

# 사이버 스페이스의 공포

IMS Korea 대표컨설턴트 이원섭



**1998**년 미국 등 다국적 군대가 이라크에 대공습을 단행한 페르시아만(Persian Gulf) 걸프전은 실시간으로 전세계에 생방송돼 우리는 안방 TV를 통해 라이브로 전장을 볼 수 있었고 매일 중계되는 화면을 통해 나중에는 마치 컴퓨터의 전쟁 시뮬레이션 게임을 보는 듯한 착각이 들었다.

TV 모니터에 선명하게 잡힌 이미지는 마치 내가 발사 버튼을 누르고 발사궤적을 주시하고 있다는 착각과 목표물에 명중되는 폭발을 보며 악에 대한 응징을 한다는 쾌락을 느끼게도 해줬다.

당시의 이런 상황을 보며 컴퓨터 전문가들은 미국이나 까 그런 전쟁 수행이 가능했지 다른 나라라면 힘들었을 것이라는 추평을 내기도 했다. 즉 당시 전쟁을 수행했던 군인들은 이미 미국의 하이테크 무기나 전략 전술에 익숙해져 있었고 컴퓨터 시뮬레이션 등을 통한 반복 훈련으로 습관적으로 조작하고 버튼을 눌렀을 것이라는 논리이다.

걸프전은 우리가 이전에 알아왔던 전쟁의 개념을 일시에 무너뜨린 무서운 하이테크 뉴미디어 전쟁이었다. 전장에서 적군에게 수류탄이나 총을 쏘며 싸우는 것이 아니라 인공위성의 GPS(Global Positioning System, 위성항법장치)를 통해 적진의 동태를 낱알이 파악하고 모니터 화면을 보며 퇴각하는 적군을 향해 비행기에서 난사한다든지 폭탄을 투하하는 하이테크 기계의 전쟁으로 변한 것이다. 이제 전쟁도 기술이 있어야 승리할 수 있겠다는 생각을 심어줬다.

2003년 해커스뉴스의 기사를 보면 이런 내용은 이미 현실이다.

미 육군 스페셜리스트인 제프 부가이는 IT의 잠재력을 오른쪽 엄지 하나로 표현했다. 그는 텍사스 육군기지의 먼지가 일어나는 실험사격장에서 카키색 군용 장갑차에 장착된 열 적외선 카메라의 뷰 파인더에 눈을 대고 기괴하게 생긴 녹색 이미지를 응시했다. 레이저와 지구 위치 추적 위성 부대원들이 카메라 핸드그립에 달린 빨간 단추를 눌러 멀리 떨어진 적 장갑차의 정확한 위치를 즉각 찾아냈다. 이어 수초 내에 붉은 다이아몬드 모양이 미 육군 기갑부대 1사단 전역의 컴퓨터 스크린에 나타났다. 장갑차와 탱크를 탄 동료 병사들과 인근 사령부 장성들이 상



걸프전 야간 발사 모습

세한 전투지역 지도에 표시된 이 적군 장갑차를 다같이 보았다. 이제 이들이 할 일은 이 장갑차를 공격 표적으로 확정하는 것뿐이다(2003년 2월 hackersnews 송재명 기자).

실제 공간(Real Space)과 가상 공간(Cyber Space)이 전쟁과 전투에서 상반된 개념이 아니라 동일한 하나의 현실로 합쳐질 수 있다는 무서운 사실을 보여준 것이다. 엄지 손가락 하나로 수행하는 전쟁은 지금 같은 디지털시대에 태어나 다양한 디지털기기를 직접 경험한 세대에게는 아주 쉽게 받아들여지는 디지털 워(War)의 개념이 된 것이다.

그러나 이면에는 아주 무서운 개념이 숨어있다. 실제 공간과 가상 공간의 혼재로 인한 현실 착각과 오판이 그것이다.

외신을 통해 심심찮게 보도되는 미국 청소년들의 장소와 시간을 가리지 않는 총기 난사 사건도 어찌 보면 사이버 공간과 현실 공간을 착각하고 저지른 생각없는 사건이라는 생각이 든다.

1999년 4월 미국 컬럼바인 고교에서 일어난 고교생 총기난사 사건의 희생자 가족들은 범인들이 폭력게임의 영향을 받았으면서 지난 2001년 닌텐도, 세가, AOL 타임워너 등 25개 게임업체를 상대로 소송을 내기도 했다. 당시 경찰 조사에 따르면 난사에 사용했던 엽총이 컴퓨터 사격 게임에서 영향을 받았고 폭력적 비디오게임으로 인한 학생들의 비정상적인 성격이 사건과 연관됐으며 폭력적 비디오게임의 영향이 없었다면 이런 사건이 일어나지 않았

사이버 스페이스도 자연스럽게 서로의 교류를 통한 상호작용으로 만들어지는 것이기 때문에 디지털 세대 나름의 가치를 가지고 있어야 한다.

을 것이라는 게 부모들의 주장이다.

지난달 온 나라를 떠들석하게 만든 경기도 연천군 중부 전선 GP(Guard Post) 총기난사 사건도 유사한 사례라고 할 수 있다.

