

---

# 모바일 SNS 시대의 인터넷 윤리

김용훈\*

## Internet Ethics for Mobile SNS Era

Young-Hun Kim\*

**요약** 급속히 발전하는 인터넷의 활용은 여러 측면에서 긍정적 발전을 가져왔고 삶의 질적인 향상과 생활의 풍요로움을 가져다주었다. 그러나 사이버 공간은 비행이나 폭행 등 부정적 결과를 초래하고 있다. 이는 현실세계에 보다 심각한 사회적 혼란을 야기하고 있다. 본 연구는 모바일 SNS 사용자를 대상으로 인터넷 윤리의 바람직한 방향을 연구하고자 한다. SNS는 경제적 가치는 물론 사회적 파급효과도 적지 않아 특정 문제에 대한 의견 소통의 도구로 이용된다. 사회적 영향력, 개인의 감정요소는 커뮤니티 관계의 요소가 된다. 또한 SNS는 이용자의 정체성과 공공영역에 영향을 미치게 된다. 모바일 SNS 시대에 인터넷 윤리는 모바일 인터넷 사용자들에게 올바른 인터넷 윤리정보를 인식하고 실천하도록 할 것이다.

**주제어** : 인터넷윤리, 윤리교육, 인터넷 역기능, SNS, 모바일 SNS

**Abstract** Rapidly increasing internet use has brought beneficial development in many aspect and provide us with abundance and comfort as well as enhancement of quality of life. But Cyber space is giving rise to some negative result such as violence and delinquent conduct. It bring about more serious social problems than real life. We try to provide the desirable direction for Internet ethics by mobile SNS. SNS has not only economical values but also social communication toll to exchange and share views of specific issues with other users. Social influential and personal emotion factor is a factor of community relation. Thus SNS contribute to self-construction, interpersonal relations and public sphere. This internet ethics of mobile Era will makes people recognize the correct internet ethics information and do it, suggest the solution for interpersonal internet environment.

**Key Words** : Internet Ethics, Ethic Education, SNS, Mobile SNS, Internet Negative

---

### 1. 서론

정보(Information)와 전염병(epidemics), 두 단어를 합성한 인포데믹스(info-demics)는 사물에 대한 정보가 사실대로 또는 사실과 다르게 한 방향으로 고착되는 현상을 말한다. 정보도 관리가 필요하다. 잘못된 정보의 확산은 전염병 못지않은 치명적인 결과를 가져오게 되기 때문이다. 작은 추측이나 루머가 SNS(Social network service : SNS)를 타고 점점 확대되어 인터넷망을 통해 순식간에 퍼지는 것이다. 정보의 잘못 여부를 논할 여지도 없이 확대되고 이러한 정보를 접한 사람들이 주인공

의 평소 행동 및 알고 있는 정보를 더한 댓글로 해당 루머가 인정 또는 부정 또는 악담으로 이어져 루머의 주인공은 해당정보에 대한 해명조차 어려운 상황이 된다. 궁지에 몰린 피해자는 예상외의 행동으로 자신의 결백을 주장하게 된다. 최근 자살한 스포츠 아나운서 송모씨, 여배우 최씨의 자살사건은 작은 루머에서 비롯된 결과이다. 잘못된 정보의 확산은 개인적 피해는 물론 국가적 피해도 생산하게 되어 정치, 경제, 안보에 치명적인 영향을 주게 된다. 이렇게 사이버공간에서 벌어지는 폭력, 명예훼손, 개인정보 유출 등의 역기능들의 원인은 빠르게 발전하여 제공되는 기술의 편의만큼 사용자들의 윤리의식이

---

\*국가개발연구원 원장

논문접수: 2012년 12월 6일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2013년 1월 15일, 확정일: 2013년 2월 20일

성숙하지 못하여 벌어지게 된다. 정보통신기술의 발전으로 인터넷을 기반으로 하는 산업의 발전이 생활의 변화를 이루어내고 있다. 유선인터넷에서 무선인터넷으로 이용자들은 이제 휴대폰으로 인터넷을 이용하고 SNS를 접속하고 있다. 언제 어디서나 웹에 접속할 수 있는 환경은 접속하는 이용자들에게 상호 작용하며 정보를 얻고 나누는 방식을 변화시켜 매순간 다양한 선택을 하도록 한다. 마이크로 블로그 형태를 가지는 SNS는 그 간편성, 실시간성을 보장하는 기술을 바탕으로 이용자들이 쉽게 그들의 활동이나 의견을 공유하고 전파하는 것을 용이하게 한다[28]. 인터넷이란 매체가 가지고 있는 특성인 익명성, 비대면성, 전파성 등은 여러 가지 목적에 의해 SNS에 접속하는 이용자들의 선택행동에 영향을 주는 요소로 작용된다. 모바일 SNS는 물론 유무선통신이 결합되는 유비쿼터스 생활환경 속에서는 인터넷의 역기능의 피해가 보다 복잡하고 다양하며 지능화되고 복합화될 것으로 전망되어[15][2] 인터넷을 사용하는 모든 사람들에게 서로 지켜야 할 도리와 규범, 상호 피해를 주지 않기 위한 규칙 등의 윤리규범이 체화되어야 할 것이다.

