

# 동아시아 공동체의 설립과 평화 구축

동북아역사재단 편 47

동북아역사재단 기획연구 47

## 동아시아 공동체의 설립과 평화 구축

초판 1쇄 인쇄 2010년 12월 24일

초판 1쇄 발행 2010년 12월 30일

지은이 한용섭 · 홍기춘 · 이상수 · 이규원 · 엄상윤 · 이정남 · 김수현 · 이기완 ·  
조철호 · 김지환 · 손열 · 김상배 · 전재성 · 이승주 · 최태욱

펴낸이 정재정

펴낸곳 동북아역사재단

등록 제312-2004-050호(2004년 10월 18일)

주소 서울시 서대문구 의주로 77 임광빌딩

전화 02-2012-6065

팩스 02-2012-6187

e-mail book@historyfoundation.or.kr

© 동북아역사재단, 2010

ISBN 978-89-6187-209-6 93910

- \* 이 책의 출판권 및 저작권은 동북아역사재단이 가지고 있습니다.  
저작권법에 의해 보호를 받는 저작물이므로 어떤 형태나 어떤 방법으로도  
무단전재와 무단복제를 금합니다.
- \* 책값은 뒤표지에 있습니다. 잘못된 책은 바꾸어 드립니다.

York : Pinter.

Terada, Takashi(2001), "Directional leadership in institution-building : Japan's approaches to ASEAN in the establishment of PECC and APEC," *Pacific Review*, 14 : 2.

Terada, Takashi(2004), "Thorny Progress in the Institutionalization of ASEAN+3 : Deficient China-Japan Leadership and the ASEAN Divide for Regional Governance," Typescript.

Terada, Takashi(2006), "Forming an East Asian Community : A Site for Japan-China Struggles," *Japan Studies*, Vol. 26, No. 1.

"Obama Victory Speech," *New York Times*(Nov. 5, 2008), [http://elections.nytimes.com/2008/results/president/speeches/obama-victory-speech.html#\(검색일:2008.12.11\)](http://elections.nytimes.com/2008/results/president/speeches/obama-victory-speech.html#(검색일:2008.12.11)).

# 지식·문화 분야에서 IT모델의 확산

서울대학교 김상배

## I. 머리말

최근 동아시아 각국은 공통의 규범과 가치를 기반으로 한 동아시아 차원의 공동체의 추진에 각별한 관심을 기울이고 있다. 특히 냉전의 종식과 지구화 및 정보화의 급속한 전개라는 21세기 환경의 변화에 공동으로 대처하는 차원에서 개별 국가 차원을 넘어서는 지역 차원의 교류와 협력 및 연대의 방안에 대해서 각종 구상과 정책들이 출현하고 있다. 한국도 지난 10여 년 동안 동아시아 또는 동북아시아 차원의 공동체를 추진하기 위한 각종 구상과 정책을 정치, 경제, 문화 등의 분야에서 추진해왔다. 이렇게 동아시아 공동체란 이름으로 제시되고 있는 구상과 정책들의 면면을 자세히 들여다보면, 그 핵심에는 우리가 제시하는 구상과 정책으로 동아시아 이웃 나라들의 이해와 동감을 얻는 소프트파워(soft power)의 세계정치가 자리 잡고 있음을 발견하게 된다.

사실 최근 국제정치학에서는 군사나 경제와 같은 하드파워(hard power)의 영역을 넘어서는 '제3의 국가전략 영역'으로서 소프트파워 분야에 대한 관심이

커져가고 있다. 이러한 관심은 21세기 세계정치에서 지식이나 문화 또는 이념 등의 주제가 군사력이나 경제력과 관련된 주제들을 넘어서 새로운 권력 이슈로서 인식되고 있음을 반영한다. 이러한 맥락에서 소프트파워나 국가 브랜드에 대한 국내외의 관심 증대를 이해할 수 있다. 실제로 21세기 세계정치에서는 지식·문화 분야의 패권을 둘러싼 다양한 세계정치 행위자들 간의 경쟁이 활발하게 벌어지고 있다. 이러한 맥락에서 보면 지식·문화 분야는 국민국가를 주요 행위자로 해서 전개되어온 근대 국제정치의 변환(transformation)이 발견되는 대표적인 영역이기도 하다. 실제로 지식·문화 분야의 주역은 전통적인 의미의 국가 행위자라기보다는 다양한 형태의 초국적 행위자, 예를 들어 글로벌 네트워크(global networks) 형태를 띠는 행위자들이다. 요컨대 지식·문화 분야는 21세기 세계정치의 특징이라고 할 수 있는 지식권력과 네트워크 세계정치의 부상이 가장 극명하게 드러나는 영역이라고 할 수 있다(김상배, 2007a).

그렇다면 동아시아 공동체를 추진한다는 차원에서 한국이 지식·문화 분야에서 추진할 수 있는 소프트파워 전략은 무엇이 있을까? 그런데 이러한 질문을 던짐에 있어서 깊고 넘어갈 필요가 있는 문제는 군사·안보나 경제·산업 분야와는 달리 지식·문화 분야는 아직도 그 외연과 내포가 명확하지가 않다는 사실이다. 사실 지식이나 문화라는 용어 자체가 학술적 개념이라기보다는 일상용어인 까닭에 매우 다의적으로 해석될 수 있는 소지를 안고 있다. 게다가 군사·안보나 경제·산업의 변수들에 비해서 지식·문화 분야의 변수는 객관적인 실체로서 파악되기보다는 주관적 또는 간주관적인 메커니즘을 통해서 생성되고 전파되는 경우가 다반사이다. 이러한 맥락에서 볼 때, 지식·문화 분야는 여전히 그 나름대로의 독자적인 질서의 형태를 갖추지 못하고 아직도 창발(emergence)의 과정을 겪고 있는 분야라고 할 수 있다. 따라서 포괄적인 의미에서 논하는 지식·문화 분야 전반을 하나의 독자적인 권력과 국가전략

의 범주로 설정하기 위해서는 앞으로 좀 더 체계적인 개념화와 이론화가 필요한 것이 현실이다.

이러한 맥락에서 이 글은 지식·문화 분야 중에서도 그나마 가장 객관적 실체를 가지고 있는 것으로 평가되는 '정보화' 분야에 초점을 맞추었다. 이 글은 정보화의 개념을 통상적으로 이해하는 IT(information technology) 인프라의 보급이나 정보기술의 개발 및 정보산업 육성의 범위를 넘어서 이해하고자 한다. 이 글에서 논하는 정보화는 대략 1970년대 이래 컴퓨터와 정보통신 기술이 발달하여 정보, 지식, 커뮤니케이션 등과 관련된 활동에 적용됨에 따라 발생하는 다층적인 사회변화를 지칭한다. 좀 더 구체적으로 정보화의 개념은 ① IT로 대변되는 새로운 물질적 산물을 생산하는 기술의 발달과 이로 인한 산업차원의 변화를 의미하는 '정보산업화', ② IT를 활용하여 정보를 처리하고 각종 지식을 생산, 축적, 배포, 활용하는 과정의 변화를 의미하는 '지식정보화', ③ IT를 매개로 한 정보·지식생산 활동을 효율적으로 뒷받침하는 조직제도와 사회문화 차원의 변화를 의미하는 '지식사회화'의 세 가지 층위로 나누어서 이해할 수 있다(김상배, 2007a). 물론 정보화의 현실은 이렇게 세 가지로 분리된 것은 아니고 서로 밀접히 연결되어 있지만, 적어도 분석적인 차원에서 이렇게 구분하는 것이 매우 유용하다.

이러한 정보화 분야에서 동아시아 공동체의 추진을 염두에 두고 대외적으로 자랑할 만큼 최근 한국이 보여준 성과, 그리고 한계는 무엇인가? 흔히 정보화 분야에서 한국이 이룩한 성과로는 반도체나 디스플레이와 같은 IT산업의 성공, 초고속 인터넷으로 대변되는 IT인프라 강국의 이미지, 그리고 이러한 산업과 인프라의 성공을 이끌어낸 기업과 정부의 역할 등을 거론하고는 한다. 이 밖에도 한국 정보화의 성공 스토리는 사이버 공간에서 널리 확산되고 있는 각종 온라인 동호회와 사이버 문화의 독특성에서도 발견된다. 2008년

촛불집회의 디지털 정치참여를 통해서 드러난 다이내믹 코리아의 이미지도 정보사회를 향한 한국 사회의 성공적인 변모를 보여주는 사례이다. 이 밖에도 최근 적극적으로 펼쳐지고 있는 IT분야의 공적 개발원조(Official Development Assistance : ODA)와 각종 IT분야의 국제협력의 사례들도 한국의 정보화가 보여준 주요 성과임에 분명하다. 넓게 보면 이러한 IT분야의 성과들은 하드파워의 측면에서 한국의 국력을 반영하는 동시에 소프트파워의 측면에서 한국이 세계를 향해서 내세울 수 있는 문화적 가치와 중견국의 이념을 담고 있기도 하다.

