

## 특 집

# Internet의 사회 문화적 영향

박 용 범<sup>†</sup>

❖ 목 차 ❖

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1. 서 론         | 4. 새로운 자아의 창출   |
| 2. 소외 집단의 해방   | 5. 사이버 공간에서의 통제 |
| 3. 또 다른 시장의 출현 | 6. 결 론          |

## 1. 서 론

Internet의 사회 문화적 영향을 알아보기 위해서는 정보 통신망의 통신망으로서의 기능을 살펴보는 것보다는 정보 통신망이 가져다주는 다른 측면을 알아보아야 한다. 사실 Internet은 정보 통신망의 현실적인 수단으로서의 자리를 굳혀 왔고 따라서 일반적으로 정보 통신망을 이야기하면 거의 Internet을 언급하지 않을 수 없다. 최근 정보 통신망에는 여러 가지 이름이 붙고 있다. 망(The Net), 거미집(The Web), 무리/떼(The Cloud), 세포間質(The Matrix), 형이 세계(The Metaverse), 자료 영역(The Data Sphere), 전자 미개척지(The Electronic Frontier), 초고속 정보망(The Information Super Highway), 사이버 공간(The Cyber Space)등이 모두 정보 통신망을 일컫는 말이다. 이들 이름은 각기 정보 통신망의 여러 측면들을 강조하여 부친 이름들인데 이중에 사회 문화적 측면을 이야기하기 좋은 이름은 사이버 공간(Cyber space)이 아닌가 한다.

사이버 공간(Cyber space)이라는 말은 컴퓨터나 네트워크 전문가들이 만든 이름이 아니고 컴퓨터나 네트워크에는 전문 지식이 없는 윌리엄 깁슨(William Gibson)이라는 공상과학 소설 작가에 의해 만들어 졌다고 전해진다. 깁슨은 이 공간의 존재를 아이들이 가지고 노는 전자오락기를 보고 처음 느꼈다. 그는 화면을 통해 보이는 전자오락의 세계가 오락을 하고 있는 아이들에게는 확실히 존재한다는 것을 느꼈다. 그것은 마치 화면을 통해 광자(photon)가 나와 아이들 눈 속으로 들어가서 그들 몸 안의 신경계에 흐르고 다시 전자가 전자오락기 속에서 흐르는 반복 반응(feedback loop)과 같이 보였다. 그는 이것을 그의 소설 주제로 이용하여 1984년 "Neuromancer"라는 작품을 완성하였다. 그리고 실제 존재하지는 않지만 전자오락을 하는 아이들에게는 확실히 존재한다고 믿어지는 그 공간을 사이버 공간(Cyber space)라 이름지었다. 그 후 이 사이버 공간(Cyber space)이라는 이름은 1989년 통신동우회에 의해 공상 과학소설 속의 환상 세계가 아닌 컴퓨터 정보 통신망을 일컫는 단어로 사용됨에 따라 점점 대중적으로 이용되기 시작하였다

† 정 회 원 : 단국대학교 전자계산학과 조교수

고 한다.

Internet으로 연결된 거대한 통신망은 통신망이 무엇인지조차 모르는 사람들에게 점차적으로 사용되고 있으며 이 통신망이라는 거대한 생명체는 인간에게 사이버 공간(Cyber space)이라고 불리는 새로운 공간을 마련해 주었다. 인간은 이 공간 속에서 서로 만나며 대화를 나눈다. 이 공간은 볼 수도 없으며 만질 수도 없지만 인간들은 이곳에서 서로를 만나고 대화할 수 있기에 거기에 있다는 것만은 느낄 수 있다. 이 공간의 주요 특질은 몇 가지로 나누어 볼 수 있다.

