

사이버공간에서의 네티켓과 일탈행위에 관한 연구

A Study on Netiquette and Inappropriate Behavior in Cyberspace

조찬식(Chan-Sik Cho)*

초 록

정보사회의 일부분인 사이버공간에서의 도덕의식결여와 일탈행위의 증가로 네티켓(netiquette)의 중요성이 점점 강조되고 있다. 이에 본 연구는 네티켓에 대한 이론적 배경을 구축하고, 사이버공간에서 나타나는 일탈행위에 대한 유형을 조사·분석하고, 이에 대한 대응방안을 제시함으로써 건전한 사이버문화와 정보사회의 정착에 일조하고자 하였다.

ABSTRACT

Given the lack of moral consciousness and increase of inappropriate behavior in cyberspace which is part of information society, more emphasis has been laid on netiquette. In this context, this study develops a theoretical background on netiquette, analyzes types of inappropriate behavior in cyberspace, and suggests some recommendations to settle down the sound cyber-culture and information society.

키워드 : 정보사회, 뉴미디어, 사이버공간, 네티켓, 일탈행위, 정보통신

cyberspace, information society, inappropriate behavior, cyber culture

* 동덕여대 문현정보학과 부교수(ccho@dongduk.ac.kr)

■ 논문 접수일 : 2001년 5월 21일

■ 개재 확정일 : 2001년 6월 5일

1 서 론

정보통신기술의 발달로 특징지어지는 정보사회는 여러 가지 의미로 사용되고 있지만 가장 기본적으로 정보가 중요시되는 사회, 또는 정보가 중심이 되는 사회라 할 수 있다. 과거와 달리 정보가 재화나 자원으로서의 가치를 지니며, 이러한 정보의 가치는 현대 생활에서 더욱 중요하게 인식되어지고 있는 것이다.

이러한 정보는 정보통신기술의 발달, 즉 뉴미디어의 발달과 개인용 컴퓨터의 보급으로 그 가치가 더욱 일반화, 대중화하게 되었는데, 뉴미디어의 발전은 인간을 새로운 형태의 삶으로 인도하였고, 이는 과거 상상 속에서만 존재하던 사이버공간 속에서의 삶이라고 볼 수 있다. 개인용 컴퓨터의 대량 보급으로 인하여 사이버공간이 일반 대중에게 열리면서 사이버공간은 국경을 초월하여 범 국가적인 새로운 시민, 즉 네티즌(netizen)을 탄생시키게 되었다.

그러나 어떤 사회에서도 윤리적인 문제가 거론되고 일탈행위가 존재하였듯이 네티즌의 급격한 증가로 인하여 정보사회의 일부분인 사이버공간은 일부 네티즌의 도덕의식결여와 일탈행위의 증가로 시달리게 되었으며 이는 네티켓(netiquette)이라는 사이버공간의 기본적인 행위규범의 필요성을 대두시키고, 그에 반한 일탈행위에 대한 문제를 불러일으키게 되었다.

이에 본 논문은 정보사회와 뉴미디어에 대한 이해를 바탕으로 네티켓에 대한 이론적 배경을 구축하고, 사이버공간에서 나타나는 일탈행위에 대한 유형을 조사·분석한 뒤, 이에 대한 대응방안을 제시함으로써 건전한 사이버문화와 정보사회 정착에 일조함에 그 목적이 있다.

2 네티켓의 이론적 배경

2.1 정보사회의 도래

정보가 하나의 상품이나 전략적 자원으로 가치를 갖게 되면서 사회의 많은 구성요소가 정보에 영향을 주고받으며 변화하는 정보사회의 도래는 정보통신기술의 발달과 더불어 개인용 컴퓨터가 일반에게 보급되면서 더욱 가속화되었다(전석호 1999; 조찬식 1995). 그러므로 정보사회란 정보가 가치를 갖게되고 사회에 만연하게되며 정치, 경제, 문화 등 사회구조 전반에 걸쳐 상호작용하면서 정보와 지식의 가치가 더욱 높아지는 사회의 총체를 말한다.

역사의 발전 단계를 볼 때 인류는 수렵사회, 농경사회, 산업사회의 형태로 발전되어 왔다. 수렵사회는 인간의 수렵활동이 그 사회의 모든 생활방식과 사고를 지배해 왔으며, 농경사회에서는 농업, 유목업 등이 그 시대의 중심적 형태가 되어왔고 산업혁명을 통한 기계화와 대량생산으로 규정되어지는 산업사회는 산업활동에 관계되는 행위가 사회유지의 기본이 되는 사회를 유지해왔다. 따라서 정보사회란 사회구성원의 활동, 인식, 사고가 정보를 중심으로 이루어지는 사회를 가리키며 곧 정보의 혁명으로 야기되는 정보의 대량생산과 대량 소비, 즉 정보 중심의 사회로의 이행을 의미한다.

이러한 정보사회에 대한 발상은 Bell(1973)의 후기산업사회론과 Toffler(1980)의 제 3의 물결에서 찾아 볼 수 있다. Bell은 후기산업사회를 특성화시키는데 가장 중요한 개념으로 '지적기술'을 들었는데, 지적기술이란 기계기술과 달리 직관적인 판단을 통한 문제해결법칙

을 의미하는 것으로 기계기술이 산업사회를 주도했듯이 후기산업사회는 지적기술에 의해 유지, 운영된다고 하였다. 또한 Toffler는 인류역사의 변화과정을 일만년 전 농업의 시작으로 인해 출발한 '제 1의 물결'과 산업혁명으로 시작된 '제 2의 물결'을 거쳐 현재의 정보화 현상 추이를 '제 3의 물결'로 표현하여 제 3의 물결이 가져다 줄 새로운 문명이 고도의 과학기술에 바탕을 두고 산업社会의 특징인 표준화, 동시화 등의 제약을 벗어나는 새로운 정보사회라고 하였다.

이러한 정보사회에서 정보가 갖는 속성들을 살펴보면, 첫째, 정보가 자원이란 점이다. 에너지나 자본 또는 노동력처럼 정보가 경제, 정치, 문화적 목적을 달성하기 위하여 이용되는 필요한 자원이란 점이다. 둘째, 정보가 재화라는 것이다. 정보가 다른 물질들과 달리 분명히 정의 구별되거나, 재생이 가능하거나 또는 고갈이 되는 물질이 아니며 무정형이라는 특징에도 불구하고 정보가 자주 팔리고 거래되며 교환되는 하나의 재화가 되는 것이다. 셋째, 정보가 자원의 보존과 생산성 향상에 기여하게 된다는 점이다. 효과적인 정보의 습득과 이용은 다른 자원들을 절약하거나 생산적인 이용을 가능케 한다는 점이다.

