

21세기 한국 메가트렌드 시리즈Ⅳ 06-07

글로벌화와 통일에 대비한 IT 미래전략

2006. 12

연구기관 : 정보통신정책연구원
연구책임자 : 정 찬 모(정보통신정책연구원)
참여연구원 : 유 지 연(정보통신정책연구원)
 황 지 연(정보통신정책연구원)
 김 상 배(서울대학교)
 구 갑 우(북학대학원대학교)
 심 상 민(성신여자대학교)
 김 연 철(고려대학교)



정보통신정책연구원
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE

서 언

21세기를 맞는 세계질서 변화의 핵심은 지난 수백 년간 세계질서의 운영과정에서 중심적 역할을 담당해왔던 국민국가(nation-state)의 위상과 역할이 약화되고, 이에 따라 소위 글로벌화가 심화되는 현상에서 발견됩니다. 이러한 국민국가의 약화와 글로벌화의 현상은 정치, 행정, 경제, 산업, 사회, 문화 등 세계질서의 전 영역에 걸쳐서 진행되고 있습니다.

먼저, 정치와 행정 분야에서 세계는 사회주의권의 붕괴에 따른 냉전의 종식 이후 이데올로기를 중심으로 한 국가 간의 대결을 넘어서는 새로운 탈냉전의 질서를 모색하고 있습니다. 또한 각국의 내부적으로도 자유민주주의 이데올로기의 세계적 확산에 따라 정치적으로 억압적 권위주의가 쇠퇴하고 정부와 행정이 합리화되는 등 전반적 민주화 과정이 진행되고 있습니다.

경제와 산업 영역은 글로벌화의 현상이 가장 극명하게 드러나는 분야입니다. 자본, 노동, 상품, 기술 등이 국경을 초월해 자유로이 이동하는 생산과 금융분야의 ‘경제세계화’가 활발히 진행되고 있습니다. 또한 대내경제적인 차원에서도 경쟁적 시장원리에 입각한 효율성의 극대화를 신봉하는 신자유주의(neo-liberalism)적 경제이데올로기의 확산과 함께 경제와 산업에 대한 국가의 개입논리가 약화되고 있습니다.

사회와 문화 영역에서도 글로벌미디어의 발달에 따라, 국가와 사회의 경계를 넘어서 세계인이 문화와 가치관을 공유하는 글로벌문화(global culture)가 전세계적으로 확산되고 있습니다. 이에 따라 지난 수백 년간 국민국가의 문화적 정체성을 이념적으로 뒷받침해온 근대적인 민족주의도 불가피한 변화를 겪고 있습니다.

이러한 맥락에서 볼 때 한국은 세계의 흐름에 편승하고 세계 질서의 확립에 주체적으로 참여할 수 있는 새로운 전략 마련을 요구받고 있습니다. 즉, 21세기를 맞는 한국은 기존의 한국형 발전모델의 한계를 극복하고, 대외적으로는 변화된 세계환경

에 효과적으로 적응하면서, 대내적으로는 보다 효율적이고 풍요로운 새로운 한국모델을 모색해야 하는 시대적인 과제를 안고 있습니다.

이에 따라 정보통신정책연구원에서는 정치·외교, 경제·통상, 사회·문화, 그리고 통일협력을 위한 국가적 전략을 국가적 강점인 IT로 모색하기 위해 이 연구를 추진하게 되었습니다.

이 연구는 정보통신정책연구원의 정찬모 박사를 중심으로 서울대학교의 김상배 교수, 북한대학원대학교의 구갑우 교수, 성신여자대학교의 심상민 교수, 고려대학교의 김연철 교수, 그리고 정보통신정책연구원의 유지연 주임연구원과 황지연 연구원의 공동연구를 통해 이루어졌으며, 정보통신부의 이진수 서기관의 지속적인 조언과 권순국 사무관의 도움이 있었습니다. 연구진의 노고를 치하하고 연구를 도와주신 분들에게 감사의 말씀을 전하면서 이 연구의 결과가 우리나라 관련 분야 연구개발 정책에 충실히 반영되기를 바랍니다. 본 연구가 기반이 되어서 한국이 보여준 정보화 분야에서의 성과를 발전적으로 승화시킴으로써 21세기 세계질서의 변화에 효과적으로 적응하는 국가전략적 과제를 완수할 수 있을 것으로 기대합니다.

2006년 12월
정보통신정책연구원
원 장 석 호 익

목 차

서 언	1
요약문	9
제 1 장 서 론	23
제 1 절 연구 개요	23
1. 연구의 배경과 목적	23
2. 연구의 방법과 구성	24
제 2 절 글로벌화와 글로벌 미래트렌드	25
제 3 절 글로벌화에 대한 우리의 대응	32
1. 우리나라의 글로벌화 정도	32
2. 글로벌화에 대한 우리의 대응	33
3. 한국의 IT, 글로벌화 대응	36
제 2 장 글로벌화 통일에 대비한 국가전략의 방향들: 전문가 델파이	37
제 1 절 조사의 개요	37
제 2 절 미래 한국의 국가모델	39
제 3 절 한국 경제 개방화 정도	40
제 4 절 협력공동체 방안 모색	42
1. 동아시아 경제 공동체 형성 가능성	42
2. 동아시아 문화 공동체 형성 가능성과 한국문화 수출전략	43
제 5 절 남북통합의 가능성과 추진방안	44
제 6 절 IT를 통한 글로벌화 가능성과 대응방안	45
제 3 장 한국 외교 패러다임의 대전환과 비전	46

제 1 절	정보화시대 매력정치의 부상	46
1.	정보화시대의 도래	46
2.	매력정치의 부상	47
제 2 절	정보화시대 지식질서의 변동	55
1.	세계지식질서의 변동과 미국의 지식패권	55
2.	동아시아 지식질서의 변동과 한국의 정보화	61
제 3 절	네트워크국가의 부상	67
1.	네트워크국가의 부상	67
2.	동아시아의 네트워크국가와 한국 모델	72
제 4 절	국제정치 분야 정책방향	79
1.	매력정치 역량의 증대	79
2.	지식질서의 전략적 활용	79
3.	네트워크국가의 모색	80
제 5 절	국제정치 분야 정책과제	81
1.	매력발산의 디지털 공공외교 추진	81
2.	세계 지식질서 연구 포럼 구성 및 지원	81
3.	IT분야 지식생산체제 및 정책환경의 정비	82
4.	정보격차 해소를 위한 국제협력 사업 추진	83
5.	IT외교 지식관리시스템(KMS)의 구축 및 운영	83
6.	지적재산권 분야 국익보장 장치 마련	84
7.	동아시아 국가 간 정례적 협의체 추진	85
8.	시민사회 차원의 국제 IT교류 지원	85
제 4 장	대외 경제협력과 한국경제의 활로	87
제 1 절	21세기 경제권력의 이동: 한국 IT의 강점과 약점	87
1.	현상분석과 이슈	87
2.	정책목표와 정책과제	93

제 2 절	동아시아 질서와 세계질서의 변동	96
1.	현상분석과 이슈	96
2.	정책목표와 정책과제	102
제 3 절	세계질서의 변동과 한국의 글로벌 외교	105
1.	현상분석과 이슈	105
2.	정책목표와 정책과제	118
제 5 장	사회문화교류와 문화권력	121
제 1 절	현상 분석	121
1.	콘텐츠가 만국 공통 문화화폐(Cultural Note)로 등장	123
2.	퍼블릭 소셜 비즈니스 개념의 공민간 교류 형태 확산	126
제 2 절	정책 목표	127
1.	국제 문화교류 협력 강화 및 선제권 확보	127
2.	미래 사회 전망: 노동과 놀이가 일치하도록 매개하는 사회·문화 교류	128
제 3 절	정책 방향	130
1.	미국: 카피라이트 비즈니스 전지구화 추구	130
2.	일본: 규제 해소, 정부 혁신에 초점	131
3.	중국: 기반 인프라 구축 주력	131
4.	영국: 전통과 첨단기술의 조화를 표방	131
제 4 절	정책 과제	132
1.	제 1 영역	137
2.	제 2 영역	146
3.	제 3 영역	157
제 6 장	남북 통일과 IT 통합 전략	172
제 1 절	현상분석 및 이슈 파악	172
1.	메가 트렌드: 남북관계의 복합구조화	172

2. 기존논의 검토: 통일, 경제공동체, 평화체제	173
3. 현상 이슈 분석	180
제2절 정책 목표와 정책 방향	189
1. 정책 목표	189
2. 경제 통합 전망과 시나리오	192
제3절 남북 IT 통합 관련 정책과제와 대응	199
1. S/W 분야 중심의 연구 기반 조성	200
2. 전자 산업의 경쟁력 강화	204
3. IT수출 가공구 설치	206
4. 남북 통신망 구축 전략	208
제7장 결 론	209
참고문헌	211
〔부록〕 전문가 델파이 인터뷰 내용(전체 버전)	219

표 목 차

〈표 1-1〉 우리나라의 대외정책	34
〈표 1-2〉 비전 2030의 글로벌화 대응정책 추진계획(안)	35
〈표 2-1〉 전문가 델파이 대상자 주요 이력 사항	38
〈표 4-1〉 한국의 10대 교역상대국(2004년 기준, 백만불)	106
〈표 4-2〉 10대 무역수지 흑자국(통관기준, 백만불)	106
〈표 4-3〉 10대 무역수지 적자국 (통관기준, 백만불)	107
〈표 4-4〉 외국인 투자(지역별 투자실적)	108
〈표 4-5〉 해외 직접투자(국별 현황)	109
〈표 4-6〉 세계 15대 교역국(2004년)	110
〈표 4-7〉 외교부 공무원의 지역별 배치 현황	111
〈표 5-1〉 정책 전략 목표와 미래 트렌드, 정책 방향, 정책 과제(요약)	133
〈표 5-2〉 상장 및 등록 게임업체	148
〈표 5-3〉 비즈니스 생태계와 종전 시장, 산업 개념 간 비교	158
〈표 6-1〉 북한 어린이 영양장애 유병률 비교	184
〈표 6-2〉 6자회담 해결과정에서의 비용(9~13년간)	186
〈표 6-3〉 통일단계와 경제공동체 형성단계	194
〈표 6-4〉 경제공동체 형성 단계별 목표, 핵심 사업, 주요 과제	195
〈표 6-5〉 경제공동체 형성 단계별 추진사업과 정책과제	195
〈표 6-6〉 남북 IT 협력 및 통합 전략	199
〈표 6-7〉 연구기관별 특성화 전략	200

그 립 목 차

[그림 1-1]	본 연구의 구성 체계	24
[그림 1-2]	글로벌화의 가속화	27
[그림 1-3]	2006~2030년 글로벌경제 전망	28
[그림 3-1]	정보화의 개념적 층위: 빙산의 비유	47
[그림 5-1]	세계 문화 속 한국의 위상	123
[그림 5-2]	문화산업에 대한 폭넓은 해석	124
[그림 5-3]	강대국과 힘의 원천 변화: 무역, 산업 문화	125
[그림 5-4]	기소르망과 존 나이스빗 한국 문화 진단	125
[그림 5-5]	미래 발전방향	129
[그림 5-6]	사회문화 교류의 발신, 수신/호혜 구조	135
[그림 5-7]	스웨덴, 핀란드의 ‘문화+IT’ 클러스터 지형도	139
[그림 5-8]	문화시장 개방에 따른 효과	145
[그림 5-9]	노키아의 의료 지원 서비스	152
[그림 5-10]	디지털콘텐츠 유통시스템 원형	154
[그림 5-11]	콘텐츠 서비스, 유통을 지원하는 소프트웨어 인프라	156
[그림 5-12]	비즈니스 네트워크와 생태계	159
[그림 5-13]	비즈니스 생태계 적응 전략	160
[그림 5-14]	디지털콘텐츠 관련 생태계	161
[그림 5-15]	디지털문화콘텐츠(DC)의 생산-유통-소비를 통한 디지털생태계 형성 ..	162
[그림 5-16]	콘텐츠와 미디어가 중심이 되는 창의성 생태계 모형	163
[그림 5-17]	기업의 문화마케팅 모델, 5S	167
[그림 5-18]	문화·예술인의 문화마케팅 5가지 모델	168
[그림 6-1]	연도별 남북교역액 변동 추이	185

요 약 문

제1 장 서 론

날이 갈수록 우리가 살고 있는 이 세계는 점점 가까워지고 있다. 보이지 않는 네트워크를 통해서 지구 반대편에서 일어나는 일들에 대한 상상과 우리의 막연했던 미지에의 동경이 현실로 확인되는 것이 바로 오늘날 우리 현실이다. 즉, 세계는 ‘글로벌혁명’과 ‘정보혁명’이라는 두가지의 큰 흐름에 의해 대변혁이 일어나고 있다. ‘글로벌화’와 ‘IT’, 그리고 ‘지식’ 등 수많은 변화의 물결들이 상호작용하면서 기존의 경제·사회·정치 시스템들을 그 하부구조로부터 근본적으로 변화시켜 나가고 있는 것이다.

이제 미래의 변화는 우리가 미처 예상하지 못한 방향으로 나가고 있으며, 그것들은 21세기 새로운 경제·사회·정치 원리(new principles)들을 만들어가고 있는 것이다. 과연, 글로벌화는 앞으로 어떻게 전개될 것이며, 대변혁 이후 이뤄질 21세기 '신세계의 질서'에 우리는 어떻게 대응해야 하는 것일까?

제1 절 글로벌화에 대한 우리의 대응

글로벌화 논의가 본격화되기 시작한 1990년대 초에 우리나라에서는 아직 글로벌화에 대한 논의가 거의 없었다. 그러다가 1994년 가을 APEC 정상회담에 다녀온 김영삼 대통령이 이른바 시드니구상을 발표하면서 글로벌화를 국가발전전략으로 채택하였다(이수훈, 세계화의 참뜻, 1995). 글로벌화는 국정의 중심 개념으로 부각되었고, 이어 글로벌화 담론이 봇물처럼 터져 나왔다. 그러나 김영삼 정부 시대 글로벌화는 결국 현실에 안착하지 못하고 정치적 슬로건으로 타락되었다. 그로 인해 우리나라에서의 글로벌화 논의는 ‘글로벌화’ 자체에 대한 논의에서 별로 전진하지 못하

고 있다고 보여진다(김신동, 2005). 글로벌화 이전 우리나라의 대외정책은 역사적으로 서구화 정책 그 중에서도 미국화 정책이었다라고 할 수 있다. 한국의 근대화정책과도 그 궤를 같이 한다고 볼 수 있는데, 미국의 힘을 얻어 일본을 따라잡는 한국식 글로벌화 정책이었다(이수훈, 1998).

그리고 글로벌화에 따른 한국의 대응정책에 대한 정책 방향성과 깊이성, 미래지향성의 명확화가 계속적으로 요구되어 오던 가운데, 2006년 4월 “비전 2030”에서 ‘글로벌화된 대한민국의 미래 구상’이 제시되었다. 먼저, 우리나라가 국제적으로 ‘존경 받는 열린 국가’ 달성을 위해서는 소프트파워(soft power)를 인정받는 국가로 거듭나야 한다고 강조하였다. 그리고 소프트 파워를 키우기 위하여 서비스 수출을 확대해 공산품 중심의 수출구조를 고도화하고 지식과 기술, 문화컨텐츠 등 수출상품의 다양화를 추진할 것을 제시하는 한편, 한중일 3국간의 FTA 결성을 통해 외국 기업들의 중국·일본 시장진출을 위한 전진기지로 한국을 활용하도록 유도해야 한다고 제안하였다. 또한, 제도와 관행의 국제표준화(글로벌 스탠다드)를 통해 국내외 기업이 편리하게 기업활동을 할 수 있도록 비즈니스 환경을 구축하여야 하며, 우리 경제력에 걸맞는 국제협력에 적극 나서야 한다고 강조했다. 현재 우리의 대외원조(ODA) 규모는 7억4,000만달러, 국민총소득(GNI) 대비 0.09% 수준으로 OECD의 개발원조위원회(DAC) 회원국의 평균 0.33%의 4분의 1에 불과하다며 국제사회로부터의 존경은 국가안보를 결정짓는 중요 요소이므로 ODA를 확대해야 한다고 제시하였다. 아울러 민간작업단은 남북 공동번영 추구가 한반도 평화체제 구축은 물론 소프트파워 국가로 발전하기 위한 중요과제로 꼽고 단기, 중장기별로 남북관계 개선 전략을 제시하였다.

제2 절 한국의 IT, 글로벌화 대응

글로벌 메가트렌드 형성과정에서 IT가 결정적인 역할을 하고 있는 가운데, 우리나라의 IT경쟁력은 최고수준을 유지하고 있다. IT는 세계정치의 기반이 되는 물적 조건을 변화시키고 있고, 새로운 시대의 국가의 ‘부강’을 달성하는 효과적인 ‘수단’을

제공하고 있으며, 국가 간의 상호작용과 세력관계 및 존재양식까지도 변화시키는 ‘구성적 동인’으로 작동하고 있다(임혁백, 2006).

우리나라는 디지털 기술에 특화된 국가 경쟁력을 갖고 있다. IT산업은 국내 GDP의 15.6%, 수출의 42.5%를 차지하고 있으며 경제성장 기여율도 지난 2002년 22.9%에서 지난해 3·4분기에 46.7%로 높아졌다. IT산업에 힘입어 수출은 2012년 5,000억 달러를 넘어서고 2023년경 1조 달러에 이를 전망이다. 또 2020년 이전에 세계 9위권 경제진입이 가능할 것으로 예상된다. 그리고 우리나라는 세계 최고수준의 인터넷 이용자와 초고속 인터넷 가입률을 자랑한다. IDC 정보사회지수는 지난 2002년 18위에서 2006년 10위로, UN 전자정부준비지수는 2002년 15위에서 2005년 5위로 경천을 뛰어올랐다. ITU 디지털기획지수(DOI)는 2년 연속 1위를 기록하고 있다. 조사 항목 가운데, 디지털 서비스 활용도도 개인, 기업 모두 세계적인 수준이다.

이에 우리가 가진 IT잠재력을 활용하여 글로벌화에 적극적으로 대응하기 위한 방안을 모색해 보고자 한다. 글로벌화를 글로벌 정치, 글로벌 경제, 글로벌 문화의 영역으로 세분하여 트렌드와 이슈, 그리고 정책방향과 정책과제들을 고찰한다.

제2 장 글로벌화 통일에 대비한 국가전략의 방향틀: 전문가 델파이

통신기술의 발달과 전 세계적인 개방화의 물결을 타고 국가간의 교류가 활발해짐에 따라 글로벌화는 가속화되고 있다. 이렇듯 급변하는 글로벌화의 흐름 속에서 대한민국이 국가경쟁력을 확보하고, 국제적 환경변화에 대응할 수 있는 전략을 예측·수립하는 것은 어려운 일이 아닐 수 없다. 따라서 ‘글로벌화’와 ‘통일’에 대비한 올바른 IT미래전략을 수립하기 위해서는 사회 각계의 전문가들에게 IT와 통일, 미래의 비전에 대한 자문을 구해봄으로써 수준 높고, 다양한 아이디어를 수렴해보는 것이 매우 효과적인 방법이 될 수 있을 것이다.

이에 경제, 사회, 문화, IT 등 각 분야 최고 전문가들을 모시고, 글로벌화에 대응하기 위한 경제개방문제를 비롯해 바람직한 국가모델, 국제적 공동체형성 방안 등에

관한 인터뷰를 실시하였다.

제3 장 한국 외교 패러다임의 대전환과 비전(글로벌 정치분야)

정보화는 세계정치의 물적·지적 토대를 변화시킴으로써 세계정치의 구조와 과정 및 체제 수준의 다차원적 변화를 야기하고 있다. 정보화시대를 맞이하여 벌어지는 21세기 세계정치의 모습을 세 가지 차원에서 발생하는 상호 연관된 변환(transformation)의 과정으로서 이해가능하다.

첫째로, 정보화의 진전에 따른 권력 매력정치(soft power politics)의 부상이다. 정보화는 세계정치의 권력기반을 변화시키고 있으며, 이러한 과정에서 지식은 부(富)와 강(強)을 달성하는 수단을 넘어서 매력 또는 네트워크 권력(network power)의 세계정치를 구현하는 ‘구성적 동인’으로서 부상하고 있다.

둘째로, 정보화의 진전에 따른 지식질서(knowledge order)의 변동이다. 지식의 권력적 함의가 부상함에 따라 이를 둘러싼 세계정치 행위자들의 경쟁과 협력이 가속화되고 있으며, 그러한 와중에 세계 지식질서뿐만 아니라 동아시아 지식질서의 세력구도도 변화를 겪고 있다.

끝으로, 정보화의 진전에 따른 네트워크국가(network state)의 부상이다. 지식 분야를 중심으로 하여 비국가 행위자들이 세계정치에서 차지하는 역할이 점차로 증대되면서 국민국가(nation-state)를 넘어서는 새로운 세계정치 행위자로서 네트워크국가가 모색되고 있다.

제1 절 글로벌 정치분야의 정책방향

첫 번째 정책방향은 매력정치 역량의 증대이다. 매력에 대한 개념정의를 단번에 내릴 수는 없었지만 매력 개념의 몇 가지 핵심적 요소들을 추출할 수는 있다. 본 연구에서는 매력의 개념을 이해하는 뼈대로서 문화, 지식, 외교 등의 세 가지 차원을

강조한다.

두 번째로 제기할 수 있는 정책방향은 지식질서의 전략적 활용이다. 다시 말해 지정학(地政學, geo-politics)과 지경학(地經學, geo-economics)을 넘어서는, ‘지지학(地知學, geo-knowledge science)’의 관점에서 본 새로운 정치게임에의 적응 문제라고 할 수 있다. 우리나라는 꾸준한 지식 분야 국제활동에도 불구하고 한국의 정보화 역량에 걸맞은 외교활동을 펼치기 위해서는 할 일이 많은 것이 사실이다. 인터넷의 외교 활동이 단순한 IT분야의 사안이 아니라 21세기 미래 국가전략적 사안임을 인식할 필요가 있다.

세번째로 제기되는 정책방향은 네트워크국가의 모색이다. 새로운 IT환경에서 국가가 다른 행위자들에 의해 대체되어 완전히 도태된다고 볼 수는 없다. 왜냐하면 정보세계정치는 진공상태에서 진행되는 것이 아니라 국가의 기득권이 작동하는 정치적 공간에서 진행되는 게임이기 때문이다. 이러한 공간에서 기득권을 가지고 있는 국가가 적응력을 가지고 국가에 유리한 방향으로 IT를 활용하는 반격을 예상할 수 있다. 그러나 보다 더 중요하게는 변화하는 환경에서도 공공재를 제공하는 국가의 고유영역은 여전히 존재할 것이라는 사실이다. 글로벌 정보격차 해소 문제나 글로벌 네트워크의 안정성과 보안성을 제공하는 문제, 그리고 다양한 행위자들의 사적 이해관계를 조율하는 기능의 필요성 등이다.

제2절 글로벌 정치분야의 정책과제

첫째로, 세계지식질서의 현황을 파악할 수 있는 데이터 작업 및 정책 연구 진행을 목적으로 (가칭)세계 지식질서연구 포럼 구성 및 지원이 필요하다. 세계 지식질서연구 포럼에서는 정보화시대 세계지식질서에서의 지식국력(knowledge power)의 상징인 인터넷의 위상을 객관적 지표를 통해 각국별로 매년 영문과 국문으로 발간, IT관련 국제기구의 역사와 성격 및 변화 전망 연구, 세계 IT 관련 국제기구 및 국제협력에의 참여전략의 마련을 위한 각국의 비교사례 연구 추진(매년 관련 보고서를 백서

의 형태로 출간 등), IT 관련 통계와 지수 작업을 총괄할 수 있는 기관 또는 기관 간 네트워크의 구축 지원(현재 각 기관에 산재해 있는 관련 업무들의 총괄 및 조정이 주요 업무이며 이를 [가칭]인터넷통계센터라고 부를 수 있음) 등의 사업을 벌일 수 있을 것이다.

둘째로, 국가 간 정보격차 해소를 위한 협력사업에 좀 더 적극적으로 참여할 필요가 있다. 국가 간 정보격차에 대한 관심은 아직 저조한 편이며 한국 IT 산업의 해외 진출 확대와 병행하여 지속적인 관심이 요구되는 분야이다. 또한, 한국 IT의 경쟁우위를 활용한 ODA는 지구적 정의에 공헌하는 윤리국가라는 21세기 한국의 국가목표를 실현하는 수단이 될 수 있을 것이다.

셋째로, 인터넷외교 추진체계의 시급한 혁신이 필요하다. 계속 되풀이 되는 인력의 부족문제. 특히 잦은 담당자 교체로 인한 업무의 연속성 결여를 극복하기 위해서 국내의 제한된 국제기구 관련 인력의 효율적 관리를 위한 발상과 정책의 전환이 필요하다.

넷째로, 동아시아 국가 간 정례적 협의체의 추진이 필요하다. IT분야를 매개로 한 ‘동아시아형 네트워크국가’ 또는 ‘네트워크 아시아(Network Asia, NA)’를 상정해 볼 수 있을 것이다.

다섯째로, 시민사회 차원의 국제 IT교류 지원 프로그램의 개발이 필요하다. 예를 들어, ICANN, WSIS 등 인터넷 거버넌스 국제기구 관련 민간단체 및 전문가의 지속적인 참여활동을 지원하기 위한 프로그램 설립 및 운영도 유용하다.

제 4 장 대외 경제협력과 한국경제의 활로(글로벌 경제분야)

21세기 세계경제의 흐름은 먼저, 선진 경제 패권의 존재양식 변화이다. 아날로그 시대에는 크고 힘센 것이 경제를 주도했으나 디지털 시대에는 작고 현명한 것이 경제를 주도하게 될 것이다. 생산, 유통, 마케팅, 금융 등 여러 분야에서 작고 똑똑하며 상황변화에 대한 대응능력이 뛰어난 조직이 ‘지식센터’의 형태를 띠고 등장하여 각

중 경제활동에서 중심적인 역할을 할 것이다. 이로 인하여 정보력과 지식력을 앞세운 신흥경제세력이 등장하고 있다.

두 번째로는 경제적 지역공동체의 출현 가능성이다. IT로 인한 역내 교역량, 자본 이동, 인적 교류의 증가로 역내 경제통합이 가속화되고 있다. 특히, IT산업의 호황에 따라 동아시아 국가들 간의 교역과 투자가 급증하고 있다. APEC이 다자주의적인 개방적 지역주의 기구로 거론되고 있으나 현재까지는 의사소통이 원활하지 않고 느슨한 관계를 갖는 각국 원수들의 대화체(talking shop)에 불과하다. 그러나, 장기적으로 동북아 국가간의 경제교류, 교류, 투자의 가파른 확대는 동아시아에 중의적 수준의 통합적 지역 경제 거버넌스를 확립할 것으로 예측된다.

제 1 절 글로벌 경제분야의 정책방향

첫 번째 정책방향은 중층적 지역의 발명이다. 한반도를 둘러싸고 여러 지역이 경쟁하고 있다. 즉 지역형성의 정치가 진행 중이다. 아시아-태평양, ASEAN+3, ASEAN+3+인도·호주·뉴질랜드, 동북아 등등이 바로 그것이다. 이러한 가운데, 한국의 선택은 동아시아를 축으로 한 중층적 지역의 선택일 수밖에 없다. 이 과정에서 IT 협력은 정치경제적 장애물을 넘어서는데 큰 기여를 할 수 있을 것으로 보인다. 대부분의 동아시아 국가들이 IT 협력을 선호하고 있기 때문이다.

두 번째로 추진되어야 할 정책방향은 동아시아 IT 협력이다. 동아시아 IT 협력은 동아시아 지역협력의 종속변수일 가능성이 높지만, IT의 특성상 그리고 동아시아 국가들의 IT 수준의 차이가 국제협력을 발생시킬 수 있는 유리한 조건이라고 할 때, IT협력을 통해 동아시아 지역협력을 추동하는 역의 발상이 가능할 수도 있다. 예를 들어 일본의 높은 기술력과 자본, 한국의 중간기술과 테스트베드 환경, 중국의 로우테크와 노동력 및 거대한 시장잠재력 등과 같은 요인들은 한·중·일 3국이 상호 보완적인 비교우위구조를 가지고 있음을 보여주는 것일 수 있다.

제2절 글로벌 경제분야의 정책과제

첫째로, 양자간, 지역간, 중견국가 네트워크의 구축이다. 한국의 글로벌 외교에서 그 동안 소홀히 취급되었던 국가들이 캐나다, 스칸디나비아 국가, 남아프리카공화국과 같은 평화지향적 중견국가들이라고 할 수 있다. 이 평화지향적 중견국가와의 양자적 협력은 물론 국제적 수준에서 평화지향적 국가들의 네트워크 구성은 한반도의 평화와 번영을 위한 국제적 토대로 기능할 수 있을 것이다.

둘째로, BRICs와의 전략적 제휴이다. BRICs와의 IT 협력은 BRICs의 내부 조건을 고려하여 다차원적으로 진행될 수 있을 것이다. 브라질과의 협력은 중남미 IT시장의 거점으로 브라질을 활용하면서 인접국가로의 침투확산을 노리는 방향으로 진행될 수 있을 것이다. 러시아와의 협력은 러시아가 비교우위를 가지고 있는 우주, 항공 등과 IT를 연계하는 방향으로 진행될 수 있을 것이다. 인도와의 협력은 인도의 소프트웨어 기술력과 한국의 IT 인프라를 결합하는 방식의 협력이 진행될 수 있을 것이다. 중국과의 협력은 중국이 각 지역에 만들고 있는 혁신클러스터에 한국기업이 참여하는 방식으로 이루어질 수 있을 것이다.

셋째로, 국제적 혁신클러스터의 조성이다. 이미 한국은 동북아 R&D허브를 비전으로 2005년말 현재 898개의 글로벌 R&D 센터를 유치한 경험이 있다. 이러한 경험을 바탕으로 기술융합의 추세를 고려한 IT, BT, NT가 결합될 수 있는 혁신클러스터 공간 확보는 한국 IT발전의 견인차가 될 수 있을 것이다. 그리고 소프트 파워의 축적을 위한 다른 분야에서의 혁신클러스터 건설을 염두에 둘 필요가 있다.

제5장 사회문화교류와 문화권력(글로벌 문화분야)

오늘날 글로벌화 진전에 따라 다양한 문물교화 필요성이 급격하게 증대되고 있다. 첫째로는 사회·문화 교류는 점점 더 초민족, 초지역적 범위로 확대되고 있다. 이를 간단하게 줄여 하이브리드와 하이퍼링크, 하이테크, 하이터치 등이 동시다발적으로

일어나는 ‘4H 트렌드’라고 일컬을 수 있다. 이런 가운데 시청각서비스 시장으로 불리는 사회·문화 교류 현장이 WTO, DDA, FTA와 같은 다자간, 양자간 국제 협상에 서 개방과 관련한 논의를 통해 다뤄지면서 범세계적인 교류가 더욱 촉진되는 양상이다.

두 번째로는 이런 분위기속에서 기존 질서, 즉 문화권력이 바뀌어나간다는 것이다. 대표적인 예가 한국이 있는 동아시아로 문화권력이 옮겨가고 있는 현상이다. 특히, 한국이 디지털 한류의 확산에 힘입어 변방 로컬문화에서 권역중심문화로 급격으로 이동 중이다. 글로벌 사회·문화 교류의 최대 수혜국으로 떠오르고 있는 셈이다.

제1절 글로벌 문화분야의 정책방향

글로벌문화의 정책방향은 국제 문화교류 협력 강화 및 선제권 확보이다. 범세계적으로 도도한 물결을 형성하고 있는 사회·문화 교류와 관련하여 우리나라, 우리 사회가 해야 할 일은 원대하고도 구체적인 목표를 설정해 역량과 자원을 슬기롭게 집중하고 차근차근 다가가는 일이다. 즉, 적극적이고 생산적인 문물교화를 통해 문화적 다양성을 추구하고 문화적 정체성을 지키면서 사회·문화교류를 앞장서서 이끌어 나갈 줄 아는 미래 글로벌 디지털생태계 리더십과 선제권(이니셔티브)을 행사하는 것이다.

제2절 글로벌 문화분야의 정책과제

첫째로, T.I.M.E.(IT+미디어&엔터테인먼트) 전략 고찰이다. 스웨덴 시스타(Kista)는 신개념으로서 T.I.M.E.(IT+Media Entertainment) 클러스터를 상정하고 매달 ‘T.I.M.E. 워크’를 정해 공동 포럼을 개최하면서 새로운 문화 콘텐츠 시장을 공략할 혁신전략을 개발 중이다. 이러한 사례에서 보듯이 한국적 문화 소재와 디지털 IT 기술의 결합 노력을 적극 지원할 필요가 있다. 영화, 드라마 등 기존 콘텐츠의 디지털화가 가

속화되자 컴퓨터그래픽을 활용한 특수효과 등의 측면에서 고전적인 문화소재와 첨단 디지털기술간 결합 사례가 확대되고 있는 흐름을 더욱 강화하고 촉진해야 한다.

둘째로, 글로벌 수준의 디지털콘텐츠 제작체계 구축이다. 세계 다수의 사람들이 공감할 수 있는 글로벌 시나리오 확보를 위한 글로벌 시나리오 공모전을 개최하는 일과 같은 네트워크 확대 노력이 필요하다. 이를 통해 경쟁력을 보유하고 있는 온라인게임, 3D 애니메이션 분야 등을 활용하여 글로벌 기업과 공동으로 개발할 수 있는 프로젝트 발굴을 적극 추진해야 한다. 해외 선도기업의 제작 스튜디오, 현지화 센터, R&D센터 등 시설의 국내 유치 지원에도 정책적인 지원이 요청된다. 필요하다면 해외기업의 국내 제작시설 설립 시 입주 장소 물색, 인력 유치 및 등록 등 설립활동에 대한 One-stop 서비스 제공하는 업무를 정부가 직접 담당할 수 있다.

셋째로, 국내 콘텐츠의 독자적인 해외서비스를 위한 통합 서비스 플랫폼(GSP: Global Service Platform) 구축과 운영이다. GSP(Global Service Platform)란 국내 콘텐츠를 해외 이용자들에게 직접 제공할 수 있도록 네트워크(전용선, CDN 등), 장비(서버 등) 및 솔루션(보안, 빌링, 과금 등)을 통합시스템으로 구축하여 제공한다는 개념을 의미한다. 이를 통해 게임, 모바일콘텐츠, 디지털애니메이션 등의 해외 수출 판로 개척 위해 수출 대상국에 콘텐츠 배급 네트워크 구축함은 물론 해외 콘텐츠 및 콘텐츠 원 재료(스토리, 이미지 등)의 소싱(구매, 조달, 활용)도 더욱 원활해질 수 있다.

제 6 장 남북 통일과 IT 통합 전략(남북통일협력분야)

2006년 현재, 우리나라의 경제규모가 세계 10위에 진입했음에도 불구하고 안홀트 지엠아이(Anholt-GMI)의 국가브랜드지수(NBI: Anholt Nation Brands Index)에서 35개국 중에 25위로 낮았다. 이는 우리나라의 브랜드 가치가 국제적으로 매우 낮은 수준임을 의미한다. 그리고 이러한 평가는 우리나라에 대한 이미지가 분단국가(42%)라는 점에 있다. 글로벌화 과정에서 한국의 국가 브랜드를 높이기 위해서도 남북협력은 중요하다.

그런데, 최근 남북관계는 더욱 복잡구조화하고 있다. 북한은 세계사적 역사의 흐름과 격차를 보이며, ‘특수한 발전경로’를 가고 있다. 1989년 세계적인 탈냉전 이후 ‘동북아 정치’에서 북한 문제는 진화되기 보다는 ‘정책결정 환경’의 변화에 따라 반복되는 경향이 있다. 유일한 분단국으로 남아 있는 남북관계에서도 냉전의 ‘장기지속’과 탈냉전의 새로운 움직임들이 공존하는 상호 모순되며, 역동적인 ‘상호작용’이 진행되고 있다. 시간과 공간의 ‘복합적 성격’은 남과 북의 접촉이 활발해 지고, 협상의 현안이 복잡해지면서 증폭되는 경향이 있다. 접촉이 없었던 냉전 시대의 남북관계 담론이 상대적으로 단순했다면, 접촉이 활성화되면서 보다 복잡해지고, 복합적인 현상이 나타나고 있다.

제1절 남북통일협력분야의 정책방향

2000년대 들어 북한은 과학기술을 21세기 산업정책의 핵심으로 규정했다. 과학기술 분야에 대한 투자를 확대하고 있으며, 디지털 경제를 학습하기 위한 열기도 높다. 남북경협 분야에서도 IT협력이 다른 분야에 비해 가장 활발하게 논의되고 있다.

하지만 북한의 IT산업이 발전하기 위해서는 다양한 제약조건을 극복해야 한다. 북한은 국제적 네트워크화를 이루는데 불리한 점이 많다. 언어의 제약과 자립노선이라는 역사적 경험, 그리고 여전히 미국의 테러국가로 지정되어있는 적대적 국제환경이 존재한다. 따라서 국제적 개방의 필요성과 전자조립 및 부품산업 등의 연관 산업 발전, 그리고 기술도입을 위한 방안 등이 모색될 필요가 있다.

남북 IT 협력과 통합은 북한의 IT 산업기반 육성, 호혜적 협력의 확대, 통합기반 구축 산업 등으로 구분하여 접근할 필요가 있다. 우선적으로 북한의 IT 산업기술 기반 구축을 위해서는 IT 연구기반 조성, 전자조립분야의 수출 확대를 통해 부품산업 발전이 필요하다. 그리고 남북 IT 협력을 위해서는 하이테크 산업특구를 중심으로 한 협력거점 전략이 필요하다. 나아가 통신망 구축을 위해서는 단계적으로 유무선 통신망 구축 사업을 추진할 필요가 있다.

제2절 남북통일협력분야의 정책과제

첫째로, 북한에 강점이 있는 S/W 분야 중심의 연구 기반 조성이다. 국제적인 IT산업을 발전시키기 위해서는 보다 전문적이고 세계적인 추세를 따라 잡을 수 있는 연구환경 조성이 필요하다. 우선적으로 연구개발 기관을 특성화시켜 전략적으로 육성해야 한다. 그리고 S/W산업 등 IT관련 기술 인력의 전문성을 높이고, 디지털 기술의 세계적인 추세를 따라잡기 위해서는 보다 많은 교육 프로그램이 운영될 필요가 있다. 이에 따라 북한 내 잠재적 기술인력 양성을 위해 중국 등에서의 정규 교육 프로그램 운영과 북한 내에서의 교육 강좌 운영, 국제기구의 관련 프로그램을 활용하는 방안을 모색할 필요성이 있다.

둘째로, IT수출 가공구 설치이다. 개성공단 내에 대규모의 연구개발단지를 조성하여 남한의 첨단기술관련 기업 및 외국의 다국적 기술정보기업체 2~3개를 유치할 필요가 있다. 개성공단내의 IT협력 단지는 북한의 IT인력 교육단지와 공동연구단지, 전자협력단지 등을 중심으로 건설될 필요가 있다. 북미관계 개선이전이라도 개성IT 단지가 가능할 수 있기 위해서는 투명성을 확보할 수 있는 방안이 필요하다. 따라서 투명성 제고를 위해 장비의 소유권을 변경시키지 않은 임대제, 장비 모니터링 제도 등을 허용할 필요가 있다.

셋째로, 남북 통신망 구축 사업은 점진적, 단계적으로 확대하는 것이다. 개성공단을 비롯한 협력거점 지역 중심으로 통신망 구축하는 것이다. 개성공단에서 2005년 12월부터 개성공단-남측 간 직접 연결되는 유선통신을 개통하였고 2006년 현재 236회선을 사용 중이지만, 대북협의를 거쳐서 이동통신 및 인터넷 개통도 추진해야 할 것이다.

제7장 결 론

지난 이십여 년 가량의 기간 동안 집중적인 관심을 끌어온 글로벌화 현상과 글로벌

별화 논의는 각각 시간이 경과하는 동안 다양한 방면에서 지속적인 변화와 발전을 이루어 있다. 그리고 좋은 삶든 글로벌화는 이제 생존의 조건으로 제시되고 있다 (Waters, 1995).

이에 본 연구에서는 글로벌화 전반에 대한 이해 속에서 한국의 대응정책을 분석하고, 새롭게 추진되어야 할 미래전략의 추진원칙을 도출하였다. 먼저, 이제미래를 대비하여 자원 확보 등을 위한 아프리카와의 교류 확대 등 세계를 향한 다양한 채널 확보와 협력적 관계를 유지하여야 할 것이다. 다음으로, 세계를 관리하는 국가적 위치의 확보이다. 이제 UN 등 통한 국제사회 지원과 ODA의 확대 등을 통하여 국제사회의 지지를 얻으며 지식력, 환경, 세계 평화 등 세계적 이슈에 대해서 한국적 발언권과 입지를 강화하여야 할 것이다. 마지막으로 정부와 민간 협력적인 글로벌화 대응정책의 추진이다. 현재 다양한 이슈가 출현하고 글로벌화의 속도가 너무나 빠르기 때문에 정부정책만으로는 글로벌화 대응의 유연성이 떨어지고 있다. 기업 등 민간과의 협력적 대응이 더욱 필요하다.

현재 우리가 가진 IT라는 최대한 잠재력을 활용하여 보다 적극적으로 글로벌화에 대응하기 위한 정책방안들이 보다 더 구체적으로 고민되어야 할 것이다. 글로벌화 대응 전략도 새로운 패러다임에 맞추어 전략적 전환이 필요한 시점이기 때문이다.

제 1 장 서 론

제 1 절 연구 개요

1. 연구의 배경과 목적

날이 갈수록 우리가 살고 있는 이 세계는 점점 가까워지고 있다. 지구 반대편에서 날아오는 보이지 않는 전파를 통해서 우리의 막연했던 미지에의 동경은 현실로 확인되는 것이 바로 오늘날 우리 현실이다. 즉, 세계는 ‘글로벌혁명’과 ‘정보혁명’이라는 두가지의 큰 흐름에 의해 대변혁이 일어나고 있다. 21세기를 맞아 글로벌화는 더 이상 지탱 할 수 없는 독을 터뜨리고 밀려드는 홍수처럼 우리의 생활과 생각에 심각한 영향을 미치고 있다. 세계 곳곳에서는 이전에 보지 못하던 경제현상과 사회현상이 일어나고 있으며, 이에 따라 기존의 국가 단위에서 작동하던 경제·사회 시스템들은 점점 변하고 있다. ‘글로벌화’와 ‘IT’, 그리고 ‘지식’ 등 수많은 변화의 물결들이 상호작용하면서 기존의 경제·사회·정치 시스템들을 그 하부구조로부터 근본적으로 변화시켜 나가고 있는 것이다.

이미 기존의 세계는 새로운 세계로의 거대하고 전면적인 체제전환 과정에 접어들어 있다. 오랫동안 이어져온 지금까지의 근대 국민국가를 중심으로 한 세계질서가 소위 탈근대(post-modern) 세계로 접어들면서 국가 개념 자체가 약화되고 있으며, ‘지역국가 중심 경제질서’가 새로운 ‘글로벌분업화 경제질서’로 전환하면서 전세계의 산업과 경제구조가 새롭게 이동, 재편하고 있다. 특히, ‘정보혁명’은 초지역적 넷 기반 사회를 확산시키면서 이전에 보지 못 하였던 뉴라이프 스타일들을 폭넓게 확산시키고 있다.

이제 미래의 변화는 우리가 미처 예상하지 못한 방향으로 나가고 있으며, 그것들은 21세기 새로운 경제·사회·정치 원리(new principles)들을 만들어가고 있는 것이다. 과연, 우리에게 닥치고 있는 이러한 총체적 변화가 앞으로 어떻게 전개될 것이며, 대변혁 이후 이뤄질 21세기 ‘신세계의 질서’에 우리는 어떻게 대응해야 하는

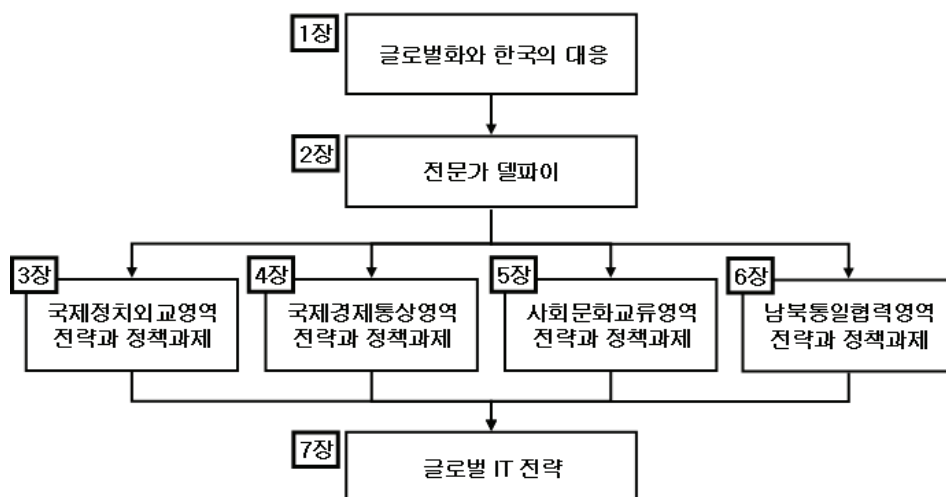
것일까? 세계적인 변화들을 보며 두려워하기보다는 그 변화의 실체와 방향을 읽어 능동적으로 대처하는 것이 우리의 과제이다. 이러한 맥락에서 연구는 21세기 세계의 변화를 조망하고, 이에 대응하는 국가전략의 기본방향을 제시해 보고자 한다.

이전의 글로벌화에 대응하는 IT전략이 정보화 분야만의 전략에 집중해 왔다면, 본 연구에서는 기존의 연구패턴을 탈피하여 IT의 문제를 21세기 세계질서의 구조변동이라는 거시적인 틀 안에서 조망하고자 한다. 그리하여 세계 환경의 변화에 대응하는 국가전략의 마련을 위한 거시적 좌표를 설정하고 이러한 과정에 한국의 IT정책 방향과 과제는 무엇인지에 대해서 살펴보고자 한다.

2. 연구의 방법과 구성

본 연구는 글로벌화와 통일에 대비한 IT 미래전략의 개발에 초점을 두고, 글로벌 메가트렌드 연구와 전문가 의견조사를 통하여 글로벌 이슈와 한국의 잠재력을 살펴 보고, IT를 통한 대응방안을 살펴보고자 하였다.

[그림 1-1] 본 연구의 구성 체계



이에, 제1장에서 21세기 초반 세계질서의 변화를 글로벌화의 심화라는 맥락에서 파악하고 현재의 변화추세에 대해서 살펴보았다. 그 다음으로, 급변하는 세계질서의 와중에서 전환의 기로에 선, 소위 한국형 발전모델의 한계와 과제에 대해서 정리하였다.

제2장에서는 미래한국의 국가 모델과 정책방향, IT의 역할 등에 대해서 글로벌화와 IT 전략에 있어서 국내 최고 전문가의 의견을 수렴하고자 한다.

다음으로, 21세기 세계질서의 변화에 대응하는 한국의 국가전략적 과제와 가능성을 정보화의 맥락에서 짚어보고자 한다. 특히 정치·외교, 경제·통상, 사회·문화, 통일 등의 각 분야에서 제기되는 국가적 이슈를 해결하는 데 있어, IT의 역할과 과제에 대해서 제언하고자 한다. 이에 제3장에서는 정보화시대를 맞이하여 급변하고 있는 21세기 세계질서의 내용을 ‘정보세계정치학(the global politics of information, GPI)’의 시각에서 밝혀보려는 데 주된 목적으로 두고 있다. 제4장에서는 신자유주의적 글로벌화가 한국 사회·경제의 구조와 변동에 중요하게 작용하고 있는 가운데, 세계경제변동과 이를 기반으로 한 국제경제통상영역에서의 한국적 대응전략을 고찰해 보고자 한다. 제5장에서는 국제 문화교류 협력 강화라는 측면에서 한류를 넘어서 쌍방향적인 국제성을 견지한다는 기조 하에서 한국적 대응과 IT전략을 살펴보하고자 한다. 제6장에서는 우리의 가장 큰 이슈인 남북협력문제와 관련하여 가장 빨리 해결해야 하는 이슈와 정책적 방안, 대응체계 등에 대해서 명확하게 하고자 한다.

마지막으로 제5장에서는 앞선 연구의 결과를 다시한번 정리하며 글로벌화와 통일에 대응하는 정책의 추진방향과 추진원칙에 대해서 제언하고자 한다.

제 2 절 글로벌화와 글로벌 미래트렌드

21세기 국제경제 및 사회의 특징을 가장 잘 설명해주는 이 ‘글로벌화(Globalization)¹⁾’라는 용어는 우리에게 너무나 익숙해져서 이제는 진부하게 느껴질 수 있지만,

1) 글로벌화(Globalization, 일명 세계화라고도 함)은 지난 1983년 미국 하버드 비즈니스스쿨의 데오도르 레빗(Theodore Levitt)교수가 하버드 비즈니스 리뷰지 5월호에

등장한지 30년이 채 안 되는 신생언어라고 할 수 있다. 글로벌화는 신기술의 발달로 미디어의 영역이 넓어져 세계가 좁아진다는 의미로 사용되기 시작하였다. 이로 인해 전세계 소비시장에서 국경개념이 무너지고 글로벌기업의 표준화된 제품이 휩쓰는 시대가 도래할 것이며, 미디어의 발달로 사람들의 욕구나 수요가 균질화되기 때문에 코스트 경쟁력을 갖춘 글로벌 기업이 소비시장을 석권하게 될 것이라는 것이었다.

이와 같은 글로벌화의 미래 예측은 모든 분야에서 현재 그대로 적용되고 있으며, 더욱이 오늘날에는 ‘신자유주의(neo-liberalism)의 확산’으로 표현되고 있다. 사회주의체제가 붕괴함에 따라 세계의 체제에 정치적으로는 자유주의와 민주주의, 경제적으로는 자본주의와 시장경제만이 남게 되었기 때문이다. 즉, 보편적인 의미로서의 글로벌화—국가들 간 소통의 증대—가 아니라, ‘신자유주의’라는 이념을 담은 의미로 받아들여지고 있다(서울대 사회정의 실천모임, 1999).

그리고 지금의 글로벌화는 전지구적 상호의존성의 증대라는 객관적 측면과 전지구적 문화(global culture)의 출현이라는 주관적 측면을 다 포괄하는 개념이기도 하다. 일상생활의 범위가 지역적인 제한을 넘어 전지구적 규모로 확대되고(시공간 거리화), 넓은 지역에 전개되는 활동에 필요한 시간이 경이적으로 단축됨에 따라 실제로는 같은 규모의 공간일지라도 훨씬 작은 것으로 경험하게 되는 경향(시공간 압축)을 내포하기 때문이다. 글로벌화로 인하여 현재의 세계는 삶의 단위가 국가가 아닌 지구촌으로 이동하여 국경 없는 사회 형성되고 있다. 그리고 국가 간에 물자 및 인력과 정보가 자유롭게 이동되고 있는 상태이다.

사실, 글로벌화는 완결된 현상이 아니라 아직도 다양한 가능성을 내포하는 미완결이 진행과정이라는 점에서 글로벌화 논의의 어려움이 비롯된다. 뿐만 아니라 글로벌화의 구성이 각기 독자적인 논리를 가지고 있는 정치, 경제, 문화, 등의 다차원적인 사회영역으로 구성되어 글로벌화 개념은 물론이고 논의의 추상성 수준 역시

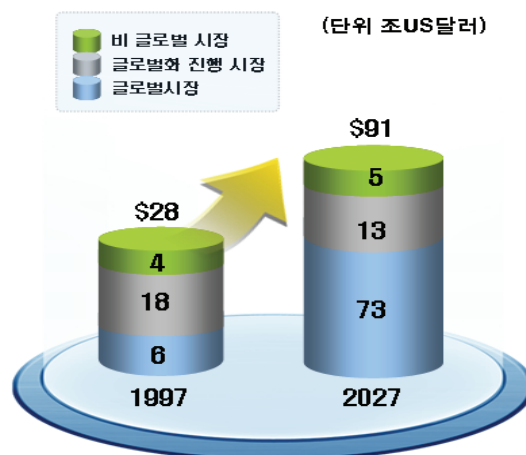
‘Globalization of Markets’란 논문을 통해 첫선을 보였으며, 이후 경제 정치 사회 등에서 가장 널리 사용되는 용어가 됐다

일관성을 유지하기가 몹시 어렵다는 데 있다.

글로벌화는 2000년대 초에 인터넷버블 붕괴, 9.11 테러 이후의 경기부진 등으로 달러 하락, 아시아지역에서의 디플레 확산, 유럽과 북미에서의 디플레 위협에 이르는 다양한 문제에 직면했었다. 그래서 글로벌화가 더 이상 진전되지 않을 것이라며 잠시 혼란에 빠진 적도 있었다.

그러나 현재, 글로벌화는 IT혁명과 맞물려 더욱 심화될 것으로 전망되고 있다. 로웰 브라이언(2000)에 의하면, 1997년 6조 달러이었던 글로벌시장이 2027년 73조 달러로 엄청나게 확대될 것으로 예측하고 있다.

[그림 1-2] 글로벌화의 가속화



자료: 로웰 브라이언, 〈세계화 이후 세계화〉, 2000

최근 발표된 세계은행(IBRD)의 보고서(글로벌경제 전망: 세계화의 다음 물결, 2006. 12. 13)에서도 차세대 세계 경제의 글로벌화 경향은 이전 세대보다 더욱 심화·발전하게 될 것이라고 강조하였다. 그리고 이는 IT, 지식, 교역, 금융, 인력 등의 통합을 통해 각국이 세계 경제와 한층 더 깊게 통합될 것이라고 예측하였다. 보고서에서 2006년 약 65억명인 전 세계 인구가 2030년 80억명에 이를 것으로 전망하였다.

또 4억명 수준인 ‘글로벌 중산층’이 2030년에는 12억명으로 늘고 전 세계 인구의 15%를 차지할 것으로 내다보았다. 그리고 글로벌 경제의 생산은 연 평균 3%(개도국 4.2%, 선진국 2.5%)의 성장을 지속함으로써 고정 시장환율 및 가격 기준으로 2005년 35조달러에서 2030년에 72조달러로 늘게 되며, 특히 동아시아는 2006년 역내 국내총생산(GDP)이 9.2% 증가, 2001년 이후 가장 높은 성장률을 기록할 것으로 예상하였다.

[그림 1-3] 2006~2030년 글로벌경제 전망



이와 같이 점차 확대되어 가는 글로벌화 변화의 미래 트렌드로 전망되는 4가지의 큰 트렌드를 정리하면, 다음과 같다(임혁백 · 이지순, 2005).

첫 번째는 영토국가에서 네트워크국가로의 전환이다. 영토국가 또는 국민국가란 한정된 영토내의 정착민들이 자신의 대표를 선출해서 권력을 위임하여 간접적인 주권을 행사하는 대의제 민주주의를 행하는 국가를 의미한다. 네트워크국가는 독점적·배타적 주권을 가진 국가가 아닌 국가와 비국가 행위자(세계기구, 기업, 시민,

지역정부 등)의 연결망이 주체가 되는 국가로서, 노드(node)간의 관계 및 링크와 노드와의 관계가 만드는 체제의 아키텍처 작동방식이 중요한 의미를 갖는 국가이다. IT는 네트워크국가를 부상시킴으로써 국민국가체제를 재조정하게 될 것이라는 것이다.

그리고 미국은 소련의 몰락으로 정치적·군사적 경쟁자가 사라진 시점에서 IT혁명을 주도함으로써 경쟁력을 확보하고, 미국의 기술·군사·경제·문화의 표준이 세계의 표준이 되는 글로벌화를 추진하여 새로운 제국의 부활(Empire Strikes Back)을 보일 것으로 전망된다. 일례로, WTO 체제 수립, 걸프전·코소보·동티모르·아프카니스탄·이라크 등에 대한 군사개입을 통해 미국중심의 세계평화체제를 수립하였다. 영토적 제국(19세기의 영국, 프랑스)과는 성격이 다른 IT시대의 탈근대적이고 탈영토적인 네트워크 제국으로의 부상하게 될 것이다. 미국은 ‘하드파워(경성권력)’보다는 문화·정치적 제도와 가치·도덕적 권위와 같은 매력을 바탕으로 하여 상대방을 설득시키는 ‘소프트파워(연성권력)’에서 더욱 두드러진 우위를 보여주고 있다.

그리고 현재의 국가들이 과거의 신성로마제국과 교황과 같은 세계정부와 자율권과 자치권을 갖고 있는 자치도시와 자치영주로부터 협공을 받았던 중세국가와 비슷한 처지에 있다는 점에서 21세기의 국제정치질서를 ‘신중세적 거버넌스(new medievalism)’라고 한다. 글로벌화 시대에 초국가적 통합운동과 지방적 분리운동이 동시에 일어나면서 국민국가의 배타적 관할영역이 축소되고 있다. 국경의 의미가 퇴색하고 불분명해지면서 영토국가들로 구성된 근대 국제시스템이 쇠퇴하고 중세의 세계시스템이 부활한다. 이로 인해 WTO, UN, IMF 등 세계정부의 위상과 역할이 강화되고 EU, NAFTA, APEC과 같은 초국가적 국가연합체가 출현하고 있다. 주체에 있어서의 ‘근대 군주’인 국민국가의 중요성이 약화되고 세계정부·지역정부와 다원적인 ‘근대 영주’인 기업과 시민사회의 힘이 커지고 있다.

두 번째로는 일방주의에서 비대칭적 다자주의로 전환이다. 대서양 시대에 동북아는 지리적으로 변방에 머물러 있었지만 글로벌화와 정보화 혁명으로 동북아는 변방

의 불리함을 극복하고 21세기 글로벌 경제의 중심으로 떠오르고 있다. IT혁명으로 디지털이 새로운 세계표준이 됨으로써 동북아는 세계표준의 설정자 역할을 한다. 동북아 지역 안보 레짐의 특징으로 일방적 양자주의에서 다자주의 네트워크로의 전환되고 있다. 미국은 동아시아의 개별국가에 대한 영향력을 극대화하기 위해 동아시아 지역전체를 서로 연결하는 망을 만드는 것을 회피하고 미국을 배제한 동아시아 국가들 간의 대화와 연계를 허용하지 않는다. 동아시아 국가들은 단일 ‘중추국가(hub states)’인 미국에 수직적·위계적으로 매여 있는 ‘부채살 국가(spoke states)’였다. 다자주의 네트워크는 미국과 동아시아 국가들을 포괄하는 수평적 네트워크를 형성하여 동북아의 안보질서를 상호의존적으로 해결하려는 정치구도 및 전략이다. 미국은 일본과는 ‘역할분담’, ‘책임분담’, ‘지도력 및 권한의 분담’을 위한 전략적 상호의존관계를 더욱 강화하는 반면에 중국과는 상호이해관계가 상충되는 갈등 구조에 있는 상황이다.

이러한 가운데, 한국은 동아시아 중추국가로의 부상을 도모하고 있다. 중·일 경쟁이 치열해지는 상황 하에서 모든 면에서 동아시아 중추국가로 부상하기는 쉽지 않으나, 평화, 물류, 경제, IT 등 특정분야의 기능적 중추는 가능할 것이라는 판단 하에서다.

세 번째로는 경제적 지역공동체의 출현 가능성이다. 2차대전 후 시작된 경제 국제화의 물결이 가속화되면서 21세기 들어 국경을 초월하는 정보, 아이디어, 문화적 가치, 자본, 재화와 용역, 기리고 인력 등의 자유롭고 무제한적인 이동, 즉 글로벌화가 거의 완벽하게 이루어져 가고 있다. 소비자는 전 세계를 대상으로 가장 마음에 드는 재화를 구매할 수 있게 되고, 근로자는 전 세계 기업 중 가장 좋은 조건을 제시하는 기업에 취업할 수 있고, 기업은 비즈니스 시스템의 글로벌 네트워크화에 따라 전 세계를 대상으로 생산요소를 구매하고 제품을 공급한다. 대내적인 자유화의 추세가 국경을 넘어 글로벌화로 이어지고 IT혁명이 국가 간에 존재하던 각종 장벽을 약화시킴으로써 글로벌화를 가능하게 하고 있다. 일찍부터 자원부족의 한계를 글로벌화로 극복하고자 했던 한국, 대만, 싱가포르, 아일랜드, 핀란드 등 강소국들이 IT혁명

에 앞장서 왔으며, 중국, 인도 등 잠재 강대국들도 빠른 속도로 글로벌화에 동참하면서 IT강국이 되기 위해 노력하고 있다. 글로벌화의 진전에 따라 자연자원, 인적자원, 정보 및 지식자원, 금융자원 등 각종 자원의 활용도가 제고되어 생산성이 크게 향상될 것이다. 동북아 지역의 역내 교역량, 자본 이동, 인적 교류의 증가로 역내 경제통합이 가속화 되고 있다. 동북아 3국간 역내 교역 규모는 지속적으로 확대되고 있다. 2005년 역내 수출은 3,325억불로 1995년 794억불에 비해 약 4.2배로, 역내수입은 3,981억불로 1995년의 1,323억불에 비해 3.0배로 증가하였다. 또한, 3국 교역 총액의 20% 이상이 동북아 3국간에 이루어지고 있다. 역내수출이 3국의 총 수출에서 차지하는 비중은 1995년 14.0%에서 200년 20.2%로, 역내수입이 3국의 총수입에서 차지하는 비중은 22.0%에서 27.6%로 높아졌다. 역내 교역에 있어 1995년에는 일본이 중심축이었으나, 2005년에는 중국을 중심으로 한 교역구조로 전환되고 있다. 2005년 역내수출에서 일중간 교역이 49.8%(1995년 44.1%), 한중간 교역이 29.2%(1995년 13.8%), 한일간 교역이 21.3%(1995년 42.1%) 차지하였다. 특히 동북아 3국간 역내교역에서 2002년을 기점으로 한국의 비중은 상승세로 전환, 역내교역에서 한국의 비중이 높아지고 있다. 그리고 동북아 3국간 무역은 종래의 산업간 무역에서 점차 산업내 무역으로 전환되고 있다(국민경제자문회의, 2006, 중국의 부상 및 동북아 분업구조변화에 따른 우리의 대응전략).

안보영역에 비해 경제영역에서의 지역적 통합은 빠른 속도로 진행되고 있다. 일본은 동북아와 동남아의 경제들이 연합하여 일본의 뒤를 따라가는 과거의 대동아공영권을 연상하게 하는 일본중심의 통합모델인 ‘날아가는 기러기 무리 모델(flying geese model)’을 시도하였으나 1990년대 중반 일본의 거품경제가 터지면서 실패된다. IT산업의 호황에 따라 동아시아 국가들 간의 교역과 투자가 급증하고 있다. APEC이 다자주의적인 개방적 지역주의 기구로 거론되고 있으나 현재까지는 의사소통이 원활하지 않고 느슨한 관계를 갖는 각국 원수들의 대화체(talking shop)에 불과하다. 그러나, 장기적으로 동북아 국가간의 경제교류, 교류, 투자의 가파른 확대는 동아시아에 중의적 수준의 통합적 지역 경제 거버넌스를 확립할 것으로 예측된다.

네 번째로는 선진 경제 패권의 존재양식 변화이다. 아날로그 시대에는 크고 힘센 것이 경제를 주도했으나 디지털 시대에는 작고 현명한 것이 경제를 주도하게 될 것이다. 생산, 유통, 마케팅, 금융 등 여러 분야에서 작고 똑똑하며 상황변화에 대한 대응능력이 뛰어난 조직이 ‘지식센터’의 형태를 띠고 등장하여 각종 경제활동에서 중심적인 역할을 할 것이다. 크고 힘센 것에서 작고 똑똑한 것으로의 힘의 이전을 초래하는 근본적인 이유는 아날로그 경제에서는 물리적인 요소투입이 산출에 중요요소였지만 디지털 경제에서는 지식과 정보의 효율적 활용이 가장 중요한 요소이기 때문이다.

기존에 우월한 지위를 누렸던 생산자, 대기업, 정부부문, 남성으로부터 소비자, 중소기업, 민간부문, 여성으로 경제적 권력이 이전하고 있다. IT혁명은 개개인의 지적능력을 대폭 확대함으로써 생산자와 정부부문에 비해 소비자와 민간부문의 경제적 지위를 상승시킨다. 글로벌화의 진전에 따라 소비자는 전 세계에 걸친 기업들을 대상으로 구매활동을 할 수 있게 되어 국내 공급자의 파워가 감소하고, 근로자도 전 세계의 고용자를 대상으로 일자리를 찾을 수 있게 되어 국내 고용자의 우월적 지위가 약화되며, 중소기업도 전 세계의 기업이 거래상대가 되어 국내 대기업의 힘이 약화되고 있다. 디지털 경제로의 전환에 따라 각종 전문직에 진출하는 여성의 수가 급속히 늘어나고 있는 이유도 디지털 경제에서는 물리적인 힘보다는 소프트 파워가 중요하기 때문이다.

제 3 절 글로벌화에 대한 우리의 대응

1. 우리나라의 글로벌화 정도

최근에 스위스 IMD의 국제경쟁력이 급락하여 화제가 되고 있다. 우리나라의 국가경쟁력은 전체적으로 세계최고수준을 100으로 했을 때 57.7에 불과하며 2005년 대비 11계단 하락한 38위를 기록하였다. 금융(37위), 사회제반여건(60위), 국제화(40

위), 정부효율(47위) 등은 50.0에도 미치지 못하는 참담한 점수를 받았다. 세계경제포럼(WEF)이 125개국을 대상으로 조사한 국가경쟁력 지수에 있어서도 우리나라는 2005년보다 5단계 밀린 24위였다.

폴린 폴리시(Foreign Policy)가 실시하는 글로벌화지수도 62개국 가운데 29위로 작년에 비해 한 계단 떨어졌다. 국제기구 가입 및 대사관 유치 등과 관련된 각국의 정치적 참여, 인터넷 사용자 수 및 인터넷 호스트 등과 관련된 기술, 해외여행과 국제전화 통화 정도를 토대로 한 개인의 국제화, 교역·대외투자·포트폴리오·자본이동 등과 관련된 경제통합 등으로 구분해 평가한다.

이러한 발표들에서 확인할 수 있는 점은 우리나라의 글로벌화가 매우 낮은 편이라는 것이다.

더욱이 2006년 현재, 한국 경제규모가 세계 10위에 진입했음에도 불구하고 안홀트 지엠아이(Anholt-GMI)의 국가브랜드지수(NBI: Anholt Nation Brands Index)에서 35개국 중에 25위로 낮았다. 우리나라의 브랜드 가치가 GDP의 30% 수준으로 평가되었으며, 1위인 영국은 GDP의 123%이었다. 우리나라에 대한 이미지는 분단국가(42%)라는 것이 가장 컸으며, 다음으로 한류(24%)와 IT정보화(22%)로 나타났다. 이와 같이, 세계무대에서 한국의 국가 브랜드가 좋지 않은 것은 남·북한이 혼동되고 있는데 따른 것으로 분석돼 대책마련이 더욱더 시급해 보인다.

2. 글로벌화에 대한 우리의 대응

글로벌화 논의가 본격화되기 시작한 1990년대 초에 우리나라에서는 아직 글로벌화에 대한 논의가 거의 없었다. 그러다가 1994년 가을 인도네시아에서 열린 APEC 정상회담에 다녀온 김영삼 대통령이 이른바 시드니구상을 발표하면서 글로벌화를 국가발전전략으로 채택하였다(이수훈, 세계화의 참뜻, 1995). 글로벌화는 국정의 중심 개념으로 부각되었고, 이어 글로벌화 담론이 봇물처럼 터져 나왔다. 그러나 김영삼 정부 시대 글로벌화는 결국 현실에 안착하지 못하고 정치적 슬로건으로 타락되

었다. 그로 인해 우리나라에서의 글로벌화 논의는 ‘글로벌화’ 자체에 대한 논의에서 별로 전진하지 못하고 있다고 보여진다(김신동, 2005)

글로벌화 이전 우리나라의 대외정책은 역사적으로 서구화 정책 그 중에서도 미국화 정책이었다라고 할 수 있다. 한국의 근대화정책과도 그 궤를 같이 한다고 볼 수 있는데, 미국의 힘을 얻어 일본을 따라잡는 한국식 글로벌화 정책이었다(이수훈, 1998).

〈표 1-1〉 우리나라의 대외정책

정부 시기	대외정책의 주요특성	외교양상
제1공화국	냉정논리로 양극화된 국제정세 속에서 독립국가로서의 주권과 자주성을 가능한 한 견지	- 반공주의를 이념적 지주로 하여 반일정책과 무력통일론 - 한미관계: 갈등과 협력의 이중구조 - 충돌적 한일관계
제2공화국	- 한국외교의 다변화와 개방화가 시도됨 - 제1공화국시기보다 종속적 대미관계 심화	- 실리외교, 경제외교 - 대일관계의 정상화 - 한미관계 정상화
제3·4공화국	후진국 외교에서 중진국 외교로 나아가는 기틀 마련	- 통일외교: 선건설, 후통일 - 안보외교: 한미동맹관계 강화, 자주국방 - 경제통상외교: 선진국 자본과 기술 도입 및 수출 증대 → 대미의존적 수출과 대일의존적 수입 현상
제5공화국	한미안보 협조 강화 → 생존과 권력의 인정	- 안보외교: 미국의존적 한미관계 - 경제외교 - 평화통일기반조성외교 - 문화외교
제6공화국	세계적 긴장 완화에도 불구하고 현실적 한계로 제한된 범위 속에서 추진	- 북방외교 중심 - 경제, 군사, 외교적 우위에서 대북한 압박 외교 - 한미, 한소, 한중, 미일 편중 외교 → 미중소일 다면외교로 대상 전환

사실 글로벌화 정책 역시 기존의 미국화 중심 근대화 정책에 비해 그 내용면에서 특별한 것이 없다. 다만 기존의 미국화 정책과 다른 것이 있다면 기존의 미국화 정책이 근대화란 이름으로 포장되었던 반면, 이후에는 글로벌화라는 이름으로 포장되었을 뿐 정책의 방향이나 내용이 크게 달라지지는 않았다(이수훈, 1999).

글로벌화에 따른 한국의 대응정책에 대한 정책 방향성과 깊이성, 미래지향성의 명확화가 계속적으로 요구되어 오던 가운데, 2006년 4월 “비전 2030”에서 ‘글로벌화된 대한민국의 미래 구상’을 제시하였다. 먼저, 우리나라가 국제적으로 ‘존경 받는 열린 국가’ 달성을 위해서는 소프트파워(soft power)를 인정받는 국가로 거듭나야 한다고 강조하였다. 그리고 소프트 파워를 키우기 위하여 서비스 수출을 확대해 공산품 중심의 수출구조를 고도화하고 지식과 기술, 문화컨텐츠 등 수출상품의 다양화를 추진할 것을 제시하는 한편, 한중일 3국간의 FTA 결성을 통해 외국 기업들의 중국·일본 시장진출을 위한 전진기지로 한국을 활용하도록 유도해야 한다고 제안하였다. 또한, 제도와 관행의 국제표준화(글로벌 스탠다드)를 통해 국내외 기업이 편리하게 기업활동을 할 수 있도록 비즈니스 환경을 구축하여야 하며, 우리 경제력에 걸맞는 국제협력에 적극 나서야 한다고 강조했다. 현재 우리의 대외원조(ODA) 규모는 7억4,000만달러, 국민총소득(GNI) 대비 0.09% 수준으로 OECD의 개발원조위원회(DAC) 회원국의 평균 0.33%의 4분의 1에 불과하다며 국제사회로부터의 존경은

〈표 1-2〉 비전 2030의 글로벌화 대응정책 추진계획(안)

	~2010	~2020	~2030
변화 양상	• 국수주의와 지역주의의 상존	• 한·중·일 관계 긴밀화 남북관계 진전	• 세계화 추진으로 인한 지역 주의의 성격변화
제도/ 정책 변수	• 동북아 국가내 국수주의 팽 배 동아시아 경제 통합 가속화	• 동아시아 FTA 체결 • 북한의 개혁·개방	• 러시아의 위상변화 • 남북통일
정책 과제	• 한·중·일 FTA 공동연구 의 격상	• 한·중·일 FTA 형성 • 동북아 경제협력체 구성	• 동북아 경제협력체 구상 • 동북아 경제공동체 달성

국가안보를 결정짓는 중요 요소이므로 ODA를 확대해야 한다고 제시했다. 아울러 민간작업단은 남북 공동번영 추구가 한반도 평화체제 구축은 물론 소프트파워 국가로 발전하기 위한 중요과제로 꼽고 단기, 중장기별로 남북관계 개선 전략을 제시했다.

3. 한국의 IT, 글로벌화 대응

글로벌 메가트렌드 형성과정에서 IT가 결정적인 역할을 하고 있는 가운데, 우리나라의 IT경쟁력은 최고수준을 유지하고 있다. IT는 세계정치의 기반이 되는 물적 조건을 변화시키고 있고, 새로운 시대의 국가의 ‘부강’을 달성하는 효과적인 ‘수단’을 제공하고 있으며, 국가 간의 상호작용과 세력관계 및 존재양식까지도 변화시키는 ‘구성적 동인’으로 작동하고 있다(임혁백, 2006).

우리나라는 디지털 기술에 특화한 국가 경쟁력을 갖고 있다. IT산업은 국내 GDP의 15.6%, 수출의 42.5%를 차지하고 있으며 경제성장 기여율도 지난 2002년 22.9%에서 지난해 3·4분기에 46.7%로 높아졌다. IT산업에 힘입어 수출은 2012년 5000억 달러를 넘어서고 2023년경 1조 달러에 이를 전망이다. 또 2020년 이전에 세계 9위권 경제진입이 가능할 것으로 예상된다.

그리고 우리나라는 세계 최고수준의 인터넷 이용자와 초고속 인터넷 가입률을 자랑한다. IDC 정보사회지수는 지난 2002년 18위에서 2006년 10위로, UN 전자정부준비지수는 2002년 15위에서 2005년 5위로 꺾여 뛰어올랐다. ITU 디지털기획지수(DOI)는 2년 연속 1위를 기록하고 있다. 조사 항목 가운데, 디지털 서비스 활용도도 개인, 기업 모두 세계적인 수준이다. 기업의 활용측면에서는 한·미·일이 비슷한 수준을 보인 가운데, 활용으로 인한 효과는 한국이 오히려 앞서고 있다.

이제 우리가 가진 IT잠재력을 활용하여 글로벌화에 적극적으로 대응하기 위한 방안을 고찰해 보고자 한다. 본장을 통하여 글로벌화가 정치, 경제, 문화의 세 가지 영역에서 진행되고 있음을 확인하였고 차세대 글로벌화에 대해서도 살펴보았다. 이를 기반으로 하여 다음 제3장, 제4장, 제5장, 제6장에서는 각 영역별 글로벌화에 따른 이슈와 IT 정책방향 및 정책과제를 살펴보겠다.

제 2 장 글로벌화 통일에 대비한 국가전략의 방향틀: 전문가 델파이

제 1 절 조사의 개요

통신기술의 발달과 전 세계적인 개방화의 물결을 타고 국가간의 교류가 활발해짐에 따라 글로벌화는 가속화되고 있다. 이렇듯 급변하는 글로벌화의 흐름 속에서 대한민국이 국가경쟁력을 확보하고, 국제적 환경변화에 대응할 수 있는 전략을 예측·수립하는 것은 어려운 일이 아닐 수 없다.

따라서 ‘글로벌화’와 ‘통일’에 대비한 올바른 IT미래전략을 수립하기 위해서는 사회 각계의 전문가들에게 IT와 통일, 미래의 비전에 대한 자문을 구해봄으로써 수준 높고, 다양한 아이디어를 수렴해보는 것이 매우 효과적인 방법이 될 수 있을 것이다.

이에 본 연구진은 경제, 사회, 문화, IT 등 각 분야 최고 전문가들을 모시고, 글로벌화에 대응하기 위한 경제개방문제를 비롯해 바람직한 국가모델, 국제적 공동체형성 방안 등에 관한 인터뷰를 실시하였다.

인터뷰는 7월부터 11월까지 약 4달에 걸쳐 진행되었으며, 주요 질문 내용들을 이메일로 발송한 후, 일주일 정도의 답변준비 기간이 경과된 후 직접 대면하여 사전에 발송한 질문 내용을 중심으로 인터뷰를 실시하는 방식을 택하였다.

인터뷰 후에는 녹취록을 인터뷰이(interviewee)에게 발송하여 인터뷰 내용에 대한 확인 및 보충의견 수렴과정을 거쳐 최종 보고서를 작성하였다. 인터뷰 내용은 이 보고서의 부록으로 실려 있다.

인터뷰 질문의 주된 내용은 다음과 같다.

- 미래 한국의 국가 모델
- IT로 인한 지구촌 사회의 도전과 가능성

- 한국 경제 개방화 정도
- 동아시아 공동체 형성 가능성
- 문화공동체 형성 가능성과 한국문화 수출 전략
- 남북통합의 가능성과 추진방안
- 기타 조언의 말씀

인터뷰에 응해 주신 분들은 다음과 같다.

경제, 사회, 문화, IT분야의 최고 전문가들을 인터뷰 대상으로 선정하였으나, 질문지 내용상의 차별은 최소화 하였다.

〈표 2-1〉 전문가 델파이 대상자 주요 이력 사항

구분	조사 대상자	주요 이력 사항
글로벌 경제분야	양수길(楊秀吉) 1943년생	－ 국가경영전략연구원 원장 － 대외경제정책연구원(KIEP) 원장 역임 － APEC Panel of Independent Expert(독립전문가그룹) 한국 대표 역임 － 駐OECD 대사 역임 － 한국태평양경제협력위원회(KOPEC) 회장 역임
글로벌 사회분야	유병화(柳炳華) 1945년생	－ 국제법률경영대학원대학교 총장 － [現] 한국국제경제법학회 회장 － [現] 초대 동북아해양영토문제연구회 회장 － [現] 대한국제법학회 회장
글로벌 문화분야	이어령(李御寧) 1934년생	－ 중앙일보 고문 － 제1대 문화부 장관 역임 － 대통령자문 새천년준비위원회 위원장 역임 － [現] 세계화추진위원회 위원
IT 정책분야	경상현(景商鉉) 1937년생	－ 고려대학교 석좌교수 － 한국전산원 이사장 － 제22대 체신부 차관 역임 － 제1대 정보통신부 장관 역임 － 세계인터넷주소관리기구(ICANN) 이사 역임
IT 기술분야	전길남(全吉男) 1943년생	－ 한국과학기술원 교수 － 한국 인터넷 도입자 － [現] 네트워킹닷컴 대표이사

구분	조사 대상자	주요 이력 사항
IT 문화분야	손연기(孫鉛技) 1958년생	－ 한국정보문화진흥원 원장 － [現] 국회 과학기술정보통신위원회 정책자문위원
IT 경제분야	김선배(金善培) 1950년생	－ 한국정보통신수출진흥센터 원장 － 제8대 한국소프트웨어산업협회 회장 역임

제 2 절 미래 한국의 국가모델

미래 한국이 지향해야 할 국가 모델에 대한 전문가들의 의견을 종합해 보면, 이를 두 가지로 압축해 볼 수 있었다.

