

아름다운 인터넷 세상 드림(DREAM)

인터넷윤리 동향 소식지

아인세 동향

- ① AI 감정봇 'Ally'의 게임 불링 방지
- ② 위키피디아 사례로 본 봇의 역기능
- ③ AI로 자살방지 서비스를 시작한 페이스북
- ④ 스몸비(smombie)의 안전할 권리
- ⑤ Born digital 세대가 사는 법
- ⑥ 디지털 미디어 유럽 2017
- ⑦ 소셜네트워크 디지털 자기기록, 어떻게 이용할 것인가
- ⑧ ITU 매거진: 인공지능을 통한 지속가능한 발전목표의 촉진

아인세 소식

- ① '정보문화의 달' 30주년 기념식 개최
- ② U클린 청소년 콘서트 개최
- ③ '제1기 대학생 인터넷드림단' 발족

행사안내

- 2017 인터넷드림 창작동요제·음악제
- 2017 아름다운 인터넷 세상(아인세) 주간 선포식 및 주간행사



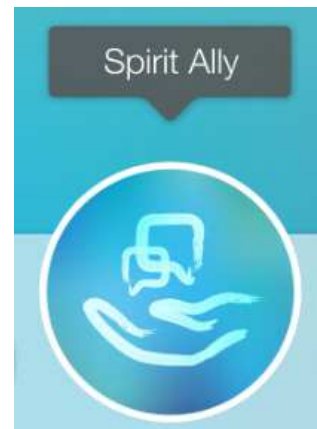
NIA 한국정보화진흥원

Summary

- AI의 활용범위가 급속도로 확대되는 상황에서, 온라인 게임에서의 불링(bullying, 따돌림 · 희롱)을 방지하기 위해 AI가 활용되는 사례 등장
- 스피릿사에서 개발한 AI봇 앨리(Ally)는 온라인 게임에서 이용자 간의 부적절한 표현과 상호작용을 감지하여 커뮤니케이션 문제를 해결하고 개선하는데 기여

○ 2017년 5월, 스타트업 기업 스피릿(Spirit)사는 온라인 게임의 따돌림과 희롱 문제를 해결할 수 있는 AI 감정봇(sensitive bot)을 출시¹⁾

- 앨리는 사람들의 말하기 외 행동까지 모니터링 하여 언어적 괴롭힘뿐만 아니라 비언어적 괴롭힘 (상대방의 아바타에 대한 스토킹 및 괴롭힘, 고발도구 무력화 등)도 탐지
- 괴롭힘은 피해자의 주관적 경험에 따라 달라지므로 개별 키워드 분석에만 의존하지 않고 자연어 분류기법을 활용하여 상호작용 유형을 관찰



< 스피릿사의 AI, 앨리 >

- 게임에서 상대방의 이름을 부르는 것이라도 ‘친구 사이인지 모르는 사이인지’에 따라 그 의미가 달라지므로 이용자에게 상대방의 가해 행위가 수용할 수 있는 수준인지 확인하는 절차를 거치는 이용자 중심의 시스템 운영으로 ‘안전 영역’ 내에 포함되는 언어 · 상황 · 활동 들을 학습함

“나는 당신과 게이머 42가 서로 모르는 관계인 것으로 알고 있으며 그들이 너에게 부적절한 말을 한 것 같은데 당신이 괜찮은지 확인하고 싶다” 와 같은 물음으로 이용자의 의견을 확인 · 반영

- 만약 상호작용이 친구 간 농담으로 확인되면 시스템은 이를 저장소에 기억 해두었다가 나중에 유사한 현상 발생 시 반응하지 않지만, 이용자가 확대받았

1) <https://www.technologyreview.com/s/607821/an-ai-ally-to-combat-bullying-in-virtual-worlds>

다고 느낀다면 시스템은 이를 ‘문제 유발자’로 판단하고 개입

- 그럼에도 불구하고, 게임 속에서 이용자 간의 감정 교류와 표현은 감정과 공감을 수반하기 때문에 아직 AI가 모든 커뮤니케이션 의미와 행위를 이해하기에는 한계가 있다는 비판도 제기됨

○ 2016년에 창업한 스피릿사는 궁극적인 목적이 정찰 활동이 아니라 긍정적인 상호작용 및 건강한 공동체 건설임

- 따라서 부정적인 행동을 막는 것뿐만 아니라 긍정적이고 친사회적 행동을 조성하는데 활용될 수 있음
- Ally의 모든 활동이 원하는 성과를 내기 위해서는 게임 이용자들의 이해와 공감의 선결되어야 하며 이는 AI의 몫이 아니라 사람의 몫임

< 앨리의 적용 영역²⁾ >



사용자 중심

이용자가 ‘안전’의 의미를 스스로 정하고, 자연어 분류 시스템이 이용자가 정한 기준의 침범 여부를 알려줌



다단계 모듈시스템

개발자의 개별 아키텍처와 필요를 충족시킬수 있는 다단계 탐지서비스 제공



언어와 행위분석

플레이어가 보는 것과 경험하는 것에 기초하여, 일대일뿐만 아니라 일대다 상황에서 스톱킹, 치근대기, 비언어적 괴롭힘까지 찾아냄



장기적 예측분석

새로운 행동유형을 찾아내기 때문에 이용자가 미처 인지하지 못하고 있었던 상황도 감지 함



맞춤서비스

안전유지 혹은 모니터링 관리자의 설정에 기초하여 시스템은 탐지된 학대 행위에 반응



안전관리 활동지원

가해자에게 말 못하게 하기, 규칙 알려주기, 게임 중지, 안전관리 요원의 직접개입 등 다양한 제재를 Ally 봇을 통해 제공



상황인식보고 시스템

관리자의 향후 분석을 위해서 case파일을 만들어 놓았으며, 게임이용자가 학대사례 혹은 Ally가 개입한 사례 사전 확인 가능

2) <http://www.spiritai.com/product/ally>

Summary

- 다양한 봇이 발전하면서 봇 생태계가 형성되는 현재, 봇끼리의 상호작용이 어떻게 작동하고 갈등을 초래하는지에 대한 분석은 매우 부족
- 연구결과에 따르면, 잘 조율된 알고리즘에 의해 작동하는 봇 간에도 갈등이 많이 발생하며 그 갈등으로 인해 콘텐츠 생산이 중단되는 상황도 발생 가능하여 기능별 봇의 역기능에 대한 체계적인 연구가 이루어질 필요가 있음

- 챗봇(chatbot, 채팅하는 로봇)은 이용자가 별도로 웹사이트나 앱을 실행하지 않아도 대화로 정보를 얻을 수 있는 서비스로, 일반 온라인이나 메신저에서의 편의성이 높고 개인 맞춤형 서비스를 제시한다는 점에서 매우 유망한 기술 분야로 부상하였음
 - 2017년 2월, 위키피디아의 봇을 분석한 연구결과에 의하면 검색엔진의 웹크롤러(web crawler)부터 소비자 서비스에 이용되는 챗봇, 소셜미디어의 스팸봇(spambot), 집단지성 커뮤니티의 내용 편집 봇(content-editing bot)에 이르기까지 다양한 봇이 유행하면서 봇의 생태계(ecosystem of bots)를 형성함³⁾
- 봇 생태계는 확장되고 있지만 그 안에서 머신 러닝에 의해 작동되는 봇들 간 상호작용이 어떻게 작동하고 갈등을 초래할 수 있는가에 대한 분석은 매우 부족
 - 대표적인 집단지성 지식 플랫폼인 위키피디아에서 2001년부터 2010년까지 활동한 편집 봇간 상호작용(bot-bot interactions)을 분석한 결과, 봇간에도 특정 작업에 대해 서로 상충되는 명령을 내리는 등 갈등 발생사례가 많았음을 보여줌
 - 잘 조율된 알고리즘에 의해 작동하는 봇간에는 갈등이 없을 것이라는 기대와는 달리, 예상되는 모든 상황에 대한 완벽한 사전검토가 불가능한 상황에서 인간의 감정과 오해에 의해 초래되는 갈등만큼이나 봇간에도 갈등이 발생할 수 있고 때로는 더 강렬할 수도 있음을 보여줌

