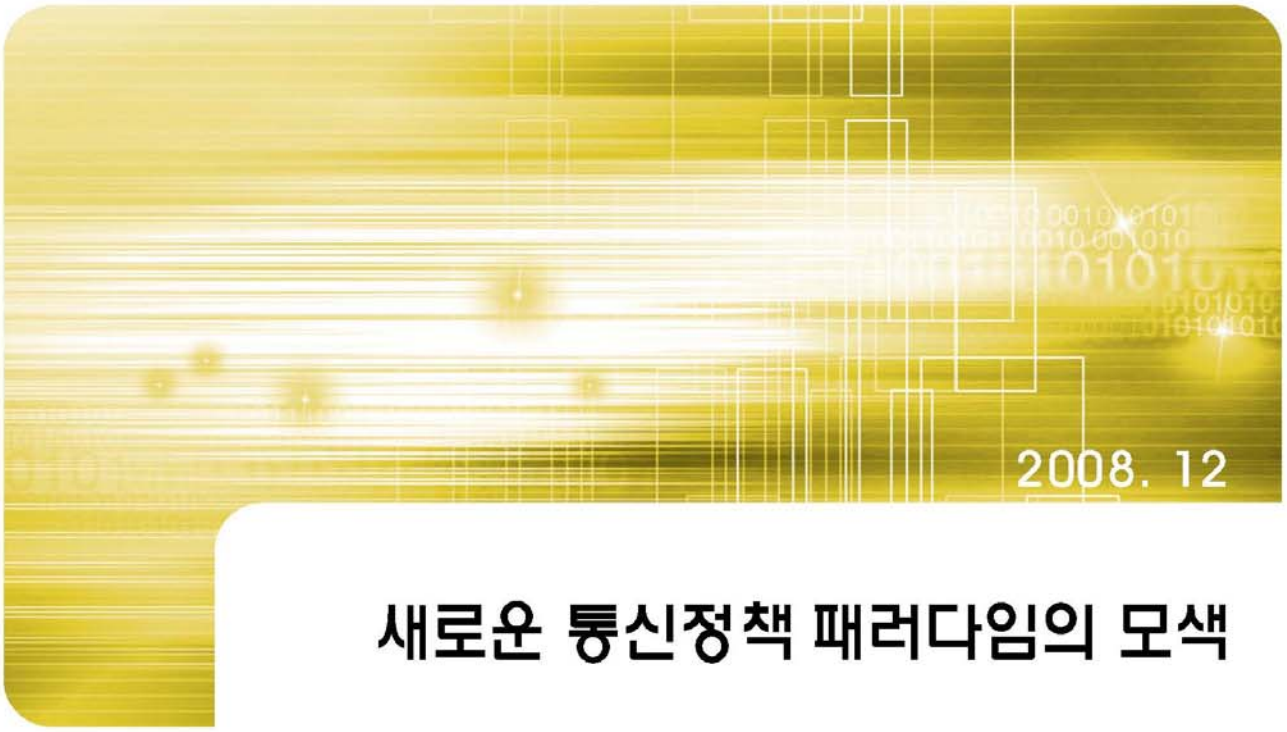
정책연구 08-71

Korea Information Society Development Institute



새로운 통신정책 패러다임의 모색

연 구 기 관 : 정보통신정책연구원
연구책임자 : 손 상 영
참여연구원 : 김 사 혁 , 김 희 연

KISDI 정보통신정책연구원
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE

정책연구 08-71

새로운 통신정책 패러다임의 모색

2008. 12

연 구 기 관 : 정보통신정책연구원
연구책임자 : 손 상 영
참여연구원 : 김 사 혁 , 김 희 연

정보통신정책연구원
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE

서 언

20세기의 통신정책은 기술분야와 경제분야로 나누어지며, 그 배경이 되는 학문은 공학과 경제학이라고 할 수 있습니다. 공학과 경제학은 효율성을 추구하는 학문이므로 도구적 합리성을 근간으로 하는 근대성이 그 철학적 배경이며, 따라서 지금까지 통신정책의 철학적 배경은 근대성이라고 할 수 있습니다. 이러한 근대성을 바탕으로 기존의 통신정책 연구는 규제중심, 경제·산업 논리 중심으로 발전해 왔습니다. 그 결과 사회문화적 변동, 생태적 가치 등 통신정책이 담을 수 있는 다양한 의미와 가치들이 간과되어 현실과의 괴리가 발생하고 있는 것이 현실입니다.

본 연구는 통신정책에 대한 인문사회과학적 접근을 통해 현실과의 괴리를 극복하고, 통신정책의 깊이와 외연 확대를 도모하며, 통신정책의 미래 이슈와 패러다임 변화를 모색하기 위해 연구되었습니다.

1990년대 도입된 인터넷이 급속히 보급·확산되면서 기존과는 다른 여러 가지 사회적 이슈들을 야기하기 시작하였습니다. 일대 다수의 통신이 가능해짐에 따라 인터넷을 통해 정치적 여론이 신속하게 형성되고 확산되어 엄청난 정치적 파워를 가지게 되고, 때로는 인터넷이 사생활 침해, 명예훼손 등의 도구로 이용되기도 하였습니다. 이에 따라 통신정책의 영역은 급속히 인터넷 이용자 쪽으로 확대되었고, 빈번히 발생하는 인터넷 관련 현안들에 대해 대증적인 처방이나 도구적 합리성에 의한 처방들이 제시됨에 따라 이에 대한 사회적 합의가 이루어지지 않고 있는 것이 현실입니다.

20세기 후반부터 발생하기 시작한 탈근대적 현상들은 인터넷의 확산과 함께 전세계적으로 만연하고 있으며, 인터넷과 관련된 사회적 이슈들도 그 이면에는 탈근대적 요소들이 존재하고 있습니다. 따라서 이러한 이슈들에 대한 올바른 정책을 수립

하기 위해서는 그 이면에 있는 탈근대성을 정확하게 이해해야 할 것입니다.

본 연구는 우선 시간의 흐름에 따라 우리나라 통신정책의 프레임워크 변화를 설명하고, 통신정책의 도메인을 인프라, 공급자, 이용자로 분류하고 각 영역별로 주요 이슈를 설명하였습니다. 또한 통신정책 패러다임 변화의 동인과 향후 전망을 디지털 융합의 사회문화적 확장 개념에서 논의하였습니다. 이를 토대로 21세기 사회변동과 통신정책에 있어 인문주의적 접근의 중요성을 논의하고, 미래사회에 대한 전망을 토대로 통신문화의 변화상을 논의하였습니다. 마지막으로 통신정책의 외연을 확대할 수 있는 새로운 도메인을 도출하고, 이용자 관점에서의 도메인별 주요 이슈와 문제점을 파악하였으며, 새로운 통신정책의 패러다임이 담을 정책목표와 정책기조에 대해 논의하였습니다.

본 연구의 주요 내용들은 기술과 산업 관점을 넘어선, 인문사회적 요소를 반영한 새로운 통신정책 패러다임의 수립에 도움이 될 것으로 판단됩니다. 다만 단기간에 인문사회적 변화를 포착하여 정책변화 방향을 조망하는 것은 쉬운 일이 아니며, 향후 이와 관련된 추가적인 연구가 부차적으로 이루어져야 할 것입니다.

본 연구는 정보통신정책연구원의 손상영 박사와 김사혁 책임연구원, 김희연 연구원의 공동연구로 이루어졌습니다. 또한 통신정책에 대한 인문사회과학적 연구에 참여한 동 연구원의 이원태 박사, 이호영 박사, 최항섭 박사 그리고 고려대학교 김문조 교수 외 8인의 연구자로부터 많은 조언과 도움을 받았습니다. 연구진의 노고를 치하하며, 통신정책의 인문사회적 연구에 더욱 정진하여 우리나라 방송통신정책 수립에 크게 기여하기를 바랍니다.

2008년 12월

정보통신정책연구원
원 장 방 석 호

목 차

서 언 ····· 1

요 약 문 ····· 7

제 1 장 서 론 ····· 19

제 2 장 우리나라 통신정책의 구조 ····· 23

제 1 절 통신정책의 역사 ····· 23

제 2 절 통신정책의 구조와 주요 이슈 ····· 26

제 3 절 이용자 측면의 인프라 ····· 29

제 3 장 통신정책 패러다임 변화의 동인과 전망 ····· 31

제 1 절 인터넷의 보편화와 사회문화적 영향력 확대 ····· 31

제 2 절 디지털 융합과 통신정책의 변화 ····· 33

1. 디지털 융합 ····· 33

2. 방송통신 융합 ····· 36

3. 디지털 융합과 통신정책의 변화 ····· 37

제 3 절 융합의 확장에 따른 통신정책 패러다임의 변화 ····· 39

제 4장 21세기 사회변동과 인문주의적 접근의 중요성 ····· 42

제 1 절 21세기 사회변동의 큰 흐름: 메타트렌드(meta-trend) ····· 42

1. 메타트렌드 1. 경계의 약화 ····· 42

2. 메타트렌드 2. 가상과 현실의 혼재 ····· 44

3. 메타트렌드 3. 소수자의 부상 ····· 46

4. 메타트렌드 4. 언제 어디서나 네트워크에 접속하는 사회 ····· 47

제 2 절 인터넷, 미디어 융합과 탈근대성 ····· 48
제 3 절 소통 합리성 ····· 52
1. 규범적 소통 합리성 ····· 52
2. 인문주의적 합리성 ····· 54

제 5 장 미래사회에 대한 전망 및 통신문화의 변화상 조망 ····· 56
제 1 절 미래사회에 대한 전망 ····· 56
1. 한국사회 20대 메가트렌드 ····· 57
2. 미래사회 전망-후기정보사회 ····· 63
제 2 절 통신문화의 변화상 조망 ····· 65
1. 통신개념의 확장 ····· 65
2. 통신문화에 대한 이해 ····· 67

제 6 장 새로운 통신정책 도메인과 패러다임 변화 ····· 72
제 1 절 새로운 통신정책 도메인 확장 ····· 72
1. 인격권: 명예훼손, 프라이버시 ····· 72
2. 재산권: 지적재산권 ····· 75
3. 정체성: 인터넷 실명제 ····· 77
4. 보건: 미디어 중독 ····· 81
5. 사회적 신뢰: 디지털 공론장 ····· 83
6. 보편적 접근: 디지털 격차 해소 ····· 84
7. 기타: IT와 환경 ····· 86
8. 새로운 통신정책 도메인의 주요 이슈 ····· 89
제 2 절 새로운 통신정책 패러다임의 모색 ····· 91

참고문헌 ····· 95

표 목 차

〈표 3－1〉 웹1.0과 웹2.0의 비교 ····· 32
〈표 6－1〉 새로운 통신정책 도메인과 이용자별 정책 이슈 ····· 90

그 림 목 차

〔그림 2－1〕 통신정책의 구조 ····· 26
〔그림 3－1〕 디지털 융합의 개념 ····· 34
〔그림 3－2〕 디지털 융합의 형태 ····· 35
〔그림 3－3〕 방송통신 융합 트렌드의 변화 ····· 36
〔그림 3－4〕 디지털 융합 패러다임 확장의 개념 ····· 40
〔그림 5－1〕 한국사회 20대 메가트렌드 ····· 57
〔그림 5－2〕 부문별 트렌드에서 초부문적 메가트렌드를 압출 ····· 63
〔그림 5－3〕 거대 트렌드의 문명사적 위상 ····· 64
〔그림 5－4〕 사회적 소통행위의 종합적 구조와 미디어 ····· 66
〔그림 5－5〕 통신문화의 전개양상 ····· 68
〔그림 5－6〕 통신문화의 누적적 발현 ····· 69

요 약 문

제1장 서 론

20세기 후반부터 발생하기 시작한 탈근대(post-modernism)적 현상들이 인터넷의 확산과 함께 전세계적으로 만연하고 있으며, 인터넷과 관련된 사회적 이슈들도 그 이면에는 탈근대적 요소들이 존재하고 있다. 따라서 이러한 이슈들에 대한 올바른 정책을 수립하기 위해서는 그 이면에 있는 탈근대성을 정확하게 이해해야 한다. 이 연구는 탈근대적 시각에서 기존의 통신정책 패러다임을 재조명해 보고 새로운 패러다임을 모색하고자 한다.

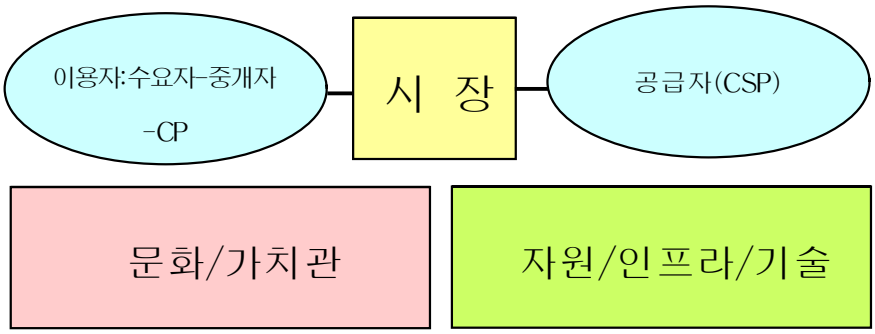
인터넷의 정체는 더욱 복잡하고 다양해지고 다중적인 모습을 띠면서 사회 전반의 탈근대성을 강화시켜준다. 따라서 미디어 사회의 새로운 구성원리로서 “사람 중심의 소통 합리성(communicative rationality)”이 중요하게 된다. 소통에 있어 존재하는 불일치와 다양성을 수용하기 위해서는 인간 생활의 복잡성과 다양성을 존중하는 인문주의적 합리성이 요구된다.

자율규제는 인문주의적 소통 합리성을 구현하는 정책기조로 볼 수 있음에도 불구하고, 자율규제를 유일한 원칙으로 생각하는 것은 마치 탈근대적 상황에서 뉴턴적인 일률성을 적용하는 것과 유사하다고 본다. 따라서 자율규제 외에 다른 원칙들도 공존할 가능성을 열어 두는 것이 바람직하다고 본다. 예를 들면, 시장기능이 규제를 대체 또는 보완할 수 있다.

제2장 우리나라 통신정책의 구조

우리나라 통신정책을 〔그림 1〕과 같이 구조화할 수 있다.

〔그림 1〕 통신정책의 구조



통신서비스 시장을 중심으로 주체들을 공급자와 이용자로 구분하면 우선 통신서비스 공급자에게 인프라 역할을 하는 요소들이 있다. 즉, 물리적인 통신설비 및 관련설비 그리고 주파수, 번호 등 통신자원 그리고 통신기술의 삼 요소가 통신서비스 공급자에게 인프라와 같은 역할을 한다. 공급자들은 이와 같은 인프라를 바탕으로 시장에서 서비스를 공급하는데 시장에서 공급자들의 행위를 규제하는 정책들이 있다. 첫째, 공급자들의 시장 참여와 관련하여 시장 진입, 퇴출 그리고 양수·합병에 대한 규제들이 있다. 둘째, '90년대 후반 통신사업에 경쟁이 도입되면서 다양한 경쟁정책이 통신정책에 도입되었다. 그 밖에 공급자에 대한 규제로서 통신비밀 보호의무, 개인정보 보호의무가 있으며, 이용자의 건강을 위해 무선통신설비에 대한 전자파 규제가 있다.

통신서비스의 이용자 측면을 살펴보면, 과거 전화서비스만 존재하던 시기에는 수요자와 콘텐츠 공급자가 분화되지 않았고, 중개자(intermediaries)도 존재하지 않았으며, 이용자에 대한 규제도 거의 존재하지 않았다. 그러나 인터넷의 보급과 함께 독립적인 CP들과 포털과 같은 중개자들이 등장함에 따라 이들의 행위에 대한 규제가 시작되었는데 이는 주로 청소년 보호, 광고성 정보의 규제, 명예훼손 등 콘텐츠와 관련된 사항들이다.

이용자 측면에 대한 통신정책을 논하기 전에 문화와 가치관 변화에 대한 정확한

인식을 가져야 한다. 한 사회의 문화가 바뀌고 그 구성원들의 가치관이 변하였다면 이는 그 사회를 지탱시켜주는 사회질서도 변하게 될 것이다. 이제부터 '새로운 사회질서'에 대한 김문조(2008)의 주요 내용을 소개한다: 현대인은 과거 어느 때보다도 많은 다양한 사회관계에 강도 높게 참여한다. 또 현실계에서뿐 아니라 가상공간 속에서도 개인은 사회적 연결망의 일개 노드로 기능하게 되며, 개인뿐 아니라 기업, 사회운동단체와 같은 조직체, 나아가 국민국가도 국제적 협력공동체의 복잡한 연결망의 한 요소로 작용한다. 이처럼 상호이질적인 '무수한 결절'(infinite nodes)과 '무수한 연결'(infinite connections)을 본원적 특징으로 하는 복합적 사회질서는 푸코(M. Foucault)가 제시한 '잡종사회'(heterotopic society)라는 개념으로 통괄할 수 있을 것 같다.

제 3 장 통신정책 패러다임 변화의 동인과 전망

인터넷의 보편화와 지속적인 진화는 기존의 통신이 가지고 있던 속성과는 다른 다양한 사회문화적 요인을 발생시키고 이에 대한 대처가 중요한 과제로 떠오르게 된다. 인터넷의 지속적인 진화는 특히 디지털 컨버전스의 확산으로 더욱더 가속화 될 것이며, 사회문화적 영향력은 더욱더 커질 것으로 전망된다. 본 연구에서는 인터넷의 보편화와 진화를 바탕으로 디지털 융합이라는 동인을 기반으로 사회문화적 영향력 확대의 관점에서 통신정책의 패러다임 변화를 살펴보고자 한다.

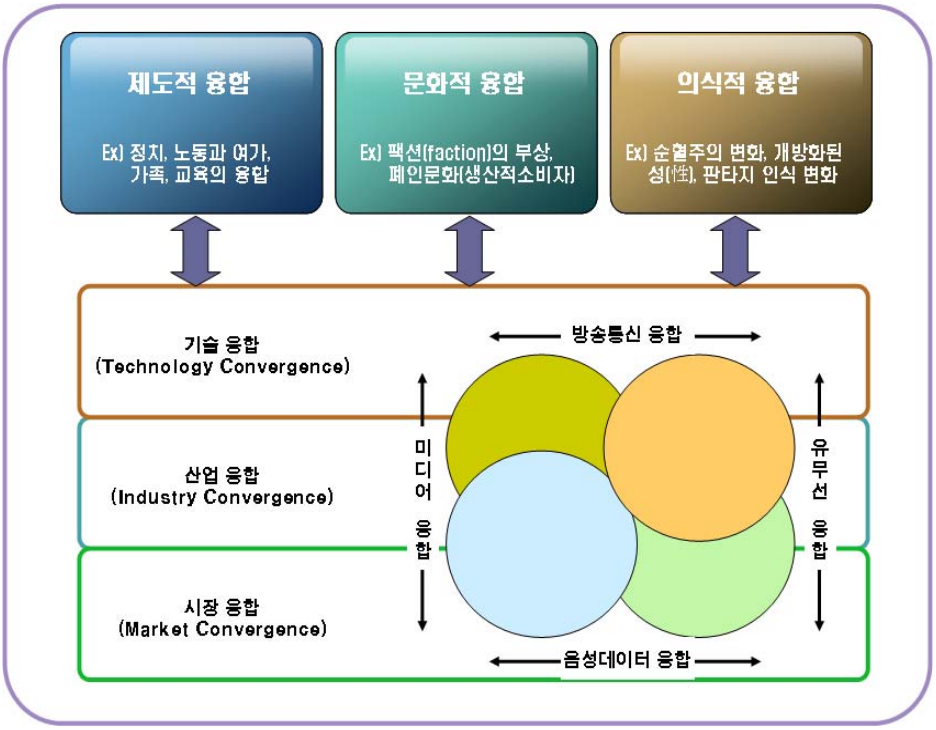
새로운 디지털 융합 환경의 도래로 인해 기존 통신정책에는 많은 변화가 발생한다. 특히 콘텐츠는 미디어의 다양성, 건전성, 유해·불법 콘텐츠 관리, 문화·언어적 다양성, 보편적 서비스, 지적재산권 보호 등의 이슈를 포함하며, 네트워크 및 서비스는 효과적인 경쟁정책, 상호접속 및 상호운용성, 주파수, 장비인증 등의 이슈를 포함한다. 디지털 융합 환경에서의 새로운 통신정책은 간소하고, 예측가능해야 하며, 새로운 경제적 현실에 기반을 두어야 하며, 규제는 효과적인 경쟁이 촉진됨에 따라 감

소하는 수단으로 간주되어야 한다. 또한 융합의 사회문화적 확대를 반영하여 경제·산업 논리 중심의 정책에 인문사회적 접근을 통한 다양한 의미와 가치들을 반영할 수 있도록 외연을 확장할 필요가 있다.

디지털 융합에 따른 사회문화적 파장을 고찰함에 있어 본 연구에서는 김문조(2008)의 연구를 참조하여 제도적 차원, 문화적 차원, 의식적 차원으로 나누어 분석하되, 각각의 융합은 일방향적인 변화 방향을 의미하기보다는 교차적이고 복합적인 상호작용의 과정임을 설명하였다.

이를 통해 디지털 융합 패러다임의 확장 개념을 요약하면 〔그림 2〕와 같다.

〔그림 2〕 디지털 융합 패러다임 확장의 개념



규제 중심적인 통신정책은 사회의 변화와 더불어 현실 적합성이 퇴색하고 있다.

현재의 통신정책은 통신사업자를 중심으로 이루어져 왔으며, 통신서비스 이용자들을 행위의 주체로 받아들이기 보다는 소비자 혹은 통신사업자가 전달하는 서비스를 받아들이는 수동적인 수용자로 인식한 경향이 크다. 이는 과거에 일방향적인 방송통신 매체의 영향이 크다고 볼 수 있으며, 이로 인해 정책을 입안하는 입장에서는 이용자를 정책의 주체로 보기 보다는 보호의 대상의 보고 정책을 추진하였다. 그러나 날로 고도화되는 디지털 융합으로 인해 생성되는 새로운 미디어는 정보의 생성과 전달, 향유를 동시에 수행할 수 있는 일인미디어로까지 발전한 것이 현실이다. 따라서 향후의 통신정책의 철학과 목표는 이용자를 행위의 주체로 보고 이에 맞는 정책을 수립하는 것이 우선시 되어야 할 것이다.

제 4 장 21세기 사회변동과 인문주의적 접근의 중요성

메타트렌드 1. 경계의 약화: IT의 공간 극복성과 소통성이 현실세계에서 물리적 경계, 영역적 경계, 주체 간 경계를 약화시키는 현상을 의미한다.

메타트렌드 2. 가상과 현실의 혼재: 디지털 기술의 발달로 공간적 미디어가 제공하는 사이버상의 활동이 증대하고, 시간적인 측면에서는 실시간화가 일반화됨으로써, 실재적 공간의 활동(현실경험)과 비실재적 가상공간의 활동(가상현실체험)이 공존하게 된다.

메타트렌드 3. 소수자의 부상: 소수자의 부상이란 인터넷의 등장으로 검색 및 소통 비용이 낮아짐으로써 과거에는 자신을 표현할 수단을 갖지 못했던 소수자들이 온라인상에서 네트워크화 함으로써 권력을 획득하는 현상을 말한다.

메타트렌드 4. 언제 어디서나 네트워크에 접속하는 사회: 사용자가 컴퓨터나 네트워크를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 소위 유비쿼터스 사회를 말한다.

이 네 개의 메타트렌드는 모두 앞에서 설명한 탈근대성과 일맥상통하는 성격을

가지고 있다. 앞에서는 탈근대 패러다임이 기존의 경계를 해체함으로써 이질적인 것들이 뒤섞이는 잡종사회가 출현한다고 하였다. 현재의 미디어 이용자들은 과거의 수동적인 수용자가 아닌 연결망 속에서 외치고, 뛰어다니면서 연대(coalition)를 형성하고 여론을 만들어 가는 적극적인 이용자들이고 프로슈머들이다. 이와 같이 미디어 속에서 자신의 존재를 찾는 현대의 인간상을 “호모 미디어쿠스”라고 하는데, 김문조(2008)는 이들을 ‘유목적 인간’, ‘감성적 인간’, ‘소통적 인간’으로 특성화하였다.

잡종사회의 출현을 더욱 촉발한 것이 바로 인터넷 혁명이다. 무엇보다도 인터넷을 가늠하기 어려운 대상으로 만들고 있는 것은 인터넷 이용자 간 네트워크 효과, 쏠림현상 등이 창출하는 인터넷에 내재되어 있는 엔트로피의 예측할 수 없는 가변성 또는 휘발성(volatility)이라고 할 수 있다. 방통융합으로 인터넷의 정체는 더욱 복잡하고 다양해지고 다중적인 모습을 띠면서 중첩성(superposition)과 같은 특징을 보이게 될 것이다. 또한 다양해진 플랫폼은 인터넷의 휘발성을 더욱 강화시켜 줄 것이다. 결과적으로 방통융합은 인터넷의 탈근대적 성격을 더욱 강화시켜 줄 것으로 예상된다. 이 점에서 방통융합은 사회 전반의 탈근대성을 강화시켜주고, 또한 미디어 사회의 새로운 구성원리로서 “사람 중심의 소통 합리성”을 강조하게 된다.

인터넷을 뉴턴적 세계관으로 보면, 인터넷은 무질서하고 불규칙하고 다면적인 그리고 온갖 소용돌이가 난무하는 근대적 합리성으로는 도저히 설명이 안 되는 모순과 불합리의 세계로 보일 것이다. 양자물리에서도 고전물리의 법칙으로는 설명할 수 없는 수많은 현상들이 발견되었으며, 이러한 현상들을 뉴턴적 세계관으로 보면 매우 무질서하고 불안정하게 보일 것이다. 그러나 양자물리에서도 일련의 법칙들이 발견되었고 나름대로 질서를 가지고 있는 것으로 알려졌다. 하지만 뉴턴이 본 세계처럼 일률적 법칙이 지배하는 것이 아니라 그 규칙이 매우 다양하다는 것이다.

결론적으로 소통에 있어 존재하는 불일치와 다양성을 수용하기 위해서는 인간 생활의 복잡성과 다양성을 존중하는 인문주의적 합리성이 요구된다. 이 점에서 인터넷과 방통융합으로 인해 탈근대적인 성격이 강화되고 있는 21세기 통신정책 환경에서는 인문주의적 접근이 중요해진다.

제 5 장 미래사회에 대한 전망 및 통신문화의 변화상 조망

정보통신기술의 급속한 발전은 경제뿐만 아니라 정치, 사회, 문화 전반 및 우리 일상생활의 모든 면을 크게 변화시키고 있다. 본 장에서는 한국사회 전반에 해당하는 메가트렌드를 살펴보고, 우리 사회의 총체적 메가트렌드들을 대변하는 부문을 초월한 거대 트렌드를 도출해보고자 한다.

강홍렬 외(2006)는 한국사회의 20대 메가트렌드를 정치, 경제, 사회, 문화의 영역으로 나누어 제시하였다. 정치영역의 메가트렌드로는 '신중세적 국제사회로의 전환', '동북아시아의 다자주의화', '작은 힘들의 전면적 부상', '신유목적 민주주의의 출현', '정부의 유비쿼터스화'가 있다. 경제영역의 메가트렌드로는 '경계의 소멸', '디지털 경제 패러다임의 등장', 'NEO경제주도세력의 등장', '창조적 파괴', '선진국으로의 변모'가 있다. 사회영역의 트렌드로는 '현실원리를 넘어서', '접속사회로의 전환 ', '양극화의 가속화', '자발적 참여의 증가', '커리어의 복잡화'가 있다. 문화영역의 트렌드로는 '디지털 기술로 인한 인간능력의 진화', '기술은 개인중심으로', 'IT가 대신할 수 없는 인간능력의 가치증가', '미디어의 집중·분산화', '아이코닉 사회의 도래'가 있다. 이상에서 제시한 작은 힘들의 전면적 부상, 경계의 소멸, 접속사회로의 전환, 기술은 개인중심으로 등의 메가트렌드들은 획일성보다는 다양성, 타율성보다는 자율성, 이성보다는 감성, 그리고 개인중심의 문화를 강화시켜 향후 미래사회의 탈근대성을 확대시킬 것으로 보인다.

그리고 이러한 20대 메가트렌드를 총괄할 수 있는 거대 트렌드로서 고도의 자유도를 지닌 초개방적 복잡계의 성격을 지닌 "후기정보사회(Post Information society)"를 한국의 미래상으로 제시하였다.

미래 사회는 미디어 기반의 초복잡계 사회가 될 것이라는 전망은 새로운 사회에서의 통신문화가 어떻게 변화할 것인지에 대한 궁금증을 불러일으킨다. 그러나 통신문화라는 개념은 아직까지 생소하다. 통신문화는 이동통신 문화, 인터넷 문화, 사

이버 문화 등 다양하게 불려 왔으나, 그 중 어떤 것도 체계적이고 구체적인 개념정립이 이루어지진 않았다. 여러 연구를 살펴보면, 통신문화에 대한 접근은 대개 '건전한 통신문화'의 조성이라는 차원에서 이루어졌다.

