

インターネットによる韓国社会の変化と健全な情報利用の環境造成の課題

蔣敬萊*・全相均**

〈目次〉

I. 韓国の情報化のレベル	V. 終わりに
II. インターネットによる社会の変化	参考文献
III. インターネット社会のイシュー	국문초록
IV. 健全な情報社会の助成	

I. 韓国の情報化のレベル

1. 韓国社会とインターネット

インターネットは韓国社会の全般に大きな変化をもたらした。インターネットが速いスピードで広がり、2004年末にはインターネットを使う人口が3,100万人の時代を開き、携帯電話、超高速インターネットなど、新しい情報技術が普遍的に活用される段階に至ったのである。したがって、個人のホームページがコミュニケーションの新しい手段として位置を占め、これによって新たなネチズン文化を誕生させた。教育と言論など主要な社会制度にも大きな変化をもたらした。e-Learningが韓国の教育政策の核心要素として登場し、サイバー大学、インターネット言論など新しい社会組織も創出した。

社会文化的な側面からみると、これまで情報化が創出した最も代表的な価値は分権

* 慶南情報大学 経営学部 経営情報系列 教授

** 慶南情報大学 外国語学部 日本語科 副教授

化と言えるものである。産業化の過程から不可避に少数の手に限られた権限と権力がインターネットという新しい媒体を通じて多様な理解当事者に引き返されつつある。

市民団体、インターネット言論、そして多様なホームページなどはインターネットのお陰でより多くの支持を動員し、より強い政治的な影響力を行使することになった。個人もインターネットを活用して企業には消費者として、政府には市民として、自分の権利と声を高めることができた。このように韓国社会の民主性と平衡性を高めることができたのは情報化が創出した大変貴重な価値とも言えるのである。

その反面、新しいインターネット文化と社会秩序を規律する新しいゲームの法則がまだ定立していないため、混乱と逆機能が生じているのも事実である。健全なオンラインでの討論文化が定着していないため、多くの問題が発生し、インターネットによってより多くの影響力を確保した集団がそれに相応する責任性を仕立てられていないことなどがいくつかの事例として上げられる。なお地域、所得、年齢など社会構造の全般において現れる情報隔差の問題も情報化の社会文化的な恵沢を高めるためにも至急解決すべき課題である。

2. インターネットの補給と活用

韓国は1990年代の半ばから始まったインターネット環境のもとでの情報化と携帯電話をはじめ無線通信の飛躍的な補給によって現在、世界的なIT強国としての位置を確保することに成功した。

超高速インターネットの加入者数は2001年から4年連続1位を占め(OECD, 2005)、インターネットの利用者数においても2003年現在、人口1,000人当たり世界3位を占めている(ITU, 2005)。その結果、全般的な国家情報化の水準は世界の中で上位圏にあると評価されている。

2.1 国家情報化指数

国家情報化指数は情報化と関連した社会構造の特性を簡単・明瞭に現し、その変化は総体的で、含蓄的に表現できながらも活用が大変便利なので、国際機構から発行する各種の政策研究報告書などによく使われる分析方法である。

韓国政府は1993年、韓・日間の比較を始め、先進諸国との情報化水準を比較・測定する「国家情報化指数」を作成して発表した。

指数作成のため、統計資料は2005年6月に発表されたITU(国際電気通信連合)の国際

情報化指数の指標DB)に記録された統計を利用し、指数の算出方式は4つの部門、7つの項目の情報化指数をもって、調査対象の国家目標値の対比、指標値の比率を求め、こうして生成された値を総合して総合指数を作成した。

〈表 1〉 国家情報化指数の指標構成及び算出公式

部門	指標	目標値	算出公式	出処
コンピューター	PCの補給	80	$(\text{PCの補給台数} / \text{人口}) \times 100 \text{ 目標値} \times \text{加重値}$	ITU
インターネット	インターネットの利用者 超インターネットの加入者	800	$(\text{インターネットの利用者数} / \text{人口}) \times 1,000 \text{ 目標値} \times \text{加重値}$	
		80	$(\text{超インターネットの加入者数} / \text{人口}) \times 100 \text{ 目標値} \times \text{加重値}$	
通信	電話回線 移動通信の加入者	80	$(\text{電話回線数} / \text{人口}) \times 100 \text{ 目標値} \times \text{加重値}$	
		100	$(\text{移動通信の加入者数} / \text{人口}) \times 100 \text{ 目標値} \times \text{加重値}$	
放送	TVの補給 CATVの加入者	100	$(\text{TVの補給台数} / \text{世代}) \times 100 \text{ 目標値} \times \text{加重値}$	
		100	$(\text{CATVの加入者数} / \text{世代}) \times 100 \text{ 目標値} \times \text{加重値}$	

2.2 超高速インターネットの加入者数

超高速インターネットの加入者数の通計は国家別、情報化の質的水準を見計らえる指標としてデジタルコンテンツ、オンラインゲーム産業などの活性化のために必須的なサービスである。

2003年の100世代当たりの超高速インターネットの加入者数が韓国は73世代で、2位をマークした香港の56世代とは著しい差で1位を記録した。また、全体の超高速インターネットの加入者の分布を調べてみると、調査対象の50ヶ国全体の超高速インターネットの加入者世代、9千7百万世代のうち、アメリカが2千7百万世代として全体の27.8%を占め、日本は15.3%、韓国11.4%、中国10.8%、カナダ4.8%を占めているとのことである²⁾。

1) 2005 ITU World Telecommunication Indicators Database, 2006, 6, 6.

2) 韓国情報通信部 ‘有線無線通信サービス加入者の現況’ 2005, 2.

