

정책연구 08-48

# 한국 인터넷 문화의 특성과 발전방안 연구

2008. 12

연구기관 : 정 보 통 신 정 책 연 구 원  
연구책임자 : 이 호 영(정보통신정책연구원)  
참여연구원 : 황 지 연(정보통신정책연구원)  
                  권 헌 영( 광 운 대 학 교 )  
                  김 상 배( 서 울 대 학 교 )  
                  김 용 철( 가 틀 릭 대 학 교 )  
                  김 예 란( 광 운 대 학 교 )  
                  김 현 경( 연 세 대 학 교 )  
                  백 옥 인( 서 울 산 업 대 학 교 )  
                  송 경 재( 경 희 대 학 교 )  
                  이 지 원( 한 림 대 학 교 )  
                  이 삼 열( 연 세 대 학 교 )  
                  장 덕 진( 서 울 대 학 교 )



**정보통신정책연구원**  
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE



## 서 언

지난 10년간 한국 사회에서 인터넷의 영향력은 그 어떤 매체보다도 빠른 속도로 증가해 왔습니다. 도입 초기 인터넷은 기존의 공론장에서 목소리를 낼 수 없었던, 다양한 사회적, 정치적, 경제적 세력들이 발언권을 가질 수 있는 민주적 공간이 될 것이라는 기대를 받았습니다. 이는 쌍방향성, 익명성, 개방성을 특징으로 하는 인터넷 공간의 확장에 기인한 것으로 참여민주주의의 원형을 실현할 수 있게 되었다는 낙관론을 불러오기도 하였습니다. 하지만 시간이 흐르면서 인터넷은 오히려 기존 권력을 강화시키고 소수의 스타에게 관심을 집중시키는 수단이 될 뿐이라는 비관론이 나오기도 했습니다. 이러한 낙관론과 비관론의 일부는 현실이 되기도 하고 기우로 남기도 했습니다.

본 보고서에서는 좀 더 균형 잡힌 시각에서 한국 인터넷의 역사를 성찰적으로 돌아보고, 인터넷이 가진 잠재력과 순기능을 극대화하여 우리 사회발전의 동력으로 전환시킬 수 있는 방안을 모색하고자 합니다.

서론과 제2장 제1절, 제2절은 KISDI 이호영 박사님, 제3절은 한림대학교 이지원 교수님, 제3장 제1절은 서울대학교 김상배 교수님, 제2절은 경희대학교 송경재 교수님, 제4장은 가톨릭대학교 김용철 교수님, 제5장 제1절은 서울대학교 장덕진 교수님, 제2절은 연세대학교 김현경 교수님, 제6장 제1절은 서울산업대학교 백육인 교수님,

제2절은 광운대학교 김예란 교수님, 제7장 제1절은 광운대학교 권현영 교수님, 제2절은 연세대학교 이삼열 교수님, 제3절은 KISDI 황지연 연구원, 제8장은 연구진의 의견을 모아 이호영 박사님이 대표로 집필해주셨습니다. 도움을 주신 외부 연구진 여러분께 감사드립니다.

2008년 12월  
정보통신정책연구원장  
방 석 호

## 목 차

서 언 .....	1
요약문 .....	11
제1장 서론 .....	35
제1절 연구의 배경 및 목적 .....	35
제2절 연구의 방법과 내용 .....	39
제2장 인터넷 문화의 특성 : 한국과 일본의 사례 .....	42
제1절 인터넷 문화의 특수성 .....	42
1. 인터넷 문화 .....	42
2. 인터넷을 바라보는 몇 가지 관점 .....	47
제2절 한국 인터넷의 역사와 문화적 지형 .....	58
1. 한국 인터넷의 사회사 .....	58
2. 한국 인터넷 장의 구조적 특성 .....	68
제3절 일본의 인터넷 문화 : 특성, 환경, 한국과의 대비 .....	70
1. 비교연구 및 일본 사례 연구의 의의 .....	71
2. 인터넷 문화를 보는 관점 .....	82
3. 일본의 인터넷 문화 .....	87
4. 일본의 인터넷 문화 사례 연구의 시사점과 과제 .....	118
제3장 한국 인터넷과 정치 변동 .....	122
제1절 인터넷과 한국정치 : 네트워크의 부상과 지식질서의 변동 .....	122
1. 촛불집회를 어떻게 볼 것인가? .....	122
2. 촛불집회와 인터넷의 확산 .....	124
3. 촛불집회와 네트워크의 부상 .....	133

4. 촛불집회와 지식질서의 변동 .....	146
5. 인터넷시대 촛불집회의 과제 .....	158
제2절 네트워크 시대와 시민운동의 정치사회적 함의 .....	160
1. 네트워크 시대의 시민운동의 변화 .....	160
2. 네트워크 시민운동 .....	162
3. 한국 시민운동의 진화 : 아날로그 거리운동에서 네트워크 방식으로 .....	167
4. 네트워크 시민운동 분석 : 2008년 촛불집회를 중심으로 .....	174
제4장 한국 인터넷과 인터넷 쇼핑시장 .....	198
제1절 인터넷 보편화에 따른 경제 주체의 변화 .....	199
1. 기업 측면의 변화 .....	199
2. 소비자 측면의 변화 .....	202
제2절 한국 인터넷 쇼핑 시장의 특성 .....	204
1. 국내 인터넷 쇼핑 시장의 외형적 현황과 특징 .....	204
2. 오픈마켓의 성장과 소비자 보호 이슈 .....	219
3. 온라인 구전의 영향력 측면의 특징 .....	226
4. 인터넷 쇼핑에서의 롱테일 가능성 .....	229
제3절 소결론 .....	233
제5장 한국 인터넷과 사회구조의 변화 .....	236
제1절 인터넷 세상의 여론 폭발 : 네트워크의 관점에서 .....	236
1. 서론 .....	236
2. 사이버 공간에서의 소셜 네트워크 : 멱함수 분포와 의견의 수렴 .....	238
3. 사이버 공간에서의 소셜 네트워크 : 네티즌 유형분류와 디지털 대중의 등장 .....	252
4. 다음과 MySpace 소셜 네트워크의 비교 .....	257
5. 결론 .....	261
제2절 인터넷과 집단지성 : 아고라 경제방의 경우 .....	262
1. 들어가며 .....	262

2. 아고라 경제방은 어떤 곳인가? .....	264
3. 금융위기와 경제방의 고수들 .....	268
4. 경제방과 루머 .....	276
5. 맺음말 .....	280
<b>제6장 한국 인터넷과 문화적 장의 변화 .....</b>	<b>282</b>
제1절 인터넷과 대중문화 .....	282
1. 인터넷 문화 10년과 정보대중의 출현 .....	282
2. 디지털 기술과 디지털 아카이브 .....	292
3. 포털과 한국 인터넷 대중문화의 특성 .....	302
4. 인터넷과 새로운 문화의 가능성 .....	309
제2절 인터넷 하위문화 : 경험적, 감정적, 언어적 감각과 감수성 .....	316
1. 들어가며 .....	316
2. 인터넷 : 집합 속의 개인, 개인 속의 집합 .....	320
3. 인터넷 문화의 궤적 : 현실 경험 또는 그 부재의 가상 체험 .....	326
4. 인터넷 : 감정, 감각, 사건의 네트워크 .....	328
5. 감정 : 관심과 공감 .....	333
6. 감각 : 경험과 감정의 스타일화 .....	336
7. 사건 : 언어와 행동의 유발 .....	342
8. 재미정치 .....	346
9. 인터넷과 문화노동 .....	349
10. 나가며 .....	351
<b>제7장 한국 인터넷 윤리와 규제정책 개선 방안 .....</b>	<b>353</b>
제1절 한국 인터넷 윤리와 규범의 정합성 .....	353
1. 머리말 .....	353
2. 한국인과 한국 인터넷 .....	356
3. 한국 인터넷 규범형성의 조건 .....	362

4. 인터넷 규범형성을 위한 과제 .....	364
5. 맺음말 .....	387
제2절 인터넷 술래잡기 : 사이버 윤리와 정책적 대응을 위한 시사점 .....	389
1. 들어가며 .....	389
2. 인터넷 술래잡기와 이야기 .....	391
3. 인터넷 역기능의 분류와 현황 .....	403
4. 정보화 현황과 정책적 대응 .....	410
5. 인터넷 술래잡기의 쟁점 .....	414
6. 맺음말 .....	425
제3절 인터넷 규범의 지위와 체계 .....	427
1. 들어가며 .....	427
2. 인터넷의 특성과 규범 .....	428
3. 인터넷 정책관련 주요 쟁점 .....	431
4. 맺음말 .....	442
제8장 결론 및 한국 인터넷 발전 방안 .....	444
제1절 결론 .....	444
제2절 영역별 한국 인터넷 발전 방안 .....	445
1. 정치 영역에서의 인터넷 발전 방안 .....	445
2. 경제 영역에서의 인터넷 발전 방안 .....	447
3. 사회 영역에서의 인터넷 발전 방안 .....	449
4. 문화 영역에서의 인터넷 발전 방안 .....	452
5. 윤리 영역에서의 인터넷 발전 방안 .....	458
참고문헌 .....	460
[부 록] 일본의 정보화 연표(1994-2006) .....	492



## 표 목 차

<표 2-1> 인터넷의 영향에 대한 디스토피언 시각 .....	50
<표 2-2> 인터넷의 영향에 대한 낙관론적 관점들 .....	52
<표 2-3> 2000년대 초반까지의 주요 정보통신 정책 .....	59
<표 2-4> 2001년~2007년 사이의 주요 정보통신 정책 .....	60
<표 2-5> 오프라인/온라인의 주요 사건들 .....	63
<표 2-6> 한국과 일본의 인터넷 관련 지표 대비 1 .....	78
<표 2-7> 디지털기회지수(DOI) 및 순위 .....	79
<표 2-8> 한국과 일본의 인터넷 관련 지표 대비 2 .....	80
<표 2-9> 인터넷의 역사적 전개와 대중화 .....	86
<표 2-10> 기기별 인터넷 이용인구 .....	96
<표 2-11> 일본의 신문 발행부수, 발행지 수, 성인인구 1,000명당 부수 ..	102
<표 2-12> 신문의 총매상고 추이 .....	107
<표 2-13> 과거 대비 인터넷 여론 영향력 변화 .....	108
<표 2-14> 일본의 사회환경과 인터넷 문화 (한국과 대비) .....	118
<표 3-1> 2008 촛불집회 개요 .....	171
<표 3-2> 촛불 시민운동의 진화과정 .....	173
<표 3-3> 다음 아고라 트래픽 추이 .....	176
<표 3-4> 다음 아고라 게시글 수 추이 .....	177
<표 3-5> 촛불집회 동안 주요 사이버 커뮤니티 활동 .....	181
<표 3-6> 촛불집회 관련 사이버 커뮤니티 .....	182
<표 3-7> 주요 비정치 커뮤니티의 주간 방문자 수 변화 .....	183

<표 3-8> 촛불시위 관련 방송량 .....	187
<표 3-9> 실타래 사이트의 네트워크 운동 개요 (8월 15일 현재) .....	189
<표 3-10> 촛불집회 관련 블로그 게시글 수 변동 .....	191
<표 4-1> 상품군별 인터넷 쇼핑 거래규모 현황 .....	215
<표 4-2> 상품군별 인터넷 쇼핑 거래규모 변화 .....	217
<표 4-3> 미국 인터넷 쇼핑에서 주로 거래되는 품목 .....	218
<표 4-4> 도메인별 웹사이트 트래픽 순위 .....	220
<표 4-5> 오픈마켓과 종합인터넷쇼핑몰 비교 .....	222
<표 4-6> 인터넷 도서시장에서 독자 리뷰의 영향 .....	228
<표 5-1> 10,000명 이상이 조회한 글의 분포 .....	273
<표 5-2> 1,000명 이상 찬성을 얻은 글의 분포 .....	273
<표 5-3> 높은 주목도와 지지도 획득자 .....	274
<표 5-4> 글쓰기를 시작한 시점에 따른 분류 .....	275
<표 5-5> 관심분야에 따른 '터줏대감'들의 주목도와 지지도 .....	276
<표 5-6> 시간추이별 전망 .....	277
<표 6-1> 현실세계의 아카이브와 디지털 아카이브 비교 .....	295
<표 6-2> 포털의 사회적 점유와 사용자의 위상 .....	308
<표 7-1> 술래잡기와 사이버 생태계의 비교 .....	393
<표 7-2> 정보사회 역기능의 분류 .....	403
<표 7-3> 2007년 공공기관별 침해사고 발생현황 .....	407
<표 7-4> 명예훼손분쟁조정부 상담서비스 피해내용별 통계 .....	408
<표 7-5> 우리나라 주요 정보통신 지수 순위 .....	411

## 그 립 목 차

[그림 2-1]	한중일 초고속 인터넷 이용자 비율 비교 .....	43
[그림 2-2]	한국의 인구 대비 연령별 인터넷 이용인구 분포 .....	46
[그림 2-3]	정부가 주도한 한국 인터넷 발전의 역사 .....	61
[그림 2-4]	인터넷의 일상화 과정 .....	62
[그림 2-5]	인터넷 관련 주요 사건 .....	64
[그림 2-6]	인터넷의 등장과 주류문화의 위기 .....	66
[그림 2-7]	인터넷 문화의 구성요소 .....	84
[그림 2-8]	사회환경 속의 인터넷 문화 .....	84
[그림 2-9]	사회환경(사회변동)과 인터넷 문화의 형성 / 초기화 .....	85
[그림 2-10]	일본 인터넷 성장기 Yahoo!BB의 진입과 DSL 가입자수 증가 .....	92
[그림 2-11]	일본의 신문사와 방송국의 제휴 관계 .....	103
[그림 2-12]	일본에서의 인간관계의 성격 변화 (이웃) .....	112
[그림 2-13]	일본에서의 인간관계의 성격 변화 (친척) .....	113
[그림 2-14]	일본에서의 인간관계의 성격 변화 (직장) .....	113
[그림 3-1]	네트워크 시민운동 모델 .....	166
[그림 3-2]	광우병 관련 이슈출처 분석 .....	175
[그림 3-3]	6월 10일 청와대 사이트 방문자 수 추이 .....	190
[그림 4-1]	한국 인터넷 쇼핑 시장의 거래액 추이 .....	206
[그림 4-2]	인터넷쇼핑 이용 현황(%) - 만12세 이상 인터넷 이용자 .....	208
[그림 4-3]	연령별 인터넷쇼핑 이용률(%) - 만12세 이상 인터넷 이용자 .....	209
[그림 4-4]	시장 성장과 관련된 한국 고유의 특성 .....	211

[그림 4-5] 롱테일 현상 .....	230
[그림 4-6] 인터넷 도서시장에서의 롱테일 현상 .....	231
[그림 5-1] 10명으로 구성된 사회에서 의견수렴 과정 예시 .....	246
[그림 5-2] 100명으로 이루어진 사회에서 링크 수 별로 각 100회 시뮬레이션 할 경우 수렴에 필요한 평균단계 수의 변화 .....	247
[그림 5-3] 100명으로 구성된 사회에서 100회 시뮬레이션 할 경우 네트워크 종류별 수렴비율 및 수렴단계 .....	248
[그림 5-4] 다음 블로거 1,100만 명의 친구 수에 나타난 멱함수 분포 ...	249
[그림 5-5] 사회적 근접성과 중앙성(centrality)을 이용한 네티즌 유형 분류	252
[그림 5-6] MySpace 친구 수의 분포 .....	257
[그림 5-7] 조회수 1,000명 이상인 글의 수 (날짜별) .....	269
[그림 5-8] 조회수 10,000명 이상인 글의 수 (날짜별) .....	269
[그림 5-9] 1,000명 이상이 찬성한 글 수 .....	270
[그림 5-10] 9월 위기설의 영향 .....	278
[그림 6-1] 현실 실세계와 사이버세계의 관련모형 .....	286
[그림 7-1] 레식의 모형 .....	370
[그림 7-2] 법률의 순환구조와 법치주의의 모형 .....	372
[그림 7-3] 사이버규범 강제성 정도 .....	382
[그림 8-1] 인터넷 정보의 생산과 전유 모형 .....	454

## 요 약 문

### 제 1 장 서론

한국 인터넷의 문화적 특성을 논하기 위해서는 우선 다음과 같은 두 개의 질문에 답해야 한다. 첫째로 인터넷을 수용하는 과정은 기술 확산 모형만으로는 설명할 수 없는 문화적 특성을 필연적으로 띠게 되는가 하는 질문과 둘째로 다른 사회의 인터넷과 구별되는 ‘한국 인터넷’이라는 것이 과연 존재 하는가 라는 질문이 그것이다. 전자의 질문과 관련해서 우리는 인터넷 문화(Porter, 1997), 사이버 문화(Bell, 2000; 레비, 2000), 디지털 문화(Trend, 2001) 등의 단어들을 통해 익숙해진 인터넷의 ‘문화적 차원’에 대한 일반적 논의들을 접해왔다. 많은 학자들은 인터넷이 가지는 외부성에 대해 동의하며 그 외부성의 상당 부분은 문화적인 것임을 인정한다. 후자의 질문에 답변하기 위해서는 보다 폭넓은 비교연구가 이루어져야 할 것이나 여기서는 시험적 가설(tentative theory)로서 일단 그런 인터넷 문화가 존재한다고 전제하고 그를 뒷받침할 여러 가지 사례와 통계를 제시해보고자 한다.

### 제 2 장 인터넷 문화의 특성 : 한국과 일본의 사례

제1절 한국 인터넷 문화의 특수성에서는, 인터넷 공간을 규정해보고, 인터넷 문화의 특수성을 분석해 본다. 인터넷을 상대적으로 자율성을 가진 구성적, 자기조정적,

자기반성적 장으로 규정한다면 온라인 역시 서로 경쟁하고 협력하는 사람들 사이의 관계의 총체이며 배제와 포섭의 전략을 가진 권력이 작동하는 장이다. 따라서 인터넷을 오프라인과는 구별되는 논리가 작동하는 사회화의 장으로 보아도 무방할 것이다. 이러한 인터넷의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 커뮤니케이션 기술로서의 인터넷이다. 오늘날 인터넷 공간에서 사람들은 월드와이드웹(www), 이메일, 정보데이터베이스, FTP(File Transfer Protocol) 등과 같은 수단을 이용하여 의사소통을 하고 있다. 이러한 수단들로 인하여 공간 및 시간 등과 같은 전통적인 의사소통의 제약요인들이 사라지게 되었다. 또한 인터넷 공간의 익명성이라는 특성 때문에 과거와 비교할 수 없는 자유로운 커뮤니케이션의 대표적 공간이 되었다. 한편 광대역 통신망의 발달과 이용자 친화적인 인터페이스의 발달은 네트워크 안에서 이용자들이 콘텐츠의 매개자로서 역할을 할 수 있도록 해주었다. 특히 P2P(peer-to-peer) 기술을 통한 파일 공유가 원활해짐에 따라 급속한 문화콘텐츠의 확산이 이루어졌다(Bakos and Nurminen, 2004).

둘째, 자원의 (재)분배 수단으로서의 인터넷이다. 인터넷은 매개라는 강력한 수단을 통해 스스로를 재생산한다. 특히 매개의 비용이 거의 들지 않는다는 특성 때문에 자원의 배포 속도와 범위를 거의 무한대로 확장해왔다. 하지만 인터넷은 그 시스템이 어떻게 디자인되느냐에 따라 상당히 다른 사회적 결과를 초래하기도 한다. 비관론자들은 정보시스템의 구축이 정보자원 소유의 비대칭화에 더욱 나쁜 영향을 미칠 것이라고 예측한다. 즉, 더욱 제한된 소수의 인원이 제한된 정보를 소유하게 될 것이라는 것이다. 반면 낙관론자들은 인터넷이 궁극적으로 자원의 평등한 분배 및 정보민주주의에 기여할 것이라고 기대한다.

셋째, 사회적 관계맺기의 수단으로서의 인터넷이다. 인터넷과 사회적 관계에 대한 논의에 있어서는 거의 의견 일치를 이루기가 어렵다. 이는 대부분의 연구가 어느 한 시점에 만들어진 서베이 데이터를 사용하기 때문이다. 어떤 연구는 인터넷에 많은 시간을 보내는 사람들은 가족이나 친구들과의 관계도 더욱 적극적이라는 결과를 보인

다. 다른 연구는 이와는 반대의 결과를 나타낸다. 사회적 관계에 적은 시간을 보내는 것이 인터넷에 더 많은 시간을 보내게 되었다는 것이 사실인지, 아니면 그 반대가 사실인지, 인터넷의 사용시간 증가와 사회적 교류의 시간 감소와의 관계 사이에 논리적 관계가 있는지는 아직 불분명 하다. 더욱이 이러한 영향들은 극단적인 경우로 나타나기에 결과를 왜곡할 수 있다.

넷째, 문화적 (재)생산 도구로서의 인터넷이다. 인터넷은 또한 많은 사람들에게 보다 많은 문화와 접할 기회를 제공하였다. 인터넷 활동의 상당 부분이 문화 향유 및 교류에 의해서 채워지고 있으며 오프라인에서 나타나는 문화취향이 인터넷 활용에 일정한 영향을 미치는 것으로 나타난다(서우석·이호영, 2006). 이러한 현상은 오프라인에서의 문화적 재생산 구조가 온라인에서 일정한 변형을 겪게 되리라는, 다시 말해서 오프라인에서 게이트키퍼였던 문화적 제도와 전문가의 영향력이 상당 부분 해소되고 문화적 사회화의 기제 자체가 수평적인 구조로 바뀌어가기라는 기대와 맞물려있다(이호영, 2008).

제2절 한국 인터넷의 역사와 문화적 지형에서는, 지난 10년 간의 한국 인터넷의 사회사를 살펴 보고, 한국 인터넷 장의 구조적 특성을 분석해 보았다.

인터넷이 일반화된 이후로 사람들의 사고와 행동양식, 가치관 등이 아날로그 시대와 구별되는 모습을 보이고 있으며, 인터넷이 만들어내는 여러 가지 ‘디지털 현상’에서도 한국적 특성들이 나타나고 있다. 이와 같이 ‘디지털 현상’의 한국화를 가져온 요인으로는 다음과 같은 한국의 사회적 요인들을 꼽을 수 있다.

첫째, 압축적 근대화 이후 사회가 저성장 국면에 들어감에 따라 사회이동성이 낮아졌으며, 획일성에 대한 비판과 개인성 회복의 목소리가 고조되었다. 이러한 상황에서 인터넷상의 공론장이 대안적 언론으로서 환영을 받게 되었다. 그러나 이 같은 공론장이 근대적인 시민성보다는 민족주의에 좌우되고 있으며, 민족적 정체성이 시민권을 접수하는 모습 또한 발견되고 있다.

둘째, 생활세계에서는 개개인의 취향이 존중되지 못하고 강력한 타자의 욕망에 부

응하는 형태의 소비사회로의 전환이 이루어졌다. 인터넷의 많은 활동은 부분적으로 생활세계의 식민성을 극복하고자 하는 노력으로 이해할 수 있으며, 이는 기존의 피라미드형 사회에 대한 네트워크형 사회의 대립으로도 조망될 수 있다.

마지막으로 콘텐츠 부재와 관련한 사회 분위기를 꼽을 수 있다. 인터넷 이전에는 경제적 문제로 인한 양적인 콘텐츠 부족 이외에도 취향문화의 발달이 저조했던 탓에 각자의 입맛에 맞는 콘텐츠가 매우 부족했으며, 일종의 동질화/동질성에 대한 강박이 존재했다. 그러나 인터넷의 일반화 이후 이 같은 강박에 대한 반발이 쉽게 표출되면서 다양한 종류의 인터넷 커뮤니티가 만개하는 현상이 일어나고 있다.

한국 인터넷 장의 구조적 특성으로는 세 가지를 꼽을 수 있다. 첫째, 인터넷에 대한 생활세계의 의존도가 심해짐에 따라 생활세계가 인터넷에 끼치는 영향력 또한 증대되고 있다. 사람들은 오프라인에서 사회화된 채로 온라인에 접속하며 자신의 사회연결망과 정치적 성향, 문화적 취향, 경제적 동기 등을 의식, 무의식적으로 온라인에 옮기고 있다. 둘째, 억압되었던 집단적 기억 및 사회적 무의식의 가시화가 나타나면서 강제적이지 않은 집합적 세력이 등장하고 있다. 셋째, 반복가능한 네트워크 관계의 비추얼화를 통해 집단을 형성하는 비용이 감소되고 있으며, 오프라인의 관계는 지속되긴 하지만 약화되는 모습을 보이고 있다.

제3절 일본의 인터넷 문화 : 특성, 환경, 한국과의 대비에서는 본 연구의 주제에 대한 다각적인 이해를 위해 일본의 인터넷을 사례로 삼아 인터넷 문화의 사회적 형성이라는 시각에서 비교분석한다.

인터넷이 발달해온 역사의 단계구분을 바탕으로, 한 사회의 인터넷 문화는 이른바 ‘초기화’ 과정을 거치는 일정 시기 동안에 기본적인 특성이 형성된다는 전제 아래, 정보통신 인프라 구축과정의 경과와 특성, 인터넷을 둘러싼 미디어환경, 일본의 사회환경과 인터넷 문화 차원에서 일본의 인터넷 문화에 접근하였다.

정보통신 인프라 구축과정의 경과와 특성에서는, 초고속통신망 대중화 소요기간(한국에 비해 약 3-5년 지연) 및 휴대폰 i-mode서비스의 효과(PC에 비해 인터넷을 단



편적, 제한적으로 이용)라는 두 측면을 살펴보고, 적어도 ‘초기화’ 기간 동안에는 일본의 통신인프라 환경은 인터넷의 잠재력을 충분히 활성화, 극대화하기에 충분치 못했다는 점에 주목하였다.

인터넷을 둘러싼 미디어환경에서는, 일본의 신문, 방송 등 기존 미디어의 상대적 안정성, 출판왕국, 잡지왕국이라 일컬어질 정도로, 인터넷 이전에 이미 오프라인에서 축적된 콘텐츠의 다양성과 풍부함에 주목하고, 인터넷이 기존 미디어를 대체하거나 융합해가는 추세에는 변함이 없으나, 기존 미디어에 대한 신뢰도와 콘텐츠 만족도가 높은 만큼, 인터넷으로의 대중적 이행의 속도와 강도를 완만하게 할 가능성이 있다고 판단하였다.

일본의 사회환경과 인터넷 문화 차원에서는, 인터넷 도입 이전에 이미 정치적 보혁 대립구도의 해체, 사회적으로 인간관계의 형식화가 진전되고, 사회운동이 국지화된 점, 문화적으로 자유화, 다양화되었다는 일본사회의 환경에 주목하면서, 이러한 점을 포함한 제반 요인의 집적효과로서 일본의 경우는 인터넷의 정치화 및 인터넷으로의 각종 에너지의 집중도, 인터넷의 대 사회적 영향력이 (한국에 비해 상대적으로) 한정되었다고 해석하였다.

### 제 3 장 한국 인터넷과 정치 변동

최근 인터넷의 확산이 한국정치에 미친 영향은 이른바 ‘촛불집회’를 통해서 극명하게 드러났다. 촛불집회는 2002년 11월 미국 장갑차에 희생된 두 여중생들을 추도하기 위해서 시민들이 촛불을 들고 시청 앞 광장에 모여 집회를 벌이기 시작하면서 붙여진 이름이다. 그 이후 촛불집회는 새로운 참여의 양식으로 자리 잡았다. 촛불집회의 영향력이 절정에 달한 것은 2008년 5월초부터 열린, 미국과의 쇠고기 수입 협상결과에 반대하는 촛불집회에 이르러서이다. 이른바 광우병에 걸릴 위험이 높은 30개월 이상의 미국산 쇠고기를 수입하기로 결정한 이명박 정부의 정책에 반대하여 시민들이 촛불을 들고 시청 앞으로 나선 것이다. 2008년 촛불집회는 미국의 쇠고기 수입협

상에 임한 정부의 태도와 정책에 반대하여 시발되었지만, 촛불집회를 둘러싼 양상은 정보사회에 이르러 새로운 국면에 접어든 한국정치의 특징을 극명하게 반영하고 있다. 그런데 작금의 논의를 보면 촛불집회의 성격을 놓고 다소간의 개념적 혼란이 일어나고 있는 것 같다. 무엇보다도 아날로그 시대의 잣대로 디지털 시대의 정치사회 현상을 보려는 혼란이 존재한다. 촛불집회의 과정에서 인터넷으로 대변되는 다양한 디지털 기기들이 동원되었다는 사실은 인터넷이 단순한 도구적 의미를 넘어서 사람들의 생각이나 행동까지도 변화시키는 구성적 역할을 담당했음을 보여주었다. 또한 거시적인 정치사회변동의 잣대로 촛불집회의 미시적 측면을 휩쓸어 이해하려는 경향도 없지 않다. 예를 들어, 1960-70년대 산업화시대의 ‘대중(大衆)’이나 1980년대 민주화시대의 ‘민중’의 잣대만으로는 촛불집회에 참여한 사람들의 정체성을 제대로 이해할 수 없다. 인터넷을 매개로 하여 2008년 시청 앞 광장에 나선 ‘민(民)’은 더 이상 소수 엘리트에 의해서 좌지우지되거나 거시적 대의명분을 추종하는 존재들이 아니다. 사정이 이러하다 보니 진보 대 보수의 대립이라는 이분법의 렌즈로 촛불집회의 성격을 파악하려는 피상적 시도가 혼란스럽게 보이는 것은 오히려 당연하다.

이러한 문제의식을 바탕으로, 제1절 인터넷과 한국정치: 네트워크의 부상과 지식질서의 변동에서는 촛불집회를 다음과 같은 세 가지 측면에서 살펴보려한다.

첫째, 디지털 현상으로서의 촛불집회이다. 2008년 촛불집회의 조직과 작동에 필수 불가결한 역할을 한 것은 이른바 웹2.0으로 대변되는 유무선 인터넷이며, 이러한 인터넷은 아날로그 시대와는 다른 방식으로 사고하고 행동하는 민(民)을 창출하였다. 둘째, 네트워크 현상으로서의 촛불집회이다. 2008년 촛불집회의 민(民)은 무중심(無中心)과 무외연(無外延)을 특징으로 하는 복합 네트워크의 아키텍처를 취하고 있으며, 그 작동방식도 탈집중(脫集中)의 모습을 보여주었다. 끝으로, 지식질서의 변동으로서의 촛불집회이다. 2008년 촛불집회는 지난 수십여 년 동안 한국사회에서 유지되어 온 엘리트 주도의 정책지식 생산방식에 대한 민(民)의 도전을 의미하며, 이는 지식 권력을 둘러싼 한국사회 지식질서의 구조변동을 야기하고 있다. 이 글이 결론적으로

제기하는 질문은 촛불집회에 비롯된 변화의 동력을 향후 한국 사회가 어떠한 방식으로 수용할 것이냐의 문제이다.

제2절 네트워크 시대와 시민운동의 정치사회적 함의에서는 네트워크사회에서 새롭게 형성되고 있는 시민운동의 정치사회적 함의를 살펴보고자 한다. 정보통신기술 발전으로 새롭게 등장하고 있는 네트워크 시민운동의 한 형태로서 한국의 촛불집회(candle demonstration)에 천착해, 네트워크 시민운동(networked civil movement)으로 규정하고 운동의 동학을 분석, 모델화하고자 한다.

네트워크 시민운동은 온라인과 오프라인이 통합적인 시민들의 집단지성의 정보네트워크와 온라인과 오프라인의 상호작용성이 강화되고 참여네트워크가 구축된다. 그리고 시민운동의 전개과정에서 참여군중(smart mobs) 논의가 오프라인에서의 행동주의를 강조한 것과 달리 네트워크 시민운동은 네트워킹 과정에서 정보네트워크, 연계네트워크, 참여네트워크 등 다층적인 분석이 가능하다는 장점을 가지고 있다.

세부적으로는 첫째, 행위자 차원에서 시민은 이슈 지향적인 운동일수록 정보네트워크에 따라 결집하고 운동에 나서게 된다. 둘째, 유연한 조직으로서의 사이버 커뮤니티(cyber community)의 운동성이 확인되었다. 셋째, 시민이 직접 참여하는 언론의 형태로서 1인 미디어가 등장했다. 이 점은 향후 생산적인 시민으로서 시민언론의 정보네트워크를 구성한다는 점에서 중요성을 가진다. 마지막으로, 참여의 게이트웨이가 확대되었다. 집회 참가자들은 다차원적인 네트워크가 중복적이고 다층적으로 작동했다.

이상 촛불집회를 사례로 분석한 네트워크 시민운동의 특성을 반영하여 모델화 한다면 행위자인 시민과 촛불집회 참가자는 다양한 형태의 중첩적인 네트워크로 연계된다. 일견 복잡하지만 이들을 연계하는 것은 결국 인터넷 정보네트워크가 연계네트워크로, 그리고 온-오프라인의 참여네트워크로 발전한다는 것이다. 이 과정은 여기서 종결되는 것이 아니라 새로운 2차 정보네트워크를 구축하는 선순환 과정에 진행된다.

분석에서 살펴본 바, 네트워크 군중과 시민운동의 등장으로 웹 2.0의 참여·개방·공유 플랫폼은 더 확대되어 확장된 의미의 시민운동 플랫폼으로 진화할 가능성이 있다.

따라서 인터넷의 정보와 연계, 참여네트워크는 언제든지 새로운 의제형성과 시민운동의 진원지로 진화할 개연성이 충분하다. 따라서 문제는 이러한 폭발적인 네트워크 다중의 시민운동을 시민권리 확대와 제도화된 참여와 연계할 것을 고민해야 할 것이다.

## 제 4 장 한국 인터넷과 인터넷 쇼핑시장

인터넷 환경이 보편화됨에 따라 기업, 소비자 등 경제 주체들은 엄청난 환경 변화에 직면하고 있는 상황에서 경제활동과 관련된 핵심적인 주제에 대해 깊이 있게 검토하고, 인터넷의 경제활동 측면의 순기능을 극대화할 수 있는 정부의 역할을 재정립해 볼 필요가 있을 것이다. 인터넷 환경이 경제활동에 미치는 영향을 논의하는 데 있어 특히 인터넷 쇼핑은 기업과 소비자라는 주요 경제 주체 모두의 관점에서 매우 중요한 분야라고 할 수 있다.

이에 따라 본 장에서는 한국 인터넷 쇼핑 시장과 관련된 전반적인 현황과 이슈들을 종합적으로 검토한 결과를 바탕으로 ‘인터넷 쇼핑 시장의 한국적 특성’을 도출해 보려 한다. 이를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 인터넷 쇼핑 시장이 전체 소매 시장에서 차지하는 비중이 상대적으로 높고, 이를 가능하게 했던 인프라, 소비자, 기업 측면의 고유 특성이 존재한다. 한국의 인터넷 쇼핑 시장은 다른 국가들과 비교해 볼 때, 상대적으로 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 파악되었다. 그리고 이를 가능하게 했던 배경에는 인프라, 소비자, 기업 측면의 요인들이 작용하고 있는 것으로 판단된다.

둘째, 오픈마켓이라고 하는 사업 모델의 우위와 오픈마켓 사업자의 집중화 추세가 지속적으로 강화되고 있으며, 이러한 추세는 한국에서 보다 뚜렷한 양상으로 나타나고 있다고 볼 수 있다. 그런데 오픈마켓은 시장 형성자와 판매자들간의 역할 분담으로 인해 소비자 보호 문제에 있어 상대적으로 취약할 수 있다. 따라서 소비자 보호 문제가 다른 나라들보다 한국의 경우 보다 중요한 이슈로 부각되고 있다.

셋째, 인터넷 쇼핑 시장에서 온라인 구전의 영향력은 전반적으로 크지만, 한국에서 온라인 구전의 영향력은 더욱 큰 것으로 파악되었다. 따라서 온라인 구전의 영향력은 향후 시장의 성장 추세와 밀접한 관련을 맺고 있는 주제라고 판단된다.

넷째, 한국 인터넷 쇼핑시장에서 롱테일의 가능성은 사회, 문화적 특성, 제한된 시장 규모 등으로 인해 상대적으로 낮다고 볼 수 있으며, 여기에는 검색, 추천 시스템의 활용정도, 전문몰 활성화 정도 등이 영향을 미칠 것으로 예상된다. 인터넷의 롱테일 가능성은 향후 시장의 바람직한 성장 방향과 관련하여 우리가 주목해야 할 다양한 시사점을 제공해 줄 수 있다는 점은 주목해야 할 것이다.

그리고 한국 인터넷과 인터넷 쇼핑 시장의 특성에 대한 검토 결과를 바탕으로 정부의 역할을 중심으로 한 정책적 시사점을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 집중화, 양극화가 심해지고 있는 경제 환경을 고려할 때, 인터넷은 이러한 환경을 완화해 줄 수 있는 측면을 갖고 있다는 점에 주목해야 할 것이다. 즉 인터넷 환경을 통해 롱테일이 가능한 경제 환경을 만들어 주는 노력을 해야 한다.

둘째, 오픈마켓의 지금까지의 역할 수행에서 정부의 역할에 대한 시사점을 찾아 볼 수 있다고 생각한다. 인터넷 쇼핑 산업진흥책은 오픈마켓이 성공을 위해 입점업체를 발굴하고 교육하며 지원해주는 총체적 관리가 바람직하다고 보이며, 지원을 함에 있어 오픈마켓을 통해서 영세사업자에게까지 전달되는 새로운 방식을 고려하는 것도 현재의 시장구조에서 적합할 수 있을 것으로 판단된다.

셋째, 인터넷 쇼핑시장에서 소비자 보호에 보다 높은 관심을 보여야 할 것이다. 이를 위해 먼저 인터넷 쇼핑이라고 하는 기존 유통시장과는 차별화된 특성을 갖고 있는 시장 성격을 고려한 소비자 보호 체계를 갖추는 노력이 필요할 것이다. 또한 오픈마켓 사이트에 책임 소재를 공표하는 방법과 등록된 제품에 대한 정보를 소비자들에게 제대로 전달하는지를 자율 심의하는 기구 설립을 검토해 보는 것이 필요할 것이다.

넷째, 입점업체와 오픈마켓 운영업체간 공정 거래 환경 조성에 노력해야 할 것이다. 상대적으로 교섭력이 미약할 가능성이 있는 중소 입점업체를 지원하는 다양한 방

안을 도입하여, 입점업체와 운영업체간 힘의 균형을 찾아줄 수 있는 체계를 지속적으로 검토하는 것이 바람직할 것으로 판단된다. 물론 이러한 과정에서 오픈마켓의 우위 구조를 인위적으로 끌어 내리려 하는 정책은 바람직하지 않을 것이다.

## 제 5 장 한국 인터넷과 사회구조의 변화

제1절 인터넷 세상의 여론 폭발: 네트워크의 관점에서는 인터넷 세상의 여론 폭발을 네트워크 관점에서 접근하고자 한다.

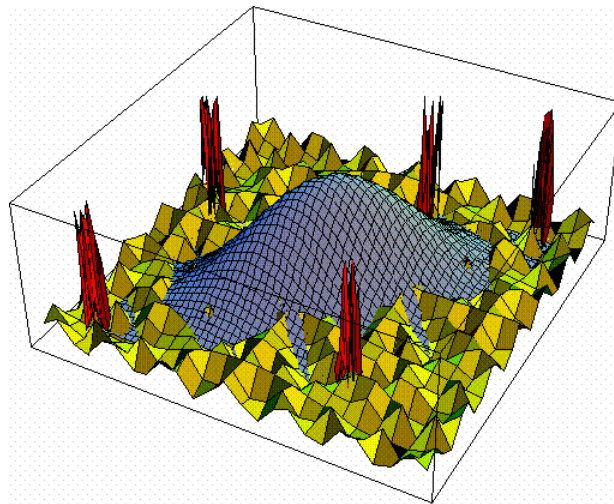
사회구조적 측면에서 인터넷의 근본적인 기능은 사람들을 지금까지와는 다른 방식으로 상호 연결시키는데 있다. 이러한 상호연결의 강도와 내용, 구조에 따라 사이버 공간에서의 사회적 특성이 발현되어 나타나는 데에 큰 영향을 미치게 된다. 특히 사회적 관계가 멱함수 분포(power-law distribution)를 따르는 경우에는 소수의 콘텐츠 제공자가 대다수의 인터넷 사용자에게 막대한 영향력을 행사할 수 있기 때문에 의견의 수렴과 동원이 빠른 시간 안에 더욱 극단적으로 나타나고, 양 극단을 쉽게 왔다 갔다 하게 될 가능성이 높다고 예상할 수 있다. 한국의 대표적 포털 사이트인 다음에 대한 대용량 데이터 분석 결과는 한국의 인터넷도 실제로 멱함수 분포를 따르는 것으로 관찰되었다.

네티즌들을 하나의 커다란 경계선 안에 가두어놓고 특정 콘텐츠에 주목하는 것을 권장하는 한국의 포털 구조는 빠른 전파와 수렴을 촉진한다. 2004년 12월 ID 기준으로 3,500만 회원을 가진 다음 커뮤니케이션의 한달치 모든 데이터를 분석한 결과 전체 네티즌의 1% 내외가 이용자의 관심을 집중적으로 받는 ‘디지털 스타(digital star)’로 나타났으며, 보통 사람이지만 영향력 있는 인물과 직접 연계되어 있는 이용자의 비중이 75%를 차지하였다. 이는 전통적인 의미의 대중과는 구분되는, 디지털 대중(digital mass)이라고 부를 만한 “신인류의 등장”을 보여주고 있다.

[그림 1]은 다음의 1인 미디어인 플래닛에서의 친구관계를 보여주는 지형도이다.

그림 작성에 포함된 사람들은 약 1,200만 명이다. 지형도는 크게 보아 세 가지의 서로 다른 지형을 보여주고 있는데 가운데 부분에 완만한 경사를 이루며 올라가는 산봉우리 같은 것이 그 첫 번째 지형이고, 이 산봉우리를 둘러싼 울퉁불퉁한 암석지대 같은 것이 두 번째 지형이며, 곳곳에 솟아있는 뾰족한 첨탑 같은 것이 세 번째 지형이다. 전체적으로 보아 높이가 높을수록 더 많은 친구관계를 가지고 있는 사람들, 즉 인터넷 공간에서의 지위가 높은 사람들이라고 할 수 있다. 가운데의 산봉우리가 과거에도 존재했던 전통적인 사회구조를 보여준다면 암석지대와 첨탑지대는 인터넷 공간에만 존재하는 새로운 사회구조의 구성요소들이다.

[그림 1] 사회적 근접성과 중앙성(centrality)을 이용한  
네티즌 유형 분류



암석지대 곳곳에 있는 첨탑과 같은 형태의 네티즌들은 중앙성이 매우 높다는 점에서 엘리트, 혹은 디지털 대중의 관심을 한 몸에 받고 있다는 점에서 디지털 스타(digital star)라고 부를 수 있을 것이다. 이 형태는 오프라인 사회에서는 존재하지 않는 집단으로서, 전통적인 엘리트와 달리 이들은 사회 속에 깊이 뿌리내린 기득권의

망을 가지고 있지 않으며 매일 매일 스스로를 스타로서 재생산해내야 하는 사람들이다. 따라서 이들이 가진 관심(attention)에 대한 갈망과 욕구는 대단히 클 것이다.

이러한 폭발적인 창발을 가져올 수 있는 인터넷상의 네트워크 구조가 한국 인터넷만의 특성인지, 인터넷 일반의 특성인지를 알아보기 위해 미국의 대표적 소셜 네트워크 사이트인 MySpace에 대한 분석결과와 비교해 보았다. 네트워크의 기본적 형태가 멱함수 분포와 닮아있다는 점에서는 인터넷 일반의 특징이라고 할 수 있는 부분이 관찰되었으나, 그 정도라는 측면에서 보면 한국 인터넷이 미국 인터넷보다 훨씬 더 여론 폭발을 이끌어내기 쉬운 구조로 되어 있다는 점도 확인할 수 있었다. 이러한 공통점 속의 차이가 나타나는 이유를 아직까지 정확히 알 수는 없으나, 신뢰의 병목 현상을 겪고 있는 한국 오프라인 사회의 특성과 네티즌들을 특정 인물과 특정 사건에 집중하게 만드는 포털 구조의 특성과도 관련되어 있을 것이라는 가설을 세워볼 수 있다. 이것은 근본적으로 인터넷의 발전과정에서 수익모델의 문제와 관련되어 있을 것이다. 차이의 원인은 아직까지 가설일 뿐, 향후의 연구를 통해 확인되어야 할 부분이다.

제2절 인터넷과 집단지성 : 아고라 경제방의 경우에는 아고라 경제토론폰방에 대한 분석을 통해 ‘집단지성’ 대한 논의를 목적으로 한다. 촛불시위 이후 아고라는 ‘집단지성의 본거지’로 불리고 있다. 특히 최근 경제 위기가 심화되면서 경제방은 갑작스럽게 언론의 스포트라이트를 받고 있다. 국내 경제관료들이나 주요 일간지의 경제전문기자들이 서브프라임 사태의 심각성을 간과하고 있는 동안 아고라 경제방에서 오래전부터 미국발 경제위기를 경고하는 목소리가 나왔다는 사실이 알려지면서, ‘숨은 경제고수들’의 존재가 주목을 끌게 된 것이다. 하지만 다른 한편 경제방에서의 논의가 지나치게 비관적인 전망에 지배되는 것을 우려하는 사람들도 있다. 나아가 경제방이 경제관련 루머의 온상이 아니냐는 의혹의 시선도 있다.

‘9월 위기설’의 확산 기간이 포함된 6월 21부터 9월 20일까지의 글들을 조회수와 추천수가 높은 것들을 중심으로 분석한 결과, 조회수 1만 번 이상을 기록한 811편의



글 가운데 21.1%에 해당하는 171편을 17명이 작성하였고, 1천 명 이상의 찬성을 기록한 글 666개 가운데 11%에 해당하는 글 73개를 다섯 명이 쓰는 등 명성을 획득한 이른바 ‘고수들’의 존재가 드러났다. 이러한 ‘고수들’ 중 이전부터 현재 사태를 예측해 온 몇몇에 대해서는 일종의 팬덤현상이 나타났다. 경제토론폰방의 사례를 통해 인터넷에서의 지식유통에서 지식의 옳고 그름이 판단되기보다는 소통의 상호작용 과정에서 지지를 얻는 현상을 관찰할 수 있다. 하지만 경제토론폰방은 루머를 양산하고 그로부터 이익을 취하는 유포자의 온상이라기보다는 시장의 불확실성에 스스로 대처하는 예측을 통해 위험을 피하고자 하는 사람들이 모여 있는 곳에 가깝다. 루머를 차단하는 길은 더 정확한 정보를 제공함으로써 시장의 신뢰를 회복하는 데서 찾을 수 있다.

## 제 6 장 한국 인터넷과 문화적 장의 변화

인터넷은 대중매체의 일방향적인 특성에 근본적인 변화를 가져올 것으로 기대되었다. 인터넷은 양방향적인 소통들을 통해 매스미디어의 역할을 대체하고 기존의 일방향적 매스 미디어를 대신하면서 대안적 혹은 대항적 매체로 떠오를 수 있는 잠재력을 갖고 있다. 미디어 생태계에서 새로운 미디어의 등장은 기존 미디어와 공존-융합, 경쟁, 대체의 복잡한 과정을 거친다.

이러한 맥락에서 제1절 인터넷과 대중문화에서는 미디어간의 상호관계를 살펴본다.

새로운 매체의 미디어 생태계로의 진입 속도와 영향력의 크기에 따라 구 미디어와 신 미디어간의 상호 공존, 경쟁 및 대체가 이루어지는 데 새로운 미디어의 성격은 수용자들의 사용 방식에 따라 달라진다.

복합미디어로서의 인터넷은 오프라인 현장에서 일어나는 행위와 온라인의 의견 교환 행위를 동시에 결합할 뿐만 아니라 그 행위의 결과를 아카이빙 한다. 온라인의 동시성과 오프라인의 비동시성을 결합함으로써 인터넷은 복합미디어의 위상을 갖

게 된다. 복합미디어에서는 행동하고 의견을 올리고 댓글을 달고 실시간으로 현장을 보는 행위의 상호 융합이 이루어진다.

최근에는 정치사회적 이슈와 관련된 신문기사나 방송 등이 재매개 되어 온라인으로 아카이빙 되고 더욱 폭발적으로 확산되는 등 복합미디어의 상호연결효과가 나타나고 있다. 미국산 쇠고기 수입 고시를 예로 들면, 이슈에 대해 실시간 기사나 방송을 본 직후 아고라 등 토론방 및 온라인커뮤니티에서 바로 그에 대한 논의가 이루어지고 확산되며, 이것이 촛불시위 등 오프라인의 구상으로 이어지는 등 미디어 간 복합적인 효과가 나타나고 있음을 발견할 수 있다.

한국의 포털은 기존 언론사의 콘텐츠를 재매개하여 실시간 선택해서 배열하는 등 기존 대중매체 재매개 기능을 맡아왔으며, 이 과정에서 기존 대중매체의 속성을 재생산해내거나 특정한 방향으로 강화시키고 있다. 이에 따라 포털의 선택과 배열을 통한 여론형성 및 조작가능성이 문제가 되고 있다. 또한 포털 블로그나 커뮤니티에 올려진 사용자들의 콘텐츠를 기타 포털 서비스와 연동하여 활용하거나 자사 포털 내에서만 검색되게 하는 등 정보의 폐쇄성 문제 및 이용자 권리 또한 중요하게 다루어야 할 이슈이다.

제2절 인터넷 하위문화 : 경험적, 감정적, 언어적 감각과 감수성에서는 인터넷 문화란 본래적으로 다양한 하위문화들의 복합체라고 정의하고, 그 특성을 감정, 언어, 경험의 차원에서 조망한다. 인터넷 감정의 구조의 특징으로 상이한 감정들 간의 복합성, 연동성, 운동성이 강조된다. 인터넷 감정 문화의 중요한 의의는, 우리 사회가 인터넷을 통해 우리 사회 안에 내재하는 다양한 감정들과 그들의 표현 욕망을 인지, 인정, 공감하게 되었다는 사실 그 자체에 있다. 이러한 인식의 공유를 통해 성숙한 사회적 소통과 이해가 이루어지기 위한 가장 기본적인 조건인 커뮤니케이션 에토스가 형성되었다.

인터넷의 언어 스타일의 특징은, 감정의 공유(양가적 표현), 비판과 경고(부정적 언어), 불편하고 갈등적인 사회적 관계(일상 명사의 변용), 공유와 공명(지시적 언어),

평등한 인정과 격려(과장된 칭찬), 비판과 냉소(정치적 풍자)와 같이 모호하고 혼합적인 의미가 멀티모드적이고 다감각적 형식으로 표현된다는 점이다. 이러한 디지털 언어는 상징 차원과 육체적 차원을 관통하며 온-오프 공간을 넘나드는 재현과 운동의 형태로 발현되기에 용이하다. 인터넷에서는 특정한 스타일의 커뮤니케이션 활동을 통해, 특정한 성격의 사회적 정체성이, 특정한 방식과 채널을 통해 구성되고 공유되기에, 이로부터 온-오프라인의 경험들이 사회적 사건으로 빠르고 유연하게 돌출, 유통, 소멸한다. 주관적 재미 감정, 하위 문화적 언어, 정치적 경험과 행동이 우연적이며 동시에 필연적으로 결합되어 발생한 사건으로 ‘재미정치’를 제안하였다.

인터넷 하위문화의 잠재성, 즉 자유와 능동성에 근거한 문화실험 및 문화실천의 가능성을 전망하면서도, 이러한 잠재성이 디지털 자본주의의 권력에 의해 획책될 수 있는 위험에 대한 비판적인 경계 역시 필요하다. 인터넷에서 생성되는 하위 문화적 코드들의 발랄함이 훼손되지 않으면서 사회적 다양성을 도모하는 건강한 문화적 자원으로 성장할 수 있도록 지원하는 사회적 접근이 요청된다. 하위문화의 오래된 아포리아는, 하위문화란 즉흥적이고 재치 있는 문화 창조력으로부터 발동하지만, 바로 그 즉흥적인 순발력이라는 속성 때문에 거대한 정치적, 경제적, 문화적 권력에 의해 쉽사리 포획되어 얼어붙는다는 점에 있다. 그럼에도 불구하고 새로운 탈구를 끊임없이 발굴하여 나아가야 하는 것이 하위문화의 본질적 자유이자 책무이므로, 그 감정적/이성적, 개인적/집단적, 사적/공적인 경험을 느끼고 표현하고 소통하고 실천할 수 있는 공간의 확보가 더욱 절실하다. 결론은 자유로운 커뮤니케이션이 보장되어야 한다는 점이다.

## 제 7 장 한국 인터넷 윤리와 규제정책 개선 방안

인터넷의 발전에 따라 이제 '사이버공간의 규범'이라는 말 대신 '인터넷에서의 규범'이라는 진화된 용어가 사용되고 있다. 그것은 이제 인터넷 윤리와 관련된 논의가 사이

버공간에 전속된 것이 아니라 현실공간에 들어온 인터넷을 다루고 있음을 의미한다.

이에 제1절 한국 인터넷윤리와 규범의 정합성에서는 인터넷 규범의 타당성과 정당성 및 실효성 모두를 검증하고, 가장 합리적인 규범의 모형을 제시하려 한다.

우리는 다른 어떤 나라도 경험하지 못한 산업화 과정을 거쳤고 그만큼 역동적인 민주화 과정을 거쳤다. 그리고 세계가 놀랄 만큼의 속도로 정보화를 이루어 내고 있다. 그러나 아직 산업화, 민주화, 정보화 어떤 것도 완벽하게 우리 문화에 자리 잡았다고는 할 수 없을 것이다. 이런 가운데 혼란스런 생각들이 우리 발목을 잡고 있다. 인터넷이 정보를 순식간에 전달하고 분석할 수 있도록 해주고, 이런 능력을 온 몸으로 받아들이는 신인류가 나타나서 질문을 하기 시작했기 때문이다.

특히, 이런 일이 규범을 어떤 가치에 맞추어 정립할 것인가의 논의로 전개되면서 더욱 혼란스럽게 되고 있다. 그러나 민주주의의 기본원칙으로 돌아가면 답이 보인다. 국가 공동체를 형성하고 있는 대한민국의 국민이 자가지배를 관철하는 헌법절차의 주인인 것처럼 인터넷에서의 규범정립도 같은 길을 가면 되는 것이다.

다만, 규범정립을 하기 위하여 과학적 방법에 의한 토론을 채택하고 이를 통한 소통을 전제로 할 필요성은 있다. 이런 관점에서 생각해 볼 때 우리는 법률에 의하여 규범을 제도화하고 강제성을 부여하고자 하는 조급함에서 잠시 벗어나야 한다.

우리의 조급함은 규범의 정립주체와 준수객체가 이원화되어 있다는 규범적 인간상의 추억 때문이다. 이런 추억은 우리 스스로 규범을 정립하여 나의 가치를 구현하는 경험부족으로 생겨난 것이다. 인터넷 시대에 적합한 규범의 정립을 위하여 필요한 작업은 스스로 동의하지 못하는 당위적 규범을 집행하고자 하는 욕심을 내는 것보다 인터넷에 관한 과학적 분석을 우선하는 것이다. 인터넷의 특성과 속성, 그리고 네티즌의 행동태양과 연성 규범의 존재여부 및 그 양식과 생성소멸의 과정, 규범 인식에 관한 분석 등 다양한 학문분야에서 체계적으로 탐구한 한국 인터넷의 모습을 먼저 보아야 한다. 그리고 나서는 네티즌 상이 확립될 수 있고, 규범 주체자로서의 네티즌을 설득할 수도 있을 것이다.

이런 과정을 거친 규범의 정립이야말로 조화적 집행과정을 거쳐 훨씬 견고한 가치를 갖게 되고 그 규범력도 비례하게 되는 것이다.

제2절 인터넷 술래잡기에서는 인터넷과 관련된 다양한 윤리, 정책적 이슈를 "인터넷 술래잡기"의 틀로 분석하고, 정보화의 역기능에 대처하기 위한 정책적 논쟁점들과 시사점을 제시하였다. 새로운 가능성을 지닌 인터넷 세계의 활력을 사회 전체에게 이로운 방향으로 이끌어가기 위한 논의를 위해 고려해야 할 주요 사항들을 정리하면 다음과 같다.

먼저 자율규제를 활성화하기 위한 토대를 마련하는 것이 중요하다. 이는 술래잡기에 있어 놀이가 제3자인 심판의 개입 없이 순조롭게 이어지는 것과 마찬가지다. 규제정책은 이러한 자율적인 규제를 활성화하고 장려하는 정책과 함께 이루어져야 할 것이다.

둘째, 처벌의 절차와 기준이 명확하게 마련되어야 할 필요가 있다. 특히 정치적 의견이나 논쟁에 있어서는 이러한 절차와 기준이 보다 엄중히 동시에 조심스럽게 적용되어야 할 것이다. 인터넷의 혁신성과 창의성을 저해하지 않으면서 역기능을 줄일 수 있는 최선의 방법 중의 하나는 절차와 기준에 대한 권한을 지닌 기관의 독립성을 보장하고 그 대표성을 유지시키는 것이라고 생각된다.

셋째, 정부와 누리꾼의 구분을 벗어날 필요가 있다. 정부는 언제나 일방적인 규제자 혹은 술래의 역할만을 수행하는 것은 아니다. 정보사회에서 정부는 정보의 제공자이기도 하며 동시에 정보의 소비자이기도 하다. 그러므로 정부는 항상 무슨 일이 벌어지고 있는지 감시하고 규제하는 역할만을 상정하지 말고 보다 적극적인 참여자로서 역할을 수행할 필요가 있다.

넷째, 불필요한 욕설이 장이 되어있는 일부 언론의 댓글 기능을 잘 정비하는 것이 필요하다고 판단된다. 이러한 의도되지 않은 피해들을 줄이기 위해서 댓글기능에 대한 고려가 필요하다고 생각된다.

이러한 정책적 판단은 기술적이기도 하지만 동시에 정부운영방향과 밀접하게 연관되어 있다. 즉 인터넷의 역기능 방지 정책은 고립화되어있는 독립적인 문제가 아니라

정부 전체의 정책방향과 밀접하게 관련되어 있다. 그러므로 인터넷 역기능 문제를 고찰함에 있어 기술적인 문제에만 몰두하기 보다는 전체적인 정책적 방향성과 정부와 사회 간의 관계 다른 말로 하면 거버넌스에 관한 깊은 성찰이 필요하다.

제3절 인터넷규범의 지위와 체계에서는 인터넷의 특성으로 인해 새롭게 발생하는 인터넷의 역기능들을 살펴 본 후, 그런 새로운 현상들에 적합한 규범 정립의 필요성에 대하여 논하려 한다. 인터넷 공간은 지금까지 우리가 경험했던 현실공간과는 많은 면에서 차이가 있다.

시간과 공간의 제약을 많이 완화시키고 있으며, 익명성과 비대면성이 보장되고, 손쉽게 다량의 정보를 처리할 수 있으며, 과거 국가나 공공기관이 아니면 구축할 수 없는 대형용량의 컴퓨터시스템을 이제는 개인이라도 쉽게 사용할 수 있는 길이 열린 것이다. 이러한 변화는 현실세계와는 다른 사회문제를 야기하고 있으며, 특히 인권이나 프라이버시 보호면에서도 새로운 변화가 일어나고 있다.

이렇듯 인터넷상의 공간이 더 이상 가상의 공간이 아닌 우리의 또 다른 생활공간으로 그 속에서 많은 법률관계를 맺고 살아가는 현 시점에서 인터넷 공간에 알맞은 법체계의 정비가 중요한 이슈가 되었다. 인터넷의 발전이 가져다주는 새로운 현상들에 적합한 정책들이 법률과 제도를 통해 체계적으로 구축·실행되고 있지 못하는 실정인 것이다.

인터넷 시대에 적합한 규범을 정립함에 있어서는 인터넷이 가지는 고유한 특성을 우선적으로 고려해야 할 것이다. 익명성, 시간적·공간적 무제약성, 전파성 등과 같은 인터넷의 특성을 활용하여 비약적으로 삶의 질을 향상시킬 수 있었다. 하지만 현재 우리 사회에서 보여 지는 몇몇 단면적인 현상들만을 ‘인터넷의 역기능’이라는 죄명아래 부각시키면서 인터넷 고유의 특성마저 부정하려 하고 있다.

인터넷 규범의 정비를 위해서는 전제되어야 할 것이 또 하나 있다. 바로 인터넷 규범과 기존 전통법과의 관계 규명이다. 인터넷상의 문제는 결국 현실문제와 연결되어 있고, 현실세계에 영향을 주고 있다는 점에서뿐만 아니라, 현실세계에서 적용되는 법

원리이자 법제와 별개의 독립된 인터넷을 통한 가상공간의 법제도와 법원리를 생성한다면 하나의 현상에 대하여 이중규범 내지 이중의 법제도가 존재하는 것이 되어 혼란을 가져올 우려가 있기 때문이다.

## 제 8 장 결론 및 한국 인터넷 발전 방안

각 영역별로 도출된 인터넷의 발전 방안을 정리하면 다음과 같다.

정치영역에서의 인터넷 발전 방안으로는 시민과 정부 사이의 새로운 정치적 메커니즘의 구축과 소통 네트워크 활성화를 들 수 있다. 2008년 촛불집회를 계기로 해서 우리에게 던져진 과제는 사회적으로 논란이 될 한두 개의 법과 제도를 추가로 만드는 문제가 아니라 기성의 지식엘리트와 디지털 다중, 그리고 지식국가로 연결되는 삼각 구도의 균형을 맞추는 ‘시스템’의 재구축 문제일 것이다. 촛불집회의 발생은 한국 사회에서 대의민주주의에 대한 불신이 강하다는 점, 그리고 직접민주주의에 대한 욕구가 있지만 이를 수렴할 수 있는 시스템이 갖춰져 있지 않다는 현실을 말해주었다. 이러한 맥락에서 오프라인과 온라인에서의 디지털 다중의 분출된 의사표현을 사회 전체의 공공(public) 이익으로 엮어내는 ‘정치적 메커니즘’의 구축이 절실하게 필요하다.

또한 이번 촛불집회는 민주주의 공고화라는 차원에서 많은 고민과 제언을 동시에 제공했다고 할 수 있다. 시민이 네트워크를 통한 권한을 가지게 되었다는 것과 함께 정부와 시민의 소통의 부재에서 오는 대의제의 위기 상황을 목도한 것이다. 그런 차원에서 시민의 정치참여가 활성화 된다고 해서 그 사회가 민주화되었다고는 할 수 없다. 오히려 시민과 정부 간의 소통 네트워크가 활성화 된 소통민주주의가 더욱 필요할 수도 있다. 향후 네트워크 군중과 시민운동의 등장으로 웹 2.0의 참여·개방·공유 플랫폼은 더 커질 가능성이 있다. 따라서 인터넷의 정보와 연계, 참여네트워크는 언제든지 새로운 의제형성과 시민운동의 진원지로 진화할 개연성이 충분하다. 따라서 문제는 이러한 폭발적인 네트워크 다중의 시민운동을 시민권리 확대와 제도화된

참여와 연계할 것을 고민해야 할 것이다.

경제영역에서의 인터넷 발전 방안으로는 다음과 같은 점을 들 수 있다.

첫째, 롱테일을 가능하게 하는 경제 환경 마련이다. 이제껏 인터넷 쇼핑 시장의 성장과 발전을 위해 정부는 기반 구축과 관련된 중요한 역할을 했다고 평가된다. 지금 부터는 중소기업이나 영세 사업자들이 각자의 영역에서 경쟁력을 가질 수 있는 롱테일 개념이 적용될 수 있는 환경을 만드는 것이 필요하다.

둘째, 오픈마켓 창업시 체계적 지원이다. 인터넷 쇼핑 산업진흥책은 오픈마켓이 성공을 위해 입점업체를 발굴하고 교육하며 지원해주는 총체적 관리가 바람직하다고 보이며, 지원을 함에 있어 오픈마켓을 통해서 영세사업자에게까지 전달되는 새로운 방식을 고려하는 것도 현재의 시장구조에서 적합할 수 있을 것으로 판단된다.

셋째, 인터넷 쇼핑시장에서의 소비자 보호이다. 인터넷 쇼핑이라고 하는 기존 유통 시장과는 차별화된 특성을 갖고 있는 시장 성격을 고려한 규제 정비의 필요가 있을 것이다. 현재의 관련 법률은 통신판매업이라고 하는 원격 거래의 특징을 갖고 있기는 하지만 너무 일반적인 상황을 고려한 규제라고 판단된다. 따라서 이를 보완하여 인터넷 쇼핑의 독특한 특성이 반영된 소비자 보호 체계를 갖추는 노력이 필요할 것이다.

넷째, 입점업체와 오픈마켓 운영업체간 공정 거래 환경 조성이다. 상대적으로 교섭력이 미약할 가능성이 있는 중소 입점업체를 지원하는 다양한 방안을 도입하여, 입점업체와 운영업체간 힘의 균형을 찾아줄 수 있는 체계를 지속적으로 검토하는 것이 바람직할 것으로 판단된다. 물론 이러한 과정에서 오픈마켓의 우위 구조를 인위적으로 끌어 내리려 하는 정책은 바람직하지 않다. 왜냐하면 시장 전체의 성장에 부정적인 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 이 보다는 어떻게 하면 이런 구조 하에서도 다양한 경제 주체들이 함께 성공할 수 있는 구조를 만들어 낼 것인지를 고민하는 자세가 필요할 것이다.

사회영역에서의 인터넷 발전 방안으로는 다음과 같은 점을 들 수 있다.

첫째, 온라인에서의 스펙 현상에 대한 대책 마련이다. 새롭게 만들어진 문화자본이



라고 할 수 있는 명성과 여론의 쓸림 현상은 이제 전방위, 전영역에 걸쳐 보편화되고 있다. 이는 콘텐츠의 다양성과 다양성을 해치고 선의의 이용자를 좌절하게 만들어 건 강한 인터넷의 재생산을 막기도 한다. 따라서 검색의 중립성, 공정성, 객관성을 제고 하고 많은 사람들이 균형 감각을 가지도록 할 수 있는 디지털 리터러시 정책이 그 어 느 때보다도 필요하다.

둘째, 루머에 대한 대처방안 마련이다. 장기적인 대책으로서, 루머가 발생하기 어 려운 환경을 만들어야 한다. 한정호는 한국사회가 유독 루머가 번식하기 좋은 토양을 갖고 있다고 지적하면서, 그러한 토양을 구성하는 요소로서 다음 다섯 가지를 꼽았 다. (1) 남북이 서로 대치하고 있는 안보적 특성, (2) 양당제가 정착되지 못하여 대선 때마다 정계개편이 거론되는 정치문화적 특성, (3) 공개적인 토론을 억압하는 수직적 인 커뮤니케이션 문화, (4) 관주도 경제, (5) 전문지식을 갖추지 못하고 소스가 부족해 서 루머에 귀를 기울여야 하는 언론의 낙후성이 그것이다. 장기적으로 이러한 요소 들을 개선해나가는 것이 필요하다.

셋째, 인터넷을 통한 정치적 사회화 토대 마련이다. 청소년들의 뉴미디어 참여가 사 적, 오락적 형태에만 머물지 않고 시민적, 정치적 관여를 위한 수단으로도 적극 표출 되면서 이들의 온라인 정치참여가 크게 증가하고 있다. 이들의 독창성과 자발성이 온 라인에서 꽃피게 된 것은 오프라인에서 이들에게 적절한 소통의 공간이 주어지지 않 았기 때문이다. 우리나라 청소년들이 보여준 인터넷 정치참여의 현황과 문제점을 객 관적으로 분석, 진단하고 청소년들의 온라인 정치참여 욕구를 제도화할 필요가 있다.

넷째, 인터넷 시민성 제고방안 마련이다. 영국 등 주요 선진국에서는 인터넷 시민 성 또는 디지털 시민성을 제고시키기 위한 리터러시 정책을 적극 추진하면서, ‘사회 적 의식을 갖춘 소비자’라고도 할 수 있는 이른바 ‘시민-소비자(citizen-consumer)’에 주목한 바 있다. 우리나라에서도 이러한 사례를 바탕으로 인터넷 시민성 개념을 체계 화하고 인터넷의 시민적 공공성 및 사회적 책임성 구현을 위한 제도적 장치를 마련 할 필요가 있다. 외국의 인터넷 시민성 지원·육성 체계 및 관련 정책사례를 분석하

여 한국의 인터넷 시민성 제고를 위한 정책의 목표와 추진전략 등 다양한 정책적 발전방안을 모색해야 할 때다.

문화영역에서의 인터넷 발전 방안으로는 다음과 같은 점을 들 수 있다.

첫째, 다양한 문화적 실험 보장 환경 조성이다. 이를 위해 이용자들의 표현의 자유를 신장하고, 미학적이고 윤리적인 형태로 발현될 수 있도록 지원하는 긍정적 지원이 필요하다. 이를 위해 국가의 개방적이고 적극적인 지원 위에서 전문가 집단, 시민단체, 기업, 사용자가 상호호혜적으로 참여하는 합치체가 구성되어야 할 것이다.

둘째, 민주적 교육 프로그램의 활성화이다. 이를 위해 시민적 감수성 및 교양을 향상하기 위한 민주적 교육복지 프로그램을 고려해볼 수 있다. 우선 정보복지차원에서 커뮤니케이션 윤리 및 교양 교육이 제공되어야 한다. 이 교육 프로그램은 우선 관주도의 계도적이고 획일적인 내용의 수준을 벗어나, 정보주체로서의 개인들이 커뮤니케이션을 성실하고 건강하게 수행할 수 있도록 돕는 문화적 교육 내용으로 이루어져야 한다. 무엇보다도 개인이 좋은 문화를 느끼고 실천할 수 있는 기본적인 감성교육이 온라인-오프라인, 디지털-아날로그 차원을 아우르며 이루어져야 할 것이다. 교육 내용의 두 번째 차원은 실용적인 기술 영역과 관련된다. 사용자가 콘텐츠 선택과 이용의 주체인 만큼, 자신이 원하는 정보에 접근하는 동시에 원하지 않는 정보로부터 스스로를 보호할 수 있는 테크놀로지를 자율적으로 선택, 활용하는 능력을 계발하고 실천할 수 있도록 돕는 실용교육이 이루어져야 한다.

셋째, 디지털 시대에 맞는 지적재산권 패러다임으로의 전환이다. 지적 재산권의 배타적인 관철이나 사회적으로 생산된 정보를 사적으로 전유하는 상업화의 방식이 인터넷의 판도를 흔들게 되면 인터넷 문화의 개화는 기대하기 힘들다. 디지털 복제는 문화 콘텐츠의 배타적 소유와 지적재산권에 대해 근본적인 의문을 제기하게끔 만든다. 이처럼 객관 문화산물이 흘러넘쳐 사람들의 전유능력 범위를 넘어서는 시점에서 지적재산권이란 법적인 규제를 통해 문화생산물의 배타적인 소유권을 주장하는 것(장태중, 2005)은 디지털 아카이브의 확산에 반대되는 행위이다. 다른 한편 지적재산

권보다 더 중요한 장애는 소유 능력과 지적 전유능력의 격차 문제이다. 정보를 소유한다고 정보의 지적 전유까지 보장받지는 못한다. 왜냐하면 정보는 그것을 사용하는 주체에 의하여 지적으로 전유될 때에 사용가치를 발휘하기 때문이다. 본 연구에서는 이 문제를 다루지 못했지만 디지털 아카이브의 성패는 사용자들의 지적 전유능력에 의해 크게 좌우된다. 풍요로운 인터넷 문화를 이룩하려면 정보의 실질적인 활용 능력 증진을 위한 대안책이 필요하다.

넷째, 인터넷상 표현의 자유의 신장이다. 유독 사이버스페이스가 욕설과 명예훼손, 근거 없는 소문의 집결지처럼 보이는 이유는 디지털 아카이브가 갖는 속성에 기인한다. 분명히 사이버스페이스에서는 전통적 의미의 지적 재산권이 쉽게 침해되고 근거 없는 소문이 짧은 시간에 퍼져나가고, 상대에 대한 모욕이 손쉽게 이루어진다. 실명제 강화, 사이버 모욕죄 신설 등 일련의 규제 조치는 이러한 디지털 문화의 특성을 무시하고 과거의 방식으로 개입하려는 시도이다. 그러한 규제 조치의 시행 이전에 왜 그런 현상이 이루어지는가에 대한 고려가 선행되어야 한다. 그렇지 못할 경우 디지털 문화가 자라는 문화의 환경과 터전을 도외시한 부적절하고 부당한 규제 조치가 만들어질 우려가 있다. 실명제는 사상과 표현의 자유를 미리 억압할 뿐만 아니라 인터넷 문화의 자유로운 전개를 가로막는다. 더욱이 ‘사이버 명예훼손죄’라는 것은 디지털 아카이브의 활성화를 저해하는 편의적 발상에 불과하다.

윤리영역에서의 인터넷 발전 방안으로는 다음과 같은 점을 들 수 있다.

첫째, 자율규제 활성화 토대를 마련이다. 자율규제가 이루어지지 않고 강제적인 규제가 이루어지다면 인터넷 술래잡기는 인터넷 “두더지 잡기”로 변할 가능성이 있다. 두더지 잡기 놀이는 평평한 오라기 바닥에서 무작위로 올라오는 두더지를 망치로 두들기는 놀이이다. 놀이 초반에는 올라오는 두더지의 숫자가 적고 천천히 올라오지만 게임이 진행될수록 두더지의 숫자가 늘어나고 그 속도도 빨라진다. 게임의 나중에 이르면 놀이자가 감당할 수 없을 정도의 두더지가 올라오고 그 속도는 더 빨라진다. 그러한 상태가 되면 더 이상 놀이는 진행될 수 없는 상태가 된다. 인터넷에 대한 규제

일변도의 정책은 술래잡기를 두더지잡기로 변화시킬 수 있으며 이러한 변화는 우리나라의 인터넷 문화의 발전에 결코 옳은 방향이 아닐 것이다.

둘째, 처벌의 절차와 기준 마련이다. 부정확하거나 거짓된 정보로 인해 피해가 우려될 경우 이를 중재하고 판단을 내릴 수 있는 절차와 기준이 명확히 규정되어야 할 것이다. 특히 정치적 의견이나 논쟁에 있어서는 이러한 절차와 기준이 보다 엄중히 동시에 조심스럽게 적용되어야 할 것이다. 또한 이러한 절차와 기준이 정치적 지형에 따라 변동하지 않고 지속성을 유지해야 할 것이다.

셋째, 참여자로서의 정부 위상 정립이다. 정부는 언제나 일방적인 규제자 역할만을 수행하는 것은 아니다. 정보사회에서 정부는 정보의 제공자이기도 하며 동시에 정보의 소비자이기도 하다. 그러므로 정부는 항상 무슨 일이 벌어지고 있는지 감시하고 규제하는 역할만을 상징하지 말고 보다 적극적인 참여자로서 역할을 수행할 필요가 있다.

넷째, 언론의 댓글 기능 정비이다. 불필요한 욕설이 장이 되어있는 일부 언론의 댓글 기능을 잘 정비하는 것이 필요하다. 어느 언론의 댓글이 정비가 필요한지 일괄적으로 기준을 제시할 수는 없지만 별다른 댓글기능이 필요치 않은 모든 기사에 댓글이 달려있는 것은 불필요한 욕설 등을 노출하게 되어 댓글의 기능에 대하여 의심하게 만든다. 특히 일부 언론의 댓글은 이미 토론이 불가능할 정도로 "정치욕설"의 장이 되어있다. 자율규제가 존재할 수 있는 토대가 마련되어 있는 상태에서 댓글기능을 활성화시키는 것을 고려할 수 있다.

## 제 1 장 서론

### 제1절 연구의 배경 및 목적

한국 사회에서 인터넷의 영향력은 그 어떤 매체보다도 빠른 속도로 증가했으며 때로는 다른 매체의 영향력을 약화시켜가면서 그 세를 확장해왔다. 인터넷은 이용자의 강력한 참여를 무기로 다양한 분야와 빠르게 접목된다는 점에서 이른바 올드미디어와 분명히 구별된다. 우리 사회에서 인터넷은 무엇보다도 이용자들의 뜨거운 관심과 열광에 기반하여 성장해왔다. 한국 사회가 인터넷을 수용하는 속도가 다른 어떤 사회와 비교해보아도 빠르다는 사실은 정부 보고서나 통계에서도 수십 차례 지적되어왔지만 정작 인터넷의 수요와 공급이라는 변수를 넘어서는 사회문화적 배경에 대한 연구는 크게 진척되지 못했다.<sup>1)</sup> 이 연구는 한국 인터넷 10년을 돌아보고 그 발전 경로와 인터넷이 만들어낸 문화적 지형의 특성을 살펴보는 것을 목적으로 한다.

인터넷은 정보와 서비스를 실어 나르는 복수의 네트워크로 이루어져 있기 때문에 네트워크의 네트워크(network of networks)라고도 불린다. 하지만 폭스(Fuchs, 2005)도 지적했듯이 인터넷은 단순히 통신기술인 TCP/IP를 적용하여 통신하는 연결된 컴퓨터들의 전세계적인 네트워크를 말하는 것은 아니다. 이러한 기술적 정의는 사람들의 지적행위가 인터넷을 구성하는 중요한 요소라는 사실을 간과하는 것이다. 인터넷은 기술적인 인프라와 사람들의 커뮤니케이션 행위들을 요소로 구성되어 있다. 이러한 두 가지의 부분이 사회-기술적(Socio-technological) 시스템을 구성하고, 생산과 재

---

1) 한국 인터넷에 대한 초기 연구로는 황주성 외(2002) 등이 있다. 이 보고서에서는 ‘한국형 정보화’라는 개념을 사용하면서 한국의 전통문화 및 근대화 과정에서 나타난 시민문화가 한국에서 인터넷 확산에 영향을 미쳤다고 보고 있다.

생산을 반복하는 연결된 커뮤니케이션의 행위들을 만드는 대중매체와 같은 기능을 갖는 기술적 구조를 만든다. 즉 기술적 구조는 매체와 사람들의 행위에 대한 결과이다.

폭스에 따르면 인터넷의 정의는 전 세계적인 사회-기술적 시스템으로 네트워크로 연결된 컴퓨터들을 근간으로 하며, 통신기술을 활용하여 인간의 지식을 저장하고, 인간은 새로운 정보와 콘텐츠를 이러한 시스템에 지속적으로 저장하고 생산하고 소비함으로써 전 세계적 지식의 저장 메커니즘을 영구적으로 가능하게 하는 것이다. 인터넷이 사회-기술적 시스템이라는 사실과 연계된 중요한 사항들은, 첫째, 오픈 소스(open source), 프로수머(prosumer)의 개념이 존재한다는 것이다. 이는 인터넷 상에서는 소비자와 생산자가 동일인이며 모든 이들에게 최소한의 네트워크 환경이 보장된다면 인터넷은 개방적이라는 의미다. 둘째로 가상현실(virtual reality)이라는 사회적으로 창조된 공간이 존재한다는 것이다. 이러한 공간에 저장된 인간의 지식을 통해 새로운 지식이 만들어진다. 셋째, 지구화(globalization) 현상인데 통신기술의 발전을 통해 시간, 공간적인 제약이 없어지는 것을 뜻한다. 넷째로 다 대 다 대화(Many to Many Dialogue)가 이루어진다는 점이다. 전통적인 미디어들이 일대 다수의 관계에서 형성된다면 인터넷은 다수와 다수의 커뮤니케이션을 기반으로 하고, 이러한 특성으로 인터넷은 민주적인 본질적 속성을 갖게 된다. 이러한 논의는 인터넷의 문화적 특성을 연구하는 데 있어서 중요한 출발점이 된다.

대부분의 매체가 그렇듯이 인터넷 역시 군사적 목적으로 개발되었지만 상용화되면서 사업상의 용도로 많이 쓰이게 되었으며 시간이 흘러 가격이 충분히 떨어진 뒤에는 생활에서의 필요를 충족하거나 개인들의 친밀성을 유지하기 위한 목적으로 널리 이용되었다. 네그로폰테의 예견처럼 이제 인터넷은 TV, 라디오, 잡지 등을 모두 포괄하는 전능적 미디어 기술(enabling technology of all media)로 성장했으며 그전과는 질적으로 구별되는 미디어 문화와 사회를 열었다.<sup>2)</sup> 철도나 고속도로가 단순히 이동

---

2) <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9B04E3DF123FF93AA15755C0A96E958260&sec=&spon=&pagewanted=2>.

의 속도를 빨리 한 것 이외에도 우리가 믿고 있던 정체성, 친밀성, 공동체 등에 대한 기존의 관념을 송두리째 바꾸어놓았듯이(쉬벨부시, 1999) 인터넷은 근접성, 존재, 사회적 유대에 대한 근대적 사고체계를 뒤흔들어놓았다.

인터넷은 또한 잠재되어 있던 욕망, 저 먼 시간 속으로 사라졌던 집합적 기억들을 텍스트로, 또 이미지로 만들고 온라인에 게시함으로써 이를 외부화하고 영구화했다. 인터넷은 개인의 의식 밖에서 개인들의 정체성을 구축하기 위한 정보의 기록, 즉 데이터베이스를 포함하며(존스, 2002: 345) 과거로부터 현재까지 더 많은 자료를 더 적은 비용으로 더 오래 저장하고 열람할 수 있게 하는 기술에 기초하고 있다. 그런데 인터넷에 자료를 옮겨놓는 작업은 단순히 도서관에 있는 풍부한 자료를 축적 가능한, 검색 가능한, 그리고 언제라도 열람 가능한 것으로 만들어놓는 행위에 머무르지 않는다. 서가와 도서의 획득, 관리/유지 비용 등의 제약으로 인해 발생하는, 도서관에 열람할 수 없는 것과 그렇지 않은 책들 사이의 경계도 없애고 만다. 인터넷의 본격적인 보급과 더불어 만화책, 무협지 등이 대거 온라인에 올라온 것은 우연이 아니다. 이른바 하위 문화로 분류되어 가치 없는 것으로 치부되었던 주변적 콘텐츠들이 온라인에서 시민권을 주장하기 시작하였다. 그리고 이 영향은 곧 오프라인으로 확산되기에 이르렀다.

더욱이 인터넷이 점차 상호작용성과 개방성을 강조하는 웹2.0의 흐름으로 옮겨가기 시작하면서 인터넷은 단순한 네트워크 속의 도서관을 넘어서서 전혀 새로운 작업들을 가능하게 했다. 전세계의 도서관에 있는 책을 서버에 저장할 수 있고 이를 누구나 안방에서 읽을 수 있다는 비유는 초기의 인터넷에 가장 잘 어울리는 것이었다. 이후 ‘정보의 바다’, ‘정보고속도로’, ‘텔레데모크라시’, ‘전자공동체’ 등, 인터넷에 관한 수많은 메타포들이 쏟아져 나왔다(이호규, 2004). 인터넷은 이제 우리가 현실세계에서 할 수 있는 거의 모든 일들, 그 중에서도 정보수집과 관련된 일들을 커버하고 있으며 커뮤니케이션과 관련된 거의 모든 미디어를 포괄해가고 있다. 나아가 정보수집이나 커뮤니케이션 이외의 오락적 목적에 있어서도 인터넷은 사람들의 여가시간 중의 상당부분을 차지하고 있다.

이처럼 온라인에서의 더 많은 가능성, 더 많은 잠재력은 때로 오프라인의 기존 질서나 위계에 큰 위협이 되기도 하며 때로는 그 자체로서 새로운 가능성과 질서를 만들어내기도 한다. 하지만 이러한 변화 역시도 주어진 사회의 성격이 어떤 것이냐에 따라 조금씩 다른 양상을 보인다. 다시 말해서 어떤 시점에 어떤 조건에서 인터넷이라는 쌍방향 미디어가 도입되느냐에 따라 인터넷을 채워가는 DB의 크기와 콘텐츠의 내용이 달라진다는 말이다. 한국의 인터넷 문화는 오프라인의 여러 사회경제적, 문화적 변수들의 영향을 받으며 발전되어 왔지만 여전히 정의되지 않은 채로 남아있는 상태다. 따라서 한국 인터넷의 문화적 특성에 대한 다학문적 연구의 의의는 매우 크다고 할 수 있다.

한국 인터넷의 문화적 특성을 논하기 위해서는 우선 다음과 같은 두 개의 질문에 답해야 한다. 첫째로 인터넷을 수용하는 과정은 기술 확산 모형만으로는 설명할 수 없는 문화적 특성을 필연적으로 띠게 되는가 하는 질문과 둘째로 다른 사회의 인터넷과 구별되는 ‘한국 인터넷’이라는 것이 과연 존재하는가 라는 질문이 그것이다. 전자의 질문과 관련해서 우리는 인터넷 문화(Porter, 1997), 사이버 문화(Bell, 2000; 레비, 2000), 디지털 문화(Trend, 2001) 등의 단어들을 통해 익숙해진 인터넷의 ‘문화적 차원’에 대한 일반적 논의들을 접해왔다. 많은 학자들은 인터넷이 가지는 외부성에 대해 동의하며 그 외부성의 상당 부분은 문화적인 것임을 인정한다. 후자의 질문에 답변하기 위해서는 보다 폭넓은 비교연구가 이루어져야 할 것이나 여기서는 시험적 가설(tentative theory)로서 일단 그런 인터넷 문화가 존재한다고 전제하고 그를 뒷받침할 여러 가지 사례와 통계를 통해 한국 인터넷 문화의 특성을 제시해보고자 한다.

오늘날 한국의 인터넷 세상의 풍경은 과장이나 축소가 있을지라도 상당부분 오프라인의 그것을 닮아있다는 사실을 부인하기는 어렵다. 따라서 인터넷 그 자체가 갖는 특성에 기인하는 인터넷 문화와 한국적 맥락이 인터넷으로 인해 강조되어 나타나는 인터넷 문화를 구별 지어 생각할 필요가 있다. 이 글에서는 한국의 인터넷이 갖고 있는 문화적 특성을 인터넷 장의 형성이라는 시각에서 살펴보고자 한다. 일단은 기술적



으로 어떤 세팅을 주는가에 따라 인터넷 사이트의 발전방향이나 인터넷 문화가 달라진다고 가정한다. 하지만 인터넷의 발전과정에서 유저의 규모가 커짐에 따라 그리고 새로운 관계망이 생성, 발전됨에 따라 오프라인의 관계들은 온라인에 그대로 반영/재현되지 않고 특수한 문화적 현상을 낳게 될 것이라고 가정한다. 또한 온라인은 한 사회가 걸어온 발전의 궤적과 심상을 부분적으로 받아들이지만 반드시 그런 것은 아니며, 온라인이 오프라인의 문제를 모두 해결해주는 것도, 그렇다고 언제나 오프라인의 문제를 악화시키는 것도 아니라고 가정한다.

## 제2절 연구의 방법과 내용

인터넷 도입 초기 인터넷에 대한 여러 학제간 연구들은 대개 컴퓨터 매개 의사소통(computer-mediated communication, 이하 CMC)에 관한 것이었다. CMC는 두 개 이상의 컴퓨터 네트워크를 통해 커뮤니케이션 하는 모든 형태를 말한다(김유정, 1996). 학자들은 이 새로운 기술에 의해 규정되는, 온라인에서의 변화하는 의사소통 실천들의 특성을 탐구했다. 하지만 초기의 인터넷 연구들은 온라인 커뮤니케이션을 다른 사회적 상호작용과 별개의 것으로 정의하는 경향이 있었다. 이는 부분적으로 온라인 커뮤니케이션이 오프라인 커뮤니케이션과 분명히 구별되면서 그 기술적 특성에서 발견되는 쌍방향성, 실시간성, 전지구적 통신가능성 등 혁명적 변화에 대한 열광이 있었기 때문일 것이다. CMC에 대한 이후의 연구들은 온라인 커뮤니케이션이 어떻게 상호작용을 변화시키고, 상호작용들이 국지적 맥락(local context)에 의해 조건 지워지는지를 다루고 있다(Cherny, 1999). 그러나 그러한 연구들도 온라인 의사소통을 따로 연구한다는 점에서 한계가 있다. 국내 연구들도 커뮤니티의 게시판 분석, 채팅방, 포털 뉴스의 댓글 등에 관한 텍스트 분석에 치중하였다.

이 연구에서 주목하고 있는 부분은 어떻게 온라인과 오프라인이 상호작용하는가 하는 점이다. 오프라인의 어떤 문화적 특성이 온라인에서 특정한 사회적, 집단적 실

천으로 나타나며 온라인에서 이용자가 늘어나고 상호작용의 속도가 빨라지는 것이 어떤 오프라인의 실천, 혹은 가치관의 변화로 이어지는가를 보려는 것이다. 여기서 우리는 미디어정경(mediascape)이라는 유용한 용어를 아파두라이(Appadurai, 1990)로부터 빌려올 수 있다.<sup>3)</sup> 원래 이 개념은 유체적(fluid)이며 불규칙적(irregular)인 지구적 문화 흐름 속에서 전자매체와 인쇄매체의 역할을 묘사하고 정의하기 위한 방법론으로서 제시되었다. 이 개념은 한 사회의 인터넷 문화의 흐름을 분석하는 데에도 적용될 수 있을 것으로 생각한다.

물론 보다 본격적인 연구를 위해서는 다양한 양적, 질적 방법이 구사되어야 할 것이지만 시론적 성격을 갖는 이 연구에서는 주로 문헌조사를 통해 보고서를 작성하였다.<sup>4)</sup> 이 보고서에서 주로 다루어질 내용은 다음과 같다. 제2장에서는 인터넷을 바라

---

3) ‘mediascape’는 아파두라이가 글로벌 문화경제의 여러 측면들을 요약하기 위해 발전시켰던 ethnoscape, technoscape, finanscape, idescape 등의 개념 중 하나다. “미디어정경은 전세계에 걸쳐 점점 더 많은 공적, 사적 세력에게 가능해져가고 있는 정보를 생산하고 배포하는 전자적 역량(신문, 잡지, 방송국, 영화 제작사)의 분포(distribution)를 의미한다. 동시에 그것은 이러한 미디어가 창조한 세계의 이미지를 뜻한다. 이러한 세계의 이미지는 그 형식(다큐멘터리 혹은 오락물), 하드웨어(전자적 혹은 전-전자적), 수용자(지역적, 일국적, 범국가적)와 그 미디어를 소유하고 통제하는 사람들의 이해관계에 의존하는 매우 복잡한 굴곡을 포함한다.”(Appadurai, 1990: 9)

4) 국가적 차원에서 사회학적 방법으로 진행된 인터넷연구 프로그램에 관련된 주요 기관들은 다음과 같다.

1. The Pew Center for Internet and Daily Life
2. NTIA(National Telecommunications and Information Administration)
3. GSS(General Social Survey)
4. UCLA 대학의 Surveying the Digital Future 연구
5. Clemsen대학과 Toronoto 대학 연구
6. Rutgers 대학의 Syntopia 프로젝트
7. SIQSS(Stanford Institute for the Quantitative Study of Society)
8. 많이 인용되곤 하는 카네기 멜론대학의 인터넷 연구는 미국 펜실베이니아 주 피츠버그 시의 작은 샘플그룹에 집중하였으며 주로 대인간의 커뮤니케이션에 유형

보는 몇 가지 관점과 사회적 미디어로서의 인터넷의 속성을 살펴본다. 여기서 사회적 미디어란 송신자와 수신자 사이의 커뮤니케이션이 두 당사자 사이에 머무르지 않고 사회적인 외부성을 갖게 되는 미디어를 의미한다. 특히 인터넷이라는 미디어의 사회적 특성이 오프라인의 어떤 특성들을 반영 혹은 왜곡하는가를 분석한다. 이어서 한국 인터넷 문화의 고유한 특성을 분석한다. 물론 속도의 차이는 있지만 일견 모든 사회에서 공통적으로 주어졌던 네트워크에서 어떻게 한국적인 인터넷 문화가 만들어졌는지를 다차원적으로 분석한다. 제2장의 제3절에서는 일본 사례를 통해 한국 인터넷 문화와 일본 인터넷 문화가 왜 다르게 발전했는지를 살펴보았다. 제3장부터 제7장까지는 각각 정치, 경제, 사회, 문화, 윤리 영역별로 나타난 한국 인터넷의 특성에 대해 구체적인 논의를 진행시켰고 8장에서는 한국 인터넷의 향후 발전 방안에 대해 정리하였다.

---

에 대해 연구하였다. 이러한 연구는 인터넷의 영향에 대한 연구를 하기 위해 그들이 패 널을 심사숙고 하여 결정하는 것에 그 특징이 있다.

9. 캘리포니아 주립대학 산타바바라 캠퍼스에서 시행된 많은 연구들은 주로 인터넷의 정치적 사용에 관한 것으로 1996, 1997, 1998년 그리고 2000년에 조사되었다. 한국에서 가장 큰 규모의 조사는 한국인터넷진흥원에서 연 1회 실시하는 ‘정보화 실태조사’다.

## 제2장 인터넷 문화의 특성 : 한국과 일본의 사례

### 제1절 인터넷 문화의 특수성

#### 1. 인터넷 문화

인터넷도 마찬가지로 새로운 정보통신기술이 등장하면 처음에는 아주 적은 전문가들에 의해서만 사용된다. 이러한 기술은 기술 자체에 관심이 없는 사람들에게는 무섭거나 위협적인 존재가 되기도 한다. 시간이 지나면서 사람들은 새로운 기술에 익숙해지고, 경험과 교육 및 실험들이 이 기술을 일상화(domestication)의 과정으로 이끌어 간다(Anderson, 2002).<sup>5)</sup> 따라서 특정 기술의 보급률은 굳이 네트워크 효과를 고려하지 않을 때라도 기술의 영향력을 설명하는 데 있어 대단히 중요한 변인이 된다. 다음의 [그림 2-1]은 한국, 중국, 일본 세 나라에서 초고속 인터넷의 이용자 비율을 보여준다. 한국과 중국, 일본에서 어떻게 인터넷이 작동하는가 하는 문제는 그 자체로 방대한 연구의 주제가 되겠지만 이러한 보급률이 인터넷이 만들어내는 상호작용의 규모와 속도에 있어서 차이를 만들어낼 것이라는 사실은 분명해 보인다.

인터넷의 문화적 특성을 설명할 때 가장 쉬운 타협책은 인터넷을 이용하는 사람들이 특수한 소수의 사람들이며 이들의 생각과 취향이 과대 대표되고 여과되지 않은 채로 인터넷 외부로 흘러나온다고 말하는 것이다. 온라인 세계와 오프라인 세계를 대

---

5) 인터넷을 포함한 ICT가 삶의 일부가 되는 순간은 사람들마다 다르고, 시간을 통해 변화해 간다. 예를 들어 핸드폰은 처음에 비즈니스를 겨냥해 만들어졌지만 이제는 안전과 보안, 패션과 사회연결망을 유지하는 데 필수적인 도구가 되었다. 똑같은 도구와 서비스라고 할지라도 다양한 사람들의 삶에서는 다양한 역할을 수행하는 것이다.

립시키는 이분법은 인터넷에 대해 사고하는 많은 연구자, 정책결정자의 머릿속에 뿌리 깊게 편재하고 있다. 이런 대립은 오프라인=이성, 온라인=감성, 오프라인=공적인 장, 온라인=사적인 장, 오프라인=설명, 온라인=해석 등 수많은 버전으로 반복되기도 한다(Marshall, 2001).

[그림 2-1] 한중일 초고속 인터넷 이용자 비율 비교



자료 : 한국인터넷진흥원, 2008, 『한중일 인터넷이용실태비교』 보고서.

하지만 인터넷 세상을 상대적으로 자율성을 가진 구성적, 자기조정적, 자기반성적 장으로 규정한다면 이러한 대당은 맞지 않는 것이 된다. 온라인 역시 서로 경쟁하고 협력하는 사람들 사이의 관계의 총체이며 배제와 포섭의 전략을 가진 권력이 작동하는 장이다. 따라서 인터넷을 오프라인과는 구별되는 논리가 작동하는 사회화의 장으로 보아도 무방할 것이다. 짐멜은 사회화를 ‘사회적 존재의 근본적 사건, 생산물로서의 사회, 그리고 행위자를 생산하는 사회가 서로 만나는 과정’으로 정의한다. 같은 방식으로, 사회적 실재는 개인이 관찰자에 그치지 않고 관객이면서 행위자인 복합적 상황을 창출한다고 정의한다. 인터넷에서 이 사실은 훨씬 더 명료해진다. 온라인의 아카이빙 기능은 개인의 활동을 기록하고, 축적하며 이를 상시적으로 타인의 시선 아래에 놓이게 한다. 또 인터넷은 과거의 사회화 과정에서 존재했던 단계와 위계를 건너뛸 수 있게 해주며 사회화를 담당했던 기관과 제도의 힘을 약화시킨다. 하지만 이러한 경향은 오프라인에서의 행동의 변화, 조직의 변화로 나타나지 않는다면 별로 큰 의미를 찾을 수 없다.

윌슨과 피터슨(Wilson and Peterson, 2002)도 인터넷 공간을 “다른 사회 공간 안에 배태되는(새겨지는)” 것으로 보고 그것이 “바꾸게 될지 모르지만 결코 도망칠 수 없는 사회구조와 관계들 안에서 일어난다”고 간주한다. 엘리아스라면 이를 결합체(configuration)의 하나로 분류했을 것이다. 그에 따르면 결합체란 상호 지향적이고 독립적인 사람들의 구조를 뜻한다. 컴퓨터 용어이기도 한 컨피규레이션은 일종의 사회적 세팅이라고 이해될 수 있는데 우리는 여기서 이 용어를 한 사회의 인터넷 문화의 구조화 과정을 설명하는 개념적 도구로 사용하고자 한다. 즉, 각 사회마다 다르게 나타나는 인터넷 문화를 주어진 사회가 인터넷을 도입하는 과정에서 상호지향적이고 독립적인 이용자들이 온/오프라인과 상호작용하며 만들어간 하나의 구조라고 이해하려는 것이다.

푹스(Fuchs, 2005)가 주장한 바처럼 인터넷은 단순한 기술적인 시스템이나 대중매체가 아니다. 인터넷은 스스로를 구성하기 위한 커뮤니케이션과 인간의 행위를 필요로 하며 그 결과로 사회-기술적 시스템을 만들어 낸다. 그리고 이러한 시스템은 대중매체와 비슷한 역할을 수행한다. 인터넷은 객관적인 사회지식의 전달자로서 네트워크에 연결된 사람들의 커뮤니케이션을 통해 영구히 생산과 재생산의 과정을 반복한다. 또 인터넷은 공개된 사람들의 지식을 기반으로 하여 오류를 수정하는 상호반응적 시스템이기도 하다. 이런 측면에서 인터넷은 인간이 만드는 시스템(human system)이라고 말할 수 있다.

이렇게 봤을 때 인터넷의 도입과정은 다음과 같이 세 개의 연동되는 기술적, 사회적 결합의 과정으로 개념화될 수 있다. 첫째는 네트워크화 과정(networking process)으로 이는 이전에 경제적, 사회적 비용의 문제 때문에 연결되지 못했던 사람과 사람, 사람과 장소, 장소와 장소가 연결되는 상황을 의미한다. 이것은 피라미드 형의 사회에 대한 네트워크 형 사회의 대립이라고 이해할 수 있는데 주어진 사회의 근본적 조직 원리를 바꾸는 과정을 포함한다.

두 번째는 개인화 과정(individualizing process ≡ differentiating process)인데 이 과

정은 분화의 과정이라고도 할 수 있다. 인터넷 공간은 기본적으로 개인의 취향과 선호를 가장 잘 반영할 수 있는 곳이며 자신의 취향을 따라 어디든 옮겨갈 수 있다는 특성을 지닌다. 인터넷은 네트워크화된 개인을 과거의 귀속집단으로부터 좀 더 자유롭게 해주며 취향집단과의 임시적(ad hoc) 결합과 해체를 쉽게 만들어준다.

세 번째는 인터넷의 도입은 일상생활에 있어서의 민주화 과정(democratizing process in everyday life)을 의미한다고 할 수 있다. 고관여적이고 참여적인 미디어로서의 인터넷은 사회의 다양한 사람들과의 접촉과 연결을 만들어낸다. 또한 인터넷이 부여하는 익명성은 오프라인에서 하나의 라벨로 작용했던 개개인의 사회적 타이틀을 잠정적으로 벗어나게 해줌으로써 원론적으로는 권력에 의해 좌우되지 않는 평등한 개인들끼리의 만남을 가능케 해주고 관료적 서열과 단계를 뛰어넘게 도와준다.

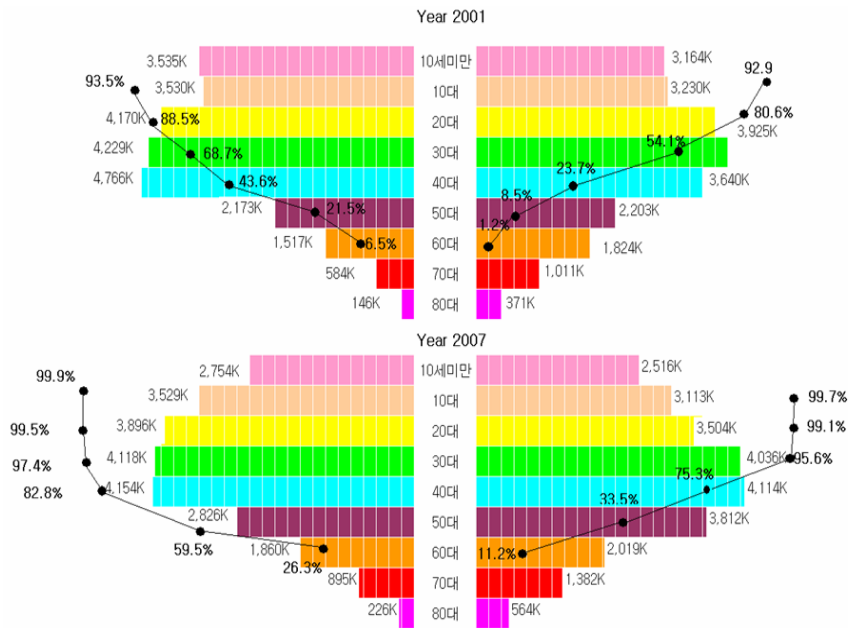
하지만 결합체 이론을 인터넷 공간에 도입했을 때 우리는 현실 공간과의 한 가지 중요한 차이점을 발견하게 된다. 오프라인에서는 개인이 이미 기존의 사회구성원들이 만들어놓은 사회적 세팅 속으로 들어오지만 인터넷 공간은 처음부터 완결된 시스템으로 출발한 것이 아니기 때문에 사회적 세팅을 만들어가는 사람들이 존재한다. 따라서 인터넷이 도입되는 초기에 인터넷 공간을 구성하고 컨피규레이션을 시작했던 사람들은 한 사회의 인터넷 문화를 결정짓는 데 있어 중요한 역할을 했다고 말할 수 있다.

카스텔(2004)의 논의가 이 연구와 관련하여 의미를 지니게 되는 것은 바로 이 지점이다. 카스텔은 인터넷 생산자들의 문화가 매체를 형성했고 이런 생산자들은 동시에 초기의 사용자들이었다고 말하면서 결국 인터넷 문화는 인터넷 창조자들의 문화라고 단정 짓고 있다. 그는 오늘날 이용자(유저)라고 뭉뚱그려져 있는 사람들을 인터넷 생산자/이용자와 소비자/이용자의 두 집단으로 구별 지어야 한다고 주장한다. 전자가 인터넷의 실행이 기술시스템으로 직접 피드백되는 사람들이라면 후자는 인터넷의 발전과 직접 상호작용하지 않은 응용프로그램과 시스템의 수령자들을 의미한다.<sup>6)</sup> 좀

6) 그는 인터넷 문화의 특징을 다음과 같은 4개의 계층구조로 정리하고 있다. 기술엘리트적 문화, 해커 문화, 가상 공동체 문화, 기업가 정신 문화가 그것이다. 그에 따

더 구체적인 사례를 언급하는 대목에서 카스텔(2004: 83)은 온라인 공동체의 기원이 1960년대의 여파로 부상한 반문화운동, 그리고 대안적인 생활방식과 밀접한 관계가 있음을 직접적으로 언급한다. 예를 들어 샌프란시스코 베이 지역은 1970년대 컴퓨터 통신을 실험한 몇몇 온라인 공동체의 발상지였으며 1985년 가장 혁신적인 초기 컨퍼런스 시스템 중 하나였던 WELL(Whole Earth 'Lectronic Link)의 경우에는 PC 해커들, 우드스탁의 구성원, 반문화 출판물의 결집체인 Whole Earth Catalog의 제작자들이 직접 참여·제작하였다. 이러한 문화가 의식, 무의식적으로 인터넷의 관행들, 가치들, 나아가 광의의 문화 전반에 영향을 미쳤다는 것이 카스텔의 주장이다.

[그림 2-2] 한국의 인구 대비 연령별 인터넷 이용인구 분포



르면 인터넷 문화는 ‘자유롭고 공개된 기술적 창조성을 발전시키는 해커 공동체에 의해 연출되고 사회를 재창조할 것을 목적으로 한 가상 네트워크에 내재되었으며 돈을 쫓아 새로운 경제를 움직이는 기업가들을 통해 물화된 기술을 통한 인간의 진보에 대한 기술자적 신념으로 이뤄진 문화’이다(카스텔, 2004: 93).



한국의 경우 초반의 인터넷 관련 기술은 수입에 의존했기 때문에 개발 그 자체를 담당했던 사람들보다는 일반 유저가 누구였느냐를 보는 것이 인터넷의 현재와 같은 모습을 이해하는 데 있어 더 유효할 것으로 보인다. [그림 2-2]는 2001년과 2007년의 한국의 인구 대비 인터넷 이용자 비율을 연령대별, 성별로 보여준다. 매우 개략적인 이야기지만 인터넷 도입기에 남성과 젊은층이 많았다는 사실은 이들의 문화가 인터넷 문화의 초기 컨피규레이션을 결정했을 가능성을 엿보게 한다. 이러한 논의를 실증하기 위해서는 PC 통신 시기, 그리고 초고속 인터넷 초창기의 사회문화적 셋팅에 관해 좀 더 폭넓은 조사가 필요하다.<sup>7)</sup>

## 2. 인터넷을 바라보는 몇 가지 관점

### 가. 인터넷의 순기능과 역기능에 관한 논의

인터넷 이전의 미디어 세계는 ‘커뮤니케이션 미디어’와 ‘방송 미디어’의 분리에 기초하고 있었다. 이는 거칠게 비유하자면 ‘대화’와 ‘출판’의 차이에 해당하는 것으로 대화는 아무나 할 수 있지만 출판은 아무나 할 수 없었던 근대적 커뮤니케이션의 모습에 해당한다. 인터넷의 등장은 이상적으로는 누구나 발언할 수 있고 출판(혹은 공표, publish)할 수 있는 새로운 시대를 의미하는 것이었다. 하지만 시간이 흐르면서 ‘공유지의 비극’과 유사한 현상이 발생하기도 했다(Thornton, 2002). 즉, 매우 소수만이 능동적으로 참여하며, 공론장의 민주주의가 활성화되기 보다는 오히려 인신공격이나 비방, 근거 없는 주장이 난무하기도 하고 사이버 클럽 문화 등 사적이고 폐쇄적인 집단이 타 집단과의 교류 없이 활성화되는 모습을 보인 것이다.

하지만 여러 가지 역기능에도 불구하고 현재 인터넷은 그 어떤 미디어보다도 더 깊숙이 일상생활 속에 스며들었고 동시대인으로 살아가기 위해 없어서는 안 될 필요재가 되었다. 또 인터넷은 그 안에서 개인들과 사회집단이 자신의 이해와 관심을 표명

7) 이러한 연구는 2009년의 연속과제에서 다루어질 예정이다.

하고 타인/타집단과 시간적, 공간적 제약없이 상호 교류하는 장을 형성하였다.<sup>8)</sup> 이처럼 사회 전체가 공적, 사적으로 인터넷에 의존하는 경향은 인터넷 공간에서의 명성을 추구하는 평판 경쟁(서키, 2008: 103)으로, 또한 인터넷에서의 지배력을 주장하는 권력 투쟁으로(김상배 외, 2008), 나아가 인터넷에서의 영향력을 인터넷 밖에서의 영향력으로 전회시키려는 치열한 노력으로 발현되기도 했다.

그런데 인터넷이 만들어내는 여러 가지 ‘디지털 현상’은 나라마다 차이를 보이고 있으며 단순히 기술격차나 인터넷 보급률의 차이로만은 환원될 수 없는 특성들을 보여주고 있다. 여기서 디지털 현상이란 인터넷을 사용하는 사람들의 사고와 행동양식, 가치관 등이 아날로그 시대와 구별되는 모습으로 드러나는 것을 뜻한다. 하지만 디지털 현상 중에서 어떤 것들은 아날로그 시대의 법칙을 따르기도 한다. 서키가 말하는 사이버 세계의 ‘도시화 현상’(서키, 2008: 104)이 그런 것으로 이는 인터넷에서 사용 인구가 늘면 일정한 사회적 한계가 드러나기 시작한다는 것을 의미한다. 모든 사람이 모든 사람과 상호작용하는 것이 아니라 몇몇 유명한 사람이 그렇지 않은 다수의 사람의 관심을 집중적으로 받는 비대칭적 상황이 발생하는 것이다. 즉, 상호작용의 규모가 늘어나면 환경은 통제불가능한 상태가 되며 정의될 수 없는 것이 된다. 인터넷이라는 사회적 도구가 평등에 기여하기를 바랬던 희망은 퇴색하고 많은 사람들은 명성과 관심을 얻기 위한 무한경쟁 상태에 내몰리게 되는 것이다.<sup>9)</sup>

---

8) 인류학자들은 사이버 공간과 가상현실을 지정학적, 사회 공간으로 가지고 오는데, 그러한 접근들은 유저들이 온라인에서의 실천들로 사회화되는 방식들에 대한 다양한 논쟁을 다루기 위해서이다. 인터넷과 컴퓨팅 행위들은 어떻게 다양한 맥락 속에서 정상화되거나 제도화되는가? 인터넷은 오프라인의 커뮤니티를 쇠퇴시키는가? 혹은 그 반대인가? 그것도 아니면 인터넷은 단지 커뮤니티의 변화를 가속화할 뿐인가? 이러한 질문들은 인터넷이 사회적 진공 상태가 아닌, 구체적인 맥락과 다차원적인 사회적 세팅 속으로 들어온다는 사실에 의해 정당화된다.

9) 서키의 정의에 따르면 명성이란 들어오는 관심과 나가는 관심 사이의 불균형이다. 그는 유명해진다는 것은 첫째, 관심의 규모가 일정 수준을 넘어야 하고 둘째, 받은 관심을 돌려주는 것이 불가능해야 하는 상황을 의미한다고 말한다. 결국 인터넷의 양방향 링크에는 기술적 한계가 없지만 사회적 한계와 인식의 한계는 여전히 존재한다.

또 인터넷이 기본적으로 개인의 표현의 자유에 대한 물리적 제약(지면, 자격, 용량)을 일거에 해소한 해방적 기술이긴 하지만 다른 한편, 타인의 표현의 자유도 한꺼번에 제약에서 풀려나기 때문에 여러 가지 문제를 야기한다. 인터넷이 자칫 비방과 욕설, 무책임한 발언과 근거 없는 루머의 유포의 온상이 될 수 있는 것은 이러한 기술적 제약의 해소 때문이다. 이러한 사회적 제약의 발견은 인터넷에 대한 두려움을 낳기도 한다. 인터넷이 야기하는 불안들은 그것의 새로움에 따른, 그것이 커뮤니케이션 매개체로서 얼마나 다른지에 대한, 그리고 그것이 일반적으로 인간관계에 가져올 변화들을 드러내는 지표이다(포스터, 2005: 153). 그리고 이는 일상생활 속의 개인, 국가 - 정부, 그리고 지식인이라는 세 가지 수준에 있어 공통적으로 나타난다. 이러한 두려움과 불안은 산업화가 진행되던 초기 단계에서 도시의 범죄와 익명성에 대한 공포를 드러낸 사회과학자들의 모습을 연상하게 한다. 당시 런던처럼 대규모의 도시화가 진행되던 곳에서는 낯선 사람에 대한, 익명성에 대한, 나아가 많은 사람이 모이는 것에 대한 공포가 팽배했다.

물론 인터넷에 대한 공포는 기술의 역사에 비추어보면 그리 새로운 것이 아니다. 1920년대와 30년대 미국에서는 라디오가 일부 부모들에게 위협적인 존재였는데 그들은 아이들이 위험한 생각들에 노출될 것을 두려워했다. 사회적 지배계층은 어떤 형태로든 새로운 장치에 의해 열등한, 혹은 지위가 낮은, 패배자들이 자신들의 통제 밖으로 벗어나는 것, 권위가 추락하는 것, 불확실성이 증가하는 것을 두려워했다. 일반적으로 좀 더 젊은, 정의상 권력을 소유하지 못한 사람들이 좀 더 새로운 과학기술에 개방적이며 그것을 자신의 연장자들보다 더 쉽게 사회적 풍경의 일부로 받아들여지게 되는 것은 이 때문이다(포스터, 2005: 154).<sup>10)</sup> 이런 점에 비추어보면 초기 인터넷의 적극적 수용자층의 인구학적 특성과 사회적 속성을 이해하기 쉽다.

10) 물론 이러한 언명을 실증하기 위해서는 좀 더 섬세한 노력이 요구된다. 만약 이 이론이 맞다면 덜 민주화된 사회에서 인터넷을 더 열광적으로 수용할 것이라는 가설 역시 참이 되어야 한다. 물론 인터넷 수용의 정도를 무엇으로 계량할 것인가, 또 기술적인 요인, 경제적인 요인을 어떻게 통제할 것인가라는 문제가 선결되어야 한다.

### 나. 인터넷에 대한 디스토피언/유토피언 시각

1980년대와 90년대에 걸쳐 인터넷은 시대의 화두였다. 이 새로운 커뮤니케이션 미디어가 사회와 정치 질서에 급속하고 근본적인 변동을 야기할 것이라는 확신이 어디에나 퍼져있었다. 초기의 인터넷과 관련된 문헌에서는 이 기술을 기술 혁신 면에서나 그 사회정치적 함의 면에서나 ‘혁명적’인 것으로 평가하였다(Benedikt 1991, Negroponte 1995).<sup>11)</sup> 예를 들어 Rheingold(1993)는 『가상공동체(The Virtual Community)』에서 인터넷이 “기존의 정치적 위계가 갖고 있던 커뮤니케이션 미디어에 대한 독점에 도전할 것이며 시민 민주주의를 활성화시킬 것”이라는 기대를 내비쳤다. 물론 부정적인 시각이 없었던 것은 아니지만(<표 2-1> 참조) 인터넷이 발명되었을 때보다 많은 사람들은 유토피아적 비전들을 내놓으면서 이 미디어가 미디어, 문화, 지식에 있어 기존의 독점을 무너뜨리게 될 것이며 평등하고 공정한 사회질서로 가는 길을 열어줄 것이라고 예견했다.

<표 2-1> 인터넷의 영향에 대한 디스토피언 시각

접근 (Access)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여자의 범위제한</li> <li>• 인종 분열</li> <li>• 토론의 제한</li> <li>• 자긍심의 감소</li> <li>• 정치적 여론에 대한 억압</li> <li>• 문화적 전통의 쇠퇴</li> <li>• 가상공간의 분쟁 창출</li> <li>• 편익 제한</li> <li>• 불편성</li> <li>• 대표성의 부족으로 인한 정치적 정통성의 약화</li> <li>• 개인성 및 전반적 사생활의 감소</li> </ul>
----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

11) 초기 인터넷 시대를 일종의 병적 도취상태로 보는 사람들도 있다. 인터넷의 잠재력은 무한해보였고 사람들은 인터넷을 끝없는 자유의 장으로 바라봤다(솔로브, 2008: 16).

<p>참여 (Involvement)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역성과 전통문화의 파괴</li> <li>• 대중의 착취</li> <li>• 삶의 질 저하</li> <li>• 지역사회의 참여 감소</li> <li>• 사회의 분열, 이기적 관심 유도, 가상공간의 분쟁지화</li> <li>• 사회적 단절(고립과 혼돈)</li> <li>• 과도한 사회적 관계를 자극</li> <li>• 가상공간의 스토킹과 살인 유발</li> <li>• 윤리와 인종적 분쟁 자극</li> <li>• 타인에 대한 증오감 유발</li> </ul>
<p>사회적 상호작용 및 표출 (Social Interaction and Expression)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회적 관계 및 표출이 다국적 기업에 의해 좌우됨</li> <li>• 아동포르노사업의 조장</li> <li>• 아동노동력 착취</li> <li>• 감정적 왜곡조장</li> <li>• 다수의 자아생성을 통한 분열현상</li> <li>• 창의력 파괴</li> <li>• 기계적 학습 유발</li> <li>• 지적생산물의 품질저하 유발.</li> <li>• 표절, 도용의 유발</li> <li>• 예술적 순수성 부족</li> <li>• 집착성 조장(섹스, 게임, 관계, 폭력적 게임, 비폭력적 게임, 판타지 등)</li> </ul>

James E.Katz · Ronald E.Rice(2002).

<표 2-2>가 보여주고 있는 낙관론에는 각국 정부나 국제기구 역시 일조한 측면이 없지 않다. 특히 한국 정부는 낙관론에 기대어 인터넷 인프라에 관한 한 ‘고관여’ 정책 기조를 유지해왔다. 단기간 내에 투입을 극대화해서 산출을 극대화하려는 이 방식은 전형적으로 산업사회의 발전 전략과 흡사한 것으로 중장기적으로 인터넷의 영향을 충분히 성찰하면서 이루어진 것은 아니었다. 마치 산업화의 속도가 남들보다 빨라지면서 여러 사회 문제들을 겪어야 했던 선진사회의 경우처럼 한국 사회는 급속한 정보화로 인한 역기능들을 먼저 체험해야 했다.

&lt;표 2-2&gt; 인터넷의 영향에 대한 낙관론적 관점들

접근 (Access)	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역적, 사회적, 문화 인류적, 연령, 성별, 시차, 연대별 (오래된 자료들이 다른 미디어에 비해 더 오랫동안 유용하게 사용된다), 관념적 차이점들을 극복하게 함보다 많은 참여의 기회를 제공</li> <li>문화적으로 풍요롭게 할 새로운 기회 발굴</li> <li>보다 많은 포용력을 강조함</li> </ul>
참여 (Involvement)	<ul style="list-style-type: none"> <li>커뮤니티(지역사회) 간의 물리적, 시간적 경계를 극복함</li> <li>커뮤니티에 활기를 불어넣음</li> <li>커뮤니티에 공유된 관점과 견해를 형성</li> <li>지역적 한계를 넘은 활동에 동기부여</li> <li>문화적 생산을 풍요롭게 함</li> <li>오프라인의 관계에 대한 보완</li> </ul>
사회적 상호작용 및 표출 (Social Interaction and Expression)	<ul style="list-style-type: none"> <li>사회적 관계와 표출이 사회적이고 분화되며, 빈번해 짐.</li> <li>현실관계에 대한 보완 및 강화</li> <li>교우관계의 형성을 가능케 함.</li> <li>가족관계 및 교우관계의 유지 및 회복</li> <li>젊은 세대들의 정체성에 대한 발전을 도우며 성인으로서의 역할을 위한 사회화에 도움</li> <li>유아, 육아자 및 학교생활에 대한 모니터링</li> <li>쓰기와 문자를 통한 의사소통의 개선</li> <li>새로운 창의적 예술적 표현이 가능</li> </ul>

James E.Katz · Ronald E.Rice(2002).

#### 다. 인터넷의 특성

DiMaggio 등(2001)은 인터넷 연구가 가지는 중요성에 대해 다음과 같이 정리하고 있다. 첫째, 새로운 매체의 확산과 제도화의 초기 단계에서 기술의 확산과 미디어 효과 이론을 검증할 좋은 기회다. 둘째, 인터넷은 형식과 콘텐츠 모두에서 다용도성(versatility)을 갖고 있기 때문에 이용자에 따라 상호작용이 매우 다양하다. 셋째, 인터넷이 확산됨에 따라 인터넷에 관한 시스템, 제도, 투자, 법률에 대한 선택이 이루어지고 있는데 이 선택들은 사람과 인터넷의 상호작용에 대한 가정으로부터 출발한 것이다. 이와 관련하여 최근의 연구들에서는 다음 다섯 영역에서의 인터넷의 영향력에

초점이 맞추어지고 있는데 ①불평등(디지털 분화), ②커뮤니티와 사회적 자본, ③정치적 참여, ④조직과 경제적 제도, ⑤문화적 참여와 문화적 다양화가 그것이다. DiMaggio 등은 이들 각각의 영역에서 새 기술의 영향력은 경제적, 법적, 정치적 결정력에 좌우되고 있다고 말한다.

여기서는 비슷한 맥락에서 (1) 커뮤니케이션 기술로서의 인터넷, (2) 자원의 (재)분배 수단으로서의 인터넷, (3) 사회적 관계맺기의 수단으로서의 인터넷, (4) 문화적 (재)생산으로서의 인터넷으로 나누어서 인터넷의 특성을 살펴보도록 하겠다.

#### 1) 커뮤니케이션 기술로서의 인터넷

많은 사람들은 인터넷과 월드와이드웹(www)을 구별하지 않고 사용한다. 하지만 이 둘은 하나가 아니며 같은 것도 아니다. 인터넷은 LAN이나 ISP를 통해서 전세계 어디에 있는 사용자와도 연결하게 해주는 대중적이고 글로벌한 네트워크라고 정의된다. 즉, 인터넷은 글로벌 데이터 커뮤니케이션 시스템이며 하드웨어와 컴퓨터들 사이를 연결하는 소프트웨어 인프라스트럭처를 의미한다. 인터넷 프로토콜과 다른 종류의 컴퓨팅 네트워크와의 차이점은 인터넷의 개방형 표준이 기존의 시스템과 응용 프로그램의 끊임없는 결합을 가능하게 해 준다는 것에서 찾을 수 있다(Barnatt, 2000: McIvor et al. 2004에서 재인용). 그러므로 인터넷의 가치는 어디서나 적은 비용으로 정보를 저장, 분석 그리고 통신하는 것에서 가장 빛을 발한다.

웹은 인터넷을 통해 전달되는 서비스들 중의 하나로 하이퍼링크와 URL에 의해 링크되는 상호접속된 자료들의 집합(collection)이다. 1995년 이후 인터넷의 일반화에 따른 저비용의 접속이 조직 간, 그리고 개개인 간 접속성의 새로운 메커니즘을 촉진시켜왔는데 이로 인해 2자 간 소통 뿐 아니라 다양한 방향의 커뮤니케이션 및 데이터 전송이 가능해졌다. 또 광대역망으로 인한 데이터 처리가 원활화되면서 사회전반에서의 완전히 새로운 형태의 사회적 상호작용과 활동이 가능해졌다. 이는 한편으로 공통의 관심사와 해결책을 찾아가려는 노력, 그리고 다른 한편으로 타인과의 접속 그 자체를 즐기는 행위들이 복합적으로 상호작용한 결과다.

오늘날 인터넷 공간에서 사람들은 월드와이드웹, 이메일, 정보데이터베이스, FTP(File Transfer Protocol) 등과 같은 수단을 이용하여 의사소통을 하고 있다. 이러한 수단들로 인하여 공간 및 시간 등과 같은 전통적인 의사소통의 제약요인들이 사라지게 되었다. 또한 인터넷 공간의 익명성이라는 특성 때문에 과거와 비교할 수 없는 자유로운 커뮤니케이션의 대표적 공간이 되었다. 한편 광대역 통신망의 발달과 이용자 친화적인 인터페이스의 발달은 네트워크 안에서 이용자들이 콘텐츠의 매개자로서 역할을 할 수 있도록 해주었다. 특히 P2P(peer-to-peer) 기술을 통한 파일 공유가 원활해짐에 따라 급속한 문화콘텐츠의 확산이 이루어졌다(Bakos and Nurminen, 2004).

포털사이트나 온라인 커뮤니티의 게시판은 이용자 간의 의사소통을 가능하게 해주는 공간으로서 인터넷 문화의 중심에 서게 되었다. 자신이 가지고 있는 정보나 자료를 교환하기 위해 게시판이나 자료실을 이용하는 것은 흔하게 발견할 수 있는 행위이다. 게시판에 포스팅된 글 또는 사진, 그림, 동영상과 이에 따라 붙는 댓글 등은 거대한 인터넷 이용자로 이루어진 가상 커뮤니티 구성원들의 대화를 이끄는 텍스트가 되며 이 텍스트가 모여 컨텍스트를 이룬다. 나아가 구성원들 간의 이러한 상호작용을 통해 공통의 관심 차원을 넘어 광범위한 여론을 형성하기도 한다. 여기에 더해 ‘펼칠’을 통한 콘텐츠의 확산은 동일한 콘텐츠의 반복적 재생산이라는 비난에도 불구하고 ‘선택’과 ‘편집’을 통해 쉽게 자신의 생각과 취향을 드러낼 수 있게 도와주었다.

## 2) 자원의 (재)분배 수단으로서의 인터넷

인터넷은 매개라는 강력한 수단을 통해 스스로를 재생산한다. 특히 매개의 비용이 거의 들지 않는다는 특성 때문에 자원의 배포 속도와 범위를 거의 무한대로 확장해왔다. 하지만 인터넷은 그 시스템이 어떻게 디자인되느냐에 따라 상당히 다른 사회적 결과를 초래하기도 한다. 비관론자들은 정보시스템의 구축이 정보자원 소유의 비대칭화에 더욱 나쁜 영향을 미칠 것이라고 예측한다. 즉, 더욱 제한된 소수의 인원이 제한된 정보를 소유하게 될 것이라는 것이다. 반면 낙관론자들은 인터넷이 궁극적으로 자원의 평등한 분배 및 정보민주주의에 기여할 것이라고 기대한다.



이러한 극단적인 두 개의 입장은 앞서 지적한 인터넷의 다기능성과 정보불평등의 다차원성에 기인한다. 인터넷은 검색을 위해서나 혹은 정보를 통합하기 위해서 사용될 수 있으며, 사회적 자본을 축적하기 위해, 혹은 어떤 여가활동을 할지, 어떤 문화 상품을 구매할지 등에 있어서 결정을 돕는데 사용될 수 있다. 그리고 이러한 모든 것들을 이전의 기술들(전화, 팩스 등) 보다 더 유연하고 즉각적으로 가능하게 해준다. 결론적으로 말해서 더 효율적으로 외부세계와 연결할 수 있게 해준다.

하지만 이러한 현상은 온라인상에서 사회적 현전(social presence) 정도에 차이를 낳기도 한다. 같은 기기, 미디어를 가졌다고 하더라도 수많은 기능들을 잘 이해할 수 없다면, 그리고 접속에 성공했다고 하더라도 자신과 비슷한 동류그룹(peer group)을 발견할 방법을 모르거나, 동류그룹이 자신과 마찬가지로 온라인에서 숫적으로 열세인 쪽에 속한다면 사람들은 쉽게 더 이상의 서핑이나 검색을 포기하고 인터넷 창을 닫아버리게 된다.

Reagan(2002)은 단순히 미디어 채택 여부를 결정하는 문제에 있어서조차 이용자의 정보선택 능력과 정보 처리 능력이 중요하다는 점을 지적한다. 여기서 한 걸음 더 나아가 Colby(2001)는 콘텐츠를 생산해낼 능력이 있는 사람과 그렇지 못한 사람들의 간극에 주목하면서 담화 생산 능력(power to produce speech)을 가지지 못하면 단순한 담화의 소비자에 그칠 뿐이라는 점을 강조한다.

이밖에도 특정한 기술적, 사회적 빗장이 정보의 평등한 분배를 가로막을 수 있다. 비싼 유료 프로그램에서만 볼 수 있는 정보나, 자격심사에 의한 가입을 전제로 하는 여러 사이트들은 정보의 가치에 따른 상품성을 강조한다. 물론 다른 종류의 사회적 장벽도 사후적으로 개입될 수 있다. 예를 들어 폐쇄적인 인터넷 커뮤니티는 디지털화되어 원칙적으로 재생산과 유통의 비용이 없는 정보 자체에 인위적인 위계를 만들어낸다.

### 3) 사회적 관계맺기의 수단으로서의 인터넷

인터넷과 사회적 관계에 대한 논의에 있어서는 거의 의견 일치를 이루기가 어렵다. 이는 대부분의 연구가 어느 한 시점에 만들어진 서베이 데이터를 사용하기 때문이다.

어떤 연구는 인터넷에 많은 시간을 보내는 사람들은 가족이나 친구들과의 관계도 더욱 적극적이라는 결과를 보인다. 다른 연구는 이와는 반대의 결과를 나타낸다. 사회적 관계에 적은 시간을 보내는 것이 인터넷에 더 많은 시간을 보내게 되었다는 것이 사실인지, 아니면 그 반대가 사실인지, 인터넷의 사용시간 증가와 사회적 교류의 시간 감소와의 관계 사이에 논리적 관계가 있는지는 아직 불분명 하다. 더욱이 이러한 영향들은 극단적인 경우로 나타나기에 결과를 왜곡할 수 있다. 사람들은 그들의 실제 생활에서 단순하게 인터넷을 사용한다. 거실에서, 부엌에서 보다 많은 기계들이 인터넷에 접속할 수 있게 되었고 사람들은 서로 다른 일상의 행동들을 하면서 가족 구성원들과 더불어 이를 사용한다. 그러므로 가족 내의 소외에 대한 관점은 인터넷의 근본적인 문제가 아닌 가족 내부의 문제라는 사실을 반영할 것이다.

한편 인터넷을 사용함에 따라 어떻게 그들의 삶이 변하는지를 이해하기 위한 연구들에 의하면 인터넷 사용은 어떠한 사람들에게는 사회성을 증진시키는 것과 관계가 있고, 또 다른 사람들에게는 반대로 작용한다는 것이거나 혹은 거의 관계가 없다고 한다. 미국에서의 시간의 흐름에 근거한 몇몇 종단적 연구는 인터넷의 사용이 대인간 커뮤니케이션과 지역사회 참여에 아주 긍정적인 영향을 주지만 외향적이고 내성적인 인성의 특징이 중요한 매개 효과를 발휘한다는 것을 보여준다. 연구자들은 그들의 발견을 ‘빈익빈, 부익부’로 설명한다. 사회적으로 활동적인 사람은 인터넷을 통한 경험을 바탕으로 더욱 활동적이 되어가고, 그렇지 않은 사람들은 그 반대가 되어 간다는 것이다. 기술이 아닌 사람의 본성이 무엇을 어떠한 이유로 사용하는가를 결정한다는 것이다.

영국의 종단적 연구에 따르면, 새로운 인터넷 사용자들은 취미생활을 위해 시간을 적게 사용하며, TV보는 시간을 줄인다고 한다. 여성들에 국한해본다면 새로운 인터넷 사용자들은 보다 더 사회화 작업과, 취미생활에 시간을 보내며, 더 많이 TV를 본다. 이렇듯 영국에서 새로운 인터넷 사용자들이 집 안밖에서 가족과 친구들과 시간을 덜 보낸다는 증거는 없다. 여성들의 경우에는 그러한 행위에 전보다 더 시간을 많이 보내는 것으로 나타났다.

다른 연구자들은 이러한 효과가 인터넷 사용 자체의 결과라기보다는 인터넷의 접근과 동시에 얻어지는 삶의 변화의 결과라고 주장한다. 이전에 논의되었던 사용 유형에 따르면 집을 떠나 직장을 구하기 위해 대학이나 학교를 떠나고, 또 대학을 가기 위해 집을 떠나가는 것은 이 사람들의 사회적 삶이나 인터넷을 사용하는 행태에 있어 변화를 유발한다. 최근에 이러한 논의는 사회연결망과 사회자본에 관한 논의로 발전하고 있다(송경재, 2005).

#### 4) 문화적 (재)생산 도구로서의 인터넷

인터넷은 또한 많은 사람들에게 보다 많은 문화와 접할 기회를 제공하였다. 인터넷 활동의 상당 부분이 문화 향유 및 교류에 의해서 채워지고 있으며 오프라인에서 나타나는 문화취향이 인터넷 활용에 일정한 영향을 미치는 것으로 나타난다(서우석·이호영, 2006). 이러한 현상은 오프라인에서의 문화적 재생산 구조가 온라인에서 일정한 변형을 겪게 되리라는, 다시 말해서 오프라인에서 게이트키퍼였던 문화적 제도와 전문가의 영향력이 상당 부분 해소되고 문화적 사회화의 기제 자체가 수평적인 구조로 바뀌어가기라는 기대와 맞물려있다(이호영, 2008).

뒤에서 다시 살펴보겠지만 초기 인터넷 환경에서 콘텐츠 공급의 상당부분을 차지한 것은 이용자 자신이었다. 인터넷 이용자들이 새로운 문화 향유 환경 속에서 적극적인 모습이 되었던 것에는 다음과 같은 기술적 배경이 존재한다. 우선 최근 몇 년 새 개인컴퓨터의 성능과 인터넷 대역폭의 비약적 향상, 그리고 압축 기술의 발달로 콘텐츠의 생산자이자 배급자, 수용자로서의 개인이라는 새로운 이용자 상이 탄생하였다. 아날로그 방식의 콘텐츠 배급에는 막대한 자본 설비 및 유통망이 필수적이기 때문에 과거에는 배급이 몇 개의 거대 기업에 의해 주도되는 독과점 형태로 이루어져 왔지만 이제 텍스트는 물론이고 음악과 영화같은 대용량 콘텐츠의 배급조차 개인 차원에서 얼마든지 가능해졌기 때문이다.

물론 복제된 콘텐츠가 네트워크를 통해 이용자들 사이에 공유되는 현상은 최근 들어 생겨난 일이 아니다. 다만 초기 인터넷 환경에서는 대역폭이 현저히 협소하고

GUI(Graphic User Interface) 환경이 충분히 안정적이지 못했기에 주로 텍스트 형태의 콘텐츠가 유통되었다. 당시만 해도 저장 및 압축 기술 수준이 낮아 텍스트가 아닌 음성파일이나 동영상 파일의 복제 및 유통은 비경제적이고 비효율적인 측면이 강했기 때문이다. 최근 들어 대용량 파일의 전송, 업로드, 다운로드 등을 통한 문화생산물의 교환행위가 용이해짐에 따라, 또 아날로그 방식으로 제작되었던 콘텐츠들이 속속 디지털 방식으로 다시 제작되면서 인터넷을 통한 문화향유 및 공유가 이용자들 사이에 큰 인기를 끌게 되었다. 저작권 문제를 차치한다면 문화생산물의 디지털화와 네트워크를 통한 공유는 이용자의 문화향유 기회 및 관심 영역을 확대시키는 효과를 가지고 있다(이호영 외, 2005: 112-116).

하지만 이러한 문화 향유 기회의 확대가 문화적 재생산 구조의 기저를 근본적으로 흔드는 것은 아니다. 오프라인에서의 문화자본은 여전히 온라인에서의 문화활동에도 강한 영향력을 행사하는 지배적 변수이며 문화자본을 많이 가진 사람이 온라인에서도 여전히 희소한 자원인 관심과 타인의 시간을 많이 차지할 가능성이 높기 때문이다.

## 제2절 한국 인터넷의 역사와 문화적 지형

### 1. 한국 인터넷의 사회사

미국에서 인터넷 시대의 개막이 개별화되고 파편화된 생활세계에 있어 공동체의 재생을 의미하는 것이었다면 한국에서 그것은 민주화라는 키워드와 떼어놓고 생각할 수 없는 것이다. 인터넷이 잃어버린 공동체로 우리를 데려다 주리라는 미국식의 희망, 그리고 인터넷이 억압 받았던 민주주의와 표현의 자유를 회복시켜 주리라는 한국식의 희망은 개인과 공동체를 대립된 것으로 생각해온 근대적인 시선으로는 일견 모순되어 보인다. 이 두 개의 흐름은 개별 사회가 가지고 있는 특성이 인터넷의 수용에 일정한 영향을 미치고 있음을 보여준다.

<표 2-3> 2000년대 초반까지의 주요 정보통신 정책

	1980년대		1990년대~2000년대 초반	
	1981~1984	1985~1989	1990~1996	1997~2001
Intra spectrum	<b>1982</b> SND 구축(TPC/IP)	<b>1986</b> IP주소 국내최초매정 (123.134.0.0)	<b>1993</b> 행정종합 정보망 개통 <b>1994</b> 상용 ISP 등장  <b>1996</b> ISDN 공중망 구축	<b>1999</b> 인터넷 이용자수 1천만명 돌파  <b>2001</b> 초고속망 구축 세계 1위 <b>2002</b> 초고속 인터넷 가입 1천만 가구 돌파
Service	<b>1982</b> 인터넷 최초 접속  <b>1983</b> 정보검색 서비스 제공  <b>1984</b> 상용전자 우편 서비스 (데이콤)	<b>1985</b> 한글 전자우편 서비스 제공 PC 통신 서비스 개시 (데이콤)  <b>1987</b> PC 뱅킹서비스 개시  <b>1988</b> 사설 게시판 등장 (The First)	<b>1991</b> 주민등록등본 온라인 발급 서비스  <b>1993</b> 국내 최초 웹사이트 개설(cair.kaist.ac.kr)  <b>1994</b> 인터넷 사용서비스 개시	<b>1998</b> 초고속 인터넷 사용서비스(두루넷)  <b>2001</b> 인터넷뱅킹 등록자수 1천만명 돌파 인터넷 내용등급 서비스 개시
Policy	<b>1983</b> 전기통신 기본법 제정	<b>1987</b> 한국 전산원 개원  제1차 국가기간 전산망 기본계획 수립	<b>1993</b> 초고속정보통신 기반 구축 기본계획 수립  <b>1994</b> 정보통신부 발족  <b>1996</b> 제1차 정보화 촉진계획 수립	<b>1999</b> Cyber Korea 21 수립  <b>2001</b> 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제정

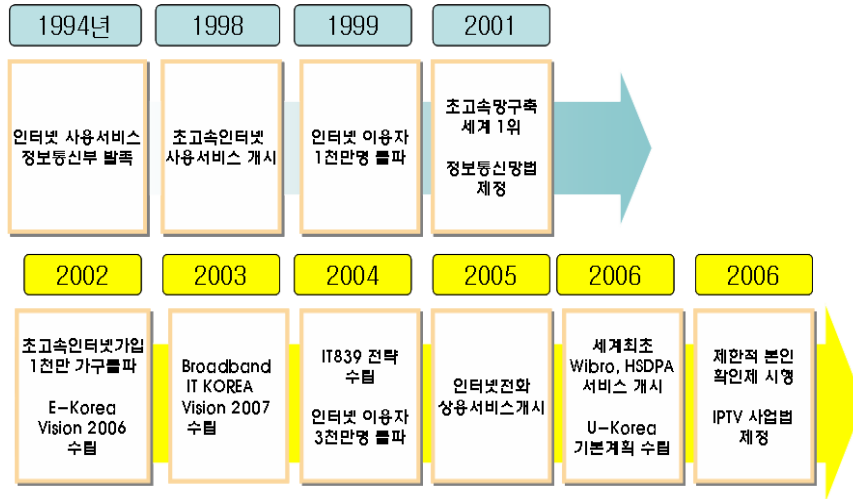
<표 2-3>과 <표 2-4> 그리고 [그림 2-3]이 보여주고 있듯이 한국 정부는 세계 최고 수준의 광대역 통신망 인프라를 전국적으로 구축하는 한편 하이텔 단말기, PC 보급 사업 등을 통해 IT 분야의 선진국으로 도약하는 데 주력했다. 그 결과 2007년

현재 100명 당 광대역통신망 가입자 수 면에서 북구의 몇몇 작은 나라를 제외한다면 최고의 보급률을 달성하였다. 일종의 정보화사회 판 뉴딜 정책이라고 할 수 있는 인터넷 인프라 정책은 앞서 지적한 대로 인터넷의 역할이나 사회문화적 파급효과에 대한 낙관론과 밀접히 연관되어 있었다(존스, 2002: 30). 그러나 정보고속도로(Gore, 1991)는 단순히 A지점에서 B지점으로 가는 가장 빠른 길을 의미하는 것만은 아니었다. 인터넷이 사회에 스며들기 위해서는 인프라 이외에도 서비스, 접속, 참여, 유대, 조직 등이 필요했기 때문이다.

<표 2-4> 2001년~2007년 사이의 주요 정보통신 정책

	2002~2003	2004	2005	2006	2007
Intra spectrum	초고속 인터넷 가입 1천만 가구 돌파  초고속 인터넷 보급 세계 1위	인터넷 이용자수 3천만명 돌파  BcN 시범사업 추진	ITU 디지털기회지수(DOI) 세계1위 Wibro 국제표준 제정(IEEE)	ITU 디지털기회지수(DOI) 세계1위 FTTH(대내광케이블) 서비스 개시	ITU 디지털기회지수(DOI) 세계1위 2001
Service	한국게임시장규모 3조원 돌파  국가종합전자조달 서비스 개시  무선랜 서비스 (넷스팟)	전자상거래 총 규모 300조원 돌파  홈네트워크 서비스 개시	인터넷전화(VoIP) 사용서비스 개시  모바일 전자입찰 서비스 개시	세계최초 Wibro, HSDPA 서비스 개시	
Policy	전자정부 (egov.go.kr)공식 출범  인터넷중독예방 상담센터 개설  Broadbank IT KOREA Vision 2007 수립(2003)	IT 839 전략 수립  광대역통합망 (BcN) 구축 기본 계획 수립	인터넷 민원인 실명확인제 실시	U-Korea 기본계획 수립	제한적 본인확인제 시행  인터넷멀티미디어 방송(IPTV)사업법 제정

[그림 2-3] 정부가 주도한 한국 인터넷 발전의 역사



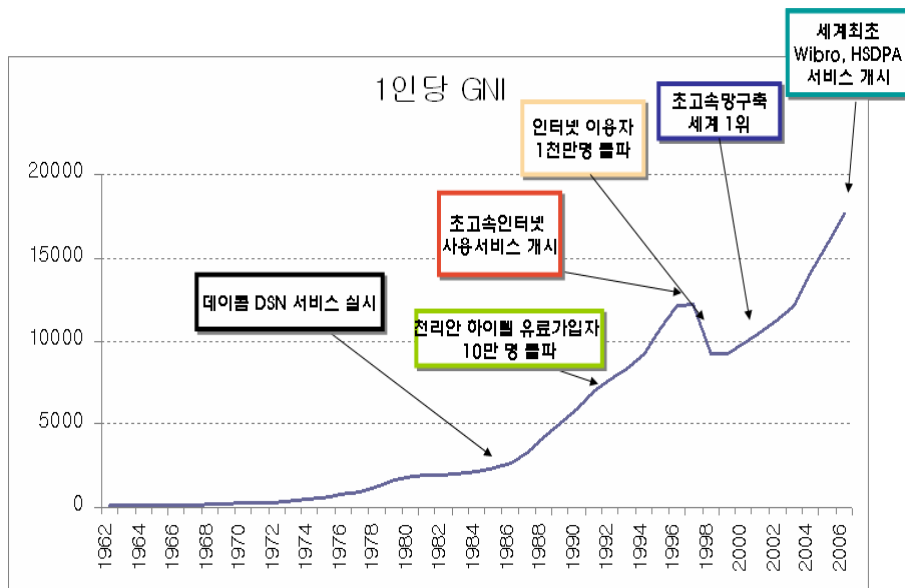
한국의 경우 2000년까지 인터넷은 PC통신이 주도하였는데 PC통신 시대의 온라인 커뮤니티들은 제한적 유저들에 의해 유지되었으며 정체성이 분명했다. 이를 통해 현재와 같은 게시판 문화가 탄생했다고 말할 수 있다.<sup>12)</sup> PC통신을 통해 한국 인터넷은 이메일과 게시판을 두 축으로 하는 커뮤니케이션 형태를 발전시켰다. 천리안이나 하이텔의 동호회가 인터넷 문화를 주도하던 시기는 초고속인터넷의 상용화가 이루어지기 이전이었기 때문에 전자게시판(Electronic Bulletin Board)을 기반으로 한 텍스트 위주였으며 전화요금 부담이나 연결의 불안정성으로 인해 가입자 수도 많지 않았다. 이 때문에 초기의 온라인 커뮤니티는 소통의 양과 질 면에서 제약이 많았다. 사진과 동영상 등을 게시하고 채팅도 가능한 지금과 같은 형태의 카페형 온라인 커뮤니티가 형성된 것은 인터넷의 대중적 보급과 광대역화가 시작된 2000년 이후 부터라고 할 수 있다. 이후 이러한 형태의 커뮤니티들은 문화, 교육, 예술, 취미, 학술, 정치 등의 다양한 주제를 중심으로 많은 회원들을 확보하게 되었다.<sup>13)</sup>

12) 셔키의 방식으로 말하자면 사이버세계의 도시화 이전이라고 할 수 있다.

13) 혹자는 PC통신 시대의 온라인커뮤니티들은 실명에 바탕을 두고 이타성이

2000년을 기점으로 PC 통신 시대가 막을 내리고 급속히 월드와이드웹 기반으로 넘어가게 되면서 인터넷의 사회적 개방성이 급속히 증가하였다. 이용자 역시 폭발적으로 증가했는데 이에 따라 앞서 언급한 일종의 도시화 현상이 발생하였다. 또한 [그림 2-4]와 <표 2-5>가 보여주듯이 온라인과 오프라인의 연동과 동조화 속도가 눈에 띄게 빨라지고 그 사회적 영향력 역시 커졌다. 2000년까지는 Y2K나 악성 바이러스, 스팸메일 등 인터넷 그 자체의 문제가 주된 기사거리였다면 2000년 이후에는 인터넷이 그 문제를 발생시킨 사례보다 인터넷으로 인해 사회적 이슈가 확산되고 파장이 커져서 생긴 문제들이 관심을 끌었다.

[그림 2-4] 인터넷의 일상화 과정



강했으며 정체성 또한 분명했었는데 오히려 월드와이드웹 기반으로 넘어가면서 토의의 수준이 낮아졌고 이기적인 매체로 바뀌어 버렸다고 지적한다(윤성이/윤영민 대담 중 윤성이, 조선일보, 2006. 6. 2).

[http://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2006/06/09/2006060970142.html](http://www.chosun.com/site/data/html_dir/2006/06/09/2006060970142.html)

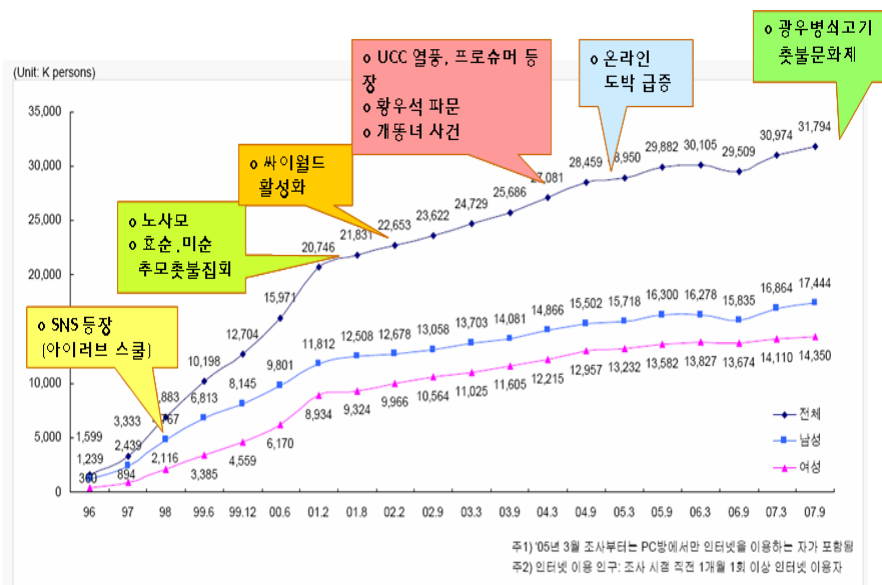


<표 2-5> 오프라인/온라인의 주요 사건들

	Off-line	On-line
정치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 노무현 대통령당선(2002)</li> <li>• 이명박 대통령 당선(2007)</li> <li>• 대규모 촛불집회</li> <li>-효순·미선 추모촛불집회(2002)</li> <li>-대통령 탄핵반대 촛불집회(2004)</li> <li>-광우병쇠고기 촛불집회(2008)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대선·총선에서의 인터넷의 영향 확대</li> <li>-‘노사모’(2002)와 같은 자발적 온라인 시민단체의 영향력이 증대됨</li> <li>• 효순·미선 추모촛불집회(2002)</li> <li>-효순·미선이 사건이 인터넷 각종게시판을 통해 알려지면서 반미여론이 크게 형성됨</li> <li>• 광우병쇠고기 촛불문화제(2008)</li> <li>-온라인 동호회를 중심으로 온/오프 촛불문화제운동 확산</li> </ul>
경제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 금융실명제 전격 실시(1993)</li> <li>• 삼성과 소액주주운동(1994)</li> <li>• OECD 가입(1996)</li> <li>• IMF 통치시대(1997)</li> <li>• 펀드 열풍(2005~2007)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전자상거래 활성화</li> <li>-전자공인인증서 등장</li> <li>• 블로그나 미니홈피를 통한 마케팅</li> <li>-영화 ‘트랜스포머’, ‘디워’ 등은 카페, UCC 등의 노출을 통해 마케팅을 실시함</li> <li>• ‘오픈마켓’ 성공(2007)</li> </ul>
사회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2002 월드컵 4강, 붉은악마 대 규모 거리 응원(2002)</li> <li>• ‘바다이야기’ 도박 및 각종 사행성게임 열풍(2006)</li> <li>-‘온도형 외톨이’, ‘페인’ 등의 사회적 문제 발생</li> <li>• 황우석 파문(2005)</li> <li>• 태안 유조선 기름 유출(2007)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SNS 등장</li> <li>-‘아이러브스쿨’(1999), 싸이월드(2003)</li> <li>• ‘개똥녀’ 사건(2005)</li> <li>• ‘제한적 본인 확인제’ 실시</li> <li>-하루 평균 방문자수가 10만 명 이상인 인터넷 포털 사이트와 언론사 사이트 등의 게시판에 이용자가 글을 올리려면 서비스 사업자가 실시하는 본인 확인 절차를 거치도록 의무화하는 제도. (익명성을 이용한 언어폭력, 명예훼손, 허위사실 유포 등과 같은 범죄행위 방지 위함)</li> <li>• 온라인 도박 급증(2006~)</li> <li>-‘바다이야기’사건이후로 강력한 오프라인 도박 단속으로 인해 온라인도박 수요 급증</li> <li>• 김선일씨 피랍사건 동영상 유출(2004)</li> <li>• 황우석 파문(2005)</li> <li>-젊은 과학도들이 ‘브릭’(BRIC)사이트를 통해 황우석 교수팀의 2005년&lt;사이언스&gt; 논문 내용의 실증적 검증을 주도함</li> <li>• 인터넷 개인정보유출</li> <li>-리니지(2006), 옥션(2008), 하나로(2008) 등</li> </ul>
문화/언론	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신문의 위상변화</li> <li>• 일본 대중문화 수입개방(1998)</li> <li>• 한류 열풍</li> <li>-온사마 열풍(2004)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘포털’의 의제설정 영향력 강조</li> <li>• 팬픽, 인터넷 소설 등장(2004)</li> <li>• UCC 열풍, 프로수머 등장(2005~)</li> <li>-이에 지적재산권, 인격권 등의 문제 등장(아직까지 법적규제 미흡)</li> <li>• 조·중·동 불매운동(2008)</li> <li>-온라인동호회를 중심으로 광고내리기 항의전화 및 메일보내기</li> <li>-한겨레·경향신문 광고모금 운동이 온라인 동호회를 중심으로 활발히 진행되었음</li> </ul>

온라인에서 사회적 이슈의 파급력과 파급 속도의 파괴력으로 인해 한국 인터넷은 자주 외국 언론의 주목을 받기도 했다. 한국 사회에서도 지난 10여 년간 인터넷을 매개로 한 여러 사건들이 등장하여 세상을 떠들썩하게 했다. 그러나 한국 인터넷 문화의 특수성은 한국 현대사와 떼어 생각하기 어렵다.

[그림 2-5] 인터넷 관련 주요 사건



한국이 지난 50여 년간 지구상의 그 어느 사회보다도 크고 근본적인 변화를 겪어 왔다는 점에는 대부분의 국내외 학자들이 동의하고 있다. 하지만 그것이 한국인들의 심상에 미친 영향에 대해서는 그리 많은 연구가 이루어지지 않고 있다. 우선 집합적 경험으로서의 한국 전쟁은 ‘개인에 우선하는 국가’라는 관념을 확실하게 심어놓았다. 서구에서 부르주아가 만들어냈던 개인의 취향이나 라이프스타일, 그리고 동의에 입각한 헤게모니 등이 발전할 계기가 만들어지지 않은 상태에서, 전쟁은 동원과 단결, 동질성 등을 중요한 사회통합의 기제로 삼게 했다.

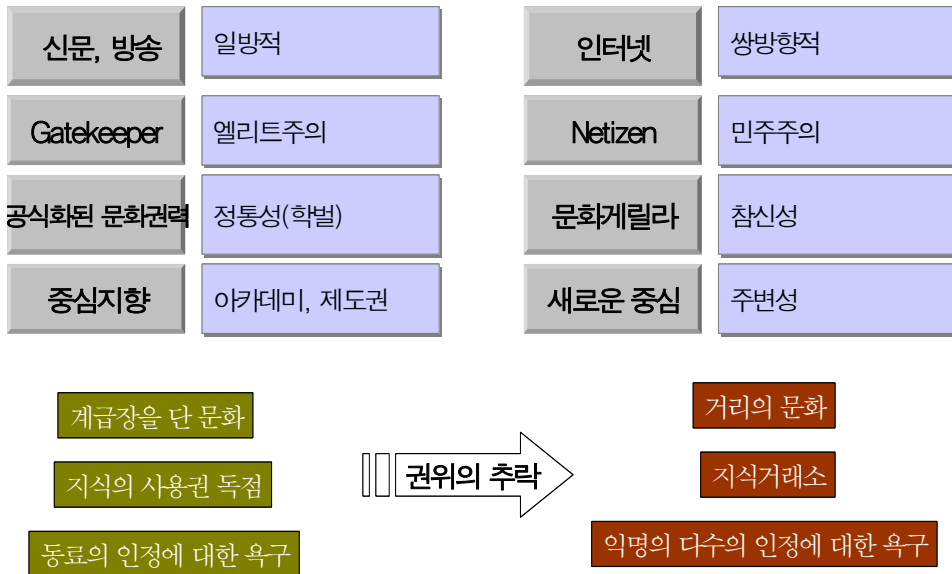
전쟁 후에 비로소 시작된 한국의 산업화/근대화가 군사독재에 의해 추동되었다는 것 역시 이런 경향을 강화했다. 전쟁과 군사독재가 만들어놓은 이데올로기적 지형에서 상시적인 ‘광장’은 소멸하였고 시민들은 4.19나 80년 5월, 87년처럼 잠시 열리는 광장의 이미지를 갖게 된 것이다. 아주 많은 논의들이 믿을 수 있는 사람들끼리 만나는 ‘밀실’에서 진행되면서 제도화된 공론장이라고 할 수 있는 언론에 대한 뿌리 깊은 불신이 싹트게 되었다. 물론 '87년 민주화 운동 이래로 언론은 다변화되고 언론사에 대한 신뢰도 상당 부분 회복되었지만 기본적으로 주요 언론이 지배권력과 유착해있다는 의식이 팽배한 사회에서 공식적인 언론사를 통해 자신의 이해가 대변되고 있다고 믿는 사람은 일부에 불과했다. 인터넷이 열어 놓은 공론장은 이러한 표현의 자유의 공백에 대한 대안이자 비주류를 대변하는 새로운 언론으로서 환영을 받았다. 대중들이 지배적 가치를 자신의 것으로 내면화하거나 혹은 소극적인 동조를 하게 만드는 것이 상대적으로 쉬웠던 구매체의 일방적 전달방식이 더 이상 쉽게 통하지 않게 된 것이다.

다른 한편 디시인사이드가 보여주었듯이 온라인상에서 가치가 전복되고 위계가 허물어지는 모습에 수많은 사람들이 열광한 이유는 일상생활의 삶이 견고한 위계구조 속에서 짓눌리고 있었기 때문이었다. 이러한 현상들은 결국 인터넷이라는 매체가 한국 사회의 기존 문화와 만날 때 네티즌들이 그것을 어떻게 해석했는가를 잘 보여주는 사례라고 할 수 있다. 이들은 ‘인터넷은 이러저러한 공간이다’ 혹은 ‘이러저러한 공간이어야 한다’는 가정을 때로는 의도적으로 그리고 때로는 비의도적으로 깨뜨리면서 새로운 공간의 논리를 만들어나갔다. 많은 한계에도 불구하고 자칭 문화계릴라들이 주류세력들이 만들어 놓은 판 속에 들어가지 않고, 그 제도를 우회하면서 새로운 정보생산의 거점을 만들어간 것은 일종의 정보 민주화로 가는 새로운 가능성을 보여준 사례다. 미국의 60년대를 풍미했던 문화적 진보주의와 마찬가지로 이들의 시도는 주류의 안일함과 무반성, 그리고 자기만족적 태도에 대한 반격이었던 셈이다.