본 연구는 인터넷을 접하는 모든 연령의 접속자가 학교교육의 테두리를 떠나 주로 사용하는 SNS를 통하여 인터넷 윤리를 체화할 수 있도록 하기 위하여 1장에서는 연구의 배경과 목적을 2장에서는 선행연구를 바탕으로 인터넷 윤리연구에 대한 분석을 하고 3장에서는 한국인터넷진흥원에서 2011년 11월 11일부터 10일간 국내 만12세에서 59세 스마트폰 이용자를 대상으로 조사한 스마트폰이용실태조사 및 2011년 11월 21일부터 9일간 국내 만12세에서 59세 인터넷 이용자를 대상으로 조사한 인터넷 윤리문화실태조사를 실증자료로 하여 SNS의 이용현황과 문제점, 시사점을 분석한다. 4장에서는 모바일 SNS시대에 이용자들이 바람직한 인터넷 윤리를 준수할 수 있는 방안을 제시한다. 5장에서는 연구의 성과를 정리하고 연구의 의의를 제시한다.

## 2. 이론적 배경

인터넷윤리학은 인터넷을 매개로 이루어지는 인간의 도덕관계를 도덕적 원리에 의거하여 사이버 공간에서 활동하는 모든 행위자의 도덕적 책임과 의무를 규정하고 있다.[11][12] 전통의 윤리개념에 기초하여 인터넷의 기

술적·이용 행태적 특성을 반영하게 된다. 인터넷 윤리에 대한 선행연구 부분을 살펴보면 성별, 연령별, 학력의 인구 통계적 특성과 개인적 기질, 인터넷 사용도가 정보통신 윤리의 영향을 미친다[16], 사이버 공간에서의 정체성이 정보통신 윤리의식 함양에 영향을 미친다[7], 개인의 자기존중감이나 자기 표현성 등의 자아 특성이 인터넷을 건전하게 이용하는데 긍정적 영향을 주는 등[1] 남성, 연령, 학력, 소득, 직업 등 인구 통계적 특성, 인터넷 윤리경험 특성, 이용 빈도, 시간, 장소, 인터넷 윤리지식과 인터넷 폭력 피해경험 등이 윤리에 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다. Namlu and Odabasi(2007)은 정보 윤리에 반하는 행동을 지적재산권, 사회적 영향, 안전과 보안, 네트워크의 무결성을 저해하는 요인으로 유형화하였다[32].

인터넷 매체에서 나타나는 윤리를 의미하는 인터넷 윤리는 사이버 윤리의 하위개념으로 인터넷을 기반한 개인과 개인, 개인과 대중에서 발생하는 윤리문제이다. 인터넷 윤리는 전통의 윤리개념과 마찬가지로 개인행위 여부를 규정해주는 처방윤리로 사전 조치의 예방윤리이며 인터넷의 특수성에 맞게 전통윤리를 적용해야하는 변형윤리의 특징이 강하다[20]. 그러나 인터넷 윤리는 전통윤리와 다른 특성이 있다. 현실의 공간이 아닌 사이버공간에서의 일어나는 윤리규범으로 시공을 초월하여 다수의 이용자에게 영향을 미치게 된다. 또한 기존 윤리가 주로 행위의 결과보다는 동기나 의도를 중요시 하는데 비해 인터넷 윤리는 행위의 결과도 중요하다. 행위의 결과로 인한 피해가 현실에서 일어나는 것과는 달리 광범위하고 무차별하여 피해 영향의 한계가 없기 때문이다. 또한 인터넷에서는 사람이 중심이 되는 것이 아니라 새로운 개념과 사물이 윤리의 객체가 되고 주체가 되어 윤리의 대상이 된다. 따라서 기존 전통윤리와는 다른 기준의 인터넷 윤리가 필요하다.

기존의 전통 윤리와 다른 정보화시대의 윤리가 시작된 것은 1970년대 컴퓨터 윤리학이다. 1976년 월터 매너(Walter Manner)는 컴퓨터가 윤리적 문제와 관련될 때 대체로 문제를 더 악화시키는 점을 지적하여 컴퓨터 자체가 새로운 도덕적 문제를 발생시킨다는 주장으로 컴퓨터와 컴퓨터 문제들을 해결하기 위해 컴퓨터 윤리학이 필요함을 주장하며 컴퓨터 윤리학이란 용어를 사용하였다. 컴퓨터 기술의 특성인 저장의 특이성, 다목적 변용, 신속한 처리, 복제의 용이함, 코드화, 예측 불허함 등이

기존 전통윤리의 확장만으로 대응할 수 없기 때문에 새로운 윤리가 필요하다는 것이다. 2000년대 이후 인터넷 역기능의 심화되면서 인터넷 윤리가 대두되었다. 인터넷 윤리는 순수 윤리와 달리 규범을 정해놓는 것으로는 부족하다. 인터넷 환경 속에서 개념화 되는 주체와 객체에 적용되기 위하여 다양한 경우에 응용되어 적용될 수 있도록 실천방법이 필요하다. 이를 위해 많은 사람들이 수시로 이용하는 SNS를 대상으로 인터넷 윤리의 실천방법을 연구해 보고자 한다.

