

정보화시대의 권력이동:
국제정치학의 시각

김 상 배
(서울대학교)

I. 머리말

20세기 후반 이래 활발히 진행되고 있는 정보화는 우리로 하여금 정보화시대의 세계정치, 즉 ‘정보세계정치(The Global Politics of Information, GPI)’에 대한 국제정치학적 접근의 필요성을 절감케 한다. 전통적으로 국제정치학의 주요 연구영역이 국가적 삶을 다루는 군사안보의 문제를 중심으로 형성되었다면, 2차 대전 이후에는 ‘먹고 사는 문제’를 탐구하는 국제정치경제학이 새로운 연구영역으로서 자리를 잡았다. 21세기 세계정치에서도 이러한 군사안보와 정치경제의 문제는 여전히 중요하게 우리 삶에 큰 영향을 미칠 것이다. 그러나 21세기 세계정치 변환(變換, transformation)의 핵심은 이러한 문제들이 종전과 매우 다른 방식으로 그 모습을 드러내고 있다는 점이다. 그렇다면 21세기 세계정치는 어떠한 방식으로 변환되고 있는가? 21세기 세계정치는 누가 주도가 되어, 무엇을 추구하며, 어떠한 수단을 동원하고, 그러한 와중에 어떠한 질서가 출현하는가? 그리고 이러한 변환의 동인(動因)은 무엇인가?

이러한 변환의 한 가운데 기술·정보·지식(이하 통칭하여 지식) 변수가 자리 잡고 있다. 21세기의 첫 발을 내딛는 우리의 삶에서 지식은 세계정치가 이루어지는 물적·지적 조건의 변화를 의미한다. 100여 년 전의 국제정치가 군함과 기차를 타고 전보를 치고 전화를 거는 시대적 환경에서 펼쳐졌다면, 오늘날의 세계정치는 초고속 제트기와 항공모함을 타고 인터넷과 인공위성, 그리고 휴대폰으로 의사소통 하는 세상에서 이루어진다. 이러한 변화는 다름 아니라 IT(information technology)의 발달로 대변되는 새로운 기술혁신과 지식생산의 역량 증대, 그리고 더 나아가 이러한 지식을 활용하는 인류의 능력 향상에서 기인한다. 소위 정보화로 알려진 이러한 변화로 인해서 우리 삶의 물적·지적 조건이 향상된 만큼, 그 위에서 이루어지는 세계정치가 추구하는 목표나 세계정치에 참여하는 행위자들의 모습과 행태도 크게 달라질 수밖에 없다.

지식과 세계정치의 변환에 대한 논의 중에서 제일 단골로 등장하는 주제는 바로 ‘권력이동(power shift)’이다. 정보화의 진전으로 인해서 새로운 권력이 부상한다는 것이다. 정보화시대를 맞이한 오늘날 지식이 권력이라는 말은 이제는 너무도 당연하게 들려서 진부하기마저 하다. 실제로 지식 변수가 지니는 권력적 함의를 진지하게 고려하지 않고서는 군사, 외교, 경제, 문화 분야 세계정치의 향배를 제대로 이해할 수 없는 세상이 되었다. 바야흐로 지식력이 21세기 세계정치 전반에 지대한 영향을 미치는 시대가 된 것이다. 그렇다면 지식력이란 어떠한 요소로 구성되고 어떠한 방식으로 작동하면서 세계정치에 영향을 미치고 있는가? 이 장에서 살펴보고자 하는 것은 바로 정보화시대를 맞이하여 발생하고 있는 권력이동의 복합적인 의미이다. 특히 이 장은 다음과 같은 정보화시대 권력이동의 다섯 가지 차원에

주목하여 논의를 전개하였다.

- 첫째, 정보화시대의 권력이동은 군사력이나 경제력과 같은 물질적 자원에 못지않게 기술·정보·지식과 같은 비(非)물질적 자원의 중요성이 세계정치에서 부각되고 있는 현상을 의미한다. 이는 정보화로 인한 권력기반의 변화라는 차원으로 이해할 수 있다. 이러한 과정에서 지식은 부(富)와 강(強)을 달성하는 수단을 넘어서 세계정치의 목표와 질서를 새롭게 구성하는 동인으로서 부상하고 있다.
- 둘째, 정보화시대의 권력이동은 물질적 자원을 바탕으로 강제하고 밀어붙이는 권력메커니즘, 즉 하드파워(hard power)의 세계정치를 넘어서는 변화를 의미한다. 이는 정보화로 인해 권력의 작동방식이 변화하는 차원으로 이해할 수 있다. 이러한 과정에서 지식이나 문화와 같은 비물질적 자원을 바탕으로 설득과 동의를 통해서 원하는 바를 얻어내는 권력메커니즘, 즉 소프트파워(soft power)의 세계정치가 부상하고 있다.
- 셋째, 정보화시대의 권력이동은 지식력과 소프트파워가 21세기 국가경쟁력의 핵심으로서 부상하는 와중에 발생하는 세계 지식질서의 변동을 의미한다. 이는 정보화시대의 권력분포 변화라는 차원으로 이해할 수 있다. 이러한 과정에서 지식 분야의 경쟁력을 바탕으로 21세기 세계정치의 패권을 장악하기 위한 국가 행위자들의 경쟁이 부상하고 있다.
- 넷째, 정보화시대의 권력이동은 새로운 기술과 제도 환경에서 국가 행위자의 능력과 권위가 상대적으로 약화되는 가운데 비국가 행위자들이 세계정치에서 차지하는 역할이 점차로 증대됨을 의미한다. 이는 정보화로 인한 권력주체의 변화라는 차원으로 이해할 수 있다. 이러한 과정에서 기존의 국가 행위자 위주의 관리양식에 대항하여 비국가 행위자들이 구성하는 탈집중 형태의 네트워크가 부상하고 있다.
- 끝으로, 정보화시대의 권력이동은 근대 국제정치에서 국민/민족(nation)이라는 정치·문화공동체를 바탕으로 공권력을 행사하던 국가(state), 즉 국민국가의 변환을 의미한다. 이는 정보화로 인한 국가변환의 와중에 국가가 행사하는 권력이 재구조화되는 차원으로 이해할 수 있다. 이러한 과정에서 지식과 네트워크를 기반으로 하여 권력변환을 주도하는 새로운 모습의 국가가 부상하고 있다.

요컨대, 정보화는 21세기 세계정치의 물질·지적 기반을 변화시킴으로써 세계정치의 수단과 목표뿐만 아니라 구조와 과정 및 체제 수준의 다차원적 변환을 야기하는 구성적 요소로서 작용하고 있다. 이 장에서 다루는 정보화시대의 권력이동에 대한 논의는 이러한 다차원적 변환의 여러 측면을 두루 엮어내는 핵심주제이다. 이러한 점에서 새롭게 부상하는 21세기 권력을 개념적으로 밝히고, 그러한 권력이 세계정치에 미치는 영향을 경험적으로 분석하는 작업은 정보화시대의 세계정치 연구가 가장 초점을 둘 수밖에 없는 과제이기도 하다. 이러한 정보화시대 권력이동에 대한 개념적·경험적 탐구의 궁극적 목적이 21세기 미래전략을 모색하는 데 있음은 물론이다.

