

# 사이버스페이스의 憲法的 含意

成 鮮 濟

카톨릭대학교 법학과 교수

## - 目 次 -

I. 서론 .....	271
II. 사이버스페이스의 의의와 출현 .....	273
1. 사이버스페이스의 의의 .....	273
2. 사이버스페이스의 출현 .....	275
3. 사이버스페이스의 역기능 .....	277
III. 사이버스페이스의 특성 .....	280
1. 정보의 디지털화 .....	280
2. 정보의 네트워크화 .....	281
3. 상호작용성 .....	282
4. 하이퍼텍스트 .....	284
5. 익명성 .....	286
IV. 사이버스페이스의 유추 .....	289

V. 사이버스페이스를 보는 관점 .....	292
1. 전통적 견해 .....	292
2. 중간적 견해 .....	294
3. 새로운 견해 .....	296
VI. 결론 .....	297

## I. 서론

20세기 마지막 10년 동안 미국의 법학 잡지에 실린 논문들 중 가장 많은 지면을 차지하는 것은 사이버스페이스에 관련된 것들이다. 1980년대 미국 법학 잡지의 다수를 점하고 있던 비판법학(critical legal studies)<sup>1)</sup>의 거대한 조류를 바꿔 놓은 것이 바로 사이버법학(cyberspace law)이었다. 이렇듯 1980년대 후반부터 서서히 발표되기 시작한 사이버 법학의 논문들이 급속도로 확산되었으며, 기존 교수들뿐만 아니라 신진 교수들의 관심이 새로운 세계로 대거 이동하였다. 비판법학의 대표적인 2세대라고 할 수 있는 제임스 보일 교수와 잭 볼킨 교수 등이 사이버스페이스에 관한 저서를 출판한 것만 보더라도 사이버 현상은 미국의 법학계에 엄청난 지각변동을 가져왔다고 평가할 수 있을 것이다.

증기기관의 발명으로 시작된 산업혁명은 200여 년에 걸쳐 세상을 바꾸었으나, 통신과 컴퓨터의 결합으로 촉발된 현대의 정보통신혁명은 아주 짧은 기간동안에 세상을 바꾸고 있다. 정보화의 추진으로 인하여 전 세계는 과거 산업사회로부터 지식정보사회로 급속하게 진보하며 문명의 발전을 거듭하고 있다. 이러한 발전 추세는 현대의 첨단과학기술에 힘입어 가능하게 되었으며, 첨단과학기술은 컴퓨터와 통신기술의 비약적인 발전과 함께 정보화 시대의 중추적인 역할을 담당하고 있을 뿐만 아니라, 디지털 사회에서의 국민생활과 국제

1) 비판법학이란 1970년대 중반 이후로 마르크스적 시각에서 이제껏 당연한 것으로 받아들여왔던 과거의 법이나 법제도, 법이론 일반에 대하여 새로운 비판적 분석의 시각을 제공하는 학문적 조류를 말한다. 이것은 균형 잡힌 건전한 법이론이나 법제도를 형성할 수 있도록 하는 지적 분위기를 조성하는데 기여하였다는 평가를 받고 있다. 이에 대하여 자세한 것은 최대권, 영미법 298 (1998) 이하 참조.

경제 및 사회발전에 크게 기여하고 있다. 더욱이 국내외적으로 인터넷을 기반으로 하는 각종 통신망의 상호 연결은 물론 초고속 통신망의 확충 등으로 전 세계가 하나로 연결되어 다양한 정보검색 및 정보제공 서비스가 가능해지고 상업 영역에까지 그 범위 및 기능이 확대되어 고도 정보화 사회로의 진전이 가속화되고 있다.

정보와 지식이 부가가치 창출의 원천이 되는 지식정보화 사회에서는 사회경제활동의 많은 부분이 정보 네트워크를 이용한 사이버스페이스에서 이루어지게 된다. 이에 따라 사회 모든 부분에서 새로운 가치관과 사고방식이 조성되고, 인터넷·전자상거래·전자정부 등과 같은 새로운 정보패러다임이 탄생하게 되었다.

이에 따라 종래의 국경이라는 개념이 무의미해지고 지구촌이 하나의 단일시장으로 변하면서 궁극적으로는 지구촌 전체가 거대한 네트워크로 연결되는 하나의 사회가 되고 있다. 이러한 전자상거래나 각종 정보통신망 환경의 새로운 서비스는 개인이 서로 교섭하지 않고 사이버스페이스에서 의사소통과 각종 거래가 이루어져야 하므로 고도의 신뢰성이 보장되어야 함을 기본 전제로 하고 있다.

이제 헌법도 더 이상 사이버스페이스로부터 자유로울 수 없게 되었다. 프라이버시를 비롯한 사생활 침해, 명예훼손, 음란과 포르노그라피, 저작권 등의 헌법적 문제가 사이버스페이스에서 심각한 논란이 되고 있는 실정이다. 사이버스페이스에 대처하기 위하여 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 등을 비롯한 각종 입법이 이루어졌으며 사이버스페이스에 특수한 판례도 나타나기 시작하였다. 최근의 미국의 입법례를 보면 다수의 법이 인터넷을 기반으로 하는 사이버스페이스에 관련된 것이며 연방대법원 판례도 이 부분이 상당 부분을 차지하고 있다.

이 글에서는 미국에서 논의되고 있는 사이버스페이스의 헌법적

함의를 살펴보고자 한다. 이를 위하여 첫째, 사이버스페이스의 출현과 의의를 살펴보고 둘째, 사이버스페이스가 법적으로 어떠한 의미를 갖는가를 살펴보기 위해서 이것이 현실의 공간과 얼마나 다른 것인가를 중심으로 사이버스페이스의 특성을 고찰하고자 한다. 셋째, 사이버스페이스는 과연 무엇과 비슷하다고 유추할 수 있는가를 살펴본다. 그리고 사이버스페이스를 법적으로 설명하고자 할 때 별도의 분리된 공간으로 인정하여 현실의 공간과 다르게 취급할 것인가 아니면 전통적인 방법의 범주에 포함시켜 현실의 공간과 똑같이 취급할 것인가에 관한 논의를 살펴보고자 한다. 그럼으로써 이제는 우리의 제2의 생활공간이 되어 버린 사이버스페이스를 둘러싸고 벌어지는 헌법적 문제들을 해결하는데 단초를 얻고자 한다. 한 가지 주의할 점은 사이버스페이스를 둘러싼 논의들은 아직 확립된 원칙이 없으며 계속 생성중인 영역임을 명심하여야 할 것이다.

## II. 사이버스페이스의 의의와 출현

### 1. 사이버스페이스의 의의

사이버스페이스는 장소와 물질에 기초한 현실 세계와는 달리 컴퓨터 네트워크 속에 존재하는 공간 아닌 공간으로 군사적 목적을 위해 연구 및 개발되기 시작하였다. 오늘날 사이버스페이스는 단순한 정보 검색을 위한 데이터베이스로서의 '정보의 바다'에 머무르지 않는다. 이제 사이버스페이스는 현실과 동떨어진 공간으로서 현실에 적응하지 못하는 사람들의 도피의 장소로 여겨지지도 않는다. 사이

버스페이스는 그 같은 도구적인 용도를 넘어선 사회적 접촉 공간으로서 사람들의 희로애락이 얽힌 이야기가 샘솟고 그들 사이에 만남과 헤어짐이 끊임없이 만들어지는 인간관계와 교류의 장소이자, 나아가 제2의 생활공간이다.

사이버(Cyber)라는 말은 ‘조타수’, ‘통치자’ 혹은 ‘운전자’ 등의 뜻을 의미하는 그리스어에서 유래되었다고 전해지고 있다. 이 말은 미국의 수학자가 정보처리 과정을 『cybernetics』라고 명명하면서 ‘인공두뇌 연구’, ‘컴퓨터로 자동 제어되는’ 등의 현대화된 의미로 발전되었다. 즉 사이버가 의미하는 기술적 변화와 발전이 통신기술과 결합되면서 소위 정보통신혁명의 과정을 거쳐 정보화시대를 맞이하게 되었다.