그 첫 번째는 거리에 무관하다는 것이다. 즉 이 공간 안에서는 서로의 공통 언어를 사용할 수 있다면 서울에서 뉴욕에 있는 이들과 의견을 나눌 수 있으며 동경, 로마 등 지구상에 어떤 장소이든 통신망이 뻗어 있는 곳이라면 거리에 상관없이 의견을 교환할 수 있다. 따라서 이 공간 속에서는 현실 세계에서 주어지는 물리적 제약인 거리에 따른 제약이 사라진다. 두 번째 특질로는 대저 문자로 만들어진 모든 자료가 그러하듯이 직접 대화(Chatting)를 제외하고는 시간에 무관하다는 것이다. 이 공간 안에는 많은 자료와 의견들이 새로운 사용자가 이들을 깨우기를 기다리며 깊은 동면에 빠져 있다. 또 다른 특질로는 상상력을 펼칠 수 있다는 것이다. 앞에서 언급한 바와 같이 이 공간은 실존하는 것이 아니고 존재한다고 믿어지는 공간이기에 이 속에서는 자기 자신을 현실 속의 실체가 아닌 가상적인 자아를 만들어 낼 수 있다. 이 특질들은 인간들이 전혀 경험해 보지 못한 새로운 세계를 열어 주고 있으며 많은 새로운 문화를 만들어 내고 있다. 이제 사이버 공간(Cyber space)이라 불리는 이 새로운 공간이 우리 사회에 어떤 영향을 미치고 있으며 어떤 변화를 가져올 것인지에 대해 분야별로 알아보기로 하겠다.

## 2. 소외 집단의 해방

컴퓨터 자판을 누르는 일은 많은 힘을 요구하

는 일이 아니며 일상적인 업무는 대개 많은 경험을 요구하는 일이 많다. 이 두 가지 사실로 인해 매우 재미있는 사회 변화가 예측된다. 바로 노인들의 활동 영역에 관한 변화이다. 현대 의학의 도움으로 인간의 수명은 계속 연장되고 있으며 바른 사고를 할 수 있는 연령 또한 높아지고 있다. 이로 인해 우리 사회에는 고령 노동 인력들이 많이 생성되고 있으나 이들의 체력적 한계로 인해 그들의 풍부한 경험을 이용하지 못하고 있다. 그러나 앞에서 언급한 바와 같이 컴퓨터 자판을 누르는 일은 많은 힘을 요구하지 않으면서 그들의 풍부한 경험을 이용할 수 있기 때문에 이들 고령 노동인구에게는 적합한 일이라 하겠다. 그러나 이러한 이유만으로 고령 노동 인력을 컴퓨터 업무에 부여하는 데는 몇 가지 문제가 있다.

첫째로 이들을 보통 사무실에 근무시키기가 쉽지 않다는 것이다. 고령의 몸으로 출퇴근 시간의 교통지옥을 이겨내기가 쉽지 않을 뿐만 아니라 사무실에 고령 근무자들이 많을 경우 외부적 이미지 관리가 어렵기 때문이다. 또 다른 문제는 이들 고령 노동 인력은 컴퓨터에 익숙하지 않다는 것이다. 사실 이들의 활동 시기에 컴퓨터는 몇몇 전문가의 전유물이었기 때문에 이들이 컴퓨터를 배울 기회가 없었다. 그러나 이 모든 문제는 사이버 공간(Cyber space)을 이용함으로써 해결할 수 있다. 우선 자판을 두드리는 법은 성의만 있다면 그다지 배우기 힘든 일이 아니기 때문에 통신에 접속되는 Turn-Key 시스템을 구성하여 주면 어렵지 않게 이들을 사이버 공간(Cyber space)속으로 집어넣을 수 있다. 어느 정도 이 공간 속에 익숙해질 수 있도록 교육이 이루어지면 이들은 그들만의 영역을 구축하여 유사한 상황 속에 있는 이들과 상호 협조로 충분히 사이버 공간(Cyber space)의 구성원으로 자리잡을 수 있다. 이렇게 해서 컴퓨터에 익숙해진 고령 노동 인구는 그들이 가진 풍부한 경험을 새로운 업무에 적용할 수 있다. 또한 이들은 통신망을 이용해 재택 근무를 함으로서 출퇴근의 어려움에서 벗어날 수 있고 고용주는 사무실 이미지

에 영향을 주지 않고 얼마든지 값싼 노동력을 이용할 수 있다.

