



신대륙, 사이버스페이스

(1997)

설동렬

1. 땅이 혼돈하고 공허하며

사이버스페이스(cyberspace)나 가상현실(virtual reality)이니 하는 용어들이 하루도 거르지 않고 신문 한 면을 차지한다. 컴퓨터를 능숙하게 다룰 줄 알고, 인터넷(Internet)에 자신의 홈페이지(homepage) 하나쯤은 있어야 21세기를 살아갈 준비가 된 사람으로 대접받는다. 한편, 컴퓨터 바이러스가 컴퓨터를 망가뜨렸거나 해커(hacker)가 정부기관에 잠입해서 기밀문서를 빼냈다는 등의 소식을 심심치 않게 듣게 된다. 마이크로소프트의 회장, 빌 게이츠의 강연을 듣다보면 정보화사회가 곧 유토피아를 뜻하는 것 같기도 하지만, 어윈 윙클러 감독의 영화 『네트』를 보면 오히려 자칫 개인의 자유가 말살되는 디스토피아를 뜻하는 것 같기도 하다. 하여간, '사이버'로 시작하는 말들은 우리에게 부담스럽다. 정확하게 무엇을 의미하는 것인지, 사이버와 가상현실이 다른 것인가 같은 것인가 아리송할 따름이다. 정보화사회라는 것이 우리에게 얼마나 가까이 와 있으며, 어느 정도의 영향을 줄 것인지 역시 막연할 뿐이다. 기대 반 두려움 반으로 무작정 기다리고 있는 셈이다.

정보화사회를 어떻게 살아야 할 것인가 하는 것은 20세기말을 사는 우리에게 중요한 질문이다. 그런데, 이 질문에 대답을 하려면, 정보화사회가 무엇인지부터 짚고 넘어갈 필요가 있다. 그래서, 다른 이야기들에 우선해서 먼저 정보화사회가 어떤 것인지부터 시작하려고 한다. 그리고 나서, 정보화사회가 우리에게 가져다 줄 유익과 해악을 살펴 보려고 한다. 일반적인 문제에서부터 시작해서 우리나라의 현실 속에서 닥치거나 닥쳐 올 문제에 이르기까지 다루게 될 것이다. 특히, 정보화사회에 대한 달콤한 환상을 깨고, 사이버스페이스란 자본주의와 제국주의에 지배받는 실제 세상과 다른 신대륙에 불과한 것임을 분명히 하고자 한다.

정보화사회를 살아가는 방법에 대한 대답은 이 글에서 직접 찾을 수 없을 것이다. 정보화사회를 정확히 바라보는 눈을 가지게 될 때에 스스로 올바른 대답을 얻을 수 있을 것이라고 믿는다.

2. 보람적도 하고

이 문서는 라브리 웹사이트에서 내려받은 것으로, 개인 및 그룹 공부를 위해서만 인쇄, 복사, 배포 등이 허가되었습니다. 그 밖의 용도로 사용하려면 별도의 허가를 받으시기 바랍니다. 내용은 라브리의 공식 입장과 일치하지 않을 수 있습니다. This document was downloaded from L'Abri Korea. Printing and distribution are permitted only for study purposes. For all other uses, please obtain permission from L'Abri. L'Abri does not endorse the contents of this document.

먼저 사이버와 가상현실에서부터 이야기를 시작하자. 사이버라는 말은 정식으로 정보화사회의 상표같이 쓰이고 있다. 가상현실 역시 사이버만큼 첨단 이미지로 가진 말이다. 사이버와 가상현실은 둘다 컴퓨터와 깊이 관련된 말이다. 사이버스페이스를 이해하면 '사이버'가 붙은 어떤 말을 만나더라도 자신있을 것이다. 사이버스페이스는 윌리엄 깁슨의 SF소설 『뉴로맨서』에서 처음 사용한 말이라고 한다. 그의 소설 속에서 세계의 모든 컴퓨터가 네트워크로 연결된 모습을 사이버스페이스라고 불렀다. 한편, 가상현실은 컴퓨터 프로그램을 통해서 현실을 흉내내는 방법이다. 비행사들의 훈련을 위한 기구나 오락용으로 개발된 게임기가 전통적인 가상현실의 응용분야이다. 최근에 영화 『폭로』에 보여준 데이터베이스 시스템처럼 특수한 장비가 합쳐져서 신체감각으로도 현실감을 느끼게 해 준다. 즉, 컴퓨터 안에서 실제 세상을 흉내낸 것이 가상현실이고, 컴퓨터 네트워크를 통해서 창조해낸 공간을 사이버스페이스라고 한다. 사이버스페이스가 가상현실과 만날 때에 비로소 사람들은 눈으로 보고 손으로 만질 수 있는 이전에는 없던 공간, 사이버스페이스를 느낄 수 있게 된다. 브렛 네오나드 감독의 『론머맨』이나 로버트 론고 감독의 『코드명 J』를 보면 쉽게 상상할 수 있다.

컴퓨터끼리 연결해 놓은 네트워크가 뒤통자 사이버스페이스라는 거창한 이름까지 붙여가면서 떠돌아다니는가. 가상현실이라는 것도 한낱 놀이기구에 불과해 보인다. 그러나, 사이버스페이스는 신대륙이라고 불리울만한 잠재가치를 지닌 땅으로 인정되고 있다. 그렇다면, 사이버스페이스에서 할 수 있는 일을 생각해 보자. 은행까지 가지 않아도 네트워크에 연결된 컴퓨터가 있으면 은행거래를 할 수 있다. 이미 영화 『사랑과 영혼』에서 보았을 것이다. 비디오 가게에 가지 않아도 네트워크에 연결된 텔레비전이 있으면 원하는 비디오를 볼 수 있다. 이러한 서비스를 VOD(Video on Demand)라고 한다. 백화점에 가지 않아도 원하는 제품을 골라서 주문할 수 있다. 실제로 필자가 앉아 있는 의자는 인터넷으로 주문한 것이다. 학교에 가지 않아도 수업을 받을 수 있으며, 직장에 가지 않아도 업무를 처리할 수 있다. 국내에서도 많은 대학이 인터넷을 통한 강의를 준비하고 있다. 비행기를 타고 출국하지 않아도 외국에 있는 구매자와 얼굴을 보며 회의할 수 있다. 우체국에 갈 필요없이 인터넷에 접속하면 편지를 주고받을 수 있다. 이것은 더 이상 영화에서 볼 수 있는 장면이 아니라 이미 실제로 할 수 있거나 곧 할 수 있는 일들이다. 더구나 놀라운 것은 이 모든 일들이 사이버스페이스 안에서 일어나며 가능한 일들이라는 것이다. 즉, 은행이나 비디오 가게, 백화점, 학교, 직장 그리고 우체국이 사이버스페이스 안에 존재할 수 있다는 것이다. 화상회의처럼 사이버스페이스는 거리 개념조차 없다. 가상현실 기술이 접목되면 사이버스페이스는 마침내 20세기 말에 발견한 신대륙이 된다. 사이버스페이스는 걸을 수 있고, 볼 수 있고, 만질 수 있는 땅이 되기 때문이다.

