



김상배(서울대학교)

1. 머리말

21세기 정보화시대라고 하면 가장 먼저 떠올리게 되는 것은 단연 전 세계의 컴퓨터를 네트워크 형태로 연결해놓은 인터넷이다. 우리는 인터넷을 통해 이메일을 주고받고, 온라인 채팅을 하며, 상대방의 웹사이트를 방문한다. 인터넷을 통해 은행 업무를 보기도 하고, 물건을 구입하기도 하며, 심지어 정부의 민원서비스도 제공받을 수 있다. 이 밖에도 구글, 야후, 네이버와 같은 검색엔진을 이용해서 얻은 정보로 학습도 하고 업무도 볼 수 있다.

이러한 인터넷의 또 다른 이름은 ‘네트워크의 네트워크(a network of networks)’이다. 일정한 표준규약을 따라 형성된 다양한 네트워크의 집합이라는 뜻이다. 학술과 비즈니스의 용도로 쓰이고, 정부 네트워크의 집합이면서, 국내 차원을 넘어 국제적 네트워크로 통하고, 컴퓨터와 통신망을 기반으로 하여 사람과 사람을 연결하는 다층적 네트워크의 집합체가 바로

인터넷이다. 이러한 인터넷이 없었다면 현대 생활은 얼마나 따분하고 불편했을까? 가끔 인터넷 접속이 전혀 되지 않는 오지를 여행할 때마다 떠오르는 생각이다.

올해로 열세 둘을 맞는 인터넷은 짧은 세월에 비하면 상당히 많은 것을 바꾸어놓았다. 서양에서 들어온 전기와 전신을 보고 눈이 휘둥그레지던 100여 년 전 우리 조상이 오늘날의 인터넷을 본다면 아마도 다시 한 번 세상이 개벽했다고 놀랄 것이 분명하다. 단순히 기술과 경제 분야에서의 변화만 일어나고 있는 것이 아니다. 실제로 인터넷의 확산으로 대변되는 최근의 정치사회 변동은 기존의 고정관념으로는 제대로 파악되지 않는 새로운 현상을 야기하고 있다.

예를 들어 2002년 대통령 선거에서 인터넷을 중심으로 뿔뿔 뭉친 디지털 신세대는 정치권력의 향배를 바꾸어놓았다. 이른바 닷컴 벤처기업은 개미군단의 네티즌을 상대로 새로운 개념의 e-비즈니스를 펼치고 있다. 인터넷을 기반으로 한 각종 시민사회 단체와 인터넷 커뮤니티의 온라인 참여는 새로운 사회문화 권력의 등장을 예견하게 한다. 인터넷 포털사이트의 뉴스 서비스가 종이신문을 능가하는 언론권력으로 군림할 가능성에 대한 우려의 목소리도 만만치 않다.

이러한 현상은 모두 인터넷을 매개로 하는 새로운 세력의 약진을 배경에 깔고 있다. 인터넷이 없었으면 골방에 박혀 있었을 오타쿠들이 자기들만의 취향을 중심으로 사이버공간이라는 공개된 장에 모이고 있다. 예전 같았으면 각 분야의 프로그가 아니면 엄두도 내지 못했을 백과사전의 편찬에 아마추어도 한 줄 거들어 쓸 수 있게 되었다. 사용자 생산 콘텐츠(user created contents: UCC)는 인터넷을 타고 놀라운 사회적 위력을 발휘하고 있다. 대량으로 생산되어 판매되는 기성품에 자신의 기호를 맞출 수밖에 없었던 소

비자가 생산과정에 피드백을 넣는 프로슈머(prosumer), 즉 생산자(producer)이자 동시에 소비자(consumer)인 존재로 거듭나게 되었다. 사회적 이슈에 대해 자신의 주장을 개진하는 개인과 단체, 하다 못해 테러집단까지도 인터넷에 의지해서 행동을 조직한다. 요컨대 인터넷의 확산은 뿔뿔이 흩어져 있던 사회의 소수자가 뭉쳐서 힘을 얻게 되는 새로운 세상을 만들어내고 있다.

인터넷을 매개로 한 새로운 세력의 약진은 사회질서의 재편 또는 새로운 수립의 필요성을 낳는다. 가장 먼저 쟁점으로 떠오른 것은 지적재산권 분야이다. 디지털 형태로 존재하는 정보와 기술은 막대한 개발비용이 드는데 비해 너무나도 손쉽게, 그것도 거의 원형 그대로 복제되는 특징을 지닌다. 따라서 아날로그 형태의 재산을 다루던 기존의 방식과는 다른 법과 제도가 필요할 수밖에 없다. 오프라인 사회질서에서도 그렇지만 새롭게 형성되는 온라인 공간에서 질서를 수립하기 위한 진통은 더욱 거세다. 인터넷에 접속하기 위해서는 어떠한 기술적·제도적 장치를 마련해야 하는가? 익명으로 이루어지는 온라인 토론이 판을 깨지 않고도 활력을 유지할 수 있는 방안은 무엇일까? 버추얼 삶(virtual life)의 묘미를 맛보는 온라인 게임의 공간에서는 어떠한 질서를 수립하는 것이 적합할까? 최근 들어 이러한 오프라인·온라인 질서를 형성하기 위한 노력은 각국 차원을 넘어 세계질서의 차원에까지 확대되고 있다.

여기서 주목할 점은 이러한 일련의 사회변화가 결코 정치적인 진공 공간에서 일어나지 않는다는 사실이다. 인터넷을 둘러싼 사회질서의 형성은 다양한 행위자가 관여해 복잡한 경쟁과 협력을 벌이는 권력정치의 장에서 이루어진다. 이 책이 인터넷 권력이라는 화두를 던지고 정보사회의 제 측면을 해부하려는 것은 바로 이러한 인식을 바탕으로 한다. 그렇다면 인터

넷을 둘러싸고 부상하는 권력정치는 어떠한 특징을 지니는가? 인터넷 권력은 무엇으로 구성되고 어떠한 조직원리에 의해 그리고 어떠한 메커니즘을 통해 작동하는가? 인터넷이 야기하는 현상의 생소함을 핑계로 그대로 방치하기에는 최근 들어 학술적·실천적 차원에서 너무나도 거대한 정치·사회적 변동이 발생하고 있음이 분명하다. 이러한 맥락에서 정치학·사회학·언론정보학 분야의 소장 학자를 중심으로 이른바 인터넷 권력을 대대적으로 해부하는 작업의 첫발을 내딛는다. 이러한 작업을 구체적으로 펼치면서 다음과 같은 세 가지 쟁점에 특별히 초점을 맞추어 논의의 방향을 설정하고 가다듬었다.

첫째, 인터넷 권력은 어디에서 나오는가? 정보화시대라는 맥락에서 인터넷으로 대변되는 변화의 이면에는 무엇이 존재하는가? 이 책은 인터넷의 하드웨어적 차원을 넘어 그 이면에 도사리고 있는 기술·정보·지식의 질적 변화라는 차원에서 인터넷 권력이 부상하는 맥락을 짚어본다.

둘째, 이렇게 부상한 인터넷 권력은 어떠한 형태를 가지고 어떻게 작동하는가? 이 책은 기존 권력이론의 분석틀에 의거해 인터넷 권력의 구성요소와 조직원리 및 작동 메커니즘을 개념화하고 이를 극명하게 보여주는 경험적 사례를 검토했다.

끝으로, 인터넷 권력을 누가 주도하는가? 인터넷의 확산으로 어느 세력이 득세하는가? 이 책에서는 인터넷을 매개로 새롭게 부상하는 세력의 실체와 이러한 변화의 와중에 재편되고 있는 사회질서의 구도를 탐구했다.

요컨대 이러한 논의의 과정에서 각별히 주목한 것은 정보사회의 키워드로 부상하고 있는 세 가지 변수, 즉 지식, 권력, 네트워크가 구성해내는 동태적 관계라고 할 수 있다.

2. 인터넷 권력은 어디에서 나오는가

인터넷이 권력이 된다면 이러한 인터넷 권력은 도대체 무엇을 배경으로 생겨나는 것일까? 인터넷을 단순한 하드웨어의 산물로서만 이해하면 이러한 질문에 대한 답을 쉽게 구할 수 없다. 우리가 눈으로 보고 만질 수 있는 인터넷은 컴퓨터로 구성되는 물리적 네트워크의 집합체이지만, 좀 더 자세히 들여다보면 이러한 인터넷을 만들고 작동하게 하는 요소들이 빙산의 밑동처럼 커다란 덩치를 숨기고 있다. 인터넷은 정보혁명이라고 부르는 모든 변화를 응축해서 보여주는 가장 대표적인 사례이다. 다시 말해 인터넷은 20세기 중·후반 이래 인류가 이룩한 기술·정보·지식 분야, 통칭해 말하면 인류 지식체계의 총체적인 성과물이다. 이렇듯 인터넷 권력은 하드웨어로서의 인터넷의 이면에 존재하는 기술·정보·지식의 질적 변화를 바탕으로 출현하고 작동한다. 인터넷 권력이라기보다는 ‘지식 권력’이라고 부르는 것이 좀 더 정확한 표현일지도 모르겠다. 그렇다면 정보화시대를 맞이해서 기술·정보·지식은 어떠한 변화를 겪고 있으며 그러한 과정에서 인터넷과 인터넷 권력은 어떠한 의미를 갖는가?