II. 지식자원의 부상

정보화의 진전으로 인한 기술혁신은 권력의 중심이 전통적으로 국제정치에서 추구해온 권력자원, 즉 군사력과 경제력을 넘어서 새로운 권력자원으로서의 지식력으로 옮겨가는 현상을 가속화시키고 있다. 뿐만 아니라 군사력과 경제력 자체의 행사과정에서도 지식 변수의 역할은 필수 불가결하게 중요해지고 있다. 역사적으로 기술·정보·지식은 부국강병을 달성하는 중요한 수단으로 인식되어 왔던 것은 사실이다. 그렇지만 요즘처럼 지식 변수의 중요성이 절박하게 강조된 적은 없었던 것 같다. 반도체, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷, 휴대폰 등과 같은 IT산물이나 이를 개발하는 기술력의 보유는 21세기 국력이 척도가 되었다. 실제로 IT는 상대방에 대한 영향력으로 전환될 수 있는 가장 중요한 21세기 권력자원 중의 하나이며, 새로운 물질·지적 수단을 제공함으로써 세계정치 권력기반을 변화시키고 있다.

이러한 맥락에서 보면, 지식자원을 둘러싼 각종 국제경쟁이 확산되는 것은 당연하다. 예를 들어, ‘정보고속도로’로 대변되는 IT인프라의 구축을 둘러싸고 정보화의 초기 국면에서부터 국가 간 경쟁이 진행되어 왔다. 인터넷을 매개로 한 디지털 정보자원의 상품화가 진행되면서 경쟁력 있는 정보자원을 창출하려는 경쟁도 치열하다. 전자상거래를 촉진하고 디지털 재산권이나 개인정보를 보호하기 위해 법과 제도를 마련하려는 움직임은 정보의 권력적 함의에 대한 제고된 인식을 반영한다. 또한 기존에는 군사영역의 국가 간 관계에 주로 적용되었던 안보 개념의 틀을 빌어서 인터넷과 네트워크 환경의 위협요소들, 즉 컴퓨터 바이러스, 해킹, 사이버공격 등을 이해하고 암호기술과 같은 기술적 보호 장치의 개발 등에 관심이 집중되고 있는 것도 이러한 추세를 반영한다.

정보화시대를 맞이하여 군사력 자체가 발휘되는 과정에서도 지식은 핵심적인 요소이다. 1990년대 이후 IT를 응용한 무기체계의 혁신은 21세기 새로운 군사 패러다임으로서 ‘군사 분야혁명(Revolution in Military Affairs, RMA)’을 논하게 만들었다. RMA의 핵심은 첨단 과학기술을 이용하여 군사능력의 획기적 발전을 추구하는 기술혁신에 있으며, 구체적으로는 정찰체계와 장거리의 고정밀 타격무기를 연결·결합하여 새로운 복합체계를 탄생시킴으로써 전투력을 제고하는 데 있다. 걸프전쟁 이래 미국이 수행해온 아프가니스탄 전쟁이나 이라크 전쟁 등은 정보화시대를 맞이하여 이러한 첨단기술의 무기체계를 보유한 측과 보유하지 못한 측의 격차가 얼마나 큰 의미를 갖는지를 극명하게 보여주었다.

경제·산업 분야에서도 IT의 중요성이 부각되면서 정치경제 지도자들은 새로운 지식개발에 지대한 관심을 쏟고 있다. 특히 1980년대 이래 국제경쟁력이라는 관점에서 기술개발과 인적자원의 양성을 통해 IT산업의 기반을 육성하려는 노력이 계속되어 왔다. 이러한 과정의 배경에는 산업경쟁의 무게중심이 제품경쟁으로부터 기술경쟁으로 이동하는 현상이 존재한다. 노동집약적 또는 자본집약적 산업보다는 지식집약적 산업이 21세기 경제의 성장 동력으로 부상하고 있다. 그야말로 경제 분야에서 토지, 노동, 자본 등의 전통적인 생산요소에 비견되는 새로운 제4의 생산요소로서 지식 변수가 등장하고 있는 것이다.

이러한 지식자원의 확보를 둘러싼 경쟁이 정보화시대 세계정치 변환의 일 단면을 극명하게 보여주고 있음은 틀림없다. 특히 정보화의 초기 단계에는 무엇보다도 먼저 지식자원의 확보를 위한 경쟁이 부상하는 것은 매우 당연하다. 그럼에도 불구하고 오직 자원의 관점에서만 지식권력을 이해하는 것은 정보화가 세계정치에 미치는 복합적 영향을 분석하기에 다소 미흡하다. 기술이나 정보, 또는 지식을 많이 보유하고 있다고 그 자체가 권력을 많이 보

유하고 있음을 의미하지는 않기 때문이다. 정보홍수의 시대를 맞이하여 양적으로만 늘어나고 질적으로 처리되지 못한 정보나 지식은 ‘힘’이 아니라 오히려 ‘병’이 되기 십상이다. 양적인 의미에서 본 기술·정보·지식의 단순한 확산만으로 지식권력을 논할 수 없다면, 정보화시대의 지식은 어떠한 권력적 의미를 지니는 것일까?

정보화라는 맥락에서 지식이 권력이라 함은 지식자원의 축적에서 우러나오는 권력에 대한 논의를 넘어선다. 이해하기 쉬운 사례를 들어서 한번 생각해 보자. 컴퓨터를 사주고 인터넷을 깔아준다고 학생들이 공부를 더 잘하게 되는 것일까? 이 질문에 대해서는 어렵지 않게 컴퓨터와 인터넷을 가르친다고 풀찌가 갑자기 일등이 되는 것은 아니라고 대답할 수 있을 것이다. 그렇지만 기본적인 실력은 있지만 공부하는 방법을 잘 몰라서 성적이 오르지 않던 학생이 컴퓨터와 인터넷을 과외선생님 삼아서 효율적으로 공부하는 요령을 배울 수는 있지 않을까? 실제로 정보화시대의 지식생산 과정을 보면, 컴퓨터와 인터넷으로 대변되는 IT의 확산은 인간의 지적능력을 보완할 뿐만 아니라 지식생산의 문턱을 낮추는 과외선생님의 역할을 톡톡히 하고 있다. 다시 말해, IT의 확산은 지식의 증대, 그 자체를 보장하지는 않더라도, ‘지식에 대한 정보’를 효율적으로 제공하는 시스템을 마련함으로써 지식을 생산하는 과정 자체에 중요한 변화를 야기하고 있다. 이것이 바로 최근 컴퓨터와 인터넷이 야기하는 기술과 사회의 변화를, ‘지식혁명(knowledge revolution)’은 아닐지라도, ‘정보혁명(information revolution)’이라고는 부를 수 있는 이유이다.

이러한 의미에서 지식으로서 IT의 개념적 핵심은 ‘지식에 대한 지식,’ 즉 메타지식(meta-knowledge)이라는 점에 있다. 여기서 메타지식이란, 통상적인 의미의 지식 자체는 아니지만, 지식의 표준을 설정하고 지식의 질서를 부여하며 지식의 담론을 결정하는 지식이다. 아날로그시대 메타지식의 사례로는 정보의 분류체계, 서지학적 지식, 기술표준 등을 들 수 있다. 디지털시대가 되면서 이러한 메타지식은 코드(code) 또는 소프트웨어와 같은 디지털 형태를 띠게 되는데 그 가장 대표적인 사례는 IT패러다임의 결집체로서 인터넷을 들 수 있다. 디지털시대의 메타지식을 쉽게 이해하기 위한 사례를 들어보자. 만약에 여러분이 인터넷에서 정보를 찾아서 지식을 얻고자 할 때 반드시 거쳐야하는 관문(gateway)이 있다면 그것은 무엇인가? 대개의 경우 컴퓨터의 전원스위치를 켜고 난 이후, 컴퓨터 운영체제(마이크로소프트의 윈도우), 웹브라우저(마이크로소프트의 인터넷 익스플로러), 인터넷주소(영문자 위주의 도메인이름체계), 인터넷 검색포털(구글, 야후 또는 네이버) 등을 거쳐야만 한다. 이러한 소프트웨어 알고리즘이나 기술표준에 기반을 둔 디지털 시스템들은 우리가 정보를 찾고 지식을 생산하고 전파·소비하는 과정에서 ‘지식의 질서(order of knowledge)’를 부여하는 메타지식의 체계이다.

