

© creative commons

The POWER OF OPEN

العدد ١٥٠٦ - ١١ ذوالحجّة ١٣٧٤
٢١ أغسطس ١٩٥٢

والف فيه نقدا

قاليسن *





감사의 말

크리에이티브 커먼즈는 본 서적(The Power of Open)이 나올 수 있도록 자기 일처럼 신경 써준 다양한 스태프, 컨설턴트, 스폰서 그리고 후원자 분들에게 감사의 말씀을 전합니다. 특히, 자신의 작업물을 CC 라이선스와 함께 공유할 뿐만 아니라 귀중한 시간과 본 서적에 기술된 지혜를 함께 해준 각 계의 기관 및 예술가, 창작자 분들께 감사의 말씀을 전하고 싶습니다.

<http://thepowerofopen.org> 를 방문하면 The Power of Open의 디지털 버전을 다운로드 하거나 프린트 할 수 있도록 안내해 줍니다.

CREDITS

텍스트와 레이아웃 © 2011 Creative Commons Corporation
책 전반에 언급되는 사진 크레딧과 이미지

표지 아트(커버 아트) © 2011 Naeema Zarif (<http://naeemazarif.com>)
본 프로젝트를 위해 특별히 의뢰 받아 창작

본 서적은 다음의 공유폰트를 이용하였습니다.
The League of Moveable Type: League Gothic, Goudy Bookletter 1911
네이버: 나눔고딕
더 많은 정보는 <http://www.theleagueofmoveabletype.com> 과
<http://hangeul.naver.com> 을 참고 바랍니다.

원 안에 두개의 C, “Creative Commons”의 로고 타입과 크리에이티브 커먼즈 라이선스의 버튼(배지)들은 크리에이티브 커먼즈의 트레이드마크(상표)입니다.
더 많은 정보는 <http://creativecommons.org/policies> 를 참고 바랍니다.



별도의 언급이 있는 것을 제외하고 The Power of Open의 콘텐츠는 크리에이티브 커먼즈의 “저작자 표시”(Attribution) 3.0 라이선스를 따릅니다.
이 라이선스의 용어에 대한 것은 <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> 을 방문하여 확인해 주시기 바랍니다.

소개의 글



캐서린 캐설리 / 크리에이티브 커먼즈 회장



조이 이토 / 크리에이티브 커먼즈 의장

세상은 개방의 폭발적인 증가를 경험하고 있습니다. 제 3 의견을 구하기 위해 그들의 창작물을 공유하는 개인 아티스트들로 시작해 공적 자금이 투입된 프로젝트의 대중에 대한 공개를 의무화하는 정부에 이르기까지 공유 정신과 실천은 서서히 추진력을 확보하며 결과를 만들어내고 있습니다.

크리에이티브 커먼즈는 불과 10여 년 전부터 콘텐츠의 자유로운 공유를 위한 라이선스를 보급하기 시작했습니다. 현재 음악과 사진에서부터 연구결과와 전반적인 대학과정이 인터넷 상에서 CC 라이선스를 통해 보급되고 있으며 그 수는 4억개가 넘습니다. 크리에이티브 커먼즈는 개인과 기관 그리고 정부의 지식, 예술, 데이터 등을 효과적으로 공유하기 위해 법적 및 기술적 기반을 마련하였습니다. 더 중요한 것은 수백만 명의 창작자들이 이러한 기반을 활용해 전 인류를 위한 전세계의 공유재 (Commons)를 풍요롭게 해준다는 점입니다.

The Power of Open은 이러한 창작자들의 이야기를 하나로 모았습니다. 그 중 하나는 풀리처상을 수상한 탐사보도 언론 기관인 프로퍼블리카 (ProPublica)로, 전 세계 굴지의 미디어 기관과 파트너십을 맺고도 CC 라이선스를 이용하고 있습니다. 또 다른 예로 유랑 영화제작자 빈센트 문 (Vincent Moon)은 CC 라이선스를 창조성의 추구를 위한 개방적인 생활방식에 있어 가장 중요한 요소로 간주하여 이용하고 있습니다. 이러한 폭넓은 이용은 그들의 콘텐츠, 예술, 그리고 아이디어를 전 세계와 공유하기로 결정한 개인과 기관들의 창조성 만큼이나 대단합니다.

앞을 내다보면, 현재 개방 분야는 기존의 저작권 틀 아래에서 만들어질 수밖에 없었던 기존의 수많은 작업의 결과들 대신 공유를 많은 작업들의 최초 기반으로 사용할 수 있는 임계 질량에 도달하였습니다. 더 흥미로운 사실은 크리에이티브 커먼즈 툴의 사용과 문화, 교육, 혁신적인 정책에 관한 담론이 개방과 관련하여 증가하고 있는 사실이 글로벌 복지를 잠재적으로 증가 시킨다는 점입니다.

우리는 The Power of Open이 당신에게 오픈 라이선스의 활용을 검토하고 수용하는 기회가 되기를 바라며 이를 통해 세계적 지식 기반을 위한 당신의 기여가 모든 이들에게 큰 혜택을 제공하기를 기대합니다.

번역: 이범희 (@herobum), 홍윤성 (@YOONSOUNG)

CREATIVE COMMONS

에 대하여

번역: 이범희(@herobum), 홍윤성(@YOONSOUNG)

우리의 비전은 문화, 교육, 연구에 대한 보편적 접근을 가능케 하는 인터넷의 모든 잠재력을 최대한 실현하는 것입니다.

연구, 교육, 문화에 대한 보편적 접근은 인터넷을 통해 가능하게 되었지만 우리의 법적, 사회적 시스템은 이러한 생각의 실현을 항상 허용하지는 않습니다. 저작권은 인터넷이 출현하기 훨씬 전에 만들어졌으며 고로 우리가 인터넷 상에서 당연시 여기는 “소스를 복사, 붙이기, 수정하여 웹에 게시하는” 행동에 법적 제약을 걸 수 있습니다. 저작권 법의 기본은 이러한 행동들에 있어 예술가건, 교사건, 과학자건, 사서건, 정책위원이건 일반인이건 추가적으로 원작자의 허가를 받아야 하는 제한된 허가권을 필요로 합니다. 보편적인 접근이라는 비전을 달성하기 위해, 누군가 인터넷과 저작권법과 인터넷의 현실의 균형을 잡아 줄 만한 무료로 배포되는 표준 기반을 제공할 필요가 있었습니다. 그 누군가가 바로 ‘크리에이티브 커먼즈’ 입니다.

우리의 목적

크리에이티브 커먼즈는 전자적 창조와 공유 그리고 혁신의 최대 효율을 위한 법률 및 기술적 인프라를 개발하고 지원하며 또 관리하고 있습니다.

우리가 제공하는 것들

우리가 제공하는 인프라 기반은 기존의 “모든 권리 소유(all rights reserved)”의 저작권법 내부와의 균형을 맞추기 위한 저작권 라이선스 및 그 도구의 집합으로 구성되어 있습니다.

우리의 도구는 개인 창작자에서부터 대형기업, 기관에 자신의 작품의 일부 사용을 허용하면서도 저작권을 유지하게 하기 위해 간단하고 표준화된 방법을 제공하며, 저작권에 대하여 ‘일부 권리 소유(some rights reserved)’의 입장을 취할 수 있게 해 자신의 창작, 교육, 과학 콘텐츠가 인터넷의 잠재력과 보다 조화를 이루며 이용될 수 있도록 해줍니다. CC가 제공하는 도구가 사용자와 만남으로써, 지금도 늘어나고 있는 방대한 디지털 커먼즈를 만들어냅니다. 이 콘텐츠들은 모두 저작권 법의 범위 내에서 복제, 배포, 편집, 리믹스 및 2차 저작을 위해 활용될 수 있습니다. 우리는 우리의 라이선스가 법적으로 신뢰할만한지, 전세계적으로 적용될 수 있는지, 사용자의 요구에 즉각 반응 가능한지 확인하기 위해 전 세계의 전문가들과 협업하고 있습니다.

또한 창작자가 자신의 창작물을 퍼블릭 도메인으로 공개한다는 것을 가능한 한 분명히 밝힐 수 있도록 해주는 도구 또한 제공합니다.



우리의 비전은 바로 '문화, 교육, 연구에 대한 보편적 접근'이라는 인터넷이 가진 모든 잠재력을 실현함으로써 새로운 발전, 성장, 생산성의 시대를 여는 것입니다.

우리가 향하는 곳

우리는 크리에이티브 커먼즈라는 공유 기반을 만듭니다. 우리의 사용자는 그 기반 위에 공유재를 만듭니다. 우리는 CC라는 도구의 이용을 증진하고 사용자의 의견에 귀를 기울이고 지원하며, 상호호환 가능한 공유재 인프라를 제공하는 신뢰할 수 있는 전달자로서의 역할을 하기 위해 노력하고 있습니다.

여러분의 후원

사용자가 혁신적 문화, 교육, 과학 분야에 참여하는, 개방된 콘텐츠가 가득한 인터넷을 만들겠다는 비전을 이루기 위해 우리는 인터넷의 가능성을 믿는 사용자들의 지지에 기대고 있습니다. 우리는 여러분과 같은 관대하고 성숙한 지원자들로 인해 활발히 활동하고 있습니다. 주변의 친구와 가족에게 크리에이티브 커먼즈를 알리고, 크리에이티브 커먼즈가 오래오래 활발히 활동하는 안정적 조직으로 변함없이 유지될 수 있도록 많은 후원 부탁드립니다.

크리에이티브 커먼즈는 Massachusetts-chartered 501(c)(3)에 의거한 세금 면제 자선 단체입니다.

국내 CCL 보급을 위한 다양한 활동들은 사단법인 크리에이티브 커먼즈 코리아에서 하고 있습니다.

CC KOREA는 비영리 단체로 많은 분들의 참여와 후원을 부탁드립니다.
홈페이지 <http://www.cckorea.org>

크리에이티브 커먼즈 라이선스

번역: 최석준(@akajune)

크리에이티브 커먼즈 라이선스는 개인 창작자부터 큰 기업과 단체에 이르는 모든 사람들에게, 저작물 사용을 허락하고 다른 사람들이 저작자의 저작물을 복제, 배포, 특정 목적으로의 재사용을 할 때, 그 저작물에 대한 저작자를 표시하도록 할 수 있는 간단하고 표준화된 방법을 제공합니다. 저작권자들은 자신의 저작물에 어떤 허가를 할지, 어디까지 사람들이 사용 가능한지에 대해 고를 수 있는 넓은 범위의 선택권을 가집니다.

크리에이티브 커먼즈 라이선스는 고유하고 혁신적인 세 가지 단계로 이루어져 있습니다. 그 첫 번째는 “이용허락규약(Legal Code)”으로 세계 어디서나 적용이 가능한 전통적인 법률적 근거를 담고 있습니다. 이 이용허락규약은 대부분의 창작자들이 이용할 수 있도록 보다 쉽고 친근한 언어로 쓰여진 ‘일반 사람들이 읽을 수 있는(human-readable)’ 설명으로 보완되는데, 이 설명을 “일반권리증서(Commons Deed)”라고 합니다. 마지막 요소는 소프트웨어 시스템이나 검색엔진, 다른 기술들이 이해하고 CCL이 적용된 작품들을 보다 편리하게 검색하고 활용하는데 이용할 수 있도록 ‘기계가 읽을 수 있는(machine-readable)’ 언어로 쓰인 “메타데이터 (Metadata)”입니다.

이 세 가지가 함께하여, 라이선스의 세 가지 구성요소는 우리가 제공하는 방법에 의해 뒷받침되는 권리들의 범위가 단지 변호사들만 이해할 수 있는 것이 아니라는 것을 보장하게 됩니다. 작품의 창작자들이 이해할 수 있고, 그들 작품의 사용자들이 이해할 수 있으며, 심지어 웹 자체도 이해할 수 있는 것입니다.



저작자표시 CC BY

이 라이선스는 원저작자와 출처 등을 표시하기만 하면, 영리적인 목적이라도 다른 사람들이 여러분의 저작물을 기반으로 자유롭게 배포, 리믹스, 수정, 재창작할 수 있도록 허락합니다. 이 조건은 제공되는 라이선스들 중에서 가장 협조적이라고 할 수 있습니다. 자신의 저작물이 최대한으로 보급되고 사용되길 원하는 분들께 추천합니다.



저작자표시-동일조건변경허락 CC BY-SA

이 라이선스는 원저작자와 출처 등을 표시하고, 2차적 저작물에 원저작물과 동일한 라이선스를 적용하기만 하면, 영리적인 목적이라도 다른 사람들이 여러분의 저작물을 기반으로 자유롭게 배포, 리믹스, 수정, 재창작할 수 있도록 허락합니다. 이 조건은 종종 자유 소프트웨어(copyleft)나 오픈 소스 소프트웨어 라이선스와 비교되기도 합니다. 여러분의 작품을 기반으로한 모든 새로운 저작물들은 동일한 조건을 가지게 되므로 영리 목적의 이용 또한 허락하게 됩니다. 이 라이선스는 위키피디아에서 쓰여지고 있으며, 위키피디아나 그와 유사한 라이선스가 적용된 프로젝트의 콘텐츠를 가져와 활용할 때 도움을 받을 수 있는 프로젝트들에 추천합니다.



저작자표시-변경금지 CC BY-ND

이 라이선스는 원저작자와 출처 등을 표시하면 재배포나 영리 목적의 이용은 가능하지만, 변경 및 2차적 저작물의 작성은 허용하지 않습니다.



저작자표시-비영리 CC BY-NC

이 라이선스는 원저작자와 출처 등을 표시하고, 영리적인 목적인 것만 아니라면 다른 사람들이 여러분의 창작물을 기반으로 배포, 리믹스, 수정하는 것을 허용합니다. 하지만 여러분의 창작물을 활용한 사람들은 같은 조건의 라이선스를 붙일 필요는 없습니다.



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 CC BY-NC-SA

이 라이선스는 원저작자와 출처 등을 표시하고, 2차적 저작물에 원저작물과 동일한 라이선스를 적용하기만 하면, 비영리적인 목적에서는 여러분의 창작물을 기반으로 자유롭게 배포, 리믹스, 수정, 재창작할 수 있도록 허락합니다.



저작자표시-비영리-변경금지 CC BY-NC-ND

이 라이선스는 우리의 6가지 주요 라이선스 중에서 가장 제한적인 조건으로, 오직 다른 사람들이 원저작자와 출처등을 표시하고, 비영리적으로 사용하며, 변경 및 2차적 저작물의 작성은 하지 않는 경우에만 여러분의 창작물을 다운로드하고 공유하는 것을 허락합니다.

크리에이티브 커먼즈는 또한 “모든 권리가 주어진(all rights granted)” 퍼블릭 도메인 공간에서 활용할 수 있는 툴들도 제공합니다. CC0 툴은 권리자가 모든 권리를 포기하고 자신의 작품을 퍼블릭 도메인으로 공개할 때 사용할 수 있습니다. 또한 웹 사용자 누구든지 퍼블릭 도메인 마크를 이용해서 작품이 퍼블릭 도메인에 있다는 취지를 표시할 수 있습니다.



