

제8차 세종 국가전략 포럼

21세기 도약을 위한
세계화 전략
-Upgrade Korea-

세종연구소
2002

는 문제를 제기하였다. 대표적으로 신기술혁신을 주도하는 기술집약적 벤처의 육성이나 신기술지식의 원천이 되는 기초연구에 대한 지원 강화, 정부연구개발사업을 통한 신기술 부문에 대한 투자 확대, 글로벌 네트워킹 강화를 통해 해외 혁신주체들을 국가혁신체제의 환경으로서가 아니라 주요한 구성요소로 통합하는 이슈 등이 언급되었다.

현 국가혁신체제의 선진화를 위한 또 하나의 전략을 혁신주체들의 혁신 능력 제고를 위한 체제 전반의 효율성 증대와 관련되는 것으로 파악하였다. 혁신능력이란 혁신주체들이 조직 내·외부의 자금, 인력, 지식, 정보 등과 같은 자원들을 통합하여 새로운 자원들을 창출해낼 수 있는 능력을 의미한다. 이러한 관점에서 산학연 혁신주체들간의 네트워킹 강화, 기술 혁신을 위한 인력이 원활히 공급될 수 있도록 지원하는 과학기술인력 양성 및 유동성 제고, 연구개발장비 및 연구개발정보의 원활한 공급, 각종 기술혁신지원제도 강화, 과학기술문화확산을 통한 사회전반에 혁신친화적인 환경 조성 등의 이슈가 제시되었다.

정부는 이상에서 언급된 이슈들을 고려하여 국가기술혁신체제 선진화의 방향을 정립하고 이를 구체화하기 위한 다양한 실행계획을 세워 향후 과학기술발전을 위한 전략을 마련하는 한편, 이를 실현하는데서 발생하는 다양한 이해의 갈등을 조정하고 해결해야 하는 역할을 해야한다고 지적되었다.

정보화에 대한 대응: 한국형 정보화전략의 모색을 위한 시론

김 상 배*

I. 머리말

21세기 세계질서의 변화를 상징하는 대표적인 키워드 중의 하나인 정보화(情報化, informatization)에 대한 대응에 있어서 한국이 성공적인 사례라는 평가는 이제 더 이상 국내적인 자화자찬에만 그치는 것이 아니라 국제적으로도 상당히 널리 받아들여지고 있는 사실인 것 같다. 이러한 맥락에서 한국 정보화의 성과를 긍정적으로 평가하고, 향후 정보화전략의 지침을 제공하는 성격의 표제어들이 최근 들어 부쩍 많이 사용되고 있다. 소위 '인터넷강국', 'IT부국', '정보화대국', '글로벌리더 e-Korea', '전자정부 선진국', '동북아 e-비즈니스 중심국가', '세계 IT허브국가' 등이 그 사례들인데, 이들 용어들이 한결같이 담고 있는 것은 한국의 정보화가 이제는 세계의 어느 국가에 견주어도 뒤지지 않는다는 한국인의 자신감이다.

한국은 초고속인터넷 보급률이 경제협력개발기구(OECD)와 국제전기통신연합(ITU)에 의해 세계 1위로 인정된 나라이다. 전국민의 61%가 휴

*정보통신정책연구원 연구위원

대폰을 갖고 있다는 통계가 보여주듯이 한국은 휴대폰의 확산이라는 면에서도 세계적 수준을 자랑한다. 게다가 세계 최초로 한국이 상용화한 CDMA 방식의 이동통신 단말기와 장비는 중국을 비롯해 미국, 남미, 베트남, 호주, 인도 등지로 수출되고 있다. 기타 정보산업의 분야에서도 메모리 반도체나 TFT-LCD 등의 생산이라는 측면에서 한국기업들이 세계시장의 선두주자임은 물론이다. 뿐만 아니라 PC게임방의 확산이나 인터넷을 통한 사이버공동체나 시민사회운동의 활성화라는 측면에서도 한국은 세계적으로 두각을 드러내 보이고 있다. 이러한 연속선상에서 한국은 2002년 한·일 월드컵 공동개최를 계기로 하여 'IT코리아'의 세계적 위상을 지구촌에 널리 알렸으며, 여기서 더 나아가 소위 '한국형 정보화전략'이라는 개념적 아이টে임을 개발하여 향후 한국 정보화의 지침으로 삼을 뿐만 아니라 개발도상국들에게 일종의 '선행모델'로서 전파하겠다는 의욕을 내 보이고 있다.

이 글은 단순한 정책홍보의 차원을 넘어서 사회과학적인 개념의 틀을 원용함으로써 지난 20여 년 동안 추진되어온 한국형 정보화전략의 실체와 내용을 체계적으로 살펴보고 향후 정보화 분야 국가전략의 방향을 모색하는 계기를 마련해 보고자 한다. 이른바 한국형 정보화전략이라는 것이 있는가? 한국의 정보화전략에 '한국형'이라는 형용사를 붙일 수 있는가? 만약에 한국형 정보화전략이라는 것이 있다면, 그 가능성과 한계는 무엇인가? 그리고 향후 한국의 정보화전략은 어떠한 방향으로 추진되어야 하는가?

여러 가지 면에서 2002년 하반기의 현 시점은 한국이 지난 20여 년 동안 추진해온 정보화 분야 전반의 전략을 되돌아보고 좀 더 생산적인 대안을 마련하기 위한 본격적인 성찰의 작업을 시작하기에 적절한 시기이다. 국내적으로는 2002년 12월의 대통령선거를 전후하여 정보화 관련 공약들이 등장하고 향후 5년 동안의 지침이 될 새로운 정보화정책들이 입안될 것이다. 국제적으로도 국제연합(UN) 산하의 국제기구인 ITU의 주관 하에 글로벌 정보사회의 쟁점들을 다루기 위해 사상 최초로 세계정상들이 모이는 제1차 「정보사회세계정상회의(WSSIS, World Summit on the Information Society)」가 2003년 12월 제네바에서 열릴 예정이다.

이러한 행사들을 계기로 하여 여태까지는 정보통신 전문가들의 전유물

로만 여겨져 왔던 정보화에 대한 논의를 21세기 국가전략이라는 좀 더 거시적인 틀 안에 끌어들이으로써 종합적 미래비전을 마련하는 작업의 일부로서 격상시켜야 할 것이다. 실제로 정보화가 진전되고 그 사회적 비중이 커짐에 따라 정보통신이라는 일 부문영역의 정책목표로만 인식되었던 정보화는 이제 한국사회 전체를 포괄하는 미래전략의 필수 불가결한 요소로서 등장하고 있다. 이러한 맥락에서 이 글은 정보화를 '정보산업화', '지식정보화', '제도조정', '사회문화변동', '글로벌정보화'라는 다섯 가지 차원의 개념으로서 파악하고, 이를 바탕으로 한국형 정보화전략을 평가하고 그 특징을 밝혀봄으로써 정보화가 향후 국가전략의 모색에 주는 시사점을 도출해보고자 한다.

