

CHAPTER 1-3

사이버세계에도 규제는 필요한 걸까

김상배 1965년 출생. 서울대학교 외교학과를 졸업하고, 미국 인디애나 대학교에서 박사학위를 받았다. 정보세계정치학(global politics of information)의 관점에서 '정보산업과 표준 경쟁', '정보혁명과 세계정치', '정보분명과 동아시아' 등의 주제에 대한 연구를 하고 있다. 서울대학교 외교학과 조교수로 재직하면서 「정보기술과 국제정치 이론」, 「정보화 시대의 외교」, 「정보화 시대 세계질서의 변동」, 「사이버 공간의 미래 전략」 등 다수의 논문을 썼다.

평소 사이버 공간에 대한 규제나 감시 문제를 둘러싸고 격론을 벌여온 해커와 지킴이가 다시 사이버 공간에서 만났다.

해커 '오늘' SEK 2005에 간다더니 소감이 어때?

지킴이 당신은 아직도 반말이로군요? 여기저기 사이트를 들락날락하면서 당신 나이롤 헤아려보니 고등학생이던데, 아무한테나 반말하는 것이 옳다고 생각하나요?

해커 이런, 아직도 구매의연한 생각을 떨쳐버리지 못했군! 나 이른 직업이든 어떤 첫과도 상관없이 대등하게 대화한다는 것이 어째서 문제가 되지?

지킴이 그래도 지켜야 할 최소한의 것이 있는데 사이버 공간이라고 해서 적용이 안 되는 건 아니지요.

해커 그래서 그게 뭘 해결해주는데? 그런다고 세상이 달라지나? 내가 좀땀땀 쓴다고 탈바뀔 게 뭐가 있어? 난 나이롤 누트려고 하는 사람만큼 웃기는 게 없다고 봐! 싫으면 메신저 끄고 나가라구!

지킴이 아, 그만 하죠. 오늘 SEK 2005에 갔다가, 정보통신윤리

위원회에서 나눠주는 음란 스팸메일 차단 소프트웨어를 받아왔어요. 며칠만 인터넷에 접속하지 않으면 스팸메일로 꼭 차서 다른 메일을 받지 못하는 경우가 많았는데, 아주 유용하게 쓸 수 있을 것 같군요.

해커 그래, 그건 나도 짜증 나! 도무지 기본이고 뭐고 없이 마구잡이로 스팸메일 보내는 사람들은 마땅히 처벌받아야 돼!

지킴이 내가 보기엔 당신의 글쓰기 방식도 문제가 있어요. 최소한의 예의는 좀 갖춰야...

해커 또 시비군! 그게 싫으면 나가라니까! 사이버 세계는 익명의 공간이야. 거기에 윤리적 잣대를 억지로 들이밀어 나이 찾고, 예의 찾고, 도덕 찾고 하면 현실과 다를 바가 없잖아! 그래서야 자유로운 논의가 가능하겠어?

지킴이 서로를 존중하면서 대화하는 것이 왜 자유로운 대화를 방해한다고 생각하죠? 나를 봐요. 이렇게 단정한 말로 얼마든지 대화가 가능하잖아요.

해커 넌 네 식대로 해, 나는 나대로 할 테니까! 자유가 사라지면 인터넷은 있으나 마나지! 점잖은 척 품 잡고 얘기해서 달라지는 게 뭐가 있어? 솔직하고, 담백하고, 최소한 지킬 것만 지키면 되지. 나도 넌타존어야. 지킬 것은 지킨다고! 스팸메일 안 보내고, 받으면 열심히 신고하고, 사이버 정보 유포 안 하고, 최대한 솔직하게 내 의견을 말하고... 그거면 되는 거 아냐? 난 적어도 사이버 범죄 같은 나쁜 일은 하지 않거든.

지킴이 적어도 나름의 원칙은 있군요. 하지만 그 정도로는 모자란다고 봅니다. 사이버 세계에도 윤리가 필요하죠. 윤리가 없으면 엉망진창이 되지 않겠어요?

