

홍익대학교 2012학년도 수시1차 모집
논술고사 문제지 (인문계열) <오전>

지원학부(과)		수험번호	성명
---------	--	------	----

<유의사항>

1. 답안에 제목을 쓰지 마십시오.
2. 모든 답안은 하나의 완결된 글의 형식으로 쓰십시오.
3. 각 문제마다 요구하는 글자 수(700±100자)를 초과하거나 미달하는 경우에는 감점합니다.
4. 제시문의 문장을 그대로 옮겨 쓰는 경우에는 감점합니다.
5. 수험생의 신원을 드러내는 표현이나 불필요한 표시가 있는 답안은 0점으로 처리합니다.
6. 답안의 작성 및 수정은 반드시 본교에서 지급한 청색 볼펜만을 사용하여야 하고, 수정액이나 수정테이프는 사용할 수 없습니다.
7. 세 문제 모두에 답해야 하며, 지원계열별 해당 문제의 배점은 그 외 문제의 2배입니다.

【문제 1】 제시문 (가)~(라)는 미디어와 개인 및 사회에 대한 문제를 다루고 있다. 제시문 (가)에 나타난 시각을 토대로 제시문 (나)~(라)를 비판적으로 분석하십시오. (700±100자)
[문과대학, 사범대학 및 예술학과 지원자에게는 타 문제의 2배의 배점]

제시문 (가)

머드(MUD)*는 새로운 종류의 가상 게임이자 새로운 형태의 공동체이다. 텍스트 기반의 머드 게임은 참여자들이 협력해 문학 작품을 만들어 내는 공동 창작실이기도 하다. 참여자들은 모두 작가가 할 수 있다. 그들은 또 게임이라는 미디어의 소비자이면서 동시에 생산자이다. 그들은 게임에 참여하여 글을 쓰고, 행위 예술을 보여 주며, 가상의 거리에서 즉석 공연을 벌인다. 하지만 머드에는 이런 것만으로 설명할 수 없는 다른 요소가 숨어 있다.

머드 작가들은 텍스트를 창작할 뿐 아니라 자기 자신의 자아도 구축한다. 다른 참여자들과 상호 관계를 맺으며 새로운 자아를 형성하는 것이다. 한 참여자는 이렇게 말했다. “머드 게임 속에서 자신이 맡은 인물은 자기 자신일 수도 있고 아닐 수도 있어요. 어떤 때는 둘 다 되기도 하죠.” 다른 참여자는 원하는 대로 자신을 가장해 볼 수 있다고 말했다. 실제 자기 자신과 유사하던 전혀 다른 사람이 되든, 그 인물을 원하는 대로 만들어 간다는 것이다. 또 완벽한 익명의 세계 속에서 서로 관계를 맺는다.

머드 안에서 한 사람의 신체적 특징은 오로지 텍스트 묘사에 의해서만 드러난다. 똥똥이가 훌쩍이가 되고 미인이 평범한 사람으로 바뀌며 멧덩구리가 아주 지혜로운 철학자가 되는 곳이다. 머드의 익명성 때문에 사람들은 자기 자신을 다양한 모습으로 바꿔 볼 수 있고, 이런 저런 방법으로 그전보다 훨씬 다양한 자아를 실험한다. 이들은 가상 인격 체험이 자아에 적잖은 영향을 끼친다는 점에 공감하는 사람들이다. 새로운 자아에 도전하는 과정에서 지금까지 몰랐던 여러 측면이 드러날 기회도 생긴다. “인격과 자아의 문제에 흥미를 갖게 됐어요. 배

우가 아닌 다음에야 여기서처럼 가면을 써 볼 기회가 있겠습니까? 일상에서도 우리가 매일 매일 어떤 종류의 가면을 쓰고 살아가는 건 아닌지 생각해 볼 필요가 있어요.” 여러 사람들이 가상공간에서 가상 인격을 체험하면서 현실에서 당연시해 온 일을 다시 한번 생각해 보게 되었다고 고백하였다.

머드나 사이버 공간에 다중 인격 장애 환자들이 급증한다거나 머드 이용자들이 다중 인격 장애 증세를 갖고 있다고 말하려는 것은 아니다. 또 머드 게임이 인격 분열을 체험하는 과정이라는 의미도 아니다. 내가 말하고자 하는 바는 사이버 인격을 포함해 우리 문화 속에 다중성을 표출할 기회가 늘면서 전통적인 자아관을 다시 생각해 볼 계기가 마련됐다는 것이다.

