

# 정보화시대의 미·중 표준경쟁: 네트워크 세계정치이론의 시각\*

김 상 배  
서울대학교

## ◆ 논문 요약 ◆

2010년 상반기 미국의 인터넷 포털 기업 구글의 중국 시장 철수 결정을 둘러싼 논란은 미국과 중국, 두 강대국이 벌이고 있는 새로운 차원의 경쟁을 보여준 대표적 사례이다. 미국의 다국적 기업과 중국 정부가 맞선 사례는 예전에도 없지 않았다. 1990년대 말과 2000년대 전반 미국의 소프트웨어 기업 마이크로소프트와 중국 정부가 컴퓨터 운영체계를 놓고 한 차례 경합을 벌인 바 있었다. 이렇게 인터넷과 소프트웨어 분야에서 관찰되는 표준경쟁은 최근 21세기 패권을 놓고 벌이는 미중 경쟁의 향배를 보여주는 일종의 시금석 역할을 한다. 주로 군사력과 경제력의 자원권력을 추구하는 국민국가들의 경쟁에 주목하는 기존의 주류 국제정치이론의 시각에서는 이 분야의 미중경쟁이 담

고 있는 동학을 충분히 파악할 수 없다. 단순히 세력균형과 세력전이를 논하는 발상을 넘어서 좀 더 입체적으로 미중경쟁의 관계적 맥락과 구조적 역학을 읽어내는 이론적 노력이 필요하다. 이러한 맥락에서 이 글은 최근 4-5년 동안 국내의 학계의 관심이 집중되고 있는 네트워크 세계정치이론의 시각을 원용하여 정보화시대를 맞이하여 벌어지고 있는 미국과 중국의 표준경쟁을 기술과 제도 및 이념의 세 가지 차원에서 분석하였다.

※주제어: 네트워크, 정보화시대, 미국, 중국, 표준경쟁, 소프트웨어, 인터넷, 마이크로소프트, 구글

## I. 머리말

2010년 상반기 미국의 인터넷 포털 기업 구글의 중국 시장 철수 결정을 둘러싼 논란은 정보화시대를 맞이하여 미국과 중국 사이에서 벌어진 새로운 차원의 경쟁을 보여준 대표적 사례이다. 사건의 진행과정에서 당사자인 구글이나 중국 정부, 그리고 미국 정부가 모두 한 발짝씩

\* 서울대학교 아시아연구소의 2010년도 아시아 기초연구 기금의 지원을 받아 연구를 수행하였음.

\*\* 투고일: 2012년 1월 2일, 심사일: 2012년 1월 9일, 게재확정일: 2012년 2월 24일

뒤로 물러서면서 전면적인 갈등으로 비화되지는 않았지만, 앞으로도 이러한 종류의 갈등이 되풀이될 가능성은 매우 크다. 게다가 이 사건이 특별히 주목을 끈 이유는 외견상으로 민간 기업의 비즈니스 전략으로 보이는 문제가 정부 간의 공식적인 외교 사안으로 비화될 조짐마저 드러냈다는 데 있다. 사실 IT(information technology) 분야에서 미국 다국적 기업과 중국 정부가 맞선 사례는 예전에도 없지 않았다. 1990년대 말과 2000년대 전반 미국의 소프트웨어 기업 마이크로소프트와 중국 정부가 컴퓨터 운영체계를 놓고 한 차례 경합을 벌인 바 있었다. 당시의 경쟁이 소프트웨어와 불법복제 문제를 놓고 미국이 주도하는 표준에 중국이 도전장을 던지면서 발생했다면, 최근의 논란은 인터넷 검열과 해킹 문제를 놓고 불거진 표준경쟁의 성격을 띤다.

이러한 미국과 중국의 경쟁은 단순히 온라인상의 해프닝으로 끝나는 것이 아니고 오프라인 세계정치와도 밀접한 연관이 있다. 사실 21세기 세계정치에서 자웅을 겨룰 강대국인 두 나라의 관계는 단순한 양자관계의 의미를 넘어서 한국을 포함한 세계 모든 나라에 영향을 미치는 세계정치 구조의 양대 축을 의미한다. 다시 말해 미국과 중국의 패권경쟁은 새롭게 부상할 세계질서의 미래를 엿보게 하는 핵심이다. 특히 IT분야에서 관찰되는 미중경쟁은 21세기 패권경쟁의 향배를 보여주는 시금석이다. 실제로 기술 분야에서 벌어지는 강대국들의 패권경쟁은 국제정치 구조의 변동을 극명하게 보여주는 사례라는 점에서 국제정치이론의 오래된 관심사 중의 하나였다. 예를 들어 역사적으로 세계경제의 선도부문, 즉 해당 시기 첨단산업의 향배는 세계패권의 부침과 밀접히 관련된 것으로 알려져 있다. 가장 비근한 사례로는 20세기 전반 전기공학이나 내구소비재 산업, 또는 자동차 산업 등을 둘러싸고 벌어진 영국과 미국의 패권경쟁을 들 수 있다. 좀 더 가까이는 20세기 후반 가전산업과 컴퓨터 하드웨어 및 소프트웨어 산업에서 벌어진 미국과 일본의 패권경쟁을 들 수 있다. 이러한 연속선상에서 볼 때 21세기의 선도부문이라고 할 수 있는 IT분야에서의 미국과 중국의 패권경쟁에 주목할 필요가 있다.

기존의 주류 국제정치이론의 시각만으로는 IT분야에서 미국과 중국이 벌이고 있는 패권경쟁의 세계정치적 의미를 제대로 살펴볼 수 없다는 것이 이 글의 인식이다. 다시 말해 미국과 중국의 국력을 군사력이나 경제력과 같이 자원권력의 잣대로만 보는 세력균형론이나 세력전이론의 관점에서는 이 분야의 경쟁이 담고 있는 동학을 충분히 밝혀낼 수 없다. 따라서 단순히 자원권력을 장악하려는 경쟁과 협력의 내용을 묻는 현실주의 또는 자유주의 국제정치이론의 발상을 넘어서 좀 더 입체적으로 미중경쟁의 관계적 맥락과 구조의 역학을 읽어내는 발상의 전환이 필요하다. 이러한 맥락에서 보면, 미국과 중국의 경쟁을 전통적인 국민국가들의 경쟁으로만 보는 시각도 넘어서야 한다. 사실 이 글에서 살펴본 미국과 중국이라는 행위자는 전형적인 국민국가라기보다는 오히려 연방의 형태를 띠는 일종의 '네트워크 국가'이다. 게다가 이 글에서 다룬 사례는 다국적 기업이나 네티즌의 네트워크와 같은 비(非)국가 행위자들이 정부를 대신해서 '국가대표'로 나서는 양상마저도 보여주었다.

이러한 맥락에서 이 글은 최근 4-5년 동안 국내외 학계의 관심이 집중되고 있는 네트워크

세계정치이론(Network Theory of World Politics, NTWP)의 시각을 원용하여 미국과 중국이 벌이는 경쟁을 분석하고자 한다(Hafner-Burton, Kahler, and Montgomery, 2009; Kahler, ed. 2009; Maoz, 2010; 하영선·김상배 편, 2006; 2010). 네트워크 세계정치이론은 지난 십여 년 동안 수학, 물리학, 컴퓨터 과학, 생물학, 사회학, 경제학, 그리고 과학사 등에서 개발된 네트워크 이론의 다양한 개념적·이론적·방법론적 연구 성과를 원용하려는 국제정치학적 시도이다(김상배 편, 2011). 그러나 그 원용의 과정에서 국제정치 분야의 특수성을 감안한 응용의 필요성을 간과할 수 없다. 여타 학문과는 달리 국제정치학에서는 비국가 행위자들이 형성하는 네트워크만큼이나 전통적인 행위자인 국가들이 보유한 속성과 자원이 여전히 중요하기 때문이다. 이러한 맥락에서 이 글은 네트워크 이론의 논의를 권력이나 국가와 같은 기존 국제정치학의 개념들과 접맥하는 데 유의하였다.

네트워크 세계정치이론의 시각에서 볼 때, 정보화시대를 맞이하여 IT분야에서 진행되고 있는 미국과 중국의 패권경쟁은 단순히 갈등이나 협력이나, 아니면 누가 승자이고 패자인가, 그리고 더 나아가 경쟁의 주체가 누구인지를 묻기가 무색한 복합적인 성격을 지니고 있다. 예전에 국제정치에서 출현했던 패권경쟁과는 달리 21세기의 미중 패권경쟁은 다차원적인 권력게임을 벌이는 다층적인 행위자들의 네트워크 게임으로 이해해야 한다. 이러한 맥락에서 이 글은 IT분야의 네트워크 게임을 이해하기 위한 분석틀로서 네트워크 세계정치이론 중에서도 특히 '네트워크 권력'의 개념에 주목하였다. 또한 IT분야의 미중 패권경쟁은 행위자라는 차원에서 국민국가의 정부와 다국적 기업뿐만 아니라 네티즌의 네트워크까지도 관여하는 비대칭적 경쟁으로 이해해야 한다. 이러한 맥락에서 이 글은 미국과 중국이라는 국가 및 비국가 행위자들의 '집합체'들이 벌이는 '네트워크들 간의 정치(inter-network politics),' 즉 망제정치(網際政治)에 주목하였다.

이 글은 이러한 비대칭적 네트워크 경쟁의 양상을 '표준경쟁'이라는 분석의 틀을 원용하여 살펴보았다. 이 글에서 국제정치학의 시각에서 원용하는 표준경쟁은 통상적인 기술 분야의 표준경쟁만을 의미하는 것은 아니다. 기존에 경영학이나 경제학을 중심으로 진행된 표준경쟁에 대한 논의는 기술과 시장 분야에만 초점을 맞추었던 것이 사실이다. 따라서 정치사회적 그리고 사회문화적 동학을 분석하려는 노력이 부족하였다. 한편 (국제)정치학의 시각에서 표준경쟁을 분석한 기존 논의들은, 경제학·경영학의 논의에 비해서, 표준의 작동방식에 대한 구체적 탐구가 상대적으로 미흡했다. 따라서 표준경쟁의 논의를 분석적으로 펼쳐기보다는 다소 은유적으로 원용하는 아쉬움이 없지 않았다. 이러한 맥락에서 이 글은 국가 및 비국가 행위자들이 벌이는 다층적 표준경쟁의 동학을 네트워크 이론의 구체적인 개념과 이론의 성과를 도입하여 좀 더 면밀하게 살펴보려는 노력을 펼쳐보고자 한다.

이러한 네트워크 권력과 표준경쟁의 시각에서 볼 때 정보화시대를 맞이하여 IT분야에서 진행되고 있는 미중경쟁은 3차원 표준경쟁이라는 맥락에서 이해할 수 있다. 우선 이 분야의 미중경쟁은 컴퓨터 소프트웨어와 인터넷 분야에서 마이크로소프트(또는 부분적으로 구글)와 같은 다

국적 IT기업의 사실상 표준에 대항하여 중국이 독자적 표준을 모색하려는 기술표준경쟁으로 이해할 수 있다. 그런데 이러한 기술표준경쟁은 소프트웨어의 지적재산권과 불법복제, 그리고 인터넷 콘텐츠에 대한 규제와 검열 등과 관련된 정책과 제도의 표준경쟁과 밀접히 연관시켜 이해해야 한다. 또한 가장 포괄적인 의미에서 미국과 중국이 IT분야에서 벌인 표준경쟁은 인터넷과 관련된 이념과 정체성을 둘러싼 표준경쟁이라고 할 수 있다. 요컨대, 미국과 중국의 사이에서 벌어진 표준경쟁을 기술과 제도 및 이념의 세 가지 차원에서 파악하려는 것이 이 글의 목적이다.

이 글은 다음과 같이 크게 네 부분으로 구성되었다. 제2장은 이 글에서 표준경쟁의 분석틀로서 제시하고 있는 네트워크 권력과 전략에 대한 이론적 논의를 소개하였다. 제3장은 미·중 기술표준경쟁의 사례로서 중국이 마이크로소프트에 대항해서 전개한 오픈소스(open source) 소프트웨어의 시도와 이에 맞서 궁극적으로 중국 시장에 성공적으로 침투한 마이크로소프트의 전략을 분석하였다. 제4장은 중국이 제시한 독자적 제도표준의 사례로서 중국의 인터넷 규제 및 검열정책을 살펴보고 미국의 IT기업들(특히 구글)의 중국 시장 진출 전략을 통해서 제도표준을 둘러싼 양국 간의 경쟁을 엿보고자 하였다. 제5장은 내용규제, 불법복제, 해킹 등의 사례를 둘러싸고 나타난 미국의 자유주의적 입장과 중국의 민족주의적 입장의 차이를 인터넷 이념과 정체성의 표준경쟁이라는 시각에서 해석하였다. 맺음말에서는 이 글의 논의를 종합·요약하고, 미국과 중국이 벌이는 표준경쟁이 한국의 전략에 주는 의미를 짚어 보았다.

