

# 청소년 정책연구보고서

2015.4

## [청소년정책연구포럼 연구보고서 목차]

1. 청소년 보호 관련 법률 개정 신·구조문대비표 ..... 1  
(황성기, 한양대학교 법학전문대학원)
2. 소셜미디어와 소셜미디어리터러시 ..... 16  
(김양은, 건국대학교 언론홍보대학원)
3. 디지털시민의 윤리: 기술비판 ..... 31  
(김지연, 고려대학교 과학기술학연구소)
4. 스마트폰, SNS 환경과 청소년세대 ..... 52  
(장근영, 한국청소년정책연구원)
5. 법학의 체계(Systema Iuris) ..... 73  
(김학웅, 법무법인 시화)

# 청소년 보호 관련 법률 개정 신·구조문대비표

황성기, 한양대학교 법학전문대학원

## 1. 본인확인 의무 관련 개정안

### 1) 제1안 - 본인확인 의무 폐지안

현행	개정안
<p>청소년보호법 제16조(판매 금지 등) ① 청소년유해매체물로서 대통령령으로 정하는 매체물을 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하려는 자는 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 하고, 청소년에게 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하여서는 아니 된다.</p> <p>② 제13조에 따라 청소년유해표시를 하여야 할 매체물은 청소년유해표시가 되지 아니한 상태로 판매나 대여를 위하여 전시하거나 진열하여서는 아니 된다.</p> <p>③ 제14조에 따라 포장을 하여야 할 매체물은 포장을 하지 아니한 상태로 판매나 대여를 위하여 전시하거나 진열하여서는 아니 된다.</p> <p>④ 제1항에 따른 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인방법, 그 밖에 청소년유해매체물의 판매 금지 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>	<p>청소년보호법 제16조(판매 금지 등) ① 청소년유해매체물로서 대통령령으로 정하는 매체물을 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하려는 자는 그 상대방의 <b>나이를</b> 확인하여야 하고, 청소년에게 판매·대여·배포하거나 시청·관람·이용하도록 제공하여서는 아니 된다.</p> <p>② - ③ 생략</p> <p>④ 제1항에 따른 상대방의 <b>나이의</b> 확인방법, 그 밖에 청소년유해매체물의 판매 금지 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>

### <해설>

청소년보호법 제16조상의 본인확인 의무를 폐지하고, 연령확인 의무만 존치시키는 안임.

2) 제2안 - 회원가입시의 본인확인으로 본인확인 의무를 준수한 것으로 간주하는 안

현행	개정안
<p>청소년보호법시행령 제17조(나이 및 본인 여부 확인방법) 법 제16조제1항에 따라 청소년 유해매체물을 판매등에 제공하는 경우에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 수단이나 방법으로 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대면(對面)을 통한 신분증 확인이나 팩스 또는 우편으로 수신한 신분증 사본 확인</li> <li>2. 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 공인인증서</li> <li>3. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제23조의2제2항에 따른 주민등록번호를 사용하지 아니하고 본인을 확인하는 방법</li> <li>4. 「개인정보 보호법」 제24조제2항에 따라 주민등록번호를 사용하지 아니하고 회원으로 가입할 수 있는 방법</li> <li>5. 신용카드를 통한 인증</li> <li>6. 휴대전화를 통한 인증. 이 경우 휴대전화를 통한 문자전송, 음성 자동응답 등의 방법을 추가하여 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</li> </ol>	<p>청소년보호법시행령 제17조(나이 및 본인 여부 확인방법) ① 법 제16조제1항에 따라 청소년유해매체물을 판매등에 제공하는 경우에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 수단이나 방법으로 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대면(對面)을 통한 신분증 확인이나 팩스 또는 우편으로 수신한 신분증 사본 확인</li> <li>2. 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 공인인증서</li> <li>3. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제23조의2제2항에 따른 주민등록번호를 사용하지 아니하고 본인을 확인하는 방법</li> <li>4. 「개인정보 보호법」 제24조제2항에 따라 주민등록번호를 사용하지 아니하고 회원으로 가입할 수 있는 방법</li> <li>5. 신용카드를 통한 인증</li> <li>6. 휴대전화를 통한 인증. 이 경우 휴대전화를 통한 문자전송, 음성 자동응답 등의 방법을 추가하여 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</li> </ol> <p><u>② 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 이용하여 청소년유해매체물을 제작·발행하거나 유통하는 자가 이용자의 회원가입시 제1항 제2호 내지 제6호에 따른 본인확인을 한 경우에는 법 제16조제1항에 따른 본인확인 의무를 이행한 것으로 간주한다.&lt;신설&gt;</u></p>

<해설>

청소년보호법 제16조상의 본인확인 의무는 유지하되, 최초 회원가입시 본인확인을 한 경우 본인확인 의무를 준수한 것으로 간주하는 안임.

3) 제3안 - 본인확인비용을 국가가 지원해 주고, 다양한 인증방법을 허용하는 안

현행	개정안
<p>청소년보호법시행령 제17조(나이 및 본인 여부 확인방법) 법 제16조제1항에 따라 청소년유해매체물을 판매등에 제공하는 경우에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 수단이나 방법으로 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대면(對面)을 통한 신분증 확인이나 팩스 또는 우편으로 수신한 신분증 사본 확인</li> <li>2. 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 공인인증서</li> <li>3. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제23조의2제2항에 따른 주민등록번호를 사용하지 아니하고 본인을 확인하는 방법</li> <li>4. 「개인정보 보호법」 제24조제2항에 따라 주민등록번호를 사용하지 아니하고 회원으로 가입할 수 있는 방법</li> <li>5. 신용카드를 통한 인증</li> <li>6. 휴대전화를 통한 인증. 이 경우 휴대전화를 통한 문자전송, 음성 자동응답 등의 방법을 추가하여 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</li> </ol>	<p>청소년보호법시행령 제17조(나이 및 본인 여부 확인방법) ① 법 제16조제1항에 따라 청소년유해매체물을 판매등에 제공하는 경우에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 수단이나 방법으로 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대면(對面)을 통한 신분증 확인이나 팩스 또는 우편으로 수신한 신분증 사본 확인</li> <li>2. 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 공인인증서</li> <li>3. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제23조의2제2항에 따른 주민등록번호를 사용하지 아니하고 본인을 확인하는 방법</li> <li>4. 「개인정보 보호법」 제24조제2항에 따라 주민등록번호를 사용하지 아니하고 회원으로 가입할 수 있는 방법</li> <li>5. 신용카드를 통한 인증</li> <li>6. 휴대전화를 통한 인증. 이 경우 휴대전화를 통한 문자전송, 음성 자동응답 등의 방법을 추가하여 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</li> <li>7. <u>기타 여성가족부장관이 인정하는 수단이나 방법</u></li> </ol> <p><u>② 여성가족부장관은 제1항 제2호 내지 제7호에 따른 본인확인시 발생하는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.</u></p> <p><u>&lt;신설&gt;</u></p>

<해설>

청소년보호법 제16조상의 본인확인 의무는 유지하되, 본인확인시 발생하는 비용의 전부 또는 일부를 여성가족부장관이 지원하는 안임. 여성가족부는 본인확인비용에 대해서 수익자부담의 원칙에 따라 사업자가 부담해야 한다는 입장을

견지하고 있음. 제1항 제2호 내지 제6호에서 규정하고 있는 본인확인수단이나 방법 이외의 것들도 허용될 수 있는 근거규정이 필요함. 예컨대 제7호로 “기타 여성가족부장관이 인정하는 수단이나 방법” 을 추가하는 것임.

4) 제4안 - 제2안과 제3안을 합친 안임.

현행	개정안
<p>청소년보호법시행령 제17조(나이 및 본인 여부 확인방법) 법 제16조제1항에 따라 청소년유해매체물을 판매등에 제공하는 경우에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 수단이나 방법으로 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대면(對面)을 통한 신분증 확인이나 팩스 또는 우편으로 수신한 신분증 사본 확인</li> <li>2. 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 공인인증서</li> <li>3. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제23조의2제2항에 따른 주민등록번호를 사용하지 아니하고 본인을 확인하는 방법</li> <li>4. 「개인정보 보호법」 제24조제2항에 따라 주민등록번호를 사용하지 아니하고 회원으로 가입할 수 있는 방법</li> <li>5. 신용카드를 통한 인증</li> <li>6. 휴대전화를 통한 인증. 이 경우 휴대전화를 통한 문자전송, 음성 자동응답 등의 방법을 추가하여 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</li> </ol>	<p>청소년보호법시행령 제17조(나이 및 본인 여부 확인방법) ① 법 제16조제1항에 따라 청소년유해매체물을 판매등에 제공하는 경우에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 수단이나 방법으로 그 상대방의 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대면(對面)을 통한 신분증 확인이나 팩스 또는 우편으로 수신한 신분증 사본 확인</li> <li>2. 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 공인인증서</li> <li>3. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제23조의2제2항에 따른 주민등록번호를 사용하지 아니하고 본인을 확인하는 방법</li> <li>4. 「개인정보 보호법」 제24조제2항에 따라 주민등록번호를 사용하지 아니하고 회원으로 가입할 수 있는 방법</li> <li>5. 신용카드를 통한 인증</li> <li>6. 휴대전화를 통한 인증. 이 경우 휴대전화를 통한 문자전송, 음성 자동응답 등의 방법을 추가하여 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.</li> <li>7. <u>기타 여성가족부장관이 인정하는 수단이나 방법</u></li> </ol> <p>② 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 이용하여 청소년유해매체물을 제작·발행하거나 유통하는 자가 이용자의 회원가입시 제1항 제2호 내지 제7호에 따른 본인확인을 한 경우에는</p>

	<p><u>법 제16조제1항에 따른 본인확인 의무를 이행한 것으로 간주한다.&lt;신설&gt;</u></p> <p><u>③ 여성가족부장관은 제1항 제2호 내지 제7호에 따른 본인확인시 발생하는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.&lt;신설&gt;</u></p>
--	---

<해설>

제2안과 제3안을 합친 안임.

## 2. 인터넷게임 강제적 섯다운제 관련 개정안

### 1) 제1안 - 인터넷게임 강제적 섯다운제 폐지안

현행	개정안
<p>청소년보호법 제26조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.</p> <p>② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.</p> <p>③ 제2항에 따른 평가의 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.</p>	<p><u>삭제</u></p>

<해설>

청소년보호법 제26조상의 인터넷게임 강제적 섯다운제를 폐지하는 안임.

2) 제2안 - 인터넷게임 강제적 섯다운제 완화안

현행	개정안
<p>청소년보호법 제26조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.</p> <p>② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.</p> <p>③ 제2항에 따른 평가의 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.</p>	<p>청소년보호법 제26조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다. <u>다만 다음 각 호에 해당하는 경우에는 그러하지 아니한다.&lt;신설&gt;</u></p> <p><u>1. 친권자들이 인터넷게임의 제공자에게 게임 제공시간 제한에 대한 해제를 요청하는 경우</u></p> <p><u>2. 「전기통신사업법」 제5조제3항제1호에 따른 기간통신역무를 이용할 수 있는 정보단말기기를 통한 인터넷 게임을 제공하는 경우</u></p> <p><u>3. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제25조제1항제4조에 따른 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기를 이용하면서 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2호제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 게임물을 유료로 제공받지 아니하는 경우</u></p> <p>② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 <u>제한이</u> 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.</p> <p>③ 제2항에 따른 평가의 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.</p>

<해설>

청소년보호법 제26조상의 인터넷게임 강제적 섯다운제를 완화하는 안임. 2013. 2. 4 전병헌 의원이 대표발의한 「청소년 보호법 일부개정법률안」(의안번호 3587)은 제26조에 제4항을 신설하여 게임산업 규제 시 발생할 수 있는 위헌의 가능성을 최소화하고 제도의 실효성을 확보하는 차원에서, 해당 청소년의 친권자 등이

셋다운제 해제를 요청하는 경우(제1호)와 모바일 게임(제2호), 태블릿PC 게임(제3호), 콘솔게임(제4호) 등은 셋다운제 적용 대상에서 제외하도록 하고 있는데, 그 내용을 그대로 수용한 것임.

기존 전병헌 의원안의 내용 중 제1항 제3호(태블릿PC 게임)만으로도 제2호의 내용(스마트폰 게임)이 포섭된다는 견해 있음. 이 견해에 따라서 제2호는 삭제하고 제3호의 문구를 다듬은 것임.

### 3. 정보통신망법상의 청소년유해매체물 광고 규제 관련 개정안

현행	개정안
<p>정보통신망법 제42조의2(청소년유해매체물의 광고금지) 누구든지 「청소년 보호법」 제2조제2호마목에 따른 매체물로서 같은 법 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물을 광고하는 내용의 정보를 정보통신망을 이용하여 부호·문자·음성·음향·화상 또는 영상 등의 형태로 같은 법 제2조제1호에 따른 청소년에게 전송하거나 청소년 접근을 제한하는 조치 없이 공개적으로 전시하여서는 아니 된다.</p>	<p>정보통신망법 제42조의2(청소년유해매체물의 광고금지) 누구든지 「청소년 보호법」 제2조제2호마목에 따른 매체물로서 같은 법 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물을 광고하는 <u>내용의 것으로서 방송통신심의위원회에 의하여 청소년유해매체물로 결정·고시된 정보를</u> 정보통신망을 이용하여 부호·문자·음성·음향·화상 또는 영상 등의 형태로 같은 법 제2조제1호에 따른 청소년에게 전송하거나 청소년 접근을 제한하는 조치 없이 공개적으로 전시하여서는 아니 된다.</p>

#### <해설>

정보통신망법 제42조의2이 규정하고 있는 청소년유해매체물의 광고금지를 청소년유해매체물에 대한 광고 자체가 방송통신심의위원회에 의해 청소년유해매체물로 결정되고 고시된 경우에만 적용하도록 하는 안임.

#### 4. 정보통신망법상의 청소년보호책임자 관련 개정안

현행	개정안
<p>정보통신망법 제42조의3(청소년 보호 책임자의 지정 등) ① 정보통신서비스 제공자 중 일일 평균 이용자의 수, 매출액 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 정보통신망의 청소년유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 청소년 보호 책임자를 지정하여야 한다.</p> <p>② 청소년 보호 책임자는 해당 사업자의 임원 또는 청소년 보호와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 해당하는 지위에 있는 자 중에서 지정한다.</p> <p>③ 청소년 보호 책임자는 정보통신망의 청소년유해정보를 차단·관리하고, 청소년유해정보로부터의 청소년 보호계획을 수립하는 등 청소년 보호업무를 하여야 한다.</p> <p>④ 제1항에 따른 청소년 보호 책임자의 지정에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>	<p><u>정보통신망법 제42조의3(청소년보호책임자의 지정 등) ① 정보통신서비스제공자 중 「청소년보호법」 제2조 제3호에 따른 청소년유해매체물을 제공하거나 매개하는 자는 정보통신망상의 청소년유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 청소년보호책임자를 지정하여야 한다.</u></p> <p><u>② 제1항에 의하여 지정되는 청소년보호책임자에 대해서는 해당 사업자의 임원 또는 청소년보호와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 준하는 대우를 하여야 하고, 업무의 독립성을 보장해야 한다.</u></p> <p><u>③ 제1항의 청소년보호책임자를 지정해야 하는 의무를 지는 정보통신서비스제공자 중 일일평균이용자의 수, 매출액 등이 대통령령이 정하는 기준 이하에 해당하는 자는 자율규제기구를 청소년보호책임자로 지정함으로써 그 의무를 면할 수 있다.</u></p> <p><u>④ 정보통신서비스제공자가 지정하는 청소년보호책임자들(제3항에 의한 자율규제기구 포함)은 협의체를 구성하여 청소년보호업무에 관한 상호 협의를 할 수 있으며, 정부는 이 협의체 운영 및 활동을 지원할 수 있다.</u></p> <p><u>⑤ 제1항 내지 제3항에 따른 청소년보호책임자의 지정에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</u></p> <p><u>정보통신망법 제42조의4(청소년보호책임자의 업무) 제42조의3 제1항에 의한 청소년보호책임자는 정보통신망상의 청소년유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위하여 다음의 업무를 수행한다.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><u>1. 청소년유해매체물로부터의 청소년보호계획의 수립</u></li> <li><u>2. 청소년유해매체물에 대한 청소년접근제한 및 관리조치</u></li> <li><u>3. 정보통신업무 종사자에 대한 청소년유해매체물로부터의 청소년보호를 위한 교육</u></li> </ol>

	<u>4. 청소년유해매체물로 인한 피해상담 및 고충처리</u> <u>5. 그 밖에 청소년유해매체물로부터 청소년을 보호하기 위하여 필요한 사항</u>
--	---

<해설>

정보통신망법 제42조의3이 규정하고 있는 청소년보호책임자제도를 개선하는 안임. 구체적인 내용은 다음과 같음.

첫째, 청소년유해콘텐츠의 유통은 시장의 논리상 대규모사업자 영역보다는 중소기업사업자 영역에서 그 유인이 크므로, 청소년보호책임자 지정의무를 지는 정보통신서비스제공자의 범위를 청소년유해매체물을 제공하거나 매개하는 정보통신서비스제공자 전체로 확대함.

둘째, 청소년보호책임자를 해당 사업자의 임원 또는 청소년 보호와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 해당하는 지위에 있는 자 중에서 지정하도록 할 것이 아니라, 청소년보호책임자의 전문성과 독립성을 강화한다는 차원에서, 청소년보호전문가 중에서 청소년보호책임자로 지정하되, 지정된 자를 해당 사업자의 임원급으로 ‘대우’ 함으로써, 그 전문성과 독립성을 확보함.

셋째, 청소년보호책임자 지정의무를 지는 정보통신서비스제공자의 확대와 청소년보호책임자의 전문성 및 독립성 확보를 위해 발생하는 사업자의 재정적 부담 등의 문제는 자율규제기구에 대한 아웃소싱을 통해서 해결하도록 할 필요가 있음. 즉 방송통신위원회 등 국가기관이 일정한 능력과 요건 등을 갖춘 자율규제기구를 승인하고, 승인된 자율규제기구에 사업자들이 가입하여 자율규제기구에 청소년보호책임자 업무를 위탁하는 경우에, 청소년보호책임자 지정의무를 면제하는 방안을 도입할 필요가 있음. 다만 “방송통신위원회가 승인한 자율규제기구에 가입하고” 라는 문구는 승인적 자율규제의 도입을 허용할 수 있다는 견해가 있어서, 이 부분은 삭제함.

넷째, 개정안 제42조의4의 내용은 현행 정보통신망법시행령 제26조의 내용을 모범으로 올린 것임.

## 5. 아청법상의 아동포르노 규제 관련 개정안

### 1) 아동포르노의 범위와 관련한 개정안

현행	개정안
<p>아동·청소년의 정보보호에 관한 법률 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.</p> <p>5. 아동·청소년이용음란물"이란 아동·청소년 또는 아동·청소년으로 명백하게 인식될 수 있는 사람이나 표현물이 등장하여 제4호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하거나 그 밖의 성적 행위를 하는 내용을 표현하는 것으로서 필름·비디오물·게임물 또는 컴퓨터나 그 밖의 통신매체를 통한 화상·영상 등의 형태로 된 것을 말한다.</p>	<p>아동·청소년의 정보보호에 관한 법률 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.</p> <p>5. "아동·청소년이용음란물"은 <u>아동·청소년이 등장하여</u> 제4호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하거나 그 밖의 성적 행위를 하는 내용을 표현하는 것으로서 필름·비디오물·게임물 또는 컴퓨터나 그 밖의 통신매체를 통한 화상·영상 등의 형태로 된 것을 말한다.</p>

### <해설>

아청법상의 아동·청소년연상음란물의 범위를 좁히는 안임. 아동·청소년연상음란물은 아동·청소년이용음란물의 포섭범위에서 제외시킬 필요가 있음. 즉 이전의 청소년성보호법의 경우처럼 아동 내지 청소년이 실제로 출연하거나 등장하여 당해 아동 내지 청소년이 성적 행위에 관여하는 것을 묘사하는 것만 포섭시키도록 범위를 줄일 필요가 있음. 아동·청소년연상음란물에 음란성이 인정되는 경우에는 일반음란물죄로도 충분히 규율이 가능하다는 점을 고려한 것임.

일본 「아동매춘, 아동포르노에 관계되는 행위 등의 처벌 및 아동의 보호 등에 관한 법률(兒童買春, 兒童ポルノに係る行爲等の處罰及び兒童の保護等に関する法律)」(이하 ‘아동포르노법’이라 함) 개정 논쟁을 참고할 것. 일본의 경우에는 만화와 애니메이션을 아동포르노의 범주에 포함시킬 것인지에 대한 논쟁이 있었음.<sup>1)</sup>

1) “日 아동포르노 처벌강화 대상서 만화 제외”, 경향신문 2014. 6. 18. “의회가 아동 포르노물을 소지만 해도 징역형에 처할 수 있도록 하는 규제법을 통과시키며 만화와 애니메이션은 적용 대상에서 제외해 논란이 일고 있다. 일본 참의원은 18일 본회의에서 18세 미만이 등장하는 음란한 사진이나 동영상 등 이른바 ‘아동 포르노’를 성적 호기심 충족 목적으로 소지할 경우 1년 이하의 징역 또는 100만엔(1000만원)이하의 벌금을 부과하도록 하는 개정 아동포르노 금지법을 통과시켰다. 이 법은 1년의 유예기간을 거쳐 시행된다. 기존법은 아동포르노를 제3자에게 판매하는 경우를 처벌 대상으로 삼았지만, 소지까지 처벌하는 새 규제법을 마련한 것이다. 그러나 만화, 애니메이션, 컴퓨터그래픽(CG)이 강화된 규제의 적용 대상에서 제외됐다고 일본 언론은 전했다. 이에 대해 NHK 등은 “표현의 자유가 위협받을 우려를 감안했다”고 소개했다. 하지만 일본내 관련 업계의 입김

일본의 경우에는 아동포르노법이 1999년 5월 26일 제정되어 아동포르노의 제작 등의 행위를 형사처벌의 대상으로 하고 있고, 가장 최근의 개정이 2014년 6월 25일 이루어졌음. 일본 아동포르노법에서 채택하고 있는 ‘아동포르노(児童ポルノ)’란 다음과 같이 정의되고 있음(동법 제2조 제3항).<sup>2)</sup>

“사진, 전자적 기록(전자적 방식, 자기적 방식 기타 사람의 시각에 의해서는 인식될 수 없는 방식으로 만들어진 기록으로서, 전자계산기에 의한 정보처리로 제공되는 것을 말함)에 관련된 기록매체, 기타의 물건으로 다음 각호의 어느 하나에 관련된 아동의 자태를 시각에 의해 인식할 수 있는 방법에 의하여 묘사된 것을 말한다.

1. 아동을 상대방으로 하거나 또는 아동에 의한 성교 또는 성교유사행위에 관련된 아동의 자태
2. 타인이 아동의 성기 등을 만지는 행위 또는 아동이 타인의 성기 등을 만지는 행위에 관련된 아동의 자태로서 성욕을 흥분시키거나 또는 자극하는 것
3. 의복의 전부 또는 일부를 입지 않은 아동의 자태로서, 특히 아동의 성적 부위(성기 등 또는 그 주변부, 둔부 또는 흉부를 말함)가 노출되거나 또는 강조되고 있는 것으로서, 동시에 성욕을 흥분시키거나 또는 자극하는 것” .

일본 아동포르노법상의 아동포르노의 정의에 따르면, 아동·청소년연상음란물은 아동포르노의 포섭범위에 포함되지 않게 됨. 일본은 2014년 6월 25일의 아동포르노법 개정과정에서 만화나 애니메이션 등을 아동포르노의 범위에 새롭게 포함시키려는 논의가 있었으나, 결국에는 제외되었음.

---

이 반영된 것 아니냐는 지적이 나올 것으로 예상된다. 애초 작년 중의원에 최초 제출된 개정 법안에는 부칙에 만화, 애니메이션에 대한 규제도 검토대상으로 삼는다는 문구가 있었다. 자민당 소속 쓰치야 마사타다 의원은 CNN과의 인터뷰에서 “나는 이런 류의 추잡한 간행물들은 표현의 자유 아래 보호되지 않는다고 생각한다”며 만화와 애니메이션 등이 규제대상에서 제외된 것을 반대했다. 아동학대 피해자를 돕는 비영리단체 라이트하우스를 운영하는 후지와라 시호코 씨도 자신이 담당한 사례에서 한 소아성애자가 아이에게 ‘성추행은 보통 있는 일’이라는 인식을 심으려고 포르노 만화를 동원한 일이 있다며 반대의사를 밝혔다.” [http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201406181830381&code=970203](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201406181830381&code=970203).

2) 2014년 6월 25일 개정 이전의 일본 아동포르노법 제2조 제3항은 아동포르노를 다음과 같이 정의하고 있었음.

“아동포르노’란 “사진, 비디오테이프 기타의 물건으로 다음 각호의 1에 해당하는 것을 말한다.

1. 아동을 상대방으로 하거나 또는 아동에 의한 성교 또는 성교유사행위에 관계되는 아동의 자태를 시각에 의하여 인식할 수 있는 방법에 의하여 묘사한 것.
2. 타인이 아동의 성기 등을 만지는 행위 또는 아동이 타인의 성기 등을 만지는 행위에 관계되는 아동의 자태로서 성욕을 흥분시키거나 또는 자극하는 것을 시각에 의하여 인식할 수 있는 방법에 의하여 묘사한 것.
3. 의복의 전부 또는 일부를 입지 않은 아동의 자태로서 성욕을 흥분시키거나 또는 자극하는 것을 시각에 의하여 인식할 수 있는 방법에 의하여 묘사한 것”.

