

04-45

IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈

# IT시대 국가주권의 변화와 글로벌 정치질서의 형성

2004. 2

연구기관: 서울대학교  
연구책임자: 김 상 배

## 제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『IT시대 국가주권의 변화와 글로벌 정치질서의 형성』의 최종  
보고서로 제출합니다.

2004. 2

연구기관: 서울대학교

연구책임자: 김 상 배

## 목 차

요약문 .....	5
제 1 장 서 론 .....	7
제 2 장 정보화의 개념적 이해 .....	10
제 1 절 좁은 의미의 정보화 개념 .....	10
1. 신기술 패러다임의 등장 .....	11
2. 탈제조업 · 정보산업화 .....	12
3. 정보의 디지털화 및 지식화 .....	12
제 2 절 넓은 의미의 정보화 개념 .....	13
1. 조직과 제도의 네트워크화 .....	15
2. 사회문화의 탈근대화 .....	15
3. 사이버 공간의 등장 .....	16
제 3 장 정보화시대 세계정치의 권력이동 .....	19
제 1 절 기술 · 정보 · 지식의 구조적 권력 .....	19
1. 정보화의 진전과 권력 개념의 확장 .....	19
2. 구조적 권력으로서의 정보기술 .....	21
3. 정보화시대의 세계지식구조 .....	23
제 2 절 정보산업과 세계지식구조 .....	24
1. PC아키텍처 표준경쟁과 윈텔리즘의 등장 .....	25
2. 이동통신의 표준설정 .....	28
3. 지적재산권과 세계지식구조 .....	32
4. 정보공유운동과 리눅스(Linux) .....	39

제 3 절 문화산업과 세계지식구조 .....	44
1. 할리우드와 미국의 문화산업패권 .....	44
2. 게임산업과 일본문화산업의 성장 .....	48
3. 네트워크형 정보문화의 형성 .....	53
제 4 장 정보화시대 국민국가의 재조정 .....	57
제 1 절 네트워크 세계정치의 등장 .....	57
1. 정보기술과 세계패권구조의 변동 .....	58
2. 정보기술과 국민국가의 재조정 .....	60
3. 정보기술과 세계질서의 변화 .....	62
제 2 절 인터넷 거버넌스와 네트워크국가 .....	64
1. ICANN과 인터넷 거버넌스 .....	67
2. 한글 도메인 운동과 국가정체성 .....	75
3. 인공위성과 탈근대 거버넌스 .....	82
제 3 절 사이버공간과 네트워크국가 .....	87
1. 사이버보안과 네트워크국가 .....	88
2. 디지털 외교의 등장과 국가의 재조정 .....	92
3. 전자상거래 활성화와 국가의 재조정 .....	100
4. 사이버문화의 네트워크정체성 .....	105
제 5 장 결 론 .....	110
참고문헌 .....	113

## 표 목 차

〈표 3-1〉 서구 선진자본주의 국가들의 특허제도 비교 .....	35
〈표 3-2〉 TRIP 협정의 기본 이념과 원칙 .....	37

## 그 림 목 차

[그림 2-1] 정보화의 개념적 구조(빙산의 비유) .....	14
[그림 3-1] 컴퓨터산업의 구조변동 .....	27
[그림 4-1] 도메인 네임 시스템의 위계구조 .....	69
[그림 4-2] Root Server 현황 .....	70

## 요 약 문

21세기의 문턱을 넘어선 오늘날 정보기술(information technology, 이하 IT)의 발달은 기술·산업·경제 차원의 변화를 넘어서 정치·군사·외교·문화 영역의 변화에 이르기까지 사회 전 분야에 걸쳐서 광범위한 영향을 미치고 있다. 정보화(情報化, informatization)로 개념화되는 이러한 현상은 최근 들어 국내적 범위를 넘어서 급속하게 국제적 영역으로 확산되면서 세계정치의 구조와 과정 및 체제의 수준에서 다차원적인 변화를 야기하고 있는 것으로 파악된다. 요컨대, 21세기 정보화시대를 맞이하여 그야말로 새로운 세계질서의 태동을 목전에 두고 있다.

본 보고서는 소위 21세기 메가트렌드(megatrends)의 일환으로서 새롭게 형성되고 있는 세계질서의 내용을 정보화의 맥락에서 밝혀보려는 데 그 주된 목적이 있다. 실제로 최근 국제정치학의 분야에서는 근대 국민국가를 중심으로 한 세계질서를 넘어서 새롭게 등장하고 있는, 소위 탈근대(post-modern) 세계질서의 동인(動因)과 미래상에 대한 학문적 관심이 점차로 증대하고 있다. 이러한 문제의식의 연속선상에서 본 보고서는 정보화의 진전에 따라 변화하는 세계질서의 실체를 ‘정보세계정치학(the global politics of information)’의 시각에서 개념적·경험적으로 파악하고, 이를 바탕으로 21세기 한국의 미래전략을 모색하는 데 필요한 논의의 자원을 도출하고자 하였다.

특히 본 보고서는 정보화시대를 맞이하여 등장하는 신세계질서의 내용을 세계정치의 권력이동과 국민국가의 재조정이라는 두 가지 차원에서 이해한다. 부연컨대 정보화시대 세계정치의 변화는 새로운 권력자원으로서 기술·정보·지식의 중요성이 부상하는 데에서 발견된다. IT를 바탕으로 하여 정보를 처리하고, 이러한 과정에서 지식을 생산·활용·공유하는 과정이 국가업무의 중심이 되는 ‘지식국가(knowledge state)’의 달성이 신세계질서의 주도권을 장악하는 핵심으로서 부상하고 있다.

다른 한편으로, 이러한 세계정치의 권력이동은 국제정치의 분석단위로서 국민국가  
가 누려온 특권적 지위가 재조정되는 과정에 영향을 미치고 있다. 기술·정보·지  
식의 영역을 중심으로 하여 국민국가 이외의 행위자들이 세계정치에서 차지하는  
역할이 점차로 증대되면서 국가-비국가 행위자의 연결망을 바탕으로 하는 ‘네트  
워크국가(network state)’가 신세계질서의 새로운 구성단위로서 등장하고 있다. 요컨  
대, 정보화는 국가적 부(富)와 강(強)을 달성하는 효과적인 수단으로서 의미를 넘어  
서 새로운 세계정치의 목표로서 부상할 뿐만 아니라 이를 추구하는 주체의 존재양  
식까지도 변화시키는 ‘구성적 동인’으로서의 의미를 가진다.

본 보고서는 국제정치학의 개념과 이론들을 원용함으로써 정보세계정치의 구체  
적인 사례들을 살펴보고 이를 통해 정보화시대 신세계질서의 본질에 대한 체계적  
인 논의를 시도하였다. 우선, 세계질서의 변화를 야기하는 구성적 요인으로 파악되  
는 정보화의 개념적 층위를 이론적으로 규명하는 데에서부터 시작하였다. 둘째, PC  
아키텍처 표준경쟁, 이동통신 표준설정, 지적재산권, 정보공유운동, 영화산업, 게임  
산업, 사이버공동체 등에서 발견되는 구체적인 사례를 통해서 정보화시대의 소위  
‘세계지식구조(global knowledge structure)’의 내용을 개념화하고, 그러한 구조 안에서  
작동하는 ‘구조적 권력(structural power)’의 메커니즘과 이에 대한 대항전략의 가능  
성을 탐구하였다. 셋째, 인터넷 거버넌스, 한글 도메인 운동 및 한글 키워드 서비스,  
인공위성, 사이버보안, 디지털외교, 전자상거래, 사이버 정보교류 등의 사례에 대한  
검토를 통해서 재조정 국면에 들어선 국민국가의 새로운 존재양식을 국제정치이론  
의 시각에서 검토하였다. 끝으로, 21세기 정보화시대에 대비하는 미래전략의 모색  
이라는 차원에서 새로운 세계질서의 형성에 적극적으로 참여하는 한국의 전략적  
기본방향을 제시하였다.

## 제 1 장 서 론

21세기의 문턱을 넘어선 오늘날 정보기술(information technology, 이하 IT)의 발달은 기술·산업·경제 차원의 변화를 넘어서 정치·군사·외교·문화 영역의 변화에 이르기까지 사회 전 분야에 걸쳐서 광범위한 영향을 미치고 있다. 정보화(情報化, informatization)로 개념화되는 이러한 현상은 최근 들어 국내적 범위를 넘어서 급속하게 국제적 영역으로 확산되면서 세계정치의 구조와 과정 및 체제의 수준에서 다차원적인 변화를 야기하고 있는 것으로 파악된다.

예를 들어, IT분야의 기술혁신과 컴퓨터의 보급이나 IT인프라의 구축 및 활용을 위한 국제적 경쟁이 세계정치의 패권경쟁이라는 차원에서 본격화되기 시작한 것은 이미 수십 년 전의 일이다. 인터넷과 인공위성 및 각종 통신기기의 보급에 따라 국가의 경계를 넘어서 정보가 상호 교류됨으로써 세계는 더욱 밀접하게 상호의존하게 되었다. IT의 확산은 전쟁과 외교의 양상을 획기적으로 변화시켰을 뿐만 아니라 전통적으로 국가가 독점하던 이들 영역에 비국가 행위자들이 적극적으로 참여할 가능성도 열어 놓았다. 특히 인터넷의 등장은 국제적 무역과 금융의 활동을 사이버 공간에까지 확대시키고 시민사회운동의 글로벌 네트워크 형성을 가능하게 함으로써 국민국가(nation-states)를 중심으로 작동해 오던 근대 국제체제의 모습을 질적으로 변형시킬 조짐마저 보여주고 있다. 요컨대, 21세기 정보화시대를 맞이하여 그야말로 새로운 세계질서의 태동을 목전에 두고 있는 것이다.

이 글은 소위 21세기 메가트렌드(megatrends)의 일환으로서 새롭게 형성되고 있는 세계질서의 내용을 정보화의 맥락에서 밝혀보려는 데 그 주된 목적으로 두고 있다. 실제로 최근 국제정치학의 분야에서는 근대 국민국가를 중심으로 한 세계질서를 넘어서 새롭게 등장하고 있는, 소위 탈근대(post-modern) 세계질서의 동인(動因)과 미래상에 대한 학문적 관심이 점차로 증대하고 있다.<sup>1)</sup> 이러한 문제의식의 연속선상

에서 이 글은 정보화의 진전에 따라 변화하는 세계질서의 실체를 ‘정보세계정치학 (the global politics of information)’의 시각에서 개념적·경험적으로 파악하고, 이를 바탕으로 21세기 한국의 미래전략을 모색하는 데 필요한 논의의 자원을 도출해 보고자 한다. 특히 이 글은 정보화시대를 맞이하여 등장하는 신세계질서의 내용을 세계정치의 권력이동과 국민국가의 재조정이라는 두 가지 차원에서 이해한다.

부연컨대 정보화시대 세계정치의 변화는 새로운 권력자원으로서 기술·정보·지식의 중요성이 부상하는 데에서 발견된다. IT를 바탕으로 하여 정보를 처리하고, 이러한 과정에서 지식을 생산·활용·공유하는 과정이 국가업무의 중심이 되는 ‘지식국가(knowledge state)’의 달성이 신세계질서의 주도권을 장악하는 핵심으로서 부상하고 있다. 다른 한편으로, 이러한 세계정치의 권력이동은 국제정치의 분석단위로서 국민국가가 누려온 특권적 지위가 재조정되는 과정에 영향을 미치고 있다. 기술·정보·지식의 영역을 중심으로 하여 국민국가 이외의 행위자들이 세계정치에서 차지하는 역할이 점차로 증대되면서 국가-비국가 행위자의 연결망을 바탕으로 하는 ‘네트워크국가(network state)’가 신세계질서의 새로운 구성단위로서 등장하고 있다. 요컨대, 정보화는 국가적 부(富)와 강(強)을 달성하는 효과적인 수단으로서 의미를 넘어서 새로운 세계정치의 목표로서 부상할 뿐만 아니라 이를 추구하는 주체의 존재양식까지도 변화시키는 ‘구성적 동인’으로서의 의미를 가진다.<sup>2)</sup>

이 글은 국제정치학의 개념과 이론들을 원용함으로써 정보세계정치의 구체적인

- 
- 1) 세계화와 세계질서의 변화에 대한 국제정치학의 논의를 개괄적으로 소개하고 있는 문헌으로는 다음을 참조. John Baylis and Steve Smith(eds.), *The Globalization of World Politics: An Introduction to International Relations*, Second Edition(Oxford: Oxford University Press, 2001); 한편, 정보화와 세계질서의 변화에 대한 연구서로는 다음을 참조. 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)
  - 2) 세계정치 변화의 구성적 요소로서의 정보기술에 대한 국제정치이론적 논의로는 다음을 참조. 김상배, “정보기술과 국제정치이론: 구성적 기술론과 정보세계정치론의 모색,” 『국제정치논총』 43(4), (2003, 겨울), pp.33~58

사례들을 살펴보고 이를 통해 정보화시대 신세계질서의 본질에 대한 체계적인 논의를 시도하였다. 우선, 세계질서의 변화를 야기하는 구성적 요인으로 파악되는 정보화의 개념적 층위를 이론적으로 규명하는 데에서부터 시작하였다. 둘째, 정보산업과 문화산업 등에서 발견되는 구체적인 사례를 통해서 정보화시대의 소위 ‘세계 지식구조(global knowledge structure)’의 내용을 개념화하고, 그러한 구조 안에서 작동하는 ‘구조적 권력(structural power)’의 메커니즘과 이에 대한 대항전략의 가능성을 탐구하였다. 셋째, 인터넷 거버넌스, 사이버보안, 전자상거래, 사이버 정보교류 등의 사례에 대한 검토를 통해서 재조정 국면에 들어선 국민국가의 새로운 존재양식을 국제정치이론의 시각에서 검토하였다. 끝으로, 21세기 정보화시대에 대비하는 미래전략의 모색이라는 차원에서 새로운 세계질서의 형성에 적극적으로 참여하는 한국의 전략적 기본방향을 제시하였다.

## 제 2 장 정보화의 개념적 이해

### 제 1 절 좁은 의미의 정보화 개념

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.

그런데 정보화라는 용어는 학술적 개념이라기보다는 정책 슬로건적인 개념으로 고안되고 사용되어온 태생적인 한계 때문에 엄밀한 개념정의를 내리기 쉽지 않은 용어 중의 하나이다. 논자들마다 정보화에 대한 나름대로의 개념을 사용하는 경향이 강하기 때문에 학계 전체가 합의하는 개념정의를 도출하기는 쉽지 않다. 게다가 정보화라는 것이 변화가 완결된 역사적 현상이라기보다는 아직도 한창 진행되고 있는 ‘현재진행형’이라는 점이 개념정의의 어려움을 가중시킨다. 그럼에도 불구하고 정보화시대 세계질서의 변화에 대한 엄밀한 논의를 진행시키기 위한 전제로서 어떠한 형태로건 정보화에 대한 개념화 작업이 필요함은 물론이다. 이러한 맥락에서 이 글은 정보화를 1) 신기술 패러다임의 등장, 2) 탈제조업·정보산업화, 3) 정보의 디지털화 및 지식화 (이상 좁은 의미의 정보화 개념), 4) 조직과 제도의 네트워크화, 5) 사회문화의 탈근대화 등의 다섯 가지 층위로 개념화하고자 한다.

### 1. 신기술 패러다임의 등장

정보화의 개념은 반도체, 컴퓨터, IT인프라, 통신기기, 방송장비 등 하드웨어 관련 기술의 획기적인 발달을 의미한다. 역사적으로 i) 섬유·소비재, ii) 철강·철도, iii) 전기·화학·자동차, iv) 항공·우주·원자력 등의 기술을 중심으로 한 기술 패러다임(technological paradigm) 또는 기술경제 패러다임(techno-economic paradigm)이 존재했듯이 최근의 IT의 발달은 새로운 기술 패러다임의 등장인 것이다.<sup>3)</sup> 이러한 IT패러다임 또는 IT혁명의 주요 특징은, 우선 그 기술적 초점이 하드웨어에서 소프트웨어로, 그리고 IT가 담는 콘텐츠로 이행되고 있다는 점이며, 동시에 상대적으로 독자적인 경로를 통해 발전해온 IT의 각 하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠 분야들이 수렴되는 현상을 보인다는 것이다. 대표적인 예가 바로 ‘디지털융합(digital convergence)’이라고 불리는, 컴퓨터, 커뮤니케이션, 방송 등의 분야가 네트워크를 매개로 하여 수렴되는 현상이다.<sup>4)</sup> 한편, 이러한 디지털융합의 밑바탕에는 케이블이나 인터넷과 같은 유선네트워크 뿐만 아니라 이동통신이나 인공위성 등과 같은 무선네트워크를 포괄하는 IT인프라의 발달이 중요한 역할을 하였다. 이러한 IT인프라를 통해 라디오나 TV와 같은 일대다(一對多) 대응의 미디어로부터 다대다(多對多) 대응의 쌍방향 미디어로 커뮤니케이션의 중심축이 이동하였고 이를 통해 전세계적인 차원의 상호접속성이 증대되었다.<sup>5)</sup>

3) Giovanni Dosi, “Technological Paradigms and Technological Trajectories: A Suggested Interpretation of the Determinants and Directions of Technological Change,” *Research Policy*, 11, (1982), pp.147~62; Christopher Freeman and Carlota Perez, “Structural Crises of Adjustment: Business Cycles and Investment Behaviour,” in Giovanni Dosi, Christopher Freeman, Richard R. Nelson, Gerald Silverberg, and Luc Soete(eds.), *Technical Change and Economic Theory*(London and New York: Columbia University Press, 1988), pp.38~66

4) David B. Yoffie (ed.) *Competing in the Age of Digital Convergence* (Boston: Harvard Business School Press, 1997)

5) Manuel Castells, *The Rise of the Network Society* (Malden, MA: Blackwell, 1996)

## 2. 탈제조업 · 정보산업화

20세기 중반 이후 정보화의 역사를 보면 정보화의 개념은 ‘정보산업화’에서 시작되었음을 알 수 있다. 정보산업화는 다니엘 벨(Daniel Bell)이 1970년대 초반에 제기한 ‘탈산업사회(post-industrial society)’라는 개념의 맥락에서 이해될 수 있다.<sup>6)</sup> 다시 말해, 정보산업화란 정보기술의 발달에 따라 산업화의 단계가 제조업 중심의 단계로부터 ‘탈제조업화’되는 것을 의미한다. 따라서 정보산업화의 개념은 산업혁명의 연장선상에 있으며, ‘제1의 산업혁명(증기기관 및 석탄에너지)’과 ‘제2의 산업혁명(전기 및 석유에너지)’의 개념적 연속선상에서 파악된 ‘제3의 산업혁명(전자 및 청정에너지)’의 주기에 해당된다. 산업화의 연장선상에서 본 정보화의 개념은 앞서 언급한 IT패러다임의 등장과 밀접한 관련을 갖는다. 다시 말해, 정보산업화는 섬유, 철강, 자동차, 우주항공 등의 산업을 대체하는 새로운 세계경제의 선도부문(leading sector)으로서 정보산업의 등장을 의미하는데, 20세기 후반 이후 이러한 정보산업에서의 성공은 국제경쟁력의 핵심으로 이해되고 있는 것이 사실이다.

## 3. 정보의 디지털화 및 지식화

가장 통상적인 의미에서 이해되는 정보화의 개념은 ‘지식정보화’ 또는 ‘정보의 지식화’이다. 지식정보화로서의 정보화는 정보산업화보다는 긴 변화의 주기를 배경으로 하며 산업혁명의 단계를 넘어서는 질적으로 다른 국면을 상징한다. 예를 들어 앨빈 토플러(Alvin Toffler)가 말하는 ‘제3의 물결’(The Third Wave)에 해당된다고 할 수 있다.<sup>7)</sup> 토플러는 인류역사의 변화과정을 일만 년 전 농업혁명에서 시작된 ‘제1의 물결’과 수백 년 전 산업혁명으로 시작된 ‘제2의 물결’을 거쳐 현재의 정보화를 ‘제3의 물결’로 표현하였고, 물질적 자원 중심의 사회에서 기술 · 정보 · 지식 자원 중심

---

6) Daniel Bell, *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting* (New York: Basic Books, 1973)

7) Alvin Toffler, *Power Shift* (New York: Bantam Books, 1990)

의 사회로의 문명사적 전환을 논하였다. ‘제3의 물결’로서 이해된 지식정보화는 IT의 보급에 따라 정보를 생산, 축적, 분배, 소비하는 과정에서 양적인 면뿐만 아니라 질적인 면에서도 혁명적인 변화가 일어남을 상정한다. 다시 말해 IT의 산물을 활용하여 정보가 디지털화·지식화되는 과정에서 인간의 지적 능력과 커뮤니케이션 능력이 혁명적으로 증대되는 ‘정보혁명’이 발생한다는 것이다. 국제정치학의 관점에서 볼 때, 이러한 정보혁명으로서의 정보화는 군사혁명과 산업혁명의 연속선상에서 이해된다.<sup>8)</sup> 다시 말해 군사혁명과 산업혁명이 물리적 파괴력과 경제적 생산력을 증대시키는 데 크게 기여하였다면, IT의 발달이 야기하는 정보혁명의 성과는 인간의 정보처리 및 커뮤니케이션 능력의 혁명적 증대에 기여함으로써 군사안보, 세계금융이나 무역, 문화산업 등의 분야에서 획기적인 국제정치적 변화를 야기하고 있다.

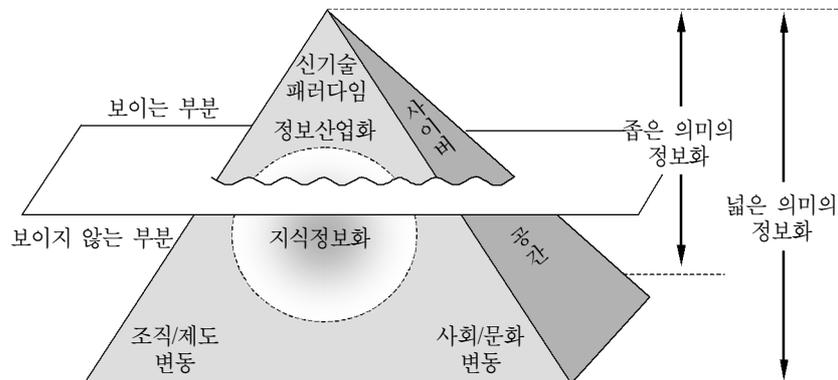
## 제 2 절 넓은 의미의 정보화 개념

[그림 2-1]에서 보는 바와 같이, 이상에서 IT패러다임, 정보산업화, 지식정보화 등으로서 개념화된 정보화는 좁은 의미의 정보화라고 할 수 있다. 이들은 정보화 정책의 대상 영역으로서 정보산업화가 정보화의 ‘공급측면’이라면 지식정보화는 ‘수요측면’에 해당되며 IT혁신은 그 배경을 이룬다. 그러나 IT혁신, 정보산업의 육성, 정보통신망의 구축 및 전산화는 정보화를 위한 필수조건이지만 이들이 정보화의 개념 전체와 동일시되어서는 안 된다. 좁은 의미의 정보화는 정보화의 개념적 구조를 빙산에 비유할 경우, [그림 2-1]에서 비유적으로 드러나듯이, 수면 위에 떠 있어 쉽게 보이는 일각에 불과하다. 넓은 의미에서 정보화의 개념은 기술과 경제의

8) 구몬 슌페이(公文俊平)도 정보화에 대한 개념화도 이러한 류의 삼분법에 입각해 있는데, 그는 군사문명과 산업문명의 연속선상에서 정보문명 또는 ‘지업화(智業化)’의 개념을 제시하고 있다. Shumpei Kumon, “Can Japan Succeed in Chigyo-Ka,” Glocom Working Paper(1998) [http://www.glocom.ac.jp/proj/kumon/paper/1998/98\\_00\\_00c.html](http://www.glocom.ac.jp/proj/kumon/paper/1998/98_00_00c.html)(검색일 2003년 3월 10일)

논리를 넘어서는 조직·제도와 사회·문화의 영역을 포괄하는 형태로 설정되어야 한다. 다시 말해 좁은 의미의 정보화에 수반되는, 또는 이를 촉발하는 조직·제도의 변화나 사회·문화적 변동까지도 포함하는 넓은 의미에서 정보화의 개념이 파악되어야만 수면 아래에 숨어있는 정보화의 본체를 모두 이해할 수 있다. 역사적 관점에서 보건대 좁은 의미의 정보화와 넓은 의미의 정보화를 가르는 [그림 2-1]의 수표면의 높이는 절대적인 분할선이 아니라 사회적으로 결정되고 또 각 사회마다 다르게 나타나는 상대적인 분할선이다.<sup>9)</sup>

[그림 2-1] 정보화의 개념적 구조(빙산의 비유)



9) Jeffrey A. Hart 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), pp.35~58; Sangbae Kim and Jeffrey A. Hart, "Technological Capacity as Fitness: An Evolutionary Model of Change in the International Political Economy," in William R. Thompson (ed.), *Evolutionary Interpretations of World Politics* (New York: Routledge, 2001), pp.285~314; Sangbae Kim, "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), pp.17~36

### 1. 조직과 제도의 네트워크화

넓은 의미에서 정보화의 개념을 이해할 때 정보화는 IT혁신과 정보산업화 및 지식정보화를 효율적으로 뒷받침하는 조직과 제도환경을 창출하기 위해 벌어지는 ‘제도조정(institutional adjustment)’의 과정이다. 기술사회학과 기술경제학의 연구에 따르면, 모든 기술체계는 특정한 그 자체의 속성을 가지고 있으며, 각각의 기술체계에 적합한 환경을 기술체계 그 자체의 속성 안에 배태하고 있다고 한다.<sup>10)</sup> 마찬가지로 IT의 내재적인 기술적 속성도 그 기술혁신의 효과를 극대화하기 위해 조직과 제도의 거버넌스 구조를 위계구조의 형태로부터 ‘탈집중 네트워크(decentralized network)’의 형태로 이행하도록 요구한다. 또한 지식정보화의 진전도 정보의 생산·유통·소비가 활성화되는 과정은 정부 및 민간부문의 구조개혁을 촉진시키고 조직의 투명성을 증진시키는 과정을 야기한다고 한다. 궁극적으로 앞서 언급한 ‘제3의 산업혁명’과 ‘정보혁명’은 조직과 제도와 관련된 개혁으로 귀결될 수밖에 없다는 것이다. 이러한 점에서 정보화란 정보기술의 생산이나 활용과정에서 국가나 기업 및 사회제도 등의 효율성과 적응력을 향상시키는 네트워크형의 조정과정과 병행되어 이해되어야 한다.

### 2. 사회문화의 탈근대화

조직과 제도의 네트워크화에서 더 나아가 정보화는 좀 더 포괄적인 의미에서의 사회와 문화의 변동을 의미한다. 다시 말해 정보화는 단순한 기업과 시장, 산업정책과 사회제도 등과 같은 정치경제학적 변수를 넘어서는 보다 심층적인 사회문화요

10) 예를 들어, 키첼트(Herbert Kitschelt)는 ‘기술체계의 결합도(degree of coupling)’와 ‘인과적 상호작용의 복잡도(complexity of causal interactions)’를 기준으로 하여 기술체계가 그에 적합한 관리구조(governance structure)의 선택에 영향을 미치는 과정을 설명하고 있다. Herbert Kitschelt, “Industrial Governance Structures, Innovation Strategies and the Case of Japan: Sectoral or Cross-National Comparative Analysis,” *International Organization*, 45(4), (1991), pp.453 ~ 93

인에 의해 촉발되고 뒷받침되는 것으로 파악된다. 예를 들어 사회문화변동으로서의 정보화는 각 사회의 개인과 공동체의 관계를 규정하는 상호구성원리의 형태와 선택적 친화성의 관계를 가지면서 진행된다. 전통에서 근대로의 이행 시기에 개인과 공동체간의 관계가 소위 근대적인 관계로 재편되었듯이 정보화는 근대적인 개인과 공동체의 구성원리를 넘어서는 새로운 ‘정보사회문화’ 또는 ‘탈근대문화’의 등장을 수반한다는 것이다. 예를 들어, 최근의 사회과학적 연구들에 따르면, 정보화의 과정에서 근대적 인간은 의사소통능력의 회복을 통해 체계 속에 매몰되어 버린 개인의 생활세계를 복원할 가능성을 증대시킨다고 한다.<sup>11)</sup> 또한 좀 더 구체적인 차원에서 정보화는 근대적인 생산양식으로서의 자본주의의 변형이라는 맥락에서 이해되기도 한다. 소위 ‘탈자본주의사회(post-capitalist society)’의 등장에 대한 논의가 그것이다.<sup>12)</sup> 실제로 정보화의 진전은 자본주의적 생산양식의 근간으로서의 재산권의 개념이나 계급관계를 변화시키는 동인으로서 작동하고 있다. 이러한 ‘사회혁명’ 또는 ‘사회경제혁명’으로서의 정보화 개념은 앞에서 설정한 네 가지의 정보화 개념에 비해 가장 거시적인 변화의 주기를 상정한다.

### 3. 사이버 공간의 등장

정보화의 개념에 대한 논의에서 빠뜨릴 수 없는 중요한 사항은 이렇게 정보화가 진전되는 와중에서 버추얼공간(virtual space)으로서의 사이버공간이 창출되었다는 점이다. 앞서 제시한 [그림 2-1]의 빙산의 비유에서 보이는 바와 같이, 사이버공

11) Jurgen Habermas, *Communications and the Evolution of Society*(London: Heinemann Press, 1979); David Harvey, *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*(Cambridge, MA: Blackwell, 1990); Yong-Chool Ha and Sangbae Kim, “The Internet Revolution and Korea: A Socio-cultural Interpretation,” Paper delivered at the International Conference on Re-Booting the Miracle? Asia and the Internet Revolution in the Age of International Indeterminacy(Seoul, South Korea, December 4~5, 2002)

12) Peter F. Drucker, *Post-capitalist Society*(New York: HarperBusiness, 1993)

간의 등장은 정보화의 개념에 입체성을 부여하는 의미를 갖는다. 사이버공간이라는 용어는 미국의 공상과학 소설가, 윌리엄 깁슨(William Gibson)에 의해 컴퓨터를 매개로 새롭게 생겨난 매트릭스공간을 지칭하는 용어로서 불리기 시작하였다.<sup>13)</sup> 일차적으로 사이버공간은 컴퓨터와 정보통신 인프라 및 이를 통해 연결되는 디지털정보의 전세계적인 네트워크를 기반으로 하여 만들어진 공간이다. 그러나 사이버공간은 단순한 ‘기술공간’만을 의미하지는 않는다. 사이버공간은 그 구성 과정에서부터 사회적 영향을 강하게 받을 뿐만 아니라 역으로 현실공간의 사회적 재구성 과정에도 지대한 영향을 미친다. 다시 말해 사이버공간은 기존 현실공간을 보완하면서 꾸준히 그 외연과 내포를 확장시키고 있는 ‘사회공간’이다.

태생적으로 사이버공간은 현실공간과는 다른 특성을 가지고 있다. 사이버공간의 존재는 현실공간의 존재와는 달리 정보기술의 물적 인프라를 매개로 인간들이 집단적으로 상상해내는 것이다. 이러한 집단상상이 거의 무제한으로 공급될 수 있는 디지털정보에 기반하여 이루어진다는 것 또한 주목해야 한다. 이렇게 사이버공간은 디지털정보에 기반한 집단상상에 의해 구성된 다양한 노드(node)들이 상호작용하는 네트워크로 복잡하게 얽혀져 있는 모습을 보여준다. 따라서 사이버공간의 개별 노드들간의 접속은 단순하게 일방적으로 이루어지는 것이 아니라 복잡하게 쌍방향적으로 이루어지고 있으며, 여기서 더 나아가 사이버공간은 ‘버추얼공동체(virtual communities)’로 발전될 여지를 갖는다.<sup>14)</sup> 정보화가 국제정치학의 각별한 관심으로 끄는 가장 큰 이유 중의 하나가 바로 이러한 사이버공간에서 나타나는 세계정치의 가능성에 있음은 물론이다.<sup>15)</sup>

여기서 제시된 다섯 가지 정보화의 개념은 일종의 이념형적 범주라고 할 수 있다.

---

13) William Gibson, *Neuromancer*(New York: Ace Books, 1984)

14) Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (New York: HarperPerennial, 1994)

15) 하영선(편), 『사이버공간의 세계정치: 베스트 사이트 1000 해제』 (서울: 이슈투데이, 2001)

따라서 정보화가 진행되어 구체적인 현실태로서 각 사회에서 그 형태를 드러내는 과정에서 각 개념적 범주마다 다른 모습의 정보화가 나타날 수 있다. 따라서 이러한 다섯 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 다섯 가지 정보화의 개념은 세계정치의 권력이동과 국민국가의 재조정으로 특징되는 새로운 세계질서의 형성과정에서 정보기술의 구성적 역할을 이해하는 데 매우 유용하다.<sup>16)</sup>

---

16) 김상배, “정보기술과 국제정치이론: 구성적 기술론과 정보세계정치론의 모색.”

## 제 3 장 정보화시대 세계정치의 권력이동

### 제 1 절 기술 · 정보 · 지식의 구조적 권력

#### 1. 정보화의 진전과 권력 개념의 확장

정보화의 세계정치적 함의는 IT의 발달이 세계정치의 권력자원과 권력메커니즘의 변형을 초래한다는 점에서 발견된다.<sup>17)</sup> 국제정치학의 전통적인 현실주의의 시각에서 볼 때, 국제정치의 장에서 국가는 행위의 지침으로서 물질적 차원에서 파악되어 측정가능한 권력자원을 기반으로 활동하는 것으로 이해되어 왔다. 이러한 물질적 권력(material power)은 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 행위자들간의 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.<sup>18)</sup>

정보화의 진전은 이러한 물질적 권력 개념의 확장 및 수정을 요구한다. 무엇보다도 현대 세계정치에 있어서 기술 · 정보 · 지식은 상대방에 대한 영향력으로 전환될 수 있는 가장 중요한 물질적 권력자원이라는 사실에 주목하여야 한다. 역사적으로

17) IT가 세계정치 권력의 다층적 변형에 미치는 영향에 대해서는 다음을 참조. 김상배, “정보기술경쟁의 국제정치경제: 새로운 개념화의 모색,” 한국정치학회(편), 『정보사회와 정치: 새로운 정치 패러다임의 모색』(서울: 오름, 2001), pp.305~30

18) Hans J. Morgenthau, *Politics among Nations: The Struggle for Power and Peace* (New York: Alfred A. Knopf, 1948); J.A. Hart and S. Kim. “Power in the Information Age.”

기술·정보·지식이 부국강병을 달성하는 중요한 수단으로 인식되어 왔던 것은 사실이지만, 특히 최근 IT의 발달은 ‘권력이동(powershift)’ 즉 권력의 중심이 군사와 경제에서 지식으로 옮겨가는 현상을 야기하며, 토지, 노동, 자본 등의 전통적인 생산요소에 비견되는 새로운 제4의 생산요소의 등장을 가능케 한다.<sup>19)</sup> 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.

