



ITthinker (KT 情報研究院)

2003 미래전략포럼

시대의 문명 표준이었던 국민, 군사, 경제국가를 제대로 건설하지 못했던 한반도는 20세기 초반 역사의 무대에서 내려와야 했다. 19세기의 역사를 반복하지 않기 위해서는, 21세기 한반도의 정치 사회 중심 세력들이 그물망 지식 국가 건설이라는 확고한 비전을 정립하고, 국내의 역량을 최대한 효율적으로 활용해서, 비전을 실천에 옮길 수 있어야 한다.

글로벌 스탠더드와 한국의 대응전략

김 상 배
서울대학교 외교학과 교수

1. 글로벌 스탠더드의 세계정치

'글로벌 스탠더드(global standards)'는 1990년대 중·후반이래 한국사회에서 가장 빈번하게 회자되고 있는 외래어 중의 하나이다. 세계표준이라고 번역해서 사용해도 충분히 그 뜻이 통할 수 있음에도 불구하고, 글로벌 스탠더드라는 용어가 함축하고 있는 미묘한 뉘앙스 때문인지 그대로 음차(音借)하여 사용하고 있다. 실제로 21세기를 맞이하고 있는 한국에게 글로벌 스탠더드라는 말은 다층적인 차원에서 다가오고 있다. 다시 말해 한국에게 있어서 글로벌 스탠더드는 안보·정치·경제·문화 등의 사회 전 분야에 걸쳐서 고통스런 자기개혁을 요구하는 '밖으로부터의 압력'인 동시에, 그러한 과정을 거쳐서 따라잡아야만 하는 '움직이는 목표(moving target)'이기도 하다. 이러한 글로벌 스탠더드의 도전과 한국의 적응과정에 국내의 적으로 다양한 행위자들의 이해관계가 얽혀 있음은 물론이다. 가히 '글로벌 스탠더드의 세계정치'라고 부를 수 있을 것이다. 그러나 이렇게 개념화되는 세계정치의 양상은 오늘날에 이르러 새삼스럽게 등장한 것은 아니다. 예를 들어, 밖으로부터 주어졌던 글로벌 스탠더드의 세계정치가 우리의 삶에 지대한 충격을 가한 역사의 기원은 19세기 후반에까지 거슬러 올라간다. 주지

하다시피 19세기 후반 대포와 군함을 몰고 온 서구 제국들은 동아시아 국가들의 닫힌 문을 강제로 열게 하고 문명의 이기(利器)와 함께 서구의 정치·경제·사회 제도와 근대적인 삶의 양식까지도 전파하였다. 그 이후 백년이 넘는 세월 동안 우리는 이렇게 밖으로부터 부과된 소위 '문명표준(standards of civilization)'을 따라잡기 위한 지난한 시행착오의 과정을 겪어왔다. 특히 19세기 근대적 문명표준의 핵심이라고 할 수 있는 '국민국가(nation-state)의 달성'과 '부국강병(富國強兵)의 추구'라는 과제는 아직까지도 우리가 따라잡기는커녕 오히려 지꾸만 멀어져 가는 신기루같이 보이기도 한다. 북한의 핵무기 개발을 둘러싼 한반도의 안보와 IMF 경제위기 이후 제기된 경제적 구조조정 등의 두 가지 문제가 지난 십여 년 동안 일간신문의 지면을 꾸준히 장식해온 국가적 난제였다는 사실은 아직도 우리의 삶이 근대적 굴레에서 결코 자유롭지 못하다는 점을 극명하게 보여준다. 물론 이러한 부국강병의 문제는 향후 21세기의 생존과 병영전략의 목표로서 계속 남아 있을 것이다. 그러나 19세기 문명표준을 따라잡으려는 노력을 계속함과 동시에 최근 그 형태를 급속히 내보이고 있는 21세기 글로벌 스탠더드의 등장에 주목하여야 한다.

