

사이버 시민성 함양과  
자유, 평등, 책임에 관한 윤리적 고찰

임 상 수 (Lim, Sang-soo)\*

(e-mail : sslim@gin.ac.kr)

논문접수일 : 2010년 4월 26일

논문심사일 : 2010년 4월 28일

게재확정일 : 2010년 5월 17일

---

\*학위취득대학 : 서울대학교

현직: 경인교대 윤리교육과 조교수

## 사이버 시민성 함양과 자유, 평등, 책임에 관한 윤리적 고찰\*

### <국문요약>

현실 공간에서 민주적 시민성을 갖춘 개인을 길러내는 교육과 사이버 공간에서 민주적 행동양식을 보여주는 개인을 길러내는 교육은 대개 서로 같은 부분을 공유하지만 다소 다르기도 하다. 사이버 공간만의 독특한 특성과 논리가 나타나고 있기 때문에, 이를 반영한 사이버 시민성을 강조하는 교육적 접근이 요청되고 있다. 본고에서는 민주적 시민성의 육성과 관련하여 중요한 의미를 갖는 이상인 자유와 평등, 책임의 세 가지 요소가 정보통신기술의 발달과 인터넷 공간의 확장 과정에서 어떻게 변모되어 왔는가를 검토하였다. 인터넷이 가져왔던 민주주의 발전에 관한 낙관적 기대들은 상당부분 퇴색되고 있다. 무한할 것으로 생각했던 자유는 물리적 제약으로부터의 자유에만 국한되고 정치적 자유는 현실 공간과 별다른 차이를 보여주지 못하고 있다. 현실공간에 비해 훨씬 더 평등할 것으로 기대되었던 네트워크의 의사소통 구조는 지속적으로 불평등한 허브 구조로 진화되고 있다. 또한 자유와 권리보다는 책임과 의무를 강조해왔던 한국적 정치문화가 사이버 공간에서의 개인의 행위에 대해 더욱 심화된 형태로 재생산되고 있음을 볼 수 있었다. 앞으로의 민주적인 사이버 시민성 교육을 위해서는 정보유통 과정에 관련된 인지적 정보처리 능력이 강조되어야 한다. 또한 감각적인 흥밋거리에만 치중하지 않는 심의 민주주의적 정향이 강조되어야 하며, 의사표현과 집단적인 행동 실천에 나설 수 있는 기능들이 가르쳐져야 한다. 중요한 것은 지식/태도/행동의 세 가지 요소들이 통합적으로 조화를 이루면서 동시에 발달되어야 한다는 점이다.

[ 주제어 ] 사이버 시민성, SNA 기법, 책임성, 디지털 스타, 디지털 군중

# I. 서론

정보통신 기술의 비약적 발전에 힘입은 사이버 공간의 등장은 인류의 정치 생활과 사회생활을 크게 바꾸어 놓는 계기가 되었다. 사이버 공간은 등장한 지 얼마 되지 않아 양적으로 폭발적인 확대를 보여 주었고, 질적으로 전문가들의 공간에서 모든 이들이 참여하는 공간으로 변모하였으며, 결국에는 일상생활의 곳곳으로 침투하여 대부분의 삶의 영역에서 현실의 오프라인 공간과 가상의 온라인 공간이 항상 혼재하는 양상으로까지 발전하고 있다.

이제 많은 개인이나 집단들이 현실과 가상공간 양 쪽에서의 삶을 모두 가지고 있고, 이 두 공간 속에서의 생활이 그들의 행복이나 자아실현에 대해 갖는 중요성은 매우 크다. 현실 공간에서 경험하는 개인의 정체성과 사이버 공간에서 경험하는 다중 정체성의 괴리 문제가 제기되기도 했었지만, 사이버 공간과 현실 공간의 상호침투 현상이 보편화된 지금에 와서는 두 가지의 정체성은 대개의 경우 서로 별개의 것으로 구분되기 어렵거나 구분될 필요가 없는 경우가 많다.

글로벌 시대의 세계 시민성의 함양에 대해 관심을 갖고 있는 연구자에게 있어서, 진정한 의미의 민주적 시민성을 가진 개인은 현실 공간에서나 사이버 공간에서나 민주적인 의식과 판단력을 갖추고 그에 입각한 민주적인 행동을 실천하는 사람이어야 한다. 모든 여건들이 동일하다면 현실 공간에서 민주적으로 살아가는 시민을 길러내고자 노력하는 시민성 교육과 사이버 공간에서 민주적으로 활동하는 네티즌을 길러내고자 노력하는 사이버시민성 교육이 서로 다를 필요는 없을 것이다. 현행 중학교 도덕 교과서에서는 사이버 공간의 네티즌이 지켜야 할 윤리를 논하면서 현실에서나 사이버 공간에서나 민주

---

\* 2010년 4월 28일 호남대 인문사회과학연구소 주최, “글로벌시대를 맞이하여 세계시민의식함양을 위한 포럼”에서 발표된 논문을 수정 보완한 논문임.

적인 시민은 자유와 평등이라는 기본적 덕목에 대한 신념을 가진 사람이라는 점에서 차이가 없음을 강조하고 있다(변순용 외 중학교 1학년 도덕, 2010, p.193).

그러나 사이버 공간은 그 속에서 활동하는 의사결정의 주체로서의 개인들에게 현실에서와는 여러모로 다른 가능성과 제약이 있는 새로운 환경을 제공하고 있다. 정보통신기술에 의해 형성된 가상공간이라는 환경의 변화가 그 속에서 활동하는 개인들에게 얼마나 큰 영향을 미치는가에 따라, 사이버 시민성을 함양시키고자 의도하는 교육의 목표인 시민성 개념 자체가 변화하거나 혹은 목표는 그대로 두더라도 가르치는 방법이 달라지거나 하는 변화가 뒤따르게 될 것이다. 과연 사이버 공간의 발전 양상은 사이버 시민성 교육에 대해 친화적인 환경을 제공하는가 아니면 적대적 환경을 제공하는가를 밝혀보고자 하는 것이 본고의 주된 관심사이다.

## II. 사이버 시민성의 개념과 구성 요소

‘민주적인 시민이 되기 위해 필요한 기본적 자질’이라는 말로 시민성(citizenship)을 규정할 때, 그 ‘자질(資質)’이라는 용어 속에는 자격, 특성, 성향, 수준 등의 다양한 함의가 포괄될 수 있다. 시민성은 한마디로 시민의 성질도 아니고 특성도 아니며 능력이기도 하고 수준이기도 한 다의적 개념인 것이다. 하나의 중핵적 기준을 만족시키느냐 아니냐에 따라 시민성이 있다 없음을 판정할 수 없을 만큼 시민성이라는 것 자체가 다의적 개념이고 집합적 개념이기 때문에, 시민성을 길러주고 가르치고자 하는 교육의 목표도 여러 요소들이 다양하게 망라되고 그에 따라 최적의 방법도 달라지게 된다. 시민성 교육에 관한 이론은 결국 무엇을 왜 가르쳐야만 하는가와 그것을 어떤 방법으로 잘 가르칠 것인가에 관한 이야기들인 것이다.

