



# 네트워크시대의 소프트웨어 자산 운용 ②

글 | 함호범 / 소프트온넷(주)사업본부장

지난호(2005년 1,2월호)에 이어집니다.

## IV. 사용자의 권리 극대화

소프트웨어를, 네트워크를 이용하여 사용하거나 관리하는 것은 네트워크가 발전했기 때문이 아니라 사용자의 요구가 있었기 때문이다.

사용자는 발전된 기술과 환경을 이용하여 사용의 편리성, 비용의 절감, 관리의 효율성 등을 추구하였고, 이러한 수요가 시장을 통하여 공급자, 즉 저작권자에게 전해지게 된 것이다. 이러한 수요에 따라 공급자는 다양한 라이선스 정책을 수립하여 사용자의 수요에 맞는 적절한 공급 조건들을 만들었는데, 기존의 CPU당 라이선스에 더하여 사이트 라이선스, 사용자 라이선스, 서버 라

이선스, 동시사용자 라이선스 등을 추가하게 되었다.

저작권자들이 이러한 다양한 라이선스들을 제공하며 사용자들의 다양한 요구사항을 충분히 만족시키고 있다고 생각하는 반면 사용자들은 약간 다른 시각을 갖는다. 선의의 라이선스 구매자는 최신의 기술과 환경 등을 이용하여 효율성을 도모할 권리를 보유하고 있으며 네트워크와 기술의 발전을 예측하지 못했던 시대에 만들어진 법으로 발전된 기술을 활용, 효율성을 도모하려는 사용자의 권리를 강제하는 것은 시대착오적 발상이라고 주장한다.

또 지난 2004년 5월 3일자 디지털타임즈에 기획 연재된 디지털 문화혁명 칼럼은 “소비자 입장에서는 내가

필요한 소프트웨어 일부분만 또는 일시적으로 소프트웨어를 사용할 수 없다. 만약 내 취미에 수 천만 원짜리 소프트웨어가 필요하다면 그것을 돈 주고 살 엄두가 나지 않을 것이다. 잠시 빌려 사용할 수 없을까 고민하게 된다. 과거에는 주로 PC에 설치해 사용하던 것에서 이제는 필요할 때마다 접속해서 사용하는 주문형 소프트웨어가 일반화하고 있다. 특히 유틸리티 소프트웨어들은 업무상 항상 필요하기보다는 참고 도서처럼 필요할 때만 접속해서 사용하면 더 할 나위 없이 편리하다. 내 PC에 필요한 소프트웨어를 모두 복잡하게 설치, 운영할 필요가 없다. 가끔 사용하는 소프트웨어를 일시불로 사서 사용하는 것은 소비자 입장에서 불리하다.”라고 하며 소비자의 상대적 불이익과 향후의 비전에 대해 이야기하고 있다. 즉, 소비자에게 있어서 보다 효율적인 라이선스 정책의 요구는 지극히 당연한 일이라는 주장이다.

Annuity 라이선스 계약을 예로 들어 보면 소비자는 1년간 라이선스를 사용하기로 하고 비용을 지불한다. 즉 “1년×365일×24시간×60분 = 525,600분 동안 사용하기로 계약하였지만 실제 이 소프트웨어를 사용하는 시간은 얼마나 될까? 원하는 때에 사용하고, 사용한 시간만큼 비용을 지불한다면 더 효율적이지 않을까?”하는 당연한 기대를 갖게 된다. 또한 네트워크가 발달하지 않았을 당시에 사용자는 설치된 PC 앞에서만 일을 할 수 있었지만 지금은 다르다. 네트워크로 연결되지 않은 곳이 없고, 네트워크에 연결되지 않은 PC가 없다. 사용자 중심으로 업무의 환경이 움직일 수 있는 준비가 되었다.

바쁘게 움직이는 사용자는 시간과 장소에 관계 없이 언제나 자신만의 업무 환경을 유지하기를 원한다. Virtual Mobile Office를 원한다. 이러한 사용자의 요구사항 때문에 Utility Computing의 개념과 Utility Pricing 정책이 요구되는 것이다.

인쇄술에 의하여 최초의 저작권법이 입법된 것과 같

이 저작권법은 디지털기술과 인터넷이라는 새로운 기술, 네트워크라는 새로운 환경에 대처하여야 한다.

저작권의 강력한 보호에 의하여 창조와 배포의 활성화를 통한 발전의 촉진이 이루어지는 이면에 일반인에 의한 저작물에 대한 접근권 또한 감소시킬 수는 없는 문제이다. 이것이 바로 저작권에 대한 사용자의 권리 즉, 공정이용의 법리다. 이는 저작물의 창조를 장려하기 위하여 저작자에게 강력한 창작의 동기를 유발시키기 위한 독점적 권한 부여와 저작물을 가능한 한 많이 공개하여 유포시키는 상반되는 두 가지 목적을 균형 시키는 개념인 것이다.

