

신청 연구 기간	신청구분	선택
	1년 과제	o
	2년 과제	
	3년 과제	

# 최 종 보 고 서

(사업명: 2004년도 협동연구 지원사업)

연구과 제명	국 문	정보화시대의 제국: 21세기 미국의 지식/네트워크 세계전략
	영 문	Empire in the Information Age: U.S. Global Strategies of Knowledge/Network for the 21st Century

**연구책임자:**

김상배 (서울대 외교학과)

**공동연구원:**

이상현 (세종연구소)

전재성 (서울대 외교학과)

배영자 (건국대 정치외교학과)

**연구보조원:**

이지선 (서울대 외교학과 석사과정)

김종학 (서울대 외교학과 박사과정)

조한석 (서울대 외교학과 석사과정)

이용빈 (서울대 외교학과 석사과정)

## < 목 차 >

I. 정보화시대 제국의 분석틀 -----	3
1. 머리말 -----	3
2. 21세기 제국과 정보세계정치 -----	6
3. 네트워크의 이론적 유형화 -----	9
4. 지식/네트워크의 이론적 분석틀 -----	13
5. 정보화시대 지식/네트워크의 사례 -----	16
6. 맺음말 -----	20
II. 정보화 시대의 군사제국: 미 군사변환전략과 한미동맹에 대한 함의 -----	23
1. 머리말 -----	23
2. 정보화 시대의 제국: 이론적 고찰 -----	24
3. 21세기 군사제국의 속성과 작동원리 -----	27
1) 정보화 시대 전쟁양상의 변화와 미 군사전략 변화 -----	27
2) 동맹정책의 네트워크화 -----	30
3) 제국관리의 네트워크화 -----	32
4. 군사전략으로 본 미국의 ‘제국’적 성향과 한미동맹에 대한 함의 -----	33
5. 맺음말 -----	36
III. 정보화시대의 제국적 지식외교: 미국 부시행정부의 변환외교의 사례 -----	37
1. 머리말 -----	37
2. 미국의 제국 지향의 변환외교(transformational diplomacy)의 출현 -----	39
3. 정보화시대의 지식외교 -----	44
4. 미국의 공공외교 속에 실현되고 있는 정보화시대의 제국지향적 지식외교 --	47
1) 목표부문 -----	47
2) 조직부문 -----	50
3) 예산부문 -----	52
5. 맺음말 -----	53
IV. 정보혁명과 경제제국: 글로벌 생산네트워크의 관점 -----	55
1. 머리말 -----	55
2. 이론적 배경 -----	57
3. 글로벌 생산네트워크와 미국기업: 컴퓨터, 신발, 항공 산업 사례 -----	62
1) 컴퓨터산업 -----	63
2) 신발산업 -----	65
3) 항공산업 -----	67
4. 맺음말: 미국의 지식패권 -----	69

V. 정보화시대의 문화제국: 실리우드(Siliwood)를 중심으로 -----	71
1. 머리말 -----	71
2. 정보화시대 실리우드의 부상 -----	73
3. 실리우드와 미국형 네트워크 지식국가 -----	75
4. 실리우드의 글로벌 문화패권 -----	78
5. 실리우드의 세계정치적 동학 -----	81
6. 21세기 문화제국의 정치질서 -----	83
7. 맺음말 -----	85
 VII. 참고문헌 -----	 88

# I. 정보화시대 제국의 분석틀

김상배(서울대학교)

## 1. 머리말

2차 대전 이후 국제정치학의 역사를 면밀히 살펴보면, 당시 세계정치의 변화를 응축해서 반영하는 다양한 개념의 출몰이 관찰된다. 최근 십여 년간의 세계정치 변화를 담아내려는 시도들만을 보더라도 패권(hegemony)의 쇠퇴에서부터 시작하여 지구화(globalization)의 확산이나 국민국가(nation-states)의 쇠락 또는 글로벌 거버넌스(global governance)의 등장 에 이르기까지 다양한 개념들이 세계 국제정치학계에 등장하여 논의되고 있다. 이러한 맥락 에서 볼 때, 지난 수년간 서구 국제정치학계를 중심으로 활발하게 논의되고 있는 제국(帝國, empire)도 냉전이 종식된 이후 변화하는 세계정치의 본질을 파악하려는 대표적인 개념적 시도 중의 하나이다. 생존과 번영을 위해서는 선불리 제국에 대항하거나 그 존재를 무시하 기보다는 이를 전략적으로 활용할 수밖에 없는 한국의 상황을 고려할 때, 제국에 대한 논의 를 단순한 수입담론의 형태를 빈 학문적 유행으로 치부하기보다는 좀 더 진지한 태도를 가 지고 사회과학적으로 엄밀하게 검토할 필요가 있다.

이러한 맥락에서 이 글은 제국의 개념이 작금의 세계정치 변화를 그려내는 개념으로서 얼마나 적절한가에 대해서 의문을 제기한다. 세계정치의 변화를 설명함에 있어서 기존의 개념들과는 달리 제국의 개념이 특별히 포착하고 있는 측면은 무엇인가? 과연 말 그대로 제국 이라고 불릴만한 새로운 질서가 등장하고 있는가? 아니면 21세기 세계정치의 변화를 충분히 설명하기 위해서는 제국이 아닌 다른 개념을 대체적 또는 보완적으로 원용하여야 하는 가? 실제로 제국의 개념은 이전의 개념들이 상정하였던 것과는 다른 세계정치의 현실을 담 아내고 있으며, 9.11 테러 이후 미국이 주도하여 새롭게 짜고 있는 21세기 세계질서의 ‘비 대칭적’ 모습을 매우 극명하게 보여주고 있는 것이 사실이다. 그럼에도 불구하고 제국의 개념은 21세기 세계정치 변화의 다른 일면, 즉 제국과 경쟁하는 새로운 대항네트워크에 대한 논의를 충분히 담아내지 못하고 있어 아쉽다. 다시 말해, 21세기 세계정치의 변화는 글로벌 거버넌스로 개념화되는 ‘탈집중적’ 또는 ‘자율규제적’ 질서의 모습도 보여주고 있기 때문이다. 그렇다면 21세기 세계정치의 변화는 서로 상충되는 내용을 지닌 두 가지 개념, 즉 제 국과 글로벌 거버넌스 중에서 어느 쪽이 묘사하는 이미지에 가까운가?

이 글은 바로 이러한 문제의식에 기반을 두고 21세기 세계정치 변화의 개념화에 대한 구체적인 논의를 펼쳐보고자 한다. 이 글이 특별히 주목하는 것은 정보혁명으로 인해 새로 이 등장한 기술·정보·지식(이하 통칭하여 지식) 변수가 21세기 세계정치의 변화에서 담당하 는 ‘구성적 역할’이다.<sup>1)</sup> 후술하는 바와 같이, 현재 서구 학계를 중심으로 진행되고 있는 제 국 연구가 중대하게 결여하고 있는 연결고리는 바로 다른 지식 변수의 세계정치적 역할에 대한 인식이다. 실제로 미국의 21세기 세계전략에서 지식 변수는 제국적 질서를 운영 하는 데 있어 필수불가결한 요소로서 작동하고 있는 것이 사실이다. 반면, 지식 변수는 제 국과는 정반대 모습의 세계질서가 부상하는 데에도 기여하는 것으로 인식되고 있다. 오히려

1) 김상배, “정보기술과 국제정치이론: 구성적 기술론과 정보세계정치론의 모색,” 『국제정치논총』 43(4), (2003, 겨울) pp.33-58

지식, 특히 정보기술(information technology, 이하 IT)과 관련하여 좀 더 많이 알려져 있는 통념은 제국보다는 글로벌 거버넌스와 같은 탈집중 질서의 모습에 가깝다.<sup>2)</sup> 여기서 당연히 파생되는 질문은 정보화시대의 지식 변수가 어떠한 조건에서 어떠한 과정을 거쳐서 제국 또는 글로벌 거버넌스로 대변되는 세계질서와 구체적으로 연결되느냐의 문제이다. 다시 말해, 지식 변수와의 관계 속에서 집중 질서로서의 제국과 탈집중 질서로서의 글로벌 거버넌스가 보이는 길항작용을 어떻게 이해할 것인가?

이 글은 지식과 제국 및 글로벌 거버넌스의 관계를 분석적으로 밝히기 위한 새로운 시도로서 ‘지식/네트워크(knowledge/network)’<sup>3)</sup> 세계정치론의 시각을 제안한다. 기존의 국가간 관계를 탐구하는 국제정치학(國際政治學, international politics)의 시각은 세계정치의 변화를 제대로 파악할 수 없다는 것이 이 글의 문제의식이다. 그렇다고 21세기 세계정치를 제국적 질서로 파악하는 ‘제국정치학(帝國政治學, imperial politics)’의 틀도 결코 만족스럽지가 않다.<sup>4)</sup> 결국 변화하는 세계정치를 제대로 파악하기 위해서는 국제정치학과 제국정치학 양자를 모두 포괄하는 ‘네트워크 세계정치학’ 또는 ‘망제정치학(網際政治學, internetwork politics)’의 시각이 필요하다. 네트워크 세계정치학은 최근 학제적 주목을 받으면서 활성화되고 있는 ‘네트워크 이론’에 근거를 두고 있다.<sup>5)</sup> 네트워크 세계정치학은 행위자로서의 노드(node)보다는 노드 간의 관계, 즉 링크(link) 및 이들 노드와 링크가 만드는 체제의 아키텍처와 작동방식에 좀 더 관심을 기울인다. 이러한 시각에서 볼 때 21세기 제국이나 글로벌 거버넌스도 기존의 국민국가 중심의 노드 세계정치를 넘어서는 네트워크 세계정치의 일종이며, 그 작동과정에서 지식 변수가 매우 결정적인 역할을 담당하고 있음은 물론이다.

지식/네트워크 세계정치론의 시각에서 정보화시대의 제국에 대한 논의를 좀 더 체계적으로 전개하기 위해서 이 글은 다음과 같이 구성되었다. 제2장에서는 21세기 제국론이 등장하게 된 배경을 살펴보고 세계정치 변화의 동인(動因)으로서의 지식 변수의 위상을 설정하였다. 제3장에서는 기존의 자연과학이나 사회학에서 논의되던 네트워크 이론으로부터 네트워크의 유형에 대한 논의를 도출하였으며, 이러한 논의를 구체화시키는 차원에서 지식 변수와 각 네트워크 유형의 상관관계를 밝히는 데 도움을 주는 이론적 분석틀을 검토하였다. 제4장에서는 앞서의 이론적 논의의 연속선상에서 21세기 정보화시대의 제국으로서 미국형 네트워크와 이와 경쟁하는 대항적 네트워크의 모델을 군사·경제·문화 분야의 사례를 통해서 검토하였다. 끝으로 제5장에서는 이 글의 논지를 종합·요약하고, 최근의 제국과 글로벌 거버넌스에 대한 서구 학계의 논의를 수용함에 있어서 염두에 과제를 간략히 지적하였다.

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

3) 본 연구에서 사용되는 ‘지식/네트워크(knowledge/network)’의 개념적 연계(nexus)는 프랑스의 사상가 미셸 푸코(Michel Foucault)의 ‘권력/지식(power/knowledge)’에서 힌트를 얻어서 고안되었다. 푸코가 권력/지식이라는 용어에서 지식을 근대적인 의미에서 권력에 종속된 도구의 의미로서 그리고 있다면, 지식의 생산·활용·공유 과정이 특정한 권력담지자에 의해서 통제되기보다는 네트워크적인 형태로 이루어지는 정보화시대의 특징을 그려내기 위해서 본 연구는 지식/네트워크라는 용어를 사용하였다.

4) 김명섭, “제국정치학과 국제정치학: 한국적 국제정치학을 위한 모색,” 『세계정치연구』 1(1), (2001), pp.3-38

5) 네트워크 이론에 대한 개괄적 이해로는 Albert-László Barabási, *Linked: The New Science of Networks* (Cambridge, MA: Perseus Publishing, 2002)를 참조. 또한 네트워크 이론의 국내 국제정치학계에 대한 소개로는 민병원, “네트워크의 국제정치: 새로운 이론들의 모색,” 한국정치학회 추계학술회의 발표논문 (2004)을 참조.

## 2. 21세기 제국과 정보세계정치

제국<sup>6)</sup> 연구에 대한 학계의 관심은 최근 세계 유일패권으로서 미국의 부상과 이에 대한 대항의 움직임에 편승하여 크게 고조되고 있다. 냉전이 종식된 이후 세계는 미국과 소련의 양극적 세력배분구조에서 점차 미국 주도의 단극적 세력배분구조로 변화하여 왔다. 21세기 미국은 세계 군사비의 40% 이상을 지출하고, 세계 1위의 경제력을 가짐과 동시에, 다양한 국제제도를 이끌어 나가는 능력을 지니고서 명실 공히 실력(實力, hard power)과 매력(魅力, soft power)을 모두 보유한 패권국의 위치를 공고히 하고 있다.<sup>7)</sup> 이러한 상황에서 9.11 테러는 미국 주도의 세계질서에 대한 명백한 도전으로서, 사실 그 이전부터 진행되어 온 미국 주도의 경제세계화에 대한 반대운동, 미국의 군사적 팽창에 대한 거부감, 미국 문화의 전세계적 확산에 대한 이념적 반발 등이 응집되어 나타난 상징적 사건이라고 볼 수 있다. 이러한 대항의 움직임에 대해서 미국은 포용적인 태도를 취하기보다는 테러집단에 대한 적극적인 ‘선제공격론’을 내세우거나, 미군 기지의 전세계적인 재배치, 동맹의 재조정, 군사 전략 재정립, 더 나아가 외교관계의 변화에 이르는 일방주의적인 방식의 대응을 보여준 것이다<sup>8)</sup>. 이러한 미국의 전략은 세계체제에서 미국이 행사하는 패권의 역할에 대한 많은 의문과 비난을 불러일으키고 있다. 즉 패권국이 세계질서 유지를 위한 리더십을 행사하기보다는 자국의 강력한 힘에 기반을 두고 단지 타국을 착취하거나 지배하려 한다는 주장이 제기되면서 미국을 제국주의 또는 제국으로 이해하는 논의와 연결되었던 것이다.

과연 21세기 미국의 세계전략과 미국이 주도하여 새롭게 형성하는 세계질서는 어떻게 이해될 수 있는가? 미국은 근대 국제체제에서 다른 국가들보다 양적으로 우월한 힘을 가진 또 하나의 패권에 불과한가, 아니면 근대 국제체제 자체가 근본적으로 변화하는 가운데, 세계정치를 주도하는 제국으로 등장하고 있는 것인가? 다시 말해 미국은 근대 국민국가의 대외적 경쟁과 팽창의 연속선상에서 본 제국주의(imperialism)의 반복인가, 아니면 ‘새로운 정치질서의 구성’ 또는 ‘새로운 형태의 주권’ 개념에 기반을 둔 제국의 출현을 의미하는가? 최근의 제국에 대한 논의가 기존의 제국주의 연구와 구별되어 주목을 끄는 부분은 21세기 미국의 부상은 ‘탈영토적’이고 ‘탈중심적’이며 ‘외부의 경계를 갖지 않는’ 새로운 세계질서의 등장을 의미한다는 지적이다. 이러한 의미에서 볼 때, 제국은 “자국의 힘이 축적되어 외부로 팽창할 만큼 강한 국가로서, 구조적 힘, 제도적 힘, 행위적 힘에서 타국의 주권을 능가하고, 세계의 틀을 짤 만큼 강한 국가”로 정의될 수 있겠다.<sup>9)</sup>

6) 근대에 이르기까지 서구에서의 제국의 개념에 대한 역사적·개념적 고찰로는 다음을 참조. James Muldoon, *Empire and Order: The Concept of Empire, 800-1800* (New York: St. Martin's Press, 1999)

7) Michael Mann, *Incoherent Empire* (London: Verso, 2003); Joseph S. Nye, *The Paradox of American Power: Why the World's Only Superpower Can't Go It Alone* (New York: Oxford University Press, 2002); Joseph S. Nye, *Soft Power: The Means to Success in World Politics* (New York: Public Affairs Press, 2004); Immanuel Wallerstein, *The Decline of American Power* (New York: The New Press, 2003)

8) Niall Ferguson, *Colossus: The Price of America's Empire* (New York: Penguin Press, 2004); Chalmers Johnson, *Sorrows of Empire* (New York: Metropolitan Press, 2004)

9) Michael Hardt and Antonio Negri, *Empire* (Cambridge MA: Harvard University Press, 2000).

이러한 의미의 제국으로서 21세기 미국을 어떻게 이해할 것이냐의 문제는 매우 의미심장한 국제정치학적 파장을 낳을 것이다. 왜냐 하면, 역사상 우리는 이미 로마제국, 중화제국, 이슬람제국, 대영제국 등과 같은 많은 제국을 경험한 바 있으나 미국은 이들과는 질적으로 다른 진정한 의미의 ‘지구적 제국’을 의미하게 되기 때문이다. 최근 일군의 국제정치학자들은 21세기 제국으로서 미국의 부상과 관련하여, 서구를 중심으로 수백 년 동안 유지되어 온 근대 국민국가체제와 질적으로 다른 세계질서의 형성이 예고된다고 주장한다. 21세기의 세계정치는 주권을 가진 국민국가들 간의 국제정치에서 국가들의 주권이 점차 약화되고, 이를 국제적 차원에서 서서히 모아 관리하는 ‘제국적 주권’의 체제로 옮겨가고 있다는 견해가 대두되고 있는 것이다. 이러한 상황에서 제국은 주권을 소유하고 있는 개별 국민국가들의 주권적 권리를 제도적, 구조적으로 침해하여, 이를 관장할 수 있는 보다 조직적인 세력으로서, 지금과 같이 테러, 경제세계화, 초국가적 이념, 글로벌 문화의 영향이 막강해 질수록, 제도적·국제법적 차원에서 주권의 본질과 소재에 관한 많은 논의를 야기할 것이다. 여하튼 제국적 질서의 출현에 관한 논의는 21세기 미국 주도의 세계질서를 관찰하는 학자들 사이에서 새로운 개념적 틀로서 향후 많은 논란의 대상이 될 것이 예상된다.<sup>10)</sup>

향후 제국의 개념은 이론적으로 그 논지를 정교화시켜야 할 뿐만 아니라 경험적으로 입증될 수 있는 사례들을 통해서 좀 더 보완되어야 한다. 미국이라는 제국이 이끄는 새로운 세계질서의 구체적인 내용이나 세계정치의 각 하위영역에서 제국의 작동방식은 어떠한가? 다시 말해, 21세기의 제국은 내적으로 어떠한 아키텍처를 가지고 구성되어 있으며, 어떠한 논리에 의거하여 어떠한 수단을 통해서 작동하는가? 21세기의 제국은 근대적인 의미의 제국주의와는 어떻게 다르며, 어떠한 내적 논리를 가지고 성장하여 어떠한 조건에서 외적으로 발현되었는가? 대외적으로 21세기의 제국을 가능케 하는 미국의 국내체제적인 요소들은 무엇인가? 예를 들어, 현재 미국이 보여주는 행태가 대외적으로는 ‘제국적’이면서도 대내적으로는 ‘민주적’인 것은 어떻게 이해하여야 하는가? 더 나아가 21세기의 제국이 종전의 제국적 질서와 다른 측면이 있다면, 이를 가능하게 만든 동인은 무엇인가? 근대 국민국가의 부국강병을 뒷받침한 군사력과 산업력인가, 아니면 새로운 권력자원으로서의 지식력인가?

이러한 맥락에서 이 글은 21세기 제국의 부상으로 대변되는 세계정치의 변화를 분석하는 핵심적 주제로서 정보혁명이 세계정치에 미치는 영향에 주목한다. 실제로 이전의 제국들과는 달리 미국이 군사·경제·문화 등의 전 영역에 걸쳐서 진정한 의미에서의 ‘지구적 제국’으로 등장할 수 있었던 것은, 2차 대전 이래 미국이 첨단 지식을 생산·활용·전파하는 ‘지식 제국(knowledge empire)’의 토대를 구축할 수 있었기 때문이다. 이러한 맥락에서 볼 때, 정보화시대의 지식이라는 변수가 어떠한 관계를 거쳐서 제국의 개념과 구체적으로 연결되느냐가 관건이 된다. 지식과 제국의 관계에 대한 주제를 탐구하기에 앞서 정보혁명과 세계정치가 어떻게 만나는가, 즉 정보세계정치(the global politics of information, GPI)에 대한 논의에서부터 실마리를 풀어보자.<sup>11)</sup>

10) Stephen Howe, *Empire* (Oxford: Oxford University Press, 2002); Benjamin R. Barber, *Fear's Empire* (New York: Norton & Company, 2003)

11) 정보화시대 제국에 대한 논의를 위한 첫 걸음은 정보혁명에 대한 개념적 이해에서부터 시작되어야 할 것이다. 이 글은 정보혁명을 1) 신기술 패러다임의 등장, 2) 탈제조업·정보산업화, 3) 정보의 디지털화 및 지식화, 4) 조직과 제도의 네트워크화, 5) 사회문화의 탈근대화 등의 다섯 가지 층위에서 이해한다. 그러나 이 중에서도 정보혁명의 개념에서 핵심은 단연코 정보의 디지털화 또는 지식정보화를 통해서 지식이라는 변수가 독자적인 의미를 가지고 부상하는 과정이다.; 김상배, “정보화에 대한 대응: 한국형 정보화 전략의 모색을 위한 시론,” 『21세기 도약을 위한 세계화 전략:」

21세기 세계정치에서 지식이라는 변수는, 단순한 수단으로서 의미를 넘어서, 새로운 세계정치의 목표로서 부상할 뿐만 아니라 이를 추구하는 세계정치 행위자, 특히 국민국가의 기능적 성격을 변화시키는 '구성적 동인'으로서 작동하고 있다.<sup>12)</sup> 즉 대상으로서의 지식이 주체로서 국가의 기능적 성격을 변화시키는 물질적 동력으로서 작동한다. 정보혁명의 진전으로 인해 기술·정보·지식의 중요성이 부각되고 세계정치 권력의 핵심적 요소로서 등장하게 되면서 국가목표에 대한 인식은 기존의 물질적 자원으로부터 지식자원으로 변화한다. 이러한 국가인식의 변화는 세계정치에서 권력의 원천과 소재가 변화하는 '권력이동(power shift)'의 과정을 배경으로 하여 진행된다. 이러한 과정에서 정보기술을 바탕으로 하여 정보를 처리하고 지식을 생산·활용·공유하는 과정이 국가업무의 중심이 되는 '지식국가(knowledge state)'의 성격이 기존의 '부강(富強)국가'를 넘어서 부상하고 있다.<sup>13)</sup>

또한 지식 변수의 부상은 국민국가를 포함한 세계정치 행위자들의 존재적 형태까지도 변화시키는 '구성적 동인'으로서 작동하고 있다. 다시 말해, 지식자원을 둘러싼 국제적 경쟁의 가속화는 국가의 성격 변화차원을 넘어서 국가가 아닌 새로운 행위자들이 세계정치의 전면에 부상하는 효과를 낳는다. 실제로 IT의 발달이 창출하는 새로운 환경에서 기술·정보·지식이라는 새로운 목표를 추구하기에 적합한 행위자는 국가보다는 다국적 기업이나 비정부기구 등과 같은 네트워크 형태의 조직들이다. 다시 말해, IT는 디지털경제의 영역에서 초국적인 생산과 금융의 네트워크를 수립한 다국적 기업들이나 인터넷을 기반으로 형성되는 세계시민 사회 그룹의 글로벌 네트워크 등에 보다 더 우호적인 환경을 제공하고 있는 것이 사실이다.<sup>14)</sup> 결과적으로 기술·정보·지식의 영역을 중심으로 하여 국민국가 이외의 행위자들이 세계정치에서 차지하는 역할이 점차로 증대되면서 노드형의 국민국가 행위체를 넘어서 국가-비국가 행위자의 연결망을 바탕으로 하는 '네트워크국가(network state)'가 새로운 세계질서의 행위체로서 등장하고 있는 것이다.<sup>15)</sup>

바로 이 대목에서 정보세계정치와 21세기 제국에 대한 논의와 맺게 되는 인연의 고리를 발견할 수 있다. 사실 제국으로 개념화되는 새로운 세계질서의 실체는 기존의 국민국가라는 유일 행위자를 넘어서는 네트워크국가의 등장과 일맥상통하기 때문이다. 이러한 21세기적 네트워크 국가로서의 제국은 부강국가로서의 국민국가와는 달리 좀 더 복합적인 수단과 목표를 전제로 하여 작동하는 '지식/네트워크 국가'일 수밖에 없다. 게다가 현재 지구적으로 작동하는 21세기의 '네트워크형 제국'은 단순한 형태의 대외적 팽창을 지향하던 19세기 '식민지국가'와도 그 존재형태나 작동방식의 면에서 매우 다르다. 서론에서 문제를 제기하였듯이, 이러한 인식에서 당연히 파생되는 질문은 지식 변수가, 소위 '글로벌 거버넌스' 또는 '다중(多衆, multitude)'<sup>16)</sup> 형태의 '자율규제적 네트워크'가 아닌, 제국이라는 일종의 '비대칭적 네트워크'의 등장과 친화성을 가져야만 하느냐의 문제이다. 21세기 세계정치에서 등장하는 네트워크 행위자의 아키텍처와 작동방식이 굳이 제국으로 개념화되는 형태를 띠어야 할 필

Upgrade Korea』 (성남: 세종연구소, 2002), pp.143-163; 김상배, “기술과 지식, 그리고 기식(技識): 정보혁명의 국제정치학적 탐구를 위한 개념적 기초,” 『국제정치논총』 45(1), (2005, 봄) pp.57-82

12) 김상배(2003).

13) 하영선(편), 『21세기 한반도 백년대계: 부강국가를 넘어서 지식국가로』 (서울: 풀빛, 2004)

14) 김상배(2001).

15) 김상배(2003).

16) Michael Hardt and Antonio Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire* (New York: Penguin Press, 2004)

요는 없기 때문이다. 이러한 점에서 21세기의 핵심적 권력메커니즘으로서 정보세계정치와 네트워크국가의 21세기적 발현체로서의 제국이 어떻게 결합하여 출현하는가를 이론적·경험적으로 탐구할 필요가 있다.

요컨대, 이 글은 이러한 질문에 대한 답을 지식 변수가 지니는 내재적 속성과 제국이라는 특수한 형태의 네트워크형 조직·제도환경 간에 발견되는 친화성의 관계를 규명함으로써 찾아볼 것이다. 여하튼 21세기 제국 개념은 정보화로 인해서 활성화되고 있는, ‘지식을 매개로 하여 형성되는 네트워크,’ 즉 ‘지식/네트워크’의 출현과 밀접히 연관되어 있다는 것이 이 글의 기본 인식이다. 그런데 여기서 제기되는 질문은 지식 변수의 짝인 네트워크에 해당하는 두 변수, 즉 21세기 제국과 글로벌 거버넌스는 어떠한 종류의 네트워크인가의 문제이다. 다시 말해, 21세기 제국과 글로벌 거버넌스가 모두 네트워크의 하위유형이라면 양자는 어떠한 아키텍처와 작동방식을 지닌 네트워크인가? 지식 변수가 친화성을 갖는 네트워크에 대한 논의를 체계적으로 펼치기 위해서는 먼저 네트워크의 유형에 대한 논의를 세분화시켜 살펴보고, 이를 바탕으로 하여 지식과 네트워크의 상관관계를 분석적인 밝혀야 할 것이다.

### 3. 네트워크의 이론적 유형화

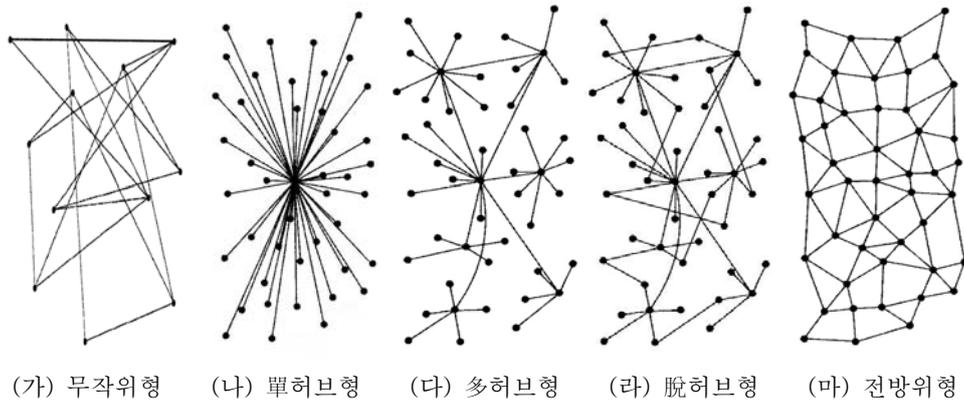
네트워크로서의 21세기 제국과 글로벌 거버넌스의 유형을 분석적으로 밝히기에는 기존의 사회과학 분야에서 통상적으로 이루어져오던 네트워크에 대한 논의는 너무 단순한 감이 없지 않았다. 예를 들어 기존의 네트워크 논의는 통상적으로 수직적 질서로서의 ‘위계(hierarchy)’와 수평적 질서로서의 ‘시장(market)’의 중간 지대에 속하는 수직·수평의 복합질서를 모두 통틀어 네트워크라는 범주로 구분하여 이해하는 경우가 많았다. 그러나 앞서 언급한 대로 지식과 네트워크의 상관관계를 좀 더 가시적으로 보여주기 위해서는 무엇보다도 먼저 네트워크 자체의 유형을 세분화시켜 볼 필요가 있다. 이를 바탕으로 각 유형에 대칭되는 지식 변수에 대한 논의를 펼칠 근거를 마련할 수 있을 것이기 때문이다. 이러한 맥락에서 이 글은 최근 자연과학과 사회학에서 발전하고 있는 네트워크 이론의 논의를 초보적인 형태로나마 세계질서 연구에 도입해 보고자 한다.<sup>17)</sup>

먼저, 세계질서의 이해를 위해서 네트워크의 유추를 적용할 경우, 이러한 네트워크에서 노드와 링크가 갖는 의미는 무엇인지에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 노드는 기본적으로 개체성을 바탕으로 하는 행위자이다. 특히 허브(hub) 노드는 주권원칙과 영토성을 기반으로 수립된 국민국가(또는 강대국)로, 비(非) 허브 노드는 비국가 행위자(또는 비강대국인 국가 행위자) 등으로 설정해 볼 수 있다. 이러한 유추에서 노드의 크기(국력)나 노드의 선명도(정체성) 등도 중요한 변수가 된다. 한편 네트워크의 유추에서 링크는 무엇인가? 링크의 아키텍처는 국제(international), 세계(world), 지구(global) 등과 같은 ‘관계성’을 드러내 준다. 예를 들어, 국제 또는 ‘다국적(multinational)’의 의미는 허브 간의 링크를 거쳐야만 노드간의 커뮤니케이션이 이루어지는 모델이라고 할 수 있다. 이에 비해 초국적(transnational), 세계, 지구 등은 반드시 허브를 경유하지 않아도 하위 노드 간에도 커뮤니케이션의 채널이 마련되는 모델이다. 물론 이러한 네트워크의 유추를 정교화하기 위해서는 링크에서의 상호작용의 방향성, 링크의 굵기와 길이, 링크 상의 정보흐름의 속도 등에 대한 논의가 보완되어

17) 이 글에서 원용하고 있는 네트워크 이론에 대한 논의는 다음의 연구에서 기본적인 착상을 얻었다. 민병원(2004).

야 할 것이다. 여하튼 허브와 노드 및 그들 간의 관계, 즉 링크가 창출하는 네트워크의 조직원리와 관련하여 기존의 네트워크 이론에서의 논의를 ‘인자형(genotype)’으로 삼아 현실적·역사적으로 드러날 수 있는 ‘표현형(phenotype)’을 도출해 보면, <그림1-1>에서 보는 바와 같이, 다섯 가지 형태의 네트워크로서 유형화해 볼 수 있다.

<그림1-1> 네트워크의 다섯 가지 유형



출처: Paul Baran, “On Distributed Communications: Introduction to Distributed Communications Network.” *RAND Memorandum*. RM-3420-PR, (1964), <http://www.rand.org/publications/RM/RM3420/> (검색일: 2004년 12월 4일)에서 응용하여 필자가 재작성

이렇게 다섯 가지 네트워크의 유형을 구분하는데 고려한 기준은 다음의 두 가지이다. 첫째는 노드들의 결집계수(clustering coefficient, C)인데, 이는 주위의 ‘친한(효율적이지는 않더라도)’ 노드들끼리 모이는 경향을 보여주며 네트워크의 아키텍처를 반영한다. 둘째는 노드들의 경로거리(average path length, L)인데 다른 노드들이 하나처럼 ‘효율적으로’ 작동할 수 있는 메커니즘으로서 물리적 거리가 아닌 시간거리 또는 속도의 개념이 적용되며 네트워크의 작동방식을 반영한다. 이러한 두 가지 기준으로 볼 때, <그림1-2>에서 보는 바와 같이, 한쪽 극단의 무작위(random)형은 노드들 간의 결집계수는 ‘낮지만’ 노드들의 경로거리는 ‘짧은’ 유형, 다른 극단의 전방위 결집(lattice)형은 노드들 간의 결집계수는 ‘높지만’ 노드들의 경로거리는 ‘긴’ 유형을 상정해 볼 수 있다. 여기서 무작위형이 효율성 모델 또는 무정부(anarchy)·혼란(chaos) 모델이라면, 전방위 결집형은 형평성 모델 또는 사회(society)·질서(order) 모델이라고 할 수 있다. 물론 이러한 두 가지 네트워크의 유형은 현실에는 존재하기 힘든 이상형이다.<sup>18)</sup>

현실은 이러한 스펙트럼 상에서 무작위형의 혼란으로부터 전방위형의 질서로 이행하는 소위 ‘창발(創發, emergence)’의 과정이라고 할 수 있다.<sup>19)</sup> 실제로 현실에 존재하는 네트워크의 유형으로는 무작위형과 전방위형의 중간에 위치하는 허브형 네트워크를 상정해 볼 수 있다. 이러한 허브형 네트워크들은 한편으로 작동방식은 무작위형을 지향하면서도 다른 한

18) 민병월(2004).

19) 스티븐 존슨, 『이머전스』 (과주: 김영사, 2004); 미첼 월드롭, 『카오스에서 인공생명으로: 복잡성의 과학』 (서울: 범양사, 1995); 제임스 클라크, 『카오스: 현대 과학의 대혁명』 (서울: 동문사, 1993)

편으로 아키텍처는 전방위형을 지향하는 특징을 지닌다. 이들 허브 네트워크들에는 전방위형처럼 노드들의 경로거리는 ‘짧음’을 지향하면서 동시에 전방위형처럼 노드들의 결집계수는 ‘높음’을 지향하는 ‘모순되는 두 가지 경향’이 작동하고 있다(<그림1-2>의 강조부분). 바라바시(Albert-László Barabási)에 의하면, 이것이 바로 현실의 네트워크는 모두 어떠한 형태이건 허브형 네트워크의 모양을 하고 있는 이유라고 한다.<sup>20)</sup>

결국 허브형 네트워크들은 노드들의 결집계수와 노드들의 경로거리의 길항관계 속에서 현실형으로서 발현된다. 실제로 현실에서는 많은 형태의 허브형 네트워크가 있겠지만, 이 글에서는 <그림1-1>에서 보는 바와 같은 세 가지 유형의 허브형 네트워크, 즉 i) 단(單) 허브형 또는 모노 허브(mono-hub)형, ii) 다(多) 허브형 또는 멀티 허브(multi-hub)형, iii) 탈(脫) 허브형 또는 포스트 허브(post-hub)형 등으로 구분해 보았다. 현실의 허브형 네트워크에 대한 이러한 초보적인 유형화를 세계질서의 역사적 진화에 거칠게 유추해 보면 네트워크의 유형 자체를 이해하는 데 큰 도움이 된다.

<그림1-2> 다섯 가지 네트워크의 아키텍처와 작동방식

	무작위형	單허브형	多허브형	脫허브형	전방위형
노드들의 결집계수	낮음	‘높음’을 지향 →			높음
노드들의 경로거리	짧음	← ‘짧음’을 지향			깊

출처: 민병원, “네트워크의 국제정치: 새로운 이론들의 모색.” 한국정치학회 추계학술회의 발표논문 (2004)의 논의를 바탕으로 필자가 제작성

먼저, 모노 허브형은 전근대의 제국 모델에 해당된다고 볼 수 있다. 특히 역사적으로 존재했던 로마제국, 중화제국, 이슬람제국 등을 이러한 모델의 관점에서 이해할 수 있으며, 약간의 이견은 있겠지만, 최근의 대영제국과 미국제국 등도 기본적으로는 이러한 네트워크의 유형을 바탕으로 하고 있다고 볼 수 있다. 여기서 유의할 점은 모노허브형 네트워크에서 제국은 허브 노드의 단위를 넘어서는 개념이라는 점이다. 다시 말해, 제국 모델은 중심에 있는 모노 허브만을 의미하는 것이 아니라 네트워크에서 노드와 링크를 모두 활용해야 이해할 수 있는 모델, 즉 체제 자체가 단위가 되는 모델이라고 할 수 있다. 최근 제국의 논의에서 ‘외부의 경계를 갖지 않는’ 질서로서의 제국에 대한 이미지는 바로 이러한 제국 네트워크의 특성과 일맥상통한다.

둘째, 멀티 허브형은 근대의 국민국가 모델에 해당된다고 볼 수 있다. 엄밀하게 말하면, 국민국가는 각 멀티 허브와 그 주위의 노드들에 그룹핑을 위한 테두리 선(점선 또는 실선)을 그어놓은 형태라고 할 수 있다. 멀티허브형 중에서 국민국가 모델의 변형으로는 ‘제국주의 모델’을 들 수 있는데, 이는 멀티 허브형에서 어느 특정 허브가 제국형 모노 허브의 패턴을 흉내 내는 모습이라고 할 수 있다. 예를 들어, 19세기 유럽의 국민국가가 대외적으로 팽창하는 과정에서 나타났던 ‘식민지국가’의 네트워크를 이러한 맥락에서 이해할 수 있다. 한편, 2차 대전 이후의 ‘냉전 모델’도 이러한 멀티 허브형의 변형이라고 볼 수 있는데, 이는 네트워크상에서 월등히 큰 허브가 두 개 존재하고 나머지 노드들은 각각의 허브 밑에 우산

20) Barabási(2002).

형태로 연결되는 ‘양(兩) 허브형’ 또는 ‘듀얼(dual) 허브형’ 네트워크의 모습이라고 할 수 있다.

끝으로, 탈 허브형은 최근 탈근대적 변화를 배경으로 하는 글로벌 거버넌스 모델에 해당된다. 이러한 탈 허브형의 아키텍처는 멀티 허브형과 전방위형의 중간 형태를 띠며, 그 작동방식을 보면 멀티 허브형에서 허브를 경유하지 않는 노드들 간의 교류가 점차로 증대되는 형태이다. 다시 말해, 국민국가를 주요 행위자로 하는 멀티 허브형의 네트워크에서 기업이나 시민사회와 같은 비국가 행위자들의 활동이 활발해지면서 네트워크상에서 허브의 의미가 무색해지는 전방위형 네트워크로 근접해가는 형태라고 할 수 있다. 굳이 개념을 붙이자면, 이러한 탈 허브형은 모노 허브형인 제국에 대립되는 의미로서 ‘제망(帝網)’ 또는 ‘다중’의 모델이라고 부를 수 있을 것이다. 최근 활성화되고 있는 다국적(또는 초국적) 기업의 글로벌 생산 네트워크이나 글로벌 시민사회 네트워크의 등장은 이러한 탈 허브형 제망 모델을 극명하게 보여주는 사례이다.

그렇다면 최근 정보화로 인해서 부상하는 네트워크 모델은 이상의 세 가지 유형 중에서 어디에 속하는가? 그런데 논의를 진전시키기에 앞서 여기서 유의해야 할 점은, 이상의 허브형 네트워크에 대한 유추가 모두 정보화시대 이전의 전통적 커뮤니케이션 기술의 존재를 전제로 하고 있다는 점이다. 다시 말해 이들 허브형 네트워크에서 정보의 흐름을 매개하는 커뮤니케이션 기술은 전통적인 시공간의 제약에 갇혀 있었다고 할 수 있다. 그리고 이러한 시공간의 제약 때문에 허브형 네트워크들은 한편으로 작동방식은 무작위형을 지향하면서도 다른 한편으로 아키텍처는 전방위형을 지향하는, 상충적 경향을 근본적으로 해소할 방법을 찾지 못하고 중간지점에서 적당하게 조합되는 결과를 낳았다고 볼 수 있다.

그런데 최근 새로운 시공간 개념을 창출하면서 부상하는 IT의 존재는 허브형 네트워크에서 나타나는 이러한 두 가지 모순적 경향에 획기적인 ‘타협의 계기’를 마련하고 있는 것으로 보인다. 정보화시대의 네트워크는, 존재적인 면에서는 무작위형이나 전방위형과 같은 이상형을 동시에 달성할 수는 없지만, 기능적인 면에서는 각기 다른 두 가지 네트워크의 메커니즘이 동시에 작동하는 형태를 보이고 있다. 실제로 소위 디지털융합(digital convergence)의 시대에 관찰되는 IT기반의 네트워크는 시간 개념의 ‘세(世)’와 공간 개념의 ‘계(界)’가 복합된 유비쿼터스(ubiquitous) 세계의 모습을 띠고 있다. 다시 말해, IT의 발달을 바탕으로 하여 등장하는 네트워크는 전통적인 시공간을 초월하여 아키텍처 면에서 무소부재(無所不在)하고 작동방식 면에서 신출귀몰(神出鬼沒)한 4차원적 유동성(fluidity)의 네트워크라고 할 수 있다.

여기서 이 글의 머리말에서 제기한 질문, 즉 IT는 21세기 제국과 글로벌 거버넌스 중에서 어떠한 네트워크와 친화적인가라는 질문으로 돌아가 보자. 그런데 이러한 질문은 질문 그 자체가 따로따로 존재하고 각기 상이한 방식으로 작동하는 두 개의 네트워크를 논리적으로 구별하는 오류를 안고 있는 것은 아닐까? 이 대목에서 위의 질문에 대한 해답의 단초가 발견되는 듯이 보인다. 정보화시대에는 제국과 글로벌 거버넌스라는 서로 상이한 두 가지 네트워크가 동시에 나타나며, 이러한 현상은 IT가 지니고 있는 독특한 속성과 관련이 있다는 대답을 구해 볼 수 있을 것이다. 다시 말해, IT가 가지고 있는 특정한 속성이 모노 허브형뿐만 아니라 탈 허브형 네트워크가 서로 중첩되면서 작동하는 것을 가능케 하고 있다는 것이다. 논의가 여기에까지 이르면 네트워크의 아키텍처와 작동방식에 대한 2차원적 유형 구분만으로는 더 이상 21세기 세계질서를 설명하는 것은 어렵게 된다. 이러한 점을 염두에 두고 다음 장에서 지식 변수가 지니는 내재적 속성으로부터 이에 친화성을 가지는 네트워크

의 형태에 대한 좀 더 구체적인 논의를 펼쳐보기로 하자.

#### 4. 지식/네트워크의 이론적 분석틀

지식 변수의 속성과 네트워크의 유형 간에 형성되는 상관관계를 탐구함에 있어서 제국과 커뮤니케이션에 대한 해롤드 이니스(Harold A. Innis)의 논의는 많은 시사점을 준다.<sup>21)</sup> 이니스는 정보매체의 성격이 지식의 권력구조에 영향을 미치고, 더 나아가 세계질서를 구성하는 정치조직의 형태에도 영향을 미치는 과정에 착안하여 인류사에서의 문명의 부침을 설명하고 있다. 이니스에 의하면, 지식의 시간적·공간적 전파와 관련하여 정보매체가 갖게 되는 강조점의 차이는 그 정보매체가 사용되는 문명 또는 ‘시대의 편향(the bias of the period)’을 반영한다. 다시 말해, 각 시대는 고유한 편향을 갖고 있는데, 이러한 편향은 지배적인 정보매체를 통해서 드러난다는 것이다. 이러한 정보매체는 해당 시대의 지배적인 권력구조에 조응하는 방향으로 정보를 생성하고 지식을 축적하는데, 이러한 양태는 해당 시대의 정치조직들이 구성하는 세계질서의 모습과 밀접한 연관이 있다는 것이다. 그렇다면 여기서 정보매체와 지식구조 및 세계질서는 어떠한 상관관계를 갖는가? 이니스는 정보매체를 그 성격에 따라서 두 가지 유형으로 구분함으로써 이러한 세 가지 변수의 관계에 대한 논의를 펼치고 있다.

<그림1-3> 정보매체 vs. 세계질서

세계질서의 형태 정보매체의 형태	노드형 질서 (단위별 분절)	링크형 질서 (단위간 통합)
내구성 매체 (지식독점)	<1-영역> 國유형	<2-영역> 帝+國유형
이동성 매체 (지식분점)	<3-영역> 國+帝유형	<4-영역> 帝유형

이니스가 주목한 첫 번째 정보매체는 돌, 점토판, 양피지 등과 같이 시간적 편향을 갖는 내구성 매체이다. 내구성 매체는 메시지의 전달에 있어서 시간의 흐름에 구애받지 않는다는 점을 특징으로 하기 때문에 아무리 오래전에 만들어진 메시지라고 하더라도 왜곡되거나 손상되지 않은 형태로 보존되는 경향이 강하다. 이러한 내구성 매체는 지식의 시간적 전파에 적합하지만, 반대로 지식을 공간적으로 전파하는 데에는 상대적으로 부적절하다. 따라서 내구성 매체가 주로 사용되던 시기에는 특정 엘리트 집단에 의한 지식의 독점이 발생했으며, 지식구조도 상대적으로 위계적인 형태를 띠었다. 이렇게 지식이 독점되고 공간적 전파가 활

21) Harold A. Innis, *Empire and Communications*, Second Edition (Toronto and Buffalo: University of Toronto Press, 1972); Harold A. Innis, *The Bias of Communication* (Toronto: University of Toronto Press, 1951)

발하지 못하던 시기에 세계질서의 모습은 각 개별단위들을 넘어서 네트워크 전체를 포괄하는 통합의 논리가 발전되지 못하고 단위별로 분절된 노드 지향의 ‘국(國)’ 유형 정치조직들로 구성되었다. 이러한 유형의 대표적인 사례로서 이니스는 이집트나 서양의 중세 등에서 나타났던 종교조직을 들고 있다(<그림1-3>의 <1-영역>에 해당).

내구성 매체와 대비되는 다른 하나의 정보매체는 파피루스, 종이 등과 같이 공간적 편향을 갖는 이동성 매체이다. 이동성매체는 상대적으로 가볍기 때문에 공간적 한계에 구애받지 않고 멀리까지도 손쉽게 전달되는 경향이 강하다. 이러한 이동성 매체는 넓은 범위에 걸쳐 정보를 쉽게 배포할 수 있는 특징이 있지만, 반대로 내구성이 약하기 때문에 세월을 거치면서 훼손되지 않고 보존되기가 어렵다. 따라서 이동성 매체가 주로 사용되던 시기에는 특정 집단에 의해서 생성된 정보에 대한 일반대중의 접근이 용이해졌고, 이에 따라 지식의 분점이 가능해짐으로써 지식구조도 ‘덜 위계적인’ 형태를 띠었다. 이렇게 지식이 분점되고 공간적 전파가 활발해진 시기에는 세계질서의 형태도 각 개별단위를 넘어서 네트워크 전체를 통합하는 링크 지향의 ‘제(帝)’ 유형 정치조직들로 구성되었다. 이러한 유형의 대표적인 사례로서 이니스는 바빌로니아, 로마제국 등에서 나타났던 세속조직을 들고 있다(<그림1-3>의 <4-영역>에 해당).