여기에는 사이버 문화를 사이버 공간내의 문제로 한정짓는 잘못된 인식이 밑바탕에 있다. 사이버 문화는 가치와 이념의 공유를 통해 수많은 네트워크와 상호작용을 만들어냄으로써 사회적 다양성과 다원성을 확대시키며, 개인화된 네트워크, 상호작용과 공동체, 투명성과 네트워크화된 문화를 만들어간다. 따라서 사이버 문화란 바로 인터넷과 커뮤니케이션으로 인해 새롭게 나타나는 문화인 동시에 그 기술로 인해 변해가는 우리의 문화를 나타낸다(성동규, 2002). 이 논리는 통신문화를 이해할 때에도 그대로 적용될 수 있다. 따라서 통신문화도 통신 내부의 문화뿐만 아니라 통신으로 인해 영향 받는 문화로 확장되어야 할 것이다.

더불어 생각해야 할 것은 '문화'가 여러 사람이 공유하는 감성적 요소를 기반으로 한다는 점이다. 인터넷이 사람들 사이에 정서적인 교류의 중심 매체가 되어감에 따라, 통신문화를 인터넷 상에 존재하는 수많은 감성적 공감대에 참여하고 있는 사람들의 생각과 행동으로 볼 수 있다. 또한 미디어의 융합은 방송의 감성적 요소와 통신의 소통적 요소를 결합시켜 이러한 감성적 공감대 형성을 더욱 촉진시킬 것이다.

이렇게 볼 때 새로운 통신문화는 다양한 소통양식을 가능하게 하는 미디어의 등장으로 인해 나타나는 현실의 문화이다. 새로운 통신기술은 이전에는 존재하지 않았던 문화현상을 낳고, 그리고 이 문화현상은 현실의 사회와 문화를 변화시켜 나간다. 그리고 이 변화의 방향은 앞에서 논의한 바와 같이 다양성, 자율성, 감성, 개인중심의 방향으로 향후 미래사회의 탈근대성을 확대시킬 것으로 보인다. 따라서 통신정책 역시 과거와는 다른 방식으로 중앙집권적 규제중심이 아닌 자율적인 네트워킹 방식으로, 그리고 다양한 문화를 포용하기 위한 형태로 변화되어야 할 것이다.

제 6 장 새로운 통신정책 도메인과 패러다임 변화

새로운 통신정책의 영역은 과거와 같이 자원, 인프라, 기술 중심의 공급자 중심 정책이 아니라 이용자 차원에서 수요자, 중개자, 콘텐츠제공자(CP)의 문화와 가치관이 반영되는 영역이라 할 수 있다. 이는 디지털 컨버전스 패러다임 변화에서 제도적 융합, 문화적 융합, 의식적 융합 현상을 반영하는 영역이다.

본 연구에서는 기존의 통신정책에서 간과되어 온 이용자 중심의 통신정책 도메인을 제시함으로써 디지털 컨버전스 시대에 맞는 새로운 통신정책 방향을 제시하고자 한다. 제시되는 7가지 통신정책 도메인은 새로이 발굴된 영역이라기보다는 논의가 진행되고 있는 현안과 미래 이슈를 이용자 관점에서 외연을 확장하는 개념으로 볼 수 있다.

본 연구에서 제안한 새로운 통신정책 도메인은 다음과 같으며 상세한 사회문화적 이슈는 본문을 참고하기 바란다. 첫째, 인격권 이슈로 확장된 개념의 명예훼손과 프라이버시 영역이다. 둘째, 디지털 미디어의 지적재산권 문제이다. 셋째, 정체성의 문제로 인터넷 실명제 이슈이다. 넷째, 인터넷, 게임, 휴대폰, IPTV를 비롯한 미래의 다양한 매체에 대한 미디어 중독을 해소하는 복원 정책의 영역이다. 다섯째, 사회적 갈등 해소와 신뢰 회복을 위한 디지털 공론장 활성화의 영역이다. 여섯째, 기존 정보격차의 외연을 확대하여 디지털 격차 해소를 기반으로 한 보편적 접근의 목적 달성 문제이다. 마지막으로 통신정책에 있어 환경과 IT의 상호작용을 토대로 한 도메인의 확장 문제를 들 수 있다.

디지털 융합으로 인해 더욱 심해질 사회문화적 변화, 특히 통신정책의 구조상 이용자 측면의 문화와 가치관을 반영한 주요 도메인에 대한 정책 이슈들을 설명하면 다음의 〈표 1〉과 같다. 다만 이용자 측면의 구조는 매우 복잡한데 제2장에서의 설명처럼 이용자를 수요자-중개자-제공자로 구분하였으나 실제로 인터넷 상에서는 동일한 주체가 정보의 수요자와 제공자를 겸하는 경우가 많고 이러한 구분으로 정체를 파악하기 어려운 경우도 많음을 감안하여야 한다.

〈표 1〉 새로운 통신정책 도메인과 이용자별 정책 이슈

이용자 / 도메인	수요자	중개자	CP(Content Provider)
인격권	· 자율규제(규제주체화) - 자발적 모니터링 - 피해구제시스템 강화 · 사이버폭력 분쟁조정 제도 · 교육, 규제홍보 및 예고, 캠페인	· 포털의 사회적 책임과 의무 - 포털 뉴스 규제 - 정보 모니터링 의무 · 포털 불공정약관 개정 · 개인정보 유출 보호	· 중소 콘텐츠제공업체에 대한 중개자 부당요구 금지 · 내용규제: 음란UCC와 같은 유해정보 등 · 위치기반 콘텐츠 등 프라이버시 보호 콘텐츠
재산권	· CCL(Creative Commons License) 도입 · 공익적 이용권리 법제화 · 저작권과 청소년 이용자 보호 교육, 캠페인, 홍보 · 저작권 의식 과잉 이슈	· 포털 불공정약관 개정 · 기술적 보호조치 확대 · 일시적 저장 복제권 · 권리침해자 정보 제공	· 콘텐츠 저작권자 보호 · 합리적 저작권 이용계약 · DRM 도입 콘텐츠 · 저작권 보호기간
정체성	· 댓글문화 건전화 · 자발적 정화노력 · 익명성의 보호 수준 및 범위 · 교육 및 홍보	· 제한적 인터넷 실명제 도입 및 확대 · 개인정보 수집 확대 이슈 · 주민번호 등의 대체 수단 도입	· 제한적 인터넷 실명제 도입 및 확대 · 개인정보 수집 확대 이슈
보건	· 미디어 교육 확대 · 진단과 상담 등 다양한 중독 극복 프로그램 · 정신의학 치유 · 대안문화, 사후관리	· 인터넷 내용규제 · 기술적 보호조치 확대 · 업체 자율규제	· 사행성 규제 · 아동, 청소년 보호 (이용시간 제한, 연령제, 등급심의)
사회적 신뢰	· 인터넷 숙의 시스템 (디지털 공론장) 참여 · 토론문화의 확대 · 사회갈등의 합리적 접근	· 숙의 시스템 중재자 역할 · 건전한 온라인토론 공간 마련 및 참여 인센티브 등을 통한 촉진	· 의제설정 및 이슈분석 · 전문가시스템 구축 · 여론수렴 및 토론장의 제공
보편적 접근	· 정보격차의 매체 및 취약계층 개념의 확대 · 격차 해소대상의 세분화 및 특화 정책	· 미디어접근성 향상 캠페인 · 공공 지식포털 활성화	· 미디어교육 프로그램 개발 · 장애인, 고령층 접근성 향상 프로그램
기타 : IT와 환경	· IT장비 탄소 배출 감축 운동 · 스마트그리드(smart grid) 활용 · 그린IT 홍보 및 캠페인	· IT장비 탄소 배출 감축 운동 · 탄소감사제도 적용 · 고효율 데이터센터 활용	· IT장비 탄소 배출 감축 운동 · 탄소감사제도 적용 · 고효율 데이터센터 활용 · 그린 소프트웨어 및 콘텐츠 개발

통신정책의 패러다임이란 통신정책을 논하는 사고의 틀, 기본적인 준거 또는 최상위의 규범이라고 하자. 그러면 다양성을 수용할 수 있는 인문주의적 소통 합리성이 새로운 패러다임의 중심에 서야 할 것이다. 자율규제는 인문주의적 소통 합리성을 구현하는 정책기조로서 주목받고 있다. 사실 1990년대 말에도 인터넷에서 자율규제가 작동해 왔으며, 최근에는 자율규제가 매우 활발해지고 있는 추세를 보이고 있다. 하지만 자율규제를 유일한 원칙으로 생각하는 것은 마치 탈근대적 상황에서 뉴턴적인 일률성을 적용하는 것과 유사하다고 본다. 앞에서도 설명한 바와 같이 인터넷도 속성상 양자물리의 세계와 유사하여 불규칙적이고 무질서하게 보여도 실제로는 그 세계를 지배하는 법칙들이 있다는 것이다. 다만 뉴턴의 세계처럼 일률적이지 않고 다양한 법칙들이 존재한다는 것이다. 따라서 자율규제 외에 다른 원칙들도 공존할 가능성을 열어 두는 것이 바람직하다고 본다.

법적 규제나 자율규제 외에 어떤 원칙들이 있는가? 그 중 하나로 시장기능을 들 수 있다. 예를 들면, 컴퓨터 바이러스 유포에 대해 법적 규제를 통해 유포자를 처벌하지만, 사실 그 피해를 효과적으로 줄이는 방법은 바이러스 백신 프로그램을 사용하는 것이다. 즉, 시장은 바이러스 백신에 대한 정보를 이용자들에게 알려주고 백신 개발자와 이용자를 매개시켜 줌으로써 문제를 해결할 수 있다. 이 경우에 시장은 법적 규제나 자율규제를 보완 또는 대체할 수 있다.

제 1 장 서 론

1875년 미국에서 벨(Alexander G. Bell)이 최초로 전화기를 발명하고 1877년 벨전화회사(Bell Telephone Co.)를 설립한 이후 전화사업은 선진국들을 중심으로 급속히 확산되어 갔다. 20세기 말 통신시장 개방이 추진되기 전까지 미국은 AT&T를 비롯한 민간기업이 통신서비스를 제공하였고, 유럽 국가들은 대부분 정부 또는 공기업이 통신서비스를 제공했다. 그 당시 통신정책의 역할은 기술적인 측면에서는 기술기준을 마련하고, 표준화를 추진하여 통신설비 간 원활한 연동을 보장하는 것과 주파수 관리를 통해 혼신을 방지하는 것 등이었으며, 경제적인 측면에서는 독점 사업자의 부당한 행위로부터 소비자를 보호하고, 전화서비스가 국민의 생활에 필수적인 재화라는 전제하에 보편적 서비스 정책을 추진하는 것이었다. 통신시장 개방 이후에는 시장경쟁체제를 유지하고 유효경쟁을 달성하고자 하는 경쟁정책이 통신정책에 있어 새로운 분야로 자리 잡았다. 20세기의 통신정책은 기술 분야와 경제 분야로 나누어지며, 따라서 그 배경이 되는 학문은 공학과 경제학이라고 할 수 있다. 그런데 공학과 경제학은 공히 효율성을 추구하는 학문이므로 도구적 합리성을 근간으로 하는 근대성(modernism)이 그 철학적 배경이다. 따라서 지금까지 통신정책의 철학적 배경은 근대성이라고 할 수 있다.

1990년대 도입된 인터넷은 21세기에 들어와 전 세계적으로 활발히 보급되면서 여러 가지 사회적 이슈들을 야기하기 시작하였다. 일대 다수의 통신이 가능해짐에 따라 인터넷을 통해 정치적 여론이 신속하게 형성되고 확산되어 엄청난 정치적 파워를 가지게 되고, 때로는 인터넷이 사생활 침해, 명예훼손 등의 도구로 이용되기도 하였다. 이에 따라 통신정책의 도메인(domain)은 급속히 인터넷 이용자 쪽으로 확대되었고, 빈번히 발생하는 인터넷 관련 현안들에 대해 대증적인 처방이나 도구적 합리성에 의한 처방들이 제시됨에 따라 이에 대한 사회적 합의가 이루어지지 않고 있다.

20세기 후반부터 발생하기 시작한 탈근대(post-modern)적 현상들이 인터넷의 확산과 함께 전세계적으로 만연하고 있으며, 인터넷과 관련된 사회적 이슈들도 그 이면에는 탈근대적 요소들이 존재하고 있다. 따라서 이러한 이슈들에 대한 올바른 정책을 수립하기 위해서는 그 이면에 있는 탈근대성을 정확하게 이해해야 한다.

이 연구는 탈근대적 시각에서 기존의 통신정책 패러다임을 재조명해 보고 새로운 패러다임을 모색하고자 한다. 우선, 과학적 인과론, 획일성, 예측가능성 등을 특징으로 하는 뉴턴적 세계관에 의해 확립된 근대성이 인터넷 상에서 일어나고 있는 행위들을 잘 설명할 수 없음을 보이고, 뉴턴이 그 기반을 마련한 고전물리학의 한계를 보여준 양자물리의 세계와 인터넷의 유사성을 논한 다음에 탈근대적 사회의 구성원리와 질서, 그리고 새로운 통신정책 패러다임의 특징들을 양자물리적 특징에서 힌트를 얻어 파악하고자 한다.

어떤 사회의 특징이나 정책 패러다임을 논할 때, 자연과학으로부터 아이디어를 구하는 것은 매우 드물고 어색한 방법이라고 할 수 있다. 그러나 뉴턴적 세계관에 의해 철학적으로는 근대성이 확립되었고, 과학적으로는 고전물리학이 탄생하였다. 근대성의 한계를 탈근대론(post-modernism)이 지적하였고, 고전물리학의 한계를 양자물리학이 극복하였기 때문에 우연인지는 모르지만 탈근대성과 양자물리학에는 유사한 특징들이 존재한다. 뉴턴이 생존하던 시기에는 철학과 과학이 분화되어 있지 않았기 때문에 오늘날에도 철학과 과학은 일맥상통하는 면이 있는 것 같다.

이 연구의 주요 결과부터 살펴보면, 인터넷은 자기조직화(self-organization), 정체불명성(unidentifiedness), 휘발성(volatility) 등의 특징들로 인해 근대성의 배경이 되는 뉴턴적 세계관으로는 이해할 수 없는 것들이라고 판단되며, 따라서 인터넷 자체가 도구적 합리성으로 설명될 수 없는 탈근대적인 대상이라고 생각된다. 방통융합은 인터넷의 플랫폼을 다양화시키고 이에 따라 인터넷의 정체는 더욱 복잡하고 다양해지고 다중적인 모습을 띠면서 사회 전반의 탈근대성을 강화시켜준다. 따라서 미디어 사회의 새로운 구성 원리로서 “사람 중심의 소통 합리성(communicative rationality)”이 중요하게 된다.

소통에 있어 존재하는 불일치와 다양성을 수용하기 위해서는 인간 생활의 복잡성과 다양성을 존중하는 인문주의적 합리성이 요구된다. 이 점에서 인터넷과 방통융합으로 인해 탈근대적인 성격이 강화되고 있는 21세기 통신정책 환경에서는 인문주의적 접근이 중요하다. 인터넷의 사회적 확산과 디지털 융합에 따라 이용자 측면에서 새로운 정책이슈가 등장하고 새로운 도메인들이 생성되고 있기 때문에, 아직 새로운 통신정책의 패러다임을 단정적으로 논하기에는 이르지만, 다양성을 수용할 수 있는 인문주의적 소통 합리성이 새로운 패러다임의 중심에 서야 할 것이다. 또한 자율규제는 인문주의적 소통 합리성을 구현하는 정책기조로 볼 수 있다.

자율규제의 원칙이 이용자 측면의 통신정책 이슈 중 많은 부분에서 잘 작동할 것으로 기대함에도 불구하고, 자율규제를 유일한 원칙으로 생각하는 것은 마치 탈근대적 상황에서 뉴턴적인 일률성을 적용하는 것과 유사하다고 본다. 인터넷도 속성상 양자물리의 세계와 유사하여 불규칙적이고 무질서하게 보여도 실제로는 그 세계를 지배하는 법칙들이 있다는 것이다. 다만 뉴턴의 세계처럼 일률적이지 않고 다양한 법칙들이 존재한다는 것이다. 따라서 자율규제 외에 다른 원칙들도 공존할 가능성을 열어 두는 것이 바람직하다고 본다. 예를 들면, 시장기능이 규제를 대체 또는 보완할 수 있다.

이 연구와 관련된 선행연구는 국내외적으로 거의 찾아보기 어렵다. 다만 이 연구와 같은 시점에 진행된 김문조(2008)가 거의 유일한 선행연구라고 할 수 있다. 그 주요 결과는 다음과 같다: 매체, 사회, 인간 모두가 공변하는 급진적 전환기에는 급변하는 현실을 쫓아가지 못하는 정책적 지체(policy lag) 현상을 초극할 수 있는 선제적 정책 방안이 요청되는 바, 상승하는 사회적 소통 욕구를 적극 반영해야 할 새로운 정책 대안에서는 무엇보다 소통적 합리성이 우선시 되어야 한다. 따라서 미디어 정책은 도구적 합리성을 넘어선 소통적 합리성의 증진을 지향해야 하는데, 개인화가 촉진되는 현대사회에서는 탈이성적 상호주관성까지를 고려한 인문학적 소통합리성이 중시되어야 할 것이다. 특히 극심한 정보혼돈이 예상되는 후기정보사회에서는 소정의 질서 의식을 견지할 수 있는 주체적 역량을 사회 각계로 확산시키는 일이

가장 중요한 정책적 관건이 될 것이므로, 융합사회의 통신정책은 국민 개개인의 미디어 역량을 존중하는 '자율적 규제 원칙'을 본령으로 삼아야 할 것이다.

김문조(2008)와 본 연구는 유사한 결과를 도출하고 있는데, 다만 통신정책 패러다임에서 정책기조로서 자율규제의 위상에는 다소 차이가 있다. 본 연구는 정책기조에 있어서도 다양성을 확보하는 것이 탈근대적 상황에 좀 더 적합하다고 주장하고 있다.

이 보고서는 다음과 같이 구성되어 있다.

제2장은 우리나라 통신정책의 프레임워크에 대해서 논하고 있다. 이를 위해 우리나라 통신정책이 형성된 과정을 간략히 소개하고, 시간의 흐름에 따라 전개된 상황을 통시적으로 보여준다. 또한 통신정책의 도메인을 인프라, 공급자, 이용자로 분류하고 각 영역별로 주요 이슈를 소개한다.

제3장은 통신정책 패러다임 변화의 동인과 향후 전망을 논한다. 인터넷의 확산과 디지털 융합을 주요 동인으로 보고 있으며, 디지털 융합이 통신정책에 미치는 영향을 집중적으로 논한다. 또한 디지털 융합의 사회문화적 영향을 논하고 궁극적으로 이러한 영향들이 통신정책 패러다임에 어떤 영향을 줄 것이지 살펴본다.

제4장은 21세기 사회변동의 큰 흐름을 논하고 통신정책에 있어서 왜 인문주의적 접근이 중요한지를 설명한다. 사회변동에 대해서는 '경계의 약화', '가상과 현실의 혼재', '소수자의 부상', '언제 어디서나 네트워크에 접속하는 사회'의 4대 메타트렌드를 소개하고 있으며, 이들과 탈근대성의 관계, 인터넷과 방통융합의 탈근대성에 대한 논의를 통해 인문주의적 접근의 의의를 설명한다.

제5장은 미래사회 전망에 대해서 2006년에 KISDI의 메가트렌드연구팀이 한국사회의 정치, 경제, 사회, 문화의 4대 부문에 관해 제시한 20대 메가트렌드를 설명하고 있다. 또한 이러한 변화가 통신문화에 미칠 영향에 대해 논한다.

제6장은 이 보고서의 결론에 해당하는 부분으로서 통신정책에서 새로이 등장하는 도메인들이 어떤 것이며 거기서 주요 이슈들은 무엇인지, 그리고 이들에 대한 기존 대책들이 안고 있는 문제점은 무엇인지를 논한다. 끝으로 새로운 통신정책의 패러다임이 담을 정책목표와 정책기조에 대해 논한다.

제 2 장 우리나라 통신정책의 구조

제 1 절 통신정책의 역사

우리나라 통신정책의 구조를 논하기 전에 현재의 통신정책 체계에 도달하기까지 역사적인 과정을 살펴보는 것이 이해에 도움이 될 것으로 보인다. 우리나라 통신정책의 역사는 19세기 말로 거슬러 올라간다. 1882년 정부조직으로서 우정사가 설립되어 철도, 전신, 우편 등 당시 국가가 수행하는 교통 및 통신사업을 총괄하는 역할을 하였다. 그 이후 일제강점기를 거치면서 통신정책은 일본정부가 수립하고 추진하였는데 비록 양적으로 적지 않은 투자가 이루어졌으나 정책의 목표가 식민지 경영에 있었기 때문에 투자는 바람직한 방향과는 거리가 있었다.

해방 이후 1948년 정부가 수립되면서 우편, 전화, 전신, 체신금융 등의 업무를 수행하는 체신부가 출범하였다. 체신부는 통신정책의 주체이면서 통신사업을 직접 수행하는 역할을 하였으며 1980년대 초까지 정책의 중점은 통신 인프라 확충에 있었다. 고도의 경제성장과 함께 통신 인프라도 빠르게 확충되어 갔지만 정부부처가 직접 사업을 수행하였기 때문에 관료주의의 비효율성이 문제가 되었다.

1980년대 초 제5공화국의 신진 전문관료들은 통신사업에서 이와 같은 비효율성을 개선하고 통신 관련 전자산업을 육성하기 위해 한국전기통신공사(이후, 통신공사)를 설립하여 체신부가 수행해 온 공중전기통신사업을 맡김으로써 통신정책과 사업의 주체가 분리되었다. 그리고 1983년에는 '전기통신기본법'과 '(공중)전기통신사업법'을 제정하여 독점사업자인 통신공사를 규제할 법적 근거를 마련하는 한편, 공사 설립과 운영에 대한 법적 근거를 마련하기 위해 '한국전기통신공사법'을 제정하였다. 그 이후 정책의 초점은 통신공사로 하여금 전화회선에 대한 조속한 투자를 하도록 하여 전화적체 문제를 해결하고, 국산 전전자교환기(TDX)를 보급하여 국내 전자

산업을 위한 수요를 창출하며, 또한 통신공사가 필요한 투자 자금을 확보할 수 있도록 전화요금을 책정해 주는 한편 통신공사의 독점적 폐해를 막기 위한 효과적인 규제체제를 수립하는 것이었다. 이 시기에 통신정책의 특징은 수요와 공급의 양측에 대한 균형 전략이라고 할 수 있다. 즉, 정부가 통신공사의 공중통신망 투자에 TDX를 투입하도록 함으로써 국내 관련 전자산업에게 수요를 만들어 주고, 통신공사의 투자 자금은 전화요금 수입을 통해 확보하도록 하였다. 이러한 정책 기조는 1990년대 중반까지 유지되었다. 1982년에는 한국데이터통신주식회사를 설립하여 데이터통신을 전담하도록 하였고, 1984년에는 한국이동통신을 설립하여 이동통신 서비스를 제공하도록 하였다. 이에 따라 유선전화는 통신공사가, 데이터통신은 한국데이터통신주식회사가 그리고 이동통신은 한국이동통신이 독점적으로 서비스를 제공하게 되었다.

1980년대 말부터 미국으로부터 우리나라의 통신시장에 대한 개방 압력이 거세지기 시작하자 우리 정부는 대내 개방을 먼저 추진하여 국내 사업자의 경쟁력을 강화한 후 대외 개방에 대비한다는 전략을 세웠다. 이에 따라 통신사업자를 기간통신사업자와 부가통신사업자로 구분하여 후자의 경우 신고만 하면 누구든지 시장에 진입할 수 있도록 전면 개방을 하였으며, 전자의 경우 1991년에 국제전화시장에 데이콤을 진입시키고, 1994년에는 제2이동통신사업자로 신세기통신을 선정했다. 1995년에는 데이콤을 제2시외전화사업자로 선정했다. 그러나 본격적인 시장개방은 1996년과 1997년에 걸쳐 이루어졌다. 1996년에는 PCS를 비롯하여 국제전화, CT-2, TRS, 무선호출, 무선데이터, 회선임대 등 대부분의 신규 서비스에 대한 복수의 사업자가 선정되었고, 1997년에는 시내전화, 시외전화, 회선임대 등에 추가적인 사업자가 선정되었다. 이와 같이 통신시장에 본격적인 경쟁이 도입되자 통신정책에도 경쟁정책이 도입되지 않을 수 없었다. 경쟁체제 초기의 경쟁정책은 기존 사업자에 의한 약탈적 가격설정(predatory pricing) 등 과도한 가격경쟁으로 경쟁체제가 와해되지 않도록 하는데 초점을 두었다.

’90년대 중후반에 많은 기업들이 신규 기간통신사업에 참여했으나 그 중 상당수

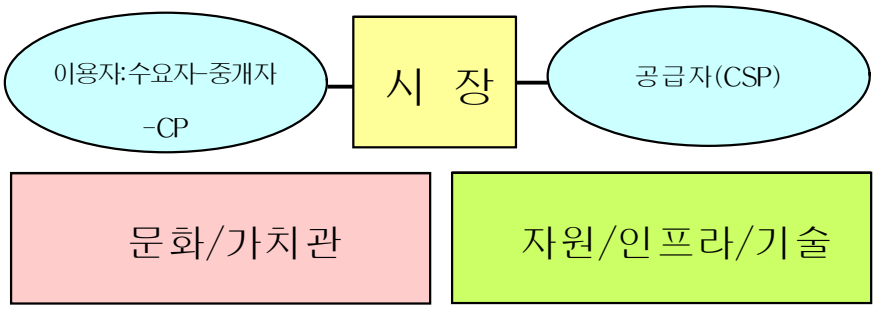
는 시장에서 퇴출되었다. 특히 가장 유망한 분야였던 이동통신 분야에서 5개사가 경쟁을 벌인 결과 2000년 기업 간 합병을 통해 3개사로 재구성되었다. 이에 따라 경쟁정책의 초점은 소수의 사업자가 경쟁하는 시장에서 한 사업자가 시장지배력을 행사하지 못하도록 하는 유효경쟁의 달성에 맞추어졌다. 2002년 통신공사가 민영화되어 주식회사 케이티가 되었다. 따라서 유선시장에서 지배적 사업자인 케이티의 시장지배력 남용을 억제하는 것이 중요한 정책과제가 되었다. 또한 새로운 통신서비스 시장들이 성숙기에 접어들면서 중복투자를 막기 위해 가입자 선로 등 필수설비의 공동활용을 유도하는 것이 새로운 정책과제로 등장하였다.

인터넷의 확산은 통신정책에 있어서 새로운 도메인을 열게 된다. 1990년대 말부터 초고속인터넷 서비스를 위한 인프라 투자가 빠른 속도로 이루어지면서 초고속인터넷을 이용한 다양한 서비스가 출현하고 인터넷 관련 다양한 부가통신사업자들이 등장하게 되었다. 그리고 수많은 전문 콘텐츠 공급자(CP: Content Provider)와 수요자 겸 콘텐츠 공급자들이 인터넷 상에 엄청난 양의 콘텐츠를 올리게 되었다. 이에 따라 콘텐츠의 윤리성이 문제가 되어 정부는 인터넷 이용자들에게 윤리적 책임을 묻게 되었다. 또한 해킹이나 바이러스 유포 등으로 정보 시스템에 피해를 입히는 사건들이 속출함에 따라 과거에는 일부 기관에서만 중요한 이슈였던 정보보안이 전국민적 이슈로 부상했다. 이에 따라 정보보안이 통신정책에서 중요한 분야가 되었다.

지금까지 살펴 본 우리나라 통신정책의 역사는 다음과 같이 정리할 수 있다: 1980년대 말까지는 통신공사에 의한 통신망 투자를 진흥하는 인프라 구축이 정책의 핵심이었으며, 1990년대는 시장개방과 경쟁체제의 도입, 그리고 초고속정보통신기반의 구축이 정책의 중심이었다. 즉, 시장개방정책과 인프라 정책이 양대 축이라고 할 수 있다. 2000년대에는 유효경쟁을 추구하는 시장경쟁정책과 함께 인터넷 이용자에 해당하는 기업과 개인에 대한 규제정책이 통신정책의 새로운 도메인을 만들어가고 있다.

이상의 논의로부터 우리나라 통신정책을 〔그림 2－1〕과 같이 구조화할 수 있다.

〔그림 2－1〕 통신정책의 구조



제2절 통신정책의 구조와 주요 이슈

우리나라의 통신정책이 규정되어 있는 법령으로는 전기통신기본법, 전기통신사업법, 전파법, 정보통신망이용촉진및정보보호에관한법률, 정보화촉진기본법 등이 있다. 이들에 포함되어 있는 통신정책들의 성격을 분석해 보면 크게 위의 그림과 같이 분류된다.

