

12

| 김상배 |

정보세계정치의 변화와 한국의 전략

1. 머리말	376
2. 정보혁명과 세계정치 권력의 변환	378
3. 정보혁명과 세계 지식 질서의 변환	384
4. 정보혁명과 네트워크 국가의 부상	394
5. 맺음말	402

| 핵심 개념 |

SNS social network service / 공공외교 public diplomacy / 기술 경쟁력 technological competitiveness / 네트워크 network / 네트워크 국가 network state / 네트워크 권력 network power / 디지털 융합 digital convergence / 망제정치 inter-network politics / 미·중 경쟁 US-China Competition / 소통 communication / 소프트 파워 soft power / 인터넷 internet / 정보혁명 information revolution / 지식 경쟁 knowledge competition / 지식 국가 knowledge state / 지식 권력 knowledge power / 지식 제도 knowledge institution / 지식 질서 knowledge order / 지식 패권 knowledge hegemony / 지적재산권 intellectual property right / 초국적 네트워크 transnational network / 표준 경쟁 standard competition

1. 머리말

정보혁명의 진전은 단순히 컴퓨터와 인터넷, 휴대폰 같은 IT^{information technology} 기기들을 사용하는 차원을 넘어 우리의 삶에서 다양한 변화를 일으키고 있다. 세계정치 분야도 예외는 아니다. 정보혁명이 세계정치에 미친 영향을 보여 주는 사례는 여러 가지가 있겠지만, 최근의 사례 중에서 가장 대표적인 것은 아마도 2008년 미국산 쇠고기 수입 반대를 위해서 열렸던 촛불집회(이하 촛불집회)와 2010년 서해상에서 발생한 천안함 침몰의 원인 규명을 놓고 벌어졌던 논쟁(이하 천안함 사건)이 아닐까 싶다. 이들 두 사건은 정보혁명이 세계정치에 미치는 영향이라는 측면에서 몇 가지 흥미로운 공통점을 지니고 있다.

촛불집회와 천안함 사건은 모두 ‘인터넷이 없었다면 그런 일들이 벌어졌을까?’하는 의구심이 들 정도로 기술 변수가 우리의 삶에 깊숙이 침투했음을 보여 준 사례다. 유무선 인터넷과 휴대폰, 그리고 SNS^{social network service}로 알려진 페이스북, 트위터, 유튜브 등이 중요한 역할을 담당했다. 실제로 2008년과 2010년 당시 네티즌들은 IT가 만들어 낸 공간에 모여서 광우병의 위험과 천안함 침몰의 원인을 주제로 활발한 토론을 벌였고, 이러한 토론은 온라인의 경계를 넘어서 오프라인 공간의 정치 참여로 옮겨 가면서 정부 정책에도 상당한 영향을 미쳤다.

이러한 과정에서 두 사건의 화두를 장식한 것은 돈이나 폭력이 아니라 정보(또는 지식)였다. 촛불집회가 미국산 쇠고기와 광우병을 둘러싼 정보와 과학 지식의 장이었다면, 천안함 사건은 침몰의 원인을 놓고 군과 시민사회 간에 벌인 진실게임이었다. 게다가 두 사건은 진실의 규명 자체를 넘어서는 소통과 공감 및 신

뢰의 문제가 사건의 발생 및 전개 과정의 바탕에 깔려 있다는 특징을 지녔다. 쇠고기 수입을 추진하는 정부에 대한 신뢰, 안보 논리를 앞세운 군의 정보 조작에 대한 의혹, 그리고 저변에 깔린 집권 세력과 네티즌 간의 소통의 부재 등이 쟁점이었다.

촛불집회와 천안함 사건은 세계정치의 차원에서도 새로운 지평을 열었다. 촛불집회는 한국과 미국 양국 정부가 추진했던 FTA^{Free Trade Agreement} 과정에서 불거진 미국산 쇠고기 수입 문제라는 국제정치경제의 문제를 둘러싸고 벌어졌다. 예전 같았으면 관료나 전문가들의 성역으로 남아 있었을 무역협상과 외교정책의 쟁점들이 이제는 일반 국민들도 한마디씩 거들 수 있는 분야가 되었다. 천안함 사건의 경우도 군사 안보 전문가들의 지식 패러다임에 도전하는 일반 네티즌들의 참여가 드러난 사례였다. 국제사회와 소통하여 지원을 구하기 위한 공공외교의 추진이라는 점에서도 천안함 사건은 많은 것을 되새겨 보게 했다. 요컨대 두 사건 모두 정보혁명의 진전으로 인해서 부각된 기술·정보·소통의 변수가 국내 정치뿐만 아니라 외교 정책에도 큰 영향을 미친 사례이다.

이러한 맥락에서 정보혁명이 세계정치에 미치는 영향에 대한 국제정치학적 연구의 필요성이 제기된다. 전통적으로 국제정치학의 주요 연구 영역이 국가적 삶을 다루는 군사 안보의 문제를 중심으로 형성되었다면, 2차대전 이후에는 ‘먹고 사는 문제’를 탐구하는 국제정치경제학이 새로운 연구 영역으로 자리를 잡았다. 21세기 세계정치에서도 이러한 군사 안보와 정치경제의 문제는 여전히 중요하게 우리 삶에 큰 영향을 미칠 것이다. 그럼에도 불구하고 21세기 세계정치에

서는 '널리 전하고 많이 알게 됨으로써 서로 소통하고 공감하는 문제'가 전에 없이 중요해졌다. 이렇듯 새로운 세계정치가 부상하는 뒤에 기술·정보·소통 변수의 부상으로 대변되는 정보혁명의 세계정치가 자리 잡고 있다(Rosenau and Singh eds. 2002; Lacy and Wilkin eds. 2005; Youngs 2007; Hanson 2008).

쉽게 말해 정보혁명은 세계정치의 저변에 존재하는 물적·지적 조건의 변환을 의미한다(Innis 1950; Deibert 1997). 지난날의 국제정치가 산업기술을 바탕으로 한 군함과 대포, 기차와 자동차를 떠올리게 한다면, 오늘날의 세계정치는 IT를 기반으로 한 초고속 제트기와 항공모함, 우주무기와 스마트 무기를 연상케 한다. 지난날의 국제정치가 인쇄혁명이나 전기통신혁명을 바탕으로 문서를 보내고 전보를 치고 전화를 거는 시대적 환경에서 펼쳐졌다면, 오늘날의 세계정치는 디지털 IT혁명을 바탕으로 인터넷과 인공위성, 스마트폰을 통해서 소통하는 세상에서 이루어진다. 이러한 변화는 다름 아니라 정보혁명으로 대변되는 새로운 기술혁신과 정보처리 및 소통 역량의 증대, 그리고 더 나아가 이를 활용하는 인류의 능력 향상에서 기인한다. 우리 삶의 물적·지적 조건이 향상된 만큼, 그 위에서 이루어지는 세계정치의 목표나 행위자들의 모습과 행태도 크게 달라질 수밖에 없다.

그러나 아쉽게도 정보혁명이 변화시키고 있는 세계정치 현실의 현란함에 비해서 이러한 변환을 탐구할 과제를 안고 있는 학문으로서 국제정치학은 지난 10여 년이 넘는 시간 동안 세계의 변화에 그리 민첩하게 대응하지 못하고 있다(Talalay et al eds. 1997). 이러한 맥락에서 이 장은 변환의 과정에 접어든 21세기 세계정치의 내용을 정보혁명, 즉 세계정치의 물적·지적 조건과의 상관관계 속에서 파악하고자 한다. 정보혁명이라는 변수는 이 장이 세계정치의 변환을 탐구하는 데 주목한 원인이자 결과이다. 이러한 문제의식을 바탕으로 이 장은 다음의 세 가지 질문을 중심으

로 논의를 전개했다.

첫째, 정보혁명이란 무엇이고 세계정치에서 중요한 의미를 갖는 이유는 무엇인가? 정보혁명의 진전에 따라 기술·정보·소통 분야를 중심으로 세계정치의 권력이 변환을 겪고 있다. 이러한 과정에서 지식은 **부**와 **강**을 달성하는 수단을 넘어서 세계정치의 목표와 질서를 새롭게 구성하는 동인으로 부상하고 있으며, 이러한 와중에 세계정치에서 권력이 작동하는 새로운 메커니즘이 주목을 받고 있다.

둘째, 정보혁명의 시대를 맞이하여 국가들의 세력 판도는 어떻게 변하고 있는가? 기술·정보·소통의 권력적 의미가 부각됨에 따라 이를 둘러싼 국가들의 경쟁과 협력이 복잡한 양상으로 전개되고 있다. 이러한 와중에 새로운 권력의 잣대로 파악된 세계질서의 패권은 여전히 미국이 쥐고 있지만, 가속화되는 지식 경쟁으로 인해 지식 질서뿐만 아니라 세계질서 전반의 세력 판도가 변화할 가능성은 더욱 커지고 있다.

셋째, 정보혁명은 예전과는 질적으로 다른 세계정치를 출현시키고 있는가? 초국적 차원에서 네트워크를 형성하는 비국가 행위자들이 세계정치에서 차지하는 역할이 점차로 증대되면서, 기존의 근대 국제정치가 변환의 조짐을 보이고 있다. 이러한 와중에 여태까지 국제정치의 지배적 행위자였던 근대 국민국가는 능력과 권위의 조정 과정을 거치면서 안팎으로 변환을 겪고 있다.

정보혁명은 21세기 세계정치의 물적·지적 토대를 변화시킴으로써 권력의 성격, 경쟁의 양상, 행위자의 형태라는 측면에서 변환을 야기하고 있다. 이러한 다차원적 변환을 염두에 둘 때 결국 정보혁명의 국제정치학적 탐구는 21세기의 새로운 권력론과 경쟁론 및 국가론에 초점을 둘 수밖에 없으며, 이러한 변환의 와중에 부상하는 세계질서의 모습을 그려내는 것을 목표로 하지 않을 수 없다. 이러한 정보혁명과 세계정치의 변환에 대한 개념적·경험적 탐구의 궁극적 목적이 21세기 한국의 미래 전략을 모색하는 데 있음은 물론이다.

2. 정보혁명과 세계정치 권력의 변환

(1) 정보혁명이란 무엇인가?

이 장에서 다루는 정보혁명은 ‘정보화’^{情報化}라는 표현으로 1960년대 후반 일본의 연구자들에 의해 처음 사용되었다. 정보화의 번역어인 ‘informatization’은 비영어권에서 고안된 말이기 때문에 영어사전에는 나오지 않는다. 영어권 연구자들은 정보화라는 용어보다는 정보혁명^{information revolution}이나 정보사회^{information society} 또는 정보시대^{information age}라는 용어를 더 선호하는 것 같다. 정보혁명(또는 정보화)이라는 용어는 학술 개념이라기보다는 정책 슬로건이나 저널리즘의 용어로 사용되는 경향이 강해서 엄밀한 개념 정의를 바탕으로 하고 있지 않은 경우가 많다. 혁명이라고 부를 정도로 질적인 변화가 발생했느냐를 놓고도 학계의

논란이 지속되고 있다. 게다가 학자들마다 정보혁명(또는 정보화)의 각기 다른 부분을 중심으로 그 개념을 이해하는 경향이 강하기 때문에 보편적인 개념 정의를 도출하기는 더욱 어렵다.

그럼에도 불구하고 정보혁명(또는 정보화)의 개념은 대략 1970년대 이래 컴퓨터 및 정보통신기술이 발달하여 정보, 지식, 소통 등과 관련된 활동에 적용됨에 따라 발생하는 다층적인 사회변화를 지칭한다고 보면 크게 무리가 없을 것이다. 이 장은 [그림 12-1]에서 물 위에 떠 있는 빙산에 비유한 바와 같이, 정보혁명의 개념을 첫째, 새로운 기술의 발달, 둘째, 정보의 디지털화, 셋째, 소통의 획기적 증대 등의 세 가지 개념적 층위에서 이해하고자 한다(김상배 2010).

가장 일반적으로 이해되는 정보혁명의 개념은 기술

〈참고 12-1〉 정보기술을 보는 국제정치이론의 시각

현실주의, 자유주의, 마르크스주의, 구성주의 등으로 대별되는 기존의 국제정치이론은 각기 이론적 전통이 안고 있는 인식론적 편향에 따라서 정보기술이라는 변수를 다르게 이해한다. 첫째, 현실주의 시각에서 본 기술은 국가이익을 극대화시키는 데 도구적으로 사용되는 권력 자원 중의 하나이다. 따라서 정보기술은 첨단 하드웨어의 보급이나 국가전략산업으로서 정보통신산업의 발달 정도로 이해되며, 국제체제의 본질적인 변화를 야기하는 변수는 아니다.

둘째, 자유주의 시각에서 본 기술은 세계정치의 환경적 요소 중 하나이다. 예를 들어, 정보기술의 발달에 따라 가능하게 된 소통의 향상은 국제협력을 달성할 수 있는 상호의존의 환경을 제공한다. 자유주의 시각은 기술을 세계정치 변화에 영향을 미치는 독립변수로 설정하지만, 기술을 여전히 국제체제의 외적 변수로 설정하기 때문에 정보기술과 세계정치 변화의 상호관계를 유기적으로 설명하지 못한다.

셋째, 마르크스주의 시각은 사적 유물론에 입각해서 기술 변수를 경제적 토대 차원에서 생산력을 구성하는 요소 중의 하나로 이해한다. 정보기술의 발달은 생산력의 발전으로 이어지고, 더 나아가 이에 조응하는 생산관계의 변화를 야기함으로써 상부구조에 해당하는 세계정치의 변화로 귀결된다. 마르크스주의 시각은 정보기술과 세계정치의 변화에 대한 입체적 설명의 단초를 제공하지만, 다소 결정론적인 경향을 갖는 것이 흠이다.

끝으로 구성주의 시각은 기술을 인류가 역사적으로 자신의 ‘구상’에 입각해서 세계를 구성하는 ‘실행’의 맥락에서 이해한다. 정보기술의 발달은 인류의 새로운 관념이 역사적으로 발현되는 과정에서 나타나는 현상이다. 이러한 정보기술의 확산은 특정한 담론 체계의 전파와 이에 따른 정체성의 재구성이라는 세계정치 현상을 수반한다. 그러나 구성주의 시각은 기술을 지나치게 관념의 측면에서 접근하는 한계를 안고 있다.

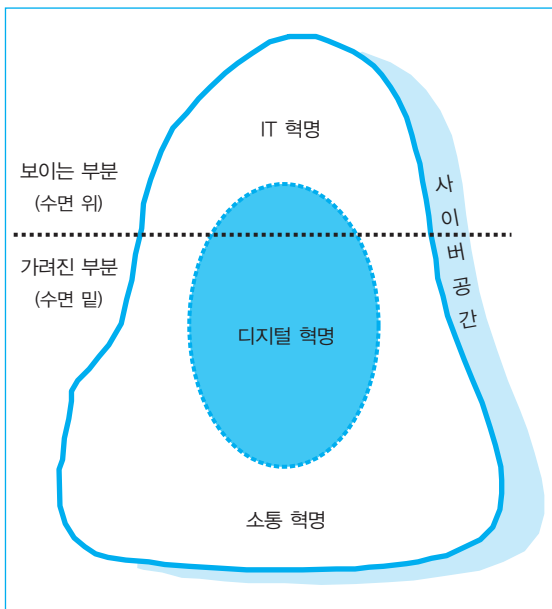
의 발달에 따라 새로운 물질적 산물이 도입되면서 발생하는 삶의 변화를 의미한다(수면 위로 떠오른, 빙산의 상층부). 정보혁명은 첨단 가전제품, 반도체, 컴퓨터, 소프트웨어, 유무선 인터넷, 스마트폰 등을 활용한 다양한 서비스가 보급되면서 편리해지는 우리 삶의 모습에서 드러난다. 최근 정보혁명의 표상처럼 회자되는 TGiF(Twitter, Google, i-Phone, Facebook)라는 말은 바로 이러한 삶의 단면을 단적으로 보여 준다. 다시 말해 초고속 인터넷에 접속된 최신 컴퓨터로 인터넷 검색(구글)과 소셜 네트워킹(페이스북)을 하고 최첨단 스마트폰(아이폰)으로 지인들과 소통(트위티)하는 행위 자체에서 우리는 정보혁명의 가장 구체화된 모습을 본다. 이렇게 눈에 보이는 물질적 산물의 이면에는 그 생산을 가능케 한 기술혁신, 즉 소위 IT 패러다임의 등장이 있다. 흔히 정보혁명을 IT 혁명이라고도 부르는 것은 바로 이러한 이해를 바탕으로 한다. 여기서 주목할 것은 하드웨어를 생산하는 산업시대의 기술 패러다임과는 달리, IT 패러다임은 주로 소프트웨어, 프로토콜, 코드, 알고리즘과 같은 준 물질적 산물이나

정보, 디지털 콘텐츠, 서비스 등과 같은 형태의 비물질적 산물을 생산한다는 사실이다(Castells 1996).

