

# 사이버 經濟活動과 法制 研究

## - 라이프 사이클 및 생산성 문제를 중심으로 -

### Legal Problems of Electro-Economy in Cyber Space : focused on Life Cycle and Productivity

朴文緒(Park, Moon-Suh)\*\*

#### 요 약 (ABSTRACT)

사이버 경제활동을 규율하는 법 규범은 현실세계에서의 경우보다 많은 한계점을 안고 있다. 본 연구는 사이버 경제활동에 적용되는 법제의 효과적인 정착을 위해 라이프 사이클 단축 및 생산성이라는 두 가지 문제의 측면에서 그 배경 및 문제점들을 거시적으로 검토·분석한 것이다. 이로써 한국경제시스템이 사이버 환경에 원활하게 적용할 수 있도록 일익을 주는 데에 연구목적을 둔다. 논의의 결과 각 경제주체들이 사이버 경제활동을 수행함에 있어서 신뢰성 제고 및 안전성 확보의 여부가 향후 사이버 경제활동을 견고히 할 법제 마련에 중요한 역할을 담당하고 있음을 알 수 있다. 특히 법률이란 시대적 흐름이나 기술발전이 뒤떨어지는 것이 일반적 현실임을 고려하여, 상이한 법률환경을 가진 사이버 공간에 적합한 법제를 마련·정착함으로써 이익극대화를 도모해 나가야 할 것이다.

**Key Word** : 사이버 경제, 전자상거래, 인터넷 상거래, 사이버 상거래법, 사이버 생산성, 라이프 사이클

#### 목 차

<p>I. 序 論</p> <p>II. 사이버 經濟活動의 두 가지 問題</p> <p style="padding-left: 20px;">1. 라이프 사이클 단축의 문제</p> <p style="padding-left: 20px;">2. 사이버 경제활동의 생산성 논의</p> <p>III. 사이버 經濟活動과 法制 對應</p>	<p>1. 사이버 법제 연구의 현실</p> <p>2. 사이버 경제활동의 법제화 과제</p> <p>IV. 要約 및 結論</p> <p>參考文獻</p>
--	---

## I. 序 論

컴퓨터와 네트워크에 의해 창출된 사이버 공간에서는 물리적 시장 보다 훨씬 더 넓은

\* 이 논문은 호원대학교 교내 학술연구조성비 지원에 의하여 수행되었습니다.

\*\* 湖原大學校 經濟通商學部, 副教授, 經營學博士

시장이 열리고, 소비자들도 이곳을 더욱 열심히 드나든다. 사이버 시장에서는 디지털화된 각종 도구를 이용하여 상점을 열고 상품을 만든다. 현실 세계의 상점보다 사이버 상점에서 더 많은 상품이 진열되고 있고, 그 종류와 수량의 제약을 받지 않는다.

이제 상거래 부문의 정보화는 거역할 수 없는 현실의 하나로 받아들일 수밖에 없고, 개인이든 기업이든 모든 경제주체들이 이 부문에서 유리한 입장을 선점하려는 노력을 기울이지 않는다면 미래 사회에 더 이상 생존할 수 없는 상황으로 치닫고 말 것이다.

이렇듯 21C는 정보, 문화, 지식 등 무형의 재화가 가치를 발휘하는 전자경제시대 또는 디지털경제시대임이 분명하며, 이로써 우리 생활의 대부분이 디지털 문화의 지배를 받게 되고 컴퓨터와 통신의 효과적 결합에 따른 사이버 공간 활용이 크게 확대될 전망이다. 이러한 전자경제 시대의 도래는 기존 경제시스템의 대폭적인 변화를 전제로 하고 있고, 그 선행조건의 하나는 법제 정비라 할 수 있다.

그러나 사이버 공간에서의 법규범 적용은 현실세계에서의 경우보다 많은 한계점을 안고 있다. 우선 법 적용상 인적·시간적·공간적 대상 영역을 특정할 수 없고, 분쟁해결의 신뢰성 저하 등 법 집행 능력이 크게 제약받을 것이다. 그 중에서도 사이버 상거래 활동에 대한 법규범 적용은 이 분야 각 영역에 대한 라이프 사이클 단축 및 생산성 문제와 맞물려 현실적으로 상황을 더욱 어렵게 만들어 나간다.

이와 같은 사이버 공간에서의 경제활동, 특히 사이버 상거래 활동에 적용되는 법규범 시스템을 라이프 사이클 단축 및 생산성이라는 두 가지 문제와 관련지어 검토해 볼 필요가 있다. 본 논문은 이러한 문제해결의 필요에 따라 사이버 경제활동과 관련된 제반 법적 영역을 검토·분석함으로써 향후 우리나라 기업들의 경쟁력 제고는 물론 미래의 한국경제 시스템이 사이버 환경에 원활하게 적용할 수 있도록 일익을 주는 데에 연구목적을 두고 있다. 연구의 진행은 문헌연구를 기반으로 한 기술적 분석으로 진행하며, 구체적으로는 전자상거래 내지 사이버 상거래를 중심으로 한 경제활동의 법적 시스템을 라이프 사이클 및 생산성 문제의 범위로 한정하여 검토한다.

또한 본 연구에서 검토하는 사이버 경제활동의 라이프 사이클 및 생산성 문제를 접목하는 대상은 전자상거래, 인터넷 비즈니스, 사이버 상거래, 전자거래 등을 총칭하는 사이버 경제활동의 개념으로 사용한다.

## II. 사이버 經濟活動의 두 가지 問題

### 1. 라이프 사이클 단축의 문제

정보화로 인하여 우리 생활의 많은 부분이 커다란 변화의 홍역을 치루고 있다. 정보화는 상거래 부문에도 예외 없이 변화의 물결을 일으키고 있으며, 사이버 공간을 이용한 새로운 거래방식으로 인하여 각종 마찰이 야기되기도 한다. 또한 새로이 형성되는 상관행에

익속해지려는 노력에도 불구하고 예기치 못한 변수들은 시시각각 돌출한다.

특히 전자적 경제활동은 상거래의 흐름이 인지되기 어렵고 그것도 광속으로 전개되는 등의 특징을 가지고 있다. 그러나 아무리 환경을 달리하는 사이버 공간에서의 경제활동이라 할지라도 모든 경제주체들은 법 테두리를 벗어나서 행동할 수 없을 것이며, 오히려 새로이 전개되는 경제환경이라면 이에 합당한 법·제도적 기반구축이 선행되어야 할 것이다. 컴퓨터를 비롯한 각종 정보통신기기들은 '구매하는 그 순간부터 골동품'이라는 말이 있다. 컴퓨터가 그러하고, 프린터가 그러하며, 휴대폰이 그러하다. 이는 그만큼 짧은 수명주기의 상품들을 주변에서 쉽게 볼 수 있고, 우리는 그러한 시대에 살고 있다는 뜻이다.