대내적으로는 IT와 지식·정보를 기반으로 하는 국가 모델과 대외적으로는 이를 활용하여 국제사회에 대응할 수 있는 허브 혹은 가교의 역할을 하는 국가 모델이 그것이다.

현재는 물론 향후 더욱 심화될 지식기반 시대에서의 국가경쟁력은 국가 전체로서의 지식정보인프라를 생성·보유·활용할 수 있는 능력에 따라 좌우된다고 할 것이다. 지식기반 시대에서는 ‘지식’이라는 생산요소가 한 국가의 경제적 발전을 결정하는 데에 있어 자원이나 노동력 등 다른 어떠한 생산요소보다도 경쟁요소로서 크게 작용하기 때문이다.

한국이라는 국가가 생존하려면 자원이 없기 때문에ダイナ믹하게 활동을 해서 정보나 지식산업과 같은 것을 발전시키는 국가 형태로 가야 한다. 즉, 한국이 살아남기 위해서는 경제발전과 민주화와 더불어 글로벌시대에 그 안에서의 해야 하는 역할을 찾아야 한다.[유병화]

한국의 국가모델을 상징적으로 표현해야 한다면, 지혜국가로 나아가야 할 것이라고 생각한다. ‘지식’이라는 것은 어떻게 쓰느냐에 따라서 인류한테 큰 복이 될 수 있고 아니면 화가 될 수 있는 것으로, 지혜국가가 미래의 한국 국가모델에 맞지 않나 생각한다.[손연기]

향후 국가모델 방향에 대해서는 소외 계층을 위해서 사회안전망을 확보하여 글

로벌지식혁신강국으로 나아가야 한다. 최소한의 생계지원, 공공사업을 통한 일자리 창출, 생계비 보조, 취약인구 집단 지원, 경로연금지급, 중증장애인을 위한 장애수당 확대, 양육지원비확대 등의 사회 안전망을 갖춘 지식강국으로 나아가야 한다.[김선배]

국민 모두를 노동자에서 활동가로 업 그레이트 할 때 자아는 실현되고 새로운 창조적 가치의 생은 국가의 모든 국민들에게 행복감을 안겨준다. 적어도 그런 행복감을 얻기 위해 꿈을 꾸는 사회가 된다. 한마디로 한국의 국가모델은 하드파워에서 소프트파워로 향하는 프로그램 국가가 되어야 한다는 것이다.[이어령]

한편 우리나라는 지식정보사회의 기반 요소라고 할 수 있는 IT산업에서 세계적인 위상을 떨치고 있다. 따라서 이를 잘 활용하여 향후 중국 주도적인 동북아시아 지역 구도 속에서 중국을 견제할 수 있는 허브국가, 더 나아가서는 전 세계적인 핵심국가로서의 역할을 해 나가야 할 것이다.

선진국과 개도국을 연결하는 다리(bridge) 역할을 할 수 있는 것은 한국 밖에 없다. 이러한 다리 역할로 한국은 세계 속에서 한국의 위치를 확인하고 입증할 수 있는 것이다.[양수길]

효율성과 경쟁력을 갖춘 기업을 연상하게 되는, 그런 기업형 국가가 되는 것이 바람직하겠다. 그 방법으로는 지금의 우리나라 IT위치에서 IT를 충분히 잘 활용을 하면 되는 것 아닌가 생각한다.[정상현]

향후 경제구조 속에서 주도하고 강력한 세력, 힘(major power)이 중국에 있다면, 그렇지 않은 견제세력과 힘(not major power)이 하나는 있어야 해야 한다. 우리가 그 역할을 해야 할 것이다.[전길남]

제3절 한국 경제 개방화 정도

최근 한미FTA(Free Trade Agreement)가 사회적 이슈가 되고 있다. 21세기의 국제화·개방화의 물결은 막을 수 없는 현실이며 이는 경제분야에서도 마찬가지이다.

세계화와 국제무한경쟁에 맞서 한국이 국가경쟁력을 갖추기 위해서는 경제개방은 필수적인 것이며, 이 개방화의 물결을 잘 활용하여야 선진국으로 도약할 수 있는 기회를 잡을 수 있을 것이다.

이러한 경제개방의 당위성에도 불구하고, 이에 대한 정보의 부족으로 인해 한미 FTA에 대한 국민들의 막연한 불안감이 조성되고 있다. 한미FTA가 국민들의 절대적인 지지를 얻기 위해서는 이러한 막연한 불안감을 해소시켜 주어야 할 것이며, 이를 위해서는 한미FTA에 대한 정부와 전문가들의 적극적인 정보의 공개와 전달이 우선되어야 할 것이다. 그리고 정부는 국민들의 의견이나 정책적 건의를 수렴하여, 이를 협상 시 최대한 반영토록 함으로써 국민적 합의를 도출해 나가도록 하는데 있어서 최선을 다하여야 할 것이다.

또한 한미FTA와 관련하여 개방의 부작용을 최소화할 수 있는 정책이 체계적으로 마련되어야 할 것이다.

최근 한국경제에서 이야기되는 개방론과 보호론의 갈등은 필요한 과정이라고 본다. 여기서 깊이 있게 생각할 것은 사회적으로나 정치적으로 이러한 과정에서 발생할 충격들을 흡수할 수 있는 능력이 있느냐 하는 것이다. 정치적인 갈등과 이견들을 어떻게 잘 봉합해 나갈 것인가가 관건이다. 이 문제의 분수령이 된 것이 한미 FTA이며, 어떻게 마무리하느냐에 따라 이후 한중과 한일 FTA 등 한국경제를 개방하는데 있어서 큰 방향점이 될 것이다.[양수길]

결국 경쟁을 강화하는데 있어서 개방이라는 것은 바람직한 정도가 아니라 필수적이라고 생각해야 한다. 결국은 우리가 살아남을 수 있는 거는 경쟁 밖에 없는데 경쟁을 확실하게 하도록 해주는 것이 결국은 한국 경제가 나아갈 방향이라고 생각을 하면은 남보다 앞서서 개방을 하는 건 당연한 것이다.[유병화]

제 4 절 협력공동체 방안 모색

1. 동아시아 경제 공동체 형성 가능성

21세기는 유럽공동체(EU)와 같이 나라 간의 경제 블록화의 구축이 절실한 시대이다. 이러한 시대적 요청은 우리나라가 속한 아시아도 예외가 아닐 것이다. 하지만 현실 상황을 돌아보면, 지역의 패권을 의식한 상호간의 경쟁과 견제, 역사왜곡, 영토권 다툼 등 많은 문제들로 복잡하게 얽혀 있어 공동체를 형성하는 데에 있어 어려움이 있는 것도 사실이다.

동아시아의 새로운 지역질서는 중국을 중심으로 한 구조로 변화할 것이라는 점은 모두가 인식하고 있는 바이다. 향후 20-30년 내에 중국이 세계 경제의 중심으로 복귀할 것이라는 주장은 더 이상 새로운 것이 아니다. 그러기에 이러한 새로운 동아시아 지역질서 내에서 우리가 생존하기 위해서는 중국과의 협력 및 대응을 통한 원활한 관계를 유지해 나가야 할 것이다.

그렇다면 이런 중국 주도적인 동북아시아 지역구조 속에서 한국은 구체적으로 어떤 역할을 해야 하는 것인가를 고려해 보지 않을 수 없다. 한국은 강력한 주요 세력인 중국을 견제할 수 있는 역할, 즉 대(對) 중국 견제세력의 힘으로서의 역할을 해야 할 것이다.

동아시아를 주도하는 강력한 힘(major power)이 중국에 있다면, 그렇지 않은 견제세력 힘(not major power)이 하나는 있어야 한다. 우리가 그 역할을 해야 할 것이다.[전길남]

동아시아 및 동북아시아의 새로운 지역 질서가 어떤 모습으로 전개되든지 간에 그 형성 과정에 있어서 각 국의 상호이해와 협력, 그리고 공동의 목표가 전제되어야 할 것이다. 위에서 언급한 바와 같이 현실적으로 역사왜곡, 영토분쟁과 같은 많은 문제들로 얽혀 있는 현 상황에서, IT야말로 동아시아 국가들 간의 상호 협력과 공동 목표 설정의 과정에서 의사소통 수단, 정보교환 수단으로써 중요한 역할을 하게 될

것이라는 점에 있어서는 이견이 없다. IT는 동북아 뿐만 아니라 다른 어떤 사회 간에 있어서도 각각의 입장, 생각 등을 더 잘 이해하고, 협력할 수 있는 길을 찾는 데 좋은 수단이 될 수 있을 것이다.

동북아 3국의 상호 이해를 높이고, 서로 존중하게 하고, 또한 공동 목표를 설정하는 과정에서 의사소통의 수단, 정보교환 수단으로는 IT가 중요한 역할을 할 것이다.[경상현]

2. 동아시아 문화 공동체 형성 가능성과 한국문화 수출전략

동아시아 국가들은 공간적인 근린성과 비슷한 외관·관습 등을 통한 문화적 동질감을 가지고 있다. 이를 바탕으로 ‘상호교류’를 통한 동아시아 문화공동체를 구축해 나가는 것은 그리 어려운 일이 아닐 것이다. 이를 위해서는 각 나라 간의 활발한 문화교류를 통해 동아시아 지역 공동체 의식을 높이고, 문화적 교집합을 확대해 가는 노력이 필요할 것이다.

우리는 이 동아시아에서 같은 문화권을 형성하여 살아왔기 때문에 사실상 상당히 동질성이 있는 것은 사실이지만 공교롭게도 역사의 이데올로기 갈등 속에서 굉장히 최악의 체험을 보고 살아왔다고 생각한다. 그렇기 때문에 오히려 우리가 같이 공유할 수 있었던 것들도 많이 잃어버렸다. 그것을 다시 찾는 노력이 필요하지 않나 한다.[유병화]

동아시아 내에서는 상호간의 문화 공유와 참여로 동아시아 문화공동체로서 잠재력이 더욱 확대되고 있다. 그러나 여기서 우리가 기본적으로 염두해 두어야 할 것은 우리 것만을 수출하겠다는 것은 안 된다는 것이다. 상호적인 문화 개발이 필요하며, 이러한 상호교류로 인하여 ‘한류’가 생길 수 있었던 것이다.[양수길]

문화의 본원이 교류라는 점에서 볼 때, 소위 말하는 ‘한류’는 그 활용의 의미가 강하다고 할 수 있다. 하지만 많은 분들이 현재의 한류의 모습은 스타시스템에서 부각된 측면이 강하다.

그렇다면 일시적이지 않은 진정한 의미로서의 ‘한류’를 위해서 우리가 준비해 나

가야하는 것은 과연 무엇일까라는 질문에 대한 전문가들의 의견을 종합해 보면, ‘디지털 한류’라는 답을 얻을 수 있었다.

현재 한류(韓流)를 봤을 때 너무 인적 중심－연예인에 집중되어 있는데 연예인의 인기가 떨어지면 어떻게 될 것인가. 진정한 의미의 한류는 ‘디지털 한류’라고 말할 수 있는데, 이것은 우리의 기술이나 제품을 보고 느끼게 해서 제품을 살 수 있게끔 해 주는 것이다.[손연기]

한류가 지금은 좀 시들해졌다. 중국의 경우 한국 드라마 패턴이 비슷하다고 하여 예전같이 못하다고들 한다. 앞으로는 ‘디지털 한류’ 쪽으로 노력을 해야 한다고 본다.[김선배]

제 5 절 남북통합의 가능성과 추진방안

통일이라는 온 국민의 염원을 이루기 위해서는 남과 북이 서로 상대방의 입장과 상황을 객관적으로 파악하고 이해하는 것이 중요하다고 하겠다. 더욱이 남북 교류 협력은 상호신뢰를 증진시키고, 상호 보완성에 바탕을 둔 남북경제공동체 형성을 촉진시켜 평화통일을 이룩하는 데에 있어 매우 큰 의미를 지니고 있다.

향후 한반도의 긴장을 보다 완화시키기 위해서는 남북간 교류분야가 학술, 문화, 환경 분야 등 전면적으로 확대되어져야 할 것이다. 특히 인적 교류, 예를 들어 북한의 IT인력과 남쪽의 IT인력의 교류뿐만 아니라 교육부분에 있어서의 교류가 활발히 진행되어야 할 것이다.

IT분야에서의 남·북간 협력이 지금 가능한 단계까지 왔느냐 그것이 문제일 것이다. 이러한 차원의 이해와 필요성을 북한에게 이해하도록 해주고 우리가 그 분야에서 도울 수 있는 방법을 찾는 방법으로 IT분야의 남북 협력이 발전되 나가야 할 것 아닌가라고 생각한다.[경상현]

제 6 절 IT를 통한 글로벌화 가능성과 대응방안

IT가 지구촌을 연결함으로써 지구촌사회의 형성을 가능케 해 준다는 것에 대해서는 이론의 여지가 없다. 여기서 주목할만한 것은 향후 IT를 통한 지구촌사회에서의 한국의 위상과 역할에 대한 견해들이다. 전문가의 의견을 종합해 보면, 현재 보유하고 있는 국가경쟁력과 확고한 IT인프라를 기반으로 한국은 글로벌 사회에서 주도적인 세력으로 등장할 것이라는 것이다.

한국의 IT 위상으로 인해 상대국들은 우리나라는 그들의 선망의 대상이 되었다. 그 위상을 유비쿼터스 시대에도 계속 유지해야 한다. 이와 동시에 세계 속에서 한국이 선도적인 역할을 해나갈 수 있도록 정부 차원에서의 적극적인 추진이 필요하다고 생각한다.[김선배]

동아시아가 글로벌 시대의 주도적인 문명으로 등장하고, IT의 발전으로 인해서 지역적인 제한을 뛰어넘어 바로 글로벌로 연결됨으로써 결국, 동아시아에서 주도적인 역할을 담당하던 한국이 글로벌사회 또한 주도하지 않겠는가.[유병화]

향후 더욱 심화될 지식산업사회의 시대에서 국가경쟁력을 기르기 위해서, 또한 우리가 간과해서는 안 될 것이 있다. 기반구조산업 즉, 하드웨어 분야의 중요성이 그것이다. 고도의 기반 투자가 지속적으로 뒷받침되어야만, 현 한국의 세계적인 IT 위상을 유지·발전시켜 나갈 수 있을 것이다.

우리나라의 경쟁력은 80~90% 이상이 하드웨어이다. 20년 후에도 그 비중은 약간 낮아지겠지만 80% 하드웨어를 먼저 신경을 써야 한다. 그 분야에서 제대로 경쟁력을 확보하고 유지 할 수 있게 노력해야지 아니면 언제든지 중국이 우리를 추월할 수 있기 때문이다.[전길남]

제 3 장 한국 외교 패러다임의 대전환과 비전

제 1 절 정보화시대 매력정치의 부상

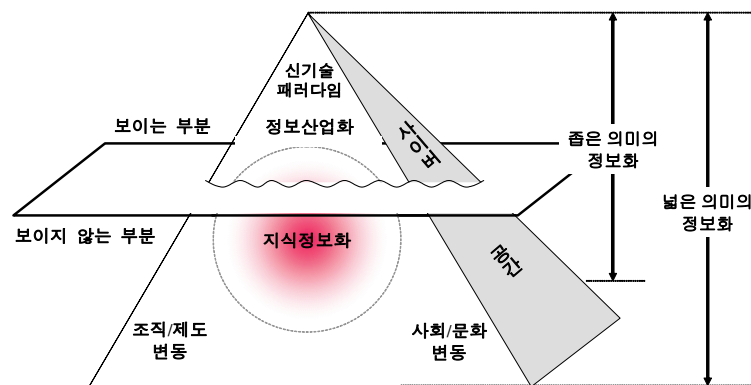
1. 정보화시대의 도래

정보화라는 용어는 정보화사회(情報化社會)라는 형태로서 1960년대 후반 일본의 연구자들에 의해 처음 사용되었다. 정보화의 번역어인 informatization도 비영어권에서 고안된 말이기 때문에 영어사전에는 나오지 않는다. 영어권의 연구자들은 정보화라는 용어보다는 정보혁명(information revolution)이나 정보사회(information society) 또는 정보시대(information age)라는 용어를 더 선호하는 것 같다. 여하튼 정보화라는 용어 또는 그에 대칭하는 표현어는 1970년대 이래 컴퓨터 및 정보통신 기술이 점차 확산되면서 일부 미래학자들의 저술을 통해서 널리 소개되었고, 21세기 초반에 이르러서는 학술연구서나 정책보고서 등에서 쉽게 찾아볼 수 있는 용어의 지위를 차지하게 되었다. 이 글은 정보화의 개념을 1) 신기술 패러다임의 등장, 2) 탈제조업·정보산업화, 3) 정보의 디지털화 및 커뮤니케이션의 증대, 4) 조직과 제도의 네트워크화, 5) 사회문화의 탈근대화, 6) 사이버공간의 등장 등의 여섯 가지 층위에서 이해한다.

이러한 여섯 가지 정보화의 개념은 일종의 이념형적 범주라고 할 수 있다. 따라서 정보화가 진행되어 구체적인 현실태로서 각 사회에서 그 형체를 드러내는 과정에서 각 개념적 범주마다 다른 모습의 정보화가 나타날 수 있다. 따라서 이러한 여섯 가지의 개념들은 양적인 차원에서 각 사회의 정보화 진전정도를 평가하는 잣대로서 뿐만 아니라 정보화가 특정사회에서 어떠한 특징을 보이면서 구체화되었는지를 판별하는 질적인 기준으로도 활용될 수 있다. 또한 세계정치의 차원에서도 이상의 여섯 가지 정보화의 개념은 세계정치의 권력이동과 지식질서의 변동 및 국민국가의

재조정으로 특징되는 새로운 세계질서의 형성과정에서 정보기술의 구성적 역할을 이해하는 데 매우 유용하다.

〔그림 3-1〕 정보화의 개념적 층위: 빙산의 비유



2. 매력정치의 부상

가. 권력자원으로서 지식의 부상

전통적인 현실주의 국제정치이론의 시각에서 볼 때, 국제정치의 장에서 국가는 행위의 지침으로서 물질적 차원에서 파악되어 측정 가능한 권력자원을 기반으로 활동하는 것으로 이해되어 왔다. 이러한 물질적 권력은 주로 상대방 행위의 결과물에 영향을 미칠 수 있는 물질적 자원의 보유라는 관점에서 파악된 권력의 개념이다. 다시 말해, 여기서 권력은 영토, 인구, 무기나 군대, GNP, 에너지 생산량 등과 같은 특정한 형태의 자원에 기반을 둔 능력에 의해 측정되고 평가되는데, 국제체제의 구조와 그 작동은 국제정치 행위자들 간의 이러한 물질적 권력의 상대적 분포에 의해 설명된다. 따라서 자원의 보유, 즉 ‘잠재적 권력’이 어떻게 상대방 행위의 결과물에 대한 영향력, 즉 ‘실질적 권력’으로 변환되느냐의 문제가 물질적 권력 개념의 주요 관심사일 수밖에 없다.

이러한 관점에서 볼 때, IT는 상대방에 대한 영향력으로 전환될 수 있는 가장 중

요한 21세기의 물질적 권력자원이다. 역사적으로 기술·정보·지식이 부국강병을 달성하는 중요한 수단의 하나로 인식되어 왔던 것은 사실이지만, 특히 최근 IT의 발달은 권력이동(powershift), 즉 권력의 중심이 군사력과 경제력을 넘어서 지식력으로 옮겨가는 현상을 가속화시키고 있다. 다시 말해 IT는 세계정치 행위자들에게 새로운 물질적·지적 수단을 제공함으로써 세계정치 권력기반의 내용을 변화시키고, 더 나아가 새로운 세계정치 행위의 목표를 제시하고 있다. 이렇게 IT가 세계정치에서 지니는 권력자원으로서의 중요성을 실감케 한 최근의 사례들로는 반도체 생산량, PC의 보급률, 초고속인터넷 가입자의 수, 인터넷에 접속된 서버컴퓨터의 수, 개설된 웹사이트의 수 등의 지표가 국력을 재는 범주로서 사용되고 있는 점에서 발견된다.

IT는 군사력의 내용에 지대한 영향을 미친다. 특히 1990년대 이후 IT를 응용한 무기체계 혁신은 21세기의 새로운 군사 패러다임으로서 군사 분야 혁명(revolution in military affairs, RMA)을 논하는 지경에까지 이르렀다. RMA는 과학기술을 이용하여 군사능력의 혁명적 발전을 추구하는 개념으로서, 구체적으로는 정찰체계와 장거리의 고정밀타격무기를 연결·결합하여 전략차원의 새로운 정찰·타격 복합체 탄생을 가능케 하였다. 즉 이러한 정찰·타격복합체가 구축되면, 신속히 표적을 발견하고 이와 거의 동시에 장거리에서 정밀타격을 가하여 핵무기를 사용하지 않고서도 혁명적 위력이 예견된다. 급속도로 발전하는 첨단 과학기술을 바탕으로, 정보·감시·정찰(ISR)과 정밀타격무기(PGM: precision guided munition)를 첨단 전투지휘 자동화체계(advanced C4I)로 연결하면 새로운 하나의 복합체계(a new system of systems)가 탄생되고, 이들은 전투력의 승수효과를 수반한다는 것이 군사혁신 개념의 핵심이다.

경제적인 차원에서도 IT의 중요성이 부각되면서 기업가들이나 정책 담당자들이 새로운 정보기술을 개발하고 확보하려는 데 관심을 쏟고 있다. 특히 1980년대 이래 국제경쟁력이라는 관점에서 정보기술의 개발과 인적자원의 양성 및 기술이전의 과정을 통해 정보산업의 기반을 육성하려는 노력이 계속되어 왔다. 이러한 변환의 배경에는 산업경쟁의 무게중심이 가격경쟁이나 제품경쟁으로부터 기술경쟁으로 이동

하는 현상이 있으며, 노동 집약적 산업과 자본 집약적 산업보다는 지식 집약적 산업의 부상이 있다. 그야말로 경제 분야에서 토지, 노동, 자본 등의 전통적인 생산요소에 비견되는 새로운 제4의 생산요소로서 지식 변수가 등장하고 있는 것이다. 이러한 기술혁신은 일차적으로 기업차원에서 경쟁력을 확보하기 위한 전략의 의미한다. 그러나 최근의 양상은 국제적으로 산업경쟁이 가속화되면서 기술혁신은 이제 더 이상 기업차원에만 머물지 않는 문제가 되었다.

흔히 정보고속도로로 대변되는 정보인프라의 구축을 둘러싼 정부와 기업들의 노력도 정보기술의 물질적 차원에서 파악되는 문제이다. 정보인프라의 건설은 관련 산업의 육성에 미치는 파급효과로 인해 정보기술 자원의 증대에 기여하는 바가 크다. 그러나 정보인프라 구축의 논의는 단순한 정보산업의 차원을 넘어서서, 정보인프라와 인터넷이 창출하는 사이버공간의 정보자원과의 접근과 관련된다. 이러한 정보자원과의 접근 문제를 최근 부상하고 있는 전자상거래와 이에 따른 정보의 상품화(commodification)와 관련하여 국제정치적 의미를 가진다. 현재 인터넷상의 정보상품은 상대적으로 저렴한 가격으로 제공되거나 광고수익과 같은 간접적인 수입원에 의존하고 있다. 그러나 전문화된 데이터베이스나 고급 온라인뉴스 등과 같은 고부가가치의 정보서비스가 정착하면서, 이러한 인터넷 정보상품들의 가격이 비싸지거나 혹은 제한된 조건 하에서만 제공되는 형태로 전개되어갈 가능성이 있다.

이러한 맥락에서 물리공간에서와 마찬가지로 사이버공간에서도 국제적 정보·기술경쟁이 확산되는 것은 당연하다. 최근 인터넷상의 정보자원과 전자상거래를 보호하고 조정할 목적으로 디지털재산과 개인정보에 대한 법적 보호 장치의 강화, 또는 암호기술과 같은 기술적 보호 장치의 개발 등에 관심이 집중되고 있는 것은 이러한 추세를 반영한다. 또한 기존에는 군사영역의 국가 간의 관계에 주로 적용되었던 안보 개념의 틀을 빌어서 인터넷과 네트워크 환경의 위협요소들, 즉 컴퓨터 바이러스, 해킹, 사이버공격 등을 이해하려는 노력도 같은 맥락에서 이해될 수 있다.

나. 권력 메커니즘의 변형과 매력의 부상

물질적 권력의 개념에 비추어 본 IT자원의 확보를 위한 경쟁이 정보기술을 둘러

싼 국제경쟁의 일 단면을 극명하게 보여주고 있음은 틀림없다. 특히 소위 정보화시대라는 것이 아직 그 모습을 완전히 드러내지 않았다는 점을 염두에 둘 때, 초기적 형태의 IT경쟁이 정보화시대의 물질 기반의 확보를 위한 경쟁의 양상을 띠는 것은 매우 당연한 것이다. 그러나 이러한 물질적 차원의 이해만으로는 정보화가 세계정치에 미치는 복합적 영향을 분석하기에 미흡하다. 정보화의 진전에 따라 21세기 권력의 변환은 권력의 내용과 소재(원천)의 변화뿐만 아니라 권력이 행사되는 방식이 실력(實力, hard power)을 넘어서 매력(魅力, soft power)이 부상하는 과정에서도 발생한다. 다시 말해, 행위자 자체의 속성에 기반을 두는 물질적 권력을 넘어서 행위자들이 형성하는 네트워크를 저제로 하여 발생하는 구조적 권력(structural power), 제도적 권력(institutional power), 구성적 권력(constitutive power)의 중요성이 부상하고 있다. 이러한 네트워크 권력의 부상은 다층적인 의미의 ‘표준경쟁’으로 나타나는데, 정보산업의 사례를 통해서 보면 다음과 같다.

정보화시대 권력메커니즘의 실체와 거기에서 작동하는 구조적 권력의 모습을 보여주는 가장 대표적인 사례 중의 하나는 기술표준이다. 기술표준이란 권위나 관습, 일반적 합의 등에 의해서 수립된 기술 분야의 행위규칙이다. 기술표준과 관련된 공유적 지식의 가치는 그 표준의 소유권을 주장하는 데에서 창출되는 것이 아니라, 적절한 메커니즘을 통해 가능한 한 많은 사람들에게 의해서 그 표준이 채택되어 공유될 때 생긴다. 기술표준에서는 호환성과 상호작동성이 무엇보다도 중요한 문제이기 때문이다. 이러한 이유로 인해서 역사적으로 기술 분야의 표준은 국가나 공식협회 및 국제기구들이 나서는 표준화(standardization)를 통해서 제정되는 경우가 많았다. 이러한 법률적(*de jure*) 과정을 통해서 설정된 기술표준이 일종의 ‘간접적인 제도적 권력’의 의미를 가졌음은 물론이다. 근대 산업기술의 경우에 비해서 호환성과 상호작동성이 결정적인 의미를 지니는 정보기술의 경우 표준화는 보다 더 중요하다.

그런데 최근 정보기술에서 기술표준이 관심을 끄는 보다 더 중요한 이유는 기술표준의 설정방식이 종전의 표준화로부터 사실상(*de facto*) 표준경쟁(standards competition)의 형태로 변화하고 있기 때문이다. 다시 말해, 최근 정보산업에서의 표준설정

은 표준설정 자체를 놓고 시장에서 경쟁을 벌이는 과정을 통해서 이루어진다. 이러한 과정에서 기술표준은 ‘비의도적 권력’이 작용하는 물질적·제도적 환경이라고 할 수 있다. 이러한 표준경쟁의 사례는 가전제품, 컴퓨터, 디지털TV, 이동통신 분야에서 발견되는데, 이 중에서도 가장 대표적인 사례는 컴퓨터산업에서 IBM과 애플 간에 벌어진 컴퓨터 표준경쟁이다. 마이크로소프트(이하 MS)의 컴퓨터 운영체제인 윈도우(Windows)와 인텔(Intel)의 두 단어를 합성하여 만든 윈텔(Wintel) 또는 윈텔리즘(Wintelism)이라는 용어는 표준경쟁의 결과로서 1980년대 초반 이래 PC표준을 장악하고 있는 두 기업의 구조적 권력을 상징한다. 여기서 윈텔이란 PC산업에 진입하려는 모든 참여자들이 지켜야 하는 ‘게임의 규칙’이자 이들을 제약하는 ‘비의도적 편향’을 의미한다.

한편, 윈텔리즘은 MS와 인텔의 구조적 지배라는 차원을 넘어서 윈텔의 성공을 뒷받침한 기술패러다임, 즉 제도표준의 등장을 의미하며 이러한 점에서 앞서 언급한 상징적 차원의 구조적 권력에도 연결된다. 실제로 윈텔이 성공한 이면에는, 흔히 실리콘밸리 모델(Silicon Valley model)과 미국형 조절국가(regulatory state) 및 미국의 다문화주의(multiculturalism) 등으로 대변되는 제도적 배경이 작동하고 있었다. 컴퓨터 산업경쟁의 와중에 이러한 제도적 요소들이 국제적으로 전파되는 과정에서 실리콘밸리의 업적을 이룩한 미국의 선례는 일종의 선행모델(best-practice model)로서 받아들여져 전 세계의 기업과 국가들이 모방하는 제도표준의 의미를 지닌다. 그런데 이러한 전파의 과정에서 ‘수입된 제도’에는 반드시 일정 정도의 상징적 지식이 묻어오게 마련이다. 다시 말해 윈텔리즘의 제도표준에 자국의 제도를 적응시키려는 과정에서 미국의 비즈니스문화나 나아가 미국적 가치관과 세계관을 수용하는 형태의 구성적 권력의 메커니즘이 작동하는 것이다.

기술표준의 문제와 더불어 정보화시대의 권력 메커니즘을 보여주는 또 하나의 사례는 지적재산권이다. 역사적으로 지적재산권과 관련된 관념과 제도는 기술혁신의 성과를 보호하고 기술개발자의 동기를 유발하는 차원에서 등장하였다. 특히 지적재산권은 이전에는 주로 공공재로서 인식되어 왔던 지식자원에 사유재의 성격을 부여

함으로써 근대적인 의미의 배타적 소유개념을 도입되는 의미를 가진다. 그런데 이렇게 지식자원을 축적하고 보호하는 ‘소유의 메커니즘’은 지적재산권 관련 규범을 확산·수용시키는 ‘공유의 메커니즘’과 교묘히 결합되면서 발현된다. 다시 말해, 지식생산자들은 지적재산권 관련 법제도의 도입을 통해서 타자의 지식사용에 대해서 비용을 치르게 하고 자신들의 투자를 효과적으로 회수하는 법률상(*de jure*) 방어메커니즘을 마련하게 된 것이다. 이러한 과정에서 특허(patent)나 저작권(copyright) 등과 같은 지적재산권 관련 법제도는 지식생산자의 이익을 반영하는 ‘간접적인 제도적 권력’의 함의를 가진다.

정보기술의 발달은 이러한 지적재산권의 규범이 보다 더 광범위하게 도입되고 실행되어야 하는 필요성을 제기한다. 왜냐하면 정보기술의 성격이 급속히 디지털화하면서 기술적 성과를 전유할 수 있는 가능성은 크게 줄어든 반면, 막대한 비용을 들여 개발한 정보기술이 역설계(reverse engineering)의 과정을 거쳐 쉽게 해제(decompile)되고 복제되는 것은 더욱 용이해졌기 때문이다. 이러한 맥락에서 미국을 중심으로 반도체칩 디자인이나 소프트웨어 등과 같은 신기술 분야를 중심으로 지적재산권 법제도를 마련하려는 움직임이 진행되어 왔다. 국제적인 차원에서도 WTO(World Trade Organization)의 지적재산권 관련 규정인 TRIPs(Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights)가 수립되었고, 최근 WIPO(World Intellectual Property Organization)의 관련 규정도 대폭 정비되고 있다. 이렇게 형성된 정보화시대 지적재산권의 국제레짐이 세계정치의 장에서 기술개발자 측에 유리한 ‘제도적 환경’을 제공하는 하나의 구조적 권력으로서 작용하고 있음은 물론이다.

게다가 지적재산권의 국제레짐이 확산·수용되는 과정을 보면, 관념형성(ideational)의 차원에서 탈인격적으로 창출되는 구성적 권력의 메커니즘도 발견된다. 예를 들어, 서구 선진국들이 주도가 되어 수립된 지적재산권의 국제레짐이 전통적으로 서구의 국가들과는 다른 독특한 지적재산권의 문화적 태도를 가지고 있는 개발도상국에 부과되는 경우, 소위 ‘체제마찰(system friction)’이라고 부르는 문화정치적 갈등이 종종 발생한다. 그런데 이러한 갈등의 결과로서 개발도상국들이 WTO나

WIPO 등과 같은, 기술개발자의 이익을 대변하는, 지적재산권의 국제규범을 받아들이는 경우, 이는 서구에 그 기원을 두고 있는 지적재산권의 법체계를 받아들이는 것인 동시에 인간의 노력과 보상 등에 대한 서구적 법사상 내지는 가치체계까지도 수용하게 된다고 할 수 있다. 다시 말해, 이러한 과정에서 지적재산권과 관련된 정체성이 재구성된다고 할 수 있다.

끝으로, 정보화시대의 지식구조를 보여주는 사례는 문화콘텐츠를 담는 미디어기술로서의 정보기술의 속성에서 비롯된다. 최근 들어 컴퓨터·통신·방송 등의 분야가 수렴되는 디지털융합(digital convergence) 현상을 바탕으로 하여 멀티미디어 관련 정보기술이 크게 발달하였다. 활자매체의 등장 이래 텍스트나 음성 및 영상 미디어 등의 형태로 정보·커뮤니케이션 분야의 기술이 계속 발전해 왔지만, 최근에 등장한 멀티미디어는 이러한 모든 매체를 융합함으로써 콘텐츠미디어의 새로운 지평을 열었다. 특히 이러한 콘텐츠미디어의 발달은 단순히 양적인 정보처리의 증대라는 의미를 넘어서 질적인 정보처리 과정의 비약이라는 의미를 가진다. 이러한 맥락에서 글로벌 미디어와 문화산업을 중심으로 하여 문화콘텐츠를 생산·전파·소비하는 메커니즘이 정보화시대 지식구조의 전면에 부상하고 있는 것이다. 주지하다시피, 이러한 문화콘텐츠에 담기는 상징적 지식은 공유될수록 그 가치를 더하는 지식의 대표적인 사례이며, 그 전파의 과정에서 탈 인격적으로 창출된 ‘구성적 권력’이 작동한다.

이러한 정보기술과 글로벌 문화산업의 만남을 보여주는 대표적인 사례로서, 실리콘밸리(Silicon Valley)와 할리우드(Hollywood)를 합성해서 만든 용어인, ‘실리우드(Siliwood)’가 있다. 실리우드는 지난 반 세기동안 글로벌 영화산업의 종주로 군림해 왔던 할리우드의 스튜디오들이 실리콘밸리 IT기업들의 지원을 받아서 그 문화패권을 재생산하고 있는 현상을 지칭한다. 구체적으로 실리우드의 현상은 영화제작에 컴퓨터 그래픽스와 같은 특수효과가 도입되는 것으로 나타나는데, 최근 국내외에서 흥행에 성공한 영화중에서 실리콘밸리에서 개발된 첨단 IT의 특수효과를 사용하지 않는 영화가 없을 지경이다. 이러한 실리우드의 등장은 기술의 우위가 문화의 지배

로 전환되는 정보화시대 지식구조의 단면을 극명하게 보여준다. 엄청난 자본과 기술을 바탕으로 IT 특수효과로 포장된 실리우드의 생산물들은 한 때 쇠퇴하는 것으로 보이던 미국의 세계패권을 더욱 더 교묘한 형태로 재생산하는 구성적 권력의 장치로서 일익을 담당한 것으로 평가된다.

그런데 실리우드에 힘입어 등장한 소위 ‘맥월드(McWorld)’에서 유통되는 지배적인 논리는, 진정한 의미의 ‘글로벌문화(global culture)’라기보다는, 미국적인 가치와 문화규범에 맞추어 세계 각 지역의 문화를 재구성하려는, ‘아메리칸 스탠더드(American standards)’의 확산 메커니즘이다. 실제로 ‘글로벌 스탠더드(global standards)’라는 미명 하에 세계적으로 확산되는 실리우드의 생산물에 담기는 내용을 살펴보면, 코카콜라, 맥도널드, 디즈니, 스타벅스 등으로 흔히 상징되는 미국의 대중문화를 그 근간으로 하고 있다. 이렇게 정보문화 분야의 표준을 설정하고 전파하는 메커니즘을 통해서 문화수입국에 사는 사람들의 가치관과 정체성이 문화수출국의 의도에 맞추어 변형되는 구성적 권력 현상이 발생한다. 게다가 이러한 전파의 과정의 전면에는 ‘정보의 자유로운 흐름’이라는 명분을 내세우는 신자유주의적 국제레짐의 제도적 메커니즘이 작동하고 있음도 놓치지 말아야 한다.

다. 제3의 영역으로서 지식의 부상

이상에서 논한 두 가지 차원의 ‘권력이동’의 결과적로서 정보화시대를 맞이하여 세계정치에서 독자적인 권력구조로서의 지식구조(knowledge structure)가 등장하게 되는 계기가 마련되고 있다. 스트레인지(Susan Strange)에 따르면, 지식구조란 “어떤 지식이 생산되고, 어떻게 저장되며, 누가 어떤 수단을 통해 누구와 어떠한 조건 하에 커뮤니케이션 하는가를 결정하는 구조”이다. 이러한 지식구조는 유사 이래 존재해 왔지만 최근 정보화의 진전을 바탕으로 하여 더욱 더 교묘한 형태로 재구성되면서 세계정치 전반에 미치는 영향력을 증대하고 있다. 이러한 지식구조의 재구성에 있어서 그 구성적 매개체 역할을 하는 정보기술의 향배를 장악하는 축이 지식구조의 핵심, 더 나아가 세계정치의 핵심적 지위를 차지하고 있음은 물론이다. 요컨대, 정보화의 진전에 힘입어 지식의 세계정치가 기존의 안보나 경제의 세계정치에 대한

셋방살이의 신세를 털어 버리고 제3의 영역으로서 급기야 독립선언을 할 징후를 보이고 있다.

제2 절 정보화시대 지식질서의 변동

1. 세계지식질서의 변동과 미국의 지식패권

지식권력과 매력정치의 관점에서 세계질서의 세력구도는 어떻게 형성되어 있는가? 지식 자체를 중심으로 형성되는 세계질서는 어떠하며 지식 변수가 군사나 경제 및 문화의 변수와 중첩되는 영역의 질서는 어떠한 변화를 겪고 있는가? 다시 말해, 국제정치학의 거시적인 시각에서 보았을 때 세계 지식질서는 구체적으로 어떻게 짜여 있는가? 이를 지식질서 자체의 변동과 그 영향의 둘로 나누어 고찰할 필요가 있다. 이 글은 1) 이익(interests) 차원에서 파악된 지식구조의 변동과 그 영향, 2) 제도(institutions) 차원에서 파악된 지식레짐의 변동과 그 영향, 3) 관념(ideas)차원에서 파악된 지식세력의 변동이라는 세 가지 차원의 글로벌 지식질서의 현황을 파악하고, 그 연장선상에서 글로벌 질서 전반에 미치는 영향을 탐구한다.

가. 정보화시대 패권구조의 변동

우선, 구성적 요소로서의 IT의 발달이 지식질서 변동에 미치는 영향은 IT를 둘러싼 국제체제의 패권구조 변동에서 발견된다. 정보화는 사회세력간의 역관계를 변화시키는 ‘배분적 변화(distributional change)’를 야기하는데, 지식패권(knowledge hegemony)을 둘러싼 국제정치 행위자간 경쟁이 가속화되고 있다. 이러한 지식경쟁의 와중에 정치세력의 관계적 위상변동과 더 나아가 지식질서의 구조변동이 발생한다. 예를 들어, 길핀(Robert Gilpin)이나 모델스키(George Modelski)와 톰슨(William Thompson) 등과 같은 학자들의 연구에 따르면, IT산업과 같은 선도부문(leading sector)의 경쟁력 확보는 국제체제에서의 패권국이 되는 핵심적 요소라고 한다. 이는 미래 정보화시대의 이익(interests)을 놓고 경쟁과 협력을 벌이는 국제정치의 사실상(*de facto*) 메

커니즘이며, 이러한 지식질서의 구조변동은 군사, 경제, 문화 등 국내외 질서 전반의 변동에 영향을 미친다. 이러한 관점에서 볼 때 정보화시대의 지식구조는 명실상부 하게 미국이 지배하고 있는 것으로 파악된다. 미국은 정보·기술·지식의 창출과 확산 및 공유의 과정에서 주도권을 행사함으로써 새롭게 짜이는 글로벌 지식질서의 핵심에 서 있다.

우선, IT인프라를 살펴보면, 미국을 허브로 하여 전 세계 국가들이 개별적으로 연결되고 있는 모습이 발견된다. 예를 들어 2005년 2월 현재 유럽지역의 국제연구망은 약 100Gbps급 이상으로 북미와 연결되어 있으며, 아태 지역은 60Gbps급 이상으로 북미지역과 연결되어 있다. 일본은 40Gbps급 이상으로 북미와 연결되어 있고, 동남아 국가인 태국과 10Gbps급으로 연결될 예정이다. 중국은 미국·러시아·중국·한국을 잇는 10Gbps급의 글로벌 과학기술 연구망인 글로리아드(GLORIAD)로 연결 예정이다. 대만은 4.5Gbps급 이상으로 북미와 연결하여 북미·유럽과 기가급으로 연동할 계획이다. 또한 인터넷의 보급률 면에서도 미국이 한국, 스웨덴, 아이슬란드 등을 제외한 모든 나라들에 앞서 있다. 미국은 지역 간 음성 및 데이터 흐름의 연결고리이다. 유럽과 아시아 및 태평양 간의 교류량은 북미와 주요 세 지역 간 교류량의 약 3분의 1이다. 데이터 전송에 필요한 국제적 브로드밴드 대역이 북미를 허브로 하여 제공됨에 주목할 필요가 있다.

지식 자원 층위를 살펴보면, 전체적인 기술경쟁력 면에서 미국이 크게 앞서고 있는 형국이다. 정보통신정책연구원(KISDI)에서 최근 발간된 한 자료에 의하면, IT분야의 절대 기술력 수준(1996~2000)을 수치로 환산할 때 미국이 16,730, 일본이 5,074, 한국이 405 등으로 나타난다고 한다. 한편, 지식의 투입 측면에서 1970년대 이래의 연구개발(R&D) 투자를 보면, 2000년 현재 미국은 2,426억 달러로서 일본(936억 달러), 독일(473억 달러), 프랑스(294억 달러), 영국(235억 달러) 등을 제치고 세계 1위를 차지하였다. 지식의 산출 측면에서도 1993년 1월부터 2003년 8월까지 SCI급 게재 과학논문을 보면, 미국은 270.5만 편으로 일본(71.0만 편), 독일(65.5만 편), 영국(59.8만 편), 프랑스(48.4만 편) 등을 제치고 세계 1위를 차지하고 있다. 이러한 단편

적인 수치를 넘어서 미국이 정보화시대의 지식구조를 장악하고 있다는 증거는 여러 분야에서 발견된다. 예를 들어 IT의 생산이라는 측면에서 보면, 미국은 반도체, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷 등과 같은 IT산물을 최초로 개발한 나라이며, 이를 활용하여 IT산업을 일으키고 디지털경제의 불을 일으킨 대표적인 나라이기도 하다.

또 다른 미국의 지식패권은 소위 윈텔제국(Wintel empire)으로 불리는 글로벌 정보산업의 패권에서 발견된다. 마이크로소프트의 컴퓨터 운영체제인 윈도우(Windows)와 인텔(Intel)의 두 단어를 합성하여 만든 윈텔은 PC아키텍처 표준을 장악하고 있는 두 기업의 구조적 지배력을 빚대어서 붙여진 용어이다. 실제로 1980년대 초반 이래 윈텔표준 또는 IBM호환표준은 PC아키텍처의 사실상(*de facto*) 표준을 주도하면서 세계 PC업계에서 제국적 지위를 누려왔다. 이러한 윈텔의 패권은 최근까지도 확대·재생산되고 있는데, 이러한 표준설정의 파워는 최근 문화콘텐츠 산업에도 확산된다. 게다가 미국은 IT표준의 핵심 부문에서의 패권을 기반으로 하여 유비쿼터스 시대 다른 분야의 표준에 대한 통제도 노리고 있다.

여기서 주목할 점은 이러한 미국의 지식패권을 뒷받침한 지식국가의 존재이다. 실제로 IT산업의 유치단계에서 미국의 국가는 막대한 국방예산을 투자하여 군용기술의 개발을 지원하고 또 이렇게 생산된 기술을 구매하는 역할을 담당하였다. 미국이 선도해온 반도체, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷 등의 개발이 바로 이러한 초기 단계의 정부예산 투자를 통해서 군사적 목적을 충족시키기 위해서 이루어졌으며, 그 후 이러한 군용기술들은 ‘스핀 오프(spin-off)’의 과정을 거쳐서 상용기술로 사용되기에 이른다. 그러나 미국의 IT산업이 발전하는 데 있어서는 이러한 국가 주도의 지식생산모델만이 작동한 것이 아니다. 이와 병행하여 소위 ‘실리콘밸리 모델’로 알려진 미국의 대학, 연구소, 기업 등을 중심으로 형성된 탈집중 형태의 국가 기술혁신 체제(national innovation system, NIS)도 작동하였다. 또한 그 저변에는 미국 사회에서 발견되는 자유주의적이고 다문화주의(multiculturalism)적인 사회문화적 풍토가 자리 잡고 있었음은 물론이다.

이렇게 생성된 지식패권은 미국이 대외적으로 군사·경제·문화·외교 분야에

서의 제국적 네트워크를 확장하는 기초로서 작동하였다. 다시 말해, 지식 분야에서 보유한 국력을 바탕으로 미국의 군사력·경제력·문화력 등이 좀 더 효율적으로 발휘될 수 있는 조건을 얻게 된 것이다. 군사 분야에서 1990년대 이후 미국은 첨단 과학기술을 이용하여 산업화시대의 군사력을 정보화시대의 군사력으로 전환시켰다. 경제 분야에서 미국은 오프라인의 경제지구화를 주도하는 미국의 패권을 투영하여, 온라인의 전자상거래와 전자금융과 같은 디지털 세계경제질서를 주도하고 있다. 또한 거대한 자본과 우수한 IT기술로 포장된 미국 문화산업의 생산품이 전세계적으로 전파되고 있다. 최근에는 정보화시대 외교의 과정과 영역 및 주체의 변화에 적응하여 변환외교(transformational diplomacy)도 추진하고 있다. 이러한 양상을 보면, 미국의 패권을 국민국가의 시각에서 본 단순한 강대국으로만 보는 것은 미흡하며, 후술하는 바와 같이, 21세기적인 의미의 네트워크국가라고 할 수 있다.

나. 정보화시대 지식레짐의 변동

한편, 정보화시대 세계 지식질서의 변동은 이상에서 언급한 세계정치의 ‘사실상(*de facto*)의 구조’가 변화하는 측면 이외에도 소위 세계정치의 ‘법률상(*de jure*)의 구조’에 해당하는 국제레짐(international regimes) 또는 국제제도의 변화에서도 발견된다. 최근 들어 인터넷의 등장과 함께 논의되고 있는 통신 레짐이나 지적재산권 레짐 또는 서비스무역 레짐 등에서 나타나는 구조변동의 사례들은 IT환경의 도래에 적응하는 국제레짐의 변화를 보여준다. 기존에는 정부간 레짐이었던 분야에 다양한 비국가 행위자들이 참여하면서 소위 글로벌 거버넌스의 가능성이 예견되는 것도 바로 이러한 맥락이다. 그러나 동시에 국가 행위자들이 중심이 되어 정부간 국제기구의 영향력을 증대시키려는 움직임도 만만치 않다. 이러한 맥락에서 새로운 지식레짐의 출현과 전통적인 국제레짐의 관할권이 충돌하는 신·구 레짐의 갈등도 발생하고 있다. 예를 들어, 인터넷 거버넌스 분야의 ICANN의 부상에 대한 ITU와 같은 전통적 국제기구의 대응이 발견된다. 이외에도 WTO의 TRIPs, WIPO의 지적재산권, ITU의 텔레커뮤니케이션, 인공위성(Intelsat), 표준화(ISO, IEC), 정보격차 분야에서 OECD, UNDP, APEC 등, 개인정보와 사이버보안 및 콘텐츠 유통, GATS, OECD, UNESCO,

그리고 최근에 열린 WSIS(World Summit on the Information Society) 등의 사례를 볼 수 있다.

이러한 국제레짐의 변동과정에서 주목할 것은, 정보화시대에 필요한 새로운 제도적 틀 짜기의 과정에 지식패권으로의 미국의 이해관계가 부단히 투영된다는 점이다. 최근 WSIS 과정에서 ICANN 체제를 유지하려는 미국의 방어적 태세가 대표적인 사례 중의 하나이다. 또한 미국의 지식패권에 대한 개도국의 도전을 견제하기 위해 국제 무역레짐에 기댄 미국의 통상압력도 중요한 사례이다. 미·일 반도체 분쟁이나 일본의 유비쿼터스 담론의 기원을 이루는 트론(TRON)의 사례에서 보건대 미국은 WTO의 국제레짐에 의거하여 동아시아 국가들의 독자적인 행보에 제동을 걸려고 하였다. 최근 들어 CDMA 원천기술 보유업체인 퀄컴이 최근 휴대인터넷·무선인터넷 플랫폼의 한국산 단일표준인 WIPI에 강력하게 문제제기를 하고 나선 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

다. 정보화시대 지식담론의 변동

한편, 이익이나 제도의 측면에서 본 지식질서의 변동과 아울러 관념 차원에서 본 지식질서의 구조변동에 주목하여야 한다. 실제로 IT를 매개로 하여 국가 간 세력경쟁 및 제도변화의 차원을 넘어서 새로운 지식의 대항담론도 출현하고 있다. 예를 들어, 지식패권국의 이데올로기적 기초가 되는 ‘배타적 권리(copyright)’로서의 근대적 지적재산권 개념에 대응하는 ‘지적공유운동(copyleft)’의 대항담론은 국제정치학의 시각에서 보아도 매우 흥미롭다. 초기 정보산업에서는 지적재산권 진영의 주도로 기술개발자의 이익과 관념(ideas)을 반영하는 제도로서의 국내외적 규범이 대내외적으로 형성되어 왔다면, 최근의 양상은 이에 대항하여 기술사용자의 이익을 확보하려는 시민사회 진영의 결집이 눈에 띈다. 윈텔에 대한 대안적 운영체계로서의 리눅스(Linux)가 지난 몇 년간에 보여준 성장의 잠재력은 이러한 지적공유운동이 단순히 기술이용자들을 중심으로 한 관념 차원의 운동에만 그치는 것이 아니라 기존의 지적재산권 진영에 반하는 이해관계를 가진 기업이나 국가까지도 가세한 새로운 제도의 모색이라는 점을 보여준다.

또한, 미국 중심의 문화패권에 대항하여 최근 신세대들을 중심으로 사이버공간에서 출현하고 있는 문화담론에도 주목하여야 할 것이다. 신세대들을 중심으로 한 온라인게임과 뮤직비디오, 애니메이션 동영상이나 기타 디지털 콘텐츠 등과 같은 문화상품의 생산과 소비의 형태를 보면, 위계적 네트워크에서의 일방적 소비자가 아닌 수평적 네트워크를 매개로 한 쌍방향적인 ‘생산적 소비자(prosumer)’의 역할이 엿보인다. 이렇게 사이버공간을 중심으로 급속히 등장하는 탈 허브형 문화생산양식이 주는 세계정치적 의미는 이것이 기존의 문화패권에 대한 대항담론을 형성할 가능성에서 발견된다. 예를 들어, 사이버공간에서 생산되고 활용되는 디지털 콘텐츠는 실리우드와 같이 거대한 메커니즘을 등에 업지 않고도 작동하는 새로운 모델을 시험하고 있다. 사이버공동체의 구성원들에 의해서 공유되는 디지털 콘텐츠에 담기는 내용도, 007 제임스 본드나 람보가 등장하여 공산주의와 대결하고 테러리스트를 물리치는 스토리가 아니라 사이버 판(版) 헤즈볼라와 알카에다가 등장하여 제국에 대항하는 스토리로 채워지곤 한다.

이러한 지식 분야의 대항담론은 세계정치 전반에서 미국의 패권에 대항하는 세력들의 부상을 이해하는 데 중요한 단초를 제공한다. 예를 들어, IT는 제국에 대응하는 테러리스트 집단을 활성화하는 환경도 제공함으로써 테러리스트 집단에 의해 도발될 소위 ‘비대칭 전쟁(asymmetric wars)’의 가능성을 높였다. 인터넷의 등장은 국가에 의해 독점되어 온 군사력의 개념뿐만 아니라 군사전략과 안보의 개념 자체도 그 기저에서부터 뒤흔들어 놓고 있다. 또한 다양한 분야의 글로벌 시민사회 운동도 인터넷을 통해서 자신들의 주장을 관철시키기 위해서 다양한 개인들을 조직할 수 있게 하는 도구를 발견한다. 또한 인권 문제와 환경 문제를 지지하고 여성에 대한 폭력을 반대하며 대인지뢰를 종식시키려고 하는 옹호자 네트워크들을 특히 주목을 받아왔다. 소위 ‘시애틀 전투’에서 반글로벌화 행동주의자들은 WTO와 지구화 세력에 대한 대항세력을 규합하기 위해서 IT를 사용하였다.

라. 지지학(地知學)의 모색

요컨대 지식질서의 구조변동은, 지정학(地政學, geo-politics)과 지경학(地經學, geo-

economics)을 넘어서는, ‘지지학(地知學, geo-knowledge science)’의 관점에서 본 새로운 정치게임에의 적응 문제를 제기한다. 이렇게 지식 변수의 중요성이 부상하면서 지식을 생산, 활용, 공유하는 과정이 국가업무의 중심으로 부상한다. 다시 말해, 정보화의 진전으로 인해 IT의 중요성이 부각되고 권력의 핵심적 요소로서 등장하게 되면서 국가 행위자의 ‘이익’에 대한 인식은 기존의 물질적 자원으로부터 IT와 같은 지식자원으로 변화한다. 이러한 국가인식의 변화는 세계정치에서 권력의 원천과 소재가 변화하는 권력이동을 배경으로 하여 진행된다. 이러한 과정에서 국가 행위자에 의해서 추구되는 도구적인 대상으로서의 IT가 주체로서의 국가의 기능적 성격마저 변화시키는 역설적 과정이 발견된다. 요컨대, 이러한 변화는 궁극적으로 국가의 기능적 성격을 근대 이래의 ‘부강(富強)국가’로부터 ‘지식국가’로 변화시키고 있다.

2. 동아시아 지식질서의 변동과 한국의 정보화

가. 동아시아 IT담론의 부상

정보화시대 동아시아 차원의 지식질서 변동은 미국이 주도하여 짜이고 있는 세계 지식질서에 대한 대항담론의 성격을 그 바탕에 깔고 있다. 소위 동아시아 IT담론의 배경에는 빠른 변화와 치열한 경쟁을 속성으로 하는 IT분야에서 동아시아 국가들이 살아남기 위해서는 일국 단위의 개별 대응을 넘어서 다자적 연합전선을 구축해야 한다는 인식이 확산되고 있는 것이다. 실제로 미국 주도의 IT패권에의 단순한 편승을 거부하는 동아시아 국가들 간에는 세계 지식질서에서 차지하는 위상이나 IT산업의 국내구조에서 비롯되는 유사한 이해관계가 존재하는 것이 사실이다. 특히 IT산업의 초기 단계에서부터 발견되는 미국의 제국적 행태는 동아시아 국가들 사이에서 이에 대항하는 방어적 담론의 등장을 부추겼다. 예를 들어, 마이크로소프트와 인텔, 즉 윈텔(Wintel)로 대변되는 미국 IT기업들의 독점적 지배와 이를 옹호하는 지적재산권과 자유무역 국제레짐의 형성은 동아시아 IT산업에서 대항담론의 싹을 틔우게 하였던 것이다.

동아시아의 IT담론의 현실화와 제도화에 영향을 미치는 변수로서 다음의 두 가지

문제에 대해서 진지한 고민이 필요하다. 그 하나는 동아시아 IT담론이 현실적으로도 힘이 뒷받침되어 글로벌 IT패권에 대한 대항담론으로 성공할 것이냐, 아니면 미국의 직·간접적 견제로 인해서 좌절하여 글로벌 지식구조의 하위구조로서의 위상에 적응할 수밖에 없을 것이냐의 문제이다. 다른 하나는 만약에 부분적으로 대항담론의 도전이 성공하여 동아시아 차원에서 상대적으로 자율적인 권력구조가 형성될 경우, 한·중·일의 역관계는 어떻게 구현될 것이며, 이러한 문제에 대한 전망이 현재의 동아시아 IT협력의 진전에 어떠한 영향을 미칠 것이냐의 문제이다. 다시 말해, 현재 제기되고 있는 동아시아 IT담론이 궁극적으로 지향하는 동아시아 지식질서의 모습이 글로벌 패권으로서의 미국을 참여시키는 개방형 모델일 것이냐, 아니면 동아시아 지역패권국(특히 중국이 될 가능성을 염두에 둘 때)을 중심으로 한 동심원형 모델일 것이냐의 문제이다.

이러한 맥락에서 동아시아 지식질서의 변동을 탐구하는 우선적인 관심사는 만약에 동아시아 국가들이 글로벌 패권에 대한 대항전선을 형성한다면 그 실력은 얼마만큼이나 발휘될 수 있느냐의 문제이다. 아울러 동아시아의 IT질서에서 현재 누가 패권을 장악하게 될 것이며, 그러한 패권변동이 동아시아 IT담론의 현실화와 더 나아가 제도화에 주는 전망은 무엇인가의 문제도 탐구해야 한다. 이러한 질문을 탐구함에 있어서 무엇보다도 중요한 관심사는 거대한 배후지를 가지고 있는 중국이 일본과 한국을 추격하는 데 성공할 것인지, 그리고 궁극적으로는 동아시아 대항담론의 중심이 일본 주도로부터 중국 주도로 전환할 가능성이 있는지, 단적으로 말해 미래 동아시아의 지역표준을 누가 주도할 것인지의 문제일 것이다. 이러한 문제들을 염두에 두고 동아시아 지식질서의 현황을 살펴보면 다음과 같다.

나. 동아시아 지식질서의 현황

먼저, 지식 인프라 층위에서 볼 때 최근 일본과 한국을 중심으로 동아시아 차원의 지식 인프라 구축에 관심을 보이고 있지만 구미 중심의 지식 인프라에 대응하기엔 역부족인 상황이다. 게다가 일본과 한국이 상정하고 있는 네트워크들은 상호 연계되어 추진되기보다는 각기 단편적인 발상에 의거해서 출현하였으며 물리적·기능

적으로 연계되어 있지 못해서 구미를 중심으로 한 허브에 의존하고 있는 실정이다. 최근에는 국제연구망의 대규모, 대용량, 글로벌화의 추세에 따라 동아시아 국제연구망 백본이 요구되며 이를 중심으로 한 첨단기술 및 과학연구의 공동 협력의 필요성이 제기되고 있다. 이러한 맥락에서 일본은 ‘아시아 브로드밴드 플랫폼(ABP)’ 프로그램을 UN에 제안하여 협의 중이며, 한국은 ‘동북아 IT허브론’을 제기하며 동아시아 지역에서 IT주도권을 잡기 위하여 경쟁적인 정책을 추진하고 있다. 그러나 한국의 경우 APEC, ASEM 등 국제기구를 통해 협력 사업으로 국제연구망인 APII(Asia Pacific Information Infrastructure) 테스트베드와 TEIN(Trans-Eurasian Information Network)을 제안하여 현재까지 확대 발전시켜 왔으나, 독자적으로 대규모, 대용량, 글로벌 국제연구망을 구축하기가 예산 및 인력 면에서 역부족이다.

각국별 한·중·일 3국간에는 IT인프라나 IT활용도의 면에서 상당한 정보격차가 존재한다. 한국은 IT인프라의 보급 면에서 가장 앞서 가고 있다. 인터넷 호스트 수를 제외하면 PC 및 이동통신의 보급률, 인터넷 속도·비용, 인터넷 사용 수 등에서 일본과 중국보다 우위에 있다. 그러나 인터넷 서비스 공급 수준을 나타내는 인구 1,000명당 인터넷 호스트 수는 15개로 중국의 0.1개보다 많지만 일본의 56개에 비해 훨씬 적은 것으로 나타나 일본의 26.5% 수준에 불과해 한국이 일본에 비해 인터넷 환경에 보다 수동적으로 참여하고 있음을 나타낸다. 특히 인터넷 속도·비용을 비교해보면 세계 최고 수준의 초고속 인터넷 통신망과 저렴한 접속비용 등으로 일본과 중국보다 월등한 위치에 있다고 하겠다. 인터넷 접근성, 전자상거래 활용도, 전자정부 달성도, 네트워크 구축 정도 등을 비교한 자료를 보더라도 한국이 조사 대상 75개국들 중 7~21위로 상위권에 위치해 있다. 반면에 일본은 IT 활용 측면에서 22~31위의 중위권으로 나타났고 중국은 44~62위의 하위권으로 조사되었다. 특히 인터넷 접근성의 경우는 7위로 일본과 중국에 비해 경쟁력이 매우 높은 것을 알 수 있다.

현재 한·중·일 간 IT 기술경쟁력의 경우, 통신기기, 반도체, 컴퓨터 등 IT분야의 설계기술, 기술·제품개발력, 생산기술, 품질 수준 등에서 한국이 중국에 비해 2

~3년 정도 앞서 있는 반면, 일본에 대해서는 1~2년 정도 뒤쳐 있는 것으로 나타난다. 그러나 향후 일본은 앞선 기초기술력을 바탕으로 세계 IT시장을 선도하고, 중국이 빠른 IT시장의 성장과 적극적인 기술주도정책 등으로 추격할 경우 한국의 IT 기술경쟁력이 크게 위협받을 것이 예상된다. 특히, 중국의 경우 최근 기술경쟁력이 높아지면서 그동안 외국기업이 지배하던 중국 내수시장에서 중국기업의 시장점유율이 급속히 증가되고 있다. 예를 들어, 이동통신 단말기 시장에서 중국 브랜드의 시장점유율이 1998년에 2%에서 2003년 5월에 51.5%로 높아졌다. 또한 2010년에 이르르면 IT 기술경쟁력이라는 측면에서 중국의 추격이 거세어질 것으로 예측되고 있다.

이러한 맥락에서 보면, IT분야에서 한·중·일 간의 기술격차가 좁혀지면서 지식질서의 구조변동이 발생할 가능성을 보여주고 있다. 특히 기존의 제조업 분야에서는 일본이 크게 앞서고 다른 국가가 단계적으로 따라가면서, 기술이 일본에서 한국을 거쳐 중국 등으로 이전되는 소위 안행형(雁行型) 패턴을 보였다고 한다면, IT산업에서는 한·중·일 간의 IT 기술수준은 분야별로 격차가 나타난다. 예를 들어 인터넷 분야에서는 한국이 일본을 앞서가고 있으며, 중국은 각 세부 분야별로 각개 약진 방식으로 구미의 선진기술 도입과 토착화를 통해 격차 축소에 주력하고 있다. 그럼에도 불구하고 현재로서는 중국의 거대시장, 일본의 기술력, 한국의 테스트베드 환경 간 결합을 통한 규모의 경제 달성, 그리고 이를 통한 구미 시장에서의 협상력 강화라는 한·중·일 3국간의 상호보완성이 존재하고 있기 때문에 동아시아 IT협력의 전망이 우세하다고 볼 수 있다.

다. 한국 정보화의 위상

이러한 동아시아 지식질서 변동의 와중에 한국의 위상 정립이 필요한 상황이다. 이러한 관점에서 각 분야별로 한국이 이룩한 정보화 분야의 성과와 문제점을 짚어볼 필요가 있다. 정보산업 부문에서 한국은 2001년 현재 생산규모가 150조원, 부가가치 기준으로 GDP의 12.9%에 달하는데, 1997년 이후 연 18.8%의 고성장을 지속하고 있다. IT수출도 1997년의 313억 달러, 2000년의 513억 달러로서 전체 수출의 30%, 무역수지 흑자액의 60%이상을 차지한다. 한국 정보산업화의 특징은 메모리반도체,

FPD(TFT-LCD), 휴대폰 단말기 등 하드웨어 제품 중심으로 소위 정보통신 영역의 제조업 분야에서 두각을 나타냈다는 점인데, 로우테크(low tech)로부터 하이테크(high tech)로의 순차적 이동의 경로를 밟았다. 따라서 향후 한국 정보산업화의 전략방향은 하드웨어 중심에서 소프트웨어/콘텐츠로, 그리고 저부가로부터 고부가가치 분야로 구조전환을 시도해야 한다고 지적된다. 아울러 디지털 정보가전과 같은 지식기반 제조업이나 융합형 기술 분야에서의 틈새시장을 공략할 필요성도 제기된다.

한국이 가장 두각을 드러난 분야는 IT인프라의 보급이다. 세계 최고의 정보통신 인프라를 구축하고 있는데, 2004년 3월 현재 초고속 인터넷(ADSL)의 가구당 보급률(%)이 54.3%에 달해 미국(13.1), 일본(6.3), 영국(0.8) 등에 앞서고 있으며, 인터넷 이용자는 2,500만 명, 초고속 인터넷 이용가구는 전체 가구의 70%에 해당하는 1,100만 가구에 달한다. 전화보급률 면에서도 2002년 2월 현재 유선전화 가입자 수는 2,288만 명이며, 이동전화 가입자 수는 2,967만 명이던 것이 2004년 3월에는 3,400만 명까지 증가하였다. 이외에도 한국은 세계 최초의 3G 이동통신 서비스인 IMT-2000을 개시한 바 있다. 그러나 정보인프라의 질적 보강이 미흡하고 정보화 역기능에 대한 대비가 부족한 약점을 지닌다. 특히 개인정보에 대한 보호 장치가 미약하고 사이버테러의 위협에 대처가 상대적으로 미비하다고 지적된다.

IT인프라를 활용하여 정부, 기업, 국민 등의 생산성을 제고하기 위한 사업들도 활발하게 진행되었다. 전자정부 분야에서 전자정부특별위원회를 통해 11개 중점사업을 벌여, 대민서비스, 행정의 효율성과 투명성, 정부개혁 등을 추진하였다. 전자상거래 분야에서 기업정보화의 확산, 기술개발, 표준화, 인력양성, 법제도 정비 등이 진행되었다. 이밖에도 금융, 의료, 교육 등 사회 각 부문의 정보화가 확산되었고, 정보격차 해소사업도 진행되고 있으며, 학술, 문화, 역사, 과학기술 등의 분야에서 각종 지식정보자원의 디지털화가 활발히 진행되고 있다. 그러나 한국 지식정보화의 문제점은 IT인프라의 양적 확충에만 지나치게 주안점을 두었다는 점이다. 공급자 중심 모델로서 향후 수요자 중심의 자율적 지식정보화의 필요성이 제기된다.

컴퓨터산업의 기술표준 분야에서 한국은 초기부터 윈텔 표준을 수용하여, 컴퓨터

운영체계를 미국의 마이크로소프트와 인텔에 거의 전적으로 의존하여 왔다. 이 밖의 비메모리 및 응용 소프트웨어 분야도 부진한데, 게임 소프트웨어와 워드프로세서는 예외이다. 특히 한국의 토종 워드프로세서인 아래아한글은 1990년대 누적 시장점유율이 약 75%에 달하는 제품으로서 전 세계적으로 MS의 워드(Word)에 대항하여 국내 시장을 지키고 있는 유일한 로컬 워드프로세서이다. 이밖에 최근 온라인 게임 소프트웨어 분야에서 한국은 두각을 보이고 있다. 이동통신 표준은 CDMA의 상용화 종주국을 자부하고 있지만 여전히 외산 기술표준에 의존하여 기술을 개발하고 있는 실정이며, 디지털방송 분야에서도 미국식 지상파표준을 수용하고 있는 실정이다. 기술표준의 중요성을 염두에 둘 때, 향후 차세대 정보산업 부문의 등장에 대비하여 인력양성, 기술개발 및 국제적 표준설정예의 참여 필요성이 제기된다.

한편 한국의 정보화에서 가장 특징적인 부분은 정보화의 수요 측면인 사회문화 영역의 역동성이다. 예를 들어 2002년 대선 과정에서 나타난 노사모(노무현을 사랑하는 사람들의 모임), 월드컵 과정에서 나타난 붉은악마, 오마이뉴스나 프레시안 등과 같은 인터넷 언론의 활성화 등의 사례는 한국사회에서 이러한 정치사회적 활성화는 인터넷과 같은 정보화의 매체가 확산·수용되는 데에도 상당한 영향을 미쳤음을 보여준다. 아울러 PC방과 휴대폰의 빠른 확산이나 온라인 공동체의 성장 및 채팅문화의 형성 등에는 한국사회에 존재하는 전통적인 사회문화적 요소가 정보화의 확산과 밀접히 연관되어 있음을 보여준다. 예를 들어 혈연, 지연, 학연 등의 연고주의(緣故主義)를 기반으로 하여 이해관계보다는 정서적 교감이나 아이디어(ideas)의 공동형성을 통한 연대 등을 중시하는 한국의 전통적인 사회문화요인이 이들 정보화 매체들의 확산·수용과 친화적 관계에 있다고 할 수 있다. 이밖에도 한국의 소비문화, 빨리빨리 국민성, 체면문화, 주거문화, 평등주의적 경향, 특유의 경쟁심리 등과 같이 사회과학적으로 작업화(operationalization)하기 힘든 사회문화적 변수들도 한국의 정보화의 전개에 일정한 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

최근에는 이상의 정보화 분야의 성과를 바탕으로 한 한국의 글로벌 정보화 전략에 대한 논의가 활발하게 제기되고 있다. 특히 최근 동아시아 국가들에서 각별한 주

목의 대상이 되고 있는 한류(韓流)와 IT산업의 성공은 정보화의 성과를 바탕으로 한 한국의 매력 국가전략의 가능성을 타진케 하는 사례를 제시한다. 예를 들어, 반도체, 휴대폰 단말기와 같은 첨단 IT제품의 이미지라든지, 드라마, 영화, 음악 등이 전파하는 이미지 등이 그것이다. 그러나 한류와 IT산업이 비즈니스 차원의 단편적인 성공을 넘어서 국가의 매력으로 승화되기 위해서는 좀 더 본격적인 고민의 작업이 필요하다. 궁극적으로 매력정치 역량의 확보는 어느 나라의 정치, 사회, 경제, 문화의 체제에서 비롯되는 것으로 닮고 싶고 배우고 싶은 존재론적 삶의 방식에서 찾아야 하기 때문이다. 이러한 맥락에서 소위 한국형 경제개발 모델과 그 연장선상에서 본 정보화 모델의 동아시아 전파 가능성이나 한국의 전자정부 모델, 정보화를 기반으로 한 한국의 민주화 모델, 인터넷 공동체를 통한 온라인 문화생산 모델 등에 대한 관심이 집중되고 있다. 더 나아가 국제정치학적 시각에서 본 매력정치는 전략적인 측면에서 매력을 가꾸는 공공외교에서 그 해법을 찾아야 할 것이다.

제3 절 네트워크국가의 부상

1. 네트워크국가의 부상

가. 국민국가에 대한 도전의 증대

정보화에 따른 기술·정보·지식 변수의 등장은 권력메커니즘의 변형이나 지식 질서의 변동이라는 측면에만 영향을 미치는 것이 아니라 기존에는 국민국가를 중심으로 이해되던 세계질서의 변화 가능성도 열어 놓고 있다. 지식자원을 둘러싼 국제적 경쟁의 가속화는 국가의 성격 변화라는 차원을 넘어서 국가가 아닌 새로운 행위자들이 세계정치의 전면에서 부상하는 효과를 낳는다. 실제로 IT의 발달이 창출하는 탈집중의 제도환경에서 국가는 가장 효율적인 행위자, 즉 적자(適者)는 아니다. 오히려 IT가 창출하는 새로운 환경에서 적응의 능력을 갖고 정보와 지식이라는 새로운 목표를 추구하기에 적합한 행위자는 국가보다는 다국적 기업이나 NGOs 등과 같

은 네트워크 형태의 조직들이다. 다시 말해, IT는 디지털경제의 영역에서 초국적인 생산과 금융의 네트워크를 수립한 다국적 기업들이나 인터넷을 기반으로 형성되는 세계시민사회 그룹의 글로벌 네트워크 등에 보다 더 우호적인 환경을 제공하고 있는 것이 사실이다.

실제로 IT는 국민국가의 관리능력과 주권적 권위에 대한 도전을 부추기는 환경을 조성한다. 예를 들어, 인터넷의 확산은 영토성을 기반으로 하여 국가가 독점해온 안보유지 능력의 물적 토대를 잠식하고 있다. 사이버공간에서 비국가 행위자들이 분쟁을 일으킬 가능성이 예견되고 있으며, 이는 국가에 의해 독점되어 온 군사력의 개념뿐만 아니라 군사전략과 안보의 개념 자체도 그 기저에서부터 뒤흔들어 놓고 있다. 인터넷 환경은 테러리스트 그룹이나 범죄자들에 의해 도발될 소위 ‘비대칭적 전쟁(asymmetric wars)’의 효과성을 크게 부추겨 놓고 있다. 정보화시대에 이러한 비대칭적 전쟁이 가장 첨예하게 드러나는 분야가 바로 사이버테러이다. 예를 들어 해커(hackers) 또는 크랙커(crackers)들에 의해 세계 주요기관의 웹서버의 작동이 정지된 다거나 웹사이트가 해킹당할 가능성에 대한 우려가 높아지고 있다. 이외에도 데이터베이스의 파괴, 컴퓨터 바이러스의 유포, 기타 정보인프라에 대한 사이버공격 등이 새로운 위협요인으로서 등장하고 있다.

영토성에 기반을 둔 국가의 능력과 권위에 대한 도전의 예는 디지털경제 영역에서도 찾아진다. 예를 들어, 사이버공간의 전자상거래가 갖는 가장 큰 특징 중의 하나는 초국가적으로 발생한 전자상거래의 물리적 장소의 소재를 밝히는 것이 쉽지 않다는 점이다. 특히 이러한 전자상거래의 탈장소성은 근대 이래 영토국가에 의해 행사되어온 조세관할권에 도전을 제기한다. 인터넷을 환경으로 하는 전자상거래의 등장이 소득을 발생시킨 상행위와 구체적인 장소와의 연결 고리를 해체시키고 있는 것이다. 한편 전자화폐의 등장도 기존의 화폐수단에 단순한 유동성을 첨가한다는 차원을 넘어서 영토국가의 화폐정책에 대한 잠재적인 도전으로 작용한다. 인터넷상에서 벌어지는 화폐흐름에 대한 디지털 정보는 국가가 규제자로서 나서서 통제하기에는 너무 복잡한 상호작용의 양상을 띠고 있다. 또한 돈과 정보의 글로벌 네트워크

는 기업들로 하여금 아웃소싱과 같은 전략을 포함하여 글로벌 생산전략을 성취할 수 있게 하며, 동시에 국민국가의 정부들이 기업들을 효과적으로 규제하는 것을 힘들게 만든다. 효과적인 국제적 규제의 부재 속에서 이들 기업들은 영향력을 확대하고 있다.

인터넷을 활용한 커뮤니케이션의 활성화도 국가의 정보통제 능력과 권위를 약화시키고 있다. 전통적으로 국가는 정치적 목적으로 정보를 통제하는 독점적 창구의 역할을 해왔는데, 최근 인터넷이라는 탈집중 네트워크를 통한 커뮤니케이션의 활성화는, 국가에 의한 정보통제의 가능성과 효과를 상쇄하는 환경을 창출하고 있다. 특히 하이퍼텍스트에 기반을 둔 WWW는 초국가적 차원에서 자유담론을 유통시키는 새로운 문화적 연결고리의 역할을 하고 있다. 더군다나 인터넷은 기존의 커뮤니케이션 매체와는 달리 정보의 발신자가 어느 한 국가의 영토관할권 내에서가 아닌 세계 어느 곳에서라도 자기만의 신문사나 방송국을 차릴 수 있는 탈집중된 환경을 제공한다. 패킷스위칭은 다수의 이용자들 간의 정보흐름을 국가가 나서서 통제하거나 방해하는 것을 불가능하게 만드는 대표적인 인터넷 기술의 요소이다.

이러한 맥락에서 볼 때 정보화로 인한 국민국가의 상대적 약화에 대한 논의가 설득력을 얻는 것이 사실이다. 이러한 현실의 변화는 국민국가를 유일한 국제정치의 행위자로서 간주해온 전통적인 현실주의 국제정치이론의 기본전제를 침식한다. 근대 이래 국민국가는 국경에 의해 구획된, 지리적으로 상호배타적인 영토주권을 바탕으로 성립되었다. 최근 학계의 논의를 살펴보면, 국민국가 중심의 소위 웨스트팔리아 체제가 다양한 도전을 받으면서 상당 부분 재조정되는 과정에 들어섰다는 데 의견일치가 이루어지고 있다. 오늘날 국민국가의 국경은 초국가적 논리를 지닌 자본, 상품, 정보, 기술, 범죄, 질병, 공해 등의 흐름에 의해 침투되고 있으며, 국민국가는 이러한 문제들을 효과적으로 통제하기는커녕 오히려 자신의 영토주권적 권위를 침식당하고 있는 실정이다. 이러한 현상의 배경에는 지구화와 정보화의 확산에 따른 국민국가 단위의 국민정체성(nationality)의 관념의 변환이 자리 잡고 있다. 인공 위성이나 인터넷과 같은 글로벌 미디어와 같은 커뮤니케이션기술이 전세계적인 차

원에서 작동하면서 기존에 국민국가가 그어놓은 경계를 허물고 있다.

이러한 환경 변화를 국내외 정치질서 전반의 재조정이라는 맥락에서 담아내기 위해 다양한 개념들이 등장하고 있다. 예를 들어, 1990년대 중반 이래 영미 국제정치학자들을 중심으로 글로벌 거버넌스(global governance)의 개념이 논의되고 있는데, 이는 국가 행위자뿐만 아니라 국가이외의 다양한 행위자들을 아우르며 작동하는 새로운 세계정치의 탈집중 관리양식의 등장을 드러내려는 시도이다. 소위 ‘다중심적 세계(the multi-centric world)’에서 국가로부터의 권위의 분산, 정치에 대한 경제의 우위확산, 비국가 행위자나 사회운동단체 또는 기타 초국가적 집단행동의 역할 증대 등의 현상이 국민국가의 정부로 하여금 정부간 또는 정부와 기타 비국가 행위자간의 상호작용의 양식을 변경케 하고 있다는 것이다. 요컨대 글로벌 거버넌스의 개념은 국가 행위자를 중심으로 집중되어 있던 기존의 국제정치의 작동방식이 보다 다양한 행위자들을 포괄하는 형태로 네트워크화되고 탈집중되는 경향을 담아내려는 시도라고 할 것이다.