CC0 퍼블릭 도메인 헌정

CC0는 저작권자들이 자신들의 작품에 대한 저작권을 포기하고 완전한 퍼블릭 도메인으로 두어 다른 사람들이 어떠한 제한없이 어느 목적으로든 자유롭게 작품을 재사용하거나 향상시킬 수 있게 합니다. CC0는 창작자에게 자동적으로 주어지는 저작권과 독점적인 권리를 택하지 않을 수 있는 또 다른 선택권을 줍니다. 따라서 저작권은 남겨둔 채 사용허가의 범위를 정할 수 있도록 하는 크리에이티브 커먼즈 라이선스와는 차이가 있습니다.



퍼블릭 도메인 마크

퍼블릭 도메인 마크(PDM; Public Domain Mark)는 이미 퍼블릭 도메인에 있는 작품의 퍼블릭 도메인 상태를 분명하게 표시하고 알릴 수 있게 해주며, 작품을 보다 쉽게 찾을 수 있게 해주는 도구입니다. PDM는 CC0나 CC 라이선스와 같은 법적 문서가 아닙니다. 단지 작품의 퍼블릭 도메인 상태에 대한 정보만을 나타낼 뿐이며, 작품의 권리관계에 대해서는 아무런 영향을 미치지 않습니다. 다만 CC0나 CC 라이선스와 같이 메타데이터가 지원되는 증서를 가지고 있으며, PDM이 적용된 작품들을 인터넷에서 찾기 쉽도록 기계가 읽을 수 있는 언어를 제공합니다.

© creative commons
이야기들





준 코헨

TED TALKS

아이디어의 확산에 대한 자유

번역: 이범희(@herobum), 홍윤성(@YOONSOUNG)

NEW YORK

현재 온라인 에코시스템의 중심인 TED Talks는 선택된 몇 명의 사람들만 참가 가능한 세미나로 시작하였습니다. 모든 TED Talks의 강연을 5년간 크리에이티브 커먼즈 라이선스로 온라인에 게시한 결과, 2억명이 넘는 사람들이 TED 강연자들의 혁신적인 아이디어들을 경험할 수 있었습니다.

“이 획기적인 성장은 전적으로 무료와 개방에 의한 배포에 의해 주도되었어요.” TED Media의 담당 프로듀서인 준 코헨(June Cohen)이 이야기를 꺼냅니다. “CC 라이선스는 우리가 스스로 할 수 있는 것 이상으로 공유를 가능하게 해주었습니다.”

“우리가 우리의 자료들을 개방하기로 결정을 했을 때, 우리에게는 단 하나의 목표가 있었어요. 그건 바로 아이디어의 확산이었죠.” 코헨은 말합니다. “우리는 이러한 목표를 기반으로 모든 결정을 내리고 있어요. 크리에이티브 커먼즈는 우리의 창작물들의 성장을 강화시킬 수 있는 가장 효율적인 방법이며 우리의 비디오를 가지고 할 수 있거나 할 수 없는 많은 것들에 대한 논의에서 자유롭게 해줘요.”

“온라인 공유는 매우 논란이 많은 결정이었어요. 사람들은 온라인 공유가 우리의 사업을 뒤엎거나 투자자들의 의욕을 꺾거나 연설자들에게 거절될까 두려워했거든요.”

“강연 동영상은 무료로 공개한 첫 해에, 우리는 컨퍼런스 참가비를 50%까지 올렸지만 한 주 안에 매진을 기록하였으며 대기자는 1000명에 이르렀었죠.”라고 코헨은 이야기 합니다. “강연자들은 자신의 동영상을 가능한 빨리 올려달라고 요청하기도 했고, 컨퍼런스 참가비를 내고 참석한 참가자들은 자신이 방금 들은 강연을 가족, 친구, 동료와 함께 공유할 수 있다는 사실에 열광했죠.”

스웨덴 의사이자 통계학자인 한스 로슬링(Hans Rosling)의 개발 도상국에 대한 프리젠테이션으로 구성된 TED Talk는 CC 라이선스가 어떻게 주제를 대중화시키는지 보여줍니다. “한스는 자신의 첫 TED Talk가 온라인에 게재된 것이 이전의 어떤 작업보다 자신의 경력에 영향을 주었다고 나에게 말해주었어요.”라고 코헨은 이야기합니다. “그 일이 한스에게 완전히 새로운 세상을 열어준거죠.”

“우리가 의도하지 않은 긍정적인 결과들이 폭발적으로 증가하고 있습니다.” 코헨은 이야기 합니다. “단지 성장 뿐만 아니라, 전 세계의 이용자들이 전 세계적인 하나의 팀이 되어 우리의 브랜드를 수용하고 혁신을 장려하는 방식에 있어서도 마찬가지예요. 크리에이티브 커먼즈 라이선스는 여러분이 아이디어의 확산에 대하여 진심으로 고민하고 있던 걸 표현하기 좋은 의사소통 방법입니다.”

“이 획기적인 성장은 전적으로 무료와 개방에 의한 배포에 의해 주도되었고, CC 라이선스는 우리가 스스로 할 수 있는 것 이상으로 공유를 가능하게 해주었습니다.”

더 자세한 정보는

<http://www.ted.com/talks>



조나단 워스

사진작가들에게 새로운 모델을 제시하다

번역: 이기환(@nets0), 신하영(@stelia0593)

LONDON

영국의 사진작가 조나단 워스(Jonathan Worth)의 작품은 런던의 국립 초상화 박물관에 전시되어 있습니다. 그는 영국의 코벤트리 대학에서 사진학을 가르치고 있고, 콜린 퍼스(Colin Firth), 레이첼 헌터(Rachel Hunter), 주드 로(Jude Law) 그리고 히스 레저(Heath Ledger)의 촬영을 했습니다. 조나단 워스는 디지털 시대에 이미지를 활용한 전문 직업군들과 지속적으로 함께 작업할 수 있는 방안을 구상하고 실행에 옮기는 일련의 신진작가군에 속합니다.

대부분의 사진작가들처럼 워스도 자기 사진이 무단으로 사용되는걸 막기 위해 인터넷을 몇 시간씩 뒤지곤 합니다. 그는 자신의 저작권을 위반한 사람들을 추적하기 위해 낭비한 수많은 시간에 대해서 화가 난다고 말합니다. “그래서 전 SF 작가인 코리 닥터로우(Cory Doctorow)한테 달려갔어요. 그는 책을 공개했지만 그걸로 돈을 벌고 있었거든요. 저는 어떻게 그렇게 할 수 있는지 물어봤어요. 그를 촬영한 적이 한 번 있었거든요. 그러자 그는 제게 실험을 제안했어요.”

워스는 참여하기로 결정했습니다. 그들은 크리에이티브 커먼즈의 BY 라이선스를 그들의 이미지에 적용했고, 서명이 된 인쇄물들은 고급스러움의 정도나 다양한 가격에 판매하는 반면 고해상도의 복제본들을 온라인에 무료로 공유했습니다. 워스는 “가장 비싼 것이 먼저 팔렸어요. 아무도 저에 대해 들어본 적 없는데도, 저의 작품에 좋은 가격을 지불하더군요.”라고 말했습니다.

닥터로우는 워스에게 새로운 디지털 시대와 사람들의 디지털 습관들을 이해할 수 있는 교훈을 주었습니다. “이제는 제 이미지를 무료로 사용하려는 사람들이 어떤 단계를 거치는지를 알게 됐어요. 마치 병에 글을 써놓으면 파도가 어디든지 병을 옮겨주고, 어떤 사람은 파도 덕분에 이득을 보게 되는 것 같아요.”

워스는 말합니다. “크리에이티브 커먼즈는 현존하는 체계를 유연하게 사용할 수 있도록 해줘요. 그리고 디지털 시대를 살아가는 세대들의 행동들도 이해하게 해주죠. 정보의 유형은 그대로이지만, 분배의 방식이 바뀌었어요. 작품을 무단으로 사용하려는 시도에 완벽히 대처할 수 없는 것이 현실이지만, CC는 작가들이 자신의 취지대로 자신의 저작권을 지키도록 도와주고 있어요.”

“작품을 무단으로 사용하려는 시도에 완벽히 대처할 수 없는 것이 현실이지만, CC는 작가들이 자신의 취지대로 자신의 저작권을 지키도록 도와주고 있어요.”

더 자세한 정보는

<http://www.jonathanworth.com>



니나 페일리

공개를 찬송하기

번역: 오헤리(@hahahaiime), 홍윤성(@YOONSOUNG)

NEW YORK

“저의 팬들과 같은 생각을 하고 있다는 건 매우 좋은 일이죠.” 뉴욕의 영화제작자, 만화가 그리고 공개 라이선스의 챔피언, 니나 페일리(Nina Paley)의 말입니다. 많은 아티스트들이 팬들과 대립하는데 반해, 그녀는 사람들이 작품을 공유함으로써 아티스트가 혜택을 받는 걸 경험했습니다. 그 혜택 중 하나는, 그렇습니다. 바로 돈입니다.

페일리의 공개를 향한 생각의 변화는 점진적으로 이루어졌습니다. 젊은 애니메이션 감독으로서, 지적 재산을 만들어내는 행위는 대단한 것이며 항상 강화되어야만 한다고 생각했었습니다. “다들 세계 어떻게 저작권이 보호와 지위를 제공해주는지 말해왔어요. 저작권이 없는 세상을 상상하는 것은 거의 불가능했죠.”

2008년, 그녀가 혼자 제작한 애니메이션 영화 “블루스를 부르는 시타(Sita Sings the Blues)”의 개봉은 아네트 한쇼(Annette Hanshaw)라는 무명 가수의 80년된 노래의 저작권료 때문에 미뤄졌습니다. “제가 만든 애니메이션이 아직까지도 불법이고, 합법적으로 인정받기 위해 저작권료를 내며 큰 적자를 내야할 때마다, 저는 ‘만약 영화가 공짜였다면, 그 돈으로 티셔츠를 팔텐데!’ 하고 농담했었죠.” 그 생각은 그녀의 머리 속을 계속 맴돌았고 그녀는 어떻게 사람들에게 무료로 배포할 수 있을지 연구하게 되었습니다. “저는 상품과 자발적인 지원이 자연스럽게 돈을 가져다 준다는 것을 깨달았어요.”

“블루스를 부르는 시타”는 마침내 로저 에버트를 비롯한 다른 비평가들에게 호평을 받으며 개봉하였습니다. 영화는 크리에이티브 커먼즈 라이선스(CC BY-SA)가 적용되어, 누구든 무료로 다운로드 받을 수 있습니다. 또한 DVD로도 구매할 수 있으며, 극장 배급 또한 가능합니다. 아카이브(archive.org)와 유튜브(YouTube), 셀 수 없을 만큼 많은 토렌트 사이트를 통해 세계적으로 수 백만 명의 사용자가 이 영화를 보았습니다.

페일리는 돈이 예술의 가치를 가능하기 위해 사용되는지에 대해 이의를 제기합니다. “아티스트가 파산을 하면 사람들은 쉽게 그들의 작품 가치가 낮았기 때문이라고 생각하지만 그렇지 않아요.”라고 그녀는 말합니다. “저는 선금을 받지 않으면 창작을 거부하는 아티스트들을 보아왔어요.” 하지만 페일리에겐 그 반대가 진실입니다. “크리에이티브 커먼즈의 BY-SA 라이선스를 사용하고부터 더 많은 돈을 번 적은 결코 없었어요. 하지만 그대신 더 많은 이득을 보았죠. 전 홍보를 위해서는 아무것도 하지 않았어요. 저의 팬들이 대신 홍보를 해주고, 물건을 사주었으니까요. 공유는 세계 길을 알려주었어요.”

“크리에이티브 커먼즈의 BY-SA 라이선스를 사용하기 시작하고부터 더 많은 돈을 번 적은 결코 없었어요. 그대신 더 많은 이득을 보았죠. 전 홍보를 위해 아무것도 하지 않았어요. 저의 팬들이 대신 홍보를 해주었고, 물건을 사주었으니까요. 공유는 세계 길을 알려주었어요.”

더 자세한 정보는 <http://www.ninapaley.com>



리처드 토펠 & 스캇 클라인

프로 퍼블리카

이야기를 공유하여 뉴스를 만들다

번역: 이미영 (@netstrolling), 신하경 (@stella0593)

NEW YORK

풀리처상을 수상한 탐사보도 조직 프로퍼블리카(ProPublica)는 영향력있는 이야기를 만들겠다는 명확한 목표의식을 가지고 2007년에 창립되었습니다. 리처드 토펠(Richard Tofel)은 “우리 이야기를 더 많은 사람이 보면 볼수록 우리는 더 발전하고, 또 더 많은 목표들을 달성할 수 있습니다.” 라고 말합니다. 문제는 이들의 저작물을 다른 사람들이 배포하기 쉽게 허가하는 것이었습니다.

“초기 멤버 두 명이 크리에이티브 커먼즈에 익숙했기 때문에, 그것이 우리의 공유 목적을 이루는 데 가장 좋은 방법이라고 제안해주었어요. 그 제안 덕에 우리의 시간을 엄청나게 절약할 수 있었죠.”

프로퍼블리카 뉴스 애플리케이션의 편집자인 스캇 클라인(Scott Klein)이 바로 이 CC 전도사 중 하나입니다. “우리의 웹사이트는 우리의 플랫폼입니다. 이야기가 영향력을 갖게 되는데 공유를 두려워할 이유가 없죠.” 크리에이티브 커먼즈 라이선스는 사람들이 프로퍼블리카의 기사를 별도의 협상 없이 퍼나를 수 있도록 도와줍니다. “그러지 않았더라면, 사람들이 전화해서 그 기사를 사용해도 되는지 물어보고 우리는 그걸 일일이 설명해야 했을거예요. 그건 정말 번거로운 일이지요.”

프로퍼블리카는 미국에서 가장 큰 탐사보도기관 중 하나로서, 지속적으로 그들의 탐사 주제들이 영향력을 행사하도록 성공시키고 있습니다. 국가 거대 통신사와의 협력으로 프로퍼블리카는 카트리나 이후의 뉴올리언즈에서 캘리포니아의 간호사 면허제도의 치명적 결함을 폭로했고, 공무원이 개입된 총격사건에 집중했습니다. 카트리나 이후 며칠동안 뉴올리언즈 병원에서의 부상자 분류 결정에 대한 타임매거진 기사는 풀리처 상 보도탐사 부문을 수상했습니다. 더 최근에는 프로퍼블리카의 제시 아이징어(Jesse Eisinger)와 제이크 번스타인(Jake Bernstein)이 금융계 관련 보도로 2011년 풀리처 상 국내문제 부문을 수상했습니다.

“정보는 가치있는 물건이 아니라, 영향력을 만들어내는 것입니다. 우리는 저작권 자료들의 보관소를 짓는게 아닙니다. 우리에게서 나눴던 문화가 있으며 CC는 그 중 큰 부분을 차지합니다.” 라고 클라인은 말합니다.