물론 한국이 정보화를 추진하는 과정에서 드러낸 한계도 없지 않다. 하드웨어 제조업 부문에 편중된 IT산업 구조는 소프트웨어나 콘텐츠 부문으로의 구조변동의 장애물로 지적된다. 급변하는 경쟁 환경에 대처하기에는 한국의 IT기업들이 여전히 대기업에 의존하는 덩치가 큰 수직적인 조직 모델의 형태를 띠고 있다. 인터넷에서 형성되는 네티즌들의 사회 네트워크의 내용을 채우는 양질의 인터넷 콘텐츠 부족도 고질적인 문제점 중의 하나이다. 게다가 최근 인터넷 동호회의 활성화를 기반으로 하여 발견되는 중우주의(衆愚主義)의 경향도 한국의 사이버 문화가 극복해야 할 과제 중의 하나이다. 이 밖에도 한국이 펼쳐고 있는 IT분야의 외교는 여전히 수동적인 참여의 모습을 벗어나지 못하고 있을 뿐만 아니라 IT분야의 국제협력도 실리 위주의 마인드에 머물고 있음도 문제점으로 지적된다(Kim, 2006 ; 김평호, 2006).

이상에서 언급한 한국 정보화의 성과와 한계에 대한 논의를 좀 더 체계적으로 펼치기 위해서는 미국이나 일본 및 유럽 국가들의 사례에 견주어보는 '비교 정보화 모델론'의 시각이 필요하다(Castells ed., 2004 ; Castells and Cardoso eds., 2006 ; Castells and Himanen, 2002 ; Castells et al., 2007 ; 유석진 외, 2006). 다시 말해 한국의 정보화에 대해서 단순히 성공이나 실패냐를 묻는 방식을 넘어서 다른 나라의

정보화 사례들과 비교하여 한국의 사례가 드러낸 독특한 특징이 무엇인지를 밝혀야 할 것이다. 그렇다면 한국의 정보화 사례는 정보화 분야에서 나름대로의 모델을 개척하고 있다고 부를 정도의 두드러진 특징을 지니고 있을까? 한국이 추진해 왔던 정보화의 궤적에는 한국의 특수한 경험에서 우리나라의 것이면서도 동시에 글로벌 청중을 상대로 정보화 분야의 보편성을 논할 수 있을 만큼의 내용이 담겨 있는가? 요컨대 한국이 정보화 분야에서 이룩한 성과를, 단순한 '한국의 정보화 모델'이 아닌, 소위 '한국형 정보화 모델'라고 개념화해서 불러 볼 수 있을까? 이 글은 이러한 문제의식을 바탕으로, 한국의 정보화를 한국형 정보화 모델이라는 개념적 렌즈를 통해서 보려고 시도했다(김상배, 2002 ; 황종성, 2007).

동아시아 공동체 추진을 염두에 두고 한국이 채택할 수 있는 소프트파워 전략의 아이টে으로서 한국형 정보화 모델에 대한 논의를 펼쳐나감에 있어서 이 글이 특별히 주목하는 점은 한국의 정보화에서 한국의 독특한 모델로서 내세울 요소들이 얼마나 발견되느냐의 문제이다. 최근 지구화 시대를 맞이하여 제조명되고 있는 정치경제 모델에 대한 논의의 연속선상에서 보면, 한국 모델은 산업화와 민주화를 동시에 달성한 한국이 정보화 국면에 접어들면서 세계를 향해서 제시하는 모델의 의미를 지닌다. 한국 모델은 미국과 같은 신자유주의적 모델과 중국과도 같은 개발도상국형 발전 모델을 모두 품는 개념인 동시에, 유사한 국가전략의 과제를 안고 있는 국가들의 발전경로를 보여주는 동태적인 모델의 성격을 강하게 지닌다. 다시 말해, 한국 모델은 국제체제에서 특정한 위상과 발전단계의 국가들에게만 주는 정태적 '특수 모델'이 아니라 모든 국가들에게 메시지를 주는 '동태적인 보편 모델'의 의미가 있다. 그도 그럴 것이 한국의 정치경제체제는 중국 모델에서 논하고 있는 것과 같은 박정희 시대의 개발독재 모델을 던지고 일어서, 경제성장을 하면서도 민주화의 역동성

을 잃지 않은 동태적 과정의 가능성을 보여주었기 때문이다.

이렇듯 한국 모델은 중국형 개발도상국 모델에서부터 시작한 개발도상국의 발전모델이 미국형 신자유주의 모델로 이르는 경로를 경험적으로 보여주는 의미를 지닌다. 한국 모델은 중국 모델과 미국 모델의 시계열적 경로를 보여주는 동태적 모델인 동시에, 양자를 모두 엮어내는 일종의 '메타모델(meta-model)'이라고 부를 수 있다. 다시 말해 시장경제와 개발독재 및 민주주의라는 세 가지 요소가 서로 갈등하는 요소들이기보다는 역사적 전개에 따라서 서로 결합되는 방식을 보여주는 모델이다. 이러한 점에서 한국 모델에는 한국사에 배태되어 있는 일종의 '퓨전 모델(fusion model)'로서 이해할 수 있다. 그러나 20세기 중반까지 한국의 퓨전 모델이 일종의 '변방의 퓨전 모델'이었다면, 산업화와 민주화 및 정보화의 국면에서 나타나는 한국의 퓨전 모델은 좀 더 적극적인 의미에서 해석되는 '중견국의 퓨전 모델'이라고 할 수 있다. 이러한 중견국 한국의 퓨전 모델은 '내용(matter) 모델'로서뿐만 아니라 '형식(form) 모델'이라는 차원에서 그 특징을 찾을 수 있다는 것이 이 글의 기본적인 인식이다. 실제로 이 글에서 논하는 한국 정보화의 사례는 이러한 한국 모델의 현주소를 극명하게 보여준다.

이 글은 앞서 언급한 정보화의 세 가지 층위에서 한국형 정보화 모델과 이 분야의 가능성과 한계에 대해서 살펴보았다. 제2장에서는 초고속 인터넷으로 대변되는 IT인프라와 기술의 생산 및 산업의 성공, 그리고 이를 뒷받침하는 정치경제제도의 문제를 살펴보았다. 제3장에서는 생산된 IT 지식을 활용하여 형성되는 온라인의 사회문화 모델과 이를 바탕으로 한 오프라인의 정치참여 모델의 한국적 특성을 살펴보았다. 제4장에서는 이러한 국내적 성과를 바탕으로 진행된 정보화 분야의 동아시아 국제협력과 이 분야 국제기구 활동에서 드러난 매력외교의 과제를 살펴보았다. 각 장에서 다루고 있는 사례들은 한국

의 정보화가 '정치경제 모델'의 의미를 넘어서 '사회문화 모델' 또는 '정치사회 모델'로 확장되고, 더 나아가 '외교전략 모델'로 확장되었음을 시계열적으로 보여주는 의미도 지닌다. 끝으로, 제5장 맺음말에서는 정보화 분야에서 한국이 독특한 모델이라고 내세울 만한 것의 내용을 추출하고 그 의미를 간략히 짚어 보았다.

## II. IT분야의 성과와 정치경제 모델의 확산 가능성

한국형 정보화 모델을 논함에 있어서 가장 먼저 생각해볼 것은 IT인프라의 보급이라든지, 기술을 개발하고 이러한 기술을 바탕으로 제품을 생산하는 과정에서 한국이 보여주는 실력과 매력 및 그 배경에 대한 문제이다. 이는 머리말에서 언급한 정보화 개념의 기준으로 보았을 때 '정보산업화'의 층위에 해당되는데, 기존의 정치경제 모델이나 산업화 모델 또는 산업정책 모델에 대한 논의의 연속선상에서 이해할 수 있다. 이렇게 좁은 의미에서 파악된 정보화의 주요 행위자는 기업과 정부이며, 대학이나 연구소의 인적 자원도 포함시켜서 생각할 수 있다.

### 1. IT산업의 성과와 인프라의 확산

IT산업 분야는 기술이전의 단계를 넘어서 기술혁신을 이룩한 사례라는 점에서 경제·산업의 스토리라기보다는 이 기반이 되는 기술·지식의 스토리로서 이해할 수 있다. 전통적으로 한국의 IT산업이 경쟁력을 가지고 있는 분야는 반도체와 LCD, 그리고 휴대폰 단말기 등인데, 이를 넓게 말하면 IT 하드웨어

어 또는 지식기반 제조업 분야라고 할 수 있다. 이 분야에서 한국이 보이는 실력의 특징은 대내외적으로 큰 인기를 끌고 있는 삼성 휴대폰 단말기의 성공에서 단적으로 살펴볼 수 있다. 비유적으로 말해 '애니콜 모델'이라고나 할까? 애니콜 모델의 특징은 기존의 제품에 하이터치를 가해 부가가치를 살리는 전략에 있다. 이러한 점에서 애니콜 모델은 동시에 틈새시장 공략의 모델이기도 하다. 여기서 틈새시장 공략의 모델이라 함은 글로벌 IT산업의 분업구조 속에서, 반드시 수확체증(increasing returns of production)의 영역은 아니더라도, 수확체감(decreasing returns of production) 영역의 특정한 가치사슬을 차지하고 경쟁력을 확보하는 모델이다. 컴퓨터산업에서 보는 바와 같이 IBM 호환 기종 컴퓨터의 지배표준하에서 틈새시장을 차지하고 제품의 품질과 디자인으로 승부해온 '애플 모델'을 떠올려볼 수 있다. 이러한 틈새시장 모델의 또 하나의 대표적인 사례는 전 세계 워드프로세서 소프트웨어 시장을 장악하고 있는 마이크로소프트 워드의 위세에 휩쓸리지 않고 한국 시장의 로컬 브랜드 파워를 지키고 있는 한글과컴퓨터사의 워드프로세서 아래아한글을 들 수 있다.