나. 네트워크국가의 부상

그렇다고 새로운 IT환경에서 국가가 다른 행위자들에 의해 대체되어 완전히 도태된다고 볼 수는 없다. 왜냐하면 정보세계정치는 진공상태에서 진행되는 것이 아니라 국가의 기득권이 작동하는 정치적 공간에서 진행되는 게임이기 때문이다. 이러한 공간에서 기득권을 가지고 있는 국가가 적응력을 가지고 국가에 유리한 방향으로 IT를 활용하는 반격을 예상할 수 있다. 그러나 보다 더 중요하게는 변화하는 환경에서도 공공재를 제공하는 국가의 고유영역은 여전히 존재할 것이라는 사실이다. 글로벌 정보격차 해소 문제나 글로벌 네트워크의 안정성과 보안성을 제공하는 문제, 그리고 다양한 행위자들의 사적 이해관계를 조율하는 기능의 필요성 등이다. 결국 IT가 야기하는 세계정치의 변화는 국가의 소멸보다는 부단한 ‘제도조정’의 과정을 통해서 일정한 정도로 국가의 형태가 변화하는 방식으로 귀결될 가능성이 크다. IT를 매개로 하여 국가의 안과 밖에서 다양한 네트워크가 형성되는 ‘네트워크국가(network state)’의 출현이 예상되는 대목이다.

실제로 지식의 부상은 네트워크를 짝으로 요구한다. 예를 들어, 구체적으로 정책 결정이라는 차원에서만 보더라도, 기술·정보·지식 영역은 전문화·세분화는 국가가 모두 떠맡기에는 벅찬 지식집약적인 경우가 허다하다. 더군다나 해당 분야에 실질적인 이해관계를 가지고 있는 기관들이나 시민사회단체들의 영향력이 늘어나면서 정책결정의 주요과정으로서 이들 당사자들의 의견을 수렴하여 정책방향을 설정하거나 차후 정책수행에 대한 지원을 얻어내는 일이 중요하게 부각되고 있다. 결국 지식의 세계정치는 더 이상 국가영역에만 배타적으로 머물러 있을 수만은 없으며, 실제로 다양한 기업이나 NGOs의 민간전문가들이 참가하는 세계정치 주체의 네트워크화를 요구한다. 경우에 따라서는 국내적 차원에서의 네트워크 구성과 운영을 넘어서 전세계적인 차원에서 국제기구, 정부부처, 기업, 시민사회단체 등을 모두 참여시켜서 만들어내는 ‘공공정책 네트워크(public policy networks)’의 필요성도 제기되는 것이다. 요컨대, 지식 분야의 특성은 네트워크국가(network state), 엄밀하게 말하면 지식/네트워크(knowledge/network) 국가 또는 네트워크 지식국가의 부상을 요구한다.

이렇게 해서 부상하는 네트워크국가는 국가—비국가 행위자의 연결망을 특징으로 하는 다층적인 네트워크의 등장을 포괄하는 개념이다. 예를 들어, 네트워크국가는 정부 간 네트워크(inter-governmental network)의 활성화나 온라인과 오프라인의 글로벌 거버넌스의 활성화뿐만 아니라 국민국가 단위를 넘어서는 지역주의의 강화 등을 배경으로 하여 출현하고 있다. 그 중에서도 네트워크 지식국가의 등장을 가장 쉽게 엿볼 수 있는 부분이 지역주의의 추세와 맞물려서 나타난다. 다시 말해, 각 지역별로 모색되고 있는 지역통합의 움직임은 국민국가 단위를 넘어서는 네트워크 지식국가의 부상을 보여주는 사례이다.

그러나 21세기 네트워크 지식국가의 등장은 세계 각 지역에 상이한 형태의 충격을 주면서 변화를 야기한다. 다시 말해, 정보화의 진전이 네트워크형으로 단위체의 모습을 변화시키는 것은 사실이지만, 네트워크국가도 그 아키텍처와 작동방식에 따른 다른 유형이 있을 수 있다는 것이다. 실제로 북미, 유럽, 동아시아 지역 차원에서

도 각기 상이한 형태의 네트워크 지식국가가 출현하고 있다. 먼저, 앞서 언급한 대로 21세기 제국(empire)형의 모습을 띠는 미국형의 네트워크국가를 상정해 볼 수 있다. 또한 유럽통합 과정에서 보는 바와 같은 다층형의 네트워크국가도 있다. 첨단 분야의 R&D 컨소시엄이나 이동통신과 디지털TV 분야에서 발견되는 유럽의 지식 분야의 협력이 이를 입증한다. 한편, 최근 동아시아에서 발견되는 지역주의는 유럽 보다는 네트워킹의 진전이 덜 된 형태이며 아직도 국민국가체제의 모습을 가장 많이 지니고 있는 사례로서 일종의 동심원형의 네트워크국가라고 볼 수 있다.

이상에서 살펴본 국가형태의 변화는 정치적 단위체 자체의 구성 원리를 변화시키고, 궁극적으로 정치적 권위의 아키텍처, 즉 세계질서에 대한 관념의 변화를 야기할 수 있다. 다시 말해 IT의 발달로 인해서 기존에는 당연한 것으로 여기고 있던 국제체제의 기본구조에 대한 관념, 즉 근대 국민국가를 중심으로 형성되어온 질서에 대한 관념도 변화를 겪을 수밖에 없을 것이다. 이렇게 IT가 변화시키고 있는 근대 국제정치의 구성 원리 중의 하나가 바로 주권(sovereignty)의 원칙이다. 실제로 정보화 시대를 맞아 근대적 국가주권의 관념은 다양한 영역에서 침식을 경험하고 있는데, 그 중에서도 특히 IT분야의 지식주권(knowledge sovereignty)이 가장 큰 변화를 겪고 있는 사례일 것이다. 여하튼 새롭게 출현하는 탈근대 세계질서의 관념은 다층적인 정체성을 바탕으로 한 ‘다면적 제도체(multiperspectival institutional forms)의 형태를 띠게 될 가능성이 크다. 로즈나우(James Rosenau)가 묘사하고 있듯이, 분화(分化, fragmentation)와 통합(統合, integration)의 현상이 동시에 발생하는 ‘분합(分合, fragmentation)’의 세계정치에 대한 관념도 바로 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.

2. 동아시아의 네트워크국가와 한국 모델

가. 동아시아의 네트워크국가 모색

좀 더 구체적으로 네트워크 지식국가의 부상에 대응하여 동아시아 국가들은 어떻게 하고 있는가? 동아시아 각국의 국내체제는 어떻게 변환되고 있으며, 그러한 연속선상에서 동아시아 지역 차원에서 네트워크 지식국가는 어떻게 모색되고 있는가?

최근 논의되고 있는 동아시아 IT협력과 관련하여 이러한 문제를 검토해 보자. 결국 이러한 제도화의 문제는 동아시아 IT협력에 임하는 행위자인 각국 차원에서 발견되는 국내적 제도역량을 어떻게 결집할 것이냐의 문제이며 동시에 동아시아 차원에서 IT산업의 제도표준을 어떻게 창출할 것이냐의 문제이기도 하다. 그런데 흥미롭게도 IT분야에서 협력과 경쟁에 임하는 동아시아 국가들의 정책이나 국내적 제도들을 보면 20세기 산업화시대의 동아시아형 산업모델이 21세기 정보화시대에도 그대로 투영되는 모습이 발견된다. 이러한 특징은 IT전략을 입안·수행하는 일본·한국·중국의 미래구상과 정책에서 그대로 드러나고 있다. 한·중·일 IT정책의 기본성격을 살펴보면 몇 가지 중요한 유사점이 발견된다.

한·중·일에서 제기되고 있는 동아시아 IT협력의 구상은 19세기 이래 지속되어 온 근대 국민국가 모델에 입각하여 물질적 권력 자원을 강조하는 부국강병 담론의 연속선상에 있다. 다만 21세기 판(版) 부국강병 담론은 군사적인 측면보다는 경제적인 측면에서 국가경쟁력의 제고라는 형태로 발현되고 있을 뿐이다. 실제로 동아시아 IT담론은 e-Japan, e-Korea, 863계획 등과 같은 IT강국론 또는 과학기술입국론이 국제적 세팅에 놓이면서 생긴 개념이라고 할 수 있다. 이러한 시각에서 볼 때 동아시아 IT담론이 상정하고 있는 IT는 다분히 기술·경제·산업 중심의 평면적 이해를 바탕으로 하고 있다. 다시 말해, 주로 정보통신 네트워크, IT산업, R&D 분야에서의 교류협력에 대한 내용이 주를 이루며, 다층위와 다기능을 특징으로 하는 IT 중에서 2~3개의 층위만을 설정하고 있는 것이 사실이다. 간혹 제도와 규범에 대한 강조가 있기도 하지만 이것도 거의 대부분이 경제와 산업 발상의 연속선상에서 이해될 수 있는 것이다. 예를 들어 외국기업의 투자를 유치한다든지 국내기업의 해외진출을 지원하는 목적으로 달성하기 위한 수단으로서 제도와 규범의 정비를 논하는 식의 접근이다.

한·중·일에서 제기되고 있는 동아시아 IT협력 구상은 정부가 주도가 되어 비전을 제시하고 정책을 실행하는 경제성장기 발전국가(developmental state)의 산업정책 담론의 연속선상에 놓여 있다. 사실 여태까지의 IT관련 정책을 보면, 정보화의

비전과 정책을 정부가 주도하는 ‘국가주도형 정보화’의 형태가 발견된다. 동아시아 3국이 모두 대체로 산업화시기에 채택되었던 제도적 대응의 패턴을 유지하는 연장선상에서 정보화의 프로젝트를 이해하고 접근하였던 것이 사실이다. 비슷한 맥락에서 산업화시대의 정책이 그러하였듯이 차세대의 비전으로 동아시아 IT협력의 목표가 제시되고 이를 정부가 정책을 통해 지원하는 접근이 이루어지고 있다. 일본의 경우 IT기본법의 시행이나 IT전략본부의 설치, 한국의 정보통신부의 역할과 정보화추진기금의 존재, 그리고 중국의 경우 1953년 이래 계속되고 있는 10.5계획이나 863계획 등은 바로 ‘강력한 추진체계’를 구축하고 이에 국가의 중심적 역할에 대한 기대가 반영되고 있음을 보여준다. 동아시아 IT협력의 목표를 정부가 중심이 되어 효과적으로 드라이브하려는 발상인 것이다.

한·중·일의 동아시아 IT담론의 내용을 보면, 진정한 공동체를 추구한다기보다는 궁극적으로는 효율성 증진의 담론을 바탕으로 하고 현실주의적 또는 중상주의적인 입장에서 중심(center)이나 허브(hub)를 추구하는 담론임을 알 수 있다. 특히 동아시아 IT담론은 평면적 공간 활용을 염두에 둔 중심-주변의 이분법적 발상에 기초하고 있는 것으로 보인다. 이러한 발상은 대표적으로 동아시아 3국에서 등장하고 있는 IT클러스터에 대한 구상을 통해서 드러나고 있다. 예를 들어, 일본은 쓰쿠바 과학단지, 구마모토 폴리스에 이어 후쿠오카에 아일랜드시티를 건설하고 있으며, R&D허브 개발을 통해 경기회복을 통한 돌파구를 찾으려는 전략을 추구하고 있다. 한국은 대덕연구단지와 인천 송도, 상암동 미디어 클러스터, 부산 센텀시티 등을 R&D 허브로 만드는 전략을 모색하고 있다. 중국은 베이징의 중관춘, 상하이의 푸둥신구에 이어 광둥성 선전, 저장성 항저우, 쓰촨성 청두 등에서 R&D허브를 구축 중이다. 이들은 모두 특정 산업, 특정 지역을 중심으로 혁신 클러스터를 발전시켜 국가경쟁력을 제고시키려는 전략이다. 그런데 이러한 전략이 지니는 문제점은 실질적인 협력을 위한 클러스터의 구축이라기보다는 경쟁을 위한 교두보의 구축을 지향함으로써 궁극적으로는 제로섬게임의 사고를 상정할 수밖에 없다는 것이다.

나. 네트워크시대 한국의 정보화정책 모델

이러한 연속선상에서 볼 때, 한국의 정보화 모델은 어떠한가? 정보화에 대응하는 제도모델의 특징을 살펴보면, 정보화의 비전과 정책을 정부가 주도하는 국가주도형 정보화의 형태가 발견된다. 정보화 과정에서 국가나 기업 및 기타 정보화 주체들이 정보화에 부합하는 제도환경의 창출을 위한 조정의 노력을 보이긴 하였지만 대체로 산업화시기에 채택되었던 제도적 대응의 패턴을 유지하는 연장선상에서 정보화의 프로젝트를 이해하고 접근하였던 것이 사실이다. 이러한 면에서 보면 한국의 정보화는 동아시아 발전국가의 산업정책 마인드가 정보화에도 투영된 소위 발전국가형 정보화라고 파악할 수 있겠다.

이러한 정보화의 경향은 정보화 추진과정에서의 정보통신부의 역할이나 과거 산업화 시기의 경제개발계획을 연상케 하는 정보화촉진기본계획의 수립 관행 및 초기 정보화 과정에서 시드 머니(seed money)의 역할을 한 정보화촉진기금의 조성 등에서 나타났다. 우선 1994년 12월 체신부를 정보통신부로 확대·개편하면서 각 부처에 산재해 있던 통신·방송·정보산업 관련 정책기능을 정보통신부로 일원화하여 정보통신 수요정책(지식정보화·통신방송사업)과 공급정책(정보산업·R&D)이 균형적으로 추진될 수 있는 추진체계가 정비되었다. 이와 아울러 1990년대 중반부터 정보화를 촉진하기 위한 정보화촉진기본계획이 범정부적으로 수립 및 추진되어 왔다. 1996년에 제1차 정보화촉진기본계획이 수립되었으며, 제2차 정보화촉진기본계획에 해당하는 Cyber Korea 21(1999)의 추진을 통해 IMF 경제위기를 효과적으로 극복하는 전기를 마련하였으며, 현재 제3차 정보화촉진기본계획인 e-Korea Vision 2006(2002)이 수립되어 2002년부터 2006년까지의 정보화 전략과 비전을 안고 추진되고 있다.

한편 이러한 정보화계획의 추진과정에서 정보통신부는 정보화촉진기금을 조성하여 정보인프라 구축, 정보통신산업 부문의 R&D, 정보통신 전문인력 양성, 표준화 등 국가인프라의 확충을 기하여 지식정보화와 정보산업화간의 ‘선순환 구조’를 잘 활용하였다. 정보화촉진기금을 조성할 당시의 한국은 정보통신 인프라 구축, 지식

정보화 등에서 매우 뒤쳐져 있었을 뿐 아니라 정보통신기술개발에 필요한 재원 마련이 쉽지 않은 상황에 처해 있었다. 이에 단기간에 선진국과의 격차를 줄이고 국가가 소유한 통신사업자들의 독점이윤을 환수하여 정보통신산업을 근본적으로 발전시키기 위한 산업정책적 수단으로서 정보화촉진기금을 설립하여 성공적으로 운영하였던 것이다. 정보통신부는 정보화촉진기금을 통해 1993년부터 2001년까지 초고속망 구축, 정보화 촉진, 정보산업 발전 및 정보기술 연구개발을 위해 총 7조 3,714억 원을 투입하였다.

정보산업의 육성이나 정보인프라의 구축 및 디지털 콘텐츠의 확충 등을 모두 정부의 지원에 의해 계획·추진하였던 ‘한국형 정보화전략’은 적어도 여태까지는 일정 정도의 효과가 있었던 것으로 볼 수 있다. 그러나 이러한 한국형 정보화전략의 실효성이 산업화와 중첩되는 부분이 존재하는 정보화의 초기단계를 넘어서 정보화의 성숙단계에까지 이어질지는 미지수이다. 다시 말해 정보부문 제조업이나 정보인프라 등을 타깃으로 하던 단계에서는 발전국가형 정보화전략이 효과적이었을지라도, 앞서 제시한 바와 같이, 소프트웨어나 디지털 콘텐츠 등의 분야로 정보화의 초점이 이동할 경우에도 같은 처방이 먹혀 들어갈지는 의문이라는 것이다. 결국 전사회적인 차원의 정보화 투자를 실질적인 생산성 증대로 이어지게 하기 위해서는 정보화의 환경변화에 적응하는 제도의 구조적 변화가 논의될 수밖에 없다. 궁극적으로 한국의 정보화가 한 단계 도약하기 위해서는 정부의 역할조정과 기업구조조정 등을 포함한 근본적인 ‘제도조정’이 뒷받침되어야 한다.

다. 동아시아 지식/네트워크 전략의 방향

만약에 한국을 포함한 동아시아 3국이 19세기 이래 계속되어 온 발전국가적인 지향을 고수할 경우 IT분야에서 지역차원의 네트워크 구축은 어떻게 가능할 것인가? 여태까지 진행된 동아시아 IT협력은 정부 간 협력을 중심으로 이루어지고 있으며, 경쟁력 있는 IT산업의 해외 진출 전략이나 지역표준 협력의 강조 등 다분히 국가중심적인 접근 양태를 보여주고 있다. 동아시아 IT협력의 문제를 놓고 개최된 국장급 IT전문가회의나 IT장관회의 및 IT정상회의 등의 사례가 이를 잘 반영한다. 하물며

글로벌 차원에서는 자발적인 사용자·개발자 공동체를 매개로 하여 등장하는 공개 소프트웨어조차도 동아시아에서는 정부가 나서서 ‘위로부터의 접근’을 펼치고 있다. 이밖에도 동아시아 국가들은 발전국가 마인드를 가지고 IT통상정책의 협력이라는 차원에서 기술표준의 조화, 상호인증협정의 추진, 정부조달시장의 상호 개방, IT통상정책의 공조협력 등에 주력하고 있다.

그런데 이렇게 발전국가 마인드를 가지고 지역협력에 임할 경우 발생하는 문제는 궁극적으로 객체화되고 닫힌 공간으로서의 동아시아 구상을 상정하게 된다는 점이다. 실제로 현재까지는 한국의 동북아시아대론, 일본의 ABP계획 등과 같은 IT구상이 상정하는 공간은 모두 ‘닫힌 동아시아’의 성격을 지니고 있다. 동아시아 IT담론의 제시는 일단 일국 차원에서 국한되었던 공간의 발상이나 양자 관계와 같은 1차원적이고 관계적인 공간 발상을 넘어선다는 점에서 그 의미가 인정될 수 있다. 다시 말해 일국 차원을 넘어서 이웃나라들을 둘러보는 21세기의 새로운 공간구상의 발로라는 점에서 참신한 발상이다. 그리고 이러한 맥락에서 가장 근접한 이웃나라인 한·중·일의 동아시아를 상정하는 것은 당연한 일이다. 그러나 21세기 미래전략, 그것도 글로벌 차원을 상정할 수밖에 없는 IT전략의 공간으로서 동아시아만의 인접공간을 설정하기에는 미흡하다.

IT가 갖는 시공간상의 특성을 고려할 때 이렇게 닫힌 공간 개념을 가지고 IT분야의 전략에 임한다면 동아시아 IT담론이 실현될 길은 요원하다. 여기에 각국 차원에서 진행되고 있는 동아시아형 산업모델이 가지는 지역협력 차원의 딜레마가 있다. 왜냐하면 최근 IT를 매개로 하여 생성되는 공간은 전방위형(all-channel)을 지향하는 탈(脫) 허브형 네트워크의 모습을 띠고 있기 때문이다. 소위 유비쿼터스 시대의 3차원(또는 4차원) 네트워크는 바로 이러한 탈 허브형 네트워크이며, 이러한 네트워크 상에서 허브는 그 자체가 갖는 절대적인 의미보다는 주변의 다른 노드(node)와의 관계설정 속에서 상대적이고 관계적인 의미를 가질 수밖에 없다. 이러한 탈 허브형 네트워크 환경의 개념설정은 동아시아 IT협력과 여기에서 담당하는 한·중·일의 역할에도 적용 가능하다. 다시 말해, 허브형 네트워크를 넘어서는 탈 허브형 네트워크

에서는 결과적으로 노드 중심의 국민국가를 넘어서는 네트워크국가(network state)들 간의 다기능적 분업의 중요성을 부각시킬 것이기 때문이다.

결국 동아시아 IT담론에 담겨야 할 내용은 자기중심적 발상에 기초해서 특정 국가만이 잘살겠다는 비전이 아니라 동아시아 역내 구성원 모두의 공존공영을 위해 긴밀한 소통과 교류를 하는 공유의 비전이 되어야 할 것이다. 예를 들어 한·중·일 IT협력이 역외 국가들을 차별하지 않는 안과 밖으로 열린 지역주의로 발전하기 위해서는 한·중·일 IT협력은 물론, 아세안+3나 ASEM, APEC TEL, APT-ASTAP 등과 같은 기존의 지역기구 뿐만 아니라 ITU 등과 같은 국제기구와의 복합적 관계까지도 포함하는 공간 설정이 필요하다. 이외에도 최근 급속히 주목의 대상으로서 떠오르는 미국·중국·인도 삼각협력의 공간이나 BRICs(Brazil, Russia, India, and China)가 창출하는 공간 등도 그 사례들이다. 이러한 다층적 공간 속에서 동아시아 개념의 협소성을 넘어서 안과 밖의 입체적 공간을 활용하는 ‘개방된 집중 공간’으로서의 동아시아의 모색이 필요하다.

그렇다면 동아시아 IT분야 제도화의 방향은 구체적으로 어떻게 설정되어야 하는가? 다시 말해, 미래의 관점에서 동아시아 지역의 아키텍처를 어떻게 설정하고, 그 안에서 각 행위자들의 역할은 어떻게 설정해야 할 것인가? 그리고 이러한 과정에서 동아시아에서의 탈근대 지역단위체의 실험으로서의 지역주의의 미래는 어떠한 것인가? 이러한 맥락에서 볼 때 국민국가의 경계를 넘어서는 동시에 지구화에 대응하는 실험을 벌이고 있는 통합유럽(EU)의 사례가 주는 시사점은 매우 크다. 그렇지만 동아시아에서 EU처럼 단시일 내에 초국적(supranational) 기구가 등장할 가능성은 적어 보인다. 또한 동아시아 지역통합이 반드시 EU와 같은 초국적 정치단위체의 수립을 지향할 필요도 없다. 오히려 동아시아만의 독특한 모델의 등장을 기대해 보는 것이 의미가 있을지도 모른다. 최근의 한 연구에 의하면 지역협력이나 통합과정의 측면에서 동아시아 지역에서는 공식적 기구를 통한 정부 간 협력 보다는 미국과 일본 기업 및 화교자본 등을 중심으로 형성된 다중의 네트워크에 기반을 둔 협력이 더 성공적으로 작용하여 왔다고 한다. 이러한 점에서 볼 때 IT분야를 매개로 한 ‘동아

시아형 네트워크국가’ 또는 ‘네트워크 아시아(Network Asia, NA)’를 상정해 볼 수 있을 것이다. 요컨대, 동아시아 IT담론의 제도화를 둘러싼 모색은 정보화시대의 동아시아형 네트워크국가를 만드는 21세기 문명표준경쟁의 축소판이라고 할 것이다.

제4 절 국제정치 분야 정책방향

1. 매력정치 역량의 증대

이상의 논의에서 얻어지는 첫 번째 정책방향은 매력정치 역량의 증대이다. 군사력이나 경제력과 같은 실력(實力, hard power)의 측면에서 비(非) 강대국인 나라가 세계정치의 현실에서 매력(魅力, soft power)을 발휘하는 방법은 무엇인가? 폭력도 없고 금력(金力)도 충분하지 않지만 매력은 있는 국가가 되는 길은 없을까? 그러한 매력을 국가전략적인 차원에서 육성하려면 어떻게 해야 하는가? 최근 동아시아 국가들에서 각별한 주목의 대상이 되고 있는 한류(韓流)와 IT(information technology) 산업의 성공은 이러한 질문에 대한 해답을 부분적으로 암시하고 있는 것으로 보인다. 그러나 한류와 IT산업이 비즈니스 차원의 단편적인 성공을 넘어서 국가의 매력으로 승화되기 위해서는 좀 더 본격적인 고민의 작업이 필요하다. 그렇다면 매력은 어떠한 개념적 요소로 구성되어 있는가? 매력에 대한 개념정의를 단번에 내릴 수는 없었지만 매력 개념의 몇 가지 핵심적 요소들을 추출할 수는 있다. 본 장에서 매력의 개념을 이해하는 뼈대로서 문화, 지식, 외교 등의 세 가지 차원을 강조한다.

2. 지식질서의 전략적 활용

두 번째로 제기할 수 있는 정책방향은 지식질서의 전략적 활용이다. 다시 말해 지정학(地政學, geo-politics)과 지경학(地經學, geo-economics)을 넘어서는, ‘지지학(地知學, geo-knowledge science)’의 관점에서 본 새로운 정치게임에의 적응 문제라고 할 수 있다. 최근 들어 지식 변수의 중요성이 부상하면서 지식을 생산, 활용, 공

유하는 과정이 국가업무의 중심으로 부상하고 있다. 이러한 변화는 궁극적으로 국가의 기능적 성격을 근대 이래의 ‘부강(富強)국가’로부터 ‘지식국가’로 변화시키고 있다. 이러한 연속선상에서 지식국가의 과제로 세계질서의 변화를 보는 관점도 강조할 필요가 있다. 지식질서의 전략 활용이라는 측면에서 한국의 IT분야 외교의 문제점에 대해서는 다방면에서 지적이 되어 왔다. 실제로 꾸준한 지식 분야 국제활동에도 불구하고 한국의 정보화 역량에 걸맞은 외교활동을 펼치기 위해서는 할 일이 많은 것이 사실이다. 우리보다 정보화의 수준이 낮은 나라들이 IT 관련 국제기구 활동에서는 훨씬 괄목할만한 성과를 보이고 있다. 인터넷외교 활동이 단순한 IT분야의 사안이 아니라 21세기 미래 국가전략적 사안임을 인식할 필요가 있다.

3. 네트워크국가의 모색

끝으로 제기되는 정책방향은 네트워크국가의 모색이다. 새로운 IT환경에서 국가가 다른 행위자들에 의해 대체되어 완전히 도태된다고 볼 수는 없다. 왜냐하면 정보세계정치는 진공상태에서 진행되는 것이 아니라 국가의 기득권이 작동하는 정치적 공간에서 진행되는 게임이기 때문이다. 이러한 공간에서 기득권을 가지고 있는 국가가 적응력을 가지고 국가에 유리한 방향으로 IT를 활용하는 반격을 예상할 수 있다. 그러나 보다 더 중요하게는 변화하는 환경에서도 공공재를 제공하는 국가의 고유영역은 여전히 존재할 것이라는 사실이다. 글로벌 정보격차 해소 문제나 글로벌 네트워크의 안정성과 보안성을 제공하는 문제, 그리고 다양한 행위자들의 사적 이해관계를 조율하는 기능의 필요성 등이다. 결국 IT가 야기하는 세계정치의 변화는 국가의 소멸보다는 부단한 ‘제도조정’의 과정을 통해서 일정한 정도로 국가의 형태가 변화하는 방식으로 귀결될 가능성이 크다. IT를 매개로 하여 국가의 안과 밖에서 다양한 네트워크가 형성되는 ‘네트워크국가(network state)’의 출현이 예상되는 대목이다.

제5 절 국제정치 분야 정책과제

1. 매력발산의 디지털 공공외교 추진

디지털 시대 한국의 매력정치 역량을 증대하는 차원에서 공공외교의 추진이 필요하다. 특히 지식과 문화 분야 공공외교는 단순히 한국의 매력을 어떻게 전달할 것인가 하는 차원을 넘어서 세계적 공간 속에서 한국의 매력을 새로이 창출하는 작업이다. 매력있는 개인을 잘 길러내는 국가정책의 추진뿐만 아니라 세계만방에 보편적 표준을 제시하는 매력국가 건설이 뒷받침되어야 한다. 예를 들어, 매력정치 역량의 증대라는 차원에서 IT기반 문화산업의 육성도 필요하다. 문화산업은 성장가능성이 높은 고부가가치 산업인 동시에, 국가이미지 제고 등 막대한 경제·비경제적 효과를 파급하는 매력적인 산업이다. 실제로 최근 국내 문화산업은 한류를 비롯해 많은 성공사례를 창출하며 빠르게 성장하고 있다. 해외의 소비자들이 한국 대중문화에 열광하는 것은 한국 문화상품이 소비자들에게 호소할 만한 매력을 지니고 있기 때문이며, 동시에 한국이 매력적인 문화상품을 만들 수 있는 충분한 경쟁력을 지니고 있기 때문이다. 경쟁력의 근원으로서 튼튼한 산업의 기초 위에서 한국적 감성, 역동적인 국민기질, 풍부한 문화원형 등을 활용하여야 한다. 아울러 한류 네트워크의 활성화도 중요한 정책사안임은 물론이다. 국내 대중문화의 인기에서 비롯된 한류는 내용과 지역 면에서 더욱 확대되고 있으며, 국가 전반에 걸쳐 막대한 효과를 창출하고 있는 것이 사실이다. 그런데 이러한 한류는 우리의 역량 증대만으로 달성되는 것은 아니며 상대국과의 네트워킹을 강화하여 지속하여야 한다.

2. 세계 지식질서 연구 포럼 구성 및 지원

세계지식질서의 현황을 파악할 수 있는 데이터 작업 및 정책 연구 진행을 목적으로 (가칭)세계 지식질서연구 포럼 구성 및 지원이 필요하다. 여태까지는 OECD 등 해외기관의 정보화 지수(index)에 의거하여 인터넷강국으로서의 한국의 위상을 증

명해 왔으나, 최근 진정한 인터넷강국의 이미지에 걸맞은 나름대로의 지수화 작업의 필요성이 제기되어 왔다. 세계 지식질서연구 포럼에서는 정보화시대 세계지식질서에서의 지식국력(knowledge power)의 상징인 인터넷의 위상을 객관적 지표를 통해 각국별로 매년 영문과 국문으로 발간, IT관련 국제기구의 역사와 성격 및 변화 전망 연구, 세계 IT 관련 국제기구 및 국제협력에의 참여전략의 마련을 위한 각국의 비교사례 연구 추진(매년 관련 보고서를 백서의 형태로 출간 등), IT 관련 통계와 지수 작업을 총괄할 수 있는 기관 또는 기관 간 네트워크의 구축 지원(현재 각 기관에 산재해 있는 관련 업무들의 총괄 및 조정이 주요 업무이며 이를 [가칭]인터넷통계센터라고 부를 수 있음) 등의 사업을 벌일 수 있을 것이다.

3. IT분야 지식생산체제 및 정책환경의 정비

매력정치 역량의 증대라는 차원에서 볼 때 필요한 것으로는 기술과 지식 분야의 혁신을 지속하는 것이다. 그런데 현재 한국은 세계지식질서의 중심부에서 형성된 지식의 단순한 흡수 및 학습에 기초한 모방형 지식생산체제의 한계에 직면하고 있다. 아울러 현재 우리는 투자 대비 산출이 낮은 비효율적 지식생산체제를 유지하고 있다. 이러한 맥락에서 외국지식의 적절한 소화에 기반 하여 이를 우리에게 절실히 필요한 새로운 지식 및 보편적인 지식으로 발전시키려는 시도가 이루어져야 한다. 장기적인 관점에서 자유로운 사고와 상상력을 증진시키는 인문사회 교양 교육과 기술지식의 토대가 되는 기초과학에 대한 교육을 강화하여 개인과 조직의 창의적 역량을 증대시켜야 한다. 아울러 학문 및 국경 간 경계를 자유롭게 넘어 이질적인 지식과 다른 지식주체들과 효과적으로 네트워킹할 수 있는 지식생산체제를 설계해야 할 것이다. 기술, 문화, 이념과 같은 소프트웨어적인 매력의 확보를 더욱 필요로 하는 21세기적인 국가혁신체제는 국가일방적인 기술발전과 지식의 축적이 아니라 기술발전, 국내외의 정치와 경제, 소비자의 요구에 부응하는 유연한 혁신시스템을 요구한다.

4. 정보격차 해소를 위한 국제협력 사업 추진

국가 간 정보격차 해소를 위한 협력사업에 좀 더 적극적으로 참여할 필요가 있다. 국가 간 정보격차에 대한 관심은 아직 저조한 편이며 한국 IT 산업의 해외진출 확대와 병행하여 지속적인 관심이 요구되는 분야이다(예를 들어 한국의 ODA 규모는 GNI 대비 0.06%로 UN 권고 기준(0.7%)의 1/10 수준임. 따라서 IT가 수출에서 차지하는 비중을 고려하여 국제 정보격차 해소를 위한 재정 소요 규모를 예측하면 IT 분야 ODA, 즉 개도국정보화지원 사업의 규모는 국제사회의 요구 수준에 맞추려면 년 6 억불 이상이 됨). 이러한 맥락에서 IT 관련 개도국 인력 양성 협력 사업을 좀 더 체계적으로 확대 추진할 필요가 있다. 예를 들어, 개도국의 주소자원 관리 업무 종사자들을 초청하여 필요한 기술 및 정책을 연수할 수 있을 것이다. 해외기관 및 정부와 공동으로 차세대 리더를 위한 (가칭)글로벌 인터넷교육센터를 국내에 구축하는 것도 고려할 수 있다. 우리의 이해관계를 고려한 특화된 정보격차 해소사업의 구상 및 진행, 예를 들어 BRICs를 중심으로 한 정보격차 해소 사업 및 관련 정보화 분야의 협력 유도하는 것도 유용하다.

5. IT외교 지식관리시스템(KMS)의 구축 및 운영

인터넷외교 추진체계의 시급한 혁신이 필요하다. 계속 되풀이 되는 인력의 부족 문제. 특히 잦은 담당자 교체로 인한 업무의 연속성 결여를 극복하기 위해서 국내의 제한된 국제기구 관련 인력의 효율적 관리를 위한 발상과 정책의 전환이 필요하다. 현재까지의 현황을 살펴보면, 국제기구에 참여하는 인적 자원의 전문성을 고려하기 보다는 업무추진의 편의성을 고려한 관료주의적 접근의 경향이 없지 않았다. 또한 해당 기관들의 IT 관련 국제기구 참여활동이 다소 중복되거나 혹은 상호 정보교류가 없었던 것이 사실이다. 이러한 맥락에서 IT 관련 국제활동의 고도화를 목적으로 하는 정부 내외의 추진체계 정비를 추진하여야 한다. 예를 들어, IT외교의 조정체계를 마련을 위한 국내 각 부처 차원의 고위급 협력체계 마련이 필요하다. 아울러 (가

칭)IT외교 추진을 위한 지식관리시스템(KMS) 구축 및 관리도 고려해 볼 만하다. 국제기구 관련 지식관리시스템(KMS)의 구축을 통해 담당자나 국제기구 차명자가 바뀌더라도 단절되지 않는 유기적인 정보교환 체계 구축을 노릴 수 있다. 이밖에도 (가칭)IT외교 담당 실무자 네트워크 구축의 추진도 필요하다. 국제협력 활동에 참여한 경험이 있는 산·학·연 및 시민단체 전문가들을 중심으로 실무자 풀의 구성 및 운영하는 것이 여기에 해당되는데, 여기서는 국제기구 어젠다 네트워크의 구축을 통해 최근 급변하는 인터넷 관련 국제기구 또는 국제레짐(international regimes)의 현황을 분석하고 IT외교 관련 국제인물DB 구축할 수 있다.

6. 지적재산권 분야 국익보장 장치 마련

최근 한국 기업들의 지적재산권을 위협하는 상황에 대한 법적 검토 및 국제적 대응방안을 마련을 위한 연구와 사업 수행이 필요하다. 단기적으로는 P2P의 주요 사용층에 대한 윤리 및 책임 교육 강화가 포함되며, 중장기적으로는 편리하게 정당한 디지털 미디어를 사용할 수 있도록 저작권의 보호와 편리한 이용 요구 사이의 타협점을 기술적, 제도적으로 마련할 필요 있다. 이러한 맥락에서 저작권 신탁관리 제도의 육성을 위한 국내적·국제적 협력도 고려할 수 있다. 아울러 해외진출 국내 기업들의 디지털콘텐츠를 보호할 장치 마련도 필요하다. 이러한 장치를 통해서 대상 국가의 지적재산권 제도 및 관련 수요자 환경 조사의 공동 수행하고, 진출 기업에 대한 법률컨설팅 창구 단일화하여 법률 정보와 사례 축적하며, 대상국가의 법률정보 온라인 제공 및 웹사이트를 통한 법률지식 서비스를 제공할 수 있다. 이밖에도 개발도상국의 경우, 부족한 현지 법률을 대체할 국제계약에 의한 보호방안을 표준화하고 해외진출 피해 기업들을 위한 국제소송 대행서비스의 마련을 위한 기초사업 진행하며, 국제 지적재산권 분쟁 최소화를 위한 사전 교육서비스 가동 및 분쟁예방을 위한 ADR 제도의 국제적 활용을 위한 대책 마련이 필요하다.

7. 동아시아 국가 간 정례적 협의체 추진

동아시아 국가 간 정례적 협의체의 추진이 필요하다. 이는 미래의 관점에서 동아시아 지역의 아키텍처를 어떻게 설정하고, 그 안에서 각 행위자들의 역할은 어떻게 설정할 것인가의 문제이다. 이러한 맥락에서 볼 때 국민국가의 경계를 넘어서는 동시에 지구화에 대응하는 실험을 벌이고 있는 통합유럽(EU)의 사례가 주는 시사점은 매우 크다. 그렇지만 동아시아에서 EU처럼 단시일 내에 초국적(supranational) 기구가 등장할 가능성은 적어 보인다. 또한 동아시아 지역통합이 반드시 EU와 같은 초국적 정치단위체의 수립을 지향할 필요도 없다. 오히려 동아시아만의 독특한 모델의 등장을 기대해 보는 것이 의미가 있을지도 모른다. 최근의 한 연구에 의하면 지역협력이나 통합과정의 측면에서 동아시아 지역에서는 공식적 기구를 통한 정부 간 협력 보다는 미국과 일본 기업 및 화교자본 등을 중심으로 형성된 다중의 네트워크에 기반을 둔 협력이 더 성공적으로 작용하여 왔다고 한다. 이러한 점에서 볼 때 IT 분야를 매개로 한 ‘동아시아형 네트워크국가’ 또는 ‘네트워크 아시아(Network Asia, NA)’를 상정해 볼 수 있을 것이다.

8. 시민사회 차원의 국제 IT교류 지원

시민사회 차원의 국제 IT교류 지원 프로그램의 개발이 필요하다. 예를 들어, ICANN, WSIS 등 인터넷 거버넌스 국제기구 관련 민간단체 및 전문가의 지속적인 참여활동을 지원하기 위한 프로그램 설립 및 운영도 유용하다. 구체적으로 인터넷 거버넌스 관련 국제기구 및 회의에 참여하는 학자, 전문가, 시민단체 대표들의 해외여행 비용을 보조할 수 있는 가칭 ‘국제 인터넷 민간 교류·협력 지원 기금’ 조성을 고려해 볼 수 있다. 이러한 맥락에서 시민사회의 전문가를 아우르는 포럼 구성도 바람직하다. 이러한 포럼에서는 정보와 지식을 수집하고 공유하며 토론할 수 있는 전문가와 일반 사용자 육성, 전문가, 기업, 시민사회단체, 일반 사용자 등 시민사회의 정책참여를 제도화 할 수 있는 포럼을 구성, 인터넷 거버넌스와 관련하여 연구를 수행하고

이해당사자들에게 정보를 제공하고 동향과 전망을 알려주는 워크숍 개최 등을 추진할 수 있다. 이와 병행하여 시민사회단체 차원에서도 자체적으로 국제적 의식 제고 및 국제 활동 활성화를 위한 노력 필요하다.

제 4 장 대외 경제협력과 한국경제의 활로

제 1 절 21세기 경제권력의 이동: 한국 IT의 강점과 약점

1. 현상분석과 이슈

1990년 미래학자 앨빈 토플러(Alvin Toffler)는 그의 저서 『권력이동』에서 “내일의 부(富)를 생산하는 방법을 12가지를 제시한 바 있다. 그 가운데서 토플러가 1번과 마지막 12번으로 제시한 내용이다(앨빈 토플러, 1990. pp.297~99).

새로운 가속적 부 창출체제는 더욱 더 데이터·정보 및 지식의 교환에 의존한다. 그것은 「초기호적」이다. 지식의 교환없이는 새로운 부가 창출되지 못한다.

새로운 부 창출체제는 지역적이기도 하고 세계적이기도 하다. 강력한 마이크로 테크놀러지는 이 체제가 종전에는 전국적 규모에서만 경제성이 있었던 일을 지역적으로 할 수 있게 해준다. 또한 여러 가지 기능이 국경선 밖으로 넘쳐 흘러 여러 나라에서 이루어지는 활동을 하나의 생산적 노력으로 통합할 수 있도록 해준다.

2006년에 전 세계 12개국에서 동시 출간된 토플러의 또 다른 책인 『부의 미래』에서도 부의 창출 시스템으로 제1물결(농업사회)과 제2물결(산업사회)과 제3물결이 공존함을 인정하면서도, 제1물결이 키우는(growing) 것을, 제2물결이 만드는(making) 것을 기반으로 했다면, 제3물결의 부 창출 시스템은 서비스하는(servicing) 것, 생각하는(thinking) 것, 아는(knowing) 것, 경험하는(experiencing) 것을 기반으로 한다고 주장하고 있다(앨빈 토플러·하이다 토플러, 2006. pp.47~9)

이 새로운 부 창출 시스템의 핵심에 놓여 있는 것이 바로 IT이다. 한국정부가 VISION 2030(2006년 8월)이나 IT839전략 등을 통해 IT를 매개로 한 새로운 성장동력을 찾으려는 것도 이 새로운 부의 창출 시스템을 고려한 것이라고 할 수 있다.

2004년 2월 한국정부는 IT산업 정책비전으로 ‘IT839’ 전략을 내놓았다. 그리고 2년의 사업과 그 사업에 대한 평가를 기초로 IT839를 수정한 u-IT839를 제시했다.²⁾ 그런데 IT839의 내용이나 IT839를 홍보하는 정보통신부의 문건을 보면, IT839가 특정 산업의 정책비전을 넘어서서 한국경제의 새로운 ‘성장모델’을 제시하려는 노력임을 알 수 있다. “IT강국 기반으로 선진한국 도약”이 바로 IT839의 핵심 내용인 것이다. 정보통신부는 IT산업이 “IMF 극복의 견인차 역할을 수행하며, 우리 경제의 성장을 주도하는 국가 주력산업군으로 부상”했다고 말하고 있다. 2005년도 IT수출은 우리나라 총수출액의 36.0%를 차지하고 있고, IT수지 흑자액은 483.8억불로 전체수지 흑자액의 2배를 상회하며, IT산업의 GDP 비중이 2000년 9.5%에서 2005년 15.0%로 확대되었다는 것이 그 증거로 제시되고 있다.

8대 서비스, 3대 인프라, 9대 신성장동력으로 구성되어 있는 IT839에서 특히 주목되는 것은, 5~10년 후의 성장을 견인해 나갈 ‘IT신성장동력’의 발굴하겠다는 것이다.³⁾ 정보통신부는 IT839를 통해 2010년까지 60조원에 달하는 생산창출효과가 기대되는 WiBro, DMB, RFID 등 새로운 성장동력의 가시화에 성공했다고 자평하면서도 소프트웨어 및 IT부품·소재분야의 경쟁력 강화, 컨버전스 확산에 대한 능동적 대응 등 해결해야 할 과제도 있음을 지적하고 있다. 대내적으로도 IT산업의 균형발전과 새로운 일자리 창출을 위해서는 소프트웨어 및 부품·소재 역량의 강화가 시급하다는 것이다. 이러한 인식 하에서 정보통신부는 u-IT839에서 9대 신성장동력에서 IT-BT-NT 융합부품산업의 육성을 위해 IT SoC를 ‘IT SoC/융합부품’으로 바꾸고 ‘RFID/USN 기기’를 추가했다.⁴⁾

2) 정보통신부, “IT839 전략,” 2006년.

3) 2004년 IT839에서 8대 서비스는 W-CDMA, WiBro, 위성/지상파 DMB, 지상파 DTV, 홈 네트워크 서비스, 텔레매틱스 서비스, RFID 활용 서비스, 인터넷전화(VoIP)였고, 3대 인프라는 BcN, USN, IPV6이었다. 9대 성장동력은, 차세대 이동통신 기기, 홈 네트워크 기기, 디지털TV/방송 기기, 차세대 PC, 지능형 로봇, 텔레매틱스 기기, IT SoC, 임베디드 SW, 디지털콘텐츠/SW솔루션 등이었다.

4) 8대 서비스 가운데서는 위성/지상파 DMB가 DMB/DTV 서비스로 통합되고 이미

정보통신부의 u-IT839 추진전략은 앞서 지적한 것처럼 과거와 같은 산업정책이라기보다는 ‘디지털 경제’ 내지는 ‘지식기반경제’에 기반한 새로운 성장모델을 마련하는 것이다. 정보통신부는 추진전략으로, 첫째 “기술 중심에서 시장 활성화로 정책기조 전환”, 둘째 “소프트웨어 및 IT부품·소재 정책 우선순위 강화”, 셋째 “산업간 컨버전스 적극 대응으로 블루 오션 창출”, 넷째 “정보통신 분야 글로벌 리더십 확보” 등을 제시하고 있다. 주요 내용은, IT 서비스 → 소프트웨어 → 임베디드 소프트웨어, 디지털콘텐츠/SW솔루션으로 이어지는 소프트웨어 가치사슬 전반에 정책에 초점을 맞추는 것, 통신과 방송의 융합의 핵심 서비스인 광대역 융합 서비스의 도입 및 교통·물류·국방·조달 등 전 산업분야에서 u-센서 네트워크를 구축하는 것, 국제통상규범에 적합한 산업정책 프레임워크를 확립하고 지적 재산권 관리, 기술유출 방지 등 정책대응을 강화하는 것들이다. 9대 신성장동력은 2010년 정도까지 기술을 확보하는 것이 정보통신부의 목표다.

정보통신부가 정리한 u-IT839의 기대효과는, “IT839 전략을 통해 2010년 디지털 컨버전스 및 유비쿼터스 시대를 주도하는 세계적인 IT 신성장 모델국가로 도약”하는 것이다. 정보통신부는 2010년까지 u-IT839 전략분야에서 연평균 14% 정도의 성장을 전망하고 있고, 통신·방송·인터넷이 융합되는 광대역통합망(BcN)이 완성될 것으로 보고 있다.

정보통신부의 u-IT839 전략은 한국경제를 디지털 경제 또는 지식기반경제(knowledge-based economy)로 전환하기 위한 국가전략의 의미를 담고 있고, “앞으로의 경제발전 전략은 디지털 이행 전략이라”고 할 때(전영재, 2001) 시기적으로 매우 적절한 것처럼 보인다. 지식기반경제는 “직접적으로 지식과 정보를 생산·배포하는 산업에 기반을 둔 경제”(OECD), “산업 전반에 걸쳐 지식을 생산·분배·이용함으로써 경제를 발전시키고 부를 창출하며, 고용을 확대하는 원동력이 되는 경제”(APEC), “지식

2005년 11월 서비스 도입이 완료된 인터넷전화(VoIP)는 제외되었다. 그리고 ‘광대역 융합 서비스’와 ‘IT 서비스’가 신설되었다. 3대 인프라 가운데서는 IPV6가 BcN에 통합되고 ‘소프트 인프라웨어’가 신설되었다.

과 정보의 창출, 확산, 분배, 활용 등이 모든 경제활동의 핵심이 되는 경제”(SERI) 등등으로 정의될 수 있다. APEC의 정의를 따른다면 지식기반경제는 기존의 경제의 구조변화를 추동하는 일종의 ‘메타 경제’로서의 위치를 차지한다고도 할 수 있다. 보통 혼용되고 있지만, 정확히 이야기한다면, 디지털 경제는 지식기반경제의 토대라고도 할 수 있다. 따라서 정보통신산업이야말로 지식기반경제의 중추이기도 하다.

1990년대 미국을 중심으로 형성되기 시작한 지식기반경제라는 개념은 1997년 IMF 위기를 계기로 자본과 노동과 같은 요소투입형 경제발전을 추구했던 발전국가를 더 이상 지탱할 수 없었던 우리에게 새로운 돌파구이자 새로운 패러다임으로 등장했다. 특히 IT 분야에서 경쟁우위를 가지고 있던 한국에게 디지털 경제나 지식기반경제는 경제의 재도약을 위해 필요한 핵심 개념이기도 했다. 다른 한편 새로운 경제 패러다임의 확산은 이른바 지구화(globalization)와 맞물리면서 더욱 추동되었다. 지구화는 경제의 자유화를 더욱 촉진시켰고 그것을 뒷받침한 토대가 바로 디지털 경제였다. 즉 지식기반경제 및 디지털 경제의 출현은 지구화의 원인이자 결과이기도 했다.

디지털 경제가 얼마나 우리에게 다가왔는가는 이미 많은 통계지표를 통해 확인할 수 있다. 2000년대에 보급되기 시작한 초고속 인터넷은 전세계적으로 가입자수가 2억에 근접하고 있고, 우리의 일상생활에 사용되는 디지털 제품의 가격도 2000년대에 들어와 평균 50% 정도 하락하고 있다. 한국은 디지털 경제와 관련한 각종 지표에서 상위를 차지하고 있다. 초고속 인터넷 보급률 세계 1위를 기록하고 있고, 인터넷 이용인구는 3,300만명으로 이용률 72.2%를 보이고 있다. 2005년 UN, ITU 등 주요 국제기구의 IT지수 평가에서는 모두 5위 이내에 드는 성과를 기록하기도 했다(권기덕, 2006). D램, TFT-LCD, CDMA 단말기, 셋톱박스 등의 디지털 상품에서는 세계 1위를 기록하고 있다. 최근 삼성전자는 세계 최초로 CTF기술 기반의 40나노 32기가 낸드플래시를 상용화함으로써 반도체의 제3의 물결로 불리는 ‘테라 시대’의 도래를 예고하고 있다.

지식기반경제에서 한국의 ‘강점’으로는 ‘역동적 소비자’, ‘혁신적 기업’, ‘고도의

IT 인프라' 등이 지적되고 있다. 반면 '약점'으로는 국내시장 규모가 협소하기 때문에 글로벌 시장으로의 진출이 필수적이나 일부 하드웨어를 제외하면 기업의 경쟁력이 내수시장에 한정되어 있다는 점, 후발국의 추격으로 IT 인프라 우위나 기업의 경쟁력도 약화될 우려가 있다는 점, 사회 인프라·연관산업이 취약하다는 점 등등이 지적되고 있다.⁵⁾ 한국의 강점을 최대한 살리고 약점을 극복할 수 있는 IT 국가전략의 필요성이 제기되는 이유다. 정보통신부의 수정된 u-IT839 전략에서 소프트웨어 부문이 강조되고, 정보통신 분야에서의 글로벌 리더십 확보가 강조된 이유는 바로 이 약점에 대한 인식이 있었기 때문일 것이다.

한국이 자신의 강점과 약점에 대한 평가를 통해 IT 국가전략을 구상한다고 할 때, 고려해야 할 추가변수들이 있다. 첫째, 지식기반경제 또는 디지털 경제의 발전전망이다. 둘째, 지구화 추세의 역전가능성도 염두에 두어야 한다. 셋째, 지식기반경제가 창출할 수 있는 부정적 효과를 통제할 수 있어야 한다. 이와 더불어 IT시대의 새로운 경제 및 기술 패러다임에 대한 전망에 기초한 정책비전을 가져야 한다. Web 2.0의 개념은 2010년-2020년의 발전전망을 세우는 데 핵심적인 고려요소인 것처럼 보인다.

첫째, 지식기반경제의 미래에 대해서는 각 부문에 따라 낙관과 비관이 공존하고 있다(강원 외, 2006). 예를 들어 컴퓨터산업의 경우 2000년대부터 공급과잉에 직면

5) 권기덕, “디지털 강국.” 후발국 가운데서 중국 IT의 한국 IT에 대한 추적이 주목된다. 한국과 중국의 기술격차는 지난 2003년 2.6년에서 2006년 8월말 현재 1.7년까지 좁혀졌다고 한다. 산업자원부는 이와 같은 추세가 이어져 2010년께 이동통신, 2차전지, 가전 등 주요 IT 분야에서 한국과 중국의 기술격차가 1년 안팎까지 좁혀질 것으로 추정하고 있다. 더구나 중국은 첨단 IT 기술의 확보를 위해 적극적으로 한국기업을 인수, 합병하고 있다. 중국의 BOE 그룹은 하이닉스 반도체의 TFT-LCD 사업부문인 2002년에 인수했고, 중국 최대 온라인게임 유통사인 산다네트위킹은 2004년 국내의 게임업체인 액토즈소프트를 매입하기도 했다. 장성원, “한국 IT기술을 위협하는 중국,” 『SERI 경제 포커스』, 2006. 9. 11; 『연합뉴스』, 2006년 9월 11일.

하여 경쟁압력의 타개와 수익성 제고를 위해 적자생존의 인수합병이 이루어지고 있다. 2002년 업계 2위와 3위인 HP와 컴팩 간의 합병이 그 사례 가운데 하나다. 반면 반도체산업의 경우 자동차, 통신, 컴퓨터 등 후방산업의 성장과 함께 수요가 급증하고 있다.

둘째, 지구화의 향후 추세와 관련하여 노벨 경제학상 수상자인 스티글리츠는 “국제무역 확대에 따른 이익을 고르게 나누기 위한 급진적인 조치가 취해지지 않는 한 글로벌화가 보호무역주의의 성난 파도에 휩쓸려 버릴 위험에 봉착해 있다”고 지적하면서 “글로벌화의 승자는 그 패자에게 재분배를 통해 보상을 해줘야 하며 구체적으로는 사회안전망을 개선하고, 교육에 대한 투자를 확대하며, 보다 진보적인 조세제도를 구축해야 한다”고 주장하고 있다.⁶⁾ 1930년대의 공황을 기억하고 있는 정책결정자들이 보호주의로 회귀하는 정책을 선택할 가능성은 거의 없지만 우리는 지구화의 역전가능성, 즉 보호주의의 강화가 발생했을 때 대처할 수 있는 정책도 준비를 해야 한다.

셋째, 지식기반경제의 부정적 효과로는, “중심부와 주변부의 고착화”, “일시적 과장효과”, “지식기여도의 과장과 문화적 피해의식”, “지식기반산업과 굴뚝산업의 균형”, “인적자원개발의 촉진”, “글로벌화와 지식기반경제와의 상호작용의 문제”, “소득격차의 확대”, “국내경쟁여건의 국제적 조화의 문제점”, “지적 소유권의 강화”, “불확실성의 증가”, “문화적 영향의 불태화정책” 등등이 지적되고 있다(황해두·이진우, 2005. pp.50~56.) 이 가운데 한국의 IT전략과 관련하여 주목되는 것은 IT와 문화와 경제의 관계다. 앞서 지적한 것처럼 정보통신부가 소프트웨어와 콘텐츠 중심의 IT 발전전략을 추진한다고 할 때, 심각히 고려해야 할 것이 바로 ‘문화적 다양성’에 대한 입장일 수 있기 때문이다.

마지막으로 21세기 경제권력의 이동과 관련하여 새로운 기술 및 경제 패러다임으로 우리가 주목해야 할 것이 바로 Web 2.0이라는 개념이다. 일본인 미래학자 우메

6) 『프레시안』, 2006년 9월 11일.

다 모치오는 Web 2.0을 다음과 같이 정리한다(우메다 모치오, 2006).

인터넷상의 불특정 다수(의 사람들 및 기업)를 수동적인 서비스 이용자가 아닌 능동적인 표현자로 인정하고 적극적으로 관계를 맺게 하는 기술과 서비스 개발 자세.

그가 생각하기에 서비스 이용자나 개발자 모두가 자유롭게 그 누구의 허가도 필요 없이 특정 서비스의 발전이나 웹 전체의 발전에 참여할 수 있는 구조, 그것이 Web 2.0의 본질이다. 이것을 가능하게 하는 3대 조류가 우메다 모치오에 따르면 인터넷, 치프(cheap) 혁명, 오픈소스이다.

한국은 그 어느 국가보다도 IT와 관련하여 역동적 소비자와 테스트베드 환경을 가지고 있다고 평가되고 있다. 아바타, 도토리, 미니홈피 배경음악, 게임 아이템 등은 한국에서 세계최초로 성공시킨 인터넷 수익모델이기도 하다. 네이버와 같은 포털의 지식검색 또한 Web 2.0 시대를 추동할 수 있는 힘을 보여주는 사례이다. 이 객관적 조건을 바탕으로 IT 인프라에서 I 인프라로 이행하는 시기를 준비하는 정책비전이 필요할 것이다.

2. 정책목표와 정책과제

가. 국내적, 국제적 디지털 거버넌스의 구축

디지털 경제로의 전환은 패러다임의 변환을 요구한다. 디지털 경제에서 패러다임에서 변화로는, ‘자원배분의 효율성 증대’, ‘개방적이고 투명해지는 기업활동’, ‘작아지는 정부, 커지는 개인과 NGO’, ‘상호작용의 강화와 복잡성의 증대’, ‘다시 예전 것에서 찾는 삶의 질’ 등등이 지적되고 있다(강홍렬 외, 2006. pp.265~279.) 이 패러다임 변화를 추동하고 이 변화에 능동적으로 대처하기 위해서는 ‘디지털 거버넌스’라는 포괄적 개념에 입각한 접근이 필요한 것처럼 보인다.

디지털 거버넌스는 가상공간을 매개로 한 국가—시장—시민사회의 관계 재정립이라는 의미를 넘어서서 미래의 ‘발전동력’이자 IT ‘발전전략’의 국내적 기초로 자리매김될 필요가 있다(조화순·송경재, 2005). 국내적으로 디지털 거버넌스 구조를

구축하는 과정은 IT 중심의 발전전략에 대한 ‘사회적 합의’를 도출하는 과정이기도 하다. 예를 들어 u-IT839 전략과 같은 발전모델의 경우 무엇보다도 사회적 합의가 선행되어야 한다. 이제는 2015~20년 정도를 내다보는 제2의 디지털 발전전략—가칭 ‘IT 2015-2020—’의 수립이 요구되고 있다. 새로운 발전전략의 주요 내용은 한국 IT의 약점을 보완하면서 미래의 기술변화를 염두에 둔 것이어야 한다. ‘네트워크의 고도화’, ‘디지털 사회간접자본 구축’, ‘소프트 파워 축적’ 등이 그 내용일 수 있다. 이 발전전략은 IT를 기초로 한국경제의 제2의 도약을 준비하는 것이어야 한다.

다른 한편 국제적 수준에서의 디지털 거버넌스의 구축은 한국의 IT 분야에서의 경쟁우위 및 글로벌 디지털 리더십을 확보하기 위한 하나의 계기로 기능할 수 있다. 글로벌 거버넌스(global governance)의 역사는 통신기술 및 통신인프라의 혁신의 시각에서 정리될 수도 있다(C. Murphy, 1994). 이 시각은 글로벌 거버넌스가 산업의 변화와 밀접히 연관되어 있다는 가설에 기초하고 있다. 1865년에 설립된 국제전신연합(International Telegraph Union)은 사실상 최초의 국제기구였고, 이 기구의 출현 이후 세계경제는 30년 정도의 불황을 겪었지만 그 이후 제2차 산업혁명의 시대를 경험했다. 1906년에 설립된 무선전신연합(Radiotelegraph Union)과 1964년에 설립된 Intelsat은 1930년대 대공황 이후 황금시대를 주도했던 통신기술을 관리하던 기구였다. 즉 글로벌 거버넌스는 새로운 통신기술 및 통신인프라의 등장과 더불어 형태변환을 했다고 볼 수 있다.

1990년대 이후 인터넷을 기반으로 한 통신기술 및 통신인프라의 급속한 발전에 따라 국제관계의 질적 변화가 발생하고 있음에도 불구하고 이에 상응하는 글로벌 거버넌스의 새로운 형태는 출현하지 않고 있다. 유럽연합, WTO, 미국정부 등의 자유화 정책이 국제통신레짐의 변혁에 기여하고 있지만, 정보경제 또는 IT에 의해 추동되는 새로운 시대를 관리할 수 있는 국제통신레짐은 등장하지 않고 있다. 어떤 국가의 정부가 글로벌 네트워크, 지구적 기업, 지구적 경제를 효과적으로 관리할 수 있는 능력을 가지고 있지도 않은 상황이다.

한국이 디지털 강국으로서 위치를 유지, 발전시키기 위해서는 글로벌 디지털 리

더십 확보를 위한 전략을 추진할 필요가 있고, 그 내용은 글로벌 시장에서 디지털 신기술 패러다임 변화를 주도할 수 있는 역량을 구축하고, 시장지배력을 강화하는 것이다. 국제적 수준의 디지털 거버넌스를 위한 국제레짐을 개혁하고 새롭게 구상하며 그것을 추진할 수 있는 한국의 글로벌 디지털 리더십 확보를 위한 제도적 조건이 필요하다. 2010~15년 정도의 기간을 목표로 국제IT기구의 창설을 준비할 필요가 있다.

나. I 인프라를 위한 정보발전소의 건설

정보혁명은 2000년대 초반의 버블붕괴 이후 새로운 단계로 진입하고 있다. 철도 혁명이나 산업혁명 이후에도 버블붕괴 이후 대규모의 구축기간이 있었다고 한다. 우메다 모치오와 같이 정보혁명의 새로운 패러다임을 이끌고 있는 실천가는 마찬가지로 현상이 정보혁명의 시대에도 발생할 것으로 예상하고 있다. 그 내용은 정보 고속도로를 구축하는 것으로 생각했지만 21세기에 들어와서 명확해진 것은 정보혁명 시대의 대규모 구축이 필요한 것은 정보 인프라라는 것이다. ‘정보발전소’로 명명할 수 있는 이 인프라의 사례로 구글(Google)을 지적하곤 한다. 구글은 오픈소스의 최대의 수혜자로서 새로운 세계정부를 만들고 있는 기업으로까지 추앙되기도 한다. 기존의 검색엔진인 야후와 구글의 차이는 야후가 인간의 개입을 통한 미디어기업을 추구하지만 구글은 그것을 기술로 대체하는 정보발전소를 구축하려 한다는 것이다.

흥미로운 점은 구글이 한국에서는 아직 괄목할만한 성과를 거두지 못하고 있다는 것이다. 검색결과가 다른 포털보다 좋지 않기 때문이다. 구글이 국내 포털보다 기술 수준이 낮기 때문에 사용자가 원하는 검색결과를 보여주지 못하는 것은 아니다. 국내 포털이 robots.txt를 이용해 검색로봇의 검색을 막고 있기 때문이다. 매일경제 스포츠 컬럼의 필자인 김중태씨는 다른 사이트의 게시판을 검색해 그 결과를 보여주는 검색 사이트가 robots.txt를 이용해 자신의 사이트에 대한 접근을 막고 있는 것을 잘못된 철학이라고 지적하고 있다.

Web 2.0이 추구하는 정보발전소는 인위적 통제에 의해 검색이 제한되는 그런 세계가 아니다. 인간이 생산하는 모든 정보가 리눅스와 같은 오픈소스의 도움을 받아

거의 무료로 공유되면서도 수익을 얻을 수 있는 기업의 탄생가능성을 구글에서 볼 수도 있다.

한국이 IT 인프라뿐만 아니라 I 인프라에서도 세계 일류로 나서기 위해서는 패러다임의 혁신 및 이에 기반한 정부정책의 변화가 있어야 할 것으로 보인다. 지구적 표준을 벗어나는 규제를 없애면서도 동시에 우리의 정보발전소를 구축할 수 있는 정책을 마련해야 한다. 그것이 Web 2.0 시대를 준비하는 첫 걸음일 수 있다.

제 2 절 동아시아 질서와 세계질서의 변동

1. 현상분석과 이슈

1980년대 이후 근대 열국체제(interstate system)를 잠식하는 지구화와 지역화가 동시에 진행되고 있다. 이 둘 모두 인간활동의 공간적 변화 및 총체적 재편을 함축하고 있는 현상이다. 그러나 지역화는 지구화와 달리 국민국가의 경계를 넘어서는 새로운 ‘유동적 경계’를 창출한다. 따라서 지역화가 지구화와 모순되지 않는다는 세계 무역기구(WTO)의 공식적 주장에도 불구하고, 지역화는 지구화의 장애물일 수 있다. 지구화의 실제 모습이 통일이 아니라 분절화이고, 다른 한편으로 유럽, 북미, 동아시아지역을 중심으로 한 삼극화(triadisation)라는 주장이 설득력을 가지는 것도 이 때문이다.

이 세 지역 모두 지구화의 지역화 논리, 즉 내부적 자유화를 추구하고 있기는 하지만, 그 정도는 균질하지 않다. 지구적 수준에서 신자유주의의 확산 및 그에 대한 대응으로 국민국가 수준에서 이루어진 정치경제적 구조조정이 야기한 불확실성을 제거하려는 지역적 수준의 ‘제도적 해결책’에서 차이가 나타난다. 예를 들어, 지역 국제기구가 포괄하는 이슈의 범위, 정책조화의 정도, 공식적인 제도화 수준, 지역기구 권위의 중앙집중화 정도 등에서 차이를 발견할 수 있다. 또한 객관적 지표를 제시하기는 힘들지만, 지역 내부에서 협력 및 통합을 추진하는 엘리트들이 공유하고

있는 신념 및 지역정체성을 공유하는 정도에 있어서도 심한 편차가 발견된다.

특히, 동아시아에서는 유럽이나 북미와 달리 지역협력의 공식적 제도화가 이루어지지 않고 있을 뿐만 아니라 동아시아 지역의 정의 및 동아시아의 지역성의 내용도 불분명한 상태다. 그러나 동아시아 국가들간의 경제적 상호의존이 증가하고 있다는 사실에는 대부분 이견이 없다. 따라서 경제적 상호의존의 증가에도 불구하고 지역협력이 제도화되고 있지 않다는 점이 논란이 될 수밖에 없는 현실이다. 그러나 경제적 상호의존이 반드시 지역협력의 제도화를 결과하는 것은 아니다. 그렇다면 문제는 동아시아 지역에서 지역협력의 ‘제도화’가 이루어질 것인가의 여부다.

동아시아 지역에서 지역협력을 위한 객관적 조건과 수요요인은 증가하고 있다.

동아시아 지역은 1990년대 이후 무역자유화가 빠르게 진행되고 있다. 예를 들어 동북아 3국인 한국, 일본, 중국의 공업분야의 평균 관세율은 지속적으로 하락하고 있다. 또한 동아시아 국가들이 세계무역에서 차지하는 비중도 2000년대에 접어들면서 20%를 넘고 있고, 동아시아 지역내 국가간 교역량도 증가하고 있다. 1989년 시작된 APEC이나 역내 국가들 사이의 FTA 체결 및 협상은 이 객관적 조건을 반영한 것이다. 그러나 동아시아에서 안정적인 자유무역질서가 제도화될 수 있을지는 불분명하다. 또한 1997년 동아시아를 휩쓴 외환·금융위기 이후 동아시아 국가들 사이에서 위기를 ‘공동관리’하는 지역협력의 필요성도 증대하고 있다. 세계 최대의 외환보유고를 가지고 있는 동북아 국가들의 경제협력은 세계경제의 안정적 관리를 위해 필요하다는 인식이 확산되고 있다. 세계 최대의 자원소비국인 동북아 국가들의 자원협력도 중요한 의제로 떠오르고 있다.

그러나 동아시아 지역의 형성을 위한 공급요인은 수요요인만큼 증가하지 않고 있다. 지역협력의 공급은 정부간 협상을 통해 이루어진다. 그리고 공급과정에서 각 국가들은 자국의 국내정치와 국제적 수준에서 분배적 갈등을 염두에 둔다. 따라서 서로의 국가이익을 극대화하려는 국제관계에서 국가정책의 상호조정을 수행하는 국제협력이 발생하기란 쉽지 않다. 1997년 위기 이후의 동아시아 지역협력을 위한 다양한 제안이 좌초되는 과정은 지역협력을 위한 제도화의 어려움을 보여주는 것이기

도 하다.

1997년 동아시아의 외환·금융위기 이후 일본을 중심으로 동아시아 공동이익을 실현하기 위한 다양한 제안들이 만들어졌다. 동아시아 경제위기를 계기로 일본은 동아시아 경제와 운명공동체 관계가 되었으며, 상호간 의존관계를 강화하는 지역적인 협력체제가 필요하다고 인식하게 되었다. 이런 맥락에서 일본정부는 지역협력을 위한 여러 공생의 프로젝트를 제안했다. 그 프로젝트는, 경제재건을 위한 지원의 강화, 역내무역의 촉진을 위한 자유무역지대 건설, 금융통화협력을 강화하기 위한 기금의 설치 및 외환위기의 재발방지를 위한 정부간 협정의 체결 등으로 요약할 수 있다. 이 프로젝트의 실현을 위해 엔화의 국제적 역할을 강화하는 것이 일본정부가 제안한 동아시아 지역주의의 핵심 내용이었다. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다(김용복·구갑우, 2000).

첫째, 이른바 신미야자와 구상이다. 이는 실물경제의 회복을 위한 지원 프로그램이었다. 실물경제 회복과 본격적인 경제발전을 위해 중장기 자금지원으로 150억달러, 무역금융의 원활화 등을 위한 단기자금 수요의 지원으로 150억달러 등 총 300억달러 규모의 지원구상이었다.

둘째, 자유무역지대 제안으로 동아시아 국가들 사이의 양자적 자유무역협정은 물론 한중일 자유무역지대를 건설한다는 계획이었다.

셋째, 동아시아 지역에 국제기금을 만들어 통화안정을 유지하자는 주장으로 다자간 지원체제의 구축을 목표로 한 아시아통화기금(Asian Monetary Fund, AMF)을 만들자는 것이었다. 그러나 이후 열린 일련의 회의에서 미국은 AMF가 IMF를 약화시킬 것이라는 이유에서 반대의사를 표명했고, 또한 동아시아 지역 내부에서 일본의 영향력이 증대될 것을 우려한 중국의 유보적인 입장으로 더 이상 진전되지는 못했다.

넷째, 기금구상과는 별도로 새로운 외환위기를 예방하기 위해 동아시아 국가들 사이의 정책협의 및 조정을 수행하자는 제안이 있었다. 단기자본 이동을 감독하기 위한 정보교환 및 외환위기 조기 경보체제의 공동개발, 그리고 외환위기 발생시 한도액 내에서 달러를 빌려주는 스와프협정(currency swap)의 체결 등이 그 주요 내용

이었다.

다섯째, 이러한 통화협력을 뒷받침하기 위해 엔화의 국제적 역할을 강화하려는 노력이 추진되었다. 이른바 엔화의 국제화 논의다. 엔화의 국제화란 무역 및 자본거래에서 엔화의 사용 비율을 높이고 외환보유고에서 엔화의 비중을 높이는 것을 의미한다. 엔화의 사용을 확대하는 것이 동아시아 금융질서의 안정을 위해 필요하다는 것이 일본정부의 생각이었다. 이를 위해 환율변동의 위험을 회피하기 위해 대외 거래를 달러집중형으로부터 다통화분산형으로 변경시켜 엔화의 사용비율을 높이며 장기적으로는 엔화를 동아시아의 기축통화로 발전시키자는 프로젝트였다.

이 제안들 가운데 동아시아 지역의 금융통화안정을 위한 지역협력은 다자협정의 형태로 그 모습을 드러냈다. 1997년의 ‘마닐라 프레임워크’나 ASEAN+3 및 APEC 재무장관 회의에서 도입이 확인된 통화 스와프협정 등이 그 대표적 사례다. 이 통화 스와프협정은 현재 치앙마이 이니셔티브로 발전해 있다.

동아시아 지역협력이 유럽이나 북미와 같이 발전하지 못하는 이유에 대해서는 여러 가지 진단이 있다. 특히 동아시아 지역주의를 전망하기 위해서는 경제적 변수보다 정치적 변수를 고려해야 한다는 주장에 주목할 필요가 있다. 동아시아 지역협력을 가로막고 있는 정치적 변수는 다음과 같다.

첫째, 미국의 패권적 힘에 기초한 양자주의가 동아시아 지역협력의 장애물로 기능하고 있다. AMF의 사례에서 볼 수 있는 것처럼 미국은 미국을 배제한 동아시아 지역주의에 강하게 반발하고 있다. 미국은 동아시아라는 지역보다는 아시아-태평양이라는 지역을 선호하고 있는 것처럼 보인다. 미국은 APEC을 매개로 신자유주의적 자유화를 추진하려 하고 있다. 특히 미국은 APEC과 같은 다자기구를 통한 자유화는 물론 보다 중요하게는 패권적 힘에 기초하여 동아시아 지역에서 양자주의를 관철하려 하고 있다. 미국의 동아시아에 대한 양자주의적 정책이야말로 동아시아 지역협력을 가로막고 있는 가장 중요한 정치적 변수라고 할 수 있다.

둘째, 중국과 일본의 경쟁이 동아시아 지역협력의 장애물이 될 수 있다. 중국경제의 급속한 성장은 동아시아 국가들에게 기회를 제공하고 있지만, 다른 한편 동아시아

아 국가들에게 위협으로 다가올 수도 있다. 또한 중국경제가 내부의 문제를 극복하지 못하고 내파되거나 심각한 구조조정을 거친다면, 중국경제와의 상호의존도가 높은 동아시아 국가들의 경제위기로 이어질 수 있다. 즉 중국경제의 위협요인이 존재한다는 것이다. 여기에 더해서 중국은 ASEAN과의 경제협력을 기반으로 동아시아 경제에서 주도권을 잡으려 하고 있다.

최근 일본은 중국의 이런 행보에 대응하여 동아시아 경제연계협정(EPA)을 추진하려는 움직임을 보이고 있다. 일본 경제산업성이 제안한 이 협정은 자유무역협정보다 더 포괄적인 경제협정으로 관세의 폐지는 물론, 투자규제 철폐, 지적재산권의 보호 등과 같이 폭넓은 경제협정이다. 이 협정을 통해 일본정부는 ASEAN 10개국과 한국, 중국, 일본 그리고 인도, 오스트레일리아, 뉴질랜드를 포함시키려 하고 있다. 경제산업성의 이 제안은 일본정부 내에서 외무성과 농수산성의 강력한 반발을 야기했지만 일본이 대동아시아 정책의 일단이 드러난 것으로 해석할 수 있다.

일본이 동아시아 지역협력의 견인차로 역할하기 위해서는 경제적 지도력을 발휘해야 한다. 그러나 일본은 유럽의 독일과 달리 경제적 지도력을 발휘할 의지를 보이지 않았다. 예를 들어 일본은 다른 강대국들과 달리 지속적인 흑자를 기록하면서도 엔화의 국제적 공급에는 소극적이었다. 일본은 엔화의 국제적 공급을 위해 중요하다고 할 수 있는 자국시장의 개방정책을 취하지 않았다. 즉 엔화의 공급은 임시적인 경제지원만으로는 불충분하고 일본이 동아시아 국가들이 생산하는 상품을 충분히 흡수해주는 시장의 역할을 확대하는 것에 의해 이루어져야 한다. 이럴 때만이 엔화가 안정적으로 동아시아 국가들에 공급될 수 있다. 즉 일본의 EPA 정책이 동아시아 지역협력으로 실현되기 위해서는 무엇보다도 일본의 경제정책의 전환이 전제되어야 한다.

중국과 일본이 동아시아 지역에서 경제적 패권을 장악하기 위해 경쟁을 한다고 할 때, 동아시아에는 중국과 일본이라는 두 허브(hub) 하에 한국과 ASEAN 국가들이 배치되는 중층적 지역협력이 전개될 가능성이 높다. ASEAN 10개국은 당초의 2020년보다 5년 앞당겨 2015년까지 결성하기로 합의한 바 있다. 일본도 ASEAN 10

개국과 한중일, 인도, 호주, 뉴질랜드 등 16개국을 아우르는 ASEAN+6 형태의 경제 연계협정을 제안한 상태다. 만약 중국과 일본이 경쟁하는 방식으로 동아시아 지역 주의가 실현된다면, 한국은 매우 어려운 선택에 직면하게 될 것이다.

셋째, 동아시아 지역에서 경제와 안보의 비대칭성도 동아시아 지역협력의 장애요인이다. 경제와 안보는 쉽게 분리되지 않는다. 경제적 협력의 강화가 군사적 대결을 완화하며 궁극적으로 정치적 평화로 귀결될 수 있다는 주장과 평화와 안정은 경제적 발전과 협력을 위한 필요조건이라는 견해는 서로 배치되는 것이 아니라 상호보완적인 것이다. 지구적 수준의 탈냉전에도 불구하고 동아시아 지역에는 한반도를 포함한 여러 지역에서 냉전적 잔재가 남아 있다. 냉전체제의 해체를 위한 다자간 안보협력의 필요성과 더불어 동아시아 국가들의 불안과 불신이 미국보다는 일본에게 있다는 점이 지적될 필요가 있다. 프랑스와 독일의 화해 없이는 유럽통합이 불가능했던 것처럼, 일본이 군사적 역할을 강화하지 않고 전수방위(戰守防衛)의 원칙을 견지하여 대일 불신을 극복하는 것과 더불어 과거사의 청산을 통해 주변국과의 화해를 이루는 것이 중요하다.

동아시아 지역협력의 수요요인과 공급요인과 정치적 변수를 고려하면서, 향후 동아시아 경제질서의 미래를 몇 가지 시나리오로 구성해 볼 수 있다(하 용, 2006).

첫째, 미국의 양자주의적 정책이 지속되고 미국과 중국의 패권경쟁, 중국과 일본의 패권경쟁이 격화될 경우 동아시아 지역협력은 이루어지기 어려운 과제일 수 있다.⁷⁾ 경제가 호황일 경우 이 경쟁체제가 지속될 수 있겠지만, 만약 경제가 불황으로 진입할 경우 이 경쟁체제는 심각한 경제위기로 이어질 수 있다.

둘째, 미국의 양자주의적 정책이 지속되는 가운데 동아시아에서 지역협력이 발생 하는 경우로 상정해 볼 수 있지만, 미국의 양자주의적 정책의 지속은 동아시아 지역

7) 동아시아 지역에서 군비경쟁도 동아시아 지역협력을 어렵게 하는 요인일 수 있다. 미국의 중앙정보국이 발표한 자료에 따르면, 군사비 지출 1위는 미국(5,181억 달러), 2위는 중국(814억 7,000만 달러), 4위가 일본(443억 1,000만 달러), 8위가 한국(210억 5,000만 달러)이다.

협력의 걸림돌이 될 것이다.

셋째, 미국이 다자주의적 정책으로 선회하면서 동아시아 지역주의에 대해 우호적인 정책을 취할 경우다. 이 경우에 동아시아 지역 내부의 다자주의의 성립 가능성은 매우 높다고 할 수 있다. 그리고 세계경제가 불황에 빠질 경우에도 위기극복을 위한 협력이 용이할 수 있다.