통신서비스 시장을 중심으로 주체들을 공급자와[1] 이용자로 구분하면 우선 통신서비스 공급자에게 인프라 역할을 하는 요소들이 있다. 즉, 물리적인 통신설비 및 관련설비 그리고 주파수, 번호 등 통신자원 그리고 통신기술의 삼 요소가 통신서비스 공급자에게 인프라와 같은 역할을 한다. 통신설비 등에 대한 정책에는 통신설비에 대한 유지·보수 의무, 통신설비의 안전성, 신뢰성 확보, 비상시 제공의무, 초고속망 구축, 건설업자에 대한 관로 및 구내통신설비 확보 의무, 통신재난 대비 의무, 통신망 구축을 위한 토지사용권 부여 및 장애물 제거 요구권 부여, 무선 방위측정장치의 보호 등이 포함된다. 통신자원 관리에 대한 정책에는 주파수 개발과 이용 효율

1) 우리나라 제도에 의하면 여기서 공급자는 기간통신사업자와 별정통신사업자에 해당한다고 볼 수 있다.

제고 및 혼선방지를 위한 제반 정책들, 통신설비의 상호접속 및 colocation을 통한 통신설비 이용효율 증대를 위한 정책들, 번호관리정책, 위성궤도의 확보 및 할당정책 등이 포함된다. 통신기술과 관련된 정책으로는 기술기준의 마련, 표준화, 형식승인 등이 있다.

공급자들은 이와 같은 인프라를 바탕으로 시장에서 서비스를 공급하는데 시장에서 공급자들의 행위를 규제하는 정책들이 있다. 첫째, 공급자들의 시장 참여와 관련하여 시장 진입, 퇴출 그리고 양수·합병에 대한 규제들이 있다. 둘째, '90년대 후반 통신사업에 경쟁이 도입되면서 다양한 경쟁정책이 통신정책에 도입되었다. 상호접속과 망 개방, 금지행위, 상호소유의 제한 등에 대한 사전규제, 반경쟁 행위에 대한 사후규제, 번호이동성 확보, 단말기 보조에 대한 규제, 통신사업자 사전선택제 등이 경쟁정책에 포함되며, 이들을 실현하기 위한 기반이 되는 회계제도도 시장경쟁정책의 주요 요소라고 할 수 있다. 또한 지배적 사업자에 대한 요금규제도 경쟁정책에 포함된다(물론 요금규제는 소비자 보호 정책의 성격도 지닌다). 끝으로 시장실패를 보정하기 위한 정책으로 보편적 서비스 정책이 있다. 이 정책은 통신서비스를 국민생활에 필수적인 서비스로 규정하여 이용자의 지리적 여건에 관계없이 보편적 접속을 제공하는 정책과 사회적 약자에게 사회복지 차원에서 통신서비스를 제공하는 복지정보통신정책으로 구성되어 있다.

그 밖에 공급자에 대한 규제로서 통신비밀 보호의무, 개인정보 보호의무가 있으며, 이용자의 건강을 위해 무선통신설비에 대한 전자파 규제가 있다.

통신서비스의 이용자 측면을 살펴보면, 과거 전화서비스만 존재하던 시기에는 수요자와 콘텐츠 공급자가 분화되지 않았고, 중개자(intermediaries)도 존재하지 않았으며, 이용자에 대한 규제도 거의 존재하지 않았다. 그러나 인터넷의 보급과 함께 독립적인 CP들과 포털과 같은 중개자들이 등장함에 따라 이들의 행위에 대한 규제가 시작되었는데 이는 주로 청소년 보호, 광고성 정보의 규제, 명예훼손 등 콘텐츠와 관련된 사항들이다. 또한 정보보안과 관련해서 정보시스템의 안전성과 신뢰성 확보 의무, 피싱 및 이메일주소 무단수집 금지 등도 이들의 행위에 대한 규제에 해당한

다. 한편 콘텐츠와 응용서비스에 대한 개발을 지원하는 정책도 있다.

〔그림 2－1〕을 다시 살펴보면, 오른쪽 하단의 공급자 인프라에 관련되는 정책들은 과거 통신서비스를 국가가 직접 제공하던 시기부터 존재하던 것들이다. 물론 그 동안 기술발전으로 그 내용은 많이 달라졌지만 그 주제들은 매우 전통적인 것이라고 하겠다. 또한 그 중 많은 부분은 기술적인 이슈들이 차지하고 있다. 1990년대부터 전 세계적으로 통신시장에 경쟁이 도입되면서 통신정책에서 경쟁정책이 새로운 분야로 등장했다. 미국과 EU는 유효경쟁이라는 목표를 달성하기 위해 다양한 경쟁정책을 수립하였고 우리나라도 선진국들과 마찬가지로 통신정책에 경쟁정책을 도입하였다. 최근에는 방송통신융합 환경에서의 경쟁정책을 수립하고 있다. 이러한 경쟁정책들은 오랜 역사를 가지고 있는 경제학의 공정경쟁이론에 그 이론적 기반을 두고 있다. 최근에 통신정책 관련 환경이 더 복잡해짐에 따라 통신 분야 경쟁정책은 좀 더 일반적인 공정경쟁이론의 원칙에 가까이 가는 경향을 보이고 있다.

인터넷이 등장함에 따라 공급자와 이용자 측면에서 분화가 활발히 이루어지면서 다양한 플레이어들이 등장하였고, 특히 이용자 측면의 구조가 매우 복잡해졌다. 〔그림 2－1〕의 왼쪽 상단에는 이용자를 정보의 수요자-매개자-제공자로 구분하였으나 실제로 인터넷 상에서는 동일한 주체가 정보의 수요자와 제공자를 겸하는 경우가 많고 이러한 구분으로 정체를 파악하기 어려운 경우도 많다. 인터넷이 현실 세계와 유사한 사이버 공간을 창출하면서 때로는 사이버 공간이 현실을 대체하는 역할을 하고, 때로는 보완하는 역할을 하면서 현실 세계에서 일어나는 일들이 사이버 공간에서도 거의 대부분 발생하고 있다. 그 결과 현실 세계에서의 문제들이 사이버 공간으로 전이되기도 하고 한편 사이버 공간 고유의 문제들이 발생하기도 한다. 그 동안 통신정책에서는 이러한 문제에 대한 책임을 이용자 측에 있는 CP와 매개자들에게 거의 새로운 문제가 발생할 때 마다 대증적으로 요구해 왔다. 정보보안과 관련된 문제를 제외한 이 분야의 대부분 문제들은 공학이나 경제학이 아닌 문화와 가치관과 관련된 것들이다. 사이버 공간에서 행해지는 일들이 현실의 것들과 유사하기 때문에 그러한 행위의 저변에는 문화와 가치가 존재하는 것이다.

제 3 절 이용자 측면의 인프라

지난 10여 년간 진행되어 온 '정보통신혁명'은 인류의 삶에 많은 변화를 초래하였으며, 사회, 문화 그리고 가치관에까지 변화를 가져왔다. 최근 '사이버모독죄' 등 이용자 측면에 대한 정책에 대해 논란이 심한 이유는 그 저변에 깔려 있는 문화와 가치관에 어떤 변화가 발생하였는지에 대한 인식에 차이가 있기 때문이다. 따라서 이용자 측면에 대한 통신정책을 논하기 전에 문화와 가치관 변화에 대한 정확한 인식을 가져야 한다. 한 사회의 문화가 바뀌고 그 구성원들의 가치관이 변하였다면 이는 그 사회를 지탱시켜주는 사회질서도 변하게 될 것이다. 이제부터 '새로운 사회질서'에 대한 김문조(2008) 제1장의 주요 내용을 간략히 소개하기로 한다.

기술과 사회체계의 상호작용이 가져온 사회질서의 기저적 변화상을 상호침투의 원리에 준거해 다면적으로 고찰할 필요가 있다. 즉, 변화된 사회구조와 문화적 차원에 의한 사회환경적 측면에서의 편재성(ubiquity)과 가상성(virtuality), 사회구조와 사회제도적 차원과 관여된 사회조직적 측면에서의 중첩성(multiplicity)과 선택성(selectivity), 사회제도 및 의식적 차원에 의한 사회관계적 측면에서의 피상성(superficiality)과 단명성(ephemerality), 문화와 의식적 차원이 교차하는 사회심리적 측면에서의 자아정체성(self-identity)과 자아실현성(self-actualization)이 동시적으로 고려되어야 한다. 이상과 같은 사회질서의 기저적 변화상을 통시함으로써 새로운 사회질서의 성격 파악이 가능하리라 본다.

IT의 발전으로 인한 사회체계의 기저적 변화는 새로운 사회질서를 창발한다. 새로운 사회현실 하에서 개인의 자율적 판단은 편협한 행태로 폄하되는 대신, 무수히 연결된 관계망 내의 접속적 행위가 지배적 경향으로 드러날 것으로 예상된다. 즉, 자율성이 관계성으로 대체되어 개인은 끊임없이 변화하는 관계의 그물망이 형성하는 복잡한 상호의존적 질서에 몸담게 된다.

실제로 현대인은 과거 어느 때보다도 많은 다양한 사회관계에 강도 높게 참여한다. 또 현실계에서 뿐 아니라 가상공간 속에서도 개인은 사회적 연결망의 일개 노드로 기능하게 되며, 개인뿐 아니라 기업, 사회운동단체와 같은 조직체, 나아가 국민국가도 국제적 협력공동체의 복잡한 연결망의 한 요소로 작용한다. 따라서 맥락과 무관한 노드나 요소의 독보적 행위는 사회적, 국제적 비난을 면치 못하게 된다. 이처럼 상호이질적인 ‘무수한 결절’(infinite nodes)과 ‘무수한 연결’(infinite connections)을 본원적 특징으로 하는 복합적 사회질서는 푸코(M. Foucault)가 제시한 ‘잡종사회’(heterotopic society)라는 개념으로 통괄할 수 있을 것 같다.

지금까지 새로운 사회질서에 대한 김문조(2008)의 논의를 살펴 보았다. 이용자 측면에 대한 통신정책을 결정할 때 이 논의를 염두에 둘 필요가 있다고 본다. 예컨대, ‘인터넷 실명제’는 개인적 자율성이라는 근대적 사회질서를 기반으로 하는 정책이라고 판단된다. 과연 이것이 새로운 사회질서에 적합한지 검토해 볼 문제이다. 하지만 새로운 사회질서에 대한 논의 자체가 아직 충분히 성숙되지 않았으므로 이에 대한 논의를 활발히 추진하는 것이 우선이라고 본다. 다음으로 IT혁명으로 인한 문화와 가치관의 변화, 그리고 사회질서 변화의 다양한 측면을 고려하여 이용자 측면에 대한 통신정책을 논의하고, 한편으로는 문화와 가치관의 변화에 통신정책이 줄 수 있는 영향에 대해서도 논의할 필요가 있을 것이다.

제 3 장 통신정책 패러다임 변화의 동인과 전망

제 1 절 인터넷의 보편화와 사회문화적 영향력 확대

모든 디지털 미디어가 인터넷을 중심으로 모이고 있다고 말해도 과언이 아닐 만큼 인터넷은 디지털 미디어와 디지털 문화의 중심을 차지하고 있다. 디지털 미디어 이용을 위해서는 대부분 인터넷을 통해 콘텐츠를 교환해야 하고, 그에 대한 정보 역시 대부분 인터넷을 통해 제공되고 있기 때문이다.

인터넷으로 인한 변화 중 대표적인 것은 사람들의 일상생활에서의 시간 사용이다. 이는 새로운 미디어가 등장할 때마다 논의되는 것이지만 과거에는 대부분 새로운 미디어가 이전에 존재했던 미디어를 대체·보완하는지에 대한 부분에 관심이 집중되었다. 인터넷은 사람들의 일상생활을 재구성하는 영향력을 지니며, 인터넷의 이용시간에 따라 여가, 독서, 학습, 업무시간 등도 역시 변할 수밖에 없다.

곽웅신·이영호(2008)의 연구에서 인터넷을 사용하는 동기는 주로 자극추구, 숙달, 상호작용, 정보추구, 집착, 도피, 표현, 성적 동기로 나누고 있다. 그러나 이러한 것들은 인터넷에 의한 일반적인 동기로 인터넷의 어떠한 부분을 주로 소비하느냐에 따라 적용되는 부분들이 달라질 수 있다.[2)]

최근 몇 년 사이 기존의 인터넷과는 다른 새로운 인터넷 문화의 등장에 관한 담론이 매우 활발하게 이루어지고 있다. 기존의 인터넷에 비해 한 단계 업그레이드되었다는 의미에서 흔히 '웹2.0'으로 불리는 새로운 인터넷은 여러 가지 측면에서 기존과 다른 특징을 보여주고 있는데, 그중 가장 핵심적인 내용은 소셜 네트워크의 확산에 따른 개인의 역할 증대와 상호작용의 가능성 증대라고 할 수 있다.

---

2) 도피나 숙달과 같은 요인의 경우 온라인 게임과 같은 요소들에 주로 적용이 가능할 것이다.

〈표 3－1〉 웹1.0과 웹2.0의 비교

구분	웹1.0	웹2.0
특징	- 대표적 단어는 포털 - 포털 위에 있는 서비스를 자신이 원하는 대로 할 수 없음 - TV나 라디오처럼 정보와 서비스를 제공하기만 함 - 웹사이트에 자신이 올린 데이터/서비스하는 데이터를 동적으로 활용할 수 없음 - 기술 중심	- 플랫폼으로서의 웹 - 플랫폼 위에 있는 서비스는 자신이 원하는 대로 할 수 있음 - 누구도 데이터를 소유하지 않음 - 모든 사람들이 사용할 수 있음 - 더 나은 형태로 변경 가능함 - 참여와 공유의 신문화 - 사람 중심
기술	- HTML, ActiveX 등	- AJAX, FLEX, Laszio, XML, RSS, Atom, Tagging, LAMP, Wilds 등
보안/ OS종속성	- ActiveX를 사용하여 보안 취약 - OS/브라우저 종속성 있음	- OS/브라우저에 상관없이 기능 구현 가능
대표적 브라우저	- 인터넷 익스플로러 - 웹브라우저를 통해 서버에 대화 요청, 단순한 뷰어 역할	- 익스플로러, 파이어폭스 - 수 백 개의 확장기능이 모두 일반 유저들에 의해 수정 및 보완
사례	- 하이퍼링크 중심의 기존 웹사이트	- Flickr, del.icio.us, A9 등

* 출처: KIPA, 2008.

1990년 초반 이후 웹의 초창기에는 인터넷은 게시판 중심의 문화였으며, 이는 공동의 가치가 공유되기 쉬운 플랫폼이기는 하나 그 일방성으로 인해 활발한 상호작용이 일어나기는 곤란하였다. 이 시기의 인터넷 이용자들은 익명성에 바탕하여 무한히 게시되어 있는 정보의 바다를 항해하는 온라인 노마드(Online nomad)의 성격을 지닌다고 볼 수 있다.

그러나 블로그, 댓글·트랙백, 구글, 위키피디아, 각종 SNS(Social Network Service) 사이트 등 소셜 네트워킹 중심의 인터넷 문화인 웹2.0 환경에서는 게시판 중심의 문화와 달리 정보의 생산과 의미 부여에 있어서 개인의 역할이 점점 커지게 되었다(individual empowerment). 이런 현상에 대해서는 개인이 정보발신자로서 권한이 강화된다는 긍정적 측면과 함께, 공론장으로서의 정보 전달의 중간지대(buffer zone)가

사라짐으로써 정보 피해의 가능성도 함께 높아지는 부정적 측면이 공존하게 된다(유승호, 2008).

또한 강력한 검색엔진으로 무장한 구글(Google)의 등장으로 인해 정보의 항존성과 노출성이 증대됨으로써 오히려 기존의 인터넷의 일반적 특징이었던 익명성의 장점이 사라지고 '디지털 주홍글씨(digital scarlet letter)'가 일반화되는 문제가 대두된다(Solove, 2007).

이러한 인터넷의 보편화와 지속적인 진화는 기존의 통신이 가지고 있던 속성과는 다른 다양한 사회문화적 요인을 발생시키고 이에 대한 대처가 중요한 과제로 떠오르게 된다. 인터넷의 지속적인 진화는 특히 디지털 컨버전스의 확산으로 더욱더 가속화될 것이며, 사회문화적 영향력은 더욱더 커질 것으로 전망된다. 본 연구에서는 인터넷의 보편화와 진화를 바탕으로 디지털 융합이라는 동인을 기반으로 사회문화적 영향력 확대의 관점에서 통신정책의 패러다임 변화를 살펴보고자 한다.

제 2 절 디지털 융합과 통신정책의 변화

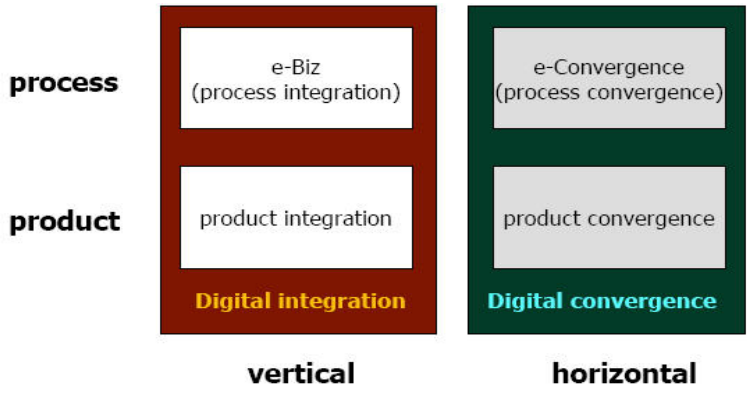
1. 디지털 융합

디지털 융합 개념은 1977년에 등장하여 2000년 이후 기업들의 전략으로 본격으로 활용되었다. Farber & Baran(1977)의 "The convergence of computing and telecommunication system"에서 최초로 등장한 디지털 융합의 개념은 1978년 MIT의 네그로폰테(Negroponte) 교수가 computing, publishing, broadcasting의 3가지 영역이 만나는 곳에서 새로운 비즈니스 기회가 생긴다고 주장하면서 대중의 관심을 받게 되었다.

디지털 융합은 디지털 기술을 바탕으로 기기 간, 기기와 서비스가 융합되어 새로운 형태의 산업과 가치사슬이 창출되는 현상을 지칭한다. 즉 제품 통합, 제품 융합, 프로세스 통합, 프로세스 융합을 모두 포괄하는 수평적 통합을 중심으로 일어나는 가치사슬

의 전면적인 재편을 의미한다. 이러한 개념을 그림으로 도시한 것이 〔그림 3－1〕이다.

〔그림 3－1〕 디지털 융합의 개념



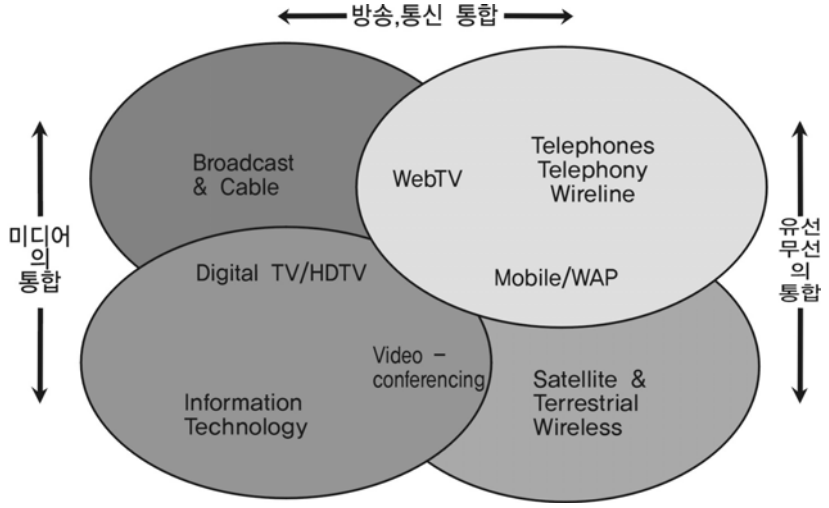
디지털 융합의 유형/계층에 대해서는 다양한 분류 이론들이 존재한다.

Greenstein & Khanna(1997)는 융합을 대체(substitute)와 보완(complement)으로 구분하였으며, 인텔(2003)은 마이크로 융합(기술 융합 개념)과 매크로 융합(기술 융합으로 파생되는 사회적, 경제적 현상 개념)으로 구분하였다. 또한 텍사스 대학 연구팀은 디지털 융합을 플랫폼 융합, 조직 융합, 제품 및 서비스 융합으로 구분하였다.

디지털 융합의 형태는 크게 방송과 통신의 융합, 유선과 무선의 융합, 음성과 데이터 융합, 미디어의 융합으로 나누어볼 수 있다. 이러한 융합의 범위는 기술 융합(technology convergence), 산업 융합(industry convergence), 시장 융합(market convergence)으로 구분할 수 있다(장석권, 2006).

디지털 융합에 따른 산업/시장 메커니즘의 변화는 다음의 세 가지 경쟁 양상 변화로 설명할 수 있다. 첫째, 수평적 통합시장에서 최적의 기능조합을 찾는 경쟁이다. 둘째, 최적의 제휴 생산체제를 모색하는 경쟁이다. 셋째, 신규 비즈니스를 성공적으로 출범, 안정적인 성숙시장으로 키우는 비즈니스 기동성을 확보하는 경쟁이다(디지털융합연구원, 2005).

〔그림 3－2〕 디지털 융합의 형태



디지털 융합은 디지털화에 따른 IT 및 가전 분야의 기능통합, 이종 네트워크간 융합을 통한 동일한 구성의 콘텐츠 전달, 디지털화와 네트워크화를 기반으로 다양한 신기술간 융합을 통한 신사업의 등장으로 기기 간, 기기와 서비스가 융합되어 새로운 형태의 산업과 가치사슬이 창출되는 현상으로 진화할 것으로 전망된다.

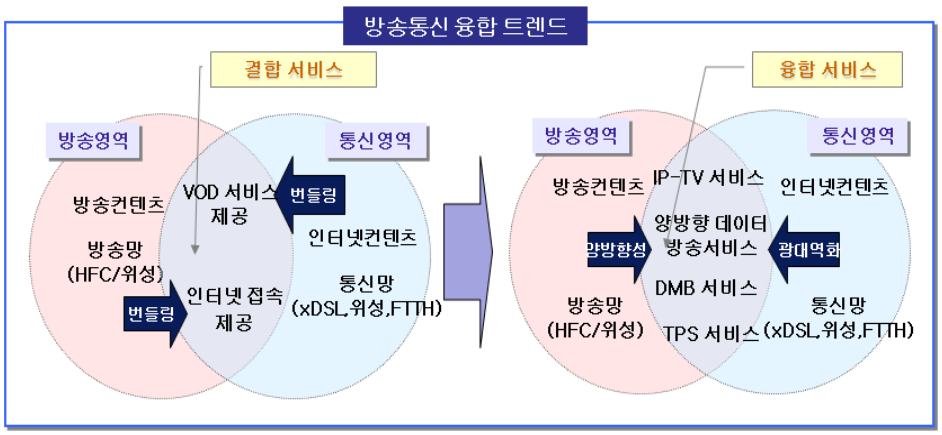
미래의 디지털 융합은 IT 산업 내 통합에서 산업간 융합으로 발전하고, 궁극적으로는 인간과 IT가 융합되는 방향으로 진화할 것이며, 디지털 융합이 진화함에 따라 보다 광범위한 비즈니스 모델이 제시되고 가시화될 것으로 예상된다. 융합을 통해 타 산업과 시장에서 잠재수요를 개발함으로써 새로운 시장 기회가 제공됨에 따라 기존과는 다른 경쟁, 협력, 대체 현상이 나타날 것이며, 가치사슬에 따른 경쟁구도뿐만 아니라 협력과 공진화(co-evolution)를 포함한 디지털 융합 생태계의 진화 개념으로 발전할 것이다. 특히 상이한 고객군의 다양한 요구에 대한 이해와 적응은 기업이 새로운 융합 가치를 만드는 핵심요인으로 작용할 것으로 예상된다.

2. 방송통신 융합

전통적으로 통신은 음성을 위주로 전송하는 양방향 네트워크와 서비스를 총칭하는 개념이었고, 1990년대 이후로는 인터넷의 발달로 전송의 대상이 되는 콘텐츠가 음성에서 텍스트·영상 등 데이터로 확대되어 온 특징이 있다. 반면에 방송은 '유선 혹은 무선을 통해 불특정 다수의 수신자에게 방송프로그램을 일방적으로 전송하는 활동'을 의미하는 것으로서 일방향성과 수용자 개념을 특징으로 한다. 수용자 개념은 일방향성에 의해 나타나는 콘텐츠의 수용자라는 의미로서, 전통적으로 방송 콘텐츠는 전송되는 내용을 수동적으로 받아들이는 개념이며, 이용자 또는 소비자가 네트워크나 서비스에 주체적으로 참여하여 콘텐츠를 만드는 개념이 아니었다(김희수 외, 2006).

디지털 융합의 대표적인 현상인 방송통신 융합은 이러한 전통적인 방송과 통신이 디지털 기술의 발전과 고도 서비스에 대한 소비자의 요구에 따라 점차 그 경계와 구분이 모호해지는 현상이 나타나는 것을 의미하며, 약자로 '방통융합'으로 불리기도 한다. 방통융합은 기술의 진보와 시장 환경의 변화에 따라 가속화될 것으로 보이나, 현재는 방송통신 융합 서비스의 초기시장이 형성되고 있으며, 서비스는 통신과 방송의 단순 결합(bundling)에서 융합(convergence)으로 전환할 것으로 전망된다.

〔그림 3－3〕 방송통신 융합 트렌드의 변화



대표적 융합서비스인 IPTV는 IP를 기반으로 한 기본적인 양방향 TV 서비스에서 방송·인터넷·홈네트워크가 결합된 양방향 서비스로 발전하는 대표적인 사례이다. 빌 게이츠는 IPTV가 제2의 디지털세상을 만든다고 언급하며 셋톱박스와 비디오 게임기 간의 경계 소멸, 컴퓨터와 웹상의 저장공간이 무한해지면서 기기 간 자유로운 콘텐츠 이동 가능 등을 사례로 설명하였다.

이러한 방통융합의 가속화에는 AII-IP 기반의 유무선·방송 통합네트워크의 발전이 가장 큰 영향을 미칠 것으로 예상된다. 미래에는 하나의 단말을 사용하여 다양한 접속망 환경에서 상황에 맞는 최적의 망을 선택하여 이종망으로 이동하더라도 끊김 없는 서비스를 지원이 가능해질 전망이며, 이로 인해 네트워크에 구애받지 않고 다양한 수준의 방통융합 서비스가 출현할 것으로 전망된다.

방통융합을 가속화시키는 주요한 동인으로는 기술 환경의 변화, 방송 및 통신 서비스시장의 구조 변화, 통신사업자의 신규 수익원 개발 필요성 증대, 방송사업자의 신규서비스 개발 필요성 증가 등을 들 수 있다.

현재의 방송통신 융합 초기시장은 기술의 발전과 방통 서비스에 대한 이용자의 수용도가 증대됨에 따라 점차 지능형 방송통신서비스 시장으로 발전할 것으로 예측된다. 장기적으로는 컴퓨터그래픽, VR(Virtual Reality) 기술이 적용된 실감형 입체영상 TV가 개발·보급되고, 멀티미디어 서비스가 가능한 다양한 양방향 매체 개발이 이루어질 것으로 예상되며, 디지털화된 케이블망을 통하여 데이터 방송뿐 아니라 초고속인터넷, 인터넷전화 및 무선전화 등 다양한 융합서비스 제공되는 것으로 예상된다. 또한 네트워크, 콘텐츠, 응용서비스 제공 등 다양한 산업간 경계가 모호해지면서 통합된 새로운 정보산업이 등장할 것으로 전망된다.[3)]

3. 디지털 융합과 통신정책의 변화

1990년대에 통신시장에 경쟁이 도입되면서 주요 정책목표는 경쟁을 촉진하면서

3) 방송통신위원회, 방송통신망 중장기 발전계획 초안(2008. 8) 참조

보편적 서비스를 유지하는 것으로, 신규사업자의 원활한 시장 진입을 촉진하고 시장지배적 사업자의 지위를 견제하기 위한 규제수단을 개발하는 것이었다.

그러나 부문별 규제와 기존의 경쟁정책은 디지털 융합 현상의 진전으로 한계에 직면하게 되었다. 특히 기존과는 다른 제3의 영역인 방통융합 영역은 전통적인 방송기술과 통신기술의 구분기준으로는 구별하기가 어려운 영역이다. 특히 통신산업과 방송산업의 성장배경과 규제 기본철학이 '산업성'과 '공공성'과 같이 서로 다른 것으로 인식되고 있기 때문에 상호통합이 어려운 것이 사실이다. 새로운 융합영역을 방송과 통신의 어느 영역에 포함시키더라도 상황에 따라 기존 법령과 중첩된 규제를 받을 수도 있고, 아니면 아예 규제를 받지 않는 규제 사각지대가 존재할 수 있는 것이 현실이다.

융합서비스에 대해 다수의 이해관계자가 있기 때문에 융합조직의 형태라던가, 융합서비스의 도입 여부 등과 관련된 정책 결정이 지연되거나 아예 정책이 결정되지 않은 경우가 상당수 있다. 시장은 융합되어 가는데 방송시장에 대한 규제와 통신시장에 대한 규제로 인해 그 규제의 정도를 다르게 한다면 불공정 경쟁의 소지도 발생이 가능하다.