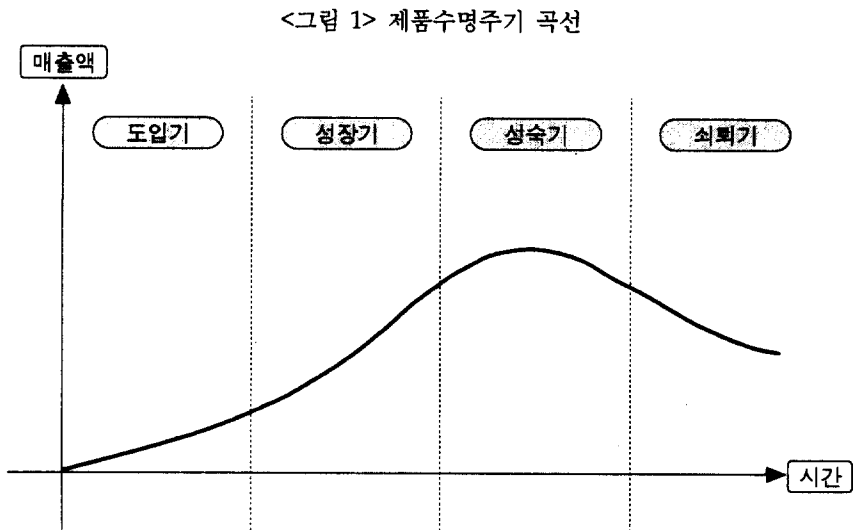
실제 우리는 불과 5년여 세월이라는 짧은 기간 동안 「윈도95」 사용자가 「윈도98」을 써 보기도 전에 「윈도2000」이 출시됨으로써 본인의 의사와는 상관없이 새로운 프로그램을 구입·사용하기 위해 추가비용을 지불해야 하는 경우를 비롯하여, 「486컴퓨터」, 사용자가 「Pentium 컴퓨터」나 「Pentium-II 컴퓨터」를 사용해보지도 못하고 「Pentium-III 컴퓨터」를 구입·사용하는 경우를 쉽게 목격할 수 있다.<sup>1)</sup>

사람이 일생 동안 삶의 주기(life cycle)를 가지고 있듯이 상거래 대상이 되는 상품 역시 시장에 진입하였다가 사라지는 동안의 수명주기(PLC ; product life cycle)를 가지고 있다. 제품수명주기는 일반적으로 도입기, 성장기, 성숙기 및 쇠퇴기로 구분되고, 각 단계별로 판매 및 기업이익 측면을 비롯하여 유통 및 소비패턴상 독특한 특징들을 보이고 있다. 기업은 이러한 수명주기 단계별로 마케팅 전략을 비롯한 다양한 경영전략을 수립·실행한다. 다음의 <표 1>과 <그림 1>은 일반적으로 소개되어 있는 제품수명주기의 특징과 그래프를 보여준다.

일반적으로 제품수명의 장단은 있을지언정 영구히 존재할 수 있는 제품은 없으며, 이 때문에 경제주체들은 미래의 불확실성에 대한 고통을 감수하지 않으면 안 된다. 즉, 기업경영에 있어서 특정 제품 또는 특정 수명주기 단계에 국한된 전략으로서는 불리해질 수 있다.

1) 연구자의 경험 역시 컴퓨터를 처음 접하기 시작한 1989년 이후 수회에 걸쳐 운영체제(OS ; operating system)를 바꾸어 사용하였다. 처음 MS-DOS를 접하다가 윈도3.1, 윈도95, 윈도98로 바꾸어 사용하였으며, 2000년 현재 윈도2000을 사용하고 있다. 또한 윈도98의 후속버전으로 윈도 ME(millennium edition) 베타버전이 2000년 상반기 현재 소개되어 있다. 이러한 중에도 베타버전 또는 SE(second edition)버전을 감안하면 사용 OS의 변경회수는 훨씬 더 많다. 워드프로세서의 경우도 마찬가지로, 처음 보석글에서 팔란티어 프로그램으로, 한글1.0, 1.5, 2.0, 2.1, 2.5, 3.0버전으로, 이후 한글96, 97버전으로 업그레이드 사용하고 있다. 반도체 메모리(RAM)의 경우는 어떠한가? 연구자 본인이 처음으로 사용하던 256KB RAM이 최근 10년 사이에 512KB, 1MB(1024KB), 4MB, 8MB, 16MB, 32MB, 64MB, 128MB, 256MB 등으로 업그레이드되어 사용하고 있으며, 이미 512MB 및 1GB(1024MB) RAM(DRAM, SRAM)이 개발되어 있는 상태이다. 이 경우 용량 또는 성능에 비해 크기 및 가격은 같은 수준에 머물거나 하향 조정되고 있어서 기술발전의 변화를 실감하고 있다.

<표 1> 제품수명주기의 단계별 특징



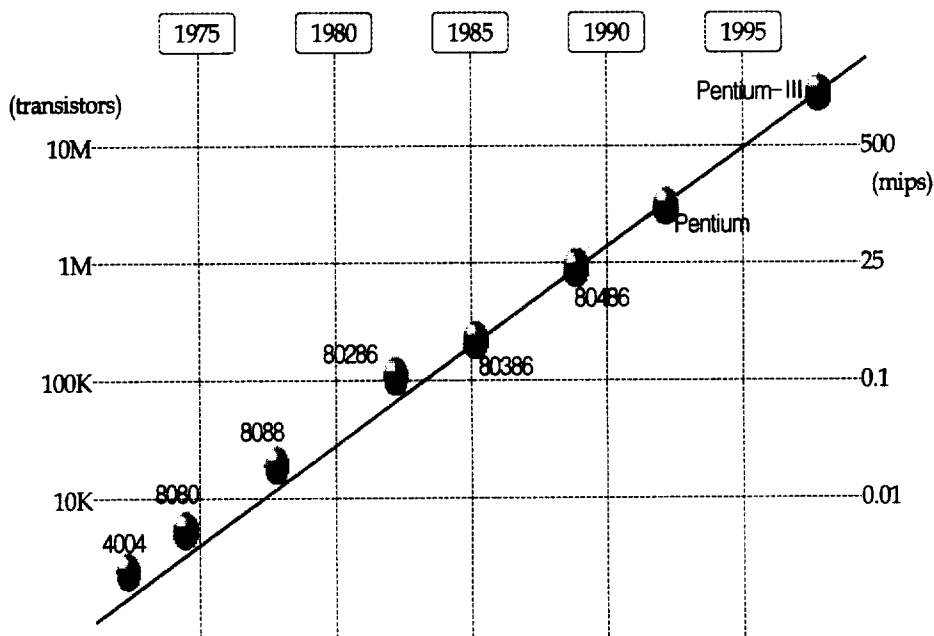
이와 같은 제품수명주기 이론은 컴퓨터와 네트워크에 의해서 창출되는 사이버 공간에서의 경제활동에도 대부분 그대로 적용될 수 있다. 이미 잘 알려진 타자기(*typewriter*), 전동 타자기, 워드프로세서전용기 등이 우리 주변에서 사라진 예를 비롯하여, 무선호출기(*pager*)가 신상품으로 등장하였다가 휴대폰에 밀려난 예, LP음반이 CD에 의해 밀려났고, LDP는 보급이 확산되기도 전에 VCD, DVD 등 새로운 형태의 A/V매체에 의해 자리를 빼앗긴 사례들은 정보화 사회에서 나타난 라이프 사이클 단축의 대표적인 경우이다.

(1) 무어의 법칙(Moore's Law)

디지털 기술의 원천인 반도체 집적도는 18개월을 주기로 두 배로 증가한다는 무어의 법

칙이 있다. 그러나 가격은 오르지 않으며, 이러한 결과로 시간이 지날수록 '더 작은' 반도체와 '더 저렴한' 비용으로 '더욱 빠르게' 디지털 데이터를 처리할 수 있다. 1965년 무어(Gordon Moore)는 한 연설에서 반도체 칩의 성능을 보여주는 그래프를 제시하면서 "반도체 칩은 신제품이 나올 때마다 그 프로세서 성능이 대략 두 배로 증가하며, 이러한 반도체 칩은 18~24개월을 주기로 신제품이 나온다"고 주장하였다. 이러한 추이가 지속되는 한 시간이 단축되는 것에 반비례하여 컴퓨팅 성능은 기하급수적으로 증가할 것이라고 보았다. 이러한 예측은 지금까지 거의 빗나가지 않고 있으며, 기획전문가들은 성능예측시 기정사실로 신봉하고 있다. 예로써 1971년 4004모델의 프로세서가 2,300개의 트랜지스터가 집적된 것에 비하여 26년이 지나서 개발된 Pentium-II 프로세서가 750만개의 반도체가 집적된 것에서 잘 알 수 있다.

