

## IT 미디어콘텐츠의 역기능, 비인간적 사회화에 대한 사회윤리학적 비평 연구

박기영

나사렛대학교 대학원/오웬스교양대학

## A Critical & Socio-Ethical Research for the opposite functions of IT Media Contents Impersonal Socialization

Ki-Young Park

Department of Korea Nazarene University, 48, Wolbong-ro, Seobuk-gu, Cheonan-si, Korea

### [요 약]

현 4차산업혁명사회 내에서 IT와 AI, 복합영상, 가상현실과 이미지, 메가데이터로 코딩된 미디어콘텐츠들은 스스로 도덕적이거나 윤리적이지 못하다. 동시대 인간들의 총체적 삶과 관련하여 지대한 영향을 미치고 있음에도 불구하고, 인간에 대한 이해나 가치, 인간 존엄과 존중에 대한 관심은 이미 근원적으로 없다. 미디어콘텐츠들과 관련해서 현실적으로 나타나고 있는 결코 묵과할 수 없는 부정적 차원은, 윤리학적 차원에서 인간 존엄과 존중 상실과 소외, 인간 존재의 극단적 도구화로 인한 불행과 비극이 첨예하게 확대 및 확산되고 있다는 점이다. 따라서 첨예하게 변화 및 증가하는 글로벌 IT 미디어콘텐츠산업의 현재와 미래를 전망하고, 미디어콘텐츠들의 비도덕적 및 비윤리적 사회화로 인하여 과생되는 역기능적인 문제점들을 타당하게 대처할 수 있는 합리적인 대안이 모색되어야만 한다. 동일한 맥락에서 IT미디어 콘텐츠의 역기능을 고찰하고 이에 대한 범정부적 차원에서 입법과 사법, 그리고 행정적인 해제와 대안을 제시하고자 한다.

### [Abstract]

Media contents which coded with IT and AI, composite video, virtual reality, image, and mega data is not moral or ethical in itself, indeed. Despite its profound influence on the total life of contemporary humans, interest in respect, human dignity and respect for human beings are fundamentally not exist in The Fourth Industrial Revolution Society. The negative aspect that can't be ignored and related with Media Contents of The Fourth Industrial Revolution is bullying and lost of human dignity and respect. Also unhappiness and tragedy caused by extreme instrumentalizing of human being are sharply spreading and expanding. Therefore, rational measure which can overlook the present and future of Global IT Media Contents Industry that sharply change and increase must be found, and it should have an ability to cope with the opposite functional problem derived from the unethical socialization of Media Contents. In the same context, we will have to consider for the opposite functional problem derived from the unethical socialization of IT media content and present legislation, judicial and administrative release and alternatives to it

색인어 : IT미디어콘텐츠, 역기능, 비인간화, 사회화, 비윤리

Key word : IT-Media Contents, Oppsite function, Impersonal, Socialization, Unethic

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2019.20.3.489>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 11 January 2019; Revised 28 February 2019

Accepted 20 March 2019

\*Corresponding Author; Ki-Young Park

Tel: +82-2-2275-4435

E-mail: omparlos21@hanmail.net

## I. 서론

현재까지 4차산업혁명사회에 대한 사회윤리학적 비평적 연구는, 과거에 전혀 경험하지 못했던 예측불가의 IT와 AI테크놀로지를 중심으로 미디어콘텐츠들이 동시대인들의 삶과 사회를 총체적으로 비인간적으로 변화시키고 있다는 것에 그 비평적 담론의 초점이 맞추어져 왔다. 동일한 맥락에서 4차산업혁명사회의 변혁만큼이나 비도덕적 및 비윤리적인 사회화가 급속하게 이루어짐에 따라 미디어콘텐츠들의 역기능에 대한 심도 깊은 연구가 필연적으로 요구된다. 「자본주의 이후의 사회」(Post-Capitalist Society)에서 피터 F. 드러커는 이러한 가히 충격적이고도 혁명적인 사회격변을 이미 예견한바 있다[1]. 또한 지금까지 전혀 경험하지 못했던 그 총체적 변화와 혁명적 격변이 동시대인들의 삶과 문화, 그리고 역사를 주도하는 가장 강력한 지배력을 가지고 있다는 것이다. 그리고 이러한 총체적 변화의 중심에 미디어콘텐츠들이 있다는 것이다. 따라서 IT 미디어콘텐츠들이 동시대의 정치, 경제, 사회, 문화, 교육의 혁신을 주도하고 있을 뿐만 아니라 그 외연(外延)의 확장성을 무한대로 넓히고 있다는 것을 결코 부인할 수 없다[2]. IT 미디어콘텐츠들을 창출해내는 것이 과연 글로벌 보편주의와 평등, 그리고 호혜주의에 부합하는 것인가에 최우선적 가치를 두고 판단해야 할 것이다. IT 미디어콘텐츠들이 선하고 아름다운 것을 추구하고 있는가와 그것들을 사용하는 것이 인간과 글로벌 사회의 행복의 내용이 될 수 있는가에 관한 중대성 때문이다. 인간은 여전히 최우선적인 가치와 의미 있는 인간으로 존재한다. 따라서 도덕적이며 윤리적인 인간에 의해 IT 미디어콘텐츠들이 참 가치와 선, 그리고 행복을 지향하는 방향으로 제작되고 운용되어야만 한다. 그러므로 인간은 IT 시대와 사회 변혁에 부합하는 준비를 충분히 해야 한다.

따라서 최우선적으로 범정부적 차원과 주도로 입법과 행정의 진일보한 가장 효율적 및 합리적인 대책과 방안이 어떻게 마련되어야만 하는지를 모색해야만 한다. 이것을 근간으로 IT 미디어콘텐츠와 관련된 포괄적 R&D 지도자들 및 CEO와 주요 기획 및 경영자들, 연구와 교육을 담당하는 교원들과 학교, 그리고 전공하는 학생들에게 IT 미디어콘텐츠 역기능과 비인간적 사회화가 어떻게 실존적으로 가속화되고 있는지를 보다 명확하게 진단 및 파악할 수 있도록 하는 동시에, 가장 중요하고도 효율적인 대처 방안을 조속히 수립할 수 있는 지평과 전망을 제시하려는 것이다.