미국이나 유럽 등지에서는 인터넷이 주로 공적 활동과 시민 참여의 수단으로 사용된 데 비해 특히 한국에서는 인터넷으로 동호회나 소규모 모임들을 만들어서 서로의

관심분야나 정보를 공유하고 취미활동을 함께하는 커뮤니티 활동이나 개인홈페이지 용도로 더 많이 사용되었다. 이 과정은 거대담론의 위력이 소멸하고 작고 소소한 것의 의미가 부상하는 계기가 되기도 했다. 특히 집단과 소속을 우선시 하던 가치관이 급속히 붕괴하면서 나 자신과 스스로의 욕망에 더 많은 강조가 두어지게 되었다. 이와 함께 인터넷 이용자들이 적극적으로 영화평이나 시사문제 등에 관한 정보를 찾아가면서, 그리고 자신이 찾은 정보에 대해 나름의 해석을 덧붙이거나 다른 사람의 해석을 참조하는 과정에서 당연하다고 생각해온 지식이나 정보가 비판의 대상이 되기도 하고 기성의 권위가 무너지기도 했다.

[그림 2-6] 인터넷의 등장과 주류문화의 위기



이는 푸코가 말했던 ‘예속되어 있던 지식의 반란(insurrection of subjugated knowledge)’과 일맥상통하는 점이 있다(Gordon, 1993: 114-5).<sup>14)</sup> 푸코에게 있어서 예속된

14) 물론 인터넷상에서 떠도는 정보와 체계적인 지식은 구별되어야 할 것이다. 정보와 지식의 구별. 또 지식정보사회에 관한 논의는 다음의 책, 특히 서론을 참조하라.

지식이란 기능주의에서 요구하는 일관성이나 이론이라면 으레 갖추어야 한다고 생각했던 형식주의 때문에 감추어져왔던 역사적 사실에 관한 지식이며 동시에 사회적으로 인정된 지식의 테두리로부터 제외되어 있던 ‘지식외적 지식’이다. 그는 이 예속된 지식의 반란은, 보편적이라고 인정받은 지식과 과학이 쌓아놓은 지식의 위계질서로부터 배제되어 왔던 주변적인 지식들이 주목을 받으면서 이루어졌다고 주장한다. 요컨대 지식 생산의 거점이 다원화되고 제도권에서 생산된 지식이 상대화되는 과정은 주류의 문화적 권위의 추락과 궤를 같이 하고 있다.

지난 10년 동안 한국 사회에서는 대체로 노동시간이 감축되고 개인의 가처분소득이 증대하는 가운데 여가에 대한 관심이 높아져왔다. 서구 사회의 경험에 비추어 보면 이른바 ‘풍요한 사회(affluent society)’로의 이전 과정에서 문화적으로는 ‘하위문화’가 급증하게 된다. 그런데 우리 사회는 우연히도 이 기간 중 인터넷이 급속도로 보급되면서 이미 존재했던 하위문화, 또 새로 나타나는 하위문화가 온라인의 수면 위로 떠오르는 특수한 경험을 하게 된 것이다. 물론 인터넷과 이러한 하위문화나 비주류와의 결합은 인터넷 사용 인구가 늘어나고 다른 모든 미디어의 역사가 보여주듯이 자신들의 욕망이나 즐거움을 채우기 위해 기술을 왜곡하는 사람들이 생겨나면서 조금씩 그 영향력을 상실해갔다.

인터넷의 초기 컨피규레이션에 적극적으로 관여했던 이들이 인터넷 공간 안으로 자신의 활동을 한정하고 게시글을 쓰고 댓글을 쓰는 단계에 머물렀을 때까지 이들은 최소한 오프라인에서는 존재하지 않는 것과 다름없었고 사회적으로 별 영향력이 없었다. 하지만 인터넷 사용자가 늘어나고 이들끼리의 상호작용의 빈도와 강도가 높아지면서 중요한 이슈에 대한 동조화 및 오프라인에서의 행동으로 옮기는 일 등이 쉽게 이루어지게 되었다. 앞서 지적한 것처럼 인터넷의 데이터베이스 기능은 단순히 개인의 정체성을 기록하고 보존하고 네트워킹하는 데 머무르지 않는다. 온라인의 네트워크는 쉽게 오프라인으로 넘어온다. 이처럼 온라인에서의 카운터-헤게모니적

---

서이중 (2001), 『지식정보사회의 이론과 실제』, 서울대학교 출판부.

(counter-hegemonic)인 집합적 의미 생산의 과정은 열성적이며 자발적으로 반응하는 사회적 세력을 한국 사회에 등장시켰다. 뒤 이은 장들에서 다루어지게 될 촛불집회 등은 이런 현상을 단적으로 보여주는 사례다.

## 2. 한국 인터넷 장의 구조적 특성

한국 인터넷 장의 구조적 특성으로는 세 가지를 꼽을 수 있다. 첫째, 인터넷에 대한 생활세계의 의존도가 심해짐에 따라 생활세계가 인터넷에 끼치는 영향력 또한 증대되고 있다. 사람들은 오프라인에서 사회화된 채로 온라인에 접속하며 자신의 사회연결망과 정치적 성향, 문화적 취향, 경제적 동기 등을 의식, 무의식적으로 온라인에 옮기고 있다. 하지만 이 과정이 오프라인에서의 권력 관계와 분배 구조를 비례적으로 온라인에 옮겨오는 것이 아니기 때문에 상당한 정도의 사회 갈등이 빚어지고 있다. 이러한 갈등은 외부의 개입을 통해 손쉽게 해소되기 보다는 인터넷 공간 안에서 신뢰할 만한 중재자가 만들어지고 이들의 역할이 커지면서 해결될 것으로 보인다.

둘째, 억압되었던 집단적 기억 및 사회적 무의식이 가시화되기 시작하면서 강제적 원리에 의존하지 않는 집합적 세력이 등장하고 있다. 앞서 살펴본 것처럼 도입기의 한국 인터넷은 오프라인에서 스스로의 존재 가치를 충분히 구현할 수 없고 자신을 포함하는 사안에 대해 중요한 의사결정의 당사자가 될 수 없지만 충분히 교육받았고 많은 문화자본을 획득한 사람들에 의해 주도되었다. 주류 문화에 대한 풍자와 개인성을 억압해온 지나친 의례들, 허식들을 웃음거리로 만드는 것은 인터넷 문화의 주요코드가 되었다. 또한 오프라인에서라면 불가능했을 여러 커뮤니케이션 수단을 통해 과학적 오류를 시정하거나 정치적 청원을 하는 이들도 늘어났다. 이들의 존재는 인터넷 공간에서 때론 스타로 때론 대중으로 나타나지만 궁극적으로는 자발성에 기초한, 느슨한 웹 공동체에 상주하면서 결정적인 순간에 광장을 전유하고자 하는 특성을 지닌다.

인터넷의 쌍방향성은 기존 미디어처럼 수용자를 수동적인 관객으로 설정하지 않고 수용자를 적극적인 구경꾼이자 작가로 초대한다. 산업사회의 아날로그적인 문화생산

물은 지식인으로 상징되는 소수계층만이 생산하고 출판사, 배급사 등이 소비자에게 전달하는 형태를 취하고 있었다(이호영 외, 2005). 하지만 인터넷에서는 이런 수직적 구조가 부분적으로나마 와해되고 최소한 유통에 있어서의 민주주의가 실현된다. 물론 개인이 만들어내는 문화생산물은 엄격한 검증을 거치지 않기 때문에 규모나 완성도 면에서 전문가의 그것에 비해 뒤질 수 있지만 제도권의 문법을 따르지 않아도 된다는 점 때문에 보다 재기발랄하고 즉각적인 표현이 가능하며 이에 대한 수용자들의 반응 역시 즉각적일 수 있다.

셋째, 반복가능한 네트워크 관계의 비추얼화를 통해 새로운 집단을 형성해가고 있으며, 오프라인의 관계는 지속되긴 하지만 약화되는 모습을 보이고 있다. 산업화 시절 주된 충성의 대상이었던 가족, 동창, 직장 동료 등과의 유대가 약해지는 대신 함께 몰입과 공감을 할 대상들과의 네트워킹이 빈번해지고 있다. 인터넷 카페는 이러한 현상의 좋은 예다. 또 다른 예로는 팬덤현상이 각계각층으로 퍼지는 것을 들 수 있다. 팬덤은 이제 연예인이나 대중 스타를 넘어서서 일반인에 대한 것으로까지 확장되고 있다. 유명해지기, 주인공 되기, 붐업 등은 팬덤현상의 일종이라고 볼 수 있는데 그 대표적인 사례로는 얼짱 신드롬과 같이 온라인에서 유명인 만들기, 합성/패러디 등을 통해 신성한 것을 일상화하기, 성 역할 바꾸기, 고급과 저급 등의 경계 부수기 등이 있다. 이는 일종의 사회적 크로스오버 현상으로 팬들은 유명인 그 자체에 집중하기보다는 유명인을 매개로 얻는 즐거움과 공감해줄 친구를 찾고 있는 것으로 생각된다. 여기서 매개자의 영향력이 막대해지는데 인터넷은 누가 썼는지가 중요하지 않고 누가 올렸는가가 중요한 새로운 의미의 기록자의 시대를 열고 있는 것으로 보인다.

넷째, 포털에 의한 웹의 집중화를 들 수 있다. 사실 처음 한국 사회에 인터넷이 도입되었을 때는 기술적 의미에서 인터넷에 대한 정의는 존재했지만 사회문화적 의미에서 인터넷이 과연 무엇인지는 이용자 자신들도 잘 이해하고 있지 못했다. 인터넷의 문법을 새롭게 만들어간 것은 이용자였다. 처음에는 유·무료의 형태로 도메인을 취득한 개인, 동호회, 사회단체 등이 홈페이지를 구축하여 BBS 형태의 자유게시판을

운영한 것이 그 시작이었다. 하지만 html 방식의 홈페이지 운영은 비용과 시간이 많이 들기 때문에 지속적인 업데이트가 어렵고 조금만 관리를 소홀히 하면 방문자 수가 줄어들어 유명사이트가 된다는 단점이 있었다. 포털 사이트가 인터넷의 중심으로 부상하게 된 데에는 이메일, 개인 홈페이지, 커뮤니티, 블로그 등 개인 공간을 무료로 제공한 것 이외에도 뉴스 기사 등 게시글에 자유롭게 댓글을 달 수 있게 한 점이 주효했다. 점점 더 많은 사람들이 인터넷에 자신의 흔적을 남기게 됨에 따라 활발한 상호작용이 일어나게 되고 네트워크 효과가 발생하게 되었다.

### 제3절 일본의 인터넷 문화 : 특성, 환경, 한국과의 대비

이 절에서는 본 프로젝트의 주제에 대한 다각적인 이해를 위해 일본의 인터넷을 사례로 삼아 인터넷 문화의 사회적 형성이라는 시각에서 접근하고자 한다. 인터넷 및 인터넷 문화는 무엇보다도 기술적 발명과 혁신을 통해 세계적으로 확산되어 왔다. 하지만 지역과 사회에 따라 구체적인 발전양상과 내용은 달라질 수 있다. 기술적 요인 외에도 역사와 전통, 사회문화에 이르는 각 차원의 요인들이 작용하여 다양한 변이가 발생할 수 있는 것이다.

이 글에서는 인터넷이 발달해온 역사의 단계구분을 바탕으로, 한 사회의 인터넷 문화는 이른바 ‘초기화’ 과정을 거치는 일정 시기 동안에 기본적인 특성이 형성된다는 관점 아래, 다음과 같은 세 가지 차원에서 일본의 인터넷 문화에 접근하였다.

- 1) 정보통신 인프라 구축과정의 경과와 특성
- 2) 인터넷을 둘러싼 미디어환경
- 3) 일본의 사회환경과 인터넷 문화

이상과 같은 시각을 전제로 이 글에서 주로 다루어질 내용은 다음과 같다.

첫째, 일본에 인터넷이 도입된 이후 인프라 구축의 진전양상에 대해 역사적으로 추적하고 그 특성을 추출한다.



둘째, 일본의 독특한 미디어환경과 그 속에서의 인터넷의 위상을 살펴본다.

셋째, 일본의 인터넷 문화의 특성은, 인터넷 도입 이전부터 축적되어온 전체 사회 환경 속에서 일정한 시기를 거치면서 형성되었다는 관점 아래, 사회환경과의 관련성을 ‘영역’별로 검토한다.

끝으로 이상과 같은 일본 인터넷 문화의 특성과 환경을 한국과 대비하여 살펴보면서 앞으로의 과제에 대해 언급하고자 한다.

## 1. 비교연구 및 일본 사례 연구의 의의

### 가. 비교 연구의 필요성

한국의 경우 인터넷의 영향력은 실로 주목할 만하다. 상대적으로 좁은 국토와 적지 않은 인구, 세계적으로 손꼽는 도시화 수준 및 도시인구집중을 역시 세계적으로 유례가 드문 교육열과 그 바탕 위에 급성장한 가구당 PC보유율 및 인터넷접속율, 또 이 같은 기반 위에 가능했던 90년대 후반 이후의 ‘PC방’의 대대적 확산 및 초고속통신망의 급속한 보급 등의 덕택으로 거의 전 국민적 차원에서의 보편적 접근(universal access)이 가능해졌다고 말할 수 있을 정도로 인터넷이 대중화, 일상화되었다.

그러나 한국의 인터넷 문화에 대한 고찰은 수량화 가능한 영역에 그치지 않고 질적인 영역으로 확장될 필요가 있다. 인터넷을 핵심으로 하는 온라인공간 및 컴퓨터를 매개로 한 의사소통(computer mediated communication : CMC)이 수차례에 걸쳐 전 세계의 주목을 끌만큼 지속적 대규모 집단행동을 가능케 하는 기반이자 지렛대로 작동한다거나, 조그만 도시국가도 아닌, 무역규모 세계 10위권에 이르는 나라의 정치권력을 교체하거나 혹은 종종 정치권력을 뒤흔들 정도의 폭발적인 위력을 발휘하는 경우는 지금까지의 인터넷의 역사 속에서도 쉽게 찾아보기 힘들다. 더군다나 이러한 사례가 한 나라에 집중되어 표출된 경우는 유례가 없는 것이다. 따라서 이러한 현상을 목도하며 찬탄을 느끼건, 불안감을 느끼건 주관적인 감상의 향방을 떠나서 그 원인과 배경에 대한 객관적인 이해와 분석이 요구되는 것이다.

또한 이러한 현상에 대한 접근을 위해서는 연례적인 통계조사 및 국가별 수치 대비만으로 충분하지 않으며, 질적인 분석을 결합할 필요가 있다. 사실 정보사회에 내재된 명암과 관련된 이론적 논의들은, 현재의 인터넷의 원조격인 미국의 경험과 통찰 등을 기반으로 이미 총론 및 각론에 걸쳐 전개된 바 있다. 일찍이 1960년대부터, 또는 늦어도 90년대까지 정보사회에 대해 낙관과 비관, 산업사회와의 단절, 연속 여부를 논의하는 거시적 담론들, 가상공동체의 성격에 관련된 논의, 정보조작 및 사이버범죄 관련 논의, 관리/감시/보안기능의 양면성, 정보격차의 문제, 이모티콘을 비롯한 새로운 표현형식에 대한 주목, 디지털콘텐츠와 저작권의 문제, 전자정부 시스템, 전자투표 및 직접민주주의적 전망까지 포괄하는 전자민주주의의 단계적 발전에 관한 구상 등에 대한 이론적 논의가 적지않이 진전되었다(Bell, 1973; Masuda, 1981; Poster, 1990; 쉘러, 1990; 웹스터, 1997; Reingold, 1993; Beniger, 1987; 라이언, 1994; 권태환·조형제·한상진 편, 2000 등). 이러한 논의들은 앞으로도 정보사회의 제 현상을 이해하고 분석하는데 필수적인 도구가 될 것이다. 하지만 초고속통신망을 기반으로 인터넷이 삶의 전 영역에서 일상화, 대중화되어 생활문화를 이룰 정도의 양적, 질적 발전을 이룬 한국의 사례는 고전적 논의의 부분적 총합만으로는 정리해낼 수 없다. 그만큼 한국의 사례는 현재로서는 유별나고, 또 독보적인 것이다. 이런 맥락에서 한국의 인터넷 문화의 특성에 대한 연구 과제가 대두되었으나 아직 이 분야에 있어서는 표준적인 방법론이 확립되어 있는 것은 아니며, 직접적인 역할모델이 될만한 타국의 사례가 있다고 보기도 힘들다.<sup>15)</sup>

이러한 사정은 연구의 장애가 될 수도 있으나 역으로 발전의 동력이 될 수도 있다. 여기서는 인터넷 문화에 대한 연구를 발전시킬 실마리를 일단 두 방향으로 잡아볼

---

15) 예컨대 2008년 상반기의 ‘촛불집회’ 참가자의 성격 분석을 위해 네그리와 하트(2008)의 다중(多衆) 개념을 적용하는 것만으로는 불충분하다. 개인, 대중, 시민, 계급 등 사회과학의 기본개념 및 관련된 현대적 용어들(가령 참여군중[라인골드, 2003] 등)을 다시 고찰하면서 한국의 역사적 맥락과 사회적 특성을 충분히 고려하여 필요하다면 적절한 개념을 창안해낼 필요가 있다.

수 있을 것이다. 첫째는, 세계적으로 유례가 없는 한국의 인터넷 문화에 대한 내면적 이해를 심화하고, 여러 각도와 차원에서 경험적 사례연구를 시도하면서 중요한 시사점들을 정리하고 이론화의 기초를 마련하는 것이다. 둘째는, 타국의 사례 연구를 통해 한국 인터넷 문화의 구체적인 특성을 이해하고 방법론적 시사점을 얻는 것이다. 그리고 이를 위해서는 복수의 사례에 기반한 체계적인 비교연구가 필요하다. 당연히 이 두가지는 상호보완적이며, 연구결과의 지속적인 피드백을 통해 상승효과를 낼 수 있을 것이다. 다만, 본 과제에 할당된 시간적 여유 및 연구역량의 제약상, 국가간 인터넷 문화에 관한 본격적인 비교 연구는 차후의 과제가 될 것이다. 여기서는 시험적인 시도로 일본 사례를 탐색하며, 한국의 인터넷 문화의 특성에 대한 시사점을 간접적으로 도출하고, 향후의 비교연구의 계기를 마련하는 예비적인 작업에 한정하고자 한다.

#### 나. 일본 사례 연구의 의의

왜 일본인가? 이에 대해 우선 답하자면, 한국의 인터넷 문화의 특성을 이해하기 위해 당연히 일본에 한정하거나 일본을 우선시할 결정적인 이유는 없다. 비교연구가 유의미한 대상의 수는 일정한 수 이상 확보될수록 바람직하다. 다만 한국 인터넷 문화의 특성을 조감하고, 차후의 본격적인 비교연구를 전망하는 발판으로서 타국의 사례연구 및 시사점을 본 과제의 제2장 제3절에 위치시켰다는 것, 그리고 반드시 일본일 필요는 없으나 적어도 일본은 몇가지 면에서 참조할만한 대상이라는 것을 짚어두도록 하자.

##### 1) 일본의 IT 역량과 관련하여

언제부터인가 일본의 정보화 수준은 ‘후진적’이다. 적어도 ‘선진적’이지 못하다는 이미지가 지배적으로 되었다. 그러나 이러한 인식에는 사실과 편견이 뒤섞여 있으며, 객관적인 인식을 위해서는 정보화의 구체적인 분야별 또 시기별로 구분하여 파악할 필요가 있다.

지금 한국에서는 정보화라고 하면 언제 어디서나 PC로 초고속통신망을 통해 인터넷을 활용할 수 있는 ‘인터넷 이용’의 편의성이라는 측면을 우선적으로 떠올릴 것이다. 그렇다면 구체적인 통계수치를 열거할 필요도 없이, 일본뿐 아니라 지구상의 어

느 나라도 현재로서는 종합적인 면에서 한국을 능가할 나라는 찾아보기 힘들다고 답할 수 있다. 일본이 후진적이라기보다는 한국이 선진적인 것이다.

그러나 이러한 직접적 나라별 대비의 관점이 아니라 일본이 전개해온 정보화 내부의 불균등성에 초점을 맞추어 살펴보는 접근도 가능하다. 왜냐하면, 일본은 정보화의 면에서 상당한 전통과 역량을 갖추고 있는 나라이기 때문이다.

우선, 상징적인 차원의 것이긴 하지만 ‘정보화(情報化)’라는 용어 자체가 1960년대 후반, 일본에서 기원되었다는 점을 들 수 있다.<sup>16)</sup> 이는 다른 차원의 것이긴 하였지만, 정보화에 관한 일본사회의 관심을 반영한 것이었다.

또한 컴퓨터를 작동시키는데 있어서 하드웨어의 핵심인 CPU와, 소프트웨어의 핵심인 OS 개발에 있어서도 일본은 상당한 기술력을 갖추고 있었다. OS의 경우, 특히 Tron의 경우는 미국이 그 기술력에 위협을 느낄 정도였고, 마침내 1980년대말~90년대 초 슈퍼301조를 발동하여 압살하다시피 하였다.<sup>17)</sup> 현재도 Tron의 PC용 OS (1B/V3 → B-Tron → 超漢字)의 경우, MS의 윈도 계열보다 훨씬 적은 자원을 요구하면서도 GUI환경 및 멀티태스킹작업을 원활하게 수행하며, 동아시아국가의 한자 표기 및 다국어처리능력에서 압도적으로 우위에 있다.<sup>18)</sup> 다만, 슈퍼301조 이후 Tron은 미국과의 마찰을 피하기 위해 주로 산업용기기나 자동판매기 등의 OS로 개발되어갔고, PC용 OS로의 개발은 지체된 나머지 일본 내의 PC용 OS시장 자체도 윈도 중심(일부 리눅스 및 맥킨토시계열 사용)으로 굳어졌다.<sup>19)</sup> CPU의 경우는 최근까지

16) 1960년대 이래의 일본의 ‘정보사회’론의 이론적 계보에 대해 체계적으로 정리해 놓은 것으로는 美ノ谷和成(1991) 참조.

17) 아마도 순수한 기술적 경쟁을 넘어서는 이러한 정치경제적 조치가 없었다면 90년대 이후 독점상태에 가까운 MS 윈도의 OS 지배력은 불가능했을수도 있다.

18) 국제표준코드인 UNICODE의 경우는 약 7만자의 한자를 다루는데 반해, 超漢字V의 경우는 약 18만자를 다룬다.

<http://ja.wikipedia.org/wiki/B-TRON> ; <http://www.chokanji.com/>

19) 현재 Tron의 PC용 OS(초칸지超漢字)는, 일부 매니아들의 사용품처럼 되어 그 비중은 매우 낮다.

도 PDA용 CPU로 NEC 및 HITACHI 제품이 적지 많이 사용되었다.

이러한 사례를 통해서도 우리가 알 수 있는 것은, 일본의 정보화에 대한 관심이나 의지, 기술적 능력이 원래 부족하거나 후진적인 것은 아니었다는 점, 분야에 따라서는 선진적인 역량을 갖추고 있다는 점이다. 그러나 여기에 더하여 우리가 주목할 것은, 한때 ‘미국 추월’이 이야기될 정도로 약진하였고, 90년대 이후의 ‘장기침체’에도 불구하고 여전히 세계적인 경제대국인 일본의 정보화가 왜 ‘기대보다’ 미치지 못했는가 하는 점이다.<sup>20)</sup> 그리고 여기서 다시 되물어야 할 것은 그 ‘기대’란, ‘누구의’ ‘어떤 기준에 의한 기대’인가 하는 점이다. 이 부분을 피상적으로 지나칠 경우, 문제설정에 대한 오해와 편견이 재생산될 수 있기 때문에 여기에서 설명을 덧붙이고자 한다. 적어도 다음과 같은 세가지 각도에서 이 점에 대해 언급할 수 있을 것이다.

첫째, 한국에서 지배적인 시각.

전근대시대의 조선은 소중화(小中華)라 자부하며 일본을 야만시하기도 했으나, 19세기 말 이후 그러한 우월감은 약화되고, 아시아에서 일본이 새로운 근대문명의 중개자이자 체현자로 대두되면서, 종래의 우열관계는 오히려 역전이 되었다. 도덕적 판단과 감정적 양극을 별도로, 과학기술과 경제발전 및 법적, 사회적 제도 정비의 면에서 일본은 어찌되었던 ‘선진’의 위치에 있었다. 그러나 “산업화에는 뒤졌지만 정보화에는 앞서자.”는 한국적 콤플렉스와 정서를 반영한 구호가 세기의 전환기에 실제로 실현되었다고 판단되었을때, 한국에서는 오히려 일본에 대한 실망과 저평가의 정서도 강하게 드러났다. 이는 스스로의 성취에 대한 자족감의 표현이지만, 저변에서는 아직 사라지지 않고 있는 대일 콤플렉스의 굴절된 표현이기도 하다.<sup>21)</sup>

20) 이에 대한 설명의 하나는, 일본은 세계 컴퓨터산업에서 미국 시장을 배경으로 하지 않은, 독자적인 PC표준을 보유했던 유일한 나라였으나, 미국의 윈텔리즘(Wintelism)에 대항할만한 표준을 내세우지 못했다는 표준경쟁의 측면에서 가능하다. 이에 대해 상세히 답해주는 논의로는 김상배(2007) 참조.

21) 비슷한 시기에 대중문화콘텐츠 차원에서의 ‘한류’ 붐도 일어났다. 이는 전통적인 한일관계의 성격에 획기를 긋는 현상임에는 틀림없으나, 주목할 것은 일본 내부의 호응에 대해 국내 언론들이 과장된 군사적 표현까지 동원하며 선정적인 보도행태

둘째, 일본 스스로의 시각.

일본은 전통적으로 국가가 수립된 이래, 내부의 전란을 제외하면 외부로부터의 침략에 의해 점령당하고 지배를 받은 역사가 없다. 따라서 2차대전 패전과 미국을 중핵으로 한 연합국사령부에 의한 통치는 역사상 최초의 굴복이었으며, 그 연원을 따지자면 1853년 미 페리 제독에 의한 개항 압력으로까지 거슬러올라가는 대미 콤플렉스를 갖게 된다. 이러한 콤플렉스가 부국강병 및 제국주의적 확장욕으로 전개되어 갔으나, 2차대전 이후에는 그 출구를, 비군사적 경제성장을 통한 추격발전에서 찾게 된다. 따라서 일본의 경제성장은 이미 1960년대부터 일본의 가전제품을 필두로 한 경제적 약진은 부드러운 내셔널리즘의 색채를 띠었고, 80년대에는 ‘엔고’와 ‘무역마찰’을 이겨내고 ‘할리우드’ 영화사까지도 사들이는 등 성장일로를 걸었으며, 90년 전후해서는 ‘대미추월’, ‘미국 이후의 헤게모니국가’ 논의까지 대두될 정도로 일본의 경제력과 자부심은 절정에 달하였다. 그러나 이러한 꿈은 거품경제붕괴 및 정보화를 필두로 한 미국의 재약진에 의해 그야말로 꿈으로 그치고 말았고, 오히려 대미콤플렉스는 더한층 강화되었다. 일본의 정보화에 대한 일본 내부의 ‘기대’와 ‘실망’은 이러한 역사적 맥락과 불가분의 관계를 갖고 있으며, 한국에서의 시각과 마찬가지로, 평가자의 특수한 경험이 투영된 정서적인 측면을 강하게 갖고 있다는 점에서, 객관적인 평가가 요구되는 자리에서는 신중한 접근을 요한다.

셋째, 일본 내부의 불균등 발전.

이는 한 사회의 발전이 언제나 부문 간, 제도 간 평행하게 균등발전하지는 못한다는 점, 또 어떤 정책을 실현할 당시의 ‘의도’와 그것이 실현된 ‘결과’의 엇갈림, 시간 경과를 통한 사회환경의 변화 등의 변수에 의한 비틀림 등에 주목하는 것이다. 일본은 1960년대말 서독을 제치고(당시 서방세계에서) 미국에 이어 제 2의 경제대국이 되었고, 1973년의 제1차 오일쇼크 이후 선진국 경제가 일대 타격을 입고 사실상 제로

---

를 보인 점이다. 이 역시 그 근저에는 대중적 차원의 대미 콤플렉스가 아직 지속되고 있음을 보여주는 반사적 사례이다.

성장단계로 진입했음에도 불구하고 일본경제는 지속적으로 안정성장하였으며, 1980년대 중반 ‘플라자합의’ 이후의 대대적인 엔화의 평가절상 및 지속적인 무역마찰 압력에도 불구하고 막대한 무역흑자를 거두는 등, 성공적으로 경제성장을 이루어 왔다. 정보화의 측면에서도, 90년대 중반까지만 해도 IT에 관심을 가진 젊은 세대들이 일본의 전문학원에서 기초학습 및 훈련을 받는 것이 대세였으며, WWW 이전의 주요 서비스였던 텔넷 기반의 PC통신의 경우, 그 규모나 의사소통량, 콘텐츠의 양·질 등에서 한국을 능가하는 원기왕성함과 풍성함을 보여주었다. 그러나 현대 일본을 상징하는 눈부신 경제적 발전에 걸맞는 기대가 정보화의 면에서는 어느 시점에선가부터 충분히 실현되지 못했다는 불만과 실망감이 표출된 객관적 원인, 이것이 일본 정보화의 수준을 논하는데 있어서의 핵심일 것이다. 그리고 그 배경은 다음의 몇 가지로 집약하여 이야기할 수 있을 것이다.

① 정보통신 인프라스트럭처 구축과정의 경과와 특성

② 인터넷을 둘러싼 미디어문화/환경

③ 일본의 사회환경과 인터넷 문화, 구체적으로는 현대 일본사회변동의 특수성과 인터넷 도입의 시점(timing) - 대중적인 성장-성숙기의 관계에 관련된 문제이다. 이에 대한 논의는 본 절의 말미에서 이루어지겠지만, 일단 여기서는 한 나라의 정보화 수준 및 역량은, 순수한 기술력이나 경제력이 아닌, 시의적절한 제도 및 정책의 구사, 미디어환경 및 더 근본적으로는 사회구조적 차원의 환경과 관련된 면이 있음을 지적해두고자 한다.

## 2) 인터넷 관련 지표를 통한 일본의 정보화 수준

참고로, 항간에 널리 퍼져있는 <일본IT = 후진>이라는 ‘대중적 오해’를 불식하기 위해 확인해두어야 할 것은, 정보화 수준과 관련된 양적인 지표들이다. 일단 기본이 되는 것이 PC이용률, PC보유율, 인터넷이용률 등의 지표이다.

다음의 <표 2-6>을 보면, 여기서는 양국의 인터넷 이용률은 2004년과 2005년에 각각 70%를 넘어서는 등, 인터넷 이용현황의 면에서 공히 성숙·안정기에 접어들었

음이 드러난다. 또한 위의 지표상으로는, 한국과 일본의 인터넷 보급·이용 수준은 결정적인 차이가 드러나지 않음을 알 수 있다. 초고속인터넷 가입자의 면에서 인구 100명당 가입자 수는 세계 10위권 외로 뒤쳐지지만, 수치상으로는 한국의 70% 전후 수준을 유지하고 있으며, 우리보다 인구가 2.5배에 이르는 일본의 인구를 고려하면 초고속인터넷 가입자 절대인구수 역시 2배에 달해, 인터넷 공간과 관련된 시장 및 문화 활성화의 잠재력의 규모는 한국보다 크다고도 할 수 있다. 또 가구당 컴퓨터 보유율은 85%로 80.4%인 한국을 오히려 앞서고 있다.

<표 2-6> 한국과 일본의 인터넷 관련 지표 대비 1

	한국	일본
인터넷 이용자 수(천 명) 인구100명당 이용자 수	35,590 (8위) 73.81 (6위)	94,000 (4위) 73.46 (7위)
초고속인터넷 가입자 수 인구100명당 가입자 수	14,767 (7위) 30.62 (5위)	28,300 (3위) 22.12 (10위권외)
가구 컴퓨터 보유율 가구 인터넷 접속률 인터넷 이용률	80.4% 94.1% (유선 79.8%) 76.3%	85.0% 91.3% 74.4%

자료 : NIDA(2008).

또한 <표 2-7>과 같이 국가별 디지털기회지수(DOI: Digital Opportunity Index)의 면에서도 일본은 한국에 이어 2위에 올라있다. 각 부문별 점수를 보면 활용정도에 있어서 차이가 벌어질 뿐, 기회제공, 인프라보급의 면에서는 종합적으로 차이가 없다.

이런 점을 고려하면 전체적인 발전 정도의 면에서 보았을 때 일본은 한국과 동등 비교가 가능한 사례임을 알 수 있다.<sup>22)</sup>



&lt;표 2-7&gt; 디지털기회지수(DOI) 및 순위

(단위 : 점)

순위	국가	기회제공	인프라보급	활용정도	DOI
1	한국	0.99	0.74	0.87	0.80
2	일본	0.99	0.73	0.58	0.77
3	덴마크	0.99	0.84	0.43	0.76
4	아이슬란드	0.99	0.73	0.49	0.74
5	싱가포르	1.00	0.71	0.45	0.72
6	네덜란드	1.00	0.72	0.41	0.71
7	대만	0.99	0.75	0.38	0.71
8	홍콩	1.00	0.71	0.40	0.70
9	스웨덴	0.99	0.72	0.38	0.70
10	영국	0.99	0.70	0.39	0.69

자료 : NIDA(2008).

그러나 그렇다고 해서 일본과 한국의 인터넷 문화가 바로 동일하거나 유사하다고 말할 수는 없다. 일단 전반적인 이용 수준은 유사함에도 불구하고 <표 2-8>에 모아 놓은 지표들을 보면, 연령집단별 이용률, 초고속인터넷 이용률 및 이용빈도, 인터넷을 통한 주된 커뮤니케이션 수단, 게임이나 교육 용도로의 활용도의 면에서는 상당한

22) 특히 구미권과의 역사적, 문화적, 제도적 환경의 차이를 고려하면, 이런 점에서 일본은 예비조사의 대상으로 적합성이 높다고 볼 수 있을 것이다.

차이를 발견할 수 있다.

그렇다면 이러한 차이는 왜 발생하는 것이며, 그 주요한 요인은 무엇일까?

<표 2-8> 한국과 일본의 인터넷 관련 지표 대비 2

	한국	일본
아동(6-12세) 이용률	98.1%	68.7%
50-59세 이용률	46.5%	81.2%
60-64세 이용률	30.2%	63.0%
초고속인터넷 이용률	99.8%	66.1% <sup>23)</sup>
인터넷 이용빈도 (일주일에 1회 이상)	96.6%	76.1%
이메일 이용률	82.4%	47.2%
인터넷게임 이용	62.1%	7.7% <sup>24)</sup>
인터넷교육(이러닝)	47.0%	2.5%

자료 : NIDA(2008).

23) 과거 일본은 정보화에 뒤졌다는 평가를 받아왔다. 가령 2001년도 말 추계로는 인터넷보급률이 전반적인 국가위상에 미치지 못했다. 즉, 스웨덴1위(64.9%), 영국5위(58.2%), 한국13위(50.4%), 일본25위(34.7%) 등의 순서(財団法人インターネット協會監修, 2003 : 232). 그러나 이후 고속통신망의 보급, 2001년부터 ‘e-Japan 전략’을 추진한 결과, 국제전기통신연합(ITU)의 통신요금 수준과 속도 등의 종합평가에서 세계 1위를 차지할 정도로 우수한 잠재력을 보였으며, 브로드밴드 월별요금이 가계수입에서 차지하는 비율은 일본이 가장 낮았고, 매초 100킬로비트당 통신요금도 일본이 가장 저렴하여 1위를 기록했다(總務省, 2004). 이처럼 세계 제일을 구가하던 한국을 능가할 정도의 급속도의 인터넷 보급률에 대해 “적어도 통신인프라에 관해서는 ‘일본의 기적’이 실현되었다”는 평가도 존재한다.

<http://japan.cnet.com/column/pers/story/0,2000055923,20062149,00.htm>

24) 일본은 네트워크 게임으로 한정하여 조사한 수치 (NIDA, 2008 : 14).

국내의 인터넷환경을 기준으로 한다면 우선 초고속인터넷 이용률에서의 차이(99.8% 대 66.1%라는 큰 격차)가 눈에 띈다. 이는 무시할 수 없는 유의미한 변수이다. 하지만 이것만으로는 나머지 항목에서의 차이를 충분히 설명해낼 수 없다. 가령 이메일 이용률에서의 차이(82.4% 대 47.2%)를 보자. 특별히 멀티미디어 양식의 이메일이나 대용량파일을 첨부한 이메일이 아닌 한, 지금도 이메일은 기본적으로 텍스트 위주의 형식이며, 의사소통에 있어서 초고속인터넷이 아니더라도 큰 지장은 없다. 인터넷게임이나 인터넷교육(이러닝)의 경우도 마찬가지이다. 두 분야에 있어서, 양국간 초고속인터넷 이용률의 차이(일본은 한국의 2/3 수준)와는 비교도 안될 정도로 낮은 수치는, 정보통신 인프라스트럭처의 문제만으로는 설명할 수 없는 요인이 있음을 시사하는 것이다.

즉, 기술적으로는 사실상 공통적인 기반(접속기기 및 네트워크) 위에서, 이처럼 상이한 이용행태가 나타나는 것은 인터넷을 둘러싼 사회환경적 요인의 차이를 보여주는 징표일 것이다.

이하 이 글에서는, 인터넷을 가능케 하는 동일한 기술적 기반 및 요소를, 사용자들이 활용하는 방식(이용량, 빈도, 용도, 사용자간의 관계형성, 콘텐츠의 구성, 콘텐츠의 생산, 유통, 소비방식 등) 및 그것이 해당 사회 속에서 지니는 비중(영향력)과 의미의 총체를 ‘인터넷 문화’라고 전제한다.

또한 한 나라의 인터넷 문화의 특성은, 다른 나라와의 비교를 통해 추출 가능하며, 일본은 한국과 전반적인 발전 정도에서 유사하면서도 인터넷 문화의 차이를 보인다는 점에서 유의미한 연구 사례로 판단된다.<sup>25)</sup>

---

25) 일본의 水越伸(2000)은, 한국과 일본은 언어 및 사회적으로 기본적인 유사성이 많은 동시에 미디어와 인간의 관계방식 및 그를 둘러싸는 미디어 사회공간에는 커다란 차이가 있다는 점, 따라서 일본의 미디어를 분석하기 위해서도 한국의 상황을 중층적으로 분석해볼 필요가 있다고 말한다. 같은 맥락에서 바로 한국의 입장에서 도 마찬가지라고 말할 수 있을 것이다.

## 2. 인터넷 문화를 보는 관점

### 가. 초기화(format) 가설

인터넷 보급 및 이용과 관련된 양적 지표들은 한 사회의 정보화 수준을 파악하고 타 사회와 대비하는데 있어서 매우 유용하다. 그러나 이를 넘어선 인터넷 문화를 파악하기 위해서는 그 이상의 분석들이 필요하다.

일단, 기술적으로는 사실상 공통적인 기반(접속기기 및 네트워크) 위에서, 상이한 이용행태가 나타나는 등 인터넷 문화의 차이가 발생하는 데에 대한 설명도구로서 초기화(format)라는 표현을 도입해보자. 우선, 이 단어의 사전적 정의는 다음과 같다.

- format ① (서적 따위의) 체제, 형(型), 판형(folio, foolscap 등).  
 ② (라디오·텔레비전 프로 따위의) 전체 구성, 체제.  
 ③ 【컴퓨터】 틀잡기, 포맷, 형식, 서식.

그러나 현재 인터넷을 이용하는 많은 사용자의 경우, 이 단어에 익숙해진 것은 대개 3.5인치 플로피디스크를 통해서일 것이다. ①이나 ②의 의미로 이 단어를 사용한 사람들이 위의 예시대로 서적 출판이나 방송프로그램 제작 등 일부 전문인 및 관련 자들에 국한된 것이었다면, ③의 용도로는 PC를 이용하는 거의 모든 일반인들이 일상적으로 접하게 되었다는 점, 또한 이 글의 과제인 정보화 - 인터넷 문화와 직결된 것이라는 점에서 주목할 만하다. 여기서 덧붙이고자 하는 것은, 3.5인치 플로피디스크를 포함, 하드디스크, CD 및 DVD 등도 처음에 어떻게 초기화(format)하느냐에 따라 파일시스템 및 용량이 달라진다는 것이다.

가령, 3.5인치 플로피디스크의 경우, 가장 일반적인 방법에 따르면 1.44MB의 용량을 갖게 된다. 그러나 파일용량을 압축하여 사용하도록 특정한 유틸리티를 사용하여

포맷하면 2.88MB로까지 확장이 된다. 또 역으로 원형 디스크의 특정 부위에 작은 구멍을 뚫어주면 표준용량의 절반인 720kb의 디스켓으로 인식된다. 또 나라별(PC제조사별) 차이도 있어서 일본 NEC에서 개발하여 한때 일본 국내시장에서 지배적 지위를 차지했던 PC98의 경우는, 1.2MB 용량의 디스켓이 표준적이었고, 따라서 3.5인치 플로피디스켓도 1.44MB와 더불어 함께 유통되었다.<sup>26)</sup> 흥미로운 것은 1.44MB의 플로피디스켓도 초기화 방식에 따라 1.2MB 디스켓으로 만들어 NEC PC98용으로 사용할 수 있었다는 것이다.<sup>27)</sup> 물론 이러한 초기화의 역할은 플로피디스켓이 역사의 뒤안길로 사라지고 기가바이트(GB)를 넘어 테라바이트(TB) 단위의 저장용량이 친숙해진 오늘도 여전하다. 동일한 하드디스크를 어느 운영체제에서 어떤 방식으로 초기화하느냐에 따라 윈도우(FAT, FAT32, NTFS), 맥킨토시(Mac OS Extended), 리눅스(XFS) 등의 포맷 방식으로 나뉘며, 파일시스템이 달라지고, 보안 및 데이터처리속도 등에도 변화가 발생한다.

즉, 기술적으로는 동일한 저장매체임에도 불구하고, 초기화 방식에 따라 차이가 발생하는 것이다. 우리는 이러한 관점을 인터넷 문화 이해에 적용할 수도 있을 것이다. 가령, 인터넷 문화가 도입되고 확산되어가는 일정한 시점에 일종의 초기화 작용을 거쳐 어떤 ‘원형’이 만들어진다고 가정하는 것이다.<sup>28)</sup>

물론 이 경우 인터넷 문화는 플로피디스켓에, 초기화를 행하는 드라이브는 해당 사회가 된다. 그리고 어떠한 방식으로 초기화를 하느냐 하는 것은 사회환경 속에서 여러 변수에 의해 규정된다(옵션). 이를 위해 다음과 같은 도표로 표현할 수 있다.

26) 이에 대응하여 플로피디스크드라이브도 일본의 경우는 여타 나라와는 달리 3mode floppy disk를 제조, 판매하였고, 이는 720kb/1.2MB/1.44MB 3가지 포맷에 대응하는 것이었다.

27) 가령 <http://docs.sun.com/app/docs/doc/816-5165/fdformat-1?l=ko&a=view> 참조가능.

28) 물론 인터넷 문화의 초기화라는 개념은 비유로서의 의의와 동시에 한계를 갖는다. 일단은 정보화 진전에 따른 보편적인 수렴경향과 배치되는 것은 아니며, 그 범위 내에서의 변이를 설명하는 제한적 개념이라 할 수 있다. 이에 대한 상세한 논의는 별도의 기회를 빌기로 한다.

### 나. 인터넷 문화와 사회환경

인터넷 문화를 구성하는 필수 요소를 아래 [그림 2-7]과 같이 설정할 수 있을 것이다.

[그림 2-7] 인터넷 문화의 구성요소



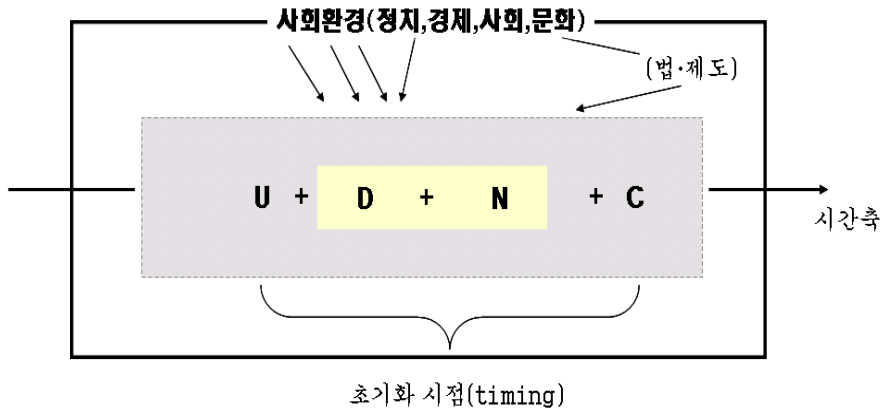
여기서 접속기기와 네트워크 등 기술적 요인은 상대적으로 동질성이 강한 요소이며, 사람(의 행태)과 콘텐츠는 사회에 따라 보편성뿐만 아니라 특수성을 강하게 드러낼 수 있다. 또한 이에 따른 인터넷 문화의 차이가 발생하는 사례를 타 사회 연구를 통해 발견할 수 있을 것이다.

[그림 2-8] 사회환경 속의 인터넷 문화



당연히 한 사회의 인터넷 문화는 해당 사회환경 속에서 형성되며, 그 속에서만 작동 가능하다. 사회환경과 인터넷 문화의 관계를 좀 더 상세히 표현하면 다음과 같다.

[그림 2-9] 사회환경(사회변동)과 인터넷 문화의 형성 / 초기화



[그림 2-9]와 같이 정치, 경제, 사회, 문화 각 층위의 사회적 상황 및 그 복합작용의 산물인 해당 사회의 법·제도가 인터넷 문화의 환경을 구성한다. 여기에 시간적 경과를 도입하면, 사회환경의 변동과정 속에 인터넷 문화(의 형성)가 위치 지워지게 된다. 특정 사회에 인터넷이 도입된다는 것은, 직접적으로는 법·제도의 영향 아래 접속기기(PC 및 기타 단말기)와 네트워크가 도입된다는 것, 그리고 이를 활용할 능력을 갖춘 사람(사용자)와, 이들이 실용적 혹은 표출적 관심을 갖고 접근/생산하는 콘텐츠가 연계되어 작동한다는 것을 뜻하며, 이러한 작동이 지속성을 갖고 확산되어가면서 시간적 경과의 일정한 시점에 초기화되어 모종의 특성을 띤 인터넷 문화가 형성된다고 볼 수 있다.<sup>29)</sup>

다. 인터넷 발달의 단계구분

한국이나 일본 모두 현재는 인터넷 및 인터넷 문화가 일상화되어 있으나, 이러한 수준에 이르기까지는 다양한 기술적 발명과 제도의 성립, 사회성원을 흡인할 수 있는

29) 물론 한 사회의 인터넷 문화의 형성과정 및 특성을 이해하려면, 위의 도표를 넘어서는 더 상세한 고찰이 필요하다. 이는 추가적 작업을 통해 발전될 필요가 있다.

편의성과 콘텐츠, 또 통신망 및 단말기의 대중소비재화, 사람들의 학습과 적응 등의 요소가 어우러질 필요가 있으며, 또 그러기에는 상당한 시간적 경과를 요한다.

인터넷의 경우, 대중적인 보급과 활용을 중심에 놓는다면, 그 발전 경과를 대체로 다음과 같은 단계로 구분해 볼 수 있을 것이다.

여명기 : 특정 기관 및 연구소의 전문가들에 의한 인터넷에 필요한 필수핵심기술,  
네트워크 및 서비스와 단말기의 출현

도입기 : 전문가가 아닌 대중이 이용 가능한 하드웨어, 소프트웨어 및 제도적 기반 마련

성장기 : 다이얼업 전화접속에서 브로드밴드를 통한 24시간 상시 접속으로, 즉, 일시적 저속 접속에서 상시적 고속 접속으로 이행하면서 사용자가 급증하는 대중화 단계

성숙기 : 인터넷의 일상화 - 전면적 접속 지향 / 생활화된 문화 성찰 단계

이를 단계별 주요한 진전 사항을 기재하여 도표화하면 다음 <표 2-9>와 같다.

<표 2-9> 인터넷의 역사적 전개와 대중화

단계	주요한 진전	비고
여명기	1969 ARPANET 창설 1971 최초의 E-Mail 발송 1973 이더넷 발명 1974 V. Cerf, B. Kahn, 'Protocol for Packet Network Internetworking' 발표 (Internet 용어 처음 사용) 1975 TCP/IP 개발 1981 IBM/PC 발매. OS는 MS/DOS	1969 광의의 인터넷의 출발
도입기	1980년대 중반 이후 PC의 대중화 진전 및 Telnet 기반 PC통신의 보급 1992 WWW의 발명 1993 모자이크 웹브라우저 개발 1995 윈도우95 발매, 복수의 상용프로바이더 출현, 사용자 점증	1994 협의의 인터넷(WWW) 전개 [NSFNET트래픽 중 www가 telnet을 상회]  키워드 : (초기)PC →('95이후)인터넷



성장기	일시적 저속 접속에서 상시적 고속 접속으로 CATV, xDSL, FHHT 등 브로드밴드 확산, 사용자 급증, 대중화	키워드 : 브로드밴드
성숙기	인터넷의 일상화	키워드 : 유비쿼터스 인터넷 문화

이 가운데 여명기 및 도입기는 정보화의 진전에 관심을 기울인 나라에서는 거의 공통적으로 적용될 수 있는 흐름일 것이다. 여명기의 주요한 진전들은 인터넷 대중화 이전의 사항들로서 미국을 중심으로 한 인터넷의 세계사의 한 역사적 장면에 해당하는 것이다. 또한 도입기의 내용들 - 대중화의 시작은 www브라우저인 인터넷익스플로러를 운영체제에 통합하고 대중들이 손쉽게 인터넷을 이용할 수 있게 만든 윈도95의 출시를 계기로 본격화된 것으로, 이 역시 대부분의 나라에서 공통적인 현상이었다. 그러나 이후의 성장기 및 성숙기는 나라별로 구체적인 진전의 시기와 정도는 달라지게 된다. 이 글에서는 일반인의 인터넷 이용이 비로소 가능해진 도입기로부터, 인구의 상당수가 인터넷을 상시 고속 이용하게 되는 대중적 정착의 시기<sup>30)</sup>에 주목하고자 한다. 이 시기가 해당사회에 있어 인터넷 문화가 초기화(완료)되는 시점이라고 추정되기 때문이다.

### 3. 일본의 인터넷 문화

#### 가. 일본의 인터넷 문화를 보는 기본 관점

앞서도 서술하였지만, 이 글에서 주목하는 것은 단순한 통신망 보급 및 이용의 정도 등 수치적인 것에 그치지 않는다. 인터넷 문화라는 영역이 비중있는 존재로 부각되고, 한 사회 내에서 영향력을 발휘하는 정도(의 차이), 또한 발현되는 양태(의 차이)

30) 정확하게 단정하기는 어려우나, 일단 성장기에서 성숙기로의 전환시점 전후 정도로 볼 수 있을 것이다.

등은 단지 양적인 것이 아니라 질적인 것이다. 또한 순수기술적인 요인이나 경제력 혹은 생활(소비)수준의 차이가 아니라 여러가지 요인에 의해 사회적으로 구성되는 것이다. 이런 점에서 참조할만한 사례가 필요한 것인데, 여기서는 종래의 선진(역할모델)-후진(교훈 도입)의 관점이 아니라, 정보화 수준에서 전반적으로는 동등한 상태임에도 불구하고 인터넷의 영향력 발현, 발휘의 유형과 비중이 다른 예로서 일본에 주목하고자 하는 것이다.

#### 나. 기존연구 및 확장

일본의 인터넷 문화에 관한 연구 가운데 한국과의 비교의 맥락에서 직접적으로 참조할만한 것은 그리 많지는 않다. 그 중의 하나인 이윤복(2007)의 경우는, 양국의 인터넷 사용자들의 사회적 관계에 초점을 맞추고, 학연, 지연에 기반한 게시판 등의 개설 여부 및 온오프모임 결합 여부 등을 비교하고 있다. 한국의 경우는 PC통신이나 웹상에서 고등학교 동문 및 대학교 동문 등 학연에 기반한 게시판이나 출신 지역 등 지연에 따른 게시판이 거의 필수적으로 갖추어져 있지만, 일본의 경우는 그렇지 않다. 또한 온라인 동호회나 게시판에서의 커뮤니케이션이 오프라인에서의 만남(번개, 정기모임)으로 이어지는 비율도 일본은 한국에 비해 현저히 낮다. 이는 인터넷 출현 이전부터 진전된 현실세계에서의 인간관계의 형식화의 반영인 것이다. 이같은 연구는, 사회환경이 인터넷 문화의 내용에 미치는 영향을 보여주는 매우 적절한 사례이다. 구체적으로, 일본인의 사회적 관계의 성격이, 이를 내면화한 인터넷사용자들을 통해 콘텐츠의 구성 및 활용방식(온오프 결합)에 영향을 미친 사례라고 할 수 있을 것이다.

이러한 성과의 장점을 본 과제에서는 두가지 방향에서 확장할 수 있을 것이다. 우선은, 사회적 관계라는 부분에서 사회적 환경을 이루는 전체 영역으로 관찰범위를 확대하는 것이다. 또 하나는, 인터넷 문화 내부(콘텐츠 구성 등)만을 보는 것을 넘어서 그 외부(미디어환경 속에서의 인터넷)로 나아가는 것이다.

또 하나 눈여겨 볼만한 것은, 일본 측의 한국 실태분석보고서(モバイル・コミュ

ニケーション研究會, 2003)이다. 여기서는 1980년대 이래의 한국의 상황에 대해 개괄하면서, 인터넷 도입 및 대중화의 역사적, 사회적 맥락을 보여주고 있고, 또한 미디어환경 및 미디어문화의 관점을 바탕으로 신문, 방송, CATV 등 여타 미디어와의 관련 속에서 한국의 인터넷에 대해 다루고 있다. 이러한 접근법은 본 과제에서 일본을 연구하는데도 유용할 것이다. 다만, 한일 양국의 인터넷 이용에 대한 비교조사 부분으로 들어가면 수량화 가능한 통계수치만을 나열하고 있다. 단순한 양적 수치 확인 외에 이를 넘어선 질적 해석, 분석이 필요할 것이다.<sup>31)</sup>

이상의 검토사항을 기반으로 다음에서는 정보통신 인프라 구축과정의 경과와 특성, 미디어환경 내에서의 인터넷, 사회 전체 내에서의 인터넷이란 순서로 일본의 인터넷 문화에 대해 살펴보고자 한다.

#### 다. 정보통신 인프라 구축과정의 경과와 특성

##### 1) 초고속통신(브로드밴드) 보급의 부진과 약진

일본에서 인터넷을 일반인들이 이용할 수 있게 된 것은 1994년부터였다. 우선 이메일부터 시작하여, 이어서 웹(홈페이지) 이용이 시작되었다. 이후 온라인쇼핑(티켓서비스 및 옥션 포함), 온라인증권 등으로 확산되어갔다. 이는 아마도 인터넷이 대중적으로 전개된 나라에서 공통적으로 확인되는 경향일 것이다. 그러나 인터넷의 원활한 활용 및 인터넷 문화의 활성화를 위해서는 상시적 고속 접속환경, 즉 광대역/초고속 통신망(브로드밴드)의 보급이 필수적이다.

현재는 앞에서 보았듯이 한국과 일본 모두 인터넷이용률이 70%대를 넘어서 여러 모로 성숙기에 진입했다고 볼 수 있다. 즉, 한국은 2004년에 76.3%, 일본은 2005년에 74.4%의 이용률을 기록하고 있다. 그러나 이러한 표면적인 수치만으로는 양국 인터넷 문화의 특성을 알기에는 부족하다. 가령 초고속인터넷 이용률에서는 상당한 차이(한국 99.8% 대 일본 66.1%)를 보여준다. 이는 각종 인터넷 서비스를 활용하는 데 있

31) 「本とコンピュータ」編集室編(2000)의 여러 논의도 유용한 참조가 된다.

어서의 차이로도 이어질 수 있는 중요한 사항이다. 이러한 차이를 발생시킨 원인으로 는 일단 브로드밴드 보급이 한국에 비해 늦어진 점을 들 수 있다. 물론 앞서 보았듯이 2001년 이후 e-Japan계획이 가동되면서 급속도로 브로드밴드 보급이 가속화되는 약진도 이루어졌으나, 이 부분은 단순한 보급 및 이용률의 시기적 지연 차원이 아니라 일정한 시점의 변화에 따라 대중이 인터넷이라는 미디어와의 결합의 성격에 영향을 미칠 수 있다는 관점에서 해석될 필요가 있다. 여기서는 다음과 같은 각도에서 이 문제를 검토하고자 한다.

즉, 첫째, 도입기 이후, 인터넷이 대중적으로 정착하기까지 (한국에 비해) 시기적으로 지연된 이유 (성장기에서 성숙기로의 전환에 상대적으로 시간이 소요됨)와 둘째, 인터넷의 도입기 이후 휴대폰 i-mode의 개시와 함께 휴대폰을 통한 이용이 오히려 진전되었다는 점, 이 두 가지 측면으로 나누어 본다.

#### (1) 초고속통신망 대중화의 지연

인터넷이 대중적으로 정착되고 일상적 문화로까지 익숙해지기 위해서는, 다이얼업 전화접속과 같은 방식을 탈피하여 상시 고속 접속 환경으로 이행할 필요가 있다. ISDN전화가 아닌 한 가정용 전화와 동시이용이 불가능하여 안정적 접속에 한계가 있고, 접속시간에 따라 과금이 되어 항상 시간에 쫓겨야한다. 또한 전화선으로 최대 56kbps에 불과한 속도로는 각종 콘텐츠의 다운로드는 물론 웹사이트에서 웬만한 해상도의 화상파일을 로딩하여 열람하는 데만도 인내심이 요구된다. 이런 환경에서는, 인터넷은 이메일 이용 및 간단한 정보검색 정도 이외에는 여전히 제한된 일부 관심 있는 사람들의 ‘실험’이자 ‘취미’의 영역이지 대다수 대중의 자연스럽게 일상화된 문화로 정착하기에는 불편과 제약이 너무 크다.<sup>32)</sup> 따라서 인터넷 대중화를 위해서는 CATV, xDSL, FTTH 등 브로드밴드의 대대적 보급이 필수적으로 요구된다.

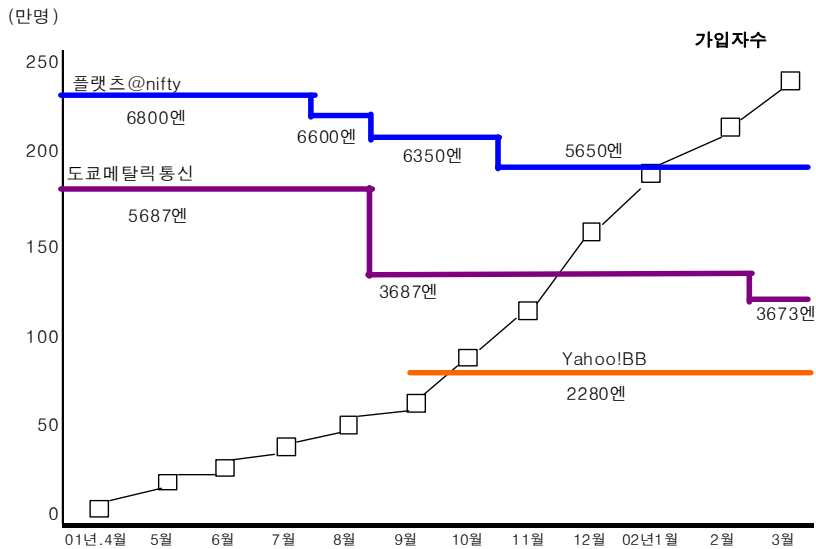
일본의 경우는, 인터넷이 대중에게 소개된 1995년부터 도큐케이블TV와 KDD 공동

32) 이처럼 한때 인터넷을 하려면 인내를 요한다는 의미에서 인터넷은 한때 ‘참을 인(忍)’자를 써서 ‘인(忍)터넷’으로 불리기도 했다.

으로 CATV망을 이용한 인터넷 접속실험을 개시(12월)하였고, 이후 1997년 伊那 xDSL이용실험연락회, xDSL공개이용실험개시(9월), 1998년 NTT가 xDSL 필드실험 실시(2월) 등을 거치는 등 3-4년 정도 일정한 실험기간이 소요되었다. 마침내 최초의 CATV 인터넷접속이 개시된 것은 1998년 9월의 일이었다. 또 xDSL의 경우에는 우정성이 관련 법제도의 정비 목적으로 성령(省令)을 개정한 것이 1998년 10월의 일이었다고, ADSL을 개인용으로 제공하는 ‘도쿄메탈릭통신’이 설립된 것이 1999년 7월, 그리고 나가노현에서 일본 최초로 상용 ADSL 인터넷접속서비스를 개시한 것이 1999년 8월의 일이었다. 이때는 이미 일본 내 인터넷인구가 1,500만 명을 돌파하며 급증 추세를 보였고(1,000만 명을 돌파한 것은 1998년 2월, 이후 1년 사이에 49% 증가), 가정이용자수가 최초로 법인 능가하는 등, 여러 가지 의미에서 일반 시민 차원에서 인터넷이 대중화되는 단계에 들어선 시점이었다. 이러한 인터넷의 성장세가 바로 브로드밴드의 확장과 결합이 되었다면 일본의 인터넷 문화는 적어도 통신인프라스트럭처의 면에서는 한국과 동시적인 경로를 걸어갔을지 모른다. 그러나 1998-9년에 개시된 일본의 브로드밴드는 수년이 경과하도록 접속비용의 면에서 대중적인 차원에서는 손쉽게 가입하기에는 상당히 부담이 가는 존재였다. 가령 다운로드 8Mbps의 서비스를 제공하는 <플랫폼+@nifty>의 경우, 2001년 7월까지 월 6,800엔이었고, <도쿄메탈릭>의 경우도 월 5,687엔의 요금이 책정되어 있었다. 이러한 금액을 다달이 지출한다는 것은 일반대중에게 있어 간단한 일은 아니었다. 그러나 2001년 7월 So-net이 월 2,980엔으로 ADSL서비스 제공을 개시함으로써 타 ISP도 요금을 인하하기 시작(7월)하였고, 9월에는 Yahoo!BB가 기존 업체들과 같은 품질(다운로드 8Mbps)의 회선 서비스를 월 2,280엔이라는 파격적 가격으로 제공함으로써 브로드밴드 가입자 수는 급증하기 시작하였다. 다음의 [그림 2-10]과 같이, 기존업체의 요금 인하가 있기 전까지는 가입자는 40만 전후에 불과한 완만한 증가에 그쳤으나 So-net 진입 및 가격 인하 이후 2개월 사이에 60만 명대로 증가했고, 2001년 9월 Yahoo!BB가 시장에 진입함과 동시에 DSL가입자수 증가를 나타내는 그래프의 기울기가 달라져, 2002년 2월

에 210만 명대에 이르는 등 매월 30만 명 전후의 가파른 증가 추세를 보여주는 등, 바야흐로 ‘브로드밴드 붐’이 일어났다. 이러한 증가 추세는 이후 계속 되어 Yahoo!BB 회원만도 2003년 2월에 200만 명, 같은 해 8월에 300만 명을 돌파했고, FTTH 및 CATV를 포함한 브로드밴드 가입자는 2003년 7월에 1,100만 명을 돌파했다(총무성 발표).

[그림 2-10] 일본 인터넷 성장기 Yahoo!BB의 진입과 DSL 가입자수 증가



자료: 財団法人インターネット協會監修(2005: 18).

일본에서 휴대폰의 경우, 사용대수가 1,000만대를 돌파한 1996년을 일종의 ‘브레이크포인트’로 잡는 관행(水越, 2008)에 견주어 생각한다면, 마찬가지로 브로드밴드 가입자가 1,000만 대를 돌파한 2003년을 일본에서 인터넷이 대중 속에 본격적으로 자리잡는 획기적 순간으로 간주할 수 있을 것이다. 이 해 연말에 덴쓰(電通)소비자연구센터에서 ‘2003년 화제상품·히트상품’을 발표하면서 1위를 ‘브로드밴드’로 꼽은 것도 이를

보여주는 방증이 될 것이다. 그러나 이러한 ‘브로드밴드’ 붐은 전체 인터넷인구가 1,000만 명을 돌파하며 급성장한 1998년 이후 5년이 지나 이루어진 것이었다.

반면, 한국의 경우 대중적인 인터넷 이용의 계기가 된 윈도우95의 한국어판이 95년 연말에 뒤늦게 발매된 점도 있어 일반적으로 1996년을 ‘인터넷 원년’으로 자리매김 하는데, 1997년에 전국 5대도시에 45Mbps-155Mbps의 속도로 초고속국가망인터넷이 연결되는 등 제1단계의 초고속정보통신 기반 구축을 완료(1995.4~1998.4)한 상태에서, 민간 부분의 인터넷 보급이 추진되었다. 즉, 1998년 PC보급이 800만대, PC통신 이용자가 300만 명을 돌파한 시점에서 두루넷이 초고속인터넷서비스를 개시하고, 이후 각 프로바이더들의 치열한 경쟁 아래 수도권에서 출발하여 전국 범위로 서비스를 확장하며 상대적으로 저렴한 가격에 브로드밴드 서비스가 제공되면서 1999년 인터넷 이용자수 1,000만 명 돌파, 2000년에 1,900만 명 돌파, 초고속인터넷 가입 400만 가구 돌파, PC이용자수 2,000만 돌파, 2001년에는 인터넷이용자수 2400만 돌파, 초고속인터넷 가입 500만 가구를 돌파<sup>33)</sup>하며 단시일 내에 세계 초고속망구축 1위(OECD)에 오를 정도로 인터넷=브로드밴드 동시모드로 급성장하였다. 그 결과, 제 2단계인 초고속정보통신 기반 완성을 2년 7개월(1998.5~2001.2)이라는 단기간에 조기 완료하였다.

즉, 한국의 경우는 일반인의 차원에서 인터넷이 도입 된지 거의 시간적 지체가 없이 단 수 년만<sup>34)</sup>에 대중적, 일상적 미디어로 정착해간데 비해, 일본의 경우는 인터넷의 부분적 제한적 이용단계에서 대중화단계에 이르기까지 10년 가까운 시간이 소요되었다고 볼 수 있다.<sup>35)</sup>

33) 인터넷뱅킹 가입자도 1,000만 명을 돌파하였다.

34) 1996년 ‘인터넷 원년’ 이후 2001년도 초고속통신망보급 세계1위가 되기까지 단 5년 소요되었다. 또한 2001년도에 28%에 달했던 인터넷 이용자수 증가율은 이후 2002년에 7.8%로 하락했다가 2003년 11.2%로 상승하나 그 이후로는 모두 한자리 숫자대의 미증 추세를 보여 기존과 같은 방식의 인터넷보급이 포화상태에 이르렀음을 보여준다. 즉 한국의 경우 2001-2003년경에 인터넷의 대중적 보급은 기본적으로 완료되었다고 볼 수 있다.

## (2) 휴대폰 i-mode 서비스의 성공과 한계

일본에서는 i-mode 서비스가 1999년 2월에 개시되었다. i-mode는 일본의 휴대폰 사업자인 NTT DoCoMo에서 특허를 소유하고 있는 2세대 및 3세대 모바일 인터넷 플랫폼으로, 1999년 당시 웹 브라우저를 사용할 수 있는 세계 최초의 스마트폰이었다. i-mode 무선 데이터 서비스는 컬러와 비디오를 제공함으로써 다른 많은 전화들을 능가하였으며, i-mode의 이동 컴퓨팅 서비스는 폰뱅킹, 항공권 예약, 주식거래 등의 업무를 처리할 수 있게 해주며, 이메일의 송수신이나 인터넷 접속 등의 기능도 제공하였다. 앞서 보았듯이 브로드밴드 등 인터넷 인프라스트럭처의 정비가 상대적으로 늦어지던 상황에서 i-mode는 간략화된 버전의 인터넷 서비스이긴 하지만 이동 중에도 수시로 인터넷에 접근할 수 있는 시스템이었기 때문에 큰 인기를 얻었다. 바로 이듬해 3월에 계약자 500만 명을 돌파하고, 8월에는 가입자 수 1,000만 명을 돌파하여 단시일 내에 대중화에 성공하였다. PC를 통한 인터넷 접속은 브로드밴드의 방향을 준비하고 있었지만, 이제 막 일부에서 CATV 인터넷접속이 개시되었고, ADSL은 아직 시작도 하지 않은 시점이었기에, 휴대폰이 필수품화되어가는 단계에서 결국 잠재적인(PC를 통한) 인터넷가입자를 i-mode가 흡수해갔다고 할 수 있으며, 앞서 살펴보았듯이 1998년 이후 수년간 일본 인터넷이용자가 급성장하지만, 그 중 99년 이후의 성장세에는 이러한 i-mode 신규가입을 통한 인터넷접속자의 증가도 상당한 비중을 차

---

35) 이는 일본의 경우 1995년 ‘인터넷 원년’ 이후 2003년 ‘브로드밴드 붐’이 일어나기 까지, 혹은 브로드밴드 가입자 2,000만에 이르는 2005년까지를 잡은 것이다. 일본의 경우도 2001년 18.8%, 2002년 24.1%, 2003년 11.4%로 두자리수 성장을 했던 인터넷이용자수 증가율은 2005년에 7.3%를 기록하여 부활하는듯 하나 이 한해를 제외하면 지금까지 2004년 이후로는 2%대 이하의 한자리수로 떨어져 흡인력을 발휘하고 있지 못하다. 따라서 인터넷의 대중적 보급의 정점은 2005년경까지로 잡을 수 있다고 본다. 다만, 이러한 시기 추정은 정확한 것은 아니다. 일본의 경우, 휴대폰을 이용한 인터넷 접속의 비중이 높다는 면을 고려해야하며, 또 대중화의 내용에는 인터넷 활용도의 면을 감안해야하기 때문이다. 그러나 한국과 같은 정도의 대중화, 일상화 정도 및 활용도를 기준으로 한다면, 일본의 경우는 10년 이상의 시간 경과를 설정하는 것이 타당할 것이다.



지하였다고 볼 수 있으며, 이후로도 상당 기간 i-mode 및 ezweb<sup>36)</sup> 등 휴대폰을 통한 인터넷접속자가 무시 못할 비율을 점하게 되었다.

사실 한국을 비롯하여 일반적으로 인터넷은 PC를 통해 이용하는 것이 일반적이나, 인터넷에 접속할 수 있는 기기는 PC, 휴대폰, PDA, 인터넷접속 가능한 게임기 및 TV 등 다양할 수 있다. 일본의 경우는 2005년도 총무성의 조사에 따르면, 휴대폰만으로 인터넷 접속하는 비율은 22.5%로서 적지 않은 비중을 차지했다. PC만으로 인터넷 접속하는 비율은 18.8%이며, 양자를 함께 이용하는 비율이 57%이다. PC만으로 인터넷에 접속하는 비율은 2000년 47%에서 2001년 52%, 2002년 58%로 증가했다가 2003년 40.2%, 2004년 26.5%, 2005년 18.8%로 감소한다. 이는 휴대폰 이용이 늘어나 양자를 함께 이용하는 경우가 많아서 그럴 것으로 추측할 수도 있으나, 휴대폰만으로 인터넷 접속하는 비율은 2000년 19.1%, 2001년 11.7%, 2002년 15.3%로 감소했다가 2003년 18.8%, 2004년 19%, 2005년 22.5%로 오히려 증가하고 있다<sup>37)</sup>(<표 2-10> 참조).

이보다 더 높은 비중을 보여주는 조사 결과도 있다. 2005년 정보통신연구기구(情報通信研究機構)의 조사에 따르면, 일본인의 약 34%가 휴대폰만으로 인터넷 메일 및 웹브라우저를 하고 있고, PC만으로 인터넷 접속하는 사람은 약 28%이다. 반면 한국의 경우는 휴대폰만으로 인터넷 접속을 하는 경우는 약 2%에 불과하고, PC만으로 접속하는 비율이 약 70%에 이른다(鄭朱泳, 水越伸, 2007).

그런데 문제는 PC를 통한 인터넷 접속이건 휴대폰을 통한 인터넷 접속이건 모두 인터넷이용의 증가를 보여준다는 점에 있어서는 동일하지만, 인터페이스의 차이에 의해 실제 활용의 내용은 달라진다는 점이다. 일반적으로 휴대폰을 통한 인터넷은 상시접속이라는 편의성의 면에서는 뛰어나지만, 좁은 액정화면 및 문자입력의 난점 등으로 인해 간단한 이메일이나 메시지를 송수신하는데 특화되기 마련이다(이지원,

36) 일본의 au와 TU-KA그룹이 제공하는 휴대전화 네트워크 서비스로 2000년 11월에 시작되었다.

37) [http://www.johotsusintokei.soumu.go.jp/public/data2/HR200500\\_001.pdf](http://www.johotsusintokei.soumu.go.jp/public/data2/HR200500_001.pdf) 圖表4-4 참조.

2004 : 108),<sup>38)</sup> 반면 PC의 경우 화면이 크고, 파일조작이 쉽고, 프린트가 가능하며, 접속요금을 걱정하지 않고 사용할 수 있다는 점 등에서 휴대폰보다 유리하다(이호영, 2008 : 192). 그런 면에서 휴대폰은 이전의 다이얼업 전화접속방식의 한계와도 유사한 제약을 갖고 있으며 인터넷의 잠재력을 충분히 활용하기에는 부족한 수단이다.

<표 2-10> 기기별 인터넷 이용인구

단위:%, 만 명

	2000년 말		2001년 말		2002년 말		2003년 말		2004년 말		2005년 말	
	인구	구성	인구	구성	인구	구성	인구	구성	인구	구성	인구	구성
PC	2,214	47.0	2,953	52.0	3,884	58.0	3,108	40.2	2,108	28.5	1,585	18.8
휴대폰	,897	19.1	657	11.7	1,061	15.3	1,453	18.8	1,511	19.0	1,921	22.5
게임기,TV등	29	0.6	28	0.5	135	1.9	82	1.1	4	0.1	1	0.0
PC와 휴대폰	1,459	31.0	1,678	30.0	1,633	23.5	2,834	36.7	4,204	52.9	4,862	57.0
휴대폰과 게임기,TV 등	60	1.3	21	0.4	24	0.3	33	0.4	17	0.2	7	0.1
PC와 게임기,TV 등	26	0.6	110	2.0	129	1.9	60	0.8	14	0.2	20	0.2
PC, 휴대폰, 게임기,TV 등	23	0.5	151	2.7	76	1.1	164	2.1	92	1.2	133	1.8
기기별소계												
PC	3,723	79.1	4,890	87.4	5,722	82.4	6,164	79.7	6,416	80.7	6,601	77.4
휴대폰	2,439	51.8	2,504	44.8	2,794	40.2	4,484	58.0	5,825	73.3	6,923	81.2
게임기,TV 등	130	2.9	307	5.5	364	5.2	339	4.4	127	1.6	163	1.9
계	4,708	100.0	5,593	100.0	6,942	100.0	7,730	100.0	7,948	100.0	8,529	100.0

38) 이에 관해서는 일본 내에서도 각종 조사를 통해 실증적으로 검증된 바 있다.

더군다나 i-mode가 공전의 대히트를 쳤음에도 불구하고 일반적인 인터넷 이용이라는 기준에서 보았을때 일본에서 휴대폰을 통해 접하는 인터넷 세계는 ‘일종의 사이버 디즈니랜드’에 불과하다.<sup>39)</sup> 실제의 웹에 대한 폴브라우징보다는 i-mode나 ezweb 등 휴대폰용으로 변환된 간이버전의 가상웹에 대한 접속이 압도적이기 때문이다. 나아가 기술 및 산업경쟁력의 측면 및 문화적인 측면에서의 폐쇄성이 지적되기도 한다.<sup>40)</sup>

한편, 접속기기와 인터넷 접속의 성격과의 관련성에 대해 鄭朱泳은 ‘결합(관계맺음)의 집중도(intensity)’, ‘결합의 넓이(scope)’라는 관점에서 분석을 하였다. 여기서 ‘결합의 집중도’란, 가령 일정시간 사이에 얼마나 집중하여 휴대폰과 관계맺는가 하는 것을 묻는 것이다. 또한 ‘결합의 넓이(scope)’이란, 접촉하는 미디어의 폭, 즉 하나(혹은 여러개)의 미디어로 얼마나 폭넓은 장르를 활용하는가, 가령 신문을 읽되 방송 프로그램만 20분 보는 것과 전체를 20분 보는 것의 차이를 분별해내는 것이다. 조사 결과, ‘결합(관계맺음)의 집중도’, ‘결합의 넓이’는 한일 양국 모두 PC의 경우가 휴대폰보다 컸다. 즉, 휴대폰으로부터의 접속은, 산만하거나, 단편적이어서 좁다. 착신벨 소리나 게임의 다운로드, 열차시각표 및 짧은 뉴스 체크 등이 대부분이며, 어른 및 가족 등 가까운 사람들과 짧은 메일을 주고받는 용도가 대부분이다. 한편 PC의 경우는, 훨씬 폭넓은 활용도를 보이며, 일과 인생을 풍요하게 하기 위해서 이용한다는 성격이 크고, 이메일 왕래 건수도 PC가 훨씬 많다는 점을 밝히고 있다. 따라서 휴대폰을 통한 네트워크접속이 매우 많은 일본은, 네트워크 활용방법, 네트문화 그 자체가 한국 및 미국보다 산만하고, 단편적이며, 좁다고 판단한다(鄭朱泳, 水越伸, 2007: 77-79).

39) 일본의 i-mode를 접한 외국 연구자의 견해(水越, 2007: 13).

40) 현재도 i-mode는 가입자 수가 3,600만 명을 넘는 세계에서 가장 큰 무선 데이터 서비스이자 거대한 시장이다. 그러나 세계적으로 통용되는 WAP(무선응용통신규약)을 기반으로 하고 있지않다는 점에서 일본에만 통용되는 기술이라는 폐쇄성을 갖는다. 또한 인터넷 사용자의 인적 연결망도 다른 나라에 비해 상대적으로 제한된 범위로 이루어진다는 지적도 있다. 이런 점에서 “일본의 인터넷은 거대한 국내 LAN이다”라는 발언이 나오기도 했다(사이버리터라시연구소 矢野直明의 말, 水越, 2007 : 19).

물론 일본에서도 2007년도의 조사(총무성, 平成19年「通信利用動向調査」)에 따르면 휴대폰으로만 인터넷을 접속한다는 비율은 다시 11.3%로 하락하여 이전과 달리 PC만으로 접속하는 비율 16.7%보다 적은 비중을 차지하게 되었고, 68.1%의 사람들이 PC와 휴대폰 양자를 이용하는 추세이다. 다만 절대수의 면에서는 휴대폰을 통한 인터넷 이용자는 추계 7287만 명으로 전년대비 2.8% 증가한 반면, PC를 통한 이용자는 7813만 명으로 전년의 8055만 명에서 크게 감소하였다. 이는 원세그(한국의 DMB)방송 및 풀브라우징 대응 등 이동단말기의 고기능화, Wii 및 PSP 등 네트워크 기능을 중핵으로한 게임기 보급 등을 통해 PC가 아니더라도 대용량콘텐츠를 용이하게 이용할 수 있게 되었기 때문으로 추정된다. 따라서 인터넷의 대중 속에 정착하는 기간(1995-2005)은 물론, 그 이후 현재에 이르러서도 일본의 경우는 상대적으로 휴대폰을 통한 제한적, 단편적 방식의 인터넷 이용의 비중이 적지 않으며, 이는 일본의 인터넷 문화 전반에도 일정한 영향을 끼쳤다고 볼 수 있다.

반면, 한국의 경우는 단기간에 급속도로 인터넷이 보급되었으나 그 사이에도 직접 PC를 보유하지 못하거나 브로드밴드를 이용하지 못하는 공백을 전국 도처에 형성된 PC방이 메워주었다.<sup>41)</sup> 이는 세계적으로 높은 도시화율과 인구밀집도, 초고속통신망의 확충, 온라인 네트워크게임을 선호하는 유소년, 청소년, 청장년층의 존재가 어우러져 가능한 현상이었다. 이런 점에서 인터넷이 성장하여 대중적으로 정착하는 시기, 즉 이른바 인터넷 문화가 초기화되는 시기에 대중이 인터넷으로 흡인되어가는 속도와 강도, 그리고 접속기기에 따른 결합의 성격(집중도와 넓이)에 있어서 일본은 한국과 다른 특질을 지니게 되었다고 볼 수 있다.

이러한 경험에 기반하여 우리는 일정한 조건을 전제로 할 때, PC를 통해 브로드밴

41) 한국에서 인터넷카페(사이버카페)와 구분되는 PC방이라는 명칭이 일반화된 것은 1998년부터 알려져 있다. 1998년은 한국에서 공전의 인기를 누린 게임 스타크래프트가 출시된 해로서 1997년 77곳에 불과했던 전국의 PC방은 스타크래프트 붐을 타고 급성장하였다(2007년 기준 2만5천곳 이상).

<http://www.donga.com/fbin/output?n=200804290090>

드로 접속하는 이용환경의 확대 속도와 대중적 인터넷 활용도의 기반 확대 정도에 정(正)의 상관관계가 있다는 가설을 제출할 수 있을 것이다.<sup>42)</sup>

## 2) 이용연령층의 차이

또 한 가지 무시하고 넘어갈 수 없는 부분은, 이 글의 앞 부분에서 보았듯이(<표 2-8> 참조), 일본의 경우는 인터넷 이용자층의 연령대가 높은 편이다. 즉, 일본에서 인터넷을 이용하는 세대는 한국 및 여타 아시아 나라들이 연령이 낮을수록 이용률이 상승하는데 반해, 오히려 10대의 이용률이 낮고 연령층이 올라갈수록 높아지는 경향이 있다. 30대 후반에서 40대의 이용률이 가장 높고 20대는 그다지 높지 않다. 게이판이용자 설문조사에서도 50대가 두드러진다. 이러한 현상의 배후에는 여러 가지 요인이 있을 수 있는데, 우선 구조조정 및 조기퇴직으로 시간에 여유가 있는 50대 이용자가 늘어나고 있다고 보는 해석이 있다.<sup>43)</sup> 여기에 덧붙여 또 한 가지 지적할 수 있는 것은, 일본의 경우 www 이전의 PC통신의 역사적 기간과 보급 정도가 아시아에서

42) 여기서 일정한 조건이란 종래와 같은 형태(2세대 및 3세대까지)의 휴대폰을 통한 인터넷 접속 및 활용을 말한다. 앞으로 와이브로 및 LTE와 같은 4세대 이동통신망이 보편화되고, 폴브라우징이 가능한 크기의 화면 및 해상도와 PC에 버금가는 기능을 갖춘 운영체제 및 응용프로그램을 운용하는 단말기가 대중화된다면 앞에서 이야기한 것처럼 휴대폰을 통한 인터넷 접속은 인터넷의 활용을 단편적, 제한적으로 만든다는 전제를 크게 약화시킬 것이다. 열람뿐만 아니라 입력, 즉 정보발신면에서 휴대폰은 한계가 뚜렷하다는 지적에 대해서도, QWERTY자판을 갖춘 스마트폰이나 PDA폰 등을 이용하면 기존의 제약이 상당 정도 완화될 수 있다고 주장할 수 있다. 다만 그렇다하더라도 PC에서와 같은 자유도는 확보하기 어렵고, 또한 중장년 이상의 연령층에서는 낮은 가독성과 기기 조작의 복잡성 등 때문에 활용도가 상당히 저하될 수 있다. 물론 이를 상쇄할 수 있는 요소로 휴대폰이 가진 말 그대로 휴대성과 상시접속성을 들 수 있다. 하지만 PC 또한 종래의 방 안의 데스크탑과 같은 이용형태에 머물지 않고 넷북 및 와이브로 결합상품과 같은 형태로 유비쿼터스 환경에 다가가고 있다는 점에서 절대적 우위를 갖고 있는 것도 아니다. 또한 이 글에서의 논의는 인터넷의 '초기화' 단계에 초점을 맞추고 있는만큼 위의 가설의 유효성이 손상되는 것은 아니라고 판단된다.

43) 학습원대학 遠藤薫教授의 견해, 「論座」 2005년 9월호.

가장 오랜 사례에 속한다는 점이다. 상대적으로 PC 등 단말기와 통신망이용비용 부담이 컸던 시기에 이를 이용할 수 있었던 것은 중산층 이상의 소득자나 관련 전문가층이었고, 이들은 PC통신 시절을 거쳐 50-60대에 이른 현재에도 인터넷을 적극적으로 활용하고 있는 것이다. 즉, 앞서 살펴본 이른바 초기화 시점의 상대적 길이에 더하여 www 이전의 PC통신의 이력의 효과가 일정하게 작용하고 있다고 볼 수 있다.

반면 한국은 유소년층부터 인터넷에 신규 참가하며 이용자층이 확대되어왔다. 따라서 연령이 낮을수록 이용률이 높은 편이다. 무엇보다도 네트워크대전게임에 대한 애호 및 IT활용을 필수로 여기는 90년대 이후의 사회적 분위기가 작용하였다.

한편 일본의 젊은이들의 인터넷 이용의 저조함을 어떻게 볼 것인가? 일단 연령별 이용률에서 10대, 20대가 적다는 것은, 경제적 및 문화적 요인에 기인한 것으로 추정해 볼 수 있다. 즉 아무리 PC 및 인터넷 이용이 대중화되었다 하더라도, 부모의 도움을 받아야하는 10대는 제외하면 20대의 경우에 자력으로 비용을 부담할 수 있는 층은 한정된다. 나아가 청·소년층에 있어 문화적 여흥의 큰 비중을 차지하는 게임의 경우, 일본에서는 한국과 같이 네트워크대전게임에 대한 선호가 크지 않다. 일본은 전통적으로 콘솔형 게임의 세계적인 대국이었다. 인터넷접속을 통해 처리할 일 중 필수로 꼽힐 이메일 등은 휴대폰만으로 얼마든지 해결가능하다. 이러한 요인이 중첩되어 젊은층의 이용률이 하락하는 것으로 볼 수 있다. 다만 인터넷을 이용하는 젊은층들의 경우, 그 활용도의 면에서는 여타 세대를 능가하기도 한다. 가령 블로그는 젊은이들이 애용하는 경향이 있다. 인터넷이용자 중 블로그를 개설하는 등 이용하고 있는 비율은 2005년 기준으로 20대 여성이 27.8%, 이어서 10대여성이 25%, 10대 남성 21.4%의 차례였다. 30대 이후는 이용률이 하락한다. 개인미디어로서의 블로그가 자신의 일상을 기록하고 개성을 드러내는 성격을 지닌다고 할 때, 젊은층(특히 여성)의 경우는 이런 면에서 적극적이라고 볼 수 있다.<sup>44)</sup>

---

44) 2006년 3월의 한 조사에 의하면 일본 여성의 55.5%가 “인터넷은 절대필요하다”라고 회답하였다(베르메중생활스타일연구소).

#### 라. 일본의 미디어환경과 인터넷

새로운 기술적 혁신에 기반한 뉴미디어가 등장하면 기존의 올드미디어를 대체하거나 더 큰 사회적 영향력을 발휘하며 지배적 미디어의 지위를 차지하는 것이 미디어 발달의 역사가 보여주는 일반적 경향이었다. 인터넷 역시 대중적으로 활용 가능한 미디어의 성격을 띠게 되자마자, 구텐베르크에 의한 인쇄술의 혁명을 능가하는 사회적 파장을 가져올 것이라는 전망이 제출되었다. 실제로 인터넷의 출현은, 신문, 도서, 잡지 등의 활자매체 및 방송 등 기존 미디어 환경 전반에 지각 변동을 일으키는 요인이 되고 있으며, 아직 그리 오래된 시간은 아니지만 수십 년의 경과를 두고 관찰한 결과, 인터넷이 보급된 주요 나라에서 기존 미디어는 인터넷에 의해 그 지위를 잠식당하거나 대체되고 있는 경향이 드러난다. 그러나 그 구체적인 진전의 수준이나 정도는 나라에 따라 상이할 수 있다. 즉 인터넷의 잠재력이 얼마나 빠른 속도로, 또 얼마나 큰 규모로 현실화되느냐 하는 것은 기존 미디어들 속에서의 경합과 역관계를 통해 이루어질 수 밖에 없다. 따라서 이 점에 관해서는 인터넷 도입 이전 및 이후(인터넷 문화 초기화 시기까지)에 걸쳐 해당 사회의 미디어환경 속에서 기존 미디어와 인터넷의 관계를 검토할 필요가 있으며, 일본의 경우는 다음과 같은 점에서 특징을 엿볼 수 있다.

##### 1) 신문, 방송의 상대적 안정성

기존의 올드미디어의 대표격으로는 단연 신문과 방송을 꼽을 수 있을 것이다. 20세기는 가히 신문, 그리고 방송의 세기였다고 할 수 있다. 매일매일 정보를 생산하고 송출하여 대중의 생활의 일부가 되었다는 일상성의 면에서, 또한 생산-공급자의 정보전달의 비중이 압도적으로 크다는 일방성의 면에서 양자의 사회적 영향력은 거대하게 성장하였고, 이들 미디어를 기반으로 하여 언론은 입법, 행정, 사법에 이어 ‘제4의 권력’으로 지칭되기에 이르렀다. 그러나 20세기 말에 등장한 인터넷은 24시간 상시접속이 가능하다는 점에서, 또한 정보전달의 쌍방향성과 편의성 등의 면에서 기존의 미디어보다 더 일상적이고, 대중친화적일 수 있는 성격을 지닌다. 따라서 인터넷의 등장은 기존 미디어들을 긴장시켰고, 학계 및 지식담론의 분야에서는 종이신문과 서적

의 종언, 방송과의 융합 등의 전망이 분출하였다. 하지만 그 구체적인 진행상황은 해당 사회의 구체적 지형에 따라 달라지며, 인터넷의 잠재력도 기존 미디어들 속에서의 경합과 역관계를 통해 실현된다. 즉, 기존 올드미디어들의 매력과 지배력 여하에 따라 인터넷의 신장 속도와 규모도 영향을 받게 된다고 볼 수 있다.

이런 맥락에서 살펴보면, 일본은 이전부터 가히 신문대국(新聞大國)이라 불려왔다는 점에 주목할만하다. 일본의 경우 인구 대비 신문 보급률은 세계 최고 수준으로, 가령 성인 인구 1,000명당 발행부수는 631.7부인데 이는 아이슬란드와 같은 소국(1,028.8부)을 제외하면 세계의 다른 모든 나라들을 능가하는 수치이며, 발행부수도 세계 2-3위의 규모(2002년 기준으로는 중국의 85,470천부에 이어 2위, 2003년부터는 인도에 이어 3위)를 자랑하고 있다.

<표 2-11> 일본의 신문 발행부수, 발행지 수, 성인인구 1,000명당 부수

	발행부수 (단위1,000부)					발행지 수					성인인구 1,000 명당 부수
	'02	'03	'04	'05	'06	'02	'03	'04	'05	'06	
일본	70,892	70,419	70,446	69,763	69,184	107	106	108	108	108	631.7
한국(참고)	400	1,447	16,347	17,580	19,246	129	139	145	164	192	485.6

자료 : 사단법인 일본신문협회 <http://www.pressnet.or.jp/45>.

또한 주요 신문사들은 활자의 영역에 머물지 않고 TV 및 라디오 방송국도 지배하고 있다. 가령 도쿄에 있는 5개 민방 TV방송국의 경우 모두 신문사와 깊은 관계를 맺고 있다. 이는 방송사 설립 당시 초기에 신문사의 취재정보 획득 등 도움이 절실히

45) WAN(2007) 『World Press Trends』 (2007년도판)에 근거하여 작성한 각국별 통계에서 발췌한 것으로, '성인인구 1,000명당 부수'는 06년 혹은 최근의 보고수치로부터 산출한 것으로 밝혀져있음.



요구되었기 때문인데<sup>46)</sup>, 니혼TV는 요미우리신문사, 후지TV는 산케이신문사, TV아사히는 아사히신문사, TV도쿄는 니혼케이자이신문사 등과 각각 관계를 맺고 있고, 특히 TV아사히, 니혼TV, TV도쿄 등의 경우는 일본의 메이저 신문사가 대주주로 참여하고 있다(이연, 2006: 193 ; 윤희일, 2005: 9-10). 아래의 [그림 2-11]은 이러한 관계를 잘 보여준다.

[그림 2-11] 일본의 신문사와 방송국의 제휴 관계

아사히신문 4070억엔	⇒	테레비아사히 2490억엔	아사히신문은 테레비아사히 주식의 33.8% 소유
요미우리신문 4870억엔	⇒	니혼테레비 3360억엔	요미우리신문은 일본테레비 주식의 21.8% 소유
마이니치신문 1520억엔		TBS 3020억엔	라쿠텐이 TBS 주식의 20% 소유 마이니치방송이 TBS 주식의 불과 2.18% 소유
산케이신문 1280억엔	⇐	후지테레비 5930억엔	후지테레비가 산케이신문 주식의 40% 소유
닛케이신문 3820억엔	⇒	테레비도쿄 1090억엔	닛케이신문이 테레비도쿄 주식의 33.3% 소유

자료 : [http://diamond.jp/series/media\\_rev/10001/?page=3](http://diamond.jp/series/media_rev/10001/?page=3).

이러한 방송사와의 공존체제, 전국지 5개지와 각현당 1지의 과점체제, 각종 규제 등 독특한 여건을 바탕으로 일본의 신문업계는 안정된 지위를 구축해왔다.

또한 일본은 ‘방송의 천국’이라고 불릴 정도로 많은 수의 다양한 방송국이 존재한다. 세계적으로 손꼽는 공영방송 중의 하나인 NHK를 제외하면 나머지는 모두 민간

46) 신문과 방송의 제휴를 가져온 초기의 이러한 사정은 지금은 사라졌고, 방송과 신문의 지위는 오히려 역전되었다고 볼 수 있다.

방송인데 지상파의 경우 일본 전국에 TV 127개, 라디오 101개로 집계되고 있으며, 민간 위성TV 방송의 경우는 방송 사업자 수가 매년 급증하고 있다(윤희일, 2005: 6).

민간 위성 방송 사업자 수는 2006년도의 보고에 따르면, BS방송 13개, CS디지털 TV방송 105개, 동경110도CS디지털방송 16개 등, 134개에 이른다(電通總研編, 2008 : 133). 이 밖에 많은 수의 케이블TV 방송국, 데이터방송국, 커뮤니티FM방송국, 인터넷방송국 등을 포함할 경우 일본에서 방송을 취급하는 회사를 전부 파악하는 것은 사실상 불가능할 정도로 많다. 일본 방송 시장의 규모는 약 3조 7589억엔 수준으로 미국에 이어 세계 2위에 해당하는데, 반세기 이상의 역사를 가진 방송업은 이미 성숙 산업의 단계에 접어들어 성장성은 둔화되고 있으나 위성방송 등 새로운 방송 분야의 성장은 높게 나타나고 있다(윤희일, 2005: 6-9). 또한 일본의 민간방송은 경쟁적 환경 속에서 시청률을 높이는데 주력하여, 상업성 및 저질 시비 등 논란이 따르지만 시청자들을 유인하는 흡입력도 강하다(이연, 2006: 197-198).

그러나 인터넷과의 관련에서 중요한 것은 이들 미디어에 대한 시민들의 반응일 것이다. 인터넷을 중심으로 주요 미디어에 대한 정보의 신뢰성에 대한 조사를 보면, 최근의 보고는 신문 89.33% > 방송 74.83% > 인터넷 64.07%의 순서를 보여주고 있다.<sup>47)</sup> 신문과 방송은 모두 인터넷보다 우위에 있으며, 특히 신문의 정보에 대한 신뢰성은 압도적이다. 즉, 인터넷의 신뢰도는 신문의 2/3 수준에 그치고 있다. 이것이 바로 신문사의 언론활동에 문제가 없음을 의미하는 것은 아니다.<sup>48)</sup> 하지만 이러한 조사 결과는 주로 객관 보도를 중심으로 해 온 기사 작성의 전통에 대한 일본인들의 신뢰를 반영하는 것으로 볼 수 있을 것이다.

47) 2008년 4월 인터넷コム 및 goo 리서치가 수행한 “「인터넷における情報の信頼性」に関する意識調査結果”(위의 신뢰도는 ‘매우 신뢰’ 및 ‘조금 신뢰’를 합친 수치. 일본 전국 1041명 대상 조사).

<http://japan.internet.com/research/20070508/1.html>

48) 가령 岩瀬達哉(2001)은 기자클럽제도에 의한 기사생산의 과도한 비중과 폐쇄성을 지적하고 있다.

또한, 또 다른 각도에서 사용자들의 각 미디어에 대한 ‘결합의 주요성(centrality)’도 주목할만하다. ‘결합의 주요성’이란, 응답자에게 특정 미디어가 얼마나 불가결한가를 알기 위해 가령, “만일 내일부터 다음의 미디어들을 사용하지 못하게 된다면 가장 사용하고 싶어 아쉬울 것은? 신문, TV, 인터넷, 휴대폰 등에서 골라주세요”와 같은 것을 묻는 것이다. 이에 대해 조사자의 예상과는 달리 일본의 경우는 휴대폰이 아니라 TV라는 응답이 가장 많았다.<sup>49)</sup> 반면 한국의 경우는 전 세대에 걸쳐 TV의 비중이 저하하고 있으며, 상대적으로 인터넷이 우선시되는 경향이 두드러진다(鄭朱泳, 水越伸, 2007: 77-80).

이상과 같이 일본의 경우는, 인터넷이 도입된 이후 성장기를 거쳐 성숙기에 이르는 과정을 겪으면서도 기존 미디어의 입지가 상대적으로 견고했음을 보여준다. 인터넷은 뉴미디어로서, 기존 미디어 환경에 추가되는 형태로서, 쌍방향성, 소통기회의 확대 등의 새로운 장점을 갖고 있으나 그 효과는 일본에서는 아직은 충분히 발휘되지 않고 있으며, 특히 초기화 시기 동안 기존 미디어를 뒤흔들 정도의 입지를 구축하지는 못했다고 말할 수 있다.

## 2) 출판왕국, 잡지왕국의 역사적 전통

신문, 방송의 상대적 안정성으로 특징지워지는 일본의 미디어 환경과 관련된 또 하나의 요인으로, 이전부터 ‘출판왕국’, ‘잡지왕국’<sup>50)</sup> 등으로 불릴 정도로 기존 인쇄매체들이 풍부한 콘텐츠를 제공해왔다는 점을 들 수 있다. 이미 1960년대부터 문화적인 금기를 깨는 다양한 소재의 작품들이 출현했고, 또 세계에서도 독보적인 ‘만화’의 성장을 통해 상상의 공간을 확장하였다. 가십이나 정계의 뒷이야기 같은 소재도 ‘소문의 진상(噂の真相)’<sup>51)</sup>과 같은 잡지가 이미 그 영역을 맡고 있었고, 정치비평과 같

49) 이는 미국에서도 마찬가지였다.

50) 잡지시장은 서적보다 크며 매우 다종다양한 잡지가 출판되고 있다. 일례로 일본은 (여성)패션잡지만해도 그 종류는 80개지 이상에 이르러 세계적으로 유례가 없다. 또 테니스잡지만도 월간지만 5개지에 이르는 등 세계 최고수준의 다양성을 자랑한다.

은 영역이건 말초적이고 선정적인 분야이건 어떤 형태의 매체로든 그 내용은 공급되어 대중이 접근할 수 있었다. 올드미디어이건 뉴미디어이건 대중의 선호를 받기 위해서는 차별화된 콘텐츠의 제공이 중요시되는데, 이런 관점에서 본다면 일본의 맥락에서는 인터넷 공간이 새로 출현하였다고 하여 자동적으로 독보적이고 차별적인 콘텐츠를 전유하는 곳이 될수는 없었다. 물론 디지털콘텐츠가 갖는 무한기술복제·유통상의 장점을 갖고 있었지만, 기존 미디어가 공급하는 콘텐츠의 다양성과 질적 수준에 대한 만족도가 크면 클수록, 대중들의 관심이 기존 매체로부터 인터넷으로 이행하는 속도와 강도는 상대적으로 약화된다고 볼 수 있다.

### 3) 일본 미디어환경 속에서의 인터넷의 위치와 전망

그럼에도 인터넷의 성장세와 올드미디어의 동요는 경향적으로 확인된다. 2004년에는 온라인의 광고비가 라디오를 능가했다. 덴쓰(電通)가 2005년 2월에 발표한 일본 국내 광고비 관련 추계에 따르면, 온라인 관련 광고는 전년 대비 53.3%가 증가한 1,814억엔, 라디오 광고비는 전년 대비 0.7% 감소한 1,795억엔이었다. 6조엔에 육박하는 전체 광고비 중 아직은 3%에 지나지 않는 비중이지만, 과거 8년간 113배로 경이적인 신장률을 보였다. 전통적으로 안정적 지위를 확보해온 신문의 경우도 1997년 72,699천부, 2003년 70,340천부, 2007년 68,437천부 등 발행부수가 감소하고 있고, 광고료 수입도 계속 줄어들고 있다(<표 2-12> 참조). 또한 아사히(朝日), 요미우리

---

51) 『소문의 진상』(噂の真相, 우와사노 신소)은 1979년에 창간된 월간지로서, 잡지의 명칭은 2차대전 패전 직후의 폭로잡지 『真相』 및 소설가이자 저널리스트였던 梶山季之(가지야마 토시유키)의 개인잡지 『噂』(1971년 창간, 1974년 종간)에서 유래했다. 일본의 황실, 정치경제분야부터 예능계의 가십에 이르기까지 ‘금기없는 잡지’를 표방하였고, 실제로 유명연예인, 검찰고위간부, 문단의 스캔들을 거침없이 다루어 주목을 끌었고, 발행부수도 일본 최고의 월간지라 할 『文藝春秋』에 버금가는 규모를 자랑하였다. 2004년 4월호부터 휴간이 되었는데, 이 당시의 공칭 발행부수는 20만부(실매 12만부)였다. 휴간 후에도 『噂の真相』와 같은 잡지에 대한 수요가 끊이지 않아 몇몇 출판사에서 후계지를 표방하며 잡지를 출간하는 등의 움직임이 나타났다(위키피디아 일본어판 참조 <http://ja.wikipedia.org>).

(讀賣), 니혼게이자이(日經)의 3대 신문사 외에는 이미 사업성을 상실했다는 평가도 나오고 있다(ビデオニュース・ドットコム, 2007).

<표 2-12> 신문의 총매상고 추이

(단위: 억엔)

년도	신문업계 구성비%		판매수입 구성비%		광고수입 구성비%		기타수입 구성비%	
	매출액	구성비	매출액	구성비	매출액	구성비	매출액	구성비
1997	25,293	100.0	12,903	51.0	9,127	36.1	3,264	12.9
1998	24,848	100.0	12,927	52.0	8,584	34.6	3,337	13.4
1999	24,688	100	12,876	52.2	8,448	34.2	3,365	13.6
2000	25,223	100	12,839	50.9	9,012	35.7	3,372	13.4
2001	24,890	100	12,858	51.7	8,687	34.9	3,345	13.4
2002	23,721	100	12,747	53.7	7,709	32.5	3,265	13.8
2003	23,576	100	12,640	53.6	7,544	32.0	3,392	14.4
2004	23,797	100	12,573	52.8	7,550	31.7	3,674	15.4
2005	24,188	100	12,560	51.9	7,438	30.8	4,191	17.3
2006	23,323	100	12,521	53.7	7,082	30.4	3,715	15.9
2007	22,182	100	12,434	56.1	6,657	30.0	3,080	13.9

자료 : 新聞協會經營業務部 조사, <http://www.pressnet.or.jp/>.

그러나 인터넷의 성장이 바로 여론 형성 기능의 대체를 의미할 수 있느냐에 대해서는 엇갈린 전망이 나오는 등, 일본 내의 반응은 신중한 편이다(文藝春秋編, 2006). 따라서 인터넷의 영향력에 대한 평가도 한국 등에 비하면 차이가 난다. 이를 뒷받침하는 최근의 조사를 보자(다음 <표 2-13> 참조).

&lt;표 2-13&gt; 과거 대비 인터넷 여론 영향력 변화

(단위: %)

구분	국내	중국	일본	미국
영향력이 커짐	92.4	93.0	78.7	79.3
영향력이 커지지 않음	1.5	1.7	4.0	3.7
보통	6.2	5.3	17.3	17.0

자료 : K리서치.

인터넷 여론의 영향력을 묻는 질문에 대해 4개국 네티즌은 모두 과거에 비해 인터넷의 영향력이 증가한 것으로 느꼈다고 답했으나, 영향력의 크기에 대한 감도는 국가마다 차이를 보였다. 한국과 중국은 인터넷의 영향력이 증대되었다는 데 대해 90% 이상이 긍정했으나, 일본과 미국의 경우는 80% 이하의 수치를 보였고, 일본의 경우 인터넷의 영향력은 보통(그저그런 정도)이라는 대답이 17.3%에 이르렀다(전자신문 미래기술연구센터, 2008: 151)

즉, 장기적으로는 인터넷이라는 뉴미디어에 의한 올드미디어의 대체 혹은 새로운 융합으로 나아가겠지만, 현재까지의 일본의 상황에서는 한국 등에 비해서는 그 속도가 완만하다고 볼 수 있다.

또한, 이상의 고찰을 통해, 기존 미디어에 대한 신뢰도 및 콘텐츠 만족도와 인터넷으로의 대중적 이행의 속도 및 강도 사이에는 부(負)의 상관관계가 있다는 가설을 제출할 수 있을 것이다.<sup>52)</sup>

52) 즉 앞서도 언급했듯이 인터넷의 잠재력이 얼마나 빠른 속도로, 또 얼마나 큰 규모로 현실화되느냐 하는 것은 기존 미디어들 속에서의 경합과 역관계를 통해 이루어질 수 밖에 없기에 기존의 올드미디어들의 매력과 지배력 여하에 따라 인터넷의 신장 속도와 규모도 영향을 받게 될 것이다. 하지만 역으로 기존 미디어들이 담지 못하는 감각, 열정, 콘텐츠, 새로운 장르, 통칭하여 사회적 에너지라 할만한 것들

#### 마. 일본의 사회환경과 인터넷 문화

이하에서는 앞서의 [그림 2-9]에서 제시한 틀에 따라 일본의 사회환경과 인터넷 문화의 관련성을 탐색한다. 정보통신 인프라 구축과정의 경과와 특성이나, 인터넷을 둘러싼 미디어환경도 중요하지만 그것을 넘어서는 더 넓은 사회적 환경이 근저에서 인터넷 문화의 양상을 규정한다고 보기 때문이다. 여기서 시간적 변수인 ‘초기화의 시점’은 앞서 정보통신 인프라 구축과정을 통해 살펴본 결과에 따라 1995~2005년으로 잡는다. 그리고 이 시기까지 지배적으로 작용한 거시적인 사회환경의 내용들이 인터넷 문화의 성격과 역할에 영향을 미쳤다는 관점 아래, 정치, 경제, 사회, 문화 등의 분야별로 핵심적인 사항들에 주목하고자 하는 것이다.

##### 1) 정치 : 민주주의 지속 및 정치적 대립구도의 약화

일본의 경우, 2차대전 이후의 ‘전후개혁’을 통해 신헌법 아래 새롭게 민주주의국가로 변모하였다. 메이지유신 이래 강화되어온 천황 중심의 강력한 국가주의적 전통은 사회시스템 곳곳에, 또 국민들의 심성 속에 자리 잡아 바로 사라지지는 않았고, 1950년대에는 복고적인 방향으로 헌법을 개정하려는 움직임도 대두되었으나, 1960년 ‘안보투쟁’ 등을 거치면서 국정에서 지방자치에 이르기까지 제도적 민주주의가 안착하였다. 이러한 제도적 민주주의의 지형 위에서 1955년에 창당된 자유민주당과 사회당이 대표적인 대립축을 이루는 보혁대립의 구도가 1960~70년대에 걸쳐 전면적으로 펼쳐졌고, 정치적으로도 분란과 충돌이 적지 않았다. 그러나 80년대 이후 신보수주의적 조류가 영향력을 확대해가는 가운데, 90년대 들어서는 세계적인 냉전해체와 더불어 55년 체제가 종식되었다. 즉 종래의 보혁구도는 해체되었고, 1993년 이후는 ‘유동화’(연립정권 하 자민-민주 양당제 수렴 추세) 국면으로 접어들었다. 따라서 이 단계에 들어서는 전후 평화헌법의 핵심인 헌법9조를 둘러싼 대립, 정치인의 야스쿠니신사 참배에 대한 논란 등 몇몇 쟁점에 따른 의견대립은 존재하나, 정치적, 당파적 입장

---

을 인터넷이라는 새로운 미디어가 담아내는 정도, 또는 사회적 에너지가 인터넷으로 집중되는 정도는 기존 미디어들의 지위에 영향을 미치게 될 것이다.

에 따라 전국적, 전면적인 대립이 발생할만한 환경은 사라졌다. 이러한 정치적 전통과 분위기 속에서 1995년에 인터넷이 도입되었고, 인터넷 문화가 형성되어갔다.

일본의 인터넷 문화와 관련하여 현대 일본의 정치적 특색 가운데 주목할 점은, 첫째, 전후 반세기 이상 평화헌법 하에 민주주의가 유지되었다는 점, 둘째, 보혁구도의 해체 이후 대규모의 전면적 대립을 발생시킬 조건은 약화되었고, 쟁점들은 각개 분야로 분산되었다는 점이다. 따라서 이러한 맥락에서는 새롭게 인터넷 공간이 대두된다 하여도 그것은 특별한 ‘경계’의 대상이나 ‘해방’의 공간으로 다가갈 여지는 적어지며, ‘투쟁’이나 ‘정쟁’의 도구로 될 가능성은 낮아진다. 즉 전후 지속된 민주주의와 정치적 대립구도의 약화로 인해 인터넷이 정치적으로 주목되거나 활용의 장이 되는 등, 정치와의 관련성을 그다지 강하게 띠지 않게 된다고 볼 수 있다.

## 2) 경제 : 버블 붕괴 후의 포스트 ‘중류사회’

일본경제는 ‘전후 복구’ 시기를 거쳐 1950년대 후반 이래 지속적으로 성장하였다. 특히 60, 70년대에는 세계적으로 주목할만한 고도성장을 이루었다. 1964년 도쿄올림픽 개최 이후, 60년대 말에는 서독을 제치고 미국에 이어 서방세계 제 2의 경제대국으로 급부상하였으며, 선진국은 물론 전 세계를 강타한 두 차례의 오일쇼크에도 불구하고 그 성장세는 80년대 후반까지 이어져 한때 미국을 대체하는 패권국가의 출현, 혹은 미국과의 패권의 공유(또는 分有)가 이야기될 정도였다. 또 이러한 성장을 이룬 일본경제의 비밀은, 기업별 노동조합, 연공서열제, 종신고용 등을 핵심으로 하는 ‘일본적 경영’에 있다는 주장이 널리 받아들여지기도 했다.<sup>53)</sup> 나아가 이같은 장기적인 안정적 성장 기조 위에서, 세계적으로 유례없는 ‘중류사회’를 이루기도 하였다.<sup>54)</sup>

53) 이러한 요소는 일본에만 고유한 것도 아니며, 또 일본의 경우도 대기업 중심이라는 비판이 있다.

54) ‘중류사회’란 일본의 경우, 자신이 계층적 위계 속에서 ‘중’에 속한다는 답변을 한 비율이 대다수를 점한데서 온 표현으로 한때 그 비율은 90% 이상에 달하였다. 이는 객관적 지표가 아니라 사회성원의 의식을 바탕으로 한 것이나, 절대다수의 성원이 그러한 대답을 하였다는 것은 당시의 일본사회 및 그 속에서 사는 자신의 전



그러나 90년대 들어 거품경제가 붕괴하고, 10년에 걸친 장기침체를 겪으며 종래와는 분위기가 돌변하였다. 물론 세계적인 경제대국으로서 그 지위는 상당기간 유지될 것으로 예측되지만, 90년대 이후의 경제사정의 변화에 따라 일본 내부적으로도 이미 많은 변동을 겪고 있다. ‘일본적 경영’의 담론도 퇴조하였고, 최근에는 미국식 모델과의 혼합인 ‘저팽글로벌색슨 자본주의(JapAngloSaxon Capitalism)’로 재정의되고 있다. ‘중류사회’의 구도도 해체되어, 21세기 이후에는 더욱 가파른 양극화가 진전되고 있다. 이러한 경제적 상황 전개는, 사실 인터넷 문화의 초기화 시기와 맞물린다. 여기서 소수애로의 부의 집중과, 비정규직 노동의 급증 등과 같은 경제적 변수가 일본의 인터넷 문화와 어떤 연관을 가지는지를 구체적으로 해명하는 것은 본 과제를 넘어서는 일이다. 다만, 인터넷서비스 요금의 인하라는 큰 요인이 있긴 하였지만, 장기적 경기 침체에서 벗어나는 시기와 브로드밴드의 급속한 보급시기(2003년~2005년)가 맞물리는 점 등은 경제적 변수와 인터넷 보급의 관련성을 유추하게 하는 요인이다. 또한 ‘프리터’, ‘패러사이트 싱글’ 등 경제적으로 여유를 갖지 못하는 청년층의 증대는, PC 및 정액제 브로드밴드 서비스에의 지출, 자신의 삶과 일을 풍요하게 하기 위한 자유로운 인터넷 이용, 폭넓은 커뮤니케이션 등의 제약과 연관되리라 추측할 수 있다. 이러한 부분은 인터넷 문화의 활성화에 부(負)의 효과를 가져 오는 요인이 될 것이다.<sup>55)</sup>

### 3) 사회 : 인간관계의 형식화 및 사회운동의 약화

#### (1) 인간관계의 형식화 진전

일본의 경우, 인간관계의 형식화가 수십 년에 걸쳐 지속적으로 진행되어왔다. NHK에서는 1973년 이래 5년마다 ‘일본인의 의식조사’를 통해 혈연집단, 지연집단, 기능집단에 해당하는 친척, 이웃, 직장 동료 등 3개의 범주를 대상으로 사람들과 관계맺는 방식을 조사해오고 있다. 사람들과 교제하는 방식도 3개의 유형으로 구분하

---

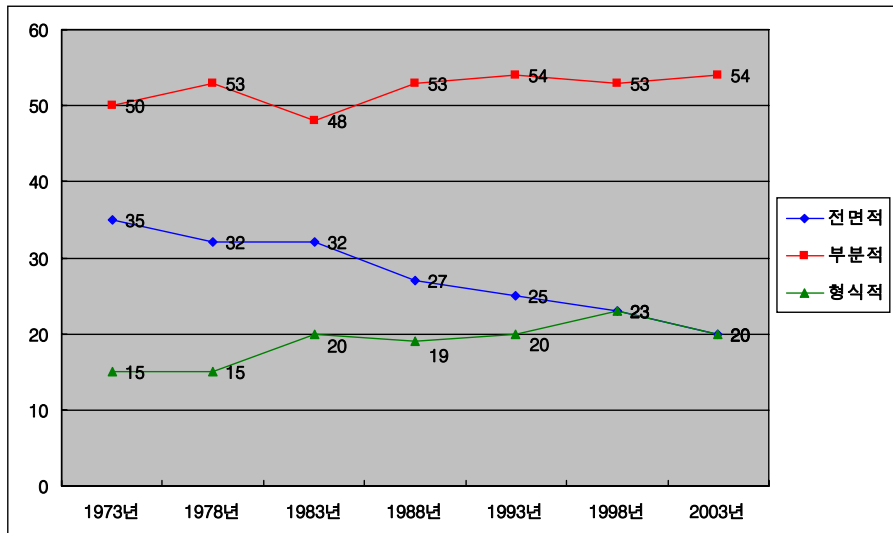
망을 ‘낙관적’이고 ‘안정적’으로 여기고 있었다는 징표가 된다.

55) 경제 분야와 인터넷 문화 간에는 아직 명확한 관련성을 이야기하기 힘든 상태이다.

는데, ‘형식적 관계’란 업무나 작업 등 필요한 일에 한정하여 교류하고 기본적인 인사를 하는 정도의 관계, ‘부분적 관계’란 업무나 작업을 넘어서서 가볍게 왕래하거나 취미나 관심을 공유하는 관계, ‘전면적 관계’란 업무나 취미 수준을 넘어서 개인적인 고민거리 등까지도 상의하고 도움을 주고받는 관계를 말한다.

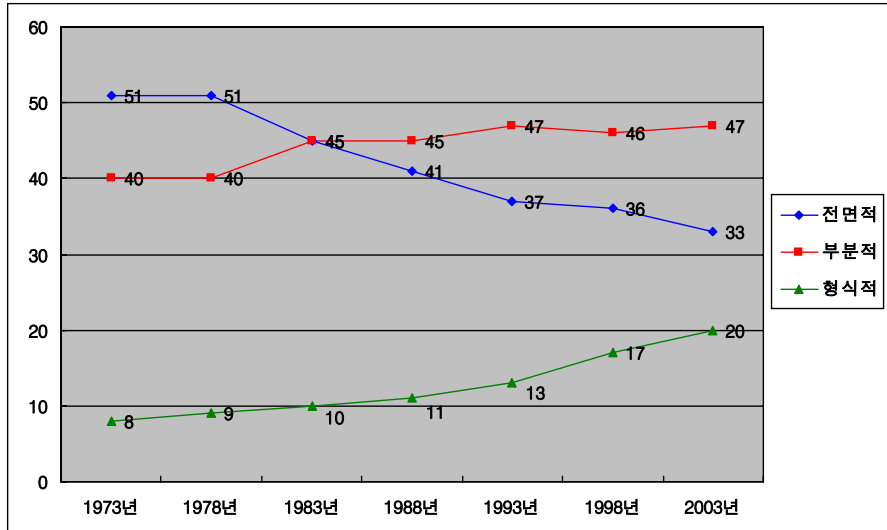
일본은 1970년대에는 ‘전면적’ 관계를 선호하는 비중이 직장과 친척에 대해서는 50%대로 높은 수치를 보였고, 이웃에서도 30%대를 나타냈으나, 80년대 이후에는 모든 집단에서 하락하였고, 반대로 ‘부분적’ 관계, ‘형식적’ 관계의 비중이 늘어나고 있다. 특히 형식적 관계의 증가에 주목할 만하다. 가령, 부분적 관계 선호는 1970년대에는 이미 일본이 도시형사회구조로 이행한 만큼 이웃 간의 경우는 이미 50%를 기록하였고 약간의 부침은 있지만 최근까지도 54% 정도로 일관성을 보이고 있으며, 여타 친척 집단이나 직장에서도 30년간 7% 정도의 증가세를 기록한데 반해, 형식적 관계의 경우는 모든 집단에서 10% 이상 증가하여 20%대에 이르고 있으며, 이웃관계에서는 1998년 이후 전면적 관계 선호 비율을 상회하고 있다(다음의 [그림 2-12,13,14] 참조).

[그림 2-12] 일본에서의 인간관계의 성격 변화 (이웃)



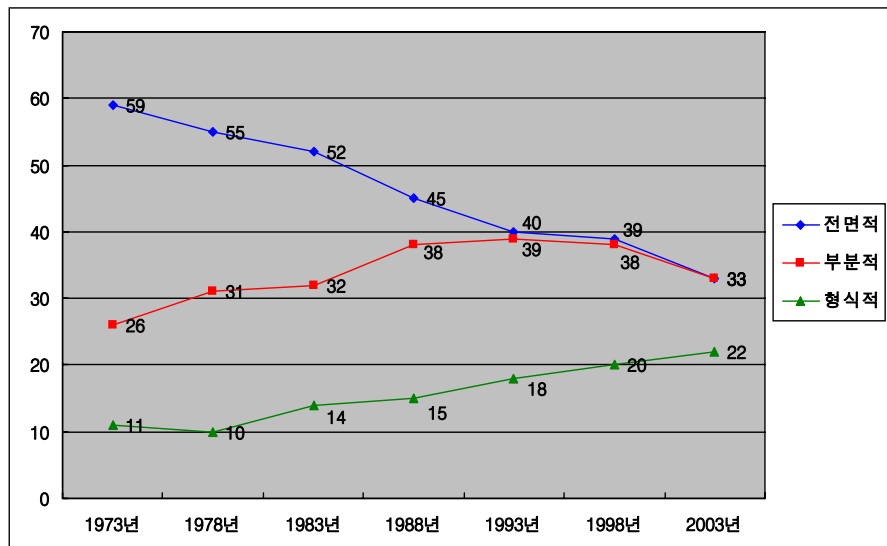
자료 : NHK(2004).

[그림 2-13] 일본에서의 인간관계의 성격 변화 (친척)



자료 : NHK(2004).

[그림 2-14] 일본에서의 인간관계의 성격 변화 (직장)



자료 : NHK(2004).

즉, 근래의 30년간의 뚜렷한 경향으로 형식적 관계의 증가, 즉 인간관계의 형식화를 들 수 있는데, 인터넷 ‘초기화’ 시기인 95년 이후에도 뚜렷이 증가하였음을 알 수 있다(원래 변동이 크지 않았던 이웃의 경우만 부침을 반복하여 제자리). 동일한 자료를 다루고 있는 일본 문헌에서는 형식적 관계를 ‘드라이한 관계(ドライな關係)’로 표현하기도 하는 만큼 이러한 경향을 인간관계의 건조화, 삭막화라고 부를 수도 있을 것이다.

이러한 변화는 경제 분야에서 일본적 경영 담론이 쇠퇴한 것, 또 ‘중류사회’가 해체된 것까지 맥을 같이 한다. 일본사회를 설명하는 담론으로는 한때 ‘일본적 집단주의’, ‘간인주의(間人主義)’가 유행하였는데, 일본사회의 특질을 구미의 개인주의나 획일화된 전체주의와는 다르다는 점에서 찾았다. 즉, 사회의 기본단위를 더 이상 분할 불가능한, 즉 individual=개인(個人)으로 놓고, 개인 대 개인의 관계는 이익 추구를 위한 계약관계로 보는 구미모델, 또는 개체의 자율성이 존재하지 않고 전체 집단 속에 매몰되어 지도자의 지시에 따라 획일적으로 움직이는 전체주의모델(2차대전 이전 군국주의시대의 일본의 이미지)과는 달리, 자율성을 지닌 개체가 존재하되 다른 개체와 내면적 이해가 가능한 영역을 공유하는 단위, 즉 contextual=간인(間人)을 기본단위로 놓고 이익 추구 지향 외에도 정(情)을 주고받는, 즉 ‘이심전심(以心傳心)’으로 표현가능한 인간관계로 보는 것이 한때 현대 일본사회 및 커뮤니케이션 구조에 대한 이념형적 설명방식이었다. 그러나 위와 같은 인간관계의 형식화(건조화, 삭막화)는 바로 이러한 일본적 간인주의 구조 및 커뮤니케이션 구조의 해체를 의미하며, 위의 조사결과를 연령집단별로 분석하면 아래로 내려갈수록 형식화의 비중이 높아진다는 점에서 실제 청소년·청년층의 변화는 세대별 의견을 평균하여 그려낸 그래프의 수치보다 훨씬 더 진전되어 있다고 판단할 수 있을 것이다(佐藤俊樹, 2002:160-162).<sup>56)</sup>

56) 단, 佐藤의 분석자료는 90년대 초의 시점에서 멈추어있다. 비교적 최근의 자료로 이 점을 잘 보여주는 것이 불교대학의 한일 인간관계 비교연구이다. 대학 친구의

## (2) 사회운동의 약화

또한 앞서 정치 분야에서 살펴본 것과도 유사한 흐름을 사회운동의 경우에서도 찾아볼 수 있다. 1950년대의 계급적 운동, 60년대의 대대적인 ‘안보투쟁’, 70년대에 절정에 달했던 ‘보혁대결’, 일각에서는 ‘신좌파-극좌파’ 운동이 출현하기까지 이르렀으나, 70년대 중반 이후 그 파고는 가라앉는다. 80년대 이후의 ‘시민운동’, ‘지역운동’은 ‘생활정치’의 성격을 띠고, 지방적, 분산적으로 이루어졌다. 따라서 일본의 사회운동은 이후 전국적 차원의 조직, 중앙지향적 구심력과 폭발력의 면에서는 약화되어 갔다. 시민운동 자체도, 70년대에는 ‘시민운동’, 80년대에는 ‘시민활동’, 90년대 이후에는 ‘시민사업(비즈니스)’이라고 불리는 식으로 그 분위기가 변화되었다. 이후 이른바 NPO의 시대가 도래하였으나 이러한 기조는 지속되고 있다.

인간관계의 형식화 및 사회운동의 약화와 같은 사회적 요인들은, 일본의 인터넷 문화가 미시적, 개인적, 일상적 표현과 교류를 넘어선 좀 더 폭넓고 사교적인 온라인 커뮤니티의 형성, 혹은 전국적 차원의 의사소통 및 연대 형성과 관련된 공간(매스미디어적인 성격을 띠는 웹사이트)의 발달, 그리고 온라인과 오프라인의 결합 정도의 면에서 부(負)의 영향을 미치는 요인으로 작용하게 되리라 추측할 수 있다. 물론 현실 세계에서의 사회적 유대 약화를 대신하여, 오히려 이를 가상세계에서의 친밀한 유대나 혹은 급진적이고 과격적인 운동성의 표출을 지향하는 경우가 있을 수 있다. 그러나 이미 살펴본 바와 같이 현실세계에서 선호하는 인간관계는 형식화의 방향이 강화되고 있고, 사회운동의 상황 역시 온건화되어 왔다는 점에서, 인터넷의 대 사회적 영향력과 과급력은 제한될 수 밖에 없을 것이다.

## 4) 문화 : 인터넷 문화 이전에 문화의 자유화, 다원화, 전면화 진전

---

경우, 일본에서는 형식적 관계를 바라는 사람이 59.9%, 부분적 관계를 바라는 사람이 17.9%, 전면적 관계를 바라는 사람이 20.1%였다. 참고로 한국의 경우는 형식적 관계 13.0%, 부분적 관계 33.5%, 전면적 관계 52.3%였다.(仏教大學總合研究所, 日韓中における社會意識の比較調査, 2001 ; 이윤복, 2007에서 재인용)

제2차대전 이후 일본정부는 전전의 과오에 대한 반작용도 있어 기본적으로 문화의 영역에는 개입하지 않았고, 문화는 기본적으로 자유화되었다. 따라서 정치적 영역과 대립할 이유도 크지 않았고, 또한 정치적으로 제약을 받는 경우도 매우 드물었다. 이러한 바탕은 다양한 문화적 실험을 시도하고 표출할 수 있는 여건이 되었다.

또, 앞서 미디어환경 부분에서도 언급하였듯이 1960~70년대에 이미 문화의 다원화가 상당히 진전되었다. 당시의 '전공투' 학생운동을 비롯한 사회운동의 영역과도 관련되지만, 이른바 근대의 획일화된 위계질서, 조직원리 등에 대한 문제제기도 전개되면서, 구미 선진국 혹은 세계체제 중심부라도 비슷한 궤적을 그려나갔던 것이다(구미의 1968년의 일련의 사건들과 동시적으로 전개된 '대학분쟁' 및 그 이후 '포스트모던'적 조류가 대두된 현상 등). 이러한 토양 위에서 전위적이고 파격적인 문화적 시도들이 이루어질 수 있었다.

나아가 1970년대 말 오히려 수상이 '문화의 시대'를 역설한 이후, 1980년대는 어떤 의미에서는 실제로 '문화의 시대'가 되었다. 담론으로만 '문화입국', '문화의 시대'가 운위된 것이 아니었다. 한편으로는 지역주민을 위한 문화시설 등 문화인프라가 대대적으로 확충되고, 기업의 문화지원활동(메세나)이 전개되기 시작했고, 다른 한편으로는 기업의 문화산업진출이 활발해지는 가운데, 브랜드제품 선호 등 기호의 상품화, 즉 소비사회의 면모를 전면적으로 띠게 되었다. 그 절정이 80년대 후반의 '버블(거품경제)'이었다.

그리고 이러한 요인들이 상호작용하여 일본의 문화시장은 거대한 여흥과 오락, 교양과 휴식의 공간 및 다양하고 풍부한 콘텐츠를 제공하는 곳으로 성숙하였다.

나아가 이러한 문화 분야의 특성은 일본의 인터넷 문화에 대해 다음과 같은 영향을 주었다고 판단된다. 즉, 앞서 미디어환경 부분에서도 지적하였지만, 풍부하고 다양한 콘텐츠가 인터넷 이전의 미디어로부터도 이미 공급되고 있었기 때문에, 인터넷의 매력은 그렇지 않았던 상태에서 인터넷이 출현한 나라에 비해 상대적으로 약했다.

가령 포르노와 인터넷의 관계를 생각해보자. 포르노야말로 인터넷의 보급을 확대

하고 대중화하는 견인차였다고 흔히 이야기된다. 그러나 구미의 기독교문화권은 물론, 유교문화권에서는 더욱 억압되었던 성 문화의 경우도, 일본은 달랐다. 유교가 일반대중에게까지 확산되지 않았고, 전통적으로 성개방 풍조가 강했다는 점에 더하여, 이미 2차대전 이후부터 다양한 형태로 이 분야의 콘텐츠가 생산되고 축적되었고, 1960년대 이후에는 구미로부터 연원한 현대적 성개방 풍조 및 여권운동 등과도 결합되어 문화적 표현 및 향유의 면에서 더 자유로워졌으며, 또 다른 한편으로는 상업주의의 결합하여 다양한 상품으로 대량생산, 유통, 소비되었다.<sup>57)</sup> 이러한 맥락에서는 인터넷의 음란사이트가 결코 ‘하늘 아래 새로운 것’이 될 수 없다.

또 하나의 예로, 인터넷의 주 활용 용도가 되기도 하는 게임을 보자. 일본은 전통적으로 콘솔게임의 본고장이라 할 정도로 PC 및 인터넷의 도입 이전에 게임문화의 저변이 육성되었다. 단지 시기적으로 앞섰을 뿐 아니라, 결코 염가라고는 할 수 없는 게임소프트 역시 거대하고 확고한 시장을 일구어 놓았다. 일본의 경우, 문화적 산물 전반에 대한 ‘소프트 고가’ 정책이 통용되었음에도 불구하고, 에도시대 이래의 대중문화의 기반과 문화상품 구매의 전통, 그리고 현대에 들어 전국적으로 발달한 체계적인 문화상품 중고시장이라는 시스템이 있었기에 대규모의 문화콘텐츠 소비시장이 가능했고, 이는 다시 다양하고 매력적인 문화콘텐츠를 기획, 제작, 판매하게 만드는 기반이 되었다. 이러한 지형에서는, 그렇지 않은 사례에 비해, 새로운 미디어의 매력과 흡입력은 뚜렷이 차별적인 콘텐츠를 제시하지 않는 한, 상대적으로 저하될 것이다.

다음으로, 인터넷 또한 이러한 현대 일본문화의 한 연장이라는 점이다. 일반적으로 비정치적이고, 대체로 교양과 휴식, 여흥과 오락을 추구하는 일본문화의 속성이 인터넷 문화로도 계승된 측면이 있다. 즉 현실세계의 반영이나 표출, 연관의 성격을 강하게 띠기 보다는, 현실로부터의 도피, 탈출, 대체, 말그대로 가상적 성격을 추구하는 경향이 있다. 이는 일본의 사회운영 전체 속에서 인터넷 문화가 차지하는 위치와 역

---

57) 메이지유신 이후 혹은 20세기 이후 2차대전까지는 일시적으로 금욕주의가 지배한 시기였다.

할과도 일맥상통할 것이다.

그리고 이상과 같은 분야별 고찰 및 그 효과를 아래와 같이 정리해볼 수 있다.

<표 2-14> 일본의 사회환경과 인터넷 문화 (한국과 대비)

	일본 1995~2005	한국 1996~2001
정치	1993 비자민당연립정권 1994 자민사회당연립정권 55년체제=보혁대립구도해체	수십년간의 권위주의체제와 민주화 1997, 2001 두 차례의 대선 = 보혁구도확대
사회	인간관계 형식화 진전 사회운동 국지적	친교적 성격 강함 사회운동 활발
문화	60년대~70년대 다양화 80년대 문화의 시대 담론 오프라인 콘텐츠 풍부	90년대이후 다양화 90년대 문화의 시대 담론 오프라인 콘텐츠 한정
제반 요인의 집적효과	인터넷으로의 완만한 이행 정치화, 집중도, 사회적 영향력 한정	인터넷으로 급속한 에너지 집중 전국민적 전장, 장터, 사교장, 학교, 놀이터

즉 일본의 인터넷 문화의 특성은 비단 브로드밴드의 보급 지연이나 휴대폰 사용 인터넷 접속의 비중과 같은 차원, 미디어환경 속에서의 위치뿐만이 아니라, 보다 거시적이고 장기적 효과를 발휘하는 사회환경적 요인들에 의해서 틀지워 질 수 있다는 점을 짐작할 수 있다. 요컨대 한 나라의 인터넷 문화는 적어도 수 년, 혹은 수십 년 이상의 사회변동과 형성의 산물이라 할 것이다.

#### 4. 일본의 인터넷 문화 사례 연구의 시사점과 과제

끝으로, 지금까지 세가지 차원에서 살펴본 일본 인터넷 문화의 특성을 종합적으로 요약하면서 한국의 상황과 대비해보고자 한다. 또 이번 연구의 시사점과 한계, 앞으



로의 과제에 대해 덧붙이고자 한다.

일본의 경우는, 정보통신 인프라 구축과정에서 브로드밴드 보급 및 대중화가 한국에 비해 지연되었다. 그 사이에 휴대폰을 통한 인터넷 접속이 증가하였으나, 이를 통한 인터넷 이용은 제한적, 단편적인 성격을 띠었다. 따라서 인터넷이 갖고 있는 잠재력을 충분히 발휘하기에는 부족했다. 또한 일본의 독특한 미디어환경도 인터넷의 발달에 영향을 미쳤다. ‘신문대국’, ‘방송의 천국’, ‘잡지대국’ 등의 호칭이 상징하듯이, 일본은 인터넷 도입 이전부터 각종 미디어를 통해 다양하고 풍부한 콘텐츠가 공급, 유통되었다. 나아가 앞에서 살펴보았듯이 정치, 사회, 문화적 요인을 망라한 사회환경의 면에서도 인터넷으로 대중적 에너지가 급속도로 집결할만한 요인은 크게 드러나지 않았다. 이러한 세 차원의 요인들이 복합적으로 작용하여 인터넷의 잠재력과 영향력을 한정하였고, 초기화 기간 동안에 이렇게 틀 지워진 인터넷 문화는 추가적인 흡입력을 발휘하는데 있어서도 한계를 지니게 된다. 반면, 한국의 경우는 일단 사회환경의 면에서, 수십 년 간의 권위주의적 정치풍토 아래 경제성장과 사회분화가 급속하게 이루어지면서 사회적 유대와 결사, 문화적 표현과 향유, 지식정보 수요가 급증하였지만, 정치적 제약으로 인해 이러한 제반 욕구를 충족시키지 못했고 따라서 사회적 압력이 가중되고 있었다는 특징을 갖는다. 미디어환경 역시 기존 신문, 방송, 잡지 등도 각종 제약 아래 이러한 욕구를 만족시키기에는 부족하였다. 이러한 여건 속에서 등장한 인터넷은 상대적으로 각종 제약에서 자유롭고, 다양한 실험과 시도가 가능하며, 쌍방향 의사소통이 가능하다는 점에서, 특히 개개인이 정보의 발신 주체가 될 수 있다는 점에서 절호의 매체였고, 정부 주도하에 전 사회적으로 정보화에 매진하는 분위기 속에 초고속통신 환경도 문자 그대로 초고속으로 확산됨에 따라, 각종 정보와 비평, SNS, 상거래, 여흥거리 등의 콘텐츠가 온라인공간으로 집중되었다. 그러한 콘텐츠는 인터넷 이전의 오프라인 공간에서는 존재하지 않거나 희소한 것이었다는 점에서 그 매력은 컸고, 대중흡입력도 급성장하였으며, 기존 미디어 간의 역관계를 크게 흔들어놓았다. 즉, 기존 미디어들이 담지 못하는 감각, 열정, 콘텐츠, 새로운 장르,

통칭하여 사회적 에너지라 할만한 것들을 인터넷이라는 새로운 미디어가 담아내는 정도, 또는 사회적 에너지가 인터넷으로 집중되는 정도가 기존 미디어들의 지위에 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 한국에서의 인터넷으로의 ‘쏠림’, 또 인터넷이 갖는 대 사회적 영향력은 이러한 맥락에서 이해할 수 있을 것이다.

또한, 예비적으로 시도한 본 연구가 시사할 수 있는 점은 다음과 같은 연구가설(및 관점)들이다.

첫째, 정보통신 인프라 구축과정을 통해 얻은 것으로, 일정한 조건을 전제로(1990년대 말-2000년대 전반까지의 시점에서) PC를 통해 브로드밴드로 접속하는 이용환경의 확대 속도와 대중적 인터넷 활용도의 기반 확대 정도에 정(正)의 상관관계가 있다.

둘째, 미디어 환경과 관련하여, 기존 미디어에 대한 신뢰도 및 콘텐츠 만족도와 인터넷으로의 대중적 이행의 속도 및 강도 사이에는 부(負)의 상관관계가 있다.

셋째, 한 나라의 인터넷 문화는 정보통신 인프라의 보급과 같은 기술적, 제도적 요인 및 미디어환경적 요인뿐만 아니라, 거시적이고 장기적 효과를 발휘하는 사회환경적 요인들에 의해서 틀지워진다는 것, 따라서 해당 사회의 수 년, 혹은 수십 년 이상의 사회변동을 관찰할 필요가 있다.

그러나 본 연구는 해당 사안에 대한 일정한 윤곽을 제시하는 수준의 예비적 고찰이라는 한계를 지닌다. 이상의 가설은 일본(및 한국) 외에 다른 나라의 사례 연구를 통해 확인할 필요가 있고, 또 그러한 추가 연구를 위해서는 더 정교화 되고, 필요한 검토요인들을 조작화할 필요가 있다. 이는 추후의 과제가 될 것이다.

마지막으로, 해외 사례를 연구한 이 글에서, 작금 여러모로 논의가 되고 있는 인터넷 문화의 현실적 발전방안을 직접 도출하는 것은 무리한 작업이 될 것이다. 다만, 해외사례 연구, 혹은 비교연구를 통해 촉발되는 통찰, 혹은 잠재적 생산성에 주목할 필요가 있다고 생각된다. 가령, 인터넷상의 ‘부작용’과 관련하여 이야기해보자. 그 빈도와 규모가 다를지언정 인터넷이 보급된 곳이면 그로 인한 혁신과 성공신화, 미담뿐 아니라 각종 분쟁과 갈등, ‘부작용’도 세계 어디서나 보편적으로 출현하고 있다. 이

글에서 다루었던, 세계적으로 범죄율이 낮았던 일본에서도 마찬가지로 현상이 전개되어왔다(부록의 일본의 정보화 연표(1994~2006) 참조). 한국이라는 일국적 맥락을 벗어나 IT 및 해당 지역에 대해 지식을 가진 인력들이 협업적으로 해외 사례에 대한 연구 및 지속적 관찰을 통해 인터넷과 관련된 각국별 주요 분쟁 현상 및 대응방안의 사례를 수집, 검토한다면, 그 결과물은 일종의 데이터베이스 역할을 하게 될 수 있을 것이다. 나아가 이를 바탕으로 다개국에 걸친 비교연구가 이루어진다면 대내외적으로 학문적인 기여를 할 수 있으며, 또한 정책운용에 있어서도 즉흥적, 단기적 대응의 한계를 벗어나 안정성을 확보하는 바탕이 될 수도 있을 것이다. 이런 면에서 앞으로 더욱 심도 있는 후속연구가 요청된다.

## 제 3 장 한국 인터넷과 정치 변동

### 제1절 인터넷과 한국정치 : 네트워크의 부상과 지식질서의 변동

#### 1. 촛불집회를 어떻게 볼 것인가?

인터넷의 확산은 한국사회 전반에 걸쳐서 여러 가지 변화를 야기하고 있다. 실제로 그 영향은 사회 각 분야에 미치지 않는 곳이 없을 정도이다. 정치 분야도 예외일 수 없다. 일찍부터 벌인 정보화 사업의 덕택으로 이제 한국은 세계적으로 앞선 전자정부 서비스를 제공하고 있다. 인터넷을 통한 시민들의 디지털 정치참여는 세계 어느 나라보다도 앞서 가고 있음을 자타가 공인한다. 특히, 2002년 16대 대통령 선거와 2004년의 17대 총선을 거치면서 인터넷의 확산이 한국정치에 미친 영향은 일반 대중뿐만 아니라 전문가들의 상상을 초월하였다. 한국에서는 이미 1990년대 중반부터 PC통신을 이용한 사이버 선거운동이 도입되면서 디지털 정치가 시작되었다. 그 후 웹브라우저를 사용한 인터넷이 보편적으로 보급되면서 인터넷은 한국정치를 바꾸었다. 이러한 과정을 거치면서 짧은 시간 내에 한국은 정보화의 성과를 바탕으로 새로운 민주주의의 전망을 갖게 되었으며, 더 나아가 새로운 정치세대와 정치문화의 등장을 예견케 하는 정도의 변화를 일구어냈다(김상배, 2005a: 137-177).

최근 인터넷의 확산이 한국정치에 미친 영향은 이른바 ‘촛불집회’를 통해서 극명하게 드러났다. 촛불집회는 2002년 11월 미국 장갑차에 희생된 두 여중생들을 추도하기 위해서 시민들이 촛불을 들고 시청 앞 광장에 모여 집회를 벌이기 시작하면서 붙여진 이름이다. 그 이후 촛불집회는 새로운 참여의 양식으로 자리 잡았다. 촛불집회의 영향력이 절정에 달한 것은 2008년 5월초부터 열린 미국과의 쇠고기 수입 협상결과에 반대하는 촛불집회에 이르러서이다.<sup>58)</sup> 이른바 광우병에 걸릴 위험이 높은 30개

월 이상의 미국산 쇠고기를 수입하기로 결정한 이명박 정부의 정책에 반대하여 시민들이 촛불을 들고 시청 앞으로 나선 것이다. 2008년 촛불집회는 미국의 쇠고기 수입협상에 임한 정부의 태도와 정책에 반대하여 시발되었지만, 촛불집회를 둘러싼 양상은 정보사회에 이르러 새로운 국면에 접어든 한국정치의 특징을 극명하게 반영하고 있다.

실제로 2008년의 촛불집회에서 나타난 참여의 양상은 크게 세 가지 차원에서 이전의 집회들과 다른 복합적인 특징을 지닌다. 첫째, 집회가 조직되고 진행된 과정을 보면, 2002년 미국 장갑차에 희생된 효순·미순 추모 촛불집회나 2004년 노무현 대통령 탄핵반대 촛불집회 등에 비해서 2008년의 촛불집회에서는 디지털 기기, 특히 인터넷이 훨씬 더 핵심적이고도 복합적인 역할을 담당했다. 둘째, 집회가 내세운 주장이라는 차원에서도, 2008년의 미국산 쇠고기 수입반대시위는 1964년의 6.3시위, 즉 한일국교정상화반대시위나 1987년의 6월 항쟁, 즉 대통령직선제투쟁보다 훨씬 더 다양한 관심사와 주장을 담고 있다. 끝으로, 집회에 참여한 ‘민(民)’의 정체성이라는 차원에서도, 2008년의 촛불집회에 참여한 사람들은 20세기에 걸쳐서 형성된 근대적인 의미의 국민(國民)이나 1980년대의 민주화 투쟁과정에서 형성된 민중(民衆)을 넘어서는 좀 더 복합적인 정체성을 갖고 있다. 이렇게 세 가지 차원에서 보았을 때, 촛불집회는 지난 수십여 년 동안 산업화와 정보화를 겪으면서 이룩한 한국의 정치사회적 역량의 현주소를 그대로 보여준다고 해도 과언이 아니다.

그런데 작금의 논의를 보면 촛불집회의 성격을 놓고 다소간의 개념적 혼란이 일어나고 있는 것 같다. 무엇보다도 아날로그 시대의 잣대로 디지털 시대의 정치사회 현상을 보려는 혼란이 존재한다. 촛불집회의 과정에서 인터넷으로 대변되는 다양한 디

58) 이 글은 미국산 쇠고기의 수입에 반대하는 여중생들의 촛불집회가 2008년 5월 2일 처음 시작된 이후 약 두 달 동안 진행된 촛불집회에 주목하고자 한다. 6월말과 7월에 접어들면서 촛불집회의 성격이 변질되었다는 논란이 없지 않지만, 적어도 첫 두 달여 동안에 벌어진 촛불집회는 이 글에서 주장하는 ‘네트워크의 부상과 지식질서의 변동’이라는 주제에 걸맞은 특징을 보였기 때문이다. 이러한 문제의식을 반영했음인지 최근 모 언론사에서도 『촛불, 그 65일의 기록』이라는 글 모음집을 낸 바 있다(경향닷컴 촛불팀 편, 2008).

지털 기기들이 동원되었다는 사실은 인터넷이 단순한 도구적 의미를 넘어서 사람들의 생각이나 행동까지도 변화시키는 구성적 역할을 담당했음을 보여주었다. 또한 거시적인 정치사회변동의 잣대로 촛불집회의 미시적 측면을 휩쓸어 이해하려는 경향도 없지 않다. 예를 들어, 1960~70년대 산업화시대의 ‘대중’이나 1980년대 민주화시대의 ‘민중’의 잣대만으로는 촛불집회에 참여한 사람들의 정체성을 제대로 이해할 수 없다. 인터넷을 매개로 하여 2008년 시청 앞 광장에 나선 ‘민’은 더 이상 소수 엘리트에 의해서 좌지우지되거나 거시적 대의명분을 추종하는 존재들이 아니다. 사정이 이러하다 보니 진보 대 보수의 대립이라는 이분법의 렌즈로 촛불집회의 성격을 파악하려는 피상적 시도가 혼란스럽게 보이는 것은 오히려 당연하다.

이러한 문제의식을 바탕으로, 이 글은 촛불집회를 다음과 같은 세 가지 측면에서 살펴보고자 한다. 첫째, 디지털 현상으로서의 촛불집회이다. 2008년 촛불집회의 조직과 작동에 필수불가결한 역할을 한 것은 이른바 웹2.0으로 대변되는 유무선 인터넷이며, 이러한 인터넷은 아날로그 시대와는 다른 방식으로 사고하고 행동하는 민을 창출하였다. 둘째, 네트워크 현상으로서의 촛불집회이다. 2008년 촛불집회의 민은 무중심(無中心)과 무외연(無外延)을 특징으로 하는 복합 네트워크의 아키텍처를 취하고 있으며, 그 작동방식도 탈집중(脫集中)의 모습을 보여주었다. 끝으로, 지식질서의 변동으로서의 촛불집회이다. 2008년 촛불집회는 지난 수십여 년 동안 한국사회에서 유지되어온 엘리트 주도의 정책지식 생산방식에 대한 민의 도전을 의미하며, 이는 지식권력을 둘러싼 한국사회 지식질서의 구조변동을 야기하고 있다. 이상의 논의를 바탕으로 이 글이 결론적으로 제기하는 질문은 촛불집회에 비롯된 변화의 동력을 향후 한국 사회가 어떠한 방식으로 수용할 것이냐의 문제이다.

## 2. 촛불집회와 인터넷의 확산

### 가. 인터넷과 정치사회운동의 활성화

인터넷의 확산은 정치사회운동 세력의 형성과 활동에 획기적인 계기를 제공하였

다. 개방성과 분산성 및 쌍방향성을 특징으로 하는 인터넷을 매개로 하여 사회운동은 좀 더 신속하고 용이하며, 더 적은 비용으로 활동할 수 있는 효과적인 도구를 얻게 되었다. 인터넷을 통한 중개(brokerage), 확산(diffusion), 모방(emulation)의 메커니즘은 사회운동 세력들의 의사소통과 조정의 채널이 되었다. 웹사이트, 이메일, 휴대폰 등을 통해 뉴스, 아이콘, 메시지 등을 교류하고 유대감을 공유하고 정체성을 상호 구성함으로써 공동 행동의 실행을 촉진하는 것이 가능해졌다. 대규모 물리적 시위와 같은 현장 동원뿐만 아니라 온라인 스트라이크, 온라인 청원, 메일폭탄 같은 온라인 전술 등도 동원할 수 있게 되었다. 이러한 점에서 보면 정보화시대의 사회운동에게 있어서 인터넷은 단순한 도구의 의미를 넘어서 그 존재적 기반에 영향을 미치는 '구성적인 변수'였다(Comor, 2001; 김종길, 2008).

인터넷을 매개로 한 커뮤니케이션이 미친 영향은 일국 차원의 사회운동을 넘어서 글로벌 사회운동에서 더욱 극명하게 반영된다. 인터넷은 시간과 장소의 제약에 크게 묶여 있던 글로벌 사회운동이 새로운 종류의 네트워크를 형성하는 것을 가능케 했다. 넓은 범위의 활동가와 조직 활동을 조정함으로써 조직구조가 분산적이고 느슨하며 다양한 정체성이 혼합되면서도 효과적으로 동원을 이룰 수 있는 네트워크를 가능케 한 것이다. 이러한 점에서 인터넷의 대중화는 사회운동의 글로벌화에 결정적인 영향을 미쳤다고 해도 과언이 아니다. 특히 인터넷을 통해서 글로벌 사회운동은 이질적이고 다양한 소수의 정체성을 엮어내는 메타프레임(meta-frame)을 얻었으며, 글로벌 사회정의(global social justice)와 같은 대의적 명분하에 네트워크를 효과적으로 운영할 수 있게 되었다. 인터넷의 부상은 이른바 '운동들의 운동을 위한 네트워크들의 네트워크(a network of networks for a movement of movements)'를 의미했다(Porta and Mosca, 2005).

인터넷을 기반으로 글로벌한 범위에서 구성된 사회운동은 1990년대 중반부터 나타나기 시작했다. 1994년 멕시코 차이파스(Chiapas) 지역의 반정부 무장단체인 사파티스타(Zapatista)의 봉기가 초국가적 사회운동의 지원을 확보하는데 컴퓨터 네트워크

를 활용한 것은 인터넷과 글로벌 사회운동의 고전적인 사례이다(Castells, 2004a). 1999년 11월 새로운 밀레니엄 무역라운드의 출범을 논의하기 위해서 미국 시애틀에서 개최된 WTO(World Trade Organization) 각료회담 반대시위에도 인터넷을 비롯한 디지털 커뮤니케이션이 동원되었다. 이른바 ‘시애틀 전투’로 알려진 이 시위에서 신 자유주의 지구화에 대한 반대를 명분으로 다양한 사회운동단체와 NGOs(non-governmental-organizations) 및 개별 활동가들이 참여하여 회담저지계획 준비, 거리강연회, 가두행진, 놀이행사, 문화행사, 시민불복종행동 등을 벌이는데 인터넷을 활용하였다. 시애틀 전투는 초국가 사회운동이 대규모화되고 네트워크화되는 중요한 계기로 평가된다. 이밖에도 2001년 G8 반대시위, 2002년 스타벅스 반대운동, 2003년 이라크전쟁 반대시위 등과 같은 사례들이 있다(조현석, 2008).

이러한 과정에서 인터넷과 연계가 된 휴대폰의 등장은 정치적 동원과 참여의 양식이 획기적으로 변화하는 계기를 마련하였다. 1999년 미국 시애틀에서도 글로벌 시민단체들이 휴대폰을 통해서 집회에 관한 정보를 교환하고 행동을 벌였던 것은 유명한 일이다. 또한 2001년 필리핀의 에스트라다 정권을 무너뜨린 필리핀 국민의 힘도 휴대폰을 매개로 하여 분출되었다. 에스트라다 정부가 근소한 표차로 그의 부패 혐의에 대한 재판을 부결시킨 것을 계기로 발생한 시위에서 ‘검은색 복장’을 권하는 휴대폰 문자메시지는 위력을 발휘했다. 이른바 엄지족(thumb tribe)들이 벌이는 벌떼(swarming) 작전은 정치적 동원에 있어서 ‘게릴라적 결집’을 가능케 하는 새로운 참여 양식의 등장을 의미했다. 정치학계에서도 이러한 과정은 인터넷을 통해 연결되고 휴대폰으로 무장된 새로운 형태의 네트워크 군대(network army)로서, 라인골드(Howard Rheingold)가 말하는 이른바 ‘스마트 군중(smart mob)’의 등장으로 해석되었다(Arquilla and Ronfeldt, eds. 2001; Rheingold, 2003; 정연정, 2004).

인터넷이 사회운동에 미친 영향은 비단 글로벌한 장에서만 발생했던 것이 아니다. 한국에서도 ‘2000년 총선을 위한 시민연대(이하 총선연대)’가 낙천낙선운동에 지지서명과 투표참여를 독려하는 공간으로 인터넷을 활용한 바 있다. 총선연대는 2000년



총선에서 조직된 시민사회단체들의 연합체로서 당시 선거운동 과정에서 총선결과에 지대한 영향을 미친 것으로 평가된다(윤영철, 1999). 예를 들어, 총선연대는 후보자들의 군 경력, 납세현황, 범죄기록, 기타 공식 기록 등에 대한 정보를 수집하고 당시까지 밝혀지지 않았던 사실들을 인터넷을 통해서 폭로하였다. 이러한 캠페인은 매우 성공적이어서 블랙리스트에 올랐던 86명의 후보 중에서 약 70%에 해당되는 59명이 낙선하는 결과를 낳았다. 이들 낙선자들 중에 이른바 정계의 중진들도 포함되어 있었음은 물론이다. 유권자들이 후보자들에 대한 정확한 정보를 얻을 수 없는 동원형의 선거유세방식과는 달리 인터넷을 통한 선거운동은 시민들이 편안한 집안에서 후보자들의 개인적 행적이나 정치적 비전 등을 검증하는 것을 가능케 하였다. 실제로 이러한 변화는 기존의 정당들이 기성 정치에 대해서 염증을 느끼던 젊은 세대들을 공략하는 효과적인 수단으로서 인터넷을 인식하게 만드는 결정적인 계기를 제공하였다.

인터넷이 정치사회운동에 미친 영향이 가속을 받게 되는 것은 2000년 총선이 치러지고 난 2년 후, ‘노사모(노무현을 사랑하는 사람들의 모임)’라는 인터넷을 기반으로 한 정치인 팬클럽의 출현을 통해서였다. 노사모의 출현은 총선연대를 통해서 드러난 정치적 변화가 단순한 일회성의 것이 아님을 보여주었다. 노사모는 민주당의 국회의원 후보였던 노무현이 2000년 4월 13일 부산의 지역구에서 패배한 후인 2001년에 결성된 온라인그룹으로서 시작되었다. 2002년 5월 현재 3만 2천 명의 회원을 자랑하는 노사모는 이후 민주당의 대통령후보 예비경선 과정에서 노무현의 승리를 뒷받침하는 결정적인 역할을 하였다. 예를 들어 노사모는 예비경선 과정에서 노무현을 위한 인터넷 캠페인을 실시하였는데, 이러한 새로운 형태의 정치적 권력은 노무현 후보가 승리하는 데 크게 기여한 것으로 알려져 있다. 다시 말해 노사모는 노무현 후보가 예비경선의 초기단계에 기선을 제압하면서 부상하는 데 영향을 미쳤을 뿐만 아니라 정치 자체에 보다 많은 사람들이 관심을 갖고 참여하는 계기를 마련하였던 것이다(강원택, 2002; 김용호, 2004).

인터넷 선거운동은 노사모와 민주당의 예비경선 차원을 넘어서 2002년 대선을 결

정하였다고 해도 과언이 아니다. 2~3개월 동안 계속된 인터넷 경선은 홈페이지를 통해 경선과 투표에 참가한 젊은이들 상당수를 민주당 지지 세력으로 만들었고 사실상 민주당의 인력풀이 되는 연쇄효과를 낳았다. 16대 대선에서 후보들은 수백 명 또는 간혹 수천 명을 대상으로 하는 대중유세에 나섰을 뿐 수만 명 이상이 되는 대규모 군중집회를 성사시킬 수 없었다. 결국 선거에서 돈과 조직이 차지하는 비중이 크게 약화되고 미디어와 인터넷이 차지하는 비중이 커졌다. 특히, 노무현 후보는 인터넷을 통한 유세, 선거자금 모금, 유권자와의 대화와 토론, 사이버 팬클럽의 조직을 통해 선거운동을 하였고 대선에서 승리하였다.

그야말로 2002년 대선은 인터넷을 활용한 선거운동 방식과 선거문화의 변화를 엿보게 하는 계기였다. 과란만장한 곡절 끝에 노무현 후보의 대통령 당선이라는 극적인 드라마가 연출되는 과정에서 인터넷은 막대한 정치사회적 위력을 가진 매체로서 등장하였다. 예를 들어, 투표 전날, 정몽준 후보의 노무현 후보에 대한 지지 철회 소식이 알려지면서 노무현 후보 지지자들을 중심으로 투표 당일에 인터넷과 휴대폰 문자 메시지로 사발통문이 돌아 젊은 층의 투표 참여 캠페인이 이루어졌고 이렇게 젊은 층이 투표에 많이 참여하게 되면서 선거의 승패가 바뀌는 결과를 낳았다고도 한다. 이는 경험적으로 검증하기는 쉽지 않은 일화이지만, 지난 2~3년 동안 선거운동의 과정에서 SMS(Short Message Service)라고 하는 휴대폰 단문메시지가 활발하게 사용되는 이유를 보여주는 대표적인 에피소드임에는 틀림없다(김상배 2005b). 요컨대 16대 대선에서 인터넷이 가지는 의미는 새로운 선거 전략의 도구로서의 유용성을 넘어서서 그 매체가 표출시킨 한국사회의 새로운 변화라는 정치사회적 메시지에 있다고 할 것이다.