정보혁명 개념의 두 번째 핵심은 IT를 활용하여 정보를 디지털화하고 이를 바탕으로 기술·정보·지식의 생산이 양적으로 증대되고 질적으로 변화한다는 데 있다(수면에 걸쳐 있는 빙산의 중심부). 예를 들어, 구글이나 야후, 또는 네이버나 다음과 같은 인터넷 검색 엔진(즉 소프트웨어)을 사용해서 사이버 공간의 정보를 찾고, 이를 활용하여 과학기술의 혁신뿐만 아니라 각종 인문학과 사회과학 분야의 지식을 더 많이 생산한다. 특히 인터넷으로 대변되는 디지털 네트워크의 출현은 종전에는 소수 전문가들만이 담당하던 지식 생산의 문턱을 크게 낮추었다. 디지털 네트워크는 주로 개인적 차원에서 이루어지던 지식 생산의 작업을 집단적 차원으로 끌어올림으로써 지식과 지식 생산 자체의 의미마저도 변화시켰다. 아마추어들의 네트워크가 전문가 집단과 겨루는 일이 사이버공간에서는 자주 발생한다. 이러한 변화의 중심에는 디지털 혁명, 즉 디지털화를 통해서 ‘지식을 다루는 지식’을 뜻하는 메타 지식(meta-knowledge)이 획기적으로 발달한 현상이 자리 잡고 있다. 그런데 여기서 주목할 점은 정보가 디지털화됨에 따라서 많은 양의 정보와 지식을 좀 더 효율적으로 다루게 되었다고 해서 그것이 곧 지식 자체를 더 많이 생산하고, 우리가 더 많은 것을 잘 알게 되는 것은 아니라는 사실이다. 다시 말해 디지털 혁명이 반드시 지식 혁명을 의미하는 것은 아니다.

이상에서 살펴본 IT 혁명과 디지털 혁명은 상대적으로 좁은 의미에서 파악된 개념이다. [그림12-1]의 빙산에 비유할 경우, 좁은 의미의 정보혁명은 수면 위에 떠 있어 쉽게 보이는 빙산의 일각에 불과하다. 정보혁명 개념의 전체 모습을 파악하기 위해서는 단순한 기술과 정보, 그리고 지식 차원의 변화를 넘어서, 이러한 변화를 바탕으로 하여 발생하는 사회 전반의 변환을 살펴보아야 한다. 다시 말해, 정보혁명이라는

그림 12-1 정보혁명의 이해: 빙산의 비유



빙산의 모습을 제대로 파악하기 위해서는 수면 아래 숨어 있는 빙산의 바닥까지도 훑어보는 넓은 의미의 정보혁명 개념에 대한 탐색이 필요하다.

넓은 의미의 정보혁명은 다양한 IT 기기와 디지털 정보를 활용하여 발생하는 소통의 획기적 발전과 밀접한 관련이 있다(수면 밑에 잠긴 빙산의 하층부). 19세기 이래 전신·전화·라디오·무선통신·방송·인공위성 등과 같은 정보통신기술의 발달은 인류의 소통 능력을 지속적으로 증대시켜 왔다. 그런데 최근 디지털 네트워크의 등장은 인류의 소통을 질적으로 다른 지평에 올려 놓았다. 지구 전역에 걸쳐서 거의 실시간에 가까운 소통이 가능해지면서 예전에는 불가능했던 '사람들의 네트워크'와 이를 바탕으로 한 행동의 조직화가 발생하고 있다. 그야말로 소통 혁명은 이전에는 상상하기 어려웠던 범위와 형태의 네트워크가 부상하는 것을 가능케 했다. 예를 들어, 사람들은 페이스북, 트위터, 유튜브와 같은 SNS에 의지해서 예전과 같은 수동적인 청중의 자리에만 머물지 않고, 좀 더 능동적인 참여자의 역할을 찾아서 세상으로 나서고 있다. 또한 조직의 형태라는 측면에서도 IT 기기와 디지털 정보를 바탕으로 한 소통 혁명은 수직적 위계질서의 모습을 띠는 기존의 조직과 제도들이 점차로 수평적인 네트워크를 수용하는 변환을 야기하고 있다.

이러한 개념적 논의에서 빠뜨릴 수 없는 것은 정보혁명이 현실 공간과 중첩되는 새로운 공간, 즉 사이버 공간을 창출하고 있다는 사실이다. 사이버 공간이라는 용어는 미국의 공상과학 소설가, 윌리엄 깁슨(William Gibson)에 의해 컴퓨터를 매개로 새롭게 생겨난 매트릭스 공간이 지칭되면서 알려지기 시작했다. 그러나 사이버 공간의 등장은 새로운 기술 공간이 출현하는 것 이상의 의미를 가진다. 사이버 공간의 등장은 [그림 12-1]에서 보는 바와 같이 정보혁명의 개념에 입체성을 부여하는 동시에 세계정치가 이루어지는 공간을 좀 더 복합적인 형태로 변환시키고 있다. 이

것이 바로 사이버 공간의 존재가 최근 세계정치 분야에서 일종의 '독립변수'로서의 지위를 서서히 획득해가고 있는 가장 큰 이유 중의 하나이다. 요컨대, 이상과 같이 다양한 층위에서 파악된 정보혁명의 개념은 현실 공간과 사이버 공간에서 발생하고 있는 세계정치의 복합적인 변환을 이해하는 데 매우 유용한 잣대를 제공한다.

(2) 지식이 권력이다

국제정치학의 시각에서 볼 때 정보혁명이 각별한 관심을 끄는 이유는 기술·정보·지식·소통(통칭하여 지식) 변수가 권력을 변화시키고 있기 때문이다. 지식이 권력이라는 말은 정보혁명이 발생하기 훨씬 이전부터 오랫동안 들어 왔다. 아마도 가장 흔하게 인용되는 지식과 권력의 논자는 16세기 말과 17세기 초에 살았던 영국의 정치가이자 철학자인 프랜시스 베이컨(Francis Bacon)일 것이다. 베이컨에 의하면, 지식은 자연의 통제와 학문의 발전, 그리고 이를 바탕으로 한 인류문명의 진보를 통해서 인류 제국의 경계를 확장하고 모든 가능한 것들을 추구할 수 있게 하는 권력이라고 한다. 이러한 지식이 권력이라는 관념은 서구가 중세로부터 근대로 이행하던 시기를 단적으로 반영한다. 실제로 베이컨이 말했던 의미의 지식과 권력의 관념을 바탕으로 하여 서구의 근대 국민국가들은 부국강병책을 추구하고 제국주의적 팽창을 추진한 바 있다.

이러한 베이컨의 관념은 비록 400여 년 전에 출현했지만, 오늘날에도 여전히 지식이 권력이라는 논의의 화두를 장식하고 있다. 그러나 베이컨의 시대에 비해 크게 달라진 지식의 시대를 사는 오늘날 그가 말한 지식이 권력이라는 명제는 다른 의미로 해석될 필요가 있다. 그야말로 정보혁명을 논하는 오늘날의 지식과 권력의 관념이 근대 초기 지리상의 발견과 과학혁명의 시대를 살았던 베이컨의 관념과 의미가 같을 수

는 없기 때문이다. 오늘날에도 지식이 권력이라는 사실 그 자체는 변하지 않았을지라도, 적어도 권력의 의미를 갖는 지식의 내용과 그러한 지식을 바탕으로 작동하는 권력의 양식은 커다란 변화를 겪고 있음이 분명하다(김상배 2010).

전통적으로 국제정치에서 권력은 군사력과 경제력 같은 권력 자원으로 이해되어 왔다. 정보혁명의 시대를 맞이하여 이러한 군사력과 경제력이 행사되는 데 있어서 지식 변수는 중요성이 더해 가고 있다. 예를 들어, IT의 발달은 소위 권력 이동, 즉 권력의 중심이 군사력과 경제력을 넘어서 지식력으로 옮겨 가는 현상을 가속화시키고 있다. 실제로 IT는 상대방에 대한 영향력으로 전환될 수 있는 가장 중요한 21세기의 권력 자원 중 하나이다. 역사적으로 기술·정보·지식은 부국강병을 달성하는 중요한 수단의 하나로 인식되어 왔다. 그렇지만 요즘처럼 지식 변수의 중요성이 절박하게 강조된 적은 없었던 것 같다. IT는 세계정치 행위자들에게 새로운 물적·지적 수단을 제공함으로써 세계정치 권력 기반의 내용을 변화시키고, 더 나아가 세계정치의 새로운 목표를 제시하고 있다.

오늘날 세계정치에서 IT의 위력은 군사 안보 분야에서 먼저 발견된다. IT는 적보다 뛰어난 무기를 만드는 비법이기 때문이다. 실제로 1990년대 이후 IT를 응용한 무기 체계의 혁신은 21세기의 새로운 군사 패러다임으로서 RMA(Revolution in Military Affairs)를 논하게 만들었다. RMA의 핵심은 첨단 과학기술을 이용하여 군사능력의 획기적 발전을 추구하는 기술혁신에 있으며, 구체적으로는 정찰 체계와 장거리의 고정밀 타격 무기를 연결·결합하여 새로운 복합 체계를 탄생시킴으로써 전투력을 제고하는 데 있다. IT가 군사력의 성격을 변화시킴에 따라 현대 전쟁에서는 화력의 강도가 아니라 무기 체계가 얼마나 첨단화, 기동화, 정밀화되었느냐에 따라서 승패가 가름 난다. 걸프전쟁 이래 미국이 수행해 온 아프가니스탄전쟁이나 이라크전쟁 등

은 정보혁명 시대를 맞이하여 이러한 첨단기술의 무기 체계를 보유한 측과 보유하지 못한 측의 격차가 얼마나 큰 의미를 갖는지를 극명하게 보여 주었다.

경제력을 판별하는 잣대로도 지식 변수의 중요성은 커지고 있다. 예를 들어, 경제와 산업 분야에서도 IT의 중요성이 부각되면서 정치·경제 지도자들은 새로운 지식 개발에 지대한 관심을 쏟고 있다. 특히 1980년대 이래 국제 경쟁력이라는 관점에서 첨단 기술의 개발과 인적자원의 양성 및 기술 이전의 과정을 통해 IT산업의 기반을 육성하려는 노력이 계속되어 왔다. 이러한 과정의 배경에는 산업 경쟁의 무게중심이 제품 경쟁으로부터 기술 경쟁으로 이동하는 현상이 존재한다. 노동집약적 또는 자본집약적 산업보다는 지식집약적 산업이 21세기 경제의 성장 동력으로 부상하고 있다. 그야말로 지식이라는 변수가 토지·노동·자본 등의 전통적인 생산요소에 비견되는 새로운 제4의 생산요소로 등장하고 있다고 불러 볼 수 있다.

이러한 맥락에서 21세기 세계정치에서 지식 자원을 둘러싼 각종 국제 경쟁이 확산되는 것은 당연하다. 예를 들어, 흔히 ‘정보 고속도로’로 대변되는 IT 인프라의 구축을 둘러싸고 정보혁명의 초기 국면에서부터 국가들의 경쟁이 진행된 바 있다. IT 인프라를 얼마나 잘 갖추고 있느냐, 유무선 인터넷을 얼마나 편하게 사용할 수 있느냐 또는 각종 IT 기기가 얼마나 많이 보급되어 있느냐 등의 문제는 이미 21세기 국력의 지표로 활용되고 있다. 디지털 정보 자원의 중요성이 부각되면서 이를 개발하는 기술과 인력을 얼마나 보유하고 있느냐의 문제도 국력의 관점에서 이해되고 있다. 아울러 이러한 정보들을 거래하는 상거래를 보호하고 조정할 목적으로 디지털 재산권이나 개인 정보 보호와 관련된 제도적 장치를 마련하거나 기술적 보호 장치를 개발하려는 국내외적 움직임도 활발하게 진행되고 있다.

(3) 자원 권력의 발상을 넘어서

이상에서 살펴본 지식 자원 경쟁이 정보혁명 시대를 맞이하는 세계정치의 변환을 단적으로 보여 주고 있음은 틀림없다. 특히 정보혁명의 초기 단계에는 무엇보다도 먼저 지식 자원의 확보를 위한 경쟁이 벌어지는 것이 매우 당연하다. 그럼에도 불구하고 오직 단선적 권력 이동이나 자원 권력의 관점에서만 지식 권력을 이해하는 것으로는 정보혁명이 세계정치에 미치는 복합적 영향을 분석하기에 다소 미흡하다. 21세기 세계정치에서는 지식 자원의 중요성이 커지고 있을 뿐만 아니라 권력정치가 작동하는 방식도 강제와 제재의 메커니즘만이 아닌 설득과 동의의 메커니즘도 중요해지고 있기 때문이다. 특히 정보혁명과 인터넷으로 대변되는 우리 삶의 물적·지적 조건의 변화는 이러한 권력의 변환을 가속화시키고 있다. 미국의 국제정치학자 조지프 나이(Joseph S. Nye)가, 하드 파워(hard power)와 대비되는 의미에서 사용한, 소프트 파워(soft power)의 개념은 이러한 권력 변환의 과정을 쉬운 용어로 잡아낸 대표적인 시도이다(Nye 2004).

소프트 파워 개념은 행위자들이 구성하는 '관계' 속에서 발생하는 권력의 작동 방식에 대한 국제정치학계의 주의를 환기시켰다는 데 큰 의미가 있다. 소프트 파워 개념의 장점은 상대방을 밀어 붙이기만 하는 것이 아니라 지식·이념·문화 등과 같은 비물질적 권력 자원을 바탕으로 하여 상대방을 설득하는 권력의 작동 방식에 주목했다는 데 있다. 권력을 주로 행위자들 간의 소통 과정으로 이해한 것이다. 소프트 파워의 논의가 이념과 가치의 전파라든지 국가브랜드, 또는 문화 외교나 공공외교 등에 관심을 기울이는 것은 바로 이러한 이유 때문이다. 이러한 맥락에서 볼 때 정보혁명의 결과로서 보급된 다양한 정보 미디어들은 소프트 파워의 작동 과정에서 매우 중요한 의미를 갖는다. 각종 인쇄 미디어뿐만 아니라 음악·영화·TV

드라마 등에 담기는 콘텐츠가 많이 거론되는 것은 바로 이러한 이유 때문이다. 최근에는 트위터·페이스북·유튜브와 같은 SNS를 공공외교와 소프트 파워의 세계정치에 활용하려는 논의가 활발하게 이루어지고 있다.

그런데 소프트 파워의 개념은 세계정치 권력의 새로운 면모를 보여 주는 유용성에도 불구하고 다소 미흡한 점이 없지 않다. 특히 정보혁명과 소통의 변수가 권력의 변환에 미치는 영향을 깊이 있게 탐구하기 위해서는 나이의 소프트 파워 개념보다 좀 더 정교한 논의가 필요하다. 이러한 맥락에서 이 장이 주목한 것은 세계정치의 관계적 맥락에서 살펴보는 권력 작동 방식의 변환이다. 정보와 소통이라는 것이 권력 과정에서 중요해지는 경우, 행위자들이 구성하는 관계적 맥락, 즉 네트워크의 시각에서 권력을 이해해야 한다. 이러한 권력은 주로 네트워크 맥락에서 발생하는 권력이라는 점에서, 통칭하여 '네트워크 권력'(network power)이라고 부를 수 있을 것이다(김상배 편 2009).

정보혁명의 맥락에서 보는 네트워크 권력의 가장 대표적인 사례는 IT 분야에서 '표준'이 발휘하는 권력이다. 사실 표준이라는 말은 기준을 제시하고 평균을 재는 행위에서 우러나오는 권력의 의미를 내포하고 있다. 표준은 아무나 세울 수 있는 것이 아니고 권력을 가진 소수나 공인된 다수에 의해서 설정되는 것이 상례이다. 기준에 부합하는 것을 선택하고 평균에 미달하는 것을 배제하는 메커니즘 자체가 권력을 의미하기 때문이다. 이러한 점에서 표준은 '게임의 규칙'을 부과하는 권력의 대표적인 사례이다. 그렇지만 표준의 권력이 일방적인 방식으로만 작동한다고 생각해서는 안 된다. 표준을 수용하는 사람들도 표준의 권력이 작동하는 데 중요한 역할을 담당한다. 예를 들어 표준은 그 표준을 수용하는 사람의 수가 많을수록, 즉 더 큰 네트워크를 형성할수록 가치가 커지는 성격을 지니고 있다. 표준의 권력은 궁극적으로 그 표준을 인

〈참고 12-2〉 네트워크 권력이란 무엇인가?