## II. 본론

명백하고도 분명하게 제기되어야만 하는 4차산업혁명시대의 중요한 비평적 담론이 있다. 4차산업혁명시대를 강력하게 주도 및 추진하는 핵심적인 IT 융복합 미디어콘텐츠들이 과연 도덕적이며 윤리적이냐는 필연적 담론이다. 왜냐하면 이 담론

은 사람(人間)과 그들이 이루는 삶(世界)에 관한 철학의 인간학적 중요 담론일 뿐만 아니라 동시대 사회의 현재와 미래를 결정하는 것이기 때문이다[3].

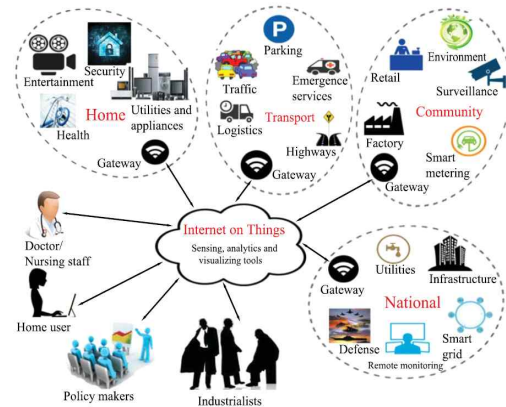


그림 1. 동시대인들의 삶의 전 영역과 연계된 IT-미디어 콘텐츠  
 Fig.1. Feature of IT-Media Contents in Contemporary People's life

엄중한 사회변화 및 현상에 주목해야만 한다. 그것은 4차산업혁명사회의 IT 미디어콘텐츠들과 관련한 결코 묵인할 수 없는 부정적 차원이다. 윤리학적 차원에서 인간 존엄과 존중 상실과 소외, 극단적 도구화로 인한 불행과 비극이 첨예하게 확대 및 확산되고 있다는 점이다. IT나 AI, 융복합 미디어콘텐츠들은 인간학적 차원에서 도덕적 및 윤리적인 소통이나 대화는 불가능하다. 이 존재론적 소통의 불가능으로 인하여 인간은 더욱 강하고 견고하게 비윤리적인 IT 미디어콘텐츠들이 주도하는 4차산업혁명사회의 비도덕적 윤리적 사회화로 인하여 존재의 의미와 가치로부터 상실과 배제(排除) 및 소외(疏外), 그리고 지배와 종속되기에 이르는 불행한 삶의 정황(Sitz Im Leben)과 현실에 직면하게 될 뿐이다[4].

따라서 전혀 경험 또는 예측하지 못할 정도로, 격변하는 4차산업혁명시대의 그 실체를 이해하고, 특히 비도덕적 및 비윤리적 사회화가 빠르게 확대되는 가운데 인간 개인의 도덕적 및 윤리적인 지평과 전망을 모색하는 것이야말로 중차대한 과제인 동시에 시대적 소명임을 부인할 수 없다. 4차산업혁명사회의 IT와 AI를 포함한 주요한 4차산업혁명의 동인들을 이용한 글로벌 IT기업들과 이와 코딩하여 빠르게 성장 발전하는 IT 미디어콘텐츠기업들의 실존적 사례를 심도 깊게 파악할 필요가 있다[5]. 이것을 전제로 4차산업혁명사회의 인간의 존재론적 이해, 소외와 종속화과정을 살펴봄으로써 도덕적 및 윤리적 선에 대하여 바른 사회의 방향을 제시해야만 할 것이다. 또한 동시대 구성원들이 격변하는 사회와 존재론적 가치변동에 따라 무엇을 준비해야 하며 어떻게 대응해야 할지를 반드시 선제적으로 묻고 그 합리적이고 적합한 대안을 제시해야만 하는 시대와 역사적 소명이 있다. 이것은 4차산업혁명사회의 실존적 상황과 미디어콘텐츠들이, 그리고 발전의 방향 및 목적이 과연 ‘선을 추구하고 있는가, 도덕적이고 윤리적인가’라는 문제제기는 가

장 중요한 담론의 대상이 된다. 이 필연적 비평적 논의와 규명을 전제로 그 해제를 모색해야만하기 때문이다[6].

클라우드와 사물인터넷, 메가 데이터, AI인공지능과 기술이 연결되고 융합되는 4차산업혁명사회는 사물의 지능화가 이끄는 미디어콘텐츠시대를 보편적으로 통칭한다. 클라우드는 사진이나 자료 등이 필요할 때 원격으로 컴퓨터에 저장된 자원을 ‘접속’으로 활용할 수 있게 하는 확장형 시스템이다. 이러한 클라우드는 컴퓨터에 저장된 사진과 자료를 안전한 곳에 저장해서 사용할 수 있는 기반을 제공한다. 클라우드의 장점은, 필요할 때 원격으로 컴퓨터 자원을 일시적으로 활용할 수 있다는 것이다. 이를 통해서 획기적으로 필수적인 생산 비용을 절감할 수 있게 되었다. 특히, 새로운 서비스를 개발하는 경우 처음부터 필수적으로 요구되는 컴퓨터 자원을 구입하지 않고도 사업을 시작할 수 있기 때문에 자본력이 없는 스타트업에 구상하는 이들과 스타트업 컴퍼니들에게 매우 효율적인 기술이 되었다.