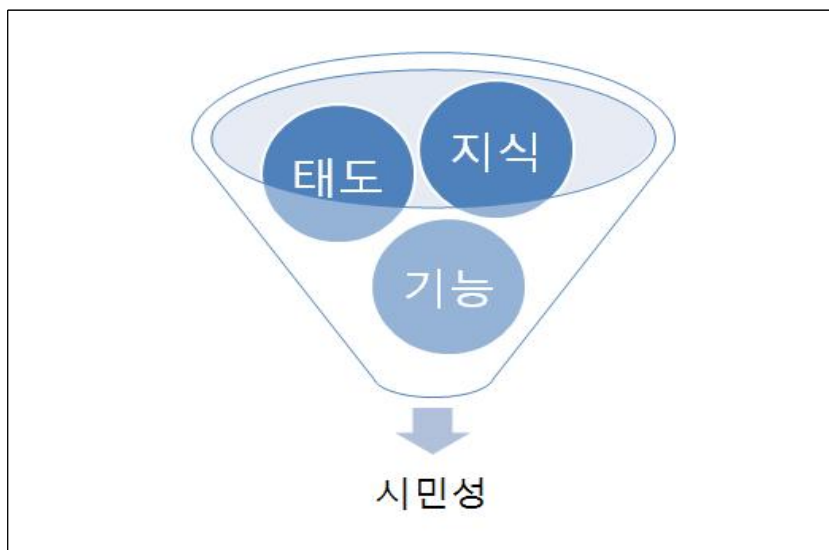
시민성을 구성하는 의식, 태도, 성향, 능력, 기능들에 관해서는 연구

자들마다 여러 가지 서로 다른 견해들이 제기된 바 있고, 이들의 연구 결과들은 몇 가지 유형을 기준으로 삼아 대별하기가 어려울 정도로 그 차이의 폭이 매우 넓다. 필자는 이전의 연구에서 시민성의 구성 요소에 관련된 5개의 선행 연구에서 다루어진 구성요소들을 분석하면서, 여러 학자들이 제각기 제안했던 시민성의 요소들을 그 성격에 따라 '지식과 태도, 기능'의 세 가지 영역으로 크게 나누어 보는 것이 효과적임을 제안한 바 있다(임상수 2009, p.71.).

강상현은 신문, 라디오, 텔레비전의 등장에 따라 정치과정의 성격과 본질이 크게 달라졌듯이 컴퓨터 매개 통신과 인터넷의 등장에 따라 사이버 민주주의가 '새로운' 혹은 '진정한' 민주주의를 가능하게 할 것이라 주장한 바 있다. 매체 기술의 발달에 따라 민주주의 정치과정이 커다란 변화를 겪는 것은 매우 당연한 일이라고 보는 것이 그의 입장이다(강상현 1999, p.134.). 더 나아가 그는 새로운 민주주의가 정착되기 위해서는 필요한 기술의 발달이나 제도적 요건을 갖추는 것도 중요하지만 정치 과정에 관여하는 '시민들의 자질, 성향, 특성'이 더욱 중요한 변인임을 깨달아야 한다고 강조하였다(Ibid., p.140.). 기술적 환경과 정치적 제도의 변화뿐만 아니라 시민들의 의식 변화와 자질 향상도 중요한 변수라는 그의 지적은 매우 타당하며, 이 세 가지 변수들 사이의 관계는 어느 하나가 선행하거나 결정력을 갖는 것이라기보다는 상호 작용을 거듭하면서 거시적 방향이 발현되어 나타나는 것으로 보는 것이 타당하겠다.

전자 민주주의 이론의 선구자인 아터튼(C. Artherton)은 전자 민주주의 프로젝트가 성공하기 위해서는 모든 사람들에게 다양한 정보접근의 통로를 보편적으로 제공할 수 있는 정보고속도로와 같은 '정보하부구조'의 완비가 선행되어야 한다고 보았다. 변화를 이끌 기술 환경이 갖추어진 이후에 그러한 기술적 특성이 정치과정에 반영될 수 있게 허용하는 제도적 장치들이 만들어져야 한다는 것이 그가 생각하는 자연스러운 순서였다.

<그림 1> 시민성의 구성 요소의 3대 유형



알렌(D. Allen)은 언론과의 관계라는 맥락에서 공중(公衆)을 ‘정보 습득형 공중(informed public)’과 ‘행동형 공중(active public)’으로 구분하였는데, 충분한 정보가 제공되고 참여를 위한 제도가 마련된 이후에도 행위자인 공중의 성향에 따라 민주주의의 양상이 경쟁적, 다원주의적, 토의적, 참여적 민주주의로 달리 나타나게 된다고 보았다.

이러한 논의들을 두루 분석한 이후에 강상현이 내린 결론은 ‘교양 있는 시민’, ‘생각하는 시민’, ‘행동하는 시민’이라는 세 가지의 시민적 자질을 함양하는 것이 필수불가결의 요건 중 하나라는 것이었다(강상현, 1999, p.154). 그가 말하는 ‘교양 있는 시민’은 ‘충분히 아는 시민(informed citizen)’에 가까운 의미로서 ‘지식’을 강조한 표현이고, ‘생각하는 시민(deliberative citizen)’은 ‘신중하고 냉철한 성향의 시민’에 가까운 것으로서 ‘태도’를 강조한 것으로 보인다.

시민성 교육에서는 이 세 가지 영역별로 각각 세부적인 목표를 정하되 이들이 어느 한 쪽에 치우치지 않도록 고르게 교육 내용으로 포괄해야 할 것이다. 사이버 공간에서 활동하는 네티즌들에게 필요한

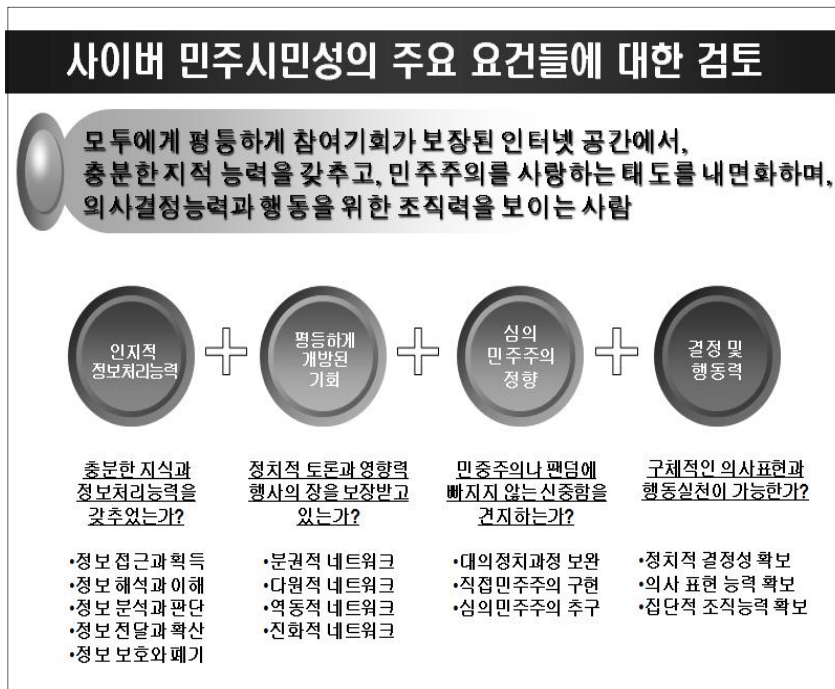
자질을 ‘사이버 시민성’이라는 용어로 개념화한다면, 사이버 공간만의 독특한 성질과 작동 논리에 대해 충분히 알아야 하므로 상당한 수준의 지식이 강조되어야 한다. 사이버 공간에서도 감정에 휩쓸리지 않고 냉철하게 판단하고 신중하게 결정하도록 하는 태도를 길러주어야 한다. 행동에 나설 때에도 현실 공간에서의 실천과 연대에 필요한 기능과는 다른 새로운 기능과 절차를 몸에 익혀야 할 것이다. 그러나, 이 세 가지 영역의 세부 목표들이 고르게 성취되어야 함에도 불구하고, 세 영역 사이에는 특별히 더 가르치기 어려운 것과 비교적 쉬운 차이가 존재한다. 그렇기 때문에 교사들은 정의적 요소인 태도, 성향을 가르치는 일에 대해 더 많은 관심과 노력을 쏟아야 하는데, 현실적으로는 교육 내용이 주로 지식에만 치우치고 있어 문제점으로 지적되곤 한다.

