

# 사이버스페이스에서의 법적 규제와 윤리적 이슈에 관한 연구

남순해 (충북대학교 경영정보 석사과정)

고석하(충북대학교 경영정보 교수)

## 요 약

최근 사이버스페이스에서의 범죄가 큰 문제점으로 대두되고 있다. 사이버스페이스에서의 피해를 최소화하기 위해 관련법의 개정 및 개정이 필요하고, 법규 위반자에 대한 엄격한 법 집행이 요구되고 있지만, 사이버스페이스의 특성상 실효성이 약하기 때문에 시민의 자율성에 의존하는 사이버스페이스의 윤리를 강화하는 측면으로 추구하고 있다.

이런 논점에서 본 논문은 사이버스페이스 기술의 발달로 발생되고 있는 범죄의 종류, 법 적용의 범위 및 한계점, 사이버스페이스에서의 법적 규제와 윤리의 상관관계, 사이버스페이스의 질서를 형성하기 위한 자율적인 윤리 통제의 중요성 등의 이슈들에 대해 고찰해 보았다. 또한 사이버스페이스의 건전한 윤리의식을 정착시키기 위해 가장 이상적인 이슈를 평가하는 방법론을 제시하였다.

사이버스페이스를 하나의 신천지 즉 유토피아로 건설하기 위해 네티즌들 모두가 법적인 통제보다는 자율적인 윤리의식 함양으로 건전한 정보문화를 확립하고 사이버스페이스의 주인으로써 최선을 다해야 한다.

## I. 서 론

사이버스페이스(Cyberspace:가상공간)는 컴퓨터의 보급과 인터넷의 사용이 보편화된 정보화사회에서 정보통신기술의 비약적인 발전과 그 응용을 통하여 가능하게 된 것으로 실제 생활과는 별개로 새로운 삶의 장으로 자리를 잡고 있다. 또한 사이버스페이스는 무한가치의 창출하는 공간으로 인식되고 있다<sup>1)2)</sup>.

이러한 사이버스페이스는 우리에게 다양한 정보를 공유하도록 하고, 정치공간으로 인식됨으로써 전자민주주의가 실현가능 하도록 하고, 경제공간으로 인식됨으로써 전세계적 규모의 전자상거래가 활성화되고 있으며, 개인의 창의력 증대, 원격진료, 재택근무 등 개인의 복지를 향상될 뿐만 아니라 문화·예술 공간으로서의 역할을 수행하는 순기능을 가지고 있다. 그러나 음란·폭력

물의 범람, 지적 소유권 침해, 정보의 유출, 외국 문화의 무분별한 유입으로 인한 문화

적 획일성, 개인 정보 유출의 사생활 침해, 통신판매 사기, 컴퓨터 시스템 작동 방해, 각종 사이버 범죄 발생 등의 역기능도 야기되고 있어 이를 방치할 수 없는 상황에 이르렀다<sup>3)</sup>.

오늘날 사이버스페이스의 발전은 법의 세계에 많은 변화를 예고하고 있다. 정보통신기술의 비약적인 발전에 따라 사이버스페이스를 통한 인간의 활동과 그로 인하여 초래되는 분쟁은 날로 다양화, 복잡화되고 있음에 반하여, 법의 세계는 그만큼 빠른 속도로 발전하지 못하여 많은 혼란과 논쟁이 되고 있다.

사이버스페이스와 법의 관계에 있어서 근본적으로 문제되는 것은 현실세계에서 적용되던 기존의 법이 사이버스페이스에서도 적용될 수 있는가 하는 것이다.

이에 대해서는 두 가지 상반된 견해가 있다. 하나는, 사이버스페이스에 대한 기존의 법 적용을 전면적으로 부정하고 인터넷공간 자체의 자율에 맡겨야 한다는 주장이 있는데, 이는 사이버스페이스 독립선언문<sup>1)</sup>을 쓴 John Perry Barlow, Copyleft 운동<sup>2)</sup>을 제

창한 Richard Stoleman 등이 이러한 입장에 속한다고 할 수 있다. 다른 하나는, 사이버스페이스의 발전은 기존의 법 적용과 해석에 있어서 많은 난제를 제공하고 기존의 법 자체의 적정성과 타당성에 대하여도 새로운 도전이 제기되고 있기 때문에 법의 세계에도 새로운 '패러다임'이 도입될 필요가 있다는 주장이 있다<sup>4)</sup>.

사이버스페이스법이 정보기술의 특성과 그에 의한 정치·경제·사회·문화적 변화에 따라 새로운 규범체계를 정립된다고 하더라도 사이버스페이스의 지리적인 제한이 없다는 특성상 실효성이 약하고, 전세계에 걸친 사이버스페이스이기 때문에 인터넷이 한정

된 일정한 관할권의 통제를 받을 수 있는가의 문제가 발생한다. 이는 국제적인 사법공조가 이루어져야 법적용의 실효성을 유지할 수 있는데 인터넷에 연결된 모든 국가가 동일한 내용의 형법을 적용한다는 국가간의 조약이 사실상 불가능하다. 따라서 사이버스페이스법의 통제보다는 자율적인 통제나 사이버스페이스의 윤리를 강화하는 것이 중요한 쟁점으로 대두되고 있다.

본 논문에서는, 사이버스페이스의 특성과 어떤 종류의 범죄가 있고 그에 따른 법적용의 범위 및 한계점을 살펴본 다음, 사이버스페이스에서의 법적 규제와 윤리의 상관관계를 고찰하여 사이버스페이스의 질서를 형성하기 위해 가장 이상적인 이슈를 평가하는 방법론을 조명해 보고자 한다.