사이버스페이스(Cyberspace)라는 말은 1980년대 초 소설가 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 『Neuromancer』라는 공상과학소설에서 처음으로 사용된 후 오늘날 일반적인 용어로 정착되었다. 이 소설은 정부를 대체한 대기업들과 보안자료를 놓고 전쟁을 벌이는 컴퓨터 해커들을 다룬 것으로, 그 내용의 대부분이 유형의 물질적 존재라고는 전혀 없는 컴퓨터 네트워크상의 가상의 무대를 배경으로 이루어지는데 깁슨은 이러한 무대를 『사이버스페이스(Cyberspace)』라고 명명하였다.

사이버스페이스의 시대는 1990년대 초 월드와이드웹(WWW : World Wide Web)의 발전과 더불어 본격적으로 시작되었다. 그 동안 사이버스페이스 또는 온라인으로 일컬어지던 것이 이제는 새로운 ‘인터넷’이라는 용어가 등장하였다. 사이버스페이스, 온라인, 인터넷 등의 정의는 세부적으로 상이할 수 있으나, 정보화를 설명하는 도구로서의 정의는 크게 보아서 다르지 않다. 그러므로 앞으로 이 글에서는 이 세 가지 용어를 기본적으로 같은 것으로 다루고 사이

버스페이스를 그 대표로 사용하고자 한다.

인터넷의 출현시점부터 대다수가 동의하는 신비스러운 점은 아무도 인터넷에 대한 책임이 없었다는 것이다. 그러므로 무정부주의 및 자경주의가 판을 치던 무법의 프런티어(Lawless Frontier)로서 ‘황야의 서부’ 은유가 사이버스페이스를 가장 적절히 묘사하고 있었다.<sup>2)</sup> 이처럼 정보화의 진행이 궁극적으로 국경의 소멸로 이어지고, 이는 다시 경제적 통합 현상으로 연결되어 급기야 각국은 정보전쟁마저 유발하게 되었다. 따라서 정보력이 곧 국력으로 상징되는 새로운 시대가 도래하게 되었다.

## 2. 사이버스페이스의 출현

인터넷은 컴퓨터통신 네트워크의 네트워크(network of networks)이다.<sup>3)</sup> 즉, 인터넷은 통신이 가능한 여러 컴퓨터를 일정한 규칙을 이용하여 묶어 놓은 것이라 볼 수 있다. 일반적으로 인터넷은 미국에서 군사용 목적으로 컴퓨터를 연결한 것으로 시작되었다. 멀리 떨어져 있는 컴퓨터들을 네트워크로 연결하면 네트워크에 속한 어느 컴퓨터로도 네트워크에 속한 모든 컴퓨터의 자료들을 실시간으로 공유할 수 있다는 이론에서 출발한 것이다. 초기의 인터넷은 정보를 공유해서 한 곳의 자료가 손실되어도 바로 네트워크를 통해 데이터를 복구하여 정상적인 기능을 수행할 수 있는 컴퓨터 통신 시스템을 구축하는 것을 목적으로 하였다.

이후 기술의 발전으로 미국 국립과학재단의 NSFNet은 TCP/IP라는 표준 통신규약을 사용하며 전세계 컴퓨터 통신 네트워크의 오류

2) Stuart Biegel, Beyond Our Control? 4 (2001).

3) 고려대학교 정보보호 정책연구회, CyberSpace의 법과 기술 109-116 (2003).

없는 정보의 교환을 가능하게 되는 기반을 구축하였다. 또한 NSFNet은 대학에 문호를 개방하여 일반인도 인터넷을 이용할 수 있는 계기를 마련하였다. 물론 당시는 컴퓨터 네트워크로 연결된 컴퓨터의 숫자가 미미하고 기술의 미비로 현재의 인터넷과는 전혀 다른 네트워크라고 볼 수 있다.

오늘날의 인터넷이 발전하게 된 계기는 월드와이드웹(이하 ‘웹’이라 한다)이라는 새로운 통신 규약의 출현이었다. 웹은 인터넷상에서 그래픽을 구현할 수 있게 하여 인터넷을 정보통신산업의 핵심으로 부상하게 하였다. 1994년경 당시만 하더라도 우리나라의 경우 인터넷 사용자는 13만명 정도이고 주로 학술 자료, 보고서 등 순수한 자료의 보고로서의 역할을 하였을 뿐 전자상거래 등은 이론적으로 제시되었을 뿐이었다. 그러했던 인터넷이 1996년경부터 고품질 메모리 반도체, CPU 등의 컴퓨터 부품의 대량 생산과 가격인하로 미국을 중심으로 컴퓨터 보급이 급속히 늘고 네트워크와 관련된 기술의 비약적 발전으로 기존의 모든 매체를 인터넷으로 구현할 수 있다는 것이 확인되면서 인터넷을 상업적으로 활용하기 시작하였다. 이러한 미국 내의 네트워크 통합과 아울러 캐나다와 유럽 국가들의 네트워크들도 속속 인터넷과 연결되면서 인터넷은 네트워크들의 중심 네트워크로 확고한 위치를 차지하게 되었으며, 이렇게 통합된 인터넷은 전 세계의 컴퓨터 사용자에게 이메일, 파일 전송, 원격지의 컴퓨터 이용(TelNet), 정보 검색, 토론(UseNet) 등과 같은 다양한 서비스를 제공하게 되었다.

단순한 네트워크의 양적 팽창이 과거의 인터넷 공간이 가지는 특징이었다면, 오늘날 인터넷은 네트워크에 참여하는 사람들의 친밀감이 높아지는 제2의 생활공간이라고 할 수 있다. 따라서 과거에는 특정 매니아나 전문가만의 공간이었다면, 오늘날의 사이버스페이스는

일반인들의 공간이다. 오늘날의 사이버스페이스란 현실 세계에 존재하는 일반인이 일상생활을 하는데 없어서는 안 될 공간이라고 정의할 수 있다. 그리고 현실 세계와 사이버스페이스의 이질감이 사라지고 친밀감이 높아진 공간, 오프라인에서 온라인으로의 자연스러운 투영이 쌍방향으로 가능한 공간을 뜻한다고 정의할 수 있다. 이와 같은 사이버스페이스는 전자상거래의 발전, 이메일의 대중화, 채팅 등 온라인 미팅의 생활화, 메신저 등 오프라인과 온라인의 실시간 접점화, 전자정부와 같은 공적 영역으로의 확대 등으로 구체화되었다. 그리고 생활 속의 인터넷으로 현실화된 진정한 의미의 사이버스페이스가 출현하게 된 것이다.

과거에는 아날로그 정보를 디지털화하는 부분에 관심이 집중되었다면, 사이버스페이스가 출현한 오늘날에는 디지털화된 정보의 재가공과 새로운 해석을 통해 부가가치 창출이 가능해졌다. 이 과정에서 정보는 아날로그 시대에 상상할 수 없었던 통합과 수정 그리고 실시간 피드백을 통해 새로운 창조물로 거듭나고 있다. 이는 정보와 지식이 부가가치 창출의 원천이 되는 지식정보화 사회에서는 사회경제활동의 많은 부분이 정보 네트워크를 이용한 사이버스페이스에서 이루어지게 된다는 것을 뜻한다. 이러한 단순한 네트워크의 양적 팽창에서 오프라인과 온라인의 구분이 모호해지는 질적 변화를 가져온 네트워크의 세상을 진정한 사이버스페이스의 출현이라고 할 수 있다.

### 3. 사이버스페이스의 역기능

21세기를 ‘정보’의 시대라고 말하기도 한다. 이러한 정의의 기초에

는 인터넷으로 대표되는 사이버스페이스가 자리잡고 있다. 인터넷으로 인류가 누리게 된 혜택은 수많은 정보를 적은 비용으로 신속하게 접근하여 업무의 효율과 생활의 질을 높이는 한편 일반 사용자가 자신의 의견을 기존의 언론매체를 통하지 않고 바로 인터넷에 발표함으로써 전자민주주의를 가능하게 하는 등의 긍정적인 측면이 있다. 반면 인터넷으로 인하여 음란물의 무질서한 유통과 이에 대한 통제의 어려움, 저작권 등의 지적재산권의 침해 및 명예훼손의 문제 등 부정적인 측면도 무시할 수 없다.