이러한 맥락에서 볼 때, 우리가 논하는 정보화시대의 지식권력은 지식자원의 단순한 보유에서 생겨날 뿐만 아니라 디지털 메타지식을 통해서 지식 분야의 ‘게임의 규칙’을 설정하는 과정에서 우러나온다. 여기서 우리가 주목해야 할 점은 정보화시대의 메타지식이 창출하는 권력의 작동메커니즘은 평면적인 권력이동론의 시각에서는 제대로 파악되지 않는다는 사실이다. 게다가 지식에 표준과 질서 및 담론을 부여하는 메타지식이 코드나 소프트웨어와 같은 단순한 디지털 메타지식의 형태를 넘어서 인간의 사고, 신념, 가치관, 세계관, 정치성 등의 추상적인 영역에서 작동하는 ‘구성적(constitutive)’ 메타지식일 경우, 지식이 갖는 권력적 함의에 대한 논의는 좀 더 정교한 사고를 필요로 한다. 이러한 점에서 지식자원의 부상에서 시작된 권력이동에 대한 논의는 문화나 이념과 관련된 지식권력의 작동메커니즘으로 확장되어야 한다.

Ⅲ. 소프트파워의 부상

정보화시대 권력의 작동메커니즘과 관련하여 최근 가장 주목을 받고 있는 것은 미국의 국제정치학자 조지프 나이(Joseph S. Nye, Jr.)의 소프트파워 개념이다. 나이에 의하면, 세계정치의 권력은 군사력이나 경제력과 같이 강제하고 밀어붙이는 권력인 하드파워로부터 문화·이념·외교 등을 바탕으로 설득과 동의의 과정을 통해서 작동하는 소프트파워로 이동하고 있다고 한다. 이러한 관점에서 볼 때, 미국의 소프트파워는 시장경제와 자유민주주의를 내용으로 하는 정치경제 이념, 그리고 미국의 대중문화와 공공외교 등을 기반으로 한다. 이러한 소프트파워는 미국의 세계전략이라는 실천적 문제를 염두에 두고 사용된 정책개념으로, 엄밀한 의미에서 보면, 분석적인 학술개념이라고 볼 수는 없다. 그럼에도 불구하고 나이의 개념은 하드파워로부터 소프트파워로의 이동이라는, 일반 대중이 이해하기 쉬운 도식을 사용함으로써 세계적으로 널리 알려졌다. 또한 소프트파워 개념은 행위자의 속성이나 보유자원에서 우리나라의 권력의 차원을 넘어서 행위자들이 구성하는 관계적 맥락에서 발생하는 권력에 대한 국제정치학계의 주의를 환기시켰다는 데 큰 의미가 있다.

이러한 소프트파워의 개념은 서구 지역에서 뿐만 아니라 비서구 지역의 국제정치학자들에게도 ‘소프트파워’를 발휘하고 있는 것이 사실이다. 그러나 소프트파워의 개념을 그대로 수용하기에는 나이의 개념 자체가 강대국 중심의 세계정치 현실을 너무나도 극명하게 반영하고 있다. 실제로 나이의 소프트파워 개념은 탈냉전 이후의 세계전략이라는 차원에서 패권을 효과적으로 유지하려는 미국적 문제의식의 연속선상에서 등장한 이데올로기적인 성격을 담고 있다. 다시 말해 소프트파워의 개념은 원래 하드파워의 측면에서 강대국인 미국이 자신의 패권을 재생산하기 위한 차원에서 소프트파워를 활용하는 문제에 주안점을 두고 있다. 따라서 세계정치에서 소프트파워가 어떻게 ‘생산’ 되는지, 그리고 하드파워를 제대로 갖추지 못한 나라가 소프트파워를 ‘창출’하려면 어떻게 해야 되는지 등에 대해서는 침묵한다. 마치 최고급 레스토랑에 가서 맛있는 음식을 사먹을 수는 있지만 그 음식의 조리법에 대해서는 물어볼 없는 상황을 연상케 한다.

또한 소프트파워의 개념을 분석개념으로 사용하기 위해서는 권력에 대한 기존의 이론적 성과에 비추어 비판적으로 평가할 필요가 있다. 특히 소프트파워의 개념은 다분히 행위자 기반의 개념화라는 한계를 안고 있다. 게다가 소프트파워의 개념은 밀고 당기는 작용과 반작용의 인과관계를 염두에 둔 인식론을 바탕으로 깔고 있다. 이러한 이유로 소프트파워의 개념은 행위자 차원을 넘어서 구조(structure) 차원에서 작용하는 권력이나 밀고 당기는 관계 자체를 아예 초월해서 작용하는 탈구조적(post-structural) 권력의 개념을 담아내지 못한다. 이에 비해, 지난 수십 년 동안 국제정치학계는 행위자 차원의 권력 개념을 넘어서는 다양한 시도들을 벌여 왔다. 소위 구조적 권력(structural power), 제도적 권력(institutional power), 구성적 권력(constitutive power) 등에 대한 논의가 바로 그것이다. 그렇다면 행위자 차원을 넘어서는 권력은 정보화시대의 세계정치에서 어떠한 메커니즘을 통해서 작동하는가?

정보화시대 권력의 작동메커니즘을 보여주는 가장 대표적인 사례 중의 하나는 기술표준 경쟁이다. 최근 IT산업의 현황을 보면, 기술 우위를 바탕으로 우수한 제품을 생산한 측보다는 정보산업의 ‘게임의 규칙’에 해당하는 사실상(*de facto*) 기술표준을 장악한 측이 산업의

실질적 주도권을 잡은 경우가 허다하다. 기술표준의 유용성은 적절한 메커니즘을 통해 가능한 한 많은 사람들에 의해서 그 표준이 채택되어 공유될 때 발생한다. IT분야의 기술표준에서는, 기존의 산업기술에 비해서, 호환성과 상호작동성이 무엇보다도 중요하기 때문이다. 이러한 이유로 인해서 IT분야의 표준은 공공재로 인식되어 국가나 공식협회 및 국제기구들이 나서서 ‘표준화’의 형태를 통해서 제정되는 경우가 많았다. 그런데 최근 가전, 컴퓨터, 이동통신, 디지털TV 등과 같은 IT산업 분야에서는 기술표준 자체의 가치가 높아지면서 그 주도권을 놓고 시장에서 경쟁을 벌이는 ‘표준경쟁’이 부상하고 있다. 이러한 경쟁에서 기술표준을 장악하는 측은 시장을 지배하는 승자로 군림하면서 모든 것을 독식하게 되는 ‘구조적 권력’을 장악할 가능성이 높아진다.