이렇게 4차산업혁명사회의 미디어콘텐츠들은 ‘소유의 시대’에서 ‘접속의 시대’로 동시대인들의 삶을 변화시켰다. 따라서 미디어콘텐츠들에 의하여 동시대 개인(我)이 모든 것을 갖고 있어야 한다는 생각은 이미 의미를 상실하게 되었다. 모든 사물들이 인터넷을 통해 연결되고 사물의 상태를 실시간으로 파악할 수 있게 하는 것을 사물인터넷이라고 한다. 사물인터넷은 모든 사물들이 인터넷 주소를 통해 연결되고, 사물의 상태를 인터넷을 통해 실시간으로 파악할 수 있게 한다. 앞으로 더욱 많은 사물들을 연결하게 되면, 거주인의 동시대인들의 삶의 패턴 및 생활주기에 따라 스스로 식료품 주문을 하거나 세탁을 하고 청소를 하는 사물의 지능화로 인한 미디어콘텐츠들이 더욱 발전 확산될 것이다. 한편 사물인터넷을 통한 미디어콘텐츠들은 사회 안전망, 교통, 자연재해, 약자 및 환자들의 돌봄, 독거노인 지원과 보호, 영유아 양육과 돌봄, 장애인 케어 등등 국가 및 사회 전반의 안전과 복지 서비스를 가장 효율적으로 개선시킬 수 있는 기술의 결과물이다. IT-AI 시대에 막대한 ‘관계자본’을 만들 수 있는 미디어콘텐츠기업이 4차산업혁명사회 내에서 성공 기업이 될 확률이 더욱 높다. 그런데 이렇게 IT 미디어콘텐츠기업에 투자되는 거대한 관계자본도 그 주체적 사용자의 일대일의 인간관계에서 시작된다. 모든 일의 시작은 사람과의 관계에서 시작되며, 자신과 연결된 네트워크는 소중한 수밖에 없다. 위대한 예술가는 혼자서 만들어지는 것이 아니라 그와 직간접적으로 연결된 과거로부터 현재에 이르기까지의 의미 있는 관계의 과정에서 만들어지기 때문이다. 따라서 사회의 안전망, 교통, 자연재해, 의료시스템과 행위, 약자 배려 등의 서비스를 획기적으로 개선시킬 수 있는 방향으로 진행될 수 있다.

4차산업혁명사회의 메가데이터는 디지털 환경에서 생성되는 데이터로 그 규모가 방대하고 생성주기는 짧다. 메가데이터는 IT 환경에서 생성되는 데이터로 다양한 수치적 데이터뿐 아니라 문자와 영상 데이터를 포함하는 대규모 데이터다. 이것은 스마트폰의 급속한 확산 및 활용과도 밀접한 관계가 있다. 동시대 개개인의 페이스북, 트위터, 유튜브 등 SNS의 폭발적인 사용이 메가데이터를 더욱 양산시켰기 때문이다. 여기에 사물인

터넷의 도입으로 사물로부터 만들어지는 데이터까지 합쳐지면 데이터의 양과 종류는 불가지론적으로 상상을 초월한다. 이에 더하여 메가데이터는 축적된 데이터에서 일정한 패턴 및 양식을 추론 및 구체화하여 동시대에 존재하는 사람과 사물, 조직과 사회의 일상의 행위, 진행과 발전의 방향 및 그 행동 패턴을 예측할 수 있게 되는 영역에까지 이르게 되었다. AI란 인간의 학습능력과 추론능력, 지각능력, 자연어의 이해능력을 코딩으로 실현하는 기술이다. 이미 잘 알려진 실상으로, AI알파고는 인간과의 대국(大局)에서 이기기 위해 수를 어디에 둘지 결정하는 추론능력과 자가 학습이 가능하도록 메가 데이터로 코딩되어 있다.

이러한 맥락에서, 4차산업혁명사회의 미디어콘텐츠들의 변화 및 확대 성장의 방향과 혁신의 내용을 빠르게 파악 대처하고 이용하는 소수의 사람들이 있는 반면에 뒤처지는 다수의 사람들이 엄연히 존재한다. IT와 AI 미디어콘텐츠들과 그 시스템들의 첨단 지능화로 무장한 기업은 지속적이고 괄목할 만한 혁신과 성장을 하게 될 것이 자명하다. 이에 따라 디지털콘텐츠기업의 생산과 이윤은 극대화 될 것이다. 이를 기반으로 경영 효율이 높아지고 자연스럽게 기업은 더욱 거대화될 것이다. 그런데 문제는 기업이 성장할수록 고용이 늘지 않는 산업구조가 심화된다는 것이다. IT와 AI로, 인간의 개입이나 도움이 없는 무인 시스템 운영 생산됨에 따라 더 이상 인간이 필요 없게 된다. 따라서 매우 비관적이고 불행하게도 4차산업혁명사회의 부정적 차원인 후자의 다수, 고립과 분리, 그리고 소외되는 다수의 존재들이 더욱 많아질 것이라는 것이 자명하다. 그렇다면 4차산업혁명사회의 디지털콘텐츠들의 주체는 누구이며, 과연 누구를 위한 무엇을 위한 IT 및 AI의 자동화이며 지능화인가를 윤리적 차원에서 제기되는 필연적 문제제기 일 수밖에 없다[7].

4차산업혁명사회의 비도덕적 사회화의 문제를 대비하기 위한 핵심과제로 다음과 같은 6가지의 중요 요인들을 언급할 수 있다. 그 중요 요인 6가지는 다음과 같다. 국가와 사회, 경제와 문화를 주도하고 발전시키는 과학기술, 예술, 영화, 건축, 스포츠, 역사, 언어, 음악, 게임 사례를 활용하여 6가지 코드의 의미와 가치, 역할 그리고 확보 방법을 상세히 언급하고 있음을 주목할 필요가 있다. 따라서 이것은 IT 미디어콘텐츠 근간으로 매우 중요한 부분들이다[8].