II. 정보화의 개념적 구조

정보화라는 용어는 정보화사회(情報化社會)라는 형태로서 1960년대 후반 일본의 연구자들에 의해 처음 사용되었다. 정보화의 번역어인 informatization도 비영어권에서 고안된 말이기 때문에 영어사전에는 나오지 않는다. 영어권의 연구자들은 정보화(informatization)라는 용어보다는 정보혁명(information revolution)이나 정보사회(information society) 또는 정보시대(information age)라는 용어를 더 선호하는 것 같다. 여하튼 정보화라는 용어 또는 그에 대칭하는 표현어는 1970년대이래 컴퓨터 및 정보통신 기술이 점차 확산되면서 일부 미래학자들의 저술을 통해서 널리 소개되었고, 21세기 초반에 이르러서는 학술연구서나 정책보고서 등에서 쉽게 찾아볼 수 있는 용어의 지위를 차지하게 되었다.

그러나 정보화라는 용어는 학술적 개념이라기보다는 정책 수립과정적인 개념으로 고안되고 사용되어온 태생적인 한계 때문에 엄밀한 개념정의를 내리기 쉽지 않은 용어 중의 하나이다. 논자들마다 정보화에 대한 나름대로의 개념을 사용하는 경향이 강하고 학계 전체가 합의하는 개념정의를

도출하기는 쉽지 않을 것 같다. 게다가 정보화라는 것이 변화가 완결된 역사적 현상이라기보다는 아직도 한창 진행되고 있는 '현재진행형'의 현상이라는 점이 개념정의의 어려움을 가중시키는 것 같다. 여하튼 정보화의 개념적 구조를 논함에 있어 이 글은 정보화에 대하여 엄밀한 순수 학술적이고 이론적인 개념화를 시도할 생각은 없다. 오히려 한국형 정보화전략에 대한 토론을 촉발하는 차원에서 다분히 도구적인 목적으로 정보화의 '작업개념(operational concept)'을 설정해 보고자 한다. 이 글에서 파악하는 정보화의 개념은 '정보산업화', '지식정보화', '제도조정', '사회문화변동', '글로벌정보화' 등의 다섯 가지 개념적 층위로 구성된다.

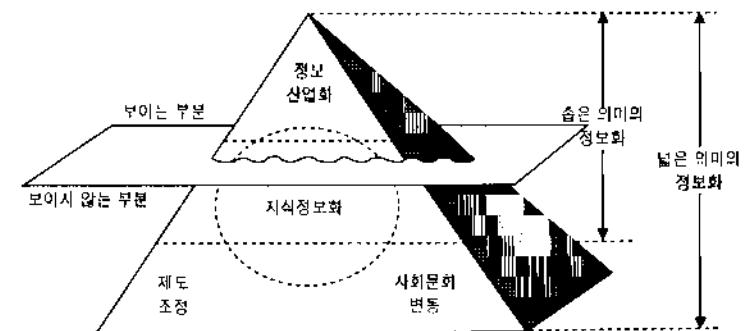
첫째, 20세기 중반 이후 정보화의 역사를 보면 정보화의 개념은 '정보산업화'에서 시작되었음을 알 수 있다. 정보산업화는 다니엘 벨(Daniel Bell)이 1970년대 초반에 제기한 '탈산업사회(post-industrial society)'라는 개념의 맥락에서 이해될 수 있다. 다시 말해, 정보산업화란 정보기술의 발달에 따라 산업화의 단계가 제조업 중심의 단계로부터 '탈제조업화' 되는 것을 의미한다. 따라서 정보산업화의 개념은 산업혁명의 연장선상에 있으며, '제1의 산업혁명(증기기관 및 석탄에너지)'과 '제2의 산업혁명(전기 및 석유에너지)'의 개념적 연속선상에서 파악된 '제3의 산업혁명(전자 및 청정에너지)'의 주기에 해당된다. 좀 더 구체적으로 정보산업화는 섬유, 철강, 자동차, 우주항공 등의 산업을 대체하는 새로운 세계경제의 선도부문(leading sector)으로서의 정보산업의 등장을 의미하는데, 20세기 후반 이후 이러한 정보산업에서의 성공은 국제경쟁력의 핵심으로 이해되고 있는 것이 사실이다. 최근 정보산업에서 나타나는 주요 경향은 그 기술적 초점이 하드웨어에서 소프트웨어와 네트워크로, 그리고 정보기술이 담는 콘텐츠로 이행되고 있다는 점이다.

둘째, 가장 통상적인 의미에서 이해되는 정보화의 개념은 '지식정보화' 또는 '정보의 지식화'이다. 지식정보화로서의 정보화는 정보산업화보다는 긴 변화의 주기를 배경으로 하며 산업혁명의 단계를 넘어서는 질적으로 다른 국면을 상정한다. 예를 들어 앨빈 토플러(Alvin Toffler)가 말하는 '제3의 물결(The Third Wave)'에 해당된다고 할 수 있다. 토플러는 인류역사의 변화과정을 일만 년 전 농업혁명에서 시작된 '제1의 물결'과 수백

년 전 산업혁명으로 시작된 '제2의 물결'을 거쳐 현재의 정보화를 '제3의 물결'로 표현하였고, 물질적 자원 중심의 사회에서 기술·정보·지식 자원 중심의 사회로의 문명사적 전환을 논하였다. '제3의 물결'로서 이해된 지식정보화는 정보기술의 보급에 따라 정보를 생산, 축적, 분배, 소비하는 과정에서 양적인 면뿐만 아니라 질적인 면에서도 혁명적인 변화가 일어남을 상정한다. 다시 말해 정보기술의 산물을 활용하여 정보가 디지털화·지식화되는 과정에서 인간의 지적 능력과 커뮤니케이션 능력이 혁명적으로 증대되는 '정보혁명'이 발생한다는 것이다. 정보혁명이 진행되면서 지식정보화의 초점은 정보기기나 정보인프라 등과 같은 하드웨어에서 그러한 하드웨어에 담기는 디지털콘텐츠로 이동하는 현상을 보인다.

〈그림1〉에서 보는 바와 같이, 이상의 정보산업화와 지식정보화로서 개념화된 정보화는 좁은 의미의 정보화라고 할 수 있다. 이들은 정보화 정책의 대상 영역으로서 정보산업화가 정보화의 '공급측면'이라면 지식정보화는 '수요측면'에 해당된다. 그러나 정보산업의 육성이나 정보통신망의 구축 및 전산화는 정보화를 위한 필수조건이지만 이들이 정보화의 개념 전체와 동일시되어서는 안된다. 좁은 의미의 정보화는 정보화의 개념적 구조를 빙산에 비유할 경우, 〈그림1〉에서 비유적으로 드러나듯이, 수면 위에 떠 있어 쉽게 보이는 일각에 불과하다. 넓은 의미에서 정보화의 개념은 기술과 경제의 논리를 넘어서는 제도와 사회문화의 영역을 포괄하는 형태로 설정되어야 한다. 다시 말해 좁은 의미의 정보화에 수반되는, 또는

〈그림1〉 정보화의 개념적 구조 (빙산의 비유)



이를 촉발하는 제도환경의 변화나 사회문화적 변동까지도 포함하는 넓은 의미에서 정보화의 개념이 파악되어야만 수면 아래에 숨어있는 정보화의 본체를 모두 이해할 수 있다. 역사적 관점에서 보건대 좁은 의미의 정보화와 넓은 의미의 정보화를 가르는 <그림1>의 수표면의 높이는 절대적인 분할선이 아니라 사회적으로 결정되고 또 각 사회마다 다르게 나타나는 상대적인 분할선이다.