〈표 1〉 SNS의 기본기능

기능	설명
프로필 및 콘텐츠 생산	신상정보, 취미, 관심사와 같은 자신의 아이덴티티를 표현하거나 사진과 동영상 등 시스템 안에서 콘텐츠를 사용자 스스로 생산할 수 있는 기능
관계 맺기	1촌/친구 맺기, 팬 되기 등 개인 간의 관계를 맺어 관계를 맺은 지인들을 목록화 하여 시스템에 추적할 수 있는 기능
커뮤니케이션	각 개인이 만든 콘텐츠를 공유함은 물론 이메일, 쪽지, 채팅, 메신저 등 사용자 간의 커뮤니케이션을 지원하는 기능

### 3. 모바일 SNS의 사용과 시사점

#### 3.1 SNS의 개요

SNS(Social Network Service)는 웹상에서 다양한 인적 네트워크를 구축하고 정보를 공유하며 의사소통을 도와주는 서비스를 통칭한다.[1] Boyd & Ellison(2007)은 SNS는 오프라인상의 연관성이 있는 사람들 간의 연결로 이루어져 여타 CMC(Computer Mediated Communication)의 네트워크와 차별적 형태를 보인다고 하였다[24].

초기 SNS는 학연, 지연, 인종 등의 오프라인 네트워크의 특성을 토대로 온라인 네트워크를 구축하는 형태로 출발하였다.[19] 인터넷에서 개인정보를 공유하고 의사소통을 도와주는 소셜 웹은 다양한 명칭으로 불려진다. 웹2.0, 참여 웹, 읽고 쓰는 웹 등 커뮤니케이션 플랫폼으로서 위키피디아(Wikipedia), 블로그, 트위터(Twitter), 페이스북(Facebook), 플리커(Flickr) 등 다양한 서비스가 있다. 사람들은 소셜 웹을 통하여 최신 정보를 얻고 이들의 추천으로 공유하는 정보를 신뢰하게 된다. 대부분 아는 사람들의 연결로 이루어져 있기 때문에 인터넷 검색보다 선호되고 있다.

SNS는 오프라인의 현실세계의 사회적 관계를 온라인으로 옮겨와 인맥을 구축하고 유지하는 서비스로 사회관계에 집중된다. 따라서 인맥으로 구축된 사회적 관계 속에서 서로간의 영향을 미치게 된다.

SNS는 개인을 중심으로 개인 간 연결된 관계가 누적됨으로써 더 큰 네트워크를 형성한다는 면에서 온라인커뮤니티와 차이를 보인다. 네트워크를 통한 가상세계의 시작은 모든 생활이 정보와 지식으로 재구성되는 정보화 사회를 촉진시키고 있다.[9]

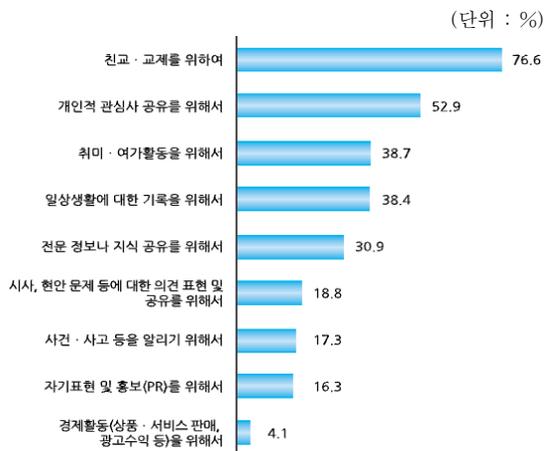
기술이 결합한 컴퓨터케이션 또는 컴퓨터 매개 통신을 통해서 정보의 축적, 처리, 분석과 전달능력이 획기적으로 증대되며 정보의 가치가 산업사회에서의 물질이나 에너지처럼 중요한 재화로 인식되는 사회이다.[3] 인터넷 공간은 열린 공간으로 접속자들이 만들어 내는 새로운 정보들로 확장된다.

1990년대 하드웨어의 미흡함으로 제공되는 정보가 한정적이었던 웹1.0시대에는 생산자가 이용자에게 일방적인 콘텐츠를 제공하는데 비해 개방성(Openness)으로 대표되는 웹2.0은 인터넷 환경에서 모든 사람들이 데이터를 사용할 수 있는 플랫폼을 제공하고 이용자들의 자유로운 참여환경을 만들어 놓으면서 참여와 공유를 통한 새로운 가치를 창출하도록 하였다. 이에 따라 SNS의 이용도 폭발적인 증가를 하게 되었다. 웹3.0의 시작되면서 지능화, 상황인식 등의 개념이 더해지면서 이용자가 원하는 정보와 경험을 제공하는 지능형 웹으로 발전되었다. SNS는 웹의 발달에 따라 진화하고 있다. 사이트나 카페를 통해 텍스트를 입력하여 특정목적의 커뮤니티를 형성하는 것으로 출발하여 웹2.0시대에는 홈페이지가 아닌 자신만의 공간을 부각시키며 텍스트는 물론 동영상, 사진 등의 공유로 무한 인맥을 구축할 수도 있다. 웹3.0에서는 SNS를 연결하는 소셜네트워크 서비스를 통하여 다양한 연계서비스를 받을 수 있다. 오픈API를 통해 연계서비스를 만들어 SNS의 파워를 확대할 수 있다. SNS는 사용자에게 편리를 제공하고 SNS공급자는 SNS를 사용자들 상대로 사업을 하여 새로운 파워를 신게 되었다. 마이크로블로그의 경우 140자 내외의 짧은 글, 사진, 동영상 등의 미디어를 사용하여 한 줄 블로그로 불리며 개인의 일상, 느낌, 소식 등을 즉석에서 작성하여 교류하기 때문에 사용자와 사용자들 실시간으로 연결하는 소셜 미디어이다.