<그림 2> 인텔 마이크로 프로세서의 개발 주기



자료 : <http://www.intel.com/intel/museum/25anniv/hof/moore.htm>

(2) 라이프 사이클 단축의 요인

라이프 사이클 단축의 직접적 요인은 당연히 기술발전에서 찾아야 할 것이다. 그러나 기술발전으로 인하여 라이프 사이클이 단축된다는 것은 더 이상 부연설명할 필요가 없다. 그러므로 여기에서는 상품 또는 경제활동의 라이프 사이클을 단축시키는 직접적 요인인 기술발전을 제외한 간접적 요인들을 몇 가지 검토해보기로 한다.

<표 2> 주요 현상들의 시대 변화

첫째, 소비자들은 신속한 서비스를 요구한다는 점이다. 사람들은 인내심에 한계를 보이는 본성을 가지고 있다. 인터넷이 과거 어떠한 통신망에 비하더라도 속도가 빠른 프로토콜을 사용하는 것임에도 사용자들은 사이트 접속이 조금이라도 늦어지는 현상을 기다려주지 않는다. 여하튼 광속의 통신시대를 살아가야 할 우리로서는 자연스레 스피드를 요구할 수밖에 없을 것이고, 또한 '시간이 곧 돈'(Time is money.)으로 인식되는 시대변화의 흐름이 반영되었기 때문일 것이다.

둘째, 익명성이 보편화되었기 때문이다. 인터넷은 세계를 하나로 묶는 고성능의 통신망이며, 여기에는 상대방이 누구인지 모르는 상태에서 각종 정보를 주고받는 통신을 한다.

본래의 자기 이름을 사용하기 보다는 E-mail 주소 또는 별명(alias)을 더 많이 사용한다. 자신을 숨기고 통신하기 때문에 정보통신 총량이 대폭 확대되고, 따라서 어떠한 사안에 대하여 비판의 강도가 높아짐으로써 아이디어가 활발하게 표출되어 라이프 사이클을 단축시킨다.

### <표 3> 익명성 사회의 장단점

셋째, 신속한 의사결정이 가능하기 때문이다. 본질적으로 디지털 신호는 0과 1, 즉 참(true)과 거짓(false)을 모든 척도의 기준으로 삼는 특성을 가지고 있기 때문에 의사결정이 신속해지고, 분명한 판단이 가능하게 된다.

넷째, 가치관이 변화하였기 때문이다. 현대는 디지털의 특성으로 인하여 새로운 방식의 흑백논리가 적용되는 사회로 이행되었다고 볼 수 있다. 즉, 과거 20세기 동안 세계에 팽배해 있던 이데올로기 논쟁에 의한 흑백논리가 아니라 0과 1이라는 디지털 신호에 의한 흑백논리라는 점이다. 따라서 2등이라는 지위는 세상으로부터 인정받기 어려우며, 이로 인하여 사람들은 '이것' 아니면 쉽게 포기하고 '저것'을 선택하는 가치관의 변화를 가져온 것이다.

(3) 라이프 사이클 단축의 문제점

일반적으로 제품의 라이프 사이클이 단축되는 현상은 신제품의 출현을 의미하고, 이는 제품의 성능향상에 의한 소비자 이익으로 연결된다. 가령 냉장고의 예를 들어 신형 제품이 출시됨으로써 전기에너지 효율이 개선되거나 냉장능력이 향상되는 등 기술개발의 이익이 소비자에게 돌아갈 수 있는 것이다. 그러나 빈번한 신제품 출시는 기술개발에 투하는 비용 회수 및 내용년수 단축에 따른 제품 감가상각비 증가로 소비자 가격을 높이게 된다. 또한 라이프 사이클 단축으로 정보화 소외 계층은 소비자 이익을 경험하지도 못한 채 다른 상거래 환경에 접하게 되는 경우도 있다. 이러한 문제들을 몇 가지 요약해보기로 한다.

첫째, 사이버 상거래의 라이프 사이클 단축문제는 전문인력 수급의 불일치를 야기한다. 최신의 정보기술이나 지식을 동원하여 교육받은 인력들은 그러한 정보기술 또는 지식을 활용해 보기도 전에 새로운 정보기술 또는 지식이 탄생하여 전파된다. 또한 전산 관련 분야를 전공한 인력이나 비전공 인력간에 정보기술 또는 지식의 차별화가 희석되고 있다. 이는 각종 정보기술이 최종사용자(end-user)용으로 보급되기 때문인 것으로 볼 수도 있지만 라이프 사이클 단축에 따라 새로운 전문기술에 적용하기 위하여 투입되는 노력이 전문가 및 비전문가를 구별하지 않기 때문으로 볼 수 있다.

둘째, 상거래에 관련된 인프라를 비롯, 관련 투자예측을 불투명하게 만들어 기업의 상거래 전략수립이 곤란하다. 실제 사이버 쇼핑몰을 구축하려는 기업의 책임자는 어떠한 솔루션을 선택할지 많은 고민에 빠지게 된다. 이는 비용 문제라기 보다는 정보기술의 라이프 사이클 단축에서 발생하는 데이터의 이전(transferring) 내지 변환(switching) 문제에 따르는 수고를 걱정하기 때문이다. 현실 세계에서 정보산업의 발전과정을 관찰해 보면 하드웨어와 소프트웨어가 상호 교차 보완적 업그레이드가 지속되고 있음을 알 수 있다. 서비스의 이용자가 업그레이드된 서비스를 원하는만큼 서비스 공급자 역시 보다 향상된 서비스를 공급하기 원한다.

셋째, 상거래 소비자로서 하여금 과도한 참여비용을 유발한다. 사이버 상거래의 공급자는 보다 나은 품질수준을 유지하기 위해 최신의 하드웨어 및 소프트웨어를 동원하여 사이버 쇼핑몰을 구축하려 하기 때문에 이의 이용자 역시 통신속도를 높이는 등 이용장비를 업그레이드할 수밖에 없게 된다.

넷째, 학술연구 측면에서도 통계적 자료활용의 신뢰성을 저하시킨다. 인터넷 사용자수, 전자상거래의 규모, 웹사이트의 수 등에 관한 통계를 조사하여 발표 또는 활용할 단계에서 이미 그 통계적 수치는 과거자료가 되어버리고 만다.

다섯째, 축적된 정보가 노후화됨으로써 콘텐츠 생산비용을 과도하게 유발하며, 이는 최종사용자(end-user)의 몫으로 전가된다. 정보의 가치를 보전하기 위해 어려운 특허 등의 절차를 거쳐 재산권을 보호하는 장치를 마련해 두면 그 재산권은 이미 진부화되어 버린다. 한 예로써 최근 특허분쟁 사례를 살펴 보자. S업체에서 몇 년전 인터넷을 이용한 원격교육에 관한 비즈니스 모델 특허를 출원해 두었다. 그러나 그 후 2~3년이 지난 2000년 현재의 상황은 인터넷 원격교육이 급격히 확대, 보편화되므로써 동 BM특허출원의 철회를 청



구하는 소송이 제기되어 있는 상태에 있다. 이와 같이 BM특허출원 당시의 경제환경이 약간의 시간흐름에도 급변해짐으로써 일정한 심사기준을 적용하기 곤란해지는 문제가 있는 것이다.

