

공인인증서가 생긴 이유와 그 문제점

* 1999년 전자서명법으로 인해 공인인증서가 생겼습니다. 당시 한계가 있는 인터넷 환경에서 인터넷뱅킹과 전자상거래를 할 수 있도록 하기 위해 만들어 진 것입니다. 1995년에 이미 SSL기술이 있었으나 미국의 정부 정책으로 그 기술을 받아올 수 없었고, 그 결과 ActiveX를 활용한 공인인증서가 한국 인터넷상 금융거래의 주류가 되었습니다.

* 이것의 가장 큰 문제점은 인증을 하는 사람은 자신이 인증하고 있는 이 사이트가 좋은 사이트인지, 피싱 사이트인지 알 수 없는 반면에 사이트에서는 이 사람이 어떤 사람인지 알 수 있다는 것입니다. 그렇기 때문에 사용자가 사기를 당하더라도 은행은 이러한 책임에서 비교적 자유로울 수 있었습니다. 이러한 점 때문에 우리나라의 보안 기술은 발전할 수 없었습니다.

#모바일 앱 접근성에 대하여

* 모바일 앱 접근성이란 쉽게 말해서 시·청각·지적장애인이거나 저시력자, 고령자 같은 정보 접근 취약계층에게도 동등한 이용 환경을 보장하자는 것이 '접근성' 개념입니다. 우리가 은행에 가거나, 어떤 시설을 이용할 때 어디든지 장애인에 대한 배려를 해놓고 있습니다. 하지만 앱에서는 이러한 점이 잘 이루어지지 않았기 때문에 이러한 '접근성'이 점점 더 중요해지고 있습니다.

* 우리나라는 '모바일 애플리케이션 접근성 지침'을 통해서 모바일 앱에 대한 접근성을 높이는 것을 강조했습니다. 하지만 우리나라에서 현재 앱에 대한 접근성은 잘 지켜지고 있는 것 같아 보이는 않습니다. 그러한 이유는 우리나라 사람들이 너무 장애인에게 익숙하지 않다는 것입니다. 어느 나라나 평균적으로 10%에서 12%의 사람들이 장애인입니다. 그렇지만 장애인들을 위한 '접근성' 기준을 충족시키는 앱은 많지 않습니다. 이것은 마케팅적으로도 굉장히 손해입니다. 잠재적 고객의 10%를 놓친다는 것은 회사 입장에서도 굉장히 손실일 것입니다.

* 창의력의 원천은 배려입니다. 다른 사람들에 대한 생각을 읽고 그들의 니즈를 찾는 것은 배려에서부터 시작됩니다. 그렇기 때문에 이러한 '접근성'에 대해 생각하는 것에서부터 창의적인 생각이 나오고 더욱 더 좋은 앱을 만들 수 있을 것입니다. 같은 기술을 가진 사람이라도 어떤 생각을 가지고 있냐에 따라서 전혀 다른 어플리케이션이 나올 수 있습니다. 이러한 배려부터 시작한다면, 좀 더 사람들의 니즈를 찾을 수 있고, 더 좋은 어플리케이션을 개발 할 수 있을 것입니다.