



5년간 사이버 범죄 6만건 넘어 더 이상 가상공간 아니다'

- 연재순서 ▶
1. 사이버스페이스의 정체
 2. 사이버상의 음란
 3. 사이버상의 명예훼손
 4. 사이버상의 프라이버시
 5. 사이버상의 저작권
 6. 디지털콘텐츠의 유통과 관련된 법적 문제

현대인들에게 사이버스페이스는 생활 그 자체이다. 사람 사이의 커뮤니케이션에서 상거래 그리고 엔터테인먼트까지 현대인은 사이버스페이스에서 살아가고 모든 것을 해결하고 있다. 이러한 사이버스페이스는 기본적으로 인터넷과 네트워크라는 기술적 발전에 기반을 두고 인간의 생활을 편리하고, 풍성하게 해주지만 모든 것에는 빛과 그림자가 있게 마련이고, 사람이 주인공인 사이버스페이스 역시 인간의 욕심과 실수, 그리고 나쁜 의도의 행동들이 존재하기 마련이다. 이러한 문제들을 해결하기 위해 사이버스페이스는 그 새로운 환경에 걸맞는 새로운 법 제정 또는 개정 등을 요구하고 있다. 이하에서는 사이버스페이스의 정체를 법과 기술적 관점에서 살펴보고자 한다.

글 / 성선제 가톨릭대 법학부 교수

사이버스페이스의 등장

인터넷은 더 이상 '가상'의 공간이 아니다.

인터넷이 현대인의 생활에 얼마나 많은 영향을 주고 있는지 여기에서 자세히 언급하지 않더라도 이미 여러분이 더 잘 알고 있을 것이다.

인터넷의 이용률은 이미 은행의 창구업무의 빈도수를 앞질렀으며, 주민등록등·초본도 인터넷으로 발급받을 수 있다. 대학은 원서를 인터넷으로 접수하며, 정부의 각 부처들은 민원 업무물거의 인터넷으로 처리하고 있다. 기존의 신문과 TV가 독차지하던 미디어의 형태는 이미 인터넷으로 전환된 지 오래이며, 사람들은 인터넷에 모여 게임을 즐기고 서로의 문화를 형성하고 있다. P2P, B2B 등 기존의 상거래는 전자상거래로 넘어가고 있으며 인터넷 쇼핑몰은 해마다 급성장을 거듭하고 있다.

이러한 상황에서 사이버스페이스는 더 이상 '가상'의 공간이

아니다. 가상이라는 것은 실재하지 않는 것을 말하는데, 과연 물리적으로 실재하지 않는다고 해서 그것을 가상이라고 할 수 있을까? 가상이라는 말이 주는 의미는 상대적으로 우리가 살고 있는 현실 세계와 구분하기 위한 의미이다. 그러나 이미 가상의 공간인 사이버스페이스에서 더 많은 일들을 처리하고 더 많은 즐거움을 누리면서 그 속에서 웃고 우는 우리들의 지금 모습을 들여다 보면 오히려 가상의 공간이 더욱 더 현실적으로 피부에 와 닿고 있다. 이제 사이버스페이스는 더 이상 가상의 공간이 아니고 우리의 현실 그 자체이다.

● 사이버스페이스의 그림자

사이버스페이스는 현실을 그대로 투영한다. 지금까지 현실세계에서 이루어지던 많은 일들이 이제는 사이버스페이스에서 이뤄지고 있다. 이러한 점은 현실세계의 수많은 문제점들도 마찬가지이다. 현실 속의 문제들 수많은 범죄와 서로간의 이해 다툼, 그

리고 음란과 같은 어둡고 음습한 모습까지도 사이버스페이스는 현실 세계를 닮아가고 있다. 닮은 정도가 아니라 오히려 그 정도가 더하다고 해야 맞을 것이다.

