

Barun ICT 5 May KOR newsletter

바른ICT연구소는 ICT 관련 사회 현상 연구 및 대안을 모색하고 바람직한 사회적 가치 만들기에 기여할 수 있는 정책 방향을 제시합니다. 빠른 IT의 가치보다는 바른 IT 연구, 정책, 교육을 통하여 건전한 사회와 IT 문화 구축에 기여하는 것을 목표로 2020년 세계가 인정하는 융합 ICT 연구소를 준비하고 있습니다.

Barun ICT News

“빠르게보단 바르게 융합 ICT 연구해야죠”

(정보통신기술)

김범수 바른 ICT연구소장
VR기기 접촉면·활동공간 등
정부에 안전기준 필요성 제기
“지역별 와이파이 편차 심각”
정보격차 해소에도 공 들여

“바른 것이 빠른 것보다 ‘돈’이 안 되는 게 요즘 세상이잖아요. 그래도 이런 연구소 하나쯤은 있어야 하지 않겠어요. 우리 연구소의 목표는 2020년 세계가 인정하는 융합 정보통신기술(ICT) 연구소로 거듭나는 것입니다.”

ICT 고도화에 따른 정보 격차와 인터넷 중독 등 과몰입, 개인정보 유출 등의 사회적 문제 해결을 위한 ‘바른 ICT연구소’. 2014년 창립 30주년을 맞은 SK텔레콤이 ICT의 부정적 측면 해소에 기여하겠다고 2015년 4월 연세대와 만든 산학연구기관인 이곳이 요즘 제대로 성과를 올렸다.

최근 사용자가 늘고 있는 가상현실(VR) 기기의 개발자와 사용자들 상대로 연구소가 제시한 가이드라인이 정부가 제정 중인 공식 VR기기 안전기준의 모태가 된 것이다. 규제를 하나라도 더 풀어 달라고 할 민간이 먼저 나서 안전기준 필요성을 정부에 제시하고, 정부가 이를 받아들이는 이례적 사례다.

초보 단계인 VR기기들은 인체친화적



김범수 바른 ICT연구소장이 서울 신촌 연세대에 마련된 연구소에서 연구소 설립 배경을 설명하고 있다. 그는 “정보통신기술이 고도화될수록 함께 늘어나는 사회적 문제를 해결하기 위한 고민에서 연구소가 출발한다”고 했다.

홍인기 기자

이기보단 그 성능에만 초점이 맞춰져 있다. 이에 연구소의 가이드라인은 쉽게 눈에 피로가 오거나 접촉면의 거러움증, 장시간 사용 시 두통 등을 유발할 수도 있는 만큼 주의할 기기를 기용해야 한다는 점을 강조한다. 몸을 마구 움직이게 되는 VR기기는 별도의 공간마련을 확보하는 게 필수적이다. 이 역시 정부가 안전기준을 만들어 놓지 않을 경우 사고 위험이 크다.

김범수(50·연세대 교수) 바른 ICT연구소장은 “스티브 잡스가 아이폰을 처음 만들 때 길에서 주변상황에 신경 쓰지 않고 스마트폰만 바라보는 스몸비(smombie)가 사회문제가 될지 몰랐을 것”이라며 “이런 문제는 미리 대응해야 부작용을 없앨 수 있다”고 말했다.

스마트폰과 줌비의 합성어인 스몸비는 스마트폰에 빠져 외부와 단절된 채 줌비처럼

사는 사람으로, 2015년 독일에서 처음 제시돼 전 세계로 확산된 신조어다.

연구소는 VR기기 등 앞으로 대중화될 기기에서 발생할 부작용에 대한 사전 예방만큼이나 정보 격차 해소에도 공을 들인다.

연구소가 지난해 전국 6,000명을 대상으로 자체 조사한 결과 상대적으로 와이파이(Wi-Fi) 사용이 용이한 수도권 경우 주당 모바일 인터넷 사용 평균시간이 31시간을 넘었다. 29시간에 조금 모자라는 비수도권의 평균시간에 비해 2시간이나 많았다. 특히 면적당 와이파이존의 수는 가장 많은 서울이 100개소인 반면, 2위인 부산은 21개소에 불과했다. 심지어 강원지역은 0.32개소뿐이었다.

김소장은 “지역별 와이파이존 설치 편차가 심각한 만큼 새로운 와이파이존을 신설할 때는 통신사의 수익성뿐 아니라 지역 간 정보격차도 감안해야 한다”고 밝혔다.

올바른 ICT문화 구축에 기여하는 세계적인 연구소로 발돋움하겠다는 이들의 ‘발칙한’ 도전은 뜬구름 잡기가 아니다. 연구소는 창립 2주년인 이달까지 연구논문 20여편을 발표하고, 국제 콘퍼런스를 포함한 세미나를 40여회 개최하며 국내외 어느 연구소보다 활발한 연구활동을 하고 있다.