〈表 2〉 年度別 国家情報化指数及び順位

区分	国家情報化指数										国家情報化指数の順位									
	97	98	99	00	01	02	03	04	05	97	98	99	00	01	02	03	04	05		
スウェーデン	95	96	96	94	91	94	93	96	96	4	4	4	3	5	2	3	1	1		
アメリカ	99	99	99	99	99	99	98	95	93	1	1	1	1	1	1	2	3	2		
韓国	52	55	58	70	78	79	80	89	91	22	22	22	19	14	14	12	7	3		
デンマーク	92	91	95	94	92	92	91	96	91	5	6	5	4	4	5	4	2	4		
スイス	88	87	88	89	90	89	99	94	90	8	7	8	8	7	6	1	4	5		
香港	75	80	79	79	80	80	83	83	89	12	12	11	13	13	13	9	11	6		
台湾	54	60	68	82	84	85	84	79	89	21	20	17	10	10	9	8	15	7		
ノルウェー	99	99	97	96	93	92	89	86	89	3	2	2	2	2	4	7	9	8		
イギリス	74	72	76	79	81	80	78	85	86	13	15	12	12	11	12	14	10	9		
オランダ	86	85	89	92	93	93	89	86	85	9	9	7	5	3	3	6	8	10		
アイスランド	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	91	85	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	5	11		
カナダ	92	92	91	92	91	88	79	89	85	6	5	6	7	6	7	13	6	12		
日本	79	82	80	80	80	81	77	76	81	11	10	10	11	12	11	16	16	13		
オーストラリア	88	86	87	84	85	83	83	79	79	7	8	9	9	9	10	10	13	14		
シンガポール	72	77	74	76	78	76	83	80	78	14	13	14	15	15	16	11	12	15		

資料：韓国電算院、2005 国家情報化白書、2005. 8.

〈表 3〉 超高速インターネットの加入者数

(単位：人)

区分	2000	2001	2002	2003	2004
超高速インターネットの加入者数	3,870,293	7,805,515	10,405,486	11,178,499	11,921,439

資料：韓国情報通信部、有・無線通信サービス加入者の現況、2005. 2.

2.3 インターネットの利用者数

インターネット利用者の通計は、国家別にインターネット利用の拡散度を調べられる最も代表的な指標である。2004年 12月現在、韓国人の満6歳以上のインターネット利用率は70.2%で、利用者数は3,158万人になると報告された。男性のインターネット利用率は75.9%で、女性の64.6%より上回り、20代以下の年齢層の95%以上がインターネットを利用している。職業別には学生(98.1%、専門管理職(95.5%)、事務職

(94.3%)の順に占めている。

一方、全体のインターネット利用者の分布を調べてみると、調査対象50ヶ国全体のインターネット利用者6億7千3百万人のうち、アメリカが1億6千1百万人で全体の24.0%を占め、中国は11.8%、日本9.1%、イギリス5.1%、ドイツが4.9%を占めていることがわかった³⁾。

〈表 4〉インターネットの利用者数

(単位：千人)

区分	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004
インターネットの利用者数	1,634	3,103	10,860	19,040	24,380	26,270	29,220	31,580

資料：韓国インターネット振興院、2004年後半期の情報化実体調査の報告書、2005. 2.

2.4 電子商取引の規模

2004年韓国の電子商取引の規模は314兆ウォンで2003年の235兆ウォンに比べて34.0%が増加し、総取引規模対比の電子商取引率は17.1%で持続的な拡散を見せている。

そして、満12才以上のインターネット利用者のうち、インターネットを利用して商品を購入したり、予約・前売りなど、インターネットショッピングをしたことのある場合は47.3%で、2003年の39.9%に比べ7.4%が増加している。女性(52.6%)が男性(42.8%)より利用した経験が多く、年齢別では20代が64.3%をマークし、最も高い率を占めている⁴⁾。

II. インターネットがもたらした社会の変化

インターネットの活用は個人と企業の活動空間を新たに拡大させている。イン

3) 韓国インターネット振興院、2004年後半期の情報化実体調査の報告書、2005. 2. 2

4) 統計庁、2004年の年間の電子商取引の統計調査(B2B, B2C, B2G)、2005.

〈表 5〉電子商取引の総規模

(単位：十億ウォン)

区分	2001	2002	2003	2004
電子商取引の 総規模	118,976	178,810	235,025	314,079
総取引額	1,552,958	1,653,732	1,741,896	1,834,204
電子商取引率	7.7%	10.8%	13.5%	17.1%

資料：統計庁、2004年年間の電子商取引の統計調査(B2B, B2C, B2G総合)、2005。

ターネットは企業と消費者との間で情報の移動を革命的に変化させ、企業はwebを活用して新しい方式の形でグローバル市場に近づきつつある。情報通信技術の発達とインターネットの使用によって事実上、国内市場と国外市場との空間的な距離はなくなりつつあり、企業は伝統的な取引方式とは全く違う新しい取引の形であるe-business方式を積極的に活用するよう要請されている。

インターネットの登場が及ぼした影響は単に企業のマーケティング活動だけに限らない。インターネットが生活の一部として大衆化することによって我々の社会全般にもたらした変化は画期的である。例えば、サイバー空間を利用してルーブル博物館、あるいは世界の優秀な大学を訪ねて直接、講義を聞くこともでき、地球の反対側の人々と直接に討論もでき、自分の部屋でアメリカ航空宇宙局(NASA)のホームページに繋がるとハブル望遠鏡が電送してくれる太陽系の写真も鑑賞できる。

また、映像で健康診療も受けられ、インターネットの活用は我々に便利性、効率性、経済性などの効果的な利益を提供してくれる。つまり、インターネットが全てを変えているのである。特に韓国は政府のインターネット補給政策と世界最高水準の超高速通信網を基にしてインターネット使用者の量的膨張は勿論のこと、その活用度においても世界で最も先進的な国家の一つになったのである。

よって、インターネットがもたらした社会変化について、主に組織社会の変化、環境の変化そして文化生活の変化などの視点から考察してみたいと思う。

1. 組織社会の変化

インターネットが組織社会に及ぼした影響の中で最も際だった特徴は年功序列式のピラミット形の組織をネットワーク形の組織に変化させつつあるということである。

それによって行政部と部処間あるいは企業間の権力構造が変化し、全般的な官僚制、その自体が変化する状況までもたらした。このような変化が可能になったのは無限な情報及び資料が収集できるインターネットという仮想の空間からどうすればもっと早めに情報が獲得でき、それほどの能力は保有しているのか、情報を誰が掌握しているのか、またその組織に有利な情報の獲得と迅速な政策判断ができるような組織構成を整えているのかによって権力移動の現象が発生することになったのである。

つまり、インターネットの登場は専門的な知識をもとに、インターネットをつかって自由自在に情報を掌握する新たなエリート階層の登場をもたらした。これによって行政部処及び企業の官僚制の変化は組織のネットワーク形成の国際化、開放化などを加速化させたのである。

