

# 통신정책에 대한 인문사회과학적 연구(Ⅱ) 총괄보고서

2009. 11

연구 기관 : 정보통신정책연구원

연구책임자 : 손 상 영

참여연구원 : 김 희 연



## 서 언

과거에는 통신사업자가 통신정책의 주 대상이었으며, 이용자는 보호의 대상이었습니다. 그러나 인터넷의 등장으로 사이버 공간상에서 개인의 행동이 사회에 큰 영향을 미치기 시작하면서 통신서비스의 이용자가 새로운 통신정책의 대상으로 부각되고 있습니다. 그러나 사이버 공간에서 개인의 행동을 규제해야 한다는 주장과 이를 반대하는 주장이 맞서면서 아직 합의점을 찾지 못하고 있습니다.

기존의 통신정책의 철학적 배경은 공리주의와 도구적 합리성이라고 할 수 있습니다. 즉, 통신정책의 목표는 최대 다수의 최대 행복이며, 이 목표는 사회후생함수에 의해 수학적으로 표현되고 사회후생을 극대화시켜 주는 사업자 규제수준을 도출하여 집행하는 것이 정책당국이 해야 할 일입니다. 따라서 기존의 통신정책의 철학에는 사이버 공간에서 개인의 행동을 규제할 이론적 근거가 존재하지 않습니다. 우리는 개인에 대한 규제를 논하기 전에 그 논거를 제공할 새로운 철학적 배경을 마련해야 합니다.

오늘날 우리는 현실세계와 사이버 공간을 자유롭게 넘나들면서 생활하고 있습니다. 따라서 사이버 공간은 우리에게 매우 친숙한 공간이 되었습니다. 그럼에도 불구하고, 우리는 아직 사이버 공간의 본질을 잘 모르고 있습니다. 왜냐하면, 사이버 공간에 대한 존재론과 인식론과 같은 근본적인 문제에 대한 논의가 그 동안 별로 이루어지지 않았기 때문입니다. 또한 우리는 사이버 공간이 역동적인 공간이라고 하지만 그 역동성의 정체가 무엇인지, 그 역동성은 어디에서 오는 것인지 잘 모르고 있습니다.

통신정책에 대한 인문사회과학적 연구는 이와 같은 이론적인 질문에서 시작하여 사이버 공간에 대한 경험적인 연구로 그 연구범위를 확장해 나가는 증장기 프로젝트입니다. 금년도 프로젝트는 통신정책의 철학적 배경, 사이버 공간에 대한 철학적 고찰, 사이버 공간의 역동성에 대한 이론, 탈근대적 통신문화에 대한 실증분석, 인터넷 루머확산에 대한 실증분석 등을 주요 주제로 삼고 있습니다. 이와 같이 다양한

주제들에 대한 연구들이 궁극적으로 새로운 통신정책의 철학적 배경을 수립하는데 기여할 것입니다.

금년도 프로젝트는 정보통신정책연구원의 손상영 박사에 의해 기획되고, 추진되었으며, 본 총괄보고서는 정보통신정책연구원의 손상영 박사와 김희연 주임연구원 그리고 금년도 프로젝트에 참여한 연세대학교 김정오 교수 외 8인의 연구자들의 기고에 의해 작성되었습니다. 연구진의 노고를 치하하며, 통신정책의 인문사회과학적 연구에 더욱 정진하여 우리나라 통신정책을 위한 새로운 철학적 배경을 수립하는데 크게 기여하기를 바랍니다.

2009년 11월

정보통신정책연구원  
원 장 방 석 호

## 목 차

서 언 .....	1
요약문 .....	7
제1장 서론 .....	11
제1절 연구의 배경 .....	11
제2절 연구의 목표 .....	12
제3절 연구의 추진과 구성 .....	13
제2장 통신정책에 대한 철학적·이론적 논의 .....	15
제1절 통신정책의 철학적 배경 재정립을 위한 연구 .....	15
1. 연구목적과 구성 .....	15
2. 주요 연구결과 .....	15
3. 결론 및 정책적 시사점 .....	26
제2절 최근 통신정책 이슈에 대한 탈근대론적 재조명 .....	26
1. 연구목적과 구성 .....	26
2. 주요 연구결과 .....	28
3. 결론 및 정책적 시사점 .....	35
제3절 사이버 공간의 동학적 원리와 통신정책 .....	37
1. 연구목적과 구성 .....	37
2. 주요 연구결과 .....	38
3. 결론 및 정책적 시사점 .....	44
제3장 통신정책의 주요 이슈에 대한 실증분석 .....	48

제 1 절	탈근대적 통신서비스 이용행태에 대한 실증분석 .....	48
1.	연구목적과 구성 .....	48
2.	주요 연구결과 .....	51
3.	결론 및 정책적 시사점 .....	58
제 2 절	새로운 통신문화의 형성과 통신정책 .....	64
1.	연구목적과 구성 .....	64
2.	주요 연구결과 .....	65
3.	결론 및 정책적 시사점 .....	72
제 3 절	고령층의 통신서비스 이용문화와 통신정책 .....	73
1.	연구목적과 구성 .....	73
2.	주요 연구결과 .....	75
3.	결론 및 정책적 시사점 .....	80
제 4 절	인터넷에서의 루머확산과 통신정책 .....	82
1.	연구목적과 구성 .....	82
2.	주요 연구결과 .....	84
3.	결론 및 정책적 시사점 .....	88
제 4 장	결 론 .....	90
	참고문헌 .....	94

## 표 목 차

〈표 1-1〉 연구추진 내용 (2008년~2009년) .....	14
〈표 2-1〉 사이버 공간의 새로운 변화에 대한 시각 .....	40
〈표 2-2〉 다양성과 분업의 정도에 따른 유형 .....	43

## 그림 목 차

[그림 1-1] 연구추진 개요 .....	13
[그림 2-1] 감시의 유형별 분류 .....	32
[그림 2-2] 메가폰형 .....	42
[그림 2-3] 벨트형 .....	42
[그림 2-4] 나비리본형 .....	42



## 요 약 문

### 1. 연구개발의 목적 및 중요성

#### 가. 연구의 필요성

20세기 통신정책은 공리주의와 도구적 합리성을 근간으로 하는 근대성이 그 철학적 배경이다. 이에 따라 기존의 통신정책은 규제중심, 경제·산업 논리 중심이었다. 그러나 인터넷의 등장으로 탈근대적 성격이 강화되는 등 통신정책 환경은 급변하고 있어 기존의 통신정책의 틀로는 포괄하지 못하는 영역이 발생하게 되었다. 따라서 새로운 환경에 대한 정확한 이해를 통해 기존에 간과되었던 다양한 의미와 가치들을 반영하여 통신정책의 깊이와 외연을 확대할 필요가 있다.

#### 나. 연구의 목적

인터넷과 방통융합으로 인해 탈근대적 성격이 강화되고 있는 21세기 통신정책 환경에서 인문주의적 접근을 통해 통신정책의 철학적 배경을 재정립하고, 다양한 분야에서의 이슈를 연구하여 통신정책의 미래이슈와 패러다임 변화를 모색하고자 한다.

#### 다. 연구의 중요성

통신정책은 기존의 인프라, 시장경쟁, 보편적 서비스, 통신비밀보호 영역 등 사업자 규제뿐만 아니라, 이용자 규제 등으로의 영역확대를 꾀하고 있으나 이에 대한 사회적 합의는 이루어지지 못하고 있다. 이러한 상황에서 기존 통신정책에서 포괄하지 못했으나, 향후 통신정책의 주요 이슈로 부각될 이용자 영역에 대한 인문사회적 연구는 매우 중요하다. 이에 통신환경변화에 대응한 인문사회적 관점의 연구를 통해 기존의 경제·산업논리 중심의 정책연구가 수행하지 못했던 새로운 정책적 시사

점 발굴 및 주요 이슈에 대한 종합적인 대안을 제시하고자 한다.

## 2. 연구내용 및 범위

본 연구는 통신정책에 대한 철학적·이론적 논의에 대한 3개 과제와 통신정책 주요 이슈에 대한 실증분석을 수행한 4개 과제로 구성되어 있다.

- 통신정책에 대한 철학적·이론적 논의
  - 최근 통신정책 이슈에 대한 탈근대론적 재조명 (KISDI, 손상영)
  - 통신정책의 철학적 배경 재정립을 위한 연구 (연세대, 김정오)
  - 사이버 공간의 동학적 원리와 통신정책 (고려대, 박길성)
- 통신정책 주요 이슈에 대한 실증분석
  - 탈근대적 통신서비스 이용행태에 대한 실증분석 (경북대, 이강형)
  - 새로운 통신문화의 형성과 통신정책 (숭실대, 배영)
  - 고령층의 통신서비스 이용문화와 통신정책 (경북대, 조주은)
  - 인터넷에서의 루머확산과 통신정책 (한림대, 노기영)

## 3. 연구결과 및 시사점

가. 통신정책에 대한 철학적·이론적 논의

『최근 통신정책 이슈에 대한 탈근대론적 재조명』에서는 사회적 합의의 문제를 포함한 정책 이슈들에 대해 탈근대적 시각에서 접근해본 결과, 탈근대론이 근대론을 대체하는 것이 아니라 양자가 상호보완적인 역할을 할 수 있도록 조화를 이루는 것이 중요하다는 시사점을 얻었다.

『통신정책의 철학적 배경 재정립을 위한 연구』는 기존 통신정책의 근대철학적 배경인 도구적 합리주의와 공리주의의 문제점을 해결하고 탈근대론의 한계를 극복할 수 있는 새로운 통신정책의 철학적 배경의 대안으로서 사회적 구성주의를 제안하였다. 향후에는 사회적 구성주의에 대한 폭 넓은 의견 수렴을 통하여 21세기 통신정책

에 대한 새로운 철학적 배경으로서의 가능성을 타진해 보면서 다른 철학적 대안도 계속 모색해볼 필요도 있다.

『사이버 공간의 동학적 원리와 통신정책』에서는 우리나라 사이버 공간의 동학적 특성을 분석해 본 결과, 관계와 노드의 중첩성, 높은 미디어 순환성, 참여와 교류로 이끄는 강한 문화적 지향성 등으로 인해 역동성이 매우 높은 것으로 나타났다. 이 연구에서는 사이버 공간에서 힘의 전이, 집중, 분산에 대해 여러 가지 가설을 이용하여 설명하였다. 향후에는 이러한 가설들이 객관적인 검증을 통해 이론화되어야 할 것이다.

#### 나. 통신정책 주요 이슈에 대한 실증분석

『탈근대적 통신서비스 이용행태에 대한 실증분석』에서는 이동전화의 이용행태에서 탈근대적인 특징들을 발견하였다. 따라서 통신정책에 있어 탈근대적 시각의 중요성이 강조된다. 향후 스마트폰의 보급과 함께 무선인터넷이 활성화되면 무선인터넷을 비롯한 새로운 모바일 서비스에 대한 탈근대적 실증분석을 추진해 볼 필요가 있다.

『새로운 통신문화의 형성과 통신정책』에서는 바람직한 통신문화의 형성을 위해서는 프라이버시와 사적 영역에 대한 보호가 필요하고 다양한 형태의 기망행위에 대한 대처가 이루어져야 한다고 하였다. 이를 위해서는 선부른 일방적 규제보다는 인터넷과 관련된 주체들 간의 협치, 혹은 거버넌스의 구축이 중요하다. 향후에는 협치 거버넌스를 구체화하기 위한 방안도 연구할 필요가 있다.

『고령층의 통신서비스 이용문화와 통신정책』에서는 고령층의 이동전화와 인터넷 사용에 대해 참여관찰과 설문조사를 통해 실증분석을 해본 결과, 고령층 중에도 스스로 통신문화를 창조할 수 있는 적극적 실버이용자층이 형성되어 기존의 보호 위주의 고령층에 대한 통신정책에서 탈피할 필요가 있음을 알게 되었다. 따라서 이들 계층을 위한 그리고 이들 계층을 활용한 새로운 정책들을 마련할 필요가 있다.

인터넷을 통한 루머 유통과정을 사회적 네트워크 분석을 통해 살펴본 『인터넷에서의 루머확산과 통신정책』에서는 루머확산의 역기능을 최소화하기 위해서 지식검

색이 좀 더 정확한 정보를 제공할 수 있도록 자율적인 전문가 시스템 구축이 필요하며, 언론기관의 사회적 책임에 대한 국민적 요구가 강화될 필요가 있다고 하였다. 향후에는 정치적 루머확산 또는 경제적 루머확산과 관련된 문제를 대상으로 사회적 네트워크 분석을 추진하여 영역에 따라 분석결과가 어떻게 다른지를 비교해 보면 학술적으로, 정책적으로 의미 있는 연구가 될 것이다.

#### 4. 향후 연구방향

향후 통신정책에 대한 인문사회과학적 연구는 사이버 공간과 통신정책에 대한 철학적 논의를 확대하고 구체화하면서 통신정책 이슈들에 대해 다양한 방법론을 이용한 사회과학적 실증분석을 활발히 추진하는 것이 바람직하다고 생각한다.

## 제1장 서론

### 제1절 연구의 배경

20세기의 통신정책은 공리주의와 도구적 합리성을 근간으로 하는 근대성이 그 철학적 배경이다. 이에 따라 기존의 통신정책 연구는 규제중심, 경제·산업 논리 중심으로 발전해왔다. 그러나 인터넷의 등장으로 사이버 공간에서의 개인의 행동이 사회에 큰 영향을 미치는 등 통신정책환경은 급변하고 있다. 그리고 그 배경에는 탈근대성의 강화라는 사이버 공간을 포함한 사회전반의 패러다임 변화가 있다.

이에 따라 기존의 통신정책의 틀로는 포괄하지 못하는 영역이 발생하게 되었다. 기존의 통신서비스 정책은 인프라, 시장경쟁, 보편적 서비스, 통신비밀보호와 관련된 것이 주요 정책분야였다. 그러나 인터넷의 등장으로 참여·개방·공유가 새로운 인터넷 규범으로 자리 잡고, 소셜 네트워크의 확산으로 개인의 역할이 커짐에 따라 통신정책의 영역도 개인행동의 규제 문제로까지 확대되고 있다.

이처럼 통신정책 영역의 확대는 인터넷의 등장이라는 기술영역의 변화에 국한되지 않고 관련 산업 분야, 이용자, 그리고 사회전반의 모든 영역에 관련되어 있어, 이제 통신정책은 기술과 산업 영역뿐만 아니라 인문·사회영역을 비롯한 사회 전반의 환경변화를 포괄해야 할 것이다.

따라서 이러한 요구를 새로운 통신정책 현안에 대한 바람직한 정책 방향을 모색하는데 반영할 필요성이 커지고 있다. 이를 위해 무엇보다 필요한 것은 새로운 통신정책 환경의 본질을 파악하고 탈근대성 강화라는 패러다임의 변화를 정확히 이해하는 것이다. 그러나 새로운 통신정책 환경으로 인한 다양한 사회변화와 그 영향연구를 기초로 한 정책의 수립은 물론 탈근대성의 개념에 대한 근본적 논의조차도 충분

하지 못한 실정이었다.

이에 정보통신정책연구원은 방송통신위원회의 지원하에 ‘통신정책에 대한 인문 사회과학적 연구’를 시작하였고, 이 연구를 통해 통신정책의 철학적 배경은 무엇인지에 대한 근본적인 물음을 비롯하여 사이버 공간, 통신문화, 통신서비스 이용, 인터넷 루머 등 통신정책의 주요 이슈를 심도 있게 논의해보았다. 이를 통해 통신정책과 관련된 탈근대적 요소를 파악하고 통신정책의 향후 전개방향을 전망하고 중장기적인 시계 하에 종합적인 시각의 정책적 시사점을 제시하고자 하였다.

## 제2 절 연구의 목표

본 연구는 인터넷의 등장으로 탈근대적 요소가 확산되고 있는 오늘의 상황에 대한 정확한 이해를 바탕으로 통신정책의 깊이와 외연을 확대하기 위해 시작한 인문학, 사회과학 중심의 연구사업이다. 2009년도의 연구목표는 인터넷과 방통융합으로 인해 탈근대적 성격이 강화되고 있는 21세기 통신정책 환경에서 인문주의적 접근을 통해 통신정책의 철학적 배경을 재정립하고, 다양한 분야에서의 이슈를 연구하여 통신정책의 패러다임 변화를 모색하는데 있다.

이를 위해 먼저 통신정책에 대한 철학적 배경 재정립, 최근의 통신정책 주요 이슈에 대한 탈근대론적 분석, 그리고 사이버 공간의 동학적 특성 분석 등 이론적·철학적 논의를 하였다. 또한 새로운 통신정책의 대상으로서의 이용자에 대한 이해를 위해 새로운 통신문화, 탈근대적 통신서비스 이용행태, 인터넷에서의 루머확산, 고령층의 통신서비스 이용문화를 분석하였다.

이를 통해 기술과 산업관점의 통신정책을 넘어선, 탈근대성에 대한 정확한 인식을 토대로 그간 간과되었던 다양한 의미와 가치들을 반영한 새로운 통신정책의 방향을 제시할 수 있을 것으로 기대된다.

### 제3절 연구의 추진과 구성

본 연구는 인터넷의 등장으로 촉발된 통신정책 환경의 변화에 대한 고찰을 통해, 통신정책의 외연을 확장하고 바람직한 방향을 제시하기 위한 인문학, 사회과학 중심의 학제간 중장기 연구프로젝트인 『통신정책에 대한 인문사회과학적 연구』사업으로 시작하였다. 연구의 시작인 2008년도부터 본 연구는 기존의 통신정책에서 간과되었던 인문사회적 의미와 가치에 근거해 새로운 통신정책 방향을 제시하고자 하였다.

[그림 1-1] 연구추진 개요



2008년도의 『통신정책에 대한 인문사회과학적 연구(I)』에서는 미래사회와 통신정책, 미디어 문화와 통신정책, 통신서비스 이용행태 분석 등 통신정책이 담을 수 있는 사회문화적 맥락과 가치를 체계적으로 규명하고, 포괄적·인간중심적 통신정책 방향을 제시하고자 하였다.

그리고 2009년도의 『통신정책에 대한 인문사회과학적 연구(II)』에서는 2008년도의 연구에 기반해 새로운 통신환경과 관련된 다양한 이슈들을 발굴하였고, 주요 이슈들을 중심으로 탈근대적 변화들을 파악하고 향후 전망 및 정책 방향을 모색하였

다. 2009년도에는 총 7개의 세부과제가 수행되었으며, 이중 6개 과제는 공모를 통해 선정된 외부 연구진이 수행하였다. 주요 연구추진내용은 <표1-1>과 같다.

<표 1-1> 연구추진 내용 (2008년~2009년)

<p>통신정책에 대한 인문사회과학적 연구(I) (2008년도)</p>	<p style="text-align: center;"><b>연구 내용</b></p> <p>(총괄)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 새로운 통신정책 패러다임의 모색 (KISDI)</li> </ul> <p>(미래사회)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 정보사회의 미래와 통신정책의 새로운 패러다임</li> <li>▶ 사회통합을 위한 통신정책의 과제와 전망</li> <li>▶ 환경 및 생태계 유지 발전을 위한 통신정책적 대응</li> </ul> <p>(미디어 문화)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미디어 진화에 따른 통신문화 변화와 통신정책의 역할</li> <li>▶ 모바일 미디어 확산 및 개인화에 따른 사회문화적 변화</li> <li>▶ 고령화 시대 통신기술 이용행태 분석과 정책방안</li> </ul> <p>(통신서비스 이용행태)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 정보사회 신인류의 등장과 통신서비스 이용행태의 변화</li> <li>▶ 미디어 이용과 사회문화적 격차 및 양극화 문제 대응방안</li> <li>▶ 미디어 중독의 현황과 향후전망 및 대책</li> </ul> <p>☞ 세부 주제별 연구보고서(10권)</p>
<p>통신정책에 대한 인문사회과학적 연구(II) (2009년도)</p>	<p style="text-align: center;"><b>연구 내용</b></p> <p>(이론적·철학적 논의)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 최근 통신정책 이슈에 대한 탈근대론적 재조명 (KISDI)</li> <li>▶ 통신정책의 철학적 배경 재정립을 위한 연구</li> <li>▶ 사이버 공간의 동학적 원리와 통신정책 (주요 이슈에 대한 실증분석)</li> <li>▶ 탈근대적 통신서비스 이용행태에 대한 실증분석</li> <li>▶ 새로운 통신문화의 형성과 통신정책</li> <li>▶ 고령층의 통신서비스 이용문화와 통신정책</li> <li>▶ 인터넷에서의 루머확산과 통신정책</li> </ul> <p>☞ 세부 주제별 연구보고서 (7권)</p> <p>☞ 총괄보고서 (1권)</p>



## 제 2 장 통신정책에 대한 철학적·이론적 논의

### 제 1 절 통신정책의 철학적 배경 재정립을 위한 연구

#### 1. 연구목적과 구성

인터넷, 이동통신, 유비쿼터스 컴퓨팅 그리고 방송통신융합 등이 구현하고 있는 새로운 통신·미디어 환경에 따라, 우리사회는 빠르게 탈근대 단계로 진입하고 있다. 그럼에도 불구하고, 근대적 인식들과 방법론에 갇혀있는 오늘날의 ‘공공정책’은 그 한계를 드러내고 있다. 따라서 통신을 단순히 개인 간 의사소통을 매개하는 수단으로 바라보고, 공리주의적 관점에 입각하여 도구적·산업적 접근을 시도해온 근대적 통신정책에 대한 근본적인 성찰이 요구되는 시점이라고 할 것이다. 이에 따라 본 연구는 통신정책에 대한 기존의 ‘도구적(instrumental)’ 접근에서 탈피하여 ‘통신철학’, ‘통신매체 수용 현상’ 그리고 ‘정책철학’을 복합적으로 분석하는 입체적 접근을 제안한다.

#### 2. 주요 연구결과

##### 가. 서론

데카르트는 모든 것을 근거지우는 최종적인 토대로서 ‘주체’를 상정한다. 이것이 가능한 이유는 인간과 자연을 하나로 생각하지 않고 서로 다른 것으로 파악하였기 때문이다. 그러므로 물질에 속하지 않은 주체는 물질 밖에서 물질에 대하여 투명하게 관찰할 수 있는 것이다. 칸트에 이르게 되면, 이러한 주체의 우월적 지위는 세분화된다. 칸트는 자신의 비판서들에서 주체가 지식을 구성할 때 사용하는 수단을 3가지 영역으로 구분하였다. 즉, 칸트에게 있어서 주체는 인식적 영역, 규범적 영역, 미학적 영역으로 세분되어 나타난다. 이러한 주체의 세분화된 특징은 다음과 같은

근대성의 특징들을 형성하게 된다. 우선적으로, 근대성은 보편적인 객관성을 추구한다. 주체는 자연을 그대로 표상하는 것이므로 그렇게 표상된 진리는 언제나 보편타당하다. 근대적 주체는 자신이 가지고 있는 ‘실천이성’을 통하여 준칙들을 창설한다. 이렇게 창설된 준칙들은 어느 누구에게나 보편타당한 것이다. 따라서 객체는 적극적인 대화의 주체일 수 없었고 그것은 오직 수신자에 불과하였다.

언어적 전회가 언어에 대한 심층적인 탐구로 이어지게 되면서 근대의 기획은 곧 버려지게 된다. 비트겐슈타인이 상정하는 훈육, 즉 가르치고 배우는 관계는 더 이상 독백일 수 없다. 타인들은 더 이상 객체의 위치로 전락하지 않고 우리와 “더불어 존재”하는 것이다. 세계에 대한 하나의 그림으로서 역할을 하는 것으로 이해되던 언어는 사람들 사이의 대화를 이루어주는 수단으로서 이해되기 시작한다. 비트겐슈타인은 매우 다양한 종류의 언어활동이 존재한다는 것을 지적한다. 언어의 다양한 사용 방법에 대한 이러한 고찰은 우리로 하여금 거대 이야기를 말하는 것이 불가능하다는 것을 깨닫게 해준다. 리오타르는 비트겐슈타인의 언어놀이의 다양성에 대한 고찰로부터 탈근대성에 대한 개념을 발전시켜 나간다.

리오타르는 ‘포스트모던적’이라는 말은 극단적으로 단순화시켜서 말하면 “거대 이야기에 대한 회의”라고 표현한다. 리오타르는 언어가 자연을 비추는 거울이 아니고 하나의 통일된 용법을 가지고 있는 것이 아닌 이상 보편적 진리와 정의를 거부해야만 한다고 선언한다. 변화무쌍한 언어놀이는 곧 보편적 가치의 붕괴를 뜻하고, 이러한 가치들의 ‘통약불가능성’은 필연적으로 다원적인 공정성 추구로 이어지며, 주체와 타자가 보편적 가치에 따라 합일점을 찾지 못한다면 그들의 공존이 모색되어야 할 뿐만 아니라, 다양한 주체와 타자의 이야기를 보편적 가치에 따라 배제하고 억압하며 하나로 묶기보다는 그들의 다양한 이야기들이 존중받을 수 있어야 하는 것이다.

리오타르는 언어놀이들 사이의 화해불가능한 다양성, 통약불가능한 차이점으로부터 다원주의적 가치를 인정해주는 논리적 근거를 발견한다. 이질적인 담론 유형들을 조정할 수 있는 거대 이야기는 존재하지 않기 때문에 보편적인 정의란 불가능하며, 그럼에도 불구하고 그것을 내세우게 되면 이는 결국 어느 한 쪽에 대한 불의가

되고 만다는 것이다. 세계와 분리되었던 근대적 주체가 “세계-내-존재”로 해체되었을 때, 주체와 타자들은 모두 세계 내에서 공존하게 된다. 더 이상 주체는 타자들에 대하여 우월적 지위를 누릴 수 없게 된다. 탈근대성은 보편적인 진리와 정의를 내세우는 거대 이야기를 폐기할 것을 요청하면서 사안별 이야기를 할 것을 제시한다. 즉, 통약불가능성 내지 다원주의의 이념은 보편적인 화해가 불가능하다는 것을 받아들이게 만들고, 하나의 보편적인 객관성 내지 정의에 기초한 거대 이야기를 거부하게 만든다는 것이다. 사안들은 개별적으로 다루어져야만 하지, 하나의 보편적인 정의로서 다루어질 수는 없는 것이다.

#### 나. 통신에 대한 근대적 이해 및 규제

##### (1) 통신의 개념

통신이란 격지자(隔地者)간에 일정한 매체(medium)를 이용하여 정보 내지 의사를 교환하는 ‘소통행위(communication)’라고 할 수 있다. 기술적 측면에서 커뮤니케이션은 사람들, 장소들, 혹은 기계들 사이에 정보를 재현하고, 이전하며, 해석하고, 가공·처리하는 과정이라고도 할 수 있다. 사회적 측면에서 커뮤니케이션은 주체들이 다른 주체들과 의식, 정보 또는 감성을 상호 교류하는 소통적 상호작용현상이다. 기술적 측면에서 커뮤니케이션과 사회적 측면에서 커뮤니케이션을 인간 커뮤니케이션 양식이 갖고 있는 도구적 측면과 표현적 측면에 각각 대응시켜 볼 수 있다.

##### (2) 통신의 근대적 가치

통신은 개인 대 개인의 미세한 정서적 또는 도구적 문제들을 조정하는 미시적 단위의 사회적 상호작용에 그 토대를 두고 있는 커뮤니케이션 매체이다. 따라서 통신은 무엇보다 각 개인들의 내밀한 자기 세계, 사적 관계 그리고 이에 따른 불규칙적, 비공식적 소통으로서의 특성을 지니는 사적 대화의 형식, 필요와 욕구를 반영하는 방식으로 자리잡고 발전해 왔다. 이상적인 의미의 통신은 사적 대화 당사자들 간의 연결을 보장할 뿐 내밀한 사적 소통의 실질적인 형식과 내용 자체에 개입하는 것은 아니다. 사회적 동물인 인간은 누구나 타인과 교감하고 소통하려는 욕구를 가지고

있으며, 그러한 욕구를 충족시키는 커뮤니케이션 매체가 통신이었던 것이다.