그렇다면 21세기 글로벌 스탠더드의 실체는 무엇인가? 물론 논자에 따라서 21세기 글로벌 스탠더드의 내용과 형식은 다양한 방식으로 파악될 수 있을 것이다. 19세기 문명표준의 충격이 그러하였듯이, 21세기 글로벌 스탠더드가 우리의 삶에 미치는 총체적 영향력을 고려할 때 더욱 더 그러할 것이다. 그럼에도 불구하고 이 글은 정보화 또는 정보혁명을 중심으로 하여 21세기 글로벌 스탠더드의 세계정치에 접근하고자 한다. 19세기 문명표준의 저변에 서구의 근대 과학 기술이 있었다면, 21세기 글로벌 스탠더드의 기저에는 탈근대적 맥락에서 제기되는 정보기술이 있다는 관찰이 이러한 접근방식을 정당화한다. 실제로 최근 정보혁명의 진전 양상을 살펴보면, 돈과 폭력을 넘어서는 기술·정보·지식(이하 통칭하여 지식) 등의 변수가 세계정치의 무대에서 '새로운 글로벌 스탠더드'로서 그 비중을 급속히 높여가고 있음을 알 수 있다. 분명히 이러한 지식 변수의 급속한 부상은 최근에 보여지는 것과 같은 정보기술의 획기적인 발달이 없이는 불가능했을 것이다. 요컨대 정보혁명의 진전에 힘입어 지식의 세계정치가 기존의 안보나 경제의 세계정치에 대한 섯방살이의 신세를 털어 버리고 제3의 영역으로서 급기야 독립선언을 할 징후를 보이고 있다.

이 글은 지식 변수를 중심으로 형성되고 있는 21세기 세계정치의 구조적 단면을 이해하는 작업의 일환으로서 정보산업에서 벌어지는 글로벌 스탠더드 경쟁의 다층적 동학에 대해서 살펴보고자 한다. 다시 말해 이 글은 정보산업의 사례에 대한 고찰을 통해서 정보화시대 '세계

지식구조(global knowledge structure)의 실체를 부분적으로나마 드러내 보고자 한다. 여기서 '지식구조'란 "어떤 지식이 생산되고, 어떻게 저장되며, 누가 어떤 수단을 통해 누구와 어떠한 조건하에 커뮤니케이션 하는가를 결정하는 구조"를 의미한다(Strange, 1988:121). 이러한 지식구조는 유사 이래 존재해 왔지만 최근 정보화의 진전을 바탕으로 하여 더욱 더 교묘한 형태로 재구성되면서 세계정치 전반에 미치는 영향력을 증대하고 있다. 이러한 지식구조의 재구성에 있어서 그 구성적 매개체 역할을 하는 정보기술의 향배를 장악하는 측이 지식구조의 핵심, 더 나아가 세계정치의 핵심적 지위를 차지하고 있음은 물론이다.

기술표준, 지적재산권, 문화컨텐츠 등을 중심으로 펼쳐지는 정보산업의 글로벌 스탠더드 경쟁은 이러한 정보기술 주도권의 향배를 극명하게 보여주는 사례들이다. 이들 사례들은 정보산업에서 차지하는 그 자체의 중요성에 못지않게, 정보화시대를 맞는 세계정치 전반에 걸쳐서 지식의 생산과 확산 및 공유 과정에 깊숙이 개입하고 있다는 점에서 각별한 의미를 갖는다. 다시 말해, 이들 사례들은 정보화시대 세계지식구조의 모습을 응축적으로 드러내주는 축소판의 성격을 띤다고 할 것이다. 이하에서는 미국을 중심으로 하여 벌어지고 있는 정보산업, 특히 컴퓨터산업의 글로벌 스탠더드 경쟁에 대한 검토에서부터 논의의 실마리를 풀어가고자 한다.

2. 정보산업의 글로벌 스탠더드

세계적인 소프트웨어 기업, 마이크로소프트(이하 MS)의 컴퓨터 운영체제인 '윈도(Windows)'와 마이크로프로세서 칩을 생산하는 기업, '인텔(Intel)'의 두 단어를 합성하여 만든 '윈텔(Wintel)' 또는 '윈텔리즘(Wintelism)'은 1980년대 초반이래 퍼스널 컴퓨터(이하 PC)의 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 초반이래 윈텔표준 또는 IBM호환표준은 PC아키텍처의 사실상(de facto) 표준을 주도하면서 컴퓨터업계의 글로벌 스탠더드로서 군림해왔다.

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 운영체제를 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, 벤처업철과 윈도는 단순히 기술적으로 우수한 컴퓨터의 부품으로서의 의미만을 가지는 것이 아니라, 컴퓨터산업에 진입하려는 모든 참여자들이 지켜야 하는 게임의 규칙을 제공하는 '구조적 권력(structural power)'의 담지자였던 것이다.

한편, 윈텔리즘은 단순히 컴퓨터산업에 대한 MS와 인텔의 구조적 지배라는 차원을 넘어서, 윈텔의 성공을 뒷받침한 산업구조와 정책 및 제도환경과 같은, 넓은 의미의 글로벌 스탠더드, 즉 '제도표준'의 등장을 의미한다. 실제로 윈텔이 성공한 이면에는 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 넘어서 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.

