

정보화사회와 윤리

성신여자대학교 2009학년도 1학기 교양강좌

IT학부 교수 김도형

2장 인터넷 문화

- 인터넷 시대의 생활방식
- 사이버 커뮤니티 문화
- 개인 미디어 문화
- 인터넷 대화 문화
- 유비쿼터스 사회
- UCC 문화

인터넷 시대의 생활방식

- 인터넷을 기반으로 한 생활환경 변화
- 다음이나 네이버를 중심으로 한 커뮤니티 문화가 싸이월드
를 중심으로 한 미니홈피로 변화
- 학습에서도 인터넷을 기반으로 한 교육의 범위 확대
- 경제활동에서도 사이버 공간을 활용한 규모가 증대
- 대중의 표현 방법도 신문이나 방송의 기존 미디어를 능가하
는 네티즌의 힘 강조
- 새로운 참여와 운동을 사이버로 확산시킨 대통령선거나 시
위문화 확산

사이버 커뮤니티 문화 (1/3)

- 인터넷 카페의 두 가지 의미
 - 컴퓨터를 설치하여 인터넷에 접속할 수 있도록 한 카페
 - 전자 카페(electronic café)
 - 다과 제공
 - 인터넷에 접속할 수 있는 컴퓨터가 설치되어 있어서 인터넷 등을 할 수 있는 카페를 의미
 - 인터넷 동호회, 향우회, 동창회 등과 같이 사이버 공간에서 다양한 만남이 이루어질 수 있도록 인터넷 포털 사이트에서 제공하는 커뮤니티
 - 다과를 제공하는 인터넷 카페와는 뚜렷이 구별됨

사이버 커뮤니티 문화 (2/3)

- 인터넷 카페
 - 다음(99), 네이버(03), 엠파스(04) 등에서 기본 서비스로 제공
 - 보통 회원제로 운영
 - 게시판을 통하여 정보 교환
 - ‘작고 포근한 세계’라는 공동체적 이미지를 간직
 - 인간은 하나의 주체적 존재로서 따뜻하게 대접 받을 수 있을 뿐만 아니라, 자신의 자유와 융통성을 즐길 수 있다.
 - 인터넷 카페에 따른 영향

긍정적 영향	부정적 영향
<ul style="list-style-type: none">• 공통의 관심사를 갖는 동호회 생성• 전문지식 획득 가능• 관심분야 정보공유• 동호회 상의 주체적 존재	<ul style="list-style-type: none">• 극단적인 동호회 생성

사이버 커뮤니티 문화 (3/3)

- 1촌 맺기
 - ‘사이좋은 세상(cytogether.cyworld.com)’
 - 싸이월드를 통하여 자기중심적인 인맥관리
 - 자발적이고 상시적인 쌍방향 커뮤니케이션 공간 제공
 - 싸이월드 1촌의 처음 시작은 기성 세대들이 가지고 있는 끈끈한 1촌의 느낌을 개인적인 미니 홈페이지에 도입
 - 네티즌에 의하여 1촌의 개념을 동료나 친분을 망라한 사회적 공동체로 형성

개인 미디어 문화 – 미니홈피 (1/3)

- 개념
 - 온라인 상에서 개인공간 할당을 통한 일종의 개인 홈페이지
 - 개인 명함 역할
 - 새로운 개념의 개인 미디어(Personality Media): 개인 명함 역할과 홈페이지의 기능 활용 형태
- 특징
 - 개인의 사적 공간 중심의 커뮤니티 형성
 - 폐쇄적 구조
 - 개인의 사생활
 - 친밀도, 관계성

개인 미디어 문화 – 미니홈피 (2/3)

- 종류

- 싸이월드(www.cyworld.com)

- 대표적인 미니홈피
 - 2002년경에 시작
 - ‘싸이 중독’, ‘싸이질’

- MSN 미니홈피(hompy.msnplus.co.kr)

- MSN 메신저의 파워플러스에서 제공
 - 2006. 07.에 종료
 - Windows Live 스페이스(windowlive.msn.co.kr)로 편입

- 다음 플래닛(planet.daum.net)

- 보다 세밀하게 자신의 인맥 네트워크를 관리

개인 미디어 문화 – 미니홈피 (3/3)

- 미니홈피에 따른 영향

	긍정적	부정적
영향	<ul style="list-style-type: none">• 손쉬운 제작• 홈페이지 관리의 편리성• 개인 홍보수단• 인맥간의 자료공유	<ul style="list-style-type: none">• 사생활 · 초상권 침해• 중독성• 거짓 정보의 유통• 저작권 침해 가능성

개인 미디어 문화 – 블로그 (1/4)