첫째, 인터넷 권력의 부상은 지능형 인공물을 생산하는 ‘기술’의 발달을 바탕으로 한다. 정보화시대의 기술은 단순한 도구나 기계를 발명하는 수준을 넘어 자동장치 또는 지능기계(smart machine)를 발명하는 데 기여한다. 이러한 지능기계는 인간 동력의 투입도, 나아가 인간의 상시적인 지시도 필요로 하지 않는다. 다시 말해 근대 산업기술이 무생물 동력에 기반을 두었다면 IT(information technology)는 전기나 전자와 같은 탈(脫)생물 동력에 기반을 둔다. 또한 근대 산업기술이 인간에 의한 기계적 통제를 통해 작동했다면 IT는 지능기계에 의한 전자적 통제를 통해 작동한다. 이러한

전자적 통제가 가능한 것은 IT가 단순한 하드웨어가 아니라 프로그램화 또는 코드화된 소프트웨어 형태의 준(準)물질적 산물이라는 점 때문이다. 이러한 준물질적 산물의 대표적인 사례로 반도체 설계기술, 컴퓨터 소프트웨어, 정보통신 분야의 코드와 알고리즘 등을 들 수 있다. 이 제품들의 혁신은 하드웨어를 만드는 작업을 통해서가 아니라 글을 쓰듯이 컴퓨터 프로그램과 소프트웨어의 코드를 만드는 작업을 통해 이루어진다.

IT의 또 다른 특징은 네트워크 환경을 바탕으로 하는 기술이라는 점이다. 최근 IT 발달의 주요 경향은 컴퓨터·통신·방송 등의 분야가 수렴되는, 소위 디지털융합(digital convergence) 현상이다. 이러한 현상의 본질은 각기 다른 기술이 모두 하나의 시스템으로 융합되어버리는 것이 아니라 다양한 기술이 네트워크를 통해 연결되는, 엄밀히 말하면 ‘디지털 복합(digital complex)’에 있다고 할 수 있다. 이러한 디지털 복합을 구현하는 과정에서 결정적인 역할을 하는 것은 상호 연관되어 있는 각 기술 요소 간의 호환성과 상호작용성을 확보하는 것이다. 이러한 점에서 IT의 다양한 요소를 조직적으로 엮어내는 기술표준이나 소프트웨어 코드의 역할이 중요하다. 이렇게 서로 네트워크되어 디지털 정보를 주고받으면서 작동하는 지능기계의 등장은 단순한 인공물의 성격을 넘어서는 특별한 의미를 품고 있는데, 그중에서도 단연 백미가 바로 인터넷이라고 할 수 있다.

둘째, 인터넷 권력의 부상은 데이터를 ‘정보’로 처리하는 과정의 양적 변화를 기반으로 한다. 이러한 변화의 핵심은 단연 정보의 디지털화이다. 정보를 다루는 기술을 뜻하는 IT의 발달은 정보 자체 및 정보를 다루는 지식체계의 변화를 야기했다. 먼저 IT의 발달을 기반으로 정보 자체가 디지털 형태로 존재할 수 있게 되었다. 디지털화란 0 또는 1이라는 2진법의 숫자로 모든 정보를 인코딩하고 변환 및 전송하는 것을 의미한다. 이러한 기술

혁신에 힘입어 이제 정보는 비트(bit) 단위로 측정되고 전자적으로 전송되는 디지털화된 형태로 존재한다. 디지털 정보의 출현은 정보의 양적 증대를 가속화시켰다. 인터넷은 그야말로 수많은 디지털 물결이 넘실거리는 정보의 바다이다. 아무리 많이 복제하더라도 정보의 질을 저하시키지 않고 전송 및 저장을 계속할 수 있는 디지털 기술의 특성은 이러한 현상을 강화한다.

그런데 정보의 양적 증가는 이를 처리하는 문제를 발생시킨다. 이러한 맥락에서 정보를 양적으로 증산하는 차원을 넘어 정보의 바다에서 등대의 역할을 하는 체계가 필요하다. 디지털 정보를 효율적으로 활용하여 재생산하는 데 기여하는 체계는 코드나 소프트웨어 형태로 존재하는 지능기계의 발달에 크게 의존한다. 이러한 지능기계의 대표 격은 인터넷과 인터넷에서 제공되는 각종 정보서비스이며, 이러한 서비스의 정점에 구글이 있다. 현존하는 검색엔진 중 가장 앞선 기술력을 자랑하는 구글은 그야말로 ‘검색이 잘되는 서비스’를 제공하는 것으로 유명하다. ‘의도의 데이터베이스(Database of Intention)’라는 모토에서 보듯이 구글 검색엔진의 목표는 검색자가 진정으로 의도하는 맥락에서 정보를 찾아주는 것이다. 이러한 목표를 달성하기 위해 구글은 2005년 1분기 현재 영리한 알고리즘으로 무장한, 17만 5,000개가 넘는 서버 컴퓨터를 사용하고 있다. 구글은 분산 컴퓨팅 방식을 채택하고 있어 부품 하나가 고장 나더라도 시스템 전체의 안정성을 해치지 않는 아키텍처를 특징으로 한다.

셋째, 인터넷 권력의 부상은 정보를 ‘지식’으로 처리하는 과정의 질적 변화를 배경으로 한다. 정보의 지식화 과정은 기술적으로 진행되는 자동적인 과정이 아니라 인간이 개입하는 ‘편집’의 과정이다. 편집이란 정보 그 자체를 다루는 것이 아니라 그 정보들에 ‘관계’를 부여하고 그러한 관계에

서 보편적 의미를 파악하는 과정이다. 현대사회에서 이러한 편집은 개인적 차원에서 일일이 수행되지 않고 사회적으로 누군가, 특히 미디어에 의해 대행되는 경우가 많다. 편집 자체가 고도로 전문화된 작업이 되면서 사회적 분업이 발생한 것이다. 특히 디지털 정보의 홍수 속에서 사람들은 정보 편집의 성가심을 덜어버리고 손쉽게 빌릴 수 있는 대상으로 편집의 기능을 이해하게 되었다. 이러한 맥락에서 주목받는 정보사회의 편집 대행자는 바로 인터넷 포털이다. 예를 들어 야후와 같은 인터넷 포털사이트는 정보검색 과정에서 편집자의 개입을 공공연하게 인정하는 업체이다. 순수한 기술적 효율성을 표방하는 구글과는 달리, 야후는 편집적 판단에 따라 원하는 바에 좀 더 근접하는 검색결과를 얻을 수 있다고 믿는다. 이러한 과정에서 문제가 되는 것은 인터넷 포털은 무슨 정보든지 검색할 수 있으며, 또한 그렇게 얻은 정보가 최선의 것이라는 일종의 이데올로기가 생겨난다는 점이다.

이와 대비되는 의미에서 최근에는 편집의 기능을 누군가에게 맡겨버리는 것이 아니라 참여자의 자율조직 메커니즘을 통해 수행하려는 시도가 생겨나고 있다. 이러한 과정에서 인터넷의 네트워킹 기능이 결정적으로 중요한 역할을 담당했음은 물론이다. 예전에는 전문가의 영역이던 백과사전의 편집 과정이 네티즌 일반에게 개방되는 온라인 백과사전 위키피디아(Wikipedia)가 가장 대표적인 사례이다. 18세기 디드로(Denis Diderot)와 달랑베르(Jean Le Rond d'Alembert)가 편집한 『백과전서(Encyclopédie)』의 방대한 작업에 비견되는 위키피디아는 인터넷을 기반으로 정보를 엮어내는 새로운 방법론에 기반을 두고 있다. 예를 들어 위키피디아의 편집 작업에서는 누구든지 참여할 의사만 있다면 온라인에 올라와 있는 용어에 대한 해설을 언제든지 수정해갈 수 있다. 이렇게 자발적인 수정의 과정을 거듭

하다 보면 결국에는 최선의 지식을 구할 수 있다는 철학이 깔려 있는 것이다. 네티즌의 자발적이고 개방적 참여가 보장되는 이른바 ‘오픈소스(open source) 모델’을 구축함으로써 일반인의 지혜 또는 중지(衆智)를 모으는 집단지성(collective intelligence)의 실험이 벌어지고 있는 것이다.

이와 유사한 맥락에서 흥미를 끄는 것은 폭소노미(folksonomy)라 불리는 탈(脫)시스템화된 분류체계(또는 편집체계)의 등장이다. 폭소노미는 표준화되고 객관적인 엘리트의 분류체계를 의미하는 택소노미(taxonomy)와는 달리 어느 정도 자의적이고 주관적인 형태의 분류체계이다. 프랑스의 어느 철학자가 소개한 중국의 동물 분류체계를 보면 황제가 소유하고 있는 동물, 가는 낙타털 붓으로 그린 동물, 멀리서 파리처럼 보이는 동물 등과 같이 분류의 원리를 객관적으로 파악하기 힘든데, 폭소노미도 이와 같은 전근대적 분류체계를 연상시킨다. 폭소노미의 분류방식을 따르자면 와인을 분류하는 경우에도 프랑스산, 북미산, 남미산, 호주산 등 객관적인 기준이 아니라 주관적인 경험에서부터 연상되는 기준을 따른다. 예를 들어 씹쓸한 기분으로 어느 카페에서 마신 와인, 입학을 축하하는 자리에서 즐겁게 마신 와인, 친한 친구가 생일선물로 준 와인 등과 같은 방식이다. 소셜 북마크(social bookmark) 또는 소셜 인덱싱(social indexing) 등으로 불리는 이러한 탈근대적 분류체계의 부상은 인터넷의 고유한 기술적 특성에서 비롯되는 하이퍼텍스트의 기능에 많은 부분 의존하고 있다.

