

【논문】

## 사이버 공간의 윤리학적 함축에 대한 연구\*

— J. Rawls의 원초적 입장과의 비교 —

정 원 섭\*\*

【주제분류】 윤리학, 정치철학, 사회철학

【주요어】 사회계약론, 롤즈, 원초적 입장, 사이버스페이스, 사이버윤리

【요약문】 이 글은 디지털 환경에서 새롭게 등장하는 다양한 윤리적 문제들의 특성을 분석하고자 하는 목적에서 사이버 공간과 롤즈의 ‘원초적 입장’과 비교분석하였다.

인터넷으로 대변되는 사이버 공간은 그 기술적 특성상 개방적 구조이며, 다양한 정보가 무차별적으로 제공되는 공간이자, 실제 공간과 달리 신체의 구속성이 사라지면서 임의로 ‘편집된 자아들의 공간’이며, 타자의 정체성을 알지 못한다는 점에서 ‘반쪽의 무지의 베일’로 가려진 공간일 수밖에 없다.

따라서 사이버 공간은 닫힌 사회를 상징하고 사회적 합의의 절박성을 강조하는 근대 계약론적 모델과는 달리 그동안 표출되지 못한 다양한 견해가 분출하며 사실상 관용될 수밖에 없다는 점에서 기존의 윤리 체계에 대한 근본적인 반성과 새로운 공존을 요구하며 윤리적 성숙의 기회를 제공한다.

\* 이 논문은 2000년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음(KRF-2000-043-B00042). 이 논문의 내용 중 일부는 2001년 2월 정보통신윤리위원회에서 주관한 제1차 정보통신윤리학술포럼에서 발표되었다. 이 날 발표 내용에 대하여 좋은 지적을 해준 황경식(서울대), 김관규(계명대), 조동기(정보통신정책연구원), 주병완(춘천교육대학), 이영규(정보통신윤리위원회)에게 감사드린다.

\*\* 서울대 철학과 강사

## I. 시작하며

인류 최고의 발명품이란 평가를 받고 있는 디지털 기술은 인간 생활의 거의 모든 분야에 혁신적인 변화를 초래하고 있다. 이런 근본적 변화는 기존의 사회적 질서 내지 윤리적 규범 전반에 대한 도전이며 결국 과거의 규범 체계에 대한 근본적인 반성과 새로운 규범질서에 대한 시급한 요청으로 귀결된다. 이러한 위기 상황은 이미 우리 사회에서 상당한 수준으로 공유되고 있을 뿐만 아니라 다양한 대처방안이 실제로 제시되고 있다.

그러나 그 방안들은 정보통신윤리위원회<sup>1)</sup>에서 주관하고 있는 인터넷내용등급서비스제도나 컴퓨터 관련 단체에서 제시하고 있는 각종 네티켓에서 보듯이 기존의 보수적 규범 체계를 고수한 채 특정 행위에 대한 금지 사항이나 도덕적 훈계들을 일방적으로 제시하는 데 그치고 있다. 그 결과 이러한 처방들은 절실한 사회적 요청에도 불구하고 이를 실제로 준수해야 할 네티즌들이나 민간 사업체들로부터 조소 내지 회피의 대상으로 전락하고 있다.<sup>2)</sup>

- 
- 1) 정보통신윤리위원회([www.icec.or.kr](http://www.icec.or.kr))는 사이버 공간의 윤리적 상황에 대한 우려가 가장 구체적으로 표현된 것이라 할 수 있을 것이다. 이 위원회는 1992년에 설립된 정보윤리위원회의 후신으로서 전기통신사업법(제53조의 2 및 동법 시행령 제 16조의 2)에 근거하여 1995년 4월 13일 민간자율기구를 표방하며 발족하여 정보통신윤리라는 이름으로 다양한 활동을 펼치고 있다. 특히 2000년 불건전 정보의 확산 차단을 목적으로 ‘인터넷 내용 등급제’를 제시하면서 이 위원회는 거센 비난과 격려를 동시에 받았다. 2002년 6월 27일 헌법재판소는 이 위원회의 활동의 법률적 근거인 전기통신사업법 53조에 대하여 전원일치 위헌 판결하였다(사건99헌마480 전기통신사업법 제53조 등 위헌 확인). 그러나 2002년 12월 국회는 동법 개정안을 통과시켜 동 위원회의 활동의 법률적 근거를 다시 마련하였다.
  - 2) 정원섭, 인터넷 시대의 사회윤리적 대응, 『정보통신윤리와 인터넷 내용규제』 (정보통신윤리위원회, 2001) 참고, 인터넷검열철폐운동연합회([www.nocensor.org](http://www.nocensor.org)).

이런 상황에서 사이버 공간을 롤즈의 ‘원초적 입장(original position)’이라는 개념과 견주어 보고자 하는 이유는, 첫째 이 양자간의 외견상의 유사성 때문이다. 흔히 윤리적 위기 상황이란 시각에서 사이버 공간에 접근할 때 가장 먼저 생각하게 되는 것이 소위 익명성이다. 이런 익명성은 롤즈의 원초적 입장을 구성하는 중요한 개념 중 하나인 ‘무지의 베일(veil of ignorance)’과 매우 흡사한 것으로 이해되며<sup>3)</sup>, 따라서 이 양자의 비교를 통해 사이버 공간이 지닌 윤리적 함축이 드러날 수도 있을 것이다. 둘째 이유는 규범에 대한 정당화 방법론을 롤즈로부터 원용해 보고자 함이다. 인터넷 사용과 관련하여 지금까지 매우 다양한 윤리 규범이나 강령 혹은 소위 네티켓들이 제시되어 온 것이 사실이다. 그러나 문제는 그 규범이 합당한 절차를 통하여 정당화 내지 설득의 과정을 거치지 않았다는 점이다. 적어도 어떤 규범이 윤리 규범이고자 하는 한, 그것은 반드시 내면화 내지 정당화의 과정을 필요로 한다. 이런 정당화 내지 내면화 과정에서 원초적 입장이라는 가설적 상황을 설정하는 롤즈의 방법론은 그 함축하는 바가 적지 않을 것이다.