김소장은 “충분히 경쟁력이 있습니다. 다른 주요국들도 이 분야는 다 같이 시작단계거든요”라며 “이미 슬슬 해외에서 유명세를 타고 있단니까요”라며 웃었다.

이태무 기자

[보도자료] 한국일보 사람들 섹션 | 2017년 4월 17일

[more>>](#)

민관이 함께하는 『스마트쉼 문화운동본부』 실무간담회 개최

2017년 4월 14일(금) 서울 무교동에 위치한 서울스마트쉼센터 회의실에서 『스마트쉼 문화운동본부』 실무간담회가 개최되었다. 스마트쉼 문화운동은 민관이 함께 스마트폰 인터넷 과의존 예방해소를 위한 스마트쉼 실천운동을 교육·홍보캠페인 등 다양한 형태로 전개하여 사회적 공감대를 형성하고 전 국민의 건강한 스마트사회 이용환경 조성에 기여하고자 2016년 11월 28일에 출범하였다.

바른ICT연구소는 학계/연구소를 대표하는 기관으로 손수민 연구원이 참여하였다. 이번 회의에서는 주요 참여 기관의 2017년 스마트쉼 문화운동 추진 사업 내용을 공유하고, 공동·협력과제의 세부 추진 방안을 논의하였다. 



IAPP Global Privacy Summit 2017 개최 및 APB Forum 홍보



지난 4월 19일 미국 워싱턴 DC에서 IAPP Global Privacy Summit 2017이 개최되었다. 약 3,500 명의 개인정보보호 전문가가 모여 전망을 공유하고, 혁신하고, 교육하고, 앞으로 나아갈 길에 대한 의견을 넓혀나갔다.

참가자들은 윤리, 연결성 그리고 기술에 대해 논의 했으며, 전문가 네트워크를 형성하고 오늘날과 미래를 위해 세계에서 프라이버시가 수행하는 역할에 대한 다양한 시각을 공유하였다. 유럽에서 2018년 시행 예정인 GDPR(General Data Protection Regulation)에 대한 관심이 매우 높아, 대비와 정보보호체계 준비에 대한 논의가 활발히 이루어졌다.

바른ICT연구소에서는 Asia Knowledge Network 활동에 참석하여, 홍콩 개인정보보호위원회 Wong 위원장과 함께 프라이버시 문화 차이를 이해하고 이를 바탕으로 한 국제 협력의 중요성을 토의하였다. 특히, Asia Privacy Bridge Forum 활동에 대해 아시아 각 국가 참여자들이 많은 관심을 보이고, 적극적으로 참여의사를 표명하는 등 매우 긍정적인 반응을 얻었다. 

더 좋은 일자리 창출을 위한 OECD 국가의 고용정책 동향과 과제

임지선

연세대학교 바른ICT연구소

한국고용정보원과 고용노동부가 공동으로 주최하고 후원하는 ‘더 좋은 일자리 창출을 위한 OECD 국가의 고용정책 동향과 과제’가 지난 3월 29일 서울 전경련회관 다이아몬드 홀에서 개최되었다. 본 행사는 국내외 노동시장 전문가들이 한자리에 모여 각국의 노동시장동향 및 고용정책 사례를 공유하고 향후 우리나라 일자리정책 방향에 대한 해법을 찾기 위해 마련되었다.



존 마틴(John Martin)
OECD 고용노동사회 국장

이 날 오프닝 세션의 발표를 맡은 존 마틴(John Martin) 전 경제협력개발기구 (OECD) 고용노동사회 국장은 2000년부터 2013년까지 고용노동사회 국장을 지낸 고용정책분야의 최고 권위자로 한국의 고용정책에 대해 단기효과위주의 채용보조금제도보다는 장기효과를 가진 직업훈련부분에 더 집중해야 한다고 권면했다. 직업훈련 내실화를 위해 민간훈련센터의 기능강화를 주문하였으며, 이들에 대한 엄격한 성과평가 및 평가에 기반한 선별 작업이 병행되어야 한다고 덧붙였다.



마르코 칼리엔도(Marco Caliendo)
독일 포츠담대 교수

한편, 마르코 칼리엔도(Marco Caliendo) 독일 포츠담대 교수는 한국의 니트(NEET, not in education, employment or training)와 유럽의 니트의 차이에 대해 언급했다. 그는 유럽의 니트는 교육의 중도이탈자가 문제가 되고 있지만, 한국의 니트는 고학력 노동자가 문제가 되고 있다고 설명하였는데 구직자의 상황과 역량에 맞는 맞춤형 일자리 창출정책의 중요성을 언급하였다. 또한 한국의 경우, 학교에서 사회로의 급작스런 이동과 노동시장 양극화문제도 해결해야 할 과제인 것으로 지적하였으며, 4차 산업혁명으로 인한 대기업과 중소기업, 숙련 근로자와 비 숙련근로자간의 격차문제 해소를 위해 평생교육의 중요성을 강조하였다.