이를 통하여 사용자가 정보를 생산하고 확산하여 블로그의 특징을 가지며 친구들끼리 등록하는 등의 관계를 맺은 사람들과 정보를 공유한다는 점에서 휴대폰을 통한 SNS의 사용은 실시간으로 정보를 생산하고 바로 확산시켜 전과속도가 매우 빠르다.

### 3.2 모바일 SNS의 사용현황[23]

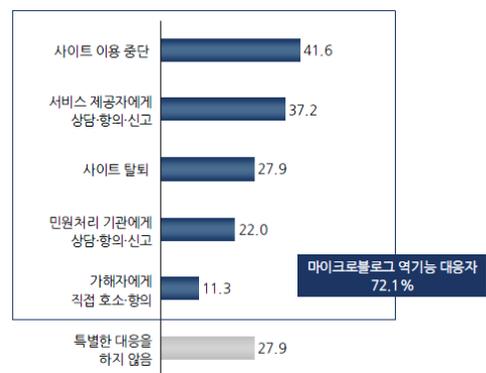
12세에서 59세 인터넷 이용자중 87.1%가 하루에 한번 인터넷을 이용하고 이중 53.1%가 스마트폰을 통한 SNS를 이용하고 있다. 스마트폰 이용자들은 장소에 관계없이 SNS이용할 수 있고 필요시 즉시 이용할 수 있어서 스마트폰을 이용하여 접속하고 끊임없이 새로운 정보를 생산하고 있는 것이다. 스마트폰을 통한 SNS 활동 유형을 보면 77.7%가 타인의 게시물을 읽는 경우이며 58.2%는 게시물 작성, 50.2%는 타인의 게시물에 반응하고 있었다. 스마트폰으로 SNS를 이용하는 사람들은 타인과 관계 및 교류를 위한 수단(76.6%)이라 생각하며 이를 통해 개인적 관심사를 공유(52.9%)하거나 취미(38.7%)활동, 일상생활에 대한 기록(38.4%), 전문정보나 지식공유(30.9%)의 수단으로 이용하고 있었다. 스마트폰 이용자들은 일평균 46.1분 SNS를 접속하고 있고 30분 이상 SNS에 머무는 사람이 40.3%로 나타나 스마트폰을 통한 SNS활동이 대중화되었음을 알 수 있다.



[그림 1] 스마트폰을 통한 SNS 이용목적-스마트폰을 통한 SNS 경험자

소셜 네트워크는 플랫폼이다. 다수의 이용자들이 자신의 의견을 주고받을 수 있도록 실시간으로 연결되어 있다. 트위터 등의 소셜서비스를 개설할 때는 이메일주소

로 계정을 만들 수 있어 어떤 사람이 계정의 주인인지 알 수 없다. 따라서 익명으로 온라인으로 연결된 이용자들은 사실, 의견, 기분 등 자신이 올리고 싶은 이야기를 즉석에서 올리게 된다. 실시간 SNS로 전달되는 정보들은 즉시 반응하며 누구와도 직접 소통이 가능하여 몇 명만 거치면 다른 구성원과 연결되어 관계를 구성해내는 네트워크가 이루어진다.[34] 텍스트에 기반한 SNS는 위치 기반·증강현실 등의 서비스를 기반한 SNS로 발전해 가고 있다. 실시간으로 문자와 영상 등의 구현요소가 강화되어 전달되면 정보의 전달로 이용자들이 선택하는 결정에 보다 강력한 영향을 미치게 될 것이다. 따라서 정보를 만들게 되는 이용자들의 수준과 윤리문제가 부각될 것이다. 실제로 SNS중 마이크로 블로그를 이용하는 이용자 중 역기능을 경험하고 대처하는 사례를 살펴본다[22]. 마이크로 블로그의 게시내용은 개인 일상사나 신변잡기가 54%로 가장 많았고 생활정보, 연예·오락, 사회, 문화 예술 등의 순으로 가입자의 37.7%가 하루에 1번 이상 콘텐츠를 게시하거나 공유하고 있다. 그러나 마이크로 블로그 이용자의 70% 이상이 악성코드, 바이러스, 개인정보침해, 명예훼손, 언어폭력, 잘못된 노출 등의 역기능을 걱정하고 있었다. 실제 마이크로 블로그 이용 중 역기능을 경험한 이용자가 61.2%나 되었고 역기능 경험자 중 72.1%는 사이트 이용을 중단하거나 서비스 제공자에게 상담 또는 신고하는 등의 대응행위를 하였다.



