

# 뉴미디어-정보화 정책과 개발주의 패러다임의 문제

김평호\*

(단국대학교 언론영상학부 교수)

---

IT 기술의 성장에 기초한 우리 사회의 각종 뉴미디어의 개발과 도입의 속도, 보급과 서비스의 확산정도 등은 국제적 관심을 주도할 만큼 폭발적이다. 한편 국가 정보화 차원에서 강력한 정책 드라이브를 바탕으로 추진된 정보 인프라의 확대 역시 그에 못지않다. 그러나 문제는 뉴미디어-정보화 정책이 추구하는 산업경제적 가치창출, 사회문화적 가치창출, 지식기반의 확충을 통한 지식사회/지식국가의 토대구축이라는 정책목표가 ‘사회의 질적 발전(quality development of society)’보다는 ‘기술과 산업의 양적 성장(quantity growth of industry and technology)’이라는 편향적 형태로 진전되고 있다는 것이다. 이는 개별 정책의 결과이기도 하지만 보다 근본적으로는 개발주의 패러다임(developmentalism)에 기초하고 있는 뉴미디어-정보화 정책의 구조적인 문제에서 비롯된 것이다. 이를 극복하기 위해서 우선적으로 요구되는 것은 ‘지식 IT 전략(knowledge IT strategy)’에 기초한 뉴미디어-정보화의 질적 발전, 즉 원천기술과 특허의 확보와 그를 통한 기술표준의 구축, 내용과 수준을 갖춘 콘텐츠의 개발, 사회적 지식 네트워크의 구성 등에 부합하는 정책 패러다임으로의 전환이다.

주제어: 개발주의 패러다임, 뉴미디어 정책, 정보기술, 정보화 정책, 정책 패러다임, 지식 IT 전략

---

## 1. 문제의 제기

‘정보경제’의 중요성이 부각되면서 다른 소위 선진국들에서도 마찬가지로지만 우리 사회에서 뉴미디어-정보화 정책이<sup>1)</sup> 가지는 의미는 자못 각별하다.

---

\* pykim@dankook.ac.kr

1) ‘뉴미디어-정보화 정책’이라는 용어는 ‘뉴미디어-정보화 정책’이 존재한다는 의미가 아니라 양자가 상호 밀접하게 연관되어 있다는 점에서 함께 묶어 논의할 여지가 충분하다는 의미로 사용한 것임.

각종의 뉴미디어들은<sup>2)</sup> 국가경제에서 차지하는 비중이 매우 큰 IT 산업의 구체적 결과물이며 이것이 우리의 경우 ‘u-IT(ubiquitous IT) 839’와 같은 사회 정보화를 근간으로 하는 국가 미래전략 구상의 한 토대가 되고 있다. 나아가 뉴미디어-정보화의 확산과 진전은 오늘날의 사회적, 문화적, 정치적 변화와도 민감하게 연관되어 있다는 점에서 관련 산업의 경제적 성장 못지않게 주목해야 할 과제들을 우리에게 던져주고 있다. 수용자/소비자의 선택, 사업자의 전략, 기술적인 요소 등등 여러 가지가 있지만 뉴미디어가 어떠한 방식과 양상으로 도입·발전되는가, 사회 정보화가 어떻게 진전되는가에서 가장 핵심적인 것은 관련 정책이라고 할 것이다.

물론 뉴미디어의 성장발전 과정이나 사회 정보화의 추진과정에서 나타나는 문제들이 모두 정책적인 차원에서 비롯된 것은 아니다. IT의 발전속도와 내용이 대단히 급격하고 혼돈스러워 이를 법과 제도가 적절하게 따라갈 수 없고<sup>3)</sup> 관련 사업자들이 IT를 산업적·경제적 기회로 활용하는 것 역시 기본적으로 기업의 활동영역에 속하는 것이라면 정책당국자들이 개입할 수 있는 범위와 내용, 방식 등은 일단 제한될 수밖에 없기 때문이다(Mulgan, 1991). 그러나 정책이 기술이나 자본과 같은 ‘사회적 자산(social resources)’을 특정한 방향으로 유도해 사회적으로 유익한 결과를 산출해내는 일련의 행위를 의미한다면 아무리 제한적일 수밖에 없는 상황일지라도 정책당국자에게 일정한 역할과 책임을 요구하지 않을 수 없다(김병진, 1995).

뉴미디어-정보화 관련 정책의 수립과 집행은 우리 사회 ‘경제와 문화의 기본틀’을 짜는 수준의 매우 중요한 작업이다. 물론 뉴미디어 정책과 정보화 정책은 서로 다른 것으로도 볼 수 있다. 전자가 주로 새로운 매체/서비스와

2) 무엇을 뉴미디어로 정의할 것인가에 대한 논의를 복잡하게 전개할 수도 있지만 여기서는 일반적인 차원에서 시간적으로 최근의 것, 즉 디지털, 네트워크, 컴퓨터 기술들이 병용되면서 최근 10여 년 사이에 등장, 확산되고 있는 매체들(예: 디지털 방송, 인터넷, 이동전화, DMB 등)을 지칭한다.

3) 이런 점에서 정책의 지체(institutional lag) 자체가 근본적인 문제는 아니다. 오히려 이같은 공백현상을 관련 당사자들 간에 적절하게 해소할 수 있는 정책논의의 구조가 제대로 갖추어져 있는가가 더 중요한 문제라고 할 수 있다.

관련된 것이라는 점, 그리고 후자가 정보 인프라 구축(예: 인터넷 및 공공분야 전산망 구축 등)과 같은 과제를 다룬다는 점에서 분명 별개의 영역을 포괄하고 있다. 뉴미디어나 정보화와 관련된 정책연구가 거의 예외 없이 각자의 영역 내에서 이루어져온 것도 이런 점에서 이해할 수 있는 부분이다.

그러나 서비스와 단말기의 결합형태로 제공되는 뉴미디어가 정보통신 인프라의 확대·구축에 기초하고 있으며 동시에 이들 새로운 매체/서비스가 IT 기술과 산업의 실질적 구현체라는 점, 정보화 정책의 실질적 내용과 결과물을 구성하는 한 부분이 뉴미디어라는 점 등을 감안하면 뉴미디어 정책과 정보화 정책의 영역은 상호 교집합적이다. 본 연구는 이같이 상호 밀접하게 연관되어 있는 각 영역의 정책연구 성과를 공유하면서, 뉴미디어-정보화 정책의 전개과정에서 나타나는 한계와 문제점을 살펴보고, 이같은 사태를 초래한 근본원인을 검토해보면서 이를 극복하기 위한 정책적 대안을 제시하는 것을 기본 취지로 한다.

우리 사회에서 PC, 이동전화와 인터넷 등으로 대변되는 뉴미디어-정보화의 확산양상은 2000년대를 전후해 양적, 질적으로 일정한 도약기에 접어든다(이종구 외, 2005). 이후 불과 5년여 만에 우리 사회에는 지상파/케이블/위성 디지털 방송, 위성/지상파 DMB, IPTV, TPS, VoIP, Wibro, WCDMA(HSDPA) 등 그 이름을 일일이 거명하기 어려울 정도로 수많은 새로운 매체와 서비스들이 상대적인 차이를 두고 등장·보급·수용되고 있다.

그러나 비판적 정책연구들은 뉴미디어-정보화의 외형적, 물량적 성장의 이면에 자리하고 있는 문제, 즉 이것이 내실 있는 성장발전인가, 또 이것이 사회의 '문화적 생태환경' 제고에 의미 있게 기여하고 있는가, 정책의 추진과정에서 나타난 문제를 해결하는 대안은 무엇인가 등의 비판을 제기하면서 뉴미디어 정책, 정보화 정책의 기초와 방향, 곧 정책 패러다임의 전환을 주문하고 있다(예: 김상배, 2001; 김영민, 2002; 김평호, 2003, 2004, 2005a, 2005b; 전규찬, 2006; 황주성·김성우, 2003; Kim, P., 2006 등).