## 2. 사이버 경제활동의 생산성 논의

인터넷은 각 경제 주체들의 역할과 행동에 다양한 영향을 미치고 있다. 인터넷이 현대 경제성장의 엔진으로 부각되면서 시장경계 및 진입장벽이 제거되고 시장주도권이 공급자 중심에서 소비자 중심으로 이행되는 등 여러 가지 혜택이 강조되고 있다. 특히 현실적으로도 효율성의 증대, 물가의 안정, 신규 시장의 창출, 경제활동 영역의 확대 등 가시적인 성과들이 나타나고 있다.

반면 기존 시장의 붕괴 및 기득권 파괴 등으로 인한 갈등 확대, 각종 디지털 상품 증가로 인한 소비자 지출 요구 증대, 정보 활용의 빈부격차로 인한 사회적 병리현상 대두 등 문제점도 다양하게 나타나고 있다. 구체적으로는 사이버 공간에서 전개되는 경제활동들이 기대만큼의 생산성이 없는 결과로 진행되고 있어 정보화의 이익에 회의를 불러일으키고 있다.

일반적으로 사이버 경제활동에서는 「메칼프의 법칙」(Metcalfe's Law)<sup>2)</sup>이 작용하여 정보화의 이익이 최종적으로는 소비자 이익으로 연결되어야 할 것이다. 그러나 현실적으로는 정보화의 명암이 엇갈리게 나타남으로써 경제주체들의 이익이 반감되는 경우가 많다.

이와 같은 사이버 경제활동의 생산성 문제를 검토하는 것은 법 규범을 적용함에 있어 경제적 실익의 여부를 결정짓게 되기 때문이다. 정보화의 이익이 끊임없이 강조되고 있기는 하지만 그 명암이 여전히 존재하고 있으며, 변화에 대한 찬반논쟁이 이어지고 있다. 따라서 사이버 경제활동의 생산성의 문제는 경제주체의 의사결정에 직접적인 영향을 미치므로 경제활동의 패턴을 결정짓게 되고, 궁극적으로 법적 환경에 영향을 준다.

### (1) 생산성 논의의 배경

정보화의 진전이 인간의 경제활동에 미친 영향이 이루 말할 수 없이 지대함은 재론의 여지조차 없다. 정보화가 미친 변화의 가장 중요한 부분은 정보라는 무형의 자원을 활용한 수많은 상품이 새로이 생산·거래되고 있다는 점이다. 이는 지구상의 인류가 당면한 자원부족이라는 한계를 극복할 수 있는 계기가 되었다는 점에서 정보화 진전의 한 가지 의의를 찾을 수 있다. 이와 더불어 가상의 시장을 제공함으로써 무한한 상품의 글로벌 거래를 원활하게 만들어 주었다는 점도 정보화 진전의 중요한 의의를 담고 있다.

2) 네트워크의 가치는 사용자 수의 제곱에 비례한다. 즉, 네트워크의 가입자가 10배 증가하면 가치는 100배 증가한다는 것으로, 이더넷(Ethernet)의 개발자인 메칼프(Bob Metcalfe)가 주장한 것이다. 이는 인터넷의 확산과 더불어 네트워크 효과를 분석하는데 사용된다. 실제 인터넷의 경우를 보면 사용자가 늘어나면서 폭발적으로 이용가치가 증가함을 알 수 있다.

가상의 공간에 형성되어 있는 사이버 시장은 우선 무한대의 크기를 자랑한다는 특징이 있다. 사이버 시장은 시장을 형성하는 데에 필요한 건물과 매장 등 물리적 공간을 필요로 하지 않을뿐더러 전기, 수도, 가스 등 인프라 시설들을 요구하지 않기 때문에 막대한 초기 투자비용을 요구하지 않아서 쉽게 시장이 형성될 수 있다. 또한 상거래에 참여하는 인적 자원도 그 숫자적 측면이나 기능면에서 고도의 수준을 요구하지 않는다. 왜냐 하면 컴퓨터가 자동으로 상거래 업무를 처리해 주는 부분이 많기 때문이다.

## (2) 정보화의 순기능과 역기능

정보화는 산업화사회에서의 대량생산 및 소비에 따른 물질자원과 에너지의 사용량을 대폭 줄인다. 이로써 자연과 인공을 조화시키는 데에 필요한 컴퓨터와 통신의 결합, 그리고 정보의 축적·처리·전달 등의 능력이 획기적으로 증대되는 한편, 정보와 지식이 중요한 재화로 인식되고 다시 이들이 인간의 제반 활동에 도입되어 혁신적인 변화가 반복되는 등 정보화사회의 다양한 특징을 표출하고 있다. 최근 사회 일각에서 지식중심의 사회가 크게 강조되고 있는 조류를 보면 정보화사회의 특징은 예견한 바대로 정확히 진척되고 있는 것이다.

정보화의 진전으로 산업분야에서의 생산성 향상, 자원 및 에너지 절약 등은 물론 각종 사회적·정치적 문제를 해결할 수 있으며, 인간의 생활영역이 확대됨과 동시에 개인생활의 각 영역에까지 다양한 영향을 미쳐 국민의 문화적 가치의식을 고양시킬 수 있는 효과가 기대된다. 특히 사회조직이나 기업경영활동의 측면에서는 업무·행정의 효율화, 현금유통량의 감소, 경영 및 관리기법의 향상 등 정보화의 순기능을 기대할 수 있다.

이러한 양상으로 정보화의 진전이 기대되는 한편으로는 예기치 못한 정보시스템의 고장으로 인한 사회혼란을 예견할 수 있고, 정보화·자동화에 의한 생력화의 결과로 고용감소가 수반되며, 사생활침해, 새로운 유형의 컴퓨터범죄 증가, 정보기술 및 정보화의 도구들에 종속됨으로써 나타나는 비인간화 문제, 그리고 문화의 전파속도가 빨라짐에 따라 문화의 동질화가 진행됨으로써 야기되는 문화의 독창성 상실 등 수많은 정보화의 역기능들이 표출된다. 이와 같은 정보화의 역기능은 분명 정보화의 생산성을 저하시키는 요인들이 될 수밖에 없으며, 예측불허의 정보기술(IT)이 새로이 생성됨에 따라 그 수준을 가히 짐작하기도 어려울 뿐이다.

## (3) 정보화의 진전과 주요 생산성 문제

일반적으로 우리가 알고 있는 사실의 하나는 정보화의 진전으로 인하여 생력화가 가능하다는 점이다. 그러나 현실세계를 살펴 볼 때 반드시 그런 것만은 아니라는 사실을 흔히 접할 수 있다. 즉, 정부부문의 각 부서들에서 정보화의 진전에도 불구하고 공무원의 수가 절대적·상대적으로 증가한 점이나 기업 각 부문에서도 정보화에 필요한 전문인력 요구가 높았던 점에서 정보화의 진전에도 불구하고 생력화의 효과는 그다지 가시적이지 못하였던 것이다.

특히 정부부문의 경우는 작은 정부를 지향한다는 공언에도 불구하고 공무원의 수적 증가가 이루어진 것은 정보화의 생력화 효과를 다시 한번 고려해 볼 필요성을 제기해 준다. 실제 정부부문의 컴퓨터 보급률 상승 등 지속적 투자에도 불구하고 현실적으로 나타나는 상황은 조금 달랐다.

1996년 정부는 2000년까지 정부 각 부처가 보유하고 있는 공익정보를 국민들이 앉아서 PC로 검색할 수 있는 민원서비스가 제공되고, 주민등록, 토지, 국세납세 관련 각종 증명서류 제출이 전산조회로 대체되며, 통관·특허·조달·국세서류신고를 비롯하여 정부간 행정문서도 30~50%를 전자화하는 등 전자정부를 구현한다는 계획을 발표하였다. 그러나 컴퓨터를 활용할 전문기술이 축적되지 않은 상태에서 보급된 컴퓨터는 오락도구에 불과하였거나 또는 공문서 작성 등 단순한 사무처리에 국한하여 사용하는 정도가 고작이었다.