## 2) 아동포르노에 대한 온라인서비스제공자의 의무와 관련한 개정안

### (1) 제1안 - 온라인서비스제공자의 범위를 특수유형 온라인서비스제공자로 국한하는 안

현행	개정안
<p>아동·청소년의 성보호에 관한 법률 제17조 (온라인서비스제공자의 의무) ① 자신이 관리하는 정보통신망에서 아동·청소년이용음란물을 발견하기 위하여 대통령령으로 정하는 조치를 취하지 아니하거나 발견된 아동·청소년이용음란물을 즉시 삭제하고, 전송을 방지 또는 중단하는 기술적인 조치를 취하지 아니한 온라인서비스제공자는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다. 다만, 온라인서비스제공자가 정보통신망에서 아동·청소년이용음란물을 발견하기 위하여 상당한 주의를 기울이지 아니하였거나 발견된 아동·청소년이용음란물의 전송을 방지하거나 중단시키고자 하였으나 기술적으로 현저히 곤란한 경우에는 그러하지 아니하다.</p> <p>② 「저작권법」 제104조에 따른 특수한 유형의 온라인서비스제공자는 이용자가 컴퓨터 등에 저장된 저작물 등을 검색하거나 업로드 또는 다운로드를 할 경우 해당 화면이나 전송프로그램에 아동·청소년이용음란물을 제작·배포·소지한 자는 처벌을 받을 수 있다는 내용이 명확하게 표현된 경고문구를 대통령령으로 정하는 바에 따라 표시하여야 한다.</p>	<p>아동·청소년의 성보호에 관한 법률 제17조 (온라인서비스제공자의 의무) ① 「<u>저작권법</u>」 제104조에 따른 특수한 유형의 온라인서비스제공자로서 자신이 관리하는 정보통신망에서 아동·청소년이용음란물을 발견하기 위하여 대통령령으로 정하는 조치를 취하지 아니하거나 발견된 아동·청소년이용음란물을 즉시 삭제하고, 전송을 방지 또는 중단하는 기술적인 조치를 취하지 아니한 <u>경우에</u>는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다. 다만, 온라인서비스제공자가 정보통신망에서 아동·청소년이용음란물을 발견하기 위하여 상당한 주의를 기울이지 아니하였거나 발견된 아동·청소년이용음란물의 전송을 방지하거나 중단시키고자 하였으나 기술적으로 현저히 곤란한 경우에는 그러하지 아니하다.</p> <p>② 「저작권법」 제104조에 따른 특수한 유형의 온라인서비스제공자는 이용자가 컴퓨터 등에 저장된 저작물 등을 검색하거나 업로드 또는 다운로드를 할 경우 해당 화면이나 전송프로그램에 아동·청소년이용음란물을 제작·배포·소지한 자는 처벌을 받을 수 있다는 내용이 명확하게 표현된 경고문구를 대통령령으로 정하는 바에 따라 표시하여야 한다.</p>

#### <해설>

아청법 제17조의 수범자인 온라인서비스제공자의 범위를 아동·청소년이용음란물의 주요 유통경로인 웹하드 서비스 제공업체나 피투피(P2P) 서비스 제공업체로 좁히는 안임. 즉 모든 온라인서비스제공자에 대해서 적용할 것이 아니라, 저작권법 제104조에 따른 ‘특수한 유형의 온라인서비스제공자’ 만을 적용대상으로 설정할 필요가 있음. 이렇게 하는 것이 아청법 제17조 제2항이 ‘이용자가

컴퓨터 등에 저장된 저작물 등을 검색하거나 업로드 또는 다운로드를 할 경우 해당 화면이나 전송프로그램에 아동·청소년이용음란물을 제작·배포·소지한 자는 처벌을 받을 수 있다는 내용이 명확하게 표현된 경고문구를 표시하도록 하는 의무’를 저작권법 제104조에 따른 ‘특수한 유형의 온라인서비스제공자’에 계만 부과하는 것과 조화를 이룰 수 있음.

(2) 제2안 - 모니터링의무 삭제 및 면책범위의 확대, 형사벌 대신 시정명령하는 안

현행	개정안
<p>아동·청소년의 정보보호에 관한 법률 제17조 (온라인서비스제공자의 의무) ① 자신이 관리하는 정보통신망에서 아동·청소년이용음란물을 발견하기 위하여 대통령령으로 정하는 조치를 취하지 아니하거나 발견된 아동·청소년이용음란물을 즉시 삭제하고, 전송을 방지 또는 중단하는 기술적인 조치를 취하지 아니한 온라인서비스제공자는 3년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다. 다만, 온라인서비스제공자가 정보통신망에서 아동·청소년이용음란물을 발견하기 위하여 상당한 주의를 기울이지 아니하였거나 발견된 아동·청소년이용음란물의 전송을 방지하거나 중단시키고자 하였으나 기술적으로 현저히 곤란한 경우에는 그러하지 아니하다.</p> <p>② 「저작권법」 제104조에 따른 특수한 유형의 온라인서비스제공자는 이용자가 컴퓨터 등에 저장된 저작물 등을 검색하거나 업로드 또는 다운로드를 할 경우 해당 화면이나 전송프로그램에 아동·청소년이용음란물을 제작·배포·소지한 자는 처벌을 받을 수 있다는 내용이 명확하게 표현된 경고문구를 대통령령으로 정하는 바에 따라 표시하여야 한다.</p> <p>제38조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 500만원 이하의 과태료를 부과한다.</p> <p>1. 제27조제1항에 따른 관계 공무원의 출입·</p>	<p>아동·청소년의 정보보호에 관한 법률 제17조 (온라인서비스제공자의 의무) ① 온라인서비스제공자는 자신이 관리하는 정보통신망에서 &lt;삭제&gt; 발견된 아동·청소년이용음란물을 즉시 삭제하고, 전송을 방지 또는 중단하는 기술적인 조치를 <u>취하여야 한다. 다만, 온라인서비스제공자가 자신이 관리하는 정보통신망에서 아동·청소년이용음란물이 유통된다는 사실을 알았고 또한 발견된 아동·청소년이용음란물의 전송을 방지하거나 중단시키는 것이 기술적으로나 경제적으로 가능한 경우에만 그러하다.</u></p> <p>② 「저작권법」 제104조에 따른 특수한 유형의 온라인서비스제공자는 이용자가 컴퓨터 등에 저장된 저작물 등을 검색하거나 업로드 또는 다운로드를 할 경우 해당 화면이나 전송프로그램에 아동·청소년이용음란물을 제작·배포·소지한 자는 처벌을 받을 수 있다는 내용이 명확하게 표현된 경고문구를 대통령령으로 정하는 바에 따라 표시하여야 한다.</p> <p><u>③ 여성가족부장관은 제1항 및 제2항에 따른 온라인서비스제공자가 정당한 사유 없이 자신이 관리하는 정보통신망에서 발견된 아동·청소년이용음란물의 삭제·전송방지·전송중단을 위한 기술적 조치를 취하지 아니하거나, 경고문구의 표시를 하지 아니하면 상당한 기간을 정하여 그 온라인서비스제공자에게 시정을 명할 수 있다.&lt;신설&gt;</u></p>

<p>검사를 거부·방해 또는 기피한 자 2. 제32조 또는 제33조를 위반하여 게시물을 게시하지 아니한 자</p>	<p>제38조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 500만원 이하의 과태료를 부과한다. 1. - 2. 생략 <u>3. 제17조 제3항에 따른 시정명령을 이행하지 아니한 자&lt;신설&gt;</u></p>
---	---

<해설>

개정안의 내용을 설명하면 다음과 같음.

첫째, 온라인서비스제공자에게 부과되는 ‘아동·청소년이용음란물의 발견을 위한 조치의무’를 삭제함. 현행 규정은 상시적이고도 일반적인 모니터링의무를 부과한 것으로 해석되기 때문임.

둘째, 온라인서비스제공자에 대해 ‘자신이 관리하는 정보통신망에서 발견된 아동·청소년이용음란물의 삭제·전송방지·전송중단을 위한 기술적 조치의무’를 부과하는 것에 그치되, 그 위반에 대해서는 형사벌을 직접적으로 부과할 것이 아니라, 시정명령을 우선 부과하고 이러한 시정명령에 위반하는 경우 행정질서벌(예컨대, 과태료 등)을 부과하는 방식의 제재수단을 적용함.

셋째, ‘자신이 관리하는 정보통신망에서 발견된 아동·청소년이용음란물의 삭제·전송방지·전송중단을 위한 기술적 조치의무’의 부작위로 인한 법적 책임이 성립되는 경우는 온라인서비스제공자의 ‘인지가능성’ 및 ‘기술적·경제적 기대가능성’이 동시에 인정되는 경우에만 국한시킬 필요가 있음.

한편 일본 아동포르노법 제16조의3은 ‘인터넷이용 관련 사업자의 노력’을 규정하고 있는바, “인터넷을 이용한 불특정인에 대한 정보의 발신 또는 그 정보의 열람 등을 위해 필요한 전기통신역무(전기통신사업법 제2조 제3호에서 규정하는 전기통신역무를 말함)를 제공하는 사업자는, 아동포르노의 소지, 제공 등의 행위에 의한 피해가 인터넷을 통하여 용이하게 확대되고, 그것에 의해 국내 외에 아동포르노가 확산된 경우 그 폐기, 삭제 등에 의한 아동의 권리 회복은 현저하게 어려워지게 된다는 것을 감안하여, 수사기관에 대한 협력, 당해 사업자가 갖고 있는 관리권한에 따라 아동포르노에 관련된 정보의 송신을 방지하는 조치 기타 인터넷을 이용한 이러한 행위의 방지에 이바지하기 위한 조치를 강구하

도록 노력한다.” 고 규정하고 있음. 하지만 이 규정은 선언적 규정에 불과하고 그 위반에 대한 제재는 규정되어 있지 않음.

## 6. 성매매방지법상의 랜덤채팅앱 규제 관련 개정안

현행	개정안
<p>성매매방지 및 피해자보호 등에 관한 법률 제33조(정보통신서비스 제공자 및 온라인서비스제공자의 의무) ① 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 「저작권법」 제2조제30호의 온라인서비스제공자는 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 이용하여 2명 이상이 실시간으로 대화할 수 있는 기능이 포함된 디지털콘텐츠로서, 대통령령으로 정하는 디지털콘텐츠의 대화 화면에 「성매매알선 등 행위의 처벌에 관한 법률」 제2조제1항의 내용 및 성매매가 처벌 대상이라는 사실을 이용자가 알아보기 쉽게 게시하여야 한다.</p> <p>② 제1항에 따른 게시물의 내용, 크기, 게시 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>	<p>성매매방지 및 피해자보호 등에 관한 법률 제33조(정보통신서비스 제공자 및 온라인서비스제공자의 의무) ① 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 「저작권법」 제2조제30호의 온라인서비스제공자는 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 이용하여 2명 이상이 실시간으로 대화할 수 있는 기능이 포함된 디지털콘텐츠로서, <u>방송통신심의위원회에 의하여 청소년유해매체물로 결정·고시된</u> 디지털콘텐츠의 대화 화면에 「성매매알선 등 행위의 처벌에 관한 법률」 제2조제1항의 내용 및 성매매가 처벌 대상이라는 사실을 이용자가 알아보기 쉽게 게시하여야 한다.</p> <p>② 제1항에 따른 <u>디지털콘텐츠의 범위</u>, 게시물의 내용, 크기, 게시 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>

### <해설>

성매매방지 및 피해자보호 등에 관한 법률 제33조가 규정하고 있는 랜던채팅 앱 관련 규제를 방송통신심의위원회에 의하여 청소년유해매체물로 결정·고시된 앱에만 적용하도록 그 범위를 좁히는 안임.

# 소셜미디어와 소셜미디어리터러시

김양은, 건국대학교 언론홍보대학원

## 1. 인간과 미디어

2010년 스마트폰의 등장은 미디어환경뿐만 아니라, 사회내의 다양한 분야에서 변화를 야기시켰다. 소셜네트워크서비스로 불리는 미디어 서비스의 등장은 경제 효과뿐만 아니라, 사회전반에 인간관계, 커뮤니케이션 방식 등 다양한 문화적 변화를 불러일으키고 있다.

아침에 눈을 떠서 하루의 일상을 보내고, 하루를 마무리하고 다시 잠자리에 들 때까지 우리는 미디어로부터 둘러싸여있다. 개인화된 미디어가 등장하면서부터 미디어와 인간은 한 몸으로 연결되기 시작했고, 결코 떨어질 수 없는 존재가 되어가고 있다. 특히 스마트(?)하다고 불리는 새로운 미디어들은 각각의 정보 유형별로 분리되었던 미디어들을 인간의 손안으로 가져왔고, 우리는 잠시도 이들 스마트 기기가 쏟아내는 정보로부터 벗어나기 힘들게 되었다.

미디어 기술의 발달이 가져온 변화는 다양한 영역에서 나타난다. 최근 지하철이나 버스와 같은 대중교통수단을 이용하다보면 대부분의 사람들이 스마트폰, 스마트패드 등의 스마트기기를 이용하고 있는 모습을 발견할 수 있다. 과거에는 종이책이나, 음악을 듣는 사람들을 종종 발견할 수 있었지만, 이제는 이 모든 콘텐츠들을 스마트기기들이 대체하고 있다. 흔히 소셜네트워크게임이라고 불리는 새로운 게임장르는 서로 시,공간적으로 떨어져있음에도 불구하고, 공유된 게임랭킹을 즐기는 것이 가능하게 되었으며, 때로는 친구추천을 통해 들어오는 메신저로 친구의 안부를 확인하기도 한다. 이처럼 손안의 PC로 불리는 스마트 미디어는 우리에게 놀이이자, 소통의 도구로 변모하고 있다.

최근 소셜(social)로 설명되는 모든 미디어 변화들에는 인간의 만남의 방식에 대한 논의들이 포함되어있다. 소셜미디어라고 불리는 새로운 미디어들이 등장하고, 스마트기기와 결합되면서 인간은 소위 사람들과 관계를 맺는 방식뿐만 아니

라, 정보를 공유하고 형성하는 방식에서도 변화를 일으키고 있다. 인터넷이 등장하면서 논의되었던 컴퓨터매개커뮤니케이션 담론들을 상기해보면, 카카오톡, 마이피플, 라인 등의 문자와 메신저가 결합된 커뮤니케이션 방식은 분명한 차이점을 지니고 있다. 그리고 단지 무료라는 비용절감의 효과이외에도 사람들과의 소통의 방식을, 마케팅의 방식을 변화시키고 있다.

눈을 뜰 때마다 온통 미디어를 통해서 들려오는 어제보다 새로운, 그리고 오늘보다 새로운 미디어들에 대한 광고들로 뒤덮여있다. 연일 더 빠르고, 더 화려한 기술로 치장된 미디어들이 쏟아져 나오고 있으며, 인간의 오감을 자극하는 새로운 콘텐츠들로 넘쳐나고 있다.

기술의 발전, 그리고 이들의 영향력이 특정 분야에 국한된 것이 아니라, 사회 전반에 변화를 양기시키고 있다는 점에서 기술사회에서의 기술과 인간의 관계설정, 그리고 가치, 철학 등에 대한 논의가 제기되고 있기도 하다. 최근 주목받는 개념으로 등장하고 있는 IOT, IOE도 이러한 관점에서 우리가 들여다볼 필요가 있는 부문이다. 소위, 인간과 사물, 서비스 세 가지 분산된 환경 요소에 대해 인간의 명시적 개입 없이 상호 협력적으로 센싱, 네트워킹, 정보 처리 등 지능적 관계를 형성하는 사물 공간 연결망을 IOT라고 명명하고 있는데, 결국 인간과 인간의 커뮤니케이션 뿐만 아니라, 인간과 사물을 연결시키는 기술에 대한 논의이다. 이런 점에서 앞서도 지적했지만, 기술사회를 살아가는데 필요한 역량에 대한 논의가 필요해지는 시점이다.

## 2. 아날로그 세대 vs 디지털 세대

새로운 미디어의 등장과 함께 논의되는 것은 ‘미디어 격차’에 대한 담론이다. 최근 발표한 방송통신위원회의 ‘2014년 방송매체이용행태 조사결과’에 따르면, 전국 3천427가구에 거주하는 13세 이상 남녀 6천42명의 조사대상 중에서, 스마트폰을 갖고 있다고 답한 가구원은 전체 76.9%로 전년도 68.8%보다 8.1%포인트 늘었다. 여전히 보유율면에서는 TV 보유율이 96.4%로 가정 내 가장 보편적인 매체로 파악되었지만, TV와 스마트폰이 일상생활에서 필수적인 매체라고 답한 사람은 각각 44.3%, 43.9%로 TV는 전년도보다 2%포인트 낮아진 대신 스마트폰은 6.6%포인트 늘었다. 이처럼 우리 사회에서 스마트폰의 보급과 그 중요성은

높아지고 있다. 불과 10여년전만해도 TV가 우리의 삶에 지배적인 미디어였다면, 스마트폰이 이제 지배적인 미디어의 위치를 가지게 되었다고 해도 과언이 아니다.

소위 인터넷이라고 불리는 디지털미디어가 등장하면서 우리는 세대간 디지털 격차에 대한 논의를 할 수 밖에 없었다. 디지털미디어에 빠르게 적응하는 10-20대 연령층과, 그렇지 못한 연령층들과는 미디어 이용방식에 엄연한 차이가 발생할 수 밖에 없다. 실제로 위에서 언급한 조사에서도 연령별 스마트폰 이용빈도는 20대(91.1%)와 30대(90.6%)의 비율이 90%이상으로 높게 나타난 반면, 50대(61.8%)와 60대(16.1%)와 차이를 보였다. 이런 현상은 TV 이용빈도와 비교하면 정반대의 현상을 낳고 있기도 하다. 이처럼 세대별 미디어이용행태의 차이가 발생하면서 이들 세대간에는 기초적인 수준에서의 기기소유격차에서부터, 실제로 기기이용에 따른 활용격차에 대한 문제들이 제기될 수 밖에 없다.

사실 이런 수치들이 시사하는 바는 크다. 연령대별로 주로 이용하는 미디어가 다르다는 사실은 이들 미디어가 만들어내는 정보공유와 소통의 방식에서도 차이가 발생할 수 있다는 점을 전제하고 있다. 이제까지 대부분의 디지털미디어와 관련된 이슈들은 세대간 격차를 이야기할 때, 미디어 소유와 이용에 초점을 두고 있었다. 2000년대 초 국내의 실버계층과 주부계층과 관련된 정보화교육이 강화된 것도 이들 연령층에게 당시만 해도 새롭게 등장한 디지털 미디어를 이용하게 하기 위한 것이기도 했다.

세대별 미디어 이용행태에서 정작 중요한 것은 각각의 미디어들을 어떻게 활용하고, 생산해내는가에 있을 것이다. 실제로 디지털격차와 관련한 많은 연구들에서 미디어 등장 초기의 소유와 관련된 격차들보다는 오히려 이들 미디어를 활용하면서 나타나는 세대 간의 다양한 사회문화에 대한 문화격차를 세대격차의 중요한 요인으로 다루고 있다.

과거의 미디어는 수용자들에게 단지 정보를 전달하는 수도관으로서의 역할만을 했다. 하지만 이제 우리는 더 이상 수용자가 아닐뿐더러, 우리들 스스로가 직접 정보를 생산하고, 또 여론형성에 참여하는 것이 가능한 시대에 살고 있다. 디지털 미디어의 등장으로 인해 미디어 이용자들이 단순히 수용자가 아니라, 정보를 생산하고, 유통시키는 것이 가능하게 해주었다. 디지털언어는 과거 아날로그와 달리 전문가나, 거대한 기업조직이 아니더라도 누구나 미디어에 버금가는 정

보를 생산하는 것이 가능하게 해주었다. 이러한 논리는 스마트기기를 통한 다양한 소셜네트워크 서비스의 등장은 미디어를 단지 드라마, 영화, 음악, 뉴스 등의 특정 장르를 전달하는 수단에 그치는 것이 아니라, 사람들의 커뮤니케이션 방식 자체에 변화를 일으키고 있으며, 또한 정보를 형성하고, 공유하고, 전달받는 방식에도 변화를 일으키고 있다. 따라서 디지털미디어와 관련된 디지털격차 논의에서 최근 대두되는 것은 단순한 기기소유나 기기활용의 문제가 아니라, 이들 디지털 기기를 통한 참여격차에 대한 문제를 제기하고 있다.

어떤 미디어를 소유하고 있느냐에서 넘어, 미디어를 어떻게 활용하고 있는가가 사회적 화두로 등장하고 있는 것이다. 이런 점에서 스마트기기의 등장은 세대간의 참여격차의 문제를 제기하고 있는 것이다. 단순히 어떤 기기를 소유하고, 사용하느냐의 문제가 아니라, 이들 기기를 통해서 접근하는 서비스, 정보, 문화 등이 어우러져 세대간의 사회, 문화, 경제적 인식과 참여에 영향을 미치고 있다.

### 3. 디지털언어와 미디어리터러시의 변화

#### 1) 디지털언어와 미디어리터러시

미디어리터러시는 영상매체의 등장과 함께 시작되었다. 문자언어가 지배하던 시대에 영상이란 새로운 기록방식이 등장하면서, 영상언어를 기록하고, 해독하는 방식에 대한 교육의 필요성이 제기되었다. 특히 이들 영상미디어가 어린이와 청소년에게 미치는 부정적 영향력을 최소화하기 위해서 미디어리터러시의 필요성이 제기되었다. 그래서 미디어 리터러시 교육은 ‘비판적 시청기술’, ‘텔레비전 이해 훈련’ 등으로 불리기도 했다.

하지만 디지털 미디어의 등장과 함께 미디어 리터러시는 매체중심에서 언어중심으로 개념적 전환이 이루어졌다. 따라서 특정 매체에 국한된 즉, 텔레비전에 국한된 미디어 리터러시 개념이 아니라 미디어콘텐츠를 구성하는 언어를 중심으로 디지털 미디어 리터러시가 등장하게 된다. 하지만 초기의 디지털 미디어 리터러시는 미디어 접근성만을 강조하였다. 특히 디지털미디어가 새롭게 등장하면서 변화하는 사회, 문화적 변화에 대한 이해를 위한 능력으로서 미디어리터러시를 규정하기보다는 오히려 디지털 미디어를 소유하고, 활용하는 접근성에 맞추

어진 리터러시 개념이 대세를 이루기도 했다.

하지만, 미디어리터러시는 본질적으로 ‘미래사회를 대처하는 능력’ 이다 (Masterman,1985). 새롭게 변화하는 미디어 환경에 대처하기 위한 능력으로서의 미디어 리터러시는 미디어에 대한 소유나 접근성에 대한 영역을 벗어나, 사회문화적 접근방식을 요구한다. 새로운 미디어가 등장하면서 제기되는 정치, 경제, 사회, 문화 분야에서의 다양한 변화들을 이해하고, 이 속에서 미디어의 주체로서의 이용자 능력이 바로 미디어 리터러시 인 셈이다.

초기의 미디어리터러시가 어린이와 청소년보호의 시각에서 주로 행위나 콘텐츠 규제에 방점을 두고 있었다면, 현재의 미디어리터러시는 미디어가 생산하는 콘텐츠의 메시지를 분석하고, 창의적인 메시지를 생산할 수 있는 이용자의 능력에 방점을 두고 있다 볼 수 있다. 실제로 초창기 미디어 리터러시 교육의 목표는 미디어 시청행위를 변화시키는 태도변화에 두었지만, 디지털 미디어 등장이 후부터는 ‘미디어 생산’의 개념이 강조되면서, 교육 목표를 생산자로서의 소통능력과 창의적 생산능력을 향상시키는 것으로 강조되어왔다(김양은, 2005). 특히 다양한 학자와 연구진에 의한 멀티 리터러시(multi literacy) 개념의 도입은 인간의 다양한 언어 능력의 함양에 교육적 목표를 두고 있다(안정임,김양은 외, 2009; Meyrowitz, 1998; The New London Group, 1996).

최근 디지털 미디어가 사회의 필수미디어로 등장하게 되면서, 미디어교육의 개념정의에서도 기존의 기술 및 기능 위주의 매체접근방식에서 벗어나, 사회문화적 접근방식에 대한 개념적 정의들이 제기되고 있다. 인터넷문화에 초점을 두고 있기는 하지만, 구락(2001)은 ‘사이버 리터러시’의 개념적 정의에서 ‘온라인에서 진정으로 리터러시 능력을 갖추려면 정보 기술을 형성하는 경제적, 정치적 동력을 이해해야한다(2001: 12)’는 점을 강조하고 있다.

랑크셔와 노블 (2003)의 경우에도 ‘뉴리터러시’라는 개념적 정의를 통해 멀티텍스트를 둘러싼 새로운 미디어가 만들어내는 문화적 특성, 즉 협동, 참여, 분산, 전문영역의 분배를 반영해야한다고 주장하고 있다. 특히, 젠킨스(2006)의 경우에는 이제까지 미디어 리터러시에서 개념정의에 사용된 개념들을 디지털 미디어가 낳은 새로운 문화적 개념으로 재해석하고 있다. 젠킨스가 미디어 리터러시 영역으로 제시하고 있는 놀이(Play), 퍼포먼스(Performance), 시뮬레이션(simulation), 사용(Adaption), 멀티태스킹(multi-tasking), 분배된 인지(Distributed

Cognition), 집단지성(Collective Intelligence), 판단(Judgment), 범미디어 내비게이션(Transmedia Navigation), 네트워킹(Networking), 교섭(Negotiation)의 단어는 디지털 미디어가 만들어내는 문화가 요구하는 능력을 개념화한 것으로 볼 수 있다. 이 개념은 미디어 리터러시 능력 자체가 미디어에 국한된 것이 아니라, 인간을 둘러싼 모든 영역에 걸쳐있는 것으로 확장된 셈이다. 이같은 흐름은 홉스의 디지털 미디어 리터러시(digital and media literacy)개념에서도 찾아볼 수 있다(Hobbs, 2010: 18). 홉스는 미디어가 편재되어 있고 풍부한 정보가 제공되는 현재의 미디어 이용환경에서 사회 참여를 위해 필수적인 일련의 생활능력(life skills)으로서 ‘디지털 미디어 리터러시(digital and media literacy)’를 개념화하고 있는데, ‘접근(access)’, ‘분석 및 평가(analyze and evaluate)’, ‘창조(create)’, 그리고, ‘성찰(reflect)’과 ‘행동(act)’을 포함시키고 있다. 이라는 구성요소를 덧붙이고 있다. 특히 성찰과 행동은 사회참여를 전제로 한 개념이기도 하다.

## 2) 디지털 시대에 요구되는 시민역량

디지털미디어의 등장은 사회내에 많은 문화적 변화를 가져왔다. 특히 무엇보다 중요한 변화는 ‘정보’ 생산 주체의 변화이다. 과거 정보는 소수의 엘리트집단에 의해서 생산되었다. 하지만 디지털미디어 즉, 블로그, 트위터 등을 통해서 일반대중이 대중에게 전달될 정보를 생산해낸다. 인터넷을 통한 정보의 양적 팽창과 공유의 확장은 사회내에서 ‘정보’와 ‘지식’의 개념을 변화시켰다.

소수엘리트에 의해서 정보생산이 주도되는 사회에서 여론의 형성은 매스미디어에 의해서 전달된 정보에 의존할 수밖에 없었다. 하지만 개인이 정보생산의 주체가 되면서, 여론 및 사회내 많은 일상들이 인터넷에서 생산되는 정보들에 의해서 결정되는 경우들이 발생한다. 웹2.0의 지식생산을 가장 대표적으로 보여주는 것으로는 위키피디아를 들 수 있다. 위키피디아는 온라인에서의 백과사전이다. 오프라인의 백과사전과는 다르게, 이용자들이 스스로 정보를 구성하고 평가하는 과정을 거쳐서 하나의 정보를 구성해간다. 인터넷사회에서 제기하는 ‘집단지성’의 개념이 바로 여기에 해당된다.