새로운 융합 환경의 도래로 인해 기존의 규제 및 경쟁의 틀에 대해 다양한 의문이 발생할 수 있다. 예를 들어 기존의 전화 선로는 필수설비로서 규제대상인가, 즉 설비기반의 독점사업자들이 경쟁하게 되면서 가입자선로의 대안이 존재하게 됨에 따라 기존의 시장지배력 남용 여부를 판단하는 경제적 기준의 타당성을 재검토할 필요성이 존재한다. 또한 시장지배력의 경우 과거에는 인프라 공급자가 시장지배력을 가진다는 것을 당연시 했으나 ISP들과 다른 통신서비스업체의 성장으로 이러한 전통적 인식이 약화되는 것도 새로운 쟁점이다. 현재 방송통신 융합서비스 사업자에 의해 TPS(Triple Play Service) 또는 QPS(Quadruple Play Service)가 제공되는 상황에서 과거의 시장획정에 의한 지배적 사업자에 대한 요금규제가 타당한가 등도 기존에 발생하지 않았던 이슈들이다.

이러한 디지털 융합 환경 하에서의 경쟁 및 규제 정책은 융합이 진행됨에 따라 기

존 부문별 규제에서 수평규제(horizontal regulation) 접근법이 주목을 받고 있다. 이는 이종의 네트워크를 이용한 정보 전송은 네트워크의 형태와 상관없이 기본적으로 같은 활동(activity)으로 간주하는 개념이며, 서비스 및 인프라로부터 콘텐츠를 분리하는 것이 핵심이다.

콘텐츠는 미디어의 다양성, 건전성, 유해·불법 콘텐츠 관리, 문화·언어적 다양성, 보편적 서비스, 지적재산권 보호 등의 이슈를 포함하며, 네트워크 및 서비스는 효과적인 경쟁정책, 상호접속 및 상호운용성, 주파수, 장비인증 등의 이슈를 포함한다.

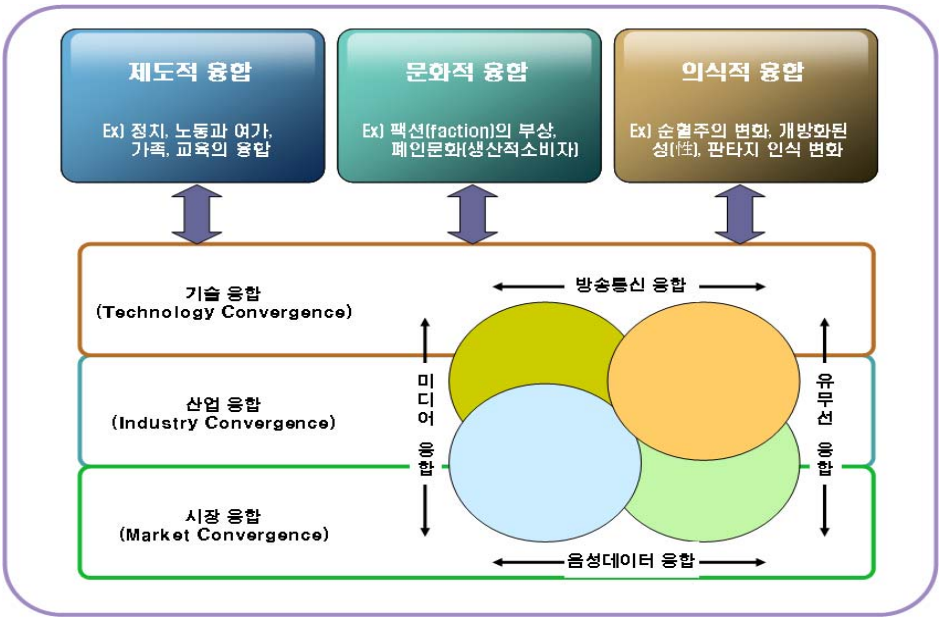
디지털 융합 환경에서의 새로운 통신정책은 간소하고, 예측 가능해야 하며, 새로운 경제적 현실에 기반을 두어야 하며, 규제는 효과적인 경쟁이 촉진됨에 따라 감소하는 수단으로 간주되어야 하며, 융합의 사회문화적 확대를 반영하여 경제·산업 논리 중심의 정책에 인문사회적 접근을 통한 다양한 의미와 가치들을 반영할 수 있도록 외연을 확장할 필요가 있다.

제 3 절 융합의 확장에 따른 통신정책 패러다임의 변화

디지털 융합은 일반적으로 형태와 범위를 기준으로 논의된다. 이는 방송통신 융합, 유무선 융합, 음성데이터 융합, 미디어 융합과 같은 형태와 기술 융합, 산업 융합, 시장 융합과 같은 범위를 의미한다. 그러나 디지털 융합은 최종적으로 사회의 융합으로 확장되고, 각각의 융합은 개별적으로 움직이는 것이 아니라 동시적이면서 다차원적, 중첩적, 교차적인 방식으로 상호작용하는 것으로 이해되어야 할 것이다. 즉 기술 융합에서부터 시작하여 의식적 융합에 이르기까지 일방향적이며, 단계적, 순차적인 영향을 미치는 것이 아니며, 디지털 융합의 속도나 방향, 심지어 분화되는 현상까지 발생할 수 있다.

사회적 융합을 반영한 디지털 융합 패러다임의 확장 개념을 요약하면 다음의 〔그림 3－4〕와 같다.

〔그림 3－4〕 디지털 융합 패러다임 확장의 개념



현재 우리나라의 통신정책은 경제학, 법학, 공학에 바탕을 둔 규제 중심, 경제·산업 논리 중심으로 발전하였으며, 그 결과 사회문화적 변동, 생태적 가치 등 통신정책이 담을 수 있는 다양한 의미와 가치들이 간과되어 현실과의 괴리가 발생하는 문제점을 가지고 있다.

규제 중심적인 통신정책은 사회의 변화와 더불어 현실 적합성이 퇴색하고 있다. 현재의 통신정책은 통신사업자를 중심으로 이루어져 왔으며, 통신서비스 이용자들을 행위의 주체로 받아들이기 보다는 소비자 혹은 통신사업자가 전달하는 서비스를 받아들이는 수동적인 수용자로 인식한 경향이 크다. 이는 과거 일방향적인 방송통신 매체의 영향이 크다고 볼 수 있으며, 이로 인해 정책을 입안하는 입장에서는 이용자를 정책의 주체로 보기보다는 보호의 대상으로 보고 정책을 추진하였다. 그러나 날로 고도화되는 디지털 융합으로 인해 생성되는 새로운 미디어는 정보의 생성

과 전달, 향유를 동시에 수행할 수 있는 일인미디어로까지 발전한 것이 현실이다. 따라서 향후의 통신정책의 철학과 목표는 이용자를 행위의 주체로 보고 이에 맞는 정책을 수립하는 것이 우선시 되어야 할 것이다.

또한 디지털 융합으로 인한 사회는 참여, 공유, 개방의 모습과 충돌, 경쟁, 혼돈의 모습이 복합적으로 나타나는 사회로 예상할 수 있다. 참여, 공유, 개방 중심의 미디어 이용 행태는 의사소통 양식과 사회관계 형성 방식을 변화시킨다. 이용자가 지식 콘텐츠 생산에 능동적으로 참여하고 공동체의 자원을 활용하는 집합적 지능(collective intelligence)현상이 등장하고 있으며, 블로그, 미니홈피 등 사회적 네트워크서비스(Social Network Service)가 활성화되었다. 또한 위키피디아, 네이버 지식인 검색 등 집단 지식 및 지식 검색이 인기를 끌고, 자신이 직접 제작한 콘텐츠 UCC를 온라인상에 소개하고 공유하는 창조적 프로슈머(prosumer)가 부상한 것이 현실이다. 융합 사회에서는 수동적인 수용자에서 벗어나 보다 적극적으로 참여하고, 생산하기도 하는 주체로서의 지위를 갖는다(송해룡, 2008).

반면 디지털 융합은 충돌, 경쟁, 혼돈의 모습을 나타낼 수 있다. 방송과 통신이 융합되고, 소비와 생산의 경계가 모호해지고, 다양한 의사소통 매체들을 동시에 접할 수 있게 되면서 무질서와 혼란의 상황이 발생할 수 있다. 또한 각 개인들이 미디어 주체로서 참여하고 자신을 표현하기 용이해지면서 주체들, 집단 간의 가치 충돌이 나타나기도 하며 다수의 주체들과 경쟁해야 하는 상황도 벌어진다. 또한 정보의 과잉화는 혼돈을 배가시킨다(김문조, 2008).

이렇게 역동적이고 예측불가능한 사회에서 통신정책은 집합적 목적가치와 비전을 통해 사회구성원들의 주체적 생활역량을 제고할 수 있는 정책과 실천전략을 강구하는 것에 중점을 두어야 한다. 새로운 통신정책은 디지털 컨버전스 사회의 특성에 대한 이해를 바탕으로 수용가능하고 유연성을 갖춘 정책 패러다임으로 변해야 할 것이다.

제 4 장 21세기 사회변동과 인문주의적 접근의 중요성

제 1 절 21세기 사회변동의 큰 흐름: 메타트렌드(meta-trend)[4)]

1. 메타트렌드 1: 경계의 약화

경계의 약화란 IT의 공간 극복성과 소통성이 현실세계에서 물리적 경계, 영역적 경계, 주체 간 경계를 약화시키는 현상을 의미한다. 또한 근대를 넘어서면서 거대 패러다임의 해체가 일어나고, 세계화가 진행되면서 근대화 과정에서 그어졌던 '인위적' 경계의 의미가 쇠퇴하고 있음을 의미한다.

시간과 공간을 초월하는 IT의 속성은 인간으로 하여금 국가, 기업, 지역이라는 물리적 경계를 넘어서게 만들고 있다. 또한 참여와 공유를 통해 다양성을 확대시키는 IT의 속성은 주체들 간의 경계를 애매하게 만들고 있으며, IT가 탄생시킨 사이버공간과 현실공간과의 경계도 점차 애매해지고 있다.

20세기 후반부터 이성과 논리에 따라 철저하게 세분화된 분리체계에 기초한 근대적 인식론에 대한 회의가 제기되면서 고정된 것, 귀착된 것에 대한 부정과 이에 대한 해체를 탈근대론(post-modernism)이 주장하게 된다. 이와 같은 거대 패러다임의 해체는 사회구조 내에 경계소멸을 가져오게 된다.

근대 국가들 간의 경계를 넘어 자본과 인력이 자유롭게 이동하는 추세가 가속화되고 있다. 이러한 세계화는 국가 간, 기업 간의 경계를 무너뜨리게 하는 핵심 동인이 되고 있다.

현상적으로도 물리적 경계가 약화되고 있음을 알 수 있는데 우선 세계화에 따른 경제적 국경의 의미가 쇠퇴하고 있다. 지구의 약 80%에 이르는 지역에 걸쳐 고도의

---

4) 이 절은 2007년 KISDI 메가트렌드 연구팀의 주요 논의를 정리한 것이다.

국제화가 이루어져 있으며 인구 규모로 보면 약 50%가 국제화에 동참하고 있다. 현재는 세계경제가 몇몇의 경제 블록으로 나누어져 있는 가운데 꾸준하게 단일 경제권으로 이행 중이다. IT는 국경을 넘어서는 다양한 정치, 경제, 사회, 문화 활동을 가능하게 하면서 세계화를 진전시키고, 이에 따라 모든 경제주체가 전 세계를 대상으로 다양한 일상 활동을 영위하게 되어 소비와 여가, 노동, 조달, 생산, 판매, 저축, 투자, 학습, 연구개발, 노후생활, 결혼, 양육 등 전 활동이 국경을 넘어 이루어지고 있다. 인류는 경제활동에 있어 국경이 주는 장애를 제거해 나감으로써 경제활동에 있어 국가 간 경계가 소멸하고 있다.

다음으로 영역 간 경계가 약화되는 현상을 도처에서 발견할 수 있다. 예컨대, 전통적 공공업무가 민영화, 아웃소싱 등을 통해 민간영역으로 이동하고 사회 환경의 변화에 따라 과거 사적 영역의 일이 공공 업무화 되어 공공, 민간 간의 경계가 소멸하고 있다. 국가영역, 시민사회영역, 시장(기업)영역 간의 경계가 파괴되고 고정적 경계의 시대에서 유동적 경계의 시대로 전환하고 있다. 가계와 기업, 대기업과 중소기업, 도시와 농촌, 정부와 민간, 금융과 실물, 국내와 국외 등 영역 간에 존재하던 유형무형의 경계가 차례로 소멸되고 있다.

영역 간 경계의 소멸에 따라 탈영역적 ‘협치 네트워크’가 등장하고 있는데, 협치 네트워크란 종적, 횡적으로 분절된 국가, 시장, 시민사회조직들이 협력적으로 연계된 그물망의 거버넌스 체제를 의미한다. 국가의 공적 규제의 영역에 시장의 원리가 도입되고, 기업단체와 NGO가 국가 규제 기능을 대행하는 현상이 나타나고 있다. 국가-기업-NGO가 공동으로 참여하는 민, 관, 기업 공동 프로젝트가 지역개발, 교육기구 등에서 출현하고, 전통적인 국가의 영역인 보건복지서비스, 사회간접자본 형성 등에서 민영화가 일어나고 있다. 이에 따라 거버넌스의 주체와 객체 간의 경계가 소멸되고 협치 네트워크가 등장하고 있다.

다음으로 주체 간 경계 소멸의 현상이 나타나고 있다. 우선 소비자와 생산자의 경계가 소멸되는 프로슈머의 등장을 들 수 있다. 프로슈머는 인터넷을 통해 특정 상품의 장단점과 사용 후기 등을 소비자 간에 교환하고 나아가 제품의 개선에 대한 의견

을 생산자에게 제시함으로써 생산은 물론 제품의 혁신에 중요한 역할을 담당한다.

나아가 생산자와 소비자, 사용자와 종업원, 경영자와 근로자 등 경제주체들 간에 존재하던 벽이 사라지고 있다. 과거 일방적인 생산자-소비자 관계가 시장경쟁의 강화와 정보통신의 발달로 소비자 니즈의 신속한 반영이 중요한 경쟁요소로 등장함에 따라 제품의 기획 및 생산에 있어 소비자의 역할이 중요해 지고 있다.

또한, 남성과 여성, 젊은이와 늙은이, 내국인과 외국인, 교사와 학생, 도시민과 촌락민 등 인간 주체에 대한 관념적 구분이 크게 약화되고 있다. 자연적으로 주어진 주체에 대한 정체성의 당위성이 크게 약화되고 '복수적 정체성'에 대한 용인이 확산되고 있다.

2. 메타트렌드 2: 가상과 현실의 혼재

디지털 기술의 발달로 공간적 미디어가 제공하는 사이버상의 활동이 증대하고, 시간적인 측면에서는 실시간화가 일반화됨으로써, 실재적 공간의 활동(현실경험)과 비실재적 가상공간의 활동(가상현실체험)이 공존하게 된다. 더욱이 가상공간의 활동이 현실감 있게 체험되어, 현실경험보다 더 실감나는 상태가 만들어질 수도 있다. 한편, 가상현실에서 현실과 전혀 다른 경험을 하게 되면서, 현실경험을 가상공간에서 재현 또는 재구성하기도 하고 가상현실 체험이 실재공간에서 새로운 경험(현실경험)을 창출하기도 한다.

'가상통합'은 매듭 또는 경계가 없는, 그러나 다수의 분리된 개체(개인, 조직, 기관, 기계 등)들이 서로 파트너로서 각자의 역량과 정보를 공유・교환하고, 이를 통해 새로운 기능이나 역할을 수행하기 위해 하나의 개체처럼 움직이면서 실제로 존재하는 상태를 의미하는데, 가상현실은 역량 교환 및 정보공유 비용이 제로인 가상통합 상태를 전제조건으로 구성된다.

21세기에 들어서면서 가상과 현실이 혼재되어 있는 사례를 흔히 발견할 수 있다. 우선 가상정부와 현실정부의 혼재(경쟁 또는 보완관계) 현상이다. 가상통합 단계의

가상공간에 실재하는 가상정부는 자체적인 원칙과 질서에 의해 시스템적으로, 자동적으로 작동하며, 한정된 범위에서 공공기능과 대민서비스 처리 및 전달 기능을 갖는 정부로서 가상공간에 실재하는 또 하나의 정부다. 가상정부는 자체적으로 처리하는 정부업무와 대민서비스 생산 및 전달 과정에서 현실 정부와 경쟁하며, 현실정부가 처리하기에는 많은 시간과 비용이 드는 업무를 가상정부가 효율적으로 처리(예를 들면, 인터넷 토론이나 인터넷 투표 등을 통해 정책대안에 대한 국민 의견을 수렴)해줌으로써 현실정부를 보완해 준다.

두 번째 사례로 세컨드라이프의 가상세계와 현실경험을 들 수 있다. 세컨드라이프는 사용자가 직접 참여하고 창조해 이루어지는 온라인 3차원 가상세계로 가상의 집을 짓거나 기업을 만들 수 있고, 물건을 사고 파는 것은 물론 다른 아바타들과 사회적 관계를 형성하기도 한다. 이와 관련된 예로서, 스웨덴 정부는 2007년 5월 세컨드 라이프에 가상대사관을 개관하여 스칸디나비아 국가 홍보 및 비자발급에 대한 안내를 하였다. 미국 애리조나 피닉스에 사는 릭 후저스트라트 씨는 현실에서 실제 결혼을 올린 '진짜' 부인이 있지만, 세컨드라이프에서 만난 캐나다 여성의 아바타와도 결혼식을 올려, 현실과 가상 세계에서 이중 결혼생활을 하고 있다. IBM, 선마이크로시스템스, 델, 도요타, 소니 등이 세컨드라이프에 사이버지점을 개설했고, 하버드, 스탠버드대 등의 대학들도 캠퍼스를 열었다.

가상과 현실의 혼재에 따라 가상과 현실이 연결되는 혼성공간(hybrid space)이 확대되고 있다. 접속의 공간은 현실과 유리된 가상공간에서 출발하였지만 기술의 발달로 점차 현실공간과의 접목을 강화함에 따라 가상과 현실이 공존하는 혼성공간이 확대되고 있다. 예컨대, 위치정보기술을 이용한 네비게이션과 위치정보의 제공, 이동단말기 상에서 게임을 하다가 실제 상대방을 현실공간에서 만나는 Imahime와 같은 시범서비스 등이 관련된 사례들이다.

개별기업으로는 성취할 수 없는 성과를 내기 위해 상호 보완적인 핵심역량을 보유한 기업들 간의 전략적 제휴나 합작관계를 통해 가치사슬을 형성하여 상호 협력하는 가상기업활동이 활발해지고 있다. 아마존은 소비자에게 다양한 틈새상품들을

제공하기 위해 재고를 ‘가상재고’의 개념으로 확장하여, 상품을 협력업체의 창고에 쌓아두고 아마존에서는 그 제품의 이미지만을 보여주고 판매하는 방식을 도입하여 재고 관리 비용을 획기적으로 절감했다.

가상과 현실의 혼재현상 중 하나가 온라인 게임 속의 환상계이다. 엄청난 수의 사람들이 동시에 온라인에 접속하여 가상으로 어떤 역할을 맡아 진행하는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game), 즉 온라인 게임을 통해 현실세계와는 다른 가상세계를 경험하게 된다. 리니지나 라그나로크와 같은 온라인 게임을 통해 현실세계에서 ‘폐인’ 또는 ‘은둔형 외톨이’라 불리며 조용히 지내던 이들도 가상세계에서 혈맹과 군주의 리더쉽을 발휘할 수 있다.

3. 메타트렌드 3: 소수자의 부상

소수자의 부상이란 인터넷의 등장으로 검색 및 소통 비용이 낮아짐으로써 과거에는 자신을 표현할 수단을 갖지 못했던 소수자들이 온라인상에서 네트워크화 함으로써 권력을 획득하는 현상을 말한다. 과거 지리적 공동체나 혈연 공동체에서는 소수자의 경우, 소속 성원들에게 인정을 받을 수 없었고 배척되는 일도 허다했지만 웹에서는 얼마든지 자신과 관심을 공유하는 Peer를 만날 수 있다. IT를 이용한 검색가능성(findability)의 극적인 발달로 과거 20%의 히트상품에 속하지 못했던 소수취향의 상품도 주인을 찾아갈 수 있게 되었다.

사회 각 영역에서 소수자 부상의 사례를 발견할 수 있는데, 정치 영역에서는 네트워크를 통한 참여 민주주의가 하나의 사례가 된다. 즉, 정당을 통하지 않고도 자신의 정치적 의견을 개진할 기회와 공간이 확대되고 그 비용이 매우 낮아져 시민의 참여가 늘어난다. 더구나 언론을 통해 여과되지 않은 날것의 목소리를 통해 정책에 대한 시민의 의견이 즉각적으로 피드백되는 경향을 보인다.

경제 영역에서는 검색가능성에 기초한 롱테일 시장의 형성이 대표적인 사례가 될 것이다. 매스마켓은 개개인의 생활패턴이나 선호 등을 반영하지 않고 유행하는 몇

몇 상품에 주력하는 진열공간을 기반으로 하는 시장이지만, 롱테일 시장에서는 유통장애, 정보결핍, 진열공간의 제한 등으로 인해 왜곡되지 않은 상태의 수요곡선이 드러난다.

사회 영역에서는 소수자의 부상이 내공 없는 자격증과 전문가 집단에 대한 불신 고조의 현상으로 나타난다. 오프라인에서 인맥, 학맥에 의해 좌우되는 비전문적 전문가 집단에 대한 불신이 고조되고, 네티즌 사이에서 과거 문화 권력을 독점하고 있었던 제도권(대학, 언론, 평단) 등에 대한 신뢰가 저하된다.

문화적 측면에서는 소수자의 부상이 명성 추구(fame-seeking) 과정의 민주화라는 결과를 가져오고 있다. 과거였다면 오프라인의 문학상을 받거나(작가의 경우) 메이저 음반사에서 음반을 내거나(가수의 경우) 방송사 시험에 합격하는 등(탤런트, 개그맨 등)제도권의 선별 필터를 거쳐야만 명성을 얻을 수 있었지만 지금은 온라인을 통해서 재능을 인정받으면 하루아침에 유명인이 될 수 있다. 따라서 인터넷을 통한 평판 체계의 수평적 순환구조가 생긴다.

미디어 영역에서는 소수자의 부상으로 주류 매스미디어의 영향력이 약화되고 있다. 할리우드 박스오피스 매출, 신문구독자수, 잡지판매고, 공중파 시청률, TV 인기 프로그램의 시청률도 지속적으로 저하되는 경향을 보이는 반면, 개인 미디어가 선사하는 개별적 scheduling의 가능성(시간 처분) 및 사회연결망 형성 가능성이 증대하고 있다.

4. 메타트렌드 4: 언제 어디서나 네트워크에 접속하는 사회

상시 접속사회라 함은 사용자가 컴퓨터나 네트워크를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 소위 유비쿼터스 사회를 말한다. 상시 접속사회에서는 직장, 가정에서뿐만 아니라 이동 중, 방방곡곡에 이르는 언제 어디서나 사회구성원이 네트워크를 통해 세상에 연결된다.

상시 접속사회에서는 유비쿼터스 기술을 활용하여 정부서비스의 전반적인 분야

에서 혁신을 가져와, 시민이면 누구나, 언제, 어디서나 원하는 정보와 서비스를 제공받을 수 있는 환경이 마련되고 특히 보이지 않는 정부 서비스의 영역이 증대된다. 유비쿼터스 컴퓨팅 기술, 브로드밴드와 무선통신 기술, 어디든 들고 다니거나 입을 수도 있는 다양한 단말 기술, 차세대 응용소프트웨어 기술들이 통합되어 쇼핑과 매장관리, 공급망관리와 고객관계관리, 제조공정관리, 부품 및 기계의 유지관리, 물류, 교통, 의료, 기업경영관리, 정보서비스 등의 다양한 비즈니스 분야에 응용된다. 정보통신기술의 발달에 따라 정보와 지식의 양이 폭발적으로 증가하고, 정보와 지식의 유통속도도 급속한 증가 추세를 보이고 있는 바, 지식기반사회에서는 산업화시대에 형성되었던 교육 패러다임이 더 이상 유효하지 않고 다양한 학습네트워크를 활용하여 전 국민의 지식경쟁력을 높이는 평생학습사회로 전환될 전망이다. 정보기술과 네트워크 기술의 발달로 인해 개인은 국가, 기업, 혹은 다른 개인에게 예전에는 상상할 수도 없었을 만큼 많은 개인정보를 유출하여 일거수 일투족이 노출되지만 이의 오용을 막을 수 있는 문화적, 제도적 방안들은 기술의 변화를 따라가지 못하고 있다. 따라서 상시 접속사회는 상시 감시사회의 위험 또한 내포하고 있다.

제 2 절　인터넷, 미디어 융합과 탈근대성

지금까지 21세기 사회변동의 큰 흐름을 4개의 메타트렌드로 특성화(characterize)하였다. 이 네 개의 메타트렌드는 모두 앞에서 설명한 탈근대성과 일맥상통하는 성격을 가지고 있다. 앞에서는 탈근대 패러다임이 기존의 경계를 해체함으로써 이질적인 것들이 뒤섞이는 잡종사회가 출현한다고 하였다. 여기서는 21세기 통신정책에 가장 큰 영향을 주고 있는 인터넷과 미디어 융합의 탈근대성을 논하고자 한다.

제2장에서 살펴본 바와 같이 최근의 통신정책은 정보통신망 이용자, 즉 콘텐츠 제공자, 매개자, 수요자의 행위에 대한 규제로 그 외연을 확대하고 있는데, 문제는 그들의 행위의 기반이 되는 문화와 가치관이 변하고 있으며, 근본적으로 인간상이 변

하고 있는데 그 변화상을 정확히 이해하기가 힘들다는데 있다. 따라서 통신정책에 대한 인문학적 접근이 중요함은 직관적으로도 자명하다고 할 수 있다. 그러나 좀 더 명확한 이해를 하기 위해서는 구체적인 논의가 필요하다.

'나는 클릭한다. 고로 존재한다.'는 말이 시사하는 바와 같이 현대인은 언제, 어디서나, 어떠한 정보기기를 통해서도 자신이 원하는 정보에 접할 수 있고, 타인과 대화할 수 있는 환경 속에서 자신의 존재감을 확인하면서 살아가고 있다. 현재의 미디어 이용자들은 과거의 수동적인 수용자가 아닌 연결망 속에서 외치고, 뛰어다니면서 연대(coalition)를 형성하고 여론을 만들어 가는 적극적인 이용자들이고 프로슈머들이다. 이와 같이 미디어 속에서 자신의 존재를 찾는 현대의 인간상을 "호모 미디어쿠스"라고 하는데 이들의 특성에 대한 김문조(2008)의 논의를 살펴보자.

- 유목적 인간

'디지털 유목민'은 미디어 기기를 휴대하고 현실 공간을 자유롭게 이동하는 모바일 이용자들만을 의미하는 것이 아니다. 지리적인 이동을 하지 않고도 다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름을 따라, 공감과 소통을 위해 다양한 '문화부족'을 찾아 여기저기 길을 떠나는 '네트-워킹(Net-Walking)족'도 포함된다. 미디어 사회를 살아가는 사람들은 '자신의 삶, 환상, 욕망, 기억을 찾아 미디어 채널들을 건너다니는' 유목민인 것이다.

- 감성적 인간

디지털 유목민, 네트-워킹족(族)(Net-walking Tribes)의 '존재 이유'는 관심이나 취향을 공유, 공감하고 정서적·감성적으로 소통할 수 있는 무리들과 연결되는 것이다. 다시 말해 미디어사회는 물질지향·이성지향의 가치보다는 정서적 가치, 집단적 감성을 중시되는 공감적 정서사회로 규정할 수 있으며, 정서적 인간은 바로 노드와 링크로 특징지을 수 있는 네트워크망을 자유롭게 넘나들며 같은 공감대를 찾아다니면서 상호소통에 적극적인 '신종족'인 것이다. 이들에게 국적, 연령, 성별의 기준은 중요한 게 아니다.

- 소통적 인간

인간이란 홀로 있으면 있을수록 소통의 욕구가 커지는 사회적 존재로서 미디어 사회의 개인화된 한 개인은 소통이 단절되거나 고립된 개인이 아니라, 늘 접속 상태에 있는 유목민이며, 감성적인 코드를 따라 네트워킹을 하는 유목민인 것이다. 이는 프로슈머나 텔레코쿤화 현상에서 보듯, 미디어를 참여와 소통의 도구로 적극적으로 활용하는 것이 그들의 생활방식인 것이다.

이와 같은 특성을 가진 호모 미디어쿠스들이 사는 미디어 사회는 과거 산업사회와는 근본적으로 다른 가치관을 가지고 있으므로 더 이상 도구적 합리성과 같은 산업사회적 논리를 적용할 수 없다. 김문조(2008)는 새로운 사회구성 원리로 소통합리성을 주장하고 있다. 이에 대해 좀 더 알아보기로 한다.