이니스는 이러한 분석틀을 바탕으로 하여 이집트 이래 바빌로니아, 그리스, 로마, 중세, 근대, 그리고 19세기의 대영제국과 2차 대전 이전의 미국에 이르기까지 세계질서의 변화를 국(國) 유형과 제(帝) 유형 세계질서가 번갈아 등장하는 과정으로 설명하고 있다. 이니스에 의하면, 각 시대에 있어서 특정 정보매체에 대한 강조는 그 문명의 시간적 또는 공간적 편향을 반영하고 이에 걸맞은 정치조직을 성립시켰다. 그런데 새로운 정보매체의 도입은 이러한 시대의 편향을 상쇄시키는 조건을 창출하기도 한다. 이러한 과정에서 새로운 정보매체가 대변하는 변화를 감당할 수 있는 유연성을 보유한 문명은 기존의 체제를 유지하고 적응하지만, 새로운 변화가 문명이 감당할 수 있는 범위를 벗어날 정도도 과중할 경우 기존의 문명은 붕괴하게 된다. 결국 문명의 몰락과 지속은 특정 편향을 지닌 정보매체를 사용한 때문이 아니라 변화하는 정보매체의 환경이 창출한 새로운 상황을 특정 문명이 어떻게 수용하고 적응했는가에 달려 있다.<sup>22)</sup> 이니스에 의하면 “제국과 같은 대규모의 정치조직은 공간과 시간이라는 두 가지 차원에서 고려되어야 하며 각 차원을 과도하게 강조하는 매체의 편향을 극복함으로써 유지된다. 제국들은 문명이 하나 이상 매체의 영향을 반영하는 조건, 다시 말해, 탈집중을 지향하는 어느 매체의 편향이 집중을 지향하는 다른 매체의 편향에 의해서 상쇄되는 조건에서 번성하는 경향이 있다”는 것이다.<sup>23)</sup>

이상에서 살펴본 이니스의 논의는 지식과 네트워크의 상관관계를 이해하는 분석틀을 마련하는데 유용한 시사점을 주는 것이 사실이다. 그러나 이니스의 논의가 지니는 한계는 정보매체의 성격을 내구성 매체와 이동성 매체라는 이분법으로만 구분함으로 인해서 이들에 대칭되는 세계질서의 형태도 국(國) 유형과 제(帝) 유형이라는 이분법으로밖에 그려낼 수 없었다는 점이다. 다시 말해, 이니스의 구분에 의거하면, <그림1-3>에서 <1영역>과 <4영역>에서와 같은 국(國)과 제(帝)의 유형들은 설명할 수 있지만 <2영역>과 <3영역>에서와 같은 국(國)과 제(帝)의 유형들이 복합적으로 나타나는 세계질서는 설명할 수가 없다. 그런데 인류의 역사를 되돌아보면, 근대 후기 이래의 세계질서는 국(國) 또는 제(帝) 유형의 어느 하나로서 파악되는 배타적인 형태라기보다는 두 가지 유형이 조합된 모습을 보이고 있다. 다

22) Innis(1951), p.34

23) Innis(1972), p.7

시 말해, 근대 후기 이래 서구 국민국가의 대외적 팽창은 법률상(*de jure*)으로서 국(國)의 주권이 인정되지만 사실상(*de facto*)으로는 제국주의적 개입이 관철되는 세계질서의 모습을 보여주었다. 영어의 엠파이어(*empire*)라는 용어를 19세기 일본에서 제(帝)와 국(國)의 합성어인 제국(帝國)으로 번역했다는 사실은 근대 국민국가의 질서가 지니는 이러한 이중적 특성을 제대로 인식한 것인지도 모른다.<sup>24)</sup>

여하튼 이니스의 분석틀이 지니는 이러한 문제점은 시간적 편향과 공간적 편향을 동시에 지니는 정보매체와 이에 대칭되는 세계질서에 대한 논의를 통해서 해소할 수 있다. 예를 들어, 인터넷으로 대변되는 IT매체는 지식의 시간적 전파에 영향을 미치는 내구성 매체인 동시에 지식의 공간적 전파에도 영향을 미치는 이동성 매체로서의 속성을 동시에 지닌다. 다시 말해, IT매체는 정보의 영구적 보존과 지구적 공간이동을 모두 본격적으로 만족시킬 수 있는 유사 이래 최초의 정보매체라고 할 수 있다.<sup>25)</sup> 그렇다면 이니스의 분석틀에 의거해서 볼 때, IT매체는 어떠한 유형의 정치조직, 또는 세계질서와 친화성을 갖는가? 결국 내구성과 이동성 매체의 성격을 동시에 갖는 IT매체는 <그림1-3>의 <1-영역>이나 <4-영역>의 어느 한 곳에 속하기보다는, <2-영역>과 <3-영역>에 동시에 걸치는 형태를 보일 가능성이 높다. 다시 말해, IT매체에 적합한 세계질서는, <2-영역>에서 보는 바와 같이, 지식구조의 독점을 바탕으로 하지만 정치적으로는 통합된 질서이면서, <3-영역>에서 발견되는 바와 같이, 지식구조의 분점을 바탕으로 하지만 정치적으로는 분절적 질서의 모습이 동시에 나타나는, 제(帝)와 국(國)의 복합 유형일 가능성이 크다. 논리적으로 볼 때 이러한 세계질서는 앞서 언급한 21세기 제국과 글로벌 거버넌스의 모델에 겹쳐서 나타나는 형태이다.

정보화시대의 세계질서를 좀 더 구체적으로 파악하기 위해서는 정보매체로서의 IT의 성격뿐만 아니라 기술체계로서의 IT의 성격에 대한 좀 더 분석적인 이해가 필요하다. 실제로 앞서 언급한 정보매체로서의 IT의 이중적 성격은 기술체계로서의 IT, 특히 인터넷의 성격에서 더욱 극명하게 드러난다. IT의 성격과 이에 걸맞은 세계질서의 모습을 탐구함에 있어서 먼저 주목할 것은 인터넷이 기본적으로 탈집중 네트워크 형태의 제도 환경을 요구하는 기술체계이라는 사실이다. 이와 관련하여 기술체계와 관리구조의 관계에 대한 허버트 키첼트(Herbert Kitschelt)의 논의가 매우 유용하다.<sup>26)</sup> 키첼트에 의하면 모든 기술체계는 그에 적합한 관리구조의 선택에 영향을 미치는 두 가지의 특징을 내재적으로 갖고 있는데, 하나는 각기 다른 구성요소간의 시공간적 연결의 필요 정도를 의미하는 ‘기술체계의 결합도(*degree of coupling*)’이고, 다른 하나는 기술체계의 원활한 작동을 위해 발생하는 구성요소 간 피드백의 정도를 의미하는 ‘인과적 상호작용의 복잡도(*complexity of causal interactions*)’이다.

이러한 분석틀에 입각해서 볼 때, 인터넷은 탈집중의 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. 1990년에 도입된 월드와이드웹(World Wide Web)은

24) 山本有造, 『帝國の研究: 原理·類型·關係』 (名古屋: 名古屋大學出版會, 2003)

25) Ronald J. Deibert, *Parchment, Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation* (New York: Columbia University Press, 1997), pp.113-136

26) Herbert Kitschelt, “Industrial Governance Structures, Innovation Strategies and the Case of Japan: Sectoral or Cross-National Comparative Analysis.” *International Organization*. 45(4), (1991), 453-493.

이러한 인터넷의 탈집중 네트워크적 속성을 반영하는 전형적인 예이다. 한편 인터넷은 복잡한 상호작용을 특징으로 하는 기술체계이다. 특히 인터넷의 패킷스위칭 기술은 인터넷의 복잡하고 비단선적인(non-linear) 상호작용의 단면을 보여 주는 좋은 사례이다. 인터넷을 소위 ‘무질서의 네트워크(anarchic network)’라고 부르는 것도 이러한 패킷스위칭 기술이 보여주는 상호작용의 복잡성 때문이다. 요컨대, 인터넷은 세계 도처에 산재해 있는 수많은 컴퓨터들이 상호접속을 통해 만들어내는 다물체(多物體)로 구성된 탈집중의 네트워크이다.

그렇지만 인터넷이 순전히 탈집중의 체계로서만 작동하는 것은 아니다. 이러한 탈집중의 체계와 대칭하여 집중의 체계가 발견된다. 예를 들어 인터넷이 작동하는 데 있어서 인터넷을 구성하는 각각의 요소들 간의 상호작용을 규정하고 데이터교환의 기본적 형식을 제공하는 상호접속을 위한 기술표준, 즉 프로토콜의 존재가 필수적이다. 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 요소로서 기능해 왔다. 한편, 인터넷 기반 기술인 IP 주소의 복잡성을 간소화시켜 인터넷상의 정보자원에 대한 접근에 있어서 유일성을 부여하고 식별을 가능하게 하는 관리체계인 인터넷 식별체계(Uniform Resource Identifier, URI), 특히 도메인이름체계(Domain Name System, DNS)의 존재도 인터넷의 논리적으로 집중된 체계로서의 성격을 반영한다. 요컨대, 이러한 인터넷 프로토콜과 도메인이름체계는 각각의 하드웨어와 콘텐츠가 네트워크의 형태로 연결되면서 하나의 시스템으로서 작동하게 만드는 ‘중심성(centrality)’을 제공하는 모노 허브의 역할을 한다고 할 수 있다.

이러한 맥락에서 볼 때, 인터넷은 그 ‘하드웨어적 구성’은 탈 허브형 네트워크의 성격을 가지지만 그 ‘소프트웨어적 기능’은 모노 허브형 네트워크의 성격을 가지는 이중적인 기술 체계의 속성을 지니는 것으로 파악된다. 이러한 과정에서 탈집중화된 하드웨어들에 중심성을 제공하는 기술표준의 역할이 매우 중요하다. 다시 말해, 인터넷의 작동에 있어서 핵심이 되는 기술표준은 ‘보이지 않는 구조적 권력’의 형태로 모노 허브에 의해서 장악되고 나머지 노드간의 활동은 자신들이 보이지 않게 통제되고 있는지조차도 모르는 상태에서 탈 허브적으로 발생하는 복합적인 모습을 보이고 있는 것이다. <그림1-1>의 네트워크의 유형을 빌어서 설명하자면, (나)의 모노 허브형과 (라)의 탈 허브형이 교묘하게 겹쳐 있는 모습이 될 것이다. 또한 <그림1-3>의 세계질서의 유형을 빌어서 설명하자면, <2영역>과 <3영역>의 형태가 중첩된 모습으로 파악된다. 그렇다면 일견 모순적일 수도 있는 이러한 두 가지 네트워크는 실제로 어떻게 엮이면서 작동하고 현실 세계질서의 구성에는 어떠한 영향을 미치는가? 다음 장에서는 정보화의 맥락에서 작동하는 복합 네트워크의 아키텍처와 작동방식에 대한 구체적인 이해를 돕는 몇 가지 경험적 사례를 간략히 검토해 보겠다.

## 5. 정보화시대 지식/네트워크의 사례

군사경제문화 등의 분야에 걸쳐서 21세기 제국으로 등장한 미국의 패권에 대한 이해는 2차 대전 이래 미국이 첨단 지식분야에서 누려온 지위에 대한 지적에서부터 시작되어야 할 것이다. 실제로 지식자원의 생산의 분포를 보면, 미국이 지식제국이라고 불릴 만큼의 패권적 위상을 차지하고 있음을 알 수 있다. 예를 들어 지식의 투입 측면에서 1970년대 이래의 연구개발(R&D) 투자를 보면, 2000년 현재 2,426억 달러로서 일본(936억 달러), 독일(473

억 달러), 프랑스(294억 달러), 영국(235억 달러) 등을 제치고 세계 1위를 차지하였다.<sup>27)</sup> 한편 지식의 산출 측면에서도 1993년 1월부터 2003년 8월까지 SCI급 게재 과학논문을 보면, 미국은 270.5만 편으로 일본(71.0만 편), 독일(65.5만 편), 영국(59.8만 편), 프랑스(48.4만 편) 등을 제치고 세계 1위를 차지하고 있다. 이러한 단편적인 수치를 넘어서 미국이 정보화시대의 지식구조를 장악하고 있다는 증거는 여러 분야에서 발견된다. 예를 들어 IT의 생산이라는 측면에서 보면, 미국은 반도체, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷 등과 같은 IT 산물을 최초로 개발한 나라이며, 이를 활용하여 IT산업을 일으키고 디지털경제의 불을 일으킨 대표적인 나라이기도 하다. 게다가 실리콘밸리로 대변되는 미국의 IT업계는 IT시대의 미래 비전을 전세계적으로 전파하는 지식/네트워크의 허브 역할을 담당하고 있다.

여기서 주목할 점은 이러한 지식제국으로의 미국의 패권을 가능케 한 미국의 국내 지식 생산체제의 조직형태와 작동방식이 앞서 언급한 이중적 복합네트워크의 형태를 띠고 있다는 사실이다. IT지식의 생산네트워크와 관련하여 먼저 주목할 것은, 이러한 IT산업의 초기 단계에서 발견되는 미국의 국가, 특히 펜타곤의 역할이다. 실제로 이들 IT산업의 유치단계에서 미국의 국가는 막대한 국방예산을 투자하여 군용기술의 개발을 지원하고 또 이렇게 생산된 기술을 구매하는 역할을 담당하였다. 특히 이러한 과정에서 미국의 국가는 맨해튼 프로젝트(Manhattan Project)와 같은 메가 프로젝트(megaproject)를 실행함으로써 미국 사회에서 필요로 하는 지식의 공공 생산을 지원하는 ‘지식국가’로서의 역할을 담당하였다. 미국이 선도해온 반도체, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷 등의 개발이 바로 이러한 초기 단계의 정부예산 투자를 통해서 군사적 목적을 충족시키기 위해서 이루어졌으며, 그 후 이러한 군용기술들은 ‘스핀 오프(spin-off)’의 과정을 거쳐서 상용기술로 사용되기에 이른다.<sup>28)</sup>

한편 미국의 IT산업이 발전하는 데 있어서는 이러한 국가 주도의 지식생산모델만이 작동한 것이 아니라, 이와 병행하여 미국의 대학, 연구소, 기업 등을 중심으로 형성된 탈집중 형태의 국가 기술혁신체제(national innovation system, NIS)도 작동하였다. 또한 그 저변에는 미국 사회에서 발견되는 자유주의적이고 다문화주의(multiculturalism)적인 사회문화적 풍토가 자리 잡고 있었음은 물론이다. 그 대표적인 사례로는 미국의 컴퓨터산업에서 발견되는 소위 ‘실리콘밸리 모델’을 들 수 있다. 실리콘밸리 모델은 ‘수평적 통합(horizontal integration)’의 산업구조를 특징으로 하며, 이러한 탈집중형 산업구조의 등장은 반독점 규제의 분야에서 오랫동안 미국의 국가가 소위 ‘조절국가(regulatory state)’형의 정책을 펼쳐 온 전통의 직접적·간접적 산물이라고 할 수 있다.<sup>29)</sup> 요컨대, 미국의 컴퓨터 산업에서 발견되는 지식생산모델은 메가 프로젝트 형태의 집중 모델과 실리콘밸리 모델 형태의 탈집중 모델이 동시에 작동하는 복합모델이었다고 할 수 있으며, 앞서 언급한 바 있듯이, 이는 <그림 1-1>의 (나)의 모노 허브형과 (라)의 탈 허브형 네트워크가 교묘하게 겹쳐 있는 모습 바로 그것이다.

이렇게 생성된 지식패권은 미국이 대외적으로 군사·경제·문화 분야에서의 제국적 네트워크를 확장하는 기초로서 작동한다. 다시 말해, 지식 인프라, 지식 인력, 지식 자원 등의 분

27) 신대영, “연구개발투자와 지식축적량의 국제비교,” 과학기술정책연구원(STEPI) 정책자료, 2002-10, <http://www.stepi.re.kr/researchpub/fulltext/J02-10.pdf> (검색일: 2005. 3. 24) p.9

28) John A. Alic, et. al., Beyond Spinoff: Military and Commercial Technologies in a Changing World. (Boston, MA: Harvard Business School Press, 1992)

29) 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.

야에서 보유한 국력을 바탕으로 미국의 군사력·경제력·문화력 등이 좀 더 효율적으로 발휘될 수 있는 조건을 얻게 된 것이다. 아울러 주목할 것은 이러한 제국적 네트워크의 작동 과정에서 정보매체로서의 IT, 특히 인터넷의 존재가 매우 중요한 역할을 담당한다는 점이다. 그런데 앞서 언급한 바와 같이, 이러한 IT매체는 제국의 집중적 메커니즘을 돕는 역할을 하기도 하지만 제국에 대항하는 세력을 활성화시키는 다소 모순적인 역할을 동시에 담당한다. 이것이 바로 21세기 정보화시대를 맞이하여 제국과 글로벌 거버넌스라는 이중적인 지식/네트워크가 등장하는 까닭이기도 한다. 이하에서는 이렇게 두 가지 형태의 지식/네트워크가 중첩되어 경쟁하고 있는 양상을 군사·경제·문화 영역의 사례를 중심으로 간략히 검토해 보기로 하겠다.

우선, 군사 분야에서 IT는 소위 군사 분야 혁명(Revolution in Military Affairs, RMA)이라는 형태로 제국의 메커니즘을 강화시키는 역할을 담당한다. 1990년대 이후 미국은 첨단과학기술을 이용한 군사력의 발전을 모색해왔다. 이러한 과정에서 RMA는 첨단 IT를 응용하여 산업화시대의 군사력을 정보화시대의 군사력으로 전환하는 것을 의미한다. 이를 통해 첨단 지휘자동화체계인 C4ISR(Command, Control, Communications, Computers, Intelligence, Surveillance & Reconnaissance), 원거리 정밀타격, 유연성 증대, 파괴력 향상 등의 목표가 구현된다. 이러한 RMA의 추구는 자연스럽게 21세기의 새로운 군사 패러다임으로서 ‘군사변환(military transformation)’의 적극적인 추진으로 연결될 수밖에 없다. RMA에 기반을 둔 군사변환은 탈탈냉전(post-cold war) 시대의 새로운 위협요인인 테러, WMD(Weapon of Mass Destruction) 확산 등에 대처하여 미군의 군사태세를 바꾸게 하였는데, 전진배치 위주의 고정된 군사력 운용에서 기동 위주로 전환하며, 그 일환으로 동맹국 관계와 해외주둔정책을 변화시키고 있다. 요컨대, 21세기 제국의 군사원리는 네트워크 중심의 정보전쟁(information warfare)의 부상에 대처하여 단순히 IT를 활용한 군사 하드웨어뿐만 아니라 동맹정책과 해외기지를 모노 허브형 네트워크로 연결하는 특징을 보이고 있다.<sup>30)</sup>

그러나 IT의 활용은 제국에 대응하는 테러리스트 집단을 활성화하는 환경도 제공한다. 특히 인터넷의 확산은 영토성을 기반으로 하여 국가가 독점해온 안보유지 능력의 물적 토대를 잠식하고 있다. 예를 들어, 인터넷 환경은 테러리스트 집단에 의해 도발될 소위 ‘비대칭 전쟁(asymmetric wars)’의 가능성을 크게 부추겨 놓고 있는 것이다. 정보화시대에 이러한 비대칭 전쟁의 효과성이 가장 첨예하게 드러나는 분야가 바로 사이버테러이다. 예를 들어 해커(hackers) 또는 크랙커(crackers)들에 의해 세계 주요기관의 서버의 작동이 정지되거나 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 스틸을 즐기는 십대들의 장난거리였던, 이러한 사이버테러의 행위들이 정치적 목적을 갖는 단체나 국가들에 의해 조직화되고 물질적 지원을 받아 국가간 분쟁으로 발전할 가능성을 항상 내포하고 있다는 점이다. 요컨대 인터넷의 등장은 국가에 의해 독점되어 온 군사력의 개념뿐만 아니라 군사전략과 안보의 개념 자체도 그 기저에서부터 뒤흔들어 놓고 있다.<sup>31)</sup>

둘째, 경제 분야에서 IT가 제국과 만나는 가장 대표적인 사례는 컴퓨터산업에서 발견된다. 윈텔제국(Wintel empire)과 초국적 생산 네트워크(cross-national production

30) 이상현, 『정보화사회의 국가안보: 안보개념의 변화와 대응』 (성남: 세종연구소, 2001)

31) 김상배(2001), pp.369-70

networks, CPNs)의 사례가 그것이다. 세계적인 소프트웨어 기업, 마이크로소프트의 컴퓨터 운영체제인 윈도(Windows)와 마이크로프로세서 칩을 생산하는 기업, 인텔(Intel)의 두 단어를 합성하여 만든 윈텔(Wintel)은 퍼스널 컴퓨터(personal computer, PC)의 아키텍처 표준을 장악하고 있는 두 기업의 구조적 지배력을 빚대어서 붙여진 용어이다. 실제로 1980년대 초반 이래 윈텔표준 또는 IBM호환표준은 PC아키텍처의 사실상(*de facto*) 표준을 주도하면서 세계 PC업계에서 제국적 지위를 누려왔다. 이러한 윈텔제국의 성공비결은 기술표준의 인터페이스는 개방하지만 소스코드는 비공개하는, 소위 ‘개방과 소유(open-but-owned)’의 전략에 있었다. 이러한 소프트웨어 영역에 대한 독점적 지배는 결과적으로 PC산업에서 제국을 구축하였을 뿐만 아니라 역설적으로 세계 PC생산의 분업구조에서 CPNs라는 탈집중 네트워크가 가동할 수 있는 네트워크상의 모노 허브적 기능을 제공하였다.<sup>32)</sup>

그러나 IT, 특히 인터넷의 존재는 윈텔제국에 도전하는 대항세력으로서 공개 소프트웨어 진영의 출현을 가능케 했다. 그 중에서도 리눅스(Linux)는 시장(특히 서버 시장)에서 사실상 표준의 지위를 놓고 윈텔제국에 도전하는 IT업계의 테러리스트라고 할 수 있다. 게다가 탈허브형 네트워크로 개념화되는 리눅스의 지식생산모델은 세계 컴퓨터산업의 ‘제도표준’이라고 할 수 있는 마이크로소프트의 지식생산모델에 대한 대안적 가능성을 제시한다. 리눅스의 지식생산모델에서는 네트워크상의 다양한 노드처럼 소프트웨어의 개발에 자발적으로 참여하는 개발자 그룹의 존재가 중요한 데, 이러한 그룹이 결집되는 데 인터넷은 결정적인 역할을 담당하였다. 특히 인터넷의 등장은 소스코드 공유를 통한 소프트웨어 개발의 거래비용을 급격하게 감소시키고 네트워크의 비호환성과 지리적 경계의 한계를 허물어 버렸다. 인터넷이 광범위하게 확산되면서 누구든지 인터넷에 접속하는 사람이라면 즉각적으로 공개 소프트웨어의 개발에 참여할 수 있는 조건이 마련되었던 것이다. 결과적으로 인터넷을 매개로 작동하는 리눅스의 모델에서는 허브가 아예 없는 것은 아니지만 노드들이 허브를 바이패스해서 소통하기 때문에 허브는 절대적인 역할을 하지 못하는 특징을 지닌다.<sup>33)</sup>

끝으로, 문화 분야에서 IT는 문화제국으로서 미국의 지위를 강화하는 데 중요한 역할을 담당하고 있다. 정보화시대 미국의 문화제국적 지위를 표현하는 용어 중의 하나로 실리우드(Siliwood)라는 말이 있다. 실리콘밸리(Silicon Valley)와 할리우드(Hollywood)를 합성해서 만든 말이다. 지난 반 세기동안 세계 영화산업의 종주로 군림해왔던 할리우드의 스튜디오들이 최고의 기술을 자랑하는 실리콘밸리의 IT기업들과 제휴하는 현상을 지칭한다. 구체적으로 실리우드의 현상은 영화제작에 컴퓨터 그래픽스와 같은 특수효과가 도입되는 것으로 나타난다. 실제로 이러한 실리우드의 영향력은 세계적으로 대단한 것이어서 국내외에서 흥행에 성공한 영화중에서 실리콘밸리에서 개발된 첨단 IT의 특수효과를 사용하지 않는 영화가 없을 지경이다. 이러한 실리우드의 등장은 기술의 우위가 문화의 지배로 전환되는 정보화시대 세계지식구조의 단면을 극명하게 보여준다. 다시 말해 실리콘밸리의 기술이라는 실력(hard power) 차원의 지원을 받은 할리우드는 종래에 행사해온 매력(soft power)의 메커니즘을 정교화시키면서 미국의 문화제국을 확대·재생산하고 있다. 거대한 자본과 우수한 기술

32) 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

33) 김상배, “공개 소프트웨어와 표준경쟁의 세계정치: 리눅스(Linux)를 중심으로,” 『한국정치학회보』 39(1), (2005, 봄) pp.365-387

로 포장된 실리우드의 생산품이 전세계적으로 전파되는 메커니즘을 보면, 내용적으로는 미국에 기원을 두는 대중문화의 세계화라고 할 수 있으며, 형식적으로 생산자와 소비자의 위계적 관계를 전제로 한 모노 허브형 네트워크의 모습이 관찰된다.<sup>34)</sup>

한편, 최근 현실공간의 문화제국에 대항하는 새로운 맹아가 사이버공간을 중심으로 출현하고 있음을 주목하여야 할 것이다. 최근 신세대들을 중심으로 한 사이버공간의 문화생산과 소비의 행태는 복합적인 형태를 띠는 탈 허브형 네트워크의 등장을 예견케 한다. 실제로 신세대들을 중심으로 한 문화적 생산과 소비의 형태를 보면, 인터넷에서 제공되는 온라인게임과 뮤직비디오, 애니메이션 동영상이나 기타 디지털 콘텐츠를 감상하는 모습을 보여준다. 게다가 신세대들은 위계적 네트워크에서의 일방적 소비자가 아닌 수평적 네트워크를 매개로 한 쌍방향적인 '생산적 소비자(prosumer)'의 역할을 담당한다. 이러한 행태는 실제현실과 가상현실을 넘나드는 신세대의 감수성과 절묘하게 맞아떨어진다. 이렇게 사이버공간을 중심으로 급속히 등장하는 탈 허브형 문화생산양식이 주는 세계정치적 의미는 이것이 기존의 문화권력에 대한 대항담론을 형성할 가능성에서 발견된다. 예를 들어, 사이버공간에서 생산되고 활용되는 디지털 콘텐츠는 실리우드와 같이 거대한 메커니즘을 등에 업지 않고도 작동하는 새로운 모델을 시험하고 있다. 사이버공동체의 구성원들에 의해서 공유되는 디지털 콘텐츠에 담기는 내용도, 007 제임스 본드나 람보가 등장하여 공산주의와 대결하고 테러리스트를 물리치는 스토리가 아니라 사이버 판(版) 헤즈볼라와 알카에다가 등장하여 제국에 대항하는 스토리로 채워지곤 한다.<sup>35)</sup>

요컨대, 군사·경제·문화 영역에서 관찰되는 정보화시대의 네트워크는 집중의 질서와 탈집중의 질서가 복합된 형태를 보이고 있으며, 이러한 복합의 과정에서 IT로 대변되는 지식 변수가 매개체 역할을 담당하고 있다. 특히 이러한 정보화시대 네트워크의 복합화는 두 가지 차원에서 대칭적으로 발생하고 있다. 첫 번째는 글로벌 차원에서 제국의 네트워크와 대항의 네트워크가 보이는 대칭성이다. 제국의 네트워크가 IT를 생산하는 과정에 대한 지식패권을 바탕으로 군사·경제·문화 영역에서 집중의 질서를 구축하려 한다면, 대항의 네트워크는 이렇게 생산된 IT를 활용하는 과정에서 대항패권을 발생시키면서 제국과 경합하고 있다. 두 번째는 제국의 네트워크이건 대항의 네트워크이건 간에 모두 그 생성과정에서 발견되는 대내적 네트워크 차원의 대칭성이다. 지식제국으로서 미국이 작동하는 국내적 차원에는, 앞서 언급한 대로, 집중과 탈집중이 복합된 '미국형 네트워크 국가'가 존재한다. 마찬가지로 대항의 네트워크가 인터넷을 매개로 하여 작동하는 과정도 단순히 탈집중적인 행태만이 아닌 일정 정도의 집중적 조정의 메커니즘이 필요하다. 이렇게 21세기의 세계질서가 다소 모순적일 수 있는 이중적 아키텍처를 가지고 작동할 수 있게 되는 데에 지식 변수가 중요한 '구성적 역할'을 담당하고 있음은 물론이다.

## 6. 맺음말

이 글은 최근 들어 세계질서의 변화를 이해하는 분석틀로서 제기되고 있는 21세기 제국의 개념을 이론적·경험적 차원에서 검토하였다. 21세기 세계정치의 변화를 담아내는 시도로

34) 김상배, “문화산업과 정보문화,” 하영선(편), 『21세기 한반도 백년대계』 (서울: 풀빛, 2004), pp.151-155

35) 김상배(2004), pp.156-158

서 제국 개념이 지니는 장점과 한계는 무엇인가? 제국의 개념이 지니는 장점은 2차 대전 이후, 그리고 좀 더 가깝게는 9.11 테러 이후 미국이 주도하여 새롭게 구성하고 있는 세계 질서의 비대칭적 모습을 적절하게 담아내고 있다는 점이다. 아울러 제국의 개념은 근대 국제정치질서를 넘어서는 질적인 변화의 일면을 포착하는 데 나름대로의 효용성을 가지고 있는 것도 사실이다. 그러나 제국의 개념은 그 자체만으로는 최근의 세계정치 변화의 모든 측면을 잡아낼 수 없다는 한계를 안고 있다. 이러한 맥락에서 이 글은 21세기 세계질서의 변화를 제대로 이해하기 위해서는 제국의 개념과 글로벌 거버넌스의 개념이 함께 원용되어야 함을 지적하였다.

이러한 맥락에서 이 글이 맞닥뜨린 중요한 문제는 21세기 세계정치의 변화를 표상하는 서로 상충되는 내용을 지닌 두 개념, 즉 제국과 글로벌 거버넌스를 서로 별개의 것이 아닌, 상호 연결된 하나의 틀 안에서 어떻게 엮어서 이해하느냐의 문제이었다. 이 글은 이러한 제국과 글로벌 거버넌스의 관계를 분석적으로 밝히기 위한 새로운 이론적 시도로서 네트워크 세계정치학 또는 망세계정치학의 시각을 제안하였다. 네트워크 세계정치학은 행위자로서의 노드보다는 노드 간의 링크 및 이들 노드와 링크가 만드는 체제의 아키텍처와 작동방식에 관심을 기울인다. 이러한 시각에서 볼 때, 제국이나 글로벌 거버넌스는 기존의 국민국가 중심의 노드 세계정치를 넘어서는 두 가지 네트워크, 즉 모노 허브형 네트워크와 탈 허브형 네트워크가 동시에 등장하는 것을 의미하며, 21세기 세계질서는 이러한 두 개의 네트워크가 3차원적 또는 4차원적으로 포개어져 있는 모습이라고 할 수 있다.

이러한 제국과 글로벌 거버넌스의 복합적 부상과정에서 이 글이 특별히 주목한 연결고리는 21세기 세계정치 변화의 동인으로서의 지식 변수, 특히 정보매체와 기술체계로서 IT가 담당한 구성적 역할이었다. 이 글은 IT의 구성적 역할을 분석적으로 밝히는 차원에서 지식과 네트워크의 상관관계를 탐구한 해롤드 이니스의 제국과 커뮤니케이션에 대한 논의와 허버트 키첼트의 기술체계와 관리구조에 대한 이론적 분석틀을 원용하였다. 이러한 논의를 바탕으로 볼 때, IT가 지니는 독특한 속성은 모노 허브형 네트워크와 탈 허브형 네트워크의 동시적 부상을 가능케 하는 데에서 발견된다. 다시 말해, IT는 상호 모순적으로 보이는 집중과 탈집중 네트워크의 두 가지 경향을 새로운 시공간 개념을 바탕으로 하여 함께 엮어내는 역할을 담당하고 있는 것이다. 요컨대, 다소 모순적이고 이중적으로만 보이던 21세기 세계질서의 모습은, 지식 변수를 매개로 하여 파악할 때, 일관된 논리에 의해서 설명될 수 있게 된 것이다.

이러한 이론적 논의의 연속선상에서 이 글은 21세기 정보화시대의 지식패권을 바탕으로 지구적 제국으로 부상한 미국과 이와 경쟁하는 대항적 네트워크의 경험적 사례를 군사·경제·문화의 영역에서 간략히 제시하였다. 그런데 이러한 경험적 논의로부터 추출되는 흥미로운 사실은 21세기 세계질서의 이중성이 두 가지 차원에서 발견된다는 점이다. 그 하나는 정보화시대를 맞이하여 글로벌 차원에서 제국과 글로벌 거버넌스라는 집중과 탈집중 네트워크가 대칭적으로 등장한다는 점이다. 다른 하나는 제국과 글로벌 거버넌스는 양자 모두가 그 대내적 생성원리로서 탈집중의 제도 환경과 이를 조정하는 집중의 메커니즘을 동시에 품고 있다는 점이다. 다시 말해, 21세기 세계질서의 경험적 모습에서 발견되는 것은 국가 행위자의 안과 밖에서 집중과 탈집중의 네트워크가 중층적으로 발현되는 모습이라고 할 수 있다. 요컨대, 군사·경제·문화 영역에서 이러한 복합 네트워크들은 서로 경합하면서 21세기 세계질서를 만들어 가고 있는데, 이러한 과정에서 IT변수는 핵심적인 매개체로서의 역할을 담당하고 있는 것으로 파악된다.

그렇다면 향후 제국과 글로벌 거버넌스에 대한 이론적·경험적 논의를 발전시키는 과정에서 염두에 두어야 할 과제는 무엇인가? 제국 또는 글로벌 거버넌스의 개념을 통해서 생산·유포되는 ‘제국정치학적’ 이데올로기가 있는 것은 아닌가? 그리고 만약에 그러한 것이 있다면, 그것의 실체는 무엇이고 이러한 이데올로기를 극복하기 위해서 제국의 개념은 어떠한 대항논리의 프리즘을 통해서 재해석되어야 할 것인가? 지식사회학적인 관점에서 보면, 제국과 글로벌 거버넌스는 둘 다 글로벌 차원의 변화를 강대국의 시각에서 개념화하는 경향이 강하다. 다시 말해, 제국과 거버넌스는 앞서 언급한 네트워크의 유추에서 허브의 지위를 차지하는 국가의 관심사가 반영된 개념이라고 할 수 있다. 따라서 허브가 될 운명을 타고나지 못한 노드로서의 비강대국들이 직면하고 있는 세계정치의 현실이라는 시각에서 좀 더 피부에 와 닿는 개념화가 이루어지기 위해서는 몇 단계의 개념적 번역 작업이 추가적으로 필요한 것이 사실이다. 특히 제국에 대한 어설픈 반대나 글로벌 거버넌스에 대한 선부른 찬사를 넘어서기 위해서는 비강대국의 현실에 좀 더 가까운 세계질서에 대한 독자적인 개념화 노력이 절실하게 필요하다.

## II. 정보화 시대의 군사제국:

### 미 군사변환전략과 한미동맹에 대한 함의

이상현(세종연구소)

#### 1. 머리말

21세기에 들어 제국 연구에 대한 학계의 관심은 최근 세계 유일패권으로서 미국의 부상과 이에 대한 대항의 움직임에 편승하여 크게 고조되고 있다. 냉전이 종식된 이후 세계는 미국과 소련의 양극적 세력배분구조에서 점차 미국 주도의 단극적 세력배분구조로 변화하여 왔다. 최근 수년간 미국은 정치·경제·외교·군사 등 국제관계의 거의 모든 측면에서의 질서를 주도하고 다양한 국제제도를 이끌어 나가는 연성권력(soft power)까지도 보유한 명실 공히 패권국가의 위치를 공고히 하고 있다.

본고는 미국의 군사전략을 통해 정보화 시대 제국의 군사적 특성을 이해하려는 시도이다. 후술하는 바와 같이 미국은 이미 제국적 경향을 보이고 있으며, 군사부문에서 그러한 경향은 특히 두드러진다. 현재 학계에서는 새로이 등장한 제국론과 관련하여 제국의 성격을 규정하고 제국주의를 새롭게 이해하려는 다양한 시도들이 나타나고 있다. 학계의 논쟁에도 불구하고 무엇이 제국이며 무엇이 제국주의인가에 관해서는 아직 일치된 의견이 없다. 제국의 개념을 학술적으로 정치학계 정의하는 작업도 필요하겠지만 본고의 주된 관심은 제국의 군사적 특성을 이해하는 데 있다.

21세기의 군사안보질서는 정보혁명이라는 새로운 안보환경에 큰 영향을 받으면서 유례없는 변화와 이에 대한 심도 있는 대응을 요구하고 있다. 오늘날 전지구적으로 진행되고 있는 정보혁명은 개인과 국가, 그리고 국가와 국가간의 관계에 근본적인 변화를 초래하고 있다. 전통적으로 국가의 영역이라고 인식되어온 군사안보 영역도 이러한 추세에서 예외는 아니다. 정보기술은 현대국가가 당면하고 있는 안보문제의 성격을 기존에 예상할 수 없었던 방식으로 변화시키고 있다. 이러한 변화의 흐름은 군사분야혁명(Revolution in Military Affairs) 혹은 군사혁신이라는 새로운 안보담론으로 귀착되고 있으며, 21세기 안보환경은 지구화, 정보혁명, 그리고 군사혁신으로 이어지는 큰 틀에 대한 총체적 이해를 요구하고 있다.

글로벌 차원의 이러한 변화를 바탕으로 21세기 군사제국의 특징은 네트워크 중심의 군사력 건설과 운용이 중심이 될 것으로 예상된다. 미국은 탈냉전 이후 세계 유일의 초강대국으로서 타의 추종을 불허하는 제국적 지위를 누리고 있다. 오늘날 미국은 세계사에서 유례없는 단극의 순간(unipolar moment)을 맞고 있다. 미국은 군사력 측면에서 핵전력과 재래식 군사력 양면에서 전세계를 커버할 수 있는 유일한 국가이다. 과거에도 여러 제국이 있었지만 현재의 미국은 어떠한 국력평가의 기준에서도 경쟁자가 없고, 유일하게 모든 국제적 쟁점에 있어서 자신이 원하는 결과를 독자적으로 획득할 수 있는 능력을 갖추고 있다.

본고에서는 21세기 군사제국의 특성을 이해하기 위해 우선 정보화 시대 제국의 네트워크적 속성을 분석하고, 이어서 미국의 군사전략을 전쟁수행 방식의 네트워크화, 동맹국 정책의 변화, 그리고 제국관리의 네트워크화로 나누어 살펴본다. 이를 바탕으로 미국의 군사제국적 위상에 대한 평가를 통해 현재의 국제질서에서 군사제국의 등장 가능성에 대한 진단을 내려보기로 한다. 마지막으로 미국의 제국적 속성이 한미동맹관계에 미치는 영향을 살펴본

으로써 결론을 맺기로 한다.

## 2. 정보화 시대의 제국: 이론적 고찰

21세기는 정보화와 세계화의 시대이다. 정보화와 세계화의 결과 세계는 점점 더 개방적인 네트워크를 지향하는데 왜 21세기 세계화의 시대에 제국론이 다시 등장하게 되었는가? 지난 10여 년간 학계에서 제국에 대한 논의와 담론이 다시 등장하게 된 것은 몇 가지 이유에 기인한다. 첫째는 여전히 곳곳에 산재해 있는 식민시대의 유산 때문이다. 20세기 중반 이후 대부분의 식민지는 해방되었지만 제국주의 지배 하에 이루어진 사회적 재구성이 특히 비유럽 세계의 사회조직과 문화적 생산에 뚜렷한 자취를 남겨놓은 것이다. 둘째는 현재 가치적으로 진행 중인 제국적 경향 때문이다. 이런 논의의 중심에는 미국이 있다. 미국이 이미 제국인가 하는 점에 관해서는 많은 논란이 있지만 미국이 주도하는 세계화는 그것의 비대칭적 양상이 또 다른 형태의 제국이라는 인식이 팽배해 있다. 마지막으로 세계화 현상을 들 수 있다. 특히 네그리와 하트의 제국론은 세계화가 이전의 그 어떤 것보다도 더 광범위하고 위협적인 세계제국을 의미하게 되었다고 지적한다(박지향 2005, 4-5).

맑스의 고전적 제국주의론의 중심 명제는 제국주의가 자본주의 생산체제의 근본 모순에서 기인한다는 것으로 요약된다. 즉 자본주의와 팽창 사이에는 내재적인 관계가 존재하며, 자본주의의 팽창은 필연적으로 제국주의라는 정치형태를 취한다는 것이다. 자본은 그 속성상 내부와 외부라는 경계의 재배치를 통해 지속적으로 작동하게 되는데, 고정된 영토와 인구의 범위 내에서 기능하는 것이 아니라 항상 자신의 경계선을 넘어 새로운 공간을 내면화하는 경향이 있다(네그리·하트 2001, 298). 맑스에 의하면 노동 생산성이 향상될수록 생산성과 소비 관계가 놓여 있는 협소한 생산 기반은 더욱더 갈등을 일으키게 된다. 그 결과 자본은 생산과정에서 만들어진 잉여가치를 실현하고 과잉생산으로 인한 가치절하를 피하기 위해 자신의 영역을 팽창시켜야 한다. 우선 영토와 인구를 거래와 실현을 위한 외부환경으로 접근하고, 이어서 적절한 자본주의 생산영역을 들여온다. 일단 환경의 한 부분이 자본주의 생산영역으로 통합되면 그것은 더 이상 자본의 잉여가치를 실현하는 데 필요한 외부일 수 없다. 때문에 자본의 갈등은 끊임없이 새로운 미개척지를 찾아야 한다. 그것이 근대세계를 휩쓴 제국주의 열풍으로 나타났다는 것이 통상적인 제국주의 설명이다.

이에 비해 네그리와 하트의 제국론은 제국과 제국주의에 대한 새로운 시각을 제시한다. 그들은 제국이란 용어를 현재의 전지구적 질서를 지칭하기 위해 제국주의라는 용어와 대비하여 사용한다. 그들에 의하면 지구화(globalization)가 진행되면서 '전지구적 시장 및 전지구적 생산 회로와 더불어 전지구적 질서, 새로운 지배 논리, 즉 새로운 주권 형태가 등장했다. 제국은 이러한 전지구적 교환들을 효과적으로 규제하는 정치적 주체, 즉 세계를 통치하는 주권 권력(sovvereign power)'이다(네그리·하트 2001, 15). 이들이 상정하는 제국은 탈영토적이고 탈중심적이며 외부 경계를 갖지 않는 새로운 세계질서를 의미한다. 이들 주장의 핵심은 주권국가가 종말을 맞았다는 것이 아니고 주권국가조차 국제기구, 다국적 기업 등과 함께 새로운 제국의 논리의 일부로 작동한다는 것이다. 즉 이들은 미국이 제국이라고 주장하는 것이 아니라 21세기의 지구적 작동원리 자체가 제국이라고 말하는 것이다. 따라서 네그리와 하트가 상정하는 제국은 국민국가를 넘어 서는 지구적 질서를 의미하며, 그런 점에서 일반적으로 사용되는 제국 개념이나 미 제국론과 구별된다.

이처럼 새롭게 등장한 제국론은 정보혁명이 초래한 국제질서의 네트워크화를 바탕으로 한다. 실상 세계화 자체가 정보혁명과 불가분의 관계에 있다. 마누엘 카스텔은 그의 역작 『네트워크 사회의 도래』에서 20세기의 마지막 20년 동안 인류의 삶을 바꿔놓을 만한 많은 기술적 도약이 있었지만, 그 중에서도 특히 정보기술혁명은 18세기의 산업혁명에 필적할 만한 중요한 역사적 사건이라고 규정한다. 현재의 기술변화과정은 정보를 생산하고, 저장하고, 검색하고, 처리하고, 전달하는 공통의 디지털 언어를 통해 기술분야 사이에서 공유영역을 만드는 능력으로 말미암아 기하급수적으로 확장되고 있다. 여타 혁명과 달리 우리가 현재의 혁명에서 경험하고 있는 변형의 핵심에는 정보처리 및 커뮤니케이션 기술이 있다. 다시 말해 현 기술혁명의 특징은 지식과 정보가 중심이 된다는 점이 아니라, 이런 지식과 정보를 혁신과 혁신의 이용 사이에 누적돼 있는 피드백 루프를 통해 지식창출과 정보처리·커뮤니케이션 기기에 적용한다는 점에 있다(카스텔 2003, 56-58). 1980년대 이래 진행중인 자본주의 재구조화 과정은 정보기술 패러다임을 형성시키고 그 방향을 결정하고 가속화하며 그와 연관된 사회형태를 유도했던 가장 결정적 역사적 요인이었다. 그래서 카스텔은 새로운 기술-경제체제를 적절히 정보화 자본주의(informational capitalism)라고 부른다(카스텔 2003, 42-45). 정보화 자본주의 사회에서는 지식창출과 경제 생산성뿐만 아니라 정치·군사적 권력 및 미디어 커뮤니케이션 등의 핵심적인 과정들이 이미 정보화 패러다임을 철저히 변화되었고, 그런 논리 아래 작동하는 부와 권력, 상징의 지구적 네트워크가 등장하였다.

우리가 목도하는 이러한 변화는 20세기말부터 시작된 지구화와 정보혁명이라는 커다란 흐름과 밀접히 얽혀 있다. 지구화는 일반적으로 냉전의 종식과 더불어 자유민주주의와 시장 자본주의가 공산체제의 붕괴와 함께 전지구적 차원으로 확산된 현상을 지칭하는 용어로 이해된다. 지구화의 물결은 근대국가체제의 형성 이래 국제관계 논의의 중앙에 위치해온 영토 단위의 국가 개념을 약화시키는 동시에 과학기술의 급격한 발달로 초래된 정보혁명과 더불어 인간의 삶을 근본적으로 변화시키고 있다. 이러한 지구화 현상은 시장 메커니즘을 변화시켜 운송과 통신의 발달을 통해 국제 교역과 투자가 더욱 유기적으로 연계되고, 그 결과 국제적으로 분산되어 있던 활동들이 이전보다 더욱 기능적으로 통합되는 현상을 결과한다. 또한 지구 온난화나 열대림 훼손과 같은 외부 효과(externalities)를 통해 비시장적 요인들이 국경을 넘어 과급되는 직접 지구화(direct globalization)현상을 초래한다. 그러나 무엇보다도 지구화 시대를 특징짓는 가장 뚜렷한 특성으로서 통신 지구화(communication globalization)를 들 수 있는데, 이는 정보통신기술의 비약적 발전—예를 들면 위성방송, 광케이블, 인터넷 등을 통한 통신비용의 급감—에 힘입어 시장 지구화와 직접 지구화를 촉진하는 기능을 한다(Kudrle 1999, 3-4).

정보혁명은 일반적으로 컴퓨터의 성능 향상과 네트워크의 발달에 힘입어 정보를 저장하고 전달하는 수단, 정보를 사용하고 획득하고 배포하는 속도 및 규모가 과거에 비해 폭발적으로 증가한 현상을 지칭한다(Schwartzstein 1996, xv). 국제 군사안보질서와 연관시켜 볼 때 정보혁명이 함축하는 바는 단순히 정보의 양이 아니라 정보의 질과 차별성이 미래에는 더욱 중요해지리라는 것을 짐작한다. 코헨과 나이(Keohane and Nye 1998)는 향후의 국제관계에서 정보가 차지하는 중요성을 강조하기 위해 정보의 종류를 세가지로 구분한다. 첫째는 무료정보(free information)로, 이는 개인 행위자들이 아무런 대가없이 임의로 창조하고 배포하는 정보이다. 인터넷에 유포되는 대부분의 정보가 이런 유형이다. 둘째는 상용정보(commercial information)로, 일정한 대가를 받고 배포되는 정보이다. 전자상거래의 영역이 이에 해당한다. 그리고 셋째는 전략정보(strategic information)로서, 이는 경쟁자가 동일한

정보를 공유하지 못할 경우에 극도의 효용을 지니는 정보이다. 제2차 세계대전 당시 미국이 일본에 비해 압도적 이점을 지닐 수 있었던 이유는 바로 미국이 일본의 암호코드를 해독했기 때문이었다. 군사분야에서 정보혁명은 군사적 세력균형의 속성을 변화시킨다. 새로운 기술의 발달은 군사력 균형의 기준으로서 더 이상 단순한 양이나 크기의 비교를 무의미하게 만든다. 걸프전과 아프간 전쟁, 그리고 최근의 이라크 전쟁에서 극명하게 드러났듯이 정밀 유도무기와 스텔스무기의 위력은 정보력 위주의 전쟁양상이 미래의 전장을 지배할 것임을 예측하게 해준다. 정보화가 전쟁수행 방식에 미치는 영향은 기존의 군사력 운용체계의 수정을 불가피하게 할 것으로 예상된다. 이점에 주목하여 나이와 오웬스는 과거에 핵우위가 중요했던 것처럼 미래에는 정보우위가 똑같은 역할을 할 것이라고 지적한다(Nye and Owens 1996, 27).