이러한 맥락에서 기업가들이나 정책 담당자들이 새로운 정보기술을 개발하고 확보하려는 데 관심을 쏟는 것은 당연한 일이다. 특히 1980년대 이래 ‘국제경쟁력’이라는 관점에서 정보기술의 개발과 인적자원의 양성을 통해 정보산업의 기반을 육성하려는 노력이 계속되어 왔다. 소위 동아시아형 산업정책이나 과학기술정책의 입안과 수행이 바로 이러한 물질적 권력의 개념에 기반을 둔 국가적 노력의 대표적인 예이다. 정보기술과 산업의 육성책과 더불어 정보기술의 지적재산권을 보호하려는 민간 또는 정부 차원의 노력도 기술·정보·지식 등을 중요한 물질적 권력자원으로 보는 발상에서 기인한다.<sup>20)</sup>

또한 기술·정보·지식 자원의 부상은 이와 관련된 국제적 협력을 주요한 외교 문제로 부각시키고 있다.<sup>21)</sup> 예를 들어, 정치군사적 현안에 못지않게 기술이전, 기술표준, 지적재산권, 문화콘텐츠 등의 IT 관련 쟁점들을 둘러싼 국제적 협상은 최근

19) Alvin Toffler, *Power Shift*(New York: Bantam Books, 1990); P.F. Drucker, *Post-capitalist Society*.

20) 이러한 문제의식에 입각하여 진행된 국제정치경제적 연구로는 미국 버클리대학의 BRIE(Berkeley Roundtable of International Economy)를 중심으로 진행되어온 일련의 작업들을 들 수 있다. Laura D. Tyson, *Who's Bashing Whom?: Trade Conflict in High-Technology Industries*(Washington DC: Institute for International Economics, 1992); Jeffrey A. Hart, *Rival Capitalist: International Competitiveness in the United States, Japan, and Western Europe*(Ithaca, NY: Cornell University Press, 1992)

21) 김상배, “정보화시대의 외교: 개념화의 모색,” 『한국정치학회보』 36(3), (2002, 가을), pp.269~88

들어 부쩍 국가차원의 외교적 대응을 요구하는 ‘지식주권(knowledge sovereignty)’의 대상으로 등장하고 있다. 특히 이들 ‘지식외교(knowledge diplomacy)’의 분야는 정보화시대 세계지식질서의 새로운 국제규범의 설정을 놓고 벌어지는 첨예한 경쟁의 단면을 보여준다는 점에서 그 의미가 크다. 이러한 맥락에서 볼 때 IT의 발달은 물질적 차원을 넘어서 세계정치에서 구조적 권력(structural power)의 중요성도 부각시키고 있다.

## 2. 구조적 권력으로서의 정보기술

국제정치학에서 논의되는 구조적 권력이란 행위자들의 관계를 규정하는 규범이나 제도적 환경에 영향을 미치는 능력이다. 영국의 국제정치경제학자인 수잔 스트레인지(Susan Strange)에 의하면, “구조적 권력은 ... 무엇을 할 것인가를 결정하는 권력, 즉 국가간, 개인간, 기업간의 상호관계를 설정하는 틀을 구성하는 권력”이다.<sup>22)</sup> 구조적 권력에 대한 논의의 주요 관심사는 주어진 제도나 구조적 환경을 경유하여 상대방의 행위에 영향을 미쳐 원하는 결과를 도출하는 능력과 더 나아가 그 제도와 구조적 환경을 변경하는 능력을 어떻게 확보할 것인가에 놓여 있다. 다시 말해 누가 기존의 제도와 규범 하에서 제약받고 있으며, 누가 새로운 제도나 규범을 만들 것인가의 문제가 쟁점인데 IT가 구조적 권력의 의미를 갖는 것은 그 기술적 특성상 바로 이러한 과정에 깊숙이 관여하기 때문이다. 실제로 정보화시대에 이르러 기술은 표준과 규범의 형성이라는 측면에서 세계정치의 구조 형성에 영향을 미치고 있다. 특히 표준화(standardization)나 표준경쟁(standards competition)의 문제는 정보화시대에 들어서 가장 뚜렷하게 부각된, 기술과 관련된 세계정치의 구조를 엿볼 수 있는 대표적인 예이다. 또한 정보기술이 갖는 구조적 권력으로서의 성격은 지적재산으로서의 기술개발에 대한 권리를 보호하려는 국내외 규범에 대한 관심이 정보화시대에 이르러 확산되는 맥락에서도 발견된다.

22) Susan Strange, *State and Markets*(London: Pinter Publishers, 1988).

한편 IT의 발달은 문화적 규범형성의 권력적 차원에도 영향을 미친다. 다시 말해 IT의 발달은 상대방의 정체성, 이해관계, 가치체계 등의 구성 및 재구성에 작용하는 권력의 부상에 관련된다. 이러한 문화적 규범형성의 권력은 흔히 ‘연성권력(soft power)<sup>23)</sup>’ 또는 ‘구성적권력(constitutive power)’이라고 불리는데, 설득이나 동의의 메커니즘을 통해 상대방으로 하여금 특정한 행위·제도규범을 수용하도록 함으로서 원하는 행위를 얻어내도록 작동하는 또 다른 의미의 ‘구조적 권력’이다. 이러한 연성권력의 주요 관심사는 내가 원하는 것을 상대방도 원하게 함으로써 기대하는 결과를 얻어내는 방법에 있으며, 이러한 정체성과 이해관계 등의 재구성 과정이 다른 권력관계나 권력구조에 어떠한 영향을 미치는가를 밝히는 데 있다. 이러한 권력에 대한 이해는 주로 탈근대주의(post-modernism)의 권력 개념과 일맥상통하는 바가 크다.<sup>24)</sup>

IT가 이러한 연성권력으로서의 의미를 갖는다는 것은 정보기술의 발달이 단순히 양적인 측면에서 정보를 처리하는 과정에만 관여하는 것이 아니라, 질적인 정보처리 과정, 즉 문화와 정체성의 형성에 영향을 미치는 상징적 지식의 생산·분배·소비 과정에까지 연결된다는 면에서 발견된다. 정보기술을 바탕으로 하는 기존의 미디어산업 뿐만 아니라 최근 인터넷환경을 기반으로 하여 대두되고 있는 정보서비스나 콘텐츠산업 등의 예에서 보는 바와 같이, 정보기술의 발달에 의해 제공되는 정보와 문화는 궁극적으로 그 이용자의 가치나 관념의 체계에 일정한 영향을 미치는 연성권력의 원천이다.<sup>25)</sup>

세계정치의 과정에서 생산·활용되는 지식은 그것이 보편적인 내용을 담고 있어서 널리 공유될 때 그 진가를 발휘할 수 있다. 이는 정보의 디지털화나 지식화가 질적인 정보처리 과정에 영향을 미치는 상징적 지식을 다룬다는 점에서 발견된다. 이러한 상징적 지식의 전세계적 전파라는 측면에서 인터넷의 등장은 세계정치와 의

23) Joseph S. Nye, Jr., *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*(New York: Basic Books, 1990)

24) Michel Foucault, *Power/Knowledge*, edited by M.C. Gordon(Brighton: Harvester, 1980)

25) 김상배, “정보기술경쟁의 국제정치경제: 새로운 개념화의 모색.”

교의 대상과 영역이 전통적인 의미의 여론주도층으로부터 보다 넓은 의미의 대중 일반에까지 확대되는 데 기여하였다. 인터넷을 활용하여 아주 저렴한 비용으로 세계 도처의 대중에게 자국의 정책을 홍보하고 설득할 수 있는 연성권력 행사의 채널이 마련된 것이다.

### 3. 정보화시대의 세계지식구조

이상에서 살펴보았듯이, 정보화의 진전이 세계정치의 권력 개념에 미친 영향은 두 가지 차원의 ‘권력이동’으로 요약된다. 우선, IT의 발달이 세계정치의 권력자원을 가시적이고 영토성에 기반을 둔 군사·경제적 자원으로부터 비가시적이고 탈영토적인 성격의 기술·정보·지식 자원으로 이동시켰다. 또한 정보화의 진전은 세계정치 권력의 작동메커니즘을 물질적 자원을 바탕으로 직접적인 영향을 통해서 행사되는 ‘관계적 권력(relational power)’을 넘어서 구조적이고 규범적이며 문화적인 차원에서 작동하는 연성권력이 부상하게 되는 계기를 마련하였다. 결과적으로 정보화시대를 맞이하여 세계정치에서 독자적인 권력구조로서의 ‘세계지식구조(global knowledge structure)’가 등장하게 되는 계기를 제공하고 있는 것으로 파악된다. 이러한 과정에서 정보화는 세계지식구조의 새로운 ‘물질적 토대(material base)’를 제공함과 동시에 세계정치의 영역에서 소위 ‘상부구조(superstructure)’에 해당하는 부분이 독자성을 가지고 부상하게 되는 촉진제의 역할을 하고 있다.<sup>26)</sup>

수잔 스트레인지의 개념화에 의하면 ‘지식구조’란 “어떤 지식이 생산되고, 어떻게 저장되며, 누가 어떤 수단을 통해 누구와 어떠한 조건 하에 커뮤니케이션 하는가를 결정하는 구조”를 의미한다.<sup>27)</sup> 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

26) 김상배, “정보화시대의 세계지식구조: 수잔 스트레인지의 개념화를 넘어서,” (근간)

27) S. Strange, *States and Markets*. p.121

매개체 역할을 하는 정보기술의 향배를 장악하는 측이 지식구조의 핵심, 더 나아가 세계정치의 핵심적 지위를 차지하고 있음은 물론이다. 정보화의 진전에 힘입어 지식의 세계정치가 기존의 안보나 경제의 세계정치에 대한 셋방살이의 신세를 털어버리고 제3의 영역으로서 급기야 독립선언을 할 징후를 보이고 있다. 그리고 여기서 더 나아가 새롭게 강화된 지식구조는 스트레인지가 말하는 다른 세계정치의 구조, 즉 안보구조(security structure), 금융구조(financial structure), 생산구조(production structure) 등의 작동에 미치는 영향을 증대시키고 있다.

그렇다면 이러한 세계지식구조의 실체는 무엇이고 그러한 구조에서 작동하는 세계정치의 권력은 어떠한 모습을 띠고 있는가? 이 글은 지식 변수를 중심으로 형성되고 있는 21세기 세계정치의 구조적 단면을 이해하는 작업의 일환으로서 정보산업(특히 컴퓨터산업)과 문화산업에서 벌어지는 경쟁의 다층적 동학에 초점을 맞추고자 한다. 특히 기술표준, 지적재산권, 문화콘텐츠 등의 쟁점은 IT분야의 주도권의 향배를 극명하게 보여주는 대표적인 사례들이다. 다시 말해, 이들 사례들은 IT분야에서 차지하는 그 자체의 중요성에 못지않게 정보화시대를 맞는 세계정치 전반에 걸쳐서 지식의 생산과 확산 및 공유 과정에 깊숙이 개입하고 있다는 점에서 세계지식구조의 모습을 응축적으로 드러내주는 축소판의 성격을 띤다고 할 것이다. 이하에서는 미국을 중심으로 하여 벌어지고 있는 정보산업, 특히 컴퓨터산업의 표준 경쟁과 지적재산권 문제에 대한 검토에서부터 논의의 실마리를 풀어가고자 한다.

## 제 2 절 정보산업과 세계지식구조

최근 IT를 둘러싸고 벌어지는 정보산업의 경쟁에서 나타나는 두드러진 현상은 경쟁의 초점이 우수한 기술과 품질을 추구하는 ‘제품경쟁’의 형태에서 기술게임의 규칙을 장악하려는 ‘표준경쟁’의 형태로 이동하고 있다는 점이다. 다시 말해, 정보산업 경쟁에서의 최종 승자는 우수한 기술과 제품을 생산하는 측이라기보다는 시장에서 사실상(de facto) 표준을 장악함으로써 해당 산업을 구조적으로 지배하는 측이

다. 앞서 언급한 대로 단순한 일차원적인 물질적 권력의 게임이 아니라 다차원적인 구조적 권력의 게임이 정보산업의 전면에 부상하고 있는 것이다.<sup>28)</sup>

### 1. PC아키텍처 표준경쟁과 윈텔리즘의 등장

#### 가. 정보화시대의 표준경쟁

정보산업계의 역사를 보면, 표준경쟁의 예로 VTR시장에서의 소니 진영의 Beta와 마쓰시다 진영의 VHS간의 표준경쟁, 일본과 미국, 유럽의 국가들간의 HDTV와 디지털TV의 표준을 둘러싼 경쟁, 이동통신의 표준을 둘러싼 동기식(CDMA)와 비동기식(TDMA) 진영간의 표준경쟁 등을 들 수 있다. 그러나 아마도 가장 대표적인 기술표준경쟁의 예는 컴퓨터산업의 PC아키텍처 표준경쟁일 것이다. PC아키텍처의 표준경쟁은 IBM호환기종의 개인용컴퓨터인 PC시리즈와 애플의 맥킨토시 시리즈 간의 경쟁이었다. 비록 컴퓨터 애호가의 일치된 견해는 맥킨토시의 아키텍처가 기술적인 측면에서 IBM호환기종의 그것에 비해 우수하다는 것이었지만, 결국 시장에서 승리를 거둔 것은 IBM호환기종 측이었다. 그 성공의 비결로 IBM호환기종 진영이 ‘개방표준’ 전략을 채택함으로써 기술발전과 저변확대의 기회를 높이고, 저렴한 가격에 다양한 제품군을 선보임으로써 소비자 기반들에 호소했다는 점이 거론된다.<sup>29)</sup>

28) 경제학의 용어를 빌어 기술표준경쟁이 대두되는 구조적 권력의 차원을 설명하자면, 일단 어느 정보산업분야에서 기술표준의 주도권을 바탕으로 한 ‘선발자의 이익’이 확립되면, 이는 곧 ‘지배적 표준’의 지위를 누리게 된다. 다시 말해 ‘네트워크의 외부성’이라는 특성을 갖는 정보산업 분야에서 특정 행위자에 의해 일단 ‘사실상 표준’이 장악되면, 소비자들은 특별한 계기가 마련되지 않는 한 다른 기술표준으로의 ‘전환비용(switching costs)’을 감수하지 않으려는 성향이 있다. 이러한 메커니즘은 기존의 시장에 새로운 참가자의 진입을 구조적으로 봉쇄하는 효과를 갖는다. 다시 말해 표준경쟁의 영역은 ‘승자가 모두 갖는’ 소위 ‘수확체증’의 영역이다. W. Brian Arthur, “Increasing Returns and the New World of Business,” *Harvard Business Review*(July-August, 1996), pp.100~109

29) David B. Yoffie, (ed.) *Competing in the Age of Digital Convergence.*; Peter Grindley, *Standards Strategy and Policy: Cases and Stories* (Oxford: Oxford University Press, 1995)

그런데 이러한 IBM호환기종 컴퓨터 성공의 최대 수혜자는 아이러니하게도 PC를 처음으로 개발한 IBM이라기보다는 PC운영체계를 공급하던 마이크로소프트(이하 MS)와 마이크로프로세서를 개발했던 인텔이었다. MS의 컴퓨터 운영체제인 윈도우(Windows)와 인텔(Intel)의 두 단어를 합성하여 만든 ‘윈텔(Wintel)’ 또는 ‘윈텔리즘(Wintelism)’은 1980년대 초반 이래 PC의 아키텍처 표준을 장악하고 있는 두 기업의 구조적 지배력을 빚대어서 붙여진 용어이다. 특히 윈텔리즘은 단순히 두 기업을 합쳐서 부르는 용어라기보다는 PC아키텍처의 표준 연합체로서의 MS와 인텔의 독특한 관계를 상징적으로 보여주는 용어라고 할 것이다. 실제로 1980년대 초반 이래 윈텔표준 또는 IBM호환표준은 PC아키텍처의 사실상 표준을 주도하면서 컴퓨터업계의 패권을 누려왔다.

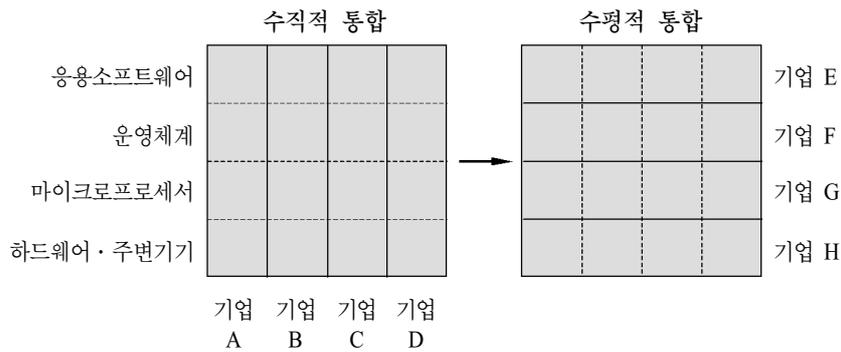
세계 PC산업에서 윈텔리즘의 성공비결은 소위 ‘개방과 소유(open-but-owned)’의 동시적 표준전략의 채택에서 극명하게 드러난다. 먼저 개방표준을 채택하여 호환기종 생산자들을 허용함으로써 윈텔표준의 저변을 확산시키고, 지적재산권의 기제를 통해 자신들이 보유한 표준관련 기술의 무절제한 유출을 막았다. 그러나 보다 중요한 윈텔의 성공비밀은 1980~90년대에 걸쳐서 PC에 대한 수요가 폭증하고 IBM호환기종의 판매가 증가하던 컴퓨터산업의 구조적인 특징에서 발견된다. 다시 말해 IBM 호환기종 생산자들이 인텔의 반도체칩과 MS의 운영체계를 사용하고 있는 한, 그리고 소프트웨어 개발자들이 IBM호환기종을 위한 소프트웨어 제품을 출시하면 할수록 윈텔의 수익은 자동적으로 보장될 수밖에 없었던 구조적인 메커니즘이 작동하고 있었던 것이다. 다시 말해, 펜티엄칩과 윈도우는 단순히 기술적으로 우수한 컴퓨터의 부품으로서의 의미만을 가지는 것이 아니라, 컴퓨터산업에 진입하려는 모든 참여자들이 지켜야 하는 게임의 규칙을 제공하는 구조적 권력의 담지자 또는 컴퓨터산업 분야 세계지식구조의 지배자였던 것이다.<sup>30)</sup>

30) 윈텔의 구조적 권력에 대한 일본 컴퓨터산업의 좌절에 대한 사례연구로는 다음을 참조. 김상배, “세계표준의 정치경제: 미·일 컴퓨터 산업경쟁의 이론적 이해,” 『국가전략』 8(2), (2002. 6.), pp.5~27; 또한 윈텔의 구조적 권력에 대한 한국 소프

나. 윈텔리즘 성공의 제도표준

한편, 윈텔리즘은 단순히 컴퓨터산업에 대한 MS와 인텔의 구조적 지배라는 차원을 넘어서, 윈텔의 성공을 뒷받침한 산업구조와 정책 및 제도환경과 같은, 넓은 의미의 권력, 즉 ‘제도표준’의 등장을 의미한다. 실제로 윈텔이 성공한 이면에는, (그림 3-1)에서 보는 바와 같은, 흔히 ‘실리콘밸리 모델(Silicon Valley model)’이라고 불리는 ‘수평적 통합(horizontal integration)’의 산업구조의 등장이 자리하고 있었으며, 또한 이러한 ‘탈집중 네트워크(decentralized network)’의 형태를 띠는 산업구조의 등장을 간접적으로 지원한 미국형 ‘조절국가(regulatory state)’의 역할이 일정 정도 작동하고 있었다. 이렇게 윈텔리즘으로 파악된 산업구조의 탈집중 네트워크화 경향은 PC시대를 넘어서서 포스트PC시대의 컴퓨터산업에까지 확대되고 있으며, 더 나아가 컴퓨터 산업부문을 넘어서 방송이나 통신과 같은 여타 다른 정보산업 부문들, 또는 디지털융합을 배경으로 하는 정보산업 일반에까지 확산되고 있는 추세를 보여주고 있다.<sup>31)</sup>

[그림 3-1] 컴퓨터산업의 구조변동



트웨어산업의 좌절에 대한 사례연구로는 다음을 참조. 김상배, “정보화시대의 한글민족주의: 아래아한글살리기운동의 정치경제,” 『한국정치학회보』 37(1), (2003, 봄), pp.409~29

31) 김상배, “정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정,” 『한국정치학회보』 35(4), (2001, 겨울), pp.359~76

결과적으로 볼 때 윈텔리즘의 등장은 1980년대에 이르러 한때 쇠락하는 것으로 여겨지던 미국의 국제경쟁력을 재도약시키는 데 기여한 것으로 보인다. 이러한 맥락에서 윈텔리즘으로 표상되는 탈집중 네트워크형의 기업조직과 산업구조 및 제도 환경이 컴퓨터산업의 새로운 ‘산업패러다임,’ 즉 권력리는 이름 하에 전세계적으로 전파되고 있다. 다시 말해, 컴퓨터산업의 권력 경쟁에서 성공하기 위해서는 그 산업의 기술적 조건에 적합한 제도환경의 마련이 필수적인데, 실리콘밸리의 업적을 이룩한 미국의 선례는 일종의 ‘선행모델’로서 받아들여져 모든 경쟁기업과 경쟁국가들이 이를 모방하는 과정에 접어들게 한다. 최근 소위 신자유주의적 권력에 부응하기 위해서 산업구조와 산업정책 등을 조정하려는 한국의 노력도 바로 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 그런데 이러한 구조조정 과정이 야기하는 중요한 문제는 ‘수입된 제도’에는 반드시 일정 정도의 가치관이 묻어오게 마련이라는 점이다. 다시 말해 윈텔리즘의 ‘제도표준’에 자국의 제도를 적용시키려는 과정에서 미국의 비즈니스문화나 나아가 미국적 가치관마저도 정보화 시대의 ‘문명표준’으로서 받아들여지게 되는 메커니즘이 작동하게 된다. 이러한 의미에서 볼 때 윈텔리즘은 ‘정보문명 (information civilization)’의 권력이라고 할 수 있다.<sup>32)</sup>

## 2. 이동통신의 표준설정

### 가. 1980년대 유럽의 디지털 이동통신 표준설정

1980년대 초, 유럽의 이동통신 환경은 새로운 돌파구의 마련을 필요로 했다. 아날로그라는 기술적인 특성에 따른 한계로 인해 주파수는 포화에 이르렀고, 이동통신

32) Jeffrey A. Hart and Sangbae Kim, “Explaining the Resurgence of U.S. Competitiveness: The Rise of Wintelism,” *The Information Society*, 18(1), (February, 2002), pp. 1~12; Sangbae Kim 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), pp.143~68

시장은 침체되어 있었으며, 유럽 공동체적 이념에 부합하는 서비스 광역화의 요구를 충족시키지 못하는 상황에 있었다. 이러한 이동통신에 있어서의 시대적 요구를 충족시키고자 유럽은 새로운 기술 개발을 모색하기에 이르렀다. 새로운 기술은 주파수를 보다 효율적으로 활용할 수 있어야 했고, 국경에 구애받지 않는 서비스 광역화를 가능케 해야 했으며, 침체되어 있는 이동통신 시장을 활성화 시킬 수 있다면 더더욱 좋았다.

새로운 기술개발, 장비 고안, 시스템 구축, 시장 형성의 과정을 통해 완성될 GSM은 일단 이러한 시스템이 안정화된다면 매우 고무적인 결과를 만들어낼 것으로 보였다. 전 유럽의 로밍은 네트워크 효과를 발생시켜 서비스 가입을 더욱 촉진시킬 것이었고, 이는 규모의 경제 효과를 발생시켜 이동통신 시장은 활성화되고, 막대한 이윤이 현실화 될 것으로 예상되었다. 이에 기본적으로 범유럽 권역에서 로밍을 통하여 하나의 통신 시장을 형성한다는 목표가 제시되었다. 이는 궁극적으로 GSM 프로젝트의 목적이자 수단이었다. 즉 유럽 어디서나 이동전화서비스를 받을 수 있다는 것은 시대적 요구사항이었기에 그를 충족시킨다는 측면에서 목적이기도 했지만, 시장을 확대를 통해 규모의 경제를 창출하여 여기서 기술에 관한 연구개발비 및 시스템 구축, 운영 경비를 회수할 수밖에 없었던 사연은 범유럽 네트워크의 구축이 유일한 수단이었음을 짐작할 수 있게 해 준다. 이렇듯 단일 시장 마련은 GSM 프로젝트의 성공에 충분조건인 동시에 필요조건이었다.

하지만, 문제는 이러한 구상을 어떻게 현실화시킬 것인가에 있었다. 과정상 가장 초기 단계인 기술 개발조차 어려운 상황이었다. 디지털 기술은 실험실에서조차 걸음마 단계에 있는 상황이었고, 기술 개발이 가능하다고 해도 그에 들어갈 막대한 연구개발비용은 과연 이후에 시장 활성화를 통해 회수될 수 있을 것인가에 대한 불확실성으로 인해 망설일 수밖에 없는 상황이었다. 이 비용의 부담을 어느 한 사업자, 국가가 나서서 진다는 것은 불가능한 일이었고, 결국은 모두가 이에 대한 인식을 같이 하고 강한 몰입을 바탕으로 서로 유기적인 협조 아래 부담을 해야 마련 가능한 것이었다. 각국의 장비제조업자, 통신사업자 뿐만 아니라, 국가차원에서, 또

나아가 유럽 공동체 차원에서 모두가 참여하는 과정이어야 했다. 따라서 제 2세대 이동통신 표준과 관련한 다자적 접근은 필연적인 것이었다. 이 역시 두 가지 측면에서 조명이 가능하다. 한편으로는 비용 분담을 위한 것이기도 했지만 또 한편으로는 진정한 범유럽 이동통신 네트워크를 구축하는 것이었기에 한 국가의 불참은 곧 한 국가의 음영지역이 발생함을 의미하여 그 효용성 및 효율성에 결정적인 흠결을 남기는 것이었다. 따라서 자연스럽게 유럽에서는 다자주의적인 접근 방식을 취할 수밖에 없게 되었고, 이미 기존 아날로그 방식을 바탕으로 한 쌍무적인 노력의 실패와 스칸디나비아에서의 다자적인 접근의 성공담을 바탕으로 이러한 접근방식은 더욱 힘을 얻을 수 있었다.

이상적인 방안을 현실화하는 데 있어서 가장 필요한 것은 관련된 다차원적인 다양한 행위자가 현실의 문제점을 공유하고, 서로에 대한 신뢰를 바탕으로 지속적인 몰입과 이해, 유기적인 협조, 상호작용을 수행하는 것이었다. 이러한 메커니즘이 성공적으로 수행될 수 있었던 데에는 국가, 사업자, 유럽공동체의 다차원적인 행위자들의 충실한 자기 역할 수행과 상호작용, 그리고 적극적인 몰입이 기반하고 있었다. 국가는 경제, 산업의 활성화를 위해 개발 토대를 마련, 지원하고자 대외적으로 전유럽의 단일 시장화를 위해 협정을 마련하고 유럽공동체와 유기적인 협력을 공고히 하는 한편, 대내적으로 자국의 통신사업자, 장비제조업자들을 지원하여 이들의 이해를 대외적으로 표출해 내는 역할을 수행하였다. 통신사업자들은 타 국가, 타 사업자와의 유기적 교류를 통해 GSM 프로젝트 추진의 핵심 주체로 활동하면서 국가에 개발 여건의 마련을 요구하고 실질적인 기술 개발과 서비스 시장 마련을 담당하며 표준화 과정에 참여하였다. 장비제조업자의 경우는 특히 기술 표준 마련 이후 서비스 시장에 이르는 기간에 프로젝트의 한 축으로 핵심적인 역할을 수행하였다. 또한 유럽공동체는 논의 공간에 정치적 기반을 마련하고, 갈등 상황에선 중재자의 역할을 수행하면서 권고와 지시를 통해 필요한 조치를 취하며 프로젝트 전반의 진행을 리드하는 실질적인 행위주체로 참여하였다.

1982년, 프랑스와 독일이 주도하여 정부간 국제기구 CEPT를 만들면서 시작된 GSM

프로젝트는 그렇게 해서 이후 전개된 세계 제 2세대 이동통신 시장에서 미국과 일본과 경쟁하여 시장 점유율 80%를 확보, 명실상부한 글로벌 스탠다드로 자리매김 하는 대성공을 이룩할 수 있었다. GSM이라는 기술표준이 미국의 CDMA라는 기술 표준에 비해 크게 기술적으로 우월성을 보이고 있지 않다는 점을 상기할 때, 이러한 성공은 표준 형성과정에 있어서 각 차원의 행위자들이 유기적으로 공조하고, 갈등을 풀어가면서 복합적인 상호작용을 통해 구축해낸 유럽의 경험에 그 공을 돌릴 수 있겠다.

#### 나. 이동통신 표준설정의 세계정치적 의미

이동통신기술에 있어서는 현실적으로 미국이 패권적 위치에 서있지 않다. 여러 가지 지리적·환경적 요인으로 인해 미국은 이동통신에 있어서만큼은 기술경쟁과 표준설정에서 다른 분야와 달리 압도적 우위를 놓친 형국이다. 세계표준을 반영하고는 세계 유수의 이동통신단말기 업체들 가운데 노키아는 이동통신 단말기 매출 및 점유율에 있어서 1위를 고수하고 있고, 미국 기업인 모토로라는 삼성애니콜에 쫓기며 불안한 2위를 고수하고 있다. 이동통신의 확산 면에서나 이용 빈도에 있어서 미국은 유럽은 물론 일본이나 한국과 같은 아시아 국가들에도 뒤진 상태이다. 하지만 여전히 미국의 켈컴사가 동기식 이동통신에 있어서 특허권을 가지고 있는 등 이동통신 시장에서 미국의 권력은 막강하다.

우리가 이동통신 표준설정에 익숙하게 된 계기는 1999년부터 IMT-2000을 논의하면서 동기식/비동기식으로 구분되는 이동통신 방식에 대한 논쟁이 시작된 이후이다. 동기식과 비동기식은 데이터 전송방식부터 다르다. 동기식의 경우 미국이 지구 상공에 쏘아올린 GPS위성을 이용해 송신측과 수신측의 시간대를 맞춰 데이터를 전송하는 방식이다. 반면 비동기식에서는 위성을 거치지 않고 기지국과 중계국만 거쳐 데이터를 주고받는다. 위성을 이용하는 동기식이 넓은 대륙국가에는 유리함에도 불구하고 미국의 GPS위성에 의존해야하다는 정치적인 이유에서 중국·러시아 등은 동기식의 채택을 주저하고 있다.

흔히 동기식을 미국식, 비동기식을 유럽식이라고 부른다. 동기식 원천기술은 미

국 퀄컴이, 비동기식 원천기술은 에릭슨·노키아 등 유럽 업체들이 갖고 있기 때문이다. 가입자 수에서도 미국은 동기식, 유럽은 비동기식이 많다. 그러나 IMT-2000으로 넘어오면서 퀄컴도 비동기식 기술을 일부 개발했고, 유럽업체들도 부분적이거나 동기식 기술을 확보했다. 한국은 CDMA(코드분할다중접속)방식의 동기식에서 기술적으로 앞서 있다. 원천기술은 뒤지지만 모뎀칩을 비롯한 핵심부품에서는 선진국업체들과 견줄만한 수준에 올라 있다는 것이 일반적인 평가이다. 단말기 시스템 및 운용기술에서는 비슷하거나 약간 앞서가고 있다. 반면 비동기식은 개발에 착수한 시기가 늦은 탓에 단말기를 제외하곤 대부분 유럽업체들에 상당히 뒤져 있는 실정이다.

세계시장 점유율 내지 기술적 실효성에서는 비동기식이 앞서는 것으로 평가되고 있다. 1999년 말 비동기식(GSM)이 동기식(CDMA)에 비해 8대2의 우위를 점하고 있다. IMT-2000 서비스가 본격화되는 2005년 이후에도 비동기 우위는 변하지 않을 전망이다. 심지어 동기식의 본고장인 미국에서조차 IMT-2000만 놓고 보면 동기와 비동기가 비슷해질 것으로 예상되고 있다. 한국에서는 세계 시장의 80% 이상을 차지하는 광대한 시장에서 시장 경쟁력을 확보하기 위해서는 비동기식을 채택해야 한다는 주장과 세계적으로 한국의 경쟁력이 입증된 동기식을 포기할 경우 지난 10여년 간 기술개발을 위해 흘린 땀이 허사가 되는 것은 물론 국내 통신장비 기반이 무너진다는 주장이 엇갈리고 있는 상황이다. 분명한 것은 유럽통신 시장의 예에서 볼 수 있듯이 이동통신 시장에서 표준 설정이 기술자, 기업, 정부가 따로 논의할 수 없는 부분이라는 점이다. 동시에 한 국가 안에서만 이동통신 표준설정에 대한 논의가 진행될 수도 없는 현실이다. 따라서 세계시장의 흐름을 읽고 한국의 기술경쟁에 도움이 되는 표준을 선택하는 전략적 노하우와 협력이 가장 필요하다고 하겠다.

### 3. 지적재산권과 세계지식구조

세계지식구조라는 관점에서 주목해야 할 다른 하나의 사례는 바로 지적재산권을 둘러싼 세계정치이다. 정보화시대를 맞아 기술·정보·지식의 중요성이 크게 부각

되면서 지적재산권의 보호에 대한 요구가 부쩍 늘어나고 있다.

#### 가. 지적재산권의 성립 및 세계적 확대과정

지적재산권은 서구에서 근대와 함께 시작되어 19세기 경 완성된 제도이다. 파리협약과 베른협약을 통해 구미 각국에서는 이미 19세기말에 자본주의의 정보적 확장을 위한 제도적 틀이 국제적으로 정비되었다. 그러나 세계의 지리적 확장과 함께 지적재산을 구미 이외의 지역에서도 보호할 필요가 커져 갔다. 1960년대에 들어와 선진 자본주의 국가들의 주도로 파리협약과 베른협약이 개정되는 한편, 세계적 차원에서 지적재산권을 보호하기 위한 새로운 관리체계가 구성되었다. 이것이 바로 1970년에 설립된 세계지적재산권기구(WIPO)이다.

이러한 일련의 과정은 물질재와는 다른 물리적 및 사회적 특성을 갖는 정보재를 사적 소유제의 틀 속에서 생산·유통하기 위해 고안되었다. 따라서 지적재산권을 이해하기 위해서는 우선 정보재의 특성에 대해 살펴볼 필요가 있다. 정보재는 ‘형체를 가지지 않는 모든 종류의 정신적 재화’를 뜻한다. 물질재와 다른 그 가장 기본적인 물리적 특징은 ‘배타성이 없는 재화’라는 것이다. 즉 나만이 알고 있는 것을 다른 사람이 알게 된다고 해서 내가 알고 있던 것을 내가 모르게 되지 않는다. 다만 혼자 알던 것을 둘이 알게 되었을 뿐이다. 이런 점에서 정보재는 본래적으로 ‘희소성이 없는 재화’이다.<sup>33)</sup> 이러한 재화는 본질적으로 경제재가 될 수 없다.<sup>34)</sup> 그러나 보상이 따르지 않는 재화의 생산은 원활하지 못하게 마련이며 이런 문제를 해결하기 위해 고안된 것이 바로 지적재산권이다. 지적재산권은 개인에게 일시적으로 정보재의 배타적 소유권을 인정함으로써 사회의 지적 자산을 늘리기 위해 만들어진 법적 장치이다. 이것은 실제로 사회 전체의 지적 자산을 늘리는 데 크게 이바지했다. 다시 말해 지적재산권은 이러한 공공재적 특성을 가진 정보재를 사유제로 전환시키기 위한 강제적 장치라고도 표현할 수 있다.<sup>35)</sup> 동시에 이러한 공공재적 특성으로 인해 오

33) 홍성태, “디지털 혁명과 자본주의의 정보적 확장”(http://myhome.hanafos.com/~lawphilokr/issues.htm)

34) Michael Perelman, *Class Warfare in the Information Age*, St. Martin's Press, 1998.