이 글에서는 먼저 뉴미디어-정보화 정책의 추진과정에서 나타나고 있는 문제의 양상과 본질적 성격을 기존의 연구 성과에 기초, 개괄적으로 정리해

보고자 한다. 이어서 이같은 한계와 문제가 나타나는 원인을 정책 패러다임의 차원에서 짚어보고자 한다. 그리고 뉴미디어와 사회 정보화 정책의 의미 있는 진전을 이룩하기 위해서 요구되는 과제는 무엇인지 등의 논의를 전개하면서 연구의 결론을 맺고자 한다.

## 2. 뉴미디어-정보화 정책의 한계와 문제

IT 기술의 성장에 기초한 우리 사회의 각종 뉴미디어의 개발과 도입의 속도, 보급과 서비스의 확산정도 등은 국제적 관심을 주도할 만큼 폭발적이다 (ITU, 2003; WEF, 2003). 한편 국가 정보화 차원에서 강력한 정책 드라이브를 바탕으로 추진된 정보 인프라의 확대 역시 그에 못지않다.<sup>4)</sup> 이같은 뉴미디어의 성장세, 사회 정보화 기반의 확대는 ‘산업적·경제적 가치창출(industrial-economic value creation)’과 ‘사회문화적 가치 창출(socio-cultural value creation)’, 그리고 이를 바탕으로 한 ‘지식사회-지식국가의 구축(building of the knowledge society-knowledge state)’이라는 사회적 목표의 달성 차원에서 커다란 의미를 가지고 있는 것으로 이해된다.

콘텐츠 산업과 서비스, 기기 및 장비산업 등의 국내의 시장을 개척함으로써 경제성장과 일자리 창출 등에 기여하는 것이 산업적·경제적 가치창출의 핵심적 내용이라면, 수용자에게 시간과 공간의 구애를 받지 않고 매체에 접속할 수 있도록 하며, 내용과 수준을 갖춘 정보의 생산과 유통, 교환을 통해 다양한

4) 2005년 11월 ITU에서 유무선 전화보급률, PC보급률, (초고속) 인터넷 가입률 등등을 기준으로 발표한 디지털 기회지수(Digital Opportunity Index: DOI) 보고서에서 우리나라는 세계 1위로 나타나있다(ITU, 2005). 물론 매체와 서비스에 따라 상대적 인 차이가 있으며(예: 저조한 디지털 TV 수상기 보급률), 시기적으로 일천한 것도 적지 않고(예: DMB), 아직 시범단계에 있거나 예정 상태에 있는 것(예: IPTV, Wibro)도 있어 이들에 대한 본격적인 평가는 좀 더 두고 보아야 할 것이다. 그러나 지금까지 우리 사회가 이룩한 각종 뉴미디어의 성장, 그리고 사회 정보화의 진전양상은 가히 폭발적이다.

문화적 서비스를 제공하고, 여기에 수용자의 참여와 접근을 적극적으로 보장하는 것 등이 사회문화적 가치창출의 주요 내용이다. 한편 지식사회-지식국가의 건설이라는 목표는 우리 사회가 지향하는 정보화 사회의 구체적 형태로 제시되고 있는 정책이념이다.

이 장에서는 뉴미디어-정보화 정책에 대한 이같은 전망과 기대가 실제로 어떻게 나타나고 있는지를 기존의 연구 성과를 중심으로 정리해보고자 한다.

### 1) 뉴미디어 정책의 경우

IT 산업이 우리나라 경제에서 차지하는 비중을 감안할 때 새로운 성장동력으로 간주되고 있는 뉴미디어의 발전을 통해 산업적·경제적 가치를 창출하겠다는 정책적 목표는 당연한 일이다. 문제는 이 분야의 성장이 외형적 규모 확장에 치중되면서, 지식/정보경제의 핵심인 원천기술의 개발과 확보, 매체와 기기의 보급 확장이 요구하는 품질을 갖춘 콘텐츠의 생산과 유통이 그에 따르지 못하는 정책의 심각한 불균형 상황이다.

IT 산업을 통해 우리 경제가 1990년대 말 이후 상당한 성과를 거둔 것은 분명하지만 이미 널리 알려진 CDMA-퀄컴 특허사용료에서 보듯이 그 이면에는 원천기술 미비에 따른 지적재산권과 특허료의 엄청난 부담, 부품소재의 해외의존도 심화 등으로 이것이 내실 있는 성과인지는 다시 한 번 짚어볼 필요가 있다(김현창, 2005). 우리 기업의 IT 관련 특허는 양적으로는 적지 않으나 예를 들면 반도체 특허의 품질과 경쟁력을 나타내는 특허 활용/피인용 지수에서 삼성이나 하이닉스 같은 대기업들이 대만의 반도체 기업보다도 오히려 뒤진 것으로 나타나고 있다(정성창, 2005). 지난 2002년 세계은행이 발표한 특허관련 수지분석 자료에 따르면 미국이 특허사용료로 가장 많은 수익을 올릴 것으로 예상했으며 한국은 조사대상국 중 가장 많은 특허사용료를 부담해야 하는 것으로 조사되었다(정성창, 2005).<sup>5)</sup>

5) 이를 입증하듯이 지난 2004년 우리나라의 IT 산업은 해외 수출의 40%를 담당했으나 반도체와 휴대폰 등의 핵심부품을 포함한 IT 부품의 65%를 수입하고 해외 지

한편, 뉴미디어의 발전은 원천기술의 개발과 동일한 차원의 지식산업인 영상 콘텐츠 산업과 같은 부가가치가 월등한 분야의 발전에 적절하게 기여해야 한다. 그러나 실상은 일부의 성공사례(예: 한류)를 제외한다면 기대에 크게 부응하지는 못하고 있다. 예를 들면 다채널 플랫폼으로서 케이블과 위성 영상 콘텐츠 산업의 가장 핵심적인 배양기지로서 기능해야 하지만, 이 두 매체는 중저가형 가입자가 절대 다수를 차지하거나 가입자 확보에 비상이 걸리면서 관련 PP사업자에게 수신료를 제대로 지급하지 않거나 못하는 왜곡된 상태를 벗어나지 못하고 있다. 이 때문에 콘텐츠 산업의 중핵인 PP 사업자는 인포머셜 등에 의존하는 비정상적인 행태로 운용되면서 낮은 콘텐츠 경쟁력 문제를 극복할 여력을 비축하지 못하고 있다(정용준, 2005). 이러한 문제는 인터넷으로도 이어져 인프라의 수준은 국제적으로도 압도적이지만 정작 그것이 오락과 게임과 같은 미디어 소비를 위한 기반시설로 더욱 기여하고 있을 뿐, 그것을 통한 정보/콘텐츠의 생산부분은 매우 열악한 상황이다(김영민, 2002; Jung, J., Kim, Y., Lin, W. and Cheong, P., 2005).

