

제 3 주제에 대한 토론문:

오픈 소스 소프트웨어의 지적재산권과 경쟁-이철남 교수

토론자 - 변호사 정재훈¹

IT 패러다임의 변화와 오픈 소스·오픈 플랫폼의 성공

- 요즘 우리는 IT 산업에 일고 있는 큰 변화의 소용돌이를 목격하고 있다. 인터넷이 단순한 정보의 집적 창고에서 도약하여 글로벌한 통신 및 정보교류의 플랫폼이자 혁신의 플랫폼으로 거듭나고 있다. 인터넷과 모바일 기술의 발전으로 정보의 접속이 급속도로 팽창하게 되었다. 깨질 줄 몰랐던 PC 운영체제인 윈도우의 점유율이 모바일의 성공을 발판으로 한 애플의 약진으로 낮아지고 있고, 2010년 Q4 부터는 모바일 OS 분야에서도 선두가 바뀌고 있다. PC로부터 스마트폰과 태블릿으로 대변되는 모바일로 컴퓨팅의 패러다임이 바뀌어가는 것을 볼 수 있다. 이미 2010년 4 분기에 휴대폰과 태블릿의 판매량이 PC의 판매량을 넘어섰다는 통계가 제시되고 있다.
- 안드로이드는 오픈 소스의 새로운 성공 모델을 제시한 것이라 할 수 있다. 2005년 구글이 마이크로소프트 개발자 출신인 앤디 루빈이 설립한 회사를 인수하여 발전시킨 결과 새로운 리눅스 기반의 모바일 OS가 태어나게 되었고, 현재 스마트폰 영역에 활기찬 경쟁을 불러 오게 된 것이다. 이는 1990년대부터 줄곧 제기되어 온 오픈 소스 운동이 드디어 실증적인 성공사례를 내놓기 시작한 것이라고도 볼 수 있다. 15년전만 하더라도 순전히 개발자들의 열정에 기대어 온 비상업적 오픈 소스가 운동을 주도했으나, 현재의 오픈 소스 프로젝트들은 대부분이 상업적인 것이라고 볼 수 있다². 구글은 더 많은 혁신과 소비자 선택을 가져다 주는 개방형 시스템이

¹ 본 토론문은 마이크로소프트나 구글의 특정 입장을 대변하는 것이 아니며, 토론자의 지식과 경험을 기초로 작성한 것으로서 부족한 내용은 전적으로 토론자의 책임으로 귀속되는 것임을 밝혀둔다.

² 마이크로소프트도 2010.10. OpenKinect 라고 하는 오픈 소스 프로젝트를 제안하였는데, 이는 동작인식 인터페이스인 Kinect 하드웨어를 윈도우, 리눅스, 맥에서도 이용할 수 있게 한다는 아이디어이다. 이를 위해 Microsoft Public License (MS-PL)을 사용한다. 업계에서는 마이크로소프트가 미래의 컴퓨터 인터페이스가 될 Kinect를 크라우드 소싱(crowd-sourcing) 함으로써 커뮤니티가 애플리케이션을 많이

중국에는 승리한다고 믿고 있으며, 안드로이드를 비롯하여 크롬브라우저, 크롬 OS, 구글 웹 툴킷(Web Toolkit)³ 및 Google TV (공개 예정) 등을 오픈 소스로 운영하고 있다.⁴ 구글은 모바일 플랫폼인 안드로이드 OS 를 오픈 소스로 개발하여 무상으로 스마트폰 개발자 및 제조사들에게 제공하였고, 그로 인해 현재까지 100 여개의 안드로이드 디바이스를 출시할 수 있게 하였다. 여러 산업에 분포 되어 있는 78 개 이상의 다양한 파트너들과 함께 가장 바람직한 모바일 OS 를 만들기 위해 오픈핸드셋얼라이언스 (Open Handset Alliance)를 결성하였고 이를 통해 개발자, OEM, 통신사, 사용자들이 함께 안드로이드를 발전시켜 나갔다. 개방적 시스템을 활용한 결과 사용자를 위해 투명하게 성과를 공유함으로써 빠른 혁신을 달성할 수 있었던 것이다.