랜 시간을 투자한 정보재 개발자에게 아무런 물질적인 혜택이 돌아가지 않는 것을 방지하여 사회적으로 정보재의 개발을 촉진하는 제도이기도 하다.

경제적 세계화와 정보기술의 급속한 발달은 기술적 및 제도적 차원에서 현실 정보사회에 걸맞는 지적재산권 제도의 확립을 촉진하고 있다. 이러한 변화를 보여주는 가장 중요한 지표는 1994년에 조인된 세계무역기구의 무역관련 지적재산권협정(WTO/TRIPs)이다. 이 협정을 통해 이제 지적재산권은 이전부터 존재해 온 것과 같이 자본주의를 보완하는 제도로서가 아니라 국가의 기술주권 차원 및 경제적 성장 차원에서 그리고 선진국의 정보우위를 유지하는 경제적 주권 차원에서 가장 중요한 그리고 논쟁적인 제도가 되고 있다.

세계지적재산권체계의 기본틀은 이미 19세기 말에 형성되었지만, 거기에는 여러 가지 문제점들이 내포되어 있었다. 지적재산권이 제대로 효력을 발휘하려면 당연히 제도 관련 제도가 국제적으로 통일되어야 한다. 구미 각국이 자국의 이익을 위해 상이한 방식으로 지적재산권을 이용하고 있던 상황이 변화되어야 했던 것이다. 지적재산권의 보호방식을 통일하는 작업은 산업 발전의 수준이 비슷한 구미 각국에서도 오랫동안 요원한 과제였다.

다음의 <표 3-1>은 이에 근거하여 성립된 서구 각국의 최근 특허제도이다. <표 3-1>에서 볼 수 있듯이, 지적재산권의 핵심인 특허권 분야에서조차 각국의 차이는 크다.

이러한 차이는 파리협약이 체결되던 당시 구미 각국의 산업 발전의 정도가 다른 데서 비롯된 필연적인 결과였다. 시간이 흐르면서 후발개발도상국들도 지적재산권 보호 제도를 도입해야 할 필요성이 생겨났다. 이를 위해 지적재산권의 보호방식을 세계적으로 통일화하는 과제가 추구되었다. 그것은 세계 지적재산권체계를 확립하는 과제였고 WIPO가 중심적인 역할을 맡아왔다.

---

35) 허희성, '뉴미디어 출현과 저작권 환경변화', 『뉴미디어와 저작권』, 한국언론연구원, 1996. p.48.

〈표 3-1〉 서구 선진자본주의 국가들의 특허제도 비교<sup>36)</sup>

	한 국	일 본	미 국	E U
심사청구기간	5년 이내	3년 이내	심사청구 제도	2년 이내
신규성의제주장 가능기간	6개월 이내	6개월 이내	1년 이내	6개월 이내
이의신청 (담당기관)	등록공고일부 3개월내(심사관)	등록공고일부 6개월내(심판관)	이의신청제도없음	등록공고일부 9개월내(심사관)
우선심사제도	있음	있음	있음	있음
국내우선권 주장시기	1년 이내	1년 이내	출원계속 중	없음
출원공개시기	1년 6개월 이후	1년 6개월 이후	1년 6개월 이후	1년 6개월 이후
특허존속기간	출원일부 20년간	출원일부 20년간	출원일부 20년간	출원일부 20년간

디지털혁명의 핵심은 컴퓨터의 멀티미디어화와 인터넷의 대중화라고 할 수 있다. 전자에 힘입어 모든 시청각 정보를 디지털 방식으로 처리할 수 있게 되었으며, 후자에 힘입어 그렇게 처리된 정보를 거의 실시간으로 전세계로 유통시킬 수 있게 되었다. 이러한 변화는 기존의 저작권에 큰 영향을 미치는 것이었다. 특허권이 하드웨어에 대한 지적재산권이라면, 저작권은 소프트웨어에 대한 지적재산권이다. 즉, 특허권이 기술의 이용을 제한하는 것이라면, 저작권은 표현의 이용을 제한하는 것이다. 특히 저작권에서 중요한 것은 저작물을 대량생산할 수 있도록 해 주는 각종 복사기술이다. ‘저작권(copyright)’이라는 영어 명칭에는 사실 ‘인쇄혁명’에서 시작된 저작권의 역사가 고스란히 담겨 있다. 인쇄기술은 저작물을 쉽게 대량으로 복사할 수 있도록 해 주므로 이러한 상황에 대응해서 저자와 출판업자의 이익을 보호하기 위해 저작권이 고안되었던 것이다. 그 뒤 저작권은 음악, 미술, 영화, 라디오, 텔레비전 등 모든 형태의 저작물과 매체로 확대 적용되어 갔다.<sup>37)</sup> 디지털혁명, 특히 인터

36) 송봉식, “선진국의 특허제도”, 2002. (<http://biozine.kribb.re.kr/special/sp2002-3-7.html>)

37) 허희성, ‘뉴미디어 출현과 저작권 환경변화’, 『뉴미디어와 저작권』, 한국언론연구원, 1996, p.36.

넷의 대중화는 기존의 저작권 보호방식에 커다란 위협으로 다가왔다. 인터넷을 이용하면 누구나 모든 정보를 아주 손쉽게 주고받을 수 있기 때문이다. 인터넷 이용자는 정보의 수신자이자 발신자이다. 원리상으로 누구의 통제도 받지 않고 온갖 정보를 이용자들끼리 주고받을 수 있다. 개인용 컴퓨터가 예전의 중형 컴퓨터와 유사한 성능을 가지게 되면서, 이용자들이 서로 정보를 주고받을 수 있는 능력도 더욱 더 커지게 되었다. 이러한 상황에서 WIPO는 1991년부터 6년 동안 전문가위원회 회의를 진행하고, 1996년 12월에 스위스의 제네바에서 3주간 외교회의를 개최했다. 그 결과 세계 120개 나라가 참여한 가운데, 'WIPO 저작권 조약 및 실연·음반조약'이 체결되었다.<sup>38)</sup> 2000년에 미국의 '냅스터'(Napster)를 둘러싼 논란에서, 그리고 2001년에 한국의 '소리바다'를 둘러싼 논란에서 잘 알 수 있듯이, 국내외적으로 지적재산권보호 체제를 확립하려는 움직임으로 인해 오늘날 인터넷은 이미 전적으로 자유로운 매체가 될 수는 없는 상황이다.

#### 나. TRIPs와 세계 지적재산권체제의 확립

지적재산권 관련 분야는 이미 우루과이라운드(UR) 체결 당시에 '무역관련 지적재산권'(TRIPs)협정의 형태로 세계적 차원에서 체제확립을 시작하였다. 이 협정은 WTO의 일반협정에 포함되어 있으므로 이것에 조인하는 회원국들은 당연히 이 협정을 받아들일도록 되어 있다.<sup>39)</sup> 또한 '밀레니엄라운드' 계획에서는 TRIPs에 대하여 1998년부터 추가협상을 시작하도록 되어 있었다. 그리고 2001년의 도하회의에서 일부 내용이 좀더 깊이 있게 다루어졌다. TRIPs 협정을 둘러싼 협상은 1990년대 초반 이미 시작되었으나 여전히 종결되지 않고 2000년대의 주요과제로 남아 여전히 논의가 진행되고 있다.

TRIPs 협정은 세계적인 지적재산권의 보호를 강화하기 위해 마련된 것이다. 따라서 선진국을 중심으로 한 이전의 GATT 회원국들은 기존의 국제협약들을 최저 보

38) 오병일, '사이버 군주의 세계체제 - 지적재산권을 둘러싼 국제적 동향', 『디지털은 자유다』, 이후, 2000, p.92.

39) 권용수, 『지적재산권과 경쟁정책』, 과학기술정책관리연구소, 1996, p.54.

호수준으로 해서 더욱 강화시키는 ‘기존 협정 플러스’방식을 채택했다. 준용된 기존 협정들은 산업재산권의 보호를 위한 파리협약, 문학 및 예술 저작물의 보호에 관한 베른협약, 실연자·음반 제작자·방송 사업자의 보호에 관한 로마협약, 집적회로에 관한 지적재산권 협정 등이다. TRIPs 안에도 지적재산권의 남용을 방지하기 위한 장치가 없는 것은 아니지만, 그럼에도 불구하고 지적재산권 보호의 강도를 강화하고 범주를 확대하는 것이 TRIPs 협정의 기본 방향이다. <표 3-2>에 있는 TRIPs의 기본 이념 및 원칙은 물론이고, 특허권 존속기간의 연장이나 신지적재산권의 보호가 그 좋은 예라고 하겠다.<sup>40)</sup>

<표 3-2> TRIP 협정의 기본 이념과 원칙

기본이념 <sup>41)</sup>	기술 혁신의 촉진
	기술 이전과 확산의 촉진
	기술의 생산자와 이용자의 상호이익 증진
기본원칙 <sup>42)</sup>	내국민 대우의 원칙: 파리조약에서 채택되었던 내외국인 평등의 원칙과 같다. 회원국의 국민에 대해 자국민과 같은 수준으로 보호해 주는 것을 뜻한다.
	최혜국 대우의 원칙: 한 회원국이 다른 회원국에 대해 부여하는 특혜조치는 무조건적으로 그리고 즉시 다른 모든 회원국에 대해서도 부여해야 한다. 지적재산권 관련 국제협약에서는 처음으로 도입되는 원칙이며, 지적재산권이 무역의 대상으로서 WTO 영역 내로 들어왔음을 의미하는 원칙이다.
	권리소진의 원칙: 권리자가 일단 판매한 특허나 상표 등의 실시권을 양도한 뒤에는 다시 자신의 권리를 주장할 수 없는 것을 뜻한다. 국제적 통일이 어렵기 때문에 원칙으로 채택되지 않고 각국에 위임되었다.

TRIPs 협정과 관련해서 우리가 무엇보다 주목할 것은 이전의 어떤 다자간협상에 서도 이처럼 지적재산권 문제를 독자적인 의제로 다룬 적이 없다는 사실이다(박동

40) 권용수, 『지적재산권과 경쟁정책』, 과학기술정책관리연구소. 1996, p.57.

41) 권용수, 『지적재산권과 경쟁정책』, 과학기술정책관리연구소. 1996, p.54.

42) 박동현, 『신지적재산권보호의 동향과 대응』, 과학기술정책관리연구소. 1995, p.21.

현, 1995: 19). 본래 지적재산권과 관련된 사항은 WIPO의 고유영역이었으나, WTO는 자신의 업무영역 내로 지적재산권을 끌어들이는 것이다. 이것은 1980년대 초반부터 지적재산권에 대한 관심이 이전과 비교할 수 없이 커졌으며, 더욱이 이런 변화를 세계 최대의 지적재산권 보유국인 미국이 주도했다는 사정과 결코 무관할 수 없는 변화이다. WTO는 WIPO의 일반협정보다 훨씬 큰 구속력을 가지고 있다<sup>43)</sup>는 점을 염두에 두면, TRIPs 협정이 지적재산권을 변화한 WTO내의 미국을 비롯한 선진국들의 경제적인 의도와 무관할 수 없다는 사실을 알 수 있다.

#### 다. 지적재산권 보호의 국제레짐과 세계지식질서

정보산업을 중심으로 증대되고 있는 지적재산권에 대한 요구는 막대한 비용을 들여서 연구·개발된 기술적 성과가 상대적으로 적은 비용으로 손쉽게 불법복제되거나 역설계(reverse engineering)의 과정을 거쳐서 해제(decompile)되는 현실을 고려할 때 당연한 것이다. 이러한 상황에서 기술을 개발한 기업들이 연구개발에 투자한 비용의 회수를 보장하거나 또는 해당 국가가 자국의 산업경쟁력을 확보하기 위한 적절한 법적·정치적 장치를 마련하기 위해 나서고 있다. 앞서 언급한 컴퓨터산업의 경우에도 기술표준경쟁의 ‘방어적 메커니즘’이 작동하는 차원에서 기업간의 지적재산권 분쟁이 빈번히 발생하였음을 발견할 수 있다.

이러한 지적재산권 분쟁은 기업차원에만 머물지 않고 각국의 정부가 개입하면서 국가간 분쟁의 성격을 띠기도 한다. 예를 들어 1980년대 후반 들어 지적재산권의 문제가 기업간 소송의 차원을 넘어서 무역분쟁으로 비화되면서 기술개발자로서의 미국 기업들의 ‘이익’을 반영하는 형태로 지적재산권과 관련된 국내외적 차원의 제도들이 성립되는 계기를 맞이하였다.

WTO의 지적재산권 관련 규정인 TRIPs나 WIPO의 사례에서 보는 바와 같이, 새롭게 짜여진 지적재산권의 국제레짐은 세계정치경제의 장에서 기술개발자 측에 유리한 조건을 제공하는 하나의 권력으로서 작용한다.<sup>44)</sup> 특히 미국 정부나 기업이 주도

43) 박동현, 『신지적재산권보호의 동향과 대응』, 과학기술정책관리연구소, 1995, p.22.

가 되어 이러한 지적재산권 관련 권력이 역사적·문화적 배경이 다른 개발도상국에 부과되는 과정에서 종종 해당국과의 소위 ‘체제마찰(system friction)’을 일으키곤 한다. 이러한 과정에서 이들 국가들이 기술개발자의 이익을 대변하는 지적재산권 관련 국제규범을 받아들이는 경우, 이는 서구에 그 기원을 두고 있는 지적재산권의 법체계를 받아들이는 것인 동시에 인간의 가치, 노력, 보상 등에 대한 서구적 법사상 내지는 가치체계까지도 수용하게 된다고 할 수 있다. 지적재산권 분쟁이 문명표준의 수용과정에 연관되는 것은 바로 이러한 맥락에서이다.<sup>45)</sup>

#### 4. 정보공유운동과 리눅스(Linux)

##### 가. 오픈소스 운영체제의 등장

마이크로소프트사의 윈도우즈는 미국 국내는 물론 국제적인 저작권보호법에 의하여 독점적 지위를 누릴 수 있는 제도적 보호를 받고 있다. 이를 바탕으로 마이크로소프트사는 오늘날까지 운영체제(OS)에 있어서 전 세계적인 독점을 누리고 있다. 이는 앞서 설명한 것과 같은 ‘윈텔리즘’이라고 불릴 수 있는 기술적·산업적 결합의 결과라고 볼 수 있다. 먼저 운영체제에 대한 독점력을 확보한 마이크로소프트는 네트워크 전략 분야에 막대한 투자를 하여 운영체제의 독점을 인터넷 연결 프로그램의 독점으로 이어갔다. 여기에 지적재산권 보호에 대한 미국 및 선진국들의 노력이 지속되면서 윈도우 시스템에 대한 경제적 보호가 지속되고 있는 것이다. 이러한 보호가 가능했던 이유는 마이크로소프트가 운영체제에서 가장 핵심적인 수백만 개의 소스코드에 지적 재산권을 부여하고 이를 공개하지 않음으로써 사용자들이 호환성을 위하여 마이크로소프트사의 운영체제와 응용프로그램을 이용할 수밖에 없었기 때문이었다.

44) Susan Sell, *Private Power, Public Law: The Globalization of Intellectual Property Rights* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003)

45) 김상배, “지적재산권의 세계정치경제: 미·일 마이크로프로세서 분쟁을 중심으로,” 『국제정치논총』 42(2), (2002. 7), pp.111~30.

리눅스(Linux)로 대변되는 오픈소스 운영체제 사용 운동은 마이크로소프트사의 소스코드 독점과 그로 인한 구조적 권력에 대항하여 등장하였다. 리눅스는 1989년 핀란드 헬싱키대학에 재학중이던 리누스 토르발스(Linus Torvalds)가 유닉스를 기반으로 개발한 공개용 오퍼레이팅시스템(OS)으로, 1991년 11월 버전 0.10이 일반에 공개되면서 확대 보급되기 시작하였다. 유닉스(Unix)가 중대형 컴퓨터에서 주로 사용되는 것과는 달리, 리눅스는 워크스테이션이나 개인용 컴퓨터에서 주로 활용한다. 리눅스는 소스 코드를 완전 무료로 공개하여 전 세계적으로 약 5백만 명이 넘는 프로그램 개발자 그룹을 형성하게 되었으며, 이들에 의해 단일 운영체제의 독점이 아닌 다수를 위한 공개라는 원칙 하에 지속적인 업그레이드가 이루어지고 있다. 파일 구성이나 시스템기능의 일부는 유닉스를 기반으로 하면서, 핵심 커널 부분은 유닉스와 다르게 작성되어 있다. 인터넷 프로토콜인 TCP/IP를 강력하게 지원하는 등 네트워킹에 특히 강점을 지니고 있으며, 유닉스와 거의 유사한 환경을 제공하면서 무료라는 장점 때문에 프로그램 개발자 및 학교 등을 중심으로 급속히 사용이 확대되고 있다. 리눅스는 각종 주변기기에 따라 혹은 사용하는 시스템의 특성에 맞게 소스를 변경할 수 있으므로 다양한 변종이 출현하고 있다. 특히 1992년부터 MIT의 스톨만(Richard Stallman)교수가 시작한 GNU 운동과 합류하면서 리눅스의 파급력은 더욱 커지게 된다. 스톨만 교수는 1984년 소스를 공개하지 못하도록 하는 분위기와 기술을 상업화하려는 조류에 반대하여 정보공유운동의 일환으로 GNU 프로젝트를 시작하였고, 1992년부터 이 프로젝트의 커널로 리눅스를 선택하여 리눅스를 소프트웨어공유운동의 대명사로 만들었다.

#### 나. 리눅스의 정치적 의미

아직까지 리눅스의 시장점유율은 마이크로소프트사에 비할 수 없을 정도로 미미하지만 서버분야에서 27%를 차지하고 있고 연간 200%의 성장을 보이는 등 윈도우에 대한 세계적인 저항세력으로 인식되고 있다. 중요한 것은 리눅스 및 이로 대변되는 오픈소스 운동이 단순히 기술적인 경쟁이나 상업적인 이익의 차원에서 나온 것이 아니라는 점이다. 이 운동은 미국 정부를 중심으로 마련된 제도적인 독점환경

을 최대한 이용하여 독점적 지위를 누리고 있는 마이크로소프트사에 대항하기 위해 만들어진 정보공유론의 실천적인 실체로서 등장한 것이다.

현재로서 리눅스는 마이크로소프트사와 같은 거대기업의 독점적 횡포를 견제할 수 있는 유일한 대안으로 인정받고 있다. 리눅스의 이러한 정치적인 성공은 두가지 의미로 해석할 수 있다. 첫째는 리눅스가 독점적 소프트웨어라는 일방적인 생산유통 방식을 거부하고 정보재의 고유한 특성을 복원한 자유 소프트웨어라는 점에 있다. 이는 정보공유운동을 위한 프로젝트인 GNU에서 주장되고 있는 것처럼 “초기 컴퓨터 공동체 안에 충만해 있던 호의적인 상호협력의 정신을 재선하기 위한 구체적인 실현 방법”으로 “독점 소프트웨어 소유자들이 만든 장벽을 제거함으로써 상호협력의 정신을 부활”하고자 하는 시도이다. 마이크로소프트사의 경우 공공재적 성격을 가지는 정보재의 공급을 독점적인 방법으로 함으로써 엄청난 이익을 얻고 있다. 빌게이츠의 부에 대한 보도가 해외토픽으로 자주 등장하는 것을 보아도 이러한 사실을 간접적으로 확인할 수 있다. 뿐만 아니라 핵심 기술을 의도적으로 공개하지 않아 경쟁사의 제품이 자신의 운영체제에서 잘 작동하지 못하게 하거나 자사제품의 끼워 팔기 등으로 타사의 경쟁을 원천적으로 막는 상업적 횡포를 부리고 있다. 운영체제는 모든 응용소프트웨어의 근간이 되는 소프트웨어이기 때문에 이를 통한 장악력은 엄청난 것이다. 이러한 사실 때문에 자유 소프트웨어인 리눅스가 거두고 있는 성공은 매우 큰 파장을 낳고 있는 것이다.

둘째, 리눅스는 개인 컴퓨터의 운영체제에 있어서 소비자의 정보선택권을 존중하는 첫 사례로 정보사용에 있어서 사용자들의 적극적인 선택을 자극하는 계기가 되었다. 즉, 사용자들이 이용의 편리함과 상업적 전략에 밀려 독점적으로 유통되는 소프트웨어만을 사용해야 하는 것이 아니라 기술적 혹은 정치적인 이유에서라도 다양한 운영체제를 사용할 수 있는 가능성이 열린 것이다. 그리고 리눅스를 위시한 오픈소스 정보공유운동의 진행으로 사용자들의 인식도 지속적으로 변화해가고 있는 것이 사실이다.

#### 다. 정보공유운동의 확산

정보는 사용한다고 없어지는 것도 아니고, 두 사람이상 소유할 수 없는 배타성을 가지고 있는 물건도 아니다. 오히려 정보는 주는 자와 받는 자가 서로 가르치고 서로 배움으로써 상호 보완하고 더 높은 지식수준으로 도약할 수 있는 특수한 상품이다. 지적재산권문제로 소프트웨어 공유운동에는 명확한 한계가 보이는 현실에서 정보공유운동은 정보사회에서 펼쳐지는 디지털 문맹 퇴치운동이자 지식 공유운동이 되고 있다.<sup>46)</sup> 정보통신 기술이 발전할수록 사회의식이 있는 지식인들을 중심으로 지식의 사회적 공유와 그를 통한 집단 지성의 발전을 추구해야 한다는 목소리가 높아지고 있다. 이는 프랑스를 중심으로 이루어지고 있는 ‘지식상호 교환 네트워크 운동(MRERS: Mouvement des Reseaux d'Echanges Reciproques de Savoirs)’이나 미국의 ‘디지털 공유(digital commons)운동’으로 확대되고 있다. 특히 소스를 공개하지 못하도록 하는 분위기와 기술을 상업화하려는 조류에 반대하여 스톨만 교수가 시작한 GNU 프로젝트와 리눅스의 성장은 이러한 전 세계적인 정보공유운동의 대표적인 사례이다.

정보공유에 대한 관심을 집중시킨 계기는 미국음반협회(RIAA)가 MP3 파일공유 프로그램을 제공한 사이트인 ‘냅스터’를 상대로 낸 소송에서 미국 법원이 미국음반협회의 손을 들어주면서 시작되었다. 이러한 분쟁은 한국으로 건너와 P2P 방식으로 MP3 파일을 교환하는 프로그램인 ‘소리바다’와 온라인으로 음악을 감상할 수 있는 프로그램을 제공하는 ‘벅스뮤직’과 한국음반협회와의 갈등으로 이어졌다. 현재까지 이 논쟁은 뚜렷한 결론을 내리지 못하고 사회적 논쟁을 더해가고 있다.

정보공유에 대한 논쟁이 지속되는 가운데 지난 1999년 2월 서울에서 개최된 ‘지적재산권과 독점문제 토론회’에 참여한 단체와 개인들이 시민사회단체에서 지적재산권에 대한 지속적인 연구와 개입이 필요하다는 인식 아래 ‘지적재산권연구회’라는 모임을 만들었다. 이후 ‘공유적지적재산권모임 IPLeft’로 이름을 바꾸면서 지적재

---

46) 백옥인, “디지털 정보공유의 새로운 흐름으로”, <중앙일보> 2003년 11월 20일자

산권에 대한 이론적 비판, 현실 지적재산권 제도에 대한 비판, 대안적인 지적재산권 제도, 카피레프트 운동 등에 대해서 본격적인 연구활동이 진행되었다. 또한 이 단체는 지적재산권제도에 의해 발생하는 사회적 모순들을 이슈화하고 이를 극복하고자 하는 활동을 전개하고 있다. 대표적으로 삼성전자의 비즈니스모델 특허에 대한 무효심판을 제기하였고(2001년 5월), 소리바다 사건에 대해 온라인 토론회를 진행하였으며(2001년 4월), ‘글리벡 문제해결을 위한 공동대책위’에 참여하여 글리벡에 대한 강제실시권 실시 청구(2002년 1월)에 주도적인 역할을 수행하였다.

요컨대, 21세기를 맞는 정보산업 분야에 존재하는 세계지식구조에 대한 사실상 패권은 미국이 장악하고 있다. 그러나 이상에서 제시된 사례는 미국의 지식패권(knowledge sovereignty)이 차지하는 세계적 위상의 단초를 엿보게 하는 일례에 불과하다. 정보산업에서 뿐만 아니라 군사·정치·경제·문화·환경 등을 포괄하는 세계정치의 전 영역에 있어서 미국은 기술·정보·지식의 창출과 확산 및 공유의 과정에서 주도권을 행사함으로써 새롭게 짜여지는 세계지식질서의 핵심에 서 있다. 그렇지만 여기서 반드시 주목하여야 할 것은 최근 미국의 지식패권에 대한 대항담론도 동아시아 정보산업을 중심으로 서서히 등장할 조짐을 보이고 있다는 사실이다.

우선, 디지털융합 현상의 가속화와 인터넷의 등장으로 인한 네트워크환경에서의 컴퓨팅이 보편화되면서 PC시대에 뿌리를 둔 원텔리즘과 경쟁하는 다양한 도전의 비전들이 생성되고 있음에 주목하여야 한다. 주로 미국의 산업계를 중심으로 생성된, 초창기 네트워크시대의 도전의 비전들은 거의 대부분이 네트워크로 연결된 컴퓨팅환경을 전제로 하는 ‘유선인터넷(wired internet)’의 버전들이었다. 이에 반해서 1990년대 중반이래 나타나고 있는 변화는 PC시대의 비전에 대한 근본적인 도전의 양상을 띠고 있다. 기존의 유선인터넷과 PC중심성을 허물려는 도전 중에서도 최근 가장 두드러진 것은 ‘무선인터넷(wireless internet)’과 디지털 정보가전의 비전이다. 이러한 대항적 담론형성의 이면에 암묵적으로 또는 명시적으로 일본과 유럽의 IT 기업들이 새로운 도전의 야심을 키우고 있다.

아울러 지적재산권의 분야에서도 기존의 지적재산권 질서에 대한 대항담론이 등

장하고 있음에 주목하여야 한다. 이는 다름 아니라 ‘배타적 권리(copyright)’로서의 근대적 지적재산권 개념에 대응하는 ‘정보공유운동(copyleft)’의 도전이다. 초기 정보 산업에서는 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 운영체제로서의 리눅스(Linux)가 지난 몇 년간에 보여준 성장의 잠재력은 이러한 정보공유운동이 단순히 기술이용자들을 중심으로 한 관념 차원의 운동에만 그치는 것이 아니라 기존의 지적재산권 진영에 반하는 이해관계를 가진 기업이나 국가까지도 가세한 새로운 제도의 모색이라는 점을 보여준다.

### 제 3 절 문화산업과 세계지식구조

#### 1. 실리우드(Siliwood)와 미국의 문화산업패권

##### 가. 실리우드(Siliwood)의 배경과 영향력

정보화시대를 맞이하는 세계 문화산업의 현황을 살펴보면, 역시 미국이 그 핵심에 굳건히 서 있음을 알 수 있다. 정보화시대 미국의 문화산업 패권을 표현하는 용어 중의 하나로 ‘실리우드(Siliwood)’라는 말이 있다. 실리콘밸리(Silicon Valley)와 할리우드(Hollywood)를 합성해서 만든 말이다.<sup>47)</sup> 지난 반 세기동안 세계 영화산업의 종주로 군림해왔던 할리우드의 스튜디오들이 최고의 기술을 자랑하는 실리콘밸리의 IT기업들과 제휴하는 현상을 지칭한다. 실리우드의 등장은 문화산업계의 주도권 변화를 반영한다. IT가 문화산업의 영역에 활발하게 도입되면서 아날로그형 할리우드의 시대가 가고 디지털형 실리우드의 시대가 도래하고 있는 것이다.

구체적으로 실리우드의 현상은 영화제작에 컴퓨터 그래픽스와 같은 특수효과가

47) Aida A. Hozic, *Hollyworld: Space, Power, and Fantasy in the American Economy* (Ithaca, NY: Cornell University Press, 2001)

도입되는 것으로 나타난다. 다시 말해, 실리우드 현상의 주류를 이루는 것은 영화제작 과정에 컴퓨터에 의한 영상과 음향의 처리를 도입하는 디지털 영화의 제작인데, 그 대표적인 예가 바로 컴퓨터 그래픽스를 활용한 특수한 시각효과나 애니메이션 영화이다. 지금 제작되는 영화는 거의 모두 부분적으로 어떤 형태로든 컴퓨터 그래픽스로 처리되어 있다고 보면 된다. 물리적 또는 재정적 문제로 인하여 실제 촬영할 수 없는 장면이라도 컴퓨터 그래픽스를 활용하면 실현 가능할 뿐만 아니라 현지 촬영에 못지않은 생생한 장면을 관객들에게 제공할 수 있다. 실제로 이러한 실리우드의 영향력은 세계적으로 대단한 것이어서 국내외에서 흥행에 성공한 영화 중에서 실리콘밸리에서 개발된 첨단 IT의 특수효과를 사용하지 않는 영화가 없을 지경이다. IT 특수효과는 1980년대까지만 해도 아주 특수한 경우에만 사용되었지만 이제는 거의 모든 영화에서 일상적으로 이루어지고 있다. 최근 흥행에 성공한 ‘토이 스토리,’ ‘주라기 공원,’ ‘슈렉,’ ‘매트릭스’ 등의 영화가 모두 이러한 IT 특수효과를 사용한 사례들이다.

실리우드의 등장은 영화의 제작이나 보급의 양식을 바꾸어 놓고 있다. 특히 실리우드의 등장은 스토리 구상과 영화제작의 관계를 역전시켜 놓았다. 종전에는 특수효과를 만들 수 있을지를 따져보고 영화의 스토리를 구상했다면, 지금은 IT의 도입으로 인해 어떤 효과든 기술적으로 가능하게 되면서 영화감독들의 구상은 날개를 얻었다. 또한 IT의 도입은 극장에서만 즐기던 문화콘텐츠의 통로를 다양화시키고 있다. 즉 영화가 개봉되면 동시에 TV와 비디오는 물론이고 CD롬 타이틀, 테마파크, 가상현실게임, 뮤지컬, 캐릭터 등이 홍수처럼 쏟아져 나온다. 원작을 다양하게 변형시켜서 시장을 공략하는 소위 ‘원 소스 멀티 유즈(one-source multi-use)’의 전략이 보편화되고 있다.<sup>48)</sup>

이렇게 기술지식과 문화콘텐츠가 만나는 실리우드가 다른 나라가 아닌 미국이라는 토양에서 잉태될 수 있었던 비결은 다름 아닌 네트워크에 있다. 일차적으로는

48) 다키야마 스스무(저), 곽해선(역), 『할리우드 거대미디어의 세계전략』 (서울: 중심, 2000)

실리콘밸리의 IT기업들과 할리우드 영화제작 스튜디오간의 네트워크에서 출발하여 실리우드가 전세계적으로 수립한 글로벌 하청 네트워크가 바로 그것이다. 무엇보다도 실리우드의 등장은 대형스튜디오와 대량생산으로 대변되는 1950년대까지 할리우드 영화산업의 '수직적 구조'로부터 현지촬영과 분산생산으로 특징지어지는, 2차대전 이후의 '수평적 구조'로의 이행을 바탕으로 하고 있다. 이러한 소위 '수평적 통합(horizontal integration)'의 과정에서 IT는 할리우드의 네트워크화를 가속화시키는 구성적 요소로서 작동하였다.<sup>49)</sup>

또한 실리우드의 등장과정에서 특별히 주목해야 할 것은, 이상의 산업구조 변동 과정을 뒷받침했던 미국에서의 국가의 역할이다. 1990년대 실리우드의 형성을 보면, IT분야의 R&D에 투자되었던 미 국방성의 막대한 방위예산이 중요한 역할을 하였으며, 이러한 과정에서 미국의 군산복합체(the military-industrial complex)와 영화산업의 제휴가 발견된다. 실리우드의 이면에는 소위 'MIME 네트워크(The Military-Industrial-Media-Entertainment Network)'라고 하는 미국의 독특한 기술지식의 생산네트워크가 존재하고 있었던 것이다.<sup>50)</sup> 더 나아가 실리우드가 지구상의 다른 어느 지역보다도 미국에서 가능했던 또 다른 이유는 다양한 문화 인사들을 네트워크로 엮어내는 '다문화주의(multiculturalism)'의 토양이 지식생산을 매개하는 미국의 문화적 제도에 내재하고 있었기 때문이다.<sup>51)</sup>

#### 나. 실리우드와 정보화시대 세계지식구조

이러한 실리우드의 등장은 기술의 우위가 문화의 지배로 전환되는 정보화시대 세계지식구조의 단면을 극명하게 보여준다. 다시 말해 실리콘밸리의 지원을 받은 할리우드는 종래에 행사해온 연성권력의 메커니즘을 정교화시키면서 미국의 세계 문

49) A.A. Hozic, *Hollyworld: Space, Power, and Fantasy in the American Economy*.

50) James Der Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment in Network* (Boulder, CO: Westview Press, 2001)

51) Tyler Cowen, *Creative Destruction: How Globalization is Changing the World's Culture* (Princeton: Princeton University Press, 2002)

화패권을 재생산하고 있다. 물론 할리우드의 영화를 통해서 미국의 정치군사적 패권을 정당화하고 미국의 다국적기업들의 자본축적 과정을 효율적으로 뒷받침하는 이데올로기가 전파된다는 주장은 그리 새삼스러운 것은 아니다. 예를 들어, 1970년대 말과 1980년대 초에 등장한 조지 루카스(George Lucas)의 유명한 영화, ‘스타워즈’ 삼부작이 냉전이라고 하는 국제정치적 상황에서 ‘악의 제국’과 대결하는 ‘선의 제국’의 이미지를 영상으로 표출하였다면, 실리우드의 현상을 바탕으로 1999년에 제작·개봉된 ‘스타워즈: 에피소드 I’은 탈냉전 시대의 무역전쟁에서 미국의 상업적 이익을 위협하는 일본과 중국의 보호무역주의를 겨냥하고 있다는 점이 다를 뿐이다. 결과적으로 엄청난 자본과 기술을 바탕으로 IT 특수효과로 포장된 실리우드의 생산물들은 한 때 쇠퇴하는 것으로 보이던 미국의 세계패권을 더욱 더 교묘한 형태로 재생산하는 이데올로기적 장치로서의 일익을 담당한 것으로 평가된다.