## Ⅱ. 네트워크로 보는 표준경쟁의 분석틀

이 글이 IT분야의 미중경쟁을 이해하기 위해서 원용한 분석틀은 국가와 비국가 행위자들의 집합체가 벌이는 표준경쟁에 대한 이론적 논의이다. 표준경쟁이란 시스템을 구성하는 단위들 간의 상호작용성과 호환성을 돕는 규칙이나 기준, 즉 표준을 선점하기 위해서 벌이는 경쟁이다. 표준경쟁은 주로 기술과 산업 분야에서 거론된다. 최근의 양상을 보면 가전, 컴퓨터, 이동통신, 디지털TV, 인터넷, 스마트폰 등과 같은 IT산업 분야에서 기술표준 자체의 가치가 높아지면서 그 주도권을 놓고 시장에서 경쟁을 벌이는 표준경쟁의 중요성이 증대되어 왔다. 이러한 표준경쟁을 기술과 산업 분야에서만 논하라는 법은 없다. 실제로 언어나 화폐, 법률과 문화적 관행에 이르기까지 다양한 종류의 표준은 이질적인 성격의 단위들로 구성된 시스템이 서로 호환되면서 원활하게 작동케 하는 조정기능을 제공한다. 이러한 점에서 표준경쟁은 사회 전반에 걸쳐서 적용 가능하다(김상배, 2007).

이러한 표준의 조정기능은 중립적으로 이루어지는 것이 아니고 항시 권력현상을 수반하기 마련이다. 사실 표준이라는 말은 기준을 제시하고 평균을 재는 행위에서 우러나오는 권력의 의미를 내포하고 있다. 표준은 아무나 세울 수 있는 것이 아니고 권력을 가진 소수나 공인된 다

수에 의해서 설정되는 것이 상례이다. 기준에 부합하는 것을 선택하고 평균에 미달하는 것을 배제하는 메커니즘 자체가 권력을 의미하기 때문이다. 그런데 이러한 표준설정의 권력은 어느 행위자가 물질적 자원을 많이 보유하고 있다고 해서 생겨나는 종류의 것이 아니다. 오히려 물질적 권력은 빈약하더라도 행위자의 속성 차원을 넘어서 작동하는 네트워크의 속성을 제대로 이해하고 자신을 지지하는 세(勢)를 많이 모으는 것이 성공하는 표준의 비결이 된다.

이러한 표준설정의 정치학적 메커니즘을 이해하는 데 있어 네트워크 권력에 대한 논의가 큰 도움이 된다. 네트워크 권력이라 함은 행위자의 속성과 보유자원의 차원을 넘어서, 행위자들이 구성하는 네트워크에서 비롯되는 권력을 의미한다. 다시 말해 네트워크 권력은 상대적으로 독립된 행위자들이 서로 위협하고 강제하는 권력 행사방식을 넘어서려는 개념적 시도이다. 네트워크 권력은 밀접한 상호의존의 관계를 전제로 하는 행위자들의 복합적인 권력 행사방식을 이해하는 데 유용한 개념이다. 이 글에서는 네트워크 권력을 집합권력(collective power), 위치권력(positional power), 설계권력(programming power)의 세 가지 측면에서 이해하고자 한다. 후술하는 바와 같이, 이러한 세 가지 측면의 네트워크 권력이 발휘되는 과정은 네트워크상에서 활동하는 다양한 행위자들을 조정함으로써 상호작용성과 호환성 및 정체성(또는 유연성) 등을 제공하는 표준설정의 메커니즘을 연상케 한다(김상배, 2008; Grewal, 2008; Castells, 2009).

첫째, 네트워크 권력의 관점에서 볼 때 표준경쟁은 자신이 제시하는 표준을 지지하고 수용하는 행위자들을 얼마나 많이 집합시킬 수 있는냐의 경쟁이다. 이러한 의미에서 집합권력의 게임이다. 집합권력이란 여럿이 모여서 네트워크를 구성한 행위자들이 네트워크를 구성하지 못한 행위자들에 대해서 행사하는 권력을 의미한다. 쉽게 말해 집합권력은 끼리끼리 모여서 세력을 발휘하는 힘이다. 여기서 관건은 내편을 얼마나 많이 모아서 내게 유리한 네트워크를 구성하느냐, 그리고 더 나아가 그 수적 우위를 바탕으로 표준을 세울 수 있는냐의 문제이다. 이러한 과정이 중요한 이유는 표준이라는 것이 그것을 수용하는 사람의 수가 많을수록 그 가치가 커지는 성격을 지니고 있기 때문이다.

둘째, 네트워크 권력의 관점에서 볼 때 표준경쟁은 이질적(또는 동질적) 단위들 사이에서 누가 더 원활한 상호작용과 호환의 다리를 놓아주느냐의 경쟁이다. 이러한 의미에서 네트워크상에서 중요한 자리를 차지하고 빈곳을 메워주는 위치권력의 게임이다. 위치권력이란 전체 네트워크상에서 또는 두 개 이상의 네트워크 사이에서 어느 행위자가 특정한 위치를 차지함으로써 인해서 발생하는 권력을 의미한다. 쉽게 말해 위치권력은 행위자의 속성 그 자체가 아니라 네트워크가 형성된 구도에서 부여되는 힘이다. 이러한 위치권력의 개념에서는 특정한 위치를 장악한 행위자가 자신이 원하는 방향으로 네트워크를 통(通)하고 흐르게(流) 하는 권력, 즉 중개자로서의 권력이 핵심이다.

끝으로, 가장 포괄적인 의미의 네트워크 권력으로 본 표준경쟁은 누가 네트워크상의 게임의 규칙에 해당하는 구조와 질서를 설계하느냐의 경쟁이다. 이러한 의미에서 설계권력의 게임이다. 설계권력은 네트워크를 구동시키는 프로그램(또는 소프트웨어)을 디자인함으로써 발생하

는 힘이다. 구체적으로 설계권력은 세계정치의 어젠다를 제기하고, 제도나 규범을 형성하며, 여기서 더 나아가 세계정치가 지향하는 궁극적인 목적과 철학적 담론 등을 부여하는 형태로 나타난다. 사실 넓은 의미에서 본 표준의 권력은 바로 이러한 설계권력과 다르지 않다. 이러한 설계권력이 중요한 이유는 그것이 어떻게 작동하느냐에 따라서 권력게임이 벌어지기도 전에 승패가 결정되는 경우가 많기 때문이다.

이렇게 네트워크 권력을 세 가지 차원으로 구분하여 표준경쟁을 이해한 것은 분석상의 편의에 의한 것이지만 현실이 이렇게 따로따로 움직이는 것은 물론 아니다. 기존의 권력자원을 보유하고 가능한 한 많은 행위자들을 끌어들이며 네트워크의 규모를 불리는 자가 권력을 얻는다. 이렇게 많은 행위자를 끌어 모을 수 있는 자가 여타 네트워크와의 관계에서 좋은 위치를 차지하여 의미 있는 중개자의 역할을 담당할 가능성이 높다. 이러한 능력을 가지고 있으면 자신의 이해관계를 반영하여 네트워크상에서 게임의 규칙을 장악할 가능성도 높다. 일단 이렇게 설계된 네트워크는 일종의 '표준'으로 행세하면서 더 많은 세력을 결집하게 되는 구조적 강화의 고리를 형성한다.

이러한 표준경쟁에서 승리하려면 구체적으로 어떻게 해야 하나? 성공적인 표준 전략의 일반적인 지침을 세우는 것은 가능할까? 이 글에서는 표준경쟁의 메커니즘을 좀 더 구체적으로 보여주기 위해서 미셸 칼롱(Michel Callon)이 제시한 '번역(translation),' 즉 네트워킹의 네 단계 전략에 대한 논의를 인용하고자 한다(Callon, 1986a; 1986b). 칼롱의 논의는 다소 도식적이고 상식적인 것으로 보이기까지 한 간결한 단계론을 통해서 ANT의 핵심원리와 '번역'의 계기들을 설명했다. 이 글은 이러한 칼롱의 '번역'의 네 단계에 대한 논의를 인용하여 i) 프레임 짜기, ii) 끊고 맺기, iii) 내편 모으기, iv) 표준 세우기 등의 과정으로 표준경쟁의 전략을 이해하고자 한다.<sup>1)</sup>

우선 네트워크 권력게임으로서 표준경쟁에서 중요한 것은 프레임 짜기이다. 이는 칼롱이 말하는 '문제제기'에 해당되는 단계인데, 행위자들의 이해관계를 정의하고 네트워크 전체의 담론을 주도하는 단계이다. 이 단계에서 이루어지는 표준경쟁의 핵심이 마치 언론이 뉴스의 프레임을 짜는 것을 연상시킨다는 점에서 프레임 짜기라고 명명했다. 이는 행위자들이 놓여 있는 네트워크의 상황을 재구성하여 인식하고 이러한 상황에서 자신의 위치를 설정하여 그 역할을 정당화하는 방향으로 프레임을 짠다는 의미이다. 이러한 프레임 짜기의 단계에서는 사고와 행동의 플랫폼을 제시하려는 세계정치의 설계권력 게임이 벌어진다.

네트워크 권력게임으로서 표준경쟁의 두 번째 단계는 끊고 맺기이다. 이는 칼롱이 말하는 '관심끌기' 또는 '끼어들기'의 단계에 해당되는 것으로 기존에 형성되어 있던 관계를 해체하고 새로운 관계를 수립하기 위한 기초를 세우는 것을 의미한다. 이 단계의 표준경쟁 전략은 주로 네트워크상에서 끊어진 선을 잇고 새로운 선을 긋는 방식으로 나타나는데, 기존에 가입했던

1) 홍성욱 편(2010)은 칼롱의 네 단계를 i) 문제제기(problematization), ii) 관심끌기(interressement), iii) 등록하기(enrollment), iv) 동원하기(mobilization) 등으로 번역하였다.

표준으로부터 행위자들을 분리하여 자신의 표준으로 편입시키기 위한 전(前) 단계로서 새로운 연결의 전략을 추진하게 된다. 이러한 과정에서 소위 기회비용이 발생하는 집중과 선택의 비대칭적인 관계조율이 발생한다. 이렇게 끊고 맺기의 새로운 단절과 연결의 전략을 추구하는 단계에서는 위치권력 또는 중개권력의 행사가 관건이 된다.

네트워크 권력게임으로서 표준경쟁에서 가장 핵심적이라고 할 수 있는 단계는 세 번째의 내편 모으기이다. 이는 칼롱이 말하는 ‘등록하기’의 단계에 해당되는 것으로 끊고 맺기를 통해 해체되고 재편된 관계를 다시 수습하여 자신의 주위에 새로운 네트워크를 건설하는 단계를 의미한다. 이전 단계들의 전략을 통해서 불러 모은 행위자들에게 새로운 역할을 부여하여 여럿이 함께 할 수 있는 등지를 만드는 것이라고 볼 수 있다. 그리고 이러한 등지 안에, 단순히 연결망을 치는 차원을 넘어서, 나를 지지하는 편을 얼마나 많이 끌어 모아 세력을 형성하느냐의 문제이다. 따라서 이 단계의 관건은 네트워크상에서 일단 관계를 맺은 상대방을 끌어들이는 다양한 방법과 자원을 활용하는 집합권력의 행사에 있다.

표준경쟁의 마지막 단계는 표준 세우기이다. 이는 칼롱이 말하는 ‘동원하기’의 단계에 해당되는 것으로 새로이 만들어진 네트워크에 일반적 보편성을 부여하는 단계를 의미한다. 이 단계에서는 단순히 관계를 연결한 행위자들의 숫자를 늘리고 내편을 모으는 차원을 넘어서 일단 형성된 관계를 튼튼하고 지속성 있는 네트워크로 계속 유지할 수 있느냐, 즉 표준을 세울 수 있느냐가 관건이다. 이는 몇 개의 특수한 성공사례의 샘플을 넘어서 게임의 규칙을 장악하느냐의 문제이다. 실제로 성공적으로 표준을 획득한 소수 행위자는 자신이 마련한 플랫폼 위에 동원된 다수 행위자들을 ‘대변’하는 권리를 갖게 됨으로써 네트워크의 기저에 깔린 프로그램을 설계하는 권력을 행사하게 된다.

이상에서 살펴본 네트워킹의 네 단계는 서로 분리되어 있거나 순차적으로 진행되는 것은 아니다. 네트워크 권력게임의 양상으로 진행되는 표준전략의 네 단계는 서로 밀접히 연결되어 있고 복합적인 패턴으로 진행된다. 게다가 네트워킹 전략을 구성하는 구체적인 단계와 관련해서도 칼롱을 원용하여 이 글에서 제시하는 네 단계의 구분이 절대적인 것은 아니고 학자들마다 의견이 다르게 나타나기도 한다. 그럼에도 불구하고 이 글에서 칼롱의 구분에 주목한 이유는 다소 단순하고 도식적으로 보이는 그의 논의가, 마치 일종의 ‘표준’처럼, 학계에서 가장 널리 수용되고 있기 때문이다. 이 글에서는 이러한 네 단계에 대한 논의를 기술과 제도 및 이념의 세 가지 차원에서 이해된 미국과 중국 간의 표준경쟁에 적용하였다.