셋째, 넓은 의미에서 정보화의 개념을 이해할 때 정보화는 정보산업화와 지식정보화를 효율적으로 뒷받침하는 조직과 제도환경을 창출하기 위해 벌어지는 '제도조정(institutional adjustment)'의 과정이다. 정보기술은 정보산업화의 과정에서 그 기술혁신의 효과를 극대화하기 위해 조직과 제도의 거버넌스 구조를 위계구조의 형태로부터 '탈집중 네트워크(decentralized network)'의 형태로 이행하도록 요구하는 것으로 알려져 있다. 또한 지식정보화의 진전도 정보의 생산·유통·소비의 활성화되는 과정은 정부 및 민간부문의 구조개혁을 촉진시키고 조직의 투명성을 증진시키는 과정을 야기한다고 한다. 궁극적으로 앞서 언급한 '제3의 산업혁명'과 '정보혁명'은 조직과 제도와 관련된 '사회혁명'으로 귀결될 수밖에 없다는 것이다. 이러한 점에서 정보화란 정보기술의 생산이나 활용 과정에서 국가나 기업 및 사회제도 등의 효율성과 적응력을 향상시키는 '조정'의 과정과 병행되어 진행되어야 한다.

넷째, 제도조정을 통한 사회변화에서 더 나아가 정보화는 좀 더 포괄적인 의미에서의 '사회문화변동'을 의미한다. 다시 말해 정보화는 단순한 기업과 시장, 산업정책과 사회제도 등과 같은 정치경제학적 변수를 넘어서는 보다 심층적인 사회문화요인에 의해 촉발되고 뒷받침되는 것으로 파악된다. 예를 들어 사회문화변동으로서의 정보화는 각 사회의 개인과 공동체의 관계를 규정하는 상호구성원리의 형태와 선택적 친화성의 관계를 가지면서 진행된다. 전통에서 근대로의 이행 시기에 개인과 공동체간의 관계가 소위 근대적인 관계로 재편되었듯이 정보화는 근대적인 개인과 공동체의 구성원리를 넘어서는 새로운 '정보사회문화' 또는 '탈근대문화'의 등장을 수반한다는 것이다. 예를 들어, 최근의 사회과학적 연구들에 따르면, 정보화의 과정에서 근대적 인간은 의사소통능력의 회복을 통해 체제

속에 매몰되어 버린 개인의 생활세계를 복원할 가능성을 증대시킨다고 한다. 이러한 사회문화변동으로서의 정보화 개념은 앞에서 설정한 세 가지의 정보화 개념에 비해 가장 거시적인 변화의 주기를 상징한다.

끝으로, '글로벌정보화'로서의 정보화의 개념이다. 글로벌정보화는 여태까지는 각국별로 국내적 차원에 국한되어 진행되어온 정보화의 문제가 이제는 국내적 차원을 넘어서는 글로벌 정보사회의 이슈로서 부상하고 있음을 극명하게 보여주는 개념이라고 할 수 있다. 사실 1990년대 중·후반까지만 해도 정보화전략이라고 하면 주로 국내적 차원에서 정보산업을 육성하고 정보인프라를 구축함으로써 국제경쟁에서 유리한 위치를 차지하려는 데 주안점을 두어왔다. 정보화를 둘러싼 국가간(international) 협력은 있었을지라도 세계화라는 맥락에서 제기되는 글로벌정보화는 없었다고 할 수 있다. 실제로 세계질서의 변화를 상징하는 대표적인 두 개의 키워드인 세계화와 정보화는 여태까지 개별적으로 진행되어온 감이 없지 않았다. 그러나 최근의 변화는 정보화가 세계화와 별개로 진행될 수 없는 국면에 접어들었음을 보여준다. 요컨대 국가적 목표로서의 정보화의 추구는 국가들로 구성된 기존의 국제체제의 기본성격을 변화시키는 하나의 동력으로서 작동하고 있는 것이다.

여기서 제시된 다섯 가지 정보화의 개념은 일종의 이념형적 범주라고 할 수 있다. 따라서 정보화가 진행되어 구체적인 현실태로서 각 사회에서 그 형체를 드러내는 과정에서 각 개념적 범주마다 다른 모습의 정보화가 나타날 수 있을 것이다. 따라서 이러한 다섯 가지의 개념들은 양적인 차원에서 각 사회의 정보화 진전정도를 평가하는 잣대로서 뿐만 아니라 정보화가 특정사회의 구체적인 맥락에서 어떠한 특징을 보이면서 구체화되었는지를 판별하는 질적인 기준으로도 원용될 수 있다. 그러면 이하에서는 이러한 다섯 가지 개념적 범주의 관점에서 한국 정보화의 성과와 한계 및 특징에 대한 논의를 전개해보고자 한다. 궁극적으로 이러한 작업을 통해서 한국형 정보화전략의 실제와 내용을 밝히는 것이 가능할 것이며 더 나아가 향후 한국 정보화의 전략방향도 도출할 수 있을 것이라 기대해본다.

Ⅲ. 정보화에 대한 대응

1. '정보산업화'로서의 정보화에 대한 대응

20세기 후반 한국경제가 고도성장을 이룩할 수 있었던 것은 시기별로 주력산업이 출현하여 성장을 견인한 데 기인한다. 1960년대는 섬유, 합판 등 저숙련·노동집약적인 경공업이, 1970년대에 들어와서는 중화학공업 육성정책을 바탕으로 철강, 기계, 화학 등이, 1980년대에는 가전, 조선, 자동차 등 조립가공산업이 주력산업으로 부상하였다. 1990년대에는 반도체, 컴퓨터, 통신기기 등 정보산업이 기존의 주력산업과 병행하여 발전하였다. 이러한 주력산업들은 내수시장보다는 해외시장에의 수출을 통하여 성장하였다. 1997년 이후 정보산업은 연 18.8%의 고성장을 지속하여 전체 국민경제의 성장을 견인하여 왔다. 지난 1997년 313억 달러였던 IT수출은 2000년에는 513억 달러에 달해 전체 수출의 30%를 차지했으며, 무역수지 흑자액의 60% 이상을 차지하게 되었다.