즉 고도 정보화사회가 급속히 전개되면서 개개인은 정보통신망을 이용하여 시간과 공간의 제약 없이 다양한 정보에 쉽게 접근하여 필요한 정보를 필요한 시기에 신속하게 제공받고 활용할 수 있는 편리함과 유익성의 혜택을 누릴 수 있게 되었다. 그러나 이와 같은 순기능적인 기능이 증가하고 있는 반면에 중요 정보의 유출이나 위·변조, 개인정보의 유출, 음란 등의 불건전 정보의 유통, 전산망을 통한 불법 침입 및 공격 위협, 회사나 국가 중요 정보의 탈취 등 사이버스페이스에서 컴퓨터 범죄가 만연하는 등 매우 위험하고 파괴적인 역기능으로 인해 고통 받고 있다. 자신이 원하는 정보를 언제 어디서든지 손쉽게 얻을 수 있게 되었지만, 정보화의 부작용으로 인해 생기는 피해 또한 막대한 것이다.

일반적인 컴퓨터 범죄는 해킹 및 정보통신망 침해범죄, 스팸 메일, 바이러스 유포 등을 통한 업무방해, 음란물 및 폭력물에 대한 유포행위, 전자거래 등을 악용한 컴퓨터사기, 유언비어 배포, 명예훼손 범죄, 개인정보 침해 등의 유형을 갖는다. 이러한 컴퓨터 범죄는 기존의 일반범죄와는 구별되는 차이점이 있다. 첫째, 컴퓨터 범죄는 반복적 범행이 가능하다. 단순한 키보드 입력이나 반복수행을 하는 악성 프로그램들로 인해 부정적인 반복이 가능해지며 이는 시스템

이나 네트워크 전반에 치명적인 피해를 끼칠 수도 있다. 둘째, 범행의 은밀성과 전파성을 함께 가진다. 범죄를 저지르는 행위자의 존재를 숨기거나 조작하는 다양한 기술들이 존재하며, 인터넷 웹과 같은 기술을 통해 순식간에 전 세계에 산재되어 있는 수백 수천만의 컴퓨터들에게 피해를 입힐 수 있다. 셋째 일반적인 범죄보다 발견하기가 어렵고 발각되더라도 입증하기가 곤란하다.

인터넷을 이용한 정보의 공유는 컴퓨터 범죄에 대해서도 예외는 아니며 다양한 범죄방법과 쉽게 구할 수 있는 자동화된 도구를 통해 전문가는 물론 초보자라도 쉽고 은밀한 범죄가 가능하며 대부분의 논리적 증거들은 휘발성이며 반복성, 자동성, 광범위성, 고의성 등의 입증여부가 매우 곤란하다.

더구나 1990년대에 들어서면서 현대적 의미의 해커들은 컴퓨터 테러리스트들이라고 불리울 정도로 더욱 더 범죄적인 성향을 가지게 되었다. 해킹이 사이버스페이스에서 정보화시대의 전쟁개념으로서의 정보전(Cyberwar) 수단으로 활용되고 있고, 중요 통신 기반구조를 위협하거나 파괴하는 등의 범죄를 저지르고 있기도 하다.

국내외를 막론하고 국가·공공기관의 중요 정보나 기업체의 중요 연구결과를 불법적으로 유출시키거나 배포하는 행위는 국가의 안전을 위협하고 경쟁력을 저해시키는 매우 심각한 문제가 아닐 수 없으며, 또한 금융 사고를 유발케 하는 행위는 국민생활의 질적 저하를 가져옴은 물론 국가 경제기반을 위협하는 것이 아닐 수 없다.

이러한 시점에서 선진국은 급속하고 역동적으로 변화하고 있는 인터넷 및 사이버스페이스에서의 이러한 역기능을 최소화하고 순기능을 극대화하는 정보보호의 중요성에 대한 관심이 증가하고 있으며 이와 같은 컴퓨터범죄와 보안침해사고 등에 효율적으로 대처하기 위하여 정책과 법·제도의 구축, 관련 기술의 개발 등 범정부 차

원의 대책 수립에 부심하고 있다.

### Ⅲ. 사이버스페이스의 특성

#### 1. 정보의 디지털화

인터넷으로 대표되는 사이버스페이스는 기존의 신문, 텔레비전, 라디오, 전화 등의 매체와는 다른 특성을 가지고 있다. 첫째, 정보의 디지털화이다. 정보의 디지털화란 정보의 재생능력이 무한히 확대되며 빛의 속도로 전달될 수 있다는 것을 의미한다. 그래서 기존의 매체에서는 정보의 일방적인 수신자에 불과했던 일반 대중이 사이버스페이스에서는 정보의 발신자도 될 수 있다. 정보나 표현은 일반적으로 매체를 매개하여 발신·수신된다. 따라서 다양한 정보의 자유로운 유통을 이념으로 하는 표현의 자유의 관점에서 보면 정보를 발신 혹은 수신하는 자가 자유롭게 접근할 수 있도록 매체의 기본구조가 설계되어야 한다. 그러나 인쇄·방송 등의 기존 매체는 그것이 역사적·기술적 또는 문화적 특성 때문에 일반인의 자유로운 접근을 실현할 수 없었다. 예를 들면 방송은 종래 전파의 희소성이라는 기술적 특성 때문에 정보발신자의 접근에 중대한 제약을 가하고 있었다.

그러나 사이버스페이스는 전 세계 누구나 원할 경우 시간과 공간의 제약을 거의 받지 않고 정보에 접근하는 것이 가능하다. 그러므로 사이버스페이스에서는 일반 사용자도 쉽게 저렴한 비용으로 정보를 발신할 수 있다. 인터넷상에 정보를 올리면 순식간에 세계를

향하여 정보를 송신할 수 있게 된다. 결국 사이버스페이스에서는 정보의 품질이 전혀 손상되지 않은 상태로 정보의 전송이 용이하게 행하여지며, 디지털화된 정보를 복제하고 배포하는 비용은 무시해도 좋을 정도로 적게 소요된다.<sup>4)</sup> 정보의 디지털화는 정치·사회·경제적 약자가 비용 부담 없이 자신의 의사를 표현할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

## 2. 정보의 네트워크화

사이버스페이스, 즉 컴퓨터 네트워크는 정보유통을 과거 운송형태에 의존하던 과정에서 전자의 속도로 정보가 이동하는 과정으로 변화시킨다. 비행기나 철도와 같은 교통수단으로 인한 정보유통의 시간적 제약은 극복되었다. 그러나 컴퓨터 네트워크로 인한 가장 현저한 변화는 시간적 차원보다는 공간적 차원이다. 과거에는 공간적으로 멀리 떨어져 있어 접근할 수 없기에 가치를 지니지 못했던 많은 정보들이 이제는 컴퓨터 네트워크의 도움으로 얼마든지 접근이 가능하게 되었고 따라서 그 정보의 유용성과 가치도 한층 증대되었다. 이와 마찬가지로 과거에는 원격적인 관계 밖에 유지할 수 없었던 것들도 이제는 서로 효과적인 상호작용이 가능하게 되었다. 과거에는 고립되고 분리되어 있던 정보를 이제는 마치 한 곳에 있는 정보인 양 이용하게 되고, 새로운 인간관계와 제도가 형성되고 있다. 정보의 네트워크화로 인하여 새로운 공동체가 형성되고 새로운 문제가 야기되고 있다.

4) Nicholas Negroponte/ 백옥인 역, 디지털이다, 16면.

