

그누 프로젝트와 오픈소스 프로젝트를 통해 바라본 정보 공유운동

- 한국적 정보 공유운동의 가능성에 대하여 -

외교학과

2004-10446 남민욱

I. 머리말

정보화 사회가 본격적으로 우리 곁으로 다가오기 시작하면서, 기존에는 재산으로 여겨지지 않았던 것들이 새롭게 재조명되기 시작했으며, 그에 따라 이전에는 상상하지 못했던 새로운 형태의 산업들이 나타나기 시작했다. 그 중에서 컴퓨터의 출현과 그것의 보급은 많은 사람들의 생활을 바꾸어 놓았다. 특히 사람들의 관심이 점점 하드웨어 그 자체에서 하드웨어를 움직이는 소프트웨어와 지식구조로 옮겨감에 따라 소프트웨어에 대한 관심은 갈수록 높아지고 있다.

이런 상황에서 소프트웨어 산업의 몇몇 행위자는 자신들의 수익을 극대화하고 있으면서 대부분의 부(富)와 그것을 가능하게 만드는 지식구조를 독점하고 있다. 이들은 자신들의 독점행위를 ‘지적 재산권’을 보호함으로서 창작자들의 창작의욕을 고취시킨다는 이유를 들어 옹호하고 있지만, 몇몇 기업에 한정된 부와 자원의 편중은 보다 많은 사용자들과 개발자들의 행동에 제약을 만들어 온 것이 사실이다.

이러한 몇몇 기업에 맞서는 여러 가지 대항의 움직임 중에서 가장 잘 알려진 것은 MIT에서 컴퓨터공학을 연구하고 있던 리처드 스톨만(Richard Stallman)이 1984년에 시작한 ‘그누 프로젝트(GNU Project)’다. 그누 프로젝트는 소프트웨어 개발에 꼭 필요한 소스 코드(Source Code)가 공개된 자유 소프트웨어(free software)를 개발하여 배포함으로써 사용자들과 개발자들에게 유용한 정보 자원을 제공하고 그것을 사용하는 사람들의 창조성을 고취시키며 나아가 정보를 공유하고 발전시켜

나가는 행위 자체를 통해 가치를 추구하는 공동체를 건설하는 것을 목표로 하고 있다. 리처드 스톨만과 그누 프로젝트는 “지적재산권 체제에 반대하며 지식과 정보에 대한 자유로운 접근을 주장하는 이념과 실천”¹⁾을 뜻하는 정보공유론과 맥락을 같이 하고 있고, 소프트웨어에 국한되지 않은 광범위한 지식과 정보에 대한 공유운동을 펼쳐나가고 있다. 위와 같은 움직임은 단순히 개발자들의 알권리와 사용자들의 다양한 선택의 기회를 보장하는 소극적인 형태의 운동에서 자본주의, 그 중에서도 신자유주의 상황 하에서 인간의 권리를 획득하는 적극적인 대항담론으로서 현실에 비판을 가하고 하나의 대안을 제시했다는 평가를 받고 있다.

이 글에서는 현재 소프트웨어 산업에서 시작되어 중심으로 논의되고 있는 정보공유론을 리처드 스톨만의 그누 프로젝트와 에릭 레이몬드(Eric Raymond)의 오픈소스 프로젝트(Open Source Project)를 통해 살펴본다. 그리고 단순히 소프트웨어 분야에 국한되지 않고 보다 광범위한 지식과 정보를 향한 인간의 권리를 주장하는 정보공유론의 관념적 측면을 개인의 자유와 권리를 억압하고 구속하는 신자유주의적인 현실에 대한 대항담론으로서 조명하고 그 미래와 가능성을 간단히 조망한다. 마지막으로 정보공유론의 한국적인 도입과 실천에 대한 고민을 제시하는 것으로 이 글을 정리하고자 한다.

II. 정보공유론의 역사적 맥락

1. PC(Personal Computer)의 등장과 사회운동

도구와 기술의 발달은 단순히 인간 생활을 편리하게 하는 데 그치지 않고 때로는 인간의 철학과 관념을 바꾸는 데 영향을 미치기도 한다. 단순히 인간의 능력범위를 넘어서는 복잡한 계산을 하기 위해 처음 개발된 컴퓨터의 경우도 그러한 상황의 좋은 사례가 될 수 있다. 커다란 방을 가득 메울 정도의 규모를 자랑하던 진공관 컴퓨터는 트랜지스터의 발명

1) 김상준, 「정보공유론의 정치사상적 이해」, 서강대학교 정치외교학과 석사논문, 2001, p. 1.

으로 점점 작아지고 저렴해지기 시작했고, 많은 사람들의 기술과 노력 덕에 1975년 알테어 8800(Altair 8800)이라는 첫 번째 개인용 컴퓨터 (Personal Computer, PC)가 세상에 선을 보이기 시작했다. 알테어 8800은 단순히 올렸다 내렸다 하는 스위치와 점등 다이오드를 통해 정보를 입력하고 출력할 뿐이었지만, 많은 사람들은 이 기기에 폭발적인 관심을 보였다.

개인용 컴퓨터는 단순히 복잡한 계산을 인간이 수행하는 것 보다 훨씬 빠르고 정확하게 수행하는 것 이상의 결과를 끌어내었다. 가장 주목할 만한 것은 이 최초의 개인용 컴퓨터를 사용해 1960년대와 70년대 전반적인 흐름이었던 급진적 사회운동이 추구하는 이상을 구현하고자 했던 일련의 움직임들이었다. ‘커뮤니티 메모리’(Community Memory), ‘민중의 컴퓨터 회사’(People's Computer Company), ‘컴퓨터 해방’(Computer lib), ‘홈브루 컴퓨터 클럽’(Homebrew Computer Club)과 같은 아마추어 단체들은 컴퓨터에 대한 지식과 그로부터 창출되는 시스템의 힘을 모든 사람들에게 공개하고 나눠주는 것을 이상으로 삼았다. 그들은 개인용 컴퓨터를 인간의 자유와 평등을 보장할 수 있는 ‘꿈의 기계’로 간주하고, 컴퓨터의 발전에서 소외되어 있던 모든 사람들에게 자유롭게 컴퓨터를 사용할 수 있는 기회를 제공함으로써 개인의 자유와 해방을 추구하고 규제와 강제에 반대하고자 했다. 현재 우리에게 익히 잘 알려진 브랜드인 ‘애플’(Apple) 역시 홈브루 컴퓨터 클럽의 철학을 반영하여 저렴하면서도 값싼 컴퓨터를 만들고자 하는 노력의 산물이었다.²⁾

2. 해커³⁾의 윤리(Hacker's ethics)

2) 홍성욱, 「인터넷은 열린 세상을 만들어낼 것인가?」, 『2001 사이버스페이스 오디세이』, (서울: 창작과 비평사, 2001), pp. 27-31.

3) ‘해커’(Hacker)라는 용어는 상당부분 일반인들에 의해 부정적으로 인식되고 있는데, 그것은 사용자의 시스템에 무단으로 침입하여 정보를 교란시키고 정당한 댓가를 지불하지 않은 채 필요한 정보를 얻는다는 인식이 강하기 때문이다. 하지만 해커는 위에서 언급한 해커의 윤리에서도 유추할 수 있듯이 정보의 공개와 공유를 중요하게 생각하는 사람들을 일컫는 말일 뿐이며, 시스템의 악의적인 공격을 일삼는 ‘크래커(Cracker)’와는 구분되어야 한다.

