



The Crying Game

전갈과 개구리 이야기

장 석 권 / 한양대 상경대학 경영학과 교수

칼럼

어느 날 연못가에 다다른 전갈이 개구리를 발견하였다. 전갈이 개구리에게 말하길, "개구리야반, 내가 이 연못을 건너야겠는데, 나를 좀 당신 등에 태워 건네 줄 수는 없겠소?" 개구리는 잠시 생각한 후 답하였다. "당신을 등에 태우면 틀림없이 나를 독침으로 찌를텐데 내가 왜 당신을 태워주겠소, 싫소!" 이에 전갈은 개구리를 설득하며 말하였다. "내가 당신을 찌르면 당신은 죽을 것이고, 그러면 등에 탄 나도 역시 물에 빠져 죽고 말텐데 내가 왜 당신을 죽이겠소?"

이 말을 듣고 개구리는 곰곰히 생각해 보았다. 생각을 하면 할수록 전갈이 자신을 죽이면서까지 나를 죽일 이유는 정말로 없었다. 너무나도 분명한 이 사실에 개구리는 전갈을 등에 태우고 연못을 건너기 시작하였다. 연못 중간쯤에 다다랐을까, 개구리는 순간 등이 따끔한 것을 느꼈다.

"설마, 전갈이? 아니야! 그럴 리가 없어! 왜 스스로 죽음을 택하겠어?" 자신의 감각조차 부정한 채, 개구리는 연못을 계속해서 헤엄쳐 나아갔다. 그런데 헤엄을 치면 칠수록 온몸은 더욱 더 굳어 오는 것이었다. 이윽고 온몸은 완전히 굳어버렸고 개구리는 서서히 물 속으로 가라앉기 시작하였다. 희미한 의식 속에서도 마지막 남은 기력을 다해, 개구리는 전갈에게 외쳤다. "왜?왜?너 자신도 죽을 쫓 뻔히 알면서도 도대체 왜 나를 찌른 거야? 도대체 무슨 이유로.... 이어지는 개구리의 처절한 절규는 자신의 몸과 함께 서서히 물 속으로 잠기고 말았다. 순간 적막해 진 연못, 그 속으로 같이 빠져드는 전갈의 마지막 힘없는 외마디 읊조림이 조용히 수면 위를 퍼져 나갔다.

"나도 어쩔 수 없었어! 그게 내 친성인 걸"

경제학에서 경쟁은 최고의 선으로 인식되어 왔다. 시장경쟁은 자원의 효율적 배분을 가능케 할 뿐 아니라, 소비자에게 최대의 잉여 또는 혜택을 가져다 주기 때문이다. 통신 사업자들의 자율성을 제한하고 경우에 따라 적극적 시장 개입으로 이어지는 정부규제가 그 역기능에도 불구하고 작동되어야 하는 이유는 바로 여기에 있다. 즉 불공정경쟁을 방지함으로써 얻어지는 소비자잉여와 효율성의 증대효과가 규제비용을 상회한다면, 새로운 게임법칙을 규정된 그 규제는 정당하다.

'전갈과 개구리'의 우화는 논리적으로 타당한 게임법칙에도 불구하고 현실에서의 시장은 독을 가지고 태어난 전갈처럼 그 태생적 한계로부터 자유로울 수 없으며, 그 한계가 시장참가자 모두를 몰락시킬 수도 있음을 말하고 있다.

'전갈과 개구리'의 게임 양상을 보이고 있는 몇몇 사례를 살펴보고, 이에 대해 해결책의 강구가 필요함을 지적하고자 한다.

돌이켜 보건대, 국내 통신산업은 1990년 이후 진행되어 온 수 차례의 구조조정으로 1999년 현재 거의 모든 시장에서 경쟁구도를 형성하고 있다. 그 과정에서 무선호출, PCS, 무선데이터, 주파수공용통신, 별정통신서비스 등 수많은 새로운 서비스 시장이 탄생하였고, 이들 서비스 시장의 성장은 국내 시스템 장비/ 단말시장의 성장으로 이어졌다. 통신 부문의 괄목할 만한 성장은 IMF 체제하에서도 계속 되었고, 그 어려운 시기에 경기활성화의 견인차 역할을 수행하기도 하였다.

