

# 네트워크시대의 소프트웨어 자산 운용①

글 | 함호범 / 소프트온넷(주)사업본부장

## I. 들어가며 – 지금은 네트워크 시대

근래 세계는 하루가 다르게 변하고 있다. 아직도 미터법을 사용하고 있는 거리의 개념이나, 60진법을 사용하여 하루를 24시간으로 규정한 물리적 값어치의 크기는 전혀 변하지 않았는데도 이렇게 가까워지고 빨라진 것처럼 느껴지는 것은 IT가 가지고 있는 물리적 가치에 대한 논리적 가치 환산의 평가절상 현상 가속화는 아닌지 모르겠다.

우리나라는 변화의 가속화 면에서 세계를 선도하는 위치에 있다.

우리나라는 이미 50Mbps~100Mbps의 광대역 통합망을 세계 최초로 구축하기로 하고 이를 성장의 동력으로 삼아 국가 경제의 발전, 국가간 경쟁력 확보, 사회 문화의 발전, 국민 생활의 질 제고, 평생 교육 실시 등 모든 면에서의 발전을 기대하고 있다. 이 정

도라면 네트워크의 속도 단위는 bps를 쓸 것이 아니라 GNP나 GDP라는 경제지표의 단위를 써야 한다는 말이 나올지도 모르겠다.

이렇게 눈부시게 발전해온 정보통신 환경의 변화와 함께 이를 이용하는 방법 또한 다양하게 발전해 온 것이 사실이다. 네트워크라는 시장에서 각종 컨텐츠의 개발과 유통은 빛의 속도로 거래되고 있고, 서비스의 종류와 품질은 상상의 속도로 발전하고 있다.

이 글은 네트워크시대에 걸맞은 소프트웨어 자산의 운용과 관리에 대하여 어떻게 비용을 줄이고 상대적으로 효율은 극대화시킬 수 있는지 방안을 찾아보고, 또 더 나아가서 이렇게 확보된 사회적 효익을 다시 사회에 환원하기 위해 어떠한 것들이 필요한지 생각해 보고자 작성되었다.

## II. SW 자산 가치의 극대화

한국소프트웨어진흥원(이하 ‘진흥원’)은 우리나라의 IT 산업분야가 2007년까지 꾸준히 성장하여 연 평균 8.8%의 성장세를 유지할 것으로 전망했다. 이 전망대로라면 2007년에는 160억불 규모가 된다.

소프트웨어 관련 산업이 지속적으로 발전하는 만큼, 또 네트워크가 지속적으로 확충되는 만큼 우리의 업무나 일상생활에서 소프트웨어 자산이 차지하는 비중도 역시 지속적으로 확대될 수밖에 없다.

불과 몇 년 전만해도 소프트웨어는 하드웨어를 구입할 때 그냥 끼워 받는 정도로만 인식되었지만 지금은 그렇지 않다. 어느새 하드웨어보다 더 중요한 가치를 지닌 소중한 자산으로 인식되고 있으며 불법 복제나 불법 사용에 따른 문제가 사회적으로나 국제적으로 매우 중요하게 다루어지고 있는 실정이다.

각 기업이나 학교, 또는 관공서에서 사용되고 있는 소프트웨어는 종류만도 수백 종을 상회하고 있으며 각각의 값어치도 웬만한 하드웨어 구입비용을 뛰어 넘는다. 이러한 고가의 자산을 허술하게 관리하거나 필요 이상으로 보유하는 것이 눈에 보이지 않는 소프트웨어의 특성과는 반대로 가히 엄청난 규모의 눈에 보이는 손실을 가져오게 된다는 점에 주목할 필요가 있다.