필자는 이전의 연구에서 현실 공간의 시민성과 구별되는 사이버 시민성의 특성을 설명하면서 특별히 강조되는 구성요소를 ‘인지적 정보처리능력 + 심의민주주의 정향 + 결정 및 행동력’이라고 주장하였다(임상수 2009, p.73.). 이러한 개인적 자질 요소 세 가지와 세부적인 지식과 태도, 기능들을 가르치고 연습시키는 것이 사이버 시민성 교육이 할 일이라는 것이 기본 주장이었으며, 이들 간의 관계가 상호보완적인 동시에 상호 비판적이기도 함을 지적한 바 있다. <그림 2>에서 ‘평등하게 개방된 기회’라는 요건은 환경 내지는 기반에 해당되는 것이므로 제외하고, 나머지 세 가지 요건들이 곧 사이버 시민성을 가르칠 때에 특별히 강조해야 할 교육 목표가 되는 것이다. 세 가지 요건들의 관계는 어느 하나가 빠지거나 부족해서도 안 되고, 어느 하나가 다른 것들보다 훨씬 더 발달해서도 곤란한 관계이므로, ‘통합적 발달을 추구해야 하는 관계’라고 말할 수 있다.

‘지식을 가르치는 인지 영역’에 관해서는, 내용 선정에 관한 이견이 그리 많지 않고 가르치는 일 또한 상대적으로 쉽다. ‘기능과 실천을 가르치는 행동 영역’은 지식 영역에 비해 볼 때 가르치는 일이 상대

적으로 어렵다. 알고 있는 민주적 지식을 적용한 실제 행동을 일상생활 속에서 잘 실천하기 위해서는 직접적인 체험과 연습이 필요하기 때문에, 그것을 가르치기 위해서는 더 많은 시간과 노력이 투자되어야 한다.

<그림 2> 사이버 시민성의 구성 요소와 해결되어야 할 전제 조건  
(출처: 임상수, 2009, p.73에서 인용)



역시 가장 가르치기 어려운 것은 ‘태도를 가르치는 정의 영역’이다. 무엇이 민주적 절차이고 그것이 왜 필요한지를 알도록 지식을 가르치는 일은 간단하다. 그런 절차에 따라 의사결정을 하고 그것을 실천하도록 가르치는 일도 일정한 수준의 연습 조건과 유인체계만 갖추어진다면 얼마든지 교육이 가능하다. 그러나 ‘민주적 절차 그 자체를 진심으로 사랑하는 마음’을 심어주는 일은 정말로 쉽지 않은 것이다.



현실 공간에서의 민주시민이 갖추어야 할 자질을 인지/정의/행동 영역으로 나누어 교육목표를 설정하는 접근법 외에 보다 일반적으로 사용되고 있는 것으로는 민주시민이 갖추어야 할 ‘덕목’과 그가 추구해야 할 ‘이상’을 중심으로 교육의 목표와 내용, 방법을 결정하는 접근법이 있다. 이때 강조되는 것이 덕목에서는 ‘관용’과 ‘책임’이며, 이상에서는 ‘자유’와 ‘평등’이다. 본고에서는 이러한 이상의 추구가 사이버 공간의 확대와 더불어 어떻게 변화되고 있는지를 정치적 의미를 크게 갖고 있는 자유와 평등을 중심으로 살펴보고자 한다.

### Ⅲ. 사이버 공간의 환경 변화 양상과 민주주의적 이상

#### 1. 자유: 물리적 제약으로부터의 자유일 뿐

‘전자 민주주의’, ‘원격 민주주의’, ‘사이버 민주주의’, ‘인터넷 민주주의’, ‘디지털 민주주의’ 등의 용어를 사용하는 사람들은 컴퓨터를 매개로 한 통신(CMC) 기술에 대해 낙관적 기대를 갖고 있다. 디지털 기술에 기반한 전자정보통신 기술 자체가 친민주주의적 속성을 갖고 있어서, 이러한 기술의 발달은 곧 민주주의가 꽃을 피울 수 있는 환경을 제공할 것이라고 보는 것이다. 이러한 낙관적 기대를 강조하는 이론가들은 새로운 기술이 개인의 자유를 크게 신장시킬 것이라고 본다. 사이버 펑크족에서부터 Creative Commons 운동으로 대표되는 정보공유론자에 이르기까지 진보적 진영에서는 인터넷의 화두를 ‘자유로움’이라고 규정하는 데에 주저함이 없다. 발로우(J.P. Barlow)는 ‘사이버 스페이스 독립선언문’에서 미국을 비롯한 모든 정부 당국의 규제와 개혁으로부터 독립된 사이버 스페이스에서 무한한 자유로움 이상의 권위는 어디에서도 찾을 수 없다고 역설한 바 있다.<sup>1)</sup> 1996년

1)URL="http://w2.eff.org/Misc/Publications/John\_Perry\_Barlow/?f="

에 이미 이들은 현실 공간의 정부와 권위당국자로부터의 어떠한 간섭이나 규제도 용인하지 않겠다고 선언했지만, 갈수록 인터넷 공간에 대한 현실 권력의 규제는 확대일로를 걷고 있는 것이 지금의 현실이다.

분명히 전자정보통신 기술은 그 자체로서 자유로움을 가능하게 하는 속성들을 많이 갖고 있다. 이때 말하는 자유로움은 대개 ‘물리적 제약으로부터의 자유로움’을 의미한다. 새 기술의 힘을 빌어 우리는 공간적 제약을 넘어서 지구 구석구석의 정보를 얻고 어디에 있는 누구와도 의사소통을 할 수 있다. 시간적 제약도 쉽게 뛰어넘을 수 있다. 새 기술의 편리함은 비동시적 게시판과 토론방뿐만 아니라 ‘동시에 여러 곳의 사람들과’ 실시간 대화를 가능하게 하는 동시적 통신에 이르기까지 활용 범위가 넓다. ‘언제 어디서나 누구와 어떤 정보든 원하는 시간과 원하는 장소에서 원하는 형태로 의사소통이 가능’하게 된 것이다. 공간적 제약으로부터 완전히 벗어난 전자정보는 아무리 복제해도 원본의 질이 달라지지 않으며, 아무리 많이 쌓아두어도 저장 비용이 크게 늘어나지 않는다. 그야말로 ‘무한 복제’와 ‘무한 집적’이 가능해진 정보 세상에서 정보를 생산하고 유통시키며 활용하고 폐기하는 전 과정은 ‘자유로움’을 한껏 누릴 수 있게 된 것이다.



