



2017 소논문 · 동영상 · 웹툰 공모전
소논문 부문 수상작 모음집

사단법인 오픈넷

목 차

[우수상]

사회적인 의미에서의 창작과 법의 역할

- 한희정 (연세대학교 법학전문대학원) 3

[장려상]

'개인정보 비식별 조치 가이드라인' 개선 방안: EU, 미국, 일본의 개인 정보보호법제에서 착안하여

- 김세민 (고려대학교 경영학과) 27

[장려상]

인터넷 개인방송의 문제점 및 개선방안: 아프리카 TV를 중심으로

- 김현욱 (경성대 디지털미디어학과) 40

[장려상]

STS와 부르디외의 이론의 상호 보완을 통한 정보 사회론의 기술 결정론 비판과 주체성의 부활, 그리고 정보 사회 운동

- 황세현 (고려대 기계공학부) 54

소논문 부문

우 수 상

사회적인 의미에서의 창작과 법의 역할

한희정

연세대학교 법학전문대학원

사회적인 의미에서의 창작과 법의 역할

한희정¹⁾ 연세대학교 법학전문대학원

- 목 차 -

I. 서론

II. 창작의 사회성이 문화발전에 미치는 영향

1. 같은 장르에서의 학습효과
2. 다른 장르에서의 차용(借用)
3. 관행(Convention)의 사용
4. 소결

III. 사회적 창작에 대한 법률의 개입

1. 창작에 대한 네 개의 규제 형식
2. 창작에 대한 법률 규제의 특징
3. 창작에 대한 법률 규제의 방식
4. 소결

IV. 법의 개입으로 인한 구체적인 문제

1. 문제가 발생하는 이유
2. 창작의 비활성화
3. 2차적 저작물에 대한 관리부족
4. 소결

V. 결론: 어떻게 해야 할까?

1) 연세대학교 사회학과 졸업, 연세대학교 법학전문대학원 2학년 재학

I. 서론

안데르센이나 그림 형제의 이야기가 없었다면 지금의 월트 디즈니 회사가 있을까? 월트 디즈니 회사의 많은 애니메이션들은 다른 사람의 작품을 이용한 것이다.²⁾ 비단 월트 디즈니뿐만이 아니다. 우리 주변에 있는 많은 예술 작품들은 이와 같이 다른 작품들로부터 영감을 받아 창작된 것이다. 때로는 같은 장르 안에서, 때로는 다른 장르 사이에서 이러한 차용이 이루어진다. 많은 예술작품의 창작은 독립적으로 이루어지는 것이라기보다는 다른 작품에서 영감을 받거나 일부분을 차용해서 이루어지는 ‘사회적’인 것이다.

예술사회학(Sociology of art)에서는 이러한 종류의 ‘사회적 창작’을 네트워크적인 측면에서 파악하기도 한다. 크레인(Crane)은 예술적 창의성을 이룬 것으로 인정받는 작품은 개별 예술가의 개인적 능력 이외에 다른 예술세계 참여자와의 상호작용의 결과임을 강조한 바 있다.³⁾ 예술작품이 독립적인 환경에서 발생하는 것이 창작되는 것이 아니라 다른 사람의 예술 작품을 모방하거나, 이미 존재하는 관행을 사용하거나, 다른 사람의 예술 작품에서 영감을 받아 만들어지는 것임을 논의한 것이다.

한편, ‘사회적 창작’은 무규제의 영역이 아니다. 국가는 법률을 통하여 ‘아이디어’와 ‘표현’을 구별하고, 어떠한 차용은 ‘저작권 침해’로 규율하는 반면 어떠한 차용은 ‘2차적 저작물’로 보호한다.⁴⁾ 이러한 국가의 개입은 예술가들의 창작에 직·간접적인 영향을 미친다.

이 글은 사회적인 의미에서의 ‘창작’과 이에 대한 법률의 개입에 관한 것이다. 먼저 문화발전과 혁신에 있어서 개인적, 독립적인 환경에서의 창작과 비교하여 이러한 종류의 창작이 가지는 의미에 대하여 논의할 것이다. 또한 ‘사회적 창작’에 법이 개입하는 방식에 대해서 살펴보고자 한다. 특히 이 과정에서 예술계(art world)⁵⁾에 대한 베커의 관점이 유용하게 사용될 것이다. 다음으로, 이러한 개입이 가져오는 몇 가지 문제점들에 대하여 살펴보고자 한다. 저작권은 다른 지적재산권과 비

2) 로렌스 레식은 이와 같이 우리 주위에 이미 존재하는 문화를 토대로 하면서 그것을 뭔가 새로운 다른 것으로 만들어내는 창작을 ‘디즈니식 창작’이라고 불렀다. 디즈니의 영화 중 다른 사람의 작품을 이용한 것에는 <피노키오>(1940), <덤보>(1941), <밤비>(1942), <남부의 노래>(1946), <신데렐라>(1950), <이상한 나라의 앨리스>(1951), <로빈 후드>(1952), <피터팬>(1953), <레이디와 트램프>(1955), <물란>(1988), <잠자는 숲속의 미녀>(1959), <101마리 강아지>(1961), <아더왕의 검>(1963), <정글북>(1967) 등이 있다.(로렌스 레식, 『자유문화』, 필맥, 2005, p.48~p.49) 비교적 최근에 개봉한 <겨울왕국> 역시 안데르센의 동화인 <눈의 여왕>을 모티브로 한 것이다.

3) 박찬용, 「예술세계 연결망과 예술시장 성과에 대한 관계론적 접근-예술사진분야를 중심으로」, 한국사회학 41(4), 2007, p.284

4) 우리나라에서 2차적 저작물의 창작성에 대한 일반적인 견해는 “2차적 저작물은 원저작물에 대해 사회 통념상 별개의 저작물이라고 할 정도의 실질적인 개변(substantial variation)을 한 것이라야 한다는 것이다. (오승중·이해완, 『저작권법』, 박영사, 2004, p.94)

5) 하워드 베커는 예술계(artworld)를 예술작품을 만들어 내는 것에 있어 전통적으로 내려오는 지식과 수단에 기반하여 그 예술계를 규정짓는 예술 작품을 생산하기 위해 협력적으로 활동하는 조직된 사람들의 네트워크로 정의한다. (빅토리아 D. 알렉산더, 『예술사회학』, 살림, 2010, p.149)

교하여 보호되는 권리의 범위가 넓은데,⁶⁾ 다른 한편으로 저작권이 보호하는 영역인 문화예술은 공공영역(public domain)이 중요한 영역이기도 하다. 이러한 모순에서 발생하는 문제점과 이에 대한 해결책에 대하여 논의하고자 한다.

II. 창작의 사회성이 문화발전에 미치는 영향

많은 경우, 예술의 발전은 사회적 배경 안에서 시작된다. 20세기 초반, 파리와 뉴욕에서 현대 예술의 폭발적 발전이 발생한 이유가 바로 여기에 있다. 그 당시 전쟁 등으로 다양한 분야의 예술가들이 좁은 사회적 공간에 모이게 되어, 예술가들이 분야를 넘어서서 자유로운 연결망을 형성하면서 새로운 아이디어를 교환할 수 있는 환경이 마련된 것이다.⁷⁾

예술세계 안에서의 행위자간의 사회적 관계는 예술적 창의성에 영향을 주며, 이는 예술사회학에서의 핵심적인 이슈이기도 하다.⁸⁾ 크레인은 예술에 있어서 어떠한 사조(Style)은 예술가들이 서로의 작품을 모방하고, 아이디어를 교환하는 등의 상호작용을 통하여 만들어지는 것이며, 예술적 창의성을 이룬 것으로 인정받는 작품은 개별 예술가의 개인적 능력 이외에 다른 예술세계 참여자와의 상호작용의 결과라고 주장하였다.⁹⁾

베커의 예술에 대한 생각도 이와 같은 맥락에서 파악할 수 있다. 베커는 예술은 완성된 산물이라기보다는 집단적 노력임을 강조한다. 그리고 예술은 예술가가 창조한다는 생각을 비판하며, 예술 작품에 대한 공로를 한 명의 특별한 개인에게 부여한다는 생각은 사회적으로 형성된 것에 불과하다고 보았다.¹⁰⁾ 베커는 이와 같은 관점을 가지고 예술 시장의 다양한 행위자들의 역할에 대하여 검토하였는데, 이와 같은 관점은 예술가들 간의 상호작용의 중요성을 강조하는 근거가 될 수 있다.

창작의 사회성이 문화의 발전과 혁신을 가져오는 데에는 여러 이유가 있다. 다음에서는 이 중에서 세 가지에 대하여 살펴보고자 한다. 즉, ①같은 장르에서의 학습효과, ②다른 장르에서의 차용, ③관행의 사용을 통한 문화의 발전과 혁신에 대하여 살펴볼 것이다.¹¹⁾

6) 저작권은 성립에 있어서 형식을 요하지 않고, 존속기간 역시 길다. 특허권의 보호기간은 출원일로부터 20년, 상표의 보호기간은 등록일로부터 10년인 반면 저작권의 보호기간은 사후 70년이다. 또한 상표, 특허와 달리 등록주의를 채택하고 있지 않으며 내용적인 제한(compliance)도 두고 있지 않다.

7) 박찬웅, 앞의 글, p. 285

8) Becker, 1984; Bourdieu, 1992, 1993; White & White, 1965 등의 연구들이 그러하다. (박찬웅, 앞의 글, p.284)

9) Diana Crane, 『The transformation of the avant-garde: The new york art world』, The universiti of Chicago press, 1989, p.19

10) 빅토리아 D. 알렉산더, 앞의 책, p.164

11) 박찬웅 교수는 이 외에도 심리적 지지효과, 소속감과 정체성 효과, 예술분야의 정당성 효과를 네트워크의 효과로 들고 있으며(박찬웅, 앞의 글, p.285), 크레인(Crane)은 특히 하위문화에서 네트워크가 혁신에 이상적인 조건을 제공한다고 말한바 있다.(Diana Crane, 『The production or culture: media and the urban arts』, Sage publication, 1992, p.122)

1. 같은 장르에서의 학습효과

같은 장르의 예술세계에서 예술가들은 서로가 서로에게 배울 수 있는 기회를 제공한다. 단순한 기술의 학습일 수도 있고, 모방의 방식일 수도 있다. 베토벤의 창조적 작업은 흔히 세 가지 기간으로 구분되는데, 이 중 첫 번째 시기는 ‘모방의 시기’라고 불린다.¹²⁾ 모차르트, 하이든 등 앞선 작곡가들의 음악적인 경향을 모방하는 시기를 말하는 것인데, 이러한 시기를 거치지 않았더라면 그 후 자신만의 음악세계를 발전시키지 못했을 것이다. 말하자면, 더 나은 창작을 위한 출발점으로서의 모방인 셈이다.

또한 갈렌슨은 화가들이 그룹(network)을 이루어 서로에게 기술이나 표현을 가르쳐주고, 서로의 기술을 따라하기도 하면서 혁신이 이루어졌다고 주장하였다. 대표적으로 모네와 바질의 예를 들면서, 이러한 상호작용을 통해 인상주의라는 혁신이 가능했다고 논의한다.¹³⁾

2. 다른 장르에서의 차용(借用)

서로 다른 장르의 예술세계 간의 연결은 문화의 발전을 가져오는 또 다른 방식 중 하나이다. 20세기 초 입체파의 사조는 회화에서부터 시작되었지만 조각, 건축, 사진에까지도 깊은 영향을 주었다.¹⁴⁾ 인상파, 야수파, 추상표현주의 또한 사회적 상호작용이 문화의 혁신적 전개를 가능하게 한 예시의 일부이다.

예술작품이 전달되는 매체가 다양화된 오늘날에는 이러한 방식을 통한 문화의 발전이 더욱 활발하게 이루어지고 있다. 하나의 콘텐츠를 가지고 소설, 만화, 영화, 게임 등 다양한 방식으로 개발하여 판매하는 OSMU(One Source, Multi Use) 전략은 우리 주변에서 흔히 찾아볼 수 있다. 많은 영화감독들이 소설이나 만화책에서 영감을 받아 영화를 제작하고 있으며, 반대로 많은 화가들이 영화에서 영감을 받아 작품을 창작해내기도 한다.¹⁵⁾

그림 형제나 안데르센의 동화를 차용하여 영화를 만든 월트 디즈니가 이의 대표적인 예이다. 디즈니는 음울한 내용의 그림형제의 이야기를 각색하고, 자신들만의 음향과 영상을 덧입혀 새로운 창작물을 만들어냈다. 이렇듯 디즈니의 창조성과 천

12) 조수철, 「베토벤의 삶과 음악세계」, 대한내과학회지 제73권 부록 2호, 2007, p.569

13) David W. Galenson, 『Painting outside the lines』, Harvard university press, 2009, p. 152

14) 마크 앤들리프(Mark Antliff)와 패트리샤 라이트(Patricia Leighten)은 입체주의가 “단지 그 후의 회화, 조각, 사진만이 아니라 건축 그리고 가구, 의복, 일상용품에 이르는 모든 것의 디자인까지 변모시킨 혁명의 시작이었다”고 주장하기도 하였다.

(http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index?contents_id=E0071726)

15) 2010년부터 매년 미국 샌프란시스코와 뉴욕에서는 영화감독 웨스 앤더슨의 영화에서 영감을 받은 작품을 전시하는 아트쇼가 열리기도 한다. OSMU의 전형적인 예라고 볼 수 있다.

(<http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2016122113500618474&outlink=1&ref=http%3A%2F%2Fsearch.naver.com>)

재성은 다른 장르의 창작물을 토대로 하여 그것을 더욱 발전시키는 경우가 많았다.¹⁶⁾

3. 관행(Convention)의 사용

문화의 발전과 혁신을 위해서 언제나 ‘완전히 새로운 것’이 필요한 것은 아니다. 예술작품 역시 소비자들의 선택을 받아야 한다는 점에서, 관객들과 소통해야 한다는 점에서 일정 정도의 관행(convention)을 사용해야 할 필요가 있다. 베커는 예술가와 관객이 해당 관행에 대한 지식과 경험을 공유하는 한에서 예술 작품은 감정적인 효과를 불러일으킬 수 있다고 말한다.¹⁷⁾ 관객의 감정적 반응과 이해의 깊이는 관행을 통해 고양되기 때문에, 관행은 예술의 필수적인 구성요소(constitution)이다.

스마트폰이 그 대표적인 예이다. 오늘날 거의 대부분의 스마트폰은 터치형의 큰 화면을 갖춘 디자인이다. 2000년대에 다양했던 피쳐폰들의 디자인을 생각하면 현재 스마트폰들의 획일적인 디자인을 혁신의 부재라고 생각할 수도 있다.¹⁸⁾ 그러나 이는 소비자들을 설득하기 위한 결과이다. 기술의 발전으로 어디서든 동영상을 볼 수 있는 환경이 갖추어지면서 소비자들이 큰 화면을 선호하게 된 것이다. 그리고 이는 시장에서 일종의 관행으로 자리 잡았다. 소비자들을 설득하기 위해서, 소비자들과 소통하기 위해서 관행은 필수적인 요소이다. 이것은 언뜻 보기에 혁신과 대치되어 보이지만 사실은 혁신의 한 부분인 것이다.

예술작품 또한 마찬가지이다. 게임에서 흔히 쓰이는 조작방법이나 진행방식, 로맨스 드라마의 해피엔딩과 같은 스토리라인, 판타지 소설이나 무협지 소설에서 흔히 등장하는 캐릭터의 성격¹⁹⁾ 등은 관객들을 설득하기 위한 일종의 관행이다. 관행은 사회적인 영역에 있는 것으로서, 이를 이용한 사회적 창작은 관객들과의 원활한 소통을 가능하게 한다.

4. 소결

이상에서 살펴본 바와 같이, 창작의 사회성은 같은 장르에서는 학습효과, 다른 장르에서는 차용이라는 방식으로, 또한 관행의 사용을 통하여 새로운 창작을 가능하

16) 로렌스 레식, 앞의 책, p.46

17) Howard S. Becker, 『Art Worlds』, University of California Press, 1984, p.30, 빅토리아 D. 알렉산더, 앞의 책, p.158

18) 스마트폰이 바(BAR) 형태인데 비해 피쳐폰은 바형태 외에 폴더형이나 슬라이드형도 많다. 스마트폰이 나오기 전의 대부분의 휴대폰이 피쳐폰에 속한다.

(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2067177&cid=42107&categoryId=42107>)

19) 이러한 사회적 창작의 중요성은 서울중앙지법 2006. 6. 30. 선고 2005가단197078 판결에서도 드러난다. 판결은 “원·피고의 저작물 이외에도 세상에는 영웅 캐릭터를 주인공으로 하는 수많은 저작물들이 존재하는데, 그 영웅들이 여러 가지 과정을 거치면서 심복을 얻고, 이를 통해서 힘을 키워 나가며, 결국에는 그 심복들이 주인공인 영웅들을 위해 죽음에 이른다는 구도는 너무나 쉽게 찾아볼 수 있기 때문”이라고 밝히고 있다. (서울중앙지법 2006. 6. 30. 선고 2005가단197078 판결)

게 한다. 이와 같은 방식은 모두 이미 예술세계에 존재하는 것들을 이용했다는 점에서 혁신과 거리가 멀게 보일 수도 있으나, 사실은 혁신을 위한 발판이자 혁신의 한 부분이 된다. 이러한 방식의 창작은 사회적인 맥락에서 가능한 것이지, 한 예술가 개인의 노력만으로는 불가능한 것이다. 즉, 문화의 발전은 창작의 사회적인 의미를 살피는 것에서부터 시작된다.

III. 사회적 창작에 대한 법률의 개입

1. 창작에 대한 네 개의 규제 형식

앞서 문화의 발전은 창작의 사회성에서부터 출발한다는 점을 살펴보았다. 그러나 이러한 사회적 창작이 언제나 자유롭게 가능한 것은 아니다. 국가는 이러한 창작에 개입하여 예술세계에서의 창작에 직접적 또는 간접적으로 영향을 미친다. 레식은 서로 다른 네 개의 규제형식, 즉 법률, 규범, 시장, 아키텍처에 대하여 논의하면서도 특히 법률에 주목하였다. 그 이유는 법률이 다른 세 가지 형식에 특별한 영향을 주기 때문이다. 즉, 법률은 나머지 각각의 형식이 가하는 제약을 약화시키기도, 강화시키기도 한다는 것이다.²⁰⁾ 예술세계를 예로 들어보자.

1) 법률의 형식

법률은 국가에 의하여 만들어진 규칙으로, 어떤 일이 발생하면 이에 대해 사후적으로 제재를 가하는 방식이다. 예를 들어 한 창작자가 원저작자의 동의를 받지 않고 원저작자의 저작물의 동일성을 해하였거나 2차적 저작물을 만든 경우, 그 창작자는 법에 의하여 저작권 침해로 규율되며 원저작자에 대한 손해배상책임이나 형사 책임을 지게 될 수도 있다. 이러한 제재는 법률에 의한 직접적 제재에 해당하는데, 법률은 다른 규제형식, 즉 규범, 시장, 아키텍처에 영향을 줌으로써 간접적으로 창작에 제재를 가하기도 한다.

2) 규범의 형식

규범 역시 법률과 마찬가지로 규칙을 위반한 데에 따른 사후적 제재인데, 규범은 국가가 아닌 공동체에 의한 제재를 말한다. 어떠한 사회적 창작은 국가가 정한 법률에 의한 ‘저작권 침해’에는 해당되지 않을지라도 예술세계의 규범에 의하여 ‘표절’로 취급되며, 그 창작자는 국가가 아닌 예술가들 스스로에 의하여 예술세

20) 로렌스 레식, 앞의 책, p.197

계에서 배제된다.²¹⁾ 이러한 규제는 레식이 밝힌 것처럼, 공동체에 따라서는 국가에 의해 부과되는 징벌보다 더 가혹한 것일 수 있다.²²⁾

3) 시장의 형식

다음으로 시장의 제재는 얼마를 준다면 무엇을 할 수 있다거나, 무엇을 한다면 얼마를 지불할 것인지와 같은 조건을 통한 제재를 말한다. 특히 이러한 제재는 재산권법과 밀접한 관련이 있다는 것이 레식의 주장이다.²³⁾ 재산권법(property law)은 합법적으로 취득하려면 돈을 주고 사야 하는 것이 무엇인지를 규정한다. 우리 저작권법은 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물을 독자적인 저작물로서 보호하고 있다.²⁴⁾ 그러나 이와 별개로 원저작물의 저작자의 동의를 받지 않고 2차적 저작물을 작성할 경우, 원저작자의 2차적 저작물 작성권이나 저작인격권을 침해할 우려가 있다. 예술세계에서 원저작자의 동의는 경제적인 대가로 연결되는 경우가 많으며,²⁵⁾ 저작권으로 보호되지 않는 창작물의 경우 이러한 원저작자의 동의 및 경제적 대가의 지불 없이 2차적 저작물을 작성할 수 있을 것이다. 창작자들이 다른 창작물을 자신의 창작의 기반으로 사용하기 위하여 경제적 대가를 지불해야 하는지, 지불하지 않아도 되는지 등에 관해 법이 관여하고 있는 것이다.

4) 아키텍처의 형식

마지막으로 아키텍처(architecture) 형식의 제재는 눈에 보이는 그대로의 물리적 세계에서의 물리적 제재를 말한다.²⁶⁾ 인터넷 환경이 발달한 현재 예술세계에서 이러한 형식의 제재는 많지 않으나, 예컨대 2차적 저작물을 창작하기 위하여 원저작물의 파일이 필요한 경우에 이 파일에 대한 접근을 물리적으로 막는 것이 여기에 해당할 것이며, 이를 법률적으로 강제하는 것이 아키텍처 형식에 대한 법률의 작용이 될 것이다.

21) 그 대표적인 예가 신경숙 작가의 표절 논란 사건이다. 신경숙 작가의 표절이 비록 저작권침해에는 해당되지 않을지라도, 이와는 별개로 문학계에서는 이러한 표절을 윤리적인 측면에서 비난한다. 이는 저작권침해와 표절의 입법목적의 차이에서 비롯된 것으로 해석할 수 있다. (남형두, 『표절론』, 현암사, 2015, p.181)

22) 로렌스 레식, 앞의 책, p.195

23) 로렌스 레식, 앞의 책, p.195

24) 저작권법 제5조 ① 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물(이하 "2차적저작물"이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다.

25) 선거용 로고송 개사가 대표적인 예이다. 선거용 로고송을 만들기 위해서 대부분 개사와 편곡을 해야 하는데, 이 때 작사, 작곡가에게 통상 100만원 안팎의 비용을 지불한다.

(http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/04/18/2017041800884.html)

26) 로렌스 레식, 앞의 책, p.197 예를 들어 과속운전을 방지하기 위하여 과속방지턱을 많이 설치하거나, 다리를 건너지 못하게 하기 위하여 다리를 철거하는 등의 제재를 말한다.

이와 같이 법률은 직접적으로, 또는 예술세계에서의 다양한 규제방식에 영향을 주는 간접적인 방식으로 창작에 영향을 준다는 점에서 다른 규제방식과 구별된다. 다음에서는 창작을 규제하는 법률이 가지는 특징, 그리고 이러한 법률이 구체적으로 어떠한 방식으로 규정되어 있는지에 대하여 논의한다.

2. 창작에 대한 법률 규제의 특징

우리나라 헌법은 제22조에서 “저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다.” 라고 규정함으로써 창작자의 권리를 보호하고 있다. 창작물에 대하여 일종의 재산권을 부여하고 있는 것이다. 그러나 창작물에 대한 재산권은 다른 일반 재산권과는 그 보호범위에 있어서 큰 차이를 보인다. 이는 재산권을 보장하고 있는 우리나라 헌법 제13조를 제22조와 비교함으로써도 알 수 있는데, 헌법 제23조 제1항은 “모든 국민의 재산권은 보장된다. 그 내용과 한계는 법률로 정한다.” 고 규정하고 있다. 즉, 재산권에 대해서는 우선 헌법에서 보장을 하고 있는 반면, 저작자의 권리에 대해서는 법률로써 보호를 하고 있는 것이다. 우리나라 저작권법은 저작자가 사망한 후 70년간 저작재산권을 보호하고 있으며,²⁷⁾ 그 기간이 지나면 저작물은 공공영역(public domain)으로 귀속된다. 헌법 제23조 제3항은 재산권을 수용·사용·제한할 경우 이에 대한 정당한 보상을 하여야 한다고 명시하고 있는데, 저작재산권의 경우 이 조항의 적용을 받지 않게 되는 것이다.

이와 같은 경향은 우리나라의 경향만은 아니다. 미국 헌법 역시 창작물에 대한 재산권과 그 밖의 재산권에 대하여 동일하게 보호하지 않음을 분명히 밝히고 있다. 미국 수정헌법 제1조 제8절 8항에서는 저작자와 발명자에게 독점적인 권리(exclusive right)를 ‘제한된 기간 동안(limited times)’ 보호함을 명시하고 있다.²⁸⁾ 그 뒤에는 국가가 창조적 재산에 대해 부여한 권리를 회수함을 나타내고 있는 것이다. 공정한 보상을 하지 않는 이상 정부가 재산의 소유자로부터 그의 재산을 가져갈 수 없다는 미국 헌법 수정5조의 ‘취득조항(Taking Clause)’ 과는 다르게 규정하고 있는 것이다.²⁹⁾

헌법과 법률이 유독 창작물의 재산권에 대해서만 제한적인 보호를 하고 있는 이유는 위에서 살펴본 창작의 사회성 때문이다. 레식은 창조적 재산과 관련된 권리를 모든 다른 재산 소유자들의 권리와 다르게 취급해야 한다고 주장하면서, “이 둘을

27) 저작권법 제39조(보호기간의 원칙) ① 저작재산권은 이 관에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 저작자가 생존하는 동안과 사망한 후 70년간 존속한다. <개정 2011.6.30.>

② 공동저작물의 저작재산권은 맨 마지막으로 사망한 저작자가 사망한 후 70년간 존속한다.

28) United States Constitution Article I. Section 8.8 “The Congress shall have power to promote the progress of science and useful arts, by securing for limited times to authors and inventors the exclusive right to their respective writings and discoveries.”

29) 로렌스 레식, 앞의 책, p. 191. 미국 헌법의 내용은 다음과 같다. Amendments to the United States Constitution. Article V “No person shall be (...) deprived of life, liberty, or property, without due process of law; nor shall private property be taken for public use, without just compensation.”

똑같은 것으로 만들면 새로운 차악자들이 창작을 할 기회가 근본적으로 축소될 것이기 때문이다. 창조성은 창조성을 가진 사람들이 완벽한 통제를 받지 않아야만 발현될 수 있다.” 고 강조하였다.³⁰⁾ 단순히 공공영역(public domain)이 넓어야 한다는 뜻이라기보다는, 창조에 있어서 필요한 학습효과, 차용, 관행 등 사회적 자산의 중요성을 논의한 것이다.

저작권법은 창작의 사회성을 위한 여러 조문을 두고 있다. 우선 저작권법 제1조는 저작권법의 궁극적인 목적을 ‘저작자의 권리 보호’에 두고 있는 것이 아니라 ‘문화 및 관련 산업의 향상발전’에 두고 있다.³¹⁾ 또한 저작권법은 원저작물의 권리보호와 독립적으로 2차적 저작물을 보호하고 있는데, 이는 2차적 저작물이 원저작물을 침해하였을지라도 2차적 저작물의 저작권을 보호한다는 것을 의미한다. 나아가 저작권법은 저작자의 권리를 사후 70년이라는 제한된 시간 동안 보호를 하며, 어떠한 분야의 경우 창작물을 아예 저작권으로 보호하지 않기도 한다. 다음에서는 창작의 사회적 특징을 고려하여, 창조물의 권리에 대하여 법률이 어떠한 방식으로 규정하고 있는지에 대하여 살펴보고자 한다.