사실 이들 고령 노동자들을 이용하는 것은 여러 가지의 이점을 가지고 있다. 우선 고령자 자신들이 행복해진다는 것이다. 이미 사이버 공간의 맛을 본 사람들은 우선 자신들이 “세상에 뒤쳐져 있지 않다”라는 느낌만으로도 행복해졌다고 말하고 있다. 또한 그들은 거동이 편치 못해 어쩔 수 없이 고독해지곤 했으나 사이버 공간 속에서는 더 이상 외로움을 느낄 필요가 없다. 또 다른 이점으로는 아이들 교육에 이용될 수 있다는 것이다. 이들 노령 인구는 살아 있는 역사책과도 같아서 그들의 과거 경험과 기억, 그리고 업적들을 그들의 노망 어린 소리로 묻혀 두긴 너무 가까운 것이다. 약간의 정리와 손질로 매우 중요한 교육 자료가 될 수 있으며 관심 있는 젊은 층에게 귀중한 조언도 할 수 있다. 미국의 경우이기는 하지만 이미 여러 통신 프로그램이 이들 노령 인구의 통신망과 학생 통신망을 연결시켜 주는 서비스를 제공하고 있다.

가정 주부의 경우에도 노령 인구의 문제와 유사한 성격을 보인다. 어머니로서 아이들을 돌보아 주어야 하며 가정 살림을 이끌고 나가기 위해서는 잠시도 집을 비울 수 없다. 그러나 남편을 출근시키고 아이들을 학교로 보내고 나면 긴 시간은 아니지만 잡다하고 지루한 시간이 생긴다. 더욱이 가정 살림 도구의 발달로 집안일 들 대부분은 가전 제품에 의해 행해진다. 설거지는 식기 세척기가 해주고 빨래는 세탁기가 자동으로 처리해 준다. 그러나 이들 도구들도 작동시킬 가정 주부가 있어야 하기 때문에 가정 주부들은 짧은 기기 조작 시간을 위해 가정에 묶여 있기 마련이다. 따라서 사이버 공간 속에서의 업무는 이들 가정 주부에게는 가장 적합한 일이 된다. 따로 출퇴근에 시간을 소비할 필요가 없고 잠깐 자리를 비워도 괜찮기 때문이다. 사실 국내 통신 서비스 속에서도 많은 주부들이 부부 동우회, 취미 동우회 등을 결성하여 그들의 무료한 시간을 달래고 있다. 아직은 소일거리에 지나지 않는 정도이지만

이들에게도 무한한 가능성이 있어 보인다.

우리 사회의 또 다른 소외 계층으로는 장애자를 들러 볼 수 있다. 이들은 육체적 장애로 인해 심한 차별을 받아야만 했다. 물론 장애자 중에는 정신적 장애를 가지고 있는 이들이 있을 것이다. 그러나 소수 보호 받아야 하는 장애자를 제외하곤 대부분의 장애자들은 신체의 일부분만의

장애를 가지는 이들이다. 게다가 육체적 장애가 무능력을 의미하는 것이 아니다. 그럼에도 불구하고 우리 사회에서는 여러 가지 이유로 그들을 소외시켜왔다. 그중 가장 큰 이유는 아마도 미관상의 문제가 아니었을까 생각해본다. 사이버 공간에서는 이들의 외관상 모습은 크게 문제되지 않는다. 또한 그들의 능력을 표현하는데 꼭 손가락으로 키보드를 이용해야 하는 것도 아니다. 경우에 따라서는 여러가지 입력 장치를 응용하여도 사이버 공간에서는 그 차이가 크지 않다. 우리는 장애를 극복하고 여러 분야에서 뛰어난 업적을 남긴 이들을 기억한다. 가장 최근의 인물로는 스티븐 호킹(Stephen W. Hawking)을 들어 볼 수 있을 것이다. 이제 많은 장애인들은 그들의 장애를 넘어 자신의 능력을 사이버 공간을 통해 마음껏 펴 볼 수 있게 되었다. 이제 필요한 것은 그들을 수용해줄 고용주만이 남아 있을 뿐이다.