오히려 일부 공무원들에게는 한 때 컴퓨터가 '공포의 대상물'로서 비추어지기까지 하였다. 뿐만 아니라 S/W 개발능력은 더욱 부족하여 외부위탁(outsourcing)에 의존할 수밖에 없었고, 이러한 과정으로 설치된 각종 자동화 프로그램은 다시 활용능력 부족으로 사장되기 일췌였으며, 이를 활용할 수 있는 전문인력을 새로이 채용하기에 이르러 2중 3중의 인력 수요가 요구되었다. 물론 여기에는 행정망에서의 호환성 내지 표준화 문제 등 여러 가지 이유가 있기 때문에 이러한 인력 수요가 증가하는 것은 당연한 결과였는지 모른다.

또 하나의 예를 살펴보자. PC통신이나 인터넷을 접속하면 국내의 모든 신문사들이 전자신문 서비스를 일반 네티즌들에게 제공한다. 이를 보면 전통의 물리적 신문은 발행이 줄어들어야 할 것임에도 불구하고 전자신문으로 대체하여 구독자들이 줄어들었다는 뚜렷한 증거는 아직 없다. 이는 컴퓨터를 통해 볼 수 있는 전자신문이 새로운 상품에 해당하는 또 다른 하나의 신문으로 출현한 것으로 인식할 수 있는 문제라 할 수 있다. 전통의 종이 신문은 한 눈에 볼 수 있는 기사와 광고 등 다양한 지면구성을 장점으로 가지고 있을뿐더러 지하철이나 버스를 기다리는 중에도, 또한 식당에서 식사를 주문해놓고 기다리는 도중에도 쉽게 펼쳐볼 수 있다는 휴대의 간편성을 자랑하고 있다.

사람들이 컴퓨터를 활용하는 까닭, 즉 정보화의 이점은 편리함에 있지만 궁극적으로는 경제적 측면에 있다. 정보화가 진전되면 될수록 인간 삶에 필요한 제반 정보를 획득하는데 소요되는 각종 비용들을 절약할 수 있으며, 경제적으로 이익을 기대할 수 있기 때문이다. 예를 들어 홈뱅킹을 하게 되면 은행까지 갈 필요도 없을 뿐만 아니라 거래 수수료 역시 매우 저렴하다. 홈쇼핑의 경우도 구매비용을 절대적으로 줄일 수 있지만 더 상세한 구매정보를 입수할 수 있기 때문에 보다 합리적·경제적인 구매행동을 할 수 있다.

그러나 이와 같은 원론적인 이야기와는 달리 현실은 그렇지 못한 부분이 많다. 즉, 정보화의 현실은 생산성이 오히려 낮은 측면도 많다는 뜻이다. 구체적인 통계적 숫자를 제시하지 않더라도 정보화의 진전에도 불구하고 저생산성 측면의 현상이 곳곳에서 나타난다. 이들 현상들을 몇가지 열거해 보기로 한다.

① 정보화를 위한 초기 투자비용 수준이 높고, 교육 및 유지보수를 위한 비용 역시 지속적으로 요구되며, 이에 비해 정보화의 라이프사이클이 더욱 단축됨으로써 비용 지출 요구

가 높다.

㉠ 통신망의 파괴, 컴퓨터 바이러스의 존재, Y2K 문제의 해결, 해커들의 활동 등으로 시스템을 신뢰하는 수준이 낮으며, 이로써 시스템 보안을 위한 비용 지출 요구가 높다.

㉡ 사무자동화가 진전되어 서류 사용이 감소하는 등 물리적 인쇄물이 사라질 것이라는 예측에도 불구하고 사람들은 여전히 인쇄한 서류를 선호한다. 컴퓨터에 의한 자료전송이 훨씬 유리함에도 팩시밀리는 대부분의 사무실에서 사라지지 않고 있다. 또한 인터넷상에서 동화상까지 첨가된 전자신문을 보지만 여전히 전통적 신문을 선호하는 경향이 높다.

㉢ 정부 정보화 측면을 보면 대대적인 정보화 투자에도 불구하고 공무원 숫자는 감소하지 않고 있다. 오히려 전산전문인력을 별도로 요구하고 있는 등 정보화에 의한 생력화의 효과가 많은 부문에서 미흡하다.

㉣ 홈쇼핑 내지 통신판매 등 전자상거래에서 이루어지는 거래규모가 소액이며, 운임부담력이 낮은 상품들이 대부분이어서 단위당 거래비용이 오히려 증가할 수 있다. 실제 사이버 쇼핑물이 물리적 시장에서의 경우보다 더 비싼 상품의 사례들이 많다.

㉤ 컴퓨터와 네트워크를 통해서 형성되는 사이버 시장에서 물품을 구입하는 일은 쇼핑의 즐거움을 만끽할 수 없으며, 따라서 쇼핑에서 여가시간을 활용하는 기회를 빼앗아 간다.

㉥ 문화의 독창성 파괴, 컴퓨터 범죄의 증가, 생활의 많은 부분이 정보화 기기들에 종속됨으로써 나타나는 비인간화 문제 등 정보화 역기능들이 여전히 존재한다. 또한 각종 정보화 기기들에서 전자파가 발생하여 사람들의 건강을 해치기도 한다.

㉦ 낮은 수준의 정보공유 내지 정보공유 자체를 기피하는 현상, 하드웨어 및 소프트웨어뿐만 아니라 정보 그 자체에서도 나타나는 호환성 부족 등 표준화의 미흡으로 비용 지출 요구 역시 막대하다.

㉧ 컴퓨터 사용 증가에 따른 전력 소모량 급증, 컴퓨터의 본체 및 모니터를 비롯한 폐기용 하드웨어 발생 증가로 환경파괴가 우려된다.

㉨ 정보화를 기피하는 기성세대들이 많으며, 수많은 ID와 패스워드를 잊어버림으로써 혼란이 나타나는 이른바 패스워드 신드롬 현상이 빈번하고, 각 부문간 불균형적으로 정보화가 진행되거나 수혜 계층의 편중, 중복투자 과잉 등 사회적 비용이 증대되는 폐단이 야기된다.

㉩ 정보화의 소외 계층이 상존하는 등 계층구조를 극복하지 못하여 네트워크 사회가 지향하는 수평구조로의 이행이 지연되고 있다. 즉, 정보의 빈익빈 부익부 현상이 가속화되거나, 청소년 중심의 정보화 툴 사용, 정보산업을 중심으로 한 벤처·코스닥 열풍이 20~30대의 신중재벌을 탄생시키는 현상 등은 또다른 계층구조를 존치시키고 있다.

㉪ 전문성과 유저 교육에 관한 문제로서 프로그램 개발자 등 전문가와 일반 사용자간 정보화의 수준 차이가 생산성을 저하시키는 요인의 하나가 된다. 컴퓨터 하드웨어 및 소프트웨어가 아무리 최종사용자(end-user)를 위한다는 목적으로 설계 및 개발된다 하더라도 수많은 사용자들의 모든 니즈를 충족시킬 수 있는 공통된 프로그램을 개발하는 것은 어려

을 수밖에 없다. 이 때문에 사용자들에 따라서는 정보화로의 이행이 오히려 번거로울 수 있고, 때로는 사용법을 몰라 더 많은 시간과 비용을 초래하게 될 수도 있는 것이다.