### 3. 상호작용성

사이버스페이스에서는 다양한 형태의 정보교환이 가능하다. 기존의 매체에서는 각 매체의 특성에 따라 정보의 전달형태가 어느 정도 제한된다. 예를 들면, 전화에 의한 통신은 원칙적으로 1대1의 음성에 의한 동시통신, 텔레비전 및 라디오는 소수로부터 불특정다수에 대한 1대 다수에 대한 일방적인 정보전달이다. 그런데 사이버스페이스상의 커뮤니케이션 유형은 매우 다양하다. 첫째, 지점 대 지점(point to point)이다. 이것은 편지지에 편지를 써서 보내는 것과 같이 사이버스페이스에서 이메일을 이용하여 편지를 보내는 커뮤니케이션이다. 현실세계의 커뮤니케이션과의 차이점은 사이버스페이스에서는 빛의 속도로 공간의 제약을 받지 않고 실시간으로 편지를 주고받을 수 있다는 점이다. 둘째, 지점 대 다지점(point to multipoint)으로 이것은 단일의 발신자가 수많은 특정 수신자에게 메시지를 전송하는 유형이다. 사이버스페이스에서는 주로 이메일 목록을 이용한다. 셋째, 지점 대 서버 방송(point to server broadcast)으로 발신자가 메시지를 서버에 전송하면 적합한 소프트웨어를 가지고 있는 모든 이용자가 메시지를 접할 수 있다. 넷째, 지점 대 서버 협송(point to server narrowcast)으로 이것은 한 이용자가 서버에 메시지를 전송하면 서버는 메시지를 서버와 직접적으로 연결된 특정 이용자 그룹에게만 전송하는 커뮤니케이션이다. 다섯째, 서버 방송(server broadcast)으로 누구나 공유할 수 있는 정보를 서버가 저장하고, 저장된 정보를 보기를 요청하는 이용자들에게 정보를 제공하는 방송이다. 이때 서버는 방송사나 신문사가 될 수 있다. 여섯째, 서버 협송(server narrowcast)으로 서버가 인정한 특정 이용자

들만이 정보를 이용할 수 있도록 하는 서비스 유형이다.

결국 종래의 매체는 대체로 일방향(one-way) 미디어로서 똑같은 내용을 담은 복사본을 많은 사람들에게 배포하는 것이었다. 인쇄물은 한 가지 작업물의 똑 같은 사본을 많이 만들어 배포할 수 있는 최초의 매체였기 때문에 최초의 매스 미디어라고 할 수 있다. 라디오, 텔레비전과 같은 방송매체도 사정은 마찬가지이다. 하지만 컴퓨터를 이용한 커뮤니케이션 특히 네트워크를 통한 정보전달은 대부분이 쌍방향(two-way)이다. 컴퓨터 모니터 상에서 모니터에 나타난 정보를 읽는 행위는 그 이용자가 같은 지역 내의 또는 보다 멀리 떨어져 있는 컴퓨터에게 전자적 정보와 메시지를 상호 보내고 받는 지속적인 과정에 참여하는 것을 의미한다. 이 점에서 그 행위는 단순히 인쇄물의 한 페이지를 읽는 행위와는 다르다. 키보드를 누르는 행위가 인쇄물의 페이지를 넘기는 행위와 같은 것이라고 할 수는 없다. 키보드를 누르는 행위에는 책을 읽는 독자에게서 찾아볼 수 없는 쌍방향의 상호작용이 이루어지고 있기 때문이다. 독서는 책을 읽는 독자를 일방적으로 변화시킬지언정 독서의 대상 그 자체를 변화시키지는 못한다. 그러나 사이버스페이스는 컴퓨터를 통한 상호작용으로 정보의 쌍방향 흐름을 촉진시킨다.

네트워크로 연결된 컴퓨터가 증가하면서 우리가 상호작용하게 되는 컴퓨터의 수도 증가하게 된다. 그러므로 우리는 이전에 비해 더 많은 정보를 입수하지만 동시에 우리는 그 과정에서 자신들에 대해 이전보다 더 많은 것을 드러내게 된다. 이제 정보획득은 더 정확히 말하자면 일종의 정보거래가 되어 버리고 정보 획득에 따른 대가는 바로 일정한 자신의 개인정보를 공개하는 경우가 대부분이다.

#### 4. 하이퍼텍스트

활자에 의한 정보는 본질적으로 선형적 조직 구조(a linear mode of organization)를 가질 수밖에 없다. 인쇄물에는 시작과 끝이 존재하며 인쇄물의 내용은 저자가 설계하고 선호하는 방식대로 배열된다. 여기에서 저자의 역할은 단순히 내용을 구성하는데 그치는 것이 아니라 그 주장의 구조와 방향을 제시하는 데까지 나아간다. 목차라는 것도 저자가 제시하는 길의 성격을 요약하는 장치에 불과한 것이다.

그러나 하이퍼텍스트(hypertext) 또는 하이퍼미디어라는 말은 이용자나 독자가 다양한 방식으로 사이버스페이스상의 정보 속을 이동하거나 그 정보를 넘어서 이동할 수 있도록 배열되어 있는 화면상의 정보를 가리킨다. 하이퍼텍스트는 정보들 사이를 자유로이 항해할 수 있고 인쇄로는 불가능했거나 적어도 매우 힘들었던 그런 방식으로 정보를 이용할 수 있도록 해 주는 새로운 도구인 것이다. 하이퍼텍스트는 인쇄매체에서 가능했던 것 보다 훨씬 더 유연한 방식으로 정보를 다른 정보와 연결될 수 있도록 해 준다. 하이퍼텍스트는 이용자가 제본으로 인한 제약을 벗어날 수 있게 해 줌으로써 커뮤니케이션을 위한 촉매의 역할을 한다. 결국 하이퍼텍스트는 디지털 매체가 지닌 상호 작용기능의 확장으로 이해될 수 있다. 따라서 이용자는 인쇄 매체를 사용하는 경우보다 고를 수 있는 선택대안을 더 많이 가질 수 있게 되었다.

웹의 개발 이후 인터넷이 급속도로 발전한 이유로는 메뉴 방식으로 서비스를 하던 기존의 인터넷 서비스에 비해 하이퍼텍스트를 기반으로 이루어진 웹은 문서 활용에 엄청난 편리성을 제공하였기 때

문이다. 일반적으로 웹은 검색이 가능한 문서의 형태를 갖추고 있다는 것뿐만 아니라 기존의 인터넷 서비스 방식이던 고퍼(Gopher)와 웨이즈(Wais)의 자료 형태들도 웹에서 수용하여 표현할 수 있으며 그들의 방식으로 검색을 할 수도 있다. 웹의 특성을 이해하면 사이버스페이스에 대한 특성을 이해하는데 많은 도움을 줄 것이다.

첫째, 일관된 사용자 인터페이스를 가지고 있다. 기존의 인터넷 사용 도구의 단점이라면 사용하기가 어렵고 불편할 뿐만 아니라 각종 인터넷 이용 도구마다 그 사용법이 다르다는 것이다. 예를 들면, 인터넷상에서의 정보검색 서비스들인 아키(Archie), 후이즈(Whois), 고퍼, 웨이즈, 베로니카 등은 나름대로 각각의 특징적인 기능을 가지고 있으나 일반 사용자들에게는 사용하기 어려워 전문가들의 전유물로 여겨졌던 것이다. 반면에 웹은 인터넷상에서 제공되는 많은 서비스의 통합된 접속도구의 역할을 하여 기존 프로토콜과 서비스를 제공한다.

둘째, 문서는 하이퍼텍스트로 구성되기 때문에 특정 단어에 대해 관련된 다른 문서를 지정하는 포인터가 존재한다. 사용자는 하이퍼텍스트를 이용하여 한 정보와 연결된 다른 자세한 정보를 쉽게 접근할 수 있다. 하이퍼텍스트의 외형적인 형태는 일반적인 텍스트 위주의 고퍼와 비슷하다. 차이점은 기존의 고퍼가 메뉴 형식에 따른 선택에 의해 정보를 보여주는 것에 비하여 웹은 선택한 단어와 연결된 문서를 불러 올 수가 있다.