정보화시대의 권력 메커니즘을 보여주는 또 하나의 사례는 지적재산권이다. 정보화시대의 도래는 기술혁신의 성과를 보호하고 기술개발자의 동기를 유발하는 차원에서 지적재산권의 규범을 광범위하게 도입할 필요성을 제기한다. 특히 IT는 디지털기술이라는 속성으로 인해서 아무리 막대한 비용을 들여 개발하더라도 그 디자인이 간단한 기술적 과정을 통해서 하루아침에 손쉽게 해체되어 광범위하게 복제될 수 있기 때문이다. 이러한 맥락에서 정보화의 초기 단계에서부터 선진국의 첨단기업들을 중심으로 국내외 차원에서 지적재산권의 법·제도를 마련하려는 움직임이 진행되어 왔다. 다시 말해, 지식생산자들은 법·제도의 도입을 통해서 지식사용에 대해서 비용을 치르게 하고 자신들의 투자를 효과적으로 회수하는 법률상(*de jure*) 방어메커니즘을 마련하고자 했던 것이다. 이러한 과정에서 생성된 특허나 저작권 등과 같은 지적재산권 보호 장치는 세계정치경제의 장에서 지식생산자 측에 유리한 게임의 규칙을 제공하는 ‘제도적 권력’으로서 작동하게 된다.

한편, 정보화시대의 권력메커니즘은 인간의 가치관이나 정체성에 영향을 미치는 문화콘텐츠의 생산·전파·소비 과정에서 IT가 차지하는 역할에서도 발견된다. 이제 흥행에 성공하기 위해서는 거의 모든 영화나 드라마가 IT특수효과로 처리되어 생산되며, 컴퓨터게임, 뮤직비디오, 인터넷 동영상 등과 같이 문화콘텐츠 자체가 아예 디지털 형태로 존재하기도 한다. 또한 이렇게 생산된 문화콘텐츠는 인공위성이나 인터넷을 통한 디지털방송의 글로벌 미디어를 타고서 전 세계로 퍼져나간다. 이러한 과정에서 글로벌 미디어를 통한 문화콘텐츠의 생산·전파·소비 과정은 설득과 동의를 통해서 상대방으로 하여금 특정한 규범을 수용토록 하는 권력메커니즘의 대표적인 채널이다. 예를 들어, 미국의 대중문화 전파 과정은 미국적인 가치와 문화규범에 맞추어 문화수입국에 사는 사람들의 가치관과 정체성을 재구성하려는 소프트파워가 작동하는 과정이다. 그렇지만 이러한 과정이 반드시 특정 행위자에 의해서 의도적으로 고안된 형태로만 이루어지는 것은 아니다. 마치 체제 자체의 일상적인 작동메커니즘의 일부처럼 관례나 담론이 전파·수용되는 과정에서 ‘자연스럽게’ 문화콘텐츠 수용자의 정체성이 재구성되기도 한다.

요컨대, 정보화는 일차적으로 기술·정보·지식의 생산이 양적으로 증대되는 과정을 의미한다. 세계정치 시각에서 이러한 과정이 지니는 전략적 의미는 지식자원이, 기존의 부강(富強)을 추구하는 물질적 권력자원을 넘어서, 세계정치의 목표를 달성하는 데 필수불가결한 새로운 권력자원이어서 부상하고 있다는 점이다. 그러나 정보화는 지식을 생산하는 과정뿐만 아니라, 이미 생산된 지식을 전파하고 활용하는 과정에서 발생하는 권력정치와도 밀접히 연관된다. 특히 정보화는 지식의 효율적 활용을 가능케 하는 메타지식이나 지식의 생산과 소비 과정의 규칙과 규범을 부과하는 기술표준이나 지적재산권 레짐, 그리고 인간의 가치관과 정체성에 영향을 미치는 문화콘텐츠의 권력적 함의를 제고시키고 있다. 이러한 지식권력의 메

커니즘이 지니는 세계정치적 의미는 행위자 차원에 기반을 둔 권력을 넘어서 행위자들이 네트워크 차원에서 작동하는 권력을 부상시키고 있다는 점이다.

IV. 지식질서의 구조변동

기존의 지정학(地政學, geo-politics)이나 지경학(地經學, geo-economics)의 시각에서 세계 군사질서나 세계 경제질서의 윤곽을 그리듯이, 소위 ‘지지학(地知學, geo-knowledge)’의 시각에서 세계 지식질서의 지도를 그려볼 수 있을까? 이러한 관점에서 볼 때, 정보화시대의 권력이동은 지식 분야의 국가경쟁력을 지표로 하여 파악되는 지식력의 분포변화를 의미한다. 실제로 정보화시대에 접어들면서 지식력을 확보하기 위한 국가 간 지식경쟁이 가속화되고 있고, 이러한 와중에 국가 간 관계적 위상변동, 즉 세계 지식질서의 구조변동이 발생하고 있다. 특히 선진국 차원에서 발생하는 세계 지식패권을 둘러싼 경쟁은 21세기 세계 정치의 일 단면을 아주 극명하게 보여준다. 각국이 이러한 지식경쟁에 주력하는 이유는, 그 결과가 지식질서 영역에서만 그치는 것이 아니라 군사, 외교, 경제, 문화 등 세계질서 전반에 영향을 미치기 때문이다.

이러한 관점에서 볼 때, 미국은 20세기 후반 이래 지식의 생산·전파·활용에 있어서 명실공히 세계 지식패권의 위상을 차지해 왔다. IT인프라의 경우를 살펴보면, 미국은 전 세계 ‘정보고속도로’의 허브 역할을 톡톡히 하고 있다. 예를 들어, 데이터 전송에 필요한 국제 인터넷망의 경우, 유럽과 아시아 및 태평양 간의 교류량은 미국과 이들 세 지역 간 교류량의 약 3분의 1에 불과하다. 인터넷의 보급률 면에서도 미국은, 한국, 스웨덴, 아이슬란드 등과 같은 몇몇 나라만을 제외한, 세계의 모든 나라들에 앞서 있다. IT분야에서 발견되는 인적 자원의 규모나 R&D 투자액의 측면에서도 미국은 2차 대전 이래 세계적인 선도국의 위상을 점해왔다. 단편적인 계량 수치를 넘어서 지식패권으로서 미국의 위상을 실감하는 사례도 여러 분야에서 발견된다. 예를 들어 미국은 반도체, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷 등과 같은 IT 산물을 최초로 개발한 나라이며, 이를 활용하여 IT산업을 일으키고 디지털경제의 불을 일으킨 대표적인 나라이다. 게다가 실리콘밸리로 대변되는 미국의 IT업계는 정보화시대의 미래 비전을 세계적으로 전파하는 허브 역할을 담당하고 있다<참고-1>.