이와 같은 정보화의 생산성 문제들을 정보화 초기 단계에 나타나는 일시적 현상으로 이해하기는 어렵다. 새로운 부작용이 여기저기에서 돌출하기도 하고, 법 규범으로 해결하기 곤란한 변칙 스타일의 경제행위가 빈번하게 출현한다.

### Ⅲ. 사이버 經濟活動과 法制 對應

#### 1. 사이버 법제연구의 현실

사이버 경제활동을 규율하는 법·제도적 장치가 현실 세계의 경우보다 미흡하다는 점은 별로 특이한 사실이라고 할 수는 없다. 그 주된 원인은 앞에서 살펴본 라이프 사이클 단축의 문제와 생산성에 관한 논란의 여지가 존재하기 때문이라는 커다란 범주에서 찾을 수 있고, 다음과 같은 몇 가지 요인들에 의해 법 적용이 곤란하다는 점에서 기인되기 때문이다.

① 익명성 : 사이버 경제활동은 익명성의 특징을 내포하고 있다. 사이버 공간에서의 경제활동은 언제(when), 어디에서(where), 누가(who), 무엇을(what), 왜(why), 어떻게(how) 하는지 잘 알 수 없다. 이 때문에 법 규범의 필요성과 대상영역을 특정짓지 못하게 되는 것이다.

② 유연성 : 사이버 경제활동이 확대될수록 사회구조가 유연화되는 특징이 있다. 정보화의 진전은 정치, 경제, 사회, 문화 등 모든 영역에 변화를 가해 기존 시스템을 유연화시킨다. 상거래 패턴을 비롯하여 고용·근로패턴, 문화활동의 패턴, 가족관계를 비롯한 조직구조에 대한 가치관 등이 다양한 형태로 변모한다.

③ 개방성 : 사이버 경제활동의 주요 수단인 인터넷은 개방형 시스템이며, 인터넷과 관련된 경제활동 역시 개방성을 띠고 있다. 인터넷은 쌍방향 대화가 가능한 상호작용성(interactive) 네트워크이며, 의사전달의 주요 도구들인 시스템 및 네트워크의 설정과 연결을 기본적으로 인터넷 참여자가 자유롭게 선택할 수 있다. 이러한 개방성의 특징은 경제주체들이 전 세계를 주요 활동영역으로 하여 경제활동을 전개하기 때문에 궁극적으로는 글로벌 규범을 요구하게 된다.

이와 함께 사이버 경제활동이 전개되는 단계와 법·제도가 정착되는 단계에는 다음과 같은 몇 가지 요인들이 있음을 이해해 둘 필요가 있다.

첫째, 시차(time lag)가 존재한다.

둘째, 문화적 차이가 존재한다.

셋째, 경제주체간 견해차이가 존재한다.

넷째, 기득권 문제 등 상이한 이해관계가 존재한다.

(1) 시차의 존재

현행의 법 규정을 적용할 수 없는 새로운 형태의 상거래 행위로서 법 질서에 저촉되는 경우 입법과정과의 시차(time lag) 발생 문제가 있다. 입법 후 새로운 규범을 적용하려 하면 당해 상거래 행위에 따른 상품은 이미 진부화되어버려 법 규정의 실효성이 없어진다.

(2) 문화적 차이의 존재

사이버 경제활동의 법제가 미비한 이유의 다른 한 가지는 문화적 측면에서 찾을 수 있다. 사이버 공간이란 비대면(非對面) 거래를 기본으로 하고 있기 때문에 기존의 관행과 비교되는 이해관계가 수반된다. 비대면 거래는 불신의 장벽을 극복하기 어렵게 만들고, 기업들로 하여금 초기진입을 망설이게 한다. 또한 인터넷은 세계의 문화를 접하는 창구이자 통로의 역할을 수행하게 되는데, 이 때 중장년층들은 인터넷 사용기술 내지 언어장벽에 부딪치는 등 정보화 소외계층으로 남게 됨으로써 또 하나의 계층구조를 낳게 되어 법제의 정착을 곤란하게 만든다.

(3) 경제주체간 견해 차이

경제주체들의 견해차이는 언제 어디에서든 여전히 존재한다. 지적재산권 보호 문제를 볼 때 일반적으로는 그 취지에 동감하며, 불법복제 방지의 필요성을 인정한다. 그러나 현실적으로는 구매사용에 따른 비용과다의 이유로 아무런 죄책감 없이 복제하여 사용한다. 특히 정보화의 흐름이 심화되면서 기존의 '재산권 소유' 개념이 '단독소유' 보다는 '공유하는 것'으로 바뀌면서 저작권반대운동, 즉 카피레프트(copyleft) 운동이 전개되고 있는 실정이다.

지식사회 또는 정보화 사회가 더욱 진척되어 인류에게 이익을 가져다 주기 위해서는 새로운 지식 및 정보가 끊임없이 창출되고, 이들이 많은 경제주체들에게 저렴한 비용으로 자유롭게 공유되어야 할 것이다. 이로써 눈덩이 효과(snow ball effects)를 가져와 새로운 지식 또는 정보를 창출하여 더욱 고차원적으로 발전해나갈 것이다.

본래 인터넷은 컴퓨터 프로그램, 디자인, 그래픽, 이미지, A/V 데이터, 데이터베이스 등 디지털화된 멀티미디어 자원들을 전세계적으로 편리하게 유통시키는 도구이다. 이러한 인터넷 본연의 기능을 수행하도록 편리한 복제기능이 포함되어 있으며, 디지털 상품의 유통 그 자체도 복제기술에서 비롯된다. 따라서 정보기술의 발전을 촉진하고 개인의 노력에 대한 보상의 일환으로 시행되고 있는 지적재산권 보호, 즉 카피라이트(copyright) 제도가 전 인류가 공유하는 이익의 총 수준을 높일 수 있는지는 의문시된다.<sup>3)</sup>

---

3) 물론 지적권 보호의 장치가 없다면 개인의 창의성을 저하시킴으로써 장기적으로는 역효과가 커질 수 있다.

(4) 기득권 상실에 따른 갈등

기득권 상실에 따른 반발이 증폭되어 경제주체간 화합의 여지가 많지 않다. 이의 예는 인터넷을 통한 자동차 판매를 대리점 등 기존 영업망에서 강력하게 반대하였던 사례에서 쉽게 볼 수 있다. 현재 내구재로 인식되어 있는 자동차는 전국적인 판매대리점 영업망이 구축되어 소비자들에게 공급되고 있다. 이 때문에 소비자가 지불하는 구입비용 중에는 최소한 판매대리점 운영에 관련된 수수료 등이 포함되어 있다. 소비자가 만일 이러한 판매 대리점을 통하지 않고 인터넷 자동차 판매 사이트를 이용한 전자상거래로 한다면 보다 낮은 가격으로 구입할 수 있음은 분명하다.<sup>4)</sup>

인터넷 자동차판매 사이트들은 대부분 벤처기업의 형태로 등장하여 우리나라 자동차 판매 유통망의 판도변화를 예고하고 있다. 우리나라의 자동차 3사는 미국과 달리 제조 및 판매가 분리되어 있지 않아 기존 판매망과 인터넷 판매망 사이의 갈등에 있어서 방관자로 있을 수 없는 입장이다. 이 때문에 2000년 초 인터넷 자동차판매망에 자동차 공급을 반대하는 기존 대리점망의 반발이 데모사태로까지 진전된 사례가 있었다. 그러나 장기적으로는 인터넷의 위력을 잠재울 수 없기 때문에 인터넷 전자상거래를 자발적으로 수용하는 형식을 택하였던 것이다.