## II. 사이버 공간의 특성

1948년 위너가 『사이버네틱스』라는 기념비적 저작을 발표한 이래 ‘사이버(cyber-)’라는 말은 인터넷의 대중화와 더불어 매우 다양한 의미로 빈번하게 등장하고 있다.<sup>4)</sup> ‘사이버 공간(cyber-space)’이란 용어 역시 문학 작품에 처음 등장하였을 때와는 달리 컴퓨터의 활용과

---

3) J. Rawls, *A Theory of Justice* (Harvard University Press, 1971), pp.17- 22. 황경식 역, 『사회정의론』 (서광사). 이후 TJ로 표시하며 인용지면을 본문에 밝히도록 한다.

4) Norbert Wiener, *Cybernetics; or Control and Communication in the Animal and the Machine*.

연관하여 그 의미가 훨씬 구체화되고 있다. 가령 레인골드는 사이버 공간을 ‘지구 전체에 걸쳐 네트워크 되어 있는 컴퓨터에 의해 유지되며, 컴퓨터에 의해 접근가능하며 또한 컴퓨터가 만들어내는 다차원적인 인공적 공간’으로 규정한다.<sup>5)</sup> 즉 사이버 공간이란 ‘인간과 정보가 함께 거주하며 만나는 공간’이자 ‘모든 사실들이 디지털 정보로 재구성되어 컴퓨터 통신망을 통해 자유로이 이동할 수 있는 공간’이라 할 수 있을 것이다.<sup>6)</sup> 그럼에도 불구하고 이 글에서는 단순화의 위험이 없지 않지만 사이버 공간의 의미를 인터넷 내지 디지털 환경과 거의 동일한 의미로 이해하고자 한다.

인터넷과 관련된 네트워킹에 대한 최초의 기록은 미국 국방성 산하 고등학술연구처<sup>7)</sup>의 컴퓨터 연구 프로그램 초대 책임자였던 MIT의 리크라이더(J. C. R. Licklider)가 1962년 8월 ‘은하수 네트워크(galactic Network)’에 대하여 작성한 일련의 메모이다. 이 메모의 핵심 아이디어는 세계 도처에 있는 컴퓨터를 하나로 연결하여 누구든지 어디에서나 데이터와 프로그램에 접근할 수 있도록 하자는 것이었으며 이런 착상은 칸(Robert E. Kahn)의 ‘개방적 구조의 네트워킹(open architecture networking)’이란 아이디어로 구체화된다.<sup>8)</sup>

---

5) H. Reingold, *Virtual Reality*, 1991, 신동훈 옮김, 『가상현실과 새로운 산업』 (다음 세대, 1993), p.122. 레인골드에 따르면 ‘사이버 공간(cyberspace)’이란 말은 김슨(W. Gibson)의 SF 소설, *Neuromancer*(1984)에서 처음 등장한다. 여기서 김슨은 사이버 공간을 ‘합의에 의해 성립된 환상’이라고 표현하면서 ‘인간의 뇌에 직접 연결된 네트워크상의 가상 공간’이란 의미로 사용하였다. 그러나 지금처럼 인터넷 사용 환경을 사이버 공간이라 처음 표현한 것은 1990년 John Perry Barlow이다. 참고 [www.eff.org/~Barlow](http://www.eff.org/~Barlow).

6) 이봉재, '경험의 양식으로서 가상현실', 철학연구회 편, 『정보사회의 철학적 진단』 (철학과 현실사, 1999), p.187.

7) The Defence Advanced Research Project Agency(DARPA). 첨단 무기 개발을 도맡고 있는 이 연구소의 처음 명칭은 The Advanced Research Projects agency(ARPA)였으나. 1971년 DARPA로 명칭이 바뀌었다가 1993년에 다시 ARPA로, 1996년에는 또다시 DARPA로 바뀌었다.

8) Barry M. Leiner 외, "A Brief History of Internet", [www.isoc.org/internet/history/brief.html](http://www.isoc.org/internet/history/brief.html).

이들이 생각한 개방적 네트워크란 첫째, 개별 네트워크들이 고유한 특성을 유지하면서 관련 네트워크 자체의 내부 변화 없이 인터넷으로 연결되며, 둘째 가장 중요한 문제인 정보의 통신에서 송신할 정보가 최종 수신지에 정상적으로 도착되었는지 여부를 확인할 수 있어야 하며 (전달되지 못한 정보는 그 즉시 반송되어야 한다), 셋째 네트워크를 서로 연결하기 위해 블랙박스를 사용하지만 그 블랙박스는 어떤 정보도 지니지 않도록 설계되어야 하며,<sup>9)</sup> 따라서 넷째 광역 제어(global control)가 일체 없어야 한다는 것이다. 즉 개방적 구조란 개별 네트워크를 통제할 수 있는 중앙 통제장치가 존재하지 않는 구조이다.

이러한 개방적 구조에 기초한 통신이 가능하기 위해서는 패킷스위칭(packet-switching) 기술<sup>10)</sup>과 TCP/IP<sup>11)</sup>라는 두 가지 기술이 필요하다. 패킷스위칭 기술이란 전송할 자료들을 정보의 최소단위인 패킷 단위로 세분하여 각각의 패킷에 그 일련 번호와 최초 발신지 및 최종 전송 목적지의 주소를 기록하여 전송하는 방식이며, 그 결과 다대다(多對多) 분할 통신이 가능하게 된다. 만일 정보를 패킷 단위로 분할하지 않은 채 회로(circuits)를 이용하여 아날로그 방식으로 전송할 경우 전송되는 동안 유실 혹은 변형이 발생할 수 있을 뿐만 아니라 그 회선 전체를 장악하게 되어 이를 통해서 다른 정보들이 유통될 수 없게 되며, 이렇게 될 경우 개방적 구조로서의 네트워크의 장점이 사라지게 되기 때문이다.<sup>12)</sup>

- 
- 9) 이 블랙박스는 나중에 게이트웨이(gateway) 혹은 라우터(routers)로 불리게 된다.
  - 10) 정보를 일정한 용량단위의 패킷(packet)으로 나눈 후, 각각의 패킷에 발신지와 수신지 등의 부가 정보를 추가하여 전송하는 방식.
  - 11) TCP(Transmission Control Protocol): 정보를 패킷 단위로 나누거나 합하는 통신 규약, IP(Internet Protocol): 컴퓨터나 장비의 주소체계를 정하고 이를 활용하여 정보를 주고받는 프로토콜.
  - 12) 현행 인터넷 체계(IPv4)에서는 모바일 통신의 폭증 등 여러 환경 변화로 인터넷 주소 자체의 고갈이라는 당면 문제뿐만 아니라 상당한 정도의 트래픽(traffic) 장애라든가 패킷 손실 발생 등 인터넷 서비스의 질의 문제가 존재한