최근 IT인프라 분야에서 한국이 이룩한 성과도 한국 정보화의 성공을 상징하는 대표적인 상징이다. 사실 지난 10여 년간 자랑해온 '인터넷 강국'의 이미지는 세계 1~2위를 달리는 초고속 인터넷의 보급률과 이를 뒷받침하는 컴퓨터와 휴대폰 보급률 등을 바탕으로 한다. 한국에서 인터넷의 보급과 관련하여 주목을 끄는 점은 유선(wired) 인터넷을 중심으로 발전한 미국 모델이나 무선(wireless) 인터넷을 중심으로 발전한 일본 모델에 비교해서 드러나는 한국 인터넷 모델의 특징이다. 한국의 인터넷 보급 모델은 유선 모델과 무선 모델이 모두 강점을 보이는 독특한 '유무선 퓨전 모델'의 형태를 띠고 있는 것이 큰 대비를 이룬다. 인터넷 분야에서 나타나는 한국의 특징은 소위 유비쿼터스 분야에서 나타나는데, 소위 RFID(Radio-Frequency Identification)로 요약되는 미국의

유비쿼터스 컴퓨팅 모델과 디지털 정보가전의 홈 네트워킹으로 요약되는 일본의 유비쿼터스 네트워크 모델이 한국에서는 복합적으로 나타나는 특징을 보인다(Lee, O'Keefe, and Yun, 2003 ; Shin, 2007 ; Kushida and Oh, 2007).

최근에는 미디어 융합에 따른 새로운 산업과 환경의 출현에 따라서 방송이나 통신 분야에서도 한국은 세계적으로 주목을 받는 새로운 경로를 개척해나가고 있다. 예를 들어, 한국은 세계 어느 나라보다도 앞서서 디지털 위성방송(digital media broadcasting : DMB)이나 IPTV(Internet Protocol Television) 서비스를 선도적으로 개시하였다. 또한 WCDMA와 같은 각종 이동통신 서비스나 와이브로(WiBro)와 같은 휴대인터넷 서비스도 선도적으로 개시하여 테스트베드로서 한국의 통신시장의 이미지를 세계적으로 떨치고 있다. 이 밖에도 선도적인 IT인프라의 보급을 바탕으로 한 전자정부 서비스의 보급이나 전자상거래의 활성화를 위한 각종 물리적 인프라의 보급은 한국이 세계적으로 상대적으로 앞서나가고 있는 정보화 분야의 성과로 거론된다.

이상의 논의를 바탕으로 볼 때, IT분야의 실력 차원을 넘어서 찾을 수 있는 한국의 소프트파워 또는 매력의 요소로는 무엇을 들 수 있을까? 한국이 생산한 IT제품이나 IT산업의 경쟁력보다는 한국이 IT분야에서 이룩한 성공이 창출하는 이미지와 관련된 요소일 것이다. 마치 20세기 후반 한국 사회에서 '미제(美製)나 '일제(日製)가 자아내었던 이미지와도 같이 '한제(韓製)가 만들어내는 매력, 즉 소프트파워일 것이다. 다시 말해, 한국 IT산업의 기술력에서 우리나라 오는 'Made in Korea'와 'IT Korea'의 국가 브랜드로서의 가치를 떠올릴 수 있다. "이렇게도 좋은 성능과 디자인의 명품 휴대폰을 만들 수 있는 나라가 바로 한국이더라!", "너무도 손쉽게 인터넷을 쓸 수 있는 나라인 한국은 정말 인터넷 분야의 선진국이더라!" 등과 같은 찬사에 담긴 한국의 기술과 디자인에 대한 호감을 생각해볼 수 있다. 이러한 관점에서 보면 한국의 IT산업의 성과

들은 단순한 제품 경쟁력의 차원을 넘어서는 미감(美感)의 매력 또는 국가 브랜드의 면모를 지니고 있다고 보아야 할 것이다.

## 2. 한국 정보화의 정치경제 모델, 그 확산 가능성

이상에서 살펴본 IT산업과 인프라 분야의 실력과 매력을 뒷받침한 한국의 정책과 기업 모델, 그리고 좀 더 넓은 의미에서 본 한국형 정치경제 모델의 내용은 무엇인가? IT분야에서 나타나는 한국형 정치경제 모델에 대한 논의는 산업화의 과정에서 나타난 한국의 경제발전 모델의 연속선상에서 전개해볼 수 있다. 소위 동아시아 경제발전 모델과 동일한 맥락에서 이해되는 한국 모델은 20세기 후반 '한강의 기적'으로 평가될 만큼 성과를 보인 바 있다. 그러나 1997년 소위 IMF 경제위기를 겪으면서 추격의 시대를 마감한 것으로 평가되는 나라로서 한국의 경제발전 모델에 비판과 반성이 제기된 바 있었다. 그렇지만 그 후 10여 년간 한국 경제, 좀 더 구체적으로는 한국의 IT산업 분야가 보인 행보를 살펴보면, 한때 극복의 대상으로만 여겨졌던 한국의 정치경제 모델이 어느덧 경제위기의 충격을 딛고 일어나 궁극적으로 IT분야에서 한국의 성공을 가능케 한 정치경제 모델, 좀 더 넓은 의미의 제도 모델로서 작용하였음을 발견하게 된다.

우선, IT분야의 현장에서 뛰었던 한국 기업의 조직 모델이나 IT분야의 산업조직 모델을 살펴보면, 산업화 시대에까지 거슬러 올라가는 연속성이 발견된다. 예를 들어, 한국의 정보화와 IT산업의 성공을 이끈 기업들은 엄밀한 의미에서 보면 벤처형 중소기업들이 아니다. 삼성, LG, SK, KT 등의 사례에서 보듯이 오히려 기존의 대기업이거나 그 자회사들이다. 그렇다고 이들이 전통적인 의미의 한국형 재벌이라고만은 볼 수 없고, 새로운 비즈니스 아이템을

가지고 대기업 그룹의 재정적 지원을 받는 소위 전문대기업 모델이라고 할 수 있다. 그렇지만 이러한 기업들의 조직 모델들은 여전히 소위 '수직적 통합 모델'에 기반을 두고 있는 것도 사실이다. 흥미로운 것은 이러한 모델들은 IMF 경제위기를 겪으면서 개혁의 대상으로 지목되었으나 끝내 죽지 않고 적응의 과정을 겪고 있다. 한편으로는 이러한 기업 모델이 한계도 가지고 있는 것이 사실이고, 이러한 문제점을 인식하고 있음에도 불구하고 기업의 조직관성으로 인해서 구조조정을 하지 못하고 있는 것도 사실이다. 그렇지만 이러한 기업 모델들은 앞서 언급한 IT분야의 하드웨어 산업이나 지식기반 제조업 분야에서 그 효과를 발휘하고 있음도 무시할 수 없다. 이러한 상황에서 한국의 기업들이 기존의 조직 모델을 버리는 것만이 능사는 아닐 것이다.

한편 IT산업과 인프라를 육성하고 지원한 한국 정부의 산업정책이나 기술정책 모델을 보더라도 앞서 언급한 연속성이 발견된다(이영로·김병초·나성욱·허정희, 2007; 송희준·조탁, 2007). 한국의 IT정책 모델을 보면 정보통신부 주도의 산업진흥정책, 통신규제정책 등이 추진되었으며, 최근에도 지식경제부나 방송통신위원회 등을 통해서 지속적으로 작동하고 있음을 알 수 있다. 정보통신부의 정보화촉진기금, 정보화기본계획 등의 전통은 과거 경제개발기의 발전국가의 모습을 연상케 한다(홍성걸, 2003; 홍성걸, 2003; 홍성걸·윤석만 외, 2006). 최근의 추세를 보면, 정보화 분야의 발전국가 모델은 변환을 겪고 있는데, 소위 발전네트워크국가(developmental network state) 모델의 가능성이 그것이다(O Riain, 2000; 2004; 2006; Wong, 2004).

이러한 가운데 최근 이명박 정부의 출범과 함께 이루어진 정부조직 개편의 과정에서 이루어진 정보화 관련 부처들의 통폐합은 정보화 분야 정책 모델의 변화를 엿보게 하는 사례이다. 정보통신부가 폐지되면서 기존에 정보통신부가 담당하고 있던 정보화 관련 정책기능이 방송통신위원회(방송통신 및 IPTV 등),



지식경제부(IT산업정책), 행정안전부(정보화 기획 기능), 과학기술부(IT기술혁신) 등으로 분산되었다. 이러한 정부조직 개편과 방송과 통신의 융합시대에 대응하여 소위 영미형의 수평적 통합 모델로의 전환을 의미하는 것이다. 그러나 이러한 개편이 인터넷과 정보화 마인드보다는 방송과 통신의 마인드에 입각한 정책 변화라는 점에 논란의 여지가 있다. 좀 더 지켜보아야 하겠지만 이명박 정부의 정부조직 개편은 정보화를 추진하는 전담기구의 필요성에 대한 논의와 함께 한국형 정보화 모델의 미래를 가늠케 하는 중요한 잣대가 될 것이다 (Braman, 1994 ; 1995 ; 2006).