* 머드: MUD, Multi-User Domain

제시문 (나)

나는 내 삐삐를 꺼내 만지작거리 보았다. 삼만 원이면 살 수 있는 보급형 삐삐였다. 검은색 바탕에 뭉툭하고 멋없는 디자인으로 시계 기능이 없는 것은 당연하고 오로지 자신을 호출한 전화번호만 찍히는 가장 단순한 형태의 호출기였다. 게다가 요즘처럼 늘 집에 처박혀 글에 매달리는 때에는 별 소용됨이 없이 한 달에 만 원가량의 요금만 까먹는 애물이었다.

이 삐삐를 저 여자에게 쥐버린다면, 이라는 생각이 떠오른 것도 그때였다. 바로 그것이다. 나는 들뜨기 시작한다. 만약 삐삐만 덤석 안겨 주고 그냥 내려 버린다면? 필경 저 여자는 당황할 것이다. 하지만 그렇다 해도 저 삐삐를 버리지는 못할 것이다. 웬지 께름칙하지 않은가. 그리고 저 여자는 삐삐의 번호를 알 수 없으므로 자기 것으로 할 수도 없다. 오로지 저 삐삐는 나로부터 오는 신호만을 기다리게 되는 것이다. 흥분을 느꼈다. 내 일생 동안 한 번도 그런 존재를 소유해 본 적이 없기 때문이다. 나로부터 발신되는 신호만을 수신하도록 운명 지어진 존재를 말이다. 아마 그녀도 금세 자신의 운명을 깨닫게 될 것이다. 그 삐삐를 버릴 수 없으며, 남은 일은 그 삐삐의 신호가 울리기만을 기다리는 것뿐이라는 사실을.

다음 정차할 곳은 동대문, 동대문역입니다. 내리실 문은 왼쪽입니다. 이제 한 정거장 남은 것이다. 삐삐를 쥔 내 손에 땀이 맺히기 시작했다. 무슨 말을 하며 이 삐삐를 전해 주어야 하나? 연락 드리겠습니까? 이걸 좀 이상하다. 호출하겠습니다? 이것도 마음에 들지 않는다. 늘 이런 순간만 되면 나의 언어들은 모두 어디론가 사라져 버리거나 아니면 무질서하게 돌아다닌다. 무슨 말을 해야 하나?

제시문 (다)

오늘날의 과학 기술은 공간을 축소했다. 교통과 대중 매체의 발달, 도시화로 인한 밀집 상태는 사람과 지구, 사람과 사람, 사람과 사물의 거리를 좁게 만들었다. 이것은 또한 사람이 사는 환경의 반영인 사람의 마음에서도 공간을 좁혔다. 가속화되는 소비문화는, 소비되고 쓰레기가 되는 물건의 쉼 새 없는 회전으로 우리 삶의 공간과 함께 우리 마음에 물건의 과포

화 상태를 만들어 냈다. 끊임없는 공간의 이동, 사물의 순환, 작업의 능률화를 위하여 빈틈 없이 짜여진 시간과 공간과 함께 밀집 상태가 되어 반성과 관조의 시간을 허용하지 않는다. 사람들은 오늘의 세계를 정보의 세계라 하고 이것이 커다란 인지 발달의 증표이며 도구인 양 이야기한다. 그러나 정보화의 효과는 우리의 내면 공간을 파괴한다. 참다운 지적 작용, 정신 작용 또는 감정 작용은 다른 모든 인간 활동과 마찬가지로 일정한 행동 공간을 필요로 한다. 빠른 속도로 공급되고 사라지는 정보는 참다운 생각과 느낌을 갖도록 하기보다는 우리에게 빠른 반응만을 허용하고 또 그렇게 하도록 계획된 것이다. 우리의 반응은 알 수 없는 조종의 전략에 의하여 지배된다. 사람이 정보 교환 속에서 자기를 느꼈을 때, 즉각적으로 반응해야 하는 숨은 게임의 한 파트너로서 자기를 인식하는 것일 뿐이다. 우리에게서 자기로 돌아가서 자신을 되돌아 볼 여유가 주어지지 않는다. 자기와 자기 사이에 끼어드는 것은 상황을 즉각적으로 결정하는 게임이며 또 게임에 대응하는 전략적 사고이다. 사람이 자극과 반응의 자동 체계인지 아닌지는 분명하지 않지만, 적어도 전자화된 세계에서 사람은 그런 존재로 만들어지고 있다. 그리하여 우리 자신의 물음을 묻고, 우리 자신의 사실을 규정하고 만들어 가며, 우리 자신의 사고와 동기를 되돌아보는 것이 불가능해진 것이다.