뿐만 아니라 패킷 스위칭 기술은 수신 컴퓨터의 일시적 장애로 정보의 실시간 동시 송수신이 불가능한 경우, 정보를 중계 컴퓨터에 일정 기간 대기시킨 후 전달하는 역할을 하게 된다. 즉, 패킷 스위칭 기술을 채택한 결과 인터넷은 컴퓨터를 활용한 통신(CMC: computer mediated communication)의 가장 기본적인 특징인 비동시성(asynchronicity), 즉 시간이라는 물리적 제약을 넘어설 수 있는 요소를 담고 있는 것이다. 인터넷은 개방적 구조와 컴퓨터의 논리적 변용성 덕분에 여러 유형의 네트워크들이 별무리 없이 서로 연결되면서 가장 매력적 특징이라 할 수 있는 ‘전세계적 연결가능성’이 확보되었을 뿐만 아니라 전화, 라디오, TV 등과 같은 기존의 통신매체와는 달리 비동시성이 확보된 결과 시간과 공간의 장애를 받지 않는 참여의 장을 형성할 수 있는 기술적 바탕을 마련한 셈이다.

더욱 중요한 점은 1982년 TCP(transmission control protocol)가 통신의 표준 프로토콜로 설정되고 1983년 일반에게 공개됨으로써 자원의 공유라는 점뿐만 아니라 전세계 누구나 자유롭게 인터넷에 참가할 수 있게 되었다는 점이다. 패킷 스위칭 기술이 개방적·비동시적 통신을 가능하도록 하였다면, TCP/IP의 공개는 결국 인터넷에 대한 만인의 자유로운 접근 가능성을 함축한다. 이제 공통된 컴퓨터 규약으로서 TCP/IP를 사용한다는 최소한의 조건만 갖추고 있다면 어느 누구라도 제한 없이 인터넷에 참여할 수 있게 된 것이다.

그러나 인터넷의 대중화를 실질적으로 주도한 것은 world wide web이다.<sup>13)</sup> 스위스 입자물리연구소(CERN)에서 시작된 www은, 인터넷에 산재되어 있는 정보를 단순하고 편리한 방법으로 어디에서든지 접근할 수 있는 정보망을 구축하자는 것이었다.<sup>14)</sup> 즉 정보의 형태와

---

다. 그 때문에 차세대 인터넷(IPv6)의 상용화를 앞당기기 위한 노력은 현재 정보산업 분야의 최대 관심사 중의 하나라 할 수 있다. 참고 [www.ipv6.or.kr](http://www.ipv6.or.kr).

13) 이하 [www](http://www)로 약칭.

14) Gordan Graham, *The Internet; Philosophical Inquiry* (Routledge, 1999), p.22. 참고 [www.cern.ch](http://www.cern.ch).

위치에 관계없이 한 가지 프로그램만으로 검색과 송수신이 가능하도록 하자는 것이 그 근본 취지였다. 이 점에서 www은 ‘개방적 구조로서 네트워킹’이라는 칸의 발상에 충실하면서도 컴퓨터 및 인터넷에 대한 전문 지식이 없는 일반인들도 인터넷을 쉽게 활용할 수 있는 길을 제시함으로써 인터넷의 폭발적인 대중화에 결정적 기여를 한다.

이전에는 특정한 형태 혹은 특정한 위치에 놓여있는 정보를 가져오기 위해서는 그에 맞는 다양한 인터넷 프로토콜을 사용할 수 있어야 했다. 이 경우 상당한 정도의 컴퓨터 사용 지식을 보유한 사람이 아니면 실제로 인터넷을 사용하는 일은 쉽지 않았다. 그러나 www은 하나의 프로그램을 이용해 모든 정보를 손쉽게 검색할 수 있도록 했다. 특히 윈도우라는 사용환경은 그래픽을 통해 쉬운 인터페이스를 제공하며 키보드로 명령어를 입력하는 대신 간단한 마우스 조작만으로도 거의 모든 일을 처리할 수 있도록 하였다.

이제 인터넷 이용을 위해서는 컴퓨터에 대한 전문 기술에 대한 사전 지식이 필요 없는 것은 말할 것도 없거니와 최소한의 문자 해독 능력 내지 아이콘 구별능력만으로도 충분하다는 점에서 의견상 소위 기술적 제약 조건은 무의미해 보인다. 마치 텔레비전을 켜 자신의 원하는 채널을 맞출 수 있는 정도의 능력을 갖춘 이라면 인터넷을 이용하는데 별무리가 없는 듯하며 이점에서 인터넷 사용자들은 사이버 공간에 들어오는 순간 기술적 능력과 상관없이 정보의 활용 및 접근의 기회라는 점에서 형식적으로 평등하다 할 것이다.

나아가 멀티미디어 환경에서 정보의 디지털화는 그림, 음성, 텍스트 등 기존 아날로그적 형태에서는 영역을 전혀 달리 하던 이질적인 정보를 동질화한다. 디지털화의 과정을 거치며 여러 정보들은 독자적인 존재방식을 뒤로 한 채 모두 ‘0’과 ‘1’이라는 전기적으로 동일한 단위로 환원되며 미디어들간의 경계가 허물어진다.<sup>15)</sup> 더욱이 디지털화된 정보는 가공, 저장, 전송, 편집, 수정 과정에서 아날로그 정보와

---

15) 참고 Nicholas Negropnote, *Being Digital*, 백옥인 역, 『디지털이다』 (커뮤니케이션 북스, 1996).

비교할 수 없을 정도의 용이함을 제공한다. 이제 누구나 자신의 의사를 다양한 형태로 등록하면서 사이버 공간은 말 그대로 ‘정보의 바다’가 된다. ‘인터넷에는 없는 것이 없다.’