'한국형 정보산업화'의 특징을 살펴보면, 한국 정보산업의 발전은 수출 지향의 정보통신부문 제조업이 주도하여 왔다. 다시 말해 한국 정보산업의 국제경쟁력은 DRAM과 같은 메모리 반도체, TFT-LCD와 같은 모니터, 휴대폰 단말기와 같은 정보통신기기 완성품 등의 제조업에 사실상 집중되어 있었다. 이러한 정보통신부문 제조업은 상대적으로 부가가치가 낮은 편이지만 외국기업들과 비교할 때 생산성도 높고 경쟁력도 있는 것으로 평가된다. 예를 들어 2000년 기준으로 DRAM이 107억 달러, CDMA 단말기가 55억 달러, CRT 및 LCD는 95억 달러를 각각 수출하여 세계 1위를 차지하였다. 이러한 정보통신부문 제조업의 빠른 발전은 단계별로 기술수준에 맞는 분야에 집중하여 큰 수익을 올린 후 다시 기술에 투자하여 이를 바탕으로 점점 하이테크에 도전하는 패턴을 띠며 지속적인 정보통신부문의 비중을 확대하고 기술고도화를 가능하게 하였던 것이다. 예를 들어 같은 분야에서는 로테크(low-tech) 제품에서 하이테크(high-tech) 제품으로 옮겨가는 형태를 띠었으며, 부분간에는 메모리 반도체→LCD→

휴대폰 단말기 등으로 이어지는 순차적인 성장경로를 겪었다.

반면 정보통신부문 제조업 중에서도 상대적으로 부가가치가 높은 메모리 반도체 등의 분야에서 한국기업들은 경쟁력을 확보하지 못하였다. 따라서 기존의 정보산업의 중심이었던 하드웨어 분야도 보다 부가가치가 높은 제품으로의 구조전환이 필요한 실정이다. 게다가 메모리보다도 더욱 부가가치가 높고 더 많은 창의력을 요구하는 소프트웨어나 콘텐츠 부문에서 한국기업들의 경쟁력은 더욱 크게 떨어진다. 소프트웨어 및 콘텐츠 부문의 성장과 국제경쟁력의 제고가 매우 절실하게 요청되고 있는 것이다. 특히 정보산업에서 제품생산 자체보다도 중요한 것으로 인식되는 기술표준 영역의 실태를 살펴보면, 한국은 기술선진국들에 의해 설정된 세계표준을 대부분 추종하고 있는 처지에 있다. 예를 들어 컴퓨터 아키텍처, 이동통신, 지상파 디지털방송 등의 분야에서 한국은 독자적인 기술표준을 주도하기보다는 미국에 기원을 두는 기술표준을 수용하였다.

한국 정보산업화의 향후 전략방향과 관련하여 시원스러운 해법을 찾기란 여간 어려운 것이 아니다. 그럼에도 불구하고 몇 가지 제언을 시도해보면, 우선 하드웨어 중심의 저부가가치의 분야에서 소프트웨어와 콘텐츠 등의 고부가가치의 분야로의 전환을 시도하여야 한다는 점을 지적하지 않을 수 없다. 이는 정보산업 발전의 전반적인 추세일 뿐만 아니라 정보산업 분야에서의 개발도상국들의 추격을 염두에 둘 때 불가피한 선택일 수밖에 없다. 물론 '하드웨어형' 정보산업으로부터 '소프트웨어형' 정보산업으로의 '획기적인 학습과정(revolutionary learning)'이 단번에 일어나기를 기대할 수는 없을 것이다. 그렇지만 최근 들어 각광을 받고 있는 지식 기반 제조업(knowledge-based manufacturing industry)이나 융합형 기술의 분야에서 한국의 가능성이 전혀 없는 것은 아니다. 예를 들어 디지털 정보가전이나 이동단말기를 이용한 무선인터넷 등의 분야에서 한국 정보산업의 비전을 찾아 볼 수 있을 것이다. 그러한 모색의 와중에 정보산업에서의 틈새시장을 노리는 기업전략도 병행되어야 할 것이며, 차세대 정보산업 부문의 등장에 대비하기 위한 인력양성과 기술개발 및 표준설정에서의 참여 노력도 게을리하지 말아야 할 것이다.

2. '지식정보화'로서의 정보화에 대한 대응

'한국형 지식정보화'의 가장 큰 특징으로는 지식정보화를 위한 인프라의 구축이 선행적으로 이루어졌음을 들 수 있다. 1980년대에는 통신분야의 최대 과제였던 전화적체의 해소를 위한 노력을 경주하여 2002년 2월 현재 2,288만 명이 유선전화에 가입하였으며, 1996년 CDMA 상용화 서비스의 개시 이후 이동전화 가입자 수도 급팽창하여 2002년 2월 현재 2,967만 명이 휴대폰을 사용하고 있다. 초고속정보통신망의 구축도 1990년대 초반이래 본격적으로 추진되어 정부는 초고속국가망과 선도시험망을, 민간은 초고속공중망을 구축하는 역할분담 하에 이루어졌다. 특히 초고속공중망의 경우 한국의 밀집 주거환경에 맞는 ADSL 방식을 적극 채택함으로써 지난 1997년에는 국내 초고속인터넷 가입인구가 1만 3천여 가구에 불과하던 것이 2001년 말 현재 782만 가구로 늘어나 가구당 보급률이 54.3%에 달하게 되었으며, 인터넷 이용자 인구도 2,438만에 달하여 세계 최고의 정보통신 인프라 구축을 자랑하게 되었다. 한편 2000년 10월에는 세계 처음으로 3세대 이동통신인 cdma-1x 서비스가 보급돼 사업개시 1년만에 350만 명의 가입자를 확보하는 무선인터넷 시대를 열었다.

한편 이러한 정보인프라를 바탕으로 하여 행정·금융·공안 등 국가기관업무의 전산화가 추진되었다. 행정정보화 부문에서는 전자정부사업이 돋보이는데, 대통령 자문 「전자정부특별위원회」를 통해 정보기술을 활용한 대국민 서비스 개선, 행정의 효율성과 투명성의 제고, 정부의 개혁 등을 목표로 하는 11개 중점사업이 진행되었다. 한국의 전자정부사업이 갖는 특징은 '위로부터의(top-down)' 사업추진 방식과 소위 '선투자 후정산' 방식의 전략적 선택에서 발견된다. 기업정보화 부문에서도 정부의 지원 하에 기업의 효율성과 부가가치 제고를 위해 전자거래를 도입하려는 노력이 계속되어 왔다. 예를 들어 정부는 e-비즈니스 관련 기술개발, 표준화, 인력양성, 법제도 정비 등 기업정보화의 공통 기반환경을 조성하였고, 소기업 네트워크화 사업, ASP 보급확산사업, 3만 개 중소기업정보화 지원사업 등 전통산업의 정보화 사업도 중점적으로 추진해오고 있다. 이외에도 금융, 의료, 교육 등 사회 각 부문의 정보화가 급속히 확산되었으며, 정

보격차의 해소차원에서 정보화교육사업, 농어촌정보화, 장애인정보화, 노인정보화 등이 이루어지고 있다. 한편 지식정보자원의 디지털화사업과 관련해서는 학술, 문화, 역사, 과학기술 등의 분야에서 중요한 지식정보자원을 정부가 지정하여 지원함으로써 풍요로운 정보사회를 위한 디지털 콘텐츠의 확충을 위해 노력하였다. 최근에 이르러 정부는 정보인프라의 양적 확충의 차원을 넘어서 사이버테러, 해킹, 바이러스, 개인정보보안, 암호, 전자서명인증 등을 다루는 정보보호산업의 전략적 육성에도 노력을 기울이고 있다.