미국은 이러한 지식패권의 위상을 방어하기 위해서 지식 분야의 국제레짐(international regimes)을 형성하는 과정에 자국 기업들의 이해관계를 투영하기 위한 부단한 노력을 벌이고 있다. 예를 들어, 지적재산권의 분야에서 반도체칩 디자인이나 소프트웨어 등과 같은 첨단기술에 대한 미국 기업들의 이익을 보호하는 법·제도 마련의 움직임이 진행되어 왔다. 최근 출범한 WTO (World Trade Organization)의 지적재산권 관련 규정인 TRIPs (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights)의 수립이 대표적인 사례이다. 미국은 이러한 국제 무역레짐에 기대어 개발도상국의 지적재산권 침해를 견제하기 위한 통상압력이 거세게 가하고 있다. 이렇게 형성된 지적재산권 분야의 국제레짐은 세계정치의 장에서 기술개발자 측에 유리한 제도적 환경을 제공하는 권력메커니즘으로 작용하고 있음에 주목해야 할 것이다. 한편 최근에는 2003년과 2005년 두 차례에 걸쳐서 열린 정보사회세계정상회의(W SIS, World Summit on the Information Society) 과정에서 인터넷 거버넌스 분야에서 차지해온 기득권을 유지하려는 미국의 방어적 태도가 논란이 되기도 하였다

<참고-1> 윈텔리즘(Wintelism)과 실리우드(Siliwood)

미국이 지식패권을 상징하는 사례 중의 하나는 미국 기업들이 세계 IT산업에서 장악하고 있는 주도권에서 발견된다. 윈텔리즘으로 알려진 미국 컴퓨터 기업들의 구조적 지배가 바로 그것이다. 마이크로소프트의 컴퓨터 운영체제인 윈도우(Windows)와 인텔(Intel)의 두 단어를 합성하여 만든 윈텔(Wintel)은 PC아키텍처 표준을 장악하고 있는 두 기업의 구조적 지배력을 빚대어서 붙여진 용어이다. 실제로 1980년대 초반 이래 윈텔표준 또는 IBM호환표준은 PC아키텍처의 사실상 표준을 주도하면서 세계 PC업계에서 지배적 지위를 누려왔다. 이러한 윈텔의 패권은 단순한 기업경쟁력의 의미를 넘어서 컴퓨터산업에 진입하려는 기업이라면 누구라도 받아들여야 하는 ‘게임의 규칙’이었다. PC 시대에 출현한 윈텔리즘의 지배력은 네트워크 시대에 이르기까지도 그 형태를 바꾸면서 확대·재생산되고 있다.

이러한 IT분야의 패권이 영화산업과 만나면서 등장하는 사례가 바로 실리우드(Siliwood)이다. 실리우드는 실리콘밸리(Silicon Valley)와 할리우드(Hollywood)를 합성해서 만든 말이다. 지난 반 세기 동안 세계 영화산업의 중추로 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 세계 지식질서의 단면을 극명하게 보여준다. 미국은 이러한 정보문화산업의 패권을 기반으로 하여 유비쿼터스 시대를 맞이하는 정보서비스산업 분야에 대한 통제도 노리고 있다.

지식 분야에서 차지하고 있는 패권은 미국이 대외적으로 군사·외교·경제·문화 분야에서의 주도권을 확장하는 기초로서 작동하고 있다. 다시 말해, 지식 분야에서 보유한 국력을 바탕으로 미국의 군사력·외교력·경제력·문화력 등이 좀 더 효율적으로 발휘될 수 있는 조건을 얻게 된 것이다. 군사 분야에서 1990년대 이후 미국은 첨단과학기술을 이용하여 산업화시대의 군사력을 정보화시대의 군사력으로 바꾸는 ‘군사변환(military transformation)’의 프로젝트를 성공적으로 수행하고 있다. 최근에는 정보화시대 외교의 과정과 영역 및 주체의 변화에 적응하여 ‘변환외교(transformational diplomacy)’도 추진하고 있다. 경제 분야에서 미국은 오프라인의 경제지구화를 주도하는 역량을 투영하여, 온라인의 전자상거래와 전자금융과 같은 디지털 세계경제질서를 주도하고 있다. 또한 거대한 자본과 우수한 IT기술로 포장된 미국 문화산업의 생산품이 전세계적으로 전파되고 있다. 요컨대, 정보화시대의 세계정치에서 차지하는 미국의 위상은 ‘21세기 제국’이라는 명칭이 무색하지 않을 정도이다.

이렇듯 세계 지식질서에서 미국이 지식패권을 장악하고 있는 것은 엄연한 현실이지만, 다른 한편으로 미국의 제국적 행태에 대한 도전도 만만치 않게 제기되고 있다. 예를 들어, 국가 간 경쟁의 차원에서 지식패권의 주도권을 노리는 일본이나 유럽 국가들의 도전은 여전히 존재하고 있다. 또한 최근 새로운 글로벌 지식레짐의 형성과정에서 관찰되는 미국의 독주에 대한 유럽과 개발도상국들의 반론도 등장하고 있다. 21세기 강대국의 가능성이라는 점에서 주목받고 있는 중국의 성장도 미국의 입장에서 보면 잠재적인 도전 요인이라고 할 수 있다. 최근에는 동아시아 차원에서도 미국의 세계패권에 대항하여 연대하자는 소위 ‘동아시아의 담론’이 피어나고 있다. 그렇지만 1990년대까지 미국의 패권에 도전하던 일본이나 유럽의 기세가 한풀 꺾이고, 1990년대 이후 소련·동구권의 몰락에 따라 탈냉전의 시대가 도래하면서, 국가를 단위로 해서 파악되는 지식질서에서 미국에 필적할 국가는 찾아보기 힘든 실정이다.

V. 비국가 행위자의 부상

정보화시대의 권력이동은 국민국가를 중심으로 이해되던 근대 국제정치의 질적 변화라는 차원에서 발생한다. 지식경쟁의 가속화는 국가가 아닌 새로운 행위자들이 세계정치의 전면에 부상하는 효과를 낳는다. 실제로 IT의 발달이 창출하는 탈집중의 제도환경에서 국가는 가장 적합한 행위자, 즉 적자(適者)는 아니다. 오히려 IT가 창출하는 새로운 환경에서 적응의 능력을 보유하고 지식이라는 새로운 목표를 추구하기에 적합한 행위자는 다국적 기업이나 NGOs(non-governmental organizations) 등과 같은 네트워크 형태의 비국가 행위자들이다. 최근 ‘거버먼트(government)’로 대변되는 수직·집중형의 조직을 넘어서 ‘거버넌스(governance)’로 대변되는 수평·탈집중형의 네트워크의 부상이 활발히 논의되는 것도 이러한 맥락에서 이해할 수 있다. 예를 들어, 기존에는 정부 간 관계가 주를 이루던 국제레짐 분야에 다양한 비국가 행위자들이 참여하면서 소위 글로벌 거버넌스(global governance)의 가능성이 탐색되고 있다. 이러한 현상은 단순히 배우의 배역을 교체하는 수준을 넘어서 새로운 시나리오에 입각하여 등장인물을 교체하는 것과 같은 권력주체의 변화를 의미한다.

이러한 권력주체의 변화에서 가장 눈길을 끄는 것은 인터넷을 매개로 하여 지식의 생산·전파·소비를 벌이고 있는 네트워크 행위자들의 존재이다. 앞서 언급하였듯이, 메타지식 체계로서의 인터넷은 지식생산의 문턱을 낮추었을 뿐만 아니라 활용과 공유의 개념에 입각한 새로운 지식생산의 담론을 창출하고 있다. 예를 들어, 근대 지적재산권 개념에 대응하는 ‘정보공유(copyleft)’의 대항담론은 세계정치 시각에서 보아도 매우 흥미롭다. 특히 마이크로소프트의 윈도에 대한 대안적 운영체제로서의 리눅스(Linux)가 지난 몇 년간에 보여준 성장의 잠재력은 정보공유운동이 단순히 기술이용자들을 중심으로 한 관념 차원의 운동에만 그치는 것이 아니라는 점을 보여준다. 유사한 맥락에서 최근 급성장하고 있는 온라인 버전의 백과사전인, 위키피디아(Wikipedia)의 집단적 지식생산모델이나 인터넷 커뮤니티를 중심으로 활성화되고 있는 사이버문화에도 주목할 필요가 있다. 이러한 과정에서 신세대들을 중심으로 한 온라인게임과 뮤직비디오, 애니메이션 동영상이나 기타 디지털 문화콘텐츠의 생산과 소비의 형태를 보면, 위계적 네트워크에서의 일방적 소비자가 아닌 수평적 네트워크를 매개로 한 쌍방향적인 ‘생산적 소비자(prosumer)’의 존재를 엿볼 수 있다<참고-2>.