1. 조합-Combination
2. 관찰-Observation
3. 디자인-Design
4. 코딩-Coding
5. 연결-Connect
6. 커뮤니케이션-Communication

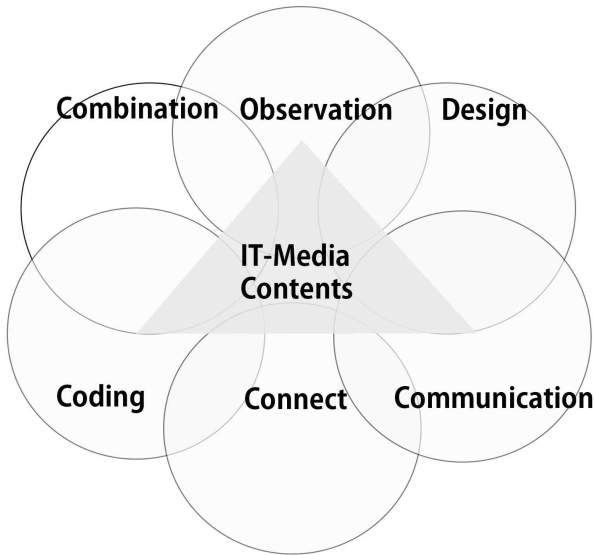


그림 2. 인간의 삶을 위한 IT-미디어 콘텐츠의 형성  
 Fig. 2. Forming of IT-Media Contents for Human's life

위에서 언급한 중요 요인들은 4차산업혁명사회의 미디어콘텐츠들은 동시대인들과 그룹 및 조직의 '혁신'과 '창의성'을 통해 실현된다. 따라서 어떻게 참 인간과 사회의 도덕적 및 윤리적인 가치와 의미를 가진 혁신과 창의력 통해 미디어콘텐츠를 이루어가야만 하는 것일까라는 중대한 물음이 선제적으로 제기되어져야만 한다.

4차산업혁명사회의 비도덕적 및 비윤리적 사회화 과정의 동인이 되는 가장 큰 부정적 측면에서의 미디어콘텐츠들, 특히 포르노산업과 총체적으로 연관되어 있는 미디어콘텐츠들, 폭력과 중독성이 강한 인터넷 게임, 도박 등등 정치와 경제 및 사회와 국가의 근간을 흔드는 거시적 뿐만 아니라 미시적인 통계와 수치의 조작과 통제, 불법과 탈법을 가능하게 하는 미디어콘텐츠들에 대한 해결책은 반드시 궁구되어야만 한다. 이러한 디지털콘텐츠들의 역기능과 반사회적 영향, 비도덕적 사회화에 대한 심각한 문제를 제기하는 이유가 여기에 있다. 위협받는 동시대 인간 개개인의 존엄과 가치 그리고 그들의 공동체 그룹과 사회의 부정적 현재와 미래적 전망과 그 해결 방안을 동시에 마련해야만 한다. IT 미디어콘텐츠들의 비도덕적 및 비윤리적 사회화의 역기능과 관련하여, 4차산업혁명사회의 비도덕적 사회화 과정에서 미디어콘텐츠들을 어떤 가치와 윤리적 기준으로 판단할 수 있을지를 물어야만 한다. 동일한 맥락에서 미디어콘텐츠를 만들고 활용하는 차원에서, 그것이 과연 동시대 인간에게 선(善)한가를 판단해야만 한다. 또한 그 IT 미디어콘텐츠들을 통해 인간과 사회가 더 풍요롭고 행복할 수 있는지에 대한 궁극적 관심과 물음을 물어야만 한다. 이것은 인간 존재의 의미나 이유 및 참 가치를 찾고 어떻게 생존해 나아가야만 하는지에 대한 임마누엘 칸트가 언급한 이성적 판단력의 비평적 차원에서 그 해제를 찾아가야만 할 것이다[9].

노엄 촘스키를 비롯한 많은 학자들은 다보스포럼을 부정적인 시각과 차원에서 평가한다. 동일한 맥락에서 태생적으로 부정적 세계적 여론의 갖고 있으며, 여전히 비판적인 이슈의 대상이 되는 다보스포럼의 최근 주제를 주목할 필요가 있다. 다보스는 2016년 주제를 '4차산업혁명'으로 잡았다. 애플, 구글, 페이스북의 최고 경영자들이 외면한 모임에서 '4차산업혁명'을 논했다는 사실은 위에서 언급한 것처럼 역설적으로 아이러니하다. 클라우드 슈밥이 2016년 창립한 이후 하계 다보스포럼은 매년 1월 스위스 다보스에서 열리는 동계 다보스 포럼과 함께 세계경제포럼(WEF)에서 주최하는 세계인들이 의미 깊게 주목하는 국제포럼임을 부인할 수 없다. 세계경제뿐만 아니라 국제분쟁, 환경문제, 과학기술 등 각종 글로벌 이슈에 대해 논의하는 교류의 장으로 2018 하계 다보스 포럼은, '4차산업혁명시대 혁신형 사회구축'을 주제로 중요 담론을 제시하고 논의를 했다 [10]. 이 포럼 가운데, '일자리의 50%가 사라진다면?-What If: 50% of Today's Jobs Disappear?' 이라는 주제의 논의에서 IT와 AI 자동화와 콘텐츠산업으로 인한 기업 조직과 형태의 변화 및 대량실업, 부의 편중과 양극화, 빈곤과 소외등이 불가피하게 직면한 사회현상으로 이에 대한 정책적 개입이 필요하다는 것이 다수의 합의된 결론이었다. 운명처럼 진행되는 4차산업혁명시대에 필연적으로, 소득의 양극화는 더욱 첨예하게 차이가 나게 될 것이기 때문에, 4차산업혁명시대는 소수가 부를 독점하지 않도록 부를 재분배하는 정치와 제도적 방안을 마련해야만 한다는 의미 깊은 핵심적 논의가 있었다. 이미 노동과 일자리로 인한 소득의 개념은 더 이상 유효하지 않기 때문이다. 40여 년 전 유행 직종이었던 전화 교환원이나 버스 안내양 등이 이미 역사적인 과거 유물로 사라졌다. 문선공이란 직종은 그 이름조차 낯설어진 세상처럼, 수십 년 내에 현 사회 내 직장 및 직업들은 사라지거나 혁명적 변화를 겪게 될 수밖에 없을 것이라는 것이 관련 학자들의 공통된 진단이다. 따라서 거대한 불로소득에 대한 보다 합리적인 과세, 대량 실업과 빈곤에 대한 기본 생활 보장 및 사회 인프라 구축 등을 통해 얻은 수익을 다수와 공공이 공유하도록 재분배하는 방식 등이 대안으로 제시되었다. 이러한 논의와 대안의 근간은 인간 중심과 인간에 대한 기본적 존중, 배려와 나눔, 즉 도덕적이며 윤리적인 비전 및 그 차원에 있는 것이다[11].