한국형 정보화전략의 관점에서 지식정보화의 특징을 살펴보면, 한국은 먼저 적극적인 정보화 정책으로 유선 및 이동전화서비스, 초고속인터넷서비스의 세계적으로 유례없는 효율적인 보급 등을 선도하여 정보통신 수요 확보 측면에서 성공을 거둔 후 이를 통해 자연히 공급측면인 정보통신부문 제조업에서도 고도의 성장이 이루어지도록 정책을 조율했다는 점에서 드러난다. 그러나 공급자의 관점에서 정보인프라와 디지털 콘텐츠의 양적 확충에 주안점을 뒀음에 따라 수요자 요구에 부응하는 지식정보의 개발과 그 활용의 효과를 거두지 못했다는 취약점을 안고 있는 것으로 지적된다. 다시 말해 정보인프라와 전자거래의 규모 등은 외형적으로 급성장하였으나, 수요자로서의 국민의 입장에서 본 전자정부 활용도나 실제 기업의 e-비즈니스 수준은 아직도 미흡한 실정이다. 또한 정부가 앞서서 주도적으로 지식정보화 분야에 투자함에 따라 기업들 스스로가 프로세스 혁신을 위한 투자를 등한시하는 경향이 있었으며, 기업정보화를 통한 생산성 향상 효과도 일부 성공적 기업에 한정하여 나타났던 것이 사실이다. 세계적인 정보인프라가 구축된 마당에 이제는 수요자의 요구에 보다 민첩하게 대응할 수 있는 업계의 자율적인 기업정보화, 전자거래, 콘텐츠 확충의 노력이 요청되고 있으며, 정부는 이러한 노력들이 차질없이 이루어질 수 있도록 뒷받침하는 기반조성에 신경을 써야 할 것이라는 지적이 제기되고 있다.

3. '제도조정'으로서의 정보화에 대한 대응

정보화에 대응하는 '한국형 제도조정'의 특징을 살펴보면, 정보화의 비

전과 정책을 정부가 주도하는 '국가주도형 정보화(state-led informatization)'의 형태가 발견된다. 정보화 과정에서 국가나 기업 및 기타 정보화 주체들이 정보화에 부합하는 제도환경의 창출을 위한 조정의 노력을 보이긴 하였지만 대체로 산업화시기에 채택되었던 제도적 대응의 패턴을 유지하는 연장선상에서 정보화의 프로젝트를 이해하고 접근하였던 것이 사실이다. 이러한 면에서 보면 한국의 정보화는 동아시아 개발국가(developmental state)의 산업정책 마인드가 정보화에도 투영된 소위 '개발국가형 정보화'라고 파악할 수 있겠다.

이러한 개발국가형 정보화의 경향은 정보화 추진과정에서의 정보통신부의 역할이나 과거 산업화 시기의 경제개발계획을 연상케 하는 정보화촉진기본계획의 수립 관행 및 초기 정보화 과정에서 시드 머니(seed money)의 역할을 한 정보화촉진기금의 조성 등에서 나타났다. 우선 1994년 12월 체신부를 정보통신부로 확대·개편하면서 각 부처에 산재해 있던 통신·방송·정보산업 관련 정책기능을 정보통신부로 일원화하여 정보통신 수요정책(지식정보화·통신방송사업)과 공급정책(정보산업·R&D)이 균형적으로 추진될 수 있는 추진체계가 정비되었다. 이와 아울러 1990년대 중반부터 정보화를 촉진하기 위한 정보화촉진기본계획이 법정부적으로 수립 및 추진되어 왔다. 1996년에 제1차 정보화촉진기본계획이 수립되었으며, 제2차 정보화촉진기본계획에 해당하는 「Cyber Korea 21」(1999)의 추진을 통해 IMF 경제위기를 효과적으로 극복하는 전기를 마련하였으며, 현재 제3차 정보화촉진기본계획인 「e-Korea Vision 2006」(2002)이 수립되어 2002년부터 2006년까지의 정보화 전략과 비전을 안고 추진되고 있다.

한편 이러한 정보화계획의 추진과정에서 정보통신부는 정보화촉진기금을 조성하여 정보인프라 구축, 정보통신산업 분야의 R&D, 정보통신 전문인력 양성, 표준화 등 국가인프라의 확충을 기하여 지식정보화와 정보산업화간의 '선순환 구조'를 잘 활용하였다. 정보화촉진기금을 조성할 당시의 한국은 정보통신인프라구축, 지식정보화 등에서 매우 뒤쳐져 있었을 뿐 아니라 정보통신기술개발에 필요한 자원마련이 쉽지 않은 상황에 처해 있었다. 이에 단기간에 선진국과의 격차를 줄이고 국가가 소유한 통신사업자들의 독점이윤을 환수하여 정보통신산업을 근본적으로 발전시키기 위

한 산업정책적 수단으로서 정보화촉진기금을 설립하여 성공적으로 운영하였던 것이다. 정보통신부는 정보화촉진기금을 통해 1993년부터 2001년까지 초고속망 구축, 정보화 촉진, 정보산업 발전 및 정보기술 연구개발을 위해 총 7조 3,714억원을 투입하였다.

정보산업의 육성이나 정보인프라의 구축 및 디지털컨텐츠의 확충 등을 모두 정부의 지원에 의해 계획·추진하였던 '한국형 정보화전략'은 적어도 여태까지는 일정정도의 효과가 있었던 것으로 볼 수 있다. 그러나 이러한 한국형 정보화전략의 실효성이 산업화와 중첩되는 부분이 존재하는 정보화의 초기단계를 넘어서 정보화의 성숙단계에까지 이어질지는 미지수이다. 다시 말해 정보부문 제조업이나 정보인프라 등을 타겟으로 하던 단계에서는 개발국가형 정보화전략이 효과적이었을지라도, 앞서 제시한 바와 같이, 소프트웨어나 디지털컨텐츠 등의 분야로 정보화의 초점이 이동할 경우에도 같은 처방이 딱히 들어갈지는 의문이라는 것이다. 결국 전사회적인 차원의 정보화 투자를 실질적인 생산성 증대로 이어지게 하기 위해서는 정보화의 환경변화에 적응하는 제도의 구조적 변화가 논의될 수밖에 없다. 궁극적으로 한국의 정보화가 한 단계 도약하기 위해서는 정부의 역할조정과 기업구조조정 등을 포함한 근본적인 '제도조정'이 뒷받침되어야 한다.