3. 창작에 대한 법률 규제의 방식

1) ‘합법적인 2차적 저작물’ 과 ‘불법적인 2차적 저작물’

우리 저작권법은 제5조에서 2차적 저작물에 대하여 규정하여 보호하고 있다. 우리나라에서 2차적 저작물의 창작성에 대한 일반적인 견해는 “2차적 저작물은 원저작물에 대해 사회통념상 별개의 저작물이라고 할 정도의 실질적인 개변(substantial variation)을 한 것이라야 하며, 단지 맞춤법에 맞게 구두점을 첨가하거나, 용어를 약간 변경하는 등 기존 저작물에 다소 수정·증감을 한 것에 불과하다면 이는 원저작물의 복제물에 불과하고 2차적 저작물로서 성립할 수 없다”는 것이다.³²⁾ 즉, “실질적인 개변”이라는 기준을 통하여 사회적 창작 중 어떠한 창작은 2차적 저작물로서 보호하며, 어떠한 창작물은 복제물로서 규율하는 것이다. 나아가 원저작자의 동의 없이 2차적 저작물을 작성할 경우 이를 저작권 침해로 규율한다.

2차적 저작물을 판단하는 원칙에 대하여 고등법원 판례는 “그것이 사회통념상 실질적인 개변을 가한 것이 아니라 사소한 개변을 한 것에 불과하면 복제권의 침해

30) 레식은 이 과정에서 미국 영화협회의 회장이었던 밸런티를 비판한다. 밸런티는 1982년 의회증언에서 “창조적 재산의 소유자는 이 나라의 모든 다른 재산 소유자에게 부여되는 권리와 동일한 권리를 부여 받아야 하고, 동일한 보호를 받아야 한다는 것이다. 이것이 핵심 이슈이자 핵심 문제다.”라고 발언한 바 있다. 레식은 “두 가지 권리는 서로 다르게 취급돼야 하는 것이다. 따라서 밸런티가 창조적 재산의 소유자는 모든 다른 재산의 소유자와 동일한 권리를 부여받아야 한다고 주장할 때 그는 우리의 문화를 변화시킬 것만을 요구하는 것이 아니라 사실상 헌법 자체의 변화를 주장하는 것이다.”라고 비판하였다. (로렌스 레식, 앞의 책, p.188~190)

31) 저작권법 제1조(목적) 이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.

32) 김기태, 『출판저작권』, 커뮤니케이션 북스, 2013, p.62

에 해당할 것이고, 사소한 개변을 넘어서는 실질적인 개변이 이루어졌다고 하더라도 실질적 유사성의 범위 내에 있다면, 이는 허락 없이 원작에 대한 2차적 저작물을 만들어 낸 것으로 원저작자의 2차적 저작물 작성권을 침해한 것으로 규율할 수 있으나, 만일 실질적 유사성이 없다면 2차적 저작물이라고 볼 수 없다 할 것”이라고 밝히고 있다.³³⁾ 즉, ‘실질적 유사성’이 없는 경우 별도의 저작물이 되며, ‘실질적인 개변’과 ‘실질적인 유사성’ 사이에 있을 때 2차적 저작물이라는 이름으로 보호된다는 것이다. 이를 도표로 나타내면 다음과 같다.

실질적 개변에 미치지 못하는 경우	실질적 개변이 있으나, 동시에 원저작물과 실질적으로 유사한 경우	원저작물과 실질적으로 유사하지 않는 경우
복제물	2차적 저작물	독립된 저작물

즉, ‘복제물이 되느냐, 2차적 저작물이 되느냐’의 경계는 ‘실질적 개변’이 있는지의 여부이며, ‘원저작자의 동의를 받지 않으면 저작권 침해가 되는 것과 원저작자의 동의를 받지 않아도 저작권 침해가 되지 않는 것’의 경계는 ‘실질적 유사성’이 있는지의 여부이다. 특히 많은 경우 ‘실질적 유사성’이 문제가 되는데, 이에 대하여 많은 판례는 ‘전체적인 미감’을 실질적 유사성의 판단기준으로 제시하고 있다.³⁴⁾ 미국의 판례 역시 시각적 저작물의 저작권침해의 판단기준으로 이른바 ‘외관이론(look and feel theory)’ 또는 ‘전체적인 관념과 느낌(total concept and feel)’을 제시하고 있다.³⁵⁾ 이러한 기준에 의하여 실질적 유사성이 없는 경우에는 2차적 저작물을 창작하기 위하여 원저작자의 동의를 받아야 하며, 그렇지 않은 경우에는 저작권 침해로 규율되는 것이다.

베커는 국가가 무엇이 예술이며 무엇이 예술이 아닌지를 결정하는 중요한 주체라고 밝힌 바 있다.³⁶⁾ 예술이라고 생각되는 기준은 자연적인 것이 아니라 끊임없는 협상의 산물(continually negotiated)이며 국가는 이러한 협상에서 가장 중요한 역할을 하는 주체라는 것이다.³⁷⁾³⁸⁾ 위에서 살펴본 “실질적인 개변”에 대한 기준에 의

33) 서울고등법원 2007. 8. 22. 선고 2006나72392 판결

34) 대법원은 시각적 저작물의 저작권침해에 대하여 ‘전체적인 미감’을 실질적 유사성의 판단기준으로 제시한 바 있고(“저작물인 원고의 한복치마디자인 중 독창성이 인정되는 부분이 피고의 것과는 (...) 차이가 있어 대부분의 ‘전체적인 미감’이 유사하다고 보기 어렵다.” 대법원 1991. 8. 13. 선고 91다 1642 판결), 하급심에서도 어문 저작물의 저작권침해에 대하여 ‘전체적인 개념과 느낌’을 그 판단기준으로 제시한 바 있다(“소설과 대본이라는 표현형식, 그 주제 및 구성에 있어서는 ‘전체적인 개념과 느낌’에 있어서 상당한 차이가 있음이 인정되나, 그 구성요소 중 일부사건 및 대화와 어투에 있어서 공정한 이용 내지 양적 소량의 범위를 넘어서서 동일성이 인정되고, 부분적 문자적 유사성이 인정된다.” 서울 고등법원 1995. 10. 19. 선고 95나18736 판결).

35) 정경석, 「게임저작권 관련 판례의 동향」, 게임산업저널 통권19호, 2008, p.102. 나아가 저자는 실질적 유사성의 판단기준에 있어 ‘전체적인 미감의 차이’라는 주관적인 용어를 사용한 점은 앞으로 논란을 불러일으킬 소지가 있다고 덧붙였다.

36) Howard S. Becker, 앞의 책, p.165

하여, 어떤 작품은 예술이 되기도 하고 어떤 작품은 복제물이나 저작권 침해로 규율된다. 그리고 이러한 규율을 통해 ‘저작권을 침해한 작품’으로 낙인찍힌 창작물은 사회에서 예술로 취급받지 못하게 된다.

프라지예(Frazier)는 이러한 베커의 생각에서 더 나아가, 뒤르켐(Durkheim)의 ‘성과 속(sacred and profane)’에 대한 논의를 빌려온다. 뒤르켐은 종교에 대하여 논의하며 종교는 대상들을 성스러운 것(sacred)과 세속적인 것(profane)으로 구분하였다.³⁹⁾ 프라지예는 국가가 무엇이 예술이고 무엇이 예술이 아닌지를 구분함으로써, 어떤 작품은 성스러운 것이 되고 어떤 작품은 세속적인 것이 된다고 주장하였다.⁴⁰⁾ 이러한 주장은 2차적 저작물과 관련하여 생각해 볼 여지가 있다. 어떠한 창작물은 합법적인 2차적 저작물로 보호됨으로써 원작보다도 더 성스러운 것으로 인식된다. 반면 어떠한 창작물은 2차적 저작물로서 보호됨은 별론으로 하더라도 저작권 침해라는 오명을 쓰고 세속적인 것으로 비난받는다.

‘실질적 유사성’을 판단하기 위한 여러 기준이 주장되고 있으나, 명확한 기준을 세우는 것은 불가능에 가깝다. 결국 대법원이 제시한 ‘전체적인 미감’과 같이 모호한 기준이 저작권을 침해하는 불법적인 2차적 저작물과 합법적인 2차적 저작물을 구분하는 기준이 될 수밖에 없다. 이러한 기준은 어떤 창작물들 사이에서는 비교적 명확하게 작용할 수도 있지만, 어떤 창작물들 사이에서는 아주 미묘한 차이로 합법과 불법이 갈릴 수 있다. 결과적으로 미묘한 차이라고 하더라도, 불법과 합법이 나뉘게 되면서 ‘성과 속’의 차이만큼이나 큰 차이가 나타나게 된다.

2) ‘저작권으로 보호되는 분야’와 ‘보호되지 않는 분야’

미국의 연방 저작권법은 이른바 ‘유용한 물건’은 자유롭게 복제할 수 있다고 하고 있다.⁴¹⁾ 또한 우리 판례 역시 “실용적인 기능을 주된 목적으로 하여 창작된 응용미술작품은 거기에 미적인 요소가 가미되어 있다고 하더라도 그 자체가 실용적

37) Jimmy A. Frazier, 「On Moral Rights, Artist-Centered Legislation, and the Role of the State in Art Worlds: Notes on Building a Sociology of Copyright Law」, 70 Tulane Law Review 313, 1995, p.351

38) 국가가 정한 예술의 기준이 처음에는 널리 받아들여지지 못한다 하더라도, 국가는 예술가 및 관객들이 이를 받아들일도록 설득할 수 있다.(Jimmy A. Frazier, 앞의 글, p.352) 그 방식은 주로 법을 통해서가 될 것인데, 이는 앞서 레식이 논의한 네 가지 규제 방식 중 법이 가지는 우위와도 연관된다.

39) 뒤르켐은 모든 종교의 공통점을 성스러운 것과 세속적인 것의 구분에서 찾았다. 이러한 구분을 통하여 세계는 두 개의 영역으로 나뉘게 된다. 또한 어떠한 것이 성스러운 것에 속하게 되면 그것을 다루는 규칙(rules)이나 의식(rituals)이 나타나게 된다. (Emile Durkheim, 『The Elementary Forms of Religious Life』, Oxford university press, 2001, p.36)

40) Jimmy A. Frazier, 앞의 글, p.355

41) 미국 연방 저작권법 17 USC 113 (b) “This title does not afford, to the owner of copyright in a work that portrays a useful article as such, any greater or lesser rights with respect to the making, distribution, or display of the useful article so portrayed than those afforded to such works under the law[^], whether 17 use 1 et seq. title it or the common law or statutes of a State, in effect on December 31, 1977, as held applicable and construed by a court in an action brought under this title.”

인 기능과 별도로 하나의 독립적인 예술적 특성이나 가치를 가지고 있어서 예술의 범위에 속하는 창작물에 해당하는 경우에만 저작물로서 보호된다” 고 밝힌 바 있다.⁴²⁾ 이에 따르면 기능적인 특징이 강한 창작물, 예를 들어 패션⁴³⁾이나 레시피⁴⁴⁾, 폰트⁴⁵⁾ 등은 다른 창작물들에 비해 저작권으로 보호되기 어렵다.

또한 저작권법은 “인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물” 을 저작물로 규정함으로써 ‘아이디어’ 가 아닌 ‘표현’ 이 저작권의 대상이 됨을 명시하였다.⁴⁶⁾ 따라서 표현이 아닌 아이디어에 머무르는 창작물의 경우 저작권법의 보호대상이 되기 어렵다. 스탠드업 코미디가 그 대표적인 예이다.⁴⁷⁾ 코미디언들이 창작하는 재담과 촌극이 저작권법이 보호하는 범주인 문학작품에 속함에도 불구하고, 청중의 웃음을 유발하는 것은 재담이 전달되는 맥락, 즉 아이디어 때문인 경우가 많다.⁴⁸⁾ 코미디계에 저작권법이 적용되기 어려운 이유이다.

어떤 분야가 저작권으로 인정되는지는 곧 그 분야에서의 2차적 창작에 직접적인 영향을 미친다. 만약 그 분야의 창작물이 저작권으로 보호될 가능성이 높은 경우, 2차적 창작을 하고자 하는 창작자들은 저작권 침해를 피하기 위하여 원창작자의 동의를 얻어야 할 필요가 있다. 반대로 패션, 레시피, 요리와 같이 어떤 분야의 창작물이 저작권으로 인정될 가능성이 거의 없다면 2차적 창작을 하고자 하는 창작자들은 원창작자의 동의를 받지 않아도 된다.⁴⁹⁾

국가는 법을 통하여 예술세계에 관여하면서, 예술가가 할 수 있는 것과 없는 것을 규정하고 예술가들의 경제적 보상과 평판을 만드는 재산권의 골격을 구성한다.⁵⁰⁾ 저작권법은 어떠한 분야의 창작물을 저작권으로 보호함으로써 창작자에 대한 경제적 보상을 결정한다. 또한 어떠한 분야의 창작물을 저작권으로 보호하여 원저작자의 동의를 받지 않은 2차적 저작권자는 저작권 침해로 규율하고, 이는 예술가

42) 대법원 1996. 8. 23. 선고 94누5632 판결

43) 저작권법은 패션과 같은 응용미술저작물이 저작권법이 보호되기 위한 요건으로 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있어야 한다는, 분리가능성을 요구한다.(오승종·이해완, 앞의 책, p.184) 이러한 분리가능성이 없다면 저작권법의 보호대상으로 인정되기 어렵다.

44) 아직 우리나라에서 레시피에 대한 저작권 침해가 문제된 사례는 없다. 그러나 미국 법원은 레시피를 저작권의 대상으로 인정하지 않고 있다. 미국 저작권법은 추상적인 아이디어, 절차, 공정, 시스템, 운영방법, 개념, 원리 혹은 발견에는 저작권을 적용하지 않는데, 조리법은 이 중에서 절차나 운영방법에 해당하기 때문이다.(칼 라우스티아라·크리스토퍼 스프리그먼, 『모방의 경제학』, 한빛비즈, 2013, p.111) 또한 최근 미국 판례 중에는 “요리 레시피는 결과물을 만들기 위한 기능적인 성격(functional directions for achieving a result)을 가지고 있기 때문에, 저작권법의 보호대상에서 제외된다.”고 판시한 판례가 있다.(한국저작권위원회, 「저작권 동향」, 2015-23호 참고)

45) 대법원은 폰트 프로그램은 저작권법에 의한 보호대상인 저작물에 해당한다고 보았지만, (대법원 1996. 8. 23. 선고 94누5632 판결) 서체 도안은 그 자체가 실용적인 기능을 가지고 있으며 별도로 예술적 특성이나 가치를 가지고 있지 못하다고 보아 저작물에 해당하지 않는다고 보았다.(대법원 2001. 6. 29. 선고 99다23246 판결)

46) 저작권법 제2조 1. “저작물”은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.

47) 칼 라우스티아라·크리스토퍼 스프리그먼, 앞의 책, p.172

48) 위의 책, p.173~174

49) 어떤 분야의 경우 원창작자를 특정하기 어렵거나 불가능하다. 대표적인 예가 레시피이다. 미국 로스 앤젤레스의 한 셰프는 요리에서 창의성과 베끼기의 경계가 모호함을 지적하며, 모든 요리가 기존의 요리를 재개발한 것일 뿐이라고 말했다.(위의 책, p.130)

50) 양종희, 「예술의 사회학 이론-하워드 베커와 자넷 울프를 중심으로」, 외국문학(4), 1985, p.185

들의 평판에 영향을 준다. 2차적 창작을 하려는 창작자 입장에서는, 오히려 저작권으로 보호되는 분야에서 자신의 창작물이 저작권 침해가 될 가능성이 높아지는 것이다.

베커는 예술가들을 합리적인 인간(rational calculators)으로 전제하였다.⁵¹⁾ 예술가들이 자신의 이익을 극대화할 수 있는 방향으로 움직인다는 것이다.⁵²⁾ 위에서 논의한 맥락에서 살펴보면, 창작자들은 자신의 창작물이 저작권으로 보호됨으로써 얻게 되는 이익, 원저작자의 동의를 받지 못하여 원저작자의 저작권을 침해함으로써 받을 수 있는 사회적·경제적 불이익 등을 고려하게 된다. 그리고 이와 같은 고려는 해당 분야의 발전과 혁신에 영향을 준다.

4. 소결

법률, 그 중에서도 특히 저작권법은 저작권이라는 권리를 어떠한 창작물에 부여할 것인지를 결정함으로써 예술세계에 개입한다. 결과적으로 다른 창작물을 모방, 차용하거나 관행을 사용하는 등의 사회적 창작은 저작권법에 의하여 규제된다. 저작권법 제1조에서도 확인하고 있는 것처럼, 이와 같은 규제의 궁극적인 목적은 문화의 향상발전일 것이다. 그러나 저작권법에 의한 규제는 문화의 향상발전을 저해하는 방향으로 영향을 주기도 한다. 다음에서는 이와 같이 법에 의한 규제가 가지는 문제점에 대하여 살펴보려 한다.

IV. 법의 개입으로 인한 구체적인 문제

1. 문제가 발생하는 이유

예술세계에 법이 개입함으로써 문제가 발생하는 이유는 무엇일까? 그것은 저작권법의 보호범위와 창작의 사회적인 성격이 서로 부딪히기 때문이다. 저작권은 다른 지적재산권과 비교하여 보호되는 권리의 범위가 넓다. 그리고 점점 더 넓어지고 있다. 미국 저작권법은 개정된 이후로 그 보호기간이 점점 더 연장되고 있으며,⁵³⁾ 보

51) Jimmy A. Frazier, 앞의 글, p. 352

52) 이를 잘 보여주는 예가 그리스월드(Griswold)의 연구이다. 영국 소설과 미국 소설의 차이에 대하여 일부 학자들은 각 국가의 특성이 반영된 결과라고 주장하였다. 그러나 그리스월드는 이것이 저작권법에 의한 것임을 밝혀냈다. 1891년까지 미국 저작권법은 외국 작가에게는 적용되지 않았기 때문에, 미국 출판업자들은 영국 작품에 대하여 저작권료를 지불하지 않고도 출판할 수 있었다. 따라서 영국 소설과 판이하게 다른 소설을 제외하고는, 미국 출판업자는 자국 작가들에게 저작권료를 지급하면서 출판하기를 꺼렸다. 이와 같은 이유로 미국 작가들은 영국 소설과는 다른 특징을 가진 소설들을 창작하는 방향으로 움직였다는 것이다. 또한 그리스월드는 미국 저작권법이 외국 작품의 저작권도 인정하기 시작한 1891년 이후로 미국과 영국 소설의 내용이 비슷해진다는 점을 밝혀내기도 하였다.(Howard S. Becker, 앞의 책, p.170, 빅토리아 D. 알렉산더, 앞의 책, p. 197)

53) 1790년부터 1978년까지 저작권의 평균 유효기간이 32년을 넘은 적이 없었다.(로렌스 레식, 앞의 책,

호하는 영역 또한 넓어지고 있다. 일례로 미국은 저작권법을 개정하여 그 전까지는 저작권으로 보호되지 않았던 건물과 선박을 저작권으로 보호하기 시작하였다.⁵⁴⁾ 2017년 1월, 미국 연방대법원은 일정 요건을 갖춘 패션을 저작권법의 보호대상으로 하는 내용의 판결을 내리기도 하였다.⁵⁵⁾

다른 한편으로 저작권이 보호하는 영역인 문화예술은 공공영역(public domain)이 중요한 영역이기도 하다. 많은 창작은 이미 만들어진 다른 사람들의 창작물을 토대로 만들어진다. 때로는 다른 창작물에서 영감을 얻을 수도 있고, 다른 창작물을 베껴 그리면서 발전시킨 기술을 토대로 그림을 그릴 수도 있고, 다른 창작물에 개편을 가해서 만들어질 수도 있다.

레식이 밝힌 것처럼, 자유로운 사회든 통제되는 사회든 다른 사람의 창작물을 이용할 때는 예외 없이 보상이 이루어져야 한다거나 ‘디즈니식 창작’을 하려면 예외 없이 허가를 받아야 한다고 요구하지 않는다.⁵⁶⁾ 즉, 법의 개입 자체가 문제가 되는 것은 아니라는 뜻이다. 레식은 『자유문화』에서 다음과 같이 말한다.

“따라서 문제는 특정한 하나의 문화가 자유로운가의 여부가 아니다. 모든 문화가 어느 정도씩은 다 자유롭다. 우리가 던져야 할 질문은 오히려 그 문화가 ” 얼마나 자유로운가? “일 것이다. 그 문화는 다른 사람들의 창작물을 어느 정도나, 그리고 얼마나 폭넓게 자유로이 갖다 쓸 수 있도록 허용하는가?”⁵⁷⁾

칼 라우스티아라와 크리스토퍼 스프리그맨이 주장하는 것도 이와 같은 맥락이다. 이들은 ‘베끼기’가 혁신을 가져올 수 있다고 주장하면서 지적재산권법과 베끼기가 조화를 이루는 최적의 비율에 대하여 논의한다.⁵⁸⁾ 결국 사회적 창작이 법에 개

p.50) 그러나 이후 저작권의 보호기간은 계속해서 연장되었으며, 특히 1976년과 1998년에는 보호기간이 대폭 연장되었다. 특히 1998년 개정된 저작권법(이를 발의한 의원의 이름을 따 일명 ‘소니 보호법’이라고도 한다)에 따르면, 표준 저작권 보호기간은 개인 창작물의 경우 사후 70년, 기업의 창작물일 경우 창작 후 120년, 공표 후 95년으로 연장되었다.(칼 라우스티아라·크리스토퍼 스프리그맨, 앞의 책, p.401)

54) 특히 건축에 대하여, 미국 의회는 1976년, 건축가의 도면(an architect’s plans and drawings)에 한해 시각적 저작물에 포함되는 저작물로 보호하였다. 그 후 1989년에 미국이 베른 협약에 가입한 이후, 미국 의회는 건축물을 저작권으로 보호하는 내용의 법안인 Architectural Works Copyright Protection Act(AWCPA)를 통과시켰으며, 이러한 개정에 의하여 건축은 저작권법의 보호대상으로 포함되었다. (칼 라우스티아라·크리스토퍼 스프리그맨, 앞의 책, p.131)

55) 미국 연방대법원은 2017년 3월 22일, 패션분야에 있어서 저작권법으로 보호받을 수 있는 ‘유용한 부분’에 대한 새로운 기준을 제시하였다. 즉, 해당 디자인이 독립적으로 상상 가능하고, 2차원이나 3차원으로 인식될 수 있는 경우 저작권으로 보호할 수 있다고 보았다.(“A feature of the design of a useful article is eligible for copyright if, when identified and imagined apart from the useful article, it would qualify as a pictorial, graphic, or sculptural work either on its own or when fixed in some other tangible medium.”)

(<http://www.mondaq.com/unitedstates/x/602760/Copyright/Supreme+Court+NEW+COPYRIGHT+ELIGIBILITY+TEST+FOR+CLOTHING+DESIGNS+AND+OTHER+USEFUL+ARTICLES+See+more+at+http://www.frosszelnick.com/ourfirmnewsletter/june2017/unitedstatessthash8PE1bf8Wdpuf>)

56) 로렌스 레식, 앞의 책, p.57~58

57) 로렌스 레식, 앞의 책, p.58

58) 칼 라우스티아라·크리스토퍼 스프리그맨, 앞의 책, p.30

입함으로써 문제점이 발생한다는 것은, 레식이 밝힌 ‘정도’ 또는 라우스티아라와 스프리그맨이 말한 ‘비율’에 문제가 있다는 뜻으로 해석된다.⁵⁹⁾

우리 저작권법 역시 다른 사람의 창작물을 베끼는 것을 완전히 허용하거나 완전히 금지하지 않는다. 2차적 저작물이라는 규정을 둠으로써 다른 사람의 창작물과 실질적으로 유사한 창작물도 저작권의 보호대상으로 하고 있으며, 실질적 개변에 이르지 못한 것은 복제물로서 저작권으로 보호하지 않는다. 그럼에도 사회적 창작에 대한 문제점들이 제기되고 있는 것은, 결국 사회적인 의미에서의 창작을 어느 정도로 허용할 것인지, 그 비율에 대한 의문의 결과일 것이다. 다음에서는 구체적으로 어떠한 문제점들이 제기되고 있는지에 대해 논의한다.

2. 창작의 비활성화

우선, 창작에 있어서 잘못된 법의 개입은 창작의 비활성화를 가져온다. 창작자들의 창작의욕을 저하시키고, 창작자들이 저작권법에 위반되지 않을 것이 확실한 창작만을 하도록 하는 자기검열을 불러온다. 첫 번째 이유는 저작권 침해에 대한 경계가 명확하지 않기 때문이며, 두 번째 이유는 원저작자의 특징이 어렵기 때문이다.

1) ‘저작권 침해’, 그 경계의 모호함

목차 III에서 다룬바 있듯이, 사회적 창작에 대한 법의 개입은 그 경계선이 모호하다. ‘불법적인 2차적 저작물’과 ‘합법적인 2차적 저작물’의 경계는 ‘전체적인 미감’과 같이 모호한 기준으로 구별되며, ‘저작권으로 보호되는 분야’와 ‘저작권으로 보호되지 않는 분야’의 기준도 계속해서 변화한다. 그러나 이렇게 애매한 경계선을 넘었을 때의 결과는 가혹하다. 원저작자의 허락을 받지 않고 2차적 창작을 한 경우, 만약 그 창작물이 법원에 의하여 ‘실질적 유사성’이 있다고 인정되는 순간, 그 창작물은 ‘저작권을 침해한 작품’이 된다. 그리고 원저작물을 무단으로 복제하여 판매한 것과 같은 취급을 받게 된다.⁶⁰⁾ 또한 법적으로 책임을 물어야 하는 것은 차치하더라도 예술세계에서 규범적인 제재를 받고 배제당할 우려도 있

59) 데이비드 볼리에(David Bollier)와 로리 라신(Laurie Racine)은 창의성은 개인적인 창의성의 문제(individual creativity)가 아니라, 사회적인 관계(social relationship), 집단의 관행(community practice), 사람들 간의 대화(conversation between individuals and larger communities of people), 창조적 전통(creative traditions) 등의 문제라고 강조한다. 그리고 미국의 저작권법은 창의성을 개인적인 창의성으로만 생각하는 낡은 전제에 기초되어 있다고 비판하며, 이러한 전제를 가진 법은 새로운 형태의 혁신을 이루어낼 수 없다는 점도 강조한다. 이러한 비판 역시 창작에 법이 개입함으로써 문제가 나타나는 이유 중의 하나일 것이다.