- 만일 폐쇄적인 시스템하에 개발이 이루어진다면 코드를 작성하기 위한 특정 프로그래밍 언어와 특정 플랫폼을 사용했어야 할 것이고, 제품의 유통 역시 한 두개의 조직에 의해 통제될 것이며, 그 인프라나 플랫폼을 소유하는 거대 기업이 만든 원칙에 의해서만 혁신이 이루어질 수 있을 것이다. 불과 수 년전의 모바일 생태계를 보자. 기존에는 통신사 별로 각기 다른 플랫폼을 사용해 모바일 환경이 폐쇄적이었고, 개발자나 제조업체 입장에서도 한계가 많았다. 모든 모바일 소프트웨어는 통신사의 전적인 결정 하에 채택 여부가 판가름되었고, 통신사를 통하지 않으면 출시의 기회조차 주어지지 않았다. 2005. 4.부터 강제 적용된 국내 무선인터넷 표준인 WIPI (Wireless Internet Platform for Interoperability)가 2009. 4. 폐지되고 나서야 블랙베리, 아이폰이 출시될 수 있었고, 곧 이어 국내 모바일 생태계는 극도의 혼란에 빠지게 되었다. 그렇지만 소프트웨어 개발자들은 통신사의 눈치를 더 이상 보지 않고 최소한의 가이드만 지키면 글로벌하게 출시할 수 있게 되었다. 예전보다 훨씬 적은 비용으로 훨씬 많은 고객층을 노릴 수 있게 된 것이다.⁵ 새로운 패러다임이 된 개방형 모바일 생태계에 적응하기 위해 SKT 는 지금까지 개발된 서비스 뿐만 아니라 앞으로 개발되는 서비스를 모두 개방하겠다고 선언하기에 이르렀다.

창출해내기를 기대하고 있다고 분석한다. 하드웨어에서는 특히 시장의 초기진입자가 많은 이득을 얻기 때문임을 잘 알고 있기 때문이다.

³ <http://code.google.com/intl/ko-KR/webtoolkit/>

⁴ 구글은 Apache 2.0 License 를 사용하고 있다.

⁵ 우리나라의 선도적인 게임개발회사 대표인 박지영 사장은 “게임회사가 경쟁이 심해 생존하기 힘든데도 불구하고 왜 오픈 마켓을 좋아할 수 밖에 없을까? ... 발생한 수익이 개발자에게 돌아오는 선순환 구조가 이어지는 것이 오픈 마켓이다. ...오픈 마켓은 기술적인 부분이 공개돼 투명하게 서비스할 수 있는 프로세스가 있으며 수익분배에 대한 뚜렷한 정책이 업체에게 피쳐폰과는 완전히 다른 경험을 제공한다.”고 신문인터뷰에서 밝힌 바 있다.