4. '사회문화변동'으로서의 정보화에 대한 대응

정보화와 친화성을 갖는 '한국형 사회문화변동'의 특징을 살펴보면, 일차적으로 한국의 근대화 과정에서 성숙되어온 시민사회의 존재에서 인터넷 확산을 이해하는 단초를 찾을 수 있다. 지난 총선에서 등장한 낙천낙선 운동이나 그 밖의 인터넷 매체의 활용을 통한 시민사회운동 등의 활성화는 근대화의 과정에서 다양한 사회경제세력들이 형성되어 왔음을 보여준다. 이외에도 민주당의 국민경선과정에서 나타난 '노사모(노무현을 사랑하는 사람들의 모임) 현상,' 월드컵 과정에서 나타난 '붉은악마 현상,' 오마이뉴스나 프레스안 등과 같은 인터넷 언론의 활성화 등의 사례는 한국 사회에 이미 근대적 이해관계(interests)의 분화를 바탕으로 형성된 시민

사회 또는 공론영역(public sphere)이 존재하고 있으며 이러한 세력들이 정치사회적으로 동원되는 과정에 인터넷이라는 매체가 친화적으로 작용하였다는 점을 드러내 준다. 역으로 한국사회에서 이러한 정치사회적 활성화는 인터넷과 같은 정보화의 매체가 확산·수용되는 데에도 상당한 영향을 미쳤음은 물론이다.

그러나 다른 한편으로 한국의 정보화에는 전통문화의 요소로 대변되는 한국의 독특한 사회문화요인이 커다란 영향을 미쳤다는 점도 주목하여야 한다. PC방과 휴대폰의 빠른 확산이나 온라인 공동체의 성장 및 채팅문화의 형성 등에는 한국사회에 존재하는 보다 전통적인 사회문화적 요소가 연관된 것으로 보인다. 예를 들어 혈연, 지연, 학연 등의 연고주의(緣故主義)를 기반으로 하여 이해관계보다는 정서적 교감이나 아이디어(ideas)의 공동형성을 통한 연대 등을 중시하는 한국의 전통적인 사회문화요인이 이들 정보화 매체들의 확산·수용과 친화적 관계에 있다고 할 수 있다. '아이러브스쿨(I Love School)' 과 같은 사이버동창회사이트의 성행이나 인터넷채팅방, PC방문화, 휴대폰사용 등에서 보여지는 사용자 그룹의 '소집단 군집현상' 등은 이들 정보기기의 확산에 집단의 유대를 결속하려는 전통적 사회문화적 요인이 작용하였음을 짐작케 한다. 이밖에도 한국의 소비문화, 빨리빨리 국민성, 체면문화, 주거문화, 평등주의적 경향, 특유의 경쟁심리 등과 같이 사회과학적으로 작업화(operationalization)하기 힘든 사회문화적 변수들도 한국의 정보화의 전개에 일정한 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

결국 정보기술의 확산에 영향을 미친 한국의 사회문화적 요인은 위의 두 가지 측면이 모두 작용한 것으로 보아야 할 것이다. 그러나 이러한 두 가지 측면을 병렬적으로 이해할 것이 아니라 그 복합된 형태에 대한 세련된 개념화가 필요함은 물론이다. 인터넷이나 휴대폰과 같은 정보기술의 확산으로 인해 증대된 의사소통능력을 통해 근대화 과정에서 체계에 억압된 개인의 생활세계가 회복된다는 것이 정보화로 인한 사회문화변동의 보편적인 관찰이라고 할 수 있다. 그러나 한국의 정보화 과정이 보여주는 사회문화적 특징은 이러한 관찰의 지평을 넘어서 체계로부터 회복되는 근대적 개인의 생활세계가 서구의 근대화 과정에서 나타난 것과 같이 이해관

계에 의해 분화된 이차집단적인 개인의 결합체로서 구성되는 것 같지는 않다. 한국의 정보화과정에서 회복된 개인의 생활세계는 개별적으로 재구성된다기보다는 다양한 일차집단적인 소그룹의 형태를 띠면서 재구성된다는 것이다. 이러한 소그룹 커뮤니케이션을 통하여 근대화의 과정에서 소외되고 단절된 한국인은 정서적 안정감을 추구하려는 것이라고 볼 수 있을 것 같다.

요컨대, 한국에서의 공론영역의 가능성과 전통문화의 잔존으로서 개념화되는 두 가지의 사회문화요소가 결합해서 형성된 소위 '1.5차집단'의 존재는 정보화의 전개에 지대한 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 이러한 사회문화적 요인은 일제시대 이래 근대화 과정을 거치면서 한국사회의 전통적인 요소가 근대적인 요소와 복합되면서 형성된 사회경제적 산물이라고 할 수 있다. 이렇게 근대적인 공론영역의 성숙과 한국적 전통의 공동체 문화가 교차되는 영역에서 한국 정보화의 가시적 성과도 이해할 수 있으며 더 나아가 그 한계에 대한 비판도 가능할 것이다. 이러한 맥락에서 볼 때 산업화의 과정에서 그러하였듯이 이러한 사회문화요인들은 정보화의 과정에서도 그 추진을 뒷받침하는 소위 정보화시대의 '아시아적 가치'로서 작용할지도 모른다.

5. '글로벌정보화'로서의 정보화에 대한 대응

'한국형 글로벌정보화'의 특징을 살펴보면, 1990년대 중·후반 이후 한국은 그 정보화의 수준에 걸맞은 대외적인 노력을 일정정도 벌여왔다고 볼 수 있다. 예를 들어 한국은 아·태 정보인프라(APII) 사무국을 국내에 유치하는 등 국가간 IT협력을 확대하기 위해 힘써 왔으며, 김대중 정부에 들어서는 트랜스유라시아 정보네트워크(TEIN) 사업을 제창하였고, 아울러 아태경제협력체(APEC) 차원의 e-APEC의 건설 및 전자정부 협력사업에도 주도적으로 나서고 있다. 동일한 맥락에서 APEC과 ASEAN+3 회의에 참석한 김대중 대통령이 디지털 평등사회 구현을 주창하면서 각국 정상들의 동참을 끌어낸 제안을 한 것도 의미있는 노력으로서 이해할 수 있다. 한편, 국제정보격차해소 문제와 관련해서도 해외인터넷청년봉사단

의 파견이나 개발도상국의 정보통신 관련 인력 초청 연수사업에서부터 세계은행(World Bank)이 주도하는 DGF(Development Gateway Foundation) 사업에의 참여에 이르기까지 한국은 일정정도의 국제적 역할을 담당하고 있는 것으로 보인다. 이러한 연속선상에서 최근 완성된 「e-Korea Vision 2006」은 그간의 정보화의 성과를 바탕으로 한국을 정보화의 실질적인 글로벌 리더로 정립하기 위한 다방면의 정책방안들을 담고 있다.

