

인터넷 역기능의 현황과 인터넷 윤리

특집
01

목 차

1. 서 론
2. 인터넷 역기능 현황
3. 인터넷 윤리
4. 인터넷 윤리 진흥 방안
5. 결 론

정진욱
(성균관대학교)

1. 서 론

인터넷은 이미 제2의 생활공간으로 자리 잡았다. 초고속 인터넷 가입자 수가 100만 가구를 넘어섰고 인터넷 이용자수도 3천 만명을 넘어섰다.

취학 전 어린이로부터 실버세대에 이르기까지 우리 국민의 대부분이 하루 최소 2~3시간은 인터넷을 이용하게 되었으므로 인터넷을 제2의 생활공간이라고 불러도 전혀 무리가 없을 것이다. 그리고 금년 들어 와이브로의 도입으로 인해 인터넷은 이제 유선의 한계를 벗어나 무선의 세계까지 확장되어 문자 그대로 시간적, 공간적 제약 없이 언제 어디서나 접속 가능한 상태가 되어가고 있다.

그러나 나무가 크면 그늘도 큰 법이다. 곳곳에서 그 그늘이 나타나고 있고, 여기저기서 인터넷의 역기능에 의한 폐해가 노출되고 있다. 만일 이러한 역기능에 제대로 대처하지 못한다면 중국에는 큰 화를 불러 올 수 있으며 이는 자동차와 도로만 있고 신호등과 교통법규는 없는 상태와

비유할 수 있다. 우리나라는 불명예스럽게도 OECD 국가중 여러 부분의 교통사고 관련 통계에서 수위를 달리고 있다. 이는 자동차와 도로의 양적인 팽창을 뒷받침하는 올바른 교통문화가 뒤따라 주지 않았기 때문이다.

인터넷에서의 역기능 문제도 교통문화의 경우와 같다. 초고속 통신기술과 현란한 콘텐츠만 존재하고 이를 뒷받침하는 역기능 대책, 인터넷 문화, 인터넷 윤리가 뒤따라 주지 않는다면 교통사고 대국의 불명예가 인터넷 역기능 대국으로 그대로 이어질 수 있다. 교통사고의 예방을 위한 근본 대책이 건전한 교통문화에 의해 가능한 것과 같이 인터넷 역기능의 예방을 위한 근본대책도 올바른 인터넷 문화, 윤리의 정립에 의해 가능할 것이다. 인터넷 윤리란 인터넷이라는 가상의 세계에 신호등을 세우고 교통규칙을 만들고 남과 더불어 즐겁게 살아갈 수 있는 문화를 정립하는 일이다.

초고속 인터넷 가입률 세계1위를 비롯하여 인터넷 이용률, 인터넷 주식거래, 인터넷 बैं킹, 인터넷 쇼핑, 전자정부에 이르기까지 세계 최고 수

준의 인터넷 국가인 우리나라가 단순히 하드웨어적인 인프라의 기술적인 우위에 만족하고 있 기에는 너무 많은 역기능들이 점점 더 확대되어 가는 것을 누구나 인식하고 있다. 진정한 세계 최고 수준의 인터넷 대국이 되기 위해서는 거기에 걸맞는 인터넷 문화, 윤리, 도덕이 뒷받침되어야 할 것이다. 이에 본고에서는 이러한 역기능의 심각성과 인터넷 윤리의 정의, 필요성, 진흥방안 등을 다 같이 생각해 봄으로써 올바른 인터넷 윤리 마인드의 확립에 도움이 되고자 한다.

본고의 구성은 2장에서 국내 인터넷 역기능의 현황을 살펴보고 3장에서 인터넷 윤리의 정의, 분류, 발전단계 등을 살펴 본 다음 4장에서는 인터넷 윤리 진흥방안을 생각해 보며 5장에서 결론을 맺고자 한다.

2. 인터넷 역기능 현황

인터넷 역기능은 크게 범죄형 역기능과 비범죄형 역기능으로 구분할 수 있으며, 범죄형 역기능은 다시 사이버테러형 역기능과 일반 사이버역기능으로 구분할 수 있다. 여기서 테러형 역기능에는 해킹과 바이러스, 일반 역기능에는 통신사기, 게임사기, 명예훼손 및 성폭력, 개인정보침해, 저작권 침해 그리고 비범죄형 역기능에는 불건전·유해정보 유통과 인터넷 중독, 언어과과 등이 있다. 이들에 대해 간략하게 살펴보기로 한다.