제시문 (라)

미디어는 최상의 정보 체계를 형성하고 있다. 사건을 포착하여 전파할 수 있는 촘촘한 망이 지구의 표면을 뒤덮고 있는 것이다. 기자와 리포터들은 세계 각지에서 새롭게 발생하고 있는 문제들 속으로 잠입해 들어간다. 우리는 생성 중인 역사를 실시간으로 보거나 알 수 있다. 이제 지구라는 행성은 우리가 매 순간 응시할 수 있는 푸른 오렌지가 된 것이다. 그런데도 우리에게 이 행성은 모종의 구름으로 뒤덮여 있는 것처럼 보인다. 그것은 우리로 하여금 정보의 부족과 정보의 과잉에, 모자람과 넘침에 동시에 시달리도록 하는 구름이다.

왜 정보의 과잉을 우려할 수밖에 없는가? 미디어의 망을 통해 연속하여 밀려드는 사건들이 앞선 사건들을 밀어낸다. 우리는 사건을 음미해 볼 겨를도 없이 끊임없는 사건들의 물결 속에 휩쓸린다. 정보 과잉이 정보 자체를 질식시키는 것이다. 우리는 정보가 보여 주는 사건의 윤곽을 바라보고 지각하는 대신, 눈먼 자들처럼 정보의 구름 속을 헤매고 있다. 기아, 곤경, 파멸, 재난에 대한 충격적인 이미지들이 쉴 새 없이 우리 마음속에 떠오르면, 이 이미지들은 이내 포화 상태에 이르고, 우리를 지겹게 할 뿐만 아니라, 그 자체가 진부한 것이 되어 버린다. 적당한 양의 정보는 사물의 형태를 알게 해 주는 반면, 정보 과잉은 우리를 일종의 무정형의 상태에 빠져들도록 하는 것이다.

그런데 정보 과잉과 정보 부족이 결코 양립 불가능한 것은 아니다. 놀랍게도 지구의 몇몇 대륙들은 정보 부족 때문에 그 전체가 다시 미지의 지역이 되고 있다. 과거의 많은 지리학적 공백은 미디어의 망을 통해 메워졌지만, 그에 못지않은 광대한 지역들이 사회적·정치적 침묵으로 뒤덮여 허구적 정보의 지역권이 되고 있다.

【문제 2】 제시문 (마)에 나타난 집단지성의 개념 요소를 제시문 (바)와 (사)에 적용하여 분석하고, 개인과 집단지성과의 관계를 논하시오. (700±100자) [경영대학 및 경제학부 지원자에게는 타 문제의 2배의 배점]

제시문 (마)

집단지성은 수많은 다른 개인들과의 소통과 협업을 통해 한 개인이 가질 수 있는 지성 이상의 집단적 통찰력과 사고를 창조한다는 것을 의미한다. 이 개념은 20세기 초 곤충학자인 윌리엄 월터에 의해 제시되어 이미 여러 분야의 학자들 사이에서 널리 사용되어 왔다. 월터는 곤충들의 행동을 관찰한 결과 각각의 곤충의 행동이 전체적인 행동과 맞물려 새로운 집단적 행동과 결과를 창출해 낸다는 사실을 발견했다. 그리고 그는 이를 ‘슈퍼 유기체’라고 칭했다. 또한 철학자이자 사회학자인 피에르 레비, 사회 연구가이자 작가인 하워드 블룸 그리고 전직 CIA 정보 담당관인 로버트 스틸 등의 연구와 저술 활동을 통해 학계와 대중들에게 전파되었다. 하지만 불과 몇 년 전까지만 해도 집단지성의 영향력이나 실현 가능성 그리고 무엇보다 이 개념을 통한 비즈니스 모델 창출에 대해서는 많은 사람들이 회의적이었다. 획기적으로 새로운 지성을 창출할 수 있다는 희망적 메시지에는 많은 이들이 수긍했지만, 이를 어떻게 실행하고 유지할지에 대해서는 많은 사람들이 의구심을 가지고 있었다. 다양한 개인들을 모을 수 있는지, 이 다양한 개인들이 다른 개인들에게 휩쓸리지 않고 독립적일 수 있을지, 그리고 생각을 공유한들 물리적으로 떨어진 구성원들을 모아 협업하고 스스로 검증하게 하는 방식이 과연 가능할지에 대한 의문이었다. 그리고 그것이 가능하더라도 생산적 목적을 가진 커뮤니티를 형성하는 것은 쉽지 않았다. 그러나 인터넷의 등장과 정보통신 기술의 발전으로 하나의 해법이 제시되었다.