이렇게 한국이 활발한 정보통신 관련 국제협력외교(이하 IT외교) 활동을 벌일 수 있는 것은 아마도 그 동안의 정보산업의 육성과 지식정보화의 성과를 바탕으로 한 국가적 자신감이 생겼기 때문일 것이다. 다시 말해 한국의 IT외교는 실제로 CDMA와 같은 이동통신 분야에서의 경쟁력이나 세계 최고수준의 초고속인터넷 보급 등과 같은 성공적인 정보화의 현실을 바탕으로 하여 태동했다고 볼 수 있다. 이렇게 정보기술 분야의 현장에서 일군 자신감을 바탕으로 정보화의 성과를 대내외적으로 적극 홍보하고, 역으로 이러한 홍보외교를 통해 국내 정보산업의 대외진출 기회를 확대할 뿐만 아니라 해외 정보통신기업들과의 기술협력의 기회도 증진하려는 다차원적 IT외교의 구상이 실천에 옮겨지고 있다고 볼 수 있다. 예를 들어 2002년 월드컵 기간 동안 벌어진 한국의 IT홍보외교에서 그러한 경우를 볼 수 있었으며, 앞서 언급한 국제적 협력사업의 주도권 행사도 정보화 분야에서의 한국의 역량과 이에 기반을 둔 IT외교의 추진을 엿보게 해주는 대목이다.

이러한 성과에도 불구하고 글로벌 정보사회의 도래에 대응하는 본격적인 IT외교전략의 추진이라는 면에서 볼 때 한국의 정보화전략은 아직도 미흡한 점을 많이 안고 있다. 무엇보다도 먼저 지적되어야 할 것은 IT외교의 개념에 대한 정책결정자들의 이해부족이다. 산업화시대의 '아날로그외교(analog diplomacy)'와는 달리 정보화시대의 '디지털외교(digital diplomacy)'는 정보기술이 창출하는 새로운 시공간을 바탕으로 하여 보다 넓은 영역과 보다 많은 주체들을 포괄하는 복잡한 모습이 될 가능성을 보여주고 있다. 그러나 따지고 보면 여태까지 이러한 전략은 IT 관련 통상 확대와 기술협력 등과 같은 '글로벌 정보경제' 분야에서의 효과적인 경쟁

을 지원하는 경제와 산업 위주의 발상에서 진행되어 왔다고 할 수 있으며, 국가간(또는 기업간) 협력을 통해 세계적으로 새롭게 형성되는 '글로벌 정보사회'의 규범과 질서의 확립에 주체적으로 참여하는 전략에는 미치지 못했다.

이러한 맥락에서 최근 제기되고 있는 IT허브국가론은 글로벌정보화 전략의 추진방향과 관련하여 많은 시사점을 준다. 특히 IT허브국가의 목표를 달성하기 위해서 한국의 정보화전략을 대외적인 차원에서 어떻게 재설계할 것이며 이를 뒷받침할 대내적 역량을 어떻게 확보해 나갈 것인가의 문제들을 고민케 하는 중요한 계기를 제공할 것으로 기대된다. APII와 같은 아·태차원의 정보인프라 구축, 아·태지역에서의 CDMA벨트 형성, 동아시아 e-비즈니스 중심국가 건설, 정보산업의 동아시아 지역분업체계의 구축 등과 같은 아이디어의 연속선상에서 출현한 IT허브국가의 구상은 두 가지 이유에서 주목할 필요가 있다.

우선, 향후 한국의 정보화전략의 대외적인 측면을 고민함에 있어 어떠한 공간의 틀을 활용할 것이냐의 문제를 제기하는 계기가 될 것이다. 국내 단위를 넘어서 남북한, 한·중·일 동북아3국, ASEAN+3와 같은 아시아 국가공동체, APEC이나 ASEM과 같은 광의의 아·태지역공동체, 가장 상위의 글로벌 공동체에 이르기까지 어떠한 지리적 공간구도를 통해서 한국의 정보화를 투영하고 IT허브가 될 것이냐의 문제를 전략적으로 탐구해 보아야 할 것이다. 여기서 더 나아가 2차원의 중심국가(center state)적인 '사이비' 허브국가의 발상을 넘어서 3차원의 사이버공간을 통해서 벌어지는 '진정한' IT허브국가의 전략적 필요성에 대해서도 논의할 필요가 있겠다.

또한, 경쟁의 이미지를 상징한 '부국강병(富國強兵)형 정보화전략'으로 부터 글로벌한 차원에서의 협력과 공존을 전제로 하는 '부민번영(富民繁榮)형 정보화전략'으로 전환하는 문제를 고민하는 계기가 될 것이다. IT의 허브(hub)가 있다면 반드시 IT의 스포크(spoke)도 있기 마련이다. 그런데 만약에 네트워크 환경을 전제로 하는 정보화의 분야에서 일방적인 허브와 스포크간의 역할 분담이 이루어진다면 이는 지속되기 어려운 역할 분담의 구도이다. 네트워크환경에서 허브는 하나만 존재하는 것이 아니고

기능의 담당을 중심으로 여러 개의 복합적인 허브가 공존하는 양상을 띠게 될 것이기 때문이다. 네트워크의 생리상 IT허브전략은 협력과 공존의 전략, 소위 '윈윈(win-win) 전략'을 전제로 하여야 한다.

IV. 맺음말

이 글은 정보화의 작업개념으로서 정보산업화, 지식정보화, 제도조정, 사회문화변동, 글로벌정보화라는 범주를 설정하여 한국형 정보화전략이 갖는 성과를 평가하고 그 특성을 파악하였다. 한국형 정보화전략을 논함에 있어 명심할 점은 한국에서만 아니라 세계적인 차원에서도 아직 정보화는 진행 중에 있는 현상이라는 점이다. 진행 중인 현상으로서의 정보화를 논함에 있어 '한국형' 운운하는 것은 아직도 시기상조일지도 모른다. 그럼에도 불구하고 이 글에서 소위 한국형 정보화전략의 모색을 위한 시론(試論)을 펼쳐 본 것은 지난 20여 년간의 한국 정보화의 경험을 통해서 드러난 것은 단순히 한국사회의 발전경로를 따라서 나타난 '한국적 해법'의 연속선상에 있으며, 현시점까지는 그 해법이 나름대로 효과적이었다고 평가할 수 있기 때문이다. 한국의 정보화전략은 다섯 가지 면에서 소위 '한국형'이라는 형용사를 붙일 소지를 가지고 있는 것으로 판단된다.

첫째, '정보산업화'의 관점에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 수출지향의 정보부문 제조업 분야에 초점을 맞추어 국제경쟁력을 확보한 반면 소프트웨어나 기술표준 등의 분야에서는 별다른 성과를 보이지 못했다. 둘째, '지식정보화'의 관점에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 정부가 주도가 되어 지식정보화를 위한 정보인프라 구축이나 디지털컨텐츠의 확충을 추진하였으며 이를 통해 정보산업의 수요를 촉발하는 선순환 구조의 형태를 띠었다. 셋째, '제도조정'의 관점에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 산업화 시기 동아시아 개발국가들의 산업정책적 마인드가 정보화에도 투영된 '개발국가형 정보화전략'이었다. 넷째, '사회문화변동'의 관점에서 볼 때, 한

국형 정보화전략은 전통적인 연고주의와 근대적인 시민사회의 성숙이 복합된 형태의 사회문화요인을 배경으로 하여 가능하였다. 다섯째, '글로벌 정보화'의 측면에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 정보기술 관련 물질적 자원의 확보를 목적으로 하는 부국강병형 전략의 연속선상에 있었다.