[그림 2] 마이크로 블로그 역기능 대응방법-마이크로 블로그 역기능 경험자

### 3.3 시사점

SNS에서 유통되는 단문메시지는 충분한 설명이 없어 의도가 왜곡되기 쉽다. 또한 소통의 범위와 대상을 규제

할 수 없기 때문에 특정계층을 벗어나면 비난의 대상이 될 수 있고 신상이 노출되지 않아 상대를 잘 모르는 상황에서 소통이 이루어질 수 있다. 때문에 친한 관계의 사적 대화가 공개되어 의도하지 않은 피해를 입는 경우가 발생한다. 만12세에서 만49세 인터넷 이용자중 56.5%가, 마이크로 블로그 이용자의 86.0%가 향후 마이크로 블로그를 이용할 의사가 있고 마이크로 블로그를 이용하지 않는 52.3%도 향후에는 마이크로 블로그를 이용할 의사가 있음을 표시하였다. 현재 마이크로 블로그 이용자 79.3%의 마이크로 블로그 이용을 타인에게 추천하고 싶다는 대답으로[22] 볼 때 SNS는 지속적으로 사람과 사람에서 관계의 네트워크를 만들어 줄 것이다. 일반인은 물론 연예인, 정치인 등 유명인들도 자신의 아이덴티티를 표출하는 수단으로 SNS를 소유하는 것이 대중화 되고 있다. 개방성과 공유라는 요소가 모바일과 연결되면서 일상생활의 풍속을 바꾸어 놓았고 소통의 수단도 바뀌고 있다. 통화만 하던 휴대폰은 문자메신저가 되고 영상 메시지가 되고 파일전송의 매체가 되어 장소에 상관없이 소통과 업무가 가능한 체계를 만들어 가고 있다. 이동 중에도 메일을 체크하고 메신저로 대화하며 중요 파일을 전송받아 필요한 업무를 진행하며 근처의 유명장소를 서치하여 예약까지 가능한 시대가 된 것이다. 스마트폰의 출현으로 휴대폰은 플랫폼이 되고 다양한 어플리케이션의 설치로 이용자의 임의대로 휴대폰을 활용할 수 있다. 이처럼 쉽게 이용할 수 있는 만큼 인터넷 역기능도 쉽게 마주치게 될 것이다. 선행연구에 의하면 인터넷에서 폭력피해를 당한 피해자가 가해자로 전환되는 경우도 있다.[6] 마이크로 블로그 이용자의 70% 이상이 염려하는 문제인데 대응조치는 피해자가 해당 SNS를 탈퇴하거나 운영자에게 항의하는 일방적이고 소극적인 대처뿐이라면 문제의 여지를 그대로 남겨두는 것이다.

## 4. 모바일 SNS시대의 인터넷 윤리

### 4.1 모바일 SNS 시대의 인터넷 윤리 개요

과거 블로그, SNS형태의 소셜미디어는 무선인터넷의 출현으로 새로운 양상을 띠게 되었으며 한 곳에 고정되어 있지 않고 이동하면서도 언제 어디서나 유선과 동등한 인터넷 서비스를 이용할 수 있는 특성을 가지고 있다.[21]

개인행동은 그 행동을 수행하려는 개인의 의사에 의해 결정된다. 행동의사는 개인의 행동에 영향을 미치는 주관적 규범에 의해 결정된다.[25] 주관적 규범은 해당 행동을 할 것인지 말 것인지에 대한 지각으로 준거집단에 따르려는 개인적 동기에 따라 결정 된다. 따라서 개인들의 상호관계가 형성되는 SNS의 규범은 개인의 참여 의사를 결정하는 요소가 될 수 있다. SNS에 있어 개인들의 상호작용은 사용자들의 지속적 이용을 이끌어 내는 핵심 내용이다.[18] 최근 SNS는 인맥구축, 인맥유지 등 사용자들의 사회적 욕구를 만족시키고 사용자 간의 커뮤니케이션으로 적극적인 참여를 촉진하기 위하여 상호작용 도구와 공간을 마련해 주는 소셜 커넥트 서비스도 제공되고 있다. 인터넷을 매개로 형성된 사람들 간의 관계를 형성하는 SNS는 소셜 네트워크를 형성하고 유지하게끔 지원하는 플랫폼도 다양한 유형으로 발전하고 진화되고 있는 것이다[4]. 이동하면서도 언제 어디서나 유선과 동등한 인터넷 서비스를 이용할 수 있는 시대의 인터넷 윤리를 인터넷을 이용하는 모든 사람들이 준수하기 위해서는 먼저 인터넷 윤리의 존재를 알리는 일이 필요하고 인터넷 윤리에 대한 바른 정보를 제공하여 인터넷 이용자가 이를 체화하는 일이 선행되어야 한다. 인터넷 이용자들은 SNS를 TV, 신문 등의 기존의 미디어보다 현장감 있는 정보를 빠르게 전달한다고 생각(69.3%)하고 있고 SNS의 이용자들이 자율적 정화의 노력을 기울이면 건전한 인터넷 문화를 조성을 촉진시킬 수 있다는(59.1%)는 생각을 가지고 있다[24]. 사이버 폭력 등의 행동이 사이버 모욕, 소토킹, 명예훼손, 사이버 성폭력 등의 법적인 문제를 일으킬 수 있다는 사실을 인지하고 있다고 응답한 사람이 67.9%이고 인지하지 못하는 사람이 15.4%로 나타나고 있음[24]을 볼 때 알면서도 인터넷 윤리를 지키지 못하고 있음을 알 수 있다.