제시문 (바)

리누스 토발즈는 1991년 리눅스 컴퓨터 프로그램의 초판을 인터넷에 공개했다. 토발즈는 그 프로그램뿐만 아니라 소스코드와 기본적인 비법까지 공개하고, 소프트웨어 마니아들이 마음껏 주무르고 비판하고 개선 방안을 제안할 수 있도록 허용했다. 오픈소스는 어느 한 개인의 소유가 아니므로 모든 사람이 사용하고 누구든 개선할 수 있는 소프트웨어다. 오픈소스 라이선스 규정은 아이디어와 정보의 공유를 허용해 대중 협업에 의한 혁신을 권장하는 방식이다. 토발즈의 시도는 복잡하고 확고하면서 널리 사용되는 프로그램을 만들었을 뿐 아니라, 컴퓨터 애호가들 사이에서 민주주의 구축과 협업적인 사고 및 창의성의 조직화 가능성을 실험하는 단초였다. 거대한 리눅스 커뮤니티는 15년 이상 아이디어를 공유하면서 매우 정교하면서도 믿을 수 있는 생산물을 개발하고 있다. 수많은 획기적인 혁신들이 그렇듯이, 리눅스 역시 완전히 새로운 혁신은 아니다. 리눅스는 40년 이상 축적되어 온 소프트웨어의 공유와 컴퓨터 분야의 혁신을 기반으로 하였다. 그러나 리눅스는 매우 적절한 시기에 출현했다. 인터넷이 확산되면서 인터넷 응용 프로그램을 운영하는 리눅스에 대한 수요는 점점 늘어났다. 1999년부터 2004년 사이에 리눅스 설치 비율은 해마다 28%씩 증가했으며, 2006년에는 세계 각지의 컴퓨터 서버에 설치된 운영 소프트웨어 가운데 약 80%가 리눅스였다. 2006년 당

시 세계 각지에 등록된 리눅스 사용자 수는 2,900만 명이었다. 그러나 실제로 리눅스를 사용하는 사용자들은 이보다 훨씬 많을 것이다. 구글의 서버가 리눅스로 운영되고 있는 점을 고려하면, 구글에서 검색하는 사람들은 모두 리눅스 사용자라고 볼 수 있다. 리눅스 커뮤니티의 핵심에는 관리를 위한 소규모의 유능한 프로그래머 그룹이 있고, 그 곁에는 묵묵히 모범적으로 활동하면서 이 그룹에 영감을 불어넣는 토발즈가 있다. 프로그램의 중핵을 관리하는 이 핵심 그룹의 인원은 1994년에는 80명이었지만 2001년에는 400명으로 늘어났다. 한편 리눅스 커뮤니티에는 엄청난 규모의 사용자와 기여자가 존재한다. 2007년 현재 91개국, 655개의 리눅스 사용자 그룹들이 웹 사이트와 게시판, 대면 회의를 통해 아이디어를 공유하고 있다.

제시문 (사)