한편 한국인들이 인터넷을 열정적으로 사용하는 다른 사례는 2002년 월드컵 기간 동안 주목을 받았던 ‘붉은 악마(Red Devils)’의 활동에서도 드러난다. 붉은 악마는 인터넷을 기반으로 하는 축구응원단으로서 밑으로부터의 인터넷 위력을 보여주었다(김종길 2002; 김상배 2003; 최원기 2002). 월드컵을 거치면서 인터넷은 명실상부하게

대부분 한국인들의 일상생활에서 핵심적인 부분으로서 자리 잡았으며, 축구에 대한 대중의 인식을 제고하고 수백만의 국민들이 장외 응원캠페인에 동참하게 하는 촉진제가 되었다. 주요 포털(portal) 사이트의 수천 개의 온라인 게시판에는 글들이 쉴 새 없이 올라왔다. 인터넷 이용자들은 축구 경기에 대한 실시간 보도를 접하고, 선수들 개개인에 대한 정보를 얻고, 심판의 잘못된 판정을 시비하고 그 밖의 다른 정보들을 나누기 위해서 이들 웹사이트들을 방문하였다.

인터넷을 통한 정치참여 현상은 2004년 대통령 탄핵정국과 제17대 총선을 거치면서 그 위력의 여실이 보여주었다. 특히, 대통령 탄핵정국의 열기는 인터넷과 이동통신을 매개로 시민들이 시청 앞 광장에서 촛불시위를 벌이게 하는 결정적인 계기를 마련하였다(강원택, 2004b). 이러한 과정에서 인터넷을 통한 정치참여와 동원은 홍보와 정보제공의 성격으로부터 여론을 수렴하고 주도하는 형태로 그 성격이 발전된 것으로 인식되었다. 우선은 인터넷이 선거운동에 활용되면서 자신의 정책, 능력에 대한 정보가 생산되고 유통되며 소비되어 재생산되는 장소가 제공되었다. 여기서 더 나아가 인터넷을 이용하여 게시판 형태로 토론방이나 채팅 형태의 대화방을 개설함으로써 여론을 수렴하고, 결국에는 인터넷을 활용하여 단순히 여론을 수렴하는 데서 나아가 여론을 주도하게 되었던 것이다. 특히, 앞서 살펴본 휴대폰 서비스의 확대로 이동단말기로 즉각적인 번개모임이 가능해지면서 인터넷을 활용한 선거운동은 새로운 국면을 맞이하였다. 이러한 맥락을 배경으로 하여 인터넷과 휴대폰은 새로운 사회운동과 정치동원 수단으로서 해석되었다.

#### 나. 인터넷으로 본 촛불집회

촛불집회는 디지털 현상, 좀 더 구체적으로는 인터넷 현상이다. 인터넷 현상이라고 부르는 이유는 촛불집회의 과정에서 단순히 인터넷이라는 디지털 기기가 사용되었기 때문만은 아니다. 인터넷 현상이라는 말이 지니는 다층적 의미를 알기 위해서는 인터넷을 단순히 하드웨어 또는 미디어로 보는 도구적 시각을 넘어서 생각과 행동의 변화까지도 야기하는 구성적 변수로 보는 시각이 필요하다. 이러한 관점에서 보면, 촛

불집회의 가장 큰 특징은 인터넷, 특히 양방향 커뮤니케이션을 전제로 하는 이른바 웹2.0을 기반으로 한다는 점에서 발견된다. 개방과 참여와 공유를 특징으로 하는 웹 2.0시대의 인터넷은 이를 사용하는 사람들의 사고와 행동의 방식도 이를 닮아가게 하는 경향이 있다(강원택, 2008). 이러한 과정에서 웹2.0시대의 인터넷은 분산되어 있던 개체들을 엮어주는 네트워킹의 매개체이다. 실제로 2000년대에 부상한 촛불집회는 세계적으로 유례가 없는 인터넷의 확산을 바탕으로 하고 있다. 특히, 인터넷 토론방과 와이브로(WiBro)로 대변되는 유무선 인터넷의 확산은 일방적 정보 제공의 의미를 넘어서는 양방향 정보 소통의 장을 열었다.

이러한 웹2.0 현상이 촛불집회의 과정에서 드러난 대표적인 사례 중의 하나가 인터넷 토론방으로서 인기를 끈 다음의 인터넷 사이트 ‘아고라(agera)’이다. 아고라는 고대 그리스 도시에서 시민들이 모여 다양한 활동을 한 야외 집회장이다. 물리적 장소 외에 사람들의 모임 자체를 뜻하기도 한다. 이른바 직접민주주의의 원형인 아고라가 실제 거리와 인터넷 공간에서 재현된 것이 촛불집회의 특징이다. 포털 다음의 아고라는 그간의 부진을 씻고 촛불정국에서 ‘직접민주주의’의 산 공간으로 화려하게 부활했다. 2천 년 전 그리스 시민들의 자유토론 광장처럼 아고라는 네티즌들의 토론장 역할을 했음은 물론 촛불집회 참여와 확산의 본거지로서 큰 기여를 했다. 미국산 쇠고기의 광우병 위험과 한미 쇠고기 협상의 문제점을 지적해온 이른바 조·중·동(조선일보, 중앙일보, 동아일보)이 정권이 바뀌자 비판논조를 찬성으로 바꾼 것에 대해 네티즌들의 분노와 반발은 거세졌다.

네티즌의 토론장으로서 아고라를 중심으로 하여 4월 30일부터 쇠고기 재협상에 대한 서명운동이 시작되었으며 이에 따라 미국산 쇠고기 수입에 따르는 광우병 위험성에 대해 본격적인 의제가 형성되었다. 비록 한 고등학생의 제안에 의한 서명운동이었지만 시민들의 반응은 매우 폭발적으로 나타나 아고라의 페이지뷰는 급증하였다. 예를 들어, 아고라의 방문자는 4~5월 한 달 사이 3배 가까이로 급증했다. 5월 마지막 주 페이지뷰는 3억 건을 넘었다고 한다. 현장에서 보고 느낀 촛불집회 소식이 아고라

를 통해 전파되면서 방문자는 더 늘어났다. 관련 정책에 대한 의견 게시글이 잇달아 붙으며 국민적 토론의 장으로 부상했다. 기성 언론의 뉴스의 전달만 하는 일방향성과는 달리 양방향 소통기능을 갖춘 덕분이다. 아고라 사이트의 인기가 급상승하면서 관련 미디어는 페이지뷰 부문에서 포털 뉴스의 최강자인 NHN의 네이버를 추월하기도 했다. 인터넷 미디어의 판도 변화도 야기한 것이다. 아고라 이외에도 ‘엽혹진(엽기 혹은 진실)’이나 ‘82cook.com’ 등과 같은 다른 커뮤니티나 토론방을 통해서 다양한 형태의 정보의 확산과 의견의 결집이 이루어졌다.

촛불집회의 또 하나의 특징은 무선인터넷의 확산에 따른 ‘길거리 저널리즘(street journalism)’의 활성화이다. 휴대폰, 와이브로 등의 유무선 인터넷을 이용하여 UCC 동영상을 통한 촛불집회의 생중계가 이루어졌다. 촛불집회 현상에서 일반 개인이 직접 취재한 1인 미디어 방송 콘텐츠를 실시간으로 스트리밍 서비스한 ‘아프리카(freeca)’의 생중계가 대표적인 사례이다. 아프리카의 2008년 6월 2일 현재 누적 시청자 수는 4백만 명에 달하며 개설된 방마다 200명 이상 입장가능하다. 이 서비스는 3만 명의 동시 시청이 가능하고 보통 하루 평균 100여 명의 시민이 방송을 개설하는데 하루 시청자만 100만 명이 넘는 경우도 있다. 5월 25일 경찰과 시위대가 충돌하여 살수차가 등장했던 현장방송은 30만 7천여 명이 시청하였으며 이날 하루 촛불집회 관련 방송 수만 1,363개에 달했다. 6월 1일 촛불집회가 대규모로 시작되면서부터는 하루 방문자 수가 72만 명에 달하여 2주 전 대비 100%가 증가하기도 하였다(조희정·강장묵, 2008: 326-327).

이러한 촛불집회의 양상은 1980년대 이래 한국사회의 거리집회 문화의 변화를 엿보게 하였다. 예전의 단골 시위용품인 화염병과 쇠파이프가 사라지고 대신에 구호가 적힌 피켓과 현장을 기록할 디지털 카메라 등이 동원되었다. 촛불집회 속의 이른바 스마트 군중은 노트북을 휴대하고서 현장에서 찍은 동영상을 바로 인터넷에 생중계한다(Rheingold, 2003). 이렇다 보니 물리적으로 시위저지선을 돌파하는 것보다는 디지털 미디어를 통해 촛불집회의 공감대를 확산시키는 것이 더욱 중요해졌다. 인터넷

을 활용해서 새로운 차원의 대정부 투쟁을 벌인 멕시코의 사파티스타 운동의 전술을 보는 듯하다. 그야말로 예전에는 물리적으로 대치하던 시청 앞 광장에서 이른바 ‘소프트파워의 정치(soft power politics)’를 보게 되었다(Nye, 2004; 평화포럼21 편, 2005).

인터넷을 매개로 하는 촛불집회의 과정에서 흥미를 끄는 또 하나의 사례는 이른바 사이버 경찰청 자수운동이다. 촛불집회가 십대 청소년을 중심으로 확산되자 경찰청에서는 촛불집회 주모자 및 악의적 인터넷 괴담 유포자를 수사하여 색출하겠다는 방침을 밝혔다. 통상적으로 보면 집회 관련자들이 이러한 공권력의 위력에 기세가 눌렸을 터이지만, 촛불집회의 경우에는 사정이 달랐다. 오히려 촛불집회 참가자와 이에 동조하는 시민들이 경찰청에 스스로 나서서 ‘나도 잡아가라’는 식으로 저항을 벌였던 것이다. 이리하여 5월 14일 하루 동안 1,000명 이상이 자수하면서 사이버 경찰청의 홈페이지가 일시적으로 다운되는 기현상이 발생하기도 하였다. 이러한 자수운동이 인터넷을 타고 확산되면서 누가 지시한 것도 아니고 시켜서 한 것도 아닌 흥미로운 참여와 저항의 양식이 등장했던 것이다. 이러한 현상이 가능했던 것은 인터넷을 통해서 자발적으로 항의의 글을 쓴다거나 문제의식을 표출한 행위의 비용이 대폭 줄어들었기 때문이었다(서키, 2008).

물론 촛불집회의 과정에서 영리한 군중의 길거리 저널리즘만이 활동을 한 것은 아니다. 기성 언론도 중요한 역할을 담당했다. 특히, 촛불집회의 촉발 단계에서 MBC의 시사프로그램 <PD수첩>의 보도는 큰 파장을 낳았다. 광우병의 위험성에 대한 <PD수첩>의 보도는 객관적 보도의 의미를 넘어서 국민적 납득의 과정을 생략하고 미국산 쇠고기를 수입하기로 결정한 정부의 정책에 대한 대항담론을 촉발시키는 계기가 되었다. 또한 한겨레신문과 경향신문으로 대변되는 이른바 진보언론도 인터넷 미디어의 담론에 가세하였다. 이러한 외중에 조·중·동으로 대변되는 기성 보수언론과의 경쟁도 벌어졌다. 이러한 언론의 편 가르기 경쟁에서 발생한 흥미로운 사건은 정부에 대한 비판 기사로 정부로부터 광고수주에서 배제된 진보언론에 대해서 네티즌들이 모금운동을 통해서 정부에 대한 반론광고를 실은 사례이다. 물론 이러한 과정에서 인

터넷 토론방을 배경으로 하는 양방향 소통의 힘이 발휘되었다. 이러한 맥락에서 보면 촛불집회는 단순히 인터넷 미디어의 힘만이 아닌 전통적인 미디어와의 복합모형을 배경으로 해서 이해할 필요가 있다. 쉽게 말해 인터넷 미디어라는 다윗과 전통 언론이라는 골리앗이 협업을 한 셈이 되었다(레이놀즈, 2006).

요컨대, 촛불집회의 과정에서 관찰된 인터넷의 정치사회적 영향은 단순한 도구적 차원을 넘어서 구성적 차원에서 온라인과 오프라인에 새로운 집회공간을 창출하는 의미를 지닌다. 다시 말해, 인터넷의 특징상 그 새로운 공간은 ‘공적(公的) 공간’인 동시에 ‘사적(私的) 공간’의 성격을 가진다. 1980년대식의 ‘광장의 경험’에 더해서 인터넷 PC방 형태의 ‘밀실의 경험’이 이른바 ‘공적 공간의 사적 공간화’를 만들어 냈다. 이렇게 ‘공사(公私)의 복합 공간’이 등장하는 과정에서 유무선 인터넷은 매우 중요한 역할을 담당하였다. 특히, 온라인에서 한국의 인터넷이 활용되는 독특한 패턴은 이러한 복합공간의 등장에 한 몫을 담당했다. 실제로 한국의 인터넷 커뮤니티는 완전히 개방된 사회 네트워크라기보다는 내가 아는 사람들로 구성된 일종의 준(準) 폐쇄형 사회 네트워크를 배경으로 하는 경우가 많다. 따라서 이러한 인터넷 커뮤니티의 공간을 배경으로 시청 앞에 진출한 촛불집회도 독특한 네트워크의 아키텍처를 닮은 현상이 발생하였다. 그렇다면 시청 앞의 촛불집회에서 나타난 네트워크 현상의 내용은 무엇인가?

### 3. 촛불집회와 네트워크의 부상

#### 가. 네트워크의 개념과 이론

네트워크 개념의 가장 기초적인 정의는 “상호 연결되어 있는 노드(node)들의 집합”이다(Castells, 2004b: 3). 노드들을 상호 연결하는 것을 링크(link)라고 하고, 이러한 링크들이 교차하는 지점에서 노드가 형성된다. 노드와 링크의 내용을 무엇으로 보느냐에 따라서 우리 주위에는 다양한 종류의 네트워크가 존재한다. 사실 이렇게 보면 인간만사 모든 것이 네트워크가 아닌 것이 없다. 우리가 흔히 말하는 인맥, 학맥, 혈

맥에서부터 교통망, 방송망, 통신망이나 상품의 판매망과 종교의 포교망 등에 이르기까지 모두 네트워크의 형태를 띠고 움직인다. 정치의 영역에서 관찰되는 동맹이나 무역, 사람과 문화의 교류 등도 모두 네트워크라는 용어를 빌어 이해할 수 있는 현상이다. 그러나 이 글이 주목하는 것은 이렇게 일반적인 의미에서 파악된 ‘단순 네트워크(simple network)’는 아니다.

이 글이 주목하는 것은 특별한 의미에서 파악된, 그렇기 때문에 최근 새롭게 조명받고 있는, ‘복합 네트워크(complex network)’의 부상이다.<sup>59)</sup> 보통명사로서의 ‘네트워크(network)’라기보다는 고유명사로서의 ‘네트워크(Network)’라고나 할까? 이러한 복합 네트워크는 단순히 노드와 노드가 링크로 연결된다는 차원을 넘어서 그렇게 연결된 노드와 링크의 집합이 만들어내는 네트워크의 아키텍처와 작동방식이 이전의 그것과는 다르다는 것을 의미한다. 최근 물리학이나 사회학 등의 분야에서 이러한 복합 네트워크의 물리적·사회적 구조를 밝히려는 이론적·실증적 연구가 활발히 진행되고 있다(Barabási, 2002; Urry, 2003; 와츠, 2004; 글래드웰, 2004). 자연계 생물의 네트워크나 기술과 통신의 네트워크, 그리고 인간 네트워크 등의 아키텍처와 작동방식을 밝히려는 것이 이들 연구의 주요 관심사이다.

사실 네트워크라는 개념은 워낙 포괄적이어서 여전히 다의적으로 해석될 여지가 많다. 특히, 네트워크는 그 외연과 내포가 명확하지 않은 대표적인 개념 중의 하나이다. 간혹 인간만사 모든 것이 다 네트워크로 설명되는 ‘개념적 확장(conceptual stretching)’이 발생하기도 한다. 이러한 문제를 방지하려면 네트워크의 개념을 어느 차원에서 보아야 할까? 예를 들어, 네트워크는 노드와 허브들이 만들어가는 과정(process)인가? 노드와 허브들을 제약하는 일종의 구조(structure)로 네트워크를 보아야 할까? 아니면 네트워크 그 자체가 일종의 행위자(actor)인가? 이렇게 어느 차원에서 네트워크를 볼 것이냐의 문제는 최근 자연과학과 사회과학 분야에서 진행되고 있

---

59) 복합네트워크의 개념에 대한 자세한 설명은 Arquilla and Ronfeldt. eds.(2001), 김상배(2005c), 하영선·김상배 편(2006), 김상배(2006), 김상배(2008)를 참조.



는 기존 네트워크이론들의 구별하는 기준이 되기도 한다.

먼저 사회학과 인류학 및 사회심리학에서 주로 진행되고 있는 ‘사회연결망 분석(social network analysis, SNA)’에서는 주로 네트워크의 개념을 ‘과정’의 차원에서 이해한다. 사회연결망 분석은 방법론적으로 정교화된 수학적 모델링이나 시각화 테크닉을 통해서 연결망과 관련된 데이터 수집, 연결망의 전반적인 연결도, 호혜성과 상호성의 정도 등을 주로 탐구한다(김용학, 2007; Gould, 2003). 이에 비해 경제학과 사회학 분야의 조직이론에서 주로 진행되고 있는 ‘조직 네트워크 분석(organizational network analysis, ONA)’은 ‘구조’의 차원에서 파악된 네트워크의 유형에 더 많은 관심을 둔다. 이들 연구의 전제는, 사회조직의 네트워크 형태는 동서고금을 막론하고 존재하였지만, 새로운 정보기술 시대의 경쟁 환경에서 요구되는 유연성, 적응성, 반응속도 등에 부응하는 차원에서 네트워크형 조직이 부상하고 있다는 것이다.<sup>60)</sup> 한편, 과학사나 과학사회학에서 원용되는 ‘행위자-네트워크 이론(actor-network theory, ANT)’에서는 네트워크를 일종의 ‘행위자’로서 이해한다. 그러나 여기서 행위자란 노드와 같이 개체론적으로 파악되는 행위자는 아니고, 오히려 행위자와 구조가 상호작용하면서 구성하는 행위자인 동시에 네트워크인 존재이다. 이러한 네트워크로서의 행위자는 ‘자기조직화’의 메커니즘을 갖는 일종의 ‘메타 행위자(meta-actor)’라고 할 수 있다(Latour, 2005; Law and Mol, eds., 2002; MacKay, 2006).

이상의 세 가지 차원에서 파악된 네트워크의 개념은 모두 네트워크란 무엇인가를 이해하는 데 중요한 자원을 제공한다. 우선, 네트워크에서의 노드, 또는 이러한 노드들이 구성하는 노드의 그룹이나 네트워크 전체를 하나의 ‘행위자’로 볼 수 있다. 여기서 네트워크는 ‘특정한 경계’를 갖는 노드와 링크의 집합을 의미하며, 네트워크 그 자체가 ‘분석의 단위’이자 ‘행위의 단위’이다. 그런데 이러한 행위자로서의 네트워크는 그 실체가 고정된 존재가 아니다. 오히려 네트워크는 부단한 상호작용을 통해서

60) 카스텔(Manuel Castells)의 일련의 저작은 바로 이러한 ‘조직 네트워크 분석’의 대표적인 사례이다.

노드와 노드들이 연결되어 링크를 만들어 가는 동태적인 ‘과정’이다. 이러한 층위에서 이해된 네트워크란 노드의 집합이 보여주는 ‘행위의 패턴’인 동시에 노드의 집합에 대한 일종의 ‘관리양식’을 의미한다. 카스텔(Manuel Castells)이 네트워크의 속성을 변화하는 환경에 대처함에 있어서 유연하고(flexible), 규모의 조절이 가능하며(scalable), 재생 가능한(survivable) 실체로서 요약하고 있는 것은 바로 네트워크가 보여주는 동태적 과정에 주목했기 때문이다(Castells, 2004b). 그런데 흥미로운 점은 이러한 과정을 통해서 일단 형성된 네트워크는 그 구성요소인 노드들의 행위를 제약하는 일종의 ‘구조’로서 작동한다는 사실이다.

네트워크의 개념은 이상에서 설명한 행위자, 과정, 구조의 세 층위를 모두 동원하여 이해할 수밖에 없다. 실제로 네트워크는 노드들이 연결되는 ‘과정’을 의미한다. 이러한 과정을 통해서 특정한 아키텍처와 작동방식을 갖는 노드와 링크들의 조합, 즉 ‘구조’가 생성된다. 그런데 이렇게 생성된 네트워크에서 노드와 구조를 구별한다는 것은 쉽지 않다. 그래서 네트워크는 노드와 구조가 상호작용하면서 만들어가는 ‘체제(system)’이기도 하다. 또한 이러한 점에서 네트워크는 ‘자기조직화’의 메커니즘을 밝아가는 일종의 ‘메타 행위자’ 또는 ‘행위자-네트워크’이라고 할 수 있다. 이렇게 ‘행위자’이자 ‘과정’인 동시에 ‘체제’로 이해된 네트워크의 개념은 노드의 발상에 머물고 있는 기존의 이론에 대한 인식론적 비판을 가하고 새로운 분석틀을 모색하는 중요한 기초가 된다.

이러한 맥락에서 파악된 복합 네트워크는 어떠한 특징을 지니는가? 쉽게 이해할 수 있는 비유를 들어서 생각해 보자. 먼저, 위계적 아키텍처를 갖는 전통적인 형태의 ‘조직(organization)’과 비교할 때 이들 복합 네트워크의 아키텍처는 ‘레고 블록(Lego bloc)’처럼 그 형태와 규모의 조절이 용이하다. 각 구성요소들의 밀접한 상호의존을 특징으로 하는 ‘조직’의 작동방식과는 달리, 상대적 자율성을 갖는 요소들로 구성된 복합 네트워크는 ‘아메바’와도 같이 유연하게 움직인다. 위계적 조직에서는 어느 한 구성요소의 제거가 조직체계 전체의 작동을 멈추게 할 수도 있다. 이에 비해 복합 네

트위크에서는 어느 노드와 링크가 잘려 나가더라도 네트워크 전체가 붕괴되는 일은 없다. ‘도마뱀의 꼬리’처럼 손상된 노드와 링크를 복구하면 그만이다(Castells 2004b).

이렇게 ‘아메바’와 같은 유연성(flexibility), ‘레고 블록’과 같은 확축성(擴縮性, scalability), 그리고 ‘도마뱀의 꼬리’와 같은 생존성(survivability) 등으로 요약되는 복합 네트워크는 현실적으로 어떻게 작동할까? 하트(Michael Hardt)와 네그리(Antonio Negri)에 의하면, 이러한 복합 네트워크는 지구화 시대의 이른바 ‘제국(empire)’과 이에 대항하는 ‘다중(多衆, multitude)’의 특성과도 일맥상통한다. 하트와 네그리가 그리는 21세기 세계질서는 ‘탈(脫)영토적’이고 ‘무(無)중심적’이며 ‘무외연(無外延)적’ 형태를 띠는 새로운 세계질서의 등장을 의미한다(Hardt and Negri, 2000; 2004). 따라서 이러한 제국적 세계질서에 대항하는 다중의 세력도 영토적 제한을 받지 않고, 특정한 중심에 구애받지 않을 뿐만 아니라, 외부의 경계를 갖지 않는 방식으로 작동할 수밖에 없다. 이러한 과정에서 제국과 다중 간에는 복합 네트워크의 형태로 벌어지는 생권력(biopower)의 정치가 벌어지는 것이다.

이러한 복합 네트워크의 아키텍처는 최근 온라인 백과사전으로 각광을 받고 있는 위키피디아(Wikipedia)의 협업을 통해서 정보를 생산하는 모델을 떠올리게 한다(배영자, 2008). 이러한 위키피디아 모델은 ‘오픈소스 소프트웨어(open source software) 개발모델’이라고 할 수도 있다. 오픈소스 모델은 탈(脫) 허브형 네트워크로 파악되는 기술혁신모델이다. 이는 레이몬드(Eric Raymond)가 성당(Cathedral) 모델, 즉 마이크로소프트의 소프트웨어 개발 모델에 빗대어 말하는 ‘장터(bazaar) 모델’에 가깝다(Raymond 2001). 장터모델은 허브의 역할을 하는 기업이 없이 마치 장터에서 사람들이 어지럽게 오고 가며 거래를 하듯이 지식을 생산하는 방식이다. 이 모델에서는 네트워크상의 다양한 노드처럼 소프트웨어의 개발에 자발적으로 참여하는 개발자 그룹의 존재가 중요한 의미를 가진다. 따라서 이 모델에서는 허브가 아예 없는 것은 아니지만 노드들이 허브를 바이패스해서 소통하기 때문에 허브는 절대적인 역할을 하지 못한다. 이 모델에서는 소프트웨어 개발자가 소프트웨어 완제품을 만드는 것이 아니

라 조기에 개발자-사용자 그룹에 공표하고 피드백을 받아서 완제품을 만들어가는 것이 특징이다. 레이몬드는 공개 소프트웨어인 리눅스가 개발되는 모델을 이러한 장터 모델의 대표적인 사례로서 꼽고 있다. 최근 각광을 받고 있는 온라인 백과사전인 위키피디아의 ‘대중협업(mass collaboration) 모델’은 좀 더 이해하기 쉬운, 복합 네트워크로서의 장터모델의 대표적 사례이다.

왜 이러한 복합 네트워크의 부상에 특히 주목해야 하는가? 그 이유는 다름 아니라 복합 네트워크가 부상함에 따라 기존에는 위계적 조직이 독점하고 있던 권력의 소재(所在)가 이동하고 있기 때문이다. 실제로 최근 복합 네트워크의 메커니즘에 의지하여 기존에는 힘도 없고 돈도 없이 뿔뿔이 흩어져 있던 소수자들이 큰 세력을 얻게 되는 현상이 벌어지고 있다. 그렇다고 권력이동이 어느 한 방향으로만, 즉 위계적 조직으로부터 복합 네트워크의 방향으로만 발생하는 것은 물론 아니다. 예를 들어, 복합 네트워크의 부상에 대한 기성 권력의 저항도 만만치 않을 뿐만 아니라 이러한 과정에서 기존의 위계적 조직이 역으로 네트워크의 논리를 수용하는 현상도 발생하고 있다. 그럼에도 불구하고 네트워크시대를 맞이하여 권력변환이 발생하고 있다는 점은 엄연한 사실이다(Benkler, 2006).

#### 나. 네트워크로 본 촛불집회

촛불집회를 누가 주도하는가? 사실 앞서 언급한 복합네트워크에 대한 논의의 연속선상에서 촛불집회의 성격을 떠올리면 이렇게 주체가 누구냐고 묻는 것 자체가 무색할 수 있다. 이러한 질문을 무색케 하는 독특한 특징을 촛불집회가 지니고 있기 때문이다. 촛불집회는 네트워크현상이다. 그것도 단순 네트워크가 아닌 복합 네트워크 현상이다. 그런데 여기서 유의할 점은 지구화와 정보혁명의 영향으로 확산된 커뮤니케이션 네트워크를 고려하지 않고 이러한 복합 네트워크의 부상을 논할 수는 없다는 사실이다. 특히, 거의 실시간으로 지구 어느 곳이나 미칠 수 있는 유선과 무선의 인터넷을 바탕으로 해서 사람과 정보와 지식의 교류가 이루어지고 상호교감과 행동의 공조가 가능해졌다.<sup>61)</sup>

인터넷 공간의 토론꾼들이 시청 앞의 촛불집회로 나오게 되는 과정을 보면, 그 참여 동기와 구성의 다양성이라는 점에서 복합 네트워크의 특성을 내보인다. 먼저, 촛불집회는 기성 제도권, 특히 취임 이후 이명박 정부의 정책에 대한 불만과 불신이 저변의 동기로 작용하였다. 그러나 시청 앞으로 나오는 구성의 방식은 거창한 정치토론 사이트를 통해서 이루어진 것이 아니다. MLB(major league baseball) 사이트, 유명 십대그룹의 팬클럽, 여성 요리 정보 사이트, 연예정보 사이트 등과 같은 동호회 형식의 인터넷 토론방에서 만나 정치이야기를 하다가 시청 앞에 나오게 되었다. 옛날에는 오프라인의 학교동창들과 함께 나왔다면, 이번에는 ‘인터넷 카페의 친구’들이 모여서 나왔다. 인터넷 상에서의 팬클럽 현상도 한몫을 담당했다. 이러한 과정에서 발견되는 중요한 특징은 예전처럼 ‘옳고 글러서 나서게 되는 동기’ 뿐만 아니라 ‘좋고 싫어서 나서게 되는 동기’가 크게 부각되었다는 점이다. 이렇게 나서게 된 데에는 기성 제도권이 제대로 작동하지 않는 한국정치의 현실도 크게 작용했다. 촛불집회 현상은 자신들의 불만과 의견을 여과할 수 있는 정치과정이 제대로 형성되어 있지 않은 상황에서 벌어진 것이다. 이러한 상황에서 새로운 미디어로서의 인터넷은 제도권을 거치지 않고 네티즌들을 결집할 수 있는 효과적인 환경을 제공하였다.

촛불집회의 구성방식과 관련된 또 다른 특징은 아메바와도 같은 무외연성과 레고 블록과도 같은 확충성이다. 이러한 과정에서 시청 앞에서 촛불시위를 벌이는 사람들의 정체성 변화도 감지된다. 2008년 촛불집회의 가장 큰 특징은 10대 여학생들의 참여가 앞섰다는 점이다. 10대 ‘촛불소녀’들의 참여 동기를 보면, 입시지옥으로 대변되는 거시적 문제에 대한 피해의식이 배경요인으로 작용한 가운데, 미시적인 차원에서 학교급식으로 자신들에게 배급될 가능성이 높은 ‘미친 소’에 대한 분노가 촉발요인이 되었다. 더욱 흥미로운 것은 인터넷 커뮤니티를 통해서 이들이 생각과 행동을 결집했다는 점이다. 사실 이들에게 인터넷 커뮤니티란 학교와 학원을 오고 가면서 부모와

---

61) 정보혁명의 맥락에서 본 네트워크에 대한 논의로는 Castells(2000), Surowiecki(2004), Benkler(2006), 서키(2008) 등을 참조.

선생님들이 보지 않는 ‘그들만의 공간’이었다. 이렇게 5월 2일 청계광장에 나선 촛불 소녀들의 외침은 “미군 물러가라.”도, “이명박 정권 퇴진하라.”도 아니었다. 그저 학교급식 때 미친 소를 먹지 않게 해달라는 소박한 것이었다. 촛불의 수도 초라했다. 당시만 해도 청와대나 여당은 물론 야당들도 크게 주목하지 않았다. 언론도 그저 사회면에 스케치 사진 정도로만 취급할 정도였다.

그러나 이렇게 10대의 참여로 시발된 촛불집회에 여전히 청년실업으로 고민 중인 20~30대가 동조하고, ‘광장의 추억’을 좇는 40대가 동참하는 확충적 과정이 이루어졌다. 참여하는 이들의 연령대가 상이한 만큼 이들의 참여 동기나 정체성도 다양할 수밖에 없다. 수업을 마친 학생들이나 직장 일을 끝낸 회사원, 촛불집회 인터넷 생중계를 보다 참지 못해 동참한 아저씨 아주머니, 선글라스에 하이힐을 신은 멋쟁이 아가씨, 예비군복장으로 참가한 이들, 한국 관광 왔다가 집회취지에 공감해 동참한 외국인 등 촛불집회 참가자들은 한마디로 남녀노소 구별이 없었다. 특히, 주말에는 부부가 아이까지 데리고 놀이삼아 구경삼아 참가한 사례도 많았다. 유모차 부대의 등장이었다. 지금까지 집회나 시위하면 늘 남자들이 앞장서곤 했는데, 이번에 여성들이 전면에서 나선 것도 눈에 띈다. 이슈가 가족의 건강과 먹거리에 관한 문제였기 때문이었다. 또한 위기감을 느낀 이명박 정부가 군사정권식 강경 진압으로 촛불을 끄려할 때, 시민들의 자발적 평화집회가 무산되려할 때 이를 살려낸 이들은 종교인들이었다. 천주교정의구현사제단과 개신교, 불교계의 많은 분들이 시국미사와 목회, 법회 등을 통해 정부의 각성과 자제를 촉구했다. 촛불이 일단 잠잠해진 이후에도 성당과 사찰은 촛불의 피난처이자 재발화의 성소로 남았다. 마치 촛불집회 자체가 커다란 온라인 포털이 오프라인으로 나와서 다층적인 주제로 댓글을 다는(scalable) 모양을 연상케 하였다(경향닷컴 촛불탐 편, 2008: 7).

한편 촛불집회가 작동하는 방식은 복합 네트워크의 또 다른 특징인 무중심성, 즉 리더가 없는 네트워크(leaderless network)의 가능성을 내보였다. 이러한 점에서 촛불 집회는 군사정권 때의 시위나 효순·미순 사건이나 탄핵정국 때의 촛불집회와도 많

이 달랐다. 대개 지금까지 큰 집회는 운동권이나 노동계, 시민단체 등 이른바 ‘지도부’가 이끌었다. 그러나 이번 촛불집회 때는 매일 밤 시청 앞에 수많은 사람들이 모였는데도 이른바 주도세력이 없었다. 구호도 과거처럼 리더가 선창하고 군중은 따라하는 식의 일사분란함은 찾아볼 수 없었다. 초반 ‘선수들’은 오히려 ‘아마추어들’에 뒷전으로 물러났다(경향닷컴 촛불팀 편, 2008: 6).

이러한 점에서 2008년 촛불집회에서 나타난 가장 큰 특징 중의 하나는 집회의 의제나 진행방향에 대해서 누가 선동하려해도 먹혀들지 않는 자율규제의 메커니즘이 나타났다는 점이다. 이전의 집회처럼 일종의 지도부가 있어서 집회의 방향과 목표를 주도하는 ‘의도성의 영역’을 넘어서 촛불집회에 참여한 사람들이 스스로 만들어내는 ‘비의도성의 영역’이 상대적으로 부각되었다. 예를 들어, 촛불집회의 개최와 관련된 제반 문제를 관장하는 대책회의가 없었던 것은 아니지만, 그것이 집회의 의제와 시위대의 전술을 결정하는 중심적 지휘부였다고 할 수는 없었다. 수십만의 촛불 행진은 자발적으로 참여한 무수한 개별 그룹과 개인의 집합체였다. 그래도 큰 탈 없이 질서를 갖추고 움직였다. 간혹 시위 저지선을 거칠게 돌파하려는 모습도 보이지만 시위대에 의해 자발적으로 저지되는 모습도 보였다. 특히, 자율적으로 촛불집회의 질서를 세우기 위해 옷장 속의 예비군복을 입고 나선 이들의 시도는 복합 네트워크의 창발(emergence) 과정을 연상케 했다.

복합 네트워크의 무중심성이라는 특징은 촛불집회가 진행되는 방식에서도 그대로 나타났다. 정보화시대의 ‘만민공동회’ 또는 ‘전국노래자랑’을 보는 듯했다. 말하고 싶은 사람들은 나서서 말하는 형식이다. 짧은 시간 안에 사람들의 주목을 끌기 위해서 다양한 형태의 연설과 연기를 선보였다. 물론 이러한 과정에서 붉은악마의 응원과 팬클럽의 열광도 있지만 과격 세력의 선동도 발견되었던 것이 사실이다. 실제로 2008년 촛불집회는 시위와 놀이 그리고 정치와 문화가 복합되는 양상을 보였다. 촛불을 들고 시청 앞에 모인 사람들은 미국산 쇠고기 수입반대와 이를 관철시키려는 정부의 정책에 반대하기 위한 대의(大義)에 동감해서 나왔다. 그렇지만 일단 시청 앞에 모인

사람들이 보이는 행태는 일종의 재미정치(fun-politics)가 벌어지는 광장 현상이었다. 이러한 점에서 촛불집회는 과거의 살벌한 구호나 격렬한 몸싸움 대신, 어느 통신회사의 광고방송처럼, 그저 각자 ‘생각대로 하면 되는’ 식의 축제 한마당 같았다. 피켓 모양이나 구호, 그림도 다양각색이었다. 자유발언대에 나와 신나게 자신의 생각을 밝히기도 하고 주위 밴드에 맞춰 모르는 사람과 노래 부르거나 춤을 추기도 했다. 음료수와 음식물을 싸들고 와 주위 사람들과 함께 나눠먹는 정겨운 장면도 많았다. 그런가 하면 시청 앞 잔디밭에 앉은뱅이책상을 들고 나와 독서에 열중하거나 음악을 듣는 이도 있었다. 그래도 문제 삼는 이는 없었다(경향닷컴 촛불팀 편, 2008: 7).

실제로 촛불집회에서는 이전에는 없었던 다양한 광경이 창출되었다. 참석자들은 동반한 가족, 연인, 친구, 직장동료와 촛불 물결 속의 문화를 즐겼다. 김밥과 간식, 음료수를 휴대한 사람도 있고, 팽과리 등 풍물을 치고 장단에 맞춰 노래하고 춤을 추기도 했다. 대학축제의 다양성과 시청 앞의 시위가 연결된 느낌이었다. 1980년대의 대학 대동제가 사회 전체로 퍼져나간 모습이었다. 양자의 큰 차이점이 있다면 1980년대의 대동제가 ‘진지한 부정성’을 전제로 했다면 2000년대의 촛불집회는 저항과 부정의 의사를 연기하는 ‘진지한 장난’처럼 보인다는 점이었다.<sup>62)</sup> 퍼포먼스를 통한 부정성과 놀이의 결합은 다양한 형태로 나타났다. 공권력의 ‘과잉억압’은 놀이를 통해 웃음과 조롱거리가 되고, 지배 권력의 ‘실행원칙’은 패러디를 통해 해체되었다. 공권력의 권위가 도처에서 희화화되고 대통령의 지능은 2MB<sup>63)</sup>라고 조롱당했다. 비속한 언어를 사용하거나(‘이명박 너나 드삼’), 꽃을 전경에게 꽃아주거나, 유모차를 끌고 다니면서 권력의 바리케이드를 흔들 수 있었다. 물대포를 맞으면서 ‘온수, 온수!’를 외친다거나 그것을 ‘청와대 비대’라고 놀려대면서 경찰차의 방송에 말싸움으로 대응

62) 이렇게 ‘진지한 장난’과도 같은 시위의 등장에 대해서는 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 개념을 원용하여 지구화에 반대하는 1999년 시애틀시위를 분석한 Chesters and Welsh(2006)를 참조.

63) 컴퓨터 메모리의 2MB, 즉 2메가바이트 뜻으로 이는 이명박 대통령의 영문 이니셜인 2MB를 풍자한 것임.



하는 재치는 분명히 풍자의 미학을 정치화하고 있는 사례라고 할 수 있었다(백옥인, 2008: 8).

이렇게 ‘문화의 정치화’ 또는 ‘정치의 문화화’로 대변되는 촛불집회의 복합적인 양상은 정보사회에 접어든 한국의 인터넷 문화를 반영하는 면이 없지 않다. 인터넷 문화는 취향과 구미에 따라서 달리 구성되는, 이른바 ‘소량생산과 소량소비’의 ‘맞춤형 문화’와도 같은 성격을 띤다. 그렇지만 이러한 인터넷 문화의 저변에는 ‘대량생산과 대량소비’로 대변되는 ‘대중문화’의 확산이 깔려 있다. 인터넷 문화가 자체적으로 문화콘텐츠를 생산하기도 하지만 경우에 따라서 매스미디어에 의해서 일차적으로 생산된 문화콘텐츠를 수용하여, 이를 원형으로 새로운 가치를 지닌 문화콘텐츠를 재생산하기도 한다(Jenkins, 2006). 신문이나 방송 등을 통해서 생산된 문화적 소재들이 각 인터넷 커뮤니티의 취향에 맞추어 각색되고 패러디되는 현상을 떠올리면 이해하기 쉽다. 이러한 시각에서 보면, 한국의 인터넷 문화는 전통 미디어의 포디즘(Fordism)적 ‘대중문화’와 포스트 포디즘(Post-Fordism)적 ‘개별문화’가 복합된 형태의 문화라고 할 수 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 복합 네트워크의 양상을 보이는 촛불집회를 개념적으로 어떻게 볼 것인가? 현재 촛불집회를 부르는 다양한 개념어들이 난무하고 있는 것이 사실이다. 몇 가지 대표적인 사례를 들어 보면, 무차별성과 익명성 이미지의 ‘대중(大衆, mass)’, 획일성과 동일성 이미지의 ‘민중(民衆, people)’, 비(非)지성 또는 몰(沒)지성 이미지의 ‘군중(群衆, crowds, mob)’, 사회적 권리와 의무를 전제로 하는 이미지의 ‘시민(市民, citizen)’, 다양성과 저항의 이미지를 지닌 ‘다중(多衆, multitude)’ 등이 있다(Rheingold, 2003; Surowiecki, 2004; Hardt and Negri, 2000, 2004; 비르노, 2004). 사실 이들 용어들은 모두 상이한 개념적 내포와 외연을 지니고 있어서 어느 용어를 사용하느냐에 따라서 촛불집회의 성격을 다르게 규정하게 된다. 인터넷이 정치사회 변동에 미친 영향이라는 맥락에서 촛불집회를 어떤 개념어로 잡아낼 것이냐의 문제는 별도의 지면을 통해서 본격적으로 검토할 필요가 있다.

이 글에서는 잠정적으로 ‘디지털 다중(digital multitude)’이라는 개념을 원용하여 촛불집회의 성격을 이해하고자 한다(김상배 편, 2008). 특히, 이 글은 20세기적인 현상으로서의 대중의 개념을 넘어서 촛불집회를 이해하고자 한다. 20세기 대중의 출현은 놀라움과 두려움을 동시에 자아내게 하였다. 여러 학자들의 저작에서 대중은 맹목성과 수동성, 그리고 익명성 및 평균성의 존재로 그려졌다. 이들의 저작에서 대중은 세(勢)를 모아서 모든 것을 뒤엎을 수 있는 괴력의 존재이지만 그 안에 지성은 결여되어 있는 존재로 그려졌다. 다시 말해, 20세기 대중은 뇌는 없고 덩치만 큰 공룡과도 같은 존재로 그려졌다. 그러나 우리가 촛불집회에서 참여한 이들에게서 발견하는 것은 대중과 지성이 결합된 모습이다. 촛불을 켜 들고 자기 얼굴을 비추며 작은 불꽃으로 어둠을 밝히려는 사람들의 모습은 더 이상 익명성의 존재가 아니다. 또한 그들은 누구에게 휩쓸려 시청 앞으로 나온 것이 아니라 인터넷을 통한 숙의(deliberation)의 과정을 통해서 거리로 나섰다(고명섭, 2008).

인터넷을 통해서 미국산 쇠고기 수입을 둘러싸고 정부가 생산한 정보와 지식을 날 날이 밝혀서 퍼뜨린 것은 네티즌들이었다. 어떤 이는 광우병 위험을 알리고 어떤 이는 검역주권을 문제 삼고 어떤 이는 합의문 내용을 분석하고 어떤 이는 정부의 앞뒤 안 맞는 해명을 추적하였다. 그 모든 것을 정리하고 퍼 나르고 댓글을 달고 문자를 보냈다(고명섭, 2008). 지도부도 없고 관제탑도 없지만, 촛불만한 관심과 열정과 분노가 모여 거역할 수 없는 집합지성(collective intelligence)을 이루었다(레비, 2002). 우리 뇌가 수없이 많은 뉴런의 집단 활동으로 창조성의 불꽃을 피우듯이, 공통의 ‘긴 꼬리(long-tail)’와도 같은 인터넷상의 수많은 뉴런들이 하나로 연결돼 거대한 지성을 산출한다. 이렇게 보면 맹목성과 익명성의 이미지를 지닌 대중보다는 다양성과 비(非)물질성의 이미지를 지닌 ‘다중’이라고 부르는 것이 더욱 적절해 보인다. 여하튼 이러한 다중의 집합지성이 현실의 정치권력을 흔들어 놓는 위력을 발휘하였다.

여기서 다중이라는 용어를 원용했지만, 디지털 다중으로서의 촛불집회가 조직되고 작동하는 과정에 ‘민중’ 또는 ‘대중’의 요소가 그 밑바닥에 존재하고 있음을 간과해

서는 안 될 것이다. 이러한 시각에서 보면, 촛불집회에서 행동을 결집하는 방식은 대중이나 민중의 형태를 따르지만, 생각과 지식을 모아내는 방식은 다중의 형태를 닮았다. ‘운동대중’과 ‘지식다중’의 조합이라고나 할까? 여하튼 이러한 ‘디지털 다중’ 개념의 핵심은 ‘고정된 실체’가 아니라 ‘흐름(flow)의 존재’라는 데 있다. 여기서 흐름이란 고체와 액체 사이 젤(gel) 상태, 또는 액체와 기체 사이 졸(zol) 상태처럼 어느 한 상태에 머물지 않고 주변상황의 변화에 따라서 유동적으로 반응하는 복합 상태이다. 이는 앞서 언급한 복합 네트워크의 특성과도 일맥상통한다. 촛불집회에 참여한 디지털 다중의 정체성은, ‘개별화된 민’, 즉 ‘개민(個民)’<sup>64</sup>의 정체성이다. 그리고 이러한 다중 또는 개민의 복합 네트워크는 인터넷이라는 디지털 기기를 배경으로 하여 조직되고 작동한다.

그렇지만 2008년의 촛불집회는 온전히 21세기 디지털 다중이라는 시각으로만 이해할 수 없는 문제점을 안고 있다. 하트와 네그리가 말하는 다중의 중요한 특징 중의 하나는 무영토성이다. 다시 말해, 하트와 네그리가 말하는 다중은 영토적 경계로서의 국민/민족(nation) 단위로 형성되는 국민정체성(nationality)을 넘어서 조직되고 작동하는 존재이다. 일종의 ‘네트워크화 된 노드정체성(networked nodality)’이라고 부를 수 있을 것이다. 그러나 2008년 촛불집회에서는 이러한 탈영토성 또는 탈민족성의 현상이 나타나지는 않았다. 사실 미국산 쇠고기 수입의 문제는 지구적인 문제와 한국적인 문제가 만나는 접점에서 발생하는 세방적(世方的, global+local=glocal) 문제의 대표적인 사례이다. 그러나 촛불집회의 대응방식은 국내적인 논리에만 근거하여 다분히 민족주의적인 정체성을 기반으로 풀어나가려는 경향을 지니고 있었다. 예를 들어, 촛불집회의 전개와 병행하여 나타난 미국(자유무역 문제), 중국(인권문제, 올림픽 성화 봉송 문제), 일본(독도 문제, 역사교과서왜곡 문제) 등에 대한 담론을 보면, 상대적으로 영토적 공간에 갇힌 네트워크의 발상만이 발견된다.

64) ‘개민(個民)’의 개념은 하영선(2008)에서 처음으로 제기되었다.

#### 4. 촛불집회와 지식질서의 변동

##### 가. 지식질서의 구조변동론

지식질서는 지식의 생산과 유통 및 소비가 일정하게 조직화된 방식으로 이루어지는 상태라고 할 수 있다. 지식이 생산과 유통 및 소비되는 방식은, 중립적으로 이루어지는 것이 아니라, 권력과 밀접히 연관된다는 점에서 세간의 관심을 끌게 된다. 다시 말해 지식의 생산·유통·소비 방식이 행위자들의 행위에 영향을 미치는 일종의 ‘구조’로서 작동하게 되는 것이다. 영국의 국제정치학자 수잔 스트레인지(Susan Strange)가 ‘지식구조(knowledge structure)’라고 부르는 것이 바로 여기에 해당된다(Strange, 1994). 스트레인지는 지식구조를 “어떠한 지식이 발견되고 어떻게 저장되며 누가 어떠한 수단을 통해 누구와 어떠한 조건하에서 그러한 지식을 소통하는가를 결정하는 구조”로써 정의하고 있다. 스트레인지에 의하면, 이러한 지식구조는 유사 이래 존재해 왔으며, 중세와 근대를 거쳐서 최근의 정보화를 계기로 하여 더욱 교묘한 형태의 권력을 발휘하면서 세계정치의 전면으로 부상하고 있다고 한다. 이러한 지식구조 또는 지식질서의 개념은 지식과 권력의 문제를 정치학적 의제의 가지적 구도 안으로 편입시킬 뿐만 아니라 지식을 둘러싸고 벌어지는 21세기 정치사회변동의 동학을 살펴보는 준거를 제공한다.<sup>65)</sup>

이렇게 이해되는 지식질서라는 것은 오늘날에 이르러 새삼스럽게 새로이 생겨난 것은 아니고 유사 이래 존재해 왔다고 볼 수 있다. 서구 지식질서의 경우만을 보더라도, 고대 이집트, 바빌로니아, 그리스 등을 비롯하여 로마제국에 이르기까지 형성되었던 독자적 지식질서들에 대한 관심이 다방면에서 제기되었다(Innis 1950). 스트레인지는 역사상 존재했던 지식구조 변동의 사례로서 유럽의 중세 기독교국가(Christendom)로부터 근대 과학국가(scientific state)로의 이행에 주목하였다.<sup>66)</sup> 중세

65) 지식구조나 지식질서에 대한 본격적인 논의로는 김상배(2004), 김상배 외(2008)를 참조.

66) 중세로부터 근대로의 이행과정에서 나타난 지식질서의 변동에 대한 연구로는

기독교국가에서는 인간의 영적인 구원과 관련된 종교적 지식이 가장 가치 있는 지식으로 취급되었으며, 이러한 종교적 지식에 근거해서 여타 세속적 지식들이 정당화되는 상당히 위계적인 지식구조가 작동하고 있었다. 따라서 도덕적이고 영적인 지식을 독점하고 있던 교회가 막대한 권력을 보유했던 것은 당연한데, 이러한 교회의 권력은 사회 전반에까지 영향력을 미쳐서 성직자가 군주나 상인 및 장인들의 세속적 행위마저도 통제하기에 이른다. 한편 중세 지식구조에서 지식의 전수는 라틴어를 통해서 이루어졌는데 성경 연구나 소양(literacy) 교육 등을 통제함으로써 기독교국가의 지식구조는 방어되고 강화되었다. 비슷한 맥락에서 교회의 권위에 대항하는 지식활동에 대해서 종교적 이단이나 마녀사냥이라는 죄목으로 매우 단호하게 대처하였던 사례들도 이해할 수 있다(Strange, 1994: 123-25).

이러한 중세의 지식구조는 근대 초기에 이르러 계몽주의와 르네상스의 등장에 의해서 도전받고 해체되기에 이른다. 종교개혁의 과정을 통해서 등장한 프로테스탄티즘의 사상도 중세교회가 독점하고 있던 지식구조의 붕괴에 크게 기여하였다. 그리하여 30년 전쟁의 결과로서 1648년 체결된 웨스트팔리아 조약을 전후하여 중세 지식구조하에서 군주들에게 가해졌던 제약은 사실상 종말을 고하게 되고, 근대 국민국가 중심의 새로운 지식구조가 등장하게 된다. 예를 들어, 17세기경에 이르면 유럽의 두 선진국인 프랑스와 독일은 부국강병의 달성이라는 목적하에 과학적 지식을 탐구하는 국가적 사업을 벌이기에 이른다. 스트레인지는 이렇게 17세기로부터 19세기에 걸쳐

---

Burke(2000), Headrick(2000), Misa(2004) 등을 참조. 지식질서의 구조변동은 서구에서만 발견되는 것이 아니다. 동아시아의 경우 중국식 천하질서는 지식질서를 중심으로 작용한 세계질서의 대표적인 사례라고 할 수 있다(이용희·신일철 대담 1972; Elman 2006). 특히, 16세기부터 19세기에 이르는 과정에서 동아시아 지식질서와 서구 지식질서의 만남은 지식을 탐구하는 국제정치학의 시각에서 보았을 때 매우 값진 주제이다. 서구에서 유입되는 지식이 단순한 ‘외래지식(foreign knowledge)’이나 ‘서양지식(western knowledge)’의 위상으로부터 그야말로 명실상부한 ‘신지식(new knowledge)’으로 의미 변환을 겪는 과정에는 생생한 권력정치적 모습이 살아있다(Lackner and Vittinghoff, eds. 2004).

서 지식구조를 장악하게 된 국가를 과학국가라고 부르고 있다. 예를 들어, 과학국가는 종전에는 교회가 관장했던 교육 분야에서의 권위를 획득하게 되고 특허나 저작권과 같은 지적재산권 제도의 도입 등을 통해서 지식생산 활동의 목적을 규정하고 정당성을 부여하는 주체로서 등장하였다. 이제 모든 지식생산은 국가의 이익과 권력을 증진시킨다는 전제하에서 명분을 획득하게 된 것이다(Strange, 1994: 125-127).

최근 들어 과학국가를 중심으로 형성되었던 근대 지식구조가 변화하는 조짐들이 발견된다. 스트레인지도 앞서 발생했던 지식구조의 근대적 이행에 버금가는 변화가 정보화로 인해서 발생하고 있다고 지적한다. 그러나 스트레인지는 정보화로 인해서 근대적 지식구조가 변화하는 정도나 그 내용에 대해서는 구체적으로 언급하지 않았다. 다만 현재 정보화에 의해서 영향을 받고 있는 세계정치의 여타 구조에 비해 지식구조가 가장 빠르고 광범위한 변화의 조짐을 보이고 있다고 지적하고 있을 뿐이다(Strange, 1994: 136). 정보화의 사회적 영향이 본격화되기 이전인 1980년대 말에 이루어진 연구라는 점을 염두에 둘 때, 스트레인지의 지식구조 개념화가 정보화의 충격에 대해서 둔감했던 것은 당연한지도 모른다. 그렇다면 정보화시대의 지식질서는 어떠한 구조를 갖고 있는가? 정보화시대에는 누가 어떠한 조건하에서 어떠한 수단을 통해 지식을 생산하고 유통하며 소비하는 과정의 주도권을 잡고 있는가? 그리고 여기서 더 나아가 기존 지식질서의 이러한 주도권에 대한 도전은 어떠한 조건하에서 가능한가?

인터넷은 정보화시대의 지식질서 구조변동을 야기하는 핵심 변수이다. 단순한 도구적 변수가 아니라 복합적인 의미의 구성적 변수로서 파악된 인터넷을 장악하는 자가 정보화시대의 지식질서를 장악할 가능성이 크기 때문이다. 그렇다면 어느 세력이 인터넷시대의 권력자로 부상하는가? 이러한 질문에 대해서 먼저 떠오르는 생각은 인터넷의 확산이 기성 권력의 강화보다는 새로운 세력들의 부상과 친화성을 갖는다는 점이다. 실제로 인터넷이 창출하는 탈집중 환경에서 적응의 능력을 갖고 정보와 지식이라는 새로운 목표를 추구하기에 적합한 행위자들은 네트워크 형태의 행위자들이

다. 탈집중 네트워크로서 인터넷의 속성이 ‘긴 꼬리’로 불리는 불특정 다수들이 집합적 행동을 조직할 수 있는 기반을 마련하였다. 이러한 현상은 누군가가 만들어서 공급하는 웹1.0시대를 넘어서는, 사용자들이 능동적으로 참여해서 만드는 웹2.0시대의 철학과도 일맥상통한다. 사실 인터넷의 본래 정신은 네티즌 모두가 자유롭게, 그 누구의 허가도 필요 없이 웹의 발전에 참여하는 자율조직의 원리에 맞닿아 있다(김상배 편, 2008).

이러한 자율조직 네트워크의 사례로서 먼저 주목할 것은, 인터넷을 매개로 하여 자신의 일상적 관심사나 이익을 중심으로 어젠다(agenda)를 만들어내고 이를 확대 재생산함으로써 문제해결 또는 대중설득을 도모하는 집합 행위자들의 부상이다. 이른바 사이버 액티비즘(cyber activism)이라고 불리는 것이 바로 그것인데, 밑으로부터 조직되는 다중의 일레라고 할 수 있다. 이른바 디지털 다중으로서의 사이버 액티비즘은 기존의 위계적 조직들이 인터넷을 활용하는 것과는 다르다. 또한 단순히 IT매체에 의존하여 단발성 퍼포먼스를 벌이는 스마트 군중과도 다르다. 다중으로서의 사이버 액티비즘의 가장 큰 특징은 소기의 목적을 달성하기 위해서는 공동의 가치관을 공유하는 무리의 관심사를 결집·확산시킴으로써 기성 권력에 대한 대항담론을 창출한다는 데 있다. 이러한 사이버 액티비즘은 국내적 차원을 넘어서 국제적 차원에서 초국가적 네트워크를 형성하기도 한다. 앞서 언급한 시애틀 시위나 멕시코의 사파티스타 봉기 등을 들 수 있다(김종길, 2008).

인터넷을 매개로 한 새로운 행위자의 사례로서 또 하나 주목할 것은 프로수머의 부상이다. 반복컨대 프로수머의 부상이 가능했던 것은 바로 네트워크 메커니즘으로서의 인터넷의 존재 때문이다. 프로수머는 소프트웨어 기술개발의 과정에서 오류를 발견하기 위해서 베타 유저들을 활용하는 생산과 소비의 빈번한 피드백을 연상시킨다. 그러나 최근에 주목받는 프로수머는, 이러한 기술개발 과정에 활용되는 객체가 아닌, 제품의 생산과 판매에 이르는 전 과정에 커다란 영향력을 미치는 주체이다. 다시 말해 프로수머는 수동적 소비자가 아니라 어떠한 기능과 디자인의 제품이 개발되었으

면 좋겠다는 의견을 개진하는 능동적 소비자이다. 이러한 점에서 프로슈머가 발휘하는 권력은 필요가 공급을 결정하는, 그래서 생산의 담론에 영향을 미치는 구성적 권력이다. 어떠한 점에서 보면, 프로슈머가 새로운 권력자로 부상하는 것이 권력이동의 사례이겠지만, 여기에서 더 나아가 프로슈머라는 말이 생성되어 받아들여지게 되는 것 자체가 정보사회에서 발생하는 권력변환의 사례라고 할 수 있다(최항섭, 2008).

이러한 연속선상에서 볼 수 있는 것이 인터넷공간에서 발견되는 다양한 동호회 커뮤니티의 활성화이다. 사실 인터넷의 활성화는 기존의 오프라인에서는 자칫 비정상적으로 구분되던 소수자들이 뭉치는 계기를 마련했다. 이들은 인터넷을 통해서 서로 상대방의 존재를 확인함으로써 ‘우열의 범주’가 아닌 ‘차이의 범주’로 자신들의 정체성을 인식하게 되었다. 이러한 맥락에서 절판되고 실패한 상품들이 성공하게 되는 메커니즘을 얻게 되었고, 부끄럽게 묻혀있던 생각과 기호들이 세상의 빛을 보게 되었다. 이러한 과정은 다수자에서 소수자로, 그리고 생산자에서 수용자로의 권력이동을 발생시켰다. 문화 분야에서도 이러한 권력이동은 기존 전문가들이 행사하던 문화권력에 대한 탈 권위화로 나타난다. 간혹 관객이 오히려 연주자보다 내공이 깊은 현상이 발생하기도 하고, 인터넷 동호회의 ‘고수’가 종이신문의 칼럼니스트보다 필명을 드높이기도 한다. 더욱 흥미로운 것은 이러한 과정에서 발생하는 문화적 장의 변환이다. 다시 말해, 처음에는 무대 위의 공연을 관람하기 위해 모였지만, 이제는 무대 밑의 관객들끼리 서로 즐기면서 어울리고, 공연이 끝난 후에는 자신들의 인터넷 커뮤니티에 돌아가서 토론하기를 즐기는 현상이 발생하고 있다(이호영, 2008).

이상에서 살펴본 바와 같이 인터넷을 매개로 하여 디지털 다중이 부상하고 있음에도 불구하고, 기존의 지배 메커니즘이 그냥 사라지는 것은 물론 아니다. 인터넷이 지니고 있는 또 다른 특징이라고 할 수 있는 집중의 속성은 기성 권력이 분산의 위기를 맞으면서도 동시에 좀 더 교묘하게 그 권력을 확대·강화하는 토양을 제공한다. 특히, 기성 권력이 실력을 발휘하는 영역은 전문기술 분야이다. 소프트웨어나 디지털 코드 형태로 점점 더 복잡 정교해지는 기술을 다루는 능력을 보유한, 이른바 ‘버추얼



엘리트(virtual elite)'들은 기술공간이 확장되는 것만큼 더 많은 권력을 행사할 기회를 얻는다. 역설적이게도 이러한 권력 강화의 이면에는 좀 더 편리하게 사이버공간을 향해할 새로운 도구를 원하는 네티즌의 수요가 자리 잡고 있다. 새로운 도구는 일단 개발되면 사이버공간에 도입되어 네티즌의 권력을 확대하는 도구로 사용될 수 있다. 그러나 결국 전문기술을 보유하고 있어야 그러한 도구를 스스로 생산할 수 있는데, 대체로 네티즌 일반은 그러한 능력을 보유하고 있지 못하다. 이러한 상황에서 기성 권력은 좀 더 복잡한 디자인을 사이버공간에 심어 넣기를 계속하고, 이러한 기술의 발전과 병행하여 기존 패권의 작동방식을 정교화 시키고 있다.

요컨대, 인터넷권력의 작동메커니즘이 복합적으로 작동하는 것만큼, 인터넷권력을 주도하는 세력들의 구도도 복합적으로 나타난다. 디지털 다중은 자신의 삶 속에서 더욱 더 많은 행위의 자율성을 얻기 위한 도구로서 인터넷권력에 의지한다. 이에 비해 버추얼 엘리트는 사이버공간에 대한 지배력 강화를 위해서 인터넷권력을 좀 더 교묘하게 확대·재생산한다. 사실 인터넷의 확산은 네티즌 개인들에게 더할 나위 없이 강력한 도구를 제공하기 때문에 인터넷권력은 네티즌의 전유물인 것처럼 느껴지기도 한다. 그러나 기술적 신뢰성을 보장하는 인터넷의 생산과 관리를 위해서는 네티즌 개인도 전문지식을 가진 엘리트들에게 더욱 더 의존할 수밖에 없다. 인터넷권력을 둘러싸고 디지털 다중과 버추얼 엘리트 간의 끊임없는 경쟁이 벌어지고 있다. 이러한 와중에 근대 이후 형성된 지식질서는 또 다른 모습으로 구조변동을 겪고 있다.

#### 나. 지식질서의 변동으로 본 촛불집회

인터넷을 기반으로 한 네트워크 현상으로서의 촛불집회가 한국의 정치사회에 미치는 영향은 무엇일까? 이에 대해서는 다양한 해석이 가능하겠지만, 이 글은 촛불집회가 한국 정치사회를 지탱해 온 지식질서의 구조변동을 야기하고 있다는 관점에서 접근하고자 한다. 그야말로 예전만 같았어도 미국과의 무역협상과 같은 전문지식을 요구하는 외교정책의 문제는 정부 관료나 관련 엘리트의 몫이었지 일반 시민들이 왈가불가할 성질의 영역이 아니었다. 그만큼 전문지식이라는 것이 둘러친 진입장벽이 높

있던 것이 사실이다. 과학적 지식의 진입장벽도 높기는 마찬가지였다. 게다가 한국에서는 과학을 활용하고 과학자를 사회에 동원하는 방식이 정치권력에 의해서 도구주의적으로 이루어졌다. 과학적 사실을 생산하기 위해서가 아니라 경제개발과 산업진흥을 위해서 과학자를 동원했고 많은 과학적 의사결정이 자원을 통제하기 위해 이루어졌다(김진수 외 2008: 73). 이러한 외중에 과학적 지식은 정치권력의 울타리에 있는 전문 과학자들에 의해서 독점되었다. 그러나 최근 촛불집회에서 나타나는 변화는 기존에는 지식엘리트들과 과학자들이 장악하고 있던 분야에 일반인들이 적극적으로 의견을 개진할 수 있게 된 데 있다. 이러한 과정에 인터넷은 전문지식의 울타리를 낮추고 일반인들이 지식의 네트워크를 형성하는 토양을 제공하였다. 이러한 점에서 촛불집회는 한국사회에서 지식질서의 구조변동을 엿보게 하는 대표적인 사례이다.

무엇보다도 촛불집회는 미국 주도의 신자유주의적 지구화와 이에 편승하는 이명박 정부의 정책을 반론을 제기하는 성격을 지녔다. 이러한 반론의 표적이 된 것은 미국산 쇠고기 수입협상 결과이었다. 그러나 쇠고기 문제는 일종의 티핑 포인트(tipping point)일뿐이며, 그 배경에는 현재 한국 정치가 안고 있는 문제들이 깔려 있었다(글래드웰, 2004). 쇠고기 문제는 중층적 분노와 울분의 구조를 가지고 있다. 경제적 측면에서 일등급 한우를 사먹을 수 있는 사람들에 대항해서 수입 쇠고기도 마음 놓고 먹을 수 없게 된 사람들의 울분이 작동했다. “안 그래도 서러운데 설렁탕 한 그릇도 마음 놓고 먹을 수 없느냐?”라는 분노이었다. 정권 차원에서도 대통령 인수위원회 시절 이래로 이른바 ‘강부자 내각’, ‘고소영 내각’ 등으로 불리며 물의를 일으킨 정부 인사들에 대한 불만도 배경이 되었다. 궁극적으로 압도적인 지지로 정권을 인수받은 새로운 리더십의 지도력에 대한 실망감이 반영되었다. 비유컨대, “이전 무대에서 ‘아마추어 배우’의 서투른 연기에 식상했기 때문에 연기를 잘한다고 소문난 ‘프로 배우’를 스카우트했더니만 정작 무대 위에서 대사도 잘 못 외우더라!”는 실망감이라고나 할까? 사실 2008년 초의 정권교체는 일관성 있는 정책이나 이데올로기에 찬성표를 던졌다기보다는 지난 정권에 대한 실망의 표현으로 반대표를 던진 사건이었기 때문이다.

이러한 정서의 기층에 제도권 정치와 국가의 권위 일반에 대한 불신도 자리 잡았다. 이명박 정부의 행태를 보니 잊었던 권위주의의 망령이 되살아난 듯한 반응이었다. 어떻게 이룩한 민주주의인데 이를 후퇴시키냐는 분노이기도 했다. 국회와 정당이 존재함에도 국민이 직접 시청 앞에 나서는 것은 대의정치에 대한 부정이라고도 할 수 있다. 사실 현재 한국 정치에서는 보수와 진보 세력 모두에 대한 신뢰는 매우 낮은 수준이다. 이러한 상황에서 새로운 인터넷 미디어의 확산은 여과기능을 상실한 기성 정치권의 자리를 침투해 들어갔다. 인터넷의 확산은 이전보다 훨씬 손쉽게 불만을 집적할 뿐만 아니라 이를 행동으로 옮기게 하는 환경을 제시했다. 이리하여 정치권을 바이패스해서 네티즌과 대통령이 ‘컨테이너 박스’를 사이에 두고 직접 대치하는 상황까지 발생했다. 여기에까지 이르면 한국 정치에서 국가 권위의 실추는 이미 상당히 심각한 수준에 이르렀다고 할 수 있다. 시위를 통제하는 전경들과 몸싸움을 벌이는 와중에 시민사회라는 이름으로 국가 권위를 무시하는 현상이 난무했다.

촛불집회의 초기 단계에서 드러난 이명박 정부의 구태의연한 대응행태는 오히려 사태의 심각성을 더욱 부채질하였다. 초기 단계에서 정부는 촛불집회의 본질을 제대로 읽지 못했다. 촛불집회의 배후에 이를 선동하는 세력이 있다는 이른바 ‘사탄론’과 같은 인식이 등장했고, 이에 입각하여 촛불집회와 배후세력을 차단하자는 ‘원천봉쇄론’과 같은 처방이 나타났다. 이러한 맥락에서 광우병과 관련된 유언비어를 퍼뜨린 네티즌을 색출하기 위해서 경찰청은 대대적인 수사에 착수하기도 했다. 그러나 이러한 조치에 대한 시민들의 대응은 대규모의 사이버 경찰청 자수사건이라는 유례가 없는 형태로 나타났다. 그야말로 정부와 시민들 간의 소통의 거리감이 더욱 넓어졌다. 특히, 광화문 주변 3곳에 컨테이너 박스를 층층이 쌓아 청와대로 가는 주요 도로를 봉쇄했던 경찰의 대응은 국민과의 소통을 막는 ‘베를린 장벽’으로 비유되었다. 시민은 21세기 디지털 시대의 버전으로 업그레이드되었는데도 불구하고 정부가 여전히 20세기형의 권위주의와 발전담론, 그리고 과정을 무시하는 결과중심의 사고에 머물러 있는 한 문제를 풀 수가 없다.

아날로그 담론에 기반을 둔 정부의 대응에 대해서 촛불집회의 디지털 다중은 새로운 담론으로 대응했다. 앞서 언급한 경향신문의 광고지원 운동이나 사이버 경찰청 자수사건은 네티즌들이 새로운 담론을 제기한 사례들이다. 여기서 주목할 것은 디지털 다중의 정보교환과 담론생산 및 행동결집의 메커니즘을 지원한 인터넷의 역할이다. 특히, 웹2.0 기반의 양방향 소통 기능을 갖춘 인터넷은 막강한 네트워크의 위력을 발휘하였다. ‘공룡의 꼬리’와도 같이 미미했던 존재들이 인터넷으로 모여서 ‘거대한 공룡’에 맞설 수 있게 된 것이다. 이러한 과정에서 웹2.0을 통해서 정보를 갖게 된 이른바 ‘긴 꼬리’들이 온라인에서 네트워크를 형성하여 만들어낸 ‘정보생산모델’이 중요한 역할을 담당했다. 이러한 정보생산모델은 이른바 ‘집합지성’의 가능성까지도 엿보게 하였다(레비, 2002). 비유적으로 표현하면, 이른바 웹1.0이 웹2.0으로 버전 업그레이드되듯이 지식권력도 1.0버전에서 2.0버전으로 업그레이드되는 구도가 형성되었다고 할 수 있다.

이러한 지식권력의 업그레이드 과정은 지식 또는 ‘과학적 지식’이 무엇인가라는 개념정의를 둘러싸고 벌어졌다. 시민들은 정부가 자신들을 심각한 위협에 노출시키고 있다고 주장하면서 수입 위생 조건에 대한 재협상을 강력하게 주장하였다. 반면 정부는 새로운 수입 조건하에서도 위협은 전혀 없으며 위협이 있다 하더라도 사전에 완벽하게 통제될 것이라고 주장했다. 광우병의 위협에 대한 주장들은 근거 없는 ‘괴담’이며 수입 조건의 내용은 과학적 근거에 따른 결정으로 국민들의 반대는 광우병에 대한 과학적 이해와 지식의 부족 때문이라는 것이었다. 이러한 상황은 정부가 촛불집회의 시민들을 향해 “니들이 ‘과학’을 알아?”라고 외치는 것과도 같았다. 그러나 과학자들과 과학적 지식을 동원한 정부의 설명 노력은 전혀 효과를 거두지 못하였다. 당시 “한국의 네티즌들은 광우병에 대한 좀 더 과학적인 지식을 알 필요가 있다.”는 주한 미국대사의 발언과 다음의 아고라를 통해서 유통되는 담론 사이에는 ‘지식’의 개념에 대한 인식의 깊은 골이 있었다.

물론 광우병에 대한 지식 자체는 전문 과학의 영역이다. 소해면상뇌증(BSE)으로도

불리는 광우병은 변형 프리온이라는 원인체 때문에 전염성해면상외증(Transmissible Spongiform Encephalopathy, TSE)으로 분류된다. 1980년대 후반에 처음 발견된 광우병은 과학기술이 만들어낸 위협이다. 광우병은 공장에서 제품을 대량으로 찍어내듯 육류용 쇠고기를 대량으로 생산하기 위해 고안된 공장식 목축의 결과물로 육골분 사료화 기술이 직접적인 원인이다. 소의 잔여물을 소가 먹는 사료로 전환시킴으로써 비용 절감에는 성공을 거두었지만 중국에는 광우병이라는 재앙의 원인임이 드러났다. 그렇지만 광우병이 실제로 인간에게서 발생할 확률에 대해서는 논란이 일고 있다. 인간 광우병의 발병 확률은 광우병과 마찬가지로 변형 프리온에 의하여 발생하고 유사한 증상과 조직 소견을 나타내는 크로이츠펠트야콥병(Creutzfeldt-Jakob Disease, CJD)의 백만 분의 일보다도 낮은 것으로 알려져 있다. 잘 알려져 있는 다른 질병들에 비하면 발병 확률이 매우 낮은 편이다. 그럼에도 불구하고 광우병은 국민들을 심각한 공포에 빠트리고 이명박 정부의 존립 자체를 위협하는 심각한 위기로 몰아가 만큼 치명적인 정치사회적 혼란을 야기하였다(정병걸·성지은, 2008: 56-57, 63-62).

촛불집회에서 제기된 광우병에 대한 논의는 엄밀한 의미에서 본 ‘과학적 지식’이라기보다는 인터넷 토론방을 통해서 ‘주위들은 정보’들을 바탕으로 이루어졌다. 인터넷은 일반 시민들이 광우병의 위협에 대해 인식하는 독특한 방식을 대변하였다. 확률에 대한 인식은 사람에 따라서 다를 수밖에 없다. 이렇게 다르게 느끼는 위협의 담론을 바탕으로 한 정보와 해석이 이른바 ‘괴담’과 섞여서 인터넷이라는 복합적인 미디어 환경 속에서 급속하게 증폭되었다. 인터넷이 없던 과거에는 그러한 논쟁이나 논란이 국지적이고 제한적이었다면 이제는 폭발적이고 전 국민적인 규모로 쉽게 발전하게 된 것이다. 특히, ‘펼칠’이라는 것을 통해서 각자가 생각하는 의미 있는 사안들을 블로그를 통해 모아나갔다. 그리고 한 단계 더 나아가 댓글을 통해서 집합지성의 성격을 띠게 되면서 전문가의 지식을 넘어서는 훨씬 더 많은, 간혹 검증되지 않은 정보도 포함된, 과학적 정보를 습득할 수 있는 것이다. 이렇게 네티즌들은 인터넷을 통해 지식을 습득하고 더 나아가 주류미디어에 저항하는 단계에까지 나아가게 되었다(김진

수 외, 2008: 76-77).

기성언론도 이러한 위협의 담론을 확산시키는 데 큰 역할을 하였다. 특히, 4월 29일자로 방영된 MBC <PD수첩>의 파장은 매우 컸다. 사실 <PD수첩> 보도의 과학성에 대한 논란이 없지 않았으며, 이후 과장보도라는 것이 밝혀졌지만, 당시 네티즌들에게 “광우병 지식이 과학적이냐? 아니냐?”는 부차적인 문제였을 수도 있다. 오히려 촛불집회를 통해서 나타나는 지식의 문제는 ‘과학의 문제’라기보다는 ‘지식정치의 문제’였다. 네티즌들에게 광우병 관련 지식에서 문제가 되는 것은, 비유적으로 말해, ‘미친 소’에 대한 과학적 지식이 아니라 ‘미친(美親) 정부’에 대한 신뢰의 문제였다. 다시 말해 광우병이 발생할 가능성이 얼마나 높느냐에 대한 과학적 진위가 아니라 그러한 지식이 생산되고 유포되는 과정이 얼마나 투명하고 개방적이냐의 문제였을 것이다(정병걸·성지은, 2008: 57).

신뢰할 수 없는 정부가 내린 위협과 관련된 결정은 실제보다 더 위험하게 인식되었다. 정부를 불신하는 상황에서 위협과 관련된 정부의 일방적 결정으로 본인의 의지와 무관하게 위협에 노출될 경우에 사람들은 그 위협을 더 크게 인식하고 매우 민감하게 반응하기 때문이다. 실제로 이명박 정부가 들어서기 전인 2007년 말까지만 해도 정부는 광우병위험물질(SRM)과 꼬리, 내장, 사골 등 부산물은 수입하지 않을 것이며 ‘30개월 미만’이라는 연령 제한 규정도 고수한다는 입장을 취하고 있었다. 특히, 광우병 원인물질인 변형 프리온의 분포 확률이 높은 편도, 회장원위부, 뇌, 두개골, 척수 등 SRM의 수입을 최대한 막고 안전성 검증이 미흡한 사골, 꼬리, 각종 내장 등도 일단 수입 금지 품목으로 규정하고 협상을 진행했다. 또 검역 전문가회의를 통해 축적한 각 부위별 광우병 위협 정도나 다른 나라 사례 등에 관한 정보, 지금까지 현장 조사 등 수입위험평가 과정에서 지적된 이력 추적제 미비, 사료 정책상 광우병 교차오염 가능성 등을 연령 제한과 SRM 부위 수입 불가의 근거로 제시하고 있었다. 그러나 2008년 4월 18일 미국산 쇠고기 수입이 타결되면서 국민들은 의도하지 않게 위협에 노출되었다(정병걸·성지은, 2008: 59-60).

그럼에도 불구하고 정부는 단순한 과학적 지식의 문제로 축소하고 위험에 대한 문제제기를 완화시키려 노력함으로써 문제를 더욱 악화시켰다. 광우병 위험과 같이 과학적 지식 자체가 불안정하거나 복합적인 성격의 문제는 사회적 합의가 무엇보다도 중요하다. 그러나 정부는 합의를 통한 수입재개의 정당성 확보의 중요성을 전혀 인지하지 못하고 과학적 지식의 문제로만 축소하려 했던 것이다. 미국산 쇠고기 수입문제는 정치문제이자 사회문제이다. 정치·사회 문제를 과학적 담론으로 해결할 수는 없다. 광우병 사태의 본질은 ‘확률은 낮지만 엄연히 존재하는 위험에 대해서 우리가 어떻게 대처할 것인가’에 관한 것이다. 과학적으로 완벽하게 해결할 수 없는 문제를 정치적으로 어떻게 풀어갈 것인가, 국민들에게 어떻게 설명하고 설득할 것인가 하는 문제였던 것이다(정병걸·성지은, 2008: 64).

이밖에도 촛불집회의 과정에서는 기성세대의 그것과는 다른 ‘정치담론’이 부상하였다. 특히, 과거와 같은 거시적 정치담론뿐만 아니라 미시적인 생활정치의 담론이 중첩되었다. 촛불집회의 과정에서 부각된 정치란 행복정치의 문제였을 뿐만 아니라 내 밥상에 오르는 인간안보의 문제였다. 거대한 국가이익뿐만 아니라 개인의 행복도 중요하다는 의식이 팽배해졌다. 예전에는 ‘소(小)시민주의’라고 치부되었지만 이제는 당당하게 개인의 행복을 주장하는 분위기가 조성되었다. 이러한 상황에서 개인의 행복과 안전을 논하는 디지털 신세대의 촛불집회를 향해서 진보와 이성이라는 잣대를 들이려는 시도로는 집회에 나선 촛불들을 잠재울 수 없었다. 이러한 맥락에서 보면, 촛불집회는 발전주의와 권위주의 담론을 기치로 하여 1960년대 이래 형성된 국내 지식질서의 기본 구조가 새로운 변동의 국면에 접어들었음을 의미하였다. 이러한 과정에서 386세대와 포스트386세대 및 디지털 신세대를 한편으로 하고, 이른바 6.3세대와 경제개발시대 세대를 다른 한편으로 하는 대결구도가 펼쳐졌다. 요컨대, 인터넷은 새로운 공간을 창출하고 이를 매개로 한 새로운 의사와 행동의 결집 메커니즘을 제공함으로써 한국의 정치사회에서 권력이동 현상을 야기하였다.

## 5. 인터넷시대 촛불집회의 과제

디지털 현상이자 네트워크 현상이며 지식질서의 변동현상으로서의 촛불집회가 지니고 있는 과제는 무엇일까? 촛불집회가 한국정치에 많은 가능성을 보여주기도 했지만 다른 한편 우려되는 바도 없지 않다. 촛불의 디지털 다중이 보여준 집합지성이 항상 한국정치가 추구하는 최선의 대안을 낳으리라는 보장은 없기 때문이다. 뉴런의 총합인 우리 뇌가 충기를 잃고 잘못된 판단을 내리기도 하듯이, 집합지성이 자기 정화의 긴장을 놓으면 엉뚱한 방향으로 치달을 수도 있다(고명섭, 2008). 기존 시스템이 안고 있는 문제의 틈새에 개별적으로 파고들어 동지를 튼 집합지성이라는 특성으로 인하여 지극히 작은 계기를 통해서 집단야성(集團野性)이 될 가능성도 없지 않기 때문이다.

예를 들어 촛불집회가 한창이던 6월초 온라인 백과사전인 위키피디아 한국어판에는 이명박 대통령과 관련하여 “이명박은 쥐xx다.”, “이명박의 최근 지지율은 1%로 떨어졌다.”, “이명박은 촛불집회 배후인물이다.” 등과 같은 왜곡 정보가 게재되는 일이 벌어졌다. 결국 위키피디아 한국어판은 네티즌의 참여를 일시적으로 금지하면서 ‘냉각기간’이 필요하다는 진단을 내렸고 이명박이라는 항목에 대한 내용 편집을 4개월간 잠정 중단했다. 다음 아고라의 토론방과는 달리 논리적 집합지성이 담겨야 할 위키피디아에 ‘감정적 독선과 증오’가 투영된 결과였다. 촛불집회에 대해서 ‘디지털 중우주의’나 ‘익명의 집단극성’이라는 비판이 가해지는 것도 바로 이러한 이유때문인지도 모른다(동아일보 2008-6-13 기사).

이러한 맥락에서 보면, 촛불집회에 참여하는 디지털 다중이 안고 있는 가장 큰 과제는 인터넷을 통해서 ‘정보’가 거의 무제한적으로 제공되다보니까 간혹 이를 ‘지식’으로 착각할 우려를 안고 있다는 사실과 관련된다. ‘정보’가 아무리 양적으로 늘어나더라도 이것이 자동적으로 쓸모 있는 ‘지식’이 되지는 않는다.

질적인 의미에서 유용한 ‘지식’이 되기 위해서는 반드시 정보를 다루는 적절한 메커니즘이 존재해야만 한다. 이러한 시각을 가지고 촛불집회의 작동 메커니즘을 보면,



정보를 기반으로 형성된 인터넷 토론장이 공공의 목적에 맞는 지식을 생산하는 공간이 되고 있느냐는 의문을 갖게 된다. 인터넷으로 위이고 촛불로 밝혀진, ‘개별의지’의 합인 ‘전체의지’가 그야말로 한국 사회를 골고루 밝힐 ‘일반의지’를 의미하는 것은 아니기 때문이다. 이렇게 보면 2008년의 촛불집회는 ‘네트워크화된 사적 공간(networked private sphere)’일 수는 있지만 공익을 추구하는 공론장(public-sphere)이라고 평가하기에는 아직 이르다고 할 수 있다.

결국 인터넷시대의 촛불집회가 한국 사회에 던지는 과제는 어떻게 하면 네트워크화된 디지털 다중의 잠재력을 사회적 권리와 의무를 다하는 ‘공민(公民, citizen)’의 지식과 지혜로 승화시킬 것이냐의 문제와 관련된다. 이러한 과제를 달성하기 위해서는 여러 가지 실천적인 방안들이 고려될 수 있을 것이다. 그렇지만 이 글에서는 ‘전체의지’를 넘어서는 ‘일반의지’를 구현하는 방책으로서 국가의 역할을 재정립할 필요성을 지적하고자 한다. 이 글에서 염두에 두는 국가의 역할은 사적 이익이 충돌하는 분야에서 당사자들의 중지(衆智)를 모아냄으로써 무중심의 네트워크에 공공성이라는 중심성(centrality)을 부여하는 ‘지식국가’의 역할이다.<sup>67)</sup>

집합지성에 대비되는 의미에서 떠올려보는 일반지성으로서의 국가지성 또는 국가이성이라고 할 수 있겠다. 다시 말해, 디지털 다중은 복합 네트워크의 메커니즘을 빌어서 전문가들의 경계를 허물면서 광범위하고 복합적인 사안에 대해서 지성을 실험하고 있다. 전문가라고 할지라도 자신의 전문 분야를 조금만 벗어나면 독학하는 열정적인 네티즌보다 지식이 부족한 세상이 되었다. 그럼에도 불구하고 정예의 전문가는 집합지성을 넘어서는 일반지성을 창출하기 위해서 반드시 필요하다. 긴 꼬리의 지성을 아무리 잘 엮어도 원래 우리가 알고 있던 정보 이상의 독창적인 지식을 만들어내기란 쉽지 않다.

---

67) 지식국가의 개념과 사례에 대해서는 최정운(1992), 하영선·김상배 편(2006)을 참조.

## 제2절 네트워크 시대와 시민운동의 정치사회적 함의

### 1. 네트워크 시대의 시민운동의 변화

21세기 인터넷 네트워크의 확산은 물질·인적 정치자원(political resources) 부족으로 어려움을 겪는 시민사회에 새로운 정치적 기회구조를 제공했다. 정보혁명의 진전은 전통적인 정치과정에서 매개집단의 역할과 범위를 새롭게 규정하면서 일방향적인 의사집성에서 상호작용적인 네트워크 구조의 형성과 이를 활용한 시민사회운동의 가능성을 보여주고 있다. 이른바 정치과정에서 새로운 매개변인인 정보통신기술(Information and Communication Technologies; 이하 ICTs) 활용으로 정치과정, 특히 시민사회운동이 진화하고 있는 것이다.

사실, 인터넷 네트워크를 활용한 시민운동의 연원은 1994년 멕시코 사파티스타(Zapatista) 저항운동에서 시작된다. 멕시코 농민봉기의 정당성과 멕시코 정부의 잘못을 인터넷을 통해 전 세계에 알렸던 이 운동은 양심적 지식인들의 지지를 받으며 저항운동을 지속하는 성과를 만들었다. 네트워크 시민운동은 정치자원이 제한된 조건에서 정보제공과 조직화의 중요한 기제로 활용되어 1999년 시애틀 WTO 반대시위, 중국 파룬궁(法輪功), 2001년 필리핀 에스트라다 대통령을 축출한 제2의 피플 파워(people power 2), 2002년 이라크전쟁 글로벌 반대운동 등 다양한 형태의 네트워크 시민운동이 나타났다. 네트워크 시민운동은 지구시민사회(global civil society)의 형성과 함께 네트워크 시민운동의 잠재력과 폭발성을 확인해준다(Chadwick, 2006; 송경재, 2008; 김용철·윤성이, 2005).

이런 현상은 비단 국제이슈에만 등장하는 것이 아니다. 한국도 2000년 총선 낙천낙선 운동과 2002년 효순·미선양 여중생 촛불집회, 2004년 대통령 탄핵반대 시위, 2005년 국민연금의 비밀 사건, 서귀포 부실 도시락과 군산 건빵·도시락 사건 등 인터넷발(發) 단일 이슈 운동(single issue movement)은 시민운동의 한 전형이 되었다(백옥인 2001; 조화순·송경재, 2004).

이와 같이 인터넷 네트워크는 그 연계성과 행위자 스스로가 노드와 링크, 허브가 되면서 재형성되는 새로운 시민운동의 공간이 된 지 오래다. 김상배(2007)가 네트워크에서 자신의 일상사나 이익을 중심으로 의제를 만들고 이를 확대재생산함으로써 문제해결 또는 대중설득을 도모하는 집합행위에 주목하고, 밑으로부터 조직되는 다중(multitude)의 일례로 제시한 것도 같은 맥락이다. 이처럼 ICTs와 변화된 시민성의 상호작용적인 공진화에 따른 네트워크형 시민운동은 전통적인 탑-다운 형의 시민운동과는 다른 느슨한 연계와 탈집중·탈권위의 시민문화를 만들었다.

네트워크 사회운동 양식에 대해 MaCaughey와 Ayers(2003)는 “사이버 행동주의(cyber activism)”란 용어를 사용한 바 있다. 전통적인 시민운동과 마찬가지로 네트워크 시민운동은 ICTs를 활용한 자발적 시민참여이자 네트워크상의 시민, 즉 네티즌이 주체가 되어 전개하는 시민운동으로 정의된다(조화순·송경재, 2004). 따라서 네트워크 시민운동은 오프라인 영역에서의 사회이슈가 네트워크로 침투, 확산되기도 하지만 네트워크에서 사회적 이슈로 발전하기도 한다(김의영, 2004; 백옥인, 2001).

기술과 시민운동의 새로운 결합 형태인 네트워크 시민운동의 발전에 주목하여 본 연구는 새롭게 부각되고 있는 네트워크사회의 시민운동이 제시하고 있는 정치사회적 함의를 살펴보고자 한다. 특히, ICTs 발전으로 새롭게 등장하고 있는 네트워크 시민운동의 한 형태로서 촛불 시민운동에 천착해 자발적인 인터넷 네트워크 시민운동의 동학을 분석, 모델화하고자 한다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1 : 인터넷 시민운동의 이론적 논의과정을 비판적으로 평가하고 진화된 형태로 네트워크 시민운동을 제시한다.

연구문제 2 : 2008년 촛불집회를 네트워크 시민운동으로 분석하기 위해 정보와 연계 및 조직화, 그리고 행동 네트워크가 어떻게 온라인과 오프라인에서 구성되는지, 그리고 구성의 동학은 무엇인지를 살펴볼 것이다.

연구 방법론은 귀납적 추론을 통해 현상을 분석하는 질적 연구와 웹 트래픽(web traffic)과 게시글 분석 데이터를 활용한 계량 연구를 병행해서 적용할 것이다(Ragin,

1987; King, Keohane & Verba, 1994). 세부적으로는 참여관찰, 비교연구, 기존 문헌연구, 기 발표된 설문조사 자료 활용, 웹 트래픽 분석 데이터, 인터넷 검색, 심층 인터뷰를 실시했다.

## 2. 네트워크 시민운동

초기 인터넷에 관한 사회과학적 연구흐름은 주로 확산성에 주목한 네트워크 효과를 강조한다. 역사적인 연원을 따진다면, 인터넷기술의 보급은 그 탄생에서부터 네트워크와 개방적인 시민참여 성격을 가지고 있다. 인터넷 네트워크의 개방적인 아키텍처는 자연스레 네티즌들의 자발적인 참여를 통해 발전하고 또 네트워크를 타고 확산된다. 초기 인터넷이 네트워크들의 네트워크(network of networks)로 지칭된 것도 이 같은 특성 때문이다. 최근 참여·개방·공유를 특성으로 하는 웹 2.0의 개념이 도입되면서 정보는 척도 없는 네트워크(scale free network)방식으로 구축되며 개인화되지만 이를 통하여 네트워크로 연계된 시민들이 등장하고 있다(Wellman, 2001). 이런 맥락에서 인터넷은 오프라인의 사회관계와는 다른 형태의 사회 네트워크 관계를 구성하고 있다.

인터넷 네트워크는 새로운 형태의 관계이기도 하지만 오프라인적인 사회의 온라인 버전이기도 하다. 그런 이유로 인터넷 사회운동은 사회의 제반 가치와 제도를 변혁하고자 하는 목적을 가진 집단적인 행동으로 종종 표출된다. 카스텔(2001)의 주장대로 인터넷은 정보시대에 부각되는 시민성의 기본적 특성과 부합하기 때문에 사회변화의 새로운 가능성을 발견하게 된다. 따라서 인터넷은 과거 물질·정보·정치자원 부족으로 어려움을 겪었던 시민운동 차원에서 새로운 정치적 기회구조를 제공하고 있는 것이다.

네트워크 시민운동의 긍정적인 역할을 강조하는 학자들은 자율적인 시민 조직화와 의식함양, 디지털 시민 등장에 따른 참여채널의 확대에 주목한다. 네트워크 구조에서의 실험을 통해 사이버 풀뿌리 민주주의(cyber grass-roots democracy)를 강화하고 있는 것으로 평가한다(OECD, 2003; Norris, 2002; Davis, Elin and Reeher, 2002). 국내에서도 네트워크를 활용한 시민운동과 관련하여 다양한 연구시도가 있다. 사례분석이나 실증적인 데이터를 활용하여 시민운동의 특성 분석이나 시민참여와 효능감

(efficacy) 해석, 그리고 NGO의 인터넷 이용이란 측면에서 다층적인 연구가 진행되고 있다(조화순·송경재, 2004; 정연정, 2004; 윤성이, 2006; 송경재, 2005; 김경미, 2006; 김의영, 2004).

그렇지만 네트워크 시민운동에 대한 우려도 존재한다. 학자들은 과도한 참여로 인한 전통적인 정치과정이나 정책결정과정의 왜곡을 우려하기도 한다. 대의제를 보완할 수 있는 시민참여가 확대되는 것은 긍정적이지만 개인화된 인터넷 감성주의로 인해, 사실여부에 대한 확인 없는 일방 의견만이 인터넷에서 확산될 경우의 문제점을 지적한 것이다. 이에 일방의 의견만이 전달되는 강화효과(reinforcement effects)나 디지털 포퓰리즘(digital populism), 토론과 숙의(deliberation)의 부재가 나타날 것을 지적한다(Putnam, 2000; Davis, Elin, and Reeher, 2002; 김용철·윤성이, 2005; 조화순, 2008; 송경재, 2008). 영국의 정치학자인 채드윅(Chadwick, 2006)도 웹의 민주적 강점을 지적하면서도 심의 없는 참여와 질적인 참여를 구분하고 과도한 시민운동으로 인한 혼란을 경계한다.

이상 네트워크 시민운동에 관한 논의를 종합하면, 연구자들은 주로 시민사회 영역 확대와 잠재력에 주목해 연구의 포커스를 두고 있다. 라인골드(Rheingold, 2002)는 다양한 이슈에 근거해 시민운동의 형태를 행위자의 관점에서 참여하는 현명한 군중의 시민운동이란 의미로 “참여군중(smart mobs)으로 표현한다. 참여군중은 첨단 전자통신 장비로 무장하고 자신들만의 네트워크를 형성해 기존 시민권을 억압하는 정치·경제구조를 해체하는데 결정적인 공헌을 한다. 라인골드는 참여군중 논의의 요체를 첨단 기술을 활용해 협력하는 시민, 즉 합리적이고 참여하는 시민을 상정한다. 죄수의 딜레마(prisoner's dilemma) 상황이나(파운드스톤, 2004), 올슨(Olson, 1971)의 집단행동 논리(logic of collective action)에서 나타난 이기적인 인간이 아닌 협력하는 시민과 ICTs이 결합되면서 나타난다. 아울러 부당한 국가나 시장에 대항하는 의미로서 저항과 현명함을 가진 시민운동에 주목한다.

네트워크 이론가인 벤클러(Benkler, 2007)는 네트워크 공론장에서 소통할 수 있는

주요한 플랫폼이 형성되어 NGO가 전 세계적으로 정보를 제공하고 공유하는 것이 가능하게 되었다고 이야기 한다. 이로 인해 네트워크는 모든 시민을 공론장에서의 관계 자체를 변화시킬 수 있는 능력을 부여하게 되고 그 능력은 주요한 시민운동 자원이 된다고 보았다.

또 네트워크 사회를 분석한 반 다이크(Van Dijk, 2002)는 인터넷의 특성과 상호주관적인 맥락의 결합에 주목하고 이를 인터넷에서의 커뮤니케이션 상호작용성(interactivity)으로 제시한다. 이를 확대한다면 단순한 소통의 차원을 넘어서는 행동과 행위자들 간의 결집으로 연계된 시민운동 전 과정에서의 네트워크 상호작용성을 분석할 필요성이 제기된다. 소통만이 아니라 이를 통한 집단행동으로의 연계성까지 확대해석해야 한다는 것이다.

네그리와 하트(Negri and Hardt, 2008)는 소통과 행동을 위한 다양한 네트워크 시민운동의 가능성을 제시한다. 모든 차이들이 자유롭고 평등하게 표현될 수 있는 공통성을 발견하고 이는 공동으로 구성하는 수평적인 네트워크로 완성된다. 수평적인 네트워크의 개념은 단순히 저항의 운동을 상징하는 것이 아니다.

사회적 자본(social capital)의 이론적 확립에 기여한 퍼트남(Putnam, 2000)조차 네트워크의 구축에 따른 시민사회의 소통과 발전을 강조한 바 있다. 그리고 물리학자인 바라바시(Barabási, 2002) 역시 자연영역의 현상 분석에서 정치·경제적인 사회영역으로까지 확장된, 척도 없는 네트워크와 멱함수의 법칙을 제시한다.

이들의 논의를 인정한다면, 시민사회가 네트워크와 결합되면서 네트워크 사회운동·네트워크 공론장의 형성으로 네트워크 시민운동방식이 등장하고 있는 것이다. 즉, 시민운동의 조직과 형성, 작동원리에 있어서의 관계 변화가 나타나고 기존의 포드주의적인 운동방식에서 다중심적인 네트워크 조직운동으로 체계화되고 있는 것이다. 이는 네그리와 하트(Negri and Hardt, 2008: 117-118)가 강조한 바, 다중심적인 형식으로 상호 소통 속에서의 결절체들 간의 환원 불가능한 복수성이 존재하는 네트워크에서의 새로운 시민으로 진화하는 것이라 할 수 있다.

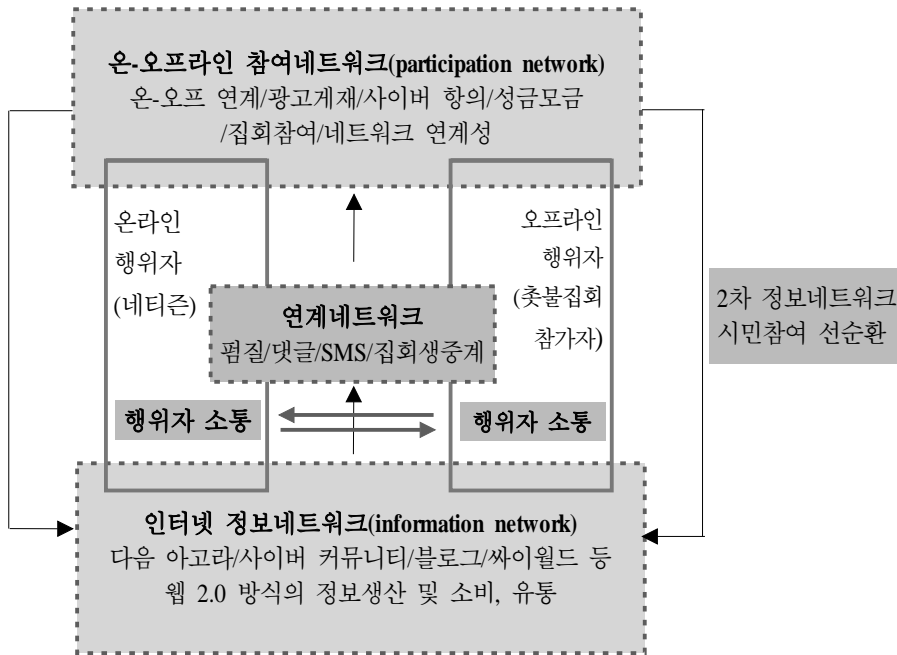
코헨과 라이(Cohen and Rai, 2000)는 정보시대의 집단적인 사회변화 조직과 동원의 한 형태로서 네트워크 구축과 저항의 지구적 시민운동 등장을 논의한다. 코헨과 라이는 이 같은 형태를 지구적 사회운동(global social movement)으로 명명하고 국가라는 권위체와 정보화된 시민 간의 네트워크 운동과정을 분석한다(Castells, 2001: 194-196). 일본의 오노사카(Onosaka, 2003: 220-221) 역시 오키나와에서의 여성들이 미군기지 반대 운동을 조직한 레드카드 운동(The Red Card Movement)의 네트워크화에 주목한다. 분석에 따르면 네트워크는 여성과 사회를 연결해 주었고, 정보소통과 조직화, 동원의 기제를 만들었으며, 결국 전국적인 네트워크를 통한 탈중심적인 운동으로 성장한다.

한편, 시민운동 네트워킹은 새로운 시민운동의 모델을 가능케 한다. 버만과 멀리간(Berman and Mulligan, 2003)은 이러한 네트워킹의 시민운동을 새로운 시각으로 분석한다. 기존 연구가 단순히 인터넷을 활용한 시민운동의 행위자의 행태와 표출적인 해석에 머물렀다면 그들은 내부적인 동학 차원에서 시민운동 모델을 제시하고 있다. 그리고 네트워크 시민운동의 새로운 형태를 단순히 시민의 파워를 강화하는 것이 아니라, 정책결정과정에서 정부와 시민의 소통의 흐름을 촉진하여 이를 중재할 수 있는 형태가 되어야 함을 강조한다.

버만과 멀리간에 따르면, 인터넷의 특성 자체는 온라인에서 주의주장을 용이하게 전달한다고 본다. 이유는 네트워크의 분권화와 개방성, 글로벌적 접근, 정보가 풍부하고 거래비용이 낮고, 상호작용과 이용자에 의한 통제가 가능함을 들고 있다. 그들은 인터넷에서 이슈를 지지하는 시민운동의 인터넷 영향력을 설명한다. 그리고 이러한 이슈 지지형 시민운동의 특성을 네트워크적인 해석으로 다음 4가지로 구분한다. 첫째, 바이러스와 같은 정보의 확산, 둘째, 이슈에 대한 유연한 조직화(ad-hocracy), 셋째, 시민이 직접 참여하는 여론형성 기능, 넷째, 참여의 게이트웨이(gateway)가 그것이다(Berman and Mulligan, 2003: 81-91). 버만과 멀리간의 접근은 시민운동이 단순히 정보제공과 동원의 과정에서 나타나는 집단행동으로 분석하기보다는 행위자와 구조

그리고 층위가 다른 방식의 네트워크 시민운동의 접근이 필요함을 알려준다. 그리고 이런 복잡성은 단순히 기존 온라인에서 발생한 시민운동의 오프라인화, 내지는 오프라인 시민운동의 온라인화라는 이분법적인 분석의 한계를 증명한 것이라 할 수 있다.

[그림 3-1] 네트워크 시민운동 모델



기존의 시민운동 연구의 논의과정은 단순히 행위자인 시민을 대상화하고 이들을 온라인 영역에서의 조직화와 동원의 기제로 분석하는 한계가 있다. 그러나 시민들 간에 형성된 노드들의 집합체인 네트워크로 해석한다면 새로운 정보와 지식네트워크, 조직화와 동원이 가능한 행동 네트워크로 재해석이 가능하다. 따라서 네트워크 시민운동을 단순한 온라인과 오프라인의 상호작용으로 설명하기 보다는 양자 간의 층위적인 결합과 이를 통해 나타난 현상해석을 위해서는 기존 논의를 발전시킬 필요성이 제기된다. 연구자는 단순한 평면적인 인터넷매개 시민운동의 전개과정을 분석하기



보다는 각각의 정보와 연계 및 조직화, 그리고 행동 네트워크가 어떻게 온라인과 오프라인에서 구성되는지, 그리고 구성의 동학은 무엇인지를 살펴볼 것이다. 이를 연구자는 “네트워크 시민운동 모델 또는 네트워크 군중 모델(model of networked civil movement or networked mobs)”로 제시한다.

### 3. 한국 시민운동의 진화 : 아날로그 거리운동에서 네트워크 방식으로

2000년대의 시민운동은 1980년대와 다르게 촛불을 매개로 하는 시민운동(candle demonstration) 방식으로 전개되는 특징이 발견된다. 촛불 시민운동은 이슈집단(issue group)의 새로운 운동방식으로 1980년대 거리의 저항운동에서 새로운 방식의 시민저항운동으로 되었다는 점에서 주목해야 할 것이다(송경재, 2008). 이 장에서는 2000년 이후 한국에서 시민운동의 전범(典範)으로 등장한 촛불 시민운동에 천착해 지난 2002년과 2004년과 2008년의 촛불 시민운동의 비교를 꾀하고자 한다. 이를 통해 정치사회세력의 네트워크화로 상징되는 참여적·창발적 네트워크 방식의 시민운동 특성을 비교 분석하고자 한다.

먼저, 촛불시민운동의 전개과정을 이해하기에 앞서 2000년대의 운동과 1980년대 방식의 근본적인 차이에 대해 살펴보아야 할 것이다. 1980년대의 운동은 주지하다시피 이분법적인 민주 대 반민주 구도에서 저항과 분노라는 담론이 주류였다. 이는 독재정권의 인권탄압과 반민주적인 행태에 대한 분노의 표출이라고 할 수 있다. 무엇보다 1980년 5·18 민주화 운동을 유혈 진압한 군부독재에 대한 국민의 분노가 저변에 깔려 있었고, 이에 대한 저항은 5공화국 초반 사회저변의 인식과 맥이 닿아있었다(한겨레신문 2008년 6월 11일자).

1980년대 운동방식은 점거농성이나 거리에서 가두투쟁을 주로하고 백골단, 최루탄과 화염병, 쇠파이프, 점거농성으로 상징되는 폭력적인 시위가 난무했다. 일부 평화적인 행진도 있었지만 이마저도 집시법에 위배되어 경찰과 충돌이 잦았다. 그렇지만 시대적 정당성으로 인해 시민들의 민주화에 대한 암묵적인 지지기반을 가지고 있었

고 이러한 정치적 기반 속에서 학생운동을 비롯한 민주화 운동은 표출되었다.

1980년대 사회운동은 ‘조직’에 근거한 대중동원의 정치에 뿌리를 둔 것이었다. 광주민주화운동 이후 한국 사회운동은 상당기간 동안 대중에 대한 선전선동과 이에 기반을 둔 조직화를 중심으로 이루어졌다. 특히, 1987년 6월 그리고 1991년 5월에 이르기 까지 이른바 ‘거리의 정치’는 한국 사회운동의 대표적인 대중운동 양상이었다(김원, 2005:132). 이 시기 민주화운동 동력은 대학생이 주도하고 정당과 노동자, 농민, 도시빈민 등의 민중운동세력이 참여하는 형태였다. 그리고 반독재 기치의 정치적 중심체가 존재했으며, 이들은 독재에 반대하는 야당과 재야, 노동운동 세력 등은 대안적 정치세력이 되었다. 주요하게 운동을 주도하던 재야인사와 시민과의 커뮤니케이션 통로는 정상적인 정치과정에서 수렴되지 못해 대자보와 유인물 등에 의존하는 전근대적인 방식이 주였다. 이런 억압적인 정치상황에서 민주화 운동이 독재정권과 분명한 대립점을 가지며 치열한 양상을 띠게 된 것은 당연하다 하겠다.

그러나 1987년 6·10 이후 민주화 이행 이후 한국은 새로운 정치적 기회구조를 맞이하게 된다. 그것은 민주화와 정보화로 상징되는 새로운 기회구조의 전개이다(장우영, 2006). 이 과정은 한국의 민주주의 이행기에 나타난 새로운 시민운동의 흐름을 만들었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 이와 함께 1990년대부터 본격화된 정보화는 또 다른 정치적 기회구조가 되었다. 새롭게 열린 정치구조와 함께 급속한 정보혁명의 진전은 전통적인 정치과정의 변화를 유도하고 있다.

이러한 민주화와 정보화란 환경에서 시민들은 전통적인 국민국가 중심의 통치체제에서 새로운 형태로의 정치적 요구를 계속한다. 그것은 바로 시민의 참여를 확대하고 기존의 억눌린 민주주의적인 권리를 회복하려는 방향성으로 나타난다(최장집, 2005). 시민들은 과거와 같은 수동적이고 객관화된 존재가 아니라 능동적이고 자발적인 지적능력을 가지게 되었고 글로벌화에 따른 선진 민주주의에 대한 접촉은 이러한 양상을 더욱 가속시켰다.

한국에서 온-오프라인의 통합적인 방식으로의 촛불 시민운동이 대단위로 등장한

것은 2002년이 효시라고 할 수 있다. 이전부터 자발적인 인터넷 발(發) 시민운동은 나타났지만 대규모로 시민들이 인터넷을 매개로 인터넷에서 조직화되고 오프라인으로 동원된 것은 처음이라 할 수 있다.

2002년 촛불 시민운동은 11월 26일 미군 퀘도차량에 희생된 효순·미선양 추모집회에서 시작되었다. 실제 사건은 6월 13일에 일어났지만 이 문제가 사회적으로 이슈가 된 것은 11월이었다. 당시 이 문제에 대해 문제의식을 가지고 있던 시민단체들은 사이버 공간에서 토론장을 개설했고 이 사건은 네티즌들에게 확산되었다(김원, 2005; 김경미, 2006). 이후 다양한 인터넷 포털 게시판에서 토론장이 개설되고 이 게시판에서 한 네티즌(ID양마)이 시청광장 촛불집회를 제안했다. 이는 당시로서는 전혀 상상하지 못했던 운동방식이고, 인터넷을 타고 과연 얼마나 많은 이들이 모일까라는 의구심까지 제기되기도 했다. 그렇지만 집회를 제안한 지 불과 3일 만에 시청광장에는 수만 명의 촛불집회가 시작되었고 여기서 촉발된 힘은 결국 부시 미 대통령의 사과를 이끌었다. 하지만 진행과정에서는 미군과 관련된 사건이었기 때문에 일부에서는 과격한 반미구호가 존재했고 깃발을 위시로 한 조직적인 운동세력의 참여가 주를 이루었다.

이 사건은 시민이 자발적으로 인터넷을 활용한 형태의 시민운동이고 이는 기존의 시민운동의 양식과는 궤를 달리하는 것이었다. 인터넷이라는 시민참여의 미디어가 시민운동과 결합하면서 시민들은 웹상에서 정보를 공유하고 연계하여 조직화하는 새로운 방식의 운동을 만들었던 것이다. 당시 시위방식은 다양한데, 인터넷 공간의 항의 사이트 개설, 커뮤니티 구성, 토론방 등에서의 활발한 정보공유와 함께 다양한 저항적인 항의 표시도 발견된다(Norris, 2002). 대표적인 것이 추모 리본(▶◀) 달기와 근조마크 등을 글머리에 다는 것이다. 이는 문자메시지와 메신저 서비스가 보편화되면서 인터넷 시민참여의 도구로 활용되었다.

두 번째 대규모 인터넷 발 촛불 시민운동은 2004년 3월 대통령 탄핵반대에서 나타난다. 2004년 촛불은 전형적인 정치운동에서 촉발되었다. 당시 야당이었던 한나라당과 새천년민주당이 노무현 전 대통령 탄핵을 국회에서 가결하자 이에 반대하는 시민

들이 자발적으로 모여서 시작되었다. 3월 12일 탄핵안이 가결되면서 시민들은 시청과 광화문으로 모였고 한때 최대 50만 명의 인파가 거리에서 촛불을 들었다. 이후 인터넷이 주도한 시민운동으로서는 가장 큰 규모의 저항운동으로 발전한다. 특히, 주목되는 것은 아래로부터의 의제설정 방식에 있어서 구호나 행진이 아닌 문화제 형태의 집회가 기획되었다는 점이다. 정치권에서도 촛불운동이나 광장집회를 기획하지 않았지만 인터넷 토론방에서 자발적으로 집회에 참여하고 순식간에 사회적 이슈가 되었다.

2004년 촛불이 2002년과 다른 점은 여러 가지가 있지만 인터넷 게시판 토론과 퍼나르기(뽑질) 등 정보 네트워크 확산형의 운동이 등장했다는 점이다. 그리고 운동방식에 있어서도 정치상황을 빚댄 인터넷 패러디, 동영상 등이 등장하면서 유희적인 광장의 정치참여문화가 최초로 등장했다(김유식, 2004; 송경재, 2006). 당시 시민들은 민주적인 절차에 대한 문제제기와 함께 광장에 모여 처음으로 유희와 저항이 결합된 새로운 시민운동의 양식을 경험하게 된다. 이 경험은 단순히 운동을 주도하던 정치적 세력만이 아니라 당시 집회에 참석했던 가족, 선후배, 직장동료, 사이버 커뮤니티, 여고생, 대학생, 노동자 등이 결집하는 운동으로 진화하게 된다. 2004년 탄핵정국 동안 시민들은 온라인 공간과 오프라인에서 유희와 투쟁의 공론장을 조직했고 사회적으로 영향을 미쳤다. 네티즌들은 자신들만의 독특한 유머와 감성으로 기존의 권위를 조롱하며 탄핵이라는 무거운 주제를 해학적으로 인터넷에 쏟아내기 시작했던 것이다(한겨레신문 2004년 12월 28일).

오프라인에서의 촛불과 함께 사이버 공간에서 형성된 디지털 사진 패러디, 정치인 어록시리즈, 항의 메일, 사이트 공격, 리플 달기, 글 나르기(뽑질), 사이버 폴(cyber poll) 참여, 사이버 촛불시위, 동영상 등은 사이버 네트워크 시대에서 온라인과 오프라인과의 상호작용을 통한 새로운 정치참여 방법이라 할 수 있다. 이런 맥락에서 인터넷에서 촉발된 2004년의 촛불 시민운동은 다양한 의견을 개진하고, 토론하고, 행동함으로써 시민참여의 원칙에 보다 합법성을 주고, 새로운 방식의 온라인과 오프라인의 상호작용적인 기제로 기능하게 될 가능성을 보여주기에 충분하다(Bimber, 1998).

&lt;표 3-1&gt; 2008 촛불집회 개요

월	일	주요사건
4월	15일	· 교육과학기술부 <학교 자율화 추진계획> 발표
	18일	· 한-미 미국산 쇠고기 협상 타결 · 21세기 청소년공동체 희망, '청소년 다함께' 등 7개 청소년 단체가 모인 '0교시·우열반·학교자율화 반대 청소년연대'(이하 청소년연대) 회원 51명 광화문 정부종합청사 촛불시위 시작
	29일	· PD수첩 광우병 관련 의혹 방송
5월	2일	· 1차 청계광장 촛불시위 (10대 청소년 중심 약 1만 명 참가)
	6일	· 1700여 시민사회단체와 사이버 커뮤니티 '광우병 국민대책회의' 결성
	13일	· 어청수 경찰청장 불법시위 중단 및 배후자 색출 기자 간담회
	15일	· 정부 장관 고시 연기
	22일	· 이명박 대통령 대국민담화 "쇠고기 문제 송구"
	24일	· 17차 촛불집회 후 첫 거리 시위 및 밤샘 집회
	25일	· 경찰, 도로 시위자 37명 최초 연행
29일	· 정부, 장관 고시 강행	
6월	1일	· 경찰, 물대포 동원 촛불집회 강제 진압
	5~8일	· 국민대책회의, 72시간 국민MT 진행
	10일	· 미국산 쇠고기 수입 전면 재협상 촉구 및 국민무시 이명박 정권 심판 100만 촛불대행진. 컨테이너 박스 '명박산성' 등장 (주최측 추산 70만 명 참가)
	19일	· 제1차 국민대토론회 개최. 이명박대통령 "빠져리게 반성" 특별 기자회견
	21일	· 한미 쇠고기 수입 추가협상 결과 발표
	26일	· 미국산 쇠고기 수입 재개 관보 게재
	30일	· 천주교정의구현전국사제단 시국미사 시작
7월	3일	· 개신교 시국기도회 개최
	4일	· 불교 시국법회 개최
	5일	· 국민승리선언 촛불 문화제 진행. 4개 종단과 민주당, 민주노총 참여 (주최측 추산 50만 명 참가)
8월	15일	· 100차 촛불집회

자료: 연합뉴스 각호; 중앙일보 각호; 한겨레신문 각호에서 연구자가 주요 사건별로 재구성.

결과적으로 참여방식의 다양화는 시민운동의 동력이자 행위자인 시민들이 낮은 수준에서부터 높은 수준으로 참여하여 만족을 느끼는 효능감을 가질 수 있다는 장점을 가진다. 그 경험을 바탕으로 탄핵반대 시민운동에서는 오프라인 시위와 온라인 시위가 융합되어 그 효과가 극대화되는 상호작용성이 나타났다.

이러한 역사적인 학습효과는 세 번째 촛불인 2008년 광우병 촛불 시민운동에서도 여실히 나타난다. 초기에는 교육자율화조치 반대와 미국산 쇠고기 수입반대와 재협상이라는 정책반대에서 출발했지만 공기업 구조조정, 대운하, 과잉진압 등이 겹치면서 정권반대 운동으로 발전했다. 초기에 단일한 이슈에 의해 시민이 결집했지만, 점차 전 방위적으로 확산되면서 정권을 반대하는 정치운동으로까지 발전한 것이다.

네티즌이 중심이 되고, 청소년이 모인 집회가 이렇게 까지 큰 규모가 될 줄은 아무도 예상하지 못했다. 한 고교생 네티즌의 발의로 시작된 촛불집회는 교복차림의 중고생이 절반을 넘어설 정도였다. 특히, 10대 여학생의 대거 참여는 이후 촛불 시민운동의 아이콘이 되면서 향후 촛불 정국을 상징하는 용어가 되었다. 이들은 인터넷과 TV, 신문을 보고 집회에 참석했지만 누구보다도 질서 있고 자율적인 시민정치참여 문화를 보여주었다. 청계광장에서 10대 청소년 주도의 촛불문화제에서는 시작부터 과거 촛불 시민운동의 경험에 따른 학습효과와 새로운 웹 2.0 방식의 집단지성이 표출된다. 10대 청소년들의 손에는 무선 인터넷을 장착한 노트북과 디지털 카메라, 휴대폰을 들고 시시각각의 소식을 친구들에게 전하는 새로운 참여 형태를 보였다.

두 번째로 살펴볼 것으로 2002년, 2004년과 2008년 촛불 시민운동의 차이점이다. 2008년 촛불은 2002년과 2004년과 달리 지도부가 존재하지 않는 수평적인 무정형의 네트워크 운동이라는 특징이 발견된다. 정치사회세력의 네트워크화를 통해 다양한 층위적인 네트워크운동으로 진화이다(송경재, 2006). 이는 레비(Levy, 2002)가 지적한 바, 집단지성(collective intelligence)에 의한 새로운 운동방식이다. 먼저, 인터넷에서는 다음 아고라나 사이버 커뮤니티에서 토론을 하고, 그날의 방향이 결정되고 집회 현장에서는 권위와 집중이 아닌 그리고 더 이상 엄숙과 비장미 대신에 유희적인 정

치집회 문화를 만들었다. 자발성에 기초한 사이버 커뮤니티나 인터넷 토론방이 주도하고 있으며 여기에 개인적인 블로그나 유동적이고 비정형적인 네트워크가 큰 힘을 발휘한 것으로 평가된다. ICTs의 발전으로 내·외부 소통 방식이 인터넷과 휴대전화, 문자메시지, 인터넷 생중계, 사이버 항의운동 등으로 다양화 되고 있다.

<표 3-2> 촛불 시민운동의 진화과정

		2002년 효순·미선양	2004년 탄핵반대	2008년 광우병
이슈의 성격		반미운동	정치운동	정책반대 → 정치운동
기간		1개월	1개월	100일
의제설정방식		위로부터의 의제설정	아래로부터 의제설정	아래로부터 의제설정
촛불 제안자		ID 양마	자발적 제안	10대 청소년
주도 세력		조직화된 시민단체	시민단체 + 네티즌 + 일반시민 가세	10대 청소년 + 네티즌(사이버 커뮤니티) + 시민(가족과 동료단위 참가) + 시민단체 + 종교계
운동의 체계		지도부 존재 탑-다운의 위계적	지도부 존재했으나 영향력 하락 자발적 시민참여	지도부 영향력 미미 상향식 집단 지성운동
ICT 수준		초고속 인터넷 기반	인터넷 + 휴대폰	무선 인터넷 + 디지털 카메라 + 휴대폰
시민 운동 방식	오프 라인	촛불 문화제	촛불 문화제 정당, 시민단체 연대	촛불 문화제 정당, 시민단체 연대
	온 라인	사이버 대책위 구성 펼칠, 근조 마크 토론장, 게시판	패러디, 동영상, 댓글, 동영상 인터넷 문자	집단지성(네티즌수사대) 정책대안 토론 사이버 커뮤니티 참가

자료 : 연합뉴스 각호(<http://www.kinds.or.kr>).

세 번째 주목할 점은 2004년과 함께 2008년 촛불 역시 오프라인에서는 촛불문화제를 통한 광장의 토론이 꽃피었다면, 온라인에서는 저항과 유희가 어우러졌다는 점이다. 그리고 집회가 과열되었을 때 경찰에 진압에 대한 대응도 흥미롭다. 전혀 폭력적이지 않고 오히려 자신의 평화적 운동과 창발성을 보여주는데, 시위 진압용 살수차가 등장하면 “온수”를 외치고, 해산 방송이 들리면 “노래 해”를 연호하고 “대/한/민/국”을 외치기도 한다. 또 이미 온라인에서는 진지한 집단지성의 토론과 함께 다양한 패러디, 운동 방법과 관련된 조어(造語)가 등장했다. 대표적인 것이 촛불 소녀, 배운 여자, 개념 남, 촛불 데이트, 유모차 부대, 닭장차 투어, 촛불 예비군, 명박산성, 민주토성 등 다양한 인터넷 용어로 퍼졌다.

#### 4. 네트워크 시민운동 분석 : 2008년 촛불집회를 중심으로

##### 가. 정보 확산 : 정보네트워크의 형성

정보사회에서 시민운동은 정확한 정보를 신속히 분석하고 제시, 유통시키는 능력이 중요하게 대두되고 있다. 광우병 촛불집회에서도 정보의 제공과 유통은 중요한 변수였다. 인터넷 토론방과 게시판에서는 광우병 문제와 수입협상 과정의 줄속문제가 제기되면서 시민들은 문제를 인지하게 되고 이에 대한 정보네트워크가 구성되었다. 이 과정에서 4월 29일 방송된 <PD수첩>은 광우병 문제에 대한 시민들의 자각을 가져왔고 새로운 정보에 대한 논쟁이 시작되었다.<sup>68)</sup>

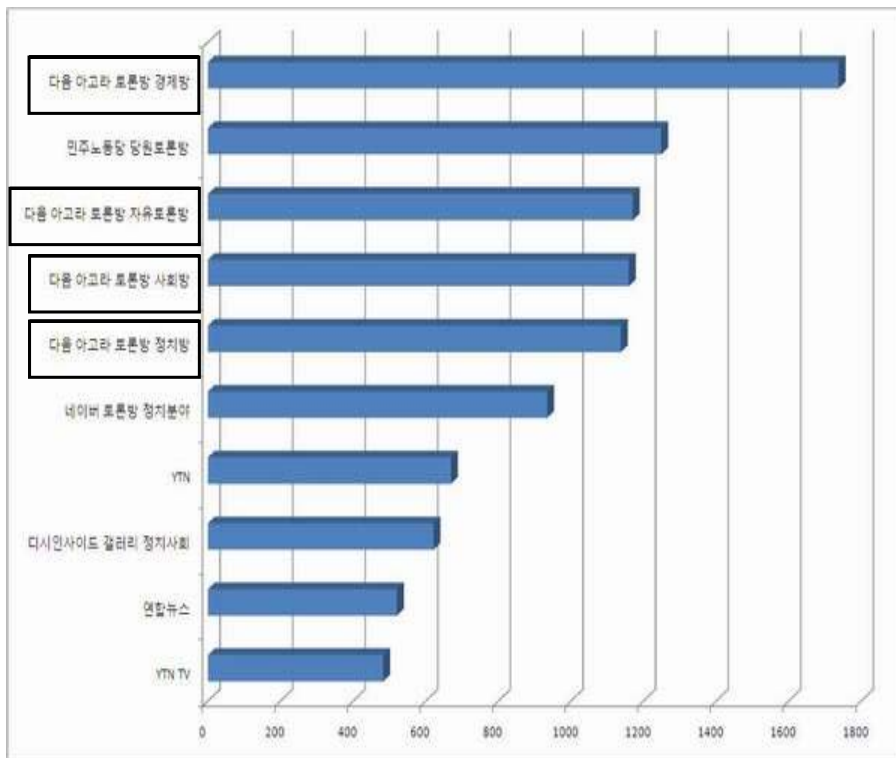
여기에 10대 중고생들이 학교급식문제와 관련되어 적극적인 동력이 되었고, 자녀를 둔 부모와 사이버 커뮤니티 회원들이 적극적으로 활동하였다. 하지만 역시 쇠고기 문제는 국민적인 관심 사안이기 때문에 일반 시민의 지지가 큰 힘이 되었다. 지지를 확인할 수 있는 중요한 공간은 네티즌들이 스스로 만든 토론방에서였다. 게시판과 토

68) 물론 <PD 수첩>의 오역과 과장 논란에도 불구하고, 방송을 통해 처음으로 광우병 문제의 심각성을 일깨웠다는 점에서 <PD 수첩>의 초기 영향력은 상당한 것으로 평가된다.



론방, 특히 다음 포털의 아고라(<http://agora.media.daum.net/>)는 정보를 교류하는 중요한 e-공론장이 되었다. 미디어 오늘(2008년 6월 4일자)의 조사에 따르면, 지난 5월 3일-6월 2일간 광우병 관련 인터넷 이슈 발원지를 분석한 결과 1위 다음 아고라, 2위 민노당 게시판, 3위 네이버 토론방, 4위 디시 게시판 순이었다. 무엇보다 다음 아고라의 경제, 정치, 사회, 자유 토론방 등 4개가 모두 상위권에 배치될 정도로 촛불집회에서 다음 아고라의 정보네트워크는 큰 위력을 발휘한다. 이런 방식은 네트워크의 범칙에 따라 정보가 확산되고 그 속에서 유용한 정보가 선별되고 다시 유통된다. 거기에 RSS나 트랙백 같은 웹 2.0 방식의 정보 네트워킹이 가능하다는 점도 다음 아고라나 토론방에서 정보유통의 한 도구가 되었다.

[그림 3-2] 광우병 관련 이슈출처 분석



자료 : 코리아 클릭; 미디어 오늘(2008년 6월 4일자)에서 재인용.

정보네트워크 권력을 공유하게 된 시민들은 새로운 인터넷 근거지인 토론방이나 게시판으로 모이게 되고, 지지의 강화효과(reinforcement effect)를 경험한다. 그런 맥락에서 아고라와 같은 개방형 토론방은 다양한 의견을 공유·확산·생산하는 중요한 인터넷 정보네트워크의 허브가 된 것이다.

한편, 다음 아고라 토론방은 촛불집회와 관련된 다양한 정보만이 아니라 찬성과 반대 논쟁의 e-공론장이었다. 다음 아고라는 쇠고기 문제가 불거지기 전인 4월 1주에는 주간 페이지뷰(page view)가 8,000만 뷰 수준이었지만 5월 1주에는 186,994,139뷰로 증가했고, 촛불집회가 가장 정점이었던 6월 1주에는 499,786,670뷰로 상승했다.

<표 3-3> 다음 아고라 트래픽 추이

다음 아고라	4월 1주	5월 1주	6월 1주	7월 1주
주간 페이지 뷰*	81,132,598뷰	186,994,139뷰	499,786,670뷰	215,520,089뷰
주간 순방문자 수**	2,309,671명	3,399,528명	4,412,458명	3,051,315명

자료 : 랭키닷컴(<http://www.rankey.com>)에서 연구자가 재구성.

\* 주간 페이지 뷰(Page View) : 하나의 완성된 웹 페이지에 접속한 수.

\*\* 주간 순방문자수(Unique Visitor) : 방문회수가 아닌 순방문자만 집계.

아고리언, 아고라 페인 등의 신조어를 만들었을 뿐만 아니라 트래픽 수치상으로도 촛불집회 기간 동안 다음 아고라의 영향력은 거대했던 것으로 평가된다. 게시글 수에서도 이 같은 영향력과 정보네트워크 형성과정이 발견된다. 다음 아고라 게시글은 4월에는 139,000건에서 5월에는 480,000건으로 증가했다. 6월이 되면서 게시글 수는 1,114,881건으로 4월 대비 702.1%나 증가했다. 게시글은 대부분 광우병 논란과 재협상, 촛불과 관련된 내용임을 감안한다면 촛불집회에서의 인터넷 토론방의 정보네트워크 위력을 확인해 준다.

&lt;표 3-4&gt; 다음 아고라 게시글 수 추이

	4월(a)	5월	6월(b)	증가율(a/b)
월간 게시글 수	139,000건	480,000건	1,114,881건	702.1%

자료 : 다음 관계자 인터뷰(2008년 6월 13일; 8월 14일)에서 연구자가 재구성.

다음으로 분석한 것은 촛불관련 글의 수이다. 다음 아고라의 자유토론방에서 “촛불”이란 단어로 검색한 결과, 8월 1일부터 15일까지 화면 수 618개, 게시글은 12,357개에 달한다. 여기에 “쇠고기” 등 관련 검색어를 포함하면 더욱 많은 수로 증가한다.<sup>69)</sup> 촛불집회가 시작된 5월부터 관련 글을 검색하면 백만 건이 넘고 여기에 댓글이나 추천 등의 글을 포함한다면 수백만 건이 넘었을 것으로 추정된다.

이처럼 인터넷 네트워크에서 정보 확산은 토론방과 게시판 중심에서 전개되었다. 연구에서는 주로 다음 아고라를 중심으로 평가했지만, 커뮤니티와 다른 포털의 토론방, 그리고 인터넷 신문사의 댓글 등을 포괄한다면 인터넷에서의 정보네트워크 형성과 시민운동의 정보 제공과 유통, 수요의 경로와 영향력을 확인할 수 있다.

촛불집회 과정에서 확인된 정보네트워크는 참여·개방·공유의 아키텍처를 특징으로 하는 웹 2.0에서 더욱 중요하게 작동한다. 그것을 일반적으로 인터넷에서의 집단지성으로 해석하기도 한다(Levy, 2002). 요컨대, 네트워크 시민운동에서는 정보를 누가 더 많이 가지고 있는가, 그리고 정보를 어떻게 유통·배분하는 권한을 가지는가는 중요한 권력문제가 된다는 것이다. 과거 정보는 소수에 의한 통제되었다. 대표적인 것이 언론이고 다음이 사회 엘리트층이었다. 그러나 인터넷의 등장은 시민의 정

69) 한편 이 같은 미 쇠고기 수입반대운동은 단기적으로 부각된 것이 아니라 사실 장기적으로 다음 아고라에서 여론화가 시작되었던 이슈 중의 하나였다. 그 증거는 2006년 1월부터 2007년 12월까지 2년간 “쇠고기 협상” 주제어로 아고라의 자유게시판을 검색하면, 2006년 192건(댓글 1,165건), 2007년 385건(댓글 1,835건)이었다. 보다 자세한 내용은 송경재(2008) 참조 바람.

보 접근성을 강화시켜 기존 권력관계 구조의 변화를 유발했다. 바로 여기서 시민들이 정부를 습득하고 현명해지며, 식견 있는 시민(informed citizen)의 정보네트워크로 성장한 것이다.

이상의 과정은 전통적인 시민운동의 정보 습득과정과는 확연한 차이가 있음을 알게 한다. 무엇보다 첫째, 의제설정 과정에서는 온라인과 오프라인 간의 상호작용에 의한 정보네트워크가 형성되었다. 인터넷의 여론이 오프라인으로 확산되고 다시 인터넷으로 수렴되는 방식의 의제설정이 된 것이다(Dunn, 1999; 조화순·송경재, 2004). 둘째, 행위자 측면에서 시민의 다양한 정보네트워크 구축 활동이 발견된다. 폼질과 자발적인 글쓰기, 자신의 의견 표출, 토론방 참석, 댓글 등으로 독자적인 네트워크를 웹에서 구축했다. 셋째, 이번 촛불집회에서 나타난 시민운동은 과거 전통적인 정치과정에서 의제가 형성되는 중요한 게이트키퍼인 언론과 정당, 이익집단, 시민사회의 권위가 약해지고 시민이 직접 새로운 정보를 공급, 생산, 소비, 유통한다는 특징이 발견된다. 이런 현상은 이미 버만과 멀리간(Berman and Mulligan, 2003: 81-83)이 지적한 바, 바이러스와 같은 정보 확산의 과정에서 정보네트워크가 형성되었음을 확인할 수 있다.

#### 나. 유연한 웹 조직화 : 사이버 커뮤니티

네트워크 정보 확산과 함께 새로운 유연한 웹 조직화의 과정도 발견된다. 대표적인 형태가 약한 연대(weak ties)로 연결된 사이버 커뮤니티이다. 사이버 커뮤니티는 넷(net)로부터 출현한 새로운 사회집단으로 외연은 패션, 요리, 운동, 취미, 학습, 동창 등 다양하게 표출되지만, 웹 활용의 공동체라는 공통점이 있고 자연스럽게 집단에 대한 협력과 신뢰가 강하게 축적된다(Rheingold, 1993; 장용호, 2002). 이런 과정을 사이버 커뮤니티에서의 e-사회적 자본(e-social capital)으로 해석하기도 한다(Putnam, 2000; 송경재, 2008).

사이버 커뮤니티로 조직화된 네티즌들은 촛불집회 과정에서 새로운 자발적인 약한 연대의 네트워크를 구축했고 다양한 활동을 했다. 자발적인 모금운동으로 신문광고

를 한다거나, 보수신문 절독운동, 김밥과 생수, 수건 후원에서 직접 시위 참여에 이르기까지 그 활동의 폭은 다양하다.

촛불집회에서 유연한 웹 조직체인 사이버 커뮤니티의 동학을 살펴보면 특징을 잘 확인할 수 있다. 주요한 특징은 주요 사이버 커뮤니티 참가자와 운영진의 인터뷰 과정에서 잘 확인된다. 네티즌들은 사이버 커뮤니티에 가입하고 회원들은 상당 기간 동안 커뮤니티 활동을 통해 온라인에서 그리고 오프라인에서 신뢰를 형성, 스스로 민주적인 공동체를 운영한 경험이 존재한다. 이른바 사이버 커뮤니티에서 토크빌(Tocqueville, 2003)이 주장한 자발적인 참여의 공간이 되고 그 속에서 새로운 연계네트워크가 형성되는 것이다.

사이버 커뮤니티의 토론과정을 개괄하면 회원들 간의 의견 게시 → 지지를 받는 의견이 등장하고 참여자들 사이의 토론과 반응 → 방향성이 결정되면 동의하는 사람들이 결집 → 찬성하는 사람들은 응집하고 반대하는 사람들은 탈퇴하거나 동조 → 다수의 의견이 결정된다. 이 과정은 집단행동의 원리와 함께 커뮤니티에서의 토론과 의사결집의 과정이 잘 나타난다. 특히, 찬성과 반대의 시점에서는 허쉬만(Hirschman, 2005)의 조직에 있어서 이탈(exit), 항의(voice), 그리고 충성심(loyalty) 등에 관한 논의와 같은 결정과정이 나타난다.

결집된 사이버 커뮤니티의 의견은 유연한 웹 조직화 과정에서 집중된다. 그리고 촛불집회에서 사이버 커뮤니티는 단순히 인터넷 내에서 정보나 공유하고 토론하는 활동만이 아니라 적극적으로 오프라인 시위현장으로 나왔다는 점에서 새로운 현상이 발견된다. 다음 포털 사이트의 아고라가 정보네트워크의 확산과 수렴의 공간이었다면 사이버 커뮤니티는 직접 행동의 공간이 된 것이다. 이번 촛불집회에 사이버 커뮤니티를 들고 거리에 나왔던 곳만 20여 곳에 달한다.

사이버 커뮤니티의 활동을 보면 촛불집회 과정에서 얼마나 많은 사이버 커뮤니티가 적극적으로 참여했는지를 보여준다. “선영아 사랑해”로 유명한 <마이클럽(<http://www.miclub.com>)>은 자체 게시판에서 광우병 관련 토론방을 오픈했다. 특히,

연예정보 게시판에서는 7월 31일 현재 ‘촛불’이란 단어로 검색을 하면 12,740개의 글이, ‘광우병’은 6,949개가 발견된다. 이들은 비조직적인 토론방이었지만 이번 광우병 사태와 관련해 자발적으로 돈을 모금하고 신문에 광고하거나, 생수를 제공하기도 하는 등 온라인과 오프라인에서 직접 참여했다(마이클럽 회원 인터뷰, 2008년 6월 27일). 주요 집회 참가자들의 참가후기 게시, 모금운동, 시위 참여방법 공지되는 등 적극적인 활동을 했다. 그리고 기존에 단순한 연계정보를 제공하던 공간도 촛불집회 관련 소식과 정치 관련 뉴스가 뒤덮은 지 오래이다.

또 연예 관련 소식을 전하는 <엽혹진(엽기 혹은 진실) (<http://cafe.daum.net/true-picture>)>은 자체 제작한 깃발을 들고 중고생 중심으로 수십에서 수백 명씩 집회에 참가했다. 그리고 모금한 돈으로 김밥과 음료수를 돌리기도 하는 등 청소년이 주도하는 사이버 커뮤니티에서 가장 활발한 활동을 벌였다(엽혹진 회원 인터뷰, 2008년 6월 7일). DVD전문 사이버 커뮤니티인 <DVD프라임(<http://dvdprime.dreamwiz.com>)>의 시사게시판도 2008년 5월 6일 시사게시판을 열었다. 여기서 7월 31일까지 토론된 글만 5,922개에 달하고 대부분이 광우병과 소통 부재에 대한 토론이었고 집회에까지 참여한다.

또 <MLB 파크(<http://mlbpark.donga.com>; <http://www.mlbpark.com>)> 역시 마찬가지이다. 이 사이버 커뮤니티는 야구정보를 제공하는 커뮤니티였지만 이번 촛불집회에 깃발을 들고 참가할 정도로 적극적인 열의를 보였다. 촛불집회의 정당성을 알리는 광고 게재운동에 돌입하자 5일 동안 1,343만원, 432명이 참가해 운영자가 입금 금지공고를 할 정도로 폭발적인 참여열기를 보였다(MLB 파크 회원 인터뷰, 2008년 6월 10일).

사이버 커뮤니티의 토론과 시민 자발적인 참여는 사이버 커뮤니티와 블로그로 연계된 촛불관련 커뮤니티와 게시글의 수의 변화에서도 확인된다. 사이버 커뮤니티는 내부의 토론과 직접행동의 참여적 민주주의의 공간으로 발전한다. 분석 결과, 촛불집회 관련 사이버 커뮤니티는 2008년 11월 7일 현재 수천 개에 달한다. 네이버와 다음의 키워드 검색결과만 비교해도 그 숫자를 확인할 수 있다. 그리고 게시글도 상당수

로서 사이버 커뮤니티에서 얼마나 많은 토론과 논쟁이 있었는지를 확인할 수 있다. 물론 참여의 양만을 가지고 질적인 심의나 숙의를 측정하기는 어렵다. 하나 분명한 것은 인터넷을 이용한 공론의 장에서 의사소통이 이루어지고 있으며 시민의 참여적인 집단지성의 가능성이 발견된 것이다.

<표 3-5> 촛불집회 동안 주요 사이버 커뮤니티 활동

구 분	특성	촛불집회 활동
소울 드레서	20~30대 여성 8만 명의 패션 커뮤니티	5월 3일 청계광장 독자 집회 5월 9일부터 광고모금 3차례 실시 (2차 모금 예 : 1주일간 3,700명 참가 4,300만원 모금)
마이클럽	여성 포털 사이트 (선영아 사랑해)	오프라인 깃발, 회원참가, 신문광고, 음식물 지원, 자발적인 모금운동
동방신기 팬클럽	가수 동방신기 팬클럽 회원 커뮤니티	5월 2일 집회 참여
미주한인 주부모임	캐나다와 미국 한인 주부 모임	광고 참여, 미주지역에서 촛불집회 주도
82 cook	여성 요리정보 사이트	소모임 나라사랑모임 결성 독자적인 행진 주도
엽혹진	엽기 혹은 진실의 줄임말 연예 정보 사이트	자체 깃발을 들고 6월 초까지 수백 명 집회 참석
MLB 파크	미국 야구 동호회	신문광고 참여광고, 온라인 토론, 직접 집회 참여(모금운동 5일 동안 1,343만원 432명)
SLR 클럽	디지털 카메라 동호회	직접 집회 참여, 이슈토론방 활동
DVD 프라임	DVD 동호회	집회참여, 시사토론방 토론
부산맘 아기사랑	다음 사이버 커뮤니티	광고 성금, 집회 참여
이화이언	이화사랑 커뮤니티	1,800만원 광고성금
스노로즈	숙명여대 커뮤니티	광고 성금

&lt;표 3-6&gt; 촛불집회 관련 사이버 커뮤니티

	검색어	커뮤니티	게시글
네이버	광우병	190개	74,687건
	촛불	171개	137,627건
	쇠고기	96개	88,603건
다음	광우병	385개	116,406건
	촛불	726개	652,928건
	쇠고기	207개	382,531건

자료 : 네이버, 다음 사이버 커뮤니티 검색결과 (검색일 : 2008년 11월 7일).

사이버 커뮤니티 중 가장 활발한 활동을 보인 곳은 <82 cook(<http://www.82cook.-com>)> 이다(데일리 서프라이즈, 2008년 6월 14일자). <82 cook>은 2002년 개설된 회원 10만 여명의 요리전문 사이트이다. 이들은 촛불집회가 시작되자 회원들이 자체 토론방에서 광우병의 위험을 공유하고 하나의 정보네트워크를 구축한다. 그리고 이를 조직화하기 위해 자발적으로 나라 사랑 모임(나사모)을 구성하여 촛불집회에 참여하기로 결정하고 성금 및 시위 참여 독려운동을 전개한다. 과정에서 보수신문 광고주 압력 및 절독 운동과 관련하여 경고 공문 받았지만, 6월 15일 조선일보 공문 발송 후 3일간 회원은 5,000명이나 증가하고 6월 16일 방문자 수는 전주대비 4배 증가했다. 그리고 자유게시판에서 트래픽 추이도 4월 1주 주간 순 방문자(UV) 11,185명이었으나, 5월 1주 18,679명, 6월 1주 24,563명으로 급증했다. 이런 커뮤니티 내의 역동성을 기반으로 6월 22일에는 사이버 커뮤니티 단독으로 거리행진하면서 100여명이 조선일보 향의 방문을 하기도 한다.

또 다른 비정치 사이버 커뮤니티의 전환적인 정치참여 현상은 지역에 기반을 둔 풀뿌리 사이버 커뮤니티에서도 발견된다. 지역에 기반을 둔 사이버 커뮤니티는 신도시 중심으로 광범위하게 확산되고 있는 대표적인 지역기반 커뮤니티이다. 이들 사이버



커뮤니티는 단순히 지역문제만이 아니라 다양한 이해와 요구의 결집을 통해 주민자치제도의 뿌리가 된다는 점에서 의미성이 있다.

<표 3-7> 주요 비정치 커뮤니티의 주간 방문자 수 변화

	MLB Park	엽혹진	82 cook	비 고
4월 1주	64,126	120,237	78,294	· 촛불집회 이전
5월 1주	88,085	113,055	100,275	· 5월 2일 청계광장 첫 집회(1만 명)
6월 1주	111,613	126,744	127,726	· 물대포, 100만 촛불 등 피크
7월 1주	88,568	119,450	128,190	· 7월 5일 2차 100만 촛불집회

자료 : 랭키닷컴(<http://www.rankey.com>)에서 연구자가 재구성.

<화도사랑(<http://cafe.naver.com/newhd>)> 커뮤니티 내에서도 촛불집회가 시작되자 활발한 토론과 문제의식이 공유되었으며, 실제 행동에 돌입하는 구체적인 시민 정치참여까지 발견된다. 2008년 6월 1일부터 7일까지 1주일 동안 약 50건 이상의 관련 글이 게시되었다. 주요 내용은 촛불문화제 참가후기, 동참촉구, 정부의 논리 반대 등이었다.

이들 외에도 디지털 카메라 정보 제공 커뮤니티인 <SLR 클럽>, 패션 커뮤니티 <소울 드레서>, 화장 정보 관련 커뮤니티 <화장빨> 등 많은 비정치적인 사이버 커뮤니티가 후원금을 모금하거나 직접 촛불집회에 참석했다.

그렇다면, 이처럼 비정치적인 사이버 커뮤니티가 촛불집회에 적극적인 이유는 무엇일까? 이 해답은 두 가지 차원에서 접근해야 한다.

첫째, 공동체에서의 훈련과 단련이 장기적으로 민주주의 시민참여의 토대가 되는 네오 토크빌리안식 접근이 오프라인 공동체만이 아니라 사이버 커뮤니티에도 작동한다는 것이다. 특히, 오프라인 공동체가 강한 연대와 결속력을 가진 집단에서 2차 결사체 방식으로 느슨한 연계로 바뀌듯이 인터넷 네트워크 역시 그 속성상 다양성과

탈집중·탈권위의 수평적인 시민문화의 토대가 된다. 실제 과거 사이버 커뮤니티의 운영을 보면 운영의 민주성은 여러 차례 확인된 바다.<sup>70)</sup>

둘째, 시민의 변화이다. 이미 디지털화 된 시민은 다양한 사회참여를 경험했고 훈련된 민주시민이다. 1987년 이후 민주화의 공간에서 의식 있는 시민들이 정보통신기술의 발전에 따라 자연스럽게 결집하고 그 매개가 사이버 커뮤니티가 된 것이다. 따라서 이미 사이버 커뮤니티의 사회참여 현상은 보편화되었다. 다만 정치이슈 참여가 적었을 뿐이다. 2002년 효순·미선양 촛불집회에서는 한 프로축구 서포터스 사이버 커뮤니티가 깃발을 들고 참여한 것이나, 2004년 <디시인사이드>라는 디지털 카메라 동호회가 참여한 것 등 주요 정치이슈에서 사이버 커뮤니티 정치활동은 보편화되고 있다. 경제적으로는 네트워크의 장점으로 구축된 프로수머적인 운동도 활발하다. <공동구매>를 통해 물질적 이득을 보기도 했고, <리콜운동>으로 소비자로서 불만을 표출하기도 했다. 그러다 보니 일부 회사에서는 아예 <네티즌 평가단>을 별도로 운영해 마케팅으로 활용하기도 한다.

이 과정은 일부 학자들이 예견한 바와 달리 인터넷 네트워크에서 익명성으로 인해 오히려 집단적인 삶을 훼손할 것으로 평가했지만 한국의 사이버 커뮤니티는 네트워크 구조에서 시민운동을 확산하는 민주주의의 가능성을 보여주었다는 점에서 흥미롭다. 약한 연대에 바탕을 둔 네트워크형 사이버 커뮤니티의 등장은 향후 새로운 직접 e-민주주의의 가능성을 보여주고 있다. 후술하겠지만 식견 있는 시민으로서 네티즌이 자각하고 사이버 커뮤니티라는 공간에서 약한 연대의 유연한 조직화로 본격적인 정치세력화 했다는 점에서 사이버 커뮤니티의 역동성을 확인했다.

다. 시민이 직접 참여하는 여론형성

촛불집회가 네트워크 시민운동으로 발전하는 또 다른 계기는 웹 2.0 방식의 다양한

---

70) 이러한 사이버 커뮤니티의 민주적인 운영과 단련에 대한 논의는 송경재(2006), 이원태(2003), 장용호(2002), 민경배(2002)와 Rheingold(2002), Quan-Haase, Anabel and Wellman(2002) 등을 참조바람.

스트리트 저널리즘 또는 1인 미디어의 등장 때문이다. 시민들은 온라인에서 다양한 정보와 연계네트워크를 구축하면서 집단화되고 이를 바탕으로 오프라인으로 나오게 된다. 하지만 오프라인으로 진출한다고 해서 온라인과의 연계가 끊기는 것은 아니라 또 다른 역할로서 연계네트워크를 구축한다.

스트리트 저널리즘이 본격화 된 것은 분명하지는 않지만 20세기와 21세기의 전환기로 보는 견해가 많다. 탈계급과 탈물질사회, 분권화된 네트워크 사회로의 진입은 새로운 미디어의 등장을 가능케 했다. 등장배경은 세 가지이다. 첫째, 첨단 휴대 IT 장비가 등장하고, 둘째, 자발적인 시민의 적극적인 노력, 마지막으로, 기존 언론과는 다른 시각의 저널리즘인 대안 저널리즘의 확장에 기인한다(송경재, 2008).

스트리트 저널리즘은 1999년 시애틀에서 전개된 WTO 반대시위에서 나타난다. 세계 각국에서 모인 시위대는 첨단 전자 장비를 동원하며, 저지선을 돌파해 회의를 제지했다. 당시에 휴대전화와 노트북을 활용, 인디미디어(Indymedia)라는 미국과 유럽을 중심으로 하는 60여개의 인터넷 신문이 연대하여 시민들의 요구사항을 표현했다. 이 사건은 인터넷을 중심으로 온라인과 오프라인이 연계되는 방식으로 담론을 형성하고 현장 집회에 참석한다는 점에서 사회적으로 큰 파장이 있었다(Atton, 2007: 45-56). 한국에서도 유사한 경험은 2002년 효순·미선양 촛불집회에서 나타났다. 당시는 사진과 문자들이 휴대전화 단문메시지(SMS)를 활용해 참여를 독려하는 초보적인 단계였다.

본격적으로 스트리트 저널리즘이 전 세계적으로 주목을 받은 것은 2005년이였다. 영국 지하철 테러에서 한 시민이 거리에서 휴대폰 카메라로 현장을 찍고 이를 신문사와 인터넷 사이트에 게재한 것이다. 이 사건을 계기로 전문가가 아닌 시민이 체보하고 참여하는 스트리트 저널리즘이 본격화된다. 그리고 최근 중국의 티베트 독립시위과정을 생중계한다던가, 미얀마 민주화 요구를 탄압하는 군부에 대항한 동영상도 스트리트 저널리즘 범주에 속한다. 티베트와 미얀마 등 정식 기자들의 접근이 차단된 상태에서 시민들이 찍은 한 컷의 사진과 동영상은 독립과 민주화를 요구하는 시민들의 목소리가 되어 다른 어떤 전문기사보다 분명한 의미전달이 되었다.

이와 같이 ICTs이 발전하고, 디지털에 민감한 세대가 등장하면서 누구나 거리에서 뉴스를 생산할 수 있는 물적 환경이 조성된다. 네트워킹이 쉬운 참여·개방·공유의 웹 2.0은 시민들이 뉴스 메이커가 될 수 있는 기회구조를 확장시켰다. 그리고 집회 현장과 연계되는 인터넷 토론과정에서 확인된 집단지성은 웹 2.0 방식의 시민참여와 스트리트 저널리즘의 강점으로 꼽히면서 새로운 미디어의 탄생을 가속화시킨다.

2008년 촛불집회 과정에서도 자발적인 시민들이 참여하는 거리의 기자들은 인터넷에서 동영상, 댓글과 결합하면서 새로운 여론을 만들었다. 이들의 활약상은 전문 인터넷 생방송 사이트에서 활동을 살펴볼 수 있다. 6월 2일 이들의 활동이 가장 폭발적이었던 인터넷 사이트 아프리카(<http://www.afreeca.com/>)에서 “촛불”이란 단어로 검색을 한 결과 48개의 생방송이 진행 중이었다. 심지어 비가 오는 중에도 9개의 생방송이 운영되었다. 영상 클립은 125개, 그리고 촛불집회 생방송을 준비 중인 사람 BJ(broadcasting jockey)만 해도 98명이 등록되어 있었다.

5월 2일 이후 8월 15일까지 아프리카 방송국에서 촛불을 주제로 생방송을 했던 BJ들만 425명으로 웬만한 방송사나 신문사 기자보다 많다. 포털사이트 생중계나 블로그, UCC 등에 문자나 게시글로 중계되는 것까지 합한다면 수천 명의 시민기자들이 집회현장을 뛰어다니고 있던 셈이다. 민경배(2008: 15)는 이 같은 현상을 분석하면서 시민이 단순한 참가자에서 사건을 기록하고, 분석하고, 전파시키는 역할을 하면서 대안 미디어로서의 1인 미디어를 발전시켰다고 해석한다. 그리고 1인 미디어의 발전은 시민이 객체가 아니라 주체적인 관점에서 언론을 우회하는 방식의 독자적인 의제설정기능을 가졌다는 점에서 네트워크 시민운동의 큰 특징으로 이야기 할 수 있다.

&lt;표 3-8&gt; 촛불시위 관련 방송량

	하루 방송개수	하루 시청자수	관련사건
5월 25일(일)	473개	24만 명	
6월 1일(일)	2,501개	127만 명	물대포 강제진압
6월 7일(토)	1,357개	56만 명	72시간 국민MT기간
6월 10일(화)	1,357개	70만 명	100만 대행진
5월 25일(일)~6월 10일(화)	누적 방송개수	누적 시청자	
	17,222개	775.4만 명	

자료 : 나무콤 홍보팀 방송통계에서 연구자가 재구성.

요컨대, 시민이 자발적으로 참여하는 연계네트워크 구축은 첫째, 시민운동의 행위자인 시민들의 온라인과 오프라인을 연결시켜주는 촉매제로서 역할을 한다. 시민들은 문화제에 참석하지 못해도 생방송을 보면서 진압과정의 문제점을 알게 된다. 실제 살수차와 군함발 진압과정이 있었던 지난 5월 31일에는 다음날 새벽부터 시민들이 과잉진압을 규탄하며 다시 시청광장으로 모이는데 철야생방송 보도는 큰 역할을 했다. 이처럼 시민들은 집회에 참석하지 못해도 인터넷 생방송을 보면서 시민운동에 참여했고 결국 국민의 80%가 촛불집회를 지지하는 오프라인의 여론 조사결과로 연결되었다(1인 미디어 운영자 라쿤 인터뷰). 둘째, 시민들의 활발한 온라인과 오프라인의 정보소통 도구가 되고 있다. 촛불집회의 성격과 주장하는 내용이 알려지면서, 거리의 기자들이 주도하는 인터넷에서의 새로운 정보네트워크를 형성했다. 즉, 네트워크 시민운동의 1단계인 정보 확산에 다시 수렴되면서 새로운 참여와 정보 유통을 위한 매개가 된 것이다. 이 같은 피드백 효과는 후술하겠지만 네트워크 시민운동이 단순히 일방적인 운동이 아니라 온라인과 오프라인의 상호작용적인 조직과 동원의 운동임을 확인케 해준다.

라. 참여의 게이트웨이 확대 : 온-오프의 통합적 참여 네트워크 형성

네트워크 시민운동은 온라인만을 무대로 하지 않는다. 시민들은 인터넷을 무기로 선거나 청원이라는 전통적이고 관습적인 참여만이 아니라, 저항적인 방식으로 새로운 참여를 만들고 있다. 분석에서 살펴본 바대로 촛불집회의 특징은 다차원적인 성격을 가지고 있음이 확인된다. 중요한 것은 시민참여와 소통의 통로로써 인터넷 네트워크의 역할이 부각되었고 정보네트워크가 중요한 역할을 했음을 알 수 있다. 이 과정에서 바로 시민참여의 통로가 확대되었고 방식은 새로운 네트워크 시민운동으로 진화했다.

6월 10일 수십 만 명의 촛불시위대가 증명하듯이, 인터넷에서 시작된 행동은 오프라인을 휩쓸었다. 그러나 이들은 오프라인에만 존재하는 것이 아니다. 당시 오프라인 집회가 생중계되면서 행진에 참여하지 못한 시민들은 집에서 인터넷 생중계를 보며 사이버 항의 시위를 하는 등 온라인과 오프라인의 상호작용적 시민운동을 전개했다. 이것이 바로 촛불 시민운동에서 나타난 상호작용적인 운동, 즉 네트워크 시민운동의 절정이라 할 수 있다.

이런 사례는 여러 단위에서 확인된다.

첫째, 사이버 경찰청(<http://www.police.go.kr>) 자수운동이다. 어청수 경찰청장은 촛불집회가 10대 청소년을 중심으로 확산되자 5월 13일 기자간담회에서 촛불집회 주최자와 악의적 인터넷 괴담 유포자 수사 방침을 밝혔다. 정상적인 과정이라면 위협효과로 인해 위축되는 것이 사실이지만 오히려 집회 참가자가 자수하는 방식의 저항으로 이어진다. 5월 14일 하루 동안 1,000명 이상 자수하고 주간 방문자 수가 108,975명으로 증가하고 페이지뷰는 1,389,952명을 기록해 홈페이지 다운되기도 했다. 자수운동은 네트워크를 타고 확산되면서 새로운 저항적인 참여의 한 방법으로 확산되었다(랭키닷컴; Norris, 2002). 이것은 누가 지시한 것도 아니고 네트워크 시민이 자발적으로 항의의 글을 쓴다거나 문제의식을 표출한 것으로 온라인과 오프라인의 참여 네트워크 시민운동의 양태를 보여주는 대표적인 사례라고 할 수 있다.

두 번째 사례는 온라인에서의 네트워킹 방식의 창발적인 참여이다. 실타래(<http://www.sealtale.com>)는 대학생 창업동아리 ‘프로그램(%g)’이란 곳에서 개설한 블로그이다. 여기서 운영자는 소통이 원활한 사회를 지향한다는 목적으로 블로그 등에 촛불 아이콘을 다는 ‘온라인 촛불 시위’를 기획했다. 즉 오프라인 시위에 참여하지 못한 네티즌들을 위한 사이버 시위의 표시로 촛불마크를 블로그나 미니홈피에 게시하는 방식으로 진행되었다. 이 운동은 네트워크에서 시작되었지만 강력한 힘을 발휘해 다양한 인터넷 내부에서 새로운 저항운동의 양식이 되었다.