실제로 전세계적으로 확산되는 실리우드의 생산물에 담기는 내용을 살펴보면, 이는 진정한 의미의 ‘글로벌문화(global culture)’라기보다는 코카콜라, 맥도널드, 디즈니, 스타벅스 등으로 흔히 상징되는 미국의 대중문화를 그 근간으로 하고 있다. 다시 말해, 글로벌 미디어의 세계화에 힘입어 등장한 소위 ‘맥월드(McWorld)’에서 유통되는 지배적인 논리는 미국적인 가치와 문화규범에 맞추어 세계 각 지역의 문화를 재구성하려는, ‘글로벌 스탠더드(global standards)’의 확산 메커니즘이다. 그런데 문제는 이러한 정보문화 분야 글로벌 스탠더드의 실체가 ‘아메리칸 스탠더드(American standards)’라는 데 있다. 다시 말해 정보문화의 영역에서 스탠더드를 설정하고 전파하는 메커니즘을 통해서 문화수입국에 사는 사람들의 가치관과 정체성이 문화수출국의 의도에 맞추어 변형되는 세계정치의 현상이 실리우드의 전파에서 발생한다는 것이다. 정보화시대를 맞아 기술·정보·지식이 가지는 다층적 권력으로서의 함의를 실감케 하는 대목이다.<sup>52)</sup>

52) Benjamin R. Barber, *Jihad vs. McWorld*(New York: Times Books, 1995)

#### 다. 실리우드에 대한 대항담론의 성장

미국 주도의 문화세계화에 대한 반(反)세계화운동의 진영은 압도적인 자본과 기술을 겸비한 미국문화의 일방적인 전파에 대하여 이의를 제기한다. 유럽영화제의 반(反)할리우드적인 수상작 선정의 관행이나 한국에서의 스크린쿼터 수호운동 등의 사례는 거대한 자본의 힘을 등에 업고 ‘문화제국주의’<sup>53)</sup>의 횡포를 자행하는 실리우드에 대한 저항의 양식이다. 그러나 실제현실을 돌아보면, 이러한 ‘지하드(Jihad)’적인 대응이 그리 쉽게 돌파구를 마련하지 못하고 있음을 발견한다. 예를 들어, 스크린쿼터는 한국 영화산업의 숨을 돌리기 위한 임시방편의 방패막이 노릇은 할지 언정 급속히 부상하는 새로운 정보문화의 생산과 전파의 양식으로서의 실리우드에 대한 근본적인 처방일 수는 없다. 현재 우리에게 필요한 것은 수용이냐 아니면 저항이냐는 식의 이분법적인 발상을 넘어서는 좀 더 정교화된 정보문화의 미래전략이다.

## 2. 게임산업과 일본문화산업의 성장

### 가. 일본 문화산업의 등장

근래 들어 산업사회가 고도화되고 사람들의 여가시간이 많아지면서 문화에 대한 관심이 높아지고 있다. 문화에 대한 관심 증가는 자연스럽게 문화컨텐츠에 대한 관심 증가를 유발하게 된다. 따라서 문화 산업은 예전보다 활성화 되는 동시에 적절한 컨텐츠를 찾기 위한 연구와 시도가 지속되고 있다. 또한 문화산업이 굴뚝 없는 고부가가치 산업으로 각광을 받기 시작하면서 문화산업에 대한 전 세계 국가들의 관심도 증대되고 있다. 따라서 그 것을 향유하는 주도적 계층에 대한 문화산업의 영향력은 산업적·경제적 차원을 넘어서는 또 하나의 구조적 권력으로 작용하고 있다. 앞서 설명한 것처럼 미국은 스스로의 자본력과 기술력을 기반으로 소위 실리

---

53) John Tomlinson, Cultural Imperialism: A Critical Introduction(Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1991)

우드 양식의 영화를 제작하고 전 세계에 퍼져있는 미국의 배급 네트워크를 통하여 배급함으로써 미국의 문화적 영향력을 극대화하고 있다. 이러한 영향력의 증가는 단순히 경제적인 차원에만 머무르는 것이 아니라, 특정한 문화컨텐츠 내지는 문화가 그것을 지속적으로 소비하는 사람들에게 잠재적으로 내재화되는 결과를 낳는다.

미국의 실리우드가 비교적 하드웨어적인 문화컨텐츠로 소비자들에게 영향을 주었다면 일본의 엔터테인먼트 산업, 특히 게임소프트웨어와 애니메이션 산업은 보다 소프트웨어적인 영향력을 행사하고 있다. 우선 게임시장은 일본 기업들이 전 세계적인 우위를 점하고 있는 문화산업 분야이다.

#### 나. 문화산업으로서 게임시장의 의미

일본 게임산업의 역사를 만든 가정용 비디오 게임기의 시작은 1970년대 후반 아타리사의 ‘아타리 2600’으로부터 시작된다. 비록 화면은 흑백이었고 그 당시 오락실에서 유행하던 흑백게임을 가정에서 즐길 수 있다는 이유 하나만으로 가정용 게임기의 붐을 불러일으켰던 제품이다. 이후 8비트 프로세서를 장착한 게이 아키텍처들이 등장하게 되는데, 이 중심에 있었던 것이 바로 닌텐도의 ‘게임보이’이다. 이어서 1984년 닌텐도의 아성을 무너뜨리려는 세가사의 야심작이 출시되었다. ‘게임기어’ 혹은 ‘마스터’라고 불리웠던 이 게임기는 8비트 비디오 게임기 시장을 석권하다시피 큰 인기를 끌었지만 닌텐도사의 ‘패미컴’이 등장하면서 인기가 떨어지기 시작하였다.

이러한 하드웨어-소프트웨어 독점은 1980년대 후반으로 가면서 점점 설 자리를 잃게 되었다. 더 이상 하드웨어와 소프트웨어를 병행하여 개발해가는 방식으로는 시장의 요구를 따라갈 수 없었던 것이다. 일본의 기업들은 하드웨어와 소프트웨어의 개발을 분업하여 연합을 형성하기 시작하였다.

세가사와 닌텐도사의 시장점유 경쟁이 지속되는 가운데 소니사가 게임시장에 진출한다. 소니의 게임시당 진출은 당시 시장을 장악하고 있던 닌텐도와 세가라는 거대한 게임회사들 사이에서 소니가 과연 살아남을 수 있을 것인가에 의문을 남게하는 도박과 같은 것으로 여겨졌다. 그러나 소니는 플레이스테이션을 성공적으로 출

시하여 게임시장에 화려하게 첫 발을 들여놓을 수 있었다. 플레이스테이션은 3D 기술에 있어서 최고를 자랑하는 '실리콘 그래픽스'사의 엔지니어와 소니의 엔지니어들에 의해 공공 개발된 게임기이다. 또한 소니는 소프트웨어 개발자들에게 상당히 개방적인 개발환경으로 모든 소스를 공개했기 때문에 많은 개발사들로부터 소니의 플레이스테이션을 위한 다양한 소프트웨어들이 개발되어 나오는 계기를 만들었다.<sup>54)</sup>

소니의 플레이스테이션2는 기존의 플레이스테이션 게임기에 DVD기능을 첨가하여 게임을 하면서 동시에 영화 감상 등 다른 활동을 할 수 있다는 장점을 부각시켰다. 실제 가전시장에서의 DVD보다는 기능이 떨어지지만 하드웨어 하나에 다양한 기능을 접목시킨 멀티테스킹의 이점이 플레이스테이션의 시장장악력을 더욱 강화하였다. 또한 소니사는 소프트웨어 기업들과의 연계도 강화시켜갔다. 비교적 비싼 가격에도 불구하고 이 게임기는 발매와 동시에 높은 판매고를 올리며 세계 게임시장에서 소니의 플레이스테이션2는 독보적인 입지를 차지하게 되었다.

컴퓨터 운영체제인 윈도우를 통하여 컴퓨터 소프트웨어 시장을 장악하고 있던 마이크로소프트 역시 세계시장의 인포테인먼트화에 발맞추어 나가기 위해서 게임기 시장에 뛰어들게 된다. 게임시장 진입을 위해 마이크로소프트가 선보인 게임기는 X-BOX이다. X-BOX는 소니의 플레이스테이션이 독점하다시피 하고 있는 시장에서 살아남기 위해 컴퓨터의 하드웨어처럼 하드디스크가 장착되었고 DVD기능을 추가할 수 있도록 구성되어 있다. 또한 컴퓨터 시장에서의 월등한 노하우를 기반으로 플레이스테이션2보다 훌륭한 사양으로 보다 깨끗한 그래픽 가속성과 캐릭터들의 움직임이 보여줄 수 있는 기기를 만들어냈다. 또한 마이크로소프트사는 플레이스테이션 소프트웨어의 상당량을 생산하는 남코사와 경쟁관계에 있는 테크모사와 소프트웨어 공급계약을 맺어 본격적인 경쟁구도를 더욱 가시화하였다. 아직까지 양사의 게임기는 경쟁상태에 있으며 두 회사는 계속해서 업그레이드된 게임기 버전을 출

---

54) Asakura Reiji, *Revolutionaries of Sony: the making of Sony PlayStation and the visionaries who conquered the world video games*(New York: McGraw-Hill, 2000)

시하고 있다.<sup>55)</sup>

게임은 어린아이들만의 놀이라고 생각하는 편견이 많지만 현대에 게임을 즐기는 연령대는 매우 다양하다. 게임의 하드웨어는 물론 소프트웨어가 발달하고, 더불어 정보화와 여가활용이 상호작용하는 인포테인먼트의 경향이 가속화되면서 게임은 점차 어른들의 여가생활의 일부로 변해가고 있다. 여기에는 게임산업의 성장을 주도한 일본의 기업들이 연령별로 차별화된 게임컨텐츠를 개발하는 전략을 세우고 그러한 문화 조성을 위해 마케팅에 힘쓴 영향도 상당히 크다.

#### 다. 저패니메이션(Japanimation)과 일본의 문화담론

일본의 애니메이션 산업, 소위 ‘저패니메이션(Japanimation)’은 일본 문화산업에서 게임컨텐츠와 함께 중요한 위치를 차지하고 있다. 애니메이션 산업의 문화컨텐츠는 게임보다 더 긴 역사를 가지고 있다고 볼 수 있는데, 일본에서는 오래전부터 코믹스, 즉 지면을 통해 정지된 그림으로 스토리를 보여주는 만화책이나 만화잡지 시장이 상당한 붐을 이루고 있었다. 만화에 이은 텔레비전 애니메이션의 성공은 저패니메이션의 서두를 알리는 중요한 계기였다.

대개의 일본 텔레비전 애니메이션 시리즈는 창작 시나리오를 선호하지 않는다. 일본의 텔레비전 애니메이션 제작사들은 관객층에게 이미 출판된 만화, 코믹스의 인기로 검증받은 작품만을 판권계약을 통해 애니메이션으로 만드는 전략을 구사해 왔다. 이러한 텔레비전 애니메이션 중 크게 성공한 몇 작품이 극장용 애니메이션으로 제작되면서 저패니메이션이라는 용어는 일반화되기에 이르렀다. 그러므로 저패니메이션이라는 용어는 협의의 개념으로는 텔레비전 애니메이션을 이르는 “아니메”와 구분되는 일본의 극장용 장편 애니메이션을 가리키는 말이지만, 광의의 개념으로는 일본의 애니메이션 산업과 그 경쟁력을 총칭하는 용어로 쓰이고 있다.

저패니메이션이 새로운 문화의 장으로 부상할만큼 문화산업으로서 성공하게 된

---

55) “Can game consoles get serious? Sony and Microsoft aim for more than fun for games,”  
Electronics Business, Vol. 27.

성공요인은 여러 가지가 있다. 첫째, 저패니메이션은 상품개발의 시장 환경과 창작 여건이 극심한 경쟁구도로 이루어진 일본의 문화시장에서 출발하였다고 볼 수 있다. 일본 내의 코믹스 시장은 어린이를 위한 순수창작물부터 성인용 포르노물까지 다양한 장르에서 방대한 물량이 생산되며 발달해 왔다. 일년에도 수 만권의 만화와 만화잡지들이 생겨나 발행되고 사라지는 현상이 지속되고 있다. 이러한 일본의 만화 시장은 거의 완전경쟁시장에 가까운 형태를 띠고 있는 것이다. 일부의 일본 만화가 보여주는 극단적인 내용과 장면은 이러한 완전경쟁시장에서 살아남기 위한 하나의 전략으로 해석되기도 한다. 만화의 발전에서 파생된 애니메이션 시장의 상황도 이와 크게 다르지 않다. 애니메이션 시장 역시 다수의 기업들이 벌이는 극심한 경쟁구도로 되어있는 것이다. 이러한 일본의 상황은 디즈니, 드림웍스, 20세기 폭스사 등 소수의 대기업들이 과점의 형태로 지배하고 있는 미국의 애니메이션 생산구조와 매우 대조적이다.

저패니메이션의 또 다른 성공요인은 기술적인 측면에서 찾을 수 있다. 사실 일본은 문화시장이 미국만큼 다양하고 방대한 편은 아니다. 일본 애니메이션계는 이러한 취약성을 기술적인 측면에서 보완하는 전술을 구사해 왔다. 일본의 애니메이션 제작사는 미국 디즈니의 방식보다는 깨끗하지 못하지만 보다 간결하게 화면을 보여주는 ‘리미티드 애니메이션(Limited Animation)’기법을 이용하였다. 비교적 단순한 기법을 사용하는 대신 일본은 다른 나라의 애니메이션과 경쟁하기 위하여 그 안의 내용을 세련되게 만들 수 밖에 없었다. 그 결과 저패니메이션은 수 천만 달러에 달하는 미국 애니메이션 대작의 편당 제작비로 몇 편의 질 좋은 장편 애니메이션을 생산하여 성공시키는 사례를 만들어내고 있다.

마지막으로 지적할 수 있는 저패니메이션의 성공요인은 문화담론적인 측면에서 찾아볼 수 있다. 일본이 가지고 있는 기존의 문화담론으로는 미국의 소위 ‘용광로’ 문화를 당해 낼 수가 없었다. 일본은 이러한 상황을 타개하기 위한 방법으로 일본식의 “무국적 캐릭터”를 정형화한다. 저패니메이션 속의 주인공들은 대부분 국적이 불분명할 뿐만 아니라 인간인지 동물인지조차 불분명한 경우가 많다. 주인공은 물

론 시대적 배경이나 장소 또한 애매모호한 경우가 허다하다. 저패니메이션의 주인공과 배경이 주는 정체성(identity)의 모호함은 국제시장에서 문화적인 이질감을 완화하고 신비주의적인 이미지를 주는 전략으로 작용하였다. 이러한 질적 차별화를 통하여 하드코어 성인 애니메이션과 로봇메카닉 애니메이션은 일본에서만 유일하게 제작되는 애니메이션 장르가 되었다.<sup>56)</sup>

저패니메이션의 거장 미야자키 하야오가 일본 애니메이션계에 새로이 등장시킨 패러다임 역시 이러한 모호성에서 크게 벗어나지 않는다. 미야자키 감독이 저패니메이션에 크게 기여한 바라고 한다면 저패니메이션의 극단화 경향에 제동을 걸고 휴머니즘적인 형상화로도 더욱 큰 성공을 거둘 수 있다는 모범을 보여준 것이라고 하겠다. 더불어 그가 만든 애니메이션의 성공은 하나의 문화담론 체제로서 미야자키 하야오식의 휴머니즘 담론이 자리 잡도록 하였다.

아직은 속단하기 이르지만, 저패니메이션이 새롭게 구성해가고 있는 세계 차원의 문화담론은 미국 문화 일변도로 구성되어 온 세계 문화산업 시장에 새로운 대항문화담론으로서의 가능성을 제시하고 있다. 또한 일본 애니메이션이 ‘일본성’을 모호함과 신비주의라는 비배타적인 방식으로 제시해온 전략은 한국 문화를 세계에 알리려는 한국 문화계에게 좋은 벤치마킹 사례를 제공한다. 결국 문화컨텐츠 산업을 양성하고 세계로 진출하는 방식은 ‘한국적인 것이 세계적인 것’이라는 명제를 어떠한 방식으로 표현하는가에 달려있을 것이다.

### 3. 네트워크형 정보문화의 형성

#### 가. 사이버 네트워크 정보문화의 출현

현실공간의 문화패권에 대항하는 새로운 정보문화 네트워크의 맹아가 사이버공간을 중심으로 출현하고 있음에 주목하여야 할 것이다. 실리우드의 생산품이 아무리 거대한 자본과 우수한 기술로 포장되고 다양한 네트워크의 형태를 띠고 확산되

56) 한창완, 저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략(서울: 한울아카데미, 2001)

더라도 그 출발은 정보문화의 생산자와 소비자의 위계적 관계를 전제로 한다. 다시 말해 실리우드가 보여주는 네트워크는 지식과 문화의 생산을 담당하는 중심(center) 또는 허브(hub)를 상징하는 ‘허브형 네트워크(hub network)’이다. 물론 이러한 실리우드적 문화생산이 우리의 생활에서 차지하고 있는 비중은 여전히 무시할 수 없다. 그러나 최근 신세대들을 중심으로 한 사이버공간의 문화생산과 소비의 행태는 허브형 네트워크보다도 더 복잡한 형태를 띠는 ‘전방위형 네트워크(all-channel network)’의 등장을 예견케 한다.<sup>57)</sup>

실제로 최근의 신세대들을 중심으로 한 문화적 생산과 소비의 형태는 오프라인의 한계를 넘어서 온라인에서 복합적인 모습을 띠면서 발생하는 경향이 강하다. 온라인 게임을 즐기고 사이버공간에서 제공되는 뮤직비디오와 애니메이션 동영상에 감상하고 그 밖의 무선인터넷을 통해서 제공되는 여러 가지 디지털 콘텐츠를 사용한다. 여기에서 더 나아가 신세대들은 위계적 네트워크에서의 일방적 소비자가 아닌 수평적 네트워크를 매개로 한 쌍방향적인 ‘생산적 소비자(prosumer)’의 역할을 하기도 한다. 이러한 정보문화의 네트워크는 실제현실과 가상현실을 넘나드는 신세대의 감수성과 절묘하게 맞아떨어진다. 이러한 과정에서 생성되는 문화정체성은 종래 국가단위의 정체성, 즉 국민정체성(nationality)과 중첩되는, 개인에게 귀속되어 있는 PINs(personal identification numbers), IP주소(internet protocol addresses), 사용자 ID, 아바타 등을 통해서 발현되는 네트워크 정체성 또는 노드정체성(nodality)이다.

이렇게 사이버공간을 중심으로 급속히 등장하는 네트워크형 문화생산양식이 주는 세계정치적 의미는 이것이 기득권 세력에 대한 대항담론을 형성할 가능성에서 발견된다. 예를 들어, 사이버공간에서 생산되고 활용되는 디지털 콘텐츠나 온라인 게임 등은 거대한 자본을 등에 업지 않고도 작동하는 새로운 모델을 시험하고 있다. 사이버공간에서 정보와 지식은 배타적 권리주장의 대상이기 보다는 널리 나누어지는 공유의 대상으로 인식되기도 한다. 사이버공간에서의 지식은 생산과정 자체

---

57) 김상배, “문화산업과 정보문화” 하영선(편), 『21세기 한반도 백년대계: 부강국가를 넘어서 지식국가로』 (근간)

에서 가치가 창출될 뿐만 아니라 그 지식이 소비되는 과정에서도 가치가 재생산되는 복합적인 양상을 띤다. 최근 사이버공간을 중심으로 소위 ‘정보공유(copyleft)’의 담론이 확산되는 것도 바로 이러한 논리를 바탕으로 하고 있다. 이렇게 사이버공동체의 구성원들에 의해서 공유되는 디지털 콘텐츠에 담기는 내용도, 007 제임스 본드나 람보가 등장하여 공산주의와 대결하고 테러리스트를 물리치는 스토리가 아니라 사이버 판(版) 헤즈볼라와 알 카에다가 등장하여 제국에 대항하는 스토리로 채워지곤 한다. 그런데 여기서 우리의 소박한 기대를 자아내는 것은, 최근 한국사회에서 사이버공간을 둘러싸고 발생하고 있는 현상들이 우리가 이러한 새로운 문화생산의 양식에 결코 뒤져 있지 않다는 사실을 보여주고 있다는 점이다.

#### 나. 한류(韓流)의 확산과 동아시아 문화네트워크의 가능성

최근 한국 언론에서 “한류열풍(韓流熱風)”이라는 용어가 부상하고 있다. 직접적인 계기는 지금까지 좀처럼 한국 가수들이 성공하지 못한 일본 무대에서 어린 가수 보아가 대대적인 성공을 거두고 있기 때문이다. 특히 비슷한 기간을 활동하고도 한국보다 일본에서 무려 10배가 넘는 돈을 벌었다는 사실이 일본 연예시장에 대한 경제적인 매력을 극대화 하고 있다. 그러나 소위 ‘한류열풍’이라는 것은 상당히 오랜 기간 동아시아 지역에서 지속되어 온 문화의 경향 내지는 흐름이었다.

1996년 한국의 텔레비전 드라마가 중국에 수출되고, 2년 뒤에는 가요 쪽으로 확대되면서 중국에서 한국 대중문화의 열풍이 일기 시작하였다. ‘한류(韓流)’는 중국에서 일고 있는 이러한 한국 대중문화의 열기를 표현하기 위해 2000년 2월 중국 언론이 붙인 용어이다. 이후 한국 대중문화의 열풍은 중국뿐 아니라 타이완·홍콩·베트남·타이·인도네시아·필리핀 등 동남아시아 전역으로 확산되었다. 특히 2000년 이후에는 드라마·가요·영화 등 대중문화만이 아니라 김치·고추장·라면·가전제품 등 한국 관련 제품의 이상적인 선호현상까지 나타났는데, 포괄적인 의미에서는 이러한 모든 현상을 가리켜 한류라고 한다. 심지어 대중문화의 수용 차원을 넘어 한국의 가수·영화배우·탤런트, 나아가 한국인과 한국 자체에 애정을 느껴 한국어를 익히거나 한국 제품을 사려는 젊은이들까지 생겨났는데, 중국에서는

이들을 가리켜 ‘합한족(哈韓族)’이라는 신조어로 부른다.

지금까지 많은 한류스타들이 있었음에도 불구하고 특히 성공한 사람들을 보면 한국의 문화를 알리겠다는 배타적인 목표보다는 상대국가의 문화를 적극적으로 수용하고 적절히 섞을 줄 아는 자세를 보였다고 할 수 있다. 중국에서 가장 성공한 사례인 안재욱의 경우 중국어를 배우기 위한 노력을 지속하고 있으며, 중국풍의 음악을 역으로 한국에서 발표하는 수용의 자세를 보이고 있다. 안재욱의 경우 중국에서 드라마의 영향으로 단번에 스타가 되었던 만큼 반짝 인기에 머무를 수 있었으나, 이런 차별하지 않는 수용의 자세 덕에 지난 몇 년간 높은 인기를 구가할 수 있었을 것이다. 반면, 보아가 이런 일본시장에서의 성공은 철저한 계획과 준비에 기반한 것이었다. 보아 자신은 수년 전부터 일본어를 배우고 제작사 역시 일본 음반 시장의 동태를 파악하며 일본 시장으로의 진출을 모색하였다.

최근 들어 사이버공간을 중심으로 급속히 등장하는 네트워크형 문화생산양식은 한류라는 문화적 흐름에 또 하나의 가능성을 제공한다. 일본과 한국의 높은 IT 인프라와 중국에서의 인터넷 확산은 한류라는 최근의 경향을 기반으로 동아시아의 문화네트워크 내지는 네트워크 공동체의 형성의 가능성을 제공한다. 한류의 중심에 서있는 텔런트나 가수들은 현재 한국, 일본, 중국이라는 지리적으로 분절된 공간을 옮겨 다니면서 활동하여, 한 국가에서의 활동이 다른 국가에서의 활동 축소를 가져오는 난점을 안고 있다. 그러나 인터넷을 통하여 생성되는 하나의 사이버 공간에서의 활동력을 높인다면 이러한 물리적인 어려움을 상당부분 극복할 수 있을 것으로 보인다. 더 나아가 한 가수 내지 배우에 대한 팬들 역시 사이버 공간에서 만날 수 있게 되면서 보다 넓은 문화공동체를 형성할 수 있게 되는 것이다. 많은 학자들이 공동체 의식이 미미하다고 판단하는 동아시아 지역에서 한류는 동아시아 문화 네트워크 형성에 하나의 중요한 기회로 작용할 수 있을 것이다.

## 제 4 장 정보화시대 국민국가의 재조정

### 제 1 절 네트워크 세계정치의 등장

정보화에 따른 기술·정보·지식 변수의 등장은 세계정치의 권력이동이라는 측면에만 영향을 미치는 것이 아니라 기존에는 국민국가를 중심으로 이해되던 세계 질서의 변화 가능성도 열어 놓고 있다. 최근 인터넷을 둘러싸고 벌어지고 있는 현상은 국민국가라는 특정한 행위자를 중심으로 엮어지는 집중의 제도환경이 종전에 세계정치에서 차지하던 독점적 지위를 잃어가고 있음을 알 수 있다. 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 통제하기는 커녕 오히려 자신의 영토주권적 권위를 침식당하고 있는 실정이다.<sup>58)</sup>

구체적으로 정책결정이라는 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 중요하

58) Susan Strange, *The Retreat of the State: The Diffusion of Power in the World Economy*(Cambridge: Cambridge University Press, 1996)

게 부각되고 있다. 결국 지식의 세계정치는 더 이상 국가영역에만 배타적으로 머물러 있을 수만은 없으며, 실제로 다양한 기업이나 비정부기구(non-governmental organizations, 이하 NGOs)의 민간전문가들이 참가하는 세계정치 주체의 네트워크화를 요구한다.<sup>59)</sup>

이러한 맥락에서 정보화시대 신세계질서의 또 다른 하나의 축인 ‘네트워크의 세계정치’의 등장을 이해할 수 있다. 다시 말해 지식의 세계정치에 효과적으로 대응하기 위해서는 국가영역의 테두리를 넘어서 시민사회영역의 사회단체, 기업, 학계 등의 전문가들의 네트워크를 엮어내는 거버넌스(governance)의 역할이 매우 중요하다. 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.<sup>60)</sup> 이하에서는 정보화시대를 맞이하여 네트워크 세계정치가 등장하는 과정에 대한 이론적 설명을 간략하게 제시해 보고자 한다.

## 1. 정보기술과 세계패권구조의 변동

우선, 구성적 요소로서의 IT의 발달이 세계정치에 미치는 영향은 IT를 둘러싼 국제체제의 패권구조 변동에서 발견된다. 이와 관련하여 현실주의 진영 내에서도 기술변화와 구조변화의 상관관계에 대한 나름대로의 동태적인 설명을 내놓고 있는 국제정치경제학적 연구들이 많은 시사점을 준다. 예를 들어, 길핀(Robert Gilpin)<sup>61)</sup>은 국가간, 산업부문간에 발생하는 불균등한 기술발전이 권력분포의 상대적 변화의

59) 김상배, “지식/네트워크의 국가전략: 외교분야를 중심으로,” 『국가전략』 10(1), (2004. 3.)

60) Wolfgang H. Reinecke, “The Other World Wide Web: Global Public Policy Networks.” *Foreign Policy*, 117 (1999/2000), pp.44~57

61) Robert Gilpin, *The Political Economy of International Relations* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1987); Robert Gilpin, *The Challenge of Global Capitalism: The World Economy in the 21st Century* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 2000)

핵심요소라고 파악하는데, 이러한 이유로 인해서 선도부문(leading sector)의 세계정치적 의미에 주목한다. 특히 모델스키(George Modelski)와 톰슨(William Thompson)<sup>62)</sup>은 보다 더 명시적으로 선도부문의 부침과 세계패권의 흥망을 연결하는 이론적 틀을 제시한다. 다시 말해, 선도부문에서의 경쟁력 확보는 국제체제에서의 패권국이 되는 핵심적 요소라는 것이다. 그런데 이들의 선도부문과 패권변화에 대한 논의는, 기술과 세계정치 변화의 관계를 규명하는 데 있어 중요한 기여를 한 것은 사실이지만, 국가를 기본단위로 한 패권변화 또는 권력배분의 상대적 변화를 중심으로 한 신현실주의적 구조변화에만 주목하는 한계를 안고 있는 것도 사실이다.

이러한 점에서 더욱 중요한 변화는 국가 행위자에 의해서 추구되는 도구적인 목표로서의 IT가 야기하는 역설적 변화에서 발견해야 할 것이다. 즉 대상으로서의 IT가 주체로서의 국가의 기능적 성격을 변화시키는 물질적 동력으로서 작동한다. 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 권력이동 의 과정을 배경으로 하여 진행된다.<sup>63)</sup> 그런데 이러한 국가 목표와 국가인식의 변화는 궁극적으로 국가의 기능적 성격을 근대 이래의 '부강(富強)국가'로부터 '지식국가'로 변화시키고 있다. 세계정치의 권력게임이 '위세게임(prestige game)'과 '국부게임(wealth game)'으로부터 '지식게임(knowledge game)'으로 변화한다는 인식이나 영토국가(territorial states)와 무역국가(trading states)를 넘어서는 버추얼국가(virtual states)의 등장에 대한 논의는 바로 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.<sup>64)</sup>

62) George Modelski and William R. Thompson, *Leading Sectors and World Powers: The Coevolution of Global Politics and Economics* (Columbia: University of South Carolina Press, 1996); William R. Thompson, "Long Waves, Technological Innovation and Relative Decline," *International Organization*, 44(2), (Spring, 1990), pp.201 ~ 33

63) David Rothkopf, "Cyberpolitik: The Changing Nature of Power in the Information Age," *Journal of International Affairs*, (Spring, 1998), pp.325 ~ 59

64) Shumpei Kumon and Akihiko Tanaka, "From Prestige to Wealth to Knowledge," in

## 2. 정보기술과 국민국가의 재조정

지식자원을 둘러싼 국제적 경쟁의 가속화는 국가의 성격 변화차원을 넘어서 국가가 아닌 새로운 행위자들이 세계정치에 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 비정부기구 등과 같은 네트워크 형태의 조직들이다. 다시 말해, IT는 디지털 경제의 영역에서 초국적인 생산과 금융의 네트워크를 수립한 다국적 기업들이나 인터넷을 기반으로 형성되는 세계시민사회 그룹의 글로벌 네트워크 등에 보다 더 우호적인 환경을 제공하고 있는 것이 사실이다.<sup>65)</sup> 결과적으로 IT의 발달에 따른 주요 행위자들의 부침 현상은 세계정치에서 새로운 갈등의 유형을 창출할 가능성을 낳고 있다. 한편, 국가의 약화와 비국가 행위자의 부상이라는 현상은 국내적인 차원에서도 발생하고 있다. 예를 들어, IT분야의 산업정책이나 통신분야의 규제정책 등에 있어서 국가가 중심이 된 집중형 거버넌스는 더 이상 효율적이지 못하게 되었다. 요컨대, 새로운 IT환경 하에서 국가는 안과 밖의 새로운 경쟁자들과 적자생존을 위한 경쟁을 벌이고 있다고 할 수 있다.<sup>66)</sup>

이러한 국민국가의 재조정 과정에서 정보기술은 국민국가의 관리능력과 주권적 권위에 대한 도전과 이에 따른 세계질서의 심층적 변화를 부추기는 주요한 구성적

---

Takashi Inogichi and Daniel I. Okimoto(eds.), *The Political Economy of Japan*, Vol.2, (Stanford, CA: Stanford University Press, 1988), pp.64~82; Shumpei Kumon, "Can Japan Succeed in Chigyo-Ka.,"; Richard Rosecrance, *The Rise of the Virtual State: Wealth and Power in the Coming Century*(New York: Basic Books, 1999)

65) Tiffany Danitz and Warren P. Strobel. "Networking Dissent: Cyber Activists Use the Internet to Promote Democracy in Burma," U.S. Institute of Peace, *Virtual Diplomacy Series*, no. 3, (February, 2000). [http://www.usip.org/vdi/vdr/vburma/vburma\\_intro.html](http://www.usip.org/vdi/vdr/vburma/vburma_intro.html) (검색일: 2002년 4월 14일)

66) 김상배, "정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정."

요인이다. 특히 인터넷의 등장이 그러한 도전세력에 물적 기반을 제공하고 있는데, 기술적 관점에서 보면, 인터넷의 아키텍처와 작동방식 그 자체가 국가의 능력과 권위를 약화시키는 역할을 한다. 다시 말해 인터넷이 만들어낸 초국가적 환경인 사이버공간에서 세계정치의 행위들이 발생하면서 국민국가의 개념과 이를 뒷받침하는 국민정체성(nationality)의 개념이 변화되고 있다. 국민국가의 시민(citizen)들이 사이버공간에서 활동하면서 개별 국민국가의 경계를 넘나드는 글로벌 네티즌(global netizen)으로서 행위한다.<sup>67)</sup> 이러한 와중에 인터넷과 사이버공간의 등장은 세계정치의 영토성(territoriality)을 잠식한다. 인공위성이나 글로벌 미디어와 같은 기타 커뮤니케이션기술들도 전세계적인 차원에서 작동하는 정보의 흐름을 가능하게 한다는 점에서 기존에 국민국가가 그어놓은 경계를 허무는 데 기여하였다. 요컨대 국민국가의 역할과 권위는 정보화시대를 맞아 더욱 약화되는 지경에 처해 있다고 할 것이다.

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. 결국 이러한 변화를 통하여 등장하는 새로운 세계질서는 국가 행위자뿐만 아니라 국가이외의 다양한 행위자들을 아우르며 작동하는 ‘탈집중

67) Jessica T. Mathews, “Power Shift: The Age of Non-State Actors.” *Foreign Affairs* (January/February 1997), pp.93~105.

네트워크'의 형태를 띠는 것이 예상된다.<sup>68)</sup>

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.<sup>69)</sup> 이러한 공간에서 기득권을 가지고 있는 국가가 초국가적으로 발생하는 상호의존의 추세를 왜곡시키는 방향으로 여전히 권력을 행사할 수 있을 것이다. 따라서 IT가 영토국가에 대해서 도전의 동력을 제공하면서 '버추얼국가(virtual state)'가 등장하는 형태로 국가가 소멸할 가능성이 예견되기도 하지만, '현실국가(real state)'로서의 영토국가에 담당했던 전통적 기능이 완전히 소멸했다고 보기는 어렵다. 최근 들어 사이버공간에서 주권국가가 차츰 '실제화(realization)'되는 과정에 접어들었으며, 그 역할과 위상을 찾아가고 있는 조짐들이 보인다. 실제로 국가에 유리한 방향으로 제도 환경 자체의 선택에 관여하는 국가의 반격도 만만치 않다. 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.

### 3. 정보기술과 세계질서의 변화

정보화시대의 신세계질서는 이상에서 언급한 세계정치의 '사실상(de facto)의 구조'가 변화하는 측면이외에도 소위 세계정치의 '법률상(de jure)의 구조'에 해당하는 국제레짐(international regimes) 또는 국제제도의 변화에서도 발견된다.<sup>70)</sup> 우선, 탈집

68) James N. Rosenau, *Turbulence in World Politics: A Theory of Change and Continuity* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1990); James N. Rosenau, "Governance in the Twenty-First Century," *Global Governance*, 1 (1995), pp.13~43

69) Robert O. Keohane and Joseph S. Nye, Jr., "Power and Interdependence in the Information Age," *Foreign Affairs*, 77(5), (1998), p.84

중 네트워크를 속성으로 하는 IT, 특히 인터넷의 발달은 국제적인 차원에서도 이에 적합한 제도환경의 등장을 요구한다. 최근 들어 인터넷의 등장과 함께 논의되고 있는 통신 레짐이나 지적재산권 레짐 또는 서비스무역 레짐 등에서 나타나는 구조변화의 사례들은 IT환경의 도래에 적응하는 국제레짐의 변화를 보여준다. 기존에는 정부간(inter-governmental) 레짐이었던 이러한 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.