그러나 현재까지 우리가 누리고 있는 정보통신기술의 자유로움은 이러한 종류의 ‘물리적 제약으로부터의 자유’에만 국한되고 있다. 표현의 자유로 대표되는 ‘정치적 제약으로부터의 자유’나 보편적 접속권으로 대표되는 ‘적극적 자유’에 해당되는 자유로움들은 인터넷 초창기에는 성취 가능한 것으로 기대를 모았지만, 기술과 정보 문화의 발달 과정이 진행되면서 그러한 낙관적 기대들은 차츰 자취를 감추어 가고 있기 때문이다. ‘익명성’의 보장 논의로 대표되는 인터넷 초창기의 자유로움에 대한 강조는 디지털 기술에 기반한 인터넷이 현실의 그 어떤 공간보다 더 실명적 공간이며, 모든 행동과 사건에 빠짐없이 기

---

barlow\_0296.declaration.txt Electronics Frontier Foundation은 가장 대표적인 사이버 공간의 진보 성향 단체이다.

룩과 흔적이 남는 공간이라는 사실이 알려지면서 어느새 ‘순진했던 기대’ 짝으로 치부되고 있는 실정이다. “인터넷에서는 개나 소나 할 것 없이 누구나 자기 의사를 표현할 수 있으며, 단말기 너머에 있는 상대방이 개인지 소인지 사람인지 알 수가 없기 때문에 두려움 없이 하고 싶은 말을 할 수 있다”라는 초창기의 기대는 허상이었음이 이미 드러난 것이다.

그럼에도 불구하고 인터넷은 그 자체가 ‘정보의 확산’을 가져오기 때문에, 자동적으로 ‘권력의 분산’으로 이어지게 되어 ‘친민주주의적 환경 조성’에 이바지하게 될 것이라는 전망도 있었다. 이러한 기대는 최근까지도 이론가들 사이에서 믿어져 왔지만, 네트워크의 구조 (architecture)에 관한 연구가 발전되면서 그러한 기대 역시 제한적인 희망일 뿐이었음이 밝혀지고 있다. 다음의 두 가지 네트워크 구조를 비교해 보면, 모든 이에게 모든 정보가 전달되고 확산되는 경로가 마련되었음에도 불구하고, 정보 전달 체계의 구조는 권력이 분산되기는 커녕 소수에 대한 집중이 더욱 심화되는 방향으로 나아가고 있음을 알 수 있을 것이다.

		<p>Q1: 각 점에 연결된 연결선(링크)의 숫자를 세어 보자.</p> <p>Q2: 두 가지 네트워크 구조 중 어느 쪽이 더 자유롭고 평등한 의사소통을 보장하는 민주적인 구조인지를 생각해 보자.</p>
<p>1. 도로망 혹은 거미줄 네트워크 구조의 초기 인터넷</p>	<p>2. 모두가 연결은 되어 있지만 많은 접점을 가진 중심과 그렇지 못한 주변이 구별되는 형태의 네트워크 (대형 사이트들 중심의 부익부빈익빈이 나타나는 요즘의 인터넷)</p>	<p>Q3: 새로운 정보가 전체에게 확산되는 과정이 1번 구조와 2번 구조의 경우 각각 어떻게 달라지는가를 설명해 보자.</p>

그러나, 익명성을 - 비록 겉으로 보이는 익명성을 그대로 두는 것 일 뿐, 실제적으로는 모든 기록과 흔적이 낱낱이 저장되고 확인될 수 있는 실명적 구조는 그대로 이지만 - 지켜냈다고 해서 정말로 민주적인 의사소통이 꽃을 피울 수 있는 것은 아니다. 거대 권력으로 부상하고 있는 대형 포털의 편집자들이 갖고 있는 막강한 힘이 ‘철저한 게이트키퍼의 권력’으로 나타나고 있다. 포털의 뉴스 창에 어떤 뉴스 제목들이 진열되는가에 따라 일반 국민들의 관심과 사고는 쉽사리 왜곡되고 조작될 수 있는 가능성이 커지고 있다. 검색 결과를 보여주는 순서조차도 돈에 따라 사고 팔리는 시장 구조 속에서, 정치적으로 의미 있는 정보의 유통 가능성은 처음부터 소수 권력자의 손에 집중되기 쉽다. 그리고 그러한 집중이 이루어졌을 때의 결과는 인터넷 이전의 시대에 가능했던 정보 조작과 왜곡의 폐해에 비길 바가 아닐 정도로 심각하게 된다.

## 2. 평등: 네트워크 구조의 변화와 불평등의 심화

비록 정보유통의 구조는 기술 발전에 따라 비민주적 구조로 변모해 가고 있다 하더라도, 억울한 일을 당한 민초가 자신의 사연을 맘껏 풀어놓을 수 있는 신문고로서의 인터넷 공간이 있다는 사실에서 ‘기회의 평등’이 구현될 가능성을 기대하는 사람들이 많다. 자신의 이야기를 수많은 다수에게 동시에 전달할 수 있는 수단이 누구에게나 똑같이 열려져있다는 점에서, 우리는 인터넷 공간이 현실 공간에 비해 더 평등한 공간이라고 생각하기 쉽다.

거대한 자본력을 갖고 있지 않으면 OO일보와 같은 언론사를 만드는 것이 불가능했던 현실 공간의 상황에 비해, 상대적으로 큰 비용을 들이지 않고도 오마이뉴스와 같은 전국 규모 이상의 언론사를 만드는 것이 가능해진 사이버 공간의 상황이 훨씬 더 친민주주의적이지 않는가라는 이야기를 하는 것이다. 기회의 평등이라는 측면에서 볼 때, 사이버 공간에서 훨씬 더 많은 기회가 두루 모든 사람에게 주어

지는 것은 틀림없다. 적어도 초창기의 인터넷에서는 훨씬 더 그러한 평등의 정도가 높았던 것이 사실이다.

초창기의 이메일 시스템에서는 대통령의 메일이나 초등학생의 메일이나 똑같이 하나의 정보 아이템으로 취급되었고, 누구나 전체 이용자를 대상으로 자신의 이야기를 확산시킬 수 있는 가능성을 동등하게 갖고 있었다. 사람들의 호기심을 자극하는 멋진 제목을 만들 수 있는 능력을 갖고 있기만 하다면, 전 세계 네티즌을 대상으로 자신의 이야기를 전달할 수 있는 기회의 가능성이 누구에게나 열려있었다는 말이다. 그러나 인터넷이 공간적으로 확대되고 구조적으로 그 복잡성이 심화되면서 모든 메일이나 기사들이 더 이상 등가의 가치와 위력을 가질 수 없게 되었다. 사람들은 원하지 않는 발신자를 차단하거나 내용에 따른 선택적 필터링의 기술을 발전시켰고, 내용 등급제나 평판 제도 등의 제도적 장치를 만들어 영향력의 차등화와 기회의 불평등화를 심화시켰기 때문이다.

혹자는 인터넷 공간이 결과적으로는 불평등하지만 기회에 있어서는 여전히 평등하다고 주장하곤 한다. 그 중 어떤 논의는 결과적 불평등이 심각하기 때문에 기회의 평등성을 보정해야만 한다고까지 나아가기도 한다. 그러나 보다 중요한 문제는 결과적 불평등함이 지속적으로 피드백 되어 기회의 평등을 보정하게 되면, 정보의 부익부 빈익빈이 갈수록 더 심화되기만 하지 개선될 가능성은 애초에 차단이 되어버릴 수 있다는 점에 있다.