끝으로, 인터넷 권력의 부상은 지식의 의미를 규정하고 지식활동에 동기를 부여하는 과정의 변화를 바탕으로 한다. 다시 말해 이러한 변화는 무엇이 지식이나에 대한 지식관의 변화, 또는 지식활동에 대해 정체성과 인센티브를 부여하는 관념의 변화를 의미한다. 이러한 시각에서 볼 때 최근 인터넷을 중심으로 벌어지는 현상들은 지식에 대한 인식의 변화를 보여주

고 있어 흥미롭다. 실제로 최근 인터넷 커뮤니티를 들여다보면 지식의 진실 여부를 밝히기 위해 그 지식의 본질적 내용을 따지기보다는 사회의 다수가 그 지식을 진실로 받아들이느냐에 의지하는 경향이 발견된다. 혹자는 이를 ‘다수결 지식의 부상’ 또는 ‘지식의 민주화’라고 부른다. 이러한 경향은 진실의 절대성을 회의하고 진실은 역사적·사회적으로 규정되는 것이라는 탈근대의 철학사조와도 일맥상통하는 바가 있다. 여하튼 인터넷의 발전으로 인해 지식을 공유하는 네트워킹의 메커니즘이 급속히 확산되면서 기존에는 지식으로 취급되지 않던 것들이 지식으로 여겨지는 현상이 발생하고 있다.

네이버가 ‘지식iN’이라는 이름으로 벌이고 있는 이른바 ‘지식검색’ 서비스는 이러한 변화의 대표적인 사례이다. 지식검색은 인터넷을 사용하는 일반인이 직접 참여해 지식과 정보를 요청하고 요청된 지식과 정보를 제공하는 커뮤니티 서비스이다. 근대 서구 과학혁명기 과학자들이 생각했던 지식과 네이버 지식검색 서비스를 사용하는 네티즌들이 생각하는 지식의 개념은 얼마나 다를까? ‘지식검색’에서 요청되고 검색되고 제공되는 것 중 많은 것이 객관적으로 증명된 전문적 지식이라기보다는 주관적이고 단편적인 지식 또는 정보에 해당된다. 맞으면 좋고 틀려도 문제될 것 없는 종류의 지식과 정보이자, 진위(眞僞)로 판별하는 지식이라기보다는 호불호(好不好)로 판별되는 ‘지식’이다. 예를 들어 사람들은 지구온난화와 관련된 과학적 지식을 묻기도 하지만 우리 동네의 소문난 맛집에 대한 지식 또는 정보를 구하는 경우가 더 많다. 이렇듯 지식검색은 개개인이 보유하고 있는 경험적 지식까지도 네트워킹을 시도하고 있다. 여기서 더 나아가 간혹 사람들은 선악(善惡)에 관련된 지식까지도 지식검색을 통해 판별하려고 해서 물의를 일으키기도 한다.

이러한 과정에서 인터넷의 확산은 지식활동에 대한 관념도 변화시켜 ‘축적되고 소유되는 지식’을 넘어 ‘유통되고 공유되는 지식’의 관념을 부상시켰다. 예를 들어 디지털화와 네트워킹을 기반으로 하는 인터넷의 정보와 지식에 대해 아날로그 시대와 같이 배타적인 지적재산권을 주장하는 것은 쉽지 않아졌다. 이러한 현상은 네트워크의 형태로 작동하는 인터넷의 성격 자체에서 비롯되는 바가 크다. 최근 활성화되고 있는 정보공유(copyleft) 운동은 이러한 변화를 반영한다. 아울러 주목할 것은 이러한 변화의 이면에 근대 이래 형성된 기술합리성의 관념에 도전하는 새로운 인식론의 출현이 자리 잡고 있다는 사실이다. 이른바 탈근대적 사고방식과 상대적 심미관을 바탕으로 하는 네티즌이나 해커의 문화나 담론이 대표적인 사례이다. 특히 해커문화의 기저에 깔려 있는 이타적인 참여 동기, 즉 비물질적인 형태의 명성(reputation)의 추구 및 이를 가능하게 하는 느슨하게 공유된 정체성의 존재가 주목을 받고 있다. 요컨대 인터넷상에서 지식활동을 벌이는 네티즌 커뮤니티에서 나타나는 지식활동에 대한 가치관과 세계관은 근대 서구 과학혁명기 과학자들이 가졌던 그것과는 다르다.

이상에서 컴퓨터 네트워크, 구글, 위키피디아, 네이버 지식인 등의 확산으로 묘사된 기술·정보·지식 분야의 변화는 인터넷 권력이 부상하는 배경을 제공한다. 이처럼 인터넷 권력이 부상하는 저변에서 발생하는 현상은 ‘지식에 대한 지식’ 또는 ‘지식을 엮는 지식’이라고 할 수 있는 ‘메타지식(meta-knowledge)’의 부상이다. 메타지식이란 지식을 분류하고 질서와 규칙을 부여하며 지식의 의미와 담론을 규정하는 지식이다. 전통적인 의미에서 보면 메타지식 자체는 지식이라고 할 수 없다. 오히려 ‘지식에 대한 정보’ 정도의 의미만 부여될 수 있을 것이다. 아날로그 시대에도 이러한 메타지식은 분류체계, 서지학적 지식, 기술표준, 인식론과 방법론, 통계 등의

형태로 존재해왔다. 그런데 정보화시대를 맞이해 이러한 메타지식은 코드 또는 소프트웨어와 같은 디지털 형태를 띠게 되면서 지식 자체의 개념을 변화시키는 동력을 얻게 되었다. 앞서 살펴본 바와 같이 이러한 디지털 메타지식은 인식론과 방법론 등의 메타지식에도 영향을 미칠 뿐 아니라 나아가 정체성과 가치관의 차원에서 파악되는 좀 더 추상적인 의미의 구성적 지식의 변화에도 영향을 미친다. 이 책에서 착안하는 부분은 바로 이러한 메타지식의 부상으로 인해 발생하는 권력의 변환, 즉 인터넷 권력의 부상, 그리고 더 나아가 우리 삶 전반의 변화이다.

3. 인터넷 권력은 어떻게 작동하는가

이상에서 살펴본 기술·정보·지식의 변화를 바탕으로 출현한 인터넷이 21세기 정보사회를 이해하는 데 중요한 이유는 무엇인가? 쉽게 말해 인터넷으로 대변되는 기술·정보·지식의 변수가 21세기 정보사회에서 작동하는 권력의 성격과 내용을 변화시키고 있기 때문이다. 그렇다면 인터넷으로 대변되는 기술·정보·지식의 변수는 어떠한 메커니즘을 통해 권력으로 작동하는가? 이른바 인터넷 권력은 무엇이고 어떠한 조직원리에 의해 어떠한 방식으로 작동하는가? 어떠한 게임이 새로이 부상하며 그 와중에 새로운 질서는 어떻게 형성되는가? 이 책은 권력에 대한 이론적 논의를 분석틀로 삼아 다음의 네 가지 차원에서 인터넷 권력의 작동 메커니즘을 해부한다.

첫째, 인터넷 권력은 인터넷과 관련된 자원을 소유하거나 활용하는 권력의 형태로 작동한다. 이러한 인터넷 권력의 인식은 주로 행위자 자체의

속성이나 보유자원에서 우러나오는 권력, 즉 ‘물질적 권력’의 개념에 입각해 있다. 이러한 관점에서 보면 정보사회에서 지식자원은 상대방에 대한 영향력으로 전환될 수 있는 가장 중요한 권력자원 중 하나이다. 따라서 지식이라는 권력자원의 핵심에 위치하는 인터넷에의 접근이나 활용 여부는 인터넷을 기반으로 벌어지는 경쟁의 장에서 승리하는 일차적인 조건이다. 쉽게 말해 인터넷이 권력을 장악하게 하는 가장 효과적인 도구로 부상한 것이다.

실제로 최근의 인터넷을 둘러싼 권력변동은 누구나 손쉽게 인터넷을 사용할 수 있게 된 환경이 만들어진 것과 밀접한 관련이 있다. 만약 인터넷과 관련 IT기기가 보편적으로 보급되지 않았다면 지금 우리가 논하는 정치사회 변동은 아직 시작되지 않았을지 모른다. 특히 인터넷을 통한 네트워크의 형성은 거대한 공룡의 꼬리와도 같던 미미한 존재, 이른바 롱테일(long tail)에 해당하는 존재에게 강력한 권력의 도구를 제공했다. 요즘 유행하는 UCC를 생각해보자. 간단한 기능을 습득하는 것만으로 UCC를 제작할 수 있고 이를 널리 유포시킬 수 있는 인터넷 인프라에 접근할 수 있다는 사실은 인터넷 권력의 기본적인 조건이다. 게다가 텍스트가 아닌 동영상의 형태로 제작되는 UCC의 확산은 정교한 언어를 구사하지 않아도 자신의 의사를 효과적으로 전달하는 수단을 제공했다. 일인미디어인 블로그(또는 미니홈피)의 확산과 이에 따른 이른바 블로고스피어(blogsphere)의 형성도 동일한 맥락에서 이해할 수 있다.