- 이러한 성공사례를 통해 이제 개방형 플랫폼은 혁신의 대세가 되었다고 할 수 있다. 이러한 개방형 플랫폼의 대표적인 것이 인터넷이라 할 수 있다. 인터넷이 이렇게 놀라운 성장을 거둔 비결은 바로 그 태생적 '개방성'에 있다. 웹페이지를 제작하는 프로그래밍 언어인 HTML은 누구에게나 개방되어 있으며 1조개가 넘는 현재의 웹 페이지들이 탄생하는 근본이 되었다. 인터넷은 이 시대의 가장 파괴적인 기술로서 "허가없이 혁신할 수 있는" 플랫폼이고 가장 빨리 움직이는 산업이라고 할 수 있다. 만일 인터넷이 폐쇄적으로 운영되었더라면 혁신이 지금과 같이 빠르고 폭넓게 일어날 수 없었을 것이고 우리의 삶이 지금과는 많이 달랐을 것이다.
- 앞으로 기업의 성패는 이러한 개방성과 투명성을 수용할 수 있는 능력유무에 달려 있다.⁶ 현실적으로 기업 입장에서 선뜻 개방형 체제를 채택하기란 쉽지 않다.. 전통적 경제학 논리로 보았을 때는 기업이 폐쇄형 체제를 통해 경쟁우위를 선점하고, 이 체제를 보편화한 후 제품 라이프 사이클에 걸쳐 이윤을 획득하는 것이 통념이다. 그러한 체제 하에서는 혁신 역시 현상을 유지할 수 있음을 전제로 해서만 일어나게 된다. 폐쇄적 시스템하에서는 초기에는 성장이 빠를 수도 있으나, 결국에는 혁신이 제약되기 때문에 개방형 시스템하에서 만큼 크게 성장할 수 없을 것이다. 반면, 개방형 체제에서는 소비자를 가둬두는 데서 경쟁우위가 생기는 것이 아니라 빠르게 움직이는 체제를 남보다 먼저 이해하고 이를 바탕으로 더욱 진보적이고 혁신적인 제품을 만드는 데서 경쟁력이 나온다. 그래서 개방형 시스템에서 파괴적 혁신이 더 수월한 것이다. 폐쇄형 시스템은 잘 정돈되어 있고 수익성이 높으나 그것을 통제하는 자만을 위한 것인 반면, 개방형 시스템은 무질서하면서도 수익성이 높으나 그것을 잘 이해하고 다른 사람보다 빨리 움직이는 자를 위한 것이다. 개방형 시스템에서는 경쟁 우위가 고객을 록인(lock-in)하고 경쟁자를 록아웃(lock-out)는 데에서 나오지 않는다. 그보다는 빨리 발전해가는 시스템을 다른 사람보다 더 잘 이해하고 더 나은 혁신적인 제품을 개발할 수 있는 지식을 활용함으로써 신속한 의사결정을 통해 경쟁에서 살아남을 수 있는 것이다. 현대의 개방형 경쟁은 주변의 모든 경쟁 상대를 물리치는 것이라기 보다는 자기의 편으로 끌어들여 그들과 수익을 공유하며 소비자가 원하는 대로 제품 선택의 자유를 주는 것이고 그것이 보다 고도화된 전략이라 할 수 있다. 기업이 개방형 체제를 선택하는 것은 철저히 전략적인 선택이다. 개방형 체제가 확산될수록 성장과 혁신이 확산되고, 결국 더욱 큰 시장을 조성해 보다 높은 부가가치를 가져다주며, 소비자들이 더 많은 혜택을 입는 발전적인 생태계가 조성된다. 한 마디로 산업자체의 규모를 키우려면 개방형 시스템이 답이다. P&G의 'C&D(Connect & Develop)' 전략이 좋은 예이다. 기업의 핵심 경쟁력인 R&D를 외부와 함께 추진해, 외부 전문인력 및 리소스를 적극적으로 활용하겠다는 것이다. P&G는 이를 통해 제품 개발 사이클을 최소화하는 동시에 개발비용도

⁶ 구글이 정의하는 개방성을 보다 쉽게 이해하고자 하는 분에게 구글 공식 블로그에 게시된 "The meaning of open (<http://googleblog.blogspot.com/2009/12/meaning-of-open.html>)"의 일독을 권한다. 이 글은 개방성에 관한 한 구글 직원들에게는 바이블처럼 여겨지는 지침이라고도 할 수 있다.

절감했으며, 소비자들은 더욱 혁신적인 제품을 더욱 자주 볼 수 있게 되었다. 제약사 머크(Merck & Co.,Inc.)는 개방형 신약개발 체제를 채택해 다른 제약 기업, 생명과학기업, 대학, 국공립 연구소, 정부기관과의 적극적인 라이선싱 제휴를 지향하고 있으며, 전 세계 15 명의 세계적인 과학자들로 구성된 과학자 그룹 '사이언스 앰버서더 (Science Ambassador)'를 두고 외부로부터의 적극적인 스카우팅 기회를 모색, 파트너십과 공동 연구를 위한 가교 역할을 하도록 한다.