このようなインターネットを通したネットワーク組織の特徴としては先ず、構成員の資格を限定せず、参加したがる人が自発的に参加することである。参加者は固定された職務の枠の中で動かず、社会・環境の変化にしたがって自然に適応・発達できる。参加者各自の個性・創意性あるいは意見が尊重されるのは勿論、集まりの目的や意味がなくなればすぐにも解散が可能なのである。

伝統的な組織構造の解体を見せていると同時に、典型的なネットワーク組織の実例としてシリコンバレーが挙げられる。シリコンバレーの誕生初期には殆どの政策立案者たちはシリコンバレーが位置しているカリフォルニア州の電子産業が伝統的な官僚的組織を無視した偏頗的な構造によって立ち遅れると心配したこともあったが、今日のシリコンバレーは新たな産業組織としてそのような心配はなくなった。

シリコンバレーは職員や投資者全てに我々が知っている企業の長短所(例えば急変する環境に適應する柔軟性、適應性、迅速な意思決定など)を生かせるチャンスを提供し、伝統的な年功序列式のピラミット形企業を圧倒したのである。

多くの企業人たちがインターネットを通して新たな競争環境に対比してシリコンバレーのような組織の特性を模倣している。内部的には接続と標準を活性化し、人材と技術・資本の流れを円滑にし、外部的には豊かな情報をもとにした接続を通して協同力と個人各自の力量が共有された新しい戦略を組み立てながら、伝統的な年功序列式のピラミット形構造が消え、新たなネットワーク形の組織に発達したのである。

また、インターネットは組織社会だけではなく、労働市場にも多くの変化をもたらしている。インターネットはコンピューターなど、情報通信の手段を活用することによって場所に拘らず、いつでもどこでも(Any Time, Any Where)業務が行われる新しい作業方式を意味する。インターネットは初期、単に在宅勤務方式から在宅勤務と遠隔勤務(Tele-Work)を混用した移動遠隔勤務(Mobile-Office)として発達していく趨

勢である。

従って、企業の経済的側面から見ると間接費は減り、生産性が増加し、組織員の保有能力が向上されるなどの効果があり、組織員の側からみると仕事と生活とのバランスがとれ、心身の障害を持つ人への雇用機会が拡大し、交通渋滞と需要の減少によって経済的で社会的な利益をもたらすなどとさまざまな効果がある。

2. 教育環境の変化

インターネットの登場は韓国社会が持っている教育方法の問題を解決し、教育方法を変化させられる強力な影響要因となつた。韓国社会が持っている現教育方法の問題点は、新たな学問に熱意を持っている人々の数に比べてそれを補充できるような教育接近のチャンスには大いに制限されていることである。

狭く限定された教育空間を持っている韓国の教育の現実は大変劣悪なのである。一定の空間に多くの人数を収容するのは教育の効率的な観点からみると望ましくない。首都圏の都市では学生数が満ち溢れ、地方では勉強する学生数は次第に減少するなどの不均等も深刻な社会問題となっている。このような教育空間の不均等及び低い効率性などの問題点を解決する代案がe-Learningなのである。

e-Learningは空間と時間の制約がないだけでなく、相対的に少ない費用を支出して多くの資料を提供するメリットを持っている。初期のe-Learningは主に掲示板やE-mailを利用した単純な形態から出発したが、次第に動映像をはじめ、さまざまなマルチメディア資料を活用しながら精巧な形態へと発展し始めた。学生たちの実力に合わせて教育を提供し、学習の進み具合によって教育内容を自動的に調節できる知能システムを取り備えてから既存のオフライン教育とは差別化したのである。

これによってe-Learningは正規学校教育の代替、産業系の職務教育、教養教育、入試教育、語学教育、技術専門教育など、さまざまな分野に適用しながら一般化し、国民の生活様式を変化させている。つまり、e-Book、インターネット新聞など新しい形のデジタルコンテンツを利用して仮想空間を通した多様な教育情報に接近するチャンスなど体験空間の無限な拡大をもたらしている。

視空間を越えた新たな教育形態であるe-Learningが移動通信技術の発展によって拡散していくということは先進外国の事例をみても十分可能である。例えば、アメリカの代表的なサイバー大学のPhoenix Universityは1976年の設立以来、学位過程及び資格認証プログラムを運営して毎学期30万人以上が登録している。

イギリスのOPEN Universityは修・博士課程及び専門家養成プログラムを成功的に

運営している。

また、日本はe-Japan戦略のもとで経済産業省がe-Learningを通じた人的資源の開発のため、小・中・高教育から大学教育、国家公務員教育に至るまで国家次元でe-Learningを進めている。

韓国のe-Learningは、教育人的資源部が認可した公式的な教育機関であるサイバー大学をはじめ、私教育分野にも急速な成長をみせている。2005年現在、17ヶ所のサイバー大学が既存の大学と同じように学位を授与し、情報通信部のサイバー大学が33ヶ所大学のコンソーシアム形態に運営している。また、各大学が独自にサイバー講座を開発して学生たちにさまざまなe-Learningのチャンスを提供している。

3. 文化生活の変化

インターネットの登場は韓国社会の文化生活だけではなく、人々の心理的な変化にも影響を与えた。すなわち、インターネットのような情報技術の発達是人々の考え方、生活様式、価値観などにおいては世界化を促進させ、世界的な市民意識、凡世界的な標準や基準の向上にも寄与している。また倫理的にインターネット利用者たちは現実世界より仮想世界でもっと率直になり、開放的な自由を謳歌できるようになった。さらに公正で秩序のある仮想世界の恵みを謳歌するためには各々の情報利用者に身分の登載や責任感などの倫理的で道徳的な側面も要求されている。

サイバー空間で自分が望む同好会を選択して対人関係に参加できることによって自分の関心や必要・趣向に合わせて選んだ対象だから、より親密感が経験でき、満足感も大いに経験できる機会を掴むことになる。またインターネット上の社会が持っているもう一つのメリットは、サイバー空間では様々な経験と背景、文化を持った階層の人々が年齢を越えて会えるということである。