이상에서 살펴본 국가형태와 국제레짐 차원의 변화는 정치적 단위체 자체의 상호구성원리를 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 국제정치학의 구성원리 중의 하나가 바로 주권(sovcreignty)의 원칙이다. 실제로 정보화시대를 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)’ 또는 ‘신중세주의(neomedievalism)’의 형태를 띠게 될 가능성이 크

70) 기술변화와 국제레짐의 변화를 탐구한 연구로는 다음을 참조. Peter F. Cowhey, "The International Telecommunications Regimes: The Political Roots of Regimes for High Technology," *International Organization*, 44 (Spring 1990), pp.169~99; Mark W. Zacher and Brent A. Sutton, *Governing Global Networks: International Regimes for Transportation and Communication* (Cambridge: Cambridge University Press, 1996); William J. Drake, "The Rise and Decline of the International Telecommunications Regime," in Christopher T. Marsden (ed.), *Regulating the Global Information Society* (London: Routledge, 2000), pp.124~77.

다.<sup>71)</sup> 로즈나우(James Rosenau)가 묘사하고 있듯이, 분화(分化, fragmentation)와 통합(統合, integration)의 현상이 동시에 발생하는 ‘분합(分合, fragementation)’의 세계정치에 대한 관념도 바로 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.<sup>72)</sup>

## 제 2 절 인터넷 거버넌스와 네트워크국가

정보화시대를 맞이하여 등장하는 네트워크의 세계정치를 엿볼 수 있는 가장 대표적인 사례는 바로 인터넷 거버넌스(Internet governance)이다. 인터넷의 기술적 핵심은 데이터교환을 위한 기술표준으로서의 공동 프로토콜(common protocol)에 있다. 인터넷은 세계 도처에 산재해 있는 수많은 컴퓨터들이 상호접속을 통해 만들어내는 다물체(多物體)의 산물이다. 따라서 인터넷을 구성하는 각각의 요소들간의 상호작용을 규정하고 데이터교환의 기본적 형식을 제공하는 상호접속 내지는 상호네트워킹을 위한 기술표준, 즉 프로토콜이 필요하다. 이러한 인터넷의 프로토콜로서 1980년 초에 TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)가 등장했으며, 이후 개방형 표준으로서의 TCP/IP는 분산적이고 이질적인 요소들의 집합체로서의 인터넷을 작동 가능하게 만든 핵심적인 기술요소로서 기능해 왔다.<sup>73)</sup>

이러한 인터넷 프로토콜은 각각의 하드웨어와 소프트웨어 및 서비스·컨텐츠가 네트워크의 형태로 연결되면서 하나의 시스템으로서 작동하게 만드는 일종의 ‘기술

---

71) Stephen J. Kobrin, “Back to the Future: Neomedievalism and the Postmodern Digital World Economy,” *Journal of International Affairs*, (Spring 1998), pp.361 ~ 86; John G. Ruggie, “Territoriality and Beyond: Problematizing Modernity in International Relations,” *International Organization*, 47 (Winter 1993), pp.139 ~ 74

72) James N. Rosenau, *Distant Proximities: Dynamics beyond Globalization* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 2003)

73) A. Michael Froomkin, “The Internet as a Source of Regulatory Arbitrage,” in Brian Kahin and Charles Nesson (eds.), *Borders in Cyberspace: Information Policy and the Global Information Infrastructure*, (Cambridge, MA: MIT Press, 1997), pp.129 ~ 63

공간의 거버넌스' 역할을 한다. 다시 말해, 정보기술의 표준 관련 기술은 탈집중 네트워크의 형태로 정보기술 시스템이 작동할 수 있게 하는 연결체라고 할 수 있다. 그런데 사회과학적 입장에서 볼 때 더욱 중요한 의미를 갖는 것은 이러한 표준 관련 기술들이 기술공간에서 거버넌스를 제공하는 차원을 넘어서 현실공간 또는 사이버공간에서도 탈집중 네트워크 형태의 제도환경을 요구한다는 점이다.<sup>74)</sup>

예를 들어, 인터넷은 탈집중 관리구조를 요구하는 느슨한 결합도의 기술체계이다. '네트워크들의 네트워크(a network of networks)'라는 말이 반영하듯이 인터넷은 그 초기의 형성단계에서부터 다양한 네트워크들이 느슨하고 비대칭적이며 비집중적인 형태로 결합되면서 발전해 왔다. 다시 말해 인터넷은, 앞서 언급한 인터넷 프로토콜만 지키다면, 어느 누구도 네트워크와 프로그램을 개발하여 접속시킬 수 있는 개념의 기술체계이다. 1990년에 도입된 WWW(The World Wide Web)는 이러한 인터넷의 탈집중 네트워크적 속성을 반영하는 전형적인 예이다. WWW는 정보를 하이퍼텍스트(hypertext) 형식으로 나타내는 분산 데이터베이스 시스템인데, 이를 통해 사용자 자신이 어떠한 정보라도 웹에 띄우고 사용할 것인지를 결정할 수 있다. 거미집 모양을 의미하는 웹(web)이라는 용어 자체가 전세계를 탈집중 네트워크로 연결하고 있는 인터넷 관리구조의 성격을 잘 드러내 준다.

또한 인터넷은 복잡한 상호작용을 특징으로 하는 기술체계이다. 특히 인터넷의 패킷스위칭(packet-switching) 기술은 인터넷의 복잡하고 비단선적인(non-linear) 상호작용의 단면을 보여 주는 좋은 사례이다. 인터넷에서 데이터의 전송은 패킷이라고 하는 단위로 분절화되어 이루어진다. 모든 데이터들이 거쳐야 하는 노드(node)가 있거나 특별히 따라가야 하는 경로가 있는 것도 아니다. 발신자도 수신자도 데이터가 어떠한 네트워크상의 경로를 따라서 전송될지 알지 못할 뿐만 아니라 같은 데이터를 두 번 전송하더라도 이전과 같은 경로를 밟아서 전송되리라는 보장이 없다. 잘게 분절화된 패킷들은 다수의 각기 다른 네트워크상의 경로를 따라서 이동하고

74) 김상배, “정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정.”

목적지에 도착하면 수신자가 사용할 수 있는 형태로 재조립된다. 인터넷을 소위 ‘무질서의 네트워크(anarchic network)’이라고 부르는 것도 이러한 패킷스위칭 기술이 보여주는 상호작용의 복잡성 때문이다. 이러한 조건에서 집중 관리구조를 도입하여 특정한 종류의 데이터 전송을 통제한다든지 아니면 여과하려는 시도는 여간해서 성공하기 어렵다.

요컨대, 인터넷 관련 기술은 그 자체가 기술공간에서의 탈집중 네트워크를 가능하게 하는 거버넌스의 역할을 수행할 뿐만 아니라 탈집중 네트워크형의 관리구조를 이들 정보기술에 적합한 제도환경으로 요구하는 내재적인 속성을 갖고 있다. 그렇지만 실제로 이러한 인터넷에 대한 관리구조는 그 형체가 완전히 드러났다기보다는 아직도 제도화가 진행되는 과정에 있으며 몇 가지 사례를 통해서 그 구성원리의 단초가 엿보이는 정도이다.<sup>75)</sup> 현재까지의 과정을 보면, 인터넷 분야의 제도화는, 그 초기에는 특정한 주체의 주도로 시작되더라도, 탈집중 네트워크의 기술적 속성을 갖는 인터넷 관련 기술의 내재적 요구를 구현하는 과정에서 결국에는 다양한 주체들에 의해 다층적인 수준에서 조정메커니즘이 모색되는 형태로 이루어지고 있다. 인터넷의 물적 기반이 되는 세계정보인프라(Global Information Infrastructure, GII)의 구축과정은 이러한 특징을 보여주는 기초적인 사례이다. 각국별로 국가가 중심이 되어 추진된 국가정보인프라(National Information Infrastructure, NII)의 건설은 사업이 진행되면서 그 범위 면에서 국민국가의 영토적 경계를 넘어서는 GII의 글로벌 네트워크로 확장되었으며, 인프라 구축의 주체라는 면에서도 국가에 의한 집중형 정책주도만으로는 목표를 달성할 수 없다는 교훈을 보여 주었다.<sup>76)</sup>

---

75) Joel R. Reidenberg, "Governing Networks and Rule-Making in Cyberspace," in Brian Kahin and Charles Nesson(eds.), *Borders in Cyberspace: Information Policy and the Global Information Infrastructure*, (Cambridge, MA: MIT Press, 1997), pp.84~105

76) Brian Kahin and Ernest Wilson(eds.), *National Information Infrastructure Initiatives: Vision and Policy Design*(Cambridge, MA: MIT Press, 1997)

## 1. ICANN과 인터넷 거버넌스

### 가. 인터넷 공간의 도메인 네임 시스템

사이버공간으로 가는 길목을 제도화하는 의미를 갖는 인터넷 도메인이름체계(domain name systems, 이하 DNS)의 형성과정도 같은 맥락에서 이해될 수 있다.<sup>77)</sup> DNS란 숫자로 구성된 IP(Internet Protocol) 주소를 기억하기 쉬운 도메인이름의 형태로 간소화하여 인터넷상의 정보자원에 대한 식별을 가능하게 하는 관리체계이다. 무엇보다도 DNS는 현실공간과 사이버공간의 교차점에서 사이버공간으로 통하는 길목을 누가 장악할 것이냐를 다투는 점에서 그 정치적 중요성이 제대로 인식되어야 한다. 다시 말해 DNS는 새롭게 등장하는 버추얼공간의 경계를 설정하고 사이버영토를 구획하여 사이버공간 자체의 아키텍처를 어떻게 구성할 것인가를 다루는 문제이다. 이론적으로 보면 초국가적 네트워크의 형태로 형성되고 있는 사이버공간의 제도화 과정에 특정한 이해관계를 관철시킨다는 것은 가능하지 않은 일이겠지만, 현실적으로 보면 여태까지 인터넷 관련 어젠다의 설정은 미국의 인터넷 사용자들에 의해 주도되어 왔던 것이 사실이다. 소위 오프라인(off-line)에서의 미국의 영향력이 온라인(on-line)의 그것으로 투영되어 정보화시대 미국의 주도권을 강화하는 방향으로 인터넷 거버넌스의 문제가 진행되어 왔다고 볼 수 있다.

도메인 네임은 근본적으로 사이버 공간상에서의 존재를 가능하게 하고 구획을 나눈다는 점에서 의미를 가지고 있으나, 다른 한편으로 상표권(trademark)에 비견될 만큼 상업적인 이해와 관련이 되어 있다는 점에서 중요하다. 찾거나 외우기 쉬운 도메인 네임을 갖는 것은 그 사이트, 나아가 기업의 성공적인 경영과 직결되고 있다. 때문에 사이버 스쿼팅(cyber squatting)이라 불리는 이른바 도메인 네임 투기현상까지 벌어지고 있는 것이다. 이처럼 도메인 네임은 중요한 자원일 뿐 아니라 한정된 IP주소 자원으로 인해 도메인 네임의 생성이 유한할 수 밖에 없는 점에서 인터넷

77) 김상배, “사이버공간의 미래전략: 인터넷 거버넌스를 중심으로,” 유석진(외), 『정보화의 도전과 한국: 여섯 가지 쟁점과 미래전략』 (서울: 한울, 2003), pp.170~218

거버넌스의 역할을 요구하는 영역이다. 따라서 도메인 네임 시스템은 단순한 기술적 문제로서 뿐 아니라 인터넷 거버넌스를 통하여 유한한 공공자원의 분배 양상이 결정되는 매우 세계정치적인 문제로 파악할 수 있다.<sup>78)</sup>

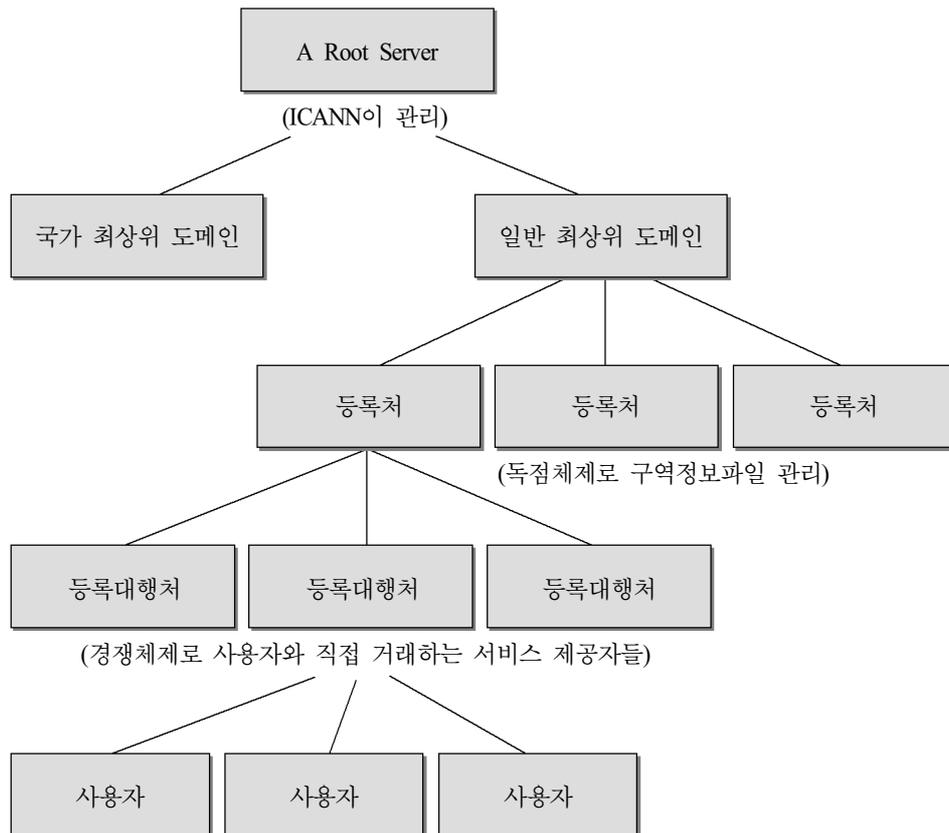
일반적으로 인터넷은 중앙 집중적인 통제가 불가능한 탈집중화 현상의 전형으로 인식되고 있지만 예외적으로 도메인 네임 시스템은 기술적으로나 행정적으로나 매우 위계적인 구조를 형성하고 있다. [그림 4-1]에서 볼 수 있듯이 최상위 루트서버(Root Server)에 절대적인 권한이 집중되고 나뉘어가지 구조의 형태를 보이며 상위 단계의 영향력은 점차 하위단계로 내려가는 양상을 보이고 있다. 루트서버란 최상위 도메인을 관리하고 있는 서버의 구역정보파일을 저장하고 있는 서버로서 인터넷의 모든 주소의 처음 출발점이며 인터넷상에서 도메인들이 혼란 없이 정확하게 연결되게 하는 중요한 기능을 수행하고 있다.<sup>79)</sup> 루트서버가 인터넷에 있어서 도메인 네임의 생사를 결정하는 권력을 가지고 있는 만큼 루트서버를 관장하는 단위체가 인터넷 거버넌스에 있어서 전반을 관장하게 되는 것이다. 현재 루트서버의 관리나 신규 일반 최상위 도메인(General Top Level Domain, gTLD)의 생성, 도메인이름 관리기관에 대한 지침 등과 같은 전세계 도메인이름에 대한 정책은 ICANN(Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)에서 결정되고 있다. 일반 최상위 도메인은 물론이고 국가 최상위 도메인까지도 ICANN의 관리 하에 있다. 국가 최상위 도메인의 경우는 각 국가의 최상위 도메인 매니저들(ccTLD Managers)에 의해 상당부

78) Government Advisory Committee(GAC), Principles of Delegation and Administration of ccTLDs Presented by Government Advisory Committee(February 23, 2000) (<http://www.icann.org/committees/gac/gac-ctldprinciples-23feb00.htm>); International Ad Hoc Committee(IAHC), Final Report of the International Ad Hoc Committee: Recommendation for Administration and Management of gTLDs(1997) (<http://www.iahc.org/draft-iahc-recommend-00.html>)

79) 루트서버는 안정성을 위하여 현재 ICANN에서 관리하고 있는 A 루트서버 외에도 포스텔(Jon Postel)이 관리하던 B 루트서버 등 13개로 복사되어 세계 곳곳에 분산되어 관리되고 있다.

분 독립적으로 운영되고 있으나 이 매니저들이 다시 ICANN과 계약을 맺음으로써 궁극적으로 ICANN이 최종권위체가 되고 있기 때문이다. 문제는 인터넷 거버넌스라는 것이 단순히 기술적으로 도메인 네임들을 등록 처리하는 것을 넘어서 전 세계 도메인 네임에 영향력을 행사하는 권위있는 정책을 결정하고 수행하는 기능을 한다는 데에 있다. 일반 외상위도메인을 몇 개로 유지 또는 확장시킬 것인가, 어떤 것이 최상위 도메인으로 채택될 것인가, 도메인 네임 소유권 분쟁에 있어서 누가 정당한 소유권을 가지게 될 것인가 등에 대한 정책을 결정하고 집행하는 것이 인터넷 거버넌스의 핵심이다.

[그림 4-1] 도메인 네임 시스템의 위계구조



〔그림 4-2〕 Root Server 현황

이름	관리기관	위치	국가	웹주소
A	NSI	Herndon, VA	미국	<a href="http://www.netsol.com">http://www.netsol.com</a>
B	Southern California 대학	Marina Del Rey, CA	미국	<a href="http://www.isi.edu">http://www.isi.edu</a>
C	PSINet	Herndon, VA	미국	<a href="http://www.psi.net">http://www.psi.net</a>
D	Maryland 대학	College Park, MD	미국	<a href="http://www.umd.edu">http://www.umd.edu</a>
E	NASA	Mountain View, CA	미국	<a href="http://www.nasa.gov">http://www.nasa.gov</a>
F	Internet Software Consortium	Palo Alto, CA	미국	<a href="http://www.isc.org">http://www.isc.org</a>
G	Defense Information Systems Agency	Vienna, VA	미국	<a href="http://nic.mil">http://nic.mil</a>
H	Army Research Laboratory	Aberdeen, MD	미국	<a href="http://www.arl.mil">http://www.arl.mil</a>
I	NORDUNet	Stockholm	스웨덴	<a href="http://www.nordu.net">http://www.nordu.net</a>
J	테스트베드	Herndon, VA	미국	—
K	RIPE - NCC	London	영국	<a href="http://www.ripe.net">http://www.ripe.net</a>
L	테스트베드	Marina Del Rey, CA	미국	—
M	WIDE	Tokyo	일본	<a href="http://www.wide.ad.jp">http://www.wide.ad.jp</a>

자료: 정보통신부, “ICANN의 동향 및 대응 방향”(1999)

#### 나. ICANN의 역사 및 구성

ICANN의 역사를 간략히 살펴보면, 미국 국방부의 프로젝트였던 ARPANET으로 시작된 인터넷 초기에는 미국 정부가 루트서버를 운영하였으며, 존 포스텔(Jon Postel)을 비롯한 소수의 엔지니어로 이루어진 IANA(Internet Assigned Numbering Authority)를 중심으로 도메인 네임 시스템의 관리가 이루어졌다. 1992년에 이르러 인터넷의 양적 확대에 따라 도메인 네임 시스템 관리에 어려움이 발생하자 미국 정부는 NSI(Network Solutions)라는 회사에 .com, .org, .net 도메인의 관리를 위임하였다. 그러나 NSI 중심의 관리체계에 대한 반론이 제기되고 좀 더 안전하고 자율적이며 대표성이 보장되는 도메인 네임 시스템의 관리를 달성하려는 요구가 지속되었다. 결국 이에 부응하는 과정에서 현재의 ICANN 중심의 도메인 네임 시스템 관리체계가

탄생하였다.<sup>80)</sup>

1998년 11월 설립 당시 ICANN이 미국의 상무성으로부터 위임받은 것은 인터넷의 도메인이름, IP주소, 프로토콜의 범주와 포트번호의 할당 등과 같은 인터넷의 기술적 문제를 관리하는 임무였다. ICANN은 이러한 업무의 적절한 수행을 위해 19명의 이사로 구성된 이사회 산하에 도메인 보조기구(DNSO, Domain Name Supporting Organization), 주소 보조기구(ASO, Address Supporting Organization), 프로토콜 보조기구(PSO, Protocol Supporting Organization) 등의 세 기구를 두고 있으며 2000년에는 새로이 일반회원으로 구성된 위원회(at large membership)를 설치하였다. ICANN의 이사회는 2000년 11월 이전에는 각 보조기구에서 3인씩 추천을 받은 9인과 기타 5인을 합하여 총 14인으로 구성되었지만 2000년 11월 일반회원의 선거로 선출된 일반회원 이사(at large director) 5인이 추가되어 현재는 총 19인이 되었다.<sup>81)</sup>

#### 다. ICANN의 세계정치적 성격과 문제점

ICANN은 그 성격상 미묘한 위상을 점하고 있다. ICANN은 미국 상무성이 인터넷 주소관리 정책과정에 폭넓은 참여를 확보하기 위해 설립한 기관이지만, ICANN의 활동에는 정부관계자 뿐만 아니라 민간 전문가 그룹과 상업적 이해관계를 갖는 기업들도 참여하고 있으며, 일반회원 제도를 통해 인터넷 이용자그룹도 인터넷주소 관련 정책결정과정에 참여할 수 있는 통로가 마련되어 있다. 아직 정착단계에 이르

80) ICANN의 탄생 과정에 대해서는 다음을 참조. Milton Mueller, "ICANN's Birth Pangs: Politics Closes in on the Internet," (<http://vitalspace.net/newmedia/forum00056.html>), (1999).

81) ICANN의 관할업무 중에서도 특히 새로운 gTLD 생성의 문제는 참여한 이해관계가 얽힌 중요한 문제로서 인식되고 있다. 현재 gTLD로는 .org, .net, .com, .edu, .gov, .mil, .int 등이 사용되고 있으나 이들이 차츰 포화상태에 이르면서 ICANN에서는 2000년 11월 .biz, .info, .name, .pro, .coop, .aero, .museum 등 7개의 새로운 gTLD가 채택되었다. 새로이 선정된 gTLD의 분류를 보면 일반도메인으로는 .biz와 .info가 있고, 개인을 위한 일반도메인으로는 .name, 제한된 상업적 성격의 일반도메인으로 .pro, 특수 목적 도메인으로는 .aero, .museum, .coop 등이 있다. 이 중에서 .biz, .info, .name 등이 최근에 공개되었다.

렀다고 볼 수는 없지만, ICANN은 그 조직의 구성이나 운영방식이라는 측면에서 볼 때 기존의 정부간 국제기구나 순수민간 국제기구들과는 다른 복합적인 관리구조의 가능성을 보여주고 있으며, 집중된 관리양식보다는 탈집중적이고 복합적인 성격을 드러낼 것으로 예견되고 있다.<sup>82)</sup> 기존에는 정부간(inter-governmental) 레짐에 이해서 다루어졌던 이러한 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.<sup>83)</sup> 최근 들어 전통적인 정부간 기구로서의 국제통신연합(International Telecommunication Union, ITU)은 새로운 성격의 기구인 ICANN이 인터넷 거버넌스 분야에 서 행사해온 권한에 도전하려는 기미를 보이고 있다.

ICANN의 업무는 일견 기술적인 부분만을 담당하는 것으로 보일 수 있으나 앞서 언급한 바와 같이 도메인 네임 시스템의 정치적인 성격을 고려해 본다면 ICANN은 단순히 기술적인 관리만을 위한 기구라기보다는 국제적인 영향력을 행사하는 기관으로 전 세계 도메인 네임에 대한 권위 있는 정책을 결정하고 집행하는 매우 중요한 임무를 수행하고 있다. 그러나 문제는 이와 같이 중요한 역할을 수행하는 ICANN의 설립과정에서부터 정당성과 권한, 책임, 운영과 기능 등 모든 측면에서 세계 도처의 비판이 지속되고 있다는 점이다. 가장 핵심적인 문제는 도메인 네임시스템 거버넌스의 중심으로서 ICANN의 정당성을 둘러싼 논쟁이다. 미국 상무성이 인터넷 주소 관리 정책과정에 폭넓은 참여를 확보하기 위해 ICANN을 설립하였지만 사실상 상무성이 그 배후의 실제 권력으로서 자리잡고 있다는 의구심이 지속되고 있다. 이와

---

82) Brian Kahin and James H. Keller(eds.), *Coordinating the Internet*(Cambridge, MA: MIT Press, 1997); Simon Craig, "Internet Governance Goes Global," in Vendulka Kubalkova, Nicholas Onuf and Paul Kowert, eds. *International Relations in a Constructed World*. (Armonk, NY: M.E. Sharp, 1998), ~69

83) 인터넷 거버넌스의 국제적 관리조직인 ICANN에서의 이러한 국가의 반격 현상에 대해서는 다음을 참조. Daniel W. Drezner, "The Global Governance of the Internet: Bringing the State Back In," *Political Science Quarterly*, (forthcoming)

같은 의구심의 배경에는 두 가지 원인이 있다. 먼저 미국 상부성은 ICANN이 자리 잡는 2000년까지 A 루트서버에 대한 모든 권한을 ICANN에 이양하겠다고 약속하였지만, 아직까지도 권한 이전에 대한 구체적인 계획이 나오지 않고 있다. 그 결과 도메인 네임 시스템의 성격상 최상위 루트서버(A 루트서버)에 대한 권한을 소유하고 있는 미국 상부성이 여전히 도메인 네임 거버넌스의 최종적인 권위체가 되고 있는 것이다. 또한 ICANN과 미국 상무성, NSI가 체결한 협정에 의거하면 미국 상무성은 스스로의 판단에 따라 120일간의 여유를 두고 통보한 뒤 ICANN으로부터 도메인 네임과 관련된 모든 업무에 대한 권한을 철회할 수 있다고 명시되어 있다. 따라서 비록 ICANN이 법적으로는 민간기업으로 독립되어 있다고 하지만 실질적으로는 미국상무성으로부터 권한을 위임받은 준(準)정부기관과 유사한 성격을 가지고 있는 것이다.

ICANN을 둘러싼 두 번째 쟁점은 ICANN의 정책 결정 권한에 대한 것이다. ICANN은 스스로 기술적인 업무만을 담당하는 기관일 뿐 인터넷 거버넌스 자체와는 별개라고 주장을 하고 있다. 그러나 ICANN이 수행하는 기능들을 보면 ICANN은 분명한 지구적인 영향력과 구속력을 가지는 정책을 결정하고 수행하고 있음을 알 수 있다. 문제는 이처럼 공공 정책에 관련된 업무를 수행하는 ICANN이 비영리 민간기업이라는 지위 때문에 적절한 규제나 관리를 받지 않고 있다는 점이다. 동시에 도메인 네임이라는 공공재를 다루고 있기 때문에 시스템의 안정적인 운영을 위한다는 구실로 경쟁에 의한 효율성과 이윤극대화라는 산업 논리로부터도 자유로운 상황이다. 따라서 현재로서는 산업논리든 정부의 규제논리든 ICANN의 운영에 대한 적절한 절차를 규정하고 투명성과 책임성을 보장할 수 있는 공적인 기제가 전혀 작동하지 않고 있다. 이러한 문제점 때문에 도메인 네임정책에 있어서 ICANN이 지나치게 자의적이고 불공평하다는 지적이 계속되고 있다. 대표적인 사례로 지난 2000년 11월에 있었던 새로운 일반 최상위 도메인의 선정과 관련된 문제였다. 이미 오래전부터 기존의 일반 최상위 도메인들이 포화상태에 이르렀고, 새로운 최상위 도메인을 추가하는데 기술적인 문제도 없기 때문에 일반 최상위 도메인의 추가에 대한 요구

가 지속되어왔다. ICANN은 2000년 11월 .aero, .biz, .coop, .info, .museum, .name, .pro 라는 7개의 새로운 일반 최상위 도메인을 새로 선정한다고 발표하였다. 그러나 ICANN은 수요에 비해 너무 적은 수의 도메인이 선정되었고, 선정 과정이 불투명하고 불공정할 뿐 아니라, 신청 도메인 한 개 당 5만 달러라는 고액의 신청비를 부과함으로써 소기업이나 개인의 신청을 힘들게 하였다는 비난을 면치 못하고 있다.

마지막으로 지적할 수 있는 ICANN을 둘러싼 논쟁은 법적인 문제들이다. 먼저 미국 국내법적으로 ICANN은 민간기업이지만 경쟁 업체나 주주들이 없고, 비영리 시구이지만 자금 마련 활동에 있어서 아무런 제한을 받지 않는 애매한 회색지대에 입지한 사실상 법적 열외기관이 되어 있다. 더욱 중요한 것은 국제법적으로 ICANN이 국제기구의 성격을 가지고 있음에도 실질적으로는 미국 캘리포니아 주법의 관할 하에 있다는 점이다. 게다가 다른 정부기구나 단체들과는 다르게 현약이나 국제법이 아닌 사적 계약으로만 성립되어 있다. 현재로서는 국가 최상위 도메인조차 ICANN과 개별 정부간의 계약에 따라 관리되고 있는 것이 아니라 ICANN이 개인 자격의 국가 최상위 도메인들과 국가 최상위 도메인 관리자들에게 일방적인 영향력을 행사할 수 있게 되어 있다.

누가 어떻게 도메인 네임 시스템을 관리할 것이냐, 특히 누가 새로운 도메인의 생성을 결정하는 권위를 가질 것인가의 문제는 사이버공간의 영토를 구획하고 확장하는 것을 의미한다. 한정된 물리적 영토를 기반으로 하는 현실공간과는 달리 사이버공간에서는 제도화의 여부에 따라 새로운 영토가 무한대로 늘어날 수도 있다. 그렇지만 누군가가 특정한 이해관계를 가지고 특정한 기준에 의거하여 새로운 사이버영토를 생성하려 한다면, 이는 더 이상 가치중립적인 기술상의 문제가 아닌 가치편향적인 정치사회적 쟁점이 될 것이다. 인터넷 발전의 초기에는 미국이 선발주자로서 이러한 문제에 대해 많은 영향력을 행사했지만 인터넷이 전세계적으로 보급·확산되고 인터넷과 관련된 국가적·기업적·개인적 이해관계가 첨예해지면서 미국 중심의 ICANN 체제의 관리방식과 권위의 정당성에 대한 논란이 일고 있다. 실제로 미국, EU, 호주, 일본 등은 ICANN에 적극 참여하여 각종 하부조직의 활동

을 통해 사이버공간의 제도화를 주도하기 위한 경쟁을 벌이고 있다. 더불어 최근 들어 ICANN에서의 미국의 주도권에 대항하는 국가군(群)들이 연합하여 지역블럭 단위로 인터넷 거버넌스를 추진하려는 움직임도 일고 있다. 요컨대 대표적인 정보화시대의 탈집중 네트워크인 인터넷의 관리를 둘러싸고 일종의 ‘네트워크국가’를 지향하는 다양한 세계정치의 움직임들이 등장하고 있음을 계속 주목하여야 한다.

## 2. 한글 도메인 운동과 국가정체성

### 가. 한글 도메인 운동의 전개

세계적 조사통계업체인 입소스-라이드(Ipsos-Reid)가 남·북미와 유럽, 아시아 12개국의 성인을 대상으로 한 조사에서 한국 인터넷 이용률이 세계에서 세 번째인 것으로 나타났다. 또 한국은 세계경제포럼(WEF)에서 발표한 ‘세계정보기술보고서’에서도 정보통신기술의 환경준비도, 기술활용도 부분에서 14위를 기록해 정보기술(IT) 강국의 모습을 보이고 있다.<sup>84)</sup> 그럼에도 불구하고 아직까지 한국에서는 전 국민의 절반 정도가 인터넷의 혜택을 받지 못하는 ‘넷(net)맹’이다. 뛰어난 IT 인프라에도 불구하고 인터넷 진입 장벽이 높은 이유는 언어의 장벽 때문이라는 분석이 많다.

인터넷에 연결된 모든 컴퓨터에 부여되는 고유 주소인 IP어드레스는 숫자의 조합으로 이루어져 사용하고 기억하기가 어려워 사용자들이 알기 쉬운 문자의 조합인 도메인으로 대체되었다. 그러나 영어에 미숙한 비영어권 국가의 국민들, 특히 교육 수준이 낮아 영어에 익숙하지 않은 이들에게는 영어 알파벳, 숫자, 하이픈(-)은 여전히 불편한 기호이다. 국가의 장벽을 넘어서 세계를 하나로 잇는 인터넷의 진입 장벽이 바로 언어라는 사실은 다소 아이러니이다. 인터넷이 전세계적으로 확산되어 가고 있는 가운데, 인터넷 사용인구 중 비영어권이 4억3백4십만 명으로서 세계인구의 약 63.5%에 달하는 것으로 나타났다. 특히, 한국어, 중국어, 일본어, 베트남어 등 아시아계 언어 사용자가 1억7천9백4십만 명으로서 세계인구의 28.3%를 차지하고

84) “한글 도메인 도입 소외계층도 혜택,” <경향신문>, 2003. 10. 6

있다. 이와 같은 비영어권 인터넷 사용자의 불편을 최소화하기 위하여 인터넷에서도 영문이 아니라 사용자에게 친숙한 자국어를 도메인으로 사용하자는 다국어도메인(IDN: Internationalized Domain Names) 운동이 활발하게 전개되기 시작하였다

일반 최상위 도메인(general Top Level Domain, 이하 gTLD) 수준에서 다국어 도메인이 제도화되기 전에 국가코드 최상위 도메인(country code Top Level Domain, 이하 ccTLD) 수준에서 라도 한글 도메인을 도입하자는 논의의 배경에는 한글을 모국어로 사용하는 국민들이 인터넷을 보다 효과적이고 편리하게 사용할 수 있다는 논리가 전제되어 있다. 즉, 영문도메인 이름에 불편함을 느끼는 국내 인터넷 사용자층이 한글 도메인 서비스를 통하여 인터넷 사용이 더욱 활성화 될 수 있다는 것이다. 이러한 편의성의 논리와 함께 거론되는 것이 소위 민족적 문화정체성의 논리이다. 도메인 이름을 영어로만 표기하는 현재의 방식은 국가마다 민족마다 서로 다른 문화와 언어의 특성을 서로 다른 문화와 언어의 특성을 제대로 반영하지 못하기 때문에 문제가 있다는 것이다. 더 나아가 인터넷에서 영어만을 사용해야 한다는 것은 일종의 문화적인 종속으로 가는 길로 받아들여지고 있기도 하다. 따라서 한글 도메인 이름 사용운동의 근저에는 사이버 공간에서 문화적 정체성을 확보하고자 하는 노력이 반영되어 있는 것이다.<sup>85)</sup>

한글도메인에 대한 문제제기는 기업, 한글 관련 단체 등 다양한 주체들이 산발적으로 제시하는 수준으로 일정한 구심적을 통한 결집된 움직임이 이루어지지 못하였다. gTLD수준의 다국어 도메인을 관리하는 베리사인(Verisign)의 경우, IETF(International Engineering Task Force)에서 다국어 도메인 표준안과 관련된 결정이 계속 답보상태에 머무르고 있는 상황이다.

ccTLD수준의 한글도메인은 한국인터넷정보센터(이하 KRNIC)를 통하여 도입되고 있다. KRNIC의 주소위원회 산하 인터넷이름 분과위원회와 기술분과위원회, 그리고 KRNIC의 실무진 차원에서 한글도메인에 관한 정책적·기술적 논의가 진행되어 왔

85) 정달영, “인터넷 주소의 자국어 표기방안,” 다국어 통합정보처리 국제학술회의 발표문(2000. 6. 15)

다. 이러한 노력의 결과 현재 가장 완성된 한글도메인에 대한 표준안은 RFC-KR 작업이다. 이를 통해 한글 인터넷 공동체에 대한 정의를 내리는 한편, 한글도메인의 표준화 작업을 계속하고 있다. 특히 RFC-KR-134는 ‘한국’ 또는 ‘한’이라는 최상위 도메인을 정의하는 한편, RFC-KR-122를 통하여 대학, 기업, 정부, 넷, 단체, 연구 등의 2단계 공공 도메인을 제정하기도 하였다. 이 밖에도 한글 인터넷 공동체를 위한 주소자원의 범위에서 국가코드 최상위 도메인, 일반 최상위 도메인, 그리고 언어코드 최상위 도메인을 지정하고 있다. 또, 우리말 도메인 이름에 사용가능한 글자의 범위를 폭넓게 잡아 한글은 물론, 한자 그리고 기존의 영문 도메인에 쓰는 문자 등을 지정하기도 하였다.