2.1 해킹과 바이러스

해킹은 특정기업의 서버나 개인의 PC 등을 공격하며 기밀을 유출하거나 서버나 PC 등을 동작 불가능 상태로 만들어 상대방에게 심각한 피해를 끼치는 행위로 꾸준히 증가하고 있다. 초기에는 특정기업의 서버를 공격하는 경우가 많았으나 최근에는 무차별적인 공격이 이루어지는 경우도 등장하고 있다.

해킹의 유형을 보면 불법침입, 불법자원 사용,

홈페이지 변조, 스팸 경유지, 피싱 경유지 등이 있으며 일반 해킹에 비해 스팸릴레이, 피싱, 홈페이지 변조 등의 사태가 점차 증가하고 있어 인터넷 침해 사고 대응센터의 통계에 의하면 2005년의 경우 10월까지의 통계만으로도 3만건을 초과하고 있어 2004년의 경우의 2만 4천건에 비해 20% 이상의 증가를 보이고 있다. 바이러스의 경우에는 웜, 트로이안 등의 형태가 있으며 인터넷 침해 대응센터에 신고된 통계상으로 건수는 2005년이 2004년에 비해 줄어들고 있는데 이는 일반인들이 바이러스나 웜에 대한 인식이 높아지고 대응방안을 강구하고 있는데 따르는 것으로 보인다.

앞으로는 휴대전화, 스마트폰 등을 표적으로 하는 웜·바이러스가 본격적으로 등장할 것으로 예상되므로 이에 대한 대응책이 마련되어야 할 것이다.

2.2 통신사기·게임사기

통신사기는 주로 자신을 합법적인 신분으로 가장하여 금융정보, 개인정보 등을 훔쳐내어 불법 사용함으로써 경제적 이득을 취하는 경우이거나 불법 도박을 유도하여 부당하게 고객의 돈을 빼앗아 가는 행위를 말하며 게임사기는 온라인 게임의 아이템의 불법거래 등을 말한다. 미국의 국가 사이버 과학 수사 및 훈련연맹 (NCFTA : The National Cyber-Forensics & Training Alliance)이 2005년 3월 스팸전송을 통한 온라인 사기 기법의 순위를 보면 Pharming 공격, Google 해킹, FBI Virus / Spam Hoax, Phishing, Nigerian Scam 등의 순서였다. 아래의 <표 1>이 이러한 온라인 사기 기법의 내용을 정리한 것이다. 최근 국내에서는 이러한 사기 기법 중 Phishing이 적발되어 보도된 적이 있으나 다른 기법들도 등장할 것이 예상되므로 이에 대한 대응책이 필요한 것으로 보인다.

〈표 1〉 NCFTA가 발표한 스텞전송을 통한 사기기법

Pharming 공격	- 합법적으로 소유하고 있던 웹사이트의 도메인을 탈취하거나 DNS의 이름을 속임으로써 이용자들이 실제 사이트로 오인하도록 유도하며 개인정보를 훔침 - 사용자들이 늘 이용하는 사이트를 알고 의심없이 개인 ID와 패스워드, 계좌 정보를 노출
Google해킹	- 구글의 검색엔진이 온라인으로 제출한 이력서등의 민감한 개인정보를 검색하는 것을 이용하여 - 사회보장번호, 가족사항, 생일, 주소, 전화번호, 교육정도 등의 개인 정보를 빼내서 온라인 사기에 이용
FBI Virus/Spam Hoax	- 실제로는 웬이 첨부되어 있으나 FBI가 보낸 공식메일처럼 가짜하여 웬을 유포
Phishing	- 낚시(Fishing)와 개인정보(Private Data)의 합성어로 스텞메일을 통해 유명 사이트 등을 사칭하여 이용자의 개인정보 금융정보를 불법으로 수집
Nigerian Scams	- 큰 액수의 돈을 불법 세탁하는 것처럼 위장하여 먼저 수수료를 요구 하여 황령하는 수법

경찰청의 자료의 의하면 사기관련 범죄가 2003년 37,453건에서 2004년 40,283건으로 증가하였으며 검거 건수도 2003년 26,875건에서 2004년 30,288건으로 매년 10%이상의 증가 추세를 보이고 있다.