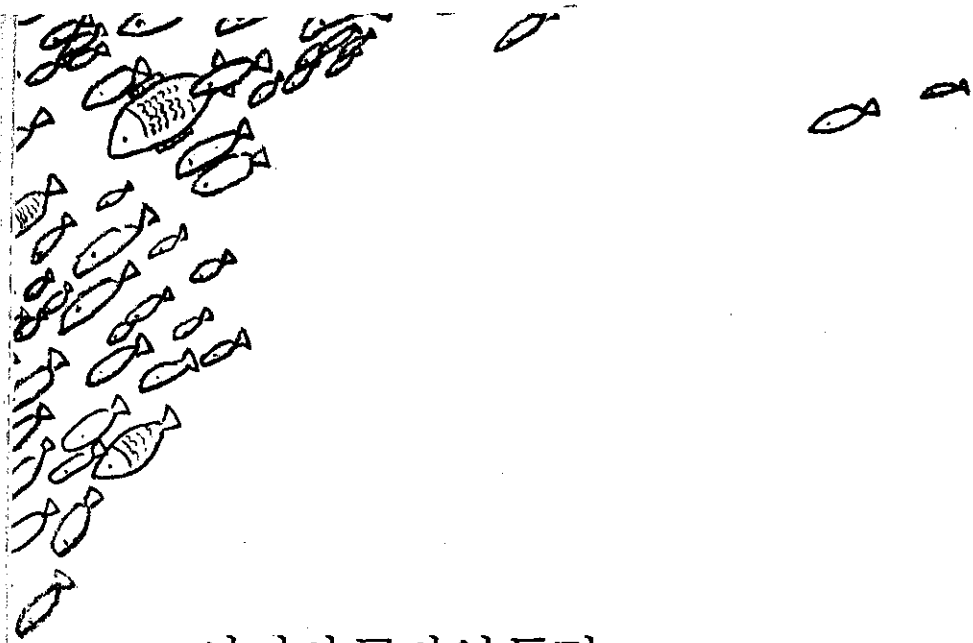
해커 또 고리타분!

지킴이 고리타분한 게 아니라 인간답기를 원하는 거죠. 존중받

고 싶은 욕구를 서로 인정하자는 것. 그게 좋은 것 아닐까요?

해커 규제가 끼어들면 자유는 사라진다. 이게 내 주장이야! 국가든 뭐든 사이버 세계에는 스스로 규제하는 자율만이 있어야 해! 안녕, 고리타분 씨!

여러분은 어느 쪽을 옹호하겠는가? 정보통신윤리위원회, 사이버수사대와 같은 공공기관을 차치하더라도 우리 사회의 각 기관에서는 자율적인 사이버 윤리를 만들어나가고 있다. 어느 곳보다 익명성과 자유에 대한 요구가 강한 사이버 세계에서, 왜 사람들은 자발적으로 윤리적 규제를 만드는 것일까? 도대체 사이버 윤리란 어떤 것인가? 여러분은 사이버 세계에도 규제가 필요하다고 생각하는가? 만약 필요하다면 어떤 방식으로, 어느 정도까지 규제하는 것이 적당하다고 생각하는가? 과연 규제가 시작되면 자유는 사라지는 것일까?



사이버 공간의 등장

정보기술 information technology(이하 IT)이 발달하여 급속히 확산되면서 컴퓨터나 인터넷 또는 휴대전화 등을 떠올리지 않고 21세기를 사는 현대인의 생활을 상상하는 것은 거의 불가능하게 된 것처럼 보인다. 정치, 경제, 사회, 문화 등 전 분야에 걸쳐서 이른바 정보혁명이라는 말을 실감케 하는 변화의 징후들이 감지된다. 그중에서도 IT의 영향이 우리의 삶에 깊숙이 침투한 가장 대표적인 사례를 들라면 단연코 인터넷이라고 말하지 않을 수 없다. 이제 인터넷은 현대 사회를 사는 우리, 특히 신세대에게는 생활필수품이 되어가고 있다. 이러한 과정에서 인터넷의 영향은 현실 세계의 모습을 변화시키고 있을 뿐만 아니라 새로운 세계, 즉 사이버 공간을 창출하는 데까지 미치고 있다.