“크리에이티브 커먼즈는 우리의 이야기가 밖으로 퍼지도록 해줍니다. 우리의 독자층을 넓혀주고, 개별 이야기의 영향력을 깊이 있게 만들어주죠. 더불어 프로퍼블리카의 인지도를 높여줄 뿐만 아니라 개별 기사의 영향력과 프로퍼블리카의 발전에도 도움을 줍니다.”라고 토펠도 동의합니다.

“우리는 저작권 자료들의 보관소를 짓는 것이 아닙니다.

우리에게는 나눔의 문화가 있으며, CC는 그 중 가장 큰 부분입니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.propublica.org>



YUNYU

뜻밖의 근사한 선물

번역: 상은시(@supiaej), 신하영(@stella0593), 최석준(@akajune)

NEW SOUTH WALES

호주의 작곡가이자 뮤지션인 Yunyu에게 미디어를 혼합하는 것은 자연스러운 작업 방식입니다. 그녀에게 다른 아티스트 혹은 팬과 작업물을 공유하는 것은 두려운 일이 아니라 그녀의 창작을 더욱 확장시키고 발전시켜주는 기회입니다.

Yunyu와 SF 소설가인 마리안느 드 피에르(Marianne de Pierres)와의 콜라보레이션이 성공한 것은 오픈 라이선스를 채택했기 때문이었다고 말합니다. 그는 피에르의 청소년 소설에 맞춰 곡을 쓰고 녹음을 했습니다. “크리에이티브 커먼즈 라이선스 하에 무료로 배포된 제 음악에 대한 언론의 관심은 우리를 예술의 정신 안에서 함께 할 수 있게 해주었어요.”

처음 CC 라이선스의 사용에 대해 결정을 내렸던 것은 음악 탐구의 일부였습니다. “저는 어떤 곳에서 여러분이 제 음악을 구할지, 그리고 제 음악으로 무엇이 가능할지를 보고 싶었어요.” 라고 Yunyu는 말합니다. “만약 내가 음악을 공짜로 둔다면 사람들이 그것을 가지고 무엇을 할지 궁금했거든요.”

“저는 무슨 일이 일어날지 예측할 수 없었어요. 하지만 제가 얻은 것은 뜻밖의 근사한 선물이었어요.” 라고 그녀는 말합니다. 팬들은 그녀의 음악으로 뮤직비디오를 만들고 그것을 유튜브에 포스팅하기 시작했습니다. 디트로이트의 한 젊은 여성은 가사 몇 소절을 가져다 이미지를 만들었고, 이는 결국 한 유명 SF 소설 웹사이트에까지 올랐습니다. 프랑스의 한 여성 그룹은 그녀의 곡들 중 하나를 녹음했고, 비디오 게임 디자이너들은 그녀의 음악을 라이선싱하는 것에 흥미를 보여오고 있습니다.

“작곡가의 시각에서, 여전히 크리에이티브 커먼즈 라이선스의 완전한 의미와 영향에 대해 우려하고 있는 음악 산업과 오픈 라이선싱에 대해 논의하는 것은 어려워요. 하지만 저는 우리가 어떻게 크리에이티브 커먼즈의 정신을 진전시킬 수 있을지 알아보기 위한 산업계와의 대화가 이루어지기를 바라요.”라고 그녀는 말합니다. “비상업적인 수준에서 어떻게 여러분의 작품이 해석되고 즐겨지는지를 통제하려고 하는 건 마치 히드라를 죽이려는 것과 같이 복잡해요. 아마 여러분은 보기 좋게 실패하고 말거예요.”

또한 그녀는 “예술가들에게는 약간의 기본적인 보호와 그들의 음악이 상업적으로 사용되는 것에 대한 보상이 필요하지만 저는 그 이상의 보호는 필요하다고 생각하지 않아요. 저는 자신의 작품을 공유하고 리믹스할 만큼 즐기는 팬을 쫓아다니는 건 아니라고 봐요. 그건 말이 되지 않아요.”라고 덧붙였습니다.

“저는 우리가 어떻게
크리에이티브 커먼즈의
정신을 진전시킬 수 있을지
알아보기 위한
산업계와의 대화가
이루어지기를 바라요.”

더 자세한 정보는
<http://www.yunyu.com.au>



DJ 바딤

세계를 믹싱하다

번역: 하효훈(@hahh22), 신하영(@stella0593)

BERLIN & LONDON

러시아 레닌그라드 태생으로 런던에서 성장한 DJ 바딤(DJ Vadim)은 힙합과 전자음악분야에서 세계적인 뮤지션입니다. 그는 또한 프로듀서로서 스티비 원더(Stevie Wonder)나 더 루트(The Roots), 프린스 앤 퍼블릭 에너미(Prince and Public Enemy)와도 작업했으며, 다양한 이름으로 많은 앨범을 선보였습니다.

바딤은 재능있는 신진 뮤지션을 발굴하고 새로운 영감을 얻기 위해 음악 리믹스 사이트인 ccMixer를 통해 CC 라이선스가 적용된 자신의 음악을 공유합니다. 이를 통해 다른 프로듀서들은 그의 음악을 다운로드하거나 리메이크해서 그들만의 새로운 창작물을 만들어냅니다.

ccMixer 콘테스트에 등록된 바딤의 노래는 3천명이 다운로드 받았으며 500곡이 리믹스되었습니다. DJ 바딤의 레코드 회사인 Organically Grown Sounds(OGS)에 일하고 있는 벤 도슨(Ben Dawson)은 “사람들이 자신의 리믹스를 업로드하고 그들의 친구들과 공유하면서 음악에 대한 관심이 커졌습니다. 이런 방식은 라디오를 통해 그저 음악을 듣는 것에서 벗어나 자신의 감정과 마음, 느낌을 담아낼 수 있도록 참여시킨다는 점에서 아주 멋진 방식입니다.”라고 이야기합니다.

“바딤은 끊임없이 세계를 돌아다니면서 보컬리스트, 뮤지션, DJ들과의 만남과 대화를 통해 의견을 나눕니다.”라고 도슨은 말합니다. “이제는 인터넷을 통해 ccMixer나 다른 음악 플랫폼에서 점점 더 많은 공유와 만남의 기회가 늘어나고 있어요.”

바딤이 강조하는 것은 바로 이러한 형태의 협동입니다. “OGS는 전적으로 우리가 세계 곳곳에서 여행 중에 만난 이들과 함께 만들어 낸 음악적 협업이에요. 음악은 듣는 사람과 만드는 사람 각자의 경험이 만나는 지점이자 곧 대화입니다.”

“음악은 듣는 사람과
만드는 사람 각자의 경험이
만나는 지점이자
곧 대화입니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.djvadim.com>



솔라나 라슨

글로벌 보이스

뉴스를 전세계와 공유하기

번역: 김재연 (@visiondesigner), 홍운성 (@YOONSOUNG)

GLOBAL

대형 언론이 국제 사건을 보도할 때 심층 정보를 전달하는 데 한계를 가질 수 있는 데 반해, 지역의 블로거들과 시민 언론인들은 자신들이 속한 공동체에 대한 정확한 정보를 전달할 수 있는 경쟁력을 갖추고 있습니다. 언론인 레베카 맥키논(Rebecca MacKinnon)에 의해서 시작된 비영리단체인 글로벌 보이스(Global Voices)는 전세계의 350명이 넘는 편집자, 자원 봉사자 작가, 번역가들이 그들 지역의 뉴스를 한 곳에 모을 수 있도록 하는 기반을 제공하고 있습니다. 이들 시민 언론들은 아이티의 지진부터 이란의 시위에 이르기까지 전세계 각지의 상세한 뉴스를 적절한 시점으로 다루고 있습니다. 모든 콘텐츠들은 크리에이티브 커먼즈의 BY 라이선스에 의해서 공개되어 있고, 따라서 그 정보들은 저녁 뉴스에서 나오는 간단한 몇 장의 현장 사진 이상의 국제 뉴스를 원하는 사람들에게 의해 번역, 배포되고 있습니다.

지난 12월 튀니지에서 높은 실업률에 반발한 시민들이 시위를 일으키 시작했을 때, 많은 글로벌 보이스의 기고자들이 그 시위의 시작점이 된 자살에 관련된 수 십개의 기사들을 올렸고, 아랍어로 된 현지인들의 목격담을 번역했고, 어느 주요 언론보다도 빠르게 긴급한 소식들을 트위터에 올렸습니다. CC 라이선스 덕분에, 글로벌 보이스의 이야기들은 뉴욕 타임즈, 로이터, 알터넷(AlterNet), 그리고 오프라 윈프리 네트워크에 재보도되었습니다.

글로벌 보이스는 온라인 비영리 단체로 사무실이 존재하지 않습니다. 그러나 이 단체의 힘은 전세계 각지에서 다양하고도 현실적인 방법으로 느낄 수 있습니다. 글로벌 보이스의 편집장인 솔라나 라슨(Solana Larsen)은 “크리에이티브 커먼즈는 우리가 하루에 수 십가지 이상의 언어로 자유롭게 번역할 수 있게 돕습니다.”라고 말합니다. “언제든 우리가 비영리단체나 혹은 주요 언론의 요청으로 기사를 쓸 때마다 우리는 우리의 CC 라이선스를 고집해왔고, 이를 통해 콘텐츠를 자유롭게 재출판하고, 번역하고, 전 세계와 공유할 수 있게 되었습니다.”

“크리에이티브 커먼즈는 우리가 하루에 수십가지 이상의 언어로 자유롭게 번역할 수 있게 돕습니다.”

더 자세한 정보는
<http://globalvoicesonline.org>



프라담 북스

작은 출판사가 만드는 큰 변화

번역: 고준원, 신하영(@stella0593)

BANGALORE & NEW DELHI

인도의 소규모비영리 출판사인 프라담 북스(Pratham Books)는 모든 아이 손에 책을 쥐어주겠다는 단순하지만 야심찬 임무를 가지고 있습니다. 이 것이 혼자 이루기에는 불가능한 거대하고 대담한 목표라는 것을 알고 있기에, 이들은 2008년 플리커(Flickr)와 스크립드(Scribd)에서 CC 라이선스 하에 책과 삽화를 공유하기 시작하였습니다. 프라담 북스의 새 프로젝트 매니저 구아탐 존(Gautam John)은 “우리는 소규모 출판사이기 때문에, 콘텐츠의 사용 방식과 허가에 대해 일일이 응대해 주기에는 역부족이에요. 하지만 CC 라이선스 덕분에 우리는 콘텐츠 사용에 관한 법적 우위를 따로 두지 않고 여러 사람이 콘텐츠를 사용할 수 있도록 허용함으로써 기존에 법적 처리에 소모되던 비용을 줄일 수 있게 되었어요.”라고 말합니다. 프라담 북스는 고객에게 책을 다운로드할 수 있는 페이지와 라이선스 정보가 담긴 페이지의 링크를 보내줍니다. 존은 이런 ‘1분이면 되는 일’이라고 말합니다.

CC의 이용은 콘텐츠의 다양한 재활용으로 이어졌고, 커뮤니티 구성원들의 참여를 증진시켰습니다. “우리 커뮤니티는 이 콘텐츠를 활용해 아이패드와 아이폰 어플리케이션 등 다양한 형태의 2차 저작물들을 만들기도 하고, OLPC(One Laptop Per Child; ‘모든 아이에게 PC를’ 운동) 캠페인을 통해 보급되는 컴퓨터에 콘텐츠를 제공하기도 합니다. 나아가 기존의 일러스트 등으로 전혀 다른 새로운 책을 만들어 내는 것도 가능하게 했죠.”

“조직과 개인들은 우리 책을 오디오북과 점자책, 그리고 시각장애인이 우리 콘텐츠를 이용할 수 있게 해주는 데이지(DAISY; Digital Accessible Information System)로 변화시켜 놓았어요. 그런 일은 아마도 CC 라이선스가 없었다면 불가능했을 일이지요. 우리가 생각하기에 2차 저작물들은 CC 라이선스 모델과 특히 관련된 결과물이었어요. CC 라이선스가 없었다면 이런 다양한 노력들을 지원하는데 필요한 내부의 간접비용 때문에 다양한 단체들과 협력하지 못했을 거예요.”

이 것은 또한 프라담 북스의 인지도가 높아졌다는 것을 의미했고, 영세 출판사인 프라담 북스가 사명을 달성하기 쉽게 만들어 주었습니다. 많은 단체들이 프라담의 콘텐츠를 재사용하면 할수록, 회사가 관여하는지의 여부는 별로 중요하지 않게 되었습니다. 플리커나 다른 플랫폼에 있는 프라담 북스의 콘텐츠에 CC 라이선스를 붙임으로써, 프라담 북스는 회사에 어떤 일이 발생하더라도 그 책들은 이용이 가능하도록 보장해 주었습니다. “우리의 책들은 이제 여러 저장소에 저장되어 있기 때문에 우리 회사의 존속에 꼭 의존하지 않습니다. 이는 우리 콘텐츠를 활용하고자 하는 커뮤니티들이 이용 허가를 기다리며 시간을 보낼 필요가 없어졌다는거죠.”라고 존은 말합니다.

이제 프라담 북스는 CC를 통해 절감한 인적, 물적 자원을 CC 라이선스 콘텐츠를 더 많이 축적하고, 콘텐츠의 활용과 리믹스를 통한 2차 저작물을 위한 새로운 플랫폼을 제작하는데 집중적으로 투자할 수 있게 되었습니다. “우리같이 작은 조직에서는 시간이야말로 가장 소중한 자원인데, 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 통해 시간 뿐 아니라 돈과 인력을 모두 절약할 수 있게 되었습니다.”

“우리 같이 작은 조직에서는 시간이야말로 가장 소중한 자원인데, 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 통해 시간 뿐 아니라 돈과 인력을 모두 절약할 수 있게 되었습니다.”

더 자세한 정보는 <http://prathambooks.org>



패트릭 맥킨드류

오픈 유니버시티

배움을 업로딩하다

번역: 신하영 (@stella0593)

MILTON KEYNES

‘오픈 유니버시티(The Open University)’는 학력이나 사회적 조건에 상관없이 다양한 배경을 가진 학생들을 선발하고 있습니다. 이제 오픈 유니버시티는 40개국에서 25만 명 이상의 학생을 가진 세계에서 최초로 성공한, 최대의 원격 교육기관입니다.

2005년에 오픈 유니버시티는 ‘오픈 런(OpenLearn)’이라는 웹사이트의 문을 열면서 그 첫 발을 내디뎠습니다. ‘오픈 런’에서는 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 통해 강의 자료에 대해 자유로운 접근과 활용허가가 주어졌습니다. 이 사이트는 그 자료의 축적 및 발전 과정에서 CC 라이선스의 도입으로 인해 막대한 법적 비용을 절감할 수 있었습니다.

오픈 유니버시티의 교수학습팀 부팀장인 패트릭 맥킨드류(Patrick McAndrew)는 “우리는 ‘오픈 런’ 프로젝트를 위해 원래 10만 유로의 거액을 저작권료로 책정했었지만 CC를 도입하면서 이 모든 비용을 절감할 수 있었다.”고 전합니다. CC 라이선스는 또한 강의 실습 자료를 개발하거나 외부 자료 공급업체로부터 자료를 구입할 때 드는 비용도 절감할 수 있었습니다.”라고 전합니다. “공인된 라이선스의 이용은 다른 사람들이 참여할 수 있게 우리를 도와주었습니다. 그들이 자체 개발한, 공인되지 않은 라이선스를 채택하는 대신, 우리와 별개의 CC에 대한 정보를 알려줄 수 있었습니다.”