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 제도환경이 컴퓨터산업의 새로운 '산업패러다임', 즉 글로벌 스탠더드라는 이름 하에 전세계적으로 전파되고 있다. 다시 말해, 컴퓨터산업의 글로벌 스탠더드 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 글로벌 스탠더드에 부응하기 위해서 산업구조와 산업정책 등을 조정하려는 한국의 노력도 바로 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 그런데 이러한 구조조정의

과정에서 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, 가장 넓은 의미에서 윈텔리즘은 '정보문명(information civilization)'의 글로벌 스탠더드로서 이해될 수 있다.

윈텔리즘에 대한 논의와 더불어 기술표준, 제도표준, 문명표준의 3차원적 글로벌 스탠더드 경쟁이라는 관점에서 주목해야 할 다른 하나의 사례는 바로 지적재산권을 둘러싼 세계정치이다. 정보화시대를 맞아 기술·정보·지식의 중요성이 크게 부각되면서 지적재산권의 보호에 대한 요구가 부쩍 늘어나고 있다. 특히 정보산업을 중심으로 중대되고 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 해당국가가 자국의 산업경쟁력을 확보하기 위한 적절한 법적·정치적 장치를 마련하기 위해 나서고 있다. 앞서 언급한 컴퓨터산업의 경우에도 기술표준 경쟁의 '방어적 메커니즘'이 작동하는 차원에서 기업간의 지적재산권 분쟁이 빈번히 발생하였음을 발견할 수 있다.

그런데 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, 이렇게 새롭게 짜여진 지적재산권의 국제레짐은 세계정치경제의 장에서 기술개발자 측에 유리한 조건을 제공하는 하나의 글로벌 스탠더드로서 작용한다. 특히 미국 정부나 기업이 주도가 되어 이러한 지적재산권 관련 글로벌 스탠더드가 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 가치체제까지도 수용하게 된다고 할 수 있다. 지적재산권 분쟁이 문명표준의 수용과정에 연관되는 것은 바로 이러한 맥락에서이다.

한편 정보산업의 글로벌 스탠더드 경쟁과 관련하여 정보기술의 발달을 기반으로 하여

활성화되고 있는 문화컨텐츠의 세계정치도 그 중요성이 급속히 증대하고 있다. 최근 정보기술이 네트워크화되면서 나타나는 주요 경향은, 우선 그 기술적 초점이 하드웨어에서 소프트웨어로, 그리고 정보기술이 담고있는 콘텐츠로 이행되고 있다는 점이며, 동시에 상대적으로 독자적인 경로를 통해 발전해온 정보기술의 각 하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠 분야들이 융합되는 현상을 보인다는 것이다. 대표적인 예가 바로 '디지털융합(digital convergence)'이라고 불리는, 컴퓨터·통신·방송 등의 분야가 네트워크를 매개로 하여 수렴되는 현상이다.

PC시대의 글로벌 스탠더드 형성을 위한 대표적인 연합체가 하드웨어 기업인 인텔과 소프트웨어 기업인 MS의 만남이었다면, 디지털융합시대의 대표적인 연합은 IT기업들과 콘텐츠 기업들과의 만남에서 발견된다.

소위 '실리우드(Silicowood)'는 이러한 디지털융합의 환경에서 실리콘밸리(Silicon Valley)를 배경으로 하여 태동된 IT기업들과 할리우드(Hollywood)의 영화제작 스튜디오들의 제휴를 의미한다. 실리콘밸리에서 개발된 첨단 정보기술을 기반으로 한 특수효과가 할리우드의 영화 제작에 활용되면서 세계시장에서 할리우드 영화의 경쟁력은 급격히 증대되었다. 실제로 실리우드의 영향력은 전세계적으로 대단한 것이어서 국내외적으로 흥행에 성공하는 영화 중에서 첨단 정보기술의 특수효과를 사용하지 않는 영화가 없을 지경이다.

단순한 영화상품의 경쟁자원을 넘어서는 글로벌 스탠더드 경쟁의 관점에서 보았을 때 실리우드가 특별한 의미를 갖는 것은 기술영역에서의 우위가 문화영역에 대한 지배로 전환되는 정보화시대 세계지식구조의 단면을 극명하게 보여주기 때문이다. 다시 말해 실리콘밸리에서 생산된 정보기술이라는 '경성권력(hard power)'의 지원을 받은 할리우드는 종래에 행사해온 '연성권력(soft power)'의 메커니즘을 더욱 더 정교화시키고 있다. 물론 글로벌 미디어가 행사하는 연성권력에 대한 논의는 국제커뮤니케이션의 분야에서 많이 알려져 있다.