사이버 공간 cyberspace이라는 용어는 미국의 공상과학 소설가 윌

리엄 김슨 William Gibson이 『뉴로맨서 Neuromancer』라는 책에서 컴퓨터를 매개로 새롭게 생겨난 매트릭스의 공간을 지칭하면서 처음으로 사용하였다. 일차적으로 사이버 공간은 컴퓨터와 정보통신 인프라를 통해 연결되는 지구적 네트워크를 기반으로 하여 만들어진 공간이다. 이러한 사이버 공간은 현실 세계의 모습을 변화시키는 데 영향을 미치기도 한다. 그러나 사이버 공간은 단순한 기술 공간의 의미를 넘어서 IT를 매개로 인간들이 집단적으로 상상해내는 사회 공간이기도 하다. 이러한 집단적 상상이 거의 무제한으로 공급될 수 있는 디지털 정보에 기반을 두고 이루어진다는 것 또한 주목해야 한다.

사이버 공간이 세간의 각별한 관심을 끄는 가장 큰 이유는 바로 이러한 사이버 공간의 사회적 속성에 있다. 인터넷 사용의 초창기에는 사회적 쟁점들이 기술적 현안들에 압도되어 잠복해 있었지만 인터넷의 발전이 어느 정도의 궤도에 이르고 인터넷 이용자가 급속히 증가하면서 수면 위로 부상하고 있다. 인터넷이 발달하고 사이버 공간이 확장되면서 이른바 '인터넷 거버넌스 internet governance'라는 것은 인터넷만을 기술적으로 관리한다고 해서 충족되는 것이 아니라 인터넷을 기반으로 하여 그 위에서 이루어지는 모든 사회적 상호작용을 제대로 조정할 때 달성된다. 이러한 맥락에서 국가, 기업, 사회단체, 개인 등과 같은 여러 수준의 행위자들이 사이버 공간의 제도화를 둘러싸고 서로 경쟁을 벌이고 있다.

사이버 공간의 제도화에 대한 견해는 사이버 공간의 성격을 어떻게 이해하느냐에 따라서 갈라진다. 예를 들어 인터넷이 만들어낸 사이버 공간을 현실 세계와는 전혀 다른 새로운 공간으로 이해한다면, 사이버 공간에는 그 자체의 특성에 맞는 자율적이고 독자적인 제도와 규범이 요청될 것이다. 반면에 인터넷이 만들어낸 사이버 공간을

단지 현실 세계의 연장延長 정도로만 이해한다면, 사이버 공간의 어떠한 현상도 현실 세계의 제도와 규범의 영향으로부터 자유로울 수 없다. 이러한 점에서 볼 때 사이버 공간의 제도화에 대한 이해를 높이기 위해서는 인터넷과 사이버 공간 자체의 특성에 대한 검토에서부터 논의의 실마리를 풀어나가는 것이 타당할 것이다.

규제불능의 공간 - '네트워크들의 네트워크'

흔히 말하길 인터넷은 그 기술적 속성이 탈집중적이어서 외부로부터의 규제는 바람직하지도 않고 가능하지도 않다고 한다. '네트워크들의 네트워크' 라는 인터넷의 별명이 보여주듯이 인터넷은 형성 단계에서부터 다양한 네트워크들이 느슨하고 비대칭적이며 탈집중적인 형태로 결합되면서 발전해왔다. 다시 말해 인터넷은 일정한 기술적 규칙만 지킨다면 어느 누구라도 네트워크를 개발하여 접속하는 것이 허용되는 기술체제이다. 게다가 인터넷이라는 기술체제가 지닌 또 다른 특징은 인터넷을 규제하는 것이 불가능하다는 주장을 더욱더 뒷받침한다. 인터넷은 이른바 '무질서의 네트워크' 라고 불릴 정도로 상호작용이 매우 복잡한 기술체제이기 때문이다. 따라서 이러한 조건에서 집중된 관리 메커니즘을 도입하여 특정한 종류의 정보 흐름을 타율적으로 통제하려는 시도는 여간해서 성공하기 어려운 것이 사실이다.