기업이나 정부를 주요 행위자로 하는 정치경제 모델의 차원을 넘어서는 IT 분야의 기술혁신체제나 여기서 더 나아가 이러한 IT혁신을 뒷받침하는 한국의 기술산업 문화라는 차원에서도 한국의 정보화는 산업화 시대로부터 이어져온 모델의 연속선상에서 이해할 수 있다. IT분야의 기술혁신체제(national innovation system : NIS) 또는 과학기술 인프라를 살펴보면 IT 하드웨어 산업이나 지식기반 제조업을 뒷받침하는 방향으로 대학-연구소-정부의 기술혁신 네트워크가 형성·작동하였다. 한편 지적재산권법이나 반독점법의 부과와 같은 기술문화와 지식레짐(knowledge regimes) 분야에서도 한국의 정보화는 지난 경제 추격기의 유산을 여전히 떠안고 있는 것이 사실이다. 또한 20세기 후반 산업화 시대 동아시아 국가들의 성공과 함께 학계의 주목을 받았던, 소위 아시아적 가치(Asian value)로 개념화되었던, 사회문화적 요소들도 한국 정보화의 배경적 요소로서 작용하고 있다. 또한 IT산업, 특히 IT벤처 분야에서 발견되는 다양한 인맥과 학맥의 네트워크는 산업화 시대에서부터 작동하던 한국의 독특한 사회적·문화적 요소이다.

요컨대 이상의 논의를 바탕으로 볼 때, 정치경제 모델로서 한국의 정보화가 밝아온 궤적은 다른 국가들의 정보화 사례에 비교해서 볼 때 나름대로의

특징을 지니고 있는 독자적 모델의 성격을 지니고 있다고 판단된다. 이러한 관점에서 보면 한국형 정보화 모델은 대기업 모델과 발전국가 모델의 조합으로 대변되는 동아시아 발전 모델이 산업화 시대의 성공과 좌절을 겪고 나서 정보화 시대에 이르러 나름대로의 적응을 하고 있는 모델로 그려질 수 있다. 다시 말해 정보화를 맞는 한국의 정치경제 모델은 산업화 시대의 모델을 완전히 대체하는 것이라기보다는 변화하는 기술·산업 환경에 맞추어 변환적 대응을 보이는 모델로서 평가할 수 있다. 비유컨대 산업화 시대의 피라미드 모델을 완전히 해체하는 것이 아니라 그 피라미드의 기울기가 상대적으로 낮아지는 정도의 모델이라고나 할까? 이러한 점에서 한국형 정보화 모델은 중국의 발전 모델보다는 시기적으로 앞선 경험을 바탕으로 한 모델이며, 공간적으로는 미국에 기원을 두는 실리콘밸리 모델이 동아시아에 수용되는 과정에서 제도조정 과정을 보여주는 모델의 성격을 동시에 반영한다.

### Ⅲ. 온라인 지식생산과 정치사회 참여 모델의 확산 가능성

IT분야의 성과에 대한 논의와 함께 살펴보아야 할 것은 널리 확산된 인프라를 바탕으로 하여 이루어진 정보·지식의(재)생산과 관련된 한국 정보화의 문제이다. 여기서 말하는 정보·지식이란 단순한 기술의 차원을 넘어서는 인문학, 사회과학, 자연과학 분야까지도 포함하는 넓은 의미의 정보와 지식이다. 이러한 점에서 이 절은 앞서 논의한 IT산업과 인프라의 층위의 '정보산업화'보다는 좀 더 넓은 의미에서 파악된 한국의 정보화, 즉 '지식정보화'를 탐색한다. 이는 기업과 정부를 행위자로 하는 정치경제 모델의 범위를 넘어서는

네티즌 일반이 참여하는 정보와 지식의 사회문화적 또는 정치사회적 (재)생산 모델을 의미한다.

## 1. 한국의 온라인 동호회와 사이버 문화

이러한 지식정보 활동의 사례를 가장 극명하게 보여주는 것이 최근의 인터넷에서 벌어지고 있는 온라인 동호회의 활성화와 이를 기반으로 한 정치사회 참여의 증대 현상이다. 1990년대 초중반 PC통신과 인터넷 보급의 초기 단계에서부터 한국에서는 각종 이메일 그룹과 인터넷 커뮤니티들이 등장한 바 있다. 오마이 뉴스와 같은 인터넷 언론, 아이러브스쿨이나 싸이월드 등과 같은 소셜 네트워킹 사이트, 네이버의 지식인, 다음의 야고라 등과 같은 인터넷 포털과 카페 또는 온라인 토론방은 한국 인터넷 역사의 한 획을 긋는 의미 있는 현상들을 창출하였다. 물론 이들은 한국만의 독특한 현상은 아니고 글로벌 정보사회의 보편적 현상의 성격을 동시에 내포하고 있는 것이 사실이다. 그럼에도 불구하고 최근 인터넷을 둘러싸고 벌어지고 있는 온라인 동호회나 사이버 문화 현상을 보면 한국형 정보화 모델을 논할 정도의 독특성이 발견된다.

가장 눈에 띄는 특징 중의 하나는 한국의 인터넷 포털이 보여주는 특징이다. 국내 최대의 인터넷 검색 업체인 NHN의 네이버 서비스의 경우 구글이나 야후와 같은 글로벌 인터넷 포털 업체들과는 상이한 검색 모델을 개척한 바 있다. 소위 구글의 검색 모델을 '교량형 모델'이라고 한다면, 이에 대비하여 네이버의 검색 모델을 '우물형 모델'이라고 부를 수 있다. 한편 네이버의 지식인 서비스는 '지식검색' 즉 '지식'을 검색한다는, 어쩌면 어폐가 있을 수도 있는 개념의 비즈니스 모델을 선보여 큰 성공을 거둔 바 있다. 사실 네이버 지식인이 추구한 것은 일반적인 의미의 검색이라기보다는 '지식커뮤니티' 모델에

가깝다. 다시 말해 검색을 통해서 객관적인 정보를 찾는 네트워크를 구축한 것이 아니라 오히려 사람들의 생각과 감성을 네트워킹하는 모델이라고 할 수 있다. 이렇게 네이버 지식인과 같은 소셜 네트워킹 서비스가 성공하고 있는 것에 비해 위키피디아가 그다지 큰 성공을 거두지 못하고 있는 점도 한국 인터넷의 지식정보 활동상의 특징을 보여주는 흥미로운 사례이다. 한국에서는 왜 위키피디아와 같은 소위 '집합지성(collective intelligence)'의 실험이 잘 안 되는 것일까?(레비, 2002). 비슷한 맥락에서 한국에서는 리눅스(Linux)와 같은 오픈소스(open source) 소프트웨어의 개발 모델도 활성화되지 못하고 있음에 주목할 필요가 있다.

한편 최근에는 인터넷에서 벌어지는 네티즌들의 활동이 단순히 정보를 검색하고 지식을 교환하는 차원을 넘어서는 새로운 문화공간의 형성이라는 차원으로까지 발전하고 있다. 온라인상의 블로그나 미니홈피 등의 확산이라든지 각종 온라인 동호회에서의 토론과 교감이 늘어나고 있다. 특히 미디어 융합의 시대를 맞이하여 확산되고 있는 UCC(user created contents)는 사이버 문화의 내용과 재미를 크게 늘려놓았다. 그런데 이러한 인터넷 동호회의 사회문화 모델에서 주목할 점은 이러한 활동이 전통적인 의미의 생산(production) 모델 차원을 넘어서 생산·소비(prosumption) 모델의 지평을 열어놓고 있다는 점이다. 엄밀히 말하면 물질적 재화를 생산하고 소비하는 모델이라기보다는 지식과 정보를 생산하고 사용하는 '프로듀시지(produstage)' 모델이라고 할 수 있다(Bruns, 2008). 이러한 맥락에서 보면 사이버 문화에서 주목할 것은 오리지널한 정보와 지식의 생산 모델이라기보다는 일종의 사용과 재생산 모델이다.

이러한 온라인 동호회 현상의 활성화의 배경에는 앞서 언급한 바 있는 한국의 독특한 사회문화적 요소들이 깔려 있음을 발견할 수 있다. 다시 말해 각종 인터넷 동호회에서 오고가는 것은 '이성적인 커뮤니케이션'을 바탕으로 한

지식과 정보뿐만 아니라 '감성적 커뮤니케이션'을 바탕으로 한 감성과 정감이  
 다. 이는 한국에서 아이러브스쿨이나 싸이월드와 같은 1차 집단적 정체성을  
 바탕으로 하는 소셜 네트워킹 서비스가 세계 어느 나라보다도 먼저 출현해서  
 붐을 이루었다는 사실을 통해서 증명되었다. 이를테면 한국형 소셜 네트워킹  
 서비스에서 발견되는 특징은 일종의 1.5차 집단적인 현상이라고나 할까? 이  
 러한 맥락에서 볼 때, 한국형 정보화 모델의 사회문화적 측면에 대한 면밀한  
 탐색을 위해서는 한국의 각종 온라인 동호회의 기저에 흐르는 문화적 요소 또  
 는 공동체적 정체성의 관념에 각별히 주목할 필요가 있다. 그도 그럴 것이 소  
 위 '해커주의'라는 것이 미국발 정보문화의 보편 모델에 해당되는 것이라면  
 한국에서 선보이고 있는 사이버 문화의 면모는 글로벌 모델과는 다른 한국형  
 해커주의로 개념화해 볼 수 있을 것이기 때문이다.