셋째, 인터넷상에서 생겨나는 가상의 조직체나 공동체에서 능동적 참여를 할 수 있다. 웹 이전의 인터넷은 사용자들에게 단지 방대한 데이터의 창고 역할을 하는 것으로만 생각되었다. 아울러 서비스는 정보 제공자만이 하는 것이고, 자신들은 단지 사용하기만 하면 되는 것으로 여겨졌다. 그러나 웹의 보급으로 자신의 홈페이지를 가질 수

있게 됨으로써 홈페이지에 자신의 정보뿐만 아니라 다른 여러 정보를 공유할 수 있게 되었다. 즉, 인터넷상에서 수동적인 자세를 지녔던 일반 사용자들이 이제는 정보의 공유자와 제공자라는 능동적인 자세로 인터넷 사용을 하게 되었다.

넷째, 웹은 인터넷에서의 분산된 정보의 저장소 역할을 한다. 웹 이전의 인터넷은 중앙 집중식 서비스였다. 서비스를 제공하는 서버에 모든 데이터가 집중됨으로 말미암아 서버의 부담이 증가하고 많은 사용자가 동시에 서버에 접근할 수가 없었다. 그러나 웹의 경우는 각종 정보들이 기본적으로 분산 저장되어 관리되고 있다. 웹에서는 사용자 측에서 하이퍼 링크를 따라감에 따라 원하는 서비스를 받을 수 있다. 즉, 실제로는 여러 서버에서 운영되고 있지만 서버들이 전체적인 레이아웃을 같이 함으로써 하나의 서버에서 운영되는 것처럼 보이게 한다. 이렇게 함으로써 정보 제공 서버의 과중한 부하를 방지할 수 있는 것이다.

다섯째, 웹은 인터넷에 존재하는 일반 텍스트 형태의 문서, 그림, 음성, 그리고 동화상 등의 각종 자료들을 인터넷 주소를 이용해서 하나의 문서 형태로 통합적으로 관리, 제공해 주는 역할을 한다.

## 5. 익명성

사이버스페이스에서는 정보발신자의 익명성이 가능하다. 이것은 표현의 자유를 촉진하는 매우 중요한 의미가 있다. 권력이 비대칭인 현실세계에서는 불가능한 비판이나 비난이 익명을 전제로 한 사이버스페이스에서는 가능하다. 즉 누구라도 발신자가 될 수 있는 익명성이 가능하며 신문·방송 등과 같이 사전에 이를 통제할 수 없는

점 등으로 인하여 기존의 인쇄 및 방송매체에 비하여 명예훼손이 빈번하게 발생할 가능성이 있고 인터넷이라는 범세계적 특성상 피해가 순식간에 그리고 광범위하게 확산된다.

사이버스페이스에서의 익명성은 각양의 정도를 가진 복합적인 개념이고, 또 다양한 방식으로 각종의 문제들, 즉 자아정체성, 사생활, 언론의 자유, 민주주의, 책임, 비윤리적 행태, 사이버범죄, 그리고 통제와 검열 등과 다면적으로 관련되어 있으므로 체계적이고 종합적인 관점에서 익명성을 분석하는 것은 매우 어렵다.

사이버스페이스에서 개인의 정체성이 완전히 익명적인 경우는 드물지만 필명 같은 ID로 대변되는 가명(pseudonymity)을 통해 상대적인 익명이 유지된다. 가명은 실제 이름은 아니지만 사용자의 정체적 일관성을 유지할 수 있게 해 주고 그 사람의 행위나 말을 다른 사람이 알아볼 수 있게 해 준다. 익명과 마찬가지로 가명은 어느 정도 보호를 제공해줄 뿐만 아니라 익명으로는 불가능한 자신의 이미지를 표현할 수 있게도 해 준다. 이와 같이 인터넷은 다양한 수준의 익명과 가명을 가능하게 하여 사용자들에게 자기제시를 조절하는 능력을 줌으로써 개인의 자유와 역량을 강화시켜 주고 있다.

익명의 장점은 범죄 내지 부정 등에 관한 언론의 독자적 조사에 필수적으로 요청되는 익명의 취재원 보호, 내부고발자 보호, 정보제공자 혹은 증인의 보호에 따른 법집행, 알코올 중독자·에이즈 감염자 등 신원이 밝혀지면 사회적으로 낙인이 찍히는 곤란한 상태에 있는 사람들의 자존심 양양과 치료 가능성, 개인의 사생활 보호, 언론과 사상의 자유, 비민주적 정부 비판에 따른 정치적 박해의 회피 등이다. 그리고 익명의 단점은 스팸 메일, 해커와 크래커, 명예훼손, 증오성 메일, 비인격화, ID 사취와 도용이라는 의사신원, 온라인 금융 및 전자상거래 사기, 개인 정보 누설, 정보에 대한 신뢰성 감소,

법집행의 곤란성, 돈세탁, 마약거래, 범죄단체의 조직과 연락, 지적 재산권의 침해 등을 들 수 있다.<sup>5)</sup>

사이버스페이스상의 익명성의 문제를 다루는 기준으로 다음의 네 가지를 고려하여야 할 것이다. 첫째, 사이버스페이스상의 익명적 통신은 그 자체로 선도 아니고 악도 아닌 도덕적으로 중립이다. 이 원칙에 따르면 익명성은 그것이 사용되는 상황에서 도덕적·법적 함축성이 결정되므로 익명성의 해악에만 관심을 집중하여 규제 일변도로 나아가는 경우 익명성의 순기능을 저해할 뿐만 아니라 인터넷 발전 자체까지도 심각하게 저해할 수 있다. 둘째, 익명적 통신은 기본적인 인권의 하나로 간주되어야 한다. 익명성과 그에 따른 프라이버시와 표현의 자유는 유엔 인권선언이나 각국의 헌법에서 도출될 수 있는 기본적 권리로 간주되어야 하며 이에 대한 제한은 반드시 오프라인에서의 제한과 동일한 수준과 맥락에서 이루어져야 하며 온라인에 대해서만 특별한 제한이 가해져서는 바람직하지 않다. 셋째, 익명성의 정도와 허용 여부에 대한 판단은 국가가 아니라 해당 사이버 공동체가 자율적으로 수행할 수 있도록 허용되어야 한다. 넷째, 각 개인은 그들의 신원이 온라인상에서 공개되는 정도와 범위에 대해 정확한 정보를 획득할 수 있어야 한다.<sup>6)</sup>

최근의 *Reno v. American Civil Liberties Union* 사건에서 미국 연방대법원은 1996년 통신품위법(Communications Decency Act of 1996)과 인터넷에 관한 규제를 위헌이라고 선언하면서 인터넷의 이상과 같은 특성을 고려하여 인터넷을 “사상의 신시장(new

---

5) Rob Kling, and Ya Ching Lee, “Assessing Anonymous Communication on the Internet: Policy Deliberations,” *The Information Society*, Vol. 15 (1999).

6) Al Teich, Mark S. Frankel, Rob Kling, and Ya Ching Lee, “Anonymous Communication Policies for the Internet: results and recommendations of the AAAS Conference,” *The Information Society*, Vol. 15, No. 2 71-72 (1999).

marketplace of ideas)”이라고 파악하며 보호하고자 했다.

#### IV. 사이버스페이스의 유추

사이버스페이스가 제2의 생활공간이라면 그 곳에서의 행위에 어느 정도의 규제는 필요할 것이다. 그러나 이러한 규제가 의미 있기 위해서는 사이버스페이스가 현실의 공간과 과연 얼마나 상이한지를 먼저 검토하여야 할 것이다. 인터넷이 정보를 보내고 받는 단순히 또 다른 형태의 하이테크 수단이라면 다른 형태의 커뮤니케이션 수단에 적용되는 법과 정책이 여기에도 아마 적용될 수 있을 것이다. 차이점이 단지 정도의 차이라면 법 분야에서 약간의 미세한 조정만이 필요할 것이며 문제 해결은 상대적으로 어렵지 않을 것이다. 하지만 온라인 세계가 오프라인 세계와 뚜렷이 구분될 만큼 다르다면 규제는 한층 더 복잡해질 것이다.