이렇게 정보가 중심이 되는 정보社会의 일반적인 특징은 다음과 같이 상호 연관된 다섯 가지로 살펴볼 수 있다(조찬식 1995). 첫째, 정보물질주의 또는 경제적 재화로의 정보교환이다. 정보물질주의는 정보가 중간재나 완성품으로 취급되는 것을 가리키며 어떤 상태이건 간에 정보의 거래는 증가해오고 있다. 둘째, 정보기술의 확산이다. 정보기술은 개인, 조직, 국가

들로 하여금 정보를 생산하고 유통시키며 저장하여 이용하는 것을 가능케 하며 이러한 정보기술의 확산은 사회환경을 바꾸기도 한다. 셋째, 정보인력의 증가이다. 정보가 정보사회에서 가장 중요한 생산물이라면 정보를 생산, 처리, 기공, 유통, 소비하는 것이 사회 노동력의 다수를 차지하게 된다. 즉 정보사회에서는 정보생산자, 정보처리자, 정보유통자 및 정보하부구조 부문에 종사하는 인력이 다수를 차지하게 되었다. 넷째, 대량의 메시지와 경로의 다양화이다. 대중매체의 급속한 발전과 확산은 많은 정보를 다양한 매체를 통하여 개인의 치식축적, 학습용, 업무용 및 여가에까지 널리 이용되며 시간과 공간을 초월하여 보다 많은 정보의 교환을 가능케 하고 있다. 다섯째, 통신의 발달로 인한 정보와 통신의 수렴과 상호 연관성이다. 통신 기술의 발달로 정보는 사실상 어느 곳이나 보내고 받을 수 있게 되었으며 농촌과 도시 등지에서도 같은 정보를 고유할 수 있게 함으로써 정보社会의 구성원간에 상호 연관성과 일체감을 갖게 되었다.

요컨대 정보사회란 정보가 가치를 가지게 되고 사회에 그 가치와 이식이 확산되며 정보와 사회적 구조가 상호작용하는 발전된 사회형태로, 정보와 관련된 부분만의 단순한 변화가 아니라 정보의 역할과 가치의 변화에 따른 사회의 총체적인 변화를 지칭한다고 할 수 있다.

2.2 뉴미디어와 사이버공간

정보사회가 정보의 역할과 가치의 변화에 따른 사회의 총체적인 변화를 지칭하는 사회라고 할 때, 이러한 정보社会의 가장 중요한 동인은

정보통신매체의 발전 즉 뉴미디어의 발전이라고 볼 수 있다(이화용 1996; 전석호 1999). 이러한 뉴미디어의 발전과 확산은 다양하고 엄청난 양의 정보가 효율적으로 유통되어 사회에서 정보가 그만큼의 중요한 위치를 차지하게 할뿐만 아니라, 기존의 사회환경에 새로운 변화를 야기하기도 한다.

뉴미디어는 기존의 매스미디어에 새로운 정보처리 및 정보전달 기술이 부분적으로 융합된 것, 혹은 기존 매스미디어와는 독립적으로 새로운 정보교환 기능을 갖춘 미디어라고 정의될 수 있다. 이러한 뉴미디어는 포괄적인 의미로는 소수의 정보생산자가 다수의 정보소비자에 대해 일방적으로 메시지를 전달하는 방송모델까지 포함하고, 좁은 의미로는 정보의 생산과 분배 및 소비 등 모든 영역에서 다중적 참여와 쌍방향적 개입이 허용되는 인터넷시대의 멀티미디어를 가리킨다. 어떤 의미로든지 뉴미디어는 정보통신기술의 발전에 따라 변화되며, 다양한 정보전달 및 교환을 가능케하고, 결과적으로 정보화를 가속시키는 요인으로 되는 것이다.

뉴미디어는 디지털화, 영상화, 종합화, 비동시화 등의 특성을 갖는데, 이러한 뉴미디어의 특성은 새로운 커뮤니케이션을 가능하게 하였다. 즉, 매스미디어를 통한 매스커뮤니케이션과 대인커뮤니케이션의 복합적인 신커뮤니케이션으로 볼 수 있는데, 컴퓨터 통신이나 인터넷이 그 예이다. 이러한 컴퓨터를 이용한 새로운 커뮤니케이션 형태를 컴퓨터 매개 커뮤니케이션이라 한다. 그리고 이 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 사용자의 단어, 인간관계, 자료, 부와 권력이 표현되는 개념적 공간을 사이버공간이라

라 하는데, 이는 곧 정보가 이용되고 활동하는 컴퓨터를 통한 가상현실의 공간이며 의사체험 공간이다.

이러한 사이버공간은 다음과 같은 특징을 가지고 있다(한림과학원 1995). 첫번째 특징은 익명성이다. 사이버공간에서는 실제하는 개인은 가려지게 되고, 상대방에게 보이게 되는 것은 그 사람의 사용자명(user ID)이나 별명 등이 된다. 두번째 특징은 다양성이다. 현재 인터넷은 전세계 154개국 380만 호스트 컴퓨터가 연결되어있고, 약 4,000여 만 명이 사용하고 있는 지구촌네트워크로 성장하였다. 이렇듯 많은 사람들이 사이버공간을 오고가고 있으며, 그만큼 다양한 문화가 존재한다. 세번째는 쌍방향성이다. 예전의 정보는 일방향성, 즉 정보의 소스에서 다수에게 뿌려지는 형태의 것이었으나 인터넷을 근간으로 하는 사이버공간에서 정보는 양방향으로 흐른다. 각각의 개인은 정보의 제공자이면서 수혜자가 되는 것이다. 마지막으로 사이버공간은 다중성을 갖는다. 사이버공간에서의 커뮤니케이션은 시간과 공간을 초월해서 다중적으로 이루어질 수 있다. 한 순간에 단 하나의 역할이 아닌 다중적인 역할을 소화해낼 수 있게 된 것이다.

이렇듯 뉴미디어의 출현은 새로운 정보기술의 다양성과 대중성을 살린 정보사회의 중요한 동인이며 동시에 산물이다. 또한 뉴미디어의 확산은 사회환경에 변화를 초래하고 사이버공간이라는 새로운 가상현실의 세계를 설정하여 매개커뮤니케이션을 통해 과거와는 전혀 다른 인간의 접촉(human contact)을 가능하게 하였다.

2.3 네티켓의 이해

이러한 사이버공간은 네티즌(netizen)이란 일단의 범국가적인 새로운 시민의 활동을 가능하게 하였으며, 이러한 사이버공간의 사회는 어느 사회와 마찬가지로 긍정적인 면뿐만 아니라 부정적인 면 또한 표출이 되었다. 이 사이에서 네티즌들은 바람직한 사회생활을 하기 위해 나름대로의 사이버 공간에서의 행위규범과 에티켓, 즉 네티켓(netiquette)을 필요로 하게 되었으며 이에 대한 일탈행위에 대해 관심이 모아지게 되었다(손연기 1999; 유광진 1996; Hamelink 2000; Yoder 1999).

네티켓이란 네트워크(network)와 에티켓(etiquette)의 합성어로 통신상의 예절을 뜻하는데, 넓은 의미로는 유해한 행동을 하지 않고 적극적으로 정보를 공개한다는 의미와 좁게는 통신상에서의 여러 행동에 대한 통신이용자 상호간의 비공식적인 규약을 이르는 말이다(정국환 1997). 이러한 네티켓은 비공식적인 통신상의 예절이라는 점에서 실제 통신이용에서 가장 민감하게 느껴지고 반응하게 된다.