‘오픈 런’은 그 시작 시기부터 2백만 명의 방문자가 다녀갔고 ‘오픈 유니버시티’의 강의 자료들은 아이튠즈 유니버시티(iTunes U) 플랫폼을 통해 2천 만 건 이상의 다운로드 횟수를 기록했습니다. 이는 애플 사(社)가 그간 이 플랫폼을 통해 제공한 대학 콘텐츠 중 최고 수치입니다.

CC는 여러 플랫폼을 넘나들며 대학의 강의자료들이 활용될 수 있는 길을 열어주고, 나아가 번역 등 콘텐츠의 현지화에도 기여합니다. 맥킨드류는 “공개교육자원(OER)의 힘은 개방성 그 자체에 있다.”고 하면서 CC에 대해 다음과 같이 말합니다. “이 개방성이 공개교육자원에 굉장한 유동성을 더해주어서, 우리가 무들(Moodle)기반의 ‘오픈 런’ 환경에 공개한 교육자료들이 워드프레스 (WordPress), 슬라이드웨어(Slideshare), 유튜브(YouTube) 등의 다양한 플랫폼에서 사용될 수 있습니다. ‘오픈 런’의 자료들은 다른 다양한 형태의 기술과 형식으로 변환되어서 웹 상에서 통용될 수 있습니다. 그렇지만 이러한 이동, 변환가능성과 함께 요구되는 것이 이들 자료와 함께 인식되고 이동할 수 있는 형태의 저작권 표기입니다. CC는 바로 이 것을 제공하는 것입니다.”

“우리는 ‘오픈 런’ 프로젝트를 위해 원래 10만 유로의 거액을 저작권료로 책정했었지만 CC를 도입하면서 이 모든 비용을 절감할 수 있었습니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.open.ac.uk>



자디 디아즈
스티브 울프

EPIC FU

팝 문화를 열다

번역: 최석준(@akajune), 홍운성(@YOONSOUNG)

LOS ANGELES

2006년에 시작된 Epic Fu는 재미있는 음악과 예술 그리고 문화계 뉴스로 가득찬 에피소드들을 웹캐스팅하기 시작했습니다. 크리에이티브 커먼즈는 이 유명한 웹 비디오 쇼의 계획 단계에서부터 큰 비중을 차지하였습니다. 제작자인 자디 디아즈(Zadi Diaz)와 스티브 울프(Steve Woolf)는 웹사이트에서 CC 라이선스가 적용된 음악과 비디오 콘텐츠를 자주 사용했고, 모든 에피소드들은 크리에이티브 커먼즈 BY-NC-SA 라이선스 조건 하에 배포되었습니다.

“제가 개인적으로 좋아하는 에피소드는 ‘당신의 저작권 따위 필요 없어(Your Copyright Can Kiss My Ass)’예요.”라고 Woolf는 이야기합니다. “이 에피소드는 전통적인 미디어들이 미디어를 전달하는 현대적인 방법에 적응하는데 얼마나 느린지에 대한 이야기죠. 우리는 저작권 사용의 허가범위를 가능한 넓혀야 한다고 생각하거든요.”

팬들은 방송 에피소드를 업로드하고 친구들과 공유하며 리믹스하기도 하는 등, CC 라이선스 채택을 심분 활용하고 있습니다. 디아즈와 울프는 프로그램 홍보에 이러한 리믹스들을 사용합니다. “우리는 홍보 자료를 직접 만들 필요없이, 매쉬업을 통해 몇 달간 쓸 수 있는 콘텐츠를 얻었어요. 이것은 우리 프로그램에 대한 관객들의 지지를 이끌어낼 수 있는 훌륭한 방법이었어요.”

“우리는 홍보 자료를 직접 만들 필요없이, 매쉬업을 통해 몇 달간 쓸 수 있는 콘텐츠를 얻었어요. 이것은 우리 프로그램에 대한 관객들의 지지를 이끌어 낼 수 있는 훌륭한 방법이었어요.”

더 자세한 정보는 <http://epicfu.com>



프란시스 핀터 블룸스버리 아카데미

터놓고 출판하기

번역: 오예슬(@oyskdj), 홍윤성(@YOONSOUNG)

LONDON

학술지들은 정보의 보고이지만 대개는 구해보기 어렵고, 비싸기까지 합니다. 런던을 기반으로 한 거대한 출판그룹 블룸스버리(Bloomsbury)의 학술출판부분인 블룸스버리 아카데미(Bloomsbury Academic)에서는 비영리 조건 하에서의 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 붙여 연구출판부분의 무료 온라인 버전을 제공함으로써 이러한 상황을 바꿔보고자 합니다. 이 회사의 웹사이트는 사용자들에게 학문분야별, 주제별, 장소별, 날짜별로 검색 가능한 콘텐츠를 연관도 순위나 소셜 네트워킹 공유 등과 같은 부가적인 부분과 함께 제공합니다.

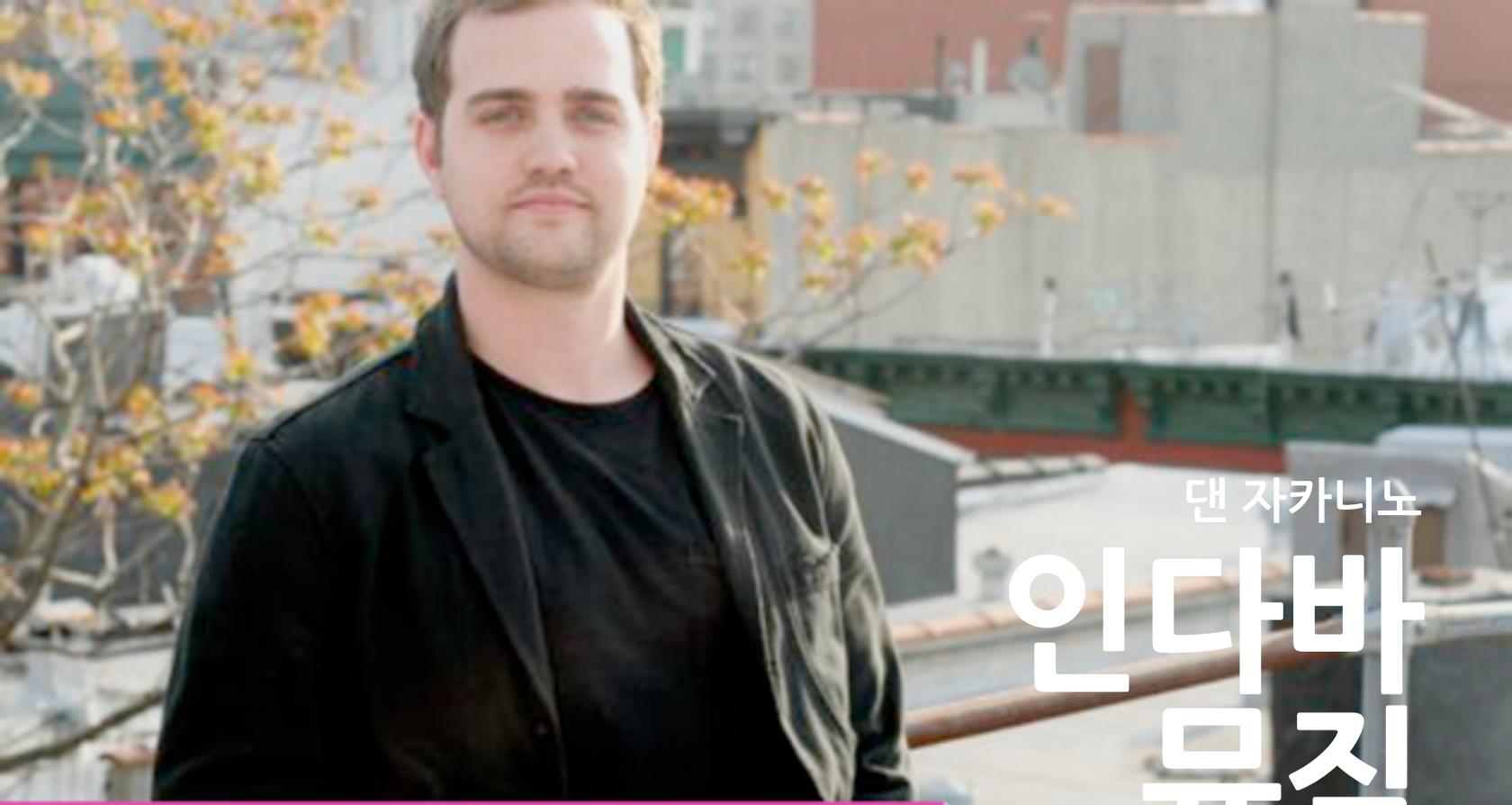
블룸스버리 아카데미는 요즘 노벨상 수상자 존 숄튼(John Sulston)의 감수 하에 과학, 윤리, 혁신의 시리즈를 포함한 광범한 분야의 학문에 CC 라이선스를 적용하고 있습니다. 무료 버전은 소셜 출판 사이트인 스크립드(Scribd)를 통해 접할 수 있습니다. 이 회사는 출판된 책과 다른 인터넷 콘텐츠들을 판매하는 일도 계속 하고 있습니다.

“신생 기업으로서, 우리의 선택이 옳은 결정이었음을 입증하기 위해 빨리 임계점에 도달해야 했죠.”라고 블룸스버리 아카데미의 프란시스 핀터(Frances Pinter)는 말합니다. “출판인들은 콘텐츠의 무료 사용 허가가 출판업의 잠식을 야기할 것이라고 우려합니다. 그러나 우리는 확실히 몇몇 종류의 책에 대해서는 무료 공유가 출판업을 촉진할 것이라고 믿습니다.”

“출판인들은 콘텐츠의 무료 사용 허가가 출판업의 잠식을 야기할 것이라고 우려합니다. 그러나 우리는 확실히 몇몇 종류의 책에 대해서는 무료 공유가 출판업을 촉진할 것이라고 믿습니다.”

더 자세한 정보는

<http://www.bloomsburyacademic.com>



댄 자카니노

인다바 뮤직

국경 없는 음악들

번역: 고준원, 홍운성(@YOONSOUNG)

NEW YORK

“사람들은 오랫동안 국경 안팎으로 음악을 보내왔어요. 우리는 조직된 장소에서 이것을 가능하게 만들고 싶습니다.” 라고 작곡가 겸 기타리스트 댄 자카니노(Dan Zaccagnino)는 말합니다.

그래서 2007년 2월에 그와 다른 네 명의 다른 뮤지션들은 글로벌 네트워킹 사이트와 인다바 뮤직 (Indaba Music)이라는 공동 플랫폼을 시작했습니다. 멤버들은 그들의 트랙을 CC 라이선스 하에서 업로드하거나 다른 멤버들의 작품을 기반으로 리믹스를 만들거나 합작 프로젝트를 진행합니다. “기회(Opportunities)” 섹션은 아티스트가 진행중인 작업에 무료로 혹은 유료로 트랙을 추가하기 위한 요청으로 나열되어 있습니다.

인다바는 또한 피터 가브리엘(Peter Gabriel), 위저(Weezer), 스눕 독(Snoop Dogg), 요요마(Yo-Yo Ma)와 같은 유명 예술가들이 작곡한 음원을 사람들이 실험하도록 자극하는 콘텐츠를 개최합니다. 이런 프로젝트에서 리믹스는 CC BY-NC-ND의 라이선스 하에서 대중에게 이용될 수 있도록 만들어졌으며 초보자와 기존작가들 사이에서 공동작업을 통해 널리 퍼지게 됩니다.

200개국의 54만 명의 인다바 이용자들은 제대로 된 도구만 주어진다면 자유가 창의력을 확장 한다는 것을 입증했습니다. 2010년 말 경 얼터너티브 록 밴드 마시 플레이그라운드(Marcy Playground)는 그들의 최근 앨범인 “Leaving Wonderland ... In a Fit of Rage”의 모든 트랙 구성요소 하나하나까지 CC 라이선스 하에 공개했습니다. 그리고 이 것은 인바다 사용자가 리믹스한 트랙으로 구성된 “Inbada Remixes from Wonderland”라는 두 번째 앨범을 만들기에 충분한 콘텐츠를 생산했습니다. 공유와 합동 정신에 맞추어, 앨범에 참가한 모든 참여자들은 로열티를 지급받게 됩니다.

“처음에는 많은 반대가 있었지만, 우리는 뮤지션과 음반사에 CC 라이선스의 사용을 통한 아주 많은 이득이 있다는 것을 입증했습니다.” 라고 자카니노는 인정했습니다.

“처음에는 많은 반대가 있었지만, 우리는 뮤지션과 음반사에 CC 라이선스의 사용을 통한 아주 많은 이득이 있다는 것을 입증했습니다.”

더 자세한 정보는

<http://www.indabamusic.com>

컬트 스미스

“Halfway Pleased”의 완전한 공개

번역: 이상훈(@2way2go), 홍윤성(@YOONSOUNG)

LOS ANGELES

1980년대 경 록 밴드 “Tears for Fears”는 ‘대학 라디오의 인기 밴드’에서 성공적인 주류로 빠르게 성장하였습니다. 컬트 스미스(Curt Smith)와 로랜드 올자발(Roland Orzabal)로 이루어진 2인조는 2,200만 앨범을 팔았고 그들의 노래 “Shout”와 “Everybody Wants to Rule the World”은 유명한 록의 대표곡이 되었습니다.

최근 밴드의 리드보컬이자 베이스 연주자인 스미스는 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 그의 작품을 배포하는데 이용하고 있습니다. 2007년에 스미스는 그의 반자전적 솔로 앨범 “Halfway, pleased”를 CC BY-NC-SA 라이선스 하에 출시했습니다. 그는 “기존의 저작권 법 아래에서는 ‘Tears for Fears’ 노래의 사용 허가를 필요로 하는 사람들의 요청들이 우리에게 쇠도했어요.”라고 말합니다. “하지만 이제 그 사람들이 비영리 목적으로 저작자만 밝혀준다면, 제 노래를 가지고 원하는 대로 허락없이 사용할 수 있습니다.”

결국, 스미스는 그가 가장 잘하는 것, 음악에 집중할 수 있었습니다. 최근 스미스는 앨범 정도의 길이인 모음집의 수록곡을 만들고 있습니다. 각 트랙들은 무료 MP3 다운로드 방식으로 한 곡씩 공개됩니다. “소셜 미디어 프로젝트”라 불리는 이 앨범은 이 세대의 작품이라고 할 만 합니다. 각 트랙은 스미스가 페이스북, 트위터를 통해 만난 사람들과 함께 작업한 것들입니다.

“CC는 모든 예술가들이 취해도 좋을 영리한 방식입니다. 누가 자신의 팬을 고소하는 것을 원하겠어요? 저는 제 노래로 사람들이 좋아하는 것들을 할 수 있어 매우 행복합니다. 저는 제 노래가 널리 들리길 바랍니다.”