2.3 명예훼손과 성폭력

정보통신윤리위원회의 자료에 의하면 2001년부터 2005년 5월까지 명예훼손 4천653건, 모욕 2천542건, 성폭행 1천487건, 스토킹 344건 등에 대해 상담이 이루어졌으며, 매년 꾸준한 증가세를 보이고 있다. 경찰청 자료에 의하면 이와 관련된 범죄도 2003년 3천 58건에서 2004년 3천667건으로 크게 증가하고 있는 것을 볼 수 있다.

2.4 개인정보 침해

한국정보보호진흥원이 2004년에 실시한 설문조사 결과에 의하면 개인정보 혹은 프라이버시 침해로 인한 피해 경험 사례가 46.1%인 것으로 나타나 거의 두 명 중의 한명이 개인정보 침해에 의한 피해 경험이 있는 것으로 나타났으며 개인정보 침해 관련 범죄도 2003년 2천863건에서 2004년 3,137건으로 증가한 것으로 나타났다(경찰백서 2004. 경찰청).

2.5 유해정보

유해정보는 음란물, 명예훼손, 폭력/잔혹/혐오, 사행심조장, 반사회적 정보 등으로 구분해 볼 수 있는데 이 중에서 67% 정도가 음란물, 반사회적 정보가 24% 정도로 거의 대부분을 차지한다. 이러한 유해정보는 심의기준으로 2002년 3만 2천 건에서 시작하여 2003년 7만 9천건 2004년 7만 건, 2005년 9월 현재 9만 7천건으로 최근 들어 급격한 상승을 보이고 있다(정보통신윤리위원회 통계자료 2005. 9).

2.6 인터넷 중독

인터넷 중독은 이용률이 96%가 넘는 청소년층을 중심으로 심각하게 나타나고 있는데 한국정보문화진흥원의 2005년도 인터넷중독실태조사에 따르면 월 평균 1회이상 인터넷을 이용하는 조사대상자 중 일반인을 포함한 평균 2.4%가 중독의 정도가 매우 심각한 고위험 사용자군으로, 그리고 10.2%가 잠재적 위험 사용자군으로 나타났으며 청소년의 경우에는 고위험사용자군이 2.6% 잠재적 위험 사용자군이 12.7%로 일반인보다 높게 나타나고 있다.

2.7 불법 복제·판매

경찰청의 경찰 백서 2004에 의하면 불법 복제 및 판매나 관련된 범죄는 2003년 644건에서 2004년 1,064건 그리고 2005년 10월까지 944건 등으로 나타나고 있다.

3. 인터넷 윤리

인터넷 윤리는 환경윤리, 생명윤리, 의료윤리 등과 같이 응용윤리 분야 중의 하나이며 2장에서 언급된 인터넷의 역기능과 관련된 문제를 윤리 차원에서 해결하고자 하는 노력이라고 볼 수 있다. 이곳에서는 기존의 윤리가 존재함에도 새로

은 인터넷 윤리가 필요한 이유와 인터넷 윤리의 정의, 형성과정 등을 살펴보기로 하겠다.

3.1 인터넷 윤리의 필요성

인터넷 윤리는 기존의 윤리와 크게 세가지 점에서 다른 점을 갖고 있으며 이 때문에 기존 윤리로서만을 해결할 수 없는 다음과 같은 특성을 갖고 있다.

첫째, 인터넷이란 사이버공간의 출현으로 사람들의 행동의 범위를 시공간을 초월하여 거의 무한히 확장할 수 있게 되었다. 인터넷 이용자들의 행위가 동시에 수십, 수백만 명에게 거리의 제약 없이 영향을 미칠 수 있게 되었다. 그리고 인터넷을 통한 만남은 농경·산업 사회에서의 사람사이의 만남과는 다르게 비대면 상태에서 이루어진다. 따라서 대면 상태에서 제한된 사람들과의 만남을 위해 정립된 전통적인 윤리로서 사이버공간에서의 인간의 행위를 규정함에는 한계가 있을 수밖에 없다. 따라서 인터넷 시대에는 인터넷 시대에 맞는 새로운 윤리가 필요하다.