3) Tsvetkova M, Garcíá-Gavilanes R, Floridi L, Yasseri T. 2017. "Even good bots fight: The case of Wikipedia." *PLoS ONE* 12(2)

- 그 외, 봇의 역기능 사례⁴⁾로는 트위터에서 나찌 발언을 반복하여 게시하는 챗봇 테이(Tay), 철학적인 존재론적 말다툼을 하는 라이브 스트리밍 서비스 트위치(Twitch) 봇, 인류를 멸망시키겠다고 공언한 휴머노이드 소피아(Sophia) 등이 있음
- 봇의 역기능 사례들이 지속적으로 발생함에 따라 기능별 역기능에 대한 체계적인 연구를 바탕으로 특화된 서비스를 활용할 필요가 있음

< 봇의 활용 순기능과 역기능 >

- ▶ 현존하는 봇의 종류는 정보수집, 업무수행, 콘텐츠 생산, 인간활동 지원으로 구분할 수 있는데, 순기능과 함께 개인정보 침해, 보안 공격, 조작 등의 역기능 문제도 존재함

목적	순기능	역기능
정보 수집	<ul style="list-style-type: none"> • 웹크롤러 • 연구자 사용 봇 	<ul style="list-style-type: none"> • 이메일 주소를 수집하는 스팸 봇 • 개인정보를 수집하는 페이스북 봇
업무 수행	<ul style="list-style-type: none"> • 위키피디아의 파괴방지 봇 • 채팅과 토론 감시와 조정 봇 	<ul style="list-style-type: none"> • 경매 사이트 봇 • 과잉 거래 조작 알고리즘 • 게임 봇 • 디도스공격 봇 • 바이러스와 웜 • 조회수 조작 봇
콘텐츠 생산	<ul style="list-style-type: none"> • 위키피디아의 편집 봇 • 트위터의 경고 알림 봇 	<ul style="list-style-type: none"> • 광고 유발 스팸 봇 • 댓글 조작 봇
인간활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 소비자 서비스 봇 • 트위터의 시인 봇(poet-writing) • 왓슨과 같은 AI 봇 	<ul style="list-style-type: none"> • 트위터의 조작봇 • 데이트 서비스(Ashley Madison)의 사기 봇

4) <http://www.ciokorea.com/news/33742>

Summary

- 페이스북 라이브를 통해 자살과 살인 생중계가 등장하면서 사고 예방과 위험방지를 위한 AI 알고리즘이 개발되는 중임
- 미국에서 시험테스트를 하는 단계이지만 극단적인 행동을 방지하기 위해 머신러닝 기반 AI를 적용하는 시도가 확산되고 있음

- 일반적인 페이스북 라이브뿐만 아니라 범죄 생중계와 같은 사고가 증가하면서 페이스북 창립자 저커버그는 2017년 5월 3일, 자신의 페이스북을 통해 자살 방지를 위한 AI시스템 도입과 함께 라이브 모니터링을 위해 (현재의 4,500명 인력에 더하여) 2018년까지 3,000명의 인력을 추가한다고 발표⁵⁾
 - 2016년 12월, 12세 소녀의 자살 생중계는 삭제되기까지 2주가 소요되었으며, 2017년 3월, 미국 시카고의 소녀 성폭행 영상의 경우는 40여 명이 실시간으로 보면서 아무도 신고하지 않았음
 - 2017년 4월, 미국 클리블랜드에서 37세 남성이 74세 남성의 머리에 총을 쏘는 살해 현장을 생중계하는 등 페이스북 라이브 문제가 지속적으로 사회 이슈화됨
 - 2017년 4월, 태국에서는 한 남성이 11개월 된 딸을 살해하고 자신이 자살하는 현장을 그대로 페이스북으로 생중계하였는데, 이 동영상은 페이스북뿐만 아니라 유튜브와 같은 다른 채널로 급격히 확대되었고 현지 경찰의 요청으로 페이스북이 이 영상을 지우기까지는 하루가 걸림
 - 페이스북 모니터링 요원들은 증오발언이나 아동 착취와 같은 허용하지 않는 콘텐츠 차단을 지원
- 페이스북은 머신 러닝(machine learning)과 딥 뉴럴 네트워크(Deep Neural Network)같은 AI 분야 투자를 확대하고, 이들 툴(tool)의 일부를 자살 방지에 사용하기로 함

5) <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?&year=2017&no=300813>

- 자살을 시사한 게시물을 찾아내 이용자가 신고할 수 있는 시스템을 제공함.
예를 들어, 게시글에 ‘우울’, ‘고통’ 등의 내용을 게시하거나 ‘괜찮니?’, ‘걱정된다’와 같은 댓글이 게시된 경우에는 선별하여 자살이나 위험을 예방하는 사례도 포함
- 이러한 데이터를 분석하여 유사 게시글을 인식할 수 있는 알고리즘을 만들어 현재 미국에서 시험 중임

< AI를 활용한 자살 예측 연구⁶⁾ >

- ▶ 2017년 4월, 플로리다 주립대 심리학과 콜린월시(Colin G. Walsh), 제시카 리베이로(Jessica D. Ribeiro), 조셉 프랭클린(Joseph C. Franklin)은 Clinical Psychological Science지에 “Predicting Risk of Suicide Attempts over Time through Machine Learning”이라는 논문 발표
- 2년간 미국의 백만 명의 환자 기록을 연구한 결과, 머신 러닝을 통해 특정 사람이 2년 내 자살을 시도할지 여부를 80-90% 정도 정확하게 예측 가능하며, 1주일 내 자살 가능성에 대해서는 92% 예측 가능
- 진통제 처방, 연간 구급전문의래병원 방문 횟수 등 다양한 요인을 분석하여 자살로 이어지는 알고리즘을 파악함

< 플로리다 주립대 심리학과 AI를 활용한 자살 예측 연구 논문 >

Empirical Article

Predicting Risk of Suicide Attempts Over Time Through Machine Learning

Colin G. Walsh^{1,2,3}, Jessica D. Ribeiro⁴, and Joseph C. Franklin⁴

¹Department of Biomedical Informatics, Vanderbilt University Medical Center; ²Department of Medicine, Vanderbilt University Medical Center; ³Department of Psychiatry, Vanderbilt University Medical Center; and ⁴Department of Psychology, Florida State University

Abstract

Traditional approaches to the prediction of suicide attempts have limited the accuracy and scale of risk detection for these dangerous behaviors. We sought to overcome these limitations by applying machine learning to electronic health records within a large medical database. Participants were 5,167 adult patients with a claim code for self-injury (i.e., ICD-9, E95x); expert review of records determined that 3,250 patients made a suicide attempt (i.e., cases), and 1,917 patients engaged in self-injury that was nonsuicidal, accidental, or nonverifiable (i.e., controls). We developed machine learning algorithms that accurately predicted future suicide attempts (AUC = 0.84, precision = 0.79, recall = 0.95, Brier score = 0.14). Moreover, accuracy improved from 720 days to 7 days before the suicide attempt, and predictor importance shifted across time. These findings represent a step toward accurate and scalable risk detection and provide insight into how suicide attempt risk shifts over time.