네티켓은 크게 소극적 네티켓과 적극적 네티켓으로 구별할 수 있는데, 소극적 네티켓은 신상공개, 프라이버시 침해방지, 불필요한 정보 등록 등 타인에 대한 최소한의 피해를 의미하고, 적극적 네티켓은 정보공유, 네티켓을 어기는 제 3자에 대한 비판 등 타인에 대한 적극적 배려를 통한 공동이익과 공동선의 추구라고 볼 수 있다(Baird 2000).

최근 세계적으로 네티켓에 대한 관심도가 증가하는 가운데, 우리나라에서는 지난 6월 '네티즌의 윤리강령'을 발표하여, 사이버공간에서

의 최소한의 규범을 제시하였다(정보통신윤리위원회 2000). 이는 사이버공간의 주체는 인간이고, 사이버공간은 공동체의 공간, 누구에게나 평등하며 열린 공간이며, 사이버공간은 네티즌 스스로 건전하게 가꾸어 나간다는 네티즌의 기본정신 하에 행동강령을 제시하여 사이버 공간상에서의 기본적인 네티켓을 규정하였다.

그 내용을 구체적으로 살펴보면, 첫째, 타인의 인권과 사생활을 존중하고 보호한다. 둘째, 건전한 정보를 제공하고 올바르게 사용한다. 셋째, 불건전한 정보를 배격하며 유포하지 않는다. 넷째, 타인의 정보를 보호하며, 자신의 정보도 철저히 관리한다. 다섯째, 비속어나 욕설 사용을 자제하고, 바른 언어를 사용한다. 여섯째, 실명으로 활동하며, 자신의 ID로 행한 행동에 책임을 진다. 일곱째, 바이러스 유포나 해킹 등 불법적인 행동을 하지 않는다. 여덟째, 타인의 지적 재산권을 보호하고 존중한다. 아홉째, 사이버 공간에 대한 자율적 감시와 비판 활동에 적극 참여한다. 열째, 네티즌 윤리강령 실천을 통해 건전한 네티즌 문화를 조성한다.

요컨대 네티켓이란 사이버공간에서의 최소한의 예절로, 흔히 일어날 수 있는 여러 가지 행동에 대한 네티즌 상호간의 비공식적인 규약이며, 사이버공간의 긍정적인 면을 최대화하고 부정적인 면을 최소화하려는 정보사회에서 요구되는 새로운 행위양태인 것이다.

3 사이버공간에서 나타나는 일탈행위에 대한 분석

사이버공간에서 네티켓은 현실세계에서 '도

덕'의 의미와 같다. 현실세계에서 도덕이 바람직한 사회생활을 위한 가장 기본적인 윤리의식이라면, 네티켓 또한 사이버공간에서 서로를 위해 지켜져야 할 기본적인 윤리의식이라고 볼 수 있다. 이러한 네티켓에 대한 관심의 증가는 인터넷을 사용하는 인구의 증가로 가상공간의 시민, 곧 네티즌이 형성되었고 어느 인간의 집단과 마찬가지로 그에 따른 문제점들이 일어나기 시작하였기 때문이다.

우리나라 인터넷 이용자 수는 1995년에는 36만명, 1997년에는 13만 8천명, 1999년에는 1086만명, 그리고 2001년 3월에는 2000만명을 넘었으며, 이 기간에 배정된 IP주소 또한 2000만개를 넘고 국내 호스트 수도 50만개를 상회하고 있다(한국인터넷정보센터 2001). 이는 이미 우리나라에서의 사이버공간이 자리잡고 있으며 이러한 사이버공간상의 윤리에 대한 관심이 점점 필요하게 되었음을 시사하고 있는 것이다.

이러한 사이버공간에서의 문제점, 즉 네티켓에 벗어나 사이버공간에서 일반적으로 인식되고 있는 일탈행위 중 가장 흔히 발생하는 것은 「조회수 조작」으로 전체의 32.4%를 점하고 있으며, 또 「대역폭 낭비」(27.4%)와 「부적절한 언어사용」(25.6%), 「부적절한 제목달기」(17.9%)도 주요 일탈행위로 꼽히며 「인신공격」(17.8%)과 「불명확한 정보제공」(14.4%)도 네티즌들 사이에서 시급히 없어져야 할 과제로 지적됐다(한국정보보호센터 2000).

이에 본 논문은 현재 사이버공간에서 일반적으로 인식되고 있는 일탈행위를 대역폭의 낭비, 부적절한 언어사용, 정보도용, 부적절한 정보제공 등으로 나누어 구체적으로 살펴보고자 한다.

3.1 대역폭낭비

대역폭(bandwidth)의 낭비란, 동일질문의 반복, 중복된 정보의 게재, 개인공간에서의 불필요한 정보저장과 같이, 한정되어 있는 인터넷공간을 중복된 자료 또는 개인적인 정보로 사용하여 함께 공유하여야 할 디스크공간을 축소시키는 것이라고 볼 수 있다. 그러나 많은 네티즌들은 대역폭낭비에 대한 인식이 부족하기 때문에 대역폭 낭비가 실제 사이버공간의 일탈행위 중에서 큰 비율을 차지하고 있지 않다고 생각될 수 있으나, 네티즌들의 대역폭낭비에 대한 인식의 범위가 개인적인 공간을 포함하지 않는 것을 생각하면, 실제로 대역폭낭비에 대한 일탈문제는 더욱 심각해질 수 있는 것이다.

대역폭낭비에 대해 구체적으로 분석을 해보면 다음과 같다(홍윤선 2000; Shea 1998).

첫째, 동일 질문의 반복이다. 인터넷의 가장 오래된 네트워크의 하나인 유즈넷이나 PC통신상의 각종 동호회에서 새로 가입한 사용자들은 동호회내의 분위기나 규칙을 모르는 경우가 많다. 신규 가입자들은 자신이 원하는 자료를 얻기 위해서 게시판에 질문을 올리게 된다. 하지만, 대부분의 경우 일반적인 질문은 이전에 게시된 경우가 많기 때문에 같은 질문이 반복되게 되고, 똑 같은 게시물의 반복은 대역폭의 낭비를 불러온다. 또한, 동일한 질문의 반복은 기존의 사용자들에게는 성의가 없는 태도로 인식되며, 불쾌함을 일으키게 된다. 따라서 신규 가입자들은 동호회나 유즈넷을 사용할 경우에는 기존 게시물들을 검색하고, 최근 게시물을 읽으면서 게시판의 분위기를 익히는 것이 바람직하다.

둘째, 중복된 정보게재이다. 인터넷 사용자들 중에서는 정보를 게시할 때 한 게시판에 올리는 것으로 만족하지 못하고, 여러 게시판에 게시하는 경우가 많다. 많은 사용자들에게 정보를 제공하려는 목적으로 행해지는 행위겠지만, 사용자들이 한 주제에 대하여 정보를 얻고 자 검색을 할 때에 동일한 정보를 계속 접하게 되는 원인이 된다. 인터넷에서 정보가 통합 검색되는 현 시점에서, 여러 곳에 중복된 정보를 게재하는 것은, 사용자의 검색효율을 낮춤과 더불어 그 만큼의 대역폭의 낭비를 하게 된다.