### Ⅲ. 컴퓨터 소프트웨어의 기술표준경쟁

#### 1. 중국발 오픈소스의 대항담론

기술과 산업 분야에서 미국과 중국의 표준경쟁을 엿보게 하는 사례는 컴퓨터 운영체제 분야에서 발견된다. 컴퓨터 운영체제는 소프트웨어 산업 초창기부터 마이크로소프트가 패권을 쥐고 있는 분야이다. 중국은 1990년대 후반부터 마이크로소프트에 대한 대항담론의 차원에서 독자적인 표준을 모색하였는데, 리눅스가 그 사례이다. 리눅스는 소스코드가 공개된 소프트웨어, 즉 오픈소스 소프트웨어의 대표적 사례이다. 리눅스는 1991년에 출현하였는데, 소스코드를 소유하고 공개하지 않는 윈도 운영체제에 대한 대안을 모색하려는 의도에서 등장했다. 리눅스는 지난 20여 년 동안 서버나 워크스테이션 등과 같은 대용량 컴퓨터를 중심으로 성장하여 최근 모바일 컴퓨팅 분야로 확장되었다. 이러한 리눅스는 시장에서의 성공여부를 떠나서 운영체제 소프트웨어의 대항표준이라는 관점에서 주목을 받아 왔다.

중국 정부도 일찌감치 리눅스의 이러한 대항표준으로의 성격에 착안하여 ‘프레임 짜기’를 시도하였다. 중국 정부가 리눅스 운영체제를 지원한 정책의 배경에는 운영체제에 대한 라이선스 비용의 절감이라는 경제적 동기 이외에도 마이크로소프트의 플랫폼 독점에 대한 규범적 비판이 자리 잡고 있었다. 다만 미국이나 유럽의 오픈소스 담론 일반에 비교해서 중국의 오픈소스 담론은 민족주의적 색채를 강하게 띠고 있었다. 중국 정부는 마이크로소프트에 의한 운영체제의 장악이 가져올 국가안보의 위협을 우려했다. 실제로 소스코드가 특정 기업에 의해서 소유된 프로그램 내에 정부의 중요한 데이터들이 저장되는 것은 걱정거리였다. 그 기업이 라이벌 국가 국적의 기업이라는 사실은 미국이 마이크로소프트를 앞세워 중국 정부에 대한 스파이 활동을 벌일지도 모른다는 우려를 자아냈다. 이러한 요인들은 중국이 마이크로소프트로부터 자유로운 플랫폼(즉 리눅스)의 설계를 지원케 하는 충분한 동기가 되었다(Shen, 2005).

이를 바탕으로 중국 정부는 오픈소스 소프트웨어에 대한 각종 지원을 통해서 기존의 윈도 플랫폼으로부터 벗어나려는 ‘끊고 맺기’의 전략을 시도하였다. 예를 들어, 1990년대 말과 2000년대 초에 중국 정부는 리눅스 운영체제와 애플리케이션 개발 사업에 막대한 예산을 지원하였다(Sum, 2003, pp.381-382). 2004년에는 표면적으로 드러난 100억 원보다도 훨씬 많은 1,000억 원에 가까운 자금을 리눅스 개발 사업에 투입했다고 알려졌다(『전자신문』 2004. 3. 8). 한편 중국의 소프트웨어 산업을 총괄하고 있는 기관인 신식산업부는 리눅스를 중점 사업 분야로 선정하여 정보보안, 기업용, 오피스 등을 개발하려 했으며, 중국내 대학, 기업들이 연합해 리눅스 기반의 독자 운영체제를 개발하려 했다. 또한 베이징 시는 ‘평곡(平谷) 프로젝트’를 통해 윈도와 리눅스에서 모두 사용되는 애플리케이션을 개발하여 사용자들이 가지고 있는 리눅스 사용에 대한 거부감을 해소하는 데 주력하였다(Blanchard, 2007a, pp.84-85).

이러한 지원정책을 바탕으로 중국 정부는 다방면으로 ‘내편 모으기’의 전략을 추진하였다.



이러한 과정에서 중국의 리눅스 전문기업들은 정부의 강력한 지원에 힘입어 리눅스 보급의 선봉장 역할을 담당하였는데, 1999년 8월 중국과학원이 후원하여 설립된 '홍기리눅스' 라는 기업이 가장 대표적인 사례이다(Kshetri, 2005, pp.88-89). 홍기리눅스는 세계 PC시장을 지배하고 있던 윈도우와 오피스군 소프트웨어에 대한 대안을 모색하였다. 이러한 중국의 야심찬 행보에서 홍기리눅스는 일종의 중개자의 역할을 담당하면서 세력을 늘려가려 했다. 만약에 세계에서 가장 인구가 많은 나라인 중국에서 홍기리눅스가 널리 보급될 수만 있다면, 이는 세계 소프트웨어 시장에 대한 마이크로소프트의 지배를 종식시킬 수 있다는 기대가 팽배해 있었다(Hiner, 2007).

이와 유사한 맥락에서 중국 정부는 오픈소스 소프트웨어를 개발하기 위해서 '베이징 소프트웨어산업 생산센터'를 설립하였다. 이 센터에서는 18개 기관의 소프트웨어 엔지니어들의 작업을 조율하여 2002년에 '양관리눅스'를 개발하였다. 첫 6개월 동안 양관리눅스는 베이징의 2,800개 정부 컴퓨터에 설치되었다. 양관리눅스는 앞서 언급한 홍기리눅스이외에도 '중국 컴퓨터 소프트웨어 회사'가 개발한 리눅스 버전에 기반을 두었다. 또한 이 센터에서는 오피스 애플리케이션과 기타 리눅스 기반의 소프트웨어들을 개발하였다. 2004년 초에 중국 정부는 29개의 중국내 기업들을 선정하여 미국과 유럽 등지로 소프트웨어를 수출하도록 독려했다(Kshetri, 2005, pp.88-89). 이밖에도 중국 정부는 정부주관의 학술회의 개최, 국제 리눅스표준 실험연구소 설립 등을 통해서 리눅스의 실험을 뒷받침하는 '내편 모으기'를 시도해 나갔다.

2000년대 중반 중국의 리눅스 실험에서 주목할 점은 '내편 모으기'의 양상이 동아시아 지역 차원으로 확산되었다는 것이다. 기존에는 각국별로 진행되어온 리눅스에 대한 지원정책이 2004년에 들어서는 동아시아 지역협력의 장으로 옮겨갔다. 이러한 맥락에서 주목되는 사례는 연쇄적으로 개최되었던 한·중·일 오픈소스 소프트웨어 관련 협의체이다. 이 협의체는 동아시아를 세계 오픈소스 소프트웨어 산업의 중심으로 육성하기 위해 구성되었으며, 기술개발 테스트, 인력양성, 표준화연구 등의 3개 분야에 집중하여 지역협력 활동을 벌였다. 이러한 과정에서 흥미로운 것은 한·중·일 3국은 모두 자신이 동아시아 리눅스 실험의 중개자가 되는 꿈을 꿨다는 사실이다(김웅희, 2003).

2000년대 중반에는 이러한 정부 주도의 리눅스 분야 협력이 민간 부문으로 확장되었다. 예를 들어, 2004년부터는 중국의 홍기리눅스, 일본의 미라클리눅스, 한국의 한글과컴퓨터 등이 아시아지역 리눅스 운영체계의 표준화 및 공동 기술개발 등을 목표로 내걸고 순수 민간 컨소시엄을 구성했는데, 이 컨소시엄은 소위 아시아눅스(Asianux)를 공동으로 개발하는 시도를 벌였다(『전자신문』, 2004. 10. 22). 아시아눅스는 처음에는 한국이 제외된 채 중국의 홍기리눅스와 일본의 미라클리눅스가 주축이 돼 움직였지만, 애플리케이션 부재라는 문제를 해결하기 위해 2004년 9월 한글과컴퓨터가 아시아눅스의 한국 파트너로 동참하게 되었다. 당시 한·중·일 이외에도 베트남, 캄보디아 등 여러 나라가 아시아눅스의 채택을 표명하기도 했다. 아시아눅스 프로젝트는 리눅스의 다양한 버전 중에서 미국의 레드햇과 유럽의 수세에 이어 동아시아 발

(發) 운영체제 표준으로 기대를 모았다.

궁극적으로 중국의 리눅스 실험은 새로운 '표준 세우기'에 성공하지 못했다. 중국의 리눅스는 마이크로소프트와의 관계에서 기대했던 것만큼의 큰 소득을 거두지는 못했다. 리눅스는 지난 십여 년간의 도전에서 서버 시장이나 임베디드 시장에서 자리를 잡은 것만큼 데스크톱 시장의 틈새를 공략하는 데 실패했다. 그 이유를 살펴보면 중국의 리눅스가 잘못했다기보다는 오히려 중국 시장에서 마이크로소프트가 선전을 벌였기 때문이었다. 후술하는 바와 같이, 마이크로소프트는 다양한 사업 전략, 완화된 지적재산권 정책, 중국 대학과 연구소의 지원, 그리고 중국 정부와의 친화적인 관계 유지 등을 통해서 중국의 소프트웨어 시장에 대한 구조적 지배의 축수를 서서히 뺏쳐 갔다.

## 2. 마이크로소프트 표준의 침투

사실 1990년대 초반 중국 시장에 처음으로 진출할 당시만 해도 마이크로소프트는 고전을 면치 못했다. 특히 대만이라는 변수가 발목을 잡았다. 1991년 마이크로소프트가 중국 시장에 출시할 중국어 버전의 윈도를 대만 사무소를 통해서 개발하려 했던 것이 중국 정부의 심기를 건드렸다. 중국 정부는 중국 본토에서 윈도 프로그램이 설계되기를 바랐고, 자신들이 중국어 문자 폰트의 표준을 주도할 권리가 있다고 생각했다. 이러한 사태의 결과는 1994년에 빌 게이츠가 중국어 버전의 윈도를 출시하려고 중국을 방문했을 때, 마이크로소프트가 중국을 적절히 대접하지 않는다고 생각했던 중국 지도부의 냉대로 나타났다(Engardio, 1996; CNN.com, 2000; Blanchard, 2007a; 2007b).

이밖에도 초창기 마이크로소프트의 중국 진출은 좀 더 구조적인, 두 가지의 난관에 봉착했다. 그 하나는 앞서 살펴본 중국 정부의 리눅스 지원정책이었다. 소스코드가 공개되지 않은 윈도 운영체제의 특성상 미국 정부가 이를 이용해서 자신들에 대한 스파이 활동을 벌일지도 모른다는 보안상의 우려 때문에 중국 정부는 리눅스의 개발을 지원했고, 실제로 공공기관의 PC에 리눅스 운영체제를 설치하려는 시도를 벌였다. 마이크로소프트가 봉착했던 다른 하나의 난관은 중국 내에서 만연했던 불법복제의 관행이었다. 마이크로소프트의 중국 사업이 뜻대로 되지 않은 것은 제품 브랜드의 인지도가 낮아서가 아니었다. 거의 모든 중국의 사용자들이 윈도 운영체제를 썼다. 단지 그것을 돈을 주고 사서 쓰는 사람들이 거의 없다는 것이 문제였다. 길거리에서 몇 달러만 지불하면 불법복제 카피를 구하는 것이 가능했기 때문이었다.

전자의 소스코드 문제와 관련하여 마이크로소프트는 소스코드를 개방하는 새로운 '프레임 짜기'의 시도를 벌였다. 특히 중국 관리들에게 자사의 소프트웨어가 미국 정부의 비밀도구가 아님을 설득했다. 예를 들어, 2003년에는 중국을 포함한 60개국에 윈도의 소스코드를 개방했을 뿐만 아니라 필요에 따라서 개작할 수 있도록 허용하는 조치를 내렸다. 이로 인해 중국 정부의 사무실에서 국가기밀에 해당하는 데이터를 다룰 경우 자신들의 운영체제에 자체적으로 암호를

걸어 사용할 수 있게 되었다. 이렇게 마이크로소프트가 중국 정부에 대해서 윈도와 오피스군의 소스코드를 개방한 것은 특별한 의미를 갖는다. 왜냐하면 이는 IBM이나 중국의 소프트웨어 기업들, 그리고 오픈소스 소프트웨어 진영과의 경쟁에서 마이크로소프트가 내세울 무기를 스스로 포기하는 것과 같은 조치였기 때문이다(Blanchard, 2007a).

후자의 불법복제의 관행과 관련해서도 마이크로소프트는 기존의 발상을 전환하는 ‘프레임 짜기’를 시도했다. 사실 불법복제에 대한 마이크로소프트의 초기 대응은 자사 제품의 지적재산권을 지키기 위해서 가능한 모든 노력을 다 기울이는 것이었다. 실제로 마이크로소프트는 공세적인 단속조치를 취했을 뿐만 아니라 미 무역대표부(USTR)까지도 내세워 중국 정부가 지적재산권의 보호에 나서도록 압력을 넣기도 했다. 그러나 곧 마이크로소프트는 미국이나 유럽에서 달성했던 성공의 교훈이 중국 시장에서는 통하지 않는다는 것을 깨달았다. 이러한 각성은 2001년경에 이르러 지적재산권 보호정책과 관련하여 중요한 전략의 수정으로 나타났다. 마이크로소프트 경영진은 중국에서 자사 제품들이 불법으로 복제되는 것은 유감스러운 일이지만, 소프트웨어를 복제하는 사람들은 누구나 다 자사의 제품을 원한다는 데 착안했다. 결국 중국에서 불법복제를 멈출 길이 요원하다면 아예 공개적으로 불법복제를 인내하는 것이 최선의 전략이라는 결론에 도달했다. 사실 오픈소스 소프트웨어인 리눅스와도 경쟁해야 하는 마이크로소프트의 입장에서 보면, 불법복제를 하더라도 자사의 제품이 사용되는 것이 지적재산권을 지키는 것의 대가로 사용자층이 줄어드는 것보다 유리하다고 판단했다(Hiner, 2007).