이러한 사이버스페이스의 문제점은 사이버스페이스의 특징에 기인하고 있다. 도둑이 힘들게 담을 넘을 필요도 없이 한번의 클릭으로 다른 사람의 돈을 훔칠 수 있고, 다른 사람의 개인 정보 또한 손쉬운 방법으로 알아낼 수 있다. 이런 특징에 대해서는 잠시 후에 알아보겠지만 사이버스페이스의 간단한 조작성과 빠른 속도는 사용자로 하여금 자신도 인식하지 못하는 사이에 남에게 피해를 주고 범죄를 저지를 수 있도록 하고 있다. 이런 점 때문에 이미 사이버스페이스의 범죄는 현실 세계의 범죄를 앞지르고 있다.

지난 5년간 사이버스페이스에서의 범죄 신고 건수는 495배가 증가해 6만건을 넘어섰다. 이러한 수치는 이른바 5대 강력 범죄 중에서 폭력과 절도를 제외한 살인, 강도, 강간 범죄의 3.6배에 달하는 수치이다. 특히 개인정보 침해 범죄가 상당히 많은데, 문제는 대부분의 사람들이 그것이 범죄인지도 모르고 저지르는 등 문제가 심각하다.

사람들이 아웅다웅 살아가는 현실세계에서 끊임없이 발생하는 것이 법적인 문제라고 할 수 있다. 이 때문에 법은 항상 발전하고 보완을 거듭하고 있다. 그런데 사이버스페이스라는 신천지는 지금까지의 법체계에 근본적인 변화를 요구하고 있다. 지금까지의 법적인 잣대만으로는 그 판단이 힘들어지는 경우가 많아지고 있는 것이 작금의 현실이다. 넵스터와 소리바다 사건, 그리고 도메인 분쟁은 그러한 사례 중 대표적인 경우라고 할 수 있다. 이러한 예는 수도 없이 찾아볼 수 있을 것이다.

● 사이버스페이스법은 시대적 요구

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 공간이라고 할 수 있다. 오늘날의 사이버스페이스란 현실세계에 존재하는 정상인이 일상생활을 하는데 있어서 없어서는 안 될 공간이라고 정의할 수 있다. 그리고 현실 세계와 사이버스페이스는 서로의 이질감이 사라지고 이제는 친숙도가 높아진 공간, 오프라인에서 온라인으로의 자연스러운 투영이 쌍방향으로 가능한 공간으로 발전하고 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 구체화되고 있다. 그래서 생활 속의 인터넷으로 현실화된 진정한 의미의 사이버스페이스가 등장하게 된 것이다.

과거에는 아날로그 정보를 디지털화하는 부분에 관심이 집중되었다면, 사이버스페이스가 등장한 오늘날에는 디지털화된 정보의 재가공과 새로운 해석을 통해 부가가치 창출이 가능해졌다고 할 수 있다. 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 사회에서 사회경제활동의 많은 부분이 정보 네트워크를 이용한 사이버스페이스에서 이루어지게 된다는 것을 뜻한다. 이에 따라 사회 모든 부분에서 새로운 가치관과 사고방식이 조성되고, 인터넷·전자상거래·전자정부 등과 같은 새로운 정보패러다임이 탄생하게 되었다.

특히 일반적으로 기업과 기업 사이, 기업과 소비자 사이에 사이버스페이스를 이용해 전자정보를 통해 이뤄지는 상거래 행위를 지칭하는 전자상거래 시스템의 상용화는 지식정보화 사회의 획기적인 서비스로 등장하고 있다. 나아가 세계 각국은 인터넷에서 본격적인 전자상거래가 시작됨에 따라 새로운 범세계적인 지식기반의 무한경쟁시대에 경쟁력을 갖추고자 노력하고 있다. 이에 따라 종래의 국경이라는 개념이 무의미해지고 지구촌이 하나의 단일시장으로 변하면서 궁극적으로는 지구촌 전체가 하나의 거대한 네트워크로 연결되는 하나의 사회로 변화되고 있다.