오학수
일본 후생노동성 산하
노동정책연구본부
수석연구원

오학수 일본 후생노동성 산하 노동정책연구본부의 수석연구원 역시 한국과 일본은 겉보기에는 매우 유사한 것 같아 보이지만 속사정은 사실 매우 다르다는 점을 강조하였다. 일본은 공동체 의식이 강해 기업이 근로자를 끝까지 책임진다는 의식이 강하지만 한국은 그렇지 않으며, 또한 일본의 경우 한국과 달리 대·중소기업 간 임금격차도 그다지 크지 않기 때문에 노동시장 이중구조문제가 그다지 심각하지 않을 수 있다고 지적하였다. 이러한 그의 발언은 한국의 일자리 문제해결을 위해 대·중소기업 간 격차문제 해소가 상당히 중요한 부분이며, 공동체 의식이 결여된 한국은 4차 산업혁명시대 사회안전망 강화 및 공정경쟁의 중요성을 더욱 강조해야 할 것임을 시사하였다. 

Dream Lecture: 미래 세상을 지키는 나의 꿈

"여러분의 꿈은 무엇인가요?" (김범수 연세대학교 바른ICT연구소 소장)

"의사요. 공무원이요. 빌 게이츠요." (중·고교생들)

지난 4월 27일, 바른ICT연구소 김범수 소장이 서울시 은평구에 위치한 대성중학교에서 한국고등교육재단이 실시하는 Dream Lecture 강연자로 나섰다. Dream Lecture는 SK그룹의 비영리 공익법인 장학재단에서 배출한 각 분야의 석학들이 학생들의 비전과 진로설계를 돕기 위해 자발적으로 참여하는 지식 나눔 프로그램이다. 김범수 소장은 바른ICT 인식 확산과 예방 교육을 위하여 재능기부 프로그램에 참여하였다. 김 교수는 이번 강연에서 200여명의 학생을 대상으로 ‘미래 세상을 지키는 나의 꿈’에 대해 이야기하였다.

먼저, 김범수 소장은 SNS 상에서의 프라이버시 피해 사례를 통하여, 최근 성인 뿐아니라 청소년에게 유행처럼 번져가는 사이버불링(cyberbullying)의 위험성을 이야기 하였다. 이를 예방하는 방법과 올바르게 대처하는 방안에 대해서 얘기하자, 학생들이 질문하며 많은 궁금증을 갖고 있는 모습을 볼 수 있었다. 이외에도 백신 사용과 안전한 비밀번호 관리 방법, 올바른 SNS 사용법 등을 이야기하였으며, 정보보호 전문가의 역할에 대해서도 설명하였다.

마지막으로, 김범수 소장의 공부방법, 창업, 장학금 제도 등을 얘기하면서 참여한 학생들도 이렇게 자신의 미래를 설계하고 이를 수 있다는 꿈을 심어주는 시간을 가졌다. 대성중학교의 한 관계자는 “한 시간의 짧은 시간이었지만, SNS에서의 보안 의식을 높이고, 청소년들에게 큰 도전을 주는 시간이었다”고 말했다. 



인구통계 데이터를 활용한 PC/Mobile 플랫폼 이용행태 분석

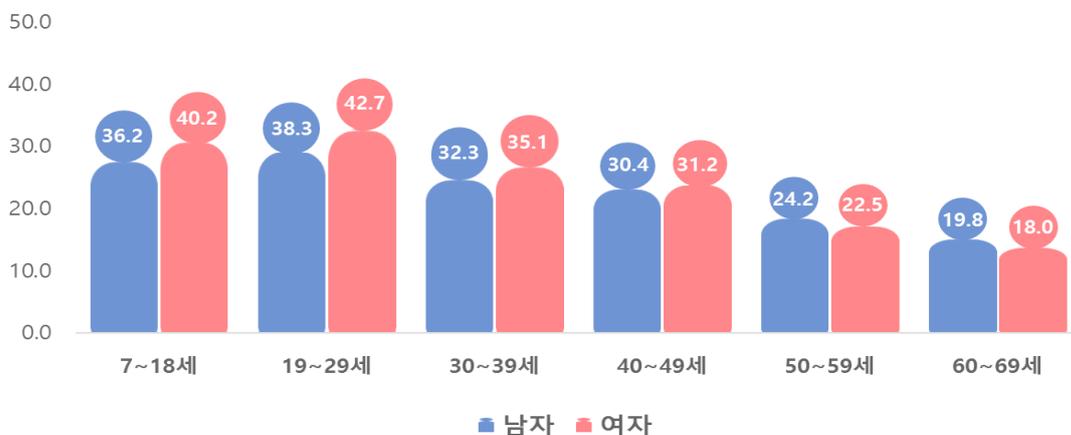
임지선, 박근용
연세대학교 바른ICT연구소

연세대학교 바른ICT연구소에서는 성별, 연령, 지역, 직업, 소득, 학력, 결혼여부 등 다양한 인구통계 데이터들을 활용하여 모바일/PC 플랫폼의 이용행태를 다각도에서 실증적으로 분석하고자 한다. 본 연구는 ICT사용과 관련하여 사회적으로 중요하게 논의되고 있는 정보소외, 정보격차, 스마트폰 과몰입과 같은 다양한 이슈들에 대해 보다 객관적이고 심층적인 정보를 제공할 것이다. 모든 연구는 바른ICT연구소에서 자체적으로 구축한 데이터 셋을 기반으로 진행되었다.