### (3) 근대적 통신정책

근대적 통신규제 모델에 적용되어온 논리는 물리적 도구로서 통신 인프라에 대한 국가적 간섭의 정당화였다. 이와 같은 물리적 도구로서 통신 인프라 규제를 우리는 근대적 통신규제 패러다임으로 특징지워 볼 수 있다. 통신규제 패러다임이란 정보의 전자적 송수신의 신속성, 쌍방향성 및 그로 인해 갖게 되는 사회적, 경제적 가치를 우선시하는 정보 패러다임이라고 할 수 있다. 여기서 정보는 불가치적인 것으로서 양으로 계산되며, 그것의 가치, 의미, 영향, 결과에 상관없이 신속하고 효율적으로 확산되는 것을 목적으로 하는 ‘재화’이고 ‘상품’일 뿐이다.

근대적 공공정책이 보여주는 주요한 특징들 중 하나는 그것이 단일한 합리성, 즉 근대성의 근간을 이루는 ‘도구적 합리성’에 근거하고 있다는 것이다. 근대성이란 근대적 형태의 ‘합리성’을 뜻한다고 볼 수 있고, 그것은 ‘계산가능성’ 그리고 그에 따른 ‘통제가능성’ 원리로 구성된다. 근대적 통신정책 역시 통신 매체를 하나의 도구로 환원하여 바라봄으로써 근본적으로 이러한 세계관에 근거하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 특징들 때문에 근대적 통신정책은 ‘공리주의’와도 결합한다. 결국 근대적 통신정책은 ‘효율성’을 최대의 목표로 삼고 있는 것이다.

### (4) 근대적 통신이해의 한계

근대적 통신이해는 인터넷과 이동통신이라는 새로운 통신매체가 확장된 오늘날 점차 그 적실성을 의심받고 있다. 첫째, 인터넷은 그 개방구조 및 쌍방향적 소통구조를 통해 커뮤니케이션 양식, 나아가 인간이 소통하고 집단이 조직되는 방식 자체를 바꾸어 놓았다. 둘째, 이동통신(이동전화와 무선 인터넷)은 기본적으로 유선전화 내지 인터넷 이용에 있어서 시·공간적 한계를 극복하는 수단으로 볼 수 있지만, 그러한 기능을 넘어서 새로운 사회조직 원리를 추동하는 기제로 작동하고 있다. 즉, 인터넷과 결합한 모바일 미디어는 전통적으로 통신의 기능으로 간주되어 오던 도구적 기능 및 표현적 기능을 넘어 사회적 관계를 확장시킴으로써 민주적 잠재력을 받

휘하고 나아가 사회변화를 추동할 수도 있는 새로운 사회조직원리 기제로 작동하고 있는 것이다.

이처럼 인터넷 및 이동통신의 발전은 단순히 소통의 채널이 변화하였다는 것만을 뜻하지는 않는다. 또한 근대적 통신정책이 기대고 있는 ‘효율성’ 원리 내지 ‘도구적 합리성’은 통신매체를 하나의 도구로 환원함으로써, 통신에 대한 다원적이고 문화적인 접근을 방해하고 있다. 통신과 사회가 맺는 중층적 상호작용, 즉 통신문화 전반을 꿰뚫어보지 못하고, 그 기본적인 전개 방향을 기술 측면이나 산업 측면에 국한해서 바라보고 근원적인 ‘사회적 커뮤니케이션의 변화’에 관한 논의와 연결시켜 살피보지 못한다면, 통신정책은 필연적으로 표류할 수밖에 없다.

#### 다. 한국에서 근대적 통신의 수용 및 탈근대적 변용

##### (1) 근대적 통신매체 수용의 前史

커뮤니케이션을 사회문화사적 측면에서 검토하면, 조선시대 민중들은 문자 해독도 거의 할 수 없었고 활용할 수 있었던 통신매체도 별로 없었으므로 상호작용과 정보교환은 대부분 같은 장소에 모여 면대면으로 이야기를 통해 이루어졌다고 말할 수 있을 것이다. 구술문화는 이미 알고 있는 것이나 말한 것을 유지하는 것도 어렵기 때문에 새로운 생각이나 복잡한 주장들은 환영받지 못한다. 따라서 변화는 느리게 진행된다. 이 시기 보통 사람들이 자아 형성을 위해 활용하는 정보나 지식이 주로 면대면 커뮤니케이션을 통해 이루어졌다는 것은 그만큼 새로운 내용이 거의 없는 것이므로 그들의 세계관과 자아형성은 주로 전통의 계승 및 보존과 관련되어 있었다고 말할 수 있다.

##### (2) 근대적 통신네트워크의 구축 및 활용

전화는 해방 이후 1980년대에 이르기까지도 사적 활용을 위한 통신매체라기보다는 공적 영역에서 주로 이용되었고 신분을 드러내는 사치품에 가까워 투기의 대상이 되기 일쑤였다. 1980년대 중반까지도 한국사회에서 전화는 사적 통신을 매개하는 수단, 즉 커뮤니케이션 매체로서 ‘관계적’ 차원이 강조되기보다 그 정보수집 및

유통수단으로서의 역할, 즉 ‘기능적’ 차원이 강조되었고, 또한 부족한 인프라로 인하여 그 ‘재화적’ 가치가 강조되었다고 할 수 있다. 한국사회에서 전기통신 미디어인 전화가 주로 공적 활용이나 업무중심으로 사용되었던 것에서 벗어나 사교적, 오락적 용도로 변모되었던 시기는 대략적으로 1990년대 초였다고 할 수 있다. 개인의 생활관계를 미시적으로 조정하고 타인과 항시적으로 교감할 수 있는 통신매체가 갖는 본질적인 가치를 구현하도록 하였으며, 이러한 양상은 이동전화가 등장하면서 더욱 촉진되었다.

#### (3) 인터넷과 무선통신의 등장: 사적 활용에서 공적 활용으로

사회운동 수단으로서 인터넷 활용은 인터넷 게시판이 이슈에 따라 전국적인 영향력을 가질 수 있음을 보여주었고, 향후 우리나라의 독특한 PC통신문화였던 ‘정보’ 및 ‘번개’와 결합하여 ‘2002년 효선이 미선이 사망사건’을 둘러싸고 일어났던 촛불 집회 같이 인터넷을 플랫폼으로 하여 자발적으로 조직화된 사회운동의 시초가 되었다. 또한, 과거 사회에서 단편적으로 취급될 소사가 휴대폰을 통해 데이터화되고 인터넷을 통해 퍼져나가면서 다수의 분노를 이끌어내어 사회적 논란을 불러일으키고 나아가 일시적 문화 트렌드가 되었다. 2007년 대선에서 여러 후보들은 유세현장을 전국의 멀티비전 유세차량으로 중계하는데 와이브로를 활용했고, 와이브로 생중계는 저렴한 비용의 효과적 선거방식으로 소개되었다. 와이브로의 대선 하이라이트는 선거일 당선이 확정된 후 차량으로 이동하는 이명박 후보를 오토바이로 따라가며 생중계한 것이었다. 이명박 대통령의 당선 축하를 위해 이용된 와이브로는 아이러니컬하게도 이번엔 이명박 정부에 반대하는 사람들을 위한 테크놀로지로서 사회적 기능을 수행했다.

#### (4) 통신에 대한 이해방식의 변화: 한국사회의 경험으로부터

통신은 전통적으로 1:1의 커뮤니케이션을 뜻했다. 즉, 일상적으로 우리가 알고 있는 1:1 커뮤니케이션으로서의 통신은 한 개인이 개별자와 개별자로서 사사로운 감정과 의견을 주고받는 것으로 여겨졌다. 이제 통신을 정의하는데 있어 기존의 1:1

커뮤니케이션 방식으로는 설명력이 떨어진다. 통신은 1:1, 1:多, 더 나아가 多:多의 소통을 모두 포괄하기도 한다. 오늘날의 디지털 네트워크 기술은 근본적으로 양방향 환경을 제공하기 때문에 과거 우편, 전화의 영역에만 머무르던 통신의 영역은 더욱 넓어졌고, 그 양식도 다양해졌다. 따라서 통신 개념을 더 이상 1:1 커뮤니케이션에만 묶어둘 수 없게 되었고, 통신정책 또한 변화된 통신개념을 반영하여야 한다.

전통적으로 통신은 정보를 교환하고, 사적인 교감을 나누는 지극히 개인적인 커뮤니케이션 수단으로 여겨졌다. 그러나 오늘날 인터넷과 모바일이라는 두 뉴미디어는, 하버마스 수사를 빌면, 매스미디어가 잠식한 생활세계 내 공론장의 부활을 이끌고 있다. 인터넷이라는 사이버 공간은 담론의 생성과 확산, 참여와 행동의 독려가 이루어지는 공간으로서의 기능을, 모바일은 빠른 정보 전송능력과 편리한 휴대성을 기반으로 집합의 가속화와 빠른 정보의 제공을 도모하는 기능을 담당하고 있으며, 이러한 뉴 미디어 간 연계가 새로운 사회조직 원리로 자리 잡아가고 있다.

라. 탈근대성 수용을 위한 정책 패러다임

#### (1) 객관주의 패러다임의 쇠퇴

객관주의의 밑바탕에는 본질주의 인식론이 깔려 있다. 전통적인 인식론에서는 지식이란 무엇인가라는 질문을 제기하고 지식의 필요충분조건을 제시하려고 노력하였다. 그리고 진리 조건, 신념 조건, 정당화 조건 등 세 가지 조건을 제시하였다. 어떤 사람의 주장은 이러한 세 가지 조건을 모두 충족시켜야 비로소 지식이라고 할 수 있다는 것이다.

리오타르는 과학적 지식의 지위는 의문시되기 시작하였으며, 오늘날 효율성과 비효율성, 즉 수행성(performativity)이라는 기술적 게임이 나타나고 있다고 한다. 지식의 습득이 개인 및 그들이 가지는 정신들의 훈련과 불가분의 관계를 맺고 있다고 생각하는 과거의 원리는 이제 낡은 것이 되어가고 있으며, 또 앞으로 더욱 그렇게 될 것이다. 이와 같은 변화로 인하여, 기존의 전통적인 인식론에서 강조되던 진리라는 것은 그 중요성을 잃어버리게 되었다.

탈근대주의적 입장에서 보면, 인간 존엄성의 옹호자, 해방의 기수로 자처해 온 근대의 인간 중심주의, 계몽주의가 오히려 억압의 원인을 제공했고 전체주의를 초래했다는 것이다. 겉으로는 해방의 기수였던 근대 이성이 보편적 규범에서 벗어난 것으로 여겨지는 것에 대해서는 배제, 억압의 기능을 수행했다는 것이다.

## (2) 정책분석의 접근방법

기존의 정책에 대한 접근방식은 상당부분 실증주의적인 입장에 근거해 있었다고 볼 수 있다. 즉 정책 분석 및 평가에 있어 엄격하면서도 과학적인 방법을 요구했다. 실증주의적 접근방식의 현실에 대한 가정들을 정리해 보면, 첫째, 연구대상인 ‘현실’은 관찰자와 분리되어 있다고 가정한다. 둘째, 현실은 전체를 이루고 있는 부분들로 나눌 수 있는 유형적인 것, 즉 감각을 통해서 알 수 있는 것이다. 셋째, 현실은 시·공간을 통해 안정적이며, 어떤 자연법칙에 의하여 규제되고, 이러한 많은 법칙들은 인과관계의 형태를 띤다고 가정한다.

탈실증주의적 입장에서 실증주의의 가장 큰 문제점으로 제기되고 있는 사항들을 정리하면, 첫째, 연구의 비용이 가지는 효과성과 관련이 있는 ‘보편적 법칙의 적용 가능성’의 문제이다. 이러한 지적은 실증주의 접근방법을 활용한 연구결과의 보편적 적용가능성 및 일반화에 대한 거부이자, 보다 근본적으로는 실증주의가 가정하고 있는 보편적 법칙에 대한 회의이기도 하다. 둘째, 실증주의가 가정하는 가치중립성에 대한 회의이다. 정책분석 및 평가결과에 대한 실증주의적 접근방법에 대한 옹호자들도 이제는 가치가 정책연구에 영향을 미치지 않는다는 것을 주장하지 않는다. 셋째, 실증주의가 전제로 하는 객관적 실체로서의 현실에 대한 문제이다.

객관주의적 전제를 탈피하고자 하는 후기실증주의적 접근방식을 정리하면, 첫째, 현상학적 대응방법에서는 관찰할 수 있는 대상만을 수용한다. 사물의 전체를 모두 파악하는 것이 아니라, 현상학적 단순화를 시도함으로써 나머지 현상에 대해서는 판단중지를 하는 과정을 거쳐 사물의 본질을 보고자 하는 관점을 가지고 있다. 둘째, 해석학적 대응방법이다. 사물에 대한 이해의 방법론으로서 관찰이 중심에 있지 않고, 담론이 그



중심에 있다. 이는 단순한 담론이 아니라 사물에 대한 해석이 그 중심에 있는 담론을 말한다. 셋째, 비판이론적 대응방법이다. 비판이론은 부분이 아닌 전체 사회에 대한 비판과 변화를 지향하는 철학적 배경을 가지고 출발했다. 따라서 사회현상을 설명하거나 이해하려는 전통적 철학들과는 현상을 바라보는 시각에 있어 매우 많은 차이점을 보유하고 있다. 넷째, 구성주의적 대응방식이다. 구성주의는 현실을 바라보는 시각 자체가 여기에서 논하고 있는 다른 철학적 사조와 다르다. 현실은 주어진 것이 아니고 개인과 집단이 만들어 가는 것이며, 인간의 끊임없는 선택의 부산물이라는 입장이다.

### (3) 구성주의적 관점의 시론적 도입

표상주의나 객관주의에서는 인간 외부의 세계를 중심으로 형성된다고 보는 반면에, 구성주의에서는 인간과 대상의 만남에서 오는 인간의 경험적 세계를 중심으로 지식이 구성된다는 점에 근거하고 있다. 구성주의의 변화를 크게 4단계로 구분하면, 첫째, 인간이 스스로를 판단의 척도로 삼아 외부 세계를 인식하려는 단계, 둘째, 마투라나의 생물학적 평형 유지의 전제를 구성주의에 접목하는 단계, 셋째, 급진적 구성주의의 성립단계, 넷째, 사회적 구성주의의 성립단계이다.

급진적 구성주의와 사회적 구성주의는 모두 지식이 개인에 의해 구성되어진다는 관점을 가지고 있다. 이러한 측면에서 위에서 언급한 탈근대주의적 경향과 상당한 호응성을 가진다고 할 수 있을 것이다. 급진적 구성주의는 지식의 개별적 구성관을 주장함으로써 개인적 판단을 존중하게 해준다. 그리고 타인의 지식 주장에 대하여 관용을 베풀 수 있게 한다. 어떤 주장의 절대화, 독단화를 완화할 수 있는 장점이 있다. 그러나 문제점도 존재한다. 첫째, 상대주의, 주관주의로의 경향이 나타날 수 있다. 둘째, 지식관에 있어서 실용주의적 성격이 나타난다.

사회적 구성주의는 지식의 형성에 있어서 사회적 상호작용의 역할을 강조함으로써 급진주의가 가지는 문제점인 상대주의, 주관주의에서 벗어나게 한다. 바로 이 지점이 사회적 구성주의가 탈근대주의의 성격을 유지하면서도, 또한 그것을 넘어서는 관점을 만들어 내는 것이다.

#### (4) 탈근대성 수용을 위한 정책의 모색

사회적 구성주의의 접근방식은 사회과학자들이 사회현상을 탐구하기 위해서는 어떻게 사회적 상황이 짜여지고 사회적 정체성이 규정되는지에 대한 세밀한 관심을 가질 것을 촉구하고 사회과학 연구에 있어서 규칙과 규범, 정체성의 전환, 아이디어의 역할 및 언어의 중요성을 부각함으로써 사회과학 연구의 새 장을 열었다고 평가받는다. 사회적 구성주의의 해석적 접근방법에서는 다양한 참여자들(이해관계자들)이 정책과정에 가지고 오는 의미들, 정책을 정당화하기 위하여 사용된 논조들, 정책의 숨겨진 가정들 또는 시사점들에 대한 연구에 초점을 맞추고 있다.

객관주의적이고 실증주의적 접근방법을 취하고 있는 기존의 근대적 관점의 정책 연구는 다소 국가 주도적 또는 관료주의적 민주주의 제도형태를 가질 수밖에 없었다. 따라서 실제로 정책을 형성하고, 집행하는 공무원 또는 관료들의 객관주의적이고 실증주의적인 분석 및 결과에 근거하여 정책을 운영하고, 그 결과를 정확하게 예측하는데 초점을 두었다. 이러한 정책운영의 스타일은 객관주의 및 실증주의의 퇴조현상과 함께 상당부분 변화를 요구받고 있다고 할 수 있겠다. 이러한 변화는 최근 논의되었던 거버넌스(governance)에 대한 논의와도 연관성을 가진다.

#### (5) 사회적 구성주의 관점에서의 민주적 실험주의

웅거의 사회이론은 ‘인공물로서의 사회(society as artifact)’라는 관념을 극단으로 밀어붙이려는 시도라고 할 수 있다. 그는 “사회라는 것은 만들어지고, 상상되어지는 것으로, 근본적인 자연 질서의 표현이라기보다는 인간이 만든 인공물”이라고 이야기한다. 이러한 관념은 사람들이 그들의 의지에 따라 사회를 구성 또는 재구성할 수 있다는 것을 의미한다. 웅거가 판단하기에 근대 초기에 신의 섭리로부터 벗어나 인간의 주체성을 인식하고 ‘인간들의’ 사회를 새롭게 구성하려던 노력은 또 다른 범칙성의 추구(심층구조 사회이론) 또는 변화의 가능성을 잃어버린(실증주의적 사회과학) 오늘날의 사회이론적 경향으로 인해 난관을 거듭하고 있다고 판단한 것이다. 따라서 그는 ‘인공물로서의 사회’라는 관념을 그 궁극적인 지점까지 실현시키고자 오

늘날 우리 사회를 지배하고 있는 ‘허구적 필연성(False Necessity)’에 대해 분석하고, 이에 기반하여 그의 프로그램적 대안을 제시하였다.

구조 물신주의는 탈근대주의적 시각과 같이 상대주의적 시각을 가지고 있어 결국 “구조는 구조다”라고 하여 그것의 변화 가능성을 인정하지 않는 경향성을 의미한다. ‘제도 물신주의’는 현존하는 제도들은 역사적 과정을 통하여 필연적으로 귀결되었기 때문에, 그것들과 관련한 논쟁의 여지를 인정하지 않는 경향성을 의미한다. 즉 오늘날의 사회이론들은 심층구조적인 법칙성 또는 실증주의적 성향에 매몰되어, 결과적으로 변화를 향한 사회적 대안을 더 이상 상상할 수 없게 되었다는 것이다.

옹거의 사회이론은 ‘설명적’ 기획과 ‘프로그램적’ 대안의 부분으로 이루어진다. 옹거의 프로그램적 대안은 일반적인 사회이론들, 특히 우리가 ‘거대 사회이론’이라고 부르는 것들이 제시하는 지금 당장 시행 가능한 유일한 대안을 의미하는 것이 아니다. ‘프로그램적 대안’의 시도가 가지는 의미는 그의 ‘설명적 기획’과 ‘임시 개선작업(tinkering)’과의 상호관계 안에서 더욱 명확하게 나타난다. 옹거는 이러한 3가지의 결합을 민주적 실험주의(democratic experimentalism)라고 부른다.

‘설명적 기획’에 의해 도출된 문제점들은 프로그램적 대안을 설정하도록 해준다. 이렇게 설정된 ‘프로그램적 대안’은 설명적 기획에 의해 추상적으로 지적되었던 문제점들을 더욱 명확하게 보여준다. 이러한 과정 속에서 도출되는 방안들을 통하여 사회는 지속적인 ‘임시 개선작업’을 하게 되고, 사회는 일상 속에서의 점진적(piece by piece) 변화를 경험하게 된다. 즉 설명적 기획, 프로그램적 대안, 임시 개선작업, 이 3자는 끊임없는 상호작용의 과정을 수행한다. 이와 같은 프로그램적 대안의 논의 구조는 구성요소들 상호간의 역동적인 관계를 통하여, 허구적 필연성을 극복하고 사회적 변화에 적합한 사회 구조를 만들 수 있는 가능성을 제공해 준다.

옹거의 이론에서 오늘날 정책 전반 또는 통신정책에 응용할 수 있는 요소들을 도출해내면 ① 권한부여, ② 맵핑, ③ 비판, ④ 담론 절차, ⑤ 대안의 잠정성 인정을 생각할 수 있다.

### 3. 결론 및 정책적 시사점

결론적으로 탈근대적 성격을 나타내고 있는 통신환경에서 국민들로부터 정당성을 인정받는 통신정책을 위하여 뒷받침되어야 할 가치관에 대하여 제안해 본다면, 첫째, 탈근대적 변화를 보여주고 있는 사회에서 하나의 우월적 가치를 신봉할 수 없을 것이다. 즉 가치의 다원성을 인정해야 한다. 둘째, ‘효율성’과 대비하여 탈근대사회에서 중요시되는 가치는 ‘수용성’일 것이다. 즉, 최소 비용으로 최대의 효과를 내느냐라는 논거와 마찬가지로 그 정책에 직접 또는 간접적으로 나의 의사가 검토되었는가가 그 정책에 정당성을 부여하는데 중요한 논거로 작용하게 된다. 즉, 근대성과 탈근대성이 공존하는 현대 사회환경에서 참여자로서의 개인, 권한이 부여된 개인의 중요성은 탈근대성을 수용하는 정책 패러다임에서 핵심적인 가치라 할 것이다. 셋째, 정책이 확정적으로 고정되지 않는다는 것을 인정해야 한다. 옹거의 민주적 실험주의나 담론적 정책 패러다임에서 알 수 있듯이 지속적인 소통과 담화를 통하여 수정 또는 변경될 수 있다는 유연한 가치관이 필요할 것이다. 가치의 다원성을 인정한 담론의 소통과 개인의 중요성을 바탕으로 확보된 수용성을 통하여 절차적 정당성을 확보하였다고 해서 절차적 정당성을 바탕으로 결론의 수정불가능성을 인정한다면 이는 다시 근대적 이성의 ‘철창’에 들어가는 셈이 될 것이다. 따라서 지속적인 소통과 담화를 인정하는 정책의 유연성은 탈근대적 변화를 수용하는 정책철학의 종국적 가치라 할 것이다.

## 제 2 절 최근 통신정책 이슈에 대한 탈근대론적 재조명

### 1. 연구목적과 구성

인터넷은 20세기 후반부터 발생하기 시작한 탈근대적 현상들을 강화시키고 있으며 인터넷과 관련된 사회적 이슈들도 그 이면에는 탈근대적 요소들이 존재하고 있다. 따라서 개인의 행동에 대한 올바른 규제정책을 수립하기 위해서는 그 이면에 있

는 탈근대성을 정확하게 이해해야 할 것이다. 이에 본 연구는 탈근대성에 대한 정확한 이해와 사이버 공간에 대한 철학적 고찰을 바탕으로 최근의 새로운 통신정책 현안에 대해 탈근대적 비판을 수용할 수 있는 새로운 대응방향을 제시하고자 한다.

본 연구의 선행연구에 해당하는 손상영·김사혁·김희연(2008)에서는 새로운 통신정책의 도메인으로서 인격권, 재산권, 정체성, 보건, 사회적 신뢰, 보편적 접근, 환경을 소개한 바 있다. 본 연구에서는 위의 일곱 개의 영역 중 탈근대성과 밀접한 관련성이 있는 인격권, 재산권, 정체성, 사회적 합의에 대하여 탈근대적 논의를 전개하고자 한다. 그리고 이러한 논의에 앞서 이론적인 배경을 공고히 하기 위해 탈근대성에 대한 이해와 사이버 공간에 대한 철학적 고찰을 선행하고자 한다.

주요 연구결과는 다음과 같이 구성되어 있다. 본 연구는 탈근대성에 대한 이해부터 시작한다. 근대성과 탈근대성을 여러 측면에서 비교해 보면서 탈근대성에 대한 이해를 시도한다. 그 다음은 사이버 공간에 대한 자연철학적 고찰을 시도한다. 사이버 공간에 대한 존재론적 논의부터 시작하여 사이버 공간에서 인간은 사물을 어떤 방법으로 인식하는지, 그 특징은 무엇인지 그리고 현실 세계와의 차이로 인해 어떤 문제가 발생하는지를 살펴본다.

첫 번째 정책이슈로서 인격권과 정체성에 대한 탈근대적 논의를 한다. 인격권과 정체성에 대한 근대적 이론인 파놉티콘과 슈퍼파놉티콘을 검토하고, 탈근대적 접근인 시놉티콘을 소개하면서 그 안에서 문제에 대한 해답을 모색한다.

두 번째로 저작권에 대한 탈근대적 이론들과 정책적 시사점을 다루고 있다. 우선 저작권 제도의 근대철학적 배경을 검토하면서 그 한계점을 지적한다. 저작권에 대한 경제이론들을 근대적 모형과 탈근대적 모형으로 구분하고 이들의 주장을 비교분석하고 정책적 시사점을 도출한다.

끝으로 사회적 합의에 대한 탈근대적 논의를 하고 있다. 우선 사회적 합의 도출을 위한 기존의 갈등관리 제도들을 소개하고, 이들의 근대철학적 배경을 검토하여 그 한계를 지적한다. 새로운 갈등의 양상을 설명하고 사회적 합의를 위한 탈근대적 모형들을 검토하여 새로운 방향을 제시한다.

## 2. 주요 연구결과

### 가. 탈근대성에 대한 이해

인터넷은 그 자체가 탈근대적 성격을 가지고 있을 뿐만 아니라 인간의 행동과 사회의 가치관을 탈근대화하는 모멘텀을 가지고 있다. 따라서 개인의 행동에 대한 규제문제를 다루는 통신정책 연구는 탈근대성에 대한 충분한 이해를 바탕으로 해야 할 것이다. 그러나 개인에 대한 규제문제에 있어서 우리가 추구하는 방향은 탈근대론 자체가 아니고, 유연한 근대론을 기반으로 탈근대적 비판을 수용할 수 있는 새로운 가치관이 되어야 할 것이다.

근대성과 탈근대성을 여러 측면에서 비교해 보면 탈근대성에 대한 이해를 시도하는 것은 통신정책 이슈로의 적용을 위한 선결과제이다. 이를 위해 주체에 대한 양자간 차이, 보편성과 다양성, 불연속성과 연속성 등 근대성과 탈근대성의 특징들의 차이를 분석하였다.

첫째, 주체에 대한 인식의 차이이다. 근대성의 가장 큰 특징은 ‘주체성’의 등장이다. “나는 생각한다. 고로 존재한다(ego cogito, ergo sum)”는 데카르트의 언명이 보여주듯, 중세시대가 절대자를 중심으로 사유했던 시대라면 근대에 들어서는 ‘주체’를 중심으로 사유하며 이것의 절대성을 강조하기 시작했다. 인간주체, 이성, 그리고 과학과 수학에 대한 의존은 세계를 관찰하고 소유하고 조작하고 통제할 수 있는 대상으로 바라보게 만들었으며, 이후의 근대적 사고의 흐름을 주도하였다.

그러나 19세기 말에 등장한 탈근대적 사고가 선형적 주체개념을 해체함에 따라 이제 주체는 그 안에 자신도 완전히 알 수 없는 복잡성을 담고 있는 존재, 하나의 총체성을 간직하고 있다기보다 여러 조각으로 갈래갈래 찢겨진 존재로 파악되기 시작한다(이동성, 2008). 라캉은 근대철학의 대전제인 주체의 투명성과 주체가 주어졌다는 생각을 거부하고 주체 밑에 무의식이 존재함을, 그리고 언어구조를 통해 주체는 형성되는 것임을 주장하였다. 들뢰즈도 하나의 실체가 아닌 수많은 애벌레 주체가 적분된 것으로 우리가 일반적으로 이해하는 주체를 설명함으로써 탈근대적 주체개념의 생성에 기여하였다.