2. 정책목표와 정책과제

가. 중층적 지역의 발명

한반도를 둘러싸고 여러 지역이 경쟁하고 있다. 즉 지역형성의 정치가 진행 중이다. 아시아-태평양, ASEAN+3, ASEAN+3+인도·호주·뉴질랜드, 동북아 등등이 바로 그것이다. 참여정부는 동북아위원회를 통해 동북아라는 지역을 제시했지만, 미국, 중국, 일본 등은 보다 넓은 지역을 선호하고 있는 것처럼 보인다. 한국으로서는 지역을 고정하는 것이 적절한 선택은 아닌 것처럼 보인다. 동북아를 기본단위로 설정하더라도 보다 넓은 의미의 동아시아를 배제할 수 없는 상황인 것처럼 보인다. 또한 미국과의 관계를 고려할 때, 아시아-태평양이라는 지역에 참여하는 것도 불가피하다. 한국의 선택은 동아시아를 축으로 한 중층적 지역의 선택일 수밖에 없다. 동아시아 국가들과의 FTA를 통해 유럽과 같은 동아시아 경제협력기구를 만드는 경로를 상정해야 한다. 이 과정에서 IT 협력은 정치경제적 장애물을 넘어서는데 큰 기여를 할 수 있을 것으로 보인다. 대부분의 동아시아 국가들이 IT 협력을 선호하고 있기 때문이다.

나. 동아시아 지역협력과 북한개발의 연계

북한이 배제된 동아시아 지역협력은 도우넛형 지역이 될 수밖에 없다. 사실 북한 핵문제는 그 해결을 위한 6자회담에서 볼 수 있듯이 동북아질서 재편의 문제라고 할 수 있다. 따라서 동아시아라는 새로운 지역의 구상을 위해서는 동아시아에서 가장 낙후된 경제를 가지고 있는 북한에 대한 개발지원을 매개로 한 접근이 가능할 수

있다. 즉 동아시아의 생산 및 무역네트워크와 북한개발을 연계하는 것이다. 특히 IT를 매개로 한 북한개발은 북한당국이 가장 적극적으로 원하는 사업분야이기도 하다.

동아시아 국가들의 협력체를 통해 북한의 정보통신 현황에 대한 조사를 하는 것이 협력사업의 첫 번째 단계일 수 있다. 한국의 KOICA가 개발도상국과의 ICT 협력 사업을 정리하면서 제안한 사업결정 초기단계에서의 점검사항을 북한에 대한 IT협력의 자료로 원용될 수 있다. KOICA는 ICT 사업의 우선순위 선정을 위한 개별요소의 계량화 작업에서, “수원국 정부의 정책의지”, “인적 능력”, “인프라”, “산업구조 및 기업현황”, “컨텐츠와 어플리케이션”, “한국과의 관련성” 등을 분석하고 있다(조원권 · 박정호, 2005. pp.146~7) 북한의 정보통신 현황에 대한 조사과정에서 북한과 유사한 경로를 걷고 있는 미얀마, 베트남, 쿠바, 중국 등과의 비교분석도 병행될 필요가 있다. 북한정부의 정책을 예측하는데 도움이 될 수 있기 때문이다. KOICA는 경제규모가 작고 정보화의 수준이 낮은 국가와 협력사업을 시도할 때는, 우리나라 단독의 협력사업보다는 국제기구와 연계하여 협력사업을 수행할 것을 제안하고 있다(조원권 · 박정호, pp.155~6) 즉 북한의 정보통신 현황에 대한 조사시점부터 국제기구와 협력을 하는 것도 검토해 볼 필요가 있다. 이 과정에서 북한의 “국제금융기구 가입조건”에 대한 검토도 병행될 필요가 있다.⁸⁾

북한의 정보통신 현황에 대한 조사를 위해서는 남북 IT교류가 불가피할 것이고 이 과정에서 정보통신 개념공동체의 구축을 위한 작업을 할 필요가 있다. 북한에서 “체신”의 역할—체신성은 우편통신, 전기통신, 방송 등의 3대 분야를 담당—은 행정의 수요를 충족시키고 주민들에게 정책을 전파하는데 국한되어 있다. 그리고 북

8) David Von Hippel and Peter Hayes, “The DPRK Energy Sector: Recent Status, Problems, Cooperation Opportunities, and Constraints”; Bradley Bobson, “Future Multilateral Economic Cooperation with the Democratic People’s Republic of Korea,” Prepared for the Workshop on “Future Multilateral Economic Cooperation with the Democratic People’s Republic of Korea, 2005”. 국내의 논의로는, 안예홍, “국제금융기구의 개발협력 사례 연구: 베트남을 중심으로,” 우리민족서로돕기운동 평화나눔센터 2005년도 워크숍 참조.

한의 통신망은 국가의 행정구역, 경제적 통합의 필요성, 국가안보, 지형학 등을 반영하는 네 가지 조직원칙에 따라 구성되어 있다. 즉 통신을 주민이 향유하는 공공서비스로 인식하기보다는 안보와 경제발전의 수단으로 인식하고 있다. 반면 우리는 『IT839전략』에서 볼 수 있듯이 IT서비스와 산업을 성장동력이면서 동시에 “디지털 라이프”를 본격화하는 계기로 설정하고 있다. 또한 우리사회에서 정보사회 혹은 정보화의 기본적인 특징으로 인식하는 정보기술과 변화, 네트워크, 불확실성 등의 개념에 대한 논의는 북한에서 간헐적으로만 발견될 뿐이다.”

따라서 남북 정보통신 개념에 대한 공유를 위해 정보문화진흥원이 제안했던 것처럼, IT관련 시설의 상호 방문, IT관련 남북학술회의의 개최, 남북 정보화 관련 용어 표준화 사업 등이 지속적으로 진행될 필요가 있다. 이와 더불어 남북의 정보통신 인프라와 산업의 분류 및 정보통신 관련 “통계”를 서로 교환하는 작업도 진행될 필요가 있다. 특히 정보통신 관련 통계의 교환은 개념공동체를 발전시키는데 있어 획기적 계기가 될 수 있을 것이다. 또한 남북 정보화 교육교류도 개념공동체의 발전에 일정한 역할을 수 있을 것이다. 삼성전자와 조선컴퓨터의 교류, 하나프로그램센터와 같은 사례를 확대하는 것이다.

IT를 매개로 한 북한개발의 구체적 프로젝트의 청사진도 제시될 필요가 있다. 남북이 합의한 가칭 “e-Corea” 프로젝트는, 서울과 평양 사이의 정보고속도로(SePy information highway)를 축으로 하여 평양을 중심으로 방사형으로 정보고속도로를 전개하면서 지역별 거점을 구축하는 방식으로 구상될 수 있다. 정보고속도로의 건설과 함께 지역단위의 정보센터를 건설하여 북한주민들의 정보접근권, 정보처리능력, 정보의식을 제고하는 공간으로 활용할 수 있을 것이다. 특히 한국의 “Cyber Korea 21” 계획이 가칭 “e-Corea”에 활용될 수 있을 것이다. 이를 위해서는, 민관합동의 추진주체 구성 및 소요 예산의 산정, 국제협력의 방식 등이 고려되어야 한다. 동아시아 국제협력을 위해서는 KEDO를 모델로 “KIDO”(Korea Information Highway Develop-

9) 정보문화진흥원, 『남북간 정보격차 대응방안』, p.15.

ment Organization)를 건설하는 방식으로 접근해 볼 수 있을 것이다.

다. 동아시아 IT 협력

동아시아 IT 협력은 동아시아 지역협력의 종속변수일 가능성이 높지만, IT의 특성상 그리고 동아시아 국가들의 IT 수준의 차이가 국제협력을 발생시킬 수 있는 유리한 조건이라고 할 때, IT협력을 통해 동아시아 지역협력을 추동하는 역의 발상이 가능할 수도 있다. 예를 들어 “일본의 높은 기술력과 자본, 한국의 중간기술과 테스트 베드 환경, 중국의 로우테크와 노동력 및 거대한 시장잠재력 등과 같은 요인들은 한·중·일 3국이 상호보완적인 비교우위구조를 가지고 있음을 보여”주는 것일 수 있다(김상배, 2006. p.284.).

동아시아 표준화 기구의 설립, 동아시아 광대역 네트워크의 형성, 동아시아 소프트웨어 협력, 동아시아 정보발전소의 건설 등이 동아시아 IT 협력의 사례가 될 수 있을 것이다. 특히 동아시아 언어의 차이를 극복할 수 있는 번역 프로그램의 진화를 위한 협력은 동아시아 협력의 기초가 될 수 있을 것으로 보인다.

제 3 절 세계질서의 변동과 한국의 글로벌 외교

1. 현상분석과 이슈

한국외교의 핵심 목표를 평화와 번영이라고 할 때, 한국외교가 직면한 문제는 평화·안보외교의 대상과 경제·통상외교의 대상이 일치하지 않을 수 있다는 것이다. 평화·안보외교의 대상은 군사동맹 관계를 맺고 있는 미국과 한반도를 둘러싼 동아시아 국가들이다. 반면, 경제·통상외교는 전지구적으로 확대되고 있다.

〈표 4-1〉에서 볼 수 있는 것처럼, 한국의 10대 교역상대국만을 보면 평화·안보외교와 경제·통상외교의 불균형이 심하지 않은 듯 보인다. 중국, 미국, 일본 등 한반도의 평화와 안보에 직접적 영향을 미치고 있는 국가들이 1, 2, 3위를 차지하고 있기 때문이다. 그러나 〈표 4-2〉와 〈표 4-3〉의 10대 무역수지 흑자국과 적자국을

〈표 4-1〉 한국의 10대 교역상대국(2004년 기준, 백만불)

순위	국가명	수 출	수 입	교역규모
1	중 국	49,763	29,585	20,178
2	미 국	42,849	28,783	14,067
3	일 본	21,701	46,144	- 24,443
4	홍 콩	18,127	3,268	14,859
5	대 만	9,844	7,312	2,532
6	독 일	8,334	8,486	- 151
7	사 우 디	1,708	11,800	- 10,091
8	호 주	3,378	7,438	- 4,059
9	말레이시아	4,480	5,679	- 1,198
10	싱가포르	5,654	4,461	1,193

출처: 한국무역협회(KOTIS)

〈표 4-2〉 10대 무역수지 흑자국(통관기준, 백만불)

	2002		2003		2004	
	국가명	금 액 (무역수지)	국가명	금 액 (무역수지)	국가명	금 액 (무역수지)
1	미국	9,772	중국	13,201	중국	20,178
2	홍콩	8,450	홍콩	11,918	홍콩	14,859
3	중국	6,354	미국	9,405	미국	14,067
4	멕시코	1,935	멕시코	2,121	멕시코	2,583
5	영국	1,818	베트남	2,051	베트남	2,582
6	대만	1,800	그리스	1,661	대만	2,532
7	베트남	1,770	인도	1,620	터어키	2,252
8	그리스	1,617	스페인	1,570	스페인	2,247
9	라이베리아	1,425	라이베리아	1,520	인도	1,782
10	네덜란드	1,418	영국	1,391	영국	1,723

출처: 한국무역협회(KOTIS)

살펴보면 다른 해석을 할 여지가 있다. 한국의 무역수지 최대 흑자국은 미국에서 중국으로 바뀌었다. 한국의 유일의 군사동맹국이었던 미국이 이제는 한국의 최대 흑

자국이 아닌 상황이다. 멕시코, 베트남, 터어키, 스페인, 인도, 영국 등 10대 교역국에 포함되지 않은 국가들에서 한국은 많은 흑자를 기록하고 있다. 일본은 여전히 한국이 최대 무역수지 적자를 기록하고 있는 국가다. 주목되는 것은 중동국가로부터의 원유 수입 때문에 발생하는 무역수지의 적자와 한국과 칠레의 자유무역협정 비준(2004년 2월) 이후 칠레와의 교역에서 무역적자가 높아지고 있다는 점이다.

〈표 4-3〉 10대 무역수지 적자국 (통관기준, 백만불)

	2002		2003		2004	
	국가명	금 액 (무역수지)	국가명	금 액 (무역수지)	국가명	금 액 (무역수지)
1	일본	△ 14,713	일본	△ 19,037	일본	△ 24,443
2	사우디	△ 6,292	사우디	△ 7,859	사우디	△ 10,091
3	호주	△ 3,634	아랍에미리트	△ 3,549	아랍에미리트	△ 4,703
4	쿠웨이트	△ 2,047	쿠웨이트	△ 2,897	호주	△ 4,059
5	카타르	△ 2,025	카타르	△ 2,783	카타르	△ 3,424
6	아랍에미리트	△ 1,941	호주	△ 2,644	쿠웨이트	△ 3,413
7	오만	△ 1,794	오만	△ 2,219	인도네시아	△ 2,690
8	인도네시아	△ 1,579	인도네시아	△ 1,835	오만	△ 2,318
9	독일	△ 1,185	독일	△ 1,218	러시아연방	△ 1,332
10	러시아	△ 1,152	스위스	△ 1,009	칠레	△ 1,225

출처: 한국무역협회(KOTIS)

무역과 더불어 글로벌 시대의 주요 경제지표인 〈표 4-4〉과 〈표 4-5〉의 투자통계를 살펴보자. 외국인 투자의 순위는 미주지역, 아주지역, 유럽연합 순이다. 한국의 직접투자 순위는, 북미, 아시아, 유럽, 중남미 순이다. 두 통계에서도 주목되는 것은 중국의 급상승이다. 중국은 2004년 현재 한국의 최대 직접투자국일 뿐만 아니라 한국에 대한 투자에 있어서도 일본과 미국 다음의 국가로 부상하고 있다. 투자 분야에서는 유럽연합의 비중이 높다는 점과 한국의 직접투자가 중남미, 중동, 아프리카, 대양주로 확대되고 있다는 사실을 〈표 4-6〉과 〈표 4-7〉에서 확인할 수 있다. 무역

통계와 투자통계를 비교하면, 무역수지와 달리 투자유치와 직접투자에 있어 중동지역의 상대적 비중이 낮다는 사실을 알 수 있다.

〈표 4-4〉 외국인 투자 (지역별 투자실적)

(단위: 건, 백만불)

구 분	2002		2003		2004		누 계 (1962~2004)	
	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
국제협력기구	1	—	—	—	—	—	117	272
미주지역	594	4,860	568	1,842	674	5,206	7,601	40,303
미 국	494	4,500	453	1,240	553	4,725	6,547	32,260
캐나다	32	261	36	73	44	224	342	3,217
버뮤다	9	6	8	6	11	35	128	1,624
케이만군도	9	43	23	301	25	189	127	2,162
버진아일랜드	39	31	27	166	31	26	304	718
기 타	11	18	21	55	10	6	153	322
아주지역	1,421	2,269	1,484	1,486	1,749	4,284	16,950	30,538
일 본	474	1,404	495	541	552	2,249	8,274	15,509
싱가포르	48	146	45	236	76	376	530	3,106
홍 콩	86	234	62	55	69	88	744	1,901
말레이시아	70	210	36	417	42	167	609	6,661
중 국	442	249	522	50	597	1,165	4,221	1,687
대 만	28	9	35	15	32	17	334	736
기 타	273	17	289	172	381	222	2,238	937
EU(25개 국가)	266	1,680	283	3,062	366	3,005	3,804	30,682
독 일	68	284	68	370	95	484	1,020	6,060
영 국	36	115	55	871	62	642	636	3,474
프랑스	39	111	43	150	54	180	526	3,450
벨기에	9	73	13	1,347	17	179	120	2,501
네덜란드	43	451	40	161	60	1,309	699	11,830
아일랜드	10	23	14	15	15	30	154	1,420
기 타	61	624	50	149	63	182	649	1,948
기타지역	159	293	262	78	315	275	1,741	2,095
합 계	2,441	9,102	2,597	6,468	3,104	12,770	30,213	103,890

출처: 한국 수출입은행 해외투자 종합 통계

〈표 4-5〉 해외 직접투자(국별 현황)

(단위: 건, 백만불)

	2001		2002		2003		2004		누 계 (1980~2004)	
국 별	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
전 체	2,294	6,245	2,587	5,317	3,016	5,658	3,904	7,942	27,475	78,997
북 미	546	1,874	483	1,384	612	786	869	1,467	5,410	19,161
－미 국	515	1,823	461	1,375	588	750	835	1,425	5,155	17,111
－캐나다	31	51	22	9	24	36	34	42	255	2,050
중남미	31	186	34	279	34	187	28	328	685	5,498
－멕시코	2	7	10	43	7	27	7	37	110	460
－브라질	6	41	3	14	5	8	1	23	54	700
－파나마	0	17	1	1	0	21	0	5	83	250
－아르헨	1	4	0	0	0	14	0	0	48	340
－페 루	5	91	3	107	1	36	0	40	22	577
아 주	1,541	1,867	1,890	2,686	2,217	4,108	2,830	5,091	19,109	37,257
－중 국	1,119	963	1,446	1,902	1,785	2,647	2,233	3,634	13,223	17,868
－말레이시아	21	33	18	11	20	12	19	34	359	761
－일 본	117	101	83	75	68	50	114	328	851	1,322
인도네시아	63	188	57	89	33	219	50	64	756	4,414
－인 도	11	33	8	43	10	21	29	49	174	1,388
－홍 콩	46	74	58	212	71	100	92	312	761	2,714
－태 국	22	65	27	38	45	50	47	59	374	905
－필리핀	26	80	40	46	21	17	37	25	902	1,049
－싱가포르	15	28	13	41	13	203	16	144	197	1,247
－대 만	7	25	11	11	15	13	21	24	114	190
－스리랑카	2	26	2	0.6	2	2	3	0.9	144	694
유 럽	75	2,271	75	842	79	330	96	837	1,100	11,266
러시아연방	13	21	13	47	15	10	13	90	215	470
－영 국	8	323	10	32	5	126	11	274	152	2,531
－독 일	19	118	26	144	13	26	17	206	227	1,374
－프랑스	5	31	6	50	5	13	7	40	82	614
－이탈리아	2	0.3	2	99	3	0.8	3	13	37	331
－네덜란드	11	1,685	1	382	3	2	10	4	76	2,677
－루마니아	0	0	1	1	1	0.4	1	6	9	310
－헝가리	3	30	0	0	7	7	6	11	35	219
중 동	3	1	11	35	7	5	11	56	137	1,048
아프리카	6	12	12	7	5	3	14	51	208	1,255
대양주	92	34	82	84	62	238	56	113	826	3,511

주: 신고수리기준. '80년 실적은 '68~'80년 까지의 누계임

출처: 한국 수출입은행 해외투자 종합 통계

이제 상황을 정리해 보자.

한국의 평화·안보외교와 경제·통상외교는 글로벌 시대를 맞이하여 점진적으로 불일치의 폭이 넓어질 가능성이 높다. 미국, 중국, 일본이 한국의 평화·안보외교와 경제·통상외교의 대상국가임은 부정할 수 없는 사실이지만, 한국의 평화와 번영이라는 국가목표의 실현을 위해서는 이 세 국가 이외의 새로운 시장을 개척해야 할 뿐만 아니라 유럽연합이나 BRICs의 다른 구성원인 러시아, 인도, 브라질과 같은 국가들로부터 한반도 평화과정에 대한 동의를 얻어내는 작업이 필요할 것이다. 특히 에너지 및 자원 수입에 있어 특정 국가에 대한 편중이 야기할 수 있는 “위기의 관리”를 위해서도 한국의 글로벌 외교는 불가피한 것처럼 보인다. 즉 평화와 안보, 경제와 통상의 양 측면에서 ‘보험외교’가 필요한 시점이다. 한국외교의 정책기조로서 글로벌 외교의 설정은 늦은 감이 없지는 않지만, 탈냉전과 글로벌화 시대에 조응하는 외교정책의 기조라고 할 수 있다.

이제 글로벌 외교를 실현할 수 있는 ‘능력’을 검토해 보자.

〈표 4-6〉 세계 15대 교역국(2004년)

(단위: 백만불)

순위	국가명	수출	수입	교역규모
1	미 국	807,662	1,505,840	2,313,502
2	독 일	896,925	716,551	1,613,476
3	중 국	614,037	569,462	1,183,499
4	일 본	565,487	454,816	1,020,303
5	프랑스	447,353	463,901	911,254
6	영 국	338,588	453,497	792,085
7	이탈리아	344,707	346,997	691,704
8	네덜란드	354,254	318,109	672,363
9	캐나다	315,858	299,056	614,914
10	벨기에	307,901	285,951	593,852
11	홍 콩	259,284	271,416	530,700
12	한 국	242,809	225,374	468,183
13	스페인	177,009	249,417	426,426
14	멕시코	175,666	183,791	359,457
15	싱가포르	179,458	162,967	342,425

출처: 한국무역협회(KOTIS)

한국은 세계 12위의 교역국이다. 그리고 GDP 대비 무역의존가 70%에 이르는 무역국가이기도 하다. 세계 8위의 교역국이자 중견국가인 인구 1,600만 명의 네덜란드의 GDP가 4,993억 달러이고 인구 4,700만명인 한국의 GDP는 5,074억 달러(2003년)이다. 그럼에도 네덜란드의 외교부 공무원의 수가 약 3,000명 정도인데 반해 한국의 외교부 공무원은 약 절반 정도인 1,500명 정도다. 인구가 우리의 1/9 정도이고 수출도 우리의 1/3 정도인 덴마크의 외교부 공무원(약 1,600명)보다 작은 숫자다. “비정상적인” 대외무역 의존도를 보이고 있는 한국이야말로 외교가 사활적인 국가활동이 되어야 한다는 주장에 이견을 달기는 힘들 것이다. 그럼에도 한국은 비슷한 수준의 경제지표를 보이고 있는 국가와 비교하여, 절대적으로 작은 숫자의 외교부 공무원을 보유하고 있다.

〈표 4-7〉 외교부 공무원의 지역별 배치 현황

인 원 부 서	국원 (국장 및 심의관급 포함)	과 원		담당국가 및 업무
아시아· 태평양국	3 명	동북아 1과	11명	일본
		동북아 2과	8명	중국·대만·홍콩
		동남아과	8명	ASEAN
		서남아대양주과	5명	인도, 호주, 뉴질랜드 등
북 미 국	9 명	북미 1과	7명	미국
		북미 2과	7명	캐나다
		북미 3과	9명	안보협력
중남미국	3 명	중 미 과	8명	멕시코, 코스타리카 등
		남 미 과	6명	브라질, 아르헨티나 등
		중남미지역협력과	5명	중남미 지역협력
구 주 국	3 명	구주 1과	8명	EU
		구주 2과	5명	동유럽 국가
		러시아, CIS과	7명	러시아, CIS
아중동국	2 명	중 동 과	8명	이라크, 이스라엘, 사우디 등
		북서아프리카과	4명	알제리, 나이지리아 등
		남동아프리카과	4명	남아공, 케냐, 탄자니아 등

인 원 부 서	국원 (국장 및 심의관급 포함)	과 원		담당국가 및 업무
지역통상국	4 명	통상투자진흥과	11명	인도, 호주, 뉴질랜드 등
		동북아통상과	10명	중국, 일본, 대만, 홍콩, 몽골 등
		동남아통상과	8명	ASEAN +3
		북미통상과	11명	한미 FTA 등
		구주통상과	10명	EU 및 양자관계

출처: 외교통상부 홈페이지(검색일 2005년 6월 14일)

그 작은 숫자의 외교부 공무원의 배치도 특정 국가에 편향되어 있는 것처럼 보인다. <표 4-7>에서 볼 수 있는 것처럼, 외교부 공무원의 단순한 지역별 배치만을 보더라도 외교역량 배분에 심각한 문제가 있음을 알 수 있다. 여기에서 외교부 공무원의 질적 역량을 비교한다면, 미국편향적 외교역량의 배분은 더욱 심각할 것으로 보인다. 이 편향은 안보와 경제를 미국에 의존하면서 ‘안보·발전국가’를 지향했던 냉전시대의 산물일 것이다.

한국의 외교통상부도 “급변하는 외교환경에 효율적으로 대응하기 위”한 혁신의 필요성을 인정하고 있다. 그 방향은 “업무시스템의 개선 및 외교인프라 보강, 외무공무원의 경쟁력 강화”로 요약할 수 있다. 주요 내용은 인사혁신에 집중되고 있는 것처럼 보인다. 예를 들어, 직원별 직무등급 부여 및 다면평가, 외무공무원의 직렬정비, 인재충원 경로의 다양화, 공관장 선발에 개방과 경쟁제도 도입 등이 그것이다. 그러나 글로벌 외교에 대비하는 조직의 재편이나 외교인력 및 외교예산의 확충과 같은 문제의식은 결여되어 있는 것처럼 보인다. “자유무역협정국”을 신설한 것은 글로벌 시대에 부응하는 조직 개편이기는 하지만, 그것만으로는 글로벌 외교를 실현할 수 있는 조직적 기반이 마련되었다고 보기는 힘들 것이다.

특히 인류보편적 가치의 실현, 국가위상의 제고, 국가이미지의 개선과 같은 글로벌 외교의 목표에서 한국정부는 아직 글로벌 시대에 조응하는 인식의 전환 및 그것을 실행할 능력을 갖추고 있지 못한 것 같다. 예를 들어 미래지향적 글로벌 외교정책의 목표로 제시된 것들 가운데 국무조정실 정책평가위원회가 “일부미흡”으로 평

가했던 UN 등 국제기구 참여 및 활동 강화라는 과제의 실행과정에는 현 단계 한국 정부가 추진하는 글로벌 외교의 한계가 뚜렷이 나타나고 있다.

첫째, 국무총리조정실 정책평가위원회도 지적하는 것처럼, 한국정부의 국제기구 분담금 미납은 2001년~2003년간 32,845,354달러에 이른다. 대부분 의무분담금으로 한국이 이를 납부하지 않은 국제기구는 유엔평화유지활동(PKO), 세계기상기구(WMO), 국제형사재판소(ICC) 등이다. 분담금 미납은 국제기구에서 활동에 제약을 가할 뿐만 아니라 국가이미지에 손상을 가할 수 있는 요인이다. 글로벌 시대에 조용하는 국가이익에 대한 인식의 부재 때문이거나 또는 인식은 있지만 그것을 실행할 수 없는 능력의 한계 때문일 것이다.

둘째, ODA 정책은 한국의 국가위상을 심각하게 실추시키고 있다. ODA는 지구적 수준에서 빈곤을 해소하고 더불어 살 길을 모색하고자 하는 정책이다. 1995년 UN 주도로 열린 코펜하겐 사회개발정상회의에서는 인간의 존엄성, 인권, 평등, 평화, 민주주의, 상호 책임과 협력, 다양한 종교적, 도덕적 가치 및 문화적 배경에 기초한 사회개발을 천명한 바 있다. 그러나 한국의 ODA 정책은 인류보편적 가치에 부합하는 것이라기보다는 한국의 단기적 국가이익에만 집중하고 있는 것처럼 보인다. 한국의 ODA 가운데 양자 원조는 한국국제협력단을 통한 무상원조와 대외경제협력기금(Economic Development Cooperation Fund, EDCF)를 통해 제공되는 유상원조가 있다. 2004년에는 전자가 192.95백만 달러였고, 후자가 118.68백만 달러였다. 대부분의 선진자본주의 국가 ODA의 90%가 무상원조임을 감안한다면 한국의 ODA는 실질적으로 ODA라기보다는 유상차관에 가깝다고 할 수 있다. GNI 대비 ODA 비율이 최저임은 이미 지적한 바 있다. 한국과 비교될 수 있는 네덜란드나 덴마크의 GNI 대비 ODA 비율이 0.84%, 0.74%다. 국제사회에서의 국가 위상 제고가 장기적 국가이익이 될 수 있음을 인식하지 못한 결과가 아닌가 싶다.

한국정부도 ODA 문제의 심각성을 인식하고 있기는 하다. 외교부는 2004년 11월부터 ODA 관련법을 제정하기 위한 작업에 착수했고, ODA를 담당하는 외교부와 재정부의 국장급을 대표로 하는 ODA 실무협의회도 가동되고 있다. 그러나 2005년 10월 현재 외교부가 주도했던 대외무상원조법은 법안만 준비되어 있을 뿐 국회에 상

정이 되지 않았다. 2003년에도 외교부는 유상원조와 무상원조를 통합하는 대외원조 통합법을 제안한 적이 있지만 재경부 등의 반대로 무산되기도 했다. 특히 2005년 외교부의 법안 준비가 이루어지던 시점에 재경부는 대외경제정책연구원을 통해 “국제개발협력현장”(Overall Policy Statement on Development Cooperation) 초안을 준비하기도 했다. 대외경제정책연구원의 초안은 “한국의 국제적 위상과 역할에 걸맞는 원조 규모의 지속적 확대 및 제도개선”을 지적하고 있다는 점에서 글로벌 외교에 부합하는 측면이 있지만, 대외원조와 한국기업의 이익을 연계하면서 “선진 통상국가로서 성장기반을 확대”하고자 하는 경제적 국가이익에 입각한 구상이라고 비판을 받을 소지가 있다. 이 현장 초안에 대해 명시적인 한국의 국가이익 강조가 ODA 정신을 위반하는 것이라는 비판이 개발도상국 지원을 주로 하는 시민단체로부터 제기되기도 했다.

ODA를 둘러싼 논란은 현재 “국무조정실”로 넘어간 상태다. 2005년 10월 국무조정실 ODA개선실무작성팀이 작성한 『우리나라의 대외원조정책 개선방안(요약): 글로벌 리더국가를 향한 한국형 원조 전략』은 ODA를 둘러싼 부처간 갈등 및 정부와 기업 그리고 시민사회의 갈등을 조정하려는 의지가 담겨 있다.¹⁰⁾ 주목되는 부분은, “국가의 위상이 중요한 경제적 가치이며, 협소한 경제적 이익보다는 포괄적 국익의 관점에서 원조정책을 평가할 필요”가 있다는 것이다. 2004년도 대개도국 무역흑자가 325억 달러라는 것도 한국의 국제적 역할증대의 근거로 제시되고 있다. 국무조정실은 2009년까지 대외원조를 GNI 대비 0.1%까지 확대(2005년 국무위원 재원배분 회의)하는 것을 골자로 이를 위한 대외원조정책의 추진체계 및 “한국형 원조”의 개념을 모색하고 있다.¹¹⁾ 대외원조정책의 추진체계로는, 대외원조기본법 제정, 대외원

10) 재계는 대외원조를 통한 개도국 시장진출 지원강화를 요청하고 있고, 민간원조단체는 시민참여형 대외원조 추진을 요구하고 있다. 정부차원에서도 지속가능발전위원회의 “대외원조(ODA)정책 개선방안”이 보고되었고, 감사원은 유무상 원조간 정책조정기능 강화 등을 권고한 바 있다고 한다.

11) “한국형 원조모델은 국제적 원조규범을 존중하면서도 선진국들의 전통적인 원조방식과는 차별성을 지닌 우리의 원조정책”으로 정의되고 있다. 이 한국형 원조는 결국 “우리나라의 비교우위 분야에 집중, 원조성과 및 국가 브랜드 가치를 높일

조정책위원회 신설, 원조실시집행기관의 통합, OECD의 DAC 가입, 해외긴급재난구호시스템의 구축 등이다. 현재 진행중인 과제를 평가하는 것은 어렵지만, 우리는 ODA를 둘러싼 한국정부 내부의 논란에서, ODA의 한국적 개념, ODA와 국가이익의 관계, 관료정치, ODA와 정부, 기업, 시민사회의 관계 등을 둘러싼 갈등을 확인할 수 있다. 이 갈등은 한국이 글로벌 외교의 개념을 정립하는 과정으로 긍정적으로 평가될 수도 있지만, 국제환경의 변화에 신속하게 대응하지 못하는 한국외교의 부정적 측면을 노정하고 있는 현실로 이해될 수도 있다.

현재의 국제체제의 상태를 “1(미국)+4(중국, 일본, 러시아, 유럽연합)+지구시민사회 체제”로 가정해 볼 수 있다(B. Buzan and O. Waever, 2003) 이 체제의 발전경로는, 1) 미국의 일방주의가 관철되는 경우; 2) 미국 헤게모니 하에서 다자협력력이 이루어지는 경우; 3) 1+4가 해체되고 각 극 사이의 경쟁이 격화되는 경우; 4) 지구시민사회의 영향력이 1+4의 영향력을 넘어서는 경우 등등을 상정해 볼 수 있다. 1)과 2)의 경로에서 경제적 글로벌화는 지속될 가능성이 있고 특히 2)의 경로에서는 경제적 글로벌화가 가속화될 것이다. 3)의 경로는 정치군사적 갈등과 경제적 갈등이 심화되는 형태다. 4)는 지구시민사회가 국제체제를 압도하는 이념형으로 현재는 그 가능성을 사고 속에서 실험하는 수준이다. 그러나 지구시민사회의 영향력이 증가되고 있는 지표도 여럿 있다(헬무트 안하이어 외, 2004) 예를 들어 국가의 범죄처벌 독점 권한을 제한하면서 국제적 형사소추권을 확립한 국제형사재판소의 설립이나 유엔을 매개로 한 시민사회 회의인 “무장갈등 예방을 위한 국제연대”(Global Partnership for the Prevention of Armed Conflict, GPPAC) 등이 그것이다.

가능한 시나리오들을 검토해 보자.

첫째, 1+4+지구시민사회가 미국의 일방주의 속에서 지속될 경우, 한국의 글로벌 외교는 한미동맹 및 동북아 질서와 함수관계를 가질 수밖에 없다. 특히 동북아 질서가 갈등상태에 있을 경우에는 한국의 글로벌 외교가 두 측면에서 제약될 수 있다. 첫째

수 있는 한국적인 국제개발방식을 의미”하는 것이다.

외교역량의 상당 부분을 미국과 동북아 국가들에 집중할 수밖에 없기 때문이다. 둘째 글로벌 외교에 대한 국내적 지지를 획득하기 어려울 수 있다. 글로벌 외교가 외교역량의 낭비로 평가될 수 있기 때문이다. 그럼에도 경제적 측면에서의 보험외교로서 전방위 외교를 펼치는 것은 불가피할 것이다. 에너지 및 자원부국과의 외교는 위의 네 경로 가운데 어느 쪽이 선택되더라도 사활적으로 추진해야 할 과제 가운데 하나다. 그러나 국제기구에서의 활동과 지구시민사회에의 개입은 상당 정도 약화될 가능성이 있다.

둘째, 미국 헤게모니가 지속되지만 지구적 수준에서 다자협력이 강화될 경우를 대비해서 한국은 적극적으로 글로벌 외교를 준비할 필요가 있다. 예를 들어 미국이 테러와의 전쟁을 통해 자신의 국가이익을 실현하기보다는 국제기구를 매개로 잠재적 테러세력을 경제적 지원을 통해 설득하는 새로운 국면이 전개되는 경우다. 이 경우에도 한국은 지역적 차원의 확대를 통한 글로벌 외교를 보험외교의 측면에서 상수로 간주해야 한다. 지구적 수준에서 다자협력이 강화될 경우 동북아와 동아시아에서도 다자적 안보 및 경제협력이 실현될 가능성이 높다. 이 경우 한국이 국제기구 및 지구시민사회를 통해 실천하고 준비해 온 인류보편적 가치의 실현을 위한 외교가, 한국의 국가위상 및 국가이미지 제고에 기여할 수 있을 것이다.

셋째, 1+4+지구시민사회가 해체되고 각 극 사이에 경쟁이 격화되는 경우는 최악의 상황이라고 할 수 있다. 미국과 유럽연합과 BRICs가 정치군사적 영역에서 그리고 경제문제를 둘러싸고 대립하는 국제체제가 형성된다면, 1, 2차 세계대전 전야처럼 전쟁의 가능성도 배제할 수 없다. 이 경우에 한국의 선택의 여지는 거의 없을 것으로 보인다. 강대국의 경쟁 속에서 소국의 선택은 편승 이외의 대안이 없는 것처럼 보이기 때문이다. 그러나 이 경우에도 어느 편에 설 것인가, 라는 문제가 제기될 수밖에 없다. 정치경제적 강대국으로 중국의 부상이 상수라면, 한국의 지정학적 위치를 고려할 때 편승조차 쉽지 않은 대안이다. 한국으로서는 최악의 상황이고 이 상황을 한국이 통제할 수 있는 능력에는 한계가 있지만 최소한 글로벌 외교와 동북아와 동아시아 차원에서의 다자간 안보협력의 모색을 통해 질서형성자는 아니지만 질서형성을 촉진하는 국가로서의 역할을 해야 할 것으로 보인다.

넷째, 지구시민사회의 연대를 통해 미국 일방주의나 강대국들의 파멸적 경쟁이 제어되는 국제체제가 도래할 가능성도 있다. 국가들의 다자협력의 시민적 토대가 구축되는 경로다. 시민사회들의 이해관계의 분기 또한 배제할 수는 없지만 시민사회들의 연대는 문명의 충돌이 아니라 문화의 대화를 가능하게 할 수 있는 동력이다. 이 네 번째 경로의 실현가능성은 가장 낮지만 한국정부가 글로벌 외교의 지구시민사회적 차원을 배제해서는 안 된다. 지구시민사회와 동북아와 동아시아 시민사회야말로 한반도 평화과정에 대한 가장 강력한 지지자일 수 있기 때문이다.

국제체제의 변화를 둘러싼 시나리오 로드맵을 고려하면서 한국정부는 글로벌 외교정책을 구상해야 한다. 각 시나리오별 대응은 물론 어떤 시나리오에도 유효할 수 있는 글로벌 외교의 원칙 또한 필요한 것처럼 보인다. 거친 형태지만, 글로벌 외교의 원칙을 제시해 본다.

첫째, 글로벌 외교는 한반도의 평화와 번영 그리고 한국의 국가위상 제고와 인류보편적 가치의 실현이라는 분명한 목표를 가져야 한다. 우리가 통제할 수 없는 상황에 대한 정확한 분석도 중요하지만, 우리의 국가위상과 능력을 과소평가하는 비판주의적 태도도 경계해야 한다.

둘째, 한국의 글로벌 외교는 1+4+지구시민사회 체제가 다자협력의 형태로 진화하는 데 기여할 수 있어야 하고, 국제적 수준에서 법의 지배와 국제기구의 민주화를 포함한 지구민주주의의 실현을 촉진하는 기능을 수행해야 한다.

셋째, 한국의 글로벌 외교는 평화와 안보, 경제와 통상의 측면에서 한국에 가해질 수 있는 위협의 관리를 목적으로 하는 보험외교의 성격을 가지고 있다. 따라서 어떤 시나리오 로드맵이 형성될지라도 반드시 추진해야 하는 정책기조여야 한다.

넷째, 한국은 글로벌 외교를 통해 한반도 평화과정이 가지는 세계사적 의의를 국제적으로 알려야 한다. 최후의 냉전의 장소로서 한반도가 평화의 길을 걷는 것에 대한 정당성의 확보다. 글로벌 외교를 통해 평화지향적 중견국가의 네트워크 또는 평화지향적 정치사회세력의 인식공동체를 구성하는 작업을 할 수 있을 것이다.

다섯째, 한국의 글로벌 외교는 정부차원을 넘어서서 진행될 필요가 있다. 지구시

민사회가 새로운 공간과 세력으로 부상하고 있는 현 단계에서 정부와 시민사회, 시민사회와 시민사회의 외교-track 1.5, track 2-의 중요성은 더욱 부각될 것이다.

여섯째, 글로벌 외교는 자칫 국내적으로 외교역량의 낭비로 인식될 수 있다. 따라서 글로벌 외교에 대한 국내적 합의 및 지지를 확보하려는 노력을 경주해야 한다. 윤리외교가 궁극적으로는 한국의 국가이익에 공헌할 것이라는 인식에 대한 합의 및 지지의 도출이다. 이 합의 및 지지에 기초할 때만 외교예산과 외교인력의 확충을 포함한 외교역량의 전반적 재편이 가능할 것이다.

일곱째, 한국의 글로벌 외교의 대상인 재외동포와 관련하여 재외동포에 대한 물리적, 정신적 지원을 넘어서서 지구적 수준에서 한민족네트워크를 건설하고자 하는 큰 구상이 필요한 듯 보인다. 한민족네트워크의 구성은 한국의 글로벌 외교를 위한 기초가 될 것이다.

2. 정책목표와 정책과제

가. 국제적 혁신클러스터의 조성

IT 혁명에 의해 국민국가 정부의 정책자율성이 줄어들고 있다는 것이 신자유주의자들의 주장이지만 실제로 대부분의 국민국가는 IT를 새로운 발전동력으로 삼으려는 정부정책들을 입안하고 있다. 예를 들어 미국이 홈네트워크의 기반이 되는 유비쿼터스 IT를 201년까지 실현한다는 목표 하에 IT R&D 정책을 수립하고 관련 기술을 개발하고 있는 것이나 유럽연합의 ESPRIT나 ACTS, 그리고 IPTS(Institute For Prospective Technology Studies), 일본의 e-Japan 전략 등은 IT 분야에서 산업정책이 작동할 수 있음을 보여준다.

연구개발 및 기술혁신정책과 관련하여서는 IT를 성장동력으로 육성할 수 있는 혁신클러스터를 구축하는 것이 중요할 것이다. 이 혁신클러스터의 조성사업은 R&D의 글로벌화 추세에 조응하는 정책이 될 필요가 있다. 이미 한국은 동북아 R&D허브를 비전으로 2005년말 현재 898개의 글로벌 R&D 센터를 유치한 경험이 있다. 그러나 유치된 R&D 센터는 전기, 전자, 기계, 자동차, 화학 분야 등이 많았다(복득규 외, 2006).

한국의 글로벌 R&D 외교의 성과는 IT 분야에서는 두드러지게 나타나지 않고 있

는 것이다. 미국의 실리콘 벨리에 버금갈 수 있는 국제적 IT 혁신클러스터의 조성은 한국 IT 발전의 견인차가 될 수 있을 것이다. 특히 기술융합의 추세를 고려할 때, 이 혁신클러스터는 IT, BT, NT가 결합될 수 있는 공간이어야 한다. 다른 한편 한국 IT의 약점으로 지적되고 있는 소프트 파워의 축적을 위한 혁신클러스터의 건설도 염두에 둘 필요가 있다. 2010년 1~2개, 2015년 3~5개, 2020년 5~7개의 국제적 혁신클러스터의 건설을 통해 한국 IT의 경쟁력을 높일 수 있는 방안을 모색해야 한다.

나. BRICs와의 전략적 제휴

미래 국제체제의 변동에 있어 BRICs의 역할이 강화된다고 할 때, 경제적 보협의 교로서 BRICs와의 관계를 발전시키는 것뿐만 아니라 적극적으로 BRICs와의 협력 관계를 모색할 수 있어야 한다. 특히 한국의 IT를 기반으로 한 협력은 BRICs에게도 매력적일 것이다.

BRICs와의 IT 협력은 BRICs의 내부 조건을 고려하여 다차원적으로 진행될 수 있을 것이다.

브라질과의 협력은 중남미 IT시장의 거점으로 브라질을 활용하면서 인접국가로의 침투확산을 노리는 방향으로 진행될 수 있을 것이다. 구체적으로는 모바일 IT산업 기지의 건설을 매개로 한 협력이 이루어질 수 있을 것으로 보인다. 러시아와의 협력은 러시아가 비교우위를 가지고 있는 우주, 항공 등과 IT를 연계하는 방향으로 진행될 수 있을 것이다. 러시아와 합작으로 R&D 센터를 건설하는 것을 모색해 볼 수 있을 것이다. 인도와의 협력은 인도의 소프트웨어 기술력과 한국의 IT 인프라를 결합하는 방식의 협력이 진행될 수 있을 것이다. 중국과의 협력은 중국이 각 지역에 만 들고 있는 혁신클러스터에 한국기업이 참여하는 방식으로 이루어질 수 있을 것이다.

다. 양자간, 지역간, 중견국가 네트워크의 구축

한국의 글로벌 외교에서 그 동안 소홀히 취급되었던 국가들이 캐나다, 스칸디나비아 국가, 남아프리카공화국과 같은 평화지향적 중견국가들이라고 할 수 있다. 이 평화지향적 중견국가와의 양자적 협력은 물론 국제적 수준에서 평화지향적 국가들의 네트워크 구성은 한반도의 평화와 번영을 위한 국제적 토대로 기능할 수 있을 것이다.

라. 국제적 정보격차를 해소를 위한 IT ODA

한국 IT의 경쟁우위를 활용한 ODA는 지구적 정의에 공헌하는 윤리국가라는 21세기 한국의 국가목표를 실현하는 수단이 될 수 있을 것이다.

2000년 11월 현재 세계 인터넷 사용인구의 비율을 보면, 아프리카는 0.76%이고 북미는 41.05%다. 한국이 포함된 아시아/태평양은 25.76%다. 100명당 전화회선에 있어서도 아프리카의 우간다나 아시아의 방글라데시는 1회선 이하다.¹²⁾ 이 통계들이 함의하는 바는, “인터넷이 정보가 부유한 북반구/서양의 국가들 및 남반구의 소수 엘리트에 의해 지배될 것이라는 사실이다.”(헬무트 안하이어 외, pp.208, 220~1) 중앙집중적 권위체가 “부재한” 국제관계에서 정보격차의 해소는 일국 차원과 비교할 때 그 어려움이 더욱 크다고 할 수 있다. 국제관계에서는 정보격차를 왜 해소해야 하는가, 라는 질문을 던지기 어렵고, 따라서 국제관계에서 정보격차는 확대재생산될 가능성이 높다. 국제기구의 지원과 국가들의 ODA가 국제관계 차원에서 정보격차의 해소를 위한 수단들이다.

한국도 KOICA와 정보문화진흥원을 중심으로 다양한 IT ODA를 전개하고 있다. ASEAN 회원국가간 정보격차의 해소를 위한 “동아시아 정보격차 해소 특별협력사업”이나 KOICA가 베트남에서 하고 있는 “전자상거래 기반구축 연구조사”, “전자정부 구축기반 연구조사” 등이 그 사례다. 또한 정보문화진흥원이 하고 있는 해외인터넷청년봉사단 파견, 개도국정보접근센터 사업, 해외 IT전문가 초청연수, 국제기구와의 협력사업 등도 IT ODA의 범주에 포함시킬 수 있을 것이다.

한국이 지구적 수준에서 윤리국가로 부상하기 위해서는 경제적 이해관계가 높은 지역에 ODA를 집중하는 것을 넘어서서 아프리카처럼 직접적 이해관계는 없지만 ODA를 필요로 하고 있는 국가들로 한국의 ODA 자원을 이동하는 것이 필요할 것이다.

12) 국가간 정보격차는 경제적 측면에서 거래비용을 높이는 결과를 초래하고 있다. “UNDP는 40페이지의 문서를 마다가스카르에서 코트디부아르에 인편으로 보내는데 5일 정도의 시간이 걸리며 75달러의 비용을 지불해야 하고, 팩스로 보낼 때는 30분 정도가 소모되어 45달러의 비용이 필요하다고 말하고 있다. 반면, 같은 문서를 이메일로 보내는 데는 20센트만 있으면 된다고 지적하고 있다.” 헬무트 안하이어 외, 『지구시민사회: 개념과 현실』(서울: 아르케, 2004), p.220.

제 5 장 사회문화교류와 문화권력

제 1 절 현상 분석

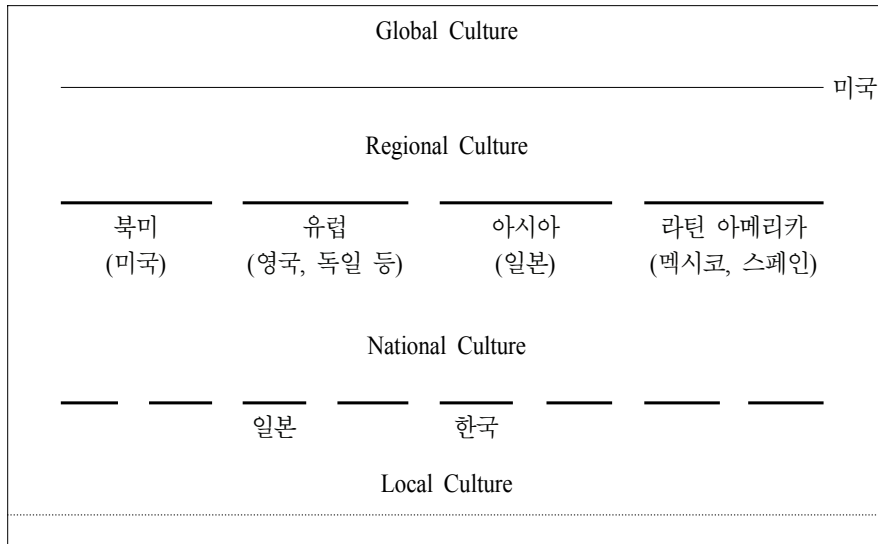
오늘날 글로벌화 진전에 따라 다양한 문물교화 필요성이 급격하게 증대되고 있다. 대부분의 세계 시민들은 자연스럽고도 필요한 상호 교류를 꺼려하지 않고 일상적인 생활양식의 일부로서 편안하게 받아들이고 있는 듯하다. 이는 경제적인 물자, 서비스 이동을 뜻하는 교역과 달리 사회·문화 교류가 기본적으로 금방 드러나지 않게 사람들의 라이프스타일에 스며들게 되는 특성 때문이 아닌가 한다. 이런 관점에서 물질적인 교역과 정신적인 교류를 구분하고 전 지구적인 교류를 더욱 권장하는 분위기가 확산되어왔던 것도 사실이다. 그렇지만 최근 들어 사회·문화 교류에 정치, 경제적 논리가 강하게 개입되면서 교류라는 순수한 단일 표현보다는 침투나 동화와 같은 변형된 개념이 자주 동원되고 있다. 이는 한 국가나 사회, 지역이 사회·문화 교류를 실행한다는 것은 매우 중층적인 의미를 갖는다는 점을 사람들이 자각하기 시작했다는 뜻이 되기도 한다. 간단하게 보아 문화적 보편성 및 경제논리 와 문화적 다양성 및 정체성을 강조하는 논리가 실제로 펼쳐지는 사회·문화 교류 현장에서 충돌하고 있다. 다음 인용된 글은 사회·문화 교류를 바라보는 정치적 관점이 불가피하게 요구됨을 주장하는 내용이다.

“....문화네트워크 이론 안에는 차이의 소통을 강조하면서 다문화주의(multiculturalism)를 대안으로 제시하는 경우도 있는데, 이는 자유주의적인 탈근대론자의 입장이기도 하다. 다문화주의에는 신민주의 혹은 신식민주의 지배의 종결을 선언하고 이를 탈식민주의와 동일시하는 관점을 유지하는데, 대표적인 경우가 조혜정이다. 조혜정의 아시아문화네트워크이론은 자율적인 시장경제주의에 대한 온전한 동의와 함께 개인들의 라이프스타일의 혼종현상과 문화산업의 상호교통이 문화네트워크의 대안임을 강조한다....”

이러한 기본 인식에 근거하여 본 연구는 문화제국주의적 관점을 강조하는 측면이 아닌 다문화주의적 관점과 좀 더 활발한 사회·문화 교류를 통한 초지역적, 초국가적 문화네트워크를 추구하는 관점에 서고자 한다. 이는 사실 문화의 특수성과 고유성을 강조하는 전통적인 문화연구 관점과는 입장을 달리하는 차원이다. 이어령 박사가 말하는 “문화는 본래 한 지역, 한 국가의 고유한 양식을 의미하므로 곧장 글로벌화할 수 없는 성질을 갖는다”는 내용이 곧 문화의 보편적인 교류를 의문시하는 관점이라고 할 수 있다. 여전히 이러한 관점과 해석이 설득력을 얻고 있지만 과거와 현재보다는 미래 사회를 보아야 하는 본 연구의 특성상 폐쇄적인 문화 관점보다는 좀 더 개방적인 추세로 확연하게 가고 있는 사회·문화 교류 미래상을 중심으로 접근하고자 한다.

실제로 사회·문화 교류는 점점 더 초민족, 초지역적 범위로 확대되고 있다. 이를 간단하게 줄여 하이브리드와 하이퍼링크 하이테크 하이터치 등이 동시다발적으로 일어나는 ‘4H 트렌드’라고 일컬을 수 있다. 문화 혼성을 보여주는 하이브리드와 전방위적 연결을 의미하는 하이퍼링크, 최첨단 디지털/ IT 기술이 원동력으로 작용하는 하이테크, 그리고 언제나 새롭고 넓은 무언가를 좇는 인간의 숨결을 가리키는 하이터치가 도도한 흐름처럼 자리 잡기 시작했다. 이런 가운데 시청각서비스 시장으로 불리는 사회·문화 교류 현장이 WTO DDA, FTA와 같은 다자간, 양자간 국제협상에서 개방과 관련한 논의를 통해 다뤄지면서 범세계적인 교류가 더욱 촉진되는 양상이다. 이런 분위기속에서 기존 질서가 바뀌어나가는 구체적인 현장을 찾아볼 수 있다. 대표적인 예가 세계 문화권력의 한 축이 한국이 있는 동아시아로 옮겨가고 있는 현상이다. 그 속에서 한국은 한국의 경우 한류, 디지털 한류의 확산에 힘입어 변방 로컬문화에서 권역중심문화로 극적으로 이동 중이다. 글로벌 사회·문화 교류의 최대 수혜국으로 떠오르고 있는 셈이다.

〔그림 5-1〕 세계 문화 속 한국의 위상



자료: 최양수·조항제, 『텔레비전 프로그램의 국제공동제작 활성화 방안 연구』, (한국방송개발원, 1995)에서 재인용

1. 콘텐츠가 만국 공통 문화화폐(Cultural Note)로 등장

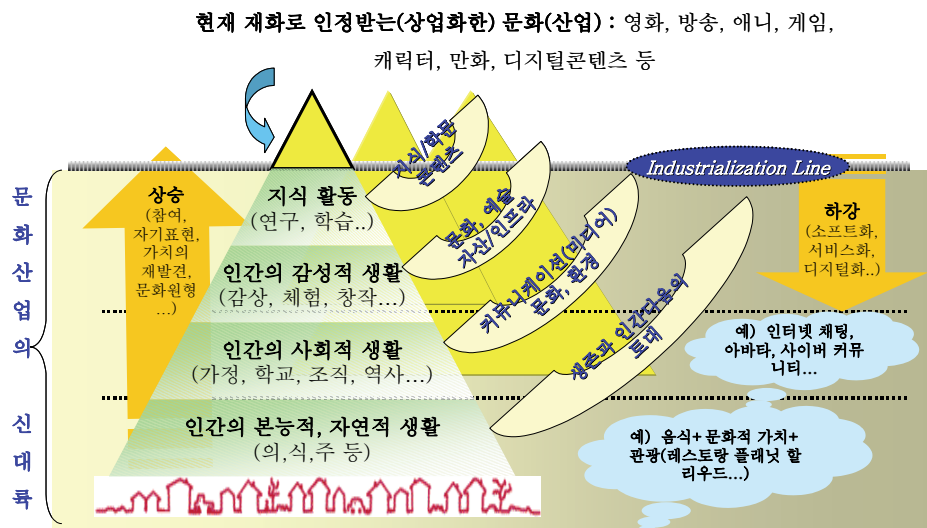
한국이 세계 문화의 변방에서 중심 국가로 점차 이행할 수 있도록 만든 가장 큰 원동력은 문화의 상품화된 형태이기도 한 콘텐츠(Content)에서 찾을 수 있다. 콘텐츠라는 말 자체가 커머스, 커뮤니티와 함께 등장한 배경에서 알 수 있듯이 한국이 정보화, IT, 디지털 부문 강국이 되면서 한국의 문화도 자연스럽게 주역의 자리에 오르게 되는 일대 변화를 겪게 되었다는 얘기다.

이처럼 상품화된 문화콘텐츠의 흐름은 글로벌 문화산업 및 통합된 문화 커뮤니티를 형성하고 있다. 아울러 문화의 상품화, 산업화를 뜻하는 콘텐츠 개념이 마치 만국 공통의 화폐 단위이자 공용어(language)와 같이 자리 잡았고 콘텐츠의 범위와 대상은 매우 빠른 속도로 확장되고 있다.

여기에는 또한 콘텐츠의 흐름을 증폭시키는 글로벌 문화산업 또는 거대 통합시장

의 형성이 주요한 요인으로 자리 잡고 있다. 문화산업은 현재 재화로 인정받고 있는, 즉 상업화 사례를 생성하고 있는 분야 외에 ‘문화’라는 개념이 본원적으로 커버하고 있는 인간 생활의 전 영역으로 확산되고 있어 교류와 글로벌화를 필수적으로 동반하고 있다.

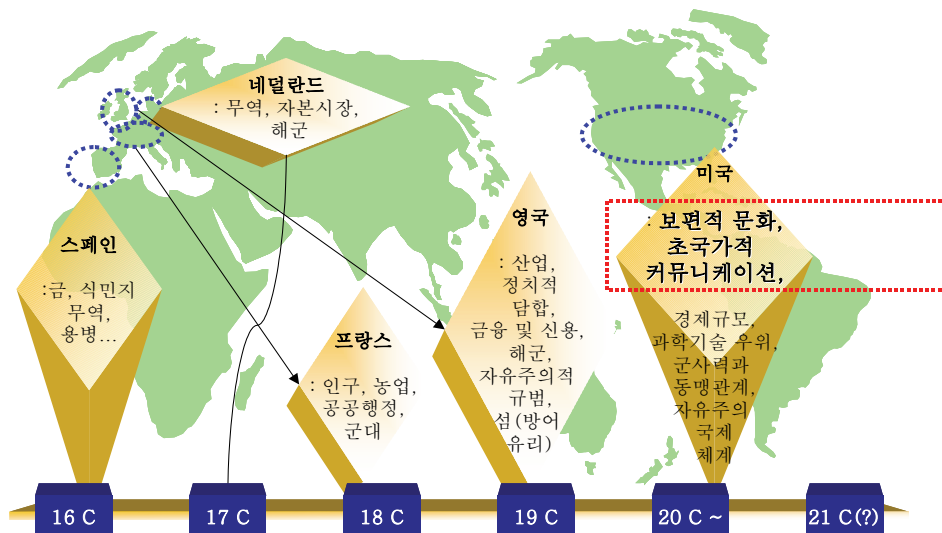
〔그림 5-2〕 문화산업에 대한 폭넓은 해석



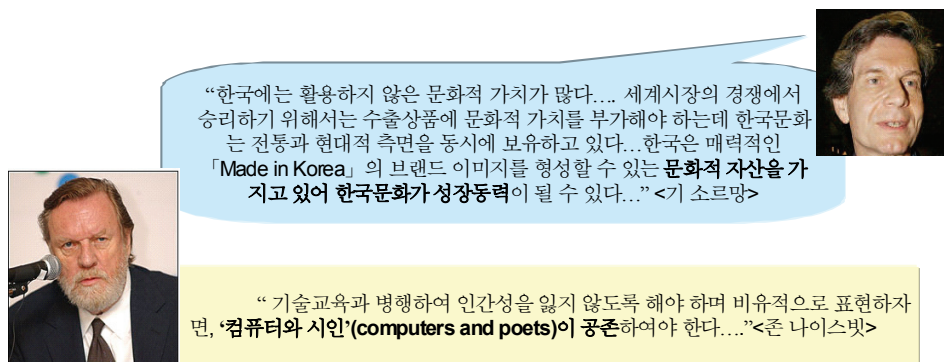
앞의 그림에서 설명하듯이 문화가 산업화되는 추세를 좀 더 넓게 해석해보면 인간의 지식활동, 감성적 생활, 사회적 생활은 물론 인간의 기본적인 본능적, 자연생활 까지도 문화산업의 기반을 제공하고 있다고 볼 수 있다. 광의적으로는 문화예술과 교육, 스포츠, 관광 등을 모두 포괄하며 하며, 가계 지출 중 문화생활비에 해당되는 모든 것을 의미한다. 그러나 광의의 해석은 분석적 접근을 어렵게 하며, 정책적 접근과 지원도 어렵게 하여 근래에는 구체적이고 전문화된 개념화가 시도되고 있다. 앞의 그림은 인간의 정신적 가치와 관련한 모든 활동을 문화산업의 기반으로 간주하는 관점을 표현하고 있다.

또한 역사적, 통시적으로 사회·문화 교류가 점차 활발해질 뿐만 아니라 강조되고 있는 중심 가치로 떠오르고 있음을 알 수 있다. 조셉 나이와 같은 학자는 이미 20세기 이후 최강대국 미국의 파워가 경제력이나 군사력이 아닌 보편적 문화와 초국가적 커뮤니케이션 파워에 있다고 강조한 바 있다.

[그림 5-3] 강대국과 힘의 원천 변화 : 무역, 산업 문화



[그림 5-4] 기소르망과 존 나이스빗 한국 문화 진단



기 소르망이나 존 나이스비츠와 같은 미래 학자들이 ‘한국의 미래 경쟁력은 디지털 컴퓨터(하드웨어)와 문화(소프트웨어)가 결합하는 데 있다’고 보는 것도 같은 맥락이다.

2. 퍼블릭 소셜 비즈니스 개념의 공민간 교류 형태 확산

이처럼 사회·문화 교류가 실질적으로 확대될 뿐만 아니라 중요성이 강조되면서 문화 간 경계를 급격하게 허물어뜨리는 탈정부 탈지역 탈국가 현상이 날로 가속화되고 있다. 이와 관련해 IT, 디지털, 소프트웨어 등 문화적 할인율이 상대적으로 낮은 구체적인 영역에서는 정보화 급진전으로 초국적 디지털생태계가 형성되고 있다는 분석도 나오고 있다. 이른바 디지털생태계 형성은 사회·문화 교류를 한층 더 촉진하게 될 전망이다. 따라서 미래 사회의 성격도 점차 특수한 문화 양식을 강조하는 형태보다는 영어와 컴퓨터 언어와 같은 표준화된 공용 톨이 더욱 중시되어 문화의 보편성이 틀을 갖추게 될 것으로 내다보인다.

또한 디지털, 사이버 문화는 자체 초국가성, 초지역성으로 인해 시간과 공간의 제약을 넘어서는 임플로전(implosion) 현상을 가속화하고 있다. 이러한 현상은 일상 생활 현장에서도 확산되고 있다. 한국 사회에서도 미셀로나 하인스워드 같은 다국적 문화를 체득한 스포츠 스타에 대한 관심을 계기로 지역과 문명권을 초월해 복합화된 아이콘을 선망하는 경향이 나타나고 있다. 이는 IT기술이 촉발하고 촉진시키고 있는 컨버전스(융, 복합화) 현상이 고도화, 일상화되면서 사회 구성원들의 의식과 관념에까지 영향을 끼치고 있다는 증거라고 볼 수 있다. 이처럼 문화의 보편적 통합이 가속화되면서 순수 문화, 예술 창작자와 연구자를 중심으로 문화적 정체성 및 고유성에 관한 논의가 활발하게 일어나고 하는 다분히 복합적, 중층적, 양면적 흐름이 전개되고 있기도 하다. 대중문화의 영향력을 둘러싼 논의가 좋은 예다. 한편으로는 대중문화가 해체되기 시작하고 프로슈머를 중심으로 창작과 비평 활동이 재편되는 것으로 보는 견해가 있다. 또 다른 한편으로는 여전히 매스미디어가 주도하는 대중문화가 사람들의 의식을 지배하고 있다는 주장도 만만찮다. 이처럼 의견이 분분

하지만 분명한 것은 일부 엘리트 집단, 특정 연예인 집단 등이 주도하던 대중문화가 다양한 디지털미디어 수단의 보급으로 인해 급격하게 해체, 재편되고 있으며 이러한 흐름은 앞으로 더욱 강화될 것이라는 점이다. 특히 개인이 손쉽게 동영상을 제작, 편집, 서비스할 수 있게 돕는 소프트웨어, 기기, 네트워크, 솔루션 수단이 등장하면서 콘텐츠 경로가 매스미디어에서 퍼스널미디어로 급속히 이행 중이다. 새로운 인터넷 질서 및 환경을 의미하는 웹 2.0과 이용자제작콘텐츠(UCC), 이용자개발콘텐츠(UGC), 피플파워드콘텐츠(PPC) 등이 디지털, 사이버 문화의 프로슈머화를 상징하면서 문화 생산과 소비의 고정적인 질서와 관념을 혁파하고 있는 중이다. 이제부터는 수동적 위치에 머물렀던 대중과 개인이 새로운 문화산업의 창조계급으로 떠오르면서 문화를 생업으로 삼는 새로운 인간형, 집단이 본격 등장할 것으로 예상된다.

이러한 흐름 때문에 종전의 영리 추구형 상업적 비즈니스 모델은 일대 도전을 받고 있다. 이윤 추구를 지상 목표로 하는 상업적 비즈니스와 차별화되는 공유와 상호교류 중심의 퍼블릭 소셜 비즈니스(Public Social Business)가 새로운 인터넷 질서에 관한 논의에 맞춰 확산되고 공감을 받기 시작했다.

제 2 절 정책 목표

1. 국제 문화교류 협력 강화 및 선제권 확보

범세계적으로 도도한 물결을 형성하고 있는 사회·문화 교류와 관련하여 우리나라, 우리사회가 해야 할 일은 원대하고도 구체적인 목표를 설정해 역량과 자원을 슬기롭게 집중하고 차근차근 다가가는 일이다. 이에 본 연구는 우리 한국과 한국 사람이 주축이 되는 사회·문화 교류 활동의 전략적 정책 목표를 <국제 문화교류 협력 강화 및 선제권 확보>로 설정하고자 한다. 이를 좀 더 자세한 표현으로 풀어보면 다음과 같이 정리할 수 있다.

적극적이고 생산적인 문물교화를 통해 문화적 다양성을 추구하고 문화적 정체성을 지키면서 미래 글로벌 디지털생태계 리더십과 선제권(이니셔티브)을 행사하는 ‘원더풀 코스모폴리탄 코리안(멋진 세계시민 한국인)’을 지향한다.

이 정책 목표를 마디별로 풀어서 설명해보자.

1. 적극적이고 생산적인 문물교화: 향유하는 문화에서 생산하는 문화로 전환
2. 문화적 다양성을 추구하고 문화적 정체성을 지킴: 외부지향 차원에서는 열린 마음(마인드셋)으로 다양한 양질의 문화를 섭취하고 안으로는 우리 문화를 재발견하고 나를 찾아간다는 원칙 확인
3. 미래 글로벌 디지털생태계 리더십과 선제권(이니셔티브)을 행사하는 ‘원더풀 코스모폴리탄 코리안(멋진 세계시민 한국인)’: 대등하고 순수한 이상적인 교류를 좇는 것이 아니라 월등한 힘과 샘솟는 콘텐츠를 가진 문화적 인간형, 특히 미래 다층적인 신산업 생태계에 적합한 존재이자 리더로서 우뚝 설 수 있는 사람과 사회, 국가를 형상화

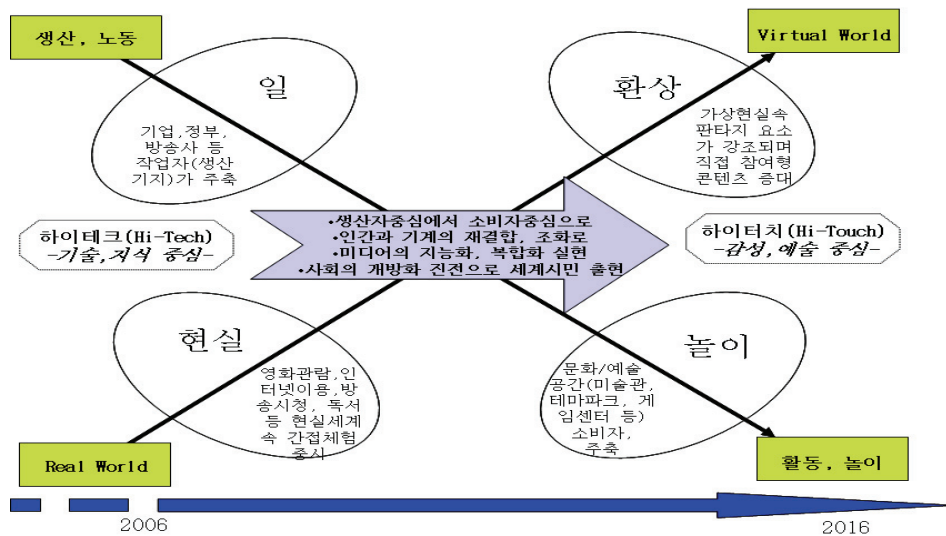
이러한 목표를 통해 궁극적으로 실현하고자 하는 사회·문화 교류 차원의 가치는 풍요(豊饒)와 여유(旅遊), 충일(充溢)로 집약해서 표현할 수 있다. 아울러 이러한 전략적 목표와 가치를 실현하기 위한 실천 활동의 핵심 키워드로는 협업과 혼종, 창조, 낙생 등을 제시할 수 있다.

2. 미래 사회 전망: 노동과 놀이가 일치하도록 매개하는 사회·문화 교류

앞으로는 생산과 노동이 거머쥐었던 문화 권력은 소비와 유희의 주체인 콘텐츠 향유자(소비자)에게로 이행될 것으로 전망된다. 경제 사회의 기본적인 구도가 생산자 중심에서 소비자중심으로 이동하게 됨에 따라 콘텐츠 부문 역시 창작자와 사업자, 정책당국자 중심에서 점차 소비자 및 향유 공간쪽으로 ‘Power Shift’가 일어나게 될 것이다. 이는 소비자의 권력이 강화되는 것은 콘텐츠 생산자의 수와 작품의 양이 다품종 대량생산으로 많아지게 됨에 따라 공급의 희소성이 줄어들기 때문이기도 하다. 또한 소비자가 사이버 커뮤니티 활동을 강화하게 됨에 따라 관련 고급정보를 생

성, 공유하게 되어 점차 발언권을 높여나가게 된다는 점도 작용된다고 할 수 있다. 아울러 컴퓨터와 디지털미디어의 비약적인 발전에 따라 일종의 수동적인 관계를 강요당해야 했던 소비자(인간)의 자기권리 회복에 따라 기술과 지식(하이테크)보다는 예술과 감성(하이터치)이 강조되는 메가트렌드가 구체화될 것으로 보인다.

[그림 5-5] 미래 발전방향



또한 현실적 감각과 체험을 중심으로 이루어졌던 콘텐츠의 창작과 소비 패턴이 앞으로는 현실을 재창조한 가상현실의 환경속에서 환상(환타지)을 중시하는 방향으로 일대 변모할 것으로 예상된다. 특히 미디어의 지능화와 복합화(Media Convergence)에 따라 콘텐츠의 표현과 구성 자체가 점차 가상현실(Virtual Reality)을 강조하는 방향으로 바뀌게 될 것으로 보인다. 콘텐츠 수용자들도 영화 관람이나 방송 시청, 독서 등 수동적 소비행태에서 벗어나 발달하는 가상 현실적 콘텐츠 서비스의 제공에 따라 직접 참여하며 즐기는 능동형 소비 행태로 변화할 것으로 예상된다. 문화 콘텐츠의 기본적인 진화발전은 일(노동)과 놀이가 하나로 일치하고 현실과 환상 또

한 일체화하는 본질적 통합화를 나타낼 것이다. 20세기 후반의 후기산업사회에 이어 하이테크, 디지털 시대로 급속히 이행하면서 상대적으로 인간의 놀이와 정신, 감성, 예술성에 비해 기술과 지식, 기계가 우위를 점했던 불균형과 부조화가 시정될 것으로 기대된다.

제3절 정책 방향

이처럼 콘텐츠의 중요성이 강조되는 미래 사회에 대비하기 위해 세계 주요 국가들은 사회·문화교류의 당사자들 간, 자신의 신뢰성, 다양성, 지속성, 쌍방향성, 국제성을 견지한다는 기조를 명확하게 유지하고 있다. 물론 한국도 이와 같은 정책 방향성을 전적으로 수용해서 선진국과 어깨를 나란히 할 뿐만 아니라 전략 영역에서는 사회·문화교류를 앞장서서 이끌어 나갈 줄 아는 디지털생태계 리더십을 행사할 수 있어야 하겠다.

사회·문화교류가 가장 활발하게 일어나고 있는 영역이기도 한 디지털문화콘텐츠 시장과 관련한 주요 국가들의 정책 사례를 살펴보도록 하겠다.

1. 미국: 카피라이트 비즈니스 전지구화 추구

미국은 철저한 시장 자유주의 원칙에 따라 직접적인 육성정책보다 인프라 구축, 연구개발, 제도개선(지적재산분야 등)에 주력하고 있다. 무허가 재배포 불가 원칙에 따라 방송프로그램에 디지털코드를 장착하여 DTV 수신기와 신호를 줌으로써 불법 복제를 방지(Broadcast Flag 규정 '03. 11월)하는 것이 좋은 예다. 이 같은 활동을 위해 연방 정부가 대학에 기술개발 자금을 지원하고 대학은 개발한 첨단기술을 민간 기업에게 이전하는 전통적인 체제를 앞으로도 유지해나갈 것으로 보인다.

2. 일본: 규제 해소, 정부 혁신에 초점

일본은 글로벌 경쟁력을 보유하고 있는 애니메이션, 게임, 음악 등 콘텐츠산업의 위상 강화를 위한 “지적재산 입국 실현” 정책 추진 중이다. 미래 전략적 육성산업으로 콘텐츠를 포함한 “신산업창조전략”을 책정하고 콘텐츠의 창조, 보호 및 활용 촉진에 관한 법률을 제정('04. 5월)하여 종합적인 콘텐츠육성 정책 추진해나가고 있다. “신산업창조전략 2005”에서 콘텐츠 포함한 7개 분야의 시책을 구체화하며 콘텐츠산업을 진흥한다는 내용이다. 온라인콘텐츠 진흥전략(안)에서 일본이 세계 최고 수준의 온라인콘텐츠 강국 실현을 위한 개혁 방안('06. 2월, 콘텐츠전문조사회)을 통해 미래 목표를 읽을 수 있다. 온라인콘텐츠관련 개혁은 민간주도, 정부는 저해요인을 배제하는 것으로 개혁의 방향 설정이 되어 있는 셈이다. 일본은 이런 체제를 통해 이용자가 온라인콘텐츠를 즐길 수 있는 환경개선, 창조적 인력양성 지원 강화, 세계적으로 가장 좋은 비즈니스 시스템을 구축한다는 목표를 추진하고 있다.

3. 중국: 기반 인프라 구축 주력

중국은 디지털 컨버전스 환경에 대응하기 위해 十一五계획 내용에 “三網合一정책”(‘05. 11월) 계획을 발표한 바 있다. 삼망(三網)은 컴퓨터망(인터넷), 전신망(텔레콤망), 유선TV망이다. “三網合一정책”의 목표는 모든 망을 효과적으로 통합하여 IT산업의 전반적 발전 및 새로운 시장 형성 기반 구축에 기여하는 것으로 되어 있다.

4. 영국: 전통과 첨단과의 조화를 표방

유럽에서 게임 산업의 최고 경쟁력을 확보하고 있는 영국은 게임을 중심으로 온라인콘텐츠의 개발, 유통 등 통합적 육성을 추진하고 있다. 특히 통상산업부(DTI) 주도하에 게임산업 및 온라인콘텐츠산업 육성 정책을 수립하여 지원하는 체제를 강화하고 있는 중이다. 또한 영국 정부는 도서, 신문 등으로부터 디지털화를 위한 소프트웨어 개발 및 활성화를 정부와 업체가 공조한다는 ‘Exploiting the opportunities’

(’02) 발표한 데 이어 대학 내에서 다양한 게임 개발이 활성화 되도록 적극 지원하고 있다. 영국 투자청(UK Trade & Investment agency)에서도 게임&콘텐츠 분과를 두고 게임 등 온라인콘텐츠산업 육성에 일조하면서 다각적인 노력을 기울이고 있다.

제4절 정책 과제

글로벌화와 통일에 대비한 IT 미래전략을 대비하는 사회, 문화 분야의 정책과제는 기본적으로 <21세기 권력 이동>, <행위자 간의 관계 변화와 세계질서의 변동>, <지식사회에서 국가의 역할과 형태의 변화>라고 하는 3가지 영역별로 연결되는 미래 트렌드 의미에 따라 도출하였다. 이들 3가지 영역별 내용과 맞출 수 있는 미래 트렌드를 <새로운 문화권력 등장>, <향유자 중심 문화다양성 질서 강화>, <창의성 배양하는 멘토 파트너 위상 정립> 등과 같이 순차적으로 제시할 수 있다. 이들 개별적인 미래트렌드는 다시 사회, 문화 분야의 정책 방향과 정책 과제로 연쇄적인 사슬을 이루게 된다. 정책 과제는 또 다시 IT 솔루션과 Non-IT 솔루션으로 나뉘어 세부적인 내용을 담고 있다.

이처럼 기본 영역(3개) → 미래 트렌드 → 정책 방향 → 정책 과제 (8개) 등으로 이어지는 과정에 따라 단계별 로드맵 또한 1(2010년), 2(2015년), 3단계(2020년) 시기 구분을 통해 그려볼 수 있겠다. 이 과정에서 제시한 각각 영역, 트렌드, 방향의 개념들은 정책과제의 3단계 로드맵별로 설명한 구체적인 내용을 통해 역방향으로 개별적인 의미를 해석해볼 수 있다. 예컨대 <21세기 권력 이동>(영역)에 이어진 <새로운 문화권력 등장>(미래트렌드), <글로벌 공동체 리더십 창출>(정책방향)은 <아이티컬처 개발, 미디어 품질, 품격 제고, 받고 듣고 안는 신한류 추구>라는 개별 정책 과제를 통해 설명된다는 뜻이다. 이러한 내재적인 연결 흐름을 통해 사회문화 부문의 기본 영역(3개) → 미래 트렌드 → 정책 방향 → 정책 과제(8개) 전체의 내용을 다음 표로 정리하였다.