스마트폰 중독? 중독이 아니라 이젠 생활이죠!

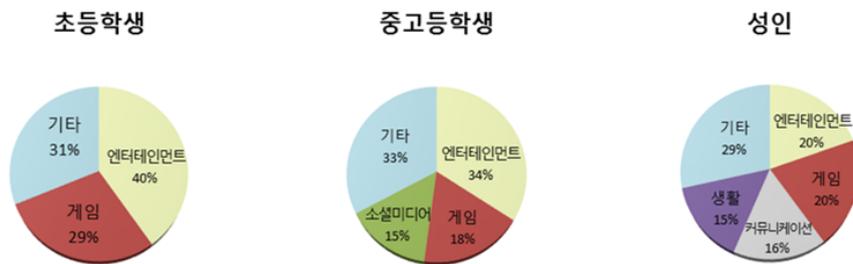
- 초·중·고생 스마트폰 사용량 부모세대와 큰 차이 없어
- 게임보다는 음악, 동영상과 같은 엔터테인먼트 앱에 집중
- 초·중·고생 스마트폰 사용에 대한 새로운 시선정립 필요

연세대학교 바른ICT연구소가 지난 2016년 6월 27일부터 2016년 10월 2일까지 14주간 전국의 만 7세 이상 70세 미만 6,090명의 스마트폰 사용자 통계를 분석한 결과 초·중·고등학생 스마트폰 사용량이 주당 36.2시간(초등학생: 30.4시간, 중·고등학생: 38.6시간)으로 하루 평균 5시간 이상을 스마트폰 사용에 할애하고 있는 것으로 나타났다. 이는 학생들이 의무적으로 수행해야 하는 수업시간 및 수면시간 등을 제외한 나머지 대부분의 시간을 스마트폰과 함께 생활하고 있는 것으로 해석된다. 그러나, 만 18세 이상 성인의 스마트폰 사용량도 주당 23.5시간으로 초·중·고등학생 스마트폰 사용량의 약 2/3수준에 달하며 특히, 부모 세대인 30~40대의 경우 30대 평균 31.6시간, 40대 평균 29.3시간으로 자녀 세대와의 사용량 차이가 그다지 크지 않은 것으로 나타났다.