셋째, 개인공간에서의 불필요한 정보저장이다. 이는 네티즌들이 대역폭의 낭비라고 생각하지 않고 행하는 행위라고 말할 수 있다. 인터넷상에서 제공되는 많은 개인 공간들은 사용자들은 흔히 자신들에게 할당된 공간이므로, 불필요한 정보들을 방치해 두는 경우가 많다. 이러한 행위는 개인 PC상에서 일어나는 불필요한 정보저장과는 달리, 한 디스크공간을 많은 네티즌이 나눠서 사용한다고 생각하면, 대역폭의 낭비에 포함하게 되는 것이다.

3.2 부적절한 언어사용

사이버공간에서 부적절한 언어라 함은, 상대방에 대한 비난, 욕설과 인신공격적 발언, flame, 약어·은어의 사용, 음담패설 등과 같이 접하는 이로 하여금 불쾌감을 일으키거나, 사이버공간의 질을 떨어트리는 행위로 볼 수 있다(문화관광부 2000). 이러한 부적절한 언어사용은 통신 이용률이 높을 수록 많이 나타나는데 통신 이용률이 높을 수록 사이버공간에서 활동이 많아지고 그 만큼의 흔적이 남기 때-

문이다. 또한 부적절한 언어의 사용은 채팅공간에서 상대방의 불쾌한 인사에 의해 일어나는 행위도 포함하게 된다면, 자의적인 사용이 아니더라도 빈번히 일어나는 일탈행위로 규정할 수 있다.

부적절한 언어사용에 대한 구체적인 분석은 다음과 같다. 첫째, 음담패설이나 욕설, 비속어 사용과 같은 불건전한 언어사용이다. 음담패설은 사이버공간의 익명성으로 인하여, 현실세계에서 잘 드러나지 않던 것이 공개적으로 빈번히 드러나는 것으로, 동호회와 같은 집단의 공간에서는 두드러지게 나타나지는 않지만, 채팅 등의 일회성 공간에서는 빈번하게 일어나고 있다. 사이버공간의 음담패설 폭주는 청소년에게 악영향을 끼치고, 중독증을 일으킬 정도로 정보사회에서 큰 문제가 되고 있지만, 음담패설 자체로만 일탈행위라고 규정지을 수는 없다. 단지 채팅에서의 성적 언어사용이나, 대화, 혹은 성적인 게시물이 이를 원치 않는 사람에게 거부감을 주거나, 자신이 하는 음담패설을 상대방이 어떻게 느끼는지 고려하지 않는다면, 그것이 바로 사이버공간의 익명성을 악용한 일탈 행위에 속하게 되는 것이다. 비속어와 욕설 또한 채팅이 가능한 인터넷 공간에서 가장 많이 접할 수 있는 행위이다. 사이버공간에서는 자신의 불만이 언어로만 표현되기 때문에 발생하는 문제라고 볼 수 있다. 채팅 서비스를 제공하는 대부분의 사이트에서는 음담패설이나 욕설 등을 방지하기 위하여 저속한 단어나 욕설이 포함될 경우 전송이 안되도록 해두었으나 띠어쓰기만으로 간단히 피해갈 수 있는 등 그 수준이 아직 미비하고, 불건전 대화자를 적발하여 아이디를 삭제하는 시책도 행하고는 있지

만, 폭주하는 불건전 언어사용을 막아내기는 역부족일 뿐이다. 불건전 언어사용이 얼마나 네티즌들 사이에서 악영향을 끼치고 있는지는 쉽게 상상할 수 있으며, 이를 위한 대책이 시급하다고 볼 수 있다.

둘째, 은어·약어의 사용이다. 은어·약어는 PC통신 동호회나 뉴스그룹 등의 공통의 관심사와 문화를 지니는 사람들의 모임에서 쉽게 볼 수 있다. 약어나 은어는 소그룹 사이에서 는 그 그룹 특성만의 동질감을 느끼게 하는 역할을 하기 때문에 그 자체로 나쁘다고는 말할 수 없으나, 사이버공간의 그룹의 언어가 특성상 불특정 다수에게 공개되므로 자제해야 할 것이다. 이러한 약어·은어의 사용은 사이버 공간상에서 다른 네티즌을 배제하기 때문에 사이버공간의 대중화를 저해하는 요소가 되기도 한다.

셋째, 인신공격적 발언이다. 인식공격적 발언은, 일종의 flame으로부터 온다고 볼 수 있는데, flame이란 영어 단어의 뜻으로 '불꽃'을 말하며, 사이버공간에서의 flame은 무엇인가에 대한 강력한 비판이나 솔직하고 선동적이며 선정적인 화제를 일컫는 말이다. Flame에는 철자나 문법이 틀렸을 경우 이를 지적해 주거나, 쓸데없는 대역폭차지나, 중복질문, 선전, 등이 포함된다. Flame 자체는 네티켓에 어긋나지 않지만, 자신의 짧은 생각으로 던져진 한 마디의 글이 상대방에게는 flame으로 느껴질 수 있음을 주의해야 할 것이다.

3.3 정보도용

정보도용이란, 사이버공간에서 정보를 정보

소지자의 양해가 없이 무단으로 사용함을 뜻한다(윤영래 2000). 정보공유의 이유에서 사이버 공간상의 지적재산권을 부정하는 시각도 존재하고는 있지만, 정보가 재화로서의 가치로 인정되고 있는 현 시점에서 어떠한 목적에서든, 어떤 상황에서든 정보도용은 묵과할 수 없게 되었다. 현실적으로도 많은 네티즌들은 자신이 접한 정보를 그것이 잘못된 행위라는 것을 인식하지 못하고, 정보를 도용하는 경우가 많다.

3.3.1 지적재산권 침해

지적재산권 침해는 남이 만든 기술이나 작품, 제품들을 만든 사람의 허락이 없이 복제하거나 표절하여 사용하는 것이다. 지적재산권은 재화나 용역 등에 끊지 않게 경제적으로나 문화적으로 중요한 가치로 평가받는 부분인데, 사이버공간에서 무분별하게 폭주하는 사이트와 인터넷 전반의 무질서한 체계로 인해 침해 당하기 쉬운 부분이 되었다. 지적재산권 침해에 대한 일탈정도는 이미 상당한 수준을 넘었으며, 이러한 지적재산권 침해는 인터넷을 자주 사용하는 사람일수록 그 일탈비율이 큰 것으로 나타나는데 이러한 지적재산권 침해는 매우 의도적이고 죄의식 없이 행해지는 경우가 많다.

이러한 지적재산권 침해에 대해 구체적으로 분석해 보면, 첫째, 무단전용이다. 무단전용은 타인의 정보 및 글의 출처를 밝히지 않거나, 자신의 생각인 양 글을 올리는 것을 말한다. 네티즌들은 자신이 접한 정보를 다른 집단에서도 함께 공유하기를 원하여 정보를 옮겨 놓는 경우가 많은데, 이러한 행위를 무단전용이라고

보면 된다. 하지만 네티즌들은 이에 대해 큰 의미를 부여하지 않는다. 출처가 어디인지 간에 재미있고, 의미가 있으면 된다는 생각이 대부분이고, 그것이 글의 등록자가 쓴 글이 아니라 타인이 쓴 글이라고 하더라도 굳이 개의치 않는다. 물론 무단전용이 극히 개인적인 정보가 아닌 이상, 큰 문제가 되는 것은 아니지만, 네티즌들은 이런 행위가 네티켓에 어긋나는 것임을 인식하고 있어야 한다.