그렇다면 도대체 사이버스페이스가 우리 삶을 바꾸어 놓는 게 무엇이 있는가. 사이버스페이스가 없었을 때에도 은행에 가면 은행업무를 볼 수 있었다. 비디오 가게에 가면 원하는 비디오를 빌려 볼 수 있었다. 쇼핑할 일이 있으면 시장이나 백화점에 가면 된다. 학교와 기업들은 현실 세계에서 이미 존재하는 것들이다. 멀리 떨어진 사람에게 연락할 일이 있으면 편지를 써서 우체국에 맡기면 된다. 사이버스페이스에서 할 수 있는 일이라곤 전혀 새로운 것이 없이, 그저 이전에 해 왔던 일들을 그곳에서도 할 수 있다는 것 뿐이다. 그러나, 은행 일도 보면서 비디오도 빌리고, 쇼핑까지 마치고 강의도 듣고, 회사일도 보고 우편발송까지 한꺼번에 모든 일을 할 수 있는 곳이 있다면 사람들이 어디로 가겠는가 생각해 보자. 현실 속의 세상은 물리적인 한계를 가지고 있다. 은행, 비디오가게, 백화점, 학교, 회사, 우체국 등등을 모두 한 곳에 모아 둔다고 해도 이미 소도시를 이룰만큼의 공간을 차지

한다. 결국은 사람은 이리저리로 옮겨 다니는 수고를 해야한다. 은행에서는 자기 차레를 기다려야하고, 비디오가게에는 원하는 비디오가 없을 수도 있다. 세일 기간의 백화점 앞 도로를 상상해 보라. 그런데, 컴퓨터 네트워크 속에 만들어 놓은 땅에는 문제없이 이 모든 건물들이 들어설 수 있다. 사람이 할 일이라곤 마우스 버튼을 똑딱거리고 키보드 몇 번 두드리는 일이 전부다. 이 땅을 욕심내지 않는 것이 오히려 이상할 것이다.

낮선 땅을 발견했던 조상들이 그러했듯이 사람들을 사이버스페이스로 이주시켜 정착하게 하여 사회를 형성하는 일이 활발히 진행되고 있다. 전자신문의 12월 5일자 기사에 따르면 1997년 현재 국내에서 사이버스페이스에 공동체를 만들어 활동하는 사람 수는 줄잡아 2백만 명에 이르며, 천리안, 하이텔, 나우누리, 유니텔 등 국내 4대 PC통신에서 활동 중인 동호회만도 무려 1천2백여 개에 달한다고 한다. 소위 네티즌으로 불리는 이들에게 사이버공동체는 이미 그들이 살아가는 사회로 자리매김하고 있다. 물론, 모든 사람들이 사이버스페이스에서 살아야 할 필요는 없다. 이미 우리가 살아왔던 생활양태를 바꿔야 하는 것도 아니다.¹⁾ 단지, 새로운 땅을 발견한 것 뿐이다.

사이버스페이스로 분류될 수 있는 곳은 천리안, 하이텔 등과 같이 전문적인 서비스 회사에 의해 운영되는 PC통신, 인터넷(Internet)과 같은 국제적인 컴퓨터 네트워크 등이 있다. PC통신 업체들은 인터넷 접속 서비스를 함께 하기 때문에 궁극적으로는 인터넷으로 통합되는 모양새를 하고 있다. 인터넷은 원래 1969년 미국 국방부에서 군사목적으로 설계한 아르파넷(ARPANET)으로부터 시작되었다. 일부 컴퓨터가 파괴되더라도 네트워크가 유지될 수 있도록 설계된 것이 큰 특징이다. 따라서, 네트워크에 연결된 각각의 컴퓨터가 독립적으로 동등하게 다른 컴퓨터들과 상호작용하도록 되어 있다. 1980년대에 대학이나 연구소에서든 이와같은 방식의 네트워크를 구성하게 되었고 현재에는 전세계의 컴퓨터를 연결한 네트워크가 되었다.

멀티미디어를 지원하는 월드와이드웹(WWW) 서비스의 등장으로 인터넷은 양적으로 질적으로 엄청난 성장을 하였다. 다른 컴퓨터를 사용하게 하는 텔넷 서비스, 파일을 전송하게 해 주는 FTP 서비스 그리고 전자우편 서비스가 기존에 인터넷이 지원하던 주요 서비스였다. 따라서, 학자들 간의 정보교환이나 회사 내 업무처리에 사용되는 수준에 머물러 있었다. 그러나, 멀티미디어를 지원하는 웹 서비스가 등장하면서 상황이 크게 바뀌었다. 멀티미디어가 가진 상업적인 가능성은 기업들은 물론이고 일반인들의 인터넷에 대한 관심을 증폭시켰다. 초기에 기업이나 기관의 홍보 수준에 머물렀던 홈페이지들이 이제는 상거래, 업무처리를 인터넷에서 할 수 있도록 하고 있다. 또한, 실시간으로 음악을 듣거나 영화를 보여주는 서비스, 동시에 여러 사람이 함께 게임에 참여할 수 있는 서비스 등 다양한 오락 서비스 산업이 활기를 띄고 있다. 따로 인터넷에 연결된 컴퓨터를 가지지 못한 개인이나 회사에게 인터넷 서비스를 제공하거나 받을 수 있도록 해 주는 회사도 늘어나고 있다.

실제로 국내에서 웹을 통해 사용할 수 있는 주요 인터넷 서비스를 살펴 보자. 비상업적인 목적의 인터넷 서비스로 대표적인 것은 가상대학 서비스이다. 1998년부터 시범운영될 가상대학 프로그램에 모두 71개의 대학이 신청하였으며 10개 기업 및 기관이 대학과 함께 컨소시엄에 참여했다. 서울시의 경우 구청과 관련한 모든 정보를 인터넷을 통해서 얻을 수 있도록 홈페이지 구축 사업을 펼쳤다. 특히, 강남구의 경우에는 언론사에 제공하는 보도 자료도 인터넷을 통해서 제공하기로 하였다. 아직은 구청 소개에 그치는 초기 단계에 머물러 있다. 국내 방송언론사들은 인터넷 홈페이지 구축에 경쟁적으로 참여하여 각종 뉴스는 인터넷을 통해 직접 검색할 수 있도록 하고 있다. 롯데백화점, 신세계백

화점 등은 신용카드를 이용하여 홈페이지 상에서 제품을 주문할 수 있도록 하는 시스템을 운영 중에 있다.