이러한 지식 분야의 대항담론은 세계정치 전반에서 국민국가의 능력과 권위에 도전하는 세력들의 부상을 이해하는 데 중요한 단초를 제공한다. 예를 들어, 인터넷의 확산에 따른 테러 네트워크의 부상은 영토성을 기반으로 하여 국가가 독점해온 안보유지 능력의 물적 토대를 잠식하고 있다. 다시 말해, 국가에 의해 독점되어 온 군사력의 개념뿐만 아니라 군사전략과 안보의 개념 자체도 그 기저에서부터 흔들리고 있다. 인터넷 환경은 테러나 범죄자들의 네트워크에 의해 도발될 소위 ‘비대칭전쟁(asymmetric wars)’의 효과성을 크게 높여 놓았다. 비대칭전쟁이란 힘과 규모의 면에서 비대칭적인 행위자들이 비대칭적인 수단을 동원하여 서로 다른 비대칭적 목적을 수행하기 위해서 이루어지는 전쟁을 의미한다. 미국이라는 국가 행위자에 대한 알 카에다의 9.11 테러 공격이 가장 대표적인 사례이다. 정보화시대에 비대칭전쟁이 가장 첨예하게 드러나는 또 다른 분야는 바로 사이버테러이다. 해커(hackers) 또는 크랙커(crackers)들에 의해 세계 주요기관의 웹서버 작동이 정지된다거나 웹사이트가 해킹당할 가능성이 예견되기 때문이다.

<참고2> 리눅스(Linux)와 공개 소프트웨어의 세계정치적 의의

최근 IT업계에서는 리눅스(Linux)라는 컴퓨터 운영체제 소프트웨어에 대한 관심이 부쩍 높아지고 있다. 리눅스는 1991년에 리누스 토발즈(Linus Torvalds)라는 핀란드 헬싱키 대학의 학생에 의해서 워크스테이션에서 주로 사용되는 운영체제인 유닉스(Unix) 모델을 기반으로 하여 개발되었다. 토발즈가 자신의 이름과 유닉스를 합성해 리눅스라고 이름을 붙였다고 한다. 리눅스가 주목받는 가장 큰 이유 중의 하나는 이것이 소스코드(source code)를 공개해서 사용자가 자신의 필요에 따라 수정할 수 있게 허용하는 ‘공개 소프트웨어(open source software)’라는 점에 있다. 주로 PC를 사용하는 일반 사용자들에게 리눅스라는 운영체제는 매우 낯설게 여겨질 것이다. 일반 사용자들이 주로 접하는 운영체제는 마이크로소프트의 도스나 윈도 등과 같은 PC용이 거의 대부분을 차지하고 있기 때문이다. 게다가 도스나 윈도는 마이크로소프트라는 특정 기업이 소스코드를 소유하고 있는 ‘소유 소프트웨어(proprietary software)’이기 때문에 공개 소프트웨어라는 개념의 리눅스는 더욱 낯설게 느껴진다. 그런데 이렇게 생소한 운영체제인 리눅스가 지난 10여 년 동안 서버나 워크스테이션 등과 같은 대용량 컴퓨터를 중심으로 성장하여 컴퓨터 운영체제 시장의 구조를 변화시킬 조짐을 보이고 있다. 리눅스라는 공개 소프트웨어는 비록 생소한 IT분야의 주제이지만 세계정치 시각에서도 그 도전의 의미를 되새겨볼 여지가 매우 큰 문제이다. 실제로 리눅스와 공개 소프트웨어에 담겨있는 대항담론의 논리적 원형은 정보화시대를 맞이하는 21세기 초반 세계정치의 곳곳에서 발견된다. 예를 들어 리눅스가 제기하는 기술적 대안운동의 논리와 맥을 같이 하는 움직임들이 군사·경제·문화 등의 각 분야에서 반미(反美)의 테러 네트워크, 경제적 반(反)세계화 운동, 반(反)서구 성향의 문화적 대항담론 등의 형태로 부상하고 있다.

영토성에 기반을 둔 국가의 능력과 권위에 대한 도전의 예는 디지털경제 영역에서도 찾아진다. 예를 들어, 사이버공간의 전자상거래가 갖는 가장 큰 특징 중의 하나는 초국가적으로 발생한 전자상거래의 물리적 소재를 밝히는 것이 쉽지 않다는 점이다. 특히 이러한 전자상거래의 탈장소성은 근대 이래 영토국가에 의해 행사되어온 조세관할권에 대해 도전장을 제기하는 의미를 갖는다. 한편 전자화폐의 등장도 기존의 화폐수단에 단순한 유동성을 첨가한다는 차원을 넘어서 영토국가의 화폐정책에 대한 잠재적인 도전으로 작용한다. 인터넷상에서 벌어지는 화폐흐름에 대한 디지털 정보는 국가가 규제자로서 나서서 통제하기에는 너무 복잡한 상호작용의 양상을 띠고 있다. 또한 돈과 정보의 글로벌 네트워크는 기업들로 하여금 아웃소싱을 통한 글로벌 생산전략을 추구하게 만들었는데 이러한 과정에서 각국의 정부들이 이러한 기업의 생산 활동을 효과적으로 규제하는 것을 점점 더 어려워지고 있다.

최근 인터넷을 통한 커뮤니케이션의 활성화도 국가에 의한 정보의 통제를 어렵게 하는 환경을 창출하고 있다. 인터넷의 기술적 속성 자체가 다수의 이용자들 간의 정보흐름을 국가가 나서서 통제하거나 방해하는 것을 불가능하게 만들기 때문이다. 특히 하이퍼텍스트에 기반을 둔 월드 와이드 웹(World Wide Web, WWW)은 초국가적 차원에서 탈집중의 네트워크를 형성하고 있다. 더군다나 인터넷은 전통적 매체와는 달리 정보의 발신자가 특정 국가의 영토관할권을 초월하여 세계 어느 곳에서나 자기만의 신문사나 방송국을 차릴 수 있는 환경을 제공한다. 이러한 현상의 배경에는 세계화와 정보화의 확산에 따라 국민국가 단위의 국민정체성(nationality)이 새로운 형태로 변환되는 현상이 자리 잡고 있다. 인공위성이나 인터넷과 같은 글로벌 미디어가 지구적 차원에서 작동하면서 국민국가 단위의 경계를 무색케 하고 있는 것이다.

요컨대, 최근 정보화의 진전과 함께 국민국가의 상대적 약화에 대한 논의가 설득력을 얻는 것이 사실이다. 이러한 변화는 국민국가를 유일한 세계정치의 행위자로서 간주해온 전통적인 국제정치이론의 기본전제를 침식한다. 오늘날 국민국가의 국경은 초국가적 논리를 지닌 자본, 상품, 정보, 기술, 범죄, 질병, 공해 등의 흐름에 의해 침투되고 있으며, 국민국가

는 이러한 문제들을 효과적으로 통제하기는커녕 오히려 자신의 권위를 침식당하고 있는 실정이다. 역으로 이러한 과정에서 글로벌 사회운동 세력은 자신들의 주장을 관철시키기 위해서 힘을 결집하는 도구를 인터넷을 통해서 발견한다. 또한 인권 문제와 환경 문제를 지지하고 여성에 대한 폭력을 반대하며 대인지뢰를 중식시키려고 하는 옹호자 네트워크들도 새로운 권력을 부여받는다. 소위 '시애틀 전투'에서 반세계화 행동주의자들은 WTO와 지구화 세력에 대한 대항세력을 규합하기 위해서 인터넷과 휴대폰을 효과적으로 사용한 것은 유명한 이야기이다.