그러나 인터넷의 활용 차원보다 더 중요한 것은 이러한 인터넷을 만드는 능력의 보유 여부이다. 다시 말해 인터넷이나 관련 IT기기를 생산하는 기술을 보유하고 있느냐, 그리고 그러한 인터넷을 작동시키는 소프트웨어를 만들 수 있고 인터넷에 담기는 데이터베이스를 구축하고 각종 콘텐츠를

의 스토리텔링을 할 수 있는나의 문제가 더욱 중요한 것이다. 정보화시대의 치열한 경쟁 속에서도 미국 실리콘밸리와 할리우드의 기업이 경쟁력을 유지하고 있는 비결은 바로 이러한 기술·정보·지식의 생산능력에서 앞서가고 있기 때문이다. 다시 말해 이는 지적재산권의 대상이 되는 고급 지식자원과 생산능력의 보유 여부에 관한 문제이다. 게다가 정보화시대의 지식자원은 다른 자원을 위한 자원, 즉 일종의 메타자원(meta resources)으로서의 성격을 갖는다. 따라서 정보사회에서는 인터넷 자원 또는 지식자원의 보유 여부에 따라 힘의 분포를 측정할 수 있다. 이러한 지식의 지리학, 즉 지지학(地知學, geo-knowledge)의 시각에서 볼 때 최근 국내외에서 벌어지고 있는 정보격차(digital divide)는 인터넷 정치의 차원에서 중요한 문제가 아닐 수 없다.

둘째, 인터넷 권력은 인터넷 공간에서 보이지 않는 게임의 규칙을 정하는 권력의 형태로 작동한다. 이러한 인터넷 권력의 인식은 행위자의 구조적 위상에서 비롯되는 상호구성적 관계가 상대방의 행위에 영향을 미치는 권력, 즉 ‘구조적 권력’의 개념에 입각해 있다. 예를 들어 주인과 노예 또는 자본가와 노동자 간에 형성되는 관계에서 노예와 노동자에 대한 주인과 자본가의 권력이 발생하는 것과 같은 이치이다. 이러한 권력은 굳이 의도적으로 발휘되지 않더라도 이익의 갈등이 표면화되기도 전에 체제 내의 승인의 메커니즘을 통해 관철되는 특징을 지닌다.

이러한 구조적 권력이 인터넷 공간에서 작동하는 가장 대표적인 사례는 소프트웨어의 코드나 기술표준에서 발견된다. 다시 말해 코드와 기술표준을 생산하는 주도권을 장악하는 측은 IT와 인터넷 세상의 아키텍처 내에서 차지하는 ‘위치’에서 비롯되는 권력을 발휘할 수 있다. 좀 더 쉬운 예를 들어보자. 만약 인터넷에서 정보를 찾아 지식을 얻고자 할 때 반드시 거쳐야

하는 관문(gateway)이 있다면 그것은 무엇인가? 대부분의 경우 컴퓨터의 전원스위치를 켜고 난 후 컴퓨터 운영체제(마이크로소프트의 윈도), 웹브라우저(마이크로소프트의 인터넷 익스플로러), 인터넷주소(영문자 위주의 도메인 이름 체계), 인터넷 검색 포털(구글, 야후, 네이버) 등을 거쳐야 한다. 물론 다른 경로가 없는 것은 아니지만 현재로서는 컴퓨터와 인터넷을 사용하려면 대체로 이러한 경로를 따를 수밖에 없다. 이러한 과정에서 소프트웨어 알고리즘이나 기술표준을 장악한 기업이 구조적 권력을 행사하게 된다. 이러한 권력은 ‘지식의 질서(order of knowledge)’를 부여하는 디지털 메타지식에서 우러나오는 권력이며 인터넷 접속의 플랫폼을 장악하는 권력이다.

이러한 방식으로 최근 구글이 발휘하고 있는 구조적 권력이 주목받고 있다. 앞서 언급한 관문 중에서도 인터넷 검색 포털이 지금의 인터넷 사용에서 가장 부가가치가 높은 인터페이스이기 때문이다. 구글의 구조적 권력은 검색엔진의 알고리즘을 짜고 이를 변경하는 과정에서 발생한다. ‘구글댄스(Google Dance)’로 알려진 구글의 주기적인 알고리즘 업데이트는 이러한 권력의 위력을 여실히 보여준다. 구글이 댄스를 하는 이유는 검색 결과에서 더 높은 순위를 차지하기 위해 조작된 페이지, 즉 스팸을 제거하기 위해서이다. 그러나 구글댄스의 파장은 구글이 의도하지 않는 데까지 미친다. 구글의 알고리즘 업데이트 때문에 검색순위가 떨어진 기업이 도산하는 일이 허다하다. 구글은 악덕 검색엔진 최적화 업체와 제휴 프로그램을 제거하려 한 것인데, 불행하게도 다수의 악의 없는 경쟁꾼들이 희생양이 되는 것이다. 이러한 파장에도 구글은 알고리즘의 변경과정을 철저하게 감추고 그 과정을 공개하지 않는다. 최근 구글아키(Googlearchy)라는 용어가 부상한 것은 바로 이러한 구글의 막강한 권력을 빚낸 것이다.

셋째, 인터넷 권력은 인터넷과 관련된 온라인과 오프라인의 질서를 형성하는 권력의 형태로 작동한다. 이러한 인터넷 권력의 인식은 공식·비공식 제도의 규칙과 절차를 통제하거나 그 제도 자체를 바꿀 수 있는 능력, 즉 ‘제도적 권력’의 개념에 입각해 있다. 이러한 권력은 제도를 매개로 하여 상대방의 행위를 간접적으로 통제한다. 정보화시대를 맞아 인터넷에 대한 제도적 통제의 필요성은 인터넷 관련 국내 법제와 국제 레짐에 대한 논의를 활성화시키고 있다.

예를 들어 이러한 제도적 권력은 지적재산권 관련 국내의 레짐의 형성 과정에서 작동한다. 정보화시대의 도래는 기술혁신의 성과를 보호하고 기술개발자의 동기를 유발하는 차원에서 지적재산권의 규범을 광범위하게 도입할 필요성을 제기한다. 이러한 맥락에서 선진국의 첨단기업은 정보화의 초기 단계에서부터 법과 제도를 도입함으로써 지식 사용에 대해 비용을 치르게 하고 자신들의 투자를 효과적으로 회수하는 법률상(*de jure*) 방어 메커니즘을 마련하고자 했다. 이러한 과정에서 생성된 특허나 저작권 등과 같은 지적재산권 제도는 지식 생산자 측에 유리한 권력 메커니즘으로 작동했다. 최근 냅스터나 소리바다에 대한 소송이 그 대표적인 사례다. 그러나 인터넷의 확산은 기술개발자들이 중심이 되어 수립한 지적재산권 질서에 대한 대항담론의 등장을 부추기고 있다. 특히 특허나 저작권의 과도한 전유에 대한 비판이 거세지면서 ‘배타적 권리(copyright)’로서의 근대적 지적재산권 개념에 대응하는 ‘정보공유 운동’의 도전이 거세지고 있다.

오프라인과 마찬가지로 온라인에서도 새로운 질서의 형성을 둘러싼 권력정치가 발생하는 것은 당연한 일이다. 온라인 토론의 장에서는 누가 어떻게 토론의 인터페이스나 규칙과 같은 질서를 정할 것인가? 물론 온라인의 질서는 앞서 언급한 기술적 코드의 통제 메커니즘을 통해 수립될 수도

있다. 그러나 최근 온라인 토론관계의 형성이나 온라인게임 영역에서 드러나는 사례를 보면 ‘기술의 질서’와는 구별되는 ‘사회의 질서’가 온라인 공간에서 형성되어 행위자들의 행위에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 예를 들어 인터넷 토론방에 “이 토론방에는 중재자가 있습니다!”라는 깜박이불만 하나 있어도 참여자들은 좀 더 신중하게 토론을 벌인다고 한다. 또한 로그인의 절차를 두느냐 또는 인터넷 실명제를 실시하느냐 등의 여부가 토론자의 참여를 걸러냄으로써 토론 질서를 형성하는 효과를 낳기도 한다. 온라인게임에서 참여자들이 아이템의 거래 규칙에 민감하게 반응한다는 것은 이미 널리 알려진 사실이다. 이러한 사례는 모두 온라인 공간에서 제도적 질서를 만드는 권력과 밀접히 연관되어 있다.