웹의 등장으로 멀티미디어가 인터넷에서 차지하는 비중이 높아지면서 기존의 전송망으로는 용량이 충분하지 못한 것이 사실이다. 차세대 고속 네트워크를 구축하기 위한 연구가 1백10여개 미국 대학들에 의해 공동으로 진행되고 있다. 최근 결성된 미국 대학의 인터넷2 컨소시엄은 이미 인터넷2의 가능성을 타진하는 시연회를 가질 정도 수준에 이르렀다. 당장에는 과거 인터넷이 그러했듯이 인터넷2의 개발을 일단은 학술용으로 추진하고 있지만 궁극적으로는 상업용으로까지 활용범위가 확대할 수 있을 것으로 보고 있다.

3. 가시덤불과 엉덩퀴를 낼 것이라

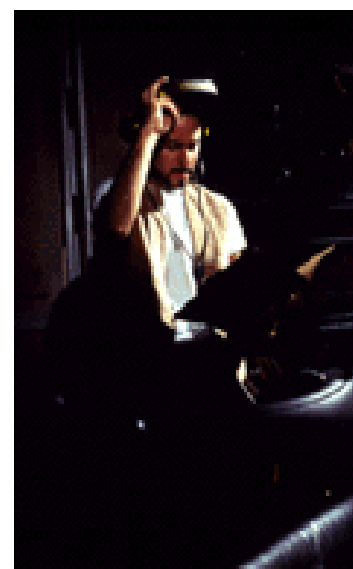
정보화가 진행되면서 컴퓨터 범죄가 날로 증가하고 있으며, 각국 정부는 컴퓨터 범죄에 대한 대처 방안을 강구하는 데에 혈안이 되어 있다. 1997년 12월 9일 워싱턴에서 G8(서방선진7개국과 러시아) 법무 및 내무장관들이 사이버스페이스에서의 범죄에 대한 공동대처 방안을 논의했다. 이들 G8 각료는 컴퓨터화된 범죄의 국제적 성격과 함께 인터넷의 법적 공백이 어떻게 범죄로 남용되고 있는지에 대해 광범위한 조사를 벌였다. 국내에서도 대검찰청 중앙수사본부에 정보범죄대책본부가 설립되어 있다.

컴퓨터 범죄라고 하면 의례 해커들을 떠올리게 된다. 1997년 12월 9일 인터넷 최고 인기 검색 사이트인 야후에 해커들이 침입해서 수감된 동료 해커의 석방을 요구하는 사건이 발생했다. 이들은 컴퓨터 바이러스로 전세계의 컴퓨터 네트워크를 무력화시키겠다고 협박했다. 이들이 석방을 요구한 해커는 수백만 달러를 횡령한 혐의로 기소된 해커 케빈 미트닉이란 인물이다. 1996년 이래 국내에서 발생한 해킹 사고는 무려 192건에 달한다. 물론, 이 숫

자는 해킹 당한 것을 발견한 경우만 해당된다. 이 가운데 자료변조, 유출, 파괴, 관리자 권한 도용, 시스템 정지 등 피해심각으로 분류되는 사고만 73건에 달했으며 외국의 해커가 우리나라에 침입한 사고도 1997년에만 7건이나 발생했다. 국회 통신과학기술위원회 소속 김영환의원(국민회의)이 한국정보보호센터로부터 제공받아 1997년 12월 1일 밝힌 국정감사자료에 따르면 우리나라 전산망 해커 발생 사고는 1996년에 1백47건, 1997년 8월말 현재 45건에 이르는 것으로 밝혀졌다. 대학교, 정부출연기관 등 공공전산망 해킹도 1996년 97건, 1997년 8월 말 현재 29건이나 발생했다. 피해정도가 심각한 사고 건수는 1996년 35건, 1997년 8월말 현재 38건에 이르는 것으로 집계됐다. 일반적으로 해커들은 자신의 실력 과시 차원에서 다른 시스템에 침투하거나 침투했다는 증거로 자료를 빼내는 정도에 머



영화 『론머맨』에서 묘사된 사이버 섹스



영화 『해커즈』에 등장하는 가상현실을 이용한 인터넷 검색 장면

무르지만, 시스템을 파괴하거나 기밀 서류를 고의적으로 빼내거나 자료를 수정하는 경우에는 피해 정도가 매우 심각해진다. 아인 소프리 감독의 영화 『해커즈』는 일반인들이 해커들에 대해 비교적 잘 이해할 수 있게 해 준다.

정보통신부는 2002년까지 2천억원을 들여 해킹방지장치, 암호기술 등 정보보호산업을 집중 육성하기로 하였다. 사이버스페이스 안에서 정보보호는 전자상거래를 활성화시키기 위해서 필수적인 요소이다. 정보통신부는 관련 소프트웨어를 개발하는 벤처 기업들을 지원하고, 관련 분야를 연구하는 대학원을 지원하는 데에 예산을 사용할 계획이다. 이밖에 한국정보 보호센터에 정보보호 기술플라자를 설치해 벤처 기업에 최신 정보보호관련 정보를 제공할 계획이다.

사이버스페이스에서 일어나는 범죄 가운데 컴퓨터 파괴나 자료 조작과 같은 경우와 달리 저작권 침해 문제는 흔히 심각한 문제로 여기지 않는 경우가 많다. 2만 원 정도의 게임 소프트웨어에서부터 수 억 원을 넘어가는 지리정보시스템 소프트웨어에 이르기까지 정보화사회에 있어서 소프트웨어는 컴퓨터나 네트워크 같은 하드웨어와 더불어 필수적인 도구이다. 그러나, 하드웨어와 달리 소프트웨어는 쉽게 복사할 수 있기 때문에 어느 나라를 막론하고 소프트웨어 불법복제는 골치거리이다. 한겨레신문 1997년12월18일자 기사에 따르면 빌 클린턴 미국 대통령은 인터넷을 통해 저작권을 의도적으로 침해하는 경우 설사 어떤 이익을 얻지 않았더라도 형사범으로 처벌토록 규정한 이른바 전자절도금지법에 17일 서명했다. 종래 저작권 관련법들은 저작권 침해행위를 통해 상업적인 이익을 얻었거나 이를 목적으로 한 경우에만 처벌해왔기 때문에 이번 전자절도금지법은 저작권 침해행위에 대한 처벌을 새로운 차원에서 강화한 것이다. 이 법은 시중판매가격 1000~2500달러 소프트웨어를 인터넷을 통해 복사본을 1개라도 만들 경우 벌금 10만달러 징역 1년형, 2500달러 이상 소프트웨어는 벌금 25만달러 징역 3년형을 선고하고 재범에게는 6년형을 선고할 수 있도록 규정하고 있다.