하지만 컴퓨터의 발명이 모든 이들에게 정보에 대한 자유와 권리를 보장하는 것은 아니었다. 오히려 여전히 컴퓨터와 핵심 정보에 접근할 수 있는 사람들은 소수에 지나지 않았다. 특히나 하드웨어의 핵심 부품의 대한 개발과 더불어, 소프트웨어에 대한 독점은 오히려 개인용 컴퓨터의 보급으로 인해 심화되는 측면이 있었다. 개인용 컴퓨터를 위해 다양한 용도의 소프트웨어들이 개발되었고, 그 시장은 꾸준히 증가했다. 한 때 사용자들은 소프트웨어 구입의 필요성을 인식하지 못했다. 하지만 개인용 컴퓨터의 가격이 계속적으로 하락함으로써 보다 많은 사람들이 개인용 컴퓨터를 가정과 직장에서 사용하게 되었다. 더불어 일상생활에서 컴퓨터의 필요성이 계속적으로 증대되었고 하드웨어와 소프트웨어간의 공동 전략이 맞아떨어지면서, 소프트웨어는 점차 팔리기 시작했다.⁴⁾ 최대 수혜자는 IBM과 마이크로소프트(Microsoft)였다. 이들은 자신들이 개발한 내용을 ‘지적 재산권’이라는 이름 하에 강력하게 보호했다. 한 때는 개인의 자유를 보장해 주는 ‘꿈의 기계’로 인식되었던 개인용 컴퓨터가 아이러니하게도 정보의 공유와 유통을 보다 가로막는 존재가 되어버린 것이다.

그러나 모든 사람들이 지식과 정보의 독점을 방관하고 있었던 것은 아니다. 현재 ‘뉴스위크’지의 과학전문기자로 활동하고 있는 스티븐 레비(Steven Levy)는 1950년대 진공관과 천공카드를 사용한 대규모의 컴퓨터가 몇몇 한정된 사람들에게만 접근을 허용하고 있을 당시, 그 기술을 바깥세상으로 흙쳐내어 개인용 컴퓨터의 개발을 주도한 사람들의 기록을 세상에 남기며 그들이 가졌던 이념과 철학을 ‘해커의 윤리’(Haker's ethics)라는 이름으로 우리들에게 소개하고 있다. 정보와 소스의 공개와 공유를 중요하게 생각했던 그들의 철학은 다음과 같다.

- 컴퓨터에 대한 접근, 그리고 세상의 운영원리에 대해 가르쳐 주는 모든 것에 대한 접근은 완전히 보장되어야 한다.
- 모든 정보는 개방되어야 한다.
- 권력에 대한 불신감을 가지고 분권화를 촉진시켜야 한다.

4) 홍성욱, 2001, p. 33.

- 해커들은 그들의 해킹에 의해서만 심판되어야 한다. 결코 학년이나 나이, 또는 지위와 같은 사이버 판단기준에 의거해서 심판받아서 안된다.
- 당신은 컴퓨터를 통해 예술과 아름다움을 창조할 수 있다.
- 컴퓨터는 당신의 생활을 보다 나은 방향으로 변화시켜 줄 수 있다.⁵⁾

해커의 윤리는 권력과 압제에 대항하고 정보의 공개와 공유를 통해 보다 개인의 평등과 자유를 실현하려고 했던 많은 사람들에게 하나의 지침과도 같은 역할을 수행했다. 기념할 만한 컴퓨터의 발전을 일구어 낸 많은 개발자들은 상당수가 해커 윤리에 동의하고 그 정신을 지켜내려고 노력한 사람들이었다. 그리고 해커 윤리의 혜택을 받으며 그것을 충실히 지켜나가자 하는 이들 중에서도 대표적인 인물이 바로 다음에 소개할, 그누 프로젝트의 리처드 스톨만이다.

III. 그누 프로젝트와 오픈소스 프로젝트

1. 리처드 스톨만과 그누 프로젝트

1) 그누 프로젝트(GNU Project)의 시작

그누 프로젝트는 1983년, MIT에서 컴퓨터 공학을 공부하고 있던 리처드 스톨만에 의해 처음으로 기획되었다. 그누(GNU, GNU is Not Unix)란 “유닉스와 완벽하게 호환되는 소프트웨어 시스템의 이름이며, 원하는 사람 모두가 자유롭게 사용할 수 있도록 만들어진 프로그램”⁶⁾을 뜻하며, 그러한 일련의 프로그램을 개발해 내고 사용자들과 공유하는 프로젝트를 그누 프로젝트라 한다. 리처드 스톨만은 그누 프로젝트의 역사를 소개하는 글에서 자신이 직업적인 연구 활동을 시작했던 1971년 당

5) 스티븐 레비, 『해커, 그 광기와 비밀의 기록』, (서울: 사민서각, 1991), pp. 45-59.

6) GNU, The GNU Manifesto, <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.html>, (검색일 : 2006년 4월 2일)

시만 해도 상업적인 컴퓨터 회사들조차 자유소프트웨어를 배포하던 때였으므로 프로그래머들은 아무런 제약 없이 서로 협력하고 정보를 공유할 수 있었지만, 1980년대에 이르러 거의 모든 소프트웨어가 지적 재산권이라는 이름 하에 묶여 사용자들의 자유로운 이용이 제한되었고 권리의 소유자들은 사용자들의 상호 협력을 금지시켰다고 이야기하면서, 이것이 바로 그누 프로젝트가 시작된 이유라 밝히고 있다. 덧붙여 그누 프로젝트는 프로그램을 복제(copying)하고 개작(modification)하며 배포(distribution)할 수 있는 자유를 보장함으로써 기존의 상호 협력의 정신을 증진시키고 공동체 전체의 발전에 기여하는 것을 목표로 하고 있다고 선언하고 있다.⁷⁾

리처드 스톨만의 그누 선언 및 그누 프로젝트는 1991년 리누스 토발즈(Linus Torvalds)라는 대학생이 개발한 '리눅스(Linux)'라는 운영체제의 개발로 더욱 활기를 띠기 시작하고, 운영 체제 뿐 아니라 사용자들이 모든 소프트웨어를 이용함에 있어서 필요한 자유를 보장받게 하기 위해 '자유 소프트웨어 재단'(FSF, Free Software Foundation)을 설립한다. 여기서 '자유 소프트웨어'란 가격을 지불하지 않는 '공짜' 소프트웨어가 아니라 앞서 말한 복제와 재배포, 개작의 권리가 보장된 소프트웨어를 말한다. 따라서 자유 소프트웨어 재단은 개발자들과 사용자들의 '자유'와 '권리'를 보장하기 위해 프로그램의 핵심 요소인 소스 코드(Source Code)가 공개되어야 한다고 주장하고 있다. 리처드 스톨만은 다음과 같은 요건을 만족하는 프로그램은 자유 소프트웨어라 말할 수 있다고 말한다.