〈표 5-1〉 정책 전략 목표와 미래 트렌드, 정책 방향, 정책 과제 (요약)

목표: 국제 문화교류 협력 강화 및 선제권 확보							
사회 문화 영역	미래 트렌드	정책 방향	정책과제		단계별 로드맵		
					1단계 (2010)	2단계 (2015)	3단계 (2020)
21세기 권력 이동 (power- Shift)	새로운 문화 권력 등장	글로벌 공동체 리더십 창출	아이티컬처 (IT+문화) 개발	콘텐츠 복합화 주도 (non-IT solution)	디지털출판 등을 통한 아카이브 작업 확산	한국적 문화소재 발굴, 활용 등 콘텐츠 자원 다양화	복합화 스타일 주도 컨퍼런스, 전시행사 상설화
				T.I.M.E.(IT+ 미디어& 엔터테인먼트)추구 (IT solution)	자동차, 로봇, 건물 등 신규 퓨전 영역 제시	특성화된 지역별 클러스터 유기적 연결	세계 초일류 브랜드群 다수 보유
			미디어 품질, 품격 제고	방송영상산업 시스템 혁신 (non-IT solution)	공중파 방송 정체성, 책임 경영체제 확립	방송영상산업 집적지 (클러스터) 형성	글로벌 선도 대기업 배출
				뉴미디어 전문 포럼 운영 (IT solution)	미디어, TV로 학습하는 디지털 교과목 도입	디지털미디어 사회, 문화적 영향력 전문 연구원 설립	선진 미디어 테스트베드 시티 운영
			받고 듣고 안는 <新한류> 추구	문화동질화, 문화일체화 재발견 (non-IT solution)	한국사회 내부 문화적 다양성 관심 제고	남북한 최근세 역사, 언어 콘텐츠 정리, 분석	아시아적 가치를 매개로 한 탈민족, 탈연고 연대 강화
				RT개념으로 상호의존도 제고 (IT solution)	<포스트 IT> 논의 本格화	다국적, 다문화 기반 작업, 라이프스타일 확산	개방과 가치 중립성 중시하는 풍토 정착
행위자 간의 관계 변화와 세계 질서의 변동	향유자 중심 문화 다양성 질서 강화	협업과 상생 파트너 십 구축	글로벌 아이콘 기업 육성	전문 강소기업 발굴 (non-IT solution)	특징 있는 강소기업 발굴, 장려	대, 중, 소, 벤처기업간 협력 관계 형성 후원	다각화, M&A, 공동 마케팅 활성화로 유연성 증대
				글로벌 명품 디지털콘텐츠 개발 (IT solution)	글로벌 공동 기획, 제작 지원	미디어 아웃사이더 신규 진입 촉진, 공정경쟁 실현	국내외 투자, 운영 자금 유출입 원활화
			미래 라이프 스타일 공동 대응	기업 간 협업 진출 모델 활성화 (non-IT solution)	국제간 공동연구 네트워크 형성	글로벌 분업, 공동제작 시스템 가동	초국적 공동 브랜드 보호, 육성
				디지털콘텐츠 미래 국제 공동 연구(IT solution)	세계적 싱크탱크 유치, 공동 포럼 개최	사회, 문화, 기술 등 망라하는 학제 간 소사이어티 구성	콘텐츠와 결합하는 의료, 여행, 스포츠 등 신규시장 선도
			보편적 디지털 유통망 설계	글로벌 퍼블리셔 육성 (non-IT solution)	전문 신디케이션 출현 촉진	글로벌 전문 마케터 육성, 배출	콘텐츠 통합 서비스 플랫폼(GSP: Global Service Platform) 구축
				끊임 없는 콘텐츠 서비스 환경 구축 (IT solution)	유, 무선 콘텐츠와 기기 간 연동, 호환 문제 해결	글로벌 시장 망 개방 실현	디지털 유통망 국제 표준 주도

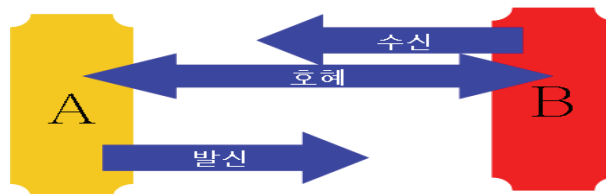
목표: 국제 문화교류 협력 강화 및 선제권 확보							
사회 문화 영역	미래 트렌드	정책 방향	정책과제		단계별 로드맵		
					1단계 (2010)	2단계 (2015)	3단계 (2020)
지식 사회 에서 국가의 역할과 형태의 변화	창의성 배양하 는 멘토 파트너 위상 정립	창의적 소프트 인프라 조성	창의적 디지털생태 계 작동	창의성 배양하는 문화생태계 조성 (non-IT solution)	분리된 시장, 산업 분류 재조정, 통합	창의적 인력 양성 프로그램 제공	문화생태계 비전 제시자 (리더,조직) 역할
				디지털생태계 진화, 발전 주도 (IT solution)	디지털문화 콘텐츠 핵심 기술 선정, 투자	상암동 디지털 미디어시티 명소화	e-러닝, 모바일 방송 등 주력 분야 선도
			디지털 콘텐츠 체험 기회 확대	문화마케팅 인프라 구축 (non-IT solution)	「1기업 1문화」, 「1학교 1문화제」 후원시스템(mentor 制) 시행	문화적 격차 해소 캠페인 전개	문화, 예술인 교류, 직접 마케팅 활동 지원
				디지털문화체험 시설 확충 (IT solution)	디지털도서관 광역 단위로 확대	각급 학교 디지털 리터러시(올바르게 보기) 교육 도입	동아시아 문화 자원, 문화콘텐츠 소재 상품화

이러한 프로세스를 통해 도출한 정책 과제들은 기본적으로 사회문화 교류 발신, 수신/호혜 등 2가지 차원을 통해 이해할 수 있다. 사회문화 교류는 A와 B라는 상대적 관계에서 주고받고, 함께 나누는 상관관계를 맺게 되는 풍토 속에서 이뤄지기 때문이다. 이는 개인과 사회, 국가 차원에서 모두 통용될 수 있는 상호 커뮤니케이션 구조와 흡사한 골격이라고 할 수 있다. 발신자와 수신자가 있고 상호 침투와 의사소통이 진행되는 커뮤니케이션 행위 메커니즘 기반 위에서 사회문화적 교류가 실질적으로 나타날 수 있다는 관점이기도 하다.

이처럼 원리는 상호 소통의 파트너십을 강조하는 성격을 띠지만 때때로 사회문화적 교류의 현장에서는 일방통행식의 문화전파와 제공, 진출과 수출이 주된 흐름을 보이기도 한다. 한국 드라마, 영화, 게임, 음악 등 대중 엔터테인먼트 문화의 동아시아권 전파를 일컫는 한류라는 문화현상이 이러한 일방적 문화 파급과 전파의 전형적인 사례라고 할 수 있다. 한국 사람들도 오랫동안 중화권 문화와 식민시대의 일본 문화, 그 이후 미국을 중심으로 한 서구문화에 의존해오던 수신 중심의 문화 체험에서 벗어나 문화 발신을 꾀하게 되었다는 현실에 금세 도취되어 쌍방 호혜의 문화교류에 소홀했던 측면이 역력하게 나타났던 것이 이른바 한류 시대의 풍경이었다. 이

러한 불균형적인 문화교환은 미래 사회에서 점차 배척당할 것이라는 전망이다. 발신과 함께 동시적인 수신, 이를 승화한 호혜가 어떤 한 쪽에 치우침이 없이 활발하게 일어나는 진정한 문화교신과 문물교화, 사회문화 교류를 미래 시민들은 강력히 원할 것이기 때문이다.

[그림 5-6] 사회문화 교류의 발신, 수신/호혜 구조



발신과 관련해서 본다면 특히 우리 콘텐츠를 잘 가꾸고 알리는 일(Send)에 주력하는 것이 사회·문화 교류의 첫 걸음이다. 특히 디지털 IT문화로써 세계의 주목을 받고 있는 한국 현대 문화와 최근세사에 이르는 시대를 대상으로 한 콘텐츠 자원 아카이브화와 같은 구체적인 과업을 수행하는데서 좀 더 생산적이고 의미 있는 사회문화 발신 활동이 이루어질 수 있다. 이 발신의 차원에서 특별히 강조해야할 것은 바로 영향력 있는 발신을 위해서는 월등한 힘과 품격을 갖춰야 한다는 엄연한 사실이다. 지속적이고 영향력 있는 콘텐츠 발신을 위해서는 관련 산업 경쟁력은 물론 산업환경 여건이자 풍부한 토양을 일컫는 콘텐츠 자원 측면에서 글로벌 리더십을 행사할 수 있는 실력과 격조를 지녀야 한다는 뜻이다.

문화 생산과 발신과 함께 타 문화 이해 및 학습(See) 기회를 확충하는 수신과 호혜 차원에서 실행해야할 정책적 과제들을 한 데 묶어 볼 수 있겠다. 한류가 수신과 호혜보다는 발신과 전파, 침투에 더 많은 무게가 실린 제한된 문화교류였다는 점에 착안해서 언어, 역사물, 학술활동 등 중립적 분야에서 타 문화를 적극적으로 습득, 체험, 학습하는 기회를 제공하는 정책 프로그램이 요청된다. 우선 남북한 관계에서는 이미 한국 정부가 한국학중앙연구원을 중심으로 시행하고 있는 <향토문화대전>

류의 민속학, 지역학, 인류학적 접근 콘텐츠를 중심으로 자연스러운 문화동질화, 일체화 노력을 기울이는 구상을 제시할 수 있다. 이를 더욱 확대하면 아시아권 또는 인류 공영의 뿌리(문화적 정체성, 일체감)를 주제로 한 빅 프로젝트도 설계, 가동할 수 있다.

수신과 호혜는 기본적으로 상호 커뮤니케이션 소통 활성화(Say)하는 작업이기도 하다. 이를 위해서는 정책적으로도 문화매체간 교류를 최우선시하여 실질적인 생활자 기반 교류가 활성화될 수 있도록 하는 분위기 조성이 시급하다.

발달하는 디지털 통신망 등을 활용한 네트워크 구축(Structuring)도 주요한 방향이다. IT인프라, 콘텐츠 등 소프트웨어 인프라 공동 테스트, 학계 등 소사이어티 교류와 인적, 물적, 금융적, 정보적 차원의 다양한 네트워크 구축이 핵심적인 내용이 될 수 있다.

아울러 분위기 조성(Set Up)으로 표현할 수 있는 운동, 캠페인성 노력 투여도 요구된다. 특히 남북한의 경우 전문가 집단과 시민, 학생 등을 망라하여 함께 할 수 있는 한국의 재발견, 한국학과 디지털, 가상 민족 성지 순례 등 공동으로 전개할 수 있는 캠페인성 정책 프로그램을 다양하게 고안해낼 수 있다.

이상과 같은 여건 조성으로 기반을 다진 후에 본격적인 수신, 호혜 차원의 공동 과업을 개시(Start Up)함으로써 실질적인 문화교류를 성사시킬 수 있다. 한국의 IT역량을 십분 활용한 남북한 디지털도서관 사업, 아시아권 디지털도서관 사업, 한국의 토양지도 구축 사업(DB사업 등과 연동) 등을 실제 사업 차원에서 수행할 수 있다.

이를 통해 궁극적으로는 기존에 존재하지 않았던 상호 결합된 새로운 협업 스타일을 창조(Styling)하는 미래 지향적 성과를 대망할 수 있다. 예를 들어 아일랜드 문화를 함축적으로 표현하고 있는 아이리시 커피와 같은 사례에서 보듯이 코레앙 김치와 같은 문화메타포를 활용한 한민족 브랜드화를 연출해낼 수도 있다. 물론 한류에서 일부 성과를 거두었듯이 한국과 한민족을 초월한 아시아적 가치를 중심으로 연대하여 동아시아 지역 공동체에 기반을 둔 공통의 가족 孝문화 등 좀 더 확대된 광대역 문화권 메타포 또는 브랜드 개발 및 공유 작업도 구상해볼 수 있는 아이템이다.

1. 제1영역

사회,문화 부문의 제1영역은 <21세기 권력 이동>(영역)에 이어진 <새로운 문화권력 등장>(미래트렌드), <글로벌 공동체 리더십 창출>(정책방향) 등으로 구성되고 이에 따른 3개의 정책 과제를 갖는다. 앞 표(정책 전략 목표와 미래 트렌드, 정책 방향, 정책 과제)에서 이들 과제를 다시 IT 솔루션과 Non- IT 솔루션으로 성격 구분을 한 내용은 개념적 차이를 보기 위해 편의상 살펴본 것이므로 다음 세부 설명에서 굳이 나눠서 보지는 않도록 하겠다.

가. IT기반을 활용한 디지털콘텐츠 부문에 집중 투자

한국이 확보하고 있는 디지털문화 주도권을 더욱 강화하는 전략을 실행해야 한다. 한국의 경우 IT, 초고속망의 기반에 힘입어 게임, 캐릭터, 모바일콘텐츠 등이 이미 세계 최고수준으로 발달해 있다. 한국 문화산업 전체의 세계시장 점유율은 1.5% 수준이지만, PC게임은 5.8%, 온라인게임은 4.5%를 차지하고 성장속도 면에서도 타의 추종을 불허하는 수준이다. 이제는 한국을 「하드(Hard)와 소프트(Soft)에 모두 강한 나라」로 자리매김할 때다. 디지털, IT 인프라와 노하우를 활용하여 문화산업 기반을 강화하는 일 중 대표적인 것으로 문화정보화를 들 수 있다. 문화소비자에 대한 다양한 정보 제공 서비스, 전자정부활동 연계 방안 등이 구체적으로 요구되는 공적 활동들이다. 이를 위해서는 문화정보서비스 개선과 문화민주주의를 목표로 삼아 정보 품질 제고(콘텐츠 관리, 생산 및 운영 체계 파트너십), 관련 서비스 수준 제고, 관련 시스템 및 기술수준 제고(최신 기술 도입·개발, 표준 기준의 채용, 제대로 된 포털 운영), 사회적 책임과 원활한 유통 보장 등이 시급하게 요청되고 있다.

또한 점점 첨단화되어가고 있는 문화, 예술 관련 산업의 흐름에 한 걸음 앞서 대응해나가기 위해서는 문화테크놀로지(CT)와 같은 새로운 융합 개념을 적극 수용할 필요가 있다. CT(Culture Technology)는 네트워크적인 특성, 정보적 특성, 유비쿼터스적 특성을 두루 두루 갖게 된다. 첫째, 네트워크 문화적 측면에서의 CT는 예술, 인문사회, 과학기술을 아우르는 학제간 복합성격을 지닌다는 점이다. 여기서 예술,

인문사회, 그리고 과학기술은 CT의 요소가 아니라 CT 자체가 이들 세 분야의 복합적 성격으로 이루어진다는 점이 간과되어서는 안 될 것이다. 둘째, 정보 문화적 측면에서의 CT는 우리 사회와 문화, 그리고 과학기술의 특징과 장점을 최대한으로 살릴 수 있도록 CT를 체계화하고 CT발전계획을 도출해야한다는 과업을 우리에게 제시해주고 있다. 셋째 유비쿼터스적 문화의 측면에서 본 CT는 그 자체의 발전도 중요하지만 이에 못지않게 타 분야나 기술에 CT적인 요소를 주입시키는 노력이 필요함을 보여주고 있다. 예를 들면 전통적인 제조산업 뿐 아니라 바이오나 반도체설계와 같은 첨단산업에 문화기술적인 요소를 가미한다면 또 다른 가능성이 열릴 것으로 기대할 수 있다는 뜻이다. 이처럼 기술의 발전은 공간(지역), 사람(인력양성), 그리고 산업이 조화되어야 가능하며 이 점은 CT에서도 예외일 수 없다. CT의 발전은 인력양성 및 연구조직 계획과 밀접한 연관을 가지고 추진되어야 할 것이며 항상 산업 발전 방향을 주시하고 산업계가 필요로 하는 기술을 연구 개발하여야 한다는 점을 깨우치게 해주고 있다.

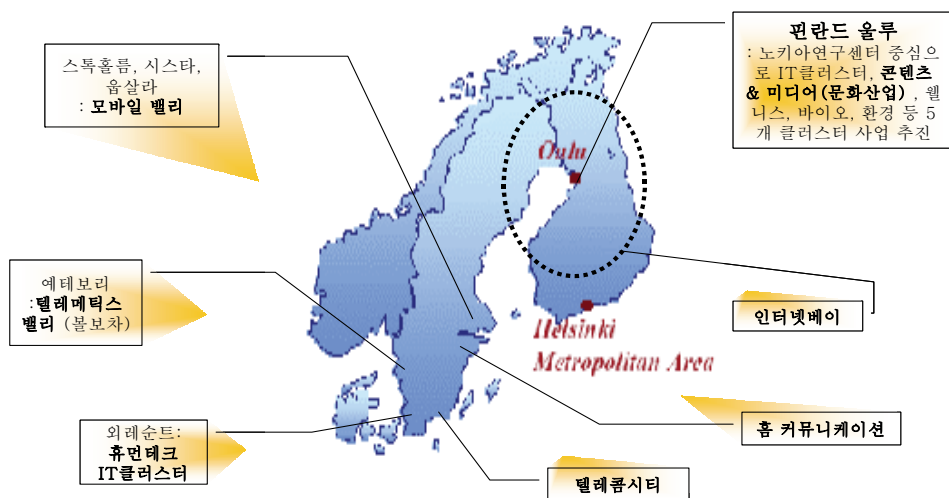
나. T.I.M.E.(IT+미디어&엔터테인먼트) 전략 고찰

대중문화 초강국인 미국을 견제하기 위해 T.I.M.E.(IT+미디어&엔터테인먼트)이라는 국가 전략을 실행하고 있는 스웨덴과 핀란드의 사례는 좋은 본보기가 되고 있다. 스웨덴, 영국, 핀란드 등 선진국들은 문화산업을 첨단 미디어, IT 산업과 결합한 퓨전형(복합형) 미래 산업으로 규정하고 지역 클러스터 조성 및 육성 전략과 연계하여 정책 전개하고 있다. 스웨덴 시스타(Kista)는 ‘게임에서 텔레메틱스까지!’를 슬로건으로 삼아 IT산업의 한계를 넘어서는 혁신적 클러스터 운용에 역점을 두고 있다.

클러스터 운영주체이자 공개된 기업인 일렉트럼(electrum)이 기업, 지자체, 학교, 투자자 등 이해관계 당사자들의 이해를 조율하여 혁신전략을 제시하는 센터 역할을 맡고 있다. 이 시스타 사이언스 시티는 ‘IT’라는 단일 업종 분야만으로 지속적인 부를 창출하기가 어려우며 이를 보충하고 새로운 시장을 창출할 수 있는 방안이자 신개념으로서 T.I.M.E.(IT+Media Entertainment) 클러스터를 상정하고 매달 ‘T.I.M.E. 워크’를 정해 공동 포럼을 개최하면서 새로운 문화 콘텐츠 시장을 공략할 혁신전략

을 개발 중이다. 이러한 스칸디나비아 강소국 사례에서 보듯이 한국적 문화 소재와 디지털 IT 기술의 결합 노력을 적극 지원할 필요가 있다. 영화, 드라마 등 기존 콘텐츠의 디지털화가 가속화되자 컴퓨터그래픽을 활용한 특수효과 등의 측면에서 고전적인 문화소재와 첨단 디지털기술간 결합 사례가 확대되고 있는 흐름을 더욱 강화하고 촉진해야 한다. 게임시장의 경우 MMORPG¹³⁾ 게임의 성장 둔화가 이어지고 반면 캐주얼 게임 등 다양한 장르가 인기를 끌고 있어 다채로운 소비 수요를 반영하고 있다. 기업간 인수, 합병이 본격화되면서 해외 MMORPG 게임의 국내 시장 본격 진출이 이어지고 있으며 내용 면에서도 특정 국적을 초월한 보편적인 환타지 등이 소개되면서 다양성이 두드러지게 되었다.

[그림 5-7] 스웨덴, 핀란드의 ‘문화+IT’ 클러스터 지형도



다. e-러닝과 디지털출판 시장 기반 강화를 통해 <문제작> 창출

e-러닝과 디지털출판 시장 기반 강화를 통해 <문제작>을 많이 창출하는데도 정

13) MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game)는 많은 사용자가 동시에 플레이 할 수 있는 온라인 롤플레이팅 게임을 말함

책적 관심을 기울여야 한다. 이 역시 한국적 문화 소재와 디지털 IT 기술의 결합 노력 적극 지원하는 차원이다. e-러닝은 온라인 학습(수능)시장의 성장세에 힘입어 다양한 교육 관련 시장에서 뿌리를 내리고 있고 특히 어학, 기업교육 등 직무와 특성화 교육 분야에서도 자리 매김을 하고 있는 중이기 때문이다. 디지털출판은 모바일 기기의 다양화로 인한 유통채널 확대 및 사용자 편리성 증가라는 기회 요인을 활용하고 있다.

라. 콘텐츠 내용 복합화 트렌드 적극 활용

결국 콘텐츠 내용 복합화 트렌드를 적극 활용하는 지혜가 좀 더 낙관적인 미래 사회로 우리를 인도해줄 수 있다는 얘기다. 이미 디지털콘텐츠가 게임, 교육 등 장르별 제한을 넘어서서 내용상, 기술상으로 복합화되는 추세가 본격화되고 있다. 엔터테인먼트 콘텐츠의 경우에도 논픽션 리얼리티 스타일이 가미되기도 하면서 정보를 획득하는 다기능, 다목적용 콘텐츠가 속속 등장하고 있는 현상은 아이티컬쳐(IT+문화)를 디자인하기에 더 없이 좋은 여건이다.

마. 소규모 전문 업체 활동 적극 지원

이러한 맥락에서 소규모 전문 업체 활동을 적극 지원하는 것도 바람직하다. 작지만 전문성 측면에서 경쟁력을 갖춘 이른바 ‘강소사’ 형태의 전문업체가 두각을 나타낼 가능성이 크기 때문이다. 애니메이션 극영화(OVA)의 경우 투자 위축과 2D 등 해외 용역 상당부분의 저임금국가 이전 등 악재가 겹쳐 전반적으로는 부진한 양상에 놓여 있어 적절한 사회적, 정책적 지원이 없을 경우 조만간 자생력을 잃어버릴 수도 있는 상황에 와 있다. 이를 미리 방지하고 애니메이션과 같이 디지털과 결합한 창의적 문화콘텐츠가 성공할 수 있는 콘텐츠 부문에서 세계적인 성공 사례를 만들어 우리 문화를 발신하기 위해서는 체계적인 정책 지원이 필요하다. 이미 오콘이나 삼지애니메이션과 같이 한국의 어린이용 애니메이션에 특화하고 있는 전문업체들이 기업규모는 작지만 지속적인 해외 진출 성공을 거두고 있어 미국 등 해외 시장 진출에 필요한 교두보는 마련되어 있다는 분석이다.

신문과 방송, 인터넷 등 미디어 부문의 혁신과 국제경쟁력 제고가 급선무이다. 방송 등 매스미디어의 산업 구조조정 정책과 발전전략을 제시할 시점이 이미 성큼 찾아왔다. 일부 매스미디어(방송사 등) 정부지분을 공개, 민영화하여 세계적 문화산업 전문기업 양성해야 한다. 다만 미디어의 공적 특성을 감안, 사회적 공감대를 이룬 후 단계적인 민영화, 산업구조개혁 정책을 펴야 한다.

미디어부문 혁신은 관련 콘텐츠 산업, 즉 문화산업의 실질적인 발전에 직결된다. 한국의 문화산업은 이미 경험하고 있는 한류와 글로벌화의 분위기속에서 좀 더 실속을 챙겨나가는 전략적 대응을 해나가야 할 시점이다. 발전 방안의 전제가 되는 비전으로서는 ‘아시아 콘텐츠 핵심 생산국가’가 제시되었다. 특히 한국 문화산업이 구체적으로는 문화산업의 글로벌 메이저 중 하나로 성장하고 문화산업의 독점화와 무국적화 시대에 세계시장을 무대로 하는 한국 문화산업의 위상을 정립하는 목표를 달성하기 위해서는 실효성 높은 전략 프로그램의 도입이 절실하다. 다시 말해 현재의 할리우드를 중심으로 한 미국, 유럽의 문화산업에 이은 제 3의 대안세력으로서 부상하기 위해서는 한류를 매개로 한 한·중·일 협력관계 구축, 문화산업 매니저 인력의 양성, 글로벌 경쟁력을 위한 시장시스템 정립 등을 실행 전략으로 설정할 필요가 있다.

바. 방송영상산업 경영시스템 고도화

방송영상산업내 ‘만드는 손의 독립’을 지원하는 일이 시급한 과제로 떠오르고 있다. 드라마와 가요, 영화와 같은 문화콘텐츠를 만드는 손인 외주 프로덕션과 창작자들이 거대 방송사에 예속되어 있는 낡은 구조가 한류를 비롯한 글로벌 사회문화 교류를 가로막고 있다. 방송사들이 절대 갑으로 불리는 우월적 지위에 군림하며 콘텐츠 창작자들을 제어하는 억눌린 분위기에서는 세계시민이 공감한 양질의 콘텐츠가 지속적으로 생성되기 어렵다는 지적이다.

사. 뉴미디어 전문가 포럼 운영 및 규제개혁 연구

새로운 미디어가 기존 미디어의 가치사슬을 붕괴시키고 새로운 가치사슬을 창출

함에 산업적, 제도적 선행 연구를 추진해야할 시점이 되었다. 새로운 미디어가 적절히 시장에 적응할 수 있도록 장애요소를 제거하고 새로운 비즈니스 모델 창출에 따른 세계 시장 선도 방안 마련하는 것을 주된 과업으로 삼으면 된다. 이미 세계적으로도 차세대 미디어 관련 틈새시장 발굴을 위한 다각적인 노력이 펼쳐지고 있다. Tivo사가 개발한 PVR('02년)의 경우 위성방송, 케이블방송과 결합하여 4백만 가구 이상이 가입·이용, 향후 디지털 셋톱박스의 기본기능으로 예상되어 막대한 라이선스 수익 달성이 예상되고 있다.

아. 콘텐츠산업의 기본 구성 요소인 복합클러스터 형성 촉진

여의도의 경우 통속적인 엔터테인먼트 산업을 추구해왔으며 미디어의 메시지를 완결 짓는 저널리즘과 근본적인 예술, 문화 인프라 부문을 겸비하지 못한 이가 빠진 클러스터임을 보여주고 있다. 이제부터 여의도 안에서 대중오락적인 콘텐츠와 함께 문화발신을 의미하는 강력한 저널리즘과 지식, 정보, 예술 산업의 근본을 표현하기도 하는 출판과 같은 인프라 모두가 그야말로 컨버전스(융합)된 최상급 다기능 소프트웨어가 샘솟듯 만들어야 한다. 이 과제를 우리 사회 전체가 관심을 갖고 실천해나간다면 여의도에서 시작해서 강원, 경상, 충청, 호남, 제주의 오지에서도 컨버전스(융합)된 최상급 다기능 소프트웨어가 작동하는 콘텐츠 생태계가 형성될 수 있다.

자. 해외 우수 클러스터와 국가 전략 학습, 수용

스웨덴, 영국, 핀란드 등 선진국들은 문화산업을 첨단 미디어, IT 산업과 결합한 퓨전형(복합형) 미래 산업으로 규정하고 지역 클러스터 조성 및 육성 전략과 연계하여 정책 전개하고 있다. 영국 리버풀의 경우 지역의 존 무어스 대학이 비전제시와 전략설정, 수익사업, 대외교섭, 기초 연구개발 수행 등을 사실상 주도하는 독특한 클러스터 시스템을 유지하면서 지역 문화산업을 글로벌화하는 전략을 추진하고 있다. 특히 리버풀 존 무어스대학(JMU) 소속이자 클러스터 운영주체인 ICDC는 노키아, BBC 등의 실제 연구 프로젝트를 수행하면서 수익실현과 국제적 브랜드 마케팅의 2가지 효과를 거두고 있다. 리버풀의 ICDC가 현재 수행하고 있는 모바일 콘텐츠 관

런 프로젝트인 LAND(location activated nomadic discoverer) 프로젝트는 대표적인 예다. 노키아와 HP 등 세계적인 IT회사가 발주한 이 프로젝트는 핸드폰이나 PDA를 이용해 관광객의 위치를 추적해나가며 ‘Mapping’하고 관련 정보를 제공해주는 기술을 연구하는 과업이다. 관련 담당자는 “유명한 MIT 미디어랩의 경우 이미 조직이 커져 영업에 열중해야하고 연구 범위도 광범위하지만 리버풀 ICDC는 유연한 시스템을 갖고 있고 지역경제와 연결하는 정도로 리서치에만 전념하고 있으므로 특징이 있다”고 평가하며 이미 글로벌 경쟁력까지 챙기고 있다.

차. 셰필드 사례: 오지에서 세계로

영국의 셰필드 시는 문화, 예술을 (창작)산업 차원의 경영, 순수 자연과학등과도 연계하고 시 의회도 로터리(복권) 등을 통해 재정을 지원하고 있다. 영국 셰필드의 CIQ(Cultrual Industry Quarter: 문화산업특별구역)는 WDCS의 기대효과를 미리 보여주는 좋은 성공 사례이다. 셰필드는 도시 전체의 발전 전략을 문화산업육성으로 정하고 도심 전체를 문화콘텐츠 관련 시설, 프로그램으로 재창조, 재활성화하고 있는 세계적인 본보기이다.

이 프로젝트의 중심 역할을 하는 것은 셰필드 문화산업특별구역내 워크스테이션이라고 하는 구체적인 한 장소임. 이 장소가 곧 WDCS가 지향하고 표방하는 기구요 조직이요 빌딩이기도 하다. 셰필드는 또한 문화산업을 테마로 도심을 재활성화하고 지역 경제를 혁신하는 과업을 탄탄한 이해당사자의 지지기반위에서 착실히 추진하고 있기도 하다. 셰필드의 문화산업특별구역(CIQ) 이사회 및 파트너 멤버들은 Site 갤러리, 셰필드 사이언스파크, 더 쇼룸, 셰필드 퍼스터 파트너십, BD 프라퍼티즈, INSPIRAL, 워크스테이션, 셰필드 원, 요크셔 아트스페이스 소사이어티, 셰필드 할람대학, 커뮤니티케이션 미디어 협회, 셰필드 시의회, YMPA, 셰필드 인디펜던트 필름, 셰필드 퍼스터 포 인베스트먼트 등이다. 이는 문화산업 등 신성장산업에 관한 전문성이 취약한 지자체가 운용을 책임지는 것이 아니라 광범위한 관련 전문업체, 개인을 함께 묶는 파트너십을 확립한다는 차원에서 아주 성공적인 사례이다.

카. 남북한 문화동질화, 문화일체화 재발견 활동

현재 재외 한민족의 문화는 세대교체가 일어나면서 그 정체성이 흔들리고 있으며, 젊은 세대들이 한국문화를 체험하고 학습할 수 있는 기회 또한 약화되고 있다. 또한 한민족의 자발적인 문화공동체 활동도 취약한 실정이다. 다른 한편으로는 한국경제가 발전하고, 국제사회에서의 한국위상이 높아지면서 한국문화에 대한 수요 또한 높아지고 있다. 특히 한국어를 배우기 위한 수요가 확대되고 있다. 그러나 그 동안 우리나라의 문화정책은 이러한 재외 한민족의 문화활동을 정책영역으로 적극적으로 고려하지 못하고 있는 실정이다.

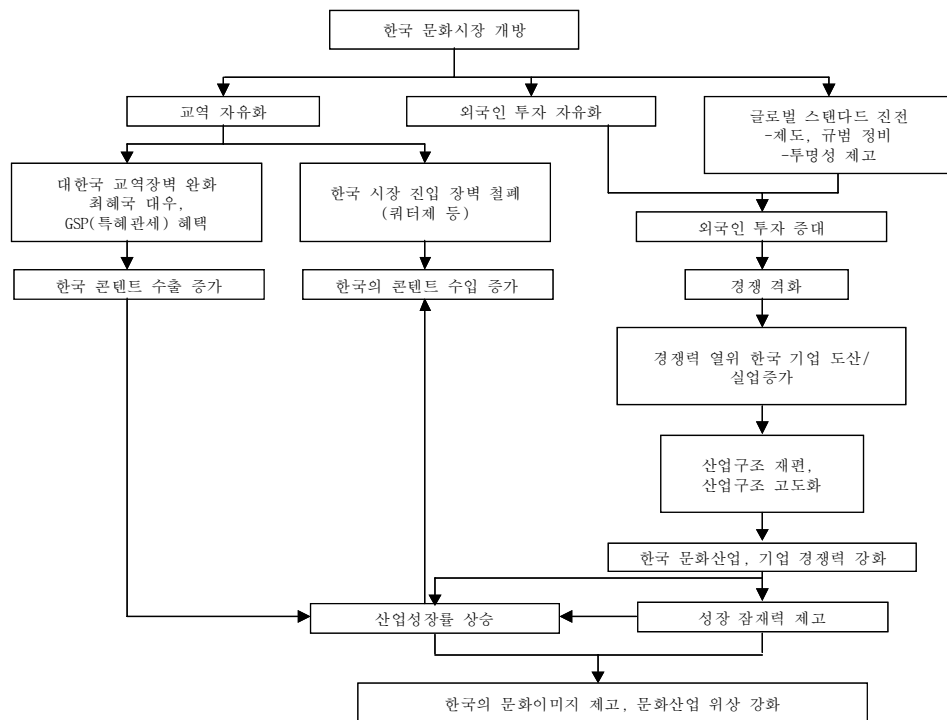
이런 맥락에서 앞으로 우리나라의 문화정책은 세계 한민족의 한국문화 학습 및 체험 기회를 확대하고, 세계 각 지역의 한민족 문화를 보호, 발전시키기 위한 정책을 강화할 필요가 있다. 이와 관련하여 『재외 한민족의 한글 학습 프로그램 개발 및 지원사업 추진』, 『재외 한민족의 문화공동체 활동 지원사업』, 『한국문화에 대한 정보제공사업』, 『재외 한민족 청소년 및 대학생 한국 교육연수 프로그램』, 『지역별 한국문화센터 설립 및 운영 지원사업』 등 다양한 정책을 개발할 필요가 있다.

여기에는 좁게는 남북한 문화동질화, 문화일체화를 위한 우리 문화 재발견 활동과 아리랑 축전과 같은 남북공동행사 등에 관한 정책 프로그램도 함께 포함되어 개발되어야 한다.

아울러 한류를 승화하고 미래 사회에 더욱 빛나는 개념으로 발전시키기 위한 <新한류> 노력도 요구된다. 한류가 초기 확산 시기에 보여주었던 일 방향 발신 중심의 문화교류 성격을 벗어나야 한다는 지적이다. 이를 위해서 필요한 <국가 자원 결집, 재배치>는 우선 ‘안방 한류(internal strategy)’부터 연출하는 것에서부터 시작한다. 우리나라가 현재 추진하고 있는 역사문화도시 경주, 아시아문화중심도시 광주, 국제영상도시 부산, 국제자유무역도시 제주 등을 필두로 우리나라 한류의 뿌리가 되는 한국 문화산업을 발견하는 작업, 기본 토양지도(지형도) 작성부터 돌입, 안방에서 ‘한류’가 대단한 화제가 되도록 연출하는 과업을 미루지 않아야 한다. 더불어 한류와 관련하여 아름다운 정책 화음(하모니) 창조가 요청된다. 한류를 지원하고 증폭시

키고 유지, 발전시키는 문화산업, 문화예술, 교육, IT/디지털(콘텐츠), 외교, 산업, 지방자치단체 등의 다양한 정책이 중앙 허브(Hub, Control Tower)에서 조율, 오케스트라처럼 지휘(모델: 앙드레 말로 프랑스 초대 문화장관)되는 모습이 없이는 한류를 증폭시켜나가기 어렵다. 한류를 총 설계하고 리드하는 야전 사령관이자 CEO, 앰배서더가 필요하다.

[그림 5-8] 문화시장 개방에 따른 효과



아울러 <세계시민의식 고취>가 선행되지 않고서는 한류가 역풍을 맞을 소지가 많아 보인다. 우리가 다른 외부의 좋은 문화를 인정해주고 마음껏 느껴보고 즐길 수 있는 부드러움과 여유로움이 없이는 동등한 상호작용에 의한 문화 흐름이 점점 막히고 탁해질 수밖에 없다. 문화를 개방하고 우리 청소년에게 일본이나 중국 문화를

탐닉하고 애호할 수 있는 기회를 충분히 제공해가면서 우리 문화를 수출해야 한다는 원칙을 강조하고자 한다.

타. 관계를 강조하는 RT개념으로 상호의존도 제고

관계기술(RT:Relation Technology)은 이어령 이화여대 명예교수가 SEK 2006 행사 기조연설에서 발표한 신조어다. 이는 정보기술(IT)이 기술적 접근에 치중해 있는 점에 인문학적 접근 방식을 접목해 만든 것으로 단지 기술뿐만 아니라 문화·인문학 등의 논리가 포함돼 있어야 한다는 점을 강조한 것이다. 쉽게 말해 RT는 상호관계를 이해하는 관계성을 기반으로 하는 새로운 기술 패러다임이다. 이 교수는 “웹2.0이 독자참여형이고 개방형을 의미하는 것”이라고 전제, 웹2.0을 어떻게 가져갈 것인지 고민하는 것이 RT라고 규정했다. 따라서 RT의 키워드는 ‘포크소노미(folksonomy)’가 된다. 폭소노미는 표준화되고 체계적으로 분류된 ‘택소노미(taxonomy)’와는 달리 무작위로 만들어져 있는 텍스트를 뜻한다. 이러한 새로운 발상에 따라 기존 한류가 그랬듯이 주고 전파하고 알리는데 열중하는 분위기를 접고 앞으로는 우리가 아닌 타인을 끌어안고 받아들이고 함께 하는 관계 형성 중심 사고와 활동으로 사회, 문화 교류에 임하는 자세가 요구된다고 하겠다. 이를 위해서는 정책 당국이 콘텐츠의 국제 공동제작, 다양한 사회 문화 현상에 대한 국제적 공동 연구 개발 등을 솔선수범하여 당장부터 중장기 기간에 이르기까지 기업은 물론 일반 시민들까지 편안하게 참여할 수 있는 세밀한 정책 프로그램을 고안해내야 한다.

2. 제2영역

사회,문화 부문의 제2영역은 〈행위자 간의 관계변화와 세계질서의 변동〉(영역)에 이어진 〈향유자 중심 문화다양성 질서 강화〉(미래트렌드), 〈협업과 상생 파트너십 구축〉(정책방향) 등으로 구성되고 이에 따른 3개 정책 과제를 갖는다. 이 부분 역시 위 표에서 이들 과제를 다시 IT 솔루션과 Non-IT 솔루션으로 성격 구분을 한 내용은 개념적 차이를 보기 위해 편의상 알아본 것이므로 다음 세부 설명에서 굳이 나뉘

서 보지는 않도록 하겠다.

가. 대형화, 복합화, 다각화, 전문화 적극 지원

글로벌 무대에서 적극적으로 문화적 메시지를 발신하는 디지털문화콘텐츠기업의 대형화 추세가 확산해지고 있다. 국내 게임산업의 경우 기업공개를 한 상장업체가 19개에 이르는 등 디지털콘텐츠업체의 시장가치, 자금동원력, 영업망 등이 대형화 되고 있는 현상이 두드러지게 나타나고 있다.

이러한 흐름 속에서 「비 IT 기업」 콘텐츠 업 진입 및 확장도 본격화되고 있다. IT 부문 사업을 영위하지 않는 일반 기업이 콘텐츠 벤처, 전문 브랜드 인수 등을 통해 디지털콘텐츠 영역에 진입하는 사례가 늘고 있다. 기존 방송 프로덕션 등 엔터테인먼트 콘텐츠 업계에서는 콘텐츠와 무관한 업종의 다양한 중견, 중소기업들이 인수, 합병을 통해 주식시장에 우회 상장하는 방식으로 이종업계간 연합을 하는 사례가 빈번해지고 있다.

한편 방송과 통신 융합 등 산업 여건의 변화에 따른 대기업의 디지털콘텐츠산업 진출도 점차 확대되고 있다. 국내 통신사업자들은 정제된 음성 매출을 대신할 새로운 수익 기반으로 디지털콘텐츠 시장(데이터 매출) 진출을 가속화하고 있다. 관련해서 기존의 음성통화에 비해 무선 데이터 매출부분은 '04년 3조 2,680억원에서 '08년 6조 8,280억원으로 20.2%의 성장이 예상된다는 분석도 나와 있다. 이러한 시장 전망을 근거로 주요 통신사업자들은 양질의 디지털콘텐츠 확보를 위해 업체 인수·합병과 전략적 제휴 등을 선택하고 있다. 실제로 KT, SKT는 무선 통신망을 이용한 다양한 서비스 실시와 음악, 영상, 게임 등 다양한 콘텐츠 업체의 인수·합병 등 추진하고 있기도 하다. 주요 정보통신 기기 업체들도 신규 단말기의 성공적 진출을 위해 우수 디지털콘텐츠 확보에 노력을 기울이고 있다. 삼성전자, LG전자 등이 게임, TV 포털 등의 사업에 진출하고 있는 것이 사례들이다. 한편 케이블방송사(SO)를 보유한 대기업들은 '엔터테인먼트와 미디어' 부문을 중심으로 다양한 콘텐츠 사업영역으로 확대하고 있다. CJ, 동양 등은 영상콘텐츠를 중심으로 콘텐츠 유통을 위한 인터넷 분야 등으로 사업 영역을 넓히고 있는 중이다.

〈표 5-2〉 상장 및 등록 게임업체

번호	회사명	대표자명	설립년도	주요 품목
1	(주) NHN	김범수	1999	한게임 등 온라인게임 퍼블리셔
2	(주) 사이어스	김정수	1997	게임관련 System 개발 유통
3	(주) 세고	이임호	1997	콘솔기 유통 및 콘솔게임 제작/유통
4	(주) 소프트맥스	정영희	1994	마그나카르타 등 PC, 온라인 게임
5	(주) 씨니YNK	윤영석	1984	셀온라인등 온라인게임 퍼블리셔
6	(주) 액토즈소프트	최 웅	1996	천년 등 온라인게임 퍼블리셔
7	(주) 엔씨소프트	김택진	1997	리니지 등 온라인게임 퍼블리셔
8	(주) 예당 (구: 프리스톤)	변두섭	1992	프리스톤 등 온라인게임/음반사업
9	(주) 웹젠	김남주	2000	뮤 온라인게임
10	(주) SNH(구: 위자드소프트)	임대희	1999	포가튼사가 2 PC, 온라인게임
11	(주) 이오리스	최종호	1996	아케이드 게임 제작유통
12	(주) 코코	전명옥	1990	애니메이션 기반 PC/콘솔게임 유통
13	(주) 한빛소프트	김영만	1991	스타크래프트 등 PC온라인게임
14	(주) 엔틱스소프트(구: 타프)	박승환	1996	PC/PDA/모바일게임 제작유통
15	(주) 나코	윤석준	1997	게임기 개발, 제조, 판매
16	(주) 손오공	최신규	1997	PC/온라인게임 퍼블리셔
17	(주) 네오위즈	나성균	1997	피망 등 온라인게임 퍼블리셔
18	(주) CJ인터넷	정영종	1982	넷마블 등 온라인게임 퍼블리셔
19	(주) 유아원(구: 모바일원)	남기민	1997	모바일게임 콘텐츠 개발 공급

※ 상장 및 등록 기업중 사업목적에 게임분야가 특정된 기업만을 발췌하였으므로 삼성전자 게임사업 부문 등은 포함되지 않음

출처: 대한상공회의소

아울러 이업종간, 인접 영역간 수평적 확대도 심화되고 있는 추세다. 디지털콘텐츠 시장 지배력을 확보하기 위해 콘텐츠 생산 기업과 네트워크, 단말기 사업자간 인수·합병 심화되고 있다. 해외 디지털콘텐츠산업의 경우 2000년대 초반 다국적 미디어 기업이 다양한 CP, 유통 및 네트워크 업체를 인수·합병함으로써 시장 지배력 확보하고 있다. 국내 디지털콘텐츠산업의 경우 2000년대 중반 유무선 네트워크 사업자와 미디어 기반 대기업이 CP의 설립, 인수·합병 등을 통해 산업 지배력을 확보하기 위한 전략 추진 중이다. 주요 통신사업자의 경우 사업 전략 분야를 음성시장

에서 무선인터넷(디지털콘텐츠) 시장으로 전환하며 양질의 디지털콘텐츠 확보에 전념하고 있다. KT는 국내 대표영화사인 ‘싸이더스FNH’ 인수하였고 디지털 음악콘텐츠 ‘도시락’ 서비스 및 다양한 디지털콘텐츠 확보를 위해 ‘윌트디즈니사’와 제휴를 추진하기도 하였다. SKT는 커뮤니티(싸이월드)/음악콘텐츠(멜론)/디지털영상(DMB) 등을 다양하게 서비스 중이며 YBM서울음반, IHQ(영화/영상제작) 인수를 추진하였고 e-러닝 사업에도 참여하고 있다.

국내 대기업 중 엔터테인먼트와 미디어 부분을 핵심 사업으로 삼아 디지털콘텐츠 시장 선점을 시도하고 있는 대표적인 사례로는 CJ를 들 수 있다. CJ그룹은 CJ 엔터테인먼트(영화콘텐츠), CJ뮤직('03. 01.), CJ사운드('04. 04; 음반 및 음원콘텐츠), CJ인터넷(인터넷사업, 넷마블(게임콘텐츠 유통)), CJ미디어(KMTV, Mnet, 푸드채널, XTM, 애니원 등 프로그램 채널) 등 계열사 브랜드를 통해 다양한 영역의 디지털 콘텐츠를 확보해나가고 있다.

디지털문화콘텐츠 등 문화 교류, 발신 관련 업체간 과당경쟁을 해소하고 전문화, 대형화를 꾀하기 위한 M&A 활성화 및 관련 조세 특례를 실시할 필요가 있다. 유형자산을 많이 보유한 제조업과 달리 무형자산의 보유율이 높은 온라인콘텐츠산업에 적합한 세법을 마련해야 한다. 업체간 합병 시 재고자산, 고정자산 중 감가상각자산, 이연자산 등 과세이연 자산으로 취급하여 업체들의 조세부담 완화를 실현하는 관련 제도 개선을 검토해야 한다.

나. 글로벌 수준의 디지털콘텐츠 제작체계 구축

세계 다수의 사람들이 공감할 수 있는 글로벌 시나리오 확보를 위한 글로벌 시나리오 공모전을 개최하는 일과 같은 네트워크 확대 노력도 필요하다. 글로벌 시나리오 공모전을 개최하여 우수작을 시상하고 향후 글로벌 기업과 온라인콘텐츠 공동개발 프로젝트 추진 시 소재로 활용할 수 있기 때문이다. 이를 통해 경쟁력을 보유하고 있는 온라인게임, 3D 애니메이션 분야 등을 활용하여 글로벌 기업과 공동으로 개발할 수 있는 프로젝트 발굴을 적극 추진해야 한다. 해외 선도기업의 제작 스튜디오, 현지화 센터, R&D센터 등 시설의 국내 유치 지원에도 정책적인 지원이 요청된

다. 필요하다면 해외기업의 국내 제작시설 설립 시 입주 장소 물색, 인력 유치 및 등록 등 설립활동에 대한 One-stop 서비스 제공하는 업무를 정부가 직접 담당할 수 있다.

다. 기업의 혁신 및 신규 서비스 창출 활성화 유도

시장이 빠르게 변화하는 디지털 컨버전스 환경에서 업체의 시장지배력 규제에서 신규서비스 활성화를 견인할 수 있도록 기회를 제공할 필요가 있다. 현재는 지배적 사업자(incumbent)라 할지라도 급변하는 디지털 환경에서는 자기혁신과 새로운 가치를 창출하는 비즈니스 모델을 개발만이 디지털 시대의 새로운 강자(E-Cumbent)가 될 수 있다는 E-Cumbent가 공론화되고 있는 추세다(다보스포럼, 2006. 1월). 실제로 이러한 환경 변화에 따라 구글, 이베이, 야후 등의 글로벌 아이콘 기업들도 음성 시장에 진입, 통합된 영상 통화가 가능한 VoIP서비스를 자사의 메신저(Instant Message) 기능과 통합하여 제공하기 시작하는 등 자신의 문화 발신 커버리지를 확대해나가고 있다.

라. 해외 자본의 국내 투자유치 지원

글로벌 기업으로 성장이 가능한 업체가 국제 주식시장에서 기업공개를 할 수 있는 기회를 제공함으로써 명실상부한 글로벌 기업이 다수 탄생할 수 있도록 공공 정책 부문에서 적극 도와야 한다. 해외자본의 투자(Project Financing)유입을 위한 국제 IR 등 지원 등 구체적인 방법도 강구해야 한다.

마. 원활한 자금 조달 및 운영 경로 확보

3D애니메이션, 게임 등 성장 가능성이 높은 온라인콘텐츠를 중심으로 온라인콘텐츠 전문가를 활용한 전문 투자조합 결성, 운영하는 활동을 정책적으로 지원해야 한다. 정보통신전문투자조합의 경우 정보통신 분야에 집중되어, 온라인콘텐츠분야의 투자는 상대적으로 부족한 편이므로 이러한 불균형을 시정하여 미래 사회 문화교류 및 발신의 주역이 될 강대한 글로벌 아이콘 기업 육성을 실현해나가야 한다.

바. 국제 간, 지역 간 공동으로 미래 트렌드 연구

디지털콘텐츠 부문이 기존의 기술주도가 아닌 소비자의 역할이 중요시 되는 디지

텔생태계화 됨에 따라 산업의 미래를 연구하여 시장 선도 방안을 제시할 필요가 있다. 이탈리아의 ‘퓨처 트렌드 랩’과 같이 기존의 연구 방식이나 조사 방법론이 아닌 응용 인문학과 기술적 발전에 대한 연구를 종합하는 미래 예측 분석을 사용한 접근 방식이 활용되어야 한다. 세계 각국의 미래 트렌드 연구소들을 벤치마킹하고 국내 응용 인문학 연구소의 온라인콘텐츠 기술발전에 따른 인간 행동변화연구를 추진하는 등 미래 사회에 대응하는 공동 협업 체제를 구축하는데 우선적인 노력을 기울여야 한다. 예측된 뉴미디어 환경 및 콘텐츠 트렌드에서 관련 규제 및 개혁방안을 도출하는데도 정부간, 국가간 연대를 통한 움직임을 가시화할 필요가 있다. 이러한 미래 지향적인 대응은 지멘스와 노키아와 같은 연구, 개발(R&D) 기능이 강한 선진 기업들의 활동에서 잘 포착되고 있기도 하다.

노키아의 경우 스스로 불리본 적도 없고 눈치 챌 적도 없는 그들만의 뛰어난 블루 콘텐츠는 실험실 연구에만 한정되거나 가상 시나리오속에서만 펼쳐지는 게 아니다. 이미 스마트하우스가 연구센터 소재지인 월루시 마을 구석구석에서 조금씩 실행되고 있다. 2003년 봄 유로뉴스가 이 월루시의 평범한 주부이자 어머니인 여성 미나를 중심으로 취재하여 보여준 ‘커뮤니티 콘텐츠’ 내용을 통해 노키아의 블루 콘텐츠가 현실화되고 있음을 확인할 수 있었다. 미나는 겨울이면 며칠씩 해가 뜨지 않고 온 동네가 얼어붙어 매섭게도 추운 산타클로스의 나라 핀란드, 그것도 헬싱키보다는 훨씬 더 북극에 가까운 월루시에 살면서 교육과 직장생활, 의료, 교통, 여가 등 모든 면에서 불편함을 많이 느껴 왔다. 이 생활의 불편함에 대해 ‘공간으로서 미디어’를 디자인한 노키아의 4세대 유무선 통합네트워크 전략이 해법을 내놓았다. 미나의 아이는 새롭게 지원되는 노키아의 시스템에 따라 바로 이웃집 아줌마 집에 가서 다른 동네 아이들과 함께 안전하고 따뜻하게 재택 학습을 할 수 있게 되었다. 미나 본인은 시청에 들르면서 주차장 티켓 확인 없이 모바일 기기만으로 주차비 지급까지 해결한다. 또 며칠 전 다녀온 병원에 다시 가지 않고 역시 모바일 기기로 보내져온 CT 촬영 사진을 직접 열어 보면서 담당 의사와 전화로 문진을 할 수 있게 되었다. 이른바 텔레메디슨, 즉 원격 의료시스템의 현장이다. 직장 출근부도 모바일 컴퓨터로 하

고 시내 도서관에서 아이들 책을 찾는 것도 모바일 기기 위치 추적으로 간단하게 해결한다. 이처럼 불편함을 해소해나가는 실제 사례 속에서 노키아가 지향하는 커뮤니티 콘텐츠 서비스, 즉 생활형 콘텐츠의 아이디어를 이해할 수 있다. 노키아는 바로 고객이 살고 있는 생활계, 즉 도시나 마을, 집과 직장에서의 기존의 사회복지시스템, 업무방식, 의료 서비스, 교육 서비스 등을 한층 더 업그레이드시키는 구체적인 방안으로서 새로운 미디어 기술을 적용하고 노력하고 있다. 이렇듯 획기적인 미디어 기술은 당연히 혁신적인 콘텐츠와 결합할 수밖에 없고 이와 같이 구체적인 ‘공간으로서 미디어’에 탑재하는 CT 촬영 사진, 유치원 동화, 도서 정보, 주차 데이터 등이 모두 블루 콘텐츠라고 할 수 있다. 여기서 핵심은 단연 ‘커뮤니티’이다. 월루시를 단위로 본다면 도시 자체를 미디어로 보고 미디어에 걸맞은 신경망을 만들어 움직인다는 아이디어이기 때문에 ‘공간으로서 미디어’ 개념의 핵심은 구체적인 생활자(시민, 작업자, 이용자 등)가 그날그날 현실을 살아가는 생활계(커뮤니티)라고 봐야 옳다.

[그림 5-9] 노키아의 의료 지원 서비스

Healthcare

With the continuous drive to improve delivery of service to patients, healthcare organizations can use mobile technology to assist in providing timely and accurate care to patients.

Electronic Patient Records



Telemedicine for effective care in the field. [Read more](#)

Government Caseworkers



Employees who need access to case notes to either review or update them [can become more efficient](#) when doing this whilst remote from their offices.

TETRA benefits Emergency medicine



One of the most [challenging roles in emergency medicine](#) is that of the medical chief's at the command centre.

출처: www.nokia.com

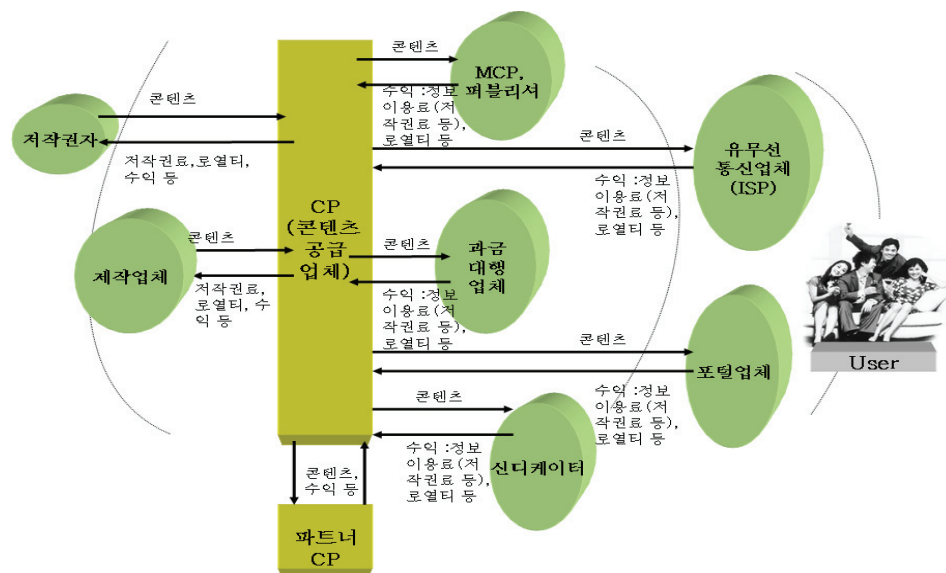
노키아의 미래 전략이 곧 블루 콘텐츠 창출로 이어지고 있다는 느낌을 더욱 확실하게 해주는 측면이 또 하나 있다. 이 새롭고도 실험적인 비즈니스 모델이 수출되고 있다는 사실이다. 2003년 초 노키아는 ‘공간으로서 미디어’ 개념이 연구센터 스마트 하우스와 지역 도시인 월루시에서 제대로 적용되기 시작하자 이 개념을 하나의 비즈니스 모델화하여서 해외에 수출하는 전략을 추진했다. 1차 대상은 일본의 지방자치단체인 S현. 이 곳 지방정부는 고령화 사회답게 새로운 양로원을 지으면서 기존의 여러 문제를 해결하기를 원하고 있었는데 마침 노키아의 ‘공간으로서 미디어’ 개념을 접하게 된다. 입찰 경쟁 끝에 다른 건설회사, 부동산 개발 회사 등을 물리치고 노키아가 이 양로원 조성 사업을 수주하게 되었다. 건설회사가 아닌 노키아에게 이 공사가 돌아간 것은 바로 ‘공간으로서 미디어’ 개념이 양로원에 입주할 노인들에게 실질적인 도움을 줄 수 있을 것으로 발주자인 지방 정부가 판단했기 때문이었다. 노키아가 내세운 것은 역시 고도화된 커뮤니티 생활 콘텐츠 서비스였다. 양로원 건물, 공간 자체를 미디어로 디자인해서 노키아의 숙성된 유무선 통합 네트워크 인프라를 기본으로 적용하고 그 위에서 실질적인 도움을 줄 수 있는 콘텐츠 서비스를 작동시킨다는 아이디어가 채택된 셈이다. 예를 들어 한 노인이 독방에서 심야에 자고 있다가 갑자기 기절을 했을 때 방안의 체크 시스템이 이를 즉시 포착하여 인근의 응급센터에 연락을 취하게 된다. 이 때 기존의 다른 양로원과 다르게 노키아의 ‘공간으로서 미디어’ 개념을 구현한 이 양로원은 응급센터에 연락을 주면서 환자의 병력에 관한 자료, 즉 콘텐츠를 일목요연하게 정리해서 해당 응급센터의 전문의에게 정확하게 전달한다. 모바일폰, 팩스, 전화, 이메일, SMS, 방송 등 여러 채널의 미디어가 총동원되어 해당 전문의를 깨워서 앰불런스에 탑승시키는 데까지 책임을 진다. 이렇게 하면 심장질환이 원인인 비상상황에서 엉뚱하게 안과 의사가 출동한다는 따위의 잘못된 커뮤니케이션이 방지되고 결과적으로 생명을 구하는 확실한 성과를 산출할 수도 있다. 이게 바로 양로원 시설 자체를 ‘공간으로서 미디어’로 새롭게 인식하고 있는 노키아 전략이 두루 두루 통할 수 있음을 보여주는 대목이다.

사. 기업 간 협업 진출 모델 활성화

민간의 기업들이 보편적인 디지털 유통망을 만들 수 있도록 플랫폼사업자, 서비스사업자 및 솔루션사업자와 온라인콘텐츠 사업자간 협업을 통한 해외 공동 진출을 적극 장려해야 한다. 산업 발전 전략의 차원에서는 우선 국내 업체간 핵심역량의 연계를 통해 수출 시너지 효과 창출 및 대기업과 중소기업 간 협력 채널 구축할 필요가 있다. 미래 선도형 미디어 기술시장 선점 위해 세계 최초 개발 및 상용화에 성공한 DMB/WiBro 기반 플랫폼/기기/서비스 통합솔루션 시장 개척 등의 주요 긴급 의제로 제시할 수 있다. 이를 통해 통합 솔루션 형태의 시장 진출은 향후 경쟁 우위를 점할 수 있는 차별화 요소이면서 서비스연계시장 창출 효과 기대를 가능하게 한다. 이와 함께 정부는 정부대로 DMB, WiBro 세계시장 진출 계획을 수립, 실행할 국내외 공동 추진체계를 구성하는데 앞장서야 할 일이다.

아. 글로벌 퍼블리셔 육성 및 관련 인프라 지원

[그림 5-10] 디지털콘텐츠 유통시스템 원형



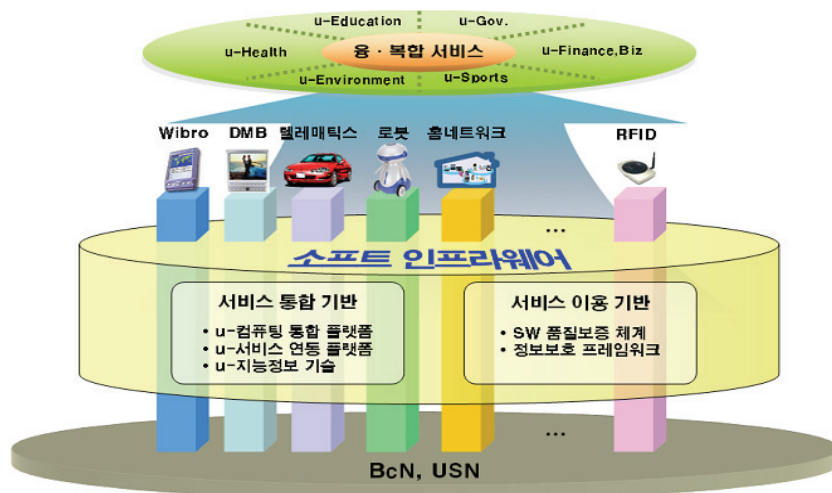
온라인게임, 모바일콘텐츠, 애니메이션 분야의 역량 있는 국내 기업을 글로벌 퍼블리셔로 발굴하고 육성하는 일을 적절한 국내외 파트너와 함께 정책적으로 진행하여야 한다. 문화가 교신되는 세계 콘텐츠 시장에서 유통사의 역할이 확대됨에 따라 국내 콘텐츠의 해외 유통을 전문적으로 수행하는 유통업체 육성이 시급하다는 취지이다. 유통망을 강력하고도 안전하게 장악하지 못한다면 불법, 불량 콘텐츠의 난립으로 마침내 ‘악화가 양화를 구축하는’ 식의 문화 훼손 및 문화 교류 저해 현상이 빚어질 수밖에 없다는 시각이다. 결국 이 문제는 건강하고 안전한 보편적 디지털 유통망을 각국의 공동 노력으로 설계하고 가동시키는 움직임으로서만 해결할 수 있다.

이를 위해서는 해외 유통 전문기업이 투자하는 콘텐츠에 대한 프로토타입 제작지원, 해외 마케팅 지원 및 해외 유통망 구축 지원 등 구체적인 정책 프로그램이 동원되어야 한다. 콘텐츠의 자동 변환(언어/포맷 변환 등), 라이선스 계약, 제공자/이용자 간 요금 결제 등 관련 유통 인프라 지원도 적절하게 이루어져야 한다. 마켓 플레이스/신디케이션 엔진 확보를 위한 기반 프로세스 기술, 변환 기술, 결제 기술, Meta Data 등 표준의 확보 등 기술적인 노력도 기울여야 한다. 이를 기반으로 우선 국내 콘텐츠의 독자적인 해외서비스를 위한 통합 서비스 플랫폼(GSP: Global Service Platform) 구축과 운영이 필요할 것으로 보인다. 여기에는 물론 국내 콘텐츠의 독자적 해외 서비스 네트워크를 확보하고 해외시장성과 서비스의 안정성을 사전 검증하는 노력이 뒤따라야 한다. GSP(Global Service Platform)란 국내 콘텐츠를 해외 이용자들에게 직접 제공할 수 있도록 네트워크(전용선, CDN 등), 장비(서버 등) 및 솔루션(보안, 빌링, 과금 등)을 통합시스템으로 구축하여 제공한다는 개념을 의미한다. 이를 통해 게임, 모바일콘텐츠, 디지털애니메이션 등의 해외 수출 판로 개척 위해 수출 대상국에 콘텐츠 배급 네트워크 구축함은 물론 해외 콘텐츠 및 콘텐츠 원 재료(스토리, 이미지 등)의 소싱(구매, 조달, 활용)도 더욱 원활해질 수 있다.

해외 배급 네트워크와 국내 온라인콘텐츠 기업 간에 국내 및 해외에서 비즈니스 상담회를 정기적으로 개최하는 활동도 필요하다. 해외 현지에 디지털콘텐츠 전문 에이전트(DCC)를 운용하여 해외 정보를 수집하고 국내 온라인콘텐츠의 해외 진출

을 지원하는 업무와도 같은 맥락이다.

〔그림 5-11〕 콘텐츠 서비스, 유통을 지원하는 소프트웨어 인프라



자료: 소프트웨어 인프라 개념, 2006. 2. 정보통신부

자. 이용자의 위치, 정보기기에 상관없이 끊임 없는 콘텐츠 서비스 환경 구축 문화 교류가 수신, 호혜 차원에서 원활하게 이루어질 수 있으려면 앞으로 미래 사회에서 다양한 단말기 또는 서비스 간 온라인콘텐츠의 정보호환이 가능하도록 표준화 된 데이터 교환 방식 인 u-서비스 연동플랫폼을 개발하는 것과 같은 구체적인 정책 프로그램 실행이 필요하다. 특히 이용자 사용 환경에 상관없이 온라인콘텐츠 구현에 필요한 운영체제와 미들웨어의 공통모듈(u-컴퓨팅)을 개발하는 것은 실질적인 소프트웨어 인프라 구축이라는 점에서 매우 중요하다. 상이한 DRM 시스템 간 호환성 지원을 위한 콘텐츠별, 콘텐츠 유통 도메인별 DRM연동 표준 개발도 함께 요구되는 사항이다.

차. 무선 인터넷망 개방 활성화 촉진

무선 망 조기 활성화와 신규 사업모델을 발굴하여 정부 정책과 이동통신사 투자

의 선순환 구조를 형성하도록 하는 일도 정책의 몫이다. 무선 인터넷망 조기 활성화
를 위한 신규 사업·수익모델 발굴 및 시범사업 시행도 적절하게 이루어져야 한다.
콘텐츠 수익분배와 관련하여 이통사 및 포털사업자간 무선 인터넷망의 실질적 개방
을 지속 적으로 추진할 수 있도록 정책 당국이 중심을 잡아야 한다. 이로써 유·무
선 인터넷 간의 호환 기술 및 표준을 마련하여 완벽한 유·무선 연 동을 보장하고
W3C 등 표준 활동에 적극 참여하여 시장 선점을 위한 국제 표준을 주도할 수 있어
야 한다.

3. 제3영역

사회,문화 부문의 제3영역은 <지식사회에서 국가의 역할과 형태의 변화>(영역)에
이어진 <창의성 배양하는 멘토 파트너 위상 정립>(미래트렌드), <창의적 소프트 인
프라 조성>(정책방향) 등으로 구성되고 이에 따른 2개 정책 과제를 갖는다. 이 부분
이들 과제를 다시 IT 솔루션과 Non- IT 솔루션으로 성격 구분을 한 내용은 개념적
차이를 보기 위해 편의상 표시한 것이므로 다음 세부 설명에서 굳이 나뉘어서 보지는
않도록 하겠다.

가. 디지털생태계 비전 제시자로 발돋움

디지털콘텐츠 산업 형성에 직, 간접적으로 영향을 미치는 네트워크, 플랫폼, 하드
웨어(디바이스 등), 소프트웨어(솔루션 등), 규제 환경 등을 콘텐츠 산업 내부의 기
획, 제작, 기술, 유통, 마케팅 등 요소와 함께 보는 입체적이고 전방위적인 시각과 정
책목표, 슬로건에 따라 기본 계획이 나와야 한다. 다보스포럼에서도 <디지털생태계>라
는 표현으로 콘텐츠와 IT 등의 구분 없는 상호 교차와 통합의 중요성을 강조한 바
있다.

세계경제포럼(WEF)의 2006년 아젠다 “Fostering the Digital Ecosystem”에서도 같
은 내용을 다루고 있다. 이 포럼은 현재 디지털컨버전스(IT, 통신, 미디어, 엔터테인
먼트 간 컨버전스)라는 차원에서 “Digital Economy, 즉 디지털경제라는 용어를 사용

해왔고, ‘디지털 경제생태계’라는 말은 사용하지 않았다. 미래에 관해서는 컨버전스 환경에 적응하기 위한 노력 필요하다고 전제하고 “Digital Ecosystem”은 생태계 구성 주체들의 역할 재정립과 자율적인 상호협력모델 구축이 필요하다고 역설하였다. 이 생태계 내부에서 역할자는 기업과 소비자뿐 아니라, 정부, 규제기관, 시장 그리고 소비자단체나 시민단체, 노조 등의 이해관계자들도 포함된다.

☐ Digital Ecosystem: Convergence between IT, Telecoms, Media and Entertainment(Joint session with IT, Telecoms, Media and Entertainment Governors)

“소비자는 기술의 도움을 받아 콘텐츠와 서로 인터랙팅(쌍방향 관계)하고 콘텐츠를 감상하고 편집하고 창조하면서 일찍이 경험해보지 못했던 주도적 위치에 오르게 되었다. 특히 소비자가 여러 재화와 서비스를 이용하는 과정에서 지니게 된 커뮤니티 참여와 자기표현, 개인화 단순화 등에 대한 열망은 어느새 IT, 통신, 미디어 및 엔터테인먼트 산업 전체의 전통적인 비즈니스 모델을 바꿔놓기에 이르렀다. 이는 수많은 개별 산업들이 기존에는 다른 영역으로 여겨졌던 시장으로 과감하게 진입하게 만드는 결과를 낳았다. 동시에 산업을 교차하는 파트너십 또는 합병이 콘텐츠와 서비스를 생산하고 시장화하고 유통시키는 새로운 방식을 고안해내는데 결정적인 역할을 하게 된다”

〈다보스포럼, 아젠다, 2006. 1〉

〈표 5-3〉 비즈니스 생태계와 종전 시장, 산업 개념 간 비교

구분	시장, 산업	비즈니스 생태계
범위와 대상	특정 영역, 부문 내부에 국한	특정 시장, 산업, 지역의 경계를 넘나들, 영역 파괴, 범위가 없음
참여자	수요자, 공급자, 중개상 등으로 수렴	공급, 유통 업체, 아웃소싱 업체, 기술 제공 업체, 서비스 업체, 경쟁자, 고객 등으로 확대
구성 요소 특성	참여자간 경쟁 구도 강조	조직간, 참여자간 상호의존 심화, 상호 협력 중시
시기, 주기별 특성	시장 성숙기에는 초경쟁 후 통합(M&A, 제휴 등)으로 전환	초기 협력 단계 개방형 시스템, 일정 기간 후 폐쇄형으로 전환(시스템 패러독스)

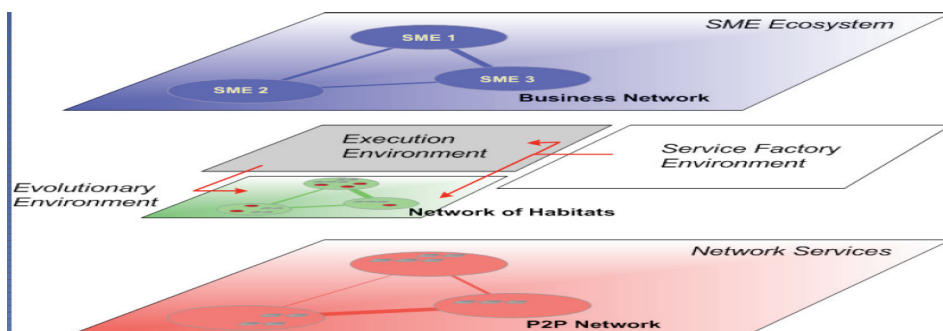
이 포럼은 “디지털컨버전스 시대의 승패는 기술의 발달이 아니고, 소비자로 하여

금 디지털콘텐츠를 얼마나 더 빨리, 손쉽게 이용하게 해주는가에 달려있다. 즉, 콘텐츠산업만으로는 안된다는 뜻이다. 초고속인터넷과 이동통신의 보급으로 통신사업자들은 이미 디지털생태계의 기반을 조성하고 있다. 이를 통해 지원 부문의 S/W와 콘텐츠 분야의 사업자들이 동반 성장함으로써 디지털 생태계의 번영이 가능할 것이다. 인터넷 환경은 대표적인 디지털 생태계이며, 정통부가 발표한 ‘모바일 특구’도 새로운 디지털 생태계 기반이다.”라고 정리하고 있다.

이미 한국에서도 디지털콘텐츠산업이 국가 10대 차세대 성장동력산업/9대 IT 성장동력산업/서울시 4대 전략산업 중 하나로 선정되어 있다. IT 산업에서 분화된 신 성장산업이며 차세대성장 동력으로 인정받고 있는 셈이다. 하지만 최근의 양적 급 성장에도 불구하고 경쟁력이 여전히 취약한 편이다. 이는 역설적으로 다음과 같은 시사점을 던져주고 있다. 디지털콘텐츠산업은 홀로 성장할 수 없고, IT 인프라와 Digital Convergence와 병행하여 디지털콘텐츠산업 발전이 가능하다고 하는 점이다. 이러한 의미 부여의 배경에는 다음 4가지 환경적 요인이 작용하고 있다.

- 정보통신기술의 급속한 발전과 산업화
- 사회문화적 영역과 활발한 융합을 통해 출현 · 성장
- 세계시장 선점, 틈새시장 공략을 위한 지역 간 치열한 국가간 경쟁
- 디지털콘텐츠산업은 IT 분야 국가 경쟁력 강화의 촉매제로 부상

[그림 5-12] 비즈니스 네트워크와 생태계



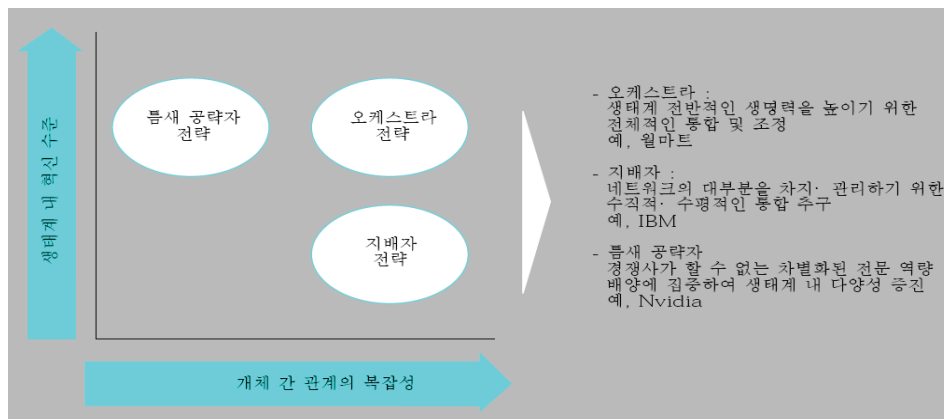
출처: Thomas Kurz(STU), Paolo Dini(LSE)

본래 생태계란 영국의 탠슬리에 의해 1935년 제창된 용어로서, 있는 그대로의 자연 상태의 인식을 위해서는 구성요소 상호간의 관계를 지닌 생물과 무기적 환경을 하나로 통합해야 한다는 개념을 지니고 있다. 때문에 생태계의 핵심 가치는 공존, 균형, 지속성이라고 볼 수 있다. 이 같은 자연과학적 생태계의 개념은 비즈니스 생태계라는 개념으로 응용되기 시작했고 이 비즈니스 생태계 개념에서 다시 디지털 생태계 개념이 도출되기에 이르렀다.

1차적으로 논의된 비즈니스 생태계는 다시 공간개념중심의 ‘spatial modelling environment’ 개념과 연관을 맺고 기본적으로는 인터넷상의 P2P네트워크와 같은 상호 의존적인 인프라에 바탕을 두게 된다.

관련해서 하바드 비즈니스 리뷰에 소개된 레비언 등의 비즈니스 생태계 적응 전략에서는 오케스트라 전략, 틈새 공략자 전략, 지배자 전략 등 유형별로 새롭게 구성되는 생태계 환경속에서 슬기롭게 서식하고 번창할 수 있는 방안이 나와 있기도 하다.

(그림 5-13) 비즈니스 생태계 적응 전략



자료: HBR, March, 2004. lansitl & Levion. Strategy as Ecology. 수정 인용

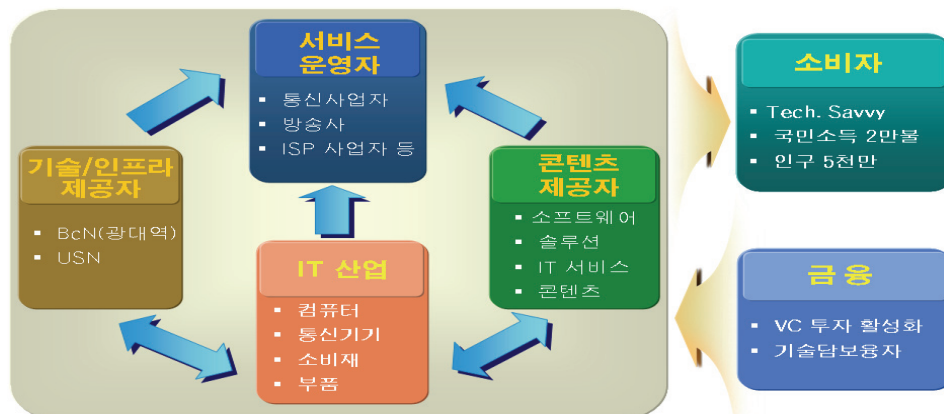
이처럼 일반적인 비즈니스 생태계라는 모형을 활용하여 다양한 디지털 관련 산업의 세부 영역에 응용할 수 있다. 다음 그림은 정보통신부가 틀을 잡은 SW산업 생태

계 구조 개념도이다. 이 구조에서 특별히 강조되는 것은 생태계가 정적인 자기완결 구조를 갖는 것이 아니라 항상 움직이며 생존과 퇴출이 자연스럽고도 역동적으로 일어나는 유기적 구조를 갖는다는 점이다. 따라서 한국의 경우 이렇게 생성되는 미래 생태계 틀 안에서 비전제시자로서 스스로 역할을 강화함으로써 문화 발신 및 교류에서 의미 있는 교두보를 확보할 수 있어야 한다.

나. 콘텐츠 특성에 맞는 디지털생태계 생성 주도

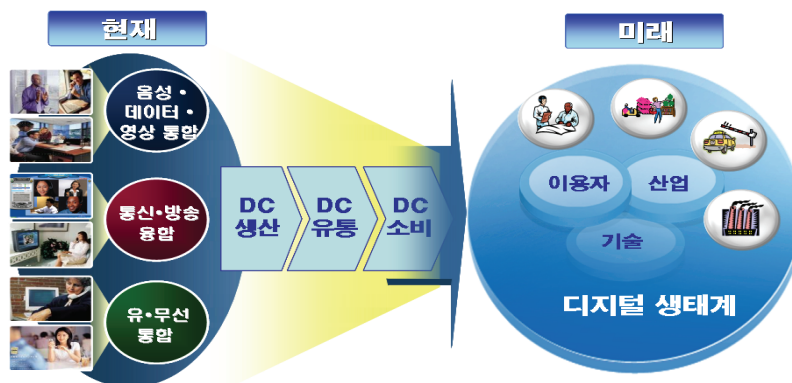
디지털콘텐츠 산업의 주체인 산업과 정부, 소비자가 함께 새로운 협력, 협업 관계를 만들어 동반성장을 꾀하고 궁극적으로 디지털생태계의 번영을 추구해야 한다는 취지가 최근 강조되고 있다. 디지털콘텐츠 부문의 경우 특히 디지털콘텐츠 상품 및 서비스가 기본적으로 관련 디지털, IT 기술, 문화예술적 창작 요소, 경험재로서 반응을 보이는 소비자라는 실체 요소, 프로젝트 기반의 투자 유치 등이 활발히 일어나는 외부 자본 유입 요소 등이 복합적으로 작용해서 작동하는 좀 더 거대하고 좀 더 확충적인 네트워크 효과를 보이고 있다. 따라서 디지털콘텐츠 영역의 생태계는 소비자와 금융 등 외부 요소들도 함께 작동하여 돌아가는 중층적인 디지털생태계 구조를 갖는다고 할 수 있다.

[그림 5-14] 디지털콘텐츠 관련 생태계



요약하면 디지털 컨버전스가 확대되면서 디지털생태계가 강조된다는 얘기다. 콘텐츠, 기기, 사업자 등의 융합 현상인 디지털 컨버전스가 활발해짐에 따라 디지털문화콘텐츠의 생산—유통—소비를 통해 이용자, 산업, 기술이 동반성장하는 디지털 생태계 조성이 관건이 되고 있다. 현재는 음성·영상·데이터 통합, 통신방송 융합, 유무선 통합 등 기능별 디지털 컨버전스로 제한되어 있다. 미래는 대부분의 IT 활동이 디지털콘텐츠산업으로 집약, 가공되어 궁극적으로 이용자, 산업, 기술이 유기적으로 협력하고 공존하는 지속적 고도성장 기반이 생태계로서 형성되고 있는 중이다.