### 3. 또 다른 시장의 출현

통신망이 널리 보급됨에 따라 사이버 공간에는 많은 사람들이 모여들었다. 눈치 빠른 상인들은 이 공간을 무시해 버릴 수가 없었다. 그들은 매우 빠른 속도로 그들의 가게를 열기 시작했다. 그들은 WWW(The World Wide Web.)이라는 통신망을 구축하고 각자의 상점을 사이버 공간 속에 열기 시작했다. 처음에는 컴퓨터 회사들이 모여들더니 은행과 보험회사가 관심을 보였고 급기야는 많은 소매상들이 이 공간을 차지하고 나섰다. 많은 회사들은 이 사이버 공간이 매우 유망한 시장이 될 것임을 확신하고 있으며 그들의 미래를 걸고 있다.

이들 상인들은 사이버 공간의 독특한 특질을 무척이나 잘 이용하고 있는 것 같다. 다른 정보매체와는 달리 광고 양에 따라 광고비가 결정나는 것이 아니라는 특질을 이용하여 그들은 매우 자세한 정보를 제공하여 준다. 또한 더불어서 구매 방법론까지 안내하며 자신들의 제품이 뛰어나다는 것을 강조하고 있다. 또 다른 사이버 공간의 특질로는 강제로 광고를 보게 할 수 없다는 것이다. 기존 TV나 라디오, 신문 등은 광고를 보기 싫어도 그 자리에/그 시간에 광고가 나오면 소비자는 별수 없이 듣게/보게 되었던 것과 달리 사이버 공간은 소비자가 원할 때만 광고를 보게 된다는 것이다. 따라서 상인들은 자신들의 광고 또는 홍보물은 보게 하기 위해 많은 노력을 기울이고 있다. 대표적으로 사용되는 방법은 공개 소프트웨어를 제공하는 것이다. 일종의 홍보물로 볼 수 있는데 현실 세상의 홍보물과는 달리 아무리 많이 배포해도 모자라지 않는다. 또 다른 방법으로는 사용자 동우회를 운영하는 것이다. 제품 사용자들의 의견을 듣기도 하고 그들의 문제점을 해결하는 것이 주 목적이긴 하지만 관심 있는 새로운 사용자가 정보를 얻을 수 있는 장소로도 이용될 수 있다. 보통 일반인들은 제품 판매자의 선전은 믿지 못해도 사용자들의 의견은 매우 신뢰하는 경향이 있다. 이 방식은 선전뿐만 아니라 소비자의 반응을 즉각적으로 반영할 수 있는 수단이 되기도 한다. 사이버 공간에서의 광고 방식은 잠재 구매자 정보를 구하는 수단으로 이용되기도 한다.

사이버 공간 속의 경연대회 또는 컴퓨터 게임 경연 대회 등이 그러한 역할을 한다. 상인들은 여러 가지 형태의 경연대회를 열어 거기에 참가하는 사람들의 정보를 이용하여 마케팅 전략을 수립할 수 있다. 사이버 공간은 기존 상인들에게 새로운 시장을 만들어 주었을 뿐만 아니라 사이버 공간의 특수 시장을 창출하고 있다. 사이버 공간으로 인해 만들어진 새로운 사업으로는 사이버 공간을 형성하는 사업이 있다. 이 분야는 매우 유망해 보인다. 아직 사이버 공간을 어떻게