끝으로, 인터넷 권력은 인터넷 콘텐츠에 담기는 지식 담론을 주도하는 권력의 형태로 작동한다. 이러한 인터넷 권력의 인식은 상대방의 관념, 신념, 가치체계, 정체성을 (재)구성하는 데 영향을 미치는 권력, 즉 ‘구성적 권력’의 개념에 입각해 있다. 이러한 권력은 구체적인 행위자보다는 비(非)가시적인 지식·상징·의미·담론 체계가 실행되는 메커니즘에 주목한다. 이러한 메커니즘을 통해 사회적 가치와 정체성이 생성되기 때문이다. 정보화시대의 꽃이라고 할 수 있는 인터넷 콘텐츠는 바로 이러한 권력이 행사되는 매개체이다.

인터넷에서 이러한 권력은 주로 정보를 지식화하는 편집의 과정을 통해 작동한다. 수많은 정보 중에서 옥석을 구분하고 그러한 정보를 재료로 어떠한 지식을 생산할 것인가에 대한 의제를 설정하는 편집 엘리트의 역할을 떠올리면 될 듯하다. 최근 온라인 토론의 장에서 담론의 방향을 주도하는 논객이나 이른바 알파 블로거 등도 동일한 맥락에서 이해할 수 있는 구성적 권력의 담지자이다. ‘좋은 질문을 만드는 것보다 더 위대한 창조행위

는 없다'라는 한 인터넷 포털업체의 모토에서 볼 수 있듯 질문을 만드는 편집의 권력은 실제적인 정보와 지식의 생산 이전 단계에서 필터링을 통해 창조의 역할을 발휘한다. 그런데 문제는 이러한 필터링의 과정이 중립적이라기보다는 누군가의 이익을 반영하는 방향으로 작동할 가능성을 항상 내포하고 있다는 점이다.

이러한 맥락에서 네트워크 메커니즘으로서의 인터넷의 확산은 기성 편집권력의 아성을 깨고 대항담론의 화살을 쏠 수 있게 만들었다. 그 대표적인 사례 중 하나가 최근 인터넷 문화동호회를 중심으로 부상하고 있는 대항적인 문화권력의 가능성이다. 인터넷을 통해 공연 관람 소감을 공유하면서 형성되는 담론이 단순한 동호회 차원의 교감을 넘어 문화콘텐츠의 가치나 정체성에 대한 나름대로의 견해를 개진하게 되는 동력을 얻게 된 것이다. 이는 의제를 설정하는 전문비평가의 권력에 대항하는 사용자의 평판 권력(reputational power) 또는 전문비평가를 비평하는 '메타비평'의 권력이라고 할 수 있다. 유사한 맥락에서 이른바 프로슈머가 나서서 제시하는 제품생산 또는 기술발전의 담론도 엘리트 위주의 지식 담론에 대한 대항권력을 생성하는 인터넷의 위력을 잘 보여주는 사례이다. 이러한 대항담론의 권력은 이른바 웹2.0 기반의 서비스를 바탕으로 부상하는 오픈소스의 모델이나 인터넷 커뮤니티의 탈계몽주의 담론 등에서 극명하게 드러난다.

요컨대 이상에서 살펴본 인터넷 권력 메커니즘의 특징은 단순히 물리적 네트워크를 활용하는 차원을 넘어 행위자들이 구성하는 사회적 관계 속에서 작동한다는 점에 있다. 인터넷의 물리적 인프라가 깔리는 초기 단계에 우선 그 인터넷 자원의 권력적 함의가 부각되는 것은 매우 당연하다. 그러나 인터넷의 물질적 차원에만 주목하는 것은 인터넷과 정보혁명이 미치는

복합적 영향을 분석하기에 미흡하다. 포괄적인 의미에서 본 인터넷 권력의 개념은 행위자 자체의 속성이나 보유자원에서 우러나오는 권력이 아니라 행위자들이 구성하는 네트워크에서 발생하는 권력, 즉 ‘네트워크 권력’이 훨씬 더 중요하게 작동하고 있기 때문이다. 이러한 점에서 인터넷 권력의 핵심은 기본적으로 불특정 다수로서의 ‘롱테일’을 엮어내는 네트워크의 메커니즘에 있다고 할 수 있다. 그렇다면 네트워크 권력이란 도대체 무엇인가? 그리고 인터넷은 어떠한 맥락에서 네트워크 형태의 권력으로 발현되는가? 이는 향후 연구가 풀어야 할 가장 중요한 숙제 중 하나임이 분명하다.

4. 인터넷 권력을 누가 주도하는가

이상에서 살펴본 인터넷 권력의 복합적인 메커니즘은 누가 주도하는가? 다시 말해 인터넷 시대의 지식과 권력의 변환 과정에서 어느 세력이 권력자로 부상하는가? 인터넷은 기존의 지배 메커니즘을 강화하는 도구인가, 아니면 새로운 대항세력을 지원하고 부추기는 수단인가? 이러한 질문에 대해 먼저 떠오르는 생각은 인터넷의 확산이 기성 권력의 강화보다는 새로운 세력의 부상과 친화성을 갖는다는 점이다. 실제로 인터넷이 창출하는 탈집중 환경에서 적응력을 갖추고 정보와 지식이라는 새로운 목표를 추구하기에 적합한 이들은 네트워크 형태의 행위자이다. 탈집중 네트워크로서의 인터넷의 속성은 롱테일로 불리는 불특정 다수가 집합적 행동을 조직할 수 있는 기반을 마련했다. 이러한 현상은 누군가가 만들어서 공급하는 웹1.0 시대를 넘어 사용자가 능동적으로 참여해서 만드는 웹2.0 시대

의 철학과도 일맥상통한다. 사실 인터넷의 본래 정신은 네티즌 모두가 자유롭게, 누구의 허가도 필요 없이 웹의 발전에 참여하는 자율조직의 원리와 맞닿아 있다.

이러한 자율조직 네트워크의 사례로 먼저 주목할 것은 인터넷을 매개로 하여 자신의 일상적 관심사나 이익을 중심으로 의제를 만들어내고 이를 확대재생산함으로써 문제해결 또는 대중설득을 도모하는 집합행위, 이른바 사이버 행동주의(cyber activism)의 부상이다. 이는 밑에서부터 조직되는 다중(多衆, multitude)의 일레라고 할 수 있다. 이른바 ‘디지털 다중’으로서의 사이버 행동주의는 기존의 위계적 조직이 인터넷을 활용하는 것과는 다르며, 단순히 IT매체에 의존해 단발성 퍼포먼스를 벌이는 참여군중(smart mob)과도 다르다. 다중으로서의 사이버 행동주의의 가장 큰 특징은 소기의 목적을 달성하기 위해 공동의 가치관을 공유하는 무리의 관심사를 결집·확산시킴으로써 기성 권력에 대한 대항담론을 창출한다는 데 있다. 이러한 사이버 행동주의는 국내적 차원을 넘어 국제적 차원에서 초국가적 네트워크를 형성하기도 한다. 널리 알려진 사례로 반(反)세계화를 기치로 내건 시애틀 시위나 멕시코의 사파티스타(Zapatista) 봉기 등을 들 수 있으며, 작동방식의 측면에서 보면 테러 네트워크도 유사한 사례이다.

인터넷을 매개로 한 새로운 행위자의 사례로 또 하나 주목할 것은 프로슈머의 부상이다. 반복하건대 프로슈머가 부상할 수 있었던 것은 바로 네트워크 메커니즘으로서 인터넷이 존재했기 때문이다. 프로슈머는 소프트웨어 기술개발의 과정에서 오류를 발견하기 위해 베타 사용자를 활용하는 생산과 소비의 빈번한 피드백을 연상시킨다. 그러나 최근에 주목받는 프로슈머는 이러한 기술개발 과정에 활용되는 객체가 아니라 제품의 생산과 판매에 이르는 전 과정에 커다란 영향력을 미치는 주체이다. 다시 말해 프

로슈머는 수동적 소비자가 아니라 어떠한 기능과 디자인의 제품이 개발되었으면 좋겠다는 의견을 개진하는 능동적 소비자이다. 이러한 점에서 프로슈머가 발휘하는 권력은 필요가 공급을 결정하는, 그래서 생산의 담론에 영향을 미치는 구성적 권력이다. 이러한 시각에서 보면, 프로슈머라는 다소 모순된 용어가 만들어져 자연스럽게 받아들여지게 되는 것 자체가 정보사회에서 발생하는 권력 변환의 사례라고 할 수 있다.