네트워크 권력이란 권력의 작동 방식을 행위자들이 형성하는 네트워크라는 관계적 맥락에서 파악하는 개념인데 크게 세 가지 차원에서 이해할 수 있다. 첫째, 네트워크 권력이라 함은 끼리끼리 모여서 세(勢)를 발휘하는 힘이다. 다시 말해, 주위에 내편을 들어 주는 네트워크를 형성함으로써 생겨나는 힘이다. 물론 돈이나 폭력과 같은 하드 파워 자원을 바탕으로 내편을 모을 수도 있다. 그러나 최근에는 소프트 파워 자원을 활용하여 내편을 모으는 메커니즘에 대한 관심이 늘어나고 있다. 이러한 과정에서 정보혁명을 통해서 널리 확산된 정보 미디어는 중요한 역할을 한다. 최근 사이버 공간의 아마추어들의 네트워크나 세계정치에서 활발한 활동을 펼치고 있는 초국적 시민사회 네트워크 등이 발휘하는 힘은 하드 파워보다는 소프트 파워를 활용하는 네트워크 권력의 좋은 사례이다.

둘째, 네트워크 권력은 새로이 네트워크를 만들지 않더라도 이미 형성되어 있는 네트워크상에서 중요한 위치를 차지함으로써 발휘될 수 있다. 예를 들어 두 개 이상의 네트워크 사이에서 어느 행위자가 요충지를 차지하고 자신이 원하는 방향으로 네트워크를 통(通)하고 흐르게[流] 함으로써 영향력을 행사할 가능성이 있다. 이렇게 네트워크가 형성된 구도에서 정보와 소통의 흐름을 통제하는 권력의 대

표적인 사례 중의 하나는 중개자가 발휘하는 힘이다. 쉬운 예로는 언어나 화폐가 우리 삶에서 차지하는 중개의 역할을 떠올려 볼 수 있다. 국제정치에서도 네덜란드나 영국, 싱가포르 등이 담당했던 중개자의 역할은 역사적으로 매우 유명한 사례들이다. 정보혁명의 시대를 맞이하여 네트워크상의 소통을 중개하는 자의 권력이 더욱 주목을 받고 있다.

끝으로, 가장 포괄적인 의미에서 네트워크 권력은 네트워크 전체의 프로그램을 설계하는 데에서 비롯되는 힘을 의미한다. 기술적 차원 뿐만 아니라 사회적 차원에서도 어떠한 네트워크가 제대로 작동하려면 행위자들 간의 상호작용을 조율하는 '게임의 규칙', 즉 프로그램이 필요하다. 소프트웨어, 프로토콜, 코드 등과 같은 기술 프로그램이나 관행, 법, 제도, 규범, 가치관, 세계관 등과 같은 사회적 프로그램이 여기에 해당된다. 이러한 프로그램들을 설계하는 것은 중립적인 과정이 아니고 보이지 않는 권력정치의 과정이다. 좀 더 포괄적으로는 세계정치의 어젠다를 제기하고 세계정치를 보는 인식과 프레임의 제시하는 권력을 떠올려 볼 수 있다. 이러한 종류의 권력이 중요한 이유는 그것이 어떻게 작동하느냐에 따라서 권력 게임이 벌어지기도 전에 승패가 결정되는 경우도 많기 때문이다.

정하는 사람들의 행동과 생각을 움직일 수 있을 때 제대로 발휘된다.

이렇게 표준을 세우는 권력은 오늘날의 일만은 아니다. 널리 알려진 몇 가지 사례를 들어 보자. 중국 천하를 통일한 진시황이 벌인 일련의 표준화 작업(문자, 도량형, 화폐 등)은 현실 권력의 위세를 바탕으로 이루어졌다. 미국의 남북전쟁 당시 북군이 행한 선구적인 소총 표준화 작업은 전쟁의 승패를 가르는 요인 중 하나로 작용했다. 이밖에도 근대 산업화 과정에서 철도 궤간(軌間)을 둘러싼 표준화나 자동차 산업의 부품 표준화 등을 둘러싼 논란은 정치적·경제적 경쟁의 단면을 보여 주었다. IT 분야에서 타자기의 자판 배열이나 VCR 시장을 놓고 벌어진 표준 경쟁도 유명한 사례이다. 컴퓨터와 이동통신 및 디지털TV 분야의 표준 경쟁은 좀 더 최근에 벌어진 우리에게 익숙한 사례들이다.

이들 사례에서 보는 바와 같이, 기술 자원의 우위를

바탕으로 우수한 제품을 생산한 측보다는 자신이 제시한 기술 표준을 지지하는 세(勢)를 모아서 사실상^{de facto} 표준을 세우는 측이 승자된다. 그야말로 내편을 많이 모아서 성공적으로 네트워크를 형성하는 것이 승리의 비결인 셈이다. 기술 표준의 힘은 적절한 메커니즘을 통해 가능한 한 많은 사람들에게 의해서 그 표준이 채택되어 공유될 때 발생한다. 이러한 이유로 표준은 국가나 공식 협회 및 국제기구들이 나서는 '표준화'의 형태를 통해서 제정되는 경우가 많았다. 그런데 최근 IT산업 분야에서 기술 표준 자체의 가치가 높아지면서 주도권을 놓고 시장에서 경쟁을 벌이는 '표준 경쟁'의 중요성이 증대되었다. 마이크로소프트, 구글, 애플 등의 사례에서 보듯이, 표준 경쟁을 통해서 기술 표준을 장악하는 측은 해당 시장을 구조적으로 지배하는 승자로 군림하면서 모든 것을 독식할 가능성이 높다(김상배 2007).

이렇게 표준을 세우는 권력의 개념은 IT 분야의 사례에만 국한된 것이 아니다. 넓은 의미에서 보면 표준의 권력은 세계정치 전반에도 적용할 수 있다. 사실 글로벌 스탠더드(global standard)라는 말은 지난 10여 년 동안 우리 사회에서 가장 많이 회자된 용어 중 하나이다. 특히 1997년 소위 ‘IMF 경제위기’를 겪고 나서 더욱 그러했다. 그 이후 글로벌 스탠더드는 우리만의 동지에 안주하지 말고 바깥의 넓은 세상에 적응하려는 시대적 요구를 대변하는 용어로 군림했다. 글로벌 스탠더드의 수용은 누구도 거스를 수 없는 대세처럼 여겨졌을 뿐만 아니라, 그 위세에 눌려서 소위 코리안 스탠더드(Korean standard)는 설 자리를 잃고 왜소해질 수밖에 없었다. 실제로 글로벌 스탠더드라는 말이 야기한 변화의 파장은 매우 크고 광범위했다. 일상생활에서 사용하는 제품의 규격에서부터 기업의 구조조정이나 정부 정책의 개혁, 그리고 문화적 삶이나 생각하는 방식의 변화에 이르기까지 우리 사회 어디에도 파고들지 않은 곳이 없었다. 이러한 과정에서 글로벌 스탠더드는 단순한 말이 아니라 그 말이 상징하는 바를 통해

서 현실을 휩쓸어 가는, 그야말로 서슬이 퍼런 권력을 의미했다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 정보혁명은 일차적으로 기술·정보·지식의 생산이 양적으로 증대되는 과정을 의미한다. 세계정치 시각에서 이러한 과정이 지니는 전략적 의미는 지식 자원이 기존의 부강(富強)을 추구하는 물질 자원을 넘어서 세계정치의 목표를 달성하는데 필수불가결한 새로운 권력 자원으로서 부상하고 있다는 점이다. 그러나 정보혁명은 지식 자원을 생산하는 과정뿐만 아니라, 이미 생산된 지식을 전파하고 소통하는 과정에서 발생하는 네트워크 권력정치 또는 표준의 세계정치를 부추기고 있다. 네트워크 환경을 배경으로 소통하는 과정에서, 표준의 권력을 장악하려는 현상이 범위나 강도 면에서 점점 강화되고 있다. 그야말로 지구화 시대의 표준, 즉 글로벌 스탠더드를 장악하기 위한 경쟁이, 단순한 제품과 기술의 표준을 넘어서 세계정치의 제도와 규범, 더 나아가 생각과 정체성을 설계하는 영역으로까지 퍼져 나가고 있다.

3. 정보혁명과 세계 지식 질서의 변화

(1) 미국 주도의 세계 지식 질서

이상에서 살펴본 새로운 권력의 잣대로 본 세계질서의 판세는 어떻게 그려지는가? 20세기 세계질서의 판세를 논함에 있어서 주로 군사력이나 경제력을 잣대로 보는 군사 질서와 경제질서에 주목했다면, 21세기에는 지식력을 잣대로 보는 지식 질서를 통해서 세계질서의 판세를 읽는 노력이 필요하다. 이러한 지식

질서에 대한 논의는 국제정치학에서 수전 스트레인저(Susan Strange)에 의해서 ‘지식 구조’라는 개념으로 제시된 바 있다. 지식 구조란 “어떤 지식이 발견되고, 어떻게 저장되며, 누가 어떤 수단을 통해, 어떠한 조건하에, 누구와 그 지식을 소통하는가를 결정하는 구조”이다(Strange 1988, 121). 이러한 관점에서 이해할 때 미국은 지식의 창출과 확산 및 공유의 과정에서 주도권을 행사함으로써 사실상 새롭게 짜이는 세계 지식질서의

패권을 장악하고 있다.

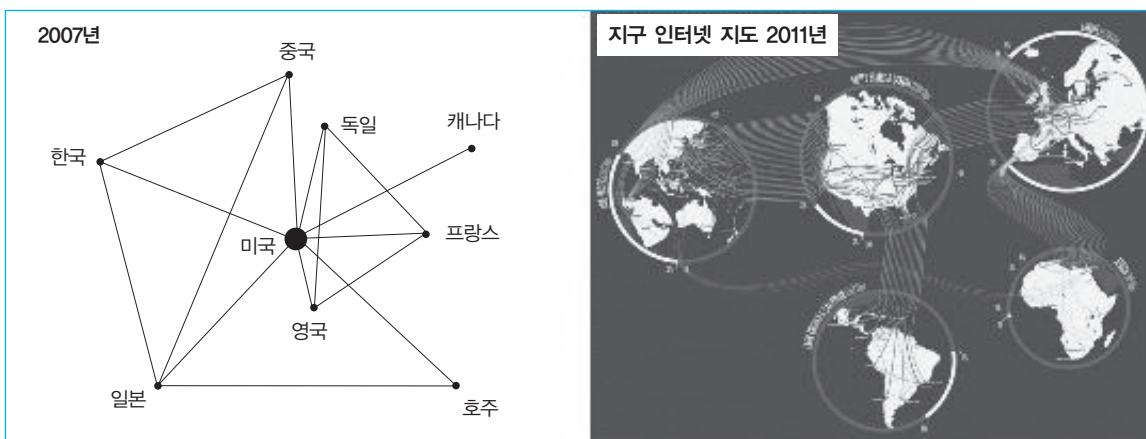
정보혁명 시대 세계 지식 질서의 기저를 이루는 IT 인프라의 경우를 보면, 지구 인터넷 트래픽은 미국을 허브로 하여 이루어지고 있다. [그림 12-2]의 왼쪽 그림은 2007년 지구 차원(주요 9개국)의 인터넷 트래픽을 사회 연결망 분석의 기법을 사용하여 그린 것이다. 국가 간의 인터넷 트래픽이 많을수록 링크가 굵게 표시되었고 노드 간의 거리가 가깝게 표시되었다. 또한 트래픽 상에서의 중심성을 노드의 크기와 위치에 반영했는데, 노드의 크기가 클수록, 그리고 그림의 중심에 위치할수록 많은 트래픽을 담당하는 노드이다. 이러한 점을 염두에 두고 보면, 미국을 허브로 하여 영국·프랑스·독일 등의 유럽 국가들이 인터넷 트래픽의 중심을 이루고 있고, 일본·한국·중국 등 동아시아 국가들은 인터넷 트래픽의 주변 노드를 담당하고 있다. 한편 [그림 12-2]의 오른쪽 그림은 2011년 현재 지구 인터넷 트래픽을 총괄하여 좀 더 이해하기 쉬운 형태로 그린 것이다. 북미 대륙을 허브로 하여 지구 인터넷 트래픽이 형성되어 있음을 단적으로 보여 준다.

지식 자원의 생산을 위한 투입 측면에서, 연구개발

R&D 투자의 절대 액수에서 미국은 전 세계 모든 국가들을 단연코 압도하고 있다. 2008년 현재 미국은 약 3982억 달러를 투자하여, 약 1487억 달러를 투자한 2위인 일본의 두 배가 넘는 액수를 투자했고, 3위인 중국(약 1208억 달러), 4위인 독일(약 818억 달러)에 비해서도 훨씬 앞선다. 지식 자원의 질적 수준을 평가하는 지표로서 가장 많이 언급되는 《이코노미스트》 발표 IT산업 경쟁력 지수에서도 미국은 기업환경, IT 인프라, 인적자원, 법률 환경, R&D 환경, IT산업에 대한 지원 등의 분야에서 전체적으로 2007년의 77.4점에 이어 2009년에도 78.9점으로 1위를 달리고 있다. 2007년에 72.7점으로 2위를 차지한 일본은 2009년에는 65.1점으로 6위로 떨어졌다.

특허 발원 건수도 지식 자원의 생산을 가늠할 수 있는 중요한 지표인데, 미국은 PCT(Patent Cooperation Treaty) 특허뿐만 아니라 미국 특허에서도 압도적으로 많은 수의 특허를 발원했다. 2008년 현재 발원된 PCT 특허의 수를 보면, 미국은 4만 3129건으로 1위를 차지했는데, 2위인 일본의 2만 6568건을 크게 앞서고 있다. 2008년 현재 발원된 미국 특허의 수를 보더라도, 1위인 미국은 1만 8037건으로 2위를 차지한 일본의

그림 12-2 지구 인터넷 트래픽 흐름도(2007)와 지도(2011)



출처: Telegeography 제공 (<http://www.telegeography.com>);
왼쪽 그림은 김상배 외(2008)에서 재인용.

2168건을 크게 앞서고 있다. 주요 저널에 게재된 논문의 발표 건수와 인용 건수에서도 압도적인 1위를 차지하고 있다. 인문학·사회과학·자연과학의 지수를 통틀어서 톰슨^{Thompson}사가 발표한 자료에 의하면, 논문 발표 건수에서 1위인 미국은 296만 7957건으로서 2위인 일본(77만 252건)을 크게 앞서고 있다. 논문 인용 건수에서도 1위인 미국은 4679만 6090건으로서 2위인 영국(97만 9,737건)을 압도했다.

이러한 단편적인 수치를 넘어서 미국이 정보혁명 시대의 지식구조를 장악하고 있다는 증거는 여러 분야에서 발견된다. 예를 들어 IT의 생산이라는 측면에서 볼 때, 미국은 반도체·컴퓨터·소프트웨어·인터넷 등과 같은 IT 산물을 최초로 개발하여 지구적으로 전파한 나라이며, 소위 정보 고속도로로 알려진 GII^{Global Information Infrastructure}를 일찍부터 주창한 나라이

다. 미국은 이러한 기술력과 인프라를 활용하여 IT산업을 일으키고 디지털경제의 불을 일으켰다. 정보혁명 시대의 선두 주자로 거론되어 온 IBM·마이크로소프트·구글·애플 등은 모두 미국 기반의 기업들이다. 이들 기업들은 정보산업이나 각종 인터넷 비즈니스를 주도해 왔을 뿐만 아니라 이 분야의 표준을 장악해 왔다. IT 분야에 대한 구조적 지배를 상징하는 윈텔리즘^{Wintelism}, 구글아키^{Googlearchy}, 애플 혁명 등과 같은 말들은 모두 미국의 패권을 지칭한다. 최근 디지털 융합의 시대를 맞이하여 거대한 자본과 첨단기술로 포장된 미국 문화산업의 생산품이 지구적으로 전파되고 있다.

한편 미국은 세계정치의 법률상^{de jure}의 구조에 해당하는 국제 지식 제도의 형성과 변화도 주도하고 있다. 특히 급속하게 지구적으로 확산되고 있는 인터넷

〈참고 12-3〉 미국의 지식 패권을 보여 주는 세 가지 사례

미국의 지식 패권을 보여 주는 사례들은 미국의 기업들이 세계 IT 산업에서 장악하고 있는 주도권에서 극명하게 발견된다. 윈텔리즘으로 알려진 미국 컴퓨터 기업들의 지배가 가장 널리 알려진 대표적인 사례이다. 마이크로소프트의 컴퓨터 운영 체제인 윈도우(Windows)와 인텔(Intel)의 두 단어를 합성하여 만든 윈텔(Wintel)은 PC 아키텍처 표준을 장악하고 있는 두 기업의 구조적 지배력을 빚대어서 붙여진 용어이다. 실제로 1980년대 초반 이래 윈텔 표준 또는 IBM 호환 표준은 PC 아키텍처의 표준을 사실상 주도하면서 세계 PC 업계에서 지배적 지위를 누려 왔다. 이러한 윈텔의 패권은 단순한 기업 경쟁력의 의미를 넘어서 컴퓨터 산업에 진입하려는 기업이라면 누구라도 받아들여야 하는 '게임의 규칙'이었다. PC 시대에 출현한 윈텔리즘의 지배력은 네트워크 시대에 이르기까지도 그 형태를 바꾸면서 확대·재생산되고 있다.