一方、韓国は2005年7月1日から週5日の勤務が300人以上の事業場から2006年7月1日からは100人以上で拡散される予定で、Well-Being⁵⁾についての感心が高まって文化芸術・観光・スポーツ・レクリエーション・ショッピングなど様々な余暇生活についての国民的関心と欲求が大きく増大しつつあり、インターネットモバイルなどオンラインチャンネルを活用した余暇生活が急速に浮上している。

e-Cultureは観光・旅行・文化・芸術・スポーツなど様々な余暇活動に情報通信技術を利用し、いつ、どこでも関連情報に接近、享有できるようにすることで

5) Well-Beingとは物質的な価値や名誉を重視する生活より健康な体と精神を維持するバランスのとれた生活を幸福の尺度にすることを意味する。

e-Tourism(e-Travel)、e-Recreation、e-Game、e-Sportsなどがこれに入る。

e-Cultureの事例は多様な形で現れている。代表的な例としてのオンラインゲームは青少年など汎階層的なサイバー大衆文化(Cyber Life)として定着している。韓国はオンラインゲームの強国として世界のオンラインゲームの先頭走者の位置をしっかりと守っている。オンラインゲームの大衆的なスタートはまるで芸能人やスポーツスターのように高額の年俵をもらって絶頂の人気を享受している。そしてインターネット映画、サイバー休暇などインターネットを新しい趣味及び余暇活動の空間として活用する人口も急激に増加している。

多様なIT機器を通して自由に情報に接近できるモバイルライフの拡散はもう取り返しのつかない趨勢である。ベル音のダウンロード、絵、キャラクターのダウンロード、ユーモア、ニュース、新聞、映画、公演情報、オンラインゲームなどがあり、その他に位置情報、芸能、スポーツ、占い、交通情報、証券、投資、天気、漫画、レジャーなどいろんな方面でモバイルを利用している。

21世紀の先端技術の時代には今日よりもっと仮想空間、あるいはサイバー空間で日常生活のあらゆる営みが行なわれると予想される。しかしインターネットが社会・文化及び個人の心理的な面において、このように肯定的な影響ばかりを及ぼしている訳ではない。インターネットの登場がデジタルディバイド(digital divide)という新たな社会的階層の不均等をももたらしているのである。

インターネットの使用初期には多くの人々が活動領域に制限された老人や専業主婦のような疎外集団の解放に大きく寄与するだろうと予想した。インターネットの活用が大変やりやすくなったのは事実であるが、まだ老人や専業主婦にとってコンピューターはまだまだそう身近な存在でないのが現実である。

相対的にコンピューターとインターネットに関して基礎知識が不十分な老人や専業主婦のような疎外階層に疎外感を解消させられると期待したインターネットが、かえってその階層間の乖離をもっと深化させる逆効果を発生させる可能性もある。言い換えれば、インターネットがあらゆる人々に公正な情報を提供していることは事実であるが、高所得層と低所得層、都市と農村、高学力者と低学力者間の乖離をもっと深化させる逆機能をおこす可能性もあるのである。

アメリカの場合、コンピューターやインターネット利用が急激な成長を見せている中、情報を持っている者と持っていない者とのデジタル格差が大きくなりつつ、人種や教育水準に差のある特定のグループ間のギャップは時間が経つにつれてもっと拡大していることが指摘されている。

実際に社会の大部分がインターネットに振り替えられ、e-mailを使って宿題を受け

たり提出したりし、e-mailで行政業務を処理する事例が次第に増えつつある。また、大手の食品用品、家庭用品など、チェーン店の納品手続きがインターネットで可能だし、自動車登録と廃車もインターネットで行われる。このような環境の下でインターネットの分からない人は学業や事業上あるいは日常生活にさえ深刻な不利益を受けることになる。

従ってデジタルによる社会的格差の問題の外、情報の過負荷や必要でない情報の自動受信の場合、コンピューターウイルスとこれによる被害と恐怖、不法ポルノとコンピューター犯罪、不良情報サイトが及ぼす不定的な影響などの増加もインターネットの拡散によるもう一つの逆機能として指摘されている。

特に、青少年層に深刻に指摘されているインターネット中毒も個人の問題から社会的問題の一つとして台頭しており、自殺サイトをよく利用した小学生が自分で命を絶つという事件や爆弾製造サイトで爆弾製造技術を習得した高校生が好奇心で爆弾を製造し、公共の場で爆弾を配置して人命被害を加えた事件、成人ビデオを単純にマウスの操作だけで簡単に申し込める現実など、インターネットが青少年の精神健康に大きな悪影響を与えているのが現実である。

したがってe-Cultureが韓国社会に与えた肯定的な要因は最大限に活用したが、それによる逆機能は最小化させるe-Cultureを作っていくのも韓国社会が解決すべき課題である。

Ⅲ. インターネット社会のイシュー

韓国のインターネット利用者数2004年12月末現在3,158万人で、満6歳以上の人口の70.2%がインターネットを利用している⁶⁾。

このようなインターネット人口の拡散は80年代の半ばから推進してきた政府の精神文化拡散政策がその実を結んだからである。特に、情報化の必要性と重要性を弛みなく国民に認識させてきた結果、世界に未曾有の情報化の膨張が可能だったわけである。これによって、政治、経済、社会、文化など、社会全般にかけて国民と企業の活動はもちろんのこと、いしきや水準と生活様式までも変化した。

情報化が量的に成長するにつれて社会全般の変化とともに情報化の逆機能の現象も多様で広範囲に拡散している。淫乱・暴力物など不法・青少年の有害情報の流通、サイ

6) 情報通信部、2004年後半期情報化の実態報告書、2005. 2. p.14.