## II. 사이버스페이스의 범죄와 법

### 1. 사이버스페이스의 개념

사이버스페이스(Cyberspace)란 개인이 세계와 상호 접속하는 전자, 컴퓨터 및 통신네트워크 망(web)을 의미한다<sup>5)</sup>. 그리고 현실세계와 대비되는 개념으로 정보의 발신자와 수신자간에 어떠한 매체를 통해서 정보가 이동하는 모든 정보인프라<sup>3)</sup>를 의미한다<sup>6)</sup>. 사이버스페이스에서 정보는 전화선과 무선통신의 조합을 통해서 이동하게 되는데, 이용자의 입장에서 볼 때 정보수집의 정확한 경로와는 관계없이 정보이동의 속도와 안전성이 중요한 것이다. 이로써 사이버스페이스는 종래의 정보인프라에 비해서 더 신속하고, 저렴하며, 양질의 정보 전송과 처리 및 저장할 수 있다<sup>7)</sup>. 통신 인프라의 혁명, 특히 인터넷의 폭발적인 확산은 우리가 정보를 생성, 수집, 유포, 이용하는 방법을 근본적으로 변혁시켰다. 이는 컴퓨터에 의한 사람간 의사와 정보의 신속한 소통과 상

1) 사이버스페이스는 너(산업세계의 기존 정권들)의 관할권 바깥에 있다. 우리 세계는 너희의 세계와 다르다. 우리의 세계는 모든 곳에 있으며 아무 곳에도 없지만 우리의 육체가 거하는 곳은 아니다. 우리는 인종, 경제적력, 군사력, 태어난 곳에 따른 특권과 편견이 없이 아무나 들어갈 수 있는 그런 세상을 만들고 있다. 우리는 비록 혼자일지라도 침묵과 동조를 강요당하지 않으며 누구나 어디에서나 자기의 믿음을 표현할 수 있는 그런 세상을 만들고 싶다. 너희가 생각하는 재산, 표현, 정체성, 운동, 맥락에 관한 법적인 개념들은 우리에게 적용되지 않는다. 그것들은 물질에 기반하는 반면 사이버스페이스는 아무런 물질이 없다. 중국, 독일, 프랑스, 러시아, 싱가포르, 이탈리아와 미국에서 너희는 사이버스페이스의 프론티어에 검문소를 세워 자유의 바이러스를 격리하려 하고 있다 당분간 전염을 막을 수 있을지는 몰라도 비트를 지닌 미디어로 뒤덮힐 세상에서는 아무짝에도 쓸모없게 될 것이다. 비록 우리의 육체에 대한 너희의 지배를 받아들이지만 이제 너희의 지배에 견딜 수 있는 우리의 가상주체를 선언해야 한다. 우리는 사이버스페이스에서 정신의 문명을 건설할 것이다. 그것은 너희 정부가 이전에 만든 것보다 더 인간적이고 공정한 세상이 될 것이다.(1996년 2월 발표)

2) copyleft운동은 copyright로 상징되는 지적재산권에 반기를 든 것으로, 카피레프트를 최초로 제안한 GNU의 정의는 다음과 같다. 카피레프트는 모든 사람이 프로그램을 다시 배포할 수 있는 자유, 수정할 수 있는 자유를 프로그램의 복사본과 함께 얻을 수 있게 만드는 법적인 방법이다. 즉 프로그램의 소스코드에까지 자유롭게 접근할 수 있어야 함을 의미한다. 일반적인 소프트웨어 회사들은 이런 자유를 빼앗는데 저작권을 사용한다. 그러나 소프트웨어 공유자들은 카피레프트를 이런 자유를 유지하는데 사용한다.

3) 공식적인 용어는 글로벌 정보인프라(GII: Global Information Infrastructure)이다.

호작용으로 실제 동일한 감정을 공유하는 다차원적, 인공적 가상공간(Cyberspace)을 형성하게 되었다. 그런데 이러한 가상공간에서의 행위는 현실세계와는 달리 상이한 형태의 일탈행위가 사이버스페이스 자체를 위협하는 사태를 발생하면서 기존의 규제와 함께 새로운 법적 권리와 규제수단을 고려하지 않을 수 없게 되었다.

따라서 홈즈(Oliver W. Holmes)는 “법은 논리가 아니라 경험이다(Law is not logic, but experience)”라고 주장했는데, 이는 사이버스페이스에서 법의 본질과 역할에 있어서 새로운 사태를 예고하고 있음을 알 수 있다. 즉 사이버스페이스가 법에 미치는 영향력은 시간보다는 공간개념에 더 초점을 두고 있다. 컴퓨터와 인터넷과 같은 글로벌 통신네트워크에 의해서 형성된 가상공간(cyberspace)은 사람들간의 새로운 관계를 형성하고, 물리적 공간제약을 해소하는 공간축소의 메커니즘 기능을 하고 있다.

이런 전제하에 사이버스페이스의 헌법적 의의에 관해서 몇 가지 중요한 이슈를 검토해 볼 수 있다<sup>8)</sup>.

첫째, 인터넷을 이용한 사이버스페이스에서는 생활에 유익한 모든 정보를 실시간으로 제공한다. 특히 디지털 도서와 문화향유, 가상교육과 원격진료, 그리고 온라인에 의한 전자소비자거래 등을 통해서 삶의 질을 향상시키는 이점을 기대할 수 있다. 이와 같이 인터넷을 통한 정보의 수신, 저장, 가공 및 복제 그리고 발신을 쉽게 할 수 있는 정보유통의 변혁을 통해서 ‘정보의 사유화(the privatization of information)’을 실현하고 있다. 즉 정보 발신자나 수신자는 적극적인 자유 및 참여의 권리를 갖게 되었다. 이 때문에 기존의 헌법학이나 언론학의 정보매체에 관한 연구방법은 정보의 발신자와 수신자의 객체에 기초한 매체이론에서 정보의 속성에 따른 일원적인 정보이론을 재고하여야 할 것이다<sup>9)</sup>.