구성하는 것이 가장 좋은 방법인가를 알지 못한다는 것을 감안하면 새로운 개념 도입으로 크게 성공할 수 있는 사업이라 하겠다. 우리 나라에서도 초창기 천리안 서비스가 사회 지도자들에게 처음 무료로 실시되었으나 지금은 하이텔, 나우컴등 다수의 통신 서비스가 성업중인 것을 보아도 그 잠재력을 알 수 있다. 더불어 정보 제공자 사업도 유망하리라 보인다. 현재 국가지원 사업으로 여러가지 상용 데이터 베이스가 구성되고 있으나 빠른 시간안에 이 분야도 민간 상인에게로 돌아가게 될 것이다. 또다른 사업 형태는 사이버 공간 속의 이벤트 사업이다. 벌써 미국에서는 부 대통령의 주선으로 새해맞이를 하는 이벤트 사업이 "First Night in Cyberspace"라는 이름으로 열렸었다 한다. 이 이벤트사업은 정치적 목적이나 상업적 목적 나아가서는 사회 캠페인 목적을 가지고도 열릴 수 있으리라 보인다.

#### 4. 새로운 자아의 창출

현대인들은 현대 사회의 빠른 변화에 적응하기 위해 부단한 노력을 하고 있다. 특히 정보 분야에 있어서는 그 정도가 심각하다. 연일 신문에 소개되는 정보화 사회, 초고속 정보망, 사람과 컴퓨터 등의 단어들은 현대인을 "이젠 점점 뒤쳐져 가는구나"하는 공포 속에 몰아 넣고 있다. 그러나 어느 누구 하나도 정보분야에 확실한 자신감을 가지고 있는 것처럼 보이지 않는다. 이러한 현상은 특히 실무 책임자급에서 두드러지게 나타나고 있다.

현대인들의 사이버 공간에 대한 관심은 올해 1월 달 Time/CNN 조사에 나타나고 있는데 미국인 57% 사이버 스페이스(Cyber space)가 무엇인지 몰랐고 네트워크가 생활에 도움이 된다고 생각한 사람은 85%나 되었다고 한다. 특히 "Cyber"라는 접두사가 기존통신 매체 - 즉 신문, 잡지, TV등 - 에 사용된 빈도수의 변화를 살펴보면 1993년 1월중에 167번 사용되었고 1994년 1월중에는 464번 사용된 데 비하여 1995년 1월에

는 1,205번 언급되어 경이적인 변화를 보여주고 있다. 이것은 우리 사회의 정보통신분야에 대한 지대한 관심도를 나타내고 있는 것이라 사료된다.

이와 같은 관심은 임의로 만들어진 것이 아니라 자연스럽게 형성된 것으로 보인다. 사실 최근 컴퓨터 관련 제품의 판매 성향을 살펴보면 그러한 사실을 뒷받침해 준다. 우선 컴퓨터가 생활 필수품이 되었다는 것을 부인할 사람은 없을 것이다. 생필품이 되어 버린 컴퓨터가 최근에는 컴퓨터 자체 판매보다도 주변기기 - CD-ROM, MODEM, SOUND CARD etc. - 판매에서 급진장을 보이고 있다. 이같은 사실은 멀티미디어의 발전에 힘 입은 것으로 해석되기는 하지만 고속모뎀 판매의 증가는 정보통신 분야의 확산에 의한 것으로 보는 것이 좋을 것 같다. 그렇다면 왜 이런 정보통신 기기사용이 확산되고 있는 것인가? 그 이유중 하나는 새로운 부유계층의 탄생이 아닐까 싶다. 각종 통신 장비는 결코 값싼 장비라고 할 수 없다. 따라서 사이버 공간 속에서 사람들을 만나고 정보를 교환하는 것 역시 비용이 드는 일인 것이다. 여기서 새로운 빈부의 차이가 발생할 것이다. 다시 말하면 사이버 공간이라는 새로운 사고장을 이용하는 사람들은 가진 자로서의 뿌듯함을 누리고 있는 것이다. 이 현상은 각종 정보들이 새로운 형태 - 영상 또는 소리 - 를 이용하기 시작하며 더욱 심화되고 있다. 기존 텍스트 환경 이용자들은 그래픽 자료를 보기 위해 그래픽 장비를 구입해야 하며 구입하지 못한 이들은 상대적 빈곤을 경험하게 된다. 즉 사이버 공간 내에서도 가진 자와 못가진 자의 묘한 갈등이 발생하고 있는 것이다. 이 현상은 새로운 동질 그룹을 형성하게 된다. 그리고 이들 그룹 구성원 사이에는 현실세계에서는 경험할 수 없는 강한 유대감이 형성되고 있다.