정보주체의 변화는 정보사회를 살아가는 개인의 정보능력을 중요시한다. 따라

서 개인이 스스로 정보를 검색하고, 이를 새로운 지식으로 창조할 수 있는가는 정보사회를 살아가는 필수능력으로 요구된다. 하지만 이 같은 정보생산의 문제는 사회적 측면에서 개인의 정보나 지식이 ‘사회적 지식’으로 평가받을 수 있느냐에 대한 문제를 야기한다. 즉, 인터넷을 통해 개인이 생산된 무수히 많은 정보들이 양산되지만, 이 중에서 사회적으로 유용한 가치를 평가받을 수 있는 정보의 수가 얼마나 되는가에 대한 문제가 제기된다는 점이다. 따라서 디지털사회에서는 정보를 제대로 평가하고 해석 및 생산할 수 있는 능력이 반드시 필요하다.

정보에 대한 신뢰도와 정확성에 대한 평가에서 하나 더 생각해야 할 부문은 디지털사회에서의 인간관계의 형성방식과 사회적 참여방식이다. 인터넷 등장 이후 인간의 관계망은 신체적, 정신적 영역을 넘어 네트워크로 뻗어나가고 있다. 오프라인 활동뿐만 아니라, 온라인 활동을 통해 새로운 인간관계를 맺고 확장해나간다. 네트워크상에서의 새로운 관계맺기 방식은 온라인 소통이 가지는 긍정적 측면과 함께 익명성으로 인한 부정적 측면도 함께 제기되고 있다. 이런 측면들이 정보에 대한 평가와 판단에도 영향을 미칠 수밖에 없다. 따라서 웹상에서 제기되는 많은 활동과 정보들에 대한 이슈들은 결국 이용자들의 평가와 해석에 남겨둘 수밖에 없게 된다.

디지털미디어로 인한 개인들의 미디어생산이 손쉽게 되면서 웹상에는 무수히 많은 미디어콘텐츠가 범람하고 있다. 사용자제작콘텐츠(UCC)는 동영상뿐만 아니라 블로그나 트위터의 글, 사진에 이르기까지 다양한 언어로 제공된다. 또한 스마트폰과 관련한 개인의 사회적 참여와 공유의 속도는 더욱 빨라지고 있다. 소위 스마트몹(Smart Mob)으로 불리는 디지털시대의 대중은 웹상의 다양한 미디어를 통해 개인의 지식형성 차원을 넘어 사회적 참여의 모습을 보여주고 있다.

이 같은 디지털 미디어로 인한 사회·문화적 변화는 이 시대를 살아갈 개인들에게 새로운 인간상을 요구한다. 미디어리터러시 영역에서도 단순히 멀티미디어를 포함한 ‘멀티미디어리터러시’를 넘어 사회적 참여와 문화변화에 대응한 개념들이 생겨나고 있다. 대표적인 사례로 랑크셔와 노블(Lankshear & Knobel, 2003)은 기존의 리터러시와 차별화된 ‘뉴리터러시(New Literacy)’라는 개념을 제시하였다. 뉴리터러시는 새로운 멀티텍스트를 대상으로 하며, 멀티텍스트를 둘러싼 협동, 참여, 분산(dispersion), 전문영역의 분배(distributed expertise)를 제시

하고 있다. 또한 젠킨스(Jenkins, 2006)는 맥락적으로는 연장선상에 있지만, 미디어 사용 특히 청소년의 미디어 환경 즉, 참여문화에 초점을 맞춘다. 그가 말하는 참여문화는 “소속(affiliations), 표현(expressions), 집단적 문제 해결(collective problem-solving), 배포(circulations)”에 두고 있으며, 이를 통해서 동료들 간의 학습 기회, 지적 자산에 대한 변화된 태도, 문화적 표현의 다변화, 근대적 직업 세계에서 가치 부여된 능력의 변화발달, 시민성에 대해 보다 강화된 개념으로 정의하고 있다.

#### 4. 청소년과 소셜미디어리터러시

##### 1) 소셜미디어리터러시와 교육영역

그렇다면, 소셜미디어리터러시는 기존의 개념들과 어떤 차이점을 가지는 것일까? 2010년 이후 소셜미디어의 등장은 미디어이용행태의 변화 이외에도 다양한 변화를 낳았다. 이는 소셜미디어의 속성에서 기인한 것이다. 소셜미디어는 참여(Participation), 공개(Openness), 대화(Conversation), 커뮤니티(Community) 연결(Connectedness)을 특징으로 하고 있다(FK II 조사연구팀, 2006). 인터넷 등장 이후 디지털의 등장은 기존 아날로그 미디어에서 수용자였던 미디어 이용자를 미디어 생산자의 위치로 끌어올렸다. 이 과정에서 누구나 자유롭게 정보생산이 가능한 기술적 기반을 낳았다. 하지만, 소셜미디어는 소셜네트워크 서비스를 통해 사람과 사람을 통한 연결이 개체별로 가능해지면서, 기존의 미디어가 행사했던 퍼블리싱의 기능을 이용자들에게 부여했다. 누구라도 자유롭게 미디어를 소유하고, 정보를 생산하고, 배포하는 것이 가능해졌다. 즉, 단순히 정보를 생산하는 것만이 아니라, 정보를 유통하는 것이 가능하게 해준 소셜미디어의 네트워크 특성은 인간과의 관계성에 주목하고 있다. 이런 점에서 미디어리터러시 영역에서도 과거의 미디어중심의 감상능력, 분석능력, 생산능력 등으로 분류된 관점을 인간 중심의 역량으로 옮겨놓고 있다.

이런 관점에서 라인골드(Rheingold, 2010, 2012)는 소셜미디어시대를 살아가기 위한 능력으로 소셜미디어리터러시 영역을 제기하고 있는데, 소셜미디어리터러시는 주의 (Attention), 참여 (Participation), 협력 (Collaboration), 네트워크 지식

(Network Awareness), 비판적 소비 (Critical Consumption) 등을 구성된다. 라인콜드가 소셜미디어 리터러시로 지적한 5가지도 사회변화와 관련해서 주목할 필요가 있다. 즉, 소셜미디어를 통한 사회문화의 인식, 그리고 이를 토대로 소셜미디어 시대를 살아가기 위해서 갖추어야 할 인간역량에 주목하고 있다는 점이다. 최근 국내에서도 소셜미디어 리터러시 교육의 필요성에서 가장 많이 논의되어지고 있는데, 구체적으로 소셜미디어의 연결성과 참여, 협업, 공유 등의 특성에서 착안하여, 관계와 소통, 사회자본 증진, 정보획득, 사회참여 활성화 등을 거론하고 있다(이창호·성윤숙·정낙원, 2012).

그렇다면, 실제로 소셜미디어 리터러시에서 주요하게 고민해야 할 영역은 무엇일까? 앞서 리터러시의 개념에서도 살펴보았지만, 소셜 미디어의 대표적인 특성은 미디어를 매개로 한 상호연결성이 증가된다는 것이다. 소셜 미디어 네트워크가 만들어내고 있는 상호연결성은 인간의 주체성의 파괴와 소외, 고립, 불신이라는 역기능을 나타내기도 하지만 다양한 주체들을 등장시키고, 역동적인 상호작용을 구현하며, 확장된 상호연결성에 의해 형성되는 공동체성 등의 긍정적인 면도 가진다(Baym, 2010).

소셜 미디어 환경에서 미디어 리터러시는 소셜 미디어 환경에 따른 삶의 양식과 문화, 가치, 체계 등 일상적인 특징을 반영할 필요가 있다(Hobbs, 2010). 기존 미디어 환경에서보다 더 영향력이 커질 수밖에 없는 측면 즉, 사회적 관계 속에서 독자적인 정체성을 표출하고 지식과 정보를 취사선택하고 재조합하는 창의력인 ‘구성력’, 자신의 지식과 정보를 소통하고 결과를 사회적 수준으로 확산시키는 능력인 ‘파급력’, 정보 원천의 신뢰성을 파악하고 문제해결을 위해 자신과 공동체에 비판적 대안을 제시하는 능력인 ‘성찰력’ 등에 대한 고려가 필요하다(권성호·김성미, 2011). 다시 말해 소셜 미디어 환경에서 리터러시는 기존의 미디어 리터러시 개념에서 강조하고 있지 않았던 정체성, 프라이버시, 신뢰, 소유권과 저작권, 그리고 참여의 개념이 반드시 반영되어야 한다는 것이다(안정임, 2010). 소셜 미디어에 대한 이론적 검토를 종합해 보면 소셜 미디어 환경에서 미디어 리터러시는 미디어 접근, 미디어 이해, 미디어를 통한 표현, 규범적 활용뿐만 아니라 공공성과 관용을 포함하는 시민의식 등이 포함될 필요가 있다. 소셜 미디어 환경에서 미디어는 더 이상 별개로 존재하는 것이 아니므로, 미디어와 더불어 살아가는 공동체속에서 미디어를 통한 시민의식의 발현이 더욱 중

요해졌기 때문이다(이원태 외, 2011). 소셜미디어의 특성자체가 ‘인간’ 과 ‘인간’ 의 문제에 집중하고 있다는 점을 고려하면, 현재 인터넷에서 발생하는 다양한 인간과의 관계에 대한 논의들이 모두 함께 거론될 필요성이 있다. 이처럼, 소셜미디어리터러시는 문화를 향유하는데 필요한 사회적 기술 및 문화적 역량으로 정의되고 있다.

다양한 학자들의 논의를 토대로, 소셜미디어리터러시에서 논의되는 이슈들을 정리해보면, 정체성, 사생활침해, 신뢰, 권리, 참여의 5가지 유형으로 구분해볼 수 있다.

먼저, 소셜미디어와 관련한 정체성에 대한 문제이다. 사실 ‘정체성’ 과 관련한 논의는 인터넷 초기부터 있어왔다. 하지만, 다양한 마이크로블로그가 등장하면서, 다양한 기술들과 결합한 증강현실 등은 정체성의 문제를 더욱 복잡하게 만들고 있다. 가상현실, 증강현실에서의 정체성의 문제를 어떻게 바라보고, 확립할 것인가에 대한 논의가 필요해지는 대목이다.

두 번째로, 사생활침해와 관련된 이슈는 소셜미디어에서의 개인정보의 재구성에 대한 문제와 연관된다. 앞서도 지적했지만, 모바일을 통한 위치기반서비스의 결합, 그리고 다양한 소셜네트워크서비스를 통한 개인정보노출은 어떤 형태로든 마케팅을 위한 가장 정확하고, 개인화된 정보로서 탈바꿈하게 되고, 이는 개인에게는 다양한 형태의 개인정보유출로 인한 불편함을 겪게 만들 가능성이 높다.

세 번째로, 소셜네트워크 서비스의 이런 문제들과 결합해서 ‘신뢰’ 에 대한 문제를 제기하게 만든다. 인간관계의 신뢰, 정보의 신뢰라는 것은 디지털사회를 살아가기위해서 반드시 필요한 요소이다. 하지만, 이들 신뢰를 기반으로한 소셜미디어에서 ‘신뢰’ 를 상품으로 바꾸는 경우들은 상당히 빈번하다. 개인정보의 마케팅 이용도 여기에 포함되며, 다양한 신뢰의 상품화 과정들이 소셜미디어에서 벌어진다.

네 번째로, 권리에 대한 문제를 고민해야한다. 소셜미디어는 수많은 콘텐츠를 원활하고 손쉽게 공유하게 한다. 그리고, 개인의 무수히 많은 글, 그림, 동영상 등의 기록이 수많은 사람들에게 퍼져나가는 것이 가능하다. 소셜미디어에 올린 글, 그림, 동영상 등은 개개인의 개인정보가 된다. 그리고 타인에 의해서 올려진 나의 사생활정보들이 인터넷공간에 나돌아다닌다. 소셜미디어 시대의 진정한 주인이 되기 위해서 우리는 소셜미디어 시대의 ‘시민’ 으로서의 권리에 대해서

생각해야한다. 하지만 이 권리는 각자의 개인적 권리뿐만 아니라, 타인을 배려하고, 존중하는 것까지 함께 포함되어야한다. 개인의 저작권, 초상권, 개인정보보호, 사생활침해 등 무수히 많은 권리에 대한 개개인의 스스로의 보호와 타인을 배려하는 자세가 필요하다.

다섯 번째로 참여의 문제를 고민해야한다. 소셜미디어에서 글을 올리고 대화를 나누는 행위 자체가 바로 참여이다. 소셜미디어를 통한 놀이와 커뮤니케이션이 곧 사회적 참여가 되어진다. 따라서 소셜미디어를 통한 사회적 참여가 무엇인지, 그리고 어떤 형태로 사회적 참여를 이끌어낼 것인가에 대한 고민들이 있어야할 것이다.

이 5가지의 문제를 청소년들에게 교육시키기위한 담론으로 풀어내기 위해서는 좀 더 구체적인고, 체계적인 논의가 필요하다. 학교 현장에서 소셜미디어리터러시를 교육과정내에서 포함시키기위한 다양한 시도들이 필요하고, 이는 학교급별 교육역량과도 결합시킬 필요가 있다. 한국인터넷진흥원에서 제시한 미디어선택, 평판, 커뮤니케이션, 정보평가와 관리, 사생활침해, 놀이, 만남, 참여의 8가지 영역은 학교현장에서 필요한 교육적 내용을 담고 있기도 하다(김양은·박한철·배은주·심성호, 2012).

## 2) 청소년대상 소셜미디어리터러시 교육의 필요성

스마트폰의 청소년 보급률이 확대되고, 스마트교육에서 스마트기기를 활용할 것으로 기대되면서, 스마트폰에 대한 학교내의 다양한 관심들이 충돌하는 양상들을 보이고 있다. 학생들의 다양한 경험과 체험을 통한 학습도구로서의 스마트기기와 현재 학교폭력의 연장선으로 논의되고 있는 사이버폭력의 도구, 그리고 스마트폰으로 인한 과몰입으로 인한 집중력저하 및 중독증세 등과 같은 스마트폰에 대한 찬반론들이 양립하고 있다.

이런 고민들은 스마트폰의 학교내 사용에 대한 논란은 휴대폰에서부터 시작되었다. 휴대폰 등장이후 학교현장에서 수업 중 휴대폰 사용과 관련된 논란들이 있어왔다. 실제로 일부 학교들에서는 휴대폰 및 스마트폰 이용을 제한하기도 한다. 하지만, 학생들의 스마트폰 이용을 제한하는 방법에 대해서는 여러 가지 측면을 고려할 필요가 있다. 먼저, 스마트폰 이용과 관련해 특정장소, 혹은 학교에

서의 이용을 제한하는 것만으로, 학생들의 스마트폰과 관련해서 현재 사회에서 제기하는 이슈들을 해결하랴 수 있겠는가?에 대한 고려이다. 두 번째로, 스마트기기의 교육적 활용과 관련한 가치충돌에 대한 문제이다. 이 문제의 경우에는 실제로 학생들이 스스로 스마트기기를 통제할 수 있도록 하기위한 다양한 형태의 교육에도 영향을 미칠 가능성이 높다고 보여진다. 세 번째로, 궁극적으로 스마트폰의 이용제한과 관련해서 학생들에게 학교, 교사, 그리고 사회가 고민하고 있는 것은 무엇인가에 대한 지향점과 목표에 대한 명확한 인식이다.

상당히 막연하고, 단기적 해결을 이야기할 수 있는 내용은 아니다. 하지만, 여기서 우리는 학교, 교사, 그리고 사회가 스마트미디어를 플랫폼으로 한 소셜미디어의 진화속에서 우리의 학생들에게 주고자하는 교육적 가치와 지향점에 대한 논의가 필수가 되어야한다고 생각한다. 사실, 학교현장에서 정보통신기기를 제한하는 것은 어떻게 보면 가장 가시적으로 효과가 높다고 판단될 수도 있다. 하지만, 궁극적으로 스마트미디어 이용과 관련된 어린이 및 청소년들의 자율규제능력을 향상시키기 위해서는 학생들 스스로가 스마트미디어 및 스마트기기 이용에 대한 성찰과 실천이 이루어져야한다.

스마트시대를 살아가기 위한 능력으로서, 스마트기기의 이용과 이들이 제공하는 다양한 서비스를 통한 인간관계형성, 정보평가, 개인정보관리, 사생활침해, 그리고 커뮤니케이션 방법, 놀이와 사회참여에 이르기까지 다양한 사회적변화에 대처하는 능력이 요구된다. 실제로 스마트기기의 등장으로 과거의 오프라인과 온라인을 구분하던 ‘가상공간’의 개념은 인간의 생활공간의 연장선이라는 개념으로 확장되고 있다. 여전히 일부 공간에서는 익명성으로 인한 사회적 이슈들이 제기되고 있지만, 소셜미디어, 스마트기기를 통한 인간관계의 만남과 커뮤니케이션 방식은 실명성을 기반한 공간의 이동을 이야기하고 있다.

그렇다면, 학생들에게 공간에 대한 인식, 그리고 공간이 가지는 다양한 의미들에 대한 성찰과 판단, 그리고 행위로 이어지게 하기 위해서는 학생들 스스로의 자율적 규제능력이 무엇보다 요구된다. 덧붙여, 이들 스마트기기를 자신의 놀이 능력 뿐만 아니라, 다양한 삶에서의 직업능력, 미래설계능력, 그리고 생활능력으로 확장하기 위한 교육적 노력들이 필요하다 하겠다.

이런 측면에서 교육현장에서 고려되어야할 점은 다양한 스마트어플 등을 통한 학교현장에서의 교사들을 통한 스마트기기 이용에 대한 관리와 함께, 학생들이

스스로 스마트기기를 통해서 단순한 놀이이외에, 생산적인 경험을 할 수 있도록 만들어주어야한다는 것이다. 생산적인 경험들이 단지 미디어생산, 제작과 같은 도구적 활용을 의미하는 것이 아니다. 정보사회를 살아가기위해서 스마트기기를 통한 다양한 정보평가와 선택능력의 확장이라던가, 스마트기기를 통한 다양한 경험과 체험, 그리고 개인정보의 관리 및 다양한 인간관계의 형성과 관리, 나아가 사회참여를 위한 내용들이 학교현장에서 도입될 필요가 있다. 즉, 소셜미디어를 살아가는 능력으로서 소셜미디어리터러시에 대한 교육이 장기적이고, 정기적으로 활용될 필요가 있다.

## [참고문헌]

- 권성호·김성미(2011), 소셜미디어리터러시의 재개념화, 『미디어와 교육』 제1권 1호. 65-82.
- 김양은 (2005). 미디어교육의 개념변화에 대한 연구. 『한국언론정보학보』. 28권 1호, 306~324.
- 김양은·박한철·배은주·심성호(2012), 건강한 소통의 지도, 소셜미디어, 한국인터넷진흥원
- 방송통신위원회 (2013), 2014년 방송매체이용행태조사
- 안정임 (2010). 디지털 미디어 리터러시 관점에서 본 소셜 네트워크 미디어의 핵심이슈. 『여성연구논총』, 25집, 1~22.
- 안정임, 김양은 외 (2009). 미디어교육 효과측정 모델 : 미디어 리터러시 지수 개발 2009 미디어교육 연구서. 서울 : 한국언론재단
- 이원태 · 황용석 · 이현주 · 박남주 · 오주현 (2011). 디지털 컨버전스 환경에서 정보격차 해소 및 미디어 리터러시 제고방안 연구(경제·인문사회연구회 협동연구총서). 서울: 정보통신정책연구원.
- 이창호 · 성윤숙 · 정낙원 (2012). 『청소년의 소셜미디어 이용실태』, 서울: 한국청소년정책연구원.
- Baym Nancy(2010), Personal connections in the digital age. Malden, MA: Polity Press.
- EAVI(European Association for Viewers Interests)(2009). “Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels” , <http://www.eavi.eu/joomla/what-we-do/researchpublications/70-study-on-assessment-levels-of-ml-in-europe>.
- EC(2007), Study on the Current Trends and Approaches to Media Literacy in Europe, European Commissions.
- Gurak, L. (2003), Cyberliteracy: navigating the internet with awareness. New Haven, CT Yale University Press.

- Hobbs, R. (2010). "Digital and Media Literacy: A Plan of Action" , A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, London: MIT Press.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2003). *New literacies : Changing Knowledge and Classroom Learning*. Buckingham: Open UP
- Livingstone, S. (2008). Internet literacy: Young people' s Negotiation of New Online Opportunities. In T. McPherson (Ed.), *Digital youth, Innovation and the Unexpected*. Cambridge,MA:MITPress. Ofcom(Office of Communication)(2004) *Strategies and Priorities for the Promotion of Media Literacy: A statement*. London:Ofcom.
- Masterman, L. (1985). *Teaching the Media*, London: Comedia.
- Meyrowitz Joshua(1998), "Multiple Media Literacies", *Journal of Communication*, Vol 48(1),
- Rheingold, H. (2010), *Attention, and Other 21st-Century Social Media Literacism*, *EDUCAUSE Review*, vol. 45, no. 5 (September/October 2010): 14-24
- Rheingold, H. (2012), *Net Smart: How to Thrive Online*, MIT Press.
- The New London Group(1996). *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Future' . Harvard Educational Review*, 66(1), 60~92.

# 디지털시민의 윤리: 기술비판

김지연, 고려대학교 과학기술학연구소

## 1. 서론: 정보혁명의 계보적 기원

기술철학자들은 정보혁명을 4번째 혁명이라고 부른다. 정보혁명이 갑자기 등장한 것도 아니며, 단순한 기술적 발전 그 이상이라는 의미이다. 우리는 과학혁명-생물학적 혁명-정신의학혁명이라는 앞선 3가지 혁명을 넘어왔고 그것은 모두 우리의 인식체계를 변화시켰다(Floridi, 2014). 그것은 세계에 대한 인식만이 아니라 우리인간자신에 대한 인식도 포함하는 것이었다. 첫 번째는 코페르니쿠스에 의해 제기된 과학 혁명을 통해서 이제 더 이상 지구는 우주의 중심이 아니라는 것을 승인해야 했다. 우주 안에서 인간자신의 위치와 역할에 대한 변화를 의미했다. 인간은 우주의 중심이 아니라 주변부에 살고 있었다. 그것은 매우 급진적인 인식론적 전환이었다. 우리의 경험적 관찰 결과는 여전히 ‘명백하게’ 태양이 움직이고 있었기 때문이다. 그런 경험적 결과가 부정될 수 있다는 것은 충격이었다. 우리의 관찰경험이란, 관찰대상을 그대로 보여주지 않는다는 진실을 받아들여야 했다. 관찰대상(태양)의 움직임은 사실은 관찰주체의 상태(지구)의 역전된 반영이었다. 관찰주체와 관찰대상의 경계는 그렇게 명백한 것이 아니었다<sup>3)</sup>.

두 번째는 다윈에 의한 생물학적 혁명이다. 다윈의 “종의기원(1859)”은 인간이 생명계의 최고 지위에 있다는 신념을 이동시켰다. 그에 따르면 모든 생물종은 공통 조상으로부터 유래했으므로 인간의 숭고한 지위는 본래 존재했던 것이 아니다. 또한 진화한다는 것은 ‘발전’ 한다는 의미가 아니라 환경에 적응하는 과정이라는 것도 인정해야 했다. 종 변이의 조건은 자연선택이므로 어떤 자연환경에 직면할 지 미리 알 수 없다는 점에서 진화의 방향은 비결정적 경로를 가진다. 따라서 하등한 종에서 고등한 종으로 상향적으로 발전한다는 결정론적 관념은 깨졌다. 이로써 인간은 생명의 왕국에서도 중심의 지위를 잃었다.

3) 우리가 관찰하고 경험하는 ‘사실’은 사실 그 자체가 아니라 주체와 대상이 만나는 접촉면일 뿐이다. 돌은 ‘차갑고 딱딱하다’ 그러나 돌 자체가 차갑고 딱딱한 것은 아니다. 돌을 만지는 우리의 몸이 상대적으로 따뜻하고 부드러우기 때문에 돌에 대한 관찰내용(경험)이 그렇게 구성되는 것이다.

세 번째는 프로이트와 라캉으로 이어지는 정신의학 혁명이다. 프로이트는 순수하고 투명한 의식 영역의 중심에 우리의 자아가 자리잡고 있다는 믿음(데카르트적 확실성)을 무너뜨렸다. 인간은 자신의 이성에 의해 통제할 수 없는 영역(무의식)이 존재함을 인정해야 했다. 우리는 우리자신에 대해 모호하게 알 뿐이다; 우리가 하는 행위의 대부분은 무의식에서 기원하며, 의식적 마음은 주로 우리의 행위를 사후적으로 정당화하기 위해서 논리적인 이야기를 구성하는 역할을 담당한다. 또한 자아(self)는 독립적이고 고유한 내적 상태가 아니라 타자에 의해 구성된다. 우리자신조차도 타자의 시선으로 우리자신을 확인한다. 이로써 우리 인간은 자기 자신에 대해서조차도 배타적 지배권을 포기해야 했다. 우리의 마음은 사회화의 과정에서 억압되며, 그런 억압으로부터 자기자신을 방어하기 위해 끊임없이 환상에 동조한다. 우리에게 익숙한 그리고 매혹적이기도 한 여러 과학기술은 그런 환상의 한 형태이다. 그것의 역할은 세계와 우리자신을 비추는 스크린으로서 기능한다. 우리는 과학기술이라는 스크린을 통해서 세계를 이해하고 우리자신을 본다.

1	코페르니쿠스 혁명 (과학혁명)	“천구의 회전에 관하여(1543)”	지구는 우주의 중심이 아니다
2	다윈혁명 (생물학혁명)	“종의 기원(1859)”	인간은 생명계의 최고 정점이 아니다
3	프로이트 혁명 (정신의학혁명)	“꿈의 해석 (1899)” 라캉의 “정신분석의 네 가지 기본개념(1964)” 등	우리는 우리자신에 대해 모호하게 알 뿐이다
4	정보혁명	튜링의 “계산기와 지능(1950)” 등	인간이 컴퓨터와의 관계에서 우월하다고 할 수 없다

마지막으로 정보혁명은 앞 선 혁명들의 종합이며 또한 세계와 자아 인식에 또 한번 전환을 불러오고 있다. 정보기술은 이전의 과학기술적 스크린이 그래왔듯이 세계와 자아를 이해하는 매개일 뿐만 아니라 더 나아가 적극적으로 구성할 수 있다. 대표적으로 앨런 튜링이 “생각하는 기계” 개념을 제시한 이래로, 인간과 인공물 사이의 경계는 이동하고 있다. 논리적 사고, 정보처리, 지적 행위 영역에서 인간이 가지고 있던 우월적이고 고유한 지위는 무너지고 있다. 인간과

인간 사이의 의사소통 보다 인간과 기계 사이의 통신 그리고 더 나아가 기계와 기계 사이의 통신의 양이 더 급격하게 증가하고 있다. 또 디지털 장치들은 사유가 요구되는 작업을 점점 더 많이 수행하고 있다. 컴퓨터는 더 이상 인간의 단순한 보조역할에 머물지 않는다. 물론 컴퓨터와 같은 인공행위자는 우리인간과 같지는 않다. 그러나 다른 차원에서 우리를 능가할 수도 있다. 그들은 우리에게 영향을 줄 뿐만 아니라 하나의 타자로서 우리의 자아정체성에 영향을 줄 것으로 주목받고 있다.