사이버스페이스의 폐해로 자주 등장하는 것은 음란 정보 문제이다. 국내의 대표적인 검색 사이트인 심마니의 통계자료에 의하면 가장 많은 검색 회수를 자랑한 단어는 섹스였다. 인터넷 홈페이지를 통해서 쉽게 접할 수 있는 음란 자료로는 펜트하우스, 플레이보이 같은 잡지사에 제공하는 사진이나 동영상 자료이다. 그리고, 가상현실 기술을 이용한 가상섹스이다. 가상섹스는 아직 연구 단계에 머물러 있지만, 이미 뉴욕의 우드사이드에 있는 싱킹 소프트웨어라는 가상현실 회사는 사이버 섹스 머신이라는 멀티미디어 제품을 판매하고 있다. 이 제품들은 물론 아직 그리 발전한 것은 못된다. 이들은 만족스러운 촉각경험을 얻는 데에 장애가 되는 문제들을 극복하여 진보된 섹스 머신을 만들어 낸다면 엄청난 이윤을 낼 것으로 기대하고 있다. 현재에도 인터넷에 약 9백개의 핫라인과 섹스 사이트가 존재한다는 것을 염두에 둔다면 그것이 미칠 가공할 만한 폐해는 상상을 초월한다.

1997년 6월 인터넷의 불건전 정보를 규제하자는 미국 통신품위법(CDA)이 표현의 자유를 해칠 우려가 있다는 이유로 위헌 판결을 받은바 있지만, 세계 각 나라의 학부모·시민단체들과 정부가 인터넷에서 음란정보를 퇴치하고 노력하고 있다. 음란정보에 대한 새로운 대항무기로 대두된 것은 인터넷 등급제이다. 인터넷 등급제는 1997년 7월 이후 경제협력개발기구(OECD)와 유럽연합 15개국 회의를 비롯해 불건전 정보 규제를 위한 국제회의의 단골 안건으로 다루어져 왔다. 인터넷은 말그대로 전세계적인 규모의 네트워크이기 때문에 음란정보를 방지하기 위해서는 모든 나라가 함께 참여하여야 한다. 윤리위에 따르면 내년 중반 이후엔 국내에서도 인터넷 등급제가 현실화할 것으로 보인다.

그러나, 인터넷 등급제는 많은 문제를 안고 있다. 먼저 기술적인 문제이다. 인터넷은 일괄적으로

자료를 가공하여 제공하는 형식의 서비스가 아니다. 전세계에 퍼져있는 100만 개 이상의 컴퓨터와 수천만 개에 이르는 홈페이지를 일일이 검색하여 등급을 매긴 다음 관리한다는 것이 불가능하기 때문이다. 따로 등급이 매겨지지 않은 정보가 무시될 수도 있고, 정보 검열에 의한 표현의 자유 문제를 일으킬 수 있기 때문이다. 미국의 한 업체는 반유대인 자료를 골라내 차단하는 선별 소프트웨어를 1998년 초에 발표할 예정이며, 가톨릭텔레콤이란 정보제공업체는 가톨릭에 합당한 자체의 등급 기준을 마련하는 중이다. 뉴욕타임즈는 이에 대해 “정부에 의한 규제가 위헌 판결을 받은 이후 민간단체와 개별기업 차원의 정보 차단 시스템이 새로운 정보 규제의 수단으로 대두하고 있다”고 지적했다.



영화 『네트』에서 산드라 블록이 노트북을 이용해 휴양지에서 인터넷에 접속하는 장면

현대 사회는 신용사회로 불리운다. 그러나, 신용사회에서 신용이란 인간에 대한 신용이라기 보다는 정보시스템에 기록된 신용정보를 의미한다. 즉, 신용사회란 진정한 신용의 의미는 탈색된 채 한낱 정보에 의해 개인의 신용정도가 결정되는 사회라고 이해할 수도 있다. 영화 『네트』는 신용정보를 포함해서 개인의 각종 정보가 어떻게 침해당할 수 있는지 잘 보여준다. 정보화란 원칙적으로 정보관리자의 존재를 전제하고 있다. 즉, 정보관리자와 정보관리시스템의 안전성을 믿고 각 개인의 정보를 맡기고 사는 것이다. 정보시스템이 독립적으로 존재하지 않고 거대한 네트워크의 일부분으로 존재하기 때문에 각 개인에 대한 정보들은 언제나 노출 위험을 안고 있다. 또한, 언제나 상위 정보관리자에 의해 악용될 수 있는 가능성이 있다. 대부분 낯선 사람에게서 물품 구매를 요청하는 전화나 우편물을 받은 기억이 있을 것이다. 나에 대한 정보가 어디에선가 새어나가고 있는 것이다.

1997년 한 해 동안 인터넷과 PC통신에서 벌어진 검열 사례들을 한데 모은 정보통신검열백서 97년판이 최근 나왔다. 검열백서는 컴퓨터통신 사용자단체인 진보통신단체연대모임이 민주사회를 위한 변호사모임, 전국민주노동조합총연맹, 민주주의민족통일전국연합 등 단체들과 함께 지난 5개월간 공동기획해 만들었다. 백서는 올해 벌어진 주요 검열사례로 6월 한총련 출범식과 관련해 PC통신 사용자 60여명의 통신 사용정지 조치, 10월 북한 정보가 일부 담겨 있다는 이유로 국내 이용자가 많은 미국 인터넷서비스 지오시티 전체를 차단한 일, 대통령 선거 기간 PC통신인을 선거법 위반으로 구속한 사건 등을 들며 방대한 관련 자료들을 함께 실었다. 특히, 인터넷 등급제에 대해서 민간 차원의 새로운 검열 현상으로 규정하고 있다.

사이버스페이스는 해가 지지 않는 땅이다. 전세계가 하나의 사이버스페이스에 연결된다. 사이버스페이스에서 각종 범죄를 제재하는 궁극적인 수단으로 등장하는 것은 주로 정보 검열, 등급화와 같은 중앙관리 체제이다. 인터넷에 접속하여 활동하는 모든 사람의 행적이 누군가에 의해 감시받고 있다면 어떻게 될까? 소위, 빅 브라더의 공포는 정보화사회가 완성되어 갈수록 더욱 커질 수 밖에 없다. 현재 세계에서 빅 브라더가 될 가능성이 있는 후보를 손꼽으려면 과연 누구를 떠올리겠는가? 마이크로소프트의 빌 게이츠를 떠올리는 사람이 많을 것이다. 한동안 해외토픽란에서 마이크로소프트의 인터넷 검색 소프트웨어인 익스플로러를 윈도우 95 운영체제에 끼워팔기를 했다는 혐의로 진행 중인 재판에 관한 기사가 자주 등장했다. 연구용으로 사용하는 워크스테이션 이상의 중대형 컴퓨터를 제