〔그림 5-15〕 디지털문화콘텐츠(DC)의 생산—유통—소비를 통한
디지털생태계 형성



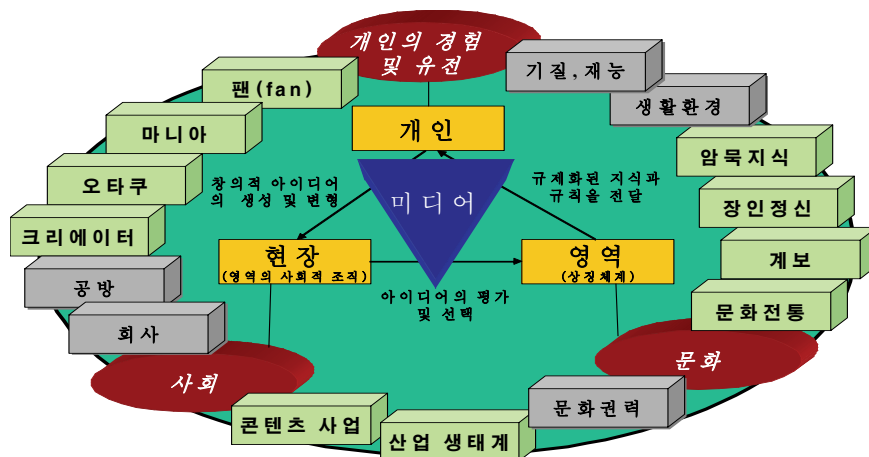
때문에 디지털콘텐츠 산업은 〈망—서비스—기기〉 동반 성장의 촉매이자 디지털 생태계 형성의 시금석이 될 것으로 기대되고 있다. 디지털콘텐츠의 생산—유통—소비가 IT인프라를 통해서 질적, 양적으로 고도화되어 새로운 부의 원천인 디지털 생태계의 번영을 가져올 수 있다는 얘기다. 각국별로도 이미 초고속망 인프라 등과 디지털콘텐츠산업의 균등한 발전을 위한 정책을 추진 중이다. 일본은 U-Japan 전략 하에 2006년 2월 〈디지털콘텐츠진흥전략〉 발표한 바 있고 중국도 863국가과학기술 계획, 제10차 5개년 계획하에 디지털콘텐츠산업 육성에 집중하고 있다. 이와 같은

맥락에서 활발한 진입과 퇴출이 자연스럽게 이루어지면서도 콘텐츠의 특성이 잘 반영되는 디지털생태계 조성에 주도적으로 참여하여 새로운 커뮤니티의 규칙과 질서를 제정하는 일에 적극적으로 임할 수 있어야 하겠다.

다. 창의성이 생성, 전파, 공유되는 디지털 생태계 운영

앞으로는 창의적 콘텐츠가 지속적으로 생성될 수 있는 인프라로서 생태계가 어떻게 기능하느냐에 따라 한 국가와 사회의 문화적 자원이 지속가능한 성장세를 보이느냐 여부가 판가름 나게 될 것으로 보인다. 창의성 생태계란 디지털생태계와 같은 원리를 지니면서도 콘텐츠와 미디어가 중심이 되어 개인의 마니아, 사회의 콘텐츠 비즈니스, 문화속의 장인정신과 생활환경 등이 선순환 구조를 이루는 문화의 일대 거점이자 거대한 수자원을 지칭한다.

[그림 5-16] 콘텐츠와 미디어가 중심이 되는 창의성 생태계 모형



주: 창의성의 체계모델 Csikszentmihalyi(1988)에서 수정

이 생태계속의 콘텐츠 창조과정은 <팬 → 마니아 → 오타쿠 → 크리에이터 → 공방 (factory) → 회사>와 <콘텐츠 사업 → 산업 생태계 → 문화권력>, <문화 전통 → 계보 → 장인정신 → 암묵지식 → 생활 환경 → 기질 재능(talent , DNA)>로 구성된다. 이

들 개별 요소들을 중재하는 중간자는 바로 미디어이다. 미디어는 개인이 창의적인 아이디어를 생성, 변형하고 영역의 사회적 조직인 현장과 교류, 상호 관계를 원활하게 할 수 있도록 돕는다. 이어서 현장에서 여러 전문가 등이 새로운 아이디어를 평가하고 선택하여 하나의 상징체계인 영역으로 만드는 과정에서도 미디어가 촉매로서 개입한다. 연이어 문화적 상징체계가 형성된 영역이 다시 환류 하여 지식 체계로서 성립되고 전달되도록 하는 피이드백 과정에서도 미디어가 결정적으로 작용한다. 이와 같이 일본의 동인지와 만화잡지, 미국의 케이블 방송 채널 등 미디어는 콘텐츠가 창조적으로 생성되고 평가받고 사회적으로 인정받아 하나의 산업과 문화, 권력으로 발전할 수 있게끔 매개하고 북돋워주는 포럼이자 후견인, 멘토, 가상에 가까운 네트워크 커뮤니티, 학습 수단, 마케팅 수단, 언론매체 등의 복합적 역할을 수행하게 되는 셈이다. 이러한 미디어가 발달한 사회에서 창조적인 콘텐츠 상품이 생성될 수 있음은 바로 이 창조과정 모형 자체가 설명해준다.

이러한 개념 이해에 바탕을 두어 창의성 생태계를 조성하고 중국에는 문화선진국으로 이르기 위해서 다음과 같은 실천 과업을 온 국민과 정부가 함께 힘을 모아 수행해야 한다.

창의성이 존중되고 샘솟듯 나오는 생태계를 문화 발신국으로 앞장 서 건설하기 위해서는 디지털문화콘텐츠 분야를 선도할 창의적 전문 인력을 키우는 일에 사회적 역량을 집중해야 한다. 이를 위해 세계적 수준의 콘텐츠 전문교육기관과 협력을 강화하고 석·박사급 연구 인력 확보 시스템 구축하는 과업을 구체적으로 제시할 수 있다. 유명 해외 교육 기관과의 업무제휴(MOU)를 통해 학생 교류 및 교과과정 연계를 추진하는 것도 좋은 방안이 될 수 있다. 미국의 경우 카네기멜론대학 ETC(Entertainment Technology Center), 디지펜기술원(DigiPen Institute of Technology) 등이 선도적인 고급 인재 양성 프로그램에 나서고 있다. 국내에서도 콘텐츠 관련 ITRC, CRC, ICU, 문화기술대학원, 디지털미디어 연구소, 미래첨단 문화기술연구소 등을 통한 고급 전문인력 양성 지원 선행 사례가 있다. 이러한 노력을 더욱 강화하여 실무 위주의 교과과정 개편 및 산·학 연계 프로그램을 확충하도록 해야 한다. 내용

적으로도 업체의 멘토(Mentor)와 대학의 멘티(Mentee)를 지정하여 공동 실습 프로젝트를 수행하는 멘토링 제도 운영과 같은 실질적인 방안이 필요하다. 아울러 정부, 교수, 관련 기업이 참여하는 기업 선발형 인턴십 지원 협의체를 구성하여 기업의 인턴십 프로그램 지원도 정책적으로 도입해볼만한 방책이다.

라. 핵심 기술개발 및 표준화

영향력 있는 문화 발신의 원동력이 되는 고품질 온라인콘텐츠 확보를 위한 핵심 기술 개발도 근본적인 대책이 될 수 있다. 앞으로 더욱 각광받게 될 고품질 3D와 같은 미래 지향적 영상 구현에 필요한 렌더러 및 실사 합성 기술을 개발하는 것과 같은 전략적인 접근이 요청된다. 컴퓨팅의 미래를 과학적으로 예측하면서 고속화된 GPU의 적극적 이용으로 초고속 처리가 가능하고, 기능/성능 확장성을 가진 새로운 개념의 렌더러를 개발함으로써 한국이 디지털문화콘텐츠 부문 세계시장, 즉 관련 생태계에서 주도적인 위치를 확보할 수 있다. 이러한 경쟁력에 바탕을 둔 문화 발신이 미래 사회에는 필수적인 활동이 되어야 한다.

마. 서비스 인프라 고도화

기술뿐만 아니라 각종 뉴미디어 플랫폼 서비스 등 서비스 인프라와 관련한 표준 모형을 제시하는 방법도 적절한 문화발신 과업이 될 수 있다. 문화발신의 기본 단위가 되는 콘텐츠의 공통 서비스 인프라 구축 및 운영하는 것이 한 예다. 디지털문화콘텐츠 산업과 관련해서 본다면 중소기업의 고품질 온라인콘텐츠 제작 및 상용화 기반을 첨단 IT 콤플렉스(누리꿈스퀘어)의 ‘온라인콘텐츠 공동제작센터’에 집적하여 장비의 효율성 도모하는 것도 좋은 방법이다. ‘온라인콘텐츠 공동제작센터’에는 공동제작 스튜디오, 렌더팜, 이터닝 제작 스튜디오, 제작 변환실, 테스트센터 등을 구축하여 국·내외 업체간 협업을 효율적으로 지원할 수 있도록 해야 한다.

바. 고품격 공공 문화체험시설 확충

고품격 공공 문화체험시설을 늘려 창조적인 문화콘텐츠의 제작기반을 강화해야 한다. 사회체육, 문화체험, 공공교육 등의 인프라 투자를 크게 늘리고 관련 프로그램

을 개발할 필요가 있다. 문화센터, 출판, 학술사업 등에 대한 지원을 통해 인문학적 기반을 강화함으로써 영화, 방송, 음악, 디자인, 게임 등 문화콘텐츠의 풍부한 수자원(reservoir)을 확보하는 일이 시급하다. 아울러 박물관, 미술관, 지역문화센터 등 기존 문화거점의 경영 능력을 향상해야 한다. 국립중앙박물관 등 각급 공공 문화시설 운용 인력의 전문성을 높일 수 있는 인력관리와 교육프로그램의 도입할 필요가 있다. 이를 통해 문화거점마다 기업의 스폰서십(sponsorship)을 적극 확보하고 다채로운 이벤트를 제공할 수 있어야 한다. 러시아의 에르미타주 미술관이 IBM의 후원으로『명화 디지털 도서관』을 지난 2000년에 구축한 것이 좋은 사례이다.

이 같은 실천을 위해서는 사회체육, 문화체험, 공공교육 등의 인프라 투자를 크게 늘리고 관련 프로그램을 개발할 필요가 있다. 특히 문화개방, 시청각서비스 시장 개방 등 협상의 가치관을 생활자 이익 중심으로 전환하여 콘텐츠 프로슈머의 선택 권리, 생산 기회 등을 기준으로 교류의 폭과 깊이를 제어해야 한다.

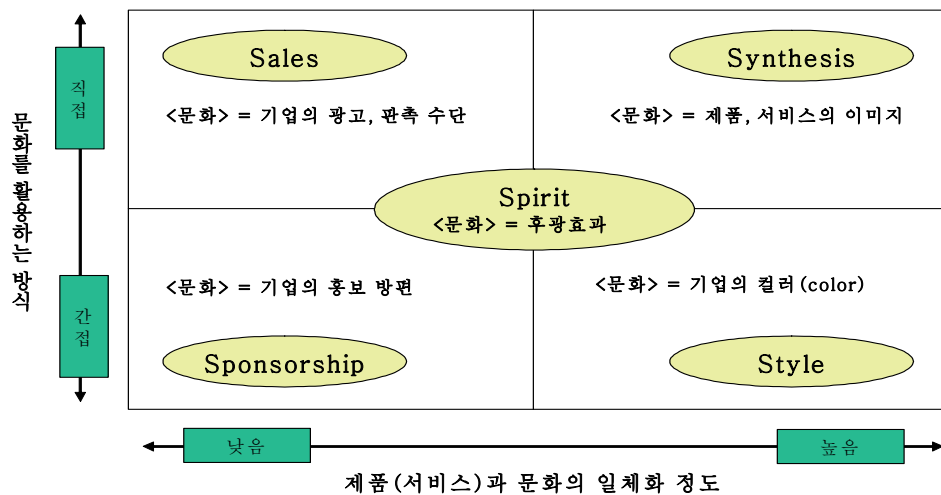
사. 『문화를 사랑하는 풍토』 조성으로 사회의 소프트화를 실현

문화·예술 애호와 기부, 자선 활동의 확산을 촉진해야 한다. 각종 지방 자치단체 축제의 경우 기획 단계에서부터 지역 주민이 적극 참여하도록 유도해야 한다. 기업들도 사업과 문화를 연계할 수 있는 아이디어를 제시하고 이를 국가가 법제적으로 지원한다면 더욱 좋을 것이다. 서울 삼성동의 COEX와 같은 비즈니스 공간의 일부를 문화센터나 자연사 박물관, 교육장 등으로 활용하는 방안 등도 검토해야 한다. 또한 사라져 가는 우리 전통문화의 보존과 글로벌화를 위해 『1기업 1문화』, 『1학교 1문화제』와 같은 식의 후원시스템(mentor制)을 시행하는 일도 의미 있을 것이다. 아울러 반드시 지역, 계층별로 균형적인 문화인프라를 제공하여 문화사각지대를 없애는 일에 노력을 기울여야 한다. 중앙에 집중되고 있는 문화예산을 낙후 지역으로 돌려『지역의 풀뿌리 문화』기반 강화해야 한다. 소외된 지역, 계층에 대한 문화 향유의 혜택을 제공하여 『문화적 격차(Cultural Divide)』를 좁혀나가야 한다. 이는 사회복지 시설 등을 직접 찾아가는 영화상영, 음악회, 이동 도서관 등의 프로그램을 늘리고 각종 기부를 통한 ‘사랑의 문화 티켓’ 제공 등 재정적 지원을 확대 등을 통해 실현

할 수 있다.

콘텐츠 이용자, 제작자 등이 일상생활 속에서 문화적 체험과 참여를 좀 더 적극적으로 할 수 있도록 하는 분위기 조성이 요구된다. 각종 지방 자치단체 축제의 경우 기획 단계에서부터 지역 주민이 적극 참여하도록 유도하는 노력이 필요하다. 기업들도 사업과 문화를 연계할 수 문화마케팅과 같은 있는 아이디어를 제시하고 이를 국가가 법제적으로 지원하는 시스템이 요구된다.

[그림 5-17] 기업의 문화마케팅 모델, 5S



출처: 심상민, '문화마케팅의 부상과 성공전략', 2005. 10, 삼성경제연구소

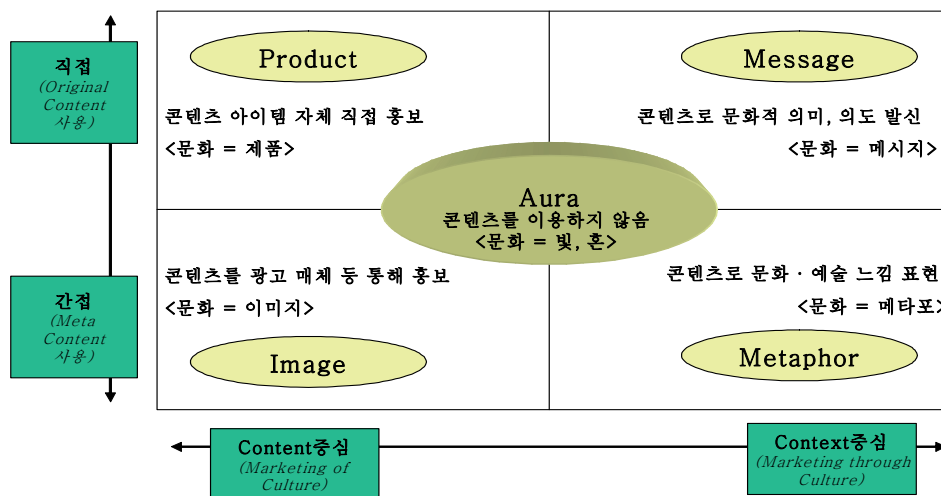
아. 문화 · 예술인이 직접 실행하는 문화마케팅 지원

일반 기업들과 달리 문화, 예술 창작자가 중심이 된 문화예술 기업, 기관, 단체 등은 좋은 콘텐츠를 보유하거나 발굴, 도입, 소개하면서도 마케팅 역량 부족으로 인해 좀 더 많은 이용자들에게 다가가지 못하고 있다. 이 같은 문제는 수신과 호혜 차원의 문화교류라는 차원에서 정부 등 공적 부문의 적절한 지원과 관심을 통해 해결할 수 있다. 비단 직접적인 예산 지원이나 컨설팅 지원이외에도 관련 정보 제공, 공동 마케팅 수행 등 다양한 방법을 통해 국내외 문화교류의 폭과 깊이를 확대하고 심화

할 수 있다. 이를 위해서는 우선적으로 기업의 문화마케팅과 다른 특성을 지니는 문화·예술인 중심의 문화마케팅의 개념과 구조를 제대로 이해할 필요가 있다.

문화·예술인의 문화마케팅을 종전에 기업의 문화마케팅 모델 형성에서 활용한 매트릭스 방법을 동원, 응용하여 3가지 차원으로 구분하여 제시할 수 있다. 우선 첫 번째로는 문화콘텐츠의 직접 사용, 간접 사용 차원이 있고 둘째는 개별 콘텐츠 중심과 콘텐츠를 에워싼 주변 맥락, 즉 콘텍스트 중심을 가르는 차원이 있다. 끝으로 셋째는 이들 2분법적 구분에 구애받지 않고 초월적 위치에 있는 독자적인 영역을 생각해볼 수 있겠다.

[그림 5-18] 문화·예술인의 문화마케팅 5가지 모델



앞 그림에서 다룬 것처럼 횡축의 2개 영역은 문화콘텐츠 아이템 자체를 중심으로 마케팅을 펼쳐나가는 차원으로서 이는 <문화콘텐츠를 위한 마케팅(Marketing of Culture or Marketing for Culture)>로 풀이할 수 있다. 마케팅 기법과 수단을 동원하여 문화콘텐츠 자체를 돋보이게 만드는 노력의 일환인 셈이다. 같은 횡축의 영역에서 이와 구분되는 대척점에 서 있는 차원은 문화콘텐츠 아이템 자체보다는 콘텐츠

가 위치하는 상황과 맥락, 의도 즉 콘텍스트(Context)를 더 강조하는 차원이다. 이는 <문화콘텐츠를 통한 마케팅(Marketing through Culture or Culture for Marketing)>이라고 할 수 있다. 여기서 마케팅을 위한 문화콘텐츠의 동원과 활용이라는 측면은 흡사 기업의 문화마케팅 활동과 같은 듯한 느낌을 주지만 실상은 근본적인 차이가 내재해 있다. 문화·예술인이 원하는 마케팅 목적에는 판매 촉진이나 이미지 제고와 같은 기업의 목적과는 상당히 다른 가치가 존재할 수 있기 때문이다. 사회, 문화적 영향력 제고나 새로운 트렌드 창조, 예술적 표현, 정치적 선언, 자기 발언 등 다양하고도 무정형적인 개념들이 포함되기 때문이다. 아무튼 이러한 2가지 차원이 위 모델의 횡축이 구분하고 있는 내용이다.

또 다른 한 축은 문화콘텐츠의 원형, 즉 오리지널 콘텐츠를 직접 사용하는 경우와 문화콘텐츠의 변형, 즉 메타 콘텐츠(meta content)를 간접적으로 사용하는 경우 등 2가지 차원을 구분하여 보았다. 이는 달리 말해 문화·예술인이 자신의 콘텐츠를 그대로 사용하여 마케팅 활동을 벌이는 경우와 자신의 콘텐츠를 또 다른 형태로 변형, 축약, 재구성, 재창조하는 부가적 편집 과정을 거침으로써 마케팅 활동 자체를 또 하나의 콘텐츠 생성 및 표출 과정이자 행위로 간주하는 경우라고 할 수 있겠다.

끝으로 제시하는 차원은 이들 횡축과 종축의 총 4가지 차원과 영역(2*2 구조) 어디에도 속하지 않는 별도의 차원이다. 또는 모든 4가지 영역에 다 걸쳐 있고 속해 있으면서도 어느 한 차원에 전형적으로 편입되지 않는 독립적인 차원이라고 설명할 수 있다.

그러면 이들 5가지 영역, 차원의 문화·예술인 문화마케팅 유형들을 차례로 규명해보도록 하겠다.

1) 프로덕트(Product)

문화·예술인들이 문화콘텐츠 자체를 구체적인 제품으로 인식하고 마치 보통 기업들이 상품을 직접 홍보하고 광고하는 것처럼 마케팅 하는 유형이다.

2) 이미지(Image)

문화·예술인들이 마케팅 대상인 오리지널 문화콘텐츠를 홍보, 광고하기 위하여

신문과 방송, 인터넷 등 광고 매체에 적합한 형태로 또 다른 형태의 메타 콘텐츠를 만들어 이미 설정 되어 있는 기존 미디어(광고 등 커뮤니케이션 미디어)의 논법을 따르는 형태의 유형이다.

3) 메시지(Message)

문화·예술인들이 문화콘텐츠를 판매하는 것이 아니라 문화콘텐츠를 통해 사회, 문화적 의도를 발신하는 것 자체를 마케팅적 활동으로 여기는 형태이다. 또는 문화 콘텐츠 판매에 부가하여 문화적 의미와 의도를 전달하여 하는 의도를 반영하기도 한다.

4) 메타포(Metaphor)

문화·예술인들이 문화콘텐츠를 통해 직접적으로 뚜렷한 메시지를 발신하기보다는 은유적으로 메타포를 통해 문화, 예술의 느낌을 표현함으로써 마케팅적 효과를 추구하는 유형이다. 이는 세계문화를 문화메타포를 통해 설명한 마틴 J. 개논의 접근법과도 상통한다. 개논은 ‘문화 메타포(cultural metaphor)’가 특정 문화권 사람들이 감성적, 인지적으로 표출하는 활동, 현상 또는 제도를 일컫는다고 하였다. 또한 ‘문화 메타포’란 특정 문화권 사람들이 감성적, 인지적으로 표출하는 활동, 현상 또는 제도를 일컫는 말로, 이처럼 메타포에는 그 문화 자체를 대표하는 가치가 내포되어 있다.¹⁴⁾ 개논은 ‘문화 메타포’라는 개념으로 지구상의 문화를 이해하고 비교한다. 예컨대 미국의 ‘문화 메타포’는 미식축구이고 독일의 ‘문화 메타포’는 심포니, 영국의 ‘문화 메타포’는 전통적인 벽돌집, 스페인과 포르투갈의 ‘문화 메타포’는 둘다 투우이다. 그러나 같은 투우라도 두 나라의 문화차이만큼 미묘하고 때로는 현저한 차이가 있다. 한 문화권의 고정된 가치 기준으로 볼 때 황당하고 불합리해 보이는 문화 현상이라고 할지라도 그 문화를 하나의 상징으로 포착하고 그 상징의 의미를 이

14) 마틴 J.개논(지은이), 김선옥·김숙현·김화원·박기순·성백환·이두원·전연희·정현숙·최윤희(옮긴이), ‘세계 문화 이해－김치에서 오페라까지, 상징과 비유로 읽는 세계 문화(원제 Understanding Global Cultures: Metaphorical Journeys Through 23 Nations), 커뮤니케이션북스, 2002.

해하면 문화의 본질에 깊숙이 접근해 들어갈 수 있다.

5) 아우라(Aura)

문화·예술인들이 문화콘텐츠를 이용하지 않고도, 혹은 이용하지 않는 듯 보이게 하면서 의도하는 마케팅적 효과를 추구하는 형태를 일컫는다. 이는 기업들이 스스로 약점을 공개하는 등의 새로운 마케팅 기법으로 선보이고 있는 역마케팅(Reverse Marketing)이나 마케팅 없는 마케팅과 같은 개념과 맥락을 같이한다고 하겠다.

이러한 5가지 차원과 영역, 유형을 합쳐 P.I.M.M.A. (P(Product). I(Image). M(Message). M(Metaphor). A(Aura).) 모델로 표기할 수 있겠다.

제 6 장 남북 통일과 IT 통합 전략

제 1 절 현상분석 및 이슈 파악

1. 메가 트렌드: 남북관계의 복합구조화

북한은 세계사적 역사의 흐름과 격차를 보이며, ‘특수한 발전경로’를 가고 있다. 1989년 세계적인 탈냉전이후 ‘동북아 정치’에서 북한 문제는 진화되기 보다는 ‘정책 결정 환경’의 변화에 따라 반복되는 경향이 있다. 유일한 분단국으로 남아 있는 남북관계에서도 냉전의 ‘장기지속’과 탈냉전의 새로운 움직임들이 공존하는 상호 모순되며, 역동적인 ‘상호작용’이 진행되고 있다. 시간과 공간의 ‘복합적 성격’은 남과 북의 접촉이 활발해 지고, 협상의 현안이 복잡해지면서 증폭되는 경향이 있다. 접촉이 없었던 냉전 시대의 남북관계 담론이 상대적으로 단순했다면, 접촉이 활성화되면서 보다 복잡해지고, 복합적인 현상이 나타나고 있다. 그 배경을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 한반도 문제의 국제화다. 북핵문제 해결, 한반도 평화 체제와 같은 한반도의 가장 중요한 평화 현안은 1990년대 중반의 4자회담을 거쳐 최근의 6자회담을 통해 양자현안에서 다자현안으로 다루어지고 있다. 남북협상¹⁵⁾과 다자협상의 관계는 최근 들어, 상호 분리된 형태가 아니라 상호 밀접하게 영향을 미치면서 진행되고 있다. 다자협상에서의 양자대화, 양자대화에서의 다자적 현안의 의견교환 등이 이루어지고 있으며, 남북대화의 주제와 영역 또한 확장되는 추세에 있다.

15) 여기서 남북협상은 ‘넓은 의미의 개념’으로 사용한다. 남북관계에서 대화와 현안 문제에 대한 의견교환은 장관급 회담과 같은 공식 대화에서 대부분 이루어지고 있지만, 다양한 접촉이 활성화되고 있는 현재의 상황에서는 다양한 비공식 접촉이 있을 수 있으며, 최근 들어 국제사회에서의 남북대화도 증가하고 있는 추세다.

둘째, 평화와 경제의 상호관계다. 정치군사적 접근과 경제적 접근이 상호 밀접히 영향을 미치면서 추진되고 있다. 여기에는 9.19 공동성명에서 북핵 폐기에 따른 에너지 협력 방안처럼 직접적으로 연계되어 있는 방식이 있고, 남북관계에서 경제협력이 정치군사적 환경에 영향을 받거나 혹은 경제력이 협상수단으로 활용 되는 느슨한 결합 방식이 있을 수 있다.

셋째, 합의의 중요성이다. 북한 문제를 둘러싼 합의 수준이 정책수단을 제약하는 변수로 작용하고 있다. 일본에서 ‘납치문제의 늪’은 일본정부의 대북정책 전환을 제약하고 있으며, 미국에서도 ‘인권문제’와 같은 ‘축적된 인식구조’는 정책선택에 영향을 미친다. 국내적으로도 마찬가지다. 한국의 대북협상에서 중요한 수단인 대북 지원 능력은 국내적 합의를 요구하고 있으며, 합의수준이 예산제약에 영향을 미치고 있다.

2. 기존논의 검토: 통일, 경제공동체, 평화체제

가. 점진적 단계적 통일접근

남북 관계의 미래는 통일논의로 집약된다. 통일방안을 둘러싸고 여러 가지 논의가 있지만, 점진적 단계적 통일방안은 세부내용의 차이에도 불구하고, 국내적으로나 남북관계에서의 확고한 합의라고 볼 수 있다. 노태우 정부의 ‘한민족 공동체 통일방안’과 김영삼 정부의 ‘민족공동체 통일방안’은 화해협력 단계—국가연합단계—완전통일 단계의 3단계를 제시하고 있으며, 북한의 통일방안 역시 1990년대 이후 기존의 연방제안에서 후퇴하여 ‘낮은 단계의 연방제’안을 주장하고 있다. 김대중 정부 이후 남북관계가 냉전적 대립관계에서 탈냉전적 협력관계로 전환하면서, 미래의 통일방안 보다현재의 교류협력의 중요성을 강조하는 ‘사실상의 통일 상태 실현’이라는 개념이 더욱 강조되고 있다.

점진적 단계적 통일 방안에 대해서는 2000년 남북정상회담 합의문인 ‘6.15 공동선언 2항’ 즉 “남측의 연합제안과 북측의 낮은 단계의 연방제 안이 서로 공통성이 있다고 인정하고 앞으로 이 방향에서 통일을 지향시켜 나가기로 하였다”라는 문구로 정

리된바 있다.¹⁶⁾ 점진적이고 단계적인 통일접근에 대한 남북한이 공식적으로 합의했다고 평가할 수 있다.

한국 정부의 통일방안은 공통적으로 화해협력 단계의 중요성을 강조하고 있다. 김대중 전대통령이 주장하는 3원칙 3단계 통일방안도 기존 정부의 통일방안과 핵심 내용을 공유하고 있다고 평가할 수 있다. 3원칙 3단계 통일방안은 평화공존, 평화교류, 평화통일의 3원칙과 남북연합, 남북연방, 완전통일의 3단계로 구성되어 있다. 여기서 김대중 대통령은 6자회담의 성공과 한반도 평화체제 형성이라는 여건이 성숙되면, 1단계 남북연합단계로 진입할 수 있다고 설명하고 있다.¹⁷⁾

기존 통일방안에서 화해협력 단계의 구체적 형태를 핵문제 해결과 평화체제 형성으로 설명하고 있으며, 국가연합 단계를 연합단계와 연방단계로 좀 더 세부화 하고 있음을 알 수 있다. 그렇지만 대체로 평화정착을 토대로 통일단계로 넘어가야 한다는 점과 통합의 단계를 단계적으로 발전시켜 나가야 한다고 주장하고 있는 점은 기존 논의와 크게 다르지 않다. 점진적으로 통합해야 하는 이유는 남북한의 정치적 불신, 군사적 대립, 경제적 격차, 문화적 이질성의 현실을 고려할 때 불가피하다고 볼 수 있다. 교류협력의 확대를 통해 정치적 신뢰를 점진적으로 구축하고, 군사적 긴장 완화를 추구하며, 경제적 격차를 줄여 나가면서, 문화적 동질성을 찾는 ‘사실상의 통일’ 상태 실현이 현실적인 목표라고 볼 수 있다. 통일의 목표보다는 통일의 과정이 중요하다고 볼 수 있다.

경제협력 방안은 점진적 접근과 급진적 접근이 다를 수 있다. 점진적 접근에서는

16) 백낙청 교수는 6.15 공동선언 2항의 의미를 “첫째, 통일을 하기는 하되 너무 서두르지 않는다는 것이고, 둘째 어떤 형태의 통일인지를 미리 못 박지 않고 지금 가능한 통일작업부터 진행한다는 것”이라고 하면서, “이 조항이 남북 화해와 협력의 새로운 시대를 열었다”고 평가했다. 백낙청, 『한반도식 통일, 현재진행형』(창비, 2006) 19쪽 참조

17) 김대중 전 대통령의 최근 3원칙 3단계 통일방안에 대해서는 “노벨평화상 수상 5주년 기념 특별강연: 위기에 처한 평화—어떻게 지킬 것인가”(2005. 12)과 월간 중앙 2006년 1월호 신념대담(2006. 1. 9) 참조

교류협력의 활성화를 거쳐, 경제통합의 과정과 단계를 거쳐 최종적으로는 경제공동체 형성을 추구하는 단계적 접근법을 주요 내용으로 하고 있다.

이에 비해 급진적 접근은 통일독일의 사례가 많은 시사점을 주고 있다. 남북한간에 통합이 이루어지면, 북한의 갑작스러운 붕괴에 따라, 인구이동의 문제, 북한 기업의 사유화문제, 실업 및 고용문제, 통일비용 문제 등이 주요 과제로 등장할 것이다.

나. 남북경제공동체 형성에 대한 논의

남북한 경제공동체는 장기 공존 통일정책의 핵심 목표이다. 김대중 정부이후 통일정책은 미래의 통일방안보다 현재의 평화적 공존체제의 실현을 보다 중시하고 있으며, 교류협력의 활성화를 통해 남북관계의 현상 변화를 일관성 있게 추진해 오고 있다. 이에 따라 경제공동체 구상은 미래의 추상적인 방안이 아니라 경제협력 활성화를 통해 남북한의 상호의존도를 제고하고 그 과정에서 경제적 공영의 구조를 만들어 가는 과정을 상징적으로 표현한 것이다.

남북 관계에서 경제협력은 한반도 문제의 국제화 구도속에서 남북한 당사자 관계를 진전시킬 수 있는 분야이며, 북한이 사활적 이해를 갖고 관심을 보이고 있는 영역이고, 실제로 남북 관계에서 가장 접촉 빈도가 높은 분야이기 때문에 실현 가능성이 가장 높은 분야이다. 따라서 대북정책에서 경제협력의 비중이 높고, 경제공동체 구상은 경험의 중장기적 비전을 의미한다.

현실적으로 경제협력의 수준은 남북한 정치군사적 관계의 진전을 전제하고 있어, 평화적 공존없이 경제적 공영도 있을 수 없다. 통상, 통신, 통행협정 등 경험의 제도적 환경은 정부간 대화를 통해서 가능하기 때문에 정부간 대화 없이 민간차원의 경제협력은 한계를 가질 수밖에 없다. 결국 경제공동체의 구체화는 남북관계의 전반적 발전과 병행하여 추진할 수 있다.

경제공동체는 경제협력의 현실적 기반을 반영해 상호 호혜적 남북관계의 미래상을 제시한다. 정치 군사 현안들의 협상은 상호 체제의 이질성을 반영하고 국내적 지지기반도 협소하지만, 경제협력은 상호 이익이라는 공통의 동기가 있으며, 국내적으로 이데올로기적 영향력으로부터 비교적 자유로운 영역이라고 볼 수 있다.

경제공동체의 사전적 의미는 “일정한 지역을 중심으로 자본, 인력 등 생산요소와 화폐 및 경제정책을 기반으로 공동의 경제생활을 영위하는 주민들의 집합체”로 정의할 수 있으나 현재의 남북 관계를 고려할 때, 남북경제공동체는 “남북한의 상이한 체제와 제도를 전제하면서도 북한 경제의 질적 변화와 함께 남북간의 경제적 결합도가 점진적으로 제고되는 과정”으로 정의할 수 있다.¹⁸⁾

경제공동체를 ‘경제협력을 통한 단일경제권 형성’이라는 과정의 의미로 받아들이다면, 현재 남북한이 무관세 제도를 시행하고 있다는 점에서 이미 초보적인 경제공동체는 시작되었다고도 볼 수 있다. 그러나 경제협력의 규칙과 절차의 측면에서 본다면, 최소한 교류협력 부속합의서 이행을 통해 경제협력의 제도적 환경이 보다 안정적으로 정착되는 순간부터 경제공동체의 시작이라고 정의할 수 있다.

경제공동체 형성의 환경적 조건도 살펴볼 수 있다. 남북관계에서는 당국자간 관계의 정례화를 통해 남북한의 정치적 신뢰회복과 제도적 관계개선의 환경이 조성되고, 북미, 북일 관계 개선 등을 통해 한반도 주변환경의 평화적 공존과 외교관계 개선 등이 이루어져야 가능하다고 볼 수 있다. 북한 내부적으로는 전통적 계획경제에서 시장지향적 경제개혁으로 경제발전 전략을 변화시키고, 경제 개방조치를 통해 남북한의 경제협력 수준을 제고시키는 조치들이 병행 추진되어야 할 것이다.

2005년 9.19 공동성명의 채택과 11월 APEC 경제자유화 구상이 제기되면서, 그동안의 남북 경제공동체 구상에 시간개념이 도입되었다. 2005년 제기된 2020년 경제공동체 실현 구상은 유럽통합이 ECSC(1951) → EURO화 출범(1999) → 정치적 통합으로 이어졌듯이, 추진하기 쉬운 경제 분야부터 과감하고 속도감 있게 추진해서 경제공동체를 만들면, 필연적으로 정치통합의 요구가 자연스럽게 발생할 것이라는 가정에서 출발하였다.

당면하여 3대 경협사업(△개성공단 △철도·도로 △금강산관광)을 심화·확대해 나가면서, 경협의 폭과 깊이를 더해 나갈 필요가 있고, 향후 5년내 호혜적인 산

18) 통일연구원, ‘국책기관을 통한 ‘남북경제공동체 건설’ ‘추진전략’(2000. 1. 27) 참조

업협력을 확대하고, △교통·물류 △에너지 △통신의 3대 SOC 사업을 통해 북한 경제의 자생력을 확보하여 남북경제공동체의 기반을 구축하며, 중장기적으로 공동 시장과 통화통합을 포함한 제도적 경제통합 달성한다는 것이다.

다. 평화체제 논의

북한 핵 문제 해결을 비롯한 한반도 평화체제는 크게 3단계로 구분할 수 있다. 첫째 단계는 신뢰구축 단계다. 북핵 문제를 해결하기 위한 9.19 공동선언의 이행합의를 채택하여, 북핵문제 해결과 한반도 평화체제의 이행전망을 확보하는 단계다. 둘째 단계는 한반도 평화체제 논의를 6자회담과는 별도로 4자회담에서 논의하고, 북핵 폐기일정과 맞춰 북미, 북일 관계정상화가 포함되는 포괄 접근의 이행 단계이며, 세 번째는 한반도 평화체제를 축으로 동북아 안보 협력체제를 구축하는 단계다.

단기적 긴장 해소를 위해 북한은 농축우라늄을 통한 새로운 핵 개발 프로그램에 대한 의혹을 규명하고, 비핵화 원칙을 재확인해야 하며, 그리고 NPT 체제로 복귀해야 한다. 미국은 북한에 대한 무력공격 의사가 없음을 보다 책임 있는 형식으로 보장하고, 새로운 포괄협상의 틀을 제시해야 한다.

북한이 요구하는 경제협력 방안은 미국이 경제제재를 해제하고, 한일 양국과 중국, 러시아가 실질적으로 지원하는 방안이 필요하다. 북한을 동북아 경제공동체에 참여시키기 위해서는 한국의 대북 공적 협력사업, 일본의 수교와 이에 따른 경험 자금, 그리고 중국과 러시아의 철도 및 가스관 연결 사업 참여 등을 포괄하여, 관련국 간 조율이 필요하다. 포괄적 이행에서 경제협력 부분은 단순히 북한의 대량살상무기 포기의 대가가 아니라, 실질적인 동북아 경제협력의 기본 환경을 구축하는 과정이 될 것이다.

9.19 공동선언의 정신에 따라, 한반도의 항구적인 평화협정을 체결하기 위한 논의가 시작되어야 한다. 한반도는 정전협정이 무력화되었지만, 새로운 평화협정이 이루어지지 않은 과도기 상태이다. 1953년 휴전협정 체결이후 장비 반입 금지 규정이나, 중립국 감시위원회 규정 등이 사문화되었고, 중립국 감독위원회와 군사정전위 기능도, 북한측의 거부로 중단된 상태다.

한반도 평화체제는 남북한의 불가침 부속합의서의 이행을 통한 분쟁해소, 남북한과 미·중이 참여하는 정전협정에서 평화협정으로의 전환, 그리고 일본과 러시아가 참여하는 동북아 협력안보체제의 형성 등이 단계적이며, 중첩적으로 진행될 필요가 있다. 특히 국제화된 안보 환경에서 남북기본합의서의 불가침 조항을 적극적으로 활용할 필요가 있다. 남북기본합의서 불가침 조항(2장 12조)에는 군사공동위원회 구성을 통해 단계적 군축 실현과 군사적 신뢰구축 조치 등이 포함되어 있다. 남북한 기본합의서의 틀내에서 군사적 분쟁의 가능성을 최소화하는 노력과 동시에 평화체제를 국제적으로 보장받는 방안도 필요하다. 4자 회담을 통해 한반도 평화협정이 체결될 경우, 러시아와 일본이 참가하는 6자 회담으로 발전시켜, 실질적인 동북아 다자간 안보협력체로 기능 하도록 한다.

라. 동북아의 평화·번영에서 ‘북한문제’의 의미

한반도에서 평화와 번영은 상호 보완적 관계이며, 동북아의 경제협력 역시 냉전 극복과 평화체제의 기반위에서 발전할 수 있다. 이른바 평화 번영정책은 남북관계 차원을 넘어 동북아 지역의 평화와 공동번영을 추구하는 보다 넓은 차원의 국가전략으로 볼 수 있다. 동북아의 협력과 번영을 위해서는 한반도의 안정과 평화가 전제 조건이며, 동시에 동북아 각국의 상호의존도 증대가 한반도 평화를 공고화하는 계기를 제공할 것이다. 한반도의 평화와 북한의 경제현대화, 그리고 남북한 경제공동체의 발전은 한반도를 대륙 경제권과 해양경제권의 교량 역할을 하는 중추국가(Hub State)로 기능하게 할 것이다.

향후 북한 핵문제를 포함하여 이른바 ‘북한 문제’의 해결 과정은 동북아의 새로운 경제 협력 기회가 될 것이다. 북한의 대량살상무기 문제의 근본적 해결은 북한에 대한 체제보장과 더불어, 북한의 경제 현대화 및 개방경제에 참여할 수 있는 국제사회의 경제협력 프로그램의 제시를 통해 새로운 발전 전략의 전환 기회를 제공하는 것이다. 특히 교통 및 에너지를 중심으로 하는 북한의 중계거점 역할은 동북아 지역경제권의 형성에 결정적 계기를 제공할 수 있다.

핵문제의 해결이란 현재의 북한 핵 활동을 동결하거나 폐기하고, 검증 가능한 북

한의 비핵화가 이루어지는 것을 의미한다. 당연히 북한에 대한 체제 보장이 수반되어야 할 것이다. 여기서 체제보장이란 군사적으로는 불가침의 보장과 경제적으로는 미국의 대북경제제재의 완화를 의미한다. 넓게 보면, 북한의 대량살상무기 문제의 해소와 북미 양국관계의 포괄적 관계 개선을 의미한다.

북한 핵문제가 동북아 평화에 미치는 영향은 다음과 같다. 첫째, 북한의 현존하는 핵무기를 폐기하고 한반도의 비핵화를 달성하면, 그것은 동북아의 핵통제를 가능하게 할 것이다. 여기서 쟁점은 비핵화(denuclearization)와 비핵지대화(nuclear free zone)의 차이이다. 북한은 회담 초기에 한반도의 비핵지대화를 주장했다. 비핵지대화는 남북이 관할하는 영토, 영공, 영해에 대한 핵무기의 출입과 통제를 인정하지 않는 포괄적인 개념이다. 주한미군이 존재하고 있는 상황과 한국정부가 ‘핵우산’을 포기할 수 없다는 현실주의적 고려로 비핵지대화는 수용되지 않고, 비핵화로 합의되었다. 그렇지만 한반도를 포함한 동북아의 비핵지대화 구상은 여전히 미래의 과제로 남겨져 있다.

둘째, ‘한반도 평화체제 논의’는 ‘동북아에서의 다자간 안보협력의 필요성’을 구체화할 것이다. 9.19 공동성명은 “한반도에서의 영구평화체제(permanent peace regime)의 구축을 위한 당사자간의 논의를 별도의 틀에서 시작한다.”고 규정했다. 이것은 역사적인 선언이다. 당사자 논의란 남북한과 미국, 중국이 참여하는 4자회담이다. 일본은 그동안 한반도 평화체제 논의에 참여의사를 거듭 밝혔지만, 한국은 일본이 한반도의 운명에 개입하는 것을 거부했다. 대신 6개국은 동북아 다자간 안보협력의 필요성을 합의했다. 그런 점에서 9.19 공동선언 4항은 동북아 대립의 역사를 끝내고, 안보 협력을 선언하는 최초의 합의이며, ‘평화유지’(peace keeping)를 넘어서는 ‘평화만들기’(peace making)의 방향을 제시했다는 점에서 중요하다. 앞으로 한반도 평화체제와 동북아 다자간 안보협력과의 관계를 어떻게 정립할 것인지는 과제로 남아 있다.

셋째, 북미, 북일 관계 개선을 통한 전후관계의 청산이다. 북한과 미국, 북한과 일본은 여전히 국교가 수립되지 못하고 있다. 미국은 북한에 대해 포괄적인 경제제재를 취하고 있으며, 북일 관계에서도 관계정상화 논의는 ‘북한의 일본인 납치’의혹으

로 담보 상태를 면하지 못하고 있다.

동북아 경제협력은 보다 안정적인 동북아의 평화적 환경을 요구하고 있다. 따라서 대북투자 사업을 동북아 협력의 틀과 연계시키는 노력이 필요하다. 가장 중요한 재원 조달 문제를 남한 스스로 해결하기에는 현실적 어려움이 있기 때문이다. 미국으로 하여금 북한에 대한 경제제재 완화를 비롯하여 동북아 협력의 제도적 환경을 개선토록 하고, 일본의 보다 적극적인 자본 참여를 유도하며, 중국과 러시아의 참여를 활성화 시키는 보다 장기적인 전략이 필요한 시점이다.

3. 현상 이슈 분석

가. 남북관계

1980년대 후반 세계적인 탈냉전이후 한반도의 정세 변화는 남북미 3각관계의 성격에 따라 설명될 수 있다. 1994년 제네바 합의 당시에는 북미간 협상국면이 조성되었지만, 남북관계 악화와 한미관계 갈등으로 ‘기회’를 살리지 못했다. 이에 비해 1999년에서 2000년의 국면은 ‘페리 프로세스’와 ‘남북정상회담’을 통해 탈냉전이후 처음으로 남북미 3각관계의 선순환이 이루어진 시기다. 당시의 경험이 상징적으로 보여주고 있지만, 북한과 미국이 대화를 시작한 1989년 이후 미국내에서 대북 협상의 필요성은 미국 자체의 ‘정책결정 과정’보다는 북한의 정책전환(카터-김일성 면담)이나, 남북대화와 한미대화가 긍정적 상호 관계를 이룰 때 가능하다(페리보고서 작성과정).¹⁹⁾ 남북관계가 한미 관계에 영향을 미치며, 한미 관계가 북미 관계에 영향을 미친다고 볼 수 있다.

19) 이런 점에서 울브라이트 전 미국 국무 장관의 회고는 시사하는 점이 많다. 그녀의 회고록에 따르면 1986년 미국 민주주의 협회 대표단의 일원으로 한국을 방문했을 때, 당시 가택연금중이던 김대중 전 대통령을 만났고, 김 전대통령은 미국의 대북 정책 방향을 묻는 그녀에게 붓글씨로 ‘實事求是’라고 써 주었다. 1998년 김대중 전대통령의 취임식에 참석했던 울브라이트 전 장관은 그 글씨를 가져와 당시 대통령의 서명을 받았다고 한다(매들린 울브라이트, 2003, 357).

그 반대의 상황도 고려할 수 있다. 일반적으로 북미대화가 경색국면에 접어들면, 남북관계 진전의 제약이 발생하며, 이 과정에서 한미간의 '북한문제'를 둘러싼 입장 차이가 발생하기도 한다. 입장차이의 배경에는 미국의 대북정책은 '모든 선택'을 테이블위에 올려놓을 수 있지만, 한반도 긴장의 직접적 효과를 감당해야 하는 한국의 입장에서 협상의 테이블 위에는 '평화적 수단'만을 올려야 하는 정책선택의 상황적 차이가 있기 때문이다.

따라서 한반도 정세에서 '평화문제'의 진전을 이루기 위해서는 남북미 3각관계의 선순환이 필요하다. 9.19 공동성명의 채택과정 역시 남북미 3각관계의 선순환이 이루어졌기 때문에 가능했다. 2005년 6월 10일 한미정상회담 결과는 6.17 면담에서 김정일 위원장을 설득하는 명분을 제공했으며, 6.17 면담 결과는 워싱턴에서 '협상의 필요성'을 인식하는 계기를 제공했다. 남북미 3각 대화는 2005년 7월 6자회담 재개 시점부터 9.19 공동성명 채택까지 다양한 방식으로 이루어졌다.²⁰⁾

남북미 3각 대화는 북한의 대미협상 우선노선과 미국의 대북 불신, 한국의 당사자 역할의 상호작용으로 형성되고 있다. 6자회담은 '북미 양자협상 우선'노선을 강조하는 북한의 입장과 '양자협상의 필요성'을 부정하는 미국의 타협의 산물이라고 볼 수 있다. 부시 행정부는 '비확산'문제 해결과정에서 중국, 한국 등 역내 국가들의 적극적인 참여와 해결노력을 요구하고 있다. 북한은 북미 양자협상을 우선하고, 부시행 정부는 다자주의를 고집하고 있기 때문에, 이 과정에서 중국이나 한국의 역할이 중요할 수 있지만 역시 상황의 결정적 진전은 북미 관계에 있는 것이 현실이다.

그렇지만 부시행정부의 북미 양자 협상에 대한 소극적 태도로 남북미 3각관계의 선순환 형성이 결코 쉽지 않게 되었다. 이러한 북미 관계의 특성으로 한국의 선택은 남북관계와 한미 관계의 긍정적 순환구조를 통해 북미 관계의 진전을 이루는 것이

20) 다만 9.19 공동성명 채택당시의 남북미 3각 협력은 2000년 당시와 비교해 볼 때, 미국의 정책 전환을 가져오지는 못한 불안정하고 일시적인 협력구도라고 평가할 수 있다. 이러한 불안정성은 9.19 공동성명 채택이후 5차 회담의 교착을 가져온 것으로 평가된다.

우선적인 과제로 제기될 수 밖에 없다.

한반도의 현안이 다자화되고, 복합성이 증가되면서 남북관계의 대외적 민감도가 증가하는 경향이 있다. 북핵문제의 교착 국면이 길어지면, 남북관계 진전의 제약이 발생하는 이유는 무엇인가? 남북관계는 질적 전환의 필요성에 불구하고, 냉전시대의 불신 관계를 완전히 극복하지 못한 과도기적 상황이라고 평가할 수 있다. 따라서 한반도의 국제정세가 교착국면으로 넘어서면, 북한은 보다 전통적인 대남인식으로 후퇴하는 경향이 있으며, 이러한 북한의 행태는 남한의 '기대수준'과 충돌한다.

물론 2000년 남북정상회담이후 남북 양측의 구조적인 협력의 필요성과 교류협력의 기반이 작동하기 때문에 불신의 위기는 장기화되지 않고 있다. 북한의 입장에서 북중관계나 북러관계가 과거의 북중러 북방삼각체제로 전환될 수 없는 동북아의 탈냉전 상황도 작용하고 있으며, 남북관계 유지의 경제적 현실적 필요도 있기 때문이다.

남북관계가 보다 안정적인 구조로 정착되기 위해서나, 복합적인 동북아 정세에서의 '적극적·주도적 역할'을 하기 위해서는 불신의 과도기에서 벗어나야 한다. 그러기 위해서는 남북관계의 상호신뢰 구조의 정착 뿐 만 이 아니라, 복합적인 동북아 정세 변화를 반영할 수 있는 남북관계의 위상과 역할을 확장할 필요가 있다. 북미 양국의 관계 개선이 이루어지지 않으면, 남북 경제협력 뿐 만 아니라, 동북아 경제협력의 주요 사업이 영향을 받을 수밖에 없다. 가장 중요한 이유는 미국의 경제제재 때문이다.²¹⁾ 경제제재가 완화되지 않으면, 개성공단을 포함한 북한의 개방특구가 활성화되지 못하고, 북한이 동북아 국제 분업구조에 참여하기 어렵다. 북한에서 만든 제품들을 미국시장에 수출할 수 없기 때문이다.²²⁾

21) 미국은 99년 9월 베를린 협상이후 2차 대북경제제재 완화를 발표 했다. 이 조치들은 2000년 6월 19일 관보에 게재되었다. 그러나 부시 행정부 들어, 경제제재 완화는 지속되지 못하고, 2005년부터는 BDA에 대한 금융제재를 비롯하여, 2006년 북한 국적 선박에 대한 제재도 시행하고 있다. 그동안의 미국의 대북경제제재에 대한 자세한 내용은 김연철, '미국의 대북경제제재 완화', 김연철·신지호·동용승, 『남북경협 가이드 라인: 북한의 투자환경과 진출 전략』(삼성경제연구소, 2001) 참조

22) 2006년 들어 한미 FTA 협상에서 개성공단 제품의 원산지 규정을 한국산으로 유예

동시에 미국의 대북경제제재는 동북아의 주요 사회 간접자본 프로젝트의 재원 조달을 어렵게 하고 있다. 북한 철도의 현대화 계획이나, 북한의 사회간접자본 구축, 그리고 북한 지역이 포함되는 에너지 협력 사업은 많은 재원을 요구하고 있다. 가장 중요한 재원 조달 방법은 북일 수교과정에서 일본이 지불하는 경제협력 자금과 국제금융기구의 공적 차관이다. 여기서 중요한 것은 북한이 미국에 의해 테러지원국으로 분류되어 있기 때문에, 북한이 아시아개발은행(ADB)을 비롯한 국제금융기구에 가입할 수 없다는 점이다. 미국은 테러지원국에 대해서는 국제금융기구 가입을 자동 반대하고 있다. 당연히 이들 기구의 공적 차관을 활용할 수 없다.²³⁾ 동시에 미일 안보동맹의 강화로 북미관계 없는 북일 관계 개선 가능성은 점차 어려워지고 있다. 동북아 개발은행의 설립 역시 가장 중요한 자본 공급국인 일본의 소극적 자세로 현실적 가능성이 낮다.

결국 핵 문제가 해결되기 이전에 할 수 있는 남북 경제협력 및 동북아 주요 프로젝트는 대단히 제한적이다. 남북경협에서 단순교역이나 위탁가공 등 민간경협이 제한적인 수준으로 이루어 질 수 밖에 없다. 북한을 포함하는 동북아 프로젝트 역시 환경의 불안정성을 고려하여, 담보 상태에서 벗어나기 어렵다.

더욱 본질적인 문제는 한국기업을 비롯한 많은 외국인 기업들이 북한에 투자하기 위해서는 정치군사적 위험도(Risk)가 현저히 낮아질 필요가 있다. 현재 남북경협에서 주류를 이루고 있는 중소기업 중심의 소규모 투자는 정치군사적 환경의 개선이 전까지 지속될 것이다. 대기업의 기술집약적 투자는 북핵문제 해결의 전망이 구체화되어야 가능할 것이며, 규모 있는 공적 협력 역시 한반도의 정치군사적 환경 개선을 전제로 하고 있다.

하는 방안을 한국이 추진하고 있으나, 미국이 이를 받아들일지는 불투명하다.

- 23) 국제금융기구의 공적 차관은 당분간 어렵다. 국제금융기구의 SOC 공적 차관은 북미 관계 개선 및 북한의 시장경제 변화를 전제로 ① 회원 가입 → ② 공적 차관 심사 등을 통해 진행될 것으로 보이며 상당한 시간이 소요 된다. 자세한 내용은 장형수·박영곤, ‘북한의 경제제건을 위한 다자간 국제협력 방안’ KIEP세계 경제 제3권 5호(2000. 5) 참조

나. 남북경제협력

남북경제협력은 크게 인도적 지원, 민간 경협, 그리고 정부의 공적 협력 사업으로 구분할 수 있다. 첫째, 대북인도적 지원이다. 북한은 1990년대 이후 기아와 열악한 보건·의료 상황을 겪고 있다. 국제사회에서 대북 인도적 지원이 본격적으로 시작된 시점 역시 1995년부터다. 북한의 열악한 상황은 대북지원으로 실질적으로 향상되었다. <표 6-1>에서 보면 유아 사망률과 산모들의 건강상태를 나타내는 지수가 향상되었으며, 북한의 생존권 상황을 개선하는 직접적인 계기가 되었다.

<표 6-1> 북한 어린이 영양장애 유병률 비교

	1998	2000	2002	2004
급성 영양장애(체중 대 신장)	15.6	10.4	8.12	7.5
만성영양장애(신장 대 연령)	62.3	45.2	39.22	35.9
저체중(체중 대 연령)	60.6	27.9	21.15	23.3

출처: 이금순·임순희, “2004년 북한 영양 실태 결과 보고서 분석” 통일연구원, 『통일정세분석』 2005-29 p.6

나아가 북한의 식량사정은 여전히 부족한 상태지만, 1990년대 중반의 심각한 기아 상황을 벗어난 것으로 평가할 수 있다. 대북지원은 북한체제의 급격한 변동을 평화적으로 관리해온 측면이 있다고 볼 수 있다.

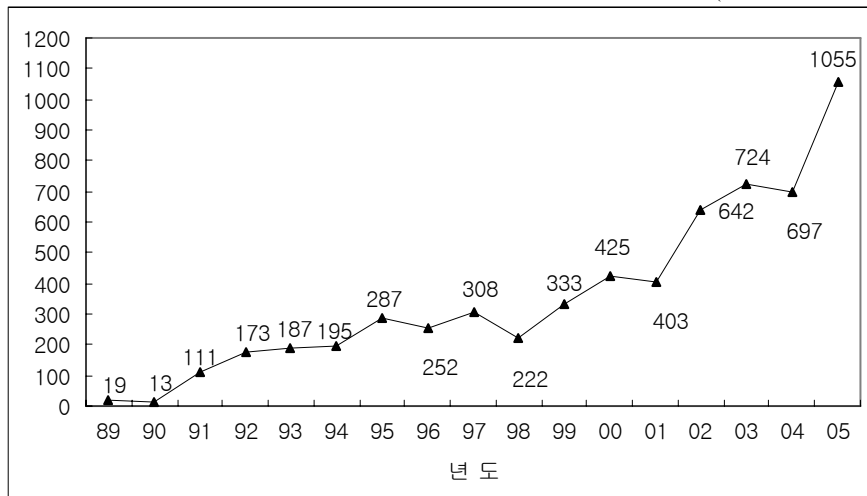
남북경협 규모는 1989년 남북교역이 시작된 이후 꾸준히 증가해 왔다. 2005년 남북교역은 1989년 교역 시작 이후 최초로 10억 달러를 넘어섰다. 이는 개성공단 본격 건설 등에 따라 상업적 거래가 증가한 데 따른 것이다.

참여정부 들어 추진하고 있는 공적 협력사업은 개성공단, 금강산 관광, 철도 도로 연결이라는 3대 협력사업을 주축으로 하고 있다. 개성공단은 개성시 및 판문군 일대, 공단구역과 배후도시를 포함, 총 2,000만평(66.1km²)에 대해, 3단계에 걸쳐 개발되고 있다. 현재 1단계 100만평 부지조성 공사와 함께 시범단지 2만 8천평을 조성하여 '04년부터 입주를 시작하였다. 나머지 1,900만평에 대한 개발계획은 북측과 협의

를 거쳐 추진될 예정이다.

〔그림 6-1〕 연도별 남북교역액 변동 추이

(단위: 백만달러)



2006년 6월 현재 시범단지 분양을 받은 15개 기업중 생산 가동중인 기업은 총 11개 기업이고, 2개 기업은 공장가동 준비를, 2개 기업은 공장 건축중에 있다.

공적 협력사업은 향후 북핵문제 해결과 남북관계가 개선되면 확대 추진될 것이다. 우선적으로 북핵문제를 해결하는 과정에서 ‘경제협력’은 중요한 구성요소이다. 2005년 ‘9.19 공동성명’에는 북핵 폐기의 대가로 관계 정상화라는 정치적 대가와 에너지 협력이라는 경제적 대가가 포함되어 있다. 2005년 4차 6자회담 재개의 결정적 계기는 한국의 대북 중대제안이였다. 대북 중대제안은 경수로 문제를 돌파하기 위한 대안으로 제시된 것으로 앞으로의 협상과정에서 보다 현실적인 방안으로 조정 가능할 것이다.

향후 북핵문제 해결과정과 한반도 평화정착 과정에는 많은 비용이 드는 것이 사실이다. 정부는 6자회담 해결과정에서 9~13년간 약 6조 5000억원에서 11조원의 비용이 소요될 것으로 추정하고 있다.²⁴⁾

〈표 6-2〉 6자회담 해결과정에서의 비용(9~13년간)

지원내용	예상기간	액수	비고
중유제공	송전 개시전 3년	1,500억원	50만톤 5개국 균등부담
송전시설 건설	약 3년	1조 7,000억원	연간 6,500~8,000억원
대북송전 비용	6~10년	3조 9,000억원~8조	
새 경수로	10년안팎	7,000억원~1조원	5개국 균등부담
합 계		6조 5,000억원~11조원	

자료: 통일부, “향후 9~13년간 대북에너지 공급 비용 관련 보도자료”(2005. 9) 참조하여 작성

북핵문제 해결과정에서 본격적으로 논의될 동북아 철도·도로 연결, 동북아 에너지 협력과 통신 협력 등은 남북협력 차원을 넘어서는 동북아 지역의 공통의 관심사가 될 수 있다. 도로와 철도는 대부분 북한을 중계거점으로 하는 한중, 한러 협력 차원에서 진행될 것으로 예상 된다. PNG 사업을 비롯한 한러 에너지 협력도 장기적으로는 북한을 중계거점으로 하여 진행될 것이다. 따라서 북쪽에 철도와 도로, 에너지 망을 건설하는 것은 단순히 남북관계에 한정되는 것이 아니라, 동북아 협력 차원에서 대단히 중요한 의미를 지니고 있다.²⁴⁾

다. 북한의 IT 산업과 남북 IT 협력

북한이 경제위기의 악순환을 단절하고, 지속 가능한 경제 발전을 위해서는 산업구조의 재편과 새로운 주력산업의 선정이 필요하다. 특히 북한의 높은 교육수준과 우수 인력을 활용할 수 있고, 디지털경제의 세계적인 추세를 따라잡기 위해서는 IT 산업의 발전이 핵심적 과제로 제기되고 있다.

현재의 북한 경제상황에서 IT산업은 왜 중요한가? 첫째, 1990년대 중반의 경제위

24) 중대제안의 경제효과와 의미에 대해서는 홍순직, “6자회담 타결의 경제적 손익 계산서” 현대경제연구원 주요경제현안(현대경제연구원, 2005)과 정성장, “대북 중대제안: 전력 제공의 효과와 전략적 평가” 세종연구소 세종논평(2005) 참조

25) 동북아 에너지 협력과 관련해서는 류지철, 『동북아 다자간 에너지 협력의 제도적 기반조성 연구』(에너지 경제연구원, 2003)과 박용덕, 『동북아 에너지 협력체의 구성 및 운영 메카니즘』(에너지 경제연구원, 2004) 참조

기이후 북한은 새로운 주력산업을 선택할 필요가 있다. 그동안 냉전시대의 중공업 중심의 발전 전략은 발전의 한계를 드러내고 있다. 이에 따라 북한의 풍부한 인적자원을 적극 활용할 수 있는 IT분야의 육성 전략이 필요하다.

둘째, 현재의 국제환경 수준에서 제조업의 경쟁력 확보가 상당한 시간이 걸리기 때문에, IT산업이 그 공백을 메울 수 있다. 북미 관계 개선을 통해 미국의 대북 경제제재가 철폐되지 않는 한, 북한의 수출 지향 산업화는 어렵다. 미국의 대북 경제제재가 완화되지 않으면, 위탁가공의 규모 확대나, 개성공단과 같은 대규모 생산기지의 건설이 어렵다. 따라서 자본투입이 상대적으로 적으면서도 생산유발효과가 큰 IT산업은 제조업의 발전지체를 상쇄할 수 있다.

셋째, 공정분업을 통한 새로운 동아시아 국제분업구조에 북한이 참여하기 위해서는 기술수준의 격차가 좁혀질 필요가 있다. 전자나 통신 등 첨단산업의 경우 남한(일본을 포함)과 북한의 기술세대 격차는 크게 벌어진 상태다. 단순전자 조립 분야(모니터, TV 등)에서도 공정의 자동화 비율이 높아지면서, 저임금보다는 노동생산성을 중요한 변수로 고려하고 있다. 기술격차를 좁히기 위한 초기투자 및 교육이 필요하다. 따라서 IT산업 발전을 토대로 기술격차의 해소가 중요한 과제로 제기되고 있다.

물론 북한은 최근 들어 과학기술을 21세기 산업정책의 핵심으로 규정했다. 과학기술 분야에 대한 투자를 확대하고 있으며, 디지털 경제를 학습하기 위한 열기도 높다. 남북경협 분야에서도 IT협력이 다른 분야에 비해 가장 활발하게 논의되고 있다.

향후 북한의 IT 산업이 발전하기 위해서는 첫째, 국제적 개방화를 위한 노력이 필요하다. IT특히 소프트웨어 산업이 성공하기 위해서는 기술변화의 신속성과 급속히 변화하는 시장에서의 수요 대처 능력이 요구된다. 북한은 국제적 네트워크화를 이루는데 불리한 점이 많다. 언어의 제약과 자립노선이라는 정치적 이데올로기, 그리고 여전히 미국의 테러국가로 지정되어 있는 적대적 국제환경이 존재한다. 남북사이의 협력이 그 틈을 어느 정도 메울 수는 있다. 그렇지만 남북 IT교류에서도 일반적인 성공변수가 적용된다. 남북 IT 교류 역시 보다 빠른 시간에 보다 빈번한 접촉을

할 수 있는 네트워크 구축과 정보 인프라의 구축이 선행되어야 한다. 동시에 가격경쟁력을 보장할 수 있는 임금 및 생산성 수준의 보장과 적극적인 투자환경 조성도 필요하다. IT산업이 성공하기 위해서는 정보개방과 국제화가 핵심변수라고 볼 수 있다.

둘째, 북한의 IT산업이 발전하기 위해서는 컴퓨터를 비롯한 기술장비 등의 반입이 가능해야 한다. 그러나 현재 북한은 미국의 테러지원국으로 규정되어 기술집약적 장비 도입이 어렵다. 따라서 북한이 국제적인 기술 및 장비, 그리고 자본을 도입하기 위해서는 국제환경이 개선될 필요성이 있다. 북미관계 개선이전에는 기술이전 환경이 조성되기 어렵기 때문이다.

남북 IT 협력은 남북한의 협력 의지에도 불구하고, 국제환경의 영향을 받아, 답보 상태를 면하지 못하고 있는 분야이다. 원인은 북한의 투자환경이 개선되지 못하고, 전략물자 통제체제가 지속되는 한반도의 정치군사적 환경 때문이다.

남북 IT 교류 역시 보다 빠른 시간에 보다 빈번한 접촉을 할 수 있는 네트워크 구축과 정보 인프라의 구축이 선행되어야 하지만, 분야의 민감성 때문에 이루어 지지 못하고 있다. 동시에 가격경쟁력을 보장할 수 있는 임금 및 생산성 수준의 보장과 적극적인 투자환경 조성도 필요하다. IT산업이 성공하기 위해서는 정보개방과 국제화가 핵심변수라고 볼 수 있다.

다른 한편 전략물자 통제 제도도 중요한 제도적 과제라고 볼 수 있다. 현재 정부는 남북경협에서 북한의 군사적 긴장을 고려하여 신소재, 전자장비, 통신, 정보보안 등 대외무역법상의 전략물자 관련 사업을 반출 제한품목으로 규정하고 있다. 현재의 과학기술 수준에서 대부분의 제어계측 기기가 컴퓨터로 이루어진 상황에서 이러한 규정은 제조업의 대북 진출 확대에 결정적 걸림돌로 작용하고 있다.

과학기술의 발달로 현재의 전략물자는 대부분 이중용도 품목이기 때문에, 용도판정을 어떻게 하느냐가 언제나 논란이 되어 왔다. 특히 향후 남북교역에서 전자, 전기, 통신 등 제조업 분야의 설비제공형 임가공이나 설비투자는 용도 판정을 보수적으로 할 경우 투자 자체가 불가능해질 수 있다. 이에 따라 민감기술의 군사적 전용

을 방지하면서도 본격적인 제조업 분야의 투자를 본격화하기 위해서는 전략물자 반출에 대한 보다 세부적인 대책이 요구되고 있다.

우선적으로 이중용도 품목의 반출과 관련해서 가장 핵심적인 사항은 최종용도 통제를 어떻게 할 것 인가이다. 바세나르 협정은 평화적 목적 수행을 위한 이전은 허용하고 있지만, 용도 통제의 기준과 관련해서는 모호하기 때문이다. 예를 들어 최종용도와 관련, 수출자가 알고 있거나(know 규정) 인식하고 있음(aware 규정)이라는 조항자체가 모호하고, 의심이 되는(suspect 요건)이라는 조항에 관련되면 보다 어려워진다. 테러지원국 해제 등 북미간의 포괄적인 관계 개선이 없이는 이중용도 제품에 대한 대북 반출이 사실상 어렵다. 바세나르 협정의 틀내에서 우리 정부가 최종용도 판정을 전향적으로 할 수는 있지만, 미국의 대북 경제제재 조항(특히 재수출 조항)은 상당한 리스크를 감안해야 한다. 특히 부시행정부 출범으로 미국산 제품이 10%이상 함유된 이중용도 제품의 재수출 문제는 상당한 통상갈등의 원인이 될 수 있기 때문이다. 한국의 수출구조상 IT분야가 70%(그중 미국산 시장이 최대)를 차지하는 현실을 감안할 때, 미국과의 문제는 바세나르 회원국으로서의 정부 판단보다 훨씬 중요한 변수임에 틀림없다.

제 2 절 정책 목표와 정책 방향

1. 정책 목표

통합 전략의 원칙으로는 크게 점진적 통합, 평화적 수단, 호혜적 협력의 세 가지를 들 수 있다. 이러한 세 가지 통합 원칙은 경제통합이나 IT 통합에도 해당된다고 볼 수 있다.

가. 점진적 통합

점진적으로 통합해야 하는 이유는 남북한의 정치적 불신, 군사적 대립, 경제적 격차, 문화적 이질성의 현실을 고려할 때 불가피하다고 볼 수 있다. 교류협력의 확대

를 통해 정치적 신뢰를 점진적으로 구축하고, 군사적 긴장완화를 추구하며, 경제적 격차를 줄여 나가면서, 문화적 동질성을 찾는 ‘사실상의 통일’ 상태 실현이 현실적인 목표라고 볼 수 있다. 통일의 목표보다는 통일의 과정이 중요하다고 볼 수 있다.

경제통합과정에서의 점진적 접근도 중요하다. 교류협력의 심화를 통해 접촉면을 확대하고, 이를 통해 경제통합의 기반을 구축하며, 최종적으로는 제도통합으로 단계적으로 점진적으로 발전해 가는 것이 필요하다. IT 분야에서도 국제환경과 남북한의 기술격차, 북한의 산업수준을 반영하여, 점진적으로 협력의 수준을 높여나가는 것이 필요하다.

나. 평화와 경제의 선 순환 추진

평화와 경제의 선순환 구조가 필요하다. 한반도에서의 ‘적극적 평화’를 실현해 나가는 과정에서 경제협력은 중요한 수단이며 동시에 목표로서의 의미를 가진다. ‘적극적 평화’란 무엇인가? 요한 갈통 교수는 단순히 전쟁이 없는 상태를 의미하는 소극적 평화 상태를 넘어, 전쟁의 발생을 가능케 하는 긴장요소들을 근본적으로 제거해 나가는 ‘적극적인 평화’ 개념의 필요성을 주장하고 있다.²⁶⁾

정치적 신뢰, 경제적 상호의존, 그리고 사회·심리적 소통 등을 통해 갈등의 근원을 제거해야 그야말로 실질적인 ‘평화상태’에 이를 수 있다는 뜻이다. 현재 한반도의 현실에서 이러한 적극적 평화는 당장의 목표가 되기는 어려울 것이다. 그렇지만 장기적인 과정으로서의 통일은 바로 이 같은 적극적 평화개념이 실현되는 과정이라고 볼 수 있다. 한반도에서 평화는 ‘평화적 수단에 의해 이루어 져야한다’는 명제는 전쟁의 기억을 갖고 있고, 군사적 충돌의 직접적 피해를 볼 수 있다는 점에서 한국 내의 사회적 합의라고 평가할 수 있다.

한반도에서 ‘평화적 수단’은 다양한 형태를 가질 수 있으나, 정치적 신뢰의 형성, 적대감의 해소와 문화적인 이질성의 완화, 경제적인 상호의존도의 심화 등을 들 수

26) Johan Galtung, Peace by Peaceful Means, 강종일·정대화·임성호·김승채·이재봉 옮김, 『평화적 수단에 의한 평화』(들녘, 2000) 참조

있다. 현재 남북관계의 현실은 여전히 정치적 신뢰가 부족하고, 사회 문화적 교류와 경제협력은 초보적이다. 따라서 한반도에서 ‘적극적 평화’를 실현하기 위해서는 군사적 신뢰구축 과정이 병행되어야 하겠지만, 동시에 교류협력의 장기적 전망을 제시하는 것이 중요하다. 특히 중요한 것은 경제협력이 평화형성에 미치는 영향이라고 할 수 있으며, 동시에 평화가 가져다줄 경제협력의 가능성이다. 특히 IT 분야의 통합은 북미 관계 개선 등 한반도 정치군사 환경의 개선 수준을 반영하여 결정되다는 점에서 한반도 평화의 실현 가능성은 대단히 중요하다.

다. 호혜적 협력

남북한의 통합은 어느 일방이 다른 일방을 흡수하는 것이 아니라, 상호 공동번영의 호혜적 결과를 추구해야 한다. 남북경제통합 과정에서도 남측의 일방적 지원이 아니라 남과 북이 호혜적인 협력 모델을 모색하는 것이 과제라고 할 수 있다.

호혜적 협력은 북한의 경제정책변화와 남북경협이 선순환 관계 정착, 상호 호혜적 경제협력 활성화, 남북경협의 동북아 경제협력으로의 발전으로 구분할 수 있다. 첫째, 우선적으로 북한이 지속 가능한 경제체제로 전환할 수 있도록 해야 한다. 식량지원을 통해 공급을 확대하고, 북한의 불안정성을 최소화해야 하며, 북한이 대외 개방에 나설 수 있는 인센티브를 준비해야 한다. 특히 대북 지원이라는 소극성 자세에서 벗어나 새로운 한반도 경제권 형성이라는 적극적 자세가 필요한 시점이다. 특히 북한의 부품 산업 육성을 통해 위탁가공 환경을 개선해야 한다. 전자 조립 분야 등 경쟁력 있는 위탁가공 분야의 북한 내 부품산업 육성을 통해 부품 현지조달 비율을 지속적으로 증가하고, 섬유산업, 신발사업 등 연관 분야의 동반진출을 통해 거래 비용을 최소화하는 제도적 지원이 필요하다.

동시에 2002년 북한 경제시찰단의 남한 방문을 계기로 북한 경제 현대화와 남북 경제공동체의 연계 발전 방안이 필요하다. 자본주의 경제 교육 프로그램의 운영, 균형적 국토 개발 계획의 공동작성, 장기적인 남북경제공동체 추진 방안 등을 공동연구 할 필요가 있다.

둘째, 경협에 대한 남한 사회 내부의 인식 재정립이 필요하다. 경협 활성화는 남

북한이 함께 잘 살 수 있다는 점에서 호혜적이다. 경험은 일방적인 지원과 다르며, 남측의 우월한 경제력(?)으로 북한을 지원하는 것이 아니라, 남북 양측이 상호 협력을 통해 경제활로를 찾는 것이다. 경험 정책의 방법론과 관련해서는 생산적 비판이 보다 활성화될 필요가 있지만, 접촉을 통한 변화만이 현재의 냉전구조를 변화시킬 수 있다는 화해와 협력정책의 핵심적 전제를 사회적으로 공감할 필요가 있다. 따라서 남북협력기금을 확충하고 공적투자의 비중을 더욱 높여 초기국면의 불안정성을 최소화하는 것이 남북경협 분야의 우선적 과제다.

셋째, 장기적으로 7천만의 시장 규모를 바탕으로 내수지향형 경제발전 전략을 구체화해야 한다. 물론 북한의 구매력 수준이 아직은 낮은 상황이기 때문에 중고가 제품의 대북 수출은 당분간 최소 수준에 머물 전망이다. 하지만 장기적으로 남북한의 상품거래 및 노동분업구조 정착으로 내수지향형 발전이 가능할 수 있는 경제력 규모를 갖춘다는 점에서 새로운 경제발전 전략을 적극적으로 모색할 필요가 있다. 동시에 남북경제공동체와 동북아 경제 협력의 연계를 확대해야 한다. 한중일러의 동북아 역내 국가간 경제적 협력관계를 확대하면서, 동북아 개발은행 설립을 통해 두만강 개발사업, 북한 경제현대화 사업, 아시아 에너지 연결망 사업등을 추진할 필요가 있다.

남북한의 호혜적 협력은 ‘지속가능한 경제협력’을 위한 국민적 합의를 형성하는데 있어 매우 중요하다. 남북경제협력에서 호혜적 결과를 얻기 위해서는 북한의 경제발전 수준에 따른 협력 전략이 필요하며, 동시에 한국 경제의 성장을 위한 북한 산업 육성 전략이 필요하다. IT 통합과 관련해서도 북한의 IT 산업 분야중 비교우위가 있는 분야를 중심으로 전략적 육성 전략이 필요하다.

2. 경제 통합 전망과 시나리오

가. 통일방안과 경제공동체 형성 시나리오

점진적 통합 방안은 노태우 정부에서 발표된 민족공동체 통일방안을 바탕으로 김영삼 정부 당시 이를 보완한 민족공동체통일방안으로 발전해 왔다. 김대중 정부부

터는 새로운 공식 통일방안을 발표하지 않고, 기존 통일방안을 전제로 ‘사실상의 통일 상태’ 실현을 목표로 통일정책을 추진해 나가고 있다.

민족공동체 통일방안은 민족공동체를 다양한 분야(경제, 사회·문화, 정치)에서 점진적·단계적으로 건설해 나감으로써, 통일이 자연스럽게 이루어지도록 하려는 통일방안이다.²⁷⁾ 민족공동체통일방안은 통일과정을 화해협력단계, 남북연합단계, 통일국가완성단계로 설정하고 있다.

화해협력단계는 남북한이 적대와 불신, 대립관계를 청산하고, 상호 신뢰 속에 남북화해를 제도적으로 정착시켜 나가면서 실질적인 교류협력을 실시함으로써 화해적 공존을 추구해 나가는 단계이다. 남북한이 상호 체제를 인정하고 존중하는 가운데 분단 상태를 평화적으로 관리하면서 경제, 사회, 문화 등 각 분야의 교류협력을 통해 상호 적대감과 불신을 해소해 나가는 단계이다.

이러한 과정을 거치면서 상호신뢰가 쌓이게 되면 남북관계는 평화를 제도화하고 통일을 본격적으로 준비하는 남북연합단계로 발전하게 된다. 남북연합단계는 하나의 완전한 통일국가 건설을 목표로 이를 추구해 나가는 과정에서 남북한이 잠정적인 연합을 구성하여 평화를 제도화하고 민족 공동생활권을 형성하면서 사회적·문화적·경제적 공동체를 이루어 나가는 과도적 통일체제이다. 이 단계에서는 남북한 합의에 따라 각기 대외적 주권을 유지하되 남북정상회의·남북평의회·남북각료회의·남북공동사무처 등 통일을 준비하는 제도적 장치를 마련하게 된다. 과도적 통일체제로서 남북연합단계는 남북이 서로 다른 체제와 정부 하에서 통일지향적 협력관계를 통해 통합과정을 관리해 나가는 단계이다.