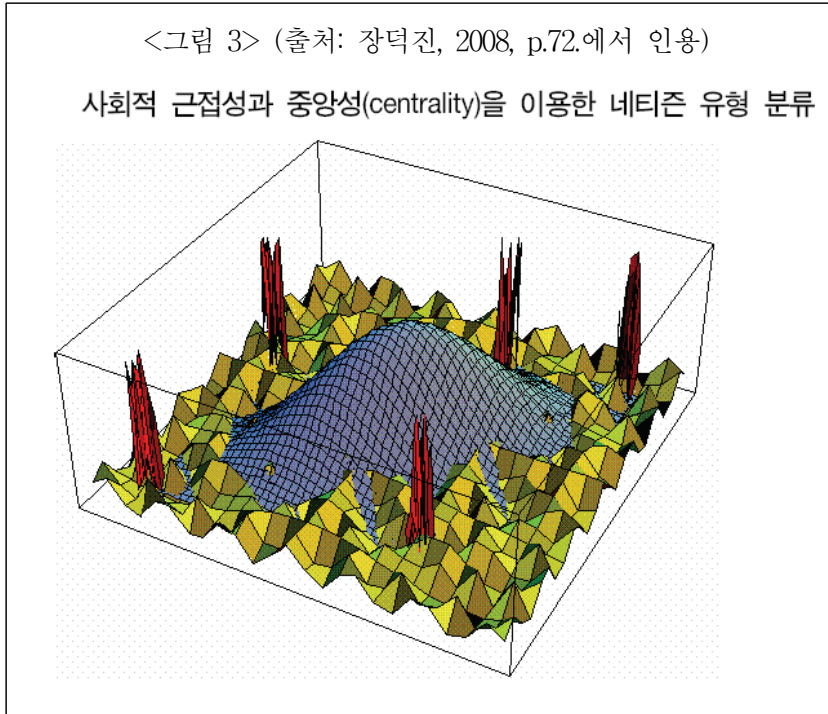
인터넷에서의 기회의 평등이 정치적으로 의미를 갖는 대표적 사례는 ‘집합적 의사의 자연스러운 출현 과정’에 대한 논의에서 찾아볼 수 있다. ‘인터넷 여론 물이’를 경계해야 한다는 목소리를 높이는 사람들이 있는가 하면, ‘인터넷에서 확인된 국민의 목소리’를 경청해야 한다는 주장을 하는 사람들도 있다. 이들은 인터넷 기술이 ‘집합적 의사의 출현을 용이하게 만드는 속성’을 갖고 있다는 점에 대해서는 모두 의견을 같이 하고 있다. 그러나 여론 형성의 시발점에 대해서 서로의 의견이 갈라지기 시작한다. 일부 사람들은 인터넷에서의 여론 형성의

말화점이 ‘특정한 의도를 가진 소수 활동가’에 집중되기 쉽다고 본다. 또 다른 사람들은 ‘대다수 네티즌들의 목소리가 서서히 집적되어서 우연히(혹은 자연스럽게) 하나의 흐름을 형성하기 시작했을 때’에 인터넷 여론 형성의 말화점이 나타난다고 생각한다. 굳이 촛불시위의 사례를 들지 않더라도 톡하면 ‘배후 세력’을 들먹이는 사람들이 있는가 하면, 모든 현상을 ‘자연발생적이거나 우발적인 등장’으로 치부하는 사람들도 있다. 문제는 전자의 견해가 맞다면 인터넷은 반민주주의적 성격을 갖고 있는 것이고, 후자의 견해가 진실이라면 인터넷은 친민주주의적 희망이 될 수 있다는 점에 있다.

필자는 이전의 연구에서 고농도로 밀집된 소수의 정보 노드가 전체 네트워크의 의사결정을 좌지우지하는 것이 쉽지 않음을 주장한 바 있다. 한 파워블로거나 유명 논객이 의도적으로 쓴 글이나 사진이 네티즌 전체를 움직이는 일이 쉽게 일어나지 않는다는 것이다(임상수, 2009, p.59). 전체의 의사를 움직일 수 있는 힘을 가진 네트워크의 소수 유명인사 보다는 도로 숫자의 중간층 인사들이 모여 지속적으로 활발한 상호작용을 해 온 동호회 세력이라는 것이 필자의 결론이었다. 이 결론은 네트워크 구조의 불평등성 심화라는 악재에도 불구하고, 여전히 인터넷 네트워크 속에는 건전한 다수의 의사가 결집되어 힘 있는 실체로 등장할 수 있는 가능성이 존재하고 있음을 말하고 있으므로, 인터넷 공간이 아직까지 친민주주의적 전한 다수 많이 갖고 있음을 주장한 셈이 된다.

각각의 활동 주체들을 정보 노드로 보고, 그들이 서로 주고받는 정보유통의 빈도수와 유통의 방향을 추적하여 영상화하면 전체 인터넷 공간의 의사소통 지형도가 만들어지게 된다. Net Miner와 같은 인공지능형 로봇 스파이더 프로그램들을 사용하면 가설적으로 상상하였던 실제 의사소통의 구조가 형상화되어 정리될 수 있다. 바야흐로 정보통신 기술의 발달이 자기 스스로의 영향력과 그것이 구현되는 과정을 확인시켜주는 데에까지 나아간 것이다. <그림 3>은 사회관계망 분석(SNA)의 기법을 사용하여 장덕진과 정재기가 2005년도의 연구에

서 1500만 가입자를 가진 초대형 온라인 커뮤니티 '다음(DAUM)'의 1인 미디어 서비스인 '플래닛' 이용자들 사이의 의사소통 구조를 그려낸 지형도이다. 1,200만 명의 친구관계를 추적하여 그들끼리의 의사소통의 빈도를 그림으로 형상화한 작품이다.



붉은 색으로 표현된 뾰족하고 높은 봉우리는 '디지털 스타'(Digital Star)로 명명된 바 있다. 현실 공간에서라면 불가능했을 정도로 많은 사람들을 열성 독자로 거느린 논객이나 파워블로거, 트위터들이 초고농도의 정보노드를 구성할 때 이들을 디지털 스타라고 부를 수 있겠다. 노란 색으로 표현된 바닥의 작은 울퉁불퉁한 요철 암석지대들은 디지털 스타를 추종하는 일반 네티즌들이며, '디지털 군중'(Digital Mass)으로 명명되었다. 주목해야 할 것은 푸른색으로 표현된 중앙부의 산등성이이다. 장덕진은 이들을 '전통적인 사회적 연

대'(Traditional Social Ties)라고 불렀다.

이 지형도를 완성하고서 장덕진은 뾰족한 봉우리를 형성한 소수 논객들의 영향력이 높음을 보여주는 구조라고 해석하였다. 그는 정보의 유통과 확산 과정을 이 지형도 위에 물을 붓는 것과 같은 것으로 비유했다. 낮은 곳에서 시작된 물보다는 높은 곳에서 시작된 물이 더 멀리까지 퍼지고 더 빠른 속도로 확산될 것이라는 것이 그의 결론이다(장덕진 2008, p.74.). 그러나 필자의 해석은 그와 다른 점에 주목하여 전혀 다른 결론으로 이어진다.