### Ⅲ. 롤즈의 ‘원초적 입장’과 디지털 환경

각종 인터넷 매체에서 접하는 다양한 견해들에서 보듯이 자유롭고 평등한 시민들이 자신들의 입장을 거침없이 주장하는 상황에서 다원주의 문제는 피할 수 없는 현대의 모습이라 할 것이다. 어떤 정치 공동체인건 그 구성원들이 사상의 자유를 억압받지 않는다면 다양한 포괄적 교설들이 등장하여 상호 경합하기 마련인 것이다. 그런데 문제는 이때 어떤 하나의 입장이 다른 입장들에 비해 압도적으로 합리적인 것이 아니라 모두 그 나름대로 일리가 있다는 것이다. 롤즈는 이를 두고 ‘합당한 다원주의의 사실(the fact of reasonable pluralism)’이라고 명명하면서 이는 입헌민주 정체의 다양한 자유로운 제도 안에서 인간의 이성이 발휘된 정상적인 결과라고 말한다.<sup>16)</sup>

그렇다면 우리가 대면하게 되는 문제는 이렇다. ‘이러한 서로 다른 다양한 가치관을 지닌 자유로운 시민들이 다함께 받아들일 수 있는 사회적 도덕적 규범을 어떻게 마련할 수 있는가’이다. 사회 계약론적 모형은 이러한 다원주의 사회에서 ‘도덕이란 무엇인지’ 그리고 ‘왜 그것이 도덕적 의무가 되는지’에 대하여 가장 설득력 있는 해명을 제시하고자 하는 것이다. 계약론적 모형에 따르자면, 도덕의 요구 사항이란 우리가 약속 내지 합의한 결과물이며, 그 요구들을 준수해야 하는 이유는 바로 우리가 그렇게 하기로 약속 혹은 합의했기 때문이라는 것이다.<sup>17)</sup> 이런 점에서 다원주의가 더욱 극단적으로 나타나고 있

---

16) John Rawls, *Political Liberalism* (New York: Columbia University Press, 1992), introduction, pp.xvi- xvii. 장동진 역, 『정치적 자유주의』 (동명사, 1998). 이하에서는 PL로 약칭하며 본문 중에 밝히기로 한다.



는 디지털 환경에서 도덕적 문제를 생각하고자 할 때 계약론적 모형은 매우 유익한 유형이 될 수 있을 것이다.

일반적으로 근대 사회계약론자들은 자연상태로 일컬어지는 이른바 최초의 계약 상황을 상정하며, 여기서 ‘인간은 자유롭고 평등한 것’으로 가정한다. 그러나 “자연 상태에서의 평등(equality in the state of nature)”에 대한 해석에 따라 크게 칸트적 모형과 홉즈적 모형으로 구분될 수 있다.<sup>18)</sup> 홉즈적 모형은 ‘자연 상태에서의 평등’을 ‘물리적 힘의 자연적 평등(natural equality of physical power)’으로 이해한다. 이에 비해 칸트적 모형은 ‘도덕적 지위의 자연적 평등(natural equality of moral status)’을 강조한다.

홉즈적 모형의 경우, 최초의 계약 상황인 자연 상태에 있는 계약 당사자들은 “가장 약한 자조차도 자신과 비슷한 처지에 있는 사람들과 연합하여 가장 강한 자를 죽일 수 있는 정도의 힘을 가지고 있다.” 따라서 이 모형에서는 신체적 능력의 유사성 및 그 취약성(즉, 다른 사람을 공격할 수 있는 능력과 다른 사람으로부터 공격받을 수 있는 취약성)이란 자연적 사실, 즉 신체적 힘이 대동소이하다는 사실을 특별히 강조한다.<sup>19)</sup>

그러나 인간은 엄격히 말하자면 자연적으로 평등하지 않으며, 현대 홉즈주의자들 역시 이 점을 잘 알고 있다. 현대 홉즈주의자들은 ‘사람들이 자연적으로 평등하다’는 것이 아니라 오히려 ‘도덕은 평등한 인간들 사이에서만 가능하다’고 주장한다. 즉 도덕적 제약이란 대체

---

17) 이 점에 대해서는 다음을 참고하기 바람. 윌 키피카, 사회계약론의 전통 (박정순 역), 한국사회·윤리학회 편, 『사회계약론연구』(철학과 현실사), 1993, pp.11- 34.

18) 이 구분은 키피카의 구분을 수용하였다. 키피카(1993), pp.15- 18.

19) 졸고(2001), p.38 참고, 키피카(1993), p.21. 박정순은 특별히 홉즈의 자연 상태를 “다인의 비협동적 게임(n-person noncooperative game)”으로 규정하면서 “도덕적 정당성 또는 정의의 개념이 전혀 적용되지 않는 무도덕인 상황(non-moral situation)”으로 묘사한다. 박정순, 현대 윤리학의 사회계약론적 전환, 『사회계약론 연구』(한국사회·윤리학회 편집, 철학과 현실사, 1993), p.180.

로 비슷한 힘을 가진 사람들 사이에서 발생한다는 것이다. 왜냐하면 자신의 힘을 자의적으로 사용하는 것을 자제함으로써 더 많은 이익을 얻는 것은 이때뿐이기 때문이다.

뿐만 아니라 근대 계약론자들은 일반적으로 자연 상태에서, 설령 불완전하다 할지라도, 국가 혹은 공동체와 무관하게 각종 경제 활동이 영위될 수 있는 것처럼 가정한다. 그 결과 개인들은 자신들이 경제적 부나 사회적 지위를 성취하는 과정에서 국가나 공동체로부터 어떤 도덕적 부담을 느낄만한 신세를 진 일이 없는 것으로 간주하게 된다. 자연상태에서 개인들은 처음부터 타자나 공동체에 대해 선행하는 공동체적 유대가 거의 없는 원자적 존재로 출발하며 다양한 상호작용을 거친 후에도 서로에 대해 아무런 부담이나 요구도 없는 자유로운 존재로서 자신의 이익을 극대화하고자 하는 합리적 이기주의자들로 남을 수 있다.<sup>20)</sup> 홉즈적 자연 상태에 있는 계약 당사자들은 철저하게 탈맥락화 탈역사화 탈도덕화되어 있다 할 수 있다.<sup>21)</sup> 이 점에서 홉즈적 계약론은 도덕에 대한 하나의 대안적 설명이라기보다는 차라리 새로운 도덕이라 해야 할 것이다.

칸트적인 계약론 모형의 근본적인 취지, 즉 계약 당사자들은 그 도덕적 지위에 있어서 누구나 평등하며 따라서 최초의 사회적 계약은 공정한 상황에서 이루어져야 한다는 점을 현대적으로 가장 정교하게 대변하는 것이 롤즈의 원초적 입장이라 할 수 있다. 롤즈에 따르면 정의의 일차적 주제는 사회의 기본 구조이며(TJ, p.7), 사회란 ‘자유롭고 평등한 시민들 간의 공정한 협력 체계’로 간주된다.<sup>22)</sup> 여기서

---

20) C. B. MacPherson, *The Political Theory of Possessive Individualism, Hobbes to Locke*, 황경식, 강유원 역, 『홉즈와 로크의 사회철학』, 박영사, p.210.