<표 3-9> 실타래 사이트의 네트워크 운동 개요(8월 15일 현재)

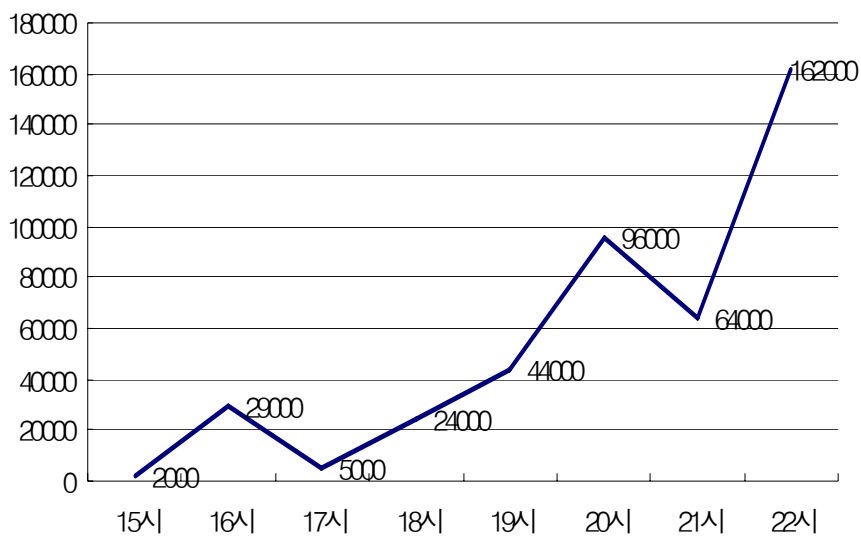
구분	수	구분	수
촛불 블로거	111,224명	온라인 촛불관련 포스팅	13,241개
응원 및 문의메일	743개	트랙백	401회
댓글	815개		

자료 : 실타래 홈페이지(<http://www.sealtale.com/#>)와 한겨레 신문 2008년 6월 23일자에서 연구자가 재구성.

셋째, 6월 10일에 있었던 청와대(<http://www.president.go.kr>) 웹 사이트 다운 사례도 온라인과 오프라인이 결합되고 인터넷에서의 새로운 자발적인 참여 네트워크의 위력을 확인한 전형적인 사례이다. 이 과정은 오프라인과 온라인의 상호작용적 집회의 특징을 표출한 사례인데, 당시 100만 촛불대행진을 주최하던 사회자가 20시 30분 네티즌들에게 청와대 홈페이지 방문을 요구한다. 이 장면은 인터넷 생중계를 타고 정보네트워크로 수렴되어 불과 1분 후에 청와대 사이트 다운되었다. 청와대의 서버 용량상 수만 명이 동시 접속해 서버가 일시적으로 다운된 것으로 해석하고 있다. 이는 랭키닷컴의 시간별 트래픽 데이터에서 증명이 된다. 20시를 전후해 순간 방문자 수가 9만

명을 넘고, 22시에는 16만 명이 넘을 정도로 방문했다. 이는 오프라인에서의 시위자가 당시 60만 명(주최측 추산)이었던 점을 감안하면 온라인에서도 약 16만 명이 사이버 상에서 자신들만의 새로운 참여 방식으로 집회에 참여하고 있다는 증거이기도 하다.

[그림 3-3] 6월 10일 청와대 사이트 방문자 수 추이



자료 : 랭키닷컴(<http://www.rankey.com>)에서 연구자가 재구성.

넷째, 블로그 게시글 자료를 살펴보면 촛불기간 동안의 게시글이 얼마나 폭발적이었는지 확인해 준다. 네이버 블로그에서 2005년 5월 1일 이후 2008년 11월 7일 현재 광우병 관련 글은 129,028건인데 이중의 95.3%가 쇠고기 협상 타결 이후에 게시된 글이다. 그리고 촛불과 쇠고기 검색 역시 각각 57%와 50%로서 상반기 동안 이들 주제가 얼마나 많은 시민들에 의해서 인터넷 정보망의 핵심단어였는지 확인할 수 있다. 이를 통해 정보를 습득한 네티즌들은 커뮤니티로 확산하거나 오프라인의 활동으로 참여한다.



&lt;표 3-10&gt; 촛불집회 관련 블로그 게시글 수 변동

	검색어	전체 블로그 게시글 (2005년 5월 1일 이후)	4월 18일 이후 블로그 게시글	비중
네이버	광우병	129,028건	123,025건	95.3%
	촛불	368,005건	209,717건	57.0%
	쇠고기	259,579건	129,004건	50.0%

자료 : 네이버 블로그 검색결과 (검색일 : 2008년 11월 7일).

다섯째, 네트워크 정보 공급과 특징의 또 다른 현상은 글로벌 촛불의 정보 네트워크의 구축이다. 인터넷 네트워크에서 정보를 알게 된 교민들이 토론하고 서로 정보를 교환하면서 고국의 시민과 네티즌을 지지·지원하기 위해 촛불을 들었다. 그리고 미주한인 교포들은 별도로 모금을 해서 국내 일간지에 촛불 지원 광고를 게재하기도 했다. 과거에는 상상도 못할 일들이 이번에 벌어진 것이다. 그야말로 정보 네트워크가 글로벌 네트워크로 진화했음을 알 수 있었다. 주요 집회장소를 보면 다음과 같다. 미국 텍사스주 오스틴에서는 6월 1일 텍사스 대학 교정에서 촛불집회가 진행되었다. 그리고 뉴욕은 6월 7일, 미시건주 앤아버는 6월 11일과 12일 미시건 대학에서 촛불집회가 등장했다. 그리고 이 기간 동안 워싱턴의 백악관 앞에서 재협상을 요구하는 촛불집회를 진행했다. 프랑스에서도 교민과 유학생 100여명이 6월 1일 오후 5시 파리 에펠탑 인권광장에서 ‘한국의 촛불들을 지지하는 재불한인들의 모임’을 열었다. 그리고 독일 베를린(6월 1일, 7일), 프랑크푸르트(6월 7일), 호주 시드니(6월 7일), 영국 런던 다운닝가(Downing Street)(6월 7일), 뉴질랜드 오클랜드(6월 1일)에서 각각 촛불집회를 열었다. 이 밖에 모스크바와 세계 각지에서 적게는 몇 명에서 많게는 수백 명의 교민과 유학생들이 촛불을 들었다. 이와 같이 인터넷은 국경도 없이 글로벌 정보 네트워크의 구축이 가능한 장점이 있다. 이는 시민이 네트워크를 구축해 단순히

정보를 공유하고 생산하는 것을 넘어서 직접 행동으로 나서게 된다는 점에서 새로운 시민참여 통로로 등장한 것이다. 이와 같이 시민들은 새로운 인터넷 근거지인 토론방이나 게시판으로 모이게 되고, 오프라인에서 지지의 강화효과(reinforcement effect)를 경험한다.

#### 마. 네트워크 시민운동의 동학

이상 2008년 촛불집회를 기존의 시민운동과 다른 형태인 네트워크 시민운동이란 시각에서 살펴보았다. 참여자 중심의 시민운동 논의에서 보다 다차원적인 분석을 위해 층위적인 네트워크 개념을 도입해 정보네트워크와 정보의 확산, 유연한 조직화 과정, 시민이 직접 참여하는 여론 연계형 네트워크 형성, 그리고 마지막으로 다양한 참여의 통로의 네트워크라는 측면에서 살펴보았다.

분석에서 확인된 바, 네트워크 시민운동은 시민들의 집단지성의 정보네트워크와 온라인과 오프라인의 상호작용성이 강화되고 참여네트워크가 구축된다. 그리고 시민운동의 전개과정에서 참여균중 논의가 오프라인에서의 행동주의를 강조한 것과 달리 네트워크 시민운동은 네트워킹 과정에서 정보네트워크, 연계네트워크, 참여네트워크 등 다층적인 분석이 가능하다는 장점이 있다. 이와 같이 네트워크 시민운동은 자발적이고 분권화된 시민운동 방식으로 시민과 집회 참가자를 연계하고, 온라인과 오프라인의 상호작용을 강화하는 방식의 운동을 지칭한다.

네트워크 시민운동의 특징은 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 행위자 차원에서 시민은 이슈 지향적인 운동일수록 정보네트워크에 따라 결집하고 운동에 나서게 된다. 촛불집회 과정에서 나타난 다음 아고라와 사이버 커뮤니티 토론은 기존 의제설정 과정과는 전혀 다른 양식으로 의견이 수렴되고 방향성을 제시하는 과정을 보였다. 이슈 기반형이란 의미는 시민이 공동의 목표를 가진 의제가 형성된다는 것이다. 일반적으로 인터넷 네트워크에서 확산되는 의제는 이슈기반형이란 특성을 가진다(조화순·송경재, 2004). 이는 시민들의 선호가 분명하고 찬성과 반대집단이 형성될수록 단순한 정보네트워크가 구축된다. 따라서 행위자들인 시민은 자신의 지지와 반대의 입장

을 정리하고 집단행동에 나서게 되는 것이다. 이 과정은 단순히 일방에 의해 논의가 주도되거나 소수의 리더가 주도하는 방식이 아닌 탈집중과 탈권위적인 현상으로 나타났다. 과정에서 형성된 자발적인 참여지향성의 네티즌 정보네트워크가 구축되었다. 단순히 자발적으로 참여하는 것을 넘어서 호혜성의 원리에 입각하여 스스로의 행동에 규제적으로 적용되는 규칙을 함께 디자인하고 준수하는 집단지성의 자기조직적인 네트워크(self-organizing network)의 속성이라고 할 수 있다.

둘째, 유연한 조직으로서의 사이버 커뮤니티의 운동성이 확인되었다. 사이버 커뮤니티는 촛불집회 전 과정에서 연대와 협력의 공간으로 기능한다. 특히, 비정치적인 사이버 커뮤니티의 활동이 부각되었다. 그 원인은 공동체주의자들의 주장처럼 공동체 활동의 ‘민주주의 학습 효과’와 함께 인터넷에서 많은 이들이 관심을 가지고 논의하는 사안에 당연히 참여하고 같이 호흡하는 ‘네트워크 효과’가 동시에 반영된 것으로 풀이된다. 이 과정은 한국적 소셜 네트워킹의 반영이라 할 수 있다. 과거처럼 획일화된 시민참여가 위로부터 강제되는 탑-다운 방식이 아니라 탈권위와 탈집중의 자발적인 조직화와 수평적인 정치참여가 사이버 커뮤니티에서 활성화된다(Negri and Hardt, 2008). 과정에서 만들어진 협력과 공유의 경험은 향후 평판이 되고 사이버 커뮤니티를 더욱 수평적으로 네트워크화할 수 있는 토대가 될 것이다. 그리고 글로벌 네트워크의 구축도 가능하다. 과거 공간적·시간적 제약이 사라지고 언제 어디서나 누구나 참여할 수 있는 유비쿼터스형의 시민정치참여 공간이 확대되고 있다. 인터넷의 약한 연대 네트워크와 강한 동기집단(여성, 청소년 등)이 결합되면서 네트워크의 연계성을 확대한 것이다. 즉, 게시판, 사이버 커뮤니티 등을 중심으로 형성된 약한 연대와 오프라인 상에서 형성된 동료집단 간의 강한 연대가 긴밀하게 상호작용한 결과라고 할 수 있다(윤성이·장우영, 2008). 이는 시민이 정보를 습득하면서 독자적인 연계와 소통의 네트워크를 가지게 되었음을 의미한다. 사이버 커뮤니티의 연대 과정은 또 다른 측면에서의 해석이 가능하다. 사이버 커뮤니티는 직접적인 이해관계가 얽혀있기 보다는 약한 연대로 묶여있지만(Granovetter, 1973) 장기간에 형성된 평판 체

계(reputation system)는 이들을 이슈에 따라 강고한 연대로 발전시키기도 한다. 네트워크 효과는 약한 연대에 뿌리를 두지만 민주주의 학습효과와 평판의 구축은 사이버 커뮤니티에서의 이슈 사안별로 강고한 결속체의 유효유 역할을 수행하는 것이다.

셋째, 시민이 직접 참여하는 언론의 형태는 네트워크 시민운동이 가지는 또 다른 특징이다. 시민이 직접 집회 현장에서 보고 듣고, 느낀 점을 블로그나 게시판에 글로 쓰거나 동영상으로 올리고 심지어는 생방송을 함으로 집회 참가자와 비참가자들을 연계해 주었고 이들이 다양한 방식의 네트워크 운동으로 진화하는데 큰 기여를 했다. 온라인과 오프라인 미디어 간의 상호 상승작용으로 새로운 의제설정 과정의 변화를 유도했다고 평가할 만하다(강원택, 2007). 이런 현상은 시민이 직접 참여하는 여론 형성으로서의 ‘네트워크화 된 시민 여론’의 영향력을 여실히 보여준 사건이다. 결과적으로 스트리트 저널리즘은 방송과 신문이 상상도 못했던 ‘집회 생중계’라는 개념을 도입해 시민들에게 정보를 제공하고 결집하는데 중요한 역할을 했다. 그리고 이번 촛불집회 과정에서 우리가 주목해야 할 것은 스타급 논객이나 확고한 멤버십에 기반을 둔 시민단체의 영향력은 급격히 퇴조하고 있다는 점이다. 그리고 개인적인 블로그나 유희적이고 비정형적인 네트워크가 큰 힘을 발휘한 것으로 평가된다.

넷째, 참여의 게이트웨이가 확대되었다. 집회 참가자들의 다차원적인 네트워크가 중복적이고 다층적으로 작동했다. 우선 보이는 네트워크는 집회 참가자들이 서로 연락을 위하여, 친구·동료들과 연계하는 오프라인 네트워크이다. 이는 기존 전통적인 시민운동과 별반 차이가 없다. 두 번째 네트워크는 온라인에서 존재하는 보이지 않는 네트워크이다. 이 네트워크에서는 가상의 공간이지만 정보를 소통하고 새로운 담론을 형성하고, 의사를 결집하는 과정에서 나타난다. 세 번째는 연계를 위한 네트워크, 그리고 마지막으로 참여 네트워크로서 오프라인과 온라인을 연계해주는 방식의 네트워크이다. 이는 온라인과 오프라인의 상호작용 속에서 나타나고 새로운 시민운동 네트워크, 즉 네트워크 시민운동으로 표출된다.

이상 촛불집회 네트워크 시민운동의 특성을 반영하여 모델화 한다면 행위자인 시

민과 촛불집회 참가자는 다양한 형태의 중첩적인 네트워크로 연계된다. 일견 복잡하지만 이들을 연계하는 것은 결국 인터넷 정보네트워크가 연계 네트워크로, 그리고 온-오프라인의 참여 네트워크로 발전한다는 것이다. 이 과정은 여기서 종결되는 것이 아니라 새로운 2차 정보네트워크를 구축하는 선순환 과정에 진행된다.

#### 바. 결론에 대신하여

인터넷 현상은 거스를 수 없고 문제는 더 이상 온라인에 정치가 있는지 없는지에 관한 논쟁이 아니라 무엇이 형성되고 무슨 결과가 발생하는 지로 논쟁중심이 옮겨지고 있다. 예컨대, 개인의 고립화, 파편화, 경쟁적 개인주의, 지역 정체성의 침식, 전통적인 지역과 가족구성의 쇠퇴, 그리고 소통 부재 등이 대표적이라 할 수 있다. 인터넷을 활용한 집단의 형성과 정보 커뮤니케이션의 강화는 네트워크 시민운동의 등장을 가능케 한다(Chadwick, 2006: 26).

2008년 촛불집회는 전통적인 정치과정 이론에서 많은 화두를 안긴 것이 사실이다. 일부에서는 촛불을 평가하면서 1974년 제3의 민주화 물결의 시작을 알린 포르투갈 카네이션 혁명(Carnation Revolution)에 비견되는 촛불혁명 내지는 탈집중과 탈권위라는 차원에서 디지털 68이라고 까지 표현한다. 그러나 이런 낙관적인 평가는 아직 선부른 감이 있다. 그것은 촛불집회가 본 논문에서 분석한 시민운동만이 아닌 전통적인 정치과정과 대의제, 직접민주주의 등에 많은 의문점을 제공했기 때문이다.

연구에서 확인된 사회정치적 함의는 민주화 이행기에 단련된 시민의 확대와 ICTs의 발전으로 새로운 사회정치 네트워크 시민운동이 등장했다는 것이다. 1990년대 사파티스타 운동에서 시작된 네트워크 시민운동은 2008년 한국의 촛불집회 과정에서 새로운 유연하고 느슨한 연계의 다중적 운동, 디지털화된 다중네트워크의 저항운동으로 진화했다고 평가할 만하다(Negri and Hardt, 2008). 그리고 그것은 시민의 인식과 가치관, 생활세계의 변화가 수반된 온-오프적인 네트워크 운동이라 할 수 있다.

인터넷 발전으로 전통적인 정치과정, 특히, 시민운동의 내용과 형식은 진화하고 있으며 기존의 법칙과 함께 새로운 기제가 마련되고 있다. 즉, 민주화 이후의 제도화 되

고 민주주의 공간에서 훈련된 시민의 등장은 새로운 시민운동의 동력이 된 것이 분명하다. 이를 표현한다면 시민의 민주적 의식 변화와 기술발전의 공진화(coevolution) 과정이라고 지칭할 수 있을 것이다. 그런 측면에서 본 연구는 촛불집회를 대상으로 기존 시민운동에서 진일보한 시민과 기술이 조응하며 온라인과 오프라인이 공진화하는 “네트워크 시민운동 모델 또는 네트워크 군중 모델(networked civil movement or networked mobs)”로 해석하고자 한다. 그리고 본 연구가 시론적인 연구인만큼 보완적인 연구가 계속되어 시민 네트워크의 역동성과 활력을 정리할 수 있는 모델화가 계속되어야 함은 두말할 필요 없을 것이다.

하지만 이번 촛불의 네트워크 시민운동이 반드시 긍정적인 영향만을 양산한 것은 아니다. 본 연구는 네트워크 시민운동이 등장하고 확산되고 표출되는 선순환 과정을 가정하고 분석했음을 부인하지 않는다. 따라서 이 과정에서 나타난 여러 가지 민주주의 가치에 대한 질문은 앞으로 많은 연구자들이 해결할 과제가 될 것이다. 네트워크에서 시민참여가 의미 있는 참여로 발전하고 의사소통이 자유로운 민주적 공간으로 기능하려면 그것이 가지는 책임성도 담보되어야 한다. 책임을 지지 않는 참여는 단순한 고발에 지나지 않고 이것이 잘못 확산될 경우 민주주의의 또 다른 가치를 훼손할 수 있다(Atton, 2007; 조화순, 2008). 일부이지만 선스타인(Sunstein, 2007)의 주장과 같이 네트워크가 수평적이지 못하고 일부 잘못된 정보가 유입될 경우 과도한 참여로 인한 혼란도 존재한다. 그리고 달(Dahl)이 오래전에 주장한 바, 강한 동지적 결합(like-minded) 현상이나 자기주장이 뚜렷한 소수에 의한 쓸림 현상이나 소수에 의한 과대 대표성의 문제가 온라인에서도 작동한다는 문제점이 발견된다.

그럼에도 불구하고 네트워크 시민운동의 건강성은 역설적이게도 웹 2.0의 집단지성에서 확인될 수 있다. 그것은 인터넷 네트워크가 가지고 있는 개방적인 아키텍처라는 특성 때문이기도 하다. 집단지성의 배경에는 개별적으로 흩어져 있는 네트워크화된 개인이 인터넷이란 매개체를 통해 새로운 방식의 소통 채널을 개발하고 이들이 새로운 정보네트워크를 형성한 것이다. 따라서 일시적으로는 잘못된 정보로 인한 혼

란이 있을 것이지만 그것의 문제점과 해결 역시 인터넷에서의 자율정화 장치가 작동하고 있다. 그러한 사례는 2005년 황우석 사태에서 나타난 브릭(BRIC)에서 확인된 바이다. 물론 광우병을 둘러싼 논란은 아직 과학적으로 해명되지 못한 영역이기 때문에 안전성 논란은 이 논문에서 다루지 못한다. 하지만 분명한 것은 광우병의 위험은 존재한다는 정보네트워크가 정부와 일부언론의 정보네트워크를 압도했다는 것이다.

## 제 4 장 한국 인터넷과 인터넷 쇼핑시장

인터넷 환경이 보편화됨에 따라 기업, 소비자 등 경제 주체들은 엄청난 환경 변화에 직면하고 있다. 소비자들이 제품 대안, 가격 비교, 제품 사용후기 등에 대한 정보를 획득하기 용이해짐에 따라 기업과 고객간 정보의 비대칭성이 획기적으로 완화되고 있다. 또한 특정 기업이나 브랜드에 대한 사이버 커뮤니티 활동이 활발해지면서 소비자들은 기업에게 보다 직접적으로 자신들의 요구를 표현할 수 있는 기회를 갖게 되었다. 한편 기업들은 전자상거래 활용, 웹사이트를 통한 애프터서비스 제공 등으로 인해 거래 환경을 개선할 수 있는 기회를 갖게 된 반면, 안티사이트를 통한 부정적 구전의 확산 가능성, 소비자들의 요구 증대 등 주도권 변화에 따른 위협에 직면해 있다고 할 수 있다. 이렇듯 인터넷의 확산에 따른 광범위한 변화에 직면하고 있는 현 상황에서 우리의 인터넷 인프라가 갖는 잠재력을 국가 발전의 원동력으로 승화시키기 위해서는 경제활동과 관련된 핵심적인 주제에 대해 깊이 있게 검토하고, 인터넷의 경제활동 측면의 순기능을 극대화할 수 있는 정부의 역할을 재정립해 볼 필요가 있을 것이다.

인터넷 쇼핑은 인터넷 환경이 경제활동에 미치는 영향을 논의하는 데 있어 기업과 소비자라는 주요 경제 주체 모두의 관점에서 매우 중요한 분야라고 할 수 있다. 먼저 다양한 기업들 중 제조 기업들은 단축된 유통경로를 가능하게 해 주는 인터넷 쇼핑을 통해 거래에 소요되는 비용을 절감할 수 있으며, 기존 유통경로를 보완해 주는 매력적인 경로 대안을 확보할 수 있게 되었다. 반면에 기존 유통기업들은 자신들의 사업기반을 위협하는 강력한 경쟁자가 등장하는 심각한 위협에 직면하게 되었다. 한편 소비자들은 인터넷 쇼핑을 통해 제품 구매와 관련된 금전적, 시간적 비용을 상당 부분 절감할 수 있게 되었고, 시간과 공간의 물리적 제약을 극복할 수 있게 해주며 정



보에 대한 접근가능성이 크게 향상된 대안적인 유통 경로를 확보할 수 있게 되었다. 한국의 경우에도 인터넷 쇼핑의 이러한 특성들로 인해 유통시장의 큰 변화를 맞이하고 있으며, 인터넷 쇼핑 시장이 전체 유통시장에서 차지하는 비중도 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있다.

이에 따라 본 장에서는 한국 인터넷 쇼핑 시장과 관련된 전반적인 현황과 이슈들을 종합적으로 검토한 결과를 바탕으로 ‘인터넷 쇼핑 시장의 한국적 특성’을 도출해 보고자 한다. 또한 이를 토대로 인터넷 쇼핑 시장에 대한 정부의 역할을 중심으로 정책적 시사점을 제시해 보고자 한다. 본고에서는 전체 전자상거래 시장 중 인터넷 쇼핑 시장이라고 통칭되는 B2C, C2C 시장만을 대상으로 논의를 전개할 것이다. 이를 위해 먼저 1절에서는 인터넷 환경의 보편화에 따른 경제 주체, 즉 기업과 소비자의 변화에 대해 살펴보고, 2절에서는 한국 인터넷 쇼핑 시장의 특성에 대해 검토하고자 한다. 또한 3절에서는 이를 토대로 인터넷 쇼핑시장에서 발견된 한국 인터넷의 특성을 종합하고 정책적 시사점을 제시하는 소결론을 제시하고자 한다.

## 제1절 인터넷 보편화에 따른 경제 주체의 변화

### 1. 기업 측면의 변화

인터넷 상의 모든 문자, 그림, 사진 등은 디지털방식이라고 할 수 있다. 이에 따라 기업들은 디지털화된 환경으로 인해 정보처리 비용의 절감, 고객과의 직접 접촉기회의 증가 등의 이점을 활용할 수 있게 되었다(김재일, 2005). 또한 타 기업들과의 시장 경쟁의 구조, 고객과의 관계 측면의 구조 등에 있어서도 상당한 변화가 발생하게 되었다. 이렇듯 인터넷이 기업 활동에 미치는 영향을 정리해 보면 다음과 같이 요약해 볼 수 있다.

첫째, 인터넷은 시장의 진입장벽을 획기적으로 낮추었으며(최선규·이한영, 2005), 이로 인해 글로벌 시장으로의 진출도 용이해졌다. 이에 따라 판매 확대의 기회를 얻

기가 상대적으로 쉬워졌다(김재일, 2005). 진입장벽이 낮아졌다는 것은 후발 기업의 입장에서 보면 기회요인으로 작용하겠지만, 이미 시장에 진출해있던 기존 기업의 입장에서 보면 상당한 위협요인으로 작용할 수 있다.

둘째, 인터넷은 기업들이 거래 이전, 거래, 거래 이후의 전 과정에서 비용을 절감할 수 있게 해주었다. 매체로서 인터넷을 활용함에 따라 기업의 대고객 커뮤니케이션 활동을 의미하는 촉진활동에 소요되는 비용을 줄일 수 있다. 그리고 경로가 단축된 전자상거래를 활용하여 거래에 소요되는 비용을 줄일 수 있으며, 디지털 상품의 경우에는 물류비용을 획기적으로 절감할 수 있다. 또한 애프터서비스 제공에 있어서도 고객 접촉에 소요되는 비용 절감, 사이트 구축에 따른 고객 셀프서비스 활용 등으로 비용 절감이 가능해졌다.

셋째, 고객과의 커뮤니케이션에 있어 개별화 추구, 상호작용성 제고를 통해 고객과의 친밀한 관계 구축이 보다 용이해졌다. 인터넷을 효과적으로 이용하면 고객 개개인을 대상으로 개별화된 메시지를 전달할 수 있어 고객과의 일대일 관계 구축이 가능하다(김재일, 2005). 또한 고객 접촉을 통해 얻게 된 정보를 데이터베이스화하면 고객 관계 강화를 위한 자료로 활용할 수 있다. 또한 쌍방향적 커뮤니케이션을 통해 제품 개선의 필요성이나 아이디어와 같은 고객욕구를 매우 빠른 속도로 수집하는 것이 가능해졌다. 결국 과거에는 의사결정지원 시스템 등 고객과의 상호작용이 없는 상황에서 디지털 기술이 적용되었으나, 인터넷의 등장과 함께 고객과의 직접적인 상호작용이 가능해졌으며, 따라서 절차적 특성에 대한 이해가 더욱 중요해지는 환경을 맞고 있다(Hanson, 2000).

넷째, 인터넷을 통해 구전의 파급효과가 더욱 커졌으며, 정보의 비대칭성이 대폭 완화됨에 따라 대소비자 주도권이 약화되었다. 인터넷의 보편화에 따라 콘텐츠의 확산이 용이해졌고, 이에 따라 구전의 속도나 파급효과가 큰 폭으로 증가되었다. 특히, 부정적 구전은 안티 사이트의 사례에서 살펴볼 수 있는 것처럼 기업에게 치명적인 손상을 입힐 수 있다. 과거 제품 대안, 가격 정보 등에 대한 정보에 있어 소비자들보

다 훨씬 우위에 설 수 있다는 점에서 기인한 협상력은 더 이상 큰 힘을 발휘하지 못하게 되었다.

기업과 고객 간 정보 비대칭성의 완화로 인해 특히, 가격결정 메커니즘에 있어 큰 변화가 발생하였다고 할 수 있다. 즉 인터넷 환경은 가격결정에 있어 기업에게 가격 경쟁 심화, 원가 투명성의 제고 등과 같은 위협요인을 야기한다(김재일, 2005).

첫째, 인터넷 상에서의 기업 간 경쟁은 보통 가격 경쟁 위주가 된다. 이는 가격을 결정하는 메커니즘에 있어 주도권이 소비자에게 넘어가는 데에서 그 원인을 찾아볼 수 있다. 또한 가격의 변경에 따르는 비용인 메뉴비용이 거의 제로에 가깝다는 데에도 기인한다. 이에 따라 장기적인 기업 수익성과 생존에 부정적인 영향을 미치게 된다. 또한 가격경쟁은 품질 저하로 해당 기업 브랜드 이미지의 손상을 가져오게 된다.

둘째, 인터넷의 풍부한 정보는 소비자들이 원가를 추정하는 것을 용이하게 하여 원가 투명성(cost transparency)의 문제를 발생시킨다. 또한 소비자들은 이러한 상황에서 제품 원가 수준을 과소 추정하는 경향을 보이게 된다. 이에 따라 기업의 마진은 감소하게 되고, 소비자들의 가격 불공정성 인식, 고객 충성도 감소 등이 발생할 가능성이 커지고, 제품 및 서비스의 commodity화를 초래하게 된다.

반면 인터넷 환경은 기업에게 가격결정의 정밀화 가능, 동태적 가격결정 메커니즘의 활용 가능이라고 하는 기회 요인을 제공하기도 한다(김재일, 2005).

첫째, 인터넷을 통한 고객 반응 자료의 축적이 용이하여 가격 결정의 정밀화가 가능해진다. 즉 오프라인에서는 매우 어려운 사안인 시장의 무차별 가격대를 저렴한 비용으로 파악할 수 있게 해 준다. 또한 무차별 가격대를 벗어나는 가격변화에 대한 수요 변동을 예측하게 해 줄 뿐만 아니라 가격 제시 방법에 대한 다양한 반응 조사가 비교적 용이해진다.

둘째, 수요와 공급에 따라 가격이 결정되는 동태적 가격결정 메커니즘을 통해 실시간 가격 적용을 가능하게 해 준다. 경매 등과 같은 동태적 가격결정은 기업들이 최적 가격을 찾아내기 위한 비용을 절감해주고, 잘못된 의사결정으로 인한 위험 부담을 줄

어주는 효과를 가져다 줄 수 있다. 또한 제품에 대해 서로 다른 가치를 느끼는 소비자들에게 서로 다른 가격을 지불하게 하는 가격 차별화가 가능해진다. 즉, 오프라인에서는 어려운 유보가격에 따른 고객세분화가 가능해 질 수 있다.

국내의 경우, 인터넷 환경의 가격결정 메커니즘 중 역경매(reverse auction), 흥정(haggling) 등의 방식보다는 경매(auction), 공동구매(group buying)라는 방식이 많이 활용되었었다. 경매 중에서는 시작가, 수량, 경매기간을 정해 놓고 입찰가격을 모두 공개하면서 최고가에 낙찰을 하는 상향식 경매(english auction)가 주로 활용되었다. 공동구매 중에서는 구매자의 증가에 따라 가격이 하락하는 변동가격 방식과 미리 정해진 구매자 수에 도달하면 할인된 가격에 거래가 성사되는 고정가격방식이 모두 활용되었다. 경매와 공동구매는 과거 활발히 활용되다가 현재는 고정가격에 흡사한 형태로 운영되고 있는 것으로 파악된다.

이러한 변화들 중 상당 부분은 인터넷 쇼핑이라고 하는 새로운 유통경로 대안의 출현과 밀접한 관련을 갖고 있다고 할 수 있다. 즉, 인터넷 유통의 도입에 따라 시장 진입이 용이해졌고, 고객과의 거래 비용이 절감되었으며, 인터넷 유통을 통한 정보 비대칭성 완화로 인해 기업들은 정보 비대칭으로 인한 초과 마진을 향유할 수 없게 되었다고 볼 수 있다.

## 2. 소비자 측면의 변화

인터넷의 보편화와 활용 분야 확산에 따라 소비자의 구매관련 활동에 있어서도 인터넷이 차지하는 비중이 계속 커져가고 있다. 이에 따라 소비자들도 상당한 환경변화에 직면하고 있다. 인터넷 환경이 소비자에게 미치는 영향은 다음과 같이 요약해 볼 수 있다.

첫째, 수동적 소비자에서 능동적 소비자로 바뀌고 있다(김재일, 2005). 시장 정보를 보다 능동적으로 입수하고, 보다 목적지향적이고 계획적인 구매가 가능해졌다. 또한 의사결정 과정 상 탐색능력이 증대되어 객관적 판단 기준을 적용할 수 있어짐에 따

라 보다 독립적인 성향을 보이게 된다. 또한 의사결정에 있어 관여도가 높아지는 현상을 보이게 된다.

둘째, 풍부한 정보에의 접근이 용이해졌다. 인터넷을 통해 소비자의 정보탐색 과정에서 필요한 정보는 엄청나게 풍부해졌으며, 오히려 너무 많은 정보들로 인해 정보 과부화(information overload)의 문제가 발생할 수 있는 상황이 되었다. 이를 해소하기 위해 쇼핑 에이전트나 쇼핑 로봇의 활용, 추천시스템의 보강 등이 논의되기도 한다.

셋째, 제품 구매와 관련된 여러 가지 비용을 절감할 수 있다(김재일, 2005). 이제껏 소비자들은 보다 유리한 거래 조건을 위해 금전적, 시간적으로 많은 비용을 지불해야 했다. 그런데 인터넷을 활용하게 됨에 따라 구매조건 비교나 구매가 손쉬워져 제반 비용의 절감이 가능해졌다. 즉, 정보, 제품, 서비스로의 접근력이 향상되었으며, 시간과 공간의 물리적 제약의 극복이 가능해지고, 공급업자와의 교섭력이 강화되어 제품 구매에 필요한 비용을 절감할 수 있게 되었다.

넷째, 맞춤형 제품과 서비스를 요구할 수 있게 되었다. 기업과의 쌍방향적 커뮤니케이션 통로의 확대, 커뮤니티 구성을 통한 영향력 강화 등으로 인해 소비자들은 기업에게 맞춤형 제품과 서비스를 제공해 줄 것을 요구하는 것이 보다 용이해졌고 요구가 관철될 수 있는 가능성도 커졌다.

이렇듯 인터넷은 소비자의 생활에 큰 변화를 가져왔다. 인터넷 혁명이라고 하는 전환적 사건을 계기로 과거와는 다른 차원에서 소비자를 인식해야 할 필요성이 대두되면서 신소비자라는 표현이 사용되기도 한다(김재일, 2005). 여기에서 신소비자란 정보기술의 발달이 가져온 고도로 진보된 환경 하에서 능동적인 입장으로 다양한 수단과 통제권을 이용하여, 과거에 비해 훨씬 다양해지고 차별화된 욕구를 충족시키려 소비행위를 하는 주체를 의미한다. 이러한 신소비자들은 자신만의 특성과 기준에 따라 행동하는 개별적인 성향을 보이며, 많은 정보로 인해 제품 구매 및 소비에 있어 다양한 요인들을 고려하는 고관여 성향을 보이고 있다. 이를 통해 신소비자들은 단순히 값이 싸고 화려한 것을 추구하기 보다는 자신을 진정으로 나타낼 수 있는 독창적이

고 순전한 것을 추구하는 진품성(authenticity) 추구 성향을 보이고 있다. 물론 모든 소비자들이 모든 구매에 있어 이러한 성향을 갖는다고 볼 수는 없으나, 진품성을 추구할 수 있는 환경이 제공됨에 따라 이러한 성향을 보이는 것으로 판단할 수 있다. 이는 인터넷 환경에 따라 발생한 롱테일 현상에 대한 소비자 관점의 해석이라고 할 수 있다.

## 제2절 한국 인터넷 쇼핑 시장의 특성

### 1. 국내 인터넷 쇼핑 시장의 외형적 현황과 특징

가. 시장의 성장과 성장에 기여한 한국 고유의 특성

전자상거래(E-commerce)는 기존 오프라인 거래에 비해 경로 단축에 따른 가격경쟁력을 확보할 수 있고, 쇼핑의 시간과 공간의 제약을 극복해줄 수 있다는 본원적인 강점으로 인해 도입 초기부터 미래 주도적인 유통경로가 될 것으로 예상되었다(김재일, 2005). 인터넷의 등장으로 기존 유통구조에서 중간 유통경로가 대폭 단축되는 중간상 배제 현상(disintermediation)이 나타나게 된다. 이는 기존 유통경로에서 중요한 위치를 차지하던 도매상이나 중개업자와 같은 중간상들의 역할이 축소되거나 배제되는 것을 의미한다. 즉, 제조업체에서 소비자에게까지 제품이 전달되는 과정에서 거쳐야 하는 유통의 단계가 줄어든다는 것이다. 유통의 단계가 줄어들게 됨에 따라 소비자들은 보다 낮은 가격으로 제품 구매가 가능해지고 제조업체들은 보다 낮은 비용으로 거래 성사를 이룰 수 있게 된다. 다시 말해서 유통에 참여하던 다양한 중간상들에게 제공되던 유통 마진이 직거래를 통해 소비자와 제조업체에게 전가되는 현상이 발생하게 된다. 물론 유통경로 상의 중간상들은 총 거래 수 감소의 기능, 재고 부담의 기능, 상품 구색의 기능, 물류 서비스 기능 등 다양한 역할을 수행하고 그에 대한 대가로서 유통마진을 얻고 있었다고 할 수 있다. 이러한 기능들 중 상당 부분을 비용 효

울적으로 대신하는 것이 인터넷 환경을 통해 가능해졌다고 할 수 있다. 따라서 기존 유통 구조의 모든 부분을 대신해 줄 수는 없겠지만, 소비자, 제조업체 등 거래 주체들에게 매력적으로 어필할 수 있는 강력한 경쟁 대안이 출현하게 되었다고 볼 수 있다.

또한 인터넷 기반의 전자상거래는 오프라인 거래와는 달리 시간의 제약을 받지 않고 언제든지 이용할 수 있고, 공간의 제약을 받지 않아도 멀리 떨어진 제조업자나 유통업자로부터 일정 부분의 물류비 부담만을 추가하면 제품 구입이 가능하다는 특성이 존재한다. 거래에 있어 시간상, 공간상 제약이라고 하는 것은 소비자들에게 상당한 물리적, 심리적 비용을 유발하는 요인이라고 할 수 있다. 또한 사업자들이 제한된 지역이라고 하는 공간적 제약을 극복할 수 있게 되었다는 것은 거래가능한 시장의 범위가 획기적으로 넓어질 수 있음을 의미한다. 이러한 특성들은 인터넷 쇼핑이라는 대안적 유통경로를 통해 기존 유통경로가 제공하던 가치보다 우월한 가치의 제공이 가능해진다는 강점을 제공해 주고 있다.

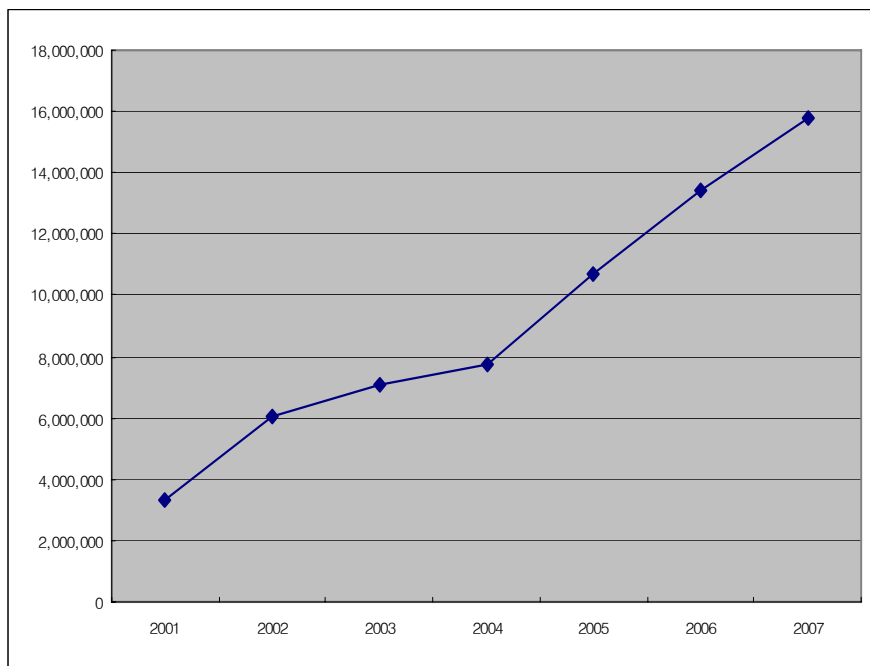
#### 1) 시장의 성장 추세

지난 1996년 인터파크와 롯데닷컴이 B2C 형태의 인터넷 쇼핑몰을 오픈한 것을 시작으로 국내 인터넷 쇼핑몰 시장을 크게 성장해오고 있다(이호근·김형진, 2007). 국내 전자상거래 시장규모는 2005년말 연간 거래액이 10조원을 돌파하여 할인점·백화점에 이은 3대 유통시장으로 부상하였으며, 2006년 말 13조 2천억 원, 2007년 말 15조 8천억 원으로 빠른 증가추세를 보이고 있다. 최근 통계청 발표에 의하면, 2007년 우리나라 전자 상거래 규모는 2002년 대비 3배 정도 증가하였다고 한다<sup>71)</sup>(문화일보, 2008년 3월 7일자 기사). 또한 현재의 성장세로 볼 때 2008년에는 20조원을 돌파하여 백화점의 판매액마저 추월하고 2대 유통시장으로 등극할 것이라는 전망도 제기되고 있다(삼성경제연구소, 2008). 앞으로 이러한 추세는 상당기간 지속될 것이라는 예

71) 이는 B2B, B2G, B2C, C2C 등 다양한 거래주체별 전자상거래까지 포함하는 통계이며, B2C와 C2C를 포함하는 인터넷 쇼핑 시장 뿐만 아니라, B2B와 B2G 전자상거래도 빠른 성장률을 보여주고 있는 것으로 나타났다(통계청, 2008).

상이 지배적이며, 향후 유통시장에서 차지하는 비중도 크게 높아질 것으로 전망된다. 물론 여기에는 최근 몇몇 오픈마켓 업체들을 중심으로 마켓플레이스 모델 기반 상거래의 비약적인 성장도 큰 역할을 한 것으로 파악된다.

[그림 4-1] 한국 인터넷 쇼핑 시장의 거래액 추이



자료 : 통계청(2008).

지금까지의 전반적인 시장성장 추세를 살펴보면, 도입 초기에 크게 주목을 받았던 인터넷 쇼핑시장은 당초 예상과는 달리 시장규모의 증가 폭이 다소 주춤거리는 경향을 보였지만, 최근 다시 가파른 상승 추세를 보이는 것으로 파악된다(김용철, 2008).

[그림 4-1]에 나타난 바와 같이, 2003년과 2004년에는 예상치를 밑도는 성장률을 보여주었으며, 심지어 일부에서는 인터넷 쇼핑 자체가 가격 이외의 뚜렷한 경쟁우위를 보여주지 못하고, 심각한 가격경쟁으로 인해 수익 전망이 밝지 않다는 비판론이



대두되기도 했었다. 초기 전자상거래 업체의 대표 주자라고 할 수 있는 아마존닷컴의 경우에도 인터넷을 통한 소매 모델이 갖는 어려움을 겪었던 것으로 알려져 있다. 인터넷 소매점은 사업 초기 많은 투자를 필요로 하지는 않지만, 매출이 증가하고 이를 뒷받침하는 물류 고객서비스를 제공해주기 위해서는 설비 투자가 필요해진다. 아마존닷컴의 경우에도 매출이 일정 규모를 넘어섬에 따라 요구되는 투자로 인해 예상했던 수익성을 확보할 수 없는 어려움을 겪었으며, 가격 경쟁과 품목 확대는 이러한 어려움을 가중시켰다고 한다<sup>72)</sup>. 아마존닷컴과 같은 상황이 이 당시에 그대로 전개되었다고는 볼 수 없지만, 오프라인 도/소매를 온라인으로 그대로 옮겨놓은 인터넷 비즈니스 모델은 어느 정도 한계가 존재함을 보여주었다고 할 수 있다.

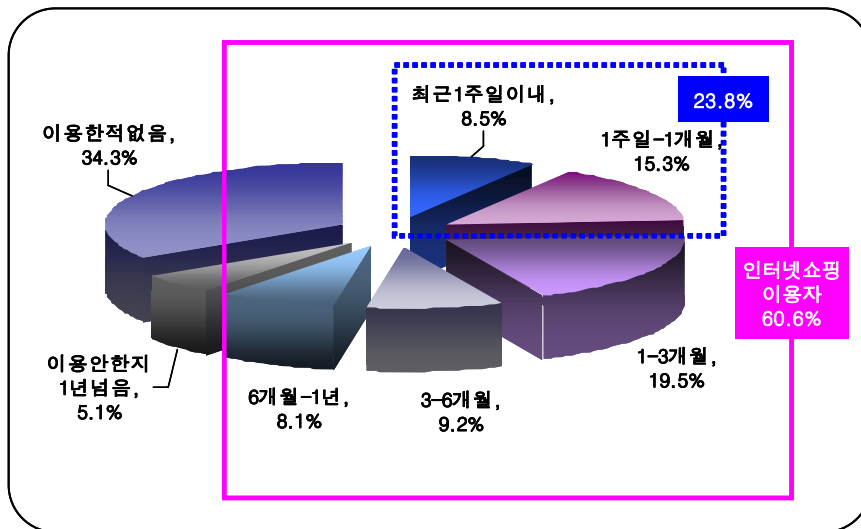
그런데 2005년 오픈마켓의 활성화를 계기로 다시 가파른 상승세로 전환되는 양상을 보여주게 되었다. 여기에는 인터넷 쇼핑몰을 이용해 본 소비자들이 늘어나면서 전자상거래에 대한 거부감이 상당부분 줄어들었다는 점이 영향을 미치고 있다고 판단된다. 전자상거래를 한 번도 이용해보지 않는 고객들은 직접 물건을 보고 가격지불과 함께 물건을 인도받는 기존 거래와는 다른 방식으로 거래되는 전자상거래에 상당한 부담감이나 불신을 갖게 된다. 그런데 일단 전자상거래를 경험해보면, 우려했던 만큼 그다지 위협하지 않다는 점을 인식하게 되고, 편리하고 유리한 조건의 거래가 가능한 전자상거래 의존도를 빠르게 높여가게 될 것이다. 즉, 인터넷 쇼핑 시장의 성장을 위한 전제 조건으로 인터넷 쇼핑을 이용한 경험이 있는 소비자들의 기반이 형성될 필요가 있다. 2007년 상반기 조사결과에 따르면, 인터넷 이용자의 55% 이상이 전자상거래를 이용하고 있는 것으로 나타났다(한국인터넷진흥원, 2007). 또한 2008년 한국인터넷진흥원에서 실시한 인터넷이용실태조사에 의하면, 만 12세 이상 인터넷 이용자의 60.6%가 최근 1년 이내 인터넷을 통해 상품이나 서비스를 구매한 경험이 있는

---

72) 아마존닷컴의 경우에도 직접 상품 구색을 갖추는 인터넷 소매 모델보다는 자사 사이트의 트래픽을 활용해 구매자와 판매자를 연결해주는 연계 프로그램(affiliate program)으로 사업의 비중이 옮겨 가고 있는 것으로 보인다.

것으로 나타났다(한국인터넷진흥원, 2008). 이는 2007년 조사 결과 인터넷 구매 경험이 56%였던 것과 비교해 볼 때도 계속 증가하고 있는 추세를 보여 주고 있다고 하겠다. 또한 최근 1개월 내에 인터넷을 통해 구매 경험이 있는 경우도 전체의 23.8%, 3개월 내로 확대해보면 42%가 넘어서는 것으로 나타났다.

[그림 4-2] 인터넷쇼핑 이용 현황(%) - 만12세 이상 인터넷 이용자

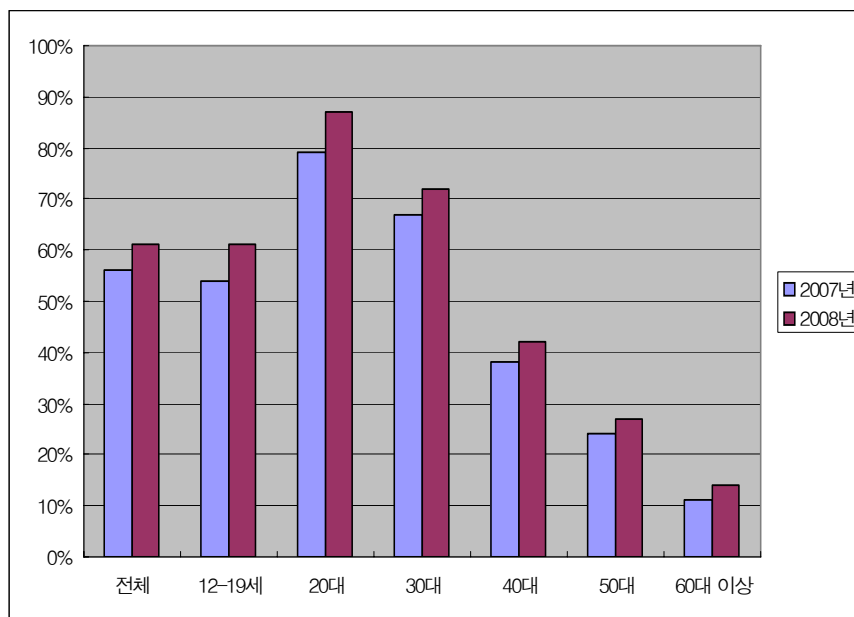


자료 : 한국인터넷진흥원(2008).

그리고 인터넷 쇼핑 비이용자들도 향후 인터넷 쇼핑을 이용할 의향이 있다는 응답을 한 것으로 나타났다. 만 12세 이상 인터넷 이용자 중 인터넷 쇼핑을 이용하지 않는 응답자의 66.9%가 인터넷 쇼핑 이용의향이 있다는 응답을 보여주고 있다(한국인터넷진흥원, 2008). 향후 이용 의향이 있다는 것이 당장 인터넷 쇼핑 이용으로 연결되지는 않더라도 긍정적인 신호로 해석해 볼 수 있을 것이다. 결국 인터넷 쇼핑 이용자의 비율은 계속 증가할 것이라는 예측이 가능하며, 이용 경험자들은 지속적으로 온라인 거래 비중을 증가시킬 가능성이 높기 때문에 지속적인 성장 가능성을 전망해 볼 수 있는 것이다.

한편 한국인터넷진흥원의 조사 결과를 살펴보면, 인터넷 쇼핑 이용자의 연령층도 넓어지는 추세를 보이고 있는 것으로 파악된다([그림 4-3] 참조). 2007년 조사에서는 40대가 38%, 50대가 24%, 60대 이상이 11%로 나타났으며, 2008년 조사에서는 40대가 42%, 50대가 27%, 60대 이상이 14%로 나타났다(한국인터넷진흥원, 2007, 2008). 이렇듯 과거부터 인터넷 쇼핑 이용률이 높던 20대와 30대 뿐만 아니라, 다양한 연령층으로 인터넷 쇼핑이 확산되고 있다. 또한 현재 이용률이 높은 젊은 층이 향후 구매력까지 갖추는 연령대로 진입하게 됨에 따라 중, 장년층이 인터넷 쇼핑의 주요 계층으로 부상하리라는 전망도 가능해진다(삼성경제연구소, 2008).

[그림 4-3] 연령별 인터넷쇼핑 이용률(%) - 만12세 이상 인터넷 이용자



자료 : 한국인터넷진흥원(2007, 2008).

국내 인터넷 쇼핑 시장이 소매유통 시장 전체에서 차지하는 비중은 미국과 일본을 크게 상회하는 수준인 것으로 파악되었다(삼성경제연구소, 2008). 한국의 경우 2006

년 인터넷 쇼핑 시장이 소매시장 전체 규모인 181조 6천억 원 중 7.4%를 차지<sup>73)</sup>한 반면, 미국은 2006년 기준 인터넷 쇼핑 시장 규모 1,142억 달러로 전체 소매유통 시장의 2.9%를 차지<sup>74)</sup>, 일본은 2006년 기준 인터넷 쇼핑 시장 규모 3조 6,800억 엔으로 전체 소매유통 시장의 2.9%를 차지<sup>75)</sup>하고 있는 것으로 나타났다. 이호근과 김형진의 연구(2007)에서도 한국의 인터넷 쇼핑 시장이 전체 소매시장에서 차지하는 비중이 미국에 비해 2배 이상 높게 나타나, 한국의 인터넷 쇼핑 시장 활성화 정도가 미국보다 높다는 주장을 제시하고 있다. 또한 상대적으로 미국보다는 조금 늦게 출발한 국내 인터넷 쇼핑 시장의 활성화 정도가 미국보다 높다는 점은 성공적 발전이었다는 점을 증명하는 근거가 된다는 주장을 제시하고 있다.

이상의 내용을 종합해 볼 때, 인터넷 쇼핑의 중요성은 다른 나라에 비해 한국에서 더욱 큰 영향을 미치고 있으며, 이러한 추세가 향후 지속될 가능성이 높다는 점을 예상해 볼 수 있다.

## 2) 성장의 배경이 되는 한국 고유의 특성

이렇듯 인터넷 시장의 성공적 발전을 가능하게 한 한국의 독특한 특성은 무엇일까? 이에 대해 이호근과 김형진의 연구(2007)에서는 시장구조 및 참여자의 특성, 인프라의 특성이라는 두 가지 측면을 언급하고 있다. 먼저 시장구조 및 참여자의 특성에는 오픈마켓의 성장, 온라인 쇼핑 기업의 민첩한 차별화 전략, 포털 기업의 적극적 인터넷 쇼핑 사업 참가 등을 들고 있다. 다음으로 인프라의 특성에는 다양한 결제 대행 서비스 및 공인인증서, 신속하고 편리한 배송 인프라, 최고의 인터넷 통신 환경 등을 언급하고 있다. 이를 구체적으로 논의하는 과정에서 시간에 민감한 국민성을 고려한 신속한 배송전략, 안심하고 쇼핑할 수 있는 환경을 구축하기 위한 제도적 뒷받침

73) 한국은행, “도소매업의 구조변화가 우리 경제에 미치는 영향.” 2007

74) 미국 상무부 인구조사국(<http://www.census.gov/mrts/www/ecom.html>).

75) 소매시장 전체 규모는 일본 경제 산업성, 인터넷 쇼핑 시장규모는 일본 통신판매 협회 자료 참조.

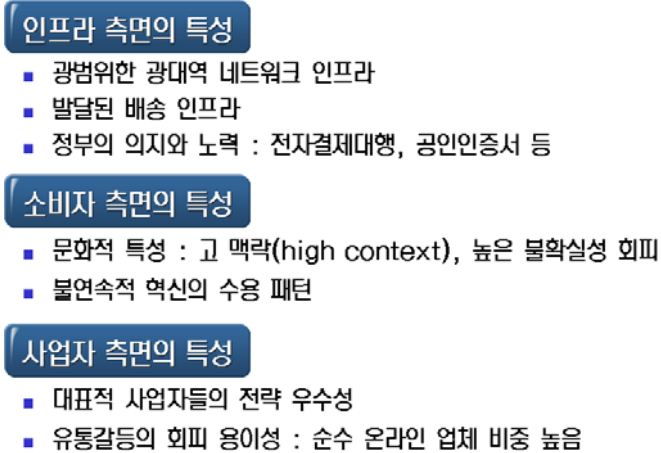
을 해 준 정부의 역할 등이 언급되고 있다. 이를 참고하여 한국 인터넷 쇼핑 시장의 성장에 영향을 미친 고유 특성을 다음과 같이 도출해 보았다.

첫째, 인프라 측면의 특성으로 광범위한 광대역 통신 인프라, 신속하고 편리한 배송 인프라, 정부의 의지와 노력 등을 꼽을 수 있다.

둘째, 소비자 측면의 특성으로 고 맥락, 불확실성 회피 등으로 대표되는 문화적 특성과 인터넷 쇼핑이라는 혁신(innovation)을 수용하는 태도적 특성을 꼽을 수 있다.

셋째, 사업자 측면의 특성으로 대표적 사업자들의 전략적 우수성과 순수 온라인 쇼핑업체 비중이 높은 것에 기인한 유통 갈등의 회피 용이성을 꼽을 수 있다.

[그림 4-4] 시장 성장과 관련된 한국 고유의 특성



먼저 인프라 측면의 특성에 대해서 살펴보겠다. 한국의 인터넷 쇼핑 시장의 성장에는 기본적으로 보급률 90% 이상 되는 초고속인터넷 인프라 환경이 큰 영향을 미쳤으며, 이는 한국의 고유 특성이라고 할 수 있다. 인터넷 쇼핑몰 시장은 네트워크 기술에 의해 구현되기 때문에 네트워크 환경이 얼마나 잘 구축되었는지가 큰 영향을 미치게 된다(이호근·김형진, 2007). 즉, 인터넷 쇼핑 이용자들이 원하는 장소, 시간에 접속하는 것이 가능하고, 제품 정보를 고화질 사진이나 동영상으로 끊임 없이 확인해

볼 수 있는 환경이 시장 발전에 기초가 되었다고 할 수 있다.

그리고 신속한 배달이라는 고객들의 욕구를 충족시켜 줄 수 있게 한 배송 인프라가 성공적인 시장 발전에 기여한 것으로 판단된다(이호근·김형진, 2007). 만약 여러분이 인터넷 쇼핑에 사용후기를 살펴 본 경험이 있다면, 소비자의 만족, 불만족에 중요한 이유가 상당 부분 배송과 관련이 있다는 점을 확인할 수 있을 것이다. 한국의 택배 물류 시장은 인터넷 쇼핑 시장의 성장과 함께 동반 성장하였다고 볼 수 있다. 일본을 제외한 다른 나라에 비해 발달된 택배 인프라는 인터넷 쇼핑 시장의 절대적인 배송 수단으로 그 역할을 해 왔다고 할 수 있다. 통계청의 자료에 의하면, 인터넷 쇼핑 시장 물량의 약 88%를 택배가 담당하고 있는 것으로 집계되었다(통계청, 2008).

또한 전자상거래를 적극적으로 육성하고자 했던 정부의 의지와 이를 뒷받침한 다양한 노력도 성장 배경이 되는 한국의 고유 특성이라고 할 수 있다. 정부는 지불 결제 수단의 신뢰성 확보를 위해 전자결제대행, 공인인증서, 에스크로 등과 같은 제도적 장치를 마련하는 등 인터넷 쇼핑 시장의 기반 조성에 기여하였다고 평가해 볼 수 있다.

다음으로 소비자 측면의 특성에 대해 살펴보면 다음과 같다. 국가간 비교문화적 연구(Hall, 1959; Hofstede, 1991)에서는 한국을 고 맥락(high context) 문화권, 높은 불확실성 회피(uncertainty avoidance)를 특징으로 하는 문화권에 속한다고 하였다. 이와 반대로 미국은 저 맥락(low context) 문화권, 낮은 불확실성 회피를 특징으로 하는 문화권으로 분류하였다. 여기서 고 맥락 문화는 동양의 눈치문화에 해당되는 것으로 주변상황을 통해 의사소통을 하는 문화를 의미하며, 불확실성 회피는 미래의 불확실성을 피하려는 성향을 의미한다(이태민·박철, 2006). 이러한 문화에서는 새로운 방식을 선뜻 받아들이지 못하는 성향을 보인다. 그런데 이러한 성향을 가진 사람들이 많이 존재하는 시장에서는 이용자 수준이 어느 정도를 넘어서는 상황이 되면 아주 빠른 속도로 이용자가 늘어나는 현상을 보여주게 된다.

이는 불연속적 혁신(discontinuous innovation)의 수용(adoption)을 설명하는 기술수용주기(technology adoption cycle) 모형을 통해서도 해석이 가능하다. 인터넷 쇼핑은

소비자의 사용 관습의 변화를 요구한다는 점에서 불연속적 혁신의 특징을 갖고 있다. 이러한 산업에서 주류 시장의 관문을 담당하고 있는 조기 다수자(early majority) 집단은 위험을 회피하려는 보수적인 성향을 갖고 있고, 검증된 성과를 확인하고 움직이는 소비자들이다. 한국의 문화적 특성을 고려하면 한국은 조기 다수자의 비율이 상대적으로 높은 시장이라고 볼 수 있다. 그런데 이들 소비자들은 다른 사람들의 구매를 통해 검증된 성과를 확인하게 되면 자신도 서둘러 사고자 하는 구매 행태를 보인다. 결국 인터넷 쇼핑 시장에 초기 확산을 갖지 못했던 소비자들 주위의 검증된 성과를 확인하고 빠르게 참여하고 있는 모습이 현재 한국의 시장 상황을 보여주고 있다고 판단된다.

끝으로 사업자 측면의 특성을 살펴보도록 하겠다. 우선 국내 온라인 벤처기업들의 실험정신과 발 빠른 움직임이라는 점에 주목해 볼 필요가 있다(이호근, 김형진, 2007). 오픈마켓 시장의 대부분을 장악하고 있던 옥션에 도전장을 던진 G마켓의 경우, 자본금 2억 원으로 출발하였으며 모회사인 인터파크와 관련을 맺고 있기는 했지만 지금의 성공을 거두리라고 예상하는 사람은 거의 없었다. 그러나 등록수수료 무료 정책, 판매실적에 따른 등록위치 변경, 가격홍정, ‘G스탬프’, ‘스타숍’ 등 새로운 아이디어와 빠른 실행력을 바탕으로 역동적인 전략을 추진하였다. 여기에서 등록수수료 무료 정책은 서비스 기업의 가격책정 방식 중 혜택기반 가격전략(benefit-driven pricing)의 형태를 취하고 있다(이유재, 2008). 이는 판매자들이 제품이 잘 팔릴지 불확실한 상황에서 가입비라고 할 수 있는 등록수수료를 지불하고 입점을 하는 것이 두려워 입점을 꺼려할 수 있다는 점을 고려한 전략이라고 할 수 있다. 등록수수료 무료는 진입은 무료로 하되 입점해서 거래가 이루어질 경우 옥션보다 조금 높은 판매 수수료를 책정하는 것이 판매자에게 매력적인 대안으로 받아들여 질 수 있다는 점을 활용한 전략이라고 볼 수 있다. 결국 판매자에게 불확실성을 제거해주는 방식의 가격 설정으로 호의적인 반응을 이끌어냈다고 판단된다. 그리고 가격홍정이라고 하는 방식은 오프라인 재래시장을 이용할 때 맞볼 수 있는 홍정하는 재미를 온라인 버전으

로 구현한 것이라고 할 수 있다. 인터넷을 즐겨 사용하는 세대들에게 매력적인 대안으로 부각되기 위해서는 ‘재미’라고 하는 측면도 아주 중요하는 점을 고려하면, 상당히 실효성 있는 전략이었다고 평가해 볼 수 있다. 사이트 트래픽 증가가 핵심성공요인이라는 점을 고려한 ‘G스탬프’는 사이트를 방문하는 고객들에게 출석 도장을 찍어 주고 이를 모아 지정 상품이나 쿠폰과 교환할 수 있게 한 제도이다. 또한 ‘스타숍’ 운영은 주요 고객인 동대문 상인들의 의견을 받아들여 도입한 서비스라고 한다. 이처럼 독창적인 아이디어를 사업에 반영하는 것에 주저하지 않으며, 의사결정의 속도가 매우 빠르다는 점은 성공의 중요한 밑거름이 되었다고 할 수 있다. 한편 인터파크도 누구도 과감하게 시도하지 못했던 ‘도서 무료 배송 서비스’라는 특유의 실험정신을 발휘해 성공을 거두었으며, 이후 ‘하루 배송보장 서비스’라는 획기적인 배송전략을 추진하였다. 물론 미국의 이베이(eBay) 역시 개인의 참신한 아이디어로 시작되었지만, 다른 업체와의 치열한 경쟁 상황 속에서 한 발 빠른 아이디어를 전략화하고 실천하는 높은 실행력이 성공의 역사를 견인했다기 보다는, 뛰어난 아이디어로 초기 창업 이후 전문 경영인에 의해 사업이 체계화되는 과정을 거치는 식으로 선점자 우위(first-mover advantage)가 주효했다는 점에서 한국의 경우와 다소 차이를 보인다고 할 수 있다(이호근·김형진, 2007).

한편 한국은 상대적으로 순수 온라인 쇼핑업체 비중이 높아 유통 갈등의 회피가 용이했다는 점도 시장 성장에 기여했다고 판단된다. 미국의 경우 인터넷 쇼핑 매출액 상위 업체들의 상당수가 기존 유통기반을 이미 갖고 있는 업체들이다(Laudon and Traver, 2007). 반면 한국의 경우에는 순수 온라인 쇼핑 업체의 비중이 2007년 기준 63.5%를 차지하고 있다(통계청, 2008). 기존 유통기반을 갖고 있는 기업들이 인터넷 쇼핑 시장에 진출할 경우 기존 유통경로와의 유통 갈등을 유발할 가능성이 높다. 다시 말해서 중간상 배제 현상으로 인해 직접 판매의 이점을 추구하는 과정에서 기존 유통 파트너와의 관계가 위협을 받게 되는 현상이 발생하게 된다. 즉, 인터넷을 통한 거래는 전술한 바와 같이, 기존 유통경로에 비해 기본적으로 유리한 위치를 점할 수



있는데, 이로 인해 기존 유통파트너는 불만을 품게 되고, 심각할 경우 오프라인 유통 경로가 와해되는 상황에 직면할 수 있게 된다. 따라서 유통경로 갈등을 해결하거나 완화할 수 있도록 채널기능의 차별화, 표적고객의 차별화, 채널 구성원간의 연계 운영 등 특단의 전략 수립이 필요해지고, 이에 따라 온라인 쇼핑의 공격적 전략 추진이 어렵게 된다. 예를 들어, 유통 갈등의 발생 가능성을 우려한 기업들은 온라인에서 취급하는 품목들을 오프라인에서 취급하는 품목들이 아닌 아주 크거나 작은 치수의 제품, 특이한 취향의 고객들을 위한 제품 등을 취급하는 방법으로 유통 갈등 회피를 모색한다. 결국 한국의 경우 유통 갈등의 발생 가능성이 비교적 낮은 순수 인터넷 업체 비중이 높다는 점도 성장에 일정 부분 기여했을 것이다.

<표 4-1> 상품군별 인터넷 쇼핑 거래규모 현황

구 분	2006년			2007년						전년동월 대비증감
	연간	4/4분기	12월	연간 <sup>P</sup>	3/4분기	4/4분기 <sup>P</sup>	10월	11월	12월 <sup>P</sup>	
합 계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-
컴퓨터 및 주변기기	9.4	9.0	9.2	9.8	9.5	9.1	9.6	9.3	8.5	-0.7
S/W(게임S/W등)	0.6	0.6	0.6	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7	0.1
가전/전자/통신기기	14.9	15.1	15.0	14.8	14.5	14.0	14.0	14.7	13.4	-1.6
서적	4.7	4.3	4.7	4.7	4.9	4.5	4.4	4.1	5.0	0.3
음반/비디오/악기	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7	0.1
여행 및 예약서비스	15.0	14.8	15.5	15.3	18.1	14.9	13.6	14.0	16.9	1.4
아동/유아용품	4.8	5.2	5.3	5.5	5.3	6.0	6.2	5.9	4.5	0.8
식음료 및 건강식품	4.6	4.0	3.7	4.6	4.8	4.8	4.9	5.2	4.5	0.8
꽃	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.0
스포츠/레저용품	3.7	3.5	3.4	3.4	3.6	3.3	3.6	3.3	3.1	-0.3
생활용품/자동차용품	9.7	9.8	9.1	9.4	9.2	9.7	10.3	9.7	9.1	-0.2
의류/패션및관련상품	17.6	19.5	19.2	17.2	15.2	18.8	18.8	19.6	18.1	-1.1
화장품/향수	5.2	5.0	5.0	5.0	4.5	4.9	4.9	4.8	5.0	0.0
사무/문구	1.0	1.0	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.3	0.2
농수산물	2.3	1.9	1.9	2.5	2.8	2.4	2.2	2.3	2.6	0.7
각종서비스	0.6	0.4	0.4	0.4	0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	-0.1
기 타	4.9	4.9	4.9	4.5	4.4	4.4	4.4	4.2	4.8	-0.1

자료 : 통계청(2008).

추가적으로 최근의 시장 성장을 이끌고 있는 오픈마켓의 양대 업체의 치열한 경쟁 구도도 시장 성장에 기여했다고 볼 수 있으나, 이에 대해서는 오픈마켓을 다루는 뒷 부분에서 함께 언급하도록 하겠다. 이러한 경쟁구도는 미국의 경우 오픈마켓의 절대 강자인 이베이가 뚜렷한 경쟁자 없이 독주체제를 유지하고 있는 것과 구별되는 한국 시장의 특징이라고 할 수 있다.

나. 인터넷 쇼핑에서 주로 거래되는 품목상의 특징

2007년 국내 연간 인터넷 쇼핑 거래 규모 총 15조 7,656억 원에 대한 상품군별 구성비를 보면, 의류/패션 및 관련 상품 17.2%(2조 7,140억 원), 여행 및 예약서비스 15.3%(2조 4,163억 원), 가전/전자/통신기기 14.8%(2조 3,257억 원), 컴퓨터 및 주변기기 9.8%(1조 5,420억 원) 순으로 나타났다(통계청, 2008).

이러한 구성 비율은 인터넷 쇼핑의 도입 초기라고 할 수 있는 2002년과 비교해볼 때 비교적 뚜렷한 변화 양상을 보여주고 있다. 2002년에는 가전/전자/통신기기가 18.5%로 가장 높은 비율을 차지했으며, 컴퓨터 및 주변기기(14.5%), 생활용품/자동차용품(11.8%)이 그 다음으로 높은 비중을 차지했었다. 이를 종합해 보면, 의류/패션 및 관련 상품과 여행 및 예약서비스가 비약적으로 성장하고, 가전/전자/통신기기와 컴퓨터 및 주변기기는 전체 인터넷 쇼핑의 평균 성장률에 미치지 못하는 성장을 했다고 나타났다. <표 4-2>에 나타난 바와 같이, 2002년과 비교해 볼 때, 여행 및 예약 서비스가 551.9% 증가하여 가장 높은 성장률을 보여주고 있으며, 아동/유아용품(544.1%), 의류/패션 및 관련 상품(405.0%) 등이 높은 성장률을 나타내고 있는 반면, 가전/전자/통신기기는 108.7%, 생활용품/자동차용품은 109.2%, 컴퓨터 및 주변기기는 75.8%로 상대적으로 낮은 성장률을 보여주고 있다. 또한 식음료 및 건강식품(248.5%)이 아직 거래 비중이 높지는 않지만 빠른 성장 속도를 보여주고 있다.

&lt;표 4-2&gt; 상품군별 인터넷 쇼핑 거래규모 변화

(십억원, %, %p)

구 분	2006년		2007년 <sup>P</sup>		5년전 차	거래액 증감률	구성비 증 감
		구성비		구성비			
합 계	6,029.9	100.0	15,765.6	100.0	9,735.7	161.5	-
컴퓨터 및 주변기기	877.3	14.5	1,542.0	9.8	664.8	75.8	-4.7
S/W(게임S/W등)	75.8	1.3	109.9	0.7	34.1	44.9	-0.6
가전/전자/통신기기	1,114.2	18.5	2,325.7	14.8	1,211.5	108.7	-3.7
서적	295.6	4.9	744.2	4.7	448.6	151.8	-0.2
음반/비디오/악기	88.1	1.5	93.2	0.6	5.2	5.9	-0.9
여행 및 예약서비스	370.6	6.1	2,416.3	15.3	2,457	551.9	9.2
아동/유아용품	134.8	2.2	868.3	5.5	733.5	544.1	3.3
식음료 및 건강식품	209.6	3.5	730.6	4.6	520.9	248.5	1.1
꽃	32.6	0.5	51.5	0.3	18.9	58.0	-0.2
스포츠/레저용품	199.3	3.3	535.9	3.4	336.6	168.9	0.1
생활용품/자동차용품	710.1	11.8	1,485.5	9.4	775.4	109.2	-2.4
의류/패션및관련상품	537.4	8.9	2,714.0	17.2	2,176.6	405.0	8.3
화장품/향수	277.5	4.6	792.8	5.0	515.3	185.7	0.4
사무/문구	61.6	1.0	181.0	1.1	119.4	193.9	0.1
농수산물	307.5	5.1	393.1	2.5	85.6	27.8	-2.6
각종서비스	79.2	1.3	70.0	0.4	-9.2	-11.7	-0.9
기 타	658.7	10.9	711.7	4.5	53.0	8.0	-6.4

자료 : 통계청(2008).

결국 과거 소비자들이 인터넷 쇼핑에서 구매를 꺼려하던 것으로 평가받았던 품목의 판매 규모가 급격히 증가하고 있는 추세를 보이고 있다고 평가해 볼 수 있다(삼성경제연구소, 2008). 전술한 통계에 나타난 바와 같이, 인터넷 쇼핑의 초기에는 ‘컴퓨터 및 주변기기’, ‘가전/전자/통신기기’ 등과 같이 표준화의 정도가 높은 품목들이 대표적인 취급 상품들이었다. 반면 ‘의류/패션 및 관련 상품’은 소비자가 직접 만져보고

착용해 보는 것이 요구되는 대표적인 품목으로 인터넷 쇼핑에 부적합한 품목으로 인식되었다. 그런데 이러한 제품들도 인터넷 쇼핑을 통해 활발히 거래되고, 심지어 식음료 및 건강식품 제품군도 성장 제품군에 포함됨에 따라, 더 이상 인터넷 쇼핑을 통해 활발히 거래되는 제품군과 그렇지 않은 제품군의 구분이 더 이상 큰 의미를 갖지 않는 상황으로 전개되고 있다. 이러한 변화에는 최근 이미지, 동영상 기술의 발전으로 인터넷 상에서 품질 식별력 개선, 구입 후 반품 신뢰도 증가, 1인 가구 증가로 인한 구입 품목의 다변화 등 다양한 요인들이 영향을 미친 것으로 보인다(삼성경제연구원, 2008).

한편 미국의 경우에도 최근 의류와 같이 과거에는 활발하게 거래되지 않던 품목의 비중이 높아지고 있는 추세를 보이고 있는 것으로 파악된다. Home products와 같이 일부 문화적 차이에서 비롯된 품목들을 제외하면 주로 거래되는 품목상의 특징에 있어서는 큰 차이가 없는 것으로 파악된다(이호근·김형진, 2007).

<표 4-3> 미국 인터넷 쇼핑에서 주로 거래되는 품목

Category	Total Sales(%)	Advantage Dollar Value
Apparel and Accessories	19	75.79
Office Supplies	13	159.49
Computer Hardware	11	283.31
Home and Garden	10	56.57
toys, Games, and Hobbies	8	41.97
Consumer Electronics	7	108.68
Shoes and Athletic Footwear	5	57.23
Books	3	23.21
Flowers, Greetings, and special Gifts	3	129.55
DVD / Video	3	27.29

자료 : Cyber Monday(2006)자료를 이용한 이호근, 김형진(2007)에서 재인용.

## 2. 오픈마켓의 성장과 소비자 보호 이슈

### 가. 오픈마켓의 급속한 성장과 시장의 집중화 추세

전자상거래 시장의 주축을 이루고 있는 비즈니스 모델은 우리가 흔히 인터넷 쇼핑몰이라고 부르는 머천트 모델(merchant model)과 오픈마켓이라고 부르는 마켓플레이스 모델(marketplace model)로 구분해 볼 수 있다(신일순·안일태, 2007). 인터넷쇼핑몰이 전통적인 소매점의 온라인 버전이라고 한다면, 오픈마켓은 원래 인터넷 유통 비즈니스 모델 유형에 있어 소비자와 구매자간 거래의 장을 제공해주고 거래 수수료를 받는 시장형성자(market creator)의 형태라고 할 수 있다. 국내의 경우에는 인터파크, 엘지이샵 등이 종합 인터넷 쇼핑몰로 분류되고, 옥션과 G마켓이 오픈마켓로 분류될 수 있다.

오픈마켓과 종합인터넷 쇼핑몰의 가장 큰 차이점은 상품소싱과 판매의 주체에 있다. 종합인터넷 쇼핑몰은 구매담당 직원인 머천다이저가 상품을 선정, 구매하여 판매하는 반면, 오픈마켓은 판매자들이 직접 상품을 등록하고 판매하는 방식을 취하고 있다. 이에 따라 오픈마켓은 다양한 구색에 있어 본원적인 강점을 갖고 있으며, 수많은 판매자들이 치열한 경쟁으로 구매자들에게 보다 높은 가치를 제공해 줄 수 있다는 경쟁우위를 보유하고 있다. 여기에 덧붙여 오픈마켓 개설자의 명성에 따른 신뢰도와 구조적인 거래안전장치 등을 통해 직접 판매방식의 최대 약점인 신뢰를 보완했다는 점이 매력적인 비즈니스 모델로 작용한 것으로 판단된다.

#### 1) 오픈마켓의 약진

오픈마켓의 비약적 성장은 국내 인터넷 쇼핑 시장의 독특한 특징 중 하나로 꼽을 수 있다. 오픈마켓은 2004년 말에는 거래금액이 1조 5천억 원 규모이었으나, 2005년 3조원 규모로 두 배가 되었으며, 급기야 2006년에는 4조 8천억 원 규모로 종합인터넷쇼핑몰의 거래금액을 훨씬 뛰어넘는 급격한 시장 성장세를 보여주고 있다(김용철, 2007). 결국 기존 종합쇼핑몰은 성장이 둔화되고, 오픈마켓은 빠르게 성장하여 B2C 시장의 판도가 급격하게 변화하고 있다고 볼 수 있다. 이는 전체 인터넷 쇼핑 시장

거래액 중 순수 인터넷 쇼핑 업체가 차지하는 비중이 2001년 42%에서 2007년 64%로 증가한 것에도 상당부분 영향을 미치고 있다고 보인다(통계청, 2008).

<표 4-4> 도메인별 웹사이트 트래픽 순위

순위	도메인	순방문자(*1000)	도달률(%)
1	www.naver.com	30,41	96.27
2	www.daum.net	28,901	91.70
3	www.cyworld.com	23,254	73.78
4	www.nate.com	22,740	72.15
5	www.empas.com	18,044	57.25
6	www.auction.co.kr	17,647	55.99
7	www.yahoo.co.kr	17,577	55.77
8	www.gmarket.co.kr	17,133	54.36
9	www.paran.com	16,898	53.62
10	www.joins.com	12,146	38.54

자료 : 랭키닷컴(2007)자료를 이용한 이호근, 김형진(2007)에서 재인용.

이러한 현상은 웹 사이트의 트래픽 자료를 통해서도 확인해 볼 수 있다. <표 4-4>에 제시한 바와 같이, 순방문자 수와 도달률의 관점에서 웹 사이트의 순위를 살펴보면, 오픈마켓 사업자인 옥션과 G마켓이 포털이나 커뮤니티 사이트에 버금가는 트래픽을 확보하고 있음을 확인해 볼 수 있다. 또한 오픈마켓의 고객 충성도도 지속적으로 증가하고 있는 추세를 보이고 있는 것으로 파악된다. 웹사이트 분석평가 전문 기업 랭키닷컴이 2007년 4월 발표한 자료에 의하면, 오픈마켓 방문자 중 35.6%가 다른 사이트는 방문하지 않고 한 사이트만 단독 방문한 것으로 나타났으며, 2006년 4월에 비해 9% 가량 증가한 것으로 계속 증가하는 추세를 보이고 있는 것으로 나타났다고 한다(연합뉴스, 2007년 5월 23일자 기사). 이는 오픈마켓을 방문하는 고객들은 다른 쇼핑몰들을 방문하지 않고 해당 사이트 내에서 구매를 결정하는 비율이 높다는 점을

시사하고 있다. 결국 많은 방문자 수와 높은 고객충성도로 나타나는 구매자 트래픽 증가는 판매자의 입점 러시로 이어질 것이고, 이렇듯 사용자 기반이 커질수록 신규 구매자/판매자의 채택이 늘어나며, 이는 다시 사용자 기반을 늘려주는 효과를 가져 오는 긍정적 피드백(positive feedback) 현상을 가져올 것이다(김상훈, 2004). 따라서 온라인 쇼핑 시장, 특히 오픈마켓 시장은 승자독식(winner takes all)의 경향을 보이고 있다고 할 수 있다.

이렇듯 오픈마켓이 급격한 성장세를 보이는 이유는 무엇일까? 일반 인터넷 쇼핑몰이 온라인상에서 자신들이 보유한 제품을 판매하는 것이라면, 오픈마켓은 상인들이 물건을 판매할 수 있는 인터넷상의 공간을 제공하는 것이다. 따라서 오픈마켓의 경우, 다양한 품목을 취급하는 데 용이한 거래 구조를 갖고 있다. 실제로 오픈마켓에서는 중소기업에서 개인들의 수공품까지 모든 물품을 아우르고 있으며, 미국, 유럽 등 글로벌 상품까지 손쉽게 구입 가능하다. G마켓, 옥션 등 대형 오픈마켓에서는 콘서트 티켓, 헤어 이용권, 보험, 외식이용권 등의 무형서비스 이용권까지 판매하고 있다. 즉, 제품 다양성 측면에서 오픈마켓이 근본적으로 우위를 점할 수 있는 구조를 가지고 있다.

또한 오픈마켓에서 구매자들이 보다 저렴한 가격에 물건을 살 수 있을 가능성이 높다는 점도 강점이 될 수 있다. 판매자들이 많이 입점해 있고, 같은 제품을 판매자들이 경쟁적으로 판매해도 되는 구조이기 때문에 경쟁으로 인해 제품가격대는 더욱 낮아지는 현상을 보이게 된다. 또한 다양한 품목들에 대한 원스톱 쇼핑이 가능하다는 특성을 제공한다. 이러한 측면들이 고객들에게 매력적인 쇼핑 대안으로 어필하고 있는 것으로 판단된다. 한편 판매자들에게는 오픈마켓 개설자의 신뢰도를 바탕으로 전자상거래에 있어 주요 고려요인이면서 자신들의 최대 약점인 신뢰와 거래안전(Gefen et al., 2002)을 보완할 수 있다는 장점을 제공한다. 또한 입점업체가 지불해야 하는 수수료에 있어서는 오픈마켓이 인터넷 쇼핑몰에 비해 보다 유리하다는 점도 고려될 것이다. 이렇듯 오픈마켓은 구매자와 판매자 모두에게 기존 인터넷 쇼핑몰보다 매력적인 유통채널을 제공할 수 있는 특성을 갖고 있다.

&lt;표 4-5&gt; 오픈마켓과 종합인터넷쇼핑몰 비교

구분	종합 인터넷쇼핑몰	오픈마켓
대표사례	Amazon.com 초기모델	Ebay.com
개설자의 역할	Online Retailer 상품 소싱 및 판매	Intermediary 거래 중개자
매매주체	개설자와 구매자	판매자와 구매자
회 원	구매자	판매자와 구매자
주문 성립시점	결제(입금확인 후 발주지시)	결제(입금확인 후 발주지시)
주문 진행단계 (Buyer side)	[입금확인중]-[상품준비중]- [택배사로 발송]-[배달완료]	[입금요망]-[상품준비중]- [택배사로 발송]-[구매결정]
주문 진행단계 (Seller side)	[출하지시]-[발주확인]- [출고확정]-[배달완료]	[발송요청]-[택배사로 발송]- [송금예정]-[송금완료]
대금정산	월별 정산	Escrow에 의한 주기별 정산(선택가능)
상품 종류	신품	신품, 재고, 중고
상품 선택주체	개설자	판매자
상품 진열주체	개설자	판매자
상품 등록주체	개설자	판매자
상품 검증	서류, QA Process	구매자 평가에 의한 검증
상품 등록기간	제한 없음	제한적
상품 입력정보	기본정보, 부가정보 : 개설자	기본정보 : 개설자 부가정보 : 판매자
상품 정보책임	개설자	판매자
가 격	고정가 / One-Price	고정가 / 경매가 / 판매자 별 설정
배 송	택배, 직택배, 직송	판매자 직송
거래문제상담	고객센터	판매자에게 직접 문의
판매자연락처	비공개	결제 이후 공개
판매자 Store	없거나 비주력	판매자 Store 제공
Vendor 평가	평가 시스템 없음	판매자 평가 시스템, 공개 점수제
반 품	특정 기일내 확인 후 수거	판매자가 반품/교환 조건 선택 판매자 수령확인 후 반품처리
교 환	개설자 책임	판매자와 구매자 해결
A / S	개설자 책임	판매자 또는 제조사와 직접 해결
수익원	판매미진	수수료(등록/판매/부가서비스)

자료 : 이주량(2006).



최근 인터넷 쇼핑몰의 경우에도 입점업체에게 재고 부담을 지우는 경우가 많아 재고 부담 차원에서는 실제로는 큰 차이가 없어진 상황이라고 할 수 있기는 하지만, 기존 인터넷 쇼핑몰이 상품기획에서 마케팅, A/S 등을 직접 관리하는 것에 비하면 오픈마켓은 거래에 대한 참여를 최소화하고 수수료 중심의 비즈니스 모델을 구축했다는 측면에서 장점을 갖고 있다. 또한 누구든지 물품을 판매할 수 있는 오픈마켓의 개방성은 복수의 판매자가 동일한 상품을 경쟁적으로 판매함에 따른 저가 실현으로 고객 증가의 선순환 구조를 형성할 수 있다(삼성경제연구소, 2008). 결국 오픈마켓은 가장 효율적이고 이상적인 자본주의 경쟁시스템과 정보기술의 결합의 전형을 보여준다고 하겠다(이주량, 2006). 이에 따라 중소형 B2C 전문몰도 개방적인 오픈마켓에 참여하는 형태로 흡수되는 경향을 보여주고 있으며, 오프라인 유통업체들도 오픈마켓에 입점하는 현상을 보여주고 있다. 즉, 기존의 쇼핑사이트나 오프라인 유통을 유지한 채로 판매채널을 다각화하는 방식으로 오픈마켓에 참여하고 있다.

또한 옥션으로 대표되던 오픈마켓 기존 시장 경쟁구도에 새로운 경쟁자로 뛰어든 G마켓의 성공적인 시장진입도 오픈마켓 시장성장에 기여한 것으로 보인다. G마켓은 가격경쟁력을 위한 낮은 수수료, 스타숍 운영과 일대일 흥정하기를 통한 독창적인 서비스 도입, 판매업체에 대한 등록 수수료 무료 정책 등 시장 경쟁을 위한 파격적인 전략을 추진하였다. 그 결과 G마켓이 오픈마켓의 1위 자리를 옥션으로부터 빼앗는 성과를 보였다. 이에 따라 옥션도 1위 자리 재탈환을 위한 특단의 전략을 추진하고 있어 오픈마켓의 경쟁은 어느 때 보다도 치열한 양상이 전개되어 왔다. 한편 기존 종합인터넷 쇼핑몰을 운영하고 있던 오프라인 기반 대기업들도 오픈마켓에 진입하고 있으며, 최근에는 SK에서 '11번가'라는 오픈마켓을 론칭하고 공격적인 전략을 구사하고 있다.

## 2) 시장의 집중화 추세

전술한 바와 같이 오픈마켓 시장 내에서는 상위 2개 사업자인 옥션과 G마켓의 점유율이 매우 높은 과점 형태의 시장구조를 보이고 있다. 랭키닷컴의 자료에 의하면 2008년 2월 기준 오픈마켓 방문자의 90.1%가 옥션과 G마켓 2개 업체에 집중되는 현

상을 보여주고 있다고 한다(삼성경제연구소, 2008).

그런데 최근 공정거래위원회가 세계 최고의 온라인 경매 사이트이자, 옥션의 지분 99.9%를 보유하고 있는 이베이의 G마켓 인수를 조건부로 승인하였다. 이에 따라 두 회사의 오픈마켓 시장점유율을 합하면 산술적으로 87.2%에 육박하는 초대형 오픈마켓 사업자가 출현하게 되었다. 공정위의 승인 조건에 따라 앞으로 3년간 판매수수료를 올릴 수 없고, 등록수수료, 서비스수수료 단가도 소비자물가 인상을 이상으로 올릴 수 없다고는 하나, 업계 수수료 관행상 현실적인 제약 조건이 될 수 없을 것이라는 점이 지적되고 있다(아이뉴스, 2008년 9월 25일자). 이러한 지적은 판매업자에게는 결제 주기를 어떻게 해 주느냐, 카드 수수료를 어떻게 설정해 주느냐 등 대안적인 영향력 수단이 있다는 점을 시사하는 것이라고 판단된다. 이러한 점을 고려한다면, 오픈마켓의 독점화 가능성에 대한 우려는 자칫 소비자 보호 문제를 야기할 수 있을지도 모른다는 판단을 가능하게 해 준다.

#### 나. 소비자 보호 이슈의 부각

이렇듯 전자상거래, 특히 오픈마켓을 이용하는 소비자들이 크게 증가하는 추세와 함께 그 문제점도 빠르게 확산되고 있는 실정이다(김소라, 2008). 2005년 한국소비자원에 접수된 전자상거래 관련 소비자 상담건수는 25,141건으로 전년대비 42.3% 증가하였다고 한다(한국소비자원, 2006).

여기에서 우리가 주목해야 할 부분은 많은 소비자들은 판매주체가 개설자인 종합쇼핑몰과 등록 판매업자인 오픈마켓을 명확하게 구분하지 못하고 있다는 점이다. 최근 실시된 조사 결과, 소비자들은 오픈마켓과 종합쇼핑몰의 차이를 구체적으로 인식하지 못하며, 오픈마켓은 단지 가격경쟁력이 있는 종합쇼핑몰로 인식하는 경향을 보여주고 있다(김용철, 2007). 이러한 경향은 이베이와 같이 원래 C2C에서 출발한 오픈마켓의 경우에는 상대적으로 낮게 나타날 것이라고 예상해 볼 수 있다. 오프라인 거래에 있어 직거래에 대한 불안감이 비교적 높게 인식되어 믿을 수 있는 대기업 기반 쇼핑을 선호해왔던 우리의 일반전통과는 달리 오픈마켓을 통한 거래에는 신뢰를 보

이는 데에는 이러한 인식이 부분적으로 작용하고 있는 것으로 판단된다. 또한 판매자의 책임아래 거래가 이루어지고 있다는 사실을 인식한 소비자들도 시장 형성자인 오픈마켓 개설자들이 신뢰를 뒷받침해 줄 수 있는 역할을 해줄 것이라고 기대하고 있는 것으로 보여 진다.

이에 따라 전자상거래 관련 소비자 보호를 위한 규제의 필요성이 커져가고 있다. 전자 상거래의 초기 단계에서는 시장 규모가 크지 않아 법적인 규제와 제도가 미비하였다. 특히, 오픈마켓에 대한 개념이 확실히 잡혀있지 않아 소비자와 판매자의 거래에서 발생하는 문제에 대하여 중간연결 서비스를 제공한 오픈마켓 운영자의 책임을 묻기보다 재화의 실제 판매자와 소비자 양자 간의 문제로 일축하는 경향이 강했다. 그 결과 중재적 역할을 하는 중개자가 그 역할을 수행하지 하지 않음으로 소비자의 불만이 매우 높았다고 할 수 있다. 이후 2005년 이후 관련 법률의 개정을 통한 소비자 보호 강화를 모색해 왔으나, 법의 개정에도 불구하고 현재까지는 실제 대부분 오픈마켓은 약관에 '거래시스템만을 제공하며 거래에 관한 분쟁은 거래당사자가 책임져야 한다'고 규정하고 있다. 결국 오픈마켓들은 약관에 거래 관련 분쟁에 본인들은 책임이 없다는 점을 밝히는 방식으로 대응하고 있는 것이다.

이에 따라 2007년 공정거래위원회는 오픈마켓에 대한 소비자 보호를 강화하는 계획을 발표하였다. 오픈마켓에서 상품 미배송, 품질불량 등 소비자 피해가 늘고 있으나, 운영업체들이 거의 법적 책임을 지지 않고 있는 것을 보완하기 위해 개선안을 모색하였다. 그런데 2008년 9월 18일 입법 예고된 '전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률' 개정안에는 오픈마켓의 연대책임에 관한 내용을 당초 계획과는 완화된 내용이 포함되었다<sup>76)</sup>. 그 주요 내용은 다음과 같다.

첫째, 통신판매중개자로 하여금 자신이 통신판매의 당사자가 아니라는 사실을 소

76) 이번 개정안은 입법예고 기간(2008.9.18-10.7) 동안 접수된 각계의 의견을 수렴한 후, 규제개혁위원회, 법제처 심사 및 국무회의 의결 등을 거쳐 2008년말경 국회에 제출된 예정이라고 한다(공정거래위원회 발표, 2008).

비자가 쉽게 알 수 있도록 명확하게 미리 고지하도록 하고 그 방법을 대통령령으로 구체화하도록 한다.

둘째, 통신판매중개자로 하여금 중개의뢰자의 신원정보를 소비자에게 직접 제공하도록 하고, 잘못된 정보제공으로 인해 발생하는 소비자 피해에 대해 책임지도록 한다.

셋째, 중개의뢰자와 소비자 사이에서 발생하는 불만, 분쟁의 해결에 통신판매중개자가 협력하도록 한다.

이에 대해 일부 언론에서는 알맹이가 빠진 오픈마켓 책임강화라는 지적이 제기되고 있지만, 공정거래위원회에서는 ‘법 개정안 마련을 위한 논의 과정에서 소비자가 거래과정에서 입은 피해에 대해 오픈마켓이 직접 판매자와 연대책임을 지도록 하는 방안은 오픈마켓에게 자기책임의 범위를 초과하는 법적 의무를 부과 기본권을 제약하는 측면이 있고, 오픈마켓이라는 비즈니스 모델 자체를 위축시킬 수 있다는 점 등을 고려하여 현 단계에서는 바람직하지 않다고 보았다’는 입장을 밝힌 바 있다(연합뉴스, 2008년 9월 24일자).

최근 김소라의 연구(2008)에서는 방문자 순위 상위 50개 전자상거래 사이트에 대한 내용분석을 통해 전자상거래에서의 소비자 보호 현황에 관한 실증결과를 인터넷 쇼핑몰과 오픈마켓의 비교를 중심으로 제시하고 있다. 연구 결과, 기관인증, 안전성, 보증관련 정보의 제공성에 있어 오픈마켓이 인터넷쇼핑몰보다 낮은 수준인 것으로 나타났다. 그리고 저렴한 가격이나 인센티브와 같이 판매자에게 유리한 정보는 충분히 제공하면서 소비자들이 주의해야 할 안전이나 보증과 같은 정보는 생략되어 있는 경우가 많은 것으로 나타났다. 따라서 전자상거래, 특히 오픈마켓에서의 소비자 보호에 대한 각별한 관심이 필요한 상황이라고 판단된다.

### 3. 온라인 구전의 영향력 측면의 특징

#### 가. 이용후기의 영향력

한편 최근에는 인터넷 쇼핑에서 이용후기가 중요한 역할을 하고 있으며, 이러한 특

성을 활용한 다양한 전략이 도입되고 있다. 한국인터넷진흥원에서 발표한 인터넷 이용실태조사 결과에 따르면, '최종 구매 결정시 다른 사람들의 평가, 이용후기 등에 영향을 받는다.'라는 문항에 대해 긍정적인 응답을 한 응답자의 비율이 41.2%로 부정적인 응답을 한 응답자의 비율(14.1%)보다 훨씬 높게 나타났다(한국인터넷진흥원, 2008). 또한 '구매 후 제품, 서비스에 대한 평가, 이용후기 등을 작성 한다'라는 문항에 대해 긍정적인 응답을 한 응답자의 비율이 23.4%인 것으로 나타났다. 또한 옥션의 설문조사에 의하면, '구매에 가장 큰 영향을 미치는 요인'으로 응답자의 71%가 '구매후기'를 지목해 '판매자 신용도'(17%), '전문가 추천'(6%)을 크게 앞질렀다고 한다. 즉, 인터넷 쇼핑을 이용하는 소비자들은 타인의 이용후기를 적극적으로 활용하여 구매의사결정을 하고 있으며, 자신이 직접 이용후기를 남기는 비중도 점차 증가<sup>77)</sup>하고 있는 것으로 파악된다. 이는 인터넷 쇼핑을 이용하는 소비자들이 트윈슈머(twinsumer)화하는 트렌드가 국내 인터넷 쇼핑에서도 뚜렷하게 나타나고 있음을 보여주고 있다. 여기서 트윈슈머란 '쌍둥이(twin)'와 '소비자(consumer)'의 합성어로, 다른 사람의 제품 사용 경험을 중요하게 여겨 제품 구입 시 이전 경험자의 의견을 참고하여 쌍둥이처럼 유사한 결정을 내리는 행태를 일컫는 말이다(삼성경제연구소, 2008). 그 결과, Peer 그룹의 의견에 대한 동조현상으로 쏠림현상(herd behavior)이 나타날 가능성도 존재하게 된다.

결국 오프라인에서도 그 중요성이 크게 인식되어 오던 구전(word of mouth) 메커니즘이 온라인에서는 사용후기라고 하는 형태의 구전(word of mouse<sup>78)</sup>)으로 더욱 중요한 역할을 하고 있는 것으로 보인다. 특히, 온라인에서의 사용후기는 콘텐츠의 하나로 흔적이 남겨진다는 점에서 오프라인에서의 구전보다 더욱 강력한 영향력을 발휘할 수 있을 것이다. 최근에는 IT 기술의 진전으로 이미지, 음성, 동영상 등을 포함

77) 한국인터넷진흥원의 설문 결과에 따르면, 이용후기를 남긴다는 응답이 2007년에는 20.7%에서 2008년에는 23.4%로 증가하고 있다.

78) 온라인 버전의 구전을 'word of mouth'에 빗대어 'word of mouse'라는 신조어로 표현하기도 하고, 'electronic word of mouth'라고 표현하기도 한다.

한 콘텐츠를 개인이 쉽게 작성할 수 있어 사용후기가 더욱 다양하고 생생하게 전달될 수 있다는 점을 주목해 볼 필요가 있다(삼성경제연구소, 2008). 이를 반영하듯 옥션은 ‘핍블’, 지에스이숍은 ‘핑퐁’이라는 수익형 쇼핑 블로그 서비스를 시작하고 있으며, 인터파크는 독자 참여형 도서 추천 서비스인 ‘북피니언’을 시작하였다. 한편 온라인 서점인 알라딘의 경우에는 2003년부터 ‘Thanks to’라는 제도를 시행하고 있는데, 이는 책을 사는 사람이 독자리뷰를 보고 구매에 도움을 받았다고 생각하면 ‘Thanks to’ 버튼을 누르고 구매를 하며, 독자리뷰 작성자에게 책 값의 1%가 지급되는 수익 분배 프로그램이다. 결국 다른 사람들에게 구매 후, 사용 후 소감을 전달하는 ‘고객시민행동’을 보다 활성화하는 방향으로 전략을 추진하고 있는 것으로 판단된다. 구체적으로 신간 도서의 경우 독자 리뷰가 많이 달린 상위 50위 도서와 50위 밖 도서의 판매량을 비교해보면, 문학 분야는 18.4배, 사회과학 분야는 9배, 어린이 분야는 6.5배의 차이가 난다고 한다(정보통신정책연구원, 2007).

<표 4-6> 인터넷 도서시장에서 독자 리뷰의 영향

분야	도서 종수 (출간1~3개월 이내)	리뷰 개수			판매량		
		리뷰개수 상위 50위	상위 50위 밖	차이	리뷰개수 상위 50위	상위 50위 밖	차이
문학	1,154종	23.7편	0.78편	30.3배	632권	34권	18.4배
어린이	794종	9.3편	0.4편	22.2배	212권	32권	6.5배
사회과학	193종	3.6편	0.03편	127.8배	174권	19권	9배

자료 : 정보통신정책연구원(2007).

이렇듯 인터넷 쇼핑에서 이용후기가 영향력이 큰 이유는 다음과 같다. 첫째, 인터넷 쇼핑의 경우에는 구매자가 제품을 직접 보거나 만질 수 없기 때문에 제품에 대한 다른 소비자의 평가와 경험을 중시하는 것이 당연할 수 있다. 둘째, 기업이 제공하는 정보나 광고에 비해 다른 구매자들이 제공하는 정보는 개인의 경험과 견해를 그대로

표현하기 때문에 공신력을 확보할 수 있다.

#### 나. 온라인 구전의 영향력에 대한 비교

지금까지의 논의에서 살펴본 바와 같이, 한국의 경우 이용후기, 타인의 평가 등이 구매결정에 더욱 중요한 역할을 수행하고 있다고 파악된다. 구체적으로 온라인 구전 정보의 영향력에 대한 국제비교를 시도한 이태민과 박철의 연구(2006)에서는 미국보다 한국의 경우 온라인 구전 정보의 구매영향력이 더욱 크다는 것을 실증하고 있다. 즉, 미국과 같은 개인주의, 저 맥락, 불확실성 수용 문화권의 경우보다 한국과 같은 집단주의, 고 맥락, 불확실성 회피 문화권에서 온라인 구전의 구매영향력이 더욱 크게 나타난다는 것이다<sup>79)</sup>. 다시 말해서 한국의 경우 자기 자신의 이성적인 판단보다 타인들의 평가에 더욱 민감한 문화적 특성을 갖게 되고, 이에 따라 인터넷 상 구전의 영향력이 더욱 커지게 된다는 것이다. 또한 긍정적 온라인 구전 정보보다 더 큰 영향력을 보이는 부정적 온라인 구전 정보의 구매영향력은 미국보다 한국의 경우 더 큰 것으로 나타났으며, 평가적 구전 정보(사실적 구전 정보가 아닌)의 구매영향력도 미국보다 한국의 경우 더 큰 것으로 나타났다.

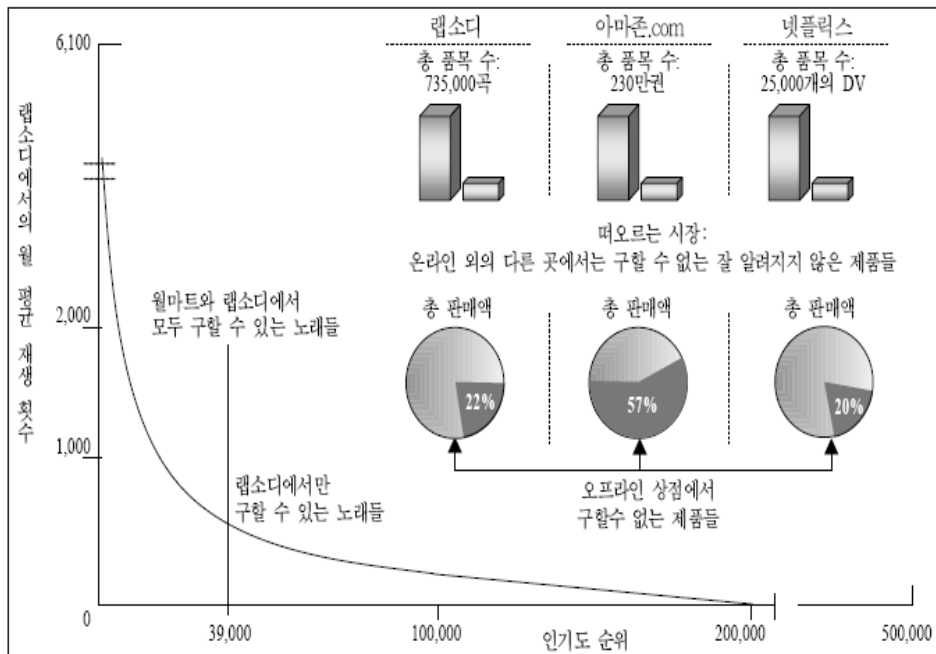
#### 4. 인터넷 쇼핑에서의 롱테일 가능성

롱테일이란 1년에 단 몇 개밖에 팔리지 않는 ‘홍행성 없는 제품’들의 매출을 모두 합치면, ‘잘 팔리는 제품’의 매출을 능가한다는 온라인 판매의 특성을 이르는 것으로, 인터넷이 가져다 준 유통혁명과 관련지어 크리스 앤더슨이 소개한 개념이다(이호근, 김형진, 2007). 즉, IT를 활용한 검색의 발달로 인해 과거 20%에 속하지 못한 제품들도 팔려나가는 현상을 의미한다(Morville, 2006). 결국 과거에는 주류의 취향을 가지

79) 비교문화적 연구에서 주로 활용하고 있는 변수인 개인주의/집단주의, 불확실성 수용/회피의 구분은 Hofstede의 연구(1991)에서, 고 맥락/저 맥락은 Hall의 연구(1959)에서 제시되었던 개념이다.

지 못한 경우 자신의 취향을 충족시켜줄 수단을 찾기 어려웠으나, 현재는 인터넷에서 얼마든지 자신의 취향에 맞는 상품을 구매할 수 있게 되었다는 것이다(이호영, 김희연, 2007). 이는 인터넷 환경에 따른 소비자 특성 중 하나라고 할 수 있는 진품성(authenticity)의 추구가 가능하게 된 거래 환경을 의미한다고 할 수 있다.

[그림 4-5] 롱테일 현상



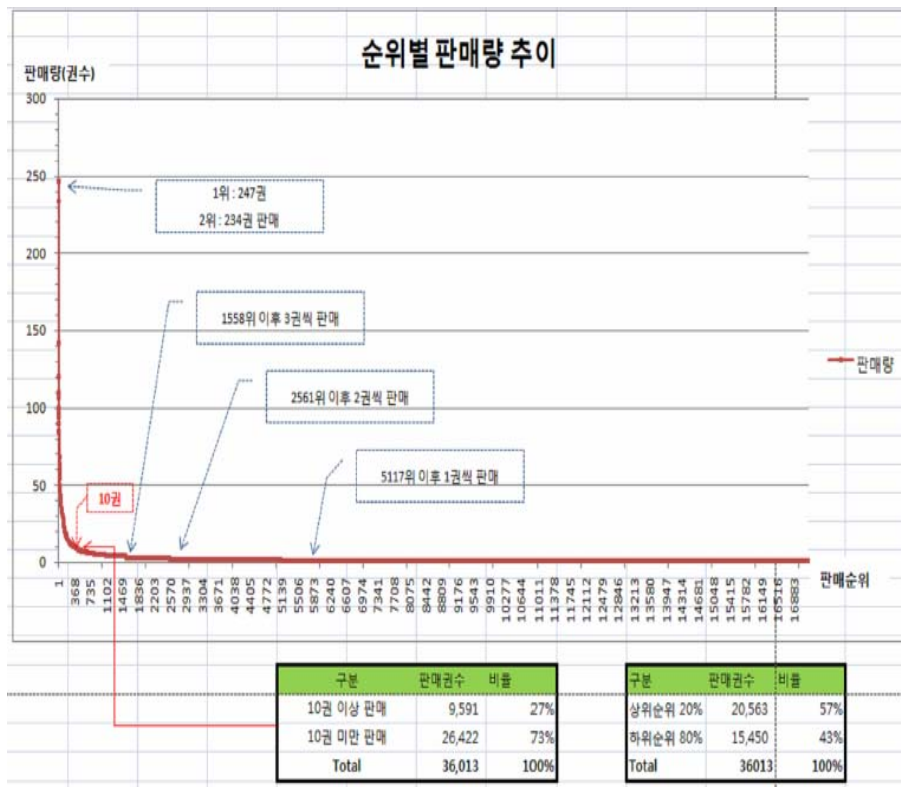
자료 : Anderson (2006), Morville(2006)을 인용한 이호영, 김희연 (2007) 재인용.

국내에서 롱테일 현상이 뚜렷하게 나타나는 분야는 몇 개 되지 않을 것으로 짐작된다. 물론 구체적인 데이터에 의한 실증이 이루어지지 못했기 때문에 단정적으로 의견을 주장하는 것은 무리이다. 그렇지만 오프라인에서의 한국적 문화의 특성으로 다양성을 잘 인정하지 못하고 소수자에 대한 배척으로 나타나는 집단주의 성향, 특정 트렌드를 쫓아 몰려다니는 율리 현상 등이 존재하기 때문에 인터넷 쇼핑 시장에서 롱



테일 현상이 자연스럽게 나타날 수 있는 상황이라고 보기는 어렵다. 또한 국내 인터넷 쇼핑 시장만으로 한정한다면 롱테일을 가능하게 하는 충분한 시장 규모를 갖추고 있다고 보기도 힘들다고 판단된다.

[그림 4-6] 인터넷 도서시장에서의 롱테일 현상



자료 : 정보통신정책연구원(2007).

인터넷 도서 쇼핑에서 롱테일이 존재한다는 주장이 제기되기는 했지만(정보통신정책연구원, 2007), 본질적으로 폭 넓은 다양성을 내포하고 있는 도서 시장의 특징이나 다품종 소량이라고 하는 산업 자체의 특성에 기인한 부분이 많다고 판단되기 때문에 인터넷 쇼핑 시장에도 롱테일이 많이 존재할 것이라는 일반화를 하는 것은 무리라고

여겨진다. 미국의 경우와 비교해 본다면, 한국의 경우 롱테일의 가능성이 낮다고 짐작해 볼 수 있을 것이다. 그러나 의류/패션 시장의 사례에서 살펴 볼 수 있듯이 적절한 여건이 형성된다면 롱테일 현상의 가능성은 충분히 있다고 보인다. 농산물, 특산물 등의 품목이 비교적 가능성이 높지 않을까 판단된다.

그런데 웹의 특성이 단순히 롱테일 현상을 유발하게 한다는 주장은 설득력이 부족하다고 판단된다. 물론 오프라인 환경 대비 온라인 환경에서 롱테일의 가능성은 현저히 증가한다. 오프라인에서는 비싼 임대료와 다양한 관리 비용을 부담해야 하기 때문에 잘 팔리지 않은 품목을 진열하거나 보관하는 것이 어렵다. 또한 물리적 거리로 인해 찾아오는 고객도 제한적이기 때문에 잘 팔리지 않은 품목의 고객을 확보하는 것이 여의치 않다. 그런데 웹 환경의 경우 순위 매기기를 통해 히트 제품에 광범위하게 집중하도록 하는 역할을 할 가능성도 크다. 따라서 웹 환경은 쏠림 현상을 가져오게 하는 측면이 있지만, 꼬리가 긴 것을 허용하는 측면도 함께 갖고 있다고 보는 것이 타당할 것이다.

결국 웹 환경이 롱테일의 기반을 만들어 주기 위해서는 제반 여건이 갖추어져야 할 것이다. 직관적으로 볼 때에도, 롱테일 현상은 수요과 공급 양 측면에서의 여건이 모두 이루어져야 가능한 것이라고 판단된다. 즉, 수요 측면에서는 욕구의 다양성과 의미 있는 시장 규모라는 여건이 마련되어야 하고, 공급 측면에서는 롱테일을 감당할 수 있을 만큼의 저렴한 거래 비용 구조가 형성되어야 한다. 그리고 인터넷 쇼핑의 검색, 추천 시스템과도 관련이 클 것이라고 예상된다. 다양한 제품들 중 본인의 독특한 취향에 맞는 제품을 검색하는 것이 곤란하다면 롱테일 현상이 나타나는 것을 힘들 것이다. 또한 정교한 추천 알고리즘을 활용한 추천 시스템도 롱테일과 관련이 있을 것이다. 어쩌면 한국에서 롱테일의 존재 가능성이 낮은 데에 국내 인터넷 쇼핑에서 추천시스템의 활용이 외국에 비해 상대적으로 미흡하다는 것이 어느 정도 영향을 미치고 있을 것으로 판단된다. 일반적으로 웹 환경의 보편화에 따라 검색가능성 확장에 따라 소수 취향의 상품 구매가 가능해져 롱테일 현상이 가능해졌다고 한다. 그런데

이는 검색가능성이 효과적으로 보장되었을 경우에 가능하다. 만약 효과적 검색을 보장하지 못한다면 순위 매기기를 통해 쏠림 현상을 부추기는 환경이 될 가능성이 높다. 이 외에도 온라인 전문몰의 활성화도 롱테일의 가능성에 영향을 미칠 것으로 예상된다.

결국 롱테일 현상이 존재하는지, 그렇지 않은지에 대한 논의보다는 인터넷 쇼핑에서 롱테일의 가능성을 확인하고, 이를 어떻게 발전적으로 승화시킬 것인지를 논의하는 것이 바람직하다고 본다.

### 제3절 소결론

본 장에서는 한국의 문화적 특성과 인터넷 환경이 주요 경제 주체들이라고 할 수 있는 기업과 소비자들간의 거래 문화, 즉 인터넷 쇼핑 시장에 미치는 영향을 살펴보았다. 사실 인터넷 환경이라는 보편적 특성이 거래 환경에 미치는 영향에 있어서는 한국적 특성이라는 측면을 발견한다는 것은 그리 쉬운 일은 아닐 것이다. 결국 인터넷이라고 하는 기술적 특성보다는 더욱 근본적인 측면을 이루고 있는 한국의 문화적 특성과 오프라인 거래 환경의 특성에서 한국 인터넷 쇼핑의 독특한 특성들이 발견되고 있다고 보는 것은 타당한 분석이라고 보인다. 이상의 논의를 종합해 볼 때, 인터넷 쇼핑에는 다양한 한국적 특성이 존재하고 있는 것으로 파악되었다. 이를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 인터넷 쇼핑 시장이 전체 소매 시장에서 차지하는 비중이 상대적으로 높고, 이를 가능하게 했던 인프라, 소비자, 기업 측면의 고유 특성이 존재한다. 한국의 인터넷 쇼핑 시장은 다른 국가들과 비교해 볼 때, 상대적으로 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 파악되었다. 그리고 이를 가능하게 했던 배경에는 인프라, 소비자, 기업 측면의 요인들이 작용하고 있는 것으로 판단된다. 구체적으로 인프라 측면에서는 초고속 인터넷 인프라, 배송 인프라, 정부의 의지와 노력, 소비자 측면에서는 고맥락, 불확실성 회피 문화 특성과 결부된 혁신수용 태도 관련 특성, 기업 측면에서는 사업자들의 전략적 우수성과 유통 갈등의 회피 용이성 등이 고유 특성으로 파악되었다.

둘째, 오픈마켓이라고 하는 사업 모델의 우위와 오픈마켓 사업자의 집중화 추세가 지속적으로 강화되고 있으며, 오픈마켓과 인터넷쇼핑몰에 대한 국내 소비자들의 인식 혼란 등으로 인해 소비자 보호 이슈가 중요해지고 있다. 오픈마켓이라고 하는 비즈니스 모델의 강점으로 인해 오픈마켓의 비중이 커져가고 있는 특성은 글로벌 추세라고 할 수 있다. 그러나 최근 오픈마켓의 강세는 한국에서 보다 뚜렷한 양상으로 나타나고 있다고 볼 수 있다. 또한 이베이와 같이 과거 C2C 기반에서 거래 주체의 참여가 확장되고 있는 경우와는 달리, 수많은 판매자들이 오픈마켓으로 입점하여 해당 마켓 플레이스가 크게 확장되고 다수의 사업자들이 해당 비즈니스 모델에 크게 관심을 보이는 양상을 보이고 있다. 그런데 오픈마켓은 시장 형성자와 판매자들간의 역할 분담으로 인해 소비자 보호 문제에 있어 상대적으로 취약할 수 있다. 따라서 소비자 보호 문제가 다른 나라들보다 한국의 경우 보다 중요한 이슈로 부각되고 있다고 볼 수 있다.

셋째, 인터넷 쇼핑 시장에서 온라인 구전의 영향력은 전반적으로 크지만, 한국에서 온라인 구전의 영향력은 더욱 큰 것으로 파악되었다. 사용후기, 타인들의 평가 등으로 대표되는 온라인 구전은 인터넷 쇼핑의 가장 결정적인 제약요인이라고 할 수 있는 신뢰의 문제와 높은 관련을 맺고 있는 주제라고 할 수 있다. 따라서 온라인 구전의 영향력은 향후 시장의 성장 추세와 밀접한 관련을 맺고 있는 주제라고 판단된다. 그런데 한국의 경우 문화적 배경과 거래 관습의 특성상 온라인 구전의 영향력은 상대적으로 더욱 중요한 요인이라고 파악되었다.

넷째, 한국 인터넷 쇼핑시장에서 롱테일의 가능성은 사회, 문화적 특성, 제한된 시장 규모 등으로 인해 상대적으로 낮다고 볼 수 있으며, 여기에는 검색, 추천 시스템의 활용정도, 전문몰 활성화 정도 등이 영향을 미칠 것으로 예상된다. 인터넷 환경이 가져다주는 기업과 소비자간 거래 문화의 변화 중 우리가 주목해야 할 측면으로 롱테일 현상을 들 수 있다. 즉, 롱테일이 가능해지는 환경이 되었다는 것은 소비자와 기업 모두에게 상당한 의미를 갖고 있다고 하겠다. 물론 인터넷 환경은 롱테일을 가능하게 하는 측면과 함께 쏠림현상을 강화하는 측면도 함께 갖고 있다고 할 수 있다. 한국의

경우 상대적으로 롱테일 현상보다는 쏠림 현상이 보다 많이 나타나고 있는 것으로 보여 지며, 여기에는 유행에 민감한 양상을 보여 주는 문화적 특성, 제한된 시장 규모, 검색시스템의 한계, 유통의 전문화 미흡 등이 영향을 미치고 있는 것으로 판단된다. 그렇지만 인터넷의 롱테일 가능성은 향후 시장의 바람직한 성장 방향과 관련하여 우리가 주목해야 할 다양한 시사점을 제공해 줄 수 있다는 점은 주목해야 할 것이다.

## 제 5 장 한국 인터넷과 사회구조의 변화

### 제1절 인터넷 세상의 여론 폭발: 네트워크의 관점에서

#### 1. 서론

한국에서 일반인들이 PC통신 등의 매체를 통해 인터넷을 사용하기 시작한지는 20년이 넘지만, 월드와이드웹(WWW)의 보급이 보편화되면서 오늘날과 같은 형태의 인터넷 사용이 일반화된 것은 길게 잡아도 15년 남짓한 기간이다. 기존의 사회과학 연구의 시간축에서 보면 순간에 불과한 이 짧은 기간 동안 한국의 인터넷 인프라는 괄목상대하게 변화하였고, 그와 동시에 인터넷이 가져오는 사회적 구성의 변화와 그 파급효과 또한 상상을 초월하는 심대한 것이었다. 다른 말로 우리는 지난 15년 동안 인터넷망과 컴퓨터, 소프트웨어와 사이트의 변화만 일구어온 것이 아니라, 그와 동시에 오프라인 사회에 버금가는 사이버 공간 속의 사회를 만들어온 것이다. 우리가 만들어낸 이 사이버 공간 속의 사회는 모든 면에서 예상을 뛰어넘는다. 일단 그 규모 면에서 오프라인의 사회를 능가한다고 할 수 있다. 한 예로 한국 최대의 포털사이트인 다음의 경우 ID 기준으로 약 3,500만 명의 가입자를 가지고 있다. 2008년 현재 전세계 국가의 평균 인구수가 약 3,400만 명 정도인 것을 감안하면, 다음이라는 사이트 하나만 하더라도 평균적인 국가의 규모를 능가하고 있는 것이다.

둘째로 눈부시게 빨라진 커뮤니케이션의 속도와 넓어진 범위를 들 수 있다. 실시간으로 이루어지는 사이버 공간의 커뮤니케이션은 오프라인의 그것과 비교할 수 없으며, 평범한 개인이라 하더라도 특수한 경우에는 수백만 명의 사람과 실시간으로 커뮤니케이션 하는 것이 가능하다. 200년 전 산업사회가 등장할 때 사회학자 에밀 뒤르케임(Emile Durkheim)은 한 사회의 도덕적 밀도(moral density)야말로 산업화 이전의

기계적 연대(mechanical solidarity)의 사회로부터 산업화 이후의 유기적 연대(organic solidarity)의 사회로의 이행을 가져오는 핵심 변수라고 주장한 바 있다. 이때 뒤르케임이 말하는 도덕적 밀도란 상호작용의 속도를 말하는 것으로서, 산업사회로부터 정보사회로 이행하고 있는 200년 후 한국의 현실에 대해서도 시사 하는 바가 크다고 할 것이다. 뒤르케임은 사회구성원 사이의 상호작용의 유형이 바뀌는 유기적 연대의 사회로 접어들에 따라 개인이 사회와 연결되는 방식도 달라지게 되고, 이에 따라 자살의 새로운 유형이 나타나게 된다고 주장한 바 있는데, 최근 한국사회에서 인터넷 악플로 상처받은 사람들의 자살이 늘어나고 있다는 측면에서도 인터넷으로 인한 커뮤니케이션 속도와 범위의 변화는 사회과학적으로 중요한 주제이다. 사이버 공간에서 커뮤니케이션의 속도와 범위가 달라진다는 것은 다른 말로 사이버 공간의 소셜 네트워크가 변화한다는 뜻이기도 하다.

셋째로 사이버 공간에서 흔히 발견되는 폭발적인 비선형적 창발(emergence) 현상을 들 수 있다. 집합행동은 오프라인 사회에서도 관찰되는 현상이고 일단 대규모의 집합행동이 일어나면 그 사회의 모습은 비가역적으로 변화하게 되는 것이 사실이다. 그러나 맨커 올슨(Mancur Olson)의 유명한 『집합행동의 논리』가 말해주듯이, 오프라인 사회에서의 집합행동이 실제로 일어나기 위한 조건은 대단히 까다롭고, 그렇기 때문에 오프라인 사회에서 대규모의 집합행동은 드물게만 관찰된다. 하지만 온라인 사회의 경우 대규모 집합행동은 훨씬 더 자주, 더 예측 불가능하게, 더 대규모로, 더욱 이익집단에 좌우되지 않는 형태로 관찰된다. 2002년의 효순·미선 촛불집회, 2004년의 노무현 전 대통령 탄핵소추, 2008년의 광우병 사태 등 정치적 요소를 가진 사건들은 말할 것도 없고, 서귀포 도시락 사건이나 위키피디아에까지 등재된 소위 ‘개똥녀 사건’ 등 일상 속에서 흔히 일어날 수 있는 일들에 이르기까지 수많은 사람들이 특정 사건에 주목하고 그것에 참여한다. 이러한 일이 가능하다는 것은 한편으로는 온라인을 통한 참여의 비용이 매우 낮다는 도구적 합리성의 측면도 있지만, 다른 한편으로는 사이버 공간의 경우 특정 사안에 대한 사람들의 의견이 쉽고 빠르게 수

럼된다는 측면도 간과할 수 없다. 앞의 것이 합리적 선택이론의 영역이라면 뒤의 것은 복잡계 연구의 영역이라고 할 수 있다.

넷째로 사이버 공간에서 일어나는 의미의 변용과 담론 장악에 따른 권력 이동의 문제가 있다. 모든 사건은 무수히 많은 하위 사건들의 집합체라는 점에서, 사건의 성격 규정과 의미부여는 다분히 주관적인 것이고 그것이 critical mass를 넘어서는 수의 사람들에 의해 받아들여질 때 그 사건의 지배적인 의미로 규정되게 된다. 이러한 의미 변용과 담론 장악은 일상적으로 이루어져 온 것이지만, 사이버 공간에서는 더욱 활발하게 그리고 극단적으로 일어나는 것으로 생각된다. 황우석 교수의 논문조작 사건이 사이버 공간에서 민족적 자존심과 21세기 성장 동력의 문제로 의미부여 되는 것은 이와 같은 의미 변용의 전형적 예이고, 실체가 불분명할 뿐 아니라 연령별·성별·교육수준별로 커다란 편포(skew)를 보이는 소위 ‘네티즌’의 의견이 번번이 중요한 참고자료로 제시되는 것은 담론 장악에 따른 권력의 문제를 단적으로 보여준다.

이상이 필자가 주목하는 바에 따라 간략하게 스케치해본 “지난 15년간의 인터넷의 사회적 파급효과”의 핵심적 특징들이다. 이 글에서는 사이버 공간의 소셜 네트워크라는 공통분모를 가지고 크게 세 가지의 작업을 하고자 한다. 첫째는 사이버 공간의 소셜 네트워크에 따라 의견의 극단적 수렴이 과연 더 쉽게 일어날 수 있는지를 시뮬레이션을 통해 확인하고, 필자의 기존 연구 결과에 비추어 한국의 인터넷이 이러한 조건들을 갖추고 있는지를 확인하는 것이다. 둘째는 한국 인터넷의 구조를 더욱 입체적으로 분석하고, 사이버 공간의 소셜 네트워크 특성에 따라 인터넷 이용자들을 유형화하여 그 특성을 도출하는 작업이다. 셋째는 이러한 결과가 과연 인터넷 일반의 특징인지 아니면 한국 인터넷의 특징인지를 구분하기 위해 외국의 연구결과와 비교하는 것이다.

## 2. 사이버 공간에서의 소셜 네트워크 : 멱함수 분포와 의견의 수렴

지난 10~20년 동안 인터넷의 성장 속도는 눈부시게 빨랐고, 인터넷으로 인해 우리



사회의 모습이 구석구석까지 변화하였다는 점에 대해서 사람들은 두 말 없이 동의한다. 또한 학문연구와 그것의 산업적 적용이라는 측면에서 볼 때 아마도 인터넷은 산학 협력이 가장 활발하게 이루어지는 영역 중 하나여서, 인터넷 관련 세미나에 가보면 거의 예외 없이 학자들보다 더 많은 수의 기업체 종사자들과 기자, 정부 관료들을 볼 수 있기도 하다. 인터넷에 기반을 둔 비즈니스 모델은 수없이 많고, 사람들은 인터넷이야말로 21세기에 한국을 먹여 살릴 중요한 원천 중의 하나라고 생각한다. 그러나 신기한 일은 사람들에게 “인터넷이란 무엇인가?”라고 물으면 천편일률적인 대답을 듣게 되는 경우가 거의 대부분이라는 점이다. 이것은 일반인들은 물론이고 학계와 기업체, 정부의 쟁쟁한 전문가들도 크게 다르지 않다. 인터넷을 정의해달라고 했을 때 사람들이 내놓는 대답은 대체로 다음의 범위를 크게 벗어나지 않는다.

인터넷 : (명) 하나의 컴퓨터로부터 다른 컴퓨터로 순식간에 전자적 형태의 자료를 옮길 수 있게 해주고, 그럼으로써 기업, 학계, 일반 사용자들을 연결해주는 전세계적 컴퓨터 소통망을 말한다. ‘넷’이라고 줄여 말하기도 하며, 인포반(infobahn)이라고 불리기도 한다.

위에 인용한 것은 브리태니커 백과사전에 나온 인터넷의 정의이다. 주목할 것은 대부분의 사람들이 합의하고 있는 이 정의는 인터넷의 물리적 정의에 불과하다는 점이다. 인터넷이 어떤 사회적 맥락 속에서 탄생하고 변용되어가며, 어떤 종류의 인터넷 기술은 사회적으로 채택이 되고 어떤 것은 채택되지 않으며, 인터넷으로 인해 사람들의 삶이 어떻게 바뀌고 그 결과 인터넷이 가지는 사회적 함의가 무엇인지 등에 대해 이 정의는 거의 말해주지 않는다. 인터넷의 물리적 정의가 아니라 ‘사회적 정의’에 대해 한 번도 생각해보지 않은 채, 우리는 인터넷이 우리 사회를 근본적으로 바꾸어 놓았다는 데에 동의하고, 인터넷에 기반을 둔 사업을 하며, 인터넷이 21세기에 우리의 성장 동력이 될 것이라고 생각하고 있는 기이한 일이 아닐 수 없다.

한 예로 불과 8년 전인 2000년에 스탠포드 대학교의 계량사회연구소(Stanford

Institute for the Quantitative Study of Society)에서 내놓은 연구결과를 보자. 이 연구에 따르면 인터넷 사용이 늘어남에 따라 미국인들은 친구 및 가족과 보내는 시간과 쇼핑을 하거나 TV를 보는 시간이 줄어들고 있으며, 사무실에서의 업무시간이 줄어들지 않는데도 집에서 직장 일을 하는 시간은 늘어나고 있다. 사회적 고립이 증가하였고, 업무가 가정으로 침투하고 있으며, 인터넷 이용이 대세인데도 불구하고 디지털 디바이드는 여전히 남아있고, 이메일 활용은 보편화되었지만 채팅은 그렇지 않고, TV의 인기는 하락했다. 이러한 연구결과에서 쉽게 연상할 수 있는 사회적 결과는 ‘나 홀로 집에(Home Alone)’족의 증가와 인터넷상의 익명성이다. 이것은 1993년 피터 스타이너(Peter Steiner)가 뉴욕커(The New Yorker)誌에 실었던 “인터넷에서는 네가 개인지 아무도 몰라”라는 유명한 카툰을 연상시킨다. 또한 한국에서는 “폐인”이라는 단어로, 일본에서는 “히키코모리”라는 단어로 대표되는 사회적으로 고립된 신세대의 이미지, 그리고 인터넷의 익명성에 기대어 타인에게 막말을 서슴지 않는 잘못된 인터넷 문화는 이러한 연구결과가 사실인 것처럼 보이게 만들기도 한다.

그러나 다른 한편으로, 다음의 인용문을 보기로 하자.

한 세기가 끝나는 시점에서 세계는 더 작은 세상이 되었다. 사람들은 새롭고 극적으로 빨라진 커뮤니케이션 테크놀로지를 이용할 수 있게 되었다. 전례 없는 규모의 경제를 활용할 수 있게 된 기업가들은 거대한 제국을 건설하였다. 엄청난 부를 축적하는 사람들이 나타났다. 정부는 이 새로운 독점 기업가들을 반독점법으로 규제해야 한다고 주장하였다. 매일 같이 새로운 기술적 진보가 이루어지고, 과거의 비즈니스 모델은 더 이상 적용될 수 없는 것처럼 보였다. 하지만 경제학의 기본 법칙들은 어떻게든 적용되기 마련이다. 이 법칙들을 마스터한 사람들은 새로운 환경 속에서 살아남았고, 그렇지 못한 사람들은 실패했다.

- (Shapiro and Varian, 1999: 1)

이 글은 몇 년도에 쓰인 것일까. “한 세기가 끝나는 시점”이라고 했으니 90년대일 것이다. 그러나 사람들의 일반적인 예측과는 달리, 이 글은 20세기 말이 아니라 19세기 말에 쓰인 것임을 샤프로와 배리안은 말해준다. “새롭고 극적으로 빨라진 커뮤니

케이션 테크놀로지”란 인터넷이 아니라 전화, 전보, 기차와 같은 것들이다. “반독점법”으로 규제해야 할 독점기업들은 마이크로소프트가 아니라 벨과 같은 회사들을 말하는 것이었다. 여기서 이 글을 인용하는 이유는 인터넷이 정말 새로운 기술이기는 하지만, 우리는 “정말 새로운 기술”을 전에도 여러 번 겪은 적이 있다는 점을 상기시키기 위한 것이다. 실제로 이들이 인용하는 과거의 여러 기록에 따르면 전화가 처음 등장했을 때에도 사람들은 이 새로운 기술이 가져올 사회적 고립에 대해 우려했다고 한다. 과거 같으면 직접 카페에서 만나서 이야기해야 할 친구들이, 이제는 전화로 인해 자신의 집에서 간단히 통화하고 끝날 뿐이기 때문에 사람들을 묶어주는 사회적 끈이 약화될 것을 우려했던 것이다.

그러나 현실은 어떠한가? 휴대전화까지 등장한 지금, 사람들은 고립을 걱정하는 것이 아니라 고립될 기회가 없음을 고통스러워하고 있다. 퇴근한 이후에도, 즐거운 가족모임에서도, 심지어 휴가 중에도 항상 휴대전화를 통해 업무와 즉각적으로 연결되는 삶을 사람들은 견디기 힘들어하는 것이다. 그렇다면 인터넷은 어떨까? 인터넷은 사회적 고립과 익명성의 증가를 가져오는 것일까? 그래서 마침내는 나의 채팅 상대가 사람이 아니라 개라도 그것을 눈치 채지 못하게 되는 것일까?

이 질문에 대한 답은 아마도 인터넷에 접속하고 있는 동안 우리가 어떤 행동을 하는지를 검토함으로써 찾을 수 있을 것이다. 윈도우즈의 등장 이후 사람들이 컴퓨터를 사용하면서 가장 많이 하는 행동은 아마도 ‘클릭’일 것이다. 프로그램을 실행하기 위해서도, 파일을 복사하거나 지우기 위해서도, 글을 쓰고 저장하기 위해서도, 메일을 보내거나 열기 위해서도, 우리의 모든 행동은 클릭으로 마무리되기 때문이다. 그러나 같은 클릭이라 하더라도 인터넷 이전 시대의 클릭과 인터넷 등장 이후의 클릭은 사회적으로 엄청나게 다른 의미를 가지게 된다. 인터넷 이전 시대의 클릭은 컴퓨터의 CPU와 사용자를 연결시켜주는 의미일 뿐이었다. 즉, 사람의 언어와 기계의 언어를 매개하는 수단이었을 뿐이다. 그러나 인터넷 등장 이후의 클릭은 사람과 사람을 연결시켜주는 수단이 되었다. 이메일이나 메신저와 같이 원래부터 커뮤니케이션 수단으

로 개발된 프로그램들은 말할 것도 없고, 어느 게시판에 글을 쓰거나 읽는 행위도 나와 다른 사람을 연결해주는 것이고, 심지어 인터넷 쇼핑몰에서 물건을 하나 사더라도 그것은 구매기록을 통해서 나와 내가 알지도 못하는 누군가를 연결시킨다. 이러한 총체적 연결의 시대에, 인터넷은 우리를 사회적으로 고립시키는 것일까. 필자는 그렇지 않다고 믿는다. 변화하고 있는 것은 나와 다른 사람을 연결시키는 사회적 관계의 성격이지, 사회적 관계 자체가 없어지고 있는 것이 아닌 것이다. 이러한 이유 때문에 우리는 인터넷의 물리적 정의가 아니라 사회적 정의에 더 많은 관심을 기울여야 할 필요가 있다.

인터넷의 기술적·물리적 측면이 아니라 사회적 측면에 초점을 맞추어 보면, 인터넷의 근본적인 기능은 앞서 지적한 바와 같이 사람들을 지금까지와는 다른 방식으로 상호연결 시키는 데에 있다. 이러한 상호연결의 강도와 내용, 구조에 따라 사이버 공간에서의 사회적 특성이 발현되어 나타나는 데에 큰 영향을 미치게 된다. 특히, 사회적 관계가 멱함수 분포(power-law distribution)를 따르는 경우에는 소수의 콘텐츠 제공자가 대다수의 인터넷 사용자에게 막대한 영향력을 행사할 수 있기 때문에 의견의 수렴과 동원이 빠른 시간 안에 더욱 극단적으로 나타나고, 양 극단을 쉽게 왔다 갔다 하게 될 가능성이 높다고 예상할 수 있다.

멱함수 분포란 매우 작은 값을 가지는 다수의 사례들과 극단적으로 큰 값을 가지는 극소수의 사례들이 함께 공존하는 형태의 분포로서, 바라바시(Barabasi) 등의 물리학자들이 먼저 주목하였지만 최근에는 이것의 사회적 함의가 활발하게 논의되고 있다. 정규분포 곡선은 잘 알려진 바와 같이 평균에 가장 많은 사례가 분포되어 있고, 평균을 중심으로 대칭을 이루고 있으며, 평균으로부터의 거리가 멀어짐에 따라 줄어드는 사례의 수가 확률적으로 알려져 있다(예를 들어 평균으로부터 3 표준편차 이내에 전체의 99%가 포함됨)는 등의 특징을 가지고 있다. 만약 우리가 길을 걸다가 2미터가 넘는 키를 가진 사람과 마주친다면 누구나 깜짝 놀랄 터인데, 이것은 우리가 정규분포에 익숙해 있기 때문이다. 어떤 사람의 키가 2미터가 넘는다면 그는 아마도 한국인

의 평균 키로부터 3 표준편차보다 훨씬 더 멀리 떨어져 있을 것이고, 이러한 사람을 마주칠 확률은 100분의 1보다도 훨씬 더 작기 때문에 드문 일을 경험한 사람들은 놀라게 되는 것이다. 반면 멱함수 분포는 마치 소인국에 간 걸리버와도 같이 키가 아주 작은 대다수의 사람들과 엄청나게 큰 키를 가진 극소수의 사람들이 공존하는 것이 당연시되는 분포이다. 실제로 우리 주변에는 많은 멱함수 분포들이 존재하고, 이것의 고유한 역학에 따라 많은 일들이 벌어지고 있음에도 불구하고 멱함수 분포는 일반적으로 많이 알려지지 않았기 때문에 일반인들의 인지도는 매우 낮다. 멱함수 분포를 실제로 그려보면 Y축에 거의 달라붙다시피 한 곡선이 원점을 향해 내려가다가 원점 부근에서 방향을 바꾸어 X축에 매우 가까운 위치에서 오른쪽으로 길게 이어지는 형태를 띠고 있다. 이러한 형태는 곡선과 축을 구분하는 것을 어렵게 만들기 때문에 일반적으로 X축과 Y축에 모두 로그를 취한 로그-로그 플롯(log-log plot)의 형태로 나타내는데, 로그를 취한 상태에서는 좌상향에서 우하향으로 이어지는 직선의 모습을 취한다.

멱함수 분포는 뜻밖에 우리가 사는 세상의 곳곳에서 발견이 되고 있고, 몇 가지 재미난 특성들을 가지고 있어서 주목의 대상이 된다. 한 예로 아직까지 인류가 극복하지 못하고 있는 주요 질병 중 하나인 에이즈(AIDS)의 경우를 생각해보자. 에이즈를 극복하기 위한 연구는 크게 두 가지 방향에서 이루어지고 있는데, 하나는 치료약 혹은 예방약을 개발하기 위한 의학적 차원의 연구이고, 다른 하나는 어떤 사회적 특성을 가진 사람들이 에이즈에 더 많이 노출되는지 혹은 어떤 사람들을 통해 전파되는지를 알기 위한 의료사회학적 차원의 연구이다. 질병에 대한 연구가 의학적 차원에서 이루어지는 것은 당연한 일이므로 여기서는 후자에 주목해보자. 감기의 전파와 에이즈의 전파는 매우 다른 경로를 가진 것으로 알려져 있다. 감기는 공중에 떠다니는 바이러스를 통해 전파되므로 에이즈에 비해 상당히 무작위적인 전파 경로를 가지고 있고, 따라서 감기 전파의 사회학적 중요성은 에이즈의 경우에 비해 낮다고 할 수 있다. 물론 감기 바이러스에 노출될 기회는 밀폐된 공간에서 집단생활을 많이 하게 되는 사무직·생산직 근로자나 학생들에게 체계적으로 더 많을 것이므로 여기에도 사회학

적 차원이 없는 것은 아니다. 그러나 에이즈 전파는 이와 비교할 수 없는 사회학적 차원을 가지고 있다. 수혈이나 모태감염 등 소수의 사례를 제외하면 에이즈는 직접적인 체액 교환을 통해서만 전파가 이루어지기 때문에 사람들이 맺고 있는 사회적 관계에 크게 좌우되기 때문이다. 실제로 에이즈 전파의 네트워크는 멱함수 분포를 따르는 것으로 알려지고 있다. 즉, 남들보다 좀 더 많이 에이즈를 전파시키고 남들보다 좀 적게 전파시키는 것이 아니라, 수천 명의 성관계 상대를 가진 극소수의 사람들을 통해 대부분의 전파가 이루어지는 반면 대부분의 사람들은 에이즈 전파와 무관한 삶을 살고 있는 것이다. 이밖에도 국제공항의 항공 노선 네트워크라든가 넓은 지역에 걸쳐 일시에 정전 사태를 몰고 오는 배전 네트워크, 학자들의 인용 네트워크, 인터넷 사이트들 간의 하이퍼링크 네트워크 등 물리적 현상뿐 아니라 수많은 사회 현상들도 멱함수 분포를 따르는 것으로 알려져 있다.

그런데 이러한 멱함수 분포는 몇 가지 재미난 특징들을 가지고 있다. 하나는 멱함수 분포가 무작위적 공격에 무척 강하다는 점이다. 이 점과 관련하여 가장 많이 알려진 사례는 인터넷 사이트들의 하이퍼링크 네트워크이다. 지금 이 순간에도 해커들에 의한 인터넷 사이트의 공격은 계속해서 일어나고 있는데, 아무런 중앙통제장치도 갖지 않은 인터넷은 왜 붕괴되지 않고 유지되고 있는 것일까? 그것은 인터넷 하이퍼링크가 멱함수 분포를 따르기 때문이다. 다른 말로 대부분의 사이트들은 소수의 하이퍼링크 밖에 갖지 못하고, 대부분의 하이퍼링크가 극소수 사이트에 집중되어 있는 상태에서 해커의 공격이 무작위적으로 이루어진다면 별로 중요하지 않은 일부 사이트를 다운시킬 수 있을지는 몰라도 인터넷이라는 시스템 전체에는 거의 아무런 영향을 미치지 못하는 것이다. 멱함수 분포가 가지는 이러한 견고성의 이면에는 그 두 번째 특징인 멱함수 분포의 취약성이 있다. 무작위적 공격에는 무척 강하지만 타겟을 설정한 공격에는 취약하다는 것이다. 즉, 하이퍼링크가 가장 많이 설정된 사이트부터 시작해서 차례대로 공격한다면 멱함수 분포를 따르는 네트워크는 순식간에 무너질 수밖에 없는 것이다. 대체로 상위 5% 정도의 사이트를 무력화시키면 인터넷은 조각조각 흩

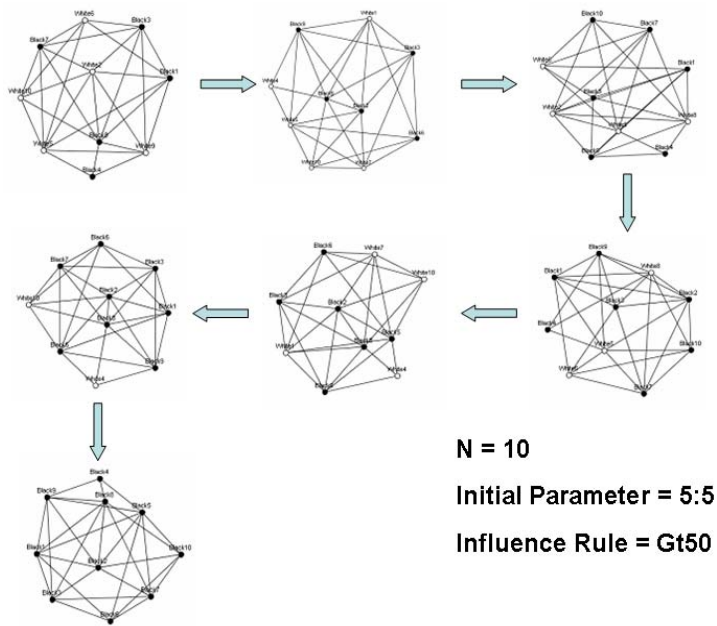
어진 파편이 되어버리는 것으로 알려져 있다. 이것을 앞에서 들었던 에이즈 전파 네트워크에 적용시켜보면 우리는 다음과 같은 사실을 알 수 있다. HIV에 감염되지 않은 사람들을 대상으로 안전한 성관계를 맺도록 하는 교육이나 혹은 이미 감염된 사람들을 대상으로 더 이상 전파되지 않도록 하는 교육을 한다고 할 때, 그 대상을 무작위적으로 설정한다면 그러한 교육은 에이즈 전파를 막는 데에 실질적으로 거의 아무런 영향을 주지 못할 것이다. 교육대상이 된 대부분의 사람들은 어차피 에이즈 전파와는 무관한 사람들이기 때문이다. 그러나 에이즈 전파 네트워크의 허브 역할을 하는 상위 1-2%의 사람들을 찾아서 그들을 대상으로 교육할 수 있다면, 치료약이 개발되지 않는다 하더라도 에이즈 전파는 실질적으로 차단될 수 있을 것이다.

그런데 이러한 멍함수 분포의 특징을 사회적 공간으로 옮겨와 보면, 그리고 앞서 지적한 바와 같이 인터넷은 사람들의 사회적 고립을 가져오는 것이 아니라 사람들의 사회적 관계를 바꾸어놓는 효과를 가지고 있다는 점에 주목해보면, 우리는 사회적 공간으로서의 인터넷의 멍함수 분포에 대해 새로운 가설을 생각할 수 있게 된다. 수많은 사람들과 사회적 관계를 맺는 극소수의 사람들이 존재하고, 거꾸로 대다수의 사람들은 소수의 사람들하고만 사회적 관계를 맺게 된다면, 이러한 사회에서 의견을 전파시킬 수 있는 능력은 사람들마다 체계적인 차이를 보이게 되고, 의견 전파 능력이 높은 사람의 의견은 대단히 빠른 속도로 전파될 가능성이 높다는 가설이다. 즉, 멍함수 분포에서는 의견의 수렴이 매우 빨리, 그리고 극단적으로 나타날 가능성이 높다는 것이다.

과연 멍함수 분포의 세상에서 의견의 수렴이 더 빨리 더 극단적으로 나타나는지를 알아보기 위해 시뮬레이션을 통한 간단한 실험을 해보기로 하자. 실험의 과정을 보여주기 위해 예시한 [그림 5-1]은 10명으로 구성된 사회에서 의견의 수렴이 이루어지는 과정을 보여주고 있다. 10개의 점은 10명의 사람을 나타내는데, 이들 중 절반인 5명은 검은 의견을 가지고 있고, 나머지 5명은 흰 의견을 가지고 있으며, 누가 어떤 의견을 가지는지는 무작위로 결정된 것이다. 이들 사이에 선으로 이루어진 친구관계를 역시 무작위적으로 분포시킨다. 한 개인이 특정 사안에 대해 어떤 의견을 가지는 지

는 주위 사람들의 의견에 의해 영향 받는다는 것이 사회심리학과 사회연결망 이론의 일반적인 연구결과이고, 그렇기 때문에 유행(fashion)과 같은 현상이 나타나게 된다. 이에 따라 실험대상인 10명의 가상 인물들도 친구들의 의견에 영향을 받는다고 가정하였다. 가장 간단한 행위규칙으로서 주위 친구들 중 나와 다른 의견을 가진 사람이 절반 이하이면 그냥 현재의 의견을 유지하고 절반을 넘으면 나의 의견을 바꾸어 친구들에게 동조하도록 하였다. 그 결과 [그림 5-1]에서 나타나듯이 6단계를 거치면 10명 전원이 검은 의견으로 수렴된 것을 관찰할 수 있었다.

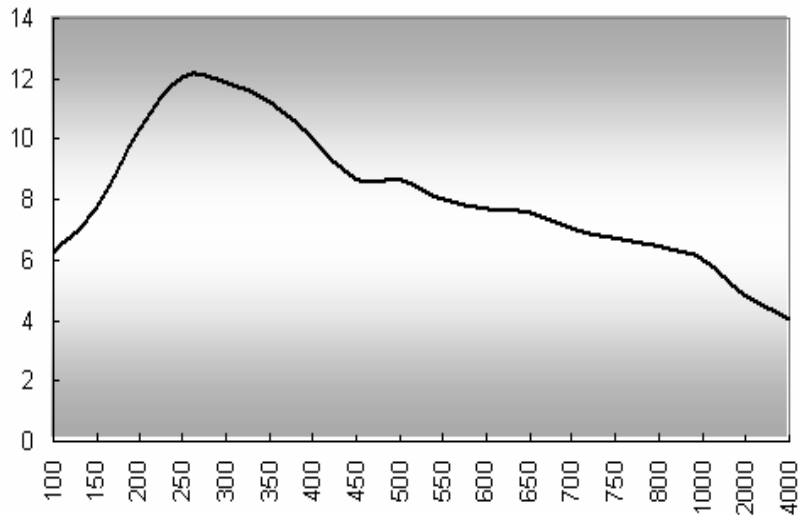
[그림 5-1] 10명으로 구성된 사회에서 의견수렴 과정 예시



이러한 실험은 소셜 네트워크를 통해 의견의 수렴이 이루어질 수 있다는 것을 알기 쉽게 보여주는 하지만, 이러한 현상이 보편적으로 일어나는 것인지 알기 어렵고 10명으로 이루어진 사회를 가정하는 것은 극단적인 단순화라는 측면이 있기 때문에 실험의 규모와 횟수를 늘려서 다시 시뮬레이션 한 결과가 [그림 5-2]에 예시되어 있다.



[그림 5-2] 100명으로 이루어진 사회에서 링크 수 별로 각 100회 시뮬레이션 할 경우 수렴에 필요한 평균단계 수의 변화

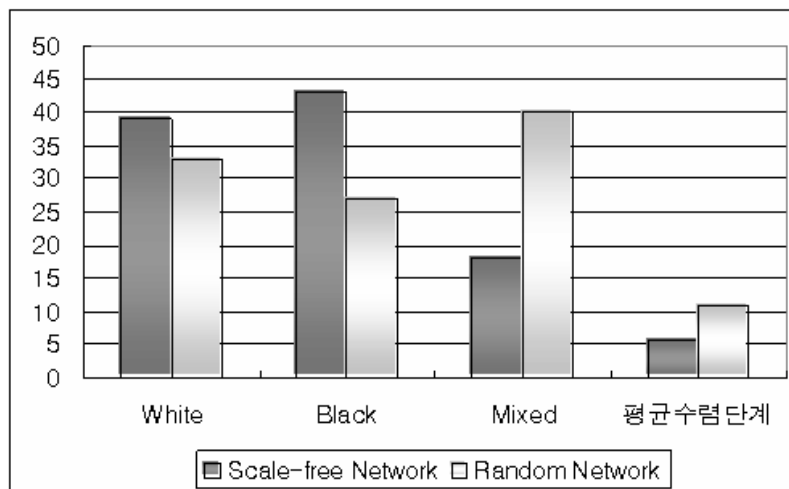


[그림 5-2]는 사회 구성원의 수를 100명으로 늘리고, 친구관계의 수를 100개에서 4,000개까지 40개 단위로 단계적으로 늘려가면서 각 단계별로 100회씩 실험한 총 8,000회의 실험결과를 요약적으로 보여준다. 곡선이 나타내는 것은 각각의 친구관계 수에서 의견의 수렴에 필요한 평균 단계 수의 변화이다. [그림 5-2]에 나타난 바와 같이 친구관계의 수가 100개에서 250개로 늘어날 때까지는 평균 수렴 단계 수가 증가하여 수렴에 더 오랜 시간이 걸림을 알 수 있다. 반면 일단 250개가 지나고나면 평균 수렴 단계는 빠른 속도로 감소하여 친구관계가 4,000개에 이르면 평균 4단계 정도면 의견의 수렴에 이를 수 있음을 보여준다.

앞의 두 실험을 통해 소셜 네트워크를 통한 의견 수렴의 가능성이 존재하고, 그것이 상당히 현실적이고 체계적인 방식으로 일어날 수 있다는 점은 확인이 되었으나, 이러한 의견수렴이 과연 앞서 예측한 바와 같이 멱함수 분포에서 더 빠르고 극단적으로 일어날 것인지를 확인해주는 것이 [그림 5-3]에 제시된 결과이다. 이번에는 무작위적으로 생성되는 네트워크를 두 종류로 구분하여 랜덤 네트워크(random

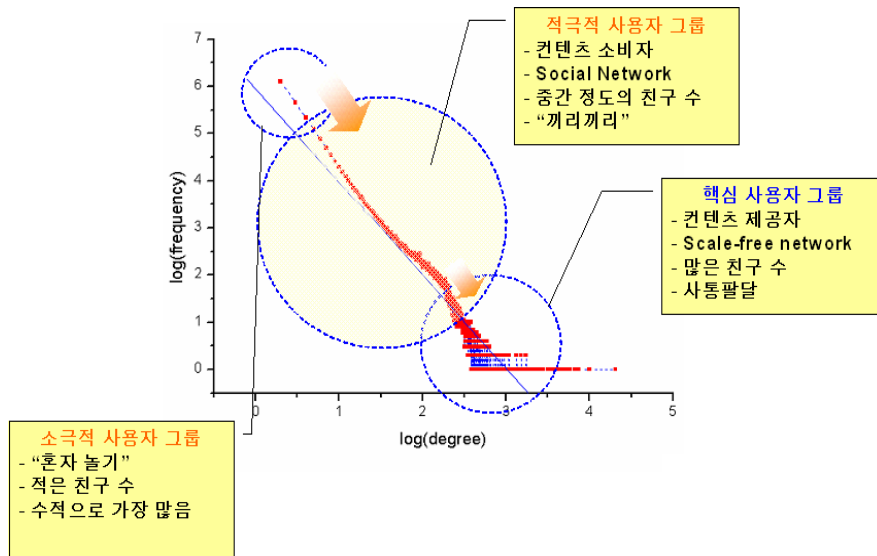
network)와 척도 없는 네트워크(scale-free network)로 나누어 실험하였다. 척도 없는 네트워크란 곧 degree centrality의 분포가 멱함수 분포를 따르는 네트워크를 말한다. 두 종류의 네트워크를 100명 단위로 무작위 구성하여 각 100회의 시뮬레이션을 한 결과 [그림 5-3]인 것이다. 왼쪽으로부터 두 개의 그래프는 두 종류의 네트워크가 각각 결과적으로 흰색 의견으로 수렴된 경우와 검은 색 의견으로 수렴된 경우를 보여주는데, [그림 5-3]에 나타나듯이 척도 없는 네트워크에서 의견 수렴의 비율이 현저하게 높다. 세 번째 그래프는 끝내 의견수렴이 이루어지지 않고 혼재된 상태로 남은 네트워크를 보여주는데, 척도 없는 네트워크는 혼재된 상태로 남은 비율이 20%에도 채 미치지 못해서 40%인 랜덤 네트워크의 절반도 되지 않는다. 즉, 멱함수 분포를 따르는 척도 없는 네트워크의 경우 의견수렴이 이루어질 확률이 훨씬 높다는 것을 말해준다. 마지막 네 번째 그래프는 두 종류의 네트워크에서 의견수렴에 걸린 평균단계수를 보여주는데, 척도 없는 네트워크의 경우 랜덤 네트워크보다 두 배 이상 빠른 속도로 의견수렴이 이루어짐을 알 수 있다.

[그림 5-3] 100명으로 구성된 사회에서 100회 시뮬레이션 할 경우  
네트워크 종류별 수렴비율 및 수렴단계



세 개의 그림을 통해 제시된 시뮬레이션 결과는 멱함수 분포의 세상에서 의견수렴이 더 빠르고 더 극단적으로 일어날 것이며, 이것이 소셜 네트워크를 통해서 이루어질 것이라는 우리의 예상을 적극적으로 지지하고 있다.

[그림 5-4] 다음 블로거 1,100만 명의 친구 수에 나타난 멱함수 분포



이러한 가상적 실험의 결과가 실제로 한국 인터넷에서 나타날 조건이 마련되어 있는지를 알기 위해 실제 데이터를 가지고 분석(연구자의 2005년도 연구에서 결과 인용)한 결과를 보기로 하자. 2004년 12월 ID 기준으로 3,500만 회원을 가진 다음 커뮤니케이션의 한달치 모든 데이터를 분석한 결과<sup>80)</sup>에 따르면 한국 인터넷에서 멱함수 분포는 매우 현저하게 나타나는 것으로 밝혀졌다. [그림 5-4]는 포털 사이트 다음에 블로그를 가지고 있는 1,100만 명의 블로거들이 가진 블로그 친구의 수를 나타낸 것

80) 이 연구는 다음커뮤니케이션의 자료와 중앙일보의 후원을 받아 네트워크 분석 전문기업인 (주)사이람과 필자가 공동으로 수행한 것이다. 연구결과는 2005년 5월 9일-11일에 걸쳐 중앙일보에 보도된 바 있으며, 필자가 몇 차례의 컨퍼런스 및 강연을 통해 소개한 바 있다. 인쇄된 보고서의 형태로 발표되는 것은 이번이 처음이다.

이다. 로그-로그 플롯으로 나타낸 [그림 5-4]는 멱함수 분포의 이론적 형태인 좌상향-우하향 직선의 형태를 거의 그대로 따르고 있다. 여기에 제시하지는 않았으나 이 밖에도 카페 회원수의 분포라든가 메신저 버디의 분포 등 사이버 공간의 중요한 분포 중 상당수는 멱함수 분포를 따르고 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 분석결과와 앞서 시뮬레이션을 통해 확인한 결과를 종합하면 다음과 같은 잠정적 결론을 얻을 수 있다. 한국 인터넷의 소셜 네트워크는 대부분 멱함수 분포를 따르며, 이로 인해 인터넷 상에서는 극단적인 의견 수렴이 더 자주, 더 빨리, 더 극단적으로 일어나고 있다는 것이다.

이러한 결과는 지난 몇 년간 한국 사회가 겪어온 인터넷을 통한 급속한 의견 수렴과 폭발적 동원이라는 경험과 그 맥을 같이 한다. 2002년의 효순·미선 촛불집회가 그 시작이었다면, 2004년의 노무현 전 대통령 탄핵소추는 인터넷을 통한 의견수렴과 동원의 전형적 요소들을 모두 갖춘 완성판이었다고 할 수 있다. 당시 국회에서 노대통령 탄핵소추는 정오를 조금 앞둔 시간에 이루어졌다. 그때로부터 서너 시간이 지난 이른 오후쯤에는 이미 인터넷에는 열린우리당 의원들이 눈물 흘리고 울부짖는 장면과 책상 위에 올라 열변을 토하는 장면들을 담은 동영상과 이미지 파일들이 넘쳐나고 있었고, 언론사 사이트는 물론이고 정치와 아무 관계없는 유머 게시판이나 취미생활을 위한 카페에까지 탄핵은 핵심 의제가 되어 있었다. 하루 이틀 시간이 지나면서 인터넷에는 탄핵을 주도했다고 알려진 몇몇 한나라당 의원들의 명단은 물론, 탄핵소추에 서명한 의원들의 명단이 사진과 함께 편집되어 수배자 명단처럼 돌아다녔다. 만화가들은 탄핵에 반대하는 만화를 그려서 인터넷에 올렸고, 작곡 능력이 있는 사람들은 노래를 만들어 올렸고, 이것들은 삼시간에 인터넷 전체에 퍼졌다. 이러한 인터넷 상의 움직임은 촛불집회로 연결되었고, 일반인들은 물론이고 심지어 그 유명한 ‘디씨페인’들조차 거리로 뛰어나왔을 때 사람들은 인터넷의 위력을 실감하게 되었다.