둘째, PC 시대에 각광을 받은 주인공이 마이크로소프트였다면, 인터넷 시대의 스타는 단연코 인터넷 포털 기업 구글이다. 구글은 1998년 가을에 출범한 이래 앞선 기술력과 탁월한 비즈니스 전략을 바탕으로 급성장하여 창립 10여 년 만에 세계적인 기업으로 우뚝 섰다. 구글의 부상은 어느 한 기업의 성공 스토리를 넘어서 IT 분야의 질서 변동을 엿보게 한다는 점에서 더욱 새롭다. 현실적으

로도 구글은 인터넷에서 원하는 정보를 찾을 때 꼭 거쳐야 하는 인터페이스이자 관문의 위상을 굳혀 가고 있다. 오늘날 구글의 위상은 구글에 검색되지 않는 것은 이 세상에 존재하지 않는 것이나 마찬가지라는 말이 회자될 정도로 막강하다. 이러한 구글의 영향력을 지칭하여 구글(Google)이라는 말에 '질서' 또는 '지배'라는 의미의 '-archy'를 합성하여 '구글아키'라고 부르기도 한다.

끝으로, 이러한 IT 분야의 패권이 영화산업과 만나면서 등장하는 사례가 바로 실리우드(Silivood)이다. 실리우드는 실리콘밸리(Silicon Valley)와 할리우드(Hollywood)를 합성해서 만든 말이다. 지난 반세기 동안 세계 영화 산업의 종주로 군림해 왔던 할리우드의 스튜디오들이 최고의 기술을 자랑하는 실리콘밸리의 IT 기업들과 제휴하는 디지털 융합의 현상을 지칭한다. 구체적으로 실리우드의 현상은 영화 제작에 컴퓨터그래픽스와 같은 특수 효과가 도입되는 것으로 나타난다. 실제로 이러한 실리우드의 영향력은 세계적으로 대단한 것이어서 국내외에서 흥행에 성공한 영화 중 실리콘밸리에서 개발된 첨단 IT의 특수 효과를 사용하지 않는 영화가 없을 지경이다. 이러한 실리우드의 등장은 기술의 우위가 문화의 지배로 전환되는 디지털 시대 세계 지식 질서의 단면을 극명하게 보여 준다.

을 관리하는, 소위 인터넷 거버넌스 분야는 미국에 의해서 새로운 제도의 틀 짜기가 주도되어 왔다. 인터넷 시대의 초창기부터 ICANN(Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)이라는 민간 기관을 중심으로 형성된 인터넷의 지구 거버넌스 체제가 가장 대표적인 사례이다. ICANN은 루트서버의 관리나 도메인 이름의 생성과 운영, 그리고 도메인 이름 관리 기관에 대한 지침 등과 관련된 문제들을 관장한다. 쉽게 말해 인터넷 주소 자원과 관련된 기본적인 표준화를 관할하는 기관이다. 그런데 이러한 ICANN은 초창기부터 미국 정부의 입김 아래 있었다. 태생적으로 ICANN은 미 상무부가 인터넷 주소 관리 정책 과정에서 전 세계의 참여를 확보하기 위해서 상호 양해각서(MOU)의 형식을

빌려 설립한 기관이다. 게다가 설립 이후 운영 과정에서도 ICANN은 미 상무부의 감독을 받아 왔을 뿐만 아니라 미국 기업들의 이익을 반영했다.

이밖에도 미국은 WTO(World Trade Organization) 체제하에서 신자유주의적 전자상거래 질서를 마련하고, 지적재산권과 관련된 국제제도를 마련하기 위해서 경주해 왔다. 후자의 예로 WTO의 TRIPS(Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights)의 성립을 들 수 있으며, WIPO(World Intellectual Property Organization)의 변화나 문화콘텐츠 분야의 자유무역 레짐의 형성 등도 유사한 사례이다. 이러한 지적재산권 분야에서 미국의 지식 패권에 대한 개도국의 도전을 견제하기 위해 국제 무역 레짐에 기대어 통상 압력을 가해 왔다. 예를 들어, 1980년

〈참고 12-4〉 인터넷 거버넌스와 ICANN

인터넷 거버넌스(Internet Governance)는 말 그대로 인터넷을 어떻게 관리할 것인가의 문제를 다룬다. '인터넷 거버넌스'라는 말은 1990년대 중반부터 루트서버의 운영, 인터넷 프로토콜 주소의 할당 및 도메인 이름 체계(DNS: domain name system)의 운영 등에 대한 체계적 관리를 의미하는 용어로 사용되기 시작했다. 도메인 이름 체계란 숫자로 구성된 IP 주소를 기억하기 쉬운 도메인 이름의 형태(예를 들어, seoul.ac.kr)로 간소화하여 인터넷상의 정보 자원에 대한 식별을 가능하게 하는 관리 체계이다. 2003년 12월에 스위스 제네바에서 개최된 제1차 WSIS(World Summit on the Information Society) 과정에서 인터넷 거버넌스라는 개념이 쟁점 이슈로 부각되면서 인터넷 관련 공공정책들을 포함하는 넓은 개념으로서 거론되었다. 이후 인터넷 거버넌스는 정부와 민간 부문 및 시민사회가 각자의 역할을 담당하면서 참여하여 인터넷과 관련된 공통된 원칙, 규범, 규칙, 의사결정 절차, 프로그램 등을 마련하는 포괄적인 의미로 이해되고 있다.

현재 가장 핵심적인 인터넷 거버넌스의 역할을 담당하고 있는 기관은 ICANN이다. ICANN이 탄생한 역사를 간략히 살펴보면, 미국 국방부의 프로젝트로 시작한 인터넷 초기에는 미국 정부가 루트서버를 운영했으며, 존 포스텔(Jon Postel)을 비롯한 소수의 엔지니어로 이루어진 IANA(Internet Assigned Numbering Authority)를 중심으로 도메인 이름의 관리가 이루어졌다. 1992년에 이르러 인터넷이 양적

으로 급속히 확대되면서 관리에 어려움이 발생하자 미국 정부는 NSI(Network Solutions)라는 회사에 주요 도메인의 관리를 위임했다. 그러나 NSI 중심의 관리 체계에 대한 반론이 제기되고 좀 더 안전하고 자율적이며 대표성이 보장되는 도메인 이름 체계의 관리를 마련하려는 요구에 부응하는 과정에서 현재의 ICANN 중심의 체계가 탄생했다.

ICANN이라는 기관의 미묘한 위상은 인터넷 거버넌스의 복합적 성격을 잘 반영한다. ICANN은 미 상무성이 인터넷 주소 관리 정책 과정에서 전 세계의 참여를 확보하기 위해서 상호 양해각서(MOU)의 형식을 빌려 1998년 11월에 설립된 기관이다. 그런데 ICANN은 미국 연방법이 아닌 캘리포니아 주법을 따라야 하는 캘리포니아 소재의 비영리법인이다. 이러한 지역적 성격을 갖는 ICANN이 지구적으로 사용되는 인터넷을 사실상으로 관리하는 역할을 담당한다. 그렇다고 ICANN을 전통적인 의미의 국제기구로 볼 수도 없다. ICANN의 활동에는 정부 관계자뿐만 아니라 민간 전문가 그룹과 상업적 이해관계를 갖는 기업들도 참여하고 있기 때문이다. 게다가 일반 회원(At Large Membership) 제도를 통해 인터넷 이용자 그룹도 정책결정 과정에 참여할 수 있는 통로가 마련되어 있다. 이러한 조직 구성이나 운영 방식의 특성으로 미루어 볼 때, ICANN은 기존의 정부 간 또는 민간 국제기구들과는 질적으로 다른 관리 양식의 가능성을 보여 주는 사례이다.

대 후반에 발생했던 미·일 반도체 분쟁의 사례에서 보건대, 미국은 WTO의 국제 레짐에 의거하여 동아시아 국가들의 독자적인 행보에 제동을 걸려고 했다. 2000년대 중후반 소위 동기식 이동통신 원천 기술 보유 업체인 퀄컴이 휴대인터넷, 무선인터넷 플랫폼의 한국산 단일 표준인 WAPI(Wireless Internet Platform for Interoperability)에 강력하게 문제 제기를 하고 나선 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

이러한 지식 패권은 미국이 대외적으로 군사·외교 분야에서 일종의 비공식적 제국의 네트워크를 확장하는 기초로서 작동했다. 예를 들어, 군사 분야에서 1990년대부터 미국은 첨단 과학기술을 이용하여 산업시대의 군사력을 정보시대의 군사력으로 바꾸는 군사 변환(military transformation)의 프로젝트를 추진하고 있다. 이는 군사기술의 혁신이라는 의미를 넘어서 군의 구조 변화뿐만 아니라 군사전략이나 동맹의 개념까지도 재조정하는 양상으로 나타났다. 한편 최근에는 IT 분야에서 점하고 있는 우위를 외교 영역에까지 반영하기 위한 노력을 펼치고 있는데, 첨단 IT를 도입하여 소위 RDA(Revolution in Diplomatic Affairs)를 추구할 뿐만 아니라 외교 과정의 변환도 추진했다. 2000년대 후반 부시 행정부에서 외교 정보의 디지털화나 지식 외교의 추진을 넘어서 외교 조직의 개혁까지도 포함하는 변환 외교(transformational diplomacy)를 추진한 것이 사례이다. 최근 오바마 행정부에 이르러서는 SNS를 활용하는 공공 외교의 추진과 동시에 민간 행위자를 외교에 참여시키는 네트워크 외교를 추진하고 있다.

(2) 미·중 지식 경쟁과 지식 질서의 변환

정보혁명 시대의 지식 권력을 확보하기 위한 경쟁이 가속화되면서 세계 지식 질서의 변화가 예견된다. 다시 말해 정보혁명이 국내적 차원에서 지식 경쟁을 유발함으로써 사회세력 간의 역관계를 변화시키듯이

국제적 차원에서도 국가들 간의 세력 분포를 변화시킬 가능성이 높아지고 있다. 사실 세계정치에서 지식 경쟁의 와중에 발생하는 국가들의 위상 변화는 국제정치이론의 오래된 관심사 중 하나이다. 예를 들어 국제정치이론가들의 연구에 따르면, 역사적으로 세계 경제의 선도 부문, 즉 해당 시기의 첨단산업에서의 기술 경쟁의 승패에 따라서 세계 패권의 부침이 발생했다고 한다. 가장 비근한 사례로는 20세기 전반 전기 공학이나 내구 소비재 산업, 또는 자동차 산업 등을 둘러싸고 벌어진 영국과 미국의 패권 경쟁을 들 수 있고, 좀 더 가까이는 20세기 후반 가전산업과 컴퓨터 하드웨어 및 소프트웨어 산업에서 벌어진 미국과 일본의 패권 경쟁을 들 수 있다(Gilpin 1987; Modelski and Thompson 1996).

이러한 연속선상에서 볼 때, 21세기 세계 지식 질서의 미래를 엿보게 하는 주제는 패권국인 미국과 가장 유력한 도전국인 중국 간에 벌어지고 있는 지식 경쟁이다. 사실 미국과 중국의 경쟁은 단순한 양자관계의 의미를 넘어서 새롭게 부상할 세계질서와 동아시아 질서의 미래를 엿보게 하는 핵심적인 관건이다. 특히 IT 분야에서 관찰되는 미·중 경쟁은 21세기 패권 경쟁의 향배를 보여 주는 시금석 역할을 한다는 점에서 주목할 필요가 있다. IT 분야의 미·중 경쟁은 단순히 갈등이나 협력이나, 아니면 누가 승자이고 패자이나, 그리고 더 나아가 경쟁의 주체가 누구인지를 묻기가 무색할 정도로 복합적인 성격을 지니고 있다. 따라서 군사력이나 경제력 등과 같은 전통적인 자원 권력의 잣대가 아니라, 앞서 소개한 바와 같이 다차원적으로 벌어지는 네트워크 권력의 잣대로 이해해야 한다. 이러한 새로운 잣대를 원용하면, IT 분야를 중심으로 벌어지는 미국과 중국의 지식 경쟁은 네트워크 권력을 놓고 벌이는 세 가지 차원의 표준 경쟁으로 이해할 수 있다.

첫째, IT 분야에서 미국과 중국의 지식 경쟁은 기술

표준 경쟁의 형태로 나타나고 있다. 예를 들어, 중국은 1990년대 후반부터 미국의 IT 기업들이 장악하고 있는, 사실상 표준에 대항하여 독자적인 표준을 모색했다. 가장 대표적인 사례는 컴퓨터 소프트웨어 분야에서 미국의 IT 기업인 마이크로소프트의 표준(즉 윈도우 운영체제와 오피스군의 응용 소프트웨어)에 대항하여 중국 정부가 벌인 오픈소스 소프트웨어, 특히 리눅스의 실험이었다. 그러나 리눅스의 실험은 2000년대 중반 중국 시장에 침투하는 마이크로소프트의 공세적 표준 전략에 밀려서 호지부지되었다. 그 결과 현재 중국에서 사용되는 약 90퍼센트의 컴퓨터가 마이크로소프트의 윈도우 운영체제를 탑재하고 있다. 이밖에도 중국은 이동통신^{TD-SCDMA}과 무선랜^{WAPI} 또는 다국어 인터넷 도메인 이름 체계 등의 분야에서 독자 표준을 모색하려는 시도를 벌인 바 있다. 이러한 미·중 기술 표준 경쟁은 20세기 말 컴퓨터 산업에서 미국의 IT 패권에 도전했던 일본의 사례와 여러 가지 점에서 공통점을 갖는데, 양자의 차이점이 있다면 기술 표준 경쟁의 장이 점점 인터넷과 콘텐츠 분야로 옮겨

가고 있다는 점이다.

둘째, IT 분야의 미·중 지식 경쟁은 단순히 기업들 간에 벌어지는 기술 표준 경쟁에 그치는 것이 아니라 IT 관련 제도의 표준을 놓고 벌이는 경쟁에까지 나아간다. 이러한 경쟁에서는 소프트웨어의 지적재산권과 불법복제, 그리고 인터넷 콘텐츠에 대한 규제와 검열 등이 쟁점이 된다. 예를 들어, 중국 시장에 진출하려는 미국 IT 기업들은 모두 중국 정부가 제시하는 인터넷 검열 지침을 수용해야만 했는데, 이는 미국 국내와 국제사회에서 논란을 일으켰다. 중국 정부가 기술적 장치와 법적 규제 및 인적 감시 등을 통해서 인터넷을 통제하고 있는 상황에서, 미국 IT 기업들이 이를 묵인하고 중국에 진출하는 행태가 인권 단체들의 비판의 표적이 되었다. 앞서 살펴본 마이크로소프트의 경우도 중국 시장에서 기술 표준을 장악할 수는 있었지만, 이는 중국 정부가 요구한 정책 지침을 수용한다는 전제에서 가능한 것이었다. 미국의 IT 기업인 시스코나 야후, 그리고 구글의 경우도 마찬가지였다. 특히 2010년 상반기에 벌어진 구글의 중국 시장 철수

〈참고 12-5〉 리눅스와 오픈소스 소프트웨어의 세계정치적 의미

1990년 후반부터 IT업계에서는 리눅스(Linux)라는 컴퓨터 운영체제 소프트웨어에 대한 관심이 부쩍 높아졌다. 리눅스는 1991년에 리누스 토발즈(Linus Torvalds)라는 핀란드 헬싱키대학의 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 중 하나는 이것이 소스코드(source code)를 공개해서 사용자가 자신의 필요에 따라 수정할 수 있게 허용하는 오픈소스(open source) 소프트웨어라는 점에 있다.