사용자에 의한 분실, 현황 누락으로 인한 중복 구매, 저작권사에 의한 잦은 벼슬업에 따른 추가비용, 다양한 소프트웨어의 설치와

삭제에 따른 시스템 불안정과 이를 위한 유지보수 비용의 지출 등이 외에도 현장에서의 관리항목은 훨씬 더 많을 것 같다. 물론 이를 비용으로 계산한다면 가히 천문학적인 숫자가 나오지 않을까? 주어진 예산 한도 내에서 최선을 다하는 것만이 현재 취할 수 있는 유일한 방안이라고 생각한다면 우리는 이미 우리가 네트워크 시대에 살고 있다는 점을 망각하고 있는 것이라고 할 수 있다.

기관에서 업무용으로 소프트웨어를 사용함에 있어 발생하는 다양한 문제점들을 해결하고 보완하기 위한 도구도 많다. 대부분 네트워크를 활용하는 미들웨어 제품들인데 다양한 방식과 프로토콜을 사용하여 서버에 소프트웨어를 두고 각각의 클라이언트가 서버에 접속하여 작업을 할 수 있도록 도와준다.

각각의 소프트웨어는 클라이언트에서 분산 사용하고, 관리는 서버에서 중앙 집중식으로 이루어진다. 이러한 제품을 이용하면 네트워크를 통하여 서버에 접속하는 순간 원하는 소프트웨어를 사용할 수 있게 된다. 사용하는 장소도 큰 문제가 되지 않는다. 원하는 시간에 원하는 장소에서 원하는 소프트웨어를 사용할 수 있는 장점이 있다.

이러한 도구들은 사실 시장에 나와 있는 것만도 셀 수 없을 정도로 많다. 방식도 서버에서 완전하게 처리하고 클라이언트를 모니터로 활용하여 처리된 결과를 화면값으로 전환하여 뿌려주는 형태, 서버에서 클라이언트에 원격 설치해주는 형태, 서버에서 클라이언트에 실행모듈을 스트리밍하여 클라이언트에서 설치과정 없이 직접 구동시키는 형태 등이 있다.

#### 소프트웨어 자산 가치는 어떻게 해야 극대화될까?

단순히 비싼 소프트웨어를 다양하게 많이 보유하는 것을 말하는 것이 아니다. 꼭 필요한 소프트웨어를 꼭 필요한 만큼 적절한 수량으로 구매하여 불필요한 비용을 줄이고, 보유하고 있는 소프트웨어의 활용도를 최대한 높여 효율성을 확보해야 가능하다. 위에 언급한 다양한 도구들을 활용하는 것은 후자의 목적을 달성하기 위한 방안의 일부이다. 미들웨어의 사용과 오프라인에서의 관리 그리고 사용자에 대한 계몽과 업무형태의 효율적 개선 및 동참도 필요하다. 또한 전자의 목적으로서 적정한 수량을 구매하여 보유하기 위해서는 각 사용자의 업무형태 분석 및 각각의 소프트웨어별로 적정한 사용량 분석이 선행되어야 한다. 우리 기관에서 주로 사용하는 소프트웨어는 어떤 종류이고 또 가끔 사용하는 것은 어떤

종류인가? 부서별로 주로 사용하는 소프트웨어는 어떻게 다른가? 사용 시간대를 조절하여 소프트웨어를 돌려가며 사용할 수는 없는가? 어느 한 시점에서 최대로 필요한 소프트웨어의 수량은 얼마인가? 미들웨어로 관리할 소프트웨어와 직접 클라이언트 컴퓨터에 설치해서 사용할 소프트웨어는 구별되는가? 생각하면 할수록 복잡해진다. 그러나 이러한 대답을 할 수 있어야 관리포인트를 설정하고 목적을 달성할 수 있다. 그렇게 해야만 어떠한 미들웨어가 우리 기관에 필요하고 또 관리목적을 달성하기에 가장 적합한가를 판단할 수 있을 것이다. 물론 네트워크를 이용하여 소프트웨어를 사용하고 관리하기 위해서는 법과 제도에 걸림돌이 없는지도 검토해야 한다. 또 멀지 않은 미래에 저작권자의 정책 변화에 의해 발생할지도 모르는 우발적 손실도 감안해야 할 것이다.