(David Bollier·Laurie Racine, 「Ready to Share: Creativity in Fashion and Digital Culture」, A Norman Lear Center Conference, January 29, 2005, p.9)

60) 레식은 ‘저작물에 대한 해적질’과 ‘변형시키는 용도로 저작물을 이용’이 똑같은 것으로 여겨지는 것에 대하여 문제의식을 가지고 논의한다. 변형의 행위와 직접적인 해적행위의 잘못이 근본적으로 다른 것임에도 불구하고 같은 종류의 잘못으로 취급될 수 없다고 한다.(로렌스 레식, 앞의 책, p.219)

다.⁶¹⁾ 레식은 “저작권법의 경계선이 애매모호하다는 점과 연관된 법률적 책임의 어마어마한 위협으로 인해 혁신가들은 지난 세대의 지배적인 산업들로부터 승낙을 얻어야만 안전하게 혁신을 할 수 있게 됐다.” 고 말하기도 한다.⁶²⁾

아람 신라이츠(Aram Sinnreich)와 마리사 글럭(Marissa Gluck)은 이와 관련하여 음악에서의 샘플링(sampling)⁶³⁾의 사례를 든다. 2004년 9월, 연방항소법원은 그룹 N.W.A.가 다른 가수(Funkadelic)의 곡을 허락을 받지 않고 2초가량 사용했다는 이유로 저작권 침해라고 판단하였다. 한편, 2004년 11월에 연방항소법원의 다른 판사는 제임스 뉴턴(James Newton)의 곡의 6초가량의 샘플을 사용한 것이 침해라고 보기에 충분하지 않다고 밝혔다. 이러한 판결의 차이는 이론적으로 음악 녹음(sound recording)과 작곡(composition)에서의 차이이기는 하지만, 아람과 말리사는 법 적용의 비일관성(inconsistency)과 그로 인한 권리처리의 어려움에 대하여 지적하였다.⁶⁴⁾ 어떤 음악을 샘플링(sampling)한다고 할 때, 저작권 침해를 피하기 위하여 원래 음악의 저작권자의 동의를 받아야하는지, 받지 않아도 되는지가 법원의 판결에 의하여 비로소 결정이 되는 것이다. 많은 경우에 창작자들은 위협을 피하기 위하여 원저작자의 동의를 받지만, 때로는 원저작자를 특정하는 것이 불가능한 경우도 있다.

2) 원저작자 특정의 어려움

경계의 모호성의 문제가 2차적 저작물을 만들기 위해 원저작자의 동의가 필요한지의 문제였다면, 이 문제는 동의가 필요하다고 했을 때, 누구의 동의를 받아야 하는지의 문제이다. 이는 2차적 저작물을 다룬 논문에서도 지적되고 있는 문제이다. 순차적으로 파생되어 만들어진 최종 2차적 저작물을 이용하기 위해서는 원저작자로부터 각 단계의 2차적 저작물의 저작자 모두에게 허락을 받아야 한다. 인터넷 시대에 이르러 이는 더욱 어렵게 되었다. 이용자가 적극적으로 참여해 스스로 정보와 지식을 만들고 공유하는 시대에서, 저작권법상의 권리관계를 명확히 하는 것이 불가능한 경우가 많기 때문이다.⁶⁵⁾

우리 저작권법은 저작권자를 알 수 없는 이른바 ‘고아저작물’에 대한 이용을

61) 사실, 예술세계에서는 이러한 형태의 제재가 더 강력한 경우가 많다. 아람 신라이츠(Aram Sinnreich)와 마리사 글럭(Marissa Gluck)은 음악산업과 패션산업을 비교하면서, 패션산업에서 사회적 규제(fashion depends)와 원시적이지만 동시에 매우 기능적인 감시시스템(watchdog)인 수치심(shame)이 크게 작용한다고 주장하였다.(Marissa Gluck·Aram Sinnreich, 「Music and Fashion: The Balancing Act Between Creativity and Control」, A Norman Lear Center Conference, January 29, 2005, p.6)

62) 로렌스 레식, 앞의 책, p.287.

63) 샘플링이란 이미 발표된(published) 음원의 부분적인 일부를 추출하거나, 지구 상의 모든 소리를 녹음하여 편집에 끼워넣어 사용하는 것을 말한다. 1970년대 중반부터 전자 음악, 디스코 음악이 등장하면서 이러한 기법이 더욱 활성화되었다. 현대 디지털 제작 방법에 다양한 샘플링 방식과 도구들이 사용되면서, 샘플링은 하나의 작곡 기법으로 자리잡고 있다.

([https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%83%98%ED%94%8C%EB%A7%81_\(%EC%9D%8C%EC%95%85\)](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%83%98%ED%94%8C%EB%A7%81_(%EC%9D%8C%EC%95%85)))

64) Marissa Gluck·Aram Sinnreich, 앞의 글, p.36

65) 신재호, 「2차적저작물의 개념 및 법적 취급에 관한 검토」, 창작과 권리 제65호, 2011, p. 65

활성화시키기 위하여 법정허락 제도를 두고 있으나,⁶⁶⁾ 이는 어디까지나 저작권자를 아예 알 수 없거나 저작권자를 특정할 수는 있으나 그의 거소를 알 수 없는 경우에 해당된다. 저작물에 대한 권리관계가 명확하지 않아서, 여러 명의 저작권자 중 누구에게 동의를 받아야 하는지를 특정하기 어려운 경우는 저작권법 제50조의 법정허락의 대상인 ‘고아저작물’ 이라고 보기 어렵다.

이러한 어려움은 스티글리츠(Stiglitz)가 논문에서 들고 있는 비행기의 사례에서도 드러난다. 이는 특허의 사례이기는 하지만, 원래 있던 기술을 이용하고 발전시키기 위해서는 원기술을 발명한 특허권자에게 비용을 지불해야 한다는 점에서 유사하다. 비행기에 대한 주요 특허는 라이트 형제(The Wright brothers)와 글렌 커티스(Glenn Curtiss)가 가지고 있었다. 그 이후의 발명가들은 비행기를 발전시키기 위하여 기존의 특허를 사용해야 했는데, 이 때 라이트 형제와 글렌 커티스 둘 중 누구에게 비용을 지불해야 할 것인지가 명확하지 않았다.⁶⁷⁾ 한 명에게만 돈을 지불한다면, 다른 한 사람에게서 특허 침해로 소송을 당할 우려가 있었다. 두 명에게 모두 돈을 지불해야 하면서 비행기를 발전시켜야 했던 것이다. 스티글리츠는 이러한 어려움 때문에 비행기에 대한 발전과 혁신이 오랫동안 이루어지지 않았다고 주장한다.

결과적으로, 원저작물을 활용한 창작을 하려는 자는 저작권 침해를 하지 않고 창작을 하기 위해서 위와 같은 난관에 부딪히게 된다. 다시 말해서 어떤 것이 저작권 침해가 되는지가 모호하여 원저작자의 동의를 받아야 하는지를 확신할 수 없으며, 때로는 원저작자를 특정하는 것 자체가 어렵게 되는 경우도 있다. 이것은 결국 창작의 비활성화로 이어지게 된다. 이에 대하여 신재호 교수는 다음과 같이 강조하기도 하였다.

“2차적 저작물에 있어 권리처리의 어려움은 적법하게 권리를 처리하고자 하는 이용자를 저작권 침해자로 만들고, 새로운 수요를 창출할 수 있는 2차적 저작물을 창작하고자 하는 자의 창작의욕을 상실케 하여 저작물의 가치를 저하시키며, 보다 다양한 저작물의 창작을 의도하는 저작권법의 목적에 반하는 결과를 초래한다.”⁶⁸⁾

3. 2차적 저작물에 대한 관리부족

66) 저작권법 제50조(저작권재산권자 불명인 저작물의 이용) ① 누구든지 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 상당한 노력을 기울였어도 공표된 저작물(외국인의 저작물을 제외한다)의 저작권재산권자나 그의 거소를 알 수 없어 그 저작물의 이용허락을 받을 수 없는 경우에는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관의 승인을 얻은 후 문화체육관광부장관이 정하는 기준에 의한 보상금을 공탁하고 이를 이용할 수 있다.

67) Joseph, E. Stiglitz, 「Economic foundations of intellectual property rights」, Duke Law review vol.57 No.6, 2008, p.1711

68) 신재호, 앞의 글, p.65

사회적 창작에 대한 법의 개입은 창작의 저해를 가져올 우려가 있다. 그러나 다른 한편으로 어떠한 분야의 2차적 저작물에 대해서는 법의 개입이 제대로 이루어지지 않고 있다는 점이 창작의 저해의 원인으로 지적된다. 저작권으로 보호되지 않는 분야에서 2차적 저작물에 대한 법의 보호가 이루어지지 않는 것은 큰 상관이 없다. 그러나 이미 저작권법으로 규율되고 있는 산업에서 법에 의한 권리 보호를 받지 못한다는 것은 원창작물들을 활용한 2차적 창작을 저해하는 또 다른 이유가 될 수도 있다.

몇 년 전부터, <나는 가수다>, <복면가왕> 등의 프로그램을 통하여 가수들이 다른 가수의 이미 발표된 노래들을 재해석하여 대중에게 발표하는 형태의 방송 프로그램이 인기를 끌고 있다. 이러한 방송 프로그램의 목적은 2차적 저작물을 창작하여 대중에게 발표하는 것에 있다. 그리고 음악 산업은 저작권법으로 보호되는 대표적인 산업이다. 김혜정은 이러한 프로그램들을 통해 발표된 2차적 저작물들의 권리처리가 제대로 되고 있지 않음을 지적한다. 저작권 등록현황에 따르면 2차적 저작물을 창작한 창작자는 저작재산권을 주장할 수 없으며, 만약 해당되는 노래가 아무리 스트리밍이 많이 되고, 다운로드가 많이 되어도 미분배 수익으로 남아 저작자가 아닌 다른 곳에 수익이 돌아가는 현상이 발생할 수밖에 없다는 것이다.⁶⁹⁾

모든 2차적 저작물에 대한 관리부족을 문제 삼는 것이 아니다. 일본에는 전문가가 아닌 아마추어 만화가가 그린 만화작품을 이르는 도진시(同人誌) 시장이 매우 활성화되어있다. 레식에 따르면 도진시는 일종의 모방만화인데, 도진시 작가가 원작 만화의 작가로부터 허가를 받아야 한다는 일반적 관행은 존재하지 않으며, 그냥 다른 작가의 작품을 가져다가 수정하는 것이 오히려 관행이라고 한다.⁷⁰⁾ 이러한 도진시 시장에서 도진시가 2차적 저작물로서 강력하게 보호받아야 하는 것을 주장하는 것은 어불성설(語不成說)일 것이다.

여기에서 문제 삼고자 하는 것은, 음악 산업과 같이 저작권이 강력하게 작용하는 분야에서 ‘2차적 저작물’에 대해서는 저작권이 제대로 작용하지 못하고 있다는 것이다. 레식이 말한 네 개의 제재방식 중 ‘법률’이 가장 강력히 작용하는 분야에서 ‘법률’로 인정되지 못한다는 것은 그 분야에서의 창작의 동기가 저하될 수 있음을 의미하는 것이다.

4. 소결

창작은 사회성을 가지고 있으며, 예술의 영역이라는 것이 그렇듯이 그 사회적인 관계는 명확하게 드러낼 수 없다. 이러한 창작의 영역에 법이라는 규제 형식이 개입함으로써 ‘저작권 침해’라는 ‘뚜렷’한 경계가 생기게 되고, 원저작자를 ‘특

69) 김혜정, 「대중음악 2차적 저작물에 관한 저작권법상 쟁점과 고찰」, 문화산업연구 16(1), 2016, p.112~113

70) 로렌스 레식, 앞의 책, p.53

정' 해야 할 필요가 생기게 된다. 모호한 상태로 존재했던 창작에서의 사회적 관계에 법적인 규제가 개입한 결과이다. 이는 곧 창작자들의 창작 의욕의 저하와 창작의 비활성화로 이어질 우려가 있다. 그러나 여전히 창작에 있어서의 규제는 필요하며, 법은 그 규제형식 중 가장 유용한 수단이 될 수 있다. 그렇다면 법은 어떠한 방식으로 창작에 개입해야 할 것인가?

V. 결론: 어떻게 해야 할까?

스티글리츠는 특허 제도(Patent)의 문제점을 지적하면서 특허 제도의 대안으로 상(Prize)⁷¹⁾, 정부 지원(Government-Funded Research)⁷²⁾ 등의 방안을 제안한다. 그리고 각각의 제도의 장·단점에 대하여 논의하여 혁신을 위한 제도를 재설계할 필요가 있다고 주장한다.⁷³⁾

창작에 대한 규제에 있어서 스티글리츠와 같이 저작권법 자체에 대한 문제제기를 하는 것도 가능하다. 그러나 여전히 저작권법은 많은 부분에서 유용하다. 창작을 한 자에게 일정 기간 동안 독점적 권리를 부여하는 것은 노동이론(labor theory)⁷⁴⁾의 측면에서 볼 때도 자연스러우며, 창작자에게 분명한 인센티브로 작용한다.⁷⁵⁾ 전술하였듯이, 문제가 되는 것은 '창작을 한 자에게 일정기간 동안 독점적 권리를 부여하는 것' 자체가 아니라, 저작권법이 사회적 창작에 개입해야 하는 '정도'⁷⁶⁾ 또는 '방법'이다.

예를 들어 다음과 같은 방법이 해결책이 될 수 있을 것이다. 첫 번째는 사회에 해악이 되는 저작권 침해와 그렇지 않은 저작권 침해를 구별하는 것이다. 레식은 저작권법이 '저작물을 복제해서 판매하는 행위'와 '저작물을 변형시키는 행위'가 상이한 잘못임에도 똑같은 잘못으로 다루고 있음을 지적한다.⁷⁷⁾ 우리나라의 저작권법 역시 마찬가지이다. 우리나라 저작권법 제136조에서는 벌칙규정을 두고 있는데, 이 규정에는 저작권에 대한 모든 침해에 대하여 형사적 제재를 가하고 있다.⁷⁸⁾ 생

71) 상(Prize) 제도는 혁신을 이루거나 목표를 달성한 사람에게 상을 수여함으로써 개발의 동기를 부여하는 제도이다. 이 제도는 특허 제도처럼 개발자에게 인센티브를 제공한다는 공통점이 있지만, 특허 제도와 달리 개발자에게 개발 상품에 대한 독점권을 부여하지는 않는다.(Joseph. E. Stiglitz, 앞의 글, p.1719)

72) 정부 지원(Government-Funded Research) 제도는 지식의 보급과 효율적인 사용과 관련하여 다른 제도에 비하여 가장 효과적이다.(위의 글, p.1723)

73) 위의 글, p.1724.

74) 노동으로 이루어진 창작의 결과물은 노동을 투여한 사람의 소유가 되어야 한다는 이론을 말한다.(남형두, 앞의 책, p.70)

75) 인센티브 이론은 인류의 행복을 증진하기 위한 창작을 독려하기 위하여 지적재산권을 부여해야 한다는 이론을 말한다.(남형두, 앞의 책, p.89)

76) 많은 사람들이 이 부분에 있어서 저작권 보호기간의 단축을 주장한다. 경제잡지 <이코노미스트>는 저작권 유효기간을 14년으로 하자는 제안을 하기도 했다.(로렌스 레식, 앞의 책, p.440)

77) 레식은 이 부분에서 "2차적 권리가 정당화될 수 없다는 것이 아니다. (...) 나는 단지 그러한 권리의 확대가 애초에 부여된 권리로부터의 중대한 변화라는 점을 분명히 하고자 하는 것일 뿐이다."라고 밝히기도 하였다. (로렌스 레식, 앞의 책, p.219~220)

각건대, ‘저작물을 변형시키는 행위’가 저작권 침해의 해당될 경우, 이는 민사적인 방법에 의하여 규율될 필요가 있다. ‘저작물을 복제해서 판매하는 행위’는 저작권 침해라는 것이 비교적 명확하다. 그러나 앞서 살펴본 것처럼 ‘저작물을 변형시키는 행위’의 경우 저작권 침해의 경계가 명확하지 않은 경우가 많다. 이러한 행위로 인한 문제는 원저작자와의 민사적인 절차에 의하여 해결하는 것이 바람직할 것이다.

두 번째 가능한 해결책은 저작권의 권리관계를 명확하게 함으로써 이미 공표된 저작물을 이용한 2차적 창작이 활발하게 이루어질 수 있도록 하는 것이다. 우리나라 저작권법은 특허법, 상표법과 달리 등록주의를 취하고 있지 않다. 물론 저작권을 등록할 수는 있으나,⁷⁹⁾ 등록을 하여야만 저작물로 보호될 수 있는 것은 아니다. 미국 역시 베른협약에 가입하기 전까지는 등록주의를 채택하고 있었으나 베른협약에 가입하면서 등록주의를 포기하였다.⁸⁰⁾ 레식은 이에 대하여 디지털 기술이 등장하기 전의 세계에서는 저작권 등록과 같은 형식적 절차가 별다른 편익은 가져다주지 않으면서 저작권 소유자에게 부담만 주었으나, 인터넷이 발달한 현재에는 저작권자에게 형식적 절차가 더 이상 부담으로 작용하지 않는다는 사실을 강조한다.⁸¹⁾ 형식적 절차의 확충은 사회적 창작의 모호함을 해결하고 권리관계를 명확하게 하는 데에 기여할 것이다. 그리고 명확한 권리관계는 2차적 창작자에게 ‘2차적 창작이 저작권 침해에 해당할지도 모르는 위험’을 해결하여 활발한 창작을 가능하게 할 것이다.

창작은 개인적이거나 독립적인 환경에서 이루어지지 않는다. 창작은 개인들 간의 대화와 상호작용을 통해 이루어지며, 때로는 다른 사람의 작품을 모방하기도 하고, 차용하기도 하는 과정을 통하여 이루어진다. 이러한 창작이 사회적인 의미에서의 창작이다. 적절한 법의 개입은 창작의 사회성을 더욱 촉진하고, 문화를 더욱 풍요롭게 할 것이다.

78) 저작권법 제136조(벌칙) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다. <개정 2011.12.2>

1. 저작재산권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 재산적 권리(제93조에 따른 권리는 제외한다)를 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적저작물 작성의 방법으로 침해한 자
2. 제129조의3제1항에 따른 법원의 명령을 정당한 이유 없이 위반한 자

79) 저작권법 제53조에서 저작권의 등록제도를 두고 있다. 등록을 하지 않더라도 저작권으로 보호되지만, 등록된 경우에는 침해 소송 과정에서 추정력을 부여하거나, 법정 손해배상을 청구할 수 있는 근거가 된다. (김윤명, 『저작권법 커뮤니케이션』, 커뮤니케이션 북스, 2014, p.45)

4. 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항

80) 김윤명, 앞의 글, p.45

81) 로렌스 레식, 앞의 책, p.434

【 참고문헌 】

1. 국내문헌

단행본

- 김기태, 『출판저작권』, 커뮤니케이션 북스, 2013
- 김운명, 『저작권법 커뮤니케이션』, 커뮤니케이션 북스, 2014
- 남형두, 『표절론』, 현암사, 2015
- 로렌스 레식, 『자유문화』, 필맥, 2005
- 빅토리아 D. 알렉산더, 『예술사회학』, 살림, 2010
- 오승중·이해완, 『저작권법』, 박영사, 2004
- 칼 라우스티아라·크리스토퍼 스프리그먼, 『모방의 경제학』, 한빛비즈, 2013

논문

- 김혜정, 「대중음악 2차적 저작물에 관한 저작권법상 쟁점과 고찰」, 문화산업연구 16(1), 2016
- 박찬용, 「예술세계 연결망과 예술시장 성과에 대한 관계론적 접근-예술사진분야를 중심으로」, 한국사회학 41(4), 2007
- 신재호, 「2차적저작물의 개념 및 법적 취급에 관한 검토」, 창작과 권리 제65호, 2011
- 양종희, 「예술의 사회학 이론-하워드 베커와 자네트 울프를 중심으로」, 외국문학 (4), 1985
- 정경석, 「게임저작권 관련 판례의 동향」, 게임산업저널 통권19호, 2008
- 조수철, 「베토벤의 삶과 음악세계」, 대한내과학회지 제73권 부록 2호, 2007

2. 외국문헌

단행본

- Diana Crane, 『The transformation of the avant-garde: The new york art world』, The universiti of Chicago press, 1989
- Diana Crane, 『The production or culture: media and the urban arts』, Sage publication, 1992
- David W. Galenson, 『Painting outside the lines』, Harvard university press, 2009
- Emile Durkheim, 『The Elementary Forms of Religious Life』, Oxford university press, 2001
- Howard S. Becker, 『Art Worlds』, University of california press, 1984

논문

- David Bollier · Laurie Racine, 「Ready to Share: Creativity in Fashion and Digital Culture」, A Norman Lear Center Conference, January 29, 2005
- Jimmy A. Frazier, 「On Moral Rights, Artist-Centered Legislation, and the Role of the State in Art Worlds: Notes on Building a Sociology of Copyright Law」, 70 Tulane Law Review 313, 1995
- Joseph, E. Stiglitz, 「Economic foundations of intellectual property rights」, Duke Law review vol.57 No.6, 2008
- Marissa Gluck · Aram Sinnreich, 「Music and Fashion: The Balancing Act Between Creativity and Control」, A Norman Lear Center Conference, January 29, 2005

3. 기타자료

판례

- 서울중앙지법 2006. 6. 30. 선고 2005가단197078 판결
- 서울고등법원 1995. 10. 19. 선고 95나18736 판결
- 서울고등법원 2007. 8. 22. 선고 2006나72392 판결
- 대법원 1991. 8. 13. 선고 91다1642 판결
- 대법원 1996. 8. 23. 선고 94누5632 판결
- 대법원 2001. 6. 29. 선고 99다23246 판결

인터넷 자료

- http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index?contents_id=E0071726
- <http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2016122113500618474&outlink=1&ref=http%3A%2F%2Fsearch.naver.com>)
- <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2067177&cid=42107&categoryId=42107>
- http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/04/18/2017041800884.html
- <http://www.mondaq.com/unitedstates/x/602760/Copyright/Supreme+Court+NEW+COPYRIGHT+ELIGIBILITY+TEST+FOR+CLOTHING+DESIGNS+AND+OTHER+USEFUL+ARTICLES+See+more+at+httpwwwfrosszelnickcomourfirmnewsletterjune2017unitedstatessthash8PE1bf8Wdpuf>)
-
- [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%83%98%ED%94%8C%EB%A7%81_\(%EC%9D%8C%EC%95%85](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%83%98%ED%94%8C%EB%A7%81_(%EC%9D%8C%EC%95%85)
- 한국저작권위원회, 「저작권 동향」, 2015-23호 참고

소논문 부문

장 려 상

「개인정보 비식별 조치 가이드라인」 개선 방안」
: EU, 미국, 일본의 개인정보보호법제에서 착안하여

김세민

고려대학교 경영학과

「개인정보 비식별 조치 가이드라인」 개선 방안: EU, 미국, 일본의 개인정보보호법제에서 착안하여

김세민 고려대학교 경영학과

<목차>

I. 서론

II. 본론

- 1) 가명조치와 익명조치에 관한 논의와 결론
- 2) 재식별 공격 대처 효율성에 관하여
- 3) 가이드라인 법제화 논의와 방향

III. 결론

<요약>

제4차 산업혁명의 시작점이 도래하면서 방대한 양의 개인정보를 보호함과 동시에 활용하는 능력은 더욱 강조되고 있다. 여태까지는 국가적 차원에서 사이버 안보를 위해 개인정보를 보호하는 데에 법적인 노력을 기울여왔다면, 이제부터는 개인정보의 보호와 활용이 적절하게 균형이 잡혀야 산업의 발전을 도모할 수 있기 때문이다.

2016년 6월에 발표된 「개인정보 비식별 조치 가이드라인」은 유럽, 미국, 일본 등지에서 개인정보 보호법제를 개선하는 현 추세에 맞추어 정부가 내놓은 것이나, 국내 학자들은 이에 관해 여러 문제점을 지적하고 있다. 대표적인 문제점으로는 1) 가명조치가 익명조치에 비해 법의 적용을 받는다는 면에서 더 안정적임에도 불구하고 익명조치에 집중했다는 점, 2) 비식별정보의 결합지원에 의해 개인정보침해가 가능하다는 점, 3) 가이드라인의 형태로 쓰여져 법적 구속력이 없다는 점 등이 있다.

본 논문에서는 이 세 가지 문제점을 중심으로 가이드라인의 개선 방향을 제시하였다. EU GDPR과는 달리 우리나라 가이드라인에서 익명조치를 활용하는 점에 대해서는 ‘개인정보 보호법 제18조 제2항 제4호’에 의한 가명조치정보의 한계점을

밝힘으로써 익명조치가 우리나라 법 체계에 더 적합하고 활용성이 높음을 보였다. 가이드라인에 따라 익명조치된 비식별정보는 개인정보 보호법의 적용을 받지 않게 됨으로써 재식별의 위험성이 커진다는 문제가 발생하는데, 이에 대해서는 미국과 영국의 개인정보 보호법제를 참고하여 해결책을 제시하였다. 재식별의 문제가 제기 될 경우, 모든 공격자에 대해 방어하기보다는 상대가 재식별을 시도할 가능성과 실제로 재식별을 해낼 능력이 있는지를 파악하는 것이 훨씬 효율적일 것이다. 이에 따라 재식별 위험성을 효율적으로 관리하기 위한 개선 방안으로 재식별 위험도에 따른 통계적 파악 방법을 명시하고, 비식별 모델을 상황에 맞게 자율적으로 적용할 수 있도록 하는 등의 개선이 필요할 것이라고 보았다. 한편, 가이드라인의 형태로 공표되어 법적 효력이 없다는 점에 대해서는 일본의 개인정보 보호법제를 참고하였다. 일본의 법제에는 익명처리정보에 대한 법이 따로 제정되어 비식별정보를 자유롭게 이용할 수 있으면서도 그에 대한 의무가 명확하게 드러나 재식별 위험성이 현저히 낮아지는 효과가 있다. 이에 착안하여 우리나라 가이드라인을 법제화하여 법적 효력을 가지게 함과 동시에 개인정보보호법을 개정하여 비식별처리정보의 규제와 자율에 대해 명시하여야 한다고 보았다. 이로써 「개인정보 비식별 조치 가이드라인」의 한계점을 극복하고, ‘개인정보의 보호와 활용의 적절한 균형’이라는 목적을 달성하는 데에 한 발짝 다가갈 수 있을 것이다.

I. 서론

AI, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅, IoT 등을 아우르는 ICT 산업은 국가의 미래를 결정하는 매우 중요한 지위를 차지하고 있다. 이들의 핵심은 데이터, 즉, 방대한 양의 개인정보를 수집하여 의미 있는 새로운 정보를 만들어내는 능력이다. 따라서 ICT 산업이 발전하기 위해서는 개인정보의 자유로운 이동 및 수집이 보장되어야 하는데, 여기에는 언제나 개인정보의 유출 가능성이 걸려있다. 대한민국은 그동안 수없이 많은 개인정보의 유출문제로 인해 법이 개인의 정보를 보호하는 방향으로 발전하고 강화되어 왔으며, 현재까지도 정보의 이동에 있어서 그 활용성과 유용성을 인식하기 이전에 개인정보가 해킹되는 것의 두려움을 먼저 느낀다. 해킹방식이 더욱 발전되어 유출의 위험이 커지는 것도 사실이지만, 그렇다고 국가의 미래가 달린 ICT 산업의 핵심인 개인정보 활용 능력을 저하시킬 수도 없는 노릇이다. 따라서 여태까지는 국가적 차원에서 사이버 안보 및 보안을 위해 개인정보를 보호하는 데에 법적인 노력을 기울여왔다면, 이제부터는 개인정보의 보호와 활용이 적절하게 균형을 맞추어 개인을 보호함과 동시에 산업의 발전을 도모하는 방향으로 움직여야 할 것이다.