외한 실제로 각 개인 사용하는 컴퓨터의 운영체제는 대부분 윈도우 95이다. 윈도우 95가 아니더라도 MS-DOS 또는 윈도우 3.1 환경에서 대분의 작업을 수행하고 있을 것이다. 기존에 인터넷 검색 소프트웨어인 넷스케이프를 따라잡기 위해 공룡 마이크로소프트는 탁월한 전략을 내놓았었다. 누구나 사용하고 있고 사용해야만 하는 운영체제에 인터넷 검색 소프트웨어를 집어 넣는 것이다. 사이버스페이스에 들어가려면 가장 기본적인 소프트웨어가 바로 인터넷 검색 소프트웨어이다. 따라서, 인터넷 검색 소프트웨어 시장은 반드시 선점해야하는 고지인 것이다. 그런데, 워싱턴 D.C. 법원의 토머스 잭슨 판사는 1997년 12월 11일 미 법무부가 마이크로소프트를 상대로 독점금지법 위반혐의로 제소한 사건에 대한 예심판결에서 앞으로 마이크로소프트는 자사의 컴퓨터운영체제인 윈도 95를 장착 판매하는 컴퓨터 생산업자에 대해 자사의 인터넷 검색 소프트웨어 설치를 강요하는 행위를 하지 말도록 명령했다. 인터넷 검색 소프트웨어는 사용자가 인터넷 안에서 한 모든 행적을 기록한다. 따라서, 그 정보를 소프트웨어 개발 회사로 전송하도록 하는 기능만 몰래 숨겨 둘 수도 있는 것이다. 윈도 95를 설치할 때에 컴퓨터의 정보를 마이크로소프트로 전송하도록 되어 있어서 국내의 정부기관에서는 윈도 95를 설치하지 못하도록 한 적도 있었다.

4. 갈아야 할 땅

정보화사회로 가는 길은 19세기 열강들의 제국주의적 침탈과정과 엇비슷하다. 다만 19세기 제국주의와 다른 점이라면 대륙을 만들어나가며 선점한다는 것이다. 사이버스페이스가 엄청난 가치를 지닌 것이 사실이지만, 그만큼 값을 툭툭히 치루어야 하는 것 또한 사실이다. 광케이블과 같은 전송망 구축은 드는 시간도 시간이며 엄청난 투자가 뒷받침되어야 한다. 네트워크를 확보하는 것은 사이버스페이스에서 가능한 모든 사업기반을 선점하는 효과를 가져오므로 막대한 자본이 정보통신 분야에 집중되는 것은 당연하다. 정보통신에 필요한 각종 기술과 규약에서 표준의 미치는 파장이 엄청나기 때문에 기업 간에 또한 국가 간의 기술 경쟁과 시장 점유 경쟁은 전쟁을 방불케 한다.

식민지를 침탈하는 과정에서 가장 먼저 이루어져야 할 것 중의 하나는 통신과 수송 체계를 장악하는 것이다. 우리나라의 전신전화 사업과 철도 사업이 시작되었을 때에도 정작 알맹이를 쟁긴 것은 열강들이었다. 정보화가 진행되는 것 역시 산업혁명의 흐름에서 크게 벗어나지 않는다. 미국의 경우 막대한 예산이 2015년까지 국가정보기반을 구축하는 데에 쓰이고 있다. 유럽에서도 자국 별로 정보고속도로를 통합한 범유럽 통신망을 구축해나가고 있다. 일본 역시 아시아지역에서 정보통신망의 주도적인 자리를 차지하고자 정보통신에 대한 투자를 강화하고 있다. 전세계 기본통신시장에 대한 포괄적인 개방을 목표로 개시된 세계무역기구(WTO) 기본통신협상이 지난 1997년 2월15일에 타결되었다. 이로인해 전세계 통신시장의 90% 이상을 차지하는 69개 국가의 통신시장이 개방되었다. 따라서, 세계 통신시장을 선점하기 위한 경쟁이 본격적으로 시작되었으며, 우리나라의 경우에도 국내 통신시장 잠식의 위협과 국제무대로 도약할 수 있는 가능성이 동시에 주어졌다. 유럽연합(EU)은 오스트리아, 벨기에, 프랑스, 독일, 이탈리아 등 5개국에 통신산업 국가독점을 폐지하는 1998년 1월 1일부터 사실상 통신부문의 무한경쟁체제에 돌입하게 된다. 세계 최대규모의 통신업체는 일본 NTT사이며 세계의 20대 통신회사중 10개가 미국계이고 6개가 유럽회사들이다.

이제 왜 정보통신망을 구축하고자 하는가에 집중해서 이야기를 풀어나가하고자 한다. 각국이 정보통신

신망 구축에 열을 올리는 것은 정보통신 요금에서 나오는 수익이 탐나서가 아니다. 물론, 그 수익은 무시할만한 액수가 아니겠지만 말이다. 현재 세계적으로 인터넷에 접속하는 가입자수는 6천만에 이르고 20세기말까지 2억 명으로 늘어날 것이라고 전망하고 있다. 다시말해 사이버스페이스의 거주인구가 기하급수적으로 증가하고 있다는 의미이다. 따라서, 기업과 정부들이 정말 관심을 두는 것은 사이버스페이스에 내다팔 상품들이다. 자본은 자신을 배분될 수 있는 곳으로 흘러가게 마련이다. 사이버스페이스만한 시장은 이제껏 없었다. 전세계의 수요자들이 사이버스페이스 안에 들어와 있다. 계절스러운 미국의 주도로 개방된 각국의 시장은 사이버스페이스 안에서 진정한 의미의 자율경쟁을 경험하게 될 것이다. 그리고, 아마도 사이버-제국주의라고 불릴 만한 결과들을 보게 될 것이다.

경제협력개발기구(OECD)내 전자상거래에 관한 논의를 담당하고 있는 정보컴퓨터통신정책위원회 산하 정보경제작업반은 1997년 9월 18, 19일 이틀간 프랑스 파리의 OECD본부에서 우리나라를 비롯한 회원국 대표 70여명이 참가한 가운데 전자상거래의 정의, 수요, 인증 및 경제적 영향 등에 대해 광범위한 논의를 가졌다. 전자상거래는 현재 초기단계에 불과하지만 소규모 사업 형태로 그 수가 매년 급성장하고 있다. OECD는 현재 25만여 개의 상업 인터넷 사이트가 1년 사이에 만들어지고 있으며 작년에 인터넷을 통한 상업거래는 5억~6억달러 수준이었으나 매년 2백% 이상의 높은 성장률을 기록, 2000년에는 1백40억달러 수준에 달할 것으로 전망했다.