둘째, 저작권침해다. 저작권침해는 가공된 정보의 복제라고 볼 수 있다. 예를 들자면, 교육정보를 제공하는 A사이트에서 데이터를 가공하여 정보를 만들어 제공하는데, 같은 종류의 B사이트에서 A사이트의 정보를 운영진의 양해를 구하지 않고 사용하는 경우에 저작권침해라고 볼 수 있다. 같은 종류의 사이트가 한둘이 아니고 보면, 알게 모르게 많이 일어나는 것이 저작권침해이고, 그만큼 사이버공간에서의 저작권보호는 힘이 들게 된다. 흔히 S/W 복제를 생각하지만, 이를 사이버공간 내 저작권침해 문제라고 보기는 어렵다.

셋째, 해킹행위이다. 해킹은 특정한 컴퓨터 시스템에 불법적으로 침입하는 범죄 유형으로 이는 정당한 자격을 갖지 않거나 인가를 받지 않고 타인이나 타 기관의 컴퓨터에 불법적으로 접근, 침입하여 그 시스템의 자료 또는 프로그램을 이용, 유출하거나 손상시키는 행위를 말하며, 이러한 불법 침입자를 해커라고 한다. 이들은 단순히 컴퓨터시스템에 단단히 쳐놓은 방화벽을 자기 기술로 뛰어 넘을 수 있다는 쾌감을 느끼기 위해서 침입하기도 하지만, 의도적으로 컴퓨터시스템에 접근하여 바이러스를 유포함으로서 시스템을 다운시키거나 정보를 유

출시킨다. 최근 해킹에 관련된 불법 S/W들이 많이 유통됨에 따라서, 이러한 해킹프로그램을 구입하여 호기심으로 컴퓨터 시스템을 해킹을 하는 다수의 네티즌들이 있는데, 이들은 보통 자신이 하는 행동이 얼마나 큰 범죄인지 인식하지 못하는 경우가 많다. 해킹을 하는 이유가 의도적인 범죄이든 단순한 호기심이든지 간에, 해킹은 그 자체로 시스템 운영자에게 불안감을 조성할 수 있으며, 시스템 사용자들에게는 시스템에 대한 신뢰를 떨어뜨리게 한다. 따라서 해커들은 단순한 호기심으로 인한 해킹을 하더라도, 해킹을 하고 나서는 그 접근경로와 시스템의 미비점을 시스템 운영자에게 전달하여, 큰 문제가 생기는 것을 막도록 도와주는 것이 바람직한 일이며, 전문적인 해커가 아닌 일반 네티즌들은, 어떤 불법복제 S/W의 유혹에도 넘어가지 않을 윤리의식을 지녀야 할 것이다.

3.3.2 사생활 침해

사이버공간에서는 특정인에 대한 자료를 동의가 없이 손쉽게 유통시킬 수 있다. 이런 개인정보의 유출은 당사자가 알지 못하는 상황에서 개인신상정보를 판매하는 행위를 포함하며 이는 사기와 같은 범법행위에 이용되기도 한다. 한 개인정보를 시스템 이용자가 부당하게 상업적으로 이용하는 경우가 있으며, 개인정보의 도용이 개인의 승낙과 무관하게 이루어져 개인에게 유무형의 피해를 입히는 경우가빈번해지고 있다(한국정보보호센터 2000). 현재 컴퓨터시스템의 다수가 개인정보의 보호에 대해 무방비한 상태이고, 많은 경우 간단한 해킹프로그램으로도 개인정보를 얻을 수 있다. 사생활 보호는 헌법에서 규정한 국민의 기본법이다.

사이버공간에서의 어떠한 개인정보의 유출도 기본법에 위배되는 행위이다. 범법을 하기 위해서 뿐만 아니라, 호기심으로 일부 사이트에서 특정인의 정보를 해킹하여 비밀번호를 바꾸거나 개인정보를 읊탐하는 경우 또한 범법행위에 속하게 된다. 전자상거래가 활발하게 이루어지고 있는 지금 어떠한 사소한 개인정보 유출이라도 저지되어야 할 것이다.

3.4 부적절한 정보게재

사이버공간에도 쓰레기가 존재한다. 원하지 않는 광고나 선전, 비방 같은 자료들이 그것으로 인하여 정보들이 쌓이게 되면 정작 받아야 할 정보를 받을 수가 없거나 필요한 정보를 찾아내는데 어려움을 겪게 된다(김경례 2000). 부적절한 정보게재는 크게 공공게시판의 경우와 전자우편의 경우로 나눌 수 있다. 공공게시판에서 부적절한 정보라 함은 게시판의 목적에 벗어나는 정보의 게재를 말하며, 사실무근 내지 불명확한 정보의 게재, 과도한 폭력을 묘사하는 정보, 외설정보의 유통, 상업적 광고의 게재, 부적절한 제목달기 등이 있다.

이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 사실무근 내지 불명확한 정보의 게재이다. 인터넷의 가장 큰 장점이자 단점은 게재된 정보가 불특정 다수에게 공개된다는 것이다. 아무도 안 볼 수도 있고, 의도하지 않은 많은 사람들이 볼 수도 있다. 이런 상황에서 게재된 정보가 사실무근 내지 불명확한 정보라면 이는 큰 문제가 될 수 있다. 예를 들어, 선거기간에 한 후보에 대한 글이 올라왔을 때 많은 사람들은 그 글에 관심을 보이고, 그 후보를 평가할

것이다. 이때 그 정보가 정확한 정보라면 상관이 없지만, 그 후보에게 치명타를 입히기 위해 고의적으로 게시된 정보이든지, 글을 올린 이도 확인할 수 없는 글이라면 그 글로 인해서 피해를 보게 되는 것이다.

둘째, 과도한 폭력을 묘사하는 정보이다. 인터넷에서는 TV와 같이 한정되어 있는 채널이 아니기 때문에, TV에서 제재되는 영상이나 말이 많이 표현된다. TV는 청소년보호법 등을 적용하여 너무 과도한 폭력은 방송이 금지되거나, 18세 미만 관람불가 표시를 할 수 있으나, 인터넷은 폭력적인 글이나 영상에 대한 제재가 불가능하다. 과도한 폭력을 묘사하는 정보는 어떤 의미에서 자신이 할 수 없는 것에 대한 대리만족으로 또는 스트레스 해소용으로 넘어갈 수도 있으나, 인터넷 연령층이 낮은 것을 고려하면, 청소년의 사이버공간상에서의 큰 문제점 중의 하나라고도 볼 수 있겠다.

셋째, 외설정보의 유통이다. 외설정보의 유통은 현실세계에서 뒷거래로 쉬쉬하며 이루어지던 것이, 인터넷이 활성화되고 부터는 공개적으로 이루어지게 되었다. 사이버공간에서의 외설사이트 자체가 문제가 되는 것이 아니다. 아이들이 만화를 즐기듯이, 성인들이 외설정보를 즐기는 것은 개인적인 취미라고 볼 수 있다. 하지만 게시판의 이용자가 성인인지 청소년인지 확인하지 않고 또는 확인할 수 없는 상황에서, 외설영상물을 올려놓고 이러이러한 사이트가 있다고 홍보하는 것은, 청소년들의 일탈을 유도하는 것이다.