둘째, 보편성과 다양성의 문제이다. 근대성은 모든 개별적 현상을 만들어내고 그

것들에 단일성을 부여하는 하나의 중심으로서 보편성과 총체성을 추구한다(이진경, 2002). 그러나 동일성과 중심성의 원리에서 설정된 보편성은 기본적으로 이분법적 구조를 가지고 있고 차이와 불일치를 인정하지 않기에 오늘날의 다양한 주체와 문화를 담기에는 한계가 있다.

반면, 탈근대성은 근대성이 추구했던 보편성, 총체성, 그리고 단일성을 거부한다. 보편성이라는 이름하에 억압되었던 개체의 고유성을 인정하고, 거대담론에 묻혀 있던 ‘작은 이야기’들을 수면 위로 끌어올림으로써 다양성을 추구한다.

셋째, 불연속성과 연속성의 문제이다. 근대성은 이성에 근거하고 실체성을 추구한다. 비유하자면 근대성에서 추구하는 실체는 고체와 같다. 만약 이성의 틀, 논리, 이성의 작동방식이 액체와 같다면 본질적인 의미에서의 분석은 불가능하다. 하나하나가 따로 존재하기에, 불연속적이기에 우리는 과학과 이성의 잣대로 구분하고 분석할 수 있다.

그러나 우리 사회를 구성하는 모든 것들이 불연속적인가? 그렇지 않다. 우리의 주변을 관찰하면, 많은 것들이 연속적이다. 따로 존재하는 것 같은 개체들조차 그들 간의 상호연관성과 관계성이 존재한다는 측면에서 엄밀한 의미의 고체성과 불연속성은 매우 한정되어 있다. ‘연속성 혹은 흐름’은 탈근대성을 규정짓는 특징 중 하나이다. 만일 우리의 사회를, 그리고 그 구성요소들을 불연속적인 것으로만 본다면 소통이 이루어질 수 없을 것이고, 관계도 존재하지 않을 것이다. 불연속적으로 존재하지만, 그 곳에 연속적인 면이 있기에 우리의 삶과 사회가 유지되는 것이다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 근대성은 인간주체와 이성, 그리고 보편성과 과학에 대한 강조를 통해 객체를 소유하고 통제할 수 있는 것으로 바라보고 있다. 반면 탈근대성은 완벽한 주체가 아닌 주체의 과편화, 이성이 아닌 감정, 보편이 아닌 차이를 인정하는 다양성, 그리고 불연속적인 것이 아닌 연속적인 흐름에 주목하고 있다.

#### 나. 사이버 공간의 존재론과 인식론

물리적으로 볼 때, 사이버 공간은 다양한 선형으로 이루어진 회로들과 전송망의 연결된 모음(connected collection) 위를 흐르는 전자기와 위에 존재한다. 즉, 사이버

공간은 1차원 공간, 즉 선들의 세계라고 할 수 있다.

인간은 사이버 공간에 있는 대상(object)을 PC의 모니터에 투영된 모습을 통해 인식하게 된다. 즉, 전자기파 위에 있는 사이버 공간 안의 어떤 대상은 자신이 모니터에 어떻게 투영되는지에 대한 정보를 복제하여 통신망을 통해 이 정보를 인간의 PC에 전달해 주고, PC의 마이크로프로세서와 관련 소프트웨어들이 그 정보를 처리하여 모니터에 투영시켜 주면 비로소 인간이 그 대상이 무엇인지를 인식하게 된다.

인식과정에서 불가피하게 발생하는 디지털 복제 때문에 사이버 공간에는 복제된 정보들이 범람할 수밖에 없고 이에 대한 관리가 어려운 것도 사이버 공간의 내재적(intrinsic) 속성이라고 할 수 있다. 사이버 공간에서의 인식이 습관적인 신뢰에 기반하고 있는 것도 사이버 공간의 태생적 속성이라고 할 수 있다.

인간은 실존본능을 가지고 있다. 만일 자신이 사이버 공간에서의 존재감을 계속 유지하고 남에게도 자신의 존재를 계속 인지시키기 위해서는 계속해서 사이버 공간에서 의사표현을 해야 한다는 것이다. 그런데 이러한 의사표현을 지속적으로 하기 위해서는 위에서도 언급한 바와 같이 지속적으로 생각을 해야 하는데, 인간이 두뇌활동을 하기 위해서는 많은 에너지가 필요하다. 따라서 ‘에너지 절약형’ 의사표현들이 많이 분출된다.

정보통신 인프라의 고도화는 사이버 공간에서 노드들 간의 거리를 축소시켜 줌으로써 노드들 간에 상호작용을 더욱 촉진시키게 되고, 빈번한 상호작용의 결과 일부 노드들은 매우 강력한 의지력을 가지게 되고, 강한 의지력은 지속적인 상호작용과 네트워크 효과를 통해 주변의 약한 의지들을 흡수하면서 단기간에 거대한 의지력을 자신의 노드에 집중시켜 나가게 된다. 이에 따라 쏠림현상과 같은 대규모의 의지 증속 현상이 발생하기도 한다.

현실 세계와 사이버 공간은 그 작동원리가 다르기 때문에 규제 수준과 방법도 달라야 할 것이다. 모든 규제는 순기능과 역기능이 있으며, 규제자와 피규제자가 처한 환경에 따라 순기능과 역기능에 차이가 있을 것이다. 따라서 정부는 이러한 제반 사항들을 고려하여 최적(optimal) 규제수준을 찾아야 한다.

독재국가의 경우는 사이버 공간이 체제 유지에 방해가 되므로 강력한 규제가 최



적 규제수준이 될 것이다. 반면, 인터넷의 역동성과 다양성이 그 사회의 발전에 매우 중요한 요소라면 사이버 공간에 대한 강한 규제는 그 사회 발전에 장애가 될 것이다. 따라서 최적 규제수준을 찾아내기 위해서는 지난 10년간의 경험을 바탕으로 인터넷의 역동성, 다양성과 사회 발전의 관계를 객관적으로 규명해야 한다.

사이버 공간에서의 행동이 현실 세계에 미치는 악영향은 사이버 공간이 존재하는 한 근원적으로 막을 수는 없다. 하지만 사이버 공간에서의 인식의 문제점을 비롯한 사이버 공간의 제반 작동원리와 메커니즘을 인터넷 이용자들이 충분히 이해하고 있으면 그 피해를 줄일 수 있다고 본다. 따라서 사이버 공간의 근본적인 원리에 대한 활발한 논의를 통해 이론을 정립하고 이에 대한 교육이 필요하다.

#### 다. 인격권과 정체성에 대한 탈근대적 논의

통신정책에 있어 인격권과 정체성에 대한 탈근대성의 논의는 향후 정책의 방향을 설정하는데 매우 중요한 이슈가 될 것이다. 본 연구에서는 인격권·정체성의 근대적 접근으로 푸코(Michel Foucault)와 포스터(Marc Forster)가 주장한 파놉티콘(panopticon)과 슈퍼파놉티콘(super-panopticon)을 소개하였다. 파놉티콘은 1791년 영국의 철학자 제러미 벤담이 죄수를 효과적으로 감시할 목적으로 고안한 원형 감옥을 말한다. 푸코는 ‘감시와 처벌’에서 근대 사회의 특징을 한 권력자가 만인을 감시하는 체제로 설명하였다. 그는 파놉티콘이라는 원형감옥에 나타난 감시의 원리가 사회 전반으로 스며들면서 규율 사회의 기본원리로 탈바꿈했다고 주장하였다.

근대사회에서 국가는 파놉티콘이라는 시스템 속에서 언론 통제의 주체이며, 비인격화된 보이지 않는 규율권력으로 대다수 피지배층인 언론과 국민들을 한 방향으로 통제하였다. 이후 근대국가에서 현대국가로 진행함에 따라 언론기관도 거대화·독점화·집중화하여 다양한 정보나 소수자의 의견이 사회에 전달되는 것을 저해하는 현상이 나타나게 되었다. 매스미디어의 발달로 정보를 보내는 측인 매스미디어도 국가처럼 비인격화된 보이지 않는 규율권력이 파놉티콘의 주체가 되었다. 국민을 위한 알권리나 접근권이 등장하더라도 지금까지는 국가와 매스미디어들의 이해관계

로 국민들에게 불균형·편파적으로 이용되고 있는 것이 현실적인 문제이다.

인터넷과 정보통신이 발전할수록 현대사회의 감시체계는 시선을 이용해 공간 속에 놓여진 개인이나 집단의 육체, 행동이 아닌 행동의 흔적들만으로도 정보라는 틀 안에 그들을 가두어 놓고 감시가 가능하게 되었다. 인터넷에서의 쿠키, 로그분석, 카드사용 내역서, 교통위반 딱지, 수입 명세서 등 그들의 삶의 흔적만으로도 인터넷이라는 새로운 기술로 말미암아 그들의 전체 삶을 완벽에 가깝게 조망할 수 있는 능력을 지니게 된 것이다. 이러한 정보기술의 혁명으로 인한 새로운 파놉티콘 형태는 슈퍼파놉티콘으로 표현한다. 인터넷, 휴대폰, 스마트카드 등 다양한 미디어의 발전은 근대 이후로 구조화된 일방감시의 체계를 다방감시체계로 변화시켜 놓았다. 현대사회의 슈퍼파놉티콘의 사례로는 스마트카드(smart card), 전자태그(RFID), 차량 내비게이션, 콘텐츠관리시스템(CMS: Content Management System), 웹사이트 회원가입과 인터넷 쇼핑, 스마트폰(smart phone) 등에서 살펴볼 수 있다.

인격권·정체성의 탈근대적 접근으로 시놉티콘(synopticon)을 소개하였다. 노르웨이의 범죄학자 매티슨은 다수가 소수의 권력자를 감시하는 언론의 발달을 시놉티콘이라 명명하였다. 현재의 사회가 정보사회로 발전하면서 아직까지 일방적 감시의 파놉티콘 또는 슈퍼파놉티콘적 접근이 대세이기는 하지만 시놉티콘의 중요성은 점진적으로 증대하고 있다. 이는 시민운동, 인터넷의 발달 등으로 가능해진 것으로 정보의 유통과 접근이 용이해지면서 대중이 감시의 권력을 확보한 것으로 볼 수 있다.

[그림 2-1] 감시의 유형별 분류

		집중화			
공간 제약성	I. 고전적 의미의 파놉티콘	II. 슈퍼파놉티콘 - data surveillance - video surveillance 등			
	III. 상호감시 - person-to-person surveillance - peer monitoring	IV. 역감시 - inverse surveillance - counter surveillance 등			
		분산화			
				공간 초월성	

[그림 2-1]에서 시놉티콘은 언제 어디서나 감시가 가능하며 감시자와 피감시자 간의 상호감시 형태를 말하는 것으로 그림에서 III, IV에 해당하는 내용이 주요한 사항이 될 것이다. 실제로 21세기 현대사회의 감시에 대한 논의는 일반적으로 유형 II에 대해 주로 논의되고 있다. 그러나 유형 IV와 같은 경우 감시의 중심이 관료조직과 기업 등에서 피감시자인 개인으로 옮겨진 형태로 볼 수 있으며, 이러한 형태는 기존의 근대론적 접근에서는 발생하지 않았던 탈근대적 현상으로 볼 수 있다.

#### 라. 저작권에 대한 탈근대적 논의

PC와 인터넷이 개인들에게 보급되면서 소비자는 다양한 디지털 저작물 또는 디지털화된 아날로그 저작물들을 스스로 복제하여 이용하기 시작하였다. 이에 따라 소비자는 저작권자, 즉 저작물의 공급자와 경쟁관계에 놓이게 되었고, 저작권자는 자신의 고객이면서 경쟁자인 소비자를 통제하고자 법적, 기술적 측면에서 저작권 보호를 강화시켜 왔다. 근대경제학에서 소비자는 소비의 주체일 뿐 소비자와 생산자가 시장에서 경쟁을 한다는 것은 상상할 수 없는 일이었다. 그러나 오늘날 이러한 일들이 빈번하게 발생하고 있다. 이런 현상들을 포괄적으로 “경제주체들 간 경계가 모호해진다”고 하며, 경제영역에서 대표적인 탈근대적 현상이라고 할 수 있다.

저작권 보호와 관련된 모형들도 근대적 의미의 소비자를 상정하고 불법복제의 주체를 기업으로 보는 모형들과 불법복제와 소비의 주체를 소비자로 보는 모형들로 구분할 수 있다. 대표적인 근대적 저작권보호 모형으로 Landes and Posner(2003)의 모형을 고려하고, 탈근대적 저작권보호 모형으로 기본모형, Yoon(2002)의 모형, 손상영·안일태(2007)의 모형을 고려한다.

Landes and Posner(2003)와 Yoon(2002)을 비교해 보면, 두 모형 공히 저작물에 따라 최적 저작권 보호수준이 차별화되어야 함을 주장하고 있으나, 차별화의 기준이 전자의 경우는 저작물의 사회적 바람직함의 정도이고, 후자의 경우는 저작물의 개발비용이다. 공리주의적 경제이론에 따르면 저작권 보호수준은 “작가로 하여금 판매수입이 비용보다 클 것이라는 기대감을 갖도록 해주어야 한다”고 하였다. 따라서

개발비용에 따라 보호 수준을 차등화하는 것이 공리주의적 경제이론에 더 부합한다는 결론에 도달한다. 이는 탈근대적 저작권보호 모형이 근대적 모형보다 더 (근대경제학의 근간인) 공리주의적 해법과 부합한다는 역설적 결과에 도달한 것이다.

네트워크 효과의 존재는 탈근대적 현상의 하나인 쓸림(herding)의 주요 원인이다. 기본모형과 손상영·안일태(2007)의 모형은 소비자가 복제물을 생산한다는 측면에서 탈근대적 저작권보호 모형이지만 후자는 네트워크 효과를 고려하고 있으므로 좀 더 탈근대성이 강한 모형이라고 할 수 있다.

기본모형은 매우 단순한 모형이므로 매우 단정적인 결과를 제시한 반면, 기본모형에 네트워크 효과만 추가한 손상영·안일태(2007)의 모형은 그 결과가 매우 복잡해 보이지만 그 시사점은 다음과 같이 매우 명료하다. 최적 저작권 보호수준을 구할 때 네트워크 효과가 작으면 이를 무시해도 된다. 만약 네트워크 효과가 크다면 복사본의 품질을 고려해야 하는데, 품질이 열악하면 비보호가 최적이고, 품질이 좋으면 비보호부터 네트워크 효과 계수 사이의 모든 수준이 최적수준이 될 수 있다. 따라서 네트워크 효과가 크면 복사본의 품질에 관계없이 비보호를 선택하면 최적이 된다.

이들 모형에서는 개발비용을 고려하지 않았지만 개발비용을 고려해 보면 적어도 다음과 같은 주장을 할 수 있다. “네트워크 효과가 크고 개발비용이 매우 낮은 경우 비보호가 최적이다.”

#### 마. 사회적 합의에 대한 탈근대적 논의

기술의 발달로 다양한 정보와 의견이 자유롭게 교환되는 환경이 구현됨에 따라 오늘날의 사회적 갈등은 일반시민의 적극적인 참여 속에 확대·재생산 되는 등 이전의 사회갈등과는 다른 양상을 보이고 있다. 최근 2008년도의 미국산 쇠고기 수입 갈등으로 촉발된 촛불집회의 경험은 우리에게 갈등을 해소하고 사회적 합의를 모색할 수 있도록 도와주는 무엇이 필요하다는 인식을 갖게 해주었다.

이에 정부는 <공공기관의 갈등 예방과 해결을 위한 규정(대통령령 제19886호)>을 통해 국가의 갈등관리 전반을 위한 제도적 장치를 마련하였다. 이 규정은 갈등을 예방하

고, 일반 시민들의 참여를 보장하는 등 이전의 제도에 비해 진일보하였음은 분명하다.

그럼에도 불구하고 기본적인 인식은 갈등을 관리하고 통제할 수 있다는 것을 전제하고 있으므로 오늘날의 탈근대적 현실을 제대로 반영하고 있지 못하다. 근대성에 기초한 인식은 곧 갈등을 얼마나 효율적으로 관리하고 통제할 것이냐의 문제가 된다. 이 과정에서 도출된 합의는 최종의 결과물이 되고, 갈등은 종료되었다고 보는 것이다. 그러나 우리 사회의 갈등이라는 것이 이렇게 단순한 구조를 가지지 않는다. 일차적으로 합의가 도출되었다고 해도, 이후에 파생되는 갈등도 있기에 갈등의 시작과 끝을 명확히 하기도 어렵다.

또한 현재의 법·제도들은 이성과 합리성에 기초한 모델로, 평등한 주체들이 합리적이고 이성적인 토론을 통해 합의를 도출할 수 있는 공론장을 전제하고 있다. 그러나 현실에서는 일반시민의 참여는 제한적이고, 주체들 간의 토론도 불평등한 관계 속에서 이루어지고 있다. 무엇보다 감성적이고, 비이성적인 행위자들이 갈등과정에 개입하고 있어 법이나 제도가 의도한 것과는 다른 양상으로 진행되기도 한다.

이러한 근대성에 기초한 현재의 제도들이 가진 한계를 극복하기 위해 몇몇 학자들은 난장모형을 제안하였다. 난장모형은 사회적 숙의시스템의 탈근대적 원형이라고 볼 수 있다. 모두가 참여하는 다양한 종류의 대화 속에서 보편성과 합의가 아닌 개별성과 불일치에 의한 다원적인 해방의 가능성을 기대할 수 있다. 그러나 사회적 합의를 도출하기에는 다소 부합하기 어려운 면이 있다. 탈근대성의 추구는 근대성의 추구만큼이나 이상적인 것으로 현실의 세계를 고려하지 못하는 측면이 있다. 더구나 이것이 정책과 관련된 것이라면 더욱 그러하다. 시민들은 참여를 원하고 그 욕구가 충족되기를 원하지만, 그렇다고 안정성을 포기하는 것은 아니기 때문이다. 따라서 근대성과 탈근대성의 절묘한 조합이 이루어져야 한다.

### 3. 결론 및 정책적 시사점

향후 통신정책에서는 시넵티콘의 활성화를 통해 프라이버시 침해, 인터넷 실명제

를 비롯한 인격권·정체성의 문제에서 발생하는 부작용을 최소화하는 것이 필요하다. 시민운동과 다양한 NGO들에 의한 행정 및 사법 권력에 대한 감시, 대기업의 횡포와 통신·인터넷 기업의 개인정보 유출에 대한 감시, 의정과 언론에 대한 감시, 시민운동의 또 다른 권력화에 대한 끊임없는 성찰과 자기 감시, 인터넷과 같은 새로운 미디어의 통제에 대한 반대운동, 정보의 수집을 제한하는 강력한 프라이버시법의 입법화, 그리고 역감시를 위한 정보 공개권 확보 등이 결합할 때에 시놉티콘이 더욱 강화될 것으로 예상된다. 다만 시놉티콘은 의도와는 달리 오히려 정보통신의 감시 체계를 확대 재생산하는 결과를 초래할 수도 있기 때문에 이를 주의해야 할 것이다.

국내외적으로 저작권 보호는 지속적으로 강화되어 왔으며, 이에 따라 공정이용의 범위는 축소되어 왔다. 이와 같은 지속적인 저작권 보호의 강화는 근대적 저작권 모형에 따르면 경제성장과 기술의 발전에 기인하는 현상으로 정당화될 수도 있겠지만, 현행 저작권 제도와 같이 모든 저작물에 대해 일률적인 저작권 보호정책은 사회적으로 효율적이지 않다는 것도 지적하고 있다. 즉, 근대적인 관점에서조차 현행 제도는 개선의 여지가 있다는 것이다. 소프트웨어 등 정보재를 다루고 있는 탈근대적 모형들은 개발비용과 네트워크 효과에 따라 저작권 보호의 수준이 달라져야 함을 설명하였다. 특히, 네트워크 효과가 크고 개발비용이 작은 정보재에 대해서는 저작권 보호가 필요 없음을 이론적으로 입증하였다. 소프트웨어 중에는 기존의 공개된 소스코드들을 잘 활용하여 소액의 개발비용만 들여서 만든 것들도 많으며, 이들 중에는 매우 큰 네트워크 효과를 가지고 있는 것들도 존재할 것이다. 이런 부류에 속하는 정보재들은 저작권을 보호하지 않는 것이 사회적으로 바람직하다는 결론에 도달하였다.

사회적 합의의 도출을 위해서는 근대성과 탈근대성의 절묘한 조합이 이루어져야 한다. 이런 점에서 김정오·오탈원(2009)이 정리한 ‘가치의 다원성’, 권한이 부여되는 참여자로서의 개인을 강조한 ‘수용성’, 그리고 지속적인 소통을 통한 변경가능성을 강조한 ‘유연성’을 사회적 합의를 도출하기 위한 숙의시스템의 설계와 운영에 적용하는 것은 국가나 제도가 가지는 효율성을 어느 정도 유지하면서도, 탈근대적 현실을 반영할 수 있는 절충안이 될 것으로 기대된다.

### 제3절 사이버 공간의 동학적 원리와 통신정책

#### 1. 연구목적과 구성

근자에 들어 새롭게 웹 2.0이라고 이름을 붙인 것이 새로운 기술적 변화만을 겨냥한 것은 아니다. 초기의 이상과 목적을 실현할 수 있는 환경이 현실화될지 모른다는 가능성 때문에 주목할 필요가 있다. 이렇듯 웹 2.0은 단순한 웹의 기술적 특징만을 의미하는 것이 아니라 웹을 통해서 실현할 수 있는 가치와 목표를 포함하는 개념이다. 그러나 웹 2.0이 상징하는 사이버 공간의 발전적 진화 양상이 우리가 선진국에 견주어 더 낙관적이라고 판단하기 어렵다.

그동안 여러 영역에서 관측된 바 있는 사이버 공간의 다양한 움직임은 ‘사회적 플랫폼’을 준거로 그 특성을 포착하고 나아가 동학을 규명하는 사회과학적 탐구는 이와 같은 배경에서 중요성을 지닌다. 사이버 공간에 새로운 변화에 대한 시각들은 지나치게 기술결정론적 시각을 견지하고 있으며 비즈니스적 관점에서 치우쳐 사이버 공간을 둘러싼 현실세계와의 연관성이나 현실적 배경에 대한 탐구는 소홀한 측면이 있다.

이 같은 배경에서 본 연구는 지금까지의 사이버 공간에서 나타나고 있는 변화를 동학적 관점에서 정리하고 새로운 흐름들을 분석하고 그 특징을 설명하는 것을 기본 목적으로 한다. 단순한 기술진화의 시각을 지양하여 현실세계와의 상호영향력을 포착하기 위한 사회구성적 관점에서 사이버 공간의 동학에 관한 설명모델을 제시하고 이에 근거하여 새로운 변화의 성격을 규명코자 한다. 동시에 한국사회의 사이버 공간의 특징들을 동학적 관점에서 정리하고 평가하는 작업을 병행할 것이다. 이 같은 작업은 그동안 사이버 공간이 보여준 긍정과 부정의 기능적 양면성을 극복하고 웹 2.0의 성공적 연착륙을 통한 정보사회의 바람직한 제도화의 기반을 다지는데 기여할 것으로 기대한다. 연구의 기본 목적과 절차는 다음과 같다.

첫째, 지난 15년 동안에 한국사회의 사이버 공간에서 전개된 변화양상을 개관하고 거시적 맥락에서 사회문화적인 동학의 요인을 설명하도록 한다. 시기별로 확산

과 초기 제도화 단계와 안정화단계로 구분하여 기본적 양상을 정리하고 사회문화적 측면에서 동인을 추출한다.

둘째, 사이버 공간의 새로운 흐름에 대한 논의를 웹 2.0과 관련한 현상을 중심으로 이에 관한 관점들을 정리한다. 먼저 웹 2.0의 일반적 특징을 정리한 다음 이를 둘러싼 여러 관점들을 비교하기로 한다. 잔여론, 대중주의, 엘리트주의, 급진적 비판주의, 낙관적 자유주의, 낙관적 공동체주의의 6가지 입장으로 최근의 사이버 공간의 변화에 대한 관점을 비교 평가한다.

셋째, ‘사이버 공간의 동학’에 대한 논의에서는 먼저 진화론적 관점을 비판적으로 정리하고 사회구성주의 시각에서 사이버 공간의 동학을 규명하기 위한 설명모형을 제시한다. 동학의 다양한 차원에 주목하여 현실세계와 사이버 공간의 상호영향을 포착하기 위한 설명 모델과 함께 이와 관련된 사이버 공간 내부 요인과 외부 요인을 제시한다.

마지막으로는 사이버동학에 대한 발견을 기초로 정책적 함의를 도출한다. 특히 프라이버시 문제를 중심으로 정책의 방향을 제안하기로 한다.

## 2. 주요 연구결과

### 가. 한국사회 사이버 공간의 시기별 전개와 동인

한국사회 사이버 공간의 시기별 전개과정은 크게 1994년부터 2003-4년까지의 확산 및 제도화 초기단계와 이후의 일상화 및 안정화 단계로 구분할 수 있다. 제도화 초기 단계에서의 사이버 공간의 동학은 일차적으로 새로운 인구(노드)들의 지속적 성장이라는 맥락에서 설명될 수 있다. 인터넷을 하나의 거대한 네트워크라고 간주할 때 네트워크의 급속한 성장으로 현실세계에서 나타나는 규모의 효과를 크게 압도하는 네트워크의 ‘지수적’(exponential) 발현성을 경험한 것이다. 특히 월드웹과 대선과정에서 나타난 네트워크의 ‘성장’의 메커니즘을 기반으로 한다. 동질적 핵심 집단의 존재도 이 시기의 사이버 동학의 주요 메커니즘의 하나이다.

안정화 단계에서 인터넷을 통한 정보검색이나 정보획득은 오프라인에서의 그것



을 크게 압도하며 인터넷 뱅킹, 인터넷 쇼핑이 크게 성장하여 일상생활이 사이버 공간내로 편입되고 온라인과 오프라인 미디어 등 미디어간 융합이 가속화되는 본격적인 ‘접속사회로의 전환’ 과정에 들어섰음을 의미한다. 사이버 공간의 안정화 단계는 일, 미디어, 사회관계 등 대부분의 일상 영역에서 오프라인의 세계와 결합과 융합이 본격화되는 단계로 규정할 수 있다. 일상화 단계에 들어서면서 사이버 공간은 이제 ‘또 하나의 현실’로 인식되기에 이른다. 현실의 한계가 극복되는 이상형이나 현실의 도피처로서 ‘분리된 현실’ 대신에 사이버 공간과 현실세계의 밀착과정에서 촉발되는 다양한 역동성을 포착하는 시도가 요구되는 것이다.

이 과정에서 작용하고 있는 사회문화적 동인은 다음의 세 가지 요인이다.

첫째는 문화적 전통의 자원이다. 한국사회의 사이버 공간 혹은 정보화의 단계적 전개과정은 한편으로는 기술적 진화에 상응하는 정보사회로의 전환 과정에서 발견되는 보편적 경로를 보여주고 있지만 동시에 한국사회가 직면하고 있는 특수한 조건을 드러내 보인다. 문화적 자원은 일종의 문화의 전통적 자원을 말하는 것으로 과거 오랫동안의 역사적 경험을 통해서 형성되었지만 여전히 오늘날에도 행동양식과 사유에 영향을 미치는 최빈 성향을 의미한다. 참여적 공론과 연고성을 강조하는 소집단주의 전통은(김은미·김현주, 2004; 장원호, 2005) 사이버 공간에서 참여와 교류에 대한 ‘현저한 욕구’를 낳은 문화적 배경이다.

두 번째는 개인화의 껍으로 인한 요인이다. 한국 사이버 공간의 개인화의 동학은 개인화되고 원자화된 상태에서 사이버 공간에서 집단이나 인간관계를 새롭게 형성하는 방식이라고 규정하기 어렵고, 동시에 서구의 근대화 과정에서 나타난 것과 같이 이해관계에 의해 분화된 이차집단적인 개인의 결합체로서 규정하기 힘들다. 또한 개인화의 양상은 미디어와 문화 사이에 일종의 ‘지체(lag)현상’마저 띠고 있다는 발견들이(윤명희 2007; 노명우, 2008) 이를 뒷받침한다. 인터넷 공간에서 급속한 개인화는 개인의 일상적 삶을 추월하여 진행되는 경향이 있다는 의미이다

세 번째는 인터넷 미디어의 순환적 역동성이다. 인터넷 공간에서 토론장(아고라), 게시판, 실시간 기사의 상호 순환은 실로 빠른 속도로 진행된다. 인터넷에서는 현실

에서 이루어지는 소식과 기존 미디어에 실린 콘텐츠, 실시간으로 인터넷에 올라오는 의견이 한곳에서 집중되기 때문에 여론 형성의 가속도가 매우 크고 그 영향력이 상호작용하면서 커다란 폭발력을 갖는다(이호영 외 2008 ; 백육인. 2008). 지난 촛불 집회는 이와 같은 인터넷 미디어의 복합성을 가장 잘 보여준 사례이다.