둘째, 인터넷은 개방성, 실시간성, 탈국경

성, 멀티미디어의 특성에 따라서 다양한 정보 교환이 가능할 뿐만 아니라 개인적인 차원에서 전세계적 대상으로 정보발신이 가능하다<sup>10)</sup>.

이에 따른 사이버스페이스의 순기능뿐만 아니라 역기능이 나타나게 되었다. 여기서 사이버스페이스의 역기능에 대해 지적하면, 통신네트워크 망에 부정침입, 유해한 정보 범람, 타인의 ID 도용, 각종 저작권 침해, 전자상거래의 사기나 허위거래, 개인정보 유출 등 다양한 법적 문제들이 발생하고 있다.

셋째, 사이버스페이스의 발생으로 인해 종래의 프라이버시(privacy)의 보호범위가 확대되고, 또한 그 침해수단이 다양한 형태로 나타나기 때문에 종래의 프라이버시권의 재검토가 필요하다는 점이다. 이 프라이버시권은 명예훼손과 상이하지만, 그에 인접한 개인의 권리침해가 발생하는 문제로 파악되어야 한다.

사이버스페이스의 헌법적 의의와 관련된 사이버 범죄를 다음 절에서 살펴보겠다.

## 2. 사이버스페이스의 범죄 및 동향<sup>11)</sup>

### 1) 사이버스페이스의 범죄

사이버스페이스에서 일어난다는 점에서 ‘사이버범죄’라고 칭하기도 한다.

사이버스페이스의 범죄 즉 사이버범죄의 특성은 다음과 같다. 첫째, 자신의 신분을 노출하지 않고서도 거의 무제한으로 인터넷을 이용할 수 있다는 점에서 사이버스페이스에서 비대면성과 익명성 들 수 있다. 이러한 비대면성은 인터넷사기, 과격한 언행, 언어폭력이나 협박, 명예훼손을 하기가 용이해진다. 그리고 현실세계에서와는 달리 이런 익명성 때문에 사이트를 방문할 때, 일정한 인증절차를 통해 검증하는 경우도 있지만 다른 사람의 인적사항을 이용한다든지 혹은 ID 도용이 쉽고 해킹이나 컴퓨터바이러스·음란물의 유포 등의 죄의식없이 불

법을 쉽게 저지를 수가 있다. 둘째, 사이버 스페이스의 시·공의 초월성이다. 이로 인해 시간과 공간의 한계를 뛰어넘는 범죄가 발생하고 있다. 예를 들어 최근 한국에서 발생하는 해킹사건의 87%이상이 외국에서 침입하고 있다는 점이다. 셋째, 머드(MUD) 게임의 중독성과 가상세계에서 행위의 잔인성이다. 음향이나 영상이 아주 현실과 같은 정도로 리얼한 머드(Multi-User Dungeon) 게임이므로 현실적으로 불가능한 끔찍한 살인이나 폭행이 다반사로 이루어지고 있다. 이런 게임에 빠져들게 되면 현실감을 잊고, 중독성이 나타나기 쉽다<sup>12)</sup>. 우리나라 10~30대 인터넷 이용자 가운데 3명중 1명꼴로 인터넷 중독 현상을 보이고 있으며 10대는 절반 가까이가 인터넷에 중독된 것으로 조사되었다<sup>4)13)</sup>. 넷째, 사이버스페이스의 범죄는 수사가 어렵다.

이런 사이버범죄의 특성상 다양하고 복잡한 사이버스페이스에서의 범죄 유형을 생각해 보기로 하겠다.

#### 2) 사이버스페이스의 범죄 유형<sup>14)</sup>

사이버스페이스의 범죄를 크게 두 가지 유형으로 분류할 수 있다<sup>15)</sup>. 하나는 행위를 통한 범죄 즉 방해 공작과 사기 행위이다. 다른 하나는 내용물을 통한 범죄로 아동포르노의 유포 등을 말한다.

사이버스페이스에서 행위를 통한 범죄에 대해 몇 가지 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 사이버스페이스에서의 재산·경제 범죄이다.

전자상거래(e-Commerce)를 통한 상품구매가 증가하고 있어 사기사건들이 급증하고 있다. 주로 타인의 신용카드번호 이용, 실제 발송자를 은폐, 위조된 자료를 이용하는 경우이다. 또한 컴퓨터 조작을 통해 은행구좌를 조작하는 경우도 발생하고 있다.

이런 범죄가 외국에서 발생한 경우에 대해서는 국제 사법공조 없이는 범죄수사가 매우 어렵고, 신용카드로 지불한 금액의 정정 가능성도 극히 제한되어 있고, 범인을 역추적하기란 불가능하다는 점을 악용하고 있는 범죄이다. 또한 사이버거래의 포괄적인 통제불능에 따른 탈세범죄도 차단될 수가 없는 실정이다.

둘째, 저작권 침해이다.

사이버스페이스에서 소프트웨어의 불법공급이 성행하고, 불법소프트웨어를 판매하는 웹사이트의 수도 상당하다. 독일에서 조사된 사이트만도 50000개가 넘는다고 한다. 예를 들어 음반산업을 보면, MP3 압축방식을 발달로 소리바다, 냅스터, 오디오갤럭시 사이트 등에서 무료로 다운로드를 받을 수 있어 저작권 위반에 대한 문제로 대두되었다.