이러한 새로운 ‘프레임 짜기’는 ‘끊고 맺기’의 전략에 의해서 지원을 받았다. 예를 들어, 마이크로소프트는 중국에서 판매되는 자사 제품의 가격을 대폭 인하하는 전략을 채택하였다. 마이크로소프트는 미국과 유럽 및 다른 나라들에서는 수백 달러를 받던 윈도와 오피스군의 가격을 단 7-10달러(학생판은 3달러)만 받고 제공했다. 이러한 결정의 이면에는 가격을 대폭 인하해서 똑같은 가격으로 정품을 얻을 수 있다면 왜 불법복제를 하겠느냐는 생각이 자리 잡고 있었다. 실제로 중국의 뒷골목 시장에서 판매되는 복제품은 디스크 값만 쳐도 인화된 가격의 윈도보다 비쌌다. 이렇게 가격의 문턱을 낮춰서 중국의 사용자들이 정품 소프트웨어를 구입하도록 유도함으로써, 불법복제 제품이나 리눅스로부터 ‘끊고 맺기’를 하는 효과를 보았다.

이러한 조치들은 다양한 형태의 ‘내편 모으기’로 이어졌다. 무엇보다도 중국 정부와 우호관계를 수립하려는 노력을 기울였다. 당시 미국 내에서 마이크로소프트가 미국 정부와 불편한 관계를 유지했던 것을 떠올리면 아이러니컬한 일이었다. 예를 들어, 마이크로소프트는 중국 정부가 중점사업으로 내세운 소프트웨어 산업의 육성을 돕겠다는 의지를 내보였다. 이러한 맥락에서 마이크로소프트는 막대한 자금을 투자했는데, 2007년까지 6,500만 달러를 지출했으며 그 후에도 투자를 계속하기로 약속했다. 이러한 과정에서 마이크로소프트는 중국의 어느 회사에 투자할 것이냐의 문제까지도 중국 정부와 의논하는 성의를 보였다. 이러한 일련의 진행은 토종 소프트웨어 산업을 육성하려는 중국 정부의 의지와 양질의 인력을 확보하려는 마이크로소프트의 이해관계가 맞아 떨어짐으로써 성사되었다(Kirkpatrick, 2007).

실제로 마이크로소프트가 설립한 베이징의 연구소는 우수한 중국의 소프트웨어 인력을 수용하는 소득을 보았다. 빌 게이츠는 이 연구소가 황제에 가깝다는 찬사를 보내기도 했는데, 외국 거주 중국인 과학자들을 초빙하여 상당한 숫자의 학술적 성과를 냈을 뿐만 아니라 실제로 윈도 비스타를 개발하는 데에도 기여한 것으로 알려져 있다. 이외에도 마이크로소프트는 2003년 상하이에 고객들의 이메일에 응답하는 상담센터를 개설하였으며, 교사와 소프트웨어 혁신기업가들을 위한 광범위한 훈련프로그램을 운영하였고, 중국 교육부와 함께 농촌지역에 100개의 컴퓨터 시범교실을 지원하였다. 이러한 일련의 과정을 통해서 마이크로소프트는 불법복제를 단속하고 중국인들을 고소하는 기업이라는 중전의 이미지로부터 중국 정부의 개발 어젠다에 부합하는 장기적 비전을 가진 기업이라는 새로운 이미지를 심기 시작했다.

이러한 전략들은 역설적으로 중국 내에서 정품 소프트웨어의 사용률이 늘어나는 결과를 낳았다. 예를 들어 중국 정부는 점차로 공공기관에서 정품 소프트웨어를 사용하도록 요구했는데, 베이징 시도 예전에는 마이크로소프트의 제품을 불법복제해서 쓰던 직원들이 소프트웨어를 구입하도록 예산을 배정했다. 마이크로소프트에게 더욱 고무적인 것은 2006년에 중국 정부가 자국 내 민간 PC제조업체들에게도 정품 소프트웨어를 탑재하도록 요구한 일이었다. 또한 국영기업들이 보유한 수백만 대의 컴퓨터들의 점차적인 정품사용을 요구하기까지 했다. 마이크로소프트가 자체적으로 평가하기를, 2006년과 2007년에 걸쳐서 정품 소프트웨어를 탑재한 컴퓨터들의 숫자가 1년 6개월 만에 20퍼센트에서 40퍼센트로 늘어났다(Kirkpatrick, 2007). 그 결과 윈도·오피스 제품의 대폭적 할인에도 불구하고 2007년 현재 마이크로소프트는 약 7억 달러의 수익을 거두었다. 이는 마이크로소프트가 세계시장에서 거둔 수익의 1.5퍼센트에 불과하지만, 윈도가 중국 내에서 약 90퍼센트의 시장점유율을 차지하는 성공이었다. 그야말로 마이크로소프트는 중국 시장에서 '표준 세우기'에 성공한 것이었다(Hiner, 2007).

컴퓨터 소프트웨어 분야에서 벌인 미국과 중국의 경쟁은 언뜻 보기에는 마이크로소프트가 중국의 정부와 사용자에게 고개를 숙이고 들어간 것처럼 보이지만, 표준경쟁의 시각에서 보면 실상은 반대로 해석될 여지가 더 많다. 결과적으로 마이크로소프트의 문턱 낮추기에 이은 개방표준의 전략으로 인해서 중국은 독자적인 '내편 모으기'의 전략을 포기하고 마이크로소프트의 표준으로 편입되었기 때문이다. 실제로 2000년대 중반 이후 펼쳐진 마이크로소프트의 공세적인 가격정책과 친화적 사업 전략으로 인해서 중국은 리눅스를 개발하기보다는 마이크로소프트의 제품을 저렴한 비용으로 수용하는 방향으로 선회하였다. 결국 표준이라는 관점에서 보면 중국 표준은 없고 마이크로소프트의 표준만이 남는 상황이 발생한 것이다.

그러나 이러한 과정에서 중국 정부와 타협하는 마이크로소프트의 태도는 세계 인권단체들의 비판을 불러 일으켰다. 기술표준경쟁에서는 승리했는지 몰라도 중국이 제시하는 비(非)기술적인 차원의 표준을 수용해야만 했기 때문이다. 이러한 맥락에서 볼 때 미국과 중국의 표준경쟁은 단순히 시장에서 벌어진 기술표준경쟁의 의미를 넘어서 인터넷과 관련된 정책이나 기타 제도와 관련된 표준경쟁으로 연결된다. 여기서 제도표준이라는 말을 쓴 것은 두 나라의 정책과

제도에서 나타나는 차이라는 의미를 넘어서 그 안에서 작동하고 있는 네트워크 권력정치의 동학을 드러내고 싶었기 때문이다. 실제로 중국은 인터넷 정책과 제도의 차원에서도 '글로벌 스탠더드'에 대항하는 독자표준을 추구하는 시도를 펼쳤다.

## IV. 인터넷 정책과 제도의 표준경쟁

### 1. 중국의 인터넷 통제와 미국의 IT기업들

1993년 중국에 처음으로 인터넷이 보급된 이래 사용자는 폭발적으로 증가해 왔다. 중국인터넷정보센터(CNNIC)의 발표에 의하면, 2010년 12월 현재 중국의 인터넷 사용자는 4.57억 명이고, 이는 전 세계 인터넷 사용자의 23.2퍼센트, 아시아 인터넷 사용자의 55.4퍼센트에 해당되는 숫자이다. 2001년에 중국의 인터넷 사용자가 약 2,300만 명이었던 것을 감안하면, 이는 10여년 만에 약 20배가량 증가한 셈이다. 지금까지와 같은 속도로 중국의 경제가 성장을 지속한다면, 중국에서 인터넷 사용은 계속해서 늘어날 것으로 예상된다.

그러나 한 가지 변수가 있다면 그것은 중국 정부의 인터넷 정책이다. 인터넷이 빠르게 성장하면서 중국 지도부는 경제성장의 주요 동력인 동시에 민주화 운동의 온상이라는, 인터넷이 지니는 두 가지 성격 사이에서 고심할 수밖에 없을 것이기 때문이다. 인터넷이 확산되면 민주화를 증진시킬 것이라는 일반적 전망에도 불구하고 중국에서는 인터넷이 오히려 정치와 사회에 대한 통제의 수단으로 사용되어 왔다. 실제로 중국은 세계적으로 유명한 인터넷 규제와 검열정책을 펼치는 나라이다(Deibert, et al, eds. 2008; 2010).

이 글에서 중국의 인터넷 규제와 검열정책을 표준경쟁의 시각에서 보는 이유는 중국 정부 스스로가 자신들의 정책과 제도를 소위 '글로벌 스탠더드'와는 다른 노선을 밟는 독자 노선이라는 맥락에서 접근하기 때문이다. 사실 중국 정부는 정책과 제도의 국가별 차이나 정치사회체제의 발전 정도라는 인식을 넘어서, 서구 모델에 대항하는 '중국형 정보화 모델'이라는 관점에서 독자적인 '프레임 짜기'를 시도한다(Hartford, 2000). 예를 들어, 중국 정부는 인터넷상의 불건전하고 유해한 정보를 차단하고 검열하는 것은 주권국가의 정부가 취하고 있는 법적 관행이라고 주장한다. 게다가 이러한 규제와 검열은 서구 국가들이 사이버 공간을 통해 서구적 정치모델과 가치관 및 생활양식을 중국에 쏟아 붓는 데 대한 정당한 대응이라고 반박한다. 따라서 국내외 기업을 막론하고 중국 법에 따라 자체 검열하는 것이 불가피하며, 밖으로부터 세계적 차원의 인터넷 자유의 논리를 내세워 중국의 정책과 제도를 비판하는 것은 주권국가에 대한 내정간섭이라는 것이다(정의철, 2008).

이러한 '프레임 짜기'를 바탕으로 중국 정부는 국외 인터넷 세력과 국내 정치사회 세력의 연대를 차단하는 '꿂고 맺기'의 전략을 펼쳐왔다. 중국 정부의 인터넷 규제를 단적으로 보여주는

사례가 바로 1998년부터 시행되어 온 금순공정(金盾工程, Golden Shield Project)으로 불리는 인터넷 검열시스템이다(클루버·퀴우, 2005; Mulvenon, 2008). 중국 정부는 금순공정을 통해서 중국 전역이 긴밀히 연결되는 디지털 감시 네트워크를 만들었다. IP주소나 키워드를 기반으로 웹사이트를 제한하고, 특정한 내용을 담은 게시물을 삭제하며, 일반적인 웹페이지뿐만 아니라 메일, 게임, 휴대폰 문자 등을 모두 포괄하는 광범위한 검열체계를 구축한 것이다. 이밖에도 중국 당국은 다양한 법적 규제와 인적 감시 장치를 통해서 공산당의 이익에 반하는 온라인 활동을 금지하고, 더 나아가 잠재적인 반정부 세력으로부터 인터넷 전반을 분리하는 광범위한 '끊고 맺기'의 전략을 추구했다(International Debates, 2010).

이러한 통제 메커니즘의 가동은 궁극적으로 중국의 네티즌들로 하여금 인터넷 규범의 내재화 또는 자기검열의 사회화를 수용하도록 유도한다. 일종의 감시와 처벌을 통한 훈육(즉 '내편 모으기') 과정이 진행되는 것이다. 예를 들어 인터넷 카페의 정기적 단속과 사이버 반정부 인사에 대한 실행선고 등의 처벌은 일반 이용자들의 일탈적 인터넷 이용을 견제하는 효과가 있다. 국제사면위원회에 의하면, 2010년 현재 중국 정부는 반정부 메시지나 글을 인터넷에 게시한 혐의로 15-54명의 사이버 범죄사범을 수감하고 있다고 한다. 이들은 국가비밀을 폭로하고 국가안보를 교란했다는 혐의로 2년에서 12년의 형을 선고로 받았다(International Debates, 2010). 이밖에도 중국 정부는 인터넷 상에서 네티즌들이 자체적으로 상호 감시하는 것을 유도하기도 한다. 예를 들어 2004년 7월 중국 공안부는 네티즌들 스스로가 불법적이고 유해한 정보를 신고하면 보상을 주는 '온라인 신고센터'의 네트워크를 만들었다.

이러한 감시와 처벌의 관행들은 중국의 네티즌들로 하여금 정부가 정해놓은, '넘지 말아야할 선'을 넘지 않는 범위 내에서만 인터넷을 사용하도록 훈육하는 효과를 낳았다. 사실 여태까지 중국에서 정부의 인터넷 규제와 검열의 메커니즘에 본격적으로 도전하는 움직임이 발견되지는 않는다. 예를 들어, 프록시 서버를 경유하면 정부가 쳐놓은 장벽을 뚫는 것이 그리 어려운 일이 아님에도 불구하고 중국의 인터넷 사용자들 중에서 그 기술을 배워서 실행하려는 사람들은 그리 많지 않다. 반정부 인사들은 인터넷을 그들의 활동공간으로 이용하려 하지만, 대부분의 중국 네티즌들에게 인터넷은 정치적 투쟁의 공간으로 인식되지는 않는다. 정부와 네티즌들이 이렇다 할 대결을 벌인 일이 없었던 상황에서 정부의 통제가 성공했다고 말하는 것이 다소 무색하기까지 하다(Tai, 2006).