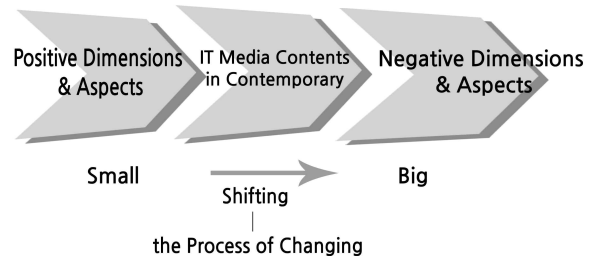


그림 3. 비도덕적 사회화를 가속화하는 IT-미디어 콘텐츠의 역기능적 동향

Fig. 3. the Opposite Functional Problems Derived from the Unethical Socialization of IT-Media Contents

동시대 IT-AI 기술을 근간으로 한 미디어콘텐츠는 어디에나 있으며 무수히 다양한 방식으로 현 시대의 삶과 관계하지만 도덕성과 윤리학의 철학적 탐구 주제가 된 것은 비교적 최근의 일이다. 기술은 인간의 목적을 위해 사용하는 수단이라고 생각했고 그 목적에 해당하는 것들에 대한 탐구가 우선시되었기 때문이다. 따라서 마틴 하이데거가 테크놀로지의 문제를 철학의 한 축으로 삼은 것은 상당한 의미가 있다. 하이데거는 현대 기술이 비인간화를 초래한다고 여겼기 때문에 현대 기술에 대해 부정적인 시각을 가졌다. 현대 기술이 존재하는 것들의 특성과 다양한 측면을 무시하고 그들 각각의 의미를 기술적 맥락에만 한정하거나 그 물질적 목적과 맥락에 모든 것을 강제로 맞추는 경향이 있다는 것을 부정적으로 일갈했다. 이에 따르면 동시대 IT-AI 멀티미디어 테크놀로지와 미디어콘텐츠 앞에서 모든 동시대 존재자는 필요하면 언제라도 갖다 쓸 수 있고 대체와 변형이 가능한 '부품'이라는 것이다. 동시대 기술에는 문화적, 사회적, 종교적 요소들이 배제되며 이것이 '몰입과 몰아감'으로 추구되는 문제점이다. 여전히 IT-AI 기술사회에서 인간은 부품처럼 취급받는다. 인간은 모든 것을 지배하려 하지만 그 모든 것에 인간 자신마저 포함되어 스스로 지배의 대상이 되었다. 하이데거의 주장에서 역설적인 것은, 바로 '몰입과 몰아감'이 동시대인의 IT-AI 멀티미디어시대의 삶의 정황인 까닭에 윤리적 및 비평적 판단을 전제로 스스로 존재의 의미와 가치를 상실하지 말아야 한다는 것이다.

4차산업혁명사회의 IT 미디어콘텐츠들은 명백한 양면성을 가지고 있다. 그것은 긍정과 부정의 차원이다. 비도덕적 및 비윤리적인 차원과 도덕적 및 윤리적인 차원이다. 그러나 불행하게도 부정적 차원과 비윤리적인 방향으로 미디어콘텐츠들이 나아가고 있다는 것이다. 따라서 인간학적 차원에서 비인간화의 경향성을 극복해야만 하는 중대한 연구를 통한 해결책 마련은 필수적이다.

### 1. 비도덕적 및 비윤리적 사회화를 급속히 가중시키는 IT 멀티미디어 정보화 사회의 특징은 다음과 같다.

- 1) 익명성의 폐해 및 해악이 기하급수적으로 확대.
- 2) 익명성의 유혹에 쉽게 함몰: 성별, 연령, 직업, 빈부, 외모, 학력 등등.
- 3) 비도덕적 및 비윤리적인 행위가 무의식적으로, 일상화 및 보편화.
- 4) 인간과 인간, 그리고 인간과 대 사회화과정을 통한 인간과 사회의 참 정체성을 형성하는 것이 아니라, IT 및 미디어콘텐츠들을 통해서 접하게 되는 비인간 관계, 인간 소외와 비인간화의 문제를 초래.

### 2. IT 및 미디어콘텐츠의 비도덕적 및 비윤리적인 사회화의 요인은 다음과 같다.

- 1) 1인 및 가상공간과 가상인물과의 관계형성으로 비인간화가 급속하게 가중.
  - (1) 인간을 통해서가 아닌 IT-AI나 미디어콘텐츠를 통한 간

접적인 인간관계.

(2) 전인격적 관계라기보다는 부분적 기능적인 관계로만 존재.

(3) 사이버 인물을 매개로 한 가상적인 인간관계  
2) 현실이 아닌 IT 미디어콘텐츠의 가상공간에서 비인간적 생활.

(1) 정체성의 위기가 심화되고 자기로부터의 소외가 가속화.  
(2) 현실과 가상을 혼동하거나 현실 세계간의 운영 법칙이 모순됨으로써 가치의 혼란.

3) 인터넷을 통한 허위 정보, 소위 가짜뉴스 유포: 무책임한 허위정보나 가짜뉴스가 무한정 확대 될 수 있기에 그 피해 또한 무한대로 확대될 수밖에 없음.