인터넷의 '도메인 이름 체계' 는 인터넷의 이러한 탈규제적 특성을 잘 반영한다. '도메인 이름 체계' 란 숫자로 구성된 인터넷 주소 체계(예를 들어, 123.456.78.90)를 기억하기 쉬운 도메인 이름의 형태(예

를 들어, seoul.ac.kr)로 간소화하여 인터넷상의 정보자원을 식별할 수 있게 해주는 관리체제이다. 이러한 도메인 이름의 관리체제는 인터넷의 글로벌한 성격상 국가 단위로 진행될 수 없는 것이며, 그 추진 주체를 보더라도 다양한 그룹들의 참여가 보장되는 형태로 진행되었다. 특히 이러한 도메인 이름 체계는 국가 간의 합의에 의해서 현재와 같은 형태로 결정된 것이 아니라, 관련 이해 당사자들이 자율적으로 관리체제를 구축하고 이용해온 역사를 갖고 있다.

인터넷 기술은 기술적인 영역에서 자율규제의 환경을 제공할 뿐만 아니라 인터넷을 매개로 하여 이루어지는 사이버 공간의 사회적 상호작용에서도 집중적 관리를 거부하고 규제를 불가능하게 하는 환경을 제공한다. 다시 말해, 인터넷의 아키텍처와 작동 방식 자체가 인터넷이 만들어내는 사이버 공간에서의 행위를 탈집중적인 방식으로 이루어지도록 구성하는 경향이 있는 것이 사실이다. 이러한 이유로 인해 사이버 공간에서의 제도화는 현실 세계의 제도적 제약으로부터 자유로워야 하며, 따라서 사이버 공간을 규제하는 것은 바람직하지도 않고 가능하지도 않다는 주장이 성립된다.

예를 들어, 인터넷을 매개로 하여 초국가적으로 발생하는 전자상거래는 국가가 나서서 국제적 상거래를 규제하는 전통적인 발상을 거의 불가능하게 만들고 있다. 무엇보다도 전자상거래가 이루어지는 물리적 장소의 소재를 밝히는 것이 쉽지 않다. 인터넷을 환경으로 하는 전자상거래의 등장이 소득을 발생시킨 상행위와 구체적인 장소와의 연결고리를 해체하고 있기 때문이다. 특히 인터넷상에서 전자적으로 상행위가 이루어질 경우 판매자와 구매자가 물리적 공간에서 어디에 위치하는지를 판별하는 문제가 쉽지 않다. 만약 이러한 일차적 문제가 해결된다고 해도 사이버 공간의 수많은 노드node를 거치

면서 복잡한 상호작용을 통해 초국가적으로 발생한 부가가치의 창출 행위를 영토적 조세관할권에 의해 구분하고 누가 세금을 낼 것인지를 결정하는 것은 매우 어려운 문제이다.

전자상거래의 규제를 어렵게 하는 또 다른 사례는 전자적인 형태로 등장하고 있는 새로운 개념의 화폐이다. 실제로 최근 IT의 발달은 다양한 형태의 전자화폐들을 창출하고 있는데, 이들이 갖는 의미는 기존의 화폐 수단에 단순한 유동성을 첨가한다는 차원을 넘어서 영토국가의 화폐정책에 대한 잠재적인 도전으로서 작용한다는 데에 있다. 인터넷상에서 벌어지는 화폐 흐름에 대한 디지털 정보는 국가가 규제자로서 나서서 통제하기에는 너무 복잡한 상호작용의 양상을 띠고 있다. 일차적으로 금융 행위와 기타 커뮤니케이션의 행위를 구분하는 것이 쉽지 않을 뿐만 아니라 전자적 금융 행위가 국경을 가로질러 사이버 공간에서 이루어질 경우 국내법에 기반을 둔 국가의 통제는 부정적인 의미를 갖기 쉽다.