バー空間を通じての人権の侵害などが新たな社会問題として提起されているのみならず、ハッキング・オンライン詐欺などのサイバー犯罪が急増しているのである。このようなインターネット中毒のような新しい類型の逆機能が登場して情報化の深刻な副作用現象を現している。

1. サイバー共同体

電子掲示板、オンラインゲーム、メーリングリスト、オンライン競売などのインターネットサービスを媒体とするオンライン参加(e-participation)を通じて同じ関心事を持つ人々同士がインターネットというオンライン上で交流し合い、情報を交換する空間をわれわれは仮想共同体あるいはサイバー(Cyber community)と呼んでいる。

仮想共同体はインターネットの登場によって人間はこれまでにあった時間と空間の制約からある程度解放されるようになったという特性がある。サイバー空間を通じてあらゆる種類の(音響、イメージ、文書など)情報をお互いに共有して相好作用し、またはコミュニケーションをする。人々は仮想共同体の中で自分と同じ関心事を持つ人々と出会い、関係を親密にして積極的にコミュニケーションをする。コミュニケーションを通じて関心事についてより多くの資料や意見を提示してその結果物を交換するようになる。

インターネットの登場によって仮想共同体は活性化し、韓国の社会に大きな変化をもたらした。このような仮想共同体は、インターネット上だけではなくオフラインにも影響を与えている。その代表的な例は同窓会のコミュニティーである。以前は住所や電話番号が変わると同窓会のメンバーたちと連絡が絶えてしまったが、これが仮想共同体の出現によって新しい形として会えるようになったのである。サイバー空間でのコミュニティーを通じて空間と時間の制約を受けずオンライン上で家族や同窓同士が厚く和合するなどのことが社会の新しい社交の形態として定着しつつある。

韓国で最大のインターネットコミュニティーサービス企業であるdaum(다음 www.daum.net)に登録されたカフェーの数は、2002年2月に1,090,366個から2004年3月に4,426,901個、そして2005年4月には5,467,241個で、インターネットコミュニティーが急激に増加していることを現している。

コミュニティーの構成比率をみると、親睦を図るコミュニティーが一番多い。軍隊・年齢・対話休憩・親戚・友人・ペンパルなど広範(大分類上)の親睦は2005年2月末で32.1%を占めるくらい圧倒的である。さらに、中・高校・大学・大学院・同門会など学生時代の友人及び先後輩間の集まりを含めるとほぼ半分に至っている。

また娯楽と文化も重要なコミュニティである。ゲーム・映画・音楽・漫画、アニメーション、文化、芸術、芸能、ファンクラブ2004年2月末の24.7%から2005年4月の27.6%と、コミュニティ全体の1/4を占めている。その他スポーツ、レジャーなどを合わせると40%にもなるのである。

ところで、ここで注目すべきことは、このような数的増加の裏にある傾向性である。つまり、伝統的な領域である学校の友達や同窓会または地域・故郷の集まりなどオンライン化したオフラインコミュニティの比重がだんだん減っている一方、相対的に純粋なオンラインコミュニティが増えつつあるという点である。Daum社のインターネットコミュニティの中でもっとも著しく増加したのはスポーツ・レジャー、生活・健康及び趣味、ゲームとコンピュータ・インターネットなどの分野である。スポーツ・レジャー分野、生活・健康、趣味の分野は3年間で6.7倍くらい急増し、全体の14.4%を占めたのである。市民社会が発達し、社会が多様化していくことによって社会の雰囲気はより日常的な趣味生活を楽しむようになってきたのである。

さらに、大衆媒体の掲示板は社会的公論場として非常に重要な意味を持っている。インターネット公論場の活性化は大衆媒体の一方的な伝播を越え、両方の参加を通じてネチズンたちの主体的対応能力がいかに向上したかをよく現しているからである。特に、大衆媒体のインターネット掲示板はネチズンたちが自分の意見を述べることにどれほど積極性を現しているかという点を明らかに見せている。大衆媒体は基本的には一方的な媒体であるが、インターネット環境の下でそれぞれの媒体は掲示板を設けて視聴者や読者との相互性を補完している。

最近掲示板に参加する大変多様な主題においていっそう多様な大衆参加が後を継いでいるのみならず、現実空間へ拡散して現れている点に注目すべきである。2002年6月、韓・日ワールドカップ大会の際、市役所広場に100万人以上を雲集させた赤い悪魔(Red Devils)の応援の様子や2002年11月末から2003年1月まで20万人以上が参加した米軍装甲車によって犠牲になった孝順・美善二人への追慕ろうそく灯し集会、それに続く反戦平和集会、2004年4月には全国的に30万人以上が参加した大統領弾劾反対集会などは、インターネットへの大衆参加という新たな社会現象といえる。

2. インターネット中毒

インターネットの急激な補給によっておおくの人々が容易にインターネットへの接近が可能になったことで生じたもっとも大きな問題点の一つはインターネット中毒である。インターネット中毒(Internet addiction)とは、情報利用者が過度ぎるほどコン

ピュータに接続して日常生活に深刻な社会的、精神的、肉体的及び経済的に支障を受けている状態だと定義できる。

ここでいう中毒の意味は度過ぎたコンピュータの使用によって依存性、耐性及び禁断症状の発現を前提条件とする。すなわち、サイバー中毒症状を見せる人たちは心の慰めとなる依存性と、ウェブに依存してだんだんコンピュータの電源を切って抜け出にくくなり、長時間やっても作業の効率は下がる耐性現象、そしてコンピュータから離れているとなんとなく不安で、インターネット上で何か大変なことでも起こりそうな気がし、誰からかメールがきているかも知れないという禁断現象の特性をもっている。

このようなインターネット中毒は一般の利用者層の中で広範囲に拡散しているという点におおきな問題点として台頭している。2003年7月、高麗大学医科大学の予防医学教室の千丙徹教授チームが京畿道光明市の中・高校生760余名を対象に調査した結果、中学生の36%と高校生の40%がインターネットの初期中毒状態であることが明らかになった。さらに、韓国情報文化振興院のインターネット中毒予防相談センターが去る2004年12月発表した資料によると全国の小・中・高校生8百万名の4.5%である約36万名がインターネット中毒重症者に分類されるほどインターネット中毒の問題が深刻な状態にあることが明らかになった。

このようなインターネット中毒問題は個人だけではなく、家庭や社会にも否定的な影響を与えているのもっと深刻である。特に、青少年の場合、対人の回避、学習能力の低下、暴力性などと、成長障害が現れており、これによって家族構成員間の対話の断絶、葛藤の深化など、家庭崩壊の要因となっている。

3. アンチサイト

韓国社会はインターネットの利用拡散と脱権威的な社会雰囲気の中で、スターや権威主義的な権力とか集団に対してアンチサイトを通じて問題点の指摘に参加することが一つのブームになっている。

アンチサイトで‘アンチ’とは、何かに‘反対’するとか‘批判’するアンチ、パロディするアンチ、そして‘又異なる’何かを提示して‘異なる’道を模索するアンチなどいろいろだが、韓国で活動しているアンチサイトを類型別に大別すると三つに分けられる。第1に、企業とか機関による被害、製品についての不満の申告と不買運動をするサイト、第2に、芸能人、政治家、スポーツ選手など特定の人物についての不満を述べるサイト、第3に、特定の 이슈について反対運動を行なってから消えてしまうサイトであ