4) 불건전한 미디어콘텐츠 및 자료의 대량 유포.

(1) 동시대들의 정신을 황폐화.

(2) 미디어콘텐츠에 중독과 중독 및 지배.

5) 인터넷 및 미디어콘텐츠 중독이 더욱 확산 심화, 치유 불가능의 상태가 가속화.

6) 포르노, 도박, 게임과 관련한 미디어콘텐츠의 폭발적 확산 및 확대로 인한 폐해가 상상을 초월하는 상태로 비약.

7) 정상적이고 유효한 국가와 사회의 경제적 이익과 발전을 저해하는 가장 심각한 미디어콘텐츠의 역기능이 비약적으로 확대 및 확산.

(1) 국가적 차원의 법과 제도를 마련하여 반드시 해결해야만 하는 입법, 사법, 행정 전반에 걸친 중대한 과제에 직면.

(2) 범국가적 및 범사회의 경제적 문화적 차원에서 심도 깊은 해제 및 긍정적 및 발전적 대안을 제시.

### 3. 국가적 정책 및 법과 제도를 통한 미디어콘텐츠 윤리와 도덕성의 강화 및 교육이 필수적으로 대두된다.

- 1) 인간과 생명의 가치 존중 및 보호.
- 2) 국가 및 사회 정의와 도덕적 사회 구현에 기여
- 3) 비도덕적 및 비윤리적 이윤 추구를 위한 도구로 전락하는 것을 방지.
- 4) 해악으로 발전 확대하는 미디어콘텐츠들의 개발과 확산을 차단.
- 5) 도덕성과 윤리성을 담보하기 위한 원리들을 미디어콘텐츠에 기본적인 바탕에 적용.
- 6) 미디어콘텐츠의 아이디어, 기획과 개발 전 과정에 이르는 혁신적 교육이 전제되어야만 하는 필요성 대두.
- 7) 관련된 모든 학교와 단체, 연구소 및 동일분야의 구성원들에 대한 혁신적 교육과 끊임없는 재교육 프로그램의 구체적 및 실효적 이행이야말로 IT 융복합, 멀티미디어 및 정보화 사회에서의 비인간화, 비도덕적 사회화에 대한 문제를 해결하기 위한 중요한 대안이 될 수 있음.

4. 4차 산업혁명사회가 분열적이고 비인간화되기보다는, 인간에게 힘을 불어 넣어주고 무엇보다도 인간이 그 중심이 되기 위해서는, 무엇보다도 학문적, 사회적, 정치적, 국가적 그리고

**산업적 경계를 아우르는 다양한 이해관계자 간의 협력에 관심과 에너지를 부여하는데 투자를 아끼지 말아야 한다.**

**5. 국가 정책과 행정을 수반하는 정부의 역할이 그 어느 시대와 상황보다도 증대하다.**

1) 동시대에 맞는 파괴적 변화가 필요, IT와 멀티미디어 및 콘텐츠를 보다 유용하게 사용할 수 있는 정부가 지방, 그리고 지역적 차원에서 우선적으로 변모해 시민사회 및 민간 부문과의 새로운 협력 방식을 찾아 적응해야 함.

2) 제4차 산업혁명으로 정부는 더 잘 통치하기 위해 IT-디지털콘텐츠 기술을 활용

3) 새로운 기술과 사회적 집단, 그리고 이들 사이의 상호작용으로 인해 실제로 누구나 영향력을 발휘할 수 있게 되었기에 미시권력이 이제 국가 정부와 같은 거시권력을 제재할 수 있게 되었음.

4) 이제 행정과 정책을 수반하는 정부는 다양해진 IT 미디어 콘텐츠서비스를 가장 효과적이고 개별화된 방식으로 시민사회에 제공하는 능력에 의해 평가받는 공공 서비스센터의 중심으로 그 역할이 바뀌게 될 것이므로, 새로운 경쟁 권력 구조들이 존재하는 환경 속에서 더욱 시대상황에 적합하고 효율적인 조직으로 완벽히 변신해야 할 것.

5) 이러한 상황에서 정책입안자들과 규제 기관이 소비자들과 공공의 이익을 함께 지키는 동시에 혁신을 억압하지 않으면서 기술 발전을 지원할 수 있는 멀티미디어콘텐츠 시스템의 구축이 필수적.

6) 공공기능과 사회적 소통, 필수적으로 개인정보가 디지털 플랫폼으로 편입되고 있는 동시대 상황에 보다 적합한 IT기술과 통제 가능한 콘텐츠 기술을 확보해야 함.

7) 행정과 정책 이행의 정부가 업계, 시민사회와 협력해 정의, 경쟁력, 공정성, 포용적 지적재산, 안전 그리고 신뢰를 유지하기 위한 새로운 규정 그리고 견제와 균형을 만들어나갈 통합적 IT 콘텐츠가 필요.

8) 국가와 정부의 역할이 4차 산업혁명사회에서보다 더 중요했던 적이 없었기에, 국가나 정부는 위험성을 최소화하는 동시에 혁신 성장과 발전이 지속적으로 가능할 수 있도록 위 부분에서 최선의 역량을 기울여야 함.