둘째, 기존의 윤리학은 도덕 판단의 기준으로서 주로 행위의 결과보다는 행위의 동기나 의도를 중요하게 생각하였다. 그러나 앞에서도 언급한 바와 같이 인터넷의 특성상 행위의 동기나 의도와 똑같이 그 결과를 중요시 하지 않을 수 없게 되었다. 이는 인터넷상에서의 잘못된 결과는 피해 범위가 종전과는 비교할 수 없는 만큼 광범위하고 무차별적이기 때문이다. 설사 선한 의도로 행해진 행동이라도 그 결과가 의도하지 않게 나쁜 결과를 가져온다면 그 파장이 전 세계에 미칠 수 있기 때문에 인터넷 이용자들은 이러한 인터넷의 기술적인 특성을 이해하고 이러한 특성을 적합한 행동준칙 즉, 인터넷 윤리를 필요로 하게 된다.

셋째, 기존의 윤리학은 인간 중심이며 행위의 주체와 객체가 모두 인간이었다. 그러나 인터넷 세계에서는 수많은 새로운 개념의 사물이 등장하고 이들이 윤리의 객체, 때에 따라서는 주체의

역할을 하기도 한다. 이러한 새로운 주체와 객체는 사람에 의해서 만들어진 것들이지만 역시 윤리의 대상이 되어야 한다. 이는 환경 윤리에서 환경이 윤리의 대상이 된 것과 마찬가지로이다. 인터넷상에서의 소프트웨어로 구현된 로봇이나 아바타, 사이버머니, 나아가서는 사이버도시, 사이버정부 등 모두 새로운 윤리의 대상이 된다. 따라서 이러한 새로운 대상을 포함한 새로운 인터넷 윤리가 필요하게 된다.

3.2 컴퓨터 윤리학으로부터 인터넷 윤리학으로

정보화 시대와 더불어 기존의 윤리와 다른 성격의 윤리가 등장한 것은 1970년대의 컴퓨터 윤리학이다. 컴퓨터 윤리학이라는 용어는 1976년 월터 매너(Walter Manner)라는 학자에 의해 처음으로 사용되었다. 그는 컴퓨터가 윤리적인 문제와 관련될 때 통상 문제를 더욱 악화시키는 점을 지적하였으며 어떤 경우는 컴퓨터 자체가 새로운 도덕적 문제를 야기한다고 주장하였다. 그렇기 때문에 컴퓨터 및 컴퓨터 기술이 제기하는 문제들을 해결하기 위해 컴퓨터 윤리학이 필요함을 제기한 것이다.

즉, 컴퓨터윤리학은 컴퓨터기술이 없었으면 나타날 수 없는 윤리적 문제들을 해결해야 하며 이는 컴퓨터 기술이 갖고 있는 저장의 특이성, 다목적 변용성, 기술의 복잡성, 처리의 신속성, 복제의 용이성, 예측 불가능성, 코드화의 독특성 등에 기인하며 이러한 문제들을 기존 윤리학의 기계적인 확장만으로는 대응할 수 없기 때문에 새로운 컴퓨터 윤리학이라는 분야가 필요함을 역설하였다.

컴퓨터 윤리학이 제기한 대표적인 문제들은 거의 대부분 인터넷 윤리학에서도 해당되며 여기에는 프라이버시 침해, 지적재산권 침해, 공정한 접근, 해킹, 바이러스 컴퓨터 범죄, 컴퓨터 전문가의 책임, 건강과 환경문제, 시스템 보안 문제 등이 포함된다.

그러나 시간이 지나면서 컴퓨터 윤리학으로는

정보사회에서 다양하게 발생하는 윤리적 문제들을 포괄적으로 이해하는 데 한계가 있음이 드러났다.

1990년대 중반에 등장한 컴퓨터 윤리학의 제2세대는 정보윤리학(Information Ethics)이라고 불리우는데 이는 컴퓨터, 통신 기술의 발전에 따라 컴퓨터가 네트워크화 되고 케이블 TV, 위성 TV 등 새로운 매체의 등장과 이들의 통합이 이루어지면서 새로이 발생하는 정보사회의 윤리적 문제에 대해 보다 체계적 종합적으로 대처하고자 한다. 윤리문제는 다학문적, 다국적 접근이 필요하게 되었으며 특히 세계의 모든 국가가 네트워크를 통해 하나로 묶어짐에 따라 모든 사용자들이 행동을 규제하기 위해 법률에만 의존할 수 없으며 세계적인 차원의 윤리 규칙을 채택하여 활용할 것을 주장하였다. 그러나 로저슨이나 고니액 등은 정보윤리의 구체적인 규범이나 원리를 제시하지는 않았다.