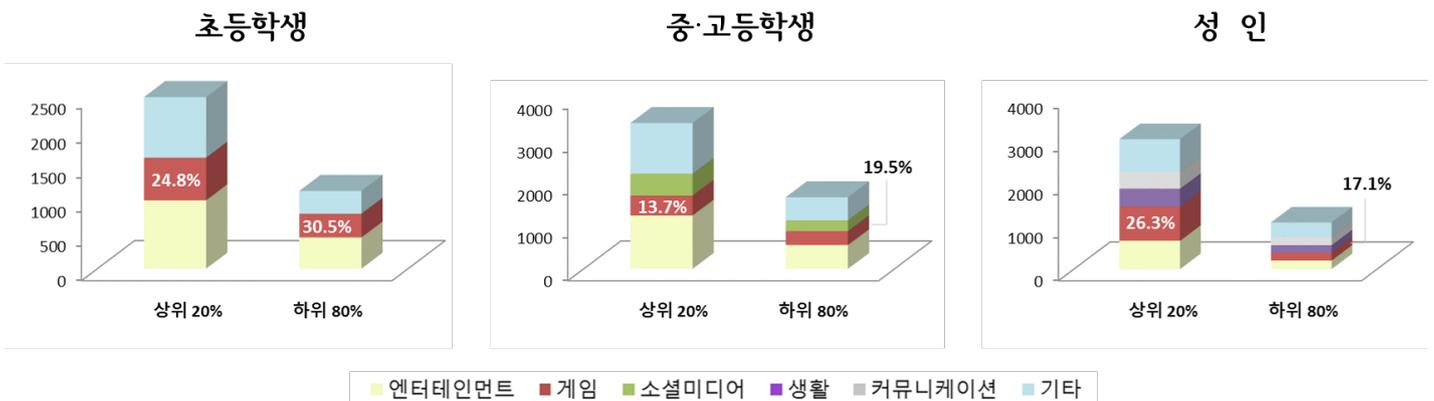
[그림 1] 성별/연령별 스마트폰 주당 평균이용시간

초등학생들이 주로 사용하는 앱 카테고리는 음악과 동영상 등을 포함한 엔터테인먼트(40.2%) 계열로 게임(28.7%)과 함께 전체 사용시간의 약 68.9%를 차지하는 것으로 나타났다. 중·고등학생의 경우 엔터테인먼트(34.2%)와 게임(17.9%)에 여전히 집중하고 있기는 하지만, 게임의 사용시간이 줄고 카페, 블로그, SNS와 같은 소셜 미디어의 사용(15.6%)이 증가하면서 전체적으로 좀 더 분산된 형태의 사용패턴을 보여주고 있다. 성인의 경우 커뮤니케이션과 생활영역 앱 사용이 추가되면서 영역별 이용시간은 줄고 이용분야는 증가하는 형태를 보였다. 즉, 청소년에 비하여 성인은 보다 다양한 용도로 스마트폰을 사용하고 있는 것으로 분석되었다.



[그림 2] 초·중·고등학생 및 성인의 앱 카테고리 별 이용비중현황

한편, 과다사용으로 분류될 수 있는 사용량 기준 상위 20% 학생들의 경우 하위 80% 학생들의 평균 사용시간의 약 1.5배에 해당하는 주당 63.5시간 (초등학생: 53.8시간, 중학생: 66.2시간)을 스마트폰 사용에 할애하고 있는 것으로 나타났다. 이는 해당 학생들이 하루 평균 9시간 이상을 스마트폰 사용에 할애한다는 것인데, 이 정도 수준이면 해당 학생들의 학습 및 수면 등 일상생활에 장애가 염려되는 수준이기 때문에 사용시간 제한과 같은 적절한 수준의 주의 조치가 필요할 것으로 요구된다.



[그림 3] 상위 20% vs. 하위 80% 스마트폰 사용패턴 비교

그러나, 과다 사용군에 속하는 학생이라 하더라도 평균적인 학생과의 스마트폰 사용패턴상의 차이는 나타나지 않았다. 다시 말해, 과다 사용군에 속하는 학생이라 하더라도 특별히 게임에 집중하는 양상은 나타나지 않았으며, 오히려 전체 스마트폰 사용시간 중 게임에 할애하는 시간은 줄어드는 것으로 나타났다 (초등학생: 29%→25%, 중·고등학생: 18%→13.7%). 반면, 성인의 경우 사용량기준 상위 20%에 속하는 과다 사용자의 게임비중은 두드러지게 증가하는 것으로 나타났으며(20%→26.3%), 이는 성인이 초·중·고등학생에 보다 스마트폰 과다사용자의 게임중독위험이 높을 수 있다는 것이다. 한편, 지금까지 정부나 공공기관의 게임중독예방 치유프로그램은 청소년위주로 되어 있었다. 그러나, 위와 같은 결과는 향후 성인들을 위한 프로그램 기획 지원을 확대할 필요가 있음을 시사한다.



초·중·고등학생 및 성인의 사용패턴 차이 분석결과를 보면, 부모의 입장에서 자녀의 스마트폰 사용을 부정적 시각으로만 바라보지 않기를 권한다. 이는 부모 세대의 스마트폰 과다사용 기준이 자녀세대와 다를뿐더러, 설령 자녀가 과다사용을 한다 하더라도 이것은 변화하는 사회에 아이가 생활하는 새로운 방식일 수 있기 때문이다. 하지만, 과함은 부족함만 못하기 때문에 아이의 학업 등에 지장을 줄 수 있는 과다한 스마트폰의 사용은 부모에 의해 적절히 제한될 필요가 있다. 그럼에도 불구하고 아이의 스마트폰 사용을 제한하기에 앞서 먼저 본인의 스마트폰 사용량을 체크해보는 지혜가 필요할 것이다. 📱

나를 울고 웃게하는 온라인 속 세상 오프라인과 다르지 않다

- 온라인 매체를 통한 간접 경험이 상태 감정에 영향 | 김보라 (연세대학교 바른ICT연구소)
- 정서적 공감대 형성에서 사회적 기술의 습득까지

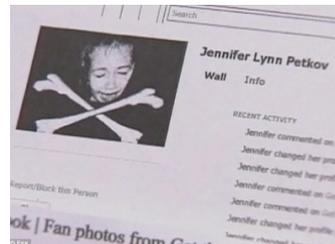
바야흐로 언제 어디서나 인터넷이 가능한 모바일의 시대, 우리는 지하철에서 인터넷 뉴스를 보고, 스마트폰으로 쇼핑을 하고, 친구와 카카오톡으로 싸우다 화해하기도 하고, 온라인으로 강의를 듣는다. 현실세계가 그대로 인터넷 상에서 구현되고 있고, 온라인과 오프라인의 경계가 모호해지고 있는 것이다. 이제 온라인 세상에서는 객관적 정보뿐 아니라 주관적 정서도 함께 생성되고 공유되고 있다.