#### 나. 사이버 공간의 변화에 대한 다양한 입장들

잔여론, 대중주의, 엘리트주의, 급진적 비판주의, 낙관적 자유주의, 낙관적 공동체주의로 명명된 각각의 주장들은 최근 사이버 공간에서 나타나고 있는 변화의 동인과 방향, 그것이 사회와 개인에 미치는 영향, 그리고 사이버 공간의 통제 문제와 관련하여 아래 <표 2-1>과 같이 정리된다.

<표 2-1> 사이버 공간의 새로운 변화에 대한 시각

입장	핵심 주장	주요 사회적 효과	통제의 필요성과 과제
잔여론	웹의 새로운 변화가 미치는 효과는 미미함	보다 장기적 관찰이 필요	아직 필요 없음
대중주의	문화의 질적 하락	전문가의 몰락 대중 선동	사적 권리의 적극 보호, 게이트키퍼 필요
엘리트주의	사회전체에 도움이 되기보다 일부에 의한 이익의 독점과 전유	독점과 통제의 강화	독점의 극복
급진적 비판주의	자본주의 가치실현의 도구화 내지 혼육화의 새로운 방식	자본주의적 이익실현의 또 다른 방식	극복을 위한 잠재적 가능성 다소 존재
낙관적 자유주의	다양성을 매개로 경제적 자율성의 구현	생산자와 소비자의 쌍방향적 이익실현	자율성과 다양성의 유지
낙관적 공동체주의	협업과 집합지성에 의한 공유성의 실현	공동선의 실현	자율적 분화

#### 다. 사이버 공간의 외부 동학의 모델

진화론적 단계론은 인터넷을 둘러싼 기술적 변화에 주목하고 이에 상응하는 상호작용의 특성과 이로 인해서 창출되는 가치를 연결시키고 있다는 점에서 의의가 있지만 구체적으로 사이버 공간의 현실적 동학을 입체적으로 포착하기 위해서는 아래

와 같은 측면이 고려되어야 한다.

첫째, 진화와 변화 과정에서 다양한 요인들이 영향을 미칠 수 있기 때문에 이들 요인에 따라서 다양한 경로의 변화가 진행될 수 있다. 둘째, 웹의 기술적 특성과 사회문화적 요인 사이의 다중적 연관성에 대한 고려가 요구된다. 이러한 맥락에서 웹의 특성에 과학적으로 접근함에 있어서 ‘사회기술적 관점(socio-technical perspective)’은 인간의 상호작용성과 기술의 상관성을 보다 명확히 드러내 줄 것으로 기대된다. 셋째, 웹 2.0의 모범 사례들이 어떻게 일반적 수준에서 제도화될 수 있는가에 대한 종합적 검토가 수반되어야 한다.

이와 같은 배경에서 사이버 공간의 동학으로서의 외부 요인-외적 동학 모델을 제안한다. 이 모델은 사이버 공간의 외부 요인이 사이버 공간에 영향을 미치고 다시 외부세계에 영향을 미치는 과정을 규명한다. 즉 현실세계 → 사이버 공간 → 현실세계의 과정에 대한 설명모델로서 가장 포괄적인 설명을 시도한다. 사이버 공간과 현실세계의 역동성에 초점을 맞추어 특히 사이버 공간이 현실세계를 재생산하는 양식에 주목하는 것이다.

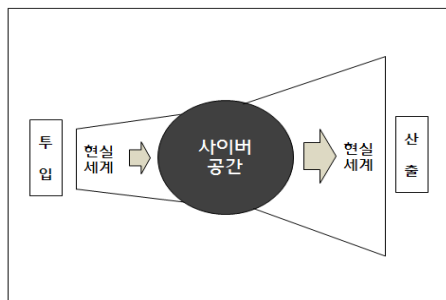
사이버 공간과 현실세계의 상호영향을 비교하기 위해서 ‘시스템 모델’을 도입하기로 한다. 투입 → 처리(경과) → 산출의 일반적 경로를 상정하는 시스템 모델에서 투입과 산출은 현실세계의 요소를, 경과 과정은 사이버 공간의 활동과 기능을 각각 의미한다.

모델화는 현실세계의 투입 요소가 사이버 공간으로 유입되는 양상과 사이버 공간을 거치면서 다시 현실세계에 영향을 미치는 양상의 변화에 초점을 맞춘다. 변화 양상은 증폭, 증대, 확산과 같이 요소의 가치가 증가하는 과정과 감소, 축소, 선택 등 요소나 가치가 축소되거나 선별되는 과정으로 구분할 수 있다. 이를 고려할 때 아래의 세 가지 유형이 현실적으로 가능하다. 이 유형은 사이버 공간과 현실세계 모든 역학 관계를 포괄하는 것은 아니며 상호영향력과 파급효과가 상대적으로 크게 발생하는 상황에 적용될 수 있는 것들이다.

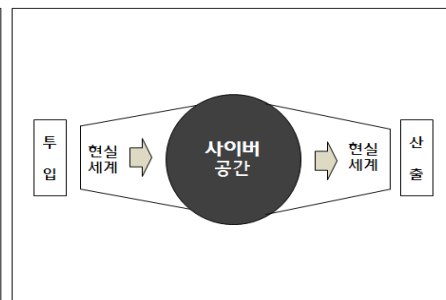
첫째 유형은 현실세계에서 증폭된 가치나 이슈가 사이버 공간을 거치면서 더욱 확산되어 다시 현실세계에 영향을 미치는 과정으로 진행되는 이른바 ‘메가폰형(Megaphone type)’이다.

두 번째는 ‘벨트형(Champion belt type)’으로 이 유형은 현실세계의 이슈나 가치가 확산되어 사이버 공간으로 수용된 후에 사이버 공간을 거치면서 현실에 대한 영향력이나 효과가 제한적이거나 감소하는 유형이다. 벨트형 동학은 사이버 바깥에서 증대된 현실 세계의 이슈나 가치가 사이버 공간으로 유입되는 양상은 메가폰형과 동일하지만, 사이버 공간이 현실세계에 미치는 파급성에서는 차이가 있다.

〔그림 2-2〕 메가폰형

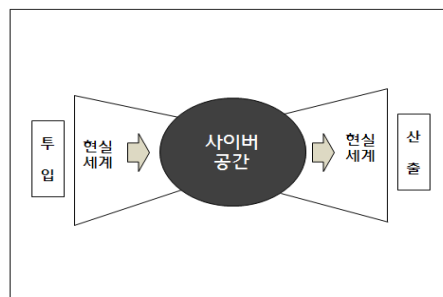


〔그림 2-3〕 벨트형



‘나비리본형(Bowknot type)’으로 부를 수 있는 세 번째 유형은 현실세계에서 사이버 공간으로 이르는 경로는 축소되지만 사이버 공간에서의 활동으로 현실세계에 대한 영향력이 확대되는 과정으로 묘사된다. 현실세계에서 사이버 공간의 투입에 이르는 범위가 점점 좁아지는 이유는 사이버 공간에서 특정 욕구나 가치를 중심으로 결집되기 때문이다. 사이버 공간에서의 활동이 보다 특정 가치를 실현하거나 충족한다는 의미이다.

〔그림 2-4〕 나비리본형



## 라. 동학의 요인별 설명

동학 요인별 설명에서는 네트워크의 규모, 구조적 양상, 확산 메커니즘, 노드의 사회성(사용자의 욕구와 인구학적 요인)을 중심으로 설명하였다.

첫째, 규모의 동학이다. 정치적 네트워크는 크기가 매우 크지만 이에 따른 가치는 노드의 수에 비례한다. 동심원의 안쪽에 위치한 창의적 네트워크는 네트워크의 크기는 작지만 창출되는 가치는  $n$ 의 지수함수의 크기로 확장된다. 링크의 분포에 있어서도 원의 가장 바깥에 있는 정치적 네트워크는 불평등의 정도가 매우 심한 멱함수 분포를 보여주는데 비해서 사회적 네트워크는 무작위유형을 그리고 창의적 네트워크는 균일한 유형을 나타낸다(Mayfield, 2007). 이들은 각각 현실적인 네트워크의 특성을 가리키는 것이라기보다는 특정 상황에서 발현될 수 있는 조건을 말하는 것이다.

두 번째 결합의 동학은 유유상종의 동질화와 다양성의 조건을 규명하였다. 네트워크상에서 시간의 변화에 따라서 고정적 지위를 중심으로 진행되는 동질화가 촉진된다는 경향이 있다. 시간이 지나면서 네트워크상에서 동질적 노드들은 상호간 거리를 단축시키고 점점 거대한 클러스터를 형성함으로써 특유의 동학을 유발한다.

사이버 공간에서의 유유상종은 현실세계에 비해서 촉진됨으로써 집단 응집성을 강화하는 경향이 있지만, 현실세계의 관계와의 중첩성이나 집단 간 관계의 다양한 양상에 따라서 집단 분리와 같은 전체 사회차원에서의 특유의 외부 동학을 낳기도 한다(Fagiolo et al., 2008). 다양성은 그 자체로 가치가 있으며 따라서 다양한 집단을 만들면 대체로 문제해결능력이 자동적으로 높아진다. 다양성이 구성원의 속성적 특질을 말한다면 분화는 조직적 속성에 해당한다. 다양성의 정도와 분업을 교차해보면 네 가지 조합이 나타난다.

〈표 2-2〉 다양성과 분업의 정도에 따른 유형

	높은 분업	낮은 분업
높은 다양성	위키피디아	롱테일
낮은 다양성	관료주의	집단심리

세 번째, 확산의 메커니즘에 대한 설명이다. ‘선호적 연결(preference attachment)’과 ‘적합성(fitness)’은 확산의 속도와 조건을 결정짓는 대표적 요인이다. 오프공간에 비해서 사이버 공간에서는 일반적으로 노드의 적합성 조건이 더 작용한다고 볼 수 있다. 상대적으로 오랫동안 유지되며, 기존의 관계를 해체하기 위한 기간이 상대적으로 긴 일반 연결망과는 달리, 네트워크 내에서는 인지-지식으로 링크가 성립될 수 있기 때문에 기존에 연결 관계를 맺고 있던 노드들이 쉽게 이탈할 수 있다. 즉 사이버 공간이나 인터넷 공간 내에서는 노드의 적합성 조건에 의해 정보가 빠르게 확산될 수도 있으며, 반대로 빠르게 감소할 수도 있다(Moody, 2009; Boragatti, 2005). 노드를 통해 교류되는 정보나 자원의 유형에 따른 친화적인 확산 메커니즘은 다음과 같다. 물질적 재화는 단순 전이과정으로 전달되며 특히 가장 짧은 최단 거리를 (geodesic distance) 통해 전달되는데 비해서 루머나 바이러스의 흐름은 순차적 복제 과정을 거치며 태도나 여론은 병렬적 복제 과정을 거치면서 확산된다. 이렇게 볼 때 한국의 사이버 공간에서 발견되는 관계의 높은 중첩성, 온라인과 오프미디어의 순환성, 비공식적 정보에 대한 높은 욕구, 강한 정서적 교감 등은 병렬적 연쇄의 가능성을 크게 하는 요인으로 작용하고 있다고 판단된다.

### 3. 결론 및 정책적 시사점

한국사회의 사이버 공간은 한편으로 관계와 노드의 높은 중첩성, 상대적으로 높지 않은 참여자의 분화, 높은 미디어의 순환성, 참여와 교류로 이끄는 강한 문화적 지향성 등으로 놀라운 역동성을 보여주었다. 동시에 현재 사이버 공간에서 발견되는 역동성이 웹 1.0시기의 수적 확대, 동질적 확산, 폭발적 분출의 차원을 벗어나 다양성과 공유의 가치를 실현하는 방향으로 질적 전환이 이루어지고 있는 과정이라고 판단하기는 어렵다. 이제 일상화 단계에 들어선 한국의 사이버 공간은 또 다른 현실세계로서 생활공간으로서의 의의와 함께 사회 자본으로서 공공의 가치를 적극적으로 창출해 내고 동시에 현실에 대한 부정적 영향을 극복해야 하는 이중적 과제를 지니고 있다. 이 같은 맥락에서 통신정책의 방향 설정에 대한 시사점을 지적해 보기로 한다.

### 가. 동학 유형별 대응

첫째, 메가폰형은 현실세계에 대한 파급력이 크고 지속적으로 증대된다는 사실에 유의해야 한다. 확산이 진행되면 이에 대한 개입이나 통제는 현실적으로 매우 어렵다. 만일 사회에 부정적인 자원이나 정보가 확산되는 경우라면 사이버 공간의 내부적 통제보다는 사전 대응이나 현실세계에 대한 대응이 효과적이다. 이 같은 과정은 자기조직적 원리에 의해서 진행되기 때문에 적절한 통제나 개입 양식을 찾아내는 것도 거의 불가능하다. 이러한 폭발적인 네트워크 다중의 운동을 시민 권리의 확대와 제도화된 참여와 소통의 확대로 수렴하는 것이 이용격차적인 대책이 될 것이다.

둘째, 벨트형과 같은 사이버 공간에서 대안적 활동이 이루어지는 경우는 현실 사회적 파급력이 크지 않다는 점에서 사이버 공간에 대한 대응이나 통제는 크게 필요치 않으며 필요할 경우 최소 수준에서 그쳐야 한다. 사이버 공간에서 자유로운 활동의 보장은 오히려 현실에 대한 자정능력을 함양할 수 있으며 호기심이나 욕구를 대안적으로 충족할 수도 있다.

셋째, 나비리본형과 같은 경우는 자율성이나 다양성을 보호하고 증진할 수 있는 육성책이나 긍정적 개입이 이루어지도록 해야 한다. 소외된 집단의 참여를 증진해야 할 것이며 보다 다양한 콘텐츠를 발굴하고 육성하는 적극적 대응방안이 요구된다.

### 나. 자율 통제와 법적 통제의 균형

사이버 공간의 통제 주체와 관련해서 자율적 통제와 법적 통제의 균형을 유지하는 것이 필요하다. 자율 통제와 법적 통제의 범위와 영역에 대한 합의는 쉽지 않으나 보다 시간을 두고 여러 관련 행위자들과 함께 합의를 마련해나가는 방안이 권고된다. 이점과 관련하여 특히 시장을 통한 통제나 기술적 통제는 한계가 있다는 사실을 인식해야 한다.

### 다. 다양성 증대를 위한 대응

과도한 집중과 쏠림현상에는 사회문화적 측면에서 여러 원인을 지적한 바 있으나 특유의 인터넷 환경에서 연유하는 측면도 적지 않다. 동학 요인과 관련하여 규모에

따른 가치창출 효과가 점차 한계에 도달하며 다양성을 위축시킨다는 점에서 대형포털이나 사이트의 과도한 점유를 비롯하여 일부 소수에 의한 정보 과점을 억제하는 방안이 필요하다. 또한 사이버 공간에서의 일종의 대중적 서열화의 시도는 공공성의 차원에서 일정한 개입과 규제가 필요한 사안이다.

#### 라. 프라이버시 보호를 위한 정책방향

SNS에서의 프라이버시를 둘러싼 논의들을 고려할 때 향후 적절한 방안은 무엇일까? 몇 가지 적절한 방안의 기본 원칙에 대해서 알아보기로 한다.

첫째, 사용자 중심이다. 사용자 및 사람에 초점을 두는 것이 무엇보다 중요하다. 특히 이들의 사용자 보호에 대한 기대와 실제 간의 차이를 줄이는 노력이 필요하다. 하지만, 차이를 줄이는 것만으로는 모든 문제가 해결되기는 어려우며, 사회적 동학에 대해 고려하는 차원의 방안이 제시되어야 한다.

둘째, 그러나 자율적 규제만으로 충분하다고 보기는 어렵다. 여기에 부과하여 좀 더 공식적인 규제와 정부가 관여하는 모델로의 이행도 모색해 볼 수 있다. 즉 정부의 규제를 통한 공식적인 방식과 스스로에 의한 비공식적 방식의 균형을 어떻게 이룰 것인가가 관건이다. 즉, 정보의 유통에 대한 자유주의적 접근과 권위주의적 접근 사이의 절충적 접근을 의미한다(Solove, 2007).

셋째, 법적 차원의 이분법적 구분보다는 민사적 차원에서 고려하는 것도 대안이 될 수 있다. 법적 차원에서 ‘비밀’과 ‘공개’를 이분적으로 구분하는 것은 정보 공개에 있어서 사회적 규범이나 구조적 제약을 간과하는 결과를 가져올 수 있다. 즉, 접근이 공개된 정보라고 해서 공개된 정보는 아닌 것이다. 특정 정보는 다른 정보에 비해서 광범위하게 확산된다는 식의 알림을 통해서 정보가 확산되는 구조에 관심을 불러일으키는 것이 중요하다. 이는 특정 정보에 있어서 사적 정보가 공개된 것인지의 여부를 판단하는데 도움이 된다. 특히, 사생활 보호에서 민사불법행위 차원을 고려하는 것이 중요하며, 이를 적절한 수준에서 판단 및 행위를 하는 것은 사용자의 정보 공개에 대한 기대가 사회적으로 구성됨을 인지하는 효과를 가져올 것이다.



넷째, 확실한 선택권의 부여이다. 사용자들이 향후에 다시 돌아와서 활동할 것이라는 이유 아래 사이트의 탈퇴가 거의 불가능하거나 절차가 굉장히 까다로운 측면이 있다. 또한 비사용자의 정보를 임의로 사용하거나 수집하는 경우가 빈번하다. 현재는 비사용자에게도 충분한 정보사항이 파악되면 바로 선택의 여부를 결정할 수 있게 조치를 취하였으며, 탈퇴자나 비사용자의 권리도 존중되어야 한다.

마지막으로 사용자들을 이끄는 교육이 필요하다. 사이트가 어떻게 운영되는지에 대해서 사람들이 미처 인식하지 못한 부분을 알려주는 것은, 고통스러운 경험을 통해 사용자 스스로 배우는 측면에 비해 훨씬 바람직하다. 더 나아가서 문화적 적절성을 고려하여 해당하는 사용자들을 중심으로 교육하는 것이 훨씬 효과적임이 여러 사례를 통해 시사되고 있다.

## 제 3 장 통신정책의 주요 이슈에 대한 실증분석

### 제 1 절 탈근대적 통신서비스 이용행태에 대한 실증분석

#### 1. 연구목적과 구성

모바일 미디어의 개별성은 현대 사회의 커뮤니케이션 행위에 영향을 미치는 기술적 기반의 핵심이며, 이동전화는 이러한 개별 미디어로서의 모바일 테크놀로지를 대표한다. 의사소통 기기로서 이동전화에 배태된 무한한 개별성은 개인과 개인, 개인과 집단, 집단과 집단을 아우르는 인간 커뮤니케이션 행위의 근본적인 변화를 촉발시키고 있으며, 기존의 사회적 상호작용과 사회적 네트워킹 행위만으로는 설명할 수 없는 다양한 파급효과를 수반하고 있다. 단순한 통신매체에 음악, 게임, 영화, 벨소리, MP3, 전자상거래, 금융거래, 인터넷 검색 등 엄청나게 다양한 모바일 콘텐츠 서비스가 결합하면서 이동전화는 현대 인간 커뮤니케이션 행위의 새로운 분출구로 자리매김하고 있는 중이다.

오늘날의 이동전화는 커뮤니케이션을 위한 도구적 수단을 넘어 인간의 삶과 문화적 생산양식까지도 변화시키고 있다. 이동전화는 대인 간 관계는 물론, 개인의 정체성 형성과 그것을 표현하는 방식이나 과정 및 결과를 포괄하는 아이콘이 되었으며, 인간 커뮤니케이션의 변화를 촉발시키는 창발적 도구로 변모하고 있다. 특정한 테크놀로지를 가치중립적이기보다는 한 사회나 공동체 내 문화적 가치, 권력구조, 젠더 등의 양태에 따라 발현되는 문화적 산물로 간주할 수 있다는 점에서, 이동전화라는 테크놀로지의 이용과 소비, 그리고 그것이 습득되고 활용되는 사회문화적 맥락에 대한 분석은 매우 중요한 의미를 가진다. 이 연구는 이동전화의 이용행태의 탈근대적 특성이 어떠한 양태로 나타나고 있으며, 나아가 이동전화 커뮤니케이션의 파

급효과를 실증적으로 분석하는데 그 목적이 있다.

이와 같은 연구목적을 달성하기 위하여, 이 연구는 다음과 같은 논의를 중점적으로 다루었다.

#### 가. 탈근대적 미디어에 대한 이론적 논의

신문, 텔레비전과 같은 소위 말하는 근대적 미디어의 관점에 비추어 볼 때 탈근대적 미디어를 어떻게 규정할 것인가에 대해 이론적으로 논의하고자 한다. 근대적 미디어를 근본적인 존재방식을 규정하는 두 축인 시간과 공간이라는 관점에서 조명하고 탈근대적 미디어가 지니는 매체속성들에 대해 철학적으로(Brey, 2003; Castells, 1996; Beck, 1992; Giddens, 1990, 1991, 1994; Harvey, 1989; Habermas, 1983; Bell, 1976; Weber, 1958) 논의하고자 한다.

#### 나. 이동전화 이용에 대한 연구 개괄

문헌연구를 통해 이동전화에 대한 기존의 다양한 논의들을 고찰하고 경험적으로 조사해 볼 가치가 있는 개념들을 도출해 내고자 한다. 이동전화를 둘러싼 연구결과가 축적되어 가고 있는 시점에서 이들 연구의 논의를 요약하고 개괄해 보는 것도 이론적으로 중요한 의미를 지닌다고 볼 수 있다.

#### 다. 이동전화 이용행태 파악

이동전화는 통신매체가 지니는 단순한 전화 기능만을 가지고 있는 것이 아니다. 이동전화는 편지, 텔레비전, 라디오, 음악 재생기 등 이전 미디어의 주요 기능을 구현하고 있고, 더 나아가 이제는 인터넷 접속을 손쉽게 할 수 있는 기능으로까지 확대하고 있다. 본 연구는 이동전화가 현재 갖추고 있는 기능을 서비스 장르별로 분류하고 이들 서비스 유형들에 대한 이용자들의 사용 정도에 대해 조사해 보고자 한다. 더 나아가 성, 연령, 교육수준, 거주 지역 규모 등과 같은 이용자들의 인구·사회학적 속성에 따라 이용 행태가 어떻게 다르게 나타나는지에 대해 분석해 보고자 한다.

주요 측정 변인들에는 이동전화기 소유 기간, 이동전화 사용량, 서비스 이용 요

금, 이용 장소, 이용 시간대, 콘텐츠 서비스별 이용량(음성통화 및 음성 메시지, 영상 통화, 문자 메시지, 벨소리 다운로드, 컬러링, 그림 및 사진 다운로드, 메신저 및 채팅, 이메일 확인 및 송수신, 인터넷을 통한 커뮤니티 접속, 인터넷 정보검색, 위치 정보 서비스, 인터넷 쇼핑, DMB 수신, बैं킹 및 결제, 교통카드, 게임, 포토 메일 서비스, 카메라 촬영 등), 대인관계별 대화 방식, 이동전화 기능 사용기술(리터러시), 유일매체로서의 이동전화 선호도, 그리고 기타 모바일 미디어 사용 여부 및 사용시간 등이 포함되었다.

#### 라. 이동전화 이용동기 및 태도

이동전화 이용자들이 이동전화를 이용하는 동기가 무엇인지를 파악해보고자 한다. 이용동기는 어떠한 구조적 속성들로 구성되어 있으며 이러한 속성들이 일상생활과 대인 관계 및 조직 생활과 어떠한 관련이 있는지를 살펴본다. 다음으로, 타인들의 이동전화 사용에 대해서 어떠한 태도를 보이는지를 이용자들을 상대로 조사하고, 이와 더불어 이동전화 사용 시 느끼는 실재감(사회적 실재감, 공동 공간감, 대인 실재감 등)의 정도 또한 분석해 보고자 한다. 분석의 다양성을 위해 이용자들의 인구·사회학적 속성에 따른 차이도 포함시켰다.

#### 마. 이동전화의 사회문화적 파급효과

이동전화의 사회적 침투성, 이동전화 이용몰입, 이동전화 이용격차, 향후 이용의 향 등 이동전화 사용으로 인해 나타날 수 있는 다양한 효과의 차원들을 점검하고 이러한 효과들이 어떠한 양태로 나타나는가를 분석해 보고자 한다. 이와 더불어 이러한 다양한 차원의 효과들이 이동전화 이용동기나 태도와 어떤 관련이 있는지를 후속적으로 분석해 보고, 이러한 관련성이 이용자의 인구·사회학적 속성에 따라 어떤 차이를 보이는지에 대해서도 분석해 보고자 한다.

#### 바. 이동전화 이용의 함의

위에서 기술한 경험적 조사 결과를 바탕으로 이동전화의 확산이 사회·문화적으로

어떠한 의미를 지니는지에 대해 논의하고자 한다. 조사 결과를 통해 드러난 이동전화 이용 행태와 이동전화 사용에 대한 태도, 심리적 영향 요인들이 과연 인간 커뮤니케이션 방식과 대인 관계 유지에 있어서 어떤 영향과 의미를 지니는지를 논해 보고자 한다.

## 2. 주요 연구결과

탈근대적 통신서비스의 대명사라 할 수 있는 이동전화 이용행태에 대한 실증분석 결과를 이동전화의 일반적 이용행태와 이동전화 이용동기, 심리적 태도 및 수용정도, 그리고 이동전화 이용행태, 동기, 태도 및 수용의 관계 등의 세 가지로 구분하여 제시했다.

### 가. 이동전화 이용행태

#### (1) 이동전화 소유기간

응답자들의 이동전화 평균 소유 기간은 8.6년이었으며, 남성의 이동전화 소유기간은 여성보다 약간 더 길었다. 연령대별로는 '30대'의 이동전화 소유기간이 가장 길었으며, 학력이 높을수록 그리고 대도시 지역 거주자일수록 그 소유기간이 긴 것으로 나타났다.

#### (2) 이동전화 이용량 및 이용요금

거의 대다수의 이동전화 이용자들의 하루 평균 음성 통화량은 '30분 미만'이었으며, 남성이 여성에 비해 음성통화를 더 많이 이용하고 있었다. '30분 이상' 이용한다고 응답한 연령대 가운데, '10대'의 이동전화 매개 채팅량이 상대적으로 많았다. 이용자들의 월 평균 이용료는 '2-3만원대'가 대부분이었으며, 20대와 30대의 이용료 지출이 상대적으로 많았다.

#### (3) 이동전화 이용 장소

'음성통화'나 '영상통화', '문자메시지', '게임' 등의 콘텐츠 서비스 유형에 관계없이, 이동전화는 주로 '집'과 '야외'에서 가장 많이 이용하는 것으로 나타났으며, '지

하철이나 버스 등 대중교통'이나 '직장'에서의 이용량은 비슷하였다. 연령대가 낮을 수록 '대중교통 내' 이용률이 높는데 비해, '직장 내' 이동전화 이용량은 연령대가 높아질수록 높았다.

#### (4) 이동전화 이용 시간대

이동전화는 오전보다는 오후, 오후보다는 저녁시간대에 이용량이 많다는 것을 알 수 있었다. 이동전화를 가장 많이 이용하는 시간대는 '저녁 6-8시'였으며, 그 다음이 일과 시간인 '오후 2-6시' 이용량이 상대적으로 높았다. 저녁시간대 이동전화 이용량은 젊은 연령대에서 상대적으로 높게 나타났다. 이동전화 이용자들의 생활주기와 가장 밀접하게 맞물려 이용되고 있다는 것을 말해 준다.