Keywords

suicide prevention, prediction, prevention, classification

Received 8/9/16; Revision accepted 1/10/17

Suicide attempts are a major public health problem, with an estimated 25 million nonfatal suicide attempts occurring each year worldwide (Centers for Disease Control and Prevention [CDC], 2016; World Health Organization, 2016). Beyond considerable economic and societal burdens associated with nonfatal attempts (Shepard, Gurewicz, Lwin, Reed, & Silverman, 2016), nonfatal suicide attempts are among the strongest predictors of suicide death—a leading cause of death worldwide (Ribeiro et al., 2016a). The scope and seriousness of the problem have prompted substantial research attention (Franklin et al., 2017). Yet our ability to predict nonfatal attempts remains marginally above chance levels (Bentley et al., 2016; Chang et al., 2016; Franklin et al., 2017; Ribeiro

Recent meta-analyses have shown that the ability to predict suicide attempts has been near chance for decades (Franklin et al., 2017). A major reason for this poor prediction is that the majority of studies tested predictors in isolation (e.g., a depression diagnosis), and even the best isolated predictors are inaccurate (Franklin et al., 2017; Ribeiro et al., 2016a). Accurate suicide attempt prediction may require complex combinations of hundreds of risk factors. Traditional statistical techniques are not ideal for such analyses; fortunately, machine learning (ML) techniques are well suited for such problems. These techniques can test a wide range of complex associations among large numbers of potential factors to produce algorithms that optimize prediction. Retrospective ML

aps
ASSOCIATION FOR
PSYCHOLOGICAL SCIENCE

Clinical Psychological Science
2017, Vol. 5(3) 457–469
© The Author(s) 2017
Reprints and permissions:
sagepub.com/journalsPermissions.nav
DOI: 10.1177/2167781916675915
www.psychologicalscience.org/CPS
SAGE

6) <http://news.fsu.edu/multimedia/2017/03/07/artificial-intelligence-will-save-lives-21st-century>

Summary

- 세계 각국에서는 스마트폰 이용자의 급증에 따라 스몸비(smombie)의 보행안전 위험에 대해 우려 섞인 경고나 비난을 하는 데서 벗어나 바닥 신호등, 스마트폰 이용자 전용 인도 등 보행 안전을 위한 실질적인 조치들을 강구하고 있음

○ 스마트폰 이용이 일상화(만3세 이상 인구의 모바일인터넷 이용률 85.9%⁷⁾) 되면서 스마트폰을 보느라 미쳐 위험을 피하지 못해 사고를 당하는 스몸비*가 문제 되고 있음

* 스몸비(smombie)는 스마트폰과 좀비의 합성어로, 스마트폰을 보면서 길을 걷는 사람들을 가리킴

- 스몸비의 안전문제가 사회화되면서 스마트폰에 온 정신이 쏠린 이용자, 특히 10대 청소년들 대상 스마트폰을 끄면 행복이 커진다는 내용의 공익광고⁸⁾나 캠페인등장

○ 스몸비에 대해 우려나 비난 대신, 스마트폰 이용자의 보행 안전을 위한 현실적인 조치들이 등장하고 있음

- 네덜란드, 호주, 캐나다, 독일, 싱가포르, 태국 등의 국가에서는 스몸비를 위한 현실적인 보행안전대책을 마련하고자 노력하고 있음
- 실제로 보행자 도로의 절반을 스마트폰 사용자 전용보도로 지정하거나 스마트폰 이용자의 시선을 고려하여 바닥 신호등을 설치해 위험을 알리는 안전대책 시행중



<방콕의 휴대전화 이용자 전용 보행로>



<호주 빅토리아 주 멜번 교차로의 바닥신호등>

○ 스마트폰 이용자의 안전을 위해 개인 노력과 주의를 환기하는 데 그치지 않고, 이용자 친화적인 보행안전 환경 조성을 위한 교통안전대책 등 정책마련 중요

7) 한국인터넷진흥원, 2016, 2016년 인터넷이용실태조사 최종보고서

8) <https://www.youtube.com/watch?v=Py7VnMvYdE8>

Summary

- 카카오는 4월 27일, 'Born digital* 세대가 사는 법'이라는 주제로 디지털 시민 교육 컨퍼런스 개최⁹⁾
 - *Born Digital : 태어날 때부터 디지털을 접한
- 1부 '디지털로 똑똑하게 사는 법', 2부 '디지털로 행복하게 사는 법'이라는 주제로 진행 되었으며, 디지털을 접한 'Born Digital' 세대가 디지털 기술을 '똑똑하게' 활용하면서도 인성과 감성을 겸비해 '행복하게' 살아갈 수 있는 방법 제시

○ 카카오는 청소년의 디지털 시민의식을 높이기 위한 취지로 'Born Digital 세대가 사는 법¹⁰⁾'이라는 주제로 디지털 시민교육 컨퍼런스 개최

<Born digital 세대가 사는 법>

▶ 기조 강연(영상)

- (존 펠프리(John Palfrey) 전 하버드대 교수) Born Digital 세대의 특성과 문제, 부모세대가 어떻게 자녀세대를 디지털 시민으로 성장시킬 것인가에 대한 해법 제시

▶ 1부 '디지털로 똑똑하게 사는 법' 세션

- (비트바이트 안서형 대표) '비속어, 고운말이 되다'는 주제로 스마트폰에서 비속어를 줄이기 위해 개발한 바른말 키패드 앱(App) 사례 발표
- (나희선 샌드박스네트워크 대표) '게임, 교육이 되다'는 주제로 마인크래프트 활용한 동영상 교육 콘텐츠로 160만 명 이상의 구독자 확보한 '도티TV' 사례 공유

▶ 2부 '디지털로 행복하게 사는 법' 세션

- (깨끗한 미디어를 위한 교사 운동 김형태 대표 교사) '미디어, 소양을 더하다'라는 주제로 부모/교사/학생이 함께하는 디지털 리터러시 교육 사례 발표
- (푸른나무 청예단 이종익 사무총장) '디지털, 인성을 더하다'라는 주제로 디지털 시민교육 '사이좋은 디지털 세상' 프로그램 내용 발표
- (카카오 홍은택 수석부사장) '디지털, 감성을 더하다'라는 주제로 AI와 더불어 살게 될 10대를 위한 디지털 감성지능의 필요성 및 해외 교육 사례 발표

▶ 3부 초청 강연 세션

- (카이스트 이광형 미래전략대학원장) '디지털 세상의 미래를 여는 창의력 개발법' 강연

* 본 동향은 카카오 보도자료의 내용을 참조하여 작성

9) <http://blog.kakaocorp.co.kr/616>

10) http://www.kakaocorp.com/pr/pressRelease_view?page=3&group=1&idx=8946

Summary

- 디지털 미디어 유럽 2017은 디지털 시대 달라진 뉴스 환경을 새로운 황금기로 조명하고 디지털 플랫폼과 언론사 간의 균형 있는 관계 재설정을 요청하고 있음