이 시점에서, 정말 통신망도 시장도 최다 선진국의 자본에 빼앗기게 될 것인지 생각해 봐야겠다. '아무렴 그렇게 쉽게 당하기만 하겠는가, 사이버스페이스 안에서도 견제와 질서라는 것이 형성될 텐데'라고 생각할 법하다. 올바른 생각이기는 하지만 그다지 현실적인 것 같지는 않다. 우루과이 라운드 교훈을 되새겨 볼 때이다. 미국을 비롯한 선진 자본주의 국가들은 더 이상 과거 냉전시대에서 처럼 형님 노릇하기를 거부하고 있다. 과거의 형님이 오늘의 강패가 되었다고 해야겠다. 우루과이 라운드를 통해 한국은 쌀수입개방 뿐만 아니라 유통망의 개방이라는 엄청난 타격을 입었다. 앞으로 닥칠 이산화탄소 배출량에 대한 규제 역시 각국의 경제활동에 대한 제재 조치에 집중될 전망이다. 국제경쟁력을 갖추지 못한 국가는 점점 낙오할 수밖에 없는 상황이 전개되고 있으며, 이러한 현상은 사이버스페이스에 보다 가속화될 것이다. "복수도 힘이 있어야 하는 거야"라는 모 드라마가 퍼트린 유행어처럼 정보화시대에 살아남기란 힘없는 국가의 입장에서 무척 힘겨운 일이다.

사이버스페이스에서 최근 주목받는 상품은 VOD 서비스이다. 비디오 대여점에 갈 필요없이 보고 싶은 영화를 텔레비전에 표시된 메뉴에서 골라서 볼 수 있도록 하는 서비스이다. 비디오 테잎을 VTR에서 재생할 때처럼 빨리감기, 되감기도 가능하다. 비디오 정보는 통신망을 통해서 실시간으로 전달된다. VTR이 테이프에서 정보를 읽으면서 바로 화면으로 출력해 주는 일을 멀리 떨어진 VOD 서비스 회사와 각 가정 사이에서 감당해야 하므로 대용량의 고속 통신망이 있어야 가능한 서비스이다. 우리나라는 VOD 서비스가 가능한 통신망을 가진 나라 가운데 하나이다. 앞에서 말한 것같은 통신망 즉, 전국 규모의 광케이블 망을 한국전력공사가 소유하고 있다. 1998년 7월 1일부터 VOD 상용서비스를 목표로 한 레인보우 프로젝트가 마이크로소프트, 한국전력공사, 두루넷 세 개의 회사 합작으로 진행되고 있다. 즉, 가게자리는 한전이 마련하고, 두루넷이 점원 노릇을 하고, 상품은 마이크로소프트가 담당하는 구도이다. 결국 허리우드가 미국에 있는 이상, VOD라는 최첨단 정보통신 상품도 미국에 종속될 수 밖에 없다.

1998년 1월 1일부터 미국의 연방통신위원회(FCC)가 정산료 인하기준치 설정정책을 시행하기로 되

어 있다. 이 정책의 골자는 세계 각국을 경제소득 기준으로 3등분한 다음 현재의 1/3 수준에서 정산요율 목표상한 및 협상기한을 설정하고 기한내에 목표수준으로 낮추지 않으면 정산료 지불정지, 상대국번호 차단 등의 강경조치를 취한다는 것이다. 정산료란 국제전화사업자간에 상대국 사업자의 전화망을 이용한 대가로 지불하는 요금으로 양 사업자간 착발신 통화량 차이에 정산요율을 곱한 액수로 산출되며 일반적으로 선진국의 발신량이 많기 때문에 선진국사업자가 후진국 사업자에게 정산료를 지불하는 경우가 대부분이다. 미국의 경우 1990년 28억달러, 1996년 54억달러의 국제전화 정산적자를 기록해 전체 무역적자의 5%를 차지하게 되자 정부차원에서 정산료 인하압력을 가하기 시작한 것이다. 그러나, 1997년 9월 1일 전자신문에 실린 데이콤 광치영 사장의 글에 의하면 미국의 신국제정산정책의 이면에는 국제전화 정산적자 해소라는 표면적인 이유 이외에 전세계 통신주도권을 확보하기 위한 의도가 깔려있다고 한다. 이 기준대로 정산요율이 결정되면 모든 나라가 미국에 대해 낮은 요율을 적용하게 되고 이에 따라 특정 사업자가 미국 이외의 나라로 통화를 보낼 때 직접 보내는 것보다 미국을 경유하는 것이 오히려 더 저렴하게 된다. 즉, 모든 국제통화가 비용이 저렴한(정산요율이 낮은) 미국 사업자를 거치게 돼 통신후발국은 미국의 하부망으로 전략할 우려가 크다. 이미 미국은 인터넷 망 및 유통정보의 90% 이상을 독점하고 있어 기존의 전화네트워크마저 장악한다면 정보사회의 두 축인 정보와 통신을 모두 장악하는 결과를 가져와 정보통신시장의 제패는 물론 세계 무역시장과 문화까지도 미국중심으로 재편될 수 있다는데 그 심각성이 있는 것이다.

1997년 11월 한겨레 21에 서울국제노동미디어 '97에 대한 기사가 실렸다. 서울국제노동미디어 '97은 자본의 정보화세계화운동에 대응하는 국제노동운동의 대응전략을 모색하는 자리였다. 다음은 기사의 일부이다.

자본의 국제화에 의존하는 정보화기술이 자본뿐만 아니라 노동단체들의 국제화를 앞당기고 있는 점은 주목할 만하다. 범지구적으로 구축되고 있는 정보통신망을 활용해 기업별 운동의 틀에서 벗어나 업종산업별로 묶고, 나아가 범지구적 연대의 틀을 마련하고 있는 것이다.

이 기사를 인용하는 것은 사이버-제국주의에 대응할 수 있는 세력이 형성될 수 있는 가능성을 이야기하기 위해서이다. 이러한 가능성은 1997년에 치루어진 대선에서도 찾아 볼 수 있다. 대통령 후보의 온라인 토론회가 PC통신으로 중계되었고, PC통신에 접속한 사용자들은 지지 또는 반대의 글을 게시판에 올렸다. 통신 검열 시비로 불법선거운동의 혐의를 받아 PC통신 사용자들이 잇달아 검찰에 구속되기도 했다. 그러나, 잠재적인 가능성은 충분히 보여주었다는 평가를 받았다. 즉, 사이버스페이스 안에서 사용자들은 스스로 여론을 형성하여 영향력을 행사할 수 있는 가능성을 보여준 것이다.

사이버스페이스에서는 종종 리본으로 의사표현을 한다. 사이버스페이스에서 자유를 상징하는 블루리본, 반대로 네트경찰의 탄생을 갈망하며 도덕적 가치관을 수호하려는 레드리본, 국내 PC통신에서 탄생한 통신구속인을 석방하라는 화이트리본 등이 그것이다. 홈페이지에 파란색 리본 그림을 넣거나 게시판에서 리본 모양을 글 제목에 달아 특정한 의미를 드러내는 방식이다. 특히, 인터넷의 경우에는 전세계적인 규모의 여론을 형성할 수 있기 때문에 인터넷 안에서의 보수와 진보 간의 리본 전쟁은 치열하게 벌어지고 있다. 블루리본과 레드리본의 전쟁은 일차적으로는 블루리본의 승리로 끝났다. 빌 클린턴이 통과시킨 연방정부의 결정에 소송을 제기하여 필라델피아 연방법원이 1996년 6월

12일 연방정부의 인터넷 음란물 불법화 및 처벌규정을 위헌으로 판결한 것이다. 화이트리본은 국내 PC통신 하이텔에서 시작되었다. 첫 제안자인 김영근 씨는 그 취지를 다음과 같이 설명한다.