한편 정보기술의 발전과 함께 등장하는 각종의 뉴미디어는 그것이 ‘매체’이기 때문에 산업적·경제적 가치를 넘어 사회문화적 가치의 창출이라는 정책 목표도 함께 가지고 있다. 매체는 개인적/집단적 사회생활의 방식, 의사소통의 방식, 표현의 방식, 인간관계와 조직운영의 방식, 나아가 정치의 내용과

---

적재산권 활용빈도가 커지면서 해외에 지불한 로열티는 2003년보다 오히려 18% 이상 증가했다(이지훈, 2005). 또한 이동멀티미디어 방송의 세계 최초 상용화의 성과로 내세워지는 DMB의 경우, 유럽에서 이미 1990년대 초부터 발전되어온 DAB에 기반을 둔 기술이라는 점에서 관련 장비와 칩과 같은 핵심부품의 시장은 대부분 외국업체에 의해 이미 장악되어 있으며 또한 원천특허료 역시 유럽으로 흘러들어 가는 구조이다(성호철, 2005, 2006). 한편, 2003년을 기준으로 볼 때 정보기술의 대표적 산물인 메모리, 플래툰 디스플레이, 휴대폰, 컬러TV, 컴퓨터, 인터넷 장비, 비메모리, 게임콘텐츠, 소프트웨어 등등의 분야에서 우리나라의 세계시장 점유율은 이 순서대로 급격하게 약화된다(예: 메모리 42%, 컴퓨터 3.5%, 비메모리 4%, 소프트웨어 2%)(지경용 외, 2006). 이는 제조업 수준에서 강하고 지식생산 분야로 이동할수록 취약한 우리나라 정보산업의 불균형 구조를 그대로 반영하는 결과이다.

형식 등등에 커다란 영향을 끼치는 ‘문화적 기술(cultural technology)’이다. 그러나 각종 매체의 혼돈스러운등장이 사업자간의 과당경쟁(예: 가입자 확보 경쟁, 서비스의 부실 등)을 초래하는 한편, 수용자들의 소비위주의 매체접촉 양태(예: 오락, 게임, 도박 등의 사이버 중독현상),<sup>6)</sup> 매체 수용자에 대한 사업자들의 착취행위(예: 개인정보의 도용), 그리고 부실한 수준과 내용의 콘텐츠로(예: 상업적 시청률 경쟁, 선정적 성인물의 확산 등) 이어지면서 사회의 커뮤니케이션 환경 전반을 오히려 오염시키는 역기능의 문제를 지적하지 않을 수 없다. 이런 점에서 자본과 기술이 결합, 생산하는 문화상품으로서의 미디어의 남발, 정보화의 폭증사태에 대해 문화적 환경오염을 우려하면서 ‘미디어 난개발’이라는 이름을 붙이는 것도 결코 무리는 아니다(김평호, 2005a; 전규찬, 2006).

## 2) 정보화 정책의 경우

정보화 정책에 대한 문제제기는 여러 차원에서 진행되고 있지만 기본적으로는 지금까지 우리 사회가 공세적으로 추진해온 국가 정보화 정책, 그리고 비약적으로 이룩한 IT 산업의 성장과 확대에 대한 평가와 함께 여기에서 드러난 문제를 극복하기 위한 향후의 새로운 방향모색에서 출발한다.

우선 1990년대 이후 정보화 정책은 정보기술에 대한 대규모 투자와 개발과 같은 투입요소의 증가를 통한 산출증대, 즉 양적 성장 전략이 지배적인 과정이었다(홍동표·강석훈·이은민, 2003). 이는 무엇보다 적극적인 정보화 정책을 추진하게 된 배경이 1990년대 후반의 경제위기 상황이었다는 점에서 비롯된

6) 세대와 성별을 가릴 것 없이 우리나라의 수용자들은 대체로 지나치게 공격적인 ‘뉴미디어-정보기술 소비행태’를 가지고 있으며 이런 행태는 매우 부정적인 양상으로 나타나고 있다. 한국인터넷진흥원이 2006년 2월 발표한 인터넷이슈리포트에 따르면 우리나라의 경우, 3~5세 사이 유아들의 인터넷 이용률이 50%에 육박한다는 것이다(한국인터넷진흥원, 2006). 정신적으로, 심리적으로, 생리적으로 준비가 되어 있지 않은 유아들의 절반 가까이가 인터넷을 이용한다는 것은 무절제하고 방치상태에 놓여있는 우리 사회 매체수용 양상의 적나라한 실례이다.

다. 경기침체를 극복하기 위한 대안으로서의 정보화 정책은 필연적으로 성장주의적 시각에서 자유로울 수 없고 따라서 정보화 정책의 기본틀이 ‘기술중심’, ‘산업중심’의 형태로 전개된 것이다(황주성·김성우, 2003).

이는 실적위주의 정책집행 체계가 갖추어지는 계기로 작용하면서, 업무간·부처 간 정책조정 능력과 권한이 결여된 상태에서 경쟁적인 정보화 정책이 진행되는 중복과 낭비의 구조를 초래하였다(김성수, 2000). 물론 이같은 실적주의적 집행방식은 우선 충분한 크기의 인프라 확대라는 선결과제에 따라 공급자 위주의 정책집행 방식을 택할 수밖에 없는 구조적인 이유도 있었지만, 심각한 것은 이 결과 우리 사회의 정보화가 사회 정보화의 근본적 취지에 어긋나는 강제적이며 규범적인 양상을 띠면서 성찰적 단계와 과정이 없이 확대, 강화되어왔다는 점이다(한세익, 2002).

시장과 산업의 성장을 위해 사회와 국가가 동원되는 방식으로 이루어지는 정보화 정책은 물량적 성과를 거두는 데에는 일조했지만, 질적인 차원의 문제는 담보하지 못했다(임의영, 2001). 예를 들어 정보화 정책의 핵심을 차지하고 있는 인터넷의 경우 세계 1위의 초고속 인터넷 보급률 등과 같이 물량적 지표는 상당한 수준에 이르고 있지만, 인터넷 관련 사용행태, 개인정보보호, 네트워크 보안, 생산 유통되는 지식과 정보의 내용과 품질 등에서 지속적으로 문제가 제기되고 있는 것은 정보화 정책의 구조적 한계에서 비롯된 것이다(김영민, 2002; 안철수, 2004). 나아가 가입자, 인구비례 이용자수, 정보통신 관련 가계지출 등의 지표에서는 세계 최상위급이지만, IT 교육프로그램, 인터넷 행정서비스, 공공기관의 효율성, 보안서버의 수준 등등을 기준으로 하는 정보화 관련 종합지표에서는 그 순위가 급격하게 하락하면서 다른 통계지표의 의미를 크게 상쇄하고 있는 것도 마찬가지로의 이유에서 비롯된다(황주성, 2003; Kim, P., 2006).

또 이 과정에서 파생된 중요한 문제의 하나는 IT 인력의 수준과 연관된 것이다. 바람직한 IT 인력구조는 지식기반 전문인력(예: 소프트웨어 분야의 아키텍트나 시스템 분석가)과 현장 실무인력(예: 프로그래머)이 피라미드형으로 짜이는 것이다(김익환, 2004). 그러나 현재 우리나라 IT 인력상황은 상위



인력층은 지나치게 얇은 대신 실무인력은 오히려 지나치게 두터운 왜곡된 구조가 지속되고 있으며 이같은 상황은 소프트웨어 산업은 물론 디지털 콘텐츠 산업분야의 발전을 저해하는 핵심적 요소의 하나로 간주되고 있다(김익환, 2004; 심화영, 2006). 이는 무엇보다 기술이전이나 기술모방에 치중하면서 기초인력보다 응용인력을 보다 선호하는, 신속한 자본축적과 유통 위주의 IT 산업정책에서 나타난 것이다. IT를 활용한 사회발전의 프로젝트는 그에 합당한 인적역량의 개발에서 출발해야 함에도 여전히 적절한 인력양성 구조, 인력활용의 구조가 제대로 갖추어지지 못하고 있는 것은 결국 장기적 안목의 부족함에서 비롯된 것이라고 할 수 있다(백영란, 2005; 최형선, 2005).

지금까지의 논의를 요약하면 뉴미디어-정보화 정책이 추구하는 산업경제적 가치창출, 사회문화적 가치창출, 지식기반의 확충을 통한 지식사회/지식국가의 토대구축이라는 정책목표가 실제로는 ‘사회의 질적 발전(quality development of society)’보다는 ‘기술과 산업의 양적 성장(quantity growth of industry and technology)’이라는 편향적 형태로 진전되고 있다는 것이다.