“CC는 모든 예술가들이 취해도 좋을 영리한 방식입니다. 누가 그들의 팬을 고소하는 것을 원하겠어요?”

더 자세한 정보는
<http://curtsmithofficial.com>



주앙 바치스타 시아쿠

피아트

새로운 자동차 디자인의 길을 열다

번역: 하효훈 (@hahh22), 오예슬 (@oyskdj)

SAO PAULO

자동차 생산회사인 피아트(Fiat)는 디자이너들이 아닌 대중들에게 자동차의 디자인 아이디어를 공모했습니다. 1년이 조금 넘었을 때 160개 국으로부터 200만명이 넘는 사람들이 미오(Mio) 디자인 사이트를 방문하면서 자동차의 구동력, 안전성, 디자인, 재질, 엔터테인먼트 등 1만개 이상의 독창적인 아이디어를 제공했습니다. 이 모든 아이디어는 크리에이티브 커먼즈 라이선스가 적용되어 전세계 누구에게나 열려있습니다.

“우리는 최고 수준의 상호작용을 해오고 있으며, 앞으로의 사업에 대한 생각을 새롭게 혁신해 나가고 있습니다. 고객들의 요구를 이해하고 자동차 산업의 보수적인 경향을 바꾸기 위해서죠.” 홍보 마케팅 디렉터인 주앙 바치스타 시아쿠는 말합니다.

이 개방성의 협업의 결과가 독창적인 컨셉의 자동차입니다. 미오는 차바퀴가 90도 회전하고, 다양한 기상조건에 적응하는 윈드실드와 태양력, 풍력, 운동 에너지 회수 시스템을 갖춘 스마트 카 사이즈의 컨셉 카입니다. 미오의 프로토타입 디자인에는 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 적용했기 때문에 아티스트에서 심지어 경쟁사의 디자이너들까지도 누구나 원한다면 이 아이디어를 가져다 적용할 수 있습니다.

대부분의 컨셉카들처럼 미오는 생산까지 가지 못할지도 모릅니다. 그러나 이러한 혁신성과 방향성은 앞으로의 피아트 디자인에 적용될 가능성이 높습니다. CC 라이선스 덕분에 이와 같이 좋은 아이디어들이 자유롭게 자동차 산업 전반에 걸쳐 퍼질 수 있게 되었습니다.

“우리는 최고 수준의 상호작용을 해오고 있으며, 앞으로의 사업에 대한 생각을 새롭게 혁신해 나가고 있습니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.fiatmio.cc>



빈센트 문

CC 스타일로 살아가기

번역: 김현아(@nina37c), 오예슬(@oyskdj)

PARIS

영화계 수상작을 가진 감독인 빈센트 문(Vincent Moon)은 유목민 같은 사람입니다. 그는 집도 없애 버려 거의 아무것도 소유하고 있지 않습니다. 겨우 옷가지 몇 벌과 책, 하드 디스크, 녹음 장비, 낡은 노트북 컴퓨터가 전부입니다. 하지만 그는 공상적인 음악 영화를 만드는데 독창적인 재능을 가지고 있습니다.

그의 모든 작품의 원본은 크리에이티브 커먼즈의 BY-NC-SA 라이선스 하에 비상업적인 이용을 전제로 모든 사람들이 공유하거나 리믹스할 수 있게 배포되었습니다.

“저는, 뭐랄까 제 삶 전체에 크리에이티브 라이선스가 붙은 거 같아요.”라고 그는 말합니다. 그는 CC가 가능하게 한 공유의 경제에 매우 적극적으로 참여하고 있다는 사실을 강조하면서 “저는 먹고 살기 위해서 영화를 만들어요. 제 영화들은 사람들을 만나고 여행하고 무언가를 배울 수 있게 하는 구실이 되죠. 카메라는 제가 세상을 보는 도구예요.”라고 말합니다.

2년 전부터 이러한 삶의 방식을 고수해온 이래로 이 32살의 청년의 삶은 그를 길가로 내 몰았던 실패한 로맨스와 정반대의 궤도를 걷고 있습니다. 그의 2009년작 “꽃 없이(La Faute Des Fleur)”는 코펜하겐에서 열린 국제 다큐멘터리 페스티벌에서 Sound & Vision 상을 수상했고, 전세계를 돌며 뮤지션들을 솔직하게 담아낸 “Take Away Show” 시리즈는 유튜브에서 엄청난 인기를 끌었습니다.

그는 현재 자신의 여행 과정을 기록하여 편집하고 모으는 “소행성(Petites Planetes)”이라는 새로운 프로젝트를 진행하고 있습니다. “저는 우리 세대의 영화감독이란 무엇인지 재정의하기 위해 세상을 탐색하고 있어요. 그런 저에게 CC 라이선스는 매우 중요하죠.”

“저는, 뭐랄까 제 삶 전체에 크리에이티브 라이선스가 붙은 것 같아요.”

더 자세한 정보는

<http://www.vincentmoon.com>



댄 길모어

생각을 세상 밖으로 내보내자

번역: 박형원 (@dalcrose), 오예슬 (@oyskdj)

SAN JOSE

저널리스트 댄 길모어(Dan Gillmor)가 2004년 “우리가 미디어다!(We The Media: Grassroots Journalism by the people, for the people)”를 썼을 때, 길모어는 책 전체에 크리에이티브 커먼즈 BY-NC-SA 조건의 라이선스를 적용했습니다. 길모어는 저작권을 통해 모든 독점권을 갖는 것이 자신에게 가장 큰 이득이 될 거라고 생각하지 않았습니다. “더 큰 위험은 내 생각이 세상 밖으로 전해지지 않는 데 있다고 생각했죠.”라고 그가 말합니다.

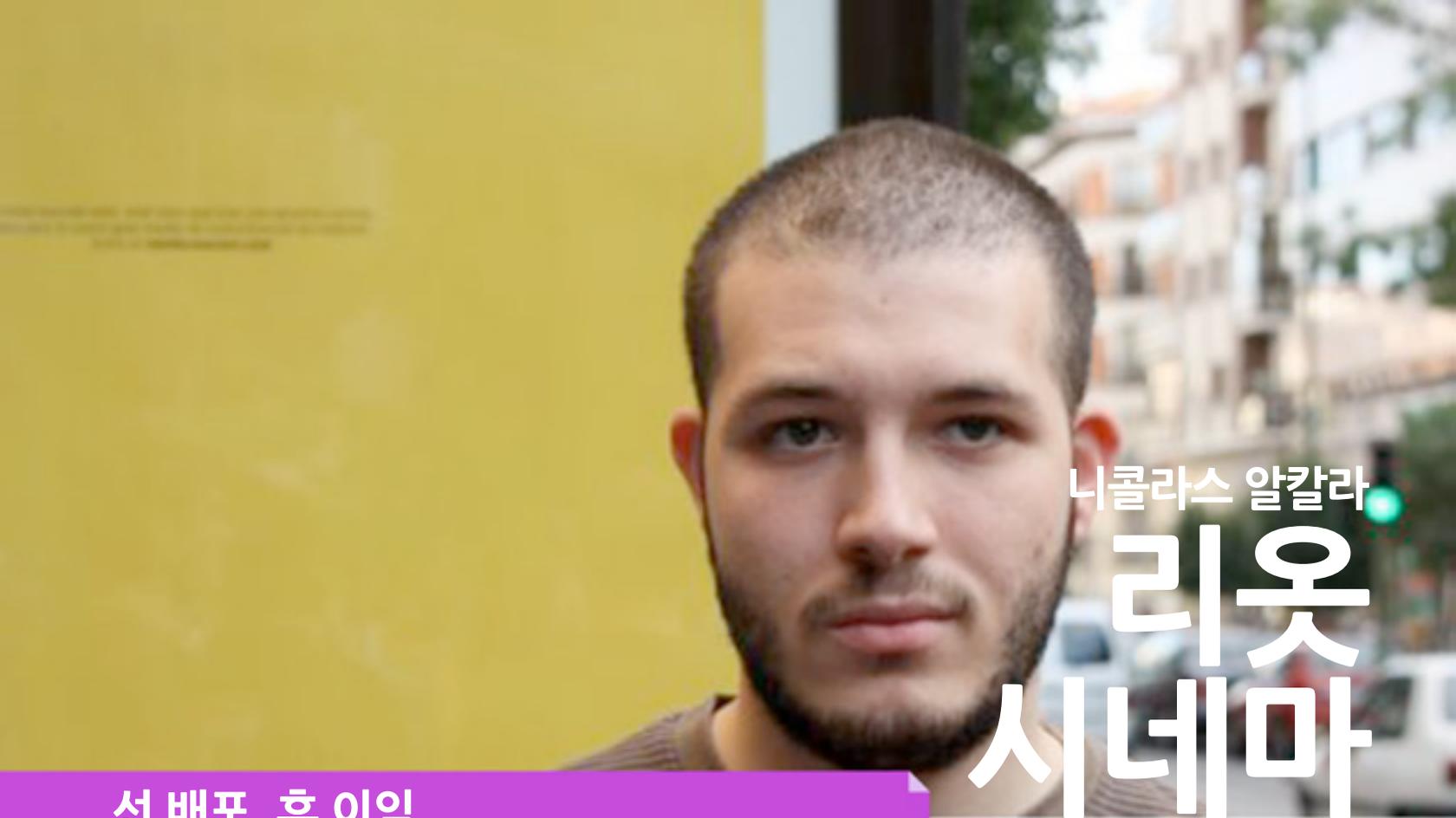
길모어는 또한 그가 일주일에 한 번씩 뉴스 논평 웹사이트 살롱닷컴(Salon.com) 블로그에 연재하는 글을 자신의 웹사이트에 CC 라이선스를 달아 다시 포스팅할 수 있도록 하는 계약 조건을 이끌어낸 뛰어난 블로거이기도 합니다. “더 많은 사람들이 CC의 역할을 이해하고 더 많은 사람들이 CC를 인식한다면, 어떤 사람들의 말과는 달리, CC는 저작권 같은 시스템을 처음 만들어낸 사람들의 의도에 맞는 방식으로 저작권 시스템을 훌륭하게 도울 수 있습니다.”

2010년 12월에 길모어는 그의 두 번째 책 “미디어액티브(Mediactive)”를 출간했습니다. 종이 책 버전은 아마존에서 14달러에 살 수 있지만, CC BY-NC-SA 조건이 적용되어 있어 누구나 그의 웹사이트에서 책 전체 내용을 무료로 다운로드할 수 있습니다. 출간된 지 3일 만에 1,500명이 그 책 전체를 다운로드했습니다.

길모어는 만약 CC가 존재하지 않았다면, 아마 “우리가 미디어다!”도 성공하지 못했을 것이라고 말합니다. “출간되고 나서 처음에는 미국 내의 신문과 잡지들이 내 책을 무시했다는 사실을 생각하면, 만약 이런 방식을 택하지 않았다면 모든 것이 흔적도 없이 사라져버렸을 것이라고 말할 수 있습니다.” 그리고 사람들의 예상과는 달리 책을 무료로 배포하는 것은 길모어에게 상업적인 성공 또한 가져다 주었습니다. “나는 여전히 매 분기마다 인세를 받습니다. 나온 지 6년 된 책으로서는 나쁘지 않은 거지요.”

“내 생각이 세상 밖으로 전해지지 않는 것에 더 큰 위험이 있다고 생각했습니다.”

더 자세한 정보는
<http://dangillmor.com>



니콜라스 알칼라 리웃 시네마

선 배포, 후 이익

번역: 고준원, 홍운성(@YOONSOUNG)

스페인 독립영화사 리웃 시네마 협동조합(Riot Cinema Collective)은 “우주인(The Cosmonaut)”이라는 SF 영화의 작업을 시작했을 때 이익창출보다는 폭넓은 배급을 우선시하고 싶었습니다. 그래서 협동조합은 영화의 예고편의 모든 부분을 CC BY-SA 라이선스 하에 배포하였습니다.

결과적으로 리웃 시네마는 CC 라이선스 하에서 콘텐츠를 출시하는 것의 잠재력을 보았습니다. 팬이 보낸 원판 일러스트는 나중에 공식 영화 포스터로 사용되었습니다. 또 한 팬은 원고의 일부를 리믹스했고 그 원고는 최종 대본의 일부가 되었습니다. 홍보 예고편 리믹스 경연대회에는 세계 각국에서 90개 이상의 작품이 참가했습니다. 리웃 협동조합은 “우주인”의 컨퍼런스 발표 때 이 작품들을 활용했습니다. 사진 웹사이트 로모그래피(Lomograph)와의 비슷한 공동작업은 400장 이상의 사진을 생산해내는 결과를 만들었습니다.

영화가 완성되면 영화의 모든 부분들은 두 가지 다른 CC 라이선스로 출시될 예정입니다. 고해상도 판은 CC BY-NC-SA로, 그리고 저해상도는 CC BY-SA로 말입니다. “우리가 생각할 때 만약 당신이 극장주나, VOD 서비스 제공자이거나, 신문사, TV회사라면, 고해상도가 필요할 것이니 우리와 협의를 해야합니다. 그러나 당신이 소규모 아마추어 씨네클럽이거나, 제 3세계 극장주라면 또는 영화를 쇼케이스 할 돈이 없다면, 상업용 저해상도로 할 수 있습니다.”라고 창업자 니콜라스 알칼라가 말합니다.

알칼라는 다른 방법으로도 CC하에 영화를 배포하는 것의 장점을 확인했습니다. “베를린의 한 음악회사 주인은 영화 “우주인”에서 영감을 얻어 노래를 만들도록 자기의 몇 밴드들에 부탁하겠으며, 그들을 CC 라이선스하에 배포하고, USB드라이브 안에 멋진 노래들을 담아 영화와 함께 상업화 하기로 했습니다. 그가 돈을 대고 있지만, 우리와 함께 수익을 나누고 있어요.”

“만약 당신이 영화 시사회를
할 돈이 없더라도,
상업용 저해상도 버전으로는
할 수 있을 겁니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.riotcinema.com>



스콧 닉렌쯔

이사벨라 스투어트 가드너 박물관

대중을 향한 클래식음악

번역: 이정표(@jungpyo), 오예슬(@oyskdj)

BOSTON

보스톤에 위치한 이사벨라 스투어트 가드너 박물관(The Isabella Stewart Gardner Museum)은 100년을 넘은 역사와 2,500여 개 이상의 소장품 뿐만 아니라, 클래식 음악 유통에 있어서 가장 진보적인 활동을 하는 곳으로도 유명합니다. 폭넓은 미술작품 콜렉션에 더해 수백 시간의 공연 실황 자료를 CD에 저장하고 있습니다. 몇 년 동안 이 음악은 그 누구에게도 들려지지 못했습니다. 때문에 2006년 9월에 박물관의 음악담당 큐레이터인 스콧 닉렌쯔(Scott Nickrenz)는 “콘서트(The Concert)”라는 클래식 음악 팟캐스트를 시작했습니다. “크리에이티브 커먼즈 라이선스에 대해서 듣자마자, 우리가 해야만 하는 것이라는 걸 알았죠. 이러한 고품질 음원들을 처음부터 무료로 공유하는 건 우리에게 정말 중요했습니다.”라고 닉렌쯔는 말합니다.