막사에서 잠든 동료 병사들을 향해 과감히 수류탄을 투척하고 무차별적으로 총기를 난사했으며 확인 사살까지 했다는 사실은 보통 사람이라면 상상도, 실행도 할 수 없는 끔찍함의 극치이다. 하지만 이 젊은 병사는 아무런 동요없이 실행했으며 잔인한 범행 후에도 태연히 경계진지로 돌아가 근무를 섰다는 군 발표는 현실 공간에서 상식적으로 이해가 되지 않는 행동이다.

범행을 저지른 병사는 대학 학적부 취미란에 '게임'이라고 적을 정도로 게임을 좋아했고 같이 근무했던 동료들도 '게임광'이었다고 진술할 정도로 사이버 공간에 푹 빠져 있었던 것 같다. 과중한 GP 근무환경과 조직적응의 어려움 등으로 인한 정신적 스트레스를 심하게 받았다고 이해를 한다고 해도 사이버 스페이스에서의 무자비한 살인에 무감각해져 있는 무의식이 현실로 나타났다고 밖에는 상황을 설명할 수 없다.

사건 후 언론에서는 '리셋 증후군(reset syndrome)'이라는 말로 이 사건을 설명했다. 컴퓨터가 제대로 작동하지 않을 때 리셋 버튼만 누르면 처음부터 다시 시작할 수 있는 것처럼 현실 세계에서도 리셋이 가능할 것으로 착각한다는 것이다. 심리적 압박감이 가중될 경우 현실상황을 온라인 상황으로 착각, 대형 사고를 일으킨다고 하면서 이러한 현상이 바로 디지털 세대의 하나의 특징이라고 한다.

디지털 세대들의 일상화된 도구인 인터넷 문화를 보면 그들의 행동 특성을 어느 정도 이해할 수 있다. 사이버 스페이스상의 문화가 바로 인터넷 문화인데 여기에는 욕망이라는 패러다임이 강하게 들어있다. 현실 공간에서 분출하지 못하는 욕망을 사이버 스페이스상에서는 아무 거리낌 없이 마음껏 배출하는 특권을 가지고 있다고 생각하는 것이다.

문화평론가 유종윤씨에 따르면 디지털 세대 인터넷 문화의 특성을 다음과 같이 크게 세 가지로 정리하고 있다.

첫 번째가 상호 비방문화 조성이라는 것이다. 익명성을 이용해 현실 공간과 대비되는 다양한 갈래의 가상공간

동체(cyberspace society)를 형성해 상호 비방하는 문화가 익숙해져 간다.

두 번째는 엽기문화의 호황이다. 엽기문화는 현실 공간의 주류층이나 기득권층에게는 거부감이 있지만 이들은 찌르고 자르고 죽이는 다양한 '정지 이미지'에서 '운동 이미지'에 이르기까지, 인터넷의 엽기문화와 현실과의 절단은 그 자체로 하나의 메시지가 된다고 한다.

세 번째는 포르노그래피의 성황이다. 인터넷 문화속에서의 포르노에 대한 현실은 이미 영화나 비디오투를 통해, 포르노를 볼 수 있는 권리 행사를 구현하고자 하는 의지적 사람들(이들은 '우리는 포르노를 볼 권리가 있다'라는 구호를 외친다)에 의해 점점 더 그 이미지의 확장폭이 넓어지고 있다.

이 세 가지 특성 중에서 엽기문화의 호황이라는 특성이 이번 총기난사 사건과 관련이 있다고 보여진다. 디지털 세대의 이런 문화와 행동 특성으로 제2, 제3의 사건이 또 발생할 수 있다는 가정을 한다면 문제는 심각해진다.

사이버 스페이스는 개성 강하고 누구나 평등한 세상을 꿈꾸는 디지털 세대들에게 가장 매력적인 공간임에 틀림없다. 하지만 보이지 않는 익명성만으로 개성화되고, 수평화되며, 평등성이 구현되는 것은 아니라는 사실을 명심해야 한다.

이 공간도 자연스럽게 서로의 교류를 통한 상호작용으로 만들어지는 것이기 때문에 디지털 세대 나름의 가치를 가지고 있어야 한다. 다시 말하면 사이버 스페이스상에서의 도덕적 규범이 만들어져야 하고 이 규범을 어기면 이용제한 등 불이익 제도를 만들어야 한다. 정부 일각에서 추진하고 있는 실명제도 대안이 되겠지만 학교나 가정에서 사이버 스페이스 도덕교육을 실시하는 게 가장 좋은 방안이 될 듯 싶다.

상대방에 대한 존중 교육을 강화해 상호 비방문화를 대체하고 자기 행동에 대한 사후 결과나 책임, 그리고 사회정의 구현 등의 교육을 강화해 엽기문화를 대체해 나가야 한다.

이런 근본적인 교육은 결국 디지털 세대가 아닌 아날로그 세대의 몫임을 명심해 이제부터라도 사이버 스페이스에서 일어나는 일들을 관심있게 지켜보고 배우고 이해하는 자세를 가져야 하겠다. 🌐