이러한 연속선상에서 볼 수 있는 것이 인터넷 공간에서 발견되는 다양한 동호회 커뮤니티의 활성화이다. 인터넷의 활성화는 기존의 오프라인에서는 자칫 비정상상으로 구분되던 소수자들이 뭉치는 계기를 마련했다. 이들은 인터넷을 통해 상대방의 존재를 확인함으로써 ‘우열의 범주’가 아닌 ‘차이의 범주’로 자신들의 정체성을 인식하게 되었다. 이러한 맥락에서 절판되고 실패한 상품이 성공하는 메커니즘이 구축되었고 부끄럽게 묻혀 있던 생각과 기호가 세상의 빛을 보게 되었다. 이러한 과정은 다수자에서 소수자로, 그리고 생산자에서 수용자로의 권력이동을 가져왔다. 문화 분야에서 이러한 권력이동은 기존 전문가가 행사하던 문화권력에 대한 탈권위화로 나타난다. 간혹 관객이 연주자보다 더 내공이 깊은 경우도 있으며, 인터넷 동호회의 ‘고수’가 종이신문의 칼럼니스트보다 높은 필명을 자랑하는 경우도 있다. 더욱 흥미로운 것은 이러한 과정에서 발생하는 문화적 장의 변환이다. 처음에는 무대 위의 공연을 관람하기 위해 모였지만 이제는 무대 밑의 관객끼리 서로 즐기면서 어울리고 공연이 끝난 후에는 자신들의 인터넷 커뮤니티에 돌아가서 토론하기를 즐기는 현상이 발생하고 있는 것이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 인터넷을 매개로 디지털 다중이 부상하고 있다고 해서 기존의 지배 메커니즘이 그냥 사라지는 것은 아니다. 인터넷

이 지니고 있는 또 다른 특징인 집중의 속성은 기성 권력을 분산시키기도 하지만 동시에 좀 더 교묘하게 그 권력을 확대·강화하는 토양을 제공하기도 한다. 기성 권력이 특히 실력을 발휘하는 영역은 전문기술 분야이다. 소프트웨어나 디지털코드 형태로 점점 더 복잡하고 정교해지는 기술을 다루는 능력을 보유한, 이른바 ‘버추얼 엘리트(virtual elite)’는 기술공간이 확장되는 것만큼 더 많은 권력을 행사할 기회를 얻는다. 역설적이게도 이러한 권력 강화의 이면에는 좀 더 편리하게 사이버공간을 향해할 새로운 도구를 원하는 네티즌의 수요가 자리 잡고 있다. 새로운 도구는 일단 개발되면 사이버공간에 도입되어 네티즌의 권력을 확대하는 도구로 사용될 수 있다. 그러나 결국 전문기술을 보유하고 있어야 그러한 도구를 스스로 생산할 수 있는데, 대체로 네티즌 일반은 그러한 능력을 보유하고 있지 못하다. 이러한 상황에서 기성 권력은 좀 더 복잡한 디자인을 사이버공간에 계속해서 심어 넣으며, 이러한 기술의 발전과 병행해 기존 패권의 작동방식을 정교화한다.

이러한 기술권력의 가장 대표적인 사례는 앞서 언급한 구글아기가 만들어내는 구조적 권력의 메커니즘이다. 게다가 최근 구글은 거대한 기술력을 등에 업고 정보사회의 ‘빅브라더’가 되려는 것이 아니냐는 의구심을 자아내고 있다. 구글 검색에 의해 생성되고 저장되는 데이터는 누가 소유하며 또 어떻게 활용되는가? 구글어스(Google Earth)에 잡힌 영상이나 우리 동네의 지도, 우리 집의 전화번호 등은 모두 거대한 개인정보의 데이터베이스를 기반으로 작동하는 감시권력(surveillance power)으로 구글의 무소불위(無所不爲)를 우려하게 하는 사례이다. 구글이 제공하는 이메일 서비스인 지메일(Gmail)의 맞춤형 광고도 개인정보 침해에 대한 위협을 알리는 사례이다. 그러나 현재로서는 유비쿼터스 세상에서 감시의 눈을 뜨고 있

는 구글의 ‘판옵티콘(panopticon) 권력’에 대한 아무런 통제장치가 없어 그저 구글의 신뢰성을 믿는 수밖에 없다.

그렇다면 인터넷 시대의 국가권력은 어떠한가? 앞서 인터넷 환경에서 탈집중 네트워크가 득세하는 사례를 살펴보았다. 그러나 경우에 따라서는 기존 국가기구의 권력이 인터넷 세상에서 더욱 강력하게 작동할 수도 있다. 인터넷 초기에는 국가로 대변되는 기성 권력이 학습하는 시간이 필요해서 그렇지, 결국에는 정신을 차리고 자기 역할을 찾아가고 있는 것으로 보인다. 최근 인터넷 거버넌스 분야에서 나타나는 국가 세력의 대응이나 테러 네트워크에 대항하는 선진국의 동맹 네트워크 등은 이러한 양상을 잘 보여준다. 물론 이러한 과정에서 국가가 예전의 모습을 그대로 유지하는 것은 아니다. 정보사회의 변화에 대응하는 국가는 자기변화를 통해 다양한 행위자가 형성하는 네트워크 속으로 스며들어 교묘한 형태로 그 작동방식을 바꾸어간다. 근대적인 의미의 국민국가를 넘어서는 21세기의 ‘네트워크 지식국가(network knowledge state)’를 논하는 것은 바로 이러한 맥락에서이다.

요컨대 인터넷 권력의 작동 메커니즘이 복합적으로 작동하는 것만큼 인터넷 권력을 주도하는 세력의 구도도 복합적으로 나타난다. 디지털 다중은 자신의 삶 속에서 더욱더 많은 행위의 자율성을 얻기 위한 도구로서 인터넷 권력에 의지한다. 이에 비해 버추얼 엘리트는 사이버공간에 대한 지배력을 강화하기 위해 인터넷 권력을 좀 더 교묘하게 확대재생산한다. 사실 인터넷의 확산은 네티즌 개인에게 더할 나위 없이 강력한 도구를 제공하기 때문에 인터넷 권력은 네티즌의 전유물인 것처럼 느껴지기도 한다. 그러나 기술적 신뢰성을 보장하는 인터넷의 생산과 관리를 위해서는 네티즌 개인도 전문지식을 가진 엘리트에게 의존할 수밖에 없다. 인터넷 권력

을 둘러싸고 디지털 다중과 베투얼 엘리트 간의 끊임없는 경쟁이 벌어지고 있다. 이처럼 인터넷과 사이버공간은 해방과 지배의 기회를 동시에 제공한다는 점이 바로 인터넷 권력을 공부하는 매력이자 패러독스이다.

5. 이 책의 구성

제1부 ‘인터넷 권력의 부상’에서는 최근 인터넷 권력에 대한 사회적 관심을 불러일으킨 가장 대표적인 세 가지 사례로서 구글과 네이버, 위키피디아, UCC 등을 이론적·역사적 시각에서 소개하고 비교 분석했다.

제1장 「인터넷 검색과 지식 권력: 포털의 정치경제학」에서 김평호 교수는 인터넷 검색 산업 및 검색 사이트의 부상에 따라 발생하는 지식 권력 변화의 다양한 측면을 정치경제학의 시각에서 분석했다. 최근 검색 산업과 검색 사이트의 역할에 대해 긍정적인 평가가 이루어지고 있긴 하지만 시장지배적인 대형 검색 산업 및 검색 사이트에 대한 비판적 이해가 필요하다. 검색 산업 및 검색 사이트가 지식의 생산과 유통 및 획득의 독과점적 공간이자 경로로 자리 잡으면서 지식과 정보의 관문 역할을 넘어 그 통제자의 역할까지도 수행하고 있다. 검색 사이트도 하나의 기업으로서 ‘이윤과 권력’을 추구할 목적으로 경영·기술전략을 수립하고 집행하는 것은 당연하다. 그러나 최근 이 사이트들이 적절하게 제어되지 않은 지식과 기술을 추구함으로써 ‘지식과 기술의 상업적 왜곡현상’이 발생한다는 것이 문제가 되고 있다. 이제 검색 산업과 검색 사이트는 지식을 찾아내고 연결해주는 단순한 역할을 넘어 무엇이 지식인가를 규정하는 복합적 지식 권력을 발휘하고 있다. 이러한 검색 산업과 검색 사이트는 자본과 기업의 이익

을 위해 복무하면서 인터넷이 가지고 있는 지식과 기술의 공공성, 더 나아가 인터넷의 정체성을 침해할 우려를 낳고 있다.

제2장 「계몽주의 『백과전서』와 위키피디아: 지식과 권력관계의 변화」에서 배영자 교수는 최근 주목받고 있는 위키피디아를 18세기의 계몽주의 『백과전서』와 비교함으로써 그것이 지식 권력에 주는 함의를 살펴보았다. 웹 기반 백과사전인 위키피디아의 등장은 역사적으로 볼 때 서구 근대 인쇄술 발전 이후 계몽주의 『백과전서』의 편찬으로 이어지는 상황과 매우 유사한 형태를 띠고 있다. 『백과전서』의 집필과 출판은 과학적·실용적 지식과 이를 생산하는 인간 이성에 권력을 부여하는 작업이었다. 이는 신이나 군주의 권력에 기초하고 있는 전통적인 정치사회를 비판하고 더 나아가 새로운 지식체계와 지식질서 및 사회구성 원리를 만들어가는 과정이었다. 이에 비해 위키피디아는 지식 생산의 민주화, 지식의 공동생산, 지식 공유, 열린 지식체계, 일상적이고 소소한 지식, ‘저자’보다는 ‘내용’에 의한 지식평가 등으로 특징지어진다. 특히 위키피디아는 웹을 통한 진입장벽의 완화, 자발적인 참여와 연대 및 공유라는 측면에서 기존 전문지식인의 권위에 도전하는 새로운 지식질서의 창출을 대변한다. 그러나 여기서 유의할 점은 실제 위키피디아를 둘러싸고 형성되고 있는 지식질서의 모습이 지식 엘리트적 ‘파워블로거’와 소수자 공동체의 ‘롱테일’이 공존하는, 다시 말해 위계적인 동시에 평등 지향적인 복합적 속성을 지니고 있다는 사실이다.