예를 들어, CNN, BBC, MTV 등의 세계적인 방송매체를 통한 정보컨텐츠와 문화상품의 생산·유통·소비의 과정에는 상징적 지식의 전파가 개재되기 마련이며, 그 전파의 과정에 커뮤니케이션의 매체를 통제하는 측이 상대방에 대하여 연성권력을 행사하는 것은 당연하다. 그런데 최근 영화와 방송 및 인터넷 매체를 타고 전파되는 실리우드의 생산물들이 주목을 받는 이유는, 동원되는 자본의 규모는 고사하고라도, 활용되는 기술의 수준이라는 측면에서 볼 때 정보화시대에 지식의 우위가 가지는 세계정치경제적 중요성을 실감케 하기 때문이다.

그러나 전세계적으로 확산되어가는 실리우드의 생산물에 담기는 내용도, 따지고 보면, 진정한 의미의 '글로벌문화(global culture)'라기보다는 코카콜라, 맥도널드 햄버거, 디즈니랜드

등으로 흔히 상징되는 미국의 대중문화를 그 근간으로 하고 있다. 다시 말해, 글로벌 미디어의 지구화에 힘입어 등장한 소위 '맥월드(McWorld)'에서 유통되는 지배적인 논리는 미국적인 가치와 문화규범에 맞추어 세계 각 지역의 문화를 글로벌문화로 재구성하려는, 통합과 수렴의 문화권력의 메커니즘인 것이다. 이러한 맥락에서 볼 때 실리우드는 미국이 주도가 되어 만들어 내는 정보화시대 글로벌 스탠더드의 재생산 메커니즘이라고 할 수 있다.

3. 한국의 대응전략 모색

21세기를 맞는 미국은 오프라인에서의 '경성권력'을 바탕으로 온라인의 '연성권력'에까지 그 영역을 확대하면서 정보화시대 세계지식구조의 사실상 패권을 장악하고 있다. 이상에서 살펴본 바와 같이 정보산업의 글로벌 스탠더드 경쟁의 사례는 미국의 지식주권(knowledge sovereignty)이 차지하는 세계적 위상의 단초를 엿보게 해준다. 정보산업에서뿐만 아니라 정보세계정치(the global politics of information)의 전 영역에 있어서 미국은 기술·정보·지식의 창출과 확산 및 공유의 과정에서 주도권을 행사함으로써 새롭게 짜여지는 21세기 탈근대 세계질서의 핵심에서 있다. 그러나 이러한 세계지식정치의 과정에는 미국이라는 국가 행위자가 전면에서 나서서 활동하는 것은 아니다. 정보세계정치의 장에서는 국가뿐만 아니라 기업이나 시민사회단체와 같은 다양한 비국가 행위자(NGOs)들이 복합적인 네트워크를 구성하면서 복수의 주체로서 등장하고 있다는 점을 유의하여야 한다. 요컨대, 21세기 세계질서의 변화는 지난 백여 년의 것과는 형태를 달리하는 새로운 글로벌 스탠더드를 창출하고 있으며, 이러한 변화에 대한 적극적인 적응만이 우리의 생존과 번영을 보장하는 길이 될 것이다.

정보화시대의 지식정치가 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 따라 잡지 못해 식민지가 되었던 역사를 극복하는 길은 새롭게 등장하는 글로벌 스탠더드의 실체를 정확히 파악하는 것에서부터 시작되어야 한다. 이를 바탕으로 어떻게 한국형 대응전략을 개발할 것인가에 대한 체계적인 고민이 본격적으로 이루어져야 할 것이다.

그러나 지금의 상황을 보면, 우리가 19세기 후반 새로운 표준으로서의 근대 과학기술문명의 전파에 둔감하게 반응했듯이, 지식을 중심으로 한 21세기 글로벌 스탠더드의 등장에 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 섹터가 신세들 크게 벗어나지 못하고 좁은 의미의 IT전략에 안주하는 경향이 강했던 것이 사실이다. 게다가 반도체나 초고속 인터넷 및 휴대폰 등과 같은 몇몇 '성장동력' 분야에서의 성공은 이러한 경제·산업 중심의 정보화전략의 기초를 강화한 감이 없지 않다. 이러한 한계를 넘어서기 위한 노력의 일환으로서 이 글은 최근 정보산업에서 제기되고 있는 글로벌 스탠더드에 대한 대항담론의 내용을 검토함으로써 대응전략의 기본적인 방향을 짚어보고자 한다.