오픈 소스와 경쟁법의 적용

- 이철남 교수는 발표 논문에서 오픈 소스에 대해서만 언급하고 있으나, 넓은 의미의 개방형 기술로서 오픈 소스 뿐만 아니라 오픈 스탠더드를 포함하는 것이라고 보는 것이 좋다고 본다. 경쟁과 혁신을 논함에 있어 오픈 스탠더드가 가지는 지적재산권 및 경쟁법적 의미에 대한 연구도 함께 진행되면 좋겠다는 제안을 해본다.
- 오픈 소스는 모든 사람에게 아이디어와 혁신에 대한 동등한 접근권을 보장한다. 이 글에서는 이런 오픈 소스 내지 오픈 플랫폼은 무상으로 공유되기 때문에 경쟁법 적 측면에서 이를 어떻게 바라봐야 하는가에 대해 다루고 있다. 단순화해서 말하자면 오픈 소스는 참여자들 사이에 개발 결과물을 공유함으로써 비용을 절감하고 시장 침투(market penetration)를 용이하게 한다. 소스코드 공유를 통해 더 나은 소프트웨어를 개발할 수 있게 되어 소비자에게 혜택을 가져다 주지만 반면 동일한 소프트웨어를 소비자에게 제공하게 된다는 점에서 보면 '사실상의 카르텔(*de facto cartel*)'과 같은 효과를 가져올 수 있다고 할 수 있다. 그렇지만 일반적인 경우 경쟁회사가 공동으로 R&D 를 진행하여 그 연구결과를 공유하는 것은 정당화된다고 할 수 있고 소위 "합리성 원칙 (rule of reason)" 테스트를 통과한다고 볼 수 있다. 오픈 소스도 그런 관점에서 본다면 독점금지법에 저촉될 여지는 없다고 볼 것이다. 그랜트백 조항, 약탈적 가격행위 여부, 부쟁의무 등에 관한 이 교수의 분석에 대해 동의한다. 구글은 사용자들에게 소프트웨어 및 인터넷 서비스를 무료로 제공하는 대신 소프트웨어에 광고를 노출시키는 방식으로 수익을 창출하는 비즈니스 모델을 추구한다. 소비자를 새로운 시장으로 인도하기 위해 공짜 비즈니스 모델을 사용하며, 광고로써 이를 지원한다. 물론 기본 서비스 수준을 넘어서는 프리미엄급 서비스를 제공할 때는 소정의 사용료를 받기도 한다 [Freemium (free+premium) business model]. 위와 같이 동일 회사내에서의 제품 내지 서비스간 Cross subsidization 이 독점금지법상 문제가 되는가에 대한 분석도 포함되면 좋겠다는 제안이다. 그리고 나아가 과연 공짜 비즈니스 모델이 혁신에 장애가 되고 불공정한 진입장벽을 형성하는가에 대한 분석이 추가되면 좋겠다는 의견이다.
- 오픈 소스의 약탈적 가격행위 여부와 관련하여 좋은 사례가 있다. 마이크로소프트는 10 년전부터 윈도우 모바일(최근 윈도우 폰이라고 명칭을 바꿈)이라는 모바일 OS 를 개발하여 배포하여 왔으나 그다지 큰 성공을 이루지 못했다. 그러던 중 애플의 iOS 와 안드로이드 OS 가 스마트폰의

확산을 촉발시켰다. 최근 조사결과에 따르면 안드로이드가 심비안의 점유율을 넘어 모바일 OS 점유율을 1위를 차지했다는 뉴스가 보도되기도 했다. 과연 안드로이드의 성공을 “공짜”로 보급되었기 때문이라고 볼 것인가? 그보다는 성능과 품질 경쟁에서 소비자의 입맛에 맞는 스마트폰 OS를 만들어 냈기 때문이 아닐까? 게다가 안드로이드 OS가 경쟁에서 이긴 후 유료화하거나 개방형 시스템을 폐쇄형으로 가져간다면 모를까 이마저도 사실과 다르다. 공짜 모델을 약탈적 가격행위의 관점에서 보는 것은 무리한 시각이라고 본다. 다른 사례로서 구글이 유튜브와 같은 서비스를 가지고 경쟁하는 회사로부터 광고를 받지 않으려고 한다면 독점금지법상 문제될 수도 있을 것이다. 여하튼 독점금지법은 소비자를 보호하기 위한 것이지 경쟁자를 보호하기 위한 것이 아니다. 공짜 서비스가 소비자에게 혜택을 주는 것인 한, 독점금지법이 문제될 소지는 없다고 본다.