**6. 4차 산업혁명사회를 대표하는 인공지능, 5G, IT-멀티미디어 테크놀로지는 보다 더욱 인간을 이해하고 닮아가는 학습을 통해 상호 존중 및 배려, 감동과 협업, 개성과 통섭 같은 인간 고유의 가치를 증대시키는데 일조하는 방향으로 진행 및 발전해야만 할 것이다. 동일한 맥락에서, 이를 위한 현재와 미래적 해제 및 대안을 결론적으로 제시할 수 있다.**

**III. 결 론**

4차산업혁명사회를 핵심적으로 주도하는 클라우드, 사물인

터넷, 빅데이터, IT-AI는 개별적으로 움직이지 않고 조합 및 복합되어 작동한다. 따라서 헤게모니를 가지고 그것을 소유하거나 점유한 극히 소수의 인간은 거의 총체적 영역에서 인간과 자연 및 조직이나 사회 전 영역의 미래적 행위들과 진행 방향과 현상을 예측하고 대비, 선점, 그리고 방어할 수 있게 된다. 따라서 극히 소수의 헤게모니를 가진 그들은 더 큰 힘을 가지게 되고 또한 그 힘과 지배력을 무한대로 확장할 수 있게 되는 것이다. 자신들이 원하는 방향과 의도에 따라 동시대인들과 사회를 주도할 수도 있고 통제와 지배가 매우 용이하게 되는 것이다. 따라서 비도덕적 비윤리적인 차원의 증대한 문제가 제기될 수밖에 없는 것이다.

이제는 부의 불평등 및 양극화로부터, IT 미디어콘텐츠의 점유와 활용에 따라 급속하게 4차산업혁명사회의 IT 융복합 기술과 정보의 불평등이 더욱 심화될 것이라는 사실은 부인할 수 없는 대세이고 보편적인 예측이다. 즉 이러한 IT 기술 및 정보의 활용, 미디어콘텐츠의 수준과 가치에 따라 다가오는 미래를 주도할 수 있는 능력이 동시에 함께 결정된다는 것이다. 따라서 이러한 4차산업혁명사회의 주도적인 미디어콘텐츠들이 과연, 그 모든 기술의 탐구나 발전적 의도가 또는 모든 미디어콘텐츠들의 제작과 활용의 영역에서 추구하는 것들과 행위들이 진정한 참(善), 옳음과 바름에 대한 윤리학적 판단력으로 인간의 행복을 목표로 삼고 있는가에 대한 궁극적 관심과 물음이 반드시

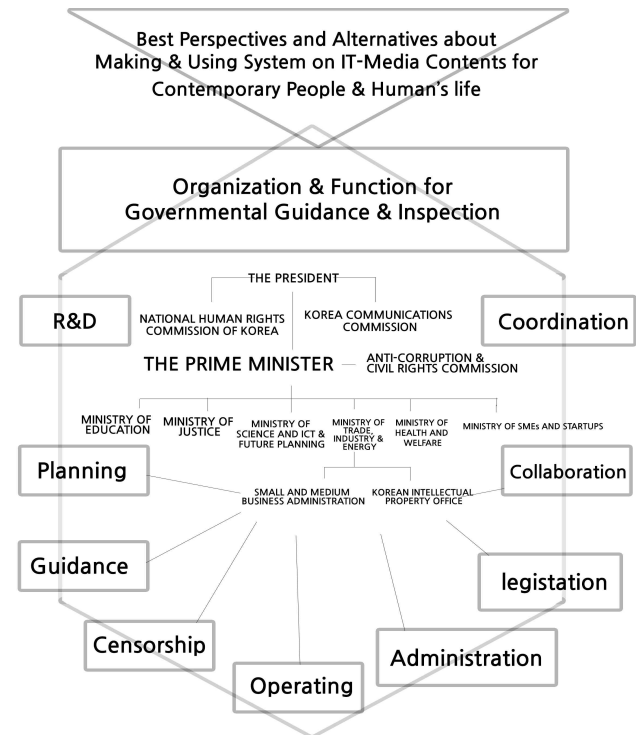


그림 4. 중앙정부의 주도과 감찰을 위한 가장 효율적인 조직과 직능관계적 전망

Fig. 4. Best Prospects & Effective Alternatives Organization & Function for Governmental Guidance & Inspection

전제되어야만 한다[12]. 이것은 동시대 인간과 사회뿐만 아니라, 미래와 역사의 종말 또는 희망을 결정짓는 관건이기 때문이다. 따라서 결론적으로 IT 미디어콘텐츠들의 비도덕적 및 비윤리적 사회화로 인하여 과생되는 역기능적인 문제점들에 대한 심도 깊은 문제제기를 전제로, 현재와 미래의 유효하고도 합리적인 대안을 다음과 같이 제시하려고 한다[13].

최우선적으로 IT-미디어 콘텐츠의 R&D가 인간 존재의 가치와 행복, 생명을 존중 및 보호하고, 국가 및 사회 정의와 도덕적 사회 구현과 발전에 바탕을 두어야만 한다. 이를 근거로 비도덕적 및 비윤리적 이윤 추구하고 세속적 욕망 추구를 위한 가장 효율성 높은 도구로 IT-미디어콘텐츠들이 전락하는 것을 방지하는 법제화 및 실효적 제도화를 조속히 마련해야만 한다. 이를 통하여 비인간적 및 비윤리적 사회화를 급속히 가속화 시키는 역기능을 사전에 차단하고 긍정적인 사회발전과 동시대인들의 현재와 미래적 삶에 행복과 더 큰 유익을 가져다 줄 수 있는 제도적 및 법적 근거와 검열, 그리고 교육과 지도 및 관리 감독이 필수적이다.

국가적 차원의 입법, 사법, 행정과 그 법과 정책 및 행정의 주무 부서인 정부가 업계, 시민사회와 협력하여 동시대 인간 존중과 행복, 정의, 경쟁력, 공정성, 포용적 지적재산, 도덕적이며 윤리적인 IT-미디어 콘텐츠 연구 및 개발과 획기적 지원 육성을 가능하도록 해야만 한다. IT-미디어 콘텐츠의 역기능과 확산 및 상용에 대한 법적 제도적 안전망을 마련하고 보다 긍정적이고도 국가와 사회적 발전과 유익을 지속적으로 증진 및 유지하기 위한 상황적합한 시행 규정이 조속히 상정 및 결정, 집행되어야 한다. 동일한 맥락에서 이 모든 중대한 사안들을 가능하게 하고 성취할 수 있는 통합적 IT-미디어 콘텐츠를 개발하여, 비도덕적 및 비윤리적 사회화 및 그로 인해 과생되는 중대한 부정적인 요인들과 역기능을 차단, 통제, 교육, 지도, 관리해야만 한다.