그렇다면 온라인에서 감정은 어떻게 생겨나고, 전파되는 것일까? 일상적인 온라인 정보가 어떻게 주관적이고 정서적인 가치를 가지는 정보로 탈바꿈하는 것일까? 그리고 이것이 우리 생활에 어떤 영향을 미칠까? 이 질문에 답하기 위해서는 온라인 정보가 오프라인과 마찬가지로 사회적 공감 혹은 정서적 반응을 불러일으키는지 먼저 알아볼 필요가 있다.

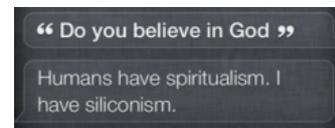
이를 위한 기초연구로 온라인 매체를 통한 사건의 간접 경험이 참가자들의 상태 감정state emotion에 어떤 영향을 미치는지 조사했다. 285명의 참가자들에게 스마트폰 시장점유율 및 제품별 성능 비교 기사 (통제조건), 사이버 폭력의 피해 사례에 관한 기사 (실험조건 1), 온라인 커뮤니티에 올라온 모바일 사용과 관련된 재미있는 에피소드 (실험조건 2) 중 하나의 스토리를 읽게 한 후 참가자들이 느끼는 정서 수준을 측정했다.

실험결과, 각 실험 조건에 따라 참가자들이 느끼는 감정

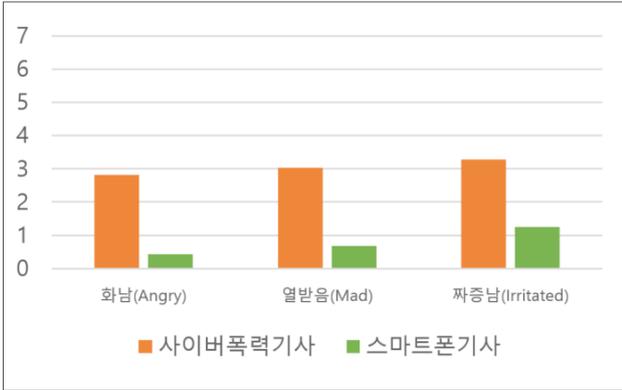
이 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 사이버폭력 기사를 접한 참가자들은 스마트폰 관련 기사를 접한 참가자들에 비해 분노와 관련된 부정적 감정을 더 많이 경험한 것으로 나타났고 [그림 1], 모바일 유머 에피소드를 접한 참가자들은 스마트폰 기사를 접한 참가자들과 비교해 즐거움과 관련된 긍정적인 감정을 더 많이 경험한 것으로 나타났다 [그림 2].



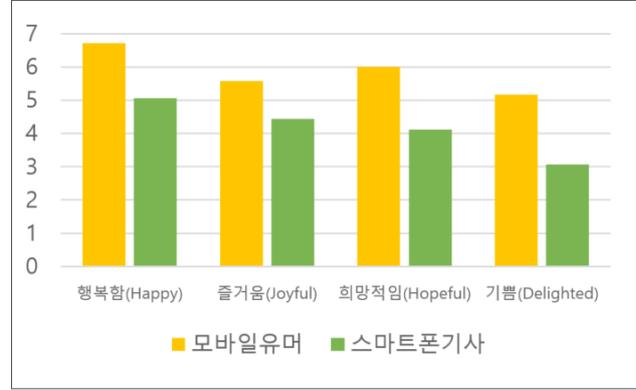
미시건 주에 사는 불치병을 앓고 있는 7살 소녀 케이틀린 에드워드가 페이스북을 통해 이웃으로부터 사이버폭력을 당했다. 케이틀린 에드워드는 이후 9살의 나이에 병으로 사망했다



스마트폰 음성인식 서비스 (Siri)로 인해 발생한 유쾌한 에피소드의 예시



[그림 1] 실험참가자의 부정적 정서 수준



[그림 2] 실험참가자의 긍정적 정서 수준

이 실험을 통해 온라인을 통한 혹은 온라인에 관한 사건의 관찰이 정보소비자의 긍정적/부정적 감정 경험에 영향을 미친다는 것이 확인됐다.

인간은 다양한 사회적 상황을 경험하면서 사회생활에 필요한 능력을 배운다. 이것은 온라인 세계에서도 크게 다르지 않다. 예를 들어, 사이버폭력 피해자 사례에 대한 정보를 접한 후 느낀 분노는 타인의 고통에 대한 정서적 공감, 사회적으로 바람직하지 않은 상황에 대한 인지, 비도덕적 행동에 대한 판단과 대처 기술 등을 배울 수 있는 계기가 될 수 있다. 또 재미있는 이야기를 공유했을

때 타인의 반응과 피드백을 통해 유사 행동을 증가시키는 강화(reinforcement) 혹은 유사 행동을 감소시키는 처벌(punishment), 대인관계기술 향상과 같은 긍정적 효과가 나타날 수도 있다.