이러한 동원의 오프라인에서의 결과는 17대 총선에서 열린우리당의 압승으로 나타났다. 탄핵 직전까지의 여론조사는 한나라당의 낙승을 예측하고 있었다. 그러나 탄핵

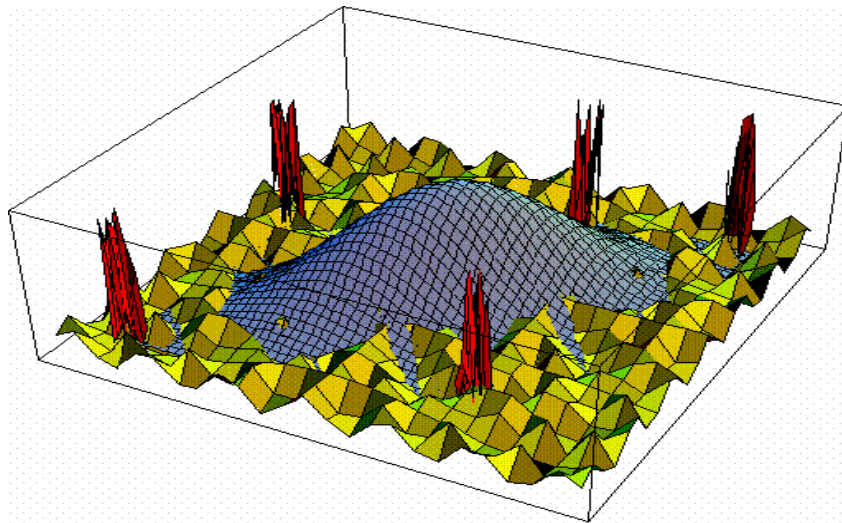
과 동시에 거의 모든 지역구에서 일제히 지지도 반전이 나타났다. 한나라당 후보들은 아예 나타나지 않는 것이 최선의 선거운동이라는 농담이 돌아다녔고, 선거결과는 열린우리당의 과반확보 압승으로 나타났다. 한나라당 의원들의 대거 탈락에 따라 299명 중 초선 의원 187명이라는 유례없는 국회의 변화를 이끌어냈던 것이다. 이처럼 지난 몇 년간 한국 사회가 겪어온 인터넷을 통한 의견수렴과 동원의 경험들을 되살려보면, 앞에서 서술한 시뮬레이션 결과는 커다란 함의를 가진다. 변화의 밑바닥에는 인터넷을 통한 사회적 관계 패턴의 변화가 자리 잡고 있을 가능성이 대단히 높은 것이다.

2004년의 노무현대통령 탄핵소추 사태가 인터넷을 통한 의견수렴의 기본적 구성요소를 모두 갖추고 있었다면, 2008년 광우병 사태는 어떠한 새로운 측면을 가지고 있을까? 필자가 보기에 이번 광우병 관련 사태는 2004년의 특성들을 모두 갖춘 위에 몇 가지 중요한 특징들을 더 가지고 있다. 하나는 연예인과 같이 가시성 높은 비전문가들의 대사회적 발언이 두드러졌다는 점이고, 다른 하나는 와이브로와 같은 모바일 서비스로 인해 오프라인에서의 동원이 진행되는 과정에서도 인터넷을 통한 동시 참여가 가능해짐에 따라 참여의 외연이 더욱 넓어졌다는 점이다. 이 중 두 번째 특징은 공공 이슈에 대한 참여의 성격을 본질적으로 바꾸었다는 점에서 대단히 중요한 것이지만, 이 글의 범위를 벗어나므로 여기서는 주로 첫 번째 특징에 주목하기로 하자. 이번 광우병 사태의 경우 유난히 연예인들의 발언이 두드러졌다. 물론 2004년에도 윤도현 밴드 등 일부 연예인들이 적극 참여하였으나, 이번에는 그 수적인 면에서 비교할 수 없을 정도로 많아졌다. 김민선, 김혜수, 김상혁, 세븐, 이동욱, 하리수-미키정, 김희철 등등 인터넷에는 광우병과 관련하여 정부와 미국을 비판하는 발언을 공개적으로 했던 연예인들의 명단과 발언 내용이 수없이 돌아다닌다. 흥미로운 것은 이들이 광우병과 관련해서는 하나같이 비전문가라는 점이다. 이들이 자신의 분야인 대중예술과 관련하여 발언한 것이 아니라, 근본적으로는 과학과 정책의 분야인 광우병과 관련하여 발언했고 그것이 자연스럽게 받아들여졌다는 점이다. 다음 절에서는 이러한 현상을 설명해준다고 생각되는 온라인 소셜 네트워크의 특성을 설명하기로 한다.

### 3. 사이버 공간에서의 소셜 네트워크: 네티즌 유형분류와 디지털 대중의 등장

오프라인 세상에는 지도가 있다. 그렇기에 우리는 세계가 어떻게 생겼고, 한국의 위치는 어디이며, 한국 내에서도 어디에 산이 있고 어디에 강이 있는지, 사람들은 어디에 얼마나 많이 모여 사는지 등을 쉽게 알 수 있다. 하지만 인터넷 속에 존재하는 온라인 공간의 모습을 떠올린다는 것은 어려운 일이다. 하루에도 몇 시간씩 인터넷에 접속하고, 인터넷을 통해 다른 사람들과 연락하고 교류하면서 살고 있지만, 인터넷은 물리적 공간이 아니기에 그 전체적인 모습을 파악하기가 어려운 것이다. [그림 5-4]에 사회적 근접성(social proximity)을 도입하면 인터넷이 만들어낸 사이버 공간의 지도를 일부나마 파악하는 것이 가능해지는데, 이것이 [그림 5-5]에 제시된 결과이다.

[그림 5-5] 사회적 근접성과 중앙성(centrality)을 이용한 네티즌 유형 분류



[그림 5-5]는 다음의 1인 미디어인 플래닛에서의 친구관계를 보여주는 지형도이다. 그림 작성에 포함된 사람들은 약 1,100만 명이다. 그림을 보는 방법은 다음과 같다. 먼저 그림의 밑바닥에 해당하는 2차원 평면에서 사람들은 다른 사람들과의 사회

적 거리에 따라 배치된다. 즉, 이들이 맺고 있는 플래넷 친구관계에서 두 사람 사이의 거리가 가까울수록 둘은 가깝게 배치되고, 이 거리가 멀수록 둘은 멀리 배치되는 것이다. A라는 사람이 100명의 친구를 가지고 있는데, 이 100명 중에는 B가 포함되어 있고, 나머지 99명의 친구들이 모두 동시에 B의 친구이기도 하다면 A와 B의 사회적 거리는 매우 가까운 것이고, 2차원 평면에서 A와 B는 아주 가깝게 놓일 것이다. 반면 A와 B가 직접 친구사이이지만 둘 사이를 이어주는 다른 친구의 수가 적다면, 2차원 평면에서 A와 B의 거리는 점점 멀어질 것이다. 둘이 친구를 공유하기는 하지만 A와 B는 직접 친구 사이가 아니라면, 공유한 친구의 수가 적어지는데 따라서 둘 사이의 거리는 더 멀어질 것이고, A와 B가 몇 단계를 거쳐서도 연결되지 않는다면 둘은 아주 멀리 놓이게 될 것이다. [그림 5-5]에서 세로축은 그 점에 놓인 사람이 얼마나 많은 친구를 가지고 있는지를 보여준다. 높은 곳에 위치할수록 친구가 많고, 바닥에 가까이 위치할수록 친구 수가 적은 것이다. 즉, 2차원 평면과 세로축을 합쳐서 보면, [그림 5-5]는 기본적으로는 [그림 5-4]가 담고 있는 정보를 모두 전달하되, 구성원들 사이의 사회적 친소관계라는 또 하나의 축을 추가하여 입체적으로 보여주고 있는 셈이다.

지형도는 크게 보아 세 가지의 서로 다른 지형을 보여준다. 가운데 부분에 완만한 경사를 이루며 올라가는 산봉우리 같은 것이 그 첫 번째 지형이고, 이 산봉우리를 둘러싼 울퉁불퉁한 암석지대 같은 것이 두 번째 지형이며, 곳곳에 솟아있는 뾰족한 침탑 같은 것이 세 번째 지형이다. 전체적으로 보아 높이가 높을수록 더 많은 친구관계를 가지고 있는 사람들, 즉 인터넷 공간에서의 지위가 높은 사람들이라고 할 수 있다. 가운데의 산봉우리가 과거에도 존재했었던 전통적인 사회구조를 보여준다면 암석지대와 침탑지대는 인터넷 공간에만 존재하는 새로운 사회구조의 구성요소들이다.

이 세 가지의 지형이 가지는 의미를 하나씩 풀어보면 다음과 같다. 첫 번째 지형인 완만한 산봉우리는 비교적 "유유상종"의 원칙에 충실한 사람들이다. 즉, 이들은 자신이 많은 친구를 가지고 있으면 자신과 비슷하게 많은 친구를 가진 사람들과 친구관계를 맺고, 자신의 친구 수가 적으면 역시 친구 수가 적은 사람들과 친구가 되는 사

람들이다. 산봉우리의 아래쪽에 있는 사람들은 스스로도 친구 수가 적고, 친구 수가 적은 사람들과 친구를 맺은 사람들이다. 산봉우리를 따라 위로 올라갈수록 자신의 친구 수도 많고, 친구들 또한 많은 친구를 가진 사람들이다. 분석대상이 된 1,100만 명의 사람들 중 이와 같은 "유유상종" 스타일의 사람들은 21.53%에 해당한다.

두 번째 지형인 울퉁불퉁한 암석지대는 본인 스스로는 친구가 별로 없지만 친구가 많은 사람들과 친구를 맺고 있는 사람들이다. 이들은 본인은 보통 사람이지만 “스타”와 친구 관계를 맺고 있는 셈이다. 온라인상에서 유명해진 사람들이나 예술가, 연예인 등의 플래닛에 열심히 찾아가고 그들과 친구관계를 맺는 사람들이다. 과거에는 특별한 인연이 있지 않는 한 유명인과 접촉할 기회는 극히 제한적이었으나, 인터넷의 등장으로 인해 적어도 온라인상에서 유명인과 친구가 될 수 있는 기회는 크게 늘어난 셈이다. 분석대상 중에서 이러한 유형에 해당하는 사람들은 74.74%이다.

세 번째 지형인 침탑지대는 엄청나게 많은 “보통사람들”과 친구를 맺고 있는 스타 네티즌들이다. 첫 번째 지형인 완만한 산봉우리의 정상 쪽에 있는 사람들도 스타이고 허브이지만, 침탑지형의 스타와는 약간 의미가 다르다. 산봉우리의 정상에 있는 사람들은 유유상종의 원칙에 충실하다는 점에서 전통적인 의미의 스타인 셈이다. 인터넷의 등장 이전인 산업사회에서 엘리트는 엘리트끼리, 스타는 스타끼리, 보통 사람은 보통 사람끼리 친구가 되는 것이 일반적이었다. 유유상종의 원칙이 지켜지고 있는 것이다. 하지만 인터넷과 더불어 새롭게 등장한 침탑 지형의 스타들은 같은 스타끼리가 아니라 수많은 “보통사람들”과 친구관계를 맺고 있고, 그들의 지지를 받고 있다. 어떤 의미에서 이들은 진정한 “대중 스타”인 셈이다. 전체 이용자 중에서 침탑 지형에 속한 이용자는 1.73%이다.

암석지대 곳곳에 있는 침탑과 같은 형태의 네티즌들은 중앙성이 매우 높다는 점에서 엘리트, 혹은 디지털 대중의 관심을 한 몸에 받고 있다는 점에서 디지털 스타(digital star)라고 부를 수 있을 것이다. 이 형태 역시 오프라인 사회에서는 존재하지 않는 집단으로서, 전통적인 엘리트와 달리 이들은 사회 속에 깊이 뿌리내린 기득권의



망을 가지고 있지 않으며 매일 매일 스스로를 스타로서 재생산해내야 하는 사람들이다. 따라서 이들이 가진 관심(attention)에 대한 갈망과 욕구는 대단히 클 것이다. 선행연구에서 발견된 바에 따르면 이들 서로 다른 유형의 네티즌들은 성별, 연령별, 교육수준별, 온라인 행태별로도 간과하기 어려운 차이를 보여주고 있다.

그렇다면 스타가 아닌 보통 사람들에게 인터넷은 어떤 의미일까. 지형도에서 보통 사람들은 다시 두 종류로 나눌 수 있다. 하나는 완만한 산봉우리의 아래 쪽에 속하는 사람들이고, 다른 하나는 울퉁불퉁한 암석지대에 속하는 사람들이다. 산봉우리 아래 쪽의 보통사람들은 오프라인의 삶과 온라인의 삶을 무난하게 통합하는 사람들이라 할 수 있다. 즉, 이들에게 인터넷은 기존에 이어왔던 오프라인의 삶을 그대로 이어가되 조금 더 편리하게 만들어주는 도구이다. 이들은 오프라인에서 전화와 편지로 안부를 묻고 지내던 몇몇 친구들과 이제는 1인 미디어를 통해 안부를 묻는다는 차이가 있을 뿐, 인터넷으로 인한 근본적인 변화를 추구하지는 않는 사람들인 셈이다. 반면 암석지대에 속한 보통사람들은 인터넷을 통해 사회적 관계의 새로운 가능성을 열고자 하는 사람들이다. 이들은 과거에는 쉽게 접근할 수 없었던 스타와 유명인들에게 인터넷이라는 새로운 매체를 통해 직접 접근하고 관계를 맺어나감으로써 인터넷이 제공해주는 가능성을 십분 활용하고 있는 사람들이다. 이들은 대중이기는 하지만 전통적인 의미의 대중과는 구분되는 디지털 대중(digital mass)이라고 부를 만 한 “신인류의 등장”을 보여주고 있다.

이제 앞의 절의 끝부분에서 제기했던 질문으로 되돌아가보자. 이번 광우병 사태에서 왜 연예인들은 자신의 전문분야도 아닌 일에 대해 유난히 많은 발언을 했을까? 연예인들이 주로 발언을 쏟아낸 매체는 1인 미디어인 미니홈피였다는 점에 주목할 필요가 있다. 즉, 이들은 [그림 5-5]에서 침탐에 속하는 사람들이다. 이들은 자신의 발언 하나하나가 수많은 친구들에 의해 수용되고 전파되기 때문에 자신의 발언이 가지는 힘을 실감할 수 있고, 또한 쇠고기 안전성과 같은 일상적 사안에 대해 수많은 친구들로부터 발언할 것이라는 기대를 받게 되기 때문에 극단적으로 높은 사회적 압력

을 받는 사람들이기도 하다. 또한 산꼭대기에 사는 사람들과 달리 유유상종의 힘에 의해 엘리트가 된 것이 아니라 수많은 대중들의 동시다발적 지지에 의해 디지털 스타가 된 사람들이기 때문에 사회적 기득권의 망으로부터도 훨씬 자유롭다. 이러한 점들을 고려한다면 인터넷이 만들어낸 온라인 소셜 네트워크는 연예인과 같이 가시성 높은 디지털 스타들의 발언을 적극적으로 요청하는 구조를 가지고 있다고 볼 수 있는 것이다.

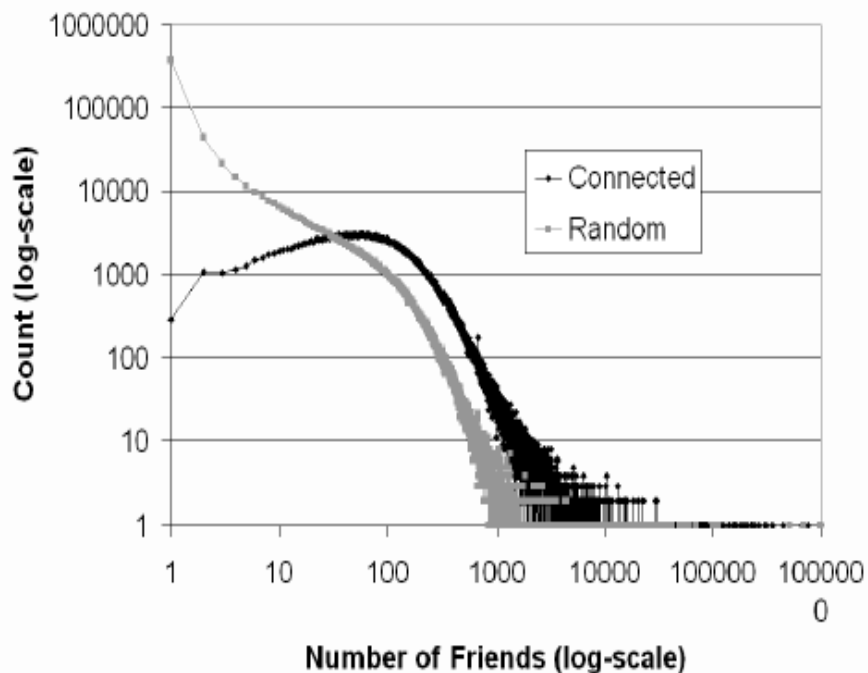
사이버 공간 속에 만들어진 이러한 사회에서 의견의 전파와 수렴은 마치 [그림 5-5]에 물을 붓고 그것이 흘러내리는 것을 관찰하는 것에 비유할 수 있을 것이다. 낮은 곳보다는 높은 곳에서 시작된 물이 더 빨리 더 멀리 흘러내릴 것이고, 산 정상보다는 침탑 위에서 시작된 물이 더 빨리 더 멀리 흘러내릴 것이다. 그렇다면 어떤 콘텐츠가 누구에 의해 채택되어 사이버 공간에 그 전파가 시작되는지가 관건이 된다고 할 수 있다. 우선 네티즌들을 하나의 커다란 경계선 안에 가두어놓고 특정 콘텐츠에 주목하는 것을 권장하는 한국의 포털 구조는 빠른 전파와 수렴을 부채질하는 주요 요인일 가능성이 높다. 또한 대통령 탄핵소추나 광우병 관련 PD수첩 동영상과 같이 센세이셔널한 콘텐츠가 [그림 5-5]의 주요 침탑들에 동시다발적으로 포스팅 될 경우 그 파급효과는 가히 폭발적이라고 할 수 있다. 정확한 통계는 존재하지 않지만 이러한 휘발성을 가진 콘텐츠의 경우 대략 반나절 정도의 시간이면 인터넷을 장악하다시피 하는 것으로 관찰된다.

디지털 대중의 한 가지 중요한 특징은 조직되지 않고 동원된다는 점(mobilization without organization)에 있다. 이들은 오프라인의 경험에 기반을 둔 기존의 조직이론으로 설명할 수 없는 방식으로 조직화되어 있으며(굳이 조직이라는 표현을 써야만 한다면), 그럼에도 불구하고 조직되지 않은 채로 동원된다. 촛불집회의 배후조직을 찾는 것은 그래서 불가능하다. 야당도, 운동조직도, 카페 매니저도 촛불이라는 폭발적 사회현상의 한 귀퉁이를 차지했을 뿐이다.

## 4. 다음과 MySpace 소셜 네트워크의 비교

그렇다면 이와 같은 폭발적 창발을 가져올 수 있는 인터넷상의 네트워크 구조는 한국에만 독특한 것인가? 아니면 어느 나라에나 나타나는 인터넷의 일반적 특성인가? 이것을 구분하기 위한 가장 좋은 방법은 앞에서 제시한 다음 커뮤니케이션에 대한 분석과 동일한 외국 사이트의 분석 사례를 찾아 비교하는 것이다. 그러나 보통 수십만, 많게는 수백만에서 수천만 명을 분석대상으로 해야 하고, 더구나 그들 사이의 관계가 기하급수적으로 늘어나는 네트워크 분석의 특성상 이와 유사한 외국의 연구 사례를 찾는 것은 쉬운 일이 아니다. 다행히 최근에 미국의 대표적인 소셜 네트워킹 사이트인 MySpace에 대해 유사한 연구결과가 발표된 바 있으므로(Caverlee and Webb 2008), 여기에서는 이들의 연구를 중심으로 다음 이용자와 비교하기로 한다.

[그림 5-6] MySpace 친구 수의 분포



캐벌리와 웹에 따르면 MySpace는 세계 최대의 온라인 소셜 네트워킹 사이트이고, 세계에서 6번째로 방문자가 많은 사이트이기도 하다. 이들은 MySpace 이용자 모집 단으로부터 두 가지 방법으로 각각 1천 9백만 명의 표본을 추출하여 분석하였다. 두 가지 방법이란 각각 무작위 표본(random sample)과 연결 표본(connected sample)을 말하는데, 무작위 표본은 말 그대로 무작위적으로 추출된 표본이고, 연결 표본이란 일정 수의 이용자를 무작위 추출한 후 그들의 친구들을 추출한 일종의 snowball sample이다. 다음 블로그 이용자 1천 1백만 명에 대한 우리의 분석은 전수분석이므로 그 특성상 무작위 표본과 거의 일치한다고 볼 수 있다. 따라서 두 사이트 간의 비교는 캐벌리와 웹의 두 가지 표본 중 무작위 표본을 중심으로 이루어질 것이다.

[그림 5-6]은 캐벌리와 웹이 제시한 MySpace 친구 수의 분포 곡선이다. 이 [그림 5-6]은 [그림 5-4]에 제시한 다음 블로그의 친구 수 분포 곡선과 직접 비교 가능한 것이다. 진한 색으로 표시된 연결 표본의 경우에는 멱함수 분포와 상당히 다른 모습을 보이는데, 그 이유는 캐벌리와 웹이 친구 수가 0-1명인 사람들을 실질적으로 MySpace를 사용하지 않는 사람으로 간주하였고, 연결표본에서는 이러한 사람들의 숫자가 현저하게 줄어들었기 때문이다. 즉, 연결표본은 전체 모집단에 비해 활동적인 사람들이 체계적으로 많이 표집 되었고, 이것은 연결표본의 분포곡선이 무작위표본의 분포곡선보다 전체적으로 오른쪽으로 이동해 있는 데서도 확인된다. 그러나 앞서 설명한 바와 같이 어차피 [그림 5-4]의 다음 자료와 직접 비교 가능한 것은 무작위 표본이다. 캐벌리와 웹의 자료에서 무작위 표본을 중심으로 볼 때, 다음 블로그 친구의 자료와 비교하여 전체적인 모양은 우하향 직선에서 조금 벗어나는 듯이 보이지만 그렇다 하더라도 멱함수적인 특성을 버리지 않는다. 10만 명 혹은 100만 명 가까운 친구 수를 가진 극소수의 사람들이 있기는 하지만 예외적인 경우이고, 대체로 친구 수가 가장 많은 그룹은 1-2만 명의 친구를 가지는 선에 머물러 있다.<sup>81)</sup> 이것은 [그림

81) 정확한 숫자를 제시하지 못하는 것은 캐벌리와 웹이 이 부분에 대해 명확한 설명을 하지 않고 있기 때문이다. 앞서 설명한 것처럼 이 분야의 연구는 이제 막 시작

5-4)에 나타난 다음 블로그의 친구 수와 별로 다르지 않음을 알 수 있다.

그렇다면 한국과 미국 두 나라가 모두 온라인 네트워크는 멱함수 분포를 따르고 있다는 점이 확인된 셈인데, 사실상 이러한 결과는 어느 정도 예측 가능한 것이었다. 왜냐하면 통계물리학에서 밝혀진 바와 같이 신규 노드의 생성과 선호적 연결(preferential attachment)이라는 두 가지 조건만 충족되면 대부분의 네트워크는 멱함수 분포를 따르게 되기 때문이다.

그러나 겉으로 드러나는 이러한 유사성은 이쯤에서 끝난다고 보아야 할 것 같다. 조금 더 깊이 비교해보면 차이점들이 꽤 관찰되기 때문이다. 우선 다음 이용자군과 MySpace 이용자군의 규모 차이를 감안해야 한다. 다음의 잠재적 이용자군은 기본적으로 한국인이므로 많아야 4천 8백만 명을 넘지 않는다. 그러나 MySpace의 잠재적 이용자군은 영어를 할 줄 아는 전세계인이고, 극단적으로 좁게 잡아서 미국인에 한정하더라도 3억 2천만 명으로 다음의 7배쯤 된다. 그럼에도 불구하고 최대 친구 수에 별 차이가 없다는 것은 MySpace의 소셜 네트워크가 멱함수 분포를 따르기는 하지만 다음보다 그 편중 현상이 훨씬 덜하다는 것을 암시한다. 또한 각주 1에 인용한 레비

---

되는 상황이어서, 거의 유일하게 비교 가능한 자료인 캐벌리와 웹의 논문도 아직 출판된 것이 아니라 학회 발표문 상태이다. 따라서 논문을 읽다보면 종종 오타 등이 발견되는 것을 볼 수 있다. 무엇보다 캐벌리와 웹은 이 그림을 설명하면서 평균 친구 수나 친구 수의 최대값 등을 언급하지 않았고, 자연로그인지 상용로그인지조차 분명하게 하지 않았다. X축의 값이 1만, 10만, 심지어 100만까지 나와있는데, 자연로그이든 상용로그이든 이것이 로그값 이라면 안티로그를 취했을 때 얻어지는 값은 세계인구보다도 많기 때문에 말이 되지 않는다. 다른 한편으로 최근의 한 뉴스위크 기사에 따르면 MySpace와 비슷한 소셜 네트워킹 사이트인 Facebook의 경우 친구 수를 5천 명으로 제한하고 있고, 2008년 5월 현재 이용자의 평균 친구 수는 105명이며, 1천 명이 약간 안 되는 이용자들이 5,000명 제한에 도달해 있다고 한다(Levy 2008). MySpace는 이러한 제한이 없지만 극단적으로 친구가 많은 사례로 코미디언인 데인 쿡(Dane Cook)이 237만 명의 친구를 가지고 있다고 소개된 바 있다. 이러한 통계들에 비추어 볼 때 [그림 5-6]의 X축에 제시된 숫자들은 로그를 취하기 이전의 숫자라고 해석하는 것이 타당할 것 같다.

의 자료에 의하면 MySpace와 비슷한 Facebook 사이트 이용자의 평균 친구 수가 105명이라고 하는데, 이것을 기준으로 생각하면 최대 친구 수는 (상대적인 의미에서) 한국보다 적지만 허리는 훨씬 두텁다는 것을 의미한다. 즉, 자동적으로 먹힘수 분포를 만들어내는 인터넷의 특성이 한국과 미국에서 모두 나타나지만, 그 기울기는 한국이 미국보다 완만하고(쏟림이 더 심하고), 구체적인 형태는 미국의 경우 중간층이 비교적 두터워서 오른쪽으로 약간 볼록한 형태인 반면 한국은 중간층이 얇아서 왼쪽으로 약간 볼록하다는 것이다. 이러한 형태상의 특징은 실제로 [그림 5-4]와 [그림 5-6]에서 그대로 관찰된다.

이러한 차이는 왜 나타날까? 이 질문은 향후의 본격적인 연구를 필요로 하는 것이지만, 현 상태에서 두 가지의 가설을 생각할 수 있다. 하나는 오프라인 사회의 특성으로, 최근의 일련의 연구들이 밝혀주고 있듯이, 한국 사회는 급속한 경제발전과 민주화의 대가로 인해 ‘신뢰의 병목현상(bottleneck of trust)’을 겪고 있는 대표적 국가이다. 경제발전과 민주화에 뒤진 나라들은 여러 가지 스캔들이 발생하지만 이슈화되지 않고 넘어가는 경우가 많고, 아주 앞선 나라들은 투명성이 높아서 스캔들 자체가 별로 발생하지 않는다. 그러나 한국처럼 신뢰의 병목에 걸려있는 나라들은 옛날보다 많이 개선되었음에도 불구하고 여전히 스캔들은 발생하고, 그러나 경제적으로나 정치적으로 많이 발전된 상태이기 때문에 발생한 스캔들 중 상당수는 결국 밝혀져서 여론을 들끓게 만든다. 한마디로 최근에 출판된 어느 책의 제목처럼 “끌리고, 쏘리고, 들끓게” 만들 일 자체가 많은 나라이고, 이런 일이 생길 때마다 인터넷은 더욱 먹힘수적으로 변한다.

다른 하나는 온라인의 특성으로, 한국 특유의 포털 구조와 같이 사람들을 한 곳으로 모으고 몇 몇 사람과 몇 몇 사건에 집중하게 만드는 구조가 먹힘수 분포를 심화시킨다는 것이다. 레비가 인용한 Facebook 관계자의 말을 들어보자: “Facebook은 이용자들에게 친구를 어떤 식으로 사귀어야 한다는 것을 강요할 생각은 전혀 없지만, 친구 리스트를 가지는 것이 누가 친구 수가 많은지를 보려는 것이 절대로 아니라는 점

만은 분명히 말할 수 있다. 핵심은 이미 알고 있는 사람들과 더 가까운 관계를 유지 하라는 것이다.” 이 점에서 캐벌리와 웹이 분석한 MySpace는 Facebook과 전혀 다른 철학을 가진 사이트이다. MySpace에는 친구 수 제한도 없고, 심지어 친구 맺는 상대가 사람이든 심지어 감자라도 상관없다. 그렇다면 무차별적으로 사람들을 끌어 모은다는 점에서는 Facebook보다 MySpace가 한국의 포털에 훨씬 가깝다. 그런데도 불구하고 MySpace의 소셜 네트워크는 앞서 지적한 바와 같이 한국보다 훨씬 허리가 두텁고 편중이 덜하다. 이것은 근본적으로 한국과 미국의 대형 사이트들이 가지는 수익 모델과 떼어놓고 생각하기 어려울 것이다. 웹2.0적인 사고로 관계의 다양성을 중시하고 그 관계의 분석으로부터 수익모델을 찾는 경우에는 굳이 사람들을 한쪽으로 편중되도록 유도할 필요가 없다. 그러나 웹1.0적인 사고로 관계가 아니라 머리수를 중시하는 수익모델에서는 사람들을 자꾸만 끌어들이 수밖에 없다. 이것은 아직까지 하나의 가설에 불과하지만 여러 정황으로 볼 때 개연성은 꽤 높아 보인다. 한국 인터넷의 발전 방향과 관련하여 향후 연구할 만한 가치가 있는 분야라고 생각된다.

## 5. 결론

이 글에서는 인터넷 세상의 여론 폭발을 네트워크적 관점에서 접근하였다. 첫째로 인터넷에서 흔히 발견되는 것으로 알려진 멱함수 네트워크는 여론 폭발을 더 쉽게 가져오는지 알기 위해 시뮬레이션을 해본 결과, 실제로 여론 폭발을 더 많이, 그리고 더 빨리 가져오는 것으로 확인되었다. 둘째로 한국의 대표적 포털 사이트인 다음에 대한 대용량 데이터 분석 결과는 한국의 인터넷도 실제로 멱함수 분포를 따르는 것으로 관찰되었다. 셋째로 네티즌들을 그들의 온라인 소셜 네트워크의 형태에 따라 구분해보면 크게 3개의 집단이 나타나는데, 디지털 스타와 디지털 대중은 오프라인 사회에서는 관찰되지 않는 새로운 종류의 사람들이다. 특히, 디지털 스타는 인터넷 상의 여론폭발을 쉽게 유도할 수 있는 위치에 있다고 생각된다. 넷째로 이것이 한국 인터넷만의 특징인지 인터넷 일반의 특징인지를 알기 위해 미국의 대표적 소셜 네트워

킹 사이트인 MySpace에 대한 분석결과와 비교해 보았다. 네트워크의 기본적 형태가 멱함수 분포와 닮아있다는 점에서는 인터넷 일반의 특징이라고 할 수 있는 부분이 관찰되었으나, 그 정도라는 측면에서 보면 한국 인터넷이 미국 인터넷보다 훨씬 더 여론 폭발을 이끌어내기 쉬운 구조로 되어 있다는 점도 확인할 수 있었다. 이러한 공통점 속의 차이가 나타나는 이유를 아직까지 정확히 알 수는 없으나, 신뢰의 병목 현상을 겪고 있는 한국 오프라인 사회의 특성과 네티즌들을 특정 인물과 특정 사건에 집중하게 만드는 포털 구조의 특성과도 관련되어 있을 것이라는 가설을 세워볼 수 있다. 이것은 근본적으로 인터넷의 발전과정에서 수익모델의 문제와 관련되어 있을 것이다. 차이의 원인은 아직까지 가설일 뿐, 향후의 연구를 통해 확인되어야 할 부분이다.

## 제2절 인터넷과 집단지성 : 아고라 경제방의 경우

### 1. 들어가며

인터넷이 처음 등장했을 때 관습적으로 따라붙었던 수식어 중 하나는 ‘정보의 바다’라는 것이었다. 이 표현은 정보를 저장하고 유통시키는 인터넷의 기능을 강조한다. 사람들은 이 바다 위를 자유롭게 ‘서핑’하면서 원하는 정보를 찾아다닌다고 상상한다. 웹 2.0 개념은 이러한 초기의 이미지를 극적으로 바꾸어놓았다. 인터넷은 이제 바다라기보다는 자기 산출적인 우주이다. 인터넷은 자신에게 접속된 무수한 사용자들을 ‘이용하여’ 스스로 정보를 생산해내며 끊임없이 팽창하고 진화한다.

이 같은 이미지 전환은 시스템-사용자 관계의 재규정과 더불어 이루어졌다. 웹 2.0 시대의 인터넷 사용자는 더 이상 시스템이 제공하는 콘텐츠의 수동적인 소비자가 아니다. 그는 비평가이자 생산자로서 시스템의 작동과 진화에 관여한다. 달리 말하면 그는 시스템의 바깥에 있는 게 아니라, 그것의 ‘일부를 이룬다’. 웹의 개방적 운영이 유도한 사용자 제작 콘텐츠(UCC : user created contents)의 폭발적인 증가는 ‘문화산업’과 ‘소비자 대중’을 분리하고 전자를 주어의 자리에, 후자를 목적어의 자리에 놓는 문



화비평의 관습적 시각에 대해 수정을 요구하고 있다. 그리하여 이 새로운 현실을 이해하기 위한 키워드로서 ‘집단지성’이라는 단어가 부각되고 있다.

‘집단 지성’은 네트워크를 이용한 새로운 정보 생산 방식을 설명하기 위해 도입된 개념이지만, 일정한 가치판단을 함축하고 있기도 하다. “더 많은 사람이 검토할수록 버그가 줄어들 것(Eric Raymond)”이라는 기대, 그리고 정보의 수동적인 소비보다는 비판적인 수용과 생산에의 참여가 더 바람직하다고 보는 관점이 내포되어 있는 것이다. 이런 이유에서 이 개념에 대해 비판적인 사람들도 많다. 이들은 생산된 정보의 신뢰성에 대해 의문을 제기하거나, 참여의 역함수법칙을 이야기한다. 하지만 이런 회의적인 시각에도 불구하고 당분간 이 개념에 대한 논의는 계속될 것으로 보인다.

국내에서는 촛불집회를 계기로 이 단어가 미디어에 자주 오르내리기 시작하였다. 특히, 촛불집회가 처음 발의되었던 ‘다음 아고라’는 ‘집단 지성의 본거지’로 주목받았다. 그런데 이러한 논의들은 이 단어를 온라인에서의 커뮤니케이션 과정을 분석하기 위해서라기보다는 오프라인에서의 직접행동을 설명하기 위해서 사용하는 경향을 보였다. ‘사령탑이 존재하지 않는 상황에서 어떻게 집합행동이 가능한가?’라는 질문이 이런 논의들의 핵심에 있었다(여기에는 물론 ‘사령탑이 존재하는’ 집합행동에 대한 거부감이 깔려 있다). 하지만 이 질문이 온라인 커뮤니케이션에 대한 자세한 분석으로 이어진 것은 아니다. 오프라인에서의 직접행동이 집단지성의 존재를 증명하고 있는 이상, 온라인에서의 커뮤니케이션 과정은 괄호 안에 넣어도 좋다고 생각되었기 때문이다.

이 연구는 이러한 ‘괄호 넣기’에서 벗어나, 온라인 커뮤니케이션에 대한 구체적인 분석을 통해서 ‘집단 지성’ 논의에 기여하려는 시도이다. 구체적인 분석대상은 아고라 경제토론펙(이하 ‘아고라 경제방’)이다. 아고라 경제방에 들어오는 사람들은 경제의 흐름에 대해 강한 관심을 가진 사람들로서, 그 가운데 일부는 경제학에 대해 상당한 지식을 갖고 있기도 하다. 최근 주식투자 인구가 늘어나고, 투자의 기법을 배우는 것이 중요한 ‘공부’라는 인식이 확산되면서, 경제방을 이런 ‘공부’를 위한 장소로 여

기는 사람들이 많아졌다. 또 경제의 흐름에 대한 자신의 통찰력을 드러내고 인정받기 위해 이곳을 이용하는 사람도 늘어났다. 그들 중 몇몇은 일반인들이 쉽게 접하지 못하는 자료들을 인용하며 전문가 못지않게 설득력 있는 논리를 펼치기도 한다. 이들은 보통 ‘경제방 고수’라고 불리며 일정한 독자를 확보하고 있다. 아고라 경제방의 커뮤니케이션 양상을 분석하면서 우리는 특히 이 ‘고수’들의 존재에 초점을 맞출 것이다. 아고라의 다른 게시판과는 달리, 경제방에만 유독 ‘고수’가 존재하는 이유는 무엇이며, 집단 지성 논의와 관련하여 그것이 의미하는 바는 무엇인가? 고수들의 집합적인 프로파일은 어떠한가? 글로벌 경제위기는 고수들의 평판에 어떤 영향을 미쳤는가? 우리가 관심을 갖는 것은 이런 질문들이다.

최근에 경제위기가 심화되면서 아고라 경제방은 갑작스럽게 언론의 스포트라이트를 받고 있다. 국내 경제관료들이나 주요 일간지의 경제전문기자들이 서브프라임 사태의 심각성을 간과하고 있는 동안, 아고라 경제방에서 오래전부터 미국발 경제위기를 경고하는 목소리가 나왔다는 사실이 알려지면서, ‘숨은 경제고수들’의 존재가 주목을 끌게 된 것이다. 하지만 다른 한편 경제방에서의 논의가 지나치게 비관적인 전망에 지배되는 것을 우려하는 사람들도 있다. 나아가 경제방이 경제관련 루머의 온상이 아니냐는 의혹의 시선도 있다. 아고라 경제방에서의 커뮤니케이션 양상에 대한 관찰을 토대로, 우리는 이러한 우려가 얼마나 근거 있는 것인지, 만일 우려할 만한 요소가 있다면 거기에 대한 적절한 대책은 무엇인지에 대해서도 논의할 것이다.

## 2. 아고라 경제방은 어떤 곳인가?

### 가. 언론으로서의 아고라

아고라는 포털사이트 다음이 개설한 토론 공간이다. 경제, 정치, 사회, 문화 등 관심 분야에 따라 여러 개의 게시판이 설치되어 있다. 네티즌들은 각각을 <방>이라고 부른다. 다음에 가입한 사람은 누구나 게시판에 글쓰기를 할 수 있다(읽기는 가입하지 않은 사람에게도 허용된다). 각각의 게시판에는 추천 기능이 있어서, 독자들은 마

음에 드는 글을 베스트로 내보내는 데 일조할 수 있다. 다음 관리자 측은 아고라에서 베스트로 올라온 글들을 다른 뉴스와 나란히 메인화면에 올린다. 이 점에서 아고라에 글을 쓰는 사람들은 뉴스 생산자로서 저널리즘적 실천을 한다고 볼 수 있다(글을 읽고 추천하는 사람들 역시 뉴스 생산 활동에 가담하는 셈이다). 아고라의 의제설정 기능은 촛불집회 기간 동안 보여준 대중동원력을 통해 확인되었다. 이 기간 동안 아고라는 정보의 전달과 여론의 형성에 있어서 제도언론 못지않게 중요한 역할을 수행하였다.

하지만 뉴스 생산이라는 관점에서 아고라와 제도언론을 비교해 본다면, 뚜렷한 차이점이 나타난다. 아고라에서 생산되는 뉴스들은 ‘영원한 편집과정’ 속에 있다는 점이 그것이다. 이는 뉴스 편집기계로서 아고라가 필연적으로, 무의미한 잡담, 소음, 거짓말과 뜬 소문, 부정확한 사실 등을 포함한다는 것을 의미한다. 전통적인 뉴스 생산은 진실과 거짓을 분명하게 가릴 수 있다는 전제 하에, 비공개적인 편집과정을 통해 거짓을 걸러낸 후 진실만을 공표하는 것을 원칙으로 한다. 일단 활자화된 기사는 지울 수 없고 영원히 물증으로 남는다. 아고라에서의 뉴스생산은 그렇지 않다. 거기서는 편집이 공개적으로 이루어지며, 결코 끝나지 않는다. 모든 글은 진실성을 주장하면서 다른 글들과 경합한다. 하지만 어떤 글도 공인된 진실의 지위를 차지할 수 없다. 모든 글은 끊임없는 시비와 검토의 대상이다. 게다가 활자화된 글들과 달리 쉽게 지워진다.

그러므로 아고라에서 쓰레기 같은 글(욕설로 가득 차 있거나, 사실을 날조하고 있거나, 기타 종이신문에는 결코 실릴 수 없는 글)을 발견한다고 하더라도 너무 심각하게 반응할 필요는 없다. 이런 글은 대개 큰 주목을 받지 못하고 뒤로 밀려난다. 이런 관점은 아고라 뿐 아니라 인터넷 전체의 ‘쓰레기 문제’에 접근하는 데도 유용하다. 자기산출적인 우주로서, 인터넷은 필연적으로 엄청난 양의 쓰레기를 포함한다. 이것을 모두 치워서 인터넷을 ‘깨끗하게’ 만드는 것은 불가능하다. 중요한 것은(‘정보의 바다’라 불리는) 이 쓰레기 바다를 건너가는 방법을 고안하는 것이다.

#### 나. 평판 시스템

아고라에는 하루에도 수천에서 수만 개에 이르는 글이 올라온다. 이 글들 중에서 읽을 만한 글이 어떤 것인지 가려내기 위하여 독자들은 평판 시스템을 이용한다. 평판 시스템이란 정보 이용자들에게 어떤 정보가 더 적절한 것인가를 판단하는 데 도움을 주는 요소들을 가리킨다. 조회수, 정보의 출처, 답글 및 댓글 수, 평점 등이 그러한 예이다(박상희, 2005). 아고라의 평판 시스템은 크게 조회수, 추천수, 다른 글 보기, 구전 등 네 가지 요소로 이루어져 있다.

조회수는 특정한 글에 대한 대중적 관심의 척도이다. 어떤 책을 사야할 지 알 수 없을 때 베스트셀러를 찾는 것과 비슷한 이치에서, 사람들은 조회수가 높은 글을 우선적으로 읽는다. 아고라 게시판에는 조회수가 많은 순서대로 글을 정렬하는 기능이 있어서 이런 방식의 글읽기를 돕는다. 답글이나 댓글의 수 역시 대중적인 관심 정도를 알려준다는 점에서는 마찬가지이지만, 조회수와 달리 크기 순서대로 정렬되지 않아서 ‘평판 시스템’으로서의 기능은 약하다.

추천수는 특정한 글에 대한 대중적인 공감의 정도를 반영한다. 추천수가 많은 글이 베스트가 되어 메인에 나가기 때문에, 추천행위는 일종의 편집권 행사이다.

다른 글 보기는 특정한 글의 저자가 이전에 쓴 다른 글들을 볼 수 있게 하는 기능이다. 글쓴이가 어떤 사람인지, 그를 어느 정도 신뢰해야할 지 판단하는 데 도움을 준다. 특히, ‘낙시글’이나 ‘알바’를 가려내는 데 이용된다.

구전은 어떤 글 또는 어떤 저자에 대한 정보를 이용자들끼리 댓글 등을 통해 전달하는 것이다. 닉네임 아무개는 ‘알바’라든지, 아무개는 ‘고수’라는 식이다. 아고라 경제방에서는 평판시스템의 여러 요소 가운데 특히 구전이 중요한 위치를 차지하고 있었다. 조회수나 추천수에서 최상위를 기록한 사람들이 모두 ‘고수’로 인정받는 것은 아니었다.

아고라 같이 많은 사람이 접속하는 게시판에서 평판 시스템은 매우 중요한 기능을 수행한다. 그러므로 평판 시스템을 고치는 일은 신중하게 이루어져야 한다. 일례로,

최근에 아고라가 개편되는 과정에서 일시적으로 조회수나 추천수에 따라 글을 정렬하는 기능이 사라진 적이 있었다. 그러자 경제방에서는 평판 시스템의 다른 요소, 즉 ‘구전’과 ‘다른 글 보기’에 의존하는 경향이 강화되었다. 어떤 글이 읽을 만한 글인지를 알려주는 중요한 단서가 사라지자, 이미 ‘고수’로 알려진 필자들의 글만을 골라서 읽는 것이다. 베스트가 없어지면 모든 사람이 조금 더 골고루 주목을 받을 수 있을 것 같지만, 실제로 나타난 효과는 정반대였다.

#### 다. 경제방의 특징

아고라의 다른 방들과 비교해볼 때 경제방의 커뮤니케이션이 갖는 가장 중요한 특징은 ‘고수’와 ‘눈팅족’이 뚜렷하게 구별되어 있다는 점이다. ‘고수’는 경제방에서 ‘내공’을 인정받고 있으며 쓰는 글마다 높은 조회수를 기록하는 사람을 말한다. ‘눈팅족’은 ‘고수’의 글을 읽기 위해 경제방에 들르는 사람들을 말한다(‘눈팅’은 글을 쓰지 않고 읽기만 하는 행위를 가리키는 인터넷 은어이다). 경제방에 드나드는 사람들은 대부분 ‘눈팅’만 한다. ‘눈팅족’은 경제의 흐름에 대해 분석적인 글을 쓸 능력이 없는 사람이라는 의미도 있다. 다음의 예에서 보듯이, 이 단어는 ‘고수들’ 앞에서 평범한 네티즌이 스스로를 낮추어 부를 때 사용되곤 한다.

굴너구리 - 주옥같은 게시물을 잘보고 있는 아고라 눈팅 족입니다. 매번 좋은 글, 좋은 정보 올려주셔서 감사합니다. 다름이 아니라, 여러 차트와 상황을 보면 미국의 버블이 곧 붕괴가 되고 우리나라가 외환 위기가 될 확률이 점점 높아져 갑니다. 궁금한 점은 다음과 같습니다.

글쓰기가 소수에 의해 독점되는 것은 인터넷 게시판에서 보편적으로 나타나는 현상이지만, 경제방에서는 그것이 특히 뚜렷하다. 이는 다른 게시판과는 달리 경제방에서 ‘인정’을 받으려면 상당한 정도의 전문지식과 분석능력이 필요하기 때문이다. ‘고수’라는 용어 자체가 경제방에 특유의 것이다. 이것은 상호작용의 비대칭성과 관련이 있다. 가치 있는 정보를 갖고 있는 사람은 소수이기 때문에, 그것을 제공하는 사람에

게 상징적인 보답으로서 이러한 명칭이 주어지는 것이다.

다른 한편으로 ‘고수’의 존재는 경제에 관한 글을 비판적으로 읽을 능력이 없는 사람들에게 어떤 글에 주목하고 누구의 글을 신뢰해야할 지를 가르쳐주는 ‘메타정보’의 역할을 한다. 경제방에 자주 올라오는 질문 중 하나가 ‘고수가 누구누구인지?’를 묻는 것이다(‘아무개와 아무개’라는 식으로 구체적인 답변이 달리곤 한다). 다시 말해서 경제방에 ‘고수’가 존재하는 가장 큰 이유는 사람들이 누가 ‘고수’인지 알고싶어 하기 때문이다.

### 3. 금융위기와 경제방의 고수들

그러면 이제 경제방에서의 고수들의 활동양상을 살펴볼 차례다. 6월 21일부터 9월 20일까지 아고라 경제방에 포스팅된 글을 조회수와 추천수가 많은 것을 중심으로 분석하였다. 이 기간은 ‘9월 위기설’이 인터넷을 통해 급격히 확산되어 정부가 진화에 나섰던 시기를 포함한다.

가. 촛불집회에서 금융위기까지, 아고라 경제방의 동향

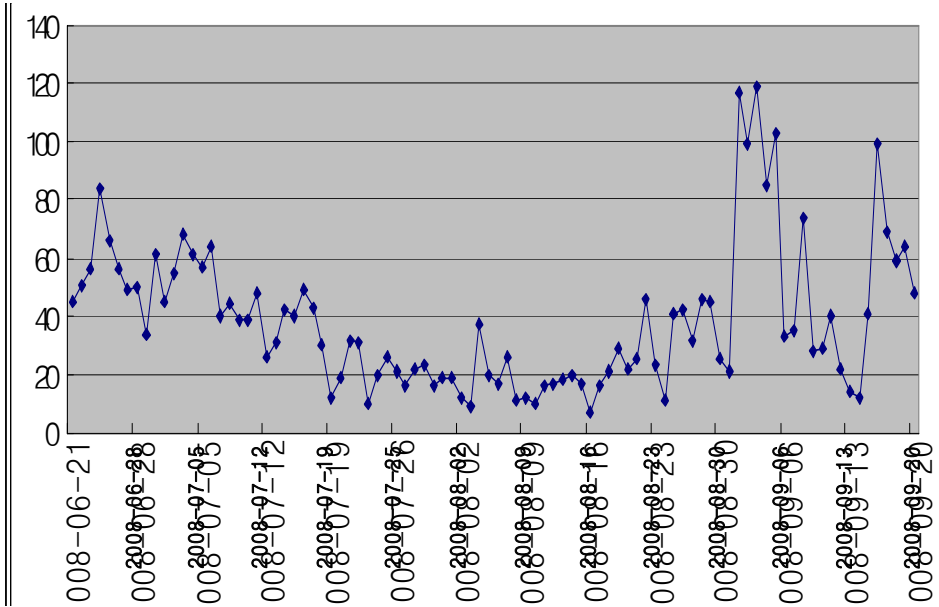
아고라 경제방에서 높은 조회수를 기록한 글들을 날짜별로 살펴보았다.

[그림 5-7]은 조회수 1,000명 이상을 기록한 글의 수이다. 그래프의 앞 구간에 해당하는 6/21~7/5와 9월 이후에 조회수가 높은 글들이 몰려 있음을 볼 수 있다. 분석 결과, 6월 하순과 7월 초의 글들을 주로 촛불시위와 관련이 있었고, 9월의 글들은 경제 위기와 관련이 있음이 발견되었다.

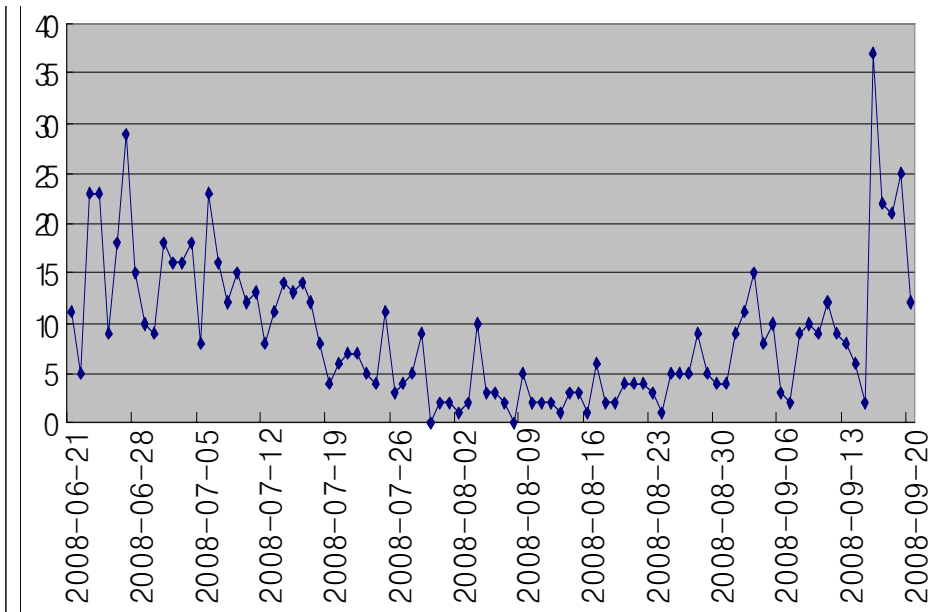
[그림 5-8]는 조회수 10,000명 이상인 글의 수를 날짜별로 나타낸 것이다. [그림 5-7]과 뚜렷하게 다른 점은, [그림 5-7]에서는 8/30~9/6 구간이 가장 높는데 [그림 5-8]는 9/16이후가 가장 높다는 것이다. 이 차이를 어떻게 설명해야 할까?

한 가지 가능한 설명은 9/16까지는 경제위기에 대한 관심이 고조되어 많은 고수들이 글을 올렸고, 그들이 골고루 주목을 받았으나, 9/16 이후 리먼 부도와 AIG 파산이 확실해지면서 올바른 예측을 했다고 여겨지는 사람들에게 관심이 집중되었다는 것이다.

[그림 5-7] 조회수 1,000명 이상인 글의 수(날짜별)

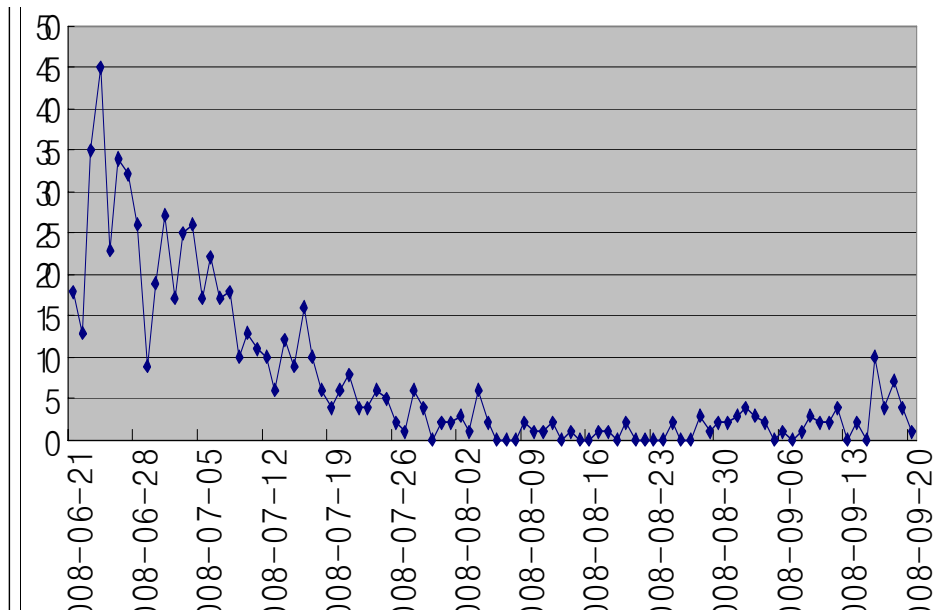


[그림 5-8] 조회수 10,000명 이상인 글의 수(날짜별)



다음은 아고라 경제방에서 다수로부터 추천을 받은 글들(찬성 베스트)을 날짜별로 살펴보았다. [그림 5-9]는 1,000명 이상에게서 찬성을 받은 글이다.

[그림 5-9] 1,000명 이상이 찬성한 글 수



주목도를 높이려는 전략의 일환으로, 자기 글이 메인화면에 올라갈 수 있도록 반대를 눌러달라고 부탁하는 필자들도 있는데, 이런 방식으로 1,000명 이상의 반대를 얻어서 반대 베스트에 올라간 글들도 집계에 포함하였다. [그림 5-7] 및 [그림 5-8]과 비교할 때 확연히 다른 점은 그래프의 고점이 앞 구간에 몰려 있고, ‘9월 위기설’과 관련하여 경제방의 논쟁이 가열된 8월 30일 이후에도 7~8월의 소강기에 비해 베스트 글의 수가 눈에 띄게 많아지지 않는다는 사실이다. 여기에 대해서는 두 가지 설명이 가능하다. 하나는 앞부분에 몰린 촛불 시위 관련 글들과 달리, 경제현상에 대해서는 입장을 어느 한쪽으로 결정하기가 쉽지 않다는 것이다.

다른 하나는 찬성을 누르는 행위가 일종의 정치적 의사표현이라는 것이다. 순수하게 경제적인 분석에 대해서는 공감하면서 읽었다고 하더라도 찬성을 누르지 않고 지



나가는 경향이 있다. 높은 조회수(1,000번 이상 또는 10,000번 이상)를 기록한 포스팅 된 숫자를 시계열적으로 나타낸 [그림 5-7]과 [그림 5-8]는 아고라 경제방이 두 차례에 걸쳐 이례적으로 활성화되었음을 보여준다.

첫번째는 ‘촛불정국’이라고 할 수 있는 6월 하순에서 7월 초순의 시기이다. 이 시기에는 경제 동향에 대한 분석보다는, 광우병 이슈를 포함하여 이명박 정부의 국정운영 전반을 비판하는 글이나 주류언론의 행태를 고발하는 글이 메인에 올라와 있는 일이 많았다. 네티즌들은 이런 글에 대해 찬성을 누름으로써 정치적인 의사를 표시하였다. 이 시기에 활약한 필자들은 원래 아고라의 다른 곳에서 활동하다가 촛불시위를 계기로 경제방에 진출한 경우가 많다. 촛불시위와 관련된 이슈가 이처럼 아고라 경제방을 뒤덮는 것에 대해 네티즌의 일부는 반감을 표시하기도 하였다.

Choi\_archi - 한쪽에서는 친기업적 경제를 주장하고, 한쪽에서는 인간중심의 경제를 주장합니다. 예전의 아고라는 여기에 대해서만 토론이 이루어졌고, 이러한 토론이야말로 네티즌의 순수한 본분임에 틀림없다는 생각을 해왔습니다.

Polaris - 나도 쇠고기 집회를 다니고 하는 사람이지만 아고라 경제방이 원래 가지고 있던 색깔을 잃어버리면 안되요. 각 게시판이 나뉘어 있는 이유를 생각해봅시다. 지금 게시판에 쇠고기, 탄핵 이런 글의 비중의 높습니다. 나중에 이 시위가 끝나고 쇠고기 및 탄핵 관련 글이 짝 빠져나가면 어떻게 될까요?

두 번째 시기는 이명박 정부의 경제정책 실패, 특히 환율정책의 실패로 ‘제2의 환란’에 대한 우려가 팽배하는 9월 이후이다. ‘9월 위기설’이 확산되면서, 좀더 자세한 정보를 얻으려고 경제방에 들어오는 사람들이 늘어났고, 이것이 [그림 5-7]과 [그림 5-8]에 반영된 것으로 보인다. 이명박 정부에 대한 비판의 초점이 소고기에서 환율로 옮겨간 것도 이 시기에 경제방이 활성화된 이유 중 하나이다. 이 시기에는 특히 부동산 시장이나 주식 시장의 동향에 대해 의견을 주고받는 사람들이 많아졌다.

yoona - 남들이 다 말하는 예측기가 “2009년 상반기엔 다 팔아야 한다. 중반에 다 팔아야 한다.” 이런 말들을 하던데요. 들을 때마다 “내일 당장 팔아야겠구나!”란 생각밖에 안 듭니다.

18bar - 개인적으로 정부가 계속 부동산발 뉴스를 띄우고 완화해줄 때를 노려서 팔아야 한다고 생각합니다. 그것이야 본인의 마음이지만 저는 이미 다 팔고 현재 지방으로 내려와 있습니다.

돌프 - 저도 건설회사 직원이라 나름대로 부동산에 관심이 많습니다. 물론 관심 덕분에 손 털고 일어나서 관망할 때라는 것을 느꼈습니다. 저는 지난달에 집을 팔고 조금 있으면 부모님 댁으로 들어가지요.

18bar - 정말 잘하셨다고 생각합니다. 개인적으로 중국경제 및 펀드는 내년까지 힘들다고 보며 부동산은 올 겨울부터 내년 초에 차디찬 세파를 맞을 것이라 생각합니다. 현명한 판단으로 가족들이 감사할 시기가 올 것이라고 생각합니다.

#### 나. 고수들의 존재

높은 조회수를 기록한 글, 또는 다수의 명시적 지지를 획득한 글들이 특정한 ID에 집중되는 정도를 살펴보았다.

<표 5-1>에서 보듯이 높은 조회수를 기록한 글들이 동일한 ID에 집중되는 경향이 뚜렷하다. 예를 들어 이 기간 동안 조회수 10,000번 이상을 기록한 811편의 글 가운데 21.1%에 해당하는 171편을 열 일곱 명이 썼다. 즉, 상위 베스트 17에 속하는 논객들은 평균 10편의 글에 대해 10,000명 이상의 주목을 얻는데 성공하고 있다.

동일한 경향이 찬성 베스트 글의 분포에서도 확인된다. 이 기간 동안 1,000명 이상에게서 찬성을 얻은 글 666개 가운데 11%에 해당되는 73개를 다섯 명이 썼다. 또한 21.0%에 해당하는 140개의 글을 열 네 명이 썼다. 즉, <표 5-1>과 <표 5-2>는 경제방에 고수들이 존재함을 보여준다.

&lt;표 5-1&gt; 10,000명 이상이 조회한 글의 분포

베스트Hits	ID 수	베스트Hits(누계)	ID 수(누계)
17	1	17	1
15	1	32	2
13	1	45	3
11	3	78	6
10	3	108	9
9	3	135	12
8	1	143	13
7	4	171	17
6	8	219	25
5	4	239	29
4	10	279	39
3	11	312	50
2	46	404	96
1	407	811	503

&lt;표 5-2&gt; 1,000명 이상 찬성을 얻은 글의 분포

베스트Hits	ID 수	베스트Hits(누적)	ID 수(누적)
20	1	20	1
15	1	35	2
14	1	49	3
13	1	62	4
11	1	73	5
8	4	105	9
7	5	140	14
6	3	158	17
5	7	193	24
4	12	241	36
3	12	277	48
2	47	371	97
1	294	666	390

그런데 경제방에 올라온 글들이 모두 경제문제를 다루는 것은 아니다. 6월 21일에서 9월 20일 사이에 경제방에서 높은 조회수를 기록하거나 많은 사람들의 찬성을 얻은 글의 상당수는 촛불시위를 비롯하여 경제와 직접 관련이 없는 사안에 관한 것이었다(특히, 6월말과 7월초의 글들이 그러하였다). 해당기간에 조회수 10,000번 이상의 글을 세번 이상 썼거나(높은 주목도 획득자), 찬성 1,000표 이상의 글을 세번 이상 쓴(높은 지지도 획득자) 사람들을 관심사에 따라 나누어 보면 <표 5-3>과 같다.

<표 5-3> 높은 주목도와 지지도 획득자

	사람 수	조회수 10,000번 이상	찬성 1,000명 이상
경제	25	평균 6.2회	평균 3.7회
시사일반	37	평균 4.7회	평균 5.5회
계	62	평균 5.3회	평균 4.8회

관심사가 경제로 분류된 사람들은 경제에 대한 글만 올리거나 주로 경제에 대한 글을 올리면서 시사 일반에 대한 글을 가끔씩 올리는 사람들이다. 전체 62명 중 25명이 여기에 속한다. 이들 가운데 20명은 경제와 직접 관련이 있는 글만 경제방에 올렸다. 또 그 가운데 8명은 경제방에서만 활동하였다. 관심사가 시사일반으로 분류된 사람들은 시사 전반에 걸쳐 글을 쓰고 경제방에 올리는 사람들이다. 모두 37명에 달한다. 다시 말해 경제방에서 높은 주목도를 획득했거나 높은 지지를 획득한 사람들 중 다수는 경제와 직접 관련이 없는 문제에 대해 글을 써서 그러한 결과를 얻은 것이다.

경제에 대한 글을 주로 올린 사람들은 해당 기간 동안 평균 6.2차례 조회수 10,000번 이상을 획득하였다. 한편 시사일반에 대해 글을 올린 사람들은 평균 4.7차례 조회수 10,000번 이상을 획득하였다. 즉, 전자가 주목도의 면에서 더 높은 성적을 얻었다. 하지만 지지도는 이와 반대이다. 경제에 대한 글을 주로 쓴 사람들은 평균 3.7차례 찬성 1,000명 이상을 기록하였다. 반면 시사일반에 대해 글을 쓴 사람들은 평균 5.5

차례 그러한 결과를 얻었다.

고수들의 경제방 활동 경력을 알기 위해 글쓰기를 시작한 시점에 따라 분류해보았다.

<표 5-4> 글쓰기를 시작한 시점에 따른 분류

	경제방	아고라
2005년	3	11
2006년	3	5
2007년 1월~10월	5	5
2007년 11월~2008년 4월	16	14
2008년 5월~6월	22	20
2008년 7월 이후	13	7
계	62	62

경제방은 경제방에 글을 처음 올린 시점이고 아고라는 아고라에서 활동을 시작한 시점이다. 2007년 대선을 전후한 시점에서 아고라에 들어온 사람들이 대부분임을 알 수 있다.

2007년 10월 이전에 이미 아고라에 글을 쓰고 있었던 사람들을 터줏대감, 2007년 11월 이후에 글을 쓰기 시작한 사람들을 새내기라고 부르기로 하겠다. 터줏대감들은 조사대상 기간 동안 조회수 10,000번 이상을 기록한 글을 평균 7.7편 썼는데 새내기들은 평균 4편 썼다. 이는 터줏대감들이 더 높은 주목도를 얻는데 성공하고 있음을 말한다. 찬성수를 기준으로 하더라도 유사한 결과가 나온다. 터줏대감들이 조사대상 기간 동안 찬성수 1,000번 이상을 기록한 글을 평균 7편 쓴 반면, 새내기들은 평균 3.6편에 그치고 있다. 즉, 터줏대감들은 지도도에 있어서도 새내기보다 더 확고한 위치를 차지한다.

조금 전에 경제에 대해서 주로 글을 쓰는 사람들은 주목도에 비해 지지도가 떨어진다는 점을 지적하였다. 하지만 대선 정국 이전부터 아고라에서 활동하였던 <터줏대감>들만을 대상으로 살펴보면, 관심분야와 무관하게 주목도와 지지도가 모두 높다는 점이 관찰된다.

<표 5-5> 관심분야에 따른 ‘터줏대감’들의 주목도와 지지도

	경제	시사일반
‘터줏대감’의 수	10명	11명
조회수 10,000번 이상	평균 8.3회	평균 7.2회
찬성 1,000명 이상	평균 6.3회	평균 7.5회

#### 4. 경제방과 루머

##### 가. 9월 위기설의 영향

조사 대상기간 동안 아고라 경제방에 가장 큰 영향을 준 루머는 ‘9월 위기설’이다. 9월 위기설이 네티즌들이 경제를 전망하는 데 어느 정도 영향을 주었는지 알아보기 위하여, 8월 22일에서 9월 20일까지 한 달간 조회수 10,000번 이상을 기록한 포스팅 265개를 다음과 같이 분류하였다.

- 한국경제가 헤어나올 수 없는 수렁으로 빠져들고 있으며 정부는 그것을 해결할 능력이 없다는 견해는 ‘비관적’으로 분류하였다(경제파탄, 국가부도, 위기는 지금부터 시작, 돌이키기엔 너무 멀리 와버렸다, 대한민국에 안전한 은행은 없다, 악재만 있고 호재는 없다 등).
- 침체는 일시적이고 곧 경기가 회복될 것이라는 견해는 ‘낙관적’으로 분류하였다(악재는 모두 반영되었다, 위기는 기회다, 유가하락 등 호재가 더 많다, 9월 위기설 비판, 외환 위기설 비판, 미네르바 비판 등).

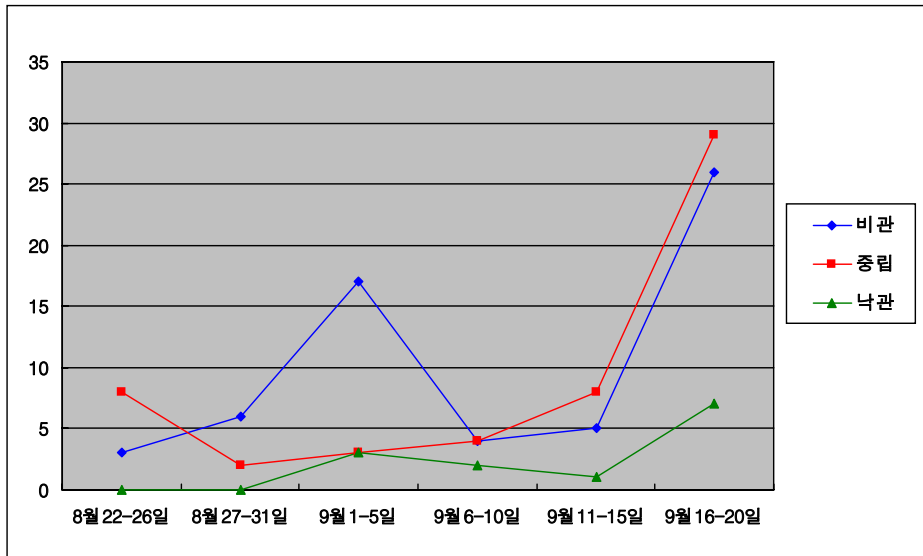
- 다음은 ‘중립적’으로 분류하였다.
  - 비관적인 예측을 하고 있더라도 ‘낙관할 수 없다’, ‘우호적이지 않다’와 같이 중립적인 표현을 사용한 경우
  - 정부가 위기를 해결할 능력과 기회를 갖고 있다는 전체 아래, 위기에서 벗어나려면 이러저러한 정책을 써야 한다고 대안을 제시하는 경우
  - 하락장에서의 투자방법을 제시한 경우
  - ‘바닥’을 언급한 경우 (2-3년간 침체가 계속되겠지만 커다란 경기순환 과정의 일부라고 보는 경우)
  - AIG 부도위기 같이 사실전달만 있는 것
  
- 경기에 대한 전망을 포함하지 않은 글은 ‘기타’로 분류하였다.

분석 결과는 <표 5-6> 및 [그림 5-10]과 같다 ([그림 5-10]은 <표 5-6>에서 ‘기타’를 제외한 것이다).

<표 5-6> 시간추이별 전망

	비관	중립	낙관	기타	전체
8월 22일~26일	3	8	0	6	17
8월 27일~31일	6	2	0	18	26
9월 1일~ 5일	17	3	3	25	48
9월 6일~10일	4	4	2	23	33
9월 11일~15일	5	8	1	19	33
9월 16일~20일	26	29	7	46	108
전 체	61	54	13	137	265

[그림 5-10] 9월 위기설의 영향



[그림 5-10]는 9월 위기설의 영향을 뚜렷하게 보여준다. 9월 위기설이 맹위를 떨쳤던 9월 1-5일 구간에서는 중립적이거나 낙관적인 의견이 거의 주목을 끌지 못한 반면, 비관적인 의견은 높은 조회수를 기록하였다. 시장에서 9월 위기설이 진화되는 것은 유가하락이라는 호재에 힘입어 채권만기가 집중되어 있는 9일과 10일을 무사히 넘기면서인데, 이는 그래프에서 9월 6~10일 구간과 9월 11~15일 구간에서 비관적인 의견이 줄어들고 중립적인 의견이 우세를 보이는 것으로 나타난다. 한편 리먼 브러더스가 파산하는 9월 16일 이후에는 비관적인 의견이 다시 치솟는다. 하지만 이번에는 중립적인 의견도 같은 정도로 증가한다.

전반적으로 보자면, 아고라 경제방에서는 경제를 비관적으로 전망하는 글들이 높은 조회수를 기록한다고 할 수 있다. 하지만 네티즌들이 비관적인 글에만 노출되는 것은 아니다. 9월 1~5일을 제외하면, 경제상황이 낙관적이지 않음을 인정하면서도 침착하게 대책을 강구하는 글들이 약간 더 많다.



게다가 비관적인 의견이 반드시 나쁜 것인지도 의문이다. 오히려 위기의 불씨가 아직 남아 있는데도 시장이 반짝 회복세를 보이자 ‘9월 위기’는 없었다고 단언하며 쉽게 낙관론으로 돌아섰던 게 더 문제인 것은 아닌가?

아고라 경제방에서 ‘고수’로 통하는 논객들의 상당수는 보험이나 증권 또는 부동산 쪽에서 일하는 실무종사자들이다. 이들은 투자자들을 안심시켜야 하는 입장이므로, 굳이 사태를 나쁜 쪽으로 과장할 이유가 없다. 꾸준히 비관론을 펴온 논객들 역시 대개 민간 경제연구소 소속으로 신분이 사실상 노출되어 있기 때문에, 함부로 무책임한 발언을 하기 어렵다. 경제방의 여론이 일반적인 경우보다 조금 더 비관적이라면, 이는 경제방을 드나드는 네티즌들이 좀더 경기변동에 민감하기 때문일 수도 있다.

#### 나. 기타 루머

‘9월 위기설’을 제외하면 이렇다 할 루머가 눈에 띄지 않았다. 최근까지 경제방에 나돈 루머 중 가장 과장이 컸던 것은 미네르바의 신변에 관한 것이다. 미네르바가 조사를 받고 있다거나 잡혀갔다 또는 출국금지를 당했다는 등이다. 리만 브라더스 파산 직후 미네르바가 그동안 썼던 글을 모두 지우고 한동안 침묵한 적이 있었는데, 그때부터 이런 루머가 퍼지기 시작했다. 그 후 미네르바가 활동을 재개한 후에도 하루만 글이 올라오지 않으면 다시 루머가 돌았다. 네티즌들은 미네르바의 존재가 노출되지 않도록 다양한 방법을 강구하기도 하였다(미네르바의 글에는 추천을 누르지 않는다거나, 자신의 닉네임을 미네르바로 바꾸는 등). 이런 루머들은 미네르바에 대한 열광을 신드롬의 수준으로 올려놓는데 일조했다고 판단된다.

미네르바가 박해받는다는 생각이 퍼지면서, 서브프라임 사태의 심각성을 경고한 논객이 한둘이 아닌데도, 미네르바만이 진실을 알고 있었다는 듯, 한 사람을 맹목적으로 추종하는 분위기가 형성되었다. 또한 미네르바를 비판하는 사람들을 모두 ‘알바’로 몰아붙이는 분위기가 생겨났다.

## 5. 맺음말

이 연구는 아고라를 ‘집단지성’에 의한 ‘열린 편집’이 이루어지는 UCC 저널리즘의 일종으로 보았다. 여기서 편집이 ‘열려 있다’는 것은 누구에게나 개방되어 있다, 편집 과정이 공개적이다, ‘편집이 완결되지 않고 언제나 현재 진행형이다.’라는 세 가지의 미에서이다. 이런 시스템은 내용 없는 잡담이나 욕설, 도배글, 허위정보, 루머, 가십 등을 대량으로 포함하기 마련이다. 이는 열린 편집의 원칙 자체에 내재한 것이기 때문에 이 원칙을 깨지 않는 한 피할 수 없는 현상이다. 바꾸어 말하면, 아고라에서 이런 쓰레기글을 인위적으로 제거하려는 시도는 대안 언론으로서 아고라가 갖는 고유한 특색을 없애버리는 결과를 가져온다. 또한 네티즌의 입장에서 보면 그것은 편집권의 침해로 간주될 수 있다. 그러므로 우리는 쓰레기글을 없애서 아고라를 ‘정화’하려고 애쓰기보다는 차라리 ‘집단지성’이 적절히 작용되어 나쁜 글이 아래로 가라앉고 좋은 글이 위로 뜨기를 기대해야 한다.

‘집단지성’이라는 말은 종종 강력한 정치적 함의를 깔고 사용되곤 한다. 대중은 ‘지도부’ 없이도 스스로 운동을 조직할 줄 알며, 그것이 오히려 더 효율적이고 민주적이라는 생각이 그것이다. 하지만 이 연구에서 이 단어는 그러한 가치판단 없이 순수하게 기술적인(descriptive) 의미로 사용되었다. 다시 말해, 링크나 트랙백 같은 네티즌의 개별적인 선호 표현이 정보를 생산하고, 그에 따라 무질서 속에 질서가 생겨나는 현상을 기술하는 용어 이다. 아고라 게시판에서 어떤 글을 클릭하는 사람이 반드시 자신이 집단적인 편집과정에 참여하고 있다고 생각하는 것은 아니다. 하지만 그의 행위는 결과적으로 네티즌의 선호에 대한 정보를 생산하게 되고 전체 편집과정으로 피드백 된다. ‘집단지성’의 개념을 이처럼 기술적, 가치중립적으로 이해한다면, 아고라 같은 게시판의 활성화를 곧 합리적 비판의식의 증대나 민주주의의 발전과 동일시하는 것은 너무 성급한 일일 것이다. 오히려 사안에 따라 집단지성의 작용이 여론을 비합리적인 쪽으로 몰고 갈 수도 있음을 인정해야 한다.

하지만 이것이 곧 인터넷 여론에 대한 규제를 정당화하는 것은 아니다. 여기에는

두 가지 이유가 있다. 하나는 민주주의의 원칙 자체와 관련되는 것이다. 민주주의는 원래 소란스러우며, 효율성과는 거리가 멀다. 모두가 ‘토론 끝에’ 잘못된 결론을 내리거나, ‘합의에 의해서’ 잘못된 선택을 할 가능성을 수용하는 것이 바로 민주주의이다. 또 하나의 이유는 인터넷의 진화가 열린 시스템을 지향한다는 것이다. 포털에 대한 지나친 의존은 그러지 않아도 한국의 인터넷 문화가 웹 2.0 시대로 진입하는 것을 가로막는 장벽으로 여겨져 왔다. 아고라가 큰 성공을 거두었던 것은 다음이 다른 포털에 비해 개방적으로 게시판 운영했기 때문이다. 이런 관점에서 본다면 아고라의 열린 편집 시스템을 닫힌 시스템(운영진이 직접 기사를 걸러내어 배치하는 식)으로 바꾸는 것은 일종의 퇴보라고 할 수 있다.

## 제 6 장 한국 인터넷과 문화적 장의 변화

### 제1절 인터넷과 대중문화

#### 1. 인터넷 문화 10년과 정보대중의 출현

인터넷 문화는 사용 주체, 미디어 기술, 사회 환경의 상호 작용을 통해 만들어진다. 1995년을 전후하여 일반인이 인터넷을 사용하기 시작한지 10여년이 지나면서 2008년 현재 10세 이상 전체 국민의 80% 가까운 인구가 인터넷을 일상적으로 이용하기에 이르렀다. 인터넷 문화의 한 축을 담당하는 사용 주체의 차원에서 볼 때 이미 양적 차원에서는 인터넷 대중화의 전제 조건이 충분히 조성되었음을 알 수 있다. 미디어 기술의 차원에서 보면 전송망은 PC통신 모뎀 서비스에서 초고속망서비스로 발전하였고, 초기 HTML 서비스가 WEB 2.0으로 발전하면서 양방향성과 사용자 참여의 폭이 커졌으며, 사회 환경의 차원에서는 지적재산권과 정부 규제가 강화되고 있다.

#### 가. 한국 인터넷의 대중화 시기 구분

인터넷 사용자수 비율을 기초로 하여 한국 인터넷 발전의 시기를 1994~1998년을 초창기, 1999~2001년을 성장기, 2002~현재를 대중화기로 나눠 볼 수 있다. 해당 시기 별로 사용자의 성격 변화가 이루어졌고 그에 따라 미디어의 특성도 달라졌다. 초기 사용자는 현실세계와 사이버세계 간의 구분이 명확하던 시기의 선도적 네티즌으로 구성된다. 1998년까지 인터넷 사용자의 비율은 10%에도 미치지 못하였다. 이 시기에는 인터넷 사용자들과 비사용자간의 현격한 단절이 존재했다. 인터넷 사용자들 간의 네트워크도 대중화된 포털을 거치지 않은 상태로 직접 소수자간 네트워킹이 이루어졌다. 초기 네티즌은 온라인과 오프라인을 명확하게 구분하였고 온라인 위주로 활동

하였다. 대중화 초기 단계에서는 포털 사이트의 등장과 다양한 서비스의 제공 및 초고속망의 도입으로 온라인과 오프라인이 겹치는 부분이 나타나기 시작했다. 인터넷 사용자 비율이 60%대를 넘어서게 되는 대중화 단계에서는 온라인과 오프라인이 융합되어 인터넷이 일상생활의 일부로 자리잡게 된다.

한편 인터넷 관련 서비스는 초기에는 천리안, 하이텔, 나우누리 등 PC 통신회사가 인터넷 접속을 대행하였으나 성장기 이후부터 인터넷망 서비스는 KT와 케이블망 및 각종 전용망 서비스로 확장되었다. 그 결과 2000년 이후에는 과거 PC통신망이 영향력을 잃게 되었다. 이에 반해 인터넷 서비스 초창기의 검색과 메일 계정 등으로 사용자를 확보한 검색 서비스 기반의 업체가 점차 포털화 되면서 인터넷의 허브로 성장하였고 이후 인터넷 대중화기에는 이들이 한국 인터넷 문화를 좌우하는 역할을 맞게 되었다.

제도적 차원에서는 초창기에 정부 주도에 의해 초고속망이 건설되고 벤처 산업 육성을 위한 각종 정부지원이 활발하게 이루어졌다. 2000년 인터넷 버블 이후 이러한 정부 주도의 정보화 정책은 다소 속도를 늦추기는 했지만 성장기까지 계속 진행되었다. 인터넷 성장기에는 정보통신방법을 제정하고 정부 주도의 규제를 강화하기 시작했다. 인터넷 대중화기에는 실명제 및 각종 규제 정책을 강화하는 흐름이다.

1990년대 초중반의 인터넷은 정부의 규제와 무관한 자유의 왕국이었다. 인터넷이 채택하고 있는 수평적 네트워크와 전지구적 연결이라는 특징 때문에 국가 권력의 개입은 거의 불가능해 보였다. 인터넷 아키텍처가 지니고 있는 이러한 기술적인 요인과 더불어 네티즌들의 문화적인 의식과 인터넷을 둘러싼 사회적 환경도 정부의 규제를 어렵게 만들었다(백육인, 2002).

그러나 1990년대 중반 이후 인터넷의 대중화가 빠른 속도로 이루어지면서 사용자의 수가 폭증하고 인터넷의 상업화도 폭넓게 이루어졌다. 인터넷은 생각과 아이디어를 주고받는 현대의 새로운 미디어로 부각되었을 뿐만 아니라 온라인 상거래를 포함한 갖가지 경제활동이 이루어지는 시장의 역할을 담당하기 시작했다. 인터넷의 사회적 영향력이 커짐에 따라 예상하지 못했던 갖가지 사회문제가 나타나게 되었고 이

러한 사회문제에 대응하기 위한 국가의 개입과 규제 또한 점차 강화되는 추세에 있다.

인터넷 아키텍처의 구조상 효율적인 규제가 불가능하게 보였으나 강화되는 정부의 규제가 어느 정도 실효성이 있는 이유는 무엇일까? 그 이유 가운데 하나는 한국 인터넷이 소수 포털에 의해 주도되기 때문이다. 다양하게 분산된 네트워크의 네트워크, 텍스트들의 연결이 아니라 소수의 포털에 의한 집중과 포섭 때문에 정부의 규제가 효력을 발휘할 수 있고, 그러한 규제를 통해 특정한 인터넷 문화를 정치사회적으로 조정할 실마리가 마련될 수 있기 때문일 것이다. 이러한 발전 과정을 통하여 한국 인터넷의 하부토대는 정부 주도형으로 이루어지는 한편 인터넷 상의 서비스 내용물은 거대 미디어 기업과 포털 사이트를 통해 구축되는 정부-기업 결합형으로 구조화되었다.

‘과거의 미디어는 새로운 미디어의 내용이다(McLuhan, 1994: 52).’<sup>82)</sup> 인터넷 문화는 현실 문화의 재매개(remediation)<sup>83)</sup>을 통해 이루어진다. 특히, 대중매체에 실린 내용이 디지털화되어 재매개 된다. 기존의 미디어에 실린 내용은 새로운 미디어에 재매개화된다. 대중매체의 대표적인 주자인 책, 신문, 라디오, 텔레비전의 내용이 여러 가지 형태로 재매개화되어 인터넷 웹사이트에 실린다. 인터넷 이전의 영화, 텔레비전, 라디오, 책 등의 과거 미디어는 새로운 미디어인 인터넷의 내용이 된다.

초창기 인터넷은 자체의 내용만을 매개했다. 초창기 인터넷 웹 사이트의 내용물은 씨디롬의 콘텐츠와 유사한 형태를 갖고 있었다. 하이퍼링크와 하이퍼텍스트를 바탕으로 한 월드와이드웹(WWW) 기반 인터넷은 서로 연결된 웹페이지들의 집합에서 출발하였다. 당연히 개별 웹페이지들은 월드와이드웹에 충실한 형태를 기반으로 자

82) 인터넷 문화를 검토하려면 기존의 매스미디어와 새로운 디지털 문화간에 어떠한 상호 작용이 이루어지는가를 살펴보아야 한다. 서로 다른 미디어간의 상호작용과 결합, 경쟁, 대체에 대해서는 McLuhan(1994: 48-55). 참조. Bolter(1999)는 맥두언의 미디어 이론을 디지털 미디어로 확장하여 미디어간의 관계를 재매개라는 개념을 사용하여 설명하고 있다.

83) 재매개(remediation)는 디지털 미디어 혹은 뉴미디어가 채택하는 사물의 반영 방식이다. 재매개는 새로운 미디어가 앞 선 미디어 형식들을 개조하는 형식 논리를 의미한다. Bolter(1999) 참조.

체의 내용물을 만들었고 서로 연결했다. 초기 인터넷 사용자들은 사이버스페이스라는 신세계의 개척자였고 현실세계와 사이버스페이스 간에는 벽이 놓여 있었고 문턱도 높았다. 정부의 개입과 간섭도, 매스미디어의 진출도 본격적으로 이루어지지 않았다.

그러나 인터넷 사용자가 증가하고 대기업과 기존 매스미디어의 웹페이지가 만들어지고 미디어 간 융합이 활발하게 이루어지면서 인터넷은 광장에서 시장으로 변화하였다. 오래된 미디어가 새로운 형태로 전환되어 진출함에 따라 매스미디어와 뉴미디어의 결합과 통합이 이루어졌다. 통합과 결합의 유형은 인터넷이 대중화되는 시점과 그 발전 단계와 긴밀한 관련이 있다. 이하에서는 인터넷 사용자의 대중화라는 현상에 주목하여 인터넷 사용자가 어떻게 변화했고, 기존의 대중문화가 어떻게 인터넷 문화와 결합하고 있는지를 살펴보도록 한다.

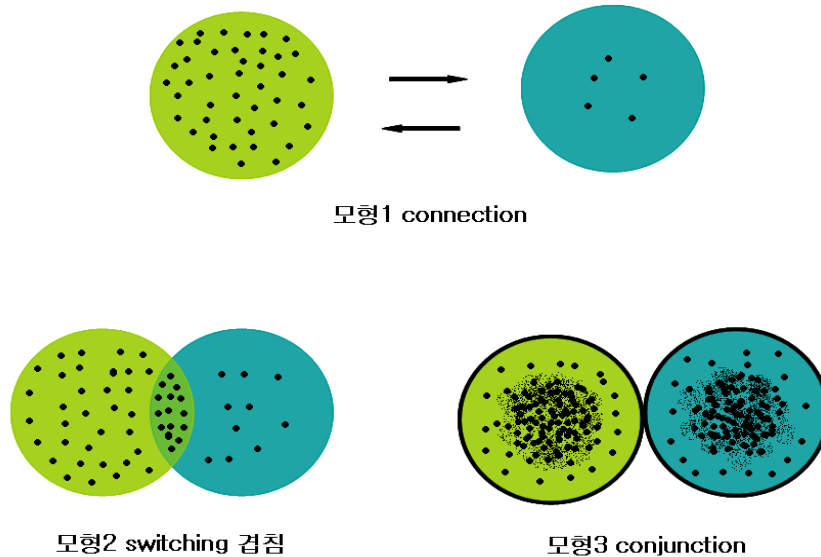
#### 나. 인터넷 사용자의 변화 : 네티즌에서 정보 대중으로

다음의 [그림 6-1]은 현실세계와 사이버세계간의 관계 유형을 사용자 수의 확대에 따라 이념형적으로 도식화한 것이다(백옥인, 2008). 인터넷 사용자가 인구의 20%에 못 미치던 초창기를 보여주는 <모형1>은 현실세계와 사이버세계간의 접속(connection)을, 성장기의 <모형2>는 겹침(overlaying), 대중화기의 <모형3>은 융합(conjunction)을 의미한다. 초창기 <모형1>의 접속형에서는 현실세계와 사이버세계가 각각 완연하게 구분된다. 인터넷이 대중적으로 확산되기 전 단계인 1990년대가 이에 속한다.<sup>84)</sup>

2001년 이후 인터넷 사용자의 비율이 50%를 넘어서면서 현실세계와 사이버세계 사이에서 상호작용과 겹침이 일어나기 시작한다. 이러한 단계를 성장기 <모형2>에 표시하였다. 겹침형은 접속형과 융합형의 과도적 형태로 설정한 것이다.

84) 초기 네티즌들의 형성과정과 이들의 특징에 대해서는 Hauben(1997) 참조. 초기의 네티즌들은 발로우(Barlow)의 ‘사이버스페이스독립선언’에서 보듯이 사상과 표현의 자유에 바탕을 둔 ‘제퍼스니안 자유주의(Jeffersonian Liberalism)’를 지지하였다. 이들은 사이버스페이스와 현실세계의 엄연한 구분을 주장하였고 정부의 개입을 일체 반대하였으며 실제적으로 그러한 주장이 상당 정도 관철되었다.

[그림 6-1] 현실세계와 사이버세계간의 관계 유형



대중화기인 <모형3> 융합형은 현실세계와 사이버세계가 서로 접합하여 두 개를 구분하기 어렵게 되는 상태를 표시한 것이다. 나라마다 사회경제적인 조건에 따라 현실세계와 사이버세계는 서로 연관되는 정도가 다를 것이다. 인터넷 사용자 비율, 인터넷 사용빈도라는 양적인 조건과 초고속망 보급 등 기술적인 요인이 두 가지 영역 간의 접속과 융합 정도를 일차적으로 결정한다.

한국의 경우 2000년대 이전에는 현실세계와 사이버세계가 <모형1>처럼 서로 독립하여 떨어져 존재하였다. 두 세계 사이의 재매개는 제한적으로만 이루어졌고, 두 세계 간의 상호작용도 활발하게 이루어지지 않았다. 2001년 이후 인터넷 사용자수가 과반수를 넘어서고 인터넷 사용의 대중화가 이루어지기 시작했다. 인터넷 사용빈도가 늘어나면서 두 영역 사이에서 상호 작용이 빈번하게 일어나게 되면 <모형2>처럼 두 영역이 서로 겹치는 부분이 생겨난다. 이와 더불어 초고속망이 보급되고 양자 사이의 상호소통 속도가 빨라지면서 두 세계의 융합이 이루어져 그 구분이 어렵게 되면 <모형3>의 융합형이 이루어진다.



각각의 발전 단계마다 인터넷 사용자의 의미와 위상도 달라진다. ‘정보’와 ‘사용자 대중’간의 결합이 어떤 속도로 이루어지는가에 따라 세 가지 모형마다 각기 다른 대중이 만들어짐을 예상할 수 있다. 2002년의 ‘미션-효순’ 추모 촛불대중은 <모형1>, 2004년 노무현 탄핵반대 촛불대중이 <모형2>라면 2008년의 촛불대중은 <모형3>에 가깝다. 정보와 대중의 결합 정도가 가속화되고 양자 사이의 융합이 이루어지는 단계에서 ‘정보대중’이 형성된다. ‘정보대중’은 정보가 대중으로 바뀌고 대중이 정보로 형태 전환되면서 현실세계와 사이버세계가 융합되는 인터넷 대중화의 단계에서 형성된다. 정보대중은 이처럼 현실세계와 사이버세계간의 이동이 가속화될 때 발생하는 <모형3> 상태에 존재하는 대중의 형태를 비유하기 위해 사용한 용어이다.

이러한 정보대중은 상호작용의 밀도, 감응 속도 및 네트워크 효과를 통해 형성된다. 상호작용밀도는 인터넷 사용자 비율이나 인터넷 접속빈도 및 사용시간 등에 따라 결정된다. 정보대중이 사이버세계와 현실세계를 오가는 속도는 그들 간의 상호작용을 높일 뿐만 아니라 현실세계와 사이버세계의 경계 자체를 허문다. 양쪽 세계를 이어버린 그들의 빠른 이동 속도는 과거의 장소를 해체(replace)하고 새로운 장소를 만든다. 이러한 비장소성에 기반을 둔 장소성이 정보대중을 쉽게 복제하고 확대할 수 있는 계기를 마련한다.

이들 정보 대중은 다시 현실의 광장으로 진출하여 길거리를 행진하거나 산보한다. 대중이 생산의 장소가 아니라 거리에서 ‘인위적인 기계의 톱니바퀴가 되기를 잠시 멈춘 채 스스로 일종의 동력기(공격기계), 즉 속도의 발생장치가 되는 때(Virilio, 2004: 49)’에 주민도, 사회구성원도 아닌 행인의 무리로서 가장 이상적인 형태를 취한다. 길거리를 행진하는 대중의 움직임은 이미 하나하나가 미디어이자 정보이다. 대중의 행동은 미디어 변환을 통해 비장소화 되어 실시간으로 정보로 축적되고, 이들 대중은 현장을 떠나 컴퓨터 모니터 앞에서 정보화된 대중으로 다시 변형된다. 대중이 정보로 되고 인터넷의 상호소통을 통해 이들의 욕망과 의지가 전달되면서 정보가 다시 길거리의 대중으로 나서게 하는 대표적인 미디어 사례로 촛불시위의 현장을 직접 생

중계하였던 ‘오마이뉴스’, ‘진보신당 칼라TV’, 그 밖의 ‘일인 미디어’<sup>85)</sup>를 들 수 있다.

반대로 정보소통공간을 통해 만들어진 활성화된 정보대중이 몸의 형체를 입고 현실 공간에서 결집하고 소통할 때 몸으로 행동하는 대중으로 전환된다.<sup>86)</sup> 정보대중이 육체화 될 때 그들은 정보공간의 소통방식을 현실 공간으로 확장한다. 그래서 광장의 대중들은 하이퍼텍스트처럼 서로 연결되면서 모자이크식으로 전체를 형성하고 탈중심화된 조직 대형을 만들고 다수의 모임을 통한 창발적 성격을 띠게 되며 그를 통해 ‘집합적 지성’ 및 ‘집합행동’의 기반을 마련한다. 정보와 대중의 결합, 현실세계와 사이버세계의 융합이 이루어질 수 있는 사회 기술적 조건이 정보대중 형성의 필요조건인 것이다.

#### 다. 아날로그 대중문화의 재매개와 디지털 대중문화의 형성

인터넷의 대중화란 전체 인구의 참여 정도, 활용 수준과 정도의 폭과 넓이, 기성 매체를 통하여 형성된 대중문화와의 관련성에서 정의할 수 있다. 전통적 의미의 대중문화는 현대 매스미디어에 의해 산업적인 차원에서 대량생산되어 대량으로 유통 소비되는 문화를 말한다. 대중문화란 영화와 음반 산업을 비롯하여 텔레비전으로 매개되

85) 인터넷방송을 통해 실시간 중계된 촛불시위는 정보와 대중의 결합을 촉진한 대표적인 사례이다. 일인 인터넷 방송은 촬영기와 광대역 이동 인터넷 서비스, 휴대폰, 인터넷 등 여러 미디어가 결합하여 현장을 재현하는 동시에 현장에 개입하는 실질적 양방향의 실현을 보여주었다. ‘재현(representation)’과 ‘현전(presence)’을 결합한 새로운 미디어로서의 일인 방송은 형식의 새로움 뿐만 아니라 시청자 확보에서도 놀라운 발전을 보여주었다. “일반인이 채널을 만들어 실시간 방송을 할 수 있는 개인 인터넷 방송국 ‘아프리카(www.afreeca.com)’”. 최근 1주일간 이곳에서 생중계된 촛불문화제를 본 시청자가 450만 명을 넘어섰다. 대규모 시위가 전개된 1일 하루에만 72만 명이 찾았다. 시청자의 연령대도 다양해지고 있다. 5월 18일 20대 비중이 절반 이상이었으나 1일에는 20대 36%, 30대 30%, 40대 12.5%이었다.”(중앙일보 6월 8일).

86) 인터넷 대중문화는 이중적이고 모순적이다. 인터넷 대중문화에는 대중의 생활을 자본재생산과정에 편입시키거나 기존 대중문화를 재매개하면서 다수 인간의 삶의 방식을 조작하는 부정적인 차원과 촛불시위처럼 대중이 활성화되면서 자신의 욕망과 주체성을 드러내는 긍정적인 차원이 함께 존재한다. 대중문화를 주체형성이 라는 적극적 관점에서 접근하는 논의로는 강내희(1994) 참조.

어 대중에 의해 대량으로 소비되는 문화양식이다. 대중문화의 생산자인 기업은 자본과 마케팅 등 집중 투자를 통하여 상품으로서의 문화를 만들어낸다. 영화사와 음반사, 각종 기획사가 이러한 대중문화를 주도한다. 이러한 대중문화에서 대중은 문화의 생산자가 아니라 소비자를 벗어나기 힘들다. 대중문화의 생산 구조 안에서도 구상과 실행이 분리되고 자본가와 실행 주체들 간의 분리가 이루어진다. 대중문화를 전달하는 미디어는 일방향적인 성격을 지닌 것들로서 대중과의 상호소통이 아니라 생산과 향수가 분리되는 소통구조를 띤다.

한편 문화산업을 주도하는 미디어산업과 그를 통한 자본주의적 문화 콘텐츠의 생산과 별개로 대중에 의한 창조와 향수의 영역 또한 대중문화를 이루는 중요한 부분이다. 산업화되거나 상업화되지 않은 대중문화는 생활의 장에서 이루어진다. 의사소통과 생활 활동의 결과로 만들어지는 모든 산물이 사실은 대중문화의 한 축을 이룬다. 산업화된 대중문화는 이런 대중 생활세계의 축적된 결과물과 환경을 재료로 만들어지는 것이다. 대중문화는 생산과 소비의 결합을 통해 이루어지고 그렇기 때문에 대중의 행위 자체가 대중문화의 주요한 구성 부분이 된다. 파퓰러 문화(popular culture)와 대중문화(mass-culture)의 결합<sup>87)</sup>이 이루어지는 방식에 주목해야 하는 이유가 여기에 있다. 특히, 디지털 시대에는 생산과 소비의 통일체로서의 대중문화가 갖는 의미가 중요해진다. 디지털 시대의 대중은 스스로 만든 활동의 결과물을 다시 소비한다. 이런 대중 활동의 결과물들은 한곳에 집중되어 모이거나 서로 상호 연관 되거나 기존 미디어산업을 통해 재매개 되면서 대중이 다시 그것을 소비하는 나선적 관계를 형성한다.

인터넷은 대중매체의 일방향적인 특성에 근본적인 변화를 가져올 것으로 기대되었

87) 대중문화를 mass-culture와 popular culture의 결합으로 보는 이유는 대중문화의 상업성과 탈상업성, 소극적 소비자와 적극적 생산자, 문화소비자와 문화 창조자 간의 대립적 이항성을 부각하고 양자의 통일물로서의 대중문화를 드러내기 위함이다. 인터넷은 객체화된 mass culture에 비해 주체화된 popular culture의 성격을 확대할 수 있는 좋은 조건을 마련해 주었다. 그러나 기존 대형 매스 미디어들의 내용이 인터넷 안으로 재매개 되거나 포털에 의한 지배권이 확대되면서 popular culture의 기반이 약화되고 기존의 mass culture적인 것이 강화되고 있는 실정이다.

다. 인터넷은 양방향적인 소통들을 통해 매스미디어의 역할을 대체하고 기존의 일방향적 매스미디어를 대신하면서 대안적 혹은 대항적 매체로 떠오를 수 있는 잠재력을 갖고 있다. 미디어 생태계에서 새로운 미디어의 등장은 기존 미디어와 공존-융합, 경쟁, 대체의 복잡한 과정을 거친다. 이러한 맥락에서 미디어간의 상호관계를 살펴볼 필요가 있다. 새로운 매체의 미디어 생태계의 진입 속도와 영향력의 크기에 따라 구 미디어와 신 미디어간의 상호 공존, 경쟁 및 대체가 이루어지는 데 새로운 미디어의 성격은 수용자들의 사용 방식에 따라 달라진다.

복합미디어로서의 인터넷은 오프라인 현장에서 일어나는 행위와 온라인의 의견 교환 행위를 동시에 결합할 뿐만 아니라 그 행위의 결과를 아카이빙한다. 온라인의 동시성과 오프라인의 비동시성을 결합함으로써 인터넷은 복합미디어의 위상을 갖게 된다. 복합미디어에서는 행동하고 의견을 올리고 댓글을 달고 실시간으로 현장을 보는 행위의 상호 융합이 이루어진다. 지난 2008년 촛불시위의 사례를 통해 이러한 복합미디어적 특성이 어떻게 드러나는가를 살펴보자. “정부가 미국산 쇠고기 수입 고시를 발표한 5월 마지막 주 아고라의 하루 평균 방문자 수는 115만 5,000명(매트릭스)”에 달했다. 신문기사나 방송(PD수첩)에서 방영된 기사와 영상물은 재매개되어 온라인 사이버세계로 아카이빙 된다. 네이버의 아고라에서는 실시간 기사나 방송(오마이뉴스, 칼라TV 등)을 보고 글을 올리고 댓글을 단다. 현장에서는 오프라인의 현장을 인터넷을 매개로 생중계한다. 사이버커뮤니티에서는 자체 의견제시와 공론 형성을 통해 아고라와 결합한다. 현실세계에서는 촛불시위와 퍼포먼스를 통해 오프라인의 구상을 실행으로 옮긴다.

이런 경우 신문과 텔레비전 등 과거의 대량 전달 미디어 콘텐츠는 디지털로 재매개되어 인터넷에 아카이빙된다. 디지털로 아카이브화 된 신문과 텔레비전의 콘텐츠는 사용자의 적극적인 검색에 의해 언제든지 다시 재현(representation)될 수 있고, 다른 사이트로 연결되거나 복제(reproduction)될 수 있다. 이러한 복제와 재현은 실시간이라는 시간적 제한을 무제한으로 확장시키는 한편 재현의 공간적 제한성을 전지구적

으로 확장한다(telepresence).

토론장(아고라), 게시판, 실시간 기사의 상호 순환은 매우 빠르게 진행된다. 복합 미디어인 인터넷에서는 현실에서 이루어지는 상황과 기존 미디어에 실린 콘텐츠, 그리고 실시간으로 인터넷에 올라오는 의견이 한곳에서 해결되기 때문에 여론 형성의 가속도가 매우 크고 그 영향력이 상호작용하면서 커다란 폭발력을 갖는다. 기존 미디어의 콘텐츠는 인터넷에서 그것의 매체 형식이 무엇이든지 상관없이 디지털 아카이브로 그대로 보존되어 언제든지 재검색되거나 재활용될 수 있다. 텔레비전 뉴스나 특정 프로그램은 동영상으로 캡처되어 포털의 각종 블로그에 산개되어 저장 보관된다. 그것에 대한 폭증되는 관심은 또 다시 새로운 뉴스거리를 낳고 게시판과 토론장을 통해 전달되고 내용이 첨가된다. 집중된 관심은 새롭게 다른 사용자들의 정서적 반응과 감염을 유발한다. 인터넷에서 활동하는 사용자들은 수동적으로 정보를 보는 데 그치지 않고 자신의 생각을 추가하거나 해당 정보를 퍼서 다른 사이트와 링크하거나 유통시킨다. 인터넷에서는 정보를 복제하고 퍼서 나르는 행위 자체가 이미 주체적인 실천의 의미를 지닌다.

정보의 가속력과 감염력은 이런 과정을 통해 증폭되는 것이다.<sup>88)</sup> 디지털화를 통한 재매개, 복제를 통한 시공간적 확산, 검색을 통한 주체적 재현의 과정을 통해 기존 매체의 대중문화(mass-culture)적인 성격은 파퓰러컬처(popular-culture)한 것으로 변환된다. 이런 맥락에서 인터넷 문화는 이중적 의미의 ‘대중문화’가 되는 것이다.

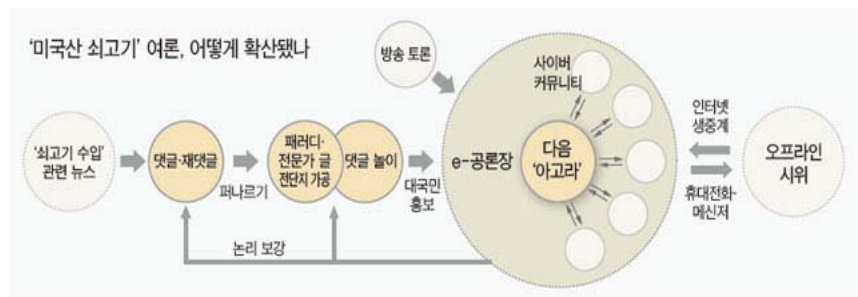
88) 아래 그림은 현실세계의 매개하는 매스미디어가 디지털 아카이브로 전환되고 그것이 다시 대중의 적극적 개입을 통해 확대되는 기제를 보여준다. 디지털 재매개를 통해 현실에 대한 대중의 적극적인 해석과 개입이 이루어진다. 쇠고기 수입 반대 촛불시위는 아날로그 미디어의 매개와 디지털 미디어의 재매개가 대중의 실천적인 행위를 통해 결합되면서 정서적 반응이 가속화되고 현실에 대한 대중의 직접적 관계가 회복되는 사례를 보여준다. 소통 차원의 대중여론 확산과 행위 차원의 대중행동이 동시에 이루어지면서 파퓰러한 주체의 대중문화와 대량 전달 미디어의 매개문화가 새로운 대중문화로 결합된다. (아래 표식은 중앙일보 2008년 6월8일자에 실린 것임. 원래의 정보 출처는 확인할 수 없었음.)

## 2. 디지털 기술과 디지털 아카이브

### 가. 디지털 아카이브의 특성

인터넷이 갖는 자동 축적성과 복제성, 상호연결성이라는 디지털 기술의 특성은 사용자들의 새로운 의식과 행동을 낳는 기반이 된다. 자본주의 사회에서 기술은 생산력을 담당하고 문화는 정신 영역에서 이루어지는 것으로 이분화되었다. 그러나 기술과 문화는 후기 자본주의 단계에서는 소비를 매개로 서로 결합하기 시작한다. 기술과 문화가 결합된 테크노컬처(Morse, 1998)는 컴퓨터와 통신을 결합한 인터넷에서 잘 드러난다. 기계와 인간의 결합, 육체와 정신의 화해는 고도화된 소비에 의해 중재된다. 기계에 대한 친밀도가 높아지는 현상은 인간 노동의 산물이 다시 인간과 화해하는 모습을 보여준다.

소비문화와 기술문화(techno-culture)의 결합은 현대자본주의체제에서 대중의 일상 생활이 자본의 재생산과정에 포섭되기 때문에 생겨난 결과이다. 현대 사회의 모든 매체는 기술 발전과 무관하지 않다. 이제 전자매체는 인간의 생각과 정신의 산물을 다른 사람에게 전달하는 매개체로서 없어서는 안 될 위치를 차지하고 있다. 인간의 감각능력은 기계에 의해 확장된다. 인간 자신의 사이보그화에 의해 이러한 경향은 더욱 촉진된다. 눈과 귀, 그리고 두뇌를 확장시키는 테크노컬처의 확산은 새로운 문화 지형을 만든다. 인간 감각능력의 확장과 인간 행위의 축적물은 지속적으로 상호작용하면서 디지털 아카이브를 만들어낸다.



디지털 아카이브는 지구화된 차원에서 실시간으로 내용물이 축적되는 동시에 저장되고 사용되는 시공간압축의 저장고이다. 디지털 아카이브는 인터넷 사용자들이 여러 가지 형태로 올린 말과 생각, 의견과 감정이 쌓이는 실시간 저장고이다. 사용자가 접속하여 올려놓은 디지털 콘텐츠는 그것이 저장되는 물리적 장소에 상관없이 네트워크 안에서 하나의 공간 안에 있다. 장소의 소멸과 공간의 통일은 전지구화 된 디지털 아카이브를 가능하게 만드는 동시에 장소에 기반을 둔 물리적 저항을 무화시킨다. 디지털 아카이브는 물리적 장소의 의미를 탈각시키는 동시에 스스로 자동축적성을 지니므로써 시간을 저장한다. 실시간으로 축적되는 디지털 아카이브의 정보는 과거 현재 미래의 통상적 시간 흐름에 변화를 가져온다. 실시간으로 축적되는 정보와 실시간으로 조회되어 재현되는 축적된 정보간의 관계는 항시 현재적이다. 디지털 아카이브의 정보는 아날로그 아카이브의 물질과 달리 시간의 흐름에 따른 일시성과 소멸성에서 자유롭다. 디지털 정보는 물리적 시간의 흐름에 따라 닳거나 낡지 않는다. 그것은 언제 어느 때라도 조회만 되면 다시 살아날 예비 동면 상태로 창조와 동시에 디지털 아카이브에 축적된다.

디지털 아카이브에는 새롭게 만들어지는 내용물 말고도 기존의 대중매체를 통해 만들어진 내용물들이 디지털로 형태 전환되어 저장된다. 현실을 구성하는 사물들은 기성 미디어에 의해 매개된 이후 디지털로 전환되면서 다시 매개된다. 재매개를 통한 디지털 아카이브의 축적과 사용자들의 활동 결과가 그대로 아카이빙되면서 디지털 창고는 시공을 넘어 확장된다. 상호연결과 복제를 거듭하면서 디지털 아카이브는 스스로를 복제하며 확장된다. 미러링, 퍼가기, P2P, 디지털 바이러스의 복제, 따붙이기와 퍼가기도 인터넷 공간 안에서는 적극적인 행위가 된다. 왜냐하면 그런 행위가 곧 디지털 아카이브를 확장하고 살아있게 만드는 것이기 때문이다.

한곳에 모이거나 서로 링크를 걸거나 트랙백을 통해 관계를 맺은 디지털 정보들은 검색과 링크를 통해 언제라도 서로 만나거나 서로가 서로를 호명하고 불러주기 때문에 디지털 저장고가 있는 물리적인 장소와 상관없이 단일한 전지구적 공간에 거주하

는 셈이다. 서로에 대한 상호연관과 호명의 체제로 연결된 디지털 정보들은 그러한 모임 하나만으로 새로운 문화를 만든다. 한곳에 모이거나 서로 연결하는 행위에서 하나 더 나아가 의도적인 협업과 집단행동을 통해 더욱 창발적으로 생각과 행동을 집단적으로 도모할 수 있다.

인터넷은 디지털로 이루어진 거대한 아카이브이다. 인터넷에서는 실시간으로 정보가 생산되는 동시에 저장된다. 디지털 아카이브는 정보의 생산 및 전달, 공유 속도를 극대화하고 지식에 대한 접근성을 향상시킨다. 인터넷은 시시콜콜한 일상생활에서 최첨단 과학에 이르기까지 모든 정보가 새롭게 갱신되고 축적되는 살아있는 아카이브이다. 인터넷의 급격한 성장은 정보의 양적인 확산을 이루면서 실시간으로 축적되는 디지털 데이터베이스와 아카이브를 만들어낸다. 자료와 정보는 사람들의 머리나 종이책 안이 아니라 네트의 저장고에 디지털로 축적된다.

아카이브는 특정한 목적과 용도에 맞도록 선별되어 배열된 사물의 저장고이다. 문서 저장고와 박물관은 사물을 수집하고 분류한 후 공공에 공개한다. 문서 아카이브에서는 과거의 문서 원본을 감상할 수 있다. 영화 아카이브에서는 원본 필름을 보관하여 이를 필요로 하는 사람들에게 상영해주기도 한다. 도서관은 이러한 문서와 서적을 보관하는 가장 대표적인 저장고이다. 사물을 수집하여 분류하여 저장한 이러한 아카이브들은 문화적 산물의 저장고이다.

공문서의 저장에서 출발한 아카이브는 여러 가지 다양한 문화적 산물을 보관하고 활용하는 장소로 발전해왔다. 현실세계 아카이브의 핵심은 수집과 축적이다. 그것은 나름의 분류체계를 갖고 체계화된 축적을 수행한 결과이다. 자료를 추적하여 수집하는 지속적인 관심과 그것을 한곳에 집중하여 보관하는 집중성과 이를 지속적으로 이어가는 연속성이 아카이브의 필수 요건이다. 그래서 아카이브는 사회 구성원들이 기울인 공동 노력의 산물이며 역사적으로 이어지는 시간의 결과물이기도 하다. 이러한 아카이브는 공적 영역에 위치하며 공개성을 전제로 한다. 아카이브에는 누구나 접근이 보장되어야 하며 누구나 쉽게 활용할 수 있도록 공개되어야 한다.



&lt;표 6-1&gt; 현실세계의 아카이브와 디지털 아카이브 비교

	현실세계 아카이브	디지털 아카이브
저장 대상품	명품 / 진품	일상생활 / 디지털복제
저장 목적	보관	활용
저장고	집중	분산/연결
상호연결성	없음	있음
접근성	시공간적 제한	시공간 제한 없음
검색 / 방문(공개성)	제한적	실시간
저장 량	제한적	무제한

현실세계의 아카이브에는 오래된 물질 유산이 보관된다. 모든 유물은 세월을 견뎌내어야 하기에 현실세계의 아카이브는 마모를 방지하기 위해 진품을 보관하는 데 주력한다. 그래서 유물의 활용과 보급보다는 진품 자체의 안정적인 보관이 유물 아카이브의 중요한 임무가 된다. 이에 반하여 디지털 아카이브는 사물에 기반을 두는 것이 아니라 사물의 디지털화된 재현에 바탕을 둔다. 디지털 아카이브는 문서, 소리, 이미지 등 다양한 형태로 원본을 재현한다. 디지털 아카이브에서는 사물이 디지털로 전환되어 보관된다. 디지털로 전환된 사물의 반영물은 디지털 복제를 통해 수많은 사람의 용도에 맞게 사용될 수 있다. 디지털 아카이브는 보관보다 사용에 치중할 수밖에 없다.

디지털 아카이브는 시간의 흐름에 따른 마모를 견디어내고 공간적인 접근의 제한을 뛰어넘는다. 현실세계의 아카이브가 원본의 보존과 저장에 주요한 목적이 있다면 디지털 아카이브는 사용에 그 목적이 있다. 디지털의 장점은 검색과 활용이 쉽게 이루어지고 사용자의 목적에 맞게 원본을 다시 변형하거나 재창조할 수 있다는 데서 찾아진다. 전달 속도와 방문자의 수에도 제한을 받지 않으며 시간과 공간의 제약 없이 복제된 원본을 쉽게 활용한다는 장점도 갖고 있다. 다양한 미러링을 통해 복제된

원본을 여러 장소에서 공급할 수 있고 사용자들의 협력을 얻어 지속적으로 아카이브의 내용을 확장할 수 있다. 대중의 참여로 만들어지는 디지털 아카이브는 열린 체계를 갖게 되고 그러한 참여에 바탕을 둔 아카이브일수록 공공성을 강하게 띤다.

물질을 선별하여 보관하는 현실세계의 아카이브에서는 선택과 집중, 그리고 전시를 위한 배열이 중요하다. 물질 아카이브는 특정한 공간을 필요로 하고 선택된 공간에 맞는 선택과 배열을 통해 아카이브의 윤곽이 결정된다. 이에 반하여 디지털 아카이브는 저장되는 양이 거의 무한정에 가깝고 실시간으로 지속적인 축적이 이루어지기 때문에 관리자에 의한 선택과 배열보다는 사용자에게 의한 검색과 활용이 더 중요하다. 그래서 디지털 시대에는 검색이 다른 어떤 사안보다 우월한 지위를 차지한다. 인터넷에서 우세한 지위를 지니는 포털업체나 주력 업체가 검색 서비스의 제공에서 출발한 이유가 여기에 있다.

디지털 아카이브는 개인의 노력으로 구성되는 사적 아카이브와 공동의 노력으로 만들어지는 집합적 아카이브로 구성된다. 디지털 아카이브가 네트워크로 서로 연결되면 새로운 모양으로 전환된다. 축적된 양의 확산이 성격이 다른 질로 전환된다. 링크로 연결된 디지털 아카이브는 고립된 아카이브와 달리 상호연결을 통해 양적 축적을 질적 변환으로 이끈다. 아카이브가 살아있는 생명력을 가지려면 종류가 다른 새로운 창조물들과 접속되어야 하고 새로운 링크를 만들어야 하며 하나의 부분으로 기꺼이 다른 부분과 연결되어야 한다.

인터넷은 지식의 유통에서 혁신적인 변화를 가져왔다. 지식 전달의 즉각성과 개방성, 전지구화를 통한 공간의 단축, 디지털복제를 통한 정보의 공유가 지식 유통체계를 바꾸었다. 중간에 지식을 저장하고 보관하던 전통적 의미의 아카이브가 디지털 아카이브로 전환되면서 지식의 유통속도는 더욱 빨라졌고 지식의 실시간 이용이 이루어졌다.

디지털 아카이브는 하이퍼텍스트를 통한 연결과 얽힘을 만들어 놓는다. 네트의 아카이브는 하이퍼텍스트의 연결을 통해 시작과 끝이 없는 과정으로 얽히면서 수많은

아카이브의 집합체로 확대된다. 타자에 의해 다시 배열되고 활용될 수 있다는 엄청난 가능성은 디지털 아카이브를 완성되지 않는 과정 중에 위치하도록 만든다. 디지털 아카이브는 유동적이다. 그것은 닫혀져 있지 않고 열려있다. 다른 아카이브에 연결될 수 있다는 의미에서 그것은 열려있는 가능성이다. 디지털 아카이브는 다른 사람의 필요와 요구에 따라 변형되고 확장되는 실마리를 제공한다. 그것은 타자에 의하여 완성되는 관계의 연속이자 지속이다.

이러한 디지털 아카이브의 특성 때문에 지식과 정보의 완결성은 약화된다. 네트에 서는 무수한 타자의 개입과 변형으로 정보와 지식의 완결성은 크게 훼손된다. 개인의 창의력과 집중에 의존하는 체계적인 저작물은 쇠퇴하고 공동 작업이나 기동성 있게 현실에 대응하는 부분적 중간 결과물들이 많아질 수밖에 없다. 마치 소프트웨어의 버전 업처럼 학술 저작물들도 버전 업을 향한 중간 결과물의 형태로 발표되는 경우가 늘어난다. 특히, 온라인으로 자신의 저술을 발표할 경우 이러한 중간적인 과정물로서의 속성은 더욱 커진다. 과거에는 초고가 개인적인 차원에서 미완성된 원고를 뜻하지만 이제 온라인 버전이란 다른 사람들의 비판과 개입을 기다리는 열려있는 지적 과정으로서의 성격을 갖는다.

네트의 지식은 자동으로 아카이브에 저장되면서 새로운 대상과 연결될 준비를 하고 있다. 그것과 연결되는 다른 지식에 따라 지식의 새로운 계열화가 이루어지고 그것은 지식의 새로운 생성과 되기로 이어진다. 디지털 아카이브의 지식은 과정으로서의 지식, 다른 대상과 만남으로써 새롭게 계열화되고 새로운 맥락에 놓이면서 제3의 의미와 내용을 갖게 되는 미완결의 열린 지식이란 특성을 갖는다. 이러한 지식은 독립되어 완결된 형태로 존재했던 개별 저자의 완성된 저작에서 발견되는 자기 완결적 지식과는 다르다. 물론 과거의 저작도 다른 저자와의 연결과 연관을 갖고 있지만 그 연관의 줄기나 강도 그리고 상호 침투 및 계열화의 정도는 매우 약하고 제한되어 있었다.

결국 동일한 독립 주체의 통일적인 정체성은 여러 주체들의 차이와 다양성에 자리를 양도하기에 이른다. 축적성과 일과성의 동시적 진행은 위키피디아(Wikipedia)와

같은 지식 유형에서 아주 잘 드러난다. 한 사람이 특정 항목에 대해 자신의 생각을 기술하면 다른 사람이 그것에 가필하거나 첨가할 수 있고 아예 지워 버릴 수도 있다. 여러 사람의 지식이 융합되어 축적되는 동시에 하나의 과정으로서 일과성을 갖게 된다. 링크를 통해 서로 다른 항목들과 연결되어 있는 위키피디아 지식들은 ‘모듈화’와 동시에 ‘상호연관성’도 보여준다(Tapscott, 2006).

인터넷은 지식의 생산과 소비를 시공간의 제한을 건너뛰어 연결한다. 지식 생산과 소비의 직접적인 연결은 지식의 순환 속도를 빠르게 만들고 지식의 생애 주기를 단축시키는 한편 새로운 지식에 대한 요구를 확대시킨다. 새로운 지식이 전파되는 시간은 컴퓨터 네트워크를 통한 커뮤니케이션이 활성화 될수록 짧아진다.

맥루언(McLuhan, 1967)의 ‘미디어는 인간의 확장이다.’라는 명제를 더욱 극단으로 끌고 가면 지식과 정보의 외화가 ‘전지구적인 두뇌(global brain)’를 만들 것임을 예측할 수 있다. 컴퓨터가 두뇌의 확장이라면 컴퓨터 네트워크는 전지구적 차원에 걸친 두뇌들의 결합이다. 이것은 ‘집합적 지성’의 탄생을 의미한다. 컴퓨터 네트워크의 결합은 데이터베이스의 전지구적인 결합이며, 이는 전지구적인 차원에서 이루어지는 지성의 실시간 연결이다. 피에르 레비(Levy, 1997: 13)는 이를 ‘집합적 지능(collective intelligence)’이라 부른다.

인터넷을 통한 지식의 생성과 축적은 ‘집합적인 지능’(Levy, 1993)을 통하여 만들어지고 집합적 지성을 촉진한다. 집합적인 지능 혹은 지성은 ‘상호간의 이해’와 ‘공조’를 통해 만들어진다. 개인이 상호소통하면서 만들어낸 지식들이 서로 링크를 형성하면서 연결되고 타인의 지적 생산물에 서로 변형과 추가를 가함으로써 집합적 지식이 만들어진다. 이러한 네트의 정보와 지식은 자동적으로 데이터베이스화되거나 아카이브로 만들어진다. 이것이 디지털로 이루어지는 ‘정보의 집합체’이다.

이러한 전자 아카이브는 공간적 거리를 뛰어넘어 지식과 정보의 지구화를 촉진한다. 지성의 ‘전지구화(globalization)’는 과거의 지역적 단절을 무너뜨린다. 공간적 거리의 축소 및 소멸은 지역 간의 정보교환과 개방성을 더욱 확대한다. 그러나 지식이

외화되어 데이터베이스화되거나 아카이브로 만들어지면 그것은 ‘집합적인 지식’, 혹은 ‘정보의 집합’으로 변환된다. ‘집합적 지능’이 상호 인정과 개인의 확장으로 이어질지, 아니면 물화된 지능 공동체에 대한 숭배’로 떨어질지 쉽게 단정할 수 없지만 지식의 단순한 연결에만 치중할 경우 전지구적 두뇌는 물신화된 지식으로 전락할 수도 있다.

레비는 ‘집합적 지능’의 목표가 상호 인정과 개인의 확장이며 물화된 공동체에 대한 숭배’가 아니라고 주장한다. 그는 인터넷의 집단지성을 통하여 근대 합리주의의 개인주의적인 지식형성을 넘어설 수 있다고 본다. 그래서 데카르트의 “나는 생각한다 고로 존재한다(cogito).”에서 “우리는 생각한다(cogitamus).”로 넘어가는 통로를 본다. 하지만 ‘글로벌 브레인(global brain)’은 수집된 정보들의 결합된 지식이기 때문에 물신화된 지식에 더 가까울 수도 있는 것이다.

지식의 생산과 소비로 이어지는 온라인 커뮤니케이션과 상업적 유통이 증가하면 지식의 분배가 빨라지고 원활해지는 측면도 있지만 반대로 지적재산권을 내건 상품화가 지식 유통을 차단하는 현상도 일어난다. 정보통신혁명은 서로 상반되는 두 가지 결과를 함께 가져온다. 생산된 지식이 자유롭게 유통되면 지식의 소비와 활용에 도움이 된다. 그러나 지적재산권이라는 법적 권리를 업고 상업화된 지식은 상품화의 장벽을 넘어야만 소비할 수 있다. 이러한 지점이 지식의 분배에 영향을 미쳐서 불균등한 지식 소비와 활용으로 이어질 수 있다.

#### 나. 디지털 아카이브와 사용자 활동의 점유 : 지식의 상업화

디지털 자본주의 사회에서 지식의 분배는 지식에 접근할 수 있는 경제적인 능력과 지적 능력에 의해 결정된다. 지식의 상업화와 상품화가 가속화되면 될수록 지식에 대한 접근권은 경제적인 능력에 의해 좌우된다. 이에 따라 지적재산권의 문제가 부각되는 한편 지식의 공유라는 사회적 흐름이 서로 엇갈리게 된다.

지식의 상업화와 상품화를 경계하는 정보 비판론자들은 정보를 지식의 하위 단위로 설정한다. ‘정보가 지식을 대신 한다.’거나 ‘정보를 지식의 가장 최근 형태’로 보는 논의는 지식과 정보의 관계를 위계적으로 설정하는 대표적인 사례이다. 디지털 시

대는 우리에게 정보와 지식에 대해 다시 생각해보도록 촉구한다. 일반적으로 정보를 지식의 하위 단위로 설정하지만 정보와 지식의 관계는 위계적인 것이 아니라 상호 순환적, 혹은 병렬적인 것이다. 통상 ‘정보의 지식화’라는 방향에서 지식을 정보보다 높은 위상으로 설정하지만 반드시 그렇지는 않다. ‘정보의 지식화’와 ‘지식의 정보화’는 순환적으로 이루어진다.

지식의 정보화는 지식의 상품화와도 관련된 부분이다. 지식을 정보화하는 기술은 정보산업의 발전과 궤를 같이 한다. 이는 긍정적인 차원과 부정적인 차원 두 가지 측면을 동시에 갖는다. 지식기반 산업의 핵심은 지식의 생산과 유통이 자본주의적인 생산-유통 패러다임에 적응한다는 의미를 갖는다. 지식과 개인의 인격이 분리하지 않은 채 인격적 완성을 지식의 가장 전형적인 형태로 꼽는 인문학적 전통이나, 기술적인 지식 기사를 경멸했던 비판적 사회과학의 전통은 이제 ‘수행적 지식’ 앞에서 설 자리가 없어지는 것이다.

‘지식의 정보화’는 지식의 외화에 의하여 가속화된다. 지식의 외화는 지식의 상품화와 상업화에 의하여 이루어진다. 상품화된 지식은 대부분 어떤 형태로든지 정보화된다. 예를 들어 학술 논문이 데이터베이스 형태로 외화되어 소비자에게 전달될 경우 지식보다는 정보에 더 가깝다. 지식의 정보화는 통상 미디어라는 매개를 통해 형태 변화를 거치면서 이루어진다. ‘지식의 정보화’는 인식 주체의 지적 노동과 작업이 외화되어 특정 형태의 미디어로 고착되는 방향으로 이루어진다. 곧 주체적 인식의 객관화가 ‘지식의 정보화’인 것이다.

‘정보의 지식화’는 ‘지식의 정보화’와는 반대의 방향에서 이루어진다. 이는 객관화된 지식이 다시 주체화되는 과정이다. 이는 지식의 소비과정인 동시에 재생산과정이기도 하다. 지식의 소비는 그 자체가 재생산과정인 동시에 생산과정이기도 하다. 바로 이러한 특성이 지식의 부가가치와 관련하여 상업주의의 눈독을 끄는 부분이다.

지식인의 탈실천성에 관한 논의는 지식의 상품화와 상업화에 대한 비판으로 연결된다. 지식의 상품화와 지식인의 상업화를 가속화하는 범인으로 후기 자본주의의 정

보통신혁명이 지목된다. ‘정보화’와 ‘네트워크’의 진전에 따라 지식인으로부터 ‘지식의 외화’가 더욱 가속화되고 이것이 지식의 상품화로 연결되어 교환가치로서의 지식이나 수행성(Lyotard, 1984)을 갖는 정보가 비판적 지식과 인문적 지식을 몰아내고 있다는 비판이다. 그래서 ‘의미창출자’로서의 지식인의 몰락과 ‘정보 처리자’로서의 전문인을 대립 구도로 설정되기도 한다.

“지식 공급자와 사용자가 자신들이 공급 또는 사용하는 지식들과 맺는 관계는 이제 상품 생산자와 소비자가 그들이 생산하고 소비하는 상품과 맺고 있던 관계의 형식, 다시 말해 가치형식을 띠는 추세를 보이고 있으며 이 같은 추세는 앞으로 더욱 심해질 것이다. 지식은 팔리기 위해 생산되고 있고 앞으로도 그럴 것이다. 지식은 새로운 생산에서 가치를 얻기 위해 소비되고 있으며 이는 앞으로도 계속될 것이다. 두 경우 모두 그 목적은 교환이다. 지식은 이제 그 자체가 목적이기를 그만두고 사용자치를 상실한다.”(Lyotard, 1984: 4-5).

‘생산력으로서의 지식’, 특히 과학기술의 실용적 지식이 현재의 지식을 선도하고 있다. 사회과학에서도 실용적 응용 분야의 지식이 상품화되면서 이를 소지하고 있는 전문가들이 특권적 집단으로 부상하기도 한다. 이러한 경향은 앞으로 ‘정보 통제를 위한 투쟁’이 주요한 권력 투쟁의 장으로 부각할 것임을 보여준다.

이러한 변화를 받아들이면서 지식인의 존재 기반 가운데 일차적인 필요조건인 지식의 성격과 위상 변화에 대한 점검이 이루어져야 한다. 왜냐하면 변화하는 지식의 위상과 그를 둘러싼 사회적 조건을 도외시하고 별이는 지식인에 대한 논란은 다분히 관념적이거나 당위론적인 위치 설정으로 빛나갈 우려가 있기 때문이다.

지식은 배타적 소유권을 기반으로 만들어지는 지적재산권이 아니라 공유와 나눔을 통해 사적으로 형성되는 사회적 공유물이란 성격에 더 잘 맞는다. 물질로 만들어진 문화생산물은 원작이 하나이고 희소하기 때문에 모든 사람이 그것을 전유할 수 없었다. 문화생산물에 대한 배타적인 법적 소유권이 지적 재산권이다. 지적 재산권의 법적 확보를 통해 지적 생산물은 특정 집단에 의해 전유된다.

이러한 자본주의적 전유와 별개로 최종적으로는 지식이 개개인에 의해 지적으로 전유되어야 한다. 법적 점유권과 그에 기반을 둔 상업적 점유권을 갖고 있다 하여도 지적 생산물은 최종적으로 인식 주체에 의해 지적으로 전유될 때 그 사용가치가 드러나는 법이다. 여러 가지 미디어를 통해 쏟아지는 복제 문화 생산물은 개개인의 소비능력을 압도한다. 각종 복제 미디어 기술의 발달로 정보와 지식의 엄청난 축적이 이루어지고 있지만 사람들의 전유 능력은 반대로 떨어진다. ‘아무 것도 소유하고 있지 않지만 모든 것을 전유하였던 과거의 수도사와 달리 이제 현대인들은 모든 것을 소유하거나 소유할 수 있지만 아무 것도 자신의 것으로 전유하지는 못하는 형국’으로 바뀌고 있다(Featherstone, 2000).

지적 생산물의 법적 점유와 그에 기반을 둔 상업적 전유 현상에 주목할 때 디지털 아카이브에 축적된 정보와 지식이 누구에 의해 만들어지고 어떻게 점유, 전유되는지를 살펴볼 필요가 있다. 사회적으로 생산되는 수많은 지적 생산물이 사적으로 전유되고 있다면 그에 대한 대안이 필요하기 때문이다. 사회적 생산물의 사적 전유라는 흐름의 중심에는 포털이 자리 잡고 있다. 이하에서는 포털의 독점이 이루어지고 있는 현황과 그 방식에 대해 살펴보도록 하자.

### 3. 포털과 한국 인터넷 대중문화의 특성

인터넷 문화에서 포털 사이트의 지배력과 영향력은 매우 크다. 특히, 포털의 독과점 문제가 지적되어야 한다. 닫힌 체제를 통해 사용자를 자체 포털 사이트에 묶어두는 방식은 인터넷의 철학과 문화에 맞지 않는다. 포털은 기존의 대중매체에 실린 내용물을 재매개 할 때 선택과 배열을 수행한다. 그를 통해 포털은 여론 형성 및 조작을 수행한다. 상업화와 오락화를 선도하고 부문별로 다양성이 부족한 편중된 정보를 제공하기도 한다. 이 절에서는 한국의 인터넷 문화에서 포털이 차지하는 위상을 살펴보고 소수 포털의 독점이 인터넷 문화의 다양성과 발전에 어떤 영향을 미치고 있는가를 살펴보자.



사전적 의미의 포털은 안과 밖을 나누는 입구의 관문이자 다른 장소로 연결해주는 통로이다. 포털은 내부로 들어가려면 먼저 통과해야 하는 입구를 말한다. 포털이라는 용어가 사전적 의미와 다르게 쓰이기 시작한 것은 인터넷이 널리 사용되면서부터이다. 인터넷이 대중에게 공개된 후 엄청난 수의 홈페이지가 만들어지기 시작했다. 허브(Hub)가 물리적인 네트워크간의 왕래(in/out)가 집중되는 곳이라면 포털은 내용물들의 사용을 위해 사용자들의 왕래가 이루어지는 곳이다. 그러나 결과적으로는 포털이 웹의 허브가 된다. 웹 포털은 웹 콘텐츠의 허브인 것이다. 대표적인 포털사이트는 야후같은 검색 사이트에서 출발하였다. 네트의 무수한 사이트에서 자신이 원하는 정보를 담고 있는 곳을 찾아내려면 검색을 해야 한다. 따라서 검색 사이트는 네트의 포털사이트로 부각될 구성 여건을 갖고 있었다. 여러 사람이 이곳을 경유하여 다른 사이트로 찾아간다. 검색 사이트는 들어오는 링크도 많고 나가는 링크도 많을 수밖에 없는 대표적인 포털이 되었다. 이와는 조금 다르지만 여러 사람이 경유하는 인기 사이트나 쇼핑 사이트들도 포털사이트를 만들기 시작했다. 일단 많은 사람이 몰려들면 그만큼 손쉽게 다른 사이트로의 링크를 체계화하거나 연결시킬 수 있기 때문이다.

검색 사이트는 하위 범주별로 세분화되거나 분화될 수 있다. 그런 하위 사이트들도 포털을 이루게 되었다. 포털은 주제별, 범주별, 대상별 세부 포털, 혹은 종합포털 등으로 나뉘어 진다. 이와 다른 유형의 포털사이트는 많은 동호회를 거느리거나 사용자들에게 다양한 정보를 제공하는 사이트를 들 수 있다. 그러나 최근에는 종합 잡화상이나 백화점, 양관점처럼 온갖 다양한 정보를 자체 사이트에서 제공하는 경우로 변질되고 있다.

인터넷 사용자가 많아지고 인터넷이 대중화됨에 따라 포털이 다른 사이트를 찾아가기 위해 통과하는 관문이 아니라 하나의 포털사이트 안에서 모든 요구를 해결할 수 있도록 다양한 정보를 제공하는 닫힌 체제가 등장하게 되었다. 자유로운 왕래를 촉진하거나 다양한 웹사이트로 연결을 주선하는 것이 아니라 가능한 많은 사용자가 접속하여 포털 사이트 안에서 오랜 시간을 보내도록 만들기 위한 여러 가지 장치가

고안된다. 대형 포털사이트들은 신문기사의 실시간 게재에서부터 자체 전자메일 및 웹블로그, 쇼핑몰, 독창적 검색장치에 이르기까지 다양한 서비스를 제공하여 사용자를 포털 사이트라는 폐쇄된 틀 안에 가두어 놓는다. 70%이상의 점유율을 기록하고 있는 네이버는 이러한 폐쇄된 전략을 사용하는 대표적인 포털사이트이다. 구글 검색 사이트가 검색을 기반으로 한 서비스를 단순하게 제공하는 것과 대비된다. 이런 현상은 경쟁과 과도한 상업화 때문에 발생한 것이다.

한국 인터넷 문화에서 포털의 원형은 과거 PC통신사에서 찾아볼 수 있다. 하이텔, 천리안, 나우누리로 대표되는 1990년대 PC통신사들은 거대 기업에 의해 운영되면서 사용자들에게 자사의 망을 통한 사용료와 정보이용료를 받았다. 인터넷이라는 새로운 망이 확산되고 컴퓨터 통신의 패러다임이 1990년대 중반 이후 급격하게 변화하면서 PC통신사는 망사업자로 자신의 영역을 축소하였고 포털이라는 새로운 업계의 포식자가 등장하게 되었다.

인터넷은 전세계에 존재하는 네트워크의 상호접속망이다. 하이퍼텍스트를 통해 서로 연결될 수 있는 내용물들은 월드와이드웹이라는 신종 미디어를 통해 새롭게 재편된다. 이메일, 기존 미디어의 콘텐츠, 동호회 활동 등은 이미 인터넷 이전 PC통신 시기에도 제공되던 서비스였다. 이런 서비스를 월드와이드웹 베이스로 옮겨 놓고 전세계에 존재하는 콘텐츠를 검색하여 볼 수 있도록 한 것이 포털이다. 포털사이트의 출발은 검색엔진을 개발한 사이트에서 먼저 시작되었다. 한국야후와 라이코스, 네이버 등이 인터넷의 대중화시기에 검색 사이트를 중심으로 거대 포털 사이트로 자리 잡았고, 커뮤니티나 동호회 활동을 통한 관계 맺기에 치중했던 프리첼, 다음, 싸이월드도 검색 사이트와 결합한 서비스를 제공하기에 이르렀다. 검색 사이트가 기존 미디어의 콘텐츠를 재매개하고 종합 선물판식의 서비스를 제공한 시기는 대체로 인터넷 대중화 시기와 엇물린다.

포털은 대중화 시기의 인터넷을 주도하고 틀짓는 ‘대형(big brother)’이다. 인터넷 사용자는 사용자(user), 고객(client), 소비자(customer)라는 세 가지의 다른 형태를 지

닌다. 인터넷을 사용하는 사람들은 이메일을 비롯한 각종 편의를 포털로부터 제공받는 사용자(user)인 동시에, 자신의 생각을 서버에 올리는 고객(client)이며, 디지털 아카이브의 내용물을 소비하고 구매하는 소비자(consumer)라는 세 가지 역할을 번갈아가면서 수행한다. 이 과정에서 포털은 인터넷 대중의 활동 결과물을 실시간으로 저장하면서 이를 통해 자체 수익의 발판을 마련한다. 인터넷 사용자는 이메일을 사용하고 기사를 검색하거나 검색엔진의 도움을 받아 네트를 서핑하고 게시판에 글을 올리고 물음과 답을 올리고 자신이 좋아하는 파일을 퍼 올리거나 내려 받고, 인터넷 시장에서 물건을 산다. 포털은 이 모든 활동을 묶어서 관리하고 유도한다. 인터넷을 접속하는 모든 사람들은 이런 활동을 즐기지만 다른 한편으로는 그들의 활동이 포털 회사에 의해 기술적, 법적으로 점유(occupation)되는 동시에 사회적, 상업적으로 전유(appropriation)된다.

포털에서 이루어지고 있는 정보의 생산과 소비 방식은 기술적 차원의 디지털 아카이빙이 결국 경제와 정치의 영역으로 연결됨을 보여준다. 한편으로는 사람들을 모으고, 활동할 마당을 열어주면서, 다른 한편 그들이 모르는 사이에 사용자들의 활동을 아카이빙하고, 동시에 사용자들에게 유무형의 물건을 파는 작업이 포털의 주요한 일이다.

인터넷에 모아지는 정보와 지식은 일상생활의 모든 영역을 포괄한다. 검색은 정보 찾기라는 영역을 넘어 ‘선택과 배열’이라는 검색의 정치로 확장되는 동시에 배타적 법적 권리와 상품화라는 경제 영역으로 확장된다. 이런 과정을 통해 인터넷에 아카이빙 된 모든 행위 결과물들은 정치, 문화, 경제의 세 가지 층위(layer)를 갖게 된다. 이들 층위간의 중첩과 분리를 교묘하게 활용하여야 신경제의 선두를 달릴 수 있다. 포털은 이러한 층위의 겹침과 분리를 효과적으로 관리하면서 인터넷을 상업화하고 상품화한다.

지식과 정보의 상품화가 어떤 기제를 통해 이루어지는가를 살펴보자. 먼저 포털이 제공하는 검색서비스와 메일서비스가 어떻게 사용자를 확보하여 그들을 닫힌체제 안에 갇히는 회원으로 만드는가를 살펴보자.

#### 가. 사용자와 회원 확보 : 검색 서비스와 메일 계정

사용자는 우선 포털에 등록하여 메일 계정을 하나 받는다. 사용자들은 자신의 블로그도 만들 수 있다. 게시판에 글을 올릴 수 있으며 자신이 원하는 동호회(커뮤니티)에 가입하여 활동할 수 있다. 그의 활동은 친구에게 메일보내기에서 블로그 만들기, 자료를 올리고 불만찬 내용을 퍼 올리는 일, 포털에서 검색하기 등을 중심으로 이루어진다. 이러한 사용자의 행위는 자신도 모르는 사이에 일일 검색어 데이터베이스에 축적되어 하루 최고 검색어 서비스로 변경된 후 일반인들에게 공개된다. 물론 이런 검색어의 입력이 없다면 최고 검색어 서비스는 불가능하고 그를 통한 포털의 상품화 및 상업화, 돈벌이도 불가능하다. 포털은 공짜로 메일과 블로그 계정을 사용자에게 제공해주지만 그것은 반대로 수많은 사용자 풀(pool)을 만든다. 사용자들은 매일매일 메일계정을 뒤지고, 소속 커뮤니티에 익숙해지고, 포털의 검색서비스를 포함한 서비스에 익숙해지면서 경로의존성에 빠져든다. 친구와 일촌을 맺고 매일 몇 시간씩 포털 사이트 안에서 클릭킹하고 활동하다보면 그것이 곧바로 포털 서비스사의 데이터베이스에 자동으로 축적되어 포털사가 제공하는 갖가지 서비스로 변형된다. 물론 이런 작업은 소프트웨어를 통해 자동으로 이루어지기 때문에 사용자는 자신의 활동이 어떻게 점유, 전유되는지를 알아차리지 못한다.

포털은 하나의 도시처럼 번성하기도 하고 쇠퇴하기도 한다. 마치 심시티(Simcity)라는 컴퓨터게임처럼 사람이 모여들어 살게 한 후 그들로부터 세금을 거둬 각종 사회서비스를 제공하면서 번성한 도시를 만드는 것처럼 포털도 사이버스페이스 안에 비슷한 방식으로 자신만의 도시를 만든다. 도시의 시민권을 얻는 것은 아주 쉽다. 계정을 만들어 자신의 인적 사항을 주고 ID를 얻음으로써 일단 도시의 거주권은 얻은 셈이다. 그의 활동은 자동으로 포털의 거대한 데이터베이스에 실시간으로 축적된다.

포털의 디지털 아카이브는 데이터베이스의 물질적 법적 소유권을 갖고 있는 포털의 소유물이다. 그들은 각종 응용 패키지와 로봇 및 소프트웨어 조작과 통제를 사용하여 사용자의 활동물을 상품으로 전환한다. 도시 관청이 도시환경을 제공하고 거주

자로부터 세금을 거둬들이듯 포털은 사용자에게 사이버스페이스의 공간을 무료로 제공하는 대신에 그들의 활동 환경을 만들어주면서 그들 활동 결과물을 세금처럼 활용한다. 스스로 환경을 구성하였지만 그 환경의 상업적 이윤과 이익은 고스란히 포털사에 의해 사적으로 전유되는 것이다(Terranova, 2000). 여기에 디지털 문화상품과 디지털 인공물과 디지털 노동(활동)으로 이루어지는 디지털 경제의 비밀이 숨어 있다. 메일계정을 제공하여 회원을 확보하거나 블로그 페이지를 개설하도록 공짜 공간을 제공하는 것 등도 포털사의 영역 안으로 사용자를 확보하기 위함이다. 마치 공중파가 시청자를 확보하고 신문사가 정기 구독자를 확보하듯이 이들은 검색 서비스와 공짜 메일 계정 서비스 및 활동 공간을 제공하여 사용자 회원을 확보하는 것이다.

#### 나. 고객의 확보 : 블로그, 게시판, 동호회

두 번째로 포털은 블로그나 게시판, 그리고 동호회(커뮤니티) 활동을 자체의 데이터베이스로 아카이빙 한다. 포털은 블로그에 올려진 사용자들의 글이나 제작물을 자체 포털 사이트와 연동하여 서비스하거나 페쇄 검색을 통해 자기 콘텐츠로 활용하여 무상으로 상업화하는 것이다. 비유하자면 포털의 서버는 사용자라는 수많은 클라이언트를 거느린 대형 서버이다. 모든 고객 클라이언트들은 서버에 자신의 활동을 올린다. 자동적으로 축적된 클라이언트들의 활동물은 실시간으로 디지털 저장고에 쌓이게 되고 이것은 포털 기업에 의해 무상으로 점유된 후 상업적으로 전유된다. 사회적 생산물이 포털상의 디지털 아카이브라는 공간에 사적으로 점유된 후 다시 상업적으로 전유되기에 이른다. 포털 기업은 공짜 계정을 공급하면서 사용자를 확보한 후 그들을 자체 서버를 위해 정보를 제공하는 클라이언트로 만든 후 최종적으로 그들을 소비자로 변형시킨다.

#### 다. 소비자 확보 : 기존 대중매체 콘텐츠의 재매개

포털사는 기존 대중매체의 콘텐츠를 재매개하여 여러 가지 다양한 서비스를 유·무료로 사용자에게 공급한다. 사용자는 일간 신문의 기사나 여러 가지 다양한 디지털 콘텐츠를 포털 사이트에서 손쉽게 얻을 수 있다. 포털사는 중간 매개를 하거나 직접

콘텐츠를 제공하면서 사용자를 포털 사이트의 테두리 안에 묶어두는 전략을 구사한다. 포털은 기존 언론사의 콘텐츠를 재매개 하여 실시간으로 선택 배열한다. 선택과 배열의 방식은 당연히 특정한 관점과 기준을 가질 수밖에 없다. 기존 언론사 콘텐츠를 재매개 할 경우 사용자의 특성과 취향을 고려할 수밖에 없게 된다. 그래서 재매개 항목의 선택과 배열에서 다시 한번 대중적 취향으로 가공되고 그러한 과정에서 포털에 실린 기사는 기존 대중매체의 속성을 재생산해내면서 사이버스페이스의 대중문화적인 성격을 강화시킨다. 이와 함께 쇼핑몰을 매개하거나 상업화된 콘텐츠를 검색 사이트에 연결하여 판매하기도 하고 검색과 광고를 결합하여 정보를 상업화한다.

<표 6-2> 포털의 사회적 점유와 사용자의 위상

포털사 (Naver의 경우)	
user	검색
	메일
client	카페
	블로그
	지식IN / 지식Q&A
customer	쇼핑
	뉴스홈 / 전문자료 / 책 / 사진

한편 거대 포털 업체들은 사용자에게 익숙한 서비스를 제공하고 사용자의 취향과 활용방식에 적합한 인터페이스를 제공함으로써 사용자의 경로의존성을 높여 쉽게 사이트 바깥으로 나가거나 대안적 서비스로 진출하지 못하도록 하는 방식을 사용한다. 정

보의 바다에 ‘가두리 양식장’을 건설하는 방식이다. 고기떼를 가두어 수익을 내는 방식으로서 가두리 양식장 주인에게는 손쉽게 고수익을 내는 틀이지만 고기 입장에서 는 그다지 좋은 방식이 아닌 것이다. 결과적으로 인터넷 문화의 범위가 협소해지고 다양성이 부족하며 부문별 전문화와 질 높은 콘텐츠 생산 및 개인 사이트의 비활성화를 초래하게 된다.

#### 4. 인터넷과 새로운 문화의 가능성

##### 가. 디지털 글쓰기

한국의 인터넷 문화가 다른 나라에 비해 상업화되어 있고 다양성이 부족하지만 사용자들의 활동력과 새로운 문화를 만들어 나가는 실천성은 매우 뛰어난 편이다. 이 절에서는 인터넷 문화의 새로운 가능성을 인터넷 글쓰기가 갖는 특징과 2008년 촛불 시위에서 나타났던 대안적인 문화의 틀을 통해 살펴보자.

불과 10년 전만 해도 글쓰기 공간으로서의 컴퓨터와 네트워크는 매우 낯선 것이었다. 그러나 이제 우리는 종이에 손으로 쓰는 글보다 워드프로세서로 쓴 글이 더 많은 시대에 살고 있다. 최근에는 웹의 온라인 글쓰기가 일반화되고 있는 추세다. 우리는 이미지의 시대에 살고 있지만 여전히 글쓰기는 의사소통에서 매우 중요한 몫을 차지한다. 그런데 글이 어디에 쓰여 지는가는 우리의 지각에 내용 못지않은 영향을 미친다. 바위 위에 끌로 새겨 넣은 ‘선영아, 사랑해’와 모래 위에 손가락으로 쓴 ‘선영아, 사랑해’는 바위와 모래만큼이나 다른 의미를 전달한다. 바위 위에 새긴 ‘선영아 사랑해’에서는 어려움을 겪으면서 상대의 사랑을 획득하려는 욕구와 행동이 엿보인다. 어찌면 선영이는 거역하기 힘든 사랑의 폭력을 느낄 수도 있다. 한편 모래 위에 쓴 ‘선영아 사랑해’는 연약하고 부드럽다. 날름거리는 파도의 헛바닥에 금방이라도 먹혀버릴 것 같은 아슬아슬함이 ‘사랑해’의 안타까운 감정을 낭만적으로 전달한다. 그런가 하면 몸에 새긴 ‘선영아, 사랑해’는 물신화된 소유욕과 폭력을 드러낸다. 똑 같은 글자도 이처럼 어디에 쓰여 지는가에 따라 다른 아우라와 뜻을 지니게 된다.

그렇다면 ‘새로운 글쓰기 공간(Bolter, 1991)’인 컴퓨터에서 쓰여지는 글은 어떤 특성을 가질까? 디지털 글쓰기의 첫 번째 특성은 가벼움과 불안정성이다. 모니터 위의 글자는 휘발성을 갖고 있다. 그것은 쉽게 증발한다. 전자 게시판의 글은 아주 불안하고 약하다. 금방 있던 글도 전원만 꺼지면 갑자기 사라질 수 있다. 마음이 변하면 당장 자신이 쓴 글을 지울 수 있다. 안정성이 결여된 전자 게시판의 글은 그래서 쉽게 믿음이 안 간다. 그것은 석판에 새겨진 글처럼 안정적이지 못하다. 금방 썼다가 바로 지우거나 수정할 수 있는 디지털 글쓰기의 가벼움은 글의 기동성을 보장하지만 글의 완결성을 훼손한다. 이런 즉각적인 글쓰기는 글과 사고를 토막 낸다. 모니터 위의 온라인 글쓰기는 글의 호흡을 짧게 만든다. 그리고 글과 말을 결합한 ‘말글’을 만들어낸다. ‘말글’이란 특성에서 나오는 대화체의 글은 전달력은 뛰어나지만 가볍고 일시적이다. 우리의 사고는 키보드를 두들기는 속도와 모니터 화면에 명멸하는 글자 수에 비례한다. 즉각적인 디지털 글쓰기에는 숙성의 시간이 없다. 자판 위를 가볍게 나는 손가락처럼 사고는 손가락의 속도에 감금당한다. 그래서 머리가 손가락을 못 따라갈 수도 있다.

디지털 글쓰기의 두 번째 특성은 따붙이기와 복제의 글쓰기라는 점이다. 컴퓨터 모니터 위의 글쓰기에서는 ‘잘 따서 잘 붙이는’ 것이 매우 중요하다. 디지털 글쓰기는 따다 붙이는 『콜라주 문화』(Landow, 1999)의 특성을 보여준다. ‘아상블라주(assemblage)’, 혹은 ‘콜라주(collage)’는 갖가지 물건을 끌어 모아 작품을 구성하는 기법을 말한다. 네트의 글쓰기는 이러한 따붙이기 기법과 아주 비슷하다. 여기서 따오고 저기서 따와서 자기의 문장을 구성하거나 자신의 문장을 남들의 텍스트에 링크로 연결함으로써 콜라주가 된다. 콜라주는 서로 상관없는 소재들의 파편들을 모아 완전히 새로운 창작물을 만든다.

디지털 콜라주는 남이 이미 써놓은 글과 자신이 과거에 썼던 것들로 만들어진다. 이 과정에서 기존의 저자가 지녔던 일관성과 진지함의 전통은 쉽게 잊혀진다. 워드프로세서의 ‘자르기(cut)’와 ‘붙이기(paste)’ 기능을 사용하다 보면 저자의 창작 능력 보다는 감각적인 편집인의 결합 능력이 중요한 요소로 떠오른다. 그래서 독창성은 떨



어저도 ‘컷 앤드 페이스트(cut and paste)’를 잘 하면 빠른 시간에 좋은 원고를 작성할 수 있다. 이 과정에서 원 저자(author)의 글은 여기저기서 찢기고 해체된다. 포스트모더니즘에서 이야기하는 ‘저자의 죽음’을 꺼낼 것도 없이 저자의 권위는 여지없이 해체의 길을 걷게 되는 것이다.

디지털 글쓰기의 세 번째 특성은 과정으로서의 글쓰기이자 열린 글쓰기라는 점이다. 디지털 글쓰기는 하이퍼텍스트를 통한 연결과 얽힘을 만들어 놓는다. 네트의 글들은 하이퍼텍스트의 연결을 통해 시작과 끝이 없는 과정으로서의 글쓰기를 무한으로 확대한다. 타자에 의해 다시 배열되고 활용될 수 있다는 엄청난 가능성은 디지털 글쓰기를 완성되지 않는 과정 중의 글쓰기로 만든다. 디지털 글쓰기는 유동적이다. 그것은 닫혀져 있지 않고 열려있다. 타자의 글쓰기에 ‘컷 앤드 페이스트’로 따 붙여질 가능성과 다른 글과 링크될 수 있다는 의미에서 디지털 글쓰기는 열려 있는 글쓰기다. 디지털 글쓰기는 다른 사람의 필요와 요구에 따라 변형되고 확장되는 실마리이다. 동시에 그것은 타자에 의하여 완성되는 관계의 연속이자 지속이다.

네트에 올라온 수많은 텍스트는 독자가 자신을 완성시켜주기를 기다린다. 다른 매체의 텍스트와는 달리 온라인 글쓰기는 독자의 즉각적인 개입을 통해 글쓴이와 독자 사이의 상호 소통적 관계를 만든다. 그럼에도 불구하고 온라인 글쓰기와 글읽기는 자기중심적이다. 여기에는 어찌면 공격당하고 공격하기를 즐기는 매저-사디즘의 심리가 숨어있는지도 모른다. 과격하고 적나라한 글쓰기일수록 전달력이 커진다. 조회수라는 꼬리표는 글쓰기의 상업화를 더욱 촉진한다. 그래서 디지털 글쓰기는 위험하다.

디지털 글쓰기의 네 번째 특성은 자동으로 아카이빙된다는 것이다. 이점은 앞서 설명한 바와 같이 디지털 글쓰기가 지니는 집합적 성격 및 상업화로 연결되는 중요한 지점이다. 이상에서 살펴본 디지털 글쓰기의 특성으로 인해 사이버스페이스에서는 전통적 의미의 지적 재산권이 쉽게 침해되고 근거 없는 소문이 짧은 시간에 퍼져나가고, 상대에 대한 모욕이 손쉽게 이루어진다. 지적재산권의 강화, 실명제 강화, 사이버 모욕죄 신설 등 일련의 규제 조치는 이러한 디지털 문화의 특성에 대해 과거의 방식으

로 개입하려는 시도이다. 그러한 규제 조치의 시행 이전에 왜 그런 현상이 이루어지는가에 대한 고려가 먼저 선행되어야 한다. 그렇지 못할 경우 디지털 문화가 자라는 문화의 환경과 터전을 도외시한 부적절하고 부당한 규제 조치가 만들어질 우려가 있다.