#### (5) 이동전화 콘텐츠 서비스 이용량

이동전화의 다양한 콘텐츠 서비스 가운데 '문자통화' 서비스 이용률이 가장 높았으며, '음성통화 및 음성 메시지', '카메라 촬영', 'DMB 방송 수신', '게임' 등의 콘텐츠 이용률이 상대적으로 높았다. '음성통화' 이용정도에서만 남성 이용률이 여성 이용률보다 높게 나타난 데 비해, '문자통화', '영상통화', '카메라 촬영', '포토메일', '벨소리 다운로드', '그림 및 사진 다운로드' 등의 다양한 콘텐츠 서비스 이용률에서 여성이 남성을 앞지르는 것으로 나타났다.

#### (6) 이동전화 이용 집중도

이동전화 이용자들은 하루 평균 7.8건의 발신 통화와 9.0건의 수신 통화를 하고 있는 것으로 나타났다. '하루 평균 음성통화를 하는 사람의 수'는 4.6명이었으며, '하루 중 평소에 가장 많이 전화를 거는 발신 대상자와의 통화 비율'은 47.3%, '하루 중 평소에 가장 많이 전화가 걸려오는 사람과의 수신 통화 비율'은 43.0%인 것으로 나타났다. 이는 이동전화를 이용한 음성통화가 평소에 잘 알고 지내는 지인들과의 의사소통을 위한 도구로 활용되고 있다는 사실을 간접적으로 시사해 준다. 젊은층은 '문자통화' 이용률이 나이가 든 연령대의 이용자들보다 많으며, '음성통화'는 이와 상반되는 이용패턴을 보이고 있었다.

한편, ‘하루 평균 문자통화를 하는 사람의 수’는 3.9명이었으며, ‘하루 중 평소에 가장 많이 문자를 보내는 발신 대상자와의 통화 비율’은 48.4%, ‘하루 중 평소에 가장 많이 문자를 보내오는 사람과의 수신 통화 비율’은 43.0%인 것으로 나타나 음성통화 이용 패턴과 유사하였다. 즉, 문자통화 역시 다양한 사람들과의 의사소통의 기회로 활용하기 보다는 평소에 잘 알고 지내는 지인들과의 커뮤니케이션 채널로 활용되고 있음을 짐작해 볼 수 있었다. 여성이 남성보다 문자통화 발신횟수가 더 많은 것으로 나타났으며, 하루 중 가장 많은 통화를 하는 사람과의 발신 및 수신 비율은 모두 여성이 남성보다 높은 것으로 나타났다. 10대가 발신 횟수와 수신 횟수 모두 각기 평균 63.3건, 60.7건으로 나타나 음성통화에 비해 상당히 많은 통화량을 보여주고 있었으며, 이는 다른 연령대에 비해서도 월등히 높은 이용량을 보이고 있었다.

#### (7) 대화상대방에 따른 이동전화 이용

‘친한 친구’와의 통화에서는 ‘음성통화’ 의존도가 가장 높았으며, 그 다음으로는 ‘부모님’, ‘직장 동료’, ‘그냥 아는 사람’과의 대화에서 ‘음성통화’ 이용이 많았다. ‘문자통화’의 경우, 역시 ‘친한 친구’와의 통화에 가장 많이 이용하고 있으며, ‘직장 동료’, ‘그냥 아는 사람’의 순이었다. ‘영상통화’의 경우, ‘자녀’, ‘친한 친구’, ‘부모님’, ‘직장 동료’의 순이었다. 대화 상대방이 ‘친한 친구’일 경우 남성은 ‘음성통화’를 더 많이 이용하고, 여성은 ‘문자통화’를 더 많이 하고 있었다.

#### (8) 이동전화 리터러시

이동전화의 다양한 부가 기능 가운데 ‘알람 기능을 원활히 작동시킬 수 있다’고 응답한 응답자가 가장 높았으며, 그 밖에도 ‘사진 촬영’, ‘전화번호부 기능’에 대한 리터러시 수준은 상대적으로 높는데 비해, ‘인터넷 접속’, ‘검색 및 이메일’, ‘통화 중 콘텐츠 검색’, ‘채팅’ 등에 대한 리터러시 수준은 상대적으로 낮았다. 전반적으로 20대와 10대의 이동전화 리터러시 수준이 상대적으로 높게 나타나 연령대가 높아질수록 리터러시 수준이 대체로 낮았다. 또한 교육수준이 높을수록 리터러시 수준도 높은 것으로 나타났다.

## 나. 이동전화 이용동기, 심리적 태도 및 수용 정도

### (1) 이용동기

이동전화 이용동기 요인을 추출한 결과 ‘단순 연락 기능’, ‘생활 편의 기능’, ‘대인간 소통’, ‘사회적 필요’ 등의 총 4개 요인으로 추출되었다. 연령대가 낮을수록 ‘대인간 소통’의 요인에서 이용동기 점수가 더 높았다. 교육수준이 낮을수록 ‘사회적 필요’ 이용동기 점수가 높았으며, ‘단순 연락 기능’ 동기는 ‘대도시 지역’으로 갈수록 점수가 높았고, ‘사회적 필요’ 동기는 ‘도 단위 지역’에서 점수가 가장 낮았다.

### (2) 이동전화 이용에 대한 태도

이동전화 이용자들은 이동전화 기기를 자주 교체하는 것은 과소비라고 생각하지만, 이동전화에 액세서리로 치장을 하는 것에 대해서는 상대적으로 부정적으로 생각하지 않았다. 상대방과 중요한 이야기를 하는 도중에 다른 통화를 하면 기분이 나쁘다고 응답한 비율이 높았는데, ‘음성통화’보다는 ‘문자통화’를 할 때 더 불쾌하게 느끼고 있었다. 또한 지하철이나 버스 등 ‘대중교통’에서 이동전화를 이용하는 것에 대하여 부정적인 인식이 높았다.

다른 사람의 이동전화 이용에 대한 부정적 태도가 40대와 50대 이상으로 갈수록 높았다. 이는 이동성과 직접성, 그리고 즉각성으로 대표되는 이동전화의 확산과 보편화가 많은 사람들에게 부정적인 경험을 제공해 주고 있을 뿐만 아니라 이로 인한 스트레스도 적지 않다는 것을 간접적으로 시사해 주며, 특히 높은 연령대 이용자에게 불쾌감을 많이 주는 것으로 나타났다.

### (3) 이동전화와 실재감

이동전화를 매개로 한 대화나 사회적 상호작용은 정서나 감정적 의사소통에 있어서는 높은 사회적 실재감을 구현해 주지만, 물리적 실재감을 공감하는데까지는 이르지 못하고 있었다. 즉 이동전화가 없었더라면 만날 수 없는 사람과의 만남이나 접촉의 기회를 제공해주으로써 서로 간의 안부나 느낌, 그리고 감정을 공유할 수 있도록 해 주는 것은 사실이지만, 그렇다고 해서 물리적인 이격감이나 이질감을 극복해



주는 수단으로까지 인식되지는 않고 있다는 것이다.

#### (4) 이동전화의 사회적 침투성

친구와 다투었다는 상황을 가정했을 때, 자신의 입장을 ‘직접 만나서 입장을 밝힌다’는 응답이 가장 높았고, 그 다음이 ‘이동전화 문자 메시지’, ‘음성통화’, ‘이메일’, ‘메신저나 채팅’의 순이었다. ‘직접 만나서’ 자신의 입장을 밝히는 방법 외에 매체를 통한 방법으로는 이동전화의 ‘문자통화’나 ‘음성통화’를 선호하는 것으로 나타났다. 특히, 남성 이용자의 경우는 ‘직접 만나서 한다’는 응답이 여성보다 상대적으로 매우 높았으나, ‘이동전화 문자메시지’ 이용 의사는 여성보다 낮았으며, ‘음성통화’는 남녀 간 선호도가 비슷하였다.

이동전화를 매개로 한 의사소통을 통해서도 익명의 다른 사람들과 ‘취향/취미’나 ‘옷 스타일/음식’ 등의 사회적 침투를 용인하고 있었다. 사적인 내용에 대해서는 사회적 침투의 허용 폭이 그리 넓지는 않았다. 이처럼 이동전화는 대인 간 커뮤니케이션 채널을 기능적으로 완전히 대체할 수는 없다하더라도 그러한 기능을 어느 정도 보완하는 수단 내지 도구로서는 가능성을 가질 수 있다는 점을 시사해 준다고 하겠다.

#### (5) 이동전화 이용몰입

이동전화 이용몰입을 대상으로 요인분석을 실시한 결과, ‘과시간 이용’과 ‘과다 애착’ 등 2개의 요인으로 추출되었다. 전체적으로 이동전화에 대한 이용몰입성이 아주 심각한 정도는 아니었으나, 10대와 20대에서 ‘과다 시간 이용’의 이용몰입 성향이 상대적으로 높게 나타났다.

#### (6) 이동전화 이용격차

이동전화 이용격차를 요인분석한 결과, ‘일상 활용 능력’, ‘부가적 혜택’, ‘대인관계 향상’, ‘사회 참여 활용’ 등 모두 4개의 요인으로 추출되었다. ‘남성이 여성에 비해 이동전화의 이용으로 인해 부가적으로 얻을 수 있는 혜택이 더 많다고 느끼고 있었다. 연령대별로는 20대가 이동전화 이용 후의 격차감을 더 많이 느끼고 있었다.

#### (7) 이동전화 이용의향

‘문자메시지’와 ‘포토메일’, ‘카메라 촬영 전송’의 콘텐츠 서비스에 대한 이용의향

은 남성보다 여성이 높았고, ‘인터넷 정보 검색’에 대한 이용의향은 남성이 더 높았다. 또한 ‘영상통화’, ‘문자메시지’, ‘포도메일’에 대한 이용의향은 20대가 가장 높고, 50대 이상이 가장 낮았다. ‘메신저 채팅’, ‘위치정보 서비스’, ‘게임’에 대한 이용의향은 10대가 가장 높고, 50대 이상이 가장 낮았다.

다. 이동전화 이용행태, 동기, 태도 및 수용의 관계

(1) 이동전화 이용동기와 이용격차

이동전화를 이용하는 다양한 동기가 높은 사람일수록 이동전화를 사용한 이후 일을 관리하는 능력이나 경제 및 문화적 혜택, 대인관계 향상, 그리고 사회참여 활용 능력이 높았다.

(2) 이동전화 이용태도, 이용몰입, 그리고 이용격차

이동전화의 이용몰입 성향이 높을수록 이동전화 이용방식에 대한 태도 점수도 높았다. 여기서 이동전화 이용 태도는 다른 사람들이 이동전화를 이용하는 방식에 이용자들의 부정적 인식이라는 사실을 감안해 볼 때, 이러한 분석결과는 이용몰입 성향이 높을수록 다른 사람의 이동전화 이용방식에 있어서 불쾌감을 느끼는 정도가 높다는 것을 알 수 있었다.

또한 이동전화 이용방식에 대한 태도와 이용격차와의 관련성에 대한 분석결과, ‘부가적 혜택’이 부정적인 이동전화 이용에 대한 태도와의 상관관계가 이용격차 요인들 가운데 가장 높았고, 그 다음으로 ‘사회참여 활용’, ‘일상 활용 능력’, ‘대인관계 향상’의 순이었다. 이러한 분석의 결과는 이동전화를 사용한 후 일상 생활이나 대인관계에서 유용성을 많이 경험했거나 부가적인 혜택 또는 사회참여 활용도가 높았던 이용자일수록 대인 간 상호작용에 있어서 타인의 이동전화 이용방식에 대한 부정적인 태도가 높다는 것을 말한다.

(3) 이동전화 이용자의 사회적 성격, 이용몰입, 그리고 이용격차

어떤 대상이나 현상에 대한 이용자의 이용몰입 성향은 어떤 행위자의 사회적 성격과 정적인 상관이 있었다. 사회적 성격이 활발할수록 오히려 높은 수준의 이동전

화 이용몰입 성향을 보여주고 있었다.

또한 이동전화 이용자의 사회적 성격과 이용격차를 분석한 결과, 사회적 성격이 원활한 사람일수록 이동전화를 사용한 후 시간을 효율적으로 사용하는 등과 같은 ‘일상 활용 능력’의 향상을 더 경험한 것으로 나타났다. 이러한 패턴은 ‘대인 관계 향상’, ‘부가적 혜택’, 그리고 ‘사회참여 활용’에서도 동일하게 나타났다.

#### (4) 이동전화의 실재감, 이용몰입, 그리고 이용격차

이동전화 매개 의사소통에서 사회적 실재감을 많이 느낄수록 이동전화에 대한 이용몰입 성향도 높았다. 또한 이동전화 이용 시 사회적 실재감 정도를 많이 느낄수록 이동전화 이용 후 이용격차 수준도 높았다. 이를테면, 이동전화 사용 시 사회적 실재감을 많이 지각하는 사람일수록 이동전화를 사용한 후 경제적 혜택이나 문화생활 등과 같은 ‘부가적 혜택’을 더 많이 경험한 것으로 나타났으며, 이러한 패턴은 ‘사회 참여 활용’, ‘대인 관계 향상’, ‘일상 활용 능력’에서도 동일하게 나타났다.

또한 이동전화 이용에서 공동공간감을 많이 느끼는 이용자일수록 이동전화에 대한 이용몰입 성향도 높았으며, 공동공간감을 많이 느끼는 이용자는 이동전화 이용 후 격차 수준도 더 높았다. 대인 실재감과 이용몰입의 관계를 분석한 결과, ‘문자 메시지’를 통한 대화 시 자신의 의견과 감정을 자유롭게 표현하는 사람일수록 이동전화 이용몰입 성향이 더 높다는 사실을 알 수 있었다. 통화 형태별 대인 실재감 가운데 이용격차 요인들과 가장 높은 상관관계를 보인 것은 ‘문자 메시지’였다.

#### (5) 이동전화의 사회적 침투성, 이용몰입, 그리고 이용격차

이동전화 매개 대화에서 사회적 침투성이 높을수록 이동전화 이용몰입 성향도 높았다. 또한 이동전화 이용자의 사회적 침투성이 높을수록 이용격차 수준도 높다는 것을 알 수 있었다.

#### (6) 이동전화 리터러시, 이용몰입, 그리고 이용격차

이동전화에 탑재되어 있는 다양한 부가기능을 다룰 수 있는 능력, 즉 리터러시 수준이 높을수록 ‘과시간 이용’ 이용몰입 성향이 낮았고, 이러한 차이는 통계적으로

유의미하였다. 그리고 ‘과다 애착’ 이용몰입 성향은 이동전화 리터러시와 부적인 관계를 보였지만 그 정도는 미미했다. 이동전화 리터러시와 이용몰입 성향과의 관련성을 분석한 결과, 이동전화에 탑재되어 있는 다양한 부가기능을 다룰 수 있는 능력이 높은 사람일수록 이동전화를 사용한 후 시간 사용이나 일상생활 일처리와 같은 ‘일상 활용 능력’이 상당히 향상된 것으로 나타났으며, 이러한 패턴은 ‘대인 관계 향상’, ‘부가적 혜택’, ‘사회참여 활용’에서도 동일하게 나타났다.

#### (7) 이동전화 리터러시, 사회적 실재감, 그리고 사회적 침투

이동전화에 탑재된 부가기능을 다룰 수 있는 능력이 뛰어난 이용자일수록 이동전화 이용 시 더 많은 사회적 실재감을 느끼고 있었다. 그리고 이동전화 탑재 서비스 활용 능력이 높은 사람일수록 ‘문자 메시지’ 이용 시 느끼는 공동 공간감이 낮은 반면, ‘음성통화’와 ‘영상통화’ 이용 시 느끼는 공동 공간감은 높았다.

또한 이동전화에 탑재된 기능을 활용하는 능력이 높은 사람일수록 ‘음성통화’ 시 자신의 의견이나 감정을 잘 표현할 수 있었으며, 이러한 패턴은 ‘영상통화’ 시의 대인 실재감과 ‘문자메시지’ 시의 대인 실재감에서도 나타났다. 이동전화 리터러시 수준이 높은 이용자일수록 이동전화를 매개로 한 사회적 상호작용에서 자기 노출의 폭도 넓은 것으로 나타났다.

### 3. 결론 및 정책적 시사점

본 연구에서 나타난 이동전화 이용행태와 태도 및 효과와 관련한 결과들이 지니는 함의를 다음의 열 가지로 도출해 볼 수 있다. 첫째, 이동전화는 말 그대로 ‘장소 귀속 탈피’ 매체이다. 이동전화는 시간과 공간을 분리시킨 근대적 기술 미디어의 특성을 그대로 담고 있으면서도 개인적 이용행태의 시·공간적 차원들을 변형시킨 통신기술이다. 이동전화의 중요성은 사람들이 물리적 근접성과 공간적 비이동성의 제약에서 벗어나 커뮤니케이션에 참여할 수 있는 능력을 향상시켰다는 데 있다. 이러한 이동전화의 특성들은 본 연구의 조사에서 경험적으로 드러나고 있다. 한편, 이동

전화는 이제 집 전화를 대체하는 수준에까지 이르렀다고 할 수 있다. 이외에도 ‘직장’이나 ‘대중교통’에서도 (매우) 많이 이용한다는 응답이 지배적이었는데, 이는 이동전화가 장소를 불문하고 사용되는 보편적인 매체로 자리 잡았음을 말해주는 중요한 결과라고 할 수 있다.

둘째, 이동전화 사용의 장소귀속 탈피성은 이용 시간의 자유로움을 낳고 있다. 미디어를 매개로하는 커뮤니케이션에 있어서 장소의 제약은 시간의 제약을 의미한다. 조사결과는 이동전화 이용시간이 아침을 먹고 집을 나서는 시간대인 오전 9시부터 점차로 증가하다가 저녁 8시를 정점으로 하여 줄어드는 패턴을 보였는데, 이는 장소귀속의 탈피가 이용시간의 자유로움을 말해주는 단적인 증거라고 할 수 있다. 이러한 패턴에서 주목할 점은 10대와 20대들은 상대적으로 다른 연령대에 비해 8시 이후의 저녁 시간대 사용량이 많다는 점이다. 이는 젊은 연령층들의 생활 패턴이 30대 이상 이용자들의 그것과 다르기 때문에 나타난 결과일 수도 있지만, 일반적으로 이동전화를 이용한 대화가 또래 집단들 간에 주로 이루어진다는 사실을 감안해 볼 때 궁극적으로 이동전화 사용시간에 대한 젊은 연령층들의 인식이 연령대가 높은 집단들보다 더욱 자유롭다는 사실을 말해준다.

셋째, 이동전화는 ‘문자메시지’ 친화적인 매체라는 점이다. 이동전화가 기본적으로 ‘음성통화’를 위한 매체라는 점은 주지의 사실이다. 그러나 조사 결과는 이동전화는 ‘음성통화’ 못지않게 ‘문자메시지’ 지향적 매체인 것으로 나타났다. 특히, 이러한 ‘문자메시지’ 친화성은 10대와 20대 연령층에서, 그리고 남성보다는 여성에게서 더욱 두드러지고 있다. 이는 전화가 음성통화를 위한 통신매체라는 일반적인 고정관념에 배치되는 것이며, 전통적인 통신의 관점에서 보자면 이동전화의 편지 기능이 음성통신 기능 못지않게 또는 보다 더 많이 수행되고 있다는 사실을 말해준다.

넷째, 이동전화는 ‘다기능적’인 매체이며 이러한 속성은 젊은 연령층일수록 더욱 두드러진다. 이동전화 이용자들은 ‘음성통화’나 ‘문자메시지’이외에도 ‘인터넷’, ‘벨소리다운’, ‘게임’ 등 다양한 기능들을 활용하고 있으며, 이러한 현상은 연령층이 낮을수록 더욱 두드러지는 것으로 드러났다. 또한 젊은 연령층들에서 나타나는 이동

전화 이용의 다양성은 이동전화 기능 활용기술 숙련도와 상당한 연관성이 있는 것으로 나타났다. 10대와 20대들은 이동전화에 탑재된 이러한 다양한 기능들을 사용하는 기술이 다른 연령층들보다 상당히 높았다. 이러한 사실은 이동전화가 젊은 연령층들에게 훨씬 더 친숙하고 익숙한 매체라는 점을 말해준다. 사실, 이동전화의 다기능적 속성은 인류가 경험한 기술의 발전 가운데 가장 급속한 속도로 확산할 수 있도록 만든 요인이기도 하다. 이동전화의 확산과 보편화가 가능할 수 있었던 원인은 다양하지만, 매체 간 융합은 이동전화를 단순히 통신을 위한 도구로만 머물게 하지 않고, 멀티미디어로서 발돋움시키는데 결정적인 역할을 하였다.

다섯째, 이동전화는 사람들 간의 기존 면대면 관계를 더욱 공고하게 한다. 하루에 평균적으로 보내거나 받는 전체 ‘문자메시지’나 ‘음성통화’ 건수들 가운데 한 사람에게 발신하거나 한 사람으로부터 오는 비율이 43%에서 49%가량이었다. 이러한 비율은 남성보다는 여성, 그리고 10대와 20대에서 더 높았다. 이는 이동전화가 친한 친구들 사이의 폐쇄적인 인간관계를 고착시키거나 기존에 확립된 대인 관계망을 공고하게 한다는 기존 연구결과를 뒷받침하는 결과라고 볼 수 있다. 특히 이러한 현상은 젊은 연령층이나 여성 이용자들에서 더욱 두드러진다는 점이 이 연구에서 밝혀진 사실이다.

여섯째, 이동전화를 통한 대화방법에 권위적 위계질서가 관여한다. 이동전화를 이용해 타인과 대화하는 대표적인 방식인 ‘음성통화’, ‘문자메시지’, ‘영상통화’ 가운데 부모님이나 직장상사 등 조직적, 가족적 위계질서 상으로 높은 사람과 대화할 때에는 ‘문자메시지’보다는 ‘음성통화’를 사용하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 ‘문자메시지’를 선호하는 10대와 20대와 같은 젊은 층들이나 여성들에게서도 동일하게 나타났다. 이는 웃어른이나 상사에게 이동전화를 통해 대화할 때 음성으로 통화를 하는 것이 예의라는 인식이 이용자들 사이에서 자리 잡고 있다는 점을 말해준다.

일곱째, 이동전화를 통한 커뮤니케이션은 면대면 커뮤니케이션과 어느 정도 유사한 속성을 지닌다. 이동전화를 통한 대화가 면대면 상황을 어느 정도 구현하는지를 자신의 의견이나 감정을 마음껏 표현할 수 있는 ‘사회적 실재감’, 같은 장소에 같이 있다는 느낌의 ‘공동 공간감’, 또는 실재 만나서 대화할 때 표현할 수 있는 것을 유

사하게 표현할 수 있다고 느끼는 ‘대인 실재감’ 등에 있어서 상당히 높은 점수를 얻은 것으로 나타났다.

여덟째, 특히 10대들에게 있어서 이동전화는 자신의 불편한 대인관계를 해결하는 주요한 방법이다. 조사에서 ‘친한 친구와 다투었을 경우’ 자신의 입장을 표명하고 해결하는 방식이 무엇인가라는 질문을 던졌을 때 10대들은 제일 먼저 ‘이동전화 문자메시지’를 꼽았다. 이는 전체 응답자들이 ‘직접 만나다’를 절대적으로 꼽은 것과 매우 대조적인 결과이다. 이는 젊은 연령층에게 있어서 이동전화의 얼마나 자신의 삶에, 그리고 사회적 관계망에 깊숙이 침투해 있는가를 알려주는 단적인 증거이며, 이동전화의 대인간의 관계를 공고하게 하는 중요한 수단이라는 사실을 말해준다.

아홉째, 다른 연령층보다 10대들이 이동전화 이용몰입 성향이 더 높았다. 10대들은 다른 연령층보다 ‘이동전화 과다 사용’과 ‘이동전화에 대한 지나친 애착’ 정도가 높은 것으로 나타났다. 10대들은 손에 이동전화 없으면 불안을 느끼고, 이동전화 과다 사용으로 학업에 지장을 받는다는 인식을 하고 있는 것으로 나타났다. 다른 연령층보다 10대들에서 상대적으로 더 높게 나타나는 이러한 이용몰입 성향이 10대만이 지니는 특수한 현상인지 아니면 이 10대들이 20대에서도 지속될 가능성이 있는 현상인지에 대한 판단을 필요로 한다.

마지막으로, 이동전화는 시간 활용의 유연성을 증대시키고 대인 관계를 향상시키는 효과적인 수단이다. 응답자들은 이동전화를 사용한 이후에 일상 활용 능력향상이나 대인관계 향상에 상당한 도움이 되었다고 말했다. 이외에도 경제적, 문화적 혜택을 입었으며 사회적 참여도 늘었다는 대답을 했다. 이는 이동전화의 공간을 관리하거나 조정하는 기술로서 공간적으로 분산되어 있는 작업들을 이동전화 이용자를 중심으로 끌어 모음으로써 일종의 ‘조립작업’을 가능케 해준다는 기존의 논의를 뒷받침하는 결과라고 할 수 있다.

이상의 논의에 기반해 볼 때, 이동전화 이용에서 나타나는 이상의 특징들은 탈근대적 통신으로서 이동전화의 가지는 잠재적 속성들을 보여주고 있는 것이라고 할 수 있다. 근대적 기술 미디어의 특징은 인간의 사회적 삶이 존재하는 두 가지 근본

적인 차원인 시간과 공간을 분리시키는 데 있었다. 탈근대적 통신은 여기에서 한 걸음 더 나아가 개인들의 미디어 이용에 있어서 물리적 근접성과 공간적 비이동성의 제약을 극복하는 것을 주요한 특징으로 하고 있다. 이러한 제약의 극복과 함께 이동전화는 기존 미디어의 기능들을 융합시키는 멀티미디어 플랫폼으로 작용하고 있어 개인들의 사회적 삶에 미치는 영향력이 더욱 확대되고 있다.

이동전화는 ‘언제’, ‘어디서’든 개인들이 커뮤니케이션할 수 있는 가능성의 범위를 확장시키고 있다. 조사결과는 특히 이러한 가능성의 범위가 10대와 20대에서 더욱 확장된다는 사실을 말해주고 있다. 우리가 흔히 특정 미디어 세대(예를 들면, ‘텔레비전 세대’)라고 부르는 데서 알 수 있듯이, 특정한 미디어가 자신의 몸속에서 체화되거나 친숙하게 다가오는 시기는 청소년기이다. 10대와 20대들은 30대나 그 이상의 세대들보다 이동전화 사용에 있어서 장소와 시간의 구애를 상대적으로 적게 받고 있으며, 이동전화가 가지는 멀티미디어적인 기능들을 더 적극적으로 다양하게 이용하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 이용행태는 10대와 20대들이 이동전화가 탈근대적 통신 매체로서 지니는 잠재력을 더욱 적극적으로 활용하고 있다는 사실을 말해준다.

탈근대적 관점에서 보자면, 이동전화의 이러한 가능성은 사적인 공간과 공적인 공간의 경계를 약화시키거나 파괴시킬 수 있다. 즉, 이동전화를 통해 개인은 원하면 언제, 어디서든지 사회의 누구와도 연결될 수 있기 때문에 고정된 장소와 사람으로 연결된 기존의 사회체제가 사람과 사람으로 연결되는 새로운 사회체제로 변화되어 가고 있다고 할 수 있다. 개인들은 공간과 장소를 획일적인 질서와 규범의 틀 안에 편성되어 머무는 것이 아니라 자신이 원하는 경우 새로운 장소를 창출할 수 있는 탈영역화를 경험할 수 있다.