따라서 단순히 온라인 상으로 정서적 공감대가 형성되는 것을 확인하는 데서 그치는 것이 아니라 이것이 어떻게 사회적 기술의 습득까지 이어지는지 알아보는 후속연구가 필요하다. 🤖

보안 인식에 비해 소극적인 개인 사이버보안 활동

Laurel Maelynn Alley

International Student Ambassador 1기
연세대학교 국제학대학원



사이버 공격 및 해킹이라는 단어가 매일같이 뉴스에 등장하고 정부와 기업이 보유한 개인정보의 안전성에 대한 많은 우려가 존재하는 디지털 세상에서 개인은 개인정보 보호 및 사생활 보호에 더 큰 관심을 가질 것이라고 생각한다. 그러나 최근 설문 조사에 따르면 미국인들은 종종 자신의 개인정보를 보호하기 위한 사이버 보안 행동을 소홀히 한다는 것을 밝혀냈다.

미국의 여론조사기관인 퓨 리서치 센터 **Pew Research Center**는 2016년 미국에 거주하는 성인 인터넷 사용자 1,000명을 대상으로 설문 조사를 실시했다. 응답자들은 사이버 보안에 관련된 13개 질문 중 평균 5개에만 정확하게 응답하였다. 많은 미국인들은 몇 가지 주요 사이버 보안 용어와 개념, 특히 기술적인 문제에 대해 명확하게 응

답하지 못했다. 4가지 선택지 중에서 가장 안전한 암호를 식별하는 데 75%의 정확성을 보였지만, 55%는 Wi-Fi 트래픽이 모든 무선 라우터에서 기본적으로 암호화되었는지 여부에 대해 확신이 없거나 정확하지 않았다.

주목할만한 것으로는 성인 미국인의 약 2/3(64%)가 개인의 중요한 데이터 유출을 경험했음에도 불구하고 스마트폰 소유자의 25%가 휴대폰 보안을 위한 화면 잠금이나 보안 기능을 사용하지 않고 있다는 점이다. 또한 오직 40%만이 휴대전화의 운영체제나 앱을 편리하게 업데이트 할 수 있다고 하며, 39%는 암호 관리에 어려움을 겪어 안전하지 않은 암호를 사용하거나 컴퓨터에 암호를 저장할 확률이 높았다.

최근 사이버 보안과 미국 선거에 대한 홍보 및 언론 보도가 있는 후 더 많은 사람들이 이전 보다 더 사이버 보안 문제에 관심을 기울이게 되었다. 이러한 인식이 개인의 사이버 보안 활동으로 전환될지는 좀더 지켜봐야 할 것이다.

참고로 본 조사에 활용된 테스트는 <http://www.pewinternet.org/quiz/cybersecurity-knowledge/>에서 확인할 수 있으며, 누구나 무료로 참여할 수 있다. 

[Source]

- Anderson, Monica, and Kenneth Olmstead. "Many smartphone owners don't take steps to secure their devices." Pew Research Center. March 15, 2017. <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2017/03/15/many-smartphone-owners-dont-take-steps-to-secure-their-devices/>.
- Olmstead, Kenneth, and Aaron Smith. "What the Public Knows About Cybersecurity." Pew Research Center. March 22, 2017. <http://www.pewinternet.org/2017/03/22/what-the-public-knows-about-cybersecurity/>.
- Olmstead, Kenneth, and Aaron Smith. "Americans and Cybersecurity." Pew Research Center. January 25, 2017. <http://www.pewinternet.org/2017/01/26/americans-and-cybersecurity/>.



의료 지역격차를 줄이기 위한 건강관리 앱 AskNuma

Claudine Ukubereyimfura

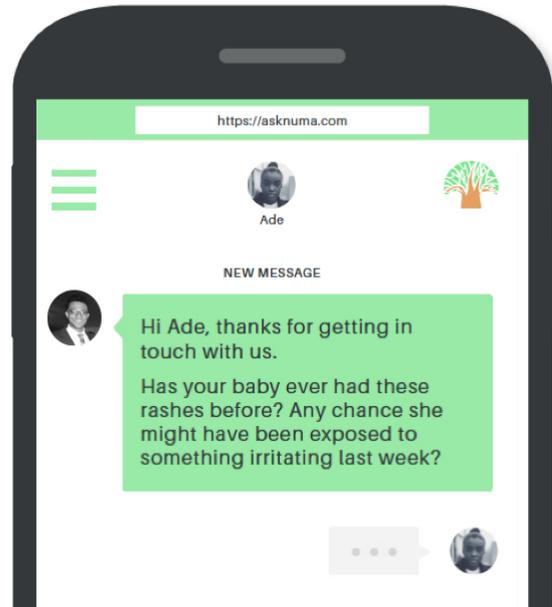
International Student Ambassador 1기
연세대학교 언더우드국제대학

유엔 보고서에 따르면 전 세계 산모 사망자의 10%가 나이지리아 출신이며 이는 의료 정보가 부족하기 때문이라고 한다. 현재 나이지리아 정부는 농촌 지역 사람들과의 의료분야 격차를 줄이고 그들이 건강관련 정보에 쉽게 접근할 수 있도록 하기 위해 노력하고 있으며 기업들에게도 헬스케어 발전을 위한 혁신적인 솔루션과 관련된 기술 개발에 힘쓰도록 권장하고 있다.