VI. 국가권력의 재구조화

정보화시대를 맞이하여 국가의 지위가 약화되고 있음에도 불구하고 새로운 환경에서 국가가 다른 행위자들에 의해 대체되어 완전히 도태된다고 볼 수는 없다. 왜냐하면 정보화시대의 세계정치는 진공상태에서 진행되는 것이 아니라 국가의 기득권이 작동하는 정치적 공간에서 진행되는 게임이기 때문이다. 이러한 공간에서 기득권을 가지고 있는 국가가 적응력을 가지고 국가에 유리한 방향으로 IT를 활용하는 반격을 예상할 수 있다. 그러나 더 중요하게는 새롭게 변화하는 환경에서도 공공재를 제공하는 국가(또는 정치)의 고유영역은 여전히 존재할 것이라는 점이다. 다시 말해, 공공성의 대상에 대한 인식은 시대적으로 변화할지라도 사적 행위자들의 이해관계를 넘어서 공공성을 유지하는 국가의 기능은 정보화시대에도 여전히 요구된다. 역사적으로 국가는 이러한 공공성의 제공을 통해서 사회 구성원들로부터 정치적 권위와 정당성을 부여받았으며, 이에 의지하여 공권력을 행사할 근거를 확보했다. 정보화시대에도 물리적 네트워크의 안정성과 보안성을 확보하는 문제나 정보격차를 해소하는 문제 등이 국가의 개입을 필요로 하는 공공성의 영역으로 인식되고 있다.

그러나 국가를 이렇게 기능적인 측면에서만 이해할 수는 없다. 역사적으로 국가는 일정한 공간의 경계 내에 존재하는 특정한 기구나 조직, 또는 제도의 형태를 띠었다. 이러한 관점에서 보면, 근대 국민국가는 영토적 경계를 바탕으로 하고 국민/민족이라고 하는 정치-문화공동체를 활동배경으로 하던 국가의 일 형태이다. 최근 정보화시대를 맞이하여 발생하고 있는 국가변환은 바로 이러한 국가형태의 변화를 의미한다. 다시 말해, 기존의 위계질서형 조직이 탈(脫) 관료제의 과정을 거쳐서 네트워크형 조직으로 변환된다는지, 또는 영토적 경계를 배후지로 하던 국가 조직이 그 경계를 넘나들며 네트워크화되는 현상에 대한 논의는 바로 이러한 국가형태의 변화를 상정하고 있다. 이러한 점에서 보면 정보화가 야기하는 세계정치의 변화는 국가의 소멸보다는 재조정의 과정을 통해서 국가가 새로운 형태를 모색하는 방식으로 귀결될 가능성이 크다. 기존의 영토적 경계의 안과 밖에서 다양한 네트워크 형태로 변환하는 '네트워크국가(network state)'의 출현이 예상되는 대목이다.

이러한 네트워크국가의 부상은 지식권력의 효과적 추구라는 목표와 이러한 과정에서 발생하는 관련 당사자들의 이해갈등의 조정 필요성을 배경으로 한다. 예를 들어, 정책결정이라는 차원에서만 보더라도 IT와 같은 지식 영역은 전문화·세분화되어 국가가 모두 떠맡기에는 벅찬 지식집약적인 경우가 허다하다. 더군다나 해당 분야에 실질적인 이해관계를 가지고 있는 기관들이나 시민사회단체들의 영향력이 늘어나면서 정책결정의 주요과정으로서 이들 당사자들의 의견을 수렴하여 정책방향을 설정하거나 차후 정책수행에 대한 지원을 얻어내는 일이 중요하게 부각되고 있다. 이러한 과정에서 중요한 것은 지식의 제공을 통해서 다양한

행위자들을 설득하고 조정함으로써 ‘중지(衆智)’를 모으는 ‘지식국가(knowledge state)’의 기능이다. 이러한 지식국가의 기능이 네트워크국가라는 형태를 통해서 효과적으로 구현된다는 점에서 새롭게 등장하는 국가는 ‘네트워크 지식국가(network knowledge state)’라고 부를 수 있을 것이다. 이러한 시각에서 파악하면, 국가권력은 사라지거나 탈정치화하는 것은 아니고 오히려 좀 더 교묘한 형태로 탈바꿈하면서 새롭게 재생산된다.

그렇다면 이러한 과정에서 지식과 네트워크를 매개로 하여 국가는 어떠한 형태의 권력을 행사하는가? 네트워크 지식국가의 권력은 단순히 지식자원을 도구적 용도로 사용하여 부국강병을 추구하는 근대 국민국가의 물질적 권력보다는 좀 더 복합적인 방식으로 작동한다. 이는 앞서 언급한 메타지식을 매개로 하여 지식의 표준을 설정하고 질서를 부여하며 지식담론을 통제하는 권력메커니즘에 가깝다. 이해하기 쉬운 사례를 들어보면, 네트워크 지식국가의 권력은 마치 컴퓨터 시스템과 네트워크에서 다양한 하드웨어 부품과 주변장치들을 통제하는 ‘소프트웨어’의 기능을 연상케 한다. 다시 말해, 네트워크 지식국가가 행사하는 권력은 업무 코드를 프로그래밍하여 국가 구성원이라는 하드웨어를 구동시키고 조직 간의 커뮤니케이션을 매개함으로써 대내외적으로 호환성과 상호작용성을 제공하는 일종의 ‘소프트웨어국가(software state)’라고 할 수 있다. 마치 컴퓨터 운영체제나 웹브라우저, 또는 인터넷 검색엔진의 보이지 않는 영향력을 연상케 한다. 이러한 점에서 소프트웨어국가는 디지털코드를 디자인하는 ‘프로그래머(programmer)’나 네트워크 간의 연결을 도모하는 ‘스위치(switcher)’에 비견된다.

이러한 프로그래머 또는 스위치의 권력은 보이지 않는 은밀한 방식으로 작동하기 때문에 국가가 원래 권력행사의 정당성을 부여받은 범위를 넘어서 행사될 위험성에 항상 노출되어 있다. 특히 규칙적이고 체계화된 정보의 수집·저장과 이를 통한 지식의 창출·활용을 바탕으로 한 국가의 감시능력 증대는 국가권력의 비대화 가능성을 극명하게 보여준다. 전자감시의 확산으로 인해 정치적 삶의 규제와 여론의 엔지니어링 가능성이 증대되고 개인정보의 정치적 유용 및 상업화에 대한 우려가 발생한다. 정보화시대의 ‘빅 브라더(big brother)’로서의 ‘감시국가(surveillance state)’나 지식권력에 기반을 둔 국가의 통치술로서의 ‘거버넌탈리티(governmentality)’에 대한 논의가 출현하는 것은 바로 이러한 맥락이다. 특히 최근 유비쿼터스 기술의 확산에 따라서 관료와 자본, 그리고 엔지니어들이 개인에 대해서 행하는 감시와 통제의 가능성은 더욱 늘어나고 있다. 이러한 맥락에서 전체 사회시스템의 효율성 논리를 극대화시키는 차원에서 과학적 관리의 장치가 비대화되면서 자유로운 지식담론이 오고가는 ‘공론장(public sphere)’의 비전은 점점 더 퇴색될 우려를 낳기도 한다.