주로 PC를 사용하는 일반 사용자들에게 리눅스라는 운영체제는 낯설게 여겨질 것이다. 일반 사용자들이 주로 접하는 운영체제는 마이크로소프트의 도스나 윈도우 등과 같은 PC용이 거의 대부분이기 때문이다. 게다가 도스나 윈도우는 마이크로소프트라는 특정 기업이 소스코드를 소유하고 있는 소유(proprietary) 소프트웨어이기

때문에 오픈소스 소프트웨어라는 개념의 리눅스는 더욱 낯설게 느껴진다. 그런데 이렇게 생소한 운영체제인 리눅스가 지난 10여 년 동안 서버나 워크스테이션 등과 같은 대용량 컴퓨터나 모바일 임베디드 시장을 중심으로 성장하여 컴퓨터 운영체제 시장의 구조를 변화시킬 조짐을 보이고 있다.

리눅스라는 오픈소스 소프트웨어는 비록 생소한 IT 분야의 주제이지만 세계정치 시각에서도 그 도전의 의미를 되새겨 볼 여지가 매우 큰 문제이다. 실제로 리눅스와 오픈소스 소프트웨어에 담겨 있는 대항 표준의 논리적 원형은 정보혁명의 시대를 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)지구화 운동, 반(反)서구 성향의 문화적 대항 담론 등의 형태로 부상하고 있다.

결정을 둘러싼 논란은 IT 분야의 미·중 지식 경쟁이 단순한 기업 차원의 경쟁에만 그치는 것이 아니라 제도 표준 경쟁의 성격을 지니고 있음을 보여 주었다.

끝으로, 가장 포괄적인 차원에서 보면 IT 분야의 미·중 지식 경쟁은 인터넷의 이념과 정체성을 둘러싼 표준 경쟁으로 해석될 수 있다. 예를 들어, 2010년의 구글 사태는 인터넷에 대한 미국과 중국의 이념적 접근의 차이를 보여 주었다. 미국의 정부와 IT 기업들(그리고 세계 인권단체들)이 인터넷을 보편적 인권과 자유의 공간으로 인식했다면, 중국 정부는 인터넷을 국가주권의 영역이자 통제의 대상으로 이해했다. 특히 인터넷을 통해서 드러나는 정체성이라는 측면에서도 미국의 IT 기업들이 탈국가의 개방적 정체성을 주창했다면 중국 정부나 네티즌들은 국민국가의 정체성을 고수했다. 중국 내의 불법복제 관행과 중국 해커들의 애국주의적 행동은 개도국의 민족주의적 정서를 기저에 깔고 있다. 이러한 행동에 대한 미국 측의 반응은 마치 ‘해적’이나 ‘무법자’의 일탈을 단속하는 ‘보안관’과도 같은 모습이었다. 이러한 점에서 미국과 중국의 지식 경쟁은 정보혁명 시대의 이념과 정체성,

그리고 이미지와 규범 등을 둘러싼 추상적인 의미의 표준 경쟁으로 해석할 수 있다.

요컨대, IT 분야에서 벌어진 미·중 지식 경쟁의 성격은 자원 권력을 놓고 벌인 전통적인 의미의 경쟁이라기보다는 네트워크 권력을 장악하려는 경쟁이었다. 다시 말해, 기본적으로 많은 세력을 자신의 주위에 모아서 표준을 세우기 위한 경쟁이었고, IT 분야에서 벌어지는 제도와 규범의 세계정치라는 네트워크의 기본 설계를 관철하려는 경쟁이었다. 이러한 경쟁에 참여한 행위자라는 점에서 볼 때도 미·중 지식 경쟁은 전통적인 국제정치에서 국민국가들 간에 벌어진 영토 경쟁이나 최근 세계경제에서 주목받는 시장점유율 경쟁과는 다른 양상을 보여 주었다. 최근 21세기 세계정치에서 새롭게 조명되는 두 가지 다른 종류의 권력, 즉 마이크로소프트와 구글이라는 다국적 기업과 중국이라는 잠재적 강대국 간에 발생한 비대칭적 경쟁으로 볼 수 있다. 좀 더 엄밀하게 말하면, 이러한 경쟁은 다국적기업과 정부 간의 갈등에만 그치는 것이 아니라, 미국과 중국의 정부뿐만 아니라 다국적 기업과 세계 인권단체들, 그리고 양국의 네티즌들까지도 참여

〈참고 12-6〉 구글의 중국 시장 철수 결정을 둘러싼 논란

2006년 1월 중국 시장에 진출한 이후 구글은 중국 정부의 인터넷 검열 방침을 수용한다는 비판과 중국 정부와의 잦은 마찰이 있었음에도 불구하고, 중국 정부가 제시한 표준 내에 진류하면서 검색 서비스를 제공했다. 그러다가 2010년 1월 12일 구글은 중국 시장에서 철수할 수도 있다고 발표했다. 그 이유는 크게 두 가지였다. 그 하나는 2009년 12월 중국 해커들에 의해 구글 기반의 이메일 서비스를 사용하는 인권 운동가들의 이메일 계정이 해킹 당했다는 것이었고, 다른 하나는 구글의 지적재산권에 대한 심각한 침해가 있었다는 것이었다. 이러한 이유로 구글은 중국어판 검색의 결과를 내부 검열하지 않기로 결정했다고 밝혔다. 마침내 2010년 4월에는 중국 본토의 검색 사이트를 폐쇄하고 홍콩에 검색 사이트를 개설하여 이를 통해 검색 서비스를 우회적으로 제공하게 되었다. 중국 정부가 구글의 홍콩 우회 서비스를 완전 차단하지는 않았지만, 구글의 철

수 결정은 중국과 미국뿐만 아니라 세계 사회에서 많은 논란을 불러일으켰다.

그러나 미국과 중국 정부까지 가세한 6개월여간의 논란 끝에 결국 2010년 6월 말 구글은 중국 시장에서의 인터넷영업면허(ICP)의 만료를 앞두고 홍콩을 통해서 제공하던 우회 서비스를 중단하고 중국 본토로 복귀하는 결정을 내리게 되었다. 이에 대해 중국 정부는 구글이 제출한 인터넷영업면허의 갱신을 허용했다. 지메일 해킹 사건으로 촉발된 구글과 중국 정부 사이의 갈등에서 결국 구글이 자존심을 접고 중국 정부에 ‘준법서약’을 하는 모양새가 되었다. 그러나 표면적으로는 구글이 다시 중국의 방침을 수용하고 굽히고 들어간 것으로 보이지만 아직 구글 사건의 궁극적인 승자가 누구인지를 판단하기는 쉽지 않다.

하는 다양한 네트워크 행위자들이 벌인 경쟁이었다.

한편 세계 지식 질서의 변환은 세계정치의 다양한 행위자들이 권력 경합을 벌이는 차원을 넘어서 국제 레짐이나 국제기구 등과 같은 제도적 차원에서도 파악할 수 있다. 이러한 변환은 지적재산권, 정보통신, 인공위성, 표준화, 정보격차 해소, 개인 정보, 사이버 보안, 콘텐츠 규제, 서비스 무역 등과 같은 정보혁명 시대의 새로운 쟁점을 둘러싸고 새로운 지구 거버넌스의 메커니즘과 전통적인 국제기구가 관할권 경쟁을 벌이는 모습으로 나타난다. 예를 들어, 인터넷 거버넌스 분야에서는 ICANN이 인터넷의 초창기부터 주도권을 쥐고 있었는데, 최근에 ITU(International Telecommunications Union)와 같은 전통적 정부 간 기구가 관할권 회복을 위해 도전하는 양상을 보이고 있다. 예를 들어 ITU는 2003년과 2005년 두 차례에 걸쳐서 정보격차나 개발 협력의 이슈를 내걸고 정보사회세계정상회의(WSSIS)를 열었으며, 그 이후에도 인터넷 거버넌스 포럼(IGF)을 운영하고 있다.

이러한 국제제도 변환의 이면에는 인터넷 거버넌스 분야에서 작동하는 미국의 실제적인 패권에 대한 다른 국가들의 도전이 자리 잡고 있다. 다시 말해 정보혁명 시대의 세계 지식 질서에서 미국이 지식 패권을 장악하고 있는 것은 엄연한 현실이지만, 새로운 질서 형성 과정에서 미국이 독주하는 것을 우려한 유럽의 국가들이나 중국이나 일본, 그리고 개도국들의 도전도 만만치 않게 존재한다. 예를 들어, 2000년대 초반부터 ICANN이 주로 미국의 이익을 반영하고 있다는 비판이 거세지면서 그 개혁에 대한 문제 제기들이 잇달았다. 정보사회세계정상회의에서 벌어진 ICANN 체제의 개혁에 대한 논의는 한 사례이다. 또한 미국이 주도하는 ICANN 중심의 인터넷 도메인 이름 체계에 대항하여 다국어 도메인이나 대안적 루트서버의 마련을 주장하는 중국의 도전도 만만치 않다. 이러한 맥락에서 볼 때 현재 미국이 주도하고 있는 세계 지식 질

서가 변화할 가능성을 배제할 수 없다.

(3) 한국은 여전히 IT 강국인가?

세계 지식 질서에서 한국은 어떠한 위상을 차지하고 있는가? 미국과 중국이 벌이는 지식 패권 경쟁의 틈바구니에서 IT 한국에게 주어지는 기회와 제약은 무엇인가? 군사력이나 경제력의 측면에서 한국은 세계 10~15위권에 들지만 한반도의 주변 국가들과 비교해 볼 때는 명백히 비강대국이다. 그런데 IT 분야에서는 최근 한국이 세계를 놀라게 하는 강국의 면모를 보이면서 두각을 나타내고 있다. 2000년대 들어 한국이 IT 강국이라고 자부하게 된 것은 바로 이러한 맥락이다. 근대화와 산업화 시대에는 역사의 보조역에 머물렀던 한국이 정보혁명의 시대를 맞이하면서 역사의 주역으로 발돋움하는 꿈을 꾸게 된 것이다. 그렇다면 한국은 여전히 IT 강국인가? 최근의 양상을 보면 IT 한국에는 다소 모순적인 면모들이 중첩되고 있다.

한국이 가장 두각을 드러난 분야는 IT 인프라의 보급이다. 지난 10여 년 간 자랑해 온 인터넷 강국의 이미지는 세계적으로 선두를 달리는 초고속 인터넷의 보급률과 이를 뒷받침하는 컴퓨터와 이동통신 보급률 등을 바탕으로 한다. 2009년을 기준으로 가구당 인터넷 보급률은 한국이 95.9퍼센트로 OECD 31개 회원국 중에서 가장 높았다. 초고속 무선인터넷 보급률의 경우, 2011년을 기준으로 한국이 OECD 국가 중 가장 높은 89.8퍼센트를 기록해 조사 대상 34개국 중에서 1위를 차지했다. 이는 OECD 평균(41.6%)의 두 배가 넘는 수치다. 2009년을 기준으로 한국은 가구당 컴퓨터 보유율이 81.4퍼센트로 세계 9위를 차지했다. 이동통신 보급률은 2010년 3월 처음으로 100퍼센트를 넘어서서 2010년 4월 기준으로 이동통신 가입자는 4920.6만 명으로 이동통신 보급률은 100.6퍼센트

를 기록했다. 한국에서 인터넷의 보급 양상이 특히 주목을 끄는 이유는, 유선 인터넷을 중심으로 발전한 미국 모델이나 무선 인터넷을 중심으로 발전한 일본 모델에 비교해서 드러나는 특징 때문이다. 한국의 인터넷 보급 모델은 유선 모델과 무선 모델이 모두 강점을 보이는 독특한 ‘유무선 퓨전 모델’의 형태를 띠고 있다.

IT산업의 경쟁력이라는 점에서 한국은 메모리 반도체, FPD^{TFT-LCD}, 휴대폰 단말기 등 하드웨어 제품을 중심으로 한, 소위 IT 분야 제조업에서 두각을 나타냈다. 그러나 최근에 조사된 바에 의하면, 한국 IT산업의 경쟁력은 전반적으로 하락세에 있는 것으로 알려져 있다. 미국 사무용소프트웨어연합^{BSA}이 조사 기관인 이코노미스트 인텔리전스 유닛^{EIU}에 의뢰한 보고서에 따르면, 2011년 한국은 종합 경쟁력 지수 60.8을 기록하며, 조사 대상 66개국 중 19위를 기록했다. 이는 2009년에 대비해 볼 때 세 계단 하락한 것으로, 이 보고서가 처음 발행된 2007년 이후 지속적인 하락세를 보여 13계단이나 하락한 것으로 기록됐다. 실제로 보고서가 발행되지 않은 2010년을 제외하고 2007

년에는 3위, 2008년에는 8위, 그리고 2009년에는 16위를 기록했다. 이 보고서는 세계 각국의 IT산업 환경, 즉 연구개발^{R&D}과 비즈니스 환경, IT산업 발전 지원도, IT 인프라 및 인적자원과 법규 등의 여섯 가지 요소에 대한 분석 결과이다.

IT 분야 하드웨어 제조업 부문에 편중된 한국의 IT산업 구조는 소프트웨어나 콘텐츠 부문으로의 구조변동의 장애물로 지적된다. 특히 최근 들어 한국 소프트웨어 산업(또는 기술 표준)의 부진에 대한 우려의 목소리가 높아져 가고 있다. 컴퓨터 산업 분야에서 한국은 초기부터 윈텔 표준을 수용하여, 컴퓨터 운영체제를 미국의 마이크로소프트와 인텔에 거의 전적으로 의존해 왔다. 이밖에도 비메모리 및 응용 소프트웨어 분야도 부진한데, 워드프로세서는 예외이다. 일종의 틈새시장으로서 워드프로세서인 ‘한글’이 국내시장 점유율 면에서 마이크로소프트의 ‘MS워드’를 앞서고 있다. 이는 세계적으로도 매우 이례적인 사례지만, 한글의 제조사인 ‘한글과 컴퓨터’(한컴)는 1990년대 후반 경영난에 견디지 못하고 한 차례 사회적 논란을 일으킨 이후 계속 고전을 면치 못하고 있다.

〈참고 12-7〉 한글 살리기 운동과 한글 민족주의의 세계정치

1990년대 초 이래 ‘한글과 컴퓨터’(이하 한컴)의 한글은 세계 소프트웨어 시장에서 유일하게 마이크로소프트의 MS워드를 제치고 75퍼센트 이상의 국내 시장을 지켜온 한국 소프트웨어 산업의 경제적 성과이자 문화적 자존심이었다. 그런데 1998년 6월, 경영난에 봉착한 한컴은, 마이크로소프트의 투자를 받아들이는 대신 주력 사업이었던 한글을 포기하는 결정을 내리게 되었다. 이러한 계약 내용이 일반 국민에게 알려지자 이에 대한 국민적 반대가 심하게 제기되었고, 더 나아가 한글을 살리기 위한 거국적인 운동이 일어났다. 각종 시민사회단체를 중심으로 운동이 조직되었으며, 소위 ‘한글살리기 국민운동본부’(이하 운동 본부)가 정식으로 발족되기에 이른다. 이와 함께 한컴을 위기로 몰고 간 주요 요인의 하나로 지목된 소프트웨어 불법복제에 대한 반성과 함께 ‘정품 구매 운동’도 일어났다.

결국 이러한 ‘한글 살리기 운동’이 전개된 지 한 달여 만에 한컴은 운동 본부가 제시한 투자를 받아들이는 대신 마이크로소프트와의 계약을 포기한다는 뜻을 표명하게 되었다. 이 사건은 세계적으로도 유례가 없는 특기할 만한 것이었다. 거대한 다국적 기업인 마이크로소프트의 공세를 일반 사용자들이 직접 나서서 막아 냈다는 점에서 그러했고, 운동의 기저에 깔려 있던 한국인들의 독특한 정서 때문에 더욱 더 그러했다. 당시 한글의 몰락은 단순히 특정 기업의 문제로서 인식되지 않았다. 국민경제의 차원에서 한국 소프트웨어 산업의 사활이 달린 문제로 인식되었으며, 더 나아가 한민족의 고유한 문화적 상징인 한글 자체의 존재가 위협받는 것으로 이해되었다. 이러한 맥락에서 한컴이나 한글을 살리는 것은 곧 한글 자체를 지키는 것이라는 이른바 ‘한글 민족주의’ 정서가 표출되었다.

한편 최근에는 미디어 융합을 통한 새로운 산업과 서비스 환경의 출현으로 방송이나 통신 분야에서 한국이 세계적으로 주목을 받는 새로운 경로를 개척해 왔다. 예를 들어, 한국은 세계 어느 나라보다도 앞서서 디지털 위성방송이나 IPTV^{Internet Protocol Television} 서비스를 선도적으로 개시했다. 또한 새로운 세대의 이동통신 서비스 WCDMA나 휴대인터넷 서비스 WiBro 등을 선도적으로 개시하여 테스트베드로서 한국의 통신 시장의 이미지를 세계적으로 떨쳤다. 이밖에도 선도적인 IT 인프라의 보급을 바탕으로 한 전자정부 서비스의 보급이나 전자상거래의 활성화를 위한 각종 물리적 인프라의 보급은 한국이 전 세계에서 상대적으로 앞서 나가고 있는 IT 분야의 성과로 거론된다.