이에 EU, 미국, 일본 등의 선진국들은 발빠르게 개인정보 비식별조치에 관한 사항을 가이드라인이나 법률의 형태로 내놓았고, 우리나라도 2016년 6월에 「개인정

보 비식별 조치 가이드라인」을 발표하면서 이들의 뒤를 바짝 따라가고 있다. 그러나 오랜 기간 여러 기관들과 학자들이 모여 의논한 것이 아니라 급히 다른 나라를 따라 만든 것이다 보니 여러 문제점들이 발견되고 있다. 그 중 대표적인 것으로는 1) 가명조치가 익명조치에 비해 법의 적용을 받는다는 면에서 더 안정적임에도 불구하고 익명조치에 집중했다는 점¹⁾, 2) 비식별정보의 결합지원에 의해 개인정보침해가 가능하다는 점²⁾, 3) 가이드라인의 형태로 쓰여져 법적 구속력이 없다는 점³⁾ 등이 있다. 본 논문에서는 이 세 가지 문제점을 중심으로 가이드라인의 개선 방향을 제시하였다. 본론 1에서는 가명조치와 익명조치에 관하여 어떤 논의가 일고 있는지 소개하고, 가이드라인에서 어떤 조치를 사용하는 것이 더 나은지에 대한 결론을 냈다. 본론 2에서는 재식별 공격 대처가 비효율적으로 이루어지는 것의 원인을 두 가지로 나누어 미국, 영국, EU, 일본 등 다른 나라의 예시를 들어 설명했다. 또한 이에 대한 가이드라인 개선방안을 제시하였다. 본론 3에서는 가장 많은 학자들이 지적한 가이드라인 법제화에 대한 논의를 설명하고, 어떤 방향으로 법제화가 되어야 할지에 관해 일본의 법률을 참고하여 제시하였다. 마지막 결론에서는 본 논문의 전체적인 내용과 「개인정보 비식별 조치 가이드라인」의 개선방안에 대한 시사점을 정리하였다.

II. 본론

1. 가명조치와 익명조치에 관한 논의와 결론

1995년에 제정된 EU DPD (Data Protection Directive)는 익명화(anonymous)를 서문에만 명시했을 뿐, 본문에 이에 관한 별도의 규정을 적지 않는 것으로 가명조치를 더 권고함을 묵시하였다.⁴⁾ 이후 2016년 4월에 제정된 GDPR에서도 익명정보(anonymous data)를 “특정 개인에 연결될 수 없는 데이터 내지 정보주체가 식별될 수 없는 데이터”로 정의하여 개념상 개인정보로 인정하지 않고, GDPR의 별도 규율을 받지 아니한다고 명시하였다.⁵⁾ 다만, 가명정보는 개인정보로 취급하여 GDPR

1) 박노형, 정명현 (2017) “빅데이터 분석기술 활성화를 위한 개인정보보호법의 개선 방안 - EU GDPR과의 비교 분석을 중심으로 -.”

2) 이순환, 박종수 (2016) “개인정보 비식별 조치 가이드라인의 법적 문제와 개인정보보호법제 개선 방향”

3) 최계영 (2016) “의료 분야에서의 개인정보보호: 유럽연합과 미국의 법제를 중심으로”

4) EU DPD 서문 제26조: 원문은 다음과 같다. “Whereas the principles of protection must apply to any information concerning an identified or identifiable person; whereas, to determine whether a person is identifiable, account should be taken of all the means likely reasonable to be used either by the controller or by any other person to identify the said person; whereas the principles of protection shall not apply to data rendered anonymous in such a way that the data subject is no longer identifiable;”

5) GDPR 전문 제26조: 원문은 다음과 같다. “The principles of data protection should therefore not

에서 부과하는 개인정보 보호 의무를 이행하도록 규제함으로써, 사실상 비식별정보를 여전히 법의 적용을 받도록 하여 보호할 수 있도록 하였다.

우리나라에서 2016년 6월에 발표한 「개인정보 비식별 조치 가이드라인」은 익명화를 기반으로 하여 비식별 조치를 하고, 적정성 평가를 통과한 비식별정보는 개인정보가 아닌 것으로 추정하여 더 이상 법의 적용을 받지 않도록 하였다.⁶⁾ 이에 대해 비식별처리를 가명처리가 아닌 익명처리로 하여 개인정보로 취급하지 않게 하면 컨트롤러가 안전조치의무를 다하지 않거나, 개인정보보호 법원칙을 빅데이터 분석 기술에서 필수로 적용하도록 하지 않게 한다는 점에서 개인정보의 보호가 충분히 이루어지지 않을 수 있다는 우려가 제기됐다.⁷⁾

그러나 이 점에 대해서는 목적 외 처리에 관하여 GDPR과 우리나라 개인정보 보호법의 차이점을 살펴볼 필요가 있다. GDPR에서는 ‘최초 수집 목적과 양립 가능하며 해당 정보가 가명처리 또는 암호화되어 안전장치만 확보한다면 목적 외 처리가 가능’⁸⁾하도록 하여 활용성을 높인 반면, 개인정보 보호법 제18조 제2항 제4호에서는 “통계작성 및 학술연구 등의 목적을 위하여 필요한 경우로서 특정 개인을 알아볼 수 없는 형태로 개인정보를 제공하는 경우”로 제한하여 인정 범위가 매우 좁다. 만일 현 법제를 유지한 상태로 GDPR을 따라서 정보를 가명처리를 하여 개인정보로 인정한다면, EU에서와는 달리 우리나라에서는 그 활용성이 매우 감소하여 비식별처리를 하는 의미가 없게 될 것이다. 따라서, 개인정보보호법을 개정하지 않는 이상, 현재로서는 가이드라인에서 제시하는 바와 같이 익명조치를 하여 개인정보보호법의 적용을 받지 않도록 하는 것이 비식별정보의 활용성과 이용가치를 높이는 길일 것이다.

2. 재식별 위험 방지 효율성에 관하여

가이드라인에서 제시하는 단계별 조치사항은 다음과 같다.⁹⁾

apply to anonymous information, namely information which does not relate to an identified or identifiable natural person or to personal data rendered anonymous in such a manner that the data subject is not or no longer identifiable” .

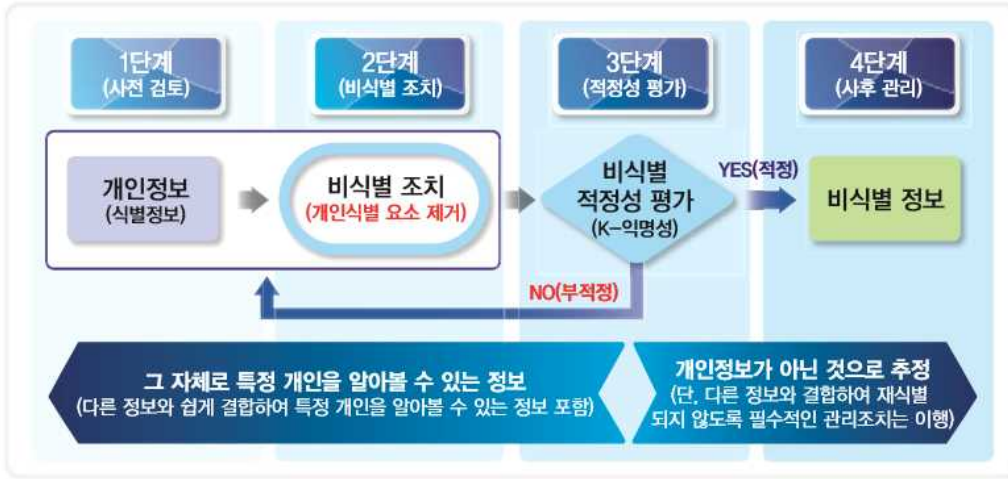
6) 개인정보 비식별 조치 가이드라인 p. 3

7) 박노형, 정명현 (2017) “빅데이터 분석기술 활성화를 위한 개인정보보호법의 개선 방안 - EU GDPR과의 비교 분석을 중심으로 -.” 여기서는 GDPR과 개인정보보호법의 차이점을 1) 목적 외 이용 측면과 2) 가명처리 및 익명처리 측면에서 제시하였다. 따라서 결론적으로는 두 가지 측면 모두 개선이 되어 가명처리정보를 개인정보로 인정하는 대신 목적 외 처리를 가능하게 하자는 것 이지만, 본문에서는 현 상태에서 법이 개정되지 않은 채로 비식별처리 방법이 바뀌어서는 안 된다는 것을 말하고자 하였다.

8) GDPR (Article 6) 4.: 원문은 다음과 같다. “Where the processing for a purpose other than that for which the personal data have been collected ... (e) the existence of appropriate safeguards, which may include encryption or pseudonymisation.”

9) 개인정보 비식별 조치 가이드라인 p. 3

● 비식별 조치 및 사후관리 절차 ●



1단계와 2단계를 거쳐 비식별 조치가 완료되면 3단계 (적정성 평가)에서 「비식별 조치 적정성 평가단」이 구성되어 개인식별 가능성에 대해 평가한다. 이 때, 프라이버시 보호 모델 중 k-익명성을 최소한의 평가수단으로 활용하며, 필요시 추가적인 평가모델(1-다양성, t-근접성)을 활용하도록 하였다.

그러나 가이드라인에 따라 익명조치된 비식별정보는 개인정보 보호법의 적용을 받지 않게 됨으로써 재식별의 위험성이 커진다는 문제가 발생한다. 또한, 현재의 가이드라인대로라면 재식별 위험 방지에 있어 비효율적일 수 있다는 문제가 발생하는데, 이는 다음의 두 가지 원인이 있다.

첫째, 가이드라인에서는 재식별 공격이 데이터 맥락에 따라 달라진다는 점을 명시하지 않았다. 미국 국립의학연구소 (National Academy of Medicine)에서는 “데이터 공유 방식, 공유 체계, 그리고 재식별 공격의 유형, 이 세 가지 요소들의 조합에 따라 재식별의 전반적인 위험도가 달라지고 그 위험을 관리하는 방식이 다르다.”¹⁰⁾ 고 제시했다. 또한, 이에 대해 영국의 ICO 2012년 실행규칙에서는 “의도된 공격자 (motivated intruder)” 개념을 도입하며¹¹⁾, “기본적으로 재식별 위험성에 대한 판단은 재식별을 시도할 의도가 있는 잠재적인 공격자가 재식별에 성공할 수 있을지에 대한 판단을 하는 것¹²⁾” 이라고 명시했다.

즉, 재식별 위험은 상대가 재식별을 할 의도가 있는지, 재식별을 할 능력은 있는지, 데이터의 공유 체계는 어떠한지 등의 다양한 요소들로 잠재적인 공격 유형을 나누어 파악할 수 있는데, 우리나라 가이드라인에는 공격의 위험성을 판단하는 방식이 없을 뿐만 아니라, 공격의 유형을 나눌 수 있다는 사실조차 명시하지 않았다. 이는 모든 재식별 위험을 같은 정도로 파악하도록 하여 공격을 방어함에 있어 효율

10) 고태수, 이동진, 이선구, 김은수, 정종구 (2017), 개인정보 비식별화 방법론: 박영사 p. 93

11) ICO (주 45), 24면.

12) 고태수, 이동진, 이선구, 김은수, 정종구 (2017), 개인정보 비식별화 방법론: 박영사 p. 125

성을 저하시킬 수 있다.

둘째, 가이드라인은 k-익명성 모델을 필수적으로 사용하도록 하여 재식별 위험도에 따른 유연한 대처를 막았다. 앞서 설명한 바와 같이, 데이터 맥락에 따라 재식별 위험도가 달라지고, 각 상황에 적합한 비식별 모델은 달라질 수 있다. 이에 대해, EU 29조 작업반 의견서는 ‘특히 개별적으로 나열된 기술적 방식들의 적용 여부는 구체적인 맥락에 따라서 달라져야 한다는 점을 강조’ 하여 맥락에 따라 최적의 기법이 정해져야 한다고 명시했다.¹³⁾ 또한, 일본 개인정보 보호법 전부개정안 가이드라인에서는 ‘가공 대상인 개인정보 데이터베이스 등의 성질에 따라 가공 대상 및 가공 정도는 바뀔 수 있고, 어떤 정보를 어느 정도 가공할 필요가 있는지에 대해서는 가공 대상인 개인정보 데이터베이스 등 성질도 고려해서 하나하나 구체적으로 판단할 필요가 있다.’¹⁴⁾고 제시하여 상황에 따라 유연하게 대처할 수 있도록 하였다.

그러나 우리나라 가이드라인에서는 k-익명성 모델을 필수적으로 사용하도록 하고, 1-다양성과 t-근접성은 필요시 추가적으로 이용하도록 명시하여 효율적인 비식별 처리를 막았다. 이로 인해, 상황에 적합한 보호 모델을 사용하지 못할 경우 재식별의 위험이 더욱 커질 수 있다.

따라서 재식별 위험성을 효율적으로 관리하기 위한 개선 방안으로는 첫째, 재식별 위험도에 따른 통계적 파악 방법을 명시하고, 둘째, k-익명성 모델을 반드시 쓰지 않아도 되도록 하여 비식별 모델을 상황에 맞게 자율적으로 적용할 수 있도록 해야 한다. 이 두 가지 개선을 통해 우리나라 가이드라인은 재식별 공격에 대한 대응을 더 효율적으로 할 수 있도록 하며, 동시에 재식별 위험을 미연에 방지하는 기능을 더욱 향상시킬 수 있을 것이다.

3. 가이드라인 법제화 논의와 방향

「개인정보 비식별 가이드라인」은 가이드라인의 형태로 발표되어 법적인 구속력이 없다는 한계점이 있다.¹⁵⁾ 한편, 정부에서는 EU GDPR에 대응하는 가이드라인을 올해 10월 말 또는 11월 초에 1차로 배포한 뒤, 내년 초에 최종 가이드라인을 배포

13) Article 29 Data Protection Working Party, “Opinion 05/2014 on Anonymisation Techniques”, 2014.: 원문은 다음과 같다. “Each technique described in this paper fails to meet with certainty the criteria of effective anonymisation (i.e. no singling out of an individual; no linkability between records relating to an individual; and no inference concerning an individual). However as some of these risks may be met in whole or in part by a given technique, careful engineering is necessary in devising the application of an individual technique to the specific situation and in applying a combination of those techniques as a way to enhance the robustness of the outcome.”

14) 個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン(匿名加工情報編)(案): 원문은 다음과 같다. “なお、加工対象となる個人情報データベース等の性質によって加工の対象及び加工の程度は変わり得るため、どの情報をどの程度加工する必要があるかは、加工対象となる個人情報データベース等の性質も勘案して個別具体的に判断する必要がある。”

15) 최계영 (2016) “의료 분야에서의 개인정보보호: 유럽연합과 미국의 법제를 중심으로”

할 예정이라고 밝혔다.¹⁶⁾ 7개월 뒤 GDPR이 시행되기 전까지 위 가이드라인들 중 어느 하나라도 법적 구속력 및 안정성을 띠지 않으면 우리나라 기업들의 정보 활용 범위가 명확치 않아 매우 심각한 상황을 초래할 것으로 예상된다. 따라서 이미 발표된 「개인정보 비식별 가이드라인」을 먼저 빠른 시일내로 수정하여 법제화하여야 할 것이다.

가이드라인을 어떤 방향으로 법제화해야 할지에 대해 한국의 가이드라인과 가장 비슷한 내용을 담고 있는 일본의 법률을 참고해 볼 수 있다. 일본은 2015년 9월에 개인정보보호법을 대폭 개정하면서 2절에 “익명가공정보취급사업자 등의 의무”를 추가하여 ‘익명가공정보’에 관한 내용을 따로 규정하였다. 특히, 제36조 제5항 및 제38조에서 “익명가공정보를 다른 정보와 대조해서는 아니된다”고 명시하여 재식별행위를 금지하였다.¹⁷⁾ 이는 EU GDPR과도 달리 익명가공정보라는 개념을 “법률”에 명시함으로써 기업이 비식별정보를 자유롭게 이용할 수 있으면서도 이에 대한 책임이 법률로서 직접적인 근거로 확연히 드러나는 효과가 있다.

이를 참고하여, 우리나라도 가이드라인을 법제화하여 비식별정보, 혹은, 익명가공정보에 관한 법률을 새로 제정할 수 있을 것이다. 비식별 정보에 관한 법을 아예 새롭게 제정함으로써 기업의 자율성과 책임을 동시에 법적으로 명확히 할 수 있을 것이다. 한편, 기존의 개인정보보호법을 함께 고려해야 할 필요가 있는데, 이는 개인정보보호법 제18조의 내용이 개인정보의 비식별조치와 관련되어 있기 때문이다. 현재 제18조에는

“① 개인정보처리자는 개인정보를 제15조제1항에 따른 범위를 초과하여 이용하거나 제17조제1항 및 제3항에 따른 범위를 초과하여 제3자에게 제공하여서는 아니 된다.

② 제 1 항에도 불구하고 개인정보처리자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 정보주체 또는 제 3 자의 이익을 부당하게 침해할 우려가 있을 때를 제외하고는 개인정보를 목적 외의 용도로 이용하거나 이를 제 3 자에게 제공할 수 있다. 다만, 제 5 호부터 제 9 호까지의 경우는 공공기관의 경우로 한정한다. …

4. 통계작성 및 학술연구 등의 목적을 위하여 필요한 경우로서 특정 개인을 알아볼 수 없는 형태로 개인정보를 제공하는 경우”

라고 제시하여 비식별조치에 대해 아주 간략하게 언급하였고, 비식별정보도 매우 협소한 범위의 목적으로만 이용이 가능하도록 허용하고 있다. 따라서 가이드라인을 법제화하여 활용성을 높이고 책임을 명확히 할 뿐만 아니라, 개인정보보호법도 함께 개정하여 서로 어긋남이 없도록 해야 할 것이다.

16) 김국배 (2017. 10. 13) “정부, EU 개인정보보호법 가이드라인 내달 공개, 늦어도 11월 1차 배 포... EU 일정 맞춰 내년초 최종 버전” : 아이뉴스 24 <http://news.inews24.com/php/news_view.php?g_serial=1053455&g_menu=020200&rnf=nv>

17) 이인호 (2016) “일본 개인정보의 보호에 관한 법률” 번역 참고 <<http://www.pipc.go.kr/cmt/not/ntc/selectBoardArticle.do>>

Ⅲ. 결론

본 논문에서는 「개인정보 비식별 조치 가이드라인」의 한계점 3가지에 대해 설명하고 이를 중심으로 개선 방안을 제시하였다.

첫째, 가명처리와 익명처리 중 어느 방식이 적합한지에 대해서는 현 개인정보보호법 제18조 제2항 제4호에 의해 익명처리가 더 활용성이 높다는 점에서 가이드라인이 제시하고 있는 바와 같이 익명처리를 기반으로 비식별처리를 하는 것이 더 적합하다는 결론을 내렸다.

둘째, 익명처리를 하여 더 이상 개인정보로 인정되지 않으면 비식별정보의 재식별 위험성이 커지는데, 이에 대해 재식별 공격 대처에 대한 효율성이 낮아지는 원인을 두 가지로 제시했다. 먼저, 가이드라인은 재식별 공격이 데이터 맥락에 따라 달라진다는 점을 고려하지 않아 모든 공격을 같은 위험도로 취급하여 대처하게 하는 것으로 이해된다. 또한, k-익명성 모델을 기본으로 사용하도록 하여 위험도에 따라 자율적으로 대비하는 것을 막았다. 따라서 이에 대한 개선 방안으로 데이터 맥락에 따라 공격의 위험도를 다르게 측정하도록 하고, 각 위험도에 따라 상황에 적절하게 대비할 수 있도록 하였다.

셋째, 가이드라인의 법적 구속력이 약하다는 문제에 대해서는 가이드라인을 법제화하고 개인정보보호법도 함께 개정하도록 해야 한다고 주장하였다. 개정에 대하여는 일본의 법률을 예시로 들어 그 방향성을 제시하였다.

그러나 본 논문에 제시한 내용들 이외에도 가이드라인에는 여러 한계점이 분명 존재한다. 따라서 「개인정보 비식별 조치 가이드라인」은 법제화가 되기 이전에 많은 논의를 거쳐 지적 당한 문제점들을 미리 해결하여야 할 것이다. 또한 이러한 개선을 통해 ‘개인정보의 보호와 활용의 적절한 균형’이라는 목적을 달성하는데에 한 발짝 더 다가가야 할 것이다.

<참고문헌>

논문

박노형, 정명현 (2017) “빅데이터 분석기술 활성화를 위한 개인정보보호법의 개선 방안 - EU GDPR과의 비교 분석을 중심으로 -.”

이순환, 박종수 (2016) “개인정보 비식별 조치 가이드라인의 법적 문제와 개인정보보호 법제 개선방향”

최계영 (2016) “의료 분야에서의 개인정보보호: 유럽연합과 미국의 법제를 중심으로”

단행본

고학수, 이동진, 이선구, 김은수, 정종구 (2017), 개인정보 비식별화 방법론: 박영사

인터넷 기사

김국배 (2017. 10. 13) “정부, EU 개인정보보호법 가이드라인 내달 공개, 늦어도 11월 1차 배포 …EU 일정 맞춰 내년초 최종 버전” : 아이뉴스 24 http://news.inews24.com/php/news_view.php?g_serial=1053455&g_menu=020200&rrf=nv

법률

개인정보보호법

EU GDPR

ICO

EU DPD

Article 29 Data Protection Working Party

個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン (匿名加工情報編) (案)

일본 개인정보의 보호에 관한 법률

기타 자료

이인호 (2016) “일본 개인정보의 보호에 관한 법률” 번역

<<http://www.pipc.go.kr/cmt/not/ntc/selectBoardArticle.do>>

박노형, 정명현 (2017) “빅데이터 분석기술 활성화를 위한 개인정보보호법의 개선 방안 - EU GDPR과의 비교 분석을 중심으로 -.”

이순환, 박종수 (2016) “개인정보 비식별 조치 가이드라인의 법적 문제와 개인정보보호법제 개선방향”

최계영 (2016) “의료 분야에서의 개인정보보호: 유럽연합과 미국의 법제를 중심으로”

EU DPD 서문 제26조: 원문은 다음과 같다. “Whereas the principles of

protection must apply to any information concerning an identified or identifiable person; whereas, to determine whether a person is identifiable, account should be taken of all the means likely reasonable to be used either by the controller or by any other person to identify the said person; whereas the principles of protection shall not apply to data rendered anonymous in such a way that the data subject is no longer identifiable;” .

GDPR 전문 제26조: 원문은 다음과 같다. “The principles of data protection should therefore not apply to anonymous information, namely information which does not relate to an identified or identifiable natural person or to personal data rendered anonymous in such a manner that the data subject is not or no longer identifiable” .

개인정보 비식별 조치 가이드라인 p. 3

박노형, 정명현 (2017) “빅데이터 분석기술 활성화를 위한 개인정보보호법의 개선 방안 - EU GDPR과의 비교 분석을 중심으로 -.” 여기서는 GDPR과 개인정보보호법의 차이점을 1) 목적 외 이용 측면과 2) 가명처리 및 익명처리 측면에서 제시하였다. 따라서 결론적으로는 두 가지 측면 모두 개선이 되어 가명처리정보를 개인정보로 인정하는 대신 목적 외 처리를 가능하게 하자는 것 이지만, 본 논문에서는 현 상태에서 법이 개정되지 않은 채로 비식별처리 방법이 바뀌어서는 안 된다는 것을 말하고자 하였다.

GDPR (Article 6) 4: 원문은 다음과 같다. “Where the processing for a purpose other than that for which the personal data have been collected ... (e) the existence of appropriate safeguards, which may include encryption or pseudonymisation.” .

개인정보 비식별 조치 가이드라인 p. 3

고학수, 이동진, 이선구, 김은수, 정종구 (2017), 개인정보 비식별화 방법론: 박영사 p. 93

ICO (주 45), 24면.

고학수, 이동진, 이선구, 김은수, 정종구 (2017), 개인정보 비식별화 방법론: 박영사 p. 125

Article 29 Data Protection Working Party, “Opinion 05/2014 on Anonymisation Techniques” , 2014.: 원문은 다음과 같다. “Each technique described in this paper fails to meet with certainty the criteria of effective anonymisation (i.e. no singling out of an individual; no linkability between records relating to an individual; and no inference concerning an individual). However as some of these risks may be met in whole or in part by a given technique, careful engineering is necessary in devising the application of an individual technique to the specific situation and in applying a combination of those techniques as a way to enhance the robustness of

the outcome.”

個人情報保護に関する法律についてのガイドライン（匿名加工情報編）（案）：
원문은 다음과 같다. “なお、加工対象となる個人情報データベース等の性質によっ
て加工の対象及び加工の程度は 変わり得るため、どの情報をどの程度加工する必要
があるかは、加工対象となる個人情報データベース等の性質も勘案して個別具体的に
判断する必要がある。”

최계영 (2016) “의료 분야에서의 개인정보보호: 유럽연합과 미국의 법제를 중심으로”

김국배 (2017. 10. 13) “정부, EU 개인정보보호법 가이드라인 내달 공개, 늦어도
11월 1차 배포…EU 일정 맞춰 내년초 최종 버전” : 아이뉴스 24
<http://news.inews24.com/php/news_view.php?g_serial=1053455&g_menu=020200&rrf=nav>

이인호 (2016) “일본 개인정보의 보호에 관한 법률” 번역 참고
<<http://www.pipc.go.kr/cmt/not/ntc/selectBoardArticle.do>>

소논문 부문

장 려 상

**인터넷 개인방송의 문제점 및 개선방안:
아프리카 TV를 중심으로**

김현욱

경성대 디지털미디어학과

인터넷 개인방송의 문제점 및 개선방안 : 아프리카 TV를 중심으로

김현욱 경성대학교 디지털미디어학과

<주제 선정 이유>

현재 전 세계 모바일 인터넷 가입자는 약 70억 명을 넘어서고 있으며, 국내 스마트폰 가입자도 4,497만 명에 달한다. 우리는 언제 어디서나 원하는 정보를 찾을 수 있고 다른 사람과 실시간 의견교환이 가능한 사회에 살고 있다. 특히 개인이 인터넷·모바일을 활용해 특정 집단이나 불특정 대중에게 정보를 발신하는 1인 미디어가 급속히 확산되고 있다.

1인 미디어의 발달은 스마트폰의 보급과 이동통신서비스의 발달로 변화되었다. 한국콘텐츠진흥원 “2015 방송영상산업백서”에 따르면 스마트폰이 보급되면서 모든 사람들의 손에 이른바 ‘세컨드 스크린’이 생기면서 ‘1인 미디어’가 대중화 되었다고 표현하였다. 이처럼 스마트폰의 보급으로 인하여 온 가족이 다함께 앉아서 TV를 시청하는 것은 구시대의 유물이 되었고 TV는 이제 혼자서 보는 개인 미디어가 되었다. 또한 이동통신서비스의 확대와 발달은 1인 미디어의 발달에 큰 역할을 수행하였다.

1인 미디어를 송출하는 플랫폼은 매우 다양하다. 그 대표적 플랫폼을 이야기하면 아프리카 TV, 다음TV팟, YouTube, 네이버 미디어 플레이어가 있다. 이들 중 아프리카TV의 모바일 영상서비스 월 이용시간은 704분으로 다른 플랫폼과 비교하였을 때 압도적으로 높다. 한국에서 1인 미디어의 지평을 열었다고 평가받는 아프리카TV는 2006년 방송서비스를 시작한 이후 해마다 이용자 규모가 대폭 성장하였다.