“근대적 합리성에 기반한 기계론적 세계관에서는 우연성이나 돌발성이 끼어들 여지가 적어진다. 세계가 명증성·판명성을 진리의 제1조건으로 내세우는 데카르트의 전제나 우주가 미리 정해진 홈을 따라 한 치의 오차도 없이 돌아가는 시계와 같이 인식되므로, 규칙적으로 변화하는 미래 세계 역시 예측 가능한 것으로 간주되기 때문이다. 그러나 합리화 과정은 자본주의적 물질문명과 과학기술의 고도화로 인한 복잡성을 증대시키는 한편, 사회를 보다 다원적이고 양가적이며 불안정하고 불확실하게 만들어 계산불가능성, 예측불가능성이라는 새로운 ‘보편’을 형성하게 된다. 단일인과론, 동질성, 획일성, 근본주의, 안정성, 보편성을 특징으로 하는 근대 패러다임은 비선형적 복잡성 이론, 차이, 다원성, 상대주의, 불안정성이라는 탈근대적 사유의 도전에 직면해 새로운 패러다임적 전환을 요청받아 왔다. 이러한 상황에서 부상하고 있는 탈근대 패러다임은 이전에 분명하고 날카롭게 선을 그었던 경계를 해체함으로써 이질적인 것들이 서로 섞이게 되는 잡종사회의 출현을 예고하고 있다.”

잡종사회의 출현을 더욱 촉발한 것이 바로 인터넷 혁명이다. 인터넷은 인류 최초의 글로벌 네트워크로서 정해진 프로토콜만 지키면 누구든지 접근(access)과 상호접속(interconnection)이 가능하다. 따라서 과거의 통신 네트워크들이 따랐던 top-down

방식이 아닌 bottom-up 방식의 네트워킹을 하기 때문에 자기조직화(self-organization)라는 특징을 가지고 있다. 다시 말해서 어떤 글로벌한 계획에 의해 네트워킹이 이루어지는 것이 아니라 네트워크의 말단에서 접속에 의해 네트워크가 확장되는 것이다.

인터넷의 모든 것을 관리하는 주체가 존재하지 않기 때문에 아무도 인터넷의 정체를 알지 못한다. 네트워크의 규모가 어느 정도인지, 네트워크 이용자가 누구인지, 네트워크에 어떤 정보가 흐르고 있는지 등에 대해 아무도 정확한 정보를 가지고 있지 않기 때문에 인터넷은 UFO처럼 정체를 알 수 없는(unidentified) 대상이다.

그러나 무엇보다도 인터넷을 가늠하기 어려운 대상으로 만들고 있는 것은 인터넷 이용자 간 네트워크 효과, 쏠림현상 등이 창출하는 인터넷에 내재되어 있는 엔트로피의 예측할 수 없는 가변성 또는 휘발성(volatility)이라고 할 수 있다. 우리는 그 동안 월드컵, 대선, 촛불집회 등을 통해서 이러한 현상을 실감한 바 있다. 인터넷이 가지고 있는 엔트로피의 급속한 변화의 힘과 불확실성은 마치 양자물리(quantum physics)의 세계와 같아서 뉴턴 역학으로는 설명할 수 없는 대상으로 보인다.[5)]

위에서 살펴 본 인터넷의 특징들은 근대성의 배경이 되는 뉴턴적 세계관으로는 이해할 수 없는 것들이라고 판단되며, 따라서 인터넷 자체가 도구적 합리성으로 설명될 수 없는 탈근대적인 대상이라고 생각된다.

방통융합은 지금까지 PC 중심의 인터넷 플랫폼을 방송기기를 비롯한 다양한 정보기기로 확대하면서 인터넷의 외연을 확대해 나갈 것이다. 이처럼 인터넷의 플랫폼이 다양화됨에 따라 이용자들은 시간과 장소에 구애됨이 없이 인터넷에 접속할 수 있게 될 것이다. 따라서 인터넷의 정체는 더욱 복잡하고 다양해지고 다중적인 모

5) 양자물리학의 관점에서 보면, 고전물리학은 입자들의 집합체의 물성을 연구 대상으로 하는 반면, 양자물리학은 개별 입자 자체의 물성을 연구대상으로 한다고 하겠다. 근대사회에서 존재가 드러나지 않았던 개인이 인터넷을 통해 존재가 부각되면서 개인의 행동이 근대사회의 규범으로 이해되지 않는 것은 개인을 입자에 비유하고 근대사회를 고전물리학에 비유할 때, 개별 입자의 물성을 고전물리학이론으로 설명할 수 없는 것과 같다.

습을 띠면서 양자연산(quantum computing)에서 이용되는 중첩성(superposition)과 같은 특징을 보이게 될 것이다. 또한 다양해진 플랫폼은 인터넷의 휘발성을 더욱 강화시켜 줄 것이다. 결과적으로 방통융합은 인터넷의 탈근대적 성격을 더욱 강화시켜 줄 것으로 예상된다.

"미디어의 융합은 사회·문화·정치·경제의 모든 측면에서 동시다발적으로 작동한다고 할 수 있는데, 따라서 그것은 사회융합의 논리로 이어져, 궁극적으로는 새로운 인간형의 탄생을 추동한다. 즉, 유목적·정서적·소통적인 호모 미디어쿠스를 생성하게 된다."(김문조, 2008) 이 점에서 방통융합은 사회 전반의 탈근대성을 강화시켜주고, 또한 미디어 사회의 새로운 구성 원리로서 "사람 중심의 소통 합리성"을 강조하게 된다.

제 3 절 소통 합리성

1. 규범적 소통 합리성

소통에 대한 근대의 주체철학이 몰락하면서 그 한계를 극복하고 새로운 대안으로 제시된 것이 '소통 합리성'으로 대변되는 하버마스(J. Habermas)의 언어철학이라고 할 수 있다. 그는 인간들 사이에 소통의 수단이 되는 언어 자체에 상호이해를 위한 선험적 규범적 요소가 본질적으로 내재되어 있다고 주장하였다.

그는 의사소통 능력을 갖춘 행위자들 사이에 존재할 수 있는 '이상적'인 담론의 절차에 대해서 논의한다. 그에 따르면 이러한 담론은 다음과 같은 네 가지 구조적 특징을 갖는다. 첫째, 모든 담론의 참여자들은 언제나 담론을 개시하고 진행시키기 위한 동등한 기회를 가져야만 한다. 둘째, 담론의 참여자는 주장, 권고 및 설명을 제시하고 내지는 정당화를 요구할 동등한 기회를 가져야 한다. 셋째, 모든 참여자들은 행위자들로서 그들의 태도 소망 감정 및 의향을 표현할 수 있는 동등한 기회를 가져야 한다. 넷째, 모든 행위자들은 명령하고 반박하고 허가하고 금지하는 등의 언어행

위를 적용할 동등한 기회를 가져야만 한다. 그리고 이러한 속성을 갖는 이상적 담화 상황은 다음과 같은 이중적 역할을 담당한다. 즉 그것은 한편으로 경험적 담론을 구성하는 계기로서, 담론에 참여하는 자들이 반드시 암묵적으로 가정해야만 하는 어떠한 것이자, 다른 한편으로 이상화된 반사실적 가설로서 현실에서의 담론에 대한 비판적 준거가 된다(김문조, 2008 ; 정호근, 1994 ; Habermas, 1986).

하버마스의 이론은 몇 가지 한계를 갖는다. 첫째, 그것은 언어 구조에 내재하고 있는 '상호이해'라는 개념에 특권을 부여함으로서 우리가 실제로 기초하고 있는 언어생활의 본질을 바라보지 못한다. 완벽한 상호이해는 추상화된 담론에서의 논증을 통해서 결코 완벽하게 달성될 수 없다. 둘째, 하버마스의 주장은 유아론적 주관주의의 한계를 벗어나고자 하지만, 그것은 결코 해결되지 않는 문제로 남아있다. 그는 특정한 주체를 상정하지 않고, 모든 정당성의 토대를 절차로 이동시키지만, 여전히 문제는 상존한다. 왜냐하면 담론에 누가 참여할 수 있는가의 문제가 또다시 쟁점화 되기 때문이다(김문조, 2008).

이와 같은 이상적 담론이 요구하는 규범적 소통 합리성이 오늘날 인터넷 상에서의 소통에도 적용될 수 있는 것인가? 정체가 불분명한 소통의 장에서 매우 다양한 소통의 상대들과 휘발성이 강한 소통의 환경에서 모든 행위자가 공동의 상호이해에 도달하는 것 자체가 불가능할 뿐만 아니라, 가능하다고 해도 바람직하지 않은 것으로 보인다.

하버마스의 이러한 주장은 논증행위의 구체적인 맥락적 속성과 의견들의 다원성이라는 측면을 외면함으로써 공허한 보편논리로 빠져들고 있는 것으로 보인다. 왜냐하면 그의 논의는 고도의 추상성, 형식성, 그리고 순수한 절차적 특징으로 인해 논증의 일상적 연관으로부터 벗어나 작동하고 있기 때문이다. 이러한 과잉 일반화된 방법으로는 현실에서의 다양한 구체적인 문제들에 대한 실질적인 대안을 제공하지 못한다. 논증의 배경이 되는 생활세계는 보편적으로 모두에게 공통된 것이 아니라, 상호 중첩하는 하지만 완전히 일치하지는 않는 속성을 함축하고 있으며 현실에서의 논증은 지금 그리고 여기서 라는 구체적인 특정한 맥락 속에서 다양한 목표와

감정을 소유하고 있는 행위자에 의해 이루어진다(김문조, 2008).

2. 인문주의적 합리성

앞에서 인터넷의 속성을 양자물리의 세계에 비유한 바가 있다. 인터넷을 뉴턴적 세계관으로 보면, 인터넷은 무질서하고 불규칙하고 다면적인 그리고 온갖 소용돌이가 난무하는 근대적 합리성으로는 도저히 설명이 안 되는 모순과 불합리의 세계로 보일 것이다. 양자물리에서도 고전물리의 법칙으로는 설명할 수 없는 수많은 현상들이 발견되었으며, 이러한 현상들을 뉴턴적 세계관으로 보면 매우 무질서하고 불안정하게 보일 것이다. 그러나 양자물리에서도 일련의 법칙들이 발견되었고 나름대로 질서를 가지고 있는 것으로 알려졌다. 하지만 뉴턴이 본 세계처럼 일률적 법칙이 지배하는 것이 아니라 그 규칙이 매우 다양하다는 것이다. 이러한 다양성을 수용하고 있는 것이 양자물리의 세계라고 할 수 있다.

인터넷은 미국의 서부 개척기의 상황과도 유사할 것이다. 그 당시 미국은 top-down 식으로 서부 개척에 나선 것이 아니라 유럽에서 건너 온 이민자 집단들이 미지의 세계를 bottom-up 식으로 개척해 마을을 이루고 이들이 모여 카운티가 되고, 또 이들이 모여 주(state)가 되고 결국 미합중국을 형성하는 자기조직화의 과정을 겪었다. 그 와중에 수많은 불법 또는 비윤리적인 행위가 난무했고 여러 차례 혼란을 겪으면서 오늘날 미국이라는 나라의 정체성을 가지게 되었다. 미국 사회에서 가장 중요한 규범은 인종차별 금지와 다양성의 수용이라고 할 수 있다. 다양한 이민사회들이 모여 자기조직화에 의해 커다란 국가를 형성하였으므로 이러한 규범은 당연한 것이라고 할 수 있다. 인터넷도 미지의 사이버 공간을 개척하면서 자기조직화 과정을 거쳐 글로벌 네트워크를 형성하였으므로 인터넷 세계에서 가장 중요한 규범은 다양성의 수용이라고 할 수 있다. 이러한 논의는 소통에 있어 무엇이 중요한지를 시사하고 있다.

구체적 정황의 복잡성과 다양성에 대한 존중은 공통된 보편적 합의를 요구할 수

없게 만든다. 그것은 인간 능력의 한계를 넘어서는 것이다. 몽테뉴(M. E. Montaigne)의 지적처럼 보편적 합의에 도달하고자 하는 시도는 인간의 경신(輕信)이나 자기기만에서 비롯된 것이었다(Toulmin, 1990(1997:55)). 오히려 이러한 상황에서 요구되는 것은 창조적인 회의주의와 관용, 그리고 다양한 수사적 방법이었다. 하버마스의 주장처럼 상호 이해가 이루어지지 않는다고 해서 모든 것들이 비합리성의 영역에 존재하고 있는 것은 아니다. 상이한 두 가지 논점 사이에는 일상적으로 깨어 있는 삶의 실재성(Berlin, 2002(2006:311))이라는 풍요로운 삶의 영역이 존재하고 있다. 우리가 기초해야 하는 곳은 이곳이어야 한다. 그곳에서 동의는 이루어 질수 있거나 아니면 항상 만들어져야만 하는 것이 아니며 인간들 사이의 불일치는 만족할만한 방식으로 표현될 수 있을 뿐이다(김문조, 2008).

결론적으로 소통에 있어 존재하는 불일치와 다양성을 수용하기 위해서는 인간 생활의 복잡성과 다양성을 존중하는 인문주의적 합리성이 요구된다. 이 점에서 인터넷과 방통융합으로 인해 탈근대적인 성격이 강화되고 있는 21세기 통신정책 환경에서는 인문주의적 접근이 중요해진다.

제 5 장 미래사회에 대한 전망 및 통신문화의 변화상 조망

제 1 절 미래사회에 대한 전망

정보통신기술의 급속한 발전은 경제뿐만 아니라 정치, 사회, 문화 전반 및 우리 일상생활의 모든 면을 크게 변화시키고 있다. 새로운 기술은 우리의 사고방식과 생활방식, 그리고 기존의 세상을 재구성하고 있다. 이 변화의 속도는 너무나 빠르고, 변화의 폭과 깊이가 크기에 우리는 변하는 모든 것을 알듯하면서도 무엇 하나 제대로 이해할 수 없는 엄청난 변혁을 경험하고 있다. 본 연구는 이러한 변화들에 기초한 미래사회 전망을 토대로 하여, 기존의 기술·산업 관점의 통신정책을 넘어서 인문·사회적 요소를 반영한 새로운 통신정책의 패러다임을 모색하고자 한다.

일반적으로 미래사회에 대한 전망은 과거와 현재를 정확히 분석하는 것에서부터 시작된다. 즉, 과거와 현재의 세계가 어떻게 돌아가고 있는지 그 메커니즘을 정확히 파악하고 미래의 세계가 어떻게 변화될지 예측하는 것이다(황주성 외, 2007). 따라서 본 절에서는 미래의 상에 크게 영향을 미칠 현재의 변수들이 어떤 모습으로 존재하고 미래에는 어떻게 변화될 것인가를 전망하고자 한다.

정보사회의 미래에 관한 기존의 전망들은 대부분 정보통신기술의 사회변혁적 역할 및 사회적 배태성을 강조하고 있으며, 동시에 모든 논의의 출발점을 정보혁명에 두고 있다는 공통성을 지닌다(김문조, 2008). 정보통신기술이 인간과 사회에 끼치는 영향을 분석해온 정보통신정책연구원은 2005년도에 과거 3개년도 연구 사업을 총결하는 메가트렌드 연구를 수행하여, 20개의 메가트렌드를 도출하고 각 메가트렌드 하에서 미래에 일어날 가능성이 높은 79개의 미래변화상들을 전망하였다(강홍렬 외, 2006). 본 절에서는 KISDI의 연구진을 중심으로 한 21세기 메가트렌드 연구팀의 연구결과인 강홍렬 외(2006)의 내용을 중심으로 한국사회 전반에 해당하는 메가트

렌드를 살펴보고, 이들을 대변하는 부문을 초월한 거대 트렌드를 도출해보고자 한다. 물론 아래에 제시될 메가트렌드는 미래의 모습을 단정적으로 이야기하는 것은 아니다. 또한 일부 메가트렌드는 통신정책과의 연계성이 쉽게 떠오르지 않을 수 있다. 그러나 인문사회적 접근을 통해 통신정책의 외연을 확장하고자 하는 연구의 목표를 생각해볼 때, 정치·경제·사회·문화의 변화를 반영하고 있는 20대 메가트렌드는 변화의 커다란 흐름을 추출하여 미래 사회를 이해하고, 통신정책의 새로운 패러다임을 모색하는데 중요한 실마리를 찾게 해 줄 것이다.

1. 한국사회 20대 메가트렌드

강홍렬 외(2006)는 한국사회의 20대 메가트렌드를 제시하고 있다. 이를 정치, 경제, 사회, 문화의 4대 부문으로 나누어 각 영역별로 위치시키면 다음 〔그림 5－1〕과 같다.

〔그림 5－1〕 한국사회 20대 메가트렌드

〔경제〕	〔문화〕
- 경계의 소멸 - 디지털 경제 패러다임의 등장 - NEO 경제주도세력의 등장 - 창조적 파괴 - 선진국으로의 변모	- 디지털 기술로 인한 인간능력의 진화 - 기술은 개인중심으로 - IT가 대신할 수 없는 인간능력의 가치증가 - 미디어의 집중·분산화 - 아이코닉 사회의 도래
〔정치〕	**〔사회〕**
- 신중세적 국제사회로의 전환 - 동북아시아의 다자주의화 - 작은 힘들의 전면적 부상 - 신유목적 민주주의의 출현 - 정부의 유비쿼터스화	- 현실원리를 넘어서 - 접속사회로의 전환 - 양극화의 가속화 - 자발적 참여의 증가 - 커리어의 복잡화

가. 정치영역 메가트렌드

정치영역의 메가트렌드로는 ‘신중세적 국제사회로의 전환’, ‘동북아시아의 다자주의화’, ‘작은 힘들의 전면적 부상’, ‘신유목적 민주주의의 출현’, ‘정부의 유비쿼터스화’가 있다.

먼저 ‘신중세적 국제사회로의 전환’은 국경의 의미가 퇴색하고, 국경을 초월한 나라들간 연합, 민족간 교류, 개인간 접속이 활발히 이루어짐을 의미한다. 새로운 IT기술은 다중심적·탈중심적·분산적 글로벌 거버넌스를 등장시키고 있으며, 이 새로운 글로벌 거버넌스는 다양한 행위자들을 포괄하는 형태로 네트워크화되고 탈집중화되고 있다. IT의 발달은 세계정치의 권력자원과 권력메커니즘의 변형을 초래하고 있다. 즉, 국제정치의 권력을 보여주는 지표가 과거 영토, 인구, 무기 또는 군대, GNP, 에너지 생산량에서 IT의 발달에 따라 기술, 정보, 지식 등으로 변화하고 있다. IT는 또한 사이버 국제정치 공간을 등장시켜서 종래의 국가들이 담당했던 통제의 기능이 아닌 사이버 거버넌스를 관리하는 역할을 수행하고, 이에 따라 국가의 기본 구성요소였던 영토의 중요성도 사라지게 된다.

둘째, ‘동북아시아의 다자주의화’는 중국의 힘이 커지게 되면서, 중국을 견제하려는 미국 및 다른 동북아시아 국가들의 힘이 네트워크화 되는 것을 의미한다. 이 네트워크는 미국과 여러 동북아시아 국가들간의 다자주의적 연합의 특성을 지닌다. IT를 통해 동북아의 교류와 통합이 촉진될 것이고, 이러한 교류와 통합은 경제적 지역 공동체의 출현을 가능케 할 것이다. 이러한 변화 과정에서 미국이라는 힘과 중국을 제외한 다른 동북아시아 국가들의 힘이 서로 네트워크화 되면서 중국을 견제하는 ‘양자주의 네트워크’가 형성될 것이다.

셋째, ‘작은 힘들의 전면적 부상’은 인터넷 기술의 발전으로 소수 시민들의 목소리와 같은 작은 힘들이 과거와 비교가 되지 않을 정도로 큰 파급효과를 가지게 됨을 의미한다. 이러한 작은 힘들은 서로의 목소리를 합치는 과정에서 각자의 가치를 서로 인정하면서 특정이슈에 따라 이합집산 하는 유연한 네트워크를 형성하고 있다. 사회적 특정 이슈에 대해 몇 명의 소수 시민들이 인터넷으로 이를 지적하고, 이러한

이슈는 곧 전국적 논의의 대상으로 확대된다. 확대된 이슈는 최종 정부 정책의 결정에까지 영향을 미치게 된다. 즉 인터넷 등 정보통신기기의 발달로 인해 소수의 의견들이 국가 전반의 중요한 정책 아젠다로 설정되기가 용이해졌다.

넷째, '신유목적 민주주의의 출현'은 미래의 정치활동에 있어 하나의 보스가 사라지고 여러 핵심세력들이 공존하는 네트워크 체제로 변화될 것이고, 사안에 따라 모였다가 헤어짐을 반복하는 협치 네트워크형 활동이 뚜렷해질 것이라는 것을 의미한다. 여기에는 과거의 것에 안주하기보다 새로운 것을 추구하고, 고정되어 있는 것보다 이동하는 신유목적 특성이 포함되어 있다.

다섯째, '정부의 유비쿼터스화'는 정부에 대한 접속이 언제 어디서나 가능해질 것이라는 것을 의미한다. 모바일 단말기를 통해 민원처리가 가능해지고, 재난과 재해관리에 IT 기술이 유용하게 사용될 것이다. 온라인, 무선, 위성 등 네트워킹의 융합으로 정보의 수집, 생산, 유통, 재생산 시스템이 급속히 발전하는 시장의 상황에 부응하면서 정보기반경제, 지식기반경제를 뒷받침해 줄 정부의 역할로 유비쿼터스 정부가 요구되고 있다.

나. 경제영역 메가트렌드

경제영역의 메가트렌드로는 '경계의 소멸', '디지털 경제 패러다임의 등장', 'NEO 경제주도세력의 등장', '창조적 파괴', '선진국으로의 변모'가 있다.

첫째, '경계의 소멸'은 정치·경제·사회·문화 전 영역의 기존에 있던 경계가 허물어지는 것을 의미한다. 인간은 근본적으로 자유로움을 추구하려하고 이러한 자유의 추구는 개인의 활동을 제약하는 경계를 넘어서려는 행동으로 이어진다. IT의 발달은 이러한 탈경계의 노력을 더 쉽게 가능케 한다. 개인은 자신이 원하는 상품을 기업이 만들어주기를 기다리기보다는 자신이 원하는 상품이 무엇인지를 기업에 적극적으로 알려 그 상품이 자신이 원하는 대로 만들어지도록 할 수 있게 되었으며, 때로는 자신이 직접 그 상품을 만들 수도 있다. 이처럼 개인적 차원에서는 주어진 경계를 넘어서 능동적 소비자로 변모한다. 또한 국가적 차원에서는 IT의 발달과 세계

화의 진전으로 국가간 경제활동에서의 경계의 의미가 약해지고 있다.

둘째, ‘디지털 경제패러다임의 등장’은 IT가 발달함에 따라 균등, 모방, 단일성의 아날로그 경제패러다임이 물러나고 다양, 창조, 모험성이라는 특징을 지닌 디지털 경제 패러다임이 전면으로 부상하는 것을 말한다. 디지털 경제패러다임 하에서 경제활동에 수반되는 거래비용이 크게 절감될 것이고, 효율성 또한 높여줄 것이며, 궁극적으로는 경제주체의 복지를 증진시켜 줄 것이다. 또한 여러 경제 활동들을 하나의 기업체에서 모두 하던 방식이 점점 사라지게 될 것이며, 하나의 목표를 향해 여러 기업들이 서로의 활동을 유기적으로 연계시키는 경향이 나타날 것이다.

셋째, ‘NEO경제주도세력의 등장’은 디지털산업, 소프트웨어산업 등이 한국 경제를 이끌어갈 새로운 주도세력이라는 것을 말한다. 인터넷의 등장은 휴대전화, 소프트웨어와 같은 디지털 산업의 발전을 가져왔고, 이러한 발전은 제품에 대한 불만을 생산자에게 직접 전달하고, 압박하는 소비자를 등장시켰다. IT의 발전은 여성 및 고령자의 경제적 참여도 증가하게 했다.

넷째, ‘창조적 파괴’는 과거의 구태의연한 것들을 탈피하고 새로운 것들을 만든다는 것을 의미한다. 과거의 비효율적이고 비생산적인 방식을 IT를 통해 개선할 수 있어 기존의 전통산업을 발전시키고, 문화콘텐츠 산업 등 새로운 산업영역을 탄생시키고 있다.

다섯째, ‘선진국으로의 변모’는 IT기술뿐만 아니라 BT기술에서도 세계 강국의 면모를 보이는 한국이 곧 선진국의 대열에 끼게 될 것이라는 전망이다. 작지만 똑똑한 것의 주도라는 경향에 따라 작지만 영리한 나라인 한국이 선진국 대열에 진입할 가능성은 더욱 커질 것이다. 특히 IT 등 최첨단 기술이 21세기 국가의 경쟁력에 중요한 요소로 작용할 것이 확실시 되는 현재상황에서 IT강국인 우리나라는 21세기 세계의 새로운 경제주체로 부각할 가능성이 높다.

다. 사회영역 메가트렌드

사회영역의 메가트렌드로는 ‘현실원리를 넘어서’, ‘접속사회로의 전환 ’, ‘양극화

의 가속화', '자발적 참여의 증가', '커리어의 복잡화'가 있다.

첫째, '현실원리를 넘어서'는 기술의 발전으로 허구를 실재하는 것으로 믿는 현상을 말한다. 즉, 현실에서 존재하지 않는, 그러나 인터넷이나 TV, 영화스크린에서 볼 수 있는 대상들을 존재하는 것으로 믿게 된 것을 의미한다. 또한 사이버 공간의 출현은 공동체보다 약하고 탈사회화보다는 강한 '네트워크 사회성'의 개념을 탄생시켰고, 온라인 쇼핑의 예에서 볼 수 있는 것과 같이 내가 가야 하는 발산적 공간에서 내게로 와야 하는 수렴적 공간으로 공간개념을 변화시키고 있다.

둘째, '접속사회로의 전환'은 연고 중심의 사회에서 네트워크 공동체 중심의 사회로의 변화를 말한다. 약한 관계의 강한 효과, 즉 혈연관계보다 먼 관계이면서도 우리 일상에 미치는 영향은 큰 편인 인터넷에서 맺어지는 관계는 네트워크 공동체를 이루게 된다. 개방성과 투명성을 속성으로 하는 새로운 IT의 등장은 정보 전달의 신속성이나 효율성을 진작시키고, 혈연-지연-학연주의로 빚어진 사회적 부작용을 해소시킬 수 있는 유용한 방안으로 간주되어 인터넷 사이트 등을 활용한 온라인 사회관계가 날로 증가하고 있다.

셋째, '양극화의 가속화'는 여러 사회 계층이 양쪽으로 나뉘어 중간층이 없어지게 되는 현상을 말한다. 중류층이 약화되어 상류층과 하류층으로의 계층구조가 양극화됨에 따라 거주지 자체의 차별화뿐만 아니라 문화향유에서도 우월한 문화들이 등장하여 나눠지고 있다.

넷째, '자발적 참여의 증가'는 IT의 발달로 인해 정치와 행정, 정책결정 등에 일반 시민들의 참여가 증가하는 것을 말한다. 정치와 사회에 대한 불만을 토로할 수 있는 통로를 인터넷이 열어주며 시민들이 직접 사회문제에 참여하는 길이 확대되고 있다. 또한 휴대폰, 위성, 모바일 기기의 발달은 정치 과정을 포함한 정부행위 참여에의 일상화를 이끈다.

다섯째, '커리어의 복잡화'는 개인이 여러 능력을 골고루 갖춘 멀티플레이어로서의 역할 수행을 요구하는 환경의 변화에 따라, 개개인이 언제나 자신의 능력에 맞는 새로운 직장으로 이직하는 잡노마드 현상을 말한다. 그러나 이러한 잡노마드 사회

는 하나의 전문지식과 기술을 숙련하는 것을 어렵게 만들어 오히려 한 사회의 발전을 저해할 수도 있다.

라. 문화영역 메가트렌드

문화영역의 메가트렌드로는 '디지털 기술로 인한 인간능력의 진화', '기술은 개인중심으로', 'IT가 대신할 수 없는 인간능력의 가치증가', '미디어의 집중·분산화', '아이코닉 사회의 도래'가 있다.

첫째, '디지털 기술로 인한 인간능력의 진화'는 디지털 기술이 개발되어 인간의 지능과 육체능력을 향상시켜 줄 것이라는 것을 말한다. 기술은 단지 인간에게 편리함을 제공해주는데 그치지 않고 인간에게 직접 이식되어 인간을 더욱 똑똑하게, 더욱 튼튼하게 만들 것으로 보인다. 미래의 IT는 두뇌와 신체의 구조와 활동양식이 결합하여 발전하게 될 것이다.

둘째, '기술은 개인중심으로'는 기술이 사람을 찾아다니는 현상을 말한다. 디지털 기술의 발달에 의해 사람들은 극장에 가지 않고도 PMP, 홈시어터, 컴퓨터의 모니터 등을 통해 혼자 영화를 볼 수 있게 되었다. 즉 이제는 사람이 기술을 찾아다니는 것이 아니고 기술이 사람을 찾아다니는 환경이 된 것이다. 그러나 개인 중심이라고 해서 완전히 고립되는 것은 아니고 서로 연결된 네트워크화된 개인으로 존재한다.

셋째, 'IT가 대신할 수 없는 인간능력의 가치증가'는 앞으로 인간능력의 많은 부분이 IT로 대체될 것이 분명하지만, 반대급부로 IT가 대체할 수 없는 창의성, 감수성, 사색능력 등 인간능력의 가치가 더욱 커질 것이라는 것을 말한다. 이러한 인간의 능력들은 미래에 인간이 존재하는 가장 큰 이유로 인식될 것이다.