- 세계뉴스미디어협회(WAN-IFRA)가 주최하는 ‘디지털 미디어 유럽 2017’ 컨퍼런스¹¹⁾ (이하 DME 2017)가 4월 24~26일 사흘간 덴마크 코펜하겐에서 개최
- 행사를 개최한 올피폴리티켄후스의 대표 스티 외르스코(Stig Ørskov)는 기조 연설에서 지금은 다양한 기기를 통해 24시간 뉴스 소비가 가능한 ‘저널리즘의 새로운 황금기’ 라는 메시지 전달
 - 유럽에서 디지털 유료 구독자 확보의 돌파구가 열리고 있으며, 고품질 콘텐츠와 이용자가 중심이 되는 자체 플랫폼 구축 전략을 구사하는 저널리즘 스타트업의 약진이 두드러지고 있는 점을 근거로 제시
- 디지털 플랫폼과 언론사 간의 새로운 균형 관계 필요성 역설¹²⁾
 - (하버드 경영대학원 피에코타(Piechota)) 디지털 광고 매출이 언론사가 아닌 플랫폼에 집중되고 있는 문제를 지적하며 언론사는 콘텐츠를 기반으로 광고주를 매개하는 기능을 상실했기 때문에, 과거와 같은 매스미디어 역할에 고집하는 대신 적소 마케팅 전략으로 전환해야 한다는 의견 제시
 - (차트비트 CEO 존 사로프(John Saroff)) 구글 검색 이용자들이 사실적 정보를 더 많이 소비하는 반면, 페이스북을 통해서만 감성적 콘텐츠를 더 많이 공유하지만 페이스북 공유 버튼이 언론사 브랜드 이미지를 구축하는 데 별로 도움이 되지 않으며 소셜미디어가 언론사에 유리한 플랫폼은 아니라고 강조
 - (노르웨이 쉽스테드미디어(Schibsted Media) 선데(Sundve)) 언론사가 검색이나 소셜 플랫폼에 종속된 상태에서 벗어나 인공지능과 개인 추천 알고리즘 같은 새로운 기술을 활용해 독립적인 플랫폼 구축 전략을 취해야 한다고 주장

11) <http://events.wan-ifra.org/events/digital-media-europe-2017>

12) 김선호, 김위근. 2017. "유럽 언론사 새로운 황금기 도전: '디지털 미디어 유럽 2017' 참관기". 『신문과방송』2017년 5월호, pp. 79-83.

Summary

- 스마트폰 및 사회관계망 서비스를 통한 디지털 자기기록은 적극적인 자기표현을 통한 자기브랜드화로 볼 수 있지만, 과시적인 자기노출이자 깊은 정신적 우울감을 초래하는 부정적인 면으로 평가되기도 함
- 소셜네트워크상에서의 자기표현 역시 사회적 과정이기 때문에 자신의 어떤 모습을 드러내고 감추어야 할지를 적절히 판단하고 조절할 필요가 있음

- 스마트폰과 SNS는 자기 자신을 표현하고 타인과 소통하는 일상적 매개체가 됨
 - 셀프 카메라의 줄임말인 ‘셀피(Selfie)’는 2013년 영국의 옥스퍼드 사전에 올해의 단어로 선정되었으며, 다양한 각도에서 자기 자신을 찍을 수 있는 셀카봉은 미국 ‘TIME’ 지가 뽑은 2014년 최고의 발명품 25가지 중 하나로 꼽히기도 함
- 소셜네트워크를 통한 자기표현은 상품의 브랜드 이미지를 만들고 관리하듯이 개인의 관심사와 정체성을 브랜드화 하는 과정으로 볼 수 있음
 - 각종 유명인과 정치인들이 SNS를 통해 자신의 이미지를 관리하고 사회적 이슈에 의견을 적극적으로 드러내는 것 등이 이에 해당함
 - 자기브랜드화는 유명인, 특정 인물뿐만 아니라 일반 대중들에게도 일상화되고 있음
- 그러나, 사회관계망 서비스를 통한 과시적인 자기노출은 심각한 사고를 부를 수 있으며 카페인 우울증¹³⁾ 같은 정서적 문제를 유발할 수 있음
 - 미국 유명 방송인 킴 카다시안 웨스트는 트위터에 반지 자랑 사진을 올렸다가 강도를 당했고¹⁴⁾, 인증 샷을 찍으려 아찔한 높이의 다리 난간에 올라 사진을 찍다 크게 다치거나 죽음에 이르는 사고¹⁵⁾들이 발생함
 - SNS에서 친구수를 늘리기 위해서 모르는 사람에게 ‘친구 초청’을 하는 유행 친구 현상도 있으며 타인의 반응에 과도하게 몰두하는 증세를 관심병 혹은

13) 카페인 우울증은 SNS우울증이라고도 불리며, 카카오톡, 페이스북, 인스타그램 같은 사회관계망서비스에서 다른 사람의 행복한 일상을 보면서 우울해지는 증상을 가리키는 신조어

14) http://www.huffingtonpost.kr/2016/10/04/story_n_12329230.html

15) <http://v.media.daum.net/v/20170406211620601>

관중(관심종자)이라 표현하기도 함

- 지나친 SNS몰입은 타인과의 비교를 통해 박탈감을 느끼는 카페인 우울증 같은 부정적 상태를 초래할 수 있음
- 페이스북이나 트위터 같은 개방형 소셜네트워크의 가식적인 관계에 염증을 느끼는 사람들은 핀터레스트와 같은 특정 주제 혹은 밴드와 같이 특정 집단으로 구성된 버티컬(vertical) 소셜네트워크를 이용하거나 모씨·어라운드·블라인드 같은 익명 네트워크를 이용하기도 함
- 오프라인 대면관계와 마찬가지로 소셜네트워크상에서의 자기표현 역시 사회적 과정이므로 자신의 어떤 모습을 드러내고 감추어야할지를 적절히 판단하고 조절해야 함
 - 특히, 빅데이터 환경에서 자신이 남긴 기록과 흔적은 결코 사라지지 않는다는 사실을 염두에 둘 필요가 있음
- 솔직하고 긍정적인 자기표현은 사회적지지감 및 주관적 만족감을 증진시켜 주지만 페이스북 친구가 너무 많으면 사회적지지감 형성에 오히려 도움을 주지 않는다는 연구¹⁶⁾ 결과도 있음
 - 이는 친구의 수보다는 친구의 질이 중요하며 다른 것을 희생하면서 구축한 과도한 친구맺기는 도움이 되지 않음을 시사
- 페이스북에 게시된 타인의 글이 갖는 사회적 비교¹⁷⁾ 혹은 감정이전 효과를 조사한 연구¹⁸⁾들에 의하면 자기보다 나은 상태에 있는 사람의 게시물이라도 자기도 이처럼 될 수 있다고 생각하거나 게시자의 유쾌한 감정이 나에게로 전이될 수 있다면 나의 안녕감과 만족감을 증진시킬 수 있다고 함
 - 따라서 자신의 긍정적인 면을 보여주는 게시물이라도 어떻게 표현하고 받아들이느냐에 따라 상대방의 질투심과 좌절감을 조장하지 않을 수 있음을 의미