말할 나위 없이 IT와 관련된 여러 산업분야에서 한 국가가 고르게 세계시장 점유율을 가질 수는 없지만, 문제는 기기제조와 서비스, 응용기술에 치우쳐 있는 우리나라 정보산업의 지식구조적 결함이 초래하는 막중한 지적재산권 부담과 같은 국가 경쟁력의 결정적 취약성이다. 원천기술, 기술표준 등으로 대변되는 ‘정보기술 지식’이 가지고 있는 위력의 근본은 지적재산권, 특허료의 부담과 같은 경제적 지출수치보다 이것이 관련된 행위자들을 전반적으로 구속하는 ‘구조적 권력(structural power)’으로 작용하는 점에 있다. ‘윈텔리즘’으로 표현되는 마이크로소프트와 인텔이 장악하고 있는 컴퓨터 아키텍처의 현실적 지배력은 정보기술 지식이 가지는 구조적 권력의 적절한 사례이다(김상배, 2004). 정보화 시대에 요구되는 지식기반을 갖추지 못한 경우, 그에 따른 경제적 부담도 부담이지만 더 심각한 것은 이것이 ‘게임의 규칙’을 정하는 구조적 제약요건으로 작용하면서 국가나 기업 등 행위자들의 자율적인 정책공간이나 영역을 크게 위축시킨다는 점이다.<sup>7)</sup>

또 콘텐츠 산업의 경우도 플랫폼의 등장과 콘텐츠의 발전 사이에 일정한

시간적 격차가 있게 마련이지만, 문제는 이 격차가 단순한 시간의 차이가 아니라 보다 구조적인 원인에서 발생한다는 점이다. 적절한 형식과 내용의 콘텐츠, 즉 소프트웨어에 대한 고려보다 서비스 제공기술, 즉 하드웨어의 개발과 확산을 우선시하는 문제, 콘텐츠 산업의 구조가 대체로 대기업과 중소기업의 하청관계 형식으로 짜여 있어 내실 있는 발전을 기하기 어려운 문제 등등에서 이같은 격차가 초래되고 있는 것이다(김평호, 2003, 2004; 황근, 2005). 한편 지식사회/지식국가의 토대구축 목표 역시 모방을 통한 성장이 아니라 스스로 새로운 패러다임을 창조하고 선도할 때 가능한 것이라고 한다면, 우리 사회가 가지고 있는 과학기술 기초연구의 취약성, 또 지식생산의 근원적 토대인 인문사회과학의 취약성 역시 우리 사회가 가지고 있는 큰 문제의 하나로 지적되고 있다(김태억, 2005).

뉴미디어-정보화 정책의 기본목표는 국가와 사회의 지식정보 수준을 제고 시키면서 이성적으로 사회의 제반 문제에 접근하고 합리적 해결책을 모색하는 사회적 틀의 구축, 곧 넓은 의미에서의 사회적 지식기반의 확충이다. 그럼에도 불구하고 우리나라는 여전히 ‘IT 제조강국’, ‘IT 소비강국’에 머물러 있으면서 ‘IT 기획강국’(강원, 2005)으로의 의미 있는 진전을 이루지 못하고 있다. 기초학문의 연구와 교육훈련 등과 같은 지식생산의 사회적 기반이 제대로 구축되어 있지 않을 때(Blom et al, 2004), 원천기술로 상징되는 새로운

- 
- 7) 소프트웨어의 MS 독점사태는 국가의 안보·행정·경제·산업 등에서 치명적인 위협 요소가 된다는 점에서 미국과 유럽, 그리고 우리나라에서 문제가 제기된 것이다. 그럼에도 우리나라의 경우 전자정부 프로젝트와 전자상거래를 포함, 정부 각 부처와 각급 단위 관공서, 공공기관, 은행, 대학 등의 웹 사이트는 어떤 브라우저에서도 사이트가 제대로 구동될 수 있도록 한 W3C(웹 컨소시엄)의 국제표준을 따르지 않고 거의 100% MS의 IE에 종속되어 있다(김기창, 2006; 백영란, 2005). 또한 PDA, PMP, 내비게이션, 와이브로 단말기 등 각종 모바일 기기의 운영체제 역시 MS의 모바일 OS인 윈도우 CE가 표준으로 자리잡아가면서 해당 하드웨어 제조업체들은 리눅스와 같은 다른 OS 선택의 여지를 잃어가고 있다(김기창, 2006; 윤건일, 2006). 한편 이같은 특허나 표준의 독점에 따른 피해는 유명 소프트웨어 기업들이 자사 제품의 국내가격을 훨씬 비싸게 책정·판매하는 형태로(예: MS 윈도우 XP OS의 경우 최고 54%) 개인 소비자에게도 전이된다(김재섭, 2006).

기술의 패러다임을 창출해내기는 지난한 일이며, 나름대로의 지식기반을 갖 추지 못한 채 추진해가는 제조업, 응용 서비스 제공 중심의 'IT의 양적 성장전략'은 후발주자들의 추격 등과 같은 이유로 한계가 있을 수밖에 없다. 기존의 뉴미디어-정보화 정책에 대한 문제제기는 이같은 반성적 인식에 기초하고 있는 것이다.

### 3. 개발주의 패러다임의 문제와 정보기술의 특성

앞서 지적한 뉴미디어-정보화 정책에서 나타나는 한계와 문제는 개별적인 정책의 결과이기도 하지만 보다 근본적으로는 뉴미디어-정보화 정책의 기초 즉 정책의 패러다임에서 비롯된 것이다. 우리 사회의 뉴미디어와 정보화 정책은 정보기술-IT 산업을 연관고리로 '개발주의(developmentalism)'를 근간으로 하고 있는 우리나라의 경제산업/과학기술 정책의 기초와 맞물려 있기 때문에 뉴미디어-정보화 정책의 기본틀 역시 여기에서 벗어나지 못하고 있다.<sup>8)</sup>

문제는 이러한 개발주의 정책 패러다임이 고도 정보기술의 지식기술적 특성, 그리고 이 특성이 요구하는 '제도적 관리체제'(governance structure)와 적절하게 부합하지 않는다는 점이다. 다시 말하면 개발주의 패러다임이 가지고 있는 편파적 지향성(biased goal)과 지식으로서의 고도 정보기술의 부정합성(paradigmatic incongruity)이 문제라는 것이다. 특정한 기술은 특정한 관리 체제를 요구하며 이 지점에서 적절한 정합성(technology-institution fitness)을 이룩하지 못할 때 제도와 기술은 최적의 역량을 발휘하기 어려운 모순된 상황에 처하게 된다(Hart and Kim, 2000). 결국 우리 사회 뉴미디어-정보화 정책에서 나타나고 있는 한계와 문제의 근본 원인 중 하나는 정보기술과 제도, 나아가 정책 패러다임 상호 간의 불일치에서 비롯되는 것이라고 할

8) 이는 해당되는 정책담당 부처 간의 조직적 서열이나 위계를 지칭하는 것은 아니며 뉴미디어-정보화 정책의 패러다임이 경제산업/과학기술 정책의 기본틀을 벗어나기가 거의 불가능하다는 구조적 관계를 의미한다.

수 있다(김상배, 2001, 2004, 2005; Kim, P., 2006).