우선, 디지털융합 현상의 가속화와 인터넷의 등장으로 인한 네트워크 환경에서의 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 컴퓨팅 환경을 전제로 하는 '유선인터넷(wired internet)'의 비전들이었다. 이에 반해서 1990년대 중반 이래 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 디지털가전의 비전이다. 이러한 대항적 담론형성의 이면에 암묵적으로 또는 명시적으로 일본과 유럽의 IT 기업들이 새로운 도전의 야심을 키우고 있다.

다음으로 지적재산권의 분야에서도 기존의 지적재산권 질서에 대한 대항담론이 등장하고 있음에 주목하여야 한다. 이는 다름 아니라 '배타적 권리(copyright)'로서의 근대적 지적재산권 개념에 대응하는 '정보공유운동(copyleft)'의 도전이다. 초기 정보산업에서는 지적재산권 진영의 주도로 기술개발자의 이익과 아이디어를 반영하는 제도로서의 국내외적 규범이 대내외적으로 형성되어 왔다면, 최근의 양상은 이에 대항하여 기술사용자의 이익을 확보하려는 시민사회 진영의 결집이 눈에 띈다. 원텔에 대한 대안적 운영체제로서의 리눅스(Linux)가 지난 몇 년간에 보여준 성장의 잠재력은 이러한 정보공유운동이 단순히 기술이용자들을 중심으로 한 아이디어 차원의 운동에만 그치는 것이 아니라 기존의 지적재산권 진영에 반하는 이해관계를 가진 기업이나 국가까지도 가세한 새로운 제도의 모색이라는 점을 보여준다.

끝으로, 현실공간에서의 실리컨밸리와 할리우드의 문화권력에 대항하는 문화컨텐츠와 정보

공동체가 사이버공간을 중심으로 등장하고 있음에 주목하여야 할 것이다. 실리우드의 생산품이 아무리 우수한 기술로 포장되더라도 이를 감상하기 위해서는 기본적으로 상영관을 찾아야만 한다. 물론 이러한 문화활동이 우리의 생활에서 차지하는 비중은 무시할 수 없지만 최근의 신세대들을 중심으로 한 문화적 소비의 행태는 오프라인의 한계를 넘어서 온라인에서 발생하는 경향이 강하다. 온라인 게임을 즐기고 사이버공간에서 제공되는 음악과 일과 애니메이션을 감상하고 그 밖의 여러 가지 디지털 콘텐츠를 사용한다. 여기에서 더 나아가 신세대들은 일방적 소비자가 아닌 쌍방향적인 '생산적 소비자(prosumer)'의 역할을 하기도 한다. 다시 말해 저대한 자본을 등에 업은 문화컨텐츠의 생산이 아닌, 네트워크형의 문화컨텐츠 생산의 대항담론이 사이버공간을 중심으로 급속히 등장하고 있다. 여기서 흥미로운 것은 이러한 새로운 문화생산의 패러다임에서 한국이나 일본과 같은 동아시아 국가들이 상당한 정도의 잠재력을 보유하고 있다는 점이다.

요컨대, 한국형 대응전략의 기본방향은 이러한 기존의 글로벌 스탠더드 진영과 이에 대한 대항진영의 구도를 적절히 활용하는 쪽으로 잡혀져야 할 것이다. 그러나 지식의 세계정치에 대해서 철저히 대비하기 위해서 국가적 차원에서 지식역량을 결집한다고 할지라도 지식 분야의 글로벌 스탠더드를 주도해 본 경험이 없는 한국의 입장에서는 효과적인 대응전략을 모색한다는 것이 쉬운 일이 아니다. 새롭게 글로벌 스탠더드를 창출하려는 야심에 찬 계획은 일단 접어두더라도 어디까지 글로벌 스탠더드를 따라가고 어디부터는 '코리안 스탠더드(Korean standards)'를 고집할 것이냐는 '수용과 대항의 균형점'을 찾는 일에서부터 실마리를 풀어야 할 것이다. 다시 말해 '글로벌 스탠더드의 한국적 수용전략'이 절실하게 필요한 시점이다.

참고문헌

Strange, Susan (1988), *States and Markets*, London: Pinter.