- 개방형(open) 시스템과 폐쇄형(closed) 시스템의 대결구도의 대표적인 사례는 아마도 현재 구글 안드로이드 대 애플의 경쟁이라고 말할 수 있을 것이다.⁷ 애플은 이 표현을 파편화된(fragmented) 시스템과 통합된(integrated) 시스템이라는 용어로 바꿔 설명하기를 선호한다.⁸ 폐쇄형 시스템이 독점금지법에 저촉될 수 있는 가능성 중의 하나로 거래거절(아마도 우리법상 단독의 거래거절) 행위가 있다. 현재 아이팟이 아닌 다른 MP3 플레이어는 아이튠즈에 접속하여 동기화하는 것이 제한되어 있다. 애플이 아이팟을 수시로 업그레이드하는 행위가 물론 소비자에게 더 나은 소프트웨어를 공급하려는 목적이 주된 것이겠지만 아울러 경쟁자의 접속을 배제하려는 것일 수도 있다고 가정해보자. 아이튠즈 소프트웨어를 버전 8.2.1로 업그레이드했을 때 팜(Palm)의 Pre 제품이 아이튠즈와 동기화하려는 것을 차단하려고 했다는 주장이 제기된 적이 있는데, 만일 소프트웨어 코드 분석결과 업그레이드의 목적이 경쟁자 배제에 있는 것으로 판명된다면 이론상으로 독점금지법 위반의 소지가 있게 될 것이다. 반면 오픈 소스에 기반한

⁷작년 10. 20. 애플의 스티브잡스와 구글의 앤드리루빈 사이에 가벼운 설전이 있었다. 스티브 잡스가 안드로이드에 대해 평을 하자⁷ 앤디 루빈은 그의 트위터를 통해 “the definition of open: “mkdir android ; cd android ; repo init -u git://android.git.kernel.org/platform/manifest.git ; repo sync ; make” 라고 답변했다. 이는 누구든지 지금 당장이라도 안드로이드 OS를 다운로드 받아 빌드할 수 있는 시스템 명령어로서 한 마디로 구글이 정의하는 개방성이다. 소스코드 그 자체를 경쟁자의 손에 쥐어주고 그들로 하여금 원하면 얼마든지 경쟁 제품을 만들게 한다는 것이다.

⁸ 애플 역시 완전한 폐쇄형 시스템을 추구하지는 않는다. 이를테면 WiFi 같은 표준 프로토콜을 채택한다거나, 오픈 마켓을 운영하면서 아이폰에서 외부 애플리케이션의 실행이 가능하게 하는 것등은 개방형 시스템을 따르는 것이라 말할 수 있다. 다만 소스코드까지 공개한 안드로이드에 비해서는 폐쇄형이라고 보는 것이 옳을 것이다.

시스템에서는 이런 방식으로 경쟁자를 배제할 우려가 없으므로 이 점에서는 자유롭다고 할 것이다.

- 오픈 소스 운동에 가장 큰 걸림돌이 된 것은 소프트웨어 특허였다. 왜냐하면 소스코드가 공개될 수록 저작권은 미약한 보호수단이 되기 때문이다. 마이크로소프트도 처음에는 오픈 소스에 소프트웨어 특허를 무기로 삼아 적극적인 공세를 취하려고 했었으나 결국 포기한 것으로 보인다. 그 이유는 개방적 플랫폼의 거대한 흐름에 저항하는 것이 더 이상 어렵다고 보았기 때문이 아닌가 생각된다. 앞서 언급한 OpenKinect 기술은 저작권 (기술적 보호조치 포함) 뿐만 아니라 특허로도 보호되고 있는 기술이다. 향후 이 기술에 대한 마이크로소프트의 입장을 지켜볼 필요가 있다.