### 1) 개발주의 패러다임의 문제

주지하다시피 우리 사회가 가지고 있는 경제산업/과학기술 정책의 기초, 곧 사회의 발전모델은 개발주의적 패러다임에 기초하고 있다. 개발주의 패러다임이란 ‘물량위주의 경제성장에 기초해 산업적 근대화를 달성하고자하는 국가-자본 주도의 하향식 사회발전 철학’으로 정의된다(조명래 외, 2005). 이같은 개발주의 패러다임 하에서는 관련 사업자와 정책당국 간에 일종의 ‘개발동맹(developmental coalition)’(최지훈, 2005)이 형성되고 이들은 사회적 자원들을 특정 전략부분에 집중, “사회경제 시스템 전반을 인위적으로 변화시키면서 경제적 척도로 측정되는 성장”(조명래, 2005: 21)을 사회발전의 기본 경로로 채택하게 된다. 그리고 이는 ‘정부주도, 선별적 산업정책, 대기업 중심, 중상주의, 대량생산, 압축성장’ 등으로 특징지어지는 정책 수립과 집행의 양상으로 나타난다(이지순, 2005).

우리의 근대화 과정, 특히 1960년대 이후 한국사회에서 전개된 ‘조국 근대화 프로젝트’는 이러한 개발주의 패러다임의 본격적인 출발점이다(임채원, 2005). ‘경제성장 제일의 개발주의적 인식’ 하에서 지난 40여 년간 한국사회가 이룩한 ‘압축적 근대화(condensed modernization)’는 외형적으로는 엄청난 확대와 발전을 이룩하는 성과를 가져왔다. 정부의 강력한 개입을 통해 기업들이 선진국의 기술과 자본을 도입·학습하는 ‘선진국 모방·기술추격 패러다임’을 추구하면서 우리나라는 적어도 기기 제조업과 서비스, 응용기술과 같은 분야에서는 세계적인 선두로 나설 수 있게 되었다(과학기술부, 2000).

이같은 경제산업 정책의 기초 속에서 “과학기술이 경제 성장의 수단으로 규정되며, 과학기술 정책은 경제 성장 정책에 종속되는 위치”(윤정로, 2000, 20)를 차지하는 것은 필연적인 결과이다. 물론 과학기술과 경제성장을 동반자적 관계들로 인식하는 것은 우리나라만의 독특한 현상은 아니며 어느 나라나 이는 본질적으로 같다고 할 수 있다(Bromley, 2004; Lemonick, 2006). 그러나

우리의 경우 문제는 압축적 근대화라는 사회발전 모델의 정치적·경제적 긴급성으로 인해 과학기술이 결과적으로 하드웨어 관련 역량증대에 치우치면서 ‘절반의 지식(half knowledge)’, ‘편향된 지식(biased knowledge)’에 머무르는 취약성을 떨 수밖에 없다는 점이다. 즉 응용기술, 기기제조, 서비스 제공 등 신속한 자본축적과 순환구조를 구축하는데 유리한 산업/기술전략의 초점을 두면서, 기초과학의 육성과 지원과 같은 장기적인 전망 속에서 이루어지는 소프트웨어적인 지식생산 행위의 의미나 중요성을 간과하거나, 미처 이에 대한 충분한 대비를 하지 못한 결과의 문제가 심각하다는 것이다(이명호, 2000).

‘개발주의의 역습(backlash of developmentalism)’이라고 표현할 수 있는 이 같은 문제의 심각성은 대체로 세 가지 양상으로 나타난다. 신속하고 가시적이며 물량적인 성과를 가져오는 것이 우선시 되는 풍토의 조성이 개발주의 패러다임의 첫 번째 문제라면, 두 번째는 그 연장선상에서 과학과 기술에 대한 인문학적, 사회문화적 차원의 관심을 성장 이후에 생각해야하는 부차적인 과제라고 여기는 것이다. 세 번째는 국가-자본의 상호 전략적 의존 관계에서 ‘중앙집중적 관리구조(centralized governance)’가 강하게 유지되는 것이다(임채원, 2005).

앞에서 살펴보았듯이 우리 사회의 뉴미디어-정보화 정책은 이러한 문제가 그대로 반복되는 ‘압축적 정보화(condensed informatization)’(황주성·김성우, 2003)의 양상으로 전개되고 있다. “개발연대의 산업화”와 마찬가지로 정보화의 성장확대 과정이 “정부에 의해 기획되고 관리”되어 온 것이다(황종성, 2003, 112). 물론 90년대 후반의 IMF 체제 이후 한국사회 발전모델의 추진주체(driver of development)가 국가에서 시장으로 이전되었다는 것이 일반적인 견해지만 이는 외형적인 것이었을 뿐 실제의 추진방식(mode of development)과 추진목표와 기조, 즉 발전모델 자체에는 변함이 없다는 점이다(김형기, 2002; 유석진·함영빈, 2005).

압축적 근대화의 발전모델이 이전에 ‘압축적 산업화(condensed industrialization)’의 형태로 나타났다면 이제는 동일한 맥락에서 압축적 정보화

의 형태로 나타나고 있는 것이다. 이는 개발주의 패러다임이 우리 사회에서 포괄적인 의미에서 하나의 ‘제도’, 즉 정책과정에 대한 행위자들의 상호작용 패턴, 관계, 인식 등을 제약하는 거시적 권력구조로 작용하기 때문이다. 다시 말하면 역사적으로 형성된 제도의 관성이 기술의 변동, 사회의 정치경제적 변화와 같은 환경적 요소가 달라지고 있는 상황에서도 지속적으로 정책선택과 결정을 제약하는 경직화된 공식구조로 기능하고 있는 것이다(임채원, 2005; 하연섭, 2002).

## 2) 정보기술의 특성과 정책적 함의

각각의 기술은 그에 적합한 제도환경을 요구하며 기술과 제도가 적합성을 갖추었을 때 의도하는 각각의 역량과 목표를 보다 효과적으로 달성할 수 있다(Kim, S., 2000). 정보기술은 우선 기술관리체제의 성격을 규정하는 ‘연계성(coupling)’과 ‘복잡성(complexity)’이라는 두 가지 차원에서 다른 기술과 구별되는 독특한 특성을 보인다(Hart and Kim, 2000). 연계성은 생산공정에서 요구하는 지리적·시간적 인접성의 정도를, 복잡성은 생산공정에서 요구하는 피드백, 즉 지식과 정보의 상호교환/공유의 정도를 의미한다. 대체로 하드웨어의 경우(예: 각종 미디어 기기) 공정의 일관성과 동시성이 요구되면서 상대적으로 높은 연계성과 낮은 복잡성을 특징으로 하는 반면, 소프트웨어의 경우(예: 컴퓨터 운영체제) 반대로 지식과 정보의 축적과 교환이 더 중요한 생산요소로 작용하기 때문에 연계성보다는 복잡성이 더욱 중요한 핵심으로 부상한다.

하드웨어 기기와 같이 연계성의 요구정도가 높은 기술은 일관체제로 운용되어야 하는 공정상 보다 수직적·중앙집중적인 감독체제가 효율적이다. 그러나 소프트웨어와 같이 복잡성의 요구정도가 높은 기술은 연구와 개발, 실험과 관찰, 분석과 오류정정 등이 공정의 핵심이 되면서 이들 각 단계/분야에서의 정보와 지식을 상호교환/공유하는 수평적·분산형 관리체제의 구축이 더욱 중요한 과제로 부각된다. 즉, 연계성의 요구정도가 높은 기술의 경우 일관체

제의 공정단계에서 발생하는 문제에 신속히 개입·통제해야하는 필요상 수직적·중앙집중형 구조가 요구되는 한편, 복잡성의 요구정도가 높은 기술의 경우에는 정보/지식이 중앙으로 집중될 때 발생하는 시스템의 과부하 문제에 대처해야하는 필요상 수평적·분산형 구조가 보다 효과적이다(Kim, S. 2000).