이렇게 활성화되고 있는 한국의 온라인 지식정보 활동과 사이버 문화에도  
 앞으로 개선되어야 할 문제점들이 없지 않다. 한국의 인터넷이 상대적으로 약  
 한 부분은 인터넷상에 올리는 양질의 정보와 지식의 오리지널한 생산의 문제  
 와 관련된다. 좀 더 구체적으로 말해 대중지식 차원의 온라인 동호회 활동이  
 활성화되고 있는 정도에 비해서 엘리트 차원의 고급지식 생산활동이 이를 뒷  
 받침하고 있지 못하다는 점이다. 예를 들어 최근의 UCC의 내용에 대한 논란  
 과 관련하여, 모두 배끼고 또 배길 뿐이지 스스로 오리지널한 콘텐츠를 생산  
 하는 사람은 별로 없다는 지적을 쉽게 흘려들을 수 없는 것은 바로 이러한 이  
 유 때문이다. 아무리 인터넷의 지식정보 활동을 주도하는 모델의 특징이 생산  
 과 사용이 복합되는 모델에 있다고 할지라도 새로운 지식과 정보의 생산 없이  
 마냥 대중적인 차원의 지식과 정보의 소비만을 반복할 수는 없기 때문이다.

물론 이 대목에서 인터넷 시대에는 '지식'이라는 것 자체에 대한 이해와 개  
 념 정의 자체가 크게 달라지고 있다는 반론을 제기해볼 수 있을 것이다. 또한

'인터넷에서의 '프로듀시지' 모델이 확산되면서 지식의 생산과 사용 및 재생산  
 의 문턱이 낮아지는 것 자체가 긍정적인 효과를 낳고 있다는 주장도 일리가  
 있다. 실제로 이러한 인터넷 동호회들을 중심으로 공연이나 작품에 대한 품평  
 을 벌이는 차원을 넘어서 비평가를 비평하는, 프로 수준의 아마추어 네티즌들  
 이 등장하고 있다. 이들이 인터넷상에서 벌이는 지식문화 활동의 의미를 해석  
 하자면 일종의 '메타비평 권력'을 발휘하는 것으로 볼 수 있다. 이러한 과정에  
 서 지식의 내용과 관련된 차원에서도 근대의 개념적 이해를 넘어서는 '새로운  
 개념의 지식'에 대한 탈근대 관념의 부상이 관찰되는 것도 사실이다.

그럼에도 불구하고 오리지널한 지식과 정보를 생산하는 메커니즘을 마련  
 하는 과제도 무시해서는 안 된다. 이러한 지식 대중화의 세파를 틈타서 걸려  
 지지 않는 B급 지식이 A급으로 둔갑해서 오해되는 '몰지성주의'의 경향이 등  
 장할 가능성이 높기 때문이다. 최근 출판계의 현황과 관련하여 오리지널한 전  
 문연구서보다는 해외 출판물의 번역이나 이것저것을 이차적으로 가공한 소개  
 서나 입문서들이 난무하고 있는 현상은 이러한 우려를 증폭시킨다. 게다가 최  
 근에는 이러한 '몰지성주의'의 요소가 '반지성주의' 또는 '천박한 지성주의'로  
 흐를 우려마저 낳고 있다. 최근 인터넷 토론방이나 각종 게시판을 중심으로  
 난무하고 있는 악성 댓글이나 근거 없는 소문의 유포 및 비방과 욕설 등에 대  
 한 사회적 우려가 급증하고 있는 것도 바로 이러한 맥락에서 이해할 수 있을  
 것이다.

사실 오리지널한 정보와 지식의 생산 문제는 네티즌 개인이나 대중 차원의  
 온라인 동호회가 책임질 종류의 문제는 아닐 수도 있다. 오히려 국가와 사회  
 의 총체적인 차원에서 접근해야 하는 문제일 것이다. 그럼에도 불구하고 한국  
 은 정보화 초기 단계에서 정부가 주도하는 지식정보화 또는 정보의 디지털화  
 를 통해서 '아무도 사용하지 않는' 데이터베이스를 구축하는 사업에 막대한

예산을 투입한 바 있다. 정부의 초기 정보화(정보의 디지털화) 사업에 대해서 수요자를 고려하지 않은 공급자 위주 모델이었다는 비판이 제기되는 것은 바로 이러한 이유 때문이다. IT인프라의 보급과 정보산업의 육성에서 정부가 나서 상당한 성공을 거두었던 경험을 '지식정보화' 분야에도 그대로 투영하려는 일종의 정책관성이 나타난 결과라고 할 수 있다. 이 대목에서 향후 중요한 연구주제로 제기되는 것은, 정부가 주도하는 모델이 한국에 전개된 정보화의 어떠한 부문에서는 성공하고 어떠한 부문에서는 실패했는지에 대한 '부문별(sector-specific) 시각'으로 본 비교연구이다. 이러한 맥락에서 앞서 언급했던 한국형 IT 혁신체제의 문제와 같은 맥락에서 보는 한국형 지식정보 생산 모델 또는 이를 뒷받침하는 첨단인재 생산 모델에 대한 진지한 고민이 필요하다.

## 2. 촛불집회와 디지털 정치참여 모델의 확산 가능성

한국 인터넷의 정치사회 모델이라는 관점에서 보면, 인터넷상의 포털과 각종 문화동호회, 연예인과 정치인 팬클럽 등의 형태로 활동하던 네티즌들이 붉은 악마나 노사모, 촛불집회 등을 통해서 사이버 액티비즘의 형태로 다양하게 발전되는 양상을 보게 된다. 그런데 이러한 과정에서 중요한 점은 한국의 정치사회에서 등장했던 예전의 정치사회 참여 모델과는 달리 최근의 양상은 지식과 정보, 좀 더 구체적으로 인터넷과 휴대폰을 매개로 한 새로운 정치사회적 참여 모델이 등장하고 있다는 사실이다(윤성이·장우영, 2007). 이러한 모델을 개념적으로 파악해보면, 동원 모델에서 참여 모델로 이행하는 과정에서 나타나는 한국의 독특한 특징을 보여준다. 2000년대 초반부터 한국 정치사회에서 많은 사례들이 부상하였지만 한국형 정보화 모델이라는 관점에서 가장 주목할 것은, 광우병에 걸렸을 우려가 있는 미국산 쇠고기의 수입반대 문제와 연

관되어 벌어졌던 2008년 촛불집회의 사례이다(김상배, 2008).

2008년 촛불집회는 인터넷을 매개로 하여 구성되는 복합 네트워크 현상의 특징을 보여주었다. 2008년 촛불집회를 특징짓는 복합 네트워크란 위계적 아키텍처를 갖는 전통적인 형태의 '조직(organization)'과 비교할 때, 그 아키텍처는 '레고 블록(Lego bloc)'처럼 그 형태와 규모의 조절이 용이한 네트워크를 말한다. 또한 각 구성요소들의 밀접한 상호의존을 특징으로 하는 '조직'의 작동 방식과는 달리, 상대적 자율성을 갖는 요소들로 구성된 복합 네트워크는 '아메바'와도 같이 유연하게 움직인다. 위계적 조직에서는 어느 한 구성요소의 제거가 조직체계 전체의 작동을 멈추게 할 수도 있다. 이에 비해 복합 네트워크에서는 어느 노드와 링크가 잘려 나가더라도 네트워크 전체가 붕괴되는 일은 없다. '도마뱀의 꼬리'처럼 손상된 노드와 링크를 복구하면 그만이다.

2008년 촛불집회에서 인터넷 공간의 네티즌들이 시청 앞의 촛불집회로 나오게 되는 과정을 보면, 그 참여 동기와 구성의 다양성이라는 점에서 복합 네트워크의 특성을 내보인다. 시민들이 시청 앞으로 나오는 구성의 방식은 거창한 정치토론 사이트를 통해서 이루어진 것이 아니다. MLB(major league baseball) 사이트와 같은 동호회 형식의 인터넷 토론방에서 만나 정치 이야기를 하다가 시청 앞에 나오게 되었다. 또한 10대 촛불소녀들의 참여로 시발된 촛불집회에 여전히 청년실업으로 고민 중인 20~30대가 동조하고, '광장의 추억'을 좇는 40대가 동참하는 확장적(scalable) 과정이 이루어졌다. 마치 촛불집회 자체가 커다란 온라인 포털이 오프라인으로 나와서 다층적인 주제로 댓글을 다는(scalable) 모양을 연상케 하였다. 한편 촛불집회가 작동하는 방식도 무중심성, 즉 리더가 없는 네트워크의 가능성을 내보였다. 이전의 집회처럼 일종의 지도부가 있어서 집회의 방향과 목표를 주도하는 '의도성의 영역'을 넘어서 촛불집회에 참여한 사람들이 스스로 만들어내는 '비의도성의 영역'이 상대적으로

부각되었다. 마치 정보화 시대의 '만민공동회' 또는 '전국노래자랑'을 보는 듯 했다.