<표 4> 인터넷 자동차판매 사이트

4) 이 경우 소비자가 원하는 수준의 판매과정의 서비스 또는 사후 서비스(A/S)가 제공될지의 여부는 미해결로 남아 있다.

## 2. 사이버 경제활동의 법제화 과제

사이버 경제활동에 장애요인이 될 수 있는 기존 법령을 지속적으로 정비하여 원활한 경제활동의 장을 구축해나가는 일이 무엇보다 선행되어야 할 것이다. 세부적으로는 추진되어야 할 사항들을 검토하기에 앞서 먼저 진단해 보아야 할 사항들을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 현실 세계에 존재하는 법 규범이 사이버 세계에서도 그대로 적용될 수 있는가?

둘째, 법 규정의 실익이 있는가?

셋째, 사이버 경제활동을 활성화시킬 수 있도록 신뢰성을 제고할 수 있는가?

넷째, 사이버 경제활동 주체들의 비밀유지 및 개인정보보호 등을 위한 안전성 확보가 가능한가?

다섯째, 장기적인 관점에서 사이버 경제활동을 정착시킬 수 있는 제도적 장치들이 내포되어 있는가?

우리의 주변에는 수많은 법규범들이 존재하고 있고, 이들이 인간생활의 상당 부분을 부지불식간에 속박하고 있다. 이러한 현실세계에 더하여 새로이 창출된 사이버 세계에서는 사이버 세계 나름대로의 특징을 안고 있는 사회 및 경제활동이 있기 때문에 이를 규율할 새로운 법규범들을 필요로 한다. 사이버 공간에서의 경제활동과 관련되는 법·제도적 규범들은 다음 영역들을 커버해야 할 것이다.

- ㉠ 경제주체들의 지위 및 신분(신뢰)
- ㉡ 상거래 계약·인도·대금결제의 효력 및 인증
- ㉢ 거래 당사자의 권리 및 책임
- ㉣ 분쟁해결의 방법, 절차 및 구속력
- ㉤ 개인정보보호, 소비자 보호, 범죄(해킹, 사기 등) 예방
- ㉥ 재산권 보전·보호(불법복제사용) 문제
- ㉦ 조세, 교육(인력양성 등), 경제활동의 보장 등 공공부문의 각종 규범

이러한 영역들에 걸친 법·제도적 장치들을 마련하기는 쉬운 일이 아니며, 현행의 모든 법안들에 손질을 가하지 않으면 안 될 것이다. 가령 청소년이 인터넷을 통한 범죄를 유발한 경우 사이버 공간을 관할하는 법안과 더불어 현행 청소년보호에 관한 법안도 동시에 적용되어야 할 것이다.

2000년 2월 우리 나라 정부가 발표한 「전자상거래 활성화 종합대책」을 보면 산업, 무역, 행정 및 소비생활의 기본틀로 전자상거래를 정착시켜 국가경쟁력을 제고하는 한편 전자상거래 중심(hub) 국가로 발전시켜 디지털 경제시대 선진강국으로서의 위상을 확립한다는 발전목표를 수립해두고 있다. 여기에 나타난 법·제도 부문의 과제는 사이버 시장의 신뢰성 제고를 지속적으로 추진하기 위하여 12개 사항이 제시되어 있다(<표 5> 참조).



<표 5> 「전자상거래 활성화 종합대책」의 세부 과제

사이버 경제활동의 일 영역인 전자상거래의 경우 우리 나라는 1999년 「전자거래기본법」 및 「전자서명법」의 제정 등으로 기본적인 법적 장치는 마련하였다고 볼 수 있으며, 다음과 같은 법·제도적 측면의 추진현황을 보이고 있다.<sup>5)</sup>

㉠ 전자상거래 업체들이 자율적으로 준수할 수 있는 「전자금융거래기본약관」 및 「전자상거래표준약관」의 제정·보급

㉡ 전자상거래 소비자의 권익보호와 피해구제를 위한 「개인정보보호지침」 제정 및 「분쟁조정위원회」 운영

㉢ 「전자서명공인인증제도」 시행 및 민간부문의 「암호이용제도」 마련

㉣ 영업환경 개선과 지원시책의 제도화 추진

㉤ 전자상거래 확산을 유도할 수 있는 세제 지원방안 마련 등

이와 같은 영역들에서 사이버 경제활동을 위한 법제가 연구되어야 하며, 법·제도적 인프라 정착을 위한 주요 과제들에 대하여 좀더 구체적으로 살펴보기로 한다.

(1) 정도지향형 정보화 추진

정보화의 삼박자(H/W, S/W 및 인적자원)가 고루 갖추어진 정보화의 진척, 즉 정도를 걷는 정보화가 추진되어야 할 필요가 있다. 정보화 사회에서는 H/W 및 S/W의 호환성뿐만 아니라 수집·가공·축적된 데이터의 호환성도 보장되어야 한다. 이를 위해서는 표준

5) 산업자원부 외, 「전자상거래 활성화 종합대책」, 2000. 2. 15.

화된 규약(protocol)들이 필요하므로 정도를 지향하는 정보화 추진이 요구되는 것이다.

한편 정보화 사회의 한 가지 현상으로 쿼티(qwerty) 경제학의 논리가 적용되고 있다는 점에 유의할 필요가 있다. 이는 경제주체의 자율적인 대체성의 문제로서 다른 프로그램을 사용하려면 초기 진입비용을 과다하게 요구하기 때문에 어쩔 수 없이 현 상태에 머물러 있어야 한다. 신제품을 선호하는 이유는 성능향상이 보장되기 때문일 것이므로, 만약 대체성이 낮은 도구들이나 쿼티 경제학의 논리를 벗어나기 어려운 정보화 틀을 사용함에 있어서는 신중을 기해야 한다. 또한 이미 그러한 단계에 있다면, ㉠ 언젠가는 바꾸어야 한다, ㉡ 순응해야 한다, ㉢ 서서히 바꾸어 나가는 것도 바람직하다 등의 대안 중에서 하나를 선택해야 할 것이다.

## (2) 신뢰의 구축

새롭게 등장하고 있는 무한한 사이버 공간의 신뢰성을 확보할 수 있는 법적 기반을 체계적으로 마련하는 일은 무엇보다 선행되어야 한다. 예로부터 상거래는 곧 신뢰성의 문제로 알려져 있다. 거래 당사자간 상호신뢰 또는 시장질서에서 믿음이 없다면 사기와 약탈 등 폭력이 난무하게 되고, 상인들은 돈과 상품을 은밀한 곳에 감추어버리고 말 것이다. 궁극적으로는 사이버 경제활동의 위축을 초래하게 된다.

한 예로 사이버 공간에서 이루어지는 법률서비스 제공 행위는 불특정 다수의 서비스 수혜자에 영향을 미치게 되고, 동 서비스의 제공자가 익명을 원할 경우가 있다. 실명을 사용하는 경우라 할지라도 인터넷의 익명성으로 인하여 명의제공자와 실제 법률 컨설팅 제공자가 다를 수 있다. 이 때 유료서비스의 경우에 대한 변호사법 위반 여부와 무료서비스를 가정할 경우 동 서비스품질에 대한 책임여부 등과 같은 신뢰성 문제가 제기된다.

이처럼 사이버 상거래의 당사자들은 몇몇 시장참여자들이 야기하는 인위적으로 왜곡된 시장이 아니라 개방적이고도 경쟁적인 시장환경에서 경제적 이익을 기대할 수 있기 때문에 법제의 연구도 이러한 각도에서 접근하여야 할 것이다.

## (3) 안전성의 확보

안전성의 문제는 사이버 경제활동과 관련된 ㉠ 경제사기 등 각종 범죄예방, ㉡ 불법 해킹방지 및 보안구축, ㉢ 음란물 유포와 같은 공서양속에 반하는 행위의 차단, ㉣ 시스템의 안정성 확보 등의 문제와 직결되어 있다.