이동전화 이용에 있어서 나타난 특징들은 우리가 흔히 탈근대성을 지칭하는 ‘노마디즘(nomadism)’ 현상과 관련하여 생각해볼 수 있다. 노마디즘이란 개인이 “한 자리에 머물고 있지 않고, 끊임없이 이곳저곳을 이동하면서 이미 친숙한 사람들과는 계속 접촉해 있고, 모르는 사람들과는 새로운 관계를 계속 형성해 나가는 것, 그런 과정에서 자신의 새로운 정체성을 발견하는 것”(최향섭·최영주·배명훈, 2007)이라



고 할 수 있다. 이러한 정의에 기초해 보자면, 커뮤니케이션 행위에 있어서의 노마디즘은 커뮤니케이션 네트워크의 폭과 깊이 모두를 확대시키는 것이다. 즉, 이동전화는 ‘노마디즘’이라는 탈근대성을 촉진시키려면 물리적 근접성과 공간적 비이동성의 구애를 받지 않고 친숙한 사람들과의 관계의 깊이를 더하면서 새로운 사람들과의 새로운 관계 네트워크를 확장시켜야 한다. 이는 카스텔이 이야기하는 지리적으로 인접하지 않아도 동시에 사회적인 실천들을 조직할 수 있는 기술적, 조직적 가능성, 즉 ‘흐름의 공간’의 확대와 유사한 속성을 지니는 것이다.

본 연구의 조사결과에서는 이동전화의 노마디즘적 속성과 관련하여 두 가지 충돌적인 결과가 드러났다. 즉, 이동전화는 이용자들로 하여금 기존 네트워크의 깊이는 더 해주지만 새로운 네트워크의 폭을 확장시켜주지 않는다는 것이다. 조사 결과에 따르면, 이동전화 사용은 ‘장소귀속’의 탈피를 통한 이용 시간의 자유로움을 낳기는 하지만, 이러한 자유로움은 기존 네트워크의 깊이를 확대하는데 기여할 뿐 새로운 네트워크의 확장에는 별다른 기여를 하지 못한다. 즉, 이동전화는 ‘언제’, ‘어디서’든 자유롭게 사용될 수 있지만, 이를 통해 만들어지는 사회적 공간은 이질성보다는 동질성이 더 지배적이라는 것이다. 그러나 이에 대해서 선부른 판단을 내릴 수는 없다. 왜냐하면 앞으로 이동전화의 인터넷 기능이 확장될 경우 PC를 통한 인터넷 이용에서 나타났던 새로운 네트워크의 확장과 새로운 관계의 정립이 이동전화를 통해서 나타날 수도 있기 때문이다. 따라서 인터넷 이동전화를 통해 이용자들이 인터넷 기능을 얼마나 활발하게 사용할 지, 그리고 이동전화를 통한 인터넷 접속에서 어떠한 행위들을 할 것인지에 대한 후속적인 연구가 필요하다.

한편, 본 연구의 조사 결과는 이동전화를 통한 커뮤니케이션이 면대면 접촉을 통한 커뮤니케이션과 유사한 실재감을 지니고 있다는 사실을 입증하고 있다. 탈근대적인 관점에서 보자면, 이는 이동전화는 ‘원격 현존(telepresence)’을 촉진시킨다는 점을 시사한다. 원격 현존은 커뮤니케이션 미디어에 의해 어떤 환경 속에 실재하고 있음을 경험하는 것이다. 사실, 이동전화를 통해 커뮤니케이션을 하는 상대방들은 서로 다른 ‘물리적 공간’에 위치하면서 가상의 ‘대화 공간’을 공유한다. 이동전화는

면대면 접촉을 통한 커뮤니케이션과 유사한 실재감을 가지고 있다는 사실은 이러한 공유된 공간 속에서 “함께 하고 있다”는 현상학적 경험을 가진다는 것을 말해준다. 이는 기술적 매개체로서의 미디어가 대화의 공유된 공간 속에서 사라지거나 최소화되는 비매개성으로 지각된다는 것을 의미한다.

이러한 원격 현존은, 틱슨이 지적했듯이, 텔레비전이나 책, 영화와 같은 근대적 기술 미디어 환경 속에서도 경험될 수 있는 것이지만, 모바일 전화는 언제, 어디에서든 이용자가 위치한 물리적 공간과 대화가 형성되거나 가상적인 장소감을 더욱 자유롭게 확대시킨다고 볼 수 있다. 이는 이재현(2004)이 ‘이동성의 패러독스(paradox of mobility)’로 표현한 바와 같이, 원격 현존을 위한 물리적 공간으로의 이동을 요구하고 있는 근대적 기술 미디어와 비교해 볼 때 모바일 미디어는 물리적 환경으로부터 즉각적으로 단절하여 원격 현존을 언제든지 느낄 수 있다는 사실을 말해주고 있다.

## 제 2 절 새로운 통신문화의 형성과 통신정책

### 1. 연구목적과 구성

사회속의 개인에게 영향을 미치는 요소 중 가장 광범위하고 집단적인 성격을 갖는 것이 문화이다. 어떤 문화 속에 살아가는지는 개인의 사회화 과정과 가치관 형성에 지속적으로 영향을 미치게 되고, 또한 개인들은 문화를 만드는 미시적 기반으로 역할한다.

본 연구에서는 정보화로 인해 형성된 새로운 문화와 관련 정책을 다각적으로 파악하기 위해 통시적(通時的)인 차원에서는 세대별 접근을, 그리고 공시적(共時的) 차원에서는 한국과 일본에 대한 비교 연구를 제안한다. 정보화를 통해 현재 형성되어 있는 문화적 지형을 파악하고 여기에 영향을 주고받게 되는 정책과 제도의 양상은 어떻게 나타나고 있는지를 살펴본다. 아울러 향후 삶의 질을 고양하고 건강한 문화형성을 위해 필요한 사회적 과제는 무엇이고 이를 어떻게 해결할 수 있을지에 대

해 다각적인 차원에서의 모색을 연구목표로 한다. 이를 위해 기본적인 설문조사와 함께 새로운 통신문화의 특성을 나타내고 있는 마이크로블로그 서비스 이용자와 기획자를 대상으로 FGI를 실시하여 연구내용에 포함시킨다.

## 2. 주요 연구결과

IT 기반의 정보화는 이제 우리의 일상에서 벗어날 수 없는 환경으로 자리잡았다. 정보화는 정보기술의 이용과 인프라 보급이라는 하드웨어적인 측면에 한정되는 것이 아니라 우리의 일상 그 자체로 여겨질 만큼 넓은 범위에서, 지속적으로 개인들과 상호작용하게 되었다. 때문에 정보기술이 갖는 사회적 의미와 이로 인해 형성되는 문화적 가치에 대한 지속적인 관심이 필요한 시기가 되었다. 이제 정보화를 기반으로 한 문화의 탐구방향은 정보기술의 사회적 영향에 초점을 두고 진행되었던 ‘계몽’의 문화에서 인간이 형성하고 주도하는 정보사회 구성을 위한 ‘이해’의 문화에 관심을 두어야 할 것이다. 기술적 차원에 조응하기 위하여, 아니 건강한 기술 활용의 기반을 마련하기 위해서라도 이제까지 상대적으로 관심이 모자랐던 문화적인 차원에서의 정보화에 초점을 맞춰야 한다.

새로운 패러다임에서 정보통신기술은 의사소통을 위한 도구(tool)를 넘어서 그 자체가 고도의 지능을 소유하여 하나의 총체적 환경을 구성하는 방식으로 확장될 것이라고 예측한다. 많은 잠재적 가능성을 지닌 정보기술을 특정사회에서 어떤 기준에 의하여 어떤 장점을 부각시켜 발전시킬 것인가에는 다양한 맥락(context)이 관계된다. 즉 기술혁신은 실험실에서 만들어지는 것이 아니라, 사회적 행위, 관습, 문화 등이 어우러진 사회적 영역에서 현실화되는 것이다.

한편 기술은 기술 자체가 아니라, 사회에 그리고 인간의 욕망에 연결되어 있다. 유비쿼터스와 컨버전스의 초기에 이러한 기술의 확산이 수반할 사회문화적 파급효과에 대한 정밀한 진단이 필요하고, 이러한 충격에 대한 사전 대응력을 갖출 필요가 있는 것이다. 사회생활을 영위하는 개인들의 모든 행위는 각자의 이성과 감정에 따

라 이루어지지만 그 기반을 제공하는 것은 일정한 제도적 환경이다. 제도는 다양한 의미를 함축하고 있지만 사회적으로 승인된 행위규칙을 제공하여 안전하고 효율적으로 사회 구성원들의 욕구를 충족시키는 수단이기도 하고, 혼란을 규제함으로써 사회질서 유지에 이바지하는 역할도 한다.

정보사회의 제도 변화는 이전의 어느 시기보다 상대적으로 급속하고 다양하게 나타났다. 전반적인 사회의 시스템이 합리적 효율을 중시하는 위계적 패러다임에서 각자의 개성과 창의성을 존중하고 삶의 질에 대한 새로운 모색이 이루어지고 있는 수평적이고 독립적이면서 연결되어있는 네트워크 패러다임으로 변화되었고, 이를 통해 사회구성원들의 개성과 자유가 중시되고 있는 상황도 급속한 변화의 한 이유로 볼 수 있다.

본 연구의 주제인 통신문화에 대해 살펴보기에 앞서 먼저 전반적인 문화의 개념을 논의하자면 그 대상은 ‘사람’이 개입된 모든 활동과 제도이고, 자연에서 인간에 의한 인공이 가미된 모든 것이 문화의 연구대상이며 주체이다. 문화의 개념과 그 실용적 사용은 그 역사적 발전 과정에서, 좁은 의미의 개념에서 넓은 의미의 개념으로, 그리고 다시 좁은 의미의 개념으로 바뀌어 가고 있다. 이 과정에서 이전의 개념들이 소멸하지 않고 이후의 개념들과 공존함으로써 각기 다양한 뜻으로 사용되어졌다. 통신문화의 개념은 정보통신기술이 우리의 생활양식 전반에 새로운 영향을 미치고 있는 현실을 설명하는 과정에서 지속적으로 제시되어 왔다. 문화의 개념이 다의성을 내포하는 것과 마찬가지로 통신문화 또한 학문적 관점이나 정책적 필요에 따라 용어사용과 의미화 작업에 다소의 차이를 보인다. 본 연구에서는 통신문화를 규범문화, 행동문화, 도구문화로 구분하여 논의를 전개한다.

통신의 발전에 따른 문화적 양상을 살펴보는데 있어 첫 번째로 들 수 있는 것이 우편서비스이다. 우편은 개인 간의 의사 전달뿐만 아니라 거시적인 차원으로 기업과 고객을 연결하는 중개자로서의 역할과 현대 시장경제가 작동하는데 요구되는 필수적 경제활동을 수행하고 있다. 오늘날 다양한 기업이 광고, 고객관계 관리, 유통, 배달 등과 같은 핵심 활동을 우편에 의존하고 있다는 점에서 우편의 역할은 극명히

드러난다. 발송 주체로서 우편을 적극적으로 이용하지는 않더라도 우리는 수취 주체로서 다양한 정보와 물품을 우편으로 받아보고 있으며, 이 과정에서 우편은 우리 일상생활 전반에 영향을 미치고 있다.

통신수단인 동시에 물류수단으로서의 기능을 지니고 있는 우편은 각 개인이나 조직 간의 원활한 의사소통을 가능케 함으로써 사회적·정치적 결속을 제고하는 역할을 하는 한편 우편네트워크의 확대와 강화를 통해 상거래 관계를 확장하고 상거래를 활성화시킴으로써 경제적 통합을 이루는데 기여하여 왔다. 아울러 우편이 지닌 통신수단 및 물류수단으로서의 기능을 고려할 때 우편은 기업 활동의 가치사슬과 기업경쟁력에 핵심이 되는 다양한 기업 활동을 미시적 차원에서 수행할 수 있는 능력을 보유한 것으로 평가할 수 있다.

다음으로 유선전화는 다른 사람과 커뮤니케이션할 수 있는 새로운 매체 역할을 함으로써 동시에 사회관계와 사회적 상호작용성을 급진적으로 향상시켰다. 전화는 사람들이 서로 상호작용하는 방식을 변화시켰으며 다른 사람과 커뮤니케이션 할 수 있는 범위를 확대시켜 주었다. 멀리 떨어져 있는 애인과 가족들과도 쉽게 연결됨으로써 사회적 유대감을 증가시켰다. 전화는 사람들이 가지고 있던 사회 관계망의 범위를 획기적으로 확장시켜 주었는데, 초기에는 전화가 사람들의 프라이버시를 심각하게 침해할 것이라는 견해가 팽배했다. 예를 들어 영국에서는 아무 경고 없이 언제 울릴지 모르는 전화벨이 품위 없는 매체로 인식되어 전화기를 하인들 방에 설치했다. 당시에는 미리 알리지 않고 다른 집을 방문하는 것은 매우 공손하지 못한 행동이라고 생각했기 때문에 아무 때나 울리는 전화벨이 이런 사회적 규범에 적합하지 않았던 것이다. 그러나 지금 전화는 가장 개인적이고 사적인, 그리고 프라이버시가 충분히 보장되는 매체가 되었다.

다음으로 무선호출 서비스는 초기 통신시장에서 성공한 서비스임에도 정책적, 경제적, 기술적 변화에 대처하지 못하면서 빠르게 시장에서 퇴화되었다. 그럼에도 최초의 대중적인 모바일 커뮤니케이션 사회를 이끌었다는 측면에서 미디어로서의 의미를 갖는다. 무선호출 서비스가 강점을 갖고 있던 특성은 저가에 사회 구성원간의

커뮤니케이션 범위를 확대했다는 것이다. 무선호출 서비스의 사회 구성원들 간 연결망이나 커뮤니티 구성 능력은 후에 이동전화 서비스의 확산이나 발전으로 연계되었다. 무선호출 서비스 도입은 사회적, 개인적 커뮤니케이션의 구조와 공간적 범위를 확대했으며 청소년들이 자신들의 독자적인 무선호출 서비스 이용 문화를 만들 수 있게 했으며 이용자들 간의 상징적 커뮤니케이션을 활성화시키기도 했다

현재도 활발한 이용을 보이고 있는 휴대전화는 이용자들로 하여금 대인커뮤니케이션의 채널 확장뿐만 아니라 다양한 사회적 네트워크로의 시공간을 초월한 접근을 가능하게 하였다. 나아가 각 개인들이 이러한 커뮤니케이션 채널을 응용할 수 있는 터전을 마련해 주었다. 아울러 기존의 음성 위주의 기술과 함께 DMB(디지털미디어 방송)기술을 도입함으로써 그 서비스 폭은 기존의 매스미디어가 담당했던 역할 뿐만 아니라 매스미디어의 전유물이었던 방송이 이동전화에도 구현되고 있다. 한걸음 더 나아가 양방향성과 이동성이라는 이동전화의 특징을 충분히 활용하여 대안채널로써 역할을 수행하고 있는 것이다.

현재 사회적으로 가장 큰 영향을 미치고 있는 통신매체는 인터넷이다. 본 연구에서는 인터넷이 가진 특성과 문화를 네 가지 요소, 즉 익명성, 개방성, 참여성, 그리고 공유성으로 대별하고 그 의미와 특성들을 정리해 본다.

익명성은 대중사회의 출현에서 비롯되어 사회적으로 통용되었다. 통신에 기반한 익명성은 이러한 대중사회의 익명성보다 훨씬 다양한 형태와 의미를 가지고 있다. 익명성은 또한 무한히 해방적인 측면을 갖는 동시에 무한히 비도덕적인 측면을 가질 수 있어 다중자아가 출현하기도 하는데, 이러한 다중자아는 자아의 해방임과 동시에 자아의 분열이라는 양면성을 지닌다. 익명적 상황이 내포하는 여러가지 측면들은 통신 행위자들의 인식과 행태에 다양하게 영향을 미치게 된다. 자유로운 커뮤니케이션을 촉진시키는 요소로 작용하는가 아니면 무책임한 플레이밍의 기반이 되는가에 따라 문화 형성의 양태는 매우 다른 모습으로 나타날 것이다.

다음으로 인터넷을 기본으로 한 유비쿼터스 환경의 전개 속에서 개방성은 이제까지와는 대상 및 방식 자체가 달라진다는 점에서 그 결과 만들어지는 문화의 향방에

도 미치는 영향이 커질 것이다. 발전을 거듭하고 있는 웹 2.0 비즈니스 모델의 핵심 키워드 중 하나는 콘텐츠의 개방이다. 콘텐츠 비즈니스임에도 불구하고 콘텐츠의 배타적인 관리 및 이를 통한 직접적인 수익 창출을 도모하기 보다는 1차적인 직접 수입은 포기하고 이를 자유로운 공유상태에 두는 대신 관리에 필요한 비용을 절감하면서 프로모션 효과나 부대적인 사업을 통해서 수입을 얻는 이른바 Loss Leader의 전략을 채택하는 기업이 많아지고 있다. 현재의 상황을 가능하게 한 웹 2.0의 기술적 특징을 요약하면 개방성과 사회적 상호작용의 증대, 그리고 개발도구(API)가 제공된다는 점에서 기존의 웹 1.0과 차이가 있다고 할 수 있다. 먼저 개방성이라는 점에서는 웹의 플랫폼화로 인해 정보의 개방이 가능해 졌으며, 이러한 개방화는 네트워크의 효과를 증대시킬 수 있는 요인이다. 또한 API(application programming interface)라고 불리는 XML, RDF, Web service 등 공개된 표준 스펙을 기반으로 하고 있어, 누구나 쉽게 개발에 참여할 수 있다는 점에서 오픈 네트워크의 효과를 증대시키는 특징이 있다.

문화의 형성에 필수적인 요소는 자율적으로 적극적인 참여를 지향하는 개인들의 행위와 인식이다. 이러한 ‘참여성’이 집단의 가치 결과로 나타날 때 이른바, ‘집단지성(Collective Intelligence)’이 형성되며, 정보와 지식의 발전을 가능케 할 수 있다. 웹의 일반화로 사용자들의 웹에 대한 이해도가 성숙하였고, 적극적이고 능동적인 참여를 유도하는 사용자 중심의 인터페이스가 발전하면서 사용자들은 정보의 주체로 등장하게 되었다. 즉, 사용자가 생산과 소비, 가치 평가에서 모두 주체가 된다는 측면에서 참여의 확대는 자연스런 흐름이 되었다.

시공을 초월하여 정보와 지식을 공유할 수 있게 한 정보문화의 전통적 특성인 ‘공유성’은 디지털 기술로 하여금 인간이 잠재적으로 지니고 있는 역량을 한곳으로 결집시켜 서로 무한히 나누어 갖는 지적, 문화적 공동체 구성을 가능하게 하였다. 반면, 디지털 사이버 공간에서의 지식이란 원본을 전혀 훼손하지 않으면서 무한적 복제를 가능케 하기 때문에 아무리 퍼내어도 사라지지 않는 속성을 지닌다. 이로 인하여 개인의 창작물에 대한 존중의식의 결여와 저작권 논란을 야기하기도 한다.

이러한 인터넷 문화의 특성에 기반하여 한국과 일본의 이용자들에 대한 조사를 실시하였다. 한국과 일본 모두 정보화에 대한 필요성을 절감하고 1990년대 말부터 국가적인 사업으로 정보화 사업을 추진하고 있지만 현재 나타나고 있는 전반적인 양상에 있어서는 한국이 상대적으로 우위의 위치를 점하고 있음을 알 수 있다. 하지만 정보화 관련 항목들 중 모바일 인터넷 이용률에 있어서는 일본이 한국에 비해 월등한 양상을 나타내고 있었는데, 이러한 사항들은 먼저 양국이 보여준 발전 양상이 국가 주도의 인프라 확충 사업과 밀접한 연관 속에서 파악할 수 있다는 공통점을 찾을 수 있을 것이다.

주요 지표를 통해서 볼 수 있었던 것처럼 모바일 인터넷에 대한 이용은 일본에서 훨씬 활발한 양상을 보여주고 있었는데, 인터넷과 관련한 다른 사항들과는 대조적인 내용이었다. 중요한 커뮤니케이션 도구라고 할 수 있는 메일의 경우, 일본에서는 모바일 인터넷을 이용하여 이루어지는 교류가 많았고 이는 모바일 인터넷 이용정도가 높아지는 직접적인 요인으로 작용하고 있다.

모바일 인터넷의 선호나 인터넷 이용시간에 영향을 미치는 요소 중 양국간의 인식의 차이가 드러난 것은 프라이버시에 대한 태도였다. 예를 들어 한국에서 유행하고 있는 ‘미니홈피’의 경우, 자신의 일상에 대한 드러내기를 통해 상대방과의 교류를 시도하는데 반해 개인 정보 보호에 대한 인식이 매우 높은 일본에서는 이러한 콘텐츠의 활용이 매우 저조한 상황으로 이어지고 있다. 즉, 사이버 공간에서의 프라이버시에 관한 전반적인 불안과 우려의 정도가 한국에 비해서는 일본이 높은 수치로 나타났다. 상관분석을 통해 살펴보았을 때 이러한 프라이버시에 대한 우려가 모바일 인터넷의 활용이나 전반적인 인터넷 이용시간에도 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

새로운 미디어 환경 속에서 최근 크게 주목 받고 있는 서비스 중 하나가 바로 ‘마이크로 블로그’이다. ‘마이크로 블로깅(Microblogging)’은 멀티미디어 블로깅의 한 형태로 보통 140자 내외의 짧은 글 또는 사진이나 오디오 클립 같은 작은 미디어(Micromedia)를 올리고 배포하는 것을 말하며 국내에서는 ‘미니 블로그’ 혹은 ‘한 줄 블로그’라고 불리기도 한다. 마이크로 블로그 서비스는 사용자들이 자신의 활동, 의



견과 상황들에 대한 정보를 브로드캐스트(Broadcast)하고 공유할 수 있도록 쉽고 가벼운 형태의 커뮤니케이션 방법을 제공하고 있다. 기존의 블로그와 비교했을 때 마이크로 블로그의 특징은 보다 빠른 커뮤니케이션 속도와 단문의 제약된 포스팅, 그리고 하루에도 몇 번씩 올리는 포스팅의 빈도이다. 이러한 현상의 주된 이유는 단문이라는 제약이 오히려 사용자들에게 글을 읽고 쓰는 부담을 줄여주기 때문이다. 그리고 기존의 RSS 기능과 같이 마이크로 블로그 안에서도 자신과 관계 맺은 사람들의 소식을 자신의 블로그 안에서 손쉽게 확인할 수 있으며 원하는 경우 모바일, 자신의 다른 블로그, 사용자가 제작한 어플리케이션 등 다양한 미디어를 통해 여러 사람의 글을 실시간으로 받아볼 수 있다. 이렇듯 마이크로 블로그는 웹 페이지 안에만 국한된 것이 아니라 웹에 접속할 수 있는 모든 미디어를 통해 빠르고 손쉽게 메시지를 주고받을 수 있는 다매체 환경으로 확장되었으며, 일대일 커뮤니케이션을 넘어 불특정다수에게 메시지를 전파할 수 있는 매스미디어의 속성도 가지게 되었다. 결국 마이크로 블로그는 웹과 모바일, 다양한 매체와 결합하며 진화하는 새로운 커뮤니케이션 플랫폼으로 그 안에서 생산, 유통, 소비되는 콘텐츠와 사용자들의 이용 패턴과 어울려 다차원적 커뮤니케이션과 이동성을 가진 마이크로 블로깅이라는 독특한 문화를 만들어내고 있다.

마이크로 블로그와 관련하여 나타나고 있는 새로운 통신문화의 양상은 다음과 같다. 마이크로 블로깅은 기본적으로 불특정 다수를 대상으로 하는 1:N 커뮤니케이션이다. Twit이라는 말뜻에서도 알 수 있듯이 마이크로 블로깅은 네트워크로 연결된 개인의 ‘재잘거림’이다. 이러한 재잘거림이 뭉쳐져서 하나의 흐름을 만들게 되고 네트워크를 걸쳐서 급격하게 전파되면서 집단적인 지성으로서 움직이게 된다. 메일처럼 형식적이거나 복잡하지 않고 쉽기 때문에 자주 쉽게 업데이트 할 수 있으며 일상적인 회의나 대화처럼 공간이나 시간의 제약을 받지 않기 때문에 실시간성을 갖는다. 기본적으로 많은 사람들의 참여를 용이하게 하는 구조를 가지고 있고 연동할 수 있는 다양한 디바이스를 제공한다. 또한 Open API라는 형태로 외부로 서비스를 제공한다. 이를 통해서 마이크로 블로깅을 응용한 어플리케이션들이 개발되고 융합을

통해서 마이크로 블로깅의 가치를 증대시킨다.

마이크로 블로깅은 커뮤니케이션과 네트워크 관리를 통해서 생성된 개인의 상태 정보를 Open API라는 형태로 외부에 오픈함으로써, 다양한 연동을 통해서 그 가치를 증대시키고 있다. 기존의 SNS서비스에서 진일보한 마이크로 블로그는 참여, 공유, 개방이라는 웹 2.0의 특성이 융합적으로 나타나고 있으며 앞으로 모바일 환경이 현재보다 더 활성화되는 상황이 도래한다면 새로운 문화의 장으로서의 역할도 커질 것으로 보여진다.

### 3. 결론 및 정책적 시사점

현재의 정보통신기술에 기반한 온라인 커뮤니케이션 공간은 아직 만들어져가고 있는 우리들의 삶의 공간이다. 인지관계가 없는, 일반화된 타자라고 할 수 있는 상대방의 행위에 대한 믿음이나 상호 간의 행위에 있어 매개로 작용하는 서비스에 대한 신뢰가 없다면 커뮤니케이션은 사라지고 활발한 커뮤니케이션이 이루어져야 할 공간은 아무도 찾지 않는 황폐화된 공간으로 변해갈 것이다. 어떤 문화와 행위양식이 지배적이 되는지에 따라 향후 우리의 삶은 풍요로워 질수도 있고 반대로 황폐해질 수도 있는, 아직은 가변적인 공간인 것이다. 이러한 측면에서 통신문화가 갖는 중요성은 매우 크다. 단순히 기술의 발전에 의해 서비스의 활용이 이루어지는 것이 아니라 서비스의 활용 기반에 작용하고 있는 문화의 영향이 크다는 점에 주목하여 보다 많은 관심이 더해져야 할 것이다.

이를 위해 커뮤니케이션 과정 속에서 나타날 수 있는 개인의 프라이버시와 사적 영역에 대한 보호가 필요하고 다양한 형태의 기망행위(欺罔行爲)에 대한 대처가 이루어져야 한다. 다양한 부작용에 대처하기 위해 정부에서는 본인확인제를 비롯한 다양한 규제 중심의 정책을 수립, 시행하고 있지만 그 효과는 아직 미지수이다. 앞으로 변화하는 환경에 맞춰 보다 적극적인 차원에서 다양한 기망행위로부터 이용자들을 보호할 수 있는 효율적 장치의 마련과 제도 운영이 보완되어야 한다. 이러한

점에서 인터넷과 관련된 주체들 간의 협치(協治), 혹은 거버넌스(governance)의 구축은 매우 중요하다. 온라인 서비스 제공자와 정부, 그리고 이용자간의 원활한 커뮤니케이션 통로 확보와 서로에 대한 이해와 협력이 우선되어야 한다. 공공재(公共財)라고 할 수 있는 사이버 공간의 건강함을 위해, 제로섬이 아닌 상생의 공감됨을 위하여 서로의 필요와 어려움을 공감하고 생산적인 비판이 이루어질 수 있는 사회 분위기의 조성이 우선 고려되어야 할 것이다.

아울러 통신문화의 형성에 중요한 요소라고 할 수 있는 개방과 공유, 그리고 참여를 보장할 수 있는 안정적 제도 및 정책의 마련은 기본적인 의미뿐만 아니라 개인들의 일상생활에 미치는 영향이 크고 나아가 산업적인 측면까지 고려할 때 보다 다각적인 고려가 필요하다 할 것이다. 예를 들어 저작권법과 관련된 합의 및 사회적 공감대의 마련이나 일본에는 존재하지 않는 본인확인제의 제도시행과 관련해서도 다양한 의견의 청취와 효과에 대한 분석을 통해 보다 구체적이고 세부적인 논의가 필요하다.

### 제3 절 고령층의 통신서비스 이용문화와 통신정책

#### 1. 연구목적과 구성

우리나라는 이미 2000년도에 고령화사회에 진입했으며, 2018년에는 14.3%로 고령사회, 그리고 2026년에는 20.8%로 본격적인 초고령사회에 도달할 것으로 예상된다. 고령화와 더불어 개인화가 진행되면서 자녀들이 부모를 부양하지 않는 추세가 강화되고, 이에 고령층 복지에 대한 수요가 급증하고 정책적 지원이 시급한 실정이다. 이와 동시에 건강하고 경제력을 갖춘 고령층의 등장으로 인한 소비 주체의 변화가 예상되며, 실버산업과 고령친화산업이 급격히 발달할 것으로 예상된다.