이러한 2008년 촛불집회의 복합적인 양상은 정보사회에 접어든 한국의 정치사회 모델을 반영하는 면이 적지 않다. 이러한 점에서 촛불집회가 내보인 모델은 다이내믹 코리아(Dynamic Korea)를 가능케 한 사회문화적 광장 모델이다. 이는 산업화 시대의 민주화 투쟁을 바탕으로 정보화 시대의 민주주의를 공고화하는 시민사회의 역동성을 반영하는 모델이다. 또한 경제발전과 민주화에도 불구하고 정체되지 않고 정치사회적 역동성을 보여주는 동태적인 면모를 내보이는 이미지이기도 하다. 다시 말해 촛불집회의 디지털 정치참여 모델은 권위주의와 시장경제의 조합으로 대변되는 '박정희 모델'을 넘어서 민주주의와 시장경제가 조합되는 '김대중 모델'로의 이행을 담아내고 있다. 이러한 과정에서 보여준 한국 모델은 싱가포르의 이광요 전 총리의 아시아적 가치론이나 중국의 발전 모델을 넘어서는 보편성을 지닌다. 이러한 경제발전과 민주주의에 대한 보편적 열망이 인터넷을 도구로 하여 '노무현식'의 다이내믹 코리아 모델로 표출되었다. 이러한 맥락에서 보면 한국의 디지털 정치참여 모델은 '시장'이 나서는 미국형 신자유주의 모델이나 '국가'가 나서는 중국형 발전 모델을 넘어서는, '사회'가 나서는 한국형 정치사회 모델을 제시한다. 많은 학자들이 촛불집회를 통해서 한국형 공론장(public sphere)의 가능성을 엿보려고 하는 것은 바로 이러한 이유 때문이다.

그렇지만 글로벌 담론에 대해서 복합 네트워크적인 방식으로 대응을 시도한 2008년 촛불집회를 단순한 공론장 현상으로만 볼 수 없는 이유도 있다. 촛불집회에 참여하는 디지털 다중이 안고 있는 가장 큰 한계는 인터넷을 통해서 '정보'가 거의 무제한적으로 제공되다 보니 간혹 이를 '지식'으로 착각할 우려를 안고 있다는 사실 때문이다. 인터넷으로 엮이고 촛불로 밝혀진, '개별의지'

의 합인 '전체의지'가 그야말로 한국 사회를 골고루 밝힐 '일반의지'를 의미하는 것은 아니기 때문이다. 이렇게 보면 2008년의 촛불집회는 '네트워크화된 사적 공간(networked private sphere)'일 수는 있지만 공익을 추구하는 공론장이라고 평가하기에는 아직 이르다고 할 수 있다. 촛불집회에 대해서 '디지털 중우주의'나 '익명의 집단극성'이라는 비판이 가해지는 것도 바로 이러한 이유인지도 모른다(김상배, 2008).

또한 2008년의 촛불집회로 대변되는 한국형 디지털 정치참여 모델은 다소 민족주의적인 경계에 안주하는 한계를 안고 있다. 이러한 맥락에서 하트와 네그리가 말하는 다중(多衆, multitude)을 원용하는 것이 큰 도움이 된다(Hardt and Negri, 2000; Hardt and Negri, 2004). 다중 개념의 중요한 특징 중의 하나는 무영토성이다. 다시 말해, 하트와 네그리가 말하는 다중은 영토적 경계로서의 국민, 민족(nation) 단위로 형성되는 국민정체성(nationality)을 넘어서 조직되고 작동하는 존재이다. 일종의 '네트워크화된 노드정체성(networked nodality)'이라고 부를 수 있을 것이다. 그러나 2008년 촛불집회에서는 이러한 탈영토성 또는 탈민족성의 현상이 나타나지는 않았다. 사실 미국산 쇠고기 수입의 문제는 지구적인 문제와 한국적인 문제가 만나는 접점에서 발생하는 세방적(世方的, global+local=glocal) 문제의 대표적인 사례이다. 그러나 촛불집회의 대응방식은 국내적인 논리에만 근거하여 다분히 민족주의적인 정체성을 기반으로 하는 경향이 강했던 것이 사실이다. 아울러 촛불집회의 전개와 병행하여 나타난 미국(자유무역 문제), 중국(인권 문제, 올림픽 성화봉송 문제), 일본(독도 문제, 역사교과서 왜곡 문제) 등에 대한 담론을 보면, 상대적으로 영토적 공간에 갇힌 네트워크의 발상만이 발견된다.

## IV. IT분야 동아시아 국제협력과 디지털 매력외교의 발산

이상에서 논의한 IT산업과 인프라, 그리고 인터넷과 정보사회에서의 성과를 바탕으로 한국은 최근 정보화 분야의 국제협력과 외교활동을 활발히 벌이고 있다. IT분야의 국제협력과 외교는 기업 간 그리고 국가 간의 분업체제를 구축하여 실리를 증진하려는 목적을 추구함과 동시에 국내 차원에서 한국이 정보화 분야에서 이룩한 성과를 대외적으로 발산하려는 매력외교의 모습을 띠기도 한다. 이러한 과정에서 정보화 분야 한국의 국가 브랜드를 널리 알리고 정보화의 과정에서 한국이 이룩한 가치를 다른 나라에 전파하는 효과를 발휘하고 있다.

### 1. IT분야 동아시아 국제협력과 정보화 모델의 전파

IT분야 국제협력은 동아시아 국가들과의 양자 또는 다자 협력을 중심으로 진행되어왔다. 가장 구체적으로는 한국, 중국, 일본 간의 IT협력의 사례를 들 수 있는데, 한·중·일 공동 기술개발이나 산업협력, 차세대 이동통신과 인터넷, IPv6, 오픈소스 소프트웨어 등 표준화 관련 기술협력이 상대적으로 많은 관심을 끌고 있다. 이러한 동아시아 국가들과의 IT 교류협력에 대한 틀 내에서 남북한 간의 IT 교류협력도 이해할 수 있을 것이다. 그러나 최근에는 이러한 국제협력의 양상이 동남아시아 국가들과의 협력으로 확장되었다. 사실 한국이 지난 10여 년간 벌인 IT 교류협력의 사례에서 한국 모델의 특수성을 찾는다는 것은 큰 의미가 없겠지만, 적어도 남북한, 한·중·일, 동남아시아(아세

안+3), 아태지역(APEC) 등으로 동심원적으로 확대되는 공간 구상을 가지고 한국의 IT 교류협력이 진행되어왔음을 지적할 수는 있을 것이다(김상배, 2006).

이러한 IT 교류협력 이외에도 좀 더 일반적인 차원에서 진행된 한국 정보화의 대외적 특성은 글로벌 정보격차 해소사업에 대한 참여 과정에서 발견되어야 할 것이다. 그도 그럴 것이 최근에는 한국 정부가 한국형 정보화 모델의 전파를 다소 명시적인 목적으로 설정하고 이러한 국제정보화 사업에 임하고 있기 때문이기도 하다. 글로벌 정보격차 해소사업과 관련된 IT분야 교류협력의 사례로는 ODA(Official Development Assistance) 형태의 IT분야 개도국 지원, 정보화 선진국으로서 한국의 개발경험 전수, 인터넷 청년봉사단 파견, 개도국 IT인사 초청연수 등을 들 수 있다. 이 밖에도 세계은행이 주도하는 DGF(Digital Gateway Foundation) 사업 참여, APII(Asia Pacific Information Infrastructure)의 구축 사업 등도 동일한 선상에서 이해할 수 있다. 또한 동남아시아 국가들을 상대로 한 전자정부 자문사업과 전자정부 모델의 전수, 그리고 한국형 표준화 모델의 전파 등도 주목을 요한다. 특히 이러한 사업의 추진과정에서 ITU(International Telecommunications Union) 등과 같은 국제기구들과 연계하는 모델이 모색되고 있다.

이러한 사업들의 추진과정에서 한국 IT기업의 현지 진출을 지원하려는 실익 추구의 관심사가 항시 동반되었던 점은 한국형 정보화 전략의 특징으로 거론된다. 그렇지만 최근에는 이러한 사업들에 개발도상국을 대상으로 한 한국의 소프트파워 외교의 색채가 강하게 가미되고 있다. 이는 IT분야의 성과를 바탕으로 실력증대뿐만 아니라 매력발산에 관심을 두는 외교가 활성화되고 있음을 뜻하는데, 말을 바꾸자면 한국의 이미지를 제고하는 공공외교(public diplomacy)에 대한 관심이 한국이 상대적으로 경쟁력을 갖는 IT분야에까지 확산된 것으로 평가된다. 이러한 오프라인에서의 IT 공공외교의 모색은 온라인

에도 이어져서 한국의 사이버 공간으로 세계 각국을 초대하여 한국 정보화의 매력을 발산하는 소위 사이버 외교(cyber diplomacy)의 노력도 확산되고 있다.

이러한 IT 공공외교의 추진과정에서 중요한 것은 단순히 한국의 제품과 기술의 우월성을 보여주는 차원을 넘어서 향후 글로벌 정보사회를 헤쳐나가는 과정에서 얼마나 설득력 있고 실현 가능한 정보화 담론과 정보화 관련 정책 지식과 정보를 생산하여 전파할 수 있는지의 문제일 것이다. 한국이 상상력과 창의력을 발휘하여 주변국들이 모두 동의할 수 있는 정보화 분야의 지식체계를 제시할 수 있을까? 한국의 문제를 풀어나가는 경험에서 얻는 지식과 정보를 바탕으로 글로벌 정보화의 문제를 풀어갈 지식의 명품(즉 세계적 표준지식)을 생산할 능력이 있는가? 이러한 맥락에서 볼 때 최근 한국형 정보화 지수 개발에 대한 관심의 증대는 그 시사하는 바가 매우 크다. 소위 디지털 기회지수(digital opportunity index : DOI)나 국가 브랜드(KBI) 등과 같은 한국형 정보화 지수 작업은 정보화 분야의 '메타지식(meta-knowledge)'의 생산이라는 의미를 지닌다. 이러한 메타지식의 생산은 유엔이나 OECD와 같은 국제기구의 통계작업, 무디스나 S&P(Standard & Poor's) 같은 기관들의 신용평가 작업을 연상케 한다.