정보화 시대의 국제질서는 국민국가라는 분리된 단위에서 연결로, 고립에서 상호작용으로, 그리고 자유방임의 영역에서 제도로 바뀌어감으로써 과거와 같은 ‘자주권으로서의 주권(sovereignty-as-autonomy)’ 관념은 상당 부분 그 의미를 상실했다는 주장이 제기되고 있다. 이러한 시각에 따르면 오늘날의 국제체제는 더 이상 단일국가들의 체제로 간주될 수 없는데, 이는 국가 자체가 분산됨으로써 다양한 행위자들을 고려해야 하기 때문이다. 국가는 이제 분산된 국가(disaggregated states)가 되고 말았으며, 다양한 행위자들을 포함하는 네트워크 속에서 생존해나가게 되었다. 오늘날 지구촌의 문제는 점점 복잡해지면서 새로운 거버넌스 양식을 요구하고 있다. 그와 동시에 우리는 새로운 세계정부(world government)를 원하지도 않는다. 그 어떤 기관에 정책결정의 권한을 몰아주려고도 하지 않으며, 강압적인 권위를 부여하려 하지도 않는다. 그러면서도 우리는 책임 있는 정부기구를 원하고 있다. 이와 같은 거버넌스의 딜레마를 해결하기 위한 방법으로 등장한 것이 정부간 네트워크로서, 정보화 시대 새로운 세계질서의 가장 핵심적인 요소가 되리라는 것이다(Slaughter 2004, 8-18). 정부를 통한 거버넌스가 작동하는 네트워크 메커니즘을 실험 중에 있는 대표적인 사례로는 유럽연합(EU)을 들 수 있다.

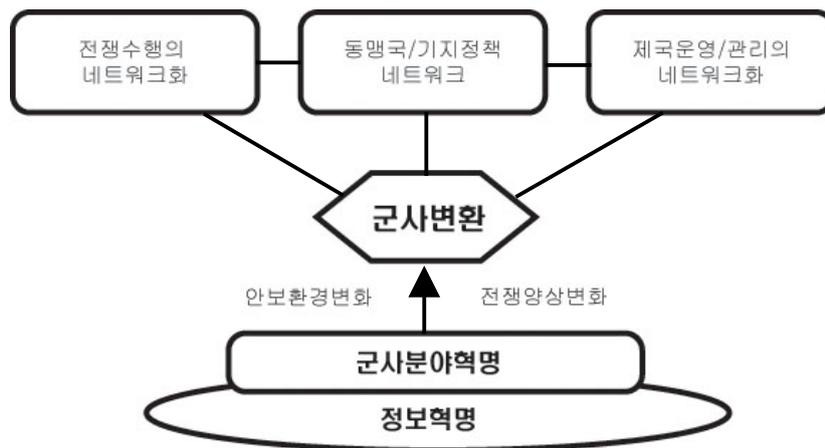
이러한 주장들이 함의하는 바는 정보화와 세계화가 국제정치질서의 네트워크화를 가속화하였고, 21세기 제국은 이러한 네트워크를 바탕으로 작동할 것으로 전망된다는 점이다. 미국의 제국적 속성에 주목하는 최근의 저작들은 미국이 이미 제국주의적 성향을 보이기 시작하였다는 점을 지적하고 있다. 고전적 제국주의론과 새로운 제국론의 차이점에도 불구하고 제국적 특성의 필수적 부분 중 하나는 군사력이라는 점에서 일치한다. 고대 로마의 군사력, 몽고제국, 대영제국의 해군력, 그리고 오늘날 미국의 막강한 군사력은 제국의 작동을 원활하게 하는 필수적인 요소이다. 특히 16세기 이후 근대 국제체제가 성립된 이래 세계를 제패하여 패권국의 지위에 도달한 강대국들은 예외 없이 모두 해양을 제패한 강대국들이었다. 포르투갈, 네덜란드, 영국, 그리고 미국으로 이어지는 지난 5세기 동안 지구 패권국의 역사는 명실공히 해양 강대국의 역사라 해도 과언이 아니다(이춘근 2004). 이러한 기준에서 본다면 미국은 명실상부한 제국이다. 오히려 미국은 과거의 제국을 능가하는 전차원에서 우위를 향유하고 있다.

이처럼 과거의 제국들이 글로벌 리치로 표현되는 군사력에 근거했다면 정보화 시대 제국은 탈영토적이고 무중심적인 네트워크를 통해 작동할 것으로 전망된다. 그러한 변화는 미국의 경우 네트워크 전쟁을 지향하는 군사전략의 변화와 동맹국 관리의 네트워크를 통해 이미 구체화되고 있다. 이하에서는 미국의 군사전략을 통해 군사제국의 네트워크적 속성을 분석하고자 한다.

### 3. 21세기 군사제국의 속성과 작동원리

21세기 제국의 작동방식에 대해서는 여러 가지 접근방식이 있을 수 있다. 이 글에서는 향후 미국의 군사전략이 과거와는 다른 방식으로 시행될 가능성에 초점을 두고 네트워크 중심의 군사안보전략이 작동되는 방식을 집중 분석하기로 한다(<그림2-1> 참조). 그러기 위해서는 우선 미국의 군사안보전략에 대한 포괄적 이해가 선행되어야 한다. 미국은 탈냉전 이후 군사전략을 근본적으로 바꾸고 있다. 특히 9.11 테러 이후 확실해진 ‘불확실한 위협’에 대처하기 위해 ‘위협 위주’의 전략개념에서 ‘능력 위주’ 전략개념을 채택하고 전쟁양상의 변화, 동맹개념의 변화, 제국관리의 네트워크화를 지향하는 변화를 모색하고 있다(이상현 2005).

<그림2-1> 정보혁명과 군사변환의 세계전략



#### 1) 정보화 시대 전쟁양상의 변화와 미 군사전략 변화

일반적으로 인류 역사를 통하여 하나의 전환점이 될만한 신기술이 도입되면 이에 따라 그 시대 전반적인 삶의 양식과 문화가 변화하고 군사안보 분야 역시 이러한 추세에서 예외는 아니었다. 정보화 사회의 삶의 양식이 산업사회와는 다르듯이 정보혁명이 초래하는 군사안보상의 변화는 전쟁의 양상, 즉 전쟁의 내용과 수행 방식을 산업사회와는 근본적으로 다르게 변화시키리라는 것이다. 그래서 일부 연구자는 정보혁명이 그 파급효과와 파장의 범위에 있어서 인류역사상 경험한 두 차례의 산업혁명과 맞먹는 광범위한 변화를 초래했다고 지적한다(Eriksson 1999). 정보혁명의 결과 형성되는 사회 유형은 네트워크사회로서 여기서는 사람들의 일상 생활이 정보기술 및 네트워크와 관련된 신기술들에 크게 영향을 받는다. <표

2-1>에서 보듯이 군사안보의 측면에서 네트워크사회가 산업사회와 가장 크게 다른 점은 새로운 유형의 갈등행위자들이 등장하고 갈등의 대상이 지식 및 정보 자산으로 변한다는 점이다.

<표2-1> 산업기술 발달과 국가안보의 연계성>

	제1차 산업혁명	제2차 산업혁명	네트워크 혁명
주요 테크놀로지	증기기관, 철도, 전신 등	전기, 유기화학, 자동차, 비행기, 전화, 라디오 등	반도체, 컴퓨터, 디지털 네트워크(인터넷), 표준화에 의한 호환성, 생명공학 등
갈등의 주요 원인	민족주의 대중운동, 식민지	전체주의 정치운동	전지구적 어젠다, 불량국가(rogue states), 극단주의
전쟁의 수단/양상	대규모 징병, 대량생산된 소화기(firearms), 철도 중심의 병참지원	기계화, 공군력, 무선통신, 레이다, 대량파괴무기(WMD)	고효율 특수전, 정밀무기, 사이버무기
취약지/공격 대상	인구중심지	인프라	지식 및 정보 자산

출처: Eriksson (1999), p. 59의 두 표에 근거하여 정리.

산업사회에서는 징병을 위한 기반으로서의 인구 규모, 영토와 병참 지원에서 통제의 필요성 등을 종합적으로 고려한 결과 군사력의 강약이 병사의 숫자에 크게 의존하였지만 네트워크사회에서 중요시되는 군사 자산은 보다 적은 인원으로 고도의 지식과 정보를 활용한 형태를 띤다. 즉 네트워크사회의 군사력은 산업사회에 비해 물리적 자원에 의존하는 정도가 덜하고 강대국들만의 전용물일 필요는 없다는 특징을 지닌다. 이러한 변화의 결과 네트워크사회에서는 지식 및 정보 자산이 군사력의 구성요소인 동시에 공격의 일차적 대상이 된다. 이는 산업사회에서 주 방어 대상이 인구중심지와 산업 인프라였던 것과 좋은 대조를 이룬다. 이와 유사한 맥락에서 리비키(Libiki 1998)는 정보화가 군사안보질서에 미치는 영향을 정보화로 인해 군대가 어떻게 임무를 수행하는가 하는 방식의 문제 뿐 아니라 군사력이 무엇을 하는가 하는 내용의 문제까지 포함한다고 지적한다. 즉, 정보혁명은 군사안보의 형식과 내용에 걸쳐 중요한 변화를 강요하고 있는 것이다.

21세기 군사안보의 특징에서 주목해야 할 사실은 앞으로 군사안보가 네트워크를 중심으로 이루어질 가능성이 크다는 점이다. 전쟁양상의 네트워크화는 정보화시대에 들어서 비로소 가능해졌다. 미 랜드연구소의 아키야와 론펠트(Arquilla and Ronfeldt 2000)는 인류 역사를 통하여 전쟁수행 양상이 몇가지 단계를 밟아 변화해왔다고 지적하는데, 그 양상을 결정짓는 가장 중요한 요인 중의 하나가 바로 전쟁 수행 단위들에게 주어지는 정보가 교환되고 소통되는 방식이다. 정보화 시대 전쟁의 양상은 흔히 전체널 네트워크(all-channel network)에 의해 가능해진 스웜밍(swarming)으로서 아직 가설적이긴 하지만 정보혁명으로 인해 비로소 가능해진 형태의 전쟁 수행방식이다. 스웜밍은 다수-흔히 다섯 혹은 그 이상-의 독립적 혹은 준독립적인 전투단위들이 일정한 형태없이 분산되어 포진하다가 일단 공격목표가 정해지면 전방향에서 일체히 목표물을 공격해 들어가는 것과 같은 방식이다. 스웜밍

의 전제가 되는 것은 전투 단위들간의 고도의 연결성으로서, 이는 일종의 네트워크 전쟁이라 할 수 있다.

21세기 새로운 안보환경의 변화에 부응하여 미국은 군사전략의 근본적 변화를 모색하고 있다. 첫째는 군사혁신과 군 변환 연구이다. 군사혁신은 급속도로 발전하는 첨단과학기술을 바탕으로, 정보·감시·정찰(ISR)과 정밀타격무기를 첨단 전투지휘 자동화체계(advanced C4I)로 연결하면 새로운 하나의 복합체계가 탄생되고, 이들은 전투력의 승수효과를 수반한다는 개념이다. 또한 군사혁신은 첨단정보기술을 군사력에 응용하여 조직과 교리까지도 바꿈으로써 전쟁의 방식을 근본적으로 바꾼다는 의미를 지닌다. 군 변환은 군사혁신을 실제로 적용하여 군대의 체질을 바꾸는 과정으로서 두 가지 의미를 지닌다. 첫째는 첨단 정보과학기술을 응용하여 산업사회 군사력을 정보화 시대 군사력으로 전환하는 것으로, 첨단 지휘자동화 체제인 C4ISR, 원거리 정밀타격, 네트워크, 유연성, 파괴력 향상 등 구현에 중점을 둔다. 둘째는 냉전기 군사태세를 탈냉전기 군사태세로 전환하는 것으로, 탈냉전기의 새로운 위협요인인 테러, WMD 확산 등에 대처하여 미군의 군사태세를 바꾸되, 전진배치 위주의 고정된 군사력 운용에서 기동 위주로 전환하며, 그 일환으로 동맹국관계와 해외주둔정책을 변화시킨다는 것이다(Feith 2003; Connetta 2003, 5/9-6/9; U.S. DoD 2003; U.S. DoD 2001).

둘째는 네트워크중심 전쟁(network-centric warfare) 개념이다. 네트워크중심 전쟁은 네트워크 컴퓨팅(network-centric computing) 개념과 유사하다. 네트워크 컴퓨팅은 전송 데이터를 디지털화하여 표준화된 패킷으로 나누어 전송함으로써 통신 노드 중 일부가 파괴되더라도 연결 가능한 모든 회선을 활용하여 데이터의 전송율을 높이고 네트워크의 효율을 극대화하는 방식이다. 마찬가지로 네트워크중심 전쟁은 전 지구를 엮는 통신 네트워크를 구축하여 여하한 플랫폼이라도—전함, 비행기, 육상전투차량, 혹은 심지어 말단 보병에 이르기까지—언제든지 네트워크에 로그인하여 데이터의 업로드, 다운로드를 자유로 구사하게 한다는 개념이다(Berkowitz 2003, 113). 무기체계들이 전장공간 내 어느 곳에 위치하든 간에 네트워크상에 존재하기만 하면 신속하게 효과 위주의 집중공격에 참가할 수 있을 뿐만 아니라 이동과 수송 소요도 대폭 줄일 수 있으며 전투참여 요원들이 공통으로 보유하는 지식이 많아진다는 장점이 있다. 그렇게 되면 각 플랫폼이 무엇이나 보다는 그것들이 어떻게 합동작전을 할 수 있느냐 하는 것이 매우 중요해지는 것이다. 정보화 시대의 전쟁은 특히 네트워크를 중심으로 이루어지고 네트워크를 잘 활용하는 측에 유리한 특징을 지니고 있다(노훈·손태중 2005).

셋째, 최근의 미 군사교리는 신속결전작전(RDO: Rapid Decisive Operation)의 중요성을 강조하는 경향이 있다. 신속결전작전에서는 입체성, 통합성, 정확성, 기민성 등이 강조되며, 미래전의 양상이 순차적이 아닌 동시병렬적 공지합동작전으로 치러질 것임을 보여준다. 미 합참 자료에 의하면 신속결전작전은 미래전을 위한 합동작전개념이다. 신속결전작전은 지식, 지휘통제, 효과 기반 작전(effect-based operations)을 결합하여 원하는 정치·군사적 결과를 얻기 위한 것이다. 신속결전작전에 의해 미국과 동맹국들은 네트워크로 연결되어 적이 저항할 수 없는 방향과 차원에 걸쳐 비대칭적 공세를 펼쳐 작전의 조건과 템포를 주도하게 된다(U.S. JFC 2001).

네트워크 중심전쟁 개념과 신속결전작전은 이미 아프간 전쟁과 이라크 전쟁을 통해 그 위력을 검증받은 바 있다. 1991년 걸프전 양상과 이 두 전쟁을 비교해 볼 경우 전쟁수행 방식의 혁신적 변화가 이루어지고 있음을 알 수 있다. 새로운 전쟁의 특징은 토미 프랭크스 중부군 사령관이 무인항공기 프레데터가 보내는 실시간 동영상을 미국 플로리다에 앉아 받

아보면서 지휘한 사실에서 잘 드러난다. 미국의 아프간 전쟁은 미래지향적인 첨단무기의 시연장과도 같았다. 아프간 전쟁에서 특히 위력을 발휘한 것은 1995년 발칸 전쟁 때 첫 선을 보인 무인정찰기 프레데터(Predator)로서, 이 무인항공기는 1.6km 고도에서 TV와 적외선, 전자, 광학 카메라를 통해 지상의 사람 얼굴을 식별할 만큼 정확한 영상을 전송한다. 이러한 첨단기술 덕분에 미국의 전쟁 지도부는 플로리다에 앉아서 전쟁의 경과를 손바닥처럼 볼 수 있었고 미군 병사들이 추락한 헬기에서 하나씩 끌려나와 적에게 사살당하는 장면까지도 지켜보아야 했다. 아프간 전쟁의 양상은 1991년 걸프전 당시 야전 사령부를 사우디아라비아로 옮겨가기 위해 애로를 겪었던 것과는 좋은 대조를 이룬다. 이러한 새로운 전쟁 양상은 정보화 시대 전쟁의 특징을 잘 보여준다.

## 2) 동맹정책의 네트워크화

미국의 군사안보전략이 추구하는 변화는 하드웨어적 측면에서는 첨단 IT 기술에 기반한 군사혁신과 군 변환으로 나타나고, 소프트웨어적 측면에서는 동맹국/기지 정책의 네트워크화로 나타나고 있다. 21세기 제국의 군사원리는 네트워크 중심의 전쟁양상에 기반을 두면서 단순히 군사 하드웨어뿐만 아니라 동맹정책과 해외기지를 네트워크로 연결하는 특징을 띠게 될 것으로 전망된다. 앞에서 논의한 첨단군사력 건설과 관련된 논의들은 비록 강조점은 다르지만 21세기 전쟁에서 네트워크의 중요성을 강조한다는 점에서 같은 중요한 의의를 지닌다. 미국의 군사전략은 점점 더 네트워크를 중심으로 이루어지리라는 데 전문가들의 예측이 일치한다.

이러한 21세기 안보환경의 변화에 대응하여 미국은 새로운 동맹의 개념을 설정하고 이를 점점 구체화하고 있다. 새로운 동맹개념의 핵심은 과거와 같이 상호방위조약에 근거한 고정된 지역적 동맹이 아니라 임무에 따른 유연한 연합과 연합국을 엮는 다차원 네트워크이다. 새로운 동맹개념에 부응하여 미 국방부는 군 변환과 능력위주계획을 핵심 원리로 채택하고 점에서 선으로, 그리고 네트워크를 지향하는 방향으로 군사안보전략을 변화시키고 있다.

새로운 안보환경에 대처하는 미 군사력 변환은 동맹 네트워크, 군사역량, 그리고 글로벌 방위태세 세 가지 차원에서 진행되고 있다. 글로벌 방위태세 재편은 GPR로 알려져 있다. 특히 우리의 입장에서 눈여겨보아야 할 부분은 미국이 추진하는 동맹 네트워크 재편과 이에 따른 글로벌 방위태세 조정이다.

첫째, 글로벌 방위태세 조정은 미군의 해외배치를 새로운 안보환경의 실정을 정확히 반영하도록 조정하는 것이다. 냉전기 동안 미국은 적과 대치한 최전선에 요새화된 대규모 병력을 주둔시켜 적을 억지하고 동맹국 방어의 의지를 과시하며 적대행위 발생시 현장에서 즉시 대응하는 전략을 유지해왔다. 1990년대를 통해 미국의 주력부대는 냉전의 최전선이었던 서유럽과 동북아에 집중 배치되어 있었다. 이들 주력부대는 냉전의 최전선에 배치되어 배치된 장소에서 싸울 것을 전제로 주둔하는 부대였다. 그러나 오늘날 미군이 배치된 장소에서 싸울 가능성은 거의 없어졌다. 그래서 새로운 국방전략 하에서는 미군의 해외주둔 정책이 전면 재검토되는 것이다.

그러나 냉전이 끝난 지금 미군은 다양한 불확실성에 대처해야 한다. 그러기 위해서 미군은 변화하는 상황에 신속히 대응하여 전개가 가능해야 하고 숫자보다는 능력에 기반한 우위를 가져야 한다. 이를 위해 향후 미군은 해외의 대규모 영구기지에 덜 의존하는 대신 소규모 시설을 순환하는 배치방식을 따를 것이다. 새로운 글로벌 방위태세의 핵심은 반테러 전

쟁과 미래의 위협에 보다 효율적이고 유연하게 대처하기 위해 미군을 필요한 곳에, 그리고 미군의 주둔에 우호적인 곳에 주둔시킨다는 것이다. 이를 위해 기존의 동맹관계 네트워크를 강화하고, 새로운 동맹관계를 창출하고, 과거의 비우호적 국가들에게도 손을 내미는 융통성이 필요하다(U.S. DoD 2005a, 65-67).

특히 미국의 새로운 글로벌 방위태세가 중점을 두는 목표는 다음과 같다. 첫째, 기존 동맹국의 역할을 확대하고 새로운 안보 파트너십을 개발한다. 둘째, 군사력을 한 곳에 과도하게 배치하는 것을 지양하고 불확실성에 대처하기 위해 유연성과 기민성을 강화한다. 셋째, 지역의 필요에 따른 맞춤형 군사력 배치에 중점을 둬으로써 글로벌 차원의 군사 수요에 신속히 대처하는 능력을 강화한다. 넷째, 미 군사력이 현재 있는 곳에서 싸우지 않으리라는 것을 전제하고 신속기동 역량을 개발하는 데 중점을 둔다. 다섯째, 임무를 효과적으로 수행할 수 있도록 플랫폼이나 병력의 수보다는 능력에 중점을 두고 방위태세를 정비한다(U.S. DoD 2005b, 18).

새로운 국방태세에서 핵심적인 변화는 다섯 가지 분야에서 동시병렬적으로 진행되고 있다. 관계, 활동, 시설, 법적 조치, 그리고 안보소요의 글로벌 소싱이다. 특히 새로운 안보협력관계의 창출은 위협에 대한 공통의 인식과 전략에 기반하고 있다. 이를 위해 동맹국들과의 관계를 강화하고 공통의 전략적 이익을 갖는 새로운 안보 파트너십 관계를 창출하는 데 주력한다. 현재 진행 중인 GPR은 미국이 추구하는 동맹 네트워크화의 표현으로서 이는 곧 새로운 전략적 공동이익에 동참하는 국가들을 엮는 새로운 그물망 작업인 것이다.

미 국방부가 공개한 새 국방전략 보고서에 의하면 향후 미국의 군사전략은 능력위주계획에 입각해서 이루어질 것이다. 능력위주계획은 적의 능력에 대비하여 필요한 역량에 우선적으로 국방 재원을 배분하는 방식이다. 새로운 국방전략 계획은 미국이 대비해야 할 네 가지 위협요소를 i) 테러리즘, 반란, 내전, '무제한전' 등 비정규적 위협, ii) 재래식 지상, 공군, 해군력 및 핵전력을 사용한 전통적 위협, iii) 미 본토 미사일 공격, 국가로부터 비국가 행위자로서의 WMD 확산, 동맹국에 대한 WMD 공격 등을 포함하는 대재앙적 위협, 그리고 iv) 센서, 정보전, 사이버전, 극소형 무기, 우주전, 지향성 에너지 무기 등을 동반한 파괴적 위협으로 구분하였다. 이들 중 가장 가능성이 높고 미국이 취약점을 지니는 것은 바로 테러집단과 불량국가들이 대량살상무기를 사용한 공격을 가해오는 대재앙의 경우로서 제국의 네트워크 없이는 대비에 어려움이 크다. 가장 위험한 상황은 복합적 위협의 경우이다. 예를 들면 이라크와 아프가니스탄은 전통적 위협이면서 비정규적 위협을 야기한다. 북한은 전통적, 비정규적, 대재앙적 위협 모두에 해당한다(U.S. DoD 2005b, 2).

이러한 논의에서 알 수 있는 바는 21세기 군사안보환경에서 갈수록 네트워크의 중요성이 증대되리라는 것과 미국의 군사전략이 그에 부응하는 방향으로 변하고 있다는 점이다. 국가 대 국가의 전쟁양상에서 21세기의 군사안보는 국가 대 네트워크의 전쟁양상으로 변화할 것이며, 전쟁의 지배적인 양상은 여전히 국가 차원에서 이루어지지만 갈수록 전쟁에서 네트워크가 차지하는 비중이 중요해질 것으로 예상된다.

동맹의 네트워크를 중요시하는 입장은 미국식 전쟁방식(American Way of War)에 관한 논의에서도 유추할 수 있다. 냉전 이후 미국이 치른 몇 개의 주요 전쟁들—파나마(1989), 사막의 폭풍(1990), 소말리아(1992), 아이티(1993), 보스니아(1995), 사막의 여우(1998), 코소보(1999), 아프간(2001), 이라크(2003)—을 분석해 보면 다음과 같은 특징이 나타난다. 첫째, 미국의 군사작전은 압도적으로 '합동작전(joint and combined)'이다. 파나마 사태가 육군위주로 진행되었던 것을 제외하고는 최근 미국의 군사작전은 압도적 무력을 동원한 육·해·

공 함동작전이다. 둘째, 냉전 이후의 가장 두드러진 특징은 공군력을 동원한 타격으로 주로 시작된다는 점이다. 공군력 사용은 인명피해를 줄이고 부수적 손실을 통제하기 위한 효과적인 방법이 되고 있다. 셋째, 주요 지상 전투단계는 과거에 비해 기간이 단축되는 추세이다. 지상 작전이 가장 길었던 코소보의 경우도 78일에 불과하다. 반면 주요 전투행위 종료 이후 평화유지는 더욱 길고 어려워지고 있다. 넷째, 공군력만으로 전쟁을 종결짓기는 불충분하다는 사실이 드러나고 있다. 1990년대 이후의 경험은 비록 공군력이 중요하긴 하지만 전쟁은 결국 지상군이나 외교에 의해 종결된다는 사실을 잘 보여준다. 다섯째, 전쟁 자체보다는 전후처리가 갈수록 어려운 임무가 되고 있다. 이라크, 보스니아·코소보, 아프간 전쟁 등은 전후처리의 중요성을 보여주는 대표적 사례들이다(Gaffney 2004, 1-3).

미국이 치른 이러한 전쟁의 특징은 이미 미국과 연합군 간에 모종의 역할 분담이 이루어지고, 네트워크가 구축되고 있음을 시사한다. 좀 더 크게 보면 최상위의 네트워크는 국가들 간의 네트워크로서 목적과 가치관이 다른 국가들 간의 목표지향적 연합 형성이라 할 수 있다. 동맹이 아니라 연합이 국가간 보편적 네트워크가 될지도 모른다는 전망은 이미 냉전 이후의 상황에서 단초가 보이기 시작하였다. 국가간 연합이 가능하려면 상호운용성이 전제되어야 한다. 상호운용성이란 간단히 말해 다양한 조직 혹은 개인들이 공통의 임무를 수행하기 위해 서로 함동작전이 가능한 정도를 지칭한다. 지휘의 관점에서 보면 상호운용성은 표준화, 통합, 협력 및 시너지를 함축하는 좋은 개념이다. 그러나 좀 더 구체적으로 보면 상호운용성은 전략(strategic), 운용(operational), 전술(tactical), 기술적(technical) 차원 등 다양한 차원에서 여러 가지 의미로 사용된다. 전략적 차원에서 상호운용성은 동맹이나 연합군 형성 같은 가장 포괄적 의미에서의 협력을 의미한다. 전략적 차원에서의 상호운용성은 아군과 연합군간에 세계관, 전략, 교리 및 전력구조를 조화시키는 문제에 집중된다(Hura 2000, 7-15). 그러한 최상위 개념으로서의 상호운용성은 동맹 네트워크를 통해 가장 잘 구현될 수 있다.

### 3) 제국관리의 네트워크화

제국의 군사전략 중 마지막 요소는 제국관리의 네트워크화이다. 미국이 21세기의 새로운 군사제국으로 정착되려면 지구 차원에서 제국을 관리하는 메커니즘이 구명되어야 한다. 아직까지 미국이 제국적 견지에서 세계를 관리한다는 증거는 많지 않다. 그럼에도 불구하고 군사적 측면에서 미국이 제국관리의 네트워크화를 지향한다는 추론은 가능하다. 앞으로도 상당 기간 미국은 역사상 유례를 찾아볼 수 없는 압도적 힘을 바탕으로 세계질서를 이끌 것이다. 미국은 군사력, 경제력 등 하드파워에서뿐만 아니라 소프트파워 면에서도 동급의 경쟁자를 찾아보기 어렵다. 그러한 이유로 미국을 새로운 성격의 제국으로 보는 많은 논쟁이 전개되고 있는 것이다. 그러나 세계화와 정보혁명, 탈냉전, 9.11 이후 국제안보환경의 변화 등 제반 여건은 미국이 압도적인 힘에도 불구하고 역설적으로 미국 혼자 힘으로 모든 것을 완수하기는 갈수록 어려워지는 추세를 띠고 있다. 때문에 미국이 제국 운영의 원리로서 우호적 네트워크를 건설해야 할 필요성은 갈수록 커질 것으로 예상된다. 미국은 이미 확산방지구상(PSI), 해외주둔정책 변화, 동맹국 정책의 변화, 대테러·반확산 연대의 구축 등 초강대국의 압도적 힘으로도 풀 수 없는 한계를 극복하기 위한 대안으로서 군사안보전략의 네트워크화를 모색하고 있다.

정보화 시대 세계질서는 압도적 군사력만으로는 해결할 수 없는 복합적인 문제들을 내포

하고 있다. 21세기 안보위협은 네트워크화되기 때문에 이에 대한 대응도 네트워크화되어야 한다(Slaughter 2004, 2). 그러한 상황은 정보화 시대 제국관리에 있어서 과거와는 다른 새로운 접근방법을 불가피하게 만든다. 정보화 시대의 새로운 세계질서는 가능하고 또 효율적이기만 해서는 곤란하다. 그것은 동시에 공정한(just) 세계질서여야 한다. 정부간 네트워크가 글로벌 거버넌스로 자리잡기 위해서는 국가적, 초국가적 영역을 포괄하는 이중적인 기능을 담당해야 할 필요가 있다. 특히 정부간 네트워크의 활동은 투명하게 이루어져야 하는데, 이를 위해서는 우선 존 롤즈가 말하는 공적 이성(public reason)이 실현되어야 하고 무엇보다도 공적 영역(public sphere)이 마련되어야 한다. 요컨대 정부간 네트워크가 자발적인 글로벌 네트워크가 되기 위해서는 국가규범 뿐 아니라 글로벌 규범도 준수해야 한다(Slaughter 2004, Ch. 6).

과거의 제국들은 군사적 개입뿐만 아니라 도덕적 개입과 사법적 개입과 같은 다른 형태들도 포함하고 있었다. 그런 이유로 네그리와 하트는 제국의 개입 역능은 자신의 치명적인 무기들을 가지고서가 아니라 오히려 자신의 도덕적 수단을 가지고서 시작할 때 제일 잘 이해될 수 있다고 지적한다. 실상 도덕적 개입은 제국적 개입의 최전선에 있는 힘이 되어왔다는 것이다. 과거의 예를 보면 도덕적 개입은 종종 군사적 개입을 위한 무대를 준비하는 첫 번째 행위였다. 오늘날에도 제국적 질서의 정당화는 법적 구속력이 지닌 단순한 효과와 제국적 질서를 부여할 수 있는 군사력에만 기초할 수는 없다. 제국적 질서의 정당화는 지속적이고 합법적인 방식으로 패권적인 행위자의 권력을 키우는 국제 사법 규범들의 생산을 통해 발전되어야만 한다. 미국의 경우에도 현재의 국제질서에서 제국의 위상을 인정받으려면 평화와 질서의 이름으로 제국적 개입의 요청을 받아들여야 할 것이다. 이것이야말로 제국의 중심적 특징 중 하나가 될 것이다(네그리-하트 2001, 70-72; 244-245).

9.11 테러 이후 미국이 반테러, 반확산의 이름으로 수행한 일련의 전쟁들은 오늘날 지구 사회의 광범위한 비판에 직면해 있다. 그것은 곧 미국의 전쟁이 제국의 위상이 요구하는 정당성을 획득하는데 적어도 지금까지는 실패했다는 것을 의미한다. 미국의 군사적 개입이 정당화되지 않는 한 미국을 과거와 같은 의미에서 제국이라 부르는 것은 어려울 것이다.

#### 4. 군사전략으로 본 미국의 '제국'적 성향과 한미동맹에 대한 함의

미국의 군사전략으로 판단할 때 미국은 이미 상당 부분 제국적 특성을 보여주고 있다. 미국은 세계를 하나의 커다란 체스판으로 인식하면서 전지구적 차원의 위협요인과 대응을 목표로 하고 있다. 미국은 군사력 면에 있어서 상대적 강대국의 입장이 아닌 제국의 군사능력과 의도, 그리고 목표를 갖고 있다. 그러나 힘과 지혜를 혼동하는 것은 좋은 생각이 아니다. 근력과 지력은 다른 것이다(Gaddis 2005, 7). 최근 미국의 제국주의적 경향의 역풍으로 미국 국내의 민주적 기반이 잠식되고 있다는 비판이 광범위하게 제기되고 있다.

미국이 과연 제국인지에 관해서는 아직도 많은 논쟁이 이어지고 있어서 미국의 제국적 지위를 판단하려면 많은 시간이 필요할 것으로 보인다. 그러나 이러한 논쟁에도 불구하고 부시 행정부의 등장과 함께 미국이 제국적 경향을 보인다는 것은 분명한 사실이다. 미국의 제국적 위상에 관한 최근의 저작들 중 소위 네오콘 계열의 저작들이 미국의 제국적 리더십의 불가피성을 주장하는 반면, 비판적 분석가들은 미국의 제국적 위상은 궁극적으로 쇠퇴하리라는 예측을 내놓고 있다.

네오콘으로 불리는 일련의 이론가들은 냉전 종식 후 국제질서에서 미국 리더십의 불가피성을 강조하는 경향이 있다. ‘제국의 야망이 없는 제국,’ 혹은 ‘초대에 의한 제국’이라는 표현은 미국의 제국적 위상의 불가피함을 드러내는 문구들이다. 일례로 리처드 하스는 9.11 테러 이전까지 미국은 소극적인 보안관이었지만 9.11을 계기로 적극적 보안관으로 변모해 갈 수밖에 없었다고 주장한다. 냉전의 종식으로 소련이 붕괴하면서 국제질서를 이끌어 갈 자비로운 ‘보이지 않는 손’이 더 이상 존재하지 않는 현실은 미국으로 하여금 세계를 이끌 위치로 자리매김했다고 주장한다(Haas 2002).

80년대 말 냉전이 끝나면서 미국의 대전략도 상실되었다고 지적하는 비판에도 불구하고 미국 외교사가인 바세비치는 냉전이 끝난 후 미국 대전략의 핵심은 일관되게 세계의 개방을 지향하는 것이었으며, 이를 위해 상품과 자본, 사상과 사람들의 자유로운 이동을 방해하는 모든 장벽을 제거하는 것에 중점이 주어졌다고 주장한다(Bacevich 2002, 1-6). 클린턴 행정부 세계전략의 목표는 민주적 자본주의에 기초한 개방적이고 통합된 국제질서의 창조였으며, 미국은 궁극적인 질서의 수호자인 동시에 새로운 규범의 집행자였다. 클린턴 행정부는 자유주의적 가치에 우호적인 개방된 세계가 미국의 안보를 보장하는 첩경으로 이해하였다. 클린턴 행정부가 견지했던 자유주의적 국제주의 시각에서 보면 국제질서의 핵심은 국가의 독립성과 평화의 불가분성이며, 국가들간의 인위적 장벽을 허무는 것은 미국의 리더십을 필요로 한다는 것이다.

이에 비해 탈냉전기 미국의 역할을 비판적으로 보는 시각에서는 미국이 군국주의와 제국주의 노선을 따라 미국 스스로의 헌법과 민주주의, 그리고 세계 각국의 주권을 훼손하면서 제국적 행태를 확대시키고 있다는 비판을 제기한다. 이러한 시각에 의하면 미국의 냉전기 군사전략과 해외기지 정책은 새로운 형태의 지구적 제국지배를 공고히 했다고 평가된다. 미국은 우월한 이데올로기와 군산복합체의 힘을 등에 업고 국무부와 국방부를 앞세워 세계를 평정했다. 특히 해외기지의 지역총사령관은 현대판 식민지총독과 같은 위세를 지닌 전사의 교관(warrior-diplomat)으로서 미국의 글로벌 리치(global reach)를 실현하는 주역들이다. 미국의 군사제국은 국제적 보호를 구실로 한 상호방위조약과 해외파견 미군에 의존하는 새로운 지배의 형태에 불과하다. 부시 행정부는 2003년 이라크를 상대로 최초의 예방 전쟁을 수행하였다. 동맹세력도 거의 없고 어떠한 합법적 정당성도 얻지 못한 채, 전 세계적인 저항에 부딪혀 가면서 치러진 이 전쟁은 주권과 비간섭 및 침략전쟁의 불법성만을 드러냈을 뿐이다(Johnson 2004).

미국 밖으로 눈을 돌려보더라도 현재 미국을 바라보는 국제사회의 시각은 우호적이지 않다. 퓨리서치의 여론조사에 의하면 미국에 대한 우호적 평가는 부시 행정부 등장 이후 지속적으로 하락하고 있다(Pew Global Attitudes Project 2005). 정보화 시대 개방된 국제질서를 바탕으로 작동하는 제국은 군사적 능력만으로 이루어지는 것은 아니다. 제국은 군사력 위상에 상응하는 법적·제도적 정당성을 국제사회로부터 인정받을 때 명실상부한 제국이 되는 것이다. 고대적인 제국 관념을 따른다면 제국은 힘(무력) 자체를 기반으로 하여 형성되는 것이 아니라 힘을 권리와 평화에 기여하는 것으로서 제시할 수 있는 능력을 기반으로 하여 형성된다. 제국은 자신의 의지에 따라 태어나는 것이 아니라 오히려 갈등을 해결할 수 있는 능력을 기반으로 하여 성립되고 구성된다. 제국이 현존하는 갈등을 해결하려는 국제적인 합의의 고리에 이미 끼워져 있을 때 제국은 형성되고 제국의 개입은 사법적으로 정당하게 된다. 그렇게 볼 때 제국의 첫 번째 과제는 자신의 고유한 권력을 지지하는 합의 영역을 확대하는 것이다(네그리·하트 2001, 42-43).

이러한 개념에 입각해서 9.11 이후 미국이 시작한 일련의 전쟁을 되돌아 볼 때 과연 이들 전쟁에서 이러한 제국적 정당성 개념이 전제되어 있는지에 대해서는 의문이 제기될 수밖에 없다. 아프간 전쟁과 이라크 전쟁의 결정과정을 보더라도 미국은 국제사회의 승인을 얻는데 실패했다. 미국은 이들 전쟁을 ‘전략적 선제’ 개념(류재갑 2005)에 입각하여 시작했지만 문제는 전쟁 승리 후의 전후처리 과정이다. 미국의 군사적 지배는 해당 지역 민중들에게 해방자가 아닌 새로운 억압자로 비쳐지면서 지지가 아닌 냉대와 저항에 직면해 있는 실정이다. 미국이 압도적 힘으로도 전투에 승리하고서도 정치적으로 곤궁에 처한 것은 미국의 군사적 승리가 결국 정치적·제도적 차원으로까지 발전하지 못한 데에 그 원인이 있다고 할 수 있다.

그런 의미에서 미국은 아직 ‘미완의 제국’이라 할 수 있다. 미국이 압도적 군사력에 상응하는 정당성을 어떻게 확보하느냐가 향후 미국이 참된 제국이 되느냐의 관건이 될 것이다. 즉 미국이 경성권력뿐 아니라 연성권력에 입각한 제국의 능력과 의도, 그리고 전략을 구비할 뿐만 아니라 미국을 바라보는 세계의 눈과 마음을 중시해야 제국으로서의 면모를 갖추게 될 것이다(이수형 2005, 88-89).

미국의 제국적 행태에 대한 무수한 문헌들은 미국의 제국적 위상을 학문적으로 검토해야 할 필요성을 잘 지적해준다. 그것은 21세기 국제질서의 근본적 성격을 탐구하는 작업이기도 하다. 현재의 국제질서에서 압도적 위상을 지닌 미국이 제국의 길로 갈지, 아니면 단순히 패권적 강대국으로 남을지 눈여겨 볼 필요가 있다.

한국은 미국과 군사동맹으로 연결되어 있다. 때문에 미국 군사전략의 변화는 한국의 안보에도 중요한 함의를 가진다. 미국은 군사적 면에서 이미 제국의 특성을 띠고 있으며, 그 핵심은 네트워크 중심의 군사안보전략이다. 그런 이유로 미국 군사전략의 제국적 특성을 올바르게 이해하고 대처하는 것은 현실적으로 매우 중요한 의미를 지닌다. 미국 또한 해외주둔정책 변화, 동맹국 정책의 변화, 대테러·반확산 연대의 구축 등 초강대국의 압도적 힘으로도 풀 수 없는 한계를 극복하기 위한 대안으로서 군사안보전략의 네트워크화를 모색하고 있다. 부시 행정부의 동맹국 정책은 미국의 압도적 힘을 글로벌 차원으로 투사하기 위한 투사형 개입(projection engagement)으로의 변환을 지향하고 있다. 클린턴 행정부는 탈냉전 시대의 도래와 함께 미국의 가치와 힘이 반영되는 단극체제로의 연착륙을 위해 변화의 관성을 그대로 다져나가는 다지기형 개입 혹은 포용 및 확대전략(engagement and enlargement)을 사용하였다(이근 2005, 12).

한미동맹은 이미 그러한 방향으로 변화를 향해 가고 있다. 주한미군은 이미 2사단을 미래형 사단인 UEx(Unit of Employment X)로 개편을 완료한 것으로 알려져 있다. 미 2사단 개편의 핵심은 지상부대 중 제1여단을 중무장 전투여단(HBCT: Heavy Brigade Combat Team)으로 재편하고 항공부대로는 해체되는 항공여단 부대들을 통합하여 새로운 다기능 항공여단(MFAB: Multi-Functional Aviation Brigade)을 창설하는 것이다.<sup>36)</sup> 이에 따라 주한미군이 보유했던 포병, 전차 부대는 각각 2개 대대에서 1개 대대씩으로 줄었다. 아파치 대대도 3개에서 2개로 축소되었다. 그러나 북한군 재래식 전력에 대응하는 에이브림스 전차, 아파치 헬기 부대가 미 지상군의 핵심으로 유지되고 중무장전투여단엔 전차, 기계화 보병, 포병, 정보 부대가 모두 통합되면서 이 여단이 기존 사단급 작전을 할 수 있는 화력을 갖춘 것으로 평가된다. 70여 대에서 48대 안팎으로 줄어드는 아파치 헬기도 모두 신형(아

36) 미 8군 보도자료, “미 8군 변환계획(재배치) 예정대로 진행,” 미 8군 공보관실 (<http://8tharmy.korea.army.mil>) 2005년 6월 27일.

파치 룡보)으로 교체된다. 전체적으로 보면 미 8군은 제8인사행정사령부와 제17항공여단의 해체로 슬림화되었다. 2008년 이후 주한미군은 오산·평택과 부산·대구의 두 거점을 중심으로 재배치된다. 이들 지역은 모두 항구와 비행장을 끼고 있어 한반도 진출입에 유리하다. 이는 곧 주한미군 재배치가 미군의 원활한 이동을 상징하는 전략적 유연성을 이미 염두에 두고 이루어지고 있다는 의미로 볼 수 있다.<sup>37)</sup>

향후 한미동맹은 기지 이전 및 통폐합 문제, 새로운 연합방위체제 구상, 전시작전통제권 환수 등 어려운 협상과제들을 앞두고 있다. 또한 남북관계의 개선과 더불어 한반도 평화체제 논의가 본격화되면 주한미군의 철수 문제는 가장 첨예한 어젠다로 등장할 것이 확실하다. 이러한 문제들은 지금 당장 양국이 순조롭게 합의하기에는 시간이 걸리는 문제들이지만, 장기적으로 동맹의 정신에 부합하는 방향으로 해결되어야 할 사안들이다.

## 5. 맺음말

본 연구는 21세기 군사제국의 특성을 정보사회의 네트워크 측면에 초점을 맞추어 분석하고 이해하려는 시도이다. 이를 위해 우선 21세기 군사안보환경의 특성을 개관하고, 이어서 21세기 군사력의 특성을 네트워크, 군사혁신, 군 변환 등 현재 진행중인 군사력 구성·전략·개념 변화를 중심으로 살펴보았다. 특히 21세기 제국의 작동양식으로서 군사부문의 네트워크 속성이 구현되는 양식을 고찰함으로써 앞으로 세계질서에 미치는 영향과 파급효과를 진단하였다. 21세기 제국의 작동방식에 대해서는 여러 가지 접근방식이 있을 수 있다. 본 연구에서는 향후 미국의 군사전략이 과거와는 다른 방식으로 시행될 가능성에 초점을 두고 네트워크 중심의 군사안보전략이 작동되는 방식을 집중 분석하였다.

이러한 분석의 끝에 떠오르는 질문은 오늘날 국제질서에서 미국을 어떻게 볼 것인가 하는 문제로 귀착된다. 미국은 제국인가, 아니면 전혀 새로운 그 무엇인가? 본고의 주장은 미국이 이미 군사력 운용과 사용에서 상당 부분 제국적 특색을 보여주고 있으며, 단지 정당성 확보라는 면에서 과거의 제국에 미치지 못하다는 것으로 요약될 수 있다.

네그리와 하트는 제국은 이미 그 자체에 부패와 쇠퇴의 요인을 갖고 있다고 지적한다. 역사에 등장했던 과거의 제국들은 서로 다른 이데올로기적 사회세력들을 통합해왔고, 그 세력들이 모두 대항 세력들의 개방적인 상호작용에 참여하도록 허용해왔기 때문이다. 제국의 부패와 쇠퇴는 역사의 주기적 운명에 의해 결정되는 자연적인 전제가 아니라 오히려 인간이 무한한 공간과 시간을 통치할 수 없다는 것의 결과였다(네그리·하트 2001, 473-475). 그렇게 본다면 대영제국이 오버스트레치(overstretch)로 서서히 다음 주자인 미국에게 제국의 자리를 물려주었듯이 미국 또한 그럴 가능성을 배제할 수 없다. 미국이 과연 앞으로 얼마나 제국적 위상을 계속 유지할 수 있을지는 여전히 현실적이고 학문적인 관심의 대상이다.

---

37) “주한미군 2사단 미래형 사단 개편... ‘몸집’ 줄였지만 전력은 그대로,” 『중앙일보』, 2005년 7월 6일.

### Ⅲ. 정보화시대의 제국적 지식외교

#### 미국 부시행정부의 변환외교의 사례

전재성(서울대학교)

##### 1. 머리말

We're on a hunt for the terrorists. We are striking them in foreign lands before they can hurt our citizens again. Yet we know that this war will not be won by force of arms alone. We must defeat the terrorists on the battlefield, and we must also defeat them in the battle of ideas. As Prime Minister Blair said after the London attacks, we must not fight just the terrorists' methods, but also their views; not just their barbaric acts, but also their barbaric ideas. In the long run, the only way to achieve lasting peace is to offer a hopeful alternative to the terrorist ideology of hatred and fear. - President George W. Bush <sup>38)</sup>

As I travel and visit on behalf of our country across the world, we're confident in the power of our ideals. This is another part of our approach. We believe that given a fair hearing and a free choice, that most people the world over will choose freedom over tyranny, and tolerance over extremism, and diversity over some rigid conformity, justice over injustice. So that confidence in our ideals means that we will rely on truth. Our opponents have to resort to propaganda and myths and distortion and indoctrination because they want closed minds; they don't want people to question or think for themselves. We want open minds. We want people to consider and decide for themselves. So our mission then becomes: How do we create the conditions and the climate that allow people to give our ideas that fair hearing? Because again, we are confident, if they are able to think for themselves, if they're able to give that fair hearing, that people will choose the power of our ideals. - Under Secretary for Public Diplomacy and Public Affairs, Karen Hughes<sup>39)</sup>

위의 연설들은 21세기 초 미국이 테러의 위협에 대항하기 위하여 얼마나 외교에 많은 노력을 기울이고 있는지를 단편적으로 보여준다. 부시대통령과 휴즈 공공외교 담당 국무차관은 테러와의 싸움이 비단 군사력의 싸움이 아니며, 이념과 가치관, 지식의 싸움이라는 점을 강조하고 있다. 탈집중화되고, 탈영토화된 테러와 같은 적에 대항하기 위해서는 물리적

---

38) President and Secretary Honor Ambassador Karen Hughes at Swearing-In Ceremony, Washington, DC, September 5, 2005에서 미국의 공공외교에 대한 강조의 일면을 볼 수 있다.

39) Remarks With Under Secretary Karen Hughes at Town Hall for Public Diplomacy, Loy Henderson Auditorium, Washington, DC, September 8, 2005 역시 미국 공공외교를 담당할 휴즈차관보의 정책방향을 알 수 있다.

공간에서의 싸움 뿐 아니라, 마음의 공간, 이념의 공간, 그리고 사이버 공간에서의 싸움에서 이겨야 한다는 것이다. 이를 위해서는 필연적으로 미국의 이념의 보편적 가치를 전파해야 하고, 단순한 정보의 전달이 아닌 가치적 지식을 전달해야 하는 것이다. 또한 정보화의 시대를 맞이하여 이러한 전달의 수단 역시 첨단화되어야 한다는 점을 보여주고 있다. 위의 연설문들 역시 국무부의 웹사이트를 통해 전달되고 있으며, 이는 세계 모든 사람들에게 이르는 가장 효과적인 수단이 되고 있다.