#### 나. 대안 미디어의 가능성<sup>89)</sup>

인터넷을 통한 정보소통행위는 현실 세계에서의 의사소통과 달리 표준적인 문법이나 구문에 집착하지 않는다. 인터넷 안에서 소통되는 말은 사실에 근거할 때조차도 사실을 벗어나 있다. 그것은 쉽게 복제되고 왜곡되며 변형될 수 있는 휘발성의 언어이다. 그 말들은 고착성과 억압의 무게로부터 자유롭고 ‘채팅’처럼 사소한 이야기이며 잡담이다. 이러한 가변성과 가벼움이 어떤 때는 역설적으로 현실구조의 닫힌 틀을 무력화시킬 수 있는 역능(potentia)을 갖게 된다. 정보사회에서 잡담과 말하기는 매우 중요한 의미를 갖는다. 개체는 말하기 수행을 통해 의미 없는 노동과 말없음의 수동성에서 벗어나 주체성을 회복하기도 한다. 컴퓨터를 통해 매개된 말하기는 잡담의 휘발성을 갖고 있지만 쉽게 말해지고 빨리 전파되는 특성을 갖고 있다. 이하에서는 이러한 특성이 지난 2008년 촛불시위에서 어떻게 나타났는가를 살펴보면서 대안 미디어로서의 인터넷의 가능성을 살펴보자.

2008년의 촛불대중은 축제와 놀이를 통해 스스로 스펙터클을 만들어내었다. 그들은 또한 창발적으로 새로운 미디어를 활용하면서 대항 미디어가 효율적으로 작동할 수 있는 길을 열어 놓기도 했다. 촛불대중의 행동 특징은 사건과 광경을 창출해내는 능력과 미디어 활용 능력에서 잘 드러난다. 이러한 행동 특징은 그들의 손이 무엇을 만들고 무엇에 의해 확장(extension)되는가를 보면 알 수 있다. 화염병과 돌은 산업사회의 대중이 손에 들던 무기이다. 그것은 상대에게 힘을 행사하는 투쟁 행위를 통해 손의 연장이 되었다. 2008년의 촛불대중은 화염병 대신 촛불을 들고, 돌 대신 디지털 카메라를 손에 쥐고 거리를 돌아다녔다. 화염병과는 달리 반해 촛불과 디지털 카메라는 대중의 손을 떠나지 않으면서 대중의 눈과 마음을 확장한다. 그것은 마음을 서로

89) 이절은 백옥인(2008)을 수정보완한 것이다.

연결하는 기호이자 상징인 동시에 대상의 물리력을 복사하여 되돌려주는 미디어이다. 손 대신에 마음과 눈을 확장한 후 촛불대중은 그것을 빠른 속도로 인터넷과 접속시킨다. 인터넷 안으로 들어간 디지털 카메라의 이미지와 개별자들의 마음은 네트워크를 통해 실시간으로 전달되고 소통된다. 서울시청 광장에서 이루어진 대중의 흐름은 미디어의 매개를 통해 인터넷 공간으로 들어와 정보의 흐름으로 바뀐다. 네트워크를 통한 정보의 흐름은 대중을 정보화한다. 대중들은 스스로를 픽셀과 비트로 만들어 인터넷 공간에 축적하고 저장한다. 사용자들의 호명에 의해 비트가 모니터에 재생되고 전달되는 동시에 사용자도 스스로 비트가 된다.

촛불대중은 인터넷과 디지털 카메라, 모바일 폰을 결합한 ‘새로운 감각기관’을 획득하였다. 그들은 모바일폰으로 눈과 귀를 확장하고, 인터넷으로 중추신경을 확장하였다. 비릴리오(Virilio, 1995: 21)는 ‘미디어의 자유’(민주적 권리, 알릴 자유, 소통의 자유, 유통의 자유)가 이제 더 이상 ‘미디어의 해방적 권능’(압축, 급속한 복제, 가속화, 소통무기의 사용)과 분리될 수 없다고 말한다. 이런 의미에서 촛불대중은 미디어의 자유를 미디어의 해방적인 권능을 통해 어느 정도 확보했다고 볼 수 있다. 촛불대중은 정보의 급속한 복제와 가속화, 그리고 디지털 카메라와 모바일 폰, 인터넷 등의 소통무기를 활용하여 미디어의 자유를 새롭게 쟁취한 것이다.

촛불대중은 광장에서 촛불의 ‘스펙터클’을 만들어냈다. 그들은 자본이 만들어낸 오락과 상품의 ‘스펙터클’을 소비하는 것이 아니라 스스로 장관을 연출하고 창조하였다. 이러한 스펙터클의 창조는 드보르가 소외된 시간으로 파악했던 ‘스펙터클적 시간’을 역사의 순간으로 바꾸어 놓는다. 드보르(Debord, 1994: 113)는 ‘스펙터클적 시간 속에서는, 죽은 노동이 살아있는 노동을 지속적으로 지배하기 때문에 스펙터클한 시간에서는 과거가 현재를 지배한다.’고 보았다. 그러나 스스로 스펙터클을 만드는 대중의 경우는 스펙터클한 시간을 현재의 시간으로 되돌려 놓는다. 스펙터클을 창출하는 대중의 살아있는 노동이 죽은 노동을 지배하기 때문에 여기에서는 현재가 과거를 지배한다.

인터넷은 상품과 오락의 ‘스펙터클 메시지’를 전달하던 수신기들과 다르다. 그것은 수동적인 소비대중의 고립을 넘어 상호 소통하는 주체적 개체들로 이루어진 공중을 만들어낸다. 자본의 분리 전략은 상호소통 미디어의 속도를 따라 잡지 못한다. 무수하게 진행된 보수 일간지들의 거짓 사실 유포와 대중 분리 전술이 패배로 귀착되었던 이유는 대중이 자신들의 미디어로 인터넷을 능숙하게 활용했기 때문이다. 새로운 미디어로 과거의 미디어에 대항하는 정보대중의 행동 방식은 상황주의자들이 그토록 고대했던 ‘사건’의 창조였고 사건과 상황을 만들어내면서 고착된 지배 질서를 허무는 해방적 실행이었다. 적어도 촛불대중이 휩쓸고 지나 간 2008년 6월의 서울 도심 길거리는 그 어떤 상황주의적인 실천보다도 상황주의적인 것이었다. 대중을 고립된 수의 집합으로 묶어두려는 분리정책이 소통하는 대중에게는 더 이상 먹히지 않았다. 그들의 가두행진과 움직임이 만들었던 퍼포먼스들은 ‘지적이면서도 사회적인 유효성’(Virilio, 2004: 75)을 갖고 있었다.

디지털 시대의 대중이 갖는 또 하나의 새로운 양태는 퍼포먼스를 통해 부정성과 놀이를 결합하는 능력에서 잘 드러난다. 창조적 스펙터클의 축제 속에서는 생산과 현실 원칙의 굳건한 고리가 축제와 놀이에 의해 와해된다. 권력에 의한 ‘과잉억압’은 놀이를 통해 웃음과 조롱거리가 되고, ‘실행원칙’은 패러디를 통해 해체된다. 공권력의 권위가 도처에서 희화화된다. 스펙터클 놀이의 폭과 깊이는 대중의 창발성에 의해 진화한다. 진정성과 결합된 놀이는 부정의 힘을 갖는다. 스펙터클 놀이의 부정성과 파괴력은 대중의 창발력과 진정성에 의해 확대된다. 대중이 전개하는 ‘진지한 놀이’는 ‘지금, 여기’에 부정의 밭을 갈고 새로움의 씨를 뿌릴 터전을 만든다. 이러한 부정성은 굳어버린 제도권 정치의 영역에서 얻어지기 힘들다. 길거리의 대중은 이데올로기나 정치미학의 관념과 추상이 아니라 지금 여기의 축제와 놀이를 통해 현실을 뛰어 넘는다. 그들의 초월성은 대중적 상상력에서 나온다. 무수한 대중의 연결과 액체 상태로 활성화된 대중의 빠른 소통과 흐름이 새로운 창발성과 부정의 힘을 낳는다. 속도와 움직임이 그들의 상상력을 낳는 모태인 것이다. 상상력의 속도와 질량은 현실의

장애물을 돌파하는 힘을 갖는다.

『미적인 것의 정치적인 것으로의 침입』(Marcuse, 1969: 186)은 의미의 전복을 통해 이루어졌다. 촛불대중은 비속화된 언어를 사용하거나, 꽃을 전경에게 꽃아주거나, 유모차를 끌고 다니면서 바리케이드를 흔들 수 있었다. 물대포를 맞으면서 ‘온수, 온수!’를 외친다거나 경찰차의 선무 방송에 말싸움으로 대응하는 재치는 분명 촛불대중이 미학을 정치화하고 있는 사례이다. 대중이 기술과 혁명을 연결하고 놀이를 상상력으로 무장하여 새로움을 낳는다면 이것은 ‘부정성’을 지닌다고 보아야 한다. 그것이 단일한 정치적 구호로 모아지지 않는다고 해도 미학적 부정성의 힘은 남는다. 미학적 혹은 문화적 운동의 에너지를 정치의 플랫폼으로 연결시키는 작업이 필요한 이유는 놀이의 부정성을 정치의 부정성으로 갈아타게 만들기 위함이다. 마르쿠제(Marcuse, 1969: 187)는 ‘혁명은 새로운 미적 환경을 창조함으로써 사회를 지적으로 물질적으로 재구성할 수 있는 지각에서의 혁명이어야 한다.’고 말했다. 촛불시위에서는 이런 지각혁명의 도구로서 모바일폰과 인터넷이 주어졌다. 이것은 마리아나 환각으로 기성 사회를 통해 형성된 자아를 일시적으로 해체하려했던 1960년대 미국 문화운동의 경험보다 더 근본적인 것일지도 모른다.

패러디를 통한 의미의 전복은 지배적 개념이나 담론을 ‘탈승화(비속화)’한다. 촛불대중은 욕설이나 비꼬기를 통해 텍스트를 기존의 맥락으로부터 이탈시켜 기존 의미를 파열시킨다. 그들은 의미의 절단, 우회, 새로운 계열 만들기를 통해 지배적인 상징과 언어를 전복한다. 권력이 금기로 삼고 있는 대상이나 행위를 지시하기 위해 사용하는 패러디와 욕설은 그 자체로 무기다. 그러나 패러디가 비판적 이성의 해방적 감수성과 충분히 결합하였다고 평가하기는 힘들다. 대중이 갖고 있던 감수성은 패러디 미학으로 권력의 이데올로기를 약화시킨 측면이 있다. 이로 인해 보수 언론이 광고운동의 역공을 받기도 했다. 대중의 자발적인 참여와 창발적인 행위, 그리고 소통을 통해 만들어지는 공공영역의 우월한 감응력 아래에서는 ‘배후이데올로기’가 힘을 쓰지 못했지만 대중이 탄력과 활성화된 에너지를 잃게 되면 그러한 선분적 이데올로기

는 다시 용수철처럼 반동적 작용을 가한다. 지배 집단의 이데올로기와 물리력이 대중의 공격적 감수성을 해체하고 대중의 활성화된 에너지를 멈추어 일상의 지배 질서 안으로 가두는 방식에 유의해야 한다. 촛불시위는 문화와 미디어의 결합을 통해 기성의 지배 이데올로기에 균열을 낼 수 있는 일종의 대항문화를 만들어냈지만 그것의 지속성과 근본성에는 여전히 한계를 지니고 있었다. 수입쇠고기 반대와 국민주권의 회복을 지향하는 생활 정치의 이슈는 그 자체가 체제내적인 요구이기도하거니와 그것이 갖는 소시민적 한계 또한 뚜렷한 것이었다.

촛불시위에서 즐거운 저항의 다양한 모습이 나타났고 대항 미디어의 가능성이 펼쳐지기는 하였으나 이러한 놀이로서의 저항이 지나치게 과대평가되어서는 안 된다. 다양한 피켓, 거리를 사건의 현장으로 변환시키는 창조력, 재기 넘치는 패러디, 개성을 엮은 시위와 항의, 국민토성 건설, 분명히 축제의 즐거움이 거리에 넘치고 투쟁의 비장감 대신에 놀이의 즐거움이 있었다. 하지만 촛불대중의 의식과 행위가 현실자본주의와 체제의 감수성에서 과연 얼마나 멀리 떨어진 것이고 그에 대항하여 얼마나 멀리 나가고 있는지, 혹은 새로운 지형을 만들며 기존 지형으로부터 단절되어 있는지를 냉정하게 판단할 필요가 있다. 미학적인 새로운 감수성은 현실정치와 결합되어야 정치의 미학을 이루어낼 수 있다. 그러나 2008년의 촛불시위는 현실정치와의 연결고리를 확보할 수 있는 유효한 방법을 충분히 마련하지 못했다고 평가할 수 있다.

## 제2절 인터넷 하위문화 : 경험적, 감정적, 언어적 감각과 감수성

### 1. 들어가며

글로벌 환경의 인터넷에도 국적이 있을까? 인터넷 문화에도 국가적 특수성이 있을까? 지구화는 20세기 후반 지구 전체를 관통하는 보편적인 통합 질서가 되었지만, 지구화를 구체적으로 인식하고 수행하는 단위는, 전부는 아닐지라도, 많은 경우 개별 주권국가이다. 따라서 지구화의 구체성은 국경을 - 부정하기 위해서든 더욱 강화하기

위해서든 - 준거로 하여 나타나고 진행되었다. 지구적 커뮤니케이션 체제로 구축된 인터넷과 인터넷 문화에서 국가적 특수성을 사고하는 것이 가능하고 필요한 이유도 여기에 있다. 인터넷은 기술적으로는 인류 보편의 접근성을 확보했지만, 개체 국가의 법적, 정치적, 사회적, 산업적, 역사적 특수성으로부터 결코 자유롭지 않다. 오히려 그러한 현존 사회의 맥락에서 구성되었고, 인터넷을 이용하는 사람들이 주어진 환경에서 인터넷을 이용하는 것이기에 인터넷 문화는 특정한 국가적 맥락과 긴밀하게 연결되며, 그 자체 국가적 특수성을 함축하고 표상한다.

우리는 흔히 인터넷이 ‘깔려 있다’고 말한다. 여기서 ‘깔린’다는 표현은 상당히 흥미롭다. 구축, 활용, 발전의 단어들과 달리, 실제 작동하는 사회적 커뮤니케이션 시스템의 존재와 역할을 실질적으로 인식하고 사용하는 것을 뜻하지는 않기 때문이다. ‘깔리다’는 - ‘널리 퍼져있다, 사상이나 감정, 생각 따위가 겉으로 드러나지 않고 묻혀 있다’ 등의 사전적 풀이로부터 알 수 있듯이 - 우리가 살고 있는 공간에, 그 존재가 미처 지각되지 않을 정도로 느껴질 만큼의 자연스럽고, 그 경계가 보이지 않을 정도로 넓게 확산된 상황을 기술하는 단어인 듯하다. 이 미디어의 투명성, 환경적 광범위성, 따라서 기능의 강력성이 인터넷이 우리 생활에 존재하고 작용하는 방식이라고 할 수 있을 것이다. 이는 세계적으로 유래가 없을 정도로 급속도로 확산된 인터넷이 이제 일상화되었기에, 인터넷 안에서, 인터넷을 통해, 인터넷을 가지고 사는 ‘삶의 방식’으로서(Williams, 1977) 인터넷 문화를 반추할 수 있음을 시사한다. 레이몬드 윌리엄즈는 문화를 삶의 방식으로 정의하면서, 문화는 본질적으로 의미와 물질 층위, 소통과 실천이 결합되어 존재하고 작동하는 것으로 해석하였다. 그의 타당한 논리에 따라 인터넷 문화란, 그 의미 소통과 물질 작용이 결합하여 진행되는 과정 또는 산물로 이해된다.

인간과 인터넷에 대한 문화적 탐구를 의도하면서, 이 글에서는 인터넷을 매개로 하거나, 인터넷을 통해 표현되는 인간과 사회의 상호작용의 방식과 의미를 추적해보고자 한다. 이 문제를 다룸에 있어, 몇 가지 유의할 전제들이 있다. 하나는 미디어 테크

놀로지의 결정론적 해석에 대한 경계이다. 이는 미디어 테크놀로지의 등장으로 인해 그 결과로서 새로운 형태가 개인과 사회가 등장하고 있다는 식의 태도로부터 거리를 두는 것이다. 이는 인간 사회로부터 분리된 독립 요소로 미디어를 간주하는 오류를 지니기 때문이다. 테크놀로지는 그 탄생에서부터 사용과정, 그리고 종말에 이르기까지 인간 사회와의 상호작용적인 산물이고 그 과정 속에서 끊임없이 변한다. 둘째, 사회적 관점에서, 인터넷의 다차원적인 의미를 폭넓게 정의하고자 한다. 인터넷의 의미는 독립된 도구적 기술에 그치는 것이 아니다. 인터넷은 생활세계의 한 영역이자, 활동의 중요한 도구이자, 권력과 욕망이 향하는 중요한 대상으로서 존재한다. 즉, 물질적이고 상징적인 차원에서 삶의 환경, 도구, 대상의 역할을 동시에 겸하는 것이다. 한편 문화산업의 관점에서 인터넷은 인간의 생산, 유통, 소비의 전 영역에 광범하게 퍼져 있고, 개인 및 집단이 그러한 영역에 보다 자유롭고 적극적으로 참여할 수 있는 가능성을 열었다. 셋째, 문화·정치적 관점에서 약 지난 십 년 간 한국사회의 정치적 변동 과정은 인터넷을 중심으로 한 사회적 커뮤니케이션 질서 및 작동방식과 효과와 밀접하게 맞물려 있다. 인터넷은 시민정치의 포럼의 역할을 한다. ‘올드’ 미디어와 ‘뉴’ 미디어인 인터넷을 서로 대립적인 것으로 이분화하고, 전자는 보수적인 것으로 또 후자는 진보적인 것으로 그 매체적 속성을 규정짓는 태도를 흔히 접할 수 있다. 그러나 미디어에 대한 이렇듯 단순한 평가는 구체적 사안마다 복잡하게 전개되는 정치적 관계들을 이해하는 것을 방해할 뿐 아니라, 사회적 제도이자 실천으로서의 미디어의 역사성을 단순화할 위험을 지닌다. 예를 들어 인쇄 매체에 기반을 둔 미디어 조직이 장기간 전개해 온 다양한 궤적이 간과되는 동시에, 신생 미디어인 인터넷이 지닌 사회정치적 복잡성이 희석될 수 있다. 미디어 또는 미디어의 사회적 실천은 서로 다른 매체들의 상호 규정과 상호 작용을 통해 끊임없이 재규정되고 재형성된다. 하나의 매체가 다른 매체들을 재매개하는 것이다(Bolter & Grusin, 2000). 따라서 인터넷 미디어 자체의 특수성을 다른 미디어 맥락으로부터 따로 분리시켜 생각하는 것보다, 다른 미디어의 내용적, 형식적 상호연관성 안에서 사고하는 것이 바람직하다.



마지막으로, 단수로써의 인터넷 문화가 아니라 다양한 개체들의 복수로써 인터넷 하위문화들에 논의의 초점이 모아질 것이다. 인터넷은 본래 국가 또는 국제적 차원에서 정립된 강력한 규약과 그에 대한 합의 위에서 구축된 것이다. 갤러웨이가 ‘프로토콜’의 개념으로 집약하여 설명하듯이, 전 세계의 다양한 사람들이 인터넷이라는 ‘단일한’ 미디어를, ‘보편적’으로 사용하게 되는 것은 단지 개인의 ‘자유로운 참여’만으로는 불가능하다(Galloway, 2006). 규제를 위한 제도적 장치 구축, 과학기술적 통합 구조, 확산과 대중화를 위한 경제적 이해관계의 개입 및 조정 등, 제도로서의 인터넷은, 바로 그 보편적 접근과 참여의 가치를 위해, 역설적이게도 지극히 정교하고 광범한 규범화의 질서 위에 구축된 것이다. 또한 인터넷의 다양한 하위 프로그램들은 사회의 다양한 집단에 의해 수용되면서 다양한 목적과 가치를 형성하고 함축하게 되었다. 이렇듯 본질적으로 중앙 집중적인 제도로서 인터넷이 다양한 방향과 영역으로 해체, 확산될 수 있었던 것은 다양한 위치에서 다양한 목소리를 지닌 하위집단의 도전적이고 때론 위협적인 개입들이 지속적으로 이루어졌기 때문이다. 따라서 인터넷 문화의 가치는 규제적이고 폐쇄적인 인터넷 미디어 제도를 사회적 실천으로 활성화하는 인간 활동의 다양한 역동에서 찾아져야 할 것이다. 이 글에서 하위문화란 특정사회의 지배적 문화의 하위 구성 요소들의 다양성을 의미한다. 인터넷은 하나가 아니다. 네트워크의 네트워크로서 인터넷이 본질적으로 복수(networks)로서 구성된 것과 마찬가지로 인터넷 문화는 본질적으로 하위문화들의 복합체로서 복수성을 띤다. 따라서 인터넷 내부의 굴곡과 역동의 개별성과 복합성을 상호연관 속에서 면밀하게 살피는 작업이 필요하다. 또한 이러한 역동과 경합의 속성은 인터넷 내부에서만 일어나는 것이 아니다. 인터넷에서의 다양한 담론활동은 상이한 방식으로 현실 세계의 특정한 부분과 결합하며, 다양한 상황적 지식과 활동이 분출하는 데에 중요한 영향을 미친다. 따라서 현실과 가상을 아우르며 형성되는 문화적 효과의 중첩성과 다양성을 함께 보아야 할 것이다.

이렇듯 인터넷을 매개로 하여 구성되는 생활세계의 맥락에서, 인터넷을 매개로 이

루어지는 경험, 감정, 언어의 관점에서 접근할 것이다. 경험, 감정, 언어의 영역들은 서로 분리불가능하다. 일정한 사회적 경험은 그에 고유한 주관적 감정을 낳고 특정한 언어로 발화되어 사회적 기억으로 공유되기 때문이다. 또한 역으로 사회적 기억으로부터 특정한 사회적 행위가 창출되어 체험되고, 감정을 발생시키며 고유한 방식으로 담론화되기 때문이다. 이런 관점에서 한국 사회에서 인터넷에 ‘대해’서가 아니라 인터넷과 ‘함께’ 생각해 온 의미구조와 그에 대한 상징적 재현과 사회적 실천의 방식은 서로 유기적으로 연결되어 상호형성하고 상호작용한다(cf Ryan, 2006).

## 2. 인터넷 : 집합 속의 개인, 개인 속의 집합

한국의 인터넷의 기술적 인프라 발전은 국가 주도적으로 이루어졌다는 특징이 있다.<sup>90)</sup> 1990년대 초반에 초고속 정보통신망 구축계획이 수립되어, 1990년대 후반에는 IMF 이후 경제 회복의 출구로서 주요 공공기관 및 기업 뿐 아니라 민간이 참여할 수 있는 강력한 사회적 네트워크망으로서 인터넷의 구축이 촉진되었다. 이미 우리에게 너무나 익숙해져 이제 투명한 공간이 되었지만, 인터넷이 표출하는 사이버 공간을 세심히 살펴보면 인간이 형성해 온 다양한 형태의 개별적 또는 집합적 생활의 형태를 많이 닮아 있음을 알 수 있다. 이는 인터넷을 비롯한 디지털 네트워크를 분산과 결절로 구성된 하이퍼텍스트의 양식으로 모델화하여, 이를 해체와 차연으로 집약되는 포스트모던 세계관 내지 시대정신의 표상으로 이해하려는 입장(Landow, 1997)과는 다소 차이가 있는, 인터넷의 역사적 측면이다. 역사의 산물로서의 인터넷은 특정 사회의 고유한 사회적 기억을 함축하며, 그것을 특정한 문화적 형태로 표상한다.

1990년대 PC 통신망의 대중화는 인터넷이라는 새로운 커뮤니케이션의 방식을 일상적으로 접하고 체득하는 데에 중요한 역할을 하였다. 천리안, 하이텔, 나우누리, 유니텔 등의 PC 채팅을 통해, 사람들은 익명의 타자와 소통하고, 특정한 형태의 공동체

90) 한국 인터넷 인프라에 관한 요약적 기술은 김은미, 김경모, 김예란, 임영호 (2007), 『저널리즘의 미래』의 제3장을 참고하였다.

를 ‘구성’하는 경험을 할 수 있었다. 이것은 전화를 매개로 하는 대인 커뮤니케이션이나 매스미디어를 매개로 하는 대량적 다 대 다 커뮤니케이션과는 근본적으로 다른 경험이다. 사이버 채팅은 한편으로 개인성의 발현에 용이한 채널을 제공한다. 사적 영역에서 진행되는 대인 커뮤니케이션의 채널로서, 채팅에 참여하는 대화자는 소통의 내용은 물론이고, 소통 상대자의 범위와 방식을 스스로 정한다는 점에서 자기중심적이고 자율적일 수 있다. 또 다른 한편으로는 사이버 채팅은 자발적인 방식의 사회적 네트워크의 확장을 가능토록 한다. 물리적 제약과 기존의 주어진 사회적 관계로부터 자유롭게 가상공간으로 이동하며 자신이 원하는 사람들과 접속하는 것이 가능하기 때문이다. 가상 접속은 혈연, 지연, 학연과 같이 전통적인 인맥관계이기보다는 관심사와 문화적 코드의 공유를 매개로 이루어지는 성격이 강하다. 이처럼 인터넷의 내밀성과 광범위성이라는 양면적 속성에 힘입어, 사이버 공간은 보편적 대중문화의 장이면서 동시에 지역적 하위문화들의 발생지가 되었다.

인터넷의 성장 과정에 있어 하위문화가 중요한 역할을 하였음은 서구 인터넷 역사에서도 발견된다. 인터넷 초기에 젊은 과학 엘리트 중심으로 사이버 하위문화가 발전하였고, 이는 보다 다양한 하위집단으로 파급되면서 해커 집단의 형성으로 이어졌다. 오늘날 해커는 다국적 대기업 중심적인 체제에서, 위협적이고 탈법적인 존재라는 혐의를 받고 있지만, 그들이 전개한 ‘사이버펑크’ 문화는 실상 기존의 사회질서에 대한 독립적이고 도전적인 실험이자 기획으로서 중요한 의미를 지닌다(Featherstone & Burrows, 1996). 이러한 하위 문화적 응용-또는 ‘도용’의 행위는, 초기 미국의 방위군사적 목표에서 폐쇄된 군사학 모델의 하나로 개발되었던 인터넷 ‘테크놀로지’가 다양한 ‘문화적 코드’로 활성화되도록 이끌었다. 매스 미디어에 담기지 않는 소수 문화·정치적 사안이 그 고유한 사이버 언어의 형태로 인코딩되어 사회적으로 소통될 수 있는 가능성이 열렸고, 기술 공유의 문화 속에서 실험적인 기술이 끊임없이 창출되고 적용될 수 있었기 때문이다.

2000년을 전후하여 포털이 인터넷의 정보 유통 및 사회적 커뮤니케이션에 핵심축

으로 부상하였다. 포털이 기존의 미디어를 앞지르는 정보 제공자의 자리에 올라섰고, 개인 홈페이지, 이메일, 커뮤니티, 토론 공간, 쇼핑 등 다양한 형태의 커뮤니케이션, 경제, 정치, 문화적 활동을 통괄적으로 매개하는 지배적 플랫폼이 되었다. 주요 포털이 한국 디지털 자본주의의 권력을 강고하게 확보하였지만, 이용자들이 포털의 일상적인 이용을 통해 그로부터 다양한 사회문화적 양상들을 창출한 방식은 매우 다채롭다. 예를 들어 인터넷의 개인 홈페이지는 근대 자율적 시민 주체로서 개인성을 표상한다. 홈페이지는 운영자 중심적이고, 외부 사이트로부터 상대적으로 자율적이어서, 독립적 시민 주체의 공간화 된 모델이라 할 수 있다. 개인 이메일은 자유로운 인간들 간의 공적 또는 사적 대화의 개인적 또는 집합적 실천을 가능토록 한다. 커뮤니티는 일정한 감정과 이해관계를 공유하는 사람들 간의 연대를 이끌었다. 게시판이나 ‘아고라’는 네트워크 내 시민, 즉 네티즌이 발언, 경청, 대화, 토론, 싸움할 수 있는 공간으로 기능하고 있다. 이것이 난장인지 공론장인지, 혹은 제 삼의 무엇일지에 대한 논쟁은 계속되고, 구체적인 사안과 계기에 따라 공간의 성격 자체가 끊임없이 변화하는 것이 사실이지만 다수의 익명적인 사람들이 적어도 커뮤니케이션 구조적으로 평등한 관계 속에서 발언을 하고, 논의를 이어나가는 사회적 담론의 장의 역할을 수행하고 있는 것은 분명하다(김예란, 2007; 이기형, 2004). 이렇게 서구 근대 이후 수 세기 동안 점진적으로 진행된 사회적 변동 양상이 한국의 인터넷 공간에서는 십 년 동안 압축적이고 동시다발적으로 터졌다.

2000년 전후하여 인터넷의 정보 생산, 유통, 소비의 주체로서 개인이 부각된다. 개인이 디지털 모바일 미디어와 인터넷의 네트워크 시스템을 활용하여 온-오프 공간을 아우르며, ‘개인적인 네트워크(personalised network)’를 구성하는 문화가 대중적으로 확산되고 일반화된다(Wellman, 2001). 한국의 소셜 네트워킹의 대표적인 사례는 사이월드(Cyworld)의 미니홈피이다. ‘미니’라는 단어가 상징하듯이, 거대서사를 거부하는 이 개인 단위의 인맥 사이트는 개인의 소소한 일상 이야기를 소재로 하여, 개인의 사적일상을 공공화 하는 문화를 낳았다. 이와 더불어 디지털 카메라가 대중화하면서,

개인의 사적 이미지가 사회적으로 유통되는 흐름을 낳았다. 서구 사회에서 주로 사용되는 소셜 네트워킹 프로그램인 마이스페이스(Myspace)나 페이스북(Facebook)과 차별되는 사이월드만의 특징은 현실에서 이미 구성된 친밀관계를 기본으로 한다는 것이다. 또한 실명을 등록하기에 실제 인물을 찾기 위한 수단으로 쓰이거나, 현실에서 관심이 있거나 유명한 인물에 가상적으로 접근하기 위한 통로로 활용되기도 하였다. 사이월드는 주로 20대의 젊은 인터넷 유저사이에서 애용되었는데, 흥미로운 점은 현대사회에서는 이미 상실된 것으로 여겨지는 공동체 문화의 디지털 재매개화를 추구한다는 것이다(김예란, 2004). 사이월드에서 친밀성의 정도는 친족 관계의 단위인 ‘촌’으로 표시된다. 친구들을 촌으로 구성하는 작은 가족적 네트워크의 형식을 취하는 것이다. 한국의 전통적인 가족 제도가 해체되는 상황에서, 우정을 매개로 가족을 재구성하여 가상의 관계를 이어나가는, 재매개의 문화적 현상이라 할 수 있다. 더군다나 사이월드가 사이월드 폐인을 낳을 정도로 인기를 얻던 2003년 전후한 시기는 20대의 실업문제가 본격적으로 대두하던 무렵이다. 젊은이들이 미니홈피처럼 아동화된 상상의 공간에 몰두하는 경향은, 절망적인 현실에 대한 방어적 대응 방식이라 할 수 있다. 현실에 대한 비관적 인식이 유아적이고 자기에적인 인터넷 공동체 공간으로 재현된 것이다. 이러한 욕망은 다양한 시각들이 교차하는 시각적 욕망구조로 구체화된다. 자기 내세우기의 욕망의 ‘전시주의(exhibitionism)’적 시각과 남 엿보기 욕망의 ‘관음주의(voyeurism)’ 그리고 사회유명인사에 대해 과도할 정도로 관심을 지니는 ‘파파라치적’ 시각이 복잡하게 교차하며 소통된다.

인터넷 매개에서 사이월드가 사적 자아의 사회적 공개화를 의미한다면, 공적 자아의 부상에는 개인 저널리스트의 현상에서 찾아볼 수 있다. 오마이뉴스의 시민기자가 대표적이다. 기존의 전문적인 언론은 이미 사건이 발생한 후 취재 보도하는 형식을 취하지만, 시민기자는 자신이 처한 상황에서 우연히 발생한 사건을 즉흥적으로 기록하여 사람들에게 알린다. 시민기자의 비전문성과 주관적 경험성은 오히려 전통적인 객관주의와 보편성의 가치의 상반되는 가치로서 부각된다. 그리고 종종 시민기자의 담

론이 기존 전문저널리즘에 대안적인 진실성과 신뢰성을 확보하는 경우도 발생한다. 이러한 개인적으로 생산, 유통되거나 주관적으로 해설, 해석되는 정보에 대한 선호 및 신뢰가 인터넷 환경에서 새로이 생겨난 현상인지, 혹은 과거부터 있던 현상이 드러나는 것인지는 확실치 않다(임영호 외, 2008). 과거 군부독재 시절에 9시 뉴스인 ‘땡전 뉴스’보다 민간인들의 입소문인 ‘카더라’ 뉴스, 그리고 익명화된 운동단체가 유포하는 ‘찌라시’가 사람들로부터 보다 큰 믿음을 부여받았던 기억을 상기한다면, 주류 언론 대신 사람들의 ‘풍문’에 신뢰를 더하는 대중 심리는 현대사회에 상존했던 것 같다. 루머와 가십은, 정보 생산의 위계질서를 해체하며, 주류 언론이 말하지 못하는 현실적 경험의 진정성을 냉소적으로, 장난스럽게, 선정적인 형태로 담론화 하여 대중의 정치적 인식을 깨우친다는 점에 그 문화정치학적 함의가 있다(Fiske, 1992).

블로그의 확산은 인터넷 문화가 개인적인 형태로 세분화되는 한편, 트랜스미디어의 기술성과 결합하여 멀티모드화 된 인터넷 콘텐츠가 보다 광범위한 방식으로 생산, 유통, 변형, 저장, 소비되는 경향을 한층 더 뚜렷하게 보여준다. 이런 점에서 블로그는 아마도 최초의 개인 단위로 구성되고 운영되는 정보 관리 및 유통 시스템이라고 이해할 수 있을 것이다. 또한 블로그는 홀로 존재하지 않는다. 블로그는 ‘사회적 일기(social diaries)’다(Herring 외, 2007/2008: 9). 블로그는 네트워크 안에 존재하고, 네트워크 내적으로 구성된 일정한 기술적, 제도적, 사회적 규범을 따르되, 운영 원리와 활용 범위를 개인이 고안하고 타인에게 제안할 수 있다. 이러한 활동의 교환과 누적을 통해 다자 간 합의가 구성되고, 그것을 실현하기 위한 구체적인 소통의 기호적, 의미적, 기술적 체계가 형성, 공유된다. 이와 유사한 관점에서 마크 트레메인은 블로그의 공간을 ‘전형적인 사회 네트워크’로 정의내리면서, 그 특징을 다음과 같이 요약하고 있다(Tremayne, 2007/2008). 첫째, 커뮤니케이션이 텍스트 형태로 이루어지며 누적된다는 점이다. 말과 행위로 이루어지는 일반 오프라인 사회 네트워크와 구별되는 블로그 공간 네트워크의 특성이라 할 수 있다. 둘째, 블로그 공간의 네트워크에서 만들어진 사회관계들은 블로그 간의 링크를 걸 때 명시적으로 나타난다. 셋째, 블로그 공간

의 네트워크는 시간성, 즉 ‘진화의 속도’ 요소를 함축한다. 모든 블로그들이 균일하고, 그들 사이의 관계가 평등한 것은 아니다. 네트워크는 ‘확장(growth)’와 ‘선호적 연결(preferential attachment, Tremayne, 2007/2008: xiv쪽)’의 법칙에 따라 상이한 권력 효과를 지니게 된다.

블로그는 그 목적과 이용 방식에 따라 1) 사회적 발언을 목적으로 하는 저널리즘적 블로그 2) 소통을 주목적으로 하는 사교적 블로그 3) 개인적 정보 저장과 자기표현을 주목적으로 하는 개인적 블로그로 구분할 수 있다. 물론 어느 블로그도 비중의 차이가 있되, 이 기능들을 동시에 수행하고, 하나의 블로그의 성격이 정해져 있기 보다는 구체적인 맥락에 따라 성격이 변할 수 있다. 따라서 블로그는 개인 단위가되 동시에 집합적으로 연동하며, 혼종적이고 가변적인 속성이 강하다. 정확히 표현한다면, 이처럼 정체성이 고정되지 않고 다기다양하게 변화하며 존재한다는 것 자체가 블로그의 속성이라 할 수 있다.

블로그가 전통적인 주류 언론을 대안적인, 혹은 더 나아가 대체적인 미디어가 될 것인가라는 질문은 오늘날 저널리즘 영역의 주요 화두로 등장하고 있다. 개인 미디어인 블로그 뉴스는 개인의 일상적이고 주관적인 체험을 부드럽고 친절하게 이야기해주는 이야기식 연성 뉴스의 기능이 뛰어나다니는 점에서 보편적이고 객관적인 진실 전달자로서의 역할을 독점적으로 수행하기를 자임하는 주류 언론과 구분된다. 그러나 블로그 뉴스의 내용은 전통적인 뉴스가치 (갈등성, 시의성, 유용성, 영향성, 저명성, 인간적 흥미, 영상/불거리)를 의식적, 또는 무의식적으로 승계함으로써, 새로운 형식과 가치의 정보 창출이라는 점에서는 미흡함을 보인다(김예란 외, 2007). 현 단계에서 블로그가 대안적인 뉴스가치나 실험적 뉴스언어를 창출하기란 쉽지 않아 보인다. 또한 블로그 뉴스가 주관적인 생활세계를 소통하고 공유하기에는 유용하지만, 개인적 차원을 넘어선 사회적 영역에 대한 문제에 대해 논하기에는 여전히 부족함을 보인다.<sup>91)</sup> 이것은 단지 한국만의 ‘문제’는 아닌 듯하다. 블로그 대다수가 10대 청소년

91) 이에 대한 구체적 분석내용은 김예란 외(2007), ‘디지털 시대, 풀뿌리 저널리즘의

년들이 작성하는 신변잡기적인 이야기로 구성된다는 서구의 조사 결과가 알려주듯이 (Herring et al, 2007/2008), 대부분의 블로그는 보통사람들이 일상의 이야기들을 서로 주고받기 위한 채널로써 이용된다.

그러나 이후에서 상술되듯이, 개인화된 정보활동의 가장 큰 맹점이자 동시에 가장 큰 가치는 그 일상적 ‘의미 없음’이 사회적 의미소통 회로 안에 이야기될 만한 것으로 잠입, 편입, 개입할 수 있는 통로가 열렸다는 점에 있다. ‘과연 무엇이 사회적으로 의미 있는 것인가?’, ‘사회적 유의미성의 기준은 누구에 의해 어떤 방식으로 결정되는가?’, ‘사회적 경험에 의미를 부여하고 지식화 하는 과정에 ‘우리’의 개입과 참여가 허용되는가?’ 등, ‘사회적으로 의미 있는 것’의 정의와 실천방식이 단일해서는 안 되며 특정집단에 의해 독점될 수 없고, 민주적인 다양성을 지녀야 한다는 사실이 사회적으로 분명해졌다. 그리고 사회적으로 의미 있는 것에 대한 대중적 담론 활동 자체가 곧 정치적 투쟁의 장으로 본격화한다.

### 3. 인터넷 문화의 궤적 : 현실 경험 또는 그 부재의 가상 체험

한국의 인터넷이 지닌 양면성은 역사적이고 사회적 차원에서의 연속성과 디지털 네트워크의 기술적 차원에서의 급진성이 마침 동시에 부상하는 신생 미디어인 인터넷에서 충돌했다는 점에 있다. 한국의 근현대 역사의 특수성을 고려할 때 더욱 주목할 점은, 이것이 한국사회는 실상 역사적으로 체험하지 못한 근현대적 커뮤니케이션 경험 세계를 가상적으로, 압축적으로 모사했다는 점에 있다. 여기서 모사(simulation)란, 단지 모방하는 가짜란 뜻이 아니다. 보드리야르의 정의를 따를 때 시뮬라시옹이란 원본이 애초부터 없기에, 원본의 진정성이라는 원칙(가치)으로부터 자유롭다. 한편 보드리야르는 시뮬라크르가 본래적 진실이 부재함을 속이거나 은폐하는 표식으로 이해하였던 것에 비해, 인터넷에서 구성된 각종 시뮬라크르는 한국의 민주화 과정과 맞물리며, 역사적 경험 또는 경험의 부재를 드러내 보여주고 그 상실과 부재의 경험

---

미래’, <메가트렌드 2007>의 발표문을 참고하기 바란다.



에 대한 사회적 각성을 일깨우는 역할을 한다. 식민역사와 군사독재 체제를 거치며 절감했던 갈등, 상실, 고통의 경험이 인터넷에서 다양한 형태의 개인, 공동체, 사회적 공공 영역의 형태로 전환되어 나타난 것이다. 이러한 가상적 경험이 낳은 역사적 인식은, 현실적으로 부재했던 역사를 뒤늦게, 그렇기 때문에 더욱 빠르고 적극적이며 때로는 공격적인 형태로 구축 또는 회복하고자 하는 사회적 욕망과 실천 행위로 이어졌다. 이 사회적 효과 때문에 인터넷에서 벌어진 가상 행위는 지극히 사실적인 것이 되었다. 즉, 경험의 역사적 부재가 가상의 영역으로 이행하며 그 자체 사회적 현존을 낳았다.

그러나 현실적으로 인터넷에 긍정적인 면만 있는 것은 물론 아니다. 정보 및 담화에 대한 책임, 개인보호와 저작권, 정보와 기술의 영역에서 유지, 심화되는 사회적 불평등과 같이 사회구조적인 문제점들이 한편에 자리 잡고 있다면, 다른 한편에는 엿보기와 자기 내세우기의 시각적 경쟁, 익명적 다수의 평가에 대한 과도한 기대와 절망, 평판과 신뢰에 대한 갈등 양상과 같이 심리적 문제들이 존재한다.

이렇듯 인터넷의 사회는 현실 사회와 유사하게도 긍정적인 면과 부정적인 면을 중첩적으로 지니고 있다. 따라서 현실사회에서 민주화의 가치를 사회구성원들이 점진적으로 추구하여 왔듯이, 다수의 인간들이 서로 말할 수 있고 들을 수 있는 네트워크 공간에서 발화와 수용에 관한 민주적 질서를 형성하기 위한 사회적 노력이 필요하다. 인터넷 공간의 커뮤니케이션 민주화를 전망함에 있어 시민적 감수성과 관용, 그리고 커뮤니케이션 윤리와 정의의 가치 등, 인터넷의 기술적 차원을 넘어서는, 보다 근본적인 정치윤리학적 문제들이 함께 고려되어야 한다(이 문제를 보다 건강하고 생산적인 방식으로 접근하기 위한 제안은 글의 후반부에서 상술하겠다).

개인성과 집합성, 사적 세계와 공적 세계의 공존 또는 갈등의 그림을 우리는 인터넷을 통해 어찌면 유사 이래 처음 명백하게 보게 되었다. 그 그림이란 다양한 내적 범주들이 존재하고 그 안에 상이한 개체 및 개체의 집합들이 포함되어 있으며 과정적 상호작용을 통해 역동의 효과를 창출하는 위상도(topography)다. 복잡다단하며 지

속적으로 변화하는 위상도는 우리에게 명확한 미래상을 제공하기보다는 우리로 하여금 질문을 던지도록 이끈다. 과연 우리 사회에서 개별성과 집합성, 개인과 사회, 사적인 것과 공적인 것은 무엇이며, 나아가, 이 서로 구분되면서도 상호함축적인 영역들이 서로 어떻게 소통하고 교류할 수 있는가라는 문제가 제기된다. 이 문제의 어려움은 단지 기능적인 구분의 수준의 넘어서, 개인의 표현의 자유와 사적 정보의 보호라는 문제를 놓고 더욱 중요한 복잡성을 띠게 된다. 푸코에 기대어 사고한다면, ‘자아의 진실’의 실천 의지와 그에 대한 관리 또는 통제 권력이 충돌하는 지점으로 이해할 수 있다(Foucault, 1980). 따라서 개인의 정보활동에 대한 문제는 주체의 자유 실천에 관한 윤리적 문제와, 그것의 사회적 운영 원리에 커뮤니케이션 규범이라는 심대한 가치들의 맥락에서 사유되고 수행되어야 할 문제인 것이다.

위상도는 지형도와 달리 살아 움직인다. 각 영역과 운동은 상이한 경험, 감정, 언어를 느끼고 생산한다. 이후의 절에서는 한국의 인터넷 문화에서 형성된 경험, 감정, 언어의 특수성을 살펴보고자 한다.

#### 4. 인터넷 : 감정, 감각, 사건의 네트워크

인터넷은 개인적 이해관계와 놀이문화, 공동체적 공감대와 언어 코드의 공유, 그리고 사회적 실천에 대한 신념과 공감대의 총합이다. 동시에 이러한 전망이 흐려지거나 좌절될 때 나타나는 여러 부정적인 반응과 태도가 혼존하고 파생된다. 미묘하고도 복잡한 문제는 관심과 냉소, 환희와 분노 등 모순적인 감정들이 인터넷을 통해 분산과 수렴을 계속하며, 인터넷의 일상문화를 구성하게 되는 방식에 있다. 우리가 실제로 경험하듯이, 어떤 때는 작은 사건을 인터넷을 통해 급속도로 과급되며 엄청난 사회적 효과를 거두지만, 때로는 인터넷은 공허한 메아리가 울리는 공간으로 남겨지기도 한다. 수년 전 ‘개똥녀 사건’에서는 지하철에서 자신의 애완견의 분비물을 처리하지 않은 여성의 행태가 인터넷을 통해 퍼지며, 그녀의 개인사도 날날이 폭로되었고, 결국 그녀는 사회적으로 완전히 고립되고 말았다(Solove, 2008). 반면 2008년 6월 도쿄 젊

은이들의 운집 거리인 아키하바라에서는 20대 청년 가토 도모히로가 화물차로 보도를 들이받고 행인들에게 무차별 난도질을 하는 사건을 일으켰다. 그의 행위도 놀랄 만한 일이지만 그에 못지않게 충격적인 점은, 그가 수차례 인터넷에 자신의 심리적 절망 상태를 고백하고 도움을 청하며 아키하바라에서 화물차로 범행을 저지를 것이라는 의도까지 밝혔는데도 아무도 관심을 기울이지 않았다는 사실이다. 이처럼 인터넷이 반드시 평등하고 조화로운 참여와 소통을 보장하는 것이 아니다. 때로는 폭력적일 정도로 과도한 관심과 평가가 내려지지만, 때로는 무관심과 단절 속에 버려진다.

인터넷에서 매개되는 감정의 문제를 보다 깊게 이해하기 위해 레이몬드 윌리엄스의 ‘감정의 구조(structures of feeling)’의 개념으로부터 도움을 얻을 수 있다(Williams, 1977). 윌리엄스는 ‘실제 의식(practical consciousness)’을 ‘공식적 의식(official consciousness)’과 비교한다. 실제 의식은 ‘실제로 경험된 것’이다. 이는 부르주아 지배적 계급에 의해 신비화된 무의식, 부재, 침묵과 달리, 단순히 수용되고 생산되는 고착된 형식에 대한 실질적인 대안이라는 의미에서이다. 실제 의식은 경험이 ‘정교한 인식의 형식으로 완결되거나 정의되기 이전 맹아의 상태로 존재하는, 실로 사회적이고 물질적인 감정이자 사고’이다 (ibid: 131). 실제 의식에 포함되는 두 요소, 즉 감정과 사고 역시 유사한 방식으로 서로 구별된다. 사고(thought)가 일반적으로 합리적, 이성적이고 대체로 과거의 시제로 표현되며 (즉, 이미 인식된 산물이며), 명시적이고 완결된 형식을 취하는 반면, 감정은 유연하고, 능동적이며 대체로 복수로 존재하고 현재적으로 경험된다. 그러나 감정과 사고는 서로 대립되는 것이 아니라, ‘사고는 느껴지는 것이며, 마찬가지로 느낌은 사유되는 것’이다.

이어 윌리엄스는 ‘감정의 구조’란 ‘실제 경험되고 느껴지는 의미들과 가치들, 그리고 관계들’이라고 정의한다. 따라서 감정의 구조는 ‘충동, 제약, 분위기 같은 특징적인 구성요소들, 특히 의식과 관계에 대한 감정의 요소들’과 연관을 맺고 있다. 현재적으로 살아지고 상호연관된 계속성 안에 있는, 일종의 ‘실질 의식’이다. 또한 ‘구조’는 ‘서로 긴장 관계 속에 결합되어 있는 내적 관계들의 세트’로서, 그리고 사회적 경험

이란 ‘늘 사회적 것과 개인적인 것들이 상호 연관성 속에서 부상, 연결되는 특정한 위계 관계 속에서 지배적인 속성을 구성하며 부상, 연결되는 과정’이라고 볼 수 있다 면, ‘감정의 구조는 이미 사회적 경험 속에 녹아 있다(ibid: 132)’. 특정한 역사적 시기의 감정의 구조는, 그 고유한 사회적 경험을 범주적, 역사적으로 환원시키지 않고 인식할 수 있도록 방식을 필요로 한다. 이런 점에서 ‘어떠한 세대도 이전의 세대와 완전히 동일한 언어를 말하지 않는다.’라고 윌리엄즈는 단언한다(ibid: p.131). 여기서 언어의 변화란 의도적으로 선택되는 첨가, 삭제, 변형 수준의 변화가 아니라 범위와 서술에 있어 광범하게 나타나는 일반적인, ‘스타일’의 변화를 의미한다. 사회적 경험들과, 그들을 살아가는 과정에서 현재적으로 구성되는 감정의 구조, 그리고 이러한 변화하는 경험과 감정이 재현되는 스타일로서의 언어들은 현존하는 실재이며, 미처 인식되기 전에 작동하고 실효를 나타내는 실질적인 것이다. 인식적으로 진단되고 설명되기 이전에, 살아지고 느껴지는 그 자체로서 표현되고 경험되는 것이다.

오늘날 인터넷을 통한 감정의 구조의 특징은 파편화된 하위구조들이 느슨하게 연결되어 있다는 점이다. 이 복잡성, 연동성, 운동성이 인터넷 감정의 구조의 구조적 특성이라 할 수 있다. 이런 점에서 인터넷 본질적인 속성 때문에 - 인터넷은 문자 그대로 네트워크들의 네트워크다 - 인터넷의 감정의 구조는 단수로서 존재하는 것이 아니라 감정의 구조들로서 복수로 존재한다. 심심함과 흥분, 흥미와 불쾌, 소외와 기대감의 감정들이 복잡한 지형을 이루고, 개인과 집단, 친밀성과 공적 합리성, 주관성과 객관성, 정치와 오락, 수다와 논쟁과 같은 담론정치의 다양한 양식들이 혼재한다. 인터넷에서 사람들은 이러한 차이 영역들의 경계를 현실세계에서보다 훨씬 자유롭게 이동하며, 탐색하고, 개입할 수 있다. 사회적으로 존재하는 감정들을 경험하고, 사회적 행동화할 역량을 과거 어느 때보다도 훨씬 광범하고 유연하게 확보한 것이다.

이렇듯 유동적이고 분산된 감정의 구조는 어떻게 재현되는가? 진중하고 집중적이기 보다는, 느슨하고 산만한 재현의 ‘스타일’에 대한 평가는 두 극단적 시각에서 내려질 수 있다. 이탈리아 철학자인 파올로 비르노는 <다중의 문법(A grammar of the

multitude)>라는 제목의 저서에서, 다중을 주체성의 관점에서 해석 한다(Virno, 2004). 비르노는 ‘다수(being-many)’의 ‘사회적인 개인’들의 집합으로서 ‘다중’을 정의하고, 다중을 묶는 근거를 ‘감정적 구조(emotional tonality)’에서 찾는다. 그 감정적 구조를 ‘사회적’, ‘정서적-감정적’ ‘집합적’ 차원에서 접근한다는 점에서 윌리엄즈의 사회적 경험 및 감정의 구조에 대한 논의와 상당히 흡사하다. 그러나 비르노는 오늘날 다중을 지배하는 감정적 상황을 기회주의, 냉소주의, 허무주의라는 비관적 요소로 정의한다. 이렇게 부정적인 감정적 상황이 편재하게 된 주요 원인들 중의 하나는 커뮤니케이션이 경제적 논리에 복속되었기 때문이라는 것이다. 전통적인 공론장에서 발휘되었던 바, 정치사회적 영역의 기능요소였던 커뮤니케이션 활동이, 오늘날 신자유주의적 후기 자본주의 체제에서는 유연한 - 환원한다면 ‘불안정한’ - 노동조건에서 경쟁하여 승리하기 위한 기술로 변질되었다는 것이다. 이 상황에서 새로운 경험과 재현의 ‘문법’이 요청된다는 것이 비르노의 주장이다. 비르노는 대안적인 경험적, 재현적 문법으로 ‘한담(idle talk)’와 ‘호기심(curiosity)’에 관심을 둔다.

비르노의 게으른 말과 호기심의 인식은 모두 하이데거의 개념으로부터 원용한 것이다. 하이데거는 <존재와 시간>에서 상호-간-존재(Being-with-one-another)란 서로 말을 하는 자리에서, 그리고 ‘말하여-지는-것과의 관계’에서 생겨난다고 본다(Heidegger, 1927/1978). 말하여 지는 대상에 대한 본원적인 이해를 이끌어내는 것이 곧, ‘담론’이다. 한편 ‘한담’은 공전하는 말이다. 한담은 말하여지는 대상과 본질적인 관계를 상실하였기에, 실재가 적절히 획득될 수 있도록 말하여지는 것이 아니라, ‘가십과 지나가는 단어들을 스치며’ 말하여지도록 한다. 한담은 대상보다 더 큰 원으로 희석되면서 확장하고, 피상적이되 권위적인 외형으로 나타난다. 한담은 근원을 잃게 되고, 무근원 상태는 더욱 심화될 뿐이다. 한편 이 ‘뿌리 뽑힌’ 담론은 누구나 개입하여 획득할 수 있기에 오히려 공공화 되기 쉽다. 그리고 대상에 대해 비분별적인 지식이 커가는 것이다 (ibid: 169~170).

호기심은 ‘보기’의 감각에서 한담과 유사한 효과를 표출한다. 호기심의 시선은 ‘설

새 없이 돌아다니고’, ‘결코 정주하지 않기에’, ‘어디에나 있고 어디에도 없다.’ 머물기를 거부하는 호기심 때문에, 이 주체는 끊임없이, 스스로 ‘뿌리 뽑고’ 자신의 자리로부터 탈각 시킨다 (ibid: 172~173).

한편 비르노는 한담과 호기심에 대한 하이데거의 존재론적 해석에 반대하며, 대안적인 해석을 제시한다. 비르노의 관점에서 볼 때, 한담은 고착된 구조가 없고 내용에 무관하게 때때로 연결만 하기에, 확장에 용이하며 자유분방하고 잠재적으로 비옥한 담론이다. 또한 호기심은 새로운 것에 대한 무한정한 욕망이다. 이렇게 볼 때 한담과 호기심은 다수의 역동성을 속성으로 하는 다중의 ‘문법’을 구성한다는 것이다. 현대 사회에서 한담과 호기심은 기성의 결속관계와 전제로부터 자율적일 수 있는, 다중 커뮤니케이션의 한 양식이라고 할 수 있다. 커뮤니케이션 외부의 정치적, 경제적 이해관계의 수단으로서가 아니라, ‘나는 말한다.’라는 말하는 행위 자체를 선언하는, 수행적인 언어인 것이다. 호기심은 세계에 대한 개방적 태도이자 접근의 시도이다. 마치 벤야민이 해석했듯, 호기심은 인간의 세계에 대한 지각적 능력을 확장하고 풍부하게 만드는 것이다.

인터넷의 언어적 감수성은 하나의 텍스트에 다각각이 포함되고, 한 순간에 다양한 창이 열리며, 향유나 수용이 분산되어 동시다발적으로 이루어지는 디지털 텍스트성 (digitextuality)으로 정리될 수 있다. 하이퍼링크와 인터랙티비티로 대표되는 인터넷의 속성은 이용자들의 개방, 참여, 공유의 폭을 획기적으로 넓혔다. 언어의 속도감과 접속과 이탈의 유연성이 강조된다. 예를 들어 인터넷에서는 텍스트의 길이가 짧을수록 환영을 받는다. 심지어 인터넷 콘텐츠의 길이가 길면 푸대접을 받거나 비난을 받기에 글쓴이는 의식적으로 텍스트를 요약하고 자르는 행위를 한다(예를 들어 ‘짤방 [짤림 방지]’ 문화). 수용자의 입장에서도 단속적이고 산만한 접근과 수용 방식이 두드러진다. 한 개 내용에 대한 집중된 이해가 일어날 때도 있지만, 다각각, 다텍스트, 다채널의 환경에서 표피적이거나 일시적인 선별적 지각과 향유가 일어나는 것이 일반적이다. 또한 생비(prosumption) 또는 생용(produsage)으로 일컬어지는 소비자의 인터

랙티브한 소비 또는 이용의 행위는 텍스트를 모사, 변용하는 재생산 행위로 이어진다. 이 과정에서 애초에 구성되었던 내용으로부터 느슨하게 이탈한 텍스트들이 연쇄적으로 재창조되곤 한다. 이렇게 본다면 디지털 한담과 디지털 호기심이 인터넷의 문화의 두드러진 감정적, 그리고 감각적 스타일인 것이다. 나아가 담론적 실천의 ‘스타일’은 유사한 방식의 육체적 수행의 스타일로 체화되어 발현된다.

이렇듯 인터넷을 통해 감정, 감각, 운동적 활동이 개인적 또는 집합적인 단위로, 또한 언어와 육체의 차원을 신속하게 순환하며, 온-오프라인의 공간들에서 빠르게 돌출, 유통, 소멸한다. 이제 이론적 논의의 바탕 위에서 한국 인터넷 문화의 고유한 성격들을 탐색하기로 한다.

##### 5. 감정 : 관심과 공감

한국에서 인터넷이 대중화된 이후, 인터넷은 다양한 대중문화와 하위문화가 생성되는 원천지가 되었고 그로부터 다양한 하위문화 코드가 형성되었다. 인터넷 글쓰기가 대표적이다. 일반 청소년들이 소설가로 데뷔하는 현상, 이름 없는 수많은 작가들의 협업, 일종의 팬덤으로 결성되는 긴밀하고 배타적인 소비문화 등 생산-유통-소비 영역에 있어서 상호 행위 및 역할의 중복적 분담을 통해 긴밀한 하위문화 집단이 형성된 것이다. 사회적으로 금지되거나 터부시된 욕망이 인터넷 글쓰기를 통해 ‘말하고 공유될 수 있는’ 담론으로 ‘코드화’하여 내부적 자발성과 외부로부터의 자율성을 지니며 형성 및 진화해오고 있다(Luhmann, 1982/1998).

예를 들어 팬픽은 소녀팬들이 자신이 좋아하는 스타들의 주인공으로 하여 만드는 사랑 이야기다. HOT, 동방신기 등 그룹 내 스타들끼리 사랑에 빠지도록 하는 이야기는, 동성애 코드를 전용하여 자신이 좋아하는 스타들을 낭만적 사랑 담론으로 재현한 십대 소녀들의 창안물이라 할 수 있다. 최근 십대 소녀들의 주요 하위문화로 자리 잡은 팬픽은 소녀 밴드의 유행과 더불어 그녀들을 주인공으로 하는 여성 동성애적 팬픽의 유행으로 확장하고 있다. 이러한 글쓰기와 글읽기를 통해 사춘기 소녀들은 자신

이 막연하게 상상하는 사랑이라는 감정을 가상적으로 시도하고 실현한다. 사회적으로 외설적이고 위협적인 사랑이되, 주관적으로는 안전하고 깨끗하며 완벽한 사랑이라 할 수 있다. 전통적으로 침실-잠옷-수다로 대표되듯이, 소녀들의 하위문화는 소극적이고 순응적이어야 한다는, 사회의 암묵적인 인식 또는 요구가 있어왔다. 안전하고 공부 잘하는 ‘범생이[‘모범생’의 속어]’, 애교스럽고 따뜻한 딸의 이미지, 그리고 장래의 이성애적 사랑의 대상, 나아가 현모양처가 되어야 한다는 사회적 규범이 지배적이다. 반면 소녀들의 도발적인 욕망은 인터넷의 글쓰기로 표현되고 집단적으로 공유된다. 물론 소녀들의 팬픽문화는 본래 문화산업의 스타시스템에 의해 구성되었고, 매우 표피적이고 감각적이며 일시적 소비욕망에 충실하다는 점에서 문화·정치적 한계를 지닌다. 그러나 자신의 욕망을 특정한 언어의 형태로 번역하여 발화하고, 그것의 공유를 매개로 하여 집단을 구성하는 경험을 하는 공간이자 실천의 감정적 바탕을 이루었다는 점에서, 인터넷에서의 청소년 또래문화의 경험은 유의미하다(촛불소녀의 등장은 이러한 하위 문화적 감수성과 실천기술의 누적에 의해 가능했던 것은 아닐까?).

소년들은 온라인 게임을 통해 하위문화의 공동체적 경험을 한다. 빠른 속도감, 특정한 언어의 발명, 협조 체제를 구축하는 것이 중요한 온라인 게임에서는, 게임 내부와 외부로 각각 자율적으로 관리하기 위한 규칙이 이용자 집단에서 자발적으로 형성된다. 한 게임 이용자가 “동일한 온라인의 상황임에도 불구하고 게임 내부와 게임 외적 온라인 상황에서의 언어적 형태가 다르다.”고 지적하듯이, 게임의 다이제시스 공간에서는 표준어의 축약어 또는 변용어이어서 외부인들을 이해하기 힘들 정도의 은어가 사용되지만 게임의 논다이제시스 공간, 예를 들어 온라인 게임 동호회 관련 카페에서는 담화 및 게임에 대한 규정이 표준화된 형태로 정립되어 있고, 이 규정 준수에 대한 암묵적인 합의가 구성원들 간에 형성되어 있다.<sup>92)</sup>

92) 예를 들어 문장 형태의 변화를 들 수 있다. 필자의 개인적인 대화에서 게임 애용자 이정남은 게임 언어의 특성을 다음과 같이 설명해 주었다: 일반적으로 한국의 문장의 형태는 주어 목적어 동사의 형태를 보인다. 그러나 온라인 게임 내부의 문장의 형태의 경우 이러한 형태라고 보기에는 문제가 있다. 이미 단어, 문장의 요약



일반인들이 자신의 서명이 담긴 글을 써서 사회적으로 유통하는 것이 일상적으로 가능하게 된 데에는 19세기 중반 무렵 교통과 통신의 발전에 힘입은 바 크다. 개방된 사적 메시지의 유통은 여행이 대중적으로 확산되면서 멋진 풍광 앞에서, 역시 이와 비슷한 시기에 발전하기 시작한 엽서에 간단한 여행소식을 담아 우편으로 보내는 것에서부터 시작했다 (Burke & Brigs, 2005).<sup>93)</sup> 개인의 담화가 사회적으로 소통되는 경험은 사적인 영역에서조차 불과 백오십 년 정도에 지나지 않는 것이다. 20세기 매스 미디어 체제가 소수의 대규모 미디어 조직에 의해 메시지 생산 기능이 독점되었고, 일반인들의 참여는 게이트키퍼 작용에 의해 걸러졌다는 점을 상기할 때, 공적인 영역에서 개인의 담화가 자유롭게 유통되는 것은 인터넷 체제에서나 가능해졌다고 볼 수 있다. 이렇게 본다면 현재 인터넷에서 벌어지는 보통 사람들의 자기 재현이란 매우 새로운 문화다. 따라서 개인 이용자가 자신의 사적 이야기가 공적으로 유통될 때 어떤 형식으로 발화되어야 하며, 그 파급력이 어떠한지, 그리고 그 행위의 책임을 예측하고 실행하기란 결코 쉽지 않은 업무인 것이다. 따라서 현재 인터넷 공간에서는 혼란과 갈등이 빚어지지 않을 수 없고, 지난 10여 년의 인터넷 경험이란 곧 서로 다른 생각과 태도를 지닌 수많은 사람들이 명시적 또는 암묵적으로 소통의 코드를 구성해가는 과정이었던 것으로 이해할 수 있다.

이와 관련하여, 우리 사회가 그간의 인터넷의 경험을 통해 암묵적으로 공유된 감정

---

을 통하여 주어, 동사, 목적어의 형태는 이미 상실되었다고 할 수 있다. 그러한 요약적 단어의 조합으로서 대화를 사용하게 된다. 주로 실행하는 주체 + 그 대상 + 실행하는 동작의 형태로서 나타나게 된다. 예를 들어 낭꾼 아지 고평타(사냥꾼님들 아지노스에게 고정사격+평균타격 조합 공격 부탁드립니다.), 사제 전사 우선힐 뺑(사제님들 우선적으로 전사님들을 치료해주세요) 등을 들 수 있다.

93) 최초의 엽서는 1869년 오스트리아에서 'open post sheet'로 알려져 있으며 이어 독일과 영국에서 1870년에 엽서발행이 이루어졌다. 흥미롭게도 당시 개인의 사적 정보의 노출에 대한 논쟁이 있었다고 한다. 봉투에 밀봉되지 않은 채 열려진 채 개인의 메시지가 유통되는 첫 경험이었기 때문이다. 오늘날 인터넷의 개인 노출에 대한 논쟁과 흡사하다 (Briggs & Burke, 2005).

의 구조들을 짚어본 글이 있다(김예란, 2008). 예를 들어 PC통신에서는 낯모르는 사람들과의 대화를 통해 익명적 소통에 대한 ‘신뢰’의 감정구조가 형성되었다. 커뮤니티와 카페 사이트에서는 현실공간과 가상공간을 아우르며 누적적으로 형성되는 공동체감이 만들어졌다. 한편 아고라를 비롯한 토론공간에서 우리는, 2000년 이래 발생한 우리 사회의 중요한 정치적 사건들이 증명하듯, 경험이 담론화 되는 동시에 가상공간에서 전개된 담론이 현실 효과를 창출하는 현상을 체험하였다. 이 과정에서 가상공간에서 정보와 의견을 교환하고 사회적 활동을 이끌어내는 ‘신념’의 감정이 축조되었다. 이러한 긍정적인 감정들의 짝패들도 작동한다. 소외감, 한탄, 단절감 등이 그것이다. 이러한 감정의 폭발이 사회적인 역기능을 낳으며 성숙한 시민적 감수성과 교양의 형태로 다듬어져야 하리라는 우려 섞인 전망을 낳는 것이 사실이다.

그러나 인터넷 문화의 중요한 의의로서, 우리 사회가 인터넷을 통해 비로소 우리 사회 안에 이렇듯 다양한 감정들이 존재하고 그것을 표현하고자 하는 욕망이 존재한다는 점을 스스로 인지, 공감, 인정하게 되었다는 사실 그 자체에서 찾아야 할 것이다. 실상 이러한 인식은 성숙한 사회적 소통과 이해가 이루어지기 위한 가장 기본적인 에토스라고 할 수 있는데, 이 조건이 이제야 초보적인 수준에서나마 만들어진 셈이다. 그간 한국 사회적 상황에서 감각, 감정, 감수성은 지나치리만큼 통제되어 왔으며 사회적으로 소통 가능한 담론으로 계발될 기회조차 가지지 못했다. 그러나 실상 사회적 경험과 변화의 역동은 감정으로부터 추동되는 것이다. 감정이 표현되고 유통되는 언어의 재현 영역이 정치적 권력과 투쟁의 장인 이유도 여기에 있다.

## 6. 감각 : 경험과 감정의 스타일화

하위문화의 생명력은 그 집단 고유의 상징체계를 고안해내는 것에 있고, 그런 점에서 하위문화의 ‘스타일’은 ‘의도된 커뮤니케이션’이다(Hebdige, 1981). 하위문화 연구의 초석을 닦은 헵디지는, 기성의 시각에서 볼 때 혼란스럽고 거친 것으로만 보이는 하위문화의 기호들은 실상 하위문화 수행자들에 의해 정교하게 구성된 ‘스타일’이라

고 주장한다. 하위문화 수행자들은 자신의 의사를 표현함에 있어 기성의 언어를 따르는 대신, 의상, 음악, 몸짓 등 자신이 활용가능한 문화적인 기호를 선별하고 즉흥적인 재치를 발휘하여 변형과 조합을 통해 새로운 문화적 언어를 만들고자 한다. 하위문화 수행자들의 경제적, 사회적 자본이 대체로 열악하다는 점을 감안한다면, 그들의 문화적 자본 역시 자원이 풍성할 수 없다고 추론할 수 있다(물론 이 평가는 하위문화를 이해하지 못하는 기성의 틀에 박힌 시선으로 내린 평가일 수 있다). 따라서 주어진 조건에서 순발성, 재치, 개성적 취향 및 공작 기술을 발휘하여 있는 것들을 새롭게 결합하는 ‘재활용적’ 조합의 산물인 브리콜라주 스타일이 하위문화의 중요한 문화자본으로 형성된다.

현실 공간에서의 하위문화 속성이 인터넷의 하위문화 영역에서도 유사하게 나타난다고 볼 수 있다. 인터넷에서는 콘텐츠가 하이퍼텍스트의 형태로 연결되고, 상호작용성이 뛰어나며, 실시간적 소통이 가능하다. 긴밀한 연결성과 즉각적인 반응성이 자연스럽게 발동되는 공간이다. 그래서 텍스트의 선택, 이동, 전환, 변모와 같은 첨단기능이, 각각 클릭, 퍼담기, 패러디와 같이, 다분히 속어적인 단어들로 통용될 정도로 대중화, 일상화되었다. 텍스트 형식으로부터 동영상에 이르기까지, 멀티모드의 인터넷 이용자 생산물들이 인터넷을 가득 채우고 있다. 현실 공간에서 하위문화의 독특한 의도가 특정한 문화소비 ‘스타일’로 상징된다면, 가상세계에서는 특정한 디지털 언어의 스타일로 구현된다. 모바일 디지털 네트워크에서 그 언어감각은 트랜스미디어적이고 멀티미디어적이며 멀티모드적인 다감각성으로 특징화된다. 이러한 디지털 언어는 궁극적으로 상징 차원과 육체적 차원을 관통하며 온-오프 공간을 넘나드는 재현과 운동의 형태로 발현된다.

인터넷에서 쏟아져 나오는 다양한 발화들은 다양한 인간들이 신생적인 현상에 적응하며 만들어 놓은 스타일 또는 스타일의 잠재형태라고 할 수 있다. 이 특정한 언어적 스타일은 특정한 경험과 감정이 조련되어 나타난 의도된 커뮤니케이션이다. 인터넷 언어들이 때로는 공격적이거나 저속한 취향을 드러내어 사회적으로 문제시되고

있지만, 오히려 그 공격성과 저속함의 의미구조가 중요한 이유도 여기에 있다. 이런 점에서 인터넷 유행어는 인터넷의 감정의 구조와 그것을 재현하는 언어적 스타일의 사례로서 흥미롭다.

인터넷 유행어들의 특징 중의 하나는 긍정성과 부정성을 동시에 지닌 양가적 어휘들의 사용에 있다.<sup>94)</sup> 예를 들어 “찐다.”는 “긍정적 또는 부정적으로 강하게 어필할 때 쓰는 신조어”로 통용되고 있다. 또한 정확한 의미를 지니지 않은 부정적(不定的) 언어가 자주 쓰이는 점도 특징적이다. 부정적 언어의 시초는 인터넷 하위문화의 본령이라 할 수 있는 디시인사이드에서 사용되기 시작한 “방법하다.”로서, “위협하겠다, 혼내주겠다, 행동을 취하겠다.”라는 뜻을 지닌다. 이러한 단어들은 그 의미는 명확히 정의되지 않지만 대신 행동성으로 대변되는 특징을 지닌다. “싸우다.”는 일종의 대동사로서, “행동을 취하다, 리플을 달다.” 등 ‘행위 하다’를 대표하는 의미로 사용된다. “이 곳에 리플 싸우지 마세요. 이 양심 없는 인간. 수면 싸우러 갑니다.”라는 사용법도 함께 제시되고 있다. 세 번째로 불편하고 갈등적인 대상을 표현하기 위한 일상명사의 변용이 사용된다. “초딩”과 “엄친아”가 대표적인데, 초등학생을 뜻하는 초딩은 미숙한 상대를 닮기 위해, “엄마 친구 아들”이라는 뜻의 엄친아는 사회적으로 훌륭한 자격을 갖추고 있어 자신이 상대적으로 열등해지도록 만드는 존재를 의미한다. 초딩이 상대방을 무시하는 태도를 지나치게 표현한다면 후자는 자신의 열등감을 은밀하게 내비친다. 네 번째 유형으로서, 할 말이 없지만, 그 대화공간에 참여했음을 나타내기 위한 지시적(index) 표현이 있다. “내용 없음”이란 뜻의 “냉무”는 이미 일반적으로 사용되고 있고, “고구마 장사가 힘들어요. 100원만 주세요.”는 문장은 “무의미한 말. 도저히 할 말이 없을 때” 자신의 입장을 변명하듯 우기는 표현으로 간주된다.<sup>95)</sup> 이러한 용어들은 퍼어스의 개념을 따른다면 일종의 지시적 기호(index)로서 대

94) [http://kin.naver.com/detail/detail.php?d1id=3&dir\\_id=317&eid=Xagd7R3rZcnXmt510UN6jxv1S7vpB+qb&qb=wM7FzbPdIMCvx+C+7iwguea5/cfPtNk=&pid=ff4IOloi5TwssbGBeb1sss--158955&sid=SSIEIpn3IUkAAF@FHMw](http://kin.naver.com/detail/detail.php?d1id=3&dir_id=317&eid=Xagd7R3rZcnXmt510UN6jxv1S7vpB+qb&qb=wM7FzbPdIMCvx+C+7iwguea5/cfPtNk=&pid=ff4IOloi5TwssbGBeb1sss--158955&sid=SSIEIpn3IUkAAF@FHMw)

95) 여기에 소개된 인터넷 유행어 사례들은 네이버에서 ‘인터넷 유행어’로 검색하여

상 혹은 화자와의 공존과 연결성을 확증하는 기능을 하는 것으로 이해할 수 있다.<sup>96)</sup> 냉무는 상대방이 쓴 글에 대해 의견을 표방하진 않지만, 그의 뜻을 읽고, 대부분의 경우 동감했음을 표명하는 행위다. 긍정적인 칭찬도 인터넷 언어의 주요 특성들 중의 하나다. ‘짱’, ‘킹왕짱’ 단어가 그러한 유형에 속하는데, 일상적인 한자나 영어의 변형인 이러한 단어들의 조합은, 그 자세한 어원은 알지 못하더라도 어감만으로도 과장된 칭찬의 뜻을 지녔음을 알 수 있다. 대상을 구체적으로 파악하여 정교한 평가를 하고 장단점을 함께 보기보다는, 무조건적으로 장점을 인정을 하는 경우에 사용된다. 흥미로운 점은 이 단어들이 권위에 대한 숭배나 찬미보다는 상대방의 장점을 승인해 주는 태도를 지닌다는 점이다. 즉, ‘내가 너의 뛰어난 점을 인정한다.’라는 경쾌한 어조로서, 자발적이되 상호적으로 평등한 관계 속에서 나오는 칭찬이라 할 수 있다.

마지막으로 정치적 풍자가 있다. “이게 다 노무현 때문이지”는 지방선거 여당 참패 이후 당시 노무현 대통령의 책임을 탓하는 ‘댓글놀이’가 네티즌 사이에서 유행하는 과정에서 확산되었던 유행어다. 국제 축구전에서 한국팀이 패할 때, 인기스타가 엉뚱한 일을 벌일 때, 구체적인 맥락과 무관하게 “이게 다 노무현 때문이지”라고 댓글을 붙이는 방식이었는데, 정부의 해결능력 부재를 지적하는 대중의 풍자적 표현이라고 할 수 있다. 최근엔 “경제만 살리면 그만이지”란 표현이 흔히 사용되었는데, 경제 부흥이 만능의 해결책이 될 수 있을 것으로 주장하며 경제 대통령을 자임했던 이명박 대통령이 취임한 후, 막상 더욱 심각한 사회문제들이 연속 발생하자 그의 캠페인 슬로건이 네티즌들에 의해 패러디된 것이다. 예컨대 “개나 소나 정치하면 어때? 원더걸tm가 3관왕하든 4관왕하든 그게 뭐 상관인가? 나라 죽으면 어때? 경제만 살리면 그

---

나온 지식iN의 내용을 참고한 것이다. 인터넷에서 사용되는 언어인 만큼, 사용자들이 직접 내리는 의미들을 따르는 것이 적합하다고 판단하여 이러한 방식을 택했다.  
[http://kin.naver.com/detail/detail.php?d1id=3&dir\\_id=317&eid=Xagd7R3rZcnXmt510UN6jxv1S7vpB+qb&qb=wM7FzbPdIMCvx+C+7iwguea5/cfPtNk=&pid=ff4IOloi5TwssbGBebllsss--158955&sid=SSIEIpn3IUkAAF@FHMw](http://kin.naver.com/detail/detail.php?d1id=3&dir_id=317&eid=Xagd7R3rZcnXmt510UN6jxv1S7vpB+qb&qb=wM7FzbPdIMCvx+C+7iwguea5/cfPtNk=&pid=ff4IOloi5TwssbGBebllsss--158955&sid=SSIEIpn3IUkAAF@FHMw)

96) 퍼어스는 지시적 기호를 유사성의 관계에 있는 도상적 기호 및 자의적인 관습성의 관계에 있는 상징적 기호와 구별짓고 있다.

만이지”라는 식으로, 다양한 이슈의 경계를 넘나들며 때로는 전혀 무관한 맥락에 이 표현을 결합시킴으로써, 정치적 냉소와 비판의 태도를 표출한다.<sup>97)</sup>

이러한 표현들은 모두 개인의 감정적, 행동적 반응을 표현하기 위한 것으로, 구체적인 정보나 정확한 의미가 고정되어 있지 않다는 특징이 있다. 탈맥락적이며 동시에 맥락 전이에 용이하다. 또한 사회적 정의를 확립되어 있지 않기에 그 대충의 뜻이 구체적인 상황에서 즉흥적으로 형성된 분위기 속에서 ‘감’으로 이해된다. 누구도 이런 단어들을 미리 배워 알고 있거나 의도해서 개발된 것은 아니다. 누군가의 오타에 의해, 또는 잘못된 인용의 반복 과정 속에서 만들어진 단어들이고, 그러한 경험을 공유하는 사람들 사이에서만 즉시적으로 통할 수 있는 언어이다. 옹고 그림의 판결보다는 감정의 공유(양가적 표현), 비판과 경고(부정적 언어), 불편하고 갈등적인 사회적 관계(일상 명사의 변용), 공유와 공명(지시적 언어), 평등한 인정과 격려(과장된 칭찬), 비판과 냉소(정치적 풍자)와 같이 다양한 감정을 표현하기 위한 코드들이었다. 이러한 언어 소통의 목적은, 구체적인 메시지 전달도 있지만, “나는 네 말을 알아들을 수 있어”와 같은 정체성 확인 및 “내가 네 말을 듣고 있어”라는, 상황 공유, 그리고 더욱 발전한다면 의견에 대한 공감과 인정, 그리고 그에 따라 어떤 행동을 하겠다는 행위 선언의 기능이 크다. 야콥슨의 이론에 기대어 해석한다면, 메시지의 표현적, 의미적 차원 못지않게, 대화자들 간에 상호적인 코드의 공유, 친밀성과 능동성이 강조되는 커뮤니케이션인 것이다(cf. 이상길, 2008).

이러한 감정표출을 위한 언어유희 문화는 단지 한국 인터넷의 ‘병폐’인 것만은 아닌 듯하다. 파파차리시는 미국의 블로그들을 내용 분석하여, 문법적 관습과 예의범절을 지키는 ‘형식적 블로그’와 그 반대의 ‘비형식적 블로그’, 계획적이고 관습적이진 않지만 문어체 사용과 체계적인 방식으로 구성된 블로그를 ‘보통 블로그’라고 구분했다 (Papacharissi, 2007/2008). 그의 연구결과에서 블로그들에서 주된 ‘유머’ 표현 방

97) [http://cafe.naver.com/freecold.cafe?iframe\\_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=7210](http://cafe.naver.com/freecold.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=7210)

식을 조사한 내용이 특히 흥미로운데 이용자 특성과 블로그 성격에 따라 정도의 차이는 있지만 그의 분석에서 두드러지게 나타난 유머의 언어 양식으로서 풍자(신랄한 어조의 사용), 반어(실제와 표현을 대비한 농담), 자기비하(스스로를 우스꽝스럽게 표현)가 관찰되었다. 파파차리시는 ‘블로그가 독립 저널리즘이기보다는 ‘개인화된 정보의 설명’(ibid: 51)이며 ‘기존 언론이 보통 수용자들이 체험하기 어려운 세상의 그림 - 월터 리프먼의 견해에 따르면-을 전해주는 반면, 블로그는 거꾸로 우리 머릿속의 그림을 세상에 전달해주는 역할을 한다.’고 설명한다(ibid: 52).

그러나 인터넷에서 대중적으로 벌어지는 언어유희가 시민성의 고양 또는 상호호혜적인 합의에의 도달을 보증한다고 믿는 것은 물론 매우 성급하다. 실제 인터넷 언어가 폭력이나 상대방의 인권을 해하는 부작용을 낳을 가능성 역시 적지 않다. 그러나 현실적인 우려에도 불구하고, 이러한 언어적 스타일이 유의미한 이유는 이들이 미처 사회적으로 말하여지지 못했거나 말해질 수 없었던 거대한 감정들을 함축하고 에둘러 표현하고 있기 때문이다. 그리고 그러한 완곡한 표현법이 인터넷 고유의 맥락에서 형성되고 있다고 볼 수 있다. 아마도 중요한 점은 인터넷에서 생성되는 하위 문화적 코드들의 발달함을 훼손하지 않으면서 사회적 다양성을 도모하는 건강한 문화적 자원으로 양성하는 것에 있을 것이다. 이를 위해 하위문화 수행자들의 자유와 자율, 그리고 사회적인 관용 및 적절한 조정 작업이 필요하다.

예컨대 인터넷에서 야기되는 주요 갈등들 중의 하나는 의도성과 표현성 사이의 간극이 낳는 오해와 다툼에 있다. 누군가 악의 없이 재미로 쓴 글이 다른 사람에게 상처를 주거나 오해를 낳거나 사실이 아닌 잘못된 정보로 작용하는 경우다. 익명성을 기초로 하는 인터넷에서 유머는 다양한 형태로 나타나며, 그 표현의 정도도 상이하지만, 대체로 직접적이며 거칠다. 심지어 사회적으로 금기시되는 인종 및 성 차별적인 표현도 유머의 일종으로 적나라하게 표현된다. 이러한 ‘디지털 위협’이 이용자들에 의해 스스로없이 수행되고 수용되는 이유는 무엇일까? 인터넷 이용자들이 도덕적 불감증에 걸렸기 때문일까? 쿼퍼스는 인터넷 문화의 비교연구를 통해 인터넷 이용자들

이 자신이 속한 사회문화적인 맥락 안에서, 그리고 구체적인 사이트의 분위기에 따라 유머의 적나라한 표현과 숨은 의도를 분별하여 받아들이는 해석적 코드를 구성하고 공유한다고 설명한다(Kuipers, 2006). 그러한 공유된 의미의 틀 안에서 웃음과 즐거움의 대상으로 수용하거나 반발하고 분노하는 암묵적인 경계가 형성되기에, 인터넷 공간에 대한 이용자의 자율통제가 가능한 것이다. 때로는 유머의 ‘미학’이 윤리보다 중시되는 것도 표현의 형식과 함축적 의미를 분별하는 능력과 코드가 상호주관적으로 형성되기 때문이다. 어떤 사건이 발생했을 때 이용자들은 그 위험을 부인하거나, 불가피한 것으로 치부하거나, 자율 통제를 통해 제거함으로써 당면한 위험요소를 처리한다. 즉, 어떠한 농담이 계속되는 이유는 ‘사람들이 진정 나쁜 것이 계속되고 있다고 믿지 않아서’가 아니라, 그 문제 요인을 확인통제 할 수 있다’고 생각하기 때문이다. 이 자율통제 전략이 실패할 때, 비로소 그 문제는 사람들에게 위험으로 인지되고, 모델 패닉으로 가시화되는 것이다(Kuipers, 2006). 쿠퍼스는 지구화와 지역적 다양화가 심화되는 상황에서, 단일한 도덕적 합의 체제가 형성되는 것은 어려운 것이므로, 다양한 이해관계와 요구를 적절히 절충할 수 있는 규제 질서가 필요하다고 제안한다.

우리 사회에서 개인이 자신이 감정을 상대적으로 자유롭게 표출할 수 있다는 것은 불과 최근 수년 동안에 일어난 ‘사건’이다. 수많은 사람들의 의도적이고 비의도적인 실험들이 벌어질 것이고, 성공과 실패의 결과들이 다양하게 나타날 것이다. 실험과 반성을 통해 자율적 성숙에 도달하기 위한 충분한 시간이 필요하다. 따라서 인터넷이라는 신생적 문화공간에 즉시적인 통제의 힘을 가하기보다는 적어도 당분간은 가능성을 최대한 열어두는 여유와 관용이 요청된다.

## 7. 사건 : 언어와 행동의 유발

디지털 모바일 미디어와 인터넷은 서로 연동한다. 동시에 상징적 커뮤니케이션과 인간의 역동도 결합하여 함께 움직인다. 인터넷을 통한 커뮤니케이션을 따라 감정과 감각과 경험이 공유되고, 집합적인 행동을 낳기 때문이다. 따라서 개인적인 것과 사



회적인 것, 사적인 영역과 공적인 영역의 경계가 허물어지고, 인간들의 동시공간적인 집합 행위가 생성될 수 있다. 집합행위는 다시 다감각적인 디지털 언어로 끊임없이 재매개면서 사회적 경험을 재담론화 한다. 이렇듯 특정한 현실적 사건과 특정한 미디어 문화는 우연적인 접합(convergence)에 의해 이루어지기에, 역사적인 특수성을 지닌다. 마치 미국에서 온라인 저널리즘은 클린턴-르완스키 사건을 계기로, 블로그는 9.11테러를 계기로 성장할 수 있었던 것으로 자리매김 되는 방식이다.

한국에서는 대중적 항거의 상징인 촛불이 (Carter, 2005) 2000년 이후 정치문화와 디지털 미디어의 관계 형성의 상징적인 변곡점을 밝혀주고 있다. 2008년 봄과 여름에 온라인과 오프라인을 가로지르며 일어났던 ‘촛불’은 육체적 운동과 언어적 소통이 결합된 다감각적 인터페이스를 매개로 발화될 수 있었다. 계기마다 독특한 미디어 문화적 특수성이 발견된다. 2004년 탄핵반대를 위한 촛불집회 때 포털사이트의 다음의 아고라가 시민의 토론의 장으로 중요한 공간적 축을 구성했다면, 미국 쇠고기 수입 사안을 매개로 확산된 촛불은 아고라에 더불어 아프리카, 판도라와 같은, 다감각적 개인 미디어의 온라인 채널을 망으로 하여 더욱 분산적으로 확산되었다. 탄핵의 촛불은 온라인을 매개로 한 시민의 집단적 정치력 형성이라는 점에서 매우 중요했고, ‘공중’의 모델에 유사한 시민이 정치적 집결을 이루는 구심적 형태를 띠었다. 이에 비해 2008년 촛불은 다수의 사람들이 일부는 놀이로 일부는 정치적 행위로서 참여했고, 따라서 다양한 동기와 이해관계가 혼합되어 나타났다. 다감각적 네트워크로서, 시각, 음성(내레이션), 문자(채팅)의 커뮤니케이션과 육체적 퍼포먼스가 혼종 되어 발산되는 원심적 형태로 나타났다.

일반인들에 의한 콘텐츠 제작, 그리고 콘텐츠의 유통망을 중심으로 하는 네트워크의 형성은 UGC (User generated content) 문화에서 두드러진다. UGC는 일반 이용자들이 생산하거나 이미 있는 콘텐츠를 변형하여, 무료 또는 저가로 유통시키고, 소비하는 대중의 문화적 소통망이다. 저작권을 중심으로 한 법적 문제가 침예하게 제기되고 있지만 (또한 이러한 노동을 자발적으로 하도록 이끄는 문화산업적 권력에 대한

비판적 해석은 이 글의 뒷부분에서 상술하겠다.) 여기에서는 지금까지의 논의와 일관되게 경험적, 언어적 감정과 감각의 문제에 집중하여 논의하기로 한다.

예를 들어 2008년 초여름 한밤중 아프리카 사이트의 가장 인기 있는 콘텐츠는 온라인 게임과 풋볼 실시간 방송이었다. 두 장르의 주제나 참여자들의 속성, 목적이 완전히 다름에도 불구하고, 이 두 장르의 인터페이스는 놀랄 만치 유사하다. 온라인 게임의 경우, 구체적인 게임의 성격에 따라 약간의 차이는 있지만, 일반적으로 게이머의 작동에 따라 아바타가 움직이고, 게임의 추이를 해설하는 목소리가 들리고, 스크린의 주위에 게임과는 연관되거나 때로는 전혀 상관없는 채팅이 계속 이어지고, 게임의 음향과 게임 외부의 배경음악이 함께 나오는 특성이 공통적으로 두드러진다. 게임 세계의 다이제시스와 논다이제시스는 그 구분이 희미하고 양자가 불규칙하게 연동한다(Galloway, 2006). 이는 게이머의 참여에 따라 그 경계가 끊임없이 해체되고 재구성되기 때문이다. 한편 풋볼의 실시간 중계는, 모바일 아이템으로 장착한 젊은이들이 주도하는 트랜스미디어적 네트워크를 통해 주로 이루어졌다. 노트북과 캠카메라를 장착한 후 광장에서 촬영을 해서 실내 작업실에 있는 동료에게 보내면, 그가 편집을 하여 온라인 실시간 방송으로 보내거나, 직접 현장에서 인터넷 접속을 하여 방송에 띄우는 다단계의 협동모델이 활용되었다.

이러한 1인 또는 소규모 또래집단의 협업을 통해 이루어진 웹캐스팅 콘텐츠는 전통적인 저널리즘 양식과 뚜렷이 대별된다. 다듬어지지 않은 거친 영상성은 즉각성과 현실성을 확보하게 된다. 나아가 주류 미디어가 제시하는 매끈한 영상 및 담론이 왜곡, 은폐, 편향의 혐의를 받았지만, 아프리카에 띄워진 일반인들이 제작한 콘텐츠는 바로 그 아마추어적인 재현 속성 때문에 오히려 진정성과 진실성을 추구하기 위한 노력의 산물로서 높이 평가되었다 (우리는 흔히 그냥 ‘아프리카에서 봤다.’고 말하곤 한다. 누가 이 이미지를 만든 것인지 모르는 것이 당연하며, 묻지 않아도 된다고 여기는 이 집합적 합의가 놀랍지 않은가).

그러나 풋볼 동영상의 정치적 진지성만으로 구성된 것은 아니다. 동영상 주위에는

그것을 함께 보는 사람들의 주변잡기적인 일상적인 수다가 계속되고 있다(예를 들어 A가 그날 주문해 먹은 피자에 대해 이야기하면 B는 가격과 맛을 묻는 식이다). 또한 영상 텍스트성은 앞서 묘사한 게임과 매우 비슷한 내러티브 제시 방식을 취한다. 집회 참여자들의 이동상황을 마치 중계하는 방식과 매우 유사한 방식(긴급한 상황을 보도하는 어조)으로 시위의 상황을 보도한다. 때때로 거리에서의 시위에 동참을 독려하는 담화도 섞이어 나온다. 일상과 정치, 잡담과 논쟁, 사적 대화와 공적 담론, 보도와 캠페인의 상이한 양식들이 혼합되어 자유롭게 발화된다.

인터넷 사이트에 표출되는 동영상들은, 우리 시대를 살아가는 사람들의 사회적 경험과, 정서의 구조를 함축하고 있는 당대의 고유한 언어적 ‘스타일’이다. 디지털 동영상에는 개인적으로는 가상과 실재공간을 가로지르며 ‘미디어 이벤트’를 직접 창출하고자 하는 욕망과 필요가 작동한다(김예란, 2007). 더불어, ‘온라인’의 특성을 고려할 때, 이러한 주체의 욕망이 사회적으로 소통되어 공유될 수 있으리라는 공동체적 신념이 사회적으로 구성되었다는 사실 역시 중요하다. 나아가 개인의 발화의 진실성에 대한 정치적 합의도 작용한다.

외형적으로 게임은 상상에, 정치는 현실에 자리 잡고 있기에 완전히 분리된 것으로 생각할 수 있지만, 경험의 차원에서 볼 때 양자는 전혀 무관한 영역이 아닐 수 있다. 갤러웨이가 미국과 아랍 국가들의 갈등상황, 그에 대한 각국 젊은이들의 상이한 경험 세계, 그리고 이러한 현실을 시뮬레이션한 게임문화의 지역적 차별성의 연관성에 근거하여 주장하였듯이(Galloway, 2006), 2008년 한국에서도 게임을 하면서 ‘동시에’ 촛불집회에 참여한 젊은이들이 일정한 ‘사회적 현실성’을 공유하고 있다. 그리고 이러한 상징적, 현실적 세계를 공동의 삶의 상황으로 살아가고 있기에 이러한 공유성에 근거하여, 외면적으로는 전혀 다른 영역들에서도 이 상이함을 관통하는 유사한 언어 스타일을 창안할 수 있다. 당대를 함께 살아가는 사람들은 공통된 사회적 경험과 미디어 경험을 겪고 이야기하면서, 지각, 인식, 재현을 아우르는 특정한 언어 스타일을 계발하고 공유한다. 마치 근대 이후의 소설을 중심으로 펼쳐진 인쇄 미디어가 자의식

이 강한 개인의 등장을, 20세기의 영화와 TV가 각각 보여준 전자 매체적 영상성이 분산적인 흐름에 산만한 시선을 던지는 현대 대중의 부상을 표상하며, 시대적으로 고유한 감각, 인식, 재현의 스타일을 형성하는 데에 기여했듯이 말이다. 아프리카의 인터페이스는 한 가지 속성으로 정의될 수 없을 정도로 다양한 개인적, 하위 문화적, 사회적 감정과 경험의 요소들이 때로는 체계적으로, 때로는 무질서하게 결합하여 나타난 산물이다.

그렇다면 주관적 재미, 하위 문화적 언어, 정치적 행동이 결합된 우연적이며 동시에 필연적으로 발생한 ‘인터넷 사건’에는, 궁극적으로 어떠한 우리의 ‘사회적 현실성 (Galloway, 2006)’이 함축되어 있는 것일까?

## 8. 재미정치

인터넷을 매개로 형성되고 유통되는 감정이 특정한 멀티모드의 언어로 표현되고, 사회적 효과로 현재화되는 관계를 감정-감각-사건의 관점들에서 살펴보았다. 아마도 최근 한국 사회가 경험한 인터넷의 감정-감각-사건의 총체는 2008년 봄과 여름 사이에 미국소고기 수입반대를 중심으로 전개된 촛불 집회일 것이다. 이 ‘사건’은 ‘재미정치’의 일환으로 볼 수 있을 것이다. 재미정치란 재미를 정치화하는 측면, 정치를 재미화 한다는 측면을 모두 포괄하는 개념이다(Kim, Y., 2008).

디지털 모바일 네트워크 문화를 이해함에 있어 재미 요소는 항상 중시되어 왔고, 정치적 행위로의 전환 가능성 역시 진지하게 탐문되어 왔다. 디지털 모바일 미디어를 매개로 이루어지는 일시적 집합 행위로서 ‘플래시 몹’ 또는 ‘스마트 몹’이 고려되어 왔다. 니콜슨은 플래시 몹의 요소를 ‘모바일 문자, 겨냥된 몹, 공적인 수행’으로 들고 있다 (Nicholson, 2005). 모바일 문자는 즉시적이고 일시적인 집결을 가능하게 하는 미디어 측면을 뜻한다. 겨냥된 몹이란 역사적으로 감정적, 즉흥적, 폭력적이어서 위협적인 존재로 낙인찍힌 군중의 개념이 플래시 몹에서는 능동적 행동가로 변모된다는 점이다. 길에 몰려 있는 군중에 대한 부정적 시각으로부터 벗어나, ‘단지 길 위에

서있는 행위'가 재미라는 가치를 획득할 수 있었다. 마지막으로 공적인 수행 요소는, 플래시 몹이 '스펙터클, 액티비즘, 실험, 농담의 경계를 허물면서 놀이가 종종 정치적인 것이 되도록 하는' 효과가 있음을 의미한다. 한걸음 더 나아가 라인골드는 플래시 몹을 '스마트 몹'이라고 재명명하면서, '넷을 통해 모인 사람들이 재미를 위해 공적인 이벤트를 연출하는 것'이라고, 그 정의를 내린 바 있다(Rheingold, 2003). 그는 일본과 서구사회에서 벌어진 스마트 몹의 놀이문화에서부터 필리핀에서 일어난 정치적 집회에 이르기까지 기동력 있게 연대하고 행동하는 디지털 시민의 정치적 역량을 강조한다.

플래시 몹과 이후 진행된 디지털 다중의 집합적 직접행동에 대해서는 다양한 견해와 전망이 제기되고 있다. 플래시 몹은 순수한 재미 자체를 위한 집단 놀이일 뿐 정치성을 결핍 또는 배제하고 있어서 '자기 증강된 시민이 거대 기업과 거대 정부에 의해 포획되도록 만들었다는 비판이 일각에서 제기된다. 이에 비해 네그리와 하르트는 다중이 자발적으로 전개하는 생체 정치적 실천에 중요한 의미를 부여하고 있다. 그들의 견해에서는 위기관리 권력이 일상화된 후기 자본주의 전지구적 체제에서 다양한 목적을 지닌 다중이 돌발과 지속의 유동적 과정 속에서 벌이는 정치문화 운동의 의미가 강조된다(Hardt & Negri, 2005). 이러한 집합성은 (들뢰즈의 개념을 따라) 이성적인 집합성 보다는 자생적인 욕구, 재치와 직관, 실천력으로 변성하는 '떼(swarm)'의 형태에 비유된다.

재미정치의 재미적 측면은 현실적인 문제를 발랄한 놀이의 '스타일'로 바꾸어 내는 역동에 있다. 또한 재미정치의 정치적 측면은, 이러한 재미의 형식에 담겨있는 정치적 의식과 현실적 요구에서 찾아질 것이다. 재미정치의 실체는 김종길의 디지털 다중의 출현을 제안하며 해석하였듯이 '접속의 체험'과 '약한 연대(weak tie)' 및 '소수자 되기(김종길, 2008)'를 추구하는 사회적 변화에서 찾아진다. 재미정치의 역동은 재미와 정치의 영역들을 자연스럽게 넘나드는 운동능력에 있다. 그리고 재미정치의 수행 기술은 온-오프라인을 넘나들며 축적한 하위 문화적 감정, 감각, 경험의 요소들을 발랄하게 조합하고 재창출하는 능력을 통해 계발된다.

우선 재미의 측면에서, 일각에서는 촛불 집회에서 정치적 사안이 전형적인 정치시위가 아니라 축제의 형태로 변형되는 방식에 주목하였다. 생활정치 또는 일상정치라는 단어들이 함축하듯이 경직된 정치성으로부터 해방된 대중의 일상으로부터 발동된 경쾌한 웃음이었으며, 다성적 욕구와 필요들이 생생하게 살아 울려 퍼지는, 바흐친의 ‘카니발’에 비유되기도 하였다. 미리 정해진 목표가 있지도 않았고 지도자도 없는 상태에서 각종 하위집단들이 자발적이고 동시다발적으로 창발한 놀이문화가 주목을 받았다. 재미정치는 개별적이고 집단적인 감정을 특정한 미디어 언어로 코드화하여 소통하고, 그것이 공유되어 행위로 발현되는 과정에서 생겨나는 환희의 경험이라고 할 수 있다. 더군다나 억압적 식민주의와 압축적 근대화, 곧 이어 오늘날 신자유주의의 강풍에 휘말리고 있는 한국 사회에 자발적이고 창의적인, 진정한 의미에서의 놀이란 거의 부재했던 역사적 기억을 상기할 때, 이 순간, 매우 복잡한 정국에서 빚어진 필사적인 대중적인 욕구가 놀이의 형태로 역전되어 발현된 점은 더욱 놀랍다.

한편 재미정치 그 자체는 축제적인 도발성과 자율성, 그리고 유희적인 실험성을 지니지만, 놀이적 성격을 강하게 지니기에 그 역시 놀이의 한계로부터 전적으로 자유로울 수 없다 - ‘놀이’란, 정의가 그러하듯, 놀이 시간이 끝나면 언제나 현실로 원상복귀 한다는 전제 위에서 성립하는 탈현실 경험이다(어쨌든, 놀이는 혁명이 아닌 것이다). 이탈/회귀, 안전/위협을 경계를 넘나들며 느끼는 놀이의 감정이 재미인 것이다(Silverstone, 1999). 놀이의 카니발적 수행이 반드시 정치적 실천으로 이어지는 것은 아니다. 따라서 재미정치의 정치성은 놀이가 지닌 한정성, 즉 첨단 디지털 테크놀로지 및 네트워크로 장착된 사람들이 ‘굳이’ 광장에 몸소 모여 사건을 일으키도록 야기한 본래적 동기인, 전지구적 생체정치 체제에서 추적되어야 한다.

재미정치의 정치성은 재미의 한계성으로부터 출발한다. 촛불에 참여한 추상적 주체 집단으로 명명된 디지털 다중의 발동은, 역설적이게도, 지극히 아날로그적 문제로부터 발동했다. 디지털 다중을 느슨한 연대로 묶은 감정적 동기는 위험한 먹거리에 무방비로 노출된 육체가 느끼는 분노였기 때문이다. ‘먹기’는 생물체의 기본적인 문

제이다. 그리스의 사고를 따르다면, 먹기에 연관되는 육체는 정치적 육체(bio)가 아니라, 동물적 육체(zoe)이다. 인간의 먹고 살기에 해당하는 문제는, 이성과 언어, 즉 커뮤니케이션 ‘활동(한나 아렌트의 활동(act) 개념을 염두에 둔)’에 의해 운영되는 정치(polis)에 들어서기 이전의 자연적 육체인 것이다. 그/그녀들은, 자신의 커뮤니케이션 기술의 첨단성에도 불구하고, 역설적이게도 동물적 차원에서 위기와 분노를 느꼈기에 사건을 일으킨 것이다. 이렇게 본다면 이들은 사회적 삶이 보장되지 않은 채 생물로서의 생존권을 위해 광장에 나선 ‘별거벗은 몸(Agamben, 1995)’이다. 그리고 이러한 육체적 차원의 본연적 문제의식은 미국 패권주의와 전지구적 신자유주의 체제가 발생시킨 경제적이고 정치적 문제를 지적하고, 한국 정부의 무지와 무능력을 비판하는 정치행위로 이행했다. 광장 위의 그/그녀들은 다양한 모순들의 중첩물이라는 점에서, 이들은 일종의 사이보그다(Haraway, 1991). 그/그녀들의 필요는 지극히 원초적인 것이었고, 그 발현 방식은 지극히 첨단인 것이었다. 이들의 행위에는 디지털과 아날로그, 육체와 언어, 카니발과 정치적 행위, 놀이와 투쟁의 양상이 중첩되어 있다.

따라서 그/그녀들은 정치적이면서 장난스러웠고, 쾌활하면서도 피곤에 지쳐 있는 것이다. 이 혼종성은 다양한 ‘얼굴’로 나타난다. 네그리와 하르트의 다중의 묘사에도 나타나 있듯이 다중은 능수능란하게 형태와 전략을 지속적으로 바꾼다(Hardt & Negri, 2004). 그 변이가능성과 순발력에 힘입어 다중은 때로는 천진난만하게 때로는 공격적으로 운동하며, 그 정동은 다양한 표정의 얼굴들로 나타난다. 얼굴은, 머리와 달리, 인간만이 지녔다. 광장에서의 다중의 다채로운 얼굴들의 등장이란 곧 살아 움직이는 인간의 등장을 의미하는 것이다.

## 9. 인터넷과 문화노동

인터넷 하위문화의 잠재성, 즉 재미와 자유, 능동성 등 문화실천의 창발성을 전망하면서도, 이러한 잠재성이 디지털 자본주의의 권력에 의해 획책될 수 있는 가능성에 대해서도 비판적인 경계가 필요할 것이다. 후기 자본주의 네트워크 문화는 ‘선물의

경제'와 '선진 자본주의 경제'의 두 가지 경제에 의존하고 있다. 여기서 작동하는 권력은 산업사회의 부르주아 계급의 강압적인 그것과 달리, 노동자로 하여금 자발적 생산욕망을 형성한다는 점에서 '부드러운 권력'이다. '후기 자본주의는 그 어느 것도 전유하지 않는다. 다만 노동력과 정서적, 문화적 산물을 보유하고, 개척하고 소진시킬 뿐이다'(Terranova, 2004). 디지털 자본주의 체제 내 문화노동은 상징 자원을 이용하고 지식 산출을 하며, 익명의 다수의 관심을 끌기 위한 감정적 효과를 추구한다. 물질적 자원과 육체적 생산력에 근거를 두는 산업적 노동과 질적으로 다른 차원의 '감정 노동'의 일환인 것이다. 감정 노동은 욕망, 열정, 도덕적 감동과 같은 인간 정서적 동기로부터 유발되고, 문화적이고 기술적인 정보와 경험을 자원으로 하며, 지식과 정보를 생산물로 산출하는 유형의 노동이다(Terranova, 2004). 실상 다소 찬양의 어조의 명칭인 '창의적' 노동'이 가리키는 지점과 동일한 영역을 지시하는 것으로 이해할 수 있지만, 그와 반대로 나는 '창의적'이라는 아름다운 수사에 균열이 가는 지점에 관심을 가지고 있다 - 정서적이고 문화적인, 소위 '창의적'인 인간 영역에서, 노동의 성격과 산물의 질과 양에 따라 계급적 대립 질서가 형성되고 있기 때문이다. 고급한 지식과 고품질의 문화적 효과를 확보하는 '창의적 계급(creative class)'과 '창의적 무산자(creative proletariat)'의 간극과 갈등이 그것이다(Arvidsson, 2007).

디지털 네트워크의 참여형 미디어 환경 내에서, 지식과 정보 생산의 모순적 구조를 고려한다면, 국내 동영상 UGC에 대한 산업적 접근과 대중(주의)적 인기를 긍정적으로만 볼 수는 없다. UGC 생산과 소비를 중심으로 이루어지는 대중의 인터넷 활동은 놀이로서의 노동일뿐만 아니라, 오히려 놀이의 형태를 띤 노동이다(이희은, 2007). 이남표가 국내 동영상 UGC 열풍에 대해 정확히 지적했듯이 "UCC가 창출한 수용자의 일상과 놀이의 상품화는 공론장의 토대이자 자원인 생활세계(life world)의 상품화를 초래"할 우려가 크다. UGC의 문화산업은 소비자에 대한 "낙관적인 기대와는 달리 인터넷 공간을 체계에 의한 생활세계의 식민화 공간으로 전환"시킨다는 것이다(이남표, 2007).



오늘날 점진적으로 인터넷의 일상문화가 문화적 자원과 창의적 생산이라는 신화와 결합하며 인터넷 문화산업 질서에 편입되고 있다. 일상과 경험이 상품화되고, 정서와 감정이 노동 동기로 활용되며, 추천 내지 내공과 같이 대중적 평가라는 제도로 추상화된 획일적, 상업적, 산술적인 규율권력에 의해 규범화된다. 이러한 권력과 욕망의 경제 논리 속에서 그리고 자유와 참여라는 신화적 담론 안에서 디지털 문화산업이 변성해가는 것이다. 하위문화의 오래된 아포리아는 그 즉흥적이고 재치 있는 문화창조력이 넘쳐난다는 점과, 바로 그 즉흥적인 순발력이라는 속성 때문에 거대한 정치적, 경제적, 문화적 권력에 의해 쉽사리 포획되어 ‘얼어붙는다(frozen)’는 점에 있다 (Hebdige, 1981). 따라서 끊임없이 새로운 탈구를 발굴하여 나아가야 하는 것이 하위문화의 본질적 자유이자 책무이므로, 그 감정적/이성적, 개인적/집단적, 사적/공적인 경험을 느끼고 표현하고 소통할 수 있는 공간의 확보가 절실하다. 결론은 자유로운 커뮤니케이션이 보장되어야 한다는 점이다.

## 10. 나가며

인터넷은 그 다양한 내외적 하위층들을 구성하며(복수로써의) 개체성들(singularities)과 집합성들(collectivities)의 결합을 시도하는 사람들의 소통의 코드화 실험공간으로 발전해왔다. 인터넷에서는 외부로부터 분리 가능한 자율 통합체로서 개인이 성립하지 않는다. 정도와 질의 차이가 있지만, 기본적으로 자기 준거적이고, 자기 관찰적이며 자기 해석적인 작업이 진행되지만, 그 과정에는 타자의 지속적인 개입이 절대적으로 필요하다. 내적으로 세분화, 다층화 되면서 외부로는 확장된 인간은 성숙한 사회적 커뮤니케이션 주체의 이념형이라 할 수 있다. 자신을 사유하여 해석하고 기록하며, 자신을 넘어선 세상에 대한 관심을 품을 줄 알고, 더불어 사는 우리들의 목소리에 귀 기울이는 책임감과 성숙함을 지녔으며, 일정정도 합의된 약속에 따라 대화하는 ‘인간’의 탄생인 것이다.<sup>98)</sup> 동시에 공간으로서의 인간의 창출이다.<sup>99)</sup>

98) 여기서 나는 미셸 푸코의 윤리학적 인간, 찰스 테일러의 성숙한 인간, 알랭 투렌의

인터넷 문화에서 우리가 발견한 긍정적인 면은, 인터넷 이용자들이 공존과 소통의 욕망과 필요를 나도, 너도, 그들도 가지고 있고, 이러한 욕망과 필요의 감정이 ‘우리’ 사이에서 공유되고 있음을 함께 느끼고 있다는 사실이다. 이러한 에토스는 커뮤니케이션이 일어날 수 있는 가장 근본적인 조건이다. 관건은 이렇듯 거대한 커뮤니케이션 욕망과 필요에 대한 감정과 감각과 경험의 구조가 민주적이고 평등하게 실현될 수 있는 사회적 조건에 있다. 이 조건의 실현을 위해 정치적, 산업적, 언어와 의미를 포함한 문화적 차원에서의 진지한 고민과 노력이 요청된다.

---

우리의 더불어 사는 삶에 대한 인식을 염두에 두고 있다. 이에 대한 상세한 이론적 논의는 별도의 장에서 이루어져야 할 것이다.

- 99) 인간의 우리말 뜻은 이러하다 - (1) 언어를 가지고 사고할 줄 알고 사회를 이루며 사는 지구상의 고등 동물. (2) 사람이 사는 세상 . 즉, 언어, 사회, 세상의 상호주관적 주체가 곧 ‘인간’인 것이다 (국립국어원).

<http://krdic.daum.net/dickr/contents.do?offset=A031019000&query1=A031019000#A031019000>)

## 제 7 장 한국 인터넷 윤리와 규제정책 개선 방안

### 제1절 한국 인터넷 윤리와 규범의 정합성

#### 1. 머리말

무릇 규범은 사회생활에서 지켜야 할 행위의 모형을 설정하는 것이다(오태원, 2008).<sup>100)</sup> 규범과 사회 생활관계에 관하여 우리는 어떤 생각을 하고 있는 것일까? 어찌면 우리는 규범과 행위의 태양 사이에서, 공동체를 형성하고 있다고 하기에는 너무나 서로 다른 생각을 하고 있는 것은 아닐까 하는 것이 이 연구의 출발점이다. 우리 사회가 갖고 있는 독특한 특성이 인터넷에 고스란히 반영되고 다시 우리에게 그 모습대로 드러나게 된 것이 인터넷에 관한 우리사회의 논의를 촉발하고 있는 것이 아닐까? 그래서 인터넷에서 펼쳐지는 우리의 생각과 행동을 어떻게 평가하여야 하는가에 대한 공동체적 답으로서의 규범정립이 어려운 까닭이라고 여겨진다.<sup>101)</sup>

인터넷에서 벌어지는 행위에 대하여 사회적 논의가 촉발된 것은 이미 10여년을 넘어서고 있다. 초창기에는 주로 음란물이나 불법통신과 같이 사회적 역기능을 중심으로 대응논리를 만드는 데 주목하였으나, 곧 이어 사이버공간의 특성을 분석하는 논의(여명숙, 1999: 4-15; 소홍렬, 1999: 45-50; 조동기·김병준·조희경, 2001: 황주성 외,

100) 이 논문에서 규범의 정의는 “규범이란 우리가 참여하는 사회적 상황에서 우리의 행위를 지배하는 규칙 또는 기준”, “규범은 사회적 기대로서 사회에서 우리가 어떻게 행동하도록 상술했던 문화”라는 비어스테트의 의견을 따르고 있다.

101) 이런 여물지 못한 생각을 실증하는 학제 간 규범 연구를 대대적으로 해보면 좋겠다는 생각이 들었다. 비단 인터넷뿐만 아니라 우리 사회 전반의 규범에 관한 문제가 아닐까 싶다.

2002: 2-45)로 깊이가 생겼다.

1990년대 인터넷이 상용화된 이후 ‘사이버공간’이라는 말은 온라인과는 완전히 다른 어떤 공간으로서 마치 우주의 다른 공간 또는 다른 우주를 발견해 낸 듯한 인상을 심어주었다.<sup>102)</sup> 이때 이후로 인터넷에서의 규범에 관한 논의는 사이버공간이 갖고 있는 현실공간에 대응한 특성을 주요 관심사로 삼았다.<sup>103)</sup> 그리하여 사이버공간은 현실공간과는 동떨어진 어떤 곳으로 진화하고 현실세계에 영향을 미치는 일부 역기능적 문제가 노정될 때만 관심의 대상이 되었다.<sup>104)</sup>

사이버공간이 현실과 독립적이냐 아니냐에 관한 논란이 지속되는 동안, 인터넷은

---

102) 사이버공간을 전혀 새로운 세계로 규정하면서 국가의 규범적 권위로서의 주권성도 부인되는 수준이었다. "Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather." *A Declaration of the Independence of Cyberspace* by John Perry Barlow(February 8, 1996) at <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

103) “가상사회에서의 인간행위는 일상적인 물리적 시공간의 규정을 받지 않기 때문에 실제사회에서 일어나는 행위유형과 구별되는, 이른바 가상행위의 독특한 측면을 드러내 보인다. 사이버스페이스의 행위주체인 다양한 소프트웨어 에이전트들(software agents)과 정보화된 인간들 그리고 객체인 가상현실들은 하나의 보편적이며 통합된 체계로서의 문화를 형성하고 유지하지만, 그들 사이에서 일어나는 상호작용은 실제사회에서의 유형과는 아주 다르다.” 여명숙, 앞의 논문, P.5.

104) “다양한 계층, 직업, 세대가 참여함에 따라 인터넷을 기반으로 한 사이버공간은 새로운 변화의 시기를 맞이하고 있습니다. 인터넷이 영향을 미치는 사회·문화의 영역이 확대되고 있고 이에 관련된 쟁점도 훨씬 다양화되고 있습니다. 지적재산권의 침해, 정보격차, 명예훼손, 음란물, 언어폭력 등과 같은 다소 오래된 쟁점에서부터 자살 사이트, 폭탄 사이트, 사이버 스토킹, 안티 사이트 등과 같은 새로운 쟁점들도 나타나고 있습니다. 얼마 전까지만 해도 사이버공간의 이러한 역기능들은 그리 심각하지 않았고 그 사회적 파장도 매우 제한적이었기 때문에, 잠재적인 악영향을 예방한다는 각도에서 접근되어 왔습니다. 그러나 최근에는 자살이나 폭탄 사이트, 음란물, 명예훼손, 사이버 스토킹 등으로 인한 피해가 늘어나고 있어 매우 현실적인 문제로 부각되고 있습니다.” 조동기·김병준·조희경, 앞의 보고서, 2쪽.

이미 우리 생활 속에 매우 깊이 자리하게 되었고 특히, 2002년 이후 정치적 영향력이 현실정치에서 무시할 수 없는 수준이 되었다(윤성이, 2008: 3-20). 이후 인터넷에 대한 규범적 논의는 역기능적 관점에서만 바라볼 때에 비하여 보다 적극적 양상을 띠기 시작하였다.<sup>105)</sup> 2008년은 인터넷을 바라보는 우리의 시각을 획기적으로 높이는 여러 계기를 마련해 주었다. 촛불집회<sup>106)</sup>와 1인 미디어의 등장, 악플 논쟁 등이 아직도 이어지고 있고, 이런 문제에 대응한 규범 형성 작용이 국회의 공론화 과정에 돌입하고 있다.<sup>107)</sup> 이제 우리는 ‘사이버공간의 규범’이라고 하지 않고 ‘인터넷에서의 규범’이라는 진화된 용어를 쓴다. 그것은 우리의 논의가 사이버공간에 전속된 것이 아니라 현실공간에 들어온 인터넷을 이야기하고 있음을 뜻한다.<sup>108)</sup> 이런 상황이 전개되고 있음에도 불구하고 속 시원한 답이 잘 안 나오는 데 문제가 있다. 특히, 더 강한 강제력을 수반하는 규범의 정립이 문제 해결의 방안이라는 입장과 그렇지 않다는 입장은 첨예하게 대립하고 있다. 이런 마당에 한가롭게 규범의 원천이나 우리나라 사람의 성정을 이야기하고 있는 것은 지난 10년간 우리가 대응하여 온 인터넷에 관한 규

105) 공직선거법의 개정을 비롯하여 표현행위에 대한 대응권리 강화, 사업자에 대한 책임 강화 등의 일련의 규범 형성이 이와 무관하지 않다.

106) 촛불집회와 인터넷의 관계는 2002년 미군장갑차 사건이 대표적인 사례이지만, 2008년 미국산쇠고기수입반대 촛불집회에서 정치·사회적 반향이 폭발적으로 증명되기에 이르렀다.

107) 대표적 법률안만 살펴 보더라도 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 개정안이 6건(정부예고안, 권경석, 나경원, 이용경, 임두성, 진성호 의원안), 형법 개정안이 2건(장윤석, 박영선 의원안), 신문 등 자유와 기능보장에 관한 법률 개정안이 2건(김영선, 심재철 의원안) 등이 있다. 인터넷에 관한 내용규제를 다루는 법률 이외의 입법안까지 포함하면 매우 많은 수의 법률안에 관하여 사회적 합의를 이루어야 하는 상황이다. 물론, 국회에서의 논의가 우리 사회의 합의를 제대로 반영하고 있는가에 대해서도 깊이 있는 반성이 필요하지만 말이다.

108) 그럼에도 불구하고 인터넷의 현실공간에 대응한 특성의 연구는 의미가 있다. 그것은 규범론에 있어서도 여전히 마찬가지이다. 같은 것은 같게 다른 것은 다르게 취급하여야 한다는 규범상 평등의 원칙은 동일하게 적용될 수 있는 것이기 때문이다.

범형성 작업이 얼마나 정당하였는가에 대한 성찰적 고민을 담기 위함이다. 아직도 진화하고 있는 인터넷에 관하여 선부른 재단을 하는 것보다 이런 고민을 더 많이 하는 것이 먼 장래를 볼 때 의미가 있지 않을까 하는 것이 이 연구의 출발점이다.

규범은 어떤 사회가 추구하는 인간상과 관련이 있게 마련이다. 그렇다면 우리는 어떤 인간상을 추구하고 있는가? 그리고 이런 인간상은 인터넷에서도 동일하게 적용되는 것인가? 즉, 오프라인에서 우리가 추구하는 인간상과 온라인에서의 인간상은 일치하는가? 우리 사회가 생각하고 있는 인간상과 국가규범이 추구하고 있는 인간상은 일치하는가? 또는 개인적 차원에서 추구하는 인간상과 사회 내지 국가가 추구하는 인간상은 같은 것인가? 이런 질문들이 연구자의 고민이다. 스스로도 너무 어렵다고 생각하고 있다. 이런 질문에 정확한 답을 얻지 못하더라도 인터넷에서의 규범정립에 도움이 될 실마리라도 얻었으면 하는 것이 연구자의 바람이다.

## 2. 한국인과 한국 인터넷

### 가. 근대사와 규범적 인식

조선과 대한제국, 일제 강점기를 거쳐 대한민국의 역사를 갖고 있는 우리사회의 규범적 인식은 어떤 것인가? 어떤 인간상을 상정하고 우리의 규범생활은 정립되었을까?

조선은 성리학이라고 하는 유학 사상에 기반을 둔 나라이다. 유학사상의 규범체계는 객관적으로 누구나 따라야 하는 천도를 중심으로 하여 인간 삶의 지표를 형성하는 것이다(이상익, 2002: 49).<sup>109)</sup> 천도는 자연의 이치를 보고 알 수 있는 것이므로 이러한 이치를 체득하기 위하여 노력하여야 한다. 흔히 '군자'로 표현되는 궁극적으로는 도달하기 어려운 상태가 규범의 전형이다. 그러나 연구자가 강조하고자 하는 규범인식의 기초에 관한 이야기는 조선이 신분사회라는 점이다. 규범이 자연적 이치로 객관적이라서 누구나 따라야 하는 것이라 할지라도 이를 정하고 집행하는 이가 사대부 계

109) 이를 계천입극론이라고 한다.

급이라는 점이 중요하다. 규범의 형성자와 규범의 이행자가 철저히 이분화되어 있다는 점이다. 유교적 규범 특성은 학문이 높은 이-결국 격물치지를 통하여 자연의 이법을 깨우친 이-가 그 규범을 해석하고 적용하게 된다는 점이다. 이런 규범적 체계는 오늘날의 우리 삶에서도 그 모양을 적잖이 드러내고 있다. 가부장적 윤리규범이나 권위적 조직문화 등은 이런 영향이라고 할 수 있다.

일제 강점기는 더 말할 나위가 없다. 이때의 규범체계는 체제 순응적 인간상의 강요와 그에 반항하는 인간상으로 조선시대의 지배, 피지배의 이원화보다 훨씬 강한 이원화 현상을 가졌을 것으로 미루어 짐작할 수 있다. 낮에는 순사나 친일파 관료가 규범의 정점에 서겠지만 밤에는 항일 독립투사나 지하당원이 규범의 정점에 서는 이중적 규범 인식이 보편화 될 수 있다.

대한민국은 어떤가? 대한민국은 우리가 규범적 인간상에 대한 충분한 논의를 거칠 겨를이 없이 형성된 나라이다. 그런데 대한민국은 이전의 규범적 가치와는 전혀 다른 가치체계를 기초로 하여 형성된 나라이다. 바로 근대 헌법의 사상적 기초가 된 자유주의 계약론이라고 하는 것이 대한민국의 규범적 토대인 것이다. 자유주의 계약론에서 볼 때 사회(국가)는 모든 구성원의 기본적 권익을 향상시키고자 고안된 인위적 구성체이고 이는 근본적으로 독립된 개인들 간의 계약(합의)에 의해서 만들어지고 상호작용에 의해 움직이는 기계이다. 이런 관점에서 개인의 독자성과 자유의지가 강조된다(이상익, 2002: 52-53). 계약론은 개인의 독립성과 자유의지를 옹호하는 자유주의자들의 규범론이다. 이 사상은 뛰어난 이의 ‘이성적 직관’에 의하여 발견되는 객관적 가치체계보다 독립적이고 자유로운 개인들의 계약이나 합의를 통하여 사회와 규범을 만들어내지는 것이 규범정립에 관한 기초적 접근이다(이상익, 2002: 53-54).<sup>110)</sup>

그러나 이런 사상적 기초가 대한민국 초창기부터 모든 구성원에게 투영되었던 것

110) 이 논문에서는 유교와 자유주의 계약론이 모두 문제점을 갖고 있으므로 우리 성정에 맞게 양자의 장점을 취하기 위하여 양 이론의 모순점을 지양하는 방향으로 통합수용하여야 한다는 주장을 하고 있다. 계약론의 문제점으로는 ‘만장일치’의 문제와 ‘다수의 횡포’와 ‘멋대로 자유’ 등을 들고 있다.

은 아니다. 여전히 구성원 모두가 규범의 주체가 될 수 있는 상황은 아니었으며 지배적 엘리트에 의하여 투영된 가치체계가 주어졌다. 이런 관점에서 대한민국은 여전히 유교적 규범체계에 의하여 유지되었다고 할 수 있다. 군사정권과 개발독재 등의 과정에서 주어진 가치체계는 역시 엘리트에 의하여 객관적 규범체계로 정립되었고, 이런 규범체계는, 적어도 형식적으로는, 정당하다는 논리를 확보하게 된다.

이후 산업화 과정과 민주화 과정 및 정보화 과정을 압축적으로 겪고 있는 우리는 세대 간 갈등의 현장에서 있다. 아마도 유학사상적<sup>111)</sup> 관점과 자유주의 계약론적 관점은 현재 우리 사회의 가정과 직장은 물론 모든 사회적 상황에서 대립하고 있다고 해도 과언이 아니다.

연구자는 이런 규범적 대립관계가 우리 구성원 간에 실재하고 있는 이유가 근본적 문제라는 가설을, 인터넷에서의 문화와 바람직한 규범체계 정립을 위하여 제기하는 것이다. 이런 관점에서 볼 때, 어쩌면 우리가 부닥치고 있는 근본적 문제는 해당 가치의 구체적 국면이 아닐 수도 있다는 생각이 든다. 즉, 사이버모욕죄가 타당한가의 문제라기보다는 사이버모욕죄에 관한 논의는 정당한가의 문제일 수 있다는 것이다.<sup>112)</sup>

우리 근대사에서 규범 인식에 관하여 수범자가 스스로 규범의 정당성에 관한 문제를 지금처럼 광범위하게 인식한 적이 있었던가를 생각해 보면 새삼스럽게 헌법의 정신을 돌아보게 된다. 대한민국 국민들이 실체가 불분명한 ‘국민’의 대의기관이 정한 규범을 무조건 따라야 한다는 규범적 기초에서 이제는 ‘너희는 내 말에 따르라.’가 아니라 ‘우리가 함께 정하였으니 ‘따르자.’로 바뀌고 있는 시점에 있다. 이런 점에서

111) 이런 차원에서 보면 기독교적 규범체계도 같은 영향을 끼치고 있는 것이 아닌가 싶다. 이는 우리 기독교가 유교적 영향 속에서 성장한 특성도 반영하는 것이라고 생각한다.

112) 미국산 쇠고기 수입반대 시위에서도 마찬가지로 양상이 나타난다고 본다. 미국산 쇠고기를 수입하자는 쪽과 반대하는 입장이 있을 수 있지만, 내가 먹을 쇠고기에 대하여 나와는 다른 이가 결정하고, 나는 그저 따를 수밖에 없는 의사결정구조라면 이것은 문제라는 규범인식이 나타나는 것이다. 그것은 규범의 절차적 정당성에 관한 인식이 생겼다는 것을 의미한다.



우리 헌법규범이 정하고 있는 자유주의적 계약론적 사상을 진정 구현할 세대를 기대하는 것도 무리는 아니다.<sup>113)</sup>

113) 여기는 대한민국이다. 반만년(半萬年)의 가난과 전제(專制)를 반백년(半百年)의 노력으로 극복한 위대한 국민이 여기 살고 있다...추동력의 주체는 새로운 세대다. 우리 역사에 존재하지 않았던, 존재할 수 없었던 세대가 우리 국민으로 성장하였다. 이 세대는 우리 역사 내내 계속되어온 폭력과 억압으로부터 해방된 세대다. 독재정권의 강압통치로부터 오던 폭력과 억압, 분단된 국토의 북쪽으로부터 오던 폭력과 억압, 외부의 제국주의 세력으로부터 오던 폭력과 억압을 직접 몸으로 부대껴 보지 않은 한반도 최초의 세대다. 그들에게는 이전의 국민들에게 내면화되어 있는 근본적인 공포의 감정이 없다. 언제 어디서 어떻게 될지 모른다는 공포로 자기검열의 수치를 무릅쓸 필요가 없는 세대다. 그들은 두려움이 없다. 이 세대는 또한 과학기술의 눈부신 발전을 체화(體化)한 세대다. 개인용 통신수단을 가지고 전 세계적 네트워크에 접속해 세계 이곳저곳을 제 집 앞마당처럼 누비는 정보화·세계화 세대다. 온라인뿐만 아니라 오프라인에서도 세계를 온몸으로 체험하는 세대다. 이 세대의 가장 큰 특징은 자유결정의 세대라는 것이다. 알고 싶은 것이 있으면 이용할 정보망이 있고, 판단해야 할 일이 있으면 토론할 공간이 있고, 행동할 일이 있으면 연대할 연락망이 있다. 누구에게 의지하지도, 누구의 지시도 받지 않는다. 그들은 스스로 결정하고 행동한다. 나아가 자신이 몸담고 있는 공동체에 대해서도 똑같이 행동한다. 자신과 이해관계가 있는 일이라면, 국사에 대해서도 서슴없이 참여하여 토론하고 결정하고 행동한다. 지난날 폭력과 억압으로 국민에게 예종을 강요하던 시대가 있었다. 그 시대에 국민은 신민(臣民)이었다. 그러나 시대는 변했다. 생각은 내가 할 테니 너는 생각하지 말고 행동만 하라고, 판단은 내가 할 테니 너는 판단하지 말고 가르쳐 주는 대로만 하라고, 결정은 내가 할 테니 너는 결정하지 말고 시키는 대로만 하라고, 그리하여 내가 나일 수조차 없었던 암울한 시대는 영원히 가버렸다. 생각도 판단도 결정도, 그리고 행동도 공유해야 하는 시대에 우리는 살고 있다. 결과에 대한 책임까지 공유해야 하는 시대에 우리는 살고 있다. 이 시대에 국민은 자유시민이다. 이제 대한민국은 열린 정신으로 자유롭게 자기주장을 펴고 국가에 대해 책임을 공유하는 자유 시민을 국민으로 갖게 되었다. 아마도 이 세대는 우리가 경험해 보지 못한 세계를 여는 첫 세대가 될 것이다. 그들은 역사를 스스로 써야 할 것이다. 그들 자신이 역사가 될 것이다. 오늘날 우리가 마주하고 있는 세대차는 이미 통상적인 의미의 세대차가 아니다. 그것은 세계차(世界差)다. 과거의 긴 터널을 아직 다 빠져나오지 못한 구세계의 인간과 미래사회에 초대받은 신세계의 인간의 차이다...과거는 이미 지나가 버린 세계며 미래는

### 나. 네티즌과 시티즌

네티즌 또는 누리꾼이라는 말을 이해하는 데는 여러 입장이 있을 것이다. 어른 세대에게 있어서 네티즌은 ‘어리고 취약한 보호의 대상’으로서의 의미가 강할 것이고, 어린 세대에게 있어서 네티즌은 ‘주체적으로 인터넷 세상의 의사결정 주체’가 되고 ‘스스로 행동하는 이들’로서의 의미가 강할 것이다.<sup>114)</sup>

그런데 이런 관념도 앞서 본 규범론의 사상적 기초와 연계되어 있다고 볼 수 있다. 이런 관점에서 필자가 떠올리고 있는 사례 용어는 세 가지이다. 이것은 해당 공동체에서 누가 주체적 인간형인가를 정하는 기준이다. 그리고 그런 주체적 인간형이 규범 형성의 주체가 되어야 한다는 전제를 깔고 있다.

첫 번째가 국가(nation)와 국민(citizen)의 관계이다. 근대 헌법국가에서 취하고 있는 국민주권주의는 국가의사결정의 주체가 국민임을 분명히 하고 있다. 자유주의 계약론에 입각한 것이다. 그럼에도 불구하고 국민이 의사결정의 주체가 되고 있다고 생각하지 못하는 것은 여러 가지 원인이 있을 것이다. 우리 사회에서 국민의 주체성이 자주 부인되는 것은 국가권력의 가부장적 배려 때문이라는 생각을 해 볼 수 있다. 그리고 국가에 대한 가부장적 배려의 요구는 언론 등에 의하여 사회적 요구로 치환되고 다시 국민을 취약한 보호 대상으로 전락시키는 악순환이 거듭되는 문제를 안고 있다. 그리고 이러한 바탕에는 우리 사회가 실질적으로 조장하고 있는 ‘이기적 인간상’<sup>115)</sup>

---

아직 도달하지 않은 세계다. 가능한 것은 현재의 세계일뿐이다. 그러나 그럼에도 불구하고 과거에 머물고 있는 세대와 미래를 선취한 세대가 함께 숨 쉬고 있는 이 시대에 어떠한 선택이 현명할 것인가. 어느 세계에 걸 것인가.(김선택, "세대차가 아니라 세계차다" 중앙시평, 중앙일보, 2008.6.24)

114) ‘어른’과 ‘어린’이 절대적 분류기준이 될 수 없음은 자명하지만, 우리 사회가 현재적으로 겪고 있는 갈등의 관점에서 보자면 그런 이해가 가능하다는 것이다.

115) 공동체의 이익보다 아파트가격을 담합하는 일에 앞장서도 비난보다 부러움을 사는 상황, 벼농사 쌀 직불금을 타내는 행위의 현장에서의 규범성 등을 생각해 보면 알 수 있다. 공식화된 규범이 내재화하지 못하는 것은 규범의 형성과정에서 주체로 대접받지 못한 데 대한 반작용으로도 해석할 수 있다.

이 자리하고 있다고 본다. 이 원인은 앞서 본 것처럼 규범 주체로서 행동하여야 할 필요성이나 기대가능성이 없었던 근대사의 아픈 기억 때문이라고 할 수 있다.

두 번째는 시장(market)과 소비자(consumer)의 관계이다. 시장에서의 의사결정은 시장참여자들의 몫이다. 고전적으로 수요와 공급의 메커니즘이 제대로 작동하는 곳이 시장인데, 시장은 소비자의 후생을 기본적 덕목으로 규범체계를 형성하는 것이 원칙이다. 그러나 우리의 시장에서는 소비자가 우선이기보다는 공급자가 우선인 형태가 일반적으로 통용되었던 기억이 있다. 소비자가 시장을 신뢰하지 않고 이기적으로 행동하는 것도 역시 소비자가 의사결정의 주체로 작용한 기억이 없기 때문인 것은 아닐까? 다행히, 최근 소비자 운동의 결과로 시장에서의 소비자 주체성은 괄목할 수준으로 성장하고 있다고 생각한다. 이것은 결과적으로 소비자 운동이 소비자의 주체적 활동을 촉구하고 그런 결실이 행동으로 나타났기 때문이다. 아울러 세계 시장이 통합되는 것도 한 이유가 될 수 있을 것이다.

세 번째가 바로 인터넷(Internet)과 이용자(netizen)의 관계이다. 인터넷은 사실 상 인터넷 이용자들의 세계이다. 인터넷 비즈니스는 인터넷 이용자가 형성의 기반이다. 인터넷 기업은 이용자의 숫자인 회원 수와 이용자의 콘텐츠(포털)와 방문기록 등으로 사업을 영위한다. 거대한 인터넷은 모두 이용자를 연결하여 주기 위하여 그리고 그 연결된 결과로서 존재하는 것이다. 그럼에도 불구하고 이용자는 의사결정에서 배제되어 있다. 인터넷에 관한 규범의 정립에서 네티즌은 여전히 ‘보호 대상’ 또는 ‘규제 대상’으로 타자인 상태이다. 인터넷 밖의 국민(실제로는 국민의 뜻이 반영되었다고 간주되는 국가 의사결정구조)이 인터넷의 핵심 의사결정 주체가 되어야 할 국민(netizen)을 규율하는 체계이다.

그러나 앞으로 얼마나 더 네티즌과 시티즌이 구분된 채로 남아 있을 수 있을까? 앞으로 10년 정도면 모든 국민이 네티즌이 될 것이고, 그것이 세계가 부러워하는 우리나라 정보화정책의 자랑스러운 성과가 되지 않을까? 그런데 공동체에 관한 관심은 오히려 ‘이기적 인간상’으로서의 경제생활만 잘하는 ‘네티즌상’을 유지하는 것이 과연

타당하고 또 가능하기는 한 것인지 의문이다.

### 3. 2008 한국 인터넷 규범형성의 조건

#### 가. 대전제

##### 1) 규범주체의 자기지배

이제는 2008년 현재 인터넷이 우리 사회에 끼치는 영향 때문에 나타난 새로운 인터넷규범형성에서 우리가 가져야 할 기본적 태도에 관하여 논의해보자. 우리 사회가 헌법규범에 따라 대한민국이라고 하는 국가공동체를 형성하고 있다는 대전제를 상정하지 않을 수 없다. 대한민국 헌법이 전통문화를 계승하고 민족의 고유성을 천명하고 있다고 하더라도 우리가 유학적 사고방식이나 종교적 신념에 의하여 직관적으로 형성된 가치규범을 따르고 있다고 할 수는 없는 노릇이다.<sup>116)</sup>

우리 헌법에서 정하고 있는 최고규범성은 이런 자유주의적 계약론에 입각하여 개별 국민이 스스로에 대한 자기지배를 관철하는 방식으로 헌법적 가치를 선택함으로써 주어진 것이다. 여기에서 중요한 것은 국민을 규범가치의 주체로 인식하는 것이다. 규범형성과정의 정당성이 매우 중요한 가치가 된다. 개인의 자유의사가 실질적으로 보장되지 못하는 형태의 규범은 수범자의 규범 수용성을 저해하는 원인이 되기 때문이다. 네티즌들이 부당하게 형성된 규범을 거부하는 태양<sup>117)</sup>을 생각해 보면 이해하기 쉽다.

116) 물론 우리가 헌법의 테두리 내에서 그런 가치 관념을 수용하는 것은 얼마든지 가능한 것이다. 우리의 민법이나 형법에서 유지하고 있는 유교 문화적 가치를 생각해 보면 된다. 그것은 자유주의적 계약론에 따라 개별적인 공동체 구성원이 자발적 의사에 따라 이를 수용하는 것으로 설명할 수 있다.

117) 인터넷에서 촛불시위 선동자가 스스로 자신이라고 집단적으로 선언하는 것 등과 같은 저항.

## 2) 기대가능성과 예측가능성

규범은 사회적 상황에서 반복적이며 보편적으로 나타나야 할 행위의 모형이다. 그리고 그런 규범을 어긴 경우에 이를 비난하고 그 비난의 정도에 따른 제재를 가하고 다시 사회적 상황에 편입되도록 하는 체제를 갖는다.<sup>118)</sup>

사회적 비난<sup>119)</sup>을 정당화하기 위한 요건으로서 해당 규범 준수의 기대가능성<sup>120)</sup>이 있어야 한다. 곧 규범의 적용을 위하여 수범자의 입장에서 규범의 타당성 내지 정당성을 확인하여야 하는 것이다. 인터넷 규범으로서의 기대가능성에 관하여 독일 정보통신서비스법의 사례를 들 수 있다. 독일 정보통신서비스법은 인터넷사업자가 자신이 제공하는 타인의 정보에 대하여 책임을 지을 때 그 정보가 타인의 권리를 침해한다는 사실을 알고 있어야 한다는 점과 그것이 기술적으로 또한 경제적으로 기대 가능한 것이라야 한다는 점을 요건으로 하고 있다(정보통신정책연구원, 1997: 83-109).

기대가능성이 외부적 관점에서의 요건이라고 한다면 예측가능성은 규범의 연속성을 의미한다. 어제는 허용되던 일이 오늘은 안 되고, 내일은 또 변경되는 방식이라면 규범의 안정성을 해치게 되어 역시 타당성을 잃게 된다. 수범자가 행위규범을 자신의 행위의 모형으로 설정하기 위하여서는 해당 규범이 어떻게 형성되고 어떻게 적용된다는 점을 충분히 예측할 수 있도록 해주어야 하는 것이다. 예측가능성 역시 규범 인식의 문제로서 매우 중요한 요건이 된다.

118) 오태원, 앞의 논문, P.30도 같은 취지로 이해하고 있는데 이는 사회학의 보편적인 이해라고 한다.

119) 이 비난의 정도는 규범의 종류에 따라 다른데, 가장 강력한 법규범인 형법에서는 형사처벌이라고 하는 수단을 활용하게 된다.

120) 기대가능성에 관한 이론은 주로 형법 연구에서 이루어지고 있는데, “행위 당시 구체적인 사정으로 미루어 행위자에게 적법행위를 기대할 수 있었다는 기대가능성을 표현한 것이라고 할 수 있다. 기대가능성론은 독일 형법학에서 전개되어 오늘날 규범적 책임론의 이론적 지주로 발전하면서 책임 개념의 핵심요소로 인정되고 있다.”(류기환, 2005, ‘기대가능성에 대한 연구’, 『법학연구』 제20집, 한국법학회, P.395)

### 3) 규범의 절차적 정당성

규범의 절차적 정당성은 규범의 정립작용과 집행작용에 모두 적용된다. 특정 행위가 규범에 비추어 비난 대상이 되는가를 판단하는 데 있어서 절차적 정당성이 요구되는 것은 당연하다. 이런 절차의 대표적 제도가 바로 소송제도이다. 소송의 과정에서는 비난자와 비난 받는 자가 모두 충분한 공격과 방어 내지는 소명(때로는 변명)할 기회를 보장 받는다.

집행과 적용에서 절차적 정당성은 충분한 항변권을 인정하는가에 초점이 있다. 이는 법규범에서는 적법절차(due process of law)의 관념으로 오늘날 헌법국가에 보편적으로 확립된 개념이다.

2008년 대한민국 인터넷 규범에서는 그 형성과정에서의 절차적 정당성이 중요한 이슈가 된다. 수범자의 기대가능성과 예측가능성 및 주체성 등의 대전제가 충족되었는지, 그것의 충족 여부를 판단하는 절차가 충분히 제공되었는지를 검증하는 것이 이 정당성 요건의 핵심이다.

우리는 규범 이해당사자가 충분히 의견을 제시할 수 있고, 그 의견이 적절한 방식에 의하여 수렴되고 있는가에 대해 성찰해 보아야 한다. 촛불집회에서 나타난 우리 사회의 규범인식의 단면을 살펴볼 필요가 있다.<sup>121)</sup> 이런 규범 정립과 저항의 문제는 비단 과거형으로 그칠 상황은 아니라는 것이 우리 논의의 필요성을 지탱한다.

## 4. 인터넷 규범형성을 위한 과제

### 가. 인터넷에서의 인간 상-네티즌 상-의 정립

인터넷에 존재하는 이는 현실공간과 완전히 분리된 인간인가? 앞서 사이버공간의

---

121) 필자는 촛불집회에서 규범적 문제점은 규범 이해관계자에 대한 주체성을 인식하지 못하고, 스스로 정당성을 간주한 데 대한 반발이 핵심적 사안이라고 생각하고 있다. 즉, '내 문제를 나를 중심으로 결정하지 않고, 내 문제를 내가 아닌 이들이 결정하는 것'을 참지 못한 것이다.

현실공간 대비 특성에 주목하여 왔던 논의들이 이제는 현실공간과 사이버공간의 실질적 연계와 소통에 주목하고 있다는 점을 지적하였다.

우리의 논의 초점이 변화하고 있다는 것은 그간 인터넷이 기존 사회에 대하여 갖고 있던 해체주의적 관점과 반항적 관점, 나아가 현실 공간에 대응하는 특수한 자아형성의 공간으로만 존재하긴 어렵게 되었다는 것을 의미한다.

2008년 우리가 인터넷을 통해 하고자 하는 많은 논의가 있다. 그 중 인터넷을 중심으로 저항적인 갈등적 관점을 확산하고자 하는 이들은 인터넷을 통해 인터넷 밖의 세상의 변화를 요구하고 있다. 반면 그 반대에서는 인터넷 세상에 바깥 세상의 가치를 동일하거나 또는 더 강한 형태로 적용하고자 하고, 현재의 네티즌에게 이러한 변화의 수용을 요구하고 있다. 양측의 대립은 우리 사회가 얼마나 소통이 부족하고 또 소통하는 방법에 있어서 미숙한 사회인가를 대변해 주고 있을 뿐, 진전이 별로 없어 보인다.<sup>122)</sup>

122) 이런 논의의 가장 대표적 사례인 ‘사이버모욕죄’의 신설을 추진하는 법안을 쟁점 법안으로 하여 정부와 여당에서 강력하게 입법시도를 하겠다는 입장을 견지하고, 반대에서는 절대로 이를 수용할 수 없다는 점을 밝히고 있다.

<연합뉴스, 2008-12-14; 여야, 쟁점법안 격돌>

초유의 경제위기 상황에서 예산안 조기 처리에 어느 정도 공감대가 형성됐던 것과 달리, 법안 문제와 관련해선 양측 입장이 훨씬 복잡하게 얽혀있고 합의를 도출하기도 그만큼 어려워 격돌시 연말 정국 급랭이 우려된다.

특히, 한나라당은 각종 규제완화법 등 경제관련 법안은 반드시 처리해야 하고 이른바 '이념법안'도 정체성과 관련된 부분인 만큼 관철한다는 입장인 반면 민주당은 저지할 것은 반드시 저지하겠다고 버리고 있어 양측 입장이 팽팽히 맞서는 상황이다...중략... 규제완화법 처리를 둘러싼 여야 대립이 첨예할 것으로 예상되며, 소위 '폐법방지법'인 불법집단행위 관련 집단소송법 제정안, 사이버모욕죄 신설을 골자로 한 정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법 개정안 등도 주요 쟁점법안이다.

이것은 문제 해결을 위하여 어떤 논의를 거쳐 어떤 결과를 도출하는 것이 더 나은가에 대한 논의(진정한 의미의 소통)보다는 누가 이기는지 승부를 가려보자는 대결적 논의구조에서 벗어나지 못하고 있는 우리 사회의 의사소통구조의 문제점

그 가장 큰 이유가 무엇일까? 이것은 우리 사회 구성원 모두가 인터넷 상의 인간상에 관하여 충분한 논의를 거쳐 합의점을 찾기 보다는 대결적 구조에서 어느 한 편이 이기는 방식으로 논의를 전개해 왔기 때문이다.

그러나 이런 우리의 환경에 대한 반성도 깊이 있게 이루어지고 있다. 인터넷이 우리 사회에 미치고 있는 변화는 세계 어느 나라도 경험하지 못한 것이고, 특히 개발도상국의 입장에 있는 우리나라의 경우는 더욱 그러한 것이므로 이런 문제에 대해 인문·사회적으로 깊이 있는 분석과 논의를 해보자는 시도가 이미 소기의 성과를 거두고 있다.<sup>123)</sup>

이런 노력은 철학적 고찰로부터 깊이 있는 분석과 대안을 모색하고 있다. 황경식(2005: 17-36)은 인터넷이 가져온 변화의 큰 추세를 해체, 탈구조화, 연성화 혁명의 시대로 진단하고 이러한 시대에 있어서 자아관은 근세의 통일적 자아로부터 근래의 다중자아(multiple self)에로의 경향으로 대변된다고 분석한다. 그리고 이로 인해 우리는 자아관에 있어서 개별국가로부터 전 지구적 무정부 상태에로의 전환을 목격하게 되고 이러한 변화는 무정부적, 다원화적 추세 속에서 자유화나 방임화냐의 기로에 서게 되어 결국 내면적으로나 외면적으로 ‘해체시대의 중심잡기’라는 규범적 문제에 봉착하게 된다고 보고 있다(황경식, 2005: 17~36). 그는 구성, 구조화, 경성 근대에 대응하는 연성 근대에서 어떤 방식으로 규범적 중심을 잡아갈 것인가에 대하여 대안도 제시하고 있는데, 다원주의의 인정을 중요한 요소로 꼽고 있다. 다원주의적 현실을 인정하면서 규범적으로는 최소 자유주의(minimal liberalism)를 원칙으로 삼자는 것인데, 이 때 최소한의 사항은 사회가 중첩적으로 합의(overlapping consensus)에 도달할 수 있는 포괄적 가치관만 공유하고 나머지는 다원성과 차이를 관용하여야 한다는 것이다(황경식, 2005: 25~26). 여기서 말하는 중첩적 합의는 서로 가치관과 인생철학을

---

을 잘 보여주는 것이다.

123) 이런 논의의 대표적 사례가 21세기 한국 메가트렌드 연구 사업이다. 자세한 사항은 황주성(2007), 『IT기반 한국사회 패러다임 변화 연구 총괄보고서』, 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 V. 07-01, 정보통신정책연구원 등에 소개되어 있다.



달리하는 자들이 공동체의 존속을 위해 필수적으로 공유하게 될 최소한의 공통가치(common values) 혹은 핵심가치(core values)를 의미(황경식, 2005: 26)하는데 이런 가치가 헌법적으로 표현되는 것이 국가규범의 출발이라고 할 수 있다.

이러한 관념은 필연적으로 공통가치를 발견하는 과정에 주목하게 된다. 그리고 그런 과정의 정당성에 관한 논의가 뒤를 따르게 되는데, 이런 과정에서 민주주의 제도 변화를 생각하지 않을 수 없다. 따라서 특정 가치를 일방적으로 강요하는 데 대한 우려와 그것이 더 이상 유효한 규범형성과정이 아니라는 주장은, 거버넌스 개념이 진정한 민주주의 방식으로 자리 잡아야 한다는 논의와 맥을 같이 하는 것이다. 그리고 거버넌스 개념은 인터넷 세상에서 어떤 인간상을 옹호할 것인가에 대하여 진정한 의미의 소통이 중요하고, 다행스럽게도 인터넷이라고 하는 매체가 이런 소통을 가능하게 하는 힘을 갖고 있다는 점을 중요하게 여긴다.<sup>124)</sup>

규범주체로서의 네티즌 상에서 또 하나 확실히 하여야 할 것은 다중 자아를 인정하게 되더라도 규범 주체는 결국 실재하는 인간이라는 점이다. 이런 점에서 다중적인 자아가 인터넷을 통하여 존재가능하다 할지라도 그 자아의 통합이 필요하다는 주장(김선희, 2005: 63)은 의미가 크다. 이런 자아의 통합은 결국 실재하는 몸을 지닌 사람, 즉 자연인을 통해 이루어지게 된다.<sup>125)</sup> 단일 신체에 근거한 자아의 이념은 도덕적 책임 주체가 성립하는 토대가 된다. 즉, 행위를 한 주체와 그 행위에 대한 책임 주체가 일치해야 한다는 책임의 원리에 의해 누구이든 책임 주체가 되기 위해서는 그 행위를 했던 동일한 주체로 신분확인이 가능해야 한다. 그리고 신분은 개별적 신체를 통해 확인되는 것이다. 그리고 이 신체를 가진 개인을 통일적 자아로 간주하는 것이다(김선희, 2005: 63).

그러나 이때의 자아 통합의 요구가 꼭 다중 자아 자체를 근본적으로 거부하는 것은

124) 이런 점에서 황경식은 정보사회의 비전과 그 현실화에 있어서 정보사회정의의 구현과 대화와 소통사회의 실현이 중요하다는 점을 명확히 하고 있다(앞의 글 31쪽).

125) 법률학에서도 가상의 책임주체로서 ‘법인’의 개념이 도입되고 있지만, 이 역시 자연인을 전제로 하는 것이다.

아니다. 다만, 바람직한 자아통합을 위해서는 실재하는 신체와의 완전한 절연으로 인하여 통제가 상실되는 것은 의미가 없으므로 이런 수준에까지 이르지 않는 ‘자아들간의 대화가능성이 열려 있는’ 것이어야 한다. 결국 다수의 자아 정체성과 자아의 유연성을 인정하면서도, 동시에 자아의 분산을 통합하는 구심력이 필요하다는 것이다(김선희, 2005: 63). 이러한 논의는 결국 현실공간과 완전히 분리된 자아로서의 네티즌이나 현실 인간 그 자체로서의 네티즌이 아니라 현실공간과의 연결고리는 언제든지 추적가능하지만 곧바로 누구에게나 드러나지는 않는 정도의 네티즌으로 상정할 수 있을 것이다. 그리고 때에 따라서는 그 실존하는 신체로서의 본인을 공개하도록 하거나 보호받도록 하는 경우를 모두 인정하게 되는 것을 의미한다. 대화와 소통을 하는 네티즌을 상정하기 위하여 양 극단은 모두 정답이 아니라는 말이다.

이렇게 생각하면 우리가 진정으로 원하는 네티즌 상은 우리 헌법에서 정하고 있는 방법과 마찬가지로 “진정으로 소통하고 대화하는 인간”임을 알 수 있다. 이때의 네티즌은 결국 “주체로서의 인간”이다. 인터넷의 인간상을 말할 때 인터넷 밖에서건 인터넷 안에서건 “스스로 결정하고 스스로 책임지는 인간”이 존중되어야 한다. 그래야 진정한 의미의 근대정신(그것이 경성 근대이건 연성 근대이건)이 구현되는 것이다.

#### 나. 윤리규범과 법규범의 역할 정립

네티즌 상이 대한민국이라고 하는 공동체의 기초인 시민 상 즉, 국민 상과 다를 바가 없다는 점은 자명하다. 그렇다면, 이제는 어떤 규범을 통해 인터넷을 규율해야 하는가를 생각해보자. 규범은 규범 목적을 달성하는 게 존재가치이다. 우리는 규범이 규범목적을 제대로 달성하지 못하는 경우도 종종 보게 된다. 낙태에 관한 규범이나 각종 경범죄에 대한 우리 사회의 대응은 규범이 실제 규범력을 갖고 있기 보다는 특정한 상황에서의 비난 가능성을 위하여 예비된 것처럼 인식되기도 한다.

이런 점에서 2008년 인터넷에 관한 우리의 논의는 규범의 실제적 필요성이나 목적 달성 가능성과는 관계없이 지나치게 법규범 중심으로 전개되고 있는 것이 아닌지 반성할 필요가 있다. 앞서 논의한 바와 같이 규범의 성립을 위하여 주체성을 회복하고

절차적 정당성을 가진 상태에서 논의가 되어야 한다는 것은 모든 사회규범에 적용할 수 있는 원칙이 되겠지만, 인터넷에서의 규범협력 모델에 관한 논의는 사회규범 중에서 어떤 규범이 어떤 역할을 하여야 하는지를 잘 살피는 것이 중요하다.

이것은 규범의 정립과 집행 등의 과정에서 소요되는 사회적 비용을 최소화하고 그 효과성을 극대화하는 방법으로 진행될 수 있을 것이다. 그러나 양보할 수 없는 것은 앞서 본 원칙들이다. 보편적으로 강한 규범일수록 그 사회적 비용도 상승할 것이다.

법규범 만능주의로 전개되는 인터넷규범은 규범과 행위의 이원화의 문제를 다시 야기할 수도 있다. 인터넷에서의 규범이 그간 우리가 현실과 이상 속에서 이중적 자세로 사회적 상황을 맞이하는 불편을 그대로 답습하는 형태가 되어서는 곤란하다.

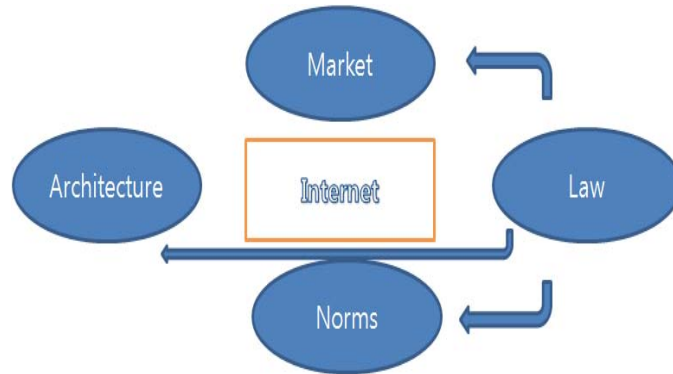
위에 논의한 대전제와 규범정립의 원칙들이 존중된다고 할 때 인터넷 규범은 인터넷 이해당사자들의 규범인식을 제고하는 것으로 규범협력을 시작할 수 있을 것이다.

오태원(2008)은 인터넷규범 중 비공식적 사회규범의 대표적 사례로 '네티켓'을 들고 있다. 네티켓과 더불어 법률적, 비법률적 규범이 다양하게 형성되어 가고 있는 것이 2008 한국인터넷의 현주소이다. 인터넷기업의 영업에 있어서 발생하는 상관습이나, 인터넷서비스 별로 다른 이용관계에서 형성되는 규범문화(검색서비스, 댓글서비스, 카페나 블로그, 광고의 이용, 뉴스의 이용, 쇼핑에서의 행위 등)가 분화하고 있지만 세분화된 상황에 맞는 규범의 정립은 아직 이루어지지 않고 있다.

현재까지 다양한 규범 중에서 주목할 만한 규범모형을 제시한 이는 레식교수(Lessig, 1999: 93)이다. 레식 교수는 사이버공간을 규율하는 규범자로 법(law) 뿐만 아니라 시장(market), 사회규범(norm)과 기술규범(architecture)<sup>126)</sup>이 서로 영향을 미치면서 활동하고 있음을 설파하고 있다(Lessig, 1999).

126) 조동욱·신승수, "인터넷 역기능을 해결키 위한 기술적 방법론에 대한 검토", 한국콘텐츠학회논문지 '02 제2권 제4호는 그 한 사례가 될 수 있을 것이다. 기술적 코드에 의하여 결정되는 아키텍처에 의하여 댓글시스템 자체를 없애는 경우와 특정 금칙어를 입력자체가 되지 않도록 하는 등의 규범은 인터넷에서는 법보다 강력한 힘을 발휘할 수 있다.

[그림 7-1] 레식의 모형



자료 : Lawrence Lessig, 1999.

레식의 모형에서 법규범은 모든 규범요소에 각 각 영향을 미치는 것으로 설명된다.