21) 박정순에 따르면, 홉즈에 있어서 자유롭고 평등한 합리적 존재라는 계약론적 기본 가정은 ‘무제약적 자기이익 추구에 대한 주체’를 설정한 것에 불과하다. 박정순(1993), p.180.

22) 사회가 ‘자유롭고 평등한 사람들간의 공정한 협력 체계’라는 관념은 롤즈의 정치적 정의관의 ‘토대적 구성 관념(fundamental organizing idea)’이다. 이를 포함하여 공정으로서 정의는 ‘질서정연한 사회’, ‘사회적 기본 구조’,

가장 중요한 문제는 “어떻게 사회적 협력의 공정한 조건을 결정할 것인가”이다.

정의의 원칙을 선택하는 과정이 공정하고 합리적이기 위해서는 저마다 타고난 재능이나 장애와 같은 여러 선천적 우연에 의한 차이뿐만 아니라 상속 증여 등 역사적 사회적 여건과 같은 다양한 후천적 우연에 의한 차이에서 발생할 수 있는 영향이 최소화되어야 한다. 이를 위해 롤즈는 소위 ‘무지의 베일(veil of ignorance)’이라는 장치를 도입한다.<sup>23)</sup> 즉 계약당사자들은 아무도 자신의 사회적 지위나 계층상의 위치도 모르며 자기가 천부적으로 어떠한 소질이나 능력, 지능, 체력 등을 타고났는지 그리고 심지어는 자신들이 어떤 포괄적인 교설(comprehensive doctrine)을 신봉하고 있는지에 대해서도 알지 못하는 것으로 가정된다.<sup>24)</sup>

이제 계약 당사자들은 무지의 베일이라는 인지상의 제한 조건에서, 아무도 자신의 특정한 선천적 특성이나 사회적인 특정 지위를 모르는 상황에서 자신에게 가장 유리한 원칙을 선택하고자 한다. 이런 상황에서는 자신에 최선이 되는 원칙을 선택하고자 할 경우 자신을 포함하여 다른 모든 사람을 공평하게 고려할 수밖에 없게 된다. 결국 무지의 베일이라는 장치는 개인들간의 다양한 선천적 후천적 차이에서 비롯되는 불평등이 정의의 원칙 합의 과정에 미치는 영향을 최소화한다. 원초적 입장은 “도덕적 인간으로서 인간 존재들 사이의 평등을 표상한다.”(TJ, p.190) 이 점에서 롤즈는 자신의 정의론을 공정

---

‘원초적 입장’, ‘자유롭고 평등한 인간으로서 시민’, 그리고 ‘공적인 정당화’ 등 여섯 가지 토대적 관념에 근거하고 있다. TJ. p.4, PL, pp.16- 17, JF, p.14.

23) 롤즈의 원초적 입장과 사이버 공간을 함께 검토할 때, 일견 ‘무지의 베일’과 익명성이 마치 밀접하게 연관되어 있는 것처럼 보일 수도 있다. 그러나 이 문제는 훨씬 조심스럽게 접근해야 할 문제이다.

24) PL, p.24, 각주 27. ‘합당한 다원주의의 사실’을 진지하게 고려하는 『정치적 자유주의』에서 롤즈는 ‘정치적 정의관’에 대한 중첩적 합의를 이끌어내기 위해서 당사자들이 어떤 포괄적 교설을 받아들이고 있는지 알지 못하도록 배제한다.

으로서 정의(justice as fairness) 라고 말하는 것이다(TJ, p.11). 롤즈의 사회계약론은 사실적 평등에 기반을 두는 전통적인 자연상태 이론을 일반화한 것이라기보다는 기독교적인 황금율의 일반화라는 성격이 더 강하다.<sup>25)</sup> 결국 롤즈의 경우, ‘무지의 베일’이라는 가설적 조건을 통해 원초적 입장은 계약당사자들을 자유롭고 평등한 시민으로 대칭적으로 공정하게 대변하는 장치(device of representation)가 된다(PL, p.25).<sup>26)</sup>

#### IV. 사이버 공간의 윤리학적 함의

인터넷을 쓰임새라는 점에서 규정해 보자면, ‘시간과 공간이라는 제약을 넘어서는 비대면적 통신매체’라 할 수 있다. 가장 쉽게 생각할 수 있는 의사소통의 방법은 같은 시간 같은 장소에서 얼굴을 마주보며 나누는 대화이다. 그런데 사회 생활이 복잡다단해질수록 동일한 시간에 동일한 장소에 함께 있기란 무척 힘든 것이 사실이며, 그

---

25) W. Kimlicka, p.192. 이 점에 대하여 롤즈는 원초적 입장이 칸트의 도덕적 구성주의와 정치적 구성주의 양자의 기본적 특징, 즉 합당한 것(the reasonable)과 합리적인 것(the rational)을 구분하여 나아가 후자에 비해 전자를 우선시하는 특징을 모형화하고 있다고 주장한다. PL, p.25, 각주 28 참고.

26) 『사회정의론』에서 롤즈는 원초적 입장에서 당사자들의 숙고 과정을 설명하면서 평균 효용 원칙(the principle of average utility)에 비교하여 차등의 원칙(difference principle), 특히 최소극대화의 원칙(maximin principle)이 선택될 것이라는 점을 보여 준다. 그러나 이러한 논지 전개방식은 『사회정의론』을 합리적 선택 이론의 일부인 것처럼 오해되도록 하였으며, 이 점은 롤즈 스스로 인정하듯이 『사회정의론』의 오류였다. John Rawls, “Justice as Fairness: Political not Metaphysical”, *Philosophy and Public Affairs*, 14 (1985), p.224, n. 2, 롤즈는 2000년 마지막 수정판에서 만일 자신이 『사회정의론』을 다시 서술한다면 정의의 원칙들을 선택하는 부분이라고 말한다. John Rawls, *A Theory of Justice* (2000, 개정판 서문).