본 논문은 21세기 국제정치를 규정하는 가장 중요한 특징들을 염두에 두고, 이러한 특징들이 외교에 반영되어 외교를 어떻게 변화시키고 있는지, 특히 세계 유일의 초강대국으로 등장한 미국의 외교를 어떻게 변화시키고 있는지를 분석하고자 한다. 우선, 현재와 향후의 국제정치를 규정하는 많은 변수들이 있겠으나, 무엇보다 미국이 역사상 유래가 없는 초강대국으로 등장함으로써 단극적 세계질서를 만들어 가고 있다는 점을 지적할 수 있겠다. 이러한 미국의 지위는 유일의 초강대국, 패권국, 심지어는 제국의 개념으로 분석되고 있다. 다음으로 정보화 기술의 발전은 국가 간 의사소통의 방법과 속도, 주체와 수준을 급격히 변화시켜, 기존의 외교가 담당하던 정보의 교환과 영향력 행사의 방법을 급속하게 변화시키고 있다. 국가가 독점하고 있던 정보가 개인, 시민사회, 이익집단, 국제기구에 이르기까지 다차원의 행위자에게 허용되고, 최소화된 의사소통의 거래비용으로 인하여, 다차원적 의사소통과 영향력 행사가 가능해진 것이다. 이제는 개인조차도 넘쳐나는 정보 속에서 국가보다도 더 많고, 체계적인 정보를 수집하고, 자신의 의견을 최소한의 비용으로 표현하여 확산시키는 일이 가능해졌다. 비단 정보만이 쉽게 소통되는 것이 아니다. 정보를 해석하고 설명하는 지식 또한 빠르고 다양하게 전파되는 것이 가능해졌다. 기존에는 인적 교환이나 서적을 통하여 교환되던 지식이 인터넷 등 정보화기술에 힘입어 빠른 속도로 소통이 가능해졌고, 이는 비단 정보교환을 차원을 넘어서서, 세상을 보는 눈과 해석하는 이념을 확산할 수 있도록 하였다. 정보가 세상에 대한 기능적 단편들을 전달하는데 그쳤다면, 지식은 인간의 정체성에 근본적인 영향을 미치는 세계관, 가치관, 해석의 틀을 전달하고 있는 것이다.

국가들은 외교를 통하여 자국이 이익을 실현하고자 해왔다. 그리고 그 방법은 각 시대의 의사소통의 기술과, 내용, 그리고 주체의 성격에 따라 다양했다. 21세기에 들어 각국은 정보화시대의 의사소통 기술에 걸맞는 수단을 총동원하여 자국의 이익을 실현하고자 하고 있으며, 그 방법도 단순한 교섭과 협상이 아닌, 상대방의 정체성에까지 영향을 미치는 보다 근본적인 방법을 강구하고 있다. 정보의 교환과 지식의 확산을 통해 타국, 혹은 타국의 각 행위자들에게 영향을 미치는 소위 국제적 공공외교는 그러한 점에서 더욱 중요해졌다. 결국 정보화시대의 외교는 지식을 매개로 상대방의 인식과 믿음 체계, 그리고 세계관과 정체성에 영향을 미치는 것을 목표로 하는 지식외교적 성격을 띠게 된 것이다.

정보화시대의 지식외교는 미국의 경우에서도 실현되어 가고 있다. 미국은 한편으로는 근대국가로서 자국의 이익을 실현시키고자 하는 전형적인 근대외교를 추진해가고 있으나, 다른 한편으로는 세계를 자신의 가치, 규범체계, 세계관을 기초로 변화시키고, 이러한 이념적, 지식적 영향력을 바탕으로 새로운 형태의 강대국, 패권국, 혹은 제국으로 등장하고자 노력하고 있다. 다수의 독립, 자주적 주권 정치체들 간의 교섭, 협상 수단으로서의 외교가 아닌, 상대방의 정체성에 영향을 미침으로써, 초주권적 영향력 행사의 수단을 확보하고자 하는 구성주의적 외교를 추진하고 있는 것이다. 특히, 9.11테러 이후 탈영토화, 탈집중화, 탈국가화된 안보위협 세력과 대치하게 되고, 군사적으로 선제공격과 같은 탈근대적 전략을 택하지 않을 수 없게 됨에 따라, 이를 정당화하는 지식체계를 생산해 내고, 이를 조직적으로 전파

하는 국제적 공공외교를 추진해 나감으로써 제국적 지식외교를 추구해간다는 새로운 가정을 더욱 유의미하게 만들고 있다.

본 논문은 21세기 들어 새롭게 변모해가고 있는 미국의 외교를 정보화기술, 제국화, 지식외교의 특성에 집중하여 분석함으로써, 미국외교의 특성을 밝히는 한편, 이를 미국의 공공외교(public diplomacy) 과정에서 보다 구체적으로 살펴봄으로써, 비단 미국 뿐 아니라 모든 국가들이 일면 공유하고 있고, 앞으로 하나의 표준으로 공유하게 될 수도 있는 외교의 변화양상을 밝히는데 목적을 두고 있다.

## 2. 미국의 제국 지향의 변환외교(transformational diplomacy)의 출현

9.11테러사태는 미국 안보전략의 근간을 바꾸어 놓은 사건이었다. 냉전이 종식된 이후, 즉, 소련의 몰락 이후 9.11테러사태까지 탈냉전의 10년간 미국의 외교전략은 한편으로는 냉전 승리 후의 전후처리와 한편으로는 21세기 미국 주도의 세계질서 마련에 초점이 맞추어져 있었다. 미국은 냉전의 패전국인 소련과 동구권 국가들을 미국 주도의 체제에 편입시키고자 개입과 확산의 전략을 추진하는 한편, 동반승전국인 유럽, 아시아 세력들을 모아 탈냉전기에 지속되는 동맹체제를 구축하고자 하였다. 그 가운데 미국의 지위를 위협할 수 있는 경쟁국의 부상을 견제하고 패권을 공고화하는 전략을 추진하였다. 더불어 소위 탈법국가들을 관리하면서, 새롭게 등장할 수 있는 패권국들을 견제하는데 총력을 기울였다. 그러나 테러사태는 새로운 형태의 적이 출현했음을 의미했다. 테러는 9.11테러사태 이전에도 존재해 왔으며, 실로 많은 사상자를 낸 익숙한 폭력형태였다. 그러나 9.11테러는 미본토에서 자행되었다는 점에서 미국의 총체적인 전략변화를 가져왔고, 바로 대테러전략이 인류역사상 패권의 최정점에 오른 미국에 의해 수행되었다는 점에서 세계정치는 근본적인 변화를 겪게 되었다. 결국 탈냉전기를 거치면서 미국의 대외전략은 경쟁국의 등장과 테러의 공격을 예방하는 이중 예방전략(strategy of double prevention)이었으며, 1990년대 전자의 전략에 대한 강조에서, 9.11 테러사태 이후 후자에 대한 강조로 중점이 바뀌었음을 알 수 있다.

부시행정부 1기의 외교전략은 새로운 적에 맞서 새로운 군사력과 새로운 안보외교전략으로 미본토의 안전과 동맹국의 안전을 도모하는 전략이었다. 새로운 적은 지리적 영토성을 탈피해있으며, 초국가적 네트워크를 가지고 있고, 미국이 주도하는 세계질서 전반에 대한 이념적, 문명적 도전을 시도하고 있다. 근대적 정치기반과 근대적 형태의 폭력 소유, 사용방법을 넘어서 있으며, 이러한 점에서 탈근대적 안보위협이라 볼 수 있다. 지리적 영토성이 없으므로 근대적 전쟁, 더 나아가 억지에 의한 안전보장도 불가능하다. 부시행정부는 선제 공격전략으로 맞섰으며, 아프가니스탄과 이라크를 공격하여 군사적 승리를 거두었다. 문제는 선제공격이 사실상은 예방전쟁의 성격을 가졌다는 점이며, 그러한 점에서 대이라크전은 다른 국가들의 외교적 지지를 받는데 상당부분 실패하였다. 근대적 의미에서 선제공격은 타국의 폭력위협이 임박하고 명백할 때 인정되는 것이나, 이라크전의 경우 이라크의 대미안보위협이 임박했거나 명백했다고 보기 어려웠다. 사실상 이라크공격은 예방전쟁의 성격을 가진 것이었는데, 예방전쟁은 타국의 안보위협이 현재화될 가능성이 있는 경우, 그러한 가능성을 사전에 차단하려는 목적 하에서의 폭력사용이라 할 수 있다. 정당한 전쟁시작의 원인을 구성할 수 없다.

바로 이점에서 탈영토적 적의 출현에 대한 탈근대적 세력으로서의 미국의 등장이라는 논

란이 일었고, 이는 미국의 제국론으로 이어졌다. 21세기의 제국은 용어상 로마시대의 imperium의 개념을 빌려 쓰고 있으나 의미는 상당한 부분에서 차이가 있다. 어쩌면 제국이라는 용어로 21세기 지구적 초강대국의 현실을 담기에 용어가 가지는 과거지향과 의미상의 함축으로 적절치 못할 지도 모른다. 21세기 지구적 초강대국을 일컫는 보다 적절한 용어가 나올 때까지는 부적절한 내포와 외연을 가진 제국이라는 용어가 많은 오해와 혼란을 가중시킬 것이다. 그럼에도 불구하고 제국이라는 용어가 쓰이고 있는 이유는 현재 미국의 국력이 과거 제국들과 비교가능하기 때문이다.

일례로 네그리와 하트(2000)는 제국을 제국주의와 엄격히 구별하면서 제국의 조건을 제시한다. 첫째, 제국은 영토적 경계를 설정하지 않는다. 제국 밖이라는 지리적 개념이 성립되지 않는다는 것이다. 제국은 당시에 알려진 지리적 공간을 적어도 이론적으로 총괄하는 개념이다. 로마도 그러했고, 스페인과 영국도 실제의 힘과는 별도로 이론적으로는 전지구를 총괄하는 개념이었다. 복수의 제국이 존재한다고 하여도, 제국의 이념적 기초가 지리적 보편성인 한, 제국의 정치질서는 모든 것을 포괄할 수밖에 없다. 둘째, 제국은 역사를 효과적으로 중지시키고 그림으로써 현재의 상태를 고정시킨다. 제국은 자신의 지배를 역사적 운동 속에서 일시적 계기로서가 아니라, 어떠한 시간적 경계도 없는, 그러한 의미에서 역사를 벗어난 곳에 위치시킨다. 그만큼, 제국의 질서는 이론적으로 영원하며 절대적이다.

이러한 제국이 출현하기 위해 필요한 조건은 힘의 크기, 제국의 수, 제국적 전략의 존재 여부, 제국의 이념, 제국 중심의 마음, 그리고 제국에 복종하는 세계인의 자세 등으로 대별해 볼 수 있겠다. 현재 이러한 제국의 조건을 가장 잘 충족하고 있는 국가는 미국이다. 첫째, 힘의 크기에 대해 생각해 보자. 냉전에서 승리한 미국은 전세계라는 지리적 공간을 총괄할 수 있는 힘을 가진 것으로, 혹은 상당히 접근한 것으로 평가되고 있다. 인류역사상 최초로 자신의 정치집단의 안전을 스스로의 힘으로 감당할 수 있는 진정한 자주국방을 이룩함과 동시에, 지구적 군사공간을 최초로 장악하는 것이다.<sup>40)</sup>

힘을 뒷받침하는 또 하나의 조건은 국력의 양이 아니라 질이다. 1990년대부터 시작된 정보혁명은 핵으로 인한 군사격차보다 더 큰 군사격차를 불러왔다. 소위 군사혁신(RMA)과 군사변환전략(transformation)은 C4ISR, 정밀타격, 장거리투사, 신속이동 등을 가능케 함으로써 지구군사공간을 완전히 장악할 수 있는 가능성을 더욱 앞당기고 있다. 그리고 이러한 기술은 핵기술처럼 손쉽게 취득할 수 없다. 정보기술분야에서 말하는 디지털격차(digital divide)는 핵격차보다 따라잡기 어렵고, 약소국이 선진국의 군사기술을 추월할 수 있는 가능성은 더욱 줄어들었다.<sup>41)</sup>

40) 1990년대의 10년간 미국은 33.9%의 경제성장을 보였다. 반면 일본은 10.1%, 독일은 13.1%, 영국은 29.8% 성장하여 미국을 뒤이었다. 미국 캘리포니아 주의 경제규모는 프랑스의 경제규모와 맞먹는다. 중국은 124.6%로 빠르게 성장하고 있으나, 총 GDP는 2002년 기준 미국이 중국의 약 8 배 이상을 기록하고 있다. 90년대의 10년간 국방비 증가비율도 미국이 이끄는 단극체제의 모습을 보여준다. 미국은 1985년 세계 국방비의 32.5%를 차지하고 있었다. 그러던 것이 2000년에는 36.8%, 2001년에는 38.0%, 2002년에는 39.1%, 2003년에는 50.7%를 차지하게 되었다. 현재 미국의 국방비는 미국을 제외한 다른 모든 나라의 국방비를 합친 것보다 더 많은 상황이 된 것이다. 양적 비중은 질적 중요성과 함께 더욱 두드러진다. 미국의 국방관련 연구개발비는 세계전체의 80%에 이른다. 기술혁신을 주도하고 있는 것이다. 2004년도 미국의 국방비는 4,013억불로 책정되어 있고, 이는 미국 다음의 국가보다 10배 많은 액수이다. 이춘근(2004)를 참조할 것.

41) 군사적인 측면에서 지구전체를 관할할 수 있는 이러한 폭력주체의 등장은 군사주권의 소재가 더 이상 개별국가가 되기 어렵다는 관측을 불러일으키고 있다. 포젠은 탈근대적 군사공간의 개념에 입각하여 미국패권의 군사적 기초를 논하고 있다. 21세기 군사공간은 공유공간과 분쟁공간으로 대

양과 질적인 면에서, 21세기에 상상할 수 있는 지리적 공간의 단일적 점유자, 혹은 통치자로서의 제국을 상상할 수 있는 시대가 도래했다면, 다음으로 문제되는 것은 이러한 주체의 수이다. 현재는 미국만이 그러한 능력을 가지고 있다. 과거의 제국들은 지배의 대상이 되는 지리적 공간으로 지구전체를 상징할 수 있었으나, 이를 온전히 혼자서 통치할 수 있는 기술력이 부족하였고, 따라서 다수의 제국후보자들 간의 경쟁으로 지구정치를 운용하였다. 이념상으로는 시공간적 전체성을 주장하였으나, 이는 주장뿐이었다. 소련도 패권국이자, 제국이었다. 그러나 1980년대 중반 이후 레이건 행정부는 SDI 등 강경한 군비경쟁을 촉발시켜 소련을 압박하였다. 경제기술과 군사기술이 총체적으로 뒤떨어진 소련의 입장에서 미국과의 경쟁은 엄청난 부담이었다. 고르바초프 서기장은 일련의 자유주의 개혁정책과 미국과의 군비축소협상, 평화외교 등으로 국면을 돌파하려 했으나, 실패하였다. 소련의 제국이 미국보다 먼저 몰락한 것이다. 국제정치에서 국력은 상대적 관점에서 중요하고, 국가간 대립은 승자독식의 원칙에 따라 처리된다. 미국도 냉전적 대립에서 부담에 허덕인 것은 사실이나, 소련보다 오래 버텼고, 일관된 정책으로 소련을 압박하여 냉전에서 승리했다. 제국후보의 수가 하나가 된 것이다.

셋째, 제국적 전략의 존재가 제국의 출현을 결정할 것이다. 9.11테러에 앞서 국제정치의 변화를 몰고 온 사건은 1989년 11월 9일의 베를린 장벽의 붕괴였다. 소위 11.9 베를린 장벽 붕괴는 소련제국을 이루고 있던 진영의 해체의 출발점이었다. 1991년 소련제국이 완전히 해체되어 15개 공화국으로 나뉘어짐에 따라 양극체제는 종식되었다. 1990년대의 국제정치는 소위 탈냉전의 시공간 속에서 진행되었고, 미국의 단극체제가 형성되었다. 9.11테러는 미국이 90년대 건설한 단극체제에 대한 여러 도전들 중의 하나였다. 사실 90년대 미국의 단극체제는 경제적 세계화, 정치적 민주화, 군사적 집중화 등에 기초하고 있었다. 세계화는 빈국들의 반발을 가져왔고, 민주화는 미국의 패권에 대한 세계적 비판을 가속화시켰다. 군사적 단극체제에 대한 반발도 만만치 않았다. 9.11테러는 극적인 효과와 더불어 미국의 단극체제의 문제를 본격적으로 노정하였다. 미국은 초국가적이고, 탈중양적이며, 탈영토적인, 아마도 탈근대적 적의 위협에 노출되었다. 그리고 테러집단, 혹은 테러집단을 비호하는 탈법국가에 대한 예방전쟁(preventive war)을 추진함에 따라 근대국가의 폭력논리를 벗어나는 전략을 구사하기 시작하였다.

넷째, 제국의 이념을 생각해 볼 수 있다. 제국의 이념은 전세계 사람들의 마음을 사로잡을 수 있는, 매력적인 이념이어야 한다. 시대가 변함에 따라 힘, 특히 제국의 힘을 구성하는 구성요소는 변화할 수밖에 없다. 엠마누엘 토드(2003)는 21세기 힘의 지표 중에서 이념, 혹은 연성권력이 중요하다고 강조한다. 이유는 피임기술이 발전하여 전 세계 인구가 줄고, 이들의 교육수준이 높아짐에 따라 제국의 이념이 정당한가를 주시하는 세계여론의 질적 수준이 높아졌다는 것이다. 이와 더불어 인터넷을 통한 초국적 시민사회네트워크의 발전과 영어라는 공용어의 발전으로 인한 지구적 의사소통의 활성화를 또한 꼽을 수도 있겠다. 조지프 나이 역시 미국의 연성권력이 21세기 미국제국 건설에 가장 중요한 요소들 중의 하나임을

---

별되며, 해양, 우주, 상공과 같은 공유공간은 명목적으로는 국가들이 소유하고 있음에도 불구하고 군사적으로는 사실상 미국의 지배권 하에 들어가고 있다고 본다. 반면, 미국의 영향력에 저항하는 정치단위들이 점유하고 있는 군사공간이 문제인데, 여기에서는 아직 미국의 군사적 영향력이 제한될 수밖에 없다는 것이 포젠의 견해이다. 따라서 공유공간에 대한 실제적 지배를 유지하면서, 분쟁공간을 어떻게 다룰 것인가 향후 군사전략의 핵심이라고 지적한다. Barry R Posen(2003)을 참조할 것.

끝는데 주저하지 않는다. 경성권력이 최정점에 올라 있는 미국의 제국건설 시점에서 연성권력이 확보되지 않으면, 경성권력 또한 무력하며, 이에 대한 도전은 9.11테러 사태의 경우와 같이 예측불가하고, 그러한 면에서 대비불가하다는 것이다.

다섯째, 제국중심에 존재하는 제국민의 마음에 대해 논의할 수 있다. 존 개디스(2003)는 미국의 제국건설이 예외적 경로를 밟아왔다고 역설한다. 개디스는 미국적 제국의 건설이 반 제국주의에 기반하고 있다고 본다. 이러한 점에서는 소련도 마찬가지라고 보고 있다. 개디스는 20세기 국제정치의 기본 원칙이 윌슨과 레닌에 의해 만들어졌다고 보며, 그러한 제국 건설의 마음의 핵심에는 민족자결주의, 반제국주의가 있다고 보았다. 그러나 소련이 전쟁 직후, 동구권 국가들에 대한 무력적 개입, 혹은 쿠데타 사주와 같은 방법을 사용했던 데에 반해, 미국은 소위 “동의에 의한 제국(consensual empire)”를 건설했다는 것이다. 그리고 건설과정에는 다른 국가들의 초대가 있었다는 점이 중요했다는 것이다. 제국을 건설함에 있어 자유주의를 내세우고, 제국주의적 지배를 부정하면서 제국을 건설하는 미국의 전략이 현재까지 미국이 변화하는 국제정치 속에서 제국건설을 시도할 수 있는 제국민의 마음의 핵심적인 자산이라는 점을 지적할 수 있다.

여섯째, 제국적 질서에 포섭된 세계인의 마음을 어떻게 잡아가느냐가 21세기 제국건설의 또 하나의 핵심이다. 제국적 이념과 제국민의 마음의 상대편에 세계인의 마음이 있기 때문이다. 네그리와 하트는 21세기 제국의 개념을 논함에 있어 시공간적 전체성 이외에 하나의 조건을 추가하고 있다. 즉, 제국의 지배는 사회세계의 깊숙한 곳까지 확장하는 사회질서의 모든 작동영역 위에서 작동한다는 것이다. 제국은 영토와 주민을 관리할 뿐 아니라 자신이 존재하는 세계 자체, 그리고 세계인들 자체를 창조한다. 제국은 인간 상호작용을 규제할 뿐 아니라 인간 본성을 직접 지배하려고 한다는 것이다. 제국의 지배 대상은 사회생활 전체이며, 따라서 제국은 전형적인 생체권력의 형태를 띤다. 제국은 주체성을 생산하는 포괄적 계기를 가지고 있다. 인종, 신념, 피부색, 성에 관계없이 모든 것을 경계 안에 받아들임으로 인해서 관대하고 자유주의적인 얼굴을 드러낸다는 것이다. 제국은 차이를 수용하며, 보편적 포괄성을 달성한다. 제국은 포괄적이고 중립적이며 무차별적인 법적 관념을 생산하고, 제국적 규칙 아래 모든 주체들을 평화롭게 다루어간다. 심지어 이러한 보편질서에 대한 반발, 대표적으로 테러와 같은 현상들까지 제국은 내전의 형태로, 제국질서에 대한 반발이 아닌 제국질서의 타락으로 간주한다. 이들을 말살시키는 것이 아니라 푸코적으로 감옥을 통해 처벌하고 정화시키는 것이다. 더 이상 제국이 분할하고 지배하는 것이 아니라, 차이를 인정하고, 차이를 찬양하고, 차이를 일반명령 안에서 관리하는 것이다. 이러한 점에서 제국의 정치는 세계인에 대한 마음의 정치(*noospolitik*)이라 할 수 있다.<sup>42)</sup>

21세기 형 제국을 건설하고자 했던 미국의 노력은 주로 군사적 일방주의를 수단으로 추진되었으나, 많은 문제점이 지적되었다. 첫째, 대테러전을 수행할 군사력의 문제이다. 미국은 예상과는 달리 이라크전쟁을 단기간에 성공적으로 마쳤다. 그러나 부시대통령이 공식적인 이라크전 종전을 선언한 이후에, 이라크의 저항은 지속되었고, 사상자는 전쟁기간 중의 사상자를 초월하였다. 미국은 전쟁 이후 이라크주둔을 둘러싼 군사자원의 문제로 많은 어려움을 겪었으며, 이 과정에서 동맹국들의 파병을 요청하였다. 그러나 지속되는 테러사태로 스페인, 이태리, 필리핀 등의 동맹국들의 파병이 철회되었다. 더불어 미국은 이란과 북한 등 대량살상무기 생산, 확산 가능 국가들과의 문제를 떠안고 있다. 그러나 현재 미국은 이라크

42) Arquilla(1999), 존슨(2004), 브레진스키(2004), Ferguson(2004), 조정환(2002) 등 21세기 미국 제국론에 대한 다양한 논의를 참조할 것.

를 제외한 다른 국가들에 대해 사용할 수 있는 군사적 자원이 제한되어 있으며, 이러한 점에서 대테러전쟁을 군사적으로 수행하는데 일정한 한계를 가지고 있다.

둘째, 대테러전의 수행에 필요한 외교적 지지의 문제이다. 미국은 이라크전을 시작하면서 국제연합의 지지를 받지 못하였다. 미국은 이라크가 대량살상무기를 생산하며, 테러집단과 연계되어있는 증거를 가지고 있다고 주장하였으나, 허위로 밝혀졌고, 결국 압제의 교체만으로 이라크전쟁을 정당화할 수 있었다. 이라크전쟁을 승리로 이끈 이후에도 미국은 일방주의 외교에 대한 비판으로 여전히 동맹국 또는 국제사회의 외교적 지지를 받는데 실패하였다.

셋째, 이라크전쟁의 경우에서처럼, 전쟁에서 승리한 이후, 전후처리를 수행할 수 있는 정치력의 문제이다. 미국은 이라크전을 정당화하는데 있어 압제로부터의 해방을 중요한 요소로 꼽았다. 그러나 이라크 국민들은 후세인정권을 몰아내는데 있어서의 미국의 역할은 인정하였으나, 이후 이라크의 정체를 결정하고 새로운 정권을 구성하는데 있어 미국의 역할을 전적으로 인정하지 않았다. 미국은 전쟁에서는 승리하였으나 전후처리에서는 성공하지 못한 것이다. 군사적 승리를 정치적 성과로 연결시키지 못한 데에는 중동지역에 대한 이해부족, 외교적 자원의 부족, 불철저한 준비 등이 문제점으로 지적되었다.

넷째, 미국 내 대테러전쟁의 수행방식을 둘러싼 노선간의 갈등이다. 미국 외교라인은 강경파와 보수파로 갈라져 심한 갈등을 표출하였다. 국방부로 대변되는 군사우선, 일방주의 안보외교노선과 국무부로 대변되는 외교우선, 다자주의 안보외교노선이 충돌하였다. 그 가운데 미국의 대테러, 반확산 전략은 일관성을 상실하였으며, 이는 타국의 외교적 지원을 받는데 많은 문제점으로 작용하였다.

이상의 문제점들을 극복하고자 새롭게 등장한 부시행정부 2기의 안보전략은 한마디로 소위 “자유의 확산” 전략이다. 자유의 확산 전략은 정치적 선제공격의 성격을 띠며, 외교적 수단을 주로 사용한다는 점에서 군사적 선제공격을 통한 1기의 제국건설전략과 구별된다. 콜돌리자 라이스 국무장관은 이를 변환외교(transformation diplomacy)라 지칭하였는데, 이는 부시 행정부 1기에서 강조되었던 군사변환(military transformation)과 재미있는 대조를 이루고 있다.

자유의 확산정책의 핵심은 정치적 선제공격이다. 테러집단, 테러비호세력에 대한 군사적 선제공격이 국제법상 논란의 여지가 되자, 이들 세력의 생존조건을 말살시키기 위한 정치적 환경을 선제공격하는 것이다. 소위 불안정의 호 지역, 특히 중동지역이 테러집단의 온상이라고 볼 때, 이들 지역의 정치적 환경을 반테러적으로 변화시키는 것이 간접적인 대테러정책이 되며, 이를 위해서는 테러집단이 발흥하는 정치적 환경을 변화시킨다는 것이다. 미국이 생각하는 바람직한 정치환경의 요체는 민주주의이다. 일반 국민의 의사가 반영되는 정치체제가 건전한 정치활동을 할 수 있을 때, 불법적이고 폭력적인 테러집단이 존재하기 어렵게 된다는 것이다. 이러한 정치적 선제공격전략은 내정간섭이라는 또 다른 논란을 불러올 수 있다. 그러나 민주주의라는 이념이 보편적인 한, 국제사회의 동의를 이끌어 내기가 더 쉽다는 판단이 깔려있다. 1900년에는 보편선거를 실시하는 나라가 지구상에 하나도 없었다. 그러다가 1950년에는 22개국, 2000년에는 120개국으로 전체 국가의 62.5%가 민주화되었다는 프리덤하우스의 통계가 있다. 즉 규범적으로나 현실적으로 민주화가 추세인 만큼 민주화를 내세운 정치적 선제공격, 타국의 내정에 대한 일정 정도의 개입이 정당화될 수 있다는 것이다.

민주평화론 역시 이러한 개입논리의 이론적 바탕이 되고 있다. 민주주의 국가 간 전쟁이

부재할 때, 궁극적 평화를 위한 노력에서 선진민주국의 개입이 정당화될 수 있는 것이 아닌가? 더욱이 비민주국가가 테러집단의 온상이 되고, 이들을 지원하고, 더 나아가 자국의 국민에 대한 학살적 공포행위를 자행할 경우에는 인권적 개입의 측면에서도 정당화될 수 있다는 것이다.

미국은 인권과 민주주의 법안을 제정하고 추진하는 한편,<sup>43)</sup> 자국의 연성권력(soft power)을 강화하기 위한 국제적 공공외교(public diplomacy)를 강화하고 있다. 나이(Nye, 2004)는 최근 일련의 저작들을 통해 군사력을 앞세운 미국의 일방주의 외교가 결국 미국의 국익을 해칠 것이라고 경고하고 있다. 미국이 냉전에서 승리할 수 있었던 것은 궁극적으로 동맹국들을 설득하고, 이들과 합의를 이끌어 냈던 능력에 기인한 것이며, 이러한 사실을 잊어서는 안된다는 주장이다. 미국무부는 이러한 공공외교의 중요성을 절감한 것으로 보인다. 특히 이라크 전쟁에 임하여 동맹국들의 미온적인 반응은 물론, 더 나아가 이라크전쟁 반대의 물결에 부딪혔던 기억을 되살려, 미국무부는 최대한 연성권력을 강화하기 위한 노력을 기울일 것으로 보인다.

요컨대, 부시 행정부는 지난 1기 행정부가 추진해 온 반테러, 반확산 전략을 지속적으로 추진하면서, 그 가운데 발생한 문제점을 개선하는 부분적 수정의 연장선상에서 2기 행정부의 외교전략을 추진하려고 하고 있다. 테러집단의 군사공격과 테러집단의 활동의 특수성 때문에 방어와 역지가 어려운 상황에서 미국은 군사적 선제공격을 감행하였고, 이러한 노선은 일방주의 군사위주의 미국 외교노선과 맞물려 타국의 비판에 직면하였다. 군사적 선제공격 이후의 전후 처리에서 문제점에 직면한 미국은 타국의 외교적, 군사적 지원이 절실히 필요하였고, 이러한 과정에서 군사적 선제공격에 따르는 문제점을 해결하고자, 정치적, 외교적 수단을 강화하는 쪽으로 전략을 바꾸었다. 자유의 확산 전략은 한편으로는 테러집단에 대해 정치적 선제공격을 가함으로써 테러집단의 발흥을 막고, 군사적 공격능력을 감소시키는 한편, 미국에 대해 타국이 보다 적극적인 외교적, 군사적 지원을 하도록 독려하는 연성권력 차원의 외교전략이기도 하다. 전 세계를 아우르는 제국적 권력을 수립함에 있어 아무리 월등한 군사력을 가지고 있더라도, 결국에는 매력과 설득력, 연성권력이 있어야 보다 원활히 외교정책을 추진할 수 있다는 것이 1기 행정부의 결론이었다고 할 수 있다.

### 3. 정보화시대의 지식외교

외교는 국가의 이익을 대변하는 국가의 다양한 주체들이 자국의 정책을 타국에 전달하고 이를 바탕으로 협상하여 타국과 협정 및 조약을 체결하는 행위이라고 할 수 있다. 그러나 국가이익에 기반한 직접적 협상 이외에도, 타국을 이해하며, 타국의 정부와 국민들에게 자국의 이념과 가치관을 이해시키고 전달하여, 자국의 입장을 강화하는 공공외교 역시 외교에 있어서 대단히 중요한 부분이다. 20세기 냉전적 대립의 시기에도 미국과 소련은 각기 자국의 정치이념을 생산하고 발전시켜 이를 확산시킴으로써 패권국 혹은 제국으로 등장하였

43) 하나의 예로 미국은 소위 ‘2005 민주주의 증진법안(Advance Democracy Act)’를 추진하고 있다. 2005년 3월 3일, 존 매케인(공화) 조지프 리버맨(민주) 상원의원과 톰 랜토스(민주), 프랭크 울프(공화) 하원의원의 공동 발의로 이뤄지는 이 법안은 세계 민주주의 증진이 미국 안보에 필수적이라는 전제 아래 미 국무부에 법안 관련 직원을 두고 비민주 국가에 주재하는 미 공관에는 인권 담당관을 파견, 민주화 운동 지원을 강화하는 하는 것을 골자로 하고 있다. 이들은 민주주의증진법안의 상하 양원 동시 제출을 공식 발표하면서, “민주주의와 자유의 증진은 미국의 안전과 분리될 수 없다”고 발의 배경을 설명했다.

다. 미국은 냉전기에도 자유민주주의와 시장자본주의, 국제법과 국제제도에 의한 국제질서의 유지와 같은 이념을 생산하여 이를 확산시킴으로써 소련의 소위 제국주의적, 독재체제적 질서에 대항하고 많은 3세계 국가들이 미국의 영향권 하에 편입되어 있도록 많은 외교적 노력을 지속하였다. 이러한 외교적 노력은 사실 많은 성과를 거두어 3세계 국가들을 민주주의적, 자본주의적 정체성을 가지도록 함으로써 미국의 국제정치 영향력을 유지시키는데 많은 도움을 주었다. 그러나 이러한 외교적 노력은 또한 한계와 비판을 수반한 것으로서, 미국은 소련과의 냉전을 수행하면서도 3세계의 독재를 지지하고, 시장을 왜곡하여 자국의 이익을 추구하였으며, 국제제도에 대한 영향력을 발휘하기도 하고, 또는 국제제도의 규범을 스스로 위반하기도 함으로써 자국중심주의적 성향을 보인 것도 사실이다.

21세기에 들어 미국은 세계유일의 강대국 지위를 유지하면서 많은 반대에 부딪히고 있다. 가까운 예로 미국은 2003년 이라크에 대해 대량살상무기 개발, 테러집단과의 연계, 그리고 후세인 정권 하의 독재체제를 이유로 국제법적으로 논란을 불러일으킨 선제공격을 감행하였다. 이러한 미국의 국제정치적 행위가 합리화되기 위해서는 막대한 이념적 노력이 수반되어야 하고, 이러한 행위가 정치적으로 합리화되지 못한다면 결국 미국의 제국적 영향력은 감소될 수밖에 없을 것이다. 사실 미국은 이러한 한계를 극복하기 위하여 테러와의 전쟁 및 전세계 자유민주주의 수호, 시장의 보호, 그리고 대량살상무기의 확산이라는 이념을 발전시켜 이를 확산시키고 있는 상황이다. 향후 이러한 미국의 노력은 더욱 절실해 질 것이며, 소위 연성권력을 유지하기 위해서는 이념외교와 지식외교의 필요성이 한층 증가될 것이다.

제국 혹은 패권국은 자신의 힘을 유지시키기 위해 당시의 시대상황에 걸맞는 세력기반을 갖추어야만 했고, 이러한 변화에 적절히 대응했을 때, 자신의 팽창하는 힘을 유지할 수 있었다. 국제관계에서 제국의 힘의 기반을 결정하는 요소들에는 많은 것이 있다. 군사력, 경제력, 내부결속력과 같은 정치력, 그리고 외교력과 연성권력 등이 그러한 요소들이다. 세계적 차원의 민주화의 진전과 정보화 기술의 발전은 모든 국가들에서 시민사회의 영향력을 증가시켰고, 시민사회의 구성원들은 다양한 정보화기술의 발전에 힘입어 초국적인 정치커뮤니케이션의 중심에 서게 되었다. 따라서 모든 국가들은 자국의 이념과 지식을 타국의 정부와 이익집단, 국민들에게 전달함으로써 이들을 설득하고 더 나아가 자국의 입지를 강화하려는 노력을 배가해야 하는 시대적 상황에 처하게 되었다. 즉, 지식을 매개로 한 국가이익의 실현이 절실한 지식외교의 시대에 돌입하게 된 것이다.

김상배(2004)는 지식을 상징적 지식과 도구적 지식으로 대별하고, 전자를 구성하는 요소로 종교적/초월적 지식과 규범적/정치적 지식을, 후자를 구성하는 요소로 과학적 지식과 기술적 지식, 기능적 지식 등을 포함시키고 있다. 국제정치의 지식외교에서 주요한 대상이 되는 것은 상징적 지식으로 이는 타국의 정부와 국민들의 정체성, 가치관, 세계관에 영향을 미치는 지식이다. 이러한 지식은 단순히 관계적 지식이라기보다는 구성적 지식으로 장기적이기는 하지만, 현실에서의 이익의 관념의 형성과정에 직접적인 영향을 미치는 지식이라 할 수 있다. 만약 국가가 자신의 세계관과 가치관을 전파하여 타국의 정부와 국민이 이러한 관점을 공유, 옹호하게 하여, 자국의 국가이익과 공통의 이익을 재규정하게 할 수 있다면 상당한 외교적 성과를 거둘 수 있을 것이다. 실제로 미국은 공공외교를 강조함으로써 이러한 지식외교적 성과를 극대화하고자 노력하고 있다.

21세기 제국이 이념/지식에 기반한 정당한 정치권력을 필요로 한다면, 이는 정보혁명이

라는 또 다른 변수에 의해 변화된 외교적 행위를 필요로 한다. 정보혁명은 국제정치에 많은 변화를 가져왔고, 앞으로도 그러할 것이다. 정보혁명은 군사력, 경제력, 이념, 외교의 영역에서 많은 변화를 불러오고 있다. 이러한 변화가 세계적 차원에서, 보다 민주적인 지구적 거버넌스(global governance)를 강화할지, 아니면 지식제국을 출현시켜 정보화 격차(digital divide)에 기반한 보다 차별적인 지구적 거버넌스(global governance)를 강화할지 현재로서는 알 수는 없으나, 전반적인 외교 양상의 변화, 혹은 외교혁명(RDA: Revolution in Diplomatic Affairs)이라 불리우는 변화를 가져오고 있는 것은 틀림없는 사실이다. 소위 디지털외교(digital diplomacy), 원거리외교(tele-diplomacy), 버추얼외교(virtual diplomacy), 사이버외교(cyber diplomacy), 네트워크외교(network diplomacy), 촉매외교(catalytic diplomacy), 탈근대외교(postmodern diplomacy) 등으로 변화된 외교의 모습들이다.<sup>44)</sup>

이제, 정보력은 군사력, 경제력, 외교력과 더불어 21세기 국제정치를 좌우하는 힘이 될 것이다. 정보를 생산, 수집, 처리, 전파하는 능력이 정보력이다. 외교가 기반하고 있는 힘 중의 하나가 정보력이다. 과거 외교가 군사력과 경제력에 주로 기반하여, 소위 강압외교(coercive diplomacy), 달러외교(dollar diplomacy)가 각광받았다면, 21세기 정보력을 얼마나 잘 활용하는가 하는 것이 21세기 외교의 관건이 될 것이다. 정보화시대의 외교는 외교의 수단과 형태, 외교의 내용, 외교의 주체 면에서 많은 변화를 가져왔다. 우선 인터넷 등 정보화기술의 발전으로 인하여 새로운 외교커뮤니케이션 수단이 활성화되었으며, 이를 누가 먼저 활발히 사용하는가에 따라 외교력이 좌우되게 되었다. 둘째, 정보화와 관련된 내용을 다루는 외교가 중시되어, 인터넷 거버넌스, 지적재산권 등이 외교의 중요한 내용이 되었다. 셋째, 외교의 주체가 행정부에 국한되지 않고, 개인, 시민사회단체, 기업, 학계 등 전문가 집단으로 확장되어, 다차원적 외교가 가능한 시대가 되었다.

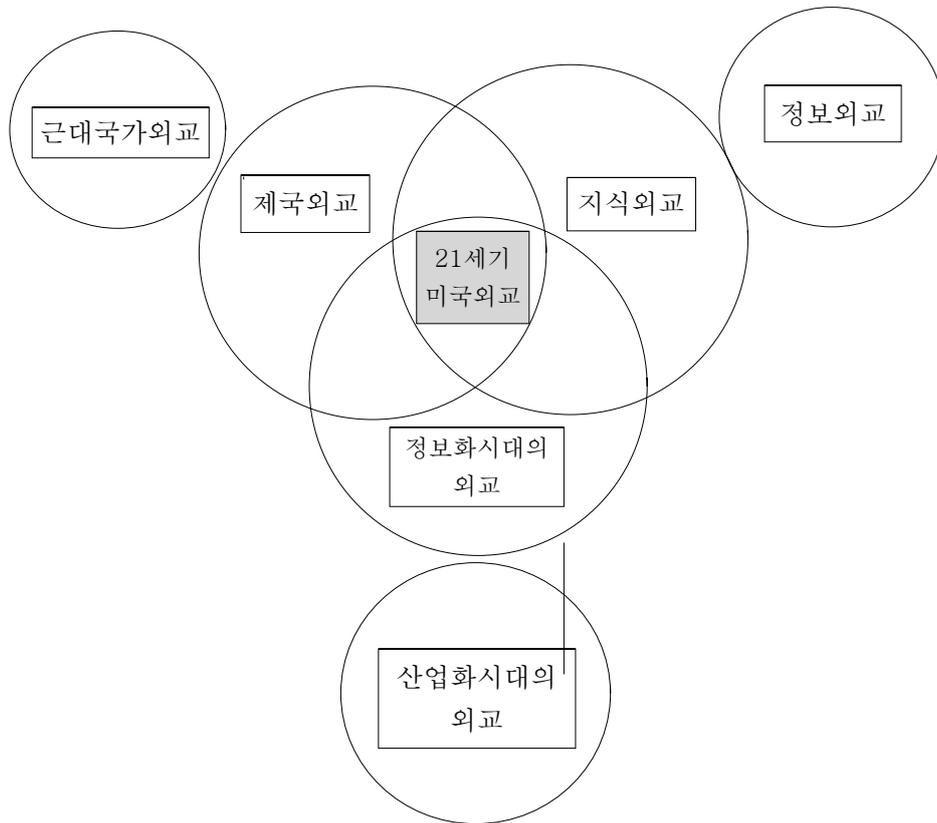
요컨대 정보화시대의 외교는 정보화기술로 발전한 외교의 하부구조, 외교의 내용, 외교의 주체의 변화와 더불어, 정보에서 지식 중심으로 옮겨가는 지식외교의 중요성이 강조되는 변화에 많은 영향을 받을 것으로 보인다. 수집된 정보를 지식의 형태로 구성하여 자국의 외교의 기반으로 삼는 한편, 대내외적 설득의 수단으로 삼는 것이 지식외교라 할 수 있다. 외교는 다른 수단에 의한 전쟁이며, 평시에 수행된다. 그렇게 볼 때 21세기 외교의 정의는 “지식국가 혹은 지식제국의 대내외적 지식관리, 세계지식질서를 자국의 이익에 맞도록 생산, 변화하는 일(지식구조의 힘), 자신의 이익에 맞는 세계적 지식제도를 창출하는 일(지식제도의 힘) 및 지식에 기반한 협상행위(지식행위의 힘)”라 할 수 있다. 현대의 외교는 정보의 차원을 넘어서 지식의 차원으로 발전하고 있고 있으며, 수집된 정보를 문체틀, 가설, 이론, 이념, 신념체계, 세계관 등으로 정리하여 이를 대내외적으로 확산시키는 지식외교의 모습이 출현하고 있는 것이다.

이상의 논의를 종합해 보건대, 21세기에 출현하고 있는 미국의 외교는 근대국민국가의 외교를 넘어 보편적 질서를 지향하는 제국적 외교의 성격을 가지며, 지식이라는 수단을 통하여 외교대상에 대해 구성적 영향력을 확보하려는 지식외교의 성격을 가지는 한편, 이를 정보화 시대의 기술 수준과 변화 속에서 실현해 가는 정보화외교의 성격의 3중의 변화의 성격을 가지게 된 것이다. 그리고 이러한 외교는 탈냉전기의 국제정치상황의 변화와, 정보화기술의 발전, 세계적 차원의 민주화의 진행과 더불어 꾸준히 변화의 모습을 보여오다가,

44) 김상배(2003), Dizard(2001) 등 참조.

9.11테러 사태 이후 더욱 진전되고, 보다 구체적으로는 변환외교를 주된 국가전략으로 삼은 부시행정부 2기에 들어서서 집중적으로 발전하고 있다고 보여진다. 이러한 변화를 그림으로 나타내 보면 다음과 같다.

<그림3-1> 제국외교, 지식외교, 정보화외교의 중첩으로서의 미국외교의 모습



#### 4. 미국의 공공외교 속에 실현되고 있는 정보화시대의 제국지향적 지식외교

##### 1) 목표부문

본 절에서는 앞에선 논한 미국의 제국지향의 지식외교가 실제에 있어서 과연 어떠한 모습으로 어떠한 효율성을 가지고 실현되고 있는지를 미국의 공공외교체계를 통하여 살펴보고자 한다. 즉, 미국이 새로운 외교를 위하여 목표설정을 어떻게 하고 있는지, 그리고 이러한 목표를 실현하기 위한 실행과정에서 조직과 예산 등 주요 실행수단을 어떻게 마련하고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

미국의 공공외교는 타국정부는 물론 타국의 국민들에게 자국의 외교정책의 이념과 가치관, 내용을 전달하고, 이해시키며, 이와 관련된 지식을 교육시켜, 이에 공감하고 옹호하여 미국의 이익을 실현하는 것을 목표로 하고 있다. 과거 1950년대 이후 냉전이 진행되면서, 미국은 자유민주주의, 시장자본주의, 다자주의 국제제도를 축으로 한 자유주의 국제정치질

서를 지식과 문화, 가치관의 측면에서 강화하였고, 이를 실현할 수 있는 정책적 비전을 제시하기 위해 많은 노력을 가하였다. 지식의 측면에서 자유주의 국제정치이론을 생산하고, 이를 출판과 교육, 특히 사회과학 분야에서의 유학생 교육을 통해 전세계 방방곡곡으로 전파하였다. 가치관과 문화의 측면에서 미국식 민주주의 제도, 문화를 만들어 영화, 출판물, 방송매체프로그램 등으로 다양하게 제작하여 전 세계에 공공외교를 축으로 선전하였다. 미국은 1953년 미국공보국(US Information Agency)을 창설하여 공공외교에 주력하였으며, 미국의 소리 방송(VOA), 방송위원회 등을 통하여 미국식 이념과 가치관을 적극 확산하였다(Dizard, 2004). 그러나 이렇게 냉전기를 통하여 강화된 공공외교는 냉전의 종식 이후, 그 중요성이 감소되었는데, 이는 1999년 미국공보국이 국무부로 흡수통합된 사례에서 가장 극명하게 드러났다. 그러나 2001년 9.11 테러 사태가 발발하고, 이에 대한 대처과정에서 미국에 대한 세계의 부정적 인식이 확인되고, 특히 이슬람권의 대미혐오도가 증가된 사실에 접하면서 미국의 공공외교의 중요성이 다시 한번 부각되었다. 부시행정부는 테러 사태 이후 공공외교의 중요성을 다시 부각시키며, 테러 방지와 미국적 세기의 실현에 필요한 이념과 지식의 전파를 중요한 미국 외교정책의 목표로 삼게 되었다.

대테러/비확산기에 들어 미국은 외교의 기본 목적을 1) 미국과 미국인의 보호; 2) 민주주의와 인권, 다른 지구적 이익의 증진; 3) 미국의 가치와 정책에 대한 국제적 이해의 증진; 4) 이를 실행하는 미국 외교관, 정부관료 및 다른 인력들을 국내외에서 지원하는 것 등으로 설정하고 있다.<sup>45)</sup> 미국의 세계적 위상과 미국적 이념의 지구적 실현을 강조한다는 점에서 보편주의적 외교목적설을 설정해 놓고 있다. 특히 테러와의 전쟁을 중요한 국무부의 외교 목적으로 삼고 있는데, 좀더 구체적으로 1) 테러집단과 테러지원국가를 색출하고; 2) 테러집단의 활동을 조사하며; 3) 테러집단의 재정 네트워크를 폐쇄하고; 4) 테러를 법의 심판 하에 두는 것을 목적으로 하고 있다.

인권과 민주주의 반테러를 통한 미국적 이념의 확산이 미국 제국 지향 외교의 주요 지식 자원의 한 축이라면, 다른 축은 시장 자본주의이다. 우선 민주주의에 관하여 미국은 민주주의를 증진하여 세계적 차원에서 안보와 안정, 번영을 증진하고, 신흥 민주국가의 설립과 유지를 도우며, 민주선거를 부정하는 정권들을 밝혀내서, 이들을 압박하고, 보편적 인권을 지지하는 국가들을 지원하고, 고문으로부터의 자유, 표현과 출판의 자유, 여성과 아동의 인권, 소수자들을 보호하고, 매년 인권보고서를 발행하는 것을 외교의 주요 목적으로 하고 있다.