규범론의 원칙에서 살핀 모든 가치는 인터넷에서 규범으로 적용되는 모든 분야에 동일하게 적용되어야 한다. 그런 점에서 볼 때 법규범은 비교적 그런 원칙을 적용하기에 적절한 규범모형이다. 법규범은 국민 모두의 의사대변기관인 국회를 통과하기 위하여 다양한 장치의 공론화 과정을 거치도록 하고 있다. 우리 사회에서 이런 공론화 과정이 얼마나 정당 내지는 타당하게 그 본질을 담고 있는지에 대한 논의는 차치하더라도, 다른 분야에서는 이런 규범정립 및 준수과정이 확립되어 있지 않으므로 오히려 법규범이 이런 가치를 구현하는 방식으로 적용되어야 한다.

그동안 우리가 인터넷 윤리에 관하여 상당한 기간 동안 노력을 기울여 왔음에도 불구하고 이 문제가 사회적으로 해결되기보다 점점 더 어렵게 전개되고 있음을 본다. 아마도 그것은 ‘우리가 윤리적 규범모형을 우리에게 안 맞는 것을 억지로 맞다’라고 생각하고 적용하여 왔거나, 윤리규범 자체가 공허한 메아리로 정당성을 얻지 못하고 있음에도 불구하고 일방적으로 강요하고 있기 때문일 것이다.

이런 상황에서는 인터넷 윤리의 기본적 내용을 함께 정하는 것이 우선되어야 한다. 이 기본적 내용을 정하는 동안에 인식의 제고나 청소년에 대한 교육 등이 병행될 수

있을 것이다. 그 과정에서 윤리규범의 모형이 설정될 수 있다고 본다. 아니 그것을 기대하는 것이 타당하다. 윤리규범의 모형이 설정된다면 그 최소한의 규범을 법규범으로 승인하는 것도 어렵지 않다.

인터넷에서의 협력적 규범 모형을 형성하기 위하여서는 인터넷에 관여하는 이해당사자의 합의가 우선되어야 한다. 인터넷에서 형성되는 규범이 이들 모두에게 어떻게 적용될 것이라는 사실을 먼저 인식하면, 그 주체성이나 절차적 정당성 등이 확보될 수 있을 것이다. 그리고 나면 대부분의 규범가치는 스스로 결정하는 자율성을 확보할 수 있을 것으로 전망된다. 스스로 정립한 규범에 대한 준수가치는 인터넷에서의 상호 존중과 더불어 상호감시 형태로 전개될 수 있다.

법규범의 과정과 절차를 인터넷 속에서 진행하는 것도 생각해 볼 수 있다. 인터넷에 관한 논의는 현재 국회라는 공론의 장에서 이루어지기 시작했다. 그러나 어느 쪽에서도 주체성을 인정하지 않고는 협력적 규범모형을 형성할 수 없다. ‘인터넷에 관한 대한민국 대타협’을 만들어 낼 수 있고, 그런 성공 DNA를 우리 경험 속에 살려낸다면 그간 못 가졌던 ‘참 민주주의의 실현’을 이루는 것이다. 명실공히 민주화와 정보화를 성공한 21세기적 시민이 탄생하는 것이다.

#### 다. 법규범 순환 구조에서의 협력

##### 1) 실질적 입법참여

법규범의 순환구조는 헌법국가인 대한민국의 입법순환체계를 의미한다. 즉, 권력을 3권<sup>127)</sup>으로 구분하고 이를 입법기능, 집행기능, 사법기능으로 분장하는 통치구조에서 각 분권된 체계를 관통하는 법률을 주목하는 것이다.

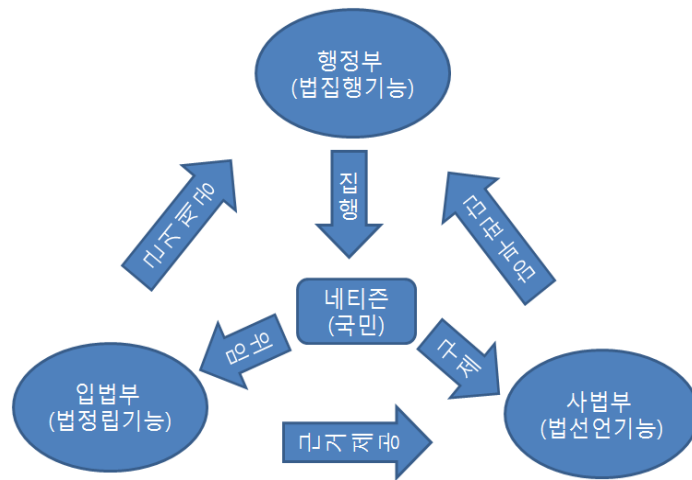
그동안 네티즌은 집행의 대상으로만 인식되곤 하였다. 그리하여 네티즌은 항상 보호의 대상이 되거나 사회 일탈적 행위의 온상으로 인식되어 왔다. 그러나 네티즌으로부터 규범이 정립되는 위임권도 도출될 수 있음을 보아야 한다. 그것이 근본적인 해

127) 헌법재판소도 광의의 재판권행사로서의 사법기능으로 구분하는 경우.

결책을 제시할 수 있다. 법치주의의 모형에서 제시하고 있는 규범 정당성의 가장 큰 근거는 바로 스스로 자신에 대한 통치를 입법부에 위임하고 있다는 것이다. 그간 허락되지 않았거나 스스로 포기하였거나, 몰랐거나 간에 가장 취약하였던 부분이 바로 입법 과정에서의 소외였다.

이제 실질적 입법참여를 보장한다는 것은 법 정립작용의 정당성과 타당성에 관하여 네티즌의 의견이 반영되도록 하고, 그 판단을 네티즌들이 할 수 있도록 하여야 한다는 것이다. 대한민국의 네티즌들이 ‘대한민국은 민주공화국이다’를 외치고 있다는 점에서 우리는 가능성을 발견할 수 있다. 이것은 우리가 진정한 민주주의를, 실질적 법치주의를 할 환경이 구비되어 가고 있음을 의미한다.

[그림 7-2] 법률의 순환구조와 법치주의의 모형



## 2) 협치적 집행권

집행권의 적정성을 확보하기 위한 노력은 근대 규범학 중에서도 공법분야에서 혁혁한 공을 세운 분야이다. 그럼에도 불구하고 이런 노력의 출발점에서 이원화된 주체를 발견할 수 있다. 이것은 여전히 전제국가의 전통을 이어받아, 현실적으로 통치자

와 피치자가 구분된 것을 전제로 하고 있는 것이다. 이런 전제는 통치권의 집행이라고 하는 방식이 현실적으로 양자의 혼합을 상정하고는 효율적으로 진행될 수 없는 한계 때문에 생겨난 것이다.

그러나 인터넷 시대의 융합적 사고방식은 이원적 집행체계를 넘어설 수 있다. 이런 관념이 바로 거버넌스에 관한 생각이다. 한 번 위임된 체계에 따라 일정 기간 그 집행의 타당성을 전제 받는 것은 더 이상 정의롭지 못할 수 있다. 따라서 협치적 관념은 집행권의 힘을 연성화 하는 대신 피 집행자인 네티즌의 책임과 자정을 그 만큼 높여주는 효과를 가져 온다. 집행이 무더진 공간에 무질서와 탐욕이 자리할 것이라는 예상과 자정활동의 효과를 낙관하는 견해는 대립할 수 있다. 그러나 촛불집회와 최근의 악플에 대응하는 네티즌들의 목소리를 믿어볼 여유가 우리 사회에도 생겨나고 있다고 생각한다.

### 3) 정책효과적 사법권

사법권의 정책적 기능은 사회가 복잡다단해질수록 효과를 발휘한다. 우리나라의 경우 주로 입법 형성의 문제를 다루기 쉬운 특성으로 인하여 헌법재판소가 이런 기능을 수행하여 왔지만,<sup>128)</sup> 대법원을 비롯한 법원의 판단도 점점 더 정책적 기능이 중

128) 대표적 사례로 ‘전기통신사업법 제53조 등 위헌확인’ 사건(헌재 2002.06.27, 99헌마480, 판례집 제14권 1집, 616)을 들 수 있다. 이 결정에서 헌법재판소는 다음과 같이 표현의 자유를 중시하고 인터넷을 가장 표현촉진적인 매체로 인정하였다.

“표현의 자유를 규제하는 입법에 있어서 명확성의 원칙은 특별히 중요한 의미를 지닌다. 무엇이 금지되는 표현인지가 불명확한 경우에, 자신이 행하고자 하는 표현이 규제의 대상이 아니라는 확신이 없는 기본권주체는 대체로 규제를 받을 것을 우려해서 표현행위를 스스로 억제하게 될 가능성이 높기 때문에 표현의 자유를 규제하는 법률은 규제되는 표현의 개념을 세밀하고 명확하게 규정할 것이 헌법적으로 요구된다. 그런데, ‘공공의 안녕질서 또는 미풍양속을 해하는’이라는 불온통신의 개념은 너무나 불명확하고 애매하다. 여기서의 ‘공공의 안녕질서’는 위 헌법 제37조 제2항의 ‘국가의 안전보장·질서유지’와 ‘미풍양속’은 헌법 제21조 제4항의 ‘공중도덕이나 사회윤리’와 비교하여 볼 때 동어반복이라 해도 좋을 정도로 전혀 구체화되어 있지 아니하다. 이처럼, ‘공공의 안녕질서’, ‘미풍양속’은 매우 추상적

요해지고 있다.<sup>129)</sup>

인터넷과 같이 미래적 환경으로의 이행과정에 있는 매체에 대한 법원의 인식은 매우 중요한 정책기능을 담당할 수 있다. 여기서 중요한 것은 법원이 가능한 판단을 신중히 해 주는 것이다. 자칫, 인터넷에 관한 판단에서 기득권 중심적인 판단을 하게 되면, 머지않아 다가올 전 국민 인터넷 세상에서의 진실 발견과 정의 구현에 어긋날 수도 있기 때문이다.

---

인 개념이어서 어떠한 표현행위가 과연 ‘공공의 안녕질서’나 ‘미풍양속’을 해하는 것인지, 아닌지에 관한 판단은 사람마다의 가치관, 윤리관에 따라 크게 달라질 수 밖에 없고, 법집행자의 통상적 해석을 통하여 그 의미내용을 객관적으로 확정하기도 어렵다.”

불온통신 규제의 주된 대상이 되는 매체의 하나는 인터넷이다. 인터넷은 공중파 방송과 달리 “가장 참여적인 시장”, “표현촉진적인 매체”이다. 공중파방송은 전파 자원의 희소성, 방송의 침투성, 정보수용자 측의 통제능력의 결여와 같은 특성을 가지고 있어서 그 공적 책임과 공익성이 강조되어, 인쇄매체에서는 볼 수 없는 강한 규제조치가 정당화되기도 한다. 그러나 인터넷은 위와 같은 방송의 특성이 없으며, 오히려 진입장벽이 낮고, 표현의 쌍방향성이 보장되며, 그 이용에 적극적이고 계획적인 행동이 필요하다는 특성을 지닌다. 오늘날 가장 거대하고, 주요한 표현매체의 하나로 자리를 굳힌 인터넷상의 표현에 대하여 질서위주의 사고만으로 규제하려고 할 경우 표현의 자유의 발전에 큰 장애를 초래할 수 있다. 표현매체에 관한 기술의 발달은 표현의 자유의 장을 넓히고 질적 변화를 야기하고 있으므로 계속 변화하는 이 분야에서 규제의 수단 또한 헌법의 틀 내에서 다채롭고 새롭게 강구되어야 할 것이다.”

- 129) 사법부의 정책적 기능이 활성화되어 있는 미국의 경우 제3자에 의한 위법행위에 대한 온라인사업자의 책임을 출판자(publisher), 배포자(distributor), 기간통신사업자(common carrier)로 구분하고 있는데, 가능한 표현의 자유를 신장하기 위하여 사업자 책임을 인정하지 않는 추세에 있다. 미국에서 인터넷사업자에 대하여 이런 원칙이 적용된 판례는 *Cubby, Inc. v. Compuserve Inc.*, 776 F. Supp. 135(S.D.N.Y.1991); *Stratton Oacmont v. Prodigy Service Co.*, 1995 WL 323710(N.Y.Sup. Ct. 1995); *Zeran v. American Online, Inc.*, 129 F. 3rd 327(4th Cir. 1997) 등이다(자세한 사항은 권현영(2008), “법원의 판단으로 본 포털뉴스서비스의 성격”, 『언론중재』 2008년 가을호 언론중재위원회, P.20~21 참조).



최근에 사법부가 보여준 다양한 판례 중에서 특히, 인터넷 사업자의 책임에 관한 판단 등은 이런 점에서 우리 사법부가 매우 좋은 정책기능을 담당하고 있음을 보여 주고 있다. 대법원은 2003.6.27. 2002다72194 판결<sup>130)</sup>에서 인터넷사업자의 책임에 관한 의미 있는 판단을 하였다. 즉, 인터넷상의 전자게시판 관리자가 타인의 명예를 훼손하는 내용의 게시물을 방치함으로써 명예훼손에 대한 손해배상책임을 지기 위한 요건을 엄격하게 해석함으로써 인터넷 시대의 표현의 자유에 관한 정책적 기능을 충실히 반영하였다.

온라인 서비스 제공자인 인터넷상의 홈페이지 운영자가 자신이 관리하는 전자게시판에 타인의 명예를 훼손하는 내용이 게재된 것을 방치하였을 때 명예훼손으로 인한 손해배상책임을 지게하기 위하여는 그 운영자에게 그 게시물을 삭제할 의무가 있음에도 정당한 사유 없이 이를 이행하지 아니한 경우여야 하고, 그의 삭제의무가 있는지는 게시의 목적, 내용, 게시기간과 방법, 그로 인한 피해의 정도, 게시자와 피해자의 관계, 반론 또는 삭제 요구의 유무 등 게시에 관련한 쌍방의 대응태도, 당해 사이트의 성격 및 규모·영리 목적의 유무, 개방정도, 운영자가 게시물의 내용을 알았거나 알 수 있었던 시점, 삭제의 기술적·경제적 난이도 등을 종합하여 판단하여야 할 것으로서, 특별한 사정이 없다면 단지 홈페이지 운영자가 제공하는 게시판에 다른 사람에 의하여 제3자의 명예를 훼손하는 글이 게시되고 그 운영자가 이를 알았거나 알 수 있었다는 사정만으로 항상 운영자가 그 글을 즉시 삭제할 의무를 지게 된다고 할 수는 없다.<sup>131)</sup>

130) 이 판례는 포털사업자의 법적 책임에 관한 대법원의 견해를 확인할 수 있는 주요 판례로서 다수의 평석 논문이 발표되었다. 김기섭(2003), “인터넷상의 명예훼손과 온라인 서비스 제공자의 책임”, 『법률신문』 3221호 법률신문사 P.13; 김용석(2004), “인터넷 상에서 행해진 제3자의 명예훼손 행위에 대한 홈페이지운영자의 책임”, 『대법원판례해설』 44호 (2003 상반기) 법원도서관, P.746-755; 오용규(2004), “명예훼손에 대한 온라인 서비스 제공자의 법적 책임”, 『재판과 판례』 12집, 대구판례연구회 P.399-444; 장철익(2004), “명예훼손에 대한 온라인서비스제공자의 손해배상책임” 『언론중재』 24권1호, 언론중재위원회, P.63-75; 황찬현(2008), “전자게시판운영자의 책임”, 『정보법판례백선 I』, 박영사 P.601-608.

### 라. 인터넷 시민사회의 형성과 민주주의의 심화

이제는 자연스럽게 형성되고 있는 인터넷 시민사회에 주목하여야 한다. 우리는 한 번도 민주주의의 토대로서의 진정한 시민사회를 경험하지 못하고 있다. 다만, 그 가능성을 보고 열심히 달려왔을 뿐이다. 아직도 우리 사회가 대결구도에서 벗어나지 못하고 다양한 생각과 견해가 공존할 수 있음을 인식하지 못하는 것은 시민사회의 형성을 모든 시민이 믿고 행동하지 못하기 때문이다.

인터넷에서 네티즌들의 활동을 보면 이제는 인터넷 시민사회가 본격적으로 우리 사회에 출현을 예고하고 있다는 기대를 갖게 한다. 시민이 존재하는 시민사회를 만들기 위해서는 네티즌을 시민으로 양성하여야 한다. 우리가 인터넷에서의 규범을 정립하고 그 준수를 요구하여야 하는 대상이 바로 그들이고, 그들이 이 규범의 주체가 되게 하기 위하여 꼭 거쳐야 할 관문이다.

2008년 인터넷이 보여준 네티즌의 시민사회성은 놀라운 것이었다. 나면서부터 또는 철들면서부터 인터넷을 경험한 이들은 누가 가르치지 않아도 올바르게 자란 세대가 아니라, 누가 가르치지 않아도 자신이 원하는 것을 집단행동으로 표현하는 방법을 익힌 세대다. 그들은 어떤 단어가 포털 사이트에 인기검색어로 오르는 것만으로도 여론의 관심을 모을 수 있다는 것을 본능적으로 알고 있고, 몇몇 대형 커뮤니티에서 이슈를 선점하는 방법을 알고 있다(강명석, 2008: 22). 그러나 이들 뿐만이 아니었다. 2008년 촛불집회는 시간이 지나면서 대단히 많은 시민이 주체로서 자발적으로 참여했다는 것이다. 단순히 양적으로 많았던 것이 아니라 세대, 계층, 지역, 성별의 질적 차이를 넘어 말 그대로 수많은 국민이 적극 참여한 것이 특징으로 꼽힌다(홍성태, 2008: 18). 이들의 자발적인 집단행동의 근원에는 누구도 관심 갖지 않는 그들의 문제를 그들 스스로 해결하겠다는 의지가 있다(강명석, 2008: 24). 이들이 시민으로서의 권리를 강력하게 주장하게 된 배경에는 ‘자신과 관련된 문제를 합의하는 자리에 자신은 배제되어 있고, 또 자신이 없는 자리에서 내려진 합의 결정에 의해 자기 삶이

131) 대법원 2003. 6. 27. 선고 2002다72194 판결 [공2003.8.1.(183),1611].

배제되는 사태를 용납할 수 없었던 이유'가 있었다(고병권, 2008: 24). 그리고 이들은 인터넷 카페 같은 별로 정치성도 없어 보이던 모임들을 정치적 주체로 변모시켰다. 이들은 본의 아니게 평소에 엄청난 민주주의 직접행동의 훈련을 한 것이다. 카페에서 상대방의 의견을 듣고 토론하고 합의를 도출하는 훈련, 그리고 어떤 결정이 내려졌을 때 그것을 전달하고 퍼뜨리고, 직접적인 행동으로 표현하는 훈련이 아주 잘되어 있는 것이다(고병권, 2008: 24). 바로 이것이 주체적 시민사회의 구성원인 '시민'의 탄생이 아닐까? 이제 이 시민들이 진정한 민주주의 발전의 주체가 되도록 하여야 한다. 이런 점에서 2008년 인터넷과 촛불집회를 통해 우리는 민주주의 시민교육의 효과를 톡톡히 얻어 냈다(홍성태, 2008: 26).<sup>132)</sup>

우리는 인터넷의 가능성과 미래 대한민국을 보고 이들에 대한 신뢰를 표현하고 있지만, 그렇다고 하여 인터넷과 촛불집회를 통한 직접민주주의의 집행이 최선의 대안이라고 생각하지 않는다. 현재의 구도에서는 자발적 주체로 깨어난 '시민'의 의지를 반영하는 기존의 모든 '민주주의의 제도-정치과정과 정당, 언론, 정부 등'이 '시민'으로부터 지지를 얻지 못하고 있는 상황이라는 인식이다. 이런 점에서 촛불집회를 바라보는 헌법학자 허영교수의 지적(허영, 2008: 5-6)은 경청할 만하다.<sup>133)</sup>

132) “5월17일 청계광장에서 열린 촛불문화제에서 한 고등학생은 자유발언을 통해 자기포레가 투표하게 되는 다음 총선부터 투표결과가 크게 달라질 것이라고 주장해서 열렬한 호응을 얻었다. 이 고등학생은 촛불집회를 통해 정부의 문제와 정치의 중요성 등에 대해 잘 알게 되었으며, 따라서 자신들은 다음 총선부터 권리를 적극 행사할 것이라고 설명했다. 촛불집회에 참여한 많은 시민이 비슷한 경험을 한 것으로 보인다. 6월 18일 경향신문사에서 열린 토론회에 청중으로 참여한 한 60대 여성은 자신은 평생 '보수'로 살아왔으나 광우병 문제는 보수와 진보를 떠난 '생명'의 문제라고 지적해서 모든 참석자의 큰 호응을 얻었다. 이 처럼 시민들은 민주주의의 원리와 그 현실에 대해, 건강과 생명의 보호가 민주주의의 핵심이라는 사실에 대해, 그리고 공익을 위한 연대의 강화가 민주주의의 근간이라는 사실에 대해 실천을 통해 깊이 배울 수 있었다.”

133) 대의민주주의가 현재까지의 유일한 대안이라고 하는 허교수의 전체는 대의민주주의가 올바르게 작동하고 있을 때를 의미한다. 이런 점에서 이국운 교수(이국운

촛불집회는 대의민주주의의 기능을 보완하는 정책적 투입(input)수단에 불과하지 대의민주주의를 대신할 직접민주주의의 21세기적 부활은 아니다. 오늘과 같은 다원적인 사회구조에서 다양한 이해관계가 서로 얽혀 있는 상황에서 직접민주주의는 도저히 합리적인 토론과 의사결정을 할 수 없는 결정적인 취약점을 가지고 있다. 다만 대의기관의 정책결정 기능이 제대로 작동하지 않는 경우 국민은 선거를 통해 대의기관을 구성하는 주기적인 투입기능 외에 이번 촛불집회처럼 상시적인 투입을 통해 잘못된 정책결정을 바로잡도록 촉구하는 대의정치의 보완기능을 하는 것은 모든 대의민주주의 나라에서 언제나 허용되는 일이고 또 흔히 볼 수 있는 현상이다.<sup>134)</sup>

허영 교수는 인터넷에 대해서도 그 문화가 성숙될 때까지는 지나친 역할을 기대하여서는 안 된다고 밝히고 있다. 한국사회가 아직은 네티즌만으로 구성된 것이 아니므로 이 또한 향후 방향에서 참고할 만한 지적이다.

따라서 네티즌들의 건전한 네티켓이 확립·정착되고 나이에 상관없이 모든 연령층의 유권자가 인터넷을 손쉽게 이용할 수 있는 시기까지는 인터넷이 전자민주주의를 징표하는 수단으로 평가 받을 수는 없다. 이번 촛불시위 사태에서 보듯 일부포털의 빛나간 상흔 때문에 인터넷이 일부 소수 극성네티즌들의 선동적인 디지털 공간으로 악용되는 상황에서 인터넷이 갖는 의사표현수단으로서의 순기능만을 내세워 디지털 민주주의의 시대를 말하는 것은 성급한 진단이고 시기상조이다. 인터넷은 아직은 정보, 접촉 또는 투입지향적인 사이버공간에 불과할 뿐 국가정책결정의 메커니즘으로

---

(2008), "직접행동민주주의와 헌정수호", 『헌법학연구』 제14권 제3호, 한국헌법학회, P.173)의 표현은 의미가 크다: "대한민국은 민주공화국이며, 주권은 국민에게 있고, 모든 권력은 국민으로부터 나온다는 대한민국 헌법 제1조가 존재하는 한, 헌정수호는 그 이념을 수호하는 것이어야지 창백한 대의민주주의 그 자체를 수호하는 것일 수 없다. 무대는 어디까지나 마당과의 관계 속에서만 의미를 가질 수 있듯이, 대표는 언제나 주권자인 대한민국민과의 관계 속에서만 의미를 가질 수 있기 때문이다."

134) 최장집, "촛불집회가 제기하는 한국 민주주의의 과제", 긴급시국대토론회-촛불집회와 한국 민주주의, 2008년 6월 16일, 개회사도 같은 견해를 갖고 있다.

기능할 수는 없다.<sup>135)</sup>

이런 차원에서 네티즌들에게 제공되는 각종 정보가 얼마나 공정하고 충분하며 다양한 것인지에 대해서는 고민을 해야 한다. 이들이 주체적으로 나설 의지와 그런 의사표현의 방법을 잘 터득하였다는 점은 좋은 출발일 수 있지만, 이것이 국가공동체로서의 이성적 시민사회의 형성에 긍정적 원동력이 될 수 있도록 하는 일은 그들을 키워 내는 우리 사회의 능력에 달린 일이다(강명석, 2008: 25).<sup>136)</sup>

#### 마. 윤리교육과 인식제고를 위한 정책사업

법규범과 윤리규범 모두에 있어서 네티즌의 주체성을 확보하는 것이 중요하다는 점은 앞서 밝힌 바와 같다. 이제 모처럼 기회가 주어진 상황에서 제대로 된 대한민국을 설정하기 위하여 우리는 교육과 홍보 등 네티즌의 인식제고 사업에 주목한다. 이를 위하여 네티즌들이 연대할 수 있도록 하고, 그 연대의 결과가 제도와 규범에 실질적으로 반영되는 것을 보여주는 것이 필요하다. 그리하여 스스로 책임을 지고 행동하는 시민이 되도록 한다면, 네티즌 상에 맞는 규범력도 매우 강한 형태로 확보될 수 있을 것이다.

인터넷이 본격화한 10년 동안도 우리가 인터넷 윤리교육을 게을리 한 것은 아니었다. 이미 PC통신이 활발해지던 1990년대 초반부터 인터넷 역기능에 대비한 정책적 노력은 전개되었다. 정보통신윤리위원회라고 하는 정책담당기관도 설립하였고, 다양

135) 현재의 상황이 인터넷을 대안으로 할 수 있는가에 대해서는 보는 이에 따라 해석이 다를 수 있을 것이다. 그러나 인터넷의 가능성에 대해서는 허교수도 인정하고 있는 바와 같이 그 순기능을 극대화하여야 할 정책의무를 정부가 지고 있는 것이고, 나아가 모든 국민이 네티즌이 되도록 하여 주체로서의 시민이 진정한 소통을 할 수 있도록 인터넷을 가꾸어야 할 책무도 거기서 도출될 수 있다.

136) "지금 어른들이 해야 할 것은 그렇게 10대의 언어로 10대에게 접근해 그들의 집단행동에 긍정적인 영향을 주는 것이다. 10대는 이미 자신들이 세상을 바꾸는 방법을 알고 있음을 어른들에게 알렸다. 그들이 바꾸는 세상이 최소한 어른들이 만든 지금의 지옥보다는 더 공정하고 정의로운 사회가 되기 위해서는 그들만큼이나 어른들이 해야 할 역할들이 많다."

한 형태의 윤리제고사업을 펼쳐나갔다. 그러나 이때의 윤리교육은 어디까지나 역기능의 예방이나 해소라고 하는 소극적 차원의 접근이었다. 정보화를 급격하게 진행하면서 생겨난 윤리교육의 문제점을 지적하면서 추병완 교수(2002)는 우리 사이버문화의 특징을 ‘지나친 상업화와 인간다움의 상실’로 규정하고 있다. 추교수는 우리 정보화정책에 대한 비판과 더불어 그간 추진하여 온 인터넷 윤리교육에 관하여도 문제점을 지적하고 있다(추병완, 2003: 139-142). 그는 기존의 ‘정보통신윤리교육’이 체계적이지 못한 것은 물론, 불균형적으로 사이버공간의 어두운 측면, 즉 역기능에만 초점을 두고 이루어지고 있을 뿐만 아니라 사이버공간에 대한 이해도 부족한 상태에서 진행되고 있다고 지적한다. 또한 윤리교육의 교수방법도 없고 비현실적인 학습자관에 따라 이루어짐으로써 사이버윤리교육을 해야 한다는 당위성은 주장되지만 어떻게 하여야 하는지에 대한 연구는 부족하다고 밝히고 있다. 게다가 교사의 자질과 교육여건이 모두 불비하다고 분석하고 있다.

그는 이어서 몇 가지 윤리교육의 대안(추병완, 2003: 142-146)을 제시하고 있다. 첫째로 네티즌십(netizenship)을 강조한다. 네티즌십은 사고, 감정, 행위 요소를 포함하고 있는 통합적 개념으로 기존의 인지적 요소만을 강조하는 윤리교육에 대한 대안으로 제시되었다. ‘사이버공간에서 이러 이러한 문제가 발생하고 있으니, 주의를 기울여 행동하라!’는 식의 명령적이고 계도적인 성격의 단순지식은 학생들의 반성적 추상화를 불러일으키지 못함으로써 무기력한 관념으로 전락한다고 지적한다. 이런 지적은 네티즌 상을 스스로 정립하도록 하여야 한다는 점에서 볼 때 타당한 것이다(정찬모, 2003).<sup>137)</sup>

둘째, 지적은 학습자 관점에서의 교육이다. 여기서는 네티즌의 주체적 능력 신장을

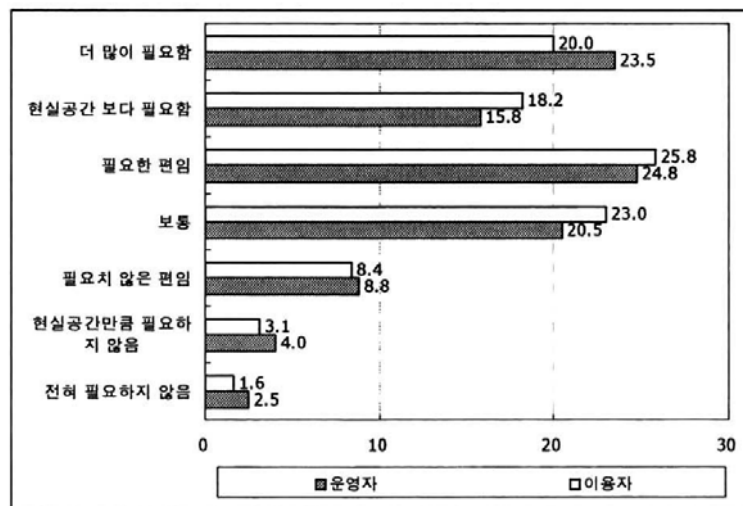
---

137) p.180에서는 실증조사를 통해 네티즌들이 규범에 대해 전반적으로 저항의식을 갖고 있을 것이라는 예상과는 달리 사이버 규범의 필요성에 대해 긍정적인 답을 한 것을 두고 '네티즌이 규범 자체를 반대하는 것이 아니라 외부로부터 일방적으로 주어지는, 사이버 공간의 현실과 유리된 규범에 대해 저항하는 것'이라고 해석하고 있다.

위하여 더욱 분명한 입장을 보여준다.

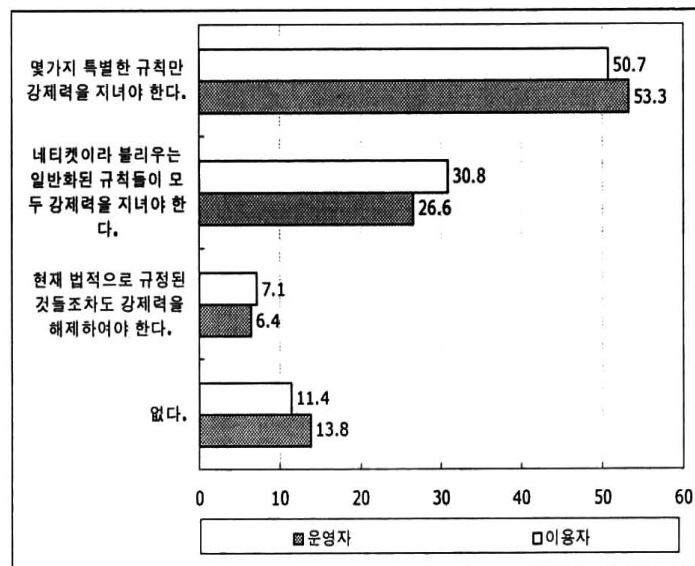
일찍이 콜버그(Kohlberg)가 학생을 ‘어린 도덕 철학자’ 그리고 학생들의 공동체를 ‘작은 공화국’이라고 표현했었던 바와 같이, 학생들은 도덕 문제에 대한 나름대로의 사유를 전개할 수 있는 능력을 갖추고 있다. 따라서 앞으로의 사이버윤리교육은 ‘이것을 지켜라!’ 혹은 ‘이렇게 해!’라는 식의 명령적·주입식 방법에서 탈피하여, 학생들의 비판적 사고력과 합리적 이해력을 발달시킬 수 있도록 상호 교류가 가능한 양방향적 교육 방식으로 전개되어야 하며, 그 과정에 있어서 학생 활동이 주축을 이루어야만 한다. 사이버윤리교육은 학생들이 사이버공간에서의 도덕적 개념과 관련된 의미를 스스로 구성할 수 있도록 해 주어, 중국에는 그들 스스로 사이버 공간을 정화해 나갈 수 있는 자율적인 능력을 길러 주는 방향으로 전개되어야 한다. 교사들은 미리 정해진 도덕규범과 예절을 강제로 주입하기보다는 학생들 스스로 사이버 공간의 도덕규범과 예절을 구성하여 실천하도록 촉진시켜 주는 역할을 수행해야 한다(추병완, 2003: 143).

<현실규범과 비교한 사이버규범의 필요도 (응답율 %)>



셋째, 학생들의 경험과 행동을 중시하는 방식으로 전개되어야 한다는 것이다. 네티즌들은 존중, 자율성, 책임감, 공동체 의식 등과 같은 규범들에 관한 지적·정의적 학습만으로는 함양될 수 없고 스스로 실천해 볼 수 있도록 해 주어야 한다는 지적이다 (추병완, 2003: 145).

[그림 7-3] 사이버규범의 강제성 정도(응답율%)



이런 실천적 교육의 문제는 윤리교육 분야에서만 필요한 것이 아니다. 오히려 인터넷에서의 모든 규범에 있어서 적용이 가능한 것임이 실증연구(정찬모, 2003)를 통해서도 드러나고 있다. 즉, 네티즌들은 규범의 필요성은 물론 사이버규범의 강제성 정도에 있어서도 긍정적 답을 하고 있는 것이다.

정찬모(2003: 183)는 네티즌이 질서의 최종적 수호자로서 국가의 역할은 인정하되 사이버공동체 일상생활에 국가 공권력이 개입하는 것은 바람직하지 않다고 보고 있다고 분석한다. 그리고 나아가 인터넷에서는 국가 권력의 담당자인 공무원보다 운영자나 운영진이 실질적인 권력을 행사한다는 점을 들어 운영자에 대한 윤리 및 규범



교육이 중요하다고 지적하고 있다.

그리고 네티즌들은 법규범보다는 자율적인 윤리규범을 선호하기 때문에 정부가 사이버공동체에서의 내용통제를 자제하면서도 불법행위에 대한 엄격한 대처를 통하여 사이버공동체의 든든한 외벽을 제공하여야 한다고 주장한다(정찬모, 2003: 184).

규범과 관련하여 네티즌의 역할에 관한 생각을 정리하여 보면, 규범주체로서의 참여를 위한 교육이 이루어져야 함을 알 수 있다. 그러나 그 교육은 일방적 주입식 교육이 아니라 스스로 참여하는 경험적 교육이라야 한다. 이런 교육의 가장 좋은 방법은 규범을 정립하는 데 스스로 참여하도록 하는 것이다. 그런 차원에서 인터넷 윤리 교육은 인터넷 시민교육, 대한민국 공민교육이라는 점을 강조하고 싶다. 이제 우리는 윤리교육이나 윤리규범의 문제에 있어서 사이버공간과 현실공간을 유리시켜 놓은 가운데 정보화 역기능 문제에 접근하는 어리석은 시도를 해서는 안 된다(추병완, 2003: 160). 그렇다면 어떻게 하면 좋을까? 여기에서 스스로 정치적 의사표현까지 할 수 있는 능력을 가진 우리 네티즌들을 실제 규범정립 과정에 참여시키는 것이다. 2008년 현재 우리는 다양한 형태의 인터넷 규범을 법제화 하고자 논의하고 있다.<sup>138)</sup>

138) 인터넷 내용규제에 관한 이러한 규제입법의 추세를 반영하듯 다수 입법안이 국회에 제출되었다: 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 개정안이 6건 제출되었으며(정부예고안 1건, 의원제출 5건(권경석, 나경원, 이용경, 임두성, 진성호)), 형법 개정안(의원 제출 2건: 장윤석, 박영선), 신문 등의 자유와 기능보장에 관한 법률 개정안(의원제출 2건(김영선, 심재철)) 등이 제출되었다. 제출된 주요입법안의 내용을 살펴보면 다음과 같다.

<인터넷 규제 관련 주요 제출법안 현황>

구분	주요내용
정부입법예고안 (2008.10.8) 정보통신망법 전면 개정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 불법정보 유통 방지를 위해 정보통신서비스제공자에게 불법정보에 대한 모니터링 실시 의무화(안 제124조제2항)</li> <li>· 명예훼손 등 권리침해에 대한 현행법상 의무조치를 취하지 않을 경우 실효성 확보를 위해 과태료 부과(안 제145조)</li> <li>· 이밖에 정보검색결과조작금지(안 제110조), 검색광고의 구분의무(안 제111조), 타인의 정보 게시 비용 증가행위 금지(안 제112조) 등 포함</li> </ul>
권경석 의원안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사람을 비방할 목적이 없는 경우에도 사이버명예훼손죄를 지도록 강화</li> </ul>

구분	주요내용
(2008.7.29) 정보통신망법 일부 개정안	※ “제44조의7제1항제2호 중 “사람을 비방할 목적으로 공공연하게”를 “공공연하게”로 한다.”
나경원 의원안 (2008.11.3) 정보통신망법 일부 개정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 임시조치 등을 강화하여 권리주장자에 의한 표현행위 대응을 용이하게 개정</li> <li>· 이용자에 대한 정보제공청구도 소송을 위한 청구에서 분쟁조정을 위한 청구로 완화하여 권리주장자의 대응권을 강화</li> <li>· 모욕성 정보도 불법정보화하여 방통위의 행정권의 범주에 편입</li> <li>· 정보통신망을 통하여 공공연하게 사람을 모욕한 경우 2년 이하의 징역이나 금고 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처하도록 하고, 피해자의 명시한 의사에 반하여 공소를 제기할 수 없도록 반의사불벌죄로 규정함(안 제70조제3항 및 제4항)</li> </ul>
이용경 의원안 (2008.11.7) 정보통신망법 일부 개정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 권리침해여부의 판단을 사업자가 하도록 하는 구조를 방송통신심의위원회의 심의에 의하도록 개정</li> <li>· 임시조치를 취한 정보통신서비스 제공자는 해당 정보의 삭제 여부에 대하여 심의위원회에 심의를 요청할 수 있도록 하고, 심의위원회는 48시간 이내에 심의를 완료하여 그 결과를 지체 없이 통보</li> </ul>
임두성 의원안 (2008.8.14) 정보통신망법 일부 개정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 심의위원회의 심의결과 불법정보라고 인정되어 유통금지 및 삭제 명령을 받은 정보통신서비스 제공자 또는 게시판 관리운영자는 그 조치결과를 반드시 심의위원회에 통보</li> </ul>
진성호 의원안 (2008.7.24) 정보통신망법 일부 개정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 방송통신위원회는 정보통신망의 이용질서를 심각하게 훼손하는 불법 정보에 대하여 심의위원회의 심의를 거쳐 정보통신서비스 제공자에게 해당 게시판 관리·운영자에 대한 관리·운영을 정지 또는 해지할 것을 명할 수 있는 근거</li> <li>· 특히, 불법복제물의 유통에 대한 책임을 해당 게시판 관리자에게 묻는 형식</li> </ul>
김영선 의원안 (2008.7.14) 신문법 일부 개정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다른 언론 매체들과의 형평성 유지 등을 위하여 인터넷 신문의 정의 중 “독자적 기사 생산”을 삭제하고, “보도·논평·여론 및 정보 등을 전파하기 위하여”를 “보도·논평·여론 및 정보 등을 편집 및 배치를 통해 전파하기 위하여”로 개정</li> <li>· “기타인터넷간행물”에 관하여 여타의 인터넷 사업을 목적으로 초기 화면에서 뉴스서비스를 하는 사이트로, 뉴스면 비율이 초기화면 기준 50% 이하인 간행물로서 대통령령이 정하는 기준을 충족하는 것으로 정의</li> <li>· 인터넷 언론의 공공성 확보, 불공정거래 방지를 위하여 일상생활 또는 특정사항에 대한 안내·고지 등 정보전달의 목적 이외에 보도와 논평 등 여론조성 기능을 금지</li> </ul>
심재철 의원안 (2008.7.24) 신문법 일부 개정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인터넷포털의 정의를 방송, 뉴스, 통신, 신문, 잡지 그 밖의 간행물의 기사를 인터넷을 통하여 상시적으로 보도제공하거나 매개함으로써 언론의 기능을 행하는 인터넷홈페이지로 규정</li> <li>· 인터넷포털사업자는 독자의 권익을 보호하기 위하여 자문기구인 인터넷포털이용자위원회를 두도록 함</li> <li>· 인터넷포털사업자로 하여금 본 기사의 제목 및 내용을 변경하지 못하도록 하고, 본 기사의 내용이 변경된 경우 인터넷포털에 게재된</li> </ul>

이런 때 좋은 네티즌 시민교육의 방법으로 그들의 정치적 의사표현의 실체를 인정하고 이를 정치과정에 반영하는 것을 할 수는 없을까? 우리의 정치적 공동체 문화가 아직 그렇게 하기에는 시기상조일까? 이런 관점에서 이국운 교수(2008: 177)가 제시하는 대의민주주의와 직접행동민주주의의 관계설정은 흥미롭다.

직접행동민주주의를 통한 자발적이고 직접적인 헌정참여 또는 헌정수호가 결실을 맺기 위해서는 자발적인 임시대표들을 남겨놓고, 대한민국민들이 각자의 처소로 돌아갈 수 있어야 한다. 그리고 이것이 가능하기 위해서는 자발적인 임시대표들이 남아있을 자리가 있어야 하며, 공식적인 대표들의 환대가 있어야 한다. 이 환대를 통해 자발적인 임시대표들이 대표를 수행할 수 있는 교두보가 생기지 않으면 시민들은 각자의 처소로 돌아갔다가도 또 다시 촛불을 들고 광화문에 모일 가능성이 많다. 한 번 직접행동민주주의를 맛 본 사람은 다시 그렇게 하기 쉽다. 유모차를 끌거나 아이들을 데리고 광화문에 나온 부모들은 그 자신의 6월의 민주항쟁의 희열을 맛보았던, 그리하여 제 자식들에게 그 느낌을 전달해 주고 싶은 사람들이 아니었던가.

이 경우에 그 작업의 출발점은 직접행동민주주의의 독자적인 실체를 인정하고 대의민주주의로 환원되지 않는 다른 종류의 민주주의가 존재한다는 사실을 인정하는 것이어야 한다.

우리는 이런 작업을 다른 민주주의라고 표현하고 싶지는 않다. 그리고 현재의 문제점이 실제로는 대의민주주의를 비롯한 우리의 규범정립제도가 제대로 작동하지 않기 때문이라고 진단한다. 그러므로 우리의 현실적 대안 중의 하나는 ‘인터넷을 여의도 안으로 가져가려고 하지 말고 여의도를 인터넷 안으로 가져오라는 것’이다. 이것은

구분	주요내용
	기사의 내용도 즉시 변경하도록 하였으며, 기사의 조회 수를 조작하지 못하도록 하고, 위반 시 1년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금
김영선 의원안 (2008.7.14) 검색서비스사업 자법 제정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 검색서비스사업자의 사회적 책임을 명시</li> <li>· 편집된 검색결과를 구분</li> <li>· 인기검색어 집계 기준 공표 및 인기검색어 순위 조작 방지</li> <li>· 검색서비스사업자가 제공하는 검색 결과, 기타 이용자보호를 위하여 대통령령으로 정하는 경우 신고하기버튼제도를 운영</li> </ul>

이국운 교수가 지적하는 바와 같이 헌정수호를 외치며 창백한 대의민주주의 자체를 수호하는 것으로 오해 받기 십상인 현재의 정치인들이 인터넷과 네티즌에 대한 진정한 이해를 추구하는 것으로 시작할 수 있는 일이다. 그리고 그 표현은 국회 내에 적어도 ‘인터넷정책특별위원회’ 내지는 ‘인터넷정책연구위원회’라도 만드는 것으로 나타날 수 있다. 우리는 이것이 미래 한국 사회를 위하여 현재 존재하는 어떤 국회의 특별위원회나 연구위원회<sup>139)</sup>보다도 가치가 못하다고 생각하지 않는다. 그리고 이 위원회에는 인터넷에 관한 네티즌들의 대표성이 부각될 수 있는 이들이 참여할 수 있도록 하던 된다. 우리 사회가 2008년 겪은 어려움은 진정한 의미의 소통을 하지 못했기 때문이다. 진정한 의미의 소통은 주체성을 인정받는 과정에서 충분한 기회를 보장 받은 이들여야 가능한 것이다. 이제 의견수렴의 절차는 형식적으로 거처되 늘 정해진 방식대로 결정하는 민주주의는 설 자리가 없다.

정부의 정책으로는 더 많은 사업을 진행할 수 있을 것이다. 이때에도 정책의 방향을 네티즌들이 스스로 규범을 정립하도록 하는 데 초점을 두어야 한다. 네티즌들의 자율적 활동을 지원하는 방법과 인센티브를 연계하는 방법이 가능할 것이다. 그리고 현실적으로 나타나는 위법과 일탈행위에 대한 규제활동에도 힘을 쏟아야 한다. 2008년 한국 네티즌에게 가장 서슬 퍼런 칼은 저작권법 위반사범으로 민·형사 고소를 하였으니 합의금을 갖고 오라는 내용증명이었다.<sup>140)</sup> 이후 뒤늦게 청소년 교육을 시

139) 심지어 의장직속의 헌법연구자문위원회와 견준다고 하더라도.

140) 전자신문 2008.5.15 [탐사기획-저작권 침해의 덫] 그물망에 걸린 청소년을 구하라: ‘저작권 자살’이라는 신조어를 탄생시킨 불법 파일공유는 최근 일부 범무법인들이 무차별적 형사고소에 나서면서 사회문제로 떠올랐다. 고소를 당한 청소년은 뒤늦은 후회와 반성을 하면서 P2P사이트를 탈퇴하고 있다. 하지만 지금까지 이 같은 행동의 위험성을 경험하지 못한 사용자들을 대상으로 한 고소·고발은 이어지고 있다. 이에 따라 영리를 목적으로 한 ‘해비 업로더’는 엄중한 법의 잣대를 적용하되 일순간의 무지로 자칫 전과자의 명예를 안고 살아갈 청소년에게는 반성과 교육의 기회를 줘야 한다는 의견이 제기되고 있다. 전문가들은 저작물의 피해규모에 따라 조사방법 또는 양형기준을 취할 수 있는 표준화된 처리지침 마련이 필요하다고 입을 모았다. 또 불법 혐의가 사실로 드러난 파일공유 사이트는 폐쇄 등 강력한

행하고 있지만 사회적 비용이 너무나 많이 들어가는 방식이다. 이런 홍역을 방지하기 위해서라도 다양한 방법의 구체책을 마련하여야 한다. 네티즌과 이용자단체 및 사업자 등이 함께 일정한 일탈행위가 발생하였을 경우 특정분야의 교육이수를 조건으로 하여 제재를 완화해주는 방법이나 인터넷 관련 규범에 관한 교육을 이수하면 보험료를 인하해주는 블로그 보험제도 같은 방법은 인터넷 활동으로 인한 리스크를 줄이면서 교육효과를 높이는 방안이다.<sup>141)</sup> 이런 방식은 정부가 지원을 하고 민간이 제도를 운영하는 방법이므로 수용성이나 효과성도 높을 것으로 기대된다.

## 5. 맺음말

인터넷에서는 기존에 옳다고 생각하는 모든 것이 의심의 대상이 된다. 기존의 모든 규범적 가치에 대해 인터넷은 여전히 타당한가에 관한 질문을 하고 있다. 우리 연구에서도 그런 요청이 같은 모양새로 다가온다. 인터넷 윤리 문제에 대한 접근에서도 마찬가지다. 그간의 윤리문제가 기존의 윤리적 잣대를 갖고 인터넷 상의 행위에 응용하는 형태로 전개되면서 갖고 있는 한계점을 지적하면서, 인터넷에서의 행위의 규범 모형을 설정하는 것이 선형적으로 이루어질 수 있는 것이 아니라는 점을 밝히기도 한다. 이것을 도덕적 불명료성이라고 하고 있다(노병철, 2003: 120-122). 이어서 학제적·다차원적 접근법의 필요성을 강조한다(노병철, 2003: 123).

인터넷 규범연구에서는 규범의 타당성과 정당성 및 실효성을 모두 검증하여야 한다. 그리하여 어떤 규범이 가장 합리적인 모형인가를 실증적으로 보일 필요가 있다.

---

행정조치를 취할 수 있는 제도개선을 주문하기도 했다. 법무법인 지평의 이은우 변호사는 “무조건 형사책임을 묻는 우리나라와 달리 미국은 형사처벌을 가할 수 있는 기준을 높여 왔다”며 “경미한 저작권 침해는 비범죄화 해야 한다”고 강조했다. 이 변호사는 이어 “미국은 180일 동안 1개 또는 그 이상의 음반이나 저작물의 가치가 소비자가격 기준으로 1,000달러 이상이 되면 형사처벌 대상이 되도록 지침이 마련돼 있다(506. Criminal offenses5)”고 설명했다.

141) 안정민, "신인터넷 규제 토론회" 전자신문 주최 2008.11.18 토론 내용 중.

도덕적 당위론이 다양한 가치로부터 도출될 수 있지만, 그런 당위론이 모두 규범력을 확보하고 또 그 규범이 모두 실효적으로 작동하는 것은 아닐 수도 있다.

우리는 이번 연구에서 우리나라의 현실적 인간상과 네티즌 상을 대비하여 보았다. 이런 노력은 우리의 규범문제는 인터넷 속의 문제가 아니라 우리 사회 전반의 문제라는 인식 때문에 시작된 것이다. 규범이 정당성과 타당성을 얻기 위해서는 주체성의 확보와 기대가능성 및 예측가능성이 중요하다는 주장을 하였다. 그리고 이런 규범은 우리 사회 규범의 최고권위인 헌법규범으로부터 일반 규범에 이르기까지 동일한 체계로 적용이 되는 것이라는 주장을 하였다.

우리는 다른 어떤 나라도 경험하지 못한 산업화 과정을 거쳤고 그만큼 역동적인 민주화 과정을 거쳤다. 그리고 세계가 놀랄 만큼의 속도로 정보화를 이루어 내고 있다. 그러나 아직 산업화, 민주화, 정보화 어떤 것도 완벽하게 우리 문화에 자리 잡았다고는 할 수 없을 것이다. 이런 가운데 혼란스런 생각들이 우리 발목을 잡고 있다. 인터넷이 정보를 순식간에 전달하고 분석할 수 있도록 해주고, 이런 능력을 온 몸으로 받아들인 신인류가 나타나서 질문을 하기 시작했기 때문이다.

특히, 이런 일이 규범을 어떤 가치에 맞추어 정립할 것인가의 논의로 전개되면서 더욱 혼란스럽게 되고 있다. 그러나 민주주의의 기본원칙으로 돌아가면 답이 보인다. 국가 공동체를 형성하고 있는 대한민국의 국민이 자가지배를 관철하는 헌법절차의 주인인 것처럼 인터넷에서의 규범정립도 같은 길을 가면 되는 것이다.

다만, 규범정립을 하기 위하여 과학적 방법에 의한 토론을 채택하고 이를 통한 소통을 전제로 할 필요성은 있다. 이런 관점에서 생각해 볼 때 우리는 법률에 의하여 규범을 제도화하고 강제성을 부여하고자 하는 조급함에서 잠시 벗어나야 한다.

우리의 조급함은 규범의 정립주체와 준수객체가 이원화되어 있다는 규범적 인간상의 추억 때문이다. 이런 추억은 우리 스스로 규범을 정립하여 나의 가치를 구현하는 경험부족으로 생겨난 것이다. 인터넷 시대에 적합한 규범의 정립을 위하여 필요한 작업은 스스로 동의하지 못하는 당위적 규범을 집행하고자 하는 욕심을 내는 것보다

인터넷에 관한 과학적 분석을 우선하는 것이다. 인터넷의 특성과 속성, 그리고 네티즌의 행동태양과 연성 규범의 존재여부 및 그 양식과 생성소멸의 과정, 규범 인식에 관한 분석 등 다양한 학문분야에서 체계적으로 탐구한 한국 인터넷의 모습을 먼저 보아야 한다. 그리고 나서 네티즌 상이 확립될 수 있고, 규범 주체자로서의 네티즌을 설득할 수도 있을 것이다.

이런 과정을 거친 규범의 정립이야말로 조화적 집행과정을 거쳐 훨씬 견고한 가치를 갖게 되고 그 규범력도 비례하게 되는 것이다.

인터넷은 산업사회의 분업적 역할에 지쳐 있는 우리 사회에 좋은 통합과 융합의 경험을 선보이고 있다. 인터넷 시대를 살고 있는 우리는 다양한 융합현상을 목도하고 있다. 네티즌들은 정치, 경제, 사회, 문화가 제 역할을 각각 하던 때를 넘어서 내 역할과 네 역할이 서로 유기적으로 잘 연계되어야 '우리'가 된다는 제대로 된 '공화'의 때를 자연스럽게 받아들이고 있다.

이제 공화적인 대한민국과 우리의 인터넷을 위한 자각적인 출발기반이 생겨나고 있다. 이것이 2008년 촛불집회와 인터넷이 보여준 가능성이다. 이제는 미래의 인터넷 규범정립이 제대로 이루어질 수 있도록 하기 위하여 인터넷에 관한 기반 연구를 광범위하고 다양한 과학적 통계의 축적으로 시작할 때다. 18대 국회가 주목되는 이유다.

## 제2절 인터넷 슬래잡기 : 사이버 윤리와 정책적 대응을 위한 시사점

### 1. 들어가며

과학기술의 발전은 사회변화를 촉발시켜 왔으며 또한 사회변화는 과학기술의 발전에 큰 영향을 미쳐왔다. 쟁기의 발명이 중세 유럽의 도시화에 큰 영향을 미쳤던 것처럼(White, 1962), 인터넷의 폭발적인 보급은 우리 사회에 예전에 경험하지 못했던 많은 변화를 일으키고 있다.

이러한 변화들은 경제적 차원에서만 머물지 않고 다양한 분야에 커다란 영향을 미

치고 있다. 인터넷의 발전이 낳은 생활양식의 변화는 매우 빠르게 움직이고 있으며, 사회규범과 윤리는 이러한 빠른 변화와 발을 맞추지 못하고 있는 상황이다.

이러한 불균형 현상은 예전에 경험하지 못했던 순작용과 부작용을 낳고 있다. 예를 들어 인터넷의 특징인 개방성과 실시간성은 이러한 순작용이나 부작용의 범위를 전 세계적 수준으로 확대시켰다. 컴퓨터 바이러스의 빠른 전세계적 확산은 이를 단적으로 보여준다. 인터넷의 힘으로 예전에는 불가능 했던 일들이 이제는 가능해졌고 예전에는 상상 속에서만 가능했던 일들이 실제로 일어나기 때문에 사회와 정부는 이러한 문제에 대한 적절한 대처 방안을 제때에 찾지 못하고 많은 어려움을 겪고 있다.

그러므로 이러한 과학기술의 발전이 사회에 미치는 영향력을 고려할 때, 인터넷이 우리 사회에 일으킨 많은 변화들을 적절히 이해하고 이를 사회에 유익한 방향으로 유도하고 새로운 규범을 세우는 것이 인터넷 시대에 국가가 책임져야 할 중요한 부분이 되었다.

하지만 새로운 규범을 세우는 방식과 규범의 내용에 대하여 다양한 의견들이 제시되었고 이를 둘러싼 많은 논쟁이 벌어지고 있는 상황이다. 어떤 이들은 사이버 세계가 현실세계와 매우 유사함을 지적하면서 기존 현실세계의 규범이 연장되어서 적용될 수 있다고 주장한다. 이에 반해 어떤 이들은 사이버 세계의 새로움을 강조하면서 사이버 세계만의 특수한 규범이 제정될 필요가 있다고 주장한다.

이러한 규범을 둘러싼 논쟁과는 별도로 현실 속에서는 다양한 사이버 세계와 관련된 역기능들이 계속 일어나 많은 피해를 일으키고 있으며 이러한 피해 때문에 보다 강력한 대응을 주문하는 의견이 요즈음 힘을 얻고 있다. 이러한 문제의 발생과 이에 대한 정부의 대응은 “술래잡기”를 연생케 한다. 이 글에서는 인터넷의 역기능을 둘러싼 논의의 구도를 “인터넷 술래잡기”로 정의하고 “사이버생태계의 새로운 규범”이라는 측면에서 논의를 전개하고자 한다. 본 연구는 인터넷과 관련된 다양한 윤리, 정책적 이슈를 “인터넷 술래잡기”의 틀로 분석하고 인터넷의 역기능의 종류와 그 원인을 기존 문헌을 바탕으로 정리한다. 또한 지금까지 우리 정부가 역기능에 대처하기 위하



여 채택한 정책적 노력을 정리할 것이며, 앞에서의 분석을 바탕으로 정보화의 역기능에 대처하기 위한 정책적 논쟁점들과 시사점을 제시할 것이다.

## 2. 인터넷 술래잡기와 이야기

### 가. 인터넷 술래잡기란?

“인터넷 술래잡기”는 정보통신기술을 바탕으로 이루어진 인터넷 상에서 타인의 권리 등을 침해하는 행위 등을 범하는 이들을 놀이꾼으로 보고 이러한 행위들을 규율하고 처벌하는 기능을 수행하는 정부 등의 기관을 술래로 보아 이들 간의 상호작용을 빗대어 이르는 말이다.

술래잡기는 과거 어린이들에게 인기가 높은 놀이로서 몇 가지 핵심적인 규칙에 따라 진행된다. 이 놀이는 술래가 숨어있는 나머지 어린이들을 찾아내는 놀이이다. 먼저 놀이에 참여하는 이들은 술래와 나머지로 나뉜다. 이를 정하는 방법은 보통 가위·바위·보이다. 미리 정해둔 곳을 집으로 정하고 술래가 눈을 가리고 숫자를 세는 동안 나머지 어린이들은 숨고 술래가 숨은 어린이를 발견하여 이름 또는 장소를 부르고 집을 짚으면 발견된 것으로 간주된다. 동네에 따라서 다를 수 있지만 일부 동네에서는 단순히 발견했다고 하면 안 되고 숨어있는 아이의 이름을 불러야만 찾는 것으로 인정되었다. 발견된 어린이가 술래보다 먼저 집을 짚으면 발견이 무효가 되고 다음 판 술래 선발에서 제외된다. 술래가 더 이상 숨은 어린이들을 찾지 못할 때 “못 찾겠다. 피끄리!”를 외치면 숨어있는 아이들이 모두 나와 새로운 판을 시작한다. 다음 판의 술래는 발견당한 아이들 중에서 뽑게 된다.

술래잡기 놀이의 몇 가지 핵심적인 요소를 보면 다음과 같다. 먼저, 함께 어울려서 노는 아이들 중 술래와 술래가 아닌 아이들과의 구분이 명확하고 이에 따른 역할구분이 뚜렷하다. 둘째, 숨어있는 어린이의 발견을 확인하는 절차가 명확하다. 즉, 놀이를 진행하는 규칙이 명확하기 명시되어 있다. 셋째, 다음 판의 술래는 발견된 아이들 중에서 선출되는데 이러한 술래와 술래가 아닌 아이들과의 교체, 그리고 새로운 술래

의 선발은 별도의 심판이 없이 놀이의 참가자들에 의해 시행되고 놀이가 끝날 때까지 유지된다. 대부분 놀이 참가자 이외의 심판이 존재하지 않는 것이다. 놀이 중 일어나는 수많은 다툼들은 놀이 참가자 자체에 의해 해결된다. 이러한 해결이 여의치 않을 경우 놀이는 끝나고 만다. 넷째, 발견되었는데도 발견되지 않았다고 우기는 등 규칙을 어기는 행위를 하면 놀이의 재미를 망치기 때문에 대부분의 아이들에게 질책을 받고 최악의 경우 놀이에서 배제된다. 즉, 놀이에서 규칙을 어기는 경우 처벌이 존재하는 것이다.

사이버 세계의 규범 확립과 통제는 숨바꼭질과 유사한 구조를 지닌다. 일대일 대응을 하기에는 많은 무리가 따르지만 일반적으로 정부는 술래의 역할을 하게 되어 규정을 집행하고 놀이를 주도적으로 이끌게 된다. 또한 숨어있는 어린이를 발견하는 절차는 인터넷에서 불법적인 행위를 하는 행위를 규율하고 처벌하는 정부의 역할에 비유할 수 있다. 술래를 선출하는 절차는 인터넷 공간에서 자율적으로 이루어지는 자율 규제 거버넌스와 그 맥을 같이 한다고 할 수 있다. 또한 규칙을 어기는 아이에 대한 처벌은 인터넷에서 불법적이거나 비윤리적인 행위를 행한 누리꾼에 대한 처벌과 유사하다고 할 수 있다.

정보통신기술이 우리에게 제공하는 많은 유익과 편의는 이러한 규범을 지키는 이들에게 부여되는 “놀이의 즐거움”이라고 할 수 있다. 정보통신기술이 가져온 이러한 “놀이의 즐거움”은 대개 이전에는 경험하지 못했던 것이기 때문에 그 잠재력을 예측하기 어렵고 이러한 예측의 어려움은 새로움에 대한 기대를 키우고 인터넷에 기반을 둔 사회변화에는 새로운 규범이 필요하다는 주장의 바탕이 되기도 하였다. 이러한 놀이에서 파생된 새로운 생각이나 거래의 양식들이 사회와 경제에 커다란 변화를 불러 일으켰기 때문에 ‘놀이’ 자체의 중요성은 계속 강조되어 왔다. 더욱이 이러한 놀이가 지식정보사회의 도래와 맞물려 사회에서 창의성과 독특성의 중요성이 강조되면서 사이버 놀이는 더욱 큰 위력을 발휘하게 되었다.

하지만 놀이에는 즐거움만 존재하는 것은 아니다. 즐거움을 치우치게 강조하는 것

은 정보화 사회의 긍정적인 면만 바라보도록 만들어 정보화 사회에 내재하고 있는 많은 위험요소를 소홀히 생각하게 한다. 많은 벤처기업가들이 기업을 시작할 때 제2의 구글, 마이크로소프트 같은 장밋빛 미래에만 초점을 맞추고 꿈꾸지만 실제로 극히 낮은 창업 성공률을 심각히 고려하지 않는 것과 비슷하다고 할 수 있다. 정보통신기술은 많은 편의를 제공하는 동시에 많은 위험요소를 안고 있으며, 이러한 많은 위험요소들은 정보사회의 순기능에 대비되는 정보사회의 역기능으로 구분된다. 이러한 역기능이 놀이의 즐거움 보다 커질 경우 놀이 자체가 불가능해질 수도 있기 때문에 이러한 역기능에 대한 보다 깊이 있는 논의가 필요하다.

<표 7-1> 슬래잡기와 사이버 생태계의 비교

놀이요소	슬래잡기	사이버 생태계
구분	슬래와 다른 아이들의 구분	최종규율자로서의 정부와 사이버 세계 참가자인 누리꾼으로 구분이 가능함. 자율적인 규제도 가능하기 때문에 누리꾼이 자체 규율자가 될 수도 있음
확인절차	슬래가 숨어 있는 아이들을 발견하고 아이의 이름과 그 위치를 부르면 숨어있는 것이 탄로 남	불법적이거나 비윤리적인 행위가 무엇인지 정의/해석하고 이를 기준으로 적발하는 절차. 이는 정보기술의 발전에 힘입은 새로운 현상들이 나타나고 있기 때문에 매우 논쟁이 치열함
규율자의 선출	가위 바위 보로 슬래를 선출	정부는 최종규율자로서 행동하지만 동시에 누리꾼의 자율규제 거버넌스를 통한 규율 가능. 어느 분야의 어느 선까지 자율규제 거버넌스를 유지할 것인가가 중요한 문제로 대두됨
처벌	숨어 있는 곳을 들킨 아이는 놀이가 끝날 때까지 대기, 규칙을 어기는 아이는 심할 경우 놀이에서 배제 가능	불법적 또는 비윤리적 행위를 저지른 누리꾼은 처벌을 당함. 처벌은 명성에 흠짓 내기 또는 퇴출 등의 자율적인 징계와 법률에 근거한 처벌 등이 가능

<표 7-1>은 술래잡기와 사이버생태계를 놀이의 요소에 따라 비교한 것이다. 이러한 놀이의 재미를 극대화하고 짜증과 불편함을 줄이기 위해서, 앞에서 논의한 바와 같이 놀이의 규칙은 놀이에 참가하는 모든 이들이 합의를 해야 의미가 있는 것처럼 인터넷 세계의 규범도 많은 이들의 합의 속에 이루어져야 할 필요가 있다. 제3자의 강제적인 개입 없이도 인터넷 세계가 잘 규율되어 놀이의 즐거움을 지속적으로 제공하는 것이 최선의 방식일 것이다. 이러한 자율적 규제에 관한 충분한 대화와 준비가 없다면 우리 사회는 정보통신기술이 우리에게 가져다 줄 수 있는 진정한 유익과 편의를 제대로 누릴 수 없을 것이다. 동시에 자율적인 거버넌스에 의해서 규율될 수 없는 역기능들의 경우는 정부의 적극적인 개입이 요청된다. 이러한 정부에 대한 두 가지 수요를 잘 균형 맞추는 것이 중요할 것이다.

#### 나. 정보화의 역기능과 그 발생원인

정보화역기능이란 “정보화의 진전에 따라 나타나는 컴퓨터 및 인터넷 등 정보통신수단을 이용하거나 정보통신수단에 대하여 행하여지는 해킹, 바이러스 유포 등 각종 컴퓨터범죄 기타 정보화에 수반하는 제반 문제점”이라고 정의될 수 있다(정보화역기능 종합방지대책 보고 1999년 10월 발표자료). 이를 풀이하면 정보화역기능은 정보통신기술을 수단으로 이용하거나 또는 이를 목표로 행해지는 범죄 및 기타 문제점들을 의미한다고 해석될 수 있다.

그렇다면 지식정보사회의 역기능을 발생시키는 구조적 요인은 무엇인가? 이는 지식정보사회의 특징과 매우 높은 관련을 지니고 있다.

첫째, 지식정보사회의 개방성과 연계성이다. 개방성은 인터넷의 특징으로 인터넷의 어원이 “연결된 네트워크들”인 것에서 알 수 있듯이 모든 컴퓨터가 표준(TCP/IP)을 따라 망에 연결되면 차별이 없이 망의 일부가 되어 서로 소통할 수 있는 상태가 되는 것을 뜻한다. 개방성을 통해 인터넷은 폭발적인 인기를 누리게 되었고 오늘날의 위치를 차지하게 되었다 해도 과언이 아니다. 망 접속에 차별이 없기 때문에 누구나 프로토콜만 갖추면 네트워크에 접속할 수 있기 때문이다.

하지만 이러한 개방성이 악용되면서 정보사회 이전에는 상상하기 어려웠던 문제들을 일으킨다. 예를 들어 대부분의 개인용 컴퓨터는 적절한 보안장치를 갖추고 있지 않기 때문에 초고속인터넷에 연결된 개인용 컴퓨터들은 항상 컴퓨터 바이러스의 침입이나 해킹의 위험성에 노출되어 있다. 뚫지 못할 방패가 없는 것처럼 이론적으로 인터넷에 연결되어 있는 모든 컴퓨터는 해킹이나 바이러스의 위험에 노출되어 있다고 할 수 있다. 컴퓨터 속에 저장되어 있는 주요 정보들의 유출로 인해 심각한 사회 문제가 발생할 수 있기 때문에 개방성은 우리가 주목해야 할 인터넷의 핵심적인 특성이다. 이러한 문제 때문에 민감한 정보가 담긴 시스템들은 인터넷과는 분리되어 독립적으로 운영되기도 한다.

개방성은 유비쿼터스 시대의 도래로 인해 일상생활에서 쓰이는 많은 도구들로 인터넷에 접속되기 시작하면서 그 잠재적인 위험성이 더욱 높아지고 있다. 유비쿼터스 시대에는 거의 모든 사물들이 네트워크에 연결되어 운영될 것으로 예상된다. 독립적으로 운영되던 프린터 등은 물론 밥솥, 보일러, 토스터, TV, 음향기기 등 모든 생활용품들도 IPv6 하에서는 독자적인 주소정보를 할당받게 되어 네트워크에 연결될 것이다.<sup>142)</sup> 이러한 네트워크의 연장은 새로운 인터넷 주소 표준으로 인해 가능하게 될 것이지만 또 다른 면에서 심각한 위협을 초래할 수도 있을 것이다. 실제로 몇 년 개봉되었던 미국영화 “다이하드4”는 이러한 위협의 가능성을 실감 있게 보여주었다.<sup>143)</sup>

142) 기존에 사용되고 있는 IPv4 주소 체계를 대체하기 위하여 고안된 IPv6는 현행 체계 하에서는 인터넷 주소의 부족이 예상되기 때문이다. 현재 주소체계는 이론적으로 약 43억 개의 주소를 만들 수 있지만 여러 가지 이유로 실제 사용될 수 있는 숫자는 이보다 적다. 하지만 이 정도의 숫자도 다 사용하기가 불가능할 것이라고 생각되었다. 하지만 인터넷 주소의 초기 비효율적인 주소의 할당과 인터넷의 폭발적인 보급 때문에 예상보다 일찍 인터넷 주소가 고갈될 위험에 처했다. 현재의 주소는 약 2022년경에 고갈될 것으로 예측되는데 이는 인터넷의 폭발적인 발달을 고려할 때 인터넷의 발전을 가로막는 주요 위협요인이라고 할 수 있다. 이의 해결을 위해 IPv6가 제안되었는데 이는 128비트 주소체계이기 때문에 2,128개의 주소가 이론적으로 가능하다. 이는 거의 무궁무진한 수량의 주소가 사용가능하게 된다는 것을 의미한다 (한국전산원b, 2005).

연계성이란 지식정보사회에서는 모든 컴퓨터들이 서로 연결되어 망(network)을 형성하고 있음을 뜻한다. 이러한 특징은 망에서 특정 두 지점을 연결하는 복수의 길을 제공하며, 이를 통해 일단 연결망에 접속된 후 다른 곳으로의 이동을 보다 손쉽게 만든다. 이러한 연계성은 한 곳에서 생성된 정보나 지식이 다른 곳으로 빠르게 전달될 수 있도록 한다. 동시에 이러한 네트워크 구조에서는 일단 바이러스나 해로운 내용들이 네트워크에 유포되면 그 전염의 속도가 기하급수적으로 빨라지게 되어 해로운 정보의 통제를 매우 어렵게 한다. 또한 망 위에서 두 지점 사이를 연결하는 길이 이론상으로 무한대에 가깝기 때문에 해킹 등이 일어났을 때 범인을 추적하는 하는 것이 쉽지 않다.<sup>144)</sup> 이는 해로운 정보의 유포와 관련되어 있는데, 정확하지 않거나 의도적으로 왜곡된 정보를 인터넷의 개방성과 연계성을 이용하여 매우 쉽게 효과적으로 퍼뜨릴 수 있기 때문이다.

둘째는 정보사회의 또 다른 특징인 익명성이다. 인터넷에서는 자신의 신분을 드러내지 않고 충분히 활동할 수 있다. 많은 토론방이나 누리집 등이 실명을 밝힐 것을 요구하지 않기 때문이거나 가명 또는 차명을 사용해도 이를 적극적으로 확인하지 않기 때문이다.<sup>145)</sup> 실명을 요구해도 명의 도용 같은 경우에는 이를 완전히 금지할 방법

---

143) 영화 “다이하드4”에서는 테러리스트가 연방정부 전산망을 공격할 계획을 세우고 이를 저지할 가능성이 있는 모든 해커들을 죽인 후 미국의 네트워크를 공격한다. 이러한 공격의 결과 미국의 통신, 교통, 금융, 전기, 공공정보 등의 주요 네트워크가 테러리스트의 손아귀에 들어가 대혼란을 일으키게 된다는 줄거리를 갖고 있다.

144) 실제로 해킹 공격의 경유지로 한국이 자주 이용되고 있다. 한국의 인터넷 인프라가 매우 잘 갖춰져 있는 반면, 컴퓨터들의 보안이 취약한 편에 속하기 때문에 외국 해커들이 한국을 경유지로 택하는 경우가 많다. 실제로 2007년 2월에는 전 세계 인터넷 흐름을 제어하는 컴퓨터들에 대한 대규모 공격이 일어났는데 상당수가 한국에서 비롯된 것으로 밝혀졌다. 한국정보보호진흥원(KISA)은 해커들이 자신들의 신분을 숨기기 위해 한국을 경유지로 택한 것 같다고 분석했다(한국일보 2007년 2월8일자).

145) 현재 익명성과 관련된 피해를 규제하기 위하여 제한적 본인확인제가 시행되고 있다. 이 제도는 하루 20만 명 이상이 이용하는 인터넷 언론사이트와 30만 명 이

을 찾는 것은 매우 어려운 일이다.

상의 포털사이트에 한해서 시행되고 있다. 하지만 현재 방송통신위원회는 이를 하루 10만 명 이상이 이용하는 모든 웹사이트로 확대할 계획을 세우고 있다(미디어 오늘, 2008년 11월26일자). 최근 이를 반영한 정보통신망 이용촉진 및 정보보호에 관한 법률시행령 개정안을 심의 의결했다(동아일보, 2008년 12월4일자). 이러한 개정 기준이 적용되면 제한적 본인확인제 적용 사이트는 현행 37개에서 178개로 증가할 것으로 예측된다. 현행 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률은 2007년1월26일에 신설된 제44조의 5(게시판이용자의 본인확인)에서 다음과 같이 규정하고 있다 (법제처 종합법령정보센터, 2008년 11월29일).

제44조의 5(게시판이용자의 본인확인)

① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자가 게시판을 설치·운영하려는 경우에는 그 게시판이용자의 본인 확인을 위한 방법 및 절차의 마련 등 대통령령이 정하는 필요한 조치(이하 “본인확인조치”라 한다)를 하여야 한다.

1. 국가기관, 지방자치단체, 「정부투자기관 관리기본법」 제2조의 규정에 따른 정부투자기관, 「정부산하기관 관리기본법」의 적용을 받는 정부산하기관, 「지방공기업법」에 따른 지방공사 및 지방공단(이하 “공공기관등”이라 한다.)

2. 정보통신서비스제공자로서 제공하는 정보통신서비스의 유형별 일일평균 이용자수 10만 명 이상으로서 대통령령이 정하는 기준에 해당되는 자

② 방송통신위원회는 제1항 제2호의 규정에 따른 기준에 해당되는 정보통신서비스제공자가 본인확인조치를 하지 않은 경우 본인확인조치를 하도록 명령할 수 있다.  
<개정 2008.2.29>

③ 정부는 제1항의 규정에 따른 본인확인을 위하여 안전하고 신뢰할 수 있는 시스템을 개발하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

④ 공공기관등 및 정보통신서비스제공자가 선량한 관리자의 주의로써 제1항의 규정에 따른 본인확인조치를 한 경우에는 이용자의 명의를 제3자에 의하여 부정 사용됨에 따라 발생한 손해에 대한 배상책임을 줄이거나 면제받을 수 있다.

정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률시행령 제30조에서 본인확인조치 의무자의 범위를 다음과 정하고 있다.

제30조 (정보통신서비스제공자 중 본인확인조치 의무자의 범위) ① 법 제44조의5제1항 제2호에서 “대통령령이 정하는 기준에 해당하는 자”란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 말한다.

1. 전년도말 기준 직전 3개월간의 포털서비스(다른 인터넷주소·정보 등의 검색과 전자우편·커뮤니티 등을 제공하는 서비스) 일일평균 이용자가 30만 명 이상인 정보통신서비스제공자

원칙적으로 인터넷주소(IP address)가 고정되어 있으면 그 주소를 쓰는 사람의 인적 사항을 알아낼 수 있다. 인터넷주소를 물리적 주소와 연결할 수 있기 때문인데, 실제 수사 등에서는 이러한 방법을 쓰기도 한다. 하지만 PC방과 같이 여러 사람이 같은 인터넷 주소를 같이 쓰는 비율이 높은 한국의 인터넷 환경을 고려할 때 평소 일반인들은 익명성을 상정하고 인터넷 활동을 하고 있다고 볼 수 있다. 또한 범죄를 저지르는 경우는 여러 주소를 경유하는 등 주소의 확인을 어렵게 하는 방법을 쓰기도 한다. 아울러 서버가 외국에 위치해 있는 경우 이러한 정보를 확인하기 어려운 점도 고려해야 한다.

익명성은 범죄행위의 수행을 보다 용이하게 하는가 하면 범죄자들의 적발을 어렵게 하고 이로 인한 범죄행위 또는 비윤리적인 행위를 부추긴다. 사람들은 자신의 신원이 노출되지 않을 경우 일탈행위를 쉽게 저지르게 되기 때문이다. 또한 자신의 신원이 노출되어 있지 않기 때문에 다른 사람의 신원으로 위장하기도 한다.

각 인터넷 신문사의 게시판이나 기사 댓글들에서 쉽게 살펴볼 수 있는 것처럼, 누리꾼들은 게시판에서의 익명성을 이용하여 마주 보고는 할 수 없는 이야기들을 서로에게 쉽게 한다. 초등학생이 50대의 누리꾼에게 모욕적인 말을 하기도 하고 40대의 남성이 10대 여성으로 자기 자신을 위장하기도 한다. 진지하게 정치토론을 하다가도 서로 의견이 맞지 않으면 바로 상대방을 ‘빨갱이’ 또는 ‘보수꼴통’이라고 부르며 노골적인 욕을 하기도 한다. 현실세계에서 이러한 대화들이 오고갈 경우 큰 싸움으로

- 
2. 전년도말 기준 직전 3개월간의 인터넷언론서비스(「언론중재 및 피해구제 등에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 언론을 정보통신망을 이용하여 제공하는 서비스) 일일평균 이용자수가 20만 명 이상인 정보통신서비스제공자
  3. 전년도말 기준 직전 3개월간의 전문손수제작물매개서비스(이용자가 직접 만든 디지털콘텐츠를 전문적으로 매개하는 서비스) 일일평균 이용자수가 30만 명 이상인 정보통신서비스제공자
- ② 방송통신위원회는 법 제44조의5에 따른 본인확인조치에 필요한 준비기간, 적용기간 및 제1항 각 호에 해당하는 자 등을 인터넷 홈페이지에 게시하는 방법으로 공시하여야 한다.



변질 것은 불을 보듯 명확한 일이다. 하지만 사이버 세계에서는 상대방이 누구인지도 모르고 직접적인 물리적 행위가 불가능하기 때문에 이러한 거친 말들이 오고간다고 할 수 있다.

그러므로 인터넷에서의 익명성이 이런 행위들을 어느 정도 가능하게 한다고 할 수 있다. 어떤 이들은 이러한 익명성을 이용해 다중자아적 행동을 보이기도 한다. 일상 생활에서는 별로 특별한 행동을 보이지 않는 사람이 사이버공간에서는 강력한 지도자의 모습이나 범죄자의 모습을 보이기도 한다. 만약 익명성이 사라져 그 사람의 신원정보를 다른 사람들이 알 수 있다면, 이런 변신은 불가능할 것이다. 요즘은 선풍적인 인기를 끌고 있는 “세컨드 라이프” 같은 게임들은 현실세계에서와는 다른 삶을 가상공간에서 가능하게 만들어 이러한 다중자아적인 생활을 본격적으로 영위하는 것을 가능하게 한다. 실제로 가상공간에서 다른 이와 결혼하여 사는 등 여러 가지 재미 있는 현상들이 일어나고 있다(secondlife.com).

인터넷을 통해 바이러스 등을 유포하거나 시스템을 해킹하는 이들은 인터넷의 익명성을 악용하여 범죄를 저지르고 있다. 누군가가 자신이 하고 있는 일을 알고 있다고 생각한다면 범죄행위를 하는 것은 그리 쉬운 일이 아니다. 잡힐 것을 뻔히 알고 범죄를 저지르는 사람은 매우 드물기 때문이다. 대개의 경우 사람들은 범죄를 저지룰 때 자신이 하는 일이 다른 이들이 모를 것이라고 생각한다. 자신이 잡힐 것이라는 것을 알면서 그러한 범죄를 저지르는 사람은 매우 드물기 때문이다. 인터넷에서의 일탈 행위도 인터넷의 익명성으로 인해 자신이 그런 일을 저질렀다는 것을 아무도 알지 못할 것이라는 생각이 있기에 가능하다.

하지만 정보통신기술에 바탕을 둔 인터넷에서의 익명성은 누리꾼들의 인식 속에 과장되어 있다. 인터넷에서 주요한 사건이 발생하였을 때 경찰이 범인을 검거하는 것이나 인터넷 경매 누리집에서 사기를 당한 거래인들이 사기를 저지른 범인의 신원을 파악해 내는 것 등의 예를 볼 때 완벽한 익명성이란 고도의 기술을 사용하지 않는 이상 사실상 존재하지 않는다고 할 수 있기 때문이다.

최근 놀라운 경제예측력을 보인 ‘미네르바’라는 별칭을 지닌 이의 실제 모습을 궁금해 하는 누리꾼들이 많아져 그의 실체에 대한 많은 추측들을 쏟아내고 있다. 하지만 베일에 쌓여있는 그의 실제 모습을 정부에서는 파악하고 있는 것으로 보인다.<sup>146)</sup> 혹 파악하지 않고 있더라도 이를 파악할 수 없는 것으로 이해하기는 어렵다.

셋째, 정보통신기술의 발전으로 정보사회의 진입장벽이 매우 낮아졌다. 정보통신기술의 발전은 일부 기술자들이나 파워유저들에게만 한정되어 있던 컴퓨터와 인터넷을 일반인들도 별다른 훈련이나 사전 지식 없이 자유롭게 능숙하게 활용할 수 있게 만들어 진입장벽을 낮추었다. 이런 이유로 특별한 지식이 없는 사람도 거의 무한한 정보를 검색하고 자유롭게 의견을 올리며 수많은 사람들과 그 의견들을 나눌 수 있게 되었다. 이렇듯 낮아진 진입장벽은 예전에 전문가들에 의해 독점되었던 다양한 지식들이 이제는 다수의 사람들에 의해 공유되는 특징을 보인다. 이러한 특징은 신문기사에 달리는 댓글에서 흔히 찾아볼 수 있다. 예전에는 정보의 출처로써 신문의 공신력이 매우 높아 “신문에서 이렇게 말했다”라고 하면 그 말에 매우 신뢰를 보냈지만 요즘은 기자의 기사 내용에 틀린 점이 있다며 바로 댓글을 남긴다. 또한 신문기자들이 저장되어 언제든지 검색을 통해 과거 기사들도 검색이 되기 때문에 오류가 수정되지 않는 한 기사의 오류는 계속 남아있게 된다. 이로 인해 오늘날의 신문기자들은 수많은 아마추어와 전문가들에 의해서 감시당하고 있다는 부담감을 느끼게 된다.

전문가들이 쓰는 칼럼 등에도 예외 없이 논평이 달리고 반박하는 댓글이 올라오는 것을 보면 이러한 낮아진 진입장벽이 정보의 접근과 활용을 매우 활성화시켰음을 알 수 있다. 특히, 과거에는 이러한 행위가 불가능했던 이들이 적극적으로 이러한 공간에 참여할 수 있게 된 것은 주목할 만하다. 최근 블로그 등을 중심으로 나타나고 있

146) 뛰어난 경제예측력을 보이며 많은 추종자들을 거느린 것으로 보도된 ‘미네르바’의 후속 예측이 계속 비관적인 내용을 보이자 법무부 장관은 2008년 11월 3일 “범죄의 구성요건에 해당한다면 수사해야 한다.”고 밝혔고 매일경제는 같은 해 11월 12일에 정부당국이 ‘미네르바’의 신상을 파악했다고 보도했다. 하지만 이후 청와대는 “정부는 미네르바의 실체에 대해 파악하려 한 적도 없고 따라서 침묵을 명령한 적도, 탄압한 적도 없다.”며 이를 부인했다 (중앙일보 2008년 11월 23일자).

는 다수의 “아마추어 전문가들” 또한 낮은 진입장벽의 측면에서 해석할 수 있다.

또한 기존 문자와 사진 위주의 인터넷 활동은 그 범위가 더 확대되었다. 동영상 관련 기술의 발전과 무선인터넷 기술의 발전은 특별한 훈련을 받지 않은 일반인들도 영상을 공유하게 만들었고 이어서 더 나아가 영상의 실시간 인터넷 중계를 가능하게 하였다. 유튜브(www.youtube.com)의 부상은 이를 잘 드러내 주는 예이다. 유튜브는 누리꾼이 직접 찍은 또는 다양한 경로를 통해 손에 넣은 비디오를 직접 인터넷에 올리고 이를 수많은 사람들이 함께 이용하도록 만들어 엄청난 인기를 끌고 있다. 우리나라에도 이와 비슷한 여러 서비스들(tpot.daum.net 등)이 제공되고 있다. 이러한 동영상은 기존의 문자와 사진 위주의 인터넷 정보제공 및 활동내용을 질적인 면에서 혁명적으로 바꾼 것으로 평가된다.

또한 이어서 한 발 더 나아가 이를 실시간으로 인터넷에 중계할 수도 있게 되었다. 예전에 이러한 일을 하기 위해서는 전문적인 실력과 장비가 필요하였지만 정보통신 기기의 발달과 웹기술의 발전으로 이러한 일들이 비교적 쉽게 이루어질 수 있게 되었다<sup>147)</sup>. 참여자의 범위가 이전보다 비교할 수 없을 정도로 넓어졌으며, 그 질에 있어서도 매우 큰 발전을 보이고 있다.

넷째, 정보화는 분권화와 집권화를 동시에 강화한다. 네트워크 자체는 분권화의 개념을 전제하고 있으며 이를 기반으로 운영되고 있지만 이와 동시에 많은 정보들이 한 곳으로 모이는 집권화의 경향을 보이고 있다. 예전에는 시스템들이 분리되어 있기 때문에 각 시스템별로 각기 다른 정보들이 저장되어 있었지만 이제 인터넷을 통해 언제 어디서나 시스템에 접근할 수 있기 때문에 업무의 효율화와 경제성을 고려하여 정보들을 한 곳에 집중화시키는 경향이 나타났다. 이로 인해 예전에는 개인의 신상정보를 얻기 위해서는 여러 경로를 거쳐야 했지만 이제는 많은 정보가 한 곳에 모여 있기 때문에 보안 허점이 있는 경우 많은 이들의 정보가 한 번에 유출될 수 있다. 2008년 2월에 일어난 옥션(www.auction.co.kr) 사이트의 해킹을 통해 1,000만 명 이상의

147) 2008년 촛불집회 때 큰 활약을 보였던 www.afreeca.com은 전형적인 예이다.

신상정보가 유출된 사건은 이러한 위험성을 잘 드러낸다.<sup>148)</sup> 과거에는 1,000만 명 이상의 정보를 빼내는 것이 물리적으로 불가능했던 일이 었다.

다섯째, 지식정보사회에 있어 기술의 성숙도만큼 사회윤리가 아직 성숙되어 있지 않다. 아직도 정보사회는 매우 유동적으로 움직이고 있으며 새로운 현상들이 계속해서 출현하고 있다. 음반이나 영화들의 저작권에 대한 논란은 이의 대표적인 예들이다. 저작권 침해가 인터넷을 통해 새롭게 등장한 문제는 아니지만 인터넷을 통해 그 침해의 범위와 정도가 매우 급격히 진전되었기 때문에 현실세계의 음반시장을 거의 붕괴시키고 또 다른 형태의 온라인 음반시장을 창출하는 급격한 변화를 낳았다.

하지만 이러한 변화에 상응한 윤리의식이나 사회적 유인기제(incentive systems) 등은 이에 아직 못 미치고 있는 현실이다. 이러한 변화에 적응하지 못한 전통의 음반산업은 고전을 면치 못하고 있으며 유통업체들 또한 급격한 변화를 맞고 있다. 이에 반해 미국에서 비교적 성공한 것으로 평가받는 아이튠즈(iTunes)를 통한 온라인 음원시장은 형성은 인터넷에서의 역기능을 상업적 모델로 극복한 새로운 규범의 형성이라고 이해할 수도 있을 것이다. 불법 음원이 난무하면서 기존의 음반시장이 붕괴하게 되자 이를 하드웨어인 아이팟과 연결하여 99센트에 대부분의 노래를 다운로드받을 수 있게 하여 이를 합법적인 시장으로 다시 변화시켰기 때문이다.

위에서 살펴 본 사회윤리의 미성숙과 사회적 유인기제의 미비는 인터넷의 남용이나 오용으로 나타나고 있다. 인터넷 댓글이나 토론방등에서 나타나는 상대방에 대한 폭언들이나 사생활 노출 등과 같은 일들은 인터넷의 익명성 때문에 나타나는 현상이기도 하지만 시민의식이 성숙되어 있으면 나타날 수 없는 현상들이기도 하다.

148) 이러한 개인정보 유출의 결과 2008년 4월에 옥션가입자 2078명은 1인당 200만원 씩 모두 41억 원을 배상하라는 집단 소송을 서울중앙지법에 제출하였다. 이 소송은 집단소송은 아니다. 법률회사가 피해를 입은 개인들을 모아 같은 내용의 소송을 낸 뒤 보상을 받게 된다. 업계에서는 모든 누리집이 해킹으로부터 100% 안전한 것은 불가능해지기 때문에 이러한 소송은 과도한 부담을 업계에 부과한다고 우려하였다. 또한 이러한 소송의 여파로 실제 해킹이 일어났음에도 불구하고 이를 더욱 숨기는 경우가 늘어날 것을 경고하기도 하였다(etnews.com, 2008년4월8일자).

여섯째, 정보기술발전의 눈부신 속도에도 불구하고 법제도 등의 정비가 이에 미치지 못하는 특성이 있다. 법제도 등은 사후적 조치로써 정비되는 경우가 일반적이다. 문제가 뚜렷이 부각이 되고 규제가 필요하다는 여론이 형성되고 정책의제로 제기될 경우 법제도 등의 정비를 통해 문제해결을 모색하기 때문이다. 하지만 정보기술의 경우 그 발전 속도가 매우 빠르고 이의 영향력이 상대적으로 매우 빠르고 그 효과가 예전과는 다르게 매우 강력하기 때문에 법제도가 정비되기 시작하는 시점에는 이미 많은 부작용들이 발생한 이후일 가능성이 높다.

### 3. 인터넷 역기능의 분류와 현황

#### 가. 인터넷의 역기능의 분류

아래의 <표 7-2>는 인터넷의 특성들에 의해 발생 또는 강화되었다고 분류되는 정보사회의 역기능을 정리한 것이다. 앞에서 언급한 바와 같이 정보사회의 역기능을 크게 기존문제의 사이버 세계 출현과 정보사회의 새로운 문제/범죄로 나눌 수 있다. 해가 갈수록 새로운 수법이나 역기능 등이 발생하고 있기 때문에 이러한 분류는 일정한 한계를 지니고 있다.

<표 7-2> 정보사회 역기능의 분류

종 류		범 죄	비윤리적 행위
기존 문제의 사이버 출현		사이버 스토킹, 사기, 도박 저작권물의 불법복사 및 유통	음란물 유포
정보 사회의 새로운 문제 / 범죄	정보통신시스템을 대상으로 하는 것	네트워크 해킹 불법침입 바이러스 제작 및 유포	전자메일 불법 확인
	새로운 문제 / 범죄의 대두와 사이버상 확대 발전	해킹을 통한 개인정보오남용 및 금융범죄	인터넷 및 게임 중독 사생활침해, 상대비방 스팸메일 악의적 정보의 유포 사이버 권리침해

### 1) 기존 문제의 사이버 출현

기존에 존재하던 문제의 사이버 출현은 범죄로는 사이버 스토킹, 사기, 도박, 저작권물의 불법복사 및 유통 등을 들 수 있다. 음란물 유포 등은 비윤리적 행위로 볼 수 있다. 이러한 범죄들은 이전부터 존재했던 것들로 사이버 상에도 출현한 것이다. 최근 들어 문제가 되고 있는 인터넷 도박들은 기존의 도박이 모습을 바꿔 인터넷을 이용해 해외의 도박사이트를 이용하도록 하는 것이 특징이다. 저작권들의 불법복사 및 유통은 저작권물이 디지털형태를 띠게 되면서 더욱 심해졌다.

### 2) 정보사회의 새로운 문제/범죄

정보사회의 새로운 문제/범죄를 정보통신시스템을 대상으로 하는 것과 새로운 문제/범죄의 대두와 사이버상으로의 확대발전으로 나눌 수 있다. 정보통신시스템을 대상으로 하는 유형은 네트워크 해킹, 불법침입, 바이러스 제작 및 유포 등을 들 수 있으며 비윤리적인 행위로는 전자메일 불법 확인 등을 들 수 있다. 이러한 범죄행위는 정보통신기기를 대상으로 하기 때문에 정보통신기기가 존재하기 전에는 없었던 것들이다. 이들 범죄는 허가를 받지 않고 망에 불법 침입하여 권한을 뛰어넘는 행위를 통해 정보시스템을 무단 침입, 마비, 파괴하는 등의 행위 등을 포함한다. 정보화 사회에서는 시민의 일상생활이 정보통신망에 매우 밀접하게 연결되어 있기 때문에 정보시스템 침입 및 파괴행위는 시민의 일상생활을 정지시키거나 간섭하는 영향을 낳는다. 그렇기 때문에 그 문제의 심각성이 매우 높다.

새로운 문제/범죄로는 해킹을 통한 개인정보오남용 및 금융범죄 등을 들 수 있고 비윤리적 행위로는 인터넷 및 게임중독, 사생활침해, 상대비방, 스팸메일, 악의적 정보의 유포 및 사이버 권리침해 등을 들 수 있다. 이러한 종류의 범죄들과 비윤리적 행위들은 예전부터 있었지만 정보사회에 진입한 후에 생겨난 새로운 현상이라 해도 과언이 아닐 정도로 전혀 새로운 모습으로 발전하고 있는 불법 또는 사회 안정을 저해하는 행위들이다. 예를 들어 개인사생활침해 및 개인정보 오남용은 예전부터 있었던 불법행위들이지만 지식정보사회에 들어와 전혀 새로운 국면으로 진행되고 있기

때문에 새롭게 벌어지고 현상이라 해도 과언이 아닐 것이다. 정보통신기술을 이용하여 개인정보를 얻어 이를 이용해 부당한 이익을 얻거나 해를 끼치는 행위가 매우 손쉬워졌기 때문에 이는 정보화역기능의 대표적인 예로 떠올랐다. 특히, 개인사생활노출은 인터넷의 특성상 일단 한 번 유출된 후에는 그 정보가 참이든 거짓이든 관계없이 원칙적으로 짧은 시간 안에 온 나라 (혹은 온 세계)에 노출되고 일단 한 번 노출된 뒤에는 이를 되돌리는 것이 거의 불가능에 가깝기 때문에 그 문제점이 매우 심각하다.

인터넷 중독도 새롭게 나타나는 것이라 할 수 있다. 원래 중독이란 약물 등에 빠저 이에 전적으로 의존하기 때문에 정상적인 생활이 어려운 상태를 이른다. 우리나라에서 인터넷 중독은 초고속인터넷이 본격적으로 보급되기 시작한 1990년대 후반부터 생겨난 현상으로 컴퓨터에 대한 지나친 접촉으로 인해 사용자가 일상생활에서 심각한 지장을 받고 있는 상태라고 할 수 있다. 실제로 온라인 게임 중독으로 인해 한 20대가 숨진 사례가 보도되기도 하였다(조선일보, 2005년 8월 8일자). 이 젊은이는 온라인 게임에 중독되어 약50시간 정도를 PC방에서 잠도 자지 않고 식사도 거른 채 온라인 게임에 몰두하다 심장마비로 사망한 것으로 추측되었다.

#### 나. 사이버 침해 주요 유형

사이버 침해에 다양한 유형이 있지만 2007년에 일어난 사이버 침해의 주요 유형을 살펴본다. 이러한 주요 유형은 실제로 일어나고 있는 사이버 침해를 이해하는데 좋은 정보를 제공해 준다. 국가정보원과 방송통신위원회는 2007년에 일어난 사이버 침해의 주요 유형을 다음과 같이 정리하였다(2008).

먼저 단순 웹/바이러스는 감소하고 있으나 금전적 목적의 악성코드 유포는 증가하고 있다. 단순히 컴퓨터를 감염시킬 목적으로 한 웹이나 바이러스는 감소하고 있으나 이를 이용해 금전적인 목적을 이루려는 의도를 지닌 악성코드는 증가하고 있다. 컴퓨터를 감염시켜 비밀번호를 빼내는 등의 예를 들 수 있다.

다음으로 국내 웹 사이트를 대상으로 한 분산 서비스 공격이 증가하고 있다. 이러한 공격은 악의적인 의도를 지닌 크래커가 우리나라의 인터넷 기업 등을 대상으로

분산 서비스 공격을 하여 웹사이트를 마비시킨 후 이의 중단을 조건으로 금품을 요구하는 일이 빈번하게 일어나고 있다<sup>149)</sup>. 이는 인터넷 기업에 중대한 위협을 가하는 행동이기 때문에 앞으로도 계속 주의가 필요하다고 판단된다.

또한 사용자의 참여성이 높은 웹 2.0 도입과 함께 보안 강화의 필요성이 높아지고 있다. 사용자의 참여를 강조하는 웹 2.0 하에서는 정보의 상호교환이 빈번하게 일어나기 때문에 이러한 특성을 악용하여 비디오 등에 악성코드를 심어 상대방의 보안적 약점을 공격하는 사례도 존재하고 있다. 실제로 미국 기업인 마이스페이스에서 비디오 파일재생용 태그에 바이러스를 심은 경우가 발생했다. 이 경우는 동영상의 재생여부와 관계없이 보기만 해도 감염이 되는 경우이다(전자신문, 2007년 1월 9일자).

내부자 보안의 중요성이 증대하고 있다. 네트워크를 통한 보안 유출이 끊임없이 문제가 되고 있지만 가장 중요한 정보들은 내부자들에 의해 물리적으로 일어나는 정보 유출이라고 할 수 있다. 외부의 공격은 숫자에서는 많이 일어나지만 내부에서 일어나는 정보유출은 그 질에 있어 압도적이기 때문이다<sup>150)</sup>.

또한 악성코드의 전파와 해킹이 중국에서 비롯되는 경우가 많이 증가하였으며 응용프로그램의 취약성을 겨냥한 공격 등이 증가하고 있다.

#### 다. 사이버 침해 주요 통계

이러한 범죄들이 얼마나 일어나는지 제한된 지면에서 모두 살필 수는 없다. 그 중 몇몇을 살펴보면 다음과 같다. <표 7-3>는 2007년 공공기관별 침해사고의 발생현황

149) 크래커들은 수많은 컴퓨터들에 악성코드를 심어놓고 공격목표로 삼은 웹사이트에 감당할 수 없을 만큼의 트래픽을 발생시켜 해당 웹사이트를 마비시키는 방법을 쓰고 있다. 특히, 이러한 서비스거부공격을 일으킬 수 있는 소프트웨어를 인터넷 상에서 손쉽게 구할 수 있기 때문에 그 위험성이 더욱 크다. 또한 서비스거부공격은 바이러스 백신 등을 통해서 미리 조치할 수 없는 것이기 때문에 초기 조치를 충분히 하는 방법 외에는 달리 방도가 없다고 한다(전자신문, 2007년 11월 5일자).

150) GS 칼텍스 고객 정보 유출 사건도 전형적인 내부자 정보유출이다. 콜센터 직원이 단순조작으로 1천만 명이상의 신상정보를 유출할 수 있었는데 내부의 통제장치가 전혀 작동되지 않은 것으로 나타났다(전자신문, 2008년 9월 11일).



을 나타낸다. 웹/바이러스의 감염 횟수가 가장 많은 것으로 나타났고 경유지 악용과 홈페이지 변조, 자료훼손 및 유출이 그 뒤를 이었다. 이러한 침해사고는 비교적 보안이 취약하고 그 숫자가 비교적 많은 지자체와 교육기관에 집중된 것으로 나타났다. 특히, 경유지 악용의 경우는 교육기관에서 많이 나타났다. 이를 통하여 학교 등 교육기관의 컴퓨터들이 비교적 잘 관리되지 못하고 있음을 미루어 알 수 있다.

<표 7-3> 2007년 공공기관별 침해사고 발생현황

기관	합계	웹 / 바이러스 감염	경유지 악용	홈페이지 변조	자료훼손 및 유출	기타
국가기관	625	498	29	21	55	22
지자체	3,827	3,583	94	111	24	15
연구소	198	145	20	8	19	6
교육기관	2,148	1,504	513	91	18	22
산하기관	706	448	85	143	26	4
기타	84	16	26	5	34	3
합계	7,588	6,194	767	379	176	72

자료: 국가정보원, 방송통신위원회, 2008년 국가정보보호백서, 16쪽.

민간부문을 보면 2007년 한국정보보호진흥원에서 접수 처리된 통계를 보면, 해킹은 21,732건으로 2006년 대비 18.9% 감소하였고 웹/바이러스 피해신고는 총 5,996건으로 2006년 대비 23.0% 감소하였다. 이러한 감소는 성공적인 정책적인 대응의 결과라고 판단된다(국가정보원 방송통신위원회, 2008, 19). 대부분은 윈도우운영체제(88%)

에서 일어나며 리눅스 기반은 10%를 차지하고 있다. 해킹 피해를 기관별로 보면 개인이 차지하는 비율이 79%로 가장 높았고 기업(14%), 대학(5%)의 차례로 많았다.

정보통신윤리위원회에 따르면 사이버권리침해는 “정보통신망을 통해 부호, 문언, 음향, 화상 등을 이용하여 타인의 명예 또는 권익을 침해하는 행위”이다(정보통신윤리위원회, 2007년 사이버권리침해 사례집). 사이버 권리 침해의 유형으로는 사이버 명예훼손, 사이버 모욕, 사이버 성폭력, 사이버 스토킹 등이 있다. 아래의 <표 7-4>를 보면 상담서비스의 총건 수는 2001년부터 계속 증가하여 2005년에 가장 많았고 이후 줄어드는 추세를 보인다. 세부를 살펴보면 명예훼손 등은 줄어드는 2005년 이후 감소하는 추세이지만 증감을 반복하는 모습을 보인다.

<표 7-4> 명예훼손분쟁조정부 상담서비스 피해내용별 통계

구분	계	피 해 내 용			
		명예훼손(모욕)	성폭력	스토킹	기타
2001	1,054	278(33)	204	22	550
2002	3,616	1,248(115)	224	53	2,091
2003	4,217	1,916(894)	557	95	1,649
2004	3,913	2,285(979)	322	81	1,225
2005	8,406	5,735(1,802)	889	193	1,589
2006	7,050	4,751(1,641)	968	184	1,147
2007	5,599	3,780(1,257)	392	186	1,241
합계	33,855	19,993(6,721)	3556	814	9,492

자료: 정보통신윤리위원회, 2007년 사이버권리침해 사례집, 1쪽.

### 라. 인터넷의 역기능 관련 주요 사건들과 그 사회적 영향

인터넷의 역기능과 관련하여 많은 사건들이 있었다. 여러 분야에서 일어난 주요 사건들을 정보기반, 개인정보유출, 사생활노출 및 무분별한 비난, 인터넷 금융 해킹 등의 범주로 구분하면 다음과 같다.

#### 1) 2003년 1.25 인터넷 대란

2003년 1월 25일 한국 등 여러 나라에서 슬래머 워에 의해 인터넷이 멈춰서는 대란이 발생하였다. 아주 작은 규모의 워 바이러스가 전 세계의 네트워크에 10여 분만에 급속히 퍼져 인터넷이 마비되었던 사건이다. 이는 평상시 초당 1,000~2,000 건의 요청을 처리하던 KT의 DNS 서버에 초당 최소 10만 건 이상의 요청을 폭주시켜 과부하를 일으켰다(이재우, 2003). 이는 인터넷 대국이라고 자만했던 우리의 정보보호 체계를 다시 돌아보게 하는 계기를 제공하였으며 체계적인 정보보호체계 구축의 필요성을 절실하게 제기하였다.

#### 2) ‘개똥녀사건’

2005년 5월 디지털카메라 동호회 누리집에 20대 여성이 지하철에서 애완건의 배설물을 치우지 않고 내린 사진과 관련 이야기가 올라오면서 이 여성에 대한 비난과 욕설이 시작되었다. 누리꾼들은 상대방 여성의 해명과는 상관없이 그녀를 “개똥녀”라고 부르며 비난했으며 그녀의 얼굴이 많은 누리집에 노출되었다(서울신문 2005년 6월 9일자). 현재도 검색포털에서 이를 검색하면 모자이크한 사진을 쉽게 찾을 수 있을 정도로 그 영향이 컸다. 이 사건은 인터넷에서의 사생활보호와 인민재판식 공격에 대한 반성적 논의를 촉발한 사건이라고 할 수 있다. 이러한 인터넷의 사생활보호와 무분별한 소문 유포 등은 최근까지도 지속적인 사회문제가 되고 있다.

#### 3) 인터넷 뱅킹 해킹 사건(2005년)

2005년 초보수준의 인터넷 이용자가 인터넷에서 손쉽게 구한 해킹프로그램을 이용 인터넷 금융거래와 관련된 보안장치들을 무력화시킨 사건이 일어났다. 사용자의 컴

퓨터에 입력되는 정보가 해커의 컴퓨터에 뜨는 프로그램을 사용하여 은행계좌에서 5천만 원을 인출해간 사건이었다(국민일보, 2005년 6월 4일자). 이는 그동안 여러 겹의 안전장치를 사용하여 안전하다고 여겨져 온 인터넷 금융거래의 허점이 드러난 사건으로 이후 인터넷 금융거래의 정보보호에 보다 큰 정책적 관심을 쏟도록 한 사건이었다.

#### 4) 옥션개인정보 유출(2008년)

국내 최대 열린 경매 누리집인 옥션이 해킹당해 전체 회원수의 60%인 1천만 명 이상의 개인정보가 유출되었다. 이중 10%는 계좌번호와 거래정보들까지 유출되어 심각한 사회적 문제가 되었다(아시아경제, 2008년 4월 17일자). 이 사건은 인터넷 이전에는 상상할 수 없는 수의 개인정보가 누출될 수 있다는 것을 보여주어 각 상업포털이나 정부포털에 저장되어 있는 개인정보가 해킹으로부터 안전하지 않음을 보여준 상징적인 사건이었다. 이 옥션 개인정보 유출은 이후 2008년 9월에 발생한 일천백만 명의 개인정보가 담긴 DVD가 유출된 GS 칼텍스 사건과 잇달아 일어나 그 충격을 더했다(문화일보, 2008년 9월 5일자).

### 4. 정보화 현황과 정책적 대응

#### 가. 정보화 현황

우리나라의 정보화는 다른 나라에 비해 매우 앞서 있다. <표 7-5>에서 나타난 바와 같이 주요 정보통신 지수에서 우리나라는 매우 높게 평가받고 있다. 국제전기통신연합(International Telecommunication Union)에서 작성하는 디지털기회지수(Digital Opportunity Index)에서 우리나라의 2005년부터 2007년까지 연속 3년간 1위를 차지했고 한국정보사회진흥원이 조사한 국가정보화지수에서는 2005년부터 2007년까지 3년 연속 3위를 차지하였다. 국제경영개발원(International Institute for Management Development)의 국제경쟁력 지수 중 기술 인프라 부문에서 우리나라는 2006년과 2007년에 각각 6위에 올랐다.

&lt;표 7-5&gt; 우리나라 주요 정보통신 지수 순위

지수명 (작성기관)	목적 /성격	2005	2006	2007
디지털기회지수 (ITU)	인프라 보급, 기회제공, 활용정도 등 3가지 요소를 종합 분석하여 정보통신 발전정도 평가	1(40)	1(180)	1(181)
네트워크 준비지수(WEF)	국가별 개인 기업 정부의 IT 환경 준비도 활용도 측정	24(104)	14(115)	19(122)
e-비즈니스 준비도(EIU)	e-비즈니스 환경 측정	18(65)	18(68)	16(69)
국가정보화지수 (한국정보사회 진흥원)	국가별 정보화 수준 측정	3(50)	3(50)	3(50)
국가경쟁력지수 기술인프라부문 (IMD)	국가경쟁력 중 정보통신분야의 경쟁력 측정	2(60)	6(61)	6(56)

자료: 국가정보원 방송통신위원회 (2008, 8쪽).

#### 나. 인터넷 역기능에 대한 정책적 대응의 연혁<sup>151)</sup>

정부는 지식정보사회의 역기능을 해결하기 위하여 다양한 정책적 노력을 펼쳐 왔다. 이를 정리하면 다음과 같다.

##### 1) 국내 정보보호 법제도의 발전

국가기밀에 대한 보안업무 규정에서 정보보호에 관한 법제도는 시작되었다. 정보기술의 발전과 더불어 정보보호에 대한 새로운 요구들이 발생함에 따라 법이 새로이 만들어지고 기존의 법들이 새로이 정비되었다. 주요한 법제도를 살펴보면 다음과 같

151) 본 장의 주요 내용은 국가정보원 정보통신부 (2005) 정보보호백서와 국가정보원 방송통신위원회(2008)의 내용을 이 글의 목적에 맞게 재정리 및 요약한 것이다.

다. 1986년에 제정된 “전산망보급확장과 이용촉진에 관한 법률”은 정보화에 관한 최초의 법률이었지만 정보보호에 초점을 맞추고 있진 않았다. 1995년에 제정된 “정보화촉진기본법”은 정보화촉진과 정보보호에 관한 기본적인 규정을 담고 있었으며, 1995년에는 컴퓨터 관련 범죄를 다루기 위하여 형법이 개정되었다. 1999년에는 안전한 전자상거래를 지원하기 위하여 “전자서명법”이 제정되었으며 “전산망보급확장과 이용촉진에 관한 법률”이 전면 개정되어 “정보통신망이용촉진 등에 관한 법률”로 명칭이 개편되고 정보화 역기능에 관한 규정을 보완하였다.

2001년에는 정보통신기반시설을 보호하기 위한 “정보통신기반보호법”이 제정되었으며 “정보통신망이용촉진 등에 관한 법률”은 정보보호와 관련된 규정을 대폭 강화하여 명칭도 “정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률”로 변경되었다. 이 법은 2003년 1.25 인터넷 대란 이후 침해사고 대응 관련 규정을 보완하였다. 2005년에는 사이버안전에 관한 조직 및 운영에 대한 사항을 담은 “국가사이버 안전관리규정”이 대통령 훈령으로 발령되었다. 2006년에는 “산업기술의 유출방지 및 보호에 관한 법률”이 제정되었다.

이러한 국내의 정보보호 법제도는 제정목적 및 기능에 따라 정보보호 추진체계 관련 법규, 국가기밀보호 관련 법규, 전자서명 및 인증 관련 법규, 정보통신망과 정보시스템의 보호조치 관련 법규, 침해행위의 처벌에 관한 법규, 개인정보보호 관련 법규로 분류할 수 있다(국정원 방송통신위원회, 2008, 172쪽).

## 2) 정책대응 체계 : 기반보호

정부는 2005년 “국가차원에서 사이버 안전 업무를 총괄하는 기관을 정하고 이를 규범화”하기 위하여 국가정보원장을 의장으로 하는 국가사이버안전전략회의를 설치되었다. 이 기구는 유관기관간 정보공유 및 업무협조를 조정, 강화하기 위한 목적을 갖고 설치되었다.

사이버위협에 대한 대응조직으로 정부기관으로는 국가정보원, 국방부, 방송통신위원회, 대검찰청, 경찰청 등이 있으며 전문기관으로는 국가보안기술연구소(NSRI), 한

국정보보호진흥원 (KISA), 한국전자통신연구원 (ETRI), 정보보호연구단, 금융보안연구원(FSA) 등이 있다. 정부기관들은 잘 알려져 있기 때문에 본문에서는 전문연구기관에 대하여 간략히 설명하고자 한다.

### 3) 정책대응체계 : 콘텐츠 건전성 유지

정보통신윤리위원회는 전기통신사업법 제53조의 2에 근거하여 전기통신의 올바른 이용환경을 조성하고 건전한 정보문화를 널리 퍼뜨리기 위하여 다음의 주요 업무를 수행하고 있다; 1) 정보통신윤리에 대한 기본강령의 제시 2) 전기통신회선을 통하여 일반에게 공개되어 유통되는 정보 중 전기통신사업법 및 동법시행령이 정하는 정보의 심의 및 시정요구 3) 전기통신회선을 이용하여 유통되는 정보의 건전화를 위한 대책수립의 건의 4) 불법·청소년유해정보신고센터의 운영 5) 건전한 정보문화 창달을 위하여 필요한 활동 6) 건전한 정보의 유통활성화와 관련하여 정보통신부장관이 위탁하는 사항. 현재는 새로 출범한 방송통신심의위원회에서 이를 담당하고 있다.

### 4) 인터넷 본인확인제 및 명예훼손 등에 관한 법률 보강

인터넷 본인확인제는 이름과 주민번호를 확인 후 인터넷 포털 등에 글을 쓸 수 있도록 하는 제도로 “정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률”을 개정하여 2007년 7월부터 하루 평균 이용자수가 30만 명 이상인 사이트 등에 일부 제한적으로 실시되고 있다. 익명성을 제한하여 인터넷 윤리를 제고시키려는 노력의 일환이다.

또한 정부는 인터넷 공간에서 새로운 유형의 모욕이 증가하고 있고 이러한 것들이 기존 법률의 사이버 명예훼손으로 충분히 대처되지 않고 있다고 판단하고 새로운 정책을 검토 중이다. 이는 2008년 7월 법무부 장관이 “인터넷에서 허위정보를 유포해 공익과 사회질서를 해하는 행위를 처벌하는 방안이 필요하다.”는 발언을 하면서 시작되었으며 ‘사이버 모욕죄’의 신설을 검토할 의견을 밝혔다(조선일보 2008년 9월25일).

## 5. 인터넷 스톱잡기의 쟁점

### 가. 인터넷 내용규제 : 검열 혹은 보호

인터넷 내용규제는 누리꾼들로부터 많은 비판을 받는다. 인터넷 내용규제가 언론의 자유와 정보접근에 대한 자유, 그리고 인터넷이 지니는 개방성을 훼손할 우려가 있기 때문이다. 이러한 규제를 헌법적 권리에 대한 침해와 인터넷의 본질 훼손이라고 생각된다(Weckert, 2000: 1). 즉, 인터넷 스톱잡기에서 스톱잡가 나머지 아이들이 숨어야 할 곳과 숨지 말아야 할 곳 등에 대해 미리 알려주고 놀이를 시행하는 것과 유사하다고 할 수 있다.

인터넷에 대한 과도한 규제는 이미 여러 나라에서 시행되고 있다. 현재 중국은 반체제적인 내용을 담은 메일이나 의견, 기사 등을 검열하고 있으며 유사한 누리집의 접근을 차단하고 있다. 미얀마도 이와 유사한 검열제도를 시행하고 있다. 이러한 규제가 다양한 정치적 의견의 표출을 억압하고 있는 것은 사실이다. 또한 우리나라는 과거 권위주의 정권 하에서 언론의 자유가 심각하게 억압받은 기억이 있기 때문에 인터넷 내용규제에 대한 민감한 반응을 보이고 있다고 볼 수 있다.

인터넷 내용 규제에 반대하는 주장들의 주요 논점들을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 언론의 자유문제다. 언론의 자유가 모든 정보나 주장이 모두 인터넷에 공개될 수 있어야 하는 것을 의미하지는 않는다. 포르노나 증오의 글 등은 언론의 자유에 의해 보호받아야 할 것들이라고 판단되지 않기 때문이다. 또한 의도적으로 왜곡된 정보를 전파하는 것도 당연히 보호를 받을 가치가 없다. 그러므로 이러한 보호하기에 합당하지 않은 정보나 의견 등에 관한 규제의 필요성이 존재한다고 할 수 있다. 최근 유명연예인을 둘러싸고 벌어졌던 허위소문의 유포문제는 많은 이들이 이러한 내용이 거름장치 없이 허용되어서는 안 된다는 생각을 지니고 있음을 보여준다.

글쓴이는 이러한 문맥에서 누리꾼들이 모든 정보의 규제가 필요치 않다고 주장하는 것은 아니라고 생각한다. 언론의 자유문제가 특히 민감하게 대두되는 정치 분야이다. 또한 최근 경제상황과 맞물린 경제 분야도 동일하다. 이들 분야에 있어 주요 논점



은 언론의 자유와 허위사실의 유포를 누가 그리고 어떻게 구분할 것인가의 문제이다. 인터넷 상의 정치 및 경제에 관한 의견들은 사후적으로 그 진위가 구분될 수 있기 때문에 사전에 허위사실을 구별해 내는 것은 매우 어려운 일이다. 특히, 사실이 아닌 의견을 제시하는 경우는 그 목적이 허위사실의 유포에 있지 않는 한 규제하는 것이 불가능하다. 이러한 구별의 모호성은 내용규제에 있어 정부의 조심스러운 접근을 요구한다. 과도한 정부의 규제는 지식경제의 핵심인 창의성을 저해할 우려가 매우 크기 때문이다. 동시에 허위사실 유포나 악의적 공격 등은 적절히 규제할 필요가 있다. 하지만 인터넷에서의 정보유포가 매우 빠르게 일어나고 적절한 조치가 취해질지라도 이미 상당한 해를 끼친 후일 경우가 많기 때문에 상당한 정책적 딜레마를 제공한다.

둘째, 인터넷의 특성은 개방성에 근거하고 있기 때문에 다른 매체와 다르다는 주장이다. 하지만 인터넷의 개방성은 앞에서 설명한 바와 같이 표준에 근거한 무차별적인 접속을 의미하지 모든 종류의 정보와 생각이 무제한적으로 인터넷에 제공되어야 한다는 것은 아니다. 또한 인터넷을 하나의 미디어라고 한다면 미디어의 형태는 어떤든 미디어의 내용에 대한 규제는 항상 있어왔음을 지적할 필요가 있다. 신문, 잡지, 라디오, TV 등 모든 종류의 미디어의 내용은 정부에 의해 엄격하게 규제되어 왔기 때문이다. 그러므로 인터넷만이 내용규제에서 제외되어야 한다는 주장은 그 근거가 그리 크지 않다고 판단된다. 오히려 인터넷은 다른 미디어와 다르기 때문에 인터넷의 특성에 맞는 규제가 필요하다고 할 수 있다. 하지만 인터넷은 새롭게 일어난 현상이고 그 발전이 어떻게 이루어질지 아직 알 수 없기 때문에 인터넷을 기반으로 한 창의성과 개방성을 크게 저해하지 않는 전제 하에서 정책적 고려가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 인터넷의 거버넌스에 관한 논의이다. 인터넷은 새로운 세계로서 누리꾼들에 의해 자율적으로 규율되어야 한다는 주장이다. 실제로 주요 정보의 제공 및 공유, 광범위한 참여를 특징으로 하는 인터넷 세계의 거버넌스가 실제 정치의 영역과 상호작용을 일으켜 현실세계에서 상당한 영향력을 발휘하고 있다. 또한 각종 인터넷 카페나 동호회 모임 등에서는 회원이나 참여자들에 의한 자율적인 규율이 정해지고 적용되고 있다.

하지만 이러한 자율적인 규제가 모든 분야에 적용되기에는 그 한계가 있다. 이미 많은 수의 신문사 토론방이나 댓글란은 자율적인 규제로는 더 이상 생산적인 토론이나 논의를 할 수 없는 상태가 있다고 할 수 있다. 물론 많은 곳들이 이러한 어려움을 겪은 후 자정노력을 통해 더 나은 사이버 문화를 만들고 있다. 하지만 이러한 성숙한 문화는 단시간에 이룩할 수 없다는 한계를 지닌다. 그 특성상 인위적인 개입이 아닌 자율성에 근거한 성숙한 문화가 가장 바람직한 형태일 것이다.

이러한 자율적인 규율에서 주의해야 할 것은 자율조직의 특성상 범죄나 윤리적인 문제가 제기되었을 경우 그 책임소재를 엄격히 할 수 없는 특징을 보일 수 있다는 점이다. 이러한 경우 법적인 책임과 자율규제의 경계선 또는 그 균형을 어떻게 세울 것인가가 매우 중요한 논제일 것이다.

또한 자율적인 규제가 이루어질 수 있는 영역과 정부가 규제해야 할 영역이 따로 존재할 수 있다는 점을 고려해야 한다.

#### 나. 내용규제의 책임과 주체

내용규제의 경우 인터넷 정보제공자, 사용자, 인터넷 사업자 중 누구에게 규제를 적용하여야 하는가의 질문은 매우 중요한 문제이다. 인터넷 정보제공자는 쉽게 해외로 물리적인 장소를 옮길 수 있기 때문에 규제에 적당하지 않을 수 있다. 또한 사용자를 규제대상으로 삼을 경우 프라이버시에 관한 논쟁이 크게 벌어질 소지가 크다.

##### 1) 게시물에 관한 책임 공방 : 포털 혹은 개인

포털에 오른 게시물이 개인이나 기업 등에 관한 부정확하거나 악의적인 정보를 담고 있을 경우 포털의 책임은 무엇인지 명확히 밝혀져야 한다. 인터넷 상에서 음원의 불법유통을 둘러싼 소리바다 사건은 역시 포털에서 이루어지는 불법적인 행위에 대한 포털에 책임을 물어야 한다는 시각이 대세임을 보여준다. 음반사에서는 소리바다가 저작권법을 직접적으로 위반 또는 이를 방조했다고 주장하였고 소리바다는 VCR의 경우처럼 중립적인 도구일 뿐 이의 용도에 대해서는 책임이 없다고 주장하였다 (IT전략연구원, 2006). 결국 소리바다와 한국음원제작자협회는 타협을 통해 법적 소

송을 끝내지만 결국 소리바다는 실질적으로 사업기회를 잃게 되었다. 이는 음원제작자들이 음원을 불법 유통하는 개인들을 대상으로 하지 않고 이러한 불법유통의 도구를 배포한 회사를 상대로 책임을 물으려 했던 것이다.

최근에 있었던 불법 다운로드 관련 인터넷 사이트에 대한 단속도 이와 유사하다. 서울중앙지검은 영화인협회의 고발에 따라 국내의 웹하드 및 개인 간 파일공유(P2P) 운영업체를 압수수색했다. 이들 업체들은 주로 트래픽의 내용에 상관없이 그 절대량에 근거해 운영수익을 내는 영업을 해왔었다(한국경제, 2008년 4월 22일자). 즉, 개인들이 무엇을 주고받는지에 상관없이 오고가는 정보의 양에 따라서 수익을 창출하는 구조를 지니고 있다. 저작권자들은 이들 업체들이 저작권 침해를 방조한다고 주장하였다.

하지만 최근에는 저작권에 관한 개인의 책임을 함께 묻는 경향을 보이고 있다. 최근 저작권사의 위임을 받은 법무법인들이 저작권을 침해한 누리꾼들을 고소하여 경찰의 소환을 받게 한 후 “대학생 90만원, 일반인 100만원”에 일괄적으로 합의하여 그 효과성에 대한 논란을 불러일으킨 바 있다. 정작 저작권자에게는 이익이 많이 돌아가지 않고 법무법인들의 지갑만 부풀린다는 지적이 있었기 때문이다(한겨레21, 2007년 6월 12일자). 그렇기 때문에 과연 누구를 위한 저작권 단속이냐는 항의도 있었다. 이러한 개인에 대한 단속은 포털이나 웹하드 등의 관리책임을 업체에 물음과 동시에 직접적인 불법행위를 한 개인들의 책임을 물었다는 점에서 주목할 만하다.

이러한 문제와 관련하여 싱가포르에서는 인터넷을 통해 음악과 영화를 불법 다운로드 할 경우 최고 2만 싱가포르달러의 벌금과 최고 6개월간의 징역형을 받게 하는 저작권법을 2004년에 통과시켰다(한겨레신문, 2004년 10월 19일자).

촛불집회와 관련된 책임논란은 관리책임을 포털에게 묻는 형식이다. 2008년 촛불집회가 다음의 아고라를 중심으로 시작되자 정부는 인터넷 포털의 책임을 추궁하기 시작하였다. 특히, 특정 신문에 광고를 싣는 업체들의 명단 등이 포털에 게시되고 이에 대한 항의 전화 및 메일, 불매운동 등이 시작되자 이에 대하여 적극적으로 대응하

였다. 이 과정에서 다음은 촛불문화제를 상업적 목적을 바탕으로 조장하고 있다는 비난을 받고 다음 포털 내에서 게시되는 게시물들에 대한 책임공방 속의 핵심이 되었다. 방송통신위원회는 2008년 5월 인터넷 포털인 다음 측에 이명박 대통령을 비난하는 내용의 게시물과 댓글이 정보통신망법 사이버 명예훼손 조항에 저촉될 수 있다며 이와 관련된 게시물들을 블라인드(화면에서 보이지 않도록 임시조치)처리해 줄 것을 요청했다(매일경제 2008년 5월 8일). 또한 다음은 동아일보의 요청으로 조·중·동 광고주 압박운동과 관련된 게시물을 임시열람제한 조치했다(한겨레 2008년 6월 22일). 이러한 임시열람제한 조치는 30일간 유효하며 이 기간 내 삭제요청의 타당성을 가려 영구삭제 또는 복원을 결정한다. 이에 따른 후속 조치로 방송통신심의위원회는 1일 전체회의를 열고 다음이 의뢰한 조중동 3개 언론사 광고주 불매운동 관련 게시물 80건 가운데 58건에 대해 위법하다는 판단을 내리고 이에 대한 삭제를 요구하였다(아시아경제 2008년 7월1일). 방송통신심의위원회에 따르면 위법에 해당되는 게시물의 판단은 정보통신윤리심의규정 제7조4호(기타 범죄 및 법령에 위반되는 위법행위를 조장, 건전한 법질서를 현저히 해할 우려가 있는 정보), 제8조4호마목(기타 정당한 권한 없이 타인의 권리를 침해하는 내용)에 의거했다고 밝혔다.

이와 더불어 포털이 포털 내에 게시된 게시물에 대해 더욱 적극적인 책임을 져야한다는 의견이 강력하게 표출되었다. 이상직 변호사는 “사이트에 올라온 글로 인해 피해자가 생기지 않도록 ‘선량한 관리자의 의무’를 포털이 다하지 못했다는 점이 증명된다면 포털이 법적 책임을 질 수도 있다.”고 주장하였다(조선일보 2008년 7월 2일). 또한 포털이 문제를 방송통신심의위원회에 판단을 미루지 말고 자체적으로 이에 따른 책임을 져야한다는 의견이 제시되기도 하였다.

이는 현재 게시물에 대한 포털의 책임에 대한 공방이 계속 진행 중이며 동시에 개인의 책임을 묻는 방안도 함께 진행되고 있음을 보여준다. 하지만 저작권 등의 경우는 그 위반여부가 비교적 분명하지만 최근 논란이 되고 있는 사례는 그 내용의 해석에 상당한 논란의 여지가 있다는 점에서 그 차이를 보인다.

하지만 포털에 대해 지나친 관리책임을 묻는 것은 행정편의에 입각한 대처방안이라고 판단된다. 포털의 규모와 참여하는 누리꾼들이 늘어나면서 물리적으로 포털 내에서 이루어지는 모든 게시물이나 행위들에 대하여 규제하는 것이 사실상 불가능하기 때문이다. 피해자의 입장에서는 포털을 관리하는 회사를 상대하는 것이 다수의 개인들을 상대하는 것보다 쉽고 관리하는 정부의 입장에서도 몇몇 회사를 규율하는 것이 편리하기 때문에 포털에 책임을 묻는다고 판단된다. 하지만 지나친 포털에 대한 규제는 포털에 의한 ‘검열’의 가능성이 있기 때문에 주의해야 할 것이다. 사기업인 포털이 포털에 게시되는 내용에 대한 ‘검열’ 또는 ‘관리’ 등에 들어갈 경우 인터넷의 주요한 특징인 개방성과 창의성이 훼손될 우려가 매우 크기 때문이다. 그러므로 직접적이고 분명한 포털의 책임이 있는 경우만 포털에게 책임을 묻는 것이 바람직할 것이다.

또한 게시물의 명예훼손이나 허위여부를 어떤 절차를 통해 누가 결정할 것인가가 매우 중요하다고 판단된다. 이에 대한 최종적인 결정은 사법부가 내릴 수 있지만 잠정적인 조치가 취해질 때 명예훼손이나 허위성 또는 악의성을 지닌 게시물을 어떤 기준으로 누가 조치를 취할 것인가도 매우 첨예한 문제이다. 최근 들어 포털들은 정부의 압력(?)을 받아 자체적인 규제를 강화하고 있다. 이는 포털로서는 당연한 반응인데 이 과정에 각 포털이 지니고 있는 규정들이 투명하게 나타나지 않아 언론의 자유를 침해할 소지가 매우 크다. 특히, 이러한 결정을 시장 과점적 위치를 지닌 기업에 의해 집행된다면 이는 민주주의의 원칙에 대한 심각한 훼손을 일으킬 우려가 있다.

## 2) 규제에 있어 해외포털의 문제

인터넷 내용규제에 있어 현실적인 어려움은 인터넷이 국제적으로 개방되어 있기 때문에 자국 내의 내용규제가 효과적이지 못하다는 점에 있다. 예를 들어 해외포털에 우리 국민이 익명으로 루머나 바람직하지 않은 글을 게시할 경우 이를 제재할 수 있는 수단이 없는 것이 현실이다. 광고주 불매 운동과 관련하여 다음에 대한 규제가 강화되자 촛불 문화제와 관련된 이들이 광고주 목록을 해외 포털에 게시한 예는 이를 잘 나타낸다. 또한 저작권 위반의 경우도 이와 같다. 이러한 현상은 개방성에 근거한

인터넷의 특성을 반영하는 것으로 현실적인 대안을 찾기 어려운 점이 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 국제적인 공조가 절실하게 필요하다. 하지만 저작권은 현실적으로 선진국에 유리하게 작용하기 때문에 선진국, 개발도상국, 저개발국 간의 적절한 균형을 맞추는 것이 필요하다.

### 3) 인터넷 자율규제

앞에서 언급한 바와 같이 인터넷규율의 거버넌스를 어떻게 구축할 것인가가 매우 중요한 이슈로 부상하였다. 누리꾼들이 상징하는 참여와 협치가 정치와 행정에서 새로운 화두로 부상하였지만 누리꾼에 의한 자율 규제에 그 형성에 매우 오랜 시간이 걸리고 영역에 따라 그 적용성이 달라질 수 있다는 한계를 지니고 있다.

이미 많은 신문사 게시판에서 벌어지는 논쟁은 자율적인 규율로 통제할 수 있는 한계를 이미 넘어섰다고 볼 수 있다. 대부분 논리적인 대화 대신 일방적인 욕설과 비난으로 도배되기 때문이다. 또한 특정인에 대한 인식공격성 비난들도 무분별하게 쏟아지기 일쑤이다. 이러한 무질서를 어떻게 규율할 수 있을 것인가는 매우 큰 과제라고 할 수 있다.

다른 논문들에서 더 자세히 논의되겠지만 평판시스템 등을 위한 이용한 자율규제의 가능성을 충분히 논의할 필요가 있다. 정책적인 측면에 있어서도 이러한 자율규제를 어떻게 촉진할 수 있을지 토론이 필요하다. 술래잡기 놀이에서 술래가 모든 아이들이 찾아내는 것이 매우 힘든 것과 마찬가지로 정부가 인터넷에서의 부작용을 모두 방지하고 처벌할 수 없기 때문이다. 모든 부문에서 이러한 자율규제를 사용할 수 없기 때문에 자율규제가 적용될 수 있는 분야를 잘 선택할 필요가 있다. 또한 동일한 분야에서도 수직적인 분류를 통하여 자율규제가 작동할 수 있는 분야를 선별하는 것이 필요하다. 이러한 선택과 선별의 과정은 충분한 논의를 통하여 이루어져야 한다. 밀실에서 정책적 결정으로만 이루어지는 규제는 그 효력이 매우 제한되기 때문에 그 효력을 극대화하기 위해서는 충분한 의견의 수렴과 논의과정이 필요하다.

또한 자율규제가 잘 이루어지고 있는 분야나 누리집의 예를 발굴하고 이를 유형화

하여 자율규제의 모범사례 등으로 개발하는 것이 필요하다. 또한 상업적인 누리집의 경우수익모델을 보장하면서 무질서를 제어할 수 있는 모델들을 개발하는 것이 매우 필요하다고 판단된다.

하지만 이의 한계에 대해서도 충분한 고려가 있어야 할 것이다. 일반 사회에서 자율규제가 제한된 효과를 지니듯이 인터넷 세계가 그리 큰 차이를 보일 것이라고 생각되지 않기 때문이다.

#### 다. 인터넷 역기능 방지 정책결정에 있어 고려할 사항

##### 1) 인터넷 규제에 있어 숙의민주주의 필요성

정책결정에 있어 시민의 참여를 적극적으로 고려하여야 한다. 정책결정에 있어 시민참여는 정책의 효과성을 높일 수 있는 중요한 수단이다. 특히, 인터넷 내용 규제와 관련된 내용은 이에 참여하는 시민의 광범위한 동의가 없이는 일방적인 단속에 그쳐 그 효과를 충분히 실현할 수 없는 한계를 지닌다.

정책결정에 있어 시민참여는 다양한 형태로 나타날 수 있다. 이러한 시민참여는 크게 일반적 시민참여와 적극적 시민참여로 나눌 수 있다(김유환 외, 2005, 177쪽). 일반적 시민참여란 협의의 참여적 의사결정 개념을 포함하지 않는 것이다. 일반적 시민참여는 다시 학습 및 정보제공을 목적으로 하는 것과 정보제공 및 의견수렴을 목적으로 하는 것으로 분류할 수 있다. 학습 및 정보제공을 목적으로 하는 참여는 일반시민의 의견수렴기회가 없거나 매우 적고 뉴스자료의 배포, 대중매체 광고, 자료전시, 홍보 책자, 인터넷 누리집 운영 등을 통해 이루어진다. 정보제공 및 의견수렴을 목적으로 하는 참여는 의견수렴은 공청회나 여론조사를 통해 이루어진다. 일반적 시민참여는 일방적인 정보의 제공이나 의견수렴도 참고의 수준에서 이루어진다고 볼 수 있다.

적극적 시민참여는 숙의의 과정이 정책결정에 실질적인 영향을 미치는 것이다. 적극적 시민참여는 다시 여론 확인을 목적으로 하는 참여와 정책에 대한 숙의를 목적으로 하는 참여로 다시 나누어질 수 있다. 여론 확인을 목적으로 하는 참여에는 시민의 여론에 대한 숙의와 숙의 후 도출된 여론의 정책반영이 이루어진다. 이를 위해 포

커스 그룹 인터뷰와 공론조사 등을 활용할 수 있다. 정책에 대한 숙의를 목적으로 하는 참여는 정책의 형성을 목표로 숙의하고 숙의 후 도출된 결과가 정책에 반영된다. 하지만 반드시 합의를 목적으로 하지는 않는 것이 특징이다. 정책에 대한 숙의를 목적으로 하는 참여는 다시 이해관계자가 참여하는 것과 이해관계를 배제한 일반시민의 참여로 나눌 수 있다. 이해관계자가 참여하는 경우 정책에 영향을 받는 이해관계인이 참여하며 협력적인 문제해결을 지향한다. 이를 위해 시나리오 워크숍, 규제협상, 협력적 문제해결, 시민자문위원회 등이 이용된다. 이해관계를 배제한 일반시민 참여의 경우 대체적으로 모든 시민에 영향을 미치는 사안인 경우가 대부분이며 사회적 목표로서 공공선을 추구한다. 이를 위해 시민배심원제, 합의회의, 넓은 의미에서의 전문가 자문회의 등이 이용된다.

인터넷 내용규제의 경우 현재 진행되는 있는 정책은 일반적 시민참여에서 정보제공 및 의견수렴을 목적으로 하는 참여 수준에 그치고 있다. 진지한 토론이 존재하기 보다는 일방적인 정책결정과 이에 대한 홍보에 주력하고 있기 때문이다. 특히나 이러한 조치가 2008년 촛불집회 이후에 가시화되고 있기 때문에 정치적인 배경을 지니고 있다는 의심을 끊임없이 받고 있다. 이렇듯 불신 받는 정책은 그 집행에 있어 효과성을 거두기 매우 어렵다. 합의에 기초한 규제가 일어나지 않으면 규제는 강제적 집행을 통해서만 그 목적을 이룰 수 있기 때문이다. 하지만 이러한 강제적 집행은 다시 시민의 저항을 불러일으키고 정책의 효과적인 집행을 다시 어렵게 만들 수 있기 때문에 유의할 필요가 있다.

인터넷 내용규제를 위해서는 적극적인 시민참여를 고려해야 할 것이다. 이러한 적극적인 참여를 위해서는 단기간에 정책의 결론을 내리는 태도를 지양해야 할 것이다. 하루 이틀 안에 결정에 되어야 하는 시급한 사항이 아니라고 생각되기 때문에 이러한 정책결정 과정은 제도적인 틀을 잡고 시민의 의견을 충분히 수렴하는 것이 보다 효과적이라고 판단된다. 또한 인터넷 내용규제를 모든 상황에 일률적으로 적용하기 보다는 인터넷의 다양성을 인정하는 가운데 효과적인 규제책을 마련하도록 노력해야



할 것이다. 매우 좁은 의사결정자의 참여에 의해 결정된 정책은 앞에서 언급한 바와 같이 그 집행에 있어 큰 어려움을 겪을 가능성이 크다는 점을 잊지 말아야 한다.

하지만 위기가 닥칠 경우 정치지도자는 숙의민주주의의 필요성을 무시하고 독자적인 의사결정을 하려는 경향이 있다. 하지만 위기 때야말로 가장 좋은 정책이 무엇인지 서로 숙의해야 한다(Goodin et al., 2006). 위기 때에 긴 호흡을 갖고 사회를 위해 가장 효과적인 선택이 무엇인지를 고민하는 것이 옳을 것이다.

## 2) 역기능 억제에 있어 윤리교육의 필요성

역기능 특히 사생활 침해나 명예훼손 등은 규제나 강제적 처벌만으로 해결될 수 없다. 결국은 인터넷의 참여자인 시민들의 성숙한 시민정신에 의해서만 근원적으로 해결될 수 있다고 판단된다. 그러므로 이러한 시민들에 대한 인터넷 윤리에 대한 환기와 교육이 필요하다고 판단된다. 특히, 앞에서 언급한 바와 같이 인터넷이 지니고 있는 익명성 때문에 많이 일어나고 있는 허위정보의 유포나 명예훼손 등의 경우는 범법 행위임을 자각하게 하는 것이 중요하다. 특히, 많은 경우 청소년들이 심각한 생각 없이 이러한 행위에 동참하는 경우가 많기 때문에 이들에 대한 적극적인 교육이 필요하다고 생각된다.

하지만 이러한 교육이 일시적인 캠페인이나 특강 등 형식적인 면에 치우친 프로그램만으로 해결될 수 있는 것은 아니라고 판단된다. 이와 더불어 정규과목에서 이의 심각성과 자신이 그러한 행위의 피해자가 될 수 있다는 것 그리고 완전한 익명성이란 존재하지 않는다는 것을 깨닫게 할 필요가 있다. 이러한 교육은 청소년들이 보다 책임 있는 누리꾼으로 성장하는데 일조할 것으로 생각된다. 이 역시 단기간의 성과가 아닌 긴 호흡을 지닌 프로그램이 되어야 할 것이다.

최근에 일고 있는 ‘선플(good reply) 운동’ 등은 매우 좋은 예라고 생각된다(www.sunfull.or.kr). 선플 운동은 민간에 의해 자발적으로 시작된 것으로 악플의 폐해를 캠페인을 통한 자발적인 정화활동을 통해 선플로 바꾸자는 취지를 지니고 있다. 또한 청소년 등을 대상으로 하여 교육적인 효과를 거두고 있다. 하지만 한 가지 주

의해야 할 것은 이러한 운동은 민간운동으로서의 정체성을 잘 유지하는 것이 필요하다. 정부의 지나친 협조는 이런 민간주도 운동의 취지를 퇴색시키고 정치적인 색채를 입혀 운동의 추진력에 한계를 부여할 수 있기 때문이다. 그러므로 지속적인 민간운동으로서 그 추진력을 지속시킬 필요가 매우 크다고 생각된다.

### 3) 크래커의 시스템 공격 사전 방지 기능 강조 필요

인터넷 역기능 중 크래커의 시스템 공격을 사전방지 또는 조기경보 할 수 있는 사전 방지 기능에 대한 강조가 필요하다. 많은 경우 침입이 일어나거나 피해를 입은 후에 이러한 사실을 알게 되는 경우가 매우 많다. 하지만 이러한 위험에 대처하는 것은 비용이 많이 들기 때문에 일종의 보험 같은 성격을 지녀 사건이 일어나지 않으면 보안에 지출한 비용이 낭비되었다고 생각하는 경향이 있다. 또한 이러한 크래커의 위험을 알보고 이에 대한 대비를 충분히 하지 않는 경우도 많이 발생하고 있다. 특히, 일반 개인의 피해 보다 회사에 이러한 피해가 발생하는 경우가 많고 한 번 피해가 발생하는 경우 그 피해의 규모가 매우 크기 때문에 유의할 필요가 있다. 일단 피해가 발생하면 소 잃고 외양간 고치는 경우가 되기 때문에 이를 예방하는 정책적 노력이 필요하다. 특히, 시장에서 보안에 대한 투자가 충분히 일어나지 않는 상태에서 정부가 적극적으로 나서 이러한 문제를 해결할 필요가 있다. 이러한 문제는 사안에 따라 결정될 필요는 없으면 전체적인 시스템 관리 측면에서 접근할 필요가 있다. 보안에 대한 저투자는 전체적인 사회후생의 측면에서 볼 때 ‘불완전정보’에 의한 시장실패라고 볼 수 있다. 기업들은 크래커의 의도나 능력에 대한 정보가 부족하기 때문에 이들의 가해 위험을 낮게 평가하고 크래커들은 이러한 약점을 이용하여 금전적인 목적을 달성하려 한다.

앞에서 언급한 바와 같이 GS칼텍스나 옥션의 경우 기업의 시스템이 공격당할 경우 그 피해의 폭이 기업 관련자에만 국한되는 것이 아니라 거의 전 국민에 영향을 미칠 수 있기 때문에 정부의 대책이 요구된다. 특히, 시장실패에 의해 나타나는 보안에 대한 저투자의 문제는 기업보안에 대한 인증제나 보조금 또는 인센티브 지급 등을 통

하여 적극적으로 해결할 필요가 있다.

또한 사이버 침해의 경우 공공기관도 상당히 많이 피해자가 되고 있다. 특히, 정부 기관 특히, 지방자치단체와 교육기관에 대한 공격이 상당히 많이 일어나고 있는데 반해 이에 대한 방비는 아직도 충분하지 못한 상태에 있다. 공공부문의 시스템 보안에 대한 보다 적극적인 정책이 요구된다고 판단된다.

## 6. 맺음말

지금까지 현재 우리 사회에서 논란이 되고 있는 인터넷의 윤리와 관련된 여러 이슈들을 정부의 정보보호 정책들과 함께 살펴보았다. 위에서 언급한 이슈 외에도 다양한 요소들이 있지만 현재 중요하다고 판단된 논점들을 위주로 살펴보았다. 현재 이러한 윤리적 이슈에 관한 논의가 정치적 배경 속에서 이루어지고 있는 것은 바람직하지 않다고 생각된다. 이는 찬성과 반대 모두 동일하다. 그보다 새로운 가능성을 지닌 인터넷 세계의 활력을 모두 이로운 방향으로 이끌어갈 지에 대한 균형 있는 체계적이고 이성적인 논의가 필요하다. 이러한 틀을 만들기 위해서는 다음의 사항을 고려할 수 있다.

먼저 자율규제를 활성화하기 위한 토대를 마련하는 것이 중요하다. 이는 술래잡기에 있어 놀이가 제3자인 심판의 개입 없이 순조롭게 이어지는 것과 마찬가지로이다. 다른 논문에서 언급된 바와 같이 평판시스템 등의 적극적인 도입을 고려하고 이를 지원하는 것이 필요할 것이다. 또한 규제 일변도의 정책을 이러한 문제를 해결하는 것도 불가능하다고 판단된다. 그러므로 규제정책은 이러한 자율적인 규제를 활성화하고 장려하는 정책과 함께 이루어져야 할 것이다.

둘째, 처벌의 절차와 기준이 명확하게 마련되어야 할 필요가 있다. 인터넷 술래잡기의 비유에서 살펴본 바와 같이 부정확하거나 거짓된 정보로 인해 피해가 우려될 경우 이를 중재하고 판단을 내릴 수 있는 절차와 기준이 명확히 규정되어야 할 것이다. 특히, 정치적 의견이나 논쟁에 있어서는 이러한 절차와 기준이 보다 엄중히 동시

에 조심스럽게 적용되어야 할 것이다. 또한 이러한 절차와 기준이 정치적 지형에 따라 변동하지 않고 지속성을 유지해야 할 것이다. 정치적인 잣대가 이러한 결정에 이용될 경우 이에 대한 심각한 논란이 일어날 수 있으며 전체적인 규제 틀에 대한 저항으로 확대될 우려가 있다. 이런 경우 정책집행에 있어 상당한 어려움이 예상되기 때문에 공공선의 입장에서 정치중립적인 기준이 사용되어야 할 것이다. 특히, 이러한 결정을 내리는 주체가 정권으로부터 분리된 독립적인 기관이 될 필요가 있다. 이는 정권의 운명과는 관계없이 우리 사회의 공공선을 위하여 가장 유익한 것이 무엇인지 판단할 수 있는 전문적이면서 중립적인 기관이 되어야 할 것이다. 하지만 강력한 대통령제 하의 우리 정부에서는 이러한 독립기관이 만들고 운영하는 것이 쉬운 일이 아니다. 그럼에도 불구하고 인터넷의 혁신성과 창의성을 저해하지 않으면서 역기능을 줄일 수 있는 최선의 방법 중의 하나는 이러한 기관의 독립성을 보장하고 그 대표성을 유지시키는 것이라고 생각된다.

셋째, 정부와 누리꾼의 구분을 벗어날 필요가 있다. 인터넷 술래잡기에서는 한 판이 끝나면 술래가 바뀌게 되어 술래와 술래 아닌 아이들과의 절대구분이 없어진다. 해당 판에서는 술래와 술래 아닌 아이들 간의 구분이 분명하지만 판이 연속될수록 종합적으로 볼 때 그 구분이 흐려진다. 이와 마찬가지로 정부는 언제나 일방적인 규제자 혹은 술래의 역할만을 수행하는 것은 아니다. 정보사회에서 정부는 정보의 제공자이기도 하며 동시에 정보의 소비자이기도 하다. 그러므로 정부는 항상 무슨 일이 벌어지고 있는지 감시하고 규제하는 역할만을 상정하지 말고 보다 적극적인 참여자로서 역할을 수행할 필요가 있다. 웹 2.0의 도래는 소비자가 적극적인 참여자가 되어 정보 생산자의 역할을 수행하는 것을 강조한다. 하지만 이는 정부 또한 규제자나 심판의 기능을 탈피하여 적극적인 참여자가 될 수 있을 가리킨다. 즉, 정부도 누리꾼의 참여자가 되어 적극적인 역할을 수행하는 것이 필요하다. 이는 정부의 투명성과 책임성을 높이고 동시의 시민의 참여성을 향상시킬 것으로 기대된다.

넷째, 불필요한 욕설의 장이 되어있는 일부 언론의 댓글 기능을 잘 정비하는 것이

필요하다고 판단된다. 어느 언론의 댓글이 정비가 필요한지 일괄적으로 기준을 제시할 수는 없지만 별다른 댓글기능이 필요치 않은 모든 기사에 댓글이 달려있는 것은 불필요한 욕설 등을 노출하게 되어 댓글의 기능에 대하여 의심하게 만든다. 특히, 일부 언론의 댓글은 이미 토론이 불가능할 정도로 “정치욕설”의 장이 되어있다. 자율규제가 존재할 수 있는 토대가 마련되어 있는 상태에서 댓글기능을 활성화시키는 것을 고려할 수 있다. 뉴욕타임스의 경우 모든 기사에 댓글기능이 달려있지 않고 선택적인 몇 개의 기사에 토론이 필요한 경우 댓글기능을 추가하고 있다. 우리나라의 언론들도 이러한 모델을 고려할 필요가 있다고 생각한다. 특히, 한정된 자원을 지닌 언론의 경우 상시적으로 댓글들을 살피고 정리하는 재원의 확보가 쉽지 않기 때문에 많은 이들이 기사를 읽다가 매우 불쾌한 욕설들을 대하게 되는 경우가 많다. 이러한 의도되지 않은 피해들을 줄이기 위해서 댓글기능에 대한 고려가 필요하다고 생각된다.

이러한 정책적 판단은 기술적이기도 하지만 동시에 정부운영방향과 밀접하게 연관되어 있다. 즉, 인터넷의 역기능 방지 정책은 고립화되어있는 독립적인 문제가 아니라 정부 전체의 정책방향과 밀접하게 관련되어 있다. 그러므로 인터넷 역기능 문제를 고찰함에 있어 기술적인 문제에만 몰두하기 보다는 전체적인 정책적 방향성과 정부와 사회 간의 관계, 다른 말로 하면 거버넌스에 관한 깊은 성찰이 필요하다.

### 제3절 인터넷규범의 지위와 체계

#### 1. 들어가며

우리는 하루의 대부분의 시간을 인터넷 공간에서 많은 이들과 ‘항상 소통 가능한 관계’속에서 살아가고 있다. 인터넷 공간은 지금까지 우리가 경험했던 현실 공간과는 많은 면에서 차이가 있다. 시간과 공간의 제약을 많이 완화시키고 있으며, 익명성과 비대면성이 보장되고, 손쉽게 다량의 정보를 처리할 수 있으며, 과거 국가나 공공기관이 아니면 구축할 수 없는 대형용량의 컴퓨터시스템을 개인이라도 쉽게 사용할 수

있는 길이 열린 것이다. 이러한 변화는 현실 세계와는 다른 사회문제를 야기하고 있으며 특히, 인권이나 프라이버시 보호면 에서도 새로운 변화가 일어나고 있다.

이렇듯 인터넷상의 공간이 더 이상 가상의 공간이 아닌 우리의 또 다른 생활공간으로 그 속에서 많은 법률관계를 맺고 살아가는 현 시점에서, 인터넷 공간에 알맞은 법체계의 정비가 중요한 이슈가 되었다. 아직까지 인터넷의 발전이 가져다주는 새로운 현상들에 적합한 정책들이 법률과 제도를 통해 체계적으로 구축·실행되고 있지 못하는 실정인 것이다.

인터넷 시대에 적합한 규범을 정립함에 있어서는 인터넷이 가지는 고유한 특성을 우선적으로 고려해야 할 것이다. 우리는 지난 10년간 익명성, 시간적·공간적 무제약성, 전파성 등과 같은 인터넷의 특성을 활용하여 비약적으로 삶의 질을 향상시킬 수 있었다. 하지만 현재 우리 사회에서 보여 지는 몇몇 단면적인 현상들만을 ‘인터넷 범죄’라는 죄명 아래 부각시키면서 인터넷 고유의 특성마저 부정하려 하고 있다.

인터넷 규범의 정비를 위해서는 전제되어야 할 것이 또 하나 있다. 바로 인터넷 규범과 기존 전통법과의 관계 규명이다. 인터넷상의 문제는 결국 현실문제와 연결되어 있고, 현실세계에 영향을 주고 있다는 점에서뿐만 아니라, 현실세계에서 적용되는 법원리이자 법제와 별개의 독립된 인터넷 공간의 법제도와 법원리를 생성한다면 하나의 현상에 대하여 이중규범 내지 이중의 법제도가 존재하는 것이 되어 혼란을 가져올 우려가 있기 때문이다.

## 2. 인터넷의 특성과 규범

### 가. 쌍방향성

인터넷에서는 정보교환이 ‘일대일’ 또는 ‘상호 다수간’에 쌍방향으로 자유롭게 이루어지며, 그 양자의 구별이 불투명한 매체구조적 특성이 있다. 이렇듯 인터넷상에서는 정보교류가 쌍방향적으로 이뤄지고 있으므로 기존 일방향적 매스미디어와는 다른 접근 방식이 필요하다. 즉, 다양한 형태의 정보제공을 획일적인 방식에 의해 규제할

수 없으며, 기술의 발전에 따른 새로운 규제방법을 신속하게 개발해야 할 것이다.

#### 나. 익명성

사이버 공간에서는 정치적, 문화적, 종교적 한계가 존재하지 않아 보인다. 이러한 환경은 사이버 공간에서 고도의 익명성을 가능하게 했고, 따라서 의사표현은 사이버 공간에서 훨씬 자유롭게 이루어지게 되었다. 이러한 익명성은 자유롭게 자신의 견해를 표출할 수 있으며 자신의 표현에 책임지지 않는다는 점에서 커뮤니케이션의 활성화에 기여할 수 있는 장점이 있다. 그러나 또 한편으로는 자신의 신분이 노출되지 않는 환경 때문에 많은 범죄가 발생할 수도 있다. 최근에는 자신을 숨기기 위한 각종 기술들이 인터넷상에서 공개되고 있다.

사이버공간에서의 익명성이 인터넷을 ‘자유의 기술’로 인식하게 하는데 크게 기여했다면, 그 익명성의 제한은 곧 인터넷이 ‘감시의 기술’로 전락할 수 있는 가능성을 내포하는 것이다(고경민, 2006: 48). 물론 익명에 의한 커뮤니케이션이 명예훼손이나 비방 등 범죄목적으로 악용되는 경우도 존재할 수 있겠지만, 익명에 의한 커뮤니케이션의 긍정적 가치를 부정할 수는 없을 것이다(황성기, 2008: 12).

#### 다. 시간적·공간적 무제약성

인터넷 공간은 시간과 공간의 제약을 크게 벗어난다. 인터넷을 통한 거래는 24시간 가능하며, 인터넷이 연결된 곳이라면 입국절차 없이 외국 어디라도 즉시 갈 수 있다. 이는 범죄를 범하는 사람들도 마찬가지다. 하루 24시간 전체가 범행할 수 있는 시간이며, 멀리 지구촌 반대편에서 네트워크를 이용해 얼마든지 범행이 가능하고, 또한 수십개 국의 국경선을 넘나들며 범죄를 저지를 수도 있다. 따라서 사이버 범죄 관련 준법결정이나 국제재판관할의 결정에 있어 쉽지 않은 문제들이 제기되고 있으며, 이로 인하여 국제적 기준의 정립이 요구되고 있기도 하다.

#### 라. 정보의 집약성 및 전파성

정보통신기술이 발달하면서 각종 정보는 집중관리 되고 신속히 전달된다. 이러한

사이버 공간의 특성은 인권이나 프라이버시 보호에 관한 새로운 도전이 되고 있다. 과거에는 개인정보 침해가 주로 국가나 공공기관에서 운용하는 대형 데이터베이스에서 발생하였으나, 최근에는 개인도 쉽게 개인정보를 수집하고 이를 상업용으로 판매하는 사건이 자주 발생하고 있으며, 특히 기업들은 고객의 상세한 신상정보를 입수하여 영업에 이용하고 있는 것으로 알려지고 있다. 또한 보안시설이 취약한 인터넷 쇼핑몰의 경우에는 해킹 등과 같은 범행에 의한 고객정보 유출위험이 높은 것으로 알려지고 있다.

또한 인터넷 공간은 누구나 쉽게 접속할 수 있다. 이는 바이러스를 대량으로 감염시키고 엄청난 피해를 줄 수 있는 충분한 조건이 된다. 무엇보다도 실시간적으로 피해가 확산되기 때문에 그 피해를 최소화시키는 것이 쉽지 않다. 통신사기의 경우도 이러한 전파성으로 인해서 현실적 공간에서의 사기사건보다도 단기간에 엄청난 규모의 피해를 입히게 된다.

#### 마. 분산성 및 다기능성

인터넷은 일 대 일, 일 대 다수, 다수 대 다수 등의 기능을 가지고 있어, 정보의 전달이 복수의 통로를 통해 광범위한 자유로운 정보교환이 가능하게 되어 사실상 그 관리·통제가 어렵다. 따라서 인터넷상의 법과 질서를 유지하기 위한 단일의 통제기구가 존재하지 않는다.

인터넷상에서는 매체상의 접목·융합현상이 이루어짐으로써 인터넷상에서 전송되는 모든 콘텐츠는 모두 멀티미디어로 볼 수 있으며, ‘표현형태의 무구분 현상’이 발생한다. 기존의 매체는 전파의 희소성이라는 특성 때문에 엄격한 규제를 받는 방송매체와 덜 엄격한 규제를 받는 통신매체가 각 매체에 따라 다르게 법적용을 받아 왔으나, 매체간의 혼합·융합에 의해 형성된 인터넷 공간에서는 다기능성에 의한 표현매체의 무구분 현상 때문에 여기에 적용될 새로운 법 이론이 개발되어야 할 것이다.