이러한 연유로 최근 사춘기 청소년들 사이에는 새로운 형태의 이유 없는 반항이 나타나고 있다. "사이버 펑크(Cyber-punk)"라 불리는 새로운 형태의 청소년들은 사이버 공간 속에서 자아를

찾고 있다. 이들 사이버 펑크는 비교적 긍정적 측면을 가지고 있다. 우선 이들은 다른 비행을 저지르기보다는 자신의 방에서 대부분의 시간을 보낸다는 것이다. 또한 다른 형태의 이유 없는 반항에 비해 비용이 적게 든다. 부모에게 부담되는 전부는 전화비와 통신 사용료이다. 그럼에도 불구하고 이것은 바람직한 현상이 될 수 없다는 것이다. 왜냐하면 사이버 공간 속에 도취하는 것 역시 마약이나 대중 스타에게 미치는 것과 같은 강한 중독성이 있기 때문이다.

사이버 공간의 중독성은 비단 청소년에게만 국한되지 않고 일반인에게도 해당된다. 사이버 공간 속에서 테이트를 즐기던 여러 사이버 연인들의 이야기를 들어보면 매우 재미있는 점을 발견하게 된다. 많은 사이버 연인은 사이버 공간 속에서 가장 완벽한 상대를 찾았음을 확신하였으나 실제 만남에서 자신의 판단이 틀렸음을 발견하였다고 한다. 물론 사이버 공간에서의 만남이 현실 세계까지 순조롭게 연결되는 쌍도 존재하지만 그만큼 사이버 공간 속에서 느꼈던 상대방과 현실 세계에 존재하는 상대방의 실체가 차이 컸었다는 것을 말해 주고 있다.

사이버 공간(Cyber space)에서는 손으로 만질 수 있는 사물이나 눈으로 확인할 수 있는 벽과 천장이 없으며 향기나 악취를 맡을 수 있는 냄새도 없고 특별한 소리도 존재하지 않는다. 따라서 이 공간 속에서는 상대방의 모습을 그들이 묘사하는 데로 받아들일 수밖에 없다. 또한 시간제한이 이루어질 뿐이다. 짧은 시간 동안 자신을 실제 자신과 다른 이로 묘사하는 것은 그리 어려운 일이 아닐 것이다. 이러한 특징으로 인해 사이버 공간 속에서는 곧잘 만들어진 자아가 나타나곤 한다. 인간들은 보다 낡은 자신을 꿈꾸며 살아가고 있다. 아무도 자신의 모습을 볼 수 없는 사이버 공간을 꿈꾸던 자아를 실현시켜 보기 좋은 장소로 사용하는 것은 지극히 당연한 일일 것이다. 이로 인해 사이버 공간 속에서 만나게 되는 사람들은 곧잘 실체이기 보단 꾸며진 자아로서의 모습을 보여준다.