전자상거래의 경우와 같은 맥락에서 인터넷을 통한 커뮤니케이션의 활성화는 정보의 흐름에 대한 규제를 어렵게 하고 있다. 인터넷이라는 새로운 커뮤니케이션 매체의 등장이 국가에 의한 정보 규제의 가능성과 효과를 상쇄하는 환경을 창출하였다. 월드와이드웹 WWW의 존재는 초국가적 차원에서 탈규제적 담론을 유통하는 새로운 문화적 연결고리 역할을 하기 때문이다. 예를 들어 인터넷은 기존의 커뮤니케이션 매체와는 달리 정보의 발신자가 어느 한 국가의 영토관할권 내에서가 아닌 세계 어느 곳에서라도 자기만의 신문사나 방송국을 차릴 수 있는 탈집중된 환경을 제공한다. 따라서 특정 국가의 법과 제도의 규제를 피해서 다른 국가에 서버를 두고 반정부적이거나 반사회적인 정보를 유통하더라도 해당 국가가 나서서

이를 통제하거나 방해하는 것이 쉽지 않다.

인터넷의 독특한 기술적 속성에 기반을 두고 국가의 규제 능력에 도전하는 또 다른 예는 암호기술의 광범위한 확산이다. 전통적으로 국가는 주로 군사적 목적으로 정교한 암호기술을 독점적으로 개발하고 통제해왔다. 민간인에 비해 국가가 이 분야에서 압도적인 우위를 누릴 수 있었던 원천은 국가의 막대한 재정이었다. 그러나 점차로 컴퓨터와 인터넷 관련 기술이 발전하면서 국가 감시 능력의 핵심인 정교한 암호기술 체계가 광범위하게 확산되고 이는 종종 인터넷을 통해서 무료로 제공되기도 한다. 이러한 암호기술에 대한 수요는 상업적 목적에서 기인하는 경우가 많지만, 암호기술을 통한 비밀성과 익명성의 가능성이 확대되면서 범죄에 활용될 가능성이 커지고 있다. 그러나 민간 부문의 기술이 발달하면서 어떤 경우에는 국가라도 풀 수 없는 암호들이 등장하고 있으며, 정보교환의 통제나 범죄 행위에 대한 추격도 쉽지 않게 되었다.

여기서 더 나아가 최근 인터넷의 활성화와 사이버 공간의 등장은 국가를 중심으로 형성되어온 국민 정체성, 즉 국적과는 다른 종류의 탈집중적 정체성의 가능성을 보여주고 있다. 예를 들어 사이버 공간에서 중요한 것은 인터넷 이용자의 국적이라기보다 PIN, 즉 개인 식별 번호 personal identification number나 IP 주소 internet protocol address 및 사용자 ID 등과 같이 인터넷상의 노드를 중심으로 새롭게 형성되는 인터넷 이용자의 개인 정체성이다. 실제로 인터넷과 여타 디지털 미디어의 존재는 많은 사람들을 국민국가의 테두리로부터 끌어내어 탈집중화되고 따라서 탈규제적인 새로운 정체성을 부여하는 데 크게 기여하고 있다. 요컨대, 인터넷과 사이버 공간이 보여주고 있는 특징은 기술적인 인프라나 그 위에서 발생하는 경제적,

사회적 행위뿐만 아니라 그러한 과정에 관여하는 사람들의 정체성에 이르기까지 탈집중적 조건과의 친화성을 보여준다.