SNS는 주로 웹서비스 위주로 변화되었다. 마이크로 블로그는 블로그 서비스와 유사한 인터페이스와 제공되는 기능, 개인 중심의 관계 맺기 그리고 일상의 정보를 공유할 수 있고 140자 내외의 글자의 단문으로 이용할 수 있으며 개인의 공간에서 일대 다수와 즉각적 대화가 가능하다. 이러한 요소는 신속한 소통을 원하는 사람들의 수요를 충족시키고 네트워크화된 개인으로 모여진 마이크로 소사이어티를 만들어 낸다. 1인 커뮤니티의 발달은 엄숙한 권위주의를 타파하며 자유로운 소통 분위기를 만들어 놓았지만 과도한 자유가 표현의 금기를 넘어서는

폭력사태를 유발하게 된 것이다. 다양한 매체를 통하여 자신의 존재와 의사를 표출할 수 있어 다양한 의견을 수렴할 수 있다. 심지어는 개인의 순간 감정까지 표현하는 세대에 기존의 서열이나 지위 등의 장벽은 무색해 진다. SNS으로 연결된 개인은 다양한 생각을 공유하며 향유자들 사이의 관계는 사회적 지위와는 상관없이 동등한 개체로 존재한다. 자신을 중심으로 다양한 사람들과 소통하고 이들의 여론이 사회의 변화를 만들어 가게 되는 것이다. 필요한 몇 마디 말과 사진, 영상 등의 단순하고 간결한 SNS는 누구나 쉽게 즐길 수 있게 하고 참여하게 한다. 그러나 이들을 제어할 수 있는 체계가 쉽지 않다. 이에 정보의 생산자가 되는 개인들에게 윤리의 정보를 제공하는 방법으로 모바일 SNS 시대의 인터넷 윤리를 세워보고자 한다.

모바일 SNS는 가입자가 메시지를 남기고자 하는 언제 어느 때든 접속하여 콘텐츠를 생산할 수 있다. 이때 SNS에 접속하게 되는 이용자들은 해당 SNS에서 지속적으로 띄어놓은 인터넷 윤리의 토막정보를 접하게 하는 것이다. 일회적인 캠페인 수준의 홍보는 잠깐 의식전환은 해 볼 수 있지만 이를 접하는 많은 인터넷 이용자들에게 도움이 되질 못한다. 그러나 지속적으로 노출되는 인터넷 윤리 지식정보를 인식하도록 한다면 지속적인 노출로 인터넷 윤리에 대한 바른 정보와 지식정보의 수준이 높아지게 되는 것이다.

인터넷 윤리를 강화하기 위하여 사용자는 물론 사용자를 이끌어 오는 공급자의 노력이 필요하다. 포털사이트, SNS운영하는 기업과 개인이 인터넷 윤리에 대한 지식정보를 지속적으로 제공하여 이용자들로 하여금 이를 인지하고 준수하도록 하여야 한다. 이러한 노력은 학교에서 인터넷 윤리의 교육을 받은 청소년은 물론 아무런 교육 없이 인터넷의 세계를 접하고 있는 남녀노소 모든 연령층에게 인터넷 윤리를 인지하게 하며 바른 정보를 제공하게 되고 이들을 학습시키는 효과로 궁극적으로 인터넷 세상을 건전하게 자정할 수 있는 요소로 작용되도록 할 것이다.

#### 4.2 모바일 SNS 시대의 인터넷 윤리 실천

인터넷의 역기능의 심화로 컴퓨터 윤리의 구체적 규범을 연구한 스피넬로는 4가지 원리를 제시하여 인간의 완성이라는 궁극적 목적을 달성하고자하였다. 첫 번째는 자신과 타인에 대한 존중으로 타인의 프라이버시, 지적

재산권, 다양성을 존중하는 것이다. 두 번째는 정보이용자와 제공자가 자신의 행동에 대한 결과를 고려하여 서로 배려해야하는 의무를 강조한 책임이다. 세 번째는 자신이 제공하는 정보가 완전성, 진실성, 공정한 표현, 비판항성을 추구하며 타인의 자유와 권리를 침해하지 않는 공정한 기준을 준수함을 말하는 정의이다. 네 번째는 바로 해악금지부분으로 사이버 폭력, 바이러스 유포 등의 타인에게 해로움을 주는 것을 금지해야 한다는 것이다.[10][33] 존중, 결과에 대한 고려 없는 책임의 원칙을 고려하지 않으면 상대의 정보침해, 프라이버시 등 타인의 정보를 함부로 취급하게 된다. 서론에서 언급한 잘못된 정보의 극단에 이르는 사건은 타인의 권리를 침해하지 않는 공정한 기준을 지키지 않아서 발생하며 피싱, 해킹, 악성코드 유포 등은 해악금지의 원칙을 위배하여 일어나게 된다.

SNS는 이용자가 업로드 하는 메시지, 사진, 동영상, 음악 등을 콘텐츠로 한다. 따라서 이용자가 업로드 하는 모든 정보를 사회정체성과 윤리수준에 부응할 수 있도록 그 수준을 이끌어 주어야 한다. 콘텐츠의 적시성, 다양성, 오락성, 정확성이 모바일 콘텐츠 사용자 만족에 영향을 미치는 정보 품질의 요인이 된다[17]. 모바일 SNS 이용자들이 해당 행동을 할 것인지 말 것인지에 대한 지각으로 준거집단에 따르려는 개인적 동기를 해당 SNS를 구성하고 있는 콘텐츠 및 브랜드 이미지의 수준을 높여 이용자의 만족을 충족하며 인터넷 윤리를 준수하는 환경을 만들어 주고자 한다.

SNS 등 사이버 공간을 이용하는 것은 심리적 욕구와 관련되어 있다. SNS를 활성화하는 커뮤니티의 소속감과 참여자에 대한 개방적 사고는 온라인 커뮤니티를 구성하는 중요한 개념이다[32][25]. SNS의 이용자는 심리적 욕구를 만족시키며 커뮤니티를 통해 정체성을 표현하며 자신의 삶을 사이버공간 속에 참여시킨다. 이러한 심리적 욕구는 커뮤니티에 대한 소속감이나 다른 이용자들과의 연계 등과 관련된다[34].