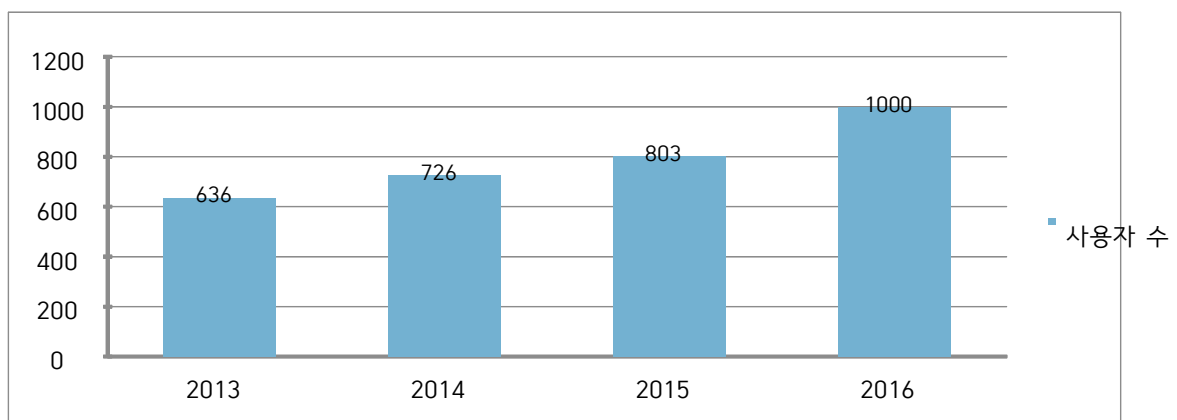


표 1. 아프리카TV 월 방문자 수 (단위 : 만명)

구분	2015년	2014년	2013년
영업수익	62.8	50.455	36.672
영업이익	7.6	5.562	4.319

표 2. 아프리카TV 연간 영업수익&영업이익 (단위 : 백만원)

하지만 ‘누구나, 언제, 어디서든 인터넷방송을 할 수 있음’ 을 기본 모토로 내세웠으며, ‘기본 운영원칙에만 걸리지 않으면 어떤 콘텐츠든 자유롭게 방송할 수 있다’ 는 아프리카TV의 취지와는 다르게 방향이 흘러가면서 많은 문제점들이 나타나고 있다.

본고에서는 선정성 문제, 아프리카TV의 운영방식, 아프리카TV에 대한 잘못된 인식을 중심으로 다룬다. 아프리카 TV가 가지고 있는 문제점 현황 및 상태를 분석하여 그에 대한 개선 아이디어를 도출할 것이다. 과제의 해결은 아프리카TV의 미래 지향적인 운영을 제시할 것으로 예상되며, 한국 인터넷 개인방송 산업의 발전을 도모하고 추후 다양하고 세밀한 연구의 기본적인 토대가 될 것으로 기대된다.

<현황 및 문제점 분석>

첫 번째는 사이버머니 획득을 위해 이상 행동 및 일탈 행위를 불사하는 BJ들의 선정성 모습 문제이다.

	B2C 수익모델		B2B수익모델
컵뷰 아이템	광고 SKIP Full방 입장가능 멀티뷰(2개채널 동시시청) 사용기간 동안 Q마크 부여	광고	동영상 광고 스폰서쉽 광고 각종 지면 광고(CPM/CPC) AD타임(BJ중간광고)
별풍선 아이템	시청자가 BJ에게 선물 BJ는 수수료 제외 후 환전 팬클럽이 되어 함께 만들어 가는 방 송 취지	모바일 광고	모바일 플랫폼 내 광고-띠배너 앱 다운로드 유도(CPI)
스티커 아이템	시청자가 BJ에게 선물 선물자에게 서포터 S마크 부여 BJ는 기능 아이템으로 교환 -상단노출, 화질 향상 등 시즈널 스티커 제공	기업 방송 솔루션	PC/Mobile기업 방송국 구축 -생방송플랫폼 ASP 제공 -웹 임베디드형 플레이어 제공 기업 행사 생중계 BJ 프로모션 상품 방송부가 상품 -기획/촬영/송출/홍보 등
초콜릿 아이템	시청자가 BJ에게 선물 또는 아이템 으로 교환 BJ는 방송 부가 기능으로 활용		

표 3. 아프리카 수익구조 형태

시청자가 BJ에게 선물할 수 있는 일종의 전자화폐인 별풍선은 순전히 자발적인 기부형식이다. 별풍선의 가격은 하나당 110원이며, BJ의 등급에 따라 환전금액이 달라진다. 문제는 콘텐츠의 상품이자 시청자와 BJ의 커뮤니케이션의 도구로 자리 잡은 별풍선의 본질적인 내용이 변질되었다는 것이다.

일부 BJ들은 별풍선을 더 많이 받기 위해서 위험 행동을 불사하는가 하면, 유료 아이템 구매 및 선물금액이 많은 이용자에게는 개인 방송 시청자 제한을 우회하게 하거나, 더 수위가 높게 설정된 콘텐츠에 접근하도록 하는 식으로 추가 지출을 유도하는 전략을 취하기도 한다.

선정적이고 비윤리적인 방송을 통제하기 위해 50명의 내부 운영자가 24시간 3교대로 방송을 들여다보지만 문제부분을 놓치는 경우가 자주 발생한다. 아프리카 TV가 보유한 채널은 약 10만개에 달하고, 피크타임(오후10시~ 익일 오전1시)대에 5,000~7,000개 방송이 한꺼번에 쏟아지기 때문에 모든 방송을 모니터링을 하는데 한계가 있다.

이를 위해 교수나 시민단체 인사 등으로 구성된 외부 감시단을 꾸린다는 업체의 계획이 있지만, 이미 방송심의위원회와 시민단체가 해당 업무를 담당하고 있어 큰 효과가 없을 거라는 분석이 있다. 또한 해당 BJ에 대한 솜방망이 처벌이 더 큰 문제라는 지적이 나오고 있다. 업계에선 인터넷방송 서비스가 BJ의 사이버머니를 나눠 갖는 수익구조로 운영되다 보니, 사업자들이 BJ의 문제 행위를 묵인해주고 있다.

연도	심의	심의결과			
		시정요구	자율규제권고	해당없음	각하
2015년(1~12월)	277	81	0	176	0
2016년(1~6월)	252	42	16	187	7

표 4. 인터넷 개인방송 심의 현황 (단위 : 건),
(위반내용 : 도박·성매매·음란·권리침해·욕설 및 차별)

업체명	내용
아프리카TV	-방송 송출차단/서비스 이용경고조치/서비스이용정지조치 -7일/30일/6개월/영구 이용정지(저작권, 미풍양속 위배 시) -누적 시마다 처벌 수위상승
다음카카오	-음란, 불법 등의 내용을 방송할 경우 1회 규제로 영구 방송 정지 -약관위반(저작권), 욕설 등의 내용을 방송할 경우 1회(1일), 2회(7일), 3회(영구 정지) 규제적용

표 7. 개인 방송 플랫폼사의 규정 위반 시 징계 절차

두 번째는 아프리카TV의 운영 정책적 문제이다.

	아프리카TV	YouTube
동영상 다시보기	7일간 유지 과금 시 무제한	무제한
광고 수익	배너, 동영상 광고 수익이 아프리카 측으로 감	YouTube 45% 콘텐츠 생산자 55%
시청자 수	500명 추가 시 월 100만원	무제한
영상화질	기본 2000k 프리미엄 화질 월 36만원	1440p / 60프레임 무료
상단 노출	상단 노출 시 월 36만원	관심기반 노출
후원금 수수료	30~40%	5~7%

표 6. 아프리카TV와 YouTube가 제공하는 서비스 비교(아프리카TV 정책 개선 전)

[표 5]는 아프리카TV와 YouTube가 제공하는 서비스를 비교한 것이다. 2016년 11월 1일 이전까지 시행되었던 아프리카TV의 정책은 별풍선에 대한 과도한 수수료와 송출 화질에 따라 요금을 받는 등의 정책을 운영하였다. 이로 인해 크리에이터 인 BJ와 시청자들에게 좋지 않은 서비스를 제공하였으며, 부당한 정책으로 인기 BJ들은 아프리카TV를 떠나 다른 플랫폼을 찾았다.

아프리카TV와 BJ의 주된 갈등은 상업 광고의 수익배분이다. 개인방송플랫폼은 다양성과 양방향 소통이라는 가치를 전달한다. 개인 생성 콘텐츠는 다양성을 가질 수밖에 없으며, 이러한 콘텐츠의 소비 과정에서 상호간의 의사소통이라는 가치가 더해진다. 그러나 이러한 새로운 소통 채널이 불순한 목적으로 사용될 수 있고, 유통되는 콘텐츠의 신뢰성이 검증되지 않고 무분별하게 전파될 수 있으며, 저작권 보호는 개인 방송 플랫폼이 해결해야할 숙제이다. 하지만 이들을 통제하고 관리하는 역할을 아프리카 TV는 상업적인 목표에만 초점을 두어 해결하려고 하였다.

아프리카TV는 BJ의 개인 광고방송 진행시 부적절한 광고가 악용될 수 있어 회사와 사전협의를 반드시 필요하다는 입장이다. 송출료에 대해서 자사 플랫폼을 통해 광고방송을 송출하니 사용에 대한 비용을 받는 것이며, 광고방송에 따른 수익배분은 광고주와 BJ, 아프리카TV 3자 협의로 정해진다고 하였다. 하지만 BJ들의 입장을 다르다. 일관적이지 않은 운영정책으로 BJ에 따라 영업정지 등 규제수위를 차별하고 있으며, BJ들의 상업적 방송에도 송출비용을 책기는 등의 ‘갑질’을 한다고 주장한다.

이와 같이 미숙한 운영정책으로 인해 아프리카TV는 회사 이미지와 타 플랫폼에 콘텐츠가 유출되어 경쟁력에 큰 손실을 입었다.

마지막 문제점은 아프리카TV에 대한 인식이다. 앞서 말한 자극적인 부분인 선정성 문제와 관련이 있다. 아프리카 TV에는 유명한 BJ들의 수익은 대기업 임원의 연봉을 상회하는 수준이다.

2016년 아프리카TV 총 환전금액 합계					
1	세야	724,992,793	6	지유	602,081,821
2	다운	713,884,389	7	창현	479,425,134
3	남순	690,254,894	8	케이	475,338,061
4	셀리	642,252,075	9	서윤	458,846,135
5	로이조	607,810,552	10	철구	439,414,540

표 7. 2016년 아프리카TV BJ별 총 환전금액 합계 (단위 : 원)

매체의 발달로 과거보다 인터넷 방송에 대한 접근이 쉬워진 데다 학생들이 BJ가 연예인만큼의 인기와 돈을 얻을 수 있다는 인식을 갖게 되었다. 물론 미디어 시장의 확대와 플랫폼의 발달로 개인 크리에이터로서 역량을 발휘하여 수익을 창출한다면 좋은 일이다. 하지만 청소년들의 입장에서 BJ들의 화려한 이면에만 자신들의 꿈을 설정하는 것이 대부분이다.

양운 이화여대 심리학과 교수는 학생들이 성공이 이루어지기까지의 과정보다는 결과만 보는 부분을 아쉬운 점으로 지적하였으며, 초등학생이 온라인의 선정적 문화나 음란동영상에 노출되기 쉽다는 점도 문제로 삼았다.

이러한 근본적인 문제를 찾아보자면 아직 우리나라에는 디지털 미디어에 대한 교육이 없기 때문이다. 현재 우리 사회에 논란이 되고 있는 각종 인터넷 관련 문제를 살펴보면 각종 유해 정보의 무분별한 유포, 악의적 댓글에 의한 명예훼손, 사생활 침해 등의 문제가 점점 사회적 갈등의 한 축으로 자리하고 있다. 또한 그 피해와 문제의 심각성이 점점 더 낮은 연령층으로 확대되고 있다.

청소년들의 스마트폰 소지율은 2011년 35.2%에 불과하였으나 2013년에는 81.5%로 두 배 넘게 증가하였으며, 청소년의 77%가 SNS계정을 소유하고 있다. 이는 인터넷과 미디어의 활용에 관한 조기교육의 문제가 매우 중요하고 현실적인 문제임을 시사한다. 지금까지 교육학계, 언론학계 등 학자들과 사회각계에서 미디어교육의 필요성을 제기한 사례는 많았다. 하지만 안타깝게도 미디어교육의 해외사례나 중요성 등 원로적인 부분을 다루었거나 미디어교육의 효과성 연구에 치우친 경우가 대부분이었다.

청소년 대상 미디어 교육을 우리나라 교육현실을 고려하여 체계적이고 효과적으로 실행할 수 있는 정책방안을 마련하는 것이 시급하다. 맞춤형 미디어교육을 제공

할 수 있는 추진모델을 제시할 필요성이 있는데 다만 여기서 간과하지 말아야 할 점은 ‘미디어가 무엇인가’가 아니라 미디어를 통해 어떻게 커뮤니케이션을 하며 접근할 것인가를 고민하여야 한다.

<문제점 파악 및 해결방안>

첫 번째 선정성 문제의 해결방안을 위해선 우선 아프리카TV의 책임에 대한 정의가 필요하다. 개인방송의 내용에 따라 적용 법률이 달라질 수 있기 때문이다. 아프리카TV와 같은 플랫폼은 전기통신사업법상 부가통신사업자이다. 영상콘텐츠가 공중파나 케이블TV를 통해 제공하는 경우에는 방송사업자이지만, 개인방송의 형태라면 부가통신사업자가 되는 구조이다.

아프리카TV는 BJ가 개인방송을 제공할 수 있는 플랫폼을 제공한다. 개인방송은 그 내용에 대해 BJ가 책임을 진다. BJ가 아프리카TV에 소속된 경우라면 아프리카TV는 사용자의 위치에 해당한다. 이 경우 아프리카TV는 사용자 내지 관리 책임까지도 진다. 이와 달리 아프리카TV가 누구나 개인방송을 할 수 있도록 플랫폼만을 제공한 경우라면 저작권법상 온라인서비스제공자의 위치에 해당할 수 있다. 개인방송 자체가 통신망을 통해 제공되는 서비스이기 때문에 아프리카TV는 정보통신서비스제공자로서 지위를 갖게 된다.

자율규제는 BJ를 포함한 아프리카TV가 개인방송을 제공하면서 나타날 수 있는 위법행위를 스스로 차단하거나 개선하는 것이다. 플랫폼사업자는 자신의 플랫폼을 관리하는 입장이고, 아프리카TV도 BJ에 대한 관리차원에서 진행할 수 있다.

개인방송은 인터넷을 통해 이루어진다. 자칫 개인방송의 규제는 인터넷의 규제와 같이 인식될 수 있다. 참고로 인터넷에 대해 헌법재판소는 다음과 같이 판시한 바 있다. “인터넷은 공중파방송과 달리 ‘가장 참여적인 시장’, ‘표현촉진적인 매체’이다. 공중파방송은 전파지원의 희소성, 방송의 침투성, 정보수용자 측의 통제능력의 결여와 같은 특성을 가지고 있어서 그 공적 책임과 공익성이 강조되어, 인쇄매체에서는 볼 수 없는 강한 규제 조치가 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” 이는 인터넷이 갖는 속성을 자율적이고 자발적인 참여가 이루어지는 시장이라는 점을 강조한 것이다.

헌법재판소의 결정으로 보건대, 개인방송을 규제하는 것은 참여, 공유, 개방이라는 인터넷의 속성을 무시한 것과 다름이 아니다. 즉 법적 규제보다 자율규제가 필

요한 이유이다. 아프리카TV는 위법한 BJ의 행위에 대해 약관 등에 따라 제재함으로써 플랫폼이 정화될 수 있도록 해야 한다. 이러한 조치를 취하지 않는다면 규제기관은 아프리카TV에게 입법을 통해 처벌 수준을 강화할 수밖에 없기 때문이다.

향상된 콘텐츠를 생성하는 플랫폼으로 성장하기 위해 자율규제에 대한 정확한 기준을 재정하여 아프리카TV에 부정적인 영향을 끼치는 콘텐츠를 배제하여야 한다. 또한 같이 아프리카TV를 운영하고 이용하는 모든 사람들의 노력과 의식 개선이 필요하다.

두 번째 문제의 해결방안으로는 수수료 인하가 있다. [표 5]를 통해 기존의 아프리카TV는 YouTube보다 많은 과금을 요구하였다. 소통과 공감하며 자유롭게 방송하기 위한 기본원칙과는 다르게 BJ들과 시청자들에게 나은 방송을 하기 위해 경쟁을 요구하며 상업적인 정책을 시행하였다.

이와 비슷한 예로 배달의 민족이 있다. 배달의 민족은 배달 음식 업체들로부터 수수료를 받아 수익을 내다보니 사용자들로부터 오히려 서비스 이용에 부담이 되지 않느냐는 질타를 받았다. 이내 곧 배달의 민족은 수수료를 완전히 없애겠다는 파격적인 해결방안을 내었으며 이를 통해 전보다 더 많은 수익을 올렸다.

수수료 부담이 없는 배달의 민족에 등록하는 배달 업체가 점차 많아졌고, 소비자로 하여금 선택의 폭을 넓히게 되어 업체 측에서도 주문 선택을 받는 기회가 증가했다. 단순히 기업의 단기적인 이익을 보는 것이 아니라 브랜드 이미지와 장기적인 덕목을 보았던 것이다. 이처럼 아프리카TV도 상업적으로 치중된다는 소비자들의 의견을 반영할 필요가 있다. YouTube와 트위치TV 등 수수료가 적거나 다른 형식으로 수익을 얻는 플랫폼들의 상업구조를 참고할 필요가 있다.

	카카오TV	아프리카TV	트위치TV	YouTube
후원금 명칭	쿠키	별풍선	캐시	슈퍼챗
개당 금액	100원	110원	110원	1000원
수수료	등급제운영 일반PD-30% 루키PD-20% 프로PD-15% 스타PD-10%	등급제운영 일반BJ-40% 파트너BJ-30% 베스트BJ-20%	등급 상관없이 1%	비공개 (업계 추산 30%)

표 8. 각 플랫폼 후원금 수수료 비교

아프리카TV 사업의 가장 큰 과제는 크리에이터들과 함께 건전한 생태계를 구축하면서 성장성과 더불어 수익성을 확대해 나가는 것이다. 이 과제의 극복방안을 CPND의 가치사슬 관점에서 확인 할 수 있다. CPND란 C-Content(콘텐츠), P-Platform(유통시장), N-Networking(네트워킹), D-Device(기기)를 의미한다. 아프리

카TV는 콘텐츠 제작에 노력을 기울여야 할 것이다. 전통적인 방송시장도 더 이상 방송채널의 브랜드 보다는 오리지널 콘텐츠에 시청자들이 더욱 관심을 가지고 있다. 네이버가 tvN의 ‘신서유기’와 같은 콘텐츠를 제작 한 것도 연관된 사례이다. 10~30%의 마진은 통상적인 미디어 회사의 마진이라고 할 수 없으며 직접 투자하여 제작한 콘텐츠를 통해서는 해당 마진을 대폭 확대할 수 있을 것이다. 나아가 제작한 콘텐츠가 포맷화 될 수 있다면 포맷을 활용한 판매 사업으로도 확대될 수도 있을 것이다. 또한 플랫폼의 확대는 절대적으로 필요하기에 아프리카TV는 글로벌 플랫폼 제휴를 맺는 방식도 생각해 볼 필요가 있다.

세 번째 문제의 해결방안으로는 청소년에 대한 미디어 교육실시이다. 현재 일선 학교에서 저마다 실시되는 미디어교육은 네티켓이나 미디어 정보의 올바른 취사선택에 다소 편중되어 있는 실태이다. 미디어교육의 핵심역량인 콘텐츠 메시지 분석 및 비평 능력 함양이나 자기표현과 소통능력 함양, 콘텐츠 생산측면은 상대적으로 소홀한 편이다.

우리나라의 청소년 매체 이요에 관한 정책이나 대응방안은 주로 사후 치료적이거나 규제 중심이었다. 이는 청소년을 수동적인 매체소비자 또는 성인의 보호와 규제가 필요한 불완전한 인격체라는 사회적 선입견을 내포한 것이다. 청소년들에게 미치는 미디어의 영향력은 그것이 긍정적이든 부정적이든 상당히 크다. 긍정적일수도 부정적일수도 있는 미디어의 영향력은 매체이용자가 얼마나 주체적이고 선별적으로 미디어를 이용하고, 미디어가 전하는 메시지를 비판적·분석적으로 받아들이는가에 따라 달라질 수 있다. 이러한 인식하에 서구사회는 미디어교육의 중요성을 일찍이 간파하고 학교단위로 다양한 미디어 교육을 시행하고 있다. 이에 반해, 우리나라는 시민사회와 관련학계는 오래전부터 미디어 교육의 중요성을 부르짖고 있지만, 아직까지 공교육의 미디어교육 제도화는 요원한 상태이다.

학교 내 미디어 교육 활성화에 있어 장애요인 1순위는 한국의 입시위주 교육환경이 가장 높게 나타났으며 인프라, 장비 및 관련시설이 갖춰지지 않았다는 의견 등이 있다.

인프라,장비 및 관련시설 미비	교수·학습체제 모델 이해 부족	입시위주의 교육환경	담당 교사의 인센티브나 시간부족	미디어교육 교재 부족	미디어교육담당 전문인력 부족
12.1	4.7	64.4	6.0	0.7	1.3
정부/정치권의 관심과 인식부족	학교(장)의 관심과 인식 부족	교사들의 관심과 인식 부족	학부모의 관심과 인식 부족	학생들의 관심과 인식 부족	기타
4.7	1.3	3.4	0	0.7	0.7

표 9. 미디어교육 활성화의 장애요인 (단위 : %)

<결론>

이번 소논문은 아프리카TV를 중심으로 인터넷 개인방송의 문제점을 파악하고 이를 개선하기 위함이다. 이를 위해 기본적으로 개인방송이 등장하게 된 기술적, 사회적 배경을 설명하고 아프리카TV의 현 상황에 대하여 설명한다.

선정성, 상업적인 운영정책, 아프리카TV를 보는 부정적인 인식 세 가지의 문제점을 기준으로 각 장마다 어떠한 문제가 있는지 설명한다. 또한 그 문제를 해결하기 위한 아이디어 및 방안을 제시함으로써 아프리카TV를 비롯한 인터넷 개인방송이 더욱 발전하길 예상한다.

1인 미디어인 개인 방송의 출현과 확산은 한 순간의 트렌드가 아닌 앞으로 발전하는 방송환경의 흐름으로 계속 성장하며, 방송의 패러다임의 전환이 시사되는 중요한 변화이다. 다양한 사업자들이 개인 방송 시장의 주도권 확보를 꾀하고 있다.

아프리카TV는 앞으로 점차 증가하는 국내·외 플랫폼들 사이에서 어떻게 살아남을 수 있을까 방법을 찾는 것이 관건이다. 최근 아프리카TV는 일명 ‘갑질’ 사건으로 인해 많은 유명BJ들이 다른 플랫폼으로 이전하였다. 이를 기반으로 부정적인 시선과 사건들이 속속히 생겨나고 있는 상황에서 회사의 내외를 개선하는 방안이 최우선으로 시행해야 할 점이다.

아프리카TV는 분명 개인이 가진 다양한 창의적 결과물을 대중과 소통할 수 있는 기회를 제공한다는 측면에서 기존의 방송에서 진일보된 서비스이지만, 다양한 사회적 문제를 야기하는 문제가 여전히 남아있다. 따라서 방송의 공익적 성격을 담보하기 위해 신뢰를 바탕으로 콘텐츠가 유통될 수 있는 변화가 필요하다.

현재 동영상 플랫폼 사업자에 대한 심의 규제는 방송통신심의위원회를 통한 심의 규제와 개별 플랫폼 사업자들이 수행하고 있는 모니터링이다. 일부 BJ의 탈법적 행위가 문제가 되면서 방송통신심의위원회는 현재의 모니터링을 강화하겠다고 밝혔고, 플랫폼 사업자에게 자체 인력을 보강하고 악성 개인 인터넷 방송 진행자는 즉시 이용을 해지하는 등 규제를 강화해 줄 것을 요구했다. 대표적으로 ‘원스트라이크 아웃제’ 도입을 들 수 있다. 불법 정보를 방송하는 악성 진행자의 경우 인터넷 방송 사업자 스스로 즉시 이용을 해지하는 조치다. 방송통신심의위원회는 또한 VOD(Video On Demand), 댓글 형태로 유통되는 불법 유해 정보를 집중적으로 모니터링하겠다는 계획도 밝혔다. 물론 아프리카TV는 이미 50여 명의 모니터링 요원을 운영하고 있다.

또한 각 사별로 방송 가이드 위반자의 경우 이용 정지, 계정 폐쇄 등 사업자별 가이드라인이나 이용약관에 따른 징계를 내리고 있으며, 상습 위반자는 블랙리스트 BJ로 관리 중이다.

사업자	유	무	기타
아프리카TV	○		
카카오TV	○		
팝콘TV	○		
판도라TV			개인 방송용은 준비 중

표 10. 동영상 플랫폼 사업자 자체 가이드라인 유무

방송법과 전기통신사업법 등의 적용 가능성에 대한 의견 등이 있었지만 이 모두 산업의 활성화에 문제를 초래할 수 있다는 문제가 제기 되었다. BJ의 일탈 행위를 규제하고자 하는 경우 어디까지가 일탈의 범주에 들어가는 것 인지가 논란의 대상이 될 것이며, 국가 공권력이 표현의 자유를 과도하게 침해하여 헌법적 가치를 손상시킬 수 있다는 우려도 심각하게 제기 된다. 이와 같은 맥락에서 사전 규제적인 성격의 방안을 도입하는 것은 득보다 실이 클 것으로 판단되므로 사후적·자율적 내용 규제로 모니터링 체계 정비 후 이를 강화하고, 법규 위반에 따른 제재의 실효성 확충에 대하여 의견 수렴이 이루어질 필요가 있다.

즉 BJ에 대해서는 개별 사업자의 자율 규제 및 협회를 통한 전문적인 모니터링, 그리고 방송통신심의위원회의 정부 개입형 모니터링을 통해 어느 정도 규제가 가능하다고 판단된다.

미디어 이용자들은 예전보다 훨씬 더 많은 미디어 이용기술을 익히고 미디어를 통해 자신이 생각과 감정을 표현하고 또 이를 지인과 타인들에게 알리고 소통한다. 이용이 많아지는 만큼 디지털미디어 상의 여러 사회문제가 생겨났고 이것에 대한 교육이 필요하다는 의견이 많아졌다. 이러한 문제의식에 근거하여 디지털 미디어에 대한 교육을 전반적으로 실시하여 사회적 관계 속에서 독자적인 정체성을 표출한다. 또한 지식과 정보를 취사선택하고 재조합하는 창의력인 구성력, 상호작용, 공유 및 협업을 통하여 자신의 지식과 정보를 소통하고 결과를 사회적 수준으로 확산시키는 능력인 파급력, 정보 원천의 신뢰성을 파악하고 문제해결을 위해 자신과 공동체에 비판적 대안을 제시하는 능력인 성찰력이라는 구성 요소를 확대 발전시킬 수 있다.