보안(security) 문제로 알려져 있는 사이버 경제활동의 안전성 문제는 매우 광범위한 의미를 담고 있으며, 사이버 상거래 등에 필요한 정보시스템이 이용가능한지의 여부(availability)와, 저장·전송되는 데이터가 비밀이 유지되는지의 여부(confidentiality), 그리고 완전무결하게 보호될 수 있는지의 여부(integrity) 등에 관한 문제로 요약된다.

이와 같은 안전성 확보의 문제는 사이버 경제활동의 질적 수준을 개선하기 위한 장치라 할 수 있기 때문에 법제 연구에서 고려하지 않으면 안 될 부문의 하나가 된다.

## IV. 要約 및 結論

“어떤 의도하에서 처리된 의미있는 자료의 집합” 또는 “인간이나 사회조직의 특정 목적을 위하여 가공되어진 의미있는 기호 및 그 체계” 등으로 정의되는 정보는 물질 및 에너지에 이은 제3의 자원임이 분명하다. 이러한 정보의 본질은 불확실성(uncertainty entropy)을 해소할 때 얻어지는 경제적·비경제적 가치에 있음은 언제나 원론에 충실한 주장의 하나이다. 따라서 정보의 수집·가공 및 활용에서의 우위는 곧 사회조직 및 집단에서의 우위를 의미하는 것으로 해석할 수 있다.

1960년대 초반 미국의 사회학자 다니엘 벨이 재화 및 에너지가 주된 가치를 생산하던 산업화사회로부터 정보 및 지식이 보다 큰 가치를 생산하는 정보화사회의 변화를 예견한지 대략 한 세대가 지난 지금 우리는 너무나 많은 변화를 실감하고 있다. 정보화사회에서는 특정 사회내의 정보유통량이 팽창함에 따라 그 정보를 효율적으로 처리 및 분배할 수 있는 정보기술의 고도화가 수반됨으로써 궁극적으로는 정보의 사회적 가치 및 경제적 가치가 더욱 높아지게 된다.

경제활동의 많은 부분이 사이버 공간으로 흡수되거나 사이버 공간에서 새로운 형태로 창출되고 있기 때문에 우리는 이 방향으로 많은 관심을 기울이지 않으면 안 된다. 그러나 사이버 공간은 현실세계와는 달리 다양한 특수성을 내포하고 있어서 경제주체들의 활동을 제약하거나 전혀 예기치 못한 방향으로 이끌고 간다. 경제주체들이 시행착오의 손실을 최소화하고 경쟁력 우위를 선점하기 위해서는 본 연구의 필요성을 인식해야 할 것이다.

사이버 공간에서 전개되는 경제활동과 관련된 법제 논의는 「무역자동화 촉진에 관한 법률」(1991년 제정), 「전산망 보급확장과 이용촉진에 관한 법률」(1986년 제정, 1995년 개정), 「공업 및 에너지 기술기반 조성에 관한 법률」(1994년 제정, 1997년 개정), 「화물유통촉진법」(1995년 개정), 「사무관리규정」(1996년 개정), 「상법」(1995년 개정) 등에 담겨져 있다. 또한 1999년 「전자거래기본법」과 「전자서명법」이 제정되었으며, 국제적으로는 UN 국제무역법위원회(UNCITRAL)에서 1996년 「전자거래모델법」이 마련되어 있다.

이와 같이 사이버 경제활동에 관한 법·제도적 장치들이 순차적으로 정비되어가고 있어서 사이버 경제활동의 정착 및 활성화에 기여할 것으로 기대된다. 다만, 사이버 경제활동과 관련된 제반 행위의 라이프 사이클 변화 및 생산성 측면을 고려한 법·제도 정착이 필요하며, 이에 대하여 본 논문이 여러 각도에서 검토해 보았다. 그 결과 신뢰성 제고 및 안전성 확보의 여부는 향후 사이버 경제활동을 정착시키는데 중요한 역할을 가지므로 주목해야 할 부분임을 알 수 있었다.

일반적으로 법규범은 인간의 사회적 행동을 규율하게 된다. 사이버 경제활동은 도덕적·정치적·사회적 목표가 각기 다른 문화적 배경을 가진 국가들을 네트워크로 연결하여 전개된다. 따라서 활동의 특성상 상이한 국가들에 대하여 불가피하게 사회·문화적 문제를 야기할 수 있다. 그럼에도 현실적으로는 사회·문화적 문제의 유형이나 사회적 안정이라는 측면에서 어느 정도의 영향을 미치는지조차 정확하게 파악되지 않는다.

그렇다면 국제적으로 이러한 문제를 감시하고 조정·통제할 장치들이 마련되어야 할 필요가 있고, 사이버 경제활동에 적합한 법·제도적 환경을 조성 또는 정비하는 적극적인 자세가 선행되어야 한다. 이러한 과정에서 시장참여자들에게 신뢰성 및 안전성을 동시에 보장할 수 있게 되고, 장기적 안목에서 건전한 방향으로 시장질서를 유도하여 소비자 이익, 국가경쟁력 확보 및 인류번영의 공존을 기대할 수 있을 것이다.

어떠한 행위에 대하여 법적인 안전장치는 시대적 흐름이나 기술발전에 뒤떨어지는 것이 일반적이다. 사이버 경제활동에 있어서도 그 과정에서 발생하는 수많은 문제들을 경험하고 나서야 법·제도적 장치들이 마련되는 것이 순리일 것이다. 특히 현대 사회처럼 라이프 사이클이 단축되고 있고, 생산성 문제에 대한 논란이 지속되는 경우라면 불확실성의 문제는 더욱 증폭될 것이다. 그러나 아무런 대비책 없이 방치해 둔다면 경제주체들은 너무 많은 비용을 지불해야 할 것이므로, 사이버 경제활동을 규율할 주도면밀한 법제 연구는 반드시 필요하다.

## 參 考 文 獻

- 김재윤, 「인터넷 : 경제이상이 실현되는가」, 삼성경제연구소, 2000. 1.
- 손용엽·이상호, “사이버 경제의 발전과 정부정책의 역할”, 전남대 기업경영연구소, 「산업경제연구」 제23집, 1999. 9, pp. 44~68.
- 이범일 외 4인, 「소프트경쟁력 : 21세기 생존을 위한 한국기업의 과제」, 삼성경제연구소, 1997. 10.
- 최경진, 「전자상거래와 법」, 현실과 미래, 1998.
- 기술과 법 연구소, 「전자상거래 : 그 제도적·기술적 과제」, 제3회 KITAL 정기 심포지움 자료집, 1997. 7. 8.
- 기술과 법 연구소, 「사이버 시대의 법적 환경」, 제4회 KITAL 정기 국제심포지움 자료집, 1998. 7. 8.
- 산업자원부 외, 「전자상거래 활성화 종합대책」, 2000. 2. 17.
- 전남대학교 법률행정연구소, 「전자상거래 법적 대응방안」, 1998 법률행정연구소 심포지움 자료집, 1998. 9.
- 통상산업부, 「인터넷 電子商去來 綜合對策」, 1998. 2.
- 한국비교사법학회, 「전자상거래와 법적 대응」, 제17회 학술대회 논문집, 1998. 10. 10.
- 한국통상정보학회, 「통상정보연구」, 제1권 제2호, 1999. 12. 17.
- 菅野文友, 「コンピュータ犯罪のからくり」, コロナ社(東京), 1990.
- Chesher, Michael and Rukesh Kaura, *Electronic Commerce and Business Communications*, Springer, 1998.