그럼에도 불구하고 소프트웨어와 기술 표준 분야의 부진이 IT 한국의 발목을 잡고 있다. 한동안 앞서 가던 이동통신 단말기 부문에서 소위 스마트 혁명의 파도에 제대로 올라타지 못하고 최근 들어 부진을 겪고 있는 것도 사실 소프트웨어의 문제이다. 2009년 하반기 미국의 IT 기업 애플이 불러일으킨 ‘아이폰 쇼크’를 겪은 이후, 한국 IT산업은 스마트폰뿐만 아니라 태블릿PC 분야에서 힘든 추격전을 벌이고 있다. 여타 기술 표준 분야에서 받아든 IT 한국의 성적표는 더욱 초라하다. 이동통신 표준은 CDMA의 상용화 종주국을 자부하고 있지만 여전히 외산 기술 표준에 의존하여 기술을 개발하고 있는 실정이며, 디지털 방송 분야에서도 미국식 지상파 표준을 수용하고 있다. 요컨대, IT 하드웨어 산업에서는 특정 부문에서 경쟁력을 유지하고 있지만 해당 산업의 기술 표준을 주도하고 있지는 못한 상황에서 최근 중국의 부상으로 미·중 사이에서 표준의 선택을 강요 받을 가능성마저 제기되고 있다.

이에 비해 한국의 대중음악과 TV 드라마, 그리고 영화가 일으킨 한류 열풍은 대중문화에 대한 한국인의 자부심을 한껏 올려 놓았다. 또한 온라인 게임이나

인터넷 커뮤니티의 성공은 디지털 콘텐츠 산업의 미래에 대한 밝은 전망을 갖게 한다. 특히 한류와 IT산업의 성공은 한국의 이미지를 개선하는 데 크게 기여했다. 예를 들어, 반도체·휴대폰 단말기와 같은 첨단 IT 제품의 이미지라든지 드라마·영화·음악 속에 담기는 이미지 등은 동아시아와 세계인들에게 매력적으로 비친다. 그러나 한류와 IT산업이 기업 전략 차원의 단편적인 성공을 넘어서 국가의 힘으로 승화되기 위해서는 좀 더 본격적인 고민의 작업이 필요하다. 궁극적으로 역량의 확보는 어느 나라의 정치·사회·경제·문화의 체제에서 비롯되는 것으로 닮고 싶고 배우고 싶은 삶의 방식에서 우리나라의 매력에서 찾아야 하기 때문이다.

이상에서 논의한 IT산업과 인프라, 그리고 인터넷과 한류 등의 성과를 바탕으로 한국은 최근 IT 분야에서 대외활동을 활발히 벌이고 있다. 특히 최근 세계 정보격차 해소 사업의 일환으로 IT 분야의 공적개발원조 ODA: Official Development Assistance와 국제 분업 체제 구축을 목적으로 각종 IT 분야 국제협력 등을 적극적으로 추진하고 있다. 세계 정보격차 해소 사업과 관련된 IT 분야 교류협력의 사례로는 ODA 형태의 IT 분야 개도국 지원, 정보화 선진국으로서 한국의 개발 경험 전수, 인터넷 청년봉사단 파견, 개도국 IT 인사 초청 연수 등을 들 수 있다. 이밖에도 세계은행이 주도하는 DGF Digital Gateway Foundation 사업 참여, APII Asia Pacific Information Infrastructure의 구축 사업 등도 동일한 선상에서 이해할 수 있다. 또한 동남아시아 국가들을 상대로 한 전자정부 자문 사업과 전자정부 모델의 전수, 그리고 한국형 표준화 모델의 전파 등도 주목을 요한다. 특히 이러한 사업의 추진 과정에서 IT 분야의 국제기구들과 연계하는 모델이 모색되고 있다.

이러한 사업들에 추진하는 과정에서 한국이 추진한 국제개발협력 모델의 특징은 일차적으로 한국 IT 기업들의 현지 진출 지원이라는 실리 위주의 발상이 바

탕에 깔려 있다는 것이다. 그렇지만 최근에는 이러한 사업들에 개도국을 대상으로 한 매력 외교의 색채가 강하게 가미되고 있다. 이는 IT 분야의 성과를 바탕으로 실리 추구뿐만 아니라 매력 발산에 관심을 두는 외교가 활성화되고 있음을 뜻하는데, 한국의 이미지를 제고하는 공공외교에 대한 관심이 한국이 경쟁력을 갖는 IT 분야에까지 확산된 것으로 평가된다. 이러한 과정에서 IT 분야 한국의 국가브랜드를 널리 알리고 정보화의 과정에서 한국이 이룩한 가치를 다른 나라에 전파하는 효과를 내고 있다. 이러한 노력은 일정한 성과를 거두어 최근 세계적으로 유명한 시장 조사 기관 GfK가 발표한 2011년 한국의 국가브랜드지수^{NBI}는 세계 27위를 기록했는데, 이는 2008년의 33위와 2010년의 30위에서 꾸준히 상승한 것이다. 이러한 오프라인에서의 IT 공공 외교의 모색은 온라인에서도 이어져서 한국의 사이버공간으로 세계 각국을 초대하여 한국 정보화의 매력을 발산하는 사이버 외교의 노력도 확산되고 있다.

IT 분야의 국제 레짐이나 국제기구, 또는 초국적 네트워크에 참여하는 문제는 한국의 IT 전략이 상대적

으로 아쉬움을 남기는 분야이다. 사실 정보혁명의 시대를 맞이하여 IT 분야 국제기구에서의 참여를 통해서 새로운 질서와 규범 형성에 참여하는 문제도 매력 외교의 가장 중요한 과제 중 하나일 것이다. 실제로 한국은 현재 ITU, APEC, ICANN, WSIS/IGF 등에 참여하고 있다. 그러나 여태까지 한국의 IT 외교가 받아놓은 성적표를 보면 규범 형성을 주도하기보다는 수동적인 관망의 자세로 임하는 경향이 없지 않았다. 민간 전문가의 인력 풀과 참여도 선진국에 비하면 매우 부진한 실정이다. IT 외교에 참여하는 개인과 조직의 역량에 대한 제고에서부터 지식·과학·기술 분야 정부 부처의 국제협력 담당 조직의 정비에 이르기까지 많은 과제를 안고 있다. 게다가 최근 이명박 정부 출범 이후 단행된 정부 조직 개편으로 인해서 정보화 외교 또는 IT 외교의 추진 체계가 혼란 상태에 빠져 있다. 안보 외교와 통상 외교를 담당하는 외교통상부가 단순한 문화 외교나 공공외교의 차원을 넘어서는 광의의 지식 문화 외교의 시각에서 IT 분야의 외교를 시급하게 조율해야 할 것이다.

4. 정보혁명과 네트워크 국가의 부상

(1) 초국적 네트워크의 도전

정보혁명은 소통 방식을 획기적으로 발전시킴으로써 사람들을 엮는 다층적인 복합 네트워크의 부상을 가능케 했다. 이러한 현상의 이면에는 네트워킹 자체에 드는 비용의 획기적 감소가 깔려 있다. 예전에는 상상조차 하기 어려웠을 정도로 적은 관심과 노력만

으로도 십시일반^{十匙一飯}의 네트워크를 구성할 수 있게 되었다. 이러한 네트워크를 기반으로 하여 사람들은 이메일을 주고받고 웹사이트에 정보와 지식을 올려놓으며, 이를 활용하여 (과거처럼 신문과 방송에 의지하지 않고도) 서로 소통하고 의견을 나눌 수 있게 되었다. 하다못해 예전에는 전문가의 영역으로만 간주되던 백과사전의 편집에 참여하기도 하고, 전문 비평가

뺨치는 평론을 주고받는 온라인 동호회를 구성하기도 한다. 이렇게 만들어지는 복합 네트워크의 공간에서는 정보와 지식의 공적인 교류뿐만 아니라 사적인 소통과 친밀한 교감까지도 오고 간다. 특히 페이스북, 트위터, 유튜브와 같은 SNS는 주위의 친구들에게 글과 영상을 추천받고 이들을 다시 다른 친구들에게 퍼뜨리는 일종의 ‘소통과 공감의 네트워크’를 만들어내고 있다.

복합 네트워크의 메커니즘에 의지해서 사람들은 예전과 같은 수동적인 청중의 자리에만 머물지 않고 좀더 능동적인 참여자의 역할을 찾아서 인터넷 세상으로 나서고 있다. 이렇게 능동적으로 네트워크에 참여하는 주체들은 오프라인의 소수자들이었다. 그러나 이들이 개방과 참여와 공유로 대변되는 소위 웹 2.0의 환경을 맞아 서로 엮여서 세^勢를 발휘하고 있다. 이렇게 세를 발휘하는 네트워크의 특징은 통제되지 않는 자기 조직화의 힘을 바탕으로 깔고 있다는 점이다. 공통의 꼬리처럼 미미한 존재들이 네트워크를 형성하여 공통의 머리와도 같은 기성 권력에 도전할 수 있게 되었다고 하여 긴 꼬리^{long-tail} 법칙이라는 말이 쓰이기도 한다. 이들이 발휘하는 힘은 기성 권력에 대항하는 저력^{저력}, 또는 아래로부터의 대항 권력의 성격을 갖는다.

이러한 네트워크 현상은 IT 강국으로 불리는 한국에서 선도적으로 나타났다. 예를 들어 2002년 대선 과정에서 나타난 ‘노사모’(노무현을 사랑하는 사람들의 모임), 월드컵 과정에서 나타난 붉은악마, 오마이뉴스나 프레시안 같은 인터넷 언론의 활성화 사례는 한국 사회에서 인터넷을 매개로 한 정치사회적 조직화의 가능성을 일찌감치 보여 주었다. 아울러 PC방과 휴대폰의 빠른 확산이나 온라인 공동체의 성장 및 채팅 문화의 형성 등에는 혈연·지연·학연 등의 연고주의를 기반으로 하는, 한국 사회에 존재하는 전통적인 사회문화적 요소가 IT의 확산과 밀접히 연관되어 있음을

보여 준다. 이밖에도 한국의 소비문화, 빨리빨리 국민성, 체면 문화, 주거문화, 평등주의적 경향, 특유의 경쟁 심리 등과 같은 사회 문화적 변수들도 한국에서 정보혁명의 전개에 일정한 영향을 미쳤다. 최근에는 SNS가 널리 확산됨에 따라 지식 엘리트들의 영역으로 인식되던 무역협상과 외교 안보정책의 결정 과정에도 영향을 미치고 있다. 머리말에서 살펴본 2008년의 촛불집회나 2010년의 천안함 사건 등이 대표적인 사례이다.

정보혁명이 정치에 미치는 영향은 한국에만 국한된 것이 아니다. SNS는 지구 반대편의 중동에서 벌어진 정치 변동에도 영향을 미쳐서 소위 재스민 혁명으로 알려진 민주화 바람을 일으켰다. 2011년 튀니지와 이집트에서 시발되어 중동 전역으로 확산되고 있는 민주화 바람의 이면에는 SNS의 확산에 힘입어 증대된 소통의 힘이 있다. 실제로 SNS를 통해서 모두가 막연하게만 알고 있던 집권층의 비리와 부패가 세상에 알려지고, 또한 (좀 더 중요하게는) 이에 분개하여 거리로 나선 동료들이 있다는 소식을 접하게 되면서 민주화를 요구하는 집단행동이 촉발되었다. SNS라는 기술 변수가 중동의 민주화를 낳았다는 말이 아니라 SNS로 인해서 역사의 전면에 등장한 소통과 공감의 정치가 변화의 주역이라고 보아야 할 것이다. 이러한 변화가 민주화의 외양을 하고 초국적으로 전파될 가능성이 점쳐지면서 중동에서 벌어진 재스민 혁명의 여파가 동아시아에까지 미칠 것인가의 문제가 초미의 관심사가 되고 있다.

다층적 복합 네트워크의 힘은 새롭게 부상하는 초국적 네트워크 행위자들에 의해서 세계정치의 영역에서도 나타나고 있다. 세계 사회운동 단체들은 인터넷을 통해서 자신들의 주장을 관철시키기 위한 다양한 네트워크를 구성할 좋은 기회를 마련했다. 인권 문제와 환경 문제를 지지하고 여성에 대한 폭력을 반대하며 대인지뢰를 금지 시키려고 하는 초국적 네트워크

들은 특히 주목을 받아 왔다. 소위 시애틀 전투에서 반 지구화 행동주의자들이 WTO와 지구화 세력에 대한 대항 세력을 규합하기 위해서 인터넷과 휴대폰을 효과적으로 사용한 예는 유명하다. 이외에도 멕시코의 사파티스타 운동, 유럽에서의 G8 반대 운동, 그린피스나 국제사면위원회 등은 중요한 사례를 보여 준다.

여기서 눈길을 끄는 것은 디지털 네트워크의 확산에 기대어 부상하고 있는 새로운 대항 담론의 부상이다. 이러한 대항 담론의 부상은 국가 간 세력 경쟁 및 제도 변화의 차원을 넘어서는 관념 차원에서 본 세계 지식 질서의 구조 변화를 엿보게 한다. 예를 들어, 근대 지적재산권 개념에 대응하는 ‘정보공유’^{copyleft}의 대항 담론은 IT 분야에서 주로 거론되는 것이지만, 세계 정치 시각에서 보아도 그 함의를 되새겨 볼 의미가 충분하다. 특히 인터넷을 매개로 한 오픈소스 소프트웨어의 기술혁신 공동체나 온라인 버전의 백과사전인 위키피디아가 담고 서 있는 공유와 협업의 담론은 세계 사회운동의 철학이나 가치관과도 일맥상통하는 바가 크다. 아울러 최근 인터넷 커뮤니티를 중심으로 신세대들이 온라인 게임과 뮤직비디오, 애니메이션 동영상이나 기타 디지털 콘텐츠 등을 생산하고 소비하

는 행태를 보면 탈계몽적이고 탈근대적인 담론이 사이버 공간에서 싹트고 있음을 예견케 한다.

(2) 국민국가의 변환과 네트워크 국가

정보혁명의 진전에 따라 국가 경계를 넘어서 활동하는 초국적 네트워크 행위자들의 도전은 권력의 변환이나 지식 질서의 변환 차원을 넘어서 세계질서의 기본 원리의 변화에도 영향을 미친다. 정보혁명의 진전은 국가 행위자와 비국가 행위자 간의 경쟁과 역관계 변화라는 차원을 넘어서, 기존에 국민국가를 중심으로 이해되던 질서의 변화 가능성도 열어 놓고 있다. 사실 IT의 발달이 창출하는 네트워크의 환경에서 국가는 가장 효율적인 행위자, 즉 적자^{適者}는 아니다. 오히려 IT가 창출하는 새로운 환경에서 적응의 능력을 갖고 정보와 지식이라는 새로운 목표를 추구하기에 적합한 행위자는 다국적 기업이나 세계 시민단체 등과 같은 네트워크 형태의 초국적 행위자들이다. IT 분야의 사례를 보더라도, 이들 초국적 네트워크 행위자들은 국민국가의 관리 능력과 주권적 권위에 도전하고 있다.

〈참고 12-8〉 온라인 네트워크의 사례: 위키피디아와 집합 지성의 실험

온라인 백과사전인 위키피디아(Wikipedia)는 인터넷에서 발견되는 복합 네트워크의 가장 쉬운 사례이다. 위키피디아의 역사는 그리 길지 않다. 2000년대 초반 지미 웨일스(Jimmy Wales)와 래리 생어(Larry Sanger)가 현재의 위키피디아를 출범시켰다. 그런데 일반 백과사전과 달리 위키피디아에는 편집자가 따로 없을 뿐만 아니라 항목의 집필을 위해 전문가들이 따로 참여하는 것도 아니다. 일반 네티즌들 누구나 자발적으로 참여하여 내용을 기고하여 편집할 수 있고, 이러한 기고와 편집에 참여한 사람들뿐만 아니라 인터넷에 접속한 사람이라면 누구에게나 무료로 제공되는 백과사전이다. 전통적인 백과사전에서는 필자와 독자의 역할이 이미 결정되어 있지만 위키피디아에서는 필자와 독자가 두 가지 역할을 유연하게 넘나들

수 있다. 위키피디아에 있는 수백 개의 언어로 작성된 수억 개의 항목들이 이러한 독특한 협업의 메커니즘을 통해서 만들어졌다. 이러한 점에서 위키피디아는 개방과 공유, 그리고 참여를 특징으로 하는 소위 웹 2.0의 가장 대표적인 사례로 손꼽힌다. 위키피디아의 지적 협업 모델은 흔히 ‘집합 지성’(集合知性, collective intelligence)이라고 불린다. 집합 지성이란 많은 개인들의 협업을 통해서 실현되는 지성이다. 집합 지성은 어느 누구도 모든 것을 다 알지는 못하지만 누군가는 무엇인가를 알고 있다는 생각을 바탕으로 한다. 따라서 각자가 알고 있는 것들을 모두 모으면 인류의 지식 전체를 엿볼 수 있다는 것이다.