결과 대면적 대화를 나누는 것이 점점 힘들어지고 있는 것이 사실이다. 그러나 다시 한 번 생각해보면 직접적인 대면적 대화가 설령 가능한 조건이라 해서 그것이 다른 형태의 비대면적 의사소통에 비해 굳이 우선되어야 할지는 매우 의심스러운 일이다. 이를테면 말하기 거북한 내용을 통보하는 경우 당사자의 면전에서 쉽게 말을 꺼내지 못하는 것처럼 직접적인 대면적 대화가 항상 선호되는 것은 아니다. 왜냐하면 얼굴을 마주보며 대화를 하는 상황에서 대화당사자들은 그 대화의 직접적 목적과는 상관없는 정보들로 인하여 그들의 의지와는 무관하게 (혹은 의지와 어긋나게) 논점이 흐려지거나 일탈되는 등 의사소통에 장애를 받을 수밖에 없기 때문이다.

이에 비해 비대면적 통신 매체들을 이용할 경우, 발신자는 자신이 원하는 정보만을 전달할 수 있는 길이 상당히 열린다. 이를테면 전화를 이용하면 신장이나 얼굴의 생김 혹은 피부색처럼 특수한 사실들이 노출되지 않을 수 있으며, 서신을 이용할 경우 성별조차도 드러나지 않을 수 있다. 물론 이 경우 발신자는 자신의 전달하고자 하는 정보를 항상 어떤 매체(medium)에 실어서 보내게 되는데 이때 그 매체의 특성 때문에 엉뚱한 정보가 함께 전달되거나 최초 발신정보(original information)가 왜곡될 수도 있다.<sup>27)</sup>

인터넷이 통신매체로서 다른 매체에 비해 갖는 매우 중요한 매력은 (정보의 해석에 있어서 해당 문맥의 중요성을 일단 유보한다면) 위의 두 가지 문제를 상당한 정도로 제거하고 있다는 점이다. 첫째 인터넷은 분명 매체를 이용한 의사소통의 수단임에도 불구하고 디지털 기술 덕분에 기존 매체에서 발생할 수 있었던 불필요한 ‘잡음’을 거의 완벽하게 제거할 수 있게 됨으로써 발신자의 의도에 매우 충실할 수 있다. 둘째 인터넷이라는 매체를 사용하는 발신자는 자신이 보여주고자 하는 정보만 보여 줄 수 있는 가능성을 점점 높여가고 있

---

27) 논의의 맥락은 조금 다르지만 이태수는 이를 두고 “잡음(noise)”이라고 표현하였다. 전자텍스트와 인문학, 『철학과 현실』 제51호(2001년 겨울), p.202.

다는 점이다. 그 이유는 인터넷을 사용할 때 발신자는 몸, 신체적 특성들을 (거의 완전히) 가릴 수 있기 때문이다.<sup>28)</sup> 즉 사이버 공간에서는 자신의 성, 연령, 피부색, 미추(美醜) 등 특수한 사실이 자연스럽게 가려진다.

어렵지 않게 볼 수 있듯이, 40대 유부남이 14살 여중생을 사칭하는가 하면 학교에서는 소심하고 내성적이며 무기력하게 친구들 눈치만 살피던 ‘왕따’가 온라인 게임에서는 ‘테란의 위대한 전사’로 돌변하는가 하면 ‘혈맹’의 우두머리가 되기도 한다. 이제 사이버 공간에 등장하는 주체는 논리적 변용성이라는 디지털 기술 덕분에 마음만 먹는다면 자신의 모습을 (논리적 모순을 범하지 않는 한) 자신의 뜻에 따라 얼마든지 편집하고 조작할 수 있다. 사이버 공간은 아주 엄밀히 말한다면 어떤 형태로든 발신자 스스로 자신의 정보를 통제 조절하여 자신을 현시하는 ‘편집된 자아들의 공간’이다.<sup>29)</sup>

여기서 룰즈가 제시한 ‘원초적 입장’과 유사성뿐만 아니라 차이점을 분명히 해보자. 무지의 베일을 쓰고 있는 원초적 입장에 있는 당사자들은 다른 사람들의 구체적인 처지뿐만 아니라 자신의 처지 역시 모른다. 즉 지피(知彼)와 지기(知己) 모두 불가능하다. 이런 인지적 제약 조건에서는 자신에게 최선이 되는 선택지를 찾는 과정이 결국 모두에게 최선이 되는 선택지를 찾는 과정과 동일하다. 설령 이기

---

**28)** 엄정식, 정대현, 남경희, 정호근 등은 정보의 전달과정에서 몸이 드러나지 않는다는 점을 인터넷의 대표적인 특성으로 지적하고 있다. 참고, 철학연구회 편, 『정보사회의 철학적 진단』(철학과 현실, 1999) 또한 이런 특성에 근거하여 사이버 공간을 익명적 공간으로 간주한다. 그러나 2000년 후반 이후 폭발적으로 증가하고 있는 실시간 화상 채팅과 아바타 열풍은, 설령 그것이 상업적으로 유도된 측면을 부정할 수 없다할지라도, 자신을 숨기고자 하기보다는 자신을 자신이 원하는 방식으로 표현하고자 한다는 점에서 익명정보보다는 표현욕과 결부시켜 이해하는 것이 바람직할 것이다.

**29)** 이것을 단적으로 보여 주는 것이 ‘아바타 열풍’이라 할 수 있다. ‘분신’으로 알려져 있는 아바타를 꾸미기 위해서 사용하는 옷이나 신발 혹은 각종 액세서리 등이 유훈화 되었을 뿐만 아니라 인터넷 포털 업체들의 주요 수입원이 되고 있다.

적 의도에서 선택하더라도 그 결과는 모든 이에게 이로운 결과를 초래한다. 따라서 원초적 입장에서는 선택의 결과를 두고 본다면 이기주의자뿐만 아니라 이타주의자도 존재할 수 없으며, 무지의 베일을 받아들이는 순간 누구나 동일한 합리적 속고의 과정을 거쳐 동일한 결론에 이를 수밖에 없다.