이러한 일련의 규제와 검열의 정책은 국내외 기업들에게도 적용되었다. 중국 정부는 중국의 인터넷 서비스 제공자들이 자체 검열을 수행하도록 요구했으며 이러한 방침은 외국 기업들에게도 예외가 아니었다. 예를 들어, 시스코, 야후, 마이크로소프트 등과 같은 미국의 IT기업들은 중국 정부가 시장접근을 위한 조건으로서 제시한 자체검열의 정책을 수용하고 나서야 중국 시장에 진출할 수 있었다. 뒤에 살펴볼 구글의 사례를 보더라도, 2006년에 중국 시장에 진출할 당시 여타 미국의 IT기업들과 마찬가지로 정치적으로 민감한 용어들을 자체 검열하라는 중국 정부의 요구를 수용하였다. 그만큼 미국 IT기업들에게 거대한 규모의 중국 시장은 더할 나위

없이 매력적인 카드였는데, 중국의 인터넷 사용자라는 규모의 힘, 즉 집합권력으로서 네트워크 권력에 대해 순응적으로 포섭되었다(Hughes, 2010: 20).

그러나 미국 IT기업들에 대한 중국 정부의 전략이 '표준 세우기'의 단계에까지 나아갔다고 보기는 아직 이르다. 세계 인권 네트워크를 중심으로 중국 정부의 인터넷 검열 방침을 수용하면서 이윤을 추구하는, 마이크로소프트, 야후, 구글 등 미국 IT기업들에 대한 비판도 만만치 않았기 때문이다(Amnesty International, 2006). 미국 내에서조차도 미국의 IT기업들이 표현의 자유에 반해서 중국의 인터넷 검열을 지원하는 사업을 펼쳐야 하느냐에 대한 논란이 일었다. 특히 중국의 인터넷 검열체계가 미국 기업들로부터 구입한 기술이나 장비가 없으면 제대로 작동하지 않을 것이라는 현실 인식이 이러한 비판을 더욱 돋우었다. 다시 말해 미국 기업들이 중국 정부의 검열지침을 수용하고 있는 현실의 이면을 보면, 오히려 중국 정부가 미국 기업들의 기술에 구조적으로 의존하고 있는 상황이었기 때문이다(Chao, 2005, pp.12-13).

예를 들어 2004년대 중반 시작된 중국 인터넷(소위 CN2)의 라우터 업그레이드 사업에서 미국의 IT기업 시스코가 계약을 따내자, 시스코가 중국 정부의 인터넷 검열에 동조한다는 비난이 거세게 제기되었다. 시스코가 계약을 맺은 기술은 컴퓨터 바이러스나 웹에 의한 인터넷 공격 방지용이었지만, 중국 정부에 의해서 반정부 콘텐츠를 봉쇄하는 용도로도 사용될 수 있었기 때문이다. 전문가들에 의하면, 시스코의 이러한 기술이 없으면 중국 정부는 정치적으로 민감한 금치어를 담은 데이터 패킷을 깊숙이 검색할 수 없었다. 그런데 시스코의 도움으로 네트워크를 업그레이드함으로써 중국 정부는 좀 더 정교한 키워드 검열을 실행할 수 있게 되었다. 물론 시스코는 자사가 중국에 제공한 기술이 다른 나라에 제공한 것과 동일하며, 중국 정부가 자신들의 제품을 사이버 경찰용으로만 사용할 것이라고 반박했지만, 시스코의 처신에 대한 우려는 불식되지 않았다(International Debates, 2010).

사실 미국 IT기업들의 중국 시장 진출과 관련해서는 두 가지 담론이 경합하고 있었다. 그 하나는 중국과 사업 관계를 맺는 것 자체가 중국을 국제사회의 일원으로 끌어내어 극단적 행동을 미연에 방지케 한다는 담론이었다. 다른 하나는 중국과 사업 관계를 수립하는 것이 정치적 억압과 인권 탄압에 암묵적으로 동조케 함으로써 중전의 관행을 지속케 할 것이라는 담론이었다. 야후나 마이크로소프트, 구글 등 미국의 IT기업들이 중국 정부의 인터넷 검열 표준을 받아들이면서 중국 시장에 진출한 결정이 전자의 담론에 입각해 있다면, 세계 시민사회의 비판은 후자의 담론을 기반으로 하고 있었다. 이러한 담론의 경쟁은 시장의 실리와 자유의 규범 사이의 갈등인 동시에 각각 미국과 중국의 국내체제에 기원을 두고 있는 제도 간의 표준경쟁을 의미했다. 이러한 경쟁의 양상은 2010년 상반기 벌어진 구글 사건에서 극명하게 드러났다.

## 2. 구글 사건으로 보는 미·중 제도표준경쟁

2006년 1월 중국 시장에 진출한 이후 구글이 받아든 성적표는 세계시장에서 차지하는 비중  
에 비해서 그리 인상적이지 않았다. 구글은 중국 검색시장에서 현지 맞춤형 서비스를 개발하는  
등 많은 노력에도 불구하고 2위에 머물러 있었다. 2008년 3/4분기 현재 중국 토종기업 바이두  
의 시장점유율이 63.3퍼센트인데 비해, 구글은 27.8퍼센트의 시장점유율을 기록하였으며, 3위  
는 야후가 4.7 퍼센트를 차지하였다(So and Westland, 2010, p.61). 구글은 중국 정부의 인터넷  
검열 방침을 수용한다는 비판과 중국 정부와의 잦은 마찰이 있었음에도 불구하고, 중국 정부가  
제시한 표준 내에 잔류하면서 검색 서비스를 제공하였다.

그러던 것이 2010년 1월 12일에 이르러 구글은 중국 시장에서 철수할 수도 있다고 발표하였  
다. 그 이유는 크게 두 가지였다. 그 하나는 2009년 12월 중국 해커들에 의해 구글 기반의 이  
메일 서비스를 사용하는 인권 운동가들의 계정이 해킹당했다는 것이었고, 다른 하나는 구글의  
지적재산권에 대한 심각한 침해가 있었다는 것이었다. 이러한 이유로 구글은 중국어판 검색의  
결과를 내부검열하지 않기로 결정했다고 밝혔다. 마침내 2010년 4월에는 중국 본토의 사이트  
를 폐쇄하고 홍콩에 사이트를 개설하여 이를 통해 검색서비스를 우회적으로 제공하게 되었다.  
중국 정부가 구글의 홍콩 우회 서비스를 완전 차단하지는 않았지만, 새로운 ‘끊고 맺기’를 시  
도한 것으로 풀이되는 구글의 철수 결정은 중국과 미국뿐만 아니라 세계사회에서 많은 논란을  
불러 일으켰다(Hughes, 2010, p.19).

그렇다면 구글은 한동안 가만히 있다가 왜 갑자기 중국 정부에 대해서 반기를 들었을까? 구  
글의 중국 철수에 대해서는 보다 복잡한 동기와 다양한 해석이 있을 수 있지만, 표준경쟁이라  
는 관점에서 볼 때 중국의 인터넷 검열에 대한 구글 내부의 새로운 ‘프레임 짜기’라는 주장이  
설득력을 얻는다. 중국에서 구글의 자체 검열에 반대하는 자유주의 성향의 창업자 세르게이 브  
린과 사업의 실용성을 중시하며 검열 수용을 주장한 최고경영자 에릭 슈미트가 팽팽히 맞서던  
와중에, 2009년 말 해킹 사건을 기점으로 브린의 주장이 힘을 얻어 철수 결정이 이루어졌다는  
것이다(배영자, 2011, p.76; Samuelson, 2010). 구글은 원래 ‘악해지지 말자’라는 모토를 내걸  
 정도로 실리콘밸리 기술엔지니어들의 자유주의를 대표하는 기업이다. 결국 구글은 언론의 자  
유와 인권 수호자라는 기업 브랜드를 선택하였다. 구글이 중국 시장에서 철수 결정을 내리자  
인권단체들은 이러한 구글의 입장에 적극 지지를 표명하였다.

구글의 철수 발표 이후 미국 정부가 가세하면서(‘내편 모으기’), 사태는 구글이라는 개별기  
업 차원을 넘어 미국이라는 국가의 외교정책과 맞물리면서 전개될 조짐을 보였다. 2010년 1월  
15일 미국 정부는 구글의 입장에 대한 지지를 표명하였는데 중국 정부가 사이버 공격의 원인  
에 대한 구체적 정보를 밝혀야 한다는 것이었다. 1월 21일에는 힐러리 클린턴 미 국무장관은  
구글의 결정을 언급하면서 인터넷과 정보 자유의 문제를 제기한 구글의 결정을 치켜세웠다  
(Clinton, 2010). 2월에 들어서도 구글 사건은 수그러들지 않았고 확대되어 갔다. 미 상원은 구



글 해킹 사건을 비난하고 중국 정부에 진상조사를 촉구하는 결의안을 채택하고 표현과 언론의 자유를 제한하는 중국의 정책을 비판했다. 또한 오바마 행정부는 미국의 대만 무기 수출 계획안을 발표하는데 이어 달라이 라마를 접견하겠다고 발표했다. 중국 위안화의 환율 문제나 반덤핑 관세와 같은 무역장벽의 문제가 제기되기도 하였다. 구글 사건은 미중관계 전반으로 확대되는 듯이 보였다.

이러한 일련의 사태에 대해 중국 정부도 신속하게 대응했다. 구글의 철수 결정 발표 직후인 1월 13일 해킹과는 전혀 관련이 없다는 공식 입장을 밝히면서, 정부가 해커를 동원한다는 논리 자체가 성립되지 않는다고 주장했다. 중국은 다른 국가와 마찬가지로 법에 의거하여 인터넷을 관리하고 있으며 국제적인 인터넷 기업이 중국 내에서 기업 활동을 하려면 중국의 국내법을 따라야 하고, 정부는 당연히 중국 내에 만연하는 외설적 표현과 인터넷 사기의 폐해로부터 중국 인민을 보호해야 한다는 논리를 폈다. 중국 현실로 볼 때 중국에 악영향을 주는 인터넷 위협에 대한 정부의 대응은 오히려 부족하며 중국도 해커 공격의 피해자라는 논리로 구글의 주장에 정면으로 맞섰다. 중국 정부는 구글의 결정은 개별기업의 행위라고 의미를 축소하면서 이를 미중관계와 중국의 이미지 훼손 등과 결부시키는 것을 경계하였다.<sup>2)</sup>

양국의 정부까지 가세한 6개월여 간의 논란 끝에 결국 2010년 6월말 구글은 중국 시장에서의 인터넷영업면허(ICP)의 만료를 앞두고 홍콩을 통해서 제공하던 우회서비스를 중단하고 중국 본토로 복귀하는 결정을 내리게 되었다. 이러한 구글의 결정은 중국 내 검색 사업의 발판을 유지하기 위한 결정으로 중국 당국을 의식한 유화 제스처로 해석되었다(『경향신문』 2010-6-30). 구글이 결정을 번복한 이유는 아마도 커져만 가는 거대한 중국 시장의 매력을 떨쳐버릴 수 없었을 것이기 때문일 것이다(『한겨레신문』 2011-7-21). 이에 대해 중국 정부는 7월 20일 구글이 제출한 인터넷영업면허의 갱신을 허용했다고 발표했다. 지메일 해킹 사건으로 촉발된 구글과 중국 정부 사이의 갈등에서 결국 구글이 자존심을 접고 중국 정부에 ‘준법서약’을 하는 모양새가 되었다.

이렇듯 표면적으로는 구글이 다시 중국의 방침을 수용하고 굽히고 들어간 것으로 보이지만, 구글 사건의 승자가 누구인지를 판단하기는 쉽지 않다. 앞서 살펴본 마이크로소프트의 사례에 비추어 볼 때 단순히 눈에 보이는 현상에만 주목하여 판단할 수는 없다. 사실 PC시대의 패권을 마이크로소프트가 쥐고 있었다면, 현재 전개되고 있는 네트워크 시대의 강자는 단연코 구글이다. 앞으로 벌어질 경쟁에서 구글은 다른 어느 행위자들보다도 IT분야의 향배를 좌지우지할

2) 이러한 중국 정부의 변명에도 불구하고 실제로는 중국 최고지도부가 중국 시장 내 외국 민간 기업의 활동에까지 깊숙이 개입했다는 주장이 제기되었다. 2010년 12월 4일 영국 가디언지(紙)는 인터넷 고발 사이트 위키리크스가 폭로한 미국 외교 전문(電文)을 근거로 “중국 최고지도부의 고위인사가 지메일 해킹을 비롯한 구글에 대한 압박을 지시한 것으로 보인다”고 보도했다. 미국 뉴욕타임스는 같은 날 전문에 “XXX’로 표기된 고위 인사는 중국 최고지도부의 일원인 리창춘(李長春) 정치국 상무위원”이라고 전했다. 주중 미 대사관이 2009년 5월 19일 미 국무부에 보낸 외교 전문도 “구글에 대한 중국 당국의 검열 압박이 점점 증가하고 있다”면서 그 배후로 리창춘 상무위원을 지목했다(『조선일보』 2010-12-6).

영향력을 가지고 있다. 구글은 인터넷의 표준과 규범을 정의할 수 있는 몇 안 되는 행위자 중의 하나임에 불명하다. 사실 승패 여부를 판단하는 것을 떠나서 14억 인구에 달하는 중국을 상대로 일개 다국적 기업이 대결을 벌여서 6개월여 간 세계의 이목을 집중시켰다는 사실은 그냥 가볍게 볼 일이 아니다.