그러나 근본적으로 한글 도메인은 세계 인터넷에서의 상호호환성의 문제로 시행이 계속 지연되고 있다. 따라서 완전한 한글주소 사용은 불가능 하지만 특정 프로그램을 통하여 영문 인터넷 주소와 상호호환이 가능하도록 만들어진 키워드서비스가 한글 도메인 운동의 돌파구가 되고 있다.

#### 나. 한글도메인운동과 언어코드의 표준화 문제

한글도메인을 둘러싼 정치경제적 동학을 이해하기 위해서는 다국어 도메인의 표준화와 기타 관련 분야에서의 표준경쟁을 먼저 이해해야 한다. 다국어 도메인은 비영어권 인터넷 사용자공동체의 이해가 사이버 공간에서도 사실상의 표준으로서 기득권을 누리고 있는 영어중심의 글로벌 논리에 대한 반론으로 등장하였다. 이러한 반론은 우선 영어에 기반을 둔 ASCII 코드와 이에 대항하는 UTF(UCS Transformation Format)코드 사이의 언어코드 표준화를 둘러싼 논쟁의 과정에서 나타났다. 또한 인터넷 도메인네임 키워드서비스 분야에서 리얼네임즈와 넷피아 사이의 한글키워드시장을 놓고 벌인 표준경쟁에서도 이미 드러났다.

다국어 도메인이 작동하기 위해서 전제되어야 할 기본적인 조건은 ‘상호연동성(interoperability)’이다. [그림 4-1]과 같이 ICANN이 관리하는 도메인네임 시스템에서 여러 단계를 거치면서도 도메인을 찾아가는데 어려움이 없는 것은 전 세계적으로 공통된 도메인 네임 시스템을 사용하고 있고, 각 네임 서버가 세계 인터넷 표준

인 RFC1591의 분류체계를 따르고 있는 ASCII라는 공통된 언어코드를 사용하고 있기 때문이다. 새롭게 도입하고자 하는 도메인 네임 시스템은 기존의 것과 동일 프로토콜은 물론 공통 언어코드에 기반하여 상호 연동 가능한 기존의 체계를 지녀야 한다. 한글도메인을 사용하는데 있어서 문제는 다국어 코드를 네임 서버가 인식하지 못하는데 따르는 것과 다국어 코드를 인식한다고 하더라도 어떤 언어로 된 코드를 어떤 네임서버로 연결시켜 줄 것인가 하는데 대한 합의가 아직 마련되지 못했기 때문에 발생하는 것이다. 따라서 한글도메인을 실행하는데 있어서 전 세계적인 다국어 도메인을 추진하는 주제들과의 어느 정도 연대가 필요하다.

기술적으로는 기존의 도메인이 7비트(bit)로 되어있는 ASCII코드를 사용한다는 것이 다국어 도메인 시스템 도입에 가장 큰 걸림돌이 된다. 8비트 코드를 사용하는 한글, 일본어, 중국어 등을 처리하기 위해서는 8비트 코드를 수용할 수 있어야 하는 것이다. 또한 한국은 EUC-KR, 일본은 Shift-JIS, 중국과 GBK, 대만은 Big5라는 서로 다른 언어코드를 사용하고 있다는 점이다. 지금까지 이러한 문제를 해결하고 기존 ASCII 코드와의 호환성을 마련하는 표준화에 대한 논의가 지속되어 왔다. 현재 제안된 가장 대표적인 방안은 기존 네임서버에서 작동할 수 있도록 다국어를 영문자로 변환하는 ACE(ASCII Compatible Encoding)방식과 현재 이용하고 있는 네임서버 자체를 교체해 8비트 코드로 표현되어 온 다국어를 그대로 수용할 수 있도록 하는 UTF(UCS Transformation Format) 방식이 있다. 비교적 간편한 ACE 방식을 중심으로 여러 가지 연구가 활발하게 진행되고 있다.

다국어 도메인의 표준화와 관련된 논의에 있어서 관심의 초점이 되는 또 하나의 문제는 다국어 도메인의 범위이다. 즉, 다국어 도메인을 영문 최상위 도메인 이하 단계까지만 허용할 것인가, 아니면 최상위 도메인에도 다국어 도메인을 허용할 것인가 하는 문제이다. 물론 다국어 최상위 도메인이 가능해지기 위해서는 최상위 도메인을 관리하는 루트서버에 다국어 도메인이 추가되어야 하므로 영문 최상위 도메인 내에서 다국어 도메인에 비해 다국어 최상위 도메인은 더욱 많은 난점을 안고 있다. 영문도메인에서 .info 등의 7개 최상위 도메인을 새로이 추가하는데 ICANN이

얼마나 많은 논의를 하였는지를 생각해 보았을 때, 수없이 많은 새로운 최상위 도메인을 추가할 다국어 최상위 도메인의 경우 필요한 논의의 시간과 폭은 짐작하기 어려울 정도이다. 그러나 ICANN도 다국어 도메인에 대한 적용의 여지를 남겨놓은 만큼, 영어중심의 인터넷 환경에 대하여 한국, 중국, 일본 등 비영어권 국가들의 지속적인 문제제기와 연구에 대한 공조가 필요하다.

#### 다. 한글 키워드 서비스의 표준경쟁

한글도메인이 상호호환성의 문제로 시행이 지연되는 가운데, 1999년 한글키워드 서비스가 제공되기 시작하였다. 한글 키워드 서비스란 입력창에 한글로 키워드를 입력하면 미리 등록된 URL 도메인을 찾아 이를 연결 접속시키는 방식이다. 이 것은 완벽한 한글 도메인의 형태는 아니었지만, 상업적 이해와 맞물려 일반인들에게 한글도메인 운동의 대표적 사례로 인식되었다. 한글 키워드서비스를 통한 한글도메인 운동이 촉발된 계기는 2000년 12월에 마이크로소프트사와 계약을 맺고 있는 리얼네임즈가 한글키워드시장에 진출하면서 부터이다. 시장선점을 둘러싼 표준경쟁의 과정에서 한국 기업이 넷피아는 리얼네임즈의 시장진입단계에서부터 있어왔던 한국인의 민족주의적 정서를 전략적으로 활용하였다. 넷피아의 주장에 따르면, 한글인터넷주소를 사용하는 일은 사이버공간을 구획하는데 있어서도 ‘영어제국주의’에 대항하여 소중한 한글문화의 계승 발전을 위한 우리의 사명을 직접 실천에 옮기는 노력의 일환이며, 한글인터넷주소는 한민족 고유의 자산이므로 외국업체인 MS와 리얼네임즈가 하는 것은 옳지 않다는 논리였다.

넷피아 주도의 ‘인터넷 주소의 한글화’ 논의가 발전되어 각 사회단체가 연합하는 형태의 운동이 시작되었으며, 2002년 1월 한글인터넷주소추진총연합회의 출범으로 구체화된다. 한글인터넷주소추진총연합회는 2002년 1월 19일 거래문화연구소, 국어정보학회, 세종대왕기념사업회, 외솔회, 한국전자출판협회, 한글문화세계화운동본부, 한글재단, 한글학회, 우리민족서로돕기운동 등 한글관련 49개 단체로 구성되었다. 또한 넷피아, 인터넷기업협회, 한국i닷컴, 프리첼, 전국경제인연합회, 하나로통신, 데이콤, 천리안 등 50개 업체 및 단체들이 후원단체로 참여하고 있다. 이러한 노

력에도 불구하고 한글키워드서비스는 아직까지 일반화되지 못하고 있는 실정이다. 한글인터넷주소운동은 한글인터넷주소의 실현가능성을 높이는 기술적이고 사회적 인 성과를 냈다기보다는 넷피아라는 기업의 마케팅을 위한 전략적 자원으로 활용되는 데 그쳤다는 한계를 보이고 있다. 더욱이 넷피아가 주도한 ‘한글인터넷주소화 운동’은 영어 및 ASCII코드가 지배하는 사이버 공간에서 한글인터넷주소의 제도화가 실질적으로 가능할 것인지에 대한 논의 없이 키워드서비스방식만이 한글인터넷주소의 유일한 방안인 것처럼 부각되어 다루어졌다는 문제점을 안고 있다.

영문 인터넷 키워드 부문에서는 리얼네임즈가 세계시장의 주도권을 잡고 있지만 한국 시장의 경우는 예외가 되고 있다. 한국의 토종업체인 넷피아와 리얼네임즈는 서비스 경쟁을 벌이면서 전세계적으로 큰 관심을 불러일으키고 있다. 한글 키워드 서비스는 지난 1998년 벤처기업이 넷피아가 시범서비스를 시작하면서 처음으로 선보였다. 넷피아는 당시 지방선거 관련사이트를 운영하면서 키워드서비스를 개발, 1999년 9월 정식서비스를 개통하였다. 넷피아는 그 후 2년여만에 한국통신, 하나로통신, 드림라인, 데이콤 등 23개의 ISP와 제휴하고 40여개의 인터넷 포털업체와 500여개의 등록업체를 확보해 60만개가 넘는 한국, 일본, 중국의 데이터베이스를 기반으로 하루 700만 건에 달하는 사용건수와 4마개 이상의 실제 등록건수를 기록하고 있는 것으로 알려져 있다. 이렇게 넷피아가 시장을 주도하는 상황에 미국의 베리사인과 MS 등이 상당한 지분을 가지고 있는 키워드서비스 업체인 리얼네임즈가 2000년말부터 국내에 진출하면서 한글키워드 시장경쟁은 뜨겁게 달아올랐다.

기술적으로 리얼네임즈는 MS와 계약을 맺고 MS의 윈도우에 기본적으로 탑재되어 있는 인터넷 익스플로러의 검색창에 한글이나 일본어 등 다국어 입력하게 되면 자동적으로 다국어 도메인을 찾아주는 특정 네임서버로 연결을 시켜주는 서비스를 하였다. 이러한 서비스는 사용자의 컴퓨터에 설치되어 있는 소프트웨어를 활용한 client-side 방식이라 할 수 있다. 반면 넷피아는 자체 개발한 도메인 포워딩 방식을 1999년부터 상용화하여 표준도메인이 마련되지 못하고 있는 상황에서 표준도메인을 일부 대체하는 편리성을 제공하는 서비스를 해왔다. 넷피아에서 제공하는 키워

드 서비스는 다국어를 사용하는 이름을 키워드 서비스 업체에 등록해 놓고 이 정보를 하나의 데이터베이스를 저장한 후 키워드를 입력하여 도메인으로 연결시켜 주는 원리를 이용하고 있다. 즉, 키워드서비스가 제대로 되기 위해서는 키워드가 등록된 데이터베이스를 거쳐야 한다는 것이 그 특징이다.

양사간의 대립이 극에 달하자 리얼네임즈와 넷피아가 만나 인터넷 키워드 서비스 문제를 공동으로 해결하기로 합의하기로 한다. 이들은 키워드 서비스가 현행 도메인 이름 시스템의 미비점을 대체할 수 있는 차세대 도메인 이름 시스템이라는 공동의 비전을 확인하였다.<sup>86)</sup> 그리고 한국정보통신기술협회(TTA)의 지도하에 워킹 그룹을 결성하여 업계나름의 표준안을 마련하였다. 6개월간의 논의의 끝에 협회는 고객의 의지대로 양사 중 어떤 기업도 선택할 수 있다는 결론을 내렸다.

리얼네임즈 MS와의 계약 갱신 실패로 사업을 중단하고, 넷피아가 한글키워드 방식의 도메인 서비스 국내 특허를 획득함으로써 새로운 변화를 맞게 된다. 넷피아가 획득한 특허는 웹 브라우저를 통하여 홈페이지에 접속할 때 해당 URL 대신 키워드를 입력했을 때 해당 페이지로 접속하는 방법에 관한 특허이다. 이 방식은 MS가 리얼네임즈를 통해 해오던 방식과 같은 것으로 MS가 향후 독자적으로 키워드서비스 사업에 뛰어들고자 한다 해도 특허권이 넷피아가 있는 이상 본격적인 사업이 힘들 것이다.

키워드서비스의 도입문제는 계층형 한글도메인 체계의 수용문제와 함께 전략적으로 고려해야할 문제이며, 특히 두가지 점에서 유의할 필요가 있다. 우선, 키워드 서비스에서 표준을 결정하는 문제는 ccTLD 수준의 한글도메인처럼 공식적인 기구가 나서서 진행하는 ‘표준화’의 문제라기보다는 민간기업들이 시장에서의 사실상 표준을 놓고 벌이는 ‘표준경쟁’의 성격이 강하다는 점을 인식해야 한다. 앞서 언급한 바와 같이 TTA가 나서서 제시한 키워드서비스 표준이 공식적인 권위를 갖고 해당 이해당사자들에게 수용되기보다는 오히려 혼란을 가중시키는 모양을 답습하는

86) <inews24> 2001. 5. 11.

것은 키워드서비스의 표준경쟁적 속성을 이해하지 못한데서 기인한다. 또한 장기적으로 키워드 서비스는 인터넷 도메인의 표준화 문제보다도 데이터베이스 산업이나 지적정보서비스 일반의 육성이라는 차원에서도 검토되어야 할 것으로 판단된다.

### 3. 인공위성과 탈근대 거버넌스

#### 가. 인공위성의 등장과 주권국가의 변화

인공위성은 첨단 기술을 통해 사람의 손으로 만들어지지만, 동시에 사람이 스스로 생산하지 못하는 지식을 생산하고 배포하는 기능을 한다. 이런 지식은 다시 기술을 통해 전 세계에 확산되고, 이는 사람들은 물론 국가들의 행동에도 영향을 미친다. 지식의 구조적 권력을 생각했을 때, 지식에 의한 그리고 지식을 위한 인공위성의 생산과 이용 또한 중립적인 수단이 아니라는 것을 알 수 있다. 한국 정부가 북한 내부 정보의 상당 부분을 미국의 군사위성에 의존하고 있는 현실에서 알 수 있듯이, 위성을 통해 얻은 정보가 국가 정책 결정에 유효한 수단이 되면서 위성은 새로운 정치 질서와 권위를 생산해 내는 역할을 하고 있다. 그러나 동시에 특히 상업 위성을 통하여 형성된 소위 ‘지구촌(Global Village)’은 각국 정치에서 세계여론이라는 요소를 고려하지 않을 수 없게 만들었으며, 국가가 정보국경을 원천적으로 봉쇄한다는 것이 어렵도록 만들었다. 이처럼 인공위성의 생산과 발전은 주권국가의 권위에 대한 새로운 기회이기도 하고 동시에 위기로 지속되어 왔다.

위성이 출현하면서 나타난 현상에 대하여 로즈너는 다음과 같이 정리하고 있다.<sup>87)</sup> 우선 원격 탐사 위성은 투자비용이 거대하고 국가 안보의 이유로 강대국이 주축이 되어 발달한 국가 중심적 기술이었다. 하지만 상업위성의 등장으로 인하여 비국가 행위자들이 위성영상의 제공자이자 소비자가 되었다. 또한, 위성을 통해 국가의 규제력에 관한 정치적·사회적 충격이 일어났다. 즉, 한 국가의 행동이 관찰되어 질

87) Karen T. Litfin, “Public Eyes: Satellite Imagery, the Globalization of Transparency, and New Networks of Surveillance”, in James N. Rosenau & J. P. Singh, *Information Technology and Global Politics* (State University of New York Press. 2002), p.66.

수 있다는 것은 다른 국가 또한 관찰되어 질 수 있다는 것을 의미하게 된 것이다. 이런 관점에서 위성의 등장은 영토 내에서 절대적인 권위라 정의되어진 주권을 침해하고 있다. 위성의 등장으로 지구 밖의 공간은 인류공동의 공간이 되었다.<sup>88)</sup> 영토적인 주권국가와 우주공간의 비영토성은 매우 모순적이다. 실제로 우주공간에 대하여 영토성을 주장할 수 없다는 조항을 담고 있는 1967년의 우주조약이 존재하고 있는 반면, 국가들은 자국의 안보를 비영토적인 우주에 위치한 위성을 사용하여 확보 하도록 하고 있는 아이러니한 현실이 지속되고 있다.

#### 나. 위성궤도문제와 주권국가의 역할

인공위성과 주권국가간의 공존이 일견 모순적으로 보이지만, 주권국가들은 의도적으로 위성생산과 발사를 추진하고 있고 그로 인해 생기는 주권국가들간의 갈등 역시 국가차원에서 제도적 틀을 마련함으로써 해결하고자 노력하고 있다.

우주공간은 전자통신의 이용이라는 차원에서 볼 때 무한한 천연자원에 속한다. 그러나 정보를 멀리 전달하는 라디오주파수와 통신위성의 활동상 보다 적절한 위치라 할 수 있는 대지구정지궤도를 이용할 수 있는 우주공간은 무한한 것이 아니라 한정되어 있다. 따라서 가장 먼저 우주자원의 적절한 이용에 대해 국가들 간의 이해관계가 대립할 수밖에 없었고, 이에 관한 국제적 움직임이 나타나게 되었다. 우주의 일부인 지구정지궤도 사용의 국제적 형평성 원칙은 1967년의 우주조약 제 1조 정신에 나타나 있다.<sup>89)</sup> 그러나 현실적으로는 국가간의 '선착순의 관례'를 따라왔다.

88) Karen T. Litfin. "Satellites and Sovereign Knowledge: Remote Sensing of the Global Environment" in Karen T. Litfin.ed. *The Greening of Sovereignty in World Politics*, (London: MIT press. 1998) p.197

89) 우주조약 제 1조의 원문은 다음과 같다.

The exploration and use of outer space, including the moon and other celestial bodies, shall be carried out for the benefit and in the interests of all countries, irrespective of their degree of economic or scientific development, and shall be the province of all mankind.

Outer space, including the moon and other celestial bodies, shall be free for ex-

1963년 국제통신연합(ITU)이 특별WARC회의를 개최한 이후, 70년대초부터 위성방송이용에 관한 국제적 규범은 점차 발전되어 왔지만 국제회의를 거듭할수록 선진국과 후진국간의 갈등이 명백해지는 양상을 보였다. 아직 위성발사를 할만한 기술과 경제력을 지니지 못한 개발도상국들은 ITU의 정책, 특히 라디오주파수와 정지궤도의 사용권을 선착순기준에 따라 인정하는데 대하여 비판의 목소리를 높여갔다. 이후 1987년 이동서비스에 관한 WARC회의, 1988년 특별WARC회의 등을 통해 각국은 정부차원에서 절충점을 모색하여왔다. 예컨대 1977년 ITU의 WARC회의에서 채택된 계획을 보면 라디오 대역 주파수와 방송위성용 지구정지궤도의 위치를 사전 할당하는 내용을 담고 있다. 형평접근원칙에서 출발한 이 계획은 후발 우주활동 참여국들을 위해 주파수와 지구정지궤도를 별도할당함으로써 접근권을 보장하였는데 큰 의미가 있다.

#### 다. 원격탐사위성과 주권의 변화

그러나 정보의 자유로운 유출입을 꺼리는 폐쇄적인 국가들이 염려하는 것은 이러한 궤도문제보다는 원격탐사, 직접위성방송 등으로 인해 국가의 통제력이 약화될 수 있는 상황을 염려하고 있다. 원격탐사기술은 새로운 지구정보체제의 등장을 가져왔으나 타국의 정보를 위성을 통하여 그 국가보다 먼저 알아낼 수 있다는 점에서 정보주권이 위협받는 상황을 초래하고 있다. 특히 개도국들은 자국의 부존자원에 관한 정보가 원격탐사능력을 갖춘 선진국에 의해 침탈되리라는 우려를 불식시키지 못하고 있다. 따라서 일부 개도국을 중심으로 위성을 사용한 국제적인 활동 시 전파가 흘러들어오거나 정보가 누출되는 영토국의 사전허가가 필요하다는 주장이 지

---

ploration and use by all States without discrimination of any kind, on a basis of equality and in accordance with international law, and there shall be free access to all areas of celestial bodies.

There shall be freedom of scientific investigation in outer space, including the moon and other celestial bodies, and States shall facilitate and encourage international cooperation in such investigation.

속되고 있다. 반면, 선진국들은 정보의 자유로운 흐름을 중요시 여겨 이러한 논의에 반대하는 입장을 견지하고 있다. 그러나 아직까지 원격탐사활동과 직결된 법적 구속력있는 국제협력체제는 없다. 1967년 우주조약을 보면 일반 지침성격을 갖는 조항들이 있는데, 가령 ‘모든 국가의 이득과 이익을 위하여’ 우주활동을 하여야 하며(제 1조), ‘국제법과 유엔헌장에 따라’ 우주활동을 할 의무(제 3조), ‘협력과 상호원조의 원칙’에 의하여 모든 계약국들의 ‘관련이익’을 고려하여 우주를 이용할 의무(제 9조) 및 국가에 의해 수행되는 우주활동의 ‘성격, 수행, 장소 및 결과를 최대한 가능한 범위내에서’ 유엔사무총장과 공중에게 알릴 의무(제 11조) 등이다. 그러나 이들 조항은 해석의 차이에 따라 선진국과 개도국 입장 모두에 유리하게 적용될 수 있다는 점에서 구속력이 없다. 이 부분에 있어서는 국가들간의 토론과 협조가 장기간 지속되어야 할 것으로 보인다.

#### 라. 직접위성방송과 주권의 변화

직접위성방송(Direct Broadcasting by Satellites) 문제가 유엔에 의해 최초로 다루어진 것은 1967년이며,<sup>90)</sup> 외기권 우주의 평화적 이용에 관한 위원회(이하 COPUOS)는 이듬해 담당작업반을 설치하였다. 이 문제에 대해서는 국가들의 이해관계가 첨예하게 대립되어 1972년 11월 9일 유엔총회에서는 동일한 문제에 관해 두 개의 결의안이 채택되었는데, 한쪽은 국가의 주권을 강조하는 내용으로 문안이 구성되고 다른 한쪽은 정보의 자유를 중시하는 내용으로 문안이 구성되었다.<sup>91)</sup>

COPOUS의 수년에 걸친 작업 끝에 유엔총회는 1982년 다수결에 의해 ‘국가의 직접위성방송이용의 규율’이라는 부속서가 첨부된 결의안 37/92를 채택하였다.<sup>92)</sup> 이 결의안의 내용은 거의 대부분 개발도상국들이 주장한 문안으로 구성되어 있어서

90) 1967년 유엔총회 결의안 제 2260(XXII)호 제13항

91) 1972년 유엔총회 결의안 제 2916(XXVII)호와 제 2917(XXVII)호.

92) Principles Governing the Use by States of Artificial Earth Satellites for International Direct Television Broadcasting. 동 결의안은 찬성 107표, 반대 13표, 기권 13표로 통과되었다.

선진국의 반대 내지 유보적 입장을 취하리라는 것은 명백하였다.<sup>93)</sup> 따라서 이 결의안은 통과는 되었지만 절반의 성공에 불과하였다. 첫째, 정보이용자유권과 국가의 정보주권이라는 상반되는 두 원리 중 어느 것에 우위성을 둘 것인지에 대한 전세계적인 결론도달에 실패하였다. 둘째, 개도국의 권리보호에 상대적으로 비중을 두어 실제로 위성을 소유한 선진국들을 배제함으로써 진정한 국제합의로서의 의미가 반감되었다.

직접위성방송에 관해서는 여전히 뚜렷한 합의점을 찾지 못한 채 수십 년의 시간이 흐르고 있다. 이로 인해 직접위성방송에 관한 세계적 현상과 국제법 질서, 국제

93) 결의안의 내용은 다음과 같다.

첫째, 목적과 대상에 있어서 직접위성방송은 불간섭원칙을 포함하는 국가주권 및 정보자유권과 양립될 것을 천명하며, 정보자유는 특히 개도국의 정치적 문화적 합일체를 존중하며, 국가간 선린우호 및 국제평화와 안전을 위할 것을 명시하고 있다.

둘째, 국제법의 적용원칙에 있어 기존의 관련 국제법문서가 적용됨을 밝히고 있다.

셋째, 권리와 이익에 있어 직접위성방송을 행할 수 있는 모든 국가의 권리천명 및 모든 국가 및 인민의 그러한 활동으로부터 이익을 향유할 수 있음을 밝히고 있으며, 아울러 기술이전문제를 다루고 있다.

넷째, 국제협력의 원칙에 있어 국제협력의 촉진 및 개도국의 특수사정 및 그 필요성을 감안할 것을 강조하고 있다.

다섯째, 국제분쟁의 평화적 해결원칙에 있어 국제연합헌장에 의거한 평화적 해결의무를 규정하고 있다.

여섯째, 국가책임원칙에 있어 국가들의 직접위성방송활동에 대한 국제책임부담 원칙 및 국제기구에도 동일한 책임부담원칙을 적용한다.

일곱째, 협의할 의무와 권리에 관해서는 수신국과 송신국간의 문제에 관한 협의를 언급하고 있다.

여덟째, 저작권과 관련권리에 관해서는 직접위성방송과 관련된 지적재산권 보호에 관한 국가들 협력촉구 및 개도국들의 특수사정을 고려할 필요성을 강조하고 있다.

아홉째, 국제연합에의 통고, 특히 방송국 내지 송신국은 관련행위에 대한 적절한 정보를 유엔사무총장에게 통보할 의무를 부담함을 명시하고 있다.

열번째, 관련국과의 협의와 협정부문에서는 부득이한 전파의 월경문제는 국제통신연합(ITU)에서 전담토록 하고 있다.

정치적인 인식 모두가 분리되어 있는 상태이다. 일반적으로 직접위성방송으로 인한 국가간의 갈등은 개별 사항별로 협의가 진행될 뿐 국제적인 원칙확립은 요원한 상태이다. 여기에 새로운 정체성을 가진 시민들의 위성 및 전파 활용이 증가하면서 주권국가는 위성에 관한 새로운 도전을 맞고 있다.

### 제 3 절 사이버공간과 네트워크국가

사이버공간상에서 벌어지는 행위들의 제도화는 탈집중 네트워크의 등장을 보다 더 극명하게 반영한다. 사이버공간은 상징적이고 간주관적(inter-subjective) 상호작용을 통해 등장하는 버추얼공간(virtual space)이다. 이러한 이유로 인해 사이버공간에서의 제도화는 물리공간의 제도적 제약으로부터 상대적으로 자유롭고, 따라서 앞서 살펴본 인터넷 기술 고유의 내재적 속성을 보다 더 용이하게 반영하는 듯이 보인다. 다시 말해, TCP/IP와 WWW 등의 인터넷 기술을 통해 만들어지고 있는 사이버공간의 구성방식은 정보기술이 접맥되는 물리공간의 그것보다 더 복합적인 네트워크의 형태를 띠고 있다. 우선 영토적 경계를 넘나들며 형성되고 있는 사이버공간에는 선형적으로 부여되는 최상위 권위체가 없는 것이 특징이다. 그 대신 사이버공간에는 개인과 집단이 연결되는 다양한 형태의 노드(node)만이 존재하며, 이러한 노드들을 매개로 하여 다양한 수준의 네트워크들이 얽혀 있는 복잡한 모습을 하고 있다.

사이버공간에서 형성 중인 탈집중 네트워크형 관리구조 속에서 국민국가의 역할과 권위는 어떻게 재조정되는가? 근대 국민국가는 국경(borders)에 의해 구획된, 지리적으로 상호배타적인 영토주권을 바탕으로 성립되었다. 최근 학계의 논의를 살펴보면, 국민국가 중심의 국제질서가 완전히 쇠퇴하였느냐 아니면 아직도 확고히 유지되고 있느냐는 양극단의 입장을 취하지 않는 한, 국민국가가 상당 부분 재조정되는 과정에 들어섰다는 데 의견일치가 이루어지고 있다. 이하에서는 이러한 국가의 능력과 권위의 약화가 나타나는 양상을 사이버공간상의 안보와 상거래 및 커뮤니케이션 등의 세 분야에서 간략히 살펴보겠다.

## 1. 사이버보안과 네트워크국가

### 가. 사이버보안 논의의 등장

인터넷의 확산은 영토성을 기반으로 하여 국가가 독점해온 안보유지 능력의 물질 토대를 잠식하고 있다. 현재 세계정치의 상황을 고려할 때, 사이버공간에서 국가간의 분쟁이 전면적으로 발생할 가능성은 그리 크지 않아 보인다. 반면에 사이버공간에서 비국가 행위자들이 분쟁을 일으킬 가능성은 오히려 증가하고 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.<sup>94)</sup>

정보화시대에 이러한 비대칭적 전쟁이 가장 침예하게 드러나는 분야가 바로 사이버테러이다. 예를 들어 해커(hackers) 또는 크랙커(crackers)들에 의해 세계 주요기관의 웹서버의 작동이 정지된다거나 웹사이트가 해킹당할 가능성에 대한 우려가 높아지고 있다. 이외에도 데이터베이스의 파괴, 컴퓨터 바이러스의 유포, 기타 정보인프라에 대한 사이버공격 등이 새로운 위협요인으로서 등장하고 있다. 그런데 여기서 유의할 점은 여태까지는 대부분의 경우 스킬을 즐기는 십대들의 장난거리였던, 이러한 사이버테러의 행위들이 정치적 목적을 갖는 단체나 국가들에 의해 조직화되고 물질적 지원을 받아 국가간 분쟁으로 발전할 가능성을 항상 내포하고 있다는 점이다.

인터넷의 독특한 기술적 속성에 기반을 두고 국가의 정보능력과 권위에 도전하는 또 다른 예는 암호기술의 광범위한 확산이다. 전통적으로 국가는 주로 군사적 목적

---

94) David Rothkopf, "Cyberpolitik: The Changing Nature of Power in the Information Age."; Ronald J. Deibert, "Circuits of Power: Security in the Internet Environment." in James Rosenau and J.P. Singh (eds.), *Information Technologies and Global Politics: The Changing Scope of Power and Governance* (Albany, NY: SUNY Press, 2002), pp.115~42

으로 정교한 암호기술을 독점적으로 개발 통제해 왔다. 여타 민간행위자들에 비해 국가가 이 분야에서 압도적인 우위를 누리게 한 원천은 국가의 막대한 재정에서 나왔다. 그러나 점차로 컴퓨터와 인터넷 관련 기술이 발전하면서 국가 감시능력(surveillance capacity)의 핵심으로서의 정교한 암호기술체계가 광범위하게 확산되고 종종 인터넷을 통해서 무료로 얻기도 한다. 이러한 암호기술에 대한 수요는 상업적 목적에서 기인하는 경우가 많지만, 암호기술을 통한 비밀성과 익명성의 가능성이 확대되면서 종종 범죄행위에 활용될 가능성이 많아지고 있다. 그러나 민간부문의 기술이 발달하면서 어떤 경우에는 국가라도 풀 수 없는 암호들이 등장하고 있으며, 정보교환의 통제나 범죄행위에 대한 추격도 쉽지 않게 되었다.<sup>95)</sup>

#### 나. 사이버 보안에 대한 국가차원의 대응

사이버범죄 및 테러에 대하여 가장 먼저 대응한 것은 역시 미국이었다. 바이러스나 웜 등 사이버문제에 관해서는 민간에서 제공하는 백신 프로그램 등에 의존하던 미국 정부는 사이버 범죄의 극단화·대형화 추세와 9.11테러의 여파로 사이버테러에 대한 국가차원의 틀을 새로 짜기 시작하였다. 미국에서 지난 10년간 사이버안보는 국가안보의 큰 기둥 중 하나로 성장하였다. 국가안보의 새 틀을 확립하기 위한 노력의 결과로 미국 국토안보부는 2003년 9월 사이버 안보를 강화하기 위해 향후 사이버 공격에 대한 예방과 보호, 대응 조치를 조율할 ‘사이버대응센터’를 설립할 것이라고 밝혔다. 미 국토안보부는 산하 사이버보안부서와 펜실베이니아주 피츠버그에 위치한 카네기 멜론 대학의 컴퓨터비상대응팀/조율센터(CERT/CC)가 공동으로 이러한 계획을 추진한다고 공개했다. CERT/CC는 지난 수년간 코드 레드 바이러스, 님다 바이러스, 또 최근의 블래스터 웜 바이러스와 소빅 F. 웜 바이러스 등이 출현하는 과정에서 사이버 보안을 위한 민-관 공동 협력의 장으로 부상했었다. ‘US-CERT’로 불리는 이 새로운 사이버 대응 센터는 앞으로 외연을 확장해 민간 보안기술업체들과 국내외의 관련 기관들도 참여시킬 것이라고 국토안보부는 덧붙였다. 이

95) R. J. Deibert, “Circuits of Power: Security in the Internet Environment.”

번 계획은 인터넷상에서 바이러스의 출현으로 크나큰 손해를 입고 인터넷 관련 경제 분야가 향후 테러 목표가 될 수 있다는 우려가 고조되면서 공공부문과 개인부문의 조율이 더욱 강화될 필요가 있다는 문제 제기에 따른 것으로 보인다. 한편 앞서 미국 행정부는 같은 노력의 일환으로 컴퓨터보안업체인 시맨텍(Symantec Corp.)의 어미트 요란 부사장을 국토안보부의 사이버안보 책임자로 내정했다고 알려져 있다.<sup>96)</sup>

2003년 초 발생한 인터넷 마비사태를 계기로 한국에서도 개별적으로 추진되어 온 사이버테러 대응기구들이 발족되어 이를 통하여 국가 사이버테러 대응체계가 첫 걸음을 시작하였다. 현재 우리나라의 사이버테러 대응체계는 크게 국가정보원을 중심으로 하는 국가 공공분야의 정보보안체계와 정보통신부를 중심으로 하는 민간분야의 정보보호체제로 이원화돼 있다. 또 국방부, 경찰청 등이 각각의 사이버테러 대응 업무를 수행하고 있으며, 정통부와 행정자치부를 중심으로 하는 별도의 전자정부 정보보호체계가 구축돼 있다. 여기에 2001년 제정된 정보통신기반보호법에 따른 주요정보통신기반시설에 대한 보호체계가 있다. 그러나 이렇게 다양한 사이버테러 대응체계를 갖췄지만 2003년 초 소위 1·25 인터넷대란을 통해 그 허점이 드러났다. 주요정보통신기반시설에 대한 침해사고가 발생할 경우 국가적으로 가동하기로 되어 있는 정보통신기반침해사고대책본부는 만 하루가 지나서야 구성됐으며, 그나마도 조직적 대응이 미흡했다는 평가를 받았다.<sup>97)</sup> 더욱이 정부와 인터넷서비스제공업체(ISP), 한국정보보호진흥원(KISA) 등 연구기관, 보안업체, 수사기관 간 공동대응은 고사하고 정보공유와 같은 기본적인 협조도 거의 이뤄지지 않았다는 게 대체적인 지적이었다.