- 레퍼런스

<주제 선정 이유>

- * The Science Times, “전 세계 모바일 가입자 73억명...” , April 29, 2017
- * 미래창조과학부, “무선통신 서비스 가입자현황”
- * 이머니뉴스, “아프리카TV, 2015 연간 실적발표” , 2016.02.11
- * 부산발전연구원, “1인 미디어의 영향력 확대” , p. 42
- * 한국콘텐츠진흥원, “2015 방송영상산업백서” , P. 13~14
- * 한국콘텐츠학회, “한국콘텐츠학회 2016 춘계종합학술대회” , p. 394

<현황 및 문제점 분석>

- * SNS 플랫폼 사업본부, “아프리카TV서비스 소개서” , p. 13
- * 한국방송학회, “MCN 비즈니스에서 BJ와 동영상 플랫폼에 대한 현행법 적용 가능성 분석” , p. 11
- * 서울경제, “아프리카TV 선정성 사행성 오명 씻는다.” , 2017.01.12
- * 디지털타임스, “자율규제한다던 인터넷방송, ‘문제의BJ도’ 돈만 되면” , 2016.08.10
- * 한국통신학회, “개인 방송 플랫폼 기술-아프리카TV와 유튜브를 중심으로” , p. 61
- * 디지털타임스, “아프리카TV갑질 유명BJ밴즈·대도서관 등 이탈” , 2016.10.21.
- * 아프리카TV 홈페이지 “2016년 BJ 수입순위”
- * 한양대학교 교육공학연구소, “초등학생을 대상으로 클래스팅을 활용한 디지털 미디어 교육에 관한 연구” , p. 23
- * 한국청소년정책연구원, “디지털 시대의 청소년 미디어교육 제도화 방안 연구” , p. 1

<문제점 파악 및 해결방안>

- * 한국통신학회, “MCN환경하에서 실시간 개인방송의 법적 쟁점” , p. 82
- * 인문콘텐츠학회, “MCN사업의 현황과 과제” , p. 179
- * KINEWS, “카카오TV아프리카TV트위치TV유튜브... ‘별풍선’ 후원금 수수료 가장 적은곳은?” , 2017.03.02.
- * 한국청소년정책연구원, “디지털 시대의 청소년 미디어교육 제도화 방안 연구” , p. 85

<결론>

- * 한국콘텐츠학회, “1인 미디어 성장이 기존 미디어에 미치는 영향 분석” , p. 394

* 한국방송학회, “MCN 비즈니스에서 BJ와 동영상 플랫폼에 대한 현행법 적용
가능성 분석” , p. 17, p. 29

* 한국교육방송공사, “소셜 미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화” , p. 78

소논문 부문

장 려 상

**STS와 부르디외의 이론의 상호 보완을 통한
정보 사회론의 기술 결정론 비판과
주체성의 부활, 그리고 정보 사회 운동**

황세현

고려대 기계공학부

STS와 부르디외의 이론의 상호 보완을 통한 정보 사회론의 기술 결정론 비판과 주체성의 부활, 그리고 정보 사회 운동

황세현 고려대학교 기계공학부

1. 서론

90년대에 대한민국에 인터넷이 보급되면서 시작된 PC 통신은 모두에게 눈에 띄는 현상이었다. 인터넷에 대한 인식도 전문가들이 특수한 목적을 위해 사용하는 기술적 도구라는 인식에서 모두가 사용할 수 있는 쉬운 일상의 일부라는 오늘날의 인식에 가까워지고 있었다. 대한민국의 사회학자들도 인터넷이 가져다줄 가능성 또는 변화에 주목했다. 이들 중 많은 수는 정보 사회학이라는 새로 만든 또는 만들어진 사회학 분야를 연구했었다. 일부는 이 분야에 장기적으로 헌신했었고, 나머지도 한두 편의 저작은 남겼다. 막 사회학을 시작한 사회학자는 물론이고 원로 또는 중견 사회학자들도 힘을 보탰다. 이런 현상은 세계적인 규모로 나타났다. 그 결과 정보, 디지털, 사이버, 가상, 인터넷 등의 단어와 사회, 시대, 인간 등의 단어가 조합되어 수많은 새로운 용어들이 만들어졌는데, 이런 용어를 이용해 사회를 이론화한 시도들을 정보 사회 담론이라 부르겠다.

필자는 이 시기에 우후죽순 쏟아진 정보 사회 담론을 도서관에서 한 눈에 접한 개인적인 경험이 있다. 이 논문의 주제와 관련된 독서를 하고 이 논문의 참고 문헌을 찾기 위해 정보 사회학 부문의 서재를 탐색할 때, 도서관의 정렬 순서가 출간 순이기에 90년대의 책들이 한 눈에 들어왔다. 필자는 수십여 권이 유사한 제목을 가진 탓에 대체로 여러 권을 펼쳐봐야만 했는데, 어느 것을 펼쳐봐도 비슷한 목차로 비슷한 내용을 소개하고 있었다. 필자가 도서관에서 이 시대에 출간된 책을 확인해본 것은 1차적으로는 개인적인 경험이지만, 소극적으로는 이 연구의 계기가 되었다고 할 수 있고, 적극적으로는 이 논문에 적합한 하나의 연구 방법이라고 간주될 수도 있다.

이 논문은 정보 사회 담론을 하나씩 비판하는 것이 아니라 그 전체적인 경향을 이 담론의 바깥에 있는 여러 이론에 대입하는 방식으로 진행된다. 정보 사회 담론을 엄밀하게 정의하는 것은, 널리 시도된 적도 없거니와, 이런 연구 방법 상 필요하지도 가능하지도 않다. 이는 뿐만 아니라 이 연구의 취지에 반하는 일이다. 같은 논리에 의해 추후 설명할 과학 기술학에서의 과학 기술이라는 용어도 과학과 기술의 종합체로서만 정의된다. 기술과학(Technoscience)이라는 용어가 이런 문제 의식을

잘 집약한다. 과학 기술을 엄밀하게 정의하는 것은 사회적 맥락의 중요성을 간과하고 과학과 기술 사이의 경계선을 설정하기 때문에, 과학 기술학의 취지에도 반하는 일이다.

2. 문제 의식

정보 사회학 이론은 인간과 사회 같은 중요한 사회학의 개념 또는 그에 대한 이론적 전제를 의도적으로 변화시켜 만들어졌거나, 그렇지 않더라도 이에 따라서 최소한의 분류가 가능한 전통적인 사회학 이론과는 매우 다르다. 후자의 경우로, 사회학적 개념인 인간 개념을 출발점으로 삼는다면, 정보 사회에 인간은 다른 인간들과 더욱 크고 복잡한 네트워크를 이루게 된다는 당연한 사실로부터 정보 사회론은 개인 사이의 유기체적 협력을 발견할 수도, 개인 사이의 갈등에 주목할 수도 있다. 같은 인간 개념을 출발점으로든 이와 같이 극단적으로 다른 정보 사회학이 가능하므로 정보 사회학은 인간 개념을 기준으로 분류될 수 없다. 예를 들어, 마뉴엘 카스텔의 네트워크 사회론은 정보의 네트워크성이라는 정보 이데올로기를 사회학의 전통적인 인간 개념이 전복된 자리에 은유적으로 이전했다. 전자의 경우로, 출발할 때 어떤 사회학의 개념에도 의존하지 않고, 정보 기술은 문명의 하부 구조(사회학의 구조 개념과는 다른 의미다.)에 편입되었다, 또는 가까운 미래에는 그러할 것이라는 테제에 대한 기대나 예상으로부터 출발하는 정보 사회론은 4차 산업 혁명론 같은 낙관론으로도, 위험 사회론 같은 비관론으로도 논리적으로 결론낼 수 있다. 이 경우 인간과 사회 같은 중요한 사회학의 개념은 이론의 서브텍스트의 형태로도 읽어내기 힘들고, 이론은 오로지 직접적으로 기술 이데올로기의 지배 하에 놓인다. 따라서 정보 사회론은 출발할 때 사회학적 개념에 의존하든 그렇지 않든, 기술 이데올로기를 중심으로 구성되었다.

따라서 정보란 무엇이고 어떤 속성을 가지는지는 정보 사회학이 그리는 사회에 큰 영향력을 행사한다. 이 논문이 후반부에서 다룬 인터넷 상에서의 정치 분야의 예시로 90년대의 마크 본체크를 들 수 있다. 그는 사이버 공간의 속성들로부터 사이버 공간이 가능하게 해주는 정치 형태를 연역적으로 추론하는 혼한 접근법을 사용했다. 그가 뽑은 인터넷의 4가지 속성은 다음과 같다: 하나로 결합된 개인적, 집단적, 방송 커뮤니케이션, ② 높지 않은 송수신 비용, ③ 저렴한 지구적 커뮤니케이션의 제공, ④ 문자 방식의 메시지를 저렴한 비용으로 멀리까지 빠르게 전송. 이것들은 인터넷의 기술적 특징이라기보다는 기술적 가능성이고, 따라서 여기에서 추론된 정치 형태도 관찰된 현실이 아니라 가능성의 형태를 띤다. 뿐만 아니라 이런 가능성은 기존의 정치에 영향을 미치던 여러 요인들에 기술적 요인을 더해 도출된 것이 아니라, 오직 기술적 요인으로부터 도출됐으므로 현실이 될 가능성이 매우 낮다.

과학 사회학 분야에서 학술적 논의와 운동을 이끌고 계신 김환석 교수도 여러 과학 사회학적 쟁점과 함께 정보 사회 담론의 주류를 기술 결정론이라고 비판한다.

정보 사회학과 STS는 과학 기술을 현대 문명의 특징 중 하나로 인정하고 그것을 각자의 존립 이유로 삼는 공통점을 가졌지만, STS가 오히려 과학 기술의 사회적인 측면을 고발하는 역할에 적극적이기 때문에 정보 사회학보다 더 사회 구성주의적인 태도를 견지한다. 정보 기술과 정보 사회를 다룰 때, 과학 기술에 뿌리를 둔 STS가 사회학에 뿌리를 둔 정보 사회학보다 더 사회를 중시하는 점은 역설이다. 이 역설을 바로잡기 위해, 이 논문은 기술에 대한 사회적 접근인 STS 이론과 사회에 대한 기술 중심의 접근인 정보 사회학을 중첩시켜서 여러 측면의 교훈을 얻는 것을 목표로 한다.

3. 정보 사회론 비판: 기술 결정론

1) 배경: 사회학과 과학의 연구 과정에 대한 비교

사회 과학의 하나로서 사회학에 자연 과학을 다른 학문들보다 엄밀하게 만드는 고유한 특성들을 사회 과학에도 적용해 사회 과학을 발전시키려는 시도가 존재했던 만큼, 과학 철학의 자연 과학 비판을 사회학에 적용하는 것도 의미를 가진다. 과학 철학이 지적했던 과학의 객관성을 해치는 요인들은 사회 과학에서도 충분히 비슷하게 발견될 수 있다. 정보 사회학 비판을 위해 유용한 과학 철학 이론은 가설 설정의 맥락과 정당화의 맥락을 분리해, 정당화의 맥락만을 과학의 일부로 인정하는 포퍼의 이론이다. 포퍼는 가설 설정 단계까지는 심리학, 이데올로기의 영향의 영향을 인정했지만, 정당화의 맥락에서는 객관적인 반증을 통해 잠정적 진리에 도달할 수 있다고 봤다. 정당화의 맥락과 그 바깥을 구분하는 접근과 관련된 자연 과학과 사회학의 첫 번째 차이점은 사회학에서는 가설이라는 용어 대신, 더 사실에 가까울 것이라는 기대의 의미로 이론이라는 용어를 사용한다는 것이다. 연구의 진행 순서에 따른 과학의 첫 단계는 가설이라면, 사회학의 그것은 이론이다. 포퍼의 이론은 과학에서 가설-현상 사이의 관계와 사회학에서 이론-사례 사이의 관계는 형식 상 유사함을 발견시켜준다. 이 형식 상 유사성을 분석 틀로 활용하면, 정보 사회학을 자연 과학만큼 엄밀하지 못하게 만든 것은 두 관계들의 내용 상 차이점이라고 좁힐 수 있다. 앞으로는 사회학에서의 가설-사례 사이의 거리는 과학에서의 이론-현상 사이의 거리보다 멀다는 결론을 증명할 것이다.

과학에서는 과학 이론을 만들고자 하는 사람이라면 누구나 가설 설정을 먼저 수

행하고 정당화를 위한 실험을 실시하며, 가설 설정과 실험은 하나의 연구로 여겨진다. 새로운 가설의 제안만으로 과학 연구를 출간하는 것이 관습 상 불가능하기 때문이다. 뿐만 아니라 어떤 경로를 거쳐서 가설이 설정됐는지 논하는 것은 공식적으로 금기시된다. 이런 관습에 힘입어, 하나의 논문으로 출간된 과학 연구 내에서, 가설 설정은 그 정당화가 완료되고 나면 정당화의 맥락 속으로 숨어든다. 굳이 무엇을 가정하고 증명했다라고 말할 필요 없이, 무엇을 증명했다라고만 말하면 끝이기 때문이다. 이것이 바로 포퍼가 비판적인 태도로 가설 설정의 단계까지는 비과학적인 요소가 존재함을 고발하기 전까지 가설 설정이 과학 철학의 주제로 진입하지 못한 이유다. 따라서 과학에서 가설과 현상은 연구가 끝나면 동일시될 정도로 그 사이의 거리가 가깝다.

사회학에서는 사회학 이론과 그 정당화인 사회 조사는 그 사이에 분업이 실시되거나 서로 다른 분야로 분류된다. 보통의 사회학 이론은 고전적 이론들과 여러 형태로 네트워크를 이뤄 이론적 설명 체계를 완성한다. 사회학 분야의 패러다임은 자주 바뀌는 것으로 인식됨에도 불구하고, 고전적 이론은 계속 전해 내려오면서 새로운 이론의 근간을 이룬다. 따라서 고전적 이론은 그 출간 이래 수많은 사람들에 의해 여러 버전으로 재구성이 이루어졌다. 이런 재구성에는 사회학 이론을 증명하는 사례와 반증하는 사례들을 연구하고 덧붙이는 ‘사회 조사’가 포함된다. 그러나 과학 철학 용어를 이용해 사회학을 과학과 비교했을 때, 사회학에서는 반증하는 사례가 이 ‘정당화’ 단계에서 발견된다고 하더라도 사회학 이론은 당장 폐기에는 절대 이르지 않으며, 같은 상황의 과학 이론에 비해 적은 타격을 입는다. 사회학 이론은 과학 이론과 마찬가지로 간단한 이론으로 폭넓은 사례들을 설명하는 것을 좋은 덕목으로 여기지만, 과학 이론과 달리 한 이론으로 모든 사례를 설명한다는 목표를 추구하지 않기 때문이다. 예를 들어 사회학자 막스 베버는 개별화의 원리에 기반한 사회적 이해를 사회학의 방법론으로 제시한다. 사회학 이론은 특정 시대, 특정 공간, 또는 특정 현상을 해석하는 데 유용하다는 의의만으로도 충분하다. 따라서 사회학 이론은 그것이 설명할 수 있는 사례를 중심으로 관대하게 평가받는 경향이 있다. 따라서 사회학에서 이론과 사례는 독립적인 영역으로 다뤄지므로 그들 사이의 거리는 상대적으로 멀다.

과학과 사회학에 대한 이런 일반화된 비교로부터 정보 사회학에 대한 비판을 시도할 수 있다. 과학과는 달리, 사회학은 본질적으로 일반화가 아니라 개별화를 추구하거나 용납함에도 불구하고, 정보 사회학의 설명의 정확도는 용납할 수 없을 정도다. 정보 사회학의 설명력은 정보가 지배적인 힘으로 기능하는 현상에 국한되지만, 더 위험하게도 정보 사회학은 미래 사회 전체의 청사진을 그리는 일을 너무도 무책임하게 저지른다. 정보 사회학은 기술 이데올로기에의 종속이라는 근본적인 결함을 계속 가진 채, 새로운 정보 기술이 등장할 때마다 형태만 바뀌 재생산되고 있다. 최

근에 대두된 4차 산업 혁명론도 모바일 기기의 보급, 그것들의 연결, 그리고 특히 인공 지능 기술의 급격한 진전 등이라는 배경이 새로울 뿐, 같은 문제점을 가졌다. 정보 사회학이 주장하듯 정보의 양이 늘어난 현상은, 정보 사회학 이론을 사회 조사를 통해서 검증하는 정보 사회학 관련인들의 성찰적 능력과 비교했을 때, 임계점을 넘어설 만큼 진행되었다. 이런 상황은 ‘정당화의 맥락’에서 학계 내부로부터의 성찰과 대안 제시, 외부로부터의 자극, 압력, 개입을 분명히 요구하고 있는데, 정확히 여기에 적절한 학문이 바로 과학 기술의 사회적 맥락을 탐구하는 STS다.

2) 문제의 원인: 정보 사회학과 STS 사이의 상호 비판의 부재

Science and technology studies(이하 STS)란 과학 기술을 연구 주제로 한 연구들로부터 출발해 과학 기술에 대한 자체적인 방법론을 마련하기에 이르른 발전을 거듭하고 있는 융합 학문이다. STS의 뿌리에는 철학, 사회학, 역사학이라는 3개의 분과 학문이 있는데, 그 중 가장 먼저 과학에 관심을 보인 분야는 철학이다. 철학 분야에서 과학은 근대적 합리성의 결정체라는 이유로 중요한 연구 대상이었다. 과학 철학에서 과학에 대한 총체적 인식은 그것을 요약하는 목적으로 자주 쓰이는 용어인 과학관의 변화로 파악할 수 있다. 당시에 과학이란 인간의 이성으로 자연에게서 과학적 사실을 빼앗아내려는 계몽적 기획이었고, 따라서 당시의 과학관은 실증적 과학관이다. 이 과학관의 체계화된 버전은 논리 경험주의로, 형이상학을 경험적 사실과 구분해 배척하고 경험 과학의 논리 구조를 철학적으로 탐구함으로써 실증적 학문으로서의 과학의 위상을 공고히 했다. 여기까지가 전통적인 실증적 과학관이었던다면, 혁명적 변화는 STS의 또다른 뿌리인 과학 사회학과 과학사 분야로부터 찾아왔다. 과학을 하나의 제도로서 접근한 로버트 머튼의 과학 사회학과, 패러다임을 중심으로 과학에 역사적 접근을 도입한 토마스 쿤의 과학사는 정태적인 과학을 상정하던 과학 철학에 큰 전환을 일으켰다. 이후에는 그 성격과 기반의 측면에서 각 분과 학문을 떠나 총체적으로 새로운 연구가 나타났다. 1960~1970년대 즈음에 일어난 과학 기술을 둘러싼 수많은 학문적인 사건과 사회 운동 속에서, 이런 연구들을 총칭하는 학문으로 STS가 태동했다.

과학 사회학은 이 논문의 연구 주제인 정보 사회론이 속한 분야라는 이유뿐만 아니라 STS의 뿌리 중에서 가장 과학과의 상호 구성이 두드러진다는 이유로 이 논문에서 중요하다. 이런 상호 구성은 사회학과 과학이 모두 학문으로서 사회적 인정을 받아 스스로의 체계를 정당화하려는 정치적인 힘 때문에 일어난다. 프랑스의 사회학자 피에르 부르디외는 사회학에 대한 과학 사회학의 근본적인 질문은, 과학의 발달은 정치적 중립과 동일시될 수는 없는데, 과학이 사회의 제약과 요구에서 분리되는 데 필요한 사회적 조건은 무엇이냐는 역설이라고 주장한다. 이 질문의 답을 실천하기 위해서 사회학은 과학 사회학이 과학으로부터 발견한 이 사회적 조건을 사

회학 내부에도 구현하는데, 그 목적은 역시 과학의 “이미지”로 스스로를 정당화하려는 것이다. 이를 위해 과학 사회학은 ‘공식적 사회학’에게 과학의 실증주의적인 규범과 모델을 제시하고, 이미 존재하던 사회학의 주요 용어들과 생각들의 과학성과 임의성을 성찰한다. 반대로 사회학이 과학에 미치는 영향은 사회의 요구를 탐색해 과학에게 제공하는 것이다. 사회와 독립된 과학은 사회의 요구를 충족시킬 수 없어 스스로 정당성의 원리를 찾아야 하는데, 이렇게 내부에서만 통용되는 과학의 정당화는 사회적 의미가 없다. 사회학은 과학이 사회의 요구에 따를 수 있도록 해주고 이것으로 과학을 정당화해준다. 이와 같이 사회학과 과학은 서로에게 정당화의 논리를 제공하기 위해 서로를 구성해왔다.

3) 문제의 실체: 정보 사회론의 기술 결정론적 특성

이와 같이 STS는 태초부터 그 뿌리인 사회학이나 다른 학문들과의 상호 구성을 거쳐 만들어져 왔음에도 불구하고, 유난히 사회학의 이슈 중 하나인 정보 사회론과는 상호 구성이 이루어지지 않고 일방적인 비판을 가하거나 무관심한 관계를 맺고 있다. 그래서 STS는 정보 사회론이 저지른 기술 결정론이라는 실수를 바로잡는 데 영향력을 발휘하지 못하거나 무관심한 것이 현실이다. 정보는 과학 기술과 사회의 복합체로서 굉장히 STS적인 연구 대상임이 분명하므로, 정보 사회는 그 어떤 분야보다 STS 분야가 정확하게 파악하거나 풍부하게 제시할 수 있는데도 말이다. 대신에 정보 사회론은 90년대에는 사회학자들이, 현재는 공학자들이 그려나가고 있다. 처음부터 지금까지 C. P. Snow가 지적한 “두 문화” 현상, 즉 인문 사회와 과학 기술이 서로 다른 문화를 발달시킨 현상을 극복하지 못한 것이다. 정보 기술이 급격하게 발달한 시대적 배경 하에서 정보 사회론이라는 새로운 사회 변동론이 나타났을 때, 방점을 ‘사회’가 아니라 ‘정보’에 찍은 것도, 처음 다뤄보는 대상인 정보의 본질을 잘못 파악한 것도, 사회학의 학문적 관행에 비취 봤을 때 당연한 현상이라고 생각한다. 필자는 사회학이 아닌 STS가 정보 사회 담론을 이끌었으면 결과가 달라지지 않았을까 하는 아쉬움이 있다. 만약 그랬다면 STS는 연구 대상을 과학 기술과 사회의 복합체로서 조망할 수 있는 유일한 학문으로서, 이 경우에는 정보의 속성을 그렇게 정의하는 연구 방법이나 새로운 연구 방법을 고안해 현실에 부합하는 정보 사회론을 탄생시켰을 것이다.

정보 사회론이 나타내는 문제인 기술 결정론이란 실증주의적 과학관과 마찬가지로 근대적 기획의 일부이기 때문에 실증주의적 과학관과 연관된 경향으로 파악되어야 한다. 기술 결정론은 이 논문이 부인하는 과학과 기술 사이의 이분법이 성립함을 직접적 또는 간접적으로 긍정한다. 과학은 실증주의적 과학관에 의해 내재적인 논리에 따라서 움직이는 것으로 파악되었으므로, 기술은 과학이 발견한 자연의 법칙을 거기에 내재된 활용 방식대로 구현하는 수동적인 역할만을 한다. 기술이 우연

히 또는 체계적으로 자연적 법칙을 발견해 새로운 기술을 만들어내는 주체가 된 사례들은 과거부터 존재했었지만, 그 발견은 STS 학자들에 의해서 뒤늦게 이루어졌다. 과학과 기술 사이에는 분업이 존재하지만, 그 결과물은 사회가 영향을 미칠 수 없는 독립된 실체다. 기술 결정론에 따르면, 과학이 내재적인 논리에 따라서 ‘발전함’에 발맞춰 등장한 기술은 사회의 모습을 결정하고, 나아가 기술의 발전은 사회 문제를 해결하는 도구가 될 수 있다고 믿는다.

STS가 과학 기술 전체에 일반화한 기술 결정론이 이렇다면, 그 중 특정 주제인 정보 사회를 기술 결정론적으로 보는 문제점은 다음과 같다.

1. 기술의 창출 과정을 논해야만 사회적 영향을 알 수 있다.
2. 기술이 만들어지고 사용되는 과정에서 인간 행위를 무시한다.
3. 사회적 선택지가 없거나 매우 협소하다.

이와 같이 과학 기술 일반이 아니라 정보 사회와 관련지어 이런 특성을 독해해보면 기술 결정론의 해악은 더욱 명료해진다. 일상적 행위와 밀접한 존재인 정보에는 과학 기술뿐만 아니라 사회를 지배하는 힘이 있다는 것을 인정하는 것이기 때문이다.

4) 문제의 해석: 부르디외의 장 이론

이 자리에서는 부르디외의 장 이론이 STS에서 다루어지는 관행에 따라서 그 이론의 과학자 사회에의 응용을 살펴보고자 한다. 추후에는 이 관행과 사회학에서 부르디외를 다루는 관행을 관련시켜 정보 사회론에 대한 또 다른 비판을 가할 것이다. 부르디외에게 과학자 사회란, 사회를 구성하는 ‘장’들 중 하나로, 과학 장의 구조는 “사회적 위치들 사이의 객관적 관계의 체계”이고, 과학 장에는 과학적 발견의 가능성들이 사회적으로 제도화되어 있다. 과학자들은 이런 가능성을 “실행으로 번역하는 실현자”의 역할을 하며, 이 과정에서 자신이 동원할 수 있는 과학적 자원을 모두 동원한다. 따라서 행위의 가능성에 범위를 제약하는 구조에 해당하는 것은 전체 과학 장에 사회적으로 제도화된 과학적 발견의 ‘가능성의 우주’와 각 과학자가 동원할 수 있는 과학적 자원, 즉 행위자의 위치이다. 이 범위 내에서 과학자는 최대의 상징적 이윤을 성취하는 객관적 기회를 예측하고 합리적인 행위 전략을 선택한다. 이 선택의 원리는 바로 부르디외의 핵심 개념인 아비투스다. 아비투스는 “과거의 경험을 통해 육체에 배어서 실천적 지식 행위를 가능케 하는 인식, 평가, 행동의 틀로 이루어진 체계”다. 아비투스는 현재 나의 위치에서는 무엇을 어떻게 연구해야 최대의 상징적 이윤을 성취할 수 있을지, 즉 전략을 결정하는 원리다. 요약하면, 부르디외의 이론의 개념 체계의 도식은 “장의 구조→행위자의 위치→(아비투스에 의한 매개, 필자가 추가)→행위자의 전략→장의 변형”이다.

마치 과학 장과 같이 정보 사회학자의 사회와 STS의 사회도 각각 하나의 장을 이룬다고 가정하면, 정보 사회론이 기술 결정론적 성격을 가지게 된 이유를 진단할 수 있다. 그 이유는 장 내부에서 학자가 학문적 인정을 놓고 벌이는 투쟁에서 추구하는 또는 추구해야 하는 목표는 장마다 다르기 때문이다. 이런 목표는 아비투스에 의해서 의도적/전략적인 차원에서 학자에게 제안되기도 하고, 추후에 커뮤니케이션을 다룰 때 자세히 다루겠지만, 무의식적 차원에서 구속하기도 한다. 학자 입장에서는 학자는 자신이 속한 장의 아비투스를 고려해 최대의 상징적 보상을 얻을 수 있는 연구 주제와 방식을 의도적, 전략적으로 정하기도 하고, 무의식적 차원에서 본인도 모르게 자신이 아는 또는 익숙한 연구 주제와 방법으로 끌려가기도 한다.

정보 사회학자들의 1차적 학문적 목표는, 정보화 기술이 인간의 능력을 확장하고 변화시키는 빠른 속도가 반영되지 않은 사회학을 바로잡고자 하는 것이었다고 생각한다. 정보 사회학자는 사회학을 이런 방향으로 연구하라는 사회학 아비투스의 명령에 따라서 학문적 추구를 했을 뿐이다. 이런 상황에서 투쟁의 전략으로서 기술 결정론을 무비판적으로 받아들이는 것은 매우 효율적이다. 과학의 이미지를 추구함으로써 사회학 분야가 자신의 정당화에 이용할 정도로 강력한 과학 이데올로기를 과학 기술을 주제로 한 사회학에 직접 결합한 형태가 바로 정보 사회학의 기술 결정론이기 때문이다.