- 목적에 상관 없이 프로그램을 실행시킬 수 있는 자유
- 필요에 따라서 프로그램을 개작할 수 있는 자유(이러한 자유가 실제로 보장되기 위해서는 소스 코드를 이용할 수 있어야만 한다. 왜냐하면 소스 코드 없이 프로그램을 개작한다는 것은 매우 어려운 일이기 때문이다)
- 무료 또는 유료로 프로그램을 재배포할 수 있는 자유

7) GNU, Overview of the GNU System, <http://www.gnu.org/gnu/gnu-history.html> , (검색일 : 2006년 4월 2일)

- 개작된 프로그램의 이익을 공동체 전체가 얻을 수 있도록 이를 배포할 수 있는 자유⁸⁾

이러한 주장은 소스 코드를 공개하지 않은 채 자신들의 정보, 나아가 소프트웨어 시장에서 창출되는 막대한 부를 독점하는 '지적 재산권 소유자'들에 대한 대항담론이었다. 그리고 리처드 스톨만은 자신의 주장과 요구를 보다 효과적으로 실현하기 위해 저작권의 형태를 빌려 GPL(General Public License)을 주장하기 시작했다.

2) GPL(General Public License)과 카피레프트(Copyleft)

GPL(General Public License)는 프로그램을 사용하는 모든 사람들에게 자유를 보장하기 위한 하나의 방법이다. 자유 소프트웨어로서 개발된 모든 프로그램들은 GPL의 규정을 따른다. GPL은 기본적으로 프로그램의 실행과 복제, 개작, 배포의 모든 자유를 허용하고 있기 때문에 저작권(Copyright)와 반대되는 개념인 카피레프트(Copyleft)로 넓게 통칭되고 있다.

그누 프로젝트가 GPL을 설정하게 된 가장 기본적인 이유는, 어떠한 프로그래머가 자유 소프트웨어의 소스 코드를 가지고 새로운 프로그램을 개발했을 때, 만일 그 프로그래머가 자신이 개발한 프로그램을 소스 코드를 독점한 채 상용화 시킨다면 자유 소프트웨어 운동의 맥이 끊길 것이라는 우려 때문이었다. 따라서 GPL은 소프트웨어의 사유화를 막고 자유로운 상태의 유지를 위해 '저작권이 설정된 저작물을 바탕으로 생성된 2차 저작물까지도 저작권법에 의해 관리되는' 저작권법의 핵심적인 형태를 그대로 따왔다.⁹⁾

따라서 GPL이 적용된 소프트웨어를 사용하고 배포하며 개작하는 모든 사용자들은 원 소프트웨어를 기반으로 새로이 창출된 2차 저작물

8) 리처드 스톨만, 「GNU 운영체제와 자유 소프트웨어 운동」, 『오픈 소스』, (서울: 한빛미디어, 1999), p. 101.

9) 리처드 스톨만, 1999, p. 108-110.

까지 모두 공개해야 할 의무가 있다.¹⁰⁾ 기본적으로 자유 소프트웨어 및 GPL은 정보의 사유화와 독점에 대해 대항하는 것이므로 자신이 개발한 자유 소프트웨어를 가지고 돈을 버는 행위에 대해서 제약하고 있지 않으며 개발비를 충당하기 위해 어느 정도는 그러한 행위를 장려하고 있는데, 다만 배포와 수정이 자유로운 자유 소프트웨어의 특성상 너무 높은 가격을 매길 경우 사용자들이 이를 잘 받아들이지 않을 것이라는 경고를 덧붙이고 있다.¹¹⁾

2. 에릭 레이몬드와 오픈소스 프로젝트

1) 오픈소스 프로젝트의 발현

앞서 이야기한 리처드 스톨만의 그누 프로젝트 및 GPL은 몇몇 대기업들의 경고와 반대에도 불구하고 많은 사용자 및 개발자들의 공감과 찬사를 이끌어내며 현재도 발전을 거듭하고 있다. 특히나 운영체제 시장에서 마이크로소프트의 윈도우(Windows)가 행사하고 있는 독점력에 대응할만한 성공적인 대안으로서 그누/리눅스(GNU/Linux)가 떠오르면서 그누 프로젝트는 보다 많은 사람들에게 주목받기 시작했다. 그러나 한편으로는 리처드 스톨만이 자유 소프트웨어에 부과하는 엄격한 제약들에 대한 불만이 제기되기도 했다.

자유 소프트웨어의 지나친 엄격성에 반기를 든 대표적인 인물로 에릭 레이몬드를 꼽을 수 있다. 1997년 에릭 레이몬드는 「성당과 시장(The Cathedral and the Bazaar)」라는 짙막한 논문을 발표하면서 개발자들은 그누/리눅스의 개발방식에 주목할 필요가 있다고 주장한다. 실제로 에릭 레이몬드는 자유 소프트웨어의 여러 가지 측면 중 ‘정보의 사유화를 반대’하는 측면보다는 ‘소스가 공개되어 있다’는 측면에 초점을

10) GNU, GNU General Public License, <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html> , (검색일자 : 2006년 4월 2일)

11) GNU, Selling Free Software, <http://www.gnu.org/philosophy/selling.html> , (검색일자 : 2006년 4월 2일)

맞추고 있는데, 그에 따르면 ‘인터넷의 보급’과 ‘공개 소스’라는 요소들이 보다 많은 사용자와 개발자들의 참여를 유도해 프로그램을 만드는 데 있어 효율성을 크게 증진시킬 수 있다는 것이다. 그는 자신의 논문 「성당과 시장(The Cathedral and the Bazaar)」에서 다음과 같이 말하고 있다.

유닉스의 역사는 우리가 리눅스로부터 배우고 있는 것을 (그리고 내가 실험적으로 더 작은 스케일로 리눅스의 방법을 따라 함으로써 검증한 것을) 미리 준비해 두었어야 했다. 다시 말해 코딩은 본질적으로 고독한 작업인데 비해 정말 중요한 해킹은 전체 공동체의 주의와 지력 (brainpower)를 이용함으로써 이루어진다는 것이다. 폐쇄된 프로젝트에서 자신의 두뇌만을 사용하는 개발자는 수백명의 사람들이 버그를 찾아내고 개선을 이루어내는 열려있는 진화적 컨텍스트를 어떻게 만들어내는 지 아는 개발자에게 뒤떨어지기 마련이다.¹²⁾

그리고 에릭 레이몬드의 ‘성당과 시장 모델’에 재빠르게 대처한 것은 당시 인터넷 익스플로러(Explorer)에 밀려 고전을 면치 못하던 넷스케이프(Netscape)였다. 1998년 1월 22일, 넷스케이프는 ‘넷스케이프 커뮤니케이터’(Netscape Communicator)의 소스 코드를 공개할 계획을 발표하였고 바로 그 다음날 최고경영자 짐 박스데일은 자신들의 결정에 큰 영향을 미친 것이 에릭 레이몬드의 ‘성당과 시장 모델’이었음을 밝혔다. 에릭 레이몬드는 넷스케이프의 쉽지 않은 결정이 성공하도록 돕는 것은 해커문화를 촉진시키는 데 매우 중요한 일임을 깨닫고, 본격적으로 오픈 소스 프로젝트를 추진하기 시작했다.¹³⁾

2) 오픈소스 프로젝트의 특징

오픈소스 프로젝트 역시 소스 코드를 공개한다는 원칙을 고수하고,

12) 에릭 레이몬드, 「성당과 시장」, <http://korea.gnu.org/people/chsong/cb/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar.ko.html> , (검색 일자 : 5월 23일)

13) 에릭 레이몬드, 「해커들의 반란」, 『오픈 소스』, (서울: 한빛미디어, 1999), pp. 358-360.