그렇다면 타자로서 인공물, 컴퓨터 또는 정보기술의 작동방식에 대해서 이해하는 것은 우리자신과 세계를 이해하는데 필수적이라고 할 것이다. 그것들은 어떻게 단순한 도구를 넘어서 새로운 행위자의 지위에 이르고 있는가? 우리는 인공물(기계)과 어떻게 상호작용하고 그것들에 대해 어떤 영향을 받고 있는가? 그렇다면 인공물(기계)에게도 행위성이 있다고 인정해야하는가? 그것이 어떤 이득을 주는가? 인공물(기계)의 행위성은 우리의 세계를 어떻게 변화시키고 있는가? 만약 그들에게 인간처럼 행위성이 있고 우리자신과 우리의 세계를 구성할 정도의 역량이 있다면, 그들에게도 그들의 행위에 맞는 정도의 책임과 윤리가 논의되어야 하지 않는가? 그러기 위해서 우리는 그들(인공행위자)에 대해 이해할 필요가 있다.

## 2. 디지털 시민과 인공행위자

### 1) 행위자의 개념

행위자란, 행위성의 담지자(possessor of agency)이다. 여기서 행위성이란 자신이 원인으로 작용하여 어떤 결과(차이)를 불러올 수 있음을 지시한다. 그 결과 그들의 행동은 하나의 장소에서 다른 장소로 변환된다. 인간만이 아니라 인공물에게도 행위성이 관찰되고 있다. 우선 인공물의 행위성은 위임(delegation)에 의해 발생한다. 과속방지턱은 운전자가 브레이크를 밟도록 만든다. 이 때 과속방지턱은 행위성을 가진다. 과속방지턱은 자신이 있는 장소로부터 떨어져 있는 장소에 영향을 미치고 그 곳의 관계를 변형한다. 과속방지턱은 경찰관의 감시나 도덕선생의 조언을 번역하여 위임한 것으로 본다.

더 나아가 인공물의 행위성은 사용자의 기대에 의해 강화된다. 1970년대 와이

젠바움(Weizenbaum, 1966)은 자연어 대화프로그램 “엘리자(Eliza)”를 개발했다. 그 프로젝트에 참여했던 MIT 학생들은 이 프로그램이 아는 것도 없고 이해하는 것도 없다는 것을 알고 있었지만 엘리자와 이야기하고 싶어했다. 정확히 말하자면 학생들은 “그 프로그램과 단둘이 있고 싶은 마음이 더 컸다” (터클, 2012). 학생들은 엘리자에게 비밀을 털어놓았다. 뿐만 아니라 어떤 학생들은 그 프로그램을 충분히 익혀 실수를 유도하고자 했고, 어떤 학생들은 자신의 지식을 엘리자가 더 생명체처럼 보이게 해줄 답변을 제공하는 일에 썼다. 어쨌든 그 프로그램을 계속 작동시키고자 열심이었다. 와이젠바움교수는 학생들이 엘리자에게 속고 있는 것이라고 걱정했지만, 사실 학생들은 속은 것이 아니었다. 엘리자의 한계를 다 알고 있으면서도 ‘빈 곳을 채우려’ 했다. 나중에 터클은 이런 인간과 기계와의 공모현상에 대해 엘리자 효과(Eliza effect)라고 명명했다. 그들에게 엘리자는 ‘살아있는 것’이었다. 인공물에 대한 사용자의 기대가 인공물의 행위성을 더 증폭시키는 것이다. 다시 말하자면 사람들은 최초로 인공물에 위임된 것을 넘어서는 상호작용을 경험한다. 그 인공물에 대한 사용자 자신의 기대 때문이다<sup>4)</sup>.

이제 좀 더 정교한 분석을 위해서, 플로리디와 샌더스의 행위자(agents)에 대한 조작적 정의를 사용할 것이다. 행위자는 수용자와 대응항을 이루는데, 행위자(agent role)는 행위의 주체로서 하나의 문장에서 주어의 위치에 놓여 있다. 반면에 그 행위의 결과를 감수하는 수용자(recipient, affected or patient role)는 그 문장 내에서 목적어의 위치에 놓인다. 플로리디와 샌더스(Floridi & Sanders, 2004)는 (a) 상호작용 (b) 자율성 (c) 적응성이라는 세 가지 특질에 근거해서 행위자를 정의한다.

4) 사실 인간은 오래전 신화 시절부터 기계의 자동성(autonomy)을 욕망해왔다. 북유럽신화 속의 오딘은 궁니르라는 창을 사용한다. 궁니르는 한번 던지기만 하면 스스로 날아가서 명중한다. 그리스신화의 피그말리온은 상아로 여인을 조각하고 그 아름다움에 빠져서 인간이 되도록 기원한다. 아프로디테는 그 소원을 들어주고 인간이 된 그녀의 이름은 갈라테이아이다. 백설공주의 계모여왕은 말하는 거울을 통해서 진실(“누가 아름다운가”)을 연다. 전래동화 속의 신기한 독은 무엇이든지 넣어두기만 하면 다음날 두 개로 늘어난다. 그들은 궁니르와 조각상과 거울과 독이 스스로 살아 움직이기를 원했다. 사람들은 기계의 자동성에 열광하는 만큼 기계의 행위성은 더 강화되고 있다. 이제 연구자들은 인간만이 아니라 인간과 상호작용하는 인공행위자가 어떻게 도덕적으로 행동할 수 있게 할 것인지에 대해서도 논의하기 시작했다(Danielson, 1992 ; Allen & Wallach, 2005; Moor, 2011; Dodig-Crnkovic, 2012).

(a) 상호작용	환경적 자극에 반응하여 자신의 상태를 갱신
(b) 자율성	환경과의 직접 반응 없이, 환경적 자극과 독립적으로 상태변화, 즉 자신의 내재적 전이 규칙에 따라 자신의 상태를 변화.
(c) 적응성	자신의 상태를 변화시킴으로써 행위자의 상호작용이 전이규칙을 변화.

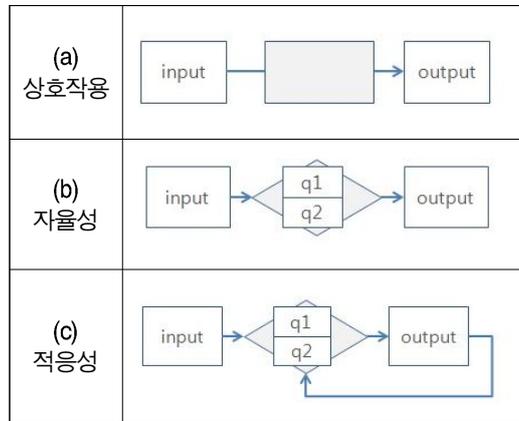
[표 1] 행위자의 세 가지 특징

첫 번째, 상호작용성(interactivity)은 행위자와 그자신의 환경이 서로에 대해 행동한다는 의미이다. 행위자는 환경적 자극에 반응하여 자신의 상태를 갱신한다. 일반적인 사례로는 미리 정의된 값을 입력하거나 출력하는 관계이다. 이 때 행위자는 이러한 데이터-입력 장치를 통하여 환경에 관해서 정보를 얻는다. 예를 들어 병원 침대에 있는 환자의 현재 상태, 환자의 건강에 관해서 선택된 양식에 따라 기록하는 행위들도 상호작용에 해당한다.

두 번째 자율성(autonomy)은 행위자가 환경과의 상호작용으로 인한 직접적인 반응이 아닌 상태변화를 할 수 있다는 의미이다. 즉 자신의 내재적 전이 규칙에 따라 자율-관리 방식으로 자신의 상태를 변화할 수 있다. 그렇다면 이 행위자는 적어도 두 가지 상태를 가져야 하고, 서로 다른 상태(선택방향) 가운데 하나를 결정함으로써 다른 선택을 했을 때와 차이를 발생시키게 될 것이다. 아이에게 반복을 통해서 OX게임을 훈련시키는 전략학습시스템 ENACE(Matchbox Educable Noughts and Crosses)이 여기에 해당한다. 아이가 X를 선택했다면 ENACE는 상태를 갱신하고 전이 규칙에 의해 다음 출력을 결정한다. 이때 ENACE의 출력상태는 미리 일대일로 결정된 것이 아니라 상대와의 관계적 상황을 반영하여 매순간 달라질 수 있기 때문에 비결정적이다. ENACE는 상호작용적이면서 자율적이다. 하지만 적응성을 가지고 있지는 않다.

마지막으로 적응성(adaptability)은 행위자의 상호작용이 자신의 상태를 변화시키고 이로써 전이규칙이 변한다는 의미이다. 이 속성은 행위자가 비판적으로 그 자신의 경험에 의존하는 방식으로 자신의 작동 형식을 학습하는 것이다. 행위자의 전이규칙은 내재적 상태의 일부로 저장된다면, 그것은 다시 앞의 두 가지 조

건-상호작용성과 자율성-을 따른다. 적응성의 예시로는 기계학습(machine learning)을 들 수 있다. 인간은 이상과 같은 세 가지 특질을 모두 가지고 있는 행위자이다.



[표 2] 상호작용-자율성-적응성 도식

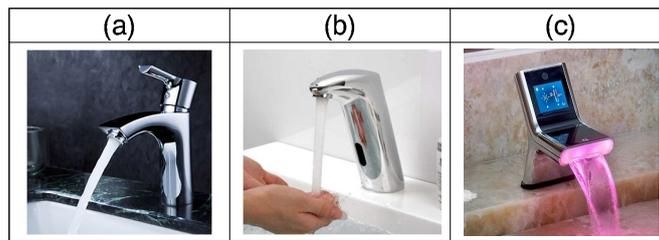
세 가지 특질을 기계(인공물)에 적용하여 도식화한다면 [표 2]와 같다. 상호작용성은 입력에 의해서 직접적인 출력이 이루어지므로 그 기계를 관통하는 만큼의 지체만 발생한다. 이에 비해서 자율성은 입력에 의한 내적 판단이 일어나므로 기계는 두 개의 선택방향(상황1과 상황2) 중에서 입력의 의미를 해석하고 그에 가장 적합한 것을 주어진 규칙에 따라 판단하여 출력한다.

마지막으로 적응성은 자신의 출력결과에 대한 외부의 반응을 다시 재입력함으로써 기본값(내적 전이규칙)을 변경시키는 것이다. 이럴 경우 다음 번 상태선택은 이전의 선택과 달라질 수 있다. 상호작용성과 자율성 그리고 적응성은 반드시 순차적인 단계는 아니다. 프로리디와 샌더스는 상호작용성만 있고 자율성은 없는 상태로 적응성을 가질 수도 있다고 보았다. 어느 쪽이든지 적응성의 작동 메커니즘은 외부 반응을 내재화한다는 점에서 체화(embodiment)를 가리킨다.

## 2) 일상의 기계들

이상과 같은 행위자에 대한 추상적 특질들을 일상의 기계에 적용해 볼 수 있다. 먼저 세면기의 수도꼭지들을 비교해 본다면, 첫 번째 그림(a)은 수도꼭지가 있어서 손으로 개폐를 작동시킬 수 있다. 이 장치는 입력된 것과 일대일로 대응

하는 출력만을 할 수 있다. 수도꼭지 자신은 어떤 의사결정의 방향도 가지지 않는다. 두 번째 그림(b)은 센서를 장착하여 사용자의 손을 감지한 경우 물을 열어준다. 이 센서는 계속 누군가의 ‘손’이 있는지 아닌지를 판단해야 한다. ‘없다’고 판단되면 그대로 있고, ‘있다’고 판단되면 물을 내보내기로 결정한다. 따라서 이 장치는 아무 것도 하지 않고 가만히 있는 것으로 보이는 순간도 사실은 물을 열지 않아야 하는 상태라는 판단을 수행하고 있는 것이다.



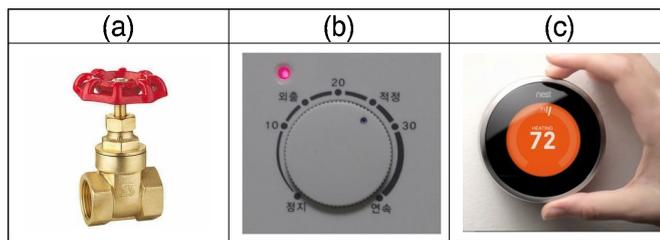
(b)의 장치는 물의 개폐결정이 인간 쪽에서 수도장치 쪽으로 이동한 것이다. 물의 개폐결정이 일상적인 것이어서 인간이 스스로 결정하기에 너무 번거롭다고 느끼거나, 수도물을 잠그지 않고 가버리는 사람들이 많아진다면 개폐결정의 장소는 더 빈번히 수도 쪽으로 이동할 수 있다. 만약 사용자가 손을 내밀어 물이 나오기를 기다렸지만 수도센서가 이를 수용하지 않아 물이 나오지 않았다면 흔히 오작동(malfunction)이라고 생각하기 쉽다. 그러나 이것은 오작동과는 다르다. (a)의 수도꼭지의 경우는 사용자가 열림을 선택했는데도 물이 나오지 않는다면 그것은 오작동에 해당한다. (b)센서수도장치와 달리 (a)수도꼭지에게는 물의 개폐를 판단하도록 하는 사전적 위임이 없었기 때문이다<sup>5)</sup>. 마지막 그림(c)는 아직 흔하게 사용되지 않는 실험적인 모델이다<sup>6)</sup>. 이 수도는 사람을 인지하고 그 사람이 좋아하는 물의 온도를 학습하며 물의 온도에 따라 다른 색깔의 빛을 내보내 물에 대한 정보도 알려준다.

또 다른 사례로 온도조절기들을 비교해 볼 수 있다. 첫 번째(a)는 난방 밸브다. 사용자가 난방시스템을 제어할 수 있도록 제공된 통제장치로, 직접 난방온수를 켜거나 끄는 방식이다. 이 때 난방시스템 자체는 스스로 의사결정을 할 필요가 없다. 사용자가 선택한 입력은 미리 약속된 결과를 낳는다. 두 번째(b)는

5) 물론 (b)센서수도도 노후되거나 여러가지 환경적 영향으로 오작동이 있을 수는 있지만 여기서 다루는 주요 논점은 아니다.

6) iHouse의 Smart Faucet의 이미지를 참조했다.

난방온도조절기인데 정량적 값을 선택할 수 있다. 수량적 온도 이외에 새로운 입력값 ‘외출’ 이나 ‘적정’ 과 같은 권장값도 제시한다. 20도와 30도 사이는 난방시스템 내재적인 설정값이기는 하지만 온도조절기는 정량적 온도 사이를 판단해야 한다. 사용자의 입력값은 난방시스템에 전달되고, 난방시스템은 방안의 온도를 감지하여 입력값과 비교하여, 그 값에 도달하지 못했다면 난방가열을 계속하고, 그 값을 넘어선다면 난방가열을 멈춘다. 해당 입력값 범위에 들어가는 상태와 그렇지 않은 상태 사이의 범위는 미리 설정된 문턱값(threshold)에 의존한다. 마지막(c)으로 최신의 자동온도조절장치<sup>7)</sup>는 거주자의 온도설정을 기록하고 난방패턴을 학습하여 적절한 온도조절을 스스로 수행할 수 있다.



(a)-(b)-(c)의 방향으로 진행될수록 행위의 장소가 사용자로부터 기계로 이동하는 것을 알 수 있다<sup>8)</sup>. 기계가 자율성을 가지는 (b)의 상태는 사용자가 해야 하는 판단이 너무 사소하거나 일상적인 것이어서 그런 판단을 하는 것을 생략하고 싶을 때 의사결정을 인공물에 위임하기도 하고, 일상적 판단에 대한 부주의가 있는 경우에도 그런 위임이 일어난다.

프로리디와 샌더스는 세가지 특질을 모든 갖춘 경우에 행위자라고 규정하고 있지만, 사실 자율성(b)을 가지는 것만으로도 사용자에게 영향을 미칠 수 있다. 사람들은 (a) 수도와 (b)수도일 때 다르게 행동하기 때문이다. 만약 사용자가 손을 내밀었는데도 수도장치가 물을 틀어주지 않는다면 사용자는 수도장치가 인식할 수 있도록 또는 인식해줄 때까지 손의 위치를 변경하여야만 한다. 이 순간 수도장치는 행위자의 위치에 사용자는 수용자의 위치에 놓인다. (b)상태의 기계는 원인-행위자로서 자신의 사용자의 행위(결과)에 영향을 줄 수 있다.

7) Nest의 학습형 온도조절기의 이미지를 사용했다.

8) 프로리디와 샌더스에 따르면 세 가지 특질이 반드시 순서대로 발생하지는 않는다.

### 3) 컴퓨터 프로그램들

오늘날 일상의 컴퓨터 프로그램들을 살펴본다면, 훨씬 더 다양한 행위자들을 만날 수 있다. 컴퓨터 프로그램들 역시 여러 논리규칙과 문턱값에 의해 작동한다. 예를 들어 마우스 더블클릭(Double click)은 해당 객체(프로그램)을 실행하도록 설정된 입력방식이다. 이때 컴퓨터는 첫 번째 클릭과 두 번째 클릭 사이의 시간 차이를 관측한 후, 미리 설정되어 있는 시간차 범위가 들어 있다면 더블클릭으로 처리한다. 설정 값을 기준으로 시간 차이가 너무 짧다면 1회 클릭한 것으로 처리하고, 시간 차이가 너무 길어도 각각 1회의 클릭으로 처리한다. 그런데 설정된 시간범위의 시작 부분과 끝나는 부분에서 항상 그 지점에 무한히 근접하는 연속하는 값들이 존재한다.

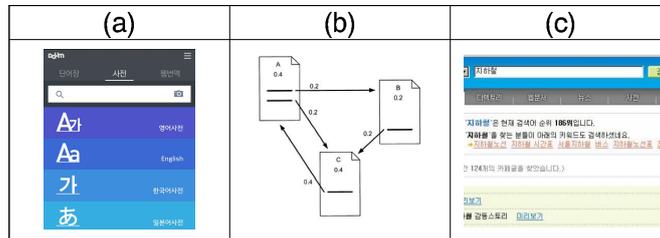
따라서 논리적으로 설정된 그 값은 분절된 독립적 지점이 아니라 사실은 연속이다. 컴퓨터는 그 연속의 어느 순간에 대해서는 1회인 것으로 그리고 다른 어느 순간에 대해서는 2회인 것으로 판단할 것이다. 특히 컴퓨터 프로그램들은 무수히 많은 문턱값들이 존재하고 문턱값의 근방 범위의 차이가 어느 순간 중첩된다면 상당한 결과의 차이를 불러올 수 있다. 따라서 아무리 단순한 컴퓨터 프로그램들이라도 상호작용성과 자율성을 포함하고 있다고 볼 수 있다.

우선 일상의 컴퓨터 프로그램들에 행위성 개념을 적용해 본다면, (a)의 사전 어플리케이션은 상대적으로 기본적인 상호작용성을 가진다. 사용자의 입력단어를 자신의 내장 데이터에서 찾아서 화면에 출력해준다. 어플리케이션의 출력은 사용자의 입력과 데이터베이스의 결과를 일대일로 연결한다<sup>9)</sup>.

(b) 웹검색에서 문서의 우선순위결정의 예를 들어보자. 검색엔진은 자신의 데이터베이스를 기반으로 하되, 사용자의 입력에 대해 우선순위를 책정한다. 검색엔진 알고리즘의 규칙에 따라서 특정 키워드와 자료들 사이의 상관관계를 스스로 계산한다. 이 때 사용자는 아무런 도움도 줄 수 없을 뿐아니라 어떤 영향도 미칠 수 없다. 검색엔진 개발자조차도 검색엔진이 연산을 하는 과정에 끼어들 수 없다. 검색엔진은 무수히 많은 잠재적 상태들 중에서 특정한 하나의 상태를 선택하는 자율성을 발휘한다. 검색엔진이 화면에 재현해주는 검색 결과는 사용

9) 모든 컴퓨터 프로그램의 문턱값은 근방 범위가 존재하기 때문에 미세하지만 자율성을 가지만, 상대적으로 매우 미세하기 때문에 상호작용성 특질 부분만 강조했다.

자의 의도를 가장 잘 반영하기 위해 노력한 결과이지만 사용자의 ‘의도 그 자체’는 아니다. [6] 사용자의 의도와 검색결과와의 미세한 틈새에 검색엔진의 자율성이 작동하고 있다.



(c) 연관검색 또는 실시간검색어 매커니즘을 살펴보자. 검색엔진은 연관검색어 목록을 작성하기 위해서 매 순간의 질의어의 동향을 관측한다. 어떤 사용자가 하나의 질의어를 사용하고 이어서 다른 질의어를 사용했다면 연속하여 입력한 질의어들 사이의 연관성이 높다고 추정한다. 연관검색어 목록을 작성하기 위해서 검색엔진은 사용자의 검색행위를 연속적으로 관측하고 그 둘 사이의 관계값을 저장한다. 일회적으로 그치지 않고 일상적으로 그 관계값의 변화를 주시한다. 실시간 인기검색어도 질의어들의 변화 경향을 관측한다는 점에서 유사하다. 검색엔진은 평소 특정 검색어에 대한 평균적 입력횟수를 지속적으로 산정하여 저장하고 있다가 다음 순간 그 평균적 범위를 넘어서게 되는 순서대로 해당 단어에 순위를 부여한다. 이런 방식으로 검색엔진은 시시각각 변이하는 사용자들의 관심을 검색 알고리즘 안으로 내재화한다. 검색결과 순위평가, 연관검색어, 실시간 인기검색어 등은 모두 매 순간의 변이량을 이전의 변이량 위에 합성하여 내재화한다는 점에서 적응성의 특질에 해당한다.

온라인게임 리그오브레전드(LoL)를 예로 들어 보면, (a)게임 내에 등장하는 바론, 드래곤, 골렘과 같은 몬스터들은 상호작용성을 가지고 있다. 누군가의 공격을 받으면 상대를 공격한다. 상대가 공격하지 않는다면 아무 공격도 하지 않는다. 물론 먼저 공격하는 몬스터도 있다. 게임 내 “포탑”은 상대방이 지나가면 무조건 공격한다. 이것 역시 포탑의 범위 안으로 상대방이 들어왔다는 입력값에 의한 일방향적 반응이다.

(b) 게임 대전 레벨 중에는 인간플레이어들에게 게임을 훈련시킬 목적으로 다양한 유형의 “AI대전”이 있다. AI(봇)는 인간플레이어와 같이 챔피언 중 하나

를 선택해 이미 프로그램된 규칙대로 대전에 참여하지만 그것들은 매순간 상대를 공격할 것인지 도망칠 것인지를 판단한다. 상대 보다 유리하다면 뒤쫓아 가면서 공격하고, 상대보다 불리하다면 멀찍이 달아난다. 그들의 규칙집합들은 매순간 상충할 수 있지만 공격해야 할 지 도망가야 할지에 대한 상태를 스스로 결정한다. 그러므로 AI(봇)은 자율성을 가지고 있다.

그들은 데이터 상으로 인간플레이어들 보다 유리할 수도 있다. 게임대전이 이루어지는 세계가 컴퓨터프로그램에 의한 인공적 공간이기 때문이다. 인간플레이어는 AI(봇)이 숨어있을 때 그들을 볼 수 없다. 만약 프로그램 규칙이 그것을 허락한다면, AI(봇)은 상대방이 수풀 속에 숨어있다는 것을 알 수도 있다. 그러나 그들은 승리하는 것이 목표가 아니라, 인간플레이어를 학습시키는 것을 목표로 하기 때문에 그런 능력은 ‘불필요하다’.



이 게임의 대전 매칭시스템은 (c)에 해당한다. 플레이어들 사이의 대전(PVP)에서 양편의 승률이 50:50이 되도록 배정하는 알고리즘이다<sup>10)</sup>. 이것은 ELO 알고리즘에 기반하고 있는데, 플레이어가 대전을 할 때만다 각 플레이어간의 승률을 구하여 매칭정보로 사용한다; 플레이어 A, B의 승률 E는 다음과 같다;  $E_b = 1/(1+10^{((R_a-R_b)/400)})$ ,  $E_a = 1/(1+10^{((R_b-R_a)/400)})$ . 두 승률을 합치면 ( $E_a+E_b = 1$ ), 100%가 된다. 다시 승점변수 S와 환경변수 K를 이용하여 플레이어의 등급 변화량<sup>11)</sup>을 구한다;  $Rating_{new} = Rating_{old} + K * (S_a - E_a)$ .

매번의 대전의 승패를 변화량으로 계산하고 이를 등급으로 환원하여, 공정한 대전 매칭알고리즘에 반영하는 것은 매 순간 전이규칙이 변한다는 의미이다. 매순간 모든 플레이어들의 ‘실력’의 변화를 감지하고 내재화함으로써 대전매칭시스템은 새로워진다. 이 알고리즘의 약점은 자신이 만들어낸 변이량을 강화함으로써 특정 방향으로 나아갈 수 있다는 점을 보여준다<sup>12)</sup>.

10) 다음 웹사이트를 참조했다: <https://support.leagueoflegends.com/entries/22847835-Matchmaking-Guide>

11) 승점변수S는 이겼다면 1, 졌다면 0, 비겼다면 0.5이다. 환경변수K는 레이팅 점수에 영향을 줄 수 있는 요인들을 숫자로 나타낸다. 일반적으로 체스라면, 레이팅 점수가 올라가면 올라갈수록 K가 작아진다. (참조: <http://yellowtopaz.tistory.com/165>)

#### 4) 인공지능행위자의 자율성

행위자 정의 규정에 의해, 매칭 알고리즘은 세 가지 특질을 모두 가지고 있으므로 행위자로 정의될 수 있다. 반면에 게임봇은 상호작용성과 자율성만을 가지고 있으므로 행위자로 정의되지 못할 것이다. 그런데 만약 게임이 수행되고 있는 시간만으로 한정해서 본다면, 게임봇에게 적응성이 없다고 할 수만은 없다. 인간 플레이어와 대전을 하는 약 20여분 동안 게임봇 역시 레벨이 올라가며 달라진 상태를 반영하여 자신의 행동을 변이시킨다. 매 순간 게임봇은 자신의 역량상태와 나머지 4개의 동료 게임봇의 변화상태, 그리고 상대 인간플레이어의 변화상태를 확인하며 자신의 행동 여부를 다시 판단한다. 비록 짧은 시간동안이지만 이는 적응성에 해당한다. 그러므로 게임봇은 적어도 그 게임수행 동안만큼은 상호작용성-자율성-적응성 특질을 모두 가지고 있는 행위자라고 정의할 수 있다.