제3장 「UCC와 인터넷 권력」에서 배영 교수는 최근 주목받고 있는 UCC의 권력적 함의를 검토했다. UCC는 대중매체의 환경하에서 정보의 소비자에 머물렀던 일반인이 진정한 의미에서 프로슈머의 영역으로 진입하게 됨을 의미한다. UCC와 조응하는 인터넷 권력은 특정한 콘텐츠 이용에 대

한 이용자의 욕구를 충족시키는 유인력과 그로 인해 발생하는 영향력이라는 차원에서 이해할 수 있다. 우선 UCC를 제작하는 생산자나 관련 UCC를 체계적으로 축적해놓고 제공하는 매개자는 인터넷 권력을 행사할 수 있는 유리한 조건을 획득하게 된다. 아울러 인터넷 권력은 UCC 자체에 담지된 내용으로 인해 파급되는 영향력에서 발생한다. UCC의 내용을 매개로 작은 목소리가 모여 큰 목소리가 되고 이것이 사회의 변화를 가능하게 만드는 하나의 동력으로 변화하는 것이다. UCC를 통해 ‘건강한 권력’을 형성하기 위해서는 무엇보다도 과장되고 왜곡된 정보유통의 위험성에 대한 개인의 자각이 필요하다. 아울러 개인의 자발적인 참여와 자유로운 토론을 통해 UCC를 기반으로 한 새로운 권력을 감시 또는 견제해야 한다.

제2부 ‘인터넷의 새로운 질서’에서는 인터넷을 둘러싸고 오프라인과 온라인에서 모색되고 있는 정보사회의 새로운 질서를 지적재산권 관련 법·제도, 인터넷 토론 공간, 온라인게임 등의 세 가지 사례를 통해 검토했다.

제4장 「지적재산권과 정보사회의 새로운 질서」에서 조화순 교수는 지적재산권을 위한 정보사회의 질서가 어떻게 형성되고 있는지를 권력의 관점에서 검토했다. 최근 정보기술이 급속하게 발달함에 따라 과거 상업적 거래의 대상으로 간주되지 않던 지식이 상업화되면서 다양한 정치사회적 갈등과 권력을 둘러싼 경쟁이 국내적으로 표출되고 있다. 이러한 사례로는 소리바다와 넵스터를 둘러싼 지적재산권 소송, 한국과의 자유무역협정(FTA) 협상에서 미국의 지적재산권 강화 요구, 최근 부각되고 있는 미국과 중국 간의 지적재산권 갈등 등을 들 수 있다. 이른바 ‘보이지 않는 전쟁’이 지적재산권 분야에서 발생하고 있는 것이다. 특히 지적재산권을 둘러싼 ‘권력전쟁’은 지적재산권을 관할하는 법과 규칙의 제도화에 참여해 자신의 이익을 극대화하려는 각 행위주체 간 경쟁의 형태로 나타난다. 이러한 경쟁

에서의 성공은 정보사회에서 개인과 국가의 경제적 부와 경쟁력을 보장하는 원천으로 인식되고 있다. 이러한 과정에서 기존의 권력을 가진 국가와 새롭게 부상하고 있는 집단이나 개인 간에는 자신에게 유리한 방향으로 지적재산권 분야의 질서를 수립하려는 경쟁이 치열하게 벌어지고 있다.

제5장 「인터넷 정치토론의 질서」에서 김은미 교수는 인터넷에서 이루어지는 토론 질서를 인간 커뮤니케이션의 특징이라는 시각에서 검토했다. 인터넷 토론이 모든 시민의 공평하고도 자유로운 참여를 통해 새로운 공론장을 열 것이라는 기대와 함께 오히려 몰가치성과 몰규범성에 경도되고 있다는 비판적인 평가도 적지 않다. 그러나 인터넷 공간 자체의 특성이 긍정 또는 부정, 어느 일방의 효과를 낳는 것은 아니다. 인터넷 토론이 특정한 양상으로 드러나는 것은 인간 커뮤니케이션의 본질과 특성이 매체가 가진 특정한 속성과 상호작용하면서 어떤 경우에는 강조되고 또 다른 경우에는 억제되면서 나타나기 때문이다. 인간의 커뮤니케이션은 메시지의 교환에 국한된 것이 아니라 상대 커뮤니케이터에 대한 인식과 자신에 대한 인식을 끊임없이 추구하는 과정을 포함한다. 인터넷과 같이 물리적인 실체가 보이지 않는 매체를 이용해 대화나 토론을 진행한다는 것은 자신을 표현하거나 상대방을 이해할 단서가 부족한 상태에서 서로에 대한 인식이 이루어짐을 의미한다. 따라서 과장된 표현이나 상대방과 나에 대한 단순화 과정을 어느 정도 거칠 수밖에 없다. 이러한 맥락에서 볼 때 인간의 커뮤니케이션 행위에 대한 근본적인 성찰은 인터넷의 토론 질서를 이해하는 데 매우 유익한 분석틀을 제공한다.

제6장 「온라인게임과 사이버공간의 질서」에서 박영민 박사는 인터넷의 발달과 대중화에 힘입어 부상하고 있는 사이버공간의 질서 형성을 온라인 게임의 사례를 통해 살펴보았다. 사이버공간에서 사용자는 익명성을 보장

받으며 정체성의 변화를 경험할 수 있다. 사이버공간에서 새로 태어난 사용자는 버추얼 사회의 질서를 받아들이며 새로운 공동체의식과 연대감으로 새로운 삶을 살아가게 된다. 그들에게 온라인게임의 버추얼 공간은 현실과 동떨어진 허구의 세계가 아닌 생활의 일부가 되어가고 있다. 그들이 만드는 문화는 이제 버추얼 세계를 벗어나 현실세계에 지대한 영향력을 발휘하기 시작했다. 특히 온라인게임이 대중화됨에 따라 사이버공간이 현실의 일부라는 생각이 더욱 설득력을 갖게 되었다. 사이버 행동주의, 게임 중독증, 사이버범죄 등은 버추얼 세계의 문제가 더 이상 벽 너머에 존재하는 다른 세계의 문제가 아닌 현실의 문제임을 보여주고 있다. 이와 같이 버추얼 세계가 현실세계에 지대한 영향력을 행사하게 되자 역으로 현실세계가 버추얼 세계와 그 질서를 무관심 속에 방치해둘 수 없는 상황에 이르렀다. 사이버공간에 건전한 질서를 확립하지는 주장, 적어도 무질서한 상태만이라도 막아보자는 현실세계의 목소리가 점점 높아지고 있는 것이다.

제3부 ‘인터넷의 새로운 권력자’에서는 사이버 행동주의, 프로슈머, 인터넷 동호회 등의 사례를 통해 정보사회의 새로운 질서 형성 과정에서 새로운 권력자로 등장하고 있는 정치·경제·문화 세력의 실체를 밝혀보았다.

제7장 「사이버 행동주의, 새로운 정치권력인가」에서 김종길 교수는 사이버공간에서 자신의 일상적 관심사나 이해관계를 중심으로 의제를 만들어내고 이를 확대재생산함으로써 문제해결 또는 대중설득을 도모하는 집합행위로서의 사이버 행동주의를 분석했다. 사이버 행동주의의 형식과 내용은 정보통신 기술의 발달과 맥을 같이해 왔는데, 초창기에는 주로 기존의 제도화된 시민운동단체가 홈페이지를 만들어 정보를 교환하는 정도였다. 그러나 시간이 지남에 따라 규모가 작고 재정이 빈약한 시민운동단체가 단체 결성과 함께 홈페이지를 만들어 오프라인 운동의 취약점을 보완

하는 형태가 주를 이루게 되었다. 그러던 것이 최근에는 ‘순수’ 인터넷 기
반의 사이버 행동주의가 활성화되었는데, 이를 주도하는 세력을 ‘다중’이
라 부를 수 있다. 다중이 주도하는 사이버 행동주의가 소기의 목적을 달성
하기 위해서는 가치관과 세계관의 공유를 바탕으로 다중의 관심사를 결집
하고 확산시킬 수 있어야 한다. 또한 쟁점을 가다듬고 이에 부합하는 상징
을 만들어낼 뿐 아니라 다중의 관심을 모을 수 있는 적절한 형태의 퍼포먼
스를 기획하고 실행할 수 있어야 한다. 궁극적으로 다중이 주도하는 온라
인 집합행동과 역동적인 삶의 세계인 오프라인 현상이 유기적으로 결합되
는 것이 사이버 행동주의가 성공하는 비결이다.

