

디자인 수다 07

오픈 디자인

글. 남우주 그래픽 디자이너

저작권, 일상이 되다

회사원 A는 쉬는 날이면 자전거에 몸을 실었다. 곳은날을 제외하고는 예외가 없었다. 지난여름, 열심히 살아가는 것만 같다가도 불쑥 솟아오르는 헛헛한 마음에 충동적으로 자전거 페달을 밟은 게 시작이었다. 힘들게 다리를 저으며 육체에만 오롯이 집중하니 복잡한 생각이 끼어들 틈이 없었다. 시간이 흘러 자신만의 주행 리듬을 찾은 A는 비로소 풍경을 눈에 담았다. 계절마다 형태가 바뀌는 꽃나무와 소소한 주변의 변화를 스마트폰으로 찍어 SNS에 올리던 그는 네이버 카페에 새 계정을 만들기로 했다. 자신의 추억을 제대로 정리하고 싶다는 생각이 들어서였다. 사진과 글을 저장하려고 하는데 화면 하단에 CCL 사용 설정을 표시하라는 문구가 눈에 들어왔다. ‘이게 뭐지?’ 그는 CCL 옆에 물음표 마크를 눌렀다.

CCL 사용 설정에는 3가지 조건이 있었다. 저작자 표시는 필수로 되어 있었고, 영리적 이용을 허락할 것인지, 콘텐츠 변경을 허락할 것인지를 선택할 수 있었다. A는 그제야 게시글과 사진이 자신의 저작물임을 인지했다. 그는 잠시 고민에 빠졌다. 나중에 사진과 글을 모아 책으로 엮고 싶은 생각이 들어서였다. 누군가 자신의 글과 사진을 가져가서 무단으로 쓸까 봐 걱정도 됐다. 머릿속이 복잡해진 A는 CCL을 ‘사용 안 함’으로 설정했다.

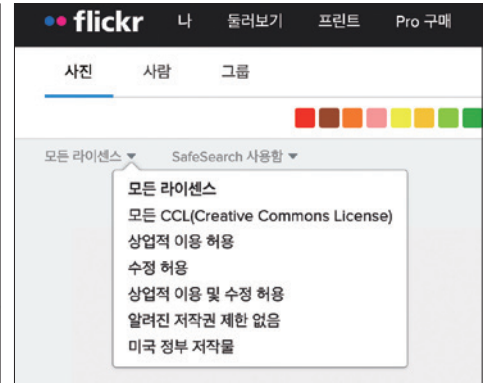
글과 사진을 업로드한 A는 뭔가 미묘한 카페를 근사하게 꾸미고 싶었다. ‘뭐가 없을까?’ 고

“저작권자가 자신의 저작물 허용 조건을 명시함으로써 저작자가 명시한 조건으로 자유롭게 저작물을 이용할 수 있도록 도와주는 장치입니다.”





네이버 카페 화면 / section.cafe.naver.com



플리커 검색 화면 / www.flickr.com

민하다가 전문가 느낌이 나는 여행 사진을 타이틀 배경으로 하면 좋을 것 같았다. 그는 어느 블로그의 링크를 따라 무료 이미지가 많다는 플리커에 접속했다. 플리커에는 A가 찍은 사진이 부끄러워질 만큼 멋진 풍경 사진들이 가득했다. 그런데 여기서도 A는 CCL을 발견했다. 또다시 CCL을 마주한 A. 두 번이나 만난 CCL을 모른 척 넘기기에 는 찝찝한 기분이 들었다. A는 인터넷을 뒤지기 시작했다.

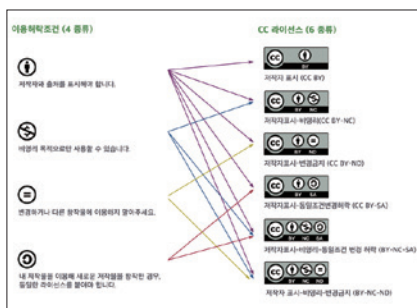
Creative Commons License : 저작물사용허가표시

CCL은 2001년 미국의 비영리 단체 크리에이티브 커먼즈(Creative Commons)가 저작권 공유를 목적으로 만든 저작물에 대한 사용 규약이다. 창작자가 저작권의 범위를 직접 설정해 저작권을 보호하면서도 저작권의 범위를 폭넓게 선택할 수 있다. CCL이 만들어지기 전에는 누군가의 창작물을 사용하려면 저작권자를 일일이 찾아 허락을 받아야 했다. 하지만 저작권자와 연락하기가 쉽지 않을뿐더러 연락이 닿았다 하더라도 저작권자가 원하는 조건에 맞게 계약을 따로 맺어야 하는 번거로움이 발생했다.