이러한 단순한 네트워크의 양적 팽창으로부터 오프라인과 온라인의 구분이 모호해지는 질적 변화를 가져온 네트워크의 세상을 우리는 진정한 사이버스페이스라고 부를 수 있다. 현대의 지식정보화 사회는 기존의 아날로그 방식의 패러다임으로부터 구축된 법체계의 질적 변화를 요구하고 있으며 기술에 대한 이해와 사이버스페이스에서 나타나는 인간의 행동양식에 대한 새로운 고찰이 전제된 법률적 보호 방안이 새로이 강구돼야 한다.

● 사이버스페이스의 역기능

21세기를 '정보'의 시대라고 말하기도 한다. 또한 인터넷을 '정보'의 바다라고 말하기도 한다. 그러나 그 이면을 들여다보면 인터넷은 '불법'의 바다로 전락할 수도 있다. 이러한 정의의 기초에는 인터넷으로 대표되는 사이버스페이스가 자립잡고 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 긍정

적인 측면이 있다. 하지만 인터넷을 이용한 음란물의 무질서한 유통 그리고 이에 대한 통제의 어려움, 저작권 등의 지적재산권의 침해 및 명예훼손의 문제 등 부정적인 측면도 무시할 수 없다.

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

일반적인 사이버 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 유형으로 나눌 수 있다. 이러한 사이버 범죄는 기존의 일반범죄와 다음과 같은 점에서 차이가 있다.

첫째, 사이버 범죄는 반복적 범행이 가능하며 매우 용이하다. 단순한 키보드 입력이나 반복수행을 하는 악성 프로그램들로 인해 부정적인 반복이 가능해지며 이는 시스템이나 네트워크 전반에 치명적인 피해를 끼칠 수도 있다.

둘째, 범행의 은밀성과 전파성을 함께 가지고 있다. 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 상당히 곤란하다.

인터넷을 이용한 정보의 공유는 사이버 범죄에 대해서도 예외는 아니며 다양한 범죄방법과 쉽게 구할 수 있는 자동화된 도구를 통해 전문가는 물론 초보자라도 쉽고 은밀한 범죄가 가능하며 대부분의 논리적 증거들은 휘발성, 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 전쟁 개념으로서의 정보전(Cyberwar) 수단으로 활용되고 있고, 중요

통신 기반구조를 위협하거나 파괴하는 등의 범죄를 저지르는 지경에까지 이르고 있다.

국내외를 막론하고 국가·공공기관의 중요 정보나 기업의 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 가져오는 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 증대하고 있으며 이와 같은 사이버 범죄와 보안침해사고 등에 효율적으로 대처하기 위하여 정책과 법·제도의 구축, 관련 기술의 개발 등 범정부 차원의 대책 수립에 부심하고 있다.



사이버스페이스는 무엇이 다른가

인터넷으로 대표되는 사이버스페이스는 기존의 신문, 텔레비전, 라디오, 전화 등의 매체와 다른 특성을 가지고 있다. 우선 정보의 디지털화를 들 수 있다. 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 매개로 하여 발신과 수신 이루어지고 있다. 따라서 다양한 정보의 자유로운 유통을 이념으로 하는 표현의 자유의 관점에서 보면 정보를 발신 혹은 수신하

는 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 없었던 것이 이제까지의 현실이었다. 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 인터넷에서는 일반 사용자도 쉽게 저렴한 비용으로 정보를 발신할 수 있게 되었다. 인터넷상에 정보를 올리면 순식간에 세계를 향하여 정보를 송신할 수 있게 된다. 예를 들면 인터넷서비스제공자들의 서비스를 이용하면 홈페이지를 인터넷상에 개설하여 전 세계로부터 접속을 기대할 수 있다. 결국 사이버스페이스에서는 정보의 품질이 전혀 손상되지 않은 상태로 전송이 용이하게 행해지며, 디지털화된 정보를 복제하고 배포하는 비용은 무시해도 좋을 정도로 적다고 할 수 있다.