### III. 소프트웨어 라이선스와 제도의 변화

현재는 소프트웨어 컨텐츠를 개개의 PC에 설치하여 사용하던 기준의 개념이, 기술이 발전하면서 네트워크의 활용이 자연스러운 환경으로 변화하는 과정에서 'Software as a Service'라는 새로운 비즈니스 모델로의 변화가 이루어지고 있다. 즉 Utility Pricing으로 라이선스 정책의 변화가 요구되고 있는 실정이다. 이러한 실정에서 저작권자들은 이미 몇 해 전부터 전세계적으로 네트워크를 통하여 자신의 소프트웨어 자산을 사용하고 관리하는 것을 허용하기 시작했다. 오토데스크사는 자체적인 네트워크 제품을 스트리밍 방식으로 출시하였고, 아도비사는 네트워크방식으로 사용할 수 있는 라이선스제도를 소비자에게 공급하고 있다. 레셔널 로즈 같은 제품은 오직 네트워크형으로만 제품을 사용할 수 있도록 되어있기도 하다.

우리나라가 네트워크의 속도나 품질 등의 환경에서 세계 최고라고 자부하고는 있지만 네트워크를 활용할 수 있도록 하는 라이선스는 해외의 다른 나라에서 먼저 도입되었고 먼저 활성화되어 가는 중이다. 이미 세계적 수준에 오른 정보통신 환경이나, 대단한 수치의 가입자와 이용률의 지표만 보면 우리나라는 이미 다른 나라에도 없을법한 다양한 라이선스들이 만들어져 활성화되고 있어야 할 것 같지만 불행하게도 그렇지 못했다. 여기에는 물론 대부분의 저작권자가 해외 기업인 점을 비롯하여 몇 가지 이유도 있을 것이

고 또 소비자의 적절한 권리주장이 부족한 점도 있다고 생각한다.

이러한 시점에 정보통신부는 지난 2004년 8월 4일 저작권과 사용자의 권리에 매우 중대한 영향을 미칠만한 심의 결과를 내놓았다. 저작권자들은 컴퓨터프로그램보호법의 조문을 들어 네트워크를 이용한 소프트웨어 사용이 저작권자의 각종 독점적 권리를 침해한다고 주장하며 이의 사용을 허용하지 않았었으나, 컴퓨터프로그램보호법에 의해 설립된 프로그램심의조정위원회는 정보통신부의 지시에 따라 네트워크를 이용한 소프트웨어의 사용 중 스트리밍에 의한 방식이 저작권을 침해하지 않는다고 공식 발표를 했다. 비록 심의 대상은 스트리밍 방식을 채택한 지스트림이라는 제품이 저작권을 침해하는가 하는 점에 국한되었지만 이 결과는 상당한 의미를 가진다고 할 수 있다. 즉 지스트림은 네트워크를 활용한 소프트웨어자산의 효율적 관리와 적정수량의 보유를 가능하게 해주는 스트리밍 솔루션으로서 기본적으로 사용자가 라이선스를 네트워크형으로 사용하게 된다는 점에서 상기에 설명한 다른 여타의 방식 및 다양한 제품들과도 동일한 형태를 가지기 때문이다. 그간 기존의 다른 제품들이 저작권자들과의 영업적 협력 또는 묵인에 의해 일반 패키지라이선스, 즉 CPU당 라이선스를 네트워크로 사용할 수 있도록 제품을 만들어 큰 소리 나지 않게 판매하고 저작권 관련한 부담은 소비자에게 일임하거나 아예 언급하지 않는 소극적 방식으로 일관해 왔지만 이제는 다르다. 소비자들이 자신들이 보유한 소프트웨어를 네트워크로 사용하는 것을 저작권자들은 더 이상 막을 수 없게 된 것이다.