CCL에는 저작권 사용과 관련해 적용할 수 있는 라이선스 모듈이 4가지가 있는데, 저작권자가 이 옵션을 조합해 최대 6가지의 라이선스를 만들 수 있다. 사용자는 저작권자에게 따로 허락을 받을 필요가 없고, CCL이 허용하는 조건대로 사용하면 된다.

CCL보다 개방성의 범위를 더 넓은 CC0 (Creative Commons Zero)도 있다. CC0는 아무런 조건 없이 퍼블릭 도메인에 기증하는 표시라 저작자 표시 없이 사용할 수 있다. 그러니까 CCL은 특정 조건을 만족시키는 한에서 사용해도 되는 것이고, CC0는 조건 없이 개인적, 상업적으로도 이용할 수 있으며 2차 수정도 가능한 오픈소스이다.

CCL에 대한 전반적인 내용을 찾아본 A는 퍼블릭 도메인 CC0 표시가 있는 멋진 풍경 사



CCL 이용 허락 조건 / cl.cckorea.org

CC0(퍼블릭도메인)

내 저작물을 아무런 조건없이 전세계 누구나 사용할 수 있게 하고 싶다면, CC0를 적용해 퍼블릭 도메인으로 공개할 수 있습니다.

**퍼블릭 도메인은 저작권이 소멸된 저작물로, 저작권보호기간이 지나
저작권이 만료된 저작물 또는 저작권자가 저작권을 포기한 저작물이 해당됩니다.**

CC0(퍼블릭도메인)는 법률에 의해 허용되는 최대한도로 저작권과, 저작권접권을 포기한다는 권리자의 의사표시입니다.

따라서 CC0 이 적용된 저작물은 누구나 영리적인 목적을 포함한 어떤 목적으로든 그리고 어떤 방법으로도 그 저작물을 사용할 수 있습니다. 결국 저작자가 자신의 창작물에 CC0를 적용하면 그 작품은 법적인 의미에서는 더 이상 그의 것이 아니라는 의미이므로, CC 라이선스가 'some rights reserved' 라 하면 CC0는 'no rights reserved' 라고 할 수 있습니다. CC0는 저작물의 원활한 자유이용이 방해되는 것을 해결할 수 있을 뿐만 아니라 과학 데이터와 같이 저작자표시가 큰 의미가 없고 이를 실제 표시해주시기가 힘든 경우에 유용합니다. CC0는 각국의 법제에 탄력적으로 적용될 수 있을 뿐만 아니라 의사표시가 명확하다는 장점이 있습니다.

CC0 설명 / ccl.cckorea.org

진을 다운받아 자신의 카페 대문을 장식했다. 그리고 글과 사진 사이에 무료 스티커도 넣기로 했다. ‘무료 png 이모티콘’으로 검색하니 다운받을 수 있는 곳이 많이 나왔다.

그러던 A는 문득 궁금해졌다. CCL까지는 이해하겠는데, CC0처럼 자신의 노동과 시간을 들여 만든 저작물을 돈을 받지 않고 나누려는 사람들은 도대체 어떤 사람들일까. 무료 이모티콘 찾기를 멈추고 옆길로 섰 A는 CC0가 바로 나온 게 아니라, CCL의 발전 과정에서 나온 개념이라는 사실을 알게 되었다. A는 크리에이티브 커먼즈를 설립한 로런스 레식(Lawrence Lessig)이 나온 인터뷰 기사를 하나 찾아냈다. 인터뷰에서 레식은 CCL을 시작한 계기를 이렇게 말했다.

“디지털 기술에서 저작권에 대한 논의의 대부분은 찬반이 극단으로 갈려있어요. 이 사이에 완충지대를 만들고 싶었죠. (중략) 창작자가 작가의 권리를 보호하면서도 이용자의 권리를 인정하는 것. 완충지대를 통해 기존 저작권 시스템을 약간 변형할 토대를 만들고 싶었어요.”