인터넷 커뮤니티 이용자는 무한한 선택이 가능하고 이동에 대한 제약이 적어 심리적으로 일치된 공간을 선호하여 참여하는 것으로 알려져 있다[33]. 때문에 온라인 커뮤니티들은 높은 동질성을 형성하여 커뮤니티의 구분이 이루어지고 있다. 따라서 동질성을 가진 이용자들이 모인 SNS의 정체성을 이용하여 인터넷 윤리의 지식정보를 지속적으로 노출하여 해당 SNS의 품위를 유지하며

생성되는 콘텐츠의 질을 향상시킬 수 있다. 인터넷 윤리 지식정보의 제공이 지원되는 SNS 이용자들은 자신이 소속된 커뮤니티의 이미지가 향상되므로 자신이 소속해 있는 SNS에 만족하며 향상된 이미지에 준하는 콘텐츠를 생산하게 될 것이다. 기업, 단체, 개인 등의 SNS 생산자가 댓글이나 팔로워들에게 의견을 개진할 경우 제공한 인터넷 윤리정보를 읽어보고 읽었다는 표시를 남겨야 의견이 실릴 수 있도록 한다면 의사를 표출하고자 하는 이용자들에게 정보를 제공하며 주의를 환기시킬 수 있다. 또한 특정 기간 불특정의 SNS를 심사하여 인터넷 윤리가 잘 지켜지고 있는 SNS에 훈장처럼 배지를 제공하거나 우수 SNS로 공지하여 인터넷 윤리의 준수를 유도하며 확대해 볼 수 있다. 사회·경제적으로 중요한 위치를 가지고 있는 인물이나 기업의 SNS 운영체제가 인터넷 윤리의 지식정보 제공에 앞장선다면 여타 인터넷관련 커뮤니티 역시 이를 따라 하게 될 것이며 궁극적으로는 인터넷을 이용하는 이용자들에게 인터넷 윤리의 존재와 인터넷 윤리의 지식정보를 제공하게 되어 건전한 인터넷의 사용이 가능하게 할 것이다.

## 5. 결론

성인의 인터넷 윤리수준에 영향을 주는 요인을 연구한 결과를 보면 성인의 윤리는 인터넷 폭력 가해 경험에 부(負)의 영향을 미치고 있다.[2]

빠르게는 2세 3세의 아이들도 인터넷에 접하고 있고 70, 80세의 노인층도 인터넷에 접하고 있다. 나날이 발전되는 기술만큼 편리해지는 생활환경에서 인터넷은 생활속으로 접어들었고 이를 접하는 연령의 층도 일부에 한정되어 있지 않다. 그러나 인터넷 윤리의 교육은 학생층에 집중되어 있어 교육체계를 접하기 전이나 교육체계를 떠난 연령계층에는 도움이 되고 있지 못하다.

본 연구는 최근 대중화되고 이용자의 참여도가 높은 SNS를 활용하여 인터넷 윤리의 준수방안을 연구하였다. SNS는 많은 인터넷이용자들이 손쉽게 자신의 느낌, 생각, 감정 등을 표현하는 매체로 편리하게 사용하고 있지만 누구나 접근이 쉬운 만큼 인터넷의 역기능의 접근도 용이하다. 하루에도 수시로 접속하여 소통하는 마이크로블로그의 경우 참여자의 70%이상이 악성코드, 바이러스, 개인정보침해 등의 역기능을 걱정하며 이용하고 있으며

역기능을 경험한 이용자가 61.2%나 된다. 모바일 SNS 시대에는 인터넷 윤리가 체화되지 않으면 역기능의 폐해로 자신의 정체성과 소속감의 만족도구로 인하여 오히려 치명적인 피해를 입는 일이 빈번히 발생할 것이다.

이에 개인의 행동을 결정하는 주관적 규범은 준거집단을 따르려 한다는 점을 활용하여 개인들의 정체성을 구현하는 SNS가 개인의 준거집단이 되도록 하여 동일성을 가진 이용자들의 모임인 SNS가 인터넷윤리의 지식정보를 지속적으로 노출하며 해당 SNS의 품위를 유지하도록 하여 이를 이용하는 이용자들에게 인터넷 윤리의 인식과 이의 정보를 학습하도록 하여 건전한 인터넷 이용문화를 구축하고자 하였다. SNS로 제공되는 인터넷 윤리정보는 인터넷을 사용하는 모든 이용자들에게 윤리에 대한 의식을 심어주고 이를 준수하도록 할 것이다.