16) Kim, J., J. Lee 2011. The Facebook Paths to Happiness: Effects of the Number of Facebook Friends and Self-Presentation on Subjective Wellbeing-Being Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking V14, N6

17) Kang, Seok, etc. 2013. Facebook comparisons among adolescents: how do identification and contrast relate to wellbeing? Asian Journal of Information and Communications V5 N2:1-21

18) 김선정, 김태용, 2012. SNS 콘텐츠의 감성이 사용자의 감정상태에 미치는 영향:페이스북 뉴스피드를 중심으로, 사이버커뮤니케이션학보 29권 1호: 5-47

- 소셜네트워크서비스를 적절하게 활용하기 위해서는 페이스북의 병폐를 소개하는 블로그에 게시된 ‘페이스북이 해로운 10가지 이유’¹⁹⁾를 참고

<페이스북이 해로운 10가지 이유>

- ▶ **1. 지나친 간섭**
 - 나의 성향을 자의적으로 판단하여 특정 친구, 게시물, 상품만을 나에게 보여준다.
- ▶ **2. 관계를 망친다**
 - 페이스북에 올려진 과거 사진이나 게시물 때문에 새로 만난 사람과의 관계가 깨어지기도 하고, 진행되고 있는 관계에 대한 과도한 게시는 서로에 대한 신뢰를 손상시키거나 상대방의 감정을 상하게 할 수 있으며 상대방에 대한 지나친 기대를 조성할 수도 있다.
- ▶ **3. 잘못된 정보 제공**
 - 페이스북이 제공하는 가짜 혹은 불필요한 정보는 나를 불필요한 곳에 관심을 쏟게 만들며, 또한, 페이스북이 제공하는 정보의 진위를 판단할 수 있는 검증된 방법이 없다.
- ▶ **4. 공유로 인한 불편**
 - 페이스북이 점차 자신이 창작한 내용물의 게시공간에서 게시 공유 공간으로 변하면서 내가 게시한 내용물이 언제 어떻게 누가 재사용할지 알 수 없으므로 자신의 안전 및 보안 그리고 안녕을 위해서 게시해서는 안 되는 것들이 많다.
- ▶ **5. 자료의 익명 처리**
 - 페이스북에서는 많은 합성된 자료가 유통되지만 합성자료는 원자료의 출처를 밝히지 않는다. 따라서 나의 자료와 정보가 어떻게 합성되어 활용될지 알 수 없다.
- ▶ **6. 비교로 인한 좌절**
 - 페이스북에서는 모두가 자신의 매력적인 부분만을 보여주려고 하기 때문에 자기 자량이 넘쳐난다. 하지만 남들의 이런 모습과 자신과의 비교는 좌절감과 상처를 낳는다.
- ▶ **7. 페이스북 해킹**
 - 페이스북의 계정을 해킹하는 것은 범죄이지만 현실에서는 어려운 일이 아니다. 페이스북의 무관심 속에 개인 사생활이 무방비로 해커에게 노출되어 있으며 이것 때문에 많은 사람들이 페이스북을 떠나고 있다.
- ▶ **8. 광고**
 - 친구를 찾고 사귀는 공간이 이제는 대부업체 광고, 정치 광고, 선정적 광고들로 넘친다. 사람들은 물건을 사기 위해서가 아니라 친구가 어떻게 지내는지 알고 싶어서 페이스북을 이용하지만 광고 홍수에 짜증을 낸다.
- ▶ **9. 개인브랜드화**
 - 페이스북이 정보공유의 장소라기보다는 자신을 과시하는 장소가 되어, 타인에게 도움이 되는 정보를 공유하기보다는 타인의 짜증에도 아랑곳 하지 않고 자기 브랜드화에만 몰두하고 있다.
- ▶ **10. 위험한 개인정보 노출**
 - 페이스북은 이용자가 공개를 원하지 않으면 개인정보를 타인에게 제공하지 않는다고 하지만 이는 사실이 아니다. 페이스북에서 사적으로 나눈 대화 내용도 더 이상 사적인 것이 아니므로 게시하기 전에는 반드시 2번 이상 생각을 해야 한다.

19) <http://sickfacebook.com/facebook-sickness-frustration/>

Summary

- 2017 ITU(국제전기통신연합) 뉴스 매거진²⁰⁾에서는 '인공지능을 통한 지속가능한 발전 목표의 촉진'이란 주제의 글 게재
- 인공지능은 잠재적으로 2017년 UN의 지속가능한 발전 목표(SDG : Sustainable Development Goals)의 가장 강력한 촉매제 중 하나이며, 인공지능을 통해 SDG를 가능하게 하는 17가지의 사용 사례 제시

- ITU(국제전기통신연합) 뉴스 매거진에 REDDS 벤처 투자 파트너의 스테펜 이바라키(Stephen Ibaraki)의 '인공지능을 통한 지속가능한 발전 목표의 촉진' 글 게재
- AI는 잠재적으로 유엔 지속 가능 발전 목표(SDGs : Sustainable Development Goals)의 가장 강력한 촉매제 중 하나라고 말하며 SDG를 위한 인공지능 사용 사례 17가지를 제시함

<AI for global good – Accelerating the SDGs>

**SDG 1: No poverty**

AI will provide real-time resource allocation through satellite mapping and data analysis of poverty.

**SDG 2: Zero hunger**

Agriculture productivity is increased through predictive analysis from imaging with automated drones and from satellites. Nearly 50% of crops are lost through waste, over consumption and **production inefficiencies**. Livestock production losses are 78%.

**SDG 3: Good health and well-being**

Preventative healthcare programs and diagnostics are significantly improved through AI leading to new scientific breakthroughs. There are 8 billion mobile devices with smartphone cameras being used to diagnose heart, eye and blood disorders; microphone and motion sensors yielding insights into bone density and osteoporosis – and managing cancer, diabetes and chronic illness remote care.

SDG1: 빈곤 퇴치

인공지능은 인공위성 지도작성과 빈곤 데이터 분석을 통해 실시간 자원 배분을 제공 할 것이다.

SDG2 : 기아 퇴치

자동화된 무인 비행기와 인공위성을 이용한 이미징 예측 분석을 통해 농업 생산성이 향상된다. 약 50%의 농작물이 음식쓰레기, 과잉소비 및 생산 비효율성 때문에 손실된다. 가축 생산 손실은 78%이다.

SDG3 : 건강과 복지 향상

AI를 통해 예방의료 프로그램 및 진단이 크게 개선되어 새로운 과학적 발전을 이끈다. 심장-눈 및 혈액 질환을 진단할 수 있는 카메라가 장착된 80억 개의 모바일 장치가 있다. 마이크와 모션센서는 골밀도와 골다공증을 측정할 수 있으며, 당뇨병과 만성질환 원격진료를 관리할 수 있다.



SDG 4: Quality education

Virtualized, intelligent mentors and responsive personalized learning is revolutionizing education, and improving participation and outcomes – all powered by AI. Online providers such as [Coursera](#) have AI-produced granular information for effective learning. [Big data analysis](#) is improving graduation rates of low-income and first-generation college students by 30%, spotting warning signs before dropout to allow targeted interventions.



SDG 5: Gender equality

By identifying and correcting for gender bias, further automating/augmenting tasks, AI is empowering women for growth and new opportunities.