1990년대의 말과 2000년대 들어와서 사이버 윤리학이라는 새로운 용어가 사용되기 시작하였으며 인터넷 윤리는 사이버 윤리학의 또 다른 표현으로 볼 수 있다. 2000년에 들어서면서 인터넷 공간에서의 역기능이 날로 심화되면서 이에 대한 연구가 본격적으로 이루어지게 되는데 주도적인 연구자로서는 세버슨과 스피넬로를 들 수 있다. 이들은 구체적인 규범을 제시하는데 세버슨은 원리 윤리학적 접근법을 택하고 있다.

원리 윤리학은 윤리규칙이 이미 주어졌거나 외적 권위에 의해 부여되는 것이 아니라 자율적인 노력에 의해 스스로 찾아내야 한다고 주장하는 윤리학이다. 예를 들면 생명 윤리학의 기본 원리인 자율성 존중, 악행금지, 선행, 정의 등이 이에 해당되며 인터넷 윤리에도 이러한 원리가 적용가능하다.

즉, 원리 윤리학은 정보와 관련된 복잡한 도덕적 문제를 단순화 시켜 윤리적으로 숙고할 수 있는 "원리"와 이 원리를 실제 문제에 적용할 수 있는 "방법"으로 구성된다. 세버슨은 우리가 지향해야

할 도덕적 원리로서 프라이버시 존중, 지적재산권 존중, 공정한 표현, 해악금지 등을 제시하고 있다.

한편 스피넬로는 인간 완성이라는 궁극적 목표를 달성하기 위한 네 가지 원리를 존중, 책임, 해악금지, 정의 등 네 가지로 제시하고 있다. 지적재산권침해, 잘못된 인터넷 언어사용, 중독, 타인, 비방 등의 역기능은 첫 번째 원리인 존중을 지키지 않음으로써 발생하며 개인정보의 침해 및 오남용은 두 번째 원리인 책임을 다하지 않음으로써 발생한다. 해킹, 바이러스 유포, 통신사기, 엽기·폭탄·자살 사이트 등 반 사회적 사이트 등 역기능은 세 번째 원리인 해악금지를 지키지 않음으로써 발생하며 사이버 폭력, 유언비어 유포, 따돌림 등의 역기능은 네 번째 원리인 정의를 위배함으로써 발생한다. 따라서 스피넬로가 제시한 네 가지 원리를 잘 지킨다면 대부분의 인터넷 역기능 문제는 해결이 가능할 것이다.

4. 인터넷 윤리 진흥 방안

인터넷 윤리의 진흥을 위해서는 현재도 몇 개의 기관에서 여러 가지 노력이 이루어지고 있으나 그 노력이 서로 연계되지 못하고 단편적이거나 일회성에 그치는 경우가 많다. 이곳에서는 인터넷 윤리진흥을 위해 도움이 되는 몇 가지 방안에 대해 생각해 보고자 한다.

진흥방안의 대부분은 이번 학회지에서 독립된 하나의 기사로 취급되므로 이곳에서는 간략하게 언급하고자 한다.

4.1 인터넷 윤리교육

윤리문제는 기본적으로 교육에 의해서 해결될 수 밖에 없다. 특히 교육효과는 어릴수록 크게 나타나므로 인터넷 윤리교육 역시 취학 전 어린이들과 초등학교에서의 교육이 중요하고 시급하다. 성인이 되어 습관화가 되면 고치기 어렵게 된다. 어렸을 적의 교육을 통해 올바른 인터넷 사용이 몸에 배어 습관이 될 수 있도록 하는 것이 중요하다.

지금의 취학 전 어린이들이나 초등학교 학생들은 문자 그대로 평생을 인터넷과 함께 생활하게 될 것이다. 따라서 어릴 때 올바른 습관을 길러 두어야 결국 우리나라의 인터넷 문화가 바로 잡히게 될 것이다.