하지만 사이버 공간의 주체들은 자신 이외 다른 사람들의 특수한 처지만을 모른다. 즉 지피(知彼)는 불가능할지언정 지기(知己)는 하고 있다. 이 점에서 사이버 공간의 주체들은 ‘반쪽의 무지의 베일’을 쓴 채 자신의 다양한 모습 중 자신이 보여 주고 싶은 모습만을 선별하거나 축소·과장 혹은 변장하면서 편집한다. 사이버 공간의 이런 특징은 포커 판의 상황과 유사하다. 포커 판에서 노름꾼들은 자신의 특수한 상황(손에 든 패)에 대해서는 훤히 알고 있지만 상대방의 손에 든 패에 대해서는 알지 못한 채 자신의 최대의 이익을 추구하고자 한다. 또한 그들은 자신의 특수한 사정(패)을 노출시키지 않기 위해 허세를 부리고(bluffing), 그런 허세가 용인되며, 심지어는 상대방이 보인 허점을 활용하는 것이 당연시되기도 한다.<sup>30)</sup> 또한 사이버 공간에서 접하는 정보들은 디지털 기술의 특성상 다양한 요인에 의해 심각하게 왜곡되어 전달될 수 있다는 점 역시 주지의 사실이다. 만일 전송된 어떤 정보를 신뢰하고자 한다면 그 정보는 그 자체의 신빙성에 근거하여 평가되어야 한다는 점에서 비판적 사고 능력이 더 할 나위 없이 요구되는 상황이다.

또 한 가지 지적해 둘 것은 소위 사이버 공간의 익명성 문제이다. 많은 이들이 익명성을 사이버 공간의 윤리적 위기의 가장 큰 원인으로 분석하였다. 가령 비실명으로 등록된 ID를 통해 악성 바이러스나 근거 없는 악의적 소문을 생산 유포한 후 그 ID를 삭제할 경우 거의

---

30) 상세한 내용은 다음 참고, N. Bowie, *Business Ethics*, 황경식 정원섭 역, 『기업윤리』(철학과 현실사, 1997). 롤즈는 포커 게임을 순수절차주의의 한 사례로 분류한다. 그런데 순수 절차주의적 정의관은 결과에 대한 고려를 전혀 하지 않는다는 점에서 생존권을 기본권으로 간주하는 우리의 속고된 윤리적 직관과 어긋난다. 참고 TJ, pp.84-85.

완전범죄가 가능한 것처럼 보인다. 그러나 사이버 공간은 이미 본 것처럼 일체의 증거를 남기지 않은 채 완전 범죄가 가능한 공간이 결코 아니다. 패킷 전환방식 기술에 기반하고 있는 인터넷을 통해 오고 가는 모든 정보에는 발신지와 수신지가 표시되며(IP 주소), 그 과정이 모두 기록될 뿐만 아니라 또한 추적 가능하다. 바로 그렇게 때문에 인터넷이 거대한 원형감옥이 될 수도 있는 것이다.<sup>31)</sup>

만일 익명성이 기계스의 반지처럼 자신을 타인들의 시야에서 사라지게 함으로써 아무런 증거도 남기지 않을 수 있는 완전 범죄를 말하는 것이라면 디지털 환경에서 익명성은 없다. 그럼에도 불구하고 익명성을 논의하게 되는 데에는 크게 두 가지 이유가 있을 수 있다. 첫째 디지털 환경에서 사용의 맥락과 접속의 맥락을 구분해 볼 수 있을 것이다. 이미 지적한 것처럼 인터넷에 접속하여 사용하는 순간에서 끝내는 순간까지 모든 기록이 거의 완벽하게 기록되어 관리된다는 점에서 기계스의 반지는 불가능하다. 그럼에도 불구하고 사용의 맥락에서 익명성을 말하는 이유는 사용자간의 비대면적 상황 때문이겠지만, 이 양자는 분명하게 구분되어야 한다.

반면 접속의 맥락에서는 문제가 복잡해지는 것처럼 보인다. 왜냐하면 인터넷에 접속되어 있는 모든 터미널에는 고유한 주소가 부여되어 있지만, PC방이나 게임방의 경우 익명적 다수의 접속이 허용되고 다른 한편 각종 유동 IP 및 이동 통신이 폭증하면서 기존의 사회 통제 기제로는 접근 불가능한 것처럼 간주되고 있다. 그러나 이것은 디지털 환경의 일반적 문제라기보다는 한국 사회의 독특한 디지털 환경일 뿐이다.<sup>32)</sup>

물론 인터넷 통신 과정에서도 자연 상태에서의 약속의 경우에 등장하는 이행의 문제, 즉 ‘확신의 문제(assurance problem)’가 발생한다.

---

**31)** 최근 유행하는 IP추적 놀이는 인터넷 게시판에 과도한 욕설 혹 비난을 억제하는 데 긍정적으로 기여하는 측면도 있지만 표현의 자유를 위축하는 면 역시 없지 않다.

**32)** 이 부분에 대한 많은 조언을 해준 정관호(서울경찰청 사이버수사대)에게 감사한다.



약속에서는 약속의 내용뿐만 아니라 상대가 그 약속을 이행할 것이라는 확신 역시 중요하기 때문이다. 전자 상거래, 특히 국제 전자 상거래에서 빈번히 발생하고 있는 심각한 사기행각들은 약속 이행을 강제할 수 있는 틀의 중요성을 다시 한 번 보여 준다. 계약론적 틀에서는 확신의 문제를 해결하기 위해 약속 이행을 강제할 수 있는 모종의 사회적 장치에 대한 합의로 나아간다. 왜냐하면 여기서 약속의 이행을 강제할 수 있는 효과적 기구가 존재한다는 단순한 믿음이 결정적 역할을 하기 때문이다(TJ, p.270).

그런데 사회계약론적 모형은 홉즈적 모형이건 칸트적 모형이건 대체로 중앙집권적 행정체제를 갖춘 근대 민주주의 체제의 등장과 밀접히 연관되어 있으며, 롤즈 역시 논의의 단순화를 위해 이런 닫힌 사회를 상정한다(PL, introduction, p.4). 즉 사회 구성원들은 오로지 출생을 통해 그 사회의 성원권(membership)을 획득하며, 사망함으로써만 그 사회에서 탈퇴할 수 있으며 임의로 가입·탈퇴할 수 없는 것으로 가정된다. 이 가정은 반드시 자연상태를 벗어나 국가에 대한 계약 곧 사회 계약을 해야만 한다는 불가피성을 이미 전제하고 있는 것이라 할 수 있다. 그러나 사이버 공간은 근본적으로 개방적 공간이다. 독자적으로 설계 운용 발전하고 있는 세계 도처의 호스트컴퓨터들이 거미줄처럼 얽혀 구성되어 있는 인터넷은 그 개방적 구조 덕분에 ‘너무나도 많은 대안적 통로를 선택할 수 있어서 거의 불후의 유통성을 지닌다.’<sup>33)</sup>

사실 홉즈적 모형에서건 칸트적 모형에서건 계약당사자들은 도덕적 요인뿐만 아니라 협력의 긍정적 결과에 대한 기대나 혹은 외부의 침입처럼 공동체를 결성하여야 할 현실적으로 절박한 다양한 이유들로 인하여 국가 혹은 정의의 원칙에 대한 합의를 강제받는다. 이 점은 롤즈의 경우도 마찬가지이다. 특히 롤즈는 정치적 자유주의의 근본 문제를 “정치적 정의관에 대하여 합당하지만 서로 양립 불가능한

---

33) H. Rheinold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley (1993), p.7.