게다가 구글 사건이 주는 의미는, 단순히 미국의 IT기업과 중국 정부의 갈등이라는 차원을 넘어서, 양국의 정치경제 모델의 차이와도 관련된다. 이 사건에서 나타난 구글의 행보가 미국 실리콘밸리에 기원을 두는 기업-정부 관계를 바탕으로 깔고 있다면, 이를 견제한 중국 정부의 태도는 중국의 정치경제 모델에 기반을 둔다. 미국 내에서 IT기업들이 상대적으로 정부의 간섭을 받지 않고 사실상 표준을 장악하기 위한 경쟁을 벌인다면, 중국에서는 아무리 잘나가는 기업이라도 정부가 정하는 법률상 표준을 따르지 않을 수 없는 상황이었다. 이러한 점에서 구글 사건은 소위 워싱턴 컨센서스와 베이징 컨센서스로 알려져 있는 미국과 중국의 정치경제 모델의 경쟁 또는 제도표준의 경쟁을 성격을 바탕으로 깔고 있었다.

더 나아가 2010년의 구글 사건은 양국의 정책과 제도의 차이를 넘어서는 경쟁의 면모를 지니고 있었다. 이 사건의 결말은 구글이 고개를 숙이고 다시 중국 시장으로 돌아감으로써 일단락된 것처럼 보이지만, 이미지의 세계정치라는 시각에서 보면 권위주의적 인터넷 통제정책을 펴는 중국 정부에 대해서 일종의 도덕적 십자군으로서 구글의 이미지를 부각시킨 사례일 수 있다. 이렇게 보면 중국 정부가 거대한 국내시장을 무기로 구글을 굴복시켰다고 할지라도 실제로 누구의 승리였는지를 묻는 것이 간단하지 않게 된다. 왜냐하면 구글 사건은 양국의 정부와 기업(그리고 네티즌)들이 갖고 있는 생각의 표준을 놓고 벌인 경쟁이기도 했기 때문이다.

## V. 인터넷 이념과 정체성의 표준경쟁

### 1. 패권국 미국의 인터넷 자유주의

가장 포괄적인 의미에서 볼 때, 구글 사건은 자유롭고 개방된 인터넷의 담론과 통제되고 폐쇄된 인터넷의 담론 사이에 벌어진 충돌로서 이해된다. 구글로 대변되는 미국의 IT기업들(그리고 미국 정부)이 중국 정부(또는 중국의 네티즌)를 상대로 해서 반론을 제기한 핵심 문제는 인터넷 자유주의라는 보편적 이념의 전파를 거스르는 중국 정치사회체제의 특성이었다. 이러한 점에서 구글 사건은 '이념의 표준경쟁'의 일면을 지니고 있었다. 이러한 이념의 표준경쟁은 앞서 살펴본 제도의 표준경쟁과 밀접히 연관되어 있다. 그럼에도 불구하고 미국과 중국이 벌이고 있는 표준경쟁을 온전히 이해하기 위해서는 양자를 나누어 이해하는 것이 유용하다. 특히 양국 간의 이념의 차이가 발생하는 것은, 일차적으로는 양국 국내체제의 제도와 정책, 그리고 역사문화적 전통과 연관되겠지만, 미국과 중국이 세계체제에서 각각 패권국과 개도국으로서

차지하고 있는 국가적 위상(또는 정체성)과 밀접히 관련이 있기 때문이다. 이러한 점에서 미중경쟁은, 용어 자체가 조금 어폐가 있지만, ‘정체성의 표준경쟁’이라고 부를 수 있다.

이념과 정체성의 표준경쟁이라는 관점에서 볼 때, 미국은 인터넷 자유주의의 확산과 그 지원 체계 구축을 위한 ‘프레임 짜기’의 노력을 기울여 왔다. 특히 미국의 인권 단체, 정부관리, 각계 전문가 등을 중심으로 중국에 대해서 인터넷 검열기술을 제공하는 것을 금지하고 더 나아가 인터넷 자유주의 확산을 위한 법적·제도적 지원을 펼치는 것이 필요하다는 문제제기가 지속적으로 이루어졌다. 이러한 취지에서 중국과 같이 권위주의 국가의 영토 내에는 서버를 설치하거나 또는 이메일 서비스를 제공하고 검열기술을 판매하는 것을 제한해야 한다는 주장도 제기되었다.

예를 들어, 미중경제및안보검토위원회(US-China Economic and Security Review Commission)는 세계적으로 인터넷 자유를 진흥하는 미국의 정부기관을 창설하고 반(反)검열기술을 개발하기 위한 모금운동을 펼칠 것을 제안하였다. 중국내 미국 IT기업들이 중국의 정치적 현실을 감안하면서도 표현과 언론의 자유를 지키게 하는 행동강령을 만들어야 한다고도 지적했다. 이러한 법적·제도적 방안의 제안과 더불어 기술적인 차원의 지원 필요성도 제기되었다. CECC(Congressional Executive Commission on China)는 2005년 연차보고서에서 검열당하고 있는 인터넷 정보에 중국의 네티즌들이 좀 더 쉽게 접근할 수 있는 기술개발을 돕기 위해서 미 의회가 적절한 자금을 지원하도록 권고했다.

이러한 문제제기를 반영하여 미국은 2000년대 초반부터 중국에서 인터넷 자유주의를 부추기는 차원에서 ‘끊고 맺기’의 디지털 공공외교를 다각도로 펼쳤다. 예를 들어 IBB(International Broadcasting Bureau)를 감독하는 미국의 기관인 BBG(Broadcasting Board of Governors)의 지원 활동을 사례로 들 수 있다. BBG는 VOA(Voice of America)와 RFA(Radio Free Asia)의 웹사이트를 통해서 중국에 대한 공공외교를 펼쳤으며, 2001년에는 중국의 인터넷 사용자들이 프록시 서버를 설치하는 것을 돕기 위해서 세이프웹(Safeweb)이라는 회사에 10만 달러를 지원하였다. 2003년부터 BBG는 다이나웹(DynaWeb)이라는 회사를 지원하였는데, 다이나웹은 중국 네티즌들이 VOA와 RFA의 웹사이트에 접근하는 소프트웨어를 개발하였다. 이러한 다이나웹의 웹사이트는 IP주소를 수시로 바꾸는 익명화 기술을 채택하였다(International Debates, 2010).

이밖에도 IT보안기술을 전문으로 생산하는 미국 기업인 어노니마이저(Anonymizer)는 중국 정부가 설치한 방화벽을 뚫는 기술을 개발하여 중국 네티즌들에게 제공하기도 했다. 2006년 2월 어노니마이저의 발표에 의하면, 인터넷 도메인을 정기적으로 변경시키는 그들의 프로그램이 중국 네티즌들의 ID를 중국 정부의 온라인 트래킹과 감시로부터 보호할 것이라고 했다. 또한 표현의 자유 옹호 사이트인 피스화이어(Peacefire)는 중국의 네티즌들이 인터넷 방화벽을 우회할 때 사용할 수 있는 프로토콜을 개발했다. 그러나 이들 프로그램의 성능이 모두 중국의 방화벽을 뚫기에는 충분하지 못했던 것이 사실이었다.

앞서 살펴본 2010년 상반기의 구글 사건은 인터넷 자유의 확산에 대한 미국 정부의 관심을

제고시켰다. 특히 힐러리 클린턴 미 국무장관이 1월 21일 행한 연설은 중국을 인터넷 자유가 없는 나라로 지목하고 중국 정부가 인권을 부정하는 인터넷 검열 행위를 벌이고 있음을 정면으로 비판하였다. 클린턴 장관은 인터넷과 정보 자유를 위해서 중국 정부에 맞서는 구글의 개별기업 차원의 노력에 찬사를 보냈다. 그에 의하면 이러한 노력을 통해서 전세계에 인터넷의 기본 정신인 자유가 울려 퍼질 것이라고 했다. 구글 사건은 기업에게 우월한 도덕적 자세를 지니라고 거창하게 요구하는 문제가 아니라 기업과 고객의 신뢰 관계를 유지하는 기업 본연의 기본적인 문제와 관련된 것이라는 주장이었다(Clinton, 2010).

IT와 자유, 그리고 외교를 연결시키는 클린턴 장관의 언명은 미 국무부의 공공외교 일반에도 반영되었다. 2010년 발간된 QDDR(Quadrennial Diplomacy and Development Review)은 시민 권력에 대한 강조와 함께 IT를 적극적으로 활용하여 정부간 관계를 넘어서는 비국가 행위자들과의 네트워킹 필요성을 강조하고 있다(USAID, 2010). 좀 더 구체적으로 QDDR은 외교관들로 하여금 인터넷, 휴대폰 문자서비스, 이메일, 트위터, 페이스북, 플리커 등과 같은 SNS(Social Network Service)를 활용하여 '대사관의 벽과 수도의 경계'를 넘어서 실시간 정보를 수집하고 주문하였다. 사실 SNS가 지니고 있는 분산 네트워크로서의 특징은 미국 정부가 표방하는 인터넷 자유주의의 '프레임 짜기'와 통하는 바가 많다. 이러한 주문은 2011년 튀니지와 이집트를 진원지로 하는 소위 '채스민 혁명'의 전세계적 전파와 연결되면서 중국에서의 인터넷 자유를 위해서 미국이 벌일 '내편 모으기'의 행보를 예견케 한다는 점에서 주목을 끌고 있다.

## 2. 개도국 중국의 인터넷 민족주의

이상에서 살펴본 미국의 사례와 비교할 때, 인터넷 분야의 이념 표준경쟁에서 중국은 민족주의의 '프레임 짜기'를 시도하고 있는 것으로 판단된다. 사실 초국적으로 작동하는 인터넷이 만들어내는 공간에서 국가 단위에 기반을 둔 민족주의의 이념이 득세한다는 것은 다소 역설적일 수 있다. 그러나 IT와 인터넷의 공간이 단순한 기술의 공간이 아니라 사회적으로 구성되는 공간이라는 점을 상기하면 그리 이상할 것도 없다. 실제로 중국에서 인터넷의 공간은 민족주의의 공간으로 구성('프레임 짜기')되고 있는데, 이러한 현상은 인터넷에 대한 중국 정부의 권위주의적 통제나 개도국으로서 중국이 세계체제에서 차지하고 있는 위상 등의 변수와 미묘하게 연결되어 있다. 다시 말해 중국 지도부가 그들의 정통성을 강화하고 대외적 압력에 대항하려는 의도나 급속한 경제적 성장과 함께 형성된 중국인들의 국민적 자부심 등이 인터넷상에서의 민족주의와 결합하였다. 이렇게 중국의 특수성을 내세우는 '프레임 짜기'는 인터넷에 대한 보편주의를 내세우는 미국의 그것과 충돌할 수밖에 없었다(Chao, 2005; Zakaria, 2010).

이러한 인터넷 이념과 정체성의 충돌이 발견되는 분야 중의 하나는 지적재산권과 불법복제의 문제이다. 사실 1990년대부터 마이크로소프트로 대변되는 미국의 IT기업들은 소프트웨어나 디지털 콘텐츠에 대한 중국의 불법복제 관행에 대한 불만을 토로해 왔다(Sepetys and Cox,

2009). 1998년의 연설에서 빌 게이츠는 중국에서 매년 300만 대의 컴퓨터가 판매되지만 정품 윈도를 탑재한 것은 거의 없다고 탄식한 적이 있다. 윈도XP가 공식 출시되기도 전에 불법복제된 버전이 중국의 뒷골목에 나돈 것은 유명한 일화이다(Blanchard, 2007a, p.93). 또 다른 일례를 들면, 2007년 7월 중국의 공안부와 미국 FBI(Federal Bureau of Investigation)가 중국 남부에서 약 20억 달러에 달하는 11개 언어 버전의 19종의 불법복제 소프트웨어를 단속하기도 했다(Vance, 2010). 이러한 맥락에서 마이크로소프트는 개별 기업 차원의 불법복제 단속의 노력을 벌였을 뿐만 아니라 미국 정부의 지원을 받아 지적재산권 보호의 국제규범을 중국에 부과하려는 노력을 했었다(Watal, 2010).

그러나 이 글에서 살펴보려는 것은 실제로 중국에서 불법복제가 행해지고 있고 이 문제가 얼마나 심각하나의 ‘현실’은 아니고, 불법복제와 관련된 이념과 정체성의 표준경쟁이다. 사실 불법복제의 문제와 관련하여 중국은 국제적으로 성숙한 선진국의 이미지보다는 아직 ‘문명화되지 않는’ 개도국의 이미지를 벗어나지 못하고 있다. 다시 말해, 미국이 신자유주의를 전파하는 보편적 규범의 수호자로서 이미지를 유지한다면, 중국은 국제규범으로부터 다소 일탈적인 이미지를 갖고 있는 것이 사실이다. 소프트웨어나 기타 디지털 콘텐츠의 지적재산권 문제와 관련하여 중국 정부는 ‘책임 있는 대국’의 이미지를 구현하기 위해서 노력하기보다는 다분히 불법복제의 관행을 방조하는 정책적 태도를 취해왔다.