꾸며진 자아로서 사이버 공간 속에서 활동하는 사람들은 심각한 증병에 걸리기도 한다. 사이버 공간 속에 자신이 꿈꾸던 자아를 실현 시켰을 때 주위의 반응이 좋고 아주 성공적인 모습으로 느껴지면 상당한 만족을 느끼게 되고 그 속에서 오랜 시간을 보내다 보면 간혹 현실의 자아가 너무나도 초라하고 보잘것 없이 되어 버리는 경우가 있다. 이때 어떤 이들은 현실의 자신을 기피하게 되고 끝내는 사이버 공간 속에서 영주하고자 하게 된다. 결국 현실 사회를 기피하는 정신 질환으로까지 이어지게 되어 정상적인 삶이 불가능한 사람이 될 수도 있다.

### 5. 사이버 공간에서의 통제

사이버 공간 속에도 많은 사람들이 있기에 어느 정도의 치안과 통제가 이루어져야 한다. 그러나 현실적으로 사이버 공간 속의 치안이나 통제는 결코 쉬운 문제가 아니다. 사이버 공간 속의 통제를 위해서는 각 개인이 무엇을 하는가를 알아야 하는데 눈으로 볼 수 없는 이 공간 안에서는 거의 불가능한 일이라 하겠다. 또한 자료의 이동으로 통제를 시도하는 방법이 가능하겠으나 각 개인이 이동시키는 이진 데이터를 모두 알아볼 수 있는 현실적 방법이 없다. 그러나 여러 어려움 속에서도 사이버 공간 속의 통제는 필수 불가결한 문제라 하겠다. 아직 완전한 사이버 공간 속의 통제 방법이 없기 때문에 여기에서는 통제 방법 자체보다도 통신망 관련 통제 문제를 유형별로 알아보고 각각의 경우에 따른 대응 방안을 알아보기로 하겠다.

통신 관련 범죄(?)를 살펴보면 관련 법규가 없어서 대응할 수 없는 경우가 있고 범죄 자체를 알아 낼 수 없어 대응할 수 없는 경우와 도덕적으로 문제가 되는 경우 등이 있다. 우선 가벼운 문제부터 다루어 보면 통신망의 잘못된 사용이다. 한 예로 장거리 전화 비용을 절감하기 위해 음성 데이터를 압축하여 통신망을 통해 보낸 후

다시 복원하는 소프트웨어가 나와 있다. 물론 이 경우 법적으로 문제는 없겠지만 귀중한 통신 자원을 낭용하는 경우가 되어 도덕적으로 지탄 받을 수 있을 것이다.

사회적으로 심각하게 받아들여지고 틀림없는 불법 행위이기도 하지만 막을 수 있는 방법과 관련 법규가 없는 경우는 이미 잘 알려져 있는 도색정보의 이동이다. 이 경우는 크게 두 가지로 나누어 생각할 수 있는데 미성년자들의 도색물 감상이고 또한나는 외설 통신이다. 미성년자의 도색정보 감상은 공급자에 대한 처벌 규정이 마련되어 있으나 막을 수 있는 현실적 방안이 마련되어 있지 않아 제대로 통제되고 있지 않고 외설 통신은 개인적 영역이라 관련 법규가 준비되어 있지 않다.

점점 지능적이고 대담해지는 범죄는 역시 비밀정보의 유출과 탈취를 들어볼 수 있을 것이다. 막대한 예산이 정보 보호 부문에 투자되고 있지만 아직 완전한 방어 방법이 없어 보인다. 더욱이 무특정 대상을 상대로 하는 컴퓨터 해킹(hacking)이나 바이러스 살포는 사이버 공간의 통제를 더욱 어렵게 하고 있다.