디지털 스타는 끊임없는 주목과 관심에 힘을 얻는 외향적인 인물이며, 그러한 추종자들로부터 얻는 에너지를 얻기 위해 새로운 주제와 의견을 찾아내어 제시하는 일에 골몰한다. 그는 자신을 오피니언 리더로 여기거나 트렌드 세터 내지는 얼리 어댑터로 인식한다. 그의 개인 미디어로서의 블로그는 1대 수만, 수십만의 링크를 갖고 있다. 한마디로 그의 글 한줄, 말 한마디는 순식간에 수만, 수십만 명이 읽게 되는 대단한 파급력을 갖고 있다. 그의 첨탑 꼭대기에서 시작된 물줄기는 순식간에 주변의 낮은 암석지대로 흘러갈 것이다. 그러나 초기에는 무서운 속도로 확산될 테지만 그 지속력이 약해서 금방 소리 없이 사그라질 가능성이 높다는 점에 주목할 필요가 있다. 스타는 계속해서 자신의 목소리를 높이겠지만 그의 말에 귀를 기울이는 주변 사람들은 모두 은둔적이고 과편화된 사람들이며 '쉽게 움직이지 않는 사람들'이기 때문이다.

디지털 군중은 소리 없는 군중이며 활동성이 약한 어중이 떠중이들의 모임이다. 이들은 소수의 유명인에게 추종하는 링크를 대고 있지만, 정작 자기 자신의 블로그에 하위 링크를 대고 있는 친구는 거의 없거나 두 세 명 밖에 갖고 있지 못하다. 이들의 블로그 꼭대기에 물을 붓는다면 바로 옆의 친구 한 두 명에게만 전달이 될 뿐 바로 스며들거나 말라서 사라질 것이다.

전통적인 사회 연대체들은 말하자면 비슷한 수준과 비슷한 성향의 사람들이 모인 '동호인 모임'의 성격을 띠고 있다. 오름 같은 구릉지



대 형태의 완만한 산봉우리 모양을 하고 있는데, 아래쪽의 구성원들은 스스로 열 명 내외의 친구를 갖고 있으며, 그의 친구들도 그와 비슷하게 열 명 정도의 친구 관계를 맺고 있는 경우이다. 봉우리 위쪽의 구성원들은 삼 사십 명의 친구를 갖고 있으며, 그 친구들도 삼 사십 명의 친구관계를 맺고 있는 경우이다. 장덕진은 이들을 ‘유유상종의 무리’라고 표현하였는데, 매우 적절한 설명이라 생각된다. 구릉시대 정상에 물을 분는다면 그 물은 구릉시대 전체에 빠짐없이 확산될 것이며 그 속도 역시 상당할 것이다. 여기에서 주목해야 할 것은 서로서로 긴밀하게 상호작용을 거듭하고 있기 때문에 이들의 토양에 스며든 물은 쉽게 증발하거나 없어지지 않고 오랜 기간 보존될 것이며 표면의 확산도 지속적으로 진행될 것이라는 점이다.

<표 1> 온라인 커뮤니티 의사소통 지형도의 구성원들 성격 구분

범주	링크 농도	친구와의 동질성	개체수 비율	과급력/행동력
디지털 스타	초고농도	아주 낮음	1.73%	높음/중간
디지털 군중	저농도	높음	74.74%	낮음/낮음
전통적 사회 연대체	중고농도	아주 높음	21.53%	높음/높음

디지털 군중은 유명인이 게시한 정보에 대해 높은 관심을 갖고 있으며, 그 정보를 받아들이는 속도도 빠르다. 그러나 자신이 선택한 그 정보를 전달할 다른 친구를 갖고 있지 않고 전달하려는 의욕도 높지 않다. 토양으로 비유하자면 모래알로 이루어진 모래밭과 같다고 하겠다. 이에 비해 전통적 사회연대체는 동호인들끼리의 정보교환에 대해 높은 관심을 갖고 있으며, 정보교환의 빈도가 지속적으로 이어진다. 이들 끼리는 정보의 교환 속도도 매우 빠르다. 취향과 관심이 같기 때문에 행동으로 이어질 때에도 높은 행동력을 보이게 된다. 토양으

로 비유하자면 곱은 단단하면서도 속은 여린 점토질 땅에 비유할 수 있을 것이다. 처음에는 물이 주르륵 흐르면서 빨리 넓게 퍼져나가지만, 일단 표면을 뚫고 스며든 다음에는 수분이 오래 간직되며 끈적하게 옆의 흙과 결합하기 쉽다.

학교나 회사 조직에서의 회장 선거에 비유해 보면 더 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 전교적으로 두루 인기를 얻고 있지만 그 인기의 강도가 강렬하지는 않은 인기 스타 후보의 당선 가능성과 동아리 연합회의 대표로서 여러 동아리들의 폭넓고 강렬한 지지를 확보한 후보의 당선 가능성을 생각해 보자. 누구나 스타를 알고 있고 그를 좋아하지만, 그 정도의 호감이 반드시 투표로 이어질 것이라는 보장은 약하다. 동호인 모임을 통해 조직표를 관리하면서 무관심층이나 부동층에 대해 끈질긴 설득전략을 펼치는 후보가 당선될 가능성이 더 높다는 것을 우리는 여러 가지의 경험을 통해 잘 알고 있다.

말콤 글래드웰(Malcom Gladwell)은 베스트셀러가 된 저서에서 정보와 아이디어가 급속하게 확산되는 과정을 ‘사회적 전염병’(social epidemics)에 비유하여 설명한 바 있다(M. Gladwell, 2000, 임옥희 역, 2004, p.70). 그는 사회집단 속에 존재하는 ‘연결자’(connector)와 ‘메이븐’(maven)이라는 인물들이 수행하는 역할에 주목하였다. 수많은 사람들과 인맥을 맺고 있는 사교적 인물과 정보를 적극적으로 수집하여 많은 사람들에게 퍼뜨리기를 즐겨하는 인물들이 관여할 때, 비로소 특정한 정보가 폭발적으로 확산될 수 있다는 것이 그의 결론이었다. 그의 논점에 입각하여 사이버 공간의 의사소통 지형도를 해석하자면, 높고 뾰족한 봉우리로 형상화된 디지털 스타는 고농도의 연결자임에는 틀림없다. 그러나 그와 관계를 맺고 있는 주변 인물들이 대개 적극성이 결여된 소극적 정보수용자들이기 때문에 메이븐이 되기에는 부족한 한계를 갖고 있는 것으로 볼 수 있겠다.

사이버 공간에서의 의사 결정 과정에서도 소수의 스타가 제시한 반짝이는 의견이 대세의 흐름을 타는 경우가 분명 있기는 하다. 그러나 그러한 흐름 뒤에는 동호인 조직들의 지지와 밀어주기가 존재하

고 있다. 그러한 도움이 없다면 스타의 의견이 전체의 의사를 대표하는 여론이 되기는 쉽지 않은 것이다. 응집력 높은 동호인들의 지지 없이 하나의 개인적 의견이 대세의 흐름을 타려면 절묘한 우연이 여러 차례 겹쳐야 할 것이다. 솔로브(Daniel Solove)는 사회적 의사소통망 속에서 특정한 가십이 급속하게 확산되기 위해서는 그 정보 사람들 사이에서 계속 입에 오르내릴 수 있을 정도로 ‘끈적끈적’해야 한다고 지적하였다(Solove, D. 2007, 이승훈 역 2008, pp.120~122). 정보가 전염성을 가지려면 그 내용 자체의 속성도 중요하지만 일정 규모의 사람들이 열의를 가지고 그 정보를 계속해서 회자시킬 때에 비로소 ‘임계점’에 도달하게 되고, 일단 임계점을 돌파하면 폭발적인 전염이 일어나서 기하급수적으로 증식이 될 수 있다. 대단히 멋진 멜로디의 신곡을 아무런 지지층을 갖고 있지 못한 신인 가수가 발표한 경우와 충성도 높은 팬덤을 갖고 있는 인기 가수가 발표한 경우를 비교해보면 이러한 현상을 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

아주 운이 좋은 경우가 아니라면 소수의 의도가 전체의 의견으로 쉽게 결정되는 경우는 거의 없고, 절대 다수는 아닐지라도 가장 유력한 집단이 열심히 밀어붙이는 의견이 전체의 의견으로 채택되는 경우가 많다면, 이러한 구조는 민주주의적 속성을 갖고 있는 것으로 보아도 무방할 것이다.