사실 게임봇들이 대전경기를 수행하는 “20분”은 결코 짧은 시간이 아니다. 인간플레이어들이 게임봇과 대전하는 총 이용시간이 엄청나기 때문이다. 통계에 따르면 리그오브레전드(LoL)의 하루 이용시간은 평균적으로 약 250만 시간이다<sup>13)</sup>. 이 중에서 게임봇과의 대전 경기를 10%로 계산하면<sup>14)</sup>, 게임봇이 하루 동안 수행하는 총 대전시간은 약 25만 시간이다. 그것들은 매일 그 시간동안만큼 행위자이며, 그 시간동안만큼은 ‘살아 있다’.

이런 상황은 일상적인 컴퓨터 프로그램 공간에서도 일어난다<sup>15)</sup>. 웹검색은 상호작용성과 함께 자율성을 가진다. 웹검색엔진은 자신의 데이터베이스를 기반으로

12) 사실 인간행위자에게 있어서 그것은 정체성이라고 불리는 것이기도 하다. 기계알고리즘에게는 인간에게 요구되는 것과 좀 다른 윤리를 요구하고 있는 것이다.

13) 게임트릭스의 전국 PC방 집계에 따르면, 2013년 5월 주차 1일 평균, 리그오브레전드(이용점유율 38.16%)의 이용시간은 2,604,082 시간이었다. (인벤, 2013-05-06 [5월 1주차 온라인순위] 기사 참조) 2014년에 들어서도 하루 평균 이용시간은 약 250만 시간을 유지하고 있다. PC방 이외 사무실이나 가정에서의 이용시간을 고려한다면 훨씬 더 증가할 것이다. 이 게임의 경우 PC방 이용비율과 개별 이용비율은 약 7:3일 것으로 추정되고 있다.

14) 라이엇게임사 담당자에 의하면 랭크전: 일반전: AI전의 비율은 대략 1: 3: 0.5의 비율이다. 전체 대전 중에서 약 10%를 게임봇과의 연습경기라고 가정하면 하루 약 25만 시간에 해당한다.

15) 1970년대 와이젠바움(Weizenbaum, 1966)은 자연어 대화프로그램 “엘리자(Eliza)”를 개발했다. 행위자의 특질을 엘리자 프로그램에 적용하면, 엘리자는 상호작용성과 자율성을 가지고 있지만 적응성은 없다. 사용자가 “I am BLAH”라고 말하면, 엘리자는 BLAH라는 단어를 추출하여 변형문장을 만들어 “How long have you been BLAH”라고 답한다. 사용자가 “I know everybody laughed at me”라고 말했다 때 “I”가 중요한지 “everyone”이 더 중요한지 판단한 후 전자라면 “You say you know laughed at you”라고 답하고, 후자라면 “Who in particular are you think of”라고 답한다. 엘리자는 사용자의 문장에서 어떤 단어를 추출할 것인지 그리고 어떤 단어를 더 중요하다고 볼 것인지를 판단할 수 있다. 엘리자는 적응성은 충분하지 않았고 따라서 이 기준에 따르면 행위자의 반열에 오르지 못했다. 그 프로젝트에 참여했던 MIT 학생들은 이 프로그램이 아는 것도 없고 이해하는 것도 없다는 것을 알고 있었지만 엘리자와 이야기하고 싶어했다(터클, 2012). 와이젠바움교수는 학생들이 엘리자에게 속고 있는 것이라고 걱정했지만, 사실 학생들은 속은 것이 아니었다. 터클은 이런 인간과 기계와의 공포현상에 대해 엘리자 효과(Eliza effect)라고 명명했다. 그들에게 엘리자는 ‘살아있는 것’이었다.

로 하되, 사용자의 입력에 대해 우선순위를 책정한다. 검색엔진 알고리즘의 규칙에 따라서 특정 키워드와 자료들 사이의 상관관계를 스스로 계산한다. 이 때 사용자는 어떤 영향도 미칠 수 없고, 검색엔진 개발자조차도 검색엔진이 연산을 하는 순간에는 끼어들 수 없다는 점에서 검색결과는 비결정적이다. 그래서 검색엔진이 화면에 재현해주는 검색 결과는 사용자의 의도를 가장 잘 반영하기 위해 노력한 결과이지만 사용자의 의도와는 언제나 틈이 있다(김지연, 2013). 그 틈은 검색엔진의 자율성이 위치하고 있는 곳이다.

검색엔진은 적응성도 보여준다. 검색엔진은 자신의 검색결과에 대한 사용자의 만족도를 지표로 생성한다. 그래서 더 많이 선택된 문서는 다음 번 검색결과에서 더 높은 순위에 오를 수 있도록 반영한다. 이는 새로 발생하는 변이값을 시스템내로 흡수한다는 점에서 적응성의 예시이다. 연관검색어와 실시간인기검색어도 이런 적응성에 해당한다. 검색엔진은 연관검색어 목록을 작성하기 위해서 매 순간의 질의어의 동향을 관측한다. 어떤 사용자가 하나의 질의어를 사용하고 이어서 다른 질의어를 사용했다면 연속하여 입력한 질의어들 사이의 연관성이 높다고 추정하고 관련값을 생성한다. 일회적인 관찰에 그치지 않고 사용자의 검색행위를 연속적으로 관측하고 그 관계값의 변화를 갱신한다. 실시간 인기검색어는 평소 특정 검색어에 대한 평균적 입력횟수를 지속적으로 산정하여 저장하고 있다가 다음 순간 그 평균적 범위를 넘어서 급격한 증가율을 보이는 검색어에 대해 우선순위를 부여한 것이다. 따라서 검색엔진 전체는 아니지만 적어도 그 작동 중 일부는 상호작용성-자율성-적응성을 모두 가지는 행위자의 역할을 하고 있다. 그 외에도 인터넷 및 컴퓨터 시스템 내의 상당히 많은 요소들이 행위자로서 특질을 가지고 있다고 할 것이다.

### 3. 디지털 시민의 지위

#### 1) 인공행위자로서의 지위

이제 인공행위자(기계)의 등장을 승인하는 전제 위에서 생각해 보자. 행위자의 두 가지 종류로서 인간행위자와 인공행위자로 명백히 분류할 수 없을 지도 모른다. 사실 인간행위자는 일종의 인공행위자이기도 하기 때문이다. 우리가 경험적

으로 분류하고 있는 인간행위자와 인공지능행위자를 비교해 본다면 그들이 상호작용성-자율성-적응성을 가진다는 점에서 동등하다. 인간행위자이든지 인공지능행위자이든지 모두 행위성의 담지자라는 점에서 동등성을 가진다. 그래서 어디까지를 인공지능행위자의 행위로 하고, 어디서부터는 인간행위자의 행위로 볼 것인지는 사실상 모호하게 뒤섞이곤 한다.

예를 들어 게임봇(인공지능행위자)은 순수하게 기계적인 것만으로 구성된 것이 아니다. 그들은 인간적인 것과 기계적인 것의 혼합으로 탄생한다. 게임 내 캐릭터는 인간의 표정과 행위가 추출되어 애니메이션 이미지와 결합된 것이므로 이미 인간적인 것을 포함한다. 또한 게임봇의 행위도 인간플레이어들의 행위들을 표준화·일반화한 것이므로 인간적인 것으로부터 추출된 것으로 구성된다. 동시에 우리가 의심의 여지없이 인간행위자라고 여겼던 것들도 그다지 명백하지 않다. 게임 속의 인간플레이어는 엄밀하게 ‘순수한 인간’이 아니다. 인간행위자는 그 자체로는 게임 속으로 들어갈 수 없다. 우선은 게임 내 아바타로 알려진 캐릭터 프로그램과 결합해야만 그 게임인간플레이어이든지 게임봇이든지 동일한 게임규칙 아래에 놓인다. 사이보그가 되지 않고는 그곳에 들어갈 수 없다. 그러므로 게임 내에서 게임봇과 인간플레이어는 완전히 다른 것이라기보다는, 오히려 양식적 동일성을 가지고 있다.

다음으로 인간행위자와 인공지능행위자의 행위가 동등한 지위에 있다는 점을 들 수 있다. 게임대전 시간 동안 게임규칙의 관점에서 게임봇들은 인간플레이어와 동등하다. 게임봇과 인간플레이어 모두 기계적 프로그램에 의해 조성된 인공적 환경 안에 놓여진다는 점을 고려한다면 대전수행 시간동안 게임봇이 수행하는 자율성과 인간플레이어가 수행하는 자율성은 내용적으로 동일하다. 그들의 자율성은 게임 규칙에 의해 설정된 것이다. 게임규칙 상 인간플레이어가 선택할 수 있는 상태변화는 게임봇도 선택할 수 있다. 그들이 누리는 자율성은 모두 인공적으로 만들어졌다는 점에서 동등하다.

이것을 검색엔진에 대해서 관찰하더라도 같은 결론에 도달할 수 있다. 검색엔진 사용자는 일상 대화처럼 검색엔진의 작동을 요구할 수 없다. 사용자는 지정된 지점에서 지정된 방식으로 입력해야 한다. 사용자는 검색창에 키워드를 입력할 수 있다. 이 때 몇 가지 조합기호도 같이 사용할 수 있다. 사용자들이 정해진 형식에 따라 행동하기 때문에 그것은 검색엔진이 해석할 수 있는 지표로 전

이될 수 있다. 사용자들은 수많은 검색결과 중에서 무엇인가를 선택하는데 역시 검색엔진이 배열해준 범위 내로 한정되어 있다. 또한 선택하는 방식도 이미 양식화된 것들(예: 마우스 클릭하기)로 제한된다. 사용자들의 ‘자유로운’ 행동이란 사실 인공적 형식 안에서만 가능한 것이다. 그러므로 인간행위자의 자유(자율성)란 구성된 범주 안으로 한정된다는 점에서 인공적이다. 그곳에서 그들의 자율성은 인공행위자의 자율성과 다르지 않다.

한편 사용자(인간행위자)들은 직접 검색창에 질문할 단어를 입력하지 않고 로봇프로그램에게 대신 일을 시키기는 사례에서도 잘 드러난다. 인터넷서비스 계정을 자동으로 생성하거나, 찬성/반대 클릭을 자동으로 실행하기 위해 특별히 설계된 로봇프로그램을 이용하기도 한다. 이 때 검색엔진은 그 입력행위가 인간사용자의 것인지 로봇프로그램의 것인지 구분할 수 없는데, 이는 컴퓨터 프로그램에게 있어서 인간사용자의 행위 역시 인공적인 양식으로 출현하는 것이기 때문이라는 것을 보여준다. 반대로 인간행위자의 행위가 이미 검색엔진의 인공적 양식 안에 포함되어 있기 때문이기도 하다. 예를 들어 실시간 검색어/연관검색어 서비스는 검색엔진이 시시각각 변이하는 사용자들의 관심을 검색 알고리즘 안으로 내재화한 결과이다. 검색엔진은 매 순간의 사용자의 입력 변이량을 이전의 변이량과 종합하여 새로운 전이규칙-문턱값을 도출한다. 그러므로 그곳에서 소위 ‘인간행위자’의 행위란 인공행위자의 행위와 다르지 않다.

그럼에도 불구하고 인공의 자율성은 ‘자연상태의 자율성’에 비해서 결코 부족하지 않기 때문에 인간행위자들은 점점 더 그곳에 머물기를 원한다. 예를 들어 플레이어들은 게임이 진행되는 과정에서 자율성의 증가를 누릴 수 있다. 자율성의 증가는 상호작용성과 적응성이 잘 발휘됨으로써 현실화된다. 아군팀과 협력적으로 조율하고, 상대팀을 제압할수록 자율성의 정도는 더 커진다. 이것이 플레이어가 인공적 공간에서 누리는 향유의 내용이다. 게임이 진행될수록 게임 붓의 자율성도 증가한다. 검색엔진과 같은 프로그램에서도 역시 검색엔진의 규칙을 잘 알고 적응할수록 사용자의 자율성은 증가한다.

그러므로 컴퓨터 프로그램을 사용하고 있다면 그 인간사용자의 행위는 사실상 이미 단독적인 행위가 아니라 컴퓨터 프로그램(인공행위자)와의 합성된 행위이며 또한 그런 점에서 인공적인 행위이다. 그들이 인공적 공간 안에 거주하는 한, 그들은 순수하게 인간적이거나 순수하게 인공적인 상태로 행동할 수 없다. 행위

들이 합성될 수 있는 조건은 그들의 행위가 인공적으로 구성된 격자망 위에 재현된 등가물이기 때문이다. 그들은 모두 격자망 위로 불러나올 수 있는 이미지, 텍스트, 숫자 그리고 함수로 만들어진 가상의 신체이다. 게임 세계 내에서 인간 플레이어와 게임봇은 양쪽 모두 인간적인 것과 인공적인 것을 함께 가지고 있다는 점에서 사이보그 동료로서의 지위에 있다<sup>16)</sup>. 그들의 행위의 내용은 출현과 동시에 합성적이며, 서로의 일부로서 작동한다.

## 2) 정보주체로서의 지위

한편 인간행위자와 인공행위자의 지위가 동등하더라도 동일한 것은 아니다. 우선 인간사용자들이 자신의 자율성을 증가시키는 방향으로 기술규칙을 압박하기도 한다. 자연어 검색이나 질의응답 서비스 개발은 그런 사례에 해당한다. 사용자들은 계속 “우리 동네 LG슈퍼 언제 문 다시 열어요?” 같은 검색엔진이 해독할 수도 없고 응답할 수도 없는 질문을 요청했다. 그런 검색입력행위는 검색알고리즘의 관점에서는 “미친” 짓이었지만, 나중에는 그럴 수도 있는 것으로 되었고 마침내는 검색알고리즘의 진화 경로를 변경시켰다.

다른 예시로는 인간행위자는 기술규칙을 속이는데 더 뛰어나다. 예를 들면 인간행위자는 규칙위반을 많이 하곤 한다. 게임규칙은 게임 내 모든 것들 사이의 균형을 조건지어놓아 특정 행위자가 일방적인 이득을 얻을 수 없도록 설정해놓았음에도 불구하고, 게임 속에서 플레이어들은 특정한 장소에서 특정한 대상에 대해서 특정한 행위를 할 때 더 이득이 된다는 것을 발견해낸다<sup>17)</sup>. 그래서 게임 내에서 위반자들과 게임규칙을 지켜내려는 관리자와의 각축은 계속된다. 검색엔진 등 일상적인 인터넷 서비스에서도 마찬가지다. 검색순위를 높이기 위해, 더 많은 주목을 받기 위해, 그리고 더 추가적인 소원을 성취하기 위해 인터넷서비스 자동가입봇이나 자동클릭봇을 사용한다. 대부분 서비스 약관 규정에 의한 위반행위이다. 인간행위자들은 항상적으로 위반을 도모한다. 그들의 위반행위는 새로운 기술 경로를 드러내게 하는 단초가 되기도 한다.

16) 사이보그라는 용어는 인간-기계 하이브리드, 또는 자기-규제적인 인간-기계 시스템을 지시한다. 사이보그는 여기에 머무르지 않고 사이버스페이스라는 또 다른 지역으로 귀화하고 있다.

17) 나는 리그오브레전드 게임 중에 [코그모 챔피언+플레이어]가 드래곤 등지 뒤쪽 구석에서 드래곤을 공격하는 것을 보았다. 드래곤은 상대를 공격할 것인지 자기자리로 돌아갈 것인지 사이를 오락가락하다가 결국 ‘잡히고’ 말았다. 코그모 챔피언은 아무런 체력 손실도 없이 드래곤을 잡았다.

그러나 이것이 인간행위자가 인공지능보다 더 우월적 지위를 가진다는 의미는 아니다. 그들이 거주하는 곳이 인공적인 세계라는 점에서 인공지능은 언제든 더 많은 자율성을 가질 수 있다. 이미 인공지능들은 수적으로 번성하고 있고, 인간행위자는 빈번하게 인공지능을 보고 따라 배우고 있다. 우리는 그것들에 대해 더 이해할 필요가 있다. 그들은 우리의 일부로 구성되어 있으며 동시에 우리는 그들의 일부이다. 그러므로 그들에 대한 이해는 우리 자신에 대한 이해로 이어질 수 있다. 그런 점에서 인공지능은 베두인족의 ‘12번째 낙타’가 될 수 있다.

결론적으로 말하자면 디지털 시민은 이미 인공적인 조건에 의해서만 출현한다는 점에서 인공지능의 한 형태이다. 디지털 시민은 인터넷 검색엔진, 인터넷게임과 같은 정보공간 안에서 ‘자연인’과 기계적 행위의 합성의 결과로 출현한다. 디지털 시민은 전통적인 시민의 행위와 다른 변형이 있다는 의미이다. 행위의 차이가 발생했다면 그것은 결과의 차이를 불러올 것이다. 그렇다면 그 행위의 주체는 새로운 행위에 대한 책임의 주체이기도 하다. 디지털 시민이 정보기술의 주체로서 작동할 수 있을 때 정보기술은 완성될 수 있다. 디지털 시민은 정보기술과의 균형적 관계를 유지할 수 있어야 한다. 주체의 윤리란 변이된 행위에 맞는 성찰적 태도와 책임의 배분을 요구한다. 이를 위해서 디지털 시민에게는 기술비판역량이 전제되어야 한다.

### 3) 디지털 시민의 윤리, 기술비판

그동안 한국은 국가정보화사업을 강력하게 추진함으로써, 매우 짧은 기간 내에 거의 전 국민이 인터넷을 일상적으로 사용하게 만들었다. 그런데 정부는 기술도입과 기술정책 결정과정에서 일반시민들이 참여할 수 있는 경로를 고려하지 않았다. 오히려 그럴 가능성을 배제함으로써 빠른 의사결정을 할 수 있었고, 신속하게 기술정책 추진을 담보할 수 있었다. 새로운 기술을 수용하지 않거나 느리게 반응하는 것은 새로운 시대에 뒤쳐지는 것으로 낙인찍히는 것이었다.

그 과정에서 시민들은 새로운 기술에 대한 자연스러운 이해와 자기결정을 수행해 나아갈 기회와 시간을 박탈당했다. 시민들의 참여 및 비판권이 제한됨으로써 기술저항은 억제되었다. 동시에 시민들의 기술에 대한 자기조절역량도 방해

받았다. 그 결과 그들의 문제의식은 정상적인 비판담론으로 전개되지 못했다. 적절한 담론을 통하여 인터넷 기술과 관련된 위험문제를 정책개발 과정에서 수용하는 민주적 과정이 부재했고, 그 부재의 틈새에서 기술혐오가 강하게 발생했다<sup>18)</sup>.

그 대표적인 결과가 “인터넷 및 게임 중독” 논쟁들이다. 이것은 논쟁으로 그치지 않고 규제 법률<sup>19)</sup>로 현실화되었다. 급진적 기술도입 정책아래에서 시민들은 기술에 대한 자기조절능력을 개선하기 어려웠고, 그 결과 인터넷/게임이라는 기술의 사용행위에서 일어나는 문제들에 대처하기 어려워졌다. 시민들은 다시 국가에게 책임을 물었고, 국가는 ‘인터넷/게임중독 치료’라는 편의적이고 단선적 해법으로 유도되었다. 현재 진행되고 있는 인터넷/게임중독 상담 및 치료 프로그램들은 중독치료라기 보다는 도덕/규율 교육을 주요 내용으로 하고 있다<sup>20)</sup>는 점에서도 이 논쟁이 제기하는 바는 기술에 대한 대응 역량의 부재임으로 간접적으로 보여주고 있다. 그러므로 이를 질병치료 프레임으로 해소하려는 것은 근본적일 수 없다. 기술사용행위를 질병치료프레임으로 해석하고 시민을 ‘환자’라는 대상으로 만들어 버리게 되면, 그들은 기술의 주체로서의 지위를 잃게 된다.

이 논쟁의 근원적 해결을 위해서는 기술비판과 참여를 위한 담론구축의 방향으로 나아갈 필요가 있다. 1) 우선, 그동안 인터넷기술에 대한 성공사례 연구는 활발하지만 기술혐오에 대한 연구는 거의 없다. 기술혐오자 또는 기술비사용자의 존재는 그 기술에 내재되어 있는 결함이나 결핍을 지시하기 때문에, 그들에 대한 연구는 기술의 개선에도 기여할 것이다. 2) 동시에 디지털 시민을 위한 기술비판역량 강화를 위한 프로그램과 정책이 개발되어야 한다. 정보기술과 디지털 시민은 서로의 존재에 의존하는 대응쌍이다. 디지털 시민의 부재는 단지 시민의 문제로 그치지 않고, 정보기술의 역돌출부(reverse salience)로 작용하여 정보기술이 더 나아가기 어렵게 하고 있다.

18) 인터넷 및 게임 산업은 의도하지는 않았지만 급격한 인터넷기술의 무비판적 수용 과정에서 산업적 이득을 보았으므로 이 논쟁의 해소를 위해 노력할 책임이 있다.

19) 2009년 국가정보화기본법 제30조(인터넷 중독의 예방 및 해소), 2011년 청소년보호법 제26조(심야시간대의 인터넷게임 제공 시간 제한), 게임산업진흥에 관한 법률 제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) 신설되었다. 현재도 인터넷/게임중독 관련 법률안들이 다수 제기되고 있는 실정이다.

20) 인터넷중독 치료프로그램에서 교사용 버전을 참조하면 해당 학생에게 중독이라는 말을 사용하지 않도록 하고 있고, 우회적인 지도를 하도록 권장하고 있다. 만약 그들이 질병을 가진 환자라면 본인에게 질병을 숨기라고 권하고 있는 것이다. 인터넷/게임 중독이 사실상 질병과는 다른 현상임을 함축하고 있다.

정보혁명의 일반적인 모습이 디지털 시민의 지위가 한편으로는 인공행위자이면서 다른 한편으로는 정보기술의 주체라는 점을 보여주었다면, 한국의 정보기술 논쟁의 역사는 디지털 시민의 성장은 기술비판역량에 의존한다는 것을 잘 보여주고 있다. 그동안 디지털 시민이란 디지털 기술을 기능적으로 잘 사용하는 사람으로만 인식되어 왔다. 그래서 디지털 기술교육의 주요 내용은 디지털 기기의 사용 능력을 향상하는데 집중되어 왔다. 이것이야말로 디지털 시민들이 기술의 주체가 되기에 부족할 수밖에 없었던 배경이다. 디지털 시민에 대한 인식을 근본적으로 전환할 필요가 있다. 또한 그동안 정보윤리교육은 규범 또는 규율을 훈련하는 것을 주요 내용으로 해왔다. 정보윤리교육의 철학적 관점도 근본적 전환이 필요하다. 매번의 기술사용 현장은 변화무쌍하다. 그 곳에서 윤리적으로 행동한다는 것은 매우 높은 수준의 역량을 요구한다. 디지털 시민에게 표준적 규범 코드를 교육하는 것만으로는 부족하며, 때로는 그것이 더 위험할 수도 있다. 기술의 주체가 되기 위한 디지털 시민의 윤리란 해당 기술과 그 기술에 의해 재현된 자기 자신에 대한 진정한 이해를 전제로 작동할 수 있다. 기술의 주체(디지털 시민)는 기술에 대한 이해를 기반으로 기술과의 관계를 조정하며 그 과정에서 기술비판을 수행함으로써 기술의 구성에 참여할 수 있는 자이다. 따라서 정보기술 및 정보윤리의 내용은 디지털 시민의 기술비판 역량 강화를 자기 임무로 해야 할 것이다.

## [참고문헌]

- 김지연, 2013 인터넷 검색엔진: 사용자의 관심을 흡수하여 전문성을 강화하는 기술, 과학기술학연구 13권 1호 181-216.
- 셰리 터클, 2012 외로워지는 사람들- 테크놀로지가 인간관계를 조정한다, 이은주 옮김. 청림출판.
- Allen, C., Smit, I. & Wallach, W. 2005 Artificial morality: Top-down, bottom-up, and hybrid approaches, Ethics and Information Technology (2005) 7: 149-155.
- Dodig-Crnkovic, Gordana 2012, Floridi's Information Ethics as Macro-ethics and Info-computational Agent-Based Models, in Luciano Floridi's Philosophy of Technology: Critical Reflections, by edited Hilmi Demir, Springer. pp.3-22.
- Floridi, Luciano & Sanders, J. W. 2004, On the Morality of Artificial Agents, Minds and Machine 14: 349-79.
- Floridi, Luciano 2014 The Fourth Revolution : How the Infosphere is Reshaping Human Reality, Oxford University Press.
- Gray, Chris Hables 2002 Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age, Routledge: New York and London.
- Hughes, James 2004 Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigned Human of the Future, Westview Press.
- Danielson, Peter 1992 Artificial Morality: Virtuous Robots for virtual Games, Routledge.
- Corning, Peter A. 2007 Control Information Theory: The 'Missing Link' in the Science of Cybernetics, Systems Research and Behavioral Science, 24: 297-311.
- Kline, Ronald 2009 Where are the Cyborgs in Cybernetics?, Social Studies of Science 2009; 39; 331-362.
- Moor, James H. 2011 The Nature, Importance, and Difficulty of Machine Ethics,

in *Machine Ethics*, edited by Michael Anderson & Susan Leigh Anderson, Cambridge University Press. pp. 13-20.

Scott, Bernard 2004 Second-order Cybernetics: an Historical Introduction, *Kybernetes* Vol. 33 No. 9/10: 1365-1378.

Wallanch, Wendell & Allen, Colin 2009 *Moral Machines; Teaching Robots Right from Wrong*, Oxford University Press.

# 스마트폰, SNS 환경과 청소년세대

장근영, 한국청소년정책연구원

## 1. SNS 환경의 현황

### 1) 제3세계에서 모바일 인터넷 기반의 SNS확산

2010년 이후 최근 모바일 SNS의 중요한 양상 중 하나는 SNS가 주요 선진국에서 동남아시아로 확산 중이라는 점이다. 2012년도 12월 기준 페이스북 유저현황을 보면 미국이 1억6천8백만명으로 1위였지만, 그 다음은 브라질(6천2백만), 인도(6천만), 인도네시아(4천9백만), 멕시코(3천9백만)으로 제3세계 국가 이용자의 비중이 매우 높았으며, 이와 같은 경향은 앞으로도 계속 유지될 것을 추정된다.