1990년대 버전의 인터넷은 더욱 더 새로워지고 다양한 특징을 갖는 커뮤니케이션 수단으로 광범위하게 사용되었다. 그것은 메시지의 즉각적이며 지구적인 전송수단을 제공하고, 다수의 사람들과 통신할 수 있는 능력을 확대하였으며, 그리고 유례없이 정보에 접근할 수 있는 수단으로 부상하였다.

많은 이들은 인터넷이 그 전의 다른 형태의 통신수단들과 충분히 다르다는 것에 동의하고 있다. 이러한 인터넷의 정확한 자리매김에 대한 논의는 Reno v. ACLU 사건에서<sup>7)</sup> 정면으로 부각되기 시작하였다. 최초의 인터넷 관련 사건에서 변호인과 법관들은 사이버스페

7) Reno v. ACLU, 521 U.S. 844 (1997).

이스의 본질과 이와 가장 유사한 유추에 대한 개념정립을 시도하였다. 원고측 변호인인 법무차관은 구두변론에서 인터넷은 일종의 도서관(library)으로 유추할 수 있다고 주장하였다. 원고측 변호인은 다수가 인터넷을 리서치 도구로서 사용한다는 사실에 기초하여 통신품위법은 단순히 저속한 자료들을 도서관의 “다른 자료실(a different room)”에 분리하여 비치하는 것이라고 주장하였다.<sup>8)</sup> 피고측도 다른 이유로서 도서관 유추를 지지했다. 미국도서관협회 관계자는 구두변론에서 “통신품위법은 정보의 공적인 접근을 제공하는 인터넷을 전국에 보급하려는 도서관을 주저하게 만들 것이라는 위협에 법관들이 특별히 주목하는 것”이라며 이것은 반가운 일이 아닐 수 없다고 하였다.<sup>9)</sup>

한편 브라이어(Breyer) 대법관은 구두변론에서 인터넷은 단지 전화(telephone)와 좀 더 흡사하다고 생각했다. 당시의 온라인 사용자의 다수가 전화선에 의한 모뎀을 통하여 통신한다는 것을 비취볼 때 이러한 유추는 적절해 보인다. 브라이어는 온라인에서 고등학교 학생들이 자신들의 성적인 경험을 토론하는 것은 단지 전화를 통한 십대의 수다와 유사하다고 볼 수 있으며 그러한 행동을 처벌하는 것에 대하여 진심으로 우려를 표명하였다.<sup>10)</sup>

이에 대하여 오코너(O'Connor) 대법관과 케네디(Kennedy) 대법관은 인터넷은 수정헌법 제1조가 보호하려는 목적인 전통적인 공적

---

8) Oral Argument of Seth P. Waxman, Esq. On Behalf of the Appellants, *Cyber-Liberties: American Civil Liberties Union*. Stuart Biegel, *Beyond Our Control?* 26 제인용 (2001).

9) Stuart Biegel, *Reno v. ACLU in the Supreme Court: Justices Hear Oral Argument In Communication Decency Act Case*, *UCLA Online Institute for Cyberspace Law and Policy*, March 27, 1997, <<http://www.gseis.ucla.edu/iclp/mar97.html>> (2003년 9월 2일 방문).

10) *Id.*

광장에 해당하는 거리나 공원(street corner or park)이라고 견해를 피력했다.<sup>11)</sup> 인터넷의 성격이 공로 또는 사적인 쇼핑물에 더 유사한지 여부에 대하여 광범위한 논의가 진행되어 왔다.<sup>12)</sup>

하지만 정부는 다른 사건에서 인터넷은 방송(broadcast)과 더 유사하다는 견해를 선호하는 것처럼 보였다. 정부는 Reno 사건에서 이전의 FCC v. Pacifica 사건<sup>13)</sup>을 인용하였다. Pacifica 사건에서 대법원은 “방송은 그 광범위성과 아동의 접근가능성 때문에 가장 제한된 상태에서 수정헌법 제1조의 보호를 받는다”고 판시했다.<sup>14)</sup> Pacifica 판례를 인용하며 정부는 인터넷에서도 저속한 자료에 부주의하게 노출될 위험이 있으므로 사이버스페이스상의 언론을 제한할 수 있어야 한다고 주장했다.<sup>15)</sup>

대법원은 Reno 사건에서 인터넷이 도서관 또는 쇼핑 물에 좀 더 유사한 것이라고 판단하였지만 구두변론에서 제기된 다른 유추도 상황에 따라서는 적용가능하다고 할 수 있다. 사실 세기말에 출현한 인터넷은 위에서 언급한 것 - 도서관, 전화, 공원, 쇼핑 물, 방송 등 - 이상이라고 할 수 있다. 과거의 어떠한 통신수단도 이러한 다양한 목적을 위해 인류에게 봉사한 경우는 역사상 찾아보기 힘들다. 지금도 계속하여 사이버스페이스의 개념 형성이 진행중이다. 사이버스페이스는 더 이상 하나의 장소가 아니고 서로 완전히 다른 분리된 사이버스페이스의 연속으로서 인식되어야 한다.

인터넷이 이렇듯 다름에도 불구하고 그 정도에 대해서는 학자와

11) *Id.*

12) *Prune Yard Shopping Center v. Robins*, 447 U.S. 74 (1980).

13) 438 U.S. 726 (1978).

14) *Id.* at 748.

15) Oral Argument of Seth P. Waxman, Esq. On Behalf of the Appellants, *Cyber-Liberties: American Civil Liberties Union*. Stuart Biegel, *Beyond Our Control?* 26 제인용 (2001).

법률가 그리고 입법자들 사이에 심각하게 견해가 대립하고 있다. 첫째, 인터넷은 제한된 경우에만 새로운 규제가 필요하며 전통적인 경우와 간헐적으로 다르다는 견해이다. 둘째, 인터넷은 여기에서 조금 더 나아가 필연적으로 발생하는 문제들을 해결하는데 새롭고 다른 방법을 필요로 하는 디자인과 본질이 충분히 다르다는 견해이다. 셋째, 인터넷은 여기에서 더 나아가 일반적으로 통용되는 시간과 공간을 초월하는 형이상학적 은유로 시간과 공간이 전혀 다르다고 보는 견해이다.

## V. 사이버스페이스를 보는 관점

정보화 사회의 발달로 도래한 사이버스페이스에 대한 법적인 평가는 다양각색이다. 그런데 사이버스페이스를 바라보는 시각은 크게 전통적 견해, 중간적 견해, 그리고 지리적·시간적으로 완전히 구별되는 새로운 공간으로 보는 견해 등으로 구분할 수 있다.

### 1. 전통적 견해

전통적 견해(traditionalist view)는 사이버스페이스란 물리적 공간과 다른 공간이기는 하지만 큰 차이점은 없으며 새로운 신기술이 적용된 사회 현상을 부풀려 얘기하는 것에 지나지 않는다고 하고 있다.<sup>16)</sup> 인터넷을 단지 약간 다른 것이라고 주장하는 이 견해에 의하면 사이버스페이스는 그 자체가 귀찮은 용어이다. ‘사이버스페이

16) Jane Ginsberg, *Putting Cars on the 'Information Superhighway': Authors, Exploiters, and Copyright in Cyberspace*, 95 Colum. L. Rev. 1466 (1995).

스' 용어 그 자체는 최소한 다른 공간을 의미하며 이것은 재미있는 은유일지는 몰라도 현실을 적절하게 묘사하는 것은 아니다.<sup>17)</sup> 이 견해에 의하면 인터넷은 다방면에서 압도적으로 독특하지만 결국 컴퓨터 네트워크의 네트워크에 지나지 않는다. 분리된 또는 다른 공간이란 존재하지 않는다. 사람들은 결코 사이버스페이스 안에 존재하는 것이 아니라 컴퓨터 앞에 앉아 다른 컴퓨터를 접속하는 것이다. 웹사이트나 쌍방향 토론 광장은 가상공간에 존재하는 것이 아니라 지리적으로 특정한 곳에 위치한 물리적으로 존재하는 서버에 저장된 디지털화된 대표를 말하는 것이다. 이러한 뉴미디어의 결과로 삶의 방식이 변화할 수 있지만 현행의 법과 규제는 대부분의 경우 발생하는 문제와 분쟁에 적절하다. 결국 이 견해는 현행의 규제 원칙을 다른 형태의 커뮤니케이션에도 적용시킬 수 있다고 주장한다. 현재의 사람들은 과거의 사람들이 행동하였던 것과 똑같이 행동하고 인터넷이 존재하기 전에 행동하였던 것과 똑같이 인터넷을 통하여서도 행동하고 있기 때문이다.