현재의 고령친화정책은 저차원적 욕구인 생리적 안정과 안전에 대한 욕구 위주로 구성되어, 고령층의 보다 고차원적인 욕구인 소속, 애정, 자아실현에 관한 욕구를 충

족시키지 못하고 있다. 고차원적인 욕구는 고령층의 사회적 활동에 대한 접근과 밀접한 관계가 있으며, 이러한 사회적 활동에서 통신기술과 통신서비스의 활용은 점차 더 중요해지고 있다. 따라서 고령층의 욕구를 충족시킬 수 있는 통신서비스의 개발이 필요하며, 고령층에게 적합한 통신정책이 체계적으로 지원되어야 할 필요가 있다.

최근 통신기술은 개인화, 소형화, 융합화 추세에 맞추어 인터넷과 이동전화로 수렴하는 경향을 보인다. 이러한 통신기술은 고령화 사회에서 증가하는 고령층의 복지 수요를 충족시키는데 가장 효과적일 것으로 기대된다. 또한 통신기술이 일상생활에서 필수불가결한 부분이 되면서 통신의 보편적 서비스 제공은 가장 중요한 사회문제로 떠오르고 있다. 그러나 고령층을 위한 통신정책 및 보편적 서비스는 부재하고, 단지 저소득층과 장애인을 위한 통신정책 및 보편적 서비스만 제공되고 있는 현실이다.

현실에서 통신기술은 시장성에 의해 좌우되면서 고령층의 통신기술 이용격차는 더욱 심화되었다. 나아가 새롭게 등장하는 통신기술은 초기 채택자인 10대와 20대 친화적으로 개발됨으로써 고령층의 요구는 설계단계부터 배제되는 것이 현실이다. 또한 이동전화 서비스별 이용 비중에서도 고령층과 젊은 층 간에 상당한 차이가 확인되었다. 50대는 음성통화의 비중이 압도적으로 높은 반면, 10대는 문자메시지의 비중이 50%를 넘는다. 이러한 차이는 세대간 교류를 저해하고 세대 차이를 확대시켜 고령층을 사회적으로 더욱 소외시킬 것으로 예상된다.

또한 고령층의 이용격차는 미국, 유럽, 일본 등 선진국에 비하여 우리나라가 심각한 특징을 가지고 있다. 그러므로 국내 고령층의 이용격차를 심화시키는 요인을 파악하고 이를 해소하기 위한 정책적 노력이 시급히 요구된다.

이에 본 연구는 고령층의 통신이용을 활성화시킬 수 있는 방안을 모색하고자 하며, 크게 세 부분으로 구성하였다. 첫째, 선진사례로서 일본 고령층의 통신서비스 이용 현황과 정책적 노력을 한국과 비교·검토하였다. 둘째, 정보통신서비스 이용에 있어 동기는 있으나 능력이 취약한 고령층(소극적 실버 이용자)에 초점을 맞추었다. 이들에게 이동전화 사용법을 교육하면서 이동전화의 의미는 무엇인지, 어디에서 사용법 습득의 어려움을 느끼는지, 사용법을 익힌 후의 변화는 무엇인지 등을 분석하

였다. 셋째, 인터넷과 이동전화를 잘 활용하는 고령층(적극적 실버 이용자)을 대상으로 인터넷 이용 목적과 사용패턴, 이동전화 사용상의 특징, 고령층의 통신서비스 이용 활성화 방안 등을 조사하였다.

## 2. 주요 연구결과

### 가. 국내외 고령층 통신서비스 이용실태 및 통신정책

일본은 우리나라보다 먼저 고령화된 사회이지만, 고령층의 정보통신서비스 이용률은 우리보다 훨씬 앞서있다. 인터넷 이용율을 살펴보면 60-65세 미만이 일본 63%인데 비해 우리나라는 30.2%이고, 65-69세 미만은 일본 36.9%, 우리나라 17.8%, 70-79세 미만은 일본 28.8%, 우리나라 10.6%, 80세 이상에서도 일본이 15.4%에 비해 우리나라 5.1%로 격차가 벌어져 있다. 따라서 일본의 정책을 살펴봄으로써 정책적 시사점을 얻을 수 있다.

먼저 국가적 차원에서 실시하는 정책을 살펴보았다. 일본 총무성(總務省)에서는 연령이나 신체적인 조건에 따른 ICT 이용기회 격차를 해소하고, 고령자 및 장애인을 포함하여 누구라도 ICT의 혜택을 누릴 수 있는 사회의 실현을 목표로, [정보 Barrier Free정책]을 펴고 있다. [정보 Barrier Free정책]의 방향성은 개별 니즈에 따른 기기 및 서비스의 보급과 촉진을 위하여, 고령자와 장애인 대상의 기기 및 서비스 개발과 제공에 대해 지원하는 것이다.

다음으로 주목했던 부분은 일본의 민간업체가 고령층을 대상으로 제공하고 있는 서비스였다. NTT도코모는 고령층을 위한 이동전화 기기인 라꾸라꾸폰, 이미지 위주의 이동전화 사용설명서, 이동전화 사용법 강좌, 고령층 친화적인 직원교육 등을 통해서 고령층을 위한 서비스를 확대시키고 있었다.

우리나라 정부는 정보격차를 줄이기 위해 고령층을 대상으로 정보화교육을 정책적으로 실시하여 왔다. 그럼에도 불구하고 고령층의 인터넷 이용율은 미미한 수준으로 증가하여 젊은층과의 격차가 거의 줄어들지 않고 있다. 이동전화에 있어서 나타나는

고령층의 특징은 높은 보급률과 낮은 문자메시지 사용률을 꼽을 수 있었다. 이는 정책적으로 정부가 이동전화 사용법 교육은 전혀 지원하지 않고 있기 때문이기도 하다. 민간업체 역시 이동전화 기기 및 서비스를 판매하는데 집중할 뿐 고령층을 위한 기기 개발, 요금제 개발, 사용설명서 제작, 사용법 교육 등에는 무관심한 실정이다.

#### 나. 소극적 실버 이용자의 이동전화 사용법 교육과 이용행태 변화

소극적 실버 이용자는 이동전화 사용법 교육을 희망하는 고령층으로 정의하고, 이들을 대상으로 이동전화 사용법 교육을 실시하였다. 교육 대상자의 절반 이상이 이용하는 기능이 교육 전에는 음성통화와 시계 두 가지 뿐이었으나 교육 후에는 문자메시지, 전화번호부 이용, 통화목록 확인, 문자보관함 관리, 벨/진동 선택, 벨소리 크기 조절, 사진/동영상의 기능이 추가되었다. 요금고지서 분석결과에서도 이동전화 통화량이 증가하고, 그전에는 사용하지 못했던 문자메시지 요금이 부과되어 교육의 실질적인 효과를 확인할 수 있었다.

교육과정에서 가장 흥미를 끈 것은 문자메시지 사용법이었다. 고령층들은 문자메시지 사용법을 매우 배우고 싶어 했지만 신체적, 인지적 장애와 한글자판의 원리를 이해하지 못하에서 오는 혼란 등으로 인해 문자 메시지를 사용하지 못하고 있었다. 그러나 그림과 색깔, 숫자 등을 크게 그려서 제시한 사용설명서의 도움과 한글원리에 대한 기초학습, 일대일의 반복식 교육을 통해서 문자메시지 습득에 이르게 되자 자신감의 향상과 사회관계의 변화가 나타났다.

교육과정에서 중요한 부분은 교육환경이었으며, 특히 강사의 역할이 핵심이었다. 이번 교육에서는 강사와 교육대상자를 1:1로 구성하여 강사가 교육대상자의 특성에 전적으로 맞추어 강의하고, 지속적으로 격려하는데 중점을 두었다. 교육에 익숙하지 않고, 자신들의 낮은 이해력, 기억력으로 인해 무시당할까봐 두려워하는 고령층을 대상으로 하는 교육에서 ‘즐길 수 있는 교육환경 조성’이 교육효과를 좌우한 것이다.

소극적 실버이용자들에게 있어 이동전화는 단순한 통신도구를 넘어서서 매우 중요한 의미를 부여받고 있었다. 이동전화를 능숙하게 활용하는 것은 사회관계와 행복감

을 증진시켜서 심리적 안정감을 제공하며, 위기상황에서 자신의 상황을 알려 필요한 조치를 받게 해줄 것이라는 안도감을 제공하고, 세상과 소통하여 소외되지 않는 젊음을 의미하였다. 하지만 제대로 활용하고 싶은 욕구에 비해 현재의 활용능력이 너무 미흡하여 이동전화 사용법 교육에 대한 필요성이 절실함을 확인할 수 있었다.

교육과정에서 기존의 사용설명서가 전혀 도움이 되지 않아서 조사원들이 그림 위주로 새롭게 맞춤 사용설명서를 제작하였다. 그것이 고령층에게 큰 호응을 얻었으며, 교육효과에도 지대한 영향을 미쳐서 고령층을 위한 사용설명서가 얼마나 중요한지 알 수 있었다. 뿐만 아니라 이동전화 기기의 디자인에 있어 고령친화적이지 않은 요소를 많이 발견하였다. 소형의 기기에 많은 기능을 융합하고 있어서 손놀림이 둔감한 고령자가 사용하기에는 불편했고 또 기능 역시 필요 이상으로 많았다. IT용어가 생소하여 메뉴 구성을 이해하기 어려운 것 외에도 같은 버튼을 짧게 누르는 것과 길게 누르는 것의 차이 등 조작상의 어려움, 뚜렷하지 않은 색상 구성이나 작은 글자 등이 장애를 형성하는 요소였다.

소극적 실버 이용자들은 교육을 통해 원버튼 방식과 간단한 메뉴구성, 큼직한 글자와 액정 등 고령층을 위한 디자인을 갖춘 실버폰에 대해 관심을 가지게 되었다. 원버튼에 탑재하고 싶은 기능으로는 문자보내기, 지정번호로 응급메시지 발송, 위치확인, 전화번호부 보기, 문자 확인, 119, 사진촬영, 알람, 내번호보기, 112 순으로 나타났다.

소극적 실버 이용자를 교육하면서 이들의 특성을 발견하였다. 첫째는 사회에 대한 전반적인 불신감이 드러워져 있다는 것이다. 그 이유에 대해서는 좀 더 자세한 조사와 연구가 필요하겠으나 조사대상자들이 고령, 저소득, 저학력, 무직, 정보화로 부터의 소외 등의 특성을 가지고 있는 것과 연관성이 있을 것으로 추측할 수 있다. 그런데 우리가 정책의 대상으로 하는 정보취약계층은 이러한 소외계층의 일반적 특성을 공유할 가능성이 크다. 그러므로 이들을 대상으로 정보격차 해소를 위한 정책을 수립할 때에 그들이 가진 불신감을 고려하는 것이 매우 중요할 것이다. 두 번째로 이동전화 사용법을 익히는 데에 대한 부담감을 읽을 수 있었다. 이미 2주차 교육을 통해서 음성통화와 문자메시지 사용법을 교육받았지만 여전히 이동전화는 ‘복잡

한 것'으로 느껴지는 것 같았다. 이를 통해 우리는 고령층을 대상으로 하는 이동전화 활용 교육은 1회성 교육으로 그쳐서는 효과를 볼 수 없다는 것을 알 수 있다. 개인별로 능력이 다르겠지만 고령층이 전반적으로 학습능력이 저조한 것을 감안하여 장기간에 걸친 반복교육을 제공하는 것이 필요할 것이다. 셋째, 고령층은 '응급콜'의 기능을 휴대전화가 가진 본질적인 기능으로 여긴다는 점을 읽을 수 있었다.

#### 다. 적극적 실버 이용자의 통신서비스 이용행태

적극적 실버 이용자는 적어도 일주일에 한 번 이상 인터넷에 접속하는 고령층으로 정의하고, 이들의 인터넷과 이동전화 이용행태를 분석하였다.

이들의 인터넷 이용기록을 분석한 결과 이용시간, 이용능력, 콘텐츠 등에서 젊은 층과 차이가 없었다. 대다수에게서 '포털사이트 → 메일접속 → 카페·블로그 활동 → 좋은 글 읽기/뉴스검색 → 기타 정보 검색'과 같은 일정한 이용패턴을 발견할 수 있었다. 이러한 이용패턴을 보이지 않는 대상자들은 목적으로 인터넷을 이용하였는데, 음악감상을 위해 인터넷을 시작하였다면 그 목적만을 위해 인터넷을 사용한다거나 뉴스검색이나 메일사용은 하지 않고 게임만을 위해 사용하는 등 단발적인 사용을 보였다. 한편, 콘텐츠 생산 및 소비의 비중과 주로 이용하는 사이트의 수를 기준으로 고령층의 인터넷 이용유형을 구분한 결과 매니아형, 광역형, 협소형, 흡수형, 중도형의 5개 유형이 확인되었다.

적극적 실버 이용자들은 소극적 실버 이용자들과는 달리 음악듣기, 모바일 뱅킹, TV보기, 계산기, 라디오 등 이동전화의 부가적인 기능을 원터치 버튼으로 설계하고자 하였다. 이를 통해 적극적 실버 이용자들이 이동전화의 다양한 기능을 이용하고 있으며, 고령층도 이동전화 사용능력에 따라 선호가 다양함을 확인할 수 있었다.

이들 중 상당수는 인터넷을 이용해서 문자메시지를 작성하는 것을 선호하였는데, 이는 이동전화보다 PC가 화면이 커서 문자 입력이 쉽고, 인터넷을 통하면 무료로 단체문자 발송을 할 수 있기 때문이었다. 이를 통해 이용방법을 습득한 적극적 실버 이용자에게도 이동전화의 작은 키판과 버튼은 장애요인으로 작용함을 알게 되었다.



적극적 실버 이용자의 월평균 이동전화 요금을 살펴보면, 1개월 요금이 최소 11,000원부터 최대 163,628원으로 편차가 매우 크다. 이는 고령층이 연령이 어느 정도 이상이라는 점에서만 같은 집단으로 묶일 뿐, 사회생활의 폭, 활동영역, 경제능력 등에 있어 매우 다른 집단임을 보여준다. 할인받기 전 총 요금은 평균 33,059원인데, 기본요금 14,050원, 음성통화 10,479원, 문자메시지 429원으로 음성통화 위주의 이용패턴을 재확인할 수 있었다. 한편, 적극적 실버 이용자들에게 ‘마음껏 통화할 수 있는 요금제’, 즉 정액요금제의 적정선을 개방형으로 질문한 결과, 음성통화는 월평균 13,175원, 영상통화는 월평균 13,200원으로 조사되었다.

현재 이동통신사에서 제공하는 고령층을 위한 요금제는 실제로 고령층에 그다지 많은 혜택이 돌아가지 않도록 설계되었으며, 고령층에 대한 편견이 전제되고 있음을 알 수 있었다. 기본요금은 다소 저렴하지만 기본요금에서 제공하는 적은 시간의 무료통화 이외의 통화를 할 경우 일반 요금제보다 비싼 요금을 지불하도록 설계되어 있었다. 또한 고령층은 단일한 집단이 아니라 다양한 수요와 선호를 지니고 있음에도 불구하고 고령층을 위한 요금제는 고령층이 사회관계의 폭이 매우 협소한 존재로 전제하고 있었다. 이런 요금제로는 사회생활을 활발히 유지하는 고령층의 경우 전혀 혜택을 받을 수 없다.

이에 본 연구에서는 고령층을 위한 이동전화 요금제를 설계해 보았는데, 간편 요금제, 수신형 요금제, 정액 요금제, 실버폰 요금제로 명명하였다. 고령층을 위한 요금제 설계에서는 요금부담을 줄이고, 통화료를 단순화하고 할인을 최소화하는 점에 중점을 두었다. 왜냐하면 고령층은 시간대별 할인, 지정번호간 할인 등 복잡한 요금제 구성을 이해하기 어렵고, 특정 할인에 맞추어 사용하기 힘들기 때문이다. 요금부담이 없고, 요금제 구성에 대한 이해도가 높은 고령층은 일반요금제를 사용해도 무방하다고 판단하였다. 또한 영상통화 요금을 음성통화 요금과 동일하게 부과하고, 문자메시지 요금을 별도로 포함시키지 않았다. 그 이유는 대다수의 고령층이 가족과 영상통화를 원하는데, 요금이 비싸서 이용하지 못하고 있기 때문이다. 문자메시지는 이용량이 적고, 요금이 상대적으로 저렴하여 고령층에게 큰 부담이 되지 않는다.

### 3. 결론 및 정책적 시사점

#### 가. 결론

첫째, 일본과 한국 고령층의 통신서비스 이용격차는 상당 부분 공공 및 민간부에서 제공하는 지원 정책의 차이에서 기인하고 있었다. 고령층을 위한 정보통신 기기 개발, 사용법 교육, 사용설명서 제공, 특화된 서비스 제공 등의 측면에서 앞선 일본의 정책을 적극적으로 수용할 필요가 있다.

둘째, 소극적 실버 이용자들을 대상으로 이동전화 사용법 교육을 실시하면서 IT 관련 용어의 생소함, 한글 작성 원리에 대한 무지, 제한된 사회관계 등 예상하지 못한 장애물들을 발견할 수 있었다. 이러한 고령층의 통신서비스 이용을 저해하는 요인들은 참여관찰과 같은 질적 조사를 통해서만 발견될 수 있는 것으로, 향후 이에 대한 해결책이 고령층 대상의 교육과정에 반영되어야 할 것이다.

셋째, 소극적 실버 이용자들에게 이동전화 사용법 교육이 이동전화 이용뿐만 아니라 삶의 질을 향상시키는데 매우 효과적이었다. 교육 후 대부분의 피교육자 이동전화 이용량이 증가하였으며, 자신감을 획득하고, 사회관계가 확대되는 양상을 확인할 수 있었다.

넷째, 교육과정에서 중요한 부분은 교육환경이었으며, 특히 강사의 역할이 핵심이었다. 교육에 익숙하지 않고, 자신들의 낮은 이해력, 기억력으로 인해 무시당할까봐 두려워하는 고령층을 대상으로 하는 교육에서 ‘즐길 수 있는 교육환경 조성’이 교육 효과를 좌우한 것이다.

다섯째, 적극적 실버 이용자들의 인터넷 이용기록을 분석한 결과 이용시간, 이용능력, 콘텐츠 등에서 젊은층과 차이가 없었다. 대다수에게서 ‘포털사이트 → 메일접속 → 카페·블로거 활동 → 좋은 글 읽기/뉴스검색 → 기타 정보 검색’과 같은 일정한 이용행태를 발견할 수 있었다. 오히려 이들은 인터넷을 노화로 인해 발생하는 여러 제약을 극복하는 도구로 활용하면서, 활기찬 노년을 즐기고 있었다.

여섯째, 적극적 실버 이용자들을 조사한 결과 고령층 간 인터넷 이용유형이 다양

하며, 유형별 특성을 고려하여 지원정책이 제공되어야 함을 확인할 수 있었다. 적극적 실버 이용자들을 인터넷 콘텐츠의 생산/소비, 주로 이용하는 사이트의 수를 기준으로 매니아형, 광역형, 협소형, 흡수형의 네 유형으로 구분하였다. 생산과 소비를 분명하게 구분하기 어려운 대상자는 중도형으로 따로 유형화하였다.

일곱째, 적극적 실버 이용자들은 소극적 실버 이용자들과는 달리 음악듣기, 모바일 banking, TV보기, 계산기, 라디오 등 이동전화의 부가적인 기능을 윈터치 버튼으로 설계하고자 하였다. 이는 적극적 실버 이용자들이 이동전화의 다양한 기능을 이용하고 있음을 의미하며, 고령층도 이동전화 사용능력에 따라 선호가 다양함을 확인할 수 있었다.

여덟째, 적극적 실버 이용자 중 상당수는 인터넷을 이용해서 문자메시지 작성하는 것을 선호하였는데, 이는 이동전화보다 PC 화면이 커서 문자 입력이 쉽고, 인터넷을 통하면 무료로 단체 문자 발송 등을 할 수 있기 때문이었다. 이를 통해 이용방법을 습득한 적극적 실버 이용자에게도 이동전화의 작은 키판과 버튼은 장애요인으로 작용함을 알게 되었다.

마지막으로, 현재 이동통신사에서 제공하는 고령층을 위한 요금제를 검토한 결과, 기본요금은 다소 저렴하지만 기본요금에서 제공하는 적은 시간의 무료통화 이외의 통화를 할 경우 일반 요금제보다 비싼 요금을 지불하도록 설계되어 있었다. 이는 고령층을 사회관계의 폭이 매우 협소한 존재로 전제한 것인데, 이런 요금제로는 사회생활을 활발히 유지하는 고령층의 경우 전혀 혜택을 받을 수 없다. 이에 본 연구에서는 적극적 및 소극적 실버 이용자의 이동전화 요금고지서를 바탕으로 고령층을 위한 다양한 요금제를 설계해 보았다.

#### 나. 정책적 시사점

첫째, 고령층을 대상으로 정책을 수립하기 위해서는 무엇보다도 고령층간 차이를 인지할 필요가 있으며, 이제는 적극적 실버 이용자를 지원하는 정책으로 방향을 전환하여야 한다. 둘째, 고령층 대상의 이동전화 사용법 교육이 제공되어야 하며, 위축

되지 않은 분위기에서 반복하여 수강할 수 있어야 한다. 셋째, 고령층용 사용설명서를 별도로 크게 제작하되, 알기 쉽게 이미지 위주로 작성하여야 한다. 넷째, 고령층의 다양성을 고려하여 통화량이 많은 사람이나 적은 사람 모두 혜택을 볼 수 있도록 여러 종류의 요금제를 개발하여 자신에게 맞는 요금제를 선택하도록 하여야 한다. 다섯째, 고령층이 자신이 배운 것을 다른 고령층에게 교육하는 방안을 제도적으로 제공하여 고령층 스스로 통신문화를 창조할 토대를 마련해 주어야 한다.

## 제 4 절 인터넷에서의 루머확산과 통신정책

### 1. 연구목적과 구성

본 연구의 목표로 첫째, 인터넷미디어의 진화와 발전과정에서 미디어의 쌍방향성을 토대로 구축된 네트워크 기반의 웹 2.0 소셜네트워크 의해 생산되는 네트워크 정보의 유통과 변화의 사회적 의미를 설명하고자 하였다. 둘째로 인터넷 루머의 확산 과정에 대한 사례연구를 통해서 인터넷 루머의 확산과정의 유형과 사회적 파급과정과 영향에 대해서 분석하고자 하였다. 셋째로 인터넷상에서의 루머의 확산과정에 대한 인터넷 정보유통의 플랫폼 단위별로 내용분석과 네트워크 분석을 통해서 확산과정의 실증분석을 통한 모델화를 시도하고자 하였다. 넷째로 루머의 확산과정이 집단수준의 변수를 발견하는 과정이라면 개인수준에서는 플레이밍의 동기와 플레이밍 참여자의 성향 및 인식에 대한 연구를 통해서 개인적 수준의 루머유통동기와 확산유형을 검토하였다. 다섯째로 루머의 확산경로에 대한 분석과 개인적 차원의 인터넷 플레이밍의 동기차원의 분석결과를 통해서 합리적이고 현실적인 인터넷규제방안에 대한 함축을 도출하고자 하였다.

이와 같은 연구목적과 연구내용에 따라 본 연구는 인터넷 루머의 사례연구방법, 유통과 확산과정을 위한 네트워크 분석방법과 개인적 차원의 플레이밍 현상과 원인을 규명하기 위한 설문조사방법을 통해서 질적·양적측면에서의 방법론적 유용성을

최대한 보완하여 연구를 진행하였다.

첫째로 사례연구방법을 통해서 인터넷상의 루머의 확산과정과 사회적 영향력에 관하여 기초적 분석을 하였다. 최근 발생한 대표적인 인터넷상의 루머에 대한 확산과정과 사회적 파급에 대한 사례연구를 통해서 루머확산의 유형화와 사회적 결과에 대한 함축관계를 파악하였다.

둘째로 인터넷상의 사이트 단위간 루머의 유통과 소비 패턴에 대한 네트워크 분석을 통해서 루머의 확산과정의 특징을 규명하였다. 계층적 정보유통플랫폼 단위에서 생산되고 확산되는 루머의 양상을 분석하고, 이들 단위 간에 이루어지는 루머의 유통과정을 추적해 보고자 한다. 이들 플랫폼 단위에 나타난 정보의 주요 소스, 루머의 생산 정도를 파악하고, 이를 기초로 네트워크 분석을 실시하여 종합적인 모델화를 시도하였다. 이를 위해서 인터넷 포털을 통해서 특정 이슈에 관련된 인터넷 자료들을 검색하였고 검색된 자료들 중에서 취재원과 인용 자료의 출처가 직간접적으로 언급된 자료를 수집하여 네트워크 분석을 위한 일차적 자료를 처리하였다. 또한 수집된 자료들에 대한 내용분석을 통해서 인터넷 정보유통 플랫폼의 단위들이 주로 인용하거나 근거를 삼은 정보의 출처가 어디인지를 파악하고, 이를 통해 인터넷 상의 정보의 흐름에 대한 네트워크 분석을 하였다. 필요할 경우 내용분석을 통해 정보의 과장, 왜곡, 불확실한 정보의 추가와 같은 루머적 특성에 대한 추가분석을 실시하였다.

세 번째 연구방법으로 인터넷 플레이밍에 대한 네티즌들에 대한 설문조사를 실시하였다. 루머의 생산과 유통에 참여하는 네티즌들에 대한 인식을 조사하여, 루머 생산과 확산에 참여하는 네티즌들의 인구학적, 심리학적, 사회학적 경향성을 조사하였다. 이를 통해 루머의 생산과 확산에 기여한 플레이밍 행위에 참여하는 네티즌들의 일반적인 특성을 파악하고, 루머 생산과 유통에 참여하게 된 동기를 파악하였다. 또한 플레이밍 인터넷 글쓰기 경험이 있는 네티즌들을 대상으로 설문조사를 실시하여, 인터넷 글쓰기와 플레이밍에 참여한 이유와 동기, 인식, 구체적 유형을 조사한다. 이를 통해 루머 생성과 확산에 참여하는 네티즌들의 사회심리학적 일반화를 시도하였다.

마지막으로 인터넷상의 루머 생산과 유통의 구조에 대한 분석과, 플래밍 생산과 유통에 참여하는 네티즌들의 인구학적, 심리학적, 사회학적 요인을 토대로 인터넷괴담 루머와 같은 반사회적 정보의 생산과 확산을 규제하기 위한 다양한 현실적 방안을 도출하고, 정책대안을 제시하고자 하였다.

## 2. 주요 연구결과

### 가. 인터넷상의 루머 생산과 유통의 구조

인터넷상에서 루머는 그 양상이 복잡하고, 루머의 대상도 매우 다양하다. 루머가 발생하는 사회적 원인과 내용을 정리해보면 루머의 종류가 몇 가지로 분류됨을 알 수 있다. 첫째, 대중의 관심이 많지만, 공적 매체에서 제공되는 정보가 매우 제한적이거나 신뢰할 수 없는 경우이다. 예를 들면, 연예인의 신상이나 재벌가의 내밀한 이야기, 스포츠 스타의 연봉협상 등이 이 경우에 속한다. 둘째, 이념적 갈등으로 인해 발생하는 적대적 루머가 있다. 보수와 진보, 민주와 독재, 여당과 야당과 같은 이념적 갈등은 세계관의 차이로 인해 발생하는 견해의 차이 때문일 수도 있고, 특정한 정치적 목적에 의한 의도된 루머도 있을 수 있다. 셋째, 특정한 경제적 이익을 목적으로 만들어지는 루머가 있을 수 있다. 주로 기업, 경제관료 등을 포함한 경제주체를 대상으로 하는 루머가 이에 해당되는데, 실제로 발생하는 루머의 많은 부분을 차지한다.