넷째, '미디어의 집중·분산화'는 미디어 하나의 기기 안에 여러 가지 기능들이 집중화되기도 하지만, 오히려 하나의 기기가 단순한 기능만을 갖게 되어 미디어들이 분산되는 상황을 설명한다. 미래의 단말기는 현재처럼 많은 기능을 부착해서는 실패할 것이며, 한두 개 정도의 단순한 기능만을 부착해야 성공할 것이다.

다섯째, '아이코닉 사회의 도래'는 IT의 발달에 따른 커뮤니케이션의 변화에 편승하여 의사전달 방식이 변화함을 말한다. 서술적인 긴 문장보다 어떤 의미를 발현하

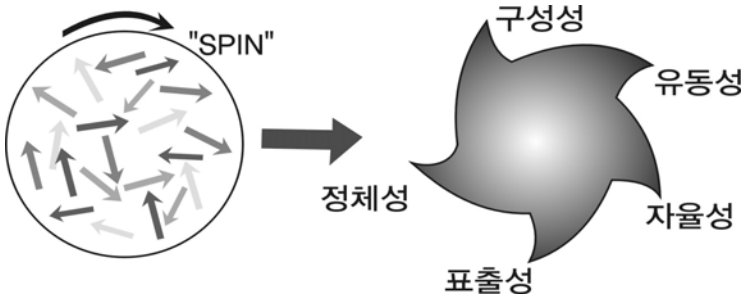
는 하나의 이미지가 의사소통에서 중요한 방식으로 자리매김할 것이다. 특히 인터넷상의 가상현실에서는 아이콘이 실재로 존재하는 사람과 사물의 이미지를 나타내주는 가장 확실한 단서로 활용되고 있다.

이상에서 제시한 작은 힘들의 전면적 부상, 경계의 소멸, 접속사회로의 전환, 기술은 개인중심으로 등의 메가트렌드들은 획일성보다는 다양성, 타율성보다는 자율성, 이성보다는 감성, 그리고 개인중심의 문화를 강화시켜 향후 미래사회의 탈근대성을 확대시킬 것으로 보인다.

2. 미래사회 전망-후기정보사회

앞서 소개한 20대 메가트렌드를 총괄하는 거대트렌드를 도출하기 위해 최항섭 외(2007)는 〔그림 5－2〕와 같이 부문과 무관하게 실질적 향방, 내용 및 강도가 유사한 메가트렌드들을 여섯 개 집락으로 재분류하고 그들의 종합적 성격을 유동성, 자율성, 표출성, 정체성, 구성성으로 명명하였다.[6)]

〔그림 5－2〕 부문별 트렌드에서 초부문적 메가트렌드를 압출

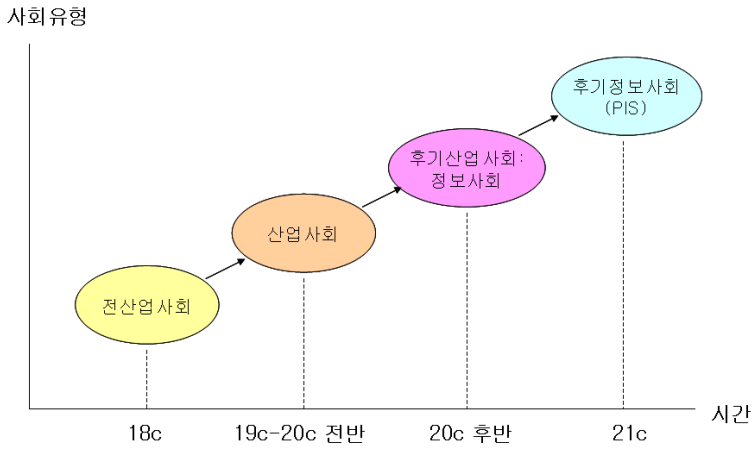


* 출처: 최항섭 외, 2007

6) 정향성(directionality; 화살표 방향), 상사성(similarity; 색깔), 공동운명성(common fate; 길이)이라는 세 가지 규준에 의한 질적 요인분석법(QLFA; qualitative factor analysis)을 실시하였다(최항섭 외, 2007).

그리고 초부문적 메가트렌드를 총괄할 수 있는 거대 트렌드로서 고도의 자유도를 특성으로 하는 초개방적 복잡계의 성격을 지닌 “후기정보사회(Post Information society)”를 한국의 미래상으로 제시하였다.

〔그림 5－3〕 거대 트렌드의 문명사적 위상



* 출처: 최항섭 외, 2007

정보사회 이후의 진화단계인 후기정보사회에 대해 김문조(2008)는 기존 정보화가 심화발전할 것이라는 ‘고(高)정보사회론’, 정보화 양식은 존속하되 과거와는 질적으로 판이한 새로운 삶의 모습이 출현할 것이라는 ‘신(新)정보사회론’, 그리고 기술력 대신 상징적, 문화적 가치가 사회구성적 역량을 강화해나가는 새로운 문명단계로서의 ‘탈(脫)정보사회론’의 세 가지 동학이 서로 교차적으로 작용할 미래사회는 후기정보사회라는 논제로 수렴할 수 있다고 하였다.

후기정보사회는 초개방성과 불확정성을 지향하며, 복잡계론적 관점으로 규명 가능하다. 김문조(2008)는 ‘불안정성, 돌발성, 자기조직성, 상호성과 같이 새로이 발견되는 미디어 기반 사회의 특징들이 복합적으로 연계되어 복잡성을 증식하고, 이 복잡한 연계는 편재하는 미디어를 기반으로 하여 응집되고 다시 분산되어 새로운 파

장을 만들어가면서 다변화하게 됨에 따라, 앞으로의 사회는 단 하나의 특성으로 단정할 수도 없고 이후에 어떻게 변화할지도 알 수 없는 고도의 복잡성을 나타내는 초복잡계 사회'로 나아갈 것임을 예견케 한다고 설명한다. 또한 새로운 사회에서는 인간과 미디어의 상호의존적 요소들이 서로 영향을 끼치며 진화해가는 공진화 현상이 나타날 것으로 전망했다.

그는 이러한 미디어 변화, 혹은 미디어 사회변화의 최종 진화현상을 미디어 융합이라고 칭하며, 미디어 융합은 사회적 엔트로피를 축소시킴으로써 앞으로의 사회에서 가중될 혼돈과 불안을 완화시킬 수 있는 가장 유력한 대안 중 하나이며, 더 나아가 초복잡계 사회에서 사람들이 안정된 생활을 영위할 수 있는 새로운 통합적 질서를 제공할 것으로 기대된다고 하였다.

제 2 절 통신문화의 변화상 조망

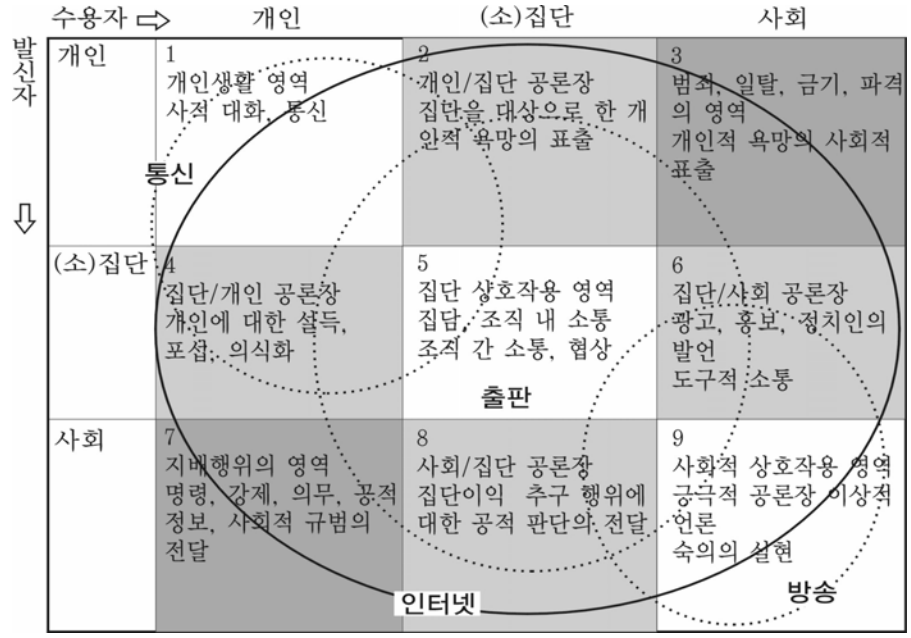
미래 사회는 미디어 기반의 초복잡계 사회가 될 것이라는 전망은 새로운 사회에서의 통신문화가 어떻게 변화할 것인지에 대한 궁금증을 불러일으킨다. 그러나 아직까지 통신문화에 대한 개념조차 정립되지 않은 현실에서 통신문화의 변화상을 조망하는 것은 어려움이 있다. 여기에서는 통신의 개념에 대한 이해를 바탕으로 통신문화를 어떻게 접근해야할 것인지 알아보고자 한다.

1. 통신개념의 확장

통신은 전통적으로 1:1의 커뮤니케이션을 의미한다. 윤석민(2007)은 커뮤니케이션에 대한 연구를 통해 아래 〔그림 5－4〕를 제시하였다. 그는 수용자와 발신자로서 개인, 집단, 사회를 제시하고, 자연인으로서의 한 개인은 개별자, 집단, 사회적 구성원으로서의 3가지 차원을 가지고 있다고 하였다. 즉, 일상적으로 우리가 알고 있는 1:1 커뮤니케이션으로서의 통신은 한 개인이 개별자와 개별자로서 사사로운 감정과

의견을 주고받는 것뿐만 아니라, 한 개인이 더 큰 집단의 일원으로서 집단정체성을 가지고 하는 소통을 포함한다.

〔그림 5－4〕 사회적 소통행위의 종합적 구조와 미디어



* 출처: 윤석민, 2007

이러한 구분은 소통의 양식에 기초한 구분이라는 점에서 가능하다. 즉, 1:1의 커뮤니케이션은 통신, 1:多의 커뮤니케이션은 방송이라는 기존의 구분은 소통을 매개하는 수단으로서의 미디어를 중심으로 구분할 때 적절한 것으로 보인다. 과거에는 기술적으로 물리적으로 미디어 중심의 구분이 가능했었다. 그러나 기술의 발전으로 점차 매개할 수 있는 소통행위의 범주와 가능성들이 발전함에 따라 어떤 영역에서는 미디어가 중첩되게 되었다.[7] 인터넷의 등장이 대표적인 예이다. 이제 통신을 정

7) 이것은 미디어가 커버해주는 영역이 겹치게 되는 것이지 소통행위가 합쳐지는 것은 아니다.

의하는데 있어 기존의 1:1 커뮤니케이션 방식으로는 설명력이 떨어진다. 통신은 1:1, 1:多, 더 나아가 多:多의 소통을 모두 포괄하기도 한다. 오늘날의 디지털 네트워크 기술은 근본적으로 양방향 환경을 제공하기 때문에 과거 우편, 전화의 영역에만 머무르던 통신의 영역은 더욱 넓어졌고, 그 양식도 다양해졌다. 통신문화도 넓어진 통신영역의 범위를 반영하여야 할 것이다.

2. 통신문화에 대한 이해

통신문화라는 개념은 아직까지 생소하다. 통신문화는 이동통신 문화, 인터넷 문화, 사이버 문화 등 다양하게 불려 왔으나, 그 중 어떤 것도 체계적이고 구체적인 개념정립이 이루어지진 않았다. 여러 연구를 살펴보면, 통신문화에 대한 접근은 대개 '건전한 통신문화'의 조성이라는 차원에서 이루어졌다. 예를 들어 이동전화의 급속한 보급으로 인한 부작용을 줄이기 위해 사용자는 타인에게 피해나 부담을 주지 않는 이용을, 그리고 정보제공자는 양질의 상품과 서비스를 제공하고, 무분별한 오남용을 억제하는 등 도덕적 의무로서의 접근을 해왔다. 인터넷 문화, 사이버 문화에 대한 접근도 크게 다르지 않다. 인터넷 중독예방, 올바른 네티켓 정립 등 무엇이 준법이고 불법인지에 대한 구분을 중심으로 사회병리적 측면에서의 접근을 해왔다.

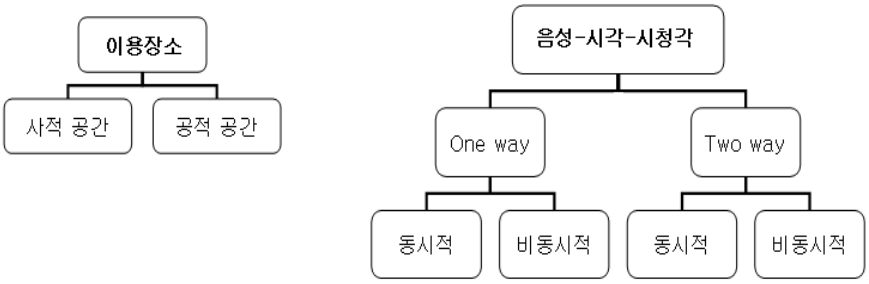
여기에는 사이버 문화를 사이버 공간내의 문제로 한정짓는 잘못된 인식이 밑바탕에 있다. 그러나 사이버 문화는 결코 인터넷 광신자들의 하위문화가 아니라, 문화의 본질 자체에 대한 근본적인 변화를 포함하고 있다고 한 피에르 레비(Pierre Levy)의 언명처럼 사이버문화는 인터넷만의 문화가 아니라 현실의 문화인 것이다. 사이버 문화는 가치와 이념의 공유를 통해 수많은 네트워크와 상호작용을 만들어냄으로써 사회적 다양성과 다원성을 확대시키며, 개인화된 네트워크, 상호작용과 공동체, 투명성과 네트워크화된 문화를 만들어간다. 따라서 사이버 문화란 바로 인터넷과 커뮤니케이션으로 인해 새롭게 나타나는 문화인 동시에 그 기술로 인해 변해가는 우리의 문화를 나타낸다(성동규, 2002). 이 논리는 통신문화를 이해할 때에도 그대로

적용될 수 있다. 따라서 통신문화도 통신 내부의 문화뿐만 아니라 통신으로 인해 영향받는 문화로 확장되어야 할 것이다.

통신문화를 미디어 중심으로 분석한 최양수(2008)는 시공간의 재구성, 커뮤니케이션 양식, 기능적 차원, 사회적 수용이라는 네 가지 층위의 통신문화 분석체계를 토대로 각 미디어와 통신이 어떻게 인간생활과 밀착되어 사회에 정착하고, 문화의 변동을 주도했는지, 그리고 미디어와 통신이 어떤 상호작용을 하며 인간의 커뮤니케이션 욕구에 따라 발전되어왔는지를 분석하였다. 여기서는 최양수(2008)의 논의를 소개하기로 한다.

먼저, 시공간의 재구성이다. 우편, 전화, 위성통신, 광대역통신망, 유무선 네트워크 등의 거듭된 발전은 통신 및 미디어의 이용공간을 기존의 지역사회, 가정단위에서 개인 중심의 사적공간, 직장, 학교, 나아가 전 세계적으로 재구조화하였다. 또한 비동시적, 일방향적 음성·시각·시청각 커뮤니케이션은 디지털화와 융합기술의 혁신으로 동시적, 양방향적, 상호작용적 방식으로 통신문화는 진화되고 있다.

〔그림 5－5〕 통신문화의 전개양상



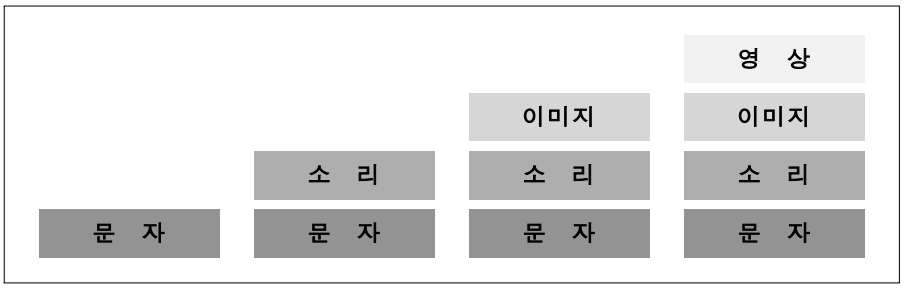
* 출처: 최양수, 2008

인터넷의 확산으로 영화를 영화관이 아닌 원하는 시간과 장소에서 즐길 수 있도록 영화 이용양식이 변화되었듯이 정보통신기술의 발전은 인간에게 시공을 제어할 수 있는 능력을 부여했고, 미디어 내용의 변화를 수반하게 하였다. 즉 공간적 개념

과 단위의 재구조화는 억제되었던 인간의 욕구를 충족시킬 수 있는 통로와 출구를 열어주게 된 것이다.

둘째, 커뮤니케이션 양식(mode of communication)이다. 문자·소리·이미지·영상언어는 누적적으로 발현되고 공존한다. 이에 따라 통신문화는 단일한 플랫폼하 단일한 언어와 커뮤니케이션이라는 전통적 양식에서 벗어나 통신 및 미디어기술의 발전에 따라 융합된 플랫폼에서 융합된 커뮤니케이션 양식으로 표출되고 있다.

〔그림 5－6〕 통신문화의 누적적 발현



* 출처: 최양수, 2008

셋째, 기능적 차원에서 통신문화의 변화와 그 전개과정을 분석할 수 있다. 통신기술의 발전과 미디어의 진화에 따른 인간의 커뮤니케이션 욕구는 더욱 증대되고 있다. 통신과 미디어의 지속적인 상호작용의 결과로 통신문화는 기능·정보·오락·커뮤니케이션 효용 차원에서 변화되어왔다. 예를 들어, 관계짓기적 기능의 필요성과 욕구의 증대는 전화가 제공하는 연결성으로 해소되었고, 전화의 효용과 가치는 더욱 증대된 것이 대표적이다.

넷째, 사회적 수용은 통신과 미디어기술의 발달을 토대로 통신문화가 어떻게 변화되어왔는지에 대한 단서를 제공한다. 기존의 통신체계와 새로운 기술의 등장을 사회구성원들이 어떻게 이용하고 수용하는지에 대한 이해는 특정 사회의 문화를 가늠할 수 있는 지표가 될 수 있다. 예를 들어, 전화는 도입초기에 상류층의 전유물이

었으나 점차 일반 대중들에게 보급되면서 주요 커뮤니케이션 수단이 되었다.

미디어의 진화에 따른 통신문화 변화는 '융합시대'의 필연적 결과이다. 통신은 방송 및 다양한 멀티미디어 서비스, 네트워크, 산업, 정책, 단말과 결합되면서 '융합'을 구현하게 된다. 융합미디어 시대로 진화되면서 아날로그적 통신문화는 빠르게 디지털문화로 전환된다.

이와 같은 맥락에서 '통신문화'의 전개는 기존의 아날로그적 체계와 새로운 디지털화된 체계의 누적적 발현으로 이해될 수 있다. 문자언어 기반의 편지는 우편이라는 통신의 전형적인 유형으로 인류문명과 함께 발전되어왔다. 물리적 거리에 따른 시간적 지체현상은 원거리 커뮤니케이션의 한계가 되었으나, 정보통신기술의 혁신적 발전은 시공간의 제약을 극복하며 인간의 삶을 재구성하기에 이른다. 인터넷을 통한 이메일의 등장과 확산은 우편을 이용해 전하던 종이편지를 급격하게 대체하며, 우편 전반의 산업까지 재편하기에 이른다. 또한 가정용 유선전화의 보급은 지역사회단위의 통신범위와 문화에서 가구단위로 축소된 계기가 되었으며, 무선전화의 상용화는 가구 내 개인공간으로 그 영역을 세분화하였다. 그리고 무선이동통신은 이동성, 휴대성, 상호작용성을 겸비한 개인 단위의 통신미디어로 자리매김하였다. 융합미디어의 구심점이 되는 인터넷은 기존 미디어 및 통신체계를 수렴하면서 공간적 확장성(beyond spatial limit), 시간적 즉시성(real time) 및 동시성(synchronization), 상호작용성(interactivity), 연결성(connectivity)을 구현하며 新통신문화 형성과 전개에 결정적인 역할을 수행하게 된다. 현존하는 통신의 체계가 광대역통신망 기반의 인터넷과 공존하면서 문자·음성·이미지·영상언어가 누적적으로 나타나고 있으며, 무한한 정보의 교류와 소통이 가능한 다층적 융합체계를 형성하게 된 것이다.

매체적 관점에서 통신문화의 변화를 정리한 최양수(2008)의 논의와 더불어 생각해야 할 것은 '문화'가 여러 사람이 공유하는 감성적 요소를 기반으로 한다는 점이다. 이를 전제할 때, 기존의 유선 전화와 같은 개인간 통신에서는 문화적인 측면을 발견하기 어렵다. 따라서 80년대 말, 일대 다수의 통신이 가능해진 PC통신의 등장 이후부터 통신 수단을 이용한 감성적 공감대의 형성이 이루어지기 시작했으며, 본

격적인 통신문화의 형성은 상호작용성, 익명성, 그리고 다양화되고 전문화된 네트워크를 가진 인터넷의 등장 이후라고 할 수 있다. 제4장에서 설명한 인터넷의 탈근대적 성격으로 인해 인터넷은 자신과 동일한 정서를 공유할 수 있는 타인들을 찾고 있는 현대인들 사이에 매우 효과적으로 감성적 공감대를 형성시켜 주는 매체가 되었다.

많은 사람들이 인터넷을 통해 자신이 좋아하는 영화나 연극, 뮤지컬 등을 함께 감상할 파트너들을 만나, 극장에 같이 가고, 동호회를 구성하여 서로 감상 느낌을 공유하면서 온라인과 오프라인을 아우르는 문화공동체를 형성하고 있다. 심지어 요즘 등산가들 사이에서는 인터넷을 통해 처음 만난 파트너와 서로의 생명을 담보하는 암벽등반을 하는 이들도 적지 않다. 이러한 행동은 인터넷 시대 이전에는 상상도 할 수 없는 행동으로서, 비록 서로 안면도 없는 상대지만 인터넷을 통해 상호간에 돈독한 감성적 공감대가 형성되면 이러한 공감대는 상호간의 굳은 신뢰로 이어지기 때문에 가능한 것이다.

이러한 현상들이 통신문화라는 추상적인 개념을 대변할 수는 없겠지만 인터넷이 사람들 사이에 정서적인 교류의 중심 매체가 되어감에 따라, 통신문화를 인터넷 상에 존재하는 수많은 감성적 공감대에 참여하고 있는 사람들의 생각과 행동으로 볼 수 있겠다. 또한 미디어의 융합은 방송의 감성적 요소와 통신의 소통적 요소를 결합시켜 이러한 감성적 공감대 형성을 더욱 촉진시킬 것이다.

이렇게 볼 때 새로운 통신문화는 다양한 소통양식을 가능하게 하는 미디어의 등장으로 인해 나타나는 현실의 문화이다. 새로운 통신기술은 이전에는 존재하지 않았던 문화현상을 낳고, 그리고 이 문화현상은 현실의 사회와 문화를 변화시켜나간다. 그리고 이 변화의 방향은 앞 절에서 논의한 바와 같이 다양성, 자율성, 감성, 개인중심의 방향으로 향후 미래사회의 탈근대성을 확대시킬 것으로 보인다. 따라서 통신정책 역시 과거와는 다른 방식으로 중앙집권적 규제중심이 아닌 자율적인 네트워킹방식으로, 그리고 다양한 문화를 포용하기 위한 형태로 변화되어야 할 것이다.

제 6 장 새로운 통신정책 도메인과 패러다임 변화

제 1 절 새로운 통신정책 도메인 확장

새로운 통신정책의 영역은 과거와 같이 자원, 인프라, 기술 중심의 공급자 중심 정책이 아니라 이용자 차원에서 수요자, 중개자, 콘텐츠제공자(CP)의 문화와 가치관이 반영되는 영역이라 할 수 있다. 이는 디지털 컨버전스 패러다임 변화에서 제도적 융합, 문화적 융합, 의식적 융합 현상을 반영하는 영역이다.

본 연구에서는 기존의 통신정책에서 간과되어 온 이용자 중심의 통신정책 도메인을 제시함으로써 디지털 컨버전스 시대에 맞는 새로운 통신정책 방향을 제시하고자 한다. 제시되는 7가지 통신정책 도메인은 새로이 발굴된 영역이라기보다는 논의가 진행되고 있는 현안과 미래 이슈를 이용자 관점에서 외연을 확장하는 개념으로 볼 수 있다.

1. 인격권: 명예훼손, 프라이버시

국내의 정보통신 서비스 이용특성은 이상훈(2008)과 유승호(2008)의 연구에서와 같이 '참여 노마드' 형태와 '온라인 커뮤니티족'의 이용행태가 두드러지게 나타나고 있다. 정보통신 이용자들의 참여적 특성은 커뮤니티 유지와 현실적 사안에 대한 참여를 위해 사이버 공간에 글을 쓰고, 댓글을 달고, 의견을 교환한다. 이 과정에서 발생하는 사회적 문제는 최근 논란의 대상이 되고 있는 이용자 상호간 또는 사회적 사건의 주인공을 대상으로 하는 명예훼손, 프라이버시 침해, 모욕과 같은 형태의 인격권 침해가 가장 큰 문제라고 할 수 있다.

이러한 사이버공간에서 발생하는 인격권 침해에 대해 이용자를 보호하기 위한 법

률 조항은 형법과 민법, 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률(이하 정보통신망법)이다. 형법과 민법이 일반법적 성격이라면 인격권 보호와 관련되어 인터넷상의 조항을 담고 있는 정보통신망법은 형법의 특별법적 지위에 있고, 사이버 공간에서 유통되는 콘텐츠의 내용규제와 네티즌의 행위규제를 대표하는 법률이다.

정보통신망법은 그 목적을 보면 정보통신망 이용촉진과 이용자의 개인정보 보호, 건전하고 안전한 정보통신망 이용환경 조성, 국민생활의 향상과 공공복지의 증진을 주요 내용으로 하고 있다. 그러나 이러한 법은 정보통신 서비스를 통한 미디어 콘텐츠 이용자 측면에서 이용자 보호 관련 정책적 목적들을 달성할 수 있지만, 언론매체의 여론형성과 표현의 자유, 알 권리와 같은 법익을 달성할 수 있는 정책수립에는 한계를 보일 수밖에 없다.

일반적으로 '명예'란 사람이 사회생활에서 가지는 가치 혹은 사람의 인격적 가치에 대한 사회 일반의 평가를 의미한다. 사람은 사회의 다른 구성원으로부터 인격체로 인정받고 그 가치에 적합한 처우를 받을 때에 사회에서 적절한 생활을 영위하고 발전해 나갈 수 있으므로, 이 가치를 침해받을 때에는 사회의 구성원으로서 생활하고 발전해 나갈 가능성도 침해받게 되는 것이다.

명예의 내용에 관해서는 통상 내적 명예, 외적 명예, 그리고 명예감정의 세 가지로 나누어 검토되고 있다. 내적 명예란 사람이 가지고 있는 인격의 내부적 가치 그 자체를 말한다. 이는 순수한 가치세계의 가치이며 사람이 출생에 의하여 가지게 되고 결코 상실할 수 없는 인격가치이다. 외적 명예란 사람의 인격적 가치와 그의 도덕적·사회적 행위에 대한 사회적 평가를 말한다. 명예감정이란 자기의 인격적 가치에 대한 자기 자신의 주관적인 평가 내지는 감정을 의미한다. 이중에서 명예훼손죄에서 보호하고자 하는 법익은 외적 명예라는 것에는 이론(異論)이 없다.

인터넷과 융합으로 인한 다양한 미디어 특성 때문에 사이버 공간에서의 명예훼손에 있어서는 표현의 자유(freedom of speech)와의 충돌 문제가 더 첨예하게 드러나게 된다. 표현의 자유와의 관계에 있어, 기존의 명예훼손 법리가 사이버 상에서도 그대로 적용될 수 있는지 여부에 관한 의견 대립이 존재한다. 표현의 자유를 중시하는

입장에서는 인터넷 공간에 대한 내용규제는 허용될 수 없으며, 인터넷이 가지는 쌍방향성과 개방성으로 인해 기존 매체와는 달리 자신의 명예를 훼손하는 행위에 대한 반박이 쉽게 가능하다는 매체 특성을 고려해야 한다는 점을 든다. 반면 사이버 공간에서의 명예훼손은 현실세계와 비교할 때 그 침해가 순간적이고 광범위하기 때문에 명예훼손 행위의 심각성이 더 크고 따라서 기존의 법리가 그대로 적용되어야 한다는 주장도 있다.

최근 인터넷 공간에서의 명예훼손 문제는 사회적으로 큰 주목을 받고 있으며 중요한 이슈로 부각되어가고 있는 상황이다. 특히 최근 경향의 특징은 유명인사들에 대한 명예훼손이 주로 문제시되었던 과거와 달리, 일반 개인들 간의 명예훼손이 급격히 증가하고 있다는 점이다.