넷째, 상업적 광고의 게재이다. PC통신상에서와 같은 일반 동호회게시판이 아닌, 인터넷 상의 게시판, 즉 각 사이트의 방명록은 그 존재

이유가 그 사이트를 방문하는 사람의 느낌이나 제안을 듣고자 하는 것이다. 이런 게시판에서는 흔히 상업광고를 볼 수가 있는데, 이들은 보통 물건의 매매와 사이트홍보 등, 게시판의 목적과 상관없는 내용들로 본래의 취지를 흐리고 있다. 네티즌들은 이를 흔쾌히 받아드리지는 않지만, 굳이 제재를 하지 않는 경우가 많은데, 이는 지하철에서 물건을 파는 모습을 모두들 우리의 문화인양 넘어가지만, 허가 없이 지하철에서 물건을 파는 것이 불법인 것과 같은 문제인 것이다. 물건의 매매를 위한 광고는 따로 존재하여야 한다. 단지 자신의 이익을 위해서, 무작정 게시판에 광고를 게재하는 일은 자제되어야 할 행위이다.

다섯째, 부적절한 제목을 다는 행위이다. 사이버공간상에서 게시판을 쭉 훑어보다 보면 유난히 조회수가 많은 게시물들은 자주 목격하게 된다. 관리하는 운영진에서 올리는 게시물이 아닌 이상, 보통 조회수가 많은 게시물은 최근의 관심주제이든가 아니면 호기심을 자극하는 제목일 경우가 많다. 제목으로 인하여 그 게시물에 접근하였을 때, 그 게시물이 제목에서 기대한 내용이면 상관없지만, 그 제목과 전혀 관련이 없다면, 조회자들은 심한 허무감을 느끼며, 다음 게시물로 옮겨가게 된다. 빠른 속도로 접속하는 조회자들이야 그냥 스쳐 지나가는 게시물이 되지만, 기존의 전화선을 이용한 모뎀 접속자들은 오랜 시간이 걸려 힘들게 받은 게시물이 기대한 내용이 아닐 경우에는 불쾌감을 느끼게 되기 쉽다. 제목은 그 글은 대변해 주는 것이다. 부적절한 제목으로 사람들의 호기심을 유발시키는 것은 자신의 글에 대한 신뢰감을 없애는 것일 뿐만 아니라, 게시판의 신뢰도마

저 멀어트리며, 조회자의 입장을 생각하지 않는 네티켓에 어긋나는 행위이다.

전자우편 상에서의 부적절한 정보는 정크메일과 사슬편지로 볼 수 있다. 정크메일이라 함은 인터넷상에서 보내지는 특정 기업이나 상품의 대량 광고선전물이다. E-mail은 얼마든지 복제가 가능한 디지털신호로 되어 있기 때문에 수십만 명에게 같은 내용을 동시에 보낼 수 있어, 네티즌들에게 큰 피해를 끼칠 수 있다. 이와 비슷한 개념의 스팸메일은 e-mail을 필요 이상 대량으로 전달함으로서 시스템의 효율을 떨어뜨리고 정보의 질을 낮추는 행위이다. 반면 사슬편지는 단지 몇 천원의 돈을 보내기만 하면 몇 억의 돈을 벌 수 있다든지 시키는 대로 안하면 불행이 온다거나 죽는다는 내용의 E-mail이다. 이는 예전에 알던 '행운의 편지'가 사이버공간으로 옮겨온 것으로 이런 사슬편지는 받는 사람으로 하여금 이상한 상상이나 불안감을 주며, 결국에는 기하급수적으로 증가하는 전자우편물로 네트워크의 불필요한 사용을 증가시키며, 디스크 공간을 쓰레기더미로 만들 수 있다. 이러한 사슬편지에 동참하는 것은 명백히 네티켓에 어긋나는 행동이다.

3.5 기타

이 외에도 네티즌의 일탈행위에는 조회수조작, 바이러스 유포, ID 도용 등이 있으며 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 조회수 조작이 있다. 사이버공간에서의 조회수는 단순히 글에 대한 조회수로 끝나는 것이 아니라 네티즌들의 최근관심과 호응, 신뢰도의 측정으로도 가능하다. 또한 각 게시판의 조회수

정도는 그 게시판의 활성화 정도를 나타내기 때문에 PC통신 서비스업체에서는 조회수로 그 게시판의 필요성 여부를 결정짓기도 한다. 그러므로 조회수 조작은 네티즌들이 크게 일탈하고 있다는 의식이 없이 빈번히 이루어지는 일탈행위가 될 수가 있다. 이러한 조회수 조작은 조회자들로 하여금 불필요한 정보를 접하도록 호기심을 야기하게 만들며, 각 정보에 대한 올바른 판단을 흐리게 만드는 행위이다.

둘째, 바이러스 유포이다. 컴퓨터바이러스는 병균바이러스와 같이 컴퓨터에서 일정조건이 되면 옮겨지고 컴퓨터파일을 파괴하며 치명적인 손상을 입히기도 한다. 이러한 바이러스는 악의적으로 유포되며 매년 바이러스 발생건은 계속 증가하고 있는 형편이다. 바이러스의 유포는 다른 일탈 행위에 비하여 네티즌들이 쉽게 행하는 행위는 아니지만, 일부 네티즌들에 의하여, 대다수의 네티즌들이 피해를 입을 수 있는 일탈행위로, 제재되어야 하는 심각한 일탈행위라고 볼 수 있다.

4 문제해결을 위한 대응방안

사이버공간에서 일탈행위가 점차 증가되고 그 정도가 더욱 심각해지면서, 이러한 문제점들에 대한 해결의 필요성이 부각되고 있다. 하지만 사이버공간의 익명성, 다양성 등의 특징으로 인하여 일탈행위의 제재에는 많은 어려움이 있다. 우리나라에서는 1994년 '정보통신윤리위원회'가 설치된 이후, 2000년 6월 '네티즌의 윤리강령'을 통하여 사이버 공간에서의 범죄 및 일탈행위를 막고자 하였으나 아직까지

일탈행위의 제재에는 크게 미흡한 실정이다.

4.1 문제점

앞장의 사이버공간에서 나타나는 일탈행위에 대한 분석을 통하여 나타난 문제점을 요약해보면 다음과 같다. 첫째, 법적장치의 미비이다. 개인정보유출, 해킹 등 이제는 범죄로써 인식되는 많은 일탈행위가 존재하지만, 법적으로는 큰 제재가 가해지지 않고 있을 뿐더러, 법으로 명시조차 되어있지 않다. 그런 이유로, 네티즌들은 윤리문제를 떠나 자신의 일탈행위가 범죄인지 아닌지도 인식하지 못하고 행하며, 또한 잘못이라는 것을 알면서도 많은 유혹에 시달리게 된다. 또한 범죄까지는 아니더라도 일반적인 윤리부재의 문제에서도 네티즌들이 따라야 할 규칙 등이 정해지지 않은 상황이다.