최근 디지털 네트워크의 기술적 안정성과 인터넷에 떠 있는 정보의 보안성, 통칭하여 사이버 안보 문제가 사회적 화두가 되고 있다. 그런데 이 분야는 영토성을 기반으로 하여 국가가 독점해 온 안보 유지 능력의 토대가 잠식되는 현상을 보여 주는 좋은 사례이다. 사이버 공간에 등장한 새로운 위협은 국가에 의해 독점되어 온 군사력의 개념뿐만 아니라 군사전략과 안보의 개념 자체도 기저에서부터 뒤흔들어 놓고 있다. 인터넷 환경은 테러 네트워크나 범죄자 집단들에 의해 도발될 소위 비대칭 전쟁의 효과성을 크게 높여 놓았다. 비대칭 전쟁이란 힘과 규모 면에서 비대칭적인 행위자들이 비대칭적인 수단을 동원하여 서로 다른 비대칭적 목적을 수행하기 위해서 이루어지는 전쟁을 의미한다. 9·11 테러와 같은 국가 행위자에 대한 테러 네트워크의 공격이 대표적인 비대칭 전쟁이다. 정보혁명의 시대에 이러한 비대칭 전쟁이 가장 첨예하게 드러나는 분야가 바로 사이버 공격이나 사이버 테러이다. 최근 국내에서 논란이 되었던 해커들의 디도스(DDoS) 공격은 웹서버나 웹사이트에 대한 공격이 우리 삶에 위협이 될 수 있음을 여실히 보여 주었다.

영토성에 기반을 둔 국가의 능력과 권위가 도전받는 사례는 디지털 경제의 영역에서도 발견된다. 국가 규제를 넘어서는 다국적 IT 기업들의 초국적 활동이 증

대되면서 웬만한 개도국의 정부들은 마이크로소프트, 애플, 구글 등과 같은 기업들의 영향력을 무시할 수 없게 되었다. 점차로 확대되고 있는 사이버 공간의 전자상거래도 근대 이래 영토국가에 의해 행사되어 온 조세 관할권에 도전하는 사례이다. 초국가적으로 발생한 전자상거래의 물리적 장소의 소재를 밝히는 것이 쉽지 않기 때문이다. 한편 전자화폐의 등장도 기존의 화폐수단에 단순한 유동성을 첨가한다는 차원을 넘어서 영토국가의 화폐정책에 대한 잠재적인 도전으로 작용한다. 인터넷상에서 벌어지는 화폐 흐름에 대한 디지털 정보는 국가가 규제자로 나서서 통제하기에는 너무 복잡한 상호 작용의 양상을 띠고 있다. 또한 돈과 정보의 초국적 네트워크는 기업들로 하여금 아웃소싱 방식과 같은 초국적 생산 네트워크의 전략을 성취할 수 있게 하며, 동시에 국민국가의 정부들이 기업들을 효과적으로 규제하는 것을 힘들게 만든다.

유사한 맥락에서 지구화와 정보혁명의 환경을 배경으로 활동하는 초국적 정책 엘리트들의 지식 네트워크나 국가신용도를 평가하는 민간 기관들의 영향력이 증대되고 있는 현상도 이해할 수 있다. 특히 국제개발협력 분야를 중심으로 벌어지는 국제기구 활동의 이면에는 민간 행위자들로 구성되는 각종 정책 지식 네트워크 또는 싱크탱크들이 중요한 역할을 담당하고

〈참고 12-9〉 디도스 공격의 세계정치적 의미

사이버 공격이나 사이버 테러는 국가 행위자들 간의 전쟁이 아니라 체계적으로 조직되지 않은 네트워크 형태의 행위자들이 벌이는 비대칭 전쟁의 대표적 사례이다. 이러한 사이버 공격과 테러의 사례로는 최근에 국내 뉴스 미디어를 뜨겁게 달구었던 디도스(DDoS: Distributed Denial of Service) 공격을 들 수 있다. 디도스 공격은 수많은 개인 컴퓨터에 악성 코드나 해킹 도구와 같은 것들을 유포하여, 이들 컴퓨터를 소위 '좀비 컴퓨터'로 만들고, 특정 서버를 목표로 하여 이렇게 좀비화 된 컴퓨터를 통해 대량의 트래픽을 동시에 유발시킴으로써 그 기능을 마비시키는 수법을 쓴다. 이렇게 인간

행위자와 컴퓨터라는 매개체가 복합적으로 관여하는 비선형적인(non-linear) 방식으로 수행되기 때문에 누가 사이버 공격을 벌인 범인인지 알아 내기가 쉽지가 않다. 이들 범인은 악의 없는 해커일 수도 있지만 사회체제의 전복을 노리는 테러리스트 조직일 수도 있다. 게다가 경우에 따라서는 이들 비국가 행위자들의 배후에 국가 행위자가 숨어 있기도 한다. 그야말로 다양한 행위자들이 네트워크의 형태로 복합적으로 관여하는 세계정치의 새로운 면모를 극명하게 보여 준다.

있다. 이들 네트워크가 펼쳐 내는 신자유주의적 국제 개발협력 정책들은 개도국 정부의 능력에 대한 보완의 역할을 하는 동시에 그 권위에 대해 도전하기도 한다. 이러한 지식 네트워크 활동의 저변에서 디지털 정보 네트워크가 중요한 역할을 하고 있음을 부인할 수 없다. 한편 무디스나 스탠더드앤드푸어스^{S&P}와 같은 국제 신용평가기관의 영향력도 급속히 증대되고 있다. 이들의 영향력은 정보와 지식을 바탕으로 하여 표준 권력을 행사하는 대표적인 사례이다. 1990년대 후반 아시아 금융 위기 이후 우리에게도 낯익은 이들 기관들은 개도국 정부뿐만 아니라 최근에는 미국과 유럽 등의 선진국 정부의 권위에 대해서도 도전하는 양상을 보이고 있다.

초국적 미디어와 인터넷 뉴미디어의 확산에 따른 초국적 정보 흐름의 활성화도 국가의 정보 통제 능력과 권위를 약화시키는 사례이다. 최근 인터넷이라는 탈집중 네트워크를 통한 소통의 활성화는, 국가에 의한 정보 통제의 가능성과 효과를 상쇄하는 환경을 창출하고 있다. 특히 하이퍼텍스트에 기반을 둔 월드와이드웹은 초국가적 차원에서 자유 담론을 유통시키는 새로운 문화적 연결고리의 역할을 하고 있다. 더구나 인터넷은 기존의 소통 매체와는 달리 정보의 발신자가 한 국가의 영토 관할권 내에서가 아닌 세계 어느

곳에서라도 자기만의 신문사나 방송국을 차릴 수 있는 탈집중된 환경을 제공한다. 인터넷의 기술적 속성 자체가 다수의 이용자들 간의 정보 흐름을 국가가 나서서 통제하거나 방해하는 것을 불가능하게 만들기 때문이다. 최근 외교 관련 정보를 폭로하여 세간의 주목을 끈 인터넷 미디어인 위키리크스는 외교 영역에서 국가가 정보를 공개할 범위에 대한 논쟁을 일으킨 바 있다.

이러한 맥락에서 볼 때 정보혁명으로 인한 국민국가의 상대적 약화 또는 변환에 대한 논의가 상당한 설득력을 얻는 것이 사실이다. 이러한 현실의 변화는 국민국가를 유일한 세계정치의 행위자로서 간주해 온 전통적인 국제정치이론의 기본 전제를 침식한다. 오늘날 국민국가의 국경은 초국가적 논리를 지닌 자본·상품·정보·기술·범죄·질병·공해 등의 흐름에 의해 침투되고 있으며, 국민국가는 이러한 문제들을 효과적으로 통제하기는커녕 오히려 자신의 주권적 권위를 침식당하고 있는 실정이다. 이러한 현상의 배경에는 지구화와 정보혁명의 확산에 따른 국민국가 단위의 국민 정체성이나 주권 관념의 변환이 자리 잡고 있다.

그렇지만 새로운 네트워크 환경에서 국가가 다른 행위자들에 의해 대체되어 완전히 도태된다고 볼 수

〈참고 12-10〉 위키리크스를 어떻게 볼 것인가?

위키리크스(WikiLeaks)는 각국 정부나 기업 등과 관련된 비공개 문서를 공개·폭로하는 온라인 사이트를 운영하는 비영리기관이다. 위키리크스 웹사이트는 선사인 프레스에 의해서 2006년에 개설되었는데, 오스트레일리아의 인터넷 활동가인 줄리안 어산지(Julian Assange)가 주도하는 것으로 알려져 있다. 위키리크스의 웹사이트는 익명으로 제공되거나 자체적으로 수집한 미공개 정보를 공개하는데, 초기에는 사용자가 직접 편집할 수 있는 위키 프로그램 기반의 사이트였지만, 점차 전통 미디어 방식으로 변화해서 지금은 사

용자의 의견 게재나 문서 편집을 허용하지 않고 있다. 위키리크스는 미국 정부에 의해 기록된 아프가니스탄전쟁과 이라크전쟁에 관한 미공개 문서들을 공개하면서 세간의 큰 관심을 끌게 되었다. 위키리크스에 대한 평가는 찬사와 비난으로 크게 엇갈린다. 위키리크스가 각종 미디어 상을 수상했을 뿐만 아니라 줄리안 어산지 본인이 노벨상 후보로 거론되기도 했다. 그러나 미국의 정부 당국자들은 위키리크스에 대해 비밀 정보를 누설하여 국제적 외교 활동을 방해할 뿐만 아니라 국가 안보를 위협한다고 비난해 왔다.

는 없다. 왜냐하면 정보혁명과 네트워크 세계정치는 진공상태에서 진행되는 것이 아니라 국가의 기득권이 작동하는 정치적 공간에서 진행되는 게임이기 때문이다. 이러한 공간에서 국가 행위자가 적응력을 가지고 자신에게 유리한 방향으로 IT를 활용하는 반격을 예상할 수 있다. 그러나 더 중요하게는 변화하는 환경에서도 공공재를 제공하는 국가의 고유 영역은 여전히 존재할 것이라는 사실이다. 예를 들어 세계 정보격차를 해소하는 문제라든지 초국적 네트워크의 안정성과 보안성을 제공하는 문제, 그리고 다양한 행위자들의 사적 이해관계를 조율하는 공익 보장의 기능 등을 들 수 있다. 결국 정보혁명이 야기하는 세계정치의 변화는 국가의 소멸보다는 부단한 '제도 조정'의 과정을 통해서 일정한 정도로 국가의 형태가 변화하는 방식으로 귀결될 가능성이 크다. 국민국가가 그 경계의 안과 밖에서 네트워크의 형태로 변환을 겪는 '네트워크 국가'에 대한 논의가 출현하는 것은 바로 이 대목이다 (하영선 · 김상배 편 2006).

예를 들어 IT 분야가 지닌 특성은 국가가 네트워크의 형태로 작동할 것을 요구한다. 정책결정이라는 차원에서만 보더라도 IT 분야는 전문화·세분화되어 국가가 모두 떠맡기에는 벅찬 지식집약적인 경우가 허다하다. 더구나 해당 분야에 실질적인 이해관계를 가진 기관들이나 시민사회단체들의 영향력이 늘어나면서 이들의 의견을 수렴하여 정책 방향을 설정하거나 정책 수행에 필요한 지원을 얻어내는 일이 중요해졌다. 결국 기술·정보·지식의 세계정치는 더 이상 국가 영역에만 배타적으로 머물 수만은 없으며, 실제로 민간 전문가들이 참가하는 세계정치 주체의 네트워크화를 요구한다. 이와 더불어 새로운 목표로서 기술·정보·지식의 추구는 국가 행위자가 추구하는 이익의 정의를 변화시킬 뿐만 아니라 국가 자체의 기본적인 성격 변화로 귀결될 가능성이 높다. 다시 말해 지식 분야에서 국가가 역할을 강화하려고 하는 만큼

국가 혼자 모든 것을 할 수 없는 상황이 발생하고, 그 외중에 자신의 존재적 형태도 일정 부분 변화를 겪는 역설이 발생하는 것이다.

이렇게 해서 부상하는 네트워크 국가는 국가-비국가 행위자의 관계망을 특징으로 하는 다층적인 네트워크의 등장을 포괄하는 개념이다. 네트워크 국가는 정부 간 네트워크의 활성화와 온라인과 오프라인의 지구 거버넌스의 필요성, 그리고 국민국가 단위를 넘어서는 지역주의의 강화 등을 배경으로 하여 출현하고 있다. 예를 들어 유럽이나 북미, 그리고 동아시아에서 모색되고 있는 지역 통합의 움직임은 국민국가 단위를 넘어서는 네트워크 국가의 부상을 보여 주는 사례이다. 그러나 네트워크 국가의 등장은 각 지역별로 상이한 형태로 나타날 가능성이 존재한다. 예를 들어, 신자유주의적 지구화와 디지털 네트워크를 주도하는 미국형 네트워크 국가를 상정해 볼 수 있다. 또한 유럽에서 관찰되는 바와 같이, 첨단 분야의 R&D 컨소시엄이나 이동통신과 디지털TV 분야에서 나타난 다층적 네트워크 국가도 있을 수 있다. 이에 비해 최근 동아시아에서 발견되는 지역주의는 아직도 국민국가 체제의 모습을 많이 지니고 있으면서 부분적으로 네트워크 국가를 지향하는 모델의 면모를 보인다.

(3) IT 분야에서 보는 한국형 네트워크 국가

네트워크 국가의 부상으로 대변되는 세계정치의 변환은 동아시아 지역이나 한국에서 어떻게 나타나고 있는가? 이러한 변환을 IT 분야를 중심으로 보면 어떠한 특징들이 나타나는가? 최근 IT 분야에서 협력과 경쟁에 임하는 동아시아 국가들의 정책이나 국내 제도들을 보면, 여전히 19세기 이래 지속되어 온 근대 국민국가 모델에 입각하여 물질적 권력 자원을 강조하는 부국강병 담론의 연속선상에 있음을 알 수 있다. 다만 21세기 판 부국강병 담론은 군사적인 측면보다

는 IT와 밀접히 관련된 경제와 산업의 측면에서 국가 경쟁력의 제고라는 형태로 발현되고 있을 뿐이다. 실제로 2000년대에 걸쳐서 일본의 e-Japan 계획, 한국의 e-Korea 계획, 중국의 863계획 등에서 발견되는 동아시아 국가들의 구상은 정부가 주도하여 비전을 제시하고 정책을 실행하는 경제성장 시기 '발전국가'의 산업정책 담론의 연속선상에 놓여 있다.

2000년대 중반까지 동아시아 국가들의 IT 관련 정책을 보면, 비전과 정책을 정부가 주도하는 '국가 주도형 정보화'의 형태가 발견된다. 동아시아 3국이 모두 대체로 산업화 시대에 채택되었던 제도적 대응의 패턴을 유지하는 연장선상에서 정보화의 프로젝트를 이해하고 접근했던 것이 사실이다. 비슷한 맥락에서 산업화 시대의 정책이 그러했듯이 차세대의 비전으로 IT 경쟁의 목표가 제시되고 이를 정부가 정책을 통해 지원했다. 일본의 경우에는 IT 기본법의 시행이나 IT 전략본부의 설치, 중국의 경우에는 1953년 이래 계속되고 있는 10.5계획이나 863계획 등이 대표적인 사례이다. 이들 사례의 면면을 보면 강력한 추진 체계를 구축하고 이를 실행하는 과정에서 정부가 주도적 역할을 수행하는 동아시아 발전국가 모델이 반영되어 있다.

이러한 연속선상에서 보면, 한국의 정보화 모델도 기본적으로 산업화의 과정에서 나타난 경제발전 모델의 연속선상에서 이해할 수 있다. 한국의 발전 모델은 20세기 후반 '한강의 기적'으로 평가될 만큼 성과를 보인 바 있다. 그러나 1997년 소위 IMF 경제위기를 겪는 과정에서 한국이 종전의 추격형 발전 모델에서 졸업할 필요성이 제기되었고 다양한 각도에서 한국 모델에 대한 비판과 반성이 이루어졌다. 그러나 경제위기 이후 10여 년 간 한국 경제, 좀 더 구체적으로는 한국의 IT산업 분야가 보인 성과는 한국 모델의 효용성을 되돌아보게 했다. 한때 극복의 대상으로만 여겨졌던 한국 모델이 어느덧 경제위기의 충격을 딛고 일

어나 궁극적으로 IT 분야에서 한국의 부분적 성공을 가능케 한 정치경제 모델로서 새롭게 인식되기 시작했던 것이다. 이러한 인식은 한국의 기업 모델이나 정부의 정책 모델에서 모두 나타났다.