● 언제 어디서나 접근 가능한 정보 네트워크화

사이버스페이스, 즉 컴퓨터 온라인 네트워크는 정보유통을 과거 운송형태에 의존하던 과정에서 전자의 속도로 정보가 이동하는 과정으로 변화시켰다. 이제 비행기나 철도와 같은 교통수단으로 인한 정보유통의 시간적 제약은 극복되고 있다. 그러나 컴퓨터 네트워크로 인한 가장 현저한 변화는 시간적 차원보다는 공간적 차원이라고 할 수 있다.

과거에는 공간적으로 멀리 떨어져 있어 접근할 수 없기에 가치를 지니지 못했던 많은 정보들이 이제는 컴퓨터 네트워크의 도움으로 얼마든지 접근이 가능하게 됐고 따라서 그 정보의 유용성과 가치도 한층 증대됐다. 이와 마찬가지로 과거에는 원격적인 관계 밖에 유지할 수 없었던 것들도 이제는 서로 효과적인 상호작용이 가능하게 됐다. 과거에는 고립되고 분리돼 있던 정보를 이제는 마치 한 곳에 있는 정보인 양 이용할 수 있게 됐고, 또한 이를 바탕으로 새로운 인간관계와 제도가 형성되고 있다.

● 일방적 소통의 한계를 벗어난 상호작용성

사이버스페이스에서는 다양한 형태의 정보교환이 가능하다. 기존의 매체에서는 각 매체의 특성에 따라 정보의 전달형태가 어느 정도 제한됐던 것이 사실이었다. 예를 들면, 전화에 의한 통신은 원칙적으로 1대1의 음성에 의한 동시통신, 텔레비전 및 라디오는 소수로부터 불특정다수에 대한 일방적인 정보전달 방식이었다. 그런데 사이버스페이스는 이메일과 같이 1대1 또는 1대 다수

의 송신, 뉴스그룹과 같은 데이터베이스의 배포, 채팅과 같이 문자에 의한 동시통신, 원격지에 있는 컴퓨터의 정보검색 등 다양한 정보전달이 이뤄지고 있으며 향후 그 종류는 더욱 더 증가할 것이다.

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 마찬가지라고 할 수 있다. 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 행위와 확연히 다르다. 키보드를 누르는 행위가 인쇄물의 페이지를 넘기는 행위와 같은 것이라고 할 수는 없다. 키보드를 누르는 행위는 책을 읽는 독자에게서 찾아볼 수 없는 쌍방향의 상호작용이라고 할 수 있기 때문이다. 독서는 책을 읽는 독자를 일방적으로 변화시킬지언정 독서의 대상 그 자체를 변화시키지는 못한다. 그러나 사이버스페이스는 컴퓨터를 통한 상호작용으로 정보의 쌍방향 흐름을 촉진시키는 촉매제 역할을 하고 있다.

네트워크로 연결된 컴퓨터가 증가하면서 우리가 상호작용하게 되는 컴퓨터의 수도 증가하고 있다. 그러므로 우리는 이전에 비해 더 많은 정보를 획득하지만 동시에 우리는 그 과정에서 자신들에 대해 이전보다 더 많은 것을 드러내게 된다. 이제 정보 획득은 더 정확히 말하자면 일종의 정보거래가 되어 버렸으며 정보 획득에 따른 대가는 바로 일정한 자신의 개인정보를 공개하는 것으로 대신한다.

● 전 세계의 문서를 거미줄처럼 연결하는 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 나아갈 수 있다. 목차도 저자가 제시하는 길의 성격을 요약하는 장치에 불과한 것이라고 할 수 있다.