관계자에 따르면 올해 국가기간망에 대한 사이버테러에 대한 대응을 담당할 국가정보원의 ‘국가사이버안전센터’가 문을 열 예정이다. 이에 앞서 정보통신부가 민간부문 사이버테러 대응기구로 한국정보보호진흥원(KISA)에 설립하는 ‘인터넷침해사고대응지원센터’도 작년 정식으로 가동되었다. 또한 국군기무사령부도 지난달 1일

96) “美, 민-관 ‘사이버대응센터’ 설립”, 〈연합뉴스〉 2003. 9. 16.

97) “국가 사이버테러 대응체계 가동”, 〈디지털타임즈〉 2003. 12. 16.

군주요 정보체계 보호를 위해 ‘국방정보전대응센터’를 열었다. 여기에 이 기구들간의 상호 의견을 조정할 비상설 총괄기구로 ‘사이버안보조정회의’가 국가안전보장회의(NSC) 산하에 신설됐다. 사이버안보조정회의는 청와대를 중심으로 국정원·정통부·국방부 등이 참여하고 있으며, 3개 대응기구가 모두 2004년 초부터 활동을 시작할 것으로 보인다.<sup>98)</sup> 이같은 대응체계는 종전처럼 민·관·군으로 나눠 역할을 분담하되 분야별로 총괄기구를 만들어 관련 기관간 정보공유 및 협력체계를 구축했다는 데 의미를 둘 수 있다. 또 이 기구들을 중심으로 국가 차원의 사이버테러 예·경보체제를 갖추게 됨으로써 국가 운영에 필수적인 정보통신망의 보안체계를 마련했다고 평가될 수 있다. 그러나 국가사이버안전센터가 총괄기구로서 역할을 하려면 인터넷침해사고대응지원센터와 국방정보전대응센터를 비롯해 각종 정보공유분석센터(ISAC)와 일반 기업의 컴퓨터침해사고대응팀(CERT)까지 아우르는 정보공유체제가 구축되어야 하는데, 현재는 이에 대한 법적 근거가 없는 상태라는 점에서 아직까지 제도적 기반이 완성되지 못한 상태로 볼 수 있다. 때문에 이를 위해서는 정보통신기반보호법 개정이나 테러방지법 등 새로운 법률 제정이 필요하지만 일부 시민단체들이 국가의 사이버안보관리에 반발하고 있어 법률화가 쉽지 않을 것으로 예상된다.

#### 다. 사이버보안과 주권국가의 네트워크화

사이버범죄는 국내법상 처벌이 가능한 국내범죄인 경우도 있지만, 해킹이나 음란물 유통, 바이러스나 워밍업과 같이 국경이 없는 범죄가 많다. 즉, 범죄의 성격상 예방 및 범죄자 수색과 처벌에 있어서 국가간의 협력이 불가피한 유형의 범죄이다. 따라서 사이버범죄를 차단하고 사이버안보를 유지하는 데 있어서 국가간의 협력, 즉 공조 네트워크의 형성이 매우 중요한 대응방향일 수 밖에 없다.

지금까지는 각국이 국내법상에서만 사이버범죄를 규정하고 있을 뿐 이에 대한 예방, 수사, 사법처리 등의 차원에서 구체적인 국제조약 등의 메커니즘을 형성하지 않고 있다. 유럽의회가 1985년 시작한 “사이버범죄방지조약”은 유럽의회에서 출발한

98) “국가 사이버테러 대응체계 의미·과제”, <디지털타임즈> 2003. 12. 16.

것임에도 불구하고 전 세계적인 공감대를 형성하며 점차 공조의 폭을 넓혀가고 있다. 사이버범죄방지조약은 당사국들이 서로 가능한 한 가장 넓은 범위의 국제공조를 행하도록 규정하고 있어 양자 혹은 다자의 형태로 국제적인 조약이 될 가능성을 가지고 있다.

현실적으로 바이러스나 워밍 유포 등으로 인해 사이버 공간에서 일어나고 있는 전 세계적인 피해의 규모에 비해 사이버보안에 대한 국제적인 공조의식이나 구체적인 노력은 여전히 부족한 상황이다. 심지어는 한 나라의 국민이 외국의 웹사이트에 손상을 입히는 경우 웹사이트에 대한 범죄지의 영토성 문제가 불분명하고 양국의 법 적용도 달라지기 때문에 범죄로 규정되지도 못하는 실정이다. 그러나 사이버 범죄가 지식사회화 되어가는 미래에 커다란 걸림돌이 될 수밖에 없다는 점에서 사이버 보안을 위한 국제공조의 움직임은 정부와 민간 차원을 불문하고 다각적으로 진행 될 것으로 보인다.

## 2. 디지털 외교의 등장과 국가의 재조정

최근 사이버공간에서의 국가가 그 관리능력의 약화 속에서 기존의 주권적 영토국가로서의 정체성을 탈피하고 새로운 모습으로 변화될 것이라는 논의가 등장하고 있다. 소위 사이버공간에서의 ‘버추얼국가(virtual state)’의 등장 가능성이 그것이다. 버추얼국가란 영토에 기반을 둔 국가의 제반 능력과 정체성이 탈색된 형태의 국가이다. 사이버공간의 버추얼국가는 실재하지만 드러나지 않는 형태로 존재한다. 버추얼 국가는 종래 현실공간에서의 국가가 담당했던 ‘통제기능’이 아닌 사이버공간에서의 국가가 전문화할 수 있는 거버넌스로서의 ‘관리기능’을 이끌어 낸다. 예를 들어 버추얼 국가는 물리공간의 영토를 획득하거나 대량의 생산시설에 투자하고 영토의 경계 안에 자본과 노동과 정보를 통제하려고 하지 않는다. 오히려 버추얼기업(virtual enterprise)의 본부처럼 버추얼국가의 정부는 사이버공간의 세계시장을 개척하고, 글로벌한 정보유통의 노드(node)를 제공하며, 안보환경의 창출을 위한 전반적인 전략을 결정하는데 보다 폭 넓은 관심을 가진다. 만약에 이렇게 도출된 버추얼국가가 출

현한다면 이는 영토성으로부터 국가의 해방이 야기하는 논리적 결과물일 것이다.<sup>99)</sup>

정보화시대 ‘외교분야의 혁명(RDA, Revolution in Diplomatic Affairs)’ 연구는 ‘비즈니스분야의 혁명(RBA, Revolution in Business Affairs)’ 연구나 ‘군사분야의 혁명(RMA, Revolution in Military Affairs)’ 연구에 비해 상대적으로 주목을 덜 받아온 것이 사실이다. RBA가 1960년대이래 전개되고 있으며 RMA도 1980년대 말부터 본격화되었던 데 반해 1990년대까지도 외교분야에서는 정보화가 지체되었던 현실이 이 분야의 연구가 부진한 가장 큰 원인일 것이다.<sup>100)</sup> 그러나 최근 들어 세계정치의 차세대 혁명으로서 RDA의 가능성에 대한 논의가 서서히 달아오르고 있다. 특히 인터넷의 확산은 외교업무에서 기술·정보·지식이 갖는 의미를 재고케 하였으며 더 나아가 외교의 내용과 형식을 양적·질적으로 변화시킴으로써 근대 외교의 기본전제들을 변화시킬 조짐마저 보여 주고 있다.<sup>101)</sup>

최근 서구 학계를 중심으로 정보화시대의 새로운 외교 개념에 대한 논의가 일고 있다. 디지털외교(digital diplomacy), 원거리외교(tele-diplomacy), 버추얼외교(virtual diplomacy), 사이버외교(cyber diplomacy), 네트워크외교(network diplomacy), 정보화시대의 공공외교(public diplomacy), 촉매외교(catalytic diplomacy), 탈근대외교(postmodern diplomacy) 등에 이르기까지 새로운 외교의 개념들이 난무하고 있다. 이들 개념들은 각기 다른 이론적 인식의 지평을 깔고 정보혁명과 외교의 중요한 단면들을 드러내 줌으로써 매우 유용한 정책적 시사점을 주고 있다. 이러한 논의의 수준을 한 차원

99) Jerry Everard, *Virtual States: The Internet and the Boundaries of the Nation-State* (London and New York: Routledge, 2000)

100) Ronfeldt, David and John Arquilla. 2000. “What If There is a Revolution in Diplomatic Affairs?” U.S. Institute of Peace, *Virtual Diplomacy Series*, no. 4, (February) <http://www.usip.org/vdi/vdr/ronarqISA99.html>

101) Cooper, Jeffrey R. “Diplomacy in the Information Age: Implications for Content and Conduct.” in *Diplomacy in the Information Age, iMP: The Magazine on Information Impacts*. (The Center for Information Strategy and Policy, 2001, July). [http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01cooper.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01cooper.htm)

더 높여서 생각해보면, 외교과정, 외교영역, 외교주체라는 세 가지 측면에서 정보화 시대의 외교를 개념화하고 한국외교의 전략적 방향을 모색할 수 있다.

#### 가. 정보화시대 외교과정의 변화

엄밀히 따지고 보면 역사적으로 외교과정에 있어서 정보가 중요하지 않았던 때는 없었다고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 최근 들어 부쩍 정보의 중요성이 논의되는 것은 외교과정에서 정보가 이전보다 훨씬 중추적인 역할을 담당하게 되었다는 점에 있다. 국제관계론의 주요 관심사로서 정보화가 부각되는 것은 디지털융합의 맥락에서 정보통신망의 구축과 인터넷의 보급으로 대변되는, 네트워크화된 환경에서의 컴퓨터의 활용 및 이를 뒷받침하는 정보커뮤니케이션 설비들의 급속한 발달에서 기인한다. 이러한 정보기술은 이전의 군사무기나 산업생산시설과 관련된 기술과는 달리 정보를 생산, 수집, 분배, 소비, 저장하는 과정에 깊숙이 연관되어 있다. 다시 말해 ‘군사혁명’과 ‘산업혁명’이 물리적 파괴력과 경제적 생산력을 증대시키는 데 크게 기여하였다면, 정보기술의 발달이 야기하는 정보혁명의 성과는 두뇌사고력과 커뮤니케이션 능력의 혁명적 증대에 기여한다는 점에서 발견된다.

정보기술의 발달과 외교과정의 변화는 밀접한 관계를 가지면서 발전되어 왔다. 정보와 데이터는 외교정책 결정에 있어서 원재료와 같은 의미를 갖는다. 따라서 정보를 수집하고 정치지도자들에게 보고하는 정보수집과 정책자문의 기능은 외교관의 중요한 책무로서 여겨져 왔다. 이러한 맥락에서 정보의 수집과 처리 및 보고의 과정에서 효율적인 커뮤니케이션을 보장하는 정보기술을 도입한다는 것은 외교업무의 수행에 있어서 중요한 의미를 가질 수밖에 없었다. 그렇지만 새로운 정보기술이 도입되면 이에 걸맞는 형태로 외교의 역할이 재조정되어야 한다는 점에서 기존의 외교관의 업무와 새로운 정보기술의 도입 사이에는 항상 일종의 긴장관계가 존재해 왔다.<sup>102)</sup> 따라서 컴퓨터와 인터넷 및 이동통신 등과 같이 정보혁명의 산물들도

---

102) Eldon, S., *From Quill Pen to Satellite: Foreign Ministries in the Information Age*, (London: Royal Institute of International Affairs, 1994)

고품질의 실시간 커뮤니케이션을 가능하게 함으로써 전통적인 외교과정의 재조정을 야기하고 있는 것으로 이해될 수 있다.

정보화에 따른 외교과정의 변화는 일차적으로 외교업무 처리의 개선을 목적으로 실시되는 정보통신 인프라의 구축과 전산시설의 확충 및 외교정보 네트워크의 개설 등과 같은 ‘외교정보화’의 형태로 나타난다. 이러한 외교정보화의 노력들은 외교전담부처의 내부조직을 넘어서 타 부처와의 업무공조를 위해 네트워크를 구축하고 이를 바탕으로 상호연동하는 지식공유의 플랫폼을 마련하여 외교업무 관련 ‘지식경영(knowledge management)’을 지향한다. 이러한 구상이 실현될 경우 이는 외교정보기반의 공동활용을 통한 정부의 정보자원 처리능력이 극적으로 증대되는 외교부문 ‘전자정부(e-Government)’의 달성을 의미한다.<sup>103)</sup>

한편 인터넷을 통해 전세계적 차원에서 실시간으로 제공되는 뉴스의 양과 질의 향상은 정보를 수집하고 분석하는 업무를 담당하는 외교부처의 기능을 본질적으로 바꾸어 놓고 있다. 특히 인터넷을 통해 수많은 양의 동일한 정보들이 해외의 뉴스 공급처들에 의해 실시간으로 제공되는 상황에서 전통적인 외교의 보고 기능은 다른 방식으로 형태를 바꾸어 갈 수밖에 없을 것이다. 이제 주재원들의 역할은 단순한 ‘정보전달자’의 역할이라기보다는 현지에 주재함으로써 인해서 주재국 정부의 의도를 좀 더 정확하게 해독하거나 또는 주재국의 문화를 체득해야만 포착할 수 있는 미묘한 뉘앙스를 판별해내는 ‘정보분석가’로서의 역할로 바뀌게 될 것이다.<sup>104)</sup>

인터넷은 정보수집의 통로로서 뿐만 아니라 외교적 홍보의 통로로서도 활용된다.

---

Dizard, Jr., Wilson, *Digital Diplomacy: U.S. Foreign Policy in the Information Age*. (Westport, Conn.: Praeger, 2001)

103) 외교통상부. 『중장기 외교정보화촉진 기본계획(2002~2006)』 (2001. 11)

104) Walter B. Wriston, “Bits, Bytes, and Diplomacy.” *Foreign Affairs*, (1997, September/October); Jeffrey R. Cooper, “Diplomacy in the Information Age: Implications for Content and Conduct.” in *Diplomacy in the Information Age, iMP: The Magazine on Information Impacts*. (The Center for Information Strategy and Policy, 2001 July). ([http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01cooper.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01cooper.htm))

자국어뿐만 아니라 다양한 외국어로 제공되는 홈페이지를 구축하여 인터넷에 접속되는 곳이라면 어디의 누구에겐 주요정책을 홍보하고 여론조사나 정책포럼을 통해 의견을 수렴하는 등의 외교활동의 중요성이 부각되고 있다.<sup>105)</sup>

#### 나. 정보화시대 외교영역의 변화

정보기술의 발달에 의해 야기되는 권력의 소재와 작동방식의 변화를 바탕으로 정보화시대 외교영역의 변화를 보다 효과적으로 이해할 수 있다. 우선, 군사와 경제 분야의 물질적 권력자원에 못지않게 기술·정보·지식 등의 비물질적 권력자원이 외교에서 차지하는 위상이 증대하고 있다. 예를 들어 정보혁명이 진전되면서 기존에는 ‘하위정치(low politics)’의 영역에 속하는 것으로 인식되었던 반도체와 소프트웨어 등의 정보기술과 관련된 기술개발협력 등의 문제가 국가간의 관계에서만뿐만 아니라 비국가 행위자를 포함하는 복합적인 대외관계의 중요한 외교이슈로서 부상하고 있다. 현재 동아시아 차원에서 거론되고 있는 기술·정보·지식 자원을 둘러싼 양자간·다자간 외교의 경우를 보면, ▽TEIN(Trans-urasia Information Network) 프로젝트나 APII(Asia Pacific Information Infrastructure) Testbed 프로젝트와 같은 정보통신 네트워크를 구축하기 위한 지역협력외교 등을 들 수 있다.

정보기술의 발달은 새로운 물질적 자원의 부상이라는 차원을 넘어서 정보기술 분야의 게임규칙과 구조 및 규범을 형성하는 새로운 외교영역의 등장과 밀접히 연관된다. 정보기술의 기술표준과 프로토콜과 관련하여 2002년 현재 구상되고 있거나 진행중인 동아시아 지역협력외교의 경우로는 ▽xDSL이나 차세대 이동통신 등의 정보통신분야 세계표준을 선점하기 위한 지역협력외교 ▽아시아·태평양 지역 CDMA 채용국가들간의 ‘CDMA벨트’ 실현을 위한 지역협력외교 ▽인터넷 거버넌스 분야에서 다국어 도메인체계의 수립이나 한자코드표준 등의 마련을 위한 지역

105) Howard Cincotta, “Post-Modern Diplomacy and the New Media.” in *Diplomacy in the Information Age*, iMP: The Magazine on Information Impacts. (The Center for Information Strategy and Policy, 2001 July). ([http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01cincotta.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01cincotta.htm))

협력외교 등을 들 수 있다. 또한 보다 포괄적인 정보화의 제도적 틀을 마련하려는 외교적 노력으로서 ▽ 미국 중심의 전자상거래질서 형성에 대한 아시아 국가들의 대응의 일환으로 진행되고 있는 아시아 6개국간의 전자상거래 분야 지역협력외교 ▽ 정보산업협력을 위한 기초적인 제도환경의 정비차원에서 논의되고 있는 지적재산권 관련 지역협력외교 ▽ '동아시아 정보문화권' 구상의 실현을 위한 지역협력외교 등을 주목할 필요가 있다.<sup>106)</sup>

한편 국제기구의 장에서 정보통신 관련 국제협상이나 국제규범의 형성에 참여하는 정보기술외교의 사례들을 한국외교와 연관이 있는 경우만을 거론하면 다음을 주목할 필요가 있는데, ▽ APEC(Asia Pacific Economic Cooperation)내 정보통신부문 워킹그룹인 APEC TEL에서의 활동이나 APEC 회원국의 전자정부 구현을 위한 국제협력사업 등과 같은 APEC에서의 정보기술외교 ▽ 아·태 전기통신협의체(APT, Asia Pacific Telecommunity)에서 전파 및 표준분야 회의에 지속적인 참여를 통한 정보기술외교 ▽ OECD(Organization for Economic Cooperation and Development)가 주관하는 전자상거래 및 정보보호 등의 정책 및 국제규범의 제정에 참여하는 정보기술외교 ▽ 세계무역기구(WTO, World Trade Organization) 통신서비스 협상의 참여를 통한 정보기술외교 ▽ 국제통신연합(ITU, International Telecommunications Union)에서의 국제표준 및 전파분야의 협상에 참여하는 정보기술외교 등을 들 수 있다.<sup>107)</sup> 최근 들어 특히 기술·지식과 관련된 국제기구에서 활동할 해당 분야의 전문가들을 충원하는 것이 외교부처 또는 실무부처의 국제업무 담당부서의 시급한 과제로서 인식되고 있다.<sup>108)</sup>

정보화시대 공공외교의 이슈와 관련하여 정보통신분야의 국제정보격차 해소를

106) 정보통신부. 『e-Korea Vision 2006: 글로벌 리더, e-Korea 건설을 위한 제3차 정보화촉진기본계획』 (2002. 4)

107) 정보통신부. 『e-Korea Vision 2006: 글로벌 리더, e-Korea 건설을 위한 제3차 정보화촉진기본계획』 (2002. 4)

108) Michael P. Ryan, *Knowledge Diplomacy: Global Competition and the Politics of Intellectual Property* (Washington, DC: Brookings Institution Press, 1998)

위한 지원사업 및 홍보사업에 주목할 필요가 있다. 현재 논의 중이거나 진행중인 사례로는 ▽인터넷 청년봉사단 해외파견 및 해외 정보기술인력 초청 연수 ▽세계은행(World Bank)이 추진하는 정보격차해소재단(DGF, Development Gateway Foundation) 등과 연계한 국제정보격차 해소사업 ▽ASEAN+3와 같은 지역협력의 틀에 기반한 동아시아 지역의 정보격차해소 특별협력사업 ▽세계정보통신개발총회(WTDC, World Telecommunication Development Conference)나 정보사회세계정상회의(WISIS, World Summit on the Information Society) 등과 같은 범세계적인 회의에서 한국의 정보격차해소 노력의 홍보 및 전파 등을 들 수 있다. 일차적으로 이들 사업은 국가간 정보격차를 해소하고 국내 기업의 해외 시장 진출 등을 지원하기 위하여 개발도상국의 정보기술 인력양성을 지원함으로써 국제협력을 도모하는 데 목적이 있다. 그러나 보다 본질적인 목적은 ‘정보화 선진국’으로서 한국의 이미지를 대외적으로 홍보하고 소위 한국형 정보화 모델을 해외에 전파함으로써 외교적 지위를 격상시키려는 공공외교, 즉 구성적 권력의 증진에 있다고 할 것이다.<sup>109)</sup>

#### 다. 정보화시대 외교주체의 변화

정보화는 외교과정과 외교영역의 변화에만 영향을 미치는 것이 아니라 기존에는 국민국가를 중심으로 이해되던 외교주체의 변화 가능성도 열어 놓고 있다. 탈집중적 정보통신 인프라와 커뮤니케이션 매체가 도입되면서 조직내의 정보흐름을 위로부터 집중형의 통제를 통해 파악·관리한다는 것은 더욱 어려워질 수밖에 없다. 결국 탈집중의 정보기술환경 하에서 이루어지는 복잡한 상호작용의 커뮤니케이션을 감당하기 위해서는 기존의 위계적이고 공식화된 조직이 탈집중 관리구조를 채택할 수밖에 없게 될 것이다.<sup>110)</sup>

국제관계론의 거버넌스 시각에서 볼 때 더욱 중요한 것은, 외교부처 조직의 관리

109) 정보통신부. 『e-Korea Vision 2006: 글로벌 리더, e-Korea 건설을 위한 제3차 정보화촉진기본계획』 (2002. 4)

110) 김상배, “정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정.” 『한국정치학회보』 35(4), 2001.

구조 자체가 탈집중화되는 것과 함께 정부조직 전체(또는 국가 전체)에 걸쳐서 외교의 주체가 다원화된다는 점이다. 정보화시대 외교의 이슈는 직업외교관이 모두 감당하기에는 벽찰 정도로 전문화·세분화되고 있다. 더군다나 해당 외교정책에 실질적인 이해관계를 가지고 있는 정부부처들이나 기타 해당기관들의 숫자와 영향력이 늘어나면서 외교정책결정의 주요과정으로서 이들 당사자들의 의견을 수렴하여 정책방향을 설정함으로써 차후 정책수행에 대한 지원을 얻어내는 일이 중요하게 부각되고 있다. 이러한 상황에서 직업외교관들이 해당 국제업무와 관련된 창구로서의 독점력을 잃게 되는 것은 당연하다. 실제로 재외공관에는 국방, 재정, 무역, 농업 등 분야의 정부부처로부터 파견된 주재관(attache)들이 상주하고 있으면서 본국의 해당부처와 직접적인 커뮤니케이션 라인을 개설하는 동시에 해당 국가의 카운터파트들과도 직접 협상을 벌이고 있다. 이러한 상황에서 외교부는 해당 부처 중심의 관심사로부터 자유로우면서 사안 자체에 대해 전체적인 조망을 하고 부처간의 공통점을 추려내는 식의 정보분석과 조정의 업무가 향후 외교전담부처의 기능에 부가가치를 부여할 것으로 예상된다.

외교주체 변화의 또 다른 하나의 축은 국가영역의 테두리를 넘어서 시민사회영역의 사회단체, 기업, 학계 등의 전문가들을 엮어내는 조정의 역할과 관련된다. 특히 정보기술의 분야는 외교전담부처가 모두 떠맡기에는 벽찰 전문지식의 영역으로서 실제로 다양한 비정부기관의 민간전문가들이 참가하고 있다. 결국 정보기술외교는 더 이상 국가영역에만 배타적으로 머물러 있을 수만은 없다. 전세계적인 차원에서 정부부처, 국제기구, 기업, 시민사회단체 등이 참여해서 만들어내는 느슨한 형태의 연합인 소위 ‘공공정책 네트워크(public policy networks)’ 또는 네트워크외교의 필요성이 제기되는 대목이다.<sup>111)</sup> 세계적인 네트워크를 통해서 연결된 시민운동단체들이 인터넷을 통해서 데이터 수집의 독자적인 수단을 장악하게 되면서부터 특정 정책을 정당화하는 정부의 공식적인 견해에 대한 반대의 담론을 형성함으로써 세계적

111) Reinecke, Wolfgang H. 1999/2000. “The Other World Wide Web: Global Public Policy Networks.” *Foreign Policy*, 117.

연대를 공고히 해나가는 일들이 종종 관찰된다.<sup>112)</sup> 사이버공간에서의 이러한 시민운동의 글로벌 네트워크가 특히 중요한 의미를 지니는 것은 비국가 행위자들이 정보 자원에 근거한 새로운 형태의 연성권력을 행사한다는 점이며 이러한 연속선상에서 공공외교의 개념을 새롭게 이해할 수 있다는 점이다. 다시 말해 정보화시대 공공외교의 부상은 앞서 언급한 바와 같은 새로운 외교영역의 출현이라는 관점과 함께 새로운 외교주체의 등장이라는 관점과 연결시켜 이해하여야 한다. 주로 해당 국가의 국민을 상대로 한 대외선전이라는 형태로 이루어지는, 정부의 주도에 의한 공공외교의 개념을 넘어서 정보공유와 정보투명성의 개념들을 기반으로 하여 시민사회영역의 주체들이 모두 활발하게 참여하여 이루어지는 새로운 공공외교의 가능성이 정보화시대에 이르러 더욱 증대된 것이 사실이다.<sup>113)</sup>

### 3. 전자상거래 활성화와 국가의 재조정

#### 가. 전자상거래의 세계정치적 의미

전자상거래는 인터넷이 보편화되기 이전에도 기업 간 문서를 전자적 방식으로 교환하거나, PC통신의 홈쇼핑·홈뱅킹 등 다양한 형태로 존재해 왔다. 그러나 전자상거래가 본격적으로 생활화된 것은 인터넷이 대중화되면서 부터였다.

협회의 전자상거래란 인터넷상에 홈페이지로 개설된 상점을 통해 실시간으로 상품을 거래하는 것을 의미한다. 거래되는 상품에는 전자부품과 같은 실물뿐 아니라, 원격교육이나 의학적 진단과 같은 서비스도 포함된다. 또한 뉴스·오디오·소

112) Livingston, Steven, "Diplomacy and Remote Sensing Technology: Changing the Nature of Debate." in *Diplomacy in the Information Age, iMP: The Magazine on Information Impacts* (The Center for Information Strategy and Policy, 2001. July). ([http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01livingston.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01livingston.htm))

113) Hocking, Brian. "Diplomacy: New Agendas and Changing Strategies." in *Diplomacy in the Information Age, iMP: The Magazine on Information Impacts*. (The Center for Information Strategy and Policy, 2001. July). [http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01hocking.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01hocking.htm)

소프트웨어와 같은 디지털 정보 상품도 포함되며, 이들의 비중이 점차 높아지고 있다. 한편, 광의의 전자상거래는 소비자와의 거래뿐만 아니라 거래와 관련된 공급자, 금융기관, 정부기관, 운송기관 등과 같이 거래에 관련되는 모든 기관과의 관련행위를 포함한다. 즉, 여기서 말하는 전자상거래 시장이란 생산자(producers)·중개인(intermediaries)·소비자(consumers)가 디지털 통신망을 이용하여 상호 거래하는 시장으로 실물시장(physical market)과 대비되는 가상시장(virtual market)을 의미한다. 이러한 전자상거래로 이루어지는 경제활동을 흔히 디지털경제(digital economy)라 하며, 미래에는 실물경제와 디지털경제가 경제활동의 양대 축을 이룰 것으로 전망되고 있다.

전자상거래는 정보통신기술과 정보시스템 개발기술의 발전으로 나타나는 새로운 사회제도이며 새로운 문화라 할 수 있다. 이는 인간의 경제생활은 물론 의식구조와 사회구조에 획기적인 변화를 초래하는 계기가 될 것이다.

#### 나. 전자상거래 활성화와 경제활동의 세계화

전자상거래는 경제에 있어서 세계화를 촉진시킬 가능성이 매우 크다. 최근 세계화 추세에 기여하고 있는 한 가지 요인은 초첨단 전자정보통신기술이 비약적으로 발전하고 이 기술이 지구촌(Global Village)을 더욱 조그맣게 만들고 있기 때문이다. 인터넷 전자상거래를 통해 세계 모든 공급자들과 소비자들이 사이버 쇼핑몰에서 만나 전자우편으로 하루 24시간 광속으로 거래를 하게됨에 따라, 결과적으로 종래 이를 규제해 오던 경제적 국경을 허물고 있다. 개별기업은 내부적으로 비용을 절감하며, 외부적으로는 시장이 전 세계로 확대되어 규모의 경제를 도모할 수 있게 되었다. 무역거래에 필요한 국제전화나 팩스는 전자우편으로, 상품 카탈로그나 전시장은 CD-롬이나 사이버 쇼핑몰로, 상품의 물리적 전시장은 사이버전시장이나 사이버 쇼핑몰로, 영업사원의 마케팅활동은 텔레마케팅으로, 수출입대금결제는 전자화폐로 대체되는 현상이 지속되고 있다. 세계 유수의 무역회사들은 자사의 사이버 쇼핑몰을 구축하고 있으며 일부 제조업체들은 세계적 체인을 갖고 있는 대규모 인터넷쇼핑 전문업체를 통해 인터넷 광고, 제품 소개 등의 마케팅 활동을 하고 있다.

경제적 국경의 소멸이라는 차원 뿐 아니라 상품 정보의 교류, 유통과정의 단축을

통한 거래비용 절감, 시공간의 초월, 타국 경쟁자의 출현, 시장의 확대 등을 통하여 기업들 간의 경쟁은 새로운 기회와 위기를 동시에 맞이하고 있다. 인터넷은 상품의 제조업자와 생산공장을 연결시킬 뿐 아니라 디자이너와 공장, 소프트웨어 엔지니어와 하드웨어 엔지니어, 상품의 공급자와 소매인, 그리고 생산자와 소비자를 세계적으로 연계시켜주는 역할을 하고 있다. 이러한 경제환경의 변화는 근본적으로 인터넷이라는 네트워크의 ‘개방성’에서 비롯된 것이다. 개방성이란 인터넷이 광대한 세계시장에 네트워크 형태로 파급되어 있어 세계 어느 지역에서나 인프라마만 구축되어 있다면 동질의 접근가능성을 지니게 된다는 의미이다. 인터넷 쇼핑몰에서 상품은 공간과 시간의 제약 없이 전 세계 모든 소비자를 대상으로 마케팅 되고 있는 것이다. 바로 상품의 세계화를 의미하며 시장의 전 세계적인 확대를 의미하기도 한다. 결국 장기적으로 전자상거래는 세계분업구조를 개편시킬 수 있는 가능성을 내포하고 있음을 알 수 있다.

#### 다. 전자상거래 활성화와 주권국가의 변화

사이버테러의 경우와 더불어 영토성에 기반을 둔 국가의 능력과 권위에 대한 도전의 예는 전자상거래(electronic commerce)에서도 찾아진다. 사이버공간의 전자상거래가 갖는 가장 큰 특징 중의 하나는 초국가적으로 발생한 전자상거래의 물리적 장소의 소재를 밝히는 것이 쉽지 않다는 점이다. 주권국가에 있어서 전자상거래는 국가가 수립한 기존의 조세 및 관세 시스템은 물론 국가의 대내외적 경제 시스템 전반에 변화를 야기하고 있다.<sup>114)</sup> 특히 이러한 전자상거래의 탈장소성은 근대 이래 영토국가에 의해 행사되어온 소득세, 부가가치세, 관세 등 조세관할권에 도전을 제기한다. 인터넷 온라인에 따른 거래에 누가 세금을 내어야 하는가의 문제가 당연히 발생되지 않을 수 없는 것이다. 우리나라의 구매자들이 미국계열의 사이버 쇼핑몰에 접속하여 상품이나 서비스를 사게 되면 그 미국기업의 매출액이 늘어나게 되고

114) Benjamin Cohen, “Electronic Money: New Day or False Dawn?,” *Review of International Political Economy* (2001).

이익도 증가되기 마련이다. 그런데 이 기업은 우리나라의 사람들한테서 이익을 얻지만 소득세는 미국 정부에 내게 된다. 우리나라의 구매자들이 내어야 하는 부가가치세도 이와 마찬가지로. 조세 문제와 동시에 관세문제도 커다란 전자상거래에 있어서 논리적인 충돌을 일으키고 있다. 1997년 미국 클린턴 대통령이 인터넷으로 거래하는 모든 무역에 대해서는 관세를 철폐하자는 주장은 현실적으로 관세를 부과하기 어려운 전자상거래에 대하여 원초적으로 관세를 철폐시키고자 하는 의도로 해석된다. 이렇게 미국은 인터넷 무역으로 이뤄지는 모든 상품과 디지털제품에 대해 관세를 부과하지 말자고 주장하고 있다. 그리고 인터넷 교역에 대한 새로운 내국세 과세를 금지하자고 고집하고 있다. 전자상거래를 통하여 들어오는 상품에 관세가 부과될 수 없게 되면 고부가가치 제품에 대하여 경쟁적 우위에 있는 미국을 비롯한 선진국들의 상품이 대거 국내로 유입될 것이 분명하다. 따라서 인터넷 거래에 있어서 관세 책정을 불가능하게 하는 것은 기존에 개도국에 있어 막강한 무역정책으로 존립해온 관세장벽 및 비관세장벽 등 무역장벽이 무의미해지는 것을 말한다. 이는 최첨단 정보통신기술이 인터넷 전자상거래의 새로운 장을 열어 놓고, 이상거래가 다시 최첨단 정보통신기술산업에 의존하는 국가들의 경제를 발전시키는 발판을 마련하는 결과를 낳을 수 있다는 것을 의미한다. 그러나 다른 한 편으로 인터넷을 환경으로 하는 전자상거래의 등장은 소득을 발생시킨 상행위와 구체적인 장소와의 연결 고리를 해체시키고 있는 것이다. 우선 일차적으로, 인터넷상에서 전자적으로 상행위가 이루어질 경우 판매자와 구매자가 물리적 공간에서 어디에 위치하는가를 판별하는 문제가 쉽지 않다. 만약 이러한 일차적 문제가 해결된다고 해도 사이버공간의 수많은 노드(node)를 거치면서 복잡한 상호작용을 통해 초국가적으로 발생한 부가가치창출의 행위를 영토적 조세관할권에 의해 구분하고 누가 세금을 낼 것인지를 결정하는 것은 매우 어려운 문제이다.<sup>115)</sup>

---

115) Stephen J. Kobrin, "Electronic Cash and the End of National Markets," Foreign Policy, (Summer 1997), p.74

국가의 능력과 권위에 도전하는 또 다른 예는 전자적인 형태로 제기되고 있는 새로운 개념의 화폐이다. 실제로 최근 정보기술의 발달은 다양한 형태의 전자화폐(electronic money)들을 창출하고 있는데 이들 전자화폐가 갖는 의미는 기존의 화폐수단에 단순한 유동성을 첨가한다는 차원을 넘어서 영토국가의 화폐정책에 대한 잠재적인 도전으로서 작용한다는 데에서 찾아진다. 인터넷상에서 벌어지는 화폐흐름에 대한 디지털 정보는 국가가 규제자로서 나서서 통제하기에는 너무 복잡한 상호작용의 양상을 띠고 있다. 일차적으로 금융행위와 기타 다른 커뮤니케이션의 행위를 구분하는 것이 쉽지 않을 뿐만 아니라 전자적 금융행위가 국경을 가로질러 사이버공간에서 이루어질 경우 국내법에 기반을 둔 국가의 화폐정책적 통제는 부정적인 의미를 갖기 쉽다.<sup>116)</sup> 이처럼 전자상거래는 조세와 관세 뿐 아니라 국가의 재정, 금융, 통화, 외환 등 모든 경제부분에 영향을 미치게 될 것이다. 전통적 상거래에서는 현금, 수표, 어음, 신용카드 등이 결제수단으로 이용되어 왔다. 그러나 인터넷 전자상거래에서는 전통적 상거래와 달리 그 대금결제가 전자방식이나 혹은 전자화폐(Electronic Cash)로 결제된다. 자연히 전자상거래 시대에는 신용거래가 확대되기 마련이다. 그리고 전자상거래의 활성화는 신용거래의 피해를 최소화하기 위하여 거래인증·거래보안·대금결제·소비자보호·지적소유권보호 등 새로운 제도의 도입을 촉진하기도 한다. 앞으로 전자상거래가 활성화되고 이러한 방식이 국내 상거래는 물론 세계무역거래의 주된 상거래 방식이 되어 규모가 엄청나게 성장할 경우 종래 국가가 실시해 오던 재정·금융·통화·외환 정책이나 제도로는 관리가 어렵워질 것이다. 따라서 각국의 정부는 인터넷을 통한 전자상거래라는 새로운 경제활동양식에 부응하는 정책과 제도 개편의 불가피성을 인정하고 정책 마련 및 제도개선을 위하여 고심하고 있다.