그러나 그 과정에서 우리는 적지 않은 시행착오와 시장실패를 경험한 바 있다. 무선 호출 시장의 폭발적 성장과 급락, 뼈아픈 CT-2 시장 실패, 이동전화 시장에서의 소모적인 경쟁, 그리고 시내 전화시장의 누적적자 등이 그것이다. 이러한 현상에 대해 혹자는 그것이 지극히 당연한 시장 기능이며, 이를 막아보려는 인위적인 노력이 오히려 부당한 시장개입이라고 주장할 수도 있다.

이 주장은 분명 일리 있는 지적이다. 그러나 여기서 강조하고자 하는 것은 이들 시장이 가지고 있는 태생적 한계를 보다 일찍 발견하여 현명하게 대처할 수 있었다면, 시행착오에서 오는 사회적 비용을 덜 치를 수도 있지 않았겠는가 하는 점이다. 기술 특성상 이동전화/PCS 서비스는 CT-2와 무선호출에 대해 강력한 대체성을 가지고 있고, 이동전화서비스는 가입자가 늘면서 유선 전화서비스를 서서히 잠식하고 있다. 이러한 서비스간 대체성은 시장경쟁 보다는, 오히려 서비스 내에 깊숙이 내재해 있는 천성에 의한 것이다.

정보통신서비스는 그 특성상 매우 큰 망 외부효과(network externality)를 가진다. 서비스간 결합 또는 연동은 이중 서비스간에 이루어질수록 그 효과는 커지며, 그 결과 정보통신시장에서의 사업자간 경쟁양상은 '경쟁과 협력'의 모습을 띄게 된다. 서비스간 상호접속 및 서비스 연동이 협력의 모습이라면, 이들 서비스를 가지고 벌이는 판촉 및 영업활동은 경쟁의 모습이다. 아이러니컬한 것은 자신을 잉태한 어미의 몸을 먹고 성장하는 어느 아프리카 거미처럼, 서비스망간 연동에 의해 급성장한 신규서비스는 자신의 성장기반인 모서비스를 먹어치운다. 자신을 죽일지도 모를 전갈을 등에 태워 건네주려는 개구리의 모습은 이에 비하면 오히려 아름답기까지 하다.

현재 우리의 정보통신 사업구도는 첫째 역무구분에 있어 지나치게 세분화되어 있고, 둘째 뚜렷한 유무선 분리의 형태를 띄고 있다. 이 두가지 특성은 이미 시장 전개 양상을 '전갈과 개구리'의 게임으로 몰아 왔으나, 그 양상은 향후 더욱 심화될 가능성이 크다. 왜냐하면, 별정통신서비스와 함께, 이동전화와 무선 데이터의 결합, IMT-2000과 같은 광대의 서비스의 개발은 분명 유무선간 상호잠식을 더욱 가속시킬 것이기 때문이다. 최근 들어 B-WLL 주파수가 유선사업자에게 배정되고, 이동사업자가 유선망 기반을 구축하는 등 국내 통신시장이 서서히 유무선 통합의 경쟁구도로 재편되는 모습을 보이고 있는 점은 이러한 측면에서 고무적이다.

우리나라 통신산업 전반을 살펴 볼 때, 유선망은 현재 가입자망의 고도화를 시급히 추진해야 하고, 무선망은 IMT-2000과 같은 무선접속의 광대역화를 서둘러 준비해야 할 상황에 직면해 있다. 그런데 유무선 분리구도 하에서는 이 두가지가 서로 맞물려, 시너지를 극대화하는 단대단서비스의 개발이 어렵다. 설사 어느 한쪽이 적극적 의지를 가지고 있다 하더라도 편향된 서비스는 충분한 업계수요를 확보할 수 없어 시장실패의 위험이 크다. 시장은 분명 재도약을 갈구하고 있는데, 우리의 규제방식은 여전히 유무선 분리라는 '전갈과 개구리'의 패러다임 속에 안주하고 있다. 새로운 유무선 통합의 경쟁구도와 사업자 자율을 극대화하는 새로운 규제방식을 모색함으로써 '전갈과 개구리의 동반자살게임'으로부터 탈출할 수 있는 지혜를 적극적으로 강구할 때이다. ❖