SDG 6: Clean water and sanitation

The Internet-of-Things (IoT) and sensors feeding into the AI of Everything are predicting sanitation and consumption patterns for improved safe water and sanitation provisioning.



SDG 7: Affordable and clean energy

Green energy in all its forms is continuously improving for increased output and more efficiency by AI real-time analysis.



SDG 8: Decent work and economic growth

Despite legitimate concerns about automation replacing jobs, AI augmentation and targeted automation with intelligent devices can improve the work environment, increase productivity, and be a significant driver of economic growth.



SDG 9: Industry innovation and infrastructure

New hybrid manufacturing incorporating AI, IoT sensors, and 4D printing is reshaping industries, representing the 'A Triple C', and yielding exponential innovation unprecedented in world history.



SDG 10: Reduced inequalities

Human augmentation using AI-inspired devices both internally and externally provides super senses and knowledge, enhanced physical capabilities, and corrects disabilities yielding a more equal and inclusive society.



SDG 11: Sustainable cities and communities

The AI of Everything, the digital AI mesh, fed by the ubiquitous IoT, smart devices, and wearables, is already impacting smart cities and helping to create sustainable communities.

SDG4 : 품질 교육

가상화, 지능형 멘토와 반응 맞춤 학습은 교육혁명을 일으키고, 모두가 참여하는 AI를 통해 참여 및 학습효과를 향상한다. Coursera와 같은 온라인 교육업체는 효과적인 학습을 위해 인공 지능으로 생산된 세부 정보를 제공한다. 빅데이터 분석은 대상별 차별화된 개입과 중도포기에 대한 사전경고를 통해서 저소득층 및 1세대 대학생의 졸업률을 30% 향상시킨다.

SDG5 : 성 평등

성 차별을 확인·교정하고, 업무 자동화 및 확산을 통해서, 인공지능은 여성들의 성장과 새로운 기회에 힘을 실어 줄 수 있다.

SDG6 : 깨끗한 물과 위생

'모든 것의 인공지능'에 활용되는 IoT (Internet-of-Things)와 센서는 안전한 식수 및 위생 설비 개선을 위한 위생 및 소비 패턴을 예측한다.

SDG7 : 저렴하고 깨끗한 에너지

AI를 통한 실시간 분석이 모든 형태의 녹색 에너지의 생산량과 효율성을 향상시킨다.

SDG8 : 양질의 업무와 경제 성장

자동화로 인한 고용 감소의 우려에도 불구하고 AI 활용 및 지능 장치를 통한 선별적인 자동화는 작업환경을 개선하고 생산성을 높이며 경제 성장의 중요한 원동력이 될 수 있다.

SDG9 : 산업 혁신과 인프라

인공지능, IoT 센서 및 4D 인쇄를 통합한 새로운 하이브리드 제조는 'A Triple C'*를 대표하는 산업을 재구성하고 세계 역사에 유례없는 기하급수적인 혁신을 제공한다.

* A : Automation(자동화)

C : Compression(시간압축)

Convergence(융합), Connectivity(연결)

SDG10 : 불평등 감소

인공지능 직관을 활용한 내·외부 장치를 사용하는 인류의 증가는 초감각 및 지식, 향상된 신체 기능을 제공하고 신체적 장애를 극복하여 더 평등하고 포괄적인 사회를 만들어낼 수 있다.

SDG11 : 지속가능한 도시와 지역사회

유비쿼터스 IoT, 스마트 장치 및 웨어러블을 활용하는 모든 것의 인공지능과 디지털 인공지능 메쉬는 이미 스마트 도시에 영향을 미치고 있으며 지속 가능한 커뮤니티를 창출하는 데 도움이 된다.



SDG 12: Responsible consumption and production

AI is yielding optimal consumption and production levels with vertical green farms, eliminating waste, and vastly improving yields and resource efficiency.



SDG 13: Climate action

Climate change data analysis and climate modeling infused with AI predicts climate-related problems and disasters.



SDG 14: Life below the water

Pattern recognition can track marine-life migration, population levels, and fishing activities to enhance sustainable marine ecosystems and combat illegal fishing.



SDG 15: Life on land

Pattern recognition, game theory, and wide applications of computer science can track land-animal migration, population levels, and hunting activities to enhance sustainable land ecosystems and combat illegal poaching.



SDG 16: Peace, justice, and strong institutions

Thoughtful application of AI can reduce discrimination, corruption, and drive broad access to e-government, personalized, and responsive intelligent services. AI can significantly stay ahead of global cyberthreats, the **Cyber Kill Chain**, in a manner not possible before.



SDG 17: Partnerships for goals

Multi-sectoral collaboration is essential for the safe, ethical, and beneficial development of AI. ITU is working with other United Nations agencies, and the **XPRIZE Foundation**, to organize the **"AI for Good Global Summit"** in Geneva, Switzerland, from 7 to 9 June. The summit will bring together governments, industry, academia and civil society to explore the responsible development of human-centric AI in solving humanity's grand challenges, including accelerating the all-important SDGs.

SDG12 : 책임있는 소비 및 생산

AI는 수직형 녹색농장으로 최적의 소비 및 생산수준을 산출하여 낭비를 없애고 수확량 및 자원 효율성을 크게 향상시킨다.

SDG13 : 기후 행동

기후 변화 데이터 분석 및 인공지능을 활용한 기후 모델링은 기후 관련 문제와 재난을 예측한다.

SDG14 : 해양 생태계

패턴 인식은 해양 생태계의 이동, 인구 수준 및 어획 활동을 추적하여 지속 가능한 해양 생태계를 강화하고 불법 어업에 대처할 수 있다.

SDG15 : 토지 생태계

패턴인식, 게임 이론 및 컴퓨터 과학의 광범위한 응용은 지속 가능한 토지 생태계를 강화하고 불법 밀렵 방지를 위해 육지 동물의 이동, 인구 수준 및 사냥 활동을 추적 할 수 있다.

SDG16 : 평화, 정의, 강력한 기관

인공지능의 신중한 적용은 차별과 부패를 줄이고, 전자 정부 접근을 가능하게 하고 개인화되며, 반응이 빠른 지능형 서비스에 대한 광범위한 접근을 가능하게 한다. 인공 지능은 전에는 가능하지 않은 새로운 방식으로 지속적·체계적 사이버 위협인 **Cyber Kill Chain**을 대처할 수 있다.

SDG17 : 목표를 위한 파트너십

다분야 협력은 인공지능의 안전하고 도덕적이며 유익한 개발에 필수적. ITU는 6/7~9일까지 스위스 제네바에서 개최된 "Good AI를 위한 Global Summit"을 위해 다른 유엔기구들과 XPRIZE 재단과 협력한다. 이번 정상회담은 정부, 산업계, 학계 및 시민 사회를 하나로 묶어 모든 중요한 SDG를 가속화하는 등 인류의 거창한 도전 과제를 해결하는 인간 중심 인공지능의 책임 있는 개발을 모색 할 것이다.