셋째, 해킹, 스파이 행위 그리고 컴퓨터 방해 행위<sup>16)</sup>이다.

해킹(Hacking)은 다른 컴퓨터시스템으로 침입하는 것을 말한다. 다시 말해 조작, 방해 공작, 스파이를 통해 침입하는 것이 아니라, 단지 기술적인 안전조치의 해제를 통해 침입하는 것이다. 이 경우에 연구자료, 군사자료, 기업자료 등이 해킹을 당했을 때 엄청난 손실이 발생하게 된다.

바이러스 공격 또한 손실이 엄청나다. 예를 실제 2000년 5월초 Iloveyou virus와 2001년 9월 넘다 바이러스 등으로 증명되고 있다.

넷째, 복권게임과 도박이다.

실제로 경찰청 사이버범죄수사대는 최근 도박형 사이버 카지노 사이트가 급증하고 있으며 귀중한 외화유출, 도박 중독 등 심각한

4) 2002년 1월 14일 서울대 생활과학대 소비자학과 김선우가 발표한 석사논문 '인터넷 중독실태와 영향요인에 관한 연구'에 따르면 지난해 9월 15~39세 557(10대 128명, 20대 201명, 30대 228명)을 대상으로 인터넷 중독 실태를 조사한 결과 27.6%(154명)가 초기 인터넷 중독자로 나타났고, 중증 중독자도 3.1%를 차지하고 있어 전체 조사대상자의 30.7%가 인터넷 중독된 것으로 조사되었다. 연령별로는 20대와 30대의 인터넷 중독 비율이 각각 29.4%와 22.8%인 반면 10대는 46.8%로 절반에 가까운 것으로 나타났다.

한 사회적 문제를 야기할 우려가 있어 이들에 대한 일제 검거에 나서, 2002년 1월 19일 Casino-Treasure, CasinoFantasy, FirstLive, Casinolux 등 외국의 유명 사이버 카지노 업체와 파트너십 계약을 맺고 특수프로그램을 제공받아 사이버 카지노사이트를 개설하여 불특정 다수인이 자신들의 사이트를 통해 룰렛, 블랙잭, 슬롯 머신, 비디오 포카 등 사이버 도박을 하게 한 뒤, 수익금을 배분하는 방식(총 수익금의 10-25%)으로 도박 영업을 해온 14개 사이트를 적발했다.

다음은 사이버스페이스에서의 내용물을 통한 범죄를 살펴보면, 불법정보와 음란·폭력물 범람에서 오는 범죄를 들 수 있다. 예를 들면, 음란물과 관련하여 아동포르노그래피(child pornography)의 문제가 오늘날 심각하게 대두되는 범죄이다<sup>17)</sup>. 2000년 5월 미국 FBI로부터 국내에 아동 포르노가 유포되고 있다는 첩보를 입수한 뒤 수사에 착수해 케임브리지 대학 영문학 박사 출신인 윌리엄씨를 체포했다. 그는 지난 1996년 국내로 들어왔으며, 아동 포르노 등 음란물 중독 증세를 보이고 있는 것으로 알려졌다<sup>18)</sup>.

### 3) 사이버스페이스의 범죄 동향<sup>5)</sup>

[표 1]은 최근 5년간의 동향을 나타낸 것으로, 사이버스페이스에서의 범죄가 해마다 늘어나다가 지난해에는 무려 1997년에 비해 275배나 증가한 것으로 나타났다.

년도	1997	1998	1999	2000	2001
건수	121	394	1709	2444	3만3289

[표 3] 년도별 범죄 통계

[표 2]는 범죄 유형에 따른 분류로 인터넷 사기가 전체의 39%인 8870건으로 가장

많았고, 해킹이나 바이러스 유포 등 사이버 테러형 범죄, 음란물 등 유해매체물 유포 순으로 나타났다.

범죄유형	인터넷 사기	사이버 테러	유해매체물 유포	기타
백분율 (건)	39% (8870)	32% (7261)	20.2% (4601)	8.8%

[표 4] 범죄 유형별 통계

[표 3]은 범죄 사범에 따른 것으로 지난해 모두 2만4455명이 적발되었으며, 이중 컴퓨터에 익숙한 10대가 전체의 44%로 가장 많은 것으로 집계되었다.

연령별	10대	20대	30대	40대이상
백분율	44%	33%	15%	8%

[표 5] 연령별 범죄 사범 통계

또한 직업별로는 학생이 40%로 가장 많았고, 무직 28%, 회사원 15%, 자영업 8% 순으로 조사되었다.

### 3. 사이버스페이스의 법 적용과 한계점

마치 서부시대의 개척자들이 미지의 새로운 생활공간에서 무질서와 법적 혼돈으로 인하여 고통을 받았던 것과 같이 인터넷이 창조한 사이버스페이스에서도 질서의 결핍과 각종의 인권 침해 행위로 인하여 건전한 사용자가 고통을 받는 사례가 늘어가고 있다.

이처럼 사이버스페이스에서 대두되고 있는 범죄에 대해 법 적용과 한계점을 최근 사회적 논란이 빈번한 이슈들을 다루어 보겠다.