한편, 자본주의의 세계적 증진을 위하여 미국 외교는 미국의 자본과 농업이 외국 자본과 무역에 대하여 정당한 경쟁을 할 수 있도록 지원하고, 미국의 상품과 재화를 해외에서 판매할 수 있는 개방된 해외 시장 창출을 위하여 무역협상을 진행하며, 미국 기업들의 해외 판매를 지원하기 위한 해외의 문제들을 밝혀내고, 기업 이익을 보호하기 위하여 국제기구 및 미국의 조직들과 협력 하에 일하고, 미국의 지적 재산권을 보호하는 한편, 다른 국가들이 미국의 투자 및 수출기회를 보장할 수 있도록 자유로운 시장사회를 유지하도록 돕는 것을 중요한 목적으로 삼고 있다.<sup>46)</sup>

특히, 이러한 외교목적설을 달성할 수 있는 요체로 공공외교를 들고 있는데, 공공외교란 선전(propaganda) 혹은 광고(public relations)와는 다른 개념이다. 선전이 특정 관점과 이

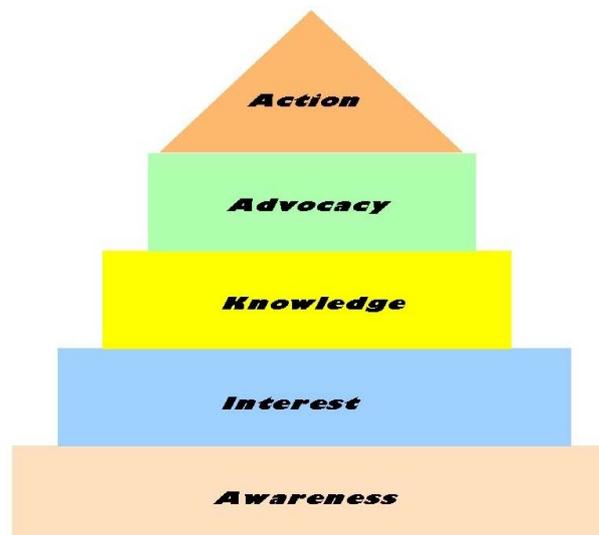
45) 이러한 목표를 뒷받침하는 미국의 '정치문명'에 대한 포괄적 논의를 위해서는 권용립(2003), Mandelbaum(2002), Rosenberg(1982) 등을 참조할 것.

46) U.S. Department of State, *Diplomacy: The U.S. Department of State at Work*(Department of State Publication 11201, 2005)에서 상세한 내용을 볼 수 있다.

익을 반영하는 원칙이나 기조, 혹은 정보, 혹은 이를 옹호하는 집단의 이익을 체계적으로 알리는 행위이고, 광고가 개인이나, 기업 혹은 기구에 관해 대중이 우호적인 의견을 갖도록 하는 사업인데 반하여, 공공외교는 한 국가가 정보, 문화, 교육 프로그램에 관하여 전략적으로 기획하고 실행하여 목표국의 여론 환경에 영향을 미쳐 정치지도자가 자국의 외교정책 목적에 부합하는 결정을 내리도록 하는 행위라고 정의할 수 있다(McClellanm, 2004). 여기서 공공외교는 정보와 교육을 주요 매개로 삼는다는 점에서 지식외교의 측면을 강조하고 있고, 상대국의 여론과 더 나아가 정책결정자의 인식과 정체성에 영향을 미친다는 점에서 지식의 구성적 차원을 강조하는 것이 공공외교가 여타 선전 및 광고행위와 다른 점이라는 것을 알 수 있다.

이러한 측면은 공공외교의 구성 요소를 보면 더욱 잘 나타나는데, 미국의 공공외교의 의사소통 피라미드는 네 부분으로 이루어져 있다고 분석된다. 즉, 행동, 옹호, 지식, 관심, 의식으로 구성된 피라미드이다. 공공외교의 최종 목적인 행동의 단계에서 외교 대상국은 자국의 이익에 맞도록 국제기구 등에서 무역협정 및 조약을 맺거나 법안을 통과시키고, 군사동맹에 가입하는 등의 행동을 하게 된다. 이러한 행동은 옹호단계의 결과인데, 옹호단계란 자국의 이익과 부합되는 활동이 대상국에도 이익이 된다는 인식을 형성하도록 하는 단계이다. 이는 자국의 여론 주도층, 정치지도자, 싱크탱크 분석가 등의 활동, 그리고 다양한 학문적, 전문적 교환프로그램, 유학과정 등을 통해 이루어진다. 행동과 옹호의 기반이 되는 것은 지식이다. 공공외교를 실행하는 국가는 자국의 문화와 역사, 경제, 정책 등에 관한 지식을 목표국가에 전파하는 것을 주된 목적으로 삼는다. 이는 강연, 강의, 논설, 인터뷰, 도서관, 세미나, 대학의 미국학/대학자매결연/초빙교수제 등을 통한 학문 프로그램 등을 통해 실행된다. 그리고 이러한 지식 단계를 뒷받침하는 것이 관심과 의식의 단계로서 대상국이 자국의 존재와 활동에 관해 의식하고 이어 관심을 갖도록 하는 것이다.

<그림3-2> 미국 공공외교의 의사소통 피라미드



이와 같이 미국의 공공외교는 지식을 기반으로 한 공공외교의 기획과 실행의 의사소통 피라미드를 상정하고, 지식단계를 축으로 상대국의 정책과 여론에 영향을 미치도록 다양한

채널의 다양한 활동을 준비해 나가고 있다. 미국적 지식의 전파를 위하여 미국의 공공외교는 자국의 이념과 정책에 관한 광범위한 폭이 정보를 제공하는 한편, 자국의 언어를 교육시키는 프로그램을 개발하고, 상대국의 언어에 맞는 정보를 생산하여 공급하는 노력을 기울이는 것이다(McClellanm, 2004).

이러한 공공외교의 목적을 미국 국무부는 네 개의 "E"로 표현하기도 한다. 즉, engagement, exchanges, education and empowerment 등이다. engagement는 위의 분류에 의하면 의식과 관심의 단계이고, exchange와 education은 지식단계이며, empowerment는 옹호와 행동의 단계라고 볼 수 있다(Hughes, 2005).

반테러/반확산기의 이러한 미국 공공외교의 목적과 성격은 1990년대의 공공외교에 대한 미국의 관심과 비교해 보면 시사점이 많다. 클린턴 행정부는 1995년 "21세기를 위한 공공외교"라는 보고서에서 공공외교의 목적을 1) 러시아 및 다른 신흥 민주국가들이 더 나은 무역상대국이 되어 전쟁과 테러에 대해 덜 관여하도록 만들고; 2) 이라크, 이란, 북한 및 중동 국가들과 같은 문제 지역에서 미국의 이익을 옹호하며; 3) 미국의 상업이익을 보호하고 일자리를 창출하며 직접투자의 계기를 확장시킬 수 있는 기업환경을 확산시키고; 4) 중국이 지속적인 무역상대국이자 책임있는 강대국이 되도록 유도하는 것으로 설정하고 있다. 이러한 목적은 미국의 관점을 세계적으로 확장시키고, 소위 "자유와 민주주의의 확산"을 위한 변환외교를 통하여 보편주의적 세계관을 전파한다는 의식이 상대적으로 덜 발전되어 있다는 점을 알 수 있다. 오히려 근대국가적 차원에서 강대국과 패권국의 지위를 공고히하기 위한 강대국 외교의 성격을 더 강하게 나타내고 있다고 볼 수 있을 것이다.

당시 미국은 이러한 목적의 실현을 위하여 정보의 양과 다양성, 속도를 증가시키고, 상호소통성을 증가시키며, 정보전파의 비용을 절감하고, NGO와 같은 다양한 행위자를 포함시키고, 단파라디오와 같은 과거의 통신수단을 새로운 매체로 대체하는 것을 주장하고 있다. 특히 1990년대 중반부터 정보화외교의 특징을 강조하기 시작했다는 점이 눈에 띈다. 이는 제국지향외교와 지식외교의 저발전 상황에 비추어 볼 때, 정보화외교가 가장 먼저 미국 공공외교의 관심사로 등장했음을 보여주는 하나의 지표라고 할 수 있을 것이다. 미국은 우선 전자게시판, 인터넷 서비스, 팩스, 디지털 비디오, 화상회의 등의 시설을 통하여 정책정보를 제공하고, 미국에 관한 정보를 전파하기 위한 인터넷 사이트를 만들며, 디지털 기술의 사용도를 높이고, 인터넷을 통하여 정보배달체계를 확립하고, 당시 존재했던 공보국의 광고물을 인터넷을 통하여 배포하는 한편, 지구적 정보인프라를 구축하여 미국의 정보를 세계적으로 확산할 수 있는 기반을 마련하는 것을 중요한 목적으로 하고 있다.<sup>47)</sup>

## 2) 조직부문

이상과 같이 미국은 21세기에 들어 공공외교를 강조하고, 그 성격도 정보화시대에 걸맞는 제국지향적 지식공공외교로 상정하고 있음을 알 수 있다. 그러나 그 실행을 위한 조직과 예산의 측면에 있어서는 아직 실행초기단계로서의 많은 문제점을 가지고 있음을 알 수 있다.

우선 많은 연구보고서들이 미국 공공외교의 문제점을 분석하고 향후 개선방향을 제안하고 있다. 즉 2003년 미국기업연구소(the American Enterprise Institute)의 "America

47) United States State Department Archive, annual report (1995) "Public Diplomacy for the 21st Century."의 상세한 계획안들을 참조할 것.

Loses its Voice(2003),"; 아랍 및 이슬람권에 대한 공공외교 자문그룹(the Advisory Group for Public Diplomacy for the Arab and Muslim World)의 "Changing Minds-Winning Peace: A New Strategic Direction for U.S. Public Diplomacy in the Arab and Muslim World(2003),"; 외교위원회(the Council on Foreign Relations)의 "Finding America's Voice: A Strategy for Reinvigorating U.S. Public Diplomacy(2003),"; 헤리티지재단의 "How to Reinvigorate U.S. Public Diplomacy(2003),"; 정부회계처(the Government Accounting Office)의 "U.S. Public Diplomacy: State Department Expands Efforts but Faces Significant Challenges(2003)" 등의 보고서들이 미국 공공외교의 많은 문제점들을 제시하고 있다.

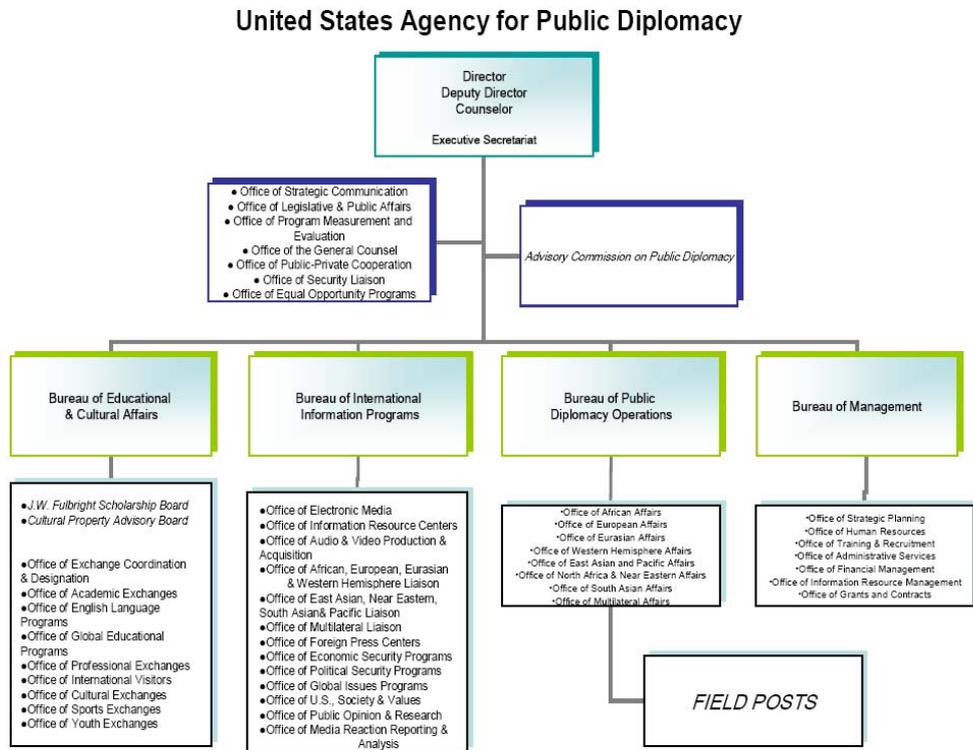
이들을 종합해 보면, 미국 공공외교의 공통된 문제점으로 공공외교의 구조의 부적절성, 공공외교 예산의 부족, 그리고 이슬람 다수 국가에 대한 공공외교의 부족 등이 지적되고 있음을 알 수 있다. 그리고 이를 위하여 다음과 같은 제안이 제시되고 있다. 즉, 가치에 기반한 정책을 강조할 것, NGO 및 사적 부문과의 연대를 강화할 것, 해외의 정보제공센터에 대한 접근성을 강화할 것, 여론조사를 강화할 것, 공공외교를 모든 외교부서의 핵심으로 삼을 것, 반미주의의 근원을 조사할 것, 의회를 공공외교의 주요 행위자로 삼을 것, 각 공공외교 부서들을 조정할 수 있는 대통령 산하기구를 만들 것, 인터넷, 위성, 이동전화 등과 같은 정보화 시대의 매체를 최대한 이용할 것, 문화를 통한 미국과의 연대를 강화할 것, 공공외교 국무차관의 권한을 강화할 것, 국방부의 공공외교 활동을 강화할 것, 공공외교 예산을 증가시킬 것 등으로 요약될 수 있다.

특히, 공공외교의 실행조직상의 문제와 관련하여, 대통령, 국무부, 국방부, 의회 등 다양한 정부행위자들이 공공외교에 적극 참가하고, 이들을 조정, 연계시킬 수 있는 조정기구를 둘 것을 강조하고 있고, NGO와 같은 사적 부문의 행위자들이 공공외교에서 차지하는 비중이 더욱 커져가는 만큼, 공적-사적 연계에 기반한 공공외교의 중요성을 강조하고 있다. 또한 정보화시대의 중요한 매체들을 최대한 활용할 수 있는 정보인프라의 구축과 이들을 운용할 수 있는 인력의 확보 또한 강조되고 있다. 이러한 제언을 실현하는 일환으로, 부시대통령은 백악관의 공공외교를 강화하기 위해 2002년 Office of Global Communications (OGC)을 창설하여 대통령의 외교정책 메시지와 공공외교 전반을 전파하고 조율하는 기구를 실현시켰다. 이 기구는 대통령과 주요 정책결정자들이 해외 대상국 및 여론을 향해 전파하는 전략적 결정과 주제들에 관해 조언하고, 좀더 정확하고 효과적인 커뮤니케이션을 하도록 지원하는 것을 목적으로 하고 있다. 더불어 미국의 이익을 해치는 역선전과 부정확한 정보에 대항하는 효과적인 방안을 개발하는 것도 목적으로 하고 있다.

이상의 내용을 기초로 하여, 공공외교위원회는 전반적인 공공외교 조직상의 문제를 해결하기 위한 국무부 내 새로운 공공외교 담당부서의 창설을 제안하고 있다.<sup>48)</sup>

48) The Public Diplomacy Council, *A Call for Action on Public Diplomacy*, (2005, Jan.), 12쪽 참조. 이는 1999년 국무부로 흡수통합된 공보국(USIA)을 좀더 확장된 형태로 되살리는 계획이라고도 볼 수 있다. 또한 United States Advisory Commission on Public Diplomacy, "Building America's public diplomacy through a reformed structure and additional resources," September 18, 2002도 참조할 것.

<그림3-3> 미국 공공외교 개선을 위한 국무부 조직개편도



### 3) 예산부문

다음으로 공공외교를 둘러싼 예산상의 문제를 지적할 수 있다. 미 국무부의 공공외교 예산은 9.11 테러 이후 5억 4천 4백만 달러에서 5억 9천 4백만 달러로 약 9% 정도 증가하였다. 이 중 남아시아 관련 예산이 2천 4백만 달러에서 3천 9백만 달러로 증가하여 약 63%의 증가율을 보였고, 중동지역에 관해서는 3천 9백만 달러에서 6천 2백만 달러로 증가하여 약 58%의 증가율을 보였다. 그러나 미국 내에서는 이러한 증가율이 급증하는 공공외교의 수요를 볼 때, 여전히 충분하지 못하다는 의견이 힘을 얻고 있다(Amr, 2004).

좀더 구체적으로, 비어스 전 공공외교 및 공보담당 국무차관의 하원청문회 기록을 보면, 2003년 공공외교 예산 청구액은 \$595,711,000 로서 이는 2002년 대비 5.4% 증가에 그친 것이다. 이 중 \$247,063,000가 교육 및 문화교류 자금이며, \$287,693,000가 외교영사 프로그램 관련 예산이다. 그러나 대테러전쟁의 수행에 필요한 외국 대중 교육과 세계적 평화/번영을 위한 미국의 정책을 홍보하기 위한 교육 예산이 점차 증가하고 있고, 이를 수행하는 인적 자원 보충을 위하여 소위 외교준비태세구상(Diplomatic Readiness Initiative)의 인원을 지속적으로 보완하고 있는 상황에 비추어 볼 때, 이와 같은 예산 증액은 여전히 부족하다는 것인 공공외교 담당 부서들의 한결같은 지적이다.

또한 정보화 외교를 실현하기 위하여 국무부는 5백 3십만 달러의 예산을 필요로 하고 있으며, 이를 기반으로 해외의 주요 지도자 및 대중들에게 인터넷을 통한 정보제공, 인터넷과 CD-ROM을 결합하여 미국의 법, 정치, 교육, 사회에 관한 정보 제공, InfoUSA와 같은

간행물의 제공, 그리고 미국에 관한 해외 대중들의 태도, 인식, 의견 변화를 모니터할 수 있는 여론조사 실행 등의 활동을 할 수 있다는 것이다(Beers, 2002).

이상과 같이 미국은 정보화시대에 미국의 이념과 정책의 보편성을 지식의 형태로 해외의 지도자들과 대중들에게 효과적으로 제공할 수 있는 매체를 찾고, 이를 지원할 수 있는 조직체계의 정비와 예산확보를 위해 다각도의 노력을 기울이고 있는 것을 알 수 있다. 그러나 이러한 노력은 9.11테러 이후 본격화된 것으로 소위 탈냉전 “10년간의 평화(1991-2001)” 기간에 약화된 미국의 공공외교 노력을 보완하기에는 아직 많은 노력이 필요한 것으로 보인다.

## 5. 맺음말

본 논문은 21세기 초에 일어나고 있는 다양한 국제정치의 변화가 외교의 영역, 특히 미국의 외교영역에서 어떠한 변화를 불러일으키고 있는지를 살펴보았다. 외교는 다양한 요소들의 조합으로, 현대에는 정보화기술, 미국의 제국적 힘의 증가, 지식을 매개로 한 구성적 외교의 중요성 증가 등의 영향을 새롭게, 그리고 압도적으로 받고 있음을 알 수 있다.

냉전의 종식과 테러 시대의 개막은 미국의 국가전략이 단순히 근대국가적 강대국에 머무르게 할 수 없는 구조적 요건을 배태하였다. 미국은 탈영토적, 탈집중화된 탈근대적 적에 대항하기 위하여 군사적 선제공격과 같은 근대적 군사공간의 법칙을 초월하는 군사전략을 추진할 수밖에 없게 되었고, 이의 부작용이 극대화되자, 외교적 차원의 전략을 추진하여, 미국의 보편주의적 질서를 확산시켜, 자국의 안보를 추구하는 소위 변환외교를 도모하기에 이르렀다. 이러한 미국의 단위적 성격을 제국이라고 부르기에는 여전히 합당하지 않지만, 근대국가체제의 국가주권의 원칙을 근본적으로 변화시키는 측면이 있다는 점에서, 그리고 타국의 군사공간의 침해, 인권을 매개로 한 내정간섭 등의 행위를 도모한다는 점에서 근대 국가주권의 원칙을 변화시키는 소위 제국적 주권의 모습을 보이고 있는 것도 사실이다.

정보화의 발전은 외교의 과정, 다루는 내용, 그리고 외교의 주체를 혁신적으로 변화시키고 있다. 과거의 외교관의 역할이 통신, 운송수단의 발전으로 약화된 것은 물론이고, 이제는 순간적이고 다차원적이며, 양면적인 의사소통이 가능해졌다. 막대한 양의 정보의 전달로 인하여 개인도 정부만큼의 외교정보를 습득할 수 있게 되었고, 자신의 의견을 전 세계로 확산시키는 일이 가능해졌다. 이러한 상황에 처하여 각 정부는 다양한 수단과 주체를 동원하여 외교목적을 달성하고자 노력하고 있다.

그러나 정보화 외교가 단순히 정보를 전달하는데 그치는 것은 아니다. 외교는 정보보다 한 단계 더 나아간 지식 영역을 다룸으로써, 상대국의 지도자와 여론에 대해 구성적 영향력을 발휘하여, 이는 타국민의 인식과 태도, 이익관, 가치관과 세계관을 바꿈으로써 자국의 견해와 가치를 공유하도록 하는 보다 근본적인 지식외교의 차원으로 나가게 된 것이다. 이는 외교를 통하여 연성권력을 극대화하는 전략으로, 마음과 인식의 공간에 외교가 침투함을 의미하는 것이다.

미국은 21세기를 자신의 세기로 만들기 위하여 정보화시대에 걸맞는 제국지향적 지식외교를 추진하고 있다. 그러나 소위 탈냉전 10년간의 평화기간 동안에 냉전기 공공외교의 변화와 재정립에 상대적으로 소홀하였고, 미국 공공외교의 주축을 이루었던 공보국을 국무부에 통합시키는 한편, 새로운 통합조직을 만드는데 그리 성공적이지 못하였다. 9.11 테러 이후, “왜 미국을 싫어하는가” 하는 물음에 대답하기 위하여 미국은 다시 공공외교에 대한 관심을 기울였고,

이를 뒷받침하기 위한 방법과 조직, 예산에 노력을 기울이기 시작하였다. 대통령 산하에 공공외교 기구가 신설되고, 국무부의 공공외교 및 공보담당 국무차관의 역할이 증가되었고, 예산이 늘어났으며, 의회와 사적부문과의 협력을 강조하고, 정보화기술의 이용을 극대화하려는 시도가 새롭게 생겨나고 있다. 그러나 목적과 필요에 대한 강조만큼, 아직 실행이 충분히 이루어지고 있지 못하다. 군사력으로 점령한 이라크에는 여전히 이라크의 문화와 언어에 생소한 미국의 외교인력들이 어려움을 겪고 있으며, 타문화에 대한 진정한 이해에 기반한 외교인력의 확보에 여전히 많은 난관이 있다. 향후 미국이 공공외교에서 어느 정도 성공할 수 있는가 하는 것은 21세기 새로운 국력표준인 연성권력의 실현과 관련하여 미국의 미래를 결정하는 가장 중요한 요소 중의 하나가 될 것이다.

#### IV. 정보혁명과 미국제국론:

##### 글로벌 생산네트워크의 관점

배영자(건국대)

##### 1. 머리말

1980년대 중반 반도체 등 몇몇 첨단 기술 분야에서 일본의 미국에 대한 도전과 미국의 쌍둥이적자 증가 등을 근거로 ‘미국패권의 상대적 쇠퇴’가 인구에 회자되었다. 그러나 미국 패권쇠퇴 담론은 채 한 세대도 지속되지 못하고 슬그머니 사라지고 말았다. 미국 패권 상대적 쇠퇴론에 짝을 이루어 등장했던 패권안정이론은 패권국의 역할을 일종의 리더십으로 이해하면서 패권국의 존재가 세계경제질서 및 세계평화 유지에 필수적임을 강조하였다. 그러나 냉전직후 걸프전에 이어 미국이 9.11이후 테러리즘과의 전쟁을 공식적으로 표명하면서 이라크를 공격하자 패권국가의 역할과 미국이 행사하는 패권에 대해 많은 의문과 비난이 제기되고 있다. 즉 패권국가가 국제질서 유지를 위한 리더십을 행사하기 보다는 자국의 강력한 힘에 기반하여 타국을 지배하고 있다는 주장이 힘을 얻고 있다. 타국을 착취하거나 지배하는 패권국가라는 개념은 미국을 ‘제국’으로 이해하는 논의와 연결되면서 최근 국제정치학의 주요한 화두가 되고 있다.

불과 반 세대 만에 미국패권 쇠퇴론에서 미국제국론으로 미국의 위상을 둘러싼 국제정치학의 주요 담론과 분위기가 변화한 것을 어떻게 해석해 볼 수 있을까. 1980년대 진행되었던 미국 패권의 상대적 쇠퇴 담론 자체가 지나치게 과장되었고 성급했던 것이라고 간단히 결론지을 수 있다. 그러나 1980년대 중반 미국 경제위기와 경쟁력 하락은 실재한 것이었다. 무역적자 및 재정적자라는 쌍둥이적자에 만성적으로 시달려온 미국이 1990년대 초반부터 지속된 약 10년간의 호황기를 거쳐 경제회복에 성공했고 이것이 패권국으로서 미국의 위상을 되돌리는데 중요한 역할을 했다는 주장도 있다. 2000년을 기점으로 미국경제는 다시 불황 국면으로 전환되면서 쌍둥이적자, 약한 달러 현상을 보이고 있다. 과거의 패권쇠퇴론이 1980년대 중반의 막대한 쌍둥이적자로 대표되는 미국 경쟁력 약화에 기반한 것이었다면 제국론이 제기되는 21세기 초 미국 경제상황도 거시경제지표상으로는 그다지 나을 것이 없다. 요는 미국경제 싸이클 및 거시경제 지표들과 미국의 국제정치적 위상을 단순하게 직접적으로 관련시키는 것은 명백히 한계가 있다.

패권쇠퇴론은 미국의 경제적 측면을, 미국제국론은 미국의 정치군사적 측면을 각각의 배경으로 등장하였고 논의의 내용과 맥락이 다른 것이기 때문에 양자를 무리하게 연결시키는 것 자체가 문제될 수 있다. 그러나 세계정치에서 특정 국가의 위상이 왜, 그리고 어떻게 다르게 평가되는지 생각해 보면서, 단순히 국가의 군사력, 경제력 등 단편적인 측면을 넘어서는 구조적이고 심층적인 수준에서 작용하는 권력의 정체와 이와 관련된 세계정치질서 변화에 대해 의문을 가지게 된다. 세계정치질서 변화를 거시적이고 깊이 있게 읽어 내려는 노력이나 안목 없이 그 때 그 때 상황에서 불거져 나오는 단편적인 경험적 사실들에 의거한 판단이 만들어내는 오류를 반복해서는 안 된다는 생각이 든다.

미국이 제국인지 아닌지에 관한 논의는 세계정치, 군사, 경제, 문화 등 다양한 영역에서 미국이 행사하는 힘의 기반은 물론 힘이 작동하는 방식에 대한 이해와 윤리적 평가가 함께 얽혀 진행된다. 현재 미국을 제국으로 규정하고 있는 대부분의 저작은 탈냉전 이후 유일의

초강대국이 된 미국이 테러리즘과의 전쟁이라는 명분을 내걸고 대외정책상에서 일방주의적 군사 개입을 확대하고 있는 것에 대한 부정적 평가를 포함하고 있다(Jonhson 2004; Mann 2003; Todd 2003 등). 이미 오래전부터 많은 연구들은 미국이 상업적으로 군사적으로 팽창주의적 속성을 가진 국가라는 의미에서 미국을 제국으로 규정하여 왔다(Williams 1972; Gardner 1973; Brzezinski 1986 등). 이런 맥락에서 보면 현재의 미국제국론은 전혀 새로운 것은 아니다. 게다가 미국을 패권국가 혹은 제국으로 규정하느냐 그렇지 않느냐에 상관 없이 우리는 현실적으로 미국이 세계정치에서 막대한 영향력을 미치는 세계에 살고 있다. 이런 상황에서 새삼스럽게 다시 21세기 미국의 제국화를 논하는 것은 어떤 의미가 있을까.

이념적 수사로서 미국제국론은 미국에게도 또 다른 나라에게도 별로 이로울 것이 없어 보인다. 21세기 미국제국론이 단순한 수사를 넘어 보다 공고한 학문적 논의로 발전되기 위해서는 현재 세계정치에서 미국이 행사하는 권력의 토대와 작동방식에 대한 검토와 분석이 이루어져야 한다. 즉 거시적이고 심층적인 세계정치질서 변화와 미국의 위상 변화를 연결시켜 보아야 한다. 일군의 학자들은 미국의 제국화가 서구를 중심으로 수 백 년 동안 유지되어 온 근대국가체제와 질적으로 다른 세계질서, 제국적 세계질서의 형성을 예고하는 것이라 주장하기도 한다(Hardt and Negri 2000). 이런 맥락에서 미국의 제국화가 새로운 제국적 세계정치질서 형성과 관련되는 것인지, 제국이라는 개념이 21세기 세계정치 변화를 적절하게 담는 개념이 될 수 있을 것인지를 묻는 것은 적절해 보인다.

20세기 후반이후 가속화되어 온 세계화와 정보화의 흐름속에서 세계정치의 주요 이슈와 전개양상이 변모되어 왔다. 본 연구는 현재 세계정치질서에서 중요한 의미를 가지는 두 가지 변화가 진행되고 있으며 이것이 미국의 세계 정치적 위상을 이해하고 조망하는데 중요하다고 주장한다. 첫째는 세계정치질서에서 작동하는 권력의 내용이 변화하고 있다는 것이다. 20세기 후반이후 가속화된 정보혁명으로 정보의 양적 증대, 자유로운 이동 및 광범위한 활용이 이루어지면서 사회활동 전반의 지식집약화가 촉진되고 이 과정 속에서 지식이 중요한 권력 자원으로 부상하고 있다. 무형의 자원인 지식은 한편으로는 군사력과 경제력 등 구체적인 하드파워의 기반으로서, 다른 한편 문화력, 정체성, 이념 등을 구성하는 소프트파워로써 그 중요성이 눈에 띄게 급부상하고 있다. 둘째는 권력이 작동하는 방식에 관한 것이다. 1970년대 이후 세계적 수준에서 경제활동의 통합이 가속화되었고 아울러 개별국가 수준을 넘는 대응을 요구하는 글로벌한 문제들이 정치, 군사, 경제는 물론 환경, 문화 등 다양한 영역에서 증대되어 왔다. 이러한 과정에서 근대국제정치의 주요 행위자이었던 외교관과 군인이외 자본가, 시민단체 등이 세계정치과정에 참여하는 경우가 증대되어 왔다. 이렇게 세계정치의 영역과 행위자가 확대 및 복합화되는 상황에서 권력은 주권과 영토개념에 기초한 근대 국민국가체제의 틀을 넘어 세계정치의 다양한 영역에서 다양한 행위자들을 함께 엮는 탈영토화된 지구적인 네트워크를 통해 작동할 수 밖에 없도록 변모하고 있다. 개별국가의 입장에서 보면 지식의 우위를 기반으로 세계정치의 다양한 영역과 행위자를 아우를 수 있는 네트워크를 짜는 것이 21세기 세계정치의 핵심적인 과제로 부상하고 있다 (하영선 편 2004; 21세기 평화연구소 편 2005 참조).

본고는 정보혁명이 진행되면서 미국이 행사하는 권력의 토대와 작동방식이 어떻게 변화하고 있는지를 경제, 특히 생산의 영역을 중심으로 고찰하고자 한다. 국경을 넘는 무역이 고대 이래로 존재해온 오래된 경제행위임에 반해 보다 값싼 원자재, 노동력, 시장 등을 찾아 생산기반 자체가 국경을 넘어 이동하게 된 것은 비교적 최근의 역사이다. 1960년대 이후 선진기업들은 해외시장이나 값싼 노동력을 찾아 생산 과정의 일부를 해외로 이전해 왔

고, 정보혁명의 진행과 함께 본격적으로 상품 및 서비스의 생산에서 소비에 이르는 전체 과정이 여러 국가로 분산되며 재구성되어 왔다. 현재 다양한 종류의 서비스나 상품들의 생산에서 소비에 이르는 전 과정이 글로벌한 수준의 상호작용으로 이루어지고 있다. 생산과정이 조직되고 소비가 이루어지는 방식 또한 변화되면서 다수국가에 분산되어진 생산 활동이 기능적으로 통합되어 왔다 (Gereffi and Korzeniewicz 1994). 이미 몇몇 학자들은 단순한 해외투자 분석의 틀을 넘는 초국적 생산네트워크(Transnational Production Network), 지구적 상품사슬연결망(Global Commodity Chains), 가치사슬(Value Chains) 등의 관점에서 글로벌한 수준에서 형성되어 있는 생산네트워크의 발전과 의미를 분석하여 왔다(Borrus etc. 2000; Henderson etc. 2002; Ernst 1997; Gereffi etc. 1994; Porter 1990 등).<sup>49)</sup>

정보혁명 이후 미국이 글로벌 생산네트워크에서 차지하는 위상은 어떻게 변화되고 있나? 본 연구는 특히 정보혁명이 진행된 1980년대 이후 글로벌 생산네트워크의 발전과정을 미국 제국 논의와 연결시켜 검토해 보고자 한다. 글로벌 생산네트워크는 국경을 넘어 원자재, 기계 등 유형의 자원뿐 아니라 생산방식, 기업조직 등 무형의 노하우가 이동하는 지식네트워크의 한 종류로 볼 수 있다 (Ernst and Kim 2001). 정보혁명 이후 토지, 노동, 자본 등 전통적인 생산요소보다 지식이 가치창출의 핵심적 요소로 부상하면서 글로벌 생산네트워크의 작동과 발전과정에서 지식의 역할이 더욱 중요해져 왔다. 특정 재화나 서비스의 생산에는 세계 다양한 지역의 수백, 수천 기업들이 얽혀져 있어 글로벌 생산네트워크의 전면모를 파악하는 것은 쉽지 않다. 게다가 글로벌 생산네트워크는 산업마다 조금씩 다른 양상으로 발전해 왔다. 따라서 산술적으로 총합하여 미국 기업들이 각 산업의 글로벌 생산네트워크에서 차지하는 역할을 일반화하기는 쉽지 않다. 여기서는 글로벌 생산네트워크를 몇 가지 유형으로 구분하여 각 유형에서 미국 기업의 역할과 위상을 구체적으로 검토하면서 이를 통해 미국의 지배가 작동하는 토대와 방식을 이해하고 그 의미를 생각해 보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

많은 연구들이 현재 미국을 제국이라 규정하고 있다. 미국은 9.11 이후 새롭게 제국으로 부상한 것일까? 제국을 구체적으로 어떻게 정의할 수 있는가? 미국은 9.11 테러 이후 새롭게 제국화되고 있는 것이 아니라 이미 오래전부터 제국이었던 주장이 있다. 어느 시점부터 미국이 제국화 하였는지에 대해서는 다양한 해석들이 존재한다. 혹자는 미국인들 스스로는 건국 당시부터 미국을 하나의 제국으로 생각하였다고 한다(Williams 1972). 많은 제국들이 경합하던 시기에 대영제국의 일원으로 성장해 오던 아메리카 식민지가 영국과 대립하면서 자연스럽게 스스로를 제국이라고 생각하게 되었다고 한다. 현재까지 건국초기 루이지애나 매입, 19세기 후반 스페인과의 전쟁이후, 1차 세계대전 전후, 2차 세계대전 이후, 9.11 이후 등 미국 제국화의 다양한 분기점이 제시되어 왔다. 제국의 핵심적인 내용을 무엇으로 규정하느냐 -팽창주의, 식민지 보유, 공식 비공식 정치 및 군사적 지배 등-에 따라 논쟁의 여지가 있다.

미국은 제국이다 라는 인식이 보다 일반화된 것은 냉전의 기원을 둘러싼 논쟁에서 수정주의학파가 냉전의 책임을 미국 자본주의의 팽창에 돌리며 2차 세계대전 이후 미국을 제국으

49) 본 글에서는 공간적으로 여러 국가 및 지역에 분산되고 기능적으로 연결되어 있는 생산체제를 지칭하는 다양한 개념 가운데 ‘글로벌 생산네트워크’를 선택하여 사용한다.

로 규정된 이후였다고 볼 수 있다 (Kolko and Kolko 1972; Kolko 1988). 이후 많은 연구들이 의도적이든 혹은 ‘초대’에 의해 것이든 미국이 제국이었다고 주장하였다(Brzezinski 1986; Lundestad 1986). 9.11이후 미국의 일방주의적 대외정책을 배경으로 제국 논의가 다시 부활한다. 이들은 미국이 세계적 군사주둔지를 비공식식민지로 이용하는 군사기지들로 이루어진 제국이라고 주장하며 현재 미국 제국화의 군사적 측면을 강조하고 있다(Johnson 2004; Mann 2003). 아울러 로마제국, 중화제국, 대영제국 등 역사상 이미 많은 제국들이 존재한 바 있으나 이전의 제국들과 달리 미국은 식민지를 가지지 않은 상태에서 정치 군사뿐 아니라 경제, 문화 등 다양한 영역에 세계 전 지역에 영향을 미치는 진정한 의미에서 ‘지구적 제국’임을 강조하고 있다 (Todd 2003). 단순화 하면 현재 미국 제국화의 가장 두드러진 특징이 제국적 지배의 비공식성과 영향력의 범위와 강도에서 드러난다고 이해한다. 촘스키, 존슨, 토드 등에서 보여지듯 미국 제국화에 대한 윤리적 평가는 대체로 부정적이다 (Chomsky 2004; Johnson 2004; Todd 2003). 그러나 이와는 달리 퍼거슨, 브레진스키, 나이 등은 제국의 오만과 결점을 경계하지만 기본적으로 제국을 현실적으로 작동 가능한 세계정부의 한 형태로 보고 있다 (Ferguson 2004; Brezinski 2004; Nye 2002). 이들에 의하면 제국이 단순히 지배세력의 이득만을 위해 존재하는 것은 아니며 제국이 자유주의적인 한 제국의 존재와 통제는 세계질서를 위해 필요하고 바람직하다고 본다. 이들에게 제국은 글로벌 리더십의 다른 이름으로 이해되고 있으며 현재 미국의 문제는 제국으로서 마땅히 지어야 할 부담을 지기를 거부한다는 데에 있다고 해석한다.

미국이 일방주의적 군사개입을 확대하는 한편, 정치, 경제, 문화적 영향력을 전 세계에 행사하고 있음을 강조하면서 이를 윤리적 잣대로 평가하는 것만으로는 21세기 미국 제국의 특성을 파악하기에 미흡하다. 본 연구의 입장에서 제국담론과 관련하여 가장 중요하다고 생각되는 문제는 먼저 제국 개념이 21세기 미국과 세계정치의 특징을 담아내는데 얼마만큼 유용한지를 확인하고, 만약 제국 개념이 재활용되고 발전될 가치가 있는 개념이라면 과연 제국적 지배의 내용, 즉 제국적 권력의 토대와 작동방식은 어떤 모습을 띠는 것인지를 보다 구체적으로 제시하는 것이다.

네그리와 하트는 일반적인 제국 개념과는 다른 21세기적 제국 개념을 제시하여 주목받았다(Hardt and Negri 2000). 이들에 의하면 제국은 탈영토적이며 탈중심적이며 외부경계를 가지지 않는 새로이 부상하는 세계질서를 의미한다. 즉 제국은 전지구적 교환들을 효과적으로 규제하고 세계를 통치하는 새로운 주권으로 탈영토화로 인해 중심이 없으면서 어느 곳이나 존재하는 권력이다. 19세기 및 20세기의 제국주의가 민족주의적 틀 안에서 전개된 반면 21세기 제국은 민족국가의 기획을 넘어서 전지구적인 특성을 가진다. 즉 제국은 세계의 국민국가적 분할의 극복과 정치적 통일, 글로벌 네트워크를 중심으로 한 경제의 통합, 자본에 의한 노동의 통제가 글로벌한 수준에서 형성되는 과정으로 해석하였다. 이들의 제국 개념이 현재 세계정치권력의 탈영토화 등을 나름대로 잘 지적하고 있음에도 불구하고 이를 미국의 제국화와 직접 연결시켜 논의하기에는 많은 무리가 따른다. 이들에게 있어 제국은 글로벌한 수준에서 작동하는 세계정부 형태의 정치적 권력인 동시에 전 세계경제를 관장하는 경제적 권력이며 동시에 의식과 문화를 지배하는 문화적 권력이다. 이들의 제국개념은 새로운 세계정치질서의 방향을 제시하는 개념으로서는 의미가 있으나 정치, 경제, 문화 영역에서 글로벌한 수준의 통합을 지향하는 제국의 실체가 과연 무엇인지 모호하다. 더욱이 실제 진행 중인 세계정치질서 변화가 이러한 방향으로 진행되고 있는지, 특히 미국의 제국화가 탈영토적이고 중심이 없는 지배를 통해 국민국가적 분할을 극복하고 정치적 통일을 이

루는 과정과 관련되는지에 대해서는 많은 의문과 논의가 제기될 수 있다. 이들 스스로도 초기에는 미국의 제국화가 근대국가체제에 기반한 주권적 틀과 다른 탈영토적이고 개방적인 세계질서의 형성과 관련된다고 주장하였다가 최근 미국이 제국이 아닌 제국주의화하고 있다고 말을 바꾸는 혼란을 드러내고 있다.

네그리와 하트 이외 최근의 제국 논의들은 대부분 제국에 대한 명확한 개념에 기반하기 보다는 9.11 이후 반테러리즘 및 자유의 수호를 명분으로 하는 미국의 일방주의적 대외정책을 제국적인 것으로 이해하는 느슨한 제국개념에 기반하고 있다. 필자는 네그리하트 제국 개념보다는 제한적이고 구체적이되 미국의 일방주의적 군사개입 보다는 다양하고 포괄적인 내용을 담을 수 있는 제국 개념이 세계정치질서에서 미국의 위상을 이해하는데 적절하다고 본다. 이것은 논자에 따라 조금씩 차이가 있고 다소 혼란스럽기는 하지만 현재까지 논의되어 온 제국 개념이 나름대로 유용함을 의미한다. 매우 일반적인 수준에서 제국은 타국을 통제하는 권력을 핵심적인 내용으로 하며 그 형태는 식민지를 통한 공식적 지배나 다양한 비공식적 지배를 포함하는 포괄적인 개념으로 이해되고 있다 (Doyle 1986; Abernathy 2000; 박지향 2005). 제국은 특정 정치단위체가 타 단위체에 비해 압도적으로 힘의 우위를 유지하고 있는 상태에서 타 정치조직을 지배할 의지를 가지고 실제 통제를 가하며 이로 인해 정치단위체들간 실질적인 위계질서가 형성되어 있는 상태에서 보편적으로 존재해 왔다고 볼 수 있다(김영호 2005). 이러한 제국은 구성 정치단위체의 특성에 무관하게 존재한다. 즉 제국의 중심 정치조직이 공화정, 왕정, 민주정 등 다양한 정치체제의 형태를 띠 수 있고 제국을 구성하는 정치단위체도 고대국가나 근대주권국가일 수 있다. 이렇게 이해하게 되면 제국은 고대나 중세, 혹은 9.11 이후 등 특정시기의 독특한 현상이 아니라 역사상 보편적으로 존재했던 정치단위체들간의 위계적인 질서를 광범위하게 지칭하는 개념이 된다. 따라서 제국적 정치질서는 주권국가들간의 평등한 관계로 구성되는 근대 국제정치질서와 반드시 상호 배타적인 개념이 아니게 된다.<sup>50)</sup> 일부 정치단위체들 간에는 명분과 실제상 주권국가간의 대등한 관계가 유지되지만 다른 정치단위체들과는 공식 및 비공식적 제국적 질서를 형성할 수 있기 때문이다.

이렇게 본다면 국제정치질서구조가 고대 및 중세 제국적 질서, 근대이후 근대국제정치질서, 그리고 9.11이후 제국적 질서의 형성으로 진화해 왔다는 구분은 이루어지기 어렵다. 오히려 제국은 정치단위체들간의 관계의 가장 일반적인 형태로서, 고대 로마제국, 이슬람제국, 중화제국, 중세 서로마 및 동로마제국, 근대초기 스페인제국에서 대영제국까지, 냉전기 소련 제국 및 미국 제국 등 고대에서 현대까지 제국적 질서가 일관되게 압도적으로 유지되어 왔다고 볼 수 있다. 이러한 맥락에서는 개별 국가에게 주권을 부여하고 이들 간의 명분상 평등한 관계를 원리로 작동한 근대국민국가체제가 오히려 제한된 지역에서 예외적이고 특수한 국제정치질서의 한 형태로 존재하고 확산된 것으로 이해된다. 근대이후 세계질서의 두드러진 특징은 제국적 질서와 주권국가체제라는 두 개의 렌즈를 겹쳐 보아야 하도록 양자가 복합적으로 공존하는 변화가 진행되었다는 것이다. 근대 국제정치질서에서 서구국가들 중심의 주권국가체제 내부에서 갈등과 전쟁은 빈번하였으나 서구와 여타 지역간에 형성된 제국적 질서 안에서는 큰 갈등이 발생하지 않은 채, 주권국가체제와 제국적 질서의 영역이 대체로 분리되어 공존해 왔다. 탈냉전이후 세계정치질서의 특징은 근대 주권국가체제가 세계적으로

50) 예컨대 김명섭(2005)은 “제국은 국제와 대비된다. 그것은 국제라는 개념을 뒤집는 새로운 질서의 탄생을 의미하는 것이다”라고 쓰고 있다.

확산되고 공고화된 상태에서 미국이 세계 유일의 초강국으로 부상하는 가운데 주권국가체제와 제국적 질서의 영역이 서로 융합되면서 주권국가체제와 제국적 질서간의 팽팽한 긴장과 갈등이 본격화되고 있는 것으로 해석해 볼 수 있다. 현대 세계정치는 근대국가는 물론 탈근대 및 전근대국가 등 다양한 정치조직으로 구성되어 있으며(Cooper 2002; Odum 2004)<sup>51)</sup> 이들간의 관계는 원칙상 서로 이질적이고 융합되기 어려운 주권국가체제와 제국적 세계정치 질서에 의해 동시에 영향을 받고 있다. 따라서 제국은 21세기 세계정치질서를 담는 부분적인 개념으로서는 유효하지만 현대 세계정치질서를 통째로 제국적 질서라고 부르는 것은 적절하지 않다. 주권국가체제와 제국적 질서가 복합적으로 얽혀 있는, 양자의 긴장과 모순을 답을 수 있는 새로운 세계정치질서개념이 필요하다.

미국이 압도적 힘의 우위와 의도를 가지고 타국을 통제하기 시작한 시기, 미국이 제국적 질서의 한 축으로 부상한 것은 논의의 여지가 있지만 1, 2차 세계대전 전후로 압축될 수 있다. 건국초기 미국을 제국으로 보기 어려우며, 미국이 9.11이후 새롭게 제국화되기 시작했다고 주장하기도 어렵다. 이렇게 볼 때 미국은 이미 백 여년 동안 제국으로 존재하여 왔다. 본 연구는 정보혁명과 탈냉전이라는 변수가 이제까지 유지되어온 미국을 중심으로 한 제국적 질서의 토대와 내용을 바꾸고 있다고 주장하면서 특히 정보혁명이 미국의 제국적 지배를 어떻게 바꾸고 있는지를 고찰하고자 한다.

주권국가체제와 제국적 질서가 복합적으로 작용하는 현대 세계정치질서 속에서 미국의 위상은 예컨대 나이가 지적인 제국의 패러독스를 통해 구체적으로 드러나고 있다(Nye 2002). 나이는 미국의 힘이 어느 나라의 도전도 용납하지 않을 만큼 크지만 전 세계적 테러 행위나 핵 확산, 환경 등 글로벌한 문제를 홀로 해결할 정도로 강대하지는 않은 딜레마에 처해 있다고 주장하였다. 그는 현재 세계정치에서 힘이 복잡한 형태의 3차원 체스게임과 비슷한 패턴으로 여러 나라에 분포되어 있다고 보았다. 상단 체스판에 자리 잡은 군사력은 대체로 미국 중심의 단극성을 보이고 있다. 중간 체스판인 경제력은 미국, 유럽, 일본 등을 중심으로 다극성을 보이고 있다. 정부의 통제를 받지 않는 초국가 영역인 하단 체스판은 테러리스트, 해커, NGO 등 다양한 행위자들 사이에 힘이 광범위하게 분산되어 있어 미국이 직접적인 영향력을 발휘하기 어렵다. 나이는 미국은 경제력이나 군사력과 같은 하드파워의 측면에서는 제국으로서의 충분한 기반을 갖추었으나 이것이 문화, 이념, 제도 등과 같은 소프트 파워와 결합될 때 미국이 진정한 세계의 지도국으로 인정받을 수 있다고 주장하면서 소프트파워의 강화를 통해 제국의 딜레마를 풀어 갈 것을 역설한다.