사용자 그룹에 대한 차별 없는 자유로운 배포를 원칙으로 한다. 또한 오픈소스 라이선스가 특정한 제품에 한해서만 허용되거나, 라이선스의 사용이 다른 제품의 사용을 막아서는 안 된다.¹⁴⁾

오픈소스 소프트웨어의 이러한 특징들은 크게 보아서 오픈소스 역시 자유 소프트웨어에 기인하는 것이지만, 오픈소스 소프트웨어는 자유 소프트웨어보다 훨씬 좁은 범주에 위치하고 있다. 그것은 오픈소스가 소스코드의 공개와 자유로운 배포에 대해 허락하고는 있지만 리처드 스톨만처럼 프로그램의 저작권 자체에 대해 문제 삼지는 않는 것에 기인한다. 즉 오픈소스 라이선스를 택하게 되면 소스코드 공개와 자유로운 이용의 권리를 보장하는 것은 의무지만 상업적 ‘사유’ 소프트웨어¹⁵⁾를 만드는 행위 자체는 제한되지 않는다는 뜻이다. 이에 대해 리처드 스톨만은 공식적으로는 오픈소스 소프트웨어가 천명하고 있는 바가 자유 소프트웨어와 대동소이하지만, 실질적으로 오픈소스 소프트웨어는 엄밀히 말해 ‘소스 코드를 들여다 볼 수 있다’는 뜻으로 국한될 뿐이라며 비판했다.¹⁶⁾ 실제로 오픈소스 프로젝트를 시작한 사람들은 자유소프트웨어 자체를 거부했다기 보다는 자유, 윤리, 책임감 등 관념적인 요소를 지나치게 강조하는 스톨만의 운동전략 및 폐쇄적이고 집중적인 스톨만의 개발 방식을 거부했다고 이야기할 수 있겠다.¹⁷⁾

오픈 소스가 기반하고 있는 이념과 철학은 스톨만의 엄격한 그것보다 실용적이라는 평가를 받고 있다. 그러나 한편으로는 효율성에만 집착한 나머지 정보의 사유화에 반대하고 공유에 대한 이념적이고 관념적인 면을 소홀히 해 결국 사용자들의 권리를 침해하게 될 것이라는 주장 또한 제기되고 있다.¹⁸⁾ 결국 오픈소스 프로젝트는 기존의 자유소프트웨어

14) Open Source Initiative, The Open Source Definition, <http://opensource.org/docs/definition.php>, (검색일자 : 2006년 4월 2일)

15) 여기에서 굳이 ‘사유’라는 말을 강조한 것은, 자유 소프트웨어가 ‘공짜’ 소프트웨어를 뜻하는 것은 아니고 그누 역시 자유 소프트웨어의 판매에 대해서는 금지하지 않기 때문이다. 그누 프로젝트와 오픈소스 프로젝트의 가장 큰 차이점은 정보의 사유화에 대한 관점이다.

16) Richard Stallman, Why "Free Software" is better than "Open Source", <http://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.html>, (검색일자 : 2006년 5월 23일)

17) 홍성태, 「정보화 경쟁의 이데올로기에 관한 연구: 정보주의와 정보공유론을 중심으로」, 서울대학교 사회학과 박사학위 논문, 1999, p. 162.

가 추구하고자 했던 진정한 자유의 실현에서 벗어나 보다 성능 좋은 소프트웨어를 만들 수 있는 가능성, 그리고 자유나 공동체보다는 이윤 창출에 관심을 가지는 경영인들에게 다가가기 위한 하나의 수단으로 변모하고 있다는 비판¹⁹⁾에 대해 오픈소스 프로젝트에 참가하는 개발자들은 다시 한 번 생각해 보아야 할 것이다.

IV. 정보화사회에서의 정보공유운동

1. 정보화사회 내에서 자원으로서의 ‘정보’인식

인간이 소유할 수 있는 자원은 한정되어 있기 때문에 인간 각자는 자원의 배타적인 소유권을 주장하고, 획득한 사적 소유권을 바탕으로 보다 더 많은 자원을 축적하는 것이 현실 사회의 메커니즘이다. 이러한 메커니즘들은 제도를 통해 더욱 공고해진다.

1) 지적 재산권의 ‘재산’으로서의 인식

그누 프로젝트와 오픈소스 프로젝트는 ‘정보’라는 것이 이제는 현실 사회에서 하나의 ‘물질적 자원’과 동등하게 인식되기 시작했다는 것을 보여준다. 그리고 새로운 자원으로 인식되기 시작한 ‘정보’는 더욱 강화된 지적 재산권 체제를 통해서 보호받는다.

지금까지 지적 재산권은 “창작자들 각 개인에게 자신의 창작에 대한 배타적 권리를 부여해주고, 그렇게 함으로써 그들의 부여받은 배타적인 권리를 상업적인 시장에 내다팔 수 있게”²⁰⁾ 함으로서 인간의 기본적인 권리인 재산권을 보호한다고 알려져 왔다. 지적재산 역시 인간이 만들어 낸 생산물로 간주될 수 있기 때문에 배타적인 권리를 설정할 수 있으며, 또한 그렇게 하는 것이 창작자들의 창작의욕을 고취시켜 사회에 보다 나

18) 주철민, 「인터넷은 자유다-자유 소프트웨어 운동」, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적 재산권의 충돌』, (서울: 이후, 2000), p. 255.

19) 리처드 스톨만, 1999, p. 129.

20) 로렌스 레식, 『자유문화: 인터넷 시대의 창작과 저작권 문제』, (서울: 필맥, 2005), p. 26.

은 창작물로 공헌할 수 있게 한다는 것이다.

이러한 지적 재산권의 전통은 크게 보아 로마로까지 거슬러 올라갈 수 있지만 개인의 배타적인 권리로서 지적 재산권이 등장하기 시작한 것은 19세기 자유무역이 강화되는 것과 그 맥락을 같이 한다. 그리고 전 세계가 하나의 네트워크로 광범위하게 연결되어 있는 현재, 지적 재산권은 단순히 자신이 생산한 정보에 대한 ‘권리’를 행사하는 것 이상의 의미를 지니게 되었다. 지적 재산권의 전통은 기술적 진보에 따라 갈수록 더욱 강화되고 있고, 인간이 생산해 내는 거의 모든 산물에 대해 지적 재산권을 부여해 통제하고 있다.

이러한 지적 재산권의 ‘재산적’ 성격의 강화는 ‘노동을 통한 재산의 획득’을 이야기 하는 데 있어 저작물 역시 창작자의 지적 노동의 산물이라는 것을 강조한다.²¹⁾ 로크는 어떻게 하여 인간이 어떤 물건의 소유권을 갖게 되었는가 하는 질문에 다음과 같이 대답한다.