전자상거래가 주권국가의 경제적인 역할에 미치고 있는 영향에 대한 연구는 신중하게 진행되어야 하겠지만, 그럼에도 불구하고 전자상거래를 통하여 국가가 경제적

---

116) Eric Helleiner, "Electronic Money: A Challenge to the Sovereign State?", *Journal of International Affairs*, 51(2), Spring, 1998), pp.388~9

으로 무의미해질 것이라는 논의에 대해서는 성급한 결론이라는 지적이 대부분이다. 국가는 이미 20세기 이후 경제를 스스로 이끌어가고 좌지우지하는 강한 국가보다는 경제 영역에 대한 '보조자' 내지는 '규제자'로 존재해 왔다. 즉, 국가는 자국의 경제가 예기치 못한 위기에 처해 있을 때 이에 대응할 수 있는 정책을 수립하고 실행하는 역할을 하거나, 경제 시스템이 건전하게 돌아갈 수 있도록 적절한 제도를 마련하고 이 제도를 일탈하는 경제활동에 대해서는 제재를 가하는 역할을 담당해 왔다. 전자상거래는 여러 가지 면에서 국가가 유지해온 경제보조방식 내지는 경제규제방식에서 벗어나는 것은 사실이다. 그러나 전자상거래 활동에 대비하여 국가가 거래인증·거래보안·대금결제·소비자보호·지적소유권보호 등 새로운 제도를 도입하고 이에대한 국제적 협력도 주도하고 있듯이 결국 국가는 더욱 개방되고 네트워크화된 변형태로 지속적으로 경제보조자 내지는 경제규제자의 역할을 할 것으로 보인다.

#### 4. 사이버문화와 네트워크정체성

##### 가. 네트워크를 통한 정체성의 변화

인터넷을 활용한 커뮤니케이션의 활성화는 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. 앞서 살펴본 패킷스위칭의 경우도 다수의 이용자들간의 정보흐름을 국가가 나서서 통제하거나 방해하는 것을 불가능하게 만드는 대표적인 인터넷 기술의 요소이다.<sup>117)</sup>

인터넷을 둘러싼 커뮤니케이션의 활성화가 사이버공간에서의 국가의 능력과 권위를 약화시키는 차원을 넘어서 심층적으로 제기하는 문제는 국민국가를 중심으로 형성되었던 국민정체성(nationality)을 잠식하려는 조짐이다. 소위 ‘활자자본주의(print capitalism)’에 대한 근대적 국민정체성과 커뮤니케이션기술의 역사적 상호관계는 베네딕트 앤더슨(Benedict Anderson)의 연구를 통해서 잘 알려져 있다. 다시 말해 근대 국민국가의 형성과정에서 핵심적인 요소로서의 활자매체의 상용화는 국민국가의 이데올로기적 정체성의 물적 기반을 제공하였다.<sup>118)</sup>

비슷한 맥락에서 최근 커뮤니케이션 매체로서의 인터넷의 활성화와 사이버공간의 등장으로 인해 국민정체성을 대체 내지는 보완하는 사이버공간의 새로운 정체성의 등장이 조심스럽게 예견되고 있다. 인터넷상의 노드(node)를 중심으로 새롭게 형성되는 네트워크 정체성으로서의 ‘노드정체성(nodality)’에 대한 논의가 그것이다.<sup>119)</sup> 사실 인터넷과 여타 디지털 미디어는 많은 사람들을 국민국가의 테두리로부터 끌어내어 글로벌한 노드정체성의 영역으로 초대한다. 노드정체성은 집단의 정체성이 아닌 개인의 정체성을 기저에 깔고 있다. 예를 들어 물리공간의 국민정체성은 웹사이트들을 통해 창출되는 ‘사용자 정체성’에 의해 도전을 받고 있다. 다시 말해 사이버공간에서 서로를 인식하는 것은 실명이나 국적이 아니라 개인에게 귀속되어 있는 네트워크 정체성이다.

---

117) Ingrid Volkmer, “Universalism and Particularism: The Problem of Cultural Sovereignty and Global Information Flow,” in Brian Kahin and Charles Nesson(eds.), *Borders in Cyberspace: Information Policy and the Global Information Infrastructure* (Cambridge, MA: MIT Press, 1997), p.48; A. Michael Froomkin, “The Internet as a Source of Regulatory Arbitrage,” pp.129~30

118) Benedict Anderson, *Imagined Communities*(London: Verso, 1983)

119) Timothy W. Luke, “From Nationality to Nodality: How the Politics of Being Digital Transforms Globalization,” *The Annual Meeting of the American Political Science Association*(September, 3~6, 1998)

#### 나. 한국형 네트워크사회의 형성

한국에서 인터넷과 휴대폰의 확산은 기술, 시장, 정책 등과 같은 수요와 공급요인과 관련될 뿐만 아니라 한국인들이 이들 정보기술을 채택하도록 뒷받침한 사회문화적 조건과 밀접한 관계를 가지고 있다. 다시 말해 IT의 확산은 지식정보사회를 향한 한국사회의 사회문화적 변동과 밀접히 연관되어 있으며, 이는 19세기 말 이래로 진행되어온 한국의 근대화 내지는 산업화의 연속선상에서 이해되어야 한다. 이러한 변동의 과정에서 한국에 이어져 내려온 사회문화적 요소들은 정보화의 초기 성공을 뒷받침하는 중요한 요소로서 작동하였다. 특히 본 연구는 두 가지 측면에서 이러한 사회문화적 요소들이 초고속 인터넷과 휴대폰의 확산과 수용을 북돋웠다고 할 수 있다.

한국에서 정보기술의 확산과정을 보면, 일차적으로 한국의 근대화 과정에서 성숙되어온 시민사회의 존재에서 인터넷 확산을 이해하는 단초를 찾을 수 있다. 2000년 총선에서 등장한 낙천낙선운동이나 그 밖의 인터넷 매체의 활용을 통한 시민사회 운동 등의 활성화는 근대화의 과정에서 다양한 사회경제세력들이 형성되어 왔음을 보여준다. 이외에도 민주당의 국민경선과정에서 나타난 ‘노사모(노무현을 사랑하는 사람들의 모임) 현상,’ 월드컵 과정에서 나타난 ‘붉은 악마 현상,’ 오마이뉴스 등과 같은 인터넷 언론의 활성화, 2002년 대선과정에서의 인터넷의 역할 등의 사례는 한국사회에 이미 근대적 이해관계(interests)의 분화를 바탕으로 형성된 시민사회 또는 공론영역(public sphere)이 존재하고 있으며 이러한 세력들이 정치사회적으로 동원되는 과정에 인터넷이라는 매체가 진화적으로 작용하였다는 점을 드러내 준다. 역으로 한국사회에서 이러한 정치사회적 활성화는 인터넷과 같은 정보화의 매체가 확산·수용되는 데에도 상당한 영향을 미쳤음은 물론이다. 시민사회 수준에서 유교적 참여전통이 인터넷을 통한 동원의 과정을 지지했을 뿐만 아니라 웹을 통한 공론의 문화도 형성시켰다. 또한 잊지 말아야 할 것은 휴대폰의 경우도 근대적 자아발견의 수단으로 활용되었다는 점이다.

다른 한편으로 한국의 정보화에는 전통문화의 요소로 대변되는 한국의 독특한 사

회문화요인이 커다란 영향을 미쳤다는 점도 주목하여야 한다. PC방과 휴대폰의 빠른 확산이나 온라인 공동체의 성장 및 채팅문화의 형성 등에는 한국사회에 존재하는 보다 전통적인 사회문화적 요소가 연관된 것으로 보인다. 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. 아이러브스쿨 과 같은 사이버 동창회 사이트의 성행이나 인터넷채팅방, PC방문화, 휴대폰사용 등에서 보여지는 사용자그룹의 ‘소집단 군집현상’ 등은 이들 정보기기의 확산에 집단의 유대를 결속하려는 전통적 사회문화적 요인이 작용하였음을 짐작케 한다. 사적영역에서도 정서적 동기를 공유하는 전통적인 유대들이 PC방과 온라인 공동체 및 휴대폰의 사용을 독려하는 사회적 세팅을 제공하였다.

결국 정보기술의 확산에 영향을 미친 한국의 사회문화적 요인은 위의 두 가지 측면이 모두 작용한 것으로 보아야 할 것이다. 그러나 이러한 두 가지 측면을 병렬적으로 이해할 것이 아니라 그 복합된 형태에 대한 세련된 개념화가 필요함은 물론이다. 인터넷이나 휴대폰과 같은 정보기술의 확산으로 인해 증대된 의사소통능력을 통해 근대화 과정에서 체계에 억압된 개인의 생활세계가 회복된다는 것이 정보화로 인한 사회문화변동의 보편적인 관찰이라고 할 수 있다. 그러나 한국의 정보화 과정이 보여주는 사회문화적 특징은 이러한 관찰의 지평을 넘어서 체계로부터 회복되는 근대적 개인의 생활세계가 서구의 근대화 과정에서 나타난 것과 같이 이해관계에 의해 분화된 이차집단적인 개인의 결합체로서 구성되는 것 같지는 않다. 한국의 정보화과정에서 회복된 개인의 생활세계는 개별적으로 재구성된다기 보다는 다양한 일차집단적인 소그룹의 형태를 띠면서 재구성 된다는 것이다. 이러한 소그룹 커뮤니케이션을 통하여 근대화의 과정에서 소외되고 단절된 한국인은 정서적 안정감을 추구하려는 것이라고 볼 수 있을 것 같다.

한국에서의 공론영역의 가능성과 전통문화의 잔존으로서 개념화되는 두 가지의 사회문화요소가 결합해서 형성된 소위 ‘1.5차집단’의 존재는 정보화의 전개에 지대

한 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 이러한 사회문화적 요인은 일제시대 이래 근대화 과정을 거치면서 한국사회의 전통적인 요소가 근대적인 요소가 복합되면서 형성된 사회경제적 산물이라고 할 수 있다. 가장 거시적인 국가와 경제의 영역에서는 산업화 과정에서 창출된 신가죽주의적 유대들이 정보화의 단계에서도 정부의 정책과 비즈니스의 작동에 영향을 미치는 요소로서 남아 있었다. 이렇게 근대적인 공론영역의 성숙과 한국적 전통의 공동체 문화가 교차되는 영역에서 한국 정보화의 가시적 성과도 이해할 수 있으며 더 나아가 그 한계에 대한 비판도 가능할 것이다. 이러한 맥락에서 볼 때 산업화의 과정에서 그러하였듯이 이러한 사회문화요인들은 정보화의 과정에서도 그 추진을 뒷받침하는 소위 정보화시대의 ‘아시아적 가치’로서 작용할지도 모른다.

이상에서 살펴본 바와 같이 정보화가 기존 영토국가의 약화에 새로운 도전의 동력을 제공하고 있는 것은 사실이지만, ‘현실국가(real state)’로서의 영토국가가 담당했던 전통적 기능이 완전히 소멸한다고 보기에는 유보해야 될 사항이 있다. 따지고 보면 일천한 정보화와 인터넷의 역사에서 국가가 제 역할을 찾기에 는 시간이 부족했는지도 모른다. 사이버공간에서 주권국가가 차츰 ‘실제화’되는 과정에 접어들었으며, 그 역할을 찾아가고 있는 조짐들이 보인다. 예를 들어 인터넷 사용자와 소비자의 보호, 사이버공간의 유해 사이트나 비윤리적 콘텐츠에 대한 규제 등이 필요하다는 인식이 확산되고 있다. 이러한 인식의 바탕에는 공정한 규제가, 범죄를 조장하는 무질서 상태보다는 낫다는 발상이 깔려 있으며, 더 나아가 만약에 그러한 공정한 규제를 담당할 주체가 있다면 이는 국가의 몫으로 남아야 한다는 것이다. 사이버공간에서도 ‘네트워크국가’의 등장이 예견되는 것은 바로 이러한 대목이다.

## 제 5 장 결 론

21세기 정보화시대를 맞이하는 세계질서 변화의 핵심은 세계정치의 권력자원과 그 작동메커니즘의 변형과 지난 수백 년 간 세계질서의 운영과정에서 중심적 역할을 담당해왔던 국민국가의 위상과 역할이 재조정되는 데 있다. 다시 말해 기술·정보·지식을 중심으로 한 구조적 권력의 부상과 네트워크형의 세계정치 단위체의 등장이라는 현상이 군사, 정치, 행정, 경제, 산업, 사회, 문화 등 세계질서의 전 영역에 걸쳐서 진행되고 있는 것이다. 이 글은 세계정치의 권력이동과 국민국가의 재조정을 국제정치학에서의 이론적 논의와 함께 정보산업과 문화산업, 인터넷과 사이버공간의 구체적인 사례를 통해서 살펴보았다. 이러한 세계질서의 변화과정에서 IT는 단순한 도구나 환경의 의미를 넘어서 적극적인 구성적 요소로서의 역할을 함은 물론이다.<sup>120)</sup>

그런데 이러한 과정에서 특별히 주목해야 할 것은 정보화시대의 신세계질서 형성에 있어서 미국이 오프라인에서의 ‘경성권력’을 바탕으로 온라인의 ‘연성권력’에까지 그 영역을 확대하면서 정보화시대 세계지식구조의 사실상 패권을 장악하고 있다는 점이다. 이상에서 살펴본 바와 같이, 정보산업과 문화산업의 국제적 경쟁의 사례는 미국의 지식패권(knowledge hegemony)이 차지하는 세계적 위상의 단초를 엿보게 해준다. 정보산업에서뿐만 아니라 정보세계정치의 전 영역에 있어서 미국은 기술·정보·지식의 창출과 확산 및 공유의 과정에서 주도권을 행사함으로써 새롭게 짜여지는 21세기 탈근대 세계질서의 핵심에 서 있다.

아울러 또 하나 명심하여야 할 사항은 이러한 정보세계정치의 과정에는 미국이라는 국가 행위자가 전면에서 나서서 활동하는 것은 아니라는 점이다. 정보세계정치의 장에서는 국가뿐만 아니라 기업이나 시민사회단체와 같은 다양한 비국가 행위자

---

120) 김상배, “정보기술과 국제정치이론: 구성적 기술론과 정보세계정치론의 모색.”

(NGOs)들이 복합적인 네트워크를 구성하면서 복수의 주체로서 등장하고 있다는 점을 유의하여야 한다. 앞서 살펴본 바와 같이, 정보화시대의 권력이동 과정에 관통하고 있는 국민국가의 재조정과정, 즉 기존의 주권적 영토국가로서의 정체성을 탈피하고 새로운 모습으로 변화하고 있는 ‘네트워크국가’의 등장과정에 유의하여야 한다.

이러한 맥락에서 정보화시대의 신세계질서에 대응하는 미래전략의 기본방향은 우선 부국강병적인 세계정치의 목표설정을 넘어서는 새로운 권력의 자원을 추구하는 것과 함께 새로운 권력의 작동메커니즘에 우리 자신을 익숙케 하는 쪽을 잡혀야 할 것이며, 아울러 공존공영(共存共榮)의 목표를 조화하는 것도 잊지 말아야 할 것이다. 또한 기존의 패권진영과 이에 대한 대항진영의 구도를 적절히 활용하는 묘미도 염두에 두어야 할 것이다. 한편, 세계화와 정보화시대의 세계정치 행위자로서 국민국가를 넘어서는 ‘네트워크국가’를 추구하는 글로벌 및 동아시아 지역 차원의 대외전략이 함께 구사되어야 할 것이다. 대내적으로도 국가중심적인 추진주체 설정을 넘어서 정부 부처간 및 정부-기업-시민사회 등의 조정체계를 구축하는 것이 되어야 할 것이다. 그야말로 21세기 한국의 생존과 번영은 새로운 문명표준(standards of civilization)으로서의 지식과 네트워크의 세계정치에의 적응 여부에 달려 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

궁극적으로 21세기 세계질서의 변화는 지난 백여 년의 것과는 형태를 달리하는 새로운 권력과 주체를 창출하고 있으며, 이러한 변화에 대한 적극적인 적응만이 우리의 생존과 번영을 보장하는 길이 될 것이다. 그러나 정보화시대의 지식과 네트워크 정치가 부과하는 도전은 19세기의 근대적 도전보다도 눈에 보이지 않는 형태로 밀려온다. 그렇다고 이에 적극적으로 대응하지 않고 방심하고 있으면 그 결과는 19세기 말의 전철을 다시 밟을 것이 뻔하다. 21세기를 헤쳐나가면서 우리가 19세기 문명표준을 따라잡지 못해 식민지가 되었던 역사를 극복하는 길은 새롭게 등장하는 권력의 실체를 정확히 파악하는 것에서부터 시작되어야 한다. 이를 바탕으로 어떻게 한국형 대응전략을 개발할 것인가에 대한 체계적인 고민이 본격적으로 이루어져야 할 것이다.

그러나 작금의 상황을 보면, 우리가 19세기 후반 새로운 표준으로서의 근대 과학 기술문명의 전파에 둔감하게 반응했듯이, 지식을 중심으로 한 21세기 권력의 등장 에 대해서도 그리 발빠르게 대응하고 있지는 못하다는 느낌이 강하게 든다. 특히 우리는 지식이라는 변수의 21세기 국가전략적 함의에 대해 다소 편협한 수준의 이해를 내보이고 있다. 다시 말해 여태까지의 정보화전략은 경제·산업전략의 셋방 살이 신세를 크게 벗어나지 못하고 좁은 의미의 IT전략에 안주하는 경향이 강했던 것이 사실이다. 물론 지식의 세계정치에 대해서 철저하게 대비하기 위해서 국가적 차원에서 지식역량을 결집한다고 할지라도 지식 분야의 글로벌 스탠더드를 주도해 본 경험이 없는 한국의 입장에서는 효과적인 대응전략을 모색한다는 것이 쉬운 일 이 아니다. 새롭게 권력을 창출하려는 야심에 찬 계획은 일단 접어두더라도 어디까 지 글로벌 스탠더드를 따라가고 어디부터는 ‘코리언 스탠더드(Korean standards)’를 고집할 것이냐는 ‘수용과 대항의 균형점’을 찾는 일에서부터 실마리를 풀어야 할 것 이다.

## 참 고 문 헌

- 권용수, 『지적재산권과 경쟁정책』, (과학기술정책관리연구소. 1996)
- 김상배, “정보기술경쟁의 국제정치경제: 새로운 개념화의 모색,” 한국정치학회(편), 『정보사회와 정치: 새로운 정치 패러다임의 모색』, (서울: 오름, 2001), pp.305~30
- \_\_\_\_\_, “정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정,” 『한국정치학회보』 35(4), (2001, 겨울), pp.359~76
- \_\_\_\_\_, “세계표준의 정치경제: 미·일 컴퓨터 산업경쟁의 이론적 이해,” 『국가전략』 8(2), (2002. 6.), pp.5~27
- \_\_\_\_\_, “지적재산권의 세계정치경제: 미·일 마이크로프로세서 분쟁을 중심으로,” 『국제정치논총』 42(2), (2002. 7), pp.111~30
- \_\_\_\_\_, “정보화시대의 외교: 개념화의 모색,” 『한국정치학회보』, 36(3), (2002, 가을), pp.269~88
- \_\_\_\_\_, “정보화시대의 한글민족주의: 아래아한글살리기운동의 정치경제,” 『한국정치학회보』 37(1), (2003, 봄) pp.409~29
- \_\_\_\_\_, “정보기술과 국제정치이론: 구성적 기술론과 정보세계정치론의 모색,” 『국제정치논총』 43(4), (2003, 겨울), pp.33~58
- \_\_\_\_\_, “사이버공간의 미래전략: 인터넷 거버넌스를 중심으로,” 유석진(외), 『정보화의 도전과 한국: 여섯 가지 쟁점과 미래전략』, (서울: 한울, 2003), pp.170~218
- \_\_\_\_\_, “지식/네트워크의 국가전략: 외교분야를 중심으로,” 『국가전략』 10(1), (2004. 3.)
- \_\_\_\_\_, “문화산업과 정보문화” 하영선(편), 『21세기 한반도 백년대계: 부강국가를

넘어서 지식국가로』 (근간)

김상배, “정보화시대의 세계지식구조: 수잔 스트레인지의 개념화를 넘어서,” (근간)  
다키야마 스스무(저), 곽해선(역), 『할리우드 거대미디어의 세계전략』, (서울: 중심,  
2000)

박동현, 『신지적재산권보호의 동향과 대응』, 과학기술정책관리연구소(1995)

백육인, “디지털 정보공유의 새로운 흐름으로” 『중앙일보』, (2003. 11. 20)

송봉식, “선진국의 특허제도”(2002)(<http://biozine.kribb.re.kr/special/sp2003-3-7.html>)

오병일, “사이버 군주의 세계체계 - 지적재산권을 둘러싼 국제적 동향”, 『디지털은 자유다』, (이후. 2000)

외교통상부, 『중장기 외교정보화촉진 기본계획(2002~2006)』, (2001. 11)

정달영, “인터넷 주소의 자국어 표기방안,” 다국어 통합정보처리 국제학술회의 발  
표문(2000. 6. 15)

정보통신부, 『ICANN의 동향 및 대응 방향』, (1999)

\_\_\_\_\_, 『e-Korea Vision 2006: 글로벌 리더, e-Korea 건설을 위한 제3차 정보화  
촉진기본계획』, (2002. 4)

하영선 (편), 『사이버공간의 세계정치: 베스트 사이트 1000 해제』, (서울: 이슈투데  
이, 2001)

한창완, 『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, (서울: 한울아카데미, 2001)

허희성, “뉴미디어 출현과 저작권 환경변화”, 『뉴미디어와 저작권』, (한국언론연구  
원, 1996)

홍성태, “디지털 혁명과 자본주의의 정보적 확장”(http://myhome.hanafos.com/~lawphilol/  
krissues.htm)

Anderson, Benedict, *Imagined Communities*(London: Verso, 1983)

Arthur, W. Brian, “Increasing Returns and the New World of Business,” *Harvard Busi-  
ness Review*(July~ August, 1996), pp.100~109

Barber, Benjamin R., *Jihad vs. McWorld* (New York: Times Books, 1995)

- Baylis, John, and Steve Smith(eds.), *The Globalization of World Politics: An Introduction to International Relations, Second Edition*(Oxford: Oxford University Press, 2001)
- Castells, Manuel, *The Rise of the Network Society*(Malden, MA: Blackwell, 1996)
- Cincotta, Howard, "Post-Modern Diplomacy and the New Media." in *Diplomacy in the Information Age, iMP: The Magazine on Information Impacts*. (The Center for Information Strategy and Policy, 2001 July). ([http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01cincotta.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01cincotta.htm))
- Cohen, Benjamin, "Electronic Money: New Day or False Dawn?," *Review of International Political Economy*(2001)
- Cooper, Jeffrey R., "Diplomacy in the Information Age: Implications for Content and Conduct." in *Diplomacy in the Information Age, iMP: The Magazine on Information Impacts*. (The Center for Information Strategy and Policy, 2001 July). ([http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01cooper.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01cooper.htm))
- Cowen, Tyler, *Creative Destruction: How Globalization is Changing the World's Culture* (Princeton: Princeton University Press, 2002)
- Cowhey, Peter F., "The International Telecommunications Regimes: The Political Roots of Regimes for High Technology," *International Organization*, 44(Spring 1990), pp.169~99
- Danitz, Tiffany and Warren P. Strobel, "Networking Dissent: Cyber Activists Use the Internet to Promote Democracy in Burma," U.S. Institute of Peace, *Virtual Diplomacy Series*, no. 3, (February, 2000). [http://www.usip.org/vdi/vdr/vburma/vburma\\_intro.html](http://www.usip.org/vdi/vdr/vburma/vburma_intro.html)(검색일: 2002년 4월 14일)
- Deibert, Ronald J., "Circuits of Power: Security in the Internet Environment." in James Rosenau and J.P. Singh(eds.), *Information Technologies and Global Politics: The Changing Scope of Power and Governance*(Albany, NY: SUNY Press, 2002), pp.

115 ~ 42

- Der Derian, James, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment in Network*(Boulder, CO: Westview Press, 2001)
- Dosi, Giovanni, "Technological Paradigms and Technological Trajectories: A Suggested Interpretation of the Determinants and Directions of Technological Change," *Research Policy*, 11(1982), pp.147 ~ 62
- Drake, William J., "The Rise and Decline of the International Telecommunications Regime," in Christopher T. Marsden(ed.), *Regulating the Global Information Society* (London: Routledge, 2000), pp.124 ~ 77
- Drezner, Daniel W., "The Global Governance of the Internet: Bringing the State Back In," *Political Science Quarterly*(forthcoming).
- Drucker, Peter F. *Post-capitalist Society*(New York: HarperBusiness, 1993)
- Everard, Jerry, *Virtual States: The Internet and the Boundaries of the Nation-State* (London and New York: Routledge, 2000)
- Foucault, Michel, *Power/Knowledge*, edited by M. C. Gordon(Brighton: Harvester, 1980)
- Freeman, Christopher, and Carlota Perez, "Structural Crises of Adjustment: Business Cycles and Investment Behaviour," in Giovanni Dosi, Christopher Freeman, Richard R. Nelson, Gerald Silverberg, and Luc Soete, (eds.), *Technical Change and Economic Theory*(London and New York: Columbia University Press, 1988), pp.38 ~ 66
- Froomkin, A. Michael, "The Internet as a Source of Regulatory Arbitrage," in Brian Kahin and Charles Nesson, eds., *Borders in Cyberspace: Information Policy and the Global Information Infrastructure*(Cambridge, MA: MIT Press, 1997), pp.129 ~ 63
- Gibson, William, *Neuromancer*(New York: Ace Books, 1984)
- Gilpin, Robert, *The Political Economy of International Relations*(Princeton, NJ: Princeton University Press, 1987)

- Gilpin, Robert, *The Challenge of Global Capitalism: The World Economy in the 21st Century*(Princeton, NJ: Princeton University Press, 2000)
- Grindley, Peter, *Standards Strategy and Policy: Cases and Stories*(Oxford: Oxford University Press, 1995)
- Grove, Andy S., *Only Paranoid Survive: How to Exploit the Crisis Points That Challenge Every Company and Career*(New York: Doubleday, 1996)
- Ha, Yong-Chool and Sangbae Kim, "The Internet Revolution and Korea: A Sociocultural Interpretation," Paper delivered at the International Conference on *Re-Bootting the Miracle? Asia and the Internet Revolution in the Age of International Indeterminacy*, (Seoul, South Korea, December 4~5, 2002)
- Habermas, Jurgen, *Communications and the Evolution of Society*(London: Heinemann Press, 1979)
- Hart, Jeffrey A., *Rival Capitalist: International Competitiveness in the United States, Japan, and Western Europe*(Ithaca, NY: Cornell University Press, 1992)
- 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), pp.35~58
- Hart, Jeffrey A. and Sangbae Kim, "Explaining the Resurgence of U.S. Competitiveness: The Rise of Wintelism," *The Information Society*, 18(1), (February, 2002), pp.1~12
- Harvey, David, *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*(Cambridge, MA: Blackwell, 1990)
- Hocking, Brian. "Diplomacy: New Agendas and Changing Strategies." in *Diplomacy in the Information Age, iMP: The Magazine on Information Impacts*. (The Center for Information Strategy and Policy, 2001. July). [http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01hocking.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01hocking.htm)

- Helleiner, Eric, "Electronic Money: A Challenge to the Sovereign State?" *Journal of International Affairs*, 51(2), (Spring, 1998), pp.387~4
- Hozic, Aida A., *Hollyworld: Space, Power, and Fantasy in the American Economy* (Ithaca, NY: Cornell University Press, 2001)
- Kahin, Brian and Ernest Wilson(eds.), *National Information Infrastructure Initiatives: Vision and Policy Design* (Cambridge, MA: MIT Press, 1997)
- Kahin, Brian and James H. Keller (eds.), *Coordinating the Internet*(Cambridge, MA: MIT Press, 1997)
- Keohane, Robert O., and Joseph S. Nye, Jr., "Power and Interdependence in the Information Age," *Foreign Affairs*, 77(5), (1998), pp.81~94
- 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), pp.17~36
- Kim, Sangbae and Jeffrey A. Hart, "Technological Capacity as Fitness: An Evolutionary Model of Change in the International Political Economy," in William R. Thompson(ed.), *Evolutionary Interpretations of World Politics*(New York: Routledge, 2001), pp.285~314
- 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), pp.143~68
- Kitschelt, Herbert, "Industrial Governance Structures, Innovation Strategies and the Case of Japan: Sectoral or Cross-National Comparative Analysis," *International Organization*, 45(4). (1991), pp.453~93
- Kobrin, Stephen J. "Electronic Cash and the End of National Markets," *Foreign Policy*,

(Summer 1997), ~ 77

- Kobrin, Stephen J., "Back to the Future: Neomedievalism and the Postmodern Digital World Economy," *Journal of International Affairs*, (Spring 1998), pp.361 ~ 86
- Kumon, Shumpei, "Can Japan Succeed in *Chigyo-Ka*," Glocom Working Paper, (1998)  
[http://www.glocom.ac.jp/proj/kumon/paper/1998/98\\_00\\_00c.html](http://www.glocom.ac.jp/proj/kumon/paper/1998/98_00_00c.html) (검색일 2003년 3월 10일)
- Kumon, Shumpei, and Akihiko Tanaka, "From Prestige to Wealth to Knowledge," in Takashi Inogichi and Daniel I. Okimoto, (eds.), *The Political Economy of Japan*, Vol.2, (Stanford, CA: Stanford University Press, 1988), pp.64 ~ 82
- Livingston, Steven, "Diplomacy and Remote Sensing Technology: Changing the Nature of Debate." in *Diplomacy in the Information Age, iMP: The Magazine on Information Impacts*(The Center for Information Strategy and Policy, 2001. July). ([http://www.cisp.org/imp/july\\_2001/07\\_01livingston.htm](http://www.cisp.org/imp/july_2001/07_01livingston.htm))
- Luke, Timothy W., "From Nationality to Nodality: How the Politics of Being Digital Transforms Globalization," The Annual Meeting of the American Political Science Association (September, 3 ~ 6, 1998)
- Mathews, Jessica T., "Power Shift: The Age of Non-State Actors." *Foreign Affairs*(January/February, 1997), pp.93 ~ 105
- Modelski, George, and William R. Thompson, *Leading Sectors and World Powers: The Coevolution of Global Politics and Economics*(Columbia: University of South Carolina Press, 1996)
- Mueller, Milton, "ICANN's Birth Pangs: Politics Closes in on the Internet," (1999) <http://vitalspace.net/newmedia/forum00056.html>, (검색일 2001년 12월 29일)
- Perelman, Michael, *Class Warfare in the Information Age*, St. Martin's Press, 1998.
- Ryan, Michael P., *Knowledge Diplomacy: Global Competition and the Politics of Intellectual Property*(Washington, DC: Brookings Institution Press, 1998)

- Reidenberg, Joel R., "Governing Networks and Rule-Making in Cyberspace," in Brian Kahin and Charles Nesson, eds., *Borders in Cyberspace: Information Policy and the Global Information Infrastructure*(Cambridge, MA: MIT Press, 1997), pp.84 ~105
- Reiji, Asakura, *Revolutionaries of Sony: the making of Sony PlayStation and the visionaries who conquered the world video games*(New York: McGraw-Hill, 2000)
- Reinecke, Wolfgang H. "The Other World Wide Web: Global Public Policy Networks," *Foreign Policy*, 117 (1999/2000), pp.44~57
- Rheingold, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (New York: HarperPerennial, 1994)
- Rosecrance, Richard, *The Rise of the Virtual State: Wealth and Power in the Coming Century* (New York: Basic Books, 1999)
- Rosenau, James N., "Governance in the Twenty-First Century," *Global Governance*, 1 (1995), pp.13~43
- Rosenau, James N., *Distant Proximities: Dynamics beyond Globalization*(Princeton, NJ: Princeton University Press, 2003)
- Rosenau, James N., *Turbulence in World Politics: A Theory of Change and Continuity* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1990)
- 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)
- Rothkopf, David, "Cyberpolitik: The Changing Nature of Power in the Information Age," *Journal of International Affairs*, (Spring, 1998), pp.325 ~ 59
- Ruggie, John G., "Territoriality and Beyond: Problematizing Modernity in International Relations," *International Organization*, 47(Winter 1993), pp.139~74
- Sell, Susan, *Private Power, Public Law: The Globalization of Intellectual Property Rights* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003)

- Simon, Craig, "Internet Governance Goes Global," in Vendulka Kubalkova, Nicholas Onuf and Paul Kowert, eds. *International Relations in a Constructed World*(Armonk, NY: M.E. Sharp, 1998), pp.147 ~ 69
- Strange, Susan, *The Retreat of the State: The Diffusion of Power in the World Economy* (Cambridge: Cambridge University Press, 1996)
- Tomlinson, John, *Cultural Imperialism: A Critical Introduction*(Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1991)
- Thompson, William R., "Long Waves, Technological Innovation and Relative Decline," *International Organization*, 44(2), (Spring, 1990), pp.201 ~ 33
- Toffler, Alvin, *Power Shift* (New York: Bantam Books, 1990)
- Tyson, Laura D., *Who's Bashing Whom?: Trade Conflict in High-Technology Industries* (Washington DC: Institute for International Economics, 1992)
- Volkmer, Ingrid, "Universalism and Particularism: The Problem of Cultural Sovereignty and Global Information Flow," in Brian Kahin and Charles Nesson, eds., *Borders in Cyberspace: Information Policy and the Global Information Infrastructure* (Cambridge, MA: MIT Press, 1997), pp.48 ~ 83
- Wriston, Walter B., "Bits, Bytes, and Diplomacy." *Foreign Affairs*, (1997, September/October)
- Yoffie, David B. (ed.) *Competing in the Age of Digital Convergence*(Boston: Harvard Business School Press, 1997)
- Zacher, Mark W., and Brent A. Sutton, *Governing Global Networks: International Regimes for Transportation and Communication*(Cambridge: Cambridge University Press, 1996)

● 저 자 소 개 ●

---

김 상 배

- 서울대학교 외교학과 졸업
- Indiana University 정치학 박사
- GLOCOM 객원연구원 역임
- 정보통신정책연구원 책임연구원 역임
- 현 서울대학교 외교학과 교수

04-45

IT시대 국가주권의 변화와 글로벌 정치질서의 형성

---

---

2004년 2월 일 인쇄

2004년 2월 일 발행

발행인 이 주 헌

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 주암동 1-1

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄인 성문화

---

---