로넨 카두신, 오픈 디자인을 실천하다

레식의 바람대로 CCL은 작가와 이용자의 권리를 인정하면서 점차 확대되는 추세다. CCL은 수많은 분야의 저작권에 적용할 수 있지만, 대표적인 분야가 바로 디자인이다. 그중 자신이 만든 상품의 설계와 만드는 법을 다운로드받을 수 있게 오픈 디자인을 실천하는 로넨 카두신(Ronen Kadushin)이 대표적인 디자이너이다. 그는 자신의 작품을 마음껏 बे끼라고 한다. 대신에 사업을 해보고 싶으면 전화해서 문의해 달라고 할 뿐이었다.

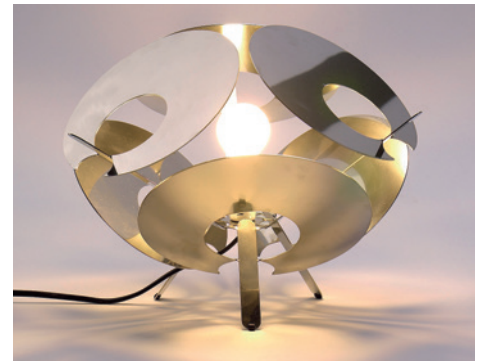
A는 문득, 로넨 카두신이라는 사람은 뭐로 먹고살기에 디자인을 공유하는 건지 의문이 들었다. 그러다가 로넨의 원본 작품이 한 경매에서 8,125파운드에 팔렸다는 기사를 발견했다. 그는 ‘그럼 그렇지, 잘 나가는 디자이너니까 근사한 척 할 수 있지.’ 하고 속으로 생각했다. 계속해서 검색을 하던 A는 CCL과 오픈 디자인으로 검색되는 웹페

이지가 너무 많아서 놀랐다. 유명한 사람이야 오픈 디자인을 통해 네임벨류를 더 쌓을 수 있으니까 득일 텐데, ‘유명하지 않은 사람들은 왜, 오픈 디자인을 하는 거지?’ 이것저것 둘러보던 A는 생각보다 많은 곳에서 ‘오픈소스’와 ‘공유’ 개념이 언급되는 사실에 주목했다. 자신이 지금 쓰고 있는 인터넷 브라우저와 컴퓨터의 운영체제도 오픈소스의 덕을 톡톡히 보고 있다는 사실도 깨달았다. 그제야 그는 CCL이 무료냐 유료냐의 문제를 넘어, 어떤 철학과 방향을 담고 있다는 사실을 알게 되었다. A는 잘나가는 디자이너가 아니더라도 많은 사람이 오픈 디자인에 참여하고 그 운동을 지지하고 있는 이유를 더 찾아보기로 했다.

공유와 소유

오픈 디자인이라는 용어는 20세기 말, 비영리 단체 오픈디자인재단(Open Design Foundation)의 설립과 함께 처음 등장한다.

Ananda Light



Graffiti Chair



Kadushin의 작품들 / www.ronen-kadushin.com

오픈디자인재단은 창작자가 자신의 디자인에 대한 기록, 배포, 수정을 허용하는 디자인을 오픈 디자인으로 정의했다. 비슷한 시기에 디지털에서도 개방성을 지향하는 운동이 일어난다. 소프트웨어 기업들이 소프트웨어에 대한 배타적 권한을 강조하자 이에 대해 별인 리처드 스톨만(Richard Stallman)의 GNU 프로젝트가 대표적이다. 이후 메이저 OS의 기반이 되는 리눅스 커널, 웹브라우저, MySQL 등의 오픈소스 소프트웨어가 등장해 많은 개발자가 새로운 서비스를 만들어 나갈 수 있는 토대를 만들어 주었다.

오픈 디자인과 오픈소스 소프트웨어는 인터넷이라는 기술의 발달로 등장한 화두였다. 컴퓨터와 스마트 기기는 전 세계를 하나의 디지털 생태계로 만들었다. 그 속에서 창작물은 디지털의 형태로 노출, 배포, 복제가 순식간에 이루어지다 보니 공동체를 위한 공공성과 개인 혹은 기업의 저작권 보호가 자주 충돌했다. 이 충돌은 개방성과 폐쇄성, 공유와 소유의 문제라는 철학적인 부분과도 연결되어 있었다.