이 대지와 인간 이하 모든 피조물은 모든 사람들의 공유물이긴 하지만, 근본적으로 사람은 누구나 자기 자신의 신체에 대한 소유권을 갖고 있다. 이 신체에 대해서 자기 자신 이외에는 누구도 아무런 권리를 갖지 못한다. 그의 신체(육체)의 노동과 그의 손이 하는 일은 바로 그의 것이라고 말할 수 있다. 그러므로 자연이 공급해 준 대로의(즉 자연 있는 그대로의) 상태에서부터 끄집어낸 것은 무엇이든간에 그가 자신의 노동을 섞은 것이며, 또한 무엇인가 자기 자신의 것을 결합한 것이며, 따라서 그것을 자기의 소유물로 하게 된다.²²⁾

원래 로크의 주장은 토지 등을 비롯한 물질화된 자연물을 대상으로 그것을 변형시키거나 이용하는 인간의 활동을 전제로 한 것이다. 그러나 두뇌 활동 역시 신체의 일부분을 사용한 행위라는 점에서 별다른 점이 없다고 생각하여 대부분의 사람들이 이의를 제기하지 않는다면, 로크의 주장에 따라 지적인 활동 역시 인간의 신체를 활용한 ‘노동’으로 간주되게 된다. 그리고 지적 활동의 산물로서 탄생된 저작물은 정당한 노동으로 인해 얻어진 산물이며, 따라서 그 산물에 대한 ‘배타적 권리’는 지적

21) 김상준, 2001, p. 25.

22) 존 로크, 「재산권에 관하여」, 김남두 편역, 『재산권 사상의 흐름』에서 재인용, (서울: 천지, 1993), p. 23.

인 활동을 한 주체, 즉 창작자 자신에 주어지게 된다. 그리고 그 ‘배타적 권리’를 통해 창작자는 재산을 취득할 수 있게 된다.

2) 지식 재산권의 타당성 고찰

하지만, 지적인 활동이라는 것은 기존의 물리적인 신체적 노동과는 다른 특징을 가진다. ‘배타적인 권리’라는 것은 물질의 희소성에 기인한다. 다시 말해, 어떤 사람이 자원을 사용한 만큼 자원의 총량이 줄어들기 때문에 사람들은 자원을 놓고 다투게 되고, 그것이 배타적인 권리를 설정하게끔 한다는 것이다. 하지만 지식이라는 것은 물질이 아니므로, 어떤 사람들과 나눠 쓴다고 해서 지식의 총량이 줄어들지 않는다. 따라서 배타적인 권리를 설정하는 것이 사회적으로 의미 있는 일인가 하는 의문이 제기될 수 있다.

또한 창작물의 기반이 되는 여러 가지 정보들이 과연 로크가 말하는 ‘자연 있는 그대로의’ 상태에 머물러 있는가에 대한 의문 또한 제기될 수 있다. 지적인 생산 활동에 사용되는 여러 가지 ‘원료’들은 실은 또 다른 누군가의 지적인 창작활동의 결과물이다. 따라서 자신의 온전한 ‘노동의 결과물’이 무엇인지 모호한 경우가 많다. 이와 같이 많은 사람들의 공헌에 의해 가능해진 창작물에 대해 과연 온전한 배타적 성취를 주장한다는 것은 모순이 된다.²³⁾ 따라서 많은 이들은 과연 지식과 정보를 기존의 물질적 자원과 동등하게 인식하고, 그것의 배타적인 소유권을 주장하기 위해 지적 재산권 체제를 더욱 강화하는 것이 과연 타당한 것인가에 대한 의문을 제기한다.

이러한 정보의 ‘공공재’적 성격은 정보의 공유를 주장하는 사람들에게 힘을 실어주고 있다. 특히나 지적 재산권 체제를 강화함으로써, 다시 말해 정보와 같은 “공공재를 사유화함으로써 성장을 지속”²⁴⁾하는 사회에서는 정보와 지식이 직접적인 경제적 재화로 작용하게 됨으로서 지식의 배타적인 소유권에 대한 인식이 더욱 커지고, 이것은 지식의 독점을 가속화하여 결국 원래부터 지식을 많이 소유하고 있던 사람이 지식을 더

23) 김상준, 2001, pp. 32-34; 로렌스 레식, 2005, p. 140.

24) 홍성태, 1999, p. 133.

욱 많이 가지게 되는 빈부격차를 낳는다.²⁵⁾ 지적 재산권의 강화가 본래의 취지와는 달리 소수의 기득권자들에게만 유리하고 창작을 하려는 사람들에게 주어진 기회를 박탈하며, 그러한 소수의 기득권이 권력을 행사함으로써 결국 인간의 자유를 박탈하게 될 것이라는 우려는 시간이 갈수록 현실화 될 가능성이 높아지고 있다.

3) 대항담론으로서의 정보공유론

현실의 정보화 사회는 자본주의적 속성을 그대로 가지고 있음과 동시에 정보화에 수반되는 여러 가지 사회 변화가 혼재하는 공간이다. 이러한 현실 정보화 사회의 특징은 정보와 지식을 경제적인 재화로 인식하게끔 하고 그것의 배타적 소유를 부추긴다. 특히나 심화되는 자본주의적 질서 속에서 시장의 메커니즘에 경제 전체의 흐름을 맡기고자 하는 신자유주의적인 이념은 ‘자유’라는 이름 아래 통제되지 않는 소수에게만 지식이라는 자원의 독점적 소유를 허용하게 함으로서 사회 전체적으로는 그들의 권력 확장에 더욱 도움을 준다. 이들은 단순히 그들이 가지고 있는 권력을 행사해 자신들의 권리를 확장해 나가는 데 그치지 않고, 현실의 발달된 기술을 통해 지식으로의 접근을 통제하려는 경향까지 보이고 있다.

위와 같은 상황을 고려하였을 때, 정보의 ‘사유화’를 반대하고 ‘공유’를 주장하는 정보공유론은 지식의 공공재적 성격을 강조한다는 점에서 배타적 소유로 인해 벌어지는 여러 가지 폐해들에 대처할 수 있는 대항담론으로서의 의미를 지닌다. 그누 프로젝트의 창시자인 리처드 스톨만은 정보를 공유함으로써 얻을 수 있는 사회적 가치에 주목하라고 말한다. 그는 정보를 공유함으로써 사회 전체적인 창의성을 증진시킬 수 있을 것이라 말한다. 그는 배타적인 소유권을 설정함으로써 일어나는 경쟁을 지양하고 보다 협력적인 분위기를 형성함으로써 개인용 컴퓨터가 처음 발명되었을 당시 사람들이 꿈꾸었던 이상적인 공동체를 만들어 나갈 수 있을 것이라고 말한다. 나아가 정보의 공유는 인간의 자아를 실현하고 자유를 구현할 수 있는 첫걸음이 될 것이라고 말한다. 그리고 그러한

25) 홍성욱, 「인터넷혁명, 그 열림과 닫힘의 실천적 의미」, 『2001 싸이버스페이스 오디세이』, (서울: 창작과비평사, 2001), pp. 287-288.

세계로 향하는 첫걸음으로서 그는 우리들에게 자유 소프트웨어 운동을 제안한다.