이러한 입장은 사이버스페이스 역시 인간의 세계이기 때문에 기존의 법개념이나 법이론을 통해서 문제를 충분히 해결해 나갈 수 있다는 것이다. 이들은 사이버스페이스와 가장 관련이 많은 법영역들을 추려서 사이버법학 또는 정보법학이라는 이름으로 저서를 내놓기도 하였으며, 기존의 법리로 사이버스페이스에서 발생하는 법적 문제들을 다루었다. 이들의 입장에서는 사이버스페이스에서 이루어지는 국적이 다른 개인들간의 거래는 국제거래법에 의해서 해결하면 될 것이고, 범죄행위 역시 현실공간에서 발생하는 행위를 다루는 법리에서 추론해서 사이버범죄를 처리하면 될 것이라고 생각한다.

17) Jack L. Goldsmith, *Against Cyberanarchy*, 65 U. Chi. L. Rev. 1199 (1998).

볼록(Volokh)은 전통적 견해의 대표자이다. 그는 커뮤니케이션 혁명에 열렬히 찬성하며 미래의 많은 변화를 예측하는 사람이지만 인터넷이 다른 공간이라는 주장에는 반대한다.<sup>18)</sup> 예를 들면, 그는 디지털 세계란 새로운 규제와 발전의 필요로 하는 급격한 변화를 촉진하는 일련의 과정이라고 한다. 전통적 견해를 지지하는 그룹은 간헐적으로 사이버스페이스라는 용어를 사용하기는 하지만 컴퓨터 네트워크 또는 전자적 환경, 또는 신기술이라는 용어를 보다 더 선호한다.

## 2. 중간적 견해

중간적 견해(moderate view)는 사이버스페이스가 디자인(design)과 활동(activity) 면에서 구별되는 별도의 가상공간이며, 이것은 광범위하고 과학적인 용어로 설명되어야 하는 공간으로 이해한다.<sup>19)</sup> 이 공간에서는 어느 정도의 무질서를 용인하는 자유주의적 문화와 공개성을 중요시하는 것이 특징이다.

중간적 견해를 취하는 그룹은 '사이버스페이스'라는 용어에 상당히 우호적이다. 디자인 관점에서 네트워크된 환경의 다른 점은 이러한 매체에서 상호작용을 지배하고 일대일, 다대일, 다대다로 즉시 통신할 수 있는 능력을 포함하는 독특한 조합이며 물리적 거리로부터 의사소통의 독립이며 의사소통에의 진입장벽이 상대적으로 낮다는 것이다. 이 견해는 네트워크된 환경을 별도의 가상공간으로 인정한다. 중간적 견해의 주창자는 이러한 것이 일어나는 장소를 다른

---

18) Eugene Volokh, *Technology and the Future of Law*, 47 Stan. L. Rev. 1375 (1995).

19) Lawrence Lessig, *The Path of Cyberlaw*, 104 Yale L. J. 1743 (1995).

공간이라고 정의하는 것이 논리적이라고 설명한다. 그것은 개념적으로 다른 것이며 법적으로도 다른 곳이며 물리적으로도 다른 곳이다. 적절하고 일반적인 디자인으로서 사이버스페이스라는 용어를 수용하는 것은 이것이 본질적으로 별도의 공간이라는 것을 묵시적으로 인정하는 것이라고 주장한다.

이러한 견해를 취하는 그룹에 의하면 사이버스페이스는 은유 그 이상이다. 사이버스페이스에서는 일상생활에서 일반적으로 불가능한 익명성을 어느 정도 보장할 수 있다. 사람들은 익명성이 보장되지 않는 타인의 앞에서 행동하는 것과 다르게 익명성이 어느 정도 보장되고 타인을 마주 대하지 않는 가상공간에서 좀 더 자유스럽게 행동할 수 있을 것이다. 그래서 어느 정도의 무질서 또는 무정부주의적인 행동이 사이버스페이스에서는 용인될 것이며 시대와 내용에 구애받지 않는 표현의 자유가 이루어질 수 있다.

중간적 견해로서 독특하게 레식(Lessig) 교수는 사이버스페이스가 법의 영역에 가져오게 될 재앙적 사태를 예견하고 있다. 그는 사이버스페이스를 현실공간의 세계와 완전히 다른 세계라고 보지는 않지만, 그렇다고 해서 기존의 법개념이나 법이론으로 사이버스페이스에서 발생하는 법률문제, 아니 그 속에서 나타나는 현상 전체를 포섭할 수는 없다고 인식한다. 특히 주목하는 것은 사이버스페이스에서 발생하는 현상의 차이이다. 현실공간의 세계와 다르게 통제되고 규제될 수 있는 사이버스페이스에서 과연 기술들, 즉 코드(Code)가 지배하게 될 때 궁극적으로 우리 인간들은 무엇을 상실하게 될 것인가 하는 물음을 던진다.<sup>20)</sup>

20) 코드에 관하여 자세한 것은 Lawrence Lessig, Code (1999); 김정오 역, 사이버공간의 법과 이론: 코드 (2000) 참조.

### 3. 새로운 견해

새로운 견해는 사이버스페이스를 완전히 새로운 세계의 도래로 인식하는 것이다. 이러한 입장은 기존의 법개념이나 법이론이 새로운 세계에서 발생하는 현상들을 충분히 포섭하지 못할 것이기 때문에 현실공간에 적용되는 법개념들과는 다른 새로운 법개념을 정립해야 한다고 주장한다. 사법의 기본인 인·시간·공간의 개념을 완전히 새로 구성해야 한다고까지 주장한다. 물론 초기에 사이버스페이스를 접한 사람들로서는 충분히 가능한 일이었다. 사이버 인격체가 등장하는 기존의 시간과 공간의 개념을 초월하여 펼쳐지는 사이버 세계에서 이러한 문제제기는 당연한 것이기도 했다.

새로운 견해는 사이버스페이스를 지리적·시간적으로 완전히 분리된 새로운 공간으로 간주한다.<sup>21)</sup> 이것은 지리적 거리와 시간을 초월하는 별도의 형이상학적 공간이며, 신체의 물리적 이동 없이 정신(mind)을 이동할 수 있는 공간이다. 컴퓨터는 새로운 관계와 행동이 일어나는 새로운 공간을 창조하며 물리적 거리를 부정하는 스페이스 머신(space machine)이다. 또한 컴퓨터는 현재의 우리의 관계가 과거와는 다른 새로운 환경을 창조하는 타임 머신(time machine)이기도 하다.<sup>22)</sup> 전자프론티어재단(Electronic Frontier Foundation)의 창설자인 발로(Barlow)는 사이버스페이스의 독립 선언문을 만들기까지 했다.

---

21) M. Ethan Katch, Law in a Digital World (1995).

22) M. Ethan Katch, Cybertime, Cyberspace, and Cyebrawl, The Journal of Online Law, Art. 1, Para. 56 (1995).

## VI. 결론

오늘날 사이버스페이스는 단순한 정보 검색을 위한 데이터베이스로서의 ‘정보의 바다’에 머무르지 않는다. 이제 사이버스페이스는 현실과 동떨어진 공간으로서 현실에 적응하지 못하는 사람들의 도피의 장소로 여겨지지도 않는다. 사이버스페이스는 그 같은 도구적인 용도를 넘어선 사회적 접촉 공간으로서 사람들의 희로애락이 얽힌 이야기가 샘솟고 그들 사이에 만남과 헤어짐이 끊임없이 만들어지는 인간관계와 교류의 장소이자, 나아가 제2의 생활공간이다. 그러므로 헌법도 더 이상 사이버스페이스로부터 자유로울 수 없게 되었다. 프라이버시를 비롯한 사생활 침해, 명예훼손, 음란과 포르노그래피, 저작권 등의 헌법적 문제가 사이버스페이스에서 심각한 논란이 되고 있는 실정이다.