사생활 보호, 개인정보 등과 관련한 논의는 통상 프라이버시(Privacy)권이라는 개념으로 포괄적으로 접근하는 것이 일반적 경향이다. 그러나 프라이버시는 매우 불명확한 개념이며 정확한 개념 정의와 관련하여 미국에서도 많은 의견대립이 존재하는 상황이다. 더구나 프라이버시와 관련된 우리나라 헌법 제17조의 '사생활의 비밀과 자유' 조항의 내용에 대해서도 복잡한 해석들이 존재한다.

일반적으로 우리나라 헌법상 보장되어 있는 사생활의 비밀과 자유의 권리의 내용으로는 사생활의 비밀의 불가침성, 사생활의 자유의 불가침성, 그리고 정보사회의 도래에 따라 등장한 자기정보관리통제권이 있다. 한편 Solove(2008)는 프라이버시가 포괄할 수 있는 내용을 크게 정보수집(information collection), 정보처리(information processing), 정보분배(information dissemination), 정보에의 침입(invasion)의 4가지로 광범위하게 분류하고 있다.

현행법상 프라이버시 침해에 대해서는 여러 법률들에서 처벌 조항들을 규정하고 있다. 먼저 형법 제316조는 '봉함 기타 비밀장치한 사람의 편지, 문서, 도화 또는 전자기록 등 특수매체기록을 기술적 수단을 이용하여 그 내용을 알아낸' 사람을 처벌하는 비밀침해죄를 규정하고 있다. 정보통신망법 제49조는 '누구든지 정보통신망에 의하여 처리·보관 또는 전송되는 타인의 정보를 훼손하거나 타인의 비밀을 침해·

도용 또는 누설하여서는 아니된다'라고 하여 비밀보호규정을 두고 있으며, 통신비밀보호법 제16조는 '규정에 위반하여 우편물의 검열 또는 전기통신의 감청을 하거나 공개되지 아니한 타인간의 대화를 녹음 또는 청취'하는 행위와 이렇게 '지득한 통신 또는 대화의 내용을 공개하거나 누설'하는 행위에 대한 처벌 조항을 규정하고 있다. 또한 주민등록법 제37조는 '다른 사람의 주민등록번호를 자기 또는 다른 사람의 재물이나 재산상의 이익을 위하여 부정 사용'하는 행위에 대한 처벌 규정을 두고 있기도 하다.

우리나라에서 발생하는 프라이버시의 침해유형은 크게 정부에 의한 침해와 민간부문에 의한 침해인 기업에 의한 침해, 개인에 의한 침해로 나눠 볼 수 있다. 정부는 원래 국민의 권익을 보호하고 증진시킬 의무를 가지고 있으나, 업무 처리의 효율성을 위하거나 국민 감시의 정치적 목적으로 개인의 프라이버시를 침해하는 경우가 다수 발생한다. 주된 유형은 주민등록 정보·신용카드 정보·인터넷 이용 정보·의료정보 등 개인정보의 통합관리 과정에서의 유출, 수사기관에 의한 개인정보 유출 등이 있다. 민간 부문에 의한 침해유형으로는 개인정보의 제3자 제공 및 수집목적 외 사용, 제공자의 동의 없는 개인정보 수집, 영리 목적의 광고성 정보 및 스팸 전송, 소비자 상거래 활동의 역추적, 수집된 개인정보의 2차적 활용, 개인정보의 무단 게재 등이 있다.

상술한 명예훼손과 프라이버시의 문제는 디지털 융합의 진전에 따른 사회문화적 영향력의 확산에 따라 더욱 심각한 문제를 야기할 것이며, 통신정책에 이와 관련한 법조항과 제도의 폭과 외연을 확장할 필요가 있다.

2. 재산권: 지적재산권

콘텐츠가 디지털화되고 인터넷이라는 중립적인 네트워크를 통해 모든 이들이 연결되면서 이른바 문화산업은 혁명적인 변화를 맞게 되었는데, 콘텐츠의 디지털화는 콘텐츠의 제작, 보관, 운반, 변환의 모든 면에서 경제성과 편의성을 극대화화면서도

품질 면에서는 아날로그의 그것을 훨씬 능가하는 성과를 가져왔다. 게다가 인터넷이라는 중립적 네트워크는 콘텐츠의 배포비용을 거의 제로에 가깝게 낮추는 한편 생산자로 하여금 수많은 소비자와 직접 거래할 수 있는 수단을 제공함으로써 문화산업은 그 어느 때보다도 발전할 수 있는 이상적인 환경을 갖추게 되었다.

그러나 완벽한 복제와 배포의 수단이 누구에게나 거의 비용 제로의 수준으로 제공되고 콘텐츠의 무형적 이용이 증가함에 따라 역으로 콘텐츠의 무단이용을 용이하게 하는 부정적 결과가 늘어났다. 특히 디지털 시대 이전에는 일반 개인이 본격적인 저작권 침해행위를 하기에는 여러 기술적 장애가 있었을 뿐만 아니라 규모나 질적인 면에서 침해행위의 파장이 미미하였기 때문에 영리적 또는 전문적 수준의 전문가들에 의한 저작권 침해를 주로 염두에 두고 저작권 시스템이 발전되어 왔다. 따라서 수많은 개인들에 의해 자행되는 별다른 죄의식 없는 무단이용의 급격한 확산은 권리자들을 당황하게 하였고, 실제 그로 인한 피해는 권리자들의 위기감을 불러일으키기에 충분할 만한 것이었다. 이에 대해 권리자들은 크게 두 가지 방향에서 권리보호의 수단을 강구하기 시작했는데, 하나는 저작권법의 보완 및 규제의 강화이고 나머지 하나는 기술적 보호조치에 의한 대응이다(유승호, 2008).

사이버 공간에서의 이용자의 참여로 인해 발생하는 산업적인 문제는 1인 미디어족, 펌족, P2P족 형태의 이용특성으로 인해 발생하는 이용자들의 저작권 침해 문제이다. 국내 사이버 공간에는 3,000만개 이상의 블로그와 미니홈피 등이 존재하고, UCC가 새로운 디지털 콘텐츠로 부상한 상황이다. 정보통신 콘텐츠 사업자들은 모바일 영역과 같은 폐쇄 네트워크 비즈니스를 하는 경우나 게임과 같은 유료 콘텐츠 비즈니스 모델의 경우를 제외하고는 무료 서비스로 다수의 이용자들을 모이게 하고, 광고를 기반으로 한 수익모델을 추구하는 경우가 많은 부분을 차지한다.

이러한 무료 콘텐츠 제공 비즈니스 모델에서 콘텐츠 사업자는 자체적인 콘텐츠를 생산하기 어렵고, 이용자들에 의한 UCC 등에 의존한 비즈니스 모델을 추구하게 되며, 지금까지 인터넷 영역에서 카페, 미니홈피, 블로그, UCC 사이트 등 여러 가지 비즈니스 모델이 성공적으로 운영되고 있다. 그러나 이용자들이 생산하는 콘텐츠

의존 모델은 항상 저작권 침해 문제에 직면해 있고, 이를 이용하는 프로슈머 공간에서 저작권 문제가 불투명한 상황이 지속될 경우 사이버공간에서 콘텐츠 비즈니스를 하는 사업자나 사업자들이 제공하는 공간을 기반으로 활동하는 프로슈머 모두에게 불투명한 전망만을 제공할 뿐이다.

이와 같은 상황이 발생하는 가장 중요한 이유는 두 가지로 설명된다. 첫째, 사이버 공간의 프로슈머들의 저작권에 대한 의식부족이 가장 중요한 문제로 지적될 수 있다. 둘째, 사이버 공간에서 2차 콘텐츠 유통 사업을 하는 사업자와 오프라인 공간에서 콘텐츠를 생산하는 사업자간에 저작물 이용권 관련 계약이 어렵기 때문이다 (이상훈, 2008).

3. 정체성: 인터넷 실명제

인터넷 실명제는 인터넷 이용자의 실명과 주민등록번호가 확인되어야만 인터넷 게시판에 글을 올릴 수 있는 제도로 요약할 수 있다. 초고속정보통신망이 구축되고 인터넷을 이용한 정보교환이 활발해지면서 인터넷의 순기능 외에 악성 루머나 인신공격 등 언어폭력을 통한 사생활 침해와 같은 역기능이 부각되면서 논의가 진행되었다. 인터넷 실명제는 인터넷의 역기능을 해소함으로써 사이버 세계의 신뢰를 높이고, 책임 있는 글쓰기를 통해 올바른 여론을 형성하자는 취지에서 나온 것이다.

이에 따라 우리나라에서는 '인터넷주소자원관리법' 등을 통해 2002년 이후 공공기관이나 인터넷 포털사이트 등의 게시판에 글을 올릴 때는 본인 확인을 거치도록 하는 인터넷 실명제의 도입을 계속 추진해 왔다. 그 최초의 결과물로 법규에 명시된 인터넷 실명제는 2004년 3월 12일 개정 공포된 '공직선거및선거부정방지법'에 적용된 규정이다. 이는 인터넷 언론사의 게시판에 선거에 관한 의견을 게시할 때 의견게시자가 기입하는 성명과 주민등록번호의 일치 여부를 확인한 후 일치하는 경우에 한하여 의견을 게시할 수 있도록 하는 기술적 조치를 말한다.

온라인 미디어를 통한 토론이 현실 공간에서의 대면 토론과 가장 큰 차이점은 온

라인 미디어는 신분의 구체적인 공개를 강요하지 않아 익명성을 보장하므로 더욱 활발하고 직설적인 의견표출을 허용한다는 것이라고 지적된다. 대부분의 온라인 미디어에서 제공되는 토론 공간에서는 이용자들의 신분에 관한 정보가 단지 ID, 또는 닉네임과 성명 정도로 제한되어 있다. 또한 아예 이용자들의 신분에 관한 정보를 요구하지 않는 절대적 익명성이 보장되기도 한다.

Kiesler, Siegel, McGuire(1984)는 익명성이 커뮤니케이션 미치는 영향에 대해 다음과 같이 말하고 있다. 커뮤니케이션에서 신상 정보가 결여될 때, 사람들은 사람보다 메시지에 주의를 기울이게 된다고 한다. 그 결과 다른 사람들과 비교되는 것에 신경을 적게 쓰고 죄책감도 적으며, 규범에 덜 영향을 받게 되어 적극적으로 참여하고 비판적인 의견을 제시하게 되는 경향을 보인다고 설명하였다. 특히 온라인 미디어에서 자신의 본명을 숨길 수 있다는 사실로 인해 '의미의 주체'가 와해될 수 있다는 점은 그들로 하여금 기존의 문화적 관행을 날카롭게 해부하고 비판할 수 있는 가능성을 확대하고 있다고 평가된다. 즉 온라인 미디어에서의 익명성의 보장은 의견의 다양성을 확대해주는 기제로 사용될 수 있다는 것이다. 또한 익명성은 개인이 자유롭게 새로운 자아를 탐색할 수 있는 기회를 열어주며, 보다 평등하고 참여적인 관계 형성에 기여할 수 있다고 평가될 수도 있기 때문이다.

반면에 이러한 익명성이 가지는 부정적인 효과도 있다. 현실 세계에서의 정체성이 노출되지 않기 때문에 아무런 책임 의식이나 사회적 윤리 의식 없이 즉흥적인 욕구표출 형태로 온라인 미디어의 토론 공간을 이용할 수 있으며, 정보 제공자에 대한 정보를 얻기 힘들기 때문에 사실에 근거하지 않은 왜곡된 정보를 유포할 수도 있는 가능성이 크다. 또 이용자들이 자신의 모든 취향과 의사를 정보로 작성하여 불특정 다수에게 공급할 수 있으므로 정보가치가 극히 낮은 배설적 게시물들이 대량으로 등록될 수도 있다. 이로 인해 정보 분별을 위한 부담이 증가하며 시스템의 자원도 낭비된다는 지적도 있다. 또한 토론 공간에서의 익명성은 의견을 게시한 이용자의 신분이 명확하지 않기 때문에 의견의 신뢰성을 저하할 수도 있다는 우려의 목소리도 있다.

인터넷 실명제에 반대하는 논리로 황성기(2008)의 내용을 살펴보면 다음과 같다. 사이버공간에서 익명으로 의사소통할 수 있는 가능성은 인터넷의 가장 중요하고도 가치있는 특징들 중의 하나라고 주장하고 있다. 사이버공간에서의 익명성은 인터넷의 형성 당시부터 태생적으로 정보에 대한 자유로운 접근 및 유통 그리고 표현의 자유를 보장하는 장치이기 때문에, 그것을 제한하거나 제거해야 된다는 것은 곧 사이버공간이 자유를 상실한 공간이 된다는 것을 의미한다. 즉 사이버공간에서의 익명성이 인터넷을 '자유의 기술(technology for freedom)'로 인식하게 하는데 크게 기여했다면, 그 익명성의 제거는 곧 인터넷이 '감시의 기술(technology for surveillance)'로 전락할 수 있는 가능성을 내포하게 되는 것이다.

역사적으로 볼 때, 익명성은 속박과 억압이 아닌 자유라고 하는 근대사회에서의 개인적 자유주의의 가치와 서로 맞닿아 있다고 할 수 있다. 인터넷이 등장하면서 이러한 익명성은 보다 강화된 자유의 기술로서 작동하게 되는 것이다. 물론 익명에 의한 커뮤니케이션이 명예훼손이나 비방 등 범죄목적으로 악용되는 경우도 존재할 수 있겠지만, 익명에 의한 커뮤니케이션의 긍정적 가치를 부정할 수는 없을 것이다.

이러한 맥락에서 '미국과학발전협회(American Association for the Advancement of Science)'는 1997년 11월 회의에서 향후 인터넷에 대한 규제시스템이나 규제정책들을 설계함에 있어서 온라인에서의 익명커뮤니케이션(anonymous communication online)을 보장하기 위한 4가지 원칙을 제시한 적이 있다. 첫째, 익명성은 도덕적으로 중립적이라는 원칙이다. 둘째, 익명커뮤니케이션은 강력한 인권이자 헌법상의 권리로 간주되어야 한다는 원칙이다. 셋째, 온라인커뮤니티에 대해서 익명커뮤니케이션의 이용에 관한 자신만의 고유한 정책이나 조건을 설정할 수 있게 허용되어야 한다는 원칙이다. 넷째, 개별 인터넷이용자에 대해서 자신의 정체성이 온라인에서 어느 정도 공개되어 있는지에 관해 통지를 받아야 한다는 원칙이다.

한편 인터넷 상에서의 익명성은 2003년 5월 28일 유럽회의(Council of Europe)의 각료위원회(Committee of Ministers)에 의해 채택된 '인터넷 상에서의 커뮤니케이션의 자유에 관한 선언(Declaration on freedom of communication on the Internet)'에서도

회원국들이 준수해야 할 원칙들 7가지 중의 하나로 제시되고 있다. 동 선언이 제시하고 있는 7가지 원칙들 중에서 가장 마지막에 제시되고 있는 제7원칙은 익명성(anonymity)에 관한 것으로서, 온라인감시로부터의 보호와 정보 및 사상의 자유로운 표현을 신장시키기 위하여 회원국들은 자신의 정체를 공개하지 않으려는 인터넷 이용자의 의사를 존중해야 한다는 점을 천명하고 있다. 물론 이것이 회원국들이 범죄행위를 저지른 사람들을 추적하기 위한 적절한 조치를 취하는 것을 막는 것은 아니라는 점도 부가하고 있다.

반면 인터넷 실명제에 찬성하는 입장은 크게 원색적인 비난과 욕설을 비롯한 이해 당사자에 대한 인신공격성 글과 같은 사이버 폭력을 방지하고자 하는 목적과 불법/허위 자료의 확산을 방지하고자 하는 것으로 이해할 수 있다. 인터넷을 통해 연결과 소통의 가능성이 그 어느 때보다 비약적으로 신장되면서 사회적 소통 및 이를 통한 지식, 정보, 의견의 소통이 비이성적 또는 충동적 성향에 따라 왜곡되는 현상 또한 확산되고 있다. 인터넷에 넘쳐나는 반사회적 정보, 허위, 과장, 왜곡정보, 유언비어, 괴담, 악플 등이 그 실례이다. 2008년의 경우 촛불정국과 아고라, 블로그 뉴스, 촛불시위 생방송, 파워 블로거, 미네르바 등 개인 미디어 내지 1인 저널리즘의 본격화, 악성 댓글, 유언비어, 명예훼손, 최진실씨 자살, 그리고 그에 따른 모니터링 의무화, 포털 삼진아웃제, 제한적 본인 확인제 확대, 사이버모욕죄 도입 등 전면적인 인터넷 규제와 표현의 자유 논란이 가장 거센 한 해였다.

이러한 상황에서 찬성에 대한 논리는 실제로 인터넷을 통해 보호되어야 하는 것은 인터넷 소통을 통한 민주적, 인권적 가치의 실현이지, 인터넷이나 인터넷 소통 그 자체가 아니라는 점이다. 민주적, 인권적 가치 자체를 침해하는 자유는 지켜져야 할 권리라기 보단 무책임한 방종이며 진정한 자유 수호를 지키기 위해 규제되어야 할 일탈이자 범죄라는 주장이다.

이러한 찬반의 논쟁이 팽팽하게 맞물려 있는 가운데 인터넷 실명제를 도입함에 있어 익명성의 폐해에 대한 실증적인 근거를 제시하고, 표현의 자유를 침해하지 않는 범위 내에서의 대안적 정책 마련 등은 향후 통신정책 수립에 있어 중요한 영역으

로 자리잡을 것으로 판단된다.

4. 보건: 미디어 중독

‘중독’이라는 용어는 전통적으로 약물중독을 의미하는 말로 쓰여 왔으며 생리적인 의존성과 내성, 중단할 경우 나타나는 불안과 초조 등의 금단증상(withdrawal sysmptoms)에 따른 사회적, 직업적 손상이 동반된 병리현상을 함축하는 용어로 사용되어 왔다. 최근에는 이러한 생리적인 의존성이 병적 도박과 같은 충동조절장애에서도 나타나며 약물중독과 마찬가지로 금단과 내성, 사회적, 직업 손상이 뒤따르는 것으로 보고되고 있다. 모든 중독 증상의 경우 공통적인 특징이 있는데, 그것은 의존대상에 대한 지속적인 추구(craving)이다. 즉 정상인에게서 관찰되는 다양하고 복잡한 동기 유발과정이나 행동양식이 소멸되고 대부분의 시간을 오직 중독의 대상을 찾는 데에만 소비하게 되는 것이다.

이러한 중독 현상 중 최근 현대사회의 주요 문제로 인식되고 있는 미디어 중독은 수많은 요인들의 다차원적인 결합을 통해서 만들어진다. 즉 자존감, 충동성, 우울함, 고립감, 불안감, 가족관계, 친구와의 대화단절, 학업성적, 과다지출, 자기통제력, 몰입, 현실도피, 오락, 관계욕구, 지위향상욕구, 스트레스 해소 등의 요인들이 복합적으로 관계를 맺으면서 상호작용을 하는 것이다. 즉 미디어 중독은 개인의 심리적 특성, 미디어 자체 특성, 미디어가 생산해내는 내용의 특성, 그리고 미디어 이용자의 환경요인 등에 영향을 받으며, 특히 미디어 이용자의 개인적 특성과 개별 미디어를 사용하는 과정에서 미디어 이용자의 이용 동기와 목적 등이 서로 결합되면서 상승작용을 일으켜 미디어 중독을 더욱 증대시키는 것으로 나타났다(방정배, 2008).

현재의 정보통신 환경 하에서 인터넷, 휴대폰, 온라인 게임 영역에서 중독 문제는 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 인터넷의 경우 매체가 지니는 친밀감, 탈억제적 특징, 현실과의 경계 상실, 시간개념의 상실, 통제력의 상실 때문에 중독 증세가 나타난다고 보고 있는데, 국내의 연구에서는 상호작용성과 개인적 놀이 영역에서 인

터넷 중독 증후군이 나타난다고 보고되고 있다(주정민, 2006). 휴대폰의 경우 서울시내 대학생 대상 설문결과 73%의 학생들이 휴대폰을 사용하지 못하면 불안하고 답답해지는 금단현상을 보이고 있다는 조사결과가 있고(이동조, 2002), 이처럼 휴대폰에 집착하는 이유는 외로움과 습관적 이용 때문이라는 연구결과가 발표되었다(박응기, 2003). 온라인 게임의 경우 욕구충족, 대리만족, 충동성, 외로움 등이 원인이라는 연구결과와 자기도피 성향, 부모와 자녀의 관계 등이 온라인 게임 중독에 미치는 원인이라는 연구결과도 존재한다(권정혜, 2005). 이러한 중독의 문제는 디지털 융합에 따른 다양한 매체의 증가에 따라 더욱 심화되고 복잡다기해질 것으로 예상된다.

향후 통신정책에서의 중독의 문제는 개인적인 차원의 병리적인 문제가 아닌 사회문화적이고 미디어 환경적인 외재적 요소들과의 상호작용 속에서 발생되는 하나의 사회적, 문화적, 심리적 문제로 접근하는 것이 필요하다. 미디어 중독의 문제는 미디어가 인간의 사고, 의식, 가치, 생활행태 및 사회문화의 변동 등에 미치는 영향을 이해하면서, 미디어의 중독적 이용이 추동하는 이용자의 삶과 사회문화 현상에 관심을 기울여야 한다는 인식적 전환을 요구한다. 또한 우리 사회의 삶의 조건과 환경들에 대한 성찰적 비판 없이 어린이나 청소년, 성인들의 미디어 중독의 문제를 개인적인 기질의 차원으로 환원하려는 우를 범하지 않아야 한다. 끊임없이 미디어에 노출되어 있고 미디어의 노출을 확장하는 사회적 조건들 자체를 들여다보지 않고서는 미디어 중독의 현명한 정책들이 적절하게 출현할 수 없다.

그러나 이 모든 정책적 방안들에 앞서 우리 사회가 지나친 미디어 의존증의 환경을 구축하고 있지 않은지에 대한 근본적인 미디어 철학이 필요하다. 과도한 미디어 의존과 중독은 현실 사회로부터의 도피인 동시에 새로운 가상 사회 속으로의 정신적 이주임을 의미할 때, 이러한 정신적인 이주의 사회적 결과들이 무엇인지에 대해 고민할 필요가 있으며 이러한 시각이 미디어 중독 정책의 근간을 이루어야 할 것이다(방정배, 2008).

5. 사회적 신뢰: 디지털 공론장

정보통신서비스는 이용자들에게 기존의 통신서비스적 의미에서 언론매체 형태의 여론형성의 장으로 사회적 의미와 기능이 확장되었다. 이에 따라 이용자들이 정보통신서비스를 통해 자유민주주의의 사회적 건강성을 유지하는데 필수적인 요소인 여론형성의 장인 디지털 공론장의 순기능을 확장시킬 수 있는 정책대안 마련이 필요하다.

정보통신서비스가 발달하기 이전 사회의 구성원들에게 매스미디어는 가장 중요한 정보획득 수단이고, 사회의 여론을 확인할 수 있는 공간이며, 현대사회에서 민주주의 정치제도가 유지될 수 있도록 해주는 사회시스템이었다. 따라서 과거에는 매스미디어의 역할에 대한 사회적 논의에서 가장 중요시되는 개념이 공익성의 개념이고, 이러한 공익성의 실현을 위한 이론적 모델이 공론장(Öffentlichkeit)모델[8]이었다.

그러나 매스미디어는 국가권력과 광고의 영향을 받게 되면서 재봉건화되었고 새로운 공론장의 모색이 이루어진다. 새로운 공론장의 모습은 광고와 정치권력으로부터 영향을 받는 매스미디어의 한계를 극복하고, 사회구성원 대다수의 공익을 보장해 줄 수 있는 시민 공론장으로서 기능을 회복한 형태였다(Buckingham, 2000). 즉, 새로운 공론장은 수직적 커뮤니케이션 체계가 아닌 수평적 커뮤니케이션 체계를 복구하는 형태로, 수평적 커뮤니케이션 체계란 중앙집권적이고, 전문직업화되고, 중립화된 정부의 통제를 받는 미디어체계가 아니라 수용자들의 욕구와 이해관계를 반영하고 상호작용 할 수 있는 커뮤니케이션의 형태를 의미한다(McQuail, 1987). 이러한

8) 하버마스(Habermas, 1990/2001)에 의하면 공론장의 개념은 국가와 개인들 사이의 권력분할을 통해 일종의 완충지대를 형성하고자 하는 개념으로 여론(public opinion)의 형성이 그 중심에 위치한다. 즉, 공론장에서는 개인 혹은 시민들이 세상사에 대한 정보를 획득하고, 그 것이 개인들의 삶에 어떠한 영향을 미칠 것인가를 논의하고, 논의결과 어떤 반응을 할 것인가를 결정하는 공간으로 이를 통해 국가권력과 개인들간의 불균형한 권력관계를 조정하고 원활한 소통을 매개하는 기능을 수행한다. 그렇기 때문에, 이 공론장에서는 공개적이고 자유롭게 의사소통이 이루어져야 하며, 행위자가 간의 차별이 없어야 한다.

새로운 공론장의 모습은 디지털 시대에 정보통신서비스 이용자들이 스스로 형성시킨 사이버 토론 공간에서 발현되었으며, 다수의 이용자들에 매우 큰 영향력으로 다가갔다.

그러나 미숙한 사회구성원들의 참여로 상호간의 인격권 침해 문제가 야기되었고 그 정도가 심각해지면서 이에 대한 규제논의가 확산되고 있다. 사이버 공론장의 사회적 의미가 중요한 만큼, 적절한 규제와 더불어 사이버 공론장에 참여하는 참여자들이 토론공간의 중요성, 토론문화의 중요성을 깨우칠 수 있는 교육의 장을 마련하는 정책도 규제정책 못지않은 중요성을 지닌다 하겠다(이상훈, 2008).

6. 보편적 접근: 디지털 격차 해소

방송통신 융합과 뉴미디어의 등장과 같은 환경 변화로 인해 미디어들 간의 공존과 경쟁이 심화되고 있다. 새로운 미디어환경은 기술의 발전과 커뮤니케이션의 확장을 가져오기도 하지만 그 이면에 발생하고 있는 사회문제를 간과하고 넘어가기에는 광범위한 부작용이 자리 잡고 있다. 변화된 미디어 융합 환경으로 인한 시장의 확대는 일반이용자들에게 비용부담을 급증시키고 있다. 즉, 고비용구조로 인한 미디어 불평등이 심화되어 사회에 미디어 빈곤층을 양산해 낼 우려가 있다. 이러한 미디어 불평등 문제는 현재 디지털 격차와 맞물려 점차 구조화되고, 보다 심화되는 양상을 보이고 있다.

디지털 격차에 대한 논의는 세계적으로 1990년대 중반 이후 본격적인 관심을 받아왔으며, 인터넷 및 정보 미디어 강국에 속하는 우리나라 역시 디지털 격차 해소를 위한 정책적 노력을 적극적으로 추진해 왔다. 그러나 디지털 격차를 단지 접근(access) 유무로 판단하여 정보를 가진 자(haves)와 정보를 가지지 못한 자(have-nots)로 구분하는 이분법적 사고는 많은 비판을 받고 있다.

디지털 격차는 사회적, 문화적, 경제적, 개인적 맥락에서 다양하게 조망되어야 할 다차원적인 개념이다. 따라서 이를 첨단 미디어 기기 보급 및 접근율 향상이라는 정

책만으로는 해소될 수 없는 문제가 여러 연구자들에 의해 제기되었다. 특히 디지털 환경에서 수용자의 커뮤니케이션 양식의 변화와 기회의 확대, 정보 선택 능력이 강조됨에 따라 격차라는 것은 더 이상 차이(gap)의 문제가 아니라 개인의 능력 문제이며, 개인의 능력이 수용자들의 참여와 배제를 가르는 중요한 기준이 되고 있다.

디지털 격차에서 중요하게 제기되는 문제는 사회 내 불평등의 심화라 할 수 있다. 디지털 격차를 그대로 방치하여 사회 내 불평등이 심화될 경우 몇 가지 사회문제로 번질 위험이 있다. 첫째, 계층 간, 세대 간 격차로 인한 위화감이 극대화될 가능성이 크다. 둘째, 우리 사회에 존재하는 또 다른 양극화 현상들과 맞물려 사회통합을 저해하는 요인으로 작용할 수 있다. 셋째, 전자정부나 정보사회의 길목에서 디지털로부터 배제되거나 지체된 집단 혹은 개인을 위해 오프라인 서비스 및 별도의 교육프로그램을 운영하는 등의 비용을 지불하게 됨으로써 정부나 기업 모두 격차가 해소될 때까지 이중의 비용지불을 감내해야 하는 등의 문제들이 발생하게 된다. 이러한 여러 가지 이유로 인해 디지털 기술사회가 진전될수록, 융합 환경이 확대될수록 디지털 격차해소를 위한 노력이 불가피하다고 볼 수 있다.