둘째, 기술적 장비의 미비이다. 많은 사이트에서 네티즌의 일탈행위를 막고자 기술적인 장비를 사용하고 있지만, 신뢰할 수 있는 기술적 장비는 신용 관련 기관, 국가정보기관, 기업정보 등에만 사용되고 있을 뿐, 대다수의 사이트에서는 ID보호 정책, 개인정보 보호정책 등에 대한 대비가 소홀하며, 간단한 프로그램하나로 해킹할 수 있는 미비한 장비만을 사용하고 있어 일탈행위에 노출되어 있다고 볼 수 있다.

셋째, 네티즌들의 윤리적인 인식의 부족이다. 일반적인 일탈행위 분석에서 몇몇의 일탈행위에 대한 인지도를 보면, 네티즌들은 자신이 행하고 있는 일탈행위가 잘못되었다고 인식하고 있지 않는 경우가 많았다. 네티즌 스스로가 자신의 행위의 잘못을 인식하지 못하는 이상, 일탈행위를 막는 것은 불가능하다.

이와 같은 문제점을 해결하고, 사이버공간상에서 네티켓을 정립하기 위한 대응방안을 법적 장치의 강화, 기술적 장비의 강화, 통신윤리교육의 실시, 가정에서의 관심 등으로 나누어 살펴볼 수 있다.

4.2 법적 장치의 강화

현재 청소년보호법, 성폭력범죄의 처벌 및 피해자보호 등에 관한 법률, 통신비밀보호법, 컴퓨터프로그램 보호법, 저작권법 등으로 사이버 공간에서 개인인권 보호나 범죄제재를 가하고 있지만, 실제적으로 빈번하게 일어나는 문제들에 대해서는 거의 영향력을 끼치지 못하고 있다(조찬식 2000). 현재 법에서는 당연히 지켜야 할 윤리적인 문제도 경범죄로 다스리고 있다. 이와 같이 사이버공간에서도 기본적인 네티켓이 유지되기 위한 법이 제정되어야 하며 또한 지금까지의 안일한 법적 대응에서 벗어나 컴퓨터범죄에 대한 체계적인 법적제재가 요구된다.

4.3 기술적 장치의 강화

법적 장치의 강화가 네티즌의 일탈행위를 제재하기 위한 방법이라고 한다면, 기술적 장비의 강화는 일탈행위로부터의 개인정보보호와 기본권보호를 위해서 이루어지고 있으며 이를 위한 기술적 장치는 다음과 같다(조찬식 2000).

첫째, 암호화 기법이다. 암호화는 데이터를 특정한 처리를 통해서 침입자 혹은 파괴자가 데이터를 입수하더라도 그 내용을 알 수 없도록 만드는 것을 말한다. 이는 신원확인, 인증,

발신자확인, 확인, 개인정보보호의 기능으로 이루어 진다. 신원확인은 메시지를 보낸 사람이 실제로 그 사람인지를 확인하는 과정이고, 인증이란 암호문의 원래 전송자를 확인하고 메시지 전문이 제대로 전달이 되었는지를 확인하는 절차를 말한다. 발신자 확인은 메시지나 파일을 보낸 사람이 그것을 부인할 수 없도록 만드는 과정이며, 확인으로 어떤 암호화된 통신 과정에서 신원확인과 인증을 한번에 처리한다. 또한 개인정보보호로 정보전달시 해킹으로부터 보호하게 된다.

둘째, 방화벽(firewall)의 설치이다. 방화벽은 네트워크보안에서 관련된 용어로 인터넷의 보안문제로부터 특정 네트워크를 격리시키는데 사용되는 시스템이다. 즉 문제시되는 외부의 불법적인 침입으로부터 내부를 보호한다는 뜻이다. 네트워크가 활성화되고 대중화되기 이전에는 네트워크 망에서의 보안이 그리 큰 문제가 아니었으나, 네트워크가 점점 거대해지면서 각각의 시스템에 대한 보안 문제가 큰 이슈로 떠오르게 되었다. 방화벽은 이러한 보안 문제에 대한 일종의 해결책에 해당하는 것으로, 설치하면 외부의 네트워크에서 자신의 시스템으로의 직접적인 접근을 막을 수 있다.

셋째, 인증서비스이다. 인증시스템은, 아직 일반화되지 않은 새로운 개념이지만, 기존의 계약서류에 날인을 하고 인감증명서를 첨부하는 것과 같은 개념으로 디지털서명이라고도 하며, 이는 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치에 의하여 전자적인 형태로 작성되어 송·수신 또는 저장되는 정보인 전자문서를 작성한 사람의 신원과 전자문서의 변경여부를 확인할 수 있도록 비대칭암호화 방식을 이용하여 전자서

명생성키로 생성한 정보로서 그 전자문서에 고유한 것을 말한다. 또한 이는 서명자 인식, 문서내용 변경 여부의 확인, 동일한 디지털서명의 재사용 불가, 문서작성 사실 부인방지 등의 특성을 가진다.

4.4 통신윤리교육의 실시

우리나라에서 일반적인 정보통신 교육은 주로 컴퓨터를 사용할 수 있는 기능을 갖도록 하는데 중심을 두었다. 1980년 초부터 정보화의 필요성이 인식되면서 컴퓨터교육을 실시하기 시작한 이래 줄곧 기능중심의 교육에 치우쳐 왔는데 그만큼 컴퓨터 인력을 양성하는데 있어서 정보통신 역기능에 대한 인식이나 역기능방지를 위한 교육이 우선순위에서 소외되어 온 것이다(유은숙 2000). 90년대 들어서 컴퓨터 보급이 늘고, PC통신서비스와 인터넷이 대중화되는 가운데 사이버공간의 일탈행위가 증가하면서 통신윤리교육의 필요성이 절실히 되었다. 현재 컴퓨터교육은 어느 곳에서도 정보통신 윤리를 가르치는 곳이 없다고해도 과언이 아니다. 따라서, 학교, 기업, 개인학원, 공공기관 등 컴퓨터교육이 실시되는 곳에서는 통신윤리교육을 실시하여 새로 컴퓨터에 접하는 사람들이 통신윤리에 대한 개념체계가 확립되도록 하여야 할 것이며, 기존의 네티즌들을 위한 통신윤리교육 또한 각종 PC통신서비스 업체나 인터넷사이트를 통해서 의무적으로 실시되어야 할 것이다.

4.5 가정에서의 관심

우리나라는 연령층이 높을수록 컴퓨터 사용 경험이 적거나 사용에 익숙하지 못하다. 컴퓨터가 보편화된 것이 불과 10년 남짓하기 때문에 학교교육을 마친 세대들은 컴퓨터를 접할 기회가 적었던 것이 그 이유라고 볼 수 있다. 직업상 컴퓨터를 다루어야 할 위치에 있는 사람은 직장에서 교육기회가 주어져도 그 수가 적고, 더구나 가정에 있는 전업주부의 경우는 더욱 거리가 멀다고 볼 수 있다. 따라서 정보통신으로 인하여 일어나는 일을 부모세대들이 이해하는 데에는 어려움이 따른다(한상완 1999). 부모들이 이렇게 컴퓨터와 거리가 있는 상황에서 정보통신 문화는 청소년들에 의해 주도되었고, 따라서 일탈행위 또한 빈번해졌다고 볼 수 있다. 이러한 상황에 대처하기 위해서는 부모들의 정보통신에 대한 관심과 컴퓨터 및 통신의 활용지식과 경험이 요구되며, 불건전 정보통신으로부터 자녀를 보호하여 일탈행위를 막을 수 있도록, 가정에서의 관심이 절실히 요구되고 있다.