<span>1 MONTH</span> <span>3 MONTH</span> <span>6 MONTH</span> <span>1 YEAR</span>				
	Country	Users ▼	Change	+/-%
	World	970,099,140	+9,270,200	+0.96 %
1.	United States	168,921,040	+1,366,340	+0.82 %
2.	Brazil	62,266,420	+1,600,660	+2.64 %
3.	India	60,913,140	+368,040	+0.61 %
4.	Indonesia	50,304,420	-184,960	-0.37 %
5.	Mexico	39,813,280	+425,260	+1.08 %
6.	United Kingdom	33,901,920	+711,000	+2.14 %
7.	Turkey	31,973,400	+558,300	+1.78 %
8.	Philippines	29,940,160	+77,840	+0.26 %
9.	France	25,423,580	+127,800	+0.51 %
10.	Germany	25,233,260	+258,600	+1.04 %

그림 17. 국가별 페이스북 유저현황 ( 출처: <https://www.quintly.com/blog/2012/12/facebook-country-stats-december-2012>)

대표적인 SNS인 페이스북 유저는 2011년 이후 미국이나 유럽에서는 가입자 증가세가 정체된 상태인 반면 아시아와 비유럽 국가들에서 급속하게 사용자들이 증가하면서 2014년 현재 제3세계 국가들의 청소년들에게서 가장 인기있는 SNS로 자리잡았다.

이렇게 제3세계에서 모바일 인터넷과 이를 기반으로 한 서비스가 빠르게 확산되는 이유는 크게 산업과 문화라는 두 측면에서 이해할 수 있다.

산업적인 측면에서 모바일 인터넷은 기존 통신인프라를 바탕으로 확장된 유선 인터넷과는 달리 도로망이나 기존의 전화통신망이 구축되지 않은 환경에서도 통신기지국 설치만으로도 구축되고 유지할 수 있다는 점이 중요하다. 이것이 전통적인 통신 인프라 구축에서 뒤쳐진 제3세계 국가에서 오히려 신세대에 해당하는 모바일 통신이 더 환영 받는 이유이다. 인도나 아프리카와 같이 지역에 따라서 인구밀도가 매우 낮아서 전통적인 유선통신망의 건설이 비용대비 효과가 낮았던 지역에서도 모바일 통신이 급속히 자리를 잡았는데 역시 같은 관점에서 이해할 수 있다.

문화적인 측면에서 모바일 인터넷은 일종의 문화적 경계선 역할을 하는 것으로 보인다. 제3세계에서는 구세대의 전통적인 가치관과 빠르게 변화한 신세대의 가치관이 충돌하는 경향이 더욱 뚜렷하다. 이렇게 세대간의 가치관이나 문화적 차가 클수록 대화나 소통의 단절과 가치관의 충돌이 벌어지기 쉽다. 모바일 인터넷은 신세대가 기성세대의 간섭으로부터 자유롭게 자기들 세대내(intra-generation) 구성원들끼리 소통할 수 있는 수단을 제공한다. 자기들과는 도대체 말이 통하지 않는 낯선 어른들 속에서 생활해야 하는 청년들이 모바일 인터넷 덕분에 언제 어디에 있든지 자기 말을 들어줄 상대를 찾을 수 있는 것이다. 예전부터 인터넷 커뮤니티들은 대부분 세대간(inter-generation) 소통보다는 세대내(intra-generation) 소통에 치중되어 있었지만, 모바일 인터넷 기반 SNS에서는 이와 같은 양상이 더욱 뚜렷할 것으로 보인다.

## Daily Active Users (DAUs)



그림 18. 지역별 페이스북 유저 증감추세 (출처: 페이스북 2014년 2분기 실적발표 <http://yourstory.com/2014/07/facebook-earning-q2-2014/>)

## 2) 한국의 모바일 SNS 현황

한국은 2014년 기준으로 스마트폰 이용율이 가장 높은 국가이다. 구글 조사결과 한국은 전체 인구 중에서 스마트폰 사용자의 비율이 80%이었다. 한국보다 스마트폰 보급률이 높은 지역은 도시국가인 싱가포르(85.0%) 뿐이었다. 참고로 한국의 모바일기기 보급률은 전체인구보다 더 높은 111.5% 1인당 2개 이상의 휴대전화를 사용하고 있는 사용자가 상당함을 보여준다.

표 20. 2014년 4/4분기 국가별 스마트폰 보급율 (출처: Google Consumer Barometer)

Rank	Country/Territory	Penetration
1	Singapore	85.0%
2	South Korea	80.0%
3	United Arab Emirates	72.8%
4	Saudi Arabia	71.7%
5	Norway	67.5%
6	Australia	64.6%
7	Sweden	62.9%
8	Hong Kong	62.8%
9	United Kingdom	62.2%
10	Denmark	59.0%
11	Ireland	57.0%

12	Israel	56.6%
13	Canada	56.4%
14	United States	56.4%
15	Spain	55.4%
16	Switzerland	54.0%
17	New Zealand	53.6%
18	Netherlands	52.0%
19	Taiwan	50.8%
20	Austria	48.0%
21	China	46.9%
22	Slovakia	45.9%
23	Finland	45.5%
24	France	42.3%
25	Czech Republic	41.6%
26	Italy	41.3%
27	Germany	39.8%
28	South Africa	39.8%
29	Philippines	38.7%
30	Mexico	36.8%
31	Russia	36.2%
32	Poland	35.0%
33	Malaysia	34.5%
34	Hungary	34.4%
35	Belgium	33.5%
36	Greece	32.5%
37	Portugal	32.1%
38	Thailand	31.0%
39	Argentina	30.7%
40	Turkey	29.6%
41	Romania	27.9%
42	Brazil	26.3%
43	Japan	76.5%
44	Vietnam	19.7%
45	India	16.8%
46	Ukraine	14.4%
47	Indonesia	14.0%

우리나라 청소년들의 스마트폰 이용현황에 대한 가장 최근 자료 중의 하나는 2013년 한국청소년정책연구원에서 실시한 청소년 매체이용 실태조사 결과이다. 이 조사는 2013년 11월에 전국 17개 시·도내 초·중·고등학교에 재학 중인 십대 남녀 청소년 10,062명 을 대상으로 이루어졌다. 조사는 모수추정을 목적으로 한 층화다단계 표집을 통해 진행되었기 때문에 이 조사의 결과는 2013년말 현재 한국청소년들 전체의 현황을 보여주고 있다고 봐도 무방하다. 조사 결과를 요약 하면 다음과 같다.

우리나라 고등학생의 스마트폰 소지율은 84.9%, 중학생은 86.2%, 초등학생은 72.2%으로서 2010년 6%였던 청소년의 스마트폰 소지율이 2013년에 13배가량 상승하여 청소년 10명 중 8명은 스마트폰을 소지하고 있는 것으로 나타났다.

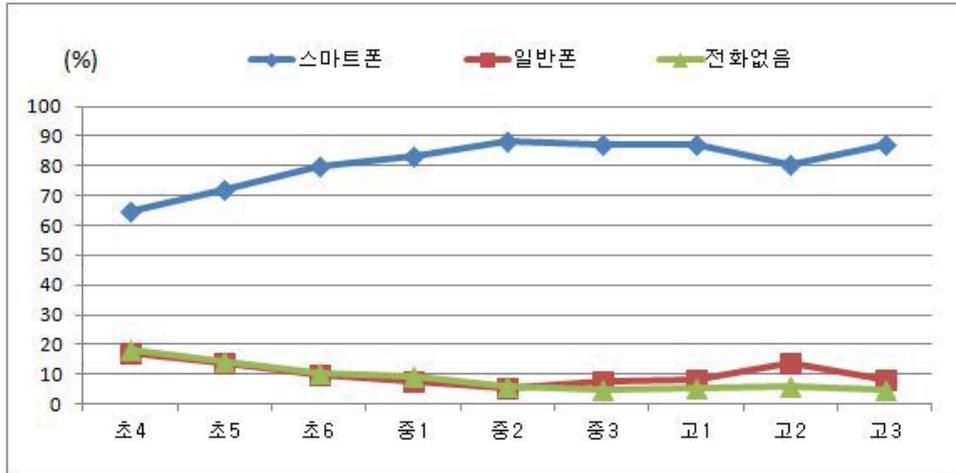


그림 19. 학년별 휴대전화 소유현황 (한국청소년정책연구원, 2013, p.46)

특히 초등학생들의 휴대전화 보급률이 가파르게 상승하고 있었다.

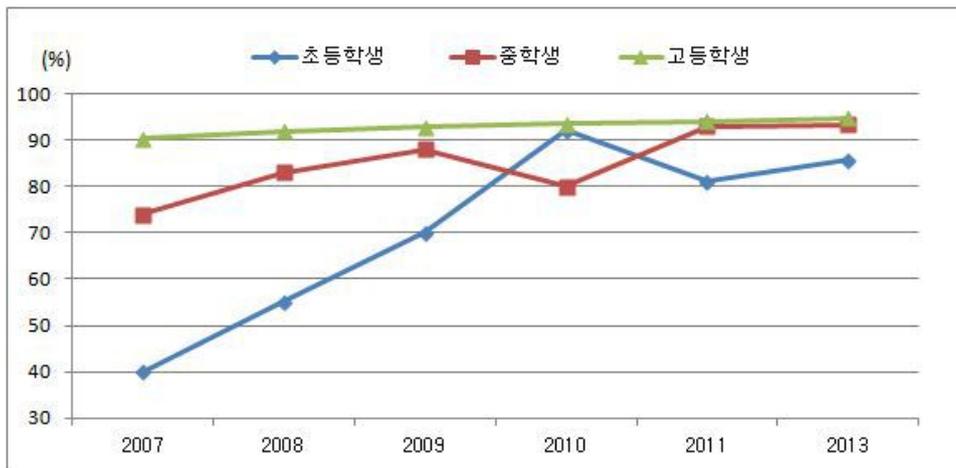


그림 20. 연도별 휴대전화 소유비율 변화(출처: 한국청소년정책연구원, 2013, p.112)

휴대전화의 월 평균 이용요금은 대부분은 4만원 미만이었으나, 7만원 이상의 요금을 지불하는 사례도 3.3% 로 나타났다. 휴대전화의 이용 행태에 있어 남녀 간 차이가 두드러졌는데, 휴대전화를 이용하여 남학생은 전화 통화와 게임을 주로 하는 반면, 여학생은 전화통화를 비롯하여 채팅, 음악 듣기, SNS 등 남학생보

다 다양한 기능을 사용했다. 그러나 남자는 게임, 여자는 채팅 혹은 친구사귀기라는 매체 이용의 성차는 인터넷이 보급된 이후 지금까지 꾸준히 나타나는 가장 일관적이고도 전형적인 패턴이다.

SNS에 있어서 전체 응답자 가운데 77.1%는 SNS 계정을 소유하고 있었으며, 그 가운데 53.2%는 100명 이상의 친구(팔로워)를 가지고 있는 것으로 나타났다. 역시 SNS도 남학생보다 여학생이 더 많이 이용하고 있었으며, 이용자의 45.5%는 하루에 적어도 한 번 이상은 SNS를 이용한다고 응답했다. SNS 이용자들 중 17.2%는 SNS를 사용하는데 상당한 시간을 소비하는 것으로 나타났으며, 4.3%는 SNS를 이용할 수 없을 때 초조하고 불안하다고 답했다. 학업을 소홀한 적이 있다는 응답은 11%였으며, SNS 반응을 수시로 확인한다는 응답은 15%였다. 타인의 글 또는 댓글에 흥분한 적이 있는 응답자는 5.8%였으며, SNS 이용시간 조절에 어려움이 있다고 응답은 7.7%로 나타났다.

결과를 요약하자면 2014년 기준으로 중학생 이상의 우리나라 청소년 10명 중 9명은 일상적으로 모바일 인터넷과 SNS를 사용하고 있는 것으로 나타났다. 그렇다면 모바일 인터넷을 당연하게 일상적으로 사용하는 세대는 그 이전의 세대와 심리적으로 어떤 차이가 있을까? 이를 스마트폰 세대의 소통방식으로 살펴보고자 한다.

## 2. 스마트폰 세대의 소통방식

### 1) 일상적 글로벌 소통 세대의 탄생

스마트폰 세대는 청소년기부터 전지구적으로 시공간의 제약을 넘어서 자신이 생산하거나 보유한 콘텐츠를 배포하는 경험을 해온 세대이다. 이들에게 SNS와 사이버공간은 정보의 무한한 이용과 유통이 허용되는 공간이다. 인터넷 이전의 매체들은 일방적인 정보의 전달 기능을 가지고 있었던 반면, 인터넷과 함께 인류 역사상 최초로 양방향 소통이 일상화 되었다. 특히 이전의 유선 인터넷은 양방향 소통을 위해서 특정한 위치나 장비를 사용해야 했던 반면, 스마트폰에 기반한 무선 인터넷은 말 그대로 유비쿼터스, 일상생활의 어디서나 양방향 의사소

통 매체를 사용할 수 있게 만들어주었다. 즉, 스마트폰 세대는 양방향 매체의 영향력이 삶의 모든 영역에 침투한 환경을 당연하게 여기는 세대이다. “기술수용에 있어 가장 중요한 인구지표는 연령이다” 라고 포레스터 리서치의 지나 스페르도프 애널리스트는 말한다. 포레스터 리서치의 조사결과 젊을수록 텔레비전을 인터넷에서 보는 경향이 높았다. Z세대 응답자 중 74%는 매주 텔레비전을 인터넷에서 시청한다고 답한 반면 Y세대는 64%, X세대는 45%였다. 노년층에서 그 비율은 12%에 그쳤다. 모바일 인터넷 사용에서도 연령별 차이가 드러났다. 45세 이하의 성인 응답자 2/3는 최소한 한 달에 한번은 모바일기기를 이용해 인터넷에 접속한다고 답했지만, 베이비부머 세대(46~55세)에서 그 비율은 1/3~1/5였다(월스트리트 저널, 2011년 11월 4일자).

이렇게 서로 다른 세대가 근본적으로 다른 매체에 기반해서 생활하게 된 결과 일방적인 정보 전달과 습득을 당연하게 여기는 구세대 vs 양방적인 참여와 소통을 당연하게 여기는 신세대의 차이가 발생한다.

## 2) 인류역사상 가장 강화된 개인의 권한

스마트폰 세대는 인류역사상 개인의 권한이 가장 강력한 환경을 당연하게 여기는 세대이기도 하다. 이는 정보의 보급이라는 측면에서 방송(Broad-casting)이 협송(Narrow-casting)으로 변화했기 때문이다. 방송(Broadcasting)은 특정한 정보 독점 생산자가 나머지 정보소비자들에게 정보를 제공하는 방식의 정보유통 체계를 말한다. 이는 전통적인 대중매체(TV, 라디오, 신문 등)에 해당한다. 이와 같은 방송이 전통적인 대중매체가 될 수 밖에 없었던 것은 정보의 생산과 제공에는 많은 비용과 기술이 필요했으며 이를 개인이 감당할 수는 없었기 때문이다. 자본과 기술을 보유한 특정 집단만이 정보의 유통을 할수 있는 능력을 가지고 있었다.

반면에 좁은 방송, 즉 협송(Narrow-casting)에서는 원칙적으로 모든 사용자가 정보를 제공할 수 있다. 사용자들은 네트워크에 접속해서 이들 수많은 개인 방송 중에서 자신이 원하는 정보를 찾아서 받아들이게 된다. 이를 위해서는 검색엔진/RSS 등의 매개체를 필요로 하지만 원칙적으로는 소비자와 생산자가 동등

한 존재이다. 인터넷 웹사이트나 SNS가 여기에 해당한다. 인터넷이라는 공용매체가 정보의 생산과 유통 비용을 극단적으로 낮추었고 기술적인 장벽도 거의 없어졌기 때문에 가능해진 일이다.

‘방송’ 시대의 개인들은 단순한 소비자. 자신의 의사를 표현하거나 전달할 수 있는 기회가 제한되어 있었다. 정보 유통망이 소수에 의해 독점된 상태였기 때문이다. 하지만 ‘협송’ 시대의 개인들은 방송사업자에 가까운 권한을 얻는다. 단, 자신의 방송을 얼마나 많은 이에게 노출시키고 얼마나 많은 수용자들을 끌어모으느냐가 핵심관건이 된다. 주류 매체와 비주류 매체의 구분은 갈수록 없어지고 있으며, 결국 중요한 것은 얼마나 많은 사람들이 그 매체에 접속하느냐이다.

### 3) 양방향 소통과 직접민주주의의 요구

양방향 소통이 일방향 소통을 능가하는 것은 필연적인 귀결이다. 인류가 지금까지 일방향 소통에 의존했던 이유는 그것이 인류의 본성에 맞아서가 아니라 단지 기술적인 제약 때문이었다. 대중매체가 방송의 형태로 유지된 이유는 정보 유통의 권한을 소수가 독점할 수 밖에 없었던 물질적/제도적 기반에 근거한 것이다. 그러나 인간의 본성은 양방향 소통을 선호하며 선택이 가능하다면 일방향 소통보다는 양방향 소통을 지향한다. 인터넷은 인류 최초의 전지구적 양방향 소통 매체이다. 인터넷의 확산속도가 그 어떤 매체보다도 빨랐던 것은 인간의 본성이 원하는 매체였기 때문이다. 같은 이유로 신세대, 즉 모바일 인터넷 세대는 양방향 소통의 선택지를 당연히 사용한다. 이들은 양방향 소통이 안되는 상대와 굳이 소통할 필요가 없다. 인터넷으로 만날 수 있는 수많은 사용자들과 소통하면 되기 때문이다.

그런 면에서 양방향 소통은 단순히 사회경제적인 변화 뿐만 아니라 정치제도의 변화도 요구할 것으로 생각한다. 젊은 세대의 투표율이 기성세대보다 낮은 현상은 거의 모든 나라에서 발견된다. 이런 현상의 원인으로 가장 많이 채용된 설명은 젊은 세대가 정치에 관심이 없다는 것이다. 그러나 과연 그것이 타당한 주장일까?

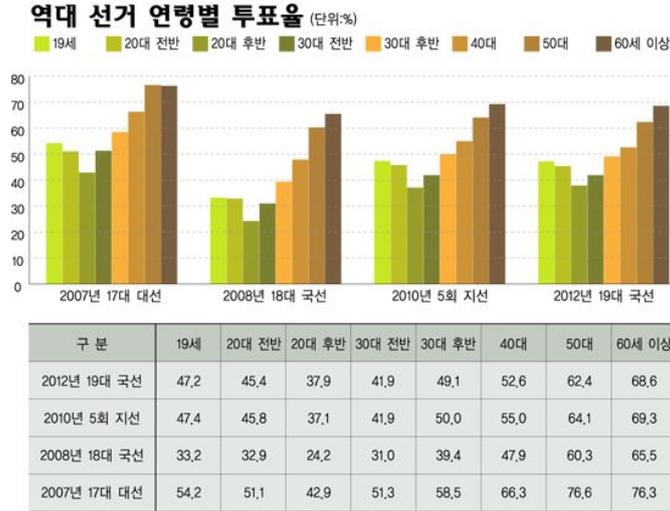


그림 21. 역대 선거 연령별 투표율 (자료출처: 중앙선거관리위원회)

그보다는 정보유통의 경로가 독점/제한되어 있던 20세기에 창안한 선거제도가 실시간 양방향 소통의 시대인 21세기에 적절한지에 대해 의문을 제기할 필요가 있다. 20세기에 대의민주주의는 불가피한 선택이었다. 기술적으로 모든 사회 구성원의 의사를 확인하고 반영할 수 있는 방법이 그것뿐 이었던 것이다. 하지만 모든 유권자들이 자신이 소유한 정보단말기(스마트폰)으로 시간으로 국민투표할 수 있는 직접민주주의가 가능한 기술환경에서도 대의민주주의를 계속 유지해야 할 이유는 무엇인가? 언제 어디서든 터치 몇 번으로 전세계에 접속해서 자신의 감정이나 생각을 피력할 수 있고 그에 대한 피드백도 빛의 속도로 받을 수 있는 모바일 인터넷을 일상적으로 사용하는 젊은 세대의 입장에서 투표와 대의민주주의라는 제도가 어떻게 보일지 생각해보자. 최소한 만나절을 사용해서 특정한 장소를 찾아가서 투표를 해도 내 투표가 실제 정치에 얼마나 반영이 되는지 제대로 알 수가 없다. 국회의사당에서는 선출된 국회의원들이 유권자의 의지보다는 소수의 이익집단의 압력과 자기네들끼리의 정치적 이해관계에 의해서 움직이는데 역시 그 과정이나 결과는 언론을 통해서만 알 수 있고, 그 조차도 매우 제한적이고 왜곡되어 있다. 만약 어떤 포털 사이트나 IT 시스템이 이런 식으로 작동한다면, 어떤 유저가 이걸 사용하겠는가?

따라서 이제 대의민주주의와 직접민주주의의 융합방안을 찾아봐야 할 시점이라고 생각한다. 정치가 직접민주주의에의 요구를 받아들이지 않는다면 유권자들

로부터 버림받는 상황이 올 수도 있다. 정치혐오를 조장하는 한국의 언론매체들은 이를 바라고 있는지도 모른다. 하지만 정치제도가 유권자들의 신뢰를 얻지 못하는 상황은 그 사회와 공동체의 존립에 위기를 의미한다. 국회의원이 지역주민의 대표자로서 인정받지 못하고 대통령이 국민의 대표자로 인정받지 못하게 되면 그에 기반한 입법, 사법, 행정체계의 정당성이 무너지며 결국 국가가 무너지게 된다. 따라서 정치제도의 변화는 어쩌면 향후 5년 이내에 가장 시급한 과제일지도 모른다.

### 3. SNS 세대의 5가지 키워드

위에서 살펴본 소통방식의 근본적인 차이 이외에도 인터넷과 디지털환경은 이전의 매체와는 전혀 다른 속성들을 가지고 있다. 그리고 이런 특성들은 이 매체를 통해 생각하고 소통하고 생활하는 세대의 생각과 행동에 당연히 영향을 미치게 된다. 여기서는 그런 특징들을 6개의 키워드를 통해서 간략히 살펴보고자 한다.

#### 1) Customize 세대

첫 번째 키워드는 커스터마이즈 이다. 첨단 IT 기술은 시스템에 나를 맞추는 것이 아니라 시스템이 나에게 맞추는 방식으로 운영된다. 인터넷과 디지털 매체는 인터페이스에서부터 콘텐츠에 이르기까지 거의 모든 것을 사용자에게 맞추어 변형할 수 있다. 예를 들어, 피쳐폰은 제조사가 제공한 기능을 이해하고 사용하는 것이 사용자가 배워야 하는 핵심내용이다. 반면에 스마트폰은 사용자가 필요한 대로 기능을 설정해서 사용하는 것이 핵심이다. 이와 같은 환경은 인류 대부분이 생전 처음 경험하는 것이다.

그리고 이런 특성은 효율성과 직결되어 있다. Customized Service는 원래 인터넷의 정보과부하에 대처하기 위해서 개발된 것이다. 다시 말해서 커스터마이즈가 가능한 시스템은 더 효율적인 시스템이며, 사용자에게 불필요한 요구를 하지 않는 시스템이다. 따라서 커스터마이즈 매체를 당연히 여기는 세대는 빠른 속도와 우수한 수행에 길들여진 세대라고 볼 수 있다. 이들은 내가 최선의 수행을

하기 위해서 필요한 조건을 요구하는 것을 당연하게 여긴다.

같은 이유로 이들은 얼마나 커스터마이징이 가능한지에 따라서 제품, UI, 조직, 시스템의 효율성을 판단하려는 경향이 있다. 이들에게 좋은 조직이란 내가 일 잘할 수 있게 환경을 조정해줄 수 있는 곳이다. 반면에 업무성과를 통한 목표달성보다는 관계 중심의 업무유지, 조직의 효율성 향상을 위한 변화보다는 조직자체의 규칙이나 권력체계 유지에 방점을 둔 전형적인 한국식 기업들은 신세대에게 이해할 수 없거나 명칭만 조직으로 이해될 수 있다.

## 2) 간접/안전 체험과 유관성의 세대

디지털 환경은 물리적인 실체가 없다. 그 때문에 디지털 환경에서의 모든 경험은 신체적/물리적으로는 지극히 안전하다. 이런 양상이 가장 뚜렷하게 나타나는 환경이 디지털 게임이다. 디지털 게임이 제공하는 것은 ‘물리적으로 안전한 환경 속에서 시행착오와 반복을 통해 숨겨진 길을 찾는 경험’이다.



운동 말고 게임을 하세요



벌침에 쏘여서 치명적인 상태에 이르기 싫으면 꽃 주변에 가지 말거나 그냥 집에서 게임이나 하세요

그림 22. 게임의 안전성과 경제성을 강조하는 게임유통채널 STEAM의 2010년 6월 여름세일 캠페인 (출처: STEAM)

물리적인 활동이 최소화되어 있다는 점에서 디지털 게임은 최소한의 비용, 최소한의 시간, 최소한의 탄소배출을 지불하고 최대한의 체험을 제공받을 수 있

는 가장 효율적인 체험활동이기도 하다. 물론 오프라인 환경에 비해 지나치게 안전하다는 점은 오히려 현실 세계에 적응하는데 어려움을 겪게 만드는 원인이 될 수 있다.

디지털 환경에 익숙한 세대는 따라서 시행착오(trial and error)를 통한 학습이 익숙한 세대임을 의미한다. 시행착오 학습이 가능하기 위해서는 우선 실패의 비용이 적어야 한다. 최소한의 비용으로 다시 시도할 수 있어야 한다. 그리고 그 경험이 학습 내용과 직결되어 있어야 한다. 이를 학습의 유관성(contingency)이라고 한다. 디지털 환경이 바로 이 두 조건을 충족시킨다.

디지털 환경에서는 어떤 실수를 하더라도 내 몸은 손끝하나 다치지 않고, 무엇보다 다시 시도할 수 있는 기회가 거의 무한정 제공된다. 하지만 오프라인의 물리적인 환경에서는 모든 실수는 그에 상응하는 댓가를 요구한다. 사소하게는 팔꿈치가 까지는 것에서부터, 뼈가 부러지거나, 베이거나, 데이거나 심하면 목숨까지 잃을 수도 있다.

또한 디지털 환경, 특히 게임에서의 모든 실패와 성공은 그 게임 전체의 시스템과 규칙의 이해와 직결되어 있다. 게임 속에서 오래 구를수록 게임을 더 잘 이해하게 되며 게임시스템과 그 시스템이 작동되고 있는 플랫폼 그리고 그 플랫폼을 작동시키는 정보통신기술의 논리를 더 잘 이해하고 더 잘 사용하게 된다. 디지털 환경은 거의 대부분 서로 유기적으로 연결되어 있기 때문이다. 반면에 기존의 사회시스템은 서로 다른 맥락에서 다른 의미를 가지는 경우가 많다. 가정 내에서 부모-자녀 관계에서는 타당한 행동이 학교맥락이나 친구관계에서는 부적절한 행동이 될 수 있고 그 반대의 경우도 충분히 가능하다. 디지털 환경에서는 하나를 배우는 것이 모든 것을 배우는 열쇠가 되지만 오프라인에서는 하나를 배운다고 열을 알 수가 없다. 유관성, 특히 명시적인 유관성에서 디지털 환경이 훨씬 우월하다.