미국 연방대법원은 Reno 사건에서 인터넷은 도서관 또는 쇼핑 몰과 유사한 것이라고 판단하였지만 구두변론에서 제기된 다른 유추도 상황에 따라서는 적용 가능하다고 한 바 있다. 사실 세기말에 출현한 인터넷은 위에서 언급한 것 - 도서관, 전화, 공원, 쇼핑 몰, 방송 등 - 이상이라고 할 수 있다. 과거의 어떠한 통신수단도 이러한 다양한 목적을 위해 인류에게 봉사한 경우는 역사상 찾아보기 힘들다. 지금도 계속하여 사이버스페이스의 개념 형성이 진행중이다. 사이버스페이스는 더 이상 하나의 장소가 아니고 서로 완전히 다른 분리된 사이버스페이스의 연속으로서 인식되어야 한다.

사이버스페이스는 헌법적으로 어떤 의미를 가지고 있는가? 사이버스페이스가 더 이상 무법지대가 아니라면 기존의 법과 다르게 사이버법(Cyberlaw) 또는 사이버스페이스법(Cyberspace law)이 별도

로 존재하는가? 존재한다면 그것은 과연 무엇인가에 대한 논의는 무성하나 아직 확립된 견해는 찾아보기 어렵다.

하지만 사이버스페이스법의 독자성을 인정하는 그룹에 의하면 ‘사이버스페이스법’이란 사이버스페이스로의 진입을 통제하거나 사이버스페이스에 접근을 가능하게 하는 하드웨어 및 소프트웨어를 창출하거나 또는 온라인과 사이버스페이스에 진입하기 위해 그들 자신의 컴퓨터를 사용하는 개인이나 기관에 영향을 미치는 모든 종류의 헌법 규정, 법률, 판례 등을 말한다.<sup>23)</sup>

1980년대 들어 ‘사이버스페이스법’이라는 용어가 보편적으로 사용되기 시작하면서 컴퓨터를 이용한 정보의 교환·매개 등을 둘러싸고 사법적으로는 계약법·불법행위법이 전통적으로 고수해온 요건 및 효과들이 수정·발전되고 있고, 특히 지적재산권 분야에서는 종전에는 보호되지 않았던 새로운 분야들이 보호받게 되었다. 최근의 우루과이라운드에서는 정보통신서비스 분야에서 정보화로 인하여 초래되는 법적 문제들이 쟁점으로 제기되기도 하였다. 오늘날 정보의 활용분야가 넓어짐에 따라 정보화로 인하여 많은 문제들이 초래되었고 이러한 사이버스페이스의 대두는 정치·경제·사회·문화의 모든 면에서 변화를 가져오고 있으며 법률적으로도 많은 문제를 야기하고 있다. 특히 최근 인터넷상의 음란, 명예훼손, 프라이버시 등의 표현의 자유를 둘러싸고 많은 법적인 논쟁들이 제기 되고 있다.

전통적 견해, 중간적 견해, 및 새로운 견해 등 다양한 견해 속에 사이버스페이스는 점점 우리에게 일상적인 삶의 일부로 다가오고 있다. 물리적 공간인 현실 생활 속에서 일어날 수 있는 갖가지 문제들이 이제 사이버스페이스에서도 우리의 주의를 끌고 있으며, 이 때

---

23) Stuart Biegel, Beyond Our Control? 4 (2001).

새로운 법제도의 적용이 과연 물리적 공간과 사이버스페이스에서 같아야 하는지에 대해서 우리는 평가하여야 한다.

즉, 사이버스페이스에서는 현실의 세계를 기초로 한 법을 그대로 사이버스페이스에 적용하여야 할 것인지의 여부가 문제로 대두되고 있다. 사이버스페이스의 등장은 이와 관련된 법적 의미나 정책들이 전 세계적인 합의를 필요로 할 정도로 기존 법체계에 광범위하게 영향을 미치고 있다. 따라서 사이버스페이스에서 법적 분쟁이 발생할 경우 전통적인 법 이론이 그대로 적용될 수 있는가 하는 문제에 대하여 검토가 필요하며, 그에 따른 법 이론의 수정이 필요한 경우가 생긴다.

그러나 법이 규율하고 있는 객체 가운데 무형의 재화를 대표한다고 할 수 있는 ‘정보’에 대한 법적 문제만큼 그 복잡성·다양성이 심각한 경우는 드물다. 사이버스페이스의 등장으로 법이 당면한 도전과 시련은 인터넷을 포함한 거의 모든 민·형사 사건에 대하여 관할권의 행사와 집행의 실효성에 관한 통일규정을 만들고자 2001년의 헤이그국제사법회에서 채택된 헤이그조약가안에 대한 러브(James Love)의 우려 속에서 극명하게 드러나고 있다. “요컨대 이 새로운 조약안은 관할 중복적인 수 개의 소송이라는 담요로 인터넷을 질식사시킬 것이며, 모든 웹페이지 제공자들을 거의 모든 국가에서 접속 가능한 명예훼손, 욕설 및 기타의 언어에 대하여 책임지도록 내몰 것이며, 인터넷서비스제공자가 콘텐츠관련 소송에 대하여 자신을 보호하는 길을 효과적으로 차단할 것이며, 물건과 용역을 제공하는 기업이 계약으로 분쟁해결국가를 지정할 수 있는 권리를 빼앗게 될 것이며, 국가가 소비자권리를 보호할 수 있는 입지를 축소시킬 것이다... 결국 자유는 크게 제한되고 공공도메인은 감소될 것이며, 국가주권은 위축될 것이다.”

사이버스페이스가 하나의 법률체계를 갖는 장소인가? 그 내용은 정확히 확인될 수 있는 것인가? 인터넷은 그 역사가 대단히 짧아 이에 관한 국내법이 등장한 것도 최근의 일이며, 지금은 시대착오적인 말이 되어버렸지만 얼마 전까지는 인터넷은 법으로부터 자유로운 지대(law-free zone)라고 생각하는 경향도 있었다. 현재도 인터넷이나 사이버스페이스에 대한 정의는 충분하지 않으며 이 분야의 법은 아직 형성되고 있는 중이라고 보아야 할 것이다.

결국 사이버스페이스는 기존의 전통적인 현실 공간의 법만으로 아우를 수 없는 특성을 가지고 있다. 그러나 현실과 완전히 동떨어진 시간과 공간상으로 스페이스 머신, 타임 머신 같은 존재도 아니다. 결국 사이버스페이스는 디자인과 활동 면에서 현실의 공간과 구별되는 별도의 가상공간이며, 이것은 광범위하고 과학적인 용어로 설명되어야 하는 공간으로 이해되어야 한다. 어느 정도의 무질서를 용인하는 자유주의적 문화와 공개성을 중요시하는 이러한 견해는 표현의 자유를 촉진하는데 기여할 것이다.

사이버스페이스에 관한 분쟁이 발생할 때에는 원칙적으로 기존의 법과 제도를 통해서 문제를 해결할 수 있으나 사이버스페이스의 특성으로 인하여 전통적인 법과 규제가 불합리한 경우에는 사이버스페이스에 독특한 입법 및 해석을 요한다. 이 경우 현실은 기존에 아날로그 방식의 패러다임으로 구축된 법체계의 질적 변화를 요구하고 있으며 기술에 대한 이해와 사이버스페이스에서 나타나는 인간의 행동양식에 대한 고찰이 전제로 된 법률적 보호 방안이 강구되어야 한다. 사이버스페이스의 법적 규율을 위해서는 전통적 견해, 중간적 견해, 새로운 견해의 장단점을 비교·평가한 후 그 때 그 때의 상황에 맞는 모델을 취하여야 할 것이다.