남북연합단계에서는 군사적 신뢰가 구축되고 평화체제가 정착되며 경제 및 사회·문화 분야에서 교류·협력이 활성화되어 경제공동체와 사회·문화공동체가 형성될 것이다.

통일국가완성단계는 남북연합단계에서 구축된 민족공동의 생활권을 바탕으로 남

27) 민족공동체통일방안은 『통일백서 2002』 참조.

북한 두 체제를 완전히 통합하여 정치공동체를 실현하는 것으로서 ‘1 민족 1 국가’로의 통일을 완성하는 단계이다. 남북한 의회대표들에 의해 마련된 통일헌법에 따라 민주적인 선거에 의해 통일정부, 통일국회를 구성하고 두 체제의 기구와 제도를 통합함으로써 ‘1 민족 1 국가 1 체제 1 정부’로의 통일을 완성하게 될 것이다.

각각의 단계를 보다 세분화하여, 이를 경제공동체 형성과 관련하여 고려해 보면 다음과 같다.

〈표 6-3〉 통일단계와 경제공동체 형성단계

민족공동체통일방안의 통일단계			경제공동체 형성의 단계	
화해협력 단계	화해기	불신 제거, 신뢰 구축	경제교류기	물자교역 확대
	협력기	교류·협력의 활성화·제도화	경제협력기	협력사업 활성화
남북연합 단계	남북연합 형성기	남북연합 기구 협치·형성	경제공동체 형성기	부문별 경제공동체 형성
	남북연합 완성기	연합기구 운영 및 통일준비	경제공동체 완성기	남북경제공동체 완전 제도화
통일국가 완성단계	통일국가 형성기	남북의 제도적 통합	경제통합기	남북경제의 제도적 통합
	통일국가 완성기	남북 사회의 실질적 통합	통일경제완성기	남북경제의 완전 통합

남북경제공동체 형성의 단계별로 목표, 핵심 사업, 주요 과제를 〈표 6-4〉와 같이 정리할 수 있다.

경제 공동체 형성 단계별로 목표 및 과제를 보다 구체적으로 정리해 보면 〈표 6-5〉와 같다.

〈표 6-4〉 경제공동체 형성 단계별 목표, 핵심 사업, 주요 과제

통일단계	경제공동체 단계	목표	핵심 사업	주요 과제
화해협력 단계	경제교류기	물자교역 확대	물자교역 및 대북지원 확대	북한 경제의 회복·안정
	경제협력기	협력사업 활성화	제도화, 교통·통신 연결	북한 경제의 개방
남북연합 단계	경제공동체형성기	부문별 경제공동체 형성	산업별·지역별 공동체 형성	북한 경제의 성장
	경제공동체완성기	경제공동체 완전 제도화	공동시장 형성, 지역협력	북한 경제의 시장화
통일국가 완성단계	경제통합기	남북경제의 제도적 통합	화폐·금융제도 통합	경제제도의 단일화
	통일경제완성기	남북경제의 완전 통합	통일경제의 균형 성장	남북 경제력 격차 해소

〈표 6-5〉 경제공동체 형성 단계별 추진사업과 정책과제

통일단계	화해협력단계		남북연합단계		통일국가완성단계	
경제공동체 단계	경제교류기	경제협력기	공동체 형성기	공동체 완성기	경제통합기	통일경제 완성기
목표	물자교역 확대	핵심 협력사업 활성화	부문별 경제 공동체 형성	경제공동체 완전 제도화	남북경제의 제도적 통합	남북경제의 완전 통합
핵심 사업	물자교역 및 대북지원 확대	제도화, 교통·통신 연결	산업별·지역별 공동체 형성	공동시장 형성, 지역협력	화폐·금융제도 통합	통일경제의 균형 성장
주요 과제	북한 경제의 회복·안정	북한 경제의 개방	북한 경제의 성장	북한 경제의 시장화	제도의 단일화	남북 경제력 격차 해소
주요 추진사업	인도적 지원 사업 소규모 협력사업 남북시범사업	남북관계 안정화 특구내의 협력 사업 활성화	생산의 표준화 생산요소의 이동확대	북한경제의 체제전환 국가독점생산 체제 해체 사유화추진	조세, 화폐, 금융, 재정, 복지제도의 통합	실질적 통합으로 남북한의 경제력 격차 축소
남북한의 정책과제	남북한 상호신뢰조성 경제협력의 장애요인제거	정치·군사적 신뢰구축 경제협력추진위원회 정례화 WTO로부터 민족 내부 거래로 인정	북한의 경제성장 위한 협력사업 북한의 국제 경제로의 진출	북한경제의 안정화 시장제도의 효율적 운영을 위한 상호협력	남북한의 정치·경제·사회제도의 통합 시장원리 존중	내적(정치·경제·사회) 이질감 해소

통일단계	화해협력단계		남북연합단계		통일국가완성단계	
북한의 정책과제	북한 내 존재하는 경험장애요인 제거 외자유치를 위한 투자 환경개선	자본주의 상거래와 기업 활동에 대한 지식배양 국제적 상거래 규범에 맞는 제도의 개선	주요산업 집중육성 내수신장위한 개혁조치 분야별 경제 공동체 형성을 위한 정보개방	생산수단의 사유화 체제전환 과정에서의 안정화 정책 시장경제교육	남북한간 경제·사회·화폐통합을 위한 상호협조 북한산업의 경쟁력 강화	생산력에 근거한 사회복지 제도의 정착
남한의 정책과제	대북사업 관련정보 체계적 관리 4대보장 합의서 비준, 발효	당국차원의 SOC 건설 남한 내 남북협력사업 관련 법규 정비	분야별, 지역별 경제공동체 형성 북한의 경제 운영에 대한 자문기구 운영	시장 제도지원 대북한 투자유치 경제협력 확대를 위한 재원확보	북한산업의 구조조정에 적극 동참 제도적 통합에 따른 정치·경제·사회혼란 방지대책 마련	남북한 지역 통합차원에서의 균등한 복지체제

나. 경제공동체 구상과 개성공단

남북경제공동체 구상에서 개성공단은 ‘협력거점’으로서의 의미를 가진다. 경제협력의 심화 확대 과정에서 ‘거점 협력 전략’은 몇 가지 이유에서 필요하다.

첫째, 북한은 앞으로도 경제특구를 중심으로 경제정책 변화에 집중할 수 밖에 없다. 그 이유로는 국내경제정책 변화의 점진적 성격이다. 북한은 2002년 임금과 가격 현실화, 인센티브 제도의 도입 등을 주요 내용으로 하는 7.1조치를 시작한 바 있다. 이 조치는 소비재 분야의 상대적인 유통 활성화에 도움을 주고 있지만, 산업 생산기반의 회복에는 한계를 드러내고 있다. 북한의 전반적인 공장 가동률이 매우 낮고, 설비와 자재의 수입능력이 제한되어 있으며, 에너지 수급구조가 여전히 불안정하기 때문이다. 따라서 북한의 경제회복을 위해서는 외국인 투자가 필요하며, 북한 정치체제의 특성상 전면개방이 어렵기 때문에 국내경제와 분리 가능한 지역을 중심으로 외국인 투자 전용구역을 만들고 있다고 볼 수 있다.

둘째, 경제특구의 주요 투자자 입장에서 선택과 집중을 위한 거점 개발 방식이 선호되고 있다. 북한이 추진하고 경제특구는 주요 투자국과의 지리적 인접성을 특징으로 하고 있다. 개성과 금강산은 한국 정부와, 신의주 지역은 중국과, 나진 선봉 지역은 러시아와 연결되어 있다. 주요 투자국이나 투자기업의 입장에서 지리적 인

접성으로 인한 물류비 인하 효과를 중시하고 있으며, 관련 인프라의 연계 효과 등을 고려할 수 있다는 장점이 있다. 더욱 중요한 것은 개성공단의 사례에서 보듯, 국제적인 대북경제 제재의 상황에서 전략물자와 같은 민감품목의 용도통제를 집중 관리할 수 있기 때문에, 투자자의 입장에서 특정 지역을 선호할 수 밖에 없다.

이러한 이유로 남북경제공동체 구상의 추진 과정에서 선택·집중·확산 전략이 필요하다. 선택이란, 한반도산업재배치 전략 및 그 동안 진행된 남북경협 현실에 기반 하여 유망 업종·지역을 선정하는 것이다. 집중이란 선정된 유망업종·지역에 대한 정부차원의 지원 및 투자를 집중하여 산업거점 및 협력거점을 정착시키는 것이다. 확산은 육성산업, 경험거점을 중심으로 산업 연관 효과를 극대화하고, 경험거점 지역을 확산하는 것이다.

이러한 거점 개발 전략은 남북한의 경제력 격차를 줄여 경제통합의 기반을 마련할 것이다. 북한 경제 회복을 통해 남북 경제력 격차를 해소하는 것이 중요하고, 북한의 산업 구조를 개방 지향적이고 비교우위를 살릴 수 있도록 변화를 유도하는 것이 협력거점의 중요 목표라고 할 수 있을 것이다.

협력거점 개발 전략은 중장기적으로 산업 재배치 전략과도 연관되어 있다. 단기적으로는 남북 산업의 비교우위를 고려한 산업 재편이 필요하다. 초기에는 노동 및 자본집약적인 중·저부가가치 산업을 북한지역으로 이전하여 가격 경쟁력을 가진 수출산업으로 육성하고, 남한에는 기술집약적인 고부가가치를 지닌 산업 육성이 필요하다. 점차적으로 남북지역의 균형적 경제발전을 위한 일부 첨단산업의 북한 지역 육성을 추진 할 수 있을 것이다.

이러한 거점개발 전략을 개성 공단에 적용하여 살펴볼 수 있다. 개성개발이 한반도의 분단 역사에서 갖는 의미가 크기 때문에 보다 창조적인 상상력이 필요하다. 개성 개발은 탈분단의 상징이라는 측면에서 접근해야 한다. 그래서 보다 실용적인 개성개발전략이 필요하다. 우선적으로 경의선 연결이후 개성관광을 활성화 할 필요가 있다. 개성지역은 고려의 수도라는 점에서 문화재가 풍부하고, 우리에게 익숙한 전설과 설화의 도시이다. 지리적으로도 가까워 수도권 주민들은 하루 관광으로도

충분히 개성을 다녀올 수 있다.

북한의 입장에서도 관광은 제조업보다 외화 확보가 쉽다는 점에서 매력적이다. 분단 동서독에서 상호 이질감을 줄일 수 있었던 것은 보다 많은 접촉이 있었기에 가능했고, 그중에서도 다양한 하루관광 프로그램이 중요한 역할을 했다. 금강산 관광과 비교하여 보다 저렴한 비용으로 보다 폭넓은 관광체험을 할 수 있다는 비교우위도 있다. 따라서 개성지역에 관광인프라 확충을 위한 지원이 필요하다. 중요 문화재의 개보수를 위한 공동조사 및 개선방안이 필요하고, 환경친화적인 관광 편의사업(숙박 등)을 적극적으로 모색해야 한다. 실질적인 화해협력 중심의 통일교육을 할 수 있는 역사교육의 중심으로 만들어야 할 것이다.

산업분야에서도 단순한 제조업의 생산 공장으로 인식하기보다는 남북한의 경쟁력을 최대화 할 수 있는 다양한 협력 방안의 모색이 필요하다. 이런 측면에서 개성과 동대문의 섬유·봉제 분야의 합리적 분업 방안도 생각해 볼 수 있다. 동대문은 세계적인 패션 기획 및 유통으로 성공한 사례다. 하지만 국내생산비용의 증가로 가공공정을 중국이나 동남아에 의존함으로써 주문에서 생산까지의 시간을 보다 최소화해야 하는 과제에 직면해 있다. 개성이 동대문의 생산 공정을 맡을 수 있다면, 동대문은 기동력 있는 기획과 세계적인 유통망을 통해 보다 경쟁력 있는 중저가 패션 중심지로 도약할 수 있을 것이다.

IT 협력과 관련해서도 개성공단을 적극적으로 활용할 필요가 있다. 북한이 경제위기로부터 회복하고, 지속 가능한 경제 발전을 위해서는 새로운 성장산업이 필요하며, 이런 점에서 북한은 IT 산업에 관심이 많다. 북한의 하드웨어 분야는 주요 협력 대상국과 상당한 격차를 보이고 있으며, 통신 분야도 정보화 산업 정책의 일환으로 광케이블 구축 등 노력을 하고 있으나 자본부족, 기술적 문제 등으로 부진하다고 평가할 수 있다.

그러나 기술대비 자본투입을 크게 필요로 하지 않는 소프트웨어 분야는 상대적으로 어느 정도 수준에 도달해 있으며, 현재의 자본 제약 상황을 고려하여 소프트웨어 분야를 중점 육성할 필요가 있다.

그렇지만 북핵문제 등이 해결되기 이전에 북한 지역에 컴퓨터를 비롯한 민감 품

목의 장비 이전이 어렵기 때문에, 북한의 IT 산업 육성을 위한 협력거점으로 개성공단을 활용할 수 있다.

제 3 절 남북 IT 통합 관련 정책과제와 대응

2000년대 들어 북한은 과학기술을 21세기 산업정책의 핵심으로 규정했다. 과학기술 분야에 대한 투자를 확대하고 있으며, 디지털 경제를 학습하기 위한 열기도 높다. 남북경협 분야에서도 IT협력이 다른 분야에 비해 가장 활발하게 논의되고 있다.

하지만 북한의 IT산업이 발전하기 위해서는 다양한 제약조건을 극복해야 한다. 북한은 국제적 네트워크화를 이루는데 불리한 점이 많다. 언어의 제약과 자립노선이라는 역사적 경험, 그리고 여전히 미국의 테러국가로 지정되어있는 적대적 국제환경이 존재한다. 따라서 국제적 개방의 필요성과 전자조립 및 부품산업 등의 연관 산업 발전, 그리고 기술도입을 위한 방안 등이 모색될 필요가 있다.

남북 IT 협력과 통합은 북한의 IT 산업기반 육성, 호혜적 협력의 확대, 통합기반 구축 산업 등으로 구분하여 접근할 필요가 있다. 우선적으로 북한의 IT 산업기술 기반 구축을 위해서는 IT 연구기반 조성, 전자조립분야의 수출 확대를 통해 부품산업 발전이 필요하다. 그리고 남북 IT 협력을 위해서는 하이테크 산업특구를 중심으로 한 협력거점 전략이 필요하다. 나아가 통신망 구축을 위해서는 단계적으로 유무선 통신망 구축 사업을 추진할 필요가 있다.

〈표 6-6〉 남북 IT 협력 및 통합 전략

	주요 과제	내 용	고려사항
협력심화	북한 연구 기반조성	S/W 관련 연구기관 특성화 육성	북한의 산업구조 조정
	전자산업 육성	전자조립 분야의 경쟁력 강화	
기반구축	협력거점 개발	개성공단내 IT 수출가공구 설치	북핵문제 진전
	유무선 통신망 확대	거점지역내 통신망 구축과 확대	
통합	통신망 통합	통신망 통합	동아시아 통합 Hub 지향

1. S/W 분야 중심의 연구 기반 조성

IT산업 발전을 위해서는 인력, 기술 및 자본, 산업환경 조성이 우선적으로 필요하다. 현재 북한은 과학기술 분야의 교육 및 인력양성을 하고 있으나, 국제경쟁력을 갖춘 IT산업 인력 양성을 위해서는 다양한 정책적 노력이 필요하다. 또한 장비 및 설비 부족은 IT산업 발전을 가로막는 걸림돌로 작용하고 있기 때문에, 국제적으로 기술 및 자본도입도 필요하다.

가. 북한 연구개발기관의 전략적 육성

현재 북한에는 다양한 연구개발 기관이 있다. 그러나 국제적인 IT산업을 발전시키기 위해서는 보다 전문적이고 세계적인 추세를 따라 잡을 수 있는 연구환경 조성이 필요하다. 우선적으로 연구개발 기관을 특성화시켜 전략적으로 육성해야 한다.

그러기 위해서는 기초연구기관인 과학원의 연구개발 능력 확대, 실용기술 연구기관인 조선컴퓨터센터(KCC) 등의 대외협력 확대, 김일성 종합대학 등을 비롯한 대학 연구기관의 산학협동기능의 강화 등이 필요하다. 기초연구기관은 기술력을 제고하고, 실용연구기관은 국제적인 시장경쟁력을 확보하며, 대학연구기관들은 핵심인력 확보를 위한 기반을 조성해야 한다.

〈표 6-7〉 연구기관별 특성화 전략

분류	주요연구기관	특성화 과제
기초기술 연구	과학원	국내 기초기술 연구의 중심 국제적 기초 기술도입 창구
실용기술 연구	조선컴퓨터 센터 평양정보센터	국제협력을 위한 IT대표기업의 역할 각 기관별 제품 및 기술의 특성화
산학협동연구	김일성대학 리과대학 등	대학과 연구기관의 산학협력 확대

북한에서 가장 우수한 IT인력이 있는 곳은 과학원이다. 과학원이 국제적인 기초기

술 도입창구로 확대 발전하기 위해서는 국제 협력을 통한 연구 환경 개선과 연구원들에 대한 동기부여 정책이 필요하다. 우선적으로 연구기자재의 도입과 핵심인력의 국제적 연구개발 수준으로의 도약은 국제기구와 남한과의 협력을 모색할 필요성이 있다. 연구원들에 대한 물질적 자극 및 정치적 자극 역시 제고할 필요가 있다.

실용연구기관인 조선컴퓨터센터(KCC)²⁸⁾와 평양정보센터(PIC)의 국제적인 시장경쟁력을 제고할 필요가 있다. KCC와 PIC는 북한 컴퓨터 산업의 중추적 역할을 담당하고 있으며, 이들이 개발한 프로그램들은 90년대부터 제품화 되기 시작했다.

현재 북한은 남한의 IT기업 등과 협력할 수 있는 별도의 기업이 없기 때문에, KCC와 PIC등이 그 역할을 하고 있다. 향후 국제적인 시장동향을 습득하고, 국제시장에서 소프트웨어 제품의 시장경쟁력을 갖기 위해서는 이들 기관의 발전 전략이 필요하다.

첫째, KCC와 PIC의 전문화가 필요하다. 현재 이들 기관의 소프트웨어 제품들은 중복 연구되는 경향이 있다. 이에 따라 KCC는 네트워크망 관리, 기초소프트웨어 제품의 상용화 등에 주력하고, PIC는 게임 소프트웨어, 3D, 애니메이션 등 보다 시장 친화적인 제품개발에 주력할 필요가 있다.

둘째, 무역 및 경제협력을 활성화하기 위해서는 이들 기관의 기업적 성격을 제고할 필요가 있다. 독자적인 대외경제활동에 관한 권한을 부여할 필요성이 있으며, 가능하다면 합영 및 합작을 통해 기술도입 및 국제적인 마케팅 능력을 제고할 필요가 있다.

셋째, 남측기업을 비롯한 국제적인 협력의사를 고려할 때, 보다 많은 IT 합영 및 합작기업의 설립이 필요하다. 이에 따라 소프트웨어 분야를 비롯한 IT관련 분야는 우선적인 투자요망업종으로 분류하여, 정책적 특혜를 부여할 필요가 있다. 이를 위해서는 세금감면, 부지이용, 연구원 채용에 대한 권한 부여 등이 고려될 수 있다.

28) KCC현황에 대해서는 통일부, 주간북한 동향 448호(1999. 8. 14~8. 20) p.47과 이준근, 북한의 첨단기술(IT, BT)개발 동향 조사연구(과학기술부, 2001), pp.26~31 참조.

한편 대학연구기관의 육성도 필요하다. 현재 북한의 IT관련 연구와 관련된 대학은 김일성 종합대학, 김책공대, 평양 컴퓨터 기술 대학, 리과대학 등이 대표적이다. 이 중에서도 특히 소프트웨어와 관련해서는 평양컴퓨터 기술대학과 리과대학이 중점 인력 교육기관으로 기능하고 있다.

대학연구기관들은 핵심 연구인력을 양성하고, 실무 연구기관들의 연구능력을 높이며, 현장 연구자들의 재교육을 담당해야 한다. 이에 따라 각 대학별 특성화가 필요하다. 김일성 종합대학과 김책공대 등이 일반교육 기관의 역할을 한다면, 리과대학은 핵심인력들의 특수교육기관을 지향할 필요가 있으며, 평양컴퓨터 대학은 보다 구체적인 컴퓨터 관련 분야의 실무인력을 양성하는 기능으로 특성화될 필요가 있다.

IT산업 인력 양성을 위해서는 교육제도 정비와 IT산업 인력 양성을 위한 교육기관 설립 등이 필요하다. 이를 위해서는 단기 고등교육기관인 전문대학을 늘리고, 공업대학 등에 집중적인 투자가 필요하다.

전문대학에 대해서는 보다 구체적인 교육목표를 세우는 것이 중요하며, 특성화 교육이 필요하다. 한편 IT산업 육성을 위해서는 직업훈련이 필요하다. 학교 교육기관이 IT산업 기초를 육성한다면, 직업훈련기관은 실무교육 및 현장 실습, 기존 노동인력의 재교육 등을 위해서 필요하다.

나. 국제적 기술 및 교육프로그램 활용

북한의 S/W산업을 중심으로 한 IT산업이 국제경쟁력을 갖기 위해서는 기술 및 자본 도입이 필요하다. 전자나 통신 등 첨단산업의 경우 남한(일본을 포함)과 북한의 기술세대 격차는 크게 벌어진 상태다. 단순전자 조립 분야(모니터, TV 등)에서도 공정의 자동화 비율이 높아지면서, 저임금보다는 노동생산성을 중요한 변수로 고려하고 있다. 기술격차를 좁히기 위한 초기투자 및 교육이 필요하고, 노동생산성 제고가 가능한 정책 변화가 필요하다.

S/W산업 등 IT관련 기술 인력의 전문성을 높이고, 디지털 기술의 세계적인 추세를 따라잡기 위해서는 보다 많은 교육 프로그램이 운영될 필요가 있다. 이에 따라 북한내 잠재적 기술인력 양성을 위해 중국 등에서의 정규 교육 프로그램 운영과 북

한 내에서의 교육 강좌 운영, 국제기구의 관련 프로그램을 활용하는 방안을 모색할 필요성이 있다.

우선적으로 중국 등 제 3국을 활용하는 방법이다. 이미 조선컴퓨터센터가 삼성전자와 북경에서 S/W공동개발을 하고 있고, 하나비즈 등 중소기업과 단둥에서의 협력 사업을 추진하고 있다. 그러나 3국에서의 공동연구는 네트워크망 구축과 개발과정의 원활한 커뮤니케이션이라는 장점이 있지만, 많은 문제점이 있다.

첫째, 북측 연구인력의 체류비 등을 감안할 때, 저임금의 매력이 상쇄된다. 둘째, 북측 연구인력의 체류기간이 한정되어 있기 때문에 연구의 연속성에 상당한 지장을 받고 있다. 개발자가 장기간 체류할 수 없기 때문에 개발자의 귀국과 연구원 교체시 연구가 중단되는 등의 문제를 안고 있다. 셋째, 북한과의 커뮤니케이션 수단 부족으로 프로그램 교체나 수정시 개발시한을 맞추지 못하는 사례가 발생하고 있다.

이에 따라 제3국 활용방안은 현실적 필요성에도 불구하고 많은 문제점을 안고 있으며, 향후에는 직접적인 교육 및 공동연구 방안이 모색되어야 한다.

현재 많은 국제기구들이 저개발국에 대한 교육 프로그램을 활용하고 있다. 과학 기술 분야도 마찬가지다. 우선적으로 UNESCO의 교육 프로그램을 활용할 필요가 있다. UNIWIN/UNESCO Chairs 프로그램을 활용하여 북한 대학에 UNESCO 석좌교수를 설치하거나, 대학-산업체-과학 파트너쉽(UNISPAR) 프로그램을 활용하여 남한의 민간기업이 재정을 분담하고 북한 대학이 국제수준에서 비교우위가 있는 특정 분야의 교육을 요청할 수 있다. 이외에도 아시아과학기술정책네트워크(STEPAN) 등의 프로그램을 활용할 수 있다.

한편 국제공동 연구 프로그램을 활용하는 방안도 적극적으로 모색할 필요가 있다. 지구환경금융(GEF)의 지원을 받아 한중 공동으로 수행되는 ‘황해광역생태계 조사 연구사업’(Yellow Sea Large Marine Ecosystem, YSLME)에 북한이 참여하거나, ‘동해 광역생태계 연구사업’을 추진하여 생명공학 분야에서 한국, 일본, 러시아, 북한 등이 공동으로 프로그램을 운영할 수 있다.

국제협의체에 북한이 참여하는 방안도 고려할 수 있다. 예를 들어 아태경제협의

체(APEC)의 과학기술 활동에 북한이 업저버 자격으로 참여할 수 있고, 과학기술 관련 실무그룹 차원의 공동연구 프로젝트에 참여하여 연구할 수도 있다.

2. 전자 산업의 경쟁력 강화

S/W산업을 중점 육성하기 위해서는 관련 산업과의 연관 효과가 중요하다. 그러기 위해서는 전자산업의 발전이 필요하다. 전자산업의 발전이 없이는 관련 부품과 장비를 해외에서 수입해 와야 하기 때문에, 그렇게 되면 외화확보 및 국제수지 개선이라는 애초의 전략적 목표를 달성할 수 없기 때문이다.

이를 위해서는 수입대체 산업에서 수출주도 산업정책으로 발전전략을 전환할 필요가 있다. 현재의 군수경제 위주의 중공업 발전전략은 국제경제체제로의 편입에 불리하다. 남북경협을 포함한 외자유치는 북한과 주요 투자자의 분업구조를 고려할 때, 당분간 노동집약산업 위주로 이루어질 수밖에 없다. 북한이 경공업위주의 수출산업 중심으로 개편해야 됨을 의미한다.

북한이 처한 국제환경과 부품산업의 발전 수준을 고려할 때, 전자산업의 당면 목표는 전자조립 분야의 확대 발전 전략이다. 이를 위해서는 전통적인 전자조립 분야의 경쟁력 확보 및 노동집약형 산업특성을 고려한 비교우위 확보전략이 필요하다.

북한의 전자산업은 민간 가전산업보다 일부 군수용 전자산업을 중심으로 발전해 왔다. 주민생활에 불가피하게 필요하다고 인정되는 범위에서만 민수용 전자산업이 추진되어 왔다. 즉 일부 미사일이나 유도장치 전자 기술분야 등은 상당히 발전하여 미사일개발은 가능하나 TV와 냉장고 등 민간산업은 대단히 낙후되어 있다. 또한 무기생산에 필요한 군사용 광학렌즈 등 기본적인 소자는 자체 생산하고 있는 것으로 알려지고 있으나 민수부문에서는 1974년에서야 비로소 일본으로부터 설비를 도입하여 형광등 공장을 건설할 정도로 낙후되었다.

따라서 전자산업의 경쟁력을 위해서는 우선적으로 기존의 군수형 전자산업에서 수출중심의 전자산업으로 재편될 필요가 있다. 특히 노동의 비교우위를 활용할 수 있는 가전분야 산업의 발전 전략이 필요하다.

우선적으로 현재 남북 위탁가공 분야에서 주류를 차지하는 TV 수상기 분야의 생산능력을 확대해야 한다. 북한은 세계 TV산업이 반도체 방식으로 전환했음에도 불구하고, 진공관식 플랜트를 도입하여 대동강 텔레비전공장을 건설한 바 있다. 현재 대동강 텔레비전 공장은 남한의 LG와 삼성과 위탁가공을 하고 있다. 그러나 현재 TV조립 부품은 100% 남측의 반출을 통해 해결하고 있다. 부품의 현지조달이 이루어지지 않고 있기 때문에 북측의 수익은 상당히 제한될 수밖에 없다.

이에 따라, 사출 및 박스 등 소모품을 비롯하여 단계적으로 브라운관, 전자총 등 핵심 부품들을 현지조달 할 수 있도록 유도해야 한다. 그러기 위해서는 이 부분 산업 활성화를 위한 기술도입, 합영공장 설립 등의 방안이 필요하다.

음향기기 산업 역시 마찬가지로 낙후되어 있다. 북한은 기술수준이 낮아 일부 전자 및 통신장비를 제외한 대부분의 전자제품 및 부품을 수입에 의존하고 있는 실정 이므로, 녹음기와 스테레오 등의 보급이 극히 저조한 형편이다. 라디오, 무선통신기기와 TV 등은 일본에서 수입하고 있으며 방송수신기와 녹음재생기 등은 중국으로부터 수입하고 있다. 마찬가지로 녹음기 등의 위탁가공분야에서도 거의 모든 부품을 해당국의 반출을 통해 해결하고 있다.

결국 북한의 전자부품 생산은 흑백TV 수상기와 냉장고 등 일부 가전제품에 소요되는 단순·저급 부품생산에 그치는 매우 초보적인 단계에 있다. 공정분업의 경우 북한내 관련부품 산업이 발달하지 않으면, 투자기업들은 부품조달에 애로를 겪게 되고, 원부자재 일체를 제공하는 과정에서 물류비 부담이 높아질 수밖에 없다. 수익성이 없다는 뜻이다. 따라서 위탁가공이나, 직접투자가 수익성을 가질 수 있도록 하기 위해서는 수출산업의 기반 조성이 필요하다.

전자부품 산업의 발전을 위해서는 투자 순위의 조정뿐만 아니라 정책적 변화가 필요하다. 가장 중요한 것은 전자부품산업이 노동집약형 산업이기 때문에, 노동의 비교우위를 발휘할 수 있는 정책 환경을 조성해야 한다. 현재의 북한의 정책수준으로 북한의 비교우위 생산요소인 노동 부문의 경쟁력이 발휘될 수 없다. 시장가치를 반영하지 않은 환율정책으로 저임금의 매력이 없고, 노동시장이 존재하지 않은 상

황에서 투자기업이 노동자를 선택할 수 없으며, 동시에 개인 인센티브를 허용하지 않기 때문에 노동생산성을 올릴 수 있는 방법도 없다.

3. IT수출 가공구 설치

남북 IT 협력을 위해서는 여러 가지 방안이 모색될 필요가 있지만 그중에서 가장 중요한 것은 기술 가공구를 설치하는 것이다.²⁹⁾ 여기서 기술 가공구란, 대만의 신죽 과학공업원구(新竹科學工業園區)처럼 기술집약업종의 외국인 직접투자를 유치하기 위한 특정 목적의 공단 또는 일정 지역을 의미한다.

가. IT 기술가공구 설치의 목적 및 효과

수출목적의 경제특구가 주로 노동집약적 단순가공형 외자기업에 한정됨에 따라, 기술가공구는 산업 구조 고도화에 필요한 외국 선진기술기업의 유치를 활성화하기 위해 수출자유지역의 보완형태로 추진된 특별 지역을 의미한다. 우대조치의 특징은 수출자유지역과 달리 수출제한 및 국내시장 진입에 대한 규제가 없으며, 기술개발 및 첨단 상품생산에 대한 각종 지원책이 제시될 필요가 있다.

고급 신기술 업종을 유치하기 위한 전략으로는 다음을 들 수 있다. 우선적인 우대 조치로는 첫째, 고급신기술 업종에 대해 세금면제, 공적 유틸리티 제공, 기타 편의 제공 등을 들 수 있다. 둘째, 기술 인프라를 제공할 수 있다. 중국 심천의 경우, 품질 지원 서비스를 위해 심천 품질보장 센터가 1992년에 설립(심천 기술 검사국에서 출자)되었고, 생산성 향상 서비스를 위해 생산성 향상 센터를 설립했으며, 기술 정보 제공을 위해 심천 과학기술국은 기술시장센터를 1993년에 설립하여, 국제적인 신기술 동향을 소개하기도 했다. 셋째, 지적 재산을 보호해줄 필요가 있다. 중국에서는 기업 노하우 보호 규정(1995)과 기업 연구원의 보상규정(1993)을 제정하였고, 지적 재산권 보호를 위한 강력한 단속을 실시하기도 했다.

29) 기술가공구를 비롯한 경제특구의 유형과 목적에 대해서는 김연철, ‘북한경제특구의 성공조건’ 김연철외 [남북경협 가이드 라인](삼성경제연구소, 2001) 참조

IT 수출 가공구는 단기적으로 수출가공 특구의 성공적 개발을 통해 상품생산능력 및 기업경영능력을 향상시킨 이후, 북한이 주체가 되어 IT 분야의 수출산업을 선별적으로 육성하는 것을 목적으로 한다. 장기적으로 국내 IT 수출산업의 개발을 위해서는 수출산업의 전환과 중장기적 관점에서 IT 수출특화산업의 품목을 지정하여 투자를 촉진할 필요가 있다.

나. 개성공단과 남북한 IT협력 단지 구축

기술 가공구가 효과적으로 기능하기 위해서는 보다 광범위한 배후기지가 필요하다. 이에 따라 우수한 노동력과 인프라 잠재력을 기반으로 평성—평양—남포지역에 연구 및 개발·생산기능을 연계한 첨단정보산업지대(IT-Belt)를 구축할 필요가 있다. 평양 및 평성지역에는 연구개발·교육기능을, 남포지역에는 기술개발 및 생산기능을 각각 배치하고, 이것을 교통통신인프라와 신 주거단지 등을 통해 유기적으로 연계함으로써 첨단정보기술지대를 구축할 수 있다.

첨단정보기술지대의 조성에 따른 예상효과로서는 직접고용창출 및 연관산업의 고용창출효과가 기대되며, 외국의 관련 다국적 기업유치를 통해 선진 첨단기술 및 국제경영기법의 이전효과가 클 것으로 기대된다. 또한 이 지대는 북한내 경제구조 전환의 시범지대로서 타 지역에 미치는 사회경제적 파급효과도 매우 클 것으로 예상된다.

물론 첨단기술단지를 조성하기 위해서는 남한 및 외국의 첨단기술기업 유치가 필요하며, 이를 위해서는 제반 여건이 조성될 필요가 있다. 이에 따라 협력가능지역부터 우선적으로 이 구상을 추진할 필요가 있다.

우선적으로 개성공단내에 대규모의 연구개발단지를 조성하여 남한의 첨단기술관련 기업 및 외국의 다국적 기술정보기업체 2~3개를 유치할 필요가 있다. 개성공단내의 IT협력 단지는 북한의 IT인력 교육단지와 공동연구단지, 전자협력단지 등을 중심으로 건설될 필요가 있다. 북미 관계 개선이전이라도 개성IT단지가 가능할 수 있기 위해서는 투명성을 확보할 수 있는 방안이 필요하다. 따라서 투명성 제고를 위해 장비의 소유권을 변경시키지 않은 임대제, 장비 모니터링 제도 등을 허용할 필요

가 있다.

4. 남북 통신망 구축 전략

남북 통신망 구축 사업은 점진적, 단계적으로 확대할 필요가 있다. 우선적으로 개성공단을 비롯한 협력거점 지역 중심으로 통신망 구축을 할 수 있다. 개성공단에서 통신은 2005년 12월부터 개성공단-남측간 직접 연결되는 유선 통신을 개통하였고, 2006년 현재 236회선을 사용중이다.

2004년 12월 기본합의서를 체결하여, 2005년 3월 통신요금 분당 40센트 등을 내용으로 하는 부속합의서를 체결하였다. 통신장비 반출과 관련해서는 2005년 11월 미국 상무부 수출관리규정(EAR)에 따른 license를 획득했다. 통신시설은 개성공단 통신센터(5층, 3,000평) 건축공사에 착수, 2006년 완료 계획 중이다. 나아가 대북협의를 거쳐 이동통신 및 인터넷 개통도 추진 중에 있다.

제 7 장 결 론

지난 이십여 년 가량의 기간 동안 집중적인 관심을 끌어온 글로벌화 현상과 글로벌화 논의는 각각 시간이 경과하는 동안 다양한 방면에서 지속적인 변화와 발전을 이루어 있다. 그리고 좋은 싫든 글로벌화는 이제 생존의 조건으로 제시되고 있다 (Waters, 1995). 추진의 당위성이나 필요성에 대한 논의가 이제 별 의미가 없을 정도로 글로벌화의 흐름은 거스를 수 없는 추세임은 분명하다. 인류통합의 역사 속에서 글로벌화는 자연스런 인류사의 연속선상에 위치하고 있다. 이로 인하여 우리의 국민은 글로벌화의 수용 여부가 아니라, 그에 대한 관리능력과 활용능력, 주도능력 등을 어떻게 함양하느냐에 모아져 있다. 한마디로 글로벌화 추진 능력이 필요하다는 것이다(최태욱, 2005).

이에 본 연구에서는 글로벌화 전반에 대한 이해 속에서 한국의 대응정책을 분석하고, 새롭게 추진되어야 할 미래전략의 추진원칙을 도출하였다. 그리고 정치, 경제, 사회·문화 각 영역별 사회변동과 그에 따른 정책방향과 정책과제를 모색하였다.

결론적으로, 한국은 세계 이슈에 대응하는 적극적인 글로벌화 전략을 추진하여야 한다. 우리나라는 시대별로 세계적 흐름에 맞추어 대응해 왔지만, 전후 미국 의존적 대외정책이라는 역사적 관성으로 인하여 글로벌화에 대응하는 대상이 미국과 일본, 중국, 러시아 등으로 한정되었으며, 세계 이슈에 대응하여서는 소극적인 전략적 입장을 취하여 왔었다. 이제미래를 대비하여 자원 확보 등을 위한 아프리카와의 교류 확대 등 세계를 향한 다양한 채널확보와 협력적 관계를 유지하여야 할 것이다.

다음으로, 세계를 관리하는 국가적 위치의 확보이다. 우리나라는 그동안 국제적인 관심과 국제기구 등의 관리를 받는 국가적 위치에 있었다. 일례로 외환위기는 지났으나 여전히 IMF(국제통화기금) 체제 하에 있으며, 미국과 유럽 등의 경제적, 정치적 영향 하에 있기 때문이다. 이제 UN 등 통한 국제사회 지원과 ODA의 확대 등을

통하여 국제사회의 지지를 얻으며 지식력, 환경, 세계 평화 등 세계적 이슈에 대해서 한국적 발언권과 입지를 강화하여야 할 것이다.

마지막으로 정부와 민간 협력적인 글로벌화 대응정책의 추진이다. 글로벌화 대응정책이 국가전략과 그 궤를 같이 하여 정부주도적으로 진행되어 왔다. 이전에 우리의 대외적 관심은 안보와 수출 중심의 경제통상이었기 때문에 환경변화에 따라 적절한 대응이 가능하였다. 그러나 현재 다양한 이슈가 출현하고 글로벌화의 속도가 너무나 빠르기 때문에 정부정책만으로는 글로벌화 대응의 유연성이 떨어지고 있다. 기업 등 민간과의 협력적 대응이 더욱 필요하다.

세계는 한국을 기다려주지 않는다(사공일 세계경제연구원 이사장)는 표현처럼, 가속화되고 있는 글로벌화에 살아남기 위해서는 대응정책의 방향이 명확하여야 하며, 그리고 상황별로 유연하게 대응할 수 있는 정책이 요구된다. 이에 본 연구를 기반으로 현재 우리가 가진 IT라는 최대한 잠재력을 활용하여 보다 적극적으로 글로벌화에 대응하기 위한 정책방안들이 보다 더 구체적으로 고민되어야 할 것이다. 글로벌화 대응 전략도 새로운 패러다임에 맞추어 전략적 전환이 필요한 시점이기 때문이다.

참 고 문 헌

- Adler, P. S. "Interdepartmental interdependence and coordination: The case of the design/manufacturing interface". *Organization Science*, 6(2), 1995
- B. Buzan and O. Waeber, *Regions and Powers*(Cambridge: Cambridge University Press, 2003).
- C. Murphy, *Industrial Organization and Industrial Change: Global Governance since 1850*(Cambridge: Polity, 1994).
- Castells, Manuel, *The Rise of the Network Society*(Malden, MA: Blackwell, 1996).
- Daft, R.L. and Lengel, R.H. "Information Richness: A new approach to managerial behavior and organizational design" in *Research in Organizational Behavior*, JAI Press, Greenwich, CT, 1984.
- Daft, R.L. and Lengel, R.H. "Organizational information requirements, media richness and structural design," *Management Science*, Volume 32, Number 5, 1986.
- Daft, R.L., Lengel, R.H. and Trevino, L.K. "Message equivocality, media selection and manager performance: Implications for information systems," *MIS Quarterly*, Volume 11, Number 3, 1987.
- Dennis, A. R. "Information Exchange and Use in Small Group Decision Making". *Small Group Research*, Volume 27, Number 4, 1996.
- Dennis, A. R. and Kinney, S.T. "Testing media richness theory in the new media: the effects of cues, feedback and task equivocality" *Information Systems Research*, Volume 9, Number 3, 1998.
- Dennis, Alan R, Valacich, Joseph S. "Rethinking Media Richness: Towards a Theory of Media Synchronicity", the 32nd Hawaii International Conference on System

Sciences, 1999.

DeSanctis, G., & Poole, M. S. Capturing the complexity in advanced technology use: Adaptive structuration theory. *Organization Science*, 5(2), 1994,.

El-Shinnawy, M. and Markus, M.L. "The poverty of media richness theory: explaining people's choice of electronic mail vs. voice mail" *International Journal of Human-computer studies*, Volume 46, Number 4, 1997.

Gefen D. and Straub D.W. "Gender differences in the perception and use of E-mail: An extension to the technology acceptance model", *MIS Quarterly*, Volume 21, Number 4, 1997.

Hart, Jeffrey A. and Sangbae Kim, "Power in the Information Age," in Jose V. Ciprut (ed.), *Of Fears and Foes: Security and Insecurity in an Evolving Global Political Economy*, (Westport, Conn.: Praeger, 2000).

Hiltz, S.R., Johnson, K. and Turoff M. "Experiments in group decision making, 1: Communication process and outcome in face-to-face versus computerized conferences", *Human Communication Research*, Volume 13, Number 2, 1986.

Hollingshead A.B. "Information suppression and status persistence in group decision making: The effects of communication media", *Human Communication Research*, 23, Number 2, 1996.

Huang, W, Watson, R.T. and Wei, K.K. "Can a lean e-mail medium be used for rich communication? A psychological perspective", *European Journal of Information Systems*, Volume 7, 1998.

Keohane, Robert O., and Joseph S. Nye, Jr., "Power and Interdependence in the Information Age," *Foreign Affairs*, 77(5), 1998..

Kiesler, S. "Think ahead: the hidden message in computer network", *Harvard Business Review*, Volume 64, 1986.

Kim, Sangbae and Jeffrey A. Hart, "The Global Political Economy of Wintelism: A

- New Mode of Power and Governance in the Global Computer Industry,” in James N. Rosenau and J. P. Singh(eds.), *Information Technologies and Global Politics: The Changing Scope of Power and Governance*(Albany, NY: SUNY Press, 2002).
- Kim, Sangbae, “Hardware Institutions for Software Technologies: The Japanese Model of Industrial Development in the Personal Computer Industry,” *Journal of International and Area Studies*, 9(1),(June 2002).
- Kobrin, Stephen J., “Back to the Future: Neomedievalism and the Postmodern Digital World Economy,” *Journal of International Affairs*,(Spring 1998).
- Lea, M., & Spears, R., “Paralanguage and social perception in computer-mediated communication”. *Journal of Organizational Computing*, 2(3 & 4), 1992.
- Markus H. R. and Kitayama S. “Culture and the self: Implications for cognition, emotion and motivation”, *Psychological Review*, Volume 98, Number 2, 1991.
- McGrath, J. E. “Time, interaction, and performance(TIP): A theory of groups”. *Small Group Research*, 22(2), 1991.
- McGrath, J. E., & Hollingshead, A. B. *Groups interacting with technology*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications., 1994.
- Nunamaker, J.F. , Dennis, Alan R, Dennis, Vogel Douglas R., “Information Technology for Negotiating Groups: Generating Options for Mutual Gain”, *Management Science*, Vol 37, No.10, 1991.
- Parks, M. R., & Floyd, K., “Making friends in cyberspace”, *Journal of Communication*, 46, 1996.
- Pinsonneault, A., Barki H., Gallupe, R.B. and Hoppen N. “Electronic brainstorming: The illusion of productivity”, *Information Systems Research*, Volume 10, Number 2, 1999.
- Rosecrance, Richard, *The Rise of the Virtual State: Wealth and Power in the Coming*

- Century(New York: Basic Books, 1999).
- Rosenau, James N. and J.P. Singh(eds.) Information Technologies and Global Politics: The Changing Scope of Power and Governance(Albany, NY: SUNY Press, 2002).
- Rosenau, James N., Distant Proximities: Dynamics beyond Globalization(Princeton, NJ: Princeton University Press, 2003).
- Rothkopf, David, "Cyberpolitik: The Changing Nature of Power in the Information Age," Journal of International Affairs,(Spring, 1998), pp.325~59
- Sproull, L. and Kiesler, S. "Connections: New Ways of working in the Networked Organization", Cambridge, Mass, MIT Press, 1992.
- Strange, Susan, The Retreat of the State: The Diffusion of Power in the World Economy(Cambridge: Cambridge University Press, 1996).
- Suh, K.S., "Impact of communication medium on task performance and satisfaction: an examination of media-richness theory", Information and Management, 1999.
- Valacich, J.S., Dennis, A., and Connolly, T. "Idea generation in computer-based groups: A new ending to an old story". Organizational Behavior and Human Decision Processes, Volume 57, Number 3, 1994.
- Valacich, J.S., Dennis, A., and Nunamaker, J.F., Jr. "Electronic meeting support: the GroupSystems concept". International Journal of Man-Machine Studies, Volume 34, Number 2, 1991.
- Walther, J. B. "Anticipated ongoing interaction versus channel effects on relational communication in computer-mediated interaction", Human Communication Research, 20(4), 1994, Weick, K.E. The Social Psychology of Organizing, Reading, Addison Wesley, MA, 1979.
- Walther, J. B. "Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective", Communication Research, 19(1), 1992.
- 강원 · 이정호 · 이민훈 · 정태수, "글로벌 기업의 M&A 동향과 전략적 시사점에 관

- 한 연구,”『연구보고서』, 2006. 9.
- 강홍렬 외, 『메가트렌드 코리아』(서울: 한길사, 2006).
- 권기덕, “디지털 강국, 유지·발전을 위한 제언,”『CEO Information』, 삼성경제연구소, 2006. 2. 8.
- 권기덕·김재윤, 『디지털 강국』.
- 김경동, 『한국의 문화정책: 현황과 미래 방향』, 2002. 5. 2
- 김상배, “공개 소프트웨어와 표준경쟁의 세계정치: 리눅스(Linux)를 중심으로,”『한국정치학회보』 39(1), (2005, 봄).
- _____, “기술과 지식, 그리고 기식(技識): 정보혁명의 국제정치학적 탐구를 위한 개념적 기초,”『국제정치논총』 45(1), (2005, 봄).
- _____, “동아시아 지역주의와 IT협력의 미래,” 손열 위음, 『동아시아 지역주의』(서울: 지식마당, 2006).
- _____, “세계표준의 정치경제: 미·일 컴퓨터 산업경쟁의 이론적 이해,”『국가전략』 8(2), (2002. 6.).
- _____, “실리우드(Siliwood)의 세계정치: 정보화시대 문화제국과 그 국가전략적 함의,”『국가전략』 12(2), (2006, 여름).
- _____, “정보기술과 국제정치이론: 구성적 기술론과 정보세계정치론의 모색,”『국제정치논총』 43(4), (2003, 겨울).
- _____, “정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정,”『한국정치학회보』 35(4), (2001, 겨울).
- _____, “정보화시대의 외교: 개념화의 모색,”『한국정치학회보』 36(3), (2002, 가을).
- _____, “정보화시대의 제국: 지식/네트워크 세계정치론의 시각,”『세계정치』 26(1), (2005, 봄·여름).
- _____, “정보화시대의 지식구조: 수잔 스트레인지의 개념화를 넘어서,”『한국정치학회보』 38(3), (2004, 가을).
- _____, “지식/네트워크의 국가전략: 외교분야를 중심으로,”『국가전략』 10(1), 2004. 3.

- 김상배, “지적재산권의 세계정치경제: 미·일 마이크로프로세서 분쟁을 중심으로,” 『국제정치논총』 42(2), (2002. 7).
- 김용복·구갑우, “동아시아지역 국제경제기구의 형성 및 제도화: 유럽통합의 경험,” 『한국과 국제정치』, 16: 2(2000).
- 김준동·강인수, 『서비스산업의 개방효과: 업종간 파급효과를 중심으로』, 대외경제정책연구원, 2000. 12.
- 김준동·강준구, 『WTO서비스협상은 우리에게 어떤 영향을 미칠 것인가?』, 대외경제정책연구원, 2001. 10.
- 김진영 외, 『디지털 전환에 따른 방송재원 연구』, 방송위원회, 2002. 10, 김유경(한국외국어대학교 신문방송학과 교수), 『미디어렙 제도 도입의 쟁점과 평가: 시장논리와 공공논리』
(http://lib.adic.co.kr/data/sem/2001_mediapolicy/mediapolicy_2.html)
- 대외경제정책연구원, 『WTO 도하개발 아젠다 협상 방송서비스 분야의 논의 동향과 대응방향』, 도하개발아젠다 협상 세부의제별 간담회 토의자료, 2002. 11. 20.
- 문화관광부, 『문화산업백서』, 각 년호 등
- 방송위원회, ‘방송통신산업 DB’, 『월간 방송 21』, 2002. 9.
- 복득규 외, 『한국 진출 글로벌 R&D센터의 특성과 상호작용 분석』, SERI 연구보고서, 2006년 8월.
- 서울대 사회정의연구실천모임, 『현대사회와 과학문명』, 나남출판, 1999. 12. 15., 중 제 5부 『21세기의 도전과 응전—1. 세계화와 새로운 갈등구조(윤영관)』.
- 송경희 한국방송영상산업진흥원 책임연구원, 『방송서비스 시장 및 규제현황』, 도하개발아젠다 세부의제별 간담회 토의자료, 2002. 11, 대외경제정책연구원.
- 심상민 외, 『문화콘텐츠 입문』, (인문콘텐츠학회), 북코리아, 2006. 3. 10.
- _____, 『문화콘텐츠와 창의성』, 역락출판사(호서대 문화콘텐츠총서), 2006. 1.
- _____, 『미래를 여는 문화·관광의 새로운 지평』, GRI 연구총서, 경기개발연구원, 2006. 4. 28.

- 심상민 외, 『시대의 좌표를 찾아서』, GRI 연구총서, 경기개발연구원, 2006. 4. 28.
- _____, 『정보화시대 신성장국가론』, 나남출판, 2006. 7. 10.
- _____, 『지역경제 새싹이 돋는다』, 삼성경제연구소, 2003. 5.
- _____, 『차세대 디지털 컨버전스 DMB 서비스』, 전자신문사, 2005. 6.
- _____, 『클러스터, 한국의 산업경쟁력』, 삼성경제연구소, 2003. 6.
- _____, 『한국 주력산업의 경쟁력 분석』, 삼성경제연구소, 2002. 2. 출간.
- 심상민, 『콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략』, 삼성경제연구소, 2002. 7.
- _____, 『미디어기업 수익다각화 전략』, 커뮤니케이션북스, 2005. 11. 30.
- _____, 『미디어는 콘텐츠다』, 김영사, 2002. 1.
- _____, 『블루콘텐츠 비즈니스』, 커뮤니케이션북스, 2005. 11. 30.
- 심상민 · 고정민 『한국문화산업발전을 위한 긴급과제』, 삼성경제연구소, 2002. 8.
- 심상민 · 김휴종, 『한국 주력산업의 경쟁력－엔터테인먼트 산업』, 삼성경제연구소, 2001.5.
- 심상민, 민동원, 『문화마케팅의 부상과 성공전략』, 삼성경제연구소, 2002. 10.
- 엘빈 토플러, 이규행 감역, 『권력이동』(서울: 한국경제신문사, 1990).
- 엘빈 토플러 · 하이디 토플러, 김중웅 옮김, 『부의 미래』(서울: 청림출판, 2006).
- 올리비에 돌뤼스(Olivier Dollfus) 최혜란 역, “세계화(La Mondialisation)”, 한올아카데미, 1998.
- 우메다 모치오, 이우광 옮김, 『웹 진화론』(서울: 재인, 2006).
- 전영재, “Digital: 디지털 시대의 국가전략,” 류상영 외, 『국가전략의 대전환』(서울: 삼성경제연구소, 2001).
- 정상철 한국문화정책개발원 연구원, 『DDA 서비스협상과 동북아 문화산업 협력방안』, 제 6차 CT 정책포럼 자료집, 한국문화콘텐츠진흥원 주최, 2002. 9. 18
- 조원권 · 박정호, 『ICT 협력사업 추진전략』(서울: 한국국제협력단 협력정책실, 2005).
- 조화순 · 송경재, “디지털 거버넌스: 정보사회의 국가 · 시장 · 시민의 미래,” 『2005 Digital2 Conference』, 삼성경제연구소. 2005

최태욱, 한국의 사회통합형 세계화 추진과 정치개혁의 필요성, 미래전략연구원 이슈와 대안, 2005.

하 용, “동아시아 경제질서 변화와 한국의 선택,” 『동아시아시대 새로운 외교지형의 구축』(수원: 경기개발연구원, 2006).

헬무트 안하이어 외, 조효제 외 옮김, 『지구시민사회』(서울: 아르케, 2004).

황해두 · 이진우, 『지식기반경제와 세계화』(서울: 높이깊이, 2005).

〔부록〕 전문가 델파이 전체 인터뷰 내용

	양수길	유병화	이여령	경상현	전길남	손연기	김선배
국가모델	가교국가	지식산업국가	프로그램 국가	기업형국가	아일랜드 모델	지혜국가	글로벌지식 혁신강국
한국 경제 개방	개방론과 보호론의 갈등과정	개방위한 구체적인 절차와 체계가 필요		개방은 필수	개방에 대한 적극적 자세 필요	경제개방은 세계적인 추세	이해득실 고려한 명확한 판단하의 개방 필요
동아시아 경제공동체 형성 가능성	금융·환율 시장 등 부분적 형성 가능	중국과의 협력 및 대응이 중요		IT를 통한 상호이해와 공동목표설정 과정에서 공동체 형성 가능	중국중심질서 로 편입	휴먼터치 접근방식을 통한 공동체 형성 가능	세계3대 경제블록 태동 가능
동아시아 문화공동체 형성 가능성	상호교류통한 문화공동체 형성 필요	상호교류통한 문화공동체 형성 필요		IT를 통한 문화공동체 형성 가능	상호교류통한 문화공동체 형성 필요	디지털 한류	디지털 한류와 IT코리아이미 지 강화 필요
남북통합의 가능성과 추진방안	북한의 IT촉진위한 인센티브 제공 필요	통일은 시기적 문제. 이에 대한 준비 필요		북한체제상황 의 이해를 기반으로 한 남북 IT협력 필요	공동의 대응방안 논의 필요	통일위한 기반조성 노력 필요	IT분야에서의 민간교류 활성화 필요
IT를 통한 글로벌화의 가능성과 대응방안	정부의 적극적인 의지와 리더쉽 필요	한국이 IT와 지식 산업에 기반하여 글로벌 주요 세력으로 등장		지구촌화 보다는 각 나라에 맞는 IT사회형성 중요	IT는 무한한 가능성을 가지고 있음	휴먼터치	본격적인 유비쿼터스 시대 진입 도래에 대한 정책적 대책 필요
기타	디지털격차 통한 양극화문제 대두	인재위한 교육중요		양극화문제 해결방안 모색 필요	유비쿼터스 환상론 견제	소외계층 지원확대 필요	공평한 정보 접근기회 통한 지식양극화 방지

선진국과 후진국을 연결하는 다리 역할(bridge)로 세계 속의 한국의 영향력을 강화해야 한다.

양수길(現 국가경영전략연구원 원장, OECD 대사 역임)

**효율적인 관료체제와 IT인프라를 기반으로 선진국과 후진국을 연결해 줄 수 있는
가교국가로서의 역할을 해 나가야 할 것이다.**

이제 한반도 경제공동체를 본격적으로 열어야 할 시기이다. 한국이 선진국 대열에 들어선 것은 그리 오랜 일이 아니다. 그러므로 한국은 선진국 모델과 후진국 모델을 연계할 수 있는 조건을 가지고 있다. 즉, 선진국과 개도국을 연결하는 다리(bridge) 역할을 할 수 있는 것은 한국 밖에 없다. 이러한 다리 역할로 한국은 세계 속에서 한국의 위치를 확인하고 입증할 수 있는 것이다. 현재, 세계 경제는 G8에 의해서 움직이고 있다. 그러나 이 G8은 다분히 선진국 모델로서 후진국들이 적용하기 어렵다. 최근에 새로운 신흥국가로 떠오르고 있는 중국, 브라질, 인도 가운데, 어느 나라가 될지 모르지만 대표적인 한 국가와 한국을 포함하여 G10 국가 시대를 열어 나가야 한다.

우리의 선진국 진입을 가능하게 한 대표적인 노하우와 지식은 경험에 기반하고 있는 관료체제(institution building knowledge)이다. 40년 이상 유지되고 다듬어지면서 효율적으로 기능하게 된 관료체제는 개도국을 이끌 수 있는 모델이 될 수 있다. 여기에는 현재 세계적인 위상을 확보하고 있는 IT인프라도 포함된다. 일례로, 러시아에서는 아직 관료들의 의식이 변하지 않아서 풍부한 자원을 가지고 있음에도 불구하고 발전하지 못하고 있다. 우리가 가진 노하우와 IT를 러시아에 전수함으로써 우리는 국제사회에서 우리의 위치를 더욱 확실히 할 수 있다. 즉, 최근에 많이 이야기되고 있는 소프트파워(soft power)의 영향력을 더욱 확대할 수 있는 것이다.

글로벌화를 위한 정부의 보다 적극적인 정치의지와 리더쉽이 필요

지금 우리가 가장 우선적으로 해야 할 것은 개발도상국에 적용가능한 선진화 모델을 개발하고 발전시킴으로써 선진국과 후진국을 연결하는 다리역할을 하는 것이다. 제3세계 빈곤 문제 등에도 과감히 참여함으로써 세계적인 집중도 받아야 한다. 관심이 집중되면 자연스럽게 소프트파워도 얻게 되는 것이다. 얼마 전에 타계한 WHO의故이종욱 사무총장이 해 왔던 에이즈 관련 일들에 우리 정부가 적극적으로 참여하였으면 더 좋았을 것이라고 생각된다. 최근에 빌게이츠와 빌클린턴 등 세계적인 인사들로 인하여 더욱 세계적 이슈가 되고 있는 만큼 더 아쉬움이 남는다. 일례로, 싱가포르의 경우를 보면, 민족주의적 시각은 배제하고 국제적 이슈에 설득력있고 바른 목소리를 냄으로써 세계적으로 존경받는 역할을 하고 있다. 최근 일본도 국제적인 위상을 확보하기 위하여 디지털 갭을 극복하는데 앞장서서 노력하고 있다.

경제협력개발기구 개발원조위원회(DAC)에 가입해야 제3세계 문제를 모니터링하고 논의하는 것이 가능하다. 우리는 현재 DAC 회원이 아니다. DAC에 가입하기 위해서는 국민총소득 대비 공적개발원조 비율이 0.2%를 넘거나 원조규모가 1억 달러 이상이어야 하는데, 현재 우리는 예산부족을 이유로 하지 않고 있다. 그러나 다크에 참여하고 있는 다른 나라들도 0.2%의 공적 원조를 넘는 국가는 없다. 현재 우리는 정치적 의지가 없다고 판단된다.

한국은 현재 전체적으로 어느 정도 글로벌화 되었다고 생각한다. 그리고 이와 같은 한국의 글로벌화에 있어서 기업은 충분히 역할을 하고 있다고 생각한다. 삼성, 현대 등 기업들은 자신들의 이익을 위해서도 글로벌화에 대응하고 있다. 다만, 시장 측면에서 글로벌화가 제일 안 되고 있는 것은 근로자나 노조이다. 아직 사고의 틀이 개인 중심이고 조직 중심으로 국내화에서 못 벗어나고 있다.

정부의 글로벌화 노력은 더욱 가속화되어야 할 것으로 본다. 글로벌화에 대한 정부 내 구성원 개인의 안목은 대체적으로 높다. 그러나 개개인이 모인 조직의 글로벌화 안목은 정부의 수장인 대통령에 의해 좌우된다. 그런 차원에서 현 정권의 시야는 동아시아도 아닌 동북아시아에 국한되어 있다. 사실 필요한 것은 동아시아 투자 중

심 국가이나, 동북아시아 정치외교에 치중하게 된 배경의 원인은 북한 문제에 집중하게 됨으로써 자주외교를 내세워 미국 완전 배제의 분위기가 되고, 또한 한국 중심적 민족주의를 자극하여 되고 주변국과의 협력이 적어지다 보니, 점점 글로벌화와는 멀어지고 있다.

사실 한반도 공동체라고 해도 유럽 의미의 동아시아 경제공동체는 불가능하다. 하나의 레토릭(rhetoric)으로서는 가능하나, 중국과 일본의 패권문제가 해결되지 않는 한 원천적으로 불가능한 문제이다. WTO 국제 금융 질서, 아시아 통합 금융 등의 공동 추구를 위한 경제협력에는 한계가 있으며 다만, 아시아 채권시장, 환율협력 등 부분적으로만 가능하다 하겠다. 이를 위한 보다 적극적인 정부의 의지가 필요하다.

최근 한국경제에서 이야기되는 개방론과 보호론의 갈등은 필요한 과정이라고 본다. 여기서 깊이있게 생각할 것은 사회적으로나 정치적으로 이러한 과정에서 발생할 충격들을 흡수할 수 있는 능력이 있느냐 하는 것이다. 정치적인 갈등과 의견들을 어떻게 잘 봉합해 나갈 것인가가 관건이다. 이 문제의 분수령이 된 것이 한미 FTA이며, 이를 어떻게 마무리하느냐에 따라 이후 한중, 한일 FTA 등 한국경제를 개방하는데 있어서 큰 방향점을 제시해 줄 것이다. 특히, 정치적 리더쉽에 의하여 좌우될 것이다.

IT는 다른 기술혁신의 인프라적 기술로서 잠재력이 크다. 한국경제에 있어서도 IT가 기여한 바는 크다. 그러나, 디지털격차로 인하여 참여능력의 양극화는 더욱 심각해질 것이며, 균형된 국정운영 시스템이 아닌 포퓰리즘은 10년 이상 지속될 것으로 우려된다. 일례로 IT로 인하여 직접민주주의가 시작되었으나, 보수주의자들은 IT 활용능력에 밀려서 효과적인 대응을 할 수 없다.

경제뿐 만이 아니라, 사회문화 및 남북 협력에 있어서도 열린 마음(open-mind)에 의한 상호교류로 상생발전을 도모해야 함

최근에 사회문화적 글로벌화로 이야기되고 있는 한류는 ‘한류’라고 하기 보다는 “문화발전”이라고 칭하면 좋을 것이다. 동아시아 내에서는 상호간의 문화 공유와

참여로 동아시아 문화공동체 형성의 가능성의 잠재력이 더욱 확대되고 있다. 그러나 여기서 우리가 기본적으로 염두해 두어야 할 것은 우리 것만을 수출하겠다는 생각은 안 된다는 것이다. 상호적인 문화 개발이 필요할 것이며, 또한 이러한 상호교류로 인하여 ‘한류’가 생길 수 있었던 것이다. 우리의 것을 수출하겠다면, 반대로 남의 것을 받을 각오도 필요하다. 이를 통해 공통된 문화공간이 형성되고, 그럼으로써 상호간에 상승적인 문화발전을 이룰 수 있게 될 것이다. 또한 문화를 더욱 발전시키기 위해서는 창의력이 필요하다. 우리는 이제까지 테크닉 위주의 문화였다. 예를 들어 애니메이션 제작만 하더라도, 정해진 틀에서 그림그리기는 잘 하지만, 스토리나 구성을 위한 아이디어는 많지 않다. 창의력 개발을 위해서는 일반적인 문화공간(common culture space)을 만들어 낼 수 있는 교육제도 등이 필요하다.

남북협력 문제에 있어서는 우선 개성공단 사업은 계속 활성화되어야 할 것이다. 이를 통해 남한의 인력문제를 해결하고, 또한 북한 스스로의 경제능력을 높이는 결과를 초래할 수 있기 때문이다. 북한문제는 일방적인 햇볕정책으로 감동을 전하는 것으로 문제를 해결하기에는 한계가 있다. 오히려 북한은 이러한 정책을 역이용하여 협력의 수단으로 사용하기도 한다. 조금 더 차분히 인내심을 가지고 접근할 필요가 있다.

또한, IT분야에 있어서는 북한이 IT화되어야 상호적 교류도 더욱 증가할 수 있을 것이나, 북한 정권 차원에서는 인센티브가 없기 때문에 IT를 개방할 의지가 없다. 이에 대해서도 보다 전략적인 연구가 필요하다.

마지막으로 전체 국민의 글로벌 경쟁력을 제고하기 위한 방안은 상식적인 이야기 밖에 없다. 국민 모두가 국가전략의 중요성과 필요성을 인식하고 국민적 토론에 의한 합의를 이루는 것이 요구되며, 오픈 마인드를 가지고 상호교류에 의한 윈윈(win-win) 전략을 세워야 할 것이다.

열린 마음으로 이웃과의 교류부터 충실히 진행해나가야

유병화(現 국제법률경영대학원대학교 총장)

동아시아 문명이 미래 글로벌 사회를 주도

자원이 없는 한국이라는 국가가 생존하려면 다이나믹하게 활동을 해서 정보나 지식산업과 같은 것을 발전시키는 국가 형태로 가야 한다. 즉, 한국이 살아남기 위해서는 경제발전과 민주화와 더불어 글로벌시대에서 해야 하는 역할을 찾아야 한다.

그 사회를 주도하고 시대를 대표하는 것이 문명이라 할 수 있는데, 문명의 표체는 크게 세가지로 나뉜다고 볼 수 있다. 유럽과 북미, 그리고 동아시아가 그것이다. 경험상 지구라는 것이 문명하고 상당히 연관되어 있다. 일례로 우리는 겨울을 준비하지 않으면 얼어 죽게 된다. 그러다보니, 자꾸 준비라는 것을 하게 된다. 그러나 열대 지방은 주변 자원들로 인하여 준비하지 않아도 먹고 살 수 있다. 그러니 준비라는 개념이 없고 규칙같은 것이 필요없을 것으로 짐작된다. 즉, 준비라는 것을 끊임없이 해 온 문명이 세계의 흐름을 주도하게 되는 것이다.

그런데, 이 가운데 유럽과 북미는 이미 제 역할을 충분히 하였는데, 그동안 제대로 역할을 해오지 못한 것이 결국 동아시아가 아니었나 생각한다. 또한 동아시아 인구가 전세계 인구의 40%를 차지하고 있기 때문에 이제는 누가 뭐라고 해도 동아시아가 미래의 세계를 주도할 것으로 전망된다.

문명을 주도할 동아시아의 현실적인 사회구조를 생각해 보면, 국가의 크기와 성장세로 미루어 중국이 곧 주도적 위치에 오를 것으로 예상된다. 중국의 경제가 어느 정도 레벨로 올라가면 14억 인구는 엄청난 힘을 발휘하게 될 것이다. 중국이라는 사회는 과거에 문명을 지배했던 사회인만큼 여건이 갖추어져 있기 때문에 동기만 부여해 주면 바로 궤도에 오를 수 있을 것이라 생각된다. 결국 중국은 하나의 나라로 봐서는 안 되고 하나의 대륙으로 봐야 할 것이다. 그렇다면 이와 같은 상황 속에서 한국이 할 수 있는 역할이 무엇이겠는가.

한국은 IT와 함께 글로벌시대의 주요한 세력으로 등장하게 될 것

지난 한국의 경제발전 과정을 보더라도 한국사람들은 한번 동기가 주어지고 원하는 일이 생기면 어떠한 시련도 극복하고 완성해내는 능력과 머리, 노동력, 교육시스템을 가지고 있다. 더구나 IT라고 하는, 사람 신체의 동맥과 비슷하여 한번 표준화 되면 전체로 퍼지는 확장성이 뛰어나서 경제가 뒤떨어진 국가를 갑자기 비약할 수 있게 만드는 요건을 가지고 있다. IT는 동아시아가 원하는 원하지 않은 지금하고는 상당히 다른 위치로 가게 할 것이며, 그 중에서도 한국은 결국 글로벌시대에 주도적인 세력이 될 수밖에 없을 것이다. 한국이 어떠한 국가를 지배한다는 의미가 아니라, 유럽이나 미국을 능가하는 중요한 주도세력이 될 것이라 본다. 이러한 예측에는 다행히 한국이 IT 분야에서 현재 중국보다 앞서 있다는 것이 굉장히 유리하게 작용한다.

즉, 동아시아가 글로벌 시대의 주도적인 문명으로 등장하고, IT를 통해 지역적인 제한을 뛰어넘어 바로 글로벌로 연결됨으로써 결국 동아시아에서 주도적인 역할을 담당해 오던 한국이 글로벌사회 또한 주도할 것이다. 또한 지역협력하고 국제협력은 서로 대립되는 것이 아니기에, 우선은 더 용이한 인접 지역의 협력을 통해서 글로벌 협력이 강화된다고 볼 수 있다.

중국과의 협력관계 유지가 중요

요즘 TV에서 우리가 지역협력과 세계평화에 이바지 한다고 추상적으로 이야기하지만은 사실 구체적으로 생각해보면 중국의 정치적인 민주화를 이루는데 결정적인 기여를 하기 위해서는 중국전문가를 키워야 한다. 중국이 한국 경제나 세계 경제와 정치에 주는 영향은 엄청나게 크기 때문에 중국이 반드시 연착륙 되도록 모든 나라가 서로 도와야 될 것이다.

정치가 됐든 군사력이 됐든 경제발전을 빼놓고는 논할 수가 없을 것이다. 즉, 산업이나 경제가 발전했을 때 사회 자체가 변화를 할 수밖에 없고 그 변화는 결국은

민주화를 논의하는 것이기 때문이다. 아직 동아시아 지역은 경제가 빠뜨어진 것만큼 정치적으로도 빠뜨어진 걸 우리는 인정하지 않을 수 없다. 결국 경제가 발전할 수 있는 여건이 마련되어야 정치적으로도 발전할 수밖에 없다. 그러나 중국이 이런 정치적 발전을 이루는 과정에서 여러 가지 진통들을 예상할 수 있는데, 이를 줄여야 하는 것이 그것이 글로벌시대에 모든 국가들의 이해관계에서, 특히 이웃인 우리나라에는 중요한 일이 아닌가 생각한다.

우리 국가발전의 원동력 IT, 그 잠재력의 개발

지난 50년 동안 우리는 과거 1000년 동안 인간 사회가 발전한 것 보다도 더 급속도로 발전해 왔다고 해도 과언이 아니다. 그리고 무엇보다도 이런 급성장의 주축을 이룬 것은 바로 IT와 지식산업일 것이다.

어떤 산업이나 이익창출의 효율성을 봐도 글로벌시대를 바뀌어나가는 기본적인 것은 결국 IT라고 볼 수 있다. 과거 우리는 IT산업에 과감하게 투자를 했고, 현재 인터넷 분야에서 만큼은 세계 최고의 수준에 와 있다.

어떻게 보면 우리는 땅도 좁고, 자원도 없는 악조건에서 살아남기 위해 열심히 산업과 경제발전을 이루었다고 생각한다. 인구는 많고 땅이 좁다 보니까 광케이블 설치하는 것도 남보다는 훨씬 빠를 수밖에 없고, 또한 절실할 수밖에 없었고, 그러다 보니 그 분야에서 우리가 남보다 앞서가게 될 수 있었다. 이렇듯 우리가 지금껏 남보다 앞서 있던 분야에서 그 위치를 지키고, 계속 발전해 나가기 위해서 노력하는 것이 거창하게 도전, 가능성을 얘기를 하는 것보다 중요할 것이다.

국제적 경쟁력을 갖기 위해선 시장개방은 필수적

국제사회에서 경쟁력을 강화하고 있는데 있어서, 개방이라는 것은 바람직한 것이 아니라 필수적인 것이라고 생각해야 한다. 결국 한국 경제가 나아갈 방향은 경쟁 밖에 없을 것이고, 그를 위해선 남보다 앞서서 개방을 하는 건 당연한 것이다.

한참 교통 체증이 시작되는데 갑자기 신호를 멈춰버리면 차들이 엉키는 것처럼, 결국 가격이라는 어떤 매개체를 통해서 경제가 운영되도록 공정한 경쟁만 보장되면 자연스럽게 경제가 발전하는 자꾸 억지로 보호를 하려니까 결국은 그것이 보호가 아닌 경제발전에 방해가 결국은 경제가 후퇴하게 되는 것이다.

동맹이라는 것은 결국 자기의 필요에 의해서 맺어 지는 것이고, 자기의 이해관계를 추구하기 위해서 이를 이용하고, 결국은 이를 통해서 경제가 발전하게 되는 것이다. 그것을 인위적으로 보호해서는 안 될 것이다. 또한 이런 의미에서 어떤 분야의 시장이라도 개방을 부정하지는 말아야 할 것이다. 그리고 정부는 시장개방의 문제를 단지 국민의 표를 얻기 위한 정치적인 수술로 악용해서는 안 될 것이다.

상호교류를 통한 문화공동체 형성

우리는 동아시아에서 같은 문화권을 형성하여 살아왔기에, 사실상 상당히 동질성을 가지고 있는 것은 사실이지만, 공교롭게도 역사의 이데올로기 갈등 속에서 최악의 상황을 경험하며 아왔다. 그렇기 때문에 우리가 같이 공유할 수 있었던 것들도 많이 잃어버렸다. 이제는 그것을 다시 찾는 노력이 필요하지 않나 한다. 즉 동아시아의 역사적인 갈등을 해소하고, 우리가 진정한 우리로 돌아갈 수 있는 것을 생각해야 될 것이다. 그리고 소위 한류라고 하는, 한국 문화가 이웃 나라에서 굉장히 호평을 받은 것은 좋은 현상이다. 그러나 우리가 이제 좀 더 진지하게 고려해야 할 것이 있다. 이웃 나라하고 좀 더 교류협력을 확장해 나가려면 그들의 문화도 받아들이면서 우리 것도 그들에게 계속적으로 보내 주면서 같이 공유하는 자세가 필요할 것이다. 한국인들이 굉장히 다이나믹하고, 늘 부지런하고 움직인다. 이런 한국인의 성향이 바로 한류가 계속 융성할 수 있는 민족적이고, 기본적인 배경이 되었다고 생각한다. 동아시아 문화교류의 확장을 위해서 우리가 해야 할 일은 우리 것을 수출한다는 계산 없이, 이웃하고 늘 가깝게 지내고 친해지면, 결국 한국인의 이런 모습이 굉장히 긍정적으로 받아들여질 것이고, 또 그런 역할을 통해서 한국의 문화가 다른 나라에게 더욱 매력적으로 다가갈 수 있지 않나 생각한다.

통일에 대한 준비가 필요

이미 동구권 시대가 다 무너진 상황에서 북한만큼 폐쇄된 국가가 이 글로벌 시대에 역행을 하며 존재하는 것 자체가 신기하다. 북한이 앞으로 몇 년이나 더 가겠는가. 현 시점에서 우리에게 남아 있는 과제는 부정적이 효과 없는 남북 통일을 이루하는 것이다. 북한 체제 자체는 글로벌시대에 살아 남을 수 없는 구조이다. 남들은 경제발전을 통해서 국민들의 복지가 하루가 다르게 발전해 나가는데, 지금도 북한에서는 많은 사람들이 굶어 죽고 있다. 또한 정부조차 마약을 만들어서 위안을 번다든지, 심지어 위조지폐를 만들어서 돈세탁을 하고 있는 실정이다. 이런 문제들의 해소하기 위해서라도 남측통일은 빨리 이뤄져야 할 것이지만, 우리 경제나 여타 사회에 부정적인 여파 남기면 안 될 것이다.

국민의 욕망을 프로그램화하는 국가가 되어야

이어령(現 중앙일보 고문, 초대 문화관광부 장관 역임)

富國強兵의 국가모델과 劇場國家

근대와 더불어 대두한 부국강병(富國強兵)의 국민국가(nation state)모델은 지난 세기와 함께 지속 불가능한 벽에 부딪치고 있다. 부국의 경제력과 강병의 군사력을 가능케 한 힘을 단순화하면 말(馬)을 이용한 대륙국가 모델과 배(船舶)를 그 원천으로 한 해양국가 모델로 나눌 수 있다. 그리고 세계 문명의 흐름 역시 중앙 아시아 등을 기축으로 한 대륙국가의 헤게모니가 영국 등 팩스 브리타니카의 해양 국가로 이동해 왔다고 할 수 있다.

그리고 동북아를 비롯한 비 서구국가들의 근대 국가모델은 서구의 국민국가의 시스템을 그대로 본받아 대본화 하여 연출하는 이른바 극장국가(劇場國家)의 형태를 만들어냈다.(일본이 그 대표적인 예이다)

그러나 산업주의에서 IT 혁명으로의 급격한 변화를 일으킨 21세기의 문명 패러다임은 “말”(馬)과 “배”(船)에서 “디지털”로 이동하게 되고, 군사력과 경제력을 기반으로 한 “힘의 정치”(Power Politics)는 서서히 지정학적 기반침하를 일으키기 시작했다.

여기에서 대두 된 것이 힘에 의한 강제적인 지배가 아니라 사람의 마음을 움직이는 공감과 매력 그리고 동의를 기반으로 한 문화의 힘, 이른바 부국강병의 하드 파워(Hard power)에 대비되는 소프트 파워(Soft Power)가 국가 간의 새로운 국력으로 주목을 받게 된다.

그러나 지구상에 현존하는 문화는 대략 3,000종에 가깝지만(8,000까지 세분화하는 경우도 있다) 국가는 200개에도 미치지 않는다. 그러므로 군사력과 경제력을 기반으로 한 국민국가들 혹은 냉전시대의 동서 이념을 중심으로 하여 양분된 이데올로기의 국가들이 문명 문화의 동질성을 단위로 한 국가를 지향하게 되면서 한편에서는

EU와 같은 초 네트워크 국가가 탄생하고 또 한편에서는 구 소련의 해체와 발칸반도의 지역 분쟁과 같은 내란, 내전과 같은 분리주의 그리고 인종갈등을 일으키기도 했다.

군사력과 경제력을 동력으로 한 “파워 폴리틱스”에 한계를 느낀 국가들은 사회공동체의 아이덴티티를 바탕으로 문화적 가치를 공유하려는 “모럴 폴리틱스”에 관심을 갖게 된다.(전전의 부국강병을 패전 후 부국유덕(富國有德)으로 강병을 덕으로 바꾼 일본의 국가모델 또는 아름다운 나라를 제창하는 아베 신총리 등)

이러한 변화는 파워를 지배와 종속관계로만 보아오던 국가와 국가 간의 기존 틀을 크게 흔들어 놓고 있다. 이차대전의 종전을 기점으로 해서 대부분의 식민지 국가가 신생국가로 탄생하게 되고 동서 냉전의 종식으로 보덜레스의 글로벌 마케트가 형성되면서 “독립”(independence)과 “종속”(dependance)의 이항대립은 상호의존(interdependence)이라는 신 개념을 낳게 된다. 현실적으로 글로벌 마케트는 국가와 국가 간의 관계를 지배와 피지배의 일방향성에서 윈 투 윈(win to win)의 상호작용을 토대로 한 쌍방향의 관계로 옮겨놓지 않고서는 번영이 불가능해 진다.