루머가 사회적 영향력을 발휘하기 위해서는 루머의 생성과 확산과정에 관여하는 생성자, 확산자, 설득자의 3종류 행위주체가 필요하다. 맥도웰은 그의 저서 킥포인트에서 다음의 세 가지 역할을 수행하는 사람들에 의해 개인 간 정보 확산이 이루어진다고 설명했다. 첫째, 사회적 관계망을 자산으로 보유한 커넥터(Connector)로 말이 넓은 사람 정도로 해석될 수 있다. 둘째, 메이븐(Maven)은 정보를 적극적으로 수집하고 다른 사람들에게 전파하는 사람들이다. 이들은 오지랖이 넓은 사람이라고 할 수 있다. 마지막으로 자신이 들은 정보를 타인들에게 설득력 있게 전달해서 자신의 의견에 동조하도록 만드는 세일즈맨(Salesman)이 있다. 이 3종류의 행위주체들은

루머를 확산시키는데 중요한 역할을 수행하며, 동일하게 인터넷상의 루머 확산과정에도 적용될 수 있다. 인터넷상에서 커넥터, 메이븐, 세일즈맨의 역할을 담당하는 주체들을 파악하는 것이 본 연구의 네트워크 분석의 일차적인 목표이다. 네트워크 분석은 네트워크를 구성하는 개별단위를 설명하기 위한 다양한 지표를 제공한다. 본 연구에서는 Node Betweenness, In-Degree Centrality, Eigenvector의 세 가지 지표를 이용하였는데, 이들 세 개의 지표는 각각 커넥터, 메이븐, 세일즈맨으로서의 위치를 설명하기 위해 사용하였다.

첫째로 최진실 루머관련 경험에 대한 설문조사를 분석한 결과 루머와 관련된 지속적 관심, 의혹제기, 논쟁참여, 글쓰기, 악성댓글은 모두 루머에 대한 관심과 가장 큰 연관성을 갖는 것으로 나타났으며, 악성댓글의 경우는 사건의 실체에 대한 궁금증이 많을수록, 관심이 많을수록, 루머의 신뢰성이 낮다고 생각할수록 악성댓글의 작성이 많아지는 것으로 나타났다.

둘째로 커넥터(Node Betweenness)분석연구 결과 파워중심성에 있어서 사건관계측근, 경찰검찰 관계자, 소문이 중요한 소스로 작동하고 있는 것으로 나타났다. 온라인에서 국한시켜 본다면, 토론방과 오프라인 종속언론사의 중심성이 높음을 알 수 있다.

셋째로 메이븐(In-Degree Centrality)분석 결과 루머의 매개중심성은 인터넷기반 언론사와 오프라인 종속 언론사의 경우가 높은 중심성을 가지고 있었다. 하지만, 루머의 매개중심성은 전체적으로 값이 매우 약하게 나타났는데, 루머를 가지고 있는 정보들이 정보원을 거론하는 경우가 매우 낮다는 사실에 기인하는 것으로 해석된다.

넷째로 세일즈맨(Eigenvector)분석 결과 고유벡터 중심성은 일반정보와 마찬가지로 소문과 지식검색이 높은 중심성값을 나타내었다. 자세히 살펴보면, 소문의 경우 일반정보일 때가 0.516, 루머포함 정보일 경우가 0.613으로 나타났다. 루머를 포함한 정보일 경우 소문이 더욱 중요한 위치를 점하고 있음을 나타내었다. 지식검색의 경우에도 일반정보가 0.508을 보인 반면에, 루머성 정보의 경우에는 0.635로 나타나 루머성 정보일 경우 지식검색이 더욱 중요한 역할을 수행함을 보여주었다.

#### 나. 인터넷 플레이밍 동기 및 유형분석

온라인 환경에서 부정적인 영향력을 가지는 플레이밍의 원인 변수들을 파악하고자 사회학과 심리학에서 이루어져 온 온라인상에서의 행동방식에 관한 연구들을 검토하고, 이를 토대로 실제 인터넷 플레이밍 행동이 생성 강화되는 요인들을 파악해 내고자 플레이밍 행동 경험자를 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다.

첫째로 인터넷 플레이밍 경험을 가지고 있는 이용자들의 특성을 살펴보면 성별에 따라서는 여성(53%)이 약간 높은 비율을 보였고, 연령별로는 20~29세 범위가 48%로 가장 많은 비율을 차지하고 있었다. 이용자들 중 74%가 미혼인 이용자들이었고, 직업별로는 사무/기술직이 33%, 대학/대학원생이 23%로 이용자의 절반 이상이 여기에 포함되었다. 플레이밍 경험자들이 하루 평균 이용하는 인터넷 이용시간은 1~2시간으로 나타났다. 일주일 기준 평균 댓글 작성 수에 대해 살펴본 결과 응답자의 86%가 10개 이내인 것으로 확인되었다. 플레이밍 이용동기에는 <사회적 의사소통>, <자기표현의 만족>, <분노감의 표현>, <효과적 의사전달>이 포함되었다.

인터넷 상에서 이루어지는 플레이밍 행동은 주로 모르는 사람에게 해본 반말, 게시판 도배, 미확인 사실 유포, 부정적 댓글, 욕설, 헐박, 따돌림, 빈정거림과 같은 것들을 포함한다. 이에 대한 경험과 회수를 살펴본 결과 가장 높은 비율을 보이는 플레이밍 행동은 부정적 댓글로 27%정도가 경험이 있다고 응답했다. 그리고 이어서 모르는 사람에게 반말 사용경험이 24%, 빈정거림이 21%, 욕설이 14% 순으로 확인되었다.

둘째로 인구사회학적 변인과 플레이밍 행위와 관계의 경우 플레이밍 행동 정도를 전체 플레이밍 정도와 부정적 댓글 정도로 구분하고 각각 남녀 차이가 있는지 확인한 결과 전체 플레이밍의 정도와 부정적 댓글 정도는 모두 남성이 높은 것으로 나타났다. 두 부분 모두에서 연령별, 학력별, 부모학력별, 직업별, 가구소득별, 가정 분위기별 집단 간에는 통계적으로 차이가 없었다.

셋째로 사회심리학적 변인과 플레이밍 행위와 관계의 경우 전체 플레이밍 정도와 사회심리학적 변인들간의 상관관계는 대부분이 0.1미만으로 거의 상관관계가 없는 것으로 보인다. 부정적 댓글 정도와 사회심리학적 변인들 간의 상관관계 또한 대부



분이 0.1미만으로 거의 상관관계를 가지지 않는 것으로 확인되었다.

넷째로 플레이밍 동기의 경우 연령별, 직업별로 <사회적 의사소통 동기>만이 집단 간 차이가 있는 것으로 나타났다. 학력별로는 <사회적 의사소통 동기>만이 집단 간 차이가 있는 것으로 확인되었다. 부모학력별로는 <효과적 의사전달 동기>만이 집단간 차이가 있는 것으로 나타났다.

다섯째로 사회심리학적 변인과 이용동기의 경우 <사회적 의사소통 동기>는 사회규범과의 상관관계계수가 평균적으로는 낮은 수준이지만 다른 요인들보다는 비교적 높은 정적 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났으며 통계적으로도 유의미하였다. 그리고 언어적 공격성, 긍정적 사회인식, 삶 만족도, 나이, 학력도 미미한 수준의 정적 상관관계를 가지고 있었다. 자기통제력, 자기효능감은 낮은 수준의 부적 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났다. <자기표현의 만족 동기>가 상대적으로 높은 정적 상관관계를 보이는 요인은 사회규범이다. 자기통제력, 자기효능감, 언어적 공격성, 긍정적 사회인식, 삶 만족도가 약간 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났는데 자기통제력과 자기효능감은 부적 상관관계를 가지고 있으며, 언어공격성과 긍정적 사회인식, 삶 만족도는 정적 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났다. <분노감의 표현 동기>는 언어적 공격성, 차별인지정도와는 정적 상관관계를, 자기통제력, 자기효능감, 긍정적 사회인식, 나이요인과는 부적 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. <효과적 의사전달 동기>는 익명성이 통계적으로 유의미한 정적 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났다.

여섯째로 플레이밍 행동의 영향 요인을 확인해 보기 위해 전체 플레이밍 정도와 부정적 댓글 정도를 기준으로 다변인 회귀분석을 수행하였다. 그 결과 전체 플레이밍 정도에 정적인 영향을 미치는 요인에는 사회규범과 분노감 표현 동기가 포함되었으며, 부적인 영향을 미치는 요인으로는 학력, 긍정적 사회인식이 포함되었다. 플레이밍 행동 유형 중 가장 많은 이용자가 경험한 적이 있다고 응답한 부정적 댓글 정도에 영향을 미치는 요인으로는 학력, 긍정적 사회인식, 사회적 의사소통 동기, 효과적 의사전달 동기, 익명성 요인들이 포함되는 것으로 확인되었다. 사회심리적 요

인에서는 익명성 요인이, 이용동기 요인에서는 사회적 의사소통 동기, 효과적 의사 전달 동기가 정적 영향을 미치는 요인으로 나타났다.

### 3. 결론 및 정책적 시사점

첫째로 인터넷 상에서 행해지는 포괄적인 언어폭력 행위를 모두 포함한 전체 플레이밍 정도와 부정적 댓글을 이용하는 정도에 공통적으로 동일한 영향력을 보이는 요인으로는 학력과 긍정적 사회인식 요인이다. 학력이 낮은 사람일수록, 그리고 사회에 대한 인식이 부정적일수록 더 많이 플레이밍 행동을 할 뿐아니라, 부정적 댓글도 더 많이 사용한다는 것을 의미한다. 부정적 댓글 사용 정도만을 기준으로 본다면 본인의 신분이 노출되지 않을 것이라는 인지, 즉 익명의 상황일 경우 그 영향을 크게 받을 것이라는 점이 확인되었다. 이는 부분적으로는 플레이밍 행동에 영향을 미칠 수 있으나 직접적인 영향력을 가지는 요인은 아니라는 것을 의미한다.

둘째로 전체 플레이밍 정도에 정적인 영향을 미치는 요인 중 하나는 사회규범이다. 사회규범은 자신의 의견에 영향을 미칠 수 있는 주변사람들이 플레이밍 행동에 대한 생각이 어떠한지를 의미한다. 내게 중요한 사람들, 가족, 친구들이 플레이밍 행동을 해도 된다고 생각하는 정도가 높을수록 더 많이 플레이밍 행동을 하게 된다는 것이다. 플레이밍 행동에 익명성이 간접적으로 영향을 미치고는 있으나, 익명성의 차단이라는 기술적인 차원의 대책이나 실명제라는 대책보다는 플레이밍 행동에 대한 윤리교육이 필요하며 사이버 공간에서 플레이밍을 추방하기 위해서 사회문화차원의 정화 노력이 요구된다고 했다.

셋째, 루머의 확산에 영향을 미치는 중요한 변인은 루머에 대한 관심과 루머에 대한 신뢰성으로 나타났다. 루머에 대한 관심은 의혹제기, 논쟁참여, 글쓰기, 악성댓글 작성에 영향을 미치는 것으로 나타났고, 루머내용의 신뢰성은 논쟁참여, 글쓰기, 악성댓글 작성에 반비례하는 것으로 나타났다. 공적 담론을 통한 정보의 전달이 원활하지 못한 경우에 자연스럽게 왜곡·과장된 루머의 내용에 믿음을 가진다는 점을 감

안한다면, 공적담론의 투명화를 통해 악성 루머가 줄어들 수 있음을 말해주는 결과라 할 수 있다.

넷째, 본 연구결과에 의하면 인터넷 루머의 유통 확산과정에서 지식검색은 세일즈맨으로서 가장 큰 역할을 수행하고 있다. 전적으로 네티즌 개인의 자율에 맡겨진 지식검색은 불확실한 정보의 유통과 생성에 관여함으로써 인터넷 루머가 확산되는 과정에서 여러 경로로 분배하는 허브의 역할을 하고 있다는 것이다. 이는 지식검색을 통해 불확실한 정보와 비전문적 정보가 유통된다는 기존의 사회적 통념과 일치하는 결과이다. 외국의 비슷한 서비스인 위키피디아가 상대적으로 정보의 정확성을 위한 메커니즘을 갖추고 있는 반면에, 지식검색의 경우 거의 전적으로 네티즌들의 자율에 맡기고 있는 상황을 고려한다면 당연한 결과라고 할 수 있다. 지식검색이 좀 더 전문적이고, 정확한 정보를 생산하기 위한 장치가 필요하다고 할 수 있다.

다섯째, 최신실 루머와 관련된 전체 정보의 유통과 루머성 정보 유통의 영향력에 서 오프라인 종속언론사와 온라인 기반언론사의 역할이 큰 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인터넷 루머와 관련해서 전문화된 언론사의 책임 역시 상당부분 존재함을 나타내는 것이다. 공적기관으로 언론사는 본질적으로 사실에 근거한 신뢰성 있는 정보를 사회에 제공함으로써 루머 발생의 주요한 원인이라고 할 수 있는 정보의 불확실성, 공신력을 제공해야 함에도 불구하고, 제기능을 수행하지 못하고 있는 상황이라고 볼 수 있다. 좀 더 전문화된 언론기관으로서 사회적 순기능을 수행하는데 노력해야 할 필요가 있어 보인다.

여섯째, 포털 사이트의 토론방은 정보를 생산하는 메이븐으로서의 기능을 주로 수행하는 것으로 나타났다. 특히 루머성 정보일 경우에 그 역할이 더 커지는 것으로 나타났다. 이는 루머성 정보가 덧붙여지는 과정이 토론방에서 많이 이루어진다는 것을 의미하는 것으로, 자신의 주장을 펼치는 공간이라는 특성에 기인한 것으로 볼 수 있다.

## 제 4 장 결 론

기존 통신정책의 근대철학적 배경인 도구적 합리주의와 공리주의의 문제점을 해결하고 탈근대론의 한계를 극복할 수 있는 새로운 통신정책의 철학적 배경의 대안으로서 『통신정책의 철학적 배경 재정립을 위한 연구』는 사회적 구성주의를 제안하였다. 또한 이에 대한 실천적 이론으로서 ‘설명적 기획’, ‘프로그램적 대안’ 그리고 ‘임시 개선작업’이 끊임없이 상호작용하는 민주적 실험주의를 소개하였다. 그리고 이를 뒷받침할 가치관으로서 가치의 다원성, 개인의사의 수용성, 정책의 가변성을 제안하였다.

사회적 구성주의는 1990년대에 등장한 개념으로 아직 우리 사회에서는 생소한 개념이지만, 이와 관련하여 그 동안 진행된 논의를 살펴볼 때 우리가 처해있는 시대상황에 적합한 철학적 배경을 제공하여 줄 것으로 기대된다. 또한 사회적 구성주의는 지식형성에 있어 사회적 상호작용의 역할을 중시하기 때문에 새로운 미디어 융합시대의 사회구성원리로 제시된 ‘소통적 합리성(김문조, 2008)’의 개념도 포괄하고 있는 것으로 보인다. 다만, 우리 사회가 민주적 실험주의와 같은 이론을 실행해 본 경험이 없기 때문에 실천에 있어 많은 불확실성이 수반될 것으로 보인다. 따라서 얼마나 적절한 실천 메커니즘을 개발할 수 있는가가 성패에 관건이 될 것이다. 향후에는 사회적 구성주의에 대한 폭 넓은 의견 수렴을 통하여 21세기 통신정책에 대한 새로운 철학적 배경으로서의 가능성을 타진해 보면서 다른 철학적 대안도 계속 모색해 볼 필요도 있다.

『최근 통신정책 이슈에 대한 탈근대적 재조명』에서는 시놉티콘의 활성화를 통해 인격권·정체성의 문제에서 발생하는 부작용을 최소화하는 것이 필요하다고 하였다. 그런데 시놉티콘의 활성화는 전방위적 감시사회의 초래와 같은 부작용이 발생할 수 있

으므로 시놉티콘의 본질이 왜곡되지 않도록 제도적 보완장치를 마련해야 할 것이다.

저작권 이슈에 대해서는 현행 저작권 제도와 같이 모든 저작물에 대해 일률적인 저작권 보호정책은 사회적으로 효율적이지 않으며, 저작물의 개발비용에 따라 저작권 보호의 수준을 달리 하는 것이 사회후생을 극대화하는 길임을 지적하였다. 그러나 일반적으로 어떤 저작물의 개발비용은 저작권자만 알고 있는 사적 정보이므로, 개발비용을 대신할 수 있는 공적 정보에 해당하는 대응변수를 개발해야 할 것이다.

사회적 합의 이슈에 관해서 사회적 합의의 도출을 위해서는 근대성과 탈근대성의 절묘한 조합이 이루어져야 한다고 하였다. 이는 사회적 합의의 문제를 포함한 모든 정책 이슈에 대해 탈근대적 시각에서 접근해 본 결과, 탈근대론이 근대론을 대체하는 것이 아니라 양자가 상호보완적인 역할을 할 수 있도록 조화를 이루는 것이 중요하다는 시사점을 얻었다.

『사이버 공간의 동학적 원리와 통신정책』에서는 우리나라 사이버 공간의 동학적 특성을 분석해 본 결과, 관계와 노드의 중첩성, 높은 미디어 순환성, 참여와 교류로 이끄는 강한 문화적 지향성 등으로 인해 역동성이 매우 높은 것으로 나타났다. 역동성이 창출하는 현상 중 하나가 쏠림현상인데 이는 다양성을 위축시킨다는 점에서 우리 사회에 부정적인 영향을 준다. 그런데 쏠림현상이 사이버 공간에서 일부 노드에게 권력이 집중되어서 발생한다는 사실을 발견하였다. 따라서 사이버 공간에서도 권력의 분산을 위한 노력이 필요하다.

이 연구에서는 사이버 공간에서 힘의 전이, 집중, 분산에 대해 여러 가지 가설을 이용하여 설명하였으며, 이러한 가설들은 현실 사례들에 기반을 두고 있다. 향후에는 이러한 가설들이 객관적인 검증을 통해 이론화되어야 할 것이다. 또한 사이버 공간에서의 힘의 원천에 대한 보다 근본적인 고찰이 필요할 것으로 생각된다.

『새로운 통신문화의 형성과 통신정책』에서는 한국과 일본 간 통신문화의 비교를 통해서 알 수 있듯이 어떤 행위양식이 지배적이 되는지에 따라 사이버 공간은 활발한 커뮤니케이션의 장이 될 수도 있고 황폐화된 공간이 될 수도 있다고 하였다. 바람직한 통신문화의 형성을 위해서는 프라이버시와 사적 영역에 대한 보호가 필요하

고 다양한 형태의 기망행위에 대한 대처가 이루어져야 한다. 이를 위해서는 선부른 일방적 규제보다는 인터넷과 관련된 주체들 간의 협치, 혹은 거버넌스의 구축이 중요하다. 또한 통신문화의 형성에 중요한 요소인 개방, 공유 그리고 참여를 보장하는 제도가 마련되어야 한다.

향후에는 직접적인 규제가 수반하는 사회적 비용에 대한 경험적 연구를 통해 이 연구가 주장한 바를 검증해 볼 필요가 있다. 또한 이 연구가 제안한 협치 거버넌스를 구체화하기 위한 방안도 연구할 필요가 있다.

이동전화의 일반 국민들에게 대규모로 보급된 지도 십여 년이 지났다. 『탈근대적 통신서비스 이용행태에 대한 실증분석』에서는 이동전화의 이용행태에 대한 경험적 연구를 수행한 결과, 이용행태에서 탈근대적인 특징들을 발견하였다. 이동전화의 이용을 통해 사적 공간과 공적 공간의 경계가 약화되고, 공간에 대한 획일적인 관념에서 탈피하여 탈영역화 하는 성향이 드러났다. 또한 이동전화의 원격현존(telepresence)을 촉진시킨다는 것도 탈근대적 속성으로 볼 수 있다. 따라서 통신정책에 있어 탈근대적 시각의 중요성이 강조된다.

향후 스마트폰의 보급과 함께 무선인터넷이 활성화되면 무선인터넷을 비롯한 새로운 모바일 서비스에 대한 탈근대적 실증분석을 추진해 볼 필요가 있다. 특히 그들의 탈근대성이 이동전화의 경우와 어떻게 다른지, 그리고 그 정책적 함의가 무엇인지를 파악하는 것은 향후 통신정책에 있어 중요한 메시지가 될 수 있다.

『고령층의 통신서비스 이용문화와 통신정책』에서는 고령층의 이동전화와 인터넷 사용에 대해 참여관찰과 설문조사를 통해 실증분석을 해본 결과, 고령층 중에도 스스로 통신문화를 창조할 수 있는 적극적 실버이용자층이 형성되어 기존의 보호 위주의 고령층에 대한 통신정책에서 탈피할 필요가 있음을 알게 되었다. 따라서 이들 계층을 위한 그리고 이들 계층을 활용한 새로운 정책들을 마련할 필요가 있다. 예를 들면, 적극적 실버이용자들을 고령층 정보화 교육의 강사진으로 활용하는 것이 바람직하고, 대학생 자원봉사활동의 일환으로 밀착형 고령층 휴대폰 이용교육을 실시하는 것도 효과적이다. 또한 참여관찰을 통한 경험을 바탕으로 고령층을 위한 기존의 교육방법과

지원방법에 대한 개선방안도 도출하였으므로 이를 정책에 반영할 필요가 있다.

끝으로, 인터넷을 통한 루머 유통과정을 사회적 네트워크 분석을 통해 살펴본 『인터넷에서의 루머확산과 통신정책』에서는 루머확산 과정에서 중요한 역할을 하고 있는 플레이어들이 지식검색, 온라인 언론사 및 오프라인 종속 언론사 그리고 포털의 토론방임을 알 수 있었다. 따라서 루머확산의 역기능을 최소화하기 위해서는 지식검색이 좀 더 정확한 정보를 제공할 수 있도록 자율적인 전문가 시스템 구축이 필요하며, 언론기관의 사회적 책임에 대한 국민적 요구가 강화될 필요가 있다고 하겠다.

위의 사회적 네트워크 분석은 ‘최진실 사건’이라는 사회적 문제를 연구대상으로 하였는데 향후에는 정치적 루머확산 또는 경제적 루머확산과 관련된 문제를 대상으로 사회적 네트워크 분석을 추진하여 영역에 따라 분석결과가 어떻게 다른지를 비교해 보면 학술적으로 정책적으로 의미 있는 연구가 될 것이다.

한편, 플레이밍의 요인들을 분석해 보면, 학력, 사회에 대한 부정적 인식, 사회규범 등이며, 익명성도 플레이밍에 영향을 미치지만 직접적인 영향력을 갖지 않음을 알 수 있었다. 따라서 플레이밍에 대한 근본적인 대책은 윤리와 사회문화적 차원에서 찾아야 할 것이다.

향후 통신정책에 대한 인문사회과학적 연구는 사이버 공간과 통신정책에 대한 철학적 논의를 확대하고 구체화하면서, 통신정책 이슈들에 대해 다양한 방법론을 이용한 사회과학적 실증분석을 활발히 추진하는 것이 바람직하다고 생각한다.

## 참 고 문 헌

- 김문조 (2008), 『정보사회의 미래와 통신정책의 새로운 패러다임』, 정책연구 08-72, 정보통신정책연구원.
- 김은미·김현주 (2004), 『인터넷상에서 사회적 의사소통 양식과 합의 형성』, 정보통신정책연구원.
- 김정오·오탈원 (2009), 『통신정책의 철학적 배경 재정립을 위한 연구』, 정책연구 09-45, 정보통신정책연구원.
- 노명우 (2008), 『탈근대 사회에서의 개인과 공동체관계의 변화』, 정보통신정책연구원
- 백육인 (2008), “촛불시위와 대중정보사회의 대중형성에 관하여”, 《동향과 전망》 가을·겨울호.
- 손상영·김사혁·김희연 (2008), 『새로운 통신정책 패러다임의 모색』, 정책연구 09-71, 정보통신정책연구원.
- \_\_\_\_\_. 안일태 (2007), “네트워크 효과가 존재할 때 최적 디지털 저작권보호 수준”, 《산업조직연구》 15-2, pp.1~43.
- 윤명희 (2007), “블로그의 사회적 유형분석” 한국사회학회, 《한국사회학》 41(1).
- 이동성 (2008), “포스트모더니즘 문화이론의 철학적 기반”, 《동서언론》 제11집, 동서언론학회, pp.215~235.
- 이재현 (2004), 『모바일 미디어와 모바일 사회』, 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이진경 (2002), 『철학의 외부』, 그린비.
- 이호영 외 (2008), 『한국 인터넷 문화의 특성과 발전방안 연구』, 정책연구 08-48, 정보통신정책연구원.
- 최항섭·최영주·배명훈 (2007). 『디지털사회에서의 노마디즘 현상과 정책적 대응』, 정



보통신정책연구원.

- Beck, U. (1997). *The Reinvention of Politics*. Cambridge: Polity.
- Bell, D. (1976). *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*. Harmondsworth, UK: Penguin, Peregrine Books.
- Boragatti, S.P. (2005). "Centrality and Network flow Export." *Social Networks*. No. 27.
- Brey, P. (2003). "Theorizing Modernity and Technology." T. J. Misa, P. Brey, & A. Feenberg(eds.), *Modernity and Technology*. Cambridge, MA.: MIT Press.
- Castells, M. (1996). "The Rise of the Network Society." *Information Age* Vol. 1, Oxford/Cambridge: Blackwell.
- Fagiolo, G. Marco Valente, and Nicolaas J. D. Vriend (2008). "A Dynamic Model of Segregation Small-World Networks." Ahmad K. Naimzada (Editor) *Networks, Topology and Dynamics: Theory and Applications to Economics and Social Systems, Vol. 613*. Springer.
- Giddens, A. (1990). *The Consequences of Modernity*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- \_\_\_\_\_. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modernity Age*. Cambridge: Polity.
- \_\_\_\_\_. (1994). *Beyond Left and Right: The Future of Radical Politics*. Cambridge: Polity.
- Habermas, J. (1983). *The Structural Transformation of the Public Sphere*. MA: MIT Press, Reprinted in 1991.
- Harvey, D. (1989). *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Cambridge: Blackwell.
- Landes, W. M. and R. A. Posner. (2003). *The Economic Structure of Intellectual*

*Property Law*. the Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.

Mayfield (2007). Ross Mayfield's weblog(<http://radio.weblogs.com/0114726/2003/04/09.html>).

Moody, J. (2009). "Network Dynamics" in *The Oxford Handbook of Analytical Sociology*. Edited by Peter Hedstrom and Peter Bearman, Oxford.

Solove, Daniel J.(2008). 『인터넷세상과 평판의 미래』(원제:The Future of Reputation: Gossip, Rumor, and Privacy on the Internet). 이승훈 역, 비즈니스맵.

Weber, M.(1958). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. New York: Scribner's, First published in 1905.

Yoon, K. (2002). "The Optimal Level of Copyright Protection." *Information Economics and Policy* 14.

## 통신정책에 대한 인문사회과학적 연구(II) 시리즈 안내

- 09-43 통신정책에 대한 인문사회과학적 연구(II)-총괄보고서 (손상영, KISDI)
- 09-44 최근 통신정책 이슈에 대한 탈근대론적 재조명 (손상영, KISDI)
- 09-45 통신정책의 철학적 배경 재정립을 위한 연구 (김정오, 연세대)
- 09-46 사이버 공간의 동학적 원리와 통신정책 (박길성, 고려대)
- 09-47 탈근대적 통신서비스 이용행태에 대한 실증분석 (이강형, 경북대)
- 09-48 새로운 통신문화의 형성과 통신정책 (배영, 숭실대)
- 09-49 고령층의 통신서비스 이용문화와 통신정책 (조주은, 경북대)
- 09-50 인터넷에서의 루머확산과 통신정책 (노기영, 한림대)



● 저 자 소 개 ●

---

손 상 영

- 서울대학교 경제학과 졸업
- 미국 로체스터대학교 경제학 박사
- 현 정보통신정책연구원 연구위원

김 희 연

- 이화여자대학교 사회학과 졸업
- 이화여자대학교 사회학과 석사
- 현 정보통신정책연구원 주임연구원

정책연구 09-43

통신정책에 대한 인문사회과학적 연구(II)-  
총괄보고서

---

2009년 11월 일 인쇄

2009년 11월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 주암동 1-1

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄 크리홍보(주)

ISBN 978-89-8242-577-6 94320

---