소위 ‘게임중독’도 시행착오를 허용하는 안전한 디지털 환경에 안주하려는 성향으로 이해할 수 있다. 오프라인 환경은 시행착오를 허용하지 않는 가혹한 환경이므로, 디지털 환경에 익숙한 신세대는 기성세대보다 오프라인 환경에의 적응 스트레스를 더 많이 경험할 수 있는 것이다.

### 3) 압축체험의 세대

디지털환경에서의 경험은 이전의 오프라인 세계에서는 경험해본 적 없는, 특정한 과제만을 순수하게 경험하는 체험을 제공한다. 디지털 환경은 가장 짧은 시간에 가장 많은 체험을 압축적으로 할 수 있는 환경이다.

아래는 내가 이용하는 어떤 FPS(일인칭 슈팅게임)의 사용자 전적 화면이다.



TIME PLAYED	7d 17h 12m 19s
TOTAL WINS	1366
TOTAL LOSSES	325
RATIO	4.20
BEST STREAK	30

그림 23. 한 일인칭전투게임(콜오브듀티 블랙옵스) 이용자의 사용내역 예

나는 이 <콜 오브 듀티: 블랙옵스> 게임을 총 185시간 12분동안 플레이 했다. 거의 8일에 해당하는 시간이다. 그 플레이 시간 동안 나는 총 1691회의 승패, 28436회의 공격성공(정확히는 상대를 사살하는데 성공), 8949회의 죽음을 경험했다. 1회 게임에 소요한 시간은 평균 6분 30초가 걸렸으며, 각 게임당 평균 22.1회의 승패(간단히 말해 죽거나 죽이는 사건)를 경험했다. 이는 현실세계에서는 절대로 불가능한 일이다. 내가 수천 번이나 죽었다가 되살아 날 수 있다는 점도 불가능하지만, 더 중요한 건 이렇게 짧은 시간에 이렇게 많은 일을 경험할 수 있는 곳은 오로지 디지털 환경 뿐 이라는 사실이다.

실제로 압축체험은 디지털 게임 뿐 만 아니라 모든 디지털 환경의 본질이다. 디지털 환경은 인간이 설계한 사이버(cyber: 인공적) 환경이다. 이 환경에서 모든 자연법칙은 거스르거나 무시하거나 변형할 수 있다. 그 때문에 자연법칙으로 인해 어쩔 수 없이 생겨났던 모든 불필요 요소를 제거하고 해당 과제에 반드시

필요한 활동만을 수행하도록 설계할 수 있었다. 그리고 더 효율적인 시스템일수록 더 압축적인 체험을 제공한다. 온라인에서의 모든 활동은 최대한의 시간효율성을 목표로 설계되어 있기 때문이다. 온라인의 모든 사이트는 마우스 클릭 두세 번 만에 사용자가 원하는 것을 제공하도록 설계되어 있다. 사용자들은 더 효율적인 시스템을 선호하므로 이를 충족시키지 못하는 시스템은 일찌감치 도태된다. 하지만 오프라인에서는 모든 활동이 시간과 비용을 필요로 한다.

예를 들어, 책 한권을 인터넷에서 읽으려면 검색엔진에 접속해서 해당 도서를 검색해서 다운로드하면 된다. 고속통신망을 이용하면 대개 10분 이내에 가능한 일이다. 하지만 오프라인에서 책을 한권 읽으려면 도서관이나 서점까지 물리적으로 이동해야 하고, 거기서도 서가를 뒤져야 하며, 최소한 10분 이상 걸리는 몇 단계의 절차를 거쳐야 책을 가져올 수 있다. 게다가 그 책은 물리적인 무게까지 있어서 내가 한 번에 가져올 수 있는 수량에도 제한이 있다. 이런 차이를 표로 요약해보면 아래와 같다.

표 21 현실세계의 농구 vs 디지털 게임 환경의 농구

	현실세계의 농구	디지털 게임속 농구
준비 절차	농구장으로 이동 농구장비 준비 선약한 동료들의 합류 기다림	게임 접속 게임 파트너와 연결
게임 중단 사건 빈도	농구공의 이탈, 분실 참가자의 부상 게임운영 절차 규범관련 논쟁 상대방의 고의적 지연 기상이변 등 다양함	통신상태 불량 게임시스템의 오류 상대방의 고의적 지연
종료 절차	숙소로 이동 복장 교체, 샤워 등	게임 접속 종료
제약	체력의 한계 준비와 종료절차 포함 최소한 1시간 이상의 추가시간 필요	체력 한계 없음

표 22 현실세계의 정보검색 vs 디지털 환경의 정보검색

	현실세계의 정보검색	인터넷에서의 정보검색
준비 절차	도서관으로 이동 자료검색 및 신청 도서관에 찾는 자료가 없는 경우 다른 도서관으로 이동	정보검색 사이트 접속 자료 검색
자료 저장 및 보관	도서대출 혹은 자료복사 자료의 양에 비례해 물리적 무게 와 부피 증가	다운로드 디지털 정보에는 무게나 부피 가 없음
종료 절차	숙소로 이동	접속 종료
제약	시간, 공간적 제약 (지리적으로 너무 먼 곳에 자료가 있는 경우 등)	시간적 공간적 제약 없음

이러한 디지털 환경에서의 압축체험은 다음과 같은 의미가 있다.

우선 동일한 시간에 할 수 있는 일의 양과 질에서 본질적인 차이가 발생한다. 예를 들어, 오프라인에서의 10분은 별다른 의미있는 활동을 할 수 없는 시간이다. 반면에 온라인 환경에서의 10분은 엄청난 일을 할 수 있는 시간이다. 그렇기 때문에 디지털 세대는 기성세대보다 시간의 아까움을 더 잘 이해하는 세대라고 볼 수도 있다. 기성세대의 모든 활동은 저효율적 시간이용을 전제로 한다. 재래식의 회의, 발표, 파티, 게임은 모두 주어진 시간을 얼마나 잘 메꿀 수 있을 것이냐에 초점을 맞춘다. 하지만 디지털 세대는 기성세대의 ‘시간 죽이는’ 활동 방식을 시간낭비와 비효율로 이해할 수 있다. 그들이 하릴없이 날려버리는 그 10분간 디지털 환경에서는 FPS 게임을 한번 이상 할 수 있고, 스마트폰의 모바일 게임들 (대개는 1분 내외의 플레이시간을 가진)은 최소 7번을 플레이할 수 있으며, SNS에 글이나 사진을 올리고 친구들의 좋아요 피드백까지 받을 수 있다. 그런데 꼰대들은 모두의 그 귀한 시간을 이렇게 낭비하고 있는 것이다.

그러니 젊은이들이 어른 말씀하시는데 스마트폰을 꺼내 딴짓을 한다고 울컥 할 일이 아니다. 그동안 내가 정보로서의 가치가 전혀 없는 동어반복으로 시간을 채우고 있었던 것은 아닌가 반성할 일이다. 그들이 스마트폰을 꺼낸 순간 그들은 이제 여기서는 더 이상 시간을 낭비할 수 없다고 판단했다는 의미이기 때문이다.

#### 4) 정보 과부하의 세대

정보과부하는 정보의 복제, 저장, 유통 비용이 0에 수렴하게된 기술환경의 필연적 결과이다. 정보과부하 환경에서는 정보의 보유보다는 검색과 적용이 더 중요한 문제로 부각된다. 즉 디지털 시대는 인류역사상 최초로 정보결핍의 굴레에서 벗어난 시대이자 인류역사상 최초로 정보과부하에 시달리는 세대이기도 하다. 같은 이유로 디지털 환경에서 성장한 세대에게 정보결핍 환경을 전제로 한 교육은 부적절하다.

표 23. 정보결핍 세대와 정보과부하 세대의 차이

	정보결핍 세대	정보과부하 세대
기술적 조건	정보 복제, 저장, 운송 비용	관련 비용 최소화
요구되는 능력	정보의 습득과 저장능력	정보의 검색과 활용능력
정보의 가치	활자화된 모든 정보는 귀한 것이며 진실임	활자는 물론 이미지 정보도 창조, 조작될 수 있음
교육의 목표	정보결핍 환경에 대응하기 위해서 기억력(정보저장능력), 추리력(결핍된 정보를 채워넣는 능력)의 향상을 목표	정보의 선별(유용성), 판별(진위), 처리(응용)에 필요한 고차정보처리 기술

정보과부하의 원인은 인간정보처리능력의 한계 때문이다. 오래전부터 인지심리학 분야에서는 인간 정보처리능력이 한계가 있음을 알고 있었다. 조지 밀러가 발견한 마법의 수 (magic number  $7 \pm 2$ )가 그것이다. 인간에게 입력되는 정보가 정보를 처리할 수 있는 인간의 용량을 초과할 때 정보과부하가 발생한다. 사실상 정보 과부하는 이미 오래 전부터 연구되어온 현상이기도 하다. 1960년대 사회학연구에 따르면 도시거주자들은 새로운 상황에 대한 반응성이 낮았다. 학자들은 이 결과에 대해 새로운 정보가 너무 많으면 정보나 자극을 걸러내는 필터를 스스로 만들어서 자기를 보호한다고 결론지었다. 같은 이유로 너무 많은 정

보가 쏟아져 들어오는 인터넷 환경에서 디지털 세대는 개방적이 되기보다는 폐쇄적이 될 가능성이 높다(Palfrey & Gasser, 2008).

정보과부하는 신체적/심리적 증상을 유발한다. 정보과부하 그자체가 이미 신체적인 스트레스이므로 신체적으로 스트레스반응(혈압과 맥박 상승, 정서조절 장애, 과잉흥분, 주의집중력 저하)이 발생한다. 또한 앞서 기술한 바와 같이 고정관념이나 선입견 등에 의존하는 경향이 더 강해지기도 한다. 이는 정보를 간추려내기 위한 가장 원초적인 대응방법이다. 그리고 판단력의 저하도 나타난다. 정보가 너무 적어도 적절한 판단이 어렵지만, 정보가 지나치게 많아도 적절한 판단에 방해가 되기 때문이다.

정보과부하는 여러 가지 변화를 요구한다. 무엇보다도 신세대는 새로운 교육 커리큘럼을 필요로 한다. 기존의 교육커리큘럼은 근본적으로 인류가 정보결핍에 시달리던 20세기에 설계된 것이다. 그 결과 (부족한) 정보를 암기하고 결핍된 정보를 채우기 위한 추론 능력의 개발을 목표로 구성되어 있다. 반면 정보과부하 시대에는 교육정보의 효율적 검색과 적용, 진위판별을 위한 추론과 새로운 정보의 생산능력이 요구된다. 하지만 그 어떤 교육시스템도 이와 같은 요구를 반영하고 있지는 못하다.

## 5) 좁은 세상의 세대

인터넷 초창기에 인터넷의 특성으로 늘 언급되던 요소가 인터넷은 ‘시공간의 제약’을 넘어선다는 것이었다. 실제로 그러했다. 그리고 SNS는 특히 그 시공간의 제약을 사회적 관계의 영역에서 무한대로 단축해버렸다. 보통 사회적 거리(Degrees of Separation)는 ‘한 사회에 공존하는 구성원들이 서로 연결되기 위해서 중간에 얼마나 많은 사람을 거쳐야 하는가?’라는 질문에 대한 대답이다. 이는 인문과학자들에게 매우 흥미로운 연구주제였다. 물리적인 거리가 아니라 사회적인 거리는 어떻게 측정할 수 있는가? 하버드대 심리학과 교수였던 Stanley Milgram (1967)은 이 사회적 거리를 최초로 과학적으로 측정했던 사람이다. 그는 사회 연결망에 대한 실험(Small-world experiment)을 통해 ‘6단계의 법칙’을 발견했다. 그는 네브래스카주 오마하에 사는 사람이 메사추세츠 주 사

론에 살면서 보스턴 시에 사무실을 운영하는 (생판 모르는) 주식중개인까지 아는 사람을 통해서 편지를 전달한다면 몇 명을 거쳐야 하는지를 측정했다. 실험 전에 주변 학자들에게 자문한 결과, 100명 이상의 중간단계를 거쳐야 할 것이라는 대답이 다수였다. 물론 절반 가까운 편지가 중간에 사라졌다. 하지만 전달된 편지들은 의외로 소수의 사람들을 거쳤다. 반복된 실험 결과 평균 5.5명에서 6명을 거쳐서 편지가 전달되는 것으로 나타났다 (Gladwell, 2001; Milgram, 1967).

그렇다면 SNS는 이 거리를 얼마나 단축시켰을까? 인터넷 만으로는 사회적 거리를 단축시키지 못했다. 2003년 e-mail을 통한 사회적 거리 측정결과는 여전히 6단계였다. 하지만 SNS부터 사회적 거리가 뚜렷이 단축되는 경향이 발견되었다. 예를 들어, 2012년 페이스북에서 자체적으로 조사한 결과 Facebook 유저들의 사회적 거리는 4.74 단계로 나타났다(Barnett, 2011).

하지만 한국 사회는 이미 미국에 비해 사회적 거리가 짧았다. 연세대 사회발전연구소에서 2004에 조사한 결과 한국 사회의 사회적 거리는 평균 3.5단계로 나타났다(중앙일보, 2005). 미국의 절반 정도에 불과하다. 그리고 SNS와 함께 이 거리는 더 좁아졌을 것으로 추정된다.

그렇다면 사회적 거리는 인간의 행동에 어떤 영향을 미칠까? 사회적 거리가 5 단계를 넘는 ‘넓은 세상’에서 인간이 느끼는 가장 근원적인 감정은 외로움이다. 이런 환경에서는 동료를 찾아서 관계를 맺는 것이 가장 근본적인 동기이다. 만나는 거의 모든 이들이 내 친구가 되며, 그 친구들은 모두 각자의 세상에서 성장했기 때문에 고유한 개성을 가지고 있는 것이 당연하다. 반면, 사회적 거리가 5단계 이하인 ‘좁은 세상’에서는 거의 언제나 내 주변에 누군가가 존재하므로 외로움보다는 소외감이 부각된다. 또한 남들과 비교당하고 평가당하며, 타인이 내 영역을 침해하고 간섭하는 경험이 더 보편적이므로, 열등감에 시달리는 사람들이 많다. 어린 시절부터 너무 많은 사회적 관계에 노출되기 때문에 성인이 되었을 때쯤에는 로빈 던바R.Dunbar가 말하는 사회적 용량<sup>21)</sup>이 포화상태에

---

21) 로빈 던바는 사회적 관계는 인간 대뇌 피질에게 부여된 가장 중요한 기능 (수 계산, 논리적 추론 등의 이성적 기능보다 우선하는 기능)이라고 주장했다. ‘사회적 용량’은 동료 개개의 얼굴과 특성과 일화 + 동료와 동료간의 일화와 관계 상태를 기억하는 것이며 동료의 숫자가 늘어날수록 이 사회적 용량은 기하급수적으로 증가한다고 지적했다. 예를 들어, 동료가 5명인 경우, 10개의 관계에 대한 정보를 유지, 관리하면 된다. 하지만 동료가 20명인 경우, 190개의 관계에 대한 정보를 유지해야 한다. 던바는 인간의 대뇌피질이 감당할 수 있는 동료 관계의 용량이 평균 150명 정도이므로 이 150명이라는 숫자는 일반적인 인간들이 진정으로 깊숙한 사회적인 관

도달하며 그 결과 이들은 배타적이고 표피적인 대인관계를 맺게 될 가능성이 높다. 이들은 늘 주변 사람들로 부터 동조압력과 평가압박을 받고 있으므로 사회적 긴장에 시달린다. 이들이 원하는 것은 남들의 눈으로부터 자유로운 곳으로 도피해서 타인의 간섭과 평가에서 벗어나 평온함을 찾는 것이다. 유감스럽게도 실제로 그런 환경이 주어지더라도 그에 적응하지 못하고 다시 좁은 환경을 구축하려는 경향이 있다.

사회적인 면에서 좁은 세상에서는 모든 변화가 빠르게 일어난다. 서로가 서로에게 거의 실시간으로 영향을 미치고 동조하기 때문이다. 하지만 그 변화는 근본적인 체계의 변화에 이르지 못하는 경향이 있다. 너무 빨리 일어나기 때문이다. 그래서 좁은 세상은 유행이 빠르게 확산되는 만큼 빨리 소멸하며, 신기술의 수용은 매우 적극적이지만 사회체제는 오히려 구체제에서 벗어나지 못하는 경향이 있다. 반면에 넓은 세상에서는 어떤 변화가 일어나는 데까지 걸리는 시간은 좁은 세상에 비해 느리지만 일단 일어난 변화가 사회전반의 근본적인 변화로 이어질 가능성은 더 높다. 넓은 세상에서는 ‘장인정신’ 과 같은 일관성이 존중받으며 기술수용은 상대적으로 늦지만 기술의 수용과 함께 사회적인 변화가 동반할 여유가 있다.

표 24. 좁은 세상 vs 넓은 세상의 차이점

	넓은 세상	좁은 세상
기준	사회적 거리 5단계 이상	사회적 거리 5단계 이하
구성원들의 기본정서	연결대상의 결핍 - 외로움	비교, 평가, 간섭 - 소외감, 열등감
	소수의 동료 - 친밀감 욕구	관계용량 포화 - 배타성, 표피적 관계
	사회적 참조대상 부족 - 독특성 증폭	동조압력- 사회적 긴장
행동의 동기	동료를 찾아 관계맺기	간섭과 평가에서 벗어나 평온과 자유를 찾기
사회적 양상	느린 변화, 근본적 변화	빠른 변화, 표면적 변화
사례	장인 정신, 느린 기술 수용과 체제의 변화	유행의 빠른 확산과 소멸, 빠른 기술 수용과 체제 유지

그렇다면 SNS로 인해 계속 좁아지는 사회에서는 어떤 변화가 일어날까? 우

계를 가질 수 있는 최대한의 숫자라고 보았다. 실제로 대부분의 원시공동체는 150명 이상인 경우가 드물다. 반면 인류는 단순한 인간의 대뇌피질에 근거한 사회관계에서 벗어나 시장(market)을 통해 사회적 관계를 시스템화 함으로써 도시를 건설할 수 있었다고 말한다.

선은 사생활의 종말이다. 사생활이란 타인에게 공개되지 않은 자기자신에 관련된 정보들을 말한다. 이는 ‘개인’ (individual)의 존재근거이다. 그리고 개인은 고전적인 의미에서 ‘사회’ (society)의 기본적인 구성요소이다. 즉, 사생활이 없이는 개인이 존재할 수 없고, 개인이 없으면 우리가 아는 전통적인 의미의 사회도 존재할 수 없다. 사생활은 그래서 현대사회의 핵심 조건이다. SNS 이전의 사회에서는 사적 공간과 공적 공간의 구분이 비교적 분명했다. 하지만 SNS 는 사적공간과 공적공간의 중간지대를 만들어냈다. SNS 속의 표현을 사적인 표현으로 보고 존중할 것이냐 아니면 공적인 표현으로 간주하고 규제의 대상으로 삼을 것이냐는 그 사회에서 개인의 범위를 어디까지 인정할 것인지를 결정하는 중요한 척도가 될 것이다.

#### 4. 결론 : SNS 세대 = 새로운 권한과 책임의 세대

지금까지 기술한 바를 요약하면 SNS 세대는 이전의 평범한 성인들과는 전혀 다른 환경에서 성장했다. 그들이 당연히 여기는 환경은 이전 사회의 최고권력자가 누리던 권한에 가깝다. 이들은 ① 원할 때면 언제든지 자신의 메시지를 전체에게 전달할 수 있고(양방향), ② 끊임없이 올라오는 정보를 처리하고 의사결정을 해야 하며(정보과부하), ③ 시스템에 통제 받으면서도 그 시스템을 자신에게 맞춰 수정 가능(커스터마이징)하고, ④ 보조자에 의존해서 간접적이지만 다양한 체험(간접체험)을 하며, ⑤ 최상위 관찰자이자 결정권자로서 압축체험이 가능하다. 그리고 이들은 ⑥ 자신의 모든 행적이 기록되는 환경(SNS) 속에서 살고 있다. 이것들은 이전 사회에서 국왕이나 영주 혹은 대기업의 최고경영자들만이 누리던 조건이다. 그것을 모든 평범한 개인들이 누리고 있는 것이다.

이들에게 우리 사회는 어떻게 대응을 해야 하는가? 여러 가지가 있지만 본문에서도 언급한 바와 같이 교육체계의 근본적인 변화를 언급해야 하겠다.

전통적인 교육은 일반적인 국민을 육성하기 위한 교육이었다. 그 교육은 또한 정보결핍환경에 적응하기 위한 인지적 기술 교육이었으며, 개인적인 욕구충족 기회가 제한되어 있던 환경에서의 수동적 인내심 교육이기도 했다. 즉, 현행 교육체계는 개인의 역할이 주어진 정보를 이해하고 수용하는 것에 그치던 시대

의 암기력과 빈칸채우기 교육이며, 개인에게 주어진 의무가 사회에서 부여한 역할을 수동적으로 수행하는 것에 그치던 시대의 책임성 교육이다. 모든 교육체제는 본질적으로 이 범위에서 벗어난 적이 없다.

하지만 이는 신세대에게는 더 이상 먹히지 않는 교육이기도 하다. 이들이 필요로 하는 교육은 왕의 권한을 가진 개인에게 필요한 교육, 즉 예전에 ‘제왕학’이라 불리던 교육이다. 그 교육은 정보과부하 환경에 적응하기 위한 인지적 기술을 가르치고 개인적 욕구의 충족방법이 다양하고 무한한 환경에서의 자기통제력을 키워주며 개인의 역할이 정보를 선별하고 적용하고 창조해야 하는 시대의 창의성을 개발할 수 있는 교육이어야 한다. 개인에게 주어진 의무를 넘어 자신에게 주어진 모든 권한을 마음대로 사용할 수 있는 시대의 책임성 교육이기도 하다.

## [참고문헌]

- 배상률, 김형주, 성은모 (2013). 2013 청소년 매체이용 실태조사, 한국청소년정책연구원 연구보고서(2013-R28)
- 한국 사회 파워엘리트 대해부: 그들은 지금 해체되고 있다, 중앙일보 2005년 9월 22일 [http://article.joins.com/news/article/article.asp?total\\_id=1684769](http://article.joins.com/news/article/article.asp?total_id=1684769)
- Loftus, T. (2011). 세대별 디지털수용 차이. 월스트리트저널 11월 4일자.
- Gladwell, M. (2001). The Tipping Point: How little things can make a big difference, Hachette Book.
- Palfrey, J. & Gasser, U. (2008). Born Digital: Understanding the first generation of digital natives, Basic Books.
- Milgram, S. (1967). The Small World Problem, Psychology Today(2), 60-67.
- Barnett, E. (2011). Facebook cuts six degrees of separation to four. Telegraph. Retrieved 7 May 2012.

# 법학의 체계(Systema Iuris)

김학웅, 범무법인 시화

석사과정을 마치고 민법이 뭔지 어렵듯이 감이 잡히는가 싶었는데, 그 착각이 산산이 깨어진 건 2009년 2학기 수도권 소재 어느 대학에서 비전공자들을 상대로 생활과 법률을 강의할 때였다.

강의 장소가 미술대학인데다가 수강생이 98명이나 되어 속으로 “오~ 아리따운 미대 처자들이 수강생이라니~“라고 내심 흐뭇해하고 있었는데 막상 첫 강의를 가보니 공대 남학생이 96명. 나머지 두 명의 여학생 역시 공대생. 공대 필수과목이었던 모양인데 강의 장소가 미대였던 것일 뿐.

아무튼 첫 강의 끝자락에 “뭐든 질문을 해보라“고 했는데 어떤 남학생이 슬금 슬금 눈치를 보며 손을 들더니 “저기...계약이... 뭐예요?“라고 묻더라. 아마도 그 학생은 다른 학생들로부터, 또 나로부터 ‘그렇게 쉬운 것도 모르느냐?’는 핀잔을 받을까봐 좀 떨렸던 모양이었지만, 그 질문을 듣는 순간 나는 망치로 뒤통수를 얻어맞은 느낌이였다. 그래 맞아 계약이 도대체 뭐였지? “계약이란 법적으로 반드시 지켜야만 할 약속“이라고 대답하기는 했지만, 내가 과연 계약의 실체, 날것으로서의 계약을 제대로 알고 있는지? 라는 의문은 떨쳐버릴 수 없었다.

계약뿐이라? 권리, 권력, 국가, 행위, 재량, 자치, 범죄, 형벌, 법... 도대체 무엇 하나 제대로 속 시원히 설명할 수 있는 게 없다는 그 당혹감. 그게 이 모든 것의 출발점이였다. 그러다 문득 안데르센의 동화 “별거숭이 임금님“이 떠올랐다. 모두가 임금의 권위에 짓눌려 존재하지도 않는 옷이 마치 존재하는 것처럼 옷에 대한 칭송을 입에 침이 마르도록 떠벌이고 있을 때, “임금님은 별거숭이~“라고 외쳤던 것은 어린 소년이었다.

그 소년처럼 보고 싶었다. 법의 권위 때문에 나조차 제대로 알지 못하는 개념들을 다른 이들 앞에서 마치 알고 있는 것처럼 떠벌이는 짓을 접어두고, 권리가 무엇인지, 법이 규정하고 있는 개념들에 대해 물끄러미, 그러나 조금 뼈뺏하게 바라보기 시작한 것이다. “임금님은 별거숭이~“라고 외친 어린 소년처럼, 김홍도의 씨름 안에서 혼자 그림 밖을 바라보는 옛판을 둘러 맨 더벅머리 총각처럼, 세계의

구조를 알고 싶어 하다가 마침내 현실이라고 착각한 사이버의 세계를 벗어나 진짜 현실의 세계로 간 스즈키 코지의 소셜 링의 주인공 다카야마 류지처럼.