그러나 이러한 감시국가의 권력도 시민사회에 의한 견제와 역(逆)감시로부터 자유로울 수 없다. 왜냐하면, 정보화시대의 지식은 국가의 합리적 통제력을 강화시키는 동시에 국가의 통제력을 약화시키는 수단으로도 작용하기 때문이다. 이러한 맥락에서 보면, 네트워크 지식국가의 등장은 궁극적으로 지식민주주의의 부상과 연계된 형태의 ‘시민적 지식국가(civic knowledge state)’에 대한 요구와 맞부딪힐 수밖에 없다. 이러한 시민적 지식국가의 요구는 최근 국내 인터넷 커뮤니티를 중심으로 벌어지고 있는 네티즌들의 정책논쟁에서 극명하게 드러난다. 이러한 과정에서 인터넷을 매개로 한 네티즌들의 ‘집단지성(collective intellectuals)’은 국가에 대한 대항권력을 형성하기도 한다. 사실 네트워크상에서 중심성(centrality)을 제공하는 리더십이 반드시 기존의 국가 영역으로부터만 나오라는 법은 없다. 국가의 역할에 비견되는 사실상의 리더십이 사회 영역의 비정부 행위자들로부터 시작될 수도 있다. 그러나 궁극적으로 중요한 것은 이러한 과정에서 비국가 행위자들이 구성하는 네

트위크가 그 구성원들만의 사적 이해관계를 추구하는 차원을 넘어서 사회구성원 전체의 공공성을 대변하는 역할을 담당할 수 있느냐의 여부일 것이다.

VII. 맺음말

최근 정보화 분야에서 한국이 이룩한 성과를 놓고 IT분야의 강대국으로서 한국의 미래에 대한 희망찬 기대가 한창 피어오르고 있다. 초고속 인터넷의 보급이라는 면에서 한국은 이미 세계 최고의 수준을 자랑한다. 이동통신 분야에서도 한국의 성적표는 상위권에 랭크되어 있다. 생명공학 분야에서도, 최근 논란이 있었음에도 불구하고, 한국의 생명공학자들은 세계적으로 선두그룹에 속해 있음이 분명하다. 게다가 정보화시대의 꽃인 문화콘텐츠 분야에서 한국의 대중음악과 TV드라마, 그리고 영화가 일으킨 한류(韓流) 열풍은 지식과 문화에 대한 한국인의 자부심을 한껏 올려놓았다. 이러한 연속선상에서 온라인 게임이나 인터넷 커뮤니티의 성공은 디지털 콘텐츠산업의 미래에 대한 밝은 전망을 갖게 한다.

이러한 성과들이 기대를 모으는 이유는 군사력이나 경제력의 측면에서는 명백히 비(非)강대국인 한국이 정보화 분야에서는 세계를 놀라게 하는 강국의 면모를 보이고 있기 때문이다. 특히 한국은 IT분야에서 세계적인 두각을 드러내고 있다. 이러한 사례들은 한국이 지식을 키워드로 하는 새로운 시대를 맞이하여 지식강국의 기대를 갖기에 유리한 조건을 갖추고 있음을 보여준다. 근대화와 산업화 시대에는 역사의 보조역에 머물렀던 한국이 정보화시대를 맞이하면서 역사의 주역으로 발돋움하는 꿈을 꾸게 된 것이다. 이러한 맥락에서 볼 때, 정보화시대를 맞이하여 변환을 겪고 있는 권력이동을 다차원적으로 인식하고 이를 헤쳐 나갈 지식의 미래전략을 체계적으로 수립하는 일은 더 이상 미룰 수 없는 시급한 과제이다.

이러한 맥락에서 향후 미래전략의 기본방향은, 우선 근대적인 의미에서 본 부국강병의 목표설정을 넘어서 새로운 권력의 작동메커니즘을 익히는 쪽으로 잡혀야 할 것이다. 정보화시대를 맞이하는 세계정치 변환의 핵심은 군사력이나 경제력에 못지않게 지식력의 중요성이 부상하고 있기 때문이다. 이러한 권력이동의 과정에서 미국이 산업화 시대의 국력을 바탕으로 정보화시대의 세계질서에서도 지식패권을 장악하고 있다는 점을 정확히 인식해야 한다. 그런데 아울러 명심해야 할 점은 세계정치의 변환 과정에는 미국이라는 국가 행위자가 전면에서 나서서 활동하는 것은 아니라는 점이다. 정보화시대의 세계정치 장에서는 국가뿐만 아니라 다국적 기업이나 NGOs와 같은 비국가 행위자들이 복합적인 네트워크를 구성하면서 복수의 주체로서 등장하고 있다는 점도 유의하여야 한다.

궁극적으로 정보화시대의 미래전략은 다차원적으로 이루어지고 있는 권력이동의 본질을 제대로 파악하는 데에서 시작되어야 한다. 21세기 세계정치의 변환은 지난 백여 년의 것과는 형태를 달리하는 새로운 권력을 창출하고 있으며, 이러한 변화에 대한 적극적인 적응만이 우리의 생존과 번영을 보장하는 길이 될 것이다. 그러나 정보화시대의 지식과 네트워크 세계정치가 부과하는 도전은 19세기의 근대적 도전보다도 눈에 보이지 않는 형태로 밀려온다. 그렇다고 이에 적극적으로 대응하지 않고 방심하고 있으면 그 결과는 19세기 말의 전철을 다시 밟을 것이 뻔하다. 우리가 근대 국제정치의 권력논리를 따라잡지 못해 식민지가 되었던 역사를 극복하는 길은 새롭게 등장하는 권력의 실체를 정확히 파악하는 것에서부터 시작되어야 한다. 이를 위해서는 전통적인 국제정치학의 인식론을 뛰어 넘어 지식과 네트워크의 세계정치를 포착하는 발상의 전환이 먼저 요구된다.

<생각해보기>

1. 국제정치학의 시각에서 볼 때 정보화가 지니는 의미는 무엇인가?
2. 정보화시대의 지식자원이 권력으로 작용하는 사례로는 무엇이 있을까?
3. 정보화와 소프트파워는 어떠한 연관이 있는가?
4. 세계 지식질서의 변동에서 미국이 차지하는 위상은 어떠한가?
5. 어떠한 맥락에서 정보화는 비국가 행위자들의 부상을 촉진하는가?
6. 정보화시대에 요구되는 국가의 역할은 무엇인가?
7. 세계 지식질서 하에서 한국은 정말로 IT강국이라고 할 수 있을까?

<보충문헌>

Deibert, Ronald J. 1997. *Parchment, Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation*. New York: Columbia University Press.

Keohane, Robert O. and Joseph S. Nye, Jr. 1998. "Power and Interdependence in the Information Age." *Foreign Affairs*. 77(5), pp.81-94.

Nye, Jr., Joseph S. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.

Rosenau, James N. and J.P. Singh, eds. 2002. *Information Technologies and Global Politics: The Changing Scope of Power and Governance*. Albany, NY: State University of New York Press.

하영선·김상배 편. 2006. 『네트워크 지식국가: 21세기 세계정치의 변환』 을유문화사.