하드파워와 소프트파워의 구분을 통해 미국의 위상을 평가하는 것은 나름대로 의미를 가진다. 그러나 나이가 미국의 소프트파워 강화를 논의해야 할 만큼 현대 세계정치질서에서 힘은 하드파워만으로 혹은 역으로 소프트파워만에 기반하여 효과를 내기 어려운 상황이다. 하드파워와 소프트파워는 긴밀한 상호작용 속에서 작동하고 있으며 아울러 정보혁명의 진전으로 하드파워와 소프트파워, 혹은 서로 다른 3차원의 체스판에서 작용하는 힘, 각각을 구성하는 핵심적 요소로 지식이 부상하고 있음을 주목해야 한다. 지식기반사회의 도래와 함께 지식은 경제력 및 군사력의 부가가치를 높이는 핵심적인 요소로, 다양한 종류의 문제해결과 정에서 중요한 역할을 하는 자원으로, 나아가 개인이나 집단 등의 정체성이나 이념, 사회관계를 구성하는 요인으로 그 중요성이 눈에 띄게 급부상하고 있다. 지식이 하드파워는 물론 소프트파워의 핵심적 요소로 부상함을 인식하면서 양자를 아우르는 지식의 생산 및 확산과

51) 김영호(2005)에서 재인용

정에서 미국이 어떤 역할을 담당하고 있고, 어떤 방식으로 지식의 우위를 재생산하고 있으며, 이것이 미국의 제국적 지배와 어떻게 관련되는지를 밝히는 것이 중요한 과제로 떠오른다.

21세기 세계정치에서 힘의 핵심적인 요소로 부상하고 있는 지식이 구체적으로 무엇이며, 어떻게 힘으로서 작용하고 있는지, 이것이 장기적으로 세계정치질서 변화를 어떤 방향으로 이끌어갈지에 대한 보다 본격적인 연구가 시작되어야 한다(Deibert 1997; Burke 2000). 본 연구에서는 이러한 문제의식 하에 정보혁명의 가속화와 함께 세계적 수준에서 상품이나 서비스의 생산에서 소비에 이르는 과정이 통합적으로 재구성되는 과정에서 지식이 어떤 역할을 하고 있으며 구체적으로 미국의 기업이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴봄으로써, 미국의 지배가 생산과정에서 구체적으로 어떻게 이루어지고 있는지 고찰한다.

일군의 국제정치경제 학자들은 세계경제의 통합과 산업발전의 세계적 맥락을 강조하면서 초국적기업에 의해 주도적으로 형성된 글로벌 생산네트워크의 형성, 작동방식 및 함의에 관심을 가져 왔다.<sup>52)</sup> 생산의 국제화는 정보혁명 이전부터 진행되어 왔지만 정보혁명 이후 거래비용의 감소에 따라 생산과 관련된 각 기능들이 본격적으로 공간적으로 확산되면서 재조직되어 왔고 각 기능들은 가치사슬, 상품사슬, 초국적 생산네트워크 등 다양하게 불리는 일련의 상호작용을 통해 통합되어 왔다.<sup>53)</sup> 글로벌 생산네트워크 논의의 주된 관심은 생산 활동의 공간적 범위가 확산되고 조직방식이 변화하면서 전반적인 산업 거버넌스가 어떻게 변화되어 왔는지, 글로벌 생산네트워크 안에서 개별 국가나 기업의 위상은 어떻게 결정되며 변화되어 나가는지 등에 관한 것이다. 이들은 특정산업의 주도 부문과 주도기업을 찾아내고 이들과 타기업들이 함께 형성하고 있는 생산네트워크의 특징을 탐구한다. 생산네트워크에는 좁은 의미의 생산과정뿐 아니라 특정 재화나 서비스가 구상되고 구체화되어 생산, 판매 및 소비되는 전체과정을 포함시킨다. 아울러 생산네트워크 안에서 이동하는 유형, 무형의 지식의 흐름에 주목한다. 기존의 생산네트워크 연구가 원자재, 부품, 생산 장비 등의 이동에 관심을 가졌던 것에 반해 최근에는 조직 및 경영방식, 특정 개인, 기업 및 국가에 내재되어 있는 암묵적 지식 등 무형의 지식의 이동에 초점에 맞추어져 있다. 최근 이들은 정보혁명이 글로벌 생산네트워크를 어떻게 바꾸고 있는지에 관해서도 관심을 두고 있다. (Gereffi 2001; Ernst 2001).

현재까지의 연구를 일반화해서 정리해 보면 먼저 이들은 산업의 특성에 따라 생산네트워크의 아키텍처가 다르게 형성되어 있음을 확인하고 이를 유형화하였다. Gereffi는 이를 생산자중심 생산네트워크와 디자인업체/유통업자 중심의 생산네트워크로 구분한다. 전자는 자동차, 항공기, 기계류 부문 등에서와 같이 실제로 재화를 생산하는 업체가 주도적으로 생산네트워크를 형성하면서 전 세계에 흩어져 있는 원자재공급업체, 부품조달업체, 유통 및 판매 업체를 수직적으로 관리하는 방식이다. 반면 디자인업체/유통업자 중심 생산네트워크는

---

52) 현재 정치학, 사회학자들에 의해 이루어지고 있는 글로벌 생산네트워크 연구는 크게 3그룹에 의해 주도되고 있다. 첫째 미국 듀크 대학의 Gary Gereffi가 주도하는 그룹(Gereffi etc. 1994; Gereffi etc. 2001; Gereffi etc. 2003), 미국 하와이 대학 East-West Center의 Dieter Ernst가 주도하는 그룹(Ernst 1997; Ernst 2001), 영국 맨체스터대학의 Jeffrey Henderson이 주도하는 그룹(Henderson etc. 2002; Dicken 2003)이다. 한 때 버클리대학의 BRIE에서도 Borrus 등이 주도하여 cross-national production network이라는 관점에서 연구하였으나 Ernst가 자리를 하와이대학으로 옮긴 이후 새로운 연구는 나오지 않고 있다.

53) Sturgeon (2001)은 chain과 network의 차이를 구분하고 있으나 본 논문에서는 별도의 구분을 두지 않는다

대규모 유통업체(미국의 월마트, 시어스 등) 혹은 상품 디자인업체들이 원하는 제품의 사양을 기획하여 원자재구입부터 생산까지를 하청이나 OEM 형태로 조달하고 이를 직접 또는 위탁 판매하는 방식이다. 의류, 신발, 장난감 등 소위 경공업 소비재 부문에서 일반화되어 있다. 디자인업체, 유통업체, 생산업체, 판매업체 간의 관계는 계약에 따라 일시적이거나 지속적일 수 있으며 상대적으로 수평적이다. 또 Borrus와 Ernst 등은 생산네트워크를 주도하는 기업의 국적에 따라 생산네트워크의 특성이 다르다고 주장하였다. 이들은 특히 일본과 미국기업이 주도하고 있는 생산네트워크를 비교하면서 전자가 폐쇄적이고 수직적인 네트워크, 후자가 개방적이고 수평적인 네트워크를 형성하는 경향이 있다고 주장한다. 개도국들의 입장에서 보면 필요한 기술을 습득하거나 안정된 시장을 확보할 수 있기 때문에 생산네트워크에 진입하고 그 안에서 고부가가치 부문으로 이동하는 것이 산업 및 기술발전의 핵심적인 문제가 되어왔다. 따라서 특정산업에서 각기 다르게 형성되어 있는 생산네트워크가, 수직적인지 수평적인지 혹은 일본 기업이 주도하는지 미국기업이 주도하는지에 따라, 선진국의 기술 및 지식 지배 양상과 확산 방식이 다르고 이것이 개발도상국의 내적 조건(국가나 기업의 역할)과 함께 산업고도화 및 기술개발 기회에 영향을 미친다고 보았다.

글로벌 생산네트워크 분석은 실제로 특정 산업의 노동 분업이 어떻게 진행되고 있는지, 미국, 일본, 한국, 중국 기업 등이 특정 산업 생산네트워크에서 어떤 관계를 형성하고 있는지를 구체적으로 이해하는데 도움을 줄 수 있다. 아울러 특정 산업의 글로벌 생산네트워크의 형성과 발전을 고찰하면서 우리는 누가 네트워크 형성을 주도하는지 네트워크 진입의 기회와 장벽은 어떻게 설정되는지, 네트워크 내부에서 저부가가치에서 고부가가치 부문으로의 이동은 어떻게 이루어지는지, 네트워크에서 가장 핵심적이고 부가가치가 많이 창출되는 부문이 어떻게 변화하여 왔으며 이 부문을 차지하기 위한 기업 및 국가들의 노력은 어떻게 진행되는지를 살펴볼 수 있다. 이러한 장점에도 불구하고 글로벌 생산네트워크에 대한 연구는 특정 기업이나 산업, 국가별 자료를 망라한 분석은 물론 기업들에 대한 사례 연구를 총체적으로 종합할 때 이루어 질 수 있는 방대한 작업이다. 따라서 여기서는 글로벌 생산네트워크의 형성과 발전에 관한 기존 연구들을 토대로 상이한 방식으로 글로벌 생산네트워크 거버넌스가 이루어지고 있는 세 종류의 산업을 사례로 유형화하여 고찰하고자 한다. 즉 표준 설정자가 주도하는 개인용 컴퓨터산업, 디자인/유통업자가 주도하는 신발산업, 생산자가 주도하는 항공산업 글로벌 생산네트워크의 형성과 발전과정에서 미국이 어떤 역할을 했으며 현재 생산네트워크 안에서 미국의 위상은 어떤 것인지 검토하고자 한다.<sup>54)</sup>

### 3. 글로벌 생산네트워크와 미국기업: 컴퓨터, 신발, 항공 산업 사례

미국의 경제력 및 산업경쟁력을 가장 손쉽게 알 수 있는 방법은 미국 GDP 규모나 각 산업별 생산 및 수출에서 미국이 차지하는 비중을 검토하는 것이다. 미국 경제는 2000년대 초반 현재 전 세계 GDP의 약 30%를 점하고 있어, 일본 14.9%, 독일 6.0%, 영국 4.5%, 프랑스 4.1%를 앞지르고 있다. 산업별로 보면 세계 항공우주산업생산의 60%, 반도체생산의 50%, 석유화학제품생산의 25%, 기계류생산의 20%를 차지하면서 1위로 기록된다.<sup>55)</sup> 자동

54) Gereffi의 생산자주도, 디자인/유통업자 주도 생산네트워크의 구분외 필자가 표준설정자 주도 생산네트워크를 별도로 첨가하였다.

55) 산업자원부, 한국상공회의소, 한국은행 홈페이지 참조.

차생산 역시 세계 1위, 철강생산은 3위, 의류 수출량도 5위에 이른다. 최근 빠르게 성장하고 있는 세계 서비스 수출 시장에서 미국은 18%를 차지하여 2위인 영국 7.8%를 앞서고 있다. 그러나 경제 규모나 상품 및 서비스 제공 능력, 수출시장에서 차지하는 비중 등은 생산 부문에서 미국의 위상을 단편적으로 드러내 줄 뿐 구체적으로 이를 통해 미국의 경제적 지배력이 어떤 방식으로 행사되는지 알기에는 미흡하다. 구체적인 미국의 경제적 지배력을 파악하는데 글로벌 생산네트워크 분석이 도움을 줄 수 있다.

### 1) 컴퓨터산업

1980년대 당시 자동차, 복사기, 카메라 등에 이어 최첨단산업으로 인식되던 반도체부문에서 일본의 수출이 급증함에 따라 미국내 위기감이 고조되었고 미국산업 쇠퇴론, 산업구조 개편론, 경쟁정책에 대한 논의가 본격화되었다. 이런 상황에서 미국은 발아기에 있던 개인용 컴퓨터산업 발전을 주도하면서 제도약의 기회를 마련하게 된다. 1970년대 초반 컴퓨터의 모든 기능이 집적회로에 모아진 마이크로프로세서가 발명됨으로써 개인용 컴퓨터의 출현이 가능해졌다(배영자 2002; Dedrick and Kraemer 1998 등 참조). 메인프레임 컴퓨터의 경우 각 생산자가 자사의 독점적 컴퓨터 시스템의 제품설계, 제조, 소프트웨어개발, 판매 및 서비스를 모두 관장하는 수직적으로 통합된 기업들에 의해 생산되었다. 그러나 개인용 컴퓨터의 경우 IBM이 1981년 자사의 개인용 컴퓨터와 관련된 모든 사양들을 공개함에 따라 주요부품 및 운용 시스템의 표준화가 촉진되면서 컴퓨터생산은 초기부터 수평적인 공급자 구조로 운영되어 왔다. 수평적 개인용 컴퓨터 산업 구조 형성에 결정적인 역할을 한 IBM의 사양공개 전략은 애플 컴퓨터가 장악하고 있었던 당시 개인용 컴퓨터 시장에 손쉽게 진입하기 위한 것이었다. IBM은 자신이 개발한 BIOS(basic input output system)를 독점함으로써 개인용 컴퓨터 시장에 대한 통제권을 유지할 수 있다고 계산하면서 마이크로프로세서를 인텔사로부터, 시스템 소프트웨어 MS-DOS는 마이크로소프트사로부터 아웃소싱 하였다. 그러나 IBM PC와 호환성을 갖는 BIOS가 다른 기업들에 의해 개발되면서 IBM이 아니어도 인텔의 마이크로프로세서를 구입하여 IBM 컴퓨터를 만들 수 있게 되었고, MS-DOS에 맞추어 IBM용 응용소프트웨어를 제작할 수 있게 되었다.

이러한 개방체제로의 전환은 컴퓨터 산업의 판도에도 커다란 영향을 미쳤다. 과거에는 각 컴퓨터 기업이 부품생산, 컴퓨터제조, 소프트웨어개발, 판매 및 유통에 이르는 모든 생산 과정을 독자적으로 수행하면서 경쟁하였음에 반해, 개방체제로 전환된 이후에는 컴퓨터의 각 부품마다 독자적인 시장이 형성되고 각각의 시장에서 전문기업들이 경쟁하는 체제로 바뀌었다. IBM은 개인용컴퓨터 시장에서 그다지 높은 점유율을 획득하지 못했지만 IBM 호환용 PC는 개인용컴퓨터 시장의 대부분을 차지하면서 실질적인 표준으로 자리 잡았고, 역설적이게도 이러한 과정의 가장 큰 수혜자는 인텔과 마이크로소프트였다. 인텔과 마이크로소프트사는 기술혁신을 가속화하여 칩과 시스템소프트웨어의 성능을 매우 빠르게 향상시키면서 부품생산업체와 담합하여 IBM을 몰아내고 개인용 컴퓨터 표준을 설정하는데 성공하였다.<sup>56)</sup> 개인용 컴퓨터가 중심적인 정보기기로 부상하면서 세계 개인용 컴퓨터 시장이 급속히

56) 운영체제나 시스템하드웨어와 같이 다른 부품이나 소프트웨어와 접속되어야 하는 제품의 인터페이스 표준은 지적 재산으로 소유되지만 접속되는 부품이나 소프트웨어를 생산하는 업체에 사용을 개방하였다. 기술표준은 사용료를 지불하거나 계약을 체결한 사용자들에게 개방되었으나 소유되는 체제였다.

팽창하자 미국 컴퓨터 제조업체들은 각종 부품생산, 조립공정 등 생산과정의 일부를 동아시아 기업들에 이전하기 시작했다. 그러나 개인용 컴퓨터 생산네트워크는 초기 컴퓨터 제조업체 중심의 네트워크에서 개인용 컴퓨터의 성능을 결정짓는 핵심 부문인 마이크로프로세서, 메모리칩, 디스크드라이브, 시스템소프트웨어 제공자 중심의 네트워크로 변화되었다. 이 과정에서 특히 인텔과 마이크로소프트사는 마이크로프로세서와 시스템소프트웨어 독점에 기반하여 기술 표준 설정을 주도함으로써 개인용 컴퓨터산업 글로벌 생산네트워크의 공고한 중심으로서 자리 잡는다. 소위 윈텔리즘(Wintelism)으로 불리는 표준설정을 핵심으로 하는 새로운 산업지배 방식은(Borras and Zysman 1997; 김상배 2002) 과거에 효력을 발휘하였던 규모의 경제나 기술통제 보다 더욱 강력한 진입장벽으로 작동한다. 단순히 요약하면 윈텔리즘은 높은 기술혁신 능력에 기반한 표준 설정능력과 표준에 대한 지적재산보호를 핵심 내용으로 하는 지배방식이었고 이는 자본에 의한 통제보다 경쟁업체의 진입을 막는데 훨씬 효과적이었다. 윈텔리즘이 성공적으로 작동할 수 있었던 배경에는 마이크로소프트와 인텔과 같은 주도기업들의 적절한 전략적 선택 이외 칩과 소프트웨어의 복제를 규제했던 정부의 적극적인 지적재산권보호정책, 그리고 윈텔리즘을 뒷받침하는 동아시아 부품생산 및 조립 기지의 형성이 자리 잡고 있다.

개인용 컴퓨터 부품의 표준화와 제조과정의 단순화는 많은 동아시아 기업, 특히 한국이나 대만 기업들이 기술 수준이 낮은 부품, 주변기기, 개인용 컴퓨터 시스템 조립의 공급자로서 개인용 컴퓨터 산업 생산네트워크에 진입하는 것을 가능하게 하였다. 1960년대 중반 이래 미국이나 일본의 전자제품 생산 기업들은 동아시아지역에 진출하여 중저급 가전제품이나 전자부품의 생산 기지를 건설하여 왔는데 이런 경험들에 기반하여 동아시아 기업들은 1980년대 초부터 개인용 컴퓨터 생산네트워크에 자연스럽게 포함되었다. 그러나 동아시아 기업들의 생산네트워크에서의 역할은 시스템 표준과 핵심부품 공급 여부에 의해 제한될 수밖에 없었다. 라이선싱, OEM, 자체적인 기술개발노력 등을 통해 동아시아 기업들의 기술수준이 향상되면서 개인용 컴퓨터 산업이 소수의 미국기업에 의해 주도되던 안정적인 과점적 구조에서 벗어나 다원적인 체제로 변화할 것이라는 예측도 등장하였다. 실제로 시스템공급자로서 대만의 에이서나 메모리칩의 주요 생산기업인 한국의 삼성이 주목받아 왔고, 세계 메이저 개인용 컴퓨터 기업의 시장점유율은 지속적으로 하락하여 왔다.<sup>57)</sup>

그러나 이렇게 완제품 개인용 컴퓨터의 시장점유율만을 가지고 개인용 컴퓨터 산업의 과점적 구조가 변화되어 왔다고 이해하는 것은 명백한 한계를 지닌다. 개인용 컴퓨터의 가격과 성능은 마이크로프로세서, 메모리칩, 디스크 드라이브, 지원 소프트웨어 등 몇몇 핵심 부문에 의해 결정되어 왔고 이들이 전체 개인용 컴퓨터 가격에서 차지하는 비중은 증가되어 왔다. 이 부문에서 소수 선진 기업에 의한 집중화현상이 두드러지고 있다.<sup>58)</sup> 전체 개인용 컴퓨터 산업을 고찰해 볼 때, 몇몇 부문에서 진입장벽이 낮아졌고 개도국 기업들의 참여가 크게 증대되었음에도 불구하고 개인용 컴퓨터 산업에서 경쟁력의 핵심이면서 가장 고부가가치 부문인 표준설정 및 핵심 부품공급이나 브랜드 부문에서의 진입장벽은 오히려 높아져 왔

57) 세계 4대 개인용 컴퓨터 기업의 시장점유율은 1980년대 후반 전체시장의 47%에서 1999년 30.6%, 2004년 25 %로 하락하였다. IDC (International Data Corporation)자료.

58) 현재까지 마이크로프로세서 시장의 80%를 장악하고 있는 인텔(Intel)의 경우가 대표적인 예라 할 수 있다. 하드디스크 드라이브(HDD)의 경우 씨게이트(Seagate/Conner), 퀀텀(Quantum), 웨스턴 디지털(Western Digital), 아이비엠 등 4대 생산자가 전체 시장의 80%를 공급하고 있다 (김주훈 2004).

고 실제로 이 부문에서의 동아시아 기업의 참여나 성공은 아직까지도 매우 제한적이다. 개인용 컴퓨터 산업에 위계적, 과점적 구조를 형성하고 있는 주도 기업들과 틈새시장에 진입한 소규모의 다양한 후발 기업들이 공존한다는 의미에서 이를 이중적 산업구조라 지칭하기도 한다(Enrst 1997). 즉, 주도 기업중심의 기존의 과점적 구조에 대한 근본적인 도전 없이 몇몇 분야에서 새로운 진입가능성이 끊임없이 마련되어, 기존의 주요 기업과 새로운 진입자들이 상호 보완적으로 전체 개인용 컴퓨터 산업구조를 형성하고 있다.

## 2) 신발산업

대표적인 노동집약적 성숙산업인 신발산업 생산네트워크에서 미국 기업들의 위상을 고찰해 보자 (김석관 2000; Lim and Bae 2001; Hsu and Cheng 2002 참조) 최종 신발생산량이나 수출 규모에서 미국의 비중은 크지 않다. 그러나 글로벌 신발 생산네트워크에서 미국 기업들의 역할은 두드러진다. 신발산업은 소재 개발과 제품 디자인을 위해 화학, 의학, 생체역학의 도움을 받기도 하지만, 대체적으로 저기술 산업이다. 장비에 체화된 기술보다는 인력의 숙련도에 더 의존하며, 기술적 진입장벽도 높지 않다.

자본집약도와 기술집약도가 낮으면서 노동집약도가 높은 성숙산업이라는 신발산업의 특징으로 일찍부터 글로벌 신발 생산네트워크가 형성되었다. 신발산업은 생산라인을 갖추고 공장을 설립하는데 많은 자본이 투입되지 않고 고속노동력이 필요하지 않기 때문에 생산비용이 낮은 곳이면 어디든지 쉽게 생산시설을 설립할 수 있다. 생산비용을 낮추려는 Nike, Reebok 등 주요 신발 생산업체들의 이해와 자본과 기술은 부족하고 값싼 노동력이 풍부한 저개발국의 이해가 쉽게 맞아 떨어져 일찍부터 생산 시설의 해외 이전이 이루어져 왔다. 1970년대 값싸고 풍부한 노동력, 잘 갖추어진 원자재 및 부품 공급망 등 하청 생산기지로서의 최적의 조건을 갖추고 있는 한국, 대만 등이 주요 생산기지로 부상하였다. 이들은 신발 생산업체가 디자인한 제품을 하청이나 OEM 형태로 납품하는 형태로 신발 생산네트워크에 진입하였다. 신발의 디자인은 메이저 브랜드 신발업체가, 생산은 한국과 대만기업들이, 그리고 유통과 판매는 다시 메이저 신발업체들이 담당하는 형태로 생산네트워크가 구축되었다. 메이저 신발업체는 신발의 신소재개발, 새로운 디자인, 유통 및 판매 채널의 장악을 통해 전체 신발 생산네트워크를 주도하였다. 몇몇 한국과 대만 신발생산업체는 신발생산 기술을 축적하여 세계 시장에 수출할 수 있는 생산 능력을 확보하였지만 이들의 세계시장진입은 표준적인 저가 제품에 국한될 수 밖에 없었다. 1980년대 중반부터 한국과 대만의 인건비가 상승하여 생산기지로서의 이점을 상실하기 시작하면서 인도네시아, 베트남, 중국 등지에 새로운 신발 생산기지가 설립된다. 1980년대 중반부터 일어난 생산기지의 이동은 글로벌 신발 생산네트워크를 보다 복잡한 구조로 변화시켰다. 중국, 인도네시아 등 새로운 생산기지에 세워진 공장들은 대부분 한국과 대만의 기업들이 지사나 합작투자의 형식으로 세운 것이다. Nike 등 메이저 신발업체들은 인도네시아나 중국에 직접 새로운 생산 시설을 구축하기 보다한국과 대만의 하청기업들로 하여금 공장을 이전하도록 독려했다. 그 결과 디자인과 마케팅을 미국의 메이저 업체에서 담당하는 것은 변함이 없으나, 시제품 개발과 양산이 분리되는 다소 더 복잡한 생산구조, 소위 삼각생산체제(triangle manufacturing)로 진화하게 된다. 주어진 디자인에 대한 시제품 개발은 한국과 대만에서 이루어지고 양산은 인도네시아, 베트남, 중국 등에 진출해있는 한국과 대만 기업의 현지 공장에서 이루어지게 된다. 디자인, 생산, 판매에서 디자인, 시제품 개발, 양산, 판매로 바뀌었다. 예컨대 Nike의 운동화는

미국 Nike 본사에서 디자인되고, 한국과 대만에 있는 협력 업체의 개발실에서 시제품이 제작된다. 시제품 제작 과정을 통해 한국과 대만의 기술진들은 주어진 디자인의 양산가능성을 기술적으로 검토한다. 즉 "그 디자인이 예술로 끝날지, 상품으로 만들어질 수 있는지"를 체크하는 것이다. 이 과정에서 Nike와의 협의를 통해 양산에 적합한 소재와 디자인이 결정된다. 개발실에서 처음 만들어내는 것은 시험용 시제품이다. 시험용 시제품은 Nike 본사에 보내져 실험실 시험과 착화 시험을 받고, 몇 번의 피드백 과정을 거쳐 최종적으로 300~400족 정도의 영업용 시제품이 만들어진다. 영업용 시제품은 세계 각국의 대리점으로 보내지는데, 각 대리점들은 이 시제품을 보고 필요한 만큼 주문을 하고 본사는 각 대리점의 주문을 모아서 다시 한국과 대만의 기업들에게 양산 주문을 낸다. 마지막으로 한국, 인도네시아, 베트남, 중국 등지에 있는 공장들에서 양산이 이루어진다.

글로벌 신발 생산네트워크에서 두 가지가 주목할 만하다. 첫째, 신발산업의 변화를 이끄는 것은 공정혁신보다는 소재와 디자인을 통한 제품 혁신이었는데, 이 부분은 전형적인 연구개발투자가 요구되는 부분이며 지속적으로 메이저 신발 업체들이 주도하고 있다는 사실이다. 아울러 신발 시장 점유율을 높이기 위한 막대한 브랜드 마케팅 비용 또한 진입장벽으로 작용하여 메이저 신발업체들이 주도하고 있다. 2000년 현재 세계 3대 운동화 생산업체 Nike, Adidas, Reebok 은 모두 미국 기업이며 이들의 시장점유율은 각각 39.2%, 15.1%, 10.9% 로 전체 시장의 65%를 차지하고 있다.<sup>59)</sup> 둘째, 한국과 대만 기업들의 위상 변화가 시사하는 점이다. 글로벌 신발 생산네트워크가 2자간 관계에서 3자간 관계로 분화된 것은 새로운 생산기지로 등장한 국가들이 기술진과 부품 공급망에 있어서 아직 한국과 대만에 뒤쳐져 있기 때문이다. 한국과 대만에는 우수한 기술진과 원자재 및 부품 공급망이 완전하게 갖추어져 있기 때문에 어떤 형태의 새로운 신발 시제품이라도 만들 수 있는 여건이 되지만, 인도네시아, 중국 등 새로운 생산국들은 이에 미치지 못하고 있다. 양산에 들어가는 부품도 대부분 한국과 대만으로부터 수입되고 있다. 그 결과 한국과 대만의 신발 완제품 생산과 수출은 줄어드는 반면, 부품 수출은 늘어나는 추세를 보이고 있다. 한국과 대만 기업의 입장에서 보면 여기까지는 나쁘지 않다. 그러나 앞으로 중국과 인도네시아 신발 생산업체들이 기술능력을 축적하게 되면 한국과 대만기업들은 어떻게 되는 것일까. 결국 한국과 대만 기업들이 현재 메이저 업체들과 같은 위치에 서는 것 이외 생각할 수 있는 대안은 많지 않다. 제품기획, 디자인, 브랜드 마케팅 부분에 대한 진입장벽은 매우 높다. 이 부분의 핵심적 요소는 결국 자본과 지식이다. 제품기획 및 디자인 능력향상을 위해서는 막대한 자본 투자가 요구된다. 그러나 자본의 투자가 반드시 투자한 만큼의 결과로 되돌아오지 않는다는 점에서 투자에 많은 위험부담이 따른다. 따라서 궁극적으로 적절한 전략, 디자인, 브랜드 등 지식이 경쟁력의 관건이다. 현재 의류, 장난감, 가전 등 소위 경공업 소비재 산업 부문에서 신발산업과 비슷한 유형의 글로벌 생산네트워크가 형성되어 있으며 네트워크내의 분업구조도 유사하게 이루어지고 있다(Bair 1998). 노동집약적인 소비재 산업에서 미국기업이 퇴출되었거나 제한적인 역할을 한다는 통념은 잘 못된 것이다. 미국 기업들은 제품기획, 디자인, 브랜드마케팅 등 생산보다 부가가치가 높은 부문을 주도하면서 전체 생산네트워크의 중심이 되어 왔고 현재까지 지식, 특히 표준화되기 어려운 지식의 우위를 기반으로 공고한 경제적 지배력을 행사하고 있다.

59) 신발피혁연구소 홈페이지

### 3) 항공산업

항공산업은 소재·정밀전자산업은 물론 유통·운수산업에 이르기까지 연관 산업에 광범위한 파급효과를 유발하는 종합 산업적 성격을 가지며, 또 대규모 투자를 소요한다는 점에서 장치산업의 성격도 가진다 (Lorell etc. 2002; Bilstein 2001; 조황희 2001). 항공기는 만여종 이상의 부품으로 구성되어 있고 이들 간의 긴밀한 기능적 결합을 요구하는 복잡한 시스템 제품이다. 다품종 소량 생산체제하에서 수백 수천의 협력업체가 개별 항공기생산업체를 정점으로 수직적 생산네트워크에 의해 통합된 전형적인 생산자 중심의 산업구조를 가지고 있다. 항공산업은 전 산업 분야 중 연구개발 비중이 가장 높은 산업이다. 항공우주산업은 초기에 대규모 연구개발 투자가 필요하고 투자 자본에 대한 회수기간이 타 산업에 비하여 길기 때문에 민간에 의한 신규참여가 매우 힘들어 타 산업에 비해 정부의 육성지원이 필수적이다. 아울러 항공우주산업의 발달은 전적으로 군사적 이용이 선도적 역할을 해왔다. 매출액 전체에서 군수(軍需)가 차지하는 비중이 높아, 민간수요가 왕성한 미국에서조차도 현재까지 약 30% 이상을 차지하고 있다 (Lorell etc 2002).

세계 항공산업은 1, 2차 세계대전을 거치면서 미국, 영국, 프랑스, 독일 등을 중심으로 각 국가내에서 개별적으로 발전하기 시작한다. 1970년대 이후 민간항공에 대한 수요가 증대하면서 각 국은 항공 산업을 민영화, 자유화하기 시작했다. 이는 결과적으로 항공기개발에 소요되는 막대한 비용과 위험을 분산시키기 위해 메이저 항공기생산업체간의 합병, 전략적 제휴, 공동 연구개발을 활성화시킨 반면, 생산원가의 절감을 위해 부품이나 생산과정 일부를 타국에 하청하는 형태의 글로벌 항공기 생산네트워크를 출현시켰다. 현재 생산네트워크안에서 이루어지는 국제 분업 방식을 크게 구분하면 비용절감을 위한 국제하청, 개발 위험 공유를 위한 위험분담 하청, 대등한 입장의 참여를 통해 개발 위험의 분산과 시장 확보를 추구하는 공동개발생산방식 등이 있다. 미국업체들은 대규모 자금력과 안정된 시장을 보유하고 있기 때문에 개발 단계에서 공동 작업을 진행하기 보다는 비용절감을 위한 국내외 업체를 통한 하청을 선호하였다. 반면 유럽업체들은 복수 국가의 기업이 참여 지분에 준하여 개발에서부터 판매까지의 역할을 분담하고 수익을 분배하는 방식을 발전시켜 왔다. 민간항공기 분야에서 1962년 영국과 프랑스가 콩코드기의 국제공동개발을 시작한 것을 필두로 유럽에서 중·대형 민간수송기의 개발은 정도의 차이는 있지만 국제공동개발이 일반화되었다. 1970년 영국, 서독, 프랑스, 스페인이 공동으로 에어버스사를 설립하여 에어버스A300을 개발한 이래 에어버스사는 유럽을 대표하는 항공업체로 성장하였다. 미국의 메이저 항공업체들은 기체가 대형화되고 개발비용이 상승하면서 자국의 항공기제작업체간 합병을 진행하여 1994년 노드롭 그라만사, 1995년 록히드 마틴사가 탄생하였으며 1997년 보잉사는 맥도넬 더글러스사와 합병하여 세계 최대의 항공우주 제작 업체가 되었다. 이외 일본, 중국, 인도, 구소련은 항공기생산부품이나 생산과정 일부를 하청형식으로 담당하면서 글로벌 항공기 생산네트워크에 편입되었다.

현재까지 민수, 군수를 포함한 전체 항공산업은 미국에 의해 주도되어 왔다. 항공산업 매출액 기준으로 미국은 세계시장의 약 60%를 차지하고 있다. 매출액 2위국인 영국은 미국의 16%, 프랑스가 15%, 일본은 미국의 약 7%의 규모에 머물고 있다. 그러나 보잉사와 에어버스사에 의한 과점적 산업구조를 가진 민간 항공기생산 분야에서 범유럽 기업인 에어버스사가 2003년 수주 대수, 수주액모두 처음으로 보잉을 앞지르게 된다. 민간 부문에서 시장요구의 다양화와 지속적인 개발 및 생산 비용의 상승으로 단일기업 또는 단일 국가만으로

항공기 개발을 추진하는 것은 점점 어려워지고 있다.

글로벌 항공기 생산네트워크는 앞서 소개된 컴퓨터산업이나 신발산업 생산네트워크와 비교하면 국가간 분업체계가 촘촘하게 엮여있지 않다. 이는 많은 부분 산업의 전략적 성격, 전략물자 수출통제권에 의한 국제규제 등으로 미국의 항공업체들이 해외 아웃소싱에 대해 상대적으로 소극적이었던데서 기인한다. 자본 및 기술상의 진입장벽이 높은 항공산업에서 미국의 독주를 견제하기 위해 유럽 기업들이 전략적 제휴나 공동개발의 형태로 협력하여 민간항공기 부분에서 일정부분 성과를 내고 있음을 보았다. 이에 대해 미국이 향후 어떻게 대응해갈지에 주목할 필요가 있다. 미국은 여전히 세계 1위의 자동차 생산 국가이지만 자동차 생산기술의 표준화와 일본 및 한국 기업의 적극적인 시장확대 공세에 밀려 GM, Ford 등 미국 자동차생산업체들이 심각한 위기를 겪고 있다. 항공기 생산기술도 표준화과정을 거치면서 수십 년 후에 비슷한 도전을 겪게 될 것인지, 아니면 미국이 축적된 항공기생산 경험과 노하우의 우위에 기반하여 새로운 지식의 우위를 창출하면서 항공산업을 지속적으로 주도할 것인지 지켜보아야 한다.

이상에서 살펴본 컴퓨터, 신발, 항공기 산업의 사례는 미국이 상이한 유형의 글로벌 생산네트워크를 왜, 그리고 어떻게 주도하고 있는지 보여준다. 컴퓨터산업의 경우 산업표준을 설정하는 기업에 의해 산업 거버넌스가 이루어지는 표준설정자 중심 글로벌 생산네트워크를 대표한다. 이 사례는 정보혁명기 산업지배방식의 특징적 형태인 산업표준설정능력과 지적재산권 보호가 결합된 우위 확보를 핵심적인 내용으로 한다. 신발산업의 경우 제품기획이나 디자인, 브랜드 부문을 장악한 기업에 의해 산업 거버넌스가 이루어지는 전형적인 디자인/유통업자 중심 글로벌 생산네트워크로 구성되어 있다. 미국기업들은 광대하고 다양한 수요를 지닌 미국시장을 바탕으로 축적해온 높은 브랜드인지도나 제품혁신 및 디자인 능력에 기반하여 생산네트워크를 지배하고 있다. 항공산업은 최종 항공기 생산업체가 독립적으로 각종 부품이나 생산과정을 수직적으로 통합하여 관리하는 생산자중심 글로벌 생산네트워크의 사례이다. 미국기업은 막대한 연구개발투자와 첨단기술력의 우위에 기반하여 항공산업발전을 주도하고 있다.

미국이 정보혁명의 진행과 함께 지식의 우위를 공고히 하면서 이에 기반하여 산업의 핵심 고부가가치부문을 장악하고 전체 생산네트워크를 주도하는 것을 가장 직접적으로 보여주는 사례는 개인용 컴퓨터산업이다. 정보혁명에 기반한 미국의 반등을 가능하게 한 일등공신이다. 신발산업의 경우 정보혁명으로 글로벌 생산네트워크를 통한 아웃소싱이 보다 용이해지면서 상대적으로 아웃소싱이 어려운 디자인이나 브랜드의 가치가 부상하게 되었고 미국기업들은 보다 핵심적인 기능에 집중하면서 복잡해지는 네트워크를 관리할 수 있게 되었다. 항공산업의 경우 정보혁명 전후의 차이보다는 기술 표준화의 속도가 미국의 지식 우위 유지여부의 핵심요소로 부각된다. 산업에 따라 정보혁명과 연관되는 방식에 다소 차이가 있지만 정보혁명은 모방하기 어려운 지식을 창출하고 이를 지켜갈 수 있는 능력을 각 산업에서 부가가치의 핵심적 토대로 부상시켜 왔다.

미국기업들의 필요에 따라 부품이나 생산을 해외 아웃소싱하는 과정에서 생산네트워크가 구체적으로 발전하게 되었으며 이 안에서 미국기업들은 점차 가장 핵심적인 부문에만 집중해 온 것으로 볼 수 있다. 즉 미국은 말 그대로 지식 우위에 기반하여 필요한 자원을 국내 외에서 활용하는 방식으로 생산네트워크를 짜온 것이다. 전체 글로벌 생산네트워크는 개별 국가가 짠 네트워크의 총체로 구성되는 것이지만 많은 국가들이 적극적으로 네트워크를 짜

기보다는 수동적으로 미국이 짜 놓은 네트워크에 편입되었다고 볼 수 있다. 비유적으로 말하면 미국기업은 생산네트워크의 머리 역할을 하고 있다.<sup>60)</sup> 각 유형들을 대표하는 미국 우위의 구체적인 내용인 기술표준설정, 디자인, 브랜드, 연구개발투자에 기반한 첨단기술능력 등은 각 산업의 글로벌 생산네트워크에서 가장 높은 부가가치가 창출되는 부문으로써 진입 장벽이 높고 쉽게 모방할 수 없는 고급지식의 다른 형태를 대표한다. 글로벌 생산네트워크가 형성되면서 동아시아지역을 중심으로 일부 부품업체나 하청업체의 기술능력이 향상되었지만 이들이 전체 산업 거버넌스의 주도자로 미국과 경쟁할 수 있는 위치로까지 부상한 사례는 제한적이다.

#### 4. 맺음말: 미국의 지식패권

미국이 글로벌 생산네트워크에서 지식의 우위를 기반으로 지배력을 행사하고 있는 것은 기존 제국적 권력의 토대나 운영방식과 어떤 차이가 있는 것일까? 주지하다시피 우리는 로마, 스페인, 포르투갈, 네덜란드, 영국, 중국 등 역사상 몇몇의 제국을 경험하여 왔다. 제국 운영에 있어 지식의 우위가 중요한 토대이자 수단이었음은 일반적인 현상이었다. 예컨대 몇몇 연구들은 특히 식민지 점령 및 제국 운영을 위한 무기, 의약, 교통, 통신 기술 등의 역할을 강조하기도 하였다 (Headrick 1981; Headrick 1991; 박지향 2000). 이들의 연구에 의하면 지식의 한 형태인 기술은 전쟁과 정복을 가능하게 하는 물리적 수단이자 제국 우월성과 지배의 객관적 증거로 작용하였다. 그러나 때로는 제국의 지배를 용이하게 만들어 준 교통과 통신망의 통일 등 기술의 확산이 다시 피지배민들을 위해 쓰이게 됨으로써 제국의 몰락을 촉진하는 아이러니를 가져오는 경우도 있다고 주장하였다.

정보혁명 이후 지식의 위상의 차이는 단순화시켜 표현하면 권력의 다양한 수단 가운데 하나에서 권력을 만들어내고 재생산하는 핵심적인 구성요인으로 바뀌고 있다는 것이다. 이것은 현실상에서 미묘한 차이로 나타나지만 원칙적으로는 매우 중요한 차이이다. 과거 제국적 지배의 핵심은 대체로 물리적 강제력을 중심으로 놓고 수단으로 기술, 종교, 이념을 동원한 것이었다고 하면 정보혁명기 제국적 지배는 지식의 우위를 중심으로 만들어지고 지속된다. 단적으로 말하면 지식의 지속적인 우위 없이는 더 이상 제국으로 유지될 수 없다.

미국은 정보혁명의 진행과 함께 지식우위의 중요성을 인식하면서 이를 위해 지식 생산 및 확산체제를 개선하는 작업을 시작하였다. 1990년대 초반 이후 미국의 주요 정책 아젠다 가운데 하나였던 혁신정책, 국가혁신체제의 강화는 바로 지식생산 및 확산 능력을 제고하기 위한 것이었다. 국가혁신체제는 기업과 대학, 연구소 등과 같이 직접적으로 지식을 창출·확산·활용하는 조직과 함께 이들 조직들이 활용하는 데 필요한 물적·인적 자원을 공급해주는 금융기관, 교육기관, 그리고 산업협회와 같이 여러 주체들의 활동을 조정해주는 역할을 담당해주는 조직들 및 조직들간 관계로서 구성된 시스템을 포괄하는 개념으로 이해되고 있다.<sup>61)</sup> 한마디로 지식생산과 활용을 강조하면서 이것이 보다 활발하게 이루어질 수 있

60) 이러한 주도기업의 역할을 Ernst는 함대를 이끄는 Flagship으로 표현하고 있다.

61) 국가혁신체제론은 1980년대 후반에 등장한 논의로서 유럽의 SPRU(Science Policy Research Unit)를 모태로 해서 이루어진 혁신연구(innovation studies)와 R. Nelson and S. Winter(1982)로부터 시작된 진화론적 경제학(evolutionary economics)을 이론적 자산으로 하여 제도주의 경제학과의 상호작용을 통해 발전해 왔다. 국가혁신체제의 개념을 처음으로 제시한 학자는 영국의 프리

도록 국가의 모든 조직과 제도를 어떻게 재구성하느냐 라는 발상에서 나온 접근법이다. 1980년대 후반 미국 패권쇠퇴론의 연장선상에서 제기된 국가 경쟁력 향상 및 전략에 관한 논의들이 국가혁신체제 분석과 만나면서 이것이 한축으로는 기술(연구개발) 우위론으로, 다른 한축으로는 교육 특히 대학교육과 고급 인적자원에 대한 강조로 연결되었다 (Branscomb 1992). 1990년대 초반 클린턴 정부는 기술 및 지식 우위를 유지하기 위해 다양한 정책을 펼쳤다 (Popper and Wagner 2002). 국내 지식생산주체들간의 효율적인 네트워크, 지식생산인력의 수요와 공급 조정, 지식의 상업화 등을 촉진하기 위한 지원 정책이 마련되었다. 특히 고급인력의 중요성을 역설하면서 교육의 질적 수준 제고와 함께 우수 인력의 지속적 공급을 혁신정책의 핵심과제로 제시하였다.<sup>62)</sup> 아울러 민간 분야 첨단 기술에 대한 지적 재산권 강화, 해외 고급인력의 적극적인 유입도 이루어져 왔다. 이러한 정책에 힘입어 지식우위의 다양한 성과들이 나타나고 있다. 세계 총 연구개발투자의 절반이 미국기업과 정부에 의해 이루어지며, 저작권 관련 수출이 1993년 이후 매년 10%대의 증가율을 보이고 있고, 해마다 수많은 고급인력이 배출되고 모여들고 있다.

정보혁명 초기의 주도권을 잡은 데서 회복된 자신감 및 지식우위가 군사적 일방주의와 결합되면서 다시 미국 제국론이 유행하고 있다. 현재 미국이 확보하고 있는 지식의 우위가 일시적인 것으로 끝날지 아니면 상당기간 지속될지를 전망하는 것은 세계질서의 미래를 예측하는데 있어 핵심적인 문제이다. 먼저 이 글에서 살펴 본 생산 영역에 국한되어 논의해 본다. 미국은 자신이 짜는 생산네트워크에서 해외 기업을 배제시킬 수 없고 필연적으로 활용해야 한다. 해외 기업들이 지식학습으로 인해 네트워크 안에서 자리를 옮기는 것은 어느 정도 허용할 수 있지만 이들이 결정적으로 미국에 도전할 수 없도록 견제해야 하는 상황이다. 일반적으로 정보혁명은 지식의 확산에 기여하지만 동시에 지식을 집중시키는 양면적인 역할을 하고 있는 것으로 인식된다. 이것이 정치영역에서 독재와 민주의 가능성을 동시에 증대시키고 있는 것으로 나타나는 것과 유사하게, 생산영역에서도 지식이 특정기업군에 집중됨과 동시에 표준화된 지식들은 빠르게 확산되는 결과를 가져오고 있다. 아울러 정보혁명은 많은 종류의 지식을 표준적인 정보로 만들어 가고 있다. 기존에 특정 사회, 문화, 개인에 내재된 암묵지 등이 표준화될 수 있다면, 상대적으로 후발 기업들에게 유리하게 작용할 것이다. 따라서 쉽게 모방될 수 없는 새로운 지식들을 창출해내는 혁신을 지속할 수 있는지 여부가 미국 기업들의 향후 위상을 결정짓게 될 것으로 보인다.

미국이 생산영역에서 짜고 있는 네트워크는 소위 지식네트워크의 하나의 사례에 불과하다. 세계정치의 영역이 군사, 경제, 문화, 환경 등 다양한 영역으로 복합화된 상황에서 미국이 생산네트워크 만을 토대로 제국적 지배를 유지할 수 없다. 지식의 우위가 생산네트워크에서 미국의 주도적 역할을 구성하고 재생산하는 것과 유사하게 미국이 군사, 문화, 환경, 이념 등 다양한 영역에서 지식 우위에 기반하여 효과적인 글로벌 네트워크를 짤 수 있는지, 이것이 다시 미국의 지식 우위의 토대가 될 수 있는지가 중요하다. 21세기 미국의 제국적 지배는 현실이지만 제국의 미래는 열려있다.

---

만(Freeman)으로 알려져 있다. 그는 국가혁신체제를 “새로운 지식을 획득하고 개량하며 확산시키기 위하여 지식개발 관련 행동과 상호작용을 수행하는 공공 및 민간부문 조직들간의 네트워크”로 정의하였다.

62) 예컨대 미국 국립과학재단(NSF)은 매년 미국에서 과학과 공학으로 박사학위를 받은 외국인들이 미국에 잔류하는 비율을 조사한다. 매년 미국에서 수여되는 과학과 공학 박사학위의 3분의 1 이상을 외국인이 취득하기 때문에 미국은 외국인 박사학위소지자들의 잔류 여부를 중요하게 여긴다.

## V. 정보화시대의 문화제국: 실리우드(Siliwood)를 중심으로

김상배(서울대)

### 1. 머리말

최근 들어 한국의 대중음악과 TV드라마가 아시아 각국으로 활발하게 진출하면서 소위 한류(韓流) 열풍이 불고 있다. 한국 영화의 괄목할만한 성장도 대내외적으로 자랑거리가 되었다. 게다가 온라인 게임이나 인터넷 커뮤니티의 성공은 디지털 문화산업에 대한 밝은 전망을 갖게 한다. 지난 식민지의 경험은 우리로 하여금 문화라고 하면 으레 방어적 이미지를 떠올리게 하였다. 최근 문화개방에 대한 우리의 대응양식도 다분히 19세기적인 저항민족주의의 양상을 띠었던 것이 사실이다. 스크린쿼터를 둘러싼 최근의 논란도 이러한 저항적 태도의 대표적인 사례이다. 그러나 겉으로는 요란한 시위를 벌이면서도 결국에는 구조적으로 밀려오는 기세에 눌려 부지불식간에 무너져 버리곤 했던 일이 다반사였다. 이러한 맥락에서 볼 때 최근 한류의 성공은 일단 지난 세월 동안 한국 문화가 보여준 수세적인 외양을 넘어서 적극적으로 그 기개를 펼치려는 시도라는 점에서 각별히 주목할 필요가 있다. 그렇다면 스크린쿼터 수호의 거리시위를 넘어서는 차원의 세련된 문화전략을 펼치기 위해서 앞으로 우리는 어떻게 해야 하는가?<sup>63)</sup>

무엇보다도 21세기 문화전략의 대계를 고민하는 첫걸음은 빠른 속도로 변화하는 글로벌 문화산업 분야의 판세 읽기에서부터 시작하여야 한다. 20세기 문화세계정치의 구조를 장악해온 세력은 지난 수십 년 동안 자신들의 문화권력을 확대재생산하는 정교한 시도를 계속하고 있기 때문이다. 이렇게 등장하고 있는 21세기 글로벌 문화권력은 기존의 문화권력과는 그 존재양식이나 작동방식의 측면에서 매우 다르다. 이 글이 최근 국제정치학계에서 한창 논의되고 있는 ‘제국’의 개념을 원용하여 21세기 문화세계정치를 이해하려는 것은 바로 이러한 이유 때문이다.<sup>64)</sup> 21세기 문화권력은 근대 국민국가의 경쟁과 대외적 팽창의 연속선상에서 본 소위 ‘문화제국주의(cultural imperialism)’<sup>65)</sup>와는 달리 새로운 형태의 권력과 정치질서의 구성에 기반을 둔 ‘문화제국(cultural empire)’으로 이해할 수 있다. 마이클 하트(Michael Hardt)와 안토니오 네그리(Antonio Negri)가 말하는 ‘탈영토적’이고 ‘탈중심적’이며 ‘외부의 경계를 갖지 않는’ 21세기 제국이 문화 영역에서 등장하고 있는 것이다(Hardt and Negri 2000; 2004).