둘째, ‘생산물(artifact)’의 차원에서 고도의 정보기술은 단순한 하드웨어를 넘어 예를 들면 마이크로프로세서와 같이 소프트웨어와 결합되어 범용적인 차원에서 스스로 실행할 수 있는 지식이 각인(programmed)되어 있는 물리적이며 동시에 추상적인 산물이다(김상배, 2005).<sup>9)</sup> 한편 지식으로서의 정보기술은 인터넷의 발전과정이나 공개 소프트웨어 개발과정, 그리고 최근 화두가 되고 있는 웹 2.0의 사례에서 보듯이 다중의 개방적·공동협력적 실천을 통한 기술생산이 가능하다는 점에서 새로운 지식형성의 경로를 일깨워주고 있다.<sup>10)</sup> 또 정보기술은 네트워크 외부성이 말해주듯이 지식과 정보의 연결망(네트워크)과 소통(커뮤니케이션) 체계의 구축에 그 정당성이 있기 때문에 개방성과 호환성을 기본요건으로 한다.

고도 정보기술의 이같은 특성은 제도환경, 즉 지식생산의 방식, 기술인력의 양성방식, 관리체제 등의 측면에서 지금까지와는 다른 정책적 틀을 요구한다. 지식과 정보의 생산에 요구되는 가장 기본적인 덕목 중 하나는 창의성이고 창의성은 자율과 자기통제가 핵심적 요소로 작동하는 분권적인 환경에서

9) 모든 기술은 그 정도와 비중에 차이가 있을 뿐 일정하게 지식이 각인되어 있는 것이라고 할 수 있다. 예를 들어 컴퓨터는 소프트웨어의 설계에 따라 범용적인 활용이 가능한 ‘보편적 기계(universal machine)’이지만, 통상적인 경우 ‘기계’는 특수한 기능만을 수행할 수 있는 제한적이며 완고한 성격을 가지고 있다(Hirschhorn, 1988).

10) 이것이 정보기술이 만드시 ‘공유의 대상(copyleft/open source)’이라는 의미는 아니며 주지하다시피 정보기술은 배타적 권리의 영역이면서(예: MS Windows) 또 한편으로는 공유의 영역(예: Linux)이기도 하다. 여기에서 강조하는 것은 배타적 권리의 형식이 지배적인 지식생산과 유통영역에 다중의 참여형식을 통한 새로운 지식생산과 유통의 틀이 점차 힘을 얻어가고 있는 상황이 가지는 정치경제적 함의이다(Economist, 2006).

더욱 효과적으로 발현될 수 있다. 다시 말하면 창의성이 지식정보사회에서 가장 중요한 생산요소이며 이의 제고를 위해서는 인력양성 체제와 관련된 교육과정에 기초학문의 중요성이 더욱 강조되어야한다는 것을 의미한다. 즉 고도의 정보기술이 요구하는 “분화와 전문성, 창의성으로 인하여 관료가 갖는 정책대상 집단에 대한 조정과 통제능력은 제약”될 수밖에 없으며(김성수, 2000: 212), 특정한 목적을 위해 기술인력을 동원하는 방식의 관료적이며 위계적인 개발주의 정책틀로는 내실 있는 성과를 거둘 수 없다는 것을 뜻한다. 다시 말하면 개발주의 정책체제에서 기기제조와 응용 서비스 기술 등의 하드웨어적 역량이 고무적인 성과를 거두었음은 재론의 여지가 없지만, 고도의 지식수준에서 이루어지는 정보기술 생산에 요구되는 제도환경은 집단 대 집단, 집단 대 개인, 개인 대 개인 간의 소통의 능력, 합리적 문제해결 구조를 갖춘 개방적, 분산적, 수평적 관리체제라는 점이다.<sup>11)</sup> 지식생산 체제로서 일정한 한계를 가지고 있는 개발주의 정책 패러다임은 바로 이런 점에서 극복해야 할 대상으로 등장하고 있는 것이다.

#### 4. 결론: 대안의 모색

재론의 여지없이 우리 사회 뉴미디어-정보화 정책의 성과는 충분히 인정되어야 하며 그것이 향후 우리 사회와 발전에 중요한 초석이 될 것임을 틀림없다. 그러나 그것이 절반의 성공에 머무르고 있다는 사실은 적지 않은 반성의 과제를 우리에게 던져주고 있다. 지금까지 논의한 바 그 근본 원인으로는 개발주의 정책 패러다임이 지적되었으며, 그 문제의 본질은 지식의 편향성이었다. 여기에서는 개방과 분권, 수평적 관리체제로 요약되는 정보기술의 특성에 부합하면서, 개발주의 패러다임의 제도적 관성을 극복하고 고도의 정보지식 생산기반을 구축하는데 요구되는 ‘지식 IT 전략(knowledge IT strategy)’으

11) 이의 구체적인 사례로는 미국과 일본의 컴퓨터 산업 발전의 성공과 실패의 원인, 전개과정, 그리고 상호간의 제도 환경의 차이에 대한 연구 참조(Kim, S., 2000).



로 요약할 수 있는 정책대안을 제시하면서 결론으로 삼고자 한다.

우선 개발주의 패러다임의 극복은 경제적·산업적 이득실현의 기제라는 기술에 대한 도구적인 인식을 넘어서는 것에서 시작되어야 한다. 기술이 분명 도구적·기능적 차원의 유용성을 가지고 있음은 틀림없는 사실이지만 점점 고도의 기술체제로 편제되어가는 현대 사회에서 기술은 그같은 차원을 넘어 개인과 사회, 나아가 국가의 존재/행위양식 자체를 바꾸어나가는 핵심요소로 등장하고 있는지 이미 오래이다. 이 변화를 어떤 방향으로 이끌 것인가의 문제에 대해 도구적·기능적 차원의 기술인식은 답하지 못한다. 주지하다시피 하드웨어 차원의 기술발전이 인간적 진보와 반드시 일치하지는 않으며, 새로운 매체나 진전된 정보화가 반드시 과거의 사회보다 문화적으로 사회적으로 더 바람직한 개선을 의미하는 것도 아니다(Robins and Webster, 1999). 이런 점에서 기술에 대한 반성적 성찰은 원론적이기는 하지만 기술과 관련한 정책의 수립과 집행에 연관되어 있는 모든 행위자들에게(예: 사업자, 정책당국자, 수용자, 전문연구자 등) 반드시 요구되는 기본적인 덕목이다.

두 번째, 개발주의 패러다임을 넘어서기 위해서 필요한 또 하나의 과제는 정보기술 정책 수립·집행과 관련된 국가의 관료적 역할과 기능을 재조정하는 작업이다. 효율성과 같은 기술공학적 논리에 기초한 전문가/관료 집단에 의해 주도되는 뉴미디어-정보화 정책은 오히려 사회적·정치적 갈등의 폭과 깊이를 심화시키는 결과를 가져오기 일쑤이다(예: 전자주민카드, DTV 전송방식, NEIS 등을 둘러싼 사회적 논란 등)(황종성, 2003). 앞서도 지적했듯이 정보기술은 그 특성상 개방과 분권, 그리고 수평적 구조라는 제도환경을 요구하며 이를 지원하는 관리체제 하에서 보다 의미 있는 성과를 거둘 수 있다. 따라서 국가는 목표달성을 위한 자원의 동원이 아니라 시민사회단체, 학계, 기업 등의 전문가 집단 간의 협력적 네트워크 조직의 구축과 운영을 지원하는 합리적 조정자로 그 역할과 기능이 재구성되어야 한다. 이는 국가가 가지고 있는 권위의 훼손이 아니라 새로운 형태의 임무와 과제가 국가에 주어지고 있다는 뜻으로 이해되어야 한다.