DNA의 이중나선 구조가 발견된 지 12년 뒤인 1965년에 시드니 브레너는 꼬마선충의 유전자 정보를 밝혀내는 연구에 착수했다. 당시 유전자의 활동 방식에 대해서는 밝혀진 것이 거의 없었다. 브레너는 꼬마선충의 유전자가 성장에 관여하는 방법을 알아내고자 했다. 그러나 그에게는 몇몇 초보 연구자와 조약한 도구뿐이었다. 당시 과학자들은 꼬마선충을 집어서 세균배양 접시에 올려놓을 때 뽀족하게 갈아 만든 이쑤시개를 사용했다. 그러나 이 연구의 핵심에는 브레너의 분자생물학 연구실이 있었다. 그는 이 연구에 박차를 가할 연구 인력과 이 야심찬 연구로 다른 연구실 사람들을 끌어들이 수 있는 추진력을 확보하기 시작하였다. 이 작은 연구실은 수천 명의 연구자들을 끌어들이는 프로젝트를 추진할 수 있는 연구 관행을 유지했다. 연구실 사람들은 힘든 일에 몸을 사리지 않았고 평등한 관계를 유지했으며, 대화를 중시하고 실적 중심으로 움직였다. 사람들은 휴게실에 모여 여러 가지 아이디어를 내놓고 이야기를 나누었다. 그들은 새로운 길을 개척하면서 신대륙을 탐험하고 있었다. 따라서 성역이 따로 있을 수 없었다. 아이디어는 통상 공유했다. 연구 공동체가 점점 커지면서 연구자들은 진전된 정보를 공유하기 위해 실용적인 잡지 『웜 브리더스 가제트』를 발행했다. 브레너의 개방적인 태도는 지식 공유의 선순환을 가져왔다. 이는 그 프로젝트를 수행할 수 있는 유일한 방법이었다. 브레너는 그 프로젝트가 어떤 연구실도 단독으로 완성할 수 없는 복잡한 과업이라는 것을 이해했다. 특정 유전자 역할에 대한 지식은 다른 유전자 정보와 결합되지 않으면 쓸모가 없었다. 지식의 공동 저장소가 커지면서 공동체는 점점 커져 갔다. 꼬마선충 계놈 연구 프로젝트가 시작된 지 10년 만인 1975년에 열린 최초의 국제회의에는 24명이 참석했다. 다시 10년 뒤에는 꽤 두꺼운 교과서를 채울 만큼의 정보가 쌓였고, 1998년에 완벽한 유전자 서열이 발표되었다. 4년 후인 2002년의 회의에는 1,600명이 참석했다. 꼬마선충의 두뇌 내부에 존재하는 뉴런의 회로를 5,000개나 밝혀내는 연구 보고서도 나왔다. 이렇게 해서 꼬마선충은 유전자 정보가 가장 완벽하게 파악된 생명체가 되었다.

【문제 3】 제시문 (아)의 내용을 토대로 제시문 (자)와 (차)의 대응 방안을 비교하여 분석하시오. (700±100자) [법과대학 지원자에게는 타 문제의 2배의 배점]

제시문 (아)

인터넷 프로토콜 그 자체만 가지고서는 당신에 관해서 아무것도 모른다. 웹 서버는 단지 당신이 인터넷상의 어떤 IP 주소에 위치하고 있다는 사실과 어떤 프로토콜로 인터넷에 접속하고 있다는 사실을 알 수 있을 뿐이다. 컴퓨터 시스템은 자기와 상호 작용하는 어떤 실체가 그곳에 존재한다는 것을 알지만, 그 실체가 누구인지에 대해서는 아무것도 모른다. 현실 공간에서 당신은 당신의 성별, 나이, 겉모습, 사용하는 언어, 시청각 능력, 지능 정도 등을 드러낸다. 사이버공간에서는 단지 주소 하나만 드러낼 뿐이고, 그것마저도 당신과 아무런 필연적 관련성을 갖고 있지 않다.

현실 공간에서 음란물 규제를 가능하게 하는 결정적인 특징은 당신이 누구인지를 위장하기 힘들다는 사실이다. 사이버공간에서는 위장해야 할 당신의 신분에 관한 어떠한 사실도 존재하지 않는다. 당신은 아무런 신분증 없이도 들어갈 수 있고, 당신이 밝히기 원하는 것만 밝히면 된다. 따라서 사이버공간에서 아동은 자기가 미성년자임을 굳이 밝힐 필요가 없다. 그러므로 현실 공간에서 아동들에게 적용되던 차별을 감수할 필요가 전혀 없다. 법, 사회규범, 시장의 규제를 적용하는 데 필수적인 선행조건을 알리지 않아도 되는 것이다. 사이버공간에서는 아동들에게 음란물을 배포하는 데 거의 아무런 제약이 없다. 인터넷이 대중적인 관심을 끌 바로 그 무렵, 인터넷의 부정적인 부분이 제일 먼저 눈에 띄게 되었다. 그것은 인터넷상에서 입수할 수 있는 음란물의 비정상적인 성장세였고 많은 사람들의 우려를 자아냈다.

제시문 (자)

유사 이래 우리 사회는 구성원들이 그들의 평판을 가십과 루머로부터 보호하는 방법을 고안해 왔다. 프라이버시에 새로운 위협이 되는 신기술에 대응해 법학자 사무엘 워렌과 루이스 브랜디스는 법이 보호 장치를 제공할 수 있다는 제안을 했다. 프라이버시를 침해한 상대방을 고소하는 그들의 방책은 중간자적 입장을 취한 해결책이었고 오늘날의 우리도 계속 사용해야 한다고 개인적으로 믿는다. 자유주의적 접근법은 법을 배제하지만 그러한 접근은 문제 해결에 아무 역할도 하지 못한다. 개인 정보가 온라인으로 널리 퍼지는 형태의 프라이버시 위협은 너무 중대해서 무시하기 어렵다. 인터넷 표현에 대한 직접적인 제한을 고려하는 권위주의적 접근법은 너무 억압적이고 표현의 자유를 억제한다. 소송은 중간자적 해결책이며 완전무결하지는 않지만 불완전한 선택 중에서는 가장 훌륭하다.