이러한 '한국형 정보화전략'이 앞으로도 급변하는 정보기술의 세계에서 계속 효과적일 수 있느냐에 대해서는 학술연구뿐만 아니라 정책연구의 관점에서 보다 면밀한 검토가 이루어져야 한다. 앞서 언급했다시피 한국형 정보화전략은 산업화와 증척되는 부분이 존재하는 정보화의 초기단계에서 그 실효성이 있었다. 정보산업의 하드웨어 부문이나 정보인프라 구축 등의 부문이 한국형 정보화전략이 성과를 이룬 영역이며 산업화과정에 뿌리를 두는 한국형 개발국가나 한국사회의 고유한 사회문화적 요인이 그 성공을 뒷받침한 제도 및 사회문화의 환경이다. 그런데 정보산업과 지식정보화 부문은 그 초점이 점차로 소프트웨어와 콘텐츠 등으로 옮겨가고 있으며, 이러한 환경변화에 적응하기 위해서 소위 '한국형'으로 지칭되었던 기업전략이나 국가정책 및 사회구조의 변화가 수반될 수밖에 없을지도 모른다. 더군나나 글로벌 정보화의 추세를 고려할 때 한국형 정보화전략에 대한 변화와 조정의 요구는 더해질지도 모른다. 한국적 현실을 고려할 때 이러한 정보화전략의 변화를 모색하는 데 있어서 핵심은 앞으로 국가가 어떠한 역할을 담당할 것인가에 있음은 물론이다. 여하튼 이 글에서 제시한 시론을 계기로 21세기 정보화전략의 기본방향을 설정하는 본격적인 학술적·정책적 토론이 시작되었으면 하는 바람이다.

요약문

21세기 세계질서의 변화를 상징하는 대표적인 키워드 중의 하나인 정보화(情報化, informatization)에 대한 대응에 있어서 한국이 성공적인 사례라는 평가는 이제 더 이상 국내적인 자화자찬에만 그치는 것이 아니라 국제적으로 상당히 널리 받아들여지고 있는 사실인 것 같다. 특히, 초고속 인터넷의 보급, 이동통신의 확산, 메모리 반도체나 TFT-LCD 등의 생산, PC게임방의 확산이나 인터넷을 통한 사이버공동체와 시민사회운동의 활성화라는 측면에서 한국은 세계적으로 앞서가고 있다. 이러한 연속선상에서 한국은 2002년 한·일 월드컵 공동개최를 계기로 하여 'IT코리아'의 세계적 위상을 지구촌에 널리 알렸으며, 여기서 더 나아가 소위 '한국형 정보화전략'이라는 개념적 아이템을 개발하여 향후 한국 정보화의 지침으로 삼을 뿐만 아니라 개발도상국들에게 일종의 '선행모델'로서 전파하겠다는 의욕을 내보이고 있다.

이 글은 단순한 정책홍보의 차원을 넘어서 사회과학적인 개념의 틀을 원용함으로써 지난 20여 년 동안 추진되어온 한국형 정보화전략의 실체와 내용을 체계적으로 살펴보고 향후 정보화 분야에서 한국 국가전략의 방향을 모색하는 계기를 마련해 보고자 한다. 이른바 한국형 정보화전략이라는 것이 있는가? 한국의 정보화전략에 '한국형'이라는 형용사를 붙일 수 있는가? 만약에 한국형 정보화전략이라는 것이 있다면, 그 가능성과 한계는 무엇인가? 그리고 향후 한국의 정보화전략은 어떠한 방향으로 추진되어야 하는가? 지금의 시점은 여러 가지 면에서 정보화라고 지칭되는 분야 전반을 둘러보고 좀 더 생산적인 대안을 마련하기 위한 차분한 성찰이 필요한 때인 것 같다. 이러한 맥락에서 이 글에서는 정보화를 '정보산업화', '지식정보화', '제도조정', '사회문화변동', '글로벌정보화'라는 다섯 가지 차원의 '작업개념(operational concept)'으로서 파악하고, 이를 바탕으로 한국형 정보화전략을 평가하고 그 특징을 밝혀 보았다.

한국의 정보화전략은 다섯 가지 면에서 소위 '한국형'이라는 형용사를 붙일 소지를 가지고 있는 것으로 판단된다. 첫째, '정보산업화'의 관점에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 수출지향의 정보부문 제조업 분야에 초점

을 맞추어 국제경쟁력을 확보한 반면 소프트웨어나 기술표준 등의 분야에서는 별다른 성과를 보이지 못했다. 둘째, '지식정보화'의 관점에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 정부가 주도가 되어 지식정보화를 위한 정보인프라 구축이나 디지털컨텐츠의 확충을 추진하였으며 이를 통해 정보산업의 수요를 촉발하는 선순환 구조의 형태를 띠었다. 셋째, '제도조정'의 관점에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 산업화시기 동아시아 개발국가들의 산업정책적 마인드가 정보화에도 투영된 '개발국가형 정보화전략'이었다. 넷째, '사회문화변동'의 관점에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 전통적인 연고주의와 근대적인 시민사회의 성숙이 복합된 형태의 사회문화요인을 배경으로 하여 가능하였다. 다섯째, '글로벌정보화'의 측면에서 볼 때, 한국형 정보화전략은 정보기술 관련 물질적 자원의 확보를 목적으로 하는 '부국강병형 전략'의 연속선상에 있었다.

이러한 '한국형 정보화전략'이 앞으로도 급변하는 정보기술의 세계에서 계속 효과적일 수 있느냐에 대해서는 학술연구뿐만 아니라 정책연구의 관점에서 보다 면밀한 검토가 이루어져야 한다. 한국형 정보화전략은 산업화와 중첩되는 부분이 존재하는 정보화의 초기단계에서 그 실효성이 있었다. 정보산업의 하드웨어 부문이나 정보인프라 구축 등의 부문이 한국형 정보화전략이 성과를 이룬 영역이며 산업화과정에 뿌리를 두는 한국형 개발국가나 한국사회의 고유한 사회문화적 요인이 그 성공을 뒷받침한 제도 및 사회문화의 환경이다. 그런데 정보산업과 지식정보화 부문은 그 초점이 점차로 소프트웨어와 컨텐츠 등으로 옮겨가고 있으며, 이러한 환경변화에 적응하기 위해서 소위 '한국형'으로 지칭되었던 기업전략이나 국가정책 및 사회구조의 변화가 수반될 수밖에 없을지도 모른다. 더군다나 글로벌 정보화의 추세를 고려할 때 한국형 정보화전략에 대한 변화와 조정의 요구는 더해질지도 모른다.