아비투스의 무의식적 차원은, 어떤 학문에나 적용되는 STS의 기본적인 입장 중 하나인, 연구자의 배경은 그의 연구에 영향력을 여러 형태로 행사한다는 주장과 유사하다. 정보 사회학자는 그들 분야의 이론은, 과학 이론에 비해 엄밀한 증명을 요하지 않고 과학의 가설 같이 제안의 성격을 띠는 배경에 악영향을 받았다. 한편 STS는 모든 학문과 주제에 걸쳐 항상 해왔듯이 정보 사회학 내에서도 기술 결정론적인 특성을 발견하고 비판했지만, STS 분야에서 익숙한 네트워크 식의 접근 이상을 해내거나 정보 사회론을 완전히 재구성하는 데는 실패했다.

5) 아이디어: 정보 사회론에 대한 담론 분석

정보 사회론에 대한 STS의 비판은 정보 사회론이 결론적으로 취한 기술 결정론적인 형식에 집중되어 정보 사회론의 구체적인 내용을 총체적으로 다루지 못했다. 이것의 목적은 STS의 장에서 추구하는 바람직한 과학 기술에 대한 인식을 정보 사회학의 장에서도 추구하게 만드는 것이다. STS적인 인식은 분야에 상관 없이 모든 학자가 갖추어야 할 필수 소양이며, 정보 사회학자는 특히 그러하다. STS적인 인식의 존재 유무는 정보 사회학의 중요한 학문적 평가 기준이 되어야 하고, 이를 위해 STS적인 인식은 정보 사회학 장의 아비투스에 각인되어야 한다. 이를 통해 필자는 정보 사회학 분야에서 STS적 사고가 지금까지의 연구를 성찰하는 도구이자 새로운

연구에서 필수적으로 도입해야 할 요소가 되기를 소망한다. 필자가 여기에 보탬이 되고자 정보 사회학에 가하는 비판의 구체적인 방식은 다양한 정보 사회론 속의 정보 개념에 내재된 속성을 STS적인 방식으로 밝혀내고, 이를 기준으로 정보 사회론을 분류하는 것이다.

정보 사회론은 정보는 사회학이 기존에 연구하던 대상들과 질적으로 다름을 강조한다. 이것은 모호한 표현으로, 여러 방식으로 해석할 수 있지만, 기존의 사회 변동론이 그려낸 부족 사회에서 봉건 사회로, 봉건 사회에서 산업 사회로의 이행과의 비교를 통해서 이해할 수 있다. 당시의 시점에서 봐도, 현재에서 과거를 돌아봐도, 이런 과거의 사회 변동은 모두 같은 사회학적 개념으로 설명될 수 있었지만, 산업 사회에서 정보 사회로의 이행은 그렇지 않다는 뜻이다. 이런 종류의 정보 사회론은 산업 사회와의 단절을 강조하는 단절론이라고 하고, 반대로 현재 사회는 산업 사회의 연속에 가까우므로 정보 사회를 부정하고 “기존 관계의 정보화”를 강조하는 종류는 연속론이라고 한다. 이와 같은 연속론과 단절론의 분류는 정보 사회론을 분류하는 가장 보편적인 기준이다. 그러나 단절론은 물론이고 연속론이라도 정보가 사회 변동의 원인임을 부정하지는 못하므로 정보 사회론이라고 규정할 수 있고 정보를 중심으로 한 새로운 개념들을 필요로 한다.

정보 사회론에 필요한 개념의 재구성 과정에서 변수는 정보의 어떤 속성에 주목하느냐이다. 필자는 대표적인 정보 사회론 속의 정보 개념은 정보 사회론에 따라서 서로 다른 속성들을 강조함을 발견했고, 이에 따라서 정보 사회론을 분류해보았다. 이를 위해 필자는 정보를 상징적-물질적 존재이자 기술적-사회적 존재로 규정했다.

1. 정보의 특성: 물질적-상징적 대립쌍

과거 사회 변동을 추동한 기술들인 농업 기술, 인쇄술, 항해술, 화약, 증기 기관 등과 달리 정보만이 가진 특성은 상징성이다. 정보의 상징성은 철학에서 관념과 같이 물질 세계와 떨어진 속성만을 가졌다는 정보 이데올로기를 낳았다. 정보 이데올로기는 정보 사회론을 추구하는 입장에서 과거와의 차이를 더 극적으로 강조하기 위한 도구로서 기술 결정론과 함께 수용됐다. 정보 이데올로기는 유물론과 관념론의 대립을 계승해 물질과 상징의 근대적 이분법을 따르지만, 모든 이분법을 부정하고 맥락적 사고를 하는 STS적인 사고 하에서는 그렇지 않다. 필자는 STS적인 사고로 현실에서는 물질도 일정 정도의 상징성을, 물질도 일정 정도의 상징성을 띠므로 정보와 물질은 모두 물질성과 상징성을 동시에 띠고 있다고 지적한다. 빛의 파동성과 입자성에 비유한다면, 정보는 물질성과 상징성을 동시에 보유하고 있다가 우리가 관찰한 현상이 무엇이나에 따라서 하나의 속성보다 다른 속성을 더 크게 나타낸다.

2. 정보 기술의 과정: 기술적-사회적 대립쌍

이 대립쌍은 필자가 기술 결정론과 사회 구성주의의 구도에서 착안해 정보 사회론의 분류라는 목적을 더 잘 충족시키기 위해서 변형해서 사용했다. 정보 기술의 과정을 구성과 응용의 2단계로 나눠, 정보 사회론을 정보 기술이 기술적 구성+사회적 이용의 단계를 거치는 것과 사회적 구성+기술적 이용의 단계를 거치는 것으로 분류했다. 단, 사회적으로 구성된 정보를 기술적으로 이용한다는 말은 이해가 힘들 수 있으므로 부가적으로 해설하겠다. 여기서 기술적 이용은 사회적으로 구성된 기술을 기술적으로 발현시켜 이용한다는 의미로, 필자는 발현에 큰 능동적 행위 가능성을 염두에 두지 않았다.

정보의 특성/ 정보 기술의 과정	기술적 구성 + 사회적 이용	사회적 구성 + 기술적 이용
물질적 존재	유형 ① 조절학과	유형 ② 정보 정치 경제학
상징적 존재	유형 ③ 탈산업 사회	유형 ④ 정보 민주주의, 탈근대주의

필자는 프랭크 웹스터가 쓴 <현대 정보 사회 이론>이라는 개론서에 소개된 정보 사회론을 중심으로 표를 채워봤다. 그 결과 기존에 존재하던 사조인 기술 결정론과 사회 구성주의의 입장에 각각 가장 가까운 ①과 ④의 사례가 역시 가장 쉽게 발견됐다. ②는 상징적인 대상은 사회적으로 구성하기 쉽지만 물질적 존재를 사회적으로 구성하는 어려움을, ③은 전통적으로 물질적인 대상만을 연구하고 보급하던 기술이 상징적인 존재를 그러하는 어려움을 보여준다. 따라서 정보 사회론이 가야 할 방향 중 하나는 ②와 ③에 해당하는 이론을 많이 주창하는 것이다. 이런 방식으로 정보 사회론은 전통적인 정보 사회론에, 기술 결정론과 사회 구성주의의 구도를 가진 STS에, 더 나아가서 근대성을 해체하고 포스트모더니즘에 기여할 수 있다.

유형 ① 물질적 존재로서 정보의 기술적 구성+사회적 이용: 조절학과

조절학파는 경제에 있어 “변화 속에서 연속성을 확보할 수 있도록 불안정성이 관리되고 규제되는 방식을 밝혀내려고 한다.” 정보 사회학자 웹스터가 조절학파에 관심을 가지는 이유는 정보화와 관련된 탈포드주의를 논하기 위함이다. 조절학파가 관심을 가지는 자본주의의 축적 체제는 1945년~1970년대 중반까지 포드주의를 통해서 유지되었는데, “포드주의의 조직체적 가정인 국민 국가가 초국적 기업의 국제적 확산에 의해 타격을 입으”면서 노동, 생산, 소비의 유연성 등에 따른 대량 생산의 쇠퇴를 예견하는 탈포드주의가 대두되었다. 초국적 기업이 국제적으로 확산된 원인은 그들이 정보적 하부 구조를 갖출 수 있게 됐고 갖춰야만 했기 때문이다. 정보적 하부 구조는 자체의 논리에 의해 구성된 정보 기술로 만들어졌지만, 경쟁 논

리에 의해서 기업이 정보적 하부 구조를 갖추는 사회적 행위 과정을 입체적으로 함축하고 있다. 이 모델에는 생존하려면 그것을 갖추라는 경제적 압력과 그것을 경쟁력으로 삼고자 하는 자발적 의지가 모두 존재한다.

유형 ② 물질적 존재로서 정보의 사회적 구성+기술적 이용: 정보 정치 경제학

대표적인 정보 정치 경제학자 허버트 쉐러는 정보의 배후에 놓인 구조적 특징을 총체적으로 탐구한다. 그는 정보 기술을 “누구의 이익을 위해서, 그리고 누구의 통제 하에서 수행되는가” 같은 오래된 질문으로 파악한다. 웹스터는 그의 논지를 크게 다음과 같이 파악했다.

1. 정보 발달은 시장과 관련되어 있다.
2. 정보는 상품화를 향한 강한 추동력을 받는다.
3. 계급 불평등은 정보의 생산, 분배, 접근에 중요한 변수다.
4. 정보 사회는 기업적 제도가 지배하는 기업 자본주의 사회다.

여기에서 정보는 물리적 경계를 가로질러 탈공간적으로 어디에나 존재하고 접근 가능한 존재가 아니므로 상징적 존재이고, 사회적인 요소인 시장, 계급, 기업 같은 핵심 단어들에 종속되므로 사회적으로 구성되고 기술적으로 이용된다.

유형 ③ 상징적 존재로서 정보의 기술적 구성+사회적 이용: 탈산업 사회

정보 사회는 다니엘 벨이 주창한 탈산업 사회라는 사회에서 나타나는 하나의 양상이다. 탈산업 사회에서 노동은 “추출, 제조, 정보 활동”의 3가지 유형으로 구분된다. 물리적 대상을 다루는 노동인 추출, 제조의 노동과 구분되는 정보 활동의 노동은 정보가 상징적 대상임을 함축한다. 벨은 서비스 직종과 비슷한 노동인 정보 활동의 노동이 확대될 것이라고 주장하는데, 그 근거는 기술의 발전에 의한 생산성 증가와 정보의 양의 증대다. 따라서 탈산업 사회에서는 기술이 자체의 논리에 의해 구성된 이후에 사회적 응용에 의해 노동 양식의 변화라는 효과가 나타난다.

유형 ④ 상징적 존재로서 정보의 사회적 구성+기술적 이용: 정보 민주주의

웹스터는 크게 정보 기술이 민주주의를 후퇴시킬 것인지, 전진시킬 것인지라는 전망을 기준으로 정보 민주주의를 비판론과 낙관론으로 구분해 소개한다. 먼저 비판론은 유권자들이 민주주의의 실현에 필요한 정보에 무지하거나 무관심하며 참여를 기피하는 현실을 지적한다. 대표적인 비판론자인 하버마스는 자본주의가 부르주아 공공 영역을 형성하고 유지했지만, 독점 자본의 탄생을 공적 서비스 제도, 그리고 그 기반인 공공 영역 개념에 위기를 초래했다고 주장한다. 한편 낙관론은 “자본주의는 개인의 필요와 생산적 활동을 조화시키는 정보적 환경을 제공하면서 자유를 가능하게 해준다”는 하이에크의 주장이 대표적이다. 요약하면 비판론은 친국가적, 반자본주의적이고, 낙관론은 반국가적, 친자본주의적이다. 정보 민주주의가 다루는 정보는 시민들의 욕망, 의지, 생각, 의견 등을 표현한 텍스트이며, 이런 말하고

듣고 쓰고 읽을 수 있는 텍스트 형태의 정보는 상징적 존재이며 사회적으로 구성된다.

4. 부르디외 관련 담론의 비판

1) 부르디외의 STS적 의의: 내부주의와 외부주의의 통합

STS는 전통적 과학관과 기술 결정론에 사회 구성주의로 대응해 사회 구성주의 쪽으로 인식을 전환하는 데 집중했다. 전통적 과학관과 기술 결정론으로 대표되는 것은 과학 기술에 대한 내부주의적 접근이라 하고, 사회 구성주의로 대표되는 것은 외부주의라고 하는데, 이는 과학 철학 분야와 STS 분야가 침예한 대립을 이루는 차이점이다. 만약 어떤 과학 기술의 요소가 한 접근 방식에 의해 잘 설명되고 강조된다면, 그 요소는 다른 접근 방식에 의해서 설명될 수 없고 경시된다. 이와 같이 내/외부주의는 설명력의 강약과 강조점이 상반되는 관계를 맺고 있다.

부르디외는 과학 기술에 있어서 단지 사회 구성주의를 주장한 것이 아니라, 내/외부주의를 잘 통합했다고 평가받는다. 즉, 과학 기술에 있어 내부의 논리와 사회의 논리가 현실에서 어떤 비중으로 작용하고 두 논리가 절충되는 양상은 어떠한지를 단일한 이론으로 성공적으로 설명했다. 과학자 사회에 대한 그의 이론의 응용은 1975년에 출간되어 이제는 이 분야의 고전이 된 부르디외의 논문 *The Specificity of the Scientific Field and the Social Conditions of the Progress of Reason*에 집약되어 있다. 내/외부주의는 과학 기술의 내/외부적 요소에 대해 서로 상반되는 설명력을 보임을 감안할 때, 내/외부주의의 통합 이론은 그것을 하나의 이론 체계로 설명할 수 있는지에 따라서 성취도가 평가될 수 있을 것이다. 부르디외의 이론은 다음과 같은 과학 기술의 3가지 내/외부적 요소를 하나의 이론 체계로 설명할 수 있으므로 과학 기술에 대한 내/외부주의적 접근을 통합했다고 평가할 수 있다.

- 외부주의가 경시하지만 실존하는 과학 기술의 내부적 요소: ① 학문적 요소
- 내부주의가 과다하게 긍정적으로 파악했다고 외부주의에게 평가받는 과학 기술의 내부적 요소: ② 제도적 요소
- 내부주의가 경시하지만 실존하는 과학 기술의 외부적 요소: ③ 경제적 요소

① 학문적 요소

과학 기술의 가장 중요한 내부적 요소는 물론 학문적 요소다. 앞서 3. 4)에서 다룬 내용은 이 부분의 맥락에 맞게 서술되었으므로 참조하기를 바란다.

② 제도적 요소

과학 기술의 두 번째 내부적 요소인 제도적 요소를 학문적 요소와 관련짓는 논리는 내/외부주의에서 매우 상반된다. 과학 기술의 제도는 학문의 논리를 방해하는 장애라는 외부주의의 공격에 대해서, 내부주의는 오히려 제도는 학문의 논리에 보탬이 된다고 방어한다. 한편, 부르디외는 과학적 자본이라는 개념을 제안하면서 그것을 제도적 자본과 학술적 자본으로 나눠 제도적 요소를 설명한다. 과학적 자본은 과학 장의 행위자들이 놓고 투쟁하는 내기물로, 관료제의 원리를 따르는 제도적 자본과 연구를 통해서 획득되고 전수되는 학술적 자본으로 나뉜다. 제도적 자본을 점유한 지배 세력을 상대로, 피지배 세력은 계승 또는 전복 전략을 선택해 학술적 자본을 취득하고 그것을 제도적 자본으로 전환하기를 꾀한다. 이와 같이 장은 상징적 투쟁의 공간이기도 하지만, 과학자들이 과학 장을 유지시키는 데 이해관계를 같이 하고 협력하는 것이 제도화되어 있다. 제도적 자본은 “순수한 과학 자본을 소유한 학자들의 인지적 전제 정치를 막고”, 학술적 자본은 “제도적 자본을 가진 자들이 무기력하게 만들지 못하게 막는다.”

③ 경제적 요소

과학 기술의 가장 큰 외부적 요소인 경제적 요소는 부르디외의 이론에는 외부로부터 장에 행사되는 압력으로 그려져 있고, 제도적 요소와 마찬가지로 학문적 요소와의 관계를 통해서 파악된다. 외부로부터의 경제적 압력은 외부주의의 주장처럼 행위자를 직접 통제하는 것이 아니라 장에 의해 중계되어 내부로 전해진다. 이 과정에서 이루어지는 재해석을 통한 '굴절'은 경제적 동인을 논리적 동인으로 환원시킨다. 이런 현상에 의해서 과학자들에게 경제적 보상은 학문적 추구에 자연스레 뒤따르는 것으로 생각된다. 반대로 내부의 논리가 외부의 논리로 환원되는 현상도 일어난다. 즉, 학문의 논리에 따라서 과학에 필요한 경제적 자원이 할당되는 현상이다. 장의 본질인 외부와의 단절이 적절히 이루어졌다면, 외부적 제약과 내부적 제약은 아비투스에 의해 상호 간에 환원될 수 있다.

결론

지금까지 과학 기술에 대한 내부주의와 외부주의 사이의 논쟁에서 쟁점이 되는 과학 기술의 학문적 요소, 제도적 요소, 경제적 요소를 부르디외의 이론으로 해석해 본 결과, 모든 요소에서 부르디외는 과학 장이 내부의 논리를 추구하는 정도 또는 외부의 논리에 종속된 정도를 특정하지 않은 열린 결론을 채택한 것을 알 수 있었다. 이 열린 결론이 바로 부르디외가 내/외부주의를 통합하는 방식이며, 이론의 유래로부터 인과성을 찾을 수 있다. 장 이론은 문화 생산을 하는 사회 집단을 염두에 두고 만들어졌다. 이런 유래 덕분에 우리는 지금과 같이 과학자 사회에의 응용을 중심으로 장 이론을 살펴보기만 해도 그것을 잘 이해할 수 있었다. 다시 열린 결론 이야기로 돌아오면, 열린 결론이란 외부의 압력이 장에 전해질 때 일어나는 장애

의한 굴절의 강도는 분야와 사건에 따라서 다름을 인정함을 의미한다. 실제 굴절의 강도가 어떠하든, 부르디외는 굴절이 강할수록 장은 학문적인 논리를 자율적으로 추구하고, 약할수록 외부의 압력에 종속된다는 해석 방식을 제시할 뿐이다. 반대로 이 굴절의 정도나 형태를 단일하게 확정하려는 종류의 시도는 과학의 영혼(Soul of science)를 찾으려는 실패한 시도로 분류될 수 있다. 만약 과학 기술에 대한 적절한 일반화가 있다고 한다면, 부르디외가 제안한 장 이론 같이 과학이 작동하는 기제를 다양한 범위(scope)에 적용해서 중첩하는 형태의 일반화가 필요하고 생각한다. 내부의 논리가 균일하게 나타나 장으로 규정지을 수 있는 조건이 지켜진다면, 부르디외의 이론은 과학 전체의 단위, 분과 학문의 단위, 학계의 단위, 지역의 단위 등에 적용되어 중첩될 수 있다. 이 연구 방법은 STS를 묶어주는 것은 고유한 방법론이 아니라 과학 기술이라는 공통의 주제라는 사실에 합치한다. 이와 같이 부르디외의 장 이론은 STS 분야에서 첨예하게 현재도 대립 중인 과학 기술에 대한 내/외부주의를 통합하는 의의를 가졌다.

2) 부르디외의 STS적 한계: STS에 내재된 구조/행위의 이원화

STS 이론들은 과학 기술에 대한 기술 결정론과 사회 구성주의적 시각 사이의 스펙트럼으로 분류될 수 있다. 앞서 과학관이라는 용어를 사용한 목적과 같은 목적으로 STS 이론은 과학 기술관이라는 용어를 사용한다면, 과학 기술관은 여러 STS 이론들의 상대적인 지형을 파악하는 유용한 도구다.

기술 결정론과는 반대의 입장인 사회 구성주의를 소개하기 위해서는 현대 사회의 기술은 과거의 기술과 다름을 보는 것이 유용하다. 철학에 방점이 찍힌 인문학적 기술 철학자로 분류되는 Lewis Mumford는 현대의 기계는 메가머신이라고 규정해 과거와의 차이를 지적한다. 인간의 운동 범위의 규모보다 크지 않은 과거의 기계들과는 달리, 메가머신들은 신체를 통한 전통적 조작성 불가능할 만큼 신체의 규모를 넘어섰다. 비슷하게 Albert Borgmann은 Technology and the Character of Contemporary Life에서 벽난로 같은 Focal things과 중앙 난방 장치 같은 Technological devices를 구분한다. 전자는 그 맥락에서 분리가 불가능한 전형적인 사물이지만, 후자는 목적과 수단이 분리되어 세계와의 관계 사이에 끼어드는 기계다. 이와 같은 새로운 유형의 기계는 기술 결정론을 반박하는 좋은 예이다. 이들은 과학 기술의 사회적 맥락을 발견하는 초기의 몇몇 시도다.

STS가 강조하는 사회 구성주의는 사회적인 요소와 기술적 요소 사이의 상호 구성을 신봉한다. 기술 사회학은 과학 지식 사회학(이하 SSK, Sociology of Scientific Knowledge)가 충분히 발달한 후, 그 결과로 분화된 다양한 SSK에 기반해 그것을 기술 분야에 적용하는 양상을 띠었다. 이 부분에서는, 다음 부분에서 소개할 부르디외

가 문제삼은 행위 중심의 미시적 접근과 구조 중심의 거시적 접근의 이원화를 기준으로 기술 사회학 이론을 하나씩 소개하겠다. 전자를 대표하는 것은 기술의 사회적 구성이라는 이론이고, 후자를 대표하는 것은 기술의 사회적 형성론이라는 이론이다.

상대주의의 경험적 프로그램이라는 SSK 프로그램은 기술의 사회적 구성이라는 행위 중심 이론의 기반이 되었다. H. 콜린스가 정식화한 상대주의의 경험적 프로그램(EPOR, Empirical Program of Relativism)은 진행 중인 과학 논쟁의 과정과 결과를 다음 단계에 따라서 사회학적으로 설명한다:

1단계: 실험 결과의 해석적 유연성에 대한 사례를 발굴함으로써 두 명제를 증명한다.

2단계: 해석적 유연성이 제한되어 논쟁이 종결되고 합의에 이르는 기제(Closure mechanism)를 규명한다.

3단계: 2단계와 거시적인 사회적, 정치적 구조와의 관계를 규명한다.

T. Pinch와 W. Bijker는 이런 EPOR 프로그램을 기초로 기술의 사회적 구성(이하 SCOT, Social Construction of Technology) 이론을 제창했다. 이 이론 하에서 기술적 인공물은 역사적인 과정을 거쳐 그 형태가 사회적으로 안정화된다. 기술적 인공물과 관련된 사회 집단들은 각자의 이해 관계에 따라 그 인공물에 대한 문제점과 해결 방안을 다르게 제시하는데, 이런 다양성은 EPOR로부터 물려받은 해석적 유연성과 조응한다. 해석적 유연성을 떠던 이 인공물의 형태는 복잡한 사회적 협상 과정을 거치고 나면 안정화된다. SCOT 이론은 구조보다 행위를 중심으로 구성되어 있다.

스트롱 프로그램이라는 SSK 프로그램은 기술의 사회적 형성이라는 구조 중심 이론의 기반이 되었다. 에딘버러 학파의 스트롱 프로그램은 과학 지식의 형성을 사회적 요인으로 설명한다. 스트롱 프로그램은 과학 지식은 가장 객관적인 지식이라는 인식론적 특권을 부정하고, SSK가 지켜야 할 조건으로 대칭성, 불편 부당성, 인과성, 성찰성을 제안한다. 이런 스트롱 프로그램은 기술의 사회적 형성이라는 기술 사회학 이론의 기초를 제공한다. 이 이론은 마르크스적 노동 과정론에 따라 기술 변화를 일으키는 원인으로 노동자와 소비자로서 기술을 사용하는 것과 관련한 계급과 권력 등의 구조적 관계를 중시한다.

여기서 소개된 두 기술 사회학 이론은 사회학 분야에 널리 통용되는 두 접근 방식을 각각 채택한 것으로 분류될 수 있다. SCOT이 행위를 중심으로 기술의 구성 과정을 Bottom-up으로 설명한다면, 기술의 사회적 형성은 Top-down으로 그 행위가 사회의 거시적인 구조와 역사적인 상황에 영향을 받음을 연구한다. STS에서 이들 접근은 서로 긴장 관계를 띄고 있으면서 상호 보완적인 접근으로서의 가치를 모두

인정받는다. 그러나 이들 접근을 통합하는 사회학 이론이 발달한 점, 앞서 말한 사회학과 과학 사회학의 상호 작용을 감안한다면, 현재 이런 통합 이론이 STS에는 적용되지 못하고 행위자-연결망 이론 같은 미시적 접근만이 STS의 주류를 이루는 현실은 매우 아쉽다. STS의 연구 방법론은 다양할수록 좋으나, 두 접근이 상이한 결론을 낳았을 때, 토론이나 합의의 가능성이 부재하다는 사실은 과학 기술의 민주화를 추구하는 STS에 있어서 큰 문제다. (한경희) 따라서 다음 부분에서는 이런 STS에 존재하는 구조와 행위를 둘러싼 대립의 기원과 해결책이 모두 존재하는 사회학 분야를 피에르 부르디외를 중심으로 살펴보겠다.

3) 해결책의 모색: 사회학자 부르디외에 대한 호출

이 논문은 구조와 행위의 통합에 기여한 사회학자 중 피에르 부르디외에게 관심을 가진다. 이런 의의 외에도, 부르디외의 이론에 관심을 가지는 또다른 이유는 과학자 사회의 모델로서의 탁월성이다. 과학자 사회는 내재적 논리가 존재하는 사회 집단을 특징하는 부르디외의 용어인 ‘제한된 문화 생산의 장’의 대표격이기 때문에 부르디외의 이론으로 잘 설명될 수 있고, 부르디외 자신도 자신의 이론을 과학자 사회에 응용한 저술을 직접 펴냈다. 따라서 부르디외의 이론의 의의는 다음 표처럼 정리될 수 있다.

학문	STS	사회학
부르디외 이론의 의의	STS적 의의: 과학자 사회에 대한 내부주의적 접근과 외부주의적 접근의 통합	사회학적 의의: 구조와 행위의 통합
의의를 뒷받침하는 근거	부르디외의 장 이론	부르디외의 아비투스 개념, 그것이 유래한 생활 양식 개념
문제 의식	부르디외 이론의 사회학적 의의는 STS 분야에 계승되지 못했다.	
목표	부르디외 이론의 사회학적 의의를 STS적인 분야인 정보 사회학에 진보적으로 계승한다.	

본 논문이 지적하는 문제는 구조와 행위의 통합이라는 부르디외 이론의 사회학적 의의가 STS 분야에 이르지 못한 것이다. 구조와 행위의 이원화 문제가 STS 분야에 아직 미결 상태로 남아있음은 SCOT과 기술의 사회적 형성 이론의 비교가 보여준다. 이 문제를 통합하는 대안을 제시한 이론가 중 하나인 부르디외는, STS 분야에서 활발하게 인용됨에도 불구하고, STS에서는 그 통합이 아닌 다른 측면에서 주로 다

루어진다. 부르디외를 다룰 때, 일반 사회학은 구조와 행위의 통합을 강조하기 위해 부르디외와 그의 이론이 속한 사회학적 계보를 풍부하게 인용하지만, STS는 과학자 사회에 대한 설명을 위해 부르디외의 장 이론 그 자체에 주목한다. 표와 같이, 사회학과 STS는 서로 다른 목적으로 부르디외에 의존해 서로 다른 의의를 부여하고 그것을 뒷받침하는 데 서로 다른 근거를 사용한다. 이와 관련된 본 논문의 목표는 부르디외 이론의 사회학적 의의를 STS적인 분야인 정보 사회학에 진보적으로 계승하는 것이다.