이 글은 21세기 문화제국 등장의 핵심적인 요소로서 IT(information technology) 변수의 역할에 주목한다. 실제로 최근 미국이 문화 영역에서 제국으로 등장할 수 있었던 것은,

63) 한류 열풍에 대해서는 최근 많은 연구들이 이루어지고 있다. 한류 연구의 길잡이로는 조한혜정 외(2003), 장수현 외(2004), 유상철 외(2005) 등을 참조. 한류를 포함한 한국의 미래전략에 대한 연구로는 평화포럼21 편(2005)을 참조.

64) 이 글에서 사용하는 제국의 개념에서 대해서는 최근 구미 학계를 중심으로 활발한 논쟁이 진행되어 왔다. 한국적 맥락에서 제국 개념의 수용에 대한 논의는 박지향 외(2005)를 참조. 특히 정보화의 맥락에서 제국의 개념을 이해하는 분석틀로는 김상배(2005)를 참조.

65) ‘문화제국주의’에 대한 다양한 이론적 시각과 사례에 대한 소개를 겸한 연구서로는 Tomlinson(1991)을 참조. 커뮤니케이션과 문화제국주의에 대한 연구로는 Schiller(1969)를 참조.

2차 대전 이래 첨단 기술을 생산·활용·전파하는 ‘기술제국’의 토대를 구축할 수 있었기 때문이다(김상배 2005). 이러한 맥락에서 볼 때 IT변수가 어떠한 과정을 거쳐서 문화제국의 개념과 구체적으로 연결되는지가 관건이 된다. 이 글이 주안점을 두는 부분도 바로 정보화시대의 기술변화가 문화의 생산·전파·공유의 메커니즘을 어떻게 변화시키고, 더 나아가 정체성이나 가치관 및 신념 등과 관련된 문화세계정치의 어떠한 영향을 미쳤는가의 문제이다. 또한 이 글의 목적 중의 하나는 이러한 문화세계정치의 변형과정에 관통하여 작동하고 있는 새로운 권력정치의 메커니즘을 분석적으로 밝히고, 이에 대응하는 ‘매력(魅力, soft power)’의 미래전략을 탐구하는 데 있다(평화포럼21 편 2005).

이 글은 21세기 문화제국의 부상을 미국 할리우드 영화산업의 구조변동 사례를 통해서 파악하고자 한다. 할리우드는 19세기 말과 20세기에 걸쳐서 미국 문화패권의 상징으로 군림해 왔으며, 20세기 후반에는 문화지구화의 추세와 더불어 미국의 ‘매력’을 전파하는 첨병으로서 자리매김하고 있다. 이러한 할리우드가 정보화시대를 맞이하여 구조변동의 소용돌이 속에서 실리우드(Silivood)로 탈바꿈하고 있다. 실리우드는 지난 한 세기 동안 세계 영화산업의 종주로 군림해왔던 할리우드(Hollywood)의 스튜디오들이 최고의 기술을 자랑하는 실리콘밸리(Silicon Valley)의 IT기업들과 제휴하는 현상을 지칭한다. 그러나 실리우드는 IT산업과 단순한 기술적 결합의 수준을 넘어서는 좀 더 복합적인 정치경제적 의미를 갖는다. 실리우드는 정보화시대의 새로운 영화산업 패러다임의 부상을 지칭하는 동시에 할리우드와 군산복합체의 결합과정에서 드러난 미국의 기술혁신모델을 엿보게 한다. 또한 실리우드는 정보화시대를 맞이하여 확대 재생산되고 있는 미국 세계패권의 문화적 측면을 반영하며, 더 나아가 새로운 문화권력 개념을 바탕으로 부상하는 21세기 문화제국의 정치질서를 극명하게 대변한다(Hozic 1999; 2001).

할리우드에 대한 기존 연구는 상당수가 진행되었다.<sup>66)</sup> 그러나 이들 연구는 정보화시대의 도래를 주요 변수로 설정하지 않고 이루어진 것이 대부분이다. 또한 국제정치학적 시각에서 21세기 문화제국으로서 할리우드가 지니는 세계정치적 의미를 탐구한 연구도 매우 드물다. 특히 기존 연구들이 결여하고 있는 것은 입체적인 관점에서 이루어진 이론적 분석이다. 따라서 기존에는 단순 네트워크 형태로 이루어지던 문화의 생산·전파·소비 과정에 IT변수가 개입하면서 변환의 과정을 겪고 있는 21세기 문화제국의 복합 네트워크를 제대로 포착할 수가 없다. 이러한 맥락에서 이 글은 좀 더 가시적인 논의의 전개를 위해서 최근 물리학과 사회학 분야에서 발전하고 있는 네트워크 이론의 유추를 초보적인 형태로나마 도입하였다.<sup>67)</sup> 이러한 시각에서 파악된 실리우드는 대내적으로는 소위 포스트 포디즘(post-Fordism)을 넘어서는 집중과 탈집중의 복합 네트워크로, 그리고 대외적으로는 탈집중의 외양을 뒤집어 쓴 집중의 네트워크, 즉 21세기 문화제국의 복합적 모습으로 나타난다.

이 글은 정보화시대 문화제국의 동학을 구체적으로 살펴보기 위해서 다음과 같이 구성되

66) 할리우드에 대한 연구 중에서 단행본 규모로 진행된 것들을 소개하면 다음과 같다. 할리우드의 영화산업사에 대해서는 Segrave(1997), Prince(2000), Schroeder(2002); 할리우드의 산업구조변동에 대해서는 Gomery(1986), Wasko(1994); 특히 디즈니의 영화전략에 대해서는 Wasko(2001); 할리우드 영화산업을 정치표상이라는 차원에서 접근한 연구로는 Prince(1992); 할리우드와 전쟁과의 관계에 대해서는 Garofolo(2000), Der Derian(2001); 문화지구화의 맥락에서 본 할리우드 연구로는 Norris(2001), Miller et al.(2001), Barber(1995), Cowen(2002); 실리우드의 관점에서 본 할리우드 연구로는 Hozic(2001) 등을 참조.

67) 네트워크 이론에 대한 개괄적 이해로는 Barabási(2002)와 Urry(2003)를 참조. 또한 네트워크 이론의 국내 국제정치학계에 대한 소개로는 민병원(2004)을 참조.

었다. 제2장과 제3장에서는 할리우드가 실리우드로 전환되는 산업구조의 변동과정과 그 과정에서 작동한 국가의 역할에 대해서 검토하였다. 새로운 ‘산업모델’ 또는 ‘산업패러다임’의 등장 을 조장한 미국 영화산업 내의 동인과 IT변수에 주목했으며, 이러한 과정에서 작동한 소위 ‘미국형 네트워크 지식국가’의 역할을 살펴보았다. 제4장과 제5장에서는 이렇게 등장한 실리우드의 세계정치적 동학을 이익(interests), 제도(institutions), 관념(ideas)의 세 가지 측면에서 분석하였다. 특히 할리우드의 세계 영화시장에 대한 지배의 현황을 데이터를 통해서 이해하고, 할리우드의 문화패권을 강화하기 위해서 할리우드와 미국 정부가 활용하는 제도적·관념적 메커니즘의 내용을 탐구하였다. 제6장에서는 21세기 문화제국의 시각에서 실리우드의 문화권력을 해석하고 그 작동 메커니즘을 파악하였다. 결론에서는 이 글의 논지를 종합·요약하고 21세기 문화 세계정치를 헤쳐 나가는 미래전략의 방향을 지식과 네트워크의 관점에서 간략히 제시하였다.

## 2. 정보화시대 실리우드의 부상

정보화시대를 맞이하여 발생하고 있는 실리콘밸리와 할리우드의 연합, 즉 실리우드의 부상을 제대로 이해하기 위해서는 할리우드 영화산업의 구조변동이라는 역사적 맥락에서부터 이야기를 풀어나갈 필요가 있다. 에이다 호직(Aida A. Hozic)에 의하면, 할리우드 영화산업의 역사는 i) 1920년대 중반에서 1950년대까지의 스튜디오 시기, ii) 1960년대부터 1980년대까지의 현지촬영 시기, iii) 1990년대 이후의 실리우드 시기 등의 셋으로 구분된다(Hozic 2001). 이러한 시기 구분에서 기준이 되는 것은 할리우드의 양대 세력인 제작자와 배급업자 간의 역관계 변화와 산업구조의 변화인데, 이는 할리우드에서 ‘산업모델’ 또는 ‘산업패러다임’의 변화를 의미한다(Kim and Hart 2001).

1920년대 중반부터 1950년대까지는 대량생산(mass production)과 수직적 통합(vertical integration)으로 대변되는 스튜디오 시기이다. 1910년대에 할리우드의 제작자들은 이후 50여 년 동안 영화산업의 3대 축인 제작·배급·상영을 지배한 산업패러다임을 수립하였다. 이는 ‘스튜디오 시스템’이라고 알려져 있는데, 자동차산업에서 유래한 포디즘(Fordism)을 영화의 생산과 판매에 적용한 것이었다. 스튜디오 시스템은 조립공정 방식을 통한 영화의 대량생산과 산업구조의 수직적 통합을 바탕으로 8대 메이저 스튜디오가 시장을 지배하던 시기이다. 이들 8대 메이저 중에서 5개 스튜디오가 전체 박스 오피스 수입의 75%이상을 통제하였으며, 교묘한 배급망의 수립을 통해서 세계 영화시장도 지배하였다. 당시 메이저 스튜디오들은 소위 ‘스타 시스템’의 채택을 통해서 많은 관객들에게 어필할 수 있는 주연배우를 기용하여 흥행을 확실하게 보장하려는 전략을 택했다. 또한 일반적인 영화 주제와 대중적 이야기 유형을 지향하는 ‘장르 시스템’을 고안하기도 하였다. 요컨대, 이 시기는 스튜디오라는 지정된 공간 내에서 고도로 집중화된 생산을 통해 ‘규모의 경제’를 지향하는 시기로 요약된다(Hozic 2001; 신강호 1991).

1960년대부터 1980년대까지는 스튜디오를 벗어나서 현지촬영을 통해서 영화를 제작하던 분산생산(dispersed production)과 수평적 통합(horizontal integration)의 시기이다. 스튜디오 시기의 포디즘 모델이 해체되고 포스트 포디즘(post-Fordism)의 길을 걷게 되는 시기이다. 이전에는 모든 부문을 자체 생산하던 스튜디오들이 편집, 조명, 음향, 특수효과 등을 담당하는 독립 제작자들로 분리되면서, 영화산업은 수평적 통합의 형태를 띠게 된다. 또한 할리우드의 영화제작자들은 2차 대전이 끝날 무렵의 노동 불안과 불안정한 시장에 대한

대응책의 일환으로 현지촬영을 통한 ‘해외제작(runway production)’의 방식을 택하게 된다. 이러한 생산구조의 변형 및 공간적 확장은 제작자의 권력을 잠식했으며 배급업자(또는 배급업자와 투자자 및 에이전트의 연합)가 세력을 얻게 되는 계기를 마련하였다. 할리우드가 생산자 주도에서 구매자 주도의 상품 사슬(commodity chain)로 이행한 것이었다. 한편, 글로벌 차원에서는 배급업자들이 지적재산권, 마케팅, 배급, 상업 등에 대한 통제를 활용하여 집중적 배급(centralized distribution)을 실현함으로써 소위 NICL(New International Division of Labour)모델이 구축되었다(Miller 2001; Hozic 2001; Wayne 2003; Lampel and Shamsie 2003; 신강호 1995).

1990년대 이후부터 현재까지는 IT를 활용한 특수효과의 도입으로 점차 복합적인 제작·배급방식이 출현하는 시기이다. IT도입에 따른 산업패러다임의 변화는 할리우드의 제작자와 배급업자 간의 오래된 갈등의 연속선상에서 이루어졌다(Hozic 1999: 293-294). 갈등의 근원은 1970-80년대에 배급업자들이 득세하면서 로열티와 라이선싱을 주요 수입원으로 하는 프랜차이즈 스타일의 거대 미디어 기업이 등장하면서 스타와 감독 및 작가들을 묶어서 영화를 제작하는 관행이 확산에서 비롯되었다. 결과적으로 이러한 관행의 확산은 영화를 제작하는 비용을 크게 상승시켰다. 특히 이러한 상황은 독립 제작자들이 공정한 경쟁에서 제외되는 결과를 낳았는데, 독립 제작자들의 작품에 유명배우를 출연시키는 것은 구조적으로나 비용 면으로나 거의 불가능하게 되었다. 따라서 독립 제작자들은 저렴한 촬영장소를 물색하고 노동조합을 회피하며 가능한 한 예산을 절감하는 데 지대한 관심을 갖게 되었다. 이러한 맥락에서 할리우드의 제작자들은 특수효과에 다시 눈을 돌리게 되었던 것이다(Hozic 2001: 135).

할리우드의 제작자들에게 있어서 특수효과와 디지털 기술은 여러 가지 면에서 매력적인 대안이었다. 특수효과는 변하기 쉬운 인물 캐릭터에 대한 의존이나 실감나는 제작을 저해하는 현실공간의 제약, 그리고 제작 기간이나 촬영 장소에서 발생하는 비용 등과 같은 고질적인 문제를 해결하면서 원하는 영화를 만들 수 있는 가능성을 의미했다. IT를 활용한 영화의 제작은, 당시 다른 산업부문에서 그랬던 것처럼, 자동화된 공장(automated factory)의 신화와 같은 것이었다. 1970년대부터 할리우드에서는 일군의 젊은 ‘이단자’ 감독과 제작자들이, 그 당시에는 메이저 스튜디오들은 상대적으로 등한시하고 있던, 특수효과 기법을 활용하여 적은 예산으로 공상과학영화를 제작하였다. 이러한 움직임은 특수효과를 활용한 영화의 효시로 인식되는 ‘스타워즈’와 ‘ET’를 제작한 조지 루카스(George Lucas)와 스티븐 스피버그(Steven Spielberg)에 의해서 주도되었다. 루카스와 스피버그가 취한 전략의 주요 요소는 스타를 기술과 특수효과로 대체함으로써 생산비용을 절감하고 배급과 라이선싱에 대한 권리를 배급업자들로부터 되찾아 오는 데 두어졌다(김경욱 2002).

이렇게 해서 도입된 특수효과 기법은 이후 실리우드의 부상으로 요약되는 산업구조 변동의 촉발제가 된다. 구체적으로 실리우드의 현상은 영화제작에 컴퓨터 그래픽스와 같은 특수효과가 도입되는 것으로 나타난다. 다시 말해, 영화제작 과정에 컴퓨터에 의한 영상과 음향의 처리를 도입하는 디지털 영화가 출현하는 것이다. 실제로 이러한 실리우드의 영향력은 세계적으로 대단한 것이어서 1980년대까지만 해도 IT특수효과는 일부의 영화에서 사용되었지만 이제는 국내외에서 흥행에 성공한 영화중에서 이러한 특수효과를 사용하지 않는 영화가 없을 지경이다. 이러한 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 구상했다. 그러나 지금은 IT의

도입으로 인해 어떤 효과이든 기술적으로 가능하게 되면서 영화 제작자들의 구상은 날개를 얻었다. 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 있게 된 것이다.

그런데 실리우드의 부상은 영화 제작자들에게만 유리한 환경을 제공한 것이 아니었다. 디지털 기술은 영상정보 전송의 시공간적 제약을 허물었을 뿐만 아니라 다양한 미디어의 형태로 무제한 복제하는 것을 가능케 했다. 이러한 디지털 기술을 바탕으로 지난 시절 아날로그 배급망을 통제해왔던 할리우드의 배급업자들이 디지털 배급망을 구축하고 있는 것이다.<sup>68)</sup> 예를 들어 IT의 도입은 극장에서만 즐기던 영상콘텐츠의 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. 요컨대 실리우드의 부상은 할리우드의 제작자와 배급업자의 역관계나 이를 반영하는 산업구조의 측면에서 이전의 시기들과는 상이한 복합적인 제작·배급방식의 출현을 촉발하고 있다.

### 3. 실리우드와 미국형 네트워크 지식국가

실리우드의 부상 과정에서 흥미로운 것은 미국의 국가가 담당한 독특한 역할이다. 1990년대 실리우드의 형성을 보면, 특수효과 분야의 기술개발과 관련하여 할리우드와 군산복합체의 제휴가 발견된다. 이러한 할리우드와 군산복합체의 만남은 다소 예외적인데, 역사상 엔터테인먼트 산업이 군산복합체의 대리인이 되어 기술혁신에 나선 예가 없기 때문이다. 2차 대전 무렵부터 미 군부는 기초 과학이나 IT분야에 막대한 방위예산을 투입하여 기술개발을 지원하고, 이렇게 생산된 기술을 재구매하는 등의 중요한 역할을 하였다. 반도체, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷 등이 바로 이러한 초기 단계의 방위예산 투자를 통해서 개발되었다. 이렇게 군용으로 개발된 IT분야의 기술이 민간으로 전용(spin-off)되는 과정에서 상용화되었다. 그렇지만 1980년대까지만 해도 할리우드는 R&D나 디지털기술의 투자대상이 될 가능성이 없어 보였다. 그러던 것이 1990년대에 와서 미 군산복합체가 할리우드의 영화산업에 제휴의 손길을 내밀었던 것이다(Flamm 1987; 1988).

그렇다고 1980년대 이전에 할리우드가 따로 기술혁신을 수행한 것도 아니었다. 실제로 영화산업과 기술의 관계는 가까우면서도 먼 사이였다. 영화산업이 안팎으로 위기가 닥칠 때마다 제작자들은 항상 기술혁신에 의존했지만, 기술혁신은 항상 스타나 흥미로운 시나리오의 값싼 대용품과도 같은 취급을 받아왔다. 마찬가지로 배급업자들도 기술을 그들이 통제할 수 없는 대상으로 인식하였으며 따라서 기본적으로 불신의 태도를 가지고 있었다. 간혹 흥행을 위해 컬러영화나 3차원 입체영화 기술을 활용하는 정도였다. 제작자나 배급업자 모두 R&D에 투자하는 데에는 인색해서 1920년대 후반 유성영화가 도입된 이래 1980-90년대에 디지털 기술이 도입될 때까지 이렇다 할 기술발전은 없었다(Hozic 2001: 291-292).

68) 이에 대한 제작자들의 반격도 만만치 않다. 예를 들어 루카스가 최근 그의 스타워즈 시리즈인 '스타워즈: 에피소드 II'를 극장 상영관으로의 직접 전송이 가능한 디지털 카메라로 촬영한 것은 배급업자들의 디지털 배급망을 바이패스하려는 제작자들의 의도를 내보인 것이라고 한다(Hozic 2001: 138).

그러한 와중에 영화 ‘스타워즈’의 신선한 시도가 할리우드와 군산복합체 간의 협력을 향한 길을 닦았다. 스타워즈의 판타지(fantasy) 기술이 보여준 속도와 전투기술 및 사이보그 등은 머릿속으로만 상상하던 정보전쟁(information warfare)의 진면목으로 보여주기에 충분했다. 미 국방성이 일부러 나서서 홍보하는 것보다 더욱 실감나게 걸프전이나 코소보전의 전투양상을 그려냈던 것이다. 특수효과 기술을 매개로 하여 미국의 방위산업과 할리우드의 영화산업 간의 이해관계가 맞아떨어지는 순간이었다. 실제로 할리우드 특수효과를 위해 사용된 컴퓨터 디자인과 상호 엔터테인먼트 분야의 기술은 기본적으로 군사 목적을 위해서 개발되는 시뮬레이션 기술과 유사했다. 이러한 기술적 유사성은 실제 전투세계와 단순한 오락 세계의 구분을 허물어 버리는 효과를 가져왔다. 예를 들어, 오존 데이터를 모니터링하는 시스템은 특수효과의 디지털 이미징에 사용되었고, 비행체형 시뮬레이터는 테마파크의 오락 기구에 응용되었다. 또한 잠수함 소음 탐지기술은 음악 레코딩에 사용되었고, 미사일 발사 연습에 사용되던 이미지 창출 기술은 컴퓨터 게임 소프트웨어의 일부로 변형되었다(Herz 2002).

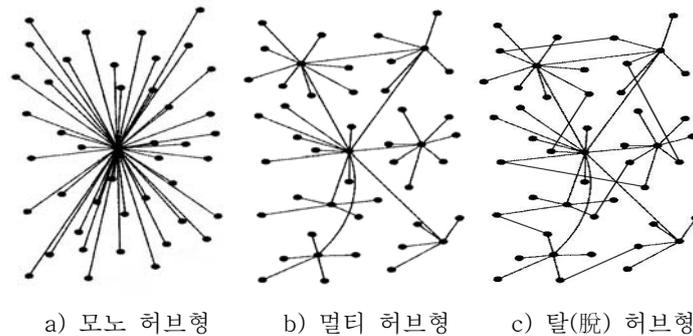
1990년대 들어 이러한 기술들의 연계는 미국 정부에 의해서 적극적으로 지원되었다. 방위예산 삭감 등으로 인해 시뮬레이션 기술개발이 난항을 겪게 되자 미국 정부는 군사기술을 민간기술로 전환하기 위한 일련의 인센티브 장치를 마련하였다. 그 중에서도 가장 대표적인 것으로는 클린턴 행정부가 TRP(Technology Reinvestment Project)를 통해 민군겸용기술(dual-use technologies)을 개발한 사례와 미 상무성이 ATP(Advanced Technology Program)를 통해 정부와 산업 간의 파트너십을 강화한 사례를 들 수 있다. 1990년대 이전의 엔터테인먼트 산업에 대한 정부 정책들이 시장 질서를 유지하고 내용 규제를 강화하는 성격이었다. 그렇지만 이러한 프로젝트들은 할리우드에 대한 정부의 규제를 완화하는 차원을 넘어서 군사기술 개발의 함의를 지닌 민간산업에 대한 지원을 강화하는 성격의 것이었다. 이는 할리우드의 전략적 가치에 대한 인식의 변화를 보여주는 것이기도 했지만, 당시 일본과의 기술경쟁에서 클린턴 행정부가 보여주었던 ‘산업정책’의 발상과도 관련이 크다(Hart et al. 2000).

그런데 여기서 유의할 점은 영화산업에 대한 미국 정부의 정책에는, 다소 역설적으로 보이는, 상이한 측면이 존재한다는 사실이다. 컴퓨터나 문화산업의 분야에서 보여준 미국의 국가는, 국제경쟁력 강화를 위한 지원책을 펼치는 모습이 아니라, 시장경쟁의 유지를 위해서 독점기업을 규제하는 조절국가(regulatory state)이다(Kim and Hart 2001). 영화산업 분야에서도 미국 정부는 할리우드의 포디즘적 구조를 해체하는 반독점 정책을 펼친 바 있다. 1940년대 말까지만 해도 할리우드의 메이저 스튜디오들은 영화제작과 함께 광범위한 배급망을 보유하고 있었으며, 자신들이 제작한 영화의 상영을 위한 극장 체인도 소유하고 있었다. 그러던 것이 1948년의 파라마운트사에 대한 반독점 판결에서 미 연방 대법원은 영화산업의 독과점화를 막기 위해 스튜디오들이 제작과 흥행업을 동시에 할 수 없다고 판결하였다. 그 후 메이저 스튜디오들은 극장 체인들을 매각해야 했고, 그 결과 미국 영화산업에서 상영 부문은 독립하게 되었으며, 편집, 조명, 음향, 특수효과 등을 담당하는 독립 제작자들도 부상하였다(Wayne 2003: 92-93; Scott 2004: 35). 요컨대, 미국 정부의 반독점 정책은 독립제작자들이 성장하는 토양을 제공함으로써, 원래 의도했던 바와는 상관없이, 미국 영화산업의 발전을 촉진한 일종의 ‘산업정책’ 효과를 창출하였던 것이다.

이상의 할리우드와 실리콘밸리 및 미국 정부가 구성하는 미국 영화산업의 독특한 기술혁신 네트워크를 제임스 데이 데리안(James Der Derian)은

‘MIME(military-industrial-media -entertainment) 네트워크’라고 개념화하고 있다. 그런데 이러한 MIME 네트워크의 작동을 이해하는 데 있어서 빼놓을 수 없는 것은 대학 연구기관이 담당했던 역할이다. 이러한 맥락에서 데이 테리안은 미국 남캘리포니아 대학교의 ICT(Institute for Creative Technologies)의 사례를 들고 있다. ICT는 미 육군, 실리콘그래픽스사, 파라마운트사 등이 참여하는 MIME 네트워크에서 전문가·기금·장비들을 결집하여 첨단 시뮬레이션기술을 생산하기 위한 연구의 기능을 수행하였다(Der Derian 2001: 161-162). 한편 에이다 호직은 이러한 기술혁신 네트워크의 존재를 소위 ‘디지털 연합(digital coalition)’에서 찾고 있는데, 이는 학술기관, IT부문, 연예인, 투자자, 정치인, 심지어는 히피 경력이 있는 대학 중퇴생까지도 포함되는 미국사회의 정치경제적 연합을 의미한다. 디지털 연합의 사례로서 호직이 들고 있는 것은 MIT(Massachusetts Institute of technology)의 미디어랩이다. MIT 미디어랩은 디지털 기술을 무미건조한 군사적·산업적 존재로부터 생활에 필수불가결한 오락적 존재로 탈바꿈하는 연구를 진행하였다(Hozic 2001: 302).

<그림5-1> 네트워크의 세 가지 유형



출처: Baran(1964)에서 응용하여 재구성

요컨대, 실리우드의 부상을 뒷받침한 산업모델은 집중과 탈집중의 복합 네트워크이다. 실리우드의 모델을 가시적으로 표현해 보면, <그림5-1>에서 보는 바와 같이, 멀티 허브형 네트워크(multi-hub network)과 모노 허브형 네트워크(mono-hub network)의 복합모델로 유추해 볼 수 있다. 미국 영화산업의 기저에는 독립 제작자들과 대학 및 연구소 등으로 구성된 수평적 멀티 허브형 네트워크가 존재한다. 이들 수평적 네트워크는 자유롭고 혁신적인 방식으로 기술과 문화를 생산하고 전파한다. 그러나 이러한 수평적 네트워크가 제대로 작동하기 위해서는, 집중의 네트워크 역할을 담당하는 ‘조정자’가 필요하다. 이러한 맥락에서 할리우드의 배급업자들이 IT를 매개로 하여 만들어 내고 있는 디지털 배급망은 국내외적으로 이러한 모노 허브형의 조정자 역할을 담당하였다. 또한 미국 정부도 첨단기술 개발에 따른 리스크를 감당하는 ‘지원자’의 역할과 동시에 영화산업에 게임의 룰을 부과하는 조정자(또는 ‘규제자’)로서의 이중적 역할을 담당하였다. 이러한 과정에서 할리우드를 둘러싸고 미국의 국내체제에서 발견되는 것은 ‘지식’을 매개로 하여 다양한 행위자들을 독특한 네트워크로 엮어내는 ‘미국형 네트워크 지식국가’의 모습이다.

#### 4. 할리우드의 글로벌 문화패권

2차 대전 이후 유럽과 일본 영화에 밀려서 뒷전으로 밀려난다고 했던 할리우드가 1990년대에 이르러 할리우드의 등장에 힘입어 화려하게 부활하고 있다. 1995년 이래 할리우드는 미국 남캘리포니아에서 항공·방위산업을 누르고 가장 많은 고용을 창출하는 산업으로 부상하였으며, 세계경제를 선도하는 부문으로 탈바꿈하였다. 이제 할리우드는 영화와 TV시리즈로부터 테마파크, 특수효과, 미용상품, 장남감 등에 이르기까지 모든 제품을 생산하는 글로벌 멀티미디어 산업의 엔진으로서 재등장한 것이다. 이러한 할리우드의 위력은 1990년대와 2000년대 초에 걸쳐서 나타난 할리우드의 세계 영화시장 점유율에서 잘 드러난다. 세계 주요 10개국의 영화산업 규모를 보면, <표5-1>에서 보는 바와 같이, 미국은 1999년부터 2003년까지의 5년간 평균 시장규모가 약 290억 달러에 달하는데, 이는 10개국 중에서 58.8%의 점유율이며, 세계시장 전체로 보아서는 46.9%의 점유율에 달한다. 2위를 차지하고 있는 일본의 세계시장 점유율이 10.2%임을 감안하면 미국은 세계 영화산업에서 압도적인 지위를 차지하고 있다고 평가할 수 있다.

<표5-1> 주요국의 영화산업 규모 비교 (단위: 백만 달러, %)

국가	시장규모 평균 (1999-2003년)	10개국 중 점유율	세계시장 점유율
미국	29,073	58.8	46.9
일본	6,313	12.8	10.2
영국	4,269	8.6	6.9
프랑스	3,927	5.6	4.4
독일	2,053	4.2	3.3
이태리	1,100	2.2	1.8
스페인	1,099	2.2	1.8
한국	1,068	2.2	1.7
호주	988	2.0	1.7
인도	708	1.4	1.1

출처: 유상철 외 (2005) p.192

할리우드는 영화산업의 초창기부터 해외시장을 공략해 왔는데, 2차 대전 이후 그 수출액이 크게 증대되었다. 특히 할리우드의 매출액에서 해외시장이 차지하는 비중은 지난 10여년 동안 급속히 증대되어 오늘날 약 50%의 매출액이 수출을 통해서 발생하고 있다. 비슷한 기간 동안 미국 내 영화시장에서 주요 영화사들이 기본 생산비용도 충당하지 못하고 있는 현실과 크게 대비된다(Scott 2004: 37). <표5-2>에서 보는 바와 같이, 1986년 미국 영화의 해외 매출액은 16억 2800만 달러로서 59억 7,000만 달러의 국내 매출액에 크게 못 미쳤다. 1998에는 미국 영화의 해외 매출액은 68억 2,100만 달러에 달해서 68억 7,700만 달러를 기록한 국내 매출액과 거의 맞먹었다. 2001년에 이르면 미국 영화의 해외 매출액은 93억 400만 달러로서 84억 1,300만 달러의 국내 매출액을 능가하게 된다. PWC(Price Waterhouse Coopers)에 의하면, 2004년까지 할리우드는 약 140억 달러의 해외 매출액을 올릴 것으로 예측되었다(Miller et al, 2001: 5). 한편, 증가율의 면에서도 국내 매출액은

1986년의 59억 7,000만 달러에서 2001년의 84억 1,300만 달러로 0.7배 증가한데 비해, 해외매출액은 1986년의 16억 2,800만 달러에서 2001년의 93억 400만 달러로 5.71배나 증가하였다(Scott 2004: 53).

<표5-2> 할리우드 영화의 국내외 매출액 (단위: 백만 달러)

구분	1986	1991	1996	1998	2001
해외매출액	1,628	2,400	5,290	6,821	9,304
국내매출액	5,970	-	-	6,877	8,413

출처: US Bureau of Economic Analysis, *Survey of Current Business*; Scott(2004) pp.53-54와 Miller(2001) p.4에서 응용하여 재작성

이러한 할리우드의 영화 매출 현황에서 흥미로운 것은 수출의 대부분이 유럽 국가들로 이루어지고 있다는 점이다. <표5-3>에서 보는 바와 같이, 1986년과 2001년 사이의 세계 주요 대륙별 할리우드 영화 수출현황을 보면, 전체 영화의 60%가 넘는 부분이 유럽으로 수출되었다. 그 중에서도 영국, 독일, 네덜란드가 36.7%의 할리우드 영화를 수입함으로써 큰 비중을 차지하고 있다. 유럽의 비중이 이렇게 높은 것은 언어적·문화적 유사성에서 기인하는 바가 크다. 한편 아시아·태평양 지역에서 할리우드의 영화에 대한 수입이 1990년대에 걸쳐서 소강상태를 보이거나 다소 줄어들고 있는 것도 흥미로운 부분이다.

<표5-3> 할리우드 영화의 대륙별 수출 현황 (단위: %)

수출국	1986	1991	1996	2001
유럽	60.3	66.5	64.9	62.8
아시아·태평양	22.1	18.3	19.3	17.1
북남미(미국 제외)	17.9	12.5	13.0	16.9
아프리카	-	1.0	1.2	1.0
중동	-	0.5	0.8	1.1

출처: US Bureau of Economic Analysis, *Survey of Current Business*; Scott(2004) p.54에서 응용하여 재작성

<표5-4>에서 보는 바와 같이, 미국은 해외 각국의 국내시장에서 과반수이상의 점유율을 보이고 있으며 몇몇 나라에서는 3분의 2가량의 점유율을 보이는 경우도 있다. 이러한 통계는 할리우드가 다른 나라들과는 비교가 되지 않을 정도의 막대한 예산을 들여 영화를 제작하고 있지만, 동시에 상이한 문화를 배경으로 한 관객들의 구미에 강력히 어필하는 콘텐츠를 제공하는 능력도 지니고 있음을 보여준다. 물론 미국의 다국적 기업들이 보유하고 있는 전세계 영화 배급망도 이러한 결과를 낳는 데 기여하였다.

이러한 할리우드의 양적·질적 우위와 지구적 배급망의 존재 등을 고려할 때 가까운 시일 내에 할리우드의 세계영화시장에 대한 지배력이 줄어들 조짐은 보이지 않는다. 오히려 <표5-5>에서 보는 바와 같이, 전세계의 거의 모든 국가들이 지난 25년 동안 할리우드의 영화에 대한 수입률을 계속해서 늘려오고 있다. 예를 들어 자국 영화산업의 보호에 남다른 관심을 보이고 있는 프랑스조차도 1980년의 32.2%에서 1995년에는 57.0%로 수입률 증가를 보이고 있다. 따라서 할리우드가 예술적·상업적으로 매력적인 영화를 제작하여 공급하는 한

당분간 미국이 세계 영화시장에 대한 최대 수출국으로서의 지위를 고수할 가능성이 매우 크다고 전망된다(Wayne 2003: 90). 이러한 글로벌 문화산업에서 할리우드의 지위는 앞서 제시한 <그림5-1>의 모노 허브형 네트워크에서 허브의 역할에 해당된다고 할 것이다.

<표5-4> 각국의 국내 영화시장의 현황, 2000

국가	영화 생산편수	총관객수 (백만 명)	총수입액 (백만 달러)	자국 영화 점유율(%)	미국 영화 점유율(%)
미국	460	1420.1	7661.0	96.1	-
일본	282	135.4	1585.3	31.8	64.8
영국	90	142.5	941.2	19.6	75.3
프랑스	204	165.5	821.3	28.9	58.3
독일	75	152.5	463.5	9.4	81.9
이태리	103	103.4	258.1	17.5	69.5
스페인	98	135.3	297.1	10.1	82.7
호주	31	82.2	401.0	8.0	87.5

출처: CNC Info, 283, (Paris: Centre National de la Cinematographie, 2002); Scott(2004), p.55에서 재인용

<표5-5> 할리우드로부터 세계 각국의 영화 수입률 (괄호 안은 연도/연차)

국가	1990년대 이전 수입률(%)	1990년대 중반 수입률(%)	해당기간 내 증가율(%)
그리스	31.8 (1970)	75.7 (1993)	138.0 (23년)
독일	60.5 (1990)	68.5 (1995)	13.0 ( 5년)
멕시코	40.1 (1970)	59.3 (1995)	47.0 (25년)
베네수엘라	40.4 (1975)	80.1 (1993)	98.0 (18년)
불가리아	6.8 (1985)	88.7 (1995)	1204.0 (10년)
오스트리아	29.3 (1970)	58.9 (1995)	101.0 (25년)
이스라엘	35.7 (1970)	80.3 (1993)	124.0 (23년)
이태리	51.7 (1970)	57.7 (1994)	11.0 (24년)
키프로스	27.9 (1970)	88.8 (1995)	218.0 (25년)
포르투갈	27.7 (1971)	63.1 (1993)	127.0 (22년)
프랑스	32.2 (1980)	57.0 (1995)	77.0 (15년)
홍콩	32.8 (1980)	65.5 (1995)	99.0 (15년)

출처: Wayne(2003), p.91

그렇다고 할리우드의 문화패권에 대한 도전이 아예 없는 것은 아니다. 문화지구화의 추세가 확산되면서 유럽이나 일본을 배경으로 한 대규모의 미디어 다국적 기업들의 부상과 함께 세계 문화산업의 지평은 상당히 복잡해지고 있다. 이들 다국적 기업들 중의 일부는 미국 내의 영화, TV, 음악, 출판, 기타 문화산업 분야에서 상당한 지분을 획득하고 있다. 따라서 당분간 할리우드의 영화산업은 양적·질적 측면에서 대적할 적수를 찾기 어려울 것이지만, 그렇다고 할리우드의 리더십이 자동적으로 마냥 계속되리라고 보장할 수도 없다. 실제로 할리우드의 자국 영화시장 침투에 대한 반발로 반대운동을 펼치는 나라도 있고, 여기에 정부가 가세하여 스크린쿼터 제도를 운영하는 나라들도 있다. 아마도 할리우드에 대한 가장 큰 위

협은 영화에 대한 세계 관객들의 선호 구조가 바뀌는 상황일지도 모른다(Dowmunt 1998).

## 5. 할리우드의 세계정치적 동학

이러한 상황에서 할리우드의 시장지배를 방어하기 위한 정치적·제도적 메커니즘이 국제적 차원에서 작동하고 있음에 주목할 필요가 있다. 지구화가 가속화됨에 따라 미국 정부는 전세계에 대해서 상품과 서비스의 자유무역을 증진하기 위해서 공세적으로 대응하고 있는데, 이는 직접적·간접적으로 할리우드에 이득을 안겨준다. 실제로 할리우드 영화의 자유무역을 보장하는 국제레짐의 수립을 위해서 미국 정부는 할리우드를 전폭적으로 지원해 왔으며, 외국 정부에 대해 문호개방의 압력을 넣어 왔다. 알렌 스캇(Allen J. Scott)에 의하면, “2차 대전 이래로 할리우드의 이해관계와 워싱턴의 목적은 이데올로기 전선에서는 마찰이 있었을 지라도 적어도 경제 전선에서는 지속적으로 일치해왔다”고 한다(Scott 2004: 55). 이러한 점에서 볼 때, 현재와 같은 영화산업의 글로벌 분업질서, 즉 NICL 하에서 할리우드의 시장 지배를 강화하는 최대의 제도적 메커니즘은 GATT(General Agreement on Tariffs and Trade)와 그 뒤를 이은 WTO(World Trade Organization)라고 할 수 있다(Drake 1992).

이러한 서비스 분야 자유무역 레짐의 형성과정에서 할리우드 영화산업의 이해관계가 미국 정부를 경유하여 반영되었다. 특히 할리우드의 대변인이자 로비스트의 역할을 한 MPAA(Motion Picture Association of America)의 역할에 주목할 필요가 있다. MPAA는 할리우드 영화의 수출을 촉진하는 임무를 기본으로 하여 지적재산권을 보호하고 해외시장에서 할리우드의 일반적 이익을 향상시키는 일들을 수행하였다. MPAA는 자유무역의 독트린을 공세적으로 설파해 왔는데, 1993년 GATT협상 과정에서 음향 및 영상 서비스 무역과 관련하여 미국과 유럽(특히 프랑스)의 국가들이 대립했을 때 활발한 장외활동을 펼치기도 하였다. 당시 미국은 우루과이라운드에서 영상·음향 서비스 부문의 완전 자유무역을 관철시키려고 하였다. 그러나 문화적 예외(cultural exception)를 주장하고 각국의 선호에 따라 무역에 대한 제한을 허용하자는 유럽의 반대에 부딪혔다. 결국 이 문제는 차후 국가 간 협상의 문제로 남게 되었다(Scott 2004: 56).

이렇게 GATT협상과정에서 스크린쿼터를 포함한 문화산업 보호장치의 철폐를 완벽하게 관철시키지 못한 미국은 개별국가와의 양자투자협정(BIT)을 통해 이의 철폐를 요구하는 경로를 밟는다. 문화논리에 입각한 일부 국가들의 방어적 태도가 잠재적으로 최대 걸림돌로 인식되면서 미국 정부는 일부 국가의 소위 스크린쿼터를 무력화시키는 것이 순조로운 전략 수행을 위한 급선무라고 인식하였던 것이다. 실제로 BIT의 미국 측 표준 문안 제6조에서는 “체약국들이 협정 적용대상 투자의 조건으로서 일정 수준 또는 비율 이상의 국내 부품 사용, 국내산 재화 또는 용역의 구매, 사용 또는 선호를 부여할 수 없도록” 규정하고 있다(김미현 외 2003). 이를 근거로 미국 정부는 한국과 같은 국가들과의 양자투자협정을 체결하는 과정에서 자국 문화상품 보호 장치를 인정하지 않는 전략을 사용하였던 것이다.

이러한 갈등은 일견 단순한 정치경제적 충돌로 볼 수도 있지만, 그 본질적인 내용은 문화정치적 충돌의 성격이 강하다. 문화상품의 자유무역을 반대하는 측은 주장하길, 곡물이나 석탄과는 달리 문화상품은 자아감이나 정체성 및 의식 등의 문제와 밀접하게 관련되어 있기 때문에 단순히 경제적으로 접근해서는 안 된다고 한다. 따라서 각 사회의 조건에 맞는 대응 방식이 필요하며 이는 그 사회의 문화주권적 관할사항이라고 주장한다(Scott 2004:

56-57). 이에 비해 미국 정부와 MPAA가 전파하려는 관념은 문화상품의 국제무역은 가능한 한 개방되고 자유로운 방식으로 이루어져야 하며 어떠한 제약도 두지 말아야 한다는 것이다(Miller 2001: 36). 이러한 입장에 의하면, 소위 문화주권을 주장하는 목적은 비효율적이고 경쟁력이 없는 문화산업을 보호하려는 데 있을 뿐이며, 이러한 논리에 의해서 양질의 ‘글로벌 문화’를 소비할 수 있는 소비자들의 권리만이 피해를 본다는 것이다. 요컨대, 문화상품의 자유무역이라는 논리를 앞세운 신자유주의적 가치관을 부과하려는 문화세계정치 과정이 아닐 수 없다(Volkmer 1997).

실제로 이러한 문화상품의 수출에 항상 따라다니는 것은 미국적 가치관이다. 지구적으로 확산되는 실리우드의 생산물에 담기는 내용을 살펴보면, 이는 진정한 의미의 ‘글로벌문화’라기보다는 코카콜라, 맥도널드, 디즈니, 스타벅스 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 재구성하려는, ‘글로벌 스탠더드’의 확산 메커니즘이다(Barber 1995). 그런데 문제는 이러한 문화세계정치 분야 글로벌 스탠더드의 실체가 ‘아메리칸 스탠더드’라는 데 있다. 다시 말해 문화세계정치의 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(라모네 2002).

그렇다면 실리우드가 걸으로 드러내지 않으면서도 집요하게 설파하려는 미국적 가치의 내용은 무엇인가? 할리우드 영화가 옹호하는 지배적 가치는 개인주의(자아신뢰와 정부에 대한 불신), 자본주의적 가치(자유경쟁과 적자생존), 가부장적 제도(남성의 지배적 역할과 여성의 부차적 지위) 등으로 대별해 볼 수 있다(김지석 1991; 김성곤 2003). 1970년대 후반부터 등장한 영웅은 인디애나 존스나 루크 스카이워커와 같은 철저한 개인주의자의 특성을 지니고 있다. 이러한 영웅들은 대체로 자유주의적 기업가, 전사, 가부장의 모습을 보인다. 즉 기업가는 보다 많은 부의 축적을 위해 세금감축과 자유로운 시장경제를 요구하고 아울러 군국주의를 부추겨 이익을 보는 전사가 되는 것이다. 이런 점에서 보면, 스타워즈 시리즈는 신보수주의의 이념, 즉 개인주의, 엘리트에 의한 통솔, 정부통제로부터의 자유 등이 가장 뚜렷하게 드러나는 작품이다. 이러한 흐름은 1980년대 ‘강력한 미국’의 재건을 부르짖는 레이건 행정부의 신냉전 이데올로기와도 맞아 떨어진다(김지석 1991: 67).

이런 흐름은 1990년대에 들어 형태를 달리하며 재생산된다. 1970년대 말과 1980년대 초에 등장한 루카스의 ‘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 보호무역주의, 침략과 인권침해의 만행 앞에서도 무기력한 UN, 민주주의에 내재하고 있는 취약성 등을 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. 그런데 더욱 교묘한 것은, 다음 장에서 살펴보는 바와 같이, 이러한 패권의 이데올로기를 관객이 거부감 없이 받아들일도록 하기 위한 기법으로서 관객을 수동적으로 만드는 환상주의라는 이데올로기가 복합된다는 점이다.

요컨대, 실리우드의 등장은 기술의 우위가 문화의 지배로 전환되는 정보화시대 문화세계

정치의 단면을 극명하게 보여준다. 다시 말해 실리콘밸리의 지원을 받은 할리우드는 종래에 행사해온 ‘매력’의 메커니즘을 정교화시키면서 미국의 글로벌 문화패권을 재생산하고 있다. 물론 할리우드의 영화를 통해서 미국의 정치군사적 패권을 정당화하고 미국의 다국적기업들의 자본축적 과정을 효율적으로 뒷받침하는 이데올로기가 전파된다는 주장은 그리 새삼스러운 것은 아니다. 그렇다고 미국의 영화산업이 미국 정부의 무역정책상의 지원을 받는 것은 사실이지만 할리우드가 정부의 지시를 받고 움직이는 것도 아니다. 그러나 할리우드가 영화를 통해 전파하는 가치들이 이기심, 탐욕, 폭력 등 미 패권주의와 자본주의적 팽창주의가 추구하는 가치들과 상충되지 않으며 때로는 동조적인 것이 사실이다. 그야말로 수잔 스트레인지(Susan Strange)가 말하는 ‘초국가적 제국(transnational empire)’의 ‘구조적 권력(structural power)’을 연상케 하는 대목이다(김상배 2004). 아울러 <그림5-1>에서 논란, 모노 허브형 네트워크가 탈 허브형 네트워크의 외양을 뒤집어쓰고 행세하는 모습을 유추해 보게 하는 대목이기도 하다.

## 6. 21세기 문화제국의 정치질서

실리우드의 부상은 미국 영화산업의 구조변동을 야기하고 세계 영화시장에서 할리우드의 위상을 강화시켰을 뿐만 아니라 세계정치에서 미국의 패권이 확대 재생산되는 과정에까지 연결된다. 일차적으로 실리우드의 등장은 ‘실력(實力, hard power)’을 중심으로 한 미국의 군사적·경제적 지배에 대한 논의를 ‘매력’을 기반으로 하는 문화와 엔터테인먼트의 문제로 옮겨 놓았다(Nye 2004). 21세기 미국의 ‘매력’을 전파하는 첨병으로서의 실리우드는 미국의 패권을 재활성화하고 재투사하는 데 성공적으로 기여하였다. 그렇다면 실리우드는 어떠한 방식으로 미국의 패권을 부활시키고 재구조화했는가? 만약에 전통주의자들이 말하는 차원의 문화권력으로서만 실리우드가 부상했다면, 머리말에서 언급한 대로, ‘21세기 제국’을 거창하게 거론할 필요가 없을 것이다. 실리우드가 던지는 세계정치적 의미는 할리우드의 안과 밖에서 맞물리면서 선보이고 있는 새로운 권력현상의 연속선상에서 파악되어야 한다. 이러한 관점에서 볼 때, 실리우드의 부상은 할리우드의 세력구도와 경쟁력을 변화시키는 데에서 더 나아가 근대적 정치질서의 내용을 변화시키고 있는 것으로 판단된다.