그러나 하이퍼텍스트(hypertext) 또는 하이퍼미디어라는 말은 이용자나 독자가 다양한 방식으로 사이버스페이스상의 정보 속을 이동하거나 그 정보를 넘어서 이동할 수 있도록 배열돼 있는 화면상의 정보를 일컫는다. 하이퍼텍스트는 정보들 사이를 자유로이 항해할 수 있으나 인쇄하기는 불가능했거나 적어도 매우 힘들었던 그런 방식으로 정보를 이용할 수 있도록 해 주는 도구이다. 하이퍼텍스트는 인쇄매체에서 가능했던 것 보다 훨씬 더 유연한 방식으로 정보를 다른 정보와 연결될 수 있도록 한다. 결국 하이퍼텍스트는 디지털 매체가 지닌 상호 작용기능의 확장으로 이해할 수 있다. 따라서 이용자는 인쇄 매체를 사용하는 경우보다 고를 수 있는 선택대안을 더 많이 가질 수 있게 된 것이다.

● 자신을 숨길 수 있는 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 확산되는 원인이 되고 있다.

바로 이 점에서 헌법상의 원칙인 표현의 자유와 인격권의 한 형태인 명예권의 보호가 갈등을 일으키고 있다. 최근의 Reno v. American Civil Liberties Union 사건에서 미국 연방대법원은 1996년 통신품위법(Communications Decency Act of 1996)과 인터넷에 관한 규제를 위헌이라고 선언하면서 인터넷의 이러한 특성을 고려하여 인터넷을 ‘사상의 신시장(new marketplace of ideas)’이라고 파악하며 보호하려는 노력을 하고 있다.



사이버스페이스 법의 해석과 등장 배경

사이버스페이스에서는 법적으로 어느 특정한 국가의 법률을 사이버스페이스에 적용할 것인지, 또한 현실의 세계를 기초로 한 법을 그대로 사이버스페이스에 적용해야 할 것인지의 여부가 문제로 대두되고 있다.

기존의 법률체계는 기본적으로 형식적인 결합과 비형식적인 결합을 통하여 상호 발전해 왔다. 전자의 예로는 조약을 체결한 국가 사이에서만 구속력을 가지는 쌍무 또는 다자간 조약 또는 협약에 의한 교류를 들 수 있으며, 후자의 예로는 개별국가 사이에 어떠한 형식적인 결합의 요소는 존재하지 않지만 각 국의 법체계 속에 내재하는 유사한 법 원칙 또는 법적 수단들을 언급할 수 있다. 그러나 사이버스페이스는 국경을 초월할 뿐만 아니라 각 국의 주권의 통제에서 벗어나게 되어 국내법만으로 규율하기에 한계가 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 수시로 발생하고 있다. 사이버스페이스에서의 법적 분쟁이 우리나라 안에서만 발생할 경우에는 당해 분쟁을 처리함에 있어서 우리나라 법률이 적용되기 때문에 별문제가 없을 것이다. 그러나 국제적인 분쟁이 발생할 경우에는 그동안 세계 주요국이에 대하여 어떠한 법리와 판례를 발전시켜 왔는가를 살펴볼 필요가 있다.

● 사이버스페이스법은 실제로 존재하는가

오늘날 정보의 활용분야가 넓어짐에 따라 정보화로 인하여 많은 문제들이 초래됐고, 이제는 이와 관련한 법적 문제점들에 대해 일차적 진단을 내려야 할 때가 되었다. 이러한 사이버스페이스의 대두는 정치·경제·사회·문화의 모든 면에서 변화를 가져오고 있으며, 법률적으로도 많은 문제를 야기하고 있기 때문이다. 특히 최근 인터넷상의 표현의 자유를 둘러싸고 많은 법적인 논쟁들이 제기 되고 있다.

그러나 법이 규율하고 있는 객체 가운데 무형의 재화를 대표한다고 할 수 있는 ‘정보’에 대한 법적 문제만큼 그 복잡성·다양성이 심각한 경우는 드물다고 할 수 있다. 사이버스페이스의 등장으로 법이 당면한 도전과 시련은, 인터넷을 포함한 거의 모든 민·형사 사건에 대하여 관할권의 행사와 집행의 실효성에 관한

통일규정을 만들고자 시도한 2001년의 헤이그조약 안에 대한 James Love의 우려 속에서 극명하게 드러나고 있다.