변화의 패러다임

오픈 디자인을 주장하는 이들은 특출난 천재의 창의성이 아니라, 좀 더 개방적이고 유연한 환경 속에 누구나 창작을 하고, 그 창작을 대중과 공유하면서 또 다른 창의성이 촉발되는 선순환 시스템을 만들고 싶어 했다. 산업디자이너 폴 앳킨슨(Paul Atkinson)은 디지털 시대의 디자이너는 자신이 만든 원본이 끊임없이 재가공되는 부분을 완벽히 통제할 수 없다는 사실을 강조하는데, 그래서 물건을 만들어 내는 디자이너에서 디자인 시스템을 개발하는 방식으로 방향을 선회하라고 주문한다. 철학 인류학 교수인 요스 드 mul(Jos de Mul)도 비슷한 주장을 한다. 그는 사물을 디자인하는 대신, 사용자들이 직접 자신의 물건을 디자인할 수 있는 ‘디자인 공간’을 디자인해야 한다고 주장하며, 이를 ‘메타 디자인’이라 명명했다.

그 밖에도 오픈 디자인을 넘어 독점적이고 폐쇄적인 방식이 전 지구적 문제를 다루기에 적합하지 않다고 주장하는 사람들도 있다. 이들은 기후 변화와 같은 전 지구적 문제를 ‘오픈 조사, 오픈 행정, 오픈 디자인의 협업을 통해 지속적이고 사회적인 방식으로 해결해야 한다’는 입장이다. 의학계에서 바이러스 DNA 데이터를 공유한다거나, 방대한 양의 데이터베이스를 무료로 허용하는 학술자료 등도 이 같은 태도의 결과로 볼 수 있다.

이들의 핵심은, 시대의 패러다임이 변하고 있다는 것. 지식과 창의성의 공유가 폐쇄적이고 독점적 소유보다 인류에 더 많은 발전을 가져

올 뿐만 아니라, 그렇게 갈 것이라는 입장이다. 이들의 주장이 추상적으로 들리기도 하지만 오픈 디자인과 개방성 자체를 반대하기는 어렵다. 알게 모르게, 우리는 공유된 지식과 디지털 창작물의 덕을 크게 보고 있기 때문이다.

하지만 이들은 창작자들의 현실적인 문제, ‘그렇다면 창작자들은 무엇을 먹고살 것인가’에 대한 속 시원한 해결책은 제시하지 않는다. 그래서 거시적인 방향은 지지하더라도 아마 많은 창작자와 기업은 창작물의 권리를 포기하고 싶지 않을 것이다.

오픈 디자인, 갱신되는 운동

이제 A는 CCL 운동이 그나마 공유와 독점적 소유 사이의 절충안이라는 사실을 이해했다. 물론 창작자의 저작권도 보호되어야 하지만 삶의 양식이 변화할 수 있다는 것, 우리들도 디지털 생태계의 소비자이면서 동시에 생산자가 될 수 있다는 사실도 깨달았다. 이 운동은 아직 진행 중이고 좀 더 개방적인 방향으로 갈지, 법과 제도를 위시한 독점적 저작권 법으로 갇히게 될지는 알 수 없다.

A는 어느 블로그에 인용되었던 토머스 제퍼슨의 말이 떠올랐다. 내 촛불을 다른 사람과 나눠도 내 촛불이 꺼지거나 줄지 않는다는 식의 말이었다. A는 네이버 카페에서 CCL 설정을 다시 열었다. 그는 CCL 설정을 ‘사용 안 함’에서 ‘사용’으로 변경하고 약간의 조건을 달았다. 물론 자신의 사진을 퍼블릭 도메인에 CC0로 하기에는 아직 부담스러웠다.

이 문제는 앞으로도 계속 진행될 것이다. 언제 다시 A가 CCL 설정을 ‘사용 안 함’으로 변경할지, 혹은 CC0로 바꿀지는 미래에 대한 우리의 인식이 어떻게 변화하느냐에 달려 있다. 