자유 소프트웨어라는 용어 중 ‘자유’라는 말에 숨어 있는 위와 같이 다양한 의미들은 다분히 이상적이어서 그 실현 가능성에 의문을 제기하는 사람들이 많다. 현실적인 제약도 존재한다. 많은 자유 소프트웨어는 질을 보장하기 어렵다. 그리고 인간은 언제나 이타적으로만 행동하는 존재는 아니기 때문에 언제나 행동의 유인을 제공해야 한다. 마지막으로 열려 있는 것이 가져다 줄 수 있는 자유로움과 함께 그것의 취약성에 대해서도 늘 고려해야 한다.²⁶⁾ 그러나 이와 같은 제약에도 불구하고 자유 소프트웨어와 그것이 기반하고 있는 정보공유론은 정보화가 가져다 줄 새로운 사회에 대한 희망을 꿈꾸게 한다.²⁷⁾

V. 한국과 정보공유론

1. 한국과 지적 재산권 체제

한국은 기존의 서구 사회에서 지속적으로 강화되어 왔던 지적 재산권의 체제가 상대적으로 취약했던 가운데, 최근 들어 지식과 정보에 대한 관심이 증대되고 국내외적인 압력이 증가함에 따라 지적 재산권을 보다 강화하는 쪽에 보다 힘이 실리고 있다. 2005년 1월 개정된 저작권법이나 최근 P2P를 이용한 음원 공유에 음협이 제동을 걸고 나선 것은 이러한 사회 분위기를 잘 반영해준다.

20세기를 거쳐 21세기 들어 더욱 더 정보에 대한 배타적인 소유권

26) The economist, Open, but not as usual, *The Economist*, v. 137, 2006, p. 69.

27) 정보화 사회에서 중요한 자원으로 인식되고 있는 정보를 공유하자는 주장으로 발전하고 있는 스톨만의 그누 프로젝트는 정보의 공공재적 성격을 강조하는 것과 더불어 정보의 공유를 통해 정보를 이용할 수 있는 이들의 ‘결과적인 평등’을 추구하고 동시에 이상적인 공동체 실현의 가능성을 이야기하고 있는 것으로 보아, 그것이 실제로는 자유주의적 전통에 바탕하고 있으면서도 일면 19세기 말 세계를 휩쓸었던 마르크스주의와도 일맥상통하는 측면을 보이고 있다. 현실 사회에서는 실패한 실험으로 관명 받고 있는 마르크스주의의 이상이 21세기 기술의 발달과 더불어 그누 프로젝트와 같은 정보 공유론을 통해 어느 정도 실현될 수 있을지, 혹은 정보 공유론이 지금까지의 생산과 소유에 대한 지배적인 이데올로기를 대체할 만한 새로운 이데올로기의 가능성을 지니고 있는지에 대해서 앞으로의 귀추가 주목된다.

을 강화함으로써 정보의 중요성을 강조하기 시작한 한국 사회에 대해, 많은 사람들은 이러한 일련의 흐름이 지나치게 밖으로부터 부과된 소명 과도 같은 것이며 또 한편으로는 국가적으로 동원된 이데올로기에 지나지 않는다는 비판을 가해왔다. 1990년대 들어와 특히 두드러지게 나타나고 있는 정보재의 생산과 분배를 통한 지구적인 지적재산권체제의 재편은 결국 현재의 지식 시장에서 상위의 지식을 주도적으로 생산해내고 있는 미국을 비롯한 선진국 및 다국적 기업의 이익에 합치하는 것이며, 그들이 주도하고 있는 세계지적재산권체제는 정보 기술 이외의 다른 분야와의 연계를 통해 아직까지 지적 재산권 체제에 익숙하지 않은 다른 행위자들을 점점 끌어들이도록 했다.²⁸⁾

이미 전세계적인 시스템 속에서 강요된 추세에 발맞추기 위하여 한국 정부는 '세계화' 시대에 이미 시작된 '무한 경쟁'에서 살아남기 위해 경제구조적으로는 '열린 시장경제'를 지향하고 정보 기술과 관련된 산업을 집중적으로 육성하는 것으로 대처하기 시작했다. 한국 정부의 정책이 시행되는 과정에서 지식과 정보가 갖는 중요성이 대폭 증대되었음은 물론이다. 그러나 한국 정부의 이러한 대응은 실제로는 '따라잡기식'에 불과하다는 비판이 점점 강해지고 있으며²⁹⁾ '한국적 상황'을 고려하지 않은 채 선진국 및 세계시장에서 우위를 점하고 있는 다국적기업을 기준으로 하고 있는 지적 재산권 체제를 무리하게 한국 사회에 도입하는 것에 대한 문제점을 지적하는 사람들도 많아지고 있다.³⁰⁾

2. 한국적 정보 공유운동의 발현

1) 열린한글운동

28) 김의동, 「디지털 혁명과 세계경제 구조 변화」, 『디지털 혁명과 자본주의의 전망』, (서울: 한울아카데미, 2000), pp. 68-87. ; 홍성태, 「디지털 혁명과 자본주의의 정보적 확장」, 『디지털 혁명과 자본주의의 전망』, (서울: 한울아카데미, 2000), pp. 166-180. ; 홍성태, 『현실 정보사회의 이해』, (서울: 문화과학사, 2002), pp. 37-38.

29) 홍성태, 2002, pp. 50-57.

30) 홍성태, 「지적 재산권과 '현실 정보사회'의 모순」, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적 재산권의 충돌』 (서울: 이후, 2000), pp. 19-31. ; 오병일, 「사이버 군주의 세계체제-지적 재산권을 둘러싼 국제적 동향」, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적 재산권의 충돌』 (서울: 이후, 2000), pp. 82-101. ; 김영식, 「정치적인, 너무나 정치적인 저작권」, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적 재산권의 충돌』 (서울: 이후, 2000), pp. 159-161.

원래 한국에서는 전통적으로 정보의 배타적인 소유권을 주장하기보다는 정보의 공유를 통해 전체 사회의 선(善)을 증진시키고자 하는 문화적인 전통이 존재하고 있었다. 자신의 지식을 확장하고 인격적 수양을 도모하기 위해서 선비들이 주로 택했던 공부방법은 옛 성현의 말과 글을 베끼고 흉내 내는 것이었다. 심지어는 ‘책 도둑은 도둑도 아니다’라는 말에서 알 수 있듯, 지식과 관련된 것은 행위는 실제로 그것이 물리적인 손해를 동반하는 것이라 할지라도 관대하게 보아주는 경향이 한국 사회 내에서 존재하고 있었다.

그러나 이러한 경향은 급속한 서구화와 산업화의 움직임 속에서 점점 모습을 감추게 되었다. 더불어 위에서 언급했다시피, 전 세계적으로 행위자들의 무한 경쟁이 요구되는 하나의 네트워크 속에 한국이 포함됨으로 인해 선진국 및 다국적기업 위주의 기준을 받아들이는 데 있어 정부 주도의 지적 재산권 강화 움직임이 두드러지게 나타나고 있는 것이 현재의 실정이다.

그럼에도 불구하고 한국 사회 내에 정보 공유와 관련된 움직임이 전무한 것은 아니다. 특히나 미국 내에서 그누 프로젝트 등의 정보 공유운동의 발현에 지대한 영향력을 미쳤던 마이크로소프트사의 독점 문제는 한국에서도 정보 공유운동에 대한 관심을 환기할 수 있도록 큰 영향력을 미쳤다. 그 대표적인 사례가 ‘열린한글 프로젝트’였다.