#### 바. 입증의 곤란성 및 피해회복의 곤란성

인터넷 상의 입증은 대단히 곤란하다. 인터넷 공간에서는 단시간에 많은 정보의 이



동이 이루어지고, 동시접속자의 양 또한 대단히 많다. 또한 익명성 등을 이용하기 때문에 범죄자가 누구인지를 쉽게 확인 할 수 없고, 다른 사람의 ID를 도용할 수도 있다. 이러한 취약점을 이용해 명예훼손이나 모욕, 물품판매를 가장한 사기행위, 경쟁사의 소프트웨어에 하자를 발생하게 하는 등 지능적인 업무방해행위가 증가하고 있다. 그 밖에도 인터넷의 익명성을 악용함으로써 수사기관의 추적을 피해 마약 등을 불법으로 거래한 다음, 인터넷을 통하여 전자화폐로 대금을 지급하여 거래를 완료함으로써 완전범죄를 기도하는 사례도 가능해졌다.

사이버 범죄행위가 있으면 그 피해가 전 세계적으로 발생하고, 또 인용이나 퍼 나르기로 인하여 순식간에 다수인에게 확산되므로 그 피해회복이 거의 불가능하고 피해액의 입증 또한 용이하지 않아, 피해회복이 곤란한 경우가 많다.

### 3. 인터넷 정책 관련 주요 쟁점

#### 가. 인터넷상의 표현의 자유

헌법상 표현의 자유는 “사람의 내심의 정신작용을 외부로 향해 공표하는 정신 활동의 자유”를 뜻하며, 표현되는 것은 엄밀한 의미에서 사상에 국한되지 않고, 표현자의 의견, 주장은 물론 생각하고 있는 것이나 느끼고 있는 것 모두를 포함한다. 이러한 헌법상의 표현의 자유는 언론과 출판을 전제로 정의되었다.

인터넷 공간에서는 월드와이드웹(www), 이메일, 정보데이터베이스, FTP(File Transfer Protocol) 등과 같은 수단을 이용하여 의사소통을 하고 있다. 이러한 수단들로 인하여 공간 및 시간 등과 같은 전통적인 의사소통의 제약요인들이 사라지게 되었다. 또한 인터넷 공간의 익명성이라는 특성 때문에 과거와 비교할 수 없는 커뮤니케이션의 대표적 공간이 되어 버렸다.

이와 같이 인터넷 공간의 출현은 모든 사람들에게 자유롭고 공개적인 의사소통과 정보의 전달 및 처리 등을 가능하게 하였다. 그렇지만 타인의 명예를 훼손함은 물론 사생활의 비밀을 침해하는 등의 역기능이 나타나고 있는 것도 사실이다. 이러한 역기

능을 해소하기 위하여 인터넷 공간에 법을 엄격하게 적용하기 시작하면 결국 표현의 자유는 제한 내지 부인될 것이고, 그렇다고 방관한다면 자유가 아닌 방종, 나아가 무정부주의로 흐를 수 있다.

결국 ‘가장 참여적인 시장’ 또는 ‘표현 촉진적 매체’인 인터넷상의 표현에 대하여 질서위주의 사고만으로 규제하려고 할 경우 표현의 자유의 발전에 큰 장애를 초래할 수 있으므로 전통적인 규제 수단이 아닌 새로운 규제 수단이 강구되어야 할 것이다<sup>152)</sup>. 또한 이와 같은 인터넷상의 표현의 자유에 대한 규제수단을 강구하기에 앞서 선결되어야 할 것은 인터넷상의 표현행위를 과연 신문 등 고전적인 미디어에 가까운 것인지, 방송에 가까운 것인지, 아니면 신문도 방송도 아닌 제3의 영역으로 봐야 할 것인지의 문제일 것이다.

#### 1) 인터넷상 명예훼손

인터넷 공간에서 사람들은 자신의 의견을 마음대로 개진하고 또 토론을 하면서 건전한 여론 형성의 새로운 장을 열어가고 있다. 그러나 익명성이라는 또 다른 측면은 사이버상에서 타인의 명예나 신용을 훼손하는 근거 없는 비방이나 욕설들을 난무하게 하였다.

형법상 출판물에 의한 명예훼손죄(형법 제309조)는 신문, 잡지, 라디오, 출판물이라는 열거적 형태로 규정되어 있어서 컴퓨터통신이나 인터넷이 제외되는 결과, 현재 인터넷상에서 이루어지는 명예훼손은 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제70조에 의하여 처벌된다. 동조에서는 “①사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공연히 사실을 적시하여 타인의 명예를 훼손한 자는 3년 이하의 징역이나 금고 또는 2천만 원 이하의 벌금에 처한다. ②사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공연히 허위의 사실을 적시하여 타인의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처한다. ③제1항 및 제2항의 죄는 피해자의 명시한 의사에 반하여 공소를 제기할 수 없다.”고 규정하고 있어 일단 사이

152) 헌법재판소 2002. 6. 27. 선고 99헌마480 결정

비상의 명예훼손에 대해서는 정보통신망 이용촉진 및 정보보호등에 관한법률에 의해 입법적 해결을 보고 있다.

## 2) 사이버 스토킹

사이버 스토킹이란 인터넷 게시판, 대화방, E-mail 등 정보통신망을 통하여 상대방이 원하지 않는 접속을 지속적으로 시도하거나 욕설, 협박 등과 같은 내용을 담고 있는 메일 송신 행위를 지속하는 것을 말한다.

현재 우리나라에서 사이버 스토킹에 대한 일반적인 형사처벌 법규는 없고, 다만 정보통신망 이용촉진 및 정보보호등에 관한 법률 제74조 1항 3에 의해 정보통신망을 통하여 공포심이나 불안감을 유발하는 말, 음향, 글, 화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 한 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처하게 된다.

한편 사이버 스토킹 중에서 성폭력에 해당할 수 있는 행위는 성폭력특별법의 규정에 의하여 처벌되고 있다. 성폭력범죄의 처벌 및 피해자 보호 등에 관한 법률 제14조는 “자기 또는 다른 사람의 성적 욕망을 유발하거나 만족시킬 목적으로 전화·우편·컴퓨터 기타 통신매체를 통하여 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 말이나 음향, 글이나 도화, 영상 또는 물건을 상대방에게 도달하게 한 자는 2년 이하의 징역 또는 500만 원 이하의 벌금에 처한다.”고 규정하고 있다.

그러나 본 규정은 성적 욕망이나 성적 수치심이 아닌 동기를 가지고 행하는 스토킹에 대하여는 대응할 수 없고, 또한 지속적, 계속적인 괴롭힘 내지 따라다니기라는 요건이 포함되어 있지 않기 때문에 그 적용상에 문제가 있다.

## 3) 인터넷상 외설적 표현과 음란성

음란성이란 보통인의 성적 수치심과 도의감을 현저히 침해하는 데 객관적으로 적합한 것으로, 그 내용이 성욕을 자극 또는 흥분시키고 보통인의 성적 수치심을 해하고 선량한 성적 도의관념에 반하는 것을 말한다. 그리고 음란성의 유무는 제조자나 판매자의 주관적 의도에 관계없이 객관적으로 판단해야 한다.

현실의 공간을 전제로 한 음란성의 판단기준이 사이버 공간에서도 그대로 통용될

수 있을 것인가에 대하여 현재 대법원의 태도는 음란물의 존재형태와 사이버 공간의 전파가능성을 고려하여 현실보다 더욱 엄격하게 판단하고 있는 것으로 보인다. 대법원은 음란물이 게재되어 있는 인터넷 홈페이지로 단순히 링크를 한 경우에 정기통신 기본법(현행 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제74조)에 규정된 음란한 부호를 공연히 전시한 것으로 보았다<sup>153)</sup>.

또한 영상물등급위원회의 심의를 거쳐 18세 관람가 등급을 받은 동영상을 인터넷 포털사이트에 제공한 제작업자에 대하여 정보통신망을 이용하여 음란물을 유통시킨 혐의로 유죄판결을 내린 사건<sup>154)</sup>이 있다. 본 사건에서 법원은 “이 사건 동영상이 비디오물로 제작돼 성인에게 제공됐다면 음란성을 부정할 여지가 있지만, 인터넷을 통해 제공하는 것은 비록 성인인증절차를 요구하더라도 성인의 주민번호만 알면 쉽게 접속할 수 있어 아동이나 청소년을 유해환경에 빠뜨릴 위험성이 크기 때문에 시정환경을 감안해 보다 엄격한 기준에 의해 음란성을 판단해야 한다.”고 판시하였다.

위의 두 판결을 분석해 보면, 동일한 내용의 표현물일지라도 인터넷으로 제공되는 순간 인터넷의 특성을 고려하여 보다 신중히 판단해야 한다는 것이다. 그 이유로, 청소년보호 및 인터넷의 전파가능성이라는 다소 모호한 기준이 제시되고 있다. 인터넷의 전파가능성이라는 법원의 판단기준은 형사처벌의 가중 여부를 결정하는 기준이지, 음란성의 판단기준이 될 수는 없을 것이다(이정훈, 2006: 257).

엄격한 성윤리를 일반인이나 특히, 청소년들에게 강요하고 이를 그대로 집행하려는 무모하고도 시대착오적인 대책들을 더 이상 유지하여서는 안 되고, 인터넷음란물이나 음란정보의 유통현실, 국가의 형벌권 동원능력, 단속상의 기술문제 등을 종합적으로 고려하여 새로운 음란기준을 설정하고, 공개의 범위도 정해야 할 것이다. 이때에는 인터넷과 다른 매체, 즉 영화, TV, 서적, 연극 등의 접근가능성, 공연성, 영향력 등에 있어서의 공통점과 차이점을 충분히 고려하여야 할 것이다(오영근, 2003: 321-325).

153) 대법원 2003. 7. 8. 선고 2001도1335 판결

154) 서울지법 2006. 5. 16. 선고 2006노435 판결

#### 나. 개인정보보호 정책

쇼핑, 오락, 교육, 행정, 금융업무 등 생활 전반이 온라인을 통해 이루어짐에 따라 온라인에서 개인의 성명, 주민등록번호, 주소 및 전화번호 등과 같은 개인정보의 중요성은 점점 커지고 있다. 개인정보침해 범죄의 심각성은 단순히 개인정보가 유출된 것으로 끝나는 것이 아니라 유출된 개인정보가 다른 범죄에 사용될 수 있다는 것에 있으며 이러한 개인정보는 범죄의 표적이 되고 있다.

개인정보는 재화로서의 가치를 갖고 유통되는 경우도 있기에 법에서는 정보통신서비스제공자가 이용자의 동의 없이 개인정보를 수집하는 경우나, 개인정보를 취급하거나 취급하였던 자가 개인정보를 타인에게 누설하거나 제공하는 경우 등과 같은 조직적인 개인정보침해행위도 규제하고 있다.

현행 개인정보보호 관련 법체계를 살펴보면, 공공부문의 경우에는 「공공기관의 개인정보보호에 관한 법률」이 일반법적인 역할을 담당하고 있고, 민간부문의 경우에는 일반법으로서의 개인정보보호법은 존재하지 않고, 「정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률」, 「신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률」, 「생명윤리 및 안전에 관한 법률」 등 개별 영역별로 규율하는 개별법만이 존재하고 있다. 민간부문의 경우에는 개인정보보호에 관한 일반법이 존재하고 있지 않다.

기본법 없이 각각의 하위법들로만 개인정보보호법이 구성될 경우 각각의 법안들 사이에 사각지대가 발생할 수 있으며, 하위법들간의 해석이 명확하지 않을 경우 논쟁의 소지가 있을 수도 있다.

이렇듯 개인정보와 관련한 개인정보보호의 기본원칙(특히, OECD 기본원칙<sup>155</sup>)을

155) 개인정보보호와 관련된 법과 제도들은 국내외를 막론하고 OECD가 제정한 8가지 원칙에 기초하고 있다. 내용은 다음과 같다.

- ① 수집제한의 원칙(Collection Limitation Principle)
- ② 정보정확성의 원칙(Data Quality Principle)
- ③ 목적명확성의 원칙(Purpose Specification Principle)
- ④ 이용제한의 원칙(Use Limitation Principle)

모든 부문에서 관철시킬 수 있는 기본법이 우리나라에는 제정되지 않고 있음은 물론, 인터넷과 기술의 발전에 따른 개인정보 유출가능성에 대한 개인의 정보를 보호할 만한 적극적인 규정이 없는 실정인 것이다.

따라서 개인정보 유출에 따른 범죄행위에 대한 대처방법, 개인정보 침해시에는 개인정보보호를 위한 실효성이 있는 소송구제수단, 개인정보보호를 통합하는 법률규정 등을 제시하는 통합법으로서의 개인정보보호기본법의 제정이 시급하다.

#### 다. 인터넷 실명제

인터넷 실명제란 “주민등록번호 혹은 기타의 기술적인 실명인증방법을 통해서 본인으로 확인된 자만이 일정한 정보통신서비스를 이용할 수 있거나 게시판을 통해서 의사표현을 할 수 있고, 당해 정보통신서비스를 제공하는 자는 본인인증을 위한 기술적 조치를 구축해야 할 법적 의무뿐만 아니라 본인인증이 이뤄지지 않은 자에 의해 게시된 의견이나 글을 삭제하거나 본인인증이 이뤄지지 않은 자에 의한 당해 정보통신서비스의 이용을 차단해야 할 법적 의무를 지게 되며, 이러한 법적 의무를 위반한 자에 대해서는 제재조치가 부과되는 제도”라고 정의될 수 있다(황성기, 2008: 11).

현재 우리나라에서 제도화되었거나 추진되었던 인터넷 실명제로는 다음과 같은 세 가지 유형을 들 수 있다.

첫째, 공직선거법 제82조 6의 ‘선거게시판 실명제’, 둘째, 2007년도에 정보통신망법에서 도입된 ‘일반게시판 실명제’를 들 수 있다.

##### 1) 공직선거법상의 선거게시판 실명제

2004년도 3월 12일 법률 제7189호로 개정된 「공직선거 및 선거부정방지법」(이하 ‘공직선거법’)상의 선거게시판 실명제와 2005년 8월 4일 법률 제7681호로 일부

- 
- ⑤ 안전보호의 원칙(Security Safeguards Principle)
  - ⑥ 개인참가의 원칙(Individual Participation Principle)
  - ⑦ 공개의 원칙(Openness Principle)
  - ⑧ 책임의 원칙(Accountability Principle)

개정된 공직선거법상의 선거게시판 실명제의 내용을 비교하면 다음과 같다.

2004년도에 도입된 선거게시판 실명제가 실명만으로 의사표현이 가능하게 한 반면에, 2005년도에 개정된 선거게시판 실명제는 실명인증을 통한 본인 여부만 확인하고 허무인 명의에 의한 의사표현이 가능하도록 하고 있다는 점에서 차이가 있다. 결국 선거게시판 실명제란 실명만으로 또는 신원이 확인된 사람에 대해서만 게시판에 글을 게시할 수 있는 권한을 부여하는 제도인 것이다.

이에 대해서는 다음과 같은 헌법적 문제점을 제기할 수 있다. 실명을 사용하지 않거나 또는 신원이 확인되지 않은 사람은 당해 게시판에 글을 게시할 수 없게 되므로 이는 ‘표현의 자유’의 침해, 더 나아가서는 ‘익명표현<sup>156)</sup>’의 자유와 ‘정치적 표현’의 자유의 침해가 문제된다. 또한 인터넷 언론사의 ‘영업의 자유’ 침해 여부, 자기정보관리통제권 및 개인정보보호의 침해 등이 문제될 수 있다.

## 2) 일반게시판 실명제

2007년 7월 27일부터 시행된 정보통신망법에서는 ‘게시판 이용자의 본인확인’이라는 제목의 제44조의5를 신설하여 다음과 같이 일반게시판 실명제를 규정하였다.

- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자가 게시판을 설치·운영하려는 경우에는 그 게시판 이용자의 본인확인을 위한 방법 및 절차의 마련 등 대통령령이 정하는 필요한 조치(이하 “본인확인조치”라 한다)를 하여야 한다.
  1. 국가기관, 지방자치단체, 「정부투자기관 관리기본법」 제2조의 규정에 따른 정부투자기관, 「정부산하기관 관리기본법」의 적용을 받는 정부산하기관, 「지방공기업법」에 따른 지방공사 및 지방공단(이하 ‘공공기관등’이라 한다)
  2. 정보통신서비스제공자로서 제공하는 정보통신서비스의 유형별 일일평균 이용자 수 10만 명이상이면서 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자
- ② 방송통신위원회는 제1항 제2호에 따른 기준에 해당되는 정보통신서비스 제공자가 본인확인조치를 하지 아니하면 본인확인조치를 하도록 명령할 수 있다.

156) McIntye v. Ohio Elections Commission, 514 U.S. 334. : ‘익명표현’의 자유가 헌법상 보호되는 권리인지 여부가 본격적으로 다루어진 사건임.

- ③ 정부는 제1항에 따른 본인 확인을 위하여 안전하고 신뢰할 수 있는 시스템을 개발하기 위한 시책을 마련하여야 한다.
- ④ 공공기관등 및 정보통신서비스 제공자가 선량한 관리자의 주의로써 제1항에 따른 본인 확인조치를 한 경우에는 이용자의 명의를 제3자에 의하여 부정 사용됨에 따라 발생한 손해에 대한 배상책임을 줄이거나 면제받을 수 있다.

이와 같은 일반게시판 실명제에 대해서도 다음과 같은 헌법적 문제점을 지적할 수 있다. 우선, ‘게시판’ 개념의 포괄성으로 인한 광범위한 표현의 자유의 침해 여부이다. 정보통신망법 제2조 제9호에 규정된 ‘게시판’이라 함은, “그 명칭과 관계없이 정보통신망을 이용하여 일반에게 공개할 목적으로 부호·문자·음성·음향·화상·동영상 등의 정보를 이용자가 게재할 수 있는 컴퓨터 프로그램이나 기술적 장치”를 말한다. 따라서 이 규정에 의하면 일반 게시판뿐만 아니라 개인 블로그, 카페 등도 일반 게시판 실명제 규정의 적용 대상이 되는 것이다. 또한 게시판운영사업자의 직업의 자유 침해 여부, 개인정보의 침해 여부, 자기책임 원리의 위반 등이 문제가 될 수 있다.

#### 라. 사이버 범죄 규제정책

사이버 범죄는 사이버 공간의 특징을 반영하는 새로운 범죄와, 오프라인에서 이전부터 있어 왔으나, 최근 들어 사이버 공간에서 행해지게 된 범죄로 구분할 수 있다 (Berden, K. & Palmer, C, 2003: 222-227).<sup>157)</sup> 종전에 없었던 새로운 유형의 범죄들이 사이버 공간의 등장으로 인하여 새롭게 발생하고 있는데, 사이버 공간을 형성하고 있는 컴퓨터시스템과 정보통신망에 대한 범죄행위가 그것이다. 이로 인해 사이버테러나 사이버전쟁과 같은 새로운 위협이 사이버 공간에서 발생할 가능성이 점차 높아

157) 전자는 “true cyber crimes”, 후자는 “e-enabled crimes”로 칭해지기도 한다. true cyber crimes는 온라인 환경 밖에서는 존재하지 않거나 아니면 최소한 유사한 형태를 띠지 않거나 동일한 정도의 충격을 주지 않을 부정직하고 악의적인 행동들이라고 할 수 있다. e-enabled crimes는 월드와이드웹의 등장 이전부터 알려진 범죄행위들이지만 현재 인터넷상으로 급격히 침투하고 있는 행위들로 이해할 수 있다.



지고 있다.

또한 사이버 공간이 일상생활 속으로 자리 잡음으로 인하여 물리적 공간에서 발생 하던 많은 범죄들이 사이버 공간으로 이동하여 발생하고 있다. 도박, 사기, 명예훼손 과 협박, 스토킹과 성폭력 등의 다양한 범죄행위가 사이버 공간을 이용하여 이루어지 고 있는 것이다.

사이버 범죄의 유형을 분류하는 문제는 결코 간단하지 않다. 그것은 아마도 첫째, 사이버 범죄의 개념 자체가 아직까지는 모호한 상태로 남아 있으며, 둘째, 사이버 범 죄의 경우 종종 여러 가지 유형들이 결합된 형태로 범해지는 경우가 많으며, 셋째, 지 금도 끊임없이 새로운 형태와 기술의 사이버 범죄가 발견되고 있으며 앞으로도 그러 할 것이 기대되기 때문이다. 따라서 사이버 범죄에 관한 한 완벽한 분류기준을 찾으 려는 노력은 적어도 현재로서는 무모한 짓인지도 모른다(이민식, 2000: 214).

우리나라 대검찰청 인터넷범죄전담수사반은 주요 사이버 범죄 및 컴퓨터 범죄를 ① 컴퓨터시스템 불법침입·파괴; 컴퓨터시스템 해킹 중요정보의 위·변조, 삭제, 유 출, ② 사회기반에 대한 사이버테러; 컴퓨터바이러스, 전자메일폭탄 등을 이용하여 사회기반시설을 통제하는 정보통신시스템 파괴, ③ 음란·폭력물 게시, 유통, ④ 공 공·개인정보 오남용; 정보통신망을 통한 개인 신용정보, 공공정보의 유출, ⑤ 인터 넷을 이용한 범죄; 사이버 스토킹, 인터넷 스와핑, 매매춘, 인터넷 사기, 사이버 도박, ⑥ 지적 재산권 침해; S/W, 웹 콘텐츠, PC통신·인터넷 상의 전자문서 무단전제, 도 용, ⑦ 컴퓨터 바이러스 제작·유포; 컴퓨터바이러스에 의한 중요정보파괴, 업무장 애, ⑧ 전자상거래 침해; 전자문서의 위·변조, 허위정보 입력, ⑨ 컴퓨터통신을 이용 한 사기; 통신을 이용한 물품대금 사기 등, ⑩ 통신을 이용한 명예훼손 등; 공인에 대 한 명예훼손, 악성루머 유포, 개인 사생활정보 유통이라는 10가지 유형으로 분류하고 있다<sup>158)</sup>.

경찰청 사이버테러대응센터에서는 사이버 범죄 유형을 사이버테러형 범죄와 일반

158) 대검찰청 인터넷범죄수사센터(<http://www.spo.go.kr>)

사이버 범죄로 분류하며, 전자에는 ① 해킹; 단순침입, 사용자도용, 파일삭제변경, 자료유출, 폭탄스팸메일, DOS공격, ② 바이러스, 후자에는 ③ 사기; 통신, 게임, ④ 음란물·프로그램 불법복제, ⑤ 불법·유해사이트(음란, 도박, 폭발물, 자살), ⑥ 명예훼손, ⑦ 개인정보침해, ⑧ 사이버스토킹, ⑨ 사이버성폭력, ⑩ 협박·공갈이 포함된다<sup>159)</sup>.

이상에서 보는 것처럼 사이버 범죄 또는 컴퓨터 범죄의 유형을 수사기관에서 각자의 기준에 따라 임의로 구분하고 있다<sup>160)</sup>.

위와 같은 인터넷의 역기능 감소를 위해서는 정보통신윤리의 강화가 시급하다. 이를 위해서는 정보통신윤리교육의 다양한 모델 개발이 선행되어야 할 것이다. 또한 사이버 범죄의 재발을 막기 위한 인터넷 업체의 자율규제가 보다 강화되어야 할 것이다.

#### 마. 포털의 사회적 책임과 규제정책

인터넷상 제3자의 게시정보로 인하여 타인에 대한 법익침해가 행해진 경우 온라인서비스제공자(Online Service Provider, OSP)가 어떠한 조치를 취해야 하며, 어떠한 책임을 지게 할 것인가 하는 문제는 최근 인터넷 공간에서 가장 논란이 되는 주요 쟁점이지만 아직 확립된 법리가 정착되지 못하고 있다.

‘온라인서비스제공자의 법적 책임을 어느 정도까지 인정할 것인가?’의 문제는 인터넷이 지향하는 정보의 자유로운 유통과 공유, 그리고 표현의 자유를 보장하면서도, 동시에 정보유통으로 인한 인권침해 등의 역기능을 해소할 수 있는지의 문제와 직결된다. 즉, 온라인서비스제공자의 법적 책임의 문제는 인터넷이 당면하고 있는 ‘이익의 충돌’ 현상을 반영하는 대표적인 문제일 뿐만 아니라, 동시에 그 법적 책임의 ‘적정범위’에 관한 문제로서 이러한 이익의 충돌을 해결하기 위한 일종의 바로미터로서 기능할 수 있다고 본다(황성기, 2007: 152).

이와 관련하여 인터넷 포털 사이트가 제3자의 명예를 훼손하는 누리꾼의 댓글을

159) 경찰청 사이버테러대응센터(<http://www.netan.go.kr>)

160) 대검찰청에서는 적용법조를 기준으로 하고, 경찰청에서는 수범을 기준으로 구분하는 것으로 보인다.

방치했다면 명예훼손에 따른 손해를 배상해야 한다는 법원의 판결이 나왔다. 이 판결은 그동안 여러 신문 방송사에서 공급받은 기사를 편집 서비스해 사실상 언론의 기능을 하면서도 명예훼손에 따른 법적 책임에는 소홀했던 포털 측에 게시물 관리의 엄격한 책임을 지게 한 것이다. 판결을 내용을 살펴보면, “포털은 독자의 흥미를 위해 기사 제목을 바꾸기도 하고 기사 아래에 댓글을 달 수 있는 공간을 만들어 여론 형성을 유도하기도 한다. 포털 측이 게시물을 24시간 감시하고 삭제할 의무까지는 아니더라도 일상적인 감시를 통해 문제의 댓글이 있다는 것을 알았다면 삭제할 의무가 있다.”고 하였다<sup>161)</sup>.

정보매개서비스제공자의 법적 책임과 관련하여서는 정보의 자유로운 유통을 증시하는 인터넷상의 표현의 자유를 저해할 수 있다는 우려에 의해서 제한적인 범위 내에서만 인정하는 것이 국제적인 추세이다. 이러한 맥락에서 위의 대상판결의 문제점을 아래와 같이 지적하는 견해가 있다(황성기, 2007: 173-185). 즉, 본 대상판결은 ‘정보제공자’·‘뉴스제작자’가 아닌 ‘정보매개’·‘뉴스전달자’로서의 정보매개서비스제공자의 성격이나 기능을 오해한 결과, 정보매개서비스제공자의 법적 책임을 정보제공자의 법적 책임에 준할 정도로 너무 과도하게 인정했다는 것이다<sup>162)</sup>.

161) 서울중앙지방법원 2007.5.18 선고 2005가합64571 판결.

162) 대법원 2003.6.27. 선고 2002다72194: 정보매개서비스제공자의 ‘구체적인 작위의무’의 발생요건과 관련하여 본 대법원 판결에서는, “온라인서비스제공자인 인터넷상의 홈페이지 운영자가 자신이 관리하는 전자게시판에 타인의 명예를 훼손하는 내용이 게재된 것을 방치하였을 때 명예훼손으로 인한 손해배상책임을 지게하기 위해서는 그 운영자에게 그 게시물을 삭제할 의무가 있음에도 정당한 사유 없이 이를 이행하지 아니한 경우여야 하고, 그의 삭제의무가 있는지는 게시의 목적, 내용, 게시기간과 방법, 그로 인한 피해의 정도, 게시자와 피해자의 관계, 반론 또는 삭제 요구의 유무 등 게시에 관련한 쌍방의 대응태도, 당해 사이트의 성격 및 규모·영리 목적의 유무, 개방정도, 운영자가 게시물의 내용을 알았거나 알 수 있었던 시점, 삭제의 기술적·경제적 난이도 등을 종합적으로 판단하여야 할 것으로서, 특별한 사정이 없다면 단지 홈페이지 운영자가 제공하는 게시판에 다른 사람에게 의하여 제3자의 명예를 훼손하는 글이 게시되고 그 운영자가 이를 알았거나 알

#### 4. 맺음말

인터넷상의 공간은 더 이상 가상의 공간이 아닌 우리의 또 다른 생활공간으로 그 속에서 많은 법률관계를 맺고 살아가는 현 시점에서 인터넷 공간에 알맞은 법체계의 정비가 중요한 이슈가 되었다. 인터넷 규범의 정비를 위해서는 우선 인터넷과 기존 전통법과의 관계 규명이 있어야 검토되어야 할 것이다. 이에 관해서는 다음과 같은 세 가지 견해가 대립되고 있다(남효순, 2002: 33).

첫째, 인터넷 공간에서도 기존의 법체계의 적용이 타당하고, 다만 입법론 혹은 해석론에 의하여 인터넷 공간의 특수성을 반영해야 한다는 견해이다.

둘째, 인터넷 공간은 현실세계와는 다른 특성을 가지고 있기에, 현실세계를 기초로 하여 수립된 기존의 법체계에 대한 전면적인 수정이 필요하다는 견해이다. 이 견해에 의하면 헌법기본원리, 소유권의 개념, 계약법 이론 등 현행 법제도의 기초 원리에 대한 전면적인 수정이 필요하게 된다.

셋째, 인터넷 공간의 특성에 의해 인터넷 공간만의 법체계를 새롭게 정립해야 한다는 견해이다.

인터넷상의 공간을 가상공간이라고 하여 현실세계와는 별도의 법체계를 정립하여 이를 적용한다는 것은 잘못된 생각이다. 인터넷상의 문제는 결국 현실문제와 연결되어 있고, 현실세계에 영향을 주고 있다는 점에서뿐만 아니라, 현실세계에서 적용되는 법원리이자 법제와 별개의 독립된 인터넷공간의 법제도와 법원리를 생성한다면 하나의 현상에 대하여 이중규범 내지 이중의 법제도가 존재하는 것이 되어 혼란을 가져올 우려가 있다(윤명선·정완용, 2003: 374). 따라서 기존의 법체계와 법원리가 인터넷 공간에도 적용된다는 것을 전제로 하여 인터넷 공간의 특수성을 고려한 입법 내지 해석론을 통하여 수정하여 나가는 것이 옳을 것이다.

인터넷상에서의 개인 대 개인, 단체 대 정부, 시민 대 국가의 관계는 현실 세계와는

---

수 있었다는 사정만으로 항상 운영자가 그 글을 즉시 삭제할 의무를 지게 된다고 할 수는 없다.”고 판시하고 있다.

많은 면에서 차이가 있다. 이와 같은 상황에서 더욱 중요시 되어야 할 것은 국가 및 정부의 권력행사는 법률에 근거해서만 행해져야 한다는 법정주의의 기본 원리일 것이다. 인터넷 규범이 법치국가의 규범으로서 타당성을 얻기 위해서는 기본적으로 절차적 정당성을 확보하여야 할 것이며, 규제를 최소화하는 상당성의 원칙, 국민들의 행위의 자유를 최대한 보장하는 다양성의 원칙 등이 고려되어야 할 것이다. 또한 국민들에게 무엇이 허용되고 무엇이 금지되는지를 명백히 알 수 있도록 함으로써 법정 안정성과 예측가능성을 보장해 주어야 할 것이다.

## 제 8 장 결론 및 한국 인터넷 발전 방안

### 제1절 결론

우리는 현재 인터넷의 특성으로 이해하고 있는 부분 중 많은 부분이 한국 사회의 오프라인 상 특성에서 비롯되었다는 전제에서 출발하였다. 시간이 좀 더 흐르고 나면 이런 구분은 의미가 없어질 지도 모른다. 하지만 현재 인터넷에 대한 양가적 시선은 상당 부분 오프라인의 문제를 온라인의 문제로 치환시키려는 의도의 산물인 것으로 여겨진다. 물론 모든 인터넷의 문제를 오프라인의 문제로 환원하는 것도 부적절한 일이다. 인터넷 공간의 출현은 모든 사람들에게 자유롭고 공개적인 의사소통과 정보의 전달 및 처리 등을 약속했지만 인터넷은 결코 사회적인 진공 상태에서 도입되지 않으며 사회적으로 중립적인 기술도 아니다. 따라서 인터넷이 스스로 가장 참여적인 시장, 민주주의, 표현의 자유를 만들어줄 것이라는 기대는 접는 것이 현명하다. 이는 인터넷이 포퓰리즘이나 범죄자를 만든다는 생각과 마찬가지로 터무니없는 것이기 때문이다.

한국 사회에서 인터넷의 영향력이 지금과 같이 막대해질 수 있었던 것은 오프라인에서 ‘틈’이 허용되지 않았기 때문이다. 한국 사회는 민주화 이후에도 생활세계에 있어서 개개인의 취향이 존중되지 못하고 강력한 타자의 욕망에 부응하는 형태의 소비 사회로 전환되는 과정을 겪었다. 때로 이해할 수 없는 것처럼 보이는 인터넷의 많은 활동은 그 틈을 통해 부분적으로 생활세계의 식민성을 극복하고자 하는 노력의 산물이라고 볼 수 있다. 여기서 주목해야 할 점은 ‘틈’으로 새어 나온 것에는 단순히 억눌렸던 욕망과 좌절감만 있었던 것이 아니고 오프라인에서 합리적 수단을 통해서도 피력될 수 없었던 시민들의 재능과 의견, 비판과 대안도 많았다는 사실이다. 따라서 향

후 우리 사회에서 인터넷 발전 방안을 생각하는 것은 이러한 에너지들이 거둬지는 좌절 끝에 소멸하거나 왜곡되지 않도록 하는 수단을 마련하는 일로부터 출발해야 한다. 그 수단이 비추얼한 것인가 리얼한 것인가는 그리 중요치 않다. 또한 인터넷 정책은 부분적으로 사회정책이 되어야 하며 오프라인에서나 온라인에서 존재감을 느끼지 못하는 사람들에게 새로운 문을 활짝 열어주고 손을 잡아주는 내용을 담아야 할 것이다. 제2절에서는 각 영역별로 도출된 발전 방안을 정리해보도록 하겠다.

## 제2절 영역별 한국 인터넷 발전 방안

### 1. 정치 영역에서의 인터넷 발전 방안

#### 가. 인터넷을 통한 지식국가 업그레이드

일반지성을 대변하는 지식국가는 역사적으로 존재했던 기존의 형태라기보다는 인터넷시대의 변화하는 환경에 적응하여 새롭게 태어나는 모습이어야 할 것이다. 웹2.0 환경의 출현을 배경으로 지식권력도 2.0버전으로 업그레이드되었듯이, 이러한 변화에 필요한 지식국가도 2.0버전으로 업그레이드 되어야 할 것이다. 현재 지식국가 2.0의 창출을 위해서 필요한 것은 네트워킹의 메커니즘이다. 이러한 점에서 촛불집회에서 불거진 광우병 논란은 중지(衆智)를 모아내는 네트워킹이 중요함을 잘 보여주었다. 과학적 지식을 쌓는 것만으로는 위험과 관련된 논란을 어느 정도 해소시켜 줄 수는 있지만 완전한 해결책이 될 수 없다. 광우병 논란과정에서 종전에 정부가 유지해 온 ‘결정하고, 알리고, 방어하는’ 식의 태도는 전혀 효과적이지 못했다. 이러한 방식이 제대로 작동하지 않은 이유는 위험에 노출되는 당사자가 직접 결정에 참여하고 납득하는 절차적 정당성이 부족했기 때문이다. 사람들은 자유의지에 따라 위험에 노출되었을 때보다 자기 의사와 무관하게 위험에 노출되었을 때 더 큰 위협으로 생각한다. 협상과 토론을 통해 중지를 모으는 과정을 거쳐야만 위험에 관한 결정도 정당성을 확보할 수 있다(정병걸·성지은, 2008: 67-68).

이러한 시각에서 보면 2008년 촛불집회를 계기로 해서 우리에게 던져진 과제는 사회적으로 논란이 될 한 두 개의 법과 제도를 추가로 만드는 문제가 아니라 기존의 지식엘리트와 디지털 다중, 그리고 지식국가로 연결되는 삼각 구도의 균형을 맞추는 ‘시스템’의 재구축 문제일 것이다. 촛불집회의 발생은 한국 사회에서 대의민주주의에 대한 불신이 강하다는 점, 그리고 직접민주주의에 대한 욕구가 있지만 이를 수렴할 수 있는 시스템이 갖춰져 있지 않다는 현실을 말해주었다. 이러한 맥락에서 오프라인과 온라인에서의 디지털 다중의 분출된 의사표현을 사회 전체의 공공(public) 이익으로 엮어내는 ‘정치적 메커니즘’의 구축이 절실하게 필요하다. 다시 말해 아날로그 시대에 뿌리를 두는 대의민주주의 복원론을 넘어서, 생활정치로 대변되는 시민들의 참여 욕구와 기존의 정치 시스템 사이에 존재하는 간극을 메워 줄 새로운 시스템에 대한 고민이 요청된다.

#### 나. 시민과 정부의 소통 네트워크 활성화

이번 촛불집회는 민주주의 공고화라는 차원에서 많은 고민과 제언을 동시에 제공했다고 할 수 있다. 시민이 네트워크를 통한 권한을 가지게 되었다는 것과 함께 정부와 시민의 소통의 부재에서 오는 대의제의 위기 상황을 목도한 것이다. 그런 차원에서 시민의 정치참여가 활성화 된다고 해서 그 사회가 민주화되었다고는 할 수 없다. 오히려 시민과 정부 간의 소통 네트워크가 활성화된 소통민주주의가 더욱 필요할 수도 있다. 하지만 그것도 결국 정상적인 정치과정에서 정부·시민사회·정당·언론 등의 역할이 분명해야 한다. 그런 측면에서 본다면 이번 한국의 촛불집회는 시민운동 차원에서는 진일보한 민주적 실험이었지만, 민주주의 실현이라는 차원에서는 오히려 정치매개집단의 위기를 동시에 수반했다.

하지만 향후 네트워크 군중과 시민운동의 등장으로 웹 2.0의 참여·개방·공유 플랫폼은 더 커질 가능성이 있다. 따라서 인터넷의 정보와 연계, 참여네트워크는 언제든 지 새로운 의제형성과 시민운동의 진원지로 진화할 개연성이 충분하다. 따라서 문제는 이러한 폭발적인 네트워크 다중의 시민운동을 시민권리 확대와 제도화된 참여와



연계할 것을 고민해야 할 것이다.

## 2. 경제 영역에서의 인터넷 발전 방안

### 가. 롱테일을 가능하게 하는 경제 환경 마련

집중화, 양극화가 심해지고 있는 경제 환경을 고려할 때, 인터넷은 이러한 환경을 완화해 줄 수 있는 측면을 갖고 있다는 점에 주목해야 할 것이다. 즉 인터넷 환경을 통해 롱테일이 가능한 경제 환경을 만들어 주는 노력을 하는 것이 필요하다. 이제껏 인터넷 쇼핑 시장의 성장과 발전을 위해 정부는 기반 구축과 관련된 중요한 역할을 했다고 평가된다. 지금부터는 중소기업체나 영세 사업자들이 각자의 영역에서 경쟁력을 가질 수 있는 롱테일 개념이 적용될 수 있는 환경을 만드는 것이 필요하다. 여기서 롱테일 개념이 적용될 수 있는 환경이란 주류에 속하지 못한 공급자들도 동기부여되고, 이러한 공급 다양성으로 인해 소비자들의 다양한 욕구가 충족될 수 있는 경제 환경을 의미한다. 롱테일 현상이 주는 기회는 자신이 롱테일 플레이어가 되는 것과 롱테일이 가능하도록 수단을 제공하는 것으로 나누어 볼 수 있다고 한다(장효곤, 2006). 이 중 롱테일이 가능하도록 수단을 제공하는 것은 비교적 규모가 큰 사업자의 역할일 수 있지만, 어쩌면 정부의 역할일 수 있다.

### 나. 오픈마켓 창업시 체계적 지원

오픈마켓의 지금까지의 역할 수행에서 정부의 역할에 대한 시사점을 찾아 볼 수 있다. 오픈마켓은 어쩌면 지금까지(또는 앞으로) ‘창업보육센터’와 같은 기능을 해 왔다(또는 할 수도 있다)고 본다. 일반인들은 아이디어나 전문성을 보유하고 있을지 모르지만, 경영전반에 걸쳐 필요한 역량을 보유하고 있지는 못할 가능성이 높다. 따라서 오픈마켓은 창업과 관련된 종합적인 역량을 갖추지 못한 신규 사업자들에게 제반 관리활동을 지원해주는 기능을 수행해 줄 수 있다. 실제로 시장 진입 기업들이 먼저 오

픈마켓의 입점업체로서 사업을 시작하고, 기반을 형성한 뒤 개인 쇼핑몰을 운영하는 사례가 많은 것으로 알려지고 있다. 다시 말해서, 오픈마켓은 실질적 시장 진입장벽을 낮추는 데 크게 기여했다고 할 수 있다. 원론적으로는 인터넷 쇼핑의 도입이 진입장벽을 낮추는 역할을 했다고 하지만, 실질적으로 사이트의 구성과 운영에 관련된 제반 경영활동이 필요하다는 점에서 소규모 혹은 개인 사업자가 원활하게 진입할 수 있을 만큼의 진입장벽 완화는 아니었다고 할 수 있다. 전망있는 비즈니스 아이템과 매력적인 사업 아이디어로 출발한 기업들이 이러한 경영 능력 미흡으로 성공을 거두지 못하는 사례를 주위에서 찾아 볼 수 있다. 결론적으로 인터넷 쇼핑 산업진흥책은 오픈마켓이 성공을 위해 입점업체를 발굴하고 교육하며 지원해주는 총체적 관리가 바람직하다고 보이며, 지원을 함에 있어 오픈마켓을 통해서 영세사업자에게까지 전달되는 새로운 방식을 고려하는 것도 현재의 시장구조에서 적합할 수 있을 것으로 판단된다.

#### 다. 인터넷 쇼핑시장에서 소비자 보호

인터넷 쇼핑시장에서 소비자 보호에 보다 높은 관심을 보여야 할 것이다. 먼저 상대적으로 소비자 보호 문제의 발생 가능성이 높은 오픈마켓 중심으로 시장이 재편되어 가는 조짐을 보인다는 점에 주목해야 할 것이다. 또한 치열한 유치 경쟁, 서비스 경쟁을 하던 오픈마켓의 1, 2위 업체가 결합되었다는 점에 주목해야 할 것이다. 따라서 소비자 보호를 위한 규정 정비에 보다 많은 관심을 기울이는 것이 필요한 시점이라고 판단된다. 이를 위해 먼저 인터넷 쇼핑이라고 하는 기존 유통시장과는 차별화된 특성을 갖고 있는 시장 성격을 고려한 규제의 정비가 필요할 것이다. 현재의 관련 법률은 통신판매업이라고 하는 원격 거래의 특징을 갖고 있기는 하지만 너무 일반적인 상황을 고려한 규제라고 판단된다. 따라서 이를 보완하여 인터넷 쇼핑의 독특한 특성이 반영된 소비자 보호 체계를 갖추는 노력이 필요할 것이다. 또한 오픈마켓 사이트에 책임 소재를 공표하는 방법과 등록된 제품에 대한 정보를 소비자들에게 제대로 전달하는 지를 자율 심의하는 기구 설립을 검토해 보는 것이 필요할 것이다. 왜냐하

면 소비자 보호를 위한 규제만으로는 소비자보호를 충분히 해 줄 수 없을 가능성이 있고, 자율 심의가 사회적 비용 측면에서도 강점을 갖고 있다고 보이기 때문이다. 이러한 자율 심의 기구에서 거래 책임에 대한 명확한 표시 방법, 등록 제품 정보 제시의 필수 항목과 표시 방법 등에 대한 가이드라인을 제시하고 이를 감독할 수 있게 하는 것이 바람직할 것으로 판단된다.

또한 입점업체와 오픈마켓 운영업체간 공정 거래 환경 조성에 노력해야 할 것이다. 오픈마켓의 경우에는 소비자 보호만 중요한 것이 아니라, 판매자 보호도 중요한 이슈가 된다. 또한 영세사업자의 소송 활동을 신뢰성 확보 차원을 지원할 수 있는 국가 차원의 인증체계 설정 및 관리를 검토해 보는 것이 필요하다. 또한 중소 입점업체의 효율적인 소송을 지원하는 관련 데이터베이스 지원도 모색해 볼 필요가 있을 것이다. 결국 상대적으로 교섭력이 미약할 가능성이 있는 중소 입점업체를 지원하는 다양한 방안을 도입하여, 입점업체와 운영업체간 힘의 균형을 찾아줄 수 있는 체계를 지속적으로 검토하는 것이 바람직할 것으로 판단된다. 물론 이러한 과정에서 오픈마켓의 우위 구조를 인위적으로 끌어 내리려 하는 정책은 바람직하지 않다. 왜냐하면 시장 전체의 성장에 부정적인 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 이 보다는 어떻게 하면 이런 구조 하에서도 다양한 경제 주체들이 함께 성공할 수 있는 구조를 만들어 낼 것인지를 고민하는 자세가 필요할 것이다.

### 3. 사회 영역에서의 인터넷 발전 방안

#### 가. 온라인에서의 쏠림 현상 대책

인터넷에서 쉽게 스타가 탄생하고 스타의 영향력이 지대한 가운데 명성 추구의 경쟁이 벌어지고 있다. 명성은 들어오고 나가는 관심의 차이라는 셔키의 지적에서도 볼 수 있듯이 새롭게 만들어진 문화자본이라고 할 수 있는 명성과 여론의 쏠림 현상은 이제 전방위, 전영역에 걸쳐 보편화되고 있다.

예를 들어 블로거들의 경우 포털사이트 검색 결과에서 상위에 랭크되려는 경쟁은, 긍정적인 면으로 보면 콘텐츠를 열심히 올려서 다른 사람의 관심을 끄는 노력으로 발현될 수 있지만 부정적으로는 내용과 관계 없는, 이미 다른 사람이 관심을 가진 검색어를 끼워 넣는 행위로 이어질 수 있다. 더욱이 검색 결과 자체가 가치중립적이고 공정한 룰에 의해 만들어지기보다는 상업적 이익이나 이용자가 기대하는 바와는 다른 의도된 메커니즘을 통해 이루어질 경우 전체적으로 부(-)의 효과를 가져오게 된다.

또한 실시간 검색어나 많이 본 뉴스 등은 현재 다른 사람의 관심사를 쉽게 알게 해 준다는 효과가 있지만 다른 한편 관심사를 특정 분야, 특히 선정적이고 오락적인 분야로 쏠리게 한다는 사회적 결과를 낳을 수 있다. 이는 콘텐츠의 다양성과 다양성을 해치고 선의의 이용자를 좌절하게 만들어 건강한 인터넷의 재생산을 막기도 한다. 따라서 검색의 중립성, 공정성, 객관성을 제고하고 많은 사람들이 균형 감각을 가지도록 할 수 있는 디지털 리터러시 정책이 그 어느 때보다도 필요하다.

#### 나. 루머에 대한 대처 방안

루머에 대한 단속은 오히려 ‘루머활동’을 촉진한다는 사실을 지적할 필요가 있다. 특정한 내용을 담은 글들이 삭제되고 있다는 루머가 퍼지면, 그 글들은 그만큼 중요하다는 느낌을 주게 된다(무언가가 있지 않고서야 왜 글을 삭제한단 말인가?). 또한 그 내용에 반신반의하는 네티즌들도 퍼나르기 등을 통해 일단 글이 사라지는 것을 막으려고 한다. 이것은 루머의 확산에 기여한다. 그리고 그에 따라 루머의 진실성도 높게 평가된다. “루머는 여러 번 들을수록 믿을 만한 것”이 되기 때문이다.

루머에 대한 주요 대처방안이 ‘단속과 처벌’이 되어서는 안되는 이유가 여기에 있다. 실제로 루머 유포자에 대한 법적인 처벌이 정당화될 수 있는 것은, 그 사람이 날조된 이야기를 고의적으로 퍼뜨림으로써 이익을 얻고 있다는 뚜렷한 증거가 있는 경우 뿐이다. 만일 막연한 불안감에서 생겨난, 어느 정도 근거 있는 추측까지 모두 처벌 대상으로 삼는다면, 이는 언론의 자유에 대한 중대한 침해가 될 것이다. 뿐만 아니라, 정부에 대한 불신을 더 크게 만들으로써 루머활동을 결과적으로 촉진할 것이다.

알다시피, 루머는 불확실한 상황에 직면하여 정보가 부족할 때, 또는 공식적인 채널을 믿을 수 없을 때 생겨난다. 만일 지금 경제 관련 루머들이 퍼지고 있다면, 이는 금융저널리즘의 총체적 실패 탓이 크다. 경제전문가들의 힘을 모아 경제에 대한 예측력을 높이는 일이 시급하다.

또한 대중을 조작의 대상으로 생각해서는 안된다. 기업루머를 PR의 관점에서 연구한 한정호(1998)는 쌍방불균형 PR모델과 쌍방균형 PR모델을 구별하면서, 우리나라 기업들이 루머에 잘 대처하지 못하는 이유는 쌍방불균형 모델에 머물고 있기 때문이라고 지적하였다. 쌍방불균형 모델이란 기업이 공중의 태도와 행태를 파악한 다음 가장 설득적인 메시지로서 최대의 설득효과를 노리는 PR 모델이다. 이 모델에 따라 루머에 대한 대응책을 수립한다면 불리한 정보를 차단하거나 부인하는 전략을 택하게 될 것이다. 반면 쌍방균형모델은 공중의 요구를 정확히 파악한 다음 여기에 맞추어 실제로 기업을 변화시켜서 최대한 쌍방향의 이익이 수렴하도록 하는 것이다. 이 모델에 따르면 설득이나 홍보보다는 시장의 불안을 진정시킬 수 있는 구체적인 대책을 내놓는 것이 최선이다.

그리고 장기적인 대책으로서, 루머가 발생하기 어려운 환경을 만들어야 한다. 한정호(1998)는 한국사회가 유독 루머가 번식하기 좋은 토양을 갖고 있다고 지적하면서, 그러한 토양을 구성하는 요소로서 다음 다섯 가지를 꼽았다. (1) 남북이 서로 대치하고 있는 안보적 특성, (2) 양당제가 정착되지 못하여 대선 때마다 정계개편이 거론되는 정치문화적 특성, (3) 공개적인 토론을 억압하는 수직적인 커뮤니케이션 문화, (4) 관주도 경제, (5)전문지식을 갖추지 못하고 소스가 부족해서 루머에 귀를 기울여야 하는 언론의 낙후성. 장기적으로 이러한 요소들을 개선해나가는 것이 필요하다.

#### 다. 인터넷을 통한 정치적 사회화 기제

청소년들의 뉴미디어 참여가 사적, 오락적 형태에만 머물지 않고 시민적, 정치적 관여를 위한 수단으로도 적극 표출되면서 이들의 온라인 정치참여가 크게 증가하고 있다. 이들의 독창성과 자발성이 온라인에서 꽃피게 된 것은 오프라인에서 이들에게

적절한 소통의 공간이 주어지지 않았기 때문이다. '08년 촛불의 예에서 보듯 우리나라에서도 청소년들의 자발적인 인터넷 정치참여가 크게 증가하고 있다. 하지만 참여의 과잉과 제도화의 빈곤으로 인해 부정확한 정보유통의 주범으로 간주되어 규제를 받거나 의견과 여론이 정치적으로 왜곡, 굴절되는 문제점이 발생하기도 했다. 우리나라 청소년들이 보여준 인터넷 정치참여의 현황과 문제점을 객관적으로 분석, 진단하고 청소년들의 온라인 정치참여 욕구를 제도화할 필요가 있다.

#### 라. 인터넷 시민성 제고방안 연구

인터넷 이용자들이 부정확한 인터넷 정보와 편향된 인터넷 여론에 쉽게 동원되는 것과 같이 인터넷 상의 다양한 활동과 참여가 공적인 시민으로서 역량을 강화하는데까지 기여하고 있는가에 대한 반성이 제기되고 있다. 디지털 격차가 기술적 접근성의 격차를 넘어서 점차 민주적 격차(democratic divide) 또는 시민적 격차(civic divide)의 문제를 초래하고 있다고 지적하는 연구도 있다(Norris, 2005).

영국 등 주요 선진국에서는 인터넷 시민성 또는 디지털 시민성을 제고시키기 위한 리터러시 정책을 적극 추진하면서, '사회적 의식을 갖춘 소비자'라고도 할 수 있는 이른바 '시민-소비자(citizen-consumer)'에 주목한 바 있다. 우리나라에서도 이러한 사례를 바탕으로 인터넷 시민성 개념을 체계화하고 인터넷의 시민적 공공성 및 사회적 책임성 구현을 위한 제도적 장치를 마련할 필요가 있다. 외국의 인터넷 시민성 지원·육성 체계 및 관련 정책사례를 분석하여 한국의 인터넷 시민성 제고를 위한 정책의 목표와 추진전략 등 다양한 정책적 발전방안을 모색해야 할 때다.

### 4. 문화 영역에서의 인터넷 발전 방안

#### 가. 다양한 문화적 실험 보장 환경 조성

사람들이 문화적 실험을 온전하게 보장할 수 있는 환경 조성이 필요하다. 이를 위해 이용자들의 표현의 자유를 신장하고, 미학적이고 윤리적인 형태로 발현될 수 있도록

록 지원하는 긍정적 지원이 필요하다. 이러한 환경은 문화적 에토스와 제도화의 차원을 아우르며 형성되어야 할 것이다. 이를 위해 국가의 개방적이고 적극적인 지원 위에서 전문가 집단, 시민단체, 기업, 사용자가 상호호혜적으로 참여하는 합치체가 구성되어야 할 것이다. 이러한 긍정적이고 개방적인 환경에서만 실험적이고 독창적인 대중/하위문화의 인터넷 활동들이 건강하게 성장할 수 있다.

#### 나. 민주적 교육 복지프로그램의 활성화

시민적 감수성 및 교양을 향상하기 위한 민주적 교육복지 프로그램을 고려해볼 수 있다. 우선 정보복지차원에서의 커뮤니케이션 윤리 및 교양 교육이 제공되어야 한다. 이 교육 프로그램은 우선 관주도의 계도적이고 획일적인 내용의 수준을 벗어나, 정보주체로서의 개인들이 커뮤니케이션을 성실하고 건강하게 수행할 수 있도록 돕는 문화적 교육 내용으로 이루어져야 한다. 무엇보다도 개인이 좋은 문화를 느끼고 실천할 수 있는 기본적인 감성교육이 온라인-오프라인, 디지털-아날로그 차원을 아우르며 이루어져야 할 것이다. 교육 내용의 두 번째 차원은 실용적인 기술 영역과 관련된다. 사용자가 콘텐츠 선택과 이용의 주체인 만큼, 자신이 원하는 정보에 접근하는 동시에 원하지 않는 정보로부터 스스로를 보호할 수 있는 테크놀로지를 자율적으로 선택, 활용하는 능력을 계발하고 실천할 수 있도록 돕는 실용교육이 이루어져야 한다.

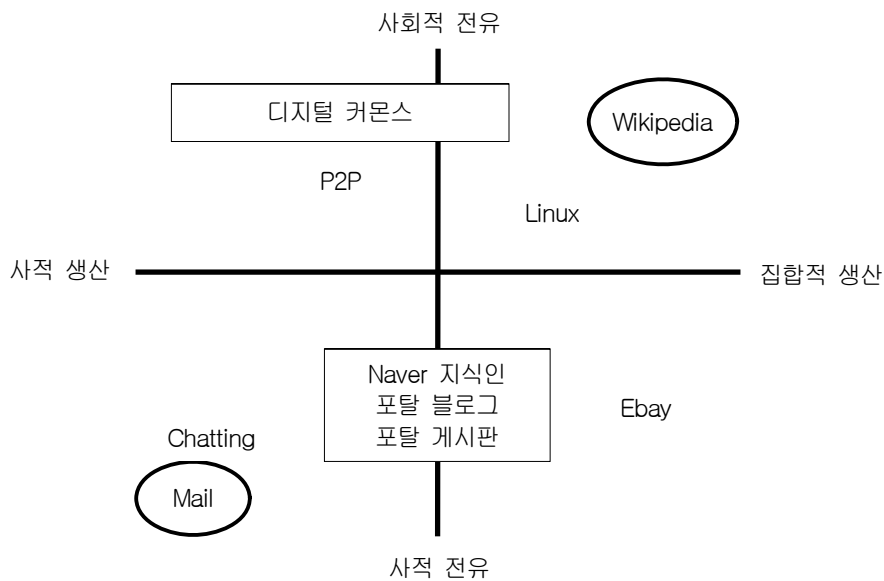
디지털 네트워크 환경에서 인간의 커뮤니케이션 행위는 경제적, 정치적, 문화적 목적을 실현하기 위한 도구 이상의 의미를 지닌다. 커뮤니케이션 자체가 목적이 되는 것이다. 따라서 어떤 효과를 위해 커뮤니케이션이 진행되어야 하는가라는 문제 못지 않게, 아니 그보다는 커뮤니케이션 본연의 가치의 민주적 실현에 관한 문제가 중시된다. 이에 발화와 수용의 방식과 관계에 관한 미학적, 정치윤리학적 가치가 추구된다. 이러한 원칙으로부터 인터넷이 예외가 될 수 없다. 이 지점이 곧 인터넷을 통해 사회적 실천으로서의 커뮤니케이션의 정치가 사유되고 실행되는 출발점이자 귀착점이다.

#### 다. 디지털 시대에 맞는 지적재산권 패러다임으로

아카이브는 문명화된 공동체의 필수품이자 ‘꿈이 이루어지는 장소(Steedman,

1998)’이다. 탈중심화되고 분산된 참여를 통해 만들어지는 새로운 지식 저장고로서의 디지털 아카이브는 사용자 공동의 산물이다. 그것은 과거의 위계적인 분류체계에 의해 닫혀진 지식체계가 아니라 서로 연결되는 열려진 지식의 저장고이다. ‘모든 것’이 다른 ‘어떤 것’에 잠재적으로 연결되어 있는 틀은 지식의 새로운 패러다임을 지향한다. 디지털 아카이브는 다른 아카이브와 자유로운 결합이 이루어져야 하고 사용자 간의 공유를 전제로 해야 한다. 상대와의 연결을 거부하거나 연결의 대가를 요구하는 행태는 디지털 아카이브의 공유 철학에 반대되는 것이다. 디지털 아카이브에 공공성을 불어넣고 창의력을 확대할 수 있는 힘은 창의적인 사용자들의 적극적인 상호작용을 통해 만들어져야 한다.

[그림 8-1] 인터넷 정보의 생산과 전유 모형



위의 [그림 8-1]은 인터넷 아카이브가 생산되고 소비되는 방식에 따라 현재 인터넷 상에 존재하는 아카이브의 위상을 표시한 것이다. [그림 8-1]에서 보듯이 디지털 아카이브에는 정보와 지식의 사적 생산물과 집합적 생산물이 혼재한다. 디지털 아카



이브의 사용방식도 사적인 전유와 사회적 전유방식으로 나뉘어진다. 앞서 살펴본 것처럼 한국의 대표적인 포털 사이트들은 사용자들이 사적으로 생산하거나 집합적으로 생산한 정보들을 사적으로 전유하고 있다. 사용자의 인터넷 활동 없이는 포털 사이트에 존재하는 중요한 자원들이 만들어지지 않을 것이다. 사용자가 자신의 활동을 저당 잡히고 포털이 제공하는 각종 서비스를 무료로 사용하는 것처럼 보이지만 사실은 사용자들이 자신의 활동 결과물을 무료로 포털 회사에 제공하고 있는 것이다. 더구나 특정 포털 사이트가 외부의 다른 아카이브나 정보에 링크를 걸지 않거나 스스로의 폐쇄된 체계를 유지하면서 정보의 축적물을 사적으로 전유한다면 그것은 인터넷 문화의 발전에 치명적인 제약을 안기는 꼴이 된다.

이에 대한 대안으로 사적 생산물은 물론 집합적 생산물까지도 사회적으로 전유하는 디지털 공유물(digital commons)을 향한 흐름이 존재한다. 위키피디아로 대표되는 협업을 통한 디지털 아카이브의 생산과 공유는 향후 인터넷 문화를 이끄는 중요한 원동력이 될 것으로 예상된다. 한국의 인터넷 문화에서는 협업을 통한 정보의 생산과 사회적 공유를 통한 열린 아카이브의 공유가 턱없이 부족하다. 남의 저작물을 각색하거나 변형시킨 개인 사용자들조차 카피라이트(copy-right)를 버젓이 달아놓는 경우도 흔히 볼 수 있다. 지적 재산권의 배타적인 관철이나 사회적으로 생산된 정보를 사적으로 전유하는 상업화의 방식이 인터넷의 판도를 흔들게 되면 인터넷 문화의 개화는 기대하기 힘들다.

디지털 복제는 문화 콘텐츠의 배타적 소유와 지적재산권에 대해 근본적인 의문을 제기하게끔 만든다. 이처럼 객관 문화산물이 흘러넘쳐 사람들의 전유능력 범위를 넘어서는 시점에서 지적재산권이란 법적인 규제를 통해 문화생산물의 배타적인 소유권을 주장하는 것(장태중, 2005)은 디지털 아카이브의 확산에 반대되는 행위이다.

다른 한편 지적재산권보다 더 중요한 장애는 소유 능력과 지적 전유능력의 격차 문제이다. 정보를 소유한다고 정보의 지적 전유까지 보장받지는 못한다. 왜냐하면 정보는 그것을 사용하는 주체에 의하여 지적으로 전유될 때에 사용가치를 발휘하기 때문

이다. 본 연구에서는 이 문제를 다루지 못했지만 디지털 아카이브의 성패는 사용자들의 지적 전유능력에 의해 크게 좌우된다.

풍요로운 인터넷 문화를 이룩하려면 정보의 실질적인 활용 능력 증진을 위한 대안책이 필요하다. 온갖 디지털 콘텐츠로 넘치는 인터넷은 매일매일 엄청난 양의 정보를 자동으로 축적하고 있다. 20세기 초에 짐멜(Simmel, 1983: 567)은 이러한 현상을 객관문화와 주체문화 사이의 격차로 설명하였다. 20세기 초에 등장한 대중사회 이후 객관문화의 축적과 저장물은 인류의 전유 능력을 능가해버렸다. 일상대중문화는 일회적이고 소비적이며 순간적이다. 그래서 사람들은 정보와 문화의 일회성에 익숙해져서 축적된 객관문화를 소비하면서 섭취능력의 부족을 보상한다. 지식과 문화에 대한 지적 전유능력이 필요한 이유가 여기서 발생한다. 지식과 정보는 사용 주체의 전유능력에 따라 그 의미가 달라지기 때문이다.

라. 인터넷의 열린 구조를 통한 표현의 자유 신장

사이버스페이스에서의 모든 활동은 검색에서 글쓰기, 댓글달기, 퍼 올리기, 사진 올리기에 이르기까지 자동으로 축적되어 데이터베이스로 아카이빙 된다. 디지털 아카이브에 축적된 모든 것은 언제 어디서나 검색을 통해 다시 불리어져 되살아날 수 있다. 현실세계에서는 사이버스페이스보다 더 자주 욕설이 난무하고 더 많은 명예훼손이 이루어지며, 근거 없는 소문이 난무한다. 그럼에도 불구하고 유독 사이버스페이스가 욕설과 명예훼손, 근거 없는 소문의 집결지처럼 보이는 이유는 디지털 아카이브가 갖는 속성에 기인한다. 분명히 사이버스페이스에서는 전통적 의미의 지적 재산권이 쉽게 침해되고 근거 없는 소문이 짧은 시간에 퍼져나가고, 상대에 대한 모욕이 손쉽게 이루어진다. 실명제 강화, 사이버 모욕죄 신설 등 일련의 규제 조치는 이러한 디지털 문화의 특성을 무시하고 과거의 방식으로 개입하려는 시도이다. 그러한 규제 조치의 시행 이전에 왜 그런 현상이 이루어지는가에 대한 고려가 선행되어야 한다. 그렇지 못할 경우 디지털 문화가 자라는 문화의 환경과 터전을 도외시한 부적절하고 부당한 규제 조치가 만들어질 우려가 있다. 실명제는 사상과 표현의 자유를 미리 억압

할 뿐만 아니라 인터넷 문화의 자유로운 전개를 가로막는다. 더욱이 ‘사이버 명예훼손죄’라는 것은 디지털 아카이브의 활성화를 저해하는 편익적 발상에 불과하다.

한편 검색 사이트는 사상과 표현의 자유, 혹은 알 권리를 특정 집단의 이해에 따라 왜곡하고 제한한다. 특정한 사상과 표현을 가로막는 두 가지 방법이 있다. 하나는 말을 못하게 하는 것이고, 다른 하나는 듣지 못하게 하는 것이다. 권력이 오래 전부터 즐겨 사용하던 통제 방법은 입과 귀를 틀어막는 방식이다. 이는 광장을 폐쇄하고, 사람들을 만나지 못하게 하는 폐쇄적인 조치이다. 물론 듣기 싫은 말 자체가 만들어지지 못하도록 출처를 틀어막는 것이 가장 확실한 검열의 방법이다. 더욱 기술적이고 절묘한 방법도 있다. 수신과 송신 사이를 첨단 기술을 활용하여 교묘하게 뒤틀어 놓거나 신호에 잡음을 뒤섞어 소통을 방해할 수도 있다. 그러나 이 세상 모든 사람의 입을 틀어막기란 그리 쉬운 일이 아니다. 더군다나 인터넷처럼 네트에 접속한 사람이라면 누구나 쉽게 자신의 생각을 쏟아놓을 수 있는 미디어의 경우 통제와 개입은 생각처럼 쉽지 않다.

누구든지 마음만 먹으면 자신의 생각을 네트의 대자보에 올려놓을 수 있다. 익명으로 글을 올린 다음 빠지면 그 출처를 잡아내기가 여간 힘들지 않다. 네트에서는 포르노도 음란물도 정치적 비밀도 확인 안 된 유언비어도 모두 동등한 하나의 공간을 장악할 수 있다. 도처에서 만들어지고 없어지는 게시물이나 자료를 통제하거나 검열하기란 결코 만만한 일이 아니다.

이처럼 말할 수 있는 자유를 보장해주는 것은 네트가 채용하고 있는 ‘열린 구조’ 덕분이다. 인터넷이 채택하고 있는 프로토콜 자체가 통제와 규제를 어렵게 만드는 요인으로 작용하는 것이다. 사회 문화적인 차원에서도 네트는 사상과 표현의 자유를 더욱 극단으로 몰고 갈 수 있도록 만든다. 네트는 육체성을 동반하지 않는다. 네트의 소통은 면대면 커뮤니케이션이 아니다. 따라서 육체에 동반되는 성, 연령, 인종, 직위 등의 정체성에 얽매이지 않으면서 익명성이란 틀로 자신의 생각을 적극적으로 드러낼 수 있다. 네트에 대한 접근의 다중성 또한 추적을 통한 검열을 어렵게 만든다. 탈

중심화 된 분산성은 특정한 사상과 표현의 출처를 잡아내기 어렵게 만든다.

네트에서는 미러링(mirroring)을 통해 디지털 사상과 표현이 순식간에 여러 다른 곳의 저장장치 속으로 복제되어 빛의 속도로 전파된다. 그것은 공기 중에 흩어지는 말과 달리 시간이 흘러도 없어지지 않는다. 동시성과 비동시성이라는 속성을 모두 갖고 있는 네트워크의 존재적 특성 덕분에 네트의 사상과 표현의 자유는 현실 세상에서보다 더 폭넓고 끈질기게 추구될 수 있다.

## 5. 윤리 영역에서의 인터넷 발전 방안

### 가. 자율규제 활성화 토대 마련

자율규제가 이루어지지 않고 강제적인 규제가 이루어지다면 인터넷 술래잡기는 인터넷 “두더지 잡기”로 변할 가능성이 있다. 두더지 잡기 놀이는 평평한 오락기 바닥에서 무작위로 올라오는 두더지를 망치로 두들기는 놀이이다. 놀이 초반에는 올라오는 두더지의 숫자가 적고 천천히 올라오지만 게임이 진행될수록 두더지의 숫자가 늘어나고 그 속도도 빨라진다. 게임의 나중에 이르면 놀이자가 감당할 수 없을 정도의 두더지가 올라오고 그 속도는 더 빨라진다. 그러한 상태가 되면 더 이상 놀이는 진행될 수 없는 상태가 된다. 인터넷에 대한 규제 일변도의 정책은 술래잡기를 두더지잡기로 변화시킬 수 있으며 이러한 변화는 우리나라의 인터넷 문화의 발전에 결코 옳은 방향이 아닐 것이다.

### 나. 처벌의 절차와 기준 마련

부정확하거나 거짓된 정보로 인해 피해가 우려될 경우 이를 중재하고 판단을 내릴 수 있는 절차와 기준이 명확히 규정되어야 할 것이다. 특히 정치적 의견이나 논쟁에 있어서는 이러한 절차와 기준이 보다 엄중히 동시에 조심스럽게 적용되어야 할 것이다. 또한 이러한 절차와 기준이 정치적 지형에 따라 변동하지 않고 지속성을 유지해

야 할 것이다.

#### 다. 참여자로서의 정부 위상 정립

정부와 누리꾼의 구분을 벗어날 필요가 있다. 인터넷 술래잡기에서는 한 판이 끝나면 술래가 바뀌게 되어 술래와 술래 아닌 아이들과의 절대구분이 없어진다. 해당 판에서는 술래와 술래 아닌 아이들 간의 구분이 분명하지만 판이 연속될수록 종합적으로 볼 때 그 구분이 흐려진다. 이와 마찬가지로 정부는 언제나 일방적인 규제자 혹은 술래의 역할만을 수행하는 것은 아니다. 정보사회에서 정부는 정보의 제공자이기도 하며 동시에 정보의 소비자이기도 하다. 그러므로 정부는 항상 무슨 일이 벌어지고 있는지 감시하고 규제하는 역할만을 상정하지 말고 보다 적극적인 참여자로서 역할을 수행할 필요가 있다.

#### 라. 언론의 댓글 기능 정비

불필요한 욕설이 장이 되어있는 일부 언론의 댓글 기능을 잘 정비하는 것이 필요하다고 판단된다. 어느 언론의 댓글이 정비가 필요한지 일괄적으로 기준을 제시할 수는 없지만 별다른 댓글기능이 필요치 않은 모든 기사에 댓글이 달려있는 것은 불필요한 욕설 등을 노출하게 되어 댓글의 기능에 대하여 의심하게 만든다. 특히 일부 언론의 댓글은 이미 토론이 불가능할 정도로 "정치욕설"의 장이 되어있다. 자율규제가 존재할 수 있는 토대가 마련되어 있는 상태에서 댓글기능을 활성화시키는 것을 고려할 수 있다.

## 참 고 문 헌

### 국내문헌

- 강내희(1994), “대중문화, 주체형성, 대중정치”, 『문화과학』 6호.
- 강명석(2008), “촛불집회 ‘텐 미닛’ 사건 뿌리는 인터넷 공론문화”, 『신문과 방송』 제451호, 한국언론재단.
- 강원택(2002), “세대, 이념과 노무현 현상”, 『계간 사상』 54.
- 강원택(2004a), “인터넷 정치집단의 형성과 참여: 노사모를 중심으로,” 『한국과 국제정치』 20(3), p.161-184.
- 강원택(2004b), “탄핵정국과 17대 총선”, 『관훈저널』 .
- 강원택(2007), 『인터넷과 한국정치』, 서울 : 집문당.
- 강원택(2008), 『한국 정치 웹 2.0에 접속하다』, 책세상.
- 강주영·용환승(2007), “웹 2.0의 개념과 전망”, 『정보과학지』 제25권 10호.
- 경향닷컴 촛불팀 편(2008), 『촛불, 그 65일의 기록』, 경향신문사.
- 고병권(2008), “특집좌담: 좌파, 2008년 촛불집회를 말하다”, 『문화과학』 통권 55호, 문화과학사.
- 국가정보원 방송통신위원회(2008), 『정보보호백서』 .
- 국가정보원 정보통신부(2005), 『정보보호백서』 .
- 권태환·조형제·한상진 편(2000), 『정보사회의 이해』, 미래M&B.
- 권현영(2008), “법원의 판단으로 본 포털뉴스서비스의 성격”, 『언론중재』 2008년 가을호, 언론중재위원회
- 글래드웰, 말콤 (2004), 『티핑 포인트』, 21세기북스.
- 김경미(2006), “인터넷이 집합행동 참여에 미치는 영향”, 『한국사회학』, 제40집 1호.
- 김기섭(2003), “인터넷상의 명예훼손과 온라인 서비스 제공자의 책임”, 『법률신문』

- 3221호, 법률신문사 p. 13.
- 김사승(2007), “저널리즘 UCC의 기능과 전망”, 방송학회 <UCC와 새로운 미디어 문화> 학술세미나 발표논문.
- 김상배 외(2008), 『지식질서와 동아시아: 정보화시대 세계정치의 변환』, 한울.
- 김상배(2003), “디지털 세대의 사회참여”, 『정보화백서』, 한국전산원, p.16-165.
- 김상배(2004), “정보화시대의 지식구조: 수잔 스트레인지의 개념화를 넘어서”, 『한국정치학회보』 38(3), p.255-276.
- 김상배(2005a), “전자정부와 디지털정치”, 정보통신정책연구원(편), 『정보사회와 정보화정책』 정보통신정책핸드북 제3권, 법영사, p.137-177.
- 김상배(2005b), “이동통신과 정치변동”, 이봉호·김동주(편), 『정보통신과 한국의 변화』, 서울: 커뮤니케이션북스, p.353-370.
- 김상배(2005c), “정보화시대의 제국: 지식/네트워크 세계정치론의 시각”, 『세계정치』 26(1), p.93-120.
- 김상배(2006), “복잡계이론과 네트워크 세계정치론”, 삼성경제연구소 복잡계 심포지엄 발표논문.
- 김상배(2007), 『정보화 시대의 표준경쟁 - 윈텔리즘과 일본의 컴퓨터산업』, 한울.
- 김상배(2008), “네트워크 세계정치이론의 모색: 현실주의 국제정치이론의 세 가지 가정을 넘어서”, 미발표 원고.
- 김상배 편(2008), 『인터넷권력의 해부』, 한울.
- 김상훈(2004), 『하이테크 마케팅』, 박영사.
- 김선택(2008), “세대차가 아니라 세계차다”, 『중앙시평, 중앙일보』
- 김선희(2005), “자아 정체성가 다중자아의 문제”, 『고도 과학기술사회의 철학적 전망, 21세기 한국 메가트렌드 I』, 정보통신정책연구원.
- 김성일(2002), “대중의 새로운 구성 가능성 : 2002년 한국사회와 대중분석”, 『문화과학』 31호.
- 김소라(2008), “인터넷 쇼핑물 사이트에서의 정보성과 소비자 오도가능성: 온라인

- 마켓플레이스와 인터넷 종합쇼핑몰의 비교”, 『한국가정관리학회지』 제26권 1호, p. 15-29.
- 김예란 외(2007), "디지털 시대, 풀뿌리 저널리즘의 미래", 『메가트렌드2007』 .
- 김예란(2004), “가상공간의 공동체 문화 탐색: 사이월드 문화를 중심으로”, 『언론과사회』 12(3), p.55~89.
- 김예란(2005), “정보생산자로서의 개인의 역량증가와 사회문화적 함의”, 정보통신정책연구원.
- 김예란(2007), "디지털 사회, 소통의 문화", 『언론과사회』 15권 3호, p.39~70.
- 김예란(2008), "이름을 버린 메아리의 자유와 진정성", 『실천문학』 , p.378~389.
- 김용석(2004), “인터넷 상에서 행해진 제자의 명예훼손 행위에 대한 홈페이지운영자의 책임”, 『대법원판례해설』 44호, 법원도서관, p.746-755.
- 김용철(2007), 『인터넷우체국 e커머스 서비스 발전계획 수립에 관한 연구』, 한국전자통신연구원.
- 김용철(2008), “인터넷 쇼핑몰 점포유형 선택과 유형별 고객충성도 형성에 관한 연구: 중소 업체의 전략적 시사점을 중심으로”, 『중소기업연구』 제30권 2호, p.151-171.
- 김용철·윤성이(2005) 『전자 민주주의』, 서울 :오름.
- 김용학(2007), 『사회 연결망 이론』, 박영사.
- 김용호(2004), “네티즌 포폴리즘이나, 새로운 형태의 정치참여인가?: ‘노사모’ 사례 연구”, IT정치연구회 월례발표회 논문.
- 김원(2005), “사회운동의 새로운 구성방식에 관한 연구 - 2002년 촛불시위를 중심으로”, 『담론 201』 8(2).
- 김유식(2004), 『인터넷 스타 개죽아, 대한민국을 지켜라!』, 서울 : 랜덤하우스 중앙.
- 김유정(1996), “컴퓨터 매개 커뮤니케이션과 일상 커뮤니케이션 상황의 변화.” 『언론사회문화』 6, p. 87~107.
- 김은미, 김경모, 김예란, 임영호(2007) 『저널리즘의 미래』, 정보통신정책연구원.



- 김의영(2004), “인터넷을 통한 NGO의 정치참여” 극동문제연구소편. 『한국과 국제 정치』, 제20권 4호.
- 김재일(2005), 『유비쿼터스 인터넷 마케팅』, 박영사.
- 김종길(2002), “R세대와 붉은 악마”, 『정책포럼』, p.67-97.
- 김종길(2008), “사이버 행동주의, 새로운 정치권력인가”, 『인터넷권력의 해부』, 한울 아카데미. p.185~210.
- 김종범(1996), “정보화사회에 있어서의 역기능과 대책” 『한국행정연구』, 가을호 제5권 제3호.
- 김종섭(2000), “사이버범죄 현황과 대책”, 『형사정책』 제12권 제1호.
- 김진수 · 서이종 · 우희종 · 조국 · 홍성욱(2008), “긴급좌담: 광우병 논란에서 촛불 문화제까지”, 『자연과학』 24, p.69-89.
- 김현주(1997), “기업루머의 생성과 확산: 이론적 고찰”, 『한국커뮤니케이션학』 5.
- 남효순(2002), “인터넷 법률의 만남”, 『인터넷과 법률』.
- 네그로폰테, 니콜라스(1999), 『디지털이다』, 백옥인 역, 커뮤니케이션 북스.
- 노병철(2003), “사이버윤리 연구의 새로운 방법론 모색”, 『사이버커뮤니케이션학 보』 제12호, p. 103~131
- 데이비드 라이언(1994), 『전자감시사회』, 한국전자통신연구소.
- 디폰조 · 프라산트 보르디아(2006), 『루머 심리학』, 한국산업훈련연구소.
- 레비, 피에르(2000), 『사이버 문화』, 김동윤 역, 문예출판사.
- 레비, 피에르(2002), 『집단지성: 사이버공간의 인류학을 위하여』, 문학과지성사.
- 레이놀즈, 글렌(2006), 『다윗의 군대, 세상을 정복하다』, 베이스캠프미디어.
- 류기환(2005), “기대가능성에 대한 연구”, 『법학연구』 제20집, 한국법학회.
- 류인모(2003), “인터넷범죄의 동향변화와 형사정책”, 『형사정책』 제15권 제1호.
- 민경배(2008), “촛불시위와 1인 미디어”, 언론인권센터 세미나 자료집.
- 박기순(1997), “PR적 시각에서 본 삼성과 기아간 분류: 뉴스와 루머의 상호작용을 중심으로”, 『홍보학 연구』 .

- 박상희(2005), “건강정보 관련 인터넷 커뮤니티의 평판 시스템에 관한 연구”, 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사논문.
- 반 다이크(2002), 『네트워크 사회』, 배현석 역, 커뮤니케이션북스.
- 배영자(2008), “계몽주의 <백과사전>과 위키피디아”, 김상배(편), 『인터넷권력의 해부』, 한울, p.67-90.
- 백육인 (2002). “정보사회와 전지구화 : 정보사회에 관한 논의의 진전을 위하여”, 『비평』.
- 백육인(2001), “네트와 사회운동”, 홍성욱 · 백육인 역, 『2001 사이버스페이스 오디세이』, 창작과 비평사.
- 백육인(2002), “정보사회와 전지구화 : 정보사회에 관한 논의의 진전을 위하여”, 『비평』 통권 제 9호.
- 백육인(2008), “촛불시위와 대중: 정보사회의 대중형성에 관하여”, 『동향과 전망』 가을 · 겨울호.
- 백윤철(2003), “인터넷법학의 성립과 과제”, 『인터넷법연구』 제2호.
- 비느로, 빠울로(2004), 『다중: 현대의 삶의 형태에 관한 분석을 위하여』, 갈무리.
- 삼성경제연구소(2008), 『인터넷 쇼핑 시장의 변화와 대응전략』 .
- 서우석 · 이호영(2006), “문화취향이 정보 불평등에 미치는 영향.” 『정보화정책』 제13권 제3호, 20 pp.197~218.
- 서이중(2001), 『지식정보사회의 이론과 실제』, 서울대학교 출판부.
- 서키, 클레이(2008), 『끌리고쓸리고들끓다: 새로운 사회와 대중의 탄생』, 송연석 역, 갈리온.
- 소흥렬(1999), “사이버문화의 인간적 조건”, 『정보과학회지』 제17권 제8호, p.45~50.
- 손연기 · 강대기 · 한세억 이현희(1999), “지식정보사회의 역기능 해소 및 실천방안 연구”.
- 솔로브, 다니엘(2008), 『인터넷 세상과 평판의 미래』, 비즈니스맵.
- 송경재(2005a), “네트워크 시대의 인터넷 정치참여 : 탄핵정국 디시인사이드 정치토

- 론 게시판을 중심으로”, 한국사회역사학회 『담론201』, 제8권 3호.
- 송경재(2005b), “사이버 공동체의 사회적 자본과 네트워크 정치참여.” 『한국정치학회보』 제39집 제2호.
- 송경재(2008), “광우병 여론 : 인터넷 괴담, 표현의 자유, e-공론장,” 언론광장 5월 발표 자료집.
- 쉬벨부쉬, 볼프강(1999), 『철도 여행의 역사 - 철도는 시간과 공간을 어떻게 변화시켰는가』, 박진희 역. 궁리.
- 신일순·안일태(2007), “온라인 마켓플레이스 시장의 쏠림과 공존”, 『응용경제』 제9권 제1호, p. 135-172.
- 아고라페인들(2008), 『아고라』, 여우와 두루미,
- 안토니오 네그리·마이클 하트워(2008), 『다중』, 조정환, 정남영, 서창현, 세종서적.
- 여명숙(1999), “사이버문화의 형이상학적 기초”, 『정보과학회지』 제17권 제8호, p.4~15.
- 오영근(2003), “인터넷범죄에 관한 연구”, 『형사정책연구』 제14권 제2호.
- 오용규(2004), “명예훼손에 대한 온라인 서비스 제공자의 법적 책임”, 『재판과 판례』 12집, 대구판례연구회, p.399-444.
- 오태원(2008), “사이버공간에서 사회규범의 특성과 법과의 관계에 관한 연구”, 연세대학교 박사학위논문.
- 와츠, 던컨(2004), 『Small World: 여섯 다리만 건너면 누구와도 연결된다』, 세종연구원.
- 울리히 벡(2006), 『위험사회』, 홍성태 역, 새물결.
- 윤명선·정완용(2003), “인터넷법학에 관한 연구 서설”, 『비교사법』 제11권 1호(통권 24호).
- 웹스터, F. (1997), 조동기 옮김 『정보사회이론』, 나남출판.
- 윤명선·정완용(2003), “인터넷법학에 관한 연구 서설”, 『비교사법』 제11권 1호(통권 24호).

- 윤성이(2006), “정책과정에서 온라인 시민참여의 제도화 방안,” 『사회이론』, 통권 30권. 187-212.
- 윤성이(2008), “온라인 정치참여 연구의 동향과 쟁점-인터넷선거 연구를 중심으로”, 『정보화정책』 제15권 제3호.
- 윤성이·장우영.(2008), “청소년 정치참여 연구 : 2008년 촛불집회를 중심으로”, 미 발표 원고.
- 윤영민(2004), “U-컴퓨팅의 사회문화적 수용: 프라이버시 보호의 관점에서 본 전망과 대책”, 『정보보호학회지』 제14권제1호.
- 윤영철(1999), “온라인 게시판 토론과 속의 민주주의: 총선연대 사이트의 게시판 분석”, 『한국방송학보』 14(2), p.109-150.
- 윤희일(2005), 『디지털 시대의 일본 방송』, 커뮤니케이션북스.
- 이경호·김소정·임종인(2003), “전자정부와 프라이버시”, 『정보보호학회지』 제13권제3호.
- 이국운(2008), “직접행동민주주의와 헌정수호”, 『헌법학연구』 제14권 제3호, 한국헌법학회.
- 이기형(2004), 『인터넷 미디어: 담론들의 공론장인가 논쟁의 계토인가?』, 한국언론재단.
- 이남표(2007), "낡은 이야기와 새로운 상품화: UCC에 대한 정치경제학적 접근", 『프로그래밍텍스트』 16호.
- 이민식(2000), “사이버범죄피해에 대한 대응 : 일반모델의 검증”, 『피해자학연구』 제10권 제2호.
- 이상길(2008), “시위-놀이-저널리즘의 혼종문화 탄생”, 『신문과 방송』 8월호 특집: 인터넷, 공론장인가 갈등의 장인가, p.32~41.
- 이상돈(2005), “온라인 뉴스 수용자의 저널리즘적 실천의 특성에 관한 연구”, 서강대학교 대학원 신문방송학과 석사논문.
- 이상익(2002), “유교와 자유주의 규범론의 지양 방향”, 『정치사상연구』 7집.

- 이성식(2004), “사이버공간에서의 피해자에 대한 피해인식과 사이버범죄행위”, 『피해자학연구』 제12권 제2호.
- 이연(2006), 『일본의 방송과 방송문화사』, 학문사.
- 이용희 · 신일철 대담(1972), “사대주의: 그 현대적 해석을 중심으로”, 『지성』 2/3 월호; 이용희 저 · 노재봉 편(1997), 『한국민족주의』, 서문당에 재수록.
- 이유재(2008), 『서비스 마케팅』, 학현사.
- 이운(2001), “형법상 컴퓨터 범죄에 관한 연구”, 경희대대학원 석사학위논문.
- 이운복(2007), “한 · 일 정보문화 비교 연구 - 온라인 공간을 통한 사회관계 전개를 중심으로”, 『KADO ISSUE REPORT』 49호.
- 이정훈(2006), “사이버범죄에 관한 입법동행과 전망”, 『사이버커뮤니케이션학보』 통권 제20호.
- 이주량(2006), “오픈마켓에 대한 구매자 만족과 선호의 영향요인 이해: 오픈마켓과 종합인터넷쇼핑몰의 비교연구”, 『경영정보학연구』 제16권 4호, p. 49-70.
- 이준형 · 김영민(1996), “정보사회와 프라이버시”, 한국언론학회 한국행정학회 공동심포지엄.
- 이지원(2004), “일본의 정보화와 온라인 시민사회의 확장”, 『외대일본연구』 .
- 이태민 · 박철(2006), “온라인 구전정보의 방향성과 유형이 구매영향력에 미치는 효과: 한국과 미국의 국제비교”, 『마케팅연구』 제21권 1호, p. 29-56.
- 이호규, 2005, 『IT기술에 관한 유토피안 담론과 미디어의 사회문화적 수용』, 정보통신정책연구원.
- 이호근 · 김형진(2007), “한국 전자상거래 시장에 대한 진단과 시장성장에 기여한 고유 특성에 대한 분석”, 『정보화정책』 제14권 4호, p. 60-81.
- 이호영 외(2006), 『사회적 합의수준 제고방안』, 21세기 한국메가트렌드 시리즈 IV, 정보통신정책연구원.
- 이호영(2008), “온라인 문화 수용자와 새로운 문화권력”, 김상배 편, 『인터넷권력의 해부』, 한울, p.234-254.

- 이호영(2008), 『일본의 미디어문화』, 시간의물레.
- 이호영, 김희연 (2007), “네트워크 사회로의 전환에 따른 문화산업 정책의 변화 방향”, 『KISDI 이슈리포트』, 정보통신정책연구원.
- 이호영·박현주·음수연(2005), 『디지털 시대의 문화수용 방식에 관한 연구』, 정보통신정책연구원.
- 이희은(2007), "놀이의 노동과 일상의 참여: UCC의 문화적 함의", 『프로그램/텍스트』 16호.
- 임영호 외(2008), "온라인 뉴스 이용자의 뉴스관과 뉴스이용", 『한국언론학보』 52(4), p.179~204.
- 장용호(2002), 『사이버공동체 형성의 역동적 모형』, 집문당.
- 장우영(2005), “인터넷 규제와 거버넌스의 정치”, 『한국학술정보』 .
- 장철익(2004), “명예훼손에 대한 온라인서비스제공자의 손해배상책임”, 『언론중재』 24권1호, 언론중재위원회, p.63-75.
- 장효곤(2006), “한국의 롱테일과 새로운 기회”, Innomove 홈페이지 블로그 자료.
- 전자신문 미래기술연구센터(2008), 『인터넷 규제의 패러다임 전환』, 2008 新인터넷 보고서-02.
- 정병걸·성지은(2008), “광우병, 과학으로 설득할 수 없는 위험”, 『자연과학』 24, p.56-68.
- 정보통신정책연구원(1997), “독일 정보통신서비스법”, 정보통신정책, 제9권 제18호 통권 195호, p.83~109(<http://www.kisdi.re.kr/imagdata/pdf/10/1019971814.pdf>).
- 정보통신정책연구원(2007), 『소수자의 부상과 다양성에 기초한 사회통합』, 심포지움 자료집.
- 정연정(2004), “영리한 군중(Smart Mob)의 등장과 디지털 정치참여”, 『국제정치논총』 44(2), p.237-259.
- 정연정(2005), “전자민주주의와 새로운 시민집단”, 『지역사회』 제50호.
- 정완(2000), “주민등록 생성 프로그램과 ID실명제”, 『형사정책연구소소식지』 .

- 정완(2003), “인터넷범죄의 형사법적 과제와 전망”, 『인터넷법연구』, 제2호.
- 정완(2005), “사이버폭력의 피해실태와 대응방안”, 『피해자학연구』 제13권 제2호.
- 정찬모(2003), “실증조사를 통해 본 사이버윤리와 규범”, 『사이버커뮤니케이션학보』 제12호, 사이버커뮤니케이션학회.
- 정태석 (2005) “정보사회의 위험과 사이버 범죄”, 『 21세기 한국 사회의 구조적 변동』, 정보통신정책연구원 (편).
- 정태석(2005), “정보사회의 위험과 사이버 범죄”, 정보통신정책연구원.
- 조대엽(2005), “ 대중과 시민”, 『비평』 .
- 조동기 · 김병준 · 조희경(2001), 『사이버문화의 특성과 사회적 영향』, 연구보고 01-39, 정보통신정책연구원.
- 조동욱 · 신승수(2002), "인터넷 역기능을 해결키 위한 기술적 방법론에 대한 검토", 『한국콘텐츠학회논문지』 제2권 제4호, p.40~45.
- 조현석(2008), “인터넷과 글로벌 시민사회운동의 세계정치”, 김상배 편, 『인터넷권의 해부』, 한울, p.282-308.
- 조화순(2008), “사이버 액티비즘과 속의민주주의의 가능성? : 촛불시위 관련 사이트 분석,” 『한국정치학회 건국60주년 기념세미나 자료집』.
- 조화순 · 송경재(2004), “인터넷을 통한 시민정책참여”, 『한국행정학보』, 38권 5호.
- 조희정 · 강장묵(2008), “네트워크 정치와 온라인 사회운동: 2008년 ‘미국산 쇠고기 수입반대 촛불집회’ 사례를 중심으로, 『한국정치학회보』 42(3), p.311-332.
- 존스, 스티브(2002), 『사이버사회 2.0: CMC가 만들어낸 새로운 세계상』, 김미경 역, 커뮤니케이션 북스.
- 최선규 · 이한영(2005), “인터넷 도입 이후 10년: 한국경제에 미친 영향과 시사점”, 『사이버커뮤니케이션학보』 제16호, p. 163-202.
- 최원기(2002), “한국의 문화변동과 신문화운동으로서의 붉은 악마 응원문화”, 『계간 사상』 여름호, p.164-183.
- 최장집(2005), 『민주화이후의 민주주의』, 서울: 후마니타스.

- 최장집(2008), “촛불집회가 제기하는 한국 민주주의의 과제”, 긴급시국대토론회-촛불집회와 한국 민주주의, 2008년 6월 16일, 개회사.
- 최정운(1992), 『지식국가론: 영국, 프랑스, 미국에서의 노동통계 발달의 정치적 의미』, 삼성출판사.
- 최항섭(2008), “인터넷 시대의 새로운 경제권력, 프로수머”, 김상배 편, 『인터넷 권력의 해부』, 한울, p.211-233.
- 최항섭, 김희연, 장종인(2006), 『인터넷상 네티즌 공유정보에 대한 신뢰행위 연구』, 정보통신정책연구원.
- 추병완(2002), 『정보사회의 윤리』, 울력.
- 추병완(2003), “사이버윤리교육의 새로운 접근 모색”, 『사이버커뮤니케이션학보』 통권 제12호.
- 카스텔, 마누엘(2004), 『인터넷 걸력시』, 한울.
- 통계청(2008), 『2007년 12월 및 연간 사이버쇼핑물통계조사 결과』.
- 파운드스톤(2004), 『죄수의 딜레마』, 박우석 역, 서울 : 양문.
- 평화포럼21 편(2005), 『매력국가 만들기: 소프트 파워의 미래전략』, 21세기평화재단 평화연구소.
- 포스터, 마크(2005), 『미네르바의 올빼미가 날기 전에 인터넷을 생각한다』, 김승현 · 이종숙 역, 이제이북스.
- 피에르 레비(2002), 『집단지성』 권수경 역, 서울: 문학과지성사.
- 하영선 · 김상배 편(2006), 『네트워크 지식국가: 21세기 세계정치의 변환』, 을유문화사.
- 하워드 라인골드(2003), 이운경 옮김 『참여군중』, 황금가지.
- 한국소비자원(2006), 『2005년도 전자상거래 소비자상담 및 피해동향 분석』.
- 한국인터넷진흥원(2007), 『2007년 상반기 정보화실태 백서』.
- 한국인터넷진흥원(2008a), “한 · 중 · 일 인터넷이용실태비교”, 테마별이슈조사분석 2008-1호.



- 한국인터넷진흥원(2008b), 『2008년 인터넷이용실태조사』 .
- 한국전산원(2005a), 『정보화백서』 .
- 한국전산원(2005b), 『IPv6 동향』 .
- 한국정보보호진흥원 (2001), “정보화 역기능 현황과 대응방안”.
- 한국정보보호진흥원 (2003), “2003년 개인 인터넷 이용자의 정보화 역기능 실태 조사 보고서”.
- 한정호(1998), “한국형 기업루머의 특성연구: 조회공시자료 분석을 중심으로”, 『홍보학 연구』 .
- 허버트 윌러(1990), 『현대 자본주의와 정보지배논리』 , 나남.
- 허쉬만, 엘버트(2005), 『떠날 것인가 남을 것인가』 , 강명구 역, 나남출판.
- 허영(2008), “촛불집회, 통치의 패러다임 변화인가 선거불복종 운동인가”, 『고시계』 2008년 8월호(통권618호), 고시계사,
- 홍성걸(2004), “개인정보보호와 정책갈등 - NEIS사례를 중심으로” 『Information Security Review』 .
- 홍성태(2008), “촛불집회와 민주주의”, 『경제와 사회』 통권 제80호, 한국산업사회학회.
- 황경식(2005), 『고도 과학기술사회의 철학적 전망, 21세기 한국 메가트렌드 I』 , 정보통신정책연구원 , p.17~36쪽.
- 황성기(2007), “정보매개서비스제공자의 법적책임의 적정 범위에 관한 연구:서울중앙지방법원 2007.5.18.2005가합64571, 손해배상(기)등의 평석을 중심으로”, 『사이버커뮤니케이션학보』 제24호.
- 황성기(2008), “인터넷 실명제에 관한 헌법학적 연구”, 『법학논총』 제25집 제1호.
- 황주성 외(2002), 『사이버문화 및 사이버공동체 활성화 정책방안 연구』 , 연구보고 02-45, 정보통신정책연구원.
- 황주성(2007), 『IT기반 한국사회 패러다임 변화 연구 총괄보고서』 , 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 V. 07-01, 정보통신정책연구원.

황찬현(2006), “전자계시판운영자의 책임”, 『정보법판례백선 I』, 박영사, p.601-608.  
 IT전략연구원(2006), "인터넷저작권분쟁사례", 정보화역기능 종합방지대책 보고  
 1999년 10월 발표자료,<http://itthinknet.org/kn/217>).

#### 국외문헌

- Adamic, Lada A. and Eytan Adar(2003), "Friends and Neighbors on the Web." *Social Networks* 25:211-230.
- Adler, Emanuel(2005), *Communitarian International Relations: The Epistemic Foundations of International Relations*, London and New York: Routledge.
- Agamben, G.(1998), *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*. Stanford.
- Anderson, Ben(2002), "The Domestication of Information and Communication Technologies". *Chimera Working Paper* Number: 2002-03, September. Colchester: University of Essex.
- Anderson, C. (2006), *The Long Tail*, 이노무브그룹 외 역, 롱테일 경제학, 랜덤하우스.
- Ansell, Christopher K, (2000), "The Networked Polity: Regional Development in Western Europe," *Governance* 13(3): 303-333.
- Ansell, Christopher K. and Steven Weber(1999), "Organizing International Politics: Sovereignty and Open Systems," *International Political Science Review*, 20(1): 73-93.
- Appadurai, Arjun(1990), "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy." *Public Culture* 2(2): 1-24.
- Arquilla, John and David Ronfeldt eds(2001), *Networks and Netwars: The Future of Terror, Crime, and Militancy*, (Santa Monica, CA: RAND).
- Arvidsson, A.(2007), "Creative Class or Administrative Class? On Advertising and the 'Underground'", *Ephemera* 7(1) :8-23.

- Atton, Chris(2007), "An Alternative Internet : Radical Media", *Politics and Creativity*.  
UK : Edinburgh University Press.
- Bakos, B. and J. Nurminen, (2004), "Peer-to-peer Technology for Content Distribution,"  
Nokia Research Center.
- Baldi, Pierre, Paolo Frasconi, and Padhraic Smyth(2003), *Modeling the Internet and the  
Web*. John Wiley & Sons.
- Barábasi, Albert-László(2002), *Linked: The New Science of Networks*, 강병남김기훈 옮김,  
『링크』 동아시아.
- Baran, Pau(1964), "On Distributed Communications: Introduction to Distributed  
Communications Network.", RAND Memorandum. RM-3420-PR, (1964).  
<<http://www.rand.org/publications/RM/RM3420/>> (검색일: 2004년 12월 4일).
- Barber, Benjamin(1998), *A Place for Us : How to Make Society Civil and Democracy  
Strong*, Hill and Wang.
- Barbrook, Richard(2000), "Cyber-Communism : How the Americans are Superseding  
Capitalism in Cyberspace", *Science as Culture* Vol.9, No.1.
- Barlow, John Perry(1996), "A Declaration of the Independence of Cyberspace", at  
<http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.
- Bell, D.(1973), *The Coming of Post-Industrial Society*, New York : Basic Books.
- Bell, David(2000), *The Cybercultures Reader*, Routledge.
- Benedikt, M.(ed.)(1991), "Cyberspace: First Steps. Cambridge", MA: MIT Press.
- Beniger, J.(1987), "Personalization of Mass Media and the Growth of  
Pseudo-community", *Communication Research*, 14(3).
- Benkler, Yochai(2007), *Wealth of Networks : How Social Production Transforms  
Markets and Freedom*, Yale University Press.
- Berden, K. & Palmer, C(2003), "Cyber Crime-A new breed of criminal?", *Computer  
Law & Security Report* 19(3).

- Berman, Jerry and Mulligan, Deirdre(2003), "Digital Grass Roots : Issue Advocacy in the Age of the Internet," Anderson, Daviv, and Cornfield, Michael. (ed.). *The Civic Web*. Boston : Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Bloom Howard(2000), *Global Brain: The Evolution of Mass Mind from the Big Bang to the 21st Century* Wiley; 1st edition.
- Bolter, J. & Gruins, R(2005), *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Bonabeau Eric(1999). *Swarm Intelligence: From Natural to Artificial Systems* (Santa Fe Institute Studies in the Sciences of Complexity Proceedings.
- Bonacich, Phillip(2004), "The Invasion of the Physicists", *Social Networks* 26: 285-288.
- Borrus, Michael, Dieter Ernst, and Stephan Haggard, eds. (2000), *International Production Networks in Asia: Rivalry or Riches?*, London and New York: Routledge.
- Braman, Sandra(2006), *Change of State: Information, Policy, and Power*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Braman, Sandra. ed(2004), *The Emergent Global Information Policy Regime*, New York: Palgrave Macmillan.
- Brigs, A. & Burke, P.(2005), *A Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet*. Polity.
- Brown, John Seely and Paul Duguid(2000), *The Social Life of Information*, Cambridge, MA: Harvard Business School Press.
- Buchanan, Mark(2002), *Nexus: Small Worlds and the Groundbreaking Science of Networks*, New York: W.W. Norton and Company.
- Burke, Peter(2000), *A Social History of Knowledge: From Gutenberg to Diderot*, Cambridge: Polity.
- Burnett, Robert and P. David Marshall(2003), *Web Theory: An Introduction*, London and New York: Routledge.

- Carter, A.(2005) *Direct action and democracy today*, 조효제 옮김, 직접행동. 교양인.
- Castells, Manuel(1996). *The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell.
- Castells, Manuel(2000a), *End of Millennium*, 2nd edition, Oxford: Blackwell.
- Castells, Manuel(2000b), *The Rise of the Network Society*, 2nd edition, Oxford: Blackwell.
- Castells, Manuel(2001), *The Internet Galaxy : Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford University Press.
- Castells, Manuel(2004a), *The Power of Identity*, 2nd edition, Oxford: Blackwell.
- Castells, Manuel, (2004b) "Informationalism, Networks, and the Network Society: A Theoretical Blueprint." in Manuel Castells. ed. *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*, Cheltenham, UK.
- Cavalier, Robert. J.(2005), *The Impact of the Internet on Our Moral Lives*, State University of New York Press.
- Caverlee, James and Steve Webb.(2008), "A Large-Scale Study of MySpace: Observations and Implications for Online Social Networks", Paper presented at the Association for the Advancement of Artificial Intelligence.
- Chadwick, Andrew(2006), *Internet Politics : States, Citizens, and New Communication Technologies*, New York & Oxford : Oxford University Press.
- Cherny, Lynn. 1999. *Conversation and community*. Standord, CA: CSLI Publications.
- Chesters, Graeme, and Ian Welsh(2006), *Complexity and Social Movements; Multitudes at the Edge of Chaos*, London and New York: Routledge.
- Christian Fuchs(2005), *The Internet as a self-Organizing Socio-Technological System*, Human Strategies in Company Research Paper.
- Cohen, Robin and Rai, Shirin(2000), *Global Social Movement*. London : the Athlone Press.
- Colby, Dean. 2001. "Conceptualizing the 'Digital Divide': Closing the 'Gap' by Creating

- a Postmodern Network that Distributes the Productive Power of Speech." *Communication Law and Policy* 6(1): 123-173.
- Cox, Robert W.(1981), "Social Forces, and World Orders: Beyond International Relations Theory," *Millennium* 10(2): 126-155.
- Cox, Robert W.(1987), *Production, Power and World Order: Social Forces in the Making of History*, New York: Columbia University Press.
- Dahlgren, P. and C. Parks (eds.), *Journalism and popular culture*, Sage Publications.
- Davis, Steve, Elin, Larry, and Reeher, Grant(2002), *Click on Democracy : The Internet's Power to Change Political Apathy into Civic Action*, Boulder : Westview.
- Debord, Guy(1994), *The Society of the Spectacle*, Zone Books.
- Deibert, Ronald J.(1997), *Parchment, Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation*, New York: Columbia University Press.
- Dezaley, Yves and Briant G. Garth(1996), *Dealing in Virtue: International Commercial Arbitration and the Construction of a Transnational Legal Order*, Chicago, IL: Chicago University Press.
- Dezaley, Yves and Briant G. Garth(2002), *The Internationalization of Palace Wars; Lawyers, Economists, and the Contest to Transform Latin American States*, Chicago University Press.
- DiMaggio, P., Hargittai, W. R. Neuman and John Robinson(2001), "Social Impact of the Internet." *Annual Review of Sociology*, 27.
- Dodge, Martin and Rob Kitchin(2001a), *Atlas of Cyberspace*. New York: Addison-Wesley.
- Dodge, Martin and Rob Kitchin(2001b), *Mapping Cyberspace*. London and New York: Routledge.
- Edward Comer(2001), "The Role of Communication in Global Civil Society; Forces,

- Processes, Prospects", *International Studies Quarterly* 45: 389-408
- Elman, Benjamin A.(2006), *On Their Own Terms: Science in China, 1550-1900*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Featherstone, M. & Burrows, R.(1996), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications.
- Featherstone, Mike(2000), "Archiving Cultures", *British Journal of Sociology*.
- Fiske, J.(1992) "Popularity and the politics of information." P. Dahlgren and C. Parks (Eds.), *Journalism and popular culture*. 45~63. Sage Publications.
- Foucault, M.(1980), *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*, Pantheon.
- Galloway, A.(2006a), *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press.
- Galloway, A.(2006b), *Protocol: How Control Exists after Decentralization*, The MIT Press.
- Garton, Laura, Caroline Haythornthwaite and Barry Wellman(2006), "Studying Online Social Networks." *Journal of Computer Mediated Communication* 3(1)
- Gefen, D., Karahanna, E., and Straub, D. W.(2002), "Trust and TAM in Online Shopping: An Integrated Model", *MIS Quarterly* 27, 1: 51-90.
- Ginsburg, F. and R. Rapp, Eds. (1995), *Conceiving the New World Order: The Global Politics of Reproduction*. Berkeley, University of California Press.
- Gordon, C.,(1980), *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*, New York: Pantheon Books, 홍성민 역, [1993], 『권력과 지식: 미셸 푸코와의 대답』, 나남.
- Gore A. J.(1991), "Information superhighways: the next information revolution." *The Futurist* 25: 21-23.

- Gould, Roger V.(2003), "Uses of Network Tools in Comparative Historical Research," James Mahoney and Dietrich Rueshemeyer, eds., *Comparative Historical Analysis in Social Sciences*, Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Granovetter, Mark(1973), "The Strength of Weak Ties." *American Journal of Sociology*. 78.
- Grewal, David Singh(2008), *Network Power: The Social Dynamics of Globalization*, New Haven & London: Yale University Press.
- Gross, Ralph and Alessandro Acquisti(2005), "Information Revelation and Privacy in Online Social Networks(Facebook Case)", Proceedings of the 2005 ACM Workshop on Privacy in Electronic Society.
- Gurstein, Michael(2000), *Community Informatics: Enabling Communities with Information and Communications Technologies*, Idea Group Publishing.
- Haas, Peter M. ed.(1992), "Knowledge, Power, and International Policy Coordination", *A Special Issues of International Organization* 46(1).
- Hall, E. T.(1959), *The Silent Language*, New York, Doubleday.
- Hanson, Ward(2000), *Principles of Internet Marketing*, South-Western College Publishing.
- Haraway, D.(1991) *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge.
- Hardt, M. & Negri, A.(2004), *Multitude: war and democracy in the age of empire*, Penguin Books.
- Hardt, Michael and Antonio Negri, *Empire*, (Cambridge MA: Harvard University Press, 2000).
- Hargittai E. "Open portals or closed gates? Channeling content on the World Wide Web." *Poetics*. 27:233-5
- Harris, Blake(1999), "Empowering the Digital Citizen." *Vision* August 99,



- (<http://www.govtech.net/magazine/vision>).
- Hassan. Robert(1999), "Globalization: Information Technology and Culture within the Space Economy of Late Capitalism", *Information, Communication and Society (Routledge)* vol.2 no.3.
- Hauben, Michael.(1997), *Netizens : On the History and Impact of Usenet and the Internet IEEE*, Computer Society Press.
- Headrick, Daniel R.(2000), *When Information came of Age: Technologies of Knowledge in the Age of Reason and Revolution, 1700-1850*, Oxford and New York: Oxford University Press.
- Hebdige, D.(1981) *Subculture: The Meaning of Style* ,Routledge.
- Heidegger, M.(1927) *Sein und Zeit*, (1962), translated by J. Macquarrie and E. Robinson in English (1978) *Being and Time*. Blackwell Publishing.
- Herring, S. et al. (2007/2008) 2004~2005년 블로그의 변화. Tremayne, M. (Ed.) *Blogging, citizenship, and the future of media*, Routledge. 이동훈 역 (2008) 『블로그, 시민권 그리고 미디어의 미래』, 커뮤니케이션 북스.
- Hill, Kevin A. and Hughes, John E.(1998), *Cyberpolitics : Citizen Activism in the Age of the Internet.*, Boston : Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Hiltz, Star Roxanne, and Murray Turoff.(1993), *The Network Nation: Human Communication via Computer*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ho, K. C., Kluver, Randolph, and Yang, Kenneth. (ed.). *Asia.com*. London : Routledge.
- Hofstede, G.(1991), *Cultures and Organizations: Software of the Mind*, NY: McGraw-Hill.
- Holland, John H.(1992), *Adaptation in Natural and Artificial Systems: An Introductory Analysis with Applications to Biology, Control, and Artificial Intelligence*, MIT Press.
- Holme, Petter, Christofer R. Edling, and Fredrik Liljeros(2004), "Structure and Time

- Evolution of an Internet Dating Community." *Social Networks* 26: 155-174.
- Innis, Harold A.(1950), *Empire and Communications*, Oxford: Oxford University Press.
- Isaac, Jeffrey C.(1987), "Beyond the Three Faces of Power: A Realist Critique", *Polity* 20(1): 4-31.
- J. Macquarrie and E. Robinson(1978), *Being and Time*, Blackwell Publishing.
- James E.Katz · Ronald E.Rice(2002), *Social Consequences of Internet Use: Access, Involvement, and Interaction*, The MIT Press.
- Jenkins, Henry, Fans(2006), *Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York and London: New York University Press.
- Jervis, Robert(1997), *System Effects: Complexity in Politics and Social Life*, Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Jessop, Bob(2003), *The Future of the Capitalist State*, Cambridge: Polity Press.
- Johnson, Steven(2001), *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*, New York: Scribner.
- Joinson, Adam N.(2003), *Understanding the Psychology of Internet Behavior: Virtual Worlds, Real Lives*. Palgrave.
- Jones, Steve(1997), *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, Sage Publications.
- Jordan, Tim(1999). *Cyberpower*. Routedledge.
- Katzenstein, Peter J. and Takashi Shiraishi, eds.(1997), *Network Power: Japan and Asia*, Ithaca and London: Cornell University Press.
- Kauffman, Stuart A.(1993), *The Origins of Order: Self-Organization and Selection in Evolution*. New York: Oxford University Press.
- Kauffman, Stuart A.(1995), *At Home in the Universe: The Search for the Laws of Self-Organization and Complexity*, New York: Oxford University Press.
- Kelly, Kevin(1994), *Out of Control*. Fourth Estate.

- Keohane, Robert O. and Joseph S. Nye, Jr(1977), *Power and Interdependence: World Politics in Transition*, Boston: Little, Brown.
- Keohane, Robert O. ed.(1986), *Neorealism and Its Critics*, New York: Columbia University Press.
- Keohane, Robert O.(2002), *Power and Governance in a Partially Globalized World*, London and New York: Routledge.
- Kim, Y.(2008), "A Study on Multi-sensical, Emotional and Social aspects of Video-telephony: Focusing on Early Users' Culture." Digital Youth in East Asia Conference Paper. Tokyo: Temple University.
- Kluver, R.(2005) "Political culture in online politics." in Consalvo, M and Allen, M. (ed.). *Internet Research Annual*, p. 75-84. Newbury Park, CA : Sage Publications.
- Kohler, Timothy A. and George J. Gumerman(2000), *Dynamics in Human and Primate Societies: Agent-Based Modeling of Social and Spatial Processes*, New York: Oxford University Press.
- Kuipers, G.(2006), "The social construction of digital danger: debating, defusing and inflating the moral dangers of online humor and pornography in the Netherlands and the United States." *New Media & Society* 8(3): 379-400.
- Lackner, Michael and Natascha Vittinghoff. eds.(2004), *Mapping Meanings: The Field of New Learning in Late Qing China*, Leiden · Boston: Brill.
- Landow, P.(1997), *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press.
- Lash, Scott(2002). *Critique of Information*, Sage Publications.
- Latour, Bruno(2005), *Reassessing the Social: An Introduction to Actor-network Theory*, Oxford and New York: Oxford University Press.
- Laudon, K. L. and C. G. Traver(2007), *E-Commerce*, Pearson Prentice Hall.

- Law, John and Annemarie Mol, eds.(2002), *Complexities: Social Studies of Knowledge Practices*, Duke University Press.
- Lessig, Lawrence(1999), *Code and Other Laws of Cyberspace*, Basic Books, NY.
- Levy, Pierre(1997), *Collective Intelligence : Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Cambridge, Massachusetts: Perseus Books.
- Levy, Steven(2008), "How Many Friends Is Too Many?", *Newsweek* May 26.
- Luhmann, N.(1982) *Liebe als Passion*, Suhrkamp Verlag, translated by J. Gains and D. Jones in English (1998) *Love as Passion: codification of intimacy*, Stanford University Press.
- Lyotard, Jean Francois(1984), *The Postmodern Condition: a Report on Knowledge*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- MaCaughey, Martha and Ayers, Michael D.(2003), *Cyberactivism : Online Activism in Theory and Practice*, New York : Routledge.
- MacKay, Joseph, State Failure(2006), "Actor-Network Theory, and the Theorisation of Sovereignty", *BSIS Journal of International Studies* 3: 59-96.
- Marcuse, Herbert(1969). *An Essay on Liberation*, Beacon Press.
- Martiniello, M.(1997), *Sortir des guettos culturels*, Paris: Presses de la FNSP, 윤진 역, (2002), 『현대사회와 다문화주의』, 한울.
- Mason, Richard(1986), "Four Ethical Issues of the Information Age" , *Management Information Systems Quarterly* Vol. 10 No.1.
- Masuda, Y.(1981), *The Information Society as Post-Industrial Society*, Bethesda, MD: World Future Society.
- Matzat, Uwe(2004), "Academic Communication and Internet Discussion Groups: Transfer of Information or Creation of Social Contacts", *Social Networks* 26: 221-255.
- McIvor, Ronan, Marie McHugh and Christine Cadden(2004), "Potential of internet

- technologies: insights from the public sector." *Work and Employment* 19:1.
- McLuhan, Marshall(1994). *Understanding Media : The Extensions of Man*, The MIT Press.
- Misa, Thomas J(2004), *Leonardo to the Internet: Technology and Culture from the Renaissance to the Present*, Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Mitchell, T.(1999) "Society, Economy, and the State Effect", in G. Steinmetz(ed.), *State/Culture: State-Formation after the Cultural Turn*, New York: Ithaca.3
- Monge, Peter R. and Noshir S. Contractor(2003), *Theories of Communication Networks*, New York: Oxford University Press.
- Morgenthau, Hans J.(1948), *Politics among Nations: The Struggle for Power and Peace*, New York: Alfred A. Knopf.
- Morville, P.(2006), *Ambient Findability*, 『검색 2.0: 발견의 진화』, 한빛미디어.
- Negroponte, Nicholas(2003), *Being Digital*. 백옥인(역). 『디지털이다』. 박영물출판사.
- Nicholson, J. (2005), "Flash! mobs in the age of mobile connectivity.", *Fiberculture Journal issue 6*,(<http://journal.fibreculture.org/>).
- Norris, Pippa(2002), *Democratic Phoenix : Reinventing Political Activism*, New York : Cambridge University Press.
- Nye, Joseph S.(2004), *Soft Power: The Means to Success in World Politics*, New York: Public Affairs.
- OECD(2003), *Promise and Problems of E-Democracy : Challenges of Online Citizen Engagement*.
- Olson, Mancur(1971), *The Logic of Collective Action*, Cambridge : Harvard University Press.
- Onosaka, Junko(2003), "Opening a Pandora's box : The cyber activism of Japanese women", in Ho, K. C., Kluver, Randolph, and Yang, Kenneth. (ed.). *Asia.com*,

London : Routledge.

Ougaard, Morten, and Richard Higgott, eds.(2002), *Towards a Global Polity*, London and New York; Routledge.

Papacharassi, Z.(2007/2008) 미디어 생산자로서 블로거의 속성: 260개 블로그의 내용 분석. Tremayne, M (편), *Blogging, citizenship, and the future of media*, Routledge, 이동훈 역 『블로그, 시민권 그리고 미디어의 미래』, 커뮤니케이션북스, p.28~56.

Pastor-Satorras, Romualdo and Alessandro Vespignani(2004), *Evolution and Structure of the Internet: A Statistical Physics Approach*, New York: Cambridge University Press.

Philip, Ball(2006), *Critical Mass: How One Thing Leads to Another*.

Porta, Donatella della and Lorenzo Mosca(2005), "Global-net for Global Movements? A Network of Networks for a Movement of Movements", *Journal of Public Policy* 25(1): 165-190.

Porter, David(1997), *Internet Culture*, London: Routledge.

Poster, M.(1990), *The Mode of Information*, Cambridge : Polity Press.

Poulantzas, Nicos(1978), *State, Power, Socialism*, London and New York: Verso.

Putnam, Robert D.(2000), *Bowling Alone*. New York : Simon & Schuster.

Ragin, Charles(1987), *The Comparative Method*, Berkeley : University of California Press.

Raymond, Eric S(2001), *The Cathedral and the Bazaar; Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, revised edition, Sebastopol, CA: O'Reilly.

Reagan, J.(2002), "The Difficult World of Predicting Telecommunication Innovations: Factors Affecting Adoption." in C. A. Lin & J. Atkin(eds.), *Communication Technology and Society*, Cresskill, NJ: Hampton Press.

- Rheingold, Howard(1993), *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison-Welsely.
- Rheingold, Howard(2003). *Smart Mobs : The Next Social Revolution*. Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- Rosenau, James N.,(1990). *Turbulence in World Politics: A Theory of Change and Continuity*, Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Rosenau, James N.(1995), “Governance in the Twenty-First Century,” *Global Governance*, 1: 13-43.
- Rosenau, James N.(2003), *Distant Proximities: Dynamics beyond Globalization*, Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Ryan, M. (2006), *Avatars of story*, Univ Of Minnesota Press.
- Sawyer, Keith(2005). *Social Emergence: Societies As Complex Systems*.
- Shapiro, Carl and Hal Varian(1999), *Information Rules: A Strategic Guide to the Network Economy*, Harvard Business School Press.
- Shaw, Martin(2000), *Theory of the Global State: Globality as an Unfinished Revolution*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Silverstone, R(1999), *Why Study the Media?*, Sage Publications.
- Sinclair, Timothy J.(2005), *The New Masters of Capital: American Bond Rating Agencies and the Politics of Creditworthiness*, Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Slaughter, Anne-Marie(2004), *A New World Order*, Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Smith, Marc A. and Peter Kollock (eds.)(1999), *Communities in Cyberspace*, Routledge.
- Solove, D.(2008), *The Future of Reputation: Gossip, Rumor, and Privacy on the Internet*, Yale University Press. 이승훈 옮김 (2008) 『인터넷세상과 평판의 미래 - 루머, 가십, 익명성, 그리고 디지털 주홍글씨』, 비즈니스 맵.

- Sparks, Colin. 2004. "The Impact of the Internet on the Existing Media." Calabrese, Andrew and Sparks, Colin. 2004. *Toward a Political Economy of Culture: Capitalism and Communication in the Twenty-First Century*. Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Stone, Diane and Simon Maxwell, eds(2005)., *Global Knowledge Networks And International Development: Bridges Across Boundaries*, Oxford: Routledge,
- Strange, Susan(1996), *The Retreat of the State: The Diffusion of Power in the World Economy*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Strange, Susan(1994), *States and Markets*, Second Edition, London and New York: Pinter.
- Strogatz, Steven H(2003), *Sync: The Emerging Science of Spontaneous Order*, New York: Theia.
- Strogatz, Steven H.(1994), *Nonlinear Dynamics and Chaos: With Applications to Physics, Biology, Chemistry, and Engineering*, Westview Press.
- Sunstein, Cass(2007), *Republic.com 2.0*, Princeton University Press.
- Surowiecki, James(2004), *The Wisdom of Crowds*, New York: Anchor Books.
- Tapscott's, Don(2008), *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*.
- Taylor, Mark C.(2001), *The Moment of Complexity: Emerging Network Culture*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Terranova, T.(2000), "Free Labor : Producing Culture for the Digital Economy", *Social Text*, 63, Vol.18,No.2.
- Terranova, T.(2004) *Network Culture: politics for the information age*, Pluto Press.
- Thornton, Alinta(2002), "Does Internet Create Democracy?", [http://www.zip.com.au/~athornto/thesis\\_2002\\_alinta\\_thornton.doc](http://www.zip.com.au/~athornto/thesis_2002_alinta_thornton.doc).
- Tocqueville, Alexis(2003), *Democracy in America*. PENGUIN.
- Tremayne, M. (Ed.)(2008), *Blogging, citizenship, and the future of media*. Routledge,



- 이동훈 역 (2008) 『블로그, 시민권 그리고 미디어의 미래』, 커뮤니케이션 북스. x~xxvi.
- Tremayne, M.(2007/2008) 블로그와 매스미디어의 관계 점검. Tremayne, M. (Ed.) *Blogging, citizenship, and the future of media*. Routledge. 이동훈 역 (2008) 『블로그, 시민권 그리고 미디어의 미래』, 커뮤니케이션 북스.
- Trend, David. (ed.)(2001), *Reading Digital Culture*, Wiley-Blackwell.
- Turkle, Sherry(1997), *Life On The Screen : Identity In The Age Of The Internet*, Simon & Schuster.
- Urry, John(2003), *Global Complexity*, Cambridge: Polity.
- Virilio, Paul(1995), *The Art of the Motor*, University of Minnesota Press.
- Virilio, Paul(2004a), *Vitesse et Politique*. 이재원(역), 『속도와 정치』, 그린비.
- Virno, Paul(2004b), *A grammar of the multitude: for an analysis of contemporary forms of life*. Semiotext[e].
- Waldrop, M. Mitchell(1992), *Complexity: The Emerging Science at the Edge of Order and Chaos*, New York: Touchstone.
- Wallace, Patricia(1999), *The Psychology of the Internet*, New York: Cambridge University Press.
- Wallerstein, Immanuel(1980), *The Modern World-System I: Capitalist Agriculture and the Origins of the European World-Economy in the Sixteenth Century*, Academic Press.
- Waltz, Kenneth N.(1979), *Theory of International Politics*, New York: Random House.
- Warf, Barney and John Grimes. Counter Hegemonic Discourses and the Internet: *Geographical Review*. 87(2): 259-274
- Watts, Duncan J. 1999. *Small Worlds: The Dynamics of Networks Between Order and Randomness*. NJ: Princeton University Press. 2003. *Six Degrees: The Science of a Connected Age*.
- Weckert, John(2000), "What is so bad about Internet content regulation", *Ethics and*

*Information Technology* 2: 105-111.

Wellman, B. & Haythornwaite, C(Eds.)(2002), *The Internet in Everyday Life*. Blackwells: Oxford.

Wellman, B.(2001), "Physical place and cyberplace: the rise of personalised networks", *International Journal of Urban & Regional Research* 25(2): 227~252.

Wellman, Barry (ed.)(1999), *Networks in the Global Village: Life in Contemporary Communities*, Westview Press.

Wellman, Barry(2001), "Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism", Paper presented at the Digital Cities Conference, Kyoto.

Wellman, Barry, Janet Salaff, Dimitrina Dimitrova, Laura Garton, Milena Gulia, and Caroline Haythornthwaite(1996), "Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community." *Annual Review of Sociology* 22: 213-238.

Wendt, Alexander(1992), "Anarchy is What States Make of It: the Social Construction of Power Politics," *International Organization* 46(2): 391-425.

Wendt, Alexander(1999), *Social Theory of International Politics*, Cambridge: Cambridge University Press.

White, Lynn(1962), *Medieval Technology and Social Change*. Oxford University Press, 강일휴 옮김(2005), 『중세의 기술과 사회변화』, 지식풍경.

Williams, R.(1977), *Marxism and Literature*, Oxford University Press.

Wilson Samuel M. and Leighton C. Peterson(2002), "The Anthropology of Online Communities." *Annual Review of Anthropology* 31: 449-67.

Ó Riain, Seán(2004), *The Politics of High-Tech Growth: Developmental Network States in the Global Economy*, Cambridge: Cambridge University Press.

- NHK(2004), 『日本人の意識調査』, NHKブックス. インターネットコム・goo リサーチ(2008), “「インターネットにおける情報の信頼性」に関する意識調査結果”.
- 文藝春秋編(2006), “[基礎知識] インターネットは既存メディアを飲み込むか?” 『日本の論点2006』, 文藝春秋
- 美ノ谷和成(1991), “情報社會論の展開”, 前納弘武編 『現代社會の社會學』, 中央大學出版部.
- 水越伸(2000), 『メディアの未來をデザインしていくために—韓國という接近方法, 「本とコンピュータ」編集室編, 『コリアン・ドリーム! 韓國電子メディア探訪』, トランスアート.
- 水越伸(2007), 『コミユナルなケータイ—モバイル・社會を編みかえる』, 岩波書店.
- 岩瀬達哉(2001), 『新聞が面白くない理由』, 講談社.
- 財団法人インターネット協會監修(2003) 『インターネット白書2002』, インプレス.
- 財団法人インターネット協會監修(2005) 『インターネット白書2004』, インプレス.
- 財団法人インターネット協會監修(2008) 『インターネット白書2007』, インプレス.
- 電通總研編(2008) 『情報メディア白書2008』, ダイアモンド社.
- 鄭朱泳, 水越伸(2000), 『コリアン・ドリーム! 韓國電子メディア探訪』, トランスアート. 『モバイル・コミュニケーション研究會(2003), ネットへビー社會・韓國の實像”.
- 鄭朱泳, 水越伸(2007), 『ケータイを異化するために”(對談), 水越伸編著 『コミユナルなケータイ—モバイル・社會を編みかえる』, 岩波書店. 『本とコンピュータ』編集室.

- 佐藤俊樹(2002), 『00年代の格差ゲーム』, 中央公論新社.
- 川崎賢一(1994), 『情報社會と現代日本文化』, 東京大學出版會.
- 總務省(2004) 「平成15年通信利用動向調査」 『通信通信白書』.
- インターネットコム・goo リサーチ(2008), “「インターネットにおける情報の信頼性」に関する意識調査結果”.
- ビデオニュース・ドットコム(2007), 『新聞ビジネスはすでに破綻している』, 日本ビデオニュース.
- モバイル・コミュニケーション研究會(2003), “ネットヘビー社會・韓國の實像”.

#### 참고사이트

- 82 cook(<http://www.82cook.com>)
- 다음 아고라(<http://agora.media.daum.net>)
- 랭키닷컴(<http://www.rankey.com>)
- 마이클럽(<http://www.miclub.com>)
- 사이버경찰청(<http://www.police.go.kr>)
- 실타래(<http://www.sealtale.com>)
- 아프리카(<http://www.afreeca.com>)
- 엽혹진(엽기 혹은 진실)(<http://cafe.daum.net/truepicture>)
- 청와대(<http://www.president.go.kr>)
- DVD프라임(<http://dvdprime.dreamwiz.com>)
- MLB 파크(<http://mlbpark.donga.com>; <http://www.mlbpark.com>)
- 경찰청 사이버테러대응센터(<http://www.netan.go.kr>)
- 대검찰청 인터넷범죄수사센터(<http://www.spo.go.kr>)

## 관련기사

데일리 서프라이즈(2008년 6월 14일자).

문화일보(2008년 3월 7일자), “전자상거래 500조원 첫 돌파”.

조선일보(2008년 6월 12일자 칼럼), “촛불을 끄려면...-하영선”.

중앙일보(2008년 8월 16일자).

한겨레신문(2008년 5월 13일자 칼럼), “대중지성과 촛불 민주주의-고명섭”.

아이뉴스(2008년 9월 25일자 기사), “시장점유율 87.2% ‘공룡’ 오픈마켓 등장?”.

연합뉴스(2007년 5월 23일자 기사), “온라인마켓플레이스 이용 네티즌의 방문 충성도 증가”.

연합뉴스(2008년 9월 24일자 기사), “서울경제 ‘알맹이 빠진 오픈마켓 책임강화’ 기사 관련 공정위 해명”.

연합뉴스(2008년 12월 14일자 기사), “여야, 쟁점법안 격돌”

전자신문(2008년 5월 15일자 기사), “탐사기획-저작권 침해의 덫: 그물망에 걸린 청소년을 구하라”

## 주요심층인터뷰

사이버 커뮤니티 : 마이클럽 닷컴 <나사모>, 82쿡 닷컴, 엽혹진, 소울드레서,

MLB 파크, 미친소 닷넷

포털 사이트 : 다음, 네이버 뉴스 및 토론방 담당자

동영상 운영사 : 나우콤 (아프리카)

1인 미디어 기자 : 나동혁(필명 라쿤)

블로거 : 고재열(고재열의 독설닷컴 운영자), 김욱(거다란 운영자),

홍순성(혜민아빠 운영자), 류대성(인식의힘 운영자)

## [부 록] 일본의 정보화 연표(1994~2006) 163)

연도	세계 IT 업계 및 기술 동향	일본의 정보화 및 사회현상	비고
	일본 동향		
1994	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Mosaic Communication 설립 (미)</li> <li>*ITU-T, 28.8Kbps모뎀 표준규격V.34 권고</li> <li>*HotWired개시, 배너광고 최초 등장(10월)</li> <li>*롤링스톤즈 델러스 라이브 인터넷생중계(11월)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 후지쯔, III, 베코아메, 립넷 등 인터넷접속서비스 개시</li> <li>* 아사히넷, 넷뉴스[의 전문검색서비스 개시(8월)</li> <li>* 수상관저 홈페이지 개설(9월)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*인터넷접속호스트수 320만대(ISC조사)</li> <li>*백악관 홈페이지 개설(10월)</li> </ul>
1995	<ul style="list-style-type: none"> <li>*WWW가 NSFNet<sup>164)</sup>상의 패킷총수에서 FTP를 초과, 최대서비스로 부상(3월)</li> <li>* 미국 P C 통신 서비스 (CompuServe, AOL, Prodigy) 인터넷접속서비스개시</li> <li>*일본어대응 Netscape Navigator1.1공개(3월)</li> <li>*NTT와 문부성 공동으로 전국 1,000개초중고교를 인터넷으로 접속하는 구상&lt;こねっと・プラン&gt;발표(3월)</li> <li>*윈도95영어판(8월), 일어판(11월)발매</li> <li>*미Mark Twain은행 ecash발행(9월)</li> <li>*가시오 보급형디카QV-10발매</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 아사히넷, IBM Japan, NEC, 마쯔시타, 소니 등 인터넷접속서비스 개시</li> <li>* 인터넷이 한신대지진 안부 확인에 이용됨(1월)</li> <li>*Niftyserve 회원 100만 명 돌파(4월)</li> <li>*도쿄 및 교토에 인터넷카페 등장(6월)</li> <li>*신당 사키가케(6월), 신진당, 사회당(7월) 웹사이트 개설</li> <li>*아사히신문사 웹사이트개시(8월)</li> <li>*사카모토 류이치 부도칸 콘서트 통신 위성 경유 인터넷중계(11월)</li> <li>*‘인터넷’이 95년 유행어로 선정(12월)</li> <li>*도큐케이블TV와 KDD 공동으로 CATV망 이용 인터넷접속실험개시(12월)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*인터넷접속호스트수 820만대 돌파</li> <li>*CNN 웹사이트개설(8월)</li> </ul>

163) 인터넷매거진(인터넷マガジン) 10주년기념특별기획으로 만들어진 財団法人インターネット協會監修(2005 : 2-23)의 내용을 선별하여 재정리함. 단, 2004-6년도의 내용은 <http://i.impressrd.jp/e/2007/08/24/111>을 참조하여 추가하였으며 기타 몇가지 항목을 그 밖의 자료를 참조하여 재구성하였다.

	(11월) *검색서비스Altavista개시(12월)		
1996	*미Yahoo! 주식상장(4월) *미WebTV Network사가 WebTV서비스 개시(9월) *미U.S.Robotics등 56kbps모뎀 기술발표(9월)	*경시청 및 베코아메 외설도화계시용으로 가택수사, 회원남성 체포(1월) *오이타현 프로바이더 '코알라', 서버의 회원데이터 도난(4월) *Niftyserve 인터넷서비스개시(12월) *NTT 'OCN'개시(128kbps)(12월)	*미국 '통신법' 성립 및 위헌논란, 일부 집행정지(2월) *인터넷접속호스트수 1,000만 대 돌파
1997	*미Amazon.com주식상장(5월) *국제公-傳-公접속 자유화(12월) *NTT '텔레초이스'의 ISDN판 제공개시(3월) *NTT도코모 패킷통신DoPa서비스개시(3월) *립넷, 일반전화용 인터넷국제전화서비스개시(8월) *伊那xDSL이용실험연락회, xDSL공개이용실험개시(9월)	*피아(ぴあ) 온라인티켓구입서비스 개설(10월) *접속요금무료(요금)'HotCafe'하이퍼넷 파산(12월) *화상모자이크처리소프트'FMASK'작자 체포(4월) *아사히방송 웹사이트 해킹피해(5월) *코베아동살상사건 용의소년 사진 인터넷유출(6월) *경시청, 인터넷이용 다단계판매 등 네트워크범죄에 대해 경고(12월)	*인터넷접속호스트수 2600만 대 돌파
1998	*ITU 56kbps모뎀 표준사양 결정(2월) *ICANN 설립(9월) *NTT가 xDSL 필드실험 실시(2월) *벡터가 쉐어웨어송금대행서비스 개시, 비회원제, 크레딧카드 결제(3월) *포터블mp3플레이어'mpman' 일본상륙(4월) *CATV인터넷접속 개시(9월) *아스텔동경 PHS64kbps서비스 개시(11월), NTT도코모 시험서비스개시(12월)	*나가노올림픽공식사이트 역세스수 및 팬메일 신기록갱신(2월) *일본내 인터넷인구 1,000만 명 돌파(2월) *풍속영업법개정안 각의결정(3월) *공립학교 중 18.7% 인터넷접속(3월) *So-net 개인ID및PW 일부 유출(5월) *음악관련단체 등 위법MP3사이트 배제활동 개시(8월) *우정성,xDSL정비 목적 省수 개정(10월) *WORLD INTERNET EXPO'98 인터넷냉장고 전시(10월) *인터넷을 통한 약물매매 자살(12월)	*인터넷접속호스트수 3,674만대 돌파

연도	세계 IT 업계 및 기술 동향	일본의 정보화 및 사회현상	비고
	일본 동향		
1999	<p>*ADSL을 개인용으로 제공하는 '도쿄메탈릭통신'설립(7월)</p> <p>*미Diamond Multimedia사의 MP3플레이어Rio관련 소송에서 미 레코드협회와 화해(8월)</p>	<p>*인터넷인구 1508만 명(전년대비49% 증가). 가정이용자수,최초로 법인 능가(2월)</p> <p>*개정된&lt;풍속영업등규제및 업무적정화등에관한법률&gt;시행(4월)</p> <p>*2ch 개설(5월)</p> <p>*&lt;부정억세스금지법&gt;성립(8월)</p> <p>*goo 무료전자메일서비스에서 3만 명의 메일 소실. 원인은 메일서버의 고장(8월)</p> <p>*樂天市場, 야후저팬 등 옥션 개시(9월)</p> <p>*주식위탁판매수수료 자유화로 온라인 증권서비스가 잇달아 등장(10월)</p>	<p>*인터넷접속호스트수 5,600만 대 돌파</p> <p>*전세계 인터넷인구 1억 9,330만 명(억세스미디어인터내셔널 조사)</p>
	<p>*i-mode서비스 개시(2월)</p> <p>*나가노현 일본 최초로 상용 ADSL 인터넷접속서비스 개시(8월)</p> <p>*니프티서브와 Infoweb통합, @nifty탄생(10월)</p> <p>*ISP 및 인터넷관련기업 167개사 참가, 일본인터넷프로바이더협회 발족(12월)</p>		
2000	<p>*미 레코드협회와 미음악출판사협회'냅스터'활동중지제소(6월)</p>	<p>*우정성, 사이버테러대책검토회 개최(2월)</p> <p>*인터넷인구 1937만 명(2월), i모드계약자500만 명돌파(3월)</p> <p>*通信傍受法시행(8월)</p> <p>*2ch 폐쇄소동(8월)</p> <p>*i모드 가입대수가 1,000만대 돌파(8월)</p> <p>*NHK 뉴스 인터넷배급 개시(12월)</p>	<p>*야후가 DoS 공격으로 3시간 다운(2월)</p> <p>*인터넷접속호스트수 9,000만 대 돌파</p>
	<p>*Y2K문제, 큰 장애없이 정상 작동(1월)</p> <p>*출판대형8개사 전자서적서비스'전자문고파브리'오픈(9월)</p>		
2001	<p>*講談社,小學館공동으로온디맨드출판사설립(3월)</p> <p>*NTT東西,지역IP망을 DSL터사에도 개방(5월)</p> <p>*So-net, 월액2980엔으로ADSL</p>	<p>*IT기본법 시행(1월)</p> <p>*정부'IT전략본부'발족(1월)</p> <p>*e-Japan중점계획 책정(3월)</p> <p>*경시청, '온라인다단계판매'조직적발(5월)</p>	<p>*Napster, 연방고등법원에서 패소(2월)</p> <p>*인터넷접속호스트수 1억</p>



	<p>서비스제공개시,타ISP도 인하 개시(7월) *인터넷전용은행'소니은행' 오픈(6월),결제특화인터넷은행 '이뱅크'개업(7월) *모스버거, 무선랜접속실험개 시(7월) *소프트뱅크,ADSL프로바이더 '도쿄메탈릭'을 완전자회사로 (8월) *Yahoo!BB '8Mbps,월2280엔' 서비스 계기로 DSL가입자 급 증. *소프트뱅크,IP전화서비스'BB Phone'발표(12월)</p>	<p>*IT전략본부'e-Japan2002프로그램' 공표 (5월) *고이즈미내각,메일매거진 창간(6월) *일본레코드협회, 미Napster에 일본악 곡파일 삭제 요구(6월) *도쿄지방법원,2ch게시판에 삭제명령 (8월) *Nimda바이러스 맹위,MSN,농림수산 성,아사히신문등도 감염(9월) *@nifty회원이 500만 명 돌파(10월) *'프로바이더책임법'성립(11월) *P2P파일교환소프트 WinMX에의한 저 작권침해로 세계최초로 형사적발(11 월)</p>	<p>2,588만8,000대 돌파 *ICQ등록자수 1억 명 돌파</p>
<p>2002</p>	<p>*이·억세스, 전국3분10엔의 IP전화서비스 개시(2월) *소프트뱅크,BB폰 상용서비스 개시(4월) *'Yahoo!BB 모바일' 서비스발표 (4월) *Yahoo!BB(8월),이·억세스 (10월),NTT東西(11월), 최대 12Mbps ADSL서비스개시 *저팬넷은행,온라인계정통합 서비스 무료제공(11월)</p>	<p>*쿄토간이법원,WinMX이용학생을형사 처분,벌금40만엔(3월) *수상관저,'세계최고수준의 고도정보 통신네트워크형성'등을포함한'e-Japan 중점계획-2002' 공개(6월) *Yahoo!Japan 1일 페이지뷰 3억5천만 건 돌파(6월) *杉並區,住基네트에 관한 웹투표 실 시(7월) *경찰청,아동포르노화상검색시스템운 용개시(9월) *13개DNS루트서버,DDoS공격으로8개 불능화(10월) *인터넷옥션 관련 규제법안 가결(10월) *DSL,FHHT,CATV합산 브로드밴드 이 용자수 700만건 돌파 (11월)</p>	<p>*P2P 소프트 KaZaA총다운 로드건수 1억 건 돌파(8월) *인터넷접속호 스트수 1억 6212만8000대 돌파 *P2P교환소프 트Winny가 2ch 다운로드게시 판에서 탄생</p>

164) NSFNet은 현재의 인터넷의 모체가 된 네트워크 중의 하나로 전미과학재단(NFS)의 출자로 만들어진 학술네트워크.

연도	세계 IT 업계 및 기술 동향	일본의 정보화 및 사회현상	비고
	일본 동향		
2003	<p>*이더넷 탄생30주년(5월22일)                      *IEEE, 무선랜규격802.11g승인(6월)                      *@nifty,BIGLOBE,OCN,So-net 등 대형ISP가 IP전화서비스 개시(2월)                      *소프트뱅크BB,'브로드밴드추진협의회'설립(6월)                      *T-com,Yahoo!BB,NTT東西,다운로드속도 최대24/26Mbps의 ADSL접속서비스 개시(7월)</p>	<p>*해외해적판애니메이션을 옥션판매한 회사원 체포(2월)                      *埼玉, 온라인통한 남녀3명 자살사건(2월)                      *Yahoo!BB회원, 200만 명 돌파(2월)                      *개인정보보호법안 가결(5월)                      *저팬넛은행,DB서버장애로 전면다운(5월)                      *Yahoo!BB에서 260건(합130만엔) 요금청구오류(6월)                      *법무성외,남아유괴살인관련 2ch에 삭제요청(6월)                      *ACCS,국내파일교환소프트이용자수를 185만6천 명으로 추계(6월)                      *브로드밴드가입자 1100만돌파,FTTH 및CATV가 가입자를 늘임(총무성,7월)                      *총무성,2004년도 'IT정책대강' 발표,IT보급정책은 '제2단계'로(8월)                      *Yahoo!BB 회원수 300만 명 돌파(8월)                      *이성교제사이트 규제법 시행(9월)                      *교토부경,Winny사용자2명 체포(11월)                      *@nifty,livedoor가 잇달아 무료블로그 서비스 개시(12월)                      *덴쯔소비자연구센터 '2003년화제상품·히트상품'발표, 1위는 '브로드밴드'(12월)</p>	<p>*P2P 소프트웨어 KaZaA총다운로드건수 2억 2,951만3,316회로 ICQ를 제치고 세계1위로 (CNET download.com 추계, 8월)</p>
2004	<p>*구글,Gmail발표(4월)                      *인터넷장거리통신속도 신기록, 미-유럽간6.25Gbps달성(4월)                      *블루투스 신규격EDR발표(6월)</p>	<p>*樂天, 로손티켓에 15억4840만엔출자,티켓사업 제휴(1월)                      *소프트뱅크BB, Yahoo!BB개인정보 450만건 유출(1월)                      *인터넷인구 6,284,400명.                      *아사히잡, 뉴스제목 및 기사링크</p>	<p>*인터넷사용자 87.9% 정보누설에 불안감(시만텍 조사, 6월)</p>

<p>*WIDE프로젝트&amp;히타치제작소, 미일간 10G비트이더넷통신 실험성공</p> <p>*P2P네트워크'BitTorrent'파일검색엔진공개(6월)</p> <p>*JP도메인명이 IPv6에 완전대응. 루트서버 등록은 JP와 KR이 세계최초(7월)</p> <p>*P2P전화 Skype1.0 발표(7월)</p> <p>*Skype, 동시간대 100만 명 통화에 성공(10월)</p> <p>*미Yahoo!동영상검색베타판개시(12월)</p> <p>*일본텔레콤, 공중무선랜서비스'모바일포인트'개시(4월)</p> <p>*야후저팬, 검색엔진을 구글에서 독자기술로 이행(5월)</p> <p>*BIGLOBE, 음악다운로드서비스 개시(6월)</p> <p>*야후옥션, 휴대폰으로 경매가능케(7월)</p> <p>*일본최초의 검색엔진마케팅업계단체 SEMPO Japan 발족(8월)</p> <p>*kakaku.com이 yoyaQ.com인수, 여행업계 진출(8월)</p> <p>*구글, 일본어판뉴스 개시(9월)</p> <p>*1Gbps 광랜서비스 Yahoo!BB光 개시(10월)</p> <p>*도쿄-스위스CREN연구소간 세계최장 10기가비트이더넷 개통(10월)</p> <p>*樂天市場점포수 1만점 돌파(10월)</p> <p>*오리콘, MS 음악배급서비스개시(10월)</p> <p>*Amazon.co.jp, 만화 온디맨드판매개시(12월)</p> <p>*IP전화 이용자수 782.9만건(총무성,12월)</p>	<p>RSS배신 개시(3월)</p> <p>*goo,AOL저팬, OCN이 잇달아 블로그서비스 개시(3월)</p> <p>*산요信販(2월),아카네트웍스(3월)산요마테리알(5월), 고객정보누설</p> <p>*인터넷경유 자비출판가능'마그마그문고'(4월)</p> <p>*도쿠시마환경 해직관소프트를 옥션판매한 남성체포(4월),교토부경 Winny 개발자체포(5월)</p> <p>*디카 세대보급률 50% 초과(내각부소비동향조사, 4월)</p> <p>*경찰청, 피싱 사기 주의보(6월)</p> <p>*배용준공식사이트에 약30만 명방문(6월)</p> <p>*사세보에서 초6여아가 동급생을 刺殺,인터넷영향 논란(6월)</p> <p>*총무성,BB폰 통화기록누설에 대해 소프트웨어뱅크BB에 행정지도(7월)</p> <p>*총무성,u-Japan의 네트워크인프라개발에 290억엔 투입 발표(8월)</p> <p>*일본의 오타쿠층은 285만 명, 시장규모는 2900억엔(노무라總研, 8월)</p> <p>*전자서적 시장규모 약18억엔, 전년대비 80%증가(임프레스, 9월)</p> <p>*저팬넷다카타에서 약51만 명 개인정보누설, 전 종업원2명 서류送檢(10월)</p> <p>*도쿄도, 은둔형외톨이 온라인무료상담개시(11월)</p> <p>*MSN모바일서치, 자살사이트 등 '문제사이트'를 검색결과에서 제외(11월)</p> <p>*2Ch. 3년연속 1위(Yahoo!JAPAN 2004년검색랭킹, 12월)</p>	<p>*미 네트워크 사용자24%가 이라크 전 잔학행위 영상을 인터넷으로 열람(7월)</p> <p>*전세계 인터넷이용자 중 약 4명중 1명이 영화다운로드경험(7월)</p> <p>*미 사법성, P2P네트워크에 의한 저작권침해용으로 최초로 가택수색(8월)</p> <p>*유럽의 브로드밴드 비율이 네트워크인구의 50%를 넘어섬(12월)</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

연도	세계 IT 업계 및 기술 동향	일본의 정보화 및 사회현상	비고
	일본 동향		
2005	<p>* 마쯔시타, 소니, Philips 등 5개사, DRM 표준화단체 설립(1월)</p> <p>* 미IE 점유율 90% 붕괴, Firefox 5% 대(3월)</p> <p>* 전세계 웹서버 6000만 대 돌파(3월)</p> <p>* iTunes Music Store, 다운로드 판매수 3억 곡 돌파(3월)</p> <p>* 미 온라인 광고, 100억 불 시장 규모(3월)</p> <p>* 04년도 미국 유료 콘텐츠 지출액 전년 대비 14% 증가한 18억 달러(4월)</p> <p>* Google Earth 개시(6월)</p> <p>* P2P 트래픽의 61% 가동 영상 파일(영 Cache Logic 발표, 8월)</p> <p>* 한국, 세계 최초로 휴대폰용 지상파 DMB 개시(12월)</p> <p>* 총무성, 브로드밴드 국내 트래픽 총량을 324Gbps로 시산(1월)</p> <p>* JP도메인명 등록 총수 약 67만 건(2월)</p> <p>* 광섬유 영상배급 서비스 오사카에서 개시(2월)</p> <p>* 라이브도어, 일본 방송 주식 35% 취득(2월)</p> <p>* FOMA 계약자수 1,000만 돌파(2월)</p> <p>* 국내 온라인 광고 시장 규모, 최초로 라디오 능가(電通, 2월)</p> <p>* TV 드라마의 브로드밴드 배급, 저작권 단체와 잠정적인 사용료 율 합의(3월)</p> <p>* USEN, 브로드밴드 무료 방송 GyaO 개시(4월) -- 티브이와 동일, 광고..</p> <p>* 04년도 저작권 사용료 미증, 비디오, DVD 정체에 불안(JASRAC, 5월)</p>	<p>* 'mixi' 및 '電車男' 등이 AMD Award 수상(1월)</p> <p>* '이번주, 아내가 바람피다' 등 온라인상의 집필이 서적화(1월)</p> <p>* 樂天 및 라이브도어가 젊은 사원들이 전직하고 싶은 기업 상위에 랭크(1월)</p> <p>* NTT도코모, 계약자 2만 4632건 데이터 유출(2월)</p> <p>* 교직원 살상 소년 이름 게재, 오사카 법무국 2ch에 삭제 요청(2월)</p> <p>* 휴대폰 바이러스 일본 상륙(3월)</p> <p>* 개인 정보 보호법 시행(4월)</p> <p>* 피싱사기 사이트, 반년에 26% 증가(APWG 조사, 4월)</p> <p>* 국립공문서관, 소장 자료 검색 열람 가능한 디지털 아카이브 개시(4월)</p> <p>* "2010년까지 국민 100%가 브로드밴드" 총무성이 최종 보고안 마무리(5월)</p> <p>* kakaku.com 해킹으로 일시 폐쇄(5월)</p> <p>* 도쿄 대학 및 교토 대학 등 5개교, 인터넷으로 교재 무상 공개(5월)</p> <p>* 총무성, 블로그 이용자 수 연 335만 명(5월)</p> <p>* 옥션 가공품 사기범 체포, 피해액은 1억 7천만 엔 이상(6월)</p> <p>* Winny에서 원자력 발전소 내부 정보 유출(6월)</p> <p>* NTT 東日本, B플랫폼 가입자 수 100만 건 돌파(6월)</p> <p>* 04년도 전화 계약자 수, IP 전화가 ISDN 능가(총무성, 6월)</p> <p>* 여행사 9만 명 정보 유출(7월)</p> <p>* '總選舉 하테나' 'GREE 總選舉' 개설(8월)</p> <p>* 총무성, u-JAPAN 추진에 712억 엔, 06년도</p>	<p>* 중국의 인 구 1억 명 돌파(CNNIC, 7월)</p>

	<p>*PC소프트불법복제율28%, 손해액 약1900억엔(BSA, 5월)                  *총무성,06년부터IP망이용, 지상파 디지털재방송방침명시(7월)                  *후지TV, 방송유료배급개시(7월)                  *소프트뱅크BB, 월340엔으로 공중무선LAN서비스(8월)                  *전자서적45억엔시장, 휴대폰기반 성장(9월)                  *휴대폰용‘야후!콘텐츠스토어’ 오픈(10월)                  *Amazon.co.jp, 서적전문검색서비스개시(11월)                  *2명중 1명이 블로그 이용(11월)                  *GyaO, 시청등록자수500만 명돌파(12월)                  *등록사용자수, livedoor Blog100만건, mixi200만건 돌파 (12월)</p>	<p>예산요구(8월)                  *후생노동성, 자살예방사이트‘이키루’개설(8월)                  *브로드밴드계약자수2000만돌파, FTTH와CATV도300만계약돌파(총무성, 8월)                  *중국의 반일사이트, 9월18일에 대일본 네트워크공격 호소(8월)                  *‘연하장은이메일’37.1%(소스넥스트, 10월)                  *밤9,10시대웹이용자수400만 명돌파(10월)                  *‘정부인터넷TV’ 개시(11월)</p>	
<p>2006</p>	<p>*삼성전자 시가총액1,000억불 돌파(1월)                  *Google시가총액, 인텔능가, MS다음(1월)                  *05년도 전세계디지털음악매상은11억불, 1년새3배신장(IFPI, 1월)                  *스카이프 등록자 1억 돌파                  *빌게이츠, MS경영에서 은퇴발표(6월)                  *Firefox 점유율 약13%로 증가(7월)                  *MySpace, 미국최대사이트로 성장                  *Google Book Serach, 저작권만료 서적의 무료PDF다운로드 개시(8월)                  *블로그기사의 31%는 일본어(미 Technorati, 8월)                  *미Google, 과거200년치 신문잡지 기사검색서비스 개시(9월)                  *Google, Youtube를 매수(10월)</p>	<p>*경시청, 스파이웨어 제작자체포(1월)                  *해상자위대 정보, Winny로 유출(2월)                  *만화무단배급사이트 운영자 체포(2월)                  *경시청, 피싱사이트사기로 최초로 체포(2월)                  *Nifty의 PC통신서비스 19년만에 종료(3월)                  *‘인터넷매거진’ 휴간, 웹기반으로(3월)                  *mixi 회원 300만 돌파                  *“Winny를 사용말도록” 아베관방장관, 대국민호소                  *55.5%의 여성, “인터넷은 절대필요”라고 회답(베르메중생활스타일연구소)                  *니프티 등 대형ISP가 파일교환소프트의 대역제한 실시(4월)                  *livedoor 상장 폐지                  *방위청, ‘Winny가 동작하지않는’ PC지급                  *경찰청, “비추얼사회의 폐해로부터 아동을 지키는 연구회” 설치</p>	<p>*닌텐도 DS Lite 발매(3월)                  *전세계 네트워크 이용자 수 약7억 명, 아시아 주요 국가를 능가(3월 말)                  *전세계 인터넷 이용자 10억 명 돌파</p>

<p>*미BitTorrent, 루터및NAS개발기업 과제휴 *음악매상의11%가 디지털(IFPI)</p> <p>*livedoor 사태(1월) *05년도 인터넷총광고비2,809억엔 (電通) *소프트뱅크, 보다폰 일본법인매 수(2월) *위키피디아방문자 월간700만 명 (네트레이팅스, 3월) *지상파DMB '원세그' 개시(4월) *樂天,TBS에 경영통합 신청(5월) *광섬유 영상배급서비스 1만건돌 과 *콘텐츠시장규모 11조엔(04년도), 네트워크배급시장도 급성장(총무 성, 6월) *GyaO, 시청등록자수1,000만 명돌 과(6월) *이·역세스, 모바일WiMAX의 실 증실험을 도쿄23개구내에서 개시 (7월) *일본판 오마이뉴스창간(8월) *총무성, '신경쟁프로그램2010' 공 표(9월) *NTT, 광섬유1선으로 14Tbps 전송 성공 *FTTH계약600만건돌과,DSL감소 추세 *05년도 전자서적시장,전년비2배 94억엔 *휴대폰 번호이동제 실시(10월) *06년말 온라인게임시장, PC용653 억,게임전용단말용344억,아케이드 1028억(矢野 경제연구소,11월) *IP 전화이용자수1300만건(총무 성,9월말)</p>	<p>*위키피디아 일본어판, 20만항목 돌파 *소프트뱅크등'사이버대학',설치인가신 청을 문과성이 수리(5월) *NTT東日本,B플랫폼가입자수200만건 돌과 *KDDI, 'DION'약400만 명고객정보유출 (6월) *국민생활센터,'개인정보보호법'상담이 연간1만4154건(6월) *樂天証券사원,위키피디아에서 자사에 불리한정보삭제, 처분(8월) *06년상반기 이성교제사이트관련사건 909건(경찰청조사) *초등학교 입학전 인터넷경험 아동 30% 이상(goo리서치) *도쿄지방법원, ISP사에 파일교환소프 트 이용자 정보개시 판결(9월) *'사이버대학' 정식인가(11월) *Winny개발자, 재판에서 유죄, 불복항소 (12월) *知の高裁, 네트워크경유TV시청'마네 키TV'서비스정치요청방송국의 항고를 기각 *브로드밴드계약수 2,500만건, FTTH가 700만건 돌파(총무성)</p>	<p>(UNCTA D,05년) *전 세계 웹 사 이 트수,1억 돌과(영 Netcraft, 11월)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------

● 저 자 소 개 ●

---

이 호 영

- 서울대학교 사회학과 졸업
- 프랑스 파리 5대학 사회학 박사
- 현 정보통신정책연구원 책임연구원

권 현 영

- 연세대학교 법학과 졸업
- 연세대학교 법학 박사
- 현 광운대학교 과학기술법학과 교수

김 용 철

- 서울대학교 경영학과 졸업
- 서울대학교 경영학 박사
- 현 가톨릭대학교 경영학부 교수

김 현 경

- 서울대학교 인류학과 졸업
- 프랑스 사회과학고등연구원 역사학 박사
- 현 연세대학교 인류학과 강사

송 경 재

- 경기대학교 경제학과 졸업
- 경희대학교 정치학 박사
- 현 경희대학교 인류사회재건연구원 학술연구교수

이 삼 열

- 연세대학교 행정학과 졸업
- 미국 카네기멜론 행정학 박사
- 현 연세대학교 행정학과 교수

황 지 연

- 한양대학교 법학과 졸업
- 한양대학교 법학 석사
- 현 정보통신정책연구원 연구원

김 상 배

- 서울대학교 정치학과 졸업
- 미국 인디애나대학교 정치학 박사
- 현 서울대학교 외교학과 교수

김 예 란

- 서울대학교 언론정보학과 졸업
- 영국 런던대학교  
Media and Communications 박사
- 현 광운대학교 미디어영상학부 교수

백 옥 인

- 서울대학교 사회학과 졸업
- 서울대학교 사회학 박사
- 현 서울산업대학교 교양과정부 교수

이 지 원

- 서울대학교 사회학과 졸업
- 서울대학교 사회학 박사
- 현 한림대학교 일본학과 교수

장 덕 진

- 연세대학교 사회학과 졸업
- 미국 시카고대학교 사회학 박사
- 현 서울대학교 사회학과 교수

정책연구 08-48

한국 인터넷 문화의 특성과 발전방안 연구

---

2008년 12월 일 인쇄

2008년 12월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 주암동 1-1

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄틀니

ISBN 978-89-8242-497-7

---