5 결 론

지금까지 인터넷으로 특징지어지는 정보통신의 발달로 도래한 정보사회의 이해와 그 결과로 야기된 사이버공간상의 윤리규범인 네티켓에 대한 이론적 배경을 알아보고, 이러한 사이버공간에서 나타나는 일탈행위에 대하여 분석해 보았으며 이를 해결하기 위한 대응방안을 살펴보았다.

정보사회란 정치, 경제, 문화 등 사회구조 전반에 걸쳐 정보와 지식의 가치가 높아지는 사

회를 말한다. 즉 사회의 모든 분야에 정보가 하나의 상품이나 전략적 자원으로서 가치를 갖게 되어 사회 구성요소와 서로 영향을 미치는 성숙한 산업사회인 것이다. 따라서 정보사회란 정보와 관련된 부분만의 단순한 변화가 아니라 정보의 역할과 가치의 변화에 따른 사회의총체적인 변화를 지칭한다고 할 수 있다.

이러한 정보사회의 가장 중요한 동인은 정보통신 매체의 발전 즉 뉴미디어의 발전이라고 볼 수 있다. 뉴미디어는 기존의 매스미디어에 새로운 정보처리 및 정보전달 기술이 부분적으로 융합 된 것으로, 뉴미디어의 발전은 사이버 공간이라는 익명성, 다중성, 다양성, 쌍방향성의 특징을 지닌 새로운 신 커뮤니케이션의 영역을 창조해내었다.

사이버공간은 그 특징으로 인하여 전세계를 연결하는 지구촌네트워크로의 긍정적인 면뿐만 아니라 부정적인 면 또한 넓게 되었는데, 이 사이에서 네티즌들은 바람직한 활동을 하기 위해 사이버공간에서의 에티켓, 즉 네티켓을 필요로 하게 되었다. 네티켓이란 네트워크와 에티켓의 합성어로 통신상의 예절을 말하며, 비공식적인 통신상의 예절이라는 점에서 실제통신 이용상에서 가장 민감하게 느껴지고 반응하게 되는 것이다. 현실세계에서 도덕이 바람직한 사회 생활을 위한 가장 기본적인 윤리 의식이라면 네티켓이 사이버공간에서의 기본적인 윤리의식이라고 볼 수 있다. 이러한 네티켓에 대한 관심증기는 인터넷사용 인구의 증가로 가상공간의 시민, 곧 네티즌이 형성되고, 그에 따른 문제점들이 일어나기 시작하였기 때문이다.

사이버공간상의 문제점, 즉 네티즌의 일탈행

위는 대역폭의 낭비, 부적절한 언어의 사용, 정보도용, 부적절한 정보개재 등으로 나눌 수 있다. 하지만 법적 장치와 기술적 장치의 미비, 네티즌들의 윤리적인 인식부족으로 인하여 사이버공간에서의 일탈행위는 점차 증가되고 그 정도가 더욱 심각해지고 있다. 이러한 사이버 공간에서 발생하는 일탈 행위를 막기 위해서는 법적 장치를 강화하고, 암호화 기법의 활용, 인증서비스의 강화, 방화벽의 구축 등 기술적 장치의 보완이 필요하다. 또한 통신윤리교육을 실시하여 네티즌에게 윤리의식을 심어주고, 가정에서 자녀에 대한 부모들의 관심이 지속된다면, 사이버공간상에서의 일탈행위는 크게 줄어들 수 있을 것이다.

정보사회는 일상생활에서 많은 편의를 제공하지만, 정보화로 인한 사이버공간에서의 일탈행위는 사회적으로 많은 문제점을 야기하고 있다. 이러한 일탈행위는 사이버공간의 특징으로 인하여 쉽게 이루어지고 있는 반면 제재가 어렵기 때문에 그 문제가 더 크게 부각되며, 그 대응방안이 시급한 실정이다. 이러한 문제들은 정보사회로의 이행 과정에서 나타나는 단순한 과도기적 현상으로 이해해서는 안되며 또한 현실세계와 격리시켜 단순한 사이버공간에서의 문제로만 치부해서도 안될 것이다. 사회는 이러한 일탈행위를 막기 위하여 최선의 노력을 기울여야 할 것이며, 개인적으로는 통신윤리의식을 지니고, 최소한의 네티켓을 지키는 습관을 갖는다면, 정보사회의 사이버공간에서 살아가는 네티즌 뿐만 아니라 사회구성원 전부가 더 나은 정보화를 영위하게 될 것이다.

참 고 문 헌

- 김경례. 2000. 사이버 공간에서의 표현의 자유와 음란물 규제에 관한 연구. 『중앙 대인론연구논집』, 29(3) : 51-112.
- 문화관광부. 2000. 『바람직한 통신언어 확립을 위한 기초연구』. 서울 : 문화관광부.
- 손연기. 1999. 『정보사회와 정보문화 : 사회문화 정책적 접근과 방향』. 서울 : 금왕.
- 유광진. 1996. 『정보 사회와 윤리』. 서울 : 정 익사.
- 유은숙. 2000. 『정보화사회에서의 개인윤리에 관한 연구』. 석사학위논문. 한국교원 대 교육대학원.
- 윤영래. 2000. 『Cyberspace에서의 정보 Privacy 보호에 관한 연구』. 석사학위 논문. 한국외국어대 대학원.
- 이화용. 1996. 『정보통신과 정보화 사회』. 서 울 : 한성.
- 전석호. 1999. 『정보 사회론』. 서울 : 나남.
- 정국환. 1997. 『정보사회의 네티켓과 정보이용 윤리 정립방안』. 서울 : 한국전산원.
- 정보통신윤리위원회. 2000. 『정보통신윤리』. 서울 : 정보통신윤리위원회.
- 조찬식. 1995. 정보화사회의 문제점. 『정보관 리학회 학술대회 논문집』, 2(1) : 167-170.
- 조찬식. 2000. 정보사회에서의 정보보안에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 34(1) : 155-180.
- 한국인터넷정보센터. 2001. <<http://stat.nic.or.kr>>
- 한국정보보호센터. 2000. 『개인정보침해 국내 외 판례조사 및 분석』. 서울 : 한국정보보호센터.
- 한림과학원. 1995. 『정보 사회, 그 문화와 윤 리』. 서울 : 소화.
- 한상완. 1999. 『정보 사회의 전개와 정보 이 용』. 서울 : 구미.
- 홍윤선. 2000. 『클릭 네티켓』. 서울 : 중앙 M&B.
- Baird, R. M., Mays, R. R. & Rosebaum, S. E. 2000. *Cyberethics: social & moral issues in the computer age*. Amherst, NY: Prometheus Books.
- Bell, D. 1973. *The Coming of Post-industrial Society: A venture in social forecasting*. New York: Basic Books.
- Hamelink, C. J. 2000. *The Ethics of Cyberspace*. London: SAGE Pub.
- Shea, V. 1998. *The core Rules of Netiquette*.
- Toffler, A. 1980. *The Third Wave*. New York : Bantam Books.
- Yoder, Eric. 1999. "Netiquette." *Government Executive*, 31(5): 32.