1998년 당시 마이크로소프트의 자본 투자로 인해 ‘아래아 한글’의 개발 및 판매가 전면 중단될 위기에 처하게 되자, 한국 사회 각계에서는 이에 대처하기 위한 다양한 활동들이 대두되기 시작했다. 그 중에서 한글을 자유소프트웨어로 만들어 기존 한글의 장점을 계승하면서도 사용자의 관점에서 정보의 공유를 주장하는 ‘열린한글 프로젝트’는 비록 그 뜻이 충분히 구현되기도 전에 제대로 활성화되지 못하고 중단되었음에도 불구하고 한국 최초의 자유소프트웨어운동 및 정보공유운동의 시초가 된다는 점에서 의미를 가질 수 있다.³¹⁾

2) 한국 내 정보공유운동의 흐름

31) 홍성태, 2002, pp. 217-221. ; 한글의 사회적 대안 마련을 위한 토론회, http://networker.jinbo.net/maybbs/view_ektjtqud.php?db=ektjtqud&code=policy&n=7&page=2&area=ctgr&key=&mode=search, (검색일 : 2006년 6월 12일)

현재 열린 한글 프로젝트는 인터넷 상에서도 그 흔적을 제대로 찾아 보기 힘들 만큼 실패한 프로젝트로 끝이 났지만, 이후에도 한국 내에서 정보 공유에 대한 움직임은 작지만 꾸준하게 그 맥을 이어왔다. 그 대표적인 것이 공유적 지적 재산권 모임인 ‘정보공유연대(IPleft)’다.

공유적 지적 재산권 모임인 정보공유연대는 1999년 “‘지적재산권과 독점문제 토론회’에 참가한 단체와 개인들이 시민사회단체 내부에서 지적재산권에 대한 지속적인 연구와 개입이 필요하다는 인식아래 ‘지적재산권연구회’라는 모임을 만들면서 시작”³²⁾되었다. 이들은 2000년 ‘IPLeft선언문’을 발표하고, 현재 강화되고 있는 지적재산권이 개인의 자유를 침해하고 정보격차를 더욱 심화시킨다는 비판의식 아래 지적재산권에 반대하는 각종 운동을 사회단체들과의 연대를 통해 펼쳐나가고 있다. 또한 이들은 한국 내에서 정보공유운동의 모델을 확립하기 위해 각종 보고서를 발간하고 구체적인 행사를 기획하며, 최근 개정된 저작권법에 대한 불복종 운동을 주도하고 있기도 하다.

정보공유연대의 구체적인 활동의 성과로 손꼽히는 것이 바로 ‘정보공유라이선스’다. 정보공유라이선스를 채택하고자 하는 저작권자는 이용자의 영리적 행위를 허용하는지, 또한 개작을 허용하는지의 여부에 따라 총 네 가지의 정보공유라이선스의 유형 중에서 자신에게 적합한 라이선스를 자신의 저작물에 채택할 수 있다. 저작권자가 개작을 허용하는 경우 이용자는 2차적인 저작물에도 동일한 라이선스를 적용해야 하며, 개작 및 영리적 목적의 사용 여부에 관계 없이 저작권자의 성명 등을 명시하여 저작권자의 저작 인격권을 존중해야 한다. 마지막으로 정보공유 라이선스가 허락하는 범위 외에서 저작물을 사용하고자 하는 경우에는 저작권자의 허락을 받아야 한다.³³⁾ 정보공유 라이선스는 2차적 저작물에도 정보공유 라이선스를 따르도록 명시함으로써 GPL의 한국적인 수용의 형태라고 보는 것이 바람직 할 것이다. 다만 정보공유 라이선스 운동의 중심에 서 있는 정보공유연대의 선언문의 경우 ‘디지털시대의 기본권으로서 정보의 접근권’과 ‘지적재산권에 우선하는 인간의 생명과 존엄성’을

32) 정보공유연대 IPLeft 소개, <http://ipleft.or.kr/intro/intro00.html> (검색일 : 2006년 6월 27일)

33) 정보공유라이선스 2.0, <http://freeuse.or.kr/license/2.0/hy/index.htm> (검색일 : 2006년 6월 27일)

명시함에 따라서³⁴⁾, 리처드 스톨만의 자유소프트웨어 운동 및 GPL에서 좀 더 나아가, 보다 포괄적인 사회 운동으로서의 가능성을 내포하고 있다고 할 수 있겠다.

3) 한국 내 정보공유운동의 가능성과 한계

최근에는 정부의 몇몇 부처가 자신의 홈페이지에 정보공유라이선스를 채택한 바 있다. 정보공유연대의 다양한 활동 이 외에도, 2003년에는 문화개혁시민연대, 사이버문화연구소 등 6개 시민 사회단체 주도로 인터넷에서 사라져가는 우리의 디지털 역사와 정보를 복원하고 시민의 자산으로 공공화 하기 위한 ‘정보트러스트 운동’이 출범한 바 있다.³⁵⁾ 이 외에도 다른 국가들에 비해 보다 광범위하게 발달되어 있는 이른바 ‘네티즌’의 존재는 정보 공유론의 확산에 긍정적인 영향을 미치고 있는 것으로 추정된다.³⁶⁾

이러한 움직임은 비단 정보화 시대의 발달과 더불어 자본주의적 질서의 재편을 거부하는 정보 공유론의 입장의 좁은 의미에서 뿐만 아니라, 보다 넓은 시각에서 한국 사회에 긍정적인 영향력을 미치는 방향으로 해석할 수 있을 것이다. 그 첫 번째가 사회시민세력의 자발적인 움직임으로서의 정보 공유운동이고 두 번째가 민주화를 비롯한 일련의 정치적 과제를 해결하는 데 있어 정보 민주주의를 촉발시킬 수 있는 기제로서의 정보 공유운동이다. 세계화와 신자유주의적 질서, 그리고 무한경쟁이라는 슬로건에 맞추어 국가 중심의 지적재산권 체제를 강화해온 한국의 상황에 비추어 본다면, 사회 세력이 자발적으로 나서 전개해온 정보 공유운동의 존재는 앞으로 보다 바람직한 방향에서 사회 세력의 강화의 가능성을 이야기 해준다는 점에서 긍정적으로 평가할 수 있다. 또한 보다 많은 사람들에게 정보가 공유됨으로 인해 자신의 입장이나 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 자유를 목표로 하고 나아가 이상적인 공동체 실현에 이바지하고자 한다는 점에서 민주주의에 기여하는 정보공유운동의

34) IPLLeft선언문 ver.1.0., <http://ipleft.or.kr/sun/sun00.html>, (검색일 : 2006년 6월 29일)

35) 정보트러스트센터, <http://webarchive.or.kr/blog/>, (검색일 : 2006년 6월 12일)

36) 홍성태, 1999, p. 187.

존재를 긍정적으로 평가할 수 있겠다. 이와 관련해, 최근 몇 개의 정부 부처 홈페이지에도 정보공유 라이선스를 채택한 사실은 매우 고무적인 일이라 할 수 있겠다.³⁷⁾

그러나 여전히 한국사회에서 정보 공유론의 발전 가능성에 대해 선불리 속단할 수만은 없다. 한국 경제의 취약성 및 대외 의존성은 무역 등과 같은 경제적 분야와 연계한 세계적 지적 재산권 강화의 움직임에 결과적으로 순응할 수밖에 없는 결과를 초래하고 있다. 이러한 한국 사회의 특징은 아이러니컬하게도 사회 세력의 강화 및 민주화의 새로운 가능성을 제시해주는 정보 공유론의 기본적인 취지와는 반대로 지적 재산권의 전 세계적인 강화 흐름에 대한 국가적 대응이 필요함을 암시하고 있다. 하지만 지적 재산권 및 정보 공유론이라는 담론이 그것의 일방적인 수용에 의해 한국적인 뿌리를 찾지 못한 채 공통된 하나의 요소를 이끌어내고 있지 못하다는 점은 ‘한국적 정보 공유론’이 처한 가장 큰 어려움 중 하나라고 할 수 있겠다.