그러나 기술과 산업 영역에서 벌어지는 IT 교류협력에 비해서 정보화와 관련된 정책지식과 학술지식의 분야에서 보이는 한국의 노력은 여전히 미흡한 것이 사실이다. 최근 국내 정보화와 관련된 연구를 활발히 벌이고 있는 국내 연구기관의 경우에도 글로벌 정보화에 대한 지식을 생산하는 데에는 느리게 대응하고 있다. 오히려 해외 연구기관들의 목소리를 빌려서 한국 정보화의 문제를 풀어나갈 지식담론을 얻으려는 타성도 없지 않다. 소위 정보화 시대의 오리엔탈리즘 현상이라고나 할까? 이러한 맥락에서 서울디지털포럼, 매경지식포럼 등과 같이 다소 일회성 이벤트로 끝나버리는 디지털 관련 각종 행사들의 의미를 성찰적인 시각으로 볼 필요가 있을 것 같다. 결국 관건은 한국의 당

면과제에 대해서 스스로 무엇을 원하고 어떻게 풀어나가야 할지에 대한 해법을 설득력 있게 제시하는 데에 달려 있을 것이다.

## 2. 디지털 매력외교와 디지털 한류의 확산

정보화 분야의 국제레짐이나 국제기구, 또는 글로벌 네트워크에 참여하는 문제도 한국의 정보화 전략이 상대적으로 아쉬움을 남기는 분야이다. 사실 글로벌 정보화의 시대를 맞이하여 IT분야 국제기구에서의 참여를 통해서 새로운 질서와 규범 형성에 참여하는 문제도 IT 매력외교의 가장 중요한 과제 중의 하나일 것이다. 실제로 한국은 현재 ITU, APEC, ICANN, WSIS 등에 참여하고 있다. 그러나 여태까지 한국의 IT외교가 받아놓은 성적표를 보면 롤 메이킹을 주도하기보다는 수동적인 관망의 자세로 임하는 경향이 강한 것이 사실이다. 민간 전문가의 인력 풀과 참여도 선진국에 비하면 매우 부진한 실정이다. IT외교에 참여하는 개인과 조직의 역량에 대한 제고에서부터 지식, 과학, 기술 분야 정부부처의 국제협력 담당 조직의 정비에 이르기까지 많은 과제를 안고 있다. 게다가 최근 이명박 정부의 출범 이후 단행된 정부조직 개편으로 인해서 정보화외교 또는 IT외교의 추진체계가 혼란 상태에 빠져 있다. 안보외교와 통상외교를 담당하는 외교통상부가 단순한 문화외교나 공공외교의 차원을 넘어서는 광의의 지식문화외교의 시각에서 정보화 분야의 외교를 조율할 필요성이 시급하게 제기된다.

IT외교와 관련하여 또 하나의 핵심적인 분야가 바로 글로벌 표준화 과정에의 참여 문제이다. IT분야의 롤 메이킹에 해당하는 기술표준을 장악하는 문제는 실력 차원을 넘어서는 세계 지식질서의 구조 차원에서 영향력을 행사하는 중요한 문제이다. 여태까지의 성과를 보면 한국이 IT분야의 기술 표준화를 주

도하고 있는 실정이라고 하기는 어렵다. 이는 시장에서의 사실상 표준경쟁의 승패뿐만 아니라 국제기구를 통해서 벌어지는 공적인 표준화의 경우에도 마찬가지이다. 그럼에도 불구하고 최근 몇몇 분야에서 한국의 표준화 외교는 두각을 나타내고 있는 것도 부인할 수 없는 사실이다. 예컨대 한국 정부가 내세우는 가장 대표적인 사례는 와이브로(WiBro)의 국제표준 획득이다. 이 밖에도 동영상 압축기술과 같은 분야에서 한국은 기술력을 바탕으로 하여 국제표준을 획득한 바 있다. 미디어 융합시대를 맞이하여 각종 표준경쟁이나 표준화의 분야에서 한국의 성공 사례가 출현하면서 앞서 언급한 매력외교의 차원에서 동남아시아 국가들에 대한 표준화 모델의 전수사업도 추진되고 있다.

한편, 문화산업이나 인터넷 지식정보 서비스 등의 분야에서 최근 벌어지고 있는 해외사업 진출도 넓게 보면 한국이 정보화 분야에서 이룩한 성과를 바탕으로 깔고 있다. 소위 '디지털 한류'라고 부를 수 있을 것이다(김상배, 2007b). 2000년대 초반을 품었던 '아날로그 한류'가 한계에 도달했다는 지적과 함께 인터넷을 매개로 한 문화산업과 서비스의 가능성에 대한 논의가 피어나고 있다. 예를 들어, 한국의 IT인프라의 우위를 바탕으로 하여 한국은 온라인 게임 분야에서 선도적으로 서비스를 개시하고 해외로 진출하는 성과를 보이기도 했다. 가장 대표적인 사례로 언급되는 것은 엔씨소프트가 개발한 온라인 게임, '리니지'였다. 또한 프로게이머 구단이나 e-스포츠 리그의 운영이라는 측면에서 한국은 이 분야의 선진국으로 통한다. 최근에는 한국발(發) 소셜 네트워킹 서비스나 인터넷 커뮤니티 모델 등이 동아시아와 북미 및 세계로 전파되고 있다. 소위 '리니지 모델' 또는 '싸이월드 모델'로 불러볼 수 있는 이 분야의 한국 모델의 성공 여부는 향후 이러한 문화 콘텐츠에 한국적인 동시에 보편적인 가치를 얼마나 담아서 수출할 수 있는가에 달려 있다. 이러한 과정에서 가장 시급한 것 중의 하나는 아마도 한국형 디지털 스토리텔링의 개발 문제일 것이다.

## V. 맺음말

이상에서 다룬 내용을 통해서 볼 때, 한국이 정보화 분야에서 이룩한 성과를 한국형 모델이라는 이름으로 동아시아와 전 세계를 향해 내놓을 만한 독특한 모델이 있다면, 그것은 무엇일까? 그리고 이러한 지식·문화 분야의 IT모델은 동아시아 공동체의 추진을 위한 소프트파워 전략의 자원으로 얼마나 활용될 수 있을까? 이 글에서 살펴본 바에 따르면, 한국의 정보화는 인프라/산업 대(對) 콘텐츠, 대중지식 대 고급지식, 국민문화 대 글로벌문화, 실리외교 대 매력외교 등을 대립 축으로 하여 성과와 한계를 내비치는 동시에 이러한 장단점이 하나의 특징으로 드러나고 있음을 알 수 있다. 그렇다면 이러한 장단점을 잘 고려하여 한국이 정보화 분야에서 추구해온 정치경제 모델이자 사회문화 및 정치문화 모델인 대외협력과 외교 모델을 어떻게 종합적으로 개념화해볼 수 있을까? 정보화 분야에서 한국이 세계를 향해서 던질 수 있는 일관된 아이디어의 체계로서의 '한국형 ... 주의'라고 부를 수 있는 무엇이 있을까? 여기서는 동아시아 공동체 추진을 위한 소프트파워 전략이라는 관점에서 의미가 있는 한국 정보화 모델의 특징을 실력과 이미지의 차원, 제도 모델의 차원, 그리고 전략과 외교의 차원이라는 세 가지 차원에서 요약해보고자 한다.

첫째, 실력과 이미지의 차원에서 한국형 정보화 모델은 한국이 제시한 경로의 귀결로서의 IT강국의 이미지, 산업화를 넘어서 정보화를 추진하면서도 민주화를 놓지 않는 다이내믹 코리아의 이미지, 그리고 국내적 성공을 바탕으로 대외적인 매력을 발산하는 이미지 등으로 요약될 수 있다. 다시 말해, 도구적 지식(T)의 생산과 활용, 사회적 대항담론의 생산과 전파, 정보화 분야 성공 모델의 대외전파 등이다. 이러한 이미지의 바탕에 깔리는 것은, 마치 한국인



의 캐릭터와도 비슷하게, 남보다 부지런하고 술선수범하며 동작이 빠른 국가의 이미지, 또는 부지런하고 속도감 있게 빨리 움직이는 일종의 '개미국가론' 과도 같은 이미지이다.

둘째, 제도 모델의 차원에서 한국형 정보화 모델은 이전의 산업화 모델의 연속선상에서 한국이 장점으로 가지고 있고 동시에 단점을 보완할 수 있는 모델을 떠올려볼 수 있다. 이 글에서 살펴본 바와 같이 한국형 기술혁신 모델과 정보산업 모델이라는 차원에서 '에너지 모델', '아래아한글 모델', '유무선 퓨전 모델', '발전 네트워크국가 모델', '전문대기업 모델' 등으로 불러볼 수 있는 요소들이 정보화의 정치경제적 측면과 관련하여 거론될 수 있다. 한편 한국형 정보지식 생산 모델과 관련하여 '네이버 지식인 모델'이나 '싸이월드 모델', 그리고 한국형 정치참여 모델과 관련하여 '노사모 모델' 또는 '촛불집회 모델' 등으로 개념화해볼 여지가 있다. 한편 IT분야의 국제협력과 관련해서는 정보화를 담당하는 실무 부처들이 적극적으로 참여하여 국제협력 사업을 벌이는 모델의 가능성도 점쳐볼 수 있다.