앞서 살펴본 바와 같이, 중국 정부는 인터넷에서의 반정부 활동에 대해서는 통제의 고삐를 늦추지 않음에도 불구하고, 이에 비례하는 정도로 불법복제에 대한 단속을 펼치지 않는 것이다. ‘꿊고 맏기’의 전략을 역방향으로 실천한 것으로 해석할 수 있다. 주로 불법복제의 대상이 되는 것이 대부분 미국 기업들의 지적재산권이라는 점을 감안하면 이러한 태도의 이면에 민족주의적 정서가 자리 잡고 있음을 부인할 수 없다. 게다가 중국에서는 불법복제를 단속하는 마이크로소프트에 대해서는 오히려 감옥의 간수वाद 같은 이미지로 몰아붙이는 대항의 정서마저 있었다. 앞서 언급했던 마이크로소프트의 중국 시장 침투 전략의 사례에서 보는 바와 같이, 마이크로소프트가 중국에서 자사의 평판을 고려하여 불법복제를 방관하고 제품가격을 인하한 역설적인 상황이 발생한 것은 바로 이러한 이유 때문이다(Blanchard, 2007a, p.92).

이러한 민족주의적 경향은 중국의 온라인 토론방에서 등장하는 댓글들에서도 발견된다. 온라인 토론방에서 벌어지는 중국 네티즌들의 토론을 보면, ‘정부’에 대한 반대의 담론이 오고갈지 언정 중국이라는 ‘국가’에 대한 이상은 버리지 않는 경우가 많다. 이러한 경향은 지난 수천 년의 역사가 중국인들을 하나의 국가라는 테두리로 결속하고 있기 때문에 발생하기도 하지만 좀 더 가까운 역사에서 원인을 찾으면 사회주의 체제의 경험이나 개도국으로서 중국의 정체성 등이 반영된 결과라고 볼 수 있다. 여하튼 현재 중국의 인터넷은 민족주의적 정서를 분출하는 통로의 역할을 톡톡히 담당하고 있다.

예를 들어, 중국 공산당 기관지인 『인민일보』의 ‘강국논단(強國論壇)’이라는 인터넷 게시판을 보면, 어떻게 하면 중국을 좀 더 강한 나라로 만들 것이냐는 부국강병의 담론이 주류를 이

룬다. 이러한 민족주의적 정서는 2010년 구글 사건 이후에도 여실히 드러난 바 있다. 당시 중국에선 ‘구지에(谷姐)’라는 웹사이트가 등장했다. ‘구꺼(谷歌, 중국어로 구글)’를 패러디한 이 사이트는, 남자 친구 ‘구꺼’가 여자 친구인 ‘구지에’를 떠나는 것을 슬퍼한다는 내용으로 구글에 대한 중국인들의 반감을 대변했다. 현지의 정서를 무시하고 힘으로 밀어붙이는 미국 기업의 태도에 단호하게 대응하자는 성토의 움직임도 반영되었다. 그들은 미국의 패권주의를 비판하면서, 중국이 이제는 ‘노(No)’라고 말해야 한다고 주장했다(강진석, 2010).

중국의 인터넷 민족주의를 보여주는 사례로서 중국 해커들의 행태와 이에 대한 중국 내의 인식에 주목할 필요가 있다. 중국 언론이나 네티즌들 사이에서는 이들 해커를 범죄자로 비난하기보다는 오히려 애국자로 칭송하는 ‘프레임 짜기’의 분위기마저 존재한다. 이러한 인식은 해커를 부르는 용어에 반영되어 있다. 중국어로 해커는 흑객(黑客)이지만 많은 경우 홍객(紅客)이라고도 불린다. 말 그대로 ‘붉은 손님’이라는 뜻인데 한자어에서 ‘객(客)’이 도둑을 의미한다면 여기서 주목할 것은 ‘홍(紅)’이라는 형용어이다. 이러한 형용어를 쓰는 이유는 10대의 해커들을 일종의 충성스러운 애국자로 여기는 인식을 반영한다. 중국 공산당이 붉은 색을 숭상하여 당과 국가를 대표하는 색깔로 삼은 것과 같은 맥락이다. 중국의 국가이익을 지킨다는 명분으로 외세에 대항해서 해킹 공격을 하는 정치적 의미로 해석한 것이다. 실제로 통상적인 해커들이 보복이 두려워 자신들이 한 일을 공표하지 않는 것에 비해 중국의 해커들은 동료들의 칭송을 노리고 외세에 대한 자신들의 승리를 과시하는 경향이 있다(Chao, 2005, pp.8-9).

실제로 이들 해커들은 1998년과 2002년 사이에 미 공군이나 미 해군, 나토(NATO), 일본 정부, 인도네시아 정부, 대만 정부 등을 목표로 활발한 ‘애국주의적’ 활동을 펼친 바 있다(클루버·퀴우, 2005, pp.72-73). 예를 들어, 1999년 유고슬라비아 벨그라드의 중국 대사관 폭파사건 이후 중국 해커들은 민족주의적 정서에서 미국과 나토의 기구들을 사이버 공격했다(Dahong, 2005, p.16). 2001년 4월과 5월에 미국의 스파이 정찰기 사건 당시에도 비슷한 일이 벌어졌다. 중국의 전투기가 스파이 비행을 하던 미국의 정찰기와 충돌하여 추락하고 중국의 조종사들이 사망하자 미국 비행기를 중국에 강제로 착륙시켰다. 이 사건이 발생하자 인터넷은 네티즌들의 정보 수집과 담론 교환 활동의 허브가 되었다. 게다가 당시 발생했던 해킹은 미국과 중국 간에 사이버 전쟁이 발생한 것을 방불케 할 정도였다. 당시 이 사건에 대한 미국 내의 여론도 악화되었다. 미국의 스파이 비행기 사건 직후 퓨연구소(Pew Research Center for the People and the Press)가 실시한 설문조사에 의하면, 중국을 부정적으로 인식하는 미국인들의 숫자가, 사건이 터지기 전인 2000년 3월의 61퍼센트에 비해서 사건이 터진 이후 70퍼센트로 나타나 9퍼센트나 증가되었다고 한다(Kluser, 2001, pp.5-7).

미국 정부도 중국의 해커들이 중국 정부의 지원을 받아서 미국 정부와 기업들의 컴퓨터 네트워크를 공격한다고 믿고 있다. 예를 들어 미국 정부가 소위 ‘오로라 공격(Aurora attack)’이라고 명명한 2009년의 해킹 사건은 구글뿐만 아니라 아도비나 시스코 등과 같은 미국의 IT기업들을 목표로 하여 중국 해커들이 벌인 일이라는 것이다(Clark, 2011). 2010년 구글 사건 당

시에도 중국의 해커들이 적극적인 역할을 한 것으로 알려져 있다. 예를 들어, 중국의 어느 젊은 해커는 『뉴욕타임즈』 기자와의 비밀 인터뷰에서 구글 공격의 구체적인 부분을 밝혔는데, 구글에 대한 해킹 공격에 투입된 트로이 목마 바이러스는 외국 해커에 의해서 개발되었지만 중국 해커들이 그 바이러스를 변형하여 사용했다고 주장했다(Barboza, 2010).

이러한 중국의 해킹은 미국의 기업뿐만 아니라 심지어는 미국 고위 관리의 계정까지도 목표로 하고 있어 미국의 근간을 뒤흔드는 위협이라고 인식되고 있다(US-China Economic and Security Review Commission, 2009). 이러한 위협인식은 중국 정부와 군이 미국에 대한 비대칭 전쟁을 수행할 목적으로 ‘애국주의적’ 해커 부대를 조직적으로 양성하고 있다는 사실이 확인되면서 더욱 증폭되고 있다(Thomas, 2009; Hvistendahl, 2010; Barboza, 2010). 물론 중국 정부는 이러한 미국의 인식과 주장에 대해서 부정하는 태도로 대응하고 있다. 해커의 공격은 중국 정부와는 관련이 없으며, 혹은 다른 나라의 해커들이 중국 사람으로 행세하며 벌인 일이라는 것이다(Clark, 2011).

그럼에도 불구하고 인터넷과 관련된 중국의 이미지는 여전히 불법적이고 일탈적인 것으로 그려진다. 중국은 보편적 원리에 충실한 이미지보다는 자국의 특수성을 주장하는 이미지로 그려진다. 이에 비해 미국은 인터넷 세상의 질서와 규범을 수호하는 이미지이다. 비유컨대, 마치 일탈행위를 하는 ‘사이버 해적’과 이를 단속하려는 ‘디지털 보안관’의 경주를 본다거나 할까? 그런데 중국이 좀 더 ‘책임있는 대국’으로서 이미지를 구축하고 싶다면, 이러한 불법복제와 해킹을 지원하는 국가로서의 이미지는 큰 부담이 아닐 수 없다. 사실 이 분야에서 중국의 관련 법규는 명목상으로는 존재하지만 실제로는 집행되지 않는 ‘그림 속의 호랑이’라는 인식이 강했다.<sup>3)</sup> 이러한 상황에서 관건이 되는 것은 중국이 자국의 특수성을 주장하는 ‘독자 표준’의 차원을 넘어서 세계시민들까지도 ‘내편’으로 모으는 보편적인 표준을 추구하느냐의 여부이다.

## VI. 맺음말

이 글은 마이크로소프트와 구글이 컴퓨터 소프트웨어 산업과 인터넷 검색사업 분야에서 중국 정부를 상대로 벌인 경쟁을 네트워크 세계정치이론의 시각에서 분석하였다. 이 글에서 다룬 두 사례는 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 다국적 기업과 정부 간의 갈등에만 그치는 것이 아니라, 미국과 중국의 정부뿐만 아니라 다국적 기업과 세계 인권단체들, 그리고 양국의 네

3) 예를 들어, 본문에서 언급한 뉴욕타임스의 비밀인터뷰에 의하면, 2009년 중국 당국이 해킹을 범죄로 다루는 법을 개정하여 처벌 규정을 징역 7년까지로 강화했지만, 불법복제 단속의 경우와 마찬가지로, 일반 해커들은 이 법이 강력히 실행되지 않을 것이라고 인식하여 무시하는 경향이 있다고 한다(Barboza, 2010).

티즌들까지도 참여하는 다양한 ‘행위자들의 집합체’가 벌이는 경쟁이다. 이 글의 서술과정에서 ‘미국’과 ‘중국’이라고 통칭해서 부른 것은 바로 이러한 ‘네트워크 행위자’를 염두에 둔 것이다.

이렇게 펼쳐진 미·중 표준경쟁은 종전의 국제정치학에서 주목하던 국가들 간의 영토경쟁이나 단순한 시장점유율의 경쟁과는 그 성격이 사뭇 다르다. 이 글에서 군사력이나 경제력 등과 같은 전통적인 권력의 잣대가 아니라 네트워크 권력이라는 새로운 잣대를 원용한 것은 바로 이러한 이유 때문이다. 이러한 시각에서 본 미·중 경쟁은 기술과 제도 및 이념의 표준을 놓고 벌인 3차원의 네트워크 권력정치로 이해된다. 첫째, 중국의 리눅스 지원정책과 마이크로소프트의 중국 시장 진출 사례를 통해서 살펴본 미국과 중국의 경쟁은 기술표준경쟁의 대표적인 사례이다. 둘째, 2010년 상반기 미국의 인터넷 포털 기업 구글의 중국 시장 철수 결정을 통해서 드러난 미국과 중국의 갈등은 양국의 정책과 제도의 표준을 놓고 벌인 복합적인 경쟁이었다. 끝으로, 가장 포괄적인 차원에서 보면 미국과 중국이 불법복제와 해킹의 문제를 놓고 벌인 논란은 정보화시대의 이념과 정체성의 표준을 놓고 벌인 경쟁으로 해석될 수 있다.

이 글에서는 이러한 표준경쟁의 과정에서 두 나라의 네트워크 행위자들이 구사한 전략을 좀 더 입체적으로 분석하기 위해서 미셸 칼롱이 제시한 네트워킹 전략(즉 ‘번역’)의 네 단계에 대한 논의를 원용하였다. 이렇게 네트워킹 전략을 분석적으로 살펴본 작업의 의미는, 행위자들이 자신의 주위에 네트워크를 형성하기 위해서, 프레임은 짜고, 기존의 관계를 끊고 새로운 관계를 맺음으로써, 내편을 모아서, 궁극적으로는 표준을 세워가는 과정이 IT분야에서 나타나는 네트워크 세계정치의 복합적 성격을 이해하는 데 암시하는 바가 크다는 데 있다. 이러한 관점에서 이해된 미국과 중국의 3차원 표준경쟁은 승자와 패자를 묻는 것이 무색한 복합적인 경쟁으로 나타났다. 이러한 분석을 통해서 이 글이 강조하고 싶은 것은 다음의 세 가지로 요약할 수 있다.

우선, 소프트웨어 산업에 벌인 미·중 경쟁은 표면적으로 드러나는 시장에서의 승패와는 달리 좀 더 구조적인 시각에서 이해되어야 한다. 2000년대 초·중반 중국시장에서 벌어진 마이크로소프트와 중국 정부(그리고 여타 소프트웨어 관련기관)의 경쟁은 언뜻 보기에는 마이크로소프트가 고개를 숙이고 들어가는 모습이었지만, 실상은 마이크로소프트가 윈도 운영체계를 중국에 성공적으로 침투시키는 결과를 낳았다. 2000년대 후반 이후 중국 내에서 마이크로소프트의 윈도·오피스 제품군이 차지하는 점유율이 약 90퍼센트에 달하게 되면서 사실상 표준을 장악하는 수준에 이르렀다. 이를 해석하면, 마이크로소프트가 ‘자원권력’은 굵히고 들어갔지만 ‘네트워크 권력’은 장악한 모습이라고 볼 수 있다.