- 개념

- 1997, Barger, ‘weblog’, 웹(web)과 로그(log)의 합성어 → 1999, Merholz, “we blog”
- 인터넷을 의미하는 웹 + 기록을 뜻하는 로그
- 개방형 개인 커뮤니티 사이트

- 역사

- 1998년 미국, 인터넷 웹사이트 북마크에서 유래
- 2001년 ‘웹로그인코리아’ 모임에서 출발
- 2002년 상업적 블로그 등장
- 2003년 초에 일반인에게 알려지고 보급됨
- 블로그가 대중적으로 보급된 이유
 - 개인 홈페이지 기능의 추가되면서 보급이 이뤄짐

개인 미디어 문화 – 블로그 (2/4)

- 장점
 - 개인적 관심, 성향에 따른 정보 수집
 - 정보에 대해 공개 · 비공개 설정 가능
 - 개인의 의견에 대한 게재가 용이
 - ‘퍼뮤케이션’성행
 - 다른 사이트로부터 옮겨온 다양한 자료(‘펌’ 자료)와 커뮤니케이션의 합성어
 - ‘펌’ 문화에 익숙한 사람들 = ‘펌킨족’(‘펌’ + ‘KIN’)

개인 미디어 문화 – 블로그 (3/4)

- 대표적 사이트
 - 네이버 블로그(blog.naver.com)
 - 티스토리(www.tistory.com)
 - 이글루스(www.egloos.com)
 - 다음 블로그(blog.daum.net)
 - 야후 블로그(kr.blog.yahoo.com)
 - 올블로그(www.allblog.net)

개인 미디어 문화 – 블로그 (4/4)

- 블로그에 따른 영향

	긍정적	부정적
영향	<ul style="list-style-type: none">• 일기장, 일과 기록• 1인 미디어 역할• 개인 자료 업로드• 정보 스크랩• 친구들과의 대화의 장	<ul style="list-style-type: none">• 개인 정보 침해• 언론 자유의 문제

인터넷 대화 문화 – 채팅 (1/3)

- 개념
 - 사이버 공간 즉, 온라인 상에서 만나 이야기를 나누는 것
- 특징
 - 익명성
 - 다양한 형태의 채팅 (예: 음성, 화상)
- 형태
 - 1대 1로 이야기하는 형태 / 여러 사람과 함께 이야기하는 형태
 - 쪽지를 주고받으면서 이야기하는 형태
 - 상대방의 얼굴을 보며 이야기하는 형태

인터넷 대화 문화 – 채팅 (2/3)

- 종류
 - 텍스트 채팅 텍스트 형태의 채팅
 - 전송 데이터의 용량이 적고 속도가 느린 통신의 경우
 - 멀티미디어(tag) 채팅, 아바타(avatar) 채팅
 - 화상 채팅: 카메라를 이용한 면대면 채팅
 - 메신저
 - 인터넷에 연결, 실시간 메시지 교환 가능
 - 강력한 부가기능
 - P2P(Peer to Peer)
 - 개인과 개인이 중개 서버를 거치지 않고 자료를 교환
(예: 소리바다, 당나귀(eDonkey), 노새(eMule) 등)
 - 네트워크 게임

인터넷 대화 문화 – 채팅 (3/3)

- 채팅에 따른 영향

	긍정적	부정적
영향	<ul style="list-style-type: none">• 시공간의 제약 초월• 저렴한 비용• 다양한 사람과의 대화 가능• 솔직한 대화• 심리적 위안	<ul style="list-style-type: none">• 음란화• 강력범죄• 채팅/아바타 중독• 언어 파괴(축약어, <u>외계어</u>)• 초상권 침해

인터넷 대화 문화 – 댓글 (1/2)

- 개념

- ‘대응하다’, ‘응수하다’의 뜻을 지닌 대답하는 글
- ‘답글’, ‘리플’(← reply) 이라고도 함
- ※ ‘악플’, ‘무플’

- 특징

- 개인의 의견을 제시하고 공유
- 짧은 단문의 글로 좀 더 구체적으로 자신의 의견을 간결하게 표현함에 따라 의미 전달 효과성이 다른 어떤 대화 방식보다 큼
- ※ 집단지성(collective intelligence)? 다음 아고라?