사용자의 공정이용권리에 대해 라이선스 정책의 변화를 대입해 보면 이해되는 부분이 있다. 즉 온라인 서비스가 확대되고 유비쿼터스 시대가 도래하면서 디지털 컨버전스가 자연스럽게 이루어지고 있으며 이에 따라 라이선스 정책도 1PC 1라이선스에서 1인 1라이선스로 변화되고 있는 과정이다. 대표적인 제품이 한글과컴퓨터의 Documan이다. 사용자는 자신이 보유하고 있는 데스크탑, 노트북, PDA, Car-PC 등 여러 컴퓨터를 보유하더라도 소프트웨어는 개인이 가지고 있는 단 한 카피만 구매하면 된다. 또한 1인 1라이선스로 변화된다고 해서 반드시 저작권자의 매출이 감소하는 것은 아니다. 장기적으로는 오히려 합법적 고객의 증가를 통해 이익을 극대화할 수 있는 것이다.

이렇게 네트워크가 발달함에 따라 사용자의 인식도 바뀌어가고 있으며 제도적으로도 그 동안 저작권 개념의 정립 이후 꾸준히 저작권자의 권리가 강화 일반도를 걷던 것에서부터 상대적으로 관심이 덜해있던 사용자의 권리를 보호하여 균형을 이루는 방향으로 진행되고 있다. 바로 프로그램심의조정위원회의 결정이 소비자의 권리를 고려하기 시작한 작은 첫걸음이라고 할 수 있는 것이다.

## V 맺으며 - 네트워크 시대의 비전

네트워크 시대의 발전은 단순한 기술의 끝없는 발전의 일부만은 아니다. 네트워크와 이를 이용하는 기술이 발전함에 따라 많은 다양한 비전이 제시된다.

우리나라는 미국으로부터 50% 내외의 불법복제율을 의심받고 있는 저작권 관련 우선감시대상국이다. 또 아직도 소득격차가 선진국들에 비해 커서 계층간 정보격차도 크다.

지난 2004년 4월 1일자 디지털타임즈에 실린 글을 보면 선진국인 미국의 텍사스주 휴스턴시의 이야기가 있다.

디지털 디바이드를 해소하기 위해 지방정부가 나서서 마이크로소프트 오피스와 호환되는 제품을 구입하여 인터넷기반 온디맨드 방식으로 저가에 저소득층에게 공급하고 있다. 효과도 커서 350달러를 상회하는 마이크로소프트 오피스의 30%를 대체하고 연간 750만 달러의 소프트웨어 구매비 절감을 이루고 있으며 뉴욕주 등 다른 지역으로 확산되고 있다고 했다.

우리나라는 어떤가?

지방자치단체별로 수백 개씩의 보육시설이 있는 것으로 알고 있다. 리즈가 끝난 PC를 보육시설에 보내 계층간 정보격차의 해소를 위한 노력도 지속하고 있다. 그러나 덜렁 PC만 보내면 애초에 목표한 효과는 반감될 수밖에 없다. 그렇다고 제대로 관리되지 않을 소프트웨어를 함께 보내는 것도 문제다. 그렇다고 소프트웨어를 주지 않으면 불법으로 사용하게 될 것은 자명하다.

학교도 마찬가지다. 사교육을 지양하려면 학교나 교육청 위주의 공교육이 네트워크를 이용하여 이루어져야 한다. 학생들은 가정에서 인터넷을 통하여 제공되는 각종 교육 콘텐츠를 접속할 수 있어야 한다. 지금은 그렇지 못하다.

왜 그럴까?

네트워크는 발전하지만 네트워크라는 하드웨어 인프라에 뒷썩워질 소프트웨어 인프라가 부족하기 때문이다.

균형발전이 이루어지지 않고 하드웨어 일변도로만 발전하는 것이 문제다. 인터넷은 게임이나, 주식을 위한 것만은 아니다.

예를 들면 이런 것은 어떨까? 관공서에서 야간에 주차장을 개방하는 것처럼 주간에 업무용으로 사용하던 소프트웨어를 야간에 주민들에게 공개하는 방안, 학교에서 주간에 행정용 교육용으로 사용하던 소프트웨어를 야간에 재택교육을 위하여 개방하는 방안, 기업은 주간에 업무용으로 사용하던 소프트웨어를 야간에 사원가족이 사용할 수 있도록 개방하는 방안도 있다. 물론 이를 위해서는 가벼운 서버와 빠르고 효율적인 프로토콜이 필요하다.

현재까지 다양한 기술들이 개발되어 있지만 가장 최신의 것으로서 서버의 부하를 줄이고 클라이언트의 자원을 최대한 사용하는 방식이 스트리밍 방식이다. IBM도 MS도 스트리밍 인프라를 자체 개발 중에 있다.

네트워크 하드웨어 인프라는 KTX 고속철도인프라와 같다. KTX를 끄는 기관차는 소프트웨어 인프라다. 객차에는 소프트웨어를 싣는다.

우리나라는 하드웨어 인프라의 세계 최고이나 소프트웨어 인프라는 아직도 걸음마 단계이다. 이유는 신고 달릴 소프트웨어를 저작권자들이 내놓지 않았기 때문이다. 짐이 없는데 전동차는 필요 없었던 것이다. KTX는 세워두고 무궁화호에 게임이나 신고 달렸다.

정보통신부의 방침은 이런 시점에서 매우 시의 적절한 것이다. 앞으로 우리나라도 다른 선진 복지국들이 추진하고 있는 다양한 형태의 소비자 권익보호와 계층간 정보격차해소의 노력을 할 수 있게 된 것이다. 불과 몇 년이 지나서 우리나라가 복지 IT 부문에서도 세계를 선도할 수 있는 날이 오길 기대한다.