る。

アンチサイトの中で一番活発にしていることは企業や製品への不満を持つアンチ企業サイトである。製品への不満とサービスへの不満などを載せるコーナーになっているこれらのサイトは特定の商品や企業によって被害をこうむった個人とか組織・同好会などがホームページを運営している。

次に、特定の芸能人たちと関連したアンチサイトもたくさんある。主に10代の若者たちが利用しているこのようなサイトは大体人気絶頂の芸能人を対象にされていて、競争関係にあるスターのファンが相手を誹謗するために作る場合が多い。このようなサイトの特徴はほとんどが悪口や人身攻撃によってあふれ、性的に侮蔑するなどのことが多い。それから、特定の政治家や言論社を対象にしたアンチサイトもネチズンたちの関心を引いている。

このようにアンチサイトは公論化の目的と意図することが明確で、情報の提供と参加者を集中的に組織化するのでとても活動性の高い公論場の性格を帯びている。アンチサイトは市民社会の多様なイシューと諸問題を積極的に提起し、市民を動員する公論場の役割を果たしている反面、多くの問題点も持っている。まず、もっとも大きな弊害はインターネットの匿名性を利用して無差別的に誹謗と悪口が乱舞するという点である。論理に基づいた討論ではなく盲目的に相手を誹謗してしまう可能性も高い。また、アンチサイトが社会全体に大きな影響力を持つことで、企業はわれ先にとアンチのついたドメインを先占取得してアンチ文化の形成を妨害する場合も生じている。

このような現象は、アンチサイトが真の対案文化として位置を占めていない過渡期的な現象かもしれない。なぜなら、アンチサイトについての一般の視角がだいたい肯定的だからである。さらにアンチサイト内でも健全な討論文化を定立しようとする努力しており、社会の不条理と権力に向かい立つことのできる対案文化に発展させようとする声が高まりつつあるからである。

IV. 健全な情報化社会の造成

インターネットは韓国社会のあらゆるものと深い関係を結ぶようになった。インターネットは韓国社会の大変重要な一部となったのである。世界中のどの国とも同時に交流ができるインターネットの特性のおかげで人々はためになるさまざまな情報を得ているが、国境を越えたいろいろな問題やインターネット技術を利用した各種の犯罪が

絶えず起きている。人間の営みのとても重要な一部を占めているだけにインターネットと関連したあらゆる事件を体系的に取り締まる規範が必要である。これ以上混乱が生じないうちにインターネットと関連した情報化の逆機能を最小化するための多様な努力を展開することが、インターネットの技術面の発展より急務のことではなかろうか。

1. 個人のプライバシーの保護

韓国はこれまで構築した情報インフラを基盤に知識情報化を促進し、知識情報の強国になるために膨大な投資をしてきた。その結果、2004年にEIU(Economist Intelligence Unit)が発表した‘2004 e-readiness ranking’の報告書に韓国の超高速インターネットの普及率が世界1位だと発表し、2003年のOECDICCP(情報通信委員会)は韓国の超高速インターネット利用率はIT産業内 R & Dの投資の側面で会員国を先導していると評価したのである。

このように韓国の情報インフラはすでに世界最高の水準だといえる。その反面、国家情報化の量的拡散政策が電子政府化し、個人の情報を収集して活用するという機会が増え政府機関による個人のプライバシー侵害の可能性がより増加している。

特に、行政情報の共同利用の活性化によって個人情報共同利用も急増して大量の個人情報を保有している政府機関による個人情報の誤・乱用とそれに伴うプライバシー侵害の可能性によって情報化事業そのものについての心配の声が高まっている。2004年の教育人的資源部の教育行政情報システム(NEIS)の施行によって個人情報及びプライバシー侵害の問題が、社会的にホットイシューになったのもこのような現実によるところが大きい。

民間部門においても情報技術の発達によって医療・金融・通信・労働など社会の全分野にかけて情報化が急速に進んで、国民の基本権としての個人のプライバシー保護が国民全体の経済成長及び生活の質の向上と組み合わせてこれについての根本的な論議が今最も強く要求されている。

このように情報化社会は我々の生活全般に多様な便益を提供している一方、これまでに予想もできなかった深刻な問題を引き起こしている。特に、デジタル情報資源の蓄積とその利用の容易性は個人の情報とプライバシーの保護をこれまでとはまったく違う次元で法的に争点化している。

これは、公共の部門では個人情報を利用して短期的には行政の効率を、究極的には社会秩序及び公益を極大化しようとする社会的価値が個人情報及びプライバシー保護

という個人的価値と競合し、民間の部門では政府の規制を受けずに利潤を極大化しようとする企業たちの経済的価値が政府の規制を通じて個人情報及びプライバシーを保護しようとする個人的価値と衝突するからである。

向後、どのような形であれ早い時期に情報化とプライバシー保護間との社会的な合意は成立すべきで、法制の整備はこのような変化を積極的に反映する過程で進行すべきである。

2. 電子商取引の信頼性の確保

電子商取引は個人、組織などを含めて二人以上の経済主体がコンピュータ及びネットワークを利用して商品やサービスを交換する経済活動である。

2004年の韓国の電子商取引の取引規模は314兆ウォンで2003年の235兆ウォンに比べて34.0%も増加し、総取引規模対比の電子商取引率は17.1%と持続的に拡散の傾向を見せている⁷⁾。

また、満12歳以上のインターネット利用者の中でインターネットで商品を購入したか予約/予買などインターネットショッピングをしたことのある人は47.3%で2003年12月の39.9%に比べて7.4%も増加し、女性(52.6%)・男性(42.8%)と女性の利用経験が多く、年齢別では20代が64.3%を占め、月の平均ショッピング回数は47.2%が1.6回で、購入の品は衣類/個人雑貨(61.9%)、図書(48.2%)、家電(29.8%)、予約/予買(27.9%)などの順であることを第1章の第2節で述べたことがある⁸⁾。

このように韓国の電子商取引市場の規模は向後も持続的に成長することと予想される。消費者の立場から見ると、電子商取引は事業者が提供する商品とサービスについての最新情報を時間的な制約もなくさらに少々の努力で買いたい商品とサービスが受けられるという点で大きな関心を引いているが、従来は見られなかった新しい形態の消費者問題が生じていて電子商取引が新時代商取引の形態として定着することへの妨げとなっている。

韓国消費者保護院によると、2004年9月28日の電子商取引の利用消費者2,535名を対象に調査した結果、応答者の44.7%が不満を持っていると答え、電子商取引を通じて実際に商品を購入した経験のある5.4%が被害を経験したという。電子商取引に関する

7) 統計庁、2004年度の電子商取引の結果、2005.5. 参考に日本の場合2003年の総取引の287兆円のうち電子商取引市場の規模は4兆4,259億円で、電子総取引率は1.56%だった。(日本の経済産業省、平成15年度の電子総取引に関する実態と市場規模調査、2004.6.11)

8) 韓国インターネット振興院、2004年情報化の実態調査、2005.2.