“콘서트”는 격주로 45분간 방송을 하고 있는데, 이 기획이 성공한 주된 이유는 개방성 때문입니다. “팟캐스트와 음악 라이브러리에 등록된 처음 6주동안 83개국에서 4만 건의 다운로드를 기록했어요. 이는 클래식 음악 팟캐스트 역사상 유래가 없었지요. 그리고 지금은 월평균 5만 건의 평균 다운로드를 유지하고 있습니다.”라고 닉렌쯔는 말합니다.

2010년 12월 현재 “콘서트”는 멀리 아제르바이잔이나 크로아티아를 포함한 전 세계 190여개국에서 180만 다운로드를 기록하고 있습니다. “무엇보다 가장 기억에 남는 건, 필리핀에서 비영리 라디오 방송국을 운영하는 수녀님들로부터 연락을 받았을 때입니다. CC 덕분에 가드너 박물관이 소유한 클래식 음악을 필리핀의 라디오 청취자들도 공유할 수 있게 되었지요.”

“크리에이티브 커먼즈 라이선스에 대해서 듣자마자, 저는 우리가 해야만 하는 것이라는 걸 알았죠. 이러한 고품질 음원들을 처음부터 무료로 공유하는 건 우리에게 정말 중요했습니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.gardnermuseum.org>



케빈 로버

피클리

다함께 이야기 쓰기

번역: 고준원, 오예슬(@oyskdj)

WASHINGTON, D.C.

2007년, AOL(America Online, Inc.)의 시스템 개발자 케빈 로버(Kevin Lawver)는 AOL의 플랫폼에 피클렛(Ficlet)이라는 CC 라이선스를 적용한 스토리텔링 웹사이트를 만들었습니다. AOL의 변호사들은 처음에는 망설였습니다. “일단 그들이 CC BY-SA 라이선스를 보기 시작하자 곧 그것이 완벽하다는 걸 알았고, 콘텐츠에 어떤 다른 조건도 따로 붙일 필요 없이 단순히 동의하고 사용하면 된다는 걸 알았죠.”

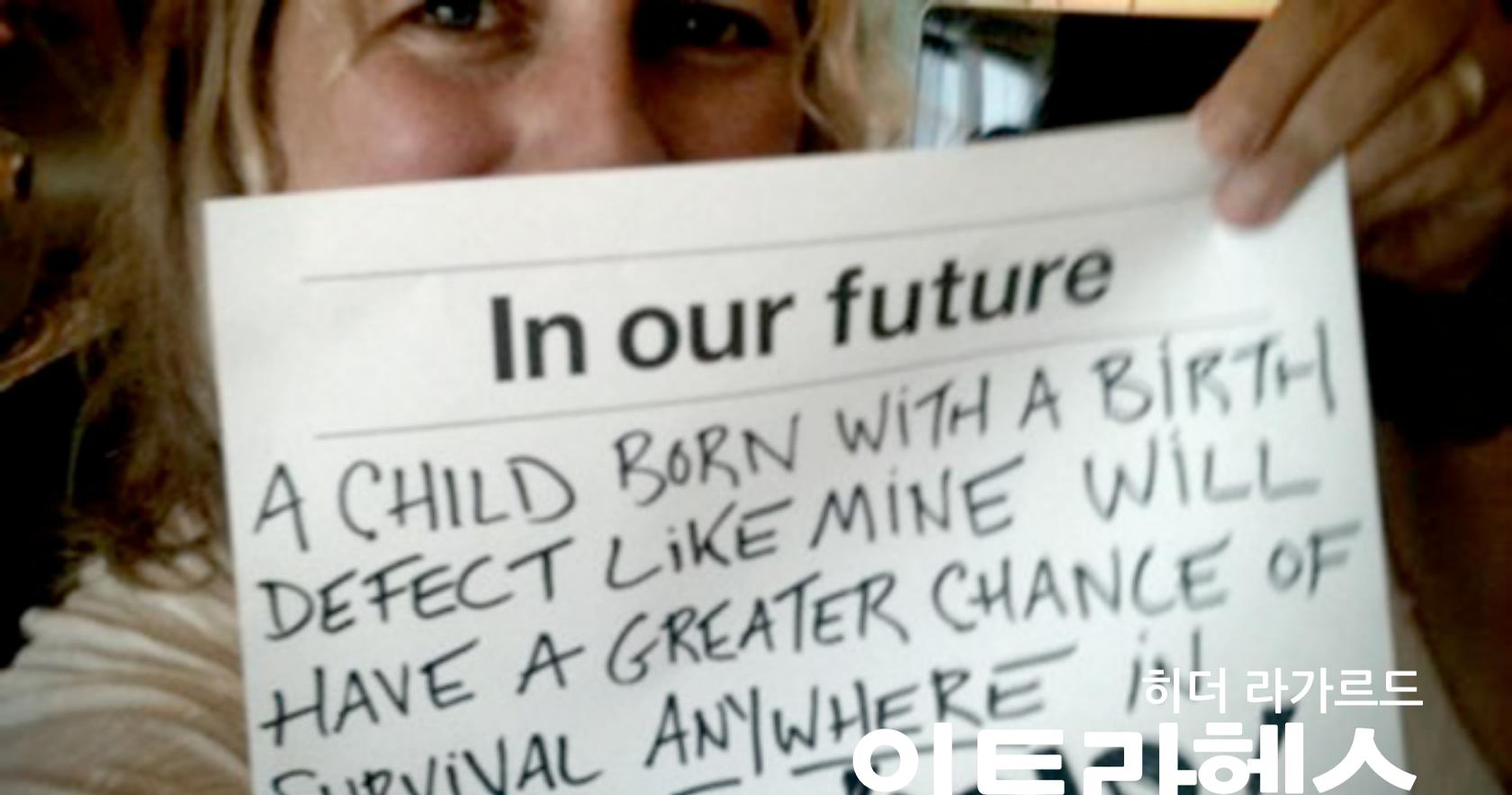
피클렛에서는 누구나 기존의 다른 사용자가 쓴 이야기에 전편이나 속편을 추가함으로써, CC 라이선스를 적용하여 수많은 사람들이 커다란 이야기를 만들어 나가는 문학 매쉬업 프로젝트에 참여할 수 있습니다. 채 2년도 안되어서 12,000명의 이용자들이 48,000개의 이야기들을 써냈으며, 심지어 작가 존 스칼지(John Scalzi)와 영화 “스타 트렉: 넥스트 제너레이션(Star Trek: The Next Generation)”의 배우 윌 휘튼(Wil Wheaton)과 같은 유명인들의 참여를 이끌어 내기도 했습니다.

그러나 2009년 1월, AOL은 피클렛을 오프라인으로 변경했으며 게시된 모든 이용자들이 만든 콘텐츠를 없애버렸습니다. 그러나 다행히도, 모든 것이 CC 라이선스가 적용된 상태였기 때문에 로버는 그 모든 내용을 복구해서 새로운 사이트에 다시 복구해놓을 수 있었습니다.

요즘 로버는 3천명의 공동 집필자들에 의해 만들어진 21,000개 이상의 CC 라이선스를 적용한 이야기들을 지닌 피클리(Ficly)라는 새로운 문학 매쉬업 사이트를 운영하고 있습니다. 2009년 5월 이래로 전세계 피클리 사용자들은 새로운 이야기를 쓰고 있으며, 200만 페이지 이상의 조회수를 만들고 있습니다. 어떤 이용자는 다른 사람이 선정할 수 백 가지 스토리를 가져다가 피클리판 책자를 스스로 출판하기도 했습니다. “저는 사람들의 창의성에 영감을 주는 것을 만들어가는 제 일을 사랑합니다.”라고 로버는 말합니다.

“일단 그들이 CC-SA 라이선스를 보기 시작하자 곧 그것이 완벽하다는 걸 알았고, 콘텐츠에 어떤 다른 조건도 따로 붙일 필요 없이 단순히 동의하고 사용하면 된다는 걸 알았죠.”

더 자세한 정보는
<http://www.ficly.com>



히더 라가르드

인트라헬스

건강한 협력을 만들어가기

번역: 최형욱(@huchoi), 오예슬(@oyskdj)

WASHINGTON, D.C.

아프리카에서 지역 헬스케어 담당자들을 추적하는 것은 매우 어려운 일입니다. 그들은 항상 이동하고, 그 이동현황을 모니터링 할 수 있는 좋은 데이터시스템이 부족하기 때문에 때로는 혼란스럽기도 합니다. 그래서 2009년 인트라헬스 인터내셔널(IntraHealth International)은 헬스케어 담당자들 또는 그들간의 커뮤니케이션을 지원하기 위해 '인트라헬스 오픈(IntraHealth Open)'을 출범하여 오픈소스 기술의 개발을 시작하였습니다.

이 프로젝트를 통해 지역 헬스케어 공급자들은 문자메시지를 통해 지침을 공유할 수 있게 되었고, 트레이닝과 시험을 제공받으며, 질병들과 의료물품들을 추적할 수 있게 되었습니다. 보급품들의 재고는 보건부처와 연결되어 있는 중앙 데이터 맵을 이용하여 문자메시지를 통해 모니터링 될 것이고, 의사들은 구글 헬스를 이용하여 주 경계를 넘나들며 건강에 관한 유용한 정보들을 공유하게 될 것 입니다.

인트라헬스 인터내셔널의 대외협력 자문위원인 히더 라가르드(Heather LaGarde)는 “우리는 기술과 글로벌 헬스의 통합을 희망하고 있기 때문에 기술적인 진보는 높은 지역 연관성 효과, 그리고 효율을 가지고 이루어 질 것이며 실생활에 보다 더 나은 방법으로 응용 될 것입니다. 우리는 협력을 극대화하고 해당 지역의 역량을 구축할 수 있기 때문에 오픈소스를 기반으로 이용합니다. 이를 통해 새로운 혁신이 다른 사람들과 공유되고 인트라헬스로부터의 최소한의 지원만으로도 각 나라들에게 적합하게 적용될 수 있습니다.”라고 말합니다.

'인트라헬스 오픈'의 출범을 알리기 위해, 인트라헬스는 나스, 던컨 셰이크, 토우밥 크루웨, DJ 이퀼, 피터 벅, 에스텔 등의 가수들과 그래미상을 수상한 바 있는 세네갈의 가수 유쑤두(Youssou N'Dour)가 함께 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 적용하여 유쑤두의 노래 "Wake Up (It's Africa Calling)"을 리믹스하였습니다. 그 이후의 리믹스 컨테스트에는 전세계에서 500개가 넘는 곡들이 모였고, 역시 크리에이티브 커먼즈 라이선스가 적용되었습니다. 크리에이티브 커먼즈의 도구들을 활용하여 이 노래들은 인트라헬스와 이의 미션을 널리 알리고 지원하며 자유롭게 퍼져나갈 수 있었습니다.

“우리는 협력을 극대화 하고 해당 지역의 역량을 구축할 수 있기 때문에 오픈소스를 기반으로 이용합니다.”

더 자세한 정보는 <http://www.intrahealth.org>



멜린다 리

언센서드 인터뷰

상업적 라이선싱을 다시 복원하기

번역: 박정원 (@dalcrose), 오예슬 (@oyskdj)

NEW YORK

언센서드 인터뷰(Uncensored Interview)의 창립자 멜린다 리(Melinda Lee)가 MTV 네트워크의 국제 뉴미디어 팀에서 비즈니스와 법무 일을 맡았을 때, 그녀는 MTV가 특정 콘텐츠에 대한 권리를 갖고 있지 않다는 이유로 수많은 엄청난 기회들을 놓쳐버리고 있다는 사실을 깨달았습니다. 지금 그녀는 팬들과 프로듀서들에게 아티스트들과의 인터뷰 기회를 제공하는 영상 제작사이자 라이선싱 회사인 '언센서드 인터뷰'에서 권리를 획득하고, 공유하는 것에 집중하고 있습니다.

언센서드 인터뷰는 헨리 롤린스(Henry Rollins), 마거릿 초(Margaret Cho), 줄리엣 루이스(Juliette Lewis), 모비(Moby)를 포함한 밴드와 개인들이 가진 천 개가 넘는 인터뷰 영상물을 25,000개의 짧은 클립영상으로 편집하는 작업을 하고 있습니다. 이들 클립의 대부분은 좀 더 표준적인 라이선싱 룰에 따라 이용할 수 있고, 이러한 권리들은 TV쇼나 팟캐스트, 광고에 삽입되는 용도로 판매됩니다. 그러나 2009년 3월, 언센서드 인터뷰는 이들 클립 영상 중에서 2,000여 개를 가장 관대한 크리에이티브 커먼즈 라이선스인 CC BY를 적용하여 공개했습니다. CC BY는 누구에게나 콘텐츠의 상업적인 이용을 허락하는 조건의 라이선스를 말합니다.

“우리는 이를 통해 사람들이 어떤 일을 하게될지 살펴보고 싶었어요.”라고 리는 말합니다. “우리는 사람들이 무엇을 하는지 지켜보고자 했고, 우리의 제작 전략 안에서 그런 일들을 허용했습니다.” 팬들은 언센서드 인터뷰의 서로 다른 아티스트 프로필을 새로운 방법으로 리믹스했고, 리에게 영감을 주었습니다. 그녀는 이것을 자신의 콘텐츠 창작 과정 속에 포함시켰습니다.

자신들의 콘텐츠에 엄격한 저작권 규칙을 적용하는 것으로 잘 알려진 게티 이미지(Getty Images)는 최근 언센서드 인터뷰의 파트너가 되었습니다. CC BY 라이선스가 적용되어 공개된 클립의 일부는 게티의 플랫폼에서도 이용할 수 있습니다. 리는 이 두 플랫폼이 서로 배타적인 게 아니라는 점을 지적합니다. “재생산이 가능한 콘텐츠는 우리에게 정말 중요합니다. 우리는 파트너들이 가능한 한 많은 사람들과 함께 할 수 있기를 원하니까요.”

언센서드 인터뷰는 뮤지션 위주의 인터뷰에서 벗어나 음식과 스포츠, 또는 문학 인사들과의 인터뷰로 영역을 확장해나가고 있습니다. 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 적용해 클립을 공개하는 것도 계속 될 것입니다. “CC는 라이선싱 모델의 방향을 돌려놓았어요.” 그녀는 CC가 기본적인 권리를 정리하느라 시간을 낭비하게 되는 회사의 부담을 덜어 내는데 도움을 주었다는 점도 언급하며 말합니다. “CC가 제가 해야 할 일을 많이 줄여 준 거죠.”

“우리는 사람들이 무엇을 하는지 살펴보고 싶었고 제작 전략 안에서 그런 일들을 허용했습니다.”