제8장 「인터넷 시대의 새로운 경제권력, 프로슈머」에서 최항섭 박사는
프로슈머, 즉 생산자와 소비자가 결합된 개념으로서 제품의 생산과정과
판매에 이르는 전 과정에 커다란 영향력을 미칠 수 있는 소비자의 권력을
분석했다. 과거에는 프로슈머가 생산과정에서 소외되었으나 최근에는 인
터넷 공간을 활용해 그들의 의견을 기업의 제품생산 과정에 반영하는 데
성공했다. 이러한 과정에서 프로슈머의 권력은 의견 결집을 가능하게 하
는 인터넷 공간에서 비롯되는 인터넷 권력인 동시에 개인권력의 부상을
의미한다. 특히 이러한 프로슈머 권력을 둘러싼 현상은 기술 진화 속도가
빠른 디지털제품 소비자에게서 자주 나타난다. 그렇지만 이러한 프로슈머
현상이 오프라인 세계에 야기하는 부작용도 만만치 않다. 예를 들어 기술
적으로 진화된 것이 무조건 더 나은 것이라는 강박관념을 가져오기도 한
다. 프로슈머의 소비패턴은 구매에 대한 감정적 욕구과잉 때문에 자신의
경제적 한계를 생각하지 않는 충동구매로 이어지기도 한다. 이러한 점에
서 프로슈머가 자본주의와 대기업에 대항하는 새로운 경제권력이라는 평
가와 더불어 오히려 자본주의와 대기업에 이용당하고 있는지도 모른다는

우려도 제기되고 있다.

제9장 「온라인 문화 수용자와 새로운 문화권력」에서 이호영 박사는 온라인 동호회의 사례를 통해 수용자의 적극적 문화담론이 생성되는 현상과 이로 인해 문화적 장에서 나타나는 권력 변화의 가능성을 검토했다. 인터넷의 등장과 확산은 다양한 문화담론이 전통적인 문지기(gatekeeper)에 의해 걸러지지 않고 직접적으로 독자와 만날 수 있게 하는 ‘대안적 담론의 장’을 여는 계기가 되었다. 자신의 주변에서는 같은 생각이나 취향을 가진 사람을 만나기 힘들었던 사람들이 온라인에서 모여 정보와 의견을 교류하게 되었고 동호회를 통해 집단적인 문화적 사회화를 경험하게 된 것이다. 특히 전통적인 의미의 비평가, 문화 매개자의 지위가 상대적으로 낮아지는 대신 아마추어의 영향력이 커지고 있다. 이는 기존 문화생산의 장을 지배했던 생산자 중심의 질서(생산과 소비의 실천적 분리)가 변화하고 나아가 생산과 소비의 혼합현상, 그리고 콘텐츠를 매개로 한 사회연결망이 증가하는 경향을 보여주고 있다. 인터넷은 진입장벽이 상대적으로 매우 낮은 사이버공간을 새로운 영토로 보유한다. 인터넷의 영향이 이처럼 미디어영역을 넘어 사회 전반에 확산효과(spillover)를 낳는 사례를 통해 인터넷을 좀 더 창의적으로 전유할 수 있는 방법을 모색해야 한다.

제4부 ‘인터넷 권력과 세계질서’에서는 인터넷 권력을 둘러싸고 벌어지는 정치사회 현상이 국경을 넘어 세계적인 차원에서 벌어지고 있는 사례로서 글로벌 정보격차, 글로벌 시민사회운동, 테러 네트워크와 네트워크 국가 등을 검토했다.

제10장 「글로벌 정보격차의 세계정치」에서 문상현 교수는 정보화시대를 맞이해 재편되고 있는 세계질서의 불평등 구조를 정보통신 기술의 급속한 발전이 낳은 정보격차라는 관점에서 검토했다. 현재 글로벌 정보격

차에 관한 국제사회의 지배적인 담론은 정보통신 기술과 국제발전 문제 간의 직접적이고도 인과적인 연관성을 상정하고 있다. 다시 말해 정보통신 기술을 모든 개인, 지역 공동체, 국가의 발전목표를 성취하는 데 결정적인 수단이자 도구로 제시하고 있는 것이다. 또한 이러한 담론은 기술과 발전의 관계에 대한 도구주의적이고 기술결정론적인 인식과 신자유주의적인 편향에 기반을 두고 있다. 그렇기 때문에 기존의 논의는 전 지구적 차원에서 경제통합이라는 목표를 추구하는 데 종속되는 한계를 지니고 있었던 것이 사실이다. 이러한 상황에서 글로벌 정보격차에 대한 논의와 이에 근거한 국제적 차원에서의 대응이 세계질서에서 뿌리 깊은 국가 및 지역 간 불평등을 완화하는 데 기여하기를 기대하기는 어렵다. 오히려 기존의 논의는 인류의 보편적 발전이라는 목표에 기여하기보다는 기존의 불평등을 더욱 심화시킬 개연성이 높다. 이러한 문제의식을 가지고 정보격차가 어떠한 맥락에서 정의되고 이해되며 어떠한 방식의 정책적 대안이 제시되는가를 면밀히 살펴보았다.

제11장 「인터넷과 글로벌 사회운동의 세계정치」에서 조현석 교수는 세계화와 정보혁명을 배경으로 현저하게 성장하고 있는 글로벌 사회운동의 동학을 분석했다. 글로벌 시민사회운동은 탈중심적이고 분산적인 네트워크 모델, 다양한 이념과 집단을 포용하는 유연한 정체성, 직접 행동을 중시하는 적극적 행동전략이라는 측면에서 종전의 초국가 사회운동과 다른 특징을 보여주었다. 이러한 변화는 무엇보다도 인터넷을 매개로 이루어진 사회운동의 ‘규모 변환(Scale Shift)’으로 이해할 수 있다. 권력이론의 관점에서 볼 때 이러한 글로벌 사회운동이 세계정치에 미친 영향은 도구적 권력, 구조적 권력, 구성적 권력의 세 가지 차원에서 이해할 수 있다. 그런데 글로벌 사회운동이 대규모의 직접행동을 통해 도구적 권력을 행사하려 시

도할 경우 그 효과는 일시적이고 제한적이었다. 마찬가지로 세계정치의 게임 규칙에 영향을 미치는 구조적 권력이라는 측면에서도 큰 한계를 지니고 있었다. 그러나 글로벌 사회운동이 신자유주의적 정치경제질서의 규범 구조를 비판하고 대안적 규범질서를 모색하는 구성적 권력의 차원에서 일정한 효과를 거두었다. 2000년대 들어 신자유주의 진영의 세계경제포럼(WEF)에 대항해 인권, 환경정의, 사회정의 같은 대안적 사회이슈를 제기한 세계사회포럼(WSF)이 그 대표적인 예이다.

제12장 「인터넷, 테러 네트워크, 네트워크 국가」에서 전재성 교수는 정보혁명으로 인한 기술의 발전과 사이버공간의 출현이 온라인과 오프라인의 폭력질서에 미친 영향을 인터넷과 테러의 결합이라는 측면에서 분석했다. 과거의 테러가 오프라인에서 전통적인 매체를 활용하는 이른바 ‘온프레스(on-press) 테러’였다면 인터넷 시대의 테러는 온라인 테러 또는 e-테러리즘으로 파악된다. 인터넷과 테러의 결합은 오프라인에서의 파괴행위 조장이라는 측면뿐 아니라 열린 마음의 공간에서의 명분과 이데올로기, 그리고 견해들의 싸움이라는 점에서 새로운 차원을 제시하고 있다. 인터넷 시대를 맞이하는 이 테러집단들이 지니는 또 다른 특징은 새로운 형태의 네트워크 구성원리를 효과적으로 활용하고 있다는 점이다. 이러한 맥락에서 테러에 대항하는 기존 국제정치 행위자의 네트워크화를 이해할 필요가 있다. 경직되고 고정적인 위계적 조직으로는 새로운 형태의 유연한 네트워크에 대항하기 어렵기 때문이다. 실제로 위계적 조직을 유지해온 근대 국민국가는 21세기 새로운 네트워크적 폭력에 대항하는 데 어려움을 겪고 있다. 이러한 맥락에서 미국을 비롯한 서구 국가들은 한편으로는 테러 네트워크의 내부조직과 활동양상을 파악하고 다른 한편으로는 스스로 네트워크 국가가 되는 변환의 시간을 맞이하고 있다. 정부의 몇몇 기관의

차원을 넘어서 개인, 시민사회, 정부, 지역단체, 국제기구가 유기적으로 연결되어 테러 네트워크에 대항하는 반(反)테러 네트워크를 구성하고자 많은 노력을 기울이고 있는 것이다.

■ 추천 문헌

- 김상배. 2007. 『정보화시대의 표준경쟁: 인텔리즘과 일본의 컴퓨터산업』. 한울.
- 하영선·김상배 엮음. 2006. 『네트워크 지식국가: 21세기 세계정치의 변환』. 을유문화사.
- Burke, Peter. 2000. *A Social History of Knowledge: From Gutenberg to Diderot*. Cambridge: Polity.
- Castells, Manuel. 1996. *The Rise of the Network Society*. Malden, MA: Blackwell.
- Deibert, Ronald J. 1997. *Parchment, Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation*. New York: Columbia University Press.
- Goldsmith, Jack and Tim Wu. 2006. *Who Controls the Internet? Illusions of a Borderless World*. Oxford: Oxford University Press.
- Grewal, David Singh. 2008. *Network Power: The Social Dynamics of Globalization*. New Heaven: Yale University Press.
- Jordan, Tim. 1999. *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. New York: Routledge.
- May, Christopher and Susan K. Sell. 2006. *Intellectual Property Rights: A Critical History*. Boulder & London: Lynne Rienner.
- Nye, Jr., Joseph S. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.
- Toffler, Alvin. 1990. *Power Shift*. New York: Bantam Books.