우리나라에서 현재 시행중인 '제2차 정보격차해소종합계획(2006~2010)'과 '2008년도 정보격차해소 시행계획'을 중심으로 현행 정책을 파악해 볼 경우 인터넷과 컴퓨터를 중심으로 한 정보소외계층에 집중된 형태의 정책이 실시되고 있다는 점을 알 수 있다. 제2차 정보격차해소종합계획에서는 정보격차 사전대응 체계 구축, 취약계층의 정보 접근권 보장 강화, 취약계층의 정보 활용여건 개선, 글로벌 정보격차 해소를 추진하고 있으며, 정보격차 해소를 통해 고령화, 경제적 양극화 등 사회적 과제 해결에 적극적으로 개입하고자 하는 의지를 살펴볼 수 있다. 또한 취약계층의 취업 및 소득창출 기회, 사회참여 확대 등 정보화의 실질적 혜택을 주는 정책과 전 국민이 건전하게 인터넷을 활용하도록 유도하는 정책이 병행 추진되고 있다는 점을 알 수 있다. 현재 정부의 정보격차 해소를 위한 정책은 또한 범부처 차원에서 이루어지고 있는 상황이다.

그러나 이러한 정부의 정보격차 해소 정책에서 나타나는 것은 내용과 대상의 편

향성이 여전히 유지되고 있다는 점이다. 일부를 제외하면 대부분의 정책이 정보화 교육 정책에 치중되어 있으며, 그 대상에 있어서도 소외계층에 한정되어 있다. 또한 격차 해소 목표가 대부분 인터넷과 컴퓨터 활용에 국한되어 있는 점도 문제이다.

정보화가 고도로 진행되고 있는 한국 사회에서 정보의 생산과 유통이 다양한 미디어 기기를 통해서 이루어지고 있다는 점과 이에 따라 이용자들 역시 과거의 수동적 이용자에서 적극적이고 능동적인 이용자로 변화 및 세분화되었다는 사실이 고려되지 못하고 있는 것이 현재 정책의 한계이다. 따라서 현재 진행 중인 정보격차 해소를 위한 정책들의 외연을 다양한 디지털 미디어 기기로 확장하는 디지털 격차로의 외연적 확대와 다층화된 수용자 각 집단의 특성에 따른 정책 과제 실현이 필요할 것으로 판단된다(성동규, 2008).

7. 기타: IT와 환경

정보통신기술의 활용은 지구의 환경문제와 관련하여 지극히 중요한 의의를 지닌다. 최근 들어 전 세계적으로 IT의 확산과 에너지 사용 급증으로 IT가 온실가스 다배출 산업으로 주목되면서 에너지 효율화가 중요한 과제로 등장하였다. 가트너(Gartner)의 연구에 따르면 IT로 인한 CO_2 배출은 글로벌 CO_2 배출량의 2%를 차지한다고 한다. 이러한 규모는 항공기가 배출하는 양과 동일한 양이다. 또한 전 세계 기업의 전산설비 전력 소비량은 한 해에 1천억KW로 파리도시 전체가 16년 동안 사용할 수 있는 전력량이며, 1,400백만 대의 자동차가 배출하는 탄소량에 해당된다고 한다. 또 다른 예로 2007년 월스트리트저널 보도에 따르면 하나의 대규모 데이터센터 전력 소비량은 인구 3～4만 도시의 전력 소비량과 맞먹으며, 2009년 데이터센터의 에너지 비용은 인건비 다음으로 큰 비중을 차지할 것이라고 한다. 이처럼 정보통신산업에서 발생하는 에너지 소비와 함께 IT 폐기물(e-waste)의 문제도 심각한 수준에 이르렀다. PC, 모바일폰 등 IT 폐기물 독성과 유해물질은 환경과 건강을 위협하고 있다. 2007년 전 세계 PC 폐기량은 연 1억 6천만대이며 그중 재활용되는 것은

32%에 불과한 상황이다. 모바일폰은 5억 5천만대가 새롭게 대체되며, 해마다 급속히 증가할 것으로 예상된다.

이처럼 환경 및 생태계 문제에 대한 IT의 영향력이 커지면서 최근 그린 IT가 가장 중요한 화두 가운데 하나로 등장하고 있다. 가트너는 2008년 10대 전략기술의 하나로 그린 IT를 선정하였다. 하지만 현재 한국에서의 그린 IT에 대한 인식의 정도는 전력소모를 줄임으로써 에너지위기에 대응하는 정도로 인식이 높지 못한 실정이다. 그린 IT의 본래 취지는 데이터센터와 IT인프라가 산업폐기물을 대량발생시킴으로써 환경오염에 일조하고 있음을 심각하게 인식하고, 에너지 자원 고갈, 기후 변화 등 당면한 환경 문제를 해결하기 위한 노력에 IT도 참여하자는 것이다. IBM, MS, 구글 등 글로벌 기업들은 중장기적으로 그린 IT 활동을 활발하게 추진함으로써 사회적 책임을 높이는 동시에 비용 절감 효과를 거두고 있다고 한다.

국제기구에서도 그린 IT에 대한 관심이 높아져서 OECD 정보통신정책위원회 정보경제작업반(WPIE)이 환경문제와 정보통신기술의 상호관련성에 대한 연구를 수행하는 동시에 2008년 5월 덴마크 코펜하겐에서 '정보통신기술과 환경과제(ICT and Environmental Challenges)'를 주제로 워크숍을 개최하였고, 인터넷경제의 미래에 대한 2008년 서울 OECD 장관회의에서도 '정보통신기술과 환경'이 중요한 의제로 등장하였다. EU는 유럽위원회를 중심으로 각종 IT 장비 및 데이터센터 등에 대한 에너지 효율성 기준을 제시하고 있으며, 일본 역시 2008년부터 IT의 에너지 절감을 위한 혁신적인 IT 기술을 개발하는 '그린 IT 프로젝트'를 추진하고 있다.

한국은 환경오염 및 기후변화의 영향을 더욱 크게 받을 수 있는 위험에 노출되어 있는 동시에 정보통신산업의 발달이 매우 빠른 특성을 지니고 있어, 환경 및 생태계 유지 발전을 위한 정보통신의 역할이 매우 크다고 할 수 있다(김용학, 2008).

이전까지 환경 및 생태계에 대한 과학 및 산업기술의 영향은 일국의 산업경제의 틀 안에서 파악되어 왔다. 산업폐기물의 처리 및 공장의 유독가스나 독성물질, 그리고 자동차의 배기가스 등으로 인해 환경이 오염되는 것이 주된 문제였다. 하지만 기술과 경제의 패러다임이 바뀌면서 제조업은 오히려 선진국에서는 줄어들고 해외로

이전되는 경향이 늘고 있으며, 이것이 기존의 환경 문제에 대한 산업의 영향력을 평가하는데 새로운 관점을 요구하고 있다.

한국의 경우도 마찬가지다. 산업구조가 제조업으로부터 서비스업과 지식산업으로 급격히 변화하면서 환경 및 생태계를 보는 패러다임도 변화할 수밖에 없다. 과거에는 지식산업의 핵심인 정보통신산업에 대해 클린 산업, 즉 환경 및 생태계를 훼손하지 않는 산업이라는 인식이 높았지만, 최근 들어 그러한 기대는 현실적이지 않다는 반성이 높아지고 있다. 그것이 바로 그린 IT에 대한 관심의 증대를 가져온 배경이라고 할 수 있다.

특히 정보통신기술 및 산업이 환경 생태계에 미치는 영향과 관련하여 그 영향을 1차적, 2차적, 3차적 영향으로 구분하여 생각하는 것이 일반적이다(김용학, 2008).

1차적 영향이란 IT 제품의 제조·유통·사용·폐기물 과정에서 CO_2가 배출되고, 제조·폐기 과정에서 유해 물질이 발생하며, 그 생산을 위해 희소자원에 의존하는 에너지를 사용(전력 소비)하고, 非재생자원(폐기물 양산)을 발생시킨다는 것이다. 이러한 1차적 영향의 측면에서는 데이터센터, PC, 네트워크, 프린팅(특히 종이)이 특히 중요하다고 할 수 있다.

2차적 영향이란 IT 어플리케이션에 의한 것으로 환경영향을 줄이기 위한 방법으로 IT를 사용하는 것을 의미한다. 공간적으로 먼 거리를 이동할 필요를 줄이기 위한 대체수단으로 IT를 이용하는 재택근무 혹은 텔레컨퍼런싱, 공급자관리(Supply Chain Management)를 이용해서 운송의 낭비요소를 줄이는 것, 교통 최적화나 e-Business, e-Government 등을 이용해서 자원의 활용을 최적화하는 것, 그리고 환경통제시스템 등을 이용해서 환경과 생태계에 대한 부정적 영향을 최소화시키는 방향으로 IT를 활용하는 것이 그 예라고 할 수 있다.

3차적 영향이란 IT가 거시경제 및 사회적 차원에 미치는 영향이라고 할 수 있다. IT와 함께 에너지, 온실가스, 교통, 자원감소 등에 경제적 투자를 집중시킨다면 부문간 상호작용에 의해서 새로운 장기효과를 창발하게 된다. 또한 사회의 개인 및 집합적 행위자들의 행동 양식이나 문화 의식이 바뀌어 장기적으로 더 큰 효과를 낼 수

있다. 예를 들어 텔레컨퍼런싱은 2차 효과를 내기 위하여 고안되었지만, 사람들이 이것을 자주 사용하다보면 면대면 접촉을 해야 중요한 이야기를 나눌 수 있다는 전통적인 관념에서 벗어나게 되어 교통을 줄이게 되고, 따라서 더 큰 장기적인 효과를 내게 된다.

개별 조직의 차원에서 1차적, 2차적 영향에 집중해서 환경과 생태계에 대한 IT의 1차적 영향의 부정적 효과를 최소화하고, 2차적 영향의 긍정적 효과를 최대화하는 것이 과제라면, 3차적 영향은 사회 전체의 문제이다. 따라서 통신정책의 측면에서 본다면 크게 1, 2차적 영향의 문제를 생산 및 어플리케이션의 기술적 측면으로, 3차적 영향의 문제를 의사결정과 소통의 문제 즉 내용적 측면으로 나누어 생각해 볼 수 있을 것이다.

8. 새로운 통신정책 도메인의 주요 이슈

앞서 인문사회적 요인을 고려한 새로운 통신정책 도메인 일곱 가지를 대표적으로 설명하였다. 디지털 융합으로 인해 더욱 심해질 사회문화적 변화, 특히 통신정책의 구조상 이용자 측면의 문화와 가치관을 반영한 주요 도메인에 대한 정책 이슈들을 설명하면 다음의 〈표 6－1〉과 같다. 다만 이용자 측면의 구조는 매우 복잡한데 제2장에서의 설명처럼 이용자를 수요자-중개자-제공자로 구분하였으나 실제로 인터넷 상에서는 동일한 주체가 정보의 수요자와 제공자를 겸하는 경우가 많고 이러한 구분으로 정체를 파악하기 어려운 경우도 많음을 감안하여야 한다.

또한 몇 가지 영역은 정부 정책 차원에서의 중요성이 부각되는 도메인으로 이 경우 중개자와 제공자의 역할은 미미하며, 정부의 정책이 바로 수요자에게 영향을 미치는 관계도 존재한다. 디지털 공론장, 디지털 격차, IT와 환경 도메인은 이와 같은 성향이 강하다고 할 수 있다.

〈표 6－1〉 새로운 통신정책 도메인과 이용자별 정책 이슈

이용자 / 도메인	수요자	중개자	CP(Content Provider)
인격권	· 자율규제(규제주체화) - 자발적 모니터링 - 피해구제시스템 강화 · 사이버폭력 분쟁조정 제도 · 교육, 규제홍보 및 예고, 캠페인	· 포털의 사회적 책임과 의무 - 포털 뉴스 규제 - 정보 모니터링 의무 · 포털 불공정약관 개정 · 개인정보 유출 보호	· 중소 콘텐츠제공업체에 대한 중개자 부당요구 금지 · 내용규제: 음란UCC와 같은 유해정보 등 · 위치기반 콘텐츠 등 프라이버시 보호 콘텐츠
재산권	· CCL(Creative Commons License) 도입 · 공익적 이용권리 법제화 · 저작권과 청소년 이용자 보호 교육, 캠페인, 홍보 · 저작권 의식 과잉 이슈	· 포털 불공정약관 개정 · 기술적 보호조치 확대 · 일시적 저장 복제권 · 권리침해자 정보 제공	· 콘텐츠 저작권자 보호 · 합리적 저작권 이용계약 · DRM 도입 콘텐츠 · 저작권 보호기간
정체성	· 댓글문화 건전화 · 자발적 정화노력 · 익명성의 보호 수준 및 범위 · 교육 및 홍보	· 제한적 인터넷 실명제 도입 및 확대 · 개인정보 수집 확대 이슈 · 주민번호 등의 대체 수단 도입	· 제한적 인터넷 실명제 도입 및 확대 · 개인정보 수집 확대 이슈
보건	· 미디어 교육 확대 · 진단과 상담 등 다양한 중독 극복 프로그램 · 정신의학 치유 · 대안문화, 사후관리	· 인터넷 내용규제 · 기술적 보호조치 확대 · 업체 자율규제	· 사행성 규제 · 아동, 청소년 보호 (이용시간 제한, 연령제, 등급심의)
사회적 신뢰	· 인터넷 숙의 시스템 (디지털 공론장) 참여 · 토론문화의 확대 · 사회갈등의 합리적 접근	· 숙의 시스템 중재자 역할 · 건전한 온라인토론 공간 마련 및 참여 인센티브 등을 통한 촉진	· 의제설정 및 이슈분석 · 전문가시스템 구축 · 여론수렴 및 토론장의 제공
보편적 접근	· 정보격차의 매체 및 취약계층 개념의 확대 · 격차 해소대상의 세분화 및 특화 정책	· 미디어접근성 향상 캠페인 · 공공 지식포털 활성화	· 미디어교육 프로그램 개발 · 장애인, 고령층 접근성 향상 프로그램
기타 : IT와 환경	· IT장비 탄소 배출 감축 운동 · 스마트그리드(smart grid) 활용 · 그린IT 홍보 및 캠페인	· IT장비 탄소 배출 감축 운동 · 탄소감사제도 적용 · 고효율 데이터센터 활용	· IT장비 탄소 배출 감축 운동 · 탄소감사제도 적용 · 고효율 데이터센터 활용 · 그린 소프트웨어 및 콘텐츠 개발

제 2 절 새로운 통신정책 패러다임의 모색

제2장에서 살펴 본 바와 같이 통신정책의 도메인은 통신서비스 공급 측면의 인프라 분야에서 시작해서 시장경쟁정책 그리고 인터넷의 등장과 더불어 이용자 측면으로 확장되어 왔다. 전화서비스가 주된 통신서비스였던 시기에는 이용자는 수동적인 소비자에 불과했기 때문에 정책적으로는 '보호의 대상'일 뿐이었다. 우리나라는 20세기 후반 압축적 고속 경제성장으로 인해 신속한 근대화를 이루었으나, 근대사회를 충분히 성숙시키지 못한 상황에서 탈근대적 현상이 나타나기 시작했고, 인터넷의 보급과 디지털 융합 등으로 이런 탈근대적 현상이 본격화되었다고 할 수 있다.

인터넷의 확산은 이용자 측면에서 여러 가지 새로운 문제들을 야기했고 이에 따라 통신정책의 도메인이 이용자 측면으로 확장되었으나, 이용자는 CP-중개자-소비자로 분화되어 있었고 소비자는 과거의 수동적인 전화이용자가 아니었다. 또한 동일인이 위의 세 가지 역할을 동시에 하기도 하는 적극성과 중첩성을 보이기도 했다. 통신정책의 어려운 점이 여기에 있었다. 즉, 과거에 수동적인 통신 소비자만 존재하였을 때는 인간에 대한 이해가 정책에 있어 그리 중요하지 않았으나, 적극적이고, 참여적이고 탈근대적 성향을 보이는 소비자들이 등장한 최근에는 변모한 인간형에 대한 이해가 정책 결정에 매우 중요하다. 그렇기 때문에 앞에서 인문주의적 접근의 중요성을 강조한 바 있다.

그러면 통신정책의 패러다임은 어떻게 바뀌어야 하나? 우선 이에 앞서 (정책 패러다임의 개념 정의는 필자에 따라 차이가 있지만) 통신정책의 패러다임이란 통신정책을 논하는 사고의 틀, 기본적인 준거 또는 최상위의 규범이라고 하자. 앞서 살펴본 바와 같이 인터넷의 사회적 확산과 디지털 융합에 따라 이용자 측면에서 새로운 정책이슈가 등장하고 새로운 도메인들이 생성되고 있기 때문에, 아직 새로운 통신정책의 패러다임을 단정적으로 논하기에는 이르다고 본다. 하지만 앞서 강조한 바와 같이, 다양성을 수용할 수 있는 인문주의적 소통 합리성이 새로운 패러다임의 중

심에 서야 할 것이다.

미디어 융합사회는 사람들이 선택할 수 있는 것이 많아질 뿐만 아니라 정보가 과포화 상태에 이르게 되면서 미디어를 품고 있는 사회도 컨버전스 사회가 된다. 이 사회는 정보의 과잉으로 불확실성과 혼돈이 가중되면서 문제가 발생할 수 있기에 적절한 규제가 필요하다. 하지만 새로운 통신정책 패러다임은 컨버전스 사회의 성격을 반영하여 개방, 공유, 참여의 장을 제공하고, 이성뿐만 아니라 감성까지도 포괄하는 '확장된 소통성'을 포함하여야 하기에 자율성개념이 중요하다. 따라서 새로운 통신정책의 목표로 '자율규제론'이 요구된다. 이러한 정책은 기존의 정책이 규제중심적 모델로 인해 현재의 기술의 발전 속도에 따라가기 어려울 뿐만 아니라 장기적인 전망을 가질 수 없었던 것을 보완하고 감성사회, 유동사회, 과속사회와 같은 새로운 시대적 동향에 대응할 수 있는 정책적 유연성을 갖추게 한다. 또한 새롭게 등장한 미디어 주체로서의 시민사회를 포괄하는 정책 패러다임이 될 수 있다(김문조, 2008).

자율규제는 인문주의적 소통 합리성을 구현하는 정책기조로서 제안되었다고 볼 수 있다. 사실 1990년대 말에도 인터넷에서 자율규제가 작동해 왔으며, 최근에는 자율규제가 매우 활발해지고 있는 추세를 보이고 있다. 기본적으로 국경이 분명하지 않은 경우 법적 규제의 실효성에 한계가 있거나 규제에 따른 사회적 비용이 매우 클 수 있으며, 인터넷의 자기조직화적 성격에도 자율규제가 적합한 원칙으로 보인다.

자율규제의 원칙이 이용자 측면의 통신정책 이슈 중 많은 부분에서 잘 작동할 것으로 기대하지만 자율규제를 유일한 원칙으로 생각하는 것은 마치 탈근대적 상황에서 뉴턴적인 일률성을 적용하는 것과 유사하다고 본다. 앞에서도 설명한 바와 같이 인터넷도 속성상 양자물리의 세계와 유사하여 불규칙적이고 무질서하게 보여도 실제로는 그 세계를 지배하는 법칙들이 있다는 것이다. 다만 뉴턴의 세계처럼 일률적이지 않고 다양한 법칙들이 존재한다는 것이다. 따라서 자율규제 외에 다른 원칙들도 공존할 가능성을 열어 두는 것이 바람직하다고 본다.

법적 규제나 자율규제 외에 어떤 원칙들이 있는가? 그 중 하나로 시장기능을 들

수 있다. 예를 들면, 컴퓨터 바이러스 유포에 대해 법적 규제를 통해 유포자를 처벌하지만, 사실 그 피해를 효과적으로 줄이는 방법은 바이러스 백신 프로그램을 사용하는 것이다. 즉, 시장은 바이러스 백신에 대한 정보를 이용자들에게 알려주고 백신 개발자와 이용자를 매개시켜 줌으로써 문제를 해결할 수 있다. 이 경우에 시장은 법적 규제나 자율규제를 보완 또는 대체할 수 있다.

앞서 언급한 바와 같이 아직 새로운 통신정책 패러다임을 명확하게 보여줄 수는 없으며, 그 구체적인 모습에 대해서는 앞으로도 계속 연구되어야 할 것이다. 지금까지의 연구 결과에 의하면 통신정책의 궁극적인 목표는 인문주의적 소통 합리성이라고 할 수 있다. 그리고 이 목표를 구현하기 위한 정책 원칙으로 자율규제의 원칙을 중심적인 위치에 두지만 결코 유일한 원칙은 아니며, 다른 대안들과 함께 공존해야 할 것이다. 하지만 아직 다른 대안들은 어떤 것들이 있는지, 어떤 이슈에 어떤 원칙을 적용해야 하는지에 대해서는 아직 명확한 답이 없다.

지금까지는 통신정책의 이용자 측면에 초점을 맞추어 정책 패러다임의 변화를 논의했다. 그리고 소비자들의 탈근대적 행동들이 정책 패러다임의 변화를 요구하고 있다고 주장했다. 하지만 소비자들의 변화는 궁극적으로 공급자 측면의 정책에도 영향을 미칠 것이다. 탈근대적 소비자들의 '유목현상'과 집단적 감성을 중시하는 경향, 급격한 쏠림 현상 등이 소비자 행동에 많은 영향을 준다면 소비자 선호체계에도 변화가 있음을 시사하는 것이다. 예컨대, 집단적 감성이나 쏠림에 의한 소비는 네트워크 효과와는 다른 개념이라고 판단되는데, 이런 개념들이 근대경제학의 소비자 선택이론에서 어떻게 수용될 수 있을지 의문이다. 이런 개념들이 수용되지 않은 경제학 이론에 기반을 둔 사업자 규제정책이나 경쟁정책은 이와 같은 소비자의 변화를 간과할 수밖에 없다.

올바른 패러다임을 정립하려면 우선 탈근대적 소비자들의 행동을 설명할 수 있는 새로운 경제학 이론들이 개발되어야 하며, 이것들이 규제정책이나 경쟁정책을 논할 때 고려되는 소비자 잉여의 개념에 반영되어야 할 것이다. 즉, 규제정책이나 경쟁정책의 배경에 있는 경제이론도 재정립되어야 한다는 것이다. 궁극적으로는 새로운

이론을 바탕으로 공급자 측면에 대한 정책 원칙도 다시 수립되어야 한다. 이와 같은 일련의 과제들은 오랜 시간 동안 엄청난 노력이 필요한 연구를 요구할 것이며, 이용자 측면에서 새로운 정책 패러다임을 찾아내는 작업에 비해 한층 더 어려운 일이 될 것이다.

끝으로, 이 연구는 장기적인 시각에서 우리나라 통신정책 패러다임의 점진적 변화 방향을 모색하고자 하였다. 비록 인터넷과 소비자들의 탈근대적 성향에 초점을 맞추어 논리를 전개해 왔지만 현실적으로는 인터넷 이용자의 성향과 연령층은 매우 다양하다. 다만 정책적으로 이슈가 되는 문제의 이면에 이러한 탈근대성이 존재하는 경우가 많은 것은 사실이다. 이런 이유로 이 연구가 새로운 통신정책 패러다임에 대해 성급한 결론을 자제하고 있으며, 비록 올바른 결론을 도출할 수 있다고 하더라도 지금처럼 인터넷에 근대성과 탈근대성이 혼재되어 있는 상황에서는 그 결론을 실현하기는 어려울 것이다. 최근 규제정책에서 자주 언급되는 '자제의 원칙(principle of forbearance)'이 여기에서도 적용될 필요가 있다.

참 고 문 헌

강홍렬, 김문조, 손상영, 이주헌, 이지순, 이호영, 임혁백, 최양수, 최항섭, 황주성, 『메가트렌드코리아』, 2006, 한길사.

곽웅신, 이영호, “인터넷 동기 척도의 개발 및 타당화”, 『한국심리학회지』 27권 1호, 2008.

권정혜, “청소년의 인터넷 게임 중독: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들”, 『한국심리학회지: 임상』, 24권 2호, 2005.

김문조, 『정보사회의 미래와 새로운 통신정책 패러다임』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-72.

김용학, 『환경 및 생태계 유지 발전을 위한 통신정책적 대응』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-74.

김희수, 김형찬, 김민철, 오기환, 김남심, 이민석, 『방송서비스의 다매체화 및 통신방송 융합에 따른 공정경쟁 이슈 연구(I)』, 정보통신정책연구원, 연구보고 06-06, 2006. 12.

디지털융합연구원, 『디지털 융합 전략, 교보문고, 2005.

박웅기, “대학생들의 이동전화 중독증에 관한 연구”, 『한국언론학보』, 47권 2호, 2003.

방송통신위원회, 방송통신망 중장기 발전계획(안), 2008. 8.

방정배, 『미디어 중독의 현황과 향후전망 및 대책』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-80.

성동규, “한국 사이버문화의 지형과 원리에 대한 고찰”, 『동서언론』, 제6집, 2002.

_____, 『미디어 이용과 사회문화적 격차 및 양극화 문제 대응방안』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-79.

송해룡, 『미디어컨버전스의 새로운 소비양식』, 하이브리드컬쳐, 2008.

유승호,『사회통합을 위한 통신정책의 과제와 전망』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-73.

윤석민, 『커뮤니케이션의 이해』, 2007, 커뮤니케이션북스,.

음수연, “온라인 토론을 통한 여론형성”, 정보통신정책연구원,『정보통신정책』, 제17권 22호, 통권383호, 2005. 12. 1.

이동조, “대학생 핸드폰문화 설문조사”,『대학문화신문』, 2002. 10. 31.

이상훈,『정보사회 신인류의 등장과 통신서비스 이용행태의 변화』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-78.

이종혁,『모바일 미디어 확산 및 개인화에 따른 사회문화적 변화』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-76.

장석권, “디지털 생태계 관점에서의 유무선 멀티미디어 컨버전스 구현전략”, Entrue Consulting Partners, 2006.

정보통신부, 컨버전스 신산업 전략위원회, 컨버전스 신산업 전략위원회 완료보고서, 2006. 12.

정보통신정책연구원, 『통신서비스 정책의 이해』, 정보통신정책핸드북, 2005. 12.

정호근, “하버마스의 담론이론”,『철학과 현실』, 1994.

조주은,『고령화시대 통신기술 이용행태 분석과 정책방안』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-77.

주정민, “인터넷 의존유형과 인터넷 중독과의 관련성 연구”,『한국언론학보』, 제50권 3호, 2006.

최양수,『미디어 진화에 따른 통신문화 변화와 통신정책의 역할』, 2008, 정보통신정책연구원, 정책연구 08-75.

최항섭, 김문조, 이명진, 김희연,『미래예측방법론』, 2007, 정보통신정책연구원, 21세기 한국 메가트렌드시리즈 Ⅴ-07-11

황성기, “인터넷 실명제: 누구를 위한 초가삼간 태우기?”, 열린사용자위원회, 2008.

12.

황주성, 정은증, 홍순식, 유승호, 이병민, 최세경,『광대역화에 따른 콘텐츠 패러다임의 변화와 정책적 이슈』, 2007, 정보통신정책연구원, 21세기 한국 메가트렌드시리즈 Ⅴ-07-02

Berlin, I., *Liberty: incorporating four essays on liberty*. 2002. Oxford University Press. (박동천 역.『이사야 벌린의 자유론』. 2006. 아카넷)

Buckingham, D., *The making of citizens: young people, news and politics*, London: Routledge, 2000.

Farber, D. and P. Baran, "The convergence of computing and telecommunications systems," *Science* 18, 1977. 3.

Greenstein, S. and T. Khanna, "What does industry convergence mean," in Yoffie 1997.

Habermas, J., *Vorstudien und ergaenzungen zur theorie des kommunikativen handelns*. 1989. Suhrkamp

Kiesler S., Siegel J., T. McGuire, "Social psychological aspects of computer-mediated interaction," *American Psychologist*, 1984.

McQuail, D., *Mass communication theory: an introduction*, New York: Sage, 1987.

Patrick Gelsinger, "Intel silicon research aims to accelerate convergence of computing and communications," Intel Developer Forum, 2003. 2. 31.

Solove, Daniel J., *The future of reputation: gossip, rumor, and privacy on the internet*, New Haven, Yale Univ. Press, 2007.

Solove, Daniel J., *Understanding privacy*, Cambridge, Harvard Univ. Press, 2008.

Toulmin, S., *Cosmopolis: the hidden agenda of modernity*. 1990. University of Chicago Press(이종흡 역.『코스모폴리스: 근대의 숨은 이야기 거리들』. 1997. 경남대학교 출판부)

1. 본 연구보고서는 정보통신진흥기금으로 수행한 정보통신연구개발사업의 연구결과입니다.
2. 본 연구보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 방송통신위원회 정보통신 연구개발사업의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

● 저 자 소 개 ●

손 상 영

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

김 희 연

· 이화여자대학교 사회학과 졸업
· 이화여자대학교 사회학과 석사
· 현 정보통신정책연구원 연구원

김 사 혁

· 한양대학교 경영학과 졸업
· 한양대학교 경영학과 석사/박사수료
· 현 정보통신정책연구원 책임연구원

정책연구 08-71

새로운 통신정책 패러다임의 모색

2008년 12월 일 인쇄
2008년 12월 일 발행

발행인 방 석 호
발행처 정 보 통 신 정 책 연 구 원
경기도 과천시 주암동 1-1
TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6
인 쇄 크리홍보(주)
ISBN 978-89-8242-520-2 93320

Korea Information Society Development Institute



KISDI 정보통신정책연구원
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE
경기도 과천시 주암동 1-1
Tel. 570-4114 Fax. 579-4695~6

93320
9 788982 425202
ISBN 978-89-8242-520-2