消費者の不満の内容は、'商品の情報についての表示が不十分だ'が70.1%で最も多く、'商品の注文後配送までの時間がかかりすぎる'が48.1%、商品の検索と選択までの過程が複雑だとの意見が37.1%などだった。

被害にあった代表的な類型としては、表示・公告したものと異なる不良製品だったと答えが46.9%で一番多く、返品と払い戻しの拒否及び回避(35.4%)、代金の支払いの後に商品の未配達(33.3%)、購買していない商品についての代金の請求(7.7%)などであった。特に、被害にあった消費者の間の17.4%は購買したショッピングモールのウェブサイトが閉鎖して連絡さえも取れないと訴えた⁹⁾。

最近、電子商取引市場が成長するにつれて電子商取引と関連した被害への救済の要請もよくある。これと関連して電子商取引と関連したもめごとへの調整機構を設けるようになり、サイバーモールで住所と事業者登録番号などの表示を義務化し、取引情報の表示基準と商品情報の表示基準と商品情報の表示も義務化した。

3. 情報化の逆機能の解消

韓国は国家社会の情報化が成功的に進んだことによって世界最高の超高速インターネット環境が構築されて国民のインターネット利用度も急速に増加した。これによってコンピュータとインターネットでつながったサイバー空間は、いつの間にか我々の生活の一部となり過去にはまったく経験できなかったいろいろな便益を提供してくれている。

ところが、このようなサイバー空間の活性化による便益の増大とともに淫乱・暴力物などの不健全な情報の流通、サイバー空間を利用しての人権の侵害、サイバー中毒による現実空間での混乱などのようなインターネットの匿名性・迅速性などによるさまざまな問題点もやはり速いスピードで増えており、情報化の逆機能を効果的に克服するための関連法制の整備がよりいっそう強く要求されている。

従って、韓国の法制は健全な情報通信倫理の確立のために'情報化促進基本法'を作って有害で不健全な情報の流通を防いで健全な国民情緒を涵養し、不健全な情報から青少年を保護するために必要な施策を講じている。人間には一定の行為をしたり又しないように要求する基準をもって社会の混乱を解決し調和と福祉を図るために法律や制度が必要である韓国政府は法律や制度の改正を通じて情報化の逆機能を解消し、健全な情報社会の環境作りのために努力している。

9) 韓国消費者保護院、2004年の個人利用者の情報化逆機能の実態調査、2005. 5.

情報化の逆機能を解消するための法制としては、情報化促進基本法、情報通信基盤保護法、電気通信事業法情報通信網利用促進及び情報保護などに関する法律などが制定されており、せい暴力犯罪の処罰及び被害保護などに関する法律、青少年保護法、青少年の性の保護に関する法律などに部分的に規定されている。さらに情報化促進法には健全な情報通信倫理の確立のための基本的な内容を規定している。

また、情報通信基盤保護法を制定し、電子的侵害行為に備えて重要な情報通信の基盤施設の保護に関する対策を樹立・施行することによってこのような施設を安定的に運用し、国家安全とも区民生活の安定を保証している。電気通信事業法には不法通信の概念や情報通信部長官の取扱い拒否命令権などが規定されている。

殊に、淫乱物情報の流通、名誉毀損、ストッキング、ハッキング・ビールスの流布、射幸心の助長など9ヶ項目を不法情報に規定し、このような不法情報に対して情報通信倫理委員会の前審を受けるように規定している。情報通信網利用促進及び情報保護などに関する法律では情報通信サービス利用者の個人情報を守るために情報通信サービス提供者に対して規制を強化すると同時にインターネット上淫乱・暴力的な情報から青少年を保護し、サイバー上の健全な情報流通のためのサイバー名誉毀損などに関する関連規定が含まれている。

健全な情報社会の定着のためには正しい情報通信倫理の確立が急務で、このためには政府の法制整備の努力が優先されるべきである。しかし、何よりも情報社会の主役である国民個々の情報通信倫理についての認識と努力が重要で、政府も情報通信倫理の教育のための法制を設けることに格別な関心を注ぐべきである。

V. おわりに

韓国は家庭電話の利用人口が3,000万人になるのに100年以上もかかった。ところが、デジタル携帯電話の利用人口はわずか7年で3,600万人となり、インターネット人口も3,100万人なるまで6年しかかかっていない。しかし、インターネットで実現する仮想社会(Virtual Society)の未来は不安な兆しが見えている。いかに仮想社会といっても、インターネットも人間の尊厳性を保障すべき活動空間であるだけに、その利用倫理が墮落すれば現実社会の倫理までもに墮落することになる。

韓国はすでに1995年に‘情報通信倫理綱領’を宣布したことがある。さらに‘ネチズン倫理綱領’も宣布して不健全な情報の流通、サイバー性暴力、サイバー名誉毀損、サイバーバクチなど、いろいろなサイバー犯罪を追放し、健全な情報化社会をしっかりと

実現するための社会規範と行動様式を提示した。すなわち、‘ネチズン倫理綱領’は他人の人権及び私生活の尊重、健全な情報の提供と正しい利用、不健全な情報の排除、他人の情報保護及び徹底的な自分の情報管理、下品な言葉使いまたは悪口の自制、実名の利用、ビールスの流布やハッキングなど不法行為の禁止、他人の知的財産権の保護、仮想社会に関する自律監視及び試験評価への積極的な参加、健全なネチズン文化の暢達などを目的にしている。