세 번째, 이의 연장선상에서 고도 지식생산의 기반을 새롭게 구성하기 위해

필요한 것은 관련된 분야를 포괄하는 지식 네트워크의 형성이다. 이같은 지식 네트워크는 정보화의 궁극적 목표인 ‘지식국가’ 달성에 기여하는 풍성한 토대, 즉 ‘인적 사회적 자본(human and social capital)’으로 기능할 수 있다. 점차 전문화 세분화가 심화되어 가고 있는 정보기술과 지식의 영역을 국가나 특정 집단, 또는 자본이 떠맡거나 거기에 의존할 수는 없는 일이다(김상배, 2004). 공동체적 지식구성과 생산의 모범적인 사례로 인식되고 있는 인터넷의 발전이나 공개 소프트웨어 개발, 그리고 최근 웹의 새로운 패러다임으로 이해되고 있는 웹 2.0 등의 근본적 바탕에는 지식의 공동생산/공유이라는 철학이 내포되어 있다(김강민, 2006). 뉴미디어-정보화 정책이 지향해야 하는 지식기반 구축의 참여폭을 사회적 차원으로 확대할 때, 사회 전체의 지식수준과 내용이 강화될 수 있으며 이는 국가 경쟁력의 강화와 함께 보다 많은 민주주의의 실현, 이성적이고 합리적인 논의의 성숙, 문화적 생태환경의 제고 등과 같은 정책목표를 달성하는 바탕으로 작동할 것이다.

위의 세 가지 커다란 정책적 과제에 하나를 더 한다면, 고도 지식생산 기반의 구축에 요구되는 기초학문에 대한 연구와 교육, 그리고 정보/미디어 교육의 확대·심화이다. 예를 들어 과학기술교육에 공학적인 내용뿐 아니라 기술철학/기술사회학/과학기술사 등과 같은 인문학적·사회학적 커리큘럼이 충분히 포함되어야 하며 동시에 인문사회과학 분야의 교과목에 기술/공학/과학분야에 대한 폭넓은 이해를 담아내는 과정이 설치됨으로써 기술과 인문사회과학 간의 대화와 상호 연관고리를 설정하는 것은 지식생산기반의 저변을 확대하는데 필수적인 작업이다(김태역, 2005). 한편 정보/미디어 교육은 매체를 활용하는 기능전수 교육을 지칭하는 것이 아니라 수동적인 소비자에서 주체적인 정보생산자/소비자로서 수용자들의 위상과 정체성을 바꾸어나가는 사회/학교교육 체제의 구축과 실천을 의미한다. 수용자들이 수동적인 미디어-정보기술 소비자에서 “문화의 사회적 설계에 책임을 지는 시민”(Borgman, 1995: 92)으로 훈련되지 않을 때 뉴미디어-정보화 정책을 통한 건강하고 수준 높은 지식사회를 구성하는 것은 대단히 어려운 과제가 아닐 수 없다.

끝으로 이 연구의 한계점과 향후의 과제를 지적한다면, 우선 정책 패러다임

의 전환이라는 추상적 논의에 초점이 맞추어져 있어 뉴미디어-정보화 정책의 제도환경 변화를 위한 실천적 프로그램에 대한 논의가 더 진행되어야 한다는 점이다. 예를 들면, 뉴미디어-정보화 관련 부처 및 규제 기구 등의 역할조정 및 조직개편, 민간기관과의 공조, 시민참여 등의 과제를 어떻게 구체화할 것인가, 또 지적재산권으로 통칭되는 원천/특허 기술 문제와 관련, 이를 극복하는 차원에서 후발 산업국가간의 공동대응의 가능성은 없는가, 정보/미디어 교육을 구체적으로 어떻게 구성하고 실현시킬 것인가 등에 대한 검토는 매우 중요한 연구과제라 할 것이다. 두 번째, 이 연구에서 제기하고 있는 문제가 궁극적으로는 우리 사회의 새로운 발전모델의 모색과도 연관되어 있다는 점에서, 후발 산업국가로서 IT를 신성장동력의 기초로 삼고자 하는 한국 사회의 뉴미디어-정보화 정책과 새로운 사회발전 모델과의 유기적 접목방안에 대한 연구 역시 향후의 중요한 과제가 될 것이다.

### Ⅱ 참고문헌

- 강 원 (2005). 『신상품의 경제학』. 서울: 삼성경제연구소.
- 과학기술부 (2000). 『신경제적 기술혁신패러다임 변화와 기술혁신정책 방향』. 서울: 과학기술부.
- 김강민 (2006. 4. 27). 웹 2.0과 소셜 네트워크 『인터넷 이슈리포트 11호』. 서울: 인터넷진흥원.
- 김기창 (2006. 5. 29). MS 전용화된 전자정부의 위험성. [Online], Available: [www.pressian.com](http://www.pressian.com).
- 김병진 (1995). 『정책학 원론』. 서울: 박영사.
- 김상배 (2001). 정보화시대의 거버넌스: 탈집중 관리양식과 국가의 재조정. 『한국정치학회보』, 35권 4호, 359~376.
- \_\_\_\_\_ (2004). 정보화시대의 지식구조: 수잔 스트레인지의 개념화를 넘어서. 『한국정치학회보』, 38권 3호, 255~276.
- \_\_\_\_\_ (2005). 기술과 지식, 그리고 기식(技識): 정보혁명의 국제정치학적 탐구를

- 위한 개념적 기초 『국제정치논총』, 45권 1호, 57~82.
- 김성수 (2000). 한국 과학기술 정책과정의 조정과 통합: 체제이론에 의한 국가과학 기술위원회 운영 분석. 『한국정책학회보』, 9권 2호, 211~236.
- 김영민 (2002. 5. 1). 한국, 인터넷 강국인가? 『LG주간경제』, 12~17.
- 김익환 (2004). 『대한민국에는 소프트웨어가 없다』. 서울: 미래의 창.
- 김재섭 (2006. 3. 15). MS 바가지 책임 전가. 『한겨레신문』.
- 김태억 (2005. 3. 31). 대학의 산업화는 과학기술 망치는 지름길. [Online], Available: [www.pressian.com](http://www.pressian.com).
- 김평호 (2003). 국내 지상파 TV의 디지털 전환에 대한 문화적 인식과 접근. 『한국언론정보학보』, 21권, 63~86.
- \_\_\_\_\_ (2004). DMB 도입정책에 대한 반성적 검토 『한국언론정보학보』, 26권, 1~13.
- \_\_\_\_\_ (2005a). 압축적 산업화와 압축적 정보화의 문제-뉴미디어 도입정책 비판. 한국언론정보학회 2005 봄철 정기학술대회. 5월 7일. 서울: 국민대학교
- \_\_\_\_\_ (2005b). 인터넷 확산의 사회적 맥락에 대한 이해와 정책적 함의. 『한국방송학보』, 19권 2호, 539~562.
- 김현창 (2005). 『우리나라 부품 소재 산업의 경쟁력 현황과 정책과제』. 서울: 한국은행 금융경제연구원.
- 김형기 (2002). 『21세기 한국의 대안적 발전모델』. 서울: 한울.
- 백영란 (2005. 11. 25). MS윈도의 속국, 한국의 비애. [Online], Available: [http://economy.ohmynews.com/articleview/article\\_view.asp?at\\_code=293557&ar\\_seq](http://economy.ohmynews.com/articleview/article_view.asp?at_code=293557&ar_seq).
- 성호철 (2005. 3. 8). 지상파 DMB 방송장비 및 칩시장, 안방 내준다. 『전자신문』.
- \_\_\_\_\_ (2006. 1. 25). 현재 상황에서 선부른 장밋빛 전망을 얘기할 수 없어. 『방송기술인협회보』, 4.
- 심화영 (2006. 3. 28). 디지털 콘텐츠 세계시장을 가다. 고급 인력을 키우자. [Online], Available: [http://www.dt.co.kr/contents.htm?article\\_no=2006032802010431727002](http://www.dt.co.kr/contents.htm?article_no=2006032802010431727002).
- 안철수 (2004. 9. 10). 우리는 진정한 인터넷 강국인가. [Online], Available: [http://info.ahnlab.com/ahnlab/ceo\\_column\\_view.jsp?num=35](http://info.ahnlab.com/ahnlab/ceo_column_view.jsp?num=35).
- 유석진·함영빈 (2005). 국가와 시장의 새로운 관계: 발전국가 모델에서 안정국가 모델로. 임혁백 외. 『21세기 한국정치의 비전과 과제』(211~240쪽). 서울:

민음사.