최근 들어 초중고 학생들을 위한 인터넷 윤리 교재가 만들어지고 교육이 시작될 것으로 생각되지만 교육효과의 극대화를 위해서는 정규 교과목으로의 확대 시행을 위한 노력이 계속되어야 할 것이다. 그리고 취학 전 어린이와 초중고 학생들을 지도하기 위한 지도자 교육은 학부모 교육이나 대학생 교육으로 이루어져야 하므로 이에 대한 관심도 소홀히 할 수 없다. 다행히 작년부터 80여개의 대학에서 인터넷윤리가 정식 교양과목으로 선정되어 강의가 시작되었으므로 꾸준한 확대와 적절한 교재 개발과 교육방법론의 개발로 대학에서 인터넷 교육이 뒷받침되어야 할 것이다.

단편적인 아이디어지만 어린이들이 최초의 체험을 같은 친구 또래가 아니라 학부모나 교사와 시작함으로써 좋은 인터넷 언어 습관을 갖도록 교육 한다든지 인터넷 서핑이나 게임 등도 어른들과 같이 배우기 시작하면서 자연스럽게 좋은 습관을 가질 수 있도록 지도하는 것도 필요한 것으로 생각된다. 인터넷 윤리 교육은 교육방법론에 따라 그 효과가 크게 차이가 날 수 있으므로 교육방법론의 연구도 매우 중요하다. 미국에서 제시된 (www.cybersmartcurriculum.org) 인터넷 윤리 교육을 단원별, 주제별, 학년별로 취학 전 어린이부터 중학교까지 어떤 것을 어떻게 가르치는 것이 효과적인가 제시되고 있는데 우리나라에서도 이와 유사한 체계적인 인터넷 윤리 교육과정의 확립이 필요할 것이다.

4.2 인터넷 윤리 소양시험의 활성화

인터넷 윤리 진흥을 위해서는 무엇보다 많은 사람들이 인터넷 윤리의 필요성을 인식하고 관

심과 성원을 기울여야 한다. 이를 위해 인터넷윤리 소양시험의 제정과 활성화에 대한 논의가 진행 중이다. 인터넷 윤리 소양시험은 두 가지를 생각해 볼 수 있는데 하나는 대학생들을 중심으로 인터넷 윤리 교육의 지도자를 양성하기 위한 소양시험과 또 하나는 인터넷의 단순 이용자를 위한 인터넷 윤리 소양시험이 있을 수 있다. 소양시험에 대해서는 이번 특집에서 구체적으로 다루고 있는 별도의 기사가 있으므로 이곳에서 구체적인 방안을 언급하지는 않겠지만 윤리소양시험은 인터넷 윤리의 대중화를 위해서 매우 필요한 제도이므로 하루빨리 연구·시행이 필요하다. 특히 지원자격에 제한이 주어지지 않는 단순 이용자를 위한 소양인정제도는 매우 큰 효과를 거둘 수 있을 것으로 기대된다. 이는 마치 자동차 운전을 하는 모든 사람이 운전면허를 취득해야 하는 것과 마찬가지로 인터넷을 이용하는 모든 사람이 인터넷 윤리 소양 시험을 치러 일정 수준 이상이면 소양인정을 하는 방식으로 운영될 수 있을 것이다. 운전면허가 안전하고 사고 없는 자동차 문화를 이룰 수 있듯이 인터넷 윤리 소양제도가 명량하고 따듯하고 깨끗한 인터넷 문화를 확립하는데 큰 도움을 줄 수 있을 것이다. 인터넷을 사용하려고 하면 최소한 이 정도의 윤리 소양은 갖춰야 사이버 시민으로서 자격을 갖추었음을 인정하게 되는 인터넷 윤리 소양 시험을 통해 인터넷 윤리가 빠르게 정착할 수 있을 것이다. 국내에서 초기에 인터넷 활성화를 위해서 도입되었던 정보검색사 시험제도가 좋은 예가 될 것이다. 그리고 이미 비슷한 의도로 일본에서 시행 중인 인터넷에서의 물과 매너 검정 시험을 참고로 할 필요가 있다. 특히 이 시험은 시행초기에 큰 관심을 끌어 많은 사람이 응시하였다가 최근에는 조금 주춤하는 경향을 보이고 있는데 이에 대한 원인 분석을 통해 국내에서 시행하는 소양시험에는 같은 경우가 발생하지 않도록 사전준비가 필요할 것이다. 이 사전준비는 주로 합격자에게 충분

한 동기부여가 가능하도록 여러 가지 인센티브를 제공하는 방식으로 이루어져야 할 것이다.