첫째, 인터넷의 특성인 익명성으로 인한 인격 상호존중이 와해되는 우려할 만한 현상이 나타나고 있다. 사이버스페이스가 가상세계인 만큼 현실과 같은 물리적 폭력이나 신체적 억압 현상은 일어날 수 없지만 그 안에서 통용되는 의사소통 수단은 단순히 언어만이 아니고 음향, 화상, 그리고 영

5) 2002년 1월 16일 경찰청 조사

상에 이르기까지 매우 다양하다. 그리고 무엇보다 전세계적인 범위로 순식간에 유포하는 강력한 전파상에 사이버스페이스의 특징적 위력이 나타난다. 이로 인한 사이버스페이스에서는 개인의 인격권과 프라이버시의 침해, 명예훼손, 저작권 침해, 전자결재방식에 관련한 사기 등의 법적 문제가 빈번히 발생하고 있다. 이중 특히 인권보호적 차원에서 인격권과 프라이버시 보호와 관련하여 우리 헌법 제17조 '모든 국민은 사생활 비밀과 자유를 침해받지 아니한다'고 하여 그 불가침을 보장하고 있다.

사이버스페이스에서 인격권과 프라이버시권의 침해는 다양한 형태로 나타난다. 예를 들면, 유명 명예인의 정사장면을 담은 비디오를 대량 유포한다든지, 어느 여학생이 사이버스페이스에서 알게 된 남자와 대화를 단절하자 그 남자는 여학생의 모든 인적사항과 연락처를 밝히면서 동침할 상대를 구한다는 식의 메시지를 인터넷상에 올려놓아 이 여학생에게 회복이 불가능할 정도의 인격권 침해를 가한 사례도 보도된 바가 있다. 이러한 인권침해 행위를 침해 법익을 기준으로 유형화하여 보면, 명예훼손, 사생활 비밀 침해, 음란물의 배포나 언어폭력 등으로 인격적 존엄성을 침해한 경우로 분류하여 법적 제재를 가할 수 있다. 그러나 사이버스페이스에서의 인권 침해는 공법적 구제 수단을 동원하기가 어렵다. 왜냐하면 인터넷은 공권력기관과 개인들간의 권력적 관계에서 수직적으로 의사를 소통하는 공간이 아니라 개개의 사적 주체간에 평등한 관계에서 상호평등한 수평적 의사소통을 이루는 공간을 주로 제공하기 때문에 국가기관이라고 하더라도 권력적 우월성을 가질 수가 없다. 그래서 결국 민사법적 구제수단에 의존할 수밖에 없는 실정이다. 이러한 민사소송은 장기간이 소요되고 침해자가 재산이 없을 경우에는 승소판결을 집행할 수 없어 실효성이 없을 수도 있다. 따라서 날이 발전하는 전자기술에 따른 법적 대처로서는

위약하고 불완전하기 때문에 변화에 따른 체계적인 법제도가 정비되어야 한다<sup>19)</sup>.

둘째, 사이버스페이스에서의 저작권 침해에 대한 법 적용은 저작권법이다.

2001년 1월 12일 법률 제6134호로 개정·공포한 저작권법은 인터넷 관련 디지털 기술 및 통신기술의 발전으로 이에 대비하기 위해 아날로그시대의 저작권법상의 미비사항과 문제점은 대폭 보완하고, 디지털시대의 인터넷과 관련된 기술을 효율적으로 보호하기 위해 상당수의 조문을 개정 또는 신설했다고 한다.

정보의 발달과 더불어 개인의 표현의 욕구도 다양해지고 있으며, 이로 인해 새로운 형태의 지적 창작물들이 등장하고 있다. 현재, 인터넷상에서 쉽게 찾아 볼 수 있는 mp3와 같은 각종 음악파일, 소프트웨어, 각종 동영상, 이미지, 게임들이 이러한 것에 해당된다. 이런 저작물들을 저작권법에서는 "문학·학술 또는 예술의 범위에 속하는 창작물"이라고 정의하고 있다. 저작물로서 보호받는 창작물이 되기 위해서는 무엇보다도 독창성을 지녀야 되고 다른 사람이 알 수 있을 정도로 외부에 드러나야 한다. 하지만, 아직도 대다수의 사람들은 다양한 즐거움과 편리함을 제공하는 이런 창작물들의 가치를 제대로 인정하고 있지 않은 경향들이 있다. 웨진 심마니라이프가 지난 8월 네티즌 3,705명을 대상으로 와레즈에 대한 설문조사한 결과를 보면 조사대상의 72.7%는 "와레즈가 한국 인터넷 발전에 기여한 것으로 본다"고 답한 반면 "문제가 있다고 본다"는 대답은 10%에 불과했다. 이와 같이 아직까지도 정당한 권리를 보호받지 못한채 인터넷을 통하여 가장 많은 "저작권 논란"을 일으키는 음반, 영상, 소프트웨어 등에 대해서 법 적용은 한계가 있다<sup>20)</sup>.

왜냐하면, 저작권자의 권리만을 우선시하다보면 디지털 시대의 관련 산업 발전과 각종 인터넷 기술의 발전을 저해하여 오히려 이용자의 복리를 후퇴시킨다는 관점도 생각

해 불만하다. 따라서 디지털 시대에 있어 바람직한 저작권 방향은 새로운 기술의 등장에 따른 권리자의 보호 범위와 수단의 개발, 그리고 이용자에게도 혜택이 돌아갈 수 있는 저작권 변화의 인식을 토한 균형적인 법률 개정 등이 저작권 변화 방향에 대한 가장 핵심적인 고려요소가 되어야 한다.