### 3. 책임: 결과적 영향력에 따라 무거워진 책임

네티즌의 표현의 자유와 그에 따른 책임의 엄중함에 관련된 극적인 사건이 우리 사회에서 아직 진행 중에 있다. 2010년 3월 8일자로 문화체육관광부가 소위 ‘회피 연아 동영상’을 제작한 사람과 유포자를 명예훼손 혐의로 고발한 것이다. 이후 직접적 당사자인 유인촌 장관 본인이 ‘회피 연아 동영상’ 고발은 코미디라고 비판하는 사람들에게 ‘고발은 교육적 목적의 것이었음’을 주장하는 단계로 까지 나아가고 있으며, 아직도 이를 둘러싼 문화부 장관과 네티즌의 대립각이 해결

되지 않고 있다.

먼저 명예를 훼손당한 혹은 훼손당했을 개연성을 주장할 수 있는 피해 당사자인 장관 개인이 고발한 것이 아니라 문화부라는 정부 기관이 국민 개인의 행위를 문제 삼아 고발했다는 점에 주목할 필요가 있다. 현실 공간에서의 명예훼손은 친고죄에 해당되어 당사자가 문제를 제기하지 않으면 처벌받지 않는 성격의 범죄이다. 그러나 인터넷이나 모바일 통신 기술을 사용하거나 사이버 공간에서 행해지는 명예훼손을 다루는 반의사불벌죄인 ‘사이버 명예훼손’ 범죄와는 별도로 ‘사이버 모욕죄’를 형법 외의 정보통신망법에 신설하자는 개정안이 집권당의 중점처리 법안으로 상정되어 있는 것이 작금의 현실이다. 문화부가 이번에 고소고발의 대역을 자처한 것은 사이버 모욕죄 신설안의 취지를 미리 앞서 실천에 옮긴 것으로 볼 수도 있겠다.

일반 형법에서의 명예훼손이나 모욕죄, 성희롱, 사기 등의 범죄와는 별도로 사이버 명예훼손, 사이버 모욕죄, 사이버 성희롱, 사이버 사기죄를 따로 규정하여 처벌해야 한다고 주장하는 사람들은 ‘행위의 영향력의 증대’에 따른 ‘책임의 증대’를 인정해야 한다고 말한다. 실제로 우리나라의 현행법에서는 동일한 사람에 대해 동일한 행위를 적시하여 공연히 명예를 훼손했다 할지라도, 그러한 행위가 ‘현실 공간에서 일어났으면 2년(진실인 경우) 혹은 5년(허위사실의 경우) 이하의 징역형’을 규정하고 있는데 비해 ‘사이버 공간에서 (혹은 통신매체를 수단으로 하여) 일어났다면 3년 혹은 7년 이하의 징역형’을 규정하고 있다(정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제44조).

현실 공간에서도 한번 뱉어진 말을 주워 담기는 어렵지만 그럭저럭 수습이 가능한 경우도 많다. 그런데 사이버 공간에서는 한번 게시된 글이나 영상은 영원히 수습될 수가 없다. 워낙 빨리 퍼지고 무한 복제되며, 아무리 시간이 지나도 좀비처럼 또 다시 살아나는 정보의 속성 때문이다. 그렇기 때문에 자신의 말이 가져올 결과의 엄중함을 자각해야 한다는 의미에서 사이버 범죄의 처벌을 가중해서 하도록 규정해 놓은 것이다. 이러한 입법의 취지에 수긍한다 할지라도 쉽게

받아들이기 어려운 것이 ‘진실을 말한 경우라도 처벌을 받는다’라는 부분이다. 실제로 이러한 법률이 현행법으로서 시행되고 있는 경우는 세계적으로 다른 예를 찾아보기가 어렵다. 이는 ‘자유와 권리 보다는 책임과 의무를 더 강조’하고 있는 우리 사회의 보수적이고 공동체주의적인 성향을 잘 보여주는 예라고 생각된다.

저작권을 침해하는 범죄도 디지털 복제기술을 사용했거나 정보통신망을 통해 배포를 했다면 몇 배의 가중 처벌을 감수해야만 한다. 같은 음란 사진을 배포했다 하더라도 손에서 손으로 전달된 경우와 이메일을 통한 경우, 웹하드를 통한 경우는 전혀 다른 처벌 수준이 적용된다. 이 모든 차별의 논거는 그만큼 정보통신기술의 위력이 강하므로 그에 따른 책임의 엄중함을 스스로 인식해야 한다는 것이다.

#### IV. 결론

현실 공간에서 우리에게 필요한 민주적 시민성을 구성하는 요소가 사이버 공간에서의 시민성 구성요소로서 무의미한 경우는 없을 것이다. 지혜롭고 신중하며 권익 침해에 맞서 용감하게 떨쳐 일어서는 시민의 모습은 현실에서나 사이버 공간에서나 모두 존경받고 칭찬받는 것임에 틀림없다. 그러나, 전체적인 기조와 취지에서는 현실의 시민성과 사이버 공간의 시민성이 다르지 않겠지만, 구체적인 세부 지식과 능력에 있어서는 현실 공간에서 강조되는 것들과는 다른 별도의 특성들이 개입될 필요가 있는 경우들이 있다.

정보통신기술의 속성에 따라 처음에는 인터넷에서 이전에 없던 수준의 자유로움이 증대되고 평등이 구현되는 것처럼 보였지만, 사이버 공간의 확대와 심화에 따라 규제 장치가 늘어나고 네트워크 구조가 변모하면서 무제한의 자유와 절대적인 평등은 허상이 드러난 바 있다. 그러나 여전히 정보사회 이전에 비해 개인이 할 수 있는 것들이 더 많아졌으며 자유로움의 폭도 넓어진 것이 사실이다. 비록 결과

적 평등이나 절대적인 평등은 기대할 수 없지만 기회의 평등이 제한적으로나마 구현되고 있다.

이에 따라 사이버 공간에서 활동하는 민주시민에게 요구되는 자질과 능력이 다소 달라지거나 강조점이 변화될 필요가 생겨났는데, 자유와 관련된 변화는 다음과 같은 것들에서 두드러진다. 주로 정보의 속성에 관해 더 잘 알아야 하고, 할 수 있는 일과 할 수 없는 일, 해도 되는 일과 하지 말아야 할 일에 대해 좀 더 정확히 알아야 하는 등의 정보와 관련된 지식 영역의 내용 요소들이 많이 변화되었다. 정보의 생산능력, 유통능력, 해석 능력 등의 정보처리능력이 강조됨은 물론이고, 자신의 권리와 존엄성을 지키기 위해 자신과 관련된 중요 정보들을 스스로 보호할 수 있는 정보보호 능력도 새롭게 필요하게 된 것이다.