끝으로 전략과 외교의 차원에서 한국형 정보화 모델은 실익의 관점에서 출발하여 매력의 영역에까지 확장되는 '중견국(中堅國, middle power)' 매력외교론 또는 '국제적 책임론'의 시각에서 볼 필요가 있다. 다시 말해 정보화 분야에서 한국이 이룩한 성과를 바탕으로 국제사회에서 선진국과 개도국 간의 브로커(broker) 내지는 스위처(switcher)의 역할을 생각해볼 수 있을 것이다. 그렇다면 이러한 역할을 염두에 두고 한국이 리드할 정보화 리더십의 내용은 무엇인가? 아마도 보수진영의 단골 메뉴인 '글로벌 일등국가론'과 진보진영의 주장을 담고 있는 '행복한 소강국가론'의 사이에서 다리 놓기일 것이다. 이는 국제사회에서 캐나다나 노르웨이 또는 호주와 같은 국가들이 하는 역할 모델과 관련될 것인데, 완력이나 실력은 중간 정도이지만 나름대로 자신의 가치를 스스

로 지키는 자존(自尊)의 국가 모델과 연관시켜볼 수 있다. 이러한 맥락에서 볼 때 한국형 모델이 지향하는 목표는 또 하나의 '아류 제국'이 되고자 하는 것이 아니라 오히려 글로벌한 차원의 강자와 약자의 사이에서 중견국으로서의 '조정적 보편성'을 추구하는 모습일 것이다.

요컨대 동아시아 공동체 추진을 염두에 두고 한국형 정보화 모델을 검토한 이 글의 논의를 바탕으로 해서 얻을 수 있는 결론은 한국형 정보화 모델은 '내용(matter) 모델' 뿐만 아니라 '형식(form) 모델' 또는 '메타 모델'에서 그 특징을 찾을 수 있다는 점이다. 이러한 관점에서 보면 정보화 분야에서의 한국형 모델은 '정책' 그 자체의 개발 문제가 아니라 일종의 '메타 정책(meta-policy)'을 개발하는 문제로서 이해될 수도 있다. 또한 이렇게 이해하면 한국이 세계를 향해서 내놓을 수 있는 것은 정보화 모델 그 자체라기보다는 정보화를 다루는 일종의 '메타 지식 모델'의 생산에 있다. 이렇게 보면 결국 한국형 정보화 모델에 대한 논의는 전형적인 21세기 지식정치의 시각에서 접근할 수밖에 없을 것이다.

•참고문헌

- 김상배(2002), 「정보화에 대한 대응 : 한국형 정보화 전략의 모색을 위한 시론」, 『21세기 도약을 위한 세계화 전략 : Upgrade Korea』, 세종연구소.
- 김상배(2006), 「동아시아 지역주의와 IT협력의 미래」, 손열 편, 『동아시아와 지역주의 : 지역의 인식 · 구상 · 전략』, 지식마당.
- 김상배(2006), 「디지털 한류의 매력정치 : 동아시아 문화네트워크의 시각」, 손열 편, 『매력으로 엮는 동아시아 : 지역성의 창조와 서울 컨센서스』, 지식마당.
- 김상배(2007a), 「정보화의 세계정치 : 세계지식질서의 변환과 한국의 IT전략」, 하영선 · 남궁곤 편, 『변환의 세계정치』, 을유문화사.
- 김상배(2008), 「정보기술의 발달에 따른 정치사회 변동 : 인터넷과 촛불집회」, 『지식의 지평』, 4.
- 김평호(2006), 「뉴미디어-정보화 정책과 개발주의 패러다임의 문제」, 『한국언론정보학보』, 36.
- 손열 편(2007), 『매력으로 엮는 동아시아 : 지역성의 창조와 서울 컨센서스』, 지식마당.
- 송희준 · 조택(2007), 「한국의 전자정부」, 『정보화정책』, 14(4).
- 유석진 외(2006), 『정보화와 국가전략 : 서구와 아시아의 비교 연구』, 푸른길.
- 윤성이 · 장우영(2007), 「한국의 온라인 정치참여 특성」, 『정보화정책』, 14(4).
- 이영로 · 김병초 · 나성욱 · 허정희(2007), 「한국의 정보통신 인프라 고도화 정책분석」, 『정보화정책』, 14(4).
- 피에르 레비(2002), 『집단지성 : 사이버 공간의 인류학을 위하여』, 문학과지성사.
- 홍성결(2003), 「발전국가의 부활? 산업화와 정보화의 비교 : 완충국가론의 시론적 적용」, 한국행정학회 하계학술대회 발표논문집.
- 홍성결(2003), 「정보화시대에서의 국가역할과 경제발전 : 아일랜드와 한국 발전국가의 비교」, 『한국정치학회보』, 37(3).
- 홍성결 · 윤석만 외(2006), 『정보화시대의 신성장국가론』, 나남.
- 황종성(2007), 「한국식 정보화 모델의 탐색」, 『정보화정책』, 14(4).

- Braman, Sandra(1995), "Horizons of the State : Information Policy and Power," *Journal of Communication*, 45(4), Autumn.
- Braman, Sandra(1994), "The Autopoietic State : Communication and Democratic Potential in the Net," *Journal of the American Society for Information Science*, 45(6).
- Braman, Sandra(2006), *Change of State : Information, Policy, and Power*, Cambridge, MA : The MIT Press.
- Bruns, Axel(2008), *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond : From Production to Producership*, New York : Peter Lang.
- Castells, Manuel, and Gustavo Cardoso eds.(2006), *The Network Society : From Knowledge to Policy*, Washington, DC : Johns Hopkins Center for Transatlantic Relations.
- Castells, Manuel, and Pekka Himanen(2002), *The Information Society and the Welfare State : The Finnish Model*, New York : Oxford University Press.
- Castells, Manuel, ed.(2004), *The Network Society : A Cross-cultural Perspective*, Cheltenham, UK : Edward Elgar.
- Castells, Manuel, Mireia Fernandez-Ardevol, Jack Linchuan Qiu, and Araba Sey(2007), *Mobile Communication and Society : A Global Perspective*, Cambridge, MA : The MIT Press.
- Hardt, Michael and Antonio Negri(2000), *Empire*, Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Hardt, Michael and Antonio Negri(2004), *Multitude : War and Democracy in the Age of Empire*, New York : Penguin Press.
- Kim, Pyungho(2006), "Is Korea a Strong Internet Nation?" *The Information Society*, 22.
- Kushida, Kenji and Seung-Youn Oh(2007), "The Political Economies of Broadband Development in Korea and Japan," *Asian Survey*, 47(3).
- Lee, Heejin, Robert M. O'Keefe, and Kyounglim Yun(2003), "The Growth of Broadband and Electronic Commerce in South Korea : Contributing Factors," *The Information Society*, 19.

- Ó Riain, Seán(2006), "Dominance and Change in the Global Computer Industry : Military, Bureaucratic, and Network State Developmentalism," *Studies in Comparative International Development*, 41(1).
- Ó Riain, Seán(2000), "The Flexible Developmental State : Globalization, Information Technology and the 'Celtic tiger'," *Politics and Society*, 28(2).
- Ó Riain, Seán(2004), *The Politics of High-Tech Growth : Developmental Network States in the Global Economy*, Cambridge : Cambridge University Press.
- Ramo, Joshua Cooper(2004), "The Beijing Consensus," The Foreign Policy Centre.
- Shin, Dong-Hee(2007), "A Critique of Korean National Information Strategy : Case of National Information Infrastructures," *Government Information Quarterly*, 24.
- Williamson, John(1990), "What Washington Consensus Means by Policy Reform," In John Williams ed., *Latin American Adjustment : How Much has Happened?*, Washington, DC : Institute for International Economics.
- Wong, Joseph(2004), "The Adaptative Development State in East Asia," *Journal of East Asian Studies*, 4(3), September-December.

# 북핵 외교를 통해 도출하는 동아시아 공동체를 위한 한국의 기여

서울대학교 전재성

## I. 머리말

동아시아 공동체 실현을 위한 다양한 과제 중 가장 근본적이고 중요한 과제는 동아시아 다자안보협력체제를 설립하는 일이다. 각 국가들의 안전과 생존이 확보되지 않은 상황에서 공동체를 이룩하기란 사실상 불가능하다. 다자안보협력력을 이끌어내기 위해서는 상호 간의 안보 딜레마를 해결하고, 무력에 의해 자국의 이익을 실현하고자 하는 공격적 의도를 포기하고, 상대방의 행동을 군사력에 의해 견제하고자 하는 동기를 없애야 한다. 그러나 무정부상태라는 조직원리에 의해 국제정치를 조직해온 근대의 논리 때문에 군사력에 의존하지 않는 협력체제를 설립한다는 것은 사실상 매우 어려운 문제였다.

유럽의 경우, 20여 년에 걸친 격렬한 나폴레옹전쟁 이후, 유럽 협조체제라는 지역다자안보협력체제를 구축한 사례를 시발점으로 하여 다자안보를 활성화해왔다. 여전히 동맹체제와 전쟁을 겪으면서도 20세기 중반 이후 유럽연합에 이르기까지 유럽은 비교적 성공적으로 무력에 의존하지 않는 안보협력의