4.3 인터넷 윤리의 학제적 연구

인터넷 윤리 진흥을 위해서는 체계적인 연구가 선행되어야 한다. 인터넷 윤리는 성격상 학제적인 연구가 필요하나 아직까지 국내에서는 이러한 학제적인 연구가 체계적으로 이루어지지 못하고 있다. 순수 윤리와는 다르게 인터넷 윤리는 응용 윤리이다. 원리, 원칙의 제시뿐만 아니라 구체적인 실천 방안까지 제시되어야 한다.

그렇게 하려면 윤리학, 법학, 국어학, 사회학, 심리학, 경영학, 경제학 등과 더불어 IT 전문가가 같이 연구를 수행해야 한다. 환경윤리를 위해서는 환경 전문가와 윤리학, 생명 윤리를 위해서는 생명공학과 윤리학이 결합되어야 하는 것과 동일하다.

지난해에 있었던 생명윤리 분야의 문제도 결국 이러한 사전 노력이 부족한데서 발생할 수 밖에 없었던 문제 중의 하나로 볼 수 있다.

예를 들어 인터넷 역기능 중 언어파괴 문제는 국어학자의 참여가 필요하고 저작권 문제, 범죄 문제 등에는 법학자의 참여가 필요하다. 그리고 인터넷 중독 문제에는 심리학, 안티, 엽기 문제의 해결에는 사회학자의 참여가 필요하다. 사실 인터넷은 또 하나의 세상이므로 오프라인 상에서 발생하는 모든 문제가 발생할 수 있으며 이에 대처하기 위한 모든 학문 분야와 IT 분야 학문의 학제적 연구가 필요한 것이다.

이러한 연구의 활성화를 위해서는 새로운 연구비의 지원 제도가 확립되어야 한다. 아직은 인터넷 윤리의 학제적 연구를 지원하는 연구비 지원제도는 없다. 따라서 우선 이 분야를 새로운 연구 분야로서 인정하고 지속적인 연구비 지원이 필요할 것이다. 국내에 처음으로 정보 보호의 필요성의 제기되었을 때 정보통신부는 이 분야의 연구를 활성화하기 위해 일정 금액의 연구비를 정보보호학회를 통해 수년 동안 지속적으로 지

원했던 경우가 있었다. 필자는 인터넷 윤리 연구의 정착을 위해 동일한 방법이 효과적일 것으로 생각한다. 관련 학회를 통해 매년 5개 정도의 학제 간 연구에 5년 정도만 지속적으로 연구비 지원이 이루어진다면 인터넷 윤리의 연구 정착에 크게 기여할 것으로 생각된다.

4.4 인터넷 윤리 진흥을 위한 재정 확보

인터넷 윤리 진흥을 효과적으로 추진하기 위해서는 재정적인 뒷받침이 필수적이다. 이 문제는 매우 중요하며 여러 사람의 의견을 모아 신중하게 접근해야 한다. 따라서 개인적인 견해를 전제로 간단히 언급하고자 한다.

인터넷 운영과 관련된 기업들은 크게 보아 포털 사업자, ISP, 콘텐츠 사업자, 통신 사업자 등으로 나누어 볼 수 있다. 여기서 통신 사업자는 주로 이동통신 사업자로서 금년부터 와이브로 서비스가 개시되면 이동통신 사업자의 역할은 크게 증대될 것이다. 이들 사업자들은 인터넷으로 인해 수익을 올리고 있으며 이들 기업의 매출액은 수백억원에서 수천억원 이상에 이르고 있다. 물론 모든 매출액이 인터넷에 의한 직접 매출이라고 보기는 어렵지만 상당 부분이 인터넷과 직간접적으로 관련이 있는 매출일 것으로 판단된다. 따라서 이들 기업이 인터넷 윤리를 위해 재정적인 기여를 하는 것은 대량 교통 수요를 유발하는 기관들이 교통유발 분담금을 부담하여 교통 여건 개선에 이용하는 것과 유사하다. 이들이 주축이 되어 만들어진 사이버 세계인 인터넷에도 교통안전 교육과 같이 인터넷 윤리 교육이 필요하고 교통 신호 체계를 만들고 신호등을 세우는 것처럼 인터넷 윤리 체계를 만들고 안전하고 깨끗한 인터넷 문화가 유지되도록 할 필요가 있는 것이다.