셋째, 음란·폭력 정보에 대한 포르노그라피규제는 전기통신기본법 제48조 2, 성폭력특별법상 통신매체이용음란죄(제14조), 음란물을 업로드시키는 행위자에 대한 형법상 음화반포등죄(제243조)의 규정이 대표적<sup>21)</sup>이다. 또한 사이버스페이스의 콘텐츠에 대한 심의 기구도 필요한 실정이다.

인터넷상의 음란·폭력정보 등의 사이트는 국경도, 국적도 없이 청소년에게 무방비 상태로 노출되어 있다. 이 같은 유해 사이트는 청소년들에게 가치관의 혼란과 성윤리의식 저하 등 심각한 사회문제와 더불어 그들에게 악영향을 미칠 수도 있다. 또한 해외 음란·폭력사이트 등은 점점 상업화되어 가는 추세이고, 일반매체보다 정보통신 매체가 과급 효과가 크기 때문에 이에 관련 공적 규제가 적용될 수 있도록 법체계가 마련되어야 한다. 이에 2001년 1월 '정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률'이 제정되어 7월1일부터 시행되고 있다. 시행령에는 인터넷 사업자, 이용자의 윤리강령과 청소년 유해매체물 표시 등의 청소년 보호시책이 마련된 것이다. 여전히 이에 따른 법체계가 요구된다.

그러나 해외에 서버를 두고 제공되는 사이트나 해외의 음란·폭력 사이트는 국내법을 적용하기 어렵다. 또한 표현의 자유에 대한 제한이라는 측면도 대두되고 있기 때문에 법적용이 어디까지 이루어져야 하는지에 대한 한계가 있다.

이외에도 사이버스페이스의 범죄는 다양하고 복잡하다. 예를 들면 바이러스 유포나 사이버테러·전쟁같은 사이버세계 그 자체

의 파괴범죄, 자살·폭탄 등 반사회적 사이트가 증가하고, 스팸메일이 극성을 부리고, 인터넷 게임·커뮤니티·채팅 사이트 등에 저마다 분신을 만드는 아바타 열풍이 나타나고, 사이버원조교제, 폭력 게임에 대한 심각한 중독으로 인한 범죄가 속출되고 있다. 이런 범죄에 대한 법적 통제가 요구되고 있다. 그러나 법적 통제를 사이버스페이스라는 특성상 한계가 있기 때문에 자율 규제가 사회적으로 중요시 되고 있다.

### Ⅲ. 사이버스페이스의 법적 규제와 윤리의 상관관계

전세계를 걸친 사이버스페이스이기 때문에 인터넷이 과연 기존의 지리적인 관할권에 기초한 국가의 통제를 받을 수 있는 존재인가 하는 문제가 나타난다. 이는 국제적 사법공조가 이루어지지 않는 한 법에 의한 통제는 실효성이 약하다. 그러나 국가간의 조약이 한 나라라도 조약체결을 거부한다거나 체결된 조약에 위반되는 행위를 한다면 결국 형법적인 제재는 실패하게 되기 때문에 국제적 사법공조는 어려운 실정이다.

사이버범죄는 다양하고 복잡하게 변화되고 있기 때문에 종래의 전통적 범죄를 단순히 사이버스페이스에서 일어난 경우는 종래의 형사법에 의한 해결방안을 고려해 볼 수 있겠으나, 사이버범죄의 다른 일부는 사이버스페이스에서만 가능한 범죄적 행위들로 종래의 형사법체계로는 해결이 쉽지 않은 새로운 유형의 반사회적 행위들도 적지 않기 때문에 처벌법규의 한계점이 있다.

그리고 정보사회의 새로운 매체는 쌍방향의 인터랙티브한 성격을 띠기 때문에 이용자가 직접 유해매체물을 직접 찾아야 한다는 점에서 노출정도가 낮아 방송매체나 인쇄물보다 언론출판의 자유를 보호 받지만, 음란물·폭력물을 인터넷에 올리는 행위를 금지하게 되면 언론출판의 자유를 침해할 가능성이 많다는 모순이 나타난다.

그럼에도 불구하고 사이버스페이스의 범죄에 대한 법적 규제는 필요하다. 그러나 사이버스페이스의 형법 역시 사회통제의 최후 수단이어야 한다. 정보기술의 발달로 새롭게 발생하는 사이버범죄에 대한 법적 제재가 사이버스페이스의 특성상 실효성이 약하기 때문에 법에 의한 규제는 더욱 자체해야만 한다. 따라서 사이버범죄에 대한 법적 규제보다는 자율적인 규제가 사이버스페이스의 질서유지 확립에 최선책이라고 본다. 이런 관점에서 우리는 정보통신에 대한 윤리에 초점을 맞추어야 한다. 새롭게 생겨나는 인터넷에서의 여러 윤리규칙들을 법이 최소한 보장해주고 그 윤리기반위에 법이 세워질 때에만 실효성과 타당성을 갖는다.

또한 사이버스페이스의 법에 의한 처벌보다는 정보의 평등과 윤리의 강화를 추구해야 하기 때문에 법적 규제와 윤리의 문제는 정보사회가 스스로의 문제를 얼마만큼 해결해 갈 수 있느냐에 달려 있다. 즉 사이버스페이스에서 정보는 육체가 없어 법적 강제력으로 사이버스페이스의 질서를 만들기가 어렵기 때문에 네티즌들의 자율성에 의존해야 한다. 네티즌들의 자율성이 최대한 존중되어야만 역기능에 대처할 수 있게 된다. 그렇지만 법에 의해 윤리를 강제적 규제가 이루어질 수 없다. 그러므로 사회국가의 원칙에 따라 시민들이 자신들의 윤리와 생활방식을 스스로 형성해 갈 수 있는 조건들을 만들어 주는 것이 국가의 임무가 되어야 할 것이다. 예를 들면, 음란사이트 접속을 사용자 레벨에서 제한 할 수 있도록 프로그램을 개발하여 네티즌에게 무료 배포해야 한다. 그러나 이러한 자율성에 의존만으로는 부족하다. 왜냐하면 인간의 자율성은 이기주의 화되고 비인간화될 염려가 많기 때문이다. 따라서 연대성이 중요한 의미를 갖는다. 국가 또한 네티즌의 연대성을 고양하기 위한 정책을 취해야 한다. 예를 들면 음란사이트를 모니터링하는 시민단체들에 대한 지원을 아끼지 않는다면 인터넷내용등급서비스에

서 자율등급표시에 따른 등급DB를 구축하는데 지원해야 한다.