더 자세한 정보는 <http://www.uncensoredinterview.com>



실바인 짐머 자멘도

뮤지션들에게 수익의 기회를 주는 것

번역: 이기환 (@nets0), 오예슬 (@oyskdj)

LUXEMBOURG

룩셈부르크의 뮤지션 실바인 짐머(Sylvain Zimmer)는 친구들과 함께 음악을 공유하는 합법적인 방법이 없다는 것을 알고, 직접 만들어보기로 결심했습니다. 그는 2004년에, 두 명의 동업자와 함께 자멘도(Jamendo)를 설립했습니다. 자멘도는 뮤지션들의 음악에 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 적용하여 음악을 듣고 싶은 사람은 누구나 음악을 들을 수 있는 독특한 웹 플랫폼입니다. 자멘도는 '프리미엄(Freemium)모델'을 사용합니다. 이를 통해 일반 대중에게는 모든 콘텐츠를 무료로 공개하고, 크리에이티브 커먼즈 라이선스가 적용되지 않은 권리에 대한 접근은 책임을 지고 관리하고 있습니다. 자멘도는 음원수익을 뮤지션과 50 대 50으로 나눕니다.

오늘 날, 4만 장 이상의 앨범이 자멘도에서 크리에이티브 커먼즈 라이선스가 적용되어 무료로, 합법적인 다운로드가 가능합니다. 매일 수백곡이 새로 업로드됩니다. 자멘도는 TV쇼, 광고, 영화 등에 음악을 사용하고 라이선스 비용을 지불하는 유료 소비자를 포함하여 전세계 5천 명 이상의 소비자를 가지고 있습니다.

이는 몇몇 뮤지션들에게는 매우 인상적인 결과를 가져왔습니다. 바르셀로나에서 활동하는 연주음악가인 로저 서비라나 마타(Roger Subirana Mata)는 2008년 자멘도에 가입했습니다. 그 이후, 그의 음악은 600,000번 이상의 조회수를 기록했고, 300명 이상의 유료 사용자들이 그의 음악을 사용했습니다.

“약간 역설적이긴 하지만, 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 적용해서 일반적인 비즈니스를 통한 것보다 더 많은 수익을 얻을 수 있었어요.” 로저가 자멘도 블로그에 올린 내용입니다.

자멘도의 공동설립자 피에르 제라드(Pierre Gerard)는 크리에이티브 커먼즈가 회사의 성공에 큰 기여를 했다고 이야기합니다. “우리는 뮤지션들이 크리에이티브 커먼즈 라이선스, 자멘도, 그리고 이런 공개 음악의 아이디어를 음악을 배포하면서 실질적인 이익을 창출하는 대안으로 인식하길 바랍니다.”

“우리는 뮤지션들이 크리에이티브 커먼즈 라이선스, 자멘도, 그리고 이런 공개음악의 아이디어를 음악을 배포하면서 실질적인 이익을 창출하는 대안으로 인식하길 바랍니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.jamendo.com>



마크 “프로스티” 맥네일 DUBLAB

창조적으로 기존 방식을 바꿔놓기

번역: 고준원, 오예슬(@oyskdj)

LOS ANGELES

Dublab의 핵심은 비영리 라디오 공동체(collective)입니다. 그러나 Dublab은 경이롭고 창조적인 시청각 리믹스 프로젝트라고 불려지고 있습니다. 그 예로, 2008년도 8월 Dublab과 크리에이티브 커먼즈가 공동으로 작업한 “Into Infinity”라는 프로젝트를 들 수 있습니다. 세계적인 아티스트들은 12인치 원모양의 카드를 제출하거나, 8초 짜리 음악을 만들어서 크리에이티브 커먼즈의 콘텐츠로 제출했습니다. 이러한 제출내용은 세계적인 예술 전시 “Into Infinity”의 일부가 되었으며, 현재 포틀랜드에서 베를린에 이르기까지 150명 이상의 비주얼 아티스트와 110명 이상의 뮤지션들의 작업이 포함되어 있습니다.

“Into Infinity”는 특히 일본에서 인기를 끌어왔습니다. 삿포로 남쪽 도시의 아티스트인 코토부키 히카루(Kotobuki Hikaru)는 저장소로부터 콘텐츠를 가져다 색다른 영상 오디오 작업을 수월하게 할 수 있게 만들어준 출발점이 된 시청각 제어기와 센서로 핑퐁 패들을 만들었습니다. 커피와 시가렛 밴드(Coffee and Cigarettes Band)라는 도쿄 DJ 공동체는 “Into Infinity” 소리 작업을 이용하여 30분 짜리 라이브 뮤직 공연을 만들어 냈으며, VJ이자 영상 제작자인 DBKN은 쇼 콘텐츠에 근거한 새로운 시각 연속물을 만들었습니다. 2009년 후반 오픈한 CC 재팬의 “Into infinity” 아이폰과 아이패드 앱은 6만 건 이상 다운로드 되었습니다. 18,000건 이상의 리믹스 음악들은 155개의 음원과 제출된 그래픽을 이용한 앱을 통해 생성되었습니다.

Dublab의 마지막 프로젝트는 CC 라이선스가 적용된 음악을 연주하는 10명의 뮤지션과 밴드들의 이야기를 다룬 “LA로부터의 빛(Light from Los Angeles)”이라는 영화입니다. 모든 장면은 저해상도를 가지고 있어 약간 몽환적으로 퍼진 이미지를 만들어 낼 수 있는 장난감 카메라인 슈퍼헤드즈의 디지털 하리네즈미(Superheadz Digital Harinezumi)을 사용해서 촬영될 것입니다. 촬영된 영상물의 모든 장면과 음악은 CC 라이선스를 적용할 것이며 책과 DVD, 음원판매도 가능해 질 것입니다. “어떻게 CC 라이선스를 적용하면서 동시에 수익을 내는 구조를 만들어내는 시도를 하느냐, 이 것은 하나의 신나는 탐험이었어요.”라고 Dublab의 공동창업자 마크 “프로스티” 맥네일(Mark “Frosty” McNeill)은 말합니다.

“어떻게 CC 라이선스를 적용하면서 동시에 수익을 내는 구조를 만들어내는 시도를 하느냐, 이 것은 하나의 신나는 탐험이었어요.”

더 자세한 정보는
<http://dublab.com>



티아고 세라

티아고 세라와 라디오헤드의 머리

번역: 배수현(@dreamdrawing), 오예슬(@oyskdj)

LAMEGO

2008년 7월, 그래미 상 수상에 빛나는 얼터너티브 록 밴드 라디오헤드(Radiohead)는 “House of Cards”의 뮤직비디오를 발표했습니다. 이 작품은 카메라 없이 만들어졌습니다. 전통적인 비디오 대신, 이들은 디지털 미디어 아티스트 애론 코블린(Aaron Koblin)에게 마치 옛날 텔레비전에서 나온 듯한 3D 이미지 데이터를 만들어달라고 요청했습니다. 그리고 그 시각 데이터의 코드를 구글 코드(Google Code) 사이트에 크리에이티브 커먼즈 BY-NC-SA 라이선스로 공개했습니다.

이러한 그들의 공유는 뜻밖의 결과를 만들어 냈습니다. 포르투갈의 인터랙션 디자이너 티아고 세라(Tiago Serra)가 이 코드를 가져다 블렌더(Blender)를 이용해 일련의 좌표를 만들어, ABS 플라스틱으로 만든 톰 요크(Thom Yorke)의 머리를 3D프린터로 프린트했습니다.

포르투갈 코임브라에서 해커스페이스(Hackerspace)를 공동 창립했으며 라디오헤드와 코블린의 팬이기도 한 세라(Serra)는 제작 과정을 담은 사진과 비디오를 플리커(Flickr)와 비메오(Vimeo)에 올렸습니다. 그는 이 3D 디자인을 실제 물체에 대한 디지털 디자인을 공유하는 웹사이트인 Thingiverse에 올렸습니다. 원본 시각 데이터 코드에 CC BY-NC-SA 라이선스가 적용되었기 때문에, 세라의 작품 역시 같은 라이선스를 따랐습니다.

그가 톰 요크의 머리로 처음 실험을 한 후 2년간, 세라는 사람들이 자신의 작품을 가지고 노는 것을 지켜봤습니다.

“저는 작업 과정을 항상 사진과 비디오로 남깁니다. 공유하는 것이 중요하다고 생각하기 때문이죠. 앞서 그렇게 해준 사람들로부터 저 역시 많은 것을 배웠으며, 저도 되돌려줘야 한다는 생각을 합니다.”

“저는 작업 과정을 항상 사진과 비디오로 남깁니다. 공유하는 것이 중요하다고 생각하기 때문이죠. 앞서 그렇게 해준 사람들로부터 저 역시 많은 것을 배웠으며, 저도 되돌려줘야 한다는 생각을 합니다.”

더 자세한 정보는
<http://technofetishist.info>



모하메드 나남하이 알 자지라

전세계 소식의 폭넓은 이해를 위한 콘텐츠 공유

번역: 이건임(@archivewatcher), 오예슬(@oyskdj)

DOHA

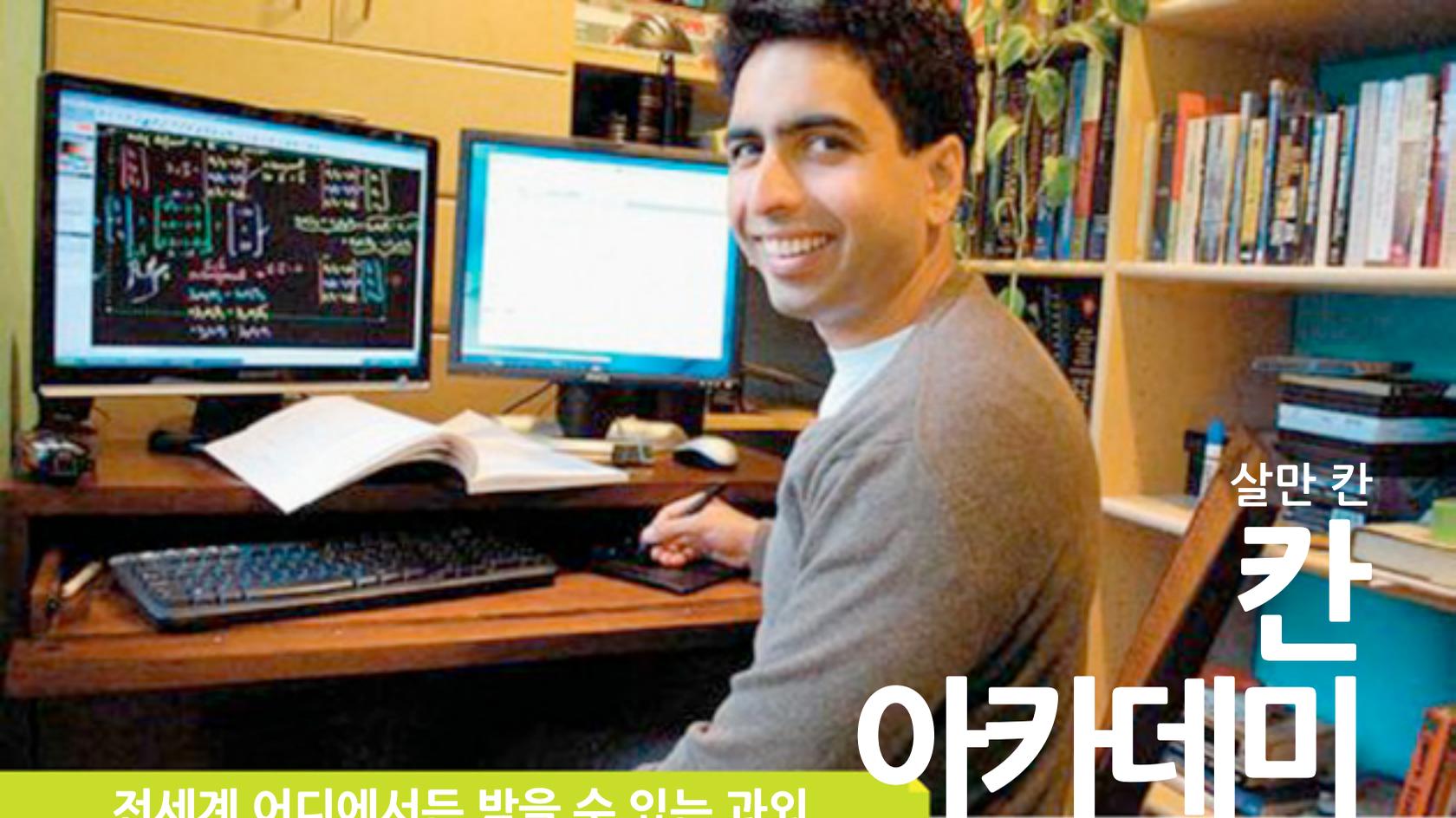
2009년에 알 자지라(Al Jazeera)는 크리에이티브 커먼즈 라이선스로 배포된 방송 수준의 비디오 영상 집합 콘텐츠 서비스를 세계 최초로 선보였습니다. 이 뉴스 네트워크는 엄선된 비디오 영상을 CC BY 라이선스 하에 자유롭게 다운로드, 공유, 리믹스, 자막처리할 수 있도록 했으며, 심지어 사용자 및 TV 방송국들이 해당 자료에 대한 출처를 알 자지라로 표기하는 조건 하에 전 세계로 중계 방송하는 것 또한 가능하도록 만들었습니다.

“자유로운 문화를 포용할 때의 주요한 부분은 무언가 더 위대한 것을 위해 허거나 통제 없이 교환과 공유가 가능하도록 해야 한다는 것입니다.” 온라인 알 자지라 영문판의 대표 모하메드 나남하이(Mohamed Nanabhay)는 말합니다. 알 자지라가 첫번째 CC 동영상들을 올리자마자 ‘놀랍고도 기분 좋은’ 상황들이 벌어지기 시작했습니다. “교육자들과 영화제작자들, 비디오게임 개발자들, 구호 단체 및 뮤직비디오 프로듀서들 모두가 우리의 영상들을 사용했고 이를 기반으로 작업물을 만들었습니다.”

콘텐츠가 다른 사람들에게 유용하다는 것이 입증되었다면, 콘텐츠의 개방성은 알 자지라에게 어떤 의미일까요? 나남하이는 알 자지라 콘텐츠의 접근성 및 사용성의 증가가 더 많은 시청자, 특히 알 자지라의 프로그램을 TV에서 볼 수 없는 세계 각국의 시청자 확보라는 결실을 이루었다고 말합니다. 그 수치는 인상적입니다. 나남하이에 따르면, 이집트 민중봉기 영상이 크리에이티브 커먼즈로 배포된 후 알 자지라 CC 비디오 데이터베이스의 트래픽이 723% 증가했습니다.

“자유로운 문화를 포용할 때의 주요한 부분은 무언가 더 위대한 것을 위해 허거나 통제 없이 교환과 공유가 가능하도록 해야 한다는 것입니다.”

더 자세한 정보는
<http://cc.aljazeera.net>



살만 칸

칸 아카데미

전세계 어디에서든 받을 수 있는 과외

번역: 최석준(@akaJune), 배수현(@dreamdrawing)

MOUNTAIN VIEW

2004년, 미국 보스턴에서 헤지 펀드를 운영하던 살만 칸(Salman Khan)은 미국 뉴올리언즈에 살고 있는 12살 사촌 여동생에게 온라인으로 과외를 해주었습니다. 아이는 좋아했고, 그래서 칸은 다른 사람들도 보고 배울 수 있도록 동영상에 유튜브에 올리기 시작했습니다. 2년 만에 동영상은 온라인에서 엄청난 인기를 얻었고, 칸은 직장을 관두고 비영리 단체로서 짧은 교육용 동영상 제작에 전업으로 매진하기로 결정했습니다.