그럼에도 규제는 필요하다

그렇다면 사이버 공간에는 규제가 필요 없는 것인가? 최근의 변화를 둘러보면, 인터넷의 기술적 속성에서 파생되는 탈규제의 담론을 넘어서 사이버 공간의 사회적 성격에 근거를 둔 규제의 담론이 제기되고 있다. 초기에 사용자 그룹들만의 관심사였던 인터넷은 이제 만인의 관심사로 떠오른 지 오래이다. 초기의 인터넷이 소수의 전문가만이 이해할 수 있던 전유물이었다면, 이제 인터넷은 다수의 일반인도 한마디 거들 수 있는 대중적인 공유물이 되었다. 사실 얼마 되지 않은 정보화의 역사에서 국가가 인터넷과 사이버 공간에서 제 역할을 찾기에는 시간이 부족했는지도 모른다. 그러나 최근 들어 사이버 공간에서 규제자로서의 국가의 역할이 요구되는 조짐이 보인다. 인터넷의 확산이 국가의 규제적 역할에 새로운 도전의 동력을 제공하고 있는 것은 사실이지만, 공공의 목적을 달성하기 위해서 국가가 담당했던 전통적 기능을 완전히 소멸시킨다고 볼 수는 없다.

앞서 언급한 것처럼 이러한 인식의 배경에는 사이버 공간이란 현실 세계와 구분 가능한 별도의 공간이 아니라는 견해가 강하게 자리 잡고 있다. 현실 세계에서 살아가는 사람들이 사회적 행위를 이제는 인터넷을 통해서 하게 된 것에 불과하다는 것이다. 다시 말해, 사회적 행위의 형태가 아날로그에서 디지털로 바뀐 것뿐이지 갑자기 새로운 진공이 생겨난 것은 아니다. 인터넷으로 물건을 구매하거나 인

터넷 게시판에 글을 올리는 행위가 굳이 현실 세계와 별개인 사이버 공간에서 이루어진다고 볼 필요는 없다. 어떤 사람이 인터넷 상행위에서 사기를 치고 인터넷 게시판을 통해 특정인을 비방했다고 치더라도 이는 현실 세계에 살고 있는 사람이 인터넷을 매개로 하여 불법적 또는 일탈적 행위를 한 것일 뿐이다. 따라서 사이버 공간에서 이루어지는 행위는 자율규제의 논리에 의해 방치되는 것이 아니라 현실 세계의 제도와 규범에 입각해 규제되어야 한다는 것이다.

이러한 사이버 공간의 규제론은 최근 인터넷상에서 발생하는 안보 문제와 관련하여 더욱 힘을 얻고 있다. 인터넷 환경은 테러리스트 그룹이나 범죄자들이 야기할 사회불안의 요소를 크게 부추기고 있다. 정보화 시대에 이러한 불안이 가장 침예하게 드러나는 분야가 바로 사이버 테러이다. 예를 들어 해커 또는 크래커가 세계 주요 기관의 웹서버 작동을 정지시킨다거나 웹사이트를 해킹할 가능성에 대한 우려가 높아지고 있다. 이 외에도 데이터베이스의 파괴, 컴퓨터 바이러스의 유포, 기타 정보 인프라에 대한 사이버 공격 등이 새로운 위협 요인으로서 등장하고 있다. 그런데 여기서 유의할 점은 여태까지는 대부분 스릴을 즐기는 10대들의 장난거리였던 사이버 테러가 정치적 목적을 가진 단체나 국가에 의해 조직화되고 물질적 지원을 받아 국가 간 분쟁으로 발전할 가능성을 항상 내포하고 있다는 점이다. 바로 이 대목에서 사이버 공간을 자율규제의 장으로만 남겨놓을 수 없다는 당위성이 논리적 근거를 얻는다.