본 논문은 이론적 논의를 중심으로 기술하여 체계적인 사례분석을 제시하지 못하였다. 인터넷 이용자의 행동심리, 준거집단의 규범, 인터넷 윤리정보의 노출방법, 콘텐츠 내용 등의 후속연구는 보다 현실적인 윤리의 실천이 구현될 수 있도록 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- [1] 구본희·최무진(2006), 인터넷 중독과 정보윤리에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 자아특성 및 인터넷 인지특성을 중심으로, 정보시스템연구, 15(3), 233-252
- [2] 김문구·박종현(2008), 국내 성인의 인터넷 윤리수준 영향요인과 인터넷 폭력과의 관계에 관한 연구, 소비자문제연구, 33, 65-9.1
- [3] 김주환(1997), 정보화 사회와 뉴미디어, 어떻게 볼 것인가, 사회와 언론, 8, 45-69.
- [4] 나종연(2010), 사용확산모형을 적용한 소비자의 온라인 소셜 네트워크 활용에 대한 연구, 소비자학연구, 21(2), 443-172.
- [5] 박윤정(2009), 웹3.0 정보서비스의 사례와 시사점, 정보통신정책연구원, 21(20), 25-41.
- [6] 성동규·김도희·이윤석·임성원(2006), 청소년의 사이버폭력 유발요인에 관한 연구: 개인성향·사이버폭력 피해경험·윤리의식을 중심으로, 사이버커뮤니케이션학보, 19, 79-129.
- [7] 신미진·이재운·김성식(2006), 사이버 공간상의 자아정체성 확립을 통한 정보통신 윤리의식 함양 교수-

학습모형, 한국컴퓨터교육학회논문지, 9(3), 97-107.

[8] 송경재(2010), 미국 소셜 네트워크 서비스(SNS) 사용자의 특성과 정치참여, 한국과 국제정치 26(3)

[9] 송태욱(2001). 정보통신 윤리교육을 위한 네트워크 기반 협력 학습시스템의 개발 및 적용, 박사학위논문, 한국국원대학교

[10] 이경호(1988), 정보기술의 발전에 따른 정보윤리의식의 확립방안, 한국도서관 정보학회, 28, 385-413.

[11] 유지은 · 이영옥(2005), 대학생의 정보통신 윤리교육방안에 관한 연구, 한국컴퓨터정보학회논문지, 10(6), 309-320.

[12] 인터넷윤리실천협의회(2008), U시대의 인터넷윤리(2판), 이한출판사, 396.

[13] 원옥연(2009), SNS웹사이트에 대한 실증연구: 품질요인, 사용자 만족, 지속적 사용의도, 구전의도, 석사학위논문, 인하대학교 대학원

[14] 정진욱(2006), 인터넷 역기능의 현황과 인터넷 윤리, 정보처리학회, 13(1), 7-14.

[15] 정진욱(2006), U-사회에서의 정보통신윤리 과제, 건전한 U-사회구현을 위한 세미나 자료집

[16] 정경수 · 정성미 · 박용재(2002), 직업과 기질 윤리교육수준에 따른 정보윤리의식의 차이에 관한 연구, 경영교육논총, 25, 151-171.

[17] 조진욱(2005), 모바일컨텐츠 사용자 만족에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, 석사학위논문, 영남대학교

[18] 조철호 · 강병서(2007), 블로그 서비스 품질이 서비스 가치와 고객만족에 미치는 영향: 싸이월드 중심으로, 품질경영학회지, 35(1), 35-51.

[19] 최민재 · 양승찬(2009), 인터넷 소셜 미디어와 저널리즘, 한국언론재단

[20] 추병완 (2002), 정보 윤리 교육론, 울력

[21] 한국인터넷진흥원(2009), 인터넷이용자의 SNS이용 실태조사

[22] 한국인터넷진흥원(2010), 2010년 인터넷이슈기획조사

[23] 한국인터넷진흥원(2012) 2011년 스마트폰 이용실태조사

[24] 한국인터넷진흥원(2011), 인터넷윤리문화 실태조사

[25] Bays, H. and Mowbray, M.(2001), Cookies, gift-giving, and online communities, in online communities. ed.s: C. Werry and M. Mowbray. Upper Saddle River, NJ, Prentice Hall PTR

[26] Boyd, D. and Ellison, N. B.(2007), Social network

sites: definition, history, and scholarship, Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1), 210-230.

[27] Fishbein, M. and Ajzen, I.(1975), *Belief, attitude, intention and behavior, an introduction to theory and research*, Addison-Wesley, Reading, MA.

[28] Java, A., Song, X., Finin, T. & Tseng(2009), Why we twitter: An analysis of a microblogging community, Advances in Web Mining and Web Usages Analysis, 118-138.

[29] Namlu A. G. and H. F. Odabasi(2007), Unethical computer using behavior scale: A study of reliability and validity on Turkish university students, Computers and Education, 48(2), 205-215.

[30] Norris, P.(2002), The bridging and bonding role of online communities, Press/Politics, u(3), 3-13.

[31] Newman, M.(2003), The structure and function of complex networks. SIAM Review, 45. 167-256.

[32] Rheingold, H.(1993), *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, Reading, Massachusetts: Addison-Wesley

[33] Spinello, R. A. and H. T. Tavani(Eds)(2001), *Readings in CyberEthics*, Sudbury, Massachusetts: Jones and Bartlett.

[34] Wang, Y. and Fesenmaier, D.(2004), Modeling participation in an online travel community, Journal of Travel Research, 42(3), 261-270.

### 김 용 훈



- 2003년 8월 : 경남대학교 법학과(법학사)
- 2007년 1월 : 미국 로렐대 법학전문대학교(법학박사)
- 2007년 9월~2011년 10월 : 한국헌법정신연구회 대표
- 2012년 2월~현재 : 국가개발연구원장 원장, 국민정치경제포럼 대표
- 관심분야: 저작권, 소프트웨어, 과학정책, 인적자원, 컨설팅
- E-Mail: laurel5674@naver.com