인터넷 대화 문화 – 댓글 (2/2)

- 댓글에 따른 영향

	긍정적	부정적
영향	<ul style="list-style-type: none">• 신속한 정보 교환• 집약적 대화 방식• 다양한 여론 형성	<ul style="list-style-type: none">• 부정적 익명성 유발• 악의적 리플 양산

⇒ 제한적 실명제인 ‘본인확인제’가 2007. 7.부터 시행

유비쿼터스 사회 (1/4)

- 유비쿼터스(ubiquitous)?
 - "언제 어디서나 존재한다"(omnipresent)라는 라틴어에서 유래
 - '74 Negrofonte의 세미나, 88 Xerox PARC의 Weiser
 - 사용자가 네트워크라든가 컴퓨터를 의식하지 않고, 장소에 관계없이 자유로이 네트워크에 접속해서 사용할 수 있는 정보통신환경
 - 언제 어디서나 어떤 것을 이용해서라도 온라인 네트워크 상에 있으면서 서비스를 받는 환경/공간
 - '유비쿼터스 컴퓨팅'의 준말
 - 어떤 기기나 사물에 컴퓨터를 집어넣어 통신이 가능하도록 해 주는 정보기술(IT) 환경 또는 정보기술 패러다임
 - = 퍼베이시브 컴퓨팅(pervasive computing)
 - 디지털노마드(digitalnomad)
 - Macluhan, Attali, Deleuze

유비쿼터스 사회 (2/4)

- 정치·행정 부문
 - 양방향 의사소통이 활성화되고 양방향 의사소통 및 일반인의 손쉬운 참여로 인해 국민의 참여 증대
- 경제 부문
 - 물류비용의 대폭 감소 등으로 인한 경제의 투명, 효율화로 재택근무 및 정보를 활용하는 새로운 직업군의 출현 예상
- 교육 부문
 - 교실이나 운동장이 필요 없는 학교가 생겨나고 오감을 활용하는 체험적 교육방식이 활성화되며, 맞춤 교육서비스의 활성화
- 의료 부문
 - 병원은 환자의 병력 정보라든가 환자의 현재 상태를 자동으로 인식하고 실시간으로 추적하고 모니터링 할 수 있는 병원으로 발전되면서 오진을 감소와 함께 원격수술 및 기타 원격진료 서비스의 활성화

유비쿼터스 사회 (3/4)

- 유비쿼터스 실생활 활용 사례
 - U-헬스케어(= 의료 텔레메딕스)
 - 집안 곳곳에 심어놓은 각종 센서를 통하여 거주자의 생체상태라든가 변화를 감지할 수 있는 계측장비가 장착되고, 이들을 통해 수집되는 각종 생체정보는 의료센터의 서버에 실시간으로 전송되어 각 개인의 건강상태를 점검하는 데이터베이스로 활용(예: 잠실 포스코 더샵 스타파크 아파트)
 - FM 라디오 기반 데이터 방송
 - 일반적으로 라디오 방송국에서 사용하는 FM 주파수에는 다른 방송국들과 혼선을 막기 위해 음성 정보가 실리지 않는 여분의 FM 주파수 대역을 이용하여 12Kbps로 데이터를 전송하는 스폿 (SPOT: Smart Personal Object Technology)이라는 기술개발을 통해 일상생활에서 필요한 뉴스라든가 날씨, 교통과 주식 등의 문자 메시지를 실시간으로 받아볼 수 있음

유비쿼터스 사회 (4/4)

- 유비쿼터스 사회의 장점
 - 편리성/유용성 제공
 - 통신 방식의 무선화와 광대역화, 양방향화
 - 자연스러운 인터페이스의 컴퓨팅
- 유비쿼터스 사회의 문제점
 - 프라이버시 침해
 - 빈부간 정보격차 심화
 - 높은 기계 의존도
 - 정보보호와 보안
 - 새로운 사이버 범죄와 사이버 테러
 - 감시사회 문제

UCC 문화 (1/2)

- 정의
 - UCC (user created contents)
 - 사용자가 직접 제작한 제작물을 의미
(예: [위키피디아\(en.wikipedia.org\)](http://en.wikipedia.org) 백과사전)
 - 글과 사진 위주의 엔터테인먼트 콘텐츠 (entertainment UCC)
⇒ 동영상 위주의 정보 제공 콘텐츠(information UCC)로 발전
 - PCC (proteur created contents) 등장
 - 전문가(professional)와 아마추어(amateur)의 합성어인 프로추어(proteur)들이 자신의 블로그를 통해 제공하는 콘텐츠

UCC 문화 (2/2)

- 가치
 - 이용자가 스스로 콘텐츠를 생산하다는 의미를 뛰어 넘어 네티즌들이 올린 정보가 또 다시 네티즌들의 사이에서 공유, 갱신을 거듭하면서 새로운 가치를 얻게 된다는 점
- UCC의 현재
 - 사용자가 직접 동영상 파일을 올리고, 이를 복사하고 공유할 수 있도록 하는 능동성이 있어서 빠른 추세로 발전 중
- 문제점
 - 개인의 사생활 침해
 - 명예 훼손
 - 저작권 침해