다양한 포괄적 교설들 간의 중첩적 합의가 어떻게 가능한가”로 정식화한다(PL, p.8). 그러나 중첩적 합의의 가능성을 설명하면서 포괄적 교설들 간의 중첩적 합의란 표현 대신에 포괄적 교설들을 가진 자유롭고 평등한 시민들간의 중첩적 합의로 설명한다(PL, Lect. 4 참고). 뿐만 아니라 롤즈는 한 편으로는 포괄적 교설에 대한 시민의 신봉의 강도를 느슨하게 하면서 다른 한 편으로는 정치적 정의관에 대한 합의의 절박성을 강조함으로써 정치적 정의관에 대한 중첩적 합의를 이끌어낸다(PL, Lect. 4 참고).

사이버 공간에서 도덕적 행위자들은 롤즈의 원초적 입장의 당사자들처럼 합리적인 자기 이익 추구하고자 할 것이다. 그러나 사이버 공간에서 행위자들은 롤즈의 원초적 입장의 당사자들과 달리 자신의 특수한 여건에 대하여 무지에 베일로 가로 막혀 있지 않다는 점에서 이들이 선택 과정에서 위험 회피라는 보수적 전략을 택하여야 할 합리적 이유는 없다. 그 결과 사이버 공간에서 이기적 행위는, 롤즈의 원초적 입장의 경우와는 달리, 결코 보편적 이익으로 나아가지 못한다. 또한 사회계약론적 모형에서와는 달리 사이버 공간에서 합의 당사자들은 닫힌 구조 속에서 현실의 절박한 요구 때문에 어떤 합의를 강제당하지도 않는다.

이렇게 볼 때 사이버 공간에서의 경우 모종의 도덕적 합의에 도달하는 것 자체가 불가능한 공간으로 남게 될 수도 있다. 즉 사이버 공간은 말 그대로 도덕적 아나키즘의 상황으로 남게 될 수도 있다. 소위 사이버 아나키즘이라 할 수 있는 이 상황은 그러나 도덕적 우려 혹은 회피의 대상이라기보다는 그동안 사회의 지배적 거대 도덕 규범들에 의해 제대로 표현되지 못하였던 다양한 공동체들이 자신들의 의견들을 표출하면서 우리 현재 우리의 도덕적 상황에 대한 맹렬한 반성의 기회를 제공하게 될 것이다.

## 참고문헌

- 김용환, 『홉즈의 사회·정치철학』, 철학과 현실사, 서울, 1998.
- 박정순, 현대 윤리학의 사회계약론적 전환, 『사회계약론 연구』(한국사회·윤리학회 편집), 철학과 현실사, 서울, 1993.
- \_\_\_\_\_, 정보통신 문화와 도덕의 정체성 문제, 『철학연구』(철학연구회), 1997.
- 정원섭, 인터넷 시대의 사회윤리적 대응, 『정보통신윤리와 인터넷 내용규제』(정보통신윤리위원회), 2001.
- 철학연구회 편, 『정보사회의 철학적 진단』, 철학과 현실사, 서울, 1999.
- 황경식, 『사회정의의 철학적 기초』, 문학과 지성사, 서울, 1985.
- Barlow, John Perry, “A Declaration of the Independence of Cyberspace”, <http://www.eff.org>
- Bell, Daniel, *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*, Harmondsworth: Penguin, 1973.
- Bowie N., *Business Ethics* (Prentice Hall Press, 1989), 황경식 정원섭 역, 『기업윤리』, 철학과 현실사, 1997.
- Cronin., Thomas E., *Direct democracy: the Politics of Initiative, Referendum, and Recall*, Cambridge: Harvard University Press, 1989.
- Grahm Gordan, *The Internet; Philosophical Investigation*, Routledge, 1999.
- Gauthier, D., *Morals by Agreement*, Oxford: Clarendon, 1987, 김형철 역, 『합의도덕론』, 철학과현실사, 서울, 1993.
- Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality* (New York: Oxford University Press, 1993), 여명숙 역, 『가상현실의 철

학적 의미』, 책세상, 서울, 1997.

Held David, *Models of Democracy*, Stanford University Press, 1996.

Kymlicka, W., ‘사회계약론의 전통’(박정순 역), 한국사회·윤리학회 편, 『사회계약론연구』, 철학과 현실사, 서울, 1994.

Locke, J., *Two Treatise of Civil Governments*, 『시민 정부론』(이극찬 역).

Moor, James, “What is Computer Ethics”, *Cyberethics; Social & Moral Issues in the Computer Age*, edited by Robert M. Baird, Reagan Ramsower, and Stuart E. Rosenbaum. Amherst, NY: Prometheus Books, 2000.

Negroponte, Nicholas, *Being Digital*, 이구현 역, 『디지털이다』, 커뮤니케이션 북스, 서울, 1997.

Rheingold, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (Addison-Wesley, 1993).

Rawls, J., *A Theory of Justice* (Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press, 1971), 황경식 옮김, 『사회정의론』, 서광사, 서울, 1985.

\_\_\_\_\_, *Political Liberalism* (Cambridge 1992), 장동진 역, 『정치적 자유주의』, 동명사, 서울.

\_\_\_\_\_, *Law of peoples: with the idea of public reason revisited*, 1995.

Shenk, David, *Data smog; surviving the information glut*, San Francisco, Calif.: Harper Edge, 1997.

Walzer, M., *Spheres of Justice*, 정원섭 외 역, 『정의와 다원적 평등』, 철학과 현실사, 서울, 1999.

[www.eff.org](http://www.eff.org)

[www.icec.or.kr](http://www.icec.or.kr).

[www.ipv6.or.kr](http://www.ipv6.or.kr).