#### IV. 사이버스페이스의 윤리적 이슈

사이버스페이스의 윤리는 현재 형성되어가고 있다. 물론 한정적인 정보자원의 활용과 관련된 윤리, FAQ나 HOWTO를 필독해야 한다는 점, 사이버스페이스는 국제적인 공간이므로 자국의 윤리척도에 따라 판단하기보다 사이버스페이스의 윤리를 따라야 한다는 점을 강조하고 있다. 따라서 사이버스페이스의 윤리는 다음과 같은 특징이 있다.

첫째, 지구촌 윤리이다. 사이버스페이스의 윤리는 지리적으로 한정된 소규모 공동체의 윤리라기보다 전세계적인 윤리가 형성될 가능성이 많다.

둘째, 공동체 구성원의 규칙위반의 발견용이성과 윤리적인 제재의 어려움이 있다. 성공적인 모든 공동체는 구성원의 행위를 모니터링하는 시스템과 규칙위반행위에 대한 적절한 제재수단을 가져야만 한다. 사이버스페이스에서의 공동체는 정보의 분야별로 형성될 것이다. 따라서 제재수단은 대부분 규칙위반자에 대한 모욕, 조롱, 또는 통고에 머물 것이다. 가장 가혹한 윤리적 제재인 '추방'은 사실상 불가능하다. 예를 들면 유즈그룹에서 규칙위반자를 추방하는 것은 기술적으로 불가능하고, 인터넷을 사용하지 못하도록 계정을 삭제한다고 하더라도 다른 서비스제공자가 그 사람에게 계정을 줄 수 있기 때문이다.

셋째, 자체적인 사법기관의 필요하다. 모든 규칙은 완전하게 제정될 수 없으며, 개별 규정을 적용할 때에는 모호성이 있게 마련이다. 따라서 필연적으로 발생하게 되는 갈등을 해결할 수단을 마련하는 것이 필요하다. 따라서 사이버스페이스에서 이러한 갈등을 해결할 장치가 자발적으로 마련되어, 자신들에 의해 마련된 규칙에 따라 갈등을 해결해야 한다.



이런 사이버스페이스에서 행위를 제어하는 방법으로 먼저 '개인의 윤리관'에 맡기는 것이 중요하다. 이러한 개인윤리의 형성은 교육이나 계몽활동을 통하여 향상시킬 수 있다. 또한 개인 윤리 외에도 사회적 규범이나 다양한 조직의 규범에 의해서도 규제할 수 있고, 계약이나 약속에 의해서도 규제할 수 있다.

최근에 사이버스페이스의 자율적인 규제 수단<sup>22)</sup>을 몇 가지 소개하면

첫째, 네티켓<sup>6)</sup>이다. 네티켓의 기본은 당신이 존중받고 싶은 것처럼 타인을 존중하라는 것이다. 이는 건전한 정보 이용의 기본 규칙을 제시하는 것으로 많은 네티즌 사이에서 '네티켓'을 실천하자는 목소리가 나오고 있고, 네티켓 사이트도 만들어지고 있다.

둘째, 플레이밍<sup>7)</sup>이다. 플레이밍은 사이버스페이스에서 커뮤니티상에서의 자치적인 제재의 하나이다. 플레이밍 표현례는 '리스트서브', '일대다'형 토론그룹에 참가하면 누구나 한번쯤은 겪은 경험이 있을 것이다. 즉 인터넷상에서 받아들여지는 행위의 선을 너은 경우에 플레이밍은 그러한 행위를 제어하는 기능을 가지고 있다.

셋째, 감시(모니터링) 단체가 있다. 헤이트스피치에의 감시, 사이버엔젤스, 사이버감시 여기에 속한다.

그리고 자율적인 규제 외에도 건전한 인터넷 이용 촉진을 도모하기 위해 '네티즌 윤리 강령'이나 '정보통신윤리강령' 등이 윤리적 이슈로 발표되고 있다. 또한 인터넷상의 청소년 보호와 안전한 인터넷 이용을 위한 인터넷내용등급서비스<sup>8)</sup>가 2001년 9월에 시범 실시 운영해서 올해부터 본격적으로

실시될 전망이다.

또한 정보통신 윤리 의식의 확산을 위해 캠페인, 교육 등의 업무를 수행함으로써 건전한 사이버스페이스의 문화로 정착될 수 있도록 노력해야 한다.

## V. 결론 및 향후 과제

사이버스페이스의 발전에 따라 발생하는 다양하고 복잡한 범죄를 분석하고, 사이버스페이스에서의 법규 위반자에 대한 엄격한 법집행이 요구되고 있지만 사이버스페이스의 특성상 법 적용의 범위와 한계를 극복하기가 어렵다는 것을 제시하고 있다.