- 단, 인공지능은 잠재력이 있기 때문에 어려운 문제를 해결할 수도 있지만 윤리적인 문제가 있을 수 있으므로 책임 규정이 필요
- 유럽 의회(European Parliament)는 노동력에 대한 로봇의 영향을 고려하고 로봇의 안전하고 윤리적 이용을 위해 공학자, 제조자, 이용자 등이 지켜야 할 로봇 윤리 헌장 제정을 촉구

- 세계적인 컴퓨팅 학회 ACM은 최근 AI가 만든 편향된 정보를 피하고 알고리즘의 투명성과 책임성을 높이기 위한 7가지 원칙²¹⁾을 발표

<알고리즘의 투명성과 책임을 위한 7가지 원칙>

▶ 인식

- 인공 지능의 소유·설계·구축·사용자 및 다른 이해관계자들은 인공지능의 설계, 구현, 사용 과정에서 편견이 발생할 가능성뿐만 아니라 이런 편견이 개인과 사회에 미칠 위험에 대하여도 인식해야 한다.

▶ 접근 및 보상

- 규제 당국은 알고리즘으로 생성된 정보에 의해 부정적 영향을 받은 개인과 단체가 항의와 보상 요구를 가능하게 하는 매커니즘의 채택을 장려해야 한다.

▶ 책임

- 인공지능 서비스 제공기관은 알고리즘이 어떻게 결과를 산출하는지 자세히 설명할 수는 없더라도 채택한 알고리즘에 의한 결정에 대해 책임을 져야 한다.

▶ 설명

- 알고리즘 의사결정을 사용하는 시스템 및 기관에게 알고리즘의 수행 과정과 이에 의해 도출되는 특정 결과에 대한 설명서를 작성할 것을 장려한다. 이것은 공공 정책 환경에서 특히 중요하다.

▶ 데이터 출처

- 알고리즘 구축자는 학습 데이터를 수집하는 방법뿐만 아니라 인간 또는 알고리즘에 의한 데이터 수집 과정이 초래할 수 있는 편견도 함께 설명해야 한다. 공공에 의한 데이터의 철저한 검토가 잘못을 수정하기 위해 꼭 필요하다. 그러나, 프라이버시에 대한 우려, 영업비밀 보호, 혹은 분석 정보의 노출로 악의적 행위자가 시스템을 악용할 수 있는 가능성 등은 자격을 갖추고 허가받은 개인들에게만 접근을 허용하는 것을 정당화 할 수 있다.

▶ 감사 기능

- 분석 모델, 알고리즘, 데이터 및 의사 결정은 유해성이 의심되는 경우 감사할 수 있도록 기록·보존해야한다.

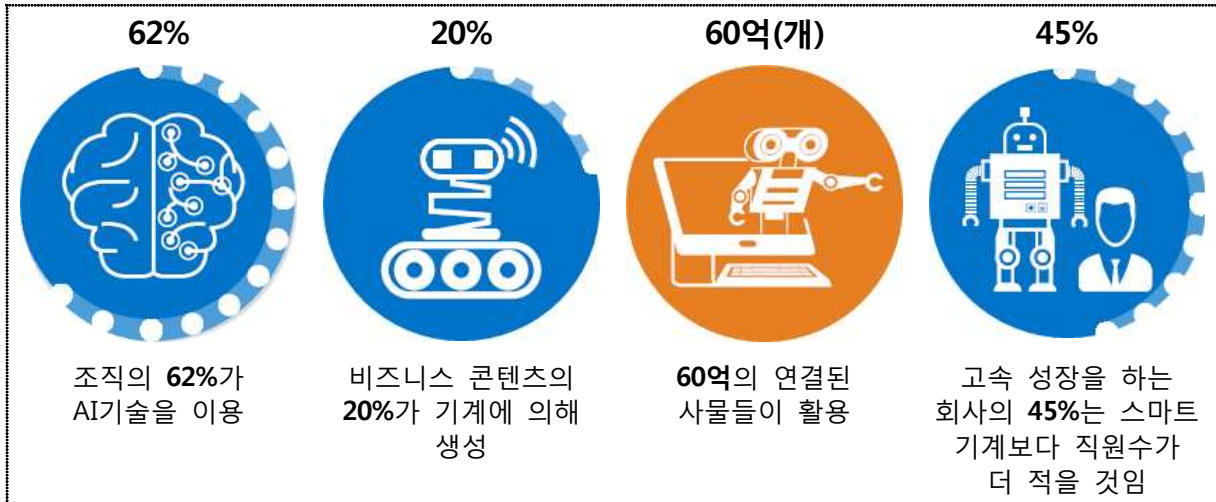
▶ 검증 및 테스트

- 기관은 그들이 채택한 모델의 타당성을 확보하기 위해 엄격한 방법을 사용해야하며, 그 방법과 결과를 문서화해야 한다. 특히, 그들은 자신 모델이 차별로 인한 해를 초래하는지를 평가하고 판단하기 위한 테스트를 반복적으로 수행해야 한다. 기관에게는 그러한 테스트 결과를 공개하도록 장려해야 한다.

21) https://www.acm.org/binaries/content/assets/public-policy/2017_usacm_statement_algorithms.pdf

< 2018년까지 인공지능에 따른 예측²²⁾ >

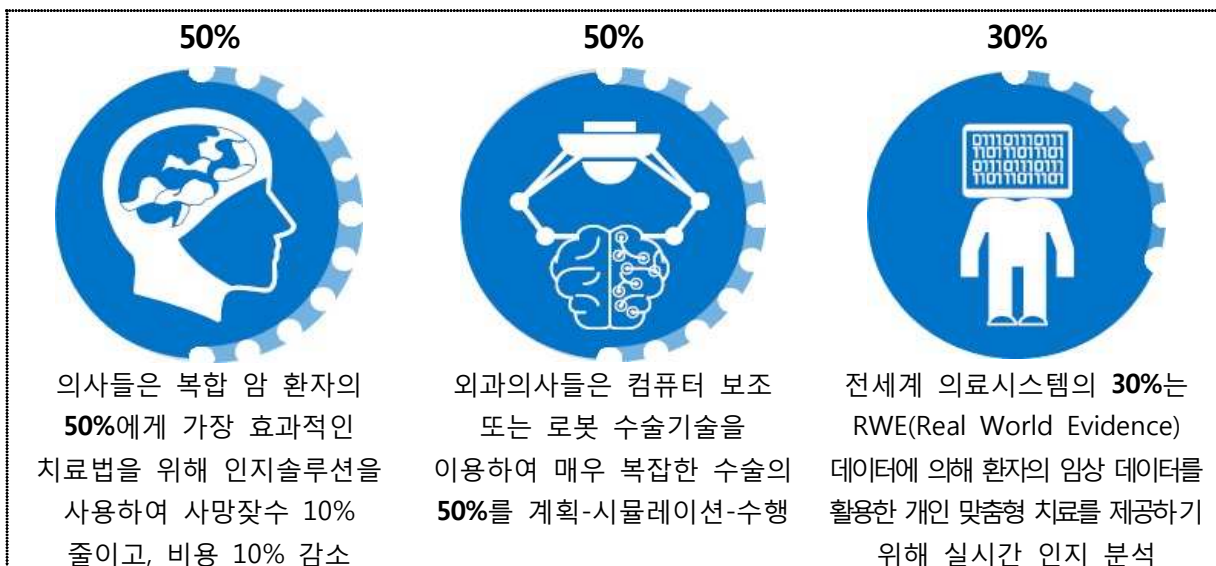
▶ 기업과 가정에서는



▶ 직장에서는



▶ 건강분야에서는



22) Gartner; Narrative Science; IDC

아인세 소식 1

'정보문화의 달' 30주년 기념식 개최

- '지능정보사회, 기술을 담고 사람을 품다' 라는 주제로 제30회 정보문화의 달 기념식 개최(6.1)
 - 창의적인 정보문화 확산과 소외계층 정보격차 해소에 기여한 서울대 이상목 교수 등 17명이 유공자로 선정돼 포상을 받음
 - 기념식과 함께 지능정보사회의 윤리적 대응을 주제로 한 한·중·일 전문가 컨퍼런스, 정보문화 관련 기획전시 등 다양한 체험 행사 진행
 - '함께 즐겨요, 아름다운 인터넷 세상' 아인세 DREAM 프로젝트 전시부스 등 인터넷윤리 사업 및 관련 교육영상을 많은 관람객들에게 홍보