인터넷에서는 얼마 전에 블루리본을 달아 인터넷에서의 자유로운 정보공유와 교류에 대한 표현을 묵묵히 해 나갔고 그 결과도 컸다고 봅니다. 우리도 이젠 제목의 말머리 앞에 하얀 매듭(화이트리본)을 달아 우리의 주장을 모읍시다. 이젠 단순히 공비조작설에 대한 문제를 넘어선 헌법에 보장된 자유권의 문제라고 할 수 있습니다. ...

하이텔에서 시작되어 국내 네티즌들의 광범위한 지지를 얻으며 다른 PC통신으로 퍼져나가 이제는 국내 어느 PC통신에서나 흔히 볼 수 있는 상징이 되었다.

5. 땅을 정복하라

사이버스페이스를 잃는 것은 영토를 빼앗기는 것과 마찬가지이다. 21세기에서 사이버스페이스의 중요성을 생각한다면 가장 중요한 영토를 빼앗기는 셈이다. 지금은 사이버스페이스를 개척하기 시작한 단계이다. 전자상거래를 위한 표준과 법안을 만들어가고, 사이버스페이스에서 가능한 각종 범죄에 대한 방어체계를 수립해가고 있다. 사이버스페이스에서 어떠한 화폐를 사용할 것인지, 서명은 어떠한 방식으로 처리할 것인지 통일된 것이 없다. 따라서, 한국이 국제사회에서 주도적인 자리매김을 하기 위한 중요한 기회이기도 한 것이다.

사이버스페이스를 두고 벌이는 전쟁에서 살아남고자 우리 정부는 엄청난 자본을 투자하고 있다. 그러나, 사이버스페이스의 본질을 파악하지 못하고 외형적인 흉내내기 투자에 급급한 것이 사실이다. 다음은 전자신문 1997년 6월 9일에 실린 노상국 주필의 글 일부이다.

우리를 앞서가고 있는 미, 일은 첨단기술과 거대한 국력으로 우리의 정보산업관련 시장을 점령하고 있고 경쟁대열의 중진국들조차 우리의 시장을 침식하고 있는데 우리는 이에 적절히 대응하지 못하고 있다. 정보화에 앞서가려면 정부의 과감한 투자도 필요하나 그 기반이 되는 환경조성작업이 체계적으로 이루어져야 한다. 계획들은 지금까지도 무성했으나 실제로는 책임자의 불감증으로 인해 제대로 진행된 적이 거의 없다. 특히 정보화 환경의 척도나 다름없는 법과 제도의 정비가 지지부진하다. 정보통신부가 뜯어고쳐야 한다고 지적한 9개 부처 33개 법과 관련규정이 미결인 상태로 남아 있다. 정보화 불감증의 심화로 우리의 경쟁력은 더욱 낙후되고 있다. 인허가 신고사항의 공고, 접수, 발표 및 민원을 컴퓨터통신으로 처리하려면 행정규제 및 민원사무기본법을 고쳐야 한다. 공무원의 재택근무가 가능하려면 국가공무원법이 개정돼야 한다. 정보통신 전문인력을 특별 채용하려면 역시 국가공무원법의 개정이 필요하다. 컴퓨터통신을 통한 원격수업이 인정을 받으려면 교육법과 그 시행령 중 출석관련 규정이 정비돼야 한다. 원격진료 역시 처리처방전이 법적 효력을 갖기 위해서는 의료법이 개정돼야 한다. 이밖에도 많은 법과 제도의 개정 및 보완이 정보통신부에 의해 지적됐으나 진전이 없다.

현재 정치권에서의 사이버스페이스에 대한 인식이나 국가적 경제위기를 고려할 때에 지금의 상황은 마치 구한말 문호를 개방하며 여러나라들과 조약을 맺을 무렵과 비슷하다. 우리의 사이버스페이스로 침략해 들어오는 정보선진국들은 이미 성공을 경험했던 나라들이기에 보다 조직적으로 사이버전쟁을 수행할 것이다. 한편 우리는 한 번의 실패를 맛 본 나라임에도 불구하고, 오히려 정치가 정보화의 발목을 잡는 결과를 낳고 있다. 사이버스페이스는 과학기술로 유지되는 공간이 아니라 국가차원의 경영이 필요한 공간임을 인식해야 한다. 전쟁에서 승리하는 데에는 훌륭한 무기에 앞서 훌륭한 전략과 전술이 필요하며 분명한 목표를 가져야 한다. 국제경쟁 시대니 정보전쟁이니 구호는 많지만, 사이버스페이스를 우리가 지켜내야 할 영토로 인식하지는 못하는 것 같다. 그리고, 이웃 나라의 훌륭한 과학기술을 탐내기는 하지만, 과학기술을 어떻게 적용할 것인지 대해서는 무지하다. 새로이 출범하는 정부는 말잔치만 무성한 정보화가 아닌 사이버스페이스를 우리 영토로 확보할 수 있는 정보화 정책을 수립하여 실시해 주기를 간절히 바란다.

우리 영토를 빼앗기지 않고 지켜내는 것과 함께 영토를 잘 다스리는 것은 중요한 일이다. 사이버스페이스는 실제 세상에서 가지고 있는 문제들을 고스란히 물려받고 있다. 국가에 의한 범죄를 포함한 다양한 범죄가 사이버스페이스 안에서 가능하다. 각 개인과 조직에 대한 풍성한 정보는 오히려 더욱 강력해진 범죄를 가능하게 해 준다. 당장에 해결해야 할 문제는 개인정보 보호와 정보 검열이다. 예를 들어, 음란물과 같은 정보를 차단하기 위해서는 정보 검열이 필요하지만, 표현의 자유를 막고 정치적인 목적으로 악용될 수 있다는 점에서 상호견제가 보장되는 장치가 마련되어야 한다. 보수와 진보의 조화로운 균형이 사이버스페이스에서 제대로 뿌리내리지 못한다면, 사이버스페이스는 단지 개인을 구속하는 시스템으로 전락하고 말 것이다. 정보통신기기 업체 3Com의 창업자인 보브 매터커브는 인터넷 붐피론을 10가지 이유를 들어 주장하였다. 그 가운데 한 가지 이유가 사생활 침해 문제였다.