3. 현재 국가 및 사회적으로 4차산업 관련 정책이 구체적이고 실질적인 단계까지 들어가는 것이 급선무라는 지적에 대한 공감과 보편적인 컨센서스가 확대되고 있는 것만을 보더라도, 이 중대하게 직면한 문제와 관련한 해결방안에 대한 법과 제도적 정책 마련과 시행이 얼마나 시급한가를 확인할 수 있다. 국회 입법조사처 ‘4차산업혁명 대응현황과 향후 과제’에 따르면 20대 국회에서 지난해 10월까지 발의된 4차 산업혁명 관련 주요 법률안은 총 89건인 가운데 통과된 법률안은 10개(2018년 12월 6일 기준)로 전체 발의 안 중 통과율은 11%로 매우 저조한 것으로 나타났다. 더 큰 문제점은, 통과된 법이 IT-AI로봇과 스마트시티 분야에 집중되어 있다는 것이다. 반면 양자컴퓨팅, 바이오, 클라우드, 자율주행자동차, 블록체인, 빅데이터 등 4차산업 핵심 분야 법안은 계류 중에 있을 뿐이다. 이를 제외하고 나면 지원과 규제 및 인력양성 등 포괄적이고도 일반적인 4차산업법이 대부분을 차지하고 있다. 이것은 이미 위에서 명확하

게 지적한 문제점과 그 결과와 동일하게, 그 실효성이나 상황적 합성에 큰 의문을 제기할 수밖에 없고 이는 매우 우려가 되는 사태일 뿐이다. 따라서 국회 입법조사처는 현 4차산업혁명 대응을 위해 다양한 정책이 발표되고 입법적 논의가 있었지만 현실에서 구체적이고도 실효성이 있는 긍정적인 변화를 찾을 수 없다고 부정적인 평가를 내렸던 것이다[14].

따라서 범 국가 및 사회의 현재와 미래적 차원에서 다음과 같은 중요 사항에 대하여 법제화, 교육, 지도, 검열, 연구, 지원, 관리가 필수적인 동시에, 더 이상 이 부분에 대한 법과 정책의 입안과 결정, 그리고 시행이 유보되어서는 안 된다. 동일한 맥락에서, 4차 산업혁명사회를 대표하는 인공지능, 5G, IT-멀티미디어 테크놀로지는 보다 인간을 최우선적으로 존중 및 배려하는 차원으로 연구 및 발전해야만 한다. 또한 인간 존재를 이해하고 닮아가는, 조합, 관찰, 디자인, 코딩, 연결, 소통, 연구, 학습을 통해 상호 존중 및 배려, 감동과 협업, 개성과 통섭 같은 인간 존재 고유의 가치와 동시대인들의 행복을 보장 및 증대시키는 데 그 목적과 역점을 두고 연구 및 발전시킬 때, 비인간적 및 비윤리적 사회화로 과생되는 모든 문제와 그 역기능을 해결할 수 있는 것으로 판단된다[15]. 또한 이 중대한 연구는 이후 계속되어 보완될 것이다.

## 참고문헌

- [1] P. G. Drucker, *Post Capitalized Society*. trans. J. K. Lee, Seoul: The Korea Economic Daily, pp. 19-41, 1993.
- [2] K. Schwab, *the Fourth Industrial Revolution*. trans. K. J. Song, Seoul: Newpresent, 2106.
- [3] Y. B. Shin, *Discourse*. Seoul: Dolbegae, pp. 13, 2018.
- [4] M. Heidegger, *Sein und Zeit*. trans. G. S. Lee, Seoul: Kachbooks, 1988.
- [5] K. P. R. Niebuhr, *Moral Man and Immoral Society*. trans. H. O. Lee, Seoul: Moonye Publishing, pp. 7-19, 1993.
- [6] Aristotelis, *Nicomachean Ethics*, trans. M. G. Choi, Seoul: Seo Kang Sa, pp. 31-32, 1984.
- [7] Y. B. Shin, *Discourse*. Seoul: Dolbegae, pp. 18-21, 2018.
- [8] M. J. An, *Six Codes to Lead the Fourth Industrial Revolution*. Seoul: Butterflyrunway, pp. 54, 2018.
- [9] Kant, *Emmanuel. Kritik der Urteils kraf.*. trans. J. H. Baek, Seoul: Acanet, pp. 12Below, 2009.
- [10] B. K. Park & 3, *2018 Davos Report-Big Tech Big Wave*, Seoul: MBN, 2018..
- [11] Aristotelis, *Nicomachean Ethics*, trans. M. G. Choi, Seoul: Seo Kang Sa, pp. 143Below, 1984.
- [12] Aristotelis, *Nicomachean Ethics*, trans. M. G. Choi, Seoul: Seo Kang Sa, pp. 31-32, 1984.
- [13] F. Francis. *the End of History and the Last Man*, trans. S.

H. Lee, Seoul: Hanmaum Sa, pp. 8Below, 1992.

[14] Herald Economic. Firing the Toughing of the Fourth Industry Ecosystem Cybersecurity-AI Conspicuous[Internet]. Available:<http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20181231000226/>

[15] M. K. Kim, *Strategical Report for Future on the Fourth Industrial Revolution*, Seoul: Book Star, pp. 123-156, 2018.

**박기영(Ki-Young Park)**



1994년 2월 : 호서대학교 대학원(신약학석사)

2000년 2월 : 연세대학교 연합신학대학원(구약학석사)

2003년 3월 : Fuller Theological Seminary Pasadena, California(박사)

2002년 8월 ~ 현재 : 나사렛대학교 일반대학원, 신학대학원, 오웬스교양대학 외래교수

\* 관심분야: 역사학, 정치경제윤리학, 문화인류학, 사회학, 역사문화콘텐츠, 윤리콘텐츠