따라서 관련된 기업들은 기업의 사회적 책임이란 입장에서, 그리고 따뜻하고 깨끗한 멋있는 사이버 시민 양성을 통한 장기적인 기업의 수익성 확보를 위해서도 기업의 수익의 작은 부분을

인터넷 윤리 진흥을 위한 재정 확보에 투자할 필요가 있을 것이다.

4.5 인터넷 윤리 진흥을 위한 협의 기구 설립

국내에는 인터넷 윤리 진흥을 위해 일하고 있는 정부기관, 산하단체, 민간기관 등 여러 기관과 단체가 있다. 이들은 각자 기관의 성격에 따라 여러 가지 노력을 하고 있으나 기관 간의 정보 교환의 부족으로 일부 업무가 중복되거나 효율적인 추진에 어려움이 있는 것으로 보인다. 인터넷 윤리 교육의 문제에서도 마찬가지이다.

물론 하나의 기관에서 모든 문제를 해결할 수는 없으므로 여러 기관들이 기관의 특성에 맞는 일을 기획하고 수행해 나가는 것은 좋은 일이나 업무의 중복을 피하거나 효율적인 일의 추진을 위해서는 관련기관을 아울러 정보 교환과 업무 분담 등을 통해 업무의 효율성을 증대할 수 있는 협의 기구가 시급히 필요하다. 그 이전이라도 하나의 사이트를 만들어 정보를 공유하는 체계가 우선 필요하다. 인터넷 윤리 진흥 협의회의 빠른 출범이 필요한 이유이다.

5. 결론

산업과 기술만으로 국민 총 생산을 올리는 것이 가능할지는 모르지만 진정한 선진국, 오래동안 지속되는 선진국이 되기 위해서는 그에 따른 윤리, 도덕, 문화가 뒷받침되어야 한다. 올바른 윤리, 문화가 뒷받침되지 않는다면 진정한 강대국의 반열에 오를 수 없다. 우리나라가 인터넷 선진국, 강대국이 되려면 그 동안 하드웨어적인 인프라에 투자된 비용의 10분의 1, 20분의 1이라도 윤리와 문화에 투자되어야 한다. 그리고 우리나라가 하드웨어적인 인터넷 기술을 수출할 때 인터넷 문화와 윤리와 같은 소프트웨어도 동시에 수출되어야 진정한 인터넷 강대국의 위치를 유지할 수 있을 것이다. 육체적인 건강뿐만 아니라 정신적인 건강도 똑같이 중요한 것과 같이 인터넷

넷 하드웨어 기술과 함께 인터넷 문화 윤리도 똑같이 중요하기 때문이다.

참고문헌

- [1] 경찰청, 경찰백서, 2104
- [2] 인터넷 침해 사고 대응 지원 센터, 침해사고 통계 분석 2005. 10
- [3] 정보통신 윤리 위원회, 인터넷 정보 이용 실태 조사 2005. 6
- [4] 정보통신 윤리 위원회, 정보통신윤리 통계 자료 2005. 9
- [5] 한국정보보호 진흥원, 정보보호 정책 기술 동향 분석 2005. Summer Fall
- [6] 한국정보문화 진흥원, 깨끗한 정보세상 2004. 1
- [7] 이한출판사, 인터넷 윤리 2005. 1
- [8] 전자신문, 인터넷 윤리 교육협의회 만나다. 2005. 12. 21
- [9] 전자신문, 사설 2005. 12. 25
- [10] KOREA IT TIMES "Is an Internet Ethics Code Necessary?" Dec. 2005

저자약력



정진욱

- 1974년 성균관대학교 전기공학(공학사)
- 1979년 성균관대학교 전자공학(공학석사)
- 1979년 성균관대학교 전자공학(공학석사)
- 1991년 서울대학교 전자계산학(이학박사)
- 1985년~현재 성균관대학교 정보통신공학부 교수
- 2002년 한국정보처리학회 회장
- 2005년~현재 한국정보처리학회 인터넷윤리진흥본부 본부장