4) 부르디외의 사회학적 의의: 아비투스 개념

앞서 STS는 아비투스를 과학 장과 관련지어 과학적 행위의 원리 체계라는 식으로 정의했지만, 정식 사회학은 아비투스를 구조와 행위를 매개하는 그것의 기능을 강조해 “행위자들의 객관적(필연적) 조건으로부터 주관적 실천 형식이 산출되는 원리”라고 정의한다. 사회학에서 아비투스는 행위자들의 객관적(필연적) 조건으로부터 주관적 실천 형식이 산출되는 원리로, 다음과 같은 순환적, 복합적인 3가지 차원에서 정의된다.

1. 구조화된 구조: 사회에 구조화된 동시에 행위자에 체화된 아비투스를 생산하는 기능
2. 구조화하는 구조: 변형을 허용하는 역사의 재생산 기능
3. 무의식적 행위들: 경험을 현재화해 실천의 일치성과 일관성, 전-반성적인 지향을 현실화한다.

이런 아비투스의 사회학적 정의에는 STS 분야에서 과학자 사회에 응용한 아비투스의 정의보다 구조와 행위의 통합이라는 의의가 짙게 녹아있다. 본 논문은 부르디외의 이론 중 과학자 사회에 직접적으로 적용될 수 있는 장 이론 자체에만 주목하는 STS 분야의 관습을, 부르디외와 아비투스 개념을 사회학적 계보의 맥락 속에서 검토함으로써 넘어선다. 이런 방법을 통해 더 풍부해진 아비투스 개념은 어디에든 응용됐을 때 더 큰 가치를 지닐 것이며, 그 중 중요한 것은 STS에 존재하는 구조와 행위의 이원화 문제의 해결이다.

(1) 맥락적 접근: 사회학적 계보 속의 부르디외와 아비투스 개념

○ 인식론적 단절의 정신

부르디외에게 자신이 속한 사회학자의 사회와 사회학자에 대한 성찰은 그의 모든 연구의 출발점이자 그의 연구의 절정이다. 그는 가장 먼저 인식론적 측면에서 자신의 이론을 성찰하기 위해서 인식론적 단절의 정신을 주장한다. 이론은 배경 속에서 형성되므로 인식론은 이해 관계와 권력 관계와 무관하며 보편적이라는 지식인주의를 경계해야 하고, 학자의 인식론 문제는 관계를 통한 실천으로도 연장된다. 또 다

른 성찰은 부르디외의 장 이론과 밀접한 관련이 있는 것으로, 사회학은 학자가 사회에서 차지하는 위치와 지식 생산의 사회적 조건을 다룰 수 있다는 것이다. 행위자의 위치는 행위자가 처한 객관적 조건과, 지식 생산의 사회적 조건은 장이 외부와의 적절한 단절을 가질 조건과 같다. 과학이 지적 전통을 존중하는 재해석을 통해서 축적성을 담보하듯 사회학자는 기존 담론 체계의 힘에 의존해 자연스럽게 투명하게 보이는 이론을 개발하는 자발적 사회학과 즉각적 지식을 경계해야 한다. 따라서 사회 과학의 담론 체계에 대한 비판이 우선되어야 한다. 마지막으로 부르디외는 자신이 경계하는 방법론들 3가지를 제시한다.

- 경험주의: 보통 개념의 조작적 특수성을 강조해 제기된 개념의 체계성, 다양한 이론의 가능성을 제한한다.
- 직관주의: 절대 정신의 철학적 전통이 추구하는 총체성에 경도해 사회 현실과 탐구의 사회 체계의 토대에 대한 방법론적 연구를 무시한다. 칸트의 무관심의 관심이라는 개념처럼 지식인의 이론과 경험의 자명성, 보편성은 지식인 사회 구조의 조건, 사회적 지위와 계급에 따라 차별화된다.
- 초경험주의: 단편적, 임의적 사실을 묶어서 종합적 인식에 도달할 수 없다.

○ 아비투스 개념의 선대 개념: 집단적 생활 양식 개념

부르디외는 자신의 이론이 지켜야 할 이런 원칙들을 제시한 후, 문화적 마르크스주의자로서 마르크스적인 계급이 생활 세계에서 나타나는 양상을 관찰했다. 고전적 마르크스주의에게 생활 세계란 경제적 하부 구조에 종속되어있는 문화적 요소 중 하나일 뿐이다. 프롤레타리아트의 생활 세계를 지배하는 계급 의식은 부르주아 계급이 착취 구조를 유지시키기 위해 주입한 허위 의식이므로 거기에서 깨어나야 한다는 것이 전통적인 생각이지만, 부르디외는 생활 세계란 경제적 하부 구조에 의해서만 지배받지 않는 크고 복잡한 세계이며, “계급은 실천으로 전화됨으로써 인식된다”고 지적한다. 생활 세계는 계급이 집단적 생활 양식이라는 새로운 사회적 불평등의 형태로 나타나는 공간이자, 개인이 주체적 행위를 할 수 있는 공간이다. 생활 양식의 이런 두 의미에서는 구조와 행위 사이의 관계를 매개하는 기능이 포착된다.

다음으로는 베버와 짐멜이 제시한 생활 양식 개념의 원초적 형태를 알아본다. 베버는 종교적 이념이 직업 이념으로 대체되며 봉건 사회에서 근대 자본주의로 이행하던 시대에 변화된 집단적 생활 양식을 신분이라는 용어로 표현했다. 배경은 노동 계급과 상층 소유 계급 사이에 확대된 비소유 중간 계급이다. 이들은 시장에서의 서로 다른 이해 관계 때문에 서로 다른 생활 양식을 가지고 있었는데, 이때 신분 개념은 통합된 공동체를 포착하기 위해 고안됐다. 신분이란 계급과 대립하는 개념이기도, 계급적 토대를 기초로 성립되는 개념이기도 하지만, 어쨌든 베버가 집단적

생활 양식을 양가적으로 설명하는 도구다. 한편 생활 양식을 나타내는 짐멜의 용어는 유행이다. 그에게 집단적 생활 양식이 나타난 원인은 베버와 비슷한 배경에 의해 나타난 문화의 객관화 현상이다. 문화의 객관화는 자본주의적 상품 생산과 화폐 관계를 매개로 한 대량 소비에 의해 나타났고, 객관적 문화는 협업을 통한 소규모 생산에 기반한 주관적 문화로부터 분리됐다. 객관적 문화는 곧 계급 소속의 상징인 유행이며, 유행은 상위 계층으로부터 하위 계층으로 이동한다. 짐멜에게 집단적 생활 양식은 사회적이자 주체적으로 객관적 문화와 주관적 문화의 매개 결과에 달려 있다. 베버와 짐멜은 공통적으로 근대 자본주의의 시대에 구조에 해당하는 계급이 행위에 해당하는 집단적 생활 양식으로 나타나는 기제를 연구했다.

○ 부르디외의 생활 양식 개념

부르디외는 베버의 신분 개념과 베버의 유행 개념을 발전시켜 생활 양식을 고유하게 정의했다. 부르디외의 세계는 두 공간으로 이루어져 있으며, 아비투스(habitus)는 다음 도식과 같이 두 공간 사이에서 객관적, 물질적 생활 조건과 공통적인 행위를 매개한다.

사회, 경제적 위치의 공간	아비투스	생활 양식의 공간
객관적, 물질적 생활 조건		공통적인 행위들

생활 양식 개념은 객관적 관계에 부여된 규칙적인 의미만으로 계급을 파악하는 전통적 계급 이론을 거부하고, 상징적 차원에서의 행위와 학문적 행위를 통한 구성주의를 계급 이론에 도입한다. 첫 번째로, 사회 계급은 상징적 차원에서 구성된다. 사회 계급은 구조 내에서의 위치뿐만 아니라 필연적으로 인간이 맺는 상징적 관계를 통해서도 규정된다. 상징은 사물의 질서를 엄격하게 재생하지 못하고 상대적 독립성을 가지므로 행위자들은 이 차이에서 이득을 취할 수 있다. 물질적 조건이 좋은 계급은 그 물질적 조건을 이용해 생활 양식의 공간에서도 이윤을 취하고자 ‘구별짓기’를 시도한다. 상층 계급은 다른 계급과 구별될수록 더 큰 상징적 이윤을 얻는다는 기제를 의식적, 무의식적으로 이해하고 있기 때문이다. 구별짓기는 물질적 조건을 상징적 이윤으로 전화시키며, 그 과정은 곧 상징적 차원에서 사회 계급이 구성되는 과정이다. 두 번째로, 사회 계급은 학문적 행위를 통해서 구성된다. 사회 계급은 인지된 존재로도, 그 존재의 인지를 통해서도 규정되는데, 전자는 상징적 차원에서 사회 계급의 인지를, 후자는 그것에 대한 학문적인 인지를 통한 사회 계급의 구성을 의미한다.

(2) 아비투스 개념

아비투스는 이런 2가지 인지와 모두 관련된다. 실천을 있는 그대로 파악하려고

하면 생활 양식, 상징의 구조를 놓히므로 두 요소를 결합하려면 실천의 통일적인 생산 원리인 계급의 아비투스(abitus)를 파악해야 한다. 아비투스는 “실천 형식의 객관적인 생산 원리”로서 객관적, 물적 생활 조건과 공통적인 행위를, “주관적인 분류 체계”로서 공통적인 행위와 그것에 대한 학문적 인지를 연결해준다.

아비투스라는 개념의 학문적 계보를 논하는 이 자리에서 부차적으로 장 개념의 그것도 짧게 논하겠다. 장은 베버가 파악한 근대화의 원리인 분화와 전문화의 원리에 따라서 형성되고 유지되므로, 다양하게 분화된 가치 영역으로 이루어진 베버의 근대 사회와 닮아있다. 부르디외는 사회 세계에 대한 집단적 인지 방식을 분석하면서 베버와 같이 집단들이 추구하는 전략적 이해에 주목했다. 또한 장 내부에 통일성이 나타나는 원리는 인식, 미학, 지식, 취향 등의 집단 의식의 기능으로 뒤르켐이 발견한 사회 통합 기능과 관련이 있다.

지금까지 부르디외가 아비투스라는 개념을 창시하게 된 맥락을 명확한 결론을 내리지 않고 서술했다. 인식론적 단절의 정신으로 요약되는 그의 성찰적 태도, 인식론, 방법론, 이것들을 통해서 또는 경계하면서 전통적 계급론을 생활 양식 개념으로 극복한 맥락 속에서 물적 계급, 상징적 계급, 학문적 행위를 매개하기 위해서 아비투스 개념은 창시됐다. 이 과정 자체는 아비투스 개념이 가진 하나의 의의라고 볼 수 있고, 아비투스 개념을 과학자 사회에 응용한 것도 마찬가지다.

(3) 아비투스 개념의 의의와 한계

STS적 맥락에서든, 어떤 특수한 맥락에서 나타난 구조와 행위의 이원화 문제는 그 문제가 일반화된 형태의 한 단면이다. 따라서 가장 일반화된 아비투스의 정의인 사회학적인 아비투스 개념은 구조와 행위의 이원화 문제와 관련해 어떤 의의와 한계를 가지는지 진단되어야 한다. 그러나 가장 먼저 구조와 행위의 이원화가 비롯된 사회학이 문제에 접근하는 근본적인 2가지 방식을 비판하겠다.

	구조 중심 접근	행위 중심 접근
기원	레비스트로스의 구조주의적 객관주의	사르트르의 실존주의적 주관주의
방법론	형식적 구조주의	방법론적 개인주의
행위자	구조에 종속되어 제거된다.	호모 에코노미쿠스: 체험의 직접성에 부여된 의미에 의해 추상적이고 형식적인 명목으로 존재한다.
구조, 행위,	개인의 사고와 행위는 구조에	행위는 역사적, 구조적 가능성의

그 사이의 관계	의해서 결정된 수동적 이행이다.	조건을 만들지 못한다.
통시성/공 시성	공시성: 구조는 같은 시간에 존재하는 관계들의 체계로 묘사된다.	통시성: 행위자는 한 공간에서 시간에 따라서 행위한다.

부르디외는 두 접근을 모두 이와 같이 비판하면서 행위자, 전략, 실천, 그 무엇보다 아비투스로서 이루어진 자신만의 통합적 이론 체계를 제안한다. 피에르 마슈레는 “부르디외에게 실천 일반은 존재하지 않고, 복수의 다원적인 실천, 역사 속에서 구성되고 해체되는 실천들만이 존재한다.”고 정리한다. 즉, 부르디외는 실천을 그 바탕에서 가능성을 열어주는 동시에 제약하는 결정 요소로부터 파악한다. 부르디외는 구조주의가 제거하려 했던 행위자들을 재도입했고, 그들이 규칙에 순응하지만은 않는 전략 개념을 도입했다. 이때 아비투스는 “전략을 조절하는 상대적 자율성의 기능”을 수행하는 “구조화된 전략이자 전략 속에서 구성되는 구조”며, 실천은 “주어진 상황과 아비투스 사이의 변증법적 관계의 산물”이다. 부르디외의 이론 체계를 종합하면, 행위자는 “의식적, 합리적 구조와 무의식적 구조의 통합을 통해서 새로운 구조로 이행하는 행위”를 할 수 있다.

하지만 부르디외는 구조와 행위의 이원화를 극복하고자 했지만, 그 목표는 절반의 성공이었다는 평이 주를 이룬다. 부르디외의 행위자가 추구하는 전략은 부르디외가 다양한 의미로 확장한 자본을 이용해 상징적 투쟁에서 최대의 상징적 이윤을 얻는 것이다. 따라서 부르디외의 행위자를 움직이는 원리는 이기적 추구하고 그것을 뒷받침하는 도구적 합리성에 여전히 의존하는 한계를 가진다.

5. 정보 사회 운동과 정보 사회학자

이 부분에서는 본 논문의 결론으로 정보 사회론을 통해서 정보 사회 운동을 펼치는 정보 사회학자를 제시한다. 바로 앞에서 구조와 행위의 통합 측면에서 논한 부르디외의 사회학은 정보 사회라는 구조 속에서 구조를 바꾸려는 정보 사회 운동의 목적과 연관된다. 그러나 부르디외가 상징하는 근대적 행위자 개념은 사회 운동의 하나로서 종합적인 사회적 선을 추구하는 장의 논리를 초월한 행위를 설명하지 못한다. 따라서 본 논문은 정보 사회학자의 정보 사회 운동을 해석하는 데 부르디외 이론의 틀을 유지하되, 관심의 범위를 보통의 그것인 장 단위에서 행위자 사이의 커뮤니케이션과 행위자 단위로 차례로 좁혀, 부르디외의 커뮤니케이션 이론과 기술 철학자 질베르 시몽동의 ‘개체’ 개념을 도입한다. 특히 개체는 부르디외의 행위자 개념의 대체 개념으로서 부르디외가 극복하고자 했으나 실패했다고 평가받는 구

조와 행위의 이원화 문제에 기여할 수 있다.

1) 정보 사회 운동과 정보 사회 학자: 부르디외의 이론

부르디외는 학자가 사회에서 차지하는 위치를 이론적으로 연구하는 성찰적 사회학을 추구했고 실천적 지식인으로서 활동한 사회학자이므로, 정보 사회학자가 정보 사회론을 통해서 정보 사회 운동을 펼치는 일을 긍정할 것이다. 부르디외는 연구 주체로서의 사회학자가 연구 대상으로서의 사회를 객관적으로 관찰한다는 일방향의 실증주의를 부정하고, 정보 사회학자, 정보 사회학, 정보 사회 사이의 상호 작용을 인정한다. 정보 사회학자는 의도하지 않아도 정보 사회를 구성하는 실천적 행위를 하는 것이고, 더 나아가 정보 사회 운동에 정보 사회론을 통해서 실제로 참여할 수 있다.

부르디외의 이론을 정보 사회 운동에 적용하려면, 정보 사회를 하나의 느슨한 장이라고 정의해야 한다. 장이 성립하는 데 필요한, 정보 사회의 여집합이라는 의미의 현실 사회와 정보 사회 사이의 단절성을 지지하는 근거로, 정보 사회에 대한 단절론, 정보의 상징적 측면, 정보의 사회적 구성+기술적 이용을 들 수 있다. 한편 연속론, 물질적 측면, 기술적 구성+사회적 이용은 현실 사회가 정보 사회에 가하는 압력을 강조해 장의 굴절 기제를 연구할 필요성을 제기하고 그 방법을 제시한다. 또한 생활 세계의 공간에서도 정보 사회는 고유한 문화를 생산한다는 의미에서 장이라고 할 수 있다. 따라서 정보 사회학자는 사회학의 장 뿐만 아니라 정보 사회라는 더 큰 장에도 소속된다.

정보 사회학이 보다 진보적으로 정보 사회 운동을 추구하는 일은 학문의 아비투스(abitus)가 사회 운동의 아비투스로 정의됨으로써 가능하다. 이 경우 아비투스는 사회적 선과 그것을 실현하는 정보 사회 운동이란 무엇인지에 관한 정의를 탐구하게 만드는 구조화된 구조이자, 그 탐구 행위를 통해서 기존의 그 정의가 변형될 수 있게 해주는 구조화하는 구조다. 장 외부의 구조의 변혁에 관한 정보 사회 운동을 장 내부의 논리로 환원시켜주는 아비투스의 기능에 의해 정보 사회 운동의 정치성은 굴절되어 장 내부에 정보 사회론으로 나타난다. 정보 사회 운동이라는 장 외부의 투쟁은 장의 내부에서 직접적으로 느껴지지 않고 장의 굴절 기능으로 장의 내부에서는 그 의미가 약화됨에도 불구하고, 장 외부의 투쟁은 정보 사회학자들 사이의 관계를 투쟁의 관계가 아닌 협력의 관계로 실제로 바꾸거나 적어도 인식되게 한다.

부르디외가 경계해야 할 방법론을 제시했듯 필자는 정보 사회 운동을 추구하는 정보 사회학이 지켜야 할 조건을 제시하겠다. 어떤 정보 사회학자가 정보 사회론을 만들든, 그 정보 사회론이 최소한 정보 사회 운동에 악영향을 끼치지 않기 위해서 지

켜야할 조건에 대해서 논의가 필요하다. 필자는 이 조건을 3가지 차원에서 다음과 같이 제시한다:

- 정보 사회학자의 차원: 정보 사회학자는 정보 사회론을 통해서 정보 사회를 기술적, 정치적인 의미에서 각각 구성하는 공학자와 시민과 소통하는 주체가 되어야 한다.
- 정보 사회론의 차원: 예를 들어, 전자 민주주의에 대한 연구는 인터넷 공론장의 행위자를 사이버 공간을 재구성함으로써 자신 또는 사회의 해방적 가능성을 도모하는 주체로 묘사해야 한다.
- 정보 사회 운동의 차원: 정보 기술을 기존의 정보 사회 운동을 강화하는 도구로서 활용하는 수준을 넘어, 오직 인터넷에서만 가능한 사회 운동의 가능성을 열어두어야 한다.

2) 부르디외의 이론의 급진적 적용: 커뮤니케이션

관심의 범위를 보통의 그것인 장 단위에서 행위자 사이의 커뮤니케이션으로 좁힌 부르디외의 이론은 부르디외의 커뮤니케이션 이론이다. 커뮤니케이션은 장의 동인이자 효과이고, 투쟁의 작동자이자 조절자이며, 커뮤니케이션은 어떤 장에서든 하나의 자본으로 기능함을 포착했다. 부르디외의 커뮤니케이션 이론이 던지는 질문은 다음과 같다:

1. “사회의 내기물로서 커뮤니케이션을 이해한다. = 부르디외의 사회학을 커뮤니케이션을 객관화하는 이론적, 방법론적 도구로 사용한다.

(1) 자율적인 실천의 장들이 커뮤니케이션을 중심으로 어떻게 형성되는가?

(2) 커뮤니케이션에 의해 점진적으로 점령당한 활동 영역들이 어떤 구조적 변동을 겪고 있는가?

2. 사회적 게임으로서 커뮤니케이션을 이해한다.

(1) 행위자들 간 관계의 논의, 지배 형식들, 실천의 짜임새를 이루는 상징 교환을 미시사회학적으로 이해한다.”

부르디외의 전통적 이론은 이론적 근거의 측면에서 문화 생산의 장인 정보 사회학의 장과 문화 소비의 장인 정보 사회 운동의 장의 분리를 상정하지만, 커뮤니케이션 이론의 논리로는 그 분리를 부인할 수 있다. 정보 사회 운동의 장은 학문의 논리를 따르지 않지만, 부르디외의 커뮤니케이션 이론이 던지는 질문들은 커뮤니케이션의 경계를 따라서 장이 나타나므로 정보 사회학자의 정보 사회 운동에 대한 직접적인 개입이 일반적일 경우에는 정보 사회학과 정보 사회 운동이 하나의 커뮤니케이션 장을 이루게 될 가능성을 긍정한다. 이와 같이 이론적으로 정보 사회학과 정보 사회 운동의 더욱 긴밀한 협조의 가능성을 열어두는 이론은 실제 그런 행위의 기반이 될 수 있기 때문에 꼭 필요하다. 마지막으로 다음과 같이 나누어진 인터넷

연구와 정보 사회 운동을 통합하는 방법을 마련하는 것을 STS와 정보 사회학의 과제로 제시한다:

<p>인터넷 연구</p> <ul style="list-style-type: none"> • “불평등 • 공동체와 사회적 자본 • 정치적 참여 집단과 기타 경제적 기구 • 문화적 참여와 다양성” 	<p>정보 사회 운동</p> <ul style="list-style-type: none"> • “정보 자유 운동: 규율 권력의 강화에 맞서서 표현의 자유를 옹호한다. • 정보 보호 운동: 감시 권력에 맞서서 프라이버시를 지킨다. • 정보 공유 운동: 지적 재산권의 무분별한 강화에 맞서서 정보의 공유권을 지킨다. • 정보 공개 운동: 국가와 기업이 보유하고 있는 각종 정보의 공개를 요구한다.”
---	--

3) 행위자 개념의 대체: 질베르 시몽동의 개체

정보 사회과 불화한 근대적 인간관인 부르디외의 행위자 개념은 질베르 시몽동이 라는 기술 철학자의 개체라는 개념으로 대체되어야 한다. 행위자는 장 이론과 부르디외가 확장한 자본 개념이 이루는 이론 체계와 합치성이 높은 주체라는 이유로 부르디외가 채택한 인간 개념으로, 근대적 인간관의 핵심적 속성인 이기성과 도구적 합리성에 의존하는 문제를 집약하고 있다. 오픈 소스, 선물 경제, 관심 받기 등 정보 사회학적 인간형과 구조주의적 편향을 내재한 부르디외의 행위자 개념 사이의 괴리를 극복하기 위해서 정보 사회학자와 모든 인간들을 존재론적 차원에서부터 정보적 존재로서 기술 철학적으로 묘사하는 질베르 시몽동의 개체 개념은 매우 적합하다.

먼저 부르디외의 학문적 전통에 존재하는 수많은 인간 개념 중 행위자 개념을 선택하게 된 맥락을 알아보겠다. “행위 주체는 행동 사회학의 전통에서 주로 쓰이는 개념이다. 이때, 사회적 사실은 개인이 주어진 상황에 반응해 생산해낸 행위로서 설명되며, 개인은 의식적 판단에 따라 선택하고 결정하며 행동하는 적극적 존재로 나타난다. 한편 주체는 의식 철학의 전통에서 중요한 개념으로 여겨져왔다. 그것은 의식과 의지를 가지고 스스로를 통제하는 자유로운 개인으로서, 담론과 실천의 원천이다. 구조주의는 이 전통적인 주체 개념을 새로운 방식으로 전유하면서, 그것이 지닌 다층적인 의미(신민이자 주어)를 되살려놓았다. 즉 주체는 권력 관계(신민)와 언어 구조(주어) 속에서 구성되는 존재이며, 주체성은 그러한 사회적 구성의 효과에 지나지 않는다는 것이다. 부르디외가 사용하는 행위자라는 개념은 이러한 구조주의적 주체와 가깝다고 할 수 있다. 하지만 주체를 구조의 단순한 효과나 담지자로만

파악하는 구조주의의 극단적 경향을 비판하면서, 부르디외는 구조의 결정력과 주체의 창조성을 변증법적으로 종합해내고자 한다. 부르디외는 행위 주체에 비해 구조의 결정성과 개인 행위의 무의식성을 더 강조하고, 구조주의적 주체에 비해서는 개인의 자율성과 실천의 능동성을 좀 더 강조하는 용어인 행위자라는 용어를 사용한다.”

부르디외의 행위자 개념이 이와 같이 구성됐다고 하면, 시몽동의 개체 개념 같은 포스트 휴먼 개념으로 대체하는 것도 가능하다. 시몽동의 개체는 과포화 용액에서의 결정화 과정에 은유되는 개체화 과정을 통해서 만들어진다. 과포화된 용액에 결정 씨앗이 떨어지면 생겨나는 결정체가 바로 개체다. “개체화는 곧 정보 발생 과정”으로, “‘구조화하는 결정 씨앗’과 ‘준안정적 장으로서의 과포화 용액’이라는 불일치한 두 실재가 ‘결정체’라는 개체의 발생으로 서로 관계 맺을 때, 바로 그때 소통으로서의 정보가 성립한다.” 이렇게 탄생한 정보가 가진 개체 초월적 특성은 정보 사회학이 정보 사회의 인간 간 갈등을 해소하는 모델이 될 수 있다. 정보 사회학은 정보 사회학과 다른 정보 사회의 구성원들을 인간-기계 양상불적인 개체로 파악함으로써 정보 사회의 핵심을 진단하는 아이디어를 얻을 수 있다.

6. 참고 문헌

김재희, 「우리는 어떻게 포스트휴먼 주체가 될 수 있는가?」, 『철학 연구』, 2014, 106, pp. 215-242.

김환석, 『과학사회학의 쟁점들』, 문학과지성사, 2006.

두산,

“이론사회학” ,

https://www.doopedia.co.kr/mo/doopedia/master/master.do?_method=view2&MAS_IDX=125867.

래디먼, 『과학철학의 이해』, 이학사, 2002.

부르디외, 『과학의 사회적 사용』, 창비, 2002

올리브지, 『부르디외, 커뮤니케이션을 말하다』, 커뮤니케이션북스, 2007.

웹스터, 『현대 정보사회이론』, 나남, 2016.

홍성태, 『현실 정보사회와 정보사회 운동』, 한울(한울아카데미), 2009.

현택수, 『문화와 권력: 부르디외 사회학의 이해』, 나남, 1998.

Bourdieu, P. “The Specificity of the Scientific Field and the Social Conditions of the Progress of Reason” . *Sociology of Science*, 14(6), pp. 19-47, 1975.

Cutcliffe, S. H. *Ideas, Machines, and Values: An Introduction to Science, Technology, and Society Studies*. Rowman & Littlefield Publishers, 2000.

DiMaggio, P. and others. “Social Implications of the Internet“. *Annual Review Sociology*, 2001, 27, pp. 307-36.



사단법인 오픈넷

서울시 서초구 서초대로50길, 62-9, 402호

T. 02-581-1643 F. 02-581-1642

E-mail. master@opennet.or.kr