따라서 사이버스페이스의 무질서 행위나 범죄에 대한 법적 제재를 강화하는 것보다는 사이버스페이스의 윤리 인식을 확대하는 것이 역기능에 대한 능동적인 대처 방안이 될 것이다<sup>23)</sup>. 또한 네티즌들이 무심코 클릭하다 사이버 범죄의 '명예'를 잃어지는 사례가 부쩍 늘고 있다<sup>24)</sup>. 해킹, 사기, 명예훼손 등 불건전한 사이버 문화가 사이버 범죄로 나타나며, 그 사례들을 보면 모두 사이버 윤리에 대한 의식과 교육이 부족한 데서 그 원인을 찾을 수가 있다. 이러한 사이버 윤리는 물론 단기간에 만들어지는 것이 아니다. 사이버 윤리 교육을 위하여 각종 교육 기관, 민간단체, 정부 등 다양한 기구에서 노력과 실행이 이루어져야 하며, 네티즌의 올바른 인터넷 사용을 위한 각종 문화 캠페인 등을 통한 자정노력에 힘을 기울여 사이버 윤리에 대한 인식 부족에서 오는 법률 위반을 줄이는 것이 건전한 사이버 문화 공간이 될 것으로 기대한다. 뿐만 아니라 사이버스페이스에서의 자율성과 책임성을 강조하여 네티즌 스스로 사이버 공간을 지켜야 할 규범과 원칙들에 대한 논의와 성찰을 활발히 전개하여 보다 나은 사이버스페이스 즉 유토피아가 마련되기를 기대한다<sup>25)</sup>.

본 논문을 마치면서 드는 몇 가지 아쉬움이 있어 향후 과제로 넘기고자 한다. 첫째,

6) 분야별 실천할 수 있는 네티켓은 정보통신윤리위원회 홈페이지([www.icec.or.kr](http://www.icec.or.kr))의 정보윤리교육 코너에서 볼 수 있다.

7) 플레임(flame) 혹은 플레이밍(flaming)이란 토의 그룹과 같은 공격 장소나 개인적으로 전자우편을 통하여 개인적 비난이나 비판을 가하는 것을 의미한다.

8) [www.safenet.ne.kr](http://www.safenet.ne.kr) (인터넷내용등급서비스 홈페이지)

사이버스페이스 자체가 연구의 직접적인 대상은 아니었지만, 인터넷 등 사이버스페이스에 대한 기술적(technological) 지식이 부족하여 사이버스페이스에 대한 보다 깊이 있는 이해에 한계가 있었다. 둘째, 실제 생활에서의 법과 사이버스페이스 법에 대해 정확하게 규명하지 못했다.

마지막으로, 사이버스페이스에서도 현실공간에서와 동일한 윤리가 있다는 사실을 인식하여 정보화의 확산에 앞설만큼 건전한 정보문화를 키워나가는 사이버스페이스가 되기길 기원한다.

국내대 교수 적발”, 2001.9.12. 29면 참조.  
 19) 정보통신윤리위원회, 정보통신 윤리, Vol. 27, Nov 2001, pp.20-22.  
 20) 정보통신윤리위원회, 정보통신 윤리, Vol. 28, Dec 2001, pp14-18.  
 21) 백광훈, “사이버 음란물과 처벌법규”, 정보보호뉴스, 2001 3월·4월호  
 22) 정중(역), “사이버공간에서의 규제와 자율”, 형사정책연구, 제12권 제3호.  
 23) 정보통신윤리위원회, 정보통신윤리, Vol. 30, Feb 2002, pp.12-13.  
 24) 중앙일보, 2001년 12월 24일  
 25) 정보통신윤리위원회, 정보통신윤리, Vol. 29, Jan 2002, pp.14-25.

### 참고 문헌

- 1) 서울시교육청, “사이버 윤리 어떻게 가르칠까”, 2001
- 2) 허만형, 사이버스페이스의 행정학적 조망: 비판적 접근, <http://midas.hanyang.ac.kr/cybercom/hmh.htm>
- 3) 정보통신윤리위원회 <http://www.icec.or.kr>
- 4) 이해완, “사이버스페이스와 표현의 자유”
- 5) 줄고(1999-a), “정보사회의 입법정책에 관한 법경제학적 연구”, 한국의회발전연구회 연구보고서, 1999, p6.
- 6) <http://www.cyberatlas.com/market/siza/historical-data.html>에서 인터넷과 통신망 이용자에 대한 경험적 자료참조.
- 7) Jerry Kang, "Information Privacy in Cyberspace Transactions", Stanford Law Review, Vol. 50, April 1998, pp.1220-1221.
- 8) 정영화, “Cyberspace에서 Privacy”
- 9) 줄고(1999-b), “전자정부에서의 공공정보의 접근 및 유통에 관한 법정책론 연구”, 한국공법학회, 공법연구 Vol. 27(2호), 1999, p.284.
- 10) 줄고, 전자상거래법(e-business), 다산출판사, 2000.
- 11) 전자신문, 2002년 01월 17일.
- 12) 부산일보, 2000년 3월 15일.
- 13) 동아일보, 2002년 1월 15일.
- 14) 허일태, “사이버 범죄의 현황과 대책”, 2001.
- 15) <http://cybercrime.re.kr> 하태영 역, “사이버범죄와 예방”
- 16) Richard Power, "2002 CSI/FBI Computer Crime and Security Survey", Computer Security Institute, Vol. 8, No.1, Spring, 2002
- 17) 백광훈, “사이버 음란물과 처벌법규”, 정보보호뉴스 2001년 3,4월호.
- 18) 국민일보, “아동포르노 인터넷 유포 영국인