<'아름다운 인터넷 세상' 전시 부스 1>

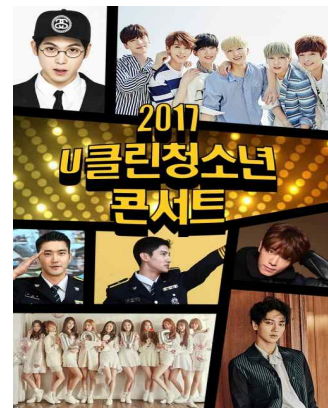


<'아름다운 인터넷 세상' 전시 부스 2>

아인세 소식 2

U클린 청소년 콘서트 개최

- 머니투데이와 한국정보화진흥원 주최 '2017 U클린 청소년 콘서트' 서울 여의도 한강공원 멀티플라자(이벤트 광장)에서 개최(5.27)
- 사이버 폭력의 심각성을 자연스럽게 고민할 수 있는 기회를 마련하기 위해 준비된 행사로 예성, 매드클라운, 서울경창철 홍보단 '호루라기' 등의 공연으로 구성



< 2017 U클린 청소년콘서트 포스터 >

- '한국인터넷드림단' 학생 120여명이 본공연 시작 전 여의도 한강공원을 돌며 사이버 예절 정착을 위한 거리캠페인을 진행하였고, 행사장 주변 부스에서는 올바른 인터넷 활용과 역기능 해소를 위한 다양한 프로그램 진행

아인세 소식 3

‘제1기 대학생 인터넷드림단’ 발족

- 방송통신위원회와 한국정보화진흥원은 5월 20일 한국정보화진흥원 서울청사에서 ‘제1기 대학생 인터넷드림단’ 발대식 개최
 - 대학생 인터넷드림단은 인터넷 윤리의식을 개선하고 바람직한 인터넷 윤리문화 확산을 선도하는 역할을 수행하며 공모를 통해 10개팀(12개 대학) 48명이 선발됨
- 방송통신위원회는 초·중·고등학생을 대상으로 인터넷드림단을 운영해왔으나 올해는 대상 범위를 대학생까지 확대해 사용자제작콘텐츠(UCC) 동영상, 웹툰 등 다양한 인터넷 콘텐츠를 직접 제작하고 알리는 데 주력할 예정

행사안내 1

2017 인터넷드림 창작동요제 · 음악제

- 아름다운 인터넷 세상의 중요성을 음악을 통해 체감할 수 있는 창작동요제 및 음악제가 “우리가 함께 만드는 아름다운 인터넷 세상” 이란 주제로 개최될 예정
- 분야는 창작동요제 · 음악제 각각 작사 · 작곡분야와 가창 분야로 진행
 - (창작동요제) 6월 7일 ~ 8월 27일(접수) → 8월 31일(예선 심사) → 9월 1일(심사결과발표) → 9월 20일(본선, KBS아트홀)
 - (창작음악제) 7월 3일 ~ 9월 3일(접수) → 9월 14일(예선 심사) → 9월 18일(심사결과발표) → 10월 19일(본선, KT체임버홀)
- 접수는 ‘www.아름다운세상.kr’ 홈페이지에서 가능하며 홈페이지에서 참가신청서를 다운로드 받아 작성 후, 이메일 접수
 - (창작동요제) ainse2017@naver.com
 - (창작음악제) mufe2017@naver.com



<창작동요제 및 음악제 포스터>

행사안내 2

2017 아름다운 인터넷 세상(아인세) 주간 선포식 및 주간행사

- 방송통신위원회와 한국정보화진흥원에서는 건전하고 안전한 인터넷 이용문화 확산 및 범국민적 공감대 형성을 위한 목적으로 ‘2017 아인세 주간 선포식 및 주간행사’를 9월 4일(월) KBS아트홀에서 개최 예정
- 부대행사로 그간의 창작콘텐츠 공모전 수상작 전시 부스 운영, VR·AR 체험존, 대형 아인세 퍼즐판 맞추기 등 참석자 참여형 이벤트 운영 예정
- 9월 4일부터 16일까지 아름다운 인터넷 세상 주간으로 정하고 전 국민 대상 거리캠페인, 온·오프라인 이벤트, 유·아동, 초·중·고, 성인 등 대상별 찾아가는 인터넷 윤리교육을 집중적으로 실시
- 거리캠페인은 지역 시민을 대상으로 서울, 대전, 대구, 광주, 부산 등 5개 권역에서 캠페인을 실시할 예정이며, 온·오프라인 이벤트는 전 국민이 참여가능

< 2017 아인세 주간 선포식 및 주간행사 개요 >

- ▶ (주제) 우리가 함께 만드는 아름다운 인터넷 세상!
- ▶ (일정) 주간선포식 2017.9.4.(월), 주간행사 2017.9.4.(월)~9.16(토)
- ▶ (장소) KBS아트홀(여의도 소재)
- ▶ (주최/주관) 방송통신위원회/한국정보화진흥원

<주간 선포식 프로그램(안)>

구분	시 간	소요시간	주요내용
1부	14:00~14:05	5분	오프닝 퍼포먼스
	14:05~14:08	3분	개회선언 및 국민의례
	14:08~14:14	6분	개회사, 환영사, 축사
	14:14~14:20	6분	창작동요제 수상팀 공연
	14:20~14:30	10분	주간 선포식 퍼포먼스
	14:30~14:40	10분	기념촬영 및 폐회선언
2부	14:50~15:00	10분	이야기가 있는 '마술공연'
	15:00~15:30	30분	아름다운 인터넷 세상 '뮤지컬 공연'

- ▶ 본 자료는 NIA 사이버윤리팀에서 인터넷윤리 동향 및 주요 소식을 월간으로 제공하는 인터넷윤리 동향서비스입니다.
- ▶ 본 자료의 내용은 NIA 홈페이지(<http://www.nia.or.kr>), 아름다운인터넷세상(www.아인세.kr) 홈페이지에서 볼 수 있으며, 내용의 무단전재나 복제를 금합니다.
- ▶ 본 보고서의 내용은 NIA의 공식 견해와 다를 수 있습니다.
- ▶ 자 문 : 윤명희(숭실대 초빙교수), 조희정(서강대 책임연구원), 윤미선(서울여대 전임연구원)
- ▶ 본 내용에 대한 문의나 제안사항은 아래로 연락주시기 바랍니다.
 - 문의 : NIA 사이버윤리팀 조정문 수석연구원, 최현미 선임연구원
(053-230-1372, cmcho@nia.or.kr), (053-230-1363, baechew@nia.or.kr)