평등과 관련해서는 의사표현의 능력과 집단행동에 관련된 내용 요소들이 많이 변화를 겪고 있다. 겉으로는 매우 자유롭게 보이지만 속으로는 불평등한 기회의 차별을 내재하고 있는 인터넷 네트워크 구조 속에서, 개인이 의미 있는 정치 행위를 하기 위해서는 효과적인 의사 결집, 의사 표현, 정보 확산의 기회와 능력을 확보해야만 한다. 또한 사이버 공간의 공동체 내에서 의사결정 자체가 민주적 절차와 과정에 따라 이루어져야만 하며, 새로운 사이버 질서에 대한 이해와 헌신의 태도가 요청되기도 한다. 사이버 공간을 매개로 한 ‘집단 지성의 출현과 사이버 거버넌스의 등장과 운영’이 새로운 정치이론의 화두가 되면서, 집단 의사의 발현과 결집 및 공고화 과정에서 개인의 권리와 존엄성이 존중받아야 하는 문제, 자생적 공동체의 발달 단계에 따른 새로운 질서와 평등한 참여 기회의 보장 문제, 정보에 대한 접근권의 보장 문제와 정보재에 대한 소유권 이론 중 정보공유론의 평등주의 이념과 정보사유론의 재산권 보장 이념의 관계를 조화롭게 이해해야 하는 문제 등이 주요한 변화로 논의되곤 한다.

무엇보다 사이버 공간의 확대에 대처하는 한국 사회의 가장 큰 특징 중 하나는 앞에서 살펴 본 바와 같이 ‘책임에 대한 과도한 강조’라

하겠다. 사이버 공간에서 행한 행위에 대해서는 현실 공간의 그것에 비해 몇 배의 책임을 져야만 한다는 논리를 이해하고 수긍할 수 있는가의 문제, 과연 적절한 책임 능력을 가진 이에게 올바른 책임이 요구되고 있는가의 문제, 책임을 너무 강조한 나머지 자유의 권리를 억압하는 경우는 없는가에 대한 문제, 즉자적이고 감각적인 정보에만 매달리지 않고 진중한 자세로 심의 민주주의적 정향을 생활화할 수 있는가의 문제 등이 주요한 이론적 쟁점들이 되고 있다.

정보통신기술 자체의 속성 때문에 이러한 변화가 생겨나는 측면도 있지만, 동일한 기술을 우리가 어떠한 목적으로 주로 사용하는가에 따라 전혀 다른 문제들이 다른 방식으로 해결되거나 격화되거나 하는 경우도 많다. 인터넷에서 글을 쓸 자유를 남용하는 것을 방지하고, 정보의 진위를 판단하는 것을 돕자는 취지에서 도입된 '평판 제도'(reputation system)는 실시간의 트랙백과 피드백을 가능하게 한 기술 발전에 의해 실현될 수 있었다. 그러한 제도를 어디에 적용하고 어떻게 활용하느냐에 따라, 그것은 자유를 확산시키는 계기가 되기도 하고 불평등을 심화시키는 계기가 되기도 할 것이다. 기술과 제도도 중요하지만 더욱 중요한 영향력을 갖는 것이 그것을 사용하는 시민들의 성향과 자질이라는 이야기의 의미를 되새기면서, 사이버 시민성의 교육에 대한 관심을 촉구하는 것으로 논의를 마치고자 한다.

## < 참 고 문 헌 >

- 강상현, 1999, “전자 민주주의와 시민 참여: 사이버 스페이스의 참여 민주적 공간화를 위하여”, 크리스찬 아카데미 편, 『시민이 열어가는 지식정보사회』, pp.133-158.
- 김영미, 2009, 『인터넷 정보의 유통 및 확산경로 탐색 연구 - 사회연결망 분석을 중심으로』, 한국정보문화진흥원, 연구보고 08-23, 2009. 2.
- 송경재, 2006, 『사이버 공동체와 민주주의』, 한국학술정보.
- 윤영수·채승병, 2005, 『복잡계 개론』, 삼성경제연구소.
- 임상수, 2009, “사이버 공간의 의사소통 구조와 사이버 시민성 교육 - 촛불 시위의 사례를 중심으로”, 한국윤리학회, 『윤리연구』, 제73호, pp.51-77.
- 장덕진, 2008, “인터넷 세상의 여론 폭발: 네트워크의 관점에서”, 정보통신정책연구원 편, 『인터넷@한국사회, 한국사회@인터넷』, 한국 인터넷 문화의 특성과 발전방안 심포지엄 자료집.
- 장덕진·정재기, 2005, 「온라인 네트워크와 사회구조」, 삼성경제연구소 복잡계 포럼 발표논문, 2005.11.15.
- Barabasi, Albert-Laszlo, 2002, Linked: The New Science of Networks, 강병남&김기훈 역, 『링크』, 동아시아.
- Dahl, Robert, A., 1982, Dilemmas of Pluralist Democracy: Autonomy vs. Control, New Haven: Yale Univ. Press, 이만희 역, 1990, 『다원민주주의의 딜레마 - 자율과 통제』, 인간사랑.
- Gladwell, Malcom, 2000, The Tipping Point, 임옥희 역, (2004), 『티핑 포인트』, 21세기 북스.
- Heater, Derek, 1990, Citizenship: The Civic Ideal in World History, Politics and Education, Manchester Univ. Press.
- Heater, Derek, 2000, What is Citizenship, Blackwell.
- 52 『인문사회과학연구』 제27집



- Heater, Derek, 2004, A History of Education for Citizenship, Routledge Falmer.
- Rheingold, Howard, 1993, The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier, Addison-Wesely.
- Solove, Daniel, J., 2007, The Future of Reputation: Gossip, Rumor, and Privacy on the Internet, 이승훈 역, 2008, 『인터넷 세상과 평판의 미래』, 비즈니스맵.

# Three Ethical Factors for the Building of Cyber-Citizenship: Freedom, Equality, and Responsibility

Lim, Sang-soo  
(Gyeong-In National University of Education)

## Abstract

In this article, I want to argue that the communication structure of cyberspace is not as liberal and egalitarian as many believe. In the early days of the Internet, the network provided us with more freedom and equality. But the subsequent development of the communication structure has not been democratic. I adopt the social network analysis method to present a visualized landscape of the interactive cyberspace communication system. Communication netizens—the term for networked citizens—can be divided into three categories: Digital Stars, Digital Masses, and Traditional Social Ties Groups. By tracing the routes of netizens' complex communication links, I reach two conclusions. First, the Digital Stars can disperse their ideas throughout the Internet quickly, but their power to alter others' opinions might be less than expected. Second, despite the slow speed and narrow range of information dispersion on the Internet, the Traditional Social Tie Groups are more powerful agents in the sphere of political group behaviors. According to the Korean tradition of political culture,

responsibility and moral duty are more important values than freedom and political rights. I suggest putting more stress on educational approaches to help raise responsible netizens by promoting the values of "cyber-citizenship." Korean society should pay more attention to keeping a balance between knowledge, attitudes, and practice in cyberspace.

**Keywords :** Cyber Citizenship, SNA method, Digital Star, Digital Mass, responsibility