소프트웨어의 스트리밍 네트워크를 통한 사용 및 관리에 대한 프로그램심의조정위원회의 심의결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 사이트라이선스의 경우 어떠한 방식으로든 사용하는 데 제한이 없다. 둘째, 저작권자가 네트워크라이선스를 제공하는 경우에는 반드시 네트워크라이선스를 구매하여 사용하여야 한다. 셋째, 저작권자가 네트워크라이선스를 제공하지 않는 경우에 사용자는 일반 패키지라이선스를 사용할 수 있다.

이에 대하여 저작권자들은 네트워크 라이선스를 기관 외부에서 접속하여 사용할 수 없도록 제한할 것과 구매 라이선스 수량과 실 사용 수량-동시접속자 기준 수량의 일치를 보장해 줄 것을 도입의 선결조건으로 정보통신부에 공식 요청하여 정보통신부의 주제하에 지스트림의 제작사인 소프트온넷이 이를 수용하여 일단락한 바 있다.

이러한 저작권자들의 요구에 따라 소프트웨어 단속권을 가진 정보통신부와 프로그램심의조정위원회는 내년(2005)부터 서버방식으로 소프트웨어를 사용하고 관리하는 경우에 대한 단속을 실시할 계획을 가지고 있다. 지난 2004년 12월 6일자 전자신문의 내용을 보면 다양한 방식과 다양한 제품에 대하여 저작권자들의 요구사항을 수렴하여 외부접속과 동시사용라이선스 수량에 대한 통제시스템을 보유할 것과 이를 입증할 수 있는 로그시스템을 강제하고 일정 계도기간 이후 집중 단속할 의지가 있음을 밝히고 있다. 즉 기존의 클라이언트 PC 위주의 단속에서 네트워크시대를 감안한 서버의 단속으로 확대되고 있는 것이다. 단속이 이러한 방향으로 진행될 경우 기존의 서버형 관리도구들은 현재 갖추어지지 않은 소프트웨어별 동시사용자 통제시스템을 구축하고 사용자의 접근이 제한되는 로깅시스템을 함께 제공해야 하는 큰 문제가 발생하게 된다. 사용자는 당연히 정보통신부의 권고사항을 만족시킬 수 있는 기능이 포함된 제품을 선택해야 할 것이며 기존 사용자는 기능의 보강을 요청하게 될 것이다. 이에 대하여 스트리밍방식을 채택한 지스트림은 거의 유일하게 이미 소프트웨어별 라이선스 통제장치를 완비하고 있어 그간 저작권자들과의 분쟁 과정에서 오히려 통제시스템을 강화하게 되어 제도적으로 보호를 받고 앞서 나갈 수 있게 되었으니 아이러니가 아닐 수 없다.

이 외에도 몇몇 제품들은 마이크로소프트의 터미널서비스를 사용하는 경우가 있다. 현재는 마이크로소프트가 서버에 대한 클라이언트의 접속권을 클라이언트 수만큼 구입할 것을 강제하지 않고 있으나 이는 현재도 유료로 책정되어 있으므로 지금 당장 추가 구입을 요구하지 않는다 하더라도 언제든 추가구입을 요구할 수 있는 가능성이 있다. 이는 또 다른 익스터널 커넥터분쟁으로 번지지 말라는 보장이 없는 것이다. 보유중인 소프트웨어 자산의 가치를 극대화시키기 위해서는 기관의 업무형태뿐만 아니라 제도적인 문제나 추후 발생할 수 있는 잠재적인 문제까지도 충분히 고려하여야 하는 것이다.

정리하면, 사용자는 저작권자가 네트워크라이선스를 제공하지 않는 경우 일반 패키지 라이선스를 네트워크에 연결된 서버를 통해 사용 관리할 수 있으나 이를 기관 외부에서 사용하거나 구매한 라이선스 수량을 초과하여 동시에 사용하지 못하게 하는 통제시스템을 구축하여야 하는 것이다. <다음호에 계속>