사이버스페이스의 영토문제는 이미 존재하는 거대한 대륙을 나눠 갖는 (물리적인) 종류의 것이 아니라 접에 유의해야 한다. 사이버스페이스는 네트워크가 존재하는 곳에서 생성된다. 즉, 네트워크 구성(도로 건설)이 사이버스페이스(땅)의 존재에 우선한다. 작은 지역을 포괄하는 소규모 네트워크들이 서로 연결되어 보다 큰 네트워크로 성장하는 과정을 반복하여 마침내는 국가 간의 네트워크가 형성되어 전세계를 포괄하는 네트워크가 이루어진다. 그러므로, 초기 사이버스페이스에서는 국제적인 문제는 발생하지 않는다. 다만, 사이버스페이스를 만드는 데에 엄청난 비용이 들어가는데, 이 사업에 참여하여 정보시장을 선점하고자 하는 경쟁이 있을 뿐이다. 한편, 국가 간의 네트워크에 의한 거대한 사이버스페이스가 형성된 이후에는 기존에 존재하던 소규모의 사이버스페이스들은 상위의 사이버스페이스에 흡수되는 현상을 보이게 된다. 물론, 언어문제 등을 들면서 인터넷의 분열을 경고하는 이도 있다. 그러나, 언어의 문제는 정보제공자가 (적극적으로) 해결하고 있는 문제이기 때문에 여권이 필요없는 사이버스페이스에서 국경의 개념을 찾기란 어려운 일이다. 사이버 상거래가 일어났을 경우어나 환율 또는 관세와 같은 문제가 발생할 따름이다. 이것조차도 해외여행을 할 때 소핑하는 경험과 크게 다르지 않다. 즉, 사이버스페이스를 분할하여 일부분을 특정국가에 할당하는 일은 없는 것이다. 전체 사이버스페이스를 두고 무한경쟁을 벌이게 된다. 따라서, 사이버스페이스에서 우리 영토를 지키는 것은 우리 상품을 소비할 소비자를 확보한다는 적극적인 의미로 받아들여야 한다.

사이버스페이스의 현상들을 사이버스페이스이기 때문에 발생하는 것으로 이해하는 경우가 있다.

사이버스페이스가 독특한 성질을 가지기는 하지만 대부분의 성질에서는 일반적인 영토와 다를 바가 없다. 1997년 6월 17일 한겨레신문 해외화제란에 인터넷에 중독되어 자녀를 방치한 어머니를 사법조치한 사건이 실렸다. 심리학자들은 인터넷 중독이 도박 중독보다 더 강력한 마약이 된다고까지 주장을 폈다. 그러나, 인터넷 중독 원인이 정보검색에 있지 않고 포르노 때문이라는 연구결과가 1997년 8월 14일 미국심리학회(APA) 회의에서 발표되었다. 보다 쉽게 성적인 욕구를 충족시킬 수 있는 서비스가 사이버스페이스에서 제공되고 있을 뿐이지 사이버스페이스 자체가 '중독성' 같은 문제를 가진 것으로 볼 수는 없는 것이다. 사이버스페이스에는 물리적인 공간개념이 없을 뿐이지 실제 인간세상과 다를 바가 없다. 따라서, 앞서 언급한 사이버스페이스를 두고 벌이는 국제적인 경쟁이나 사이버스페이스 내에서의 인권보호 문제 등은 실제 세상의 모습을 그대로 반영한다. 무턱대고 문제의 원인을 사이버스페이스이기 때문이라고 설명하는 것은 위험하다. 사이버스페이스가 하위의 사이버스페이스에 대해 가지는 엄청난 흡수력 때문에 보다 각별한 노력을 기울여야 사이버스페이스에서 생존할 수 있을 따름이다. 이러한 노력은 사이버스페이스에만 집중되어서도 안된다. 예를 들어, 우편배달 시스템의 발달은 사이버스페이스에서의 전자상거래를 위해 필수적이다. 사이버스페이스의 상점에서 주문한 제품에 대한 지불은 온라인으로 처리되지만, 실제 제품은 우편이나 택배로 배달되어야 하기 때문이다.

이제까지 사이버스페이스에 대해서 약간은 부정적인 관점에서 이야기하였다. 과학기술은 결코 가치중립적이지 않으며, 꿈의 낙원을 보장해 주지 않기 때문이다. 자본은 자신에게 유리한 과학기술을 발전시키기 마련이며, 기업은 모든 사람이 행복하게 사는 것보다는 자신의 이윤 추구에 집중하기 마련이다. 과학기술을 개발하는 데에 투자한 이들은 결코 과학기술이 가치중립적이라도 놓아 두지 않을 것이다. 그들은 자신의 이익을 위해 과학기술이 쓰여지도록 할 것이며, 그것은 때로 부정적인 결과를 낳을 수도 있다. 과학기술이 참으로 가치있게 쓰여지도록 하기 위해서는 끊임없는 견제가 필요하다.

현재 사이버스페이스는 너무 멋진 모습으로만 비춰지고 있다. 아파트 분양 광고같은 일종의 사이버스페이스에 대한 세일즈 기간인 셈이다. 사이버스페이스 기술이 인간의 삶에 미치는 영향은 큰 것이 아니다. 조금 다른 방식의 삶을 가능하게 해 줄 뿐이다. 사이버스페이스가 많은 매력을 가진 땅임에는 틀림이 없다. 많은 사람이 농촌을 떠나 도시에서 살 듯 미래의 사회에서는 현실 세계에서 사이버스페이스로 이주하게 될 것이다. 21세기 사이버스페이스의 훌륭한 시민(네티즌)이 되길 바란다.

〈참고 도서〉

- 이소베 아사히토, 『전자머니와 오픈 네트워크 사회』, 남상열 편저, 영진출판사, 1997
김영한, 『사이버 트렌드』, 고려원미디어, 1996
빌 게이츠, 『빌 게이츠의 미래로 가는 길』, 도서출판 삼성, 1997
에드워드 코니시, 이관용, 『사이버 충격』, 엘테크, 1997
에스터 다이슨, 『인터넷, 디지털문명이 열린다』, 남경태 역, 경향신문사, 1997
정태영, 『사이버스페이스 문화 읽기』, 나남출판, 1997
한국전자통신연구소, 『10년후의 하이테크 시장』, 정보화사회시리즈-23, 1992
한국전자통신연구소, 『2000년의 컴퓨터 사회』, 정보화사회시리즈-26, 1993
한국전자통신연구소, 『사이버테크놀러지』, 정보화사회시리즈-20, 1991
한국전자통신연구소, 『컴퓨터범죄의 메카니즘』, 정보화사회시리즈-22, 1992
한국전자통신연구원, 『정보통신기술개론』, 1996

※ 이밖에 통신망에 올라온 동아일보, 전자신문, 조선일보, 한겨레신문(이상 가나다 순)의 기사들을 참고하였다.

1) 물론 사이버스페이스에서의 삶은 우리네 삶의 모습을 바꾸어 놓을 것임에는 틀림없다. 다만, 그 변화의 정도와 속도에 관해 이야기한 것이다.