둘째, 미국의 사실상 표준에 대항하는 중국의 정책과 제도의 힘도 만만치 않다. 기술표준 분야의 도전에서는 중국이 ‘프레임 짜기’의 단계를 넘어 ‘끊고 맺기’나 ‘내편 모으기’로 나아가기 쉽지 않았던 반면, 제도표준의 분야에서는, 적어도 여태까지는, ‘내편 모으기’에 성공하고 있다. 중국 시장에 진출하려는 기업은 누구라도 중국 정부의 규제지침을 따라야만 출전권을 얻



을 수 있기 때문이다. 이는 기본적으로 중국이 지니고 있는 인구와 시장 규모에서 나오는 ‘집합권력’의 효과이다. 다시 말해 중국에 진출하는 미국 기업들에게 중국의 규모 그 자체는 뿌리칠 수 없는 유혹이다. 게다가 이러한 시장규모에서 비롯되는 네트워크 권력은 적절한 계기를 만들 경우 단순히 기술표준의 주도권으로 연결될 수 있다. 중국이 아직까지는 역부족이지만 지속적으로 독자적인 기술표준을 모색하는 것은 바로 이러한 이유 때문이다.

끝으로, 이 글이 다룬 분야에서 미국과 중국은 정책과 제도의 차원뿐만 아니라 이념과 정체성이라는 차원에서도 표준경쟁을 벌이는 양상을 보이고 있다. 이러한 표준경쟁의 내용은 소위 워싱턴 컨센서스와 베이징 컨센서스의 경합으로 요약할 수 있다. 미국이 인터넷 분야의 탈규제를 내용으로 하는 ‘프레임 짜기’를 하고 있다면, 중국의 정책과 제도는 인터넷을 통제와 검열의 대상으로 보고 접근한다. 21세기 세계정치의 패권국으로서 미국이 인터넷 자유주의 이념의 확산을 염두에 두고 말과 행동을 펼친다면, 인터넷이 만드는 공간에서 민족주의적 정서를 방조하는 중국의 ‘프레임 짜기’는 다분히 개도국의 발상에 머물러 있다. 이러한 맥락에서 보면, 가장 포괄적인 의미에서 본 미국과 중국의 표준경쟁은 자국이 추구하는 정책과 제도 및 이념의 보편적인 설득력을 획득하려는 네트워크 권력정치의 형태로 진행될 것이다.

요컨대, 21세기 세계정치에서 미국과 중국이라는 두 강대국이 벌이는 패권경쟁은 단순히 두 나라의 관계에만 그치는 것이 아니라, 세계정치 구조 전반의 미래를 엿보게 하는 중요한 주제이다. 이 글에서 살펴본 소프트웨어 산업과 인터넷사업 분야는 21세기의 선도부문으로서 향후 미·중 경쟁의 향배를 엿보게 하는 시금석이다. 그렇다면 이 글의 이론적 논의와 사례분석이 한국의 전략에 주는 함의는 무엇일까? 최근 미국과 중국이 구축하는 양대 네트워크 사이에서 한국이 취할 네트워크 국가전략의 방향은 어떻게 설정되어야 할 것인가? 향후 한국에 영향을 미치는 21세기 세계정치 구조의 핵심을 이루는 미중관계를 어떻게 활용해 나가야 할 것인가? 이상의 질문들은 전통적인 국제정치이론의 시각을 넘어서 네트워크 세계정치이론을 원용하려는 시도를 벌인 이 글이 향후 연구과제로 삼아야 할 주제임에 분명하다.

〈참 고 문 헌〉

- 강진석. 2010. “'구글 차이나' 사태를 바라보는 원근법.” PRESSian. 2월 12일  
<[http://www.pressian.com/article/article.asp?article\\_\\_num=40100212104727&Section=05](http://www.pressian.com/article/article.asp?article__num=40100212104727&Section=05)> (검색일: 2011년 10월 1일).
- 김상배. 2007. 『정보화시대의 표준경쟁: 원텔리즘과 일본의 컴퓨터산업』 한울.
- 김상배. 2008. “네트워크 권력의 세계정치: 전통적인 국제정치 권력이론을 넘어서.” 『한국정치학회보』 42(4), pp.397-408.
- 김상배 편. 2011. 『거미줄 치기와 별집 짓기: 네트워크 이론으로 보는 세계정치의 변환』 한울.
- 김응희. 2003. “동북아 IT협력의 정치경제.” 『일본연구논총』 17, pp.75-101.
- 배영자. 2011. “미국과 중국의 IT 협력과 갈등: 반도체 산업과 인터넷 규제 사례.” 『사이버커뮤니케이션학보』 28(1), pp.53-88.
- 정의철. 2008. “인터넷 규제와 정치공론장: 구글의 중국 진출 케이스를 중심으로.” 『정치커뮤니케이션 연구』 9, pp.209-245.
- 클루버, 랜디·잭 린추안 퀴우. 2005. “중국, 인터넷 그리고 민주주의.” 인드라짓 바네지. 편. 『아시아의 인터넷, 정치, 커뮤니케이션』 커뮤니케이션북스, pp.35-86.
- 하영선·김상배 편. 2006. 『네트워크 지식국가: 21세기 세계정치의 변환』 을유문화사.
- 하영선·김상배 편. 2010. 『네트워크 세계정치: 은유에서 분석으로』 서울대학교출판문화원.
- 홍성욱. 편. 2010. 『인간·사물·동맹: 행위자네트워크 이론과 테크노사이언스』 이음.
- Amnesty International. 2006. *Undermining Freedom of Expression in China: The Role of Yahoo!, Microsoft and Google*. London: Amnesty International. The Human Rights Action Centre.
- Barboza, David. 2010. “Hacking for Fun and Profit in China’s Underworld.” *The New York Times*. February 2.
- Blanchard, Jean-Marc F. 2007a. “China, Multinational Corporations, And Globalization: Beijing and Microsoft Battle over the Opening of China’s.” *Asian Perspective*. 31(3), pp.67-102.
- Blanchard, Jean-Marc F. 2007b. “Multinational Versus State Power in an Era of Globalization: The Case of Microsoft in China, 1987?2004.” *International Financial Review*. 7, pp.497?534.
- Callon, Michel. 1986a. “Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St. Brieuc Bay.” John Law ed. *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge*. London: Routledge and Kegan Paul, pp.196-233.
- Callon, Michel. 1986b. “The Sociology of an Actor-network: the Case of the Electric Vehicle.” Michel Callon and John Law, Arie Rip, eds. *Mapping the Dynamics of Science and Technology: Sociology of Science in the Real World*. London: Macmillan, pp.19-34.

- Castells, Manuel. 2009. *Communication Power*. Oxford and New York: Oxford University Press.
- Chao, Leon. 2005. "The Red Hackers: Chinese Youth Infused with Nationalism." *Chinascopie*. May, pp.8-13.
- Clark, Richard. 2011. "China's Cyberassault on America." *Wall Street Journal*, June 15.
- Clinton, Hillary. 2010. "Remarks on Internet Freedom." A Speech delivered at The Newseum, Washington, DC. January 21, 2010 <<http://www.state.gov/secretary/rm/2010/01/135519.htm>> (검색일 2011년 9월 25일).
- CNN.com. 2000. "Microsoft in China: Clash of Titans." CNN.com. February 23, 2000. <<http://archives.cnn.com/2000/TECH/computing/02/23/microsoft.china.idg/>> (검색일: 2011년 9월 25일).
- Dahong, Min. 2005. "The Passionate Time of Chinese Hackers." *Chinascopie*. May, pp.14-25.
- Deibert, Ronald J. et al. eds. 2008. *Access Denied: The Practice and Policy of Global Internet Filtering*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Deibert, Ronald J. et al. eds. 2010. *Access Controlled: The Shaping of Power, Rights, and Rule in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Engardio, Pete (with Dexter Roberts). 1996. "Microsoft's Long March." *Business Week*. June 24, pp.52-55
- Grewal, David Singh. 2008. *Network Power: The Social Dynamics of Globalization*. New Haven and London: Yale University Press.
- Hafner-Burton, Emilie M., Miles Kahler, and Alexander Montgomery. 2009. "Network Analysis for International Relations." *International Organization*. 63(3), pp.559-592.
- Hartford, Kathleen. 2000. "Cyberspace with Characteristics." *Current History*. 99(638), pp.255-262.
- Hiner, Jason. 2007. "Sanity Check: How Microsoft beat Linux in China and What It Means for Freedom, Justice, and the Price of Software." *TechRepublic*, July 27, 2007.
- Hughes, Christopher R. 2010. "Google and the Great Firewall." *Survival*. 52(2), pp.19-26.
- Hvistendahl, Mara. 2010. "China's Hacker Army." *Foreign Policy*. March 3, 2010.
- International Debates. 2010. "China and the Internet." *International Debates*. 8(4), April 2010. pp.10-23.
- Kahler, Miles. ed. 2009. *Networked Politics: Agency, Power, and Governance*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Kirkpatrick, David. 2007. "How Microsoft conquered China or Is It the Other Way Around?" *Fortune*, July 17.
- Kluver, Alan. R. 2001. "New Media and the End of Nationalism: China and the US in a War of Words." *Mots Pluriels*. 18. <<http://motspluriels.arts.uwa.edu.au/MP1801ak.html>> (검색일: 2011년 9월

26일)

- Kshetri, Nir. 2005. "Structural Shifts in the Chinese Software Industry." *IEEE Software Country Report*, pp.86-93.
- Maoz, Zeev. 2010. *Networks of Nations: The Evolution, Structure and Impact of International Networks, 1816-2001*. Cambridge and New York: Cambridge University Press
- Mulvenon, James. 2008. "Golden Shields and Panopticons: Beijing's Evolving Internet Control Policies." *Georgetown Journal of International Affairs*. Summer/Fall, pp.115-120.
- Samuelson, Tracey D. 2010. "By Standing up to China, Google Return to its Roots." *Christian Science Monitor*. March 23, 2010.
- Sepeyts, Kristina and Alan Cox. 2009. "Intellectual Property Rights Protection in China Trends in Litigation and Economic Damages." NERA Economic Consulting.
- Shen, Xiaobai. 2005. "Developing Country Perspectives on Software: Intellectual Property and Open Source: A Case Study of Microsoft and Linux in China." *International Journal of IT Standards & Standardization Research*, 3(1), pp.21-43.
- So, Sherman and J. Christopher Westland. 2010. *Red Wired: China's Internet Revolution*. London and Singapore: Marshall Cavendish.
- Sum, Ngai-Ling. 2003. "Informational Capitalism and U.S. Economic Hegemony: Resistance and Adaptations in East Asia." *Critical Asian Studies*. 35(3), pp.373-398.
- Tai, Zixue. 2006. *The Internet in China: Cyberspace and Civil Society*. New York and London: Routledge.
- Thomas, Timothy L. 2009. "Nation-state Cyber Strategies: Examples from China and Russia." Franklin D. Kramer, Stuart H. Starr, and Larry K. Wentz. eds. *Cyberpower and National Security*. Washington DC: Center for Technology and National Security Policy, National Defense University. pp.465-488.
- US Department of State and US Agency of International Development(USAID). 2010. *Leading Through Civilian Power The First Quadrennial Diplomacy and Development Review*.
- US-China Economic and Security Review Commission. 2009. *Capability of the People's Republic of China to Conduct Cyber Warfare and Computer Network Exploitation*. McLean, VA: Northrop Grumman Corporation Information Systems Sector.
- Vance, Ashlee. 2010. "Chasing Pirates: Inside Microsoft's War Room." *The New York Times*, November 7.
- Watal, Jayashree. 2010. "US-China Intellectual Property Dispute: A Comment on the Interpretation of the TRIPS Enforcement Provisions." *The Journal of World Intellectual Property*, 13(5), pp. 605-619.
- Zakaria, Fareed. 2010. "Clash of the Titans." *Newsweek*. January 25. pp.34-36

## **U.S-China Standard Competition in the Information Age: A Perspective of the Network Theory of World Politics**

**Sangbae Kim**

In January 2010, Google, a U.S. multinational corporation in Internet portal business, announced to retreat its business from the Chinese market, and generated a seemingly conflictual situation between the United States and China. A series of politico-diplomatic happening followed by the Google's business decision reflected a new dimension of competition between two powers. This is compared to a confrontation, as a form of standard competition, between Microsoft, a U.S. multinational corporation in computer software and the Chinese government in the late-1990s and the early-2000s. These two cases of standard competition in the field of internet search business and operating system software could be a kind of barometer to understand the U.S.-China hegemonic competition in the 21st century. This paper argues that Realist theories of international politics, which focus on the resource power politics among nation-states, do not provide theoretical tools to analyse the dynamics of U.S.-China competition in these fields. Therefore, it is necessary to go beyond the existing discussion on "balance of power" or "power transition," and to develop a new theoretical framework to capture the very relational context and structural dynamics of a new hegemonic competition. In this context, this paper relies on the Network Theory of World Politics (NTWP), which has gained a lot of academic attention for the last 4-5 years, and attempts theoretical and empirical research to analyse a new competition between the United States and China in the information age: three dimensional standard competition on technology, institution, and ideology.

**Key words: Network, Information Age, United States, China, Standard Competition, Software, Internet, Microsoft, Google**