이와 관련해서, 스탠퍼드 대학의 법대 교수이며 크리에이티브 코먼스(Creative Commons)의 회장인 로렌스 레식이 제시하는 “무질서한 혼란과 통제 사이의 균형상태”³⁸⁾로서의 자유문화에 대해 한 번쯤 생각해 볼 필요가 있다. 강화되어가는 지적 재산권 체제의 압력과 인간의 기본권 및 존엄성을 지키기 위한 정보 공유론의 균형잡기, 나아가 지식과 정보의 존재가 중요해지는 정보화 사회에서 양질의 정보를 생산해 내기 위한 전략을 위해 정부 및 시민사회는 뜻을 모아 ‘한국적 정보 공유 모델’의 수립에 힘써야 할 것이다.

VI. 맺음말

이 글에서는 정보공유론의 역사, 실제 사례로서의 그누 프로젝트와 오픈 소스 프로젝트를 소개하고, 정보화와 더불어 자본주의적 질서가 심화되고 있는 현재 상황에서 대항담론으로서 작용할 수 있는 정보공유론

37) 특히나 정부 부처에서 생산해내는 각종 자료의 경우 그러한 자료가 국민의 의사를 반영한 통계자료를 바탕으로 만들어지고 그 자료를 만들어내는 데 국민의 세금이 쓰여진다는 점에서 정부의 배타적인 정보의 소유권을 주장할 수 있을지에 대한 의문이 제시되고 있다.

38) 로렌스 레식, 2005, p. 14.

의 가능성에 대해 짧게나마 모색해 보았다. 마지막으로 한국의 정보공유론 움직임에 대해 간단히 살펴보고 그 대안을 제시함으로써, 앞으로의 가능성을 모색하고자 하였다.

정보공유론은 현재 핵심 경제적 재화로 여겨지는 지식과 정보의 공유를 통해 사회적 가치를 실현하고 인간의 자유를 보다 증대시키기 위한 의미있는 움직임이다. 이러한 이상의 실현은 “국가와 자본으로부터 독립된 정보 하부구조를 구축함으로써 오히려 국가와 자본의 변화를 이끌어 내고자 한다.”³⁹⁾ 전 세계적으로 보다 나은 삶을 위해 다양한 변화에 대한 모색 및 그것의 실천방안의 탐구가 일어나고 있는 이 때, 정보공유론은 우리에게 보다 나은 미래의 가능성을 약속해주는 하나의 대항담론으로 자리잡고 있다.

39) 홍성태, 1999, p. 192.

참고문헌

김상준, 2001, 「정보공유론의 정치사상적 이해」, 서강대학교 정치외교학과 석사학위논문.

김영식, 2000, 「정치적인, 너무나 정치적인 저작권」, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』, 이후, pp. 159-161.

김의동, 2000, 「디지털 혁명과 세계경제 구조 변화」, 『디지털 혁명과 자본주의의 전망』, 한울아카데미, pp. 55-90.

오병일, 2000, 「사이버 군주의 세계체제-지적 재산권을 둘러싼 국제적 동향」, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』, 이후, pp. 82-101.

정보공유연대, “IPLeft 선언문”, (<http://ipleft.or.kr/sun/sun00.html>)

주철민, 2000, 「인터넷은 자유다-자유 소프트웨어 운동」, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』, 이후, pp. 250-265.

홍성욱, 2001(a), 「인터넷은 열린 세상을 만들어낼 것인가?」, 『2001 사이버스페이스 오디세이』, 창작과비평사, pp. 14-47.

_____, 2001(b), 「인터넷혁명, 그 열림과 닫힘의 실천적 의미」, 『2001 사이버스페이스 오디세이』, 창작과비평사, pp. 278-293.

홍성태, 1999, 「정보화 경쟁의 이데올로기에 관한 연구: 정보주의와 정보공유론을 중심으로」, 서울대학교 사회학과 박사학위 논문.

_____, 2000(a), 「디지털 혁명과 자본주의의 정보적 확장」, 『디지털 혁명과 자본주의의 전망』, 한울아카데미, pp. 158-185.

_____, 2000(b), 「지적재산권과 ‘현실 정보사회’의 모순」, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적 재산권의 충돌』, 이후, pp. 19-31.

_____, 2001, 「정보공유운동을 위하여」, 『2001 싸이버스페이스 오디세이』, 창작과비평사, pp. 99-117.

_____, 2002, 『현실 정보사회의 이해』, 문화과학사.

Barlow, John, 1996, 「아이디어의 경제」, 홍성태 편(1996), 『사이버 공간, 사이버문화』, 문화과학사, pp. 42-73.

GNU, "The Free Software Definition"
(<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>)

_____, "Selling Free Software"
(<http://www.gnu.org/philosophy/selling.html>)

_____, "Overview of the GNU System"
(<http://www.gnu.org/gnu/gnu-history.html>)

_____, "GNU General Public License"
(<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>)

Hegel, C. W., 1993, 「재산권과 인격」, 김남두 역, 1993, 『재산권 사상의 흐름』, 천지, pp. 89-134.

Lessig, Lawrence, 2004, 이주영 역, 2005, 『자유문화』, 필맥.

Levy, Steven, 1996, 김동광 역, 1996, 『해커, 그 광기와 비밀의 기록』, 사민서각.

Locke, John, 1993, 「시민정부론」, 김남두 역, 1993, 『재산권 사상의 흐름』, 천지, pp. 19-44.

Martin, Brian, 1995, 「지적 재산권에 반대한다」, 홍성태 외, 2000, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적 재산권의 충돌』, 이후, pp. 56-81.

OSI, "The Open Source Definition"
(<http://opensource.org/docs/definition.php>)

Raymond, Eric, 1997, "The Cathedral and the Bazaar"
(<http://korea.gnu.org/people/chsong/cb/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar.ko.html>)

_____, 1998, 「해커들의 반란」, 이기동 역, 2000. 『오픈소스』, 한빛미디어, pp. 353-373.

Stallman, Richard, 1998, 「GNU 운영체제와 자유 소프트웨어 운동」, 송창훈 역, 2000, 한빛미디어, pp. 93-130.

_____, "Why Software Should Not Have Owners"
(<http://www.gnu.org/philosophy/why-free.html>)

_____, "Why "Free Software" is Better than "Open Source",
(<http://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.html>)

_____, "The GNU Manifesto"
(<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.html>)

_____, "Why Patents Are Bad for Software"
(<http://networker.jinbo.net/stallman.html>)

Susan Sell and Christopher May, 2002, "Moments in Law: Contestation and Settlement in the History of Intellectual Property," *Review of International Political Economy*, 18(3).

The Economist, 2006, "Open, but not as usual," *The Economist* v. 137.

참고사이트

GNU <http://www.gnu.org>

Open Source Initiative <http://www.opensource.org>

진보 네트워크 <http://www.jinbo.net>

정보공유라이선스 <http://www.freeuse.or.kr>

정보공유연대 <http://ipleft.or.kr>

문화트러스트 <http://webarchive.or.kr/blog>