“요컨대 이 새로운 조약 안은 관할 중복적인 수 개의 소송이라는 담요로 인터넷을 질식사시킬 것이며, 모든 웹페이지 제공자를 거의 모든 국가에서 접속 가능한 명예훼손, 욕설 및 기타의 언어에 대하여 책임지도록 내몰 것이며, ISP가 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.”

사이버페이스가 하나의 법률체계를 갖는 장소일까? 그 내용은 정확히 확인될 수 있는 것일까? 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 사이버페이스에 대한 정의는 충분하지 않으며 이 분야의 법은 아직 형성되고 있는 중이라고 보아야 할 것이다.

● 사이버페이스 법이란

정보화 사회의 발달로 등장한 인터넷으로 대표되는 사이버페이스에 대한 평가는 각양각색이다. 이와 같은 사이버페이스를 바라보는 시각은 크게 전통적 견해, 중간적 견해, 그리고 지리적·시간적으로 완전히 구별되는 새로운 공간으로 보는 견해 등으로 구분할 수 있다.

첫째, 전통적 견해의 입장은, 사이버페이스란 물리적 공간과 다른 공간이기는 하지만 현실 세계와 큰 차이점이 없으며 새로운 신기술이 적용된 사회 현상을 부풀려 얘기하는 것에 지나지 않는다고 하는 것이다.

둘째, 중간적 견해는 사이버페이스를 디자인과 활동 면에서 구별되는 별도의 가상공간이며, 이것은 광범위하고 과학적인 용어로 설명되어야 하는 공간으로 이해한다. 이 견해는 어느 정도의 무질서를 용인하는 자유주의적 문화와 공개성을 중요시하는 것이 특징이라고 할 수 있다.

셋째, 극단적 견해는 사이버페이스는 지리적·시간적으로 완전히 구별되는 새로운 공간으로 간주한다. 이것은 지리적 거리와 시간을 초월하는 별도의 형이상학적 공간이며, 신체의 물리적 이동 없이 정신을 이동할 수 있는 공간으로서, Electronic Frontier Foundation의 창설자인 Perry Barlow는 이 견해에

기초하여 사이버페이스의 독립선언문을 작성하기까지 했다.

이러한 다양한 견해 속에 사이버페이스는 점점 우리에게 일상적인 삶의 일부로 다가오고 있다. 생활 속에서 일어날 수 있는 갖가지 문제들이 이제 사이버페이스에서도 우리의 주의를 끌고 있으며, 이 때 새로운 법제도의 적용이 과연 물리적 공간과 사이버페이스에서 같아야 하는지에 대해서 우리는 생각해보아야 한다.

1980년대 들어 ‘사이버페이스 법’이라는 용어가 보편적으로 사용되기 시작하면서 컴퓨터를 이용한 정보의 교환·매개 등을 둘러싸고, 사법적으로는 계약법·불법행위법이 전통적으로 고수해온 요건 및 효과들을 수정·발전시키고 있으며 특히 지적재산권 분야에서는 중전에는 보호되지 않았던 새로운 분야들이 보호받게 되었다. 최근의 우루과이라운드에서는 정보통신서비스 분야에서 정보화로 인하여 초래되는 법적 문제들이 쟁점으로 제기되기도 했다.

이러한 요구에 부응하는 ‘사이버페이스법’이란 사이버페이스로의 진입을 통제하거나 사이버페이스에 접근을 가능하게 하는 하드웨어 및 소프트웨어를 창출하거나 또는 온라인과 사이버페이스에 진입하기 위해 그들 자신의 컴퓨터를 사용하는 개인이나 기관에 영향을 미치는 모든 종류의 헌법 규정, 법률, 판례 등을 일컫는다고 할 것이다.

앞으로 사이버페이스에 관한 분쟁이 발생할 때에는 원칙적으로 기존의 법과 제도를 통해서 문제 해결을 시도할 수 있으나 사이버페이스의 특성으로 인하여 전통적인 법과 규제가 불합리한 경우에는 사이버페이스에 독특한 입법 및 해석이 필요하다. 