소송은 표현의 자유를 제한할 수 있다. 승소의 가능성이 높다면 사람들은 계속해 소송을 제기할 것이고, 반면 소송 당하는 게 무서우면 솔직한 발언을 삼가는 결과를 낳을 것이다. 소송의 남용으로 인한 영향은 표현의 자유를 심하게 제한한다는 점에서 권위주의적 해결책의 영향과 닮았다. 그러나 소송의 위협이 없다면 어떨까? 아마도 인터넷상의 유포자는 게재된 정보를 삭제하거나 논쟁을 해결하려는 동기를 가지지 않게 될 것이다. 정당한 명예의 유지를 위해 표현의 자유에 일정한 제한을 두어야 하기 때문에 법이 관여하는 것이 맞다.

법은 한 걸음 물러나 경고의 의미로 존재하면서 문제를 비공식적으로 해결하도록 할 때가 가장 유용하다. 소송의 위협은 사람들을 두 번 생각하게 만든다. 소송의 위협이 없다면 타인을 비방하거나 타인의 프라이버시를 침해하는 사람은 어떤 항의를 받든 무시할 것이다. 소송의 제기를 너무 어렵게 만들면 법은 효과적인 위협으로 기능하지 못할 것이고, 너무 쉽게 만들면 소송이 급증할 것이다. 효과적인 위협이면서도 소송의 남용을 견제하는 방법에는 어떤 것이 있을까? 만약 인터넷상에 정보를 게시해서 피해를 준 가해자가 웹 사이트에서 유해 정보를 삭제하겠다고 동의하여 공격성 발언을 삭제했는데도, 완전히 피해가 복구가 되지 못한 것을 피해자 스스로 입증할 수 없는 상황이라면, 소송은 그만두는 게 낫다.

제시문 (차)

사업자 행동강령은 인터넷 콘텐츠와 인터넷 서비스 제공자가 사회적 책임의 원칙에 따라 행동해야 함을 보장하여야 한다. 이 강령은 사회적 우려를 해결하고 높은 수준의 신뢰와 품질을 보장하는 책임 있는 시스템으로서 작동해야 한다. 행동강령에는 인터넷 콘텐츠 제공자가 불법적인 콘텐츠가 존재한다는 사실을 통지 받았을 때 해당 콘텐츠를 삭제할 의무를 포함하여야 한다. 인터넷 콘텐츠 제공자는 콘텐츠를 모니터할 의무는 없고 이용자 차원에서 필터링이 이루어지기 때문에 아동에게 유해하다고 여겨지더라도 합법적 콘텐츠를 삭제하거나 차단하지 않아도 된다. 통지나 삭제 절차는 행동강령에 명기해야 할 것이고 적절한 통지에 필요한 요구사항도 명시해야 한다. 서비스 제공자는 자신들이 이런 의무로부터 보호 받을 수 있도록 하기 위해 이용자와 콘텐츠 제공자가 법적 책임을 지도록 하는 조건을 약관과 지침 등에 포함할 수 있다. 불법적 콘텐츠에 대하여 이 같은 책임을 지는 것은 소비자의 신뢰가 강화되고 궁극적으로 사업상으로도 이익이 되기 때문에 업계의 중요한 관심사이다.

사업자 행동강령이 효과적으로 운영되려면 자율규제 기구들에 의하여 만들어지고 시행되어야 한다. 이러한 기구들은 고객 콘텐츠가 적절한지에 대한 판단과 불만처리에 상응하는 절차를 보장함으로써 개별 사업자의 부담을 덜어준다. 자율규제 기구들은 광범위한 대표성을 가져야 하고 전체 관련자들이 쉽게 이용할 수 있어야 한다. 정부가 동의하는 절차라면 이 기구들은 기능 강화를 위하여 특정한 법적 특권을 가지게 될 것이다. 효과적인 자율규제를 위해서는 소비자와 시민들의 적극적인 참여가 필요하다. 이용자가 참여하지 않으면, 자율규제 체계는 이용자의 요구를 정확하게 반영할 수 없을 것이고, 이용자에게 규제기준을 장려하여 효과적으로 전달할 수 없으며 신뢰를 얻지도 못할 것이다.