그러므로 앞으로의 국가는 자주 독립국가이나 남에게 예속된 식민지 국가이나로 양분되는 것이 아니라 “상호 의존관계에 있는 국가”나 “고립된 국가”로 나뉘어지게 된다. 한국은 일제 강점 하에서 종속된 국가로서 살아왔고, 그 뒤 독립국가로 반세기 이상 번영을 누리게 되었다. 이제는 독립국가에서 한걸음 더 나가 세계에 참여하여 인류와 함께 살아가는 상호 의존관계의 글로벌 국가를 지향할 단계에 이르렀지만 북한과의 관계 등 로컬과 글로벌의 조화가 아니라 양극화의 대립 상황에 놓여있기도 하다.

문화 보편주의와 문화상대주의

그러나 현재까지 한 국가의 동력이 되는 문화는 S 헌틴턴과 같은 문화 상대주의에 입각한 문명충돌론과 그와 반대로 프란시스 후쿠야마의 민주 인권 자유시장 등 문화 보편주의의 시각에서 본 글로벌리즘의 시각의 양극 사이에서 존재하고 있다.

한때 문화 상대주의와 문화 보편주의를 동시에 어우른 네덜란드의 국가모델이 주

목을 받아왔지만 최근 과격 이슬람 원리주의에 의해서 살해된 레오 반 고흐의 영화 감독과 스페인 런던 등 잇다른 테러 사건에 의해서 문화 상대주의와 문화보편주의의 동거가 현실적으로 불가능하다는 회의론이 등장하기 시작한 것이다.

동시에 동북아시아에서는 종교적 문화충돌은 없으나 군사력과 경제력을 바탕으로 한 부국강병의 구시대적 민족주의적 패권주의가 여전히 잔존해 있는 증후군이 있다. 새로운 대국(大國)으로 떠오른 중국의 대륙국가와 패전 후 해양 국가를 모델로 하는 일본이 야스구니 신사참배 헌법개정 문제 등을 통해 새로운 국가모델로 전환하려는 증후를 보이고 있는 것이 그것이다. 근대 아시아가 약중강일(弱中強日)에서 시작되었다면 21세기는 반대로 강중약일(強中弱日)의 구도로 아시아의 힘의 재편 될 것이라고 내다본다. 그 어느 것이든 두 나라의 패권주의적 미래관을 전제로 한 것이다. 그럴 경우 한국은 거대한 중국과 강대한 일본의 틈 사이에서 어떤 쪽으로 기울게 될 것인지. 부국강병과 파워 폴리틱스의 과거 모델로 한국의 독자적인 행보는 가능한 것인지, 그리고 한국은 팔레토의 80대 20의 원리대로 지구를 지배하는 선진국 20의 글로벌리즘과 그의 희생자라고 주장하는 80의 반 글로벌리즘의 세력 사이에서 과연 한국은 어느 편에 서야 하는가하는 문제에 대해서도 결정해야할 크리티컬한 입지에 놓여 있다.

반도국가의 새 모델은 있는가.

下學以上道

그러나 이러한 양자택일의 질문자체에 답하려 할 때 우리는 바로 그 함정에 빠지게 된다. 그러한 질문들은 여름밤에 아버지는 바람이 들어오게 창문을 열라하고 어머니는 모기가 들어오니 문을 닫으라고 하는 것과 같기 때문이다. 부모 틈에서 아이는 누구 말을 듣고 어떻게 행동해야하는가. 어느 것을 선택해도 해결이 되지 않은 이른바 이중구속(Double bind)의 상황 속에서 우리가 할 수 있는 방법은 주어진 것 안에서의 선택이 아니라 그러한 두 가지 요구를 한꺼번에 충족시킬 수 있는 창조적인 프로그램을 만들어내는 길밖에는 없다. 즉 열고 닫는 선택 대신 새로운 방충망을

만들어 창문에 달면 된다. 바람은 들어오고 모기는 들어오지 못한다.

실천적인 소프트웨어의 프로그램이 없는 국가 모델은 이념적인 원리주의로 흐르는 것으로 지금까지 한국을 지배해온 것은 문제가 생기면 구호부터 만드는 슬로건 국가 또는 남이 만든 이념의 시나리오에 맞춰 연출하는 극장국가의 역할에서 헤어 나지 못했다. 한국이 이만큼 성장하고 발전한 것은 관념적인 이념적 사고에서 온 것이 아니라 수출과 작은 기술들을 쌓아올려서 만들어낸 경제 프로그램을 통해서였다. 자동차의 나라, 반도체의 나라, 여성 골퍼의 나라, 거기에 드라마 영화 춤의 한류 나라로 한국이 세계에 떠오른 것은 거창한 국가 프로젝트나 그 관념적인 원리주의에 입각한 모델설정에서 이룩된 것이 아니다. 개개인이나 기업들이 만들어낸 아주 작은 프로그램들이 성공을 거두어 큰 효과를 낳은 결과에서 온 것이다.

마당을 쓰는 작은 일에서부터 시작한 하학이상도(“下學而上道”)라는 프로그램으로 한국의 선비정신을 실천적으로 구현하려고 한 것과 같다. 하학이상도를 현대말로 옮긴 것이 프로그램이며, 그러한 것을 행하는 사람들을 프로그래머라고 부른다. 국가가 하나의 하드웨어라면 그것을 움직이는 것은 프로그래머들이 만들어내는 소프트웨어라고 할 수 있다. 프로그램(programme)이라는 영어는 퍼블릭을 뜻하는 PRO와 라이팅, 즉 쓰는 것을 의미하는 Gramme을 합쳐 만든 말이다. 프로그램은 이미 일어난 일을 기록하는 역사의 기술과는 정반대로 앞으로 일어날 일을 꾸미기위해서 미리 미리 쓰는 행위이다. 그리고 원리주의와는 달리 프로그램은 수시로 변하는 상황에 대응해서 만들어가는 애드리브 애드호크래시의 요소가 가미된다. 그러므로 그것은 파워 폴리틱스도, 모럴 폴리틱스도 아니라 리얼 폴리틱스에 가장 가까운 전략이다. 그리고 유(부드러운 것)강(剛)을 제압하는 귀유(貴柔)의 도가적 전통과도 통하는 길이다.

변화에 대응하는 세가지 방법

변화에 대한 개개인의 태도는 세가지 경우로 설정할 수 있다. 첫째는 변화에 적응하는 사람(나라), 둘째는 변화를 미리 예측하여 대처하는 사람 그리고 세 번째는 변

화를 스스로 만들어내는 사람이다. 변화에 대한 국가 모델이나 비전도 개인의 경우와 마찬가지로 적용 대처 그리고 창조의 세 갈래 길이 있다고 본다. 한국인이 사는 길은 첫째나 둘째가 아니라 바로 셋째의 창조적 방법이다. 지하자원이나 국토 그리고 지정학적 위치에 있어서 변화를 따라가거나 변화를 예측하여 대비하기에는 너무나도 불리하다.

우리는 농업사회나 공업사회에서는 성공한 국가 모델을 만들어 내는데 있어서 성공을 하지 못했지만 정보지식을 자원으로 삼고 발전해가는 사회에서는 IT 강국으로서의 국가 모델로 성공할 수 있는 그 가능성이 크다. 광케이블에 의한 유선 초고속 정보망과 와이브로에 의한 무선 초 고속망도 모두 한국이 그 선단을 가고 있다. 광대역 정보망에 의한 정보의 프로그램화에서도 한국은 그동안 IT의 새로운 변화를 만들어내는 주역이 되어 왔다. 동북아 삼국의 경우 중국은 변화에 적응을 잘 하는 민족으로 오랜 역사를 자랑하고 있으며, 일본은 변화를 미리 예측하고 모방하는 능력이 뛰어나서 명치유신을 통해 근대 서구문명을 가장 빨리 흡수했다. 그러나 한국은 한류를 일으켜 아시아인들에 유행과 변화를 주고 디지털 기기와 비디오문화(백남준의 비디오 아트)등을 창조하여 예술의 새 영역을 보여주는 오늘의 현상처럼 독창성에 있어서 그 특성을 보여 왔다.

앞서 말한대로 이것이나 저것이나에서 어느 하나를 선택하는 것은 창조가 아니다. 크리에이티브 크래스는 어느 쏠림현상에 가담하지 않는다. 모순하는 것을 하나로 합치려고 할 때 비로소 새로운 환경과 창조의 산물이 나타난다. “뽕도 따고 님도 보고”의 한국특유의 노동관은 근로와 놀이의 개념을 통합한 것으로 이미 그것은 일하는 것도 노는 것도 아닌 새로운 영역의 행위에 속한다.

그것은 꼭 대륙국가도 해양국가도 아닌 반도국가의 지정학적 특성처럼 그레이 존에 속하는 것으로 가위-바위-보의 구조에서 가위에 해당되는 것이라고 할 수 있다. 보자기와 바위의 주먹은 개(開)와 폐(閉)의 두 가지 대립항으로 되어 있다. 그러나 가위는 반은 열고 반은 닫은 형태로 반은 바다요, 반은 대륙인 반도적 특성 그대로를 보여준다.

중국이 보자기라면 일본은 주먹이 된다. 혹은 반대로 중국이 주먹이 되고 일본이 보자기가 될 수도 있다. 거기에는 이기고 지는 승패의 길만이 있다. 물을 바꾸지 않은 한, 언제나 주먹은 보자기에 진다. 그러나 그 사이에 한국의 반도가 들어가면 보자기는 지고 주먹은 거꾸로 이기기 때문에 어느 누구도 승자가 될 수 없이 승패는 둥글게 돌아간다.

반도 국가는 가위 바위 보의 구조에 있어서 가위의 특성을 모델로 삼을 때 해양과 대륙의 두 세력은 패권주의로 흐르지 않고 상생의 길로 가게 된다. 물론 반도국가는 해양국가나 대륙국가의 제물로 희생되지도 않는다. 세계는 피라미트의 모양과 같은 정상의 계층구조에서 가위모델에 의해서 차등과 순위가 없는 원형의 구조로 변환된다. 그것이 신라의 국가모델이었던 원융회통(圓融會通)의 사상이기도 하다.

다른 것끼리 서로 융합하고 만나서 통하는 신라의 불교는 유불선의 세 종교를 충돌 없이 포용하여 평화를 누리게 했다. 헌틴턴의 문명충돌론과 정반대의 문명 통합론이다.

그러나 지금 우리나라는 원융회통과 정반대의 방향으로 진행하고 있다. 미래를 기획하여 쓰는 프로그램이 아니라 과거 역사로 회기하는 추억 쓰기 혹은 과거의 상처를 캐내는 한풀이의 경향이 짙다.

국내적으로 주몽과 연개소문 등 고구려의 대륙지향적인 문화를 동경하는 TV 드라마를 위시하여 영화에서는 민족주의적 정서를 고양시키는 테마가 천만 관중의 기록을 깨고 있다. 환영할 일이지 비난할 것은 아니다.

하지만 가위바위보 모델에서 보듯이 중국과 일본이 주먹과 보자기만을 내놓는 게임에서 우리가 가위를 내놓지 않은 다면 동북아는 또다시 패권다툼의 각축장이 되고 한국이 그중 가장 피해를 입을 가능성이 크다고 할 수 있다. 가위를 내놓을 때 대륙의 추억과 함께 바다에게서 소년에게의 신체시처럼 바다를 알고 그것을 통해 번영을 얻은 해양지향의 문화역시 병행되어야 한다.

해양으로 상징되는 일본 대륙으로 상징되는 중국만을 겨냥해서가 아니다. 프랑스 혁명이 일어났을 때 자코뱅 당은 프랑스는 혁명국가의 모델을 폐쇄적이고 이념적인

산악과 육지의 문화에 두고 지론드 당의 개방적이고 상업 형 해양문화를 철저히 분쇄했다. 심지어는 마르세이유 항의 이름을 없애버리고 무명항구(상농)라고 불렀으며 항구를 매워 없애버리려고 까지 했다. 이러한 극단적 대륙 /해양의 대립이 프랑스를 비극으로 몰아놓고 지중해와 대서양 그리고 북해의 바다에 면해 있으면서도 농업국가(대륙형)형의 이미지를 아직도 못 벗고 있다.

그런데 미래전략을 세우는데 있어서 이러한 현상 분석없이 가능한 것인가?

반도 국가이기에 일본이 갖지 않은 것을 갖고 있고 중국에 없는 것이 한국에 있다. 반대로 일본에 있는 것이 우리에게 없고 중국에 있는 것이 우리에게 없다. 이 있고 없는 것을 균형 있게 보완해 갈 때 한국은 일본과 중국이 따르지 못하는 가위의 특성으로 주먹과 보자기까지 구할 수가 있는 것이다 .

현대의 PEST

중세만이 아니라 현대를 위협하고 있는 PEST도 있다. 즉 정치(Politics), 경제(Economy), 사회(Society), 기술(Technology)이 잘못 되면 그 국가는 페스트로 인구의 반을 잃는 것과 같은 재앙을 입을 수가 있다. 부국강병의 구 패러다임은 모두가 이 PEST의 네 요소를 국력의 기반으로 삼고 있는 것이다.

그런데 사농공사의 서열처럼 정치권력이 경제를, 경제가 사회를, 그리고 맨 나중에 기술이 그것들을 뒤치다꺼리하는 것으로 서열이 정해지는 국가모델은 이미 낡은 것이 되어 버렸다. 이미 지적한대로 문화가 이 네 요소를 안배하는 숨으로, 힘으로 등장할 때 그 국가모델은 페스트의 화를 면할 수가 있을 것이다.

가령 근대의 국민국가 모델을 만들어낸 프랑스 혁명은 다 알고 있듯이 자유 평등 박애(형제애 fraternite)로 되어 있다. 자유는 경제원리로서 경쟁사회를 지향하고 평등은 정치원리로서 더불어 사회를 내세운다. 그것들은 물과 불처럼 서로 융합할 수 없는 모순점을 지니고 있다. 그런데 혁명 초기에는 등장하지 않았던 박애라는 문화원리가 그 사이에 등장함으로써 가위와 같은 구실을 했다.

사랑이라는 공동체의 동질성을 부여하는 문화가 있으므로 자유 경쟁사회와 더불어

어 사는 평등사회의 두 대립적 가치를 융합할 수 있는 통합원리가 생겨난다.

새로운 국가모델은 가위의 모델처럼 문화원리를 끌어드려 이 네 가지가 요소의 순서를 바꿔놓아야 할 것이다. 즉 사회 문화(Socio-culture), 기술(technology) 경제(economy) 그리고 권력의 정치(Politics)가 맨 끝자리에서 밀어주는 국가는 PEST가 아니라 미래의 행복을 향해 도약하는 STEP이 된다.

그리고 그 서열이 바뀌어 지지 않는다고 해도 국가를 끌고 가는 페스트의 힘을 정치에서 창조적 문화를 뜻하는 시(詩)의 Poesy로, 도시 문명으로 파괴된 자연을 복원하는 생태(Ecology), 그리고 정보지식사회로 모든 국민들이 우중이 아닌 똑똑한 군중으로 변하는 스마트(Smart), 그리고 나와 다른 문화와 인간들에 대한 관용(Tolerance)로 바꿔놓을 수도 있다.

국가의 목표는 뉴 타입의 생을 만드는 데 있다.

이것을 잘 알려진 머슬로우(Abraham H. Maslow)의 ‘인간욕구 5단계설’에 적용하면 보다 구체적인 국가모델과 그 전략을 세울 수 있을 것이다.

머슬로우의 5단계에서 우선순위의 차이가 있을 수는 있어도 예외는 없다. 우리의 순위는 2단계, 3단계에 들어가고 있다. 1단계가 먹고 자고 입는 것이고(life needs), 2단계가 밥을 먹어도 안전하고 건강한 음식을 먹고자 하는 안전이다(safety needs). 그리고 3단계가 사랑받고 싶고 사랑하고 싶은 커뮤니티 혹은 소속감 같은 것이며(belonging and love needs), 4단계는 개인 욕망으로 자기를 발견하는 것이다(esteem needs). 마지막 5단계는 자아를 실현하는 것으로 취미생활도 하고 봉사활동 등을 하고자 하는 것이다(self-actualization needs). 1단계에서 2단계의 인간행위를 노동(labor)이라고 부른다면, 3단계에서 4단계는 작업(work)라고 할 수 있으며, 마지막 5단계와 뉴 타입의 생은 활동(activity)라고 구분할 수 있다. 그리니까 노동단계를 어떻게 활동단계로 삶의 동력을 바꾸어 줄 수 있을 것인가가 국가가 지향하는 현실원리(real politics)라고 할 것이다. 현실원리는 개개인의 욕망을 충족시켜주는 것이며, 동시에 그러한 개인을 네트워크로 이어주는 공동체를 만들어내는 중간사회를 만들어내는

일이다.

욕망을 다른 말로 바꿔보면 생명정보라고 할 수 있다. 그리고 이 생명정보를 기반으로 한 IT가 국가의 프로그램을 만들어낼 수 있다. 사실 이제까지 IT는 기계정보를 위한 IT이었다. 아이들이 온종일 게임을 했다고 해서 행복해 지는가. 게임에 중독되어 자폐증에 걸리거나 사회복귀도 못하는 폐쇄적 삶을 살게 된다. 그러니까 기계정보의 IT 프로그램을 자연정보 생명정보의 IT 프로그램으로 바뀌어나가는 디지로그적 혁신이 이루어져야 한다.

부국강병의 국가 모델은 국민개병을 목표로 한다. 그런데 극장국가에서는 국민의 모두를 배우로 만드는 국민배우(國民皆俳優)를 이상으로 하고 산업형 국가는 국민 모두를 노동자로 만든다.

그러나 21세기의 국가는 머즐로의 5단계의 욕망을 다음단계의 새로운 타입의 새로운 생을 만들어주는 뉴 타입의 생을 목표로하는 프로그램을 만들어주는 일이다. 즉 국민 모두를 노동자에서 활동가로 업그레이드 할 때 자아는 실현되고 새로운 창조적 가치의 생은 국가의 모든 국민들에게 행복감을 안겨준다. 적어도 그런 행복감을 얻기 위해 꿈을 꾸는 사회가 된다.

한마디로 한국의 국가모델은 하드파워에서 소프트파워로 향하는 프로그램 국가가 되어야 한다는 것이다.

IT를 하나의 수단이 아닌 중요한 생산요소로서 인식, 사회의 전통, 문화, 제도에 적절한 도입과 활용이 필요

경상현(現 고려대학교 공과대학 전자공학과 석좌교수, 한국전산원 이사장 역임)

우리 사회 전반에서 효율성과 경쟁력을 높이는데 IT를 충분히 활용하여 효율 위주의 기업형(企業形) 국가로 나아가야한다.

미래의 한국은 IT를 전체 우리 사회에서 효율성과 경쟁력을 높이는데 충분히 활용이 되어 그것을 바탕으로 하는 효율 위주의 일종의 기업형(企業形) 국가가 되어야 할 것이다. 상징적으로 이를 어떻게 표현해야 될지 모르겠는데 그런 것이 바람직한 국가 모델이라고 생각한다. 상징적인 국가 모델의 표현 중 지식국가, 복구형 복지국가 등이 있는데, 우리가 처해있는 지정학적인 위치를 볼 때 복구형 복지국가라는 것은 우리가 주변의 큰 나라들 틈에 끼있는 것을 생각하면 그렇게 맞는 표현은 아니다. 또한 막연히 지식국가, 지식사회라는 표현도 하는데 이런 것 보다는 좀 더 구체적으로 국민들에게 다가갈 수 있는 표현이 좋을 것이다. 즉, 효율성과 경쟁력을 갖춘 기업을 연상하게 되는, 그런 기업형 국가가 되는 것이 바람직하고, 그 방법으로 지금의 우리나라 IT위치에서 IT를 충분히 잘 활용을 하면 될 것이다.

각 나라의 전통, 역사, 문화에 적합한 IT사회를 만들어가는 것이 가장 중요한 문제가 될 듯

IT, 정보사회 이런 것들은 역사적으로 봤을 때 이제 시작하는 단계이다. 이것이 앞으로 사람이 살아가는 데 어떻게 영향을 줄 것인가, 세계화와 관련해서도 어떤 영향을 줄 것인가 등은 이제부터 이를 어떻게 운영해 가느냐에 달려있지 지금의 현상을 보고 무엇인가를 추출해내고 앞으로 어떻게 될 것이냐를 추출해 내는 것은 아직은 위험한 상태라고 생각을 한다. 그런 뜻에서 IT가 한 사회를 어떠한 방향으로 영

향을 줄 것인가는 그 사회에 주어진 상황, 그동안의 전통, 역사, 문화에 달려있다고 할 수 있다. 좀 더 구체적으로는 그 사회가 어떻게 구성되며, 그 구성요소들의 힘의 균형이라든가, 영향력들의 역학들을 고려하여, 각 나라의 각 부처가 자신들에게 IT가 더 좋은 방향으로 영향을 줄 수 있는 적합한 길을 찾아 나가는 것이 앞으로 제일 큰 화두가 되고 중요한 문제가 될 것이다.

또한 우리나라와 같이 IT에서 앞서가는 나라들, 조금 좋은 여건에 처해있는 나라들은 그 반대의 어려운 나라들, 아직 준비가 덜 돼있는 나라들에게 그들의 사회에서 가장 바람직한 IT를 도입, 활용하는 방법을 알려주어야 할 것이다. 앞으로 발전적인 세상을 만들어 나가기 위해서, 이는 점점 더 중요한 이슈가 될 것이다. 따라서 한국이 오늘날까지 보면 IT분야에서는 상당히 앞서나가고 있는 나라들 중에 하나니까, 지금 IT 분야에서의 어려운 나라들, 준비가 덜 되어있는 나라들이 바람직한 정보화의 길을 갈 수 있도록 돕는 것이 중요한 일이 될 것이다.

IT를 특정 이익을 위한 하나의 수단으로만 보는 것이 아니고 중요한 사회 전체의 생산요소로 봐야 진정한 IT 강국이 될 수 있는 것이다.

현재 IT강국이라고 하는 것의 기준을 보면 IT를 정보를 생산, 처리, 전달, 공유, 이용하는 수단으로서 봤을 때에는 강국이라는 것이다. 즉, ‘IT라는 것을 하나의 방법으로 생각을 했을 때, 그것이 널리 퍼져있다’, ‘비교적 방법 측면으로 봤을 때에는 상당히 잘 되어 있는 고급스러운 방법을 제공하고 있다.’라는 의미를 뜻하는 것이지 ‘IT가 사회의 중요한 분야에 잘 활용되고 있어서 사회의 효율을 높이고 사회의 경쟁력을 높이는데 정말 잘 이용이 되고 있다’는 의미에서는 IT강국이란 뜻은 아니다. 한국의 현 IT분야에서 당면하고 있는 과제, 도전 이런 것은 바로 이 점일 것이다. IT를 특정한 이익을 보기 위한 하나의 수단으로만 보는 것이 아니고 중요한 사회 전체의 생산요소로 봐서 모든 분야의 경쟁력과 효율성을 높일 수 있게 하는 것이 본격적으로 시작되어야 하는 과제이며, 도전일 것이다.

동북아 국가 각 나라의 역사, 문화, 체제에 대한 이해를 바탕으로 한 IT 도입과 활용의 연구가 필요하다.

IT는 동북아 뿐만 아니라 어떤 각각의 다른 사회 간에 서로의 위치, 입장, 생각 등을 더 잘 이해하고, 존중하고 그리고 협력할 수 있는 길을 찾는 데 좋은 방법은 될 수 있다. 즉 동북아 3국의 공동 목표 설정 과정에서 의사소통의 수단, 정보교환 수단으로 IT가 중요한 역할을 할 것이다. 그러나 동북아 3국은 근본적으로 체제도 다르고 전통도 다르고 문화도 다르고 경제적인 여건도 다르다. 따라서 동북아 3국이 각각 IT를 발전해 나가기 위해서 이를 어떻게 도입이 되고, 활용하여 발전 해나갈 것인가에 대해서는 각각의 나라마다 상황에 맞는 연구가 필요할 것이다. 이런 과정에서 서로가 의견을 교환하고 연구 결과를 공유하는 것이 IT를 통해서 본다면 상당히 뜻있는 일이 될 수 있을 것이다.

전체 사회를 만들어 나가는데 있어 각 분야(IT분야와 non-IT 분야)의 양극화 문제 해결을 위해서는 IT의 역할이 새로운 시각으로 증대되어야 한다.

농업분야에서도 IT를 농업에 어떻게 적용하며 농업발전에 영향을 줄 수 있을 것인가에 대해 연구하는 분들이 많이 있다. 그런데 그 분들은 어디까지나 농업 전문가들이지 IT자체의 전문가들은 아니다. 이제는 IT전문가들이 IT가 농업에 어떻게 쓰여 질 것인지를 연구하고, 이를 농업 분야에 전파하여, 농업분야 발전에 영향을 줄 수 있게 된다면, IT분야와 non-IT분야는 동반 성장을 할 수 있을 것이다. 모든 분야가 다 그런 것이다.

정보통신 전문가가 국방 분야를 들여다보는 것과 국방 분야의 전문가가 IT를 국방 분야와 연계하여 연구하는 건 완전히 다른 문제일 것이다. 물론 둘 다 중요하겠지만 국방 분야의 전문가가 IT를 보고 배우면서 IT를 일에 도입하고 활용하는 것이 더 효율적일 것이다. non IT분야의 전문가들로 하여금 IT분야가 줄 수 있는 혜택에 대한 것을 많이 알리는 것이 IT분야의 일이고 임무일 것이다. 이런 이유로 정보통신

부도 각 분야, 각 부처와의 협력의 노력을 좀 더 해야 할 것이다. 그래야 전체적으로 사회가 발전해 나가는 데 있어서 더 큰 기회가 생길 것이다.

즉 양극화 문제와 연결 되는 것으로 IT와 non IT 분야, 혹은 IT를 상대적으로 잘 활용하고 있는 사회와 그렇지 못한 사회와의 격차의 문제에 있어 격차를 축소하려면, IT가 나서야 한다.

타 문화를 좀 더 이해하고 인정하고 존중하는 방편으로써 IT가 할 수 있는 역할은 굉장히 많다.

비교적 그 동안에 잘 알려지지 못했던 한국의 문화를 외국에 알리고, 외국 사람들이 이해하고 인정하는데 있어 IT는 중요한 역할을 해 왔다. 또한 그와는 반대로 우리가 다른 문화들을 받아들이고 이해하는 데에 있어서도 IT의 역할은 당연히 중요할 것이다. 이런 측면에서는 IT는 글로벌 문화정책의 일원으로 볼 수 있을 것이다. 소위 한류라는 열풍이 일본 사회에서 대단하다고 해서 우리 문화가 일본 문화보다 우월하다고 볼 수는 없을 것이다. 각각의 문화가 따로 있는데, 어떤 것이 더 우수하고 어떤 것이 그렇지 못하다고 그러는 것은 잘못된 생각이다. 글로벌 문화 정책이라는 것을 IT하고 연관 지어서 생각해 본다면, 서로의 문화를 좀 이해하고, 인정하고, 존중할 수 있도록 하는 데 있어 IT가 할 수 있는 역할은 굉장히 중요할 것이다.

북한의 체제와 상황의 고려를 바탕으로 한 IT분야의 남·북 협력이 중요하다.

남북한 간의 IT에 관해서는 표면적으로는 여러 가지 협력이 되어가고 있는 것으로 보인다. 포항공대의 총장을 중심으로 상당히 활발한 인적교류가 이루어지고 있고, 평양 과기대에서는 IT를 중심으로 학생들을 교육하고 연구 하는 등을 활성화되고 있다. 이런 차원의 남·북간 IT협력을 유지, 발전해 나가야 하는 것이 중요할 것이다.

위에서도 언급했듯이, IT가 어느 분야에, 어떤 방법으로 도입, 활용 되느냐는 그 사회체제를 잘 알고 그 사회의 여러 가지 상황에 대한 충분한 이해를 바탕으로 한

적절한 기술도입방법, 도입절차, 활용방법 등에 대한 고려가 있지 않고 서는 별로 효과가 없을 것이다. 이를 북한에게 이해시키고, 우리가 그 분야에서 도울 수 있는 방법을 찾는 쪽으로 IT분야의 남북 협력이 발전되 나가야 할 것이다. 이는 힘든 일 이겠지만, 그런 차원에서의 IT협력이 PC, 노트북 공급해 주는 것보다 더 중요하기 때문이다.

각각의 구성단위의 특성에 따른 IT 활용방법에 관한 미시적인 연구들이 필요하다.

IT 활용에 있어서는 개인차원, 기업차원, 정부차원 등 그 이외 사회 구성단위들이 많은 노력을 하고 많은 성과를 내 왔다. 하지만 우리 구성단위 각각의 그 특성에 따른 IT활용방법에 관한 많은 연구가 있어야 될 것이다. 예를 들어 대학의 경우에도, 분야를 세분화하여 각각의 분야에 따라 IT를 어떻게 활용하는 것이 좀 효과적이고 원하는 목적을 달성하는 데 도움이 더 되겠느냐에 대한 연구가 있어야 할 것이다. 나아가서는 아프리카의 작은 나라에서도 어떻게 IT를 도입하고 활용하는 것이 그 나라에 도움이 되겠는가에 대한 이런 연구가 필요할 것이다. 가장 중요한 것은 우리 나라가 이제 IT정보사회의 시작하는 단계이기 때문에 앞으로 어떻게 되느냐가 중요하다. 하나의 수단으로써의 IT는 분명히 세계 제일의 나라 중에 하나임에 틀림없다. 이제는 이것을 제대로 밀고가려는 노력이 필요할 때이다. 대한민국이라는 사회의 특성을 정말 깊이 파악하여 우리나라에 맞는 IT의 도입, 활용방안에 대한 연구가 계속되어야 할 것이다. 그래서 앞으로 10년, 20년 동안 정말 우리나라에서 IT가 어떻게 쓰여 질 것인지, IT를 하나의 정보공유의 수단으로서만이 아닌 진정한 사회의 발전에 핵심이 되는 수단으로 쓰여 질 때에도 우리가 IT강국인지 결정짓게 할 것이다.

IT를 받아들이고 IT를 활용하는 것은 그 사회 특성하고 너무나 밀접하게 연관이 되어있기 때문에 IT강국으로서의 지위를 유지해 나아가기 위해서는 그 나라의 문화, 전통, 사회제도에 대한 이해가 우선되어야 한다.

아직까지 IT는 것이 하나의 수단으로 인식되어지고 있다. 이러한 것은 테크놀로지(technology)가 위주가 되는 것으로, 이런 의미에서의 IT는 세상에 어딜 갖다 놓든지 간에 그렇게 큰 차이가 나지 않는다. 그러나 IT가 사회적인 현상으로서, 정보사회라는 것을 대변하는 것이 되고자 하다면, 그 사회 특성에 대한 이해가 필수적으로 전제되어야 할 것이다. 가령 인도 사회가 똑같은 모양으로 IT를 받아들이고 활용해도 우리 사회처럼 밝게 나가지 않을 것이다. 우선 그 사회를 볼 수 있어야 한다. 인도면 인도의 문화, 전통, 사회제도 등의 모습에 대한 깊은 연구와 이해가 전제되어야만 적절한 IT도입, 전략 활용 등이 가능하게 될 것이다. 또한 거시적(巨視的)인 IT 수출 전략의 연구보다는 좀 더 미시적(微視的)인 연구가 필요할 것이다.

높은 수준의 경제, 사회적 기반에서 정보의 질(quality, 質)이
형성되고, 이를 갖추어 나아가야 하는 것이 정부 역할

전길남(現 한국과학기술원 공학부 전자전산학과 전산학전공 교수)

미래를 위하여 준비하여야 할 것은 무엇인가?

전략을 이야기하기에 앞서, 삼성전자 본사를 미국으로 옮기면 어떻게 될지 생각해 보자. 현재, 삼성전자 주식은 50% 이상 외국인이 보유하고 있기 때문에 본사 이전이 가능하다고 할 수 있다. 그렇게 된다면 과연 우리의 경쟁력은 무엇인가 하는 이러한 질문의 해답이 국가의 목표와 생존의 방향을 가늠하는데 도움이 될 수 있을 것이다. 이는 정부가 가능성 있는 중소기업을 육성하거나 기업 환경 기반을 조성하여야 한다고 말하려는 것이 아니라, 진짜 우리나라가 살 길이 무엇인가를 생각했을 때, 현재로서는 그 답변이 어렵다는 의미이다. 앞으로 우리 경제는 계속 발전하여 조만간 GNP(gross national product, 국민 총생산) 2~3만불을 달성할 것으로 기대되지만, 만약에 GNP 3~4만불까지 이를 자신이 없다면 현실적으로 2만불을 유지하기 위한 모델을 만들어야 할 것이다.

향후 중국 주도적인 경제구조 속에서 현실적인 대안은? 아일랜드 모델

머지않아 중국 주도적인 경제구조가 된다고 가정하면, 그 속에서 한국이 생존할 수 있는 유일한 현실적인 모델은 일본과 아일랜드 모델이라고 생각한다. 먼저, 우리의 경제구조가 일본과 유사하기 때문에 일본이 우리의 현실적인 모델이라 생각하며, 아일랜드의 경우는 신흥경제국(emerging economy)으로 우리나라와 유사한 점이 많기 때문이다. 과거 아일랜드의 국가경쟁력 수준은 매우 낮은 편이었으나, 적절한 시기에 맞춘 완벽한 프로그램과 자원 활용으로 지금의 국가수준을 만들어내었다.

아일랜드의 프로그램을 우리나라에 도입하는 데에 있어서 해결하기 어려운 문제

점이 있다. 바로 언어의 장벽이 그것이다. 아일랜드는 영어공용화 국가이기 때문에 유럽의 중심으로서 다른 나라 사람들과의 교류에 문제가 없다. 그러나 한국이 아시아의 중심이 되는 데에 있어서는 언어문제가 크게 대두될 것이다. 또한 외국인 가족들의 거취문제, 자녀들의 교육문제 등도 해결하기 힘든 문제로 작용할 것이다. 한국이 한 단계 도약하기 위해서는 영어공용어화 뿐만 아니라 그 사람들이 미국이나 다른 나라보다 더욱 매력을 느끼고 한국에 일하러 간다라고 말할 수 있어야 우리나라가 아일랜드 같이 생존 할 수 있을 것이다.

한국은 아일랜드와 같이 국가 면적이 작다. 국가 면적이 작고, 인구 또한 적기 때문에 중국과 같이 세계의 중심이 될 수는 없다. 유럽의 프랑스, 독일 경우도 중심(major place)이 될 수 없어 EU라는 공동체를 만들었다. 그러나 우리는 일본, 중국과 그러한 공동체(asian union)를 만들 수 없을 것이다.

동북아에서 우리나라의 역할을 찾고 그 기반을 위해 발상의 전환을 가져와야 한다.

그렇다면 우리가 할 수 있는 역할은 무엇일까. 앞으로 중국, 일본, 러시아, 미국, 인도가 중심이 될 것이고, 이에 우리는 아일랜드 같은 공유 마켓을 제공해야 할 것이다. 지금 정부가 하고 있는 동북아시아의 공동정책이라든지, 이러한 것을 통해서 외국의 많은 우수한 인력들이 한국에 일하러 올 수 있는 분위기가 되어야 한다. 이를 위해서는 당연히 영어, 중국어 등의 외국어 능력을 키워 나가야 할 것이며, 비단 언어만의 문제뿐만 아니라 궁극적인 발상의 전환이 있어야 할 것이다.

그렇다면 과연 우리나라 수도가 국제적인 수도가 될 수 있을까. 우리는 국제적인 수도로서의 역할을 한 역사적 경험을 가지고 있지 않다. 그러나 중국의 수도 북경은 미국과 유럽 같이 국제적인 수도가 될 수 있을 것이다. 특별한 노력 없이 규모에서 그렇게 될 수 있을 것이다. 그렇다면 우리가 국제적인 역할을 하기 위해서는 어떤 노력을 해야 할 것인가. soft 분야에서 적극적으로 기반을 다져야 할 것이다. 그러한 필요한 기반이 없이는 3만불 달성 할 수 없을 것이다.

동북아시아에서의 우리나라의 역할

동북아시아에서 우리나라는 어떠한 측면에서 허브(hub)역할을 할 것인가. 한국은 앞으로 동북아시아에서 metropolitan city가 되지 않으면 안된다. 어떤 방향으로든 한국이 중심점이 되지 않으면 3만불 시대가 도래 할 수 없다. 강력한 세력, 힘(major power)이 중국에 있다면 그렇지 않은 견제세력, 힘(not major power)이 하나는 있어야 할 것이다. 우리가 그 역할을 해야 할 것이며, 그러기 위해서는 필수 조건, 기반이 있어야 할 것이다.

유럽연합을 살펴 봐도, 유럽연합 본부는 프랑스, 독일 등의 강국이 아닌, 브뤼셀(벨기에 수도)에 있다. 우리나라도 벨기에, 아일랜드와 같은 역할을 찾아야 내야 할 것이다.

우리에게 현재 뿐만 아니라 미래에도 중요한 것은 지식 산업이 아닌 하드웨어 분야이다.

최근 우리나라는 지식산업사회라고 하면서 지식이란 말을 굉장히 앞에 내세우고 있다. 하드웨어, 소프트웨어, 지식분야 중에 지식을 가장 많이 신경을 써야한다고 하면서, 우리나라 전체 분위기가 그렇게 지식을 앞세우며 나아가고 있다.

그러나 현실적으로 우리가 먹고 살 수 있는 분야는 하드웨어 밖에 없다고 본다. 과거에도 그랬고, 현재도 그렇고 앞으로도 그럴 것이다.

지식산업에서 우리가 어떻게 먹고 살 수 있을까. 실제 지식산업이 전체에서 얼마만큼의 경쟁력을 차지하는 지를 생각해 본다면, 지식산업을 통해서 3만불, 4만불 달성할 수 있는 모델이 나올 수 없을 것이다.

과거부터 우리나라가 경쟁력이 있는 분야는 하드웨어이다. 즉, 우리나라의 경쟁력은 80~90% 이상이 하드웨어분야에서 나온다. 20년 후에는 그 비중은 약간 낮아지겠지만 그의 중요성은 상당할 것이다. 하드웨어분야에서 제대로 경쟁력을 확보하고 유지 할 수 있게 노력해야지 아니면 언제든지 중국이 우리를 추월 할 수 있을 것이다.

우선 하드웨어에 신경 쓰고, 그 다음에 다른 사업을 육성하자는 말이 나와야 된다. 이 큰 분야를 어떻게 유지 할 수 있는가에 더 치중해야할 것이다 작은 비중(5, 10%의 영역)에만 치우치면, 잘못하면 우리나라의 앞날이 걱정스럽게 될 수 있다. 만약 삼성, 포스코 같은 기업이 본사를 미국으로 이전한다면 어떻게 할 것인가. 또한 이러한 사이에 중국이 우리를 훨씬 추월할 수도 있을 것이다.

예를 들면 휴대전화의 경우에도 현재 노키가 1등, 모토로라 2등, 삼성3등 LG 4등 순인데, 모토로라의 경우 하드웨어 기술력 때문에 앞으로의 50%를 넘게 선점할 가능성이 있어 노키아를 내년에 추월 할 것 같다고 한다. 그리고 중국이 세계 전체 수요의 40%를 차지하고 있어 언제든지 중국 기업이 세계에서 1등, 2등 할 수 있습니다. 40%, 50% 독점할 가능성이 있다는 말입니다. 그렇게 된다면, 삼성, LG는 무너질 수도 있다. 그런 상황에서 지식산업이 우리에게 무슨 도움이 될 수 있을 것인가를 고민해 봐야 할 것이다.

지식산업을 콘텐츠로 바꿔서 생각한다고 해도 그것이 우리나라 산업 전체에서 차지하는 비중은 낮다. 10년, 20년 후에도 산업구조는 기본적으로는 하드웨어, 하드웨어에 쓰기 좋은 소프트웨어와 콘텐츠가 될 것이다. 콘텐츠가 중심일 것 같지는 않다. 만일 그렇게 된다고 가정한다고 해도, 우리는 거기서 지배적인 위치를 확보할 수 없을 것이다.

우리나라에서 마이크로소프트를 만들 수 있을까. 그런 콘텐츠가 가능할까. 구조적으로 한국에서 그게 가능 할 것인가.

일본 경우 전통적으로 하드웨어가 발달되어 있고, 추가로 지식산업도 해야 한다고 하고 있으나, 우리나라는 균형이 깨져 있어 지식산업 측면에만 주력하고 있다. 그것은 위험하다. 세계 전체로 볼 때 마이크로소프트, 오라클, IBM 같은 소프트웨어 분야도 있고, 엄청나게 큰 금융 분야도 있다. 그러나 그러한 분야는 우리가 지배할 수 있는, 우리가 주력할 만한 분야가 아니다.

그러한 분야가 우리를 먹여 살릴 분야는 아니다. 우리가 잘 할 수 있고, 또한 현재 우리가 보유하고 있는 것에 집중하고 유지해야 할 것이다.

동북아시아에서 IT 분야의 기업, 국가 차원의 협력과 학계의 활발한 교류가 필요.

동북아시아 협력을 IT분야에 한정해 놓고 본다면, 기본적으로 중국, 일본의 협력이 필요하다. 삼성, LG, SK에서 중국에서 연구소 만든다는 것은 장기적으로 봤을 때 옳은 선택일 것이다. 다만 아쉬운 점은 유럽 쪽 진출은 전무한 상태이며, 미국으로의 진출 또한 중국이나 일본과 비교하면 여러 가지 이유로 약한 실정이라는 것이다. 실리콘벨리에 중국, 인도 사람들에 비해 한국 사람은 별로 없고, 이는 결국 중국과 미국은 연계가 우리보다 많다는 것을 뜻한다. 마이크로소프트 또한 직원 중 중국 사람은 00%이고 한국사람은 0명이다 라고 답하고 있는 점이 아쉽다.

IT 학계 경우도 유럽과는 교류가 별로 없다. 일본은 원래 현대문명이 유럽에서 도입되었기 때문에 유럽과의 교류가 많으며, 중국의 경우도 유럽과 전반적으로 가깝다고 서로 느끼기 때문에 유럽과 교류가 활발히 진행되고 있다. 지금 우리나라 IT학계는 거의 대부분 미국 쪽과 연결되고 있다. 아시아지역에서의 학계교류는 일본을 제외하고는 전부 약한 편이다. 우리나라는 일본과 중국과의 교류 비중을 비슷하게 해야 할 것이다. 또한 러시아와 교류가 거의 전혀 없는데, 이는 정부에서 정책적으로 추진해 나가야 할 것이다.

유비쿼터스에 대한 청사진(vision statement, position paper) 없이는 그곳에 대한 투자는 의미 없다.

만일 우리나라가 유비쿼터스에 우리가 엄청난 돈을 투자하겠다고 한다면 먼저 청사진이 제시되어야 할 것이다. 유비쿼터스는 조심스럽게 고려되어야 할 것이다. 그 이유는 세계적으로 실패한 나라가 너무 많았기 때문이다.

미국에서는 유비쿼터스는 현재 쓰이고 있지 않는, 15년전 단어이다. 80년대 말에서 90년초에는 미국에서 유비쿼터스가 한창이었으나 지금은 아니다. 요즘 실리콘벨리에서 뜨는 것은 ○○시스템 컴퓨팅이다. 현재 우리나라가 하고 있는 유비쿼터스는 무엇인가. 이전 90년 초의 미국의 유비쿼터스 개념인지, 아니면 ○○컴퓨팅과

유사한 개념인지, 그것도 아니면 새로운 다른 무엇인지 알 수가 없다. 유비쿼터스에 대한 청사진 없이 집중하는 것은 위험하다고 할 것이다.

국가 전체의 질적 수준을 높이는데 투자를 해야 한다.

앞으로는 사회보다 이제는 개인적인 측면, 즉 개인적인 행복감과 만족감을 중요하게 여기는 시대가 될 것이다. 즉, GNP 3, 4만불 시대는 양보다는 질적인 측면이 우선시되는 시대라는 것이다.

우리가 정보사회로 나아가고 있는데 우리나라가 가지고 있는 정보화 퀄리티가 어느 수준인가. 정보 퀄리티가 뒷받침 되어주지 못하면 3만불, 4만불 유지 못할 것이다. 따라서 우리나라 국가 전체에서 퀄리티 수준을 높이는데 투자해야 한다. 스칸디나비아반도, 독일, 영국처럼 높은 수준의 기반구조(high quality infrastructure)에 투자를 엄청나게 많이 해야 할 것이다.

기반(infrastructure)이 생기면 산업(industry)이 생길 것이다. 즉, 고도의 수준의 기반(high quality infrastructure)이 저절로 국가 경쟁력을 낳는 것이다.

우리는 dmb, 와이브로와 같은 자꾸 새로운 시스템, 서비스를 생각하고 있다. 그것보다는 고도의 수준의 기반을 제대로 지켜내야 할 것이다. 그렇게 하면 저절로 우리가 시장을 선점하게 된다. 무엇을 하는 것은 시장이 결정하는 것이지 우리가 개입하는 것이 아니다. 우리는 그러한 것을 가능하게 하는 고도의 수준의 기반을 만들어 주면 되는 것이다. 이런 쪽으로 우리나라가 초점을 맞춰야 하며, 그것이 정부의 역할이라고 생각한다.

IT를 통하여 우리 내부의 소통을 원활히 하며 또한 외부와의 장벽을 허물어 나아가야한다

손연기(現 한국정보문화진흥원 원장)

**한국문화진흥원은 코일(KOIL: KOREA IT Learning) 등 다양한 프로그램을 통해
우리나라의 문화를 개발도상국들에게 알리고 있다.**

현재 한국문화진흥원에서는 글로벌 사업 세 가지를 진행하고 있다. 하나는 방학 기간에 대학생들이 개발도상국에 가서 그곳 사람들에게 인터넷 교육을 시켜주는 것이고, 다른 하나는 개발도상국에 인터넷 플라자라는 인터넷 교육실이과 세미나실을 지어 주는 것이다. 마지막 하나는 개발도상국의 있는 오피니언리더(Opinion Leader) 분들인 CIO(Chief information Officer) 등의 공무원, 통신업체 종사자, 교수들을 초청해서 교육하는 것이다. 이런 프로그램은 '98년부터 시작되었고, 2003년에 들어 와서 본격적으로 진행되고 있다.

작년부터 코일(KOIL: KOREA IT Learning)이라는 프로그램을 진행하고 있다. 여기에서 교육을 받으신 분들이 한국에 좋은 감정을 가지고 자국에 돌아가 이러한 시스템을 자국에 정착시키려고 할 것이다. 이것이 당장 우리나라에 그렇게 큰 영향을 끼치진 않겠지만 후대에는 큰 영향을 줄 것이라 생각한다.

이 프로그램은 일주일 코스, 1개월 코스, 2개월 코스, 3개월 코스 등 다양하게 구성되어 있고, 주말에는 주로 문화투어를 실시하고 있다. 경복궁, 경주, 심지어 설악산까지 간다. 이렇게 우리음식과 유적지를 경험함으로써 우리나라에 대해 호감도를 높일 수 있다. 또한 캄보디아, 필리핀 등에서 활동을 펼치고 있는 인터넷 봉사단도 한국인으로서의 긍지와 자부심을 가지고 그 지역 IT 발전을 위해 봉사하고 있다.

인터넷의 봉사단을 통해 우리는 봉사의식과 대한민국의 국민으로서 IT 강국이라는 자부심을 기를 수 있었다. 예를 들어 필리핀에서 활동하는 봉사단 학생들은 그

나라 교수님들을 가르치기도 한다. 필리핀의 교수도 학생들의 가르침에 매우 만족해 한다. 그리고 그 학생들이 인터넷만 가르쳐주는 것이 아니라 태권도, 탈춤, 김치 만드는 법, 우리의 미술 등 우리의 문화를 알리는 데에 앞장 서고 있다. 심지어 봉사단 활동을 하고 돌아 온 학생들을 보면 그쪽 기관하고 계속 연락을 유지하고 있다. 이와 같은 인터넷 봉사활동을 통해 최소한 그쪽 사람들은 IT라고 하면 한국을 떠올리게 되고 우리문화가 어떤 것이라는 것을 알게되는 것이다. 이것은 한국의 IT업체가 못하는 부분, 즉 우리의 문화를 그들에게 알라는 것을 인터넷 봉사단을 통해 이뤄내고 있는 것이다.

청년봉사단 활동은 4주정도 진행된다. 작년부터는 독일에 있는 유엔자원봉사기관인 ‘유네 B’에도 시범적으로 세 명 정도를 파견하고 있다. 한민족 분들이 사시는 중국에는 삼 개월 코스로 네 개 팀을 보내고 있다. 해외봉사단체 교육은 통상 일주일 정도 진행된다. 한 팀은 네 명으로 구성되어있는데, 컴퓨터를 잘하는 학생, 외국어를 잘하고 학생, 태권도를 잘하는 학생, 보통 이런 식으로 구성 된다. 그들이 해외에 나가서 이렇게 많은 것들을 가서 알리는 것이다. 그들이 태극마크를 달고 해외에 나갈 때는 그들의 행동이 국가 이미지와 직결된다고 할 수 있다. 다행스럽게도 이제까지 한건의 사고도 없었다.

현재 동남아시아, 동유럽에서 인터넷 플라자 사업 전개하고 있으며 나이지리아까지 확대 계획하고 있다.

한국문화진흥원은 현재 개발도상국에 정보접근센터라는 인터넷 플라자를 세워주고 있다. 지금 이와 같은 것들이 캄보디아, 베트남, 필리핀, 인도네시아, 라오스 같은 동남아시아에서도 행해지고 있고 루마니아 불가리아 같은 동유럽에서도 이루어지고 있다. 또 아프리카의 이집트와 튀니지 같은 곳에서도 이루어지고 있고 금년 하반기에는 나이지리아까지도 계획하고 있다. 그곳에 우리나라의 관광 홍보물이나 한국의 IT에 관한 자료 등을 배치해 두어 한국을 알리는 활동도 병행되고 있다.

개발도상국에서 또한 인터넷의 역기능을 해결하기 위한 노력을 하고 있으며, 이러한 부분 속에 우리가 배워야 할 점이 분명 있다.

개발도상국에서도 정보격차 해소 문제, 사이버 범죄, 인터넷 중독 문제 등 인터넷의 역기능이 문제화될 수밖에 없다. 특히 인터넷 범죄는 전 세계적으로도 문제이다. 이런 인터넷 역기능을 해소할 수 있는 대안을 그들도 고민하고 있다. 이러한 과정에서 우리가 그들에게서 배울 수 있는 점이 분명히 존재할 것이다.

우리나라 IT기업이 디지털 한류를 만들어 낼 수 있는 기반을 다지기 위한 정부와 기업차원에서의 건실한 준비가 필요하다.

우리나라는 역사적으로 다른 나라로부터 많은 혜택을 받아 왔다. 이제는 IT분야에서 최고의 위치에 있는 우리가 다른 나라에 베풀어야 할 때라고 생각한다. 이런 것을 베풀면서 동시에 우리나라의 IT 기업이 그들 나라로 진출할 수 있도록 정부는 교두보 역할을 해 주어야 할 것이다.

현재 한류는 너무 인적 중심, 즉 연예인에 집중되어 있는데 이는 한시적일 수밖에 없다. 이제는 디지털 한류로 나아갈 때이다. 이것은 우리의 기술이나 제품을 보고 느끼게 해서 제품을 구입하게 하는 것이다. 우리가 세계에서 큰소리 칠 수 있는 것이 바로 IT이다. 이러한 상황 속에서 안주하지 말고, 더욱더 기반을 다져야 한다. 이를 위해서는 정부와 업체의 역할이 중요하다. 많은 제품들을 개발하고 고민을 하면서 지금 확실히 기반을 잡아야 할 것이다. 예를 들어 e-아시아권과 같은 프로젝트를 통해 정부는 우리 기업에게 큰 도움을 줄 수 있을 것이다

미래의 한국 국가모델은 지혜국가가 아닐까...

한국의 국가모델을 상징적으로 표현해야 한다면, 지혜국가로 나아가야 할 것이다. ‘지식’이라는 것은 어떻게 쓰느냐에 따라, 인류한테 큰 복이 될 수도 있고 아니면 화가 될 수도 있는 것이므로, 지혜국가가 미래의 한국 국가모델에 맞지 않을까 생각된다.

진정한 정보격차의 의미는 생산적인 정보행위자와 소비적인 정보행위자의 차이이며 이는 곧 지혜의 차이이다

정보격차란 정보기기에 접근할 수 있느냐 없느냐, 즉 정보통신기기를 이용할 수 있느냐 없느냐를 말하는 것이다. 그러나 진정한 정보격차의 의미는 생산적인 정보행위자와 소비적인 정보행위자의 차이라고 생각한다. 이 정보격차란 것을 위에서 언급한 지혜란 것의 차이라고 본다면, 학생들이 인터넷을 통해 학업에 도움을 받는가, 혹은 인터넷 서핑, 게임을 하는 데에 있어서 어떠한 차이가 발생하는 것인가의 문제가 될 것이다.

우리기관이 한 실버복지단체에 중고 컴퓨터 42대와 교재 500권을 보내 드린 적이 있다. 그 곳 노인분들의 평균 나이가 70대 초반이었는데, 컴퓨터를 배우고 나서 애국가를 1절부터 4절까지 6분 안에 작성하실 수 있게 되었다. 그리고 이제는 실버복지대학에서 남는 시간들을 이용해 청장년부가 생겨나 교육을 받고 있다.

지금 우리가 주로 인터넷 사용하는 층들은 경제적으로 가진 자들과 젊은이들이다. 이렇게 되면 여론수렴이 그쪽 중심으로 될 수 있다. IT가 정착되는 과정에서 이러한 것들을 어떻게 조절하고, 갈등을 화합으로 이끌어 가는 것인가가 중요하며, 이를 방지하기 위해서 보다 다양한 층이 인터넷을 이용하도록 해야 합니다.

기술이 계속 발전하는 이상 격차가 계속 존재할 수밖에 없는 것이다

정보격차는 데이터 상으로는 줄어드는 추세이다. 지금 우리가 통계상으로 보면 컴퓨터 보유율이 78.5 %이고 인터넷 이용률이 73%이니, 인터넷을 다 사용하고 PC를 다 가지고 있으므로 접근의 격차나 이용률의 격차가 줄었다고 볼 수 있다. 하지만 지금 초창기의 PC를 가지고 있는 사람이 있다면, 최신형의 모바일 PC를 가지고 있는 사람이 있을 것이다. 특히 유비쿼터스(Ubiquitous) 사회가 된다면 그 격차는 더 심해 질 것이다. 기술이 계속해서 발전할 때 마다 사회적인 건인력이 맞물려서 가야지 같이 상생할 수 있다. 기술이 정체 되었을 때는 한순간에 격차가 좁혀질 수가 있

겠지만 기술이 계속 발전하는 이상은 격차가 계속 존재할 수밖에 없는 것이다.

테크놀로지(Technology)에 의한 접근이 아닌 휴먼터치(Human Touch)를 통해 접근하는 것이 가장 바람직하다

동아시아 문화공동체 형성을 위해서는 우선 한중일이 힘을 합쳐야 한다. 중국과의 동북권 지역 문제, 일본과 독도영유권 문제 등 이런 것에서 벗어나서 한중일이 힘을 합쳐 동아시아의 하나된 표준을 만드는 것이 중요하다. 이를 통해 동아시아 전체가 서로 윈윈(win-win) 할 수 있을 것이다. 더 나아가 필리핀 같은 개발도상국에게 단순히 테크놀로지(Technology)에 의한 접근이 아닌 휴먼터치(Human Touch)를 통해 접근하는 것이 중요하다. 우리의 경험을 같이 공유하고 싶다는 식으로의 접근이 가장 바람직 할 것이다.

FTA(Free Trade Agreement)는 전 세계적인 추세이며 우리 또한 이에 맞추어 나가야 한다

시장개방에 대해서 특히 농어민과 영화계 쪽 사람들이 반발이 심한데, 이는 시장개방에 대한 정확한 설명과 이해의 부족 때문이라고 보여진다. FTA(Free Trade Agreement)는 전 세계적인 추세이다. 국제 경쟁에서 이제는 ‘우리의 것을 지키자’라는 태도는 한계가 있고, 시장개방이라는 세계적인 추세에 맞추어 나가는 것이 바람직 하다.

IT를 통한 사회 불평등을 해결하기 위한 기반을 마련하는 것이 저희의 역할이며 이로 인해 우리는 따뜻한 문화를 창조해 나갈 수 있다

현재 한국정보문화진흥원에서 주력하고 있는 부분 중에 하나가 디지털 봉사단이다. 어른들에 대한 봉사단, 장애인들에 대한 봉사단, 해외로의 인터넷 봉사단이 그것이다. 특히 국제적으로는 디지털 한류를, 국내적으로 IT분야에 있어서의 사회 불평

등을 해결하기 위한 기반을 마련하는 것이 저희의 역할이라고 생각한다.

그러한 것을 하기 위해선 단위 사업별로 일이 진행되어야 할 것이다. IT분야에 있어서 정보문화라는 것이 빨리 활성화되고 건전한 사이버 공간을 만드는 것이 중요할 것이다. 예를 들어 손자와 할아버지가 e-mail로 편지를 주고받는 등 컴퓨터로 인해 가족 간의 의사소통이 더 좋아지고, 어르신들께서 컴퓨터를 이용해서 족보를 만드시는 등 IT를 통해 서로의 마음을 열어 가야 할 것이다.

IT의 발전에 의한 변화 속에서 우리는 이 혜택을 장애인분들한테 드려야하며 이것이 가장 시급한 문제이다

정보통신기술과 컴퓨터 기술이 발전해서 IT가 이만큼 발전했고, 또 인터넷이란 것이 시간의 개념, 거리의 개념, 의식의 개념, 대화의 개념에 영향을 끼친 것이 사실이다. 이런 변화 속에서 이것에 의해 혜택을 받을 수 있고, 또 그것이 가장 필요한 분들은 장애인 분들일 것이다. 청각장애인들의 이야기를 들어보면 정말 가슴이 뭉클하다. 피자를 하나 시켜먹고 싶어도 배달을 주문할 수 없는 것은 참 답답한 일이 아닐 수가 없다. 그래서 저희가 TRS(Telecommunication Release Service)사업이라는 것을 시작했는데, 이 사업은 청각장애인 분들이 수화를 저희한테 보내면 통신교환사가 그것을 확인한 다음에 대신 음식점에 배달을 시켜 주는 것이다. 이렇듯 장애인분들에게 IT분야가 도움을 줘야할 것이다. 현재 가장 시급한 문제는 바로 장애인분들이 편안하게 생활할 수 있는 여건을 마련하는 것이라고 생각한다.

글로벌화와 통일에 대비한 IT 미래전략

김선배(現 한국정보통신수출진흥센터 원장)

무한경쟁 시대의 대응 및 성장잠재력 확충을 위한 정책전환이 필요하며, 향후 우리나라는 사회안전망(social safety net)을 갖춘 글로벌 지식-혁신 강국을 지향해야 한다

21세기는 글로벌 시대로서, 세계 각국의 무한경쟁, 특히 정보통신 분야에서 승자독식 시대로 나아가고 있다. 소위 지식정보기반경제로 전환이 계속 될 것이고 지식자원을 얼마나 보유하고, 이를 활용하는가에 따라 국가 간의 격차가 확대되는 시대로 흘러가고 있다. 우리는 지역적 조건으로 인해 중국을 염두에 두지 않을 수 없는데, 중국이 부상하면서 한중간의 교역이 확대되어 자칫 잘못하면 한국은 산업공동화 문제를 우려 하지 않을 수 없는 위기에 봉착할 가능성이 있다. 따라서 앞으로 우리 경제성장성이 둔화될 수 있을 것이고, 이로 인해 기업 설비투자부진, 노동공급둔화(고령화 급속 진행), 기술축적 지체(기술무역수지 만성 적자) 등 많은 문제들이 발생할 수 있을 것이다. 인적자원 개발 지체(고급인력 국제경쟁력 취약) 등이 경제문제점으로 등장하여 경제 양극화 심화, 수출내수간의 양극화, 산업간 기업간 양극화, 고용인 소득의 양극화 등 경제성장 잠재력이 근본적으로 훼손되는 문제들이 발생할 것이다.

이러한 외부 환경의 변화에 대응하고 성장잠재력 둔화의 확충을 위해서는 정책적인 전환이 필요하다. 일자리 창출, 교육, 훈련을 통한 인적자원 확보 등이 큰 이슈가 될 것이다. 특히 일자리 창출 중에서는 서비스 산업을 집중 육성 시켜줘야 할 것이다. 즉 지식 서비스 산업과 관련하여 차세대 고용창출 할 수 있는 연구개발, 컨설팅, 디자인, 광고, 마케팅, 홍보, 물류, 문화 및 오락, 보건 복지, 교육 서비스업, 수출 관련한 서비스, 컴퓨터 관련 서비스, 디지털 콘텐츠 등을 집중 육성을 해 줄 필요가 있

다고 생각한다.

FDI(Foreign Direct Investment: 외국인직접투자)에 대한 인식 전환 또한 필요하다. 소위 지역 균형 발전을 하는데 FDI 유치를 적극 활용 함으로써, 지역간 균형발전에 있어서 많은 성과를 낼 수 있을 것이다.

향후 국가모델 방향에 대해서는 소외 계층을 위한 사회안전망을 확보하여 글로벌 지식혁신강국으로 나아가야 할 것이다. 최소한의 생계지원, 공공사업을 통한 일자리 창출, 생계비 보조, 취약인구 집단 지원, 경로연금지급, 중증장애인을 위한 장애수당 확대, 양육지원비확대 등 사회 안전망을 갖춘 지식강국으로 나아가야 한다. 또한 세계화, 지식정보화 등 대외 경제여건을 기회로 이용하는 ‘用세계화전략’을 통해 우리에게 득이 될 수 있는 부분을 십분 활용하여 서로 윈윈(Win-Win) 할 수 있는 세계 환경을 조성해나가는 전략 내지는 정책이 필요하다고 본다.

IT강국 Korea의 신화가 유비쿼터스 시대에도 지속될 수 있도록 각종 지원 및 제도 및 관련 산업의 해외진출 및 글로벌화를 적극 뒷받침할 수 있는 정부차원의 대책 마련이 필요

먼저 정보화의 순기능적 측면을 살펴보면 정보통신 획득과 활용에 있어서 분명 중요하며, 그 자체가 국가경쟁력 자원임에는 틀림없으나 그것이 발전되어 나가면서 소위 역기능이 큰문제로 대두 될 것이다. 예를 들어 개인정보 침해, 바이러스, 해킹, 사이버 범죄, 사이버 윤리 문제 등이 사회문제화 될 것이며 따라서 이러한 문제에 대한 감시 강화, 대책마련, 법제도 마련이 중요하다.

또한, 선진국과 후진국 간의 정보격차(digital divide)문제에 대해서 정통부에서 오랜 노력과 성과가 있어 왔다. 글로벌화되고 있는 현실 속에서 우리나라 혼자 앞서감에 따라 국가간 격차가 심해지는 것은 좋은 것이 아니다. 후진국과 서로 정보통신에 관한 일체를 교환하고 상호작용을 통해 공유해야 우리가 더 앞서갈 수 있게 된다. 정보격차 해소의 문제는 매우 중요하다.

미래는 유비쿼터스 환경으로 나아갈 것이다. 흔히 유비쿼터스를 위한 준비를 한

다고 하는데 이와 같은 준비야말로 중요하다. 국제적인 공조체제 마련과 함께 그 속에서 우리가 주도적인 역할을 해나가는 것이 중요하다고 생각한다. 이로 인해 정보통신부의 일을 지원하고 있는 정보통신국제협력진흥원 등과 같은 기관의 역할이 매우 중요하다고 할 것이다.

또한 정보화의 확산으로 인하여 이종 산업 간의 컨버전스(convergence)가 진행되고 있는 상황이다. 현재 최고 수준의 IT 인프라를 가지고 있는 우리나라는 이러한 흐름에 맞춰 앞으로 세계 속에서 선도적인 역할을 해야 한다. 그러기 위해서는 국내외 제도 정비, 국가 간의 협력 확대를 통한 정보화 역기능 해소의 문제 등을 해결해야 한다.

유비쿼터스 등 첨단정보화 시대를 맞아 우리나라의 국가 경쟁력은 세계 190 여개의 국가 중에서 11위로서 그 위치는 매우 높다. 한국의 IT 위상으로 인해 상대국들은 우리나라는 그들의 선망의 대상이 되었다. 그 위상을 유비쿼터스 시대에도 계속 유지해야 한다. 이와 동시에 세계 속에서 한국이 선도적인 역할을 해나갈 수 있도록 정부 차원에서의 적극적인 추진이 필요하다고 생각한다.

이미 훌륭한 인프라 구축과 각종 IT분야에 대한 넓은 시각을 보유하고 있는 우리는 가장 모범적인 미래사회를 창출해 나갈 충분한 자질을 갖고 있다고 확신 한다.

우리나라가 IT 강국이 되는 데 있어서, 한국인 특유의 국민성이 작용했다고 여겨진다. 예를 들면 젓가락 문화(섬세함, 신속함), 우리 국민의 hot temper(몰려드는 국민성)은 IT 분야에서는 앞서가는데 도움을 주는 국민성이다. 최고급을 선호하는 것 또한 IT 분야의 발전을 가져오는 플러스 작용요인이 아닐까 생각한다.

앞으로는 모든 경제 환경이 소프트화한 환경으로 되어 갈 것이다. 소위 소비산업, 문화 산업이 부각되고 그런 반면에 우리 경제는 저성장으로 나아가는 사회가 될 것이다. IT와 non-IT를 볼 때 IT가 발전하면서 고용문제를 악화시킬 것이 라는 말이 있지만, non-IT 부분에서 보완 할 수 있을 것이다.

앞으로 IT/BT/NT 등의 컨버전스 문제와, 고령화, 여성의 사회진출, 모계사회가 되는 현상이 나타날 수 있다. 그러한 모든 부분에서 IT가 핵심적인 역할을 하게 될 것

이다. 따라서 IT 제품의 성숙기에 접어든 품목(반도체, 핸드폰, LCD 등)의 투자와 활로 개척과 사람중심의 기술개발이 필요하다고 여겨진다.

중국 경제의 도약, 일본 경제의 회복, 동북아 경제협력 가시화 등의 복합적 작용으로 동북아 3국간의 전체 산업 및 IT산업의 전략적 제휴는 세계 타 지역과의 제휴보다 더 빨리 증가할 것으로 전망

한중일 IT 장관 회의가 몇 년 전부터 이루어져왔으며, 동아시아 간의 협력에 대한 언급은 지속적으로 되어왔다. 한중일 3개국은 역사적으로 봐도 갈등과 협력이 교차되는 배경을 가지고 있는 나라이다. 따라서 갈등과 협력의 분기점에 서서 조율을 잘 하면서, 앞으로도 사명감을 가지고 협력을 해 나가야 한다. 미국과 EU 양 경제 체제가 블록화 되어 가기 때문에 그것에 대응하기 위해서는 한중일 블록 체계가 되어야 하겠다. 2010년에는 한중일 3개국이 세계 GDP의 27%, 교역량의 30% 차지 등 세계 경제 규모의 1/3을 차지하게 될 것이고, 그 파워가 막강해질 것이다. EU의 경우, 1950년에 슈망선언(Schuman Declaration)으로 태동, 유럽석탄철강공동체로 시작하여 지금까지 성공적으로 협력되고 있다.

현재 일본 중국 등에 우리 IT 협력단이 많은 활동을 하고 있다. 특히 중국은 9월 상하이, 북경 등에 IT 협력단이 나간다. 일본도 마찬가지로 한중일 장관 회의를 하면서 조율을 하며 그와 관련된 지원을 우리 기관에서 하고 있으며, 세계 다른 지역보다 특히 중국에 많은 관심을 가지고 있다.

일본의 경우 제조업 분야에서 리더 역할을 해오다가 근간에 와서 한국 기업들에게 추격을 당해 삼성, LG 쪽에 리더(leader) 역할을 많이 빼앗기게 되었다. IT분야의 한국의 우수성을 그들도 인정하고 있다. 특히 IT 성장 동력에서 차세대 이동통신 등의 경우 일본의 기술과 한국의 기술은 불과 몇 개월 차이 밖에 되지 않는 등 우리가 신성장동력 산업에서 혁혁한 진보를 보여 왔으며, 일본은 그것을 인정하고 우리와 협력하는 것을 긍정적으로 생각하고 있다. 따라서 동아시아 경제공동체를 형성하기 위해서 일본의 기술력, 중국의 인력, 우리나라의 테스트베드(Test Bed)로써의 환경

이 조화를 이루면 바람직할 것이다.

핀란드와 같은 ‘강소국(強小國)’대신 독일과 같은 ‘강중국(強中國)’을 발전모델로 삼아야한다

우리는 독일, 프랑스가 경제 대국으로 이미지를 굳히고 있는 것처럼 강소국(強小國)이 아닌 강중국(強中國)으로 나아가야 한다. 자동차, 철강, 석유화학 등의 몇 개 산업분야에 국한되어서는 1인당 GNP 2만 불이 되고, 강중국(強中國)이 되기 어려울 것이다. 프랑스, 독일 같이 우리도 non-IT 분야에서 경쟁력을 가질 수 있도록 국가의 지원이 필요하겠다 할 것이다.

모든 사람에게 공평한 기회를 주는 것이 IT의 역할이다

빌게이츠 등 몇 명의 부호들, 특히 이러한 부호들은 IT 분야에서 엄청난 부호가 되었다. IT를 양극화의 주요 원인으로 생각할 수 있을까. IT 속성이 동시 정보전달에 있다 보니, 과거와는 다른 사회구조가 형성되어, 이것에 맞게 사업을 전개한 사람은 다른 이들보다 상대적으로 많은 것을 가지게 되었다 하지만 이것을 양극화라고 생각지 않는다. 오히려 지식양극화를 막아주는 것이 IT라고 생각하며, 오히려 모든 사람에게 공평한 정보접근의 기회를 주는 것이 IT의 역할이 아닌가라고 생각한다. 산업 트렌드가 그런 것이지, IT가 양극화를 주도하는 것은 아니라고 생각한다.

우리나라의 고유문화를 세계인들이 일상생활에서 부지불식(不知不識)간에 사용하도록하는 체계적인 노력이 필요하다

한류가 지금은 좀 시들해졌다. 중국의 경우 한국 드라마 패턴이 비슷하다고 하여 예전같이 못하다. 앞으로는 디지털 한류 쪽으로 노력을 해야 한다고 본다. 시간적인 여유를 가지고 1세기, 2세기를 거쳐서 다른 나라에 천천히 침투시켜 나아가야 하지 않겠는가.

국가 이미지를 정착하기 위해서는, 그 나라의 고유 문화를 살려줄 수 있는 국가 브랜드가 필요하다. 뉴질랜드는 ‘100% pure!’, 태국은 ‘amazing Thailand’로 국가 이미지를 확립하고 있다. 우리나라의 경우 ‘Dynamic Korea’을 사용하고 있는데, 이것으로는 다소 부족한 느낌이 든다. 국가 이미지를 상징적으로 심을 수 있도록 노력해야 한다.

IT 코리아라는 이미지도 굳어가고 있으나, 여기에도 취약점이 있다. IT 콘텐츠의 경우 사용자(User)들이 디지털 기기 구매 시 Rock-In 효과가 발생하여, 해당 산업을 지배할 수 있는 IT제품/서비스를 제공할 필요가 있다. 예를 들어, 이코노미스트(잡지)에 따르면 최근 모토로라의 핸드폰이 약진을 하는 반면, 삼성, 엘지가 약간 고전하고 있는데 그 이유는 인도나 중남미와 같은 신흥 시장에서 우리나라는 아직 별 다른 전략이 없기 때문이다. 우선 저가를 무기로 미리 시장을 점령 하고 있어야 한다. 그 후 사람들이 핸드폰을 바꾸게 되는 경우 익숙해진 우리 제품만 찾게 되는 이와 같은 전략을 염두에 두어야 한다. 저가 전략과 고가 전략을 동시에 세워 나가야 할 것이다.

앞으로의 남북 IT교류협력에 대한 긍정적인 결과 도출을 기대한다

우리나라는 중국의 북경과 관동에서 IT 교육센터를 보유하고, 북한 인력들을 교육시키고 있다. 또한 민족 과학 기술대회도 개최하여 평양에서 우리 한민족 과학자들—재미, 재일, 재중 과학자, 북·남한 과학자들이 모여서 IT, BT(bio-tech), NT(nano-tech), ET(environment-tech), CT(cultural-tech)로 나누어 기술개발에 대한 논의가 있었다. 작년에도 남북 IT 협력 세미나를 개최하였으며 IT 활성화 방안에 대해서도 연구하고 있다. 올해도 남북IT 관련 세미나 등의 통해서 교류를 계속 하고 있다 그러나 북한의 미사일, 핵 문제 등은 인해 정부가 주도하는 IT 협력 분야에도 영향을 준다.

이와 같은 정치적인 문제와 별도로 남북IT 분야 교류를 독립적으로 지속시키려면 민간 차원 노력의 확대하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다. 지금은 바세나르 체제, EAR 규정(수출관리규정) 등으로 북한에 일정 단계 이상의 통신장비가 못 들어가는

등 정치적인 제약이 크다. 따라서 차선택으로 민간차원의 교류 활성화가 필요하겠다.

오늘날 기업과 국민의 IT역량 강화는 매우 중요한 의미를 가진다

기업의 IT역량 강화라 함은 결국은 그 기업의 IT 인프라를 얼마나 가지고 있는가와 비례 한다고 본다. 이미 기업도 그 부분을 알고 있으며 CIO(Chief Information Officer)의 기능이 중요하다고 보고 그 위상을 이전보다 격상시키고 있으며, CIO를 중심으로 조직 전체의 IT 인프라에 대한 전략을 통해서, 효율적인 사업 관리, 원가 절감, 퀄리티(quality) 향상 등의 노력을 하고 있다. 삼성전자의 경우, 세계를 석권할 수 있었던 이유는 하이 퀄리티 제품을 만들기 때문이겠지만, 이에 못지 않게 고객에 대한 애프터서비스, 정보제공, 사내 IT 인프라 구축 등도 중요한 역할을 하였다. 항공사의 경우 IT 인프라가 그 회사의 운명을 좌우한다고 할 정도로 기업의 IT역량, 인프라가 대단히 중요하다. 이렇듯 앞으로도 IT를 표준화하고 친 사용자(user-friendly) 환경을 만들기 위해 노력해야 할 것이다.

또한 국민들도 IT 역량을 갖춰야 한다. 이와 함께 정부에서도 IT역량 강화를 활용하여 실생활화 할 수 있도록 제도, 환경을 마련해줘야 한다. 또한 고령자의 IT 활용 강화도 필요하다. 예를 들면 실버용 정보기기를 보급, 고령자에게 맞는 콘텐츠 개발 제공, 사용편리성을 제공하는 인터넷 포털, IT 교육이 지속적으로 행해져야 할 것이다.

향후 IT와 BT, NT, CT등이 융합된 퓨전기술(Fusion Technology)의 시대가 도래할 것이다.

우리 정통부는 현재까지 정책들을 잘 추진하고 있다고 본다. 앞으로는 물론 IT가 핵심이어야 하겠지만 IT와 함께 BT(Bio-Tech), NT(Nano-Tech) CT(Cultural-Tech)를 병행해 나아가야 하겠다. 우리나라도 세계시장에서의 역할 정립, 추진을 잘 해야 금년 5월 확정된 'IT 기반 융합 부품·소재육성 계획'의 신개념인 블루오션(Blue Ocean)이 발전 되고 우리도 그 쪽 분야로 나아갈 수 있게 될 것이다.

한국정보통신수출진흥센터는 기업들에게 실제로 도움이 되는 역할활동을 하는 것이 중요하다.

우리 기관의 미션은 국가 간의 협력 및 관계를 돈독하게 해주는 역할과 IT 분야 기업들의 해외시장 개척, 확대, 연결을 도와주는 것이 주요 역할이다. 특히 한국의 새로운 차세대 제품이 나오면 세계 시장 속에서 프로모션(promotion) 하여 세계 시장 선점의 기반을 마련할 수 있도록 하는 역할이 중요하다. 좀 더 발전된 모습으로 이 미션을 달성하기 위해 앞으로 우리 기관은 변화해야 한다. 대기업과 중소기업의 연결 연합체로, 정부의 지원 분야를 발굴하고, 해외투자기관을 찾아서 우리 기업을 도와주는 교량 역할을 하여, 실제로 기업들에게 도움이 되는 활동을 해 나가야 할 것이다.

21세기 한국 메가트렌드 시리즈 IV 안내

- 06-01 IT기반 미래국가발전전략 연구 총괄보고서 (강홍렬, KISDI)
- 06-02 컨버전스 환경에 대비한 과학기술 경쟁력 확보 (손상영, KISDI)
- 06-03 산업구조 선진화 방향 및 정책 개발 (손상영, KISDI)
- 06-04 네트워크 사회에서의 문화산업 경쟁력 제고 방안 (이호영, KISDI)
- 06-05 사회적 합의수준 제고 방안 (이호영, KISDI)
- 06-06 IT 고도화에 따른 미래 공공조직 구현 방안 (정국환, KISDI)
- 06-07 글로벌화와 통일에 대비한 IT 미래전략 (정찬모, KISDI)
- 06-08 일상의 안전을 위한 미래의 사회시스템: 지식정보사회의 위험관리
(강홍렬, KISDI)
- 06-09 사회적 신뢰제고를 위한 IT 정책 연구 (최항섭, KISDI)
- 06-10 IT기반 계층간 양극화 현상 극복 (김문조, 고려대학교)
- 06-11 창의적 인재 양성과 효율적 교육체제 구축 (김영철, 한국교육개발원)

● 저 자 소 개 ●

정 찬 모

- 영국 옥스퍼드대학교 법학 박사
- 현 정보통신정책연구원 연구위원

김 상 배

- 미국 인디애나대학교(Indiana University, Bloomington) 정치학 박사
- 현 서울대학교 외교학과 조교수

구 갑 우

- 서울대학교 정치학 박사
- 현 북한대학원대학교 교수 겸 극동문제연구소 연구정보실장

심 상 민

- 연세대학교 경영학 박사
- 현 성신여자대학교 문화정보학부 조교수

김 연 철

- 성균관대학교 정치학 박사
- 현 고려대학교 아세아문제연구소 연구교수

유 지 연

- 상명대학교 정보통신학 석사
- 현 정보통신정책연구원 주임연구원

황 지 연

- 한양대학교 법학 석사
- 현 정보통신정책연구원 연구원

06-07

글로벌화와 통일에 대비한 IT 미래전략

2006년 12월 일 인쇄

2006년 12월 일 발행

발행인 석 호 익

발행처 정 보 통 신 정 책 연 구 원

경기도 과천시 주암동 1-1

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인 쇄 인 성 문 화