우선 IT 분야의 현장에서 뛰었던 한국 기업의 조직 모델이나 IT 분야의 산업조직 모델을 살펴보면, 산업화 시대까지 거슬러 올라가는 연속성이 발견된다. 예를 들어, 한국의 정보화와 IT 산업의 성공을 이끈 기업들은 엄밀한 의미에서 보면 벤처형 중소기업들이 아니다. 삼성, LG, SK, KT 등 오히려 기존의 대기업이거나 그 자회사들이다. 그렇다고 이들이 전통적인 의미의 한국형 재벌이라고 볼 수는 없고, 새로운 비즈니스 아이템을 가지고 대기업 그룹의 재정적 지원을 받는 소위 전문 대기업 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 한계를 가지고 있는 것도 사실이고, 문제점을 인식하고 있음에도 불구하고 기업의 조직 관성으로 인해 구조조정을 하지 못하고 있는 것도 사실이다. 그렇지만 이러한 기업 모델들이 IT 분야의 하드웨어 산업이나 지식 기반 제조업 분야에서 효과를 발휘하고 있음도 무시할 수 없다.

또한 IT산업과 인프라를 육성하고 지원한 한국 정부의 산업정책이나 기술정책 모델을 보더라도 앞서 언급한 연속성이 발견된다. 1994년 12월 체신부를 정보통신부로 확대·개편하면서 각 부처에 산재해 있던 통신·방송·정보산업 관련 정책 기능을 정보통신부로 일원화하여 정보통신 수요정책(지식 정보화, 통신 방송사업 등)과 공급정책(정보산업, R&D 등)이 균형적으로 추진될 수 있는 추진 체계가 정비되었다. 이와 아울러 1990년대 중반부터 정보화를 촉진하기 위한

‘정보화촉진기본계획’이 법정부적으로 수립 및 추진되었다. 1996년에 제1차 정보화촉진기본계획이 수립되었으며, 제2차 정보화촉진기본계획에 해당하는 사이버 코리아 21(1999)의 추진을 통해 IMF 경제위기를 효과적으로 극복하는 전기를 마련했으며, 제3차 정보화촉진기본계획인 e-코리아 비전 2006(2002)이 수립되어 2002년부터 2006년까지 정보화 전략과 비전을 안고 추진되었다. 이렇듯 한국의 정보화 정책의 추진 과정에는 과거 산업화 시기의 경제개발계획을 연상케 하는 관행이 지속되었다. 이러한 과정에서 ‘정보화촉진기금’의 조성은 초기 정보화 과정에서 매우 중요한 촉매제 역할을 한 것으로 평가된다.

이렇듯 정보산업의 육성이나 정보 인프라의 구축 등을 정부의 지원에 의해 계획하고 추진했던 한국의 정보화 모델은 적어도 2000년대 중반까지는 일정 정도 효과가 있었던 것으로 평가된다. 그러나 정보화의 진전 단계가 산업화와 중첩되는 부분이 존재하는 정보화의 초기 단계를 넘어서 정보화의 성숙단계로 넘어가면서 한국형 정보화 모델의 실효성이 계속될지에 대한 의문이 제기되었다. 다시 말해 IT 부문 제조업이나 정보 인프라 등을 목표로 하던 단계에서는 발전국가의 모델을 답습하는 정보화 전략이 효과적이었으나 앞서 제시한 바와 같이, 소프트웨어나 디지털 콘텐츠 등의 분야로 정보화의 초점이 이동할 경우에도 동일한 처방이 먹혀 들어갈지에 대한 의문이 제기되었다. 이러한 우려에도 과거 정보통신부의 주도로 추진되었던 산업진흥정책, 통신규제정책 등이 최근까지 지속적으로 추진되고 있다. 그러나 정보화 분야의 발전국가 모델이 변화할 조짐도 없지 않다.

최근 이명박 정부 출범 이후, 정부 조직 개편 과정에서 이루어진 정보화 관련 부처들의 통폐합은 정보화 분야 제도 모델의 변화를 엿보게 하는 사례이다. 정보통신부가 폐지되면서 기존에 정보통신부가 담당하고 있던 정보화 관련 정책 기능이 방송통신위원회

(방송통신, IPTV), 지식경제부(IT산업정책, 행정안전부(정보화기획), 교육과학기술부(IT기술혁신) 등으로 분산되었다. 이러한 정부 조직 개편은 방송과 통신의 융합 시대에 대응하여 소위 영미형의 ‘수평적 통합 모델’로의 전환을 의미하는 것이다. 그러나 이러한 개편이 인터넷과 정보화 발상보다는 방송과 통신의 발상에 입각한 정책 변화라는 점에 논란의 여지가 있다. 좀 더 지켜보아야 하겠지만 이명박 정부의 정부 조직 개편은 정보화를 추진하는 전담 기구(소위 IT 컨트롤타워)의 필요성에 대한 논의와 함께 한국형 정보화 모델의 미래를 가늠케 하는 중요한 잣대가 될 것이다.

기업이나 정부를 주요 행위자로 하는 정치경제 모델의 차원을 넘어서는 IT 분야의 기술혁신 체제나 더 나아가 이러한 IT 혁신을 뒷받침하는 기술·산업 문화라는 차원에서도 한국의 정보화는 산업화 시대로부터 이어져 온 모델의 연속선상에서 이해할 수 있다. IT 분야의 기술혁신 체제를 살펴보면, IT 하드웨어 산업이나 지식기반 제조업을 뒷받침하는 방향으로 대학-연구소-정부의 기술혁신 네트워크가 형성·작동했다. 한편 지적재산권법이나 반독점법의 부과와 같은 기술 문화와 지식 제도 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’로 개념화되었던, 사회 문화적 요소들도 한국 정보화의 배경적 요소로 작용하고 있다. 또한 IT 벤처 분야에서 발견되는 다양한 인맥과 학맥의 네트워크는 산업화 시대부터 작동하던 한국의 독특한 사회적 문화적 요소를 보여 준다.

한편 IT 분야에서 동아시아 국가 모델의 변환을 논하는 경우 빠트릴 수 없는 것은 인터넷 규제의 문제이다. 특히 인터넷 분야에서 중국이 취하고 있는 규제와 검열의 정책은 최근 많은 관심을 끌고 있다. 인터넷이 확산되면 민주화를 증진시킬 것이라는 일반적 전망에

도 불구하고, 중국에서는 인터넷이 오히려 정치와 사회에 대한 통제의 수단으로 사용되어 왔다. 소위 금순공정(金盾工程, Golden Shield Project) 등으로 알려진 중국의 인터넷 통제나 검열 정책이 대표적인 사례이다. 한국의 경우도, 기본적으로 중국의 경우와는 성격이 다르지만, 2008년 촛불집회 이후 인터넷 실명제 및 사이버 모독제의 도입을 놓고 사회적 논란이 벌어진 바 있다. 이러한 맥락에서 보면 아무리 탈집중의 인터넷 환경이 도래한다고 해도 국가의 권력이 사라지거나 탈정치화하는 것은 아님을 알 수 있다. 오히려 국가의 권력 메커니즘은 좀 더 보이지 않는 형태로, 즉 앞서 언급한 네트워크 권력의 형태로 변환될 가능성이 있다.

다른 국가들의 정보화 사례와 비교해 볼 때, 정치경제 모델로서 한국의 정보화가 밟아 온 궤적은 나름대

로의 특징을 지닌 독자 모델의 성격을 지니고 있다. 한국형 정보화 모델은 대기업 모델과 발전국가 모델의 조합으로 대변되는 동아시아 발전 모델이 산업화 시대의 성공과 좌절을 겪고 나서 정보화 시대에 이르러 나름대로 적응하고 있는 모델로 그려질 수 있다. 다시 말해 정보화를 맞는 한국의 정치경제 모델은 산업화 시대의 모델을 완전히 대체하는 것이라기보다는 변화하는 기술·산업 환경에 맞추어 변환을 겪는 모델로서 이해할 수 있다. 비유컨대 산업화 시대의 피라미드 모델을 완전히 해체하는 것이 아니라 그 피라미드의 기울기가 상대적으로 낮아지는 정도의 모델이라고 해야 할까? 이러한 맥락에서 미국이나 유럽 모델과는 대비되는 한국형 네트워크 국가 모델의 가능성을 생각해 볼 수 있다.

5. 맺음말

오늘날 정보혁명으로 대변되는 물질·지적 조건의 변환은 권력 변환, 구조 변환, 그리고 행위자 변환이라는 3중 변환을 야기하고 있다. 사실 이러한 변환은 정보혁명에 이르러서 발생한 것만은 아니다. 역사적 맥락에서 볼 때 인쇄혁명 시대의 국제정치에서도 비슷한 구도의 변환이 발생했다(Strange 1988; 김상배 2010). 그러나 정보혁명의 시대에 벌어지고 있는 변환은 구도 면에서는 유사하지만 구체적인 내용은 다르다. 이 장에서 살펴본 정보혁명 시대의 세계정치 변환은 세계정치 권력의 자원과 작동 방식이 변하는 현상, 국가들 간의 지식 경쟁이 가속화되면서 발생하는 지식 질서의 구조 변환, 근대 국민국가의 변환에 다른 네트워크 국가의 부상이라는 세 가지 축으로 요약된다.

21세기 정보혁명의 시대를 맞이하는 세계정치 변환의 핵심은 세계정치 권력 메커니즘의 변환과 지난 수백 년 간 세계정치의 운영 과정에서 중심적 역할을 담당해 왔던 국민국가의 위상과 역할이 재조정되는 데 있다. 다시 말해 지식 권력의 부상과 네트워크 국가의 등장이라는 현상이 군사, 경제, 문화, 외교 등과 같은 21세기 세계질서의 전 영역에 걸쳐서 진행되고 있다. 이 장은 이렇게 변환의 과정을 겪고 있는 세계정치의 동향을 세계, 동아시아, 한국의 세 수준에서 나타나고 있는 지식 질서의 구조 변환을 통해서 살펴 보았다. 또한 이 장은 세계정치의 변환 과정에서 기술·정보·지식 변수가 단순한 도구나 환경의 의미를 넘어서 적극적인 구성적 요소로 작용하고 있음을 강

조했다.

이 장에서 특별히 주위를 환기하고자 한 점은 세계 정치 변환 과정에서 미국이 산업시대의 국력을 바탕으로 정보시대의 세계 지식 질서에서도 사실상 패권을 장악하고 있다는 점이다. 게다가 미국은 이러한 지식 패권을 바탕으로 하여 군사, 경제, 문화, 외교 분야에서의 패권 네트워크를 운영하고 있다. 다시 말해, 정보산업에서만 아니라 세계정치의 전 영역에서 미국은 기술·정보·지식의 창출과 확산 및 공유의 과정에서 주도권을 행사함으로써 새롭게 짜이는 21세기 세계질서의 중심에 서 있다. 물론 미국의 지식 패권에 도전하는 움직임도 만만치 않다. 이 장에서 살펴본 것은 21세기 세계정치의 잠재적 강대국으로 부상하고 있는 중국의 도전이었다. 특히 중국이 미국을 상대로 벌이고 있는 새로운 권력 정치의 내용을 표준 경쟁의 관점에서 엿보고자 했다.

아울러 명심해야 할 점은 세계정치의 변환 과정에 미국이라는 국가 행위자가 전면에 나서서 활동하는 것이 아니라는 점이다. 정보혁명이 야기하는 세계정치 변환의 장에서는 국가뿐만 아니라 기업이나 시민 사회단체와 같은 다양한 비국가 행위자들이 복합 네트워크를 구성하여 복수의 주체로 등장하고 있다는 점에 유의해야 한다. 그렇다고 국가가 맥없이 소멸하는 것은 물론 아니다. 마찬가지로 자원 권력으로 이해되는 기존의 권력 메커니즘이 그냥 사라지는 것은 물론 아니다. 오히려 전통적인 권력 메커니즘은 행위자들이 형성하는 네트워크 속으로 스며들어 교묘한 모양으로 그 작동 방식을 바꾸어 간다. 이러한 점에서 정보혁명 시대의 권력 변환 과정과 병행하여 진행되고 있는 국민국가의 재조정, 즉 국민국가의 경계 안팎에서 새로운 역할과 형태를 모색하고 있는 네트워크 국가의 부상에 특별히 유의해야 할 것이다.

21세기 세계질서의 변환이라는 체제 차원으로 눈을 돌려 보더라도, 지구화와 정보혁명의 시대를 맞이

하여 발생하는 변환의 단초들이 국민국가들로만 구성되는 ‘국제질서’의 범위를 넘어서는 것은 사실이다. 근대 국제정치의 기본 행위자로 설정한 국민국가의 단위가 변환을 겪고 있다면 이를 기반으로 해서 설정된 국제질서, 예를 들면 현실주의 국제정치이론에서 말하는 무정부 상태의 국제질서에 대한 가정도 새롭게 세워져야 할 것이다. 그러나 이러한 변환이 기존의 근대 국민국가 중심의 질서를 완전히 대체하는, 새로운 그 무엇을 등장시킨다고 보기는 아직 어렵다. 오히려 현재로서는 초국적으로 활동하는 비국가 행위자들과 정책이나 존재 형태 면에서 네트워크화되는 국가 행위자들 간에 경합을 벌이는 와중에 새로운 세계질서가 모색되고 있는 것으로 보아야 할 것이다.

결국 정보혁명과 네트워크의 부상으로 대변되는 21세기 세계정치의 변환을 제대로 탐구하기 위해서는 무엇보다도 먼저 기존 국제정치학의 인식론을 뛰어넘는 시각의 전환이 필요하다. 부국강병이라는 물질적 권력 자원을 추구하는 국제정치에만 눈을 고정시켜서는 새롭게 부상하는 게임의 모습이 보이지 않는다. 또한 고립된 행위자로서의 ‘국민/민족^{nation} 간의 관계^{inter-nations}’를 파악하는 기존의 국제정치학^{國際政治學, international politics}의 시각으로는 세계정치의 변화를 제대로 파악할 수 없다. 변환의 세계정치를 제대로 파악하기 위해서는 기술·정보·지식을 중심으로 형성되는 새로운 권력 메커니즘에 대한 이해가 필요하다. 또한 개방 체계의 형태를 띠는 행위자들의 네트워크에 주목하는 새로운 시각, 이를테면 망제정치^{網際政治, inter-net-work politics}의 시각이 필요하다. 실제로 최근 국내외 학계에서는 네트워크 세계정치에 대한 관심이 늘어나고 있다(Hafner-Burton, Kahler and Montgomery 2009; Kahler ed. 2009; Maoz 2010; 하영선·김상배 편 2010).

이러한 맥락에서 정보혁명 시대의 세계정치 변환에 대응하는 미래 전략의 기본 방향은, 우선 근대적인 의미에서 본 부국강병의 목표 설정을 넘어서 새로운 권

력의 작동 메커니즘에 우리 자신을 익숙케 하는 쪽으로 잡혀야 할 것이다. 또한 기존의 패권 진영과 이에 대한 대항 진영의 구도를 적절히 활용하는 묘미도 잊지 말아야 할 것이다. 한편, 지구화와 정보혁명 시대의 세계정치 행위자로서 네트워크 국가를 추구하는 세계 및 동아시아 지역 차원의 대외 전략이 조화롭게 구사되어야 할 것이다. 이러한 연속선상에서 대내적으로도 국가 중심적인 추진 주체 설정을 넘어서 정부 부처 간 네트워크나 정부-기업-시민사회 등의 조정 네트워크 등을 구축하는 것이 되어야 할 것이다.

궁극적으로 21세기 세계정치의 변환은 지난 100여 년과는 형태를 달리하는 새로운 권력과 주체를 창출

하고 있으며, 이러한 변화에 대한 적극적인 적응만이 우리의 생존과 번영을 보장하는 길이 될 것이다. 그러나 정보혁명과 네트워크 세계정치가 부과하는 도전은 19세기의 근대적 도전보다 눈에 보이지 않는 형태로 밀려온다. 그렇다고 이에 적극적으로 대응하지 않고 방심하고 있으면 그 결과는 19세기 말의 전철을 다시 밟을 것이 뻔하다. 21세기를 헤쳐 나가면서 우리가 19세기 문명 표준을 따라잡지 못해 식민지가 되었던 역사를 극복하는 길은 새롭게 등장하는 권력과 국가의 실체를 정확히 파악하는 것에서부터 시작되어야 한다.