- 윤건일 (2006. 5. 24). MS가 PMP OS 시장도 장악한다. 『전자신문』.
- 윤정로 (2000). 『과학기술과 한국사회-구조와 일상의 과학사회학』. 서울: 문학과 지성사.
- 이명호 (2000). 『지식정보사회의 패러다임에 부합하는 정보통신 연구개발정책 및 체계에 대한 연구: 전략적 R&D 정책(Strategic R&D Policy)을 중심으로』. 서울: 정보통신부.
- 이종구 외 (2005). 『정보사회의 이해』. 서울: 미래M&B.
- 이지순 (2005). 『경제의 패러다임 변화와 한국의 미래』. 서울: KISDI.
- 이지훈 (2005. 1. 13). 기업들 작년 로열티 눈덩이. 『조선일보』. 33면.
- 임의영 (2001). 김대중 정부의 지식정보화 담론 비판. 『한국행정논집』, 12권 4호, 865~884.
- 임채원 (2005). 『보수의 빈곤과 정책담론』. 서울: 한울.
- 전규찬 (2006). 뉴미디어 난개발 현장, 자본이라는 감독. 『문화과학』, 45권, 173~182.
- 정성창 (2005). 『지적재산전쟁-한국의 특허경쟁력과 대응방안』. 서울: 삼성경제연구소
- 정용준 (2005). 케이블과 위성, 왜곡된 시장과 낮은 콘텐츠 경쟁력. 『열린 미디어 열린 사회』, 봄호, 12~23.
- 조명래 (2005). 한국개발주의의 역사와 현주소 조명래 외 (편). (2005). 『신개발주의를 멈춰라』(13~42쪽). 서울: 환경과 생명.
- 조명래 외 (2005). 『신개발주의를 멈춰라』. 서울: 환경과 생명.
- 지경용 외 (2006). 『휴대인터넷의 이해』. 서울: 전자신문사.
- 최지훈 (2005). 개발동맹의 실체와 특성 및 형성과정. 조명래 외(편). (2005). 『신개발주의를 멈춰라』(81~106쪽). 서울: 환경과 생명.
- 최형선 (2005. 7. 31). IT 최강국 코리아의 부끄러운 자화상. [Online], Available: [http://www.breaknews.com/new/sub\\_read.html?uid=22675&section=section8&section2=](http://www.breaknews.com/new/sub_read.html?uid=22675&section=section8&section2=).
- 하연섭 (2002). 『제도분석: 이론과 쟁점』. 서울: 다산출판사.
- 한국인터넷진흥원 (2006. 2. 2). 3~5세 유아의 47.9% 인터넷 사용. [Online], Available: <http://issue.nida.or.kr>.

- 한세억 (2002). 정보화의 경로의존성에 관한 연구—역사적 제도주의 관점에서. 『정보사회연구』, 봄호, 1~29.
- 홍동표·강석훈·이은민 (2003). 『국내 IT산업의 성장요인 및 생산성 분석』. KISDI 이슈리포트 03-05. 서울: KISDI.
- 황 근 (2005). 방송영상진흥 정책 추진 체계 및 자금운용 방안. 『방송통신 융합과 방송정책 추진체계 개편 연구』서울: 한국방송광고공사.
- 황종성 (2003). 한국의 정보화 정책구조와 발전방향. 『정보통신정책연구』, 10권 2호, 99~120.
- 황주성 (2003. 11. 24). IT강국에 거는 기대. KISDI 컬럼. [Online], Available: [www.kisdi.re.kr](http://www.kisdi.re.kr).
- 황주성·김성우 (2003). 『인간중심의 정보사회 전면화를 위한 제언』. KISDI 이슈리포트 03-16. 서울: KISDI.
- Blom, R. et al. (2004). Social Contradictions in Informational Capitalism: The Case of Finnish Wage Earners and Their Labor Market Situation. *The Information Society*, 18(5), 333~343.
- Borgman, A. (1995). The Moral Significance of the Material Culture. In A. Feenberg and A. Hannay (Eds), *The Politics of Knowledge* (pp. 85~93). Bloomington: Indiana Univ. Press.
- Bromley, D. (2004). Technology Policy. *Technology in Society*, 26, 455~468.
- Economist* (2006. April, 20). Survey: New Media-Among the Audience.
- Hart, J. & Kim, S. (2000). Power in the Information Age. In J. Ciprut (Ed). *Of Fears and Foes: Security and Insecurity in an Evolving Global Political Economy* (pp. 35~57). Westport: Praeger.
- Hirschhorn, L. (1988). *Beyond mechanization*. The MIT Press: Cambridge.
- International Telecommunications Union (ITU). (2003). Broadband Korea: Internet Case Study. [Online], Available: [www.itu.int/osg/spu/ni/promotebroadband/documents.html](http://www.itu.int/osg/spu/ni/promotebroadband/documents.html) (2004. 3. 5). Geneva: ITU.
- International Telecommunications Union (ITU). (2005). *Measuring Digital Opportunity*. Geneva: ITU.
- Jung, J., Kim, Y., Lin, W. & Cheong, P. (2005). The Influence of Social Environment

- on Internet Connectedness of Adolescents in Seoul, Singapore and Taipei. *New Media & Society*, 7(1), 64~88.
- Kim, P. (2006). Is Korea a Strong Internet Nation? *The Information Society*, 22(1), 41~44.
- Kim, S. (2000). *Wintelism vs. Japan: Standards Competition and Institutional Adjustment in the Global Computer Industry*. Unpublished Ph.D. Dissertation, Indiana University, Bloomington, IN.
- Lemonick, M. (2006, February 13). Are We Losing Our Edge? *Time*. [Online]. Available: [www.time.com/time/archive/preview/0,10987,1156575,00.html](http://www.time.com/time/archive/preview/0,10987,1156575,00.html).
- Mulgan, G. (1991). *Control and Communication: Networks and the New Economy of Communication*. NY: Polity Press.
- Robins, K. & Webster, F. (1999). *Times of the Technoculture*. London: Routledge
- World Economic Forum (WEF). (2003). *Global Information Technology Report 2002-2003--Readiness for the Networked World*. Geneva: WEF.

(최초 투고 2006.9.1, 최종 원고 제출 2006.10.24)

## New Media-Informatization Policy and Problems of Developmentalism in Korea

Pyung-Ho Kim

Associate Professor

Department of Broadcasting and Multimedia, Dankook University

Based on the development of IT(information technology), the explosive diffusion and growth of the new media and services in Korea has attracted keen international attention. The construction of IT infrastructure driven by the proactive social informatization policy of the government has also been spectacular. Korea has persistently pursued strong 'new media-informatization policy' with three main objectives in mind: 1)Industrial-economic value creation; 2)socio-cultural value creation; and 3)building of the knowledge society-knowledge state. But its consequence is rather paradoxical. While its performance is excellent in terms of quantity growth of industry and technology, quality development of society, culture and knowledge creation is lagging far behind. This paradoxical outcome originates, not from any simple policy error, but from a structural problem inherent in new media-informatization policy in Korea which has long been captured by developmentalism. In order for Korea to harvest the reward of strong new media-informatization infrastructure, it needs to institute a policy structure based on a knowledge IT strategy such as research and development of core and patent technologies, design and production of quality contents, networking knowledge bases of society, etc.

Key words: developmentalism, information technology, informatization policy, knowledge IT strategy, new media policy, policy paradigm