실리우드의 권력현상을 논하는 데 있어서 미국의 패권이 재구성된다는 논의는 단순히 ‘사적 권력’과 경계가 구분되는 ‘공적 권력’으로서의 ‘국가 권력’의 확장을 의미하는 것이 아니다. 실리우드의 권력에 대한 논의에서 오히려 중요한 것은 실리우드 현상과 병행하여 ‘정치’의 개념과 ‘정치적 권위’의 성격이 변화하고 있다는 점이다. 다시 말해, 실리우드의 등장은 우리가 정치적 문제라고 생각하는 것과 그렇지 않다고 생각하는 것에 대한 정의를 바꾸고 있다. 전통적으로 패권의 생산이 경제로부터 정치의, 그리고 사적 이익으로부터 공공 이익의 추상화와 객관화의 지속적인 과정을 통해서 이루어졌다면, 실리우드의 부상으로 인해 등장하는 새로운 ‘미디어 공간’은 정치에 대한 우리의 관념을 사유화(私有化, privatize)시키고 있다. 이러한 점에서 판타지의 생산이 지니는 권력적인 의미가 중요하다.

실제로 세계정치에서 미국과 실리우드의 권력은 새로운 사고 공간의 구성과 판타지를 조직하는 능력에 크게 의존해왔다. 실리우드가 정치적이고 권력적이라는 의미는 실리우드가 국가, 대통령, 군부와 친하다거나 이들을 위한 일류급의 선전을 담당한다는 뜻이 아니다. 실리우드의 권력적 의미는 실리우드가 현실과 판타지의 경계에서 대안적인 공간과 역사를 창

출할 수 있기 때문이다. 다시 말해, 실리우드가 조직화된 ‘공공 판타지(public fantasy)’ 그 자체인 것이다(Hozic 1999: 304-305; 김지석 1991: 63). 이렇게 판타지를 구성하는 권력의 요체는 쟁점이 되는 문제로부터 주위를 다른 곳으로 분산시키고, 토론해야 할 문제를 감추는 능력에 달려 있다. 이러한 판타지주의는 미국의 지배 이데올로기를 포장한다. 실리우드의 영화 속에 등장하는 영웅과 폭력에 대한 심취는 판타지의 형식을 빌려 미국의 지배 이데올로기를 교묘히 은닉한다. 실리우드 영화의 지배 이데올로기는 직접 이야기되지 않는다. 흔히 말하길, 할리우드의 영화가 ‘현실의 반영’이라지만 더욱 조심해야 할 것은 실리우드의 영화가 만들어내는 ‘반영의 현실’이다. 다시 말해 실리우드가 창출하는 것은 또 하나의 ‘초현실(hyperreality)’이다(Baudrillard 1988).

실리우드의 판타지 권력은 담론적으로나 공간적으로 부르주아적 패권의 전제조건으로서 인식되어 온, 공공 문제와 사적 문제, 정치와 경제, 일과 오락의 구분을 희미하게 하면서 작동한다(Hozic 1999: 289). 실리우드의 권력은 기존 권력의 경계선을 허무는 능력에 의존한다. 이러한 경계 허물기는 궁극적으로 ‘권위의 사유화(privatization of authority)’로 귀결된다. 예를 들어 할리우드는 미국이 패권을 다시 활성화시키는 과정에서 공공문제에 대한 사적 해법을 제공하는 가장 강력한 국가기구로 인식되었다. 또한 사유화된 공적 공간의 등장과 함께 발생하는 것은 명확하게 구분되어지던 사적 공간의 상실이다. 호직은 이렇게 등장하는 새로운 공간을 피터 테일러(Peter Taylor)의 은유를 원용하여 ‘위안지대(comfort zone)’라고 부르고 있다(Hozic 2001). 결국 패권을 유지하는 데 있어서 중요한 것은 평범한 소비자들을 위한 위안지대의 창출을 염두에 두고 공적 공간과 사적 공간을 독특하게 분리하고 동시에 통합해 내는 것이다.

정보화시대에 이러한 위안지대의 사례로서 사이버공간은 매우 중요한 의미를 지닌다. 사이버공간은 ‘시공간의 압축(time-space compression)’을 바탕으로 집단적으로 상상해낸 매트릭스공간이다(Harvey 1990; Gibson 1984). 할리우드는 이러한 사이버공간을 창출함으로써 글로벌 신경제에서 미국의 패권을 재창출하는 데 기여하였다. 공(公)과 사(私)의 경계가 허물어진 사이버공간에서 실리우드는 정치의 본질을 변화시키고, 아직 경험해본 적이 없는 형태의 사회정치적 갈등의 영역으로 세계를 인도한다. 이러한 과정에서 재건되는 미국의 패권은 홈쇼핑과 주문형 비디오의 형태로 안방의 TV로 침투하고 인터넷상의 전자상거래와 동영상의 형태로 밀려온다. 이러한 과정에서 노동과 비즈니스의 공적 영역은 엔터테인먼트와 오락 및 편의성의 이름으로 위장하고서 ‘사적 생활의 공간(the sphere of private life)’으로 은밀히 침투하고 있는 것이다(Hozic 2001: 300; Barber 1995: 88-99).

이러한 새로운 정치공간의 출현과정에서 재구조화된 미국의 패권은 어디에 존재하는가? 실리우드에 대한 논의에서 미국이라는 절대적 중심은 어딘가에 사라져 버린 것이 아니라 그 자체가 지구적 제국의 형태로 스며드는 형태로 작동한다. 예를 들어, 재구조화된 미국의 패권은 인터넷상의 전자상거래와 전자금융 또는 사이버 정보교류 등과 같이 태생적으로 초국적인 메커니즘을 지니는 부문에서 신자유주의의 얼굴로 자신을 발현한다. 미국 문화의 지배 아래 지구적 대중문화가 만들어지고 있다고 하면서도 미국의 패권은 전 세계의 문화적 차이를 파괴하지 않고 오히려 온존하려 든다. 다시 말해 실리우드의 문화권력은 문화적 차이의 인식을 전제로 하여 미국의 세계관에 따라 형성되고 있는 모든 것을 덮는 듯 큰 틀 안에서 그것들을 흡수한다. 바로 이러한 점이 실리우드를 무경계의 문화제국이라는 개념을 통해서 이해하려는 시도의 핵심이다(이와부치 2004: 54).

그렇지만 실리우드의 정치질서에서 아무리 물리적 경계가 허물어진다고 해도 관념적은

리적 경계는 존재한다. 지배하려는 측의 물리적 중심은 보이지 않지만, 그러한 지배의 메커니즘에 의해 지배당하는 측이 있는 한, 실리우드라는 문화제국의 ‘논리적 중심’은 엄연히 존재한다. 실리우드의 생산품이 아무리 그럴듯한 ‘매력’으로 포장되어 무소부재(無所不在)의 네트워크를 타고 확산되더라도, 그 출발은 문화의 생산자와 소비자의 위계적 관계를 전제로 한 ‘실력’의 메커니즘이다. <그림5-1>에서 예시한 네트워크 유추로 돌아가면, 탈 허브형 네트워크의 이면에서 모노 허브형 네트워크가 교묘하게 몸을 숨기고 작동하고 모델을 연상하게 된다. 다시 말해 실리우드가 보여주는 네트워크는 기술과 문화의 생산을 담당하는 ‘비대칭적 중심’이 있는 모델이다. 이러한 실리우드의 현상에 국제정치학자들이 관심을 기울여야 하는 이유는 다름 아니라 실리우드를 통한 문화의 생산과 전파가 우리의 생활에서 발휘하고 있는 막대한 위력 때문이다.

## 7. 맺음말

이 글은 실리우드의 부상으로 대변되는 정보화시대 문화제국의 세계정치를 검토하였다. 실리우드는 세계 영화산업을 지배하고 있는 할리우드와 IT의 메카인 실리콘밸리의 합성어로서 최근 영화산업에서 발견되는 특수효과의 기법을 의미한다. 그러나 실리우드는 영화산업과 IT산업의 단순한 기술적 결합을 넘어서는 좀 더 복합적인 정치경제적 의미를 갖는다. 이러한 시각에서 볼 때, 우선 실리우드는 포스트 포디즘적 산업구조를 넘어서는 새로운 영화산업모델의 등장을 의미한다. IT를 활용한 특수효과의 도입을 통하여 영화산업의 양대 세력인 제작자와 배급업자의 역관계가 변화하고 이러한 과정에서 영화의 제작·배급 양식이 변형되고 있다. 아울러 실리우드는 할리우드와 군산복합체의 결합과정에서 드러난 미국의 기술혁신모델을 엿보게 한다. 특수효과 관련 IT분야 기술을 개발하기 위해서 지원한 국가의 독특한 역할을 엿보게 하는 대목이다.

또한 실리우드는 정보화시대를 맞이하여 증대되고 있는 할리우드의 세계 영화시장에 대한 지배력의 비결이며 동시에 새롭게 재생산되고 있는 미국 세계패권의 문화적 측면을 반영한다. 2차 대전 이후 경쟁력 하락의 우려를 불식하고 1990년대 들어 할리우드는 부활하여 세계 영화시장에 대한 점유율을 계속 증대하고 있다. 현재의 추세를 보건대 가까운 미래에 양적·질적인 차원에서 세계 최대의 영화수출국으로서의 미국의 지위는 고수될 것으로 보인다. 할리우드의 문화패권에 대한 도전이 없는 것은 아니지만 그 시장지배를 방어하기 위한 정치적·제도적 메커니즘이 작동하고 있으며, 미국적 가치관과 지배 이데올로기의 지속적인 유포는 문화패권의 재생산을 위한 ‘매력’의 세계정치를 발산하고 있다.

더 나아가 실리우드는 새로운 문화권력 개념을 바탕으로 부상하는 21세기 문화제국의 정치질서를 극명하게 대변한다. 특히 실리우드가 던지는 세계정치적 의미는 할리우드의 안과 밖에서 동시에 진행되고 있는 새로운 권력현상의 맥락에서 이해되어야 한다. 실리우드의 새로운 권력은 정치와 정치권력에 대한 새로운 정의를 바탕으로 등장한다. 이러한 점에서 실리우드의 권력은 공적 공간과 사적 공간의 경계를 허무는 판타지를 생성해내는 권력이며, 이러한 과정은 궁극적으로 ‘권위의 사유화’로 귀결된다. 실리우드는 이렇게 사유화된 정치권위의 상징이며 사이버공간은 실리우드가 소위 ‘위안지대’를 제공함으로써 지배의 메커니즘을 교묘하게 만드는 새로운 장이다. 요컨대, 실리우드의 권력은 탈정치화되고 탈중심화된 형태로 작동하면서 우리의 ‘사적생활의 공간’에 침투하는 무경계의 문화제국이라고 할 수

있다.

21세기 문화지구화에 대한 대항운동의 진영이 이의를 제기하는 것은 바로 이러한 맥락이다. 유럽영화제의 반(反)할리우드적인 수상작 선정의 관행이나 한국에서의 스크린쿼터 수호운동 등의 사례는 거대한 자본과 세련된 문화의 힘을 등에 업고 기세를 올리고 있는 실리우드에 대한 저항의 양식이다. 그러나 실제 현실을 돌아보면, 이러한 ‘지하드(Jihad)’적인 대응이 그리 쉽게 돌파구를 마련하지 못하고 있음을 발견한다. 예를 들어, 스크린쿼터는 한국 영화산업의 숨을 돌리기 위한 임시방편의 방패막이 노릇은 할지언정 급속히 부상하는 새로운 문화 생산과 전파의 양식으로서의 실리우드에 대한 근본적인 처방일 수는 없다. 현재 우리에게 필요한 것은 수용이나 아니면 저항이냐는 식의 이분법적인 발상을 넘어서는 좀 더 세련된 문화전략의 모색이다. 문화제국주의에 대항하는 19세기 저항민족주의 발상으로 21세기의 문화제국에 대처할 수는 없기 때문이다. 그렇다면 이상의 실리우드의 문화제국에 대한 논의를 바탕으로 할 때, 문화제국에 대응하는 우리의 미래전략은 어떠한 방향으로 펼쳐져야 하는가?

일차적으로는 디지털 시대에 걸맞은 ‘실리우드’ 따라잡기 전략이 필요하다. 21세기 문화전략의 출발은 역시 IT를 기반으로 한 문화역량의 강화에서 구해져야 할 것이다. 이러한 맥락에서 ‘한국판 실리우드’를 모색하는 것도 의미가 크다. 그런데 한국판 실리우드의 추진을 위해서는 미국의 실리우드에서 발견되는 복합적인 제도 네트워크의 마련이 필요하다. 최근 정부가 나서서 아날로그 시대에 제조업을 육성하는 방식으로 문화강국을 달성하려는 ‘발전국가(developmental state)’의 발상은 디지털 시대에는 통하지 않을 것이다. 아울러 최근 국내에서 일고 있는 저항적 문화수호운동을 넘어서 글로벌 코드와 호환되는 안과 밖의 네트워크 전략도 필요하다. 실리우드가 주도하여 전세계적으로 짜고 있는 문화산업의 글로벌 네트워크에서 우리의 역량에 걸맞은 역할을 찾는 것이 중요하다. 이러한 점에서 최근 인천 송도지역, 상암동 DMC(Digital Media City), 부산 센텀시티 등에 고려되고 있는 ‘디지털 미디어 집적화단지’에 대한 구상은 네트워크를 확충하는 차원에서 적절한 방향 설정이라고 볼 수 있다. 다만 안으로 움크리는 ‘집적단지(cluster)’가 아닌, 밖으로 열린 네트워크의 ‘노드(node)’를 지향하는 발상이 필요할 것이다.

그러나 실리우드 따라잡기 전략은 실리우드의 문화제국에 대한 근본적인 대항 전략이 되지 못한다. 이러한 맥락에서 문화제국에 대항하는 또 다른 문화 네트워크의 맹아가 사이버공간을 중심으로 출현하고 있음에 주목하여야 한다. 사이버공간은 실리우드의 권력재생산의 공간을 창출하는 동시에 대항진영에도 새로운 희망의 기회를 제기한다. 특히 최근 한국에서 신세대들을 중심으로 등장하는 인터넷 커뮤니티의 문화생산과 소비의 행태는 기존의 전통적인 모델보다도, <그림5-1>에서는 보는 같은, 탈허브 네트워크 모델을 창출한다. 그러나 아직은 담론 차원에서 제기되고 있는 이러한 사이버공간의 대항모델을 현실화(materialize)시키기 위해서는 오프라인에서의 성공을 거울삼고 실패를 극복하는 냉철한 전략을 마련해야 한다. 그나마 소박한 기대를 갖게 되는 것은, 최근 유행하는 소위 ‘싸이월드’나 온라인 게임 등에서 보는 바와 같이, 최근 우리가 사이버공간을 둘러싸고 발생하고 있는 대항적 문화생산-소비의 양식에 결코 뒤져 있지 않다는 사실이다. 이는 향후 한국의 글로벌 문화전략 연구가 각별한 관심을 기울여야 할 연구주제라고 생각된다.

요컨대, 21세기 문화세계정치에서 ‘코리안 스탠더드’가 ‘동아시아 스탠더드’를 넘어서 ‘글로벌 스탠더드’와 경쟁하기 위해서는 변화하는 바깥세상의 코드를 정확히 읽고 대응하여야 한다. 21세기 제국의 틀 안에서의 실리우드의 세계표준을 따라가고 호환성을 유지하는 생존

전략을 추구하는 동시에 제국 자체에 대한 대항담론의 개발에 주의를 기울일 필요도 있다. 이러한 점에서 국가의 역할도 대외적인 문화의 흐름에 대해서도 개방과 규제의 복합적 발상과 함께 근대적 발전국가 구상과 탈근대적 조절국가 구상의 긴장관계 속에서 설정되어야 한다. 다시 강조컨대, 21세기 문화세계정치에서 성공의 요체는 문화 분야 ‘네트워크 지식국가(network knowledge state)’의 모색에 있다.

## VI. 참고문헌

### <제1장>

- 김명섭, “제국정치학과 국제정치학: 한국적 국제정치학을 위한 모색,” 『세계정치연구』 1(1), (2001), pp.3-38
- 김상배, “공개 소프트웨어와 표준경쟁의 세계정치: 리눅스(Linux)를 중심으로,” 『한국정치학회보』 39(1), (2005, 봄) pp.365-387
- 김상배, “기술과 지식, 그리고 기식(技識): 정보혁명의 국제정치학적 탐구를 위한 개념적 기초,” 『국제정치논총』 45(1), (2005, 봄) pp.57-82
- 김상배, “문화산업과 정보문화,” 하영선(편), 『21세기 한반도 백년대계』 (서울: 풀빛, 2004), pp.151-155
- 김상배, “정보기술과 국제정치이론: 구성적 기술론과 정보세계정치론의 모색,” 『국제정치논총』 43(4), (2003, 겨울) pp.33-58
- 김상배, “정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정,” 『한국정치학회보』 35(4), (2001, 겨울), pp.359-76
- 김상배, “정보화에 대한 대응: 한국형 정보화 전략의 모색을 위한 시론,” 『21세기 도약을 위한 세계화 전략: Upgrade Korea』 (성남: 세종연구소, 2002), pp.143-163
- 미첼 월드롭, 『카오스에서 인공생명으로: 복잡성의 과학』 (서울: 범양사, 1995)
- 민병원, “네트워크의 국제정치: 새로운 이론들의 모색,” 한국정치학회 추계학술회의 발표논문 (2004).
- 山本有造, 『帝國の研究: 原理·類型關係』 (名古屋: 名古屋大學出版會, 2003)
- 스티븐 존슨, 『이머전스』 (과주: 김영사, 2004)
- 신태영, “연구개발투자자와 지식축적량의 국제비교,” 과학기술정책연구원(STEPI) 정책자료, 2002-10, <http://www.stepi.re.kr/researchpub/fulltext/J02-10.pdf> (검색일: 2005. 3. 24)
- 이상현, 『정보화사회의 국가안보: 안보개념의 변화와 대응』 (성남: 세종연구소, 2001)
- 제임스 클라크, 『카오스: 현대 과학의 대혁명』 (서울: 동문사, 1993)
- 하영선(편), 『21세기 한반도 백년대계: 부강국가를 넘어서 지식국가로』 (서울: 풀빛, 2004)
- Alic, et. al., John A., *Beyond Spinoff: Military and Commercial Technologies in a Changing World.* (Boston, MA: Harvard Business School Press, 1992)
- Barabási, Albert-László, *Linked: The New Science of Networks* (Cambridge, MA: Perseus Publishing, 2002)
- Deibert, Ronald J., *Parchment, Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation* (New York: Columbia University Press, 1997)
- Ferguson, Niall, *Colossus: The Price of America's Empire* (New York: Penguin Press, 2004)
- Hardt, Michael and Antonio Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire* (New York: Penguin Press, 2004)

- Hardt, Michael, and Antonio Negri, *Empire* (Cambridge MA: Harvard University Press, 2000).
- 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.
- Howe, Stephen, *Empire* (Oxford: Oxford University Press, 2002); Benjamin R. Barber, *Fear's Empire* (New York: Norton & Company, 2003)
- Innis, Harold A., *Empire and Communications*, Second Edition (Toronto and Buffalo: University of Toronto Press, 1972)
- Innis, Harold A., *The Bias of Communication* (Toronto: University of Toronto Press, 1951)
- Johnson, Chalmers, *Sorrows of Empire* (New York: Metropolitan Press, 2004)
- 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), 453-493.
- Mann, Michael, *Incoherent Empire* (London: Verso, 2003)
- Muldoon, James, *Empire and Order: The Concept of Empire, 800-1800* (New York: St. Martin's Press, 1999)
- Nye, Joseph S., *Soft Power: The Means to Success in World Politics* (New York: Public Affairs Press, 2004)
- Nye, Joseph S., *The Paradox of American Power: Why the World's Only Superpower Can't Go It Alone* (New York: Oxford University Press, 2002)
- Wallerstein, Immanuel, *The Decline of American Power* (New York: The New Press, 2003)

## <제2장>

- 김상배. 2005. “정보화 시대의 제국: 지식/네트워크 세계정치론의 시각.” 『세계정치』 (서울대 국제문제연구소), 제26집 1호.
- 노 훈·손태중. 2005. “NCW: 선진국 동향과 우리 군의 과제,” 『주간국방논단』 제1046호.
- 류재갑. 2005. “21세기 미국의 신 국가안보정책과 군사전략: 선제공격 닥트린의 역사적·전략적 함의.” 『국가전략』, 제11권 3호.
- 마누엘 카스텔, 김목한 외 역. 『네트워크 사회의 도래』. 서울: 한울 아카데미.
- 박지향. 2005. “왜 지금 제국인가.” 『세계정치』 (서울대 국제문제연구소), 제26집 1호.
- 안병진. 2005. “네그리와 하트의 제국론: 제국론에서의 미국의 위상에 대한 논의를 중심으로.” 『세계정치』 (서울대 국제문제연구소), 제26집 1호.
- 이 근. 2005. “해외주둔 미군재배치계획(GPR: Global Defense Posture Review)과 한미

- 동맹의 미래.” 『국가전략』, 제11권 2호.
- 이상현. 2005. 「미 군사변환의 세계전략과 동맹 네트워크」. 동아시아연구원(EAI) 외교안보센터, 국가안보패널 보고서 No. 9.
- 이상현. 2004. “1945년 이후 미국의 세계 군사전략과 주한미군 정책의 변화.” 한용섭(편), 『자주냐 동맹이냐: 21세기 한국 안보외교의 진로』. 서울: 오름
- 이상현. 2001. 『정보화 사회의 국가안보: 안보개념의 변화와 대응』. 성남: 세종연구소.
- 이수형. 2005. “제국의 관점에서 바라본 미국의 군사안보전략과 21세기 국제정치.” 『세계정치』 (서울대 국제문제연구소), 제26집 1호.
- 이춘근. 2004. “미국 해군력 발달의 역사적 궤적.” 한국해양전략연구소 학술회의 (2004.9.24, 서울힐튼호텔) 발표논문.
- 안토니오 네그리.마이클 하트(윤수중 역). 2001. 『제국(Empire)』. 서울: 이학사.

- Alsace, Juan A. 2003. "In Search of Monsters to Destroy: American Empire in the New Millennium." *Parameters*, Autumn.
- Arquilla, John and David Ronfeldt. 2000. *Swarming and the Future of Conflict*. Santa Monica, CA: RAND. (<http://www.rand.org/publications/DB/DB311/DB311.pdf>).
- Bacevich, Andrew J. 2002. *American Empire: The Realities and Consequences of U.S. Diplomacy*, Cambridge: Harvard University Press.
- Barnett, Thomas P. M. 2004. *The Pentagon's New Map: War and Peace in the Twenty-first Century*. New York: G. P. Putnam's Sons.
- Berkowitz, Bruce. 2003. *The New Face of War: How War Will Fought in the 21st Century*. New York: The Free Press.
- Boswell, Terry. 2004. "American World Empire or Declining Hegemony." *Journal of World-Systems Research*, X:2, Summer.
- Brzezinski, Zbigniew. 2004. *The Choice: Global Domination or Global Partnership*, New York: Basic Books.
- Conetta, Carl. 2003. "9/11 and the Meanings of Military Transformation," Project on Defense Alternatives, 6 February (<http://www.comw.org/pda/0302conetta.html>, searched on: November 26, 2003).
- Cox, Michael. 2004. "Empire, imperialism and the Bush Doctrine." *Review of International Studies*, 30.
- Eriksson, Anders E. 1999. "Information Warfare: Hype or Reality?" *The Nonproliferation Review*, Spring-Summer.
- Feith, Douglas J. 2003. "Transforming the U.S. Global Defense Posture," remarks at the Center for Strategic and International Studies, Washington, DC, Wednesday, December 3.
- Ferguson, Niall. 2005. "Sinking Globalization." *Foreign Affairs*, 84: 2, March/April.
- Ferguson, Niall. 2003. "Hegemony or Empire?" [Review Essay]. *Foreign Affairs*, 82:5, September/October.
- Fukuyama, Francis. 2005. "Re-Envisioning Asia." *Foreign Affairs*, 84: 1,

- January/February.
- Gaddis, John Lewis. 2005. "Grand Strategy in the Second Term." *Foreign Affairs*, 84:1, January/February.
- Gaddis, John Lewis. 2004. *Surprise, Security, and the American Experience*. Cambridge: Harvard University Press.
- Gaffney, H. H. 2004. "The American Way of War through 2020," Paper presented at the National Intelligence Council 2020 Project Workshop, "Changing Nature of Warfare," 25 May.
- Haas, Richard N. 2002. "From Reluctant to Resolute: American Foreign Policy after September 11." Remarks to the Chicago Council on Foreign Relations, Chicago, Illinois, June 26.
- Heisbourg, François. "A Work in Progress: The Bush Doctrine and Its Consequences." *The Washington Quarterly*, 26:2.
- Hura, Myron and others. 2000. *Interoperability: A Continuing Challenge in Coalition Air Operations*. Santa Monica, CA: RAND, 2000.
- Ikenberry, G. John. 2004. "Illusions of Empire: Defining the New American Order." *Foreign Affairs*, 83:2, March/April.
- Ikenberry, G. John (ed.). 2002. *American Unrivaled: The Future of Balance of Power*, Ithaca: Cornell University Press.
- Keohane, Robert O. and Joseph S. Nye, Jr. 1998. "Power and Interdependence in the Information Age." *Foreign Affairs*, 77:5.
- Kudrle, Robert T. 1999. "Three Types of Globalization: Communication, Market and Direct." in Raimo Vayrynen, ed., *Globalization and Global Governance*. New York: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- LaFeber, Walter. 2002. "The Bush Doctrine." *Diplomatic History*, 26:4, Fall.
- Libicki, Martin C. 1998. "Information War, Information Peace," *Journal of International Affairs*, 51:2.
- Mead, Walter Russell. 2004. *Power, Terror, Peace, and War: America's Grand Strategy in a World at Risk*. New York: Alfred A. Knopf.
- Nye, Joseph S. Jr. 2002. *The Paradox of American Power: Why the World's Only Superpower Can't Go It Alone*, New York: Oxford University Press.
- Nye, Joseph S., Jr. and William A. Owens. 1996. "America's Information Edge," *Foreign Affairs*, 75:2.
- Pew Global Attitudes Project. 2005. "American Character Gets Mixed Reviews: U.S. Image Up Slightly, But Still Negative." Released June 23 (<http://pewglobal.org/reports/pdf/247.pdf>, 2005-10-3).
- Slaughter, Anne-Marie. 2004. *A New World Order*. Princeton: Princeton University Press.
- Swartzstein, Stuart J., ed. 1996. *The Information Revolution and National Security: Dimensions and Directions*. Washington, D.C.: The Center for Strategic and International Studies.

- U.S. Department of Defense. 2005a. *Facing the Future: Meeting the Threats and Challenges of the 21st Century*, February 2005 ([http://www.defenselink.mil/pubs/facing\\_the\\_future/facing\\_the\\_future\\_cOL.pdf](http://www.defenselink.mil/pubs/facing_the_future/facing_the_future_cOL.pdf), 2005-5-14).
- U.S. Department of Defense. 2005b. *The National Defense Strategy of the United States of America*, March.
- U.S. Department of Defense. 2003. *Transformation Planning Guidance*, April ([http://www.afei.org/transformation/pdf/TransPlanningGuidance\\_April2003.pdf](http://www.afei.org/transformation/pdf/TransPlanningGuidance_April2003.pdf), searched on: May 7, 2004)
- U.S. Department of Defense. 2001. *Transformation Study Report*, April 27 (<http://www.defenselink.mil/news/Jun2001/d20010621transrep.pdf>, searched on: May 11, 2004).
- U.S. Joint Forces Command. 2001. *A Concept for Rapid Decisive Operations*, RDO White Paper Version 2.0.

### <제3장>

- 권용립, 『미국의 정치문명』 (서울: 삼인, 2003)
- 김상배. "정보화시대의 지식구조: 수잔 스트레인지의 개념화를 넘어서," 『한국정치학회보』, 제38집 제3호(2004)
- 김상배. "지식/네트워크의 국가전략: 외교분야를 중심으로," 『국가전략』, 제10집 제1호 (2004)
- 엠마누엘 토드, 『제국의 몰락』 주경철 역 (서울: 까치, 2003)
- 이춘근, "미국의 제국적 위상과 한미동맹의 미래" 성신여자대학교 동아시아연구소 운영 리숙중(雲庭 李淑鍾) 학원장 탄신 100주년 기념 학술회의, 2004, 10, 23, 발표논문
- 조정환, 2002. 『지구제국』 (서울: 갈무리)
- 존 개디스, 『새로 쓰는 냉전의 역사』 박건영 역(서울: 사회평론, 2003)
- 찰머스 존슨. 2004. 『제국의 슬픔』 (서울: 삼우반); 브레진스키, 『제국의 선택』 (서울: 황금가지, 2004)
- Amr, Hady, "The Need To Communicate: How To Improve U.S. Public Diplomacy With The Islamic World," The Saban Center For Middle East Policy at The Brookings Institution, January, 2004
- Arquilla, John. *The Emergence of Noopolitik: Toward an American Information Strategy*(Rand, 1999)
- Beers, Charlotte, *Funding for Public Diplomacy, Under Secretary for Public Diplomacy and Public Affairs Statement before the Subcommittee on Commerce, Justice, and State of the House Appropriations Committee*, Washington, DC, April 24, 2002.
- Dizard, Wilson Jr., *Digital Diplomacy: US Foreign Policy in the Information Age*(Westport, Conn.: Praeger,2003)

- Dizard, Wilson P. Jr. *Inventing Public Diplomacy: The Story of the U.S. Information Agency* (Boulder, Co.: Lynne Rienner Publisher, 2004)
- Ferguson, Niall, *Colossus: The Price of America's Empire*(New York: Penguin Books, 2004)
- Hardt, Michael, and Antonio Negri, *Empire*(Cambridge: Harvard University Press, 2000)
- Hughes, Karen, *The Mission of Public Diplomacy*, Testimony at confirmation hearing before the Senate Foreign Relations Committee, Washington, DC, July 22, 2005
- Hughes, Karen. President and Secretary Honor Ambassador Karen Hughes at Swearing-In Ceremony, Washington, DC, September 5, 2005.
- Hughes, Karen. Remarks With Under Secretary Karen Hughes at Town Hall for Public Diplomacy, Loy Henderson Auditorium, Washington, DC, September 8, 2005.
- Mandelbaum, Michael. *The Ideas that Conquered the World: Peace, Democracy, and Free Markets in the Twenty-First Century*(New York: Public Affairs, 2002)
- McClellanm, Michael, *Public Diplomacy in the Context of Traditional Diplomacy*, US Embassy, Dublin, 14 October 2004
- Nye, Joseph S. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*(New York: Public Affairs, 2004)
- Posen. Barry R. "Command of the Commons: The Military Foundation of U.S. Hegemony," *International Security*(2003) 28-1: 4-46
- Rosenberg, Emily S. *Spreading the American Dream*(New York: Farrar, Strauss and Giroux, 1982)
- The Public Diplomacy Council, *A Call for Action on Public Diplomacy*, (2005, Jan.)
- United States Advisory Commission on Public Diplomacy, "Building America's public diplomacy through a reformed structure and additional resources," September 18, 2002
- United States State Department Archive, annual report (1995) "Public Diplomacy for the 21st Century."
- U.S. Department of State, *Diplomacy: The U.S. Department of State at Work*(Department of State Publication 11201, 2005)

#### <제4장>

- 김명섭. 2005. 「국제와 제국: 국제질서의 변동과 제국담론의 발전」. 『세계지역연구논총』.
- 김영호. 2005. 「21세기 미국 제국의 등장과 국제정치적 영향」. 『세계지역연구논총』.
- 김상배. 2002. 「세계표준의 정치경제」. 『국가전략』 8권2호.
- 김상배. 2005. 「정보화시대의 제국」. 『세계정치』 제26집 1호.
- 김석관. 2000. 『신발산업의 기술혁신 패턴과 전개방향』. 과학기술정책연구원.
- 김주훈. 2004. 『동아시아의 글로벌 생산네트워크와 한국의 혁신정책 방향 - IT산업을 중

- 심으로』. KDI 보고서.
- 박지향. 2000. 『제국주의: 신화와 현실』. 서울대출판부.
- 박지향. 2005. 「왜 지금 제국인가」. 세계정치 제26집 1호.
- 배영자. 2002. 「정보산업의 세계화와 한국과 대만의 개인용 컴퓨터 산업발전: 초국적 생산 네트워크와 기업구조의 상호작용을 중심으로」. 『한국정치학회보』.
- 백승욱 편저. 2005. 『미국의 세기는 끝났는가』. 그린비.
- 조항희. 2000. 『항공기산업의 기술혁신패턴과 전개방향』. 과학기술정책연구원.
- 하영선 편. 2004. 『21세기 한반도 백년대계』. 풀빛.
- 21세기평화연구소 편. 2005. 『매력국가 만들기』. 평화포럼 21.
- Abernathy, David B. 2000. *The Dynamics of Global Dominance: European Overseas Empires 1415-1980*. Yale University Press.
- Bilstein, Roger E. 2001. *The Enterprise of Flight: The American Aviation and Aerospace Industry*. Smithsonian Institution Press.
- Bair, J. and G. Gereffi. 1998. "Inter-firm networks and regional divisions of labor: employment and upgrading in the apparel commodity chain." Paper presented to the Conference on Global Production and Local Jobs, International Labour Office, Geneva (March).
- Borras, Michael. 1994. "Left for Dead: Asian Production Networks and the Revival of US Electronics." in Eileen Doherty, ed. *Japanese Investment in Asia: International Production Strategies in a Rapidly Changing World*. San Francisco, CA: The Asia Foundation and the University of California's BRIE.
- Borras, Michael and John Zysman. 1997. "Globalization with Borders: The Rise of Wintelism as the Future of Global Competition." *Industry and Innovation* 4(2).
- Borras, Michael, Dieter Ernst and Stephen Haggard. 2000. *International Production Networks in Asia: Rivalry or Riches*. Routledge.
- Branscomb, L. 1992. *Empowering technology : implementing a U.S. strategy*. MIT Press.
- Brzezinski, Zbigniew. 1986. *Game Plan: How to Conduct the U. S. Soviet Contest*. New York: Atlantic Monthly Press.
- Brzezinski, Zbigniew. 2004. *The Choice: Global Domination or Global Leadership*. New York: Basic Books. 김명섭 역. 2004. 제국의 선택: 지배인가 리더십인가. 황금가지.
- Burke, Peter. 2000. *A Social History of Knowledge From Gutenberg to Diderot*. Polity Press.
- Chomsky, Noam. 2004. *Hegemony or Survival: America's Quest for Global Dominance*. New York: Henry Holt and Company. 황의방 역. 2004. 패권인가 제국인가. 까치.
- Cooper, Robert. 2002. "The Post-Modern State." Mark Leonard, ed. *Reordering the World*. Foreign Policy Center.

- Dedrick, Jason and Kenneth L. Kraemer. 1998. *Asia's Computer Challenge: Threat or Opportunity for the United States & the World?* New York: Oxford University Press.
- Deibert, Robert. 1997. *Parchment, Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation*. New York: Columbia University Press.
- Dicken, Peter. 2003. "Global Production Networks in Europe and East Asia: The automobile components industries." University of Manchester, Working Paper No. 7
- Dicken. P., P.F. Kelly, K. Olds and H. W-C. Yeung. 2001. "Chains and networks, territories and scales: towards a relational framework for analysing the global economy." *Global Networks* 1(2).
- Doyle, Michael. 1986. *Empires*. Ithaca, Cornell University Press.
- Ernst, D. 1997. "The Evolution of Asian Production Networks of Japanese Electronics Firms." in Susan Strange. ed. *Globalization and Capitalist Diversity: Experiences on the Asian Mainland*. European University Institute Press.
- Ernst, D. 2001. "The internet's effects on global production networks: challenges and opportunities for managing in developing Asia." mimeo.
- Ernst, D. 2003. "Global Production Networks and Industrial Upgrading - A Knowledge-Centered Approach." in: G. Gereffi. ed. *Who Gets Ahead in the Global Economy? Industrial Upgrading, Theory and Practice*. Johns Hopkins University Press.
- Ernst, Dieter and John Ravenhill. 1999. "Globalization, Convergence, and the Transformation of International Production Networks in Electronics in East Asia." *Business and Politics*, Vol. I, no1.
- Ernst, D. and L. Kim 2001. "Global production networks, knowledge diffusion, and local capability formation: a conceptual framework." Paper presented at the Nelson & Winter Conference, Aalborg, June 12-15.
- Henderson, Jeffrey, Peter Dicken, Martin Hess, Neil Coe and Henry Wai-Chung Yeung. 2002. "Global Production Networks and the Analysis of Economic Development." *Review of International Political Economy* vol. 9(3).
- Ferguson, Niall. 2003. "Hegemony or Empire?" *Foreign Affairs* vol.82, no.5.
- Ferguson, Niall. 2004. *Colossus: the Price of America's Empire*. New York, Penguin.
- Gardner, Lloyd C. et al. 1973. *Creation of the American Empire: U. S. Diplomatic History*. Chicago, New York, San Francisco, etc.: Rand McNally & Co.
- Gereffi, G. 1999. "A commodity chains framework for analysing global industries." mimeo, Department of Sociology, Duke University.
- Gereffi. G. 2001 "Shifting Governance Structures in Global Commodity Chains, with Special Reference to the Internet." *American Behavioral Scientist* 44, 10 (June).
- Gereffi, G. ed. 2003. *Who Gets Ahead in the Global Economy? Industrial Upgrading,*

- Theory and Practice*. Johns Hopkins University Press.
- Gereffi, Gary and Miguel Korzeniewicz, eds. 1994. *Commodity Chains and Global Capitalism*. Praeger, Westport, CT.
- Gereffi, G. and Raphael Kaplinsky. eds. 2001. *The Value of Value Chains: Spreading the Gains from Globalisation*. Special issue of the IDS Bulletin, Vol. 32, No. 3, July. Brighton, UK: Institute of Development Studies at the University of Sussex.
- Hardt, Michael and Antonio Negri. 2000. *Empire*. Cambridge, Harvard University Press. 윤수중 역. 2001. 제국. 이학사.
- Headrick, D. 1981. *The Tools of Empire: Technology and Imperialism in the 19th Century*. Oxford University Press.
- Headrick, D. 1991. *The Invisible Weapon: Telecommunications and International Politics 1851-1945*. Oxford University Press.
- Henderson, Jeffrey. 1989. *The Globalization of High Technology Production: Society, Space and Semiconductors in the Restructuring of the Modern World*. New York: Routledge.
- Hsu, J.Y. and Lulin Cheng. 2002. Revisiting Economic Development in Post-War Taiwan: The Dynamic Process of Geographical Industrialization. *Regional Studies* 36(8), November.
- Ikenberry, John G. March. 2004. "Illusions of Empire." *Foreign Affairs* vol.83, no.2.
- Johnson, Chalmers. 2004. *The Sorrows of Empire: Militarism, Secrecy, and the End of the Republic*. New York, Metropolitan Books. 안병진 역. 2004. 제국의 슬픔. 삼우반.
- Kolko, Gabriel. 1988. *Confronting the Third World: United States Foreign Policy, 1945-1980*. New York, Pantheon.
- Kolko, Joyce and Gabriel Kolko. 1972. *The Limits of Power: The World and United States Foreign Policy, 1945-1954*. New York: Harper and Row.
- Lim, S.J. and Bae YoungJa. 2001. "Political Economy of Industrial Transformation: The Cases of LCD and Footwear Industries in South Korea and Taiwan." *Issue and Studies*, Insititute of International Relations, Taiwan.
- Lorell, Mark A., Julia Lowell, Richard M. Moore, Victoria Greenfield, Katia Vlachos. 2002. *Going Global? U.S. Government Policy and the Defense Aerospace Industry*. Rand.
- Lundestad, Geir. 1986. "Empire by Invitation? The United States and Western Europe, 1945-1952." *Journal of Peace Research* 23.
- Mann, Michael. 2003. *Incoherent Empire*. London: Verso. 이규성 역. 2004. 분별없는 제국. 심산.
- Mowery, D. 1992. 'The US National Innovation System: Origins and Prospects for Change.' *Research Policy* No.21.
- Nelson and S. Winter. 1982. *An Evolutionary Theory of Economic Change*. Cambridge, Harvard University Press.

- Negri, Antonio, and Michael Hardt. *Empire*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 2000. 윤수중역. 2001. 제국. 이학사.
- Nye, Joseph S. 2002. *The Paradox of American Power: Why the World's Only Superpower Can't Go It Alone*. 홍수원역. 2002. 제국의 패러독스. 세종연구원.
- Nye, Joseph S. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Cambridge: Perseus Books. 홍수원 역. 2004. 소프트파워. 세종연구원.
- Odom, William E. and Robert Dujaric. 2004. *America's Inadvertent Empire*. New Haven: Yale University Press.
- Porter, M. 1990. *The Competitive Advantage of Nations*. London, Macmillan.
- Sturgeon, T. J. 2001. How do we define value chains and production networks? *IDS Bulletin* 32 (3).
- Todd, Emmanuel. 2003. *After the Empire: The Breakdown of the American Order*, C. Jon Delogu, trans. New York: Columbia University Press. 주경철 역. 2003. 제국의 몰락 가치.
- Popper, Steven W. and Caroline S. Wagner. 2002. *New Foundations for Growth: The U.S. Innovation System Today and Tomorrow*. Rand.
- Williams, William Appleman. 1972. *The Tragedy of American Diplomacy*. New York, Dell. 박인숙 역. 1995. 미국외교의 비극. 늘함께.

#### <제5장>

- 김경욱. 2002. “할리우드 블록버스터의 전개과정과 이데올로기: <스타워즈> 시리즈를 중심으로.” 『영화연구』 . 20, 171-190.
- 김미현 외. 2003. 『한미투자협정과 스크린쿼터제』 . 서울: 영화진흥위원회.
- 김상배. 2004. “정보화시대의 지식구조: 수잔 스트레인지의 개념화를 넘어서.” 『한국정치학회보』 . 38(3), 255-276.
- 김상배. 2005. “정보화시대의 제국: 지식/네트워크 세계정치론의 시각.” 『세계정치』 . 26(1), 93-120.
- 김성곤. 2003. 『영화로 보는 미국: 할리우드 영화의 문화적 의미』 . 서울: 살림.
- 김지석. 1991. “할리우드 영화의 두 얼굴: 지배 이데올로기와 환상주의.” 『영화연구』 . 8, 58-77.
- 라모네, 이냐시오. 2002. 『소리 없는 프로파간다: 우리 정신의 미국화』 . 서울: 상형문자.
- 민병원. 2004. “네트워크의 국제정치: 새로운 이론틀의 모색.” 한국정치학회 추계학술회의 발표논문.
- 박지향 외. 2005. “기획특집: 세계정치와 제국.” 『세계정치』 . 26(1).
- 신강호. 1991. “할리우드 스튜디오 시대의 황금기” 『영화연구』 . 8, 98-118.
- 신강호. 1995. “뉴 할리우드.” 『영화연구』 . 10, 119-139.
- 유상철 외. 2005. 『한류DNA의 비밀: 소프트 파워, 소프트 코리아의 현장을 찾아서』 . 서울: 생각의 나무.
- 이와부치 고이치. 2004. 『아시아를 잇는 대중문화』 . 서울: 또 하나의 문화.
- 장수현 외. 2004. 『중국은 왜 한류를 수용하나』 . 서울: 학교방.
- 조한혜정 외. 2003. 『‘한류’와 아시아의 대중문화』 . 서울: 연세대학교출판부.

- 평화포럼21 편. 2005. 『매력국가 만들기: 소프트 파워의 미래전략』. 서울: 21세기평화재단·평화연구소.
- Barabási, Albert-László. 2002. *Linked: The New Science of Networks*. Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- Baran, Paul. 1964. "On Distributed Communications: Introduction to Distributed Communications Network." *RAND Memorandum*. RM-3420-PR. <<http://www.rand.org/publications/RM/RM3420/>> (검색일: 2004년 12월 4일).
- Barber, Benjamin R. 1995. *Jihad vs. McWorld*. New York: Times Books.
- Baudrillard, Jean. 1988. "Simulacra and Simulations." in Mark Poster, ed. *Jean Baudrillard: Selected Writings*. Stanford, CA: Stanford University Press, 166-184.
- Cowen, Tyler. 2002. *Creative Destruction: How Globalization is Changing the World's Culture*. Princeton: Princeton University Press.
- Der Derian, James. 2001. *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment in Network*. Boulder, CO: Westview Press.
- Dowmunt, Tony. 1998. "An Alternative Globalization: Youthful Resistance to Electronic Empires." in Daya K. Thussu, ed. *Electronic Empires: Global Media and Local Resistance*. London and New York: Arnold, 243-256.
- Drake, William J. and Kalypso Nicolaidis. 1992. "Ideas, Interests, and Institutionalization: 'Trade in Services' and the Uruguay Round." *International Organization*. 46(1), 37-100,
- Flamm, Kenneth, 1987. *Targeting the Computer: Government Support and International Competition*. Washington, DC: The Brookings Institute.
- Flamm, Kenneth. 1988. *Creating the Computer: Government, Industry, and High Technology*. Washington, DC: The Brookings Institute.
- Garofolo, John. 2000. *Telling War Stories: How The U.S. Military and Hollywood Produce a Warrior Culture*. Ph.D. Dissertation, University of Southern California.
- Gibson, William. 1984. *Neuromancer*. New York: Ace Books.
- Gomery, Douglas. *The Hollywood Studio System*. New York: St Martin's Press.
- Hardt, Michael and Antonio Negri. 2000. *Empire*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Hardt, Michael and Antonio Negri. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin Press.
- Hart, Jeffrey A., Stefanie A. Lenway and Thomas P. Murtha. 2000. "Technonationalism and Cooperation in a Globalizing Industry: The Case of Flat-Panel Displays." in Aseem Prakash and Jeffrey A. Hart, eds. *Coping with Globalization*. London and New York: Routledge, 117-147.
- Harvey, David. 1990. *The Condition of Postmodernity*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Herz, J.C. and Michael R. Macedonia. 2002. "Computer Games and the Military: Two

- Views,” *Defense Horizons*, 11, (2002), <<http://www.ndu.edu/inss/DefHor/Dh11/Dh11.htm>> (검색일: 2005년 8월 8일).
- Hozic, Aida A. 1999. “Uncle Sam goes to Siliwood: Of Landscapes, Spielberg and Hegemony.” *Review of International Political Economy*. 6(3), 289-312.
- Hozic, Aida A. 2001. *Hollyworld: Space, Power, and Fantasy in the American Economy*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Kim, Sangbae and Jeffrey A. Hart. 2001. “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, 285-314.
- Lampel, Joseph and Jamal Shamsie. 2003. “Capabilities in Motion: New Organizational Forms and the Reshaping of the Hollywood Movie Industry.” *Journal of Management Studies*. 40(8), 2189-2210.
- Miller, Toby, Nitin Govil, John McMurria, and Richard Maxwell. 2001. *Global Hollywood*. London: British Film Institute.
- Norris, Vivian. 2001. *Globalization and Anarchy in Cinema: Who Wins and Who Loses in the Entertainment War*. Ph.D. Dissertation. University of Washington.
- Nye, Jr., Joseph S. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: PublicAffairs.
- Prince, Stephen. 1992. *Visions of Empire: Political Imagery in Contemporary American Film*. New York: Praeger.
- Prince, Stephen. 2000. *A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-1989*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Schiller, Herbert I. 1969. *Mass Communications and American Empire*. New York: Augustus M. Kelley.
- Schroeder, Andrew. 2002. *Strategies of Cinema: Cultural Politics in the New Hollywood, 1967-1981*. Ph.D. Dissertation. New York University.
- Scott, Allen J. 2004. “Hollywood and the World: The Geography of Motion-picture Distribution and Market.” *Review of International Political Economy*. 11(1), 33-61.
- Segrave, Kerry. 1997. *American Films Abroad: Hollywood's Domination of the World's Movie Screens*. Jefferson, NC: McFarland.
- Tomlinson, John. 1991. *Cultural Imperialism: A Critical Introduction*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.
- Urry, John. 2003. *Global Complexity*. Cambridge: Polity.
- Volkmer, Ingrid. 1997. “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, 48-83.
- Wasko, Janet. 1994. *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*. Austin: University of Texas Press.

Wasko, Janet. 2001. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. Cambridge: Polity.

Wayne, Mike. 2003. "Post-Fordism, Monopoly Capitalism, and Hollywood's Media Industrial Complex." *International Journal of Cultural Studies*. 6(1), 82-103.

<이상 끝>