현재 선진 외국에서는 사이버 공간 속의 통제와 치안을 위해 국가적 대응을 시도하고 있고 정보 경찰 등의 개념을 도입하고 있다. 그러나 아직 국내에는 이 분야에 대한 대응이 두드러지게 나타나지 않고 있다. 그저 통신 회사 단위의 내부적 관리만이 그 전부인 것 같다. 따라서 이에 대한 대응이 빠른 시간 내에 이루어져야 할 것이다. 이를 위해서는 우선 관련 법규가 준비되어야 한다. 법적근거 없이는 대응하기 힘들기 때문이다. 다음은 효율적인 단속 방법이다. 그러나 이것은 개인적 사생활 침해와 관련되어 간단히 해결 될 것 같이 보이지 않는다. 따라서 많은 연구자들의 공헌이 기대된다. 마지막으로 통신 사업자들의 도덕성과 각 사용자의 양심이 요구된다. 각 개인의 올바른 행동 양식 없이는 어떠한 통제 방법도 완벽할 수 없기 때문이다.

## 6. 결 론

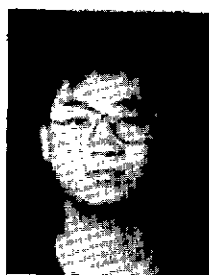
지금까지 Internet이 미치고 있는 또는 미칠 것으로 예상되는 사회 문화적 측면들을 살펴보았다. 물론 예술의 변화와 정치권의 통신망 이용등 더 많은 측면이 존재하고 있으나 될 수 있으면 가볍게 다룰 수 있는 주제만을 다루어 보았다. Internet은 이제 더이상 특수목적의 자료통신망이 아니며 우리 일상생활의 일부분으로 자리 잡아가고 있다. 이 Internet으로 형성되어지는 범세계적인 통신망은 기존 사회 체계에 커다란 변혁을 예고 하여준다. 우편망의 존재 자체가 위협당하는 현실을 살펴볼 때 우리는 이 변화를 결코 쉽게 생각할 수 없음을 느낀다.

정보화 사회의 주요 수단으로 부각되어지는 Internet의 영향은 컴퓨터 관련 종사자나 연구가들에게 국한되지 않고 전체 사회 문화에 영향을 미치고 있다. Internet은 인간들에게 볼 수는 없지만 거기에 있다는 것만은 알 수 있는 사이버 공간을 만들어 주었으며 많은 사람들이 사이버 공간(Cyber space)이 어디에 있는지 모르지만 그 곳에 가보기를 간절히 바라고 있다. 따라서 이 공간은 앞으로 더 확장될 전망이다. 그러나 이 공간은 아직 완숙한 모습을 띄고 있는 것이 아니다. 아직도 우리는 눈으로 확인하거나 만질

수 없는 이공간을 어떻게 배치하고 어떻게 표현하여야할지를 자세히 모르고 있다. 앞으로 많은 연구자들이 이 공간을 어떻게 형상화하여야 할 것인가를 밝혀 내야하리라 보인다. 또한 이 공간이 사회에 미치는 부정적인 측면을 어떻게 하면 최소화 시킬 수 있으며 이를 위해 우리가 무엇을 하여야 할 것인가를 밝혀 나가야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

1. TIME, NO.12, Time Inc, March 1995.
2. TIME, NO.14, Time Inc, April 1995.
3. TIME, SPECIAL ISSUE : Welcome to Cyber-space, Time Inc, May 1995.



박 용 범

서강대학교 전자계산학과 이학사  
N.Y. Polytechnic Univ. 전자계산학 석사  
N.Y. Polytechnic Univ. 전자계산학 박사  
단국대학교 전자계산학과 조교수  
관심분야: 음성인식, 뉴럴네트워  
크, 사이버 공간 구성

## 알 림

저희 학회에서는 학회지 앞면 표지에 게재할 그림을 모집하고 있습니다. 그림 디자인시에는 산·학·연의 협동을 통해서 우리나라 정보처리분야의 발전에 기여하기 위해 설립된 저희 학회설립 취지를 충분히 고려하여 주시기 바랍니다. 당선작에 대해서는 학회지 편집위원회의 규정에 의거하여 사례를 합니다. 많은 응모바랍니다.