이 밖에도 최근 사이버 공간에도 규제가 필요하다는 주장을 뒷받침하는 사례들이 많이 등장하고 있다. 예를 들어 무분별한 전자상거래의 확산으로부터 개인 정보를 보호하고 소비자의 권익을 보호하기 위한 필요성이 강조되고 있다. 또는 사이버 공간의 유해 사이트

나 비윤리적 콘텐츠에 대한 규제 등이 필요하다는 인식도 확산되고 있다. 이러한 인식은 인터넷 이용자의 피해를 막는다는 목적으로 인터넷에 대한 이용 규제의 논리를 정당화하기도 한다. 물론 이러한 인식의 바탕에는 공정한 규제가 범죄를 조장하는 무질서 상태보다 낫다는 발상이 깔려 있으며, 더 나아가 만약에 그러한 공정한 규제를 담당할 주체가 있다면 이는 국가의 몫으로 남아야 한다는 생각이 자리 잡고 있다. 그러나 이러한 규제들이 인터넷의 고유한 특성을 충분히 고려하지 못하고 시행될 경우에는 자칫 인터넷 현상을 위축시키고 나아가 인터넷과 관련된 정보산업의 발전을 저해할 우려도 있다. 게다가 사이버 공간에 대한 과도한 규제는 시민의 정보 생활에 대한 감시로 이어져서 국가권력이나 자본에 의한 통제 사회를 창출할 것이라는 우려마저 있다.

그렇다면 사이버 공간에서 적절한 규제의 형태는 어떠한 것이며, 이를 통한 사이버 공간의 제도화는 어떻게 이루어져야 하는가? 결국 관건은 사이버 공간에서 형성 중인 탈집중 네트워크에 부응하여 국가의 역할을 어떻게 설정할 것이냐의 문제라고 할 수 있다. 그러나 사이버 공간의 관리 구조는 형체가 완전히 드러났다기보다 아직도 제도화되는 과정에 있으며 몇 가지 사례를 통해서 구성 원리의 단초가 엿보이는 정도이다. 그러나 지금까지의 과정을 보면 인터넷과 사이버 공간의 제도화는, 초기에는 특정한 주체의 주도로 시작되더라도 인터넷 관련 기술의 내재적 요구를 구현하는 과정에서 결국에는 다양한 주체들에 의해 법, 규범, 시장, 기술 등의 다층적인 수준에서 조정 메커니즘이 모색되는 형태로 이루어지고 있다.

요컨대, 국가는 사이버 공간을 규제하는 주체로서의 역할이 재조정되는 가운데 기존의 영토국가로서의 정체성을 탈피하고 새로운

모습으로 변하고 있다. 이른바 사이버 공간에서의 '버추얼 국가(virtual state)'의 등장 가능성이 그것이다. 버추얼 국가란 영토에 기반을 둔 '현실 국가(real state)'의 제반 능력과 정체성이 탈색된 형태의 국가이다. 이는 실재하지만 드러나지 않는 형태로 존재한다. 버추얼 국가는 종래 현실에서 국가가 담당했던 '통제 기능'이 아니라 사이버 공간에서 국가가 전문화할 수 있는 거버넌스로서의 '관리 기능'을 이끌어낸다. 예를 들어 버추얼 국가는 물리 공간의 영토를 획득하거나 대량의 생산시설에 투자하고 영토 내의 자본, 노동, 정보를 통제하려고 하지 않는다. 오히려 '버추얼 기업(virtual enterprise)'의 본부처럼 버추얼 국가의 정부는 사이버 공간의 세계시장을 개척하고, 글로벌한 정보유통의 노드를 제공하며, 안보 환경을 창출하기 위한 전반적인 전략을 결정하는 데 더 관심을 가진다.

생각거리

1. 흔히 인터넷으로 대표되는 사이버 세계의 등장 배경은 무엇이며, 사이버 세계가 사회적 관심의 대상이 되는 이유는 무엇인지 구체적인 예를 들어 논의해보자.
2. 일부의 사람들은 인터넷상에서 익명성을 빙자해 자행되는 언어 폭력에 맞서기 위해 인터넷 실명제를 주장하기도 한다. 이에 대해 어느 한 축의 견해에 서서 그 가능성과 정당성을 토론해보자.
3. 해커나 크래커의 행위는 어떤 의미에서 지지되거나 비판될 수 있는지, 만약 규제되어야 한다면 어떠한 방식이 가장 바람직한지에 대해 논의해보자.