ところで、インターネット利用人口が爆発的に増加するにつれて、あらゆるサイバー墮落行為も継続的に発生している。このような行為が違法と判明すれば法によって処理できるが、不法の可否を選り分けるに困難な場合には問題である。

実は、仮想社会での行為が現実社会の法に触れようと触れまいと、それが事実を歪曲したり利用倫理をやぶったりするとき、個人や団体は膨大な被害を蒙ることになる。インターネット社会をめぐる私たちが倫理問題について悩んでいるのは、ほかでもなくこのような行為が何の防御装置のないまま放置されているときに生じる社会的逆機能が人類の文明を退歩させる恐れがあるからである。

このようなインターネットの逆機能によって、イーメールを確認するたびに溢れ出る迷惑メールのために大勢の人が時間と精力を無駄にし、精神的にもストレスを受けている。インターネットによる講義を実施している大学で、学生たちの間で試験の答案、実験のレポート、学位論文などの剽窃問題が頻繁に起こっている。さらに、インターネットを利用して美貌の女性の卵子を売買している人が現れて、これはただ‘ダーウィンの優生学の法則’を利用しているだけだと強弁している。

インターネットは20世紀の工学技術が生んだ偉大な業績の一つである。インターネットにこのような最高の価値をつけるのは、単に情報化社会を実現したことだけではなく、人間の営みの価値、生活の便益、などを増大させるものだと思っているからである。一方、現実的にはいろいろな逆技能も伴っている。‘ネチズン倫理綱領’めで宣布したが、真のネチズン倫理は綱領を宣布したことでひとりでに確立するものではない。ネチズンそれぞれに実践の意思があればこそできるものである。人類が新しい理想郷として追求する仮想の社会は倫理的思考と行動で秩序を維持できなければ人類の明るい未来は保障できない。

21世紀の情報化時代、インターネット時代を迎えた我々は、この世の中をより一層住みよいところにしなければならない尊い責務を抱えているのである。どんなに険しい道であれ、難しい課題であれその目標を失ってはならないし、その回答を得る努力を決して怠ってはならないのである。

参考文献

1. 教育人的資源部、2004年 教育情報化白書、2005.
2. 産業資源部、e-Trade Korea 2007、2004.
3. 情報通信倫理委員会、サイバー名誉毀損・性暴力相談事例集、2005.
4. 統計庁、2004年の年間サイバーショッピングモールの統計調査、2004.
5. 統計庁、2004年の年間電子商取引の統計調査結果(B2B、 B2C、 B2G 統合)、2005.
6. 韓国文化情報センター、文化情報化白書、2004.
7. 韓国銀行、2004.
8. 韓国インターネット振興院、2004年の情報化実態調査の報告書、2005.
9. 韓国電算院、2004年の国家情報化白書、2004.
10. 韓国電算院、2005年の国家情報化白書、2005.
11. 韓国情報文化振興院、インターネット実態調査、2004.
12. EIU(Economist Intelligence Unit)、2004 e-readiness ranking、2004.
13. ITU、World Telecommunication Development Report、2003.
14. OECD ICCP(情報通信委員会)、2003.
15. UN、UN Global E-Government Readiness Report、2004.

국문초록

인터넷의 한국사회의 변화와 건전한 정보이용 환경조성의 과제

장경채 · 전상균

인터넷은 한국사회 전반에 많은 변화를 초래하였다. 인터넷이 빠르게 확산되어 2004년 말에 인터넷 이용자 3,000만 명 시대를 열었고 이동전화, 초고속 인터넷 등 새로운 정보기술이 보편적으로 활용되는 단계에 이르렀다. 그에 따라 개인 홈페이지가 커뮤니케이션의 새로운 수단으로 자리 잡았고, 이에 따른 새로운 네티즌 문화를 탄생시켰다.

사회문화적 측면에서 그동안 정보화가 창출한 가장 큰 변화는 조직사회의 변화, 교육환경의 변화, 문화생활의 변화를 들 수 있다. 인터넷이 조직사회에 미친 영향은 전통적인 연공서열식 피라미드형 조직구조가 새로운 네트워크형 조직으로 발전하였으며, 노동시장도 장소에 구애받지 않고 이동원격근무(mobile Office)로 발전하는 추세이다. 그리고 교육환경은 가상공간을 통한 다양한 교육정보 접근기회를 확대하고 있으며, 사람들의 사고방식, 생활양식, 가치관의 변화도 수반하고 있다.

반면에 인터넷 사회는 한국사회 전반의 변화와 함께 정보화의 역기능 현상도 다양하고 광범위하게 확산되고 있다. 인터넷이라는 온라인상에서 다양한 주제로 서로 만나고 정보를 교환하는 사이버 공동체(Cyber Community)는 온라인 공간에 한정되는 것이 아니라 현실공간으로 확장되어 나타나고 있으며, 인터넷 중독문제는 개인뿐만 아니라 가정과 사회에도 부정적 영향을 끼치고 있을 뿐만 아니라 안티사이트도 진정한 대안문화로 자리 잡지 못하고 인터넷의 익명성을 이용해 무차별적인 비방과 욕설이 난무한 과도기적 현상을 보이고 있다.

이제 인터넷은 한국사회의 모든 것과 깊은 관련을 맺는 매우 중요한 일부분이 된 것이다. 인터넷은 20세기 공학기술이 성취한 위대한 업적 중의 하나이다. 인터넷은 단순히 정보화 사회를 실현하는 것이 아니라 인간의 삶의 가치, 생활의 편의 등을 증대한다는 믿음 때문이다. 한편 현실은 여러 가지 역기능이 함께 나타나고 있다. ‘네티즌 윤리강령’까지 선포했지만, 진정한 네티즌 윤리는 강령을 선포했다고 저절로 확립되는 것이 아니다. 네티즌 각자의 실천의지가 있어야 한다. 인류가 새로운 이상향이라고 추구하는 가상사회는 윤리적인 사고와 행동으로 질서를 유지하지 못하면 인류의 밝은 미래는 보장할 길이 없다.

21세기 정보화 사회, 인터넷 사회를 맞이한 우리는 이 세상을 참으로 살기 좋은

세상으로 만들어야 할 고귀한 책무를 안고 있다. 아무리 험한 길, 어려운 과제라 할지라도 그 목표를 잃어서는 안 되며, 그 해답을 얻는 노력을 결코 게을리 해서는 안 된다.