나이지리아의 건강기술 회사인 누마 헬스Numa Health는 최근 환자들에게 건강에 관한 고품질의 정보를 제공하는 모바일 건강 플랫폼 AskNuma를 출시했다.

AskNuma는 비즈니스 스쿨 학생과 의료 전문가 토비 오비산야Tobi Obisanya 박사와 앤서니 아조네스Anthony Ajose 박사가 설립한 회사이다. 그들은 영국 국립보건서비스National Health Service UK와 공공, 경제 보건 및 제약 산업에서 일한 다양한 경력을 가지고 있다.

AskNuma의 출시로 나이지리아 환자의 부족한 의료 인프라 문제를 해결할 수 있게 되었다. 사용자는 환자의 건강기록과 넓은 범위의 건강 정보 데이터베이스를 보유하고 있는 인공지능형 헬스케어 플랫폼과 상호작용하여 다양한 주제와 증상에 대한 건강관리 정보에 접근할 수 있다. 그리고 환자는 플랫폼과의 상호작용 결과에 따라 인공지능 개인 의료 보조원의 진단을 받는다. AskNuma는 휴대전화에서 www.asknuma.com을 방문하는 것으로도 쉽게 이용할 수 있다. 📱



[그림] 모바일 건강 플랫폼 AskNuma

[Source]

- <http://www.biztechafrika.com/article/numa-launches-healthcare-app-asknuma/12355/>

온라인 투표, 해킹으로부터 안전한 것일까?

Olli Karvonen

International Student Ambassador 2기
연세대학교 경제학과

핀란드 법무부는 정보사회 전문가 그룹을 구성하여 온라인 투표에 대한 연구를 수행했다. 2년 전, 충분한 온라인 투표 시스템의 부재로 인해 온라인 투표가 일반 선거 또는 국민 투표에 적용될 수 없다는 주제의 보고서가 제출되었다. 그러나 정부는 다시 온라인 투표를 시작하고 변화를 가속화하려 하고 있다.

온라인 투표의 가장 큰 이점은 유권자가 투표하기 위해 집을 나서지 않아도 되어 특히 젊은 유권자의 투표율이 증가한다는 것이다. 다른 이점으로는 투표 수를 빠르게 계산할 수 있을뿐더러 사람으로부터 발생하는 오류가 없다는 것이다.

하지만 이러한 이점과는 별개로 새로운 위험 요소가 나타났다. 미국 대선 해킹 의혹 사건으로 인해 다른 국가가 선거에 개입할 수 있어 전자 투표 시스템이 사이버 공격에 취약하다는 것이 입증되었다. 주요 개인정보로 분류되는 정치적 의견은 철저히 보안되어 누출이나 해킹이 없을 것이라는 것을 보장해야 한다. 만약 보안에 대한 불신이 생길 경우 결과의 정당성에 문제가 생기기 때문에 온라인 투표 시스템에 대한 신뢰는 극대화되어야 한다.

핀란드만의 에스토니아는 이미 10년 넘게 온라인 투표 시스템을 사용해왔다. 에스토니아인들 사이에서의 평가는 좋았지만, 2014년 독립적인 연구위원회는 정보 보안이 충분하지 않으므로 온라인 투표가 중지되어야 한다고 제안했다. 네덜란드의 온라인 투표가 폐지되고, 이후 핀란드에서 실시된 실험 결과 미등록된 투표로 인해 3개 도시에서 투표를 다시 해야 한다는 최고 행정 법원 판결이 나왔다. 현재의 온라인 투표 시스템과 이러한 사례들을 고려할 때, 온라인 투표 도입은 아직 시기상조로 여겨진다. 



[Source]

- <http://www.uusimaa.fi/artikkeli/498169-nettiaanestamista-selvitetaan-jalleen-ovatko-hyodyt-suuremmat-kuin-uhat>

* 본 연구소에서 제공되는 바른ICT뉴스레터는 국내외 우수 ICT 연구 동향 및 연구 결과를 정리하여 제공합니다.

* 바른ICT뉴스레터를 정기적으로 받아보고 싶으신 분은 news@barunict.kr 로 이메일 주시기 바랍니다.



Publisher 김범수 | Editor 손수민

서울시 서대문구 연세로 50 연세대학교 302동 연세·삼성학술정보관 720호
Phone: +82-2-2123-6694 | www.barunict.kr