무라카미 하루키의 소설 '댄스 댄스 댄스'를 읽고, '댄스 댄스 댄스' 대신 'law low, raw'가 뇌리에 박힌 것도 아마 그 즈음이었으리라. 법이란 무릇 낮아지고 별거벗어야만 하는 것이었던 것이었다! 그렇게 바라보기 시작하면서 기존의 법적 개념을 (천학비재인 내 수준답게) 유치하나마 새롭게 구성하고, 법학의 체계를 나름대로 일관되게 이해할 수 있었다. 법이라는 옷을 걸친 채 거리를 활보하는, 그러나 그 옷을 벗겨버리는 순간 원초적 욕망의 덩어리인 권리. 그게 권리의 알파와 오메가였고, 그 욕망을 어떻게 조절할 것인지가 법의 역할이었다. 그것 뿐 이었다. 지금까지 내가 알고 있는 한. 익숙한 것들이 낯설게 느껴질 때의 기분. 그것은 마치 오래된 연인이 전혀 다른 화장을 하고, 전혀 다른 옷을 입고 내 앞에 나타나는 그런. 지겹기만 하던 법은, 어금니를 지그시 깨물고 엉덩이에 땀띠가 나도록 징글징글하게 공부해야 했던 법은 그때 그렇게 다가왔다. 그 때의 느낌은... 설렘이었다.

그러다 칼 앙기쉬의 법학방법론을 읽으며 무릎을 쳤다.

'여러 문화영역 가운데 인간에게 법보다 더 가까운 영역은 없기 때문이다. 예를 들어 문학, 미술, 음악 등과 밀접한 관계를 맺지 않고서도 얼마든지 살 수 있고 또한 그렇게 살아가는 사람들이 많다. 그렇지만 법의 지배를 받지 않고 법과 아무런 접촉을 하지 않으면서 법을 통해 조종되지 않는 사람은 없다. (중략) 그런데도 왜 법과 법학에 대해 열린 마음을 갖지 않는 걸까?'(칼 앙기쉬/안법영, 윤재왕, 법학방법론, 세창출판사, 2011, p. 3 ~ 4)

법이 어렵고 재미없기만 한 이유는 아마도, 그러나 근본적으로 교양으로서의 법학, 그러니까 인문학적 시각에서 법학에 접근하려는 시도가 없었기 때문이 아닐까? 물론 대학에는 선택과목으로 비전공자를 위한 교양법학? 법학입문? 이런 과목이 개설되어 있기는 하지만, 교재의 내용을 보면 다짜고짜 공법이 뭐니 사법이 뭐니 하는 쌍뚱 맞은 장광설로부터 시작되고 있고, 전공자인 나조차도 아... 재미없어...라고 하는 마당에 비전공자에게야 오죽하랴? 그나마 관심을 가지고 법학의 열개를 공부하려는 학생들을 일찌감치 나가떨어지게 하는데 가장 큰 공을 세운 것은 다름 아닌 그 교양법학이고 법학입문이었던 셈이다.

왜 그렇게밖에 가르치지 못할까? 이유는 단 하나였다. 법의 권위에 억눌려 낯것의 법을 알지 못하기 때문이다. “옛날 옛날에~“로 시작하는 옛날이야기는 재미있지만, 역사 과목은 왕조의 계보와 사건들의 연표를 외워야 하는 고리타분한 과목으로 전락한 것과 같은 맥락이다.

결국은 이야기인 셈이다. 인간은, 얼마나 사무치게 이야기를 그리워하는 존재이던가? 그리고 끊임없이 이야기가 우러나오는 존재이던가? 마치 세헤라자드처럼. 그렇게 재미있는 이야기의 시작은 아직 별거벗은 몸이 부끄러운 줄 모르던 아담과 이브 시절로 거슬러 올라가야 한다. 그 태고의 시간과 공간에서 욕망이 탄생하고 법이 시작되었기 때문이다.

1. 共同 = 2인 이상, 인간은 사회적 동물이다. 고로 인간은 정치적 동물이다.

최초의, 그리고 단 하나의 규범은 이것이었다. ‘너희는 동산 한가운데 있는 나무 열매만은 먹지도 만지지도 말아라.’ (창세 3:3). 금단의 열매를 따먹음으로써 인류의 비극이 시작되었나니... 오호 통재라! 그런데 신만이 존재하고 있었다면, 또는 인간만이 존재하고 있었다면 과연 이러한 금지규범이 필요했을까? 이 규범은 신과 인간이 공존하고 있었기 때문에 발생한 것이다.

카인은 인류 최초의 살인범이었다. 성서는 살인하지 말라는 금지 규범을 직접 명시하고 있지 않으나, 그가 아벨을 쳐 죽인 후 신으로부터 저주를 받고, 만나는 다른 사람으로부터 살해를 당하게 될까봐 걱정하는 모습을 보면 이미 살인이 금지되어 있었음을 알 수 있다. 아무튼 카인은 아벨을 왜 죽였던가? 카인의 아벨에 대한 시기과 질투 때문 이었고, 그 시기과 질투는 아벨과의 공존 때문 이었다. 여기서 ‘공동(共同)’ 이란 언어적으로 2인 이상이란 의미 외에 다른 아무 뜻이 없는 것이다.

인간이 철저히 단독자로 살아가지 않는 한, (만일 그랬다면 인간은 멸망했을 것이다!) 다른 사람과 함께 공동체를 이루고 살아갈 수밖에 없다. 여기서 공동체란 말이 화합과 상호존중이라는 아름다운 단어들로 가득 차 있다면 얼마나 좋으련만, 불행히도 현실은 절대 그렇지 않은 법이니! 사랑해서 결혼한 부부공동체에

서 의견의 대립은 있기 마련이고, 오죽하면 인류 최초의 살인사건이 형제공동체에서 발생했겠는가? 공동이란 우리가 흔히 생각하는 이상향으로서 존재하는 게 아니라 바로 이렇게 대립과 갈등을 이미 전제하고 있는 것이다. 즉, 인간이 두 명 이상 모여 살게 되는 순간 이러한 대립과 갈등은 이미 필연적인 것이다. 이렇게 인간이 공동체를 이루고 살아가면 필연적으로 의견이 대립이 발생하고, 이렇게 대립되는 의견을 어떤 절차를 통해 어떤 결론을 도출해 내는가에 대한 것이 바로 정치인 것이다.

## 2. 의견대립의 포지셔닝(Positioning)

애초에 포지셔닝이란 말은 오길비가 광고에서 사용한 개념이기는 한데, 어떤 것이 본질적으로 동일하더라도 어떤 단계에 포지셔닝되느냐에 따라 전혀 다른 형태로 나타나기도 한다는 측면에서 포지셔닝이란 단어는 지극히 중요하다. 심지어 어떤 단계에 포지셔닝되느냐에 따라 그 본질이 바뀌기도 한다. 즉, 본질적이란 말만큼 상대적인 개념도 없다.

의견대립이 있다고 할 때 그것이 대화와 타협(대화와 타협이란 투쟁이란 말의 또 다른 표현이기도 하다)으로 해결할 단계를 넘어서서 무력 충돌의 단계에 이르렀다고 치자. 그 극단의 의견대립이 국가라는 공동체와 국가라는 공동체 사이에서 일어났다면 우리는 그것을 전쟁이라고 부른다. 그런데 한 국가공동체 내부에서 그보다 하위의 공동체들 사이에서 일어났다면 우리는 그것을 내전이라고 부른다. 마찬가지로 대화와 타협(대화와 타협이 투쟁이란 말의 또 다른 표현임은 이미 앞서 말한 바와 같다.)이 국가공동체와 국가공동체 사이에서 일어났다면 우리는 그것을 외교라고 부르고 한 국가공동체 내부에서 그보다 하위 공동체들 사이에서 일어났다면 우리는 그것을 정치라고 부른다. 그런데 전쟁이란 정치가가 선택하는 최후의 수단이라는 데서 결국 정치의 범주에서 벗어날 수 없는 것이다. 그래서 전쟁은 정치가가 하고 전투는 군인이 수행하는 것이다.

국가공동체 사이에는 규범을 강제할 강제력이 없다. 아무리 대다수의 나라가 UN에서 결의를 한들 해당국가가 그것을 거부하면 그 뿐. 즉, 국가공동체 사이에는 규범은 존재하지만 법규범은 존재하지 않는 것이다. 법규범의 강제력이란 어디까지나 하나의 국가를 전제로 하는 것이다. 그러한 의미에서 법규범 이외의

규범들은 법규범의 입장에서 보자면 사실에 불과한 것이다.

### 3. 국가와 자연

국가란 무엇인가?란 질문은 자연이란 무엇인가?란 질문과 동전의 양면에 있는 것이고, 이에 대한 대답은 접근하는 시각에 따라 그야말로 천차만별일 수 있다. 여기서는 국가와 자연을 규범적 측면에서 고찰해 보자.

국가와 자연의 문제가 본격적으로 논의되기 시작한 것은 사회계약설인데, 사회계약설은 보덴처럼 보수적으로 접근하기도 하고, 루소처럼 진보적으로 접근하기도 한다. 즉, 왕권神수설과 天부인권설의 대립이 그것이다. 양자는 서로 대립하지만 그 핵심은 국가권력의 정당성을 국가 이전의 상태에서 구하고자 하는 것이다. 왕권神수설은 왕권은 신이 주신 것이니 그에 대항하는 자는 신을 거스르는 것이라고 하는 반면, 天부인권설은 인권은 하늘이 주신 것이니 그 누구도 억압할 수 없다고 한다. 그런데 양자의 대립되는 논의가 있었던 지역은 유럽이었고, 그 시절의 유럽은 (가톨릭과 개신교의 대립이 있기는 하였으나) 그리스도교가 유일한 종교였으니, 왕권신수설의 신이나 천부인권설의 천이나 모두 동일한 존재 Deus를 가리키는 말인 셈이다. 그렇다면 완전무결한 존재인 Deus가 왕에게는 왕권을 주고 다른 한편으로 시민들에게는 인권을 주는 모순된 행위를 했을 리가 없지 않은가? 결국 두 가지 이론은 Deus를 근거로 삼아 자신들을 정당화하려고 했던 인간들의 이야기일 뿐이다. 결론적으로 법학에서 자연이란 오로지 ‘자연 이전(부터)’란 의미 외에 다른 아무 것도 아니다. 바로 그러하기에 자연인이란 국가이전부터 존재하는 사람이고(법인이란 법에 의하여 사람처럼 다루어지는 존재인데 법이란 의회가 만들고 의회는 국가기관이다.) 자연채무란 청구력과 급부보유력만 있을 뿐, 소구력과 집행력이 없는(소구력은 국가기관인 사법부를 전제로 하고, 집행력은 국가기관인 사법행정권을 전제로 한다.) 것이다.

### 4. 욕망과 권리, 사실과 규범, 규범과 법규범

권리란 무엇인지에 대해 독일의 법학자 Enneccerus는 ‘생활상의 이익’을 향유 ‘할 수 있는’ ‘법상의’ ‘힘’이라고 정의한다. 이러한 정의가 탁월함

은 두말할 나위가 없는데, 이를 이해하기 위해서는 해설이 필요하다. ‘생활상의 이익’이란 경제학적으로는 utility라고 해석할 수 있고, 심리학적으로는 desire라고 해석할 수 있다. ‘향유할 수 있는’이란 현실태로서 향유하는 것은 물론 가능태로서 향유할 수 있는 경우까지 포괄함으로써 권리 개념을 가능성의 경우까지 확장함은 물론 권리 개념을 추상화시켰다. 이러한 예는 점유에 대해 특히 탁월하게 나타나는데, 간접점유에 대해서 점유권을 인정하는 반면, 점유보조자의 점유에 대해서는 점유권을 인정하지 않는다는데서 특히 그러하다. ‘법상의’란 법률에 제개정에 의하여 또는 법률의 해석에 의한다는 의미인데, 미국과 같이 대법원도 직접적 민주적 정당성을 가지는 나라의 경우에는 후자의 경우까지 포괄하지만 우리나라와 같이 대법원이 간접적 민주적 정당성을 가지는 나라에서는 사실상 그러할지는 몰라도 법규범적으로는 그렇지 아니다. 힘이란 말 그대로 무엇이든 마음대로 할 수 있는 힘(Gewalt, Macht)이다. 죽이고 싶으면 죽이고, 마음에 드는 이성이 있으면 취할 수 있고, 먹고 싶으면 먹을 수 있는. 이러한 무제한적인 욕망을 그대로 방치하지 않고 법의 테두리에서 규율하는 것이 권리이다. 사람을 죽이면 살인죄로 처벌받지만, 내가 살기 위해 죽이면 정당방위로 사람을 죽이지 않은 것으로 평가되듯이. 강제로 이성을 취하면 강간죄에 해당하지만 작업을 해서 꼬드기면 무죄이듯이. 먹어도 돈이 없이 먹으면 무전취식으로 경범죄처벌법에 해당하지만 돈을 내고 사먹으면 무죄이듯이.

Enneccerus의 권리에 대한 정의에서 핵심적인 것은 ‘생활상의 이익 ‘과 ‘법상의 ‘ 힘이다. 이를 풀어서 써보면 권리란 법에 의해 정당화된 욕망인 것이다.

이러한 욕망과 권리 사이의 관계는 사실과 규범에도 그대로 투영된다. 헌법재판소 2012. 4. 24. 2009헌마608, 2010헌마248, 2011헌마263, 2012헌마31(병합) 변호사시험법 제5조 제1항 등 위헌확인 등 결정을 보자. 법학전문대학원의 석사학위라는 변호사시험 응시 자격 취득에 있어서 경제력에 따른 사실상의 차별이 존재하는 것은 별론으로 하고, 경제력에 따른 규범적인 차별은 존재하지 아니하므로, 이 사건 조항은 청구인들의 평등권을 침해하지 아니한다. 이 결정의 의미는 사실상의 차별은 존재하지만 규범적인 차별은 존재하지 아니한다는 것이다. 즉, 평등하지는 않지만 평등권은 침해당하지 않았다는 것이다. 마치 술을 마시고 운전했지만 음주운전은 아니라는 이야기처럼 들린다. 위 결정에 대해 개인적으로 타당하지 않은 판단이라고 생각하지만, 규범의 세계에서는 가능한 일이라는 것

만을 지적해두자.

이 세상에는 많은 규범들이 존재한다. 흔히들 예의범절이라고 말하는 예절규범도 있고, 각 종교마다 금기시하는 음식이 있고, 지켜야할 의무도 있는 종교규범. 그런데 예의범절을 지키지 않았거나 내가 믿는 종교에서 금한 음식을 먹었다고 하더라도 그로 인해 저 사람은 예의가 없어라는 말을 듣거나 종교적으로 지탄을 받는 것은 별론으로 법적으로는 처벌받지 않는다. 즉, 규범이라고 하더라도 법의 세계에서는 법규범만이 규범이고 기타 다른 규범은 사실의 영역에 속하는 것이다. 그 본질적 차이는 법적 강제력의 유무에 따라 달라진다.

## 5. 행위, 재량, 자치, 주권

법학은 인간의 행위에 천착하는 학문이다. 사실 행위를 떠나서는 도무지 법학이 성립할 수 없는 것이다. 법률행위, 대리행위, 채무불이행행위, 불법행위, 상행위, 소송행위, 범죄행위, 행정행위, 입법행위, 통치행위 등등.

그렇다면 도대체 행위란 무엇일까? 형법학에서는 ‘행위’를 ‘사회적으로 유의미한 인간의 행태’라고 이야기한다. 일견 타당한 이야기이다. 그러나 위와 같은 정의는 너무 포괄적이어서 개념으로서의 의미가 반감된다. 일단 형법학에서 말하는 행위 개념을 정확히 포착하기 위해서는 ‘사회적’을 ‘형법규범적’으로 ‘유의미한’을 ‘범죄 구성요건에 해당하는’으로 읽어야 한다. 형법학에의 세계에서 형법규범적으로 범죄 구성요건에 해당하지 않는 모기를 한 마리 죽인 행위는 애초에 관심의 대상이 될 수 없는 것이다. 사람을 살해한 행위는 비록 나중에 정당방위에 해당하여 위법성이 조각될 경우 무죄 판결을 받는다면 결과적으로 모기를 죽인 것과 하등 다를 바 없는 법규범적 평가를 받겠지만 어찌되었든 형법이 관심을 가지는 것은 형법규범적으로 범죄 구성요건에 해당하는 행위여야만 하는 것이다.

행정행위는 재량(裁量)을 이야기한다. 재량이란 말을 처음 들었을 때 도무지 이해할 수가 없었다. 재량(裁量)이 뭐지? 아무래도 이해가 되지 않아 독일어를 찾아보니 Ermessen이었다. 점입가경이었다. 점점 더 난해해지는 느낌. 그 때 비취진 구원의 빛 한 줄기가 있었으니 Ermessen은 영어로 Ability of choice(선택의 가능

성)였던 것이다. 그제서야 모든 게 보이기 시작했다. 사적 자치(법률행위의 자유)도 지방자치도 모든 것은 선택의 가능성이었던 것이다. 그렇게 개인의 사적자치, 지방자치단체의 지방자치를 선택의 문제라는 걸 알게 되자, 그럼 국가의 자치는 뭐라고 부르는지 궁금해졌다. 아무리 찾아봐도 국가자치란 말은 없었다. 그러나! 아하~ 국가자치를 국가자치라고 부르면 뽀다구가 안 나니까 주권이라고 어렵게 불렀던 것이구나 그런 것이구먼~ 이라는 데 생각이 미치게 되었던 것이다.

이렇게 하면 사적자치, 지방자치, 국가자치가 사적재량, 지방재량, 국가재량으로, 또는 사적선택, 지방선택, 국가선택이란 말로 얼마든지 치환이 가능하다. 하긴, 칼 포퍼의 이야기대로 삶은 문제해결의 연속(Alles Leben ist Problemlösen)이 아니던가?

게오르크 빌헬름 프리드리히 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)이라는 긴 이름만큼이나 유럽 지성사에 긴 그림자를 드리우고 있는 그의 세계에서는 국가란 사적인 것보다 질적으로 우월해야 한다. 그 영향을 받은 일본인들에 의해 국가의 질적 우월은 언어적으로 잘 알아듣지 못하는 단어로 표현되어야 했다. 그 예가 흙정헌법이다. 欽定헌법이다. 영어로 하면 A constitution granted by the king인데 왕정헌법이나 군정헌법이라는 쉬운 말을 놔두고 굳이 저렇게 표현한 이유는 바로 메이지헌법(明治헌법)을 신성화하려는 의도였던 것이다.(애초에 흙정헌법에 해당하는 독일어는 Oktroyierte Verfassung의 의미는 ‘의회를 허락받지 않고 헌법을 제정하다.’ 라는 의미이다.)

## 6. 의원내각제의 탄생

법학은 언명의 체계에서만 살아 숨쉬는 학문이다. 물론 그것이 순수하게 언어 자체에만 관심을 가질 수 없음은 매순간마다 사람들이 선택하는 행위와 그에 대한 법적 효과를 규율해야 할 필요성이 있기 때문이지만, 그러한 사람들의 연속되는 행위를 분절(分節)하여, 마치 연속되는 행위를 한 컷 한 컷 찍어서 각 컷마다 다른 이름을 부여하고, 그 이름마다에 독자적인 의미를 부여함으로써만 비로소 분석이 가능하기 때문이다. 예를 들어, 누군가를 죽이려는 사람이 허리에 찬 권총을 뽑아 겨냥을 하고 발사를 하여 그 총알이 최종적으로 목표가 된 사람을 맞출 때까지 몇일이 걸리려나 몇 시간이 걸리려나? 이러한 행위는 불과 몇 초안

에 끝나는 행위이다. 그런데 불과 몇 초 사이에 일어난 일련의 연속된 동작을 법규범은 세심하게 나누고 거기에 다른 이름을 붙인다. 그 행위는 사실의 세계에서 그저 나쁜 짓이라는 하나의 평가로 그칠 지 모르지만, 법규범의 세계에서는 예비와 미수와 기수로 나뉘어지고, 각 단계에 붙여지는 이름이 다르며, 그 이름에 따라 주어지는 법적 효과도 다르다.

이제 언어가 얼마나 법학에서 중요한 지를 살펴볼 차례이다.

세계 최초의 저작권법인 앤 영왕법(Statute of Anne)을 제정한 앤 여왕이 1714년이 사망함에 따라 스튜어트 왕조는 끝을 맺는다. 관례대로 왕위계승권이 있는 자를 쫓아 가다보니 하노버선제후 게오르크(Georg)가 왕위를 승계하여 조지1세(George I)가 되어 하노버왕조를 개창하게 된다. 문제는 게오르크는 당시 54세로 고령의 나이였고 무엇보다 독일어를 할 줄 알 뿐 영어를 알지 못했다. 이렇게 되자, 커뮤니케이션에 막대한 지장이 생겼다는 것이다. 이제 영국은 선택을 해야 한다. 영어도 할 줄 모르는 왕을 모시고 어떻게 제국을 이끌어 갈 것인지를. 당시 장관회의는 왕의 자문역할을 수행했는데, 왕의 영어를 못하여 신속한 결정과 정책집행이 불가능해지자 장관회의를 실질적인 행정권을 담당한 내각으로 전환하게 되었다. 그리고 영어도 할 줄 모르는 왕을 대신해 의회에서 다수당의 당수를 수상으로 선출하여 내각을 통할하게 하고 의회에 대해 책임을 지게 하였다. 이제 왕은 극단적으로 말하자면 허수아비뿐인 왕이 되어 버린 것이다. 물론 그럴싸하게 “왕은 군림하되 통치하지 않는다.” 라고 표현할 수도 있겠지만. 의원내각제는 그렇게 탄생하였던 것이다. 엄청난 이론투쟁과 대의명분의 결과가 아니라 단 한 가지 이유. 왕이 영어를 못해서.

조지1세와 관련해서는 재미난 에피소드가 하나 있는데, 그것은 헨델(Händel)은 게오르크가 하노버 선제후였던 1710년 하노버 궁정악장이 되었다가 1711년 런던으로 와서 음악생활을 하게 된다. 그러던 차에 1714년 게오르크가 영국왕 조지1세로 등극하자 헨델은 왕을 위하여 템즈강에서 선상(船上)파티를 위한 수상음악을 작곡한다. 경쾌한 트럼펫 연주로도 우리에게 널리 알려진 바로 그 곡이다. 이에 감격한 조지1세는 헨델의 급여를 두배로 올려주었는데, 가뜩이나 타향에서 말도 안 통하는 영국인들과 씨름하느라 힘들었을 조지1세에게 모국어로 신나게 떠들 수 있는 헨델이 얼마나 반가웠을까 생각하면 그럴 만도 하겠더라.

## 7. 유럽을 찢어 버린, 이른바 ‘면죄부’

왕이 치적을 후세에 남기기 위해 동양에서는 역사를 편찬했고, 서양에서는 법전을 만들었다고 한다. 그만큼 법을 중시했다는 이야기인데, 이러한 정신은 가톨릭에도 깊숙이 들어와 있었다. 그 중에는 관할도 포함되어 있었다. 하긴 관할이라고 근엄하게 이야기해 봐야 결국 나와바리なわ-ぱり이지만. 아무튼 당시 가톨릭에서는 자신이 범한 종교적 죄의 경중에 따라 고해성사를 봐야할 관할이 달라졌으니, 본당신부에게 할 고해가 있고, 주교좌 성당과 사도좌(교황청)에 가서 해야 할 고해가 달랐던 것이다. 교통수단이라고 해봐야 기껏해야 말이 전부였던 시절에, 그것도 평민은 감히 꿈도 꾸지 못할 시절이었으니 자기 죄에 걸맞는 고해신부를 찾아가는 게 얼마나 힘든 일이었을까를 생각해 보면 그 어려움이 짐작이 간다.

사정이 이러하자 교황 레오10세는 1515년 대사령을 반포하면서 고해특전준허증서를 발급하게 된다. 그 내용은 이러하다.

Potestatem habet eligendi sibi confessorem presbyterum idoneum religiosum vel saecularem, qui auditadiligenter eius confessione, absolvere eum possit auctoritate predicta (Papa) ab omnibus peccatis ac semel in vita et in mortis articulo plenariam omnium peccatorum suorum indulgentiam et remissionem impendere.

이 증서를 가진 자는 뜻에 맞는 죄의 고백을 들어줄 사제를 선택할 특전이 있으니, 이 사제는 수도 사제이거나 세속 사제이거나 그 고백을 유심히 들은 뒤, 위에서 말한 (교황의) 권능으로 모든 죄를 사할 수 있다. 또 일생에 한 번과 임종의 위험이 있을 때 그의 모든 죄를 완전히 사하여 주고, 또 전대사를 베풀 수 있다.

그런데 당시 독일지역(정확히 이야기하자면 당시의 독일은 독일이 아니라 독일 지역에 신성로마제국이 있었다)의 문맹률은 85%가량이었고, 따라서 독일어를 할 줄 아는 사람이 약 15%였고, 라틴어를 할 줄 아는 사람은 그보다 더 적었다.

그러니까 라틴어로 된 교황의 대사령을 방(榜)으로 붙여 놓아봤자, 대다수의 사람들은 멀뚱멀뚱 쳐다보기만 할 뿐 그 뜻을 이해하지 못했는데... 이러한 사실을 잘 알고 있던 Fugger은행의 테첼(J. Tetzel)은 이를 악용하여 고해특전준허증

서를 왜곡한다. 뭐라고? 다음과 같이.

Ablaßbriefe sollen den Gläubigen einen dem Geldbetrag entsprechenden Erlass zeitlicher Sündenstrafen im Fegefeuer für sie oder für bereits gestorbene Angehörige bescheingen.

Ablaßbriefe를 사는 사람 모두가 자신들이 저지른 죄는 물론 미래의 죄까지 면할 수 있을 뿐만 아니라 이미 돌아가신 부모 및 인척의 죄까지도 면해진다.

이로 인해 전 유럽은 종교개혁을 시작하여 30년 전쟁을 거쳐 1648년 베스트팔렌 조약에 이르러서야 길고도 지루한 전쟁을 끝맺었던 것이다.

이러한 오류는 Ablaßbriefe를 ‘면죄부’라고 우리말로 번역함에 있어서도 그대로 드러나는데, 과연 Ablaßbriefe 면죄부일까? Ablaßbriefe를 영어로 번역하면 Letter of indulgence인데 직역하면 대사령장(狀)이라고 해야 하고, 가톨릭의 대사(大赦)의 의미가 무엇인지 알아야만 하는 것이다. 그런데 이러한 작업은 지 난한 일이다. 왜냐하면 언어란 문화인데 그 문화를 온전히 그리고 완전히 이해 하는 것이 지난하기 때문이다.

## 8. 증거재판주의

법학은 애초에 말과 글로 이루어진 학문이다. 흔히 증거재판주의 때문에 말과 글로 이루어진 법학을 간과하는데, 소송은 어디까지나 말과 글로 이루어지며 증거는 말과 글을 뒷받침해주는 보조수단에 불과하다. 그래서 말과 글이, 즉 주장이 주장 자체로 이유 없을 땐 기각을 면치 못하는 것이다. 결국 법학은 말과 글을 떠나서는 존재할 수 없다. 법학의 운명이다.

## 청소년 정책연구보고서