사이버 공간의 제도화가 초기에는 특정 주체에 의해 이루어졌다면 갈수록 다양화되고 있다. 왜 그러한 일이 일어나는지 그리고 그 영향은 어떤 것인지 구체적인 예를 들어 생각해 보자.

『코드-사이버 공간의 법 이론』 로렌스 레식, 김정오 옮김, 나남, 2002.
로렌스 레식은 미국의 법학자로서 현재 스탠퍼드 대학교 로스쿨의 교수로 있다. 레식은 미국의 법학계에서 사이버 법학의 선두 역할을 하고 있으며, 마이크로소프트사 소송에서 상당한 역할을 수행하였다. 레식 교수는 헌법학자로서 출발하였지만 1990년대 중반부터 사이버 공간과 관련된 법학 논문들을 발표해왔다.

법은 사이버스페이스상의 행위를 규제한다. 저작권법, 명예훼손법, 음란물규제법 등은 법적 권리를 침해하는 행위를 사후에 제재하겠다고 지속적으로 위협하고 있다.

사회규범 또한 사이버 공간 내의 행위를 규제한다. 머드 속에서 다른 사람의 ID를 가장하여 남의 행세를 해보라. 그러면 얼마 안 가 그 사회에서 기피 인물로 낙인찍힌 자신을 발견하게 될 것이다. 토론 목록에서 말을 많이 해보라. 그러면 당신은 대화방 입실 금지 목록에 오르게 될 것이다. 이 경우들에선 일련의 약정들이 행동을 제약한다.

시장도 사이버스페이스상의 행위를 규제한다. 가격체제는 온라인 접속을 제약한다. 온라인 서비스업체들이 한때 그랬던 것

처럼 웹 분야에서도 접속 요금을 부과하기 시작하였다. 광고주들이 인기 있는 사이트에 돈을 내므로 그 결과 비인기 포럼은 온라인 서비스에서 하나씩 떨어져 나가게 된다. 이 행위들은 모두 시장의 제약과 기회가 작용하는 방식이다.

끝으로 구조도 사이버스페이스상의 행위를 규제한다. 코드. 지금의 사이버 공간을 만들어내는 소프트웨어와 하드웨어는 여러분의 행동방식에 대한 제약을 만들어낸다. 이 제약들은 사이버스페이스에 접속하려고 할 때 경험하는 조건들이다. 어떤 장소에서는 접속하기 전에 패스워드를 입력해야만 한다. 한편 다른 장소에서는 신원증명과 상관없이 접속할 수 있다. 어떤 장소에서는 단지 수령인만 들을 수 있는 언어로 이야기하도록 선택할 수 있는 반면, 어떤 곳에서는 암호화가 선택 사항으로 되어 있지 않다. 코드, 소프트웨어, 구조, 프로토콜 등이 이러한 사양들을 만들어낸다. 이것들은 코드 작성자가 선택하는 사양들이다. 그들은 어떤 행위를 가능하게 혹은 불가능하게 함으로써 다른 행위를 제약한다. 코드는 특정한 가치들을 새겨 넣기도 하며, 다른 가치들을 불가능하게 하기도 한다. 이러한 점에서 현실 세계의 코드 구조가 규제인 것처럼 이 코드 역시 규제이다.

법, 사회규범, 시장, 구조는 '네티즌'에게 익숙한 사이버 환경을 만들기 위해 상호작용한다. 코드 제작자는 '건축가'이다.

그렇다면 어떻게 이 네 가지 양식 사이에 균형을 이루고 유지할 수 있을까? 또 다른 구성을 형성하려면 어떤 도구가 필요할까? 현실 세계 가치들의 혼합물을 어떻게 사이버스페이스의 세계로 옮길 수 있을까? 변화가 필요하다면 그 혼합물은 어떻게 변화되어야 하는가?