칸은 혼자서 비디오를 만들어 이를 CC BY-NC-SA 라이선스를 붙여 배포했습니다. 현재 칸 아카데미(Khan Academy)는 화학과 대수학, 주택 위기의 원인까지 다양한 주제를 다루는 1,600개가 넘는 교육용 동영상을 제작해 한 달에 백만 명이 넘는 이용자에게 제공하고 있습니다. 비록 정식 교육자는 아니지만 그의 교육적 영향력은 국경을 뛰어넘고 있습니다. 이용자의 40%가 해외 접속자입니다. 칸 아카데미는 대부분 후원을 통해 자금을 조달하며, 아카데미는 매년 3배씩 성장하고 있습니다. 최근에는 빌 앤 멜린다 게이츠 재단(Bill & Melinda Gates Foundation)으로부터 지원을 받아 직원을 여섯명까지 늘렸고, 빌 게이츠의 지지 발언은 아카데미의 대외 인지도를 눈에 띄게 높여줬습니다.

칸은 여전히 매일 중학생, 대학생, 성인들에게 수업을 통해 얻은 지식과 좋은 성적에 대한 감사 편지를 받습니다. 그리고 영상을 자유롭게 재사용, 공유할 수 있기에, 사람들이 영상을 다른 언어로 번역합니다. 일부 강의는 입소문을 타고 인기를 얻고 있습니다.

칸은 “지금까지 어떤 기준에 근거해 보더라도, 제가 만든 영상이 교실에서 받는 수업보다 훨씬 낫습니다.”라고 말합니다. “그리고 이 일의 가장 훌륭한 점은, 만일 제가 내일 당장 버스에 치이더라도 계속 매년 백 만명의 사람들을 가르칠 수 있다는 점입니다. 설령 제가 죽더라도 저는 현재에서 미래까지 존재하게 되는 것이죠.”

그런데 무엇이 고소득의 헤지 펀드 사업가에게 직장을 관두고 유튜브 비디오를 만들게 했을까요? “어느 날 한 학생에게서 편지를 한 통 받았습니니다. 그 아이는 가족 중에 대학을 졸업한 사람이 아무도 없을 정도로 가난한 집안이었는데, 그 자신도 수학을 싫어했습니다. 그러다 그 아이는 칸 아카데미의 동영상을 발견하고는, 여름 내내 동영상으로 공부했습니다. 결국 그 아이는 지역 전문대 배치고사에서 만점으로 합격했습니다. 그 대학 역사상 유래없는 일이었죠. 그 아이는 결국 우수한 학생이 되었습니다. 이 것이 제가 직장을 관두게 된 계기였습니다.”

“만일 제가 내일 당장 버스에 치이더라도 계속 백 만명의 사람들을 매년 가르칠 수 있게 되는 겁니다.”

더 자세한 정보는

<http://www.khanacademy.org>



그레이스 최 국제 인권 감시단

사실을 모아 세상을 바꾸다

번역: 신하영 (@stella0593), 배수현 (@dreamdrawing)

GLOBAL

1980년대부터 국제인권감시단(Human Rights Watch)은 전세계의 인권침해 현실을 밝히고 이를 철저히하고 공정한 보고서로 작성해 수백만 사람들에게 알려왔습니다. 인도의 테러 용의자에게 가해진 구금과 고문이든, 이란의 성적 소수자에 대한 차별이든, 인권 유린 상황에 대한 정보수집을 위해 인권감시단의 조사원들은 매년 수개월에 걸쳐 현장 조사를 실시합니다. 인권감시단의 발간팀장인 그레이스 최(Grace Choi)는 “우리는 세계 도처에 무슨 일이 벌어지는 지에 대해 언론을 통해 걸리지거나 왜곡되지 않은 공정한 사실 그대로를 전달하려고 합니다. 이를 통해 정부와 기관들이 변화하도록 압박하죠.”라고 말합니다.

국제인권감시단의 보고서는 CC BY-NC-ND 라이선스로 공개되어 무료 다운로드가 가능합니다. 그녀는 “우리는 대학과 도서관에서 보고서의 사용 허가 요청을 계속 받아왔어요. 크리에이티브 커먼즈 라이선스의 채택이 그들이 원하는 보고서의 사용을 허락할 법적인 장치로 좋은 방법이라고 생각했죠. 우리 보고서를 가능한 가장 쉽게 배포할 수 있는 방법이었습니다.”라고 설명합니다.

국제인권감시단은 연간 90에서 100권 정도의 보고서를 출간하고 최근에는 아이패드 어플리케이션을 통해 동일한 콘텐츠를 무료로 제공하기 시작했습니다. 이 단체는 세계를 긍정적으로 변화시키는 것이 어떻게 이루어지는지를 보여주는 사례이며, CC 라이선스 도입은 인쇄본이 쉽게 배포되지 못할 수 있는 세계 여러 지역까지 널리 확산하는 데 필수적인 요소라고 할 수 있습니다.

“크리에이티브 커먼즈는
우리 보고서를 가능한
가장 쉽게 배포할 수 있는
방법이었습니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.hrw.org>



마시모 밴지 아두이노

오픈 하드웨어

번역: 이경표 (@jungpyo), 배수현 (@dreamdrawing)

MILAN

2005년에 이탈리아에서 활동하던 두 인터랙션 디자이너 마시모 밴지(Massimo Banzi)와 다비드 쿠아르티에예스(David Cuartielles)는 새로운 시도를 해보기로 하였습니다. 자신들이 만든 하드웨어 설계에 크리에이티브 커먼즈 BY-SA 라이선스를 적용하는 것이었습니다. 그들은 자신들이 만든 이 오픈소스 피지컬 컴퓨팅 플랫폼에 아두이노(Arduino)라는 이름을 붙였습니다. 이 것은 회로기판 위에 마이크로 컨트롤러를 얹은 단순한 형태로, 여기에 각종 스위치나 센서를 아주 쉽게 연결할 수 있도록 설계한 것입니다. 이는 바닥에서부터 뭔가를 똑딱똑딱 만들어 내기를 좋아하는 DIY 하드웨어광들에게는 꿈의 실현과도 같았습니다.

그 이후 몇 년동안, 마시모는 신디사이저나 기타 앰프 또는 인터넷전화 중계기같은 많은 창조적이고 성공적인 프로젝트가 아두이노 플랫폼을 통해 탄생하는 것을 보았습니다. 와이어드지(Wired)의 편집장인 크리스 앤더슨(Chris Anderson)은 아두이노로 만든 무인항공기를 띄우는 DIY 드론 프로젝트를 시작하기도 했고, 유명한 오픈소스 3차원 프린터 메이커봇(Makerbot)은 아두이노 기본 모델을 활용해 기존보다 더 내구성이 뛰어난 설계를 만들어냈습니다.

아두이노의 회로설계에는 CC BY-SA 라이선스가 적용되어 있기 때문에, 여기서 파생된 프로젝트 역시 같은 라이선스가 적용됩니다. 밴지는 208,000개가 넘는 아두이노 기판을 판매했고 판매량은 매년 증가하고 있습니다. 또 아두이노는 오픈소스이기 때문에, 크게 기술 지원을 할 필요가 없습니다. “사람들은 생각보다 훨씬 더 우리를 도우려 하는데다가, 관대합니다. 좋은 연쇄반응이라고 할 수 있죠.”

밴지는 자신이 가르치고 있는 디자인 학교가 기금 조성에 실패하자, 처음으로 아두이노 오픈소스 프로젝트를 만들기로 했습니다. 밴지는 자신이 만든 회로도들 구글코드와 유사한 서비스를 제공하는 독립판 서비스인 베를리오스(Berlios)에 올렸고, 소프트웨어에는 GPL 라이선스를, 하드웨어 설계에는 CC BY-SA 라이선스를 각각 적용했습니다. 오늘날 이것이 갖는 의미는 단순히 ‘공짜로 쓸 수 있는 설계도 뭉치’ 그 이상입니다.

“회로설계와 기판배치에 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 붙임으로써, 우리는 하드웨어 설계를 사람들에게 토대가 되어줄 수 있는 하나의 문화로 바꿔놓을 수 있었어요. 우리에게 어떤 일이 일어나든, 이 프로젝트는 영원히 지속될 겁니다.”

“회로설계와 기판배치에 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 붙임으로써, 우리는 하드웨어 설계를 사람들에게 토대가 되어줄 수 있는 하나의 문화로 바꿔놓을 수 있었어요.”

더 자세한 정보는
<http://www.arduino.cc>



제임스 패트릭 켈리

서랍 속에서 독자에게로

번역: 배수현 (@dreamdrawing), 오예슬 (@oyskdj)

BOSTON

휴고상과 네블러상을 모두 수상한 저명한 SF 소설 작가 제임스 패트릭 켈리(James Patrick Kelly)는 청년층을 겨냥한 차기 작품을 한 번에 한 챕터 씩 CC 라이선스를 붙여 팟캐스트로 공개하기로 했습니다. 전작인 'Burn'의 성공에 근거해보면, 그가 이 같은 전략이 가능할 것으로 믿는 것도 당연합니다.

네블러 상을 수상하기 전, 그는 'Burn'을 한 작은 출판사를 통해 출판함과 동시에 독자층이 늘어나기를 바라는 마음으로 자신의 웹사이트에 무료 팟캐스트의 형태로 제공했습니다. 그 때 그는 CC 라이선스에 대해 알게 되었습니다.

“저는 CC가 출범하기 훨씬 전부터 제 웹사이트에 소설을 무료로 공개하고 있었어요. 그래서 친구인 코리 닥터로우(Cory Doctorow)가 CC가 어떤 일을 하는지에 대해 알려줬을 때, 새로운 디지털 문화를 만드는 동지들이 많이 있다는 것과 우리가 이제 기반을 둘 수 있는 법적 근거를 갖게 됐다는 점을 알고는 엄청난 안도감을 느꼈죠.”

그의 소설 'Burn'을 읽은 독자보다 수천 명이 넘는 더 많은 사람들이 'Burn'을 팟캐스트로 듣게 되면서, 이 팟캐스트는 2007년 네블러 상 후보에 올랐고 CC 라이선스로 공개된 SF 소설로는 최초의 수상작이 되었습니다. 당시 그 팟캐스트는 엄청난 인기몰이를 해 켈리의 웹사이트 서버를 다운시킬 정도였습니다. “제 기억에 다운로드 수는 15,000건을 넘었어요. 무료로 공개하지 않았다면, 저의 하찮은 소설이 이 정도의 인정을 받았을까요? 아니겠죠.”

결과적으로 CC 라이선스를 사용한 것은 그가 디지털 세상에서 유명해지는데 도움을 주고 있습니다. “오늘날 작가가 맞서야 할 음험한 적은 출판사도, 표절 작가도, 불법이용자도 아니라고 생각해요. 적어도 제 생각엔, 적이란 사람들에게 잊혀지는 것이예요. 크리에이티브 커먼즈는 제가 자부심을 가지고 썼지만 서랍 속에 잠들어있던 이야기들을 어둠 속에서 끄집어내 독자의 눈 앞의 밝은 세상으로 가져갈 수 있게 해 준 방법입니다. 인지도와 명성이 새로운 디지털 시대의 화폐가 되는 거죠.”

“크리에이티브 커먼즈는 내가 자부심을 갖고 쓴, 서랍 속에 처박혀있던 이야기들을 어둠 속에서 끄집어내 독자의 눈 앞의 밝은 세상으로 가져갈 수 있게 해준 방법입니다.”

더 자세한 정보는
<http://www.jimkelly.net>



로빈 슬로안

자기 작품의 확산이 최종 목표이다

번역: 김태훈(@thoon21), 오예슬(@oyskdj)

SAN FRANCISCO

로빈 슬로안(Robin Sloan)은 전통적인 방식으로 자신의 작품이 출판될 수 있기까지는 많은 장애물을 넘어야 한다는 것을 알고 있으며, 무명 작가라는 사실도 그런 장애물 중 하나에 불과하다는 점을 잘 알고 있습니다. 그래서 이 샌프란시스코를 기반으로 활동하는 단편 소설 작가와 문화 블로그인 스나크마켓(Snarkmarket)은 대안적인 방법을 택했습니다. 그는 그의 첫번째 소설 '애나벨 스키마(Annabel Scheme)'를 창작자와 예술가들이 그들의 프로젝트를 위한 투자자를 찾도록 도와주는 웹사이트인 킥스타터(Kickstarter)에서의 기부를 통해 소셜펀딩 받았습니다.

인지도를 높이고 그를 통해 다른 사람들이 그의 책을 디지털과 종이출판의 두 가지 형식으로 복제하고 널리 퍼뜨릴 수 있도록, 그는 크리에이티브 커먼즈의 라이선스 하에서 그의 책이 배포되는 것에 동의했습니다. '애나벨 스키마'는 슬로안의 목표보다 많은 10,000달러까지 기금을 모았으며 2009년 킥스타터의 최고 프로젝트가 되었습니다.

슬로안은 다른 이들에게도 이러한 일을 하도록 적극적으로 장려합니다. "저는 사람들이 내 캐릭터들을 사용하고 그걸 이용해 새롭게 창작하길 바랬어요. CC 라이선스는 소극적인 허가 그 이상을 가져다 줍니다. 저는 이걸 마치 적극적인 리믹스 요청과도 같다고 생각했죠. 마치 '리믹스 해주세요!'라고 말하는 반짝이는 불 빛 같았어요."

슬로안은 그의 팬들에게 그의 책의 라이선스를 이용하여 그들이 생각해 낼 수 있는 가장 흥미로운 리믹스물을 만들어내길 부탁했습니다. 결과적으로 '애나벨 스키마'의 주제곡과 그의 작품을 대체할 샌프란시스코의 경이로운 3D 이미지가 만들어졌습니다.

크리에이티브 커먼즈가 없었다면, 슬로안은 그의 리믹스에 대한 도전이 매우 복잡해졌을 것이라 말합니다. "아마 전 더 많은 시간을 어떻게 틀을 짜고 어떻게 설명해나가야 할지를 고민해내는데 써야했겠죠. 그리고 그 고민을 따라 더 많은 질문을 했을 거예요. '음 가만, 내가 리믹스를 하면, 누가 이걸 소유하지?' 이렇게요."

단지 라이선스를 넘어, CC는 로빈에게 그의 책을 공유하고 다른 이들과 리믹스해나가는 창조적이지만 '숨어있던 협력자'들과 직접적으로 소통할 수 있게 해주었습니다. "제가 있는 곳에서 작가에게는 자기 작품의 확산이 최종 목표입니다. 모든 계속되는 내 작품의 복제본은 그게 무엇이든간에 제게 이익이 되는 새롭고 믿을 수 있는 사람들을 연결해 줍니다."

슬로안의 전략은 잘 실행되고 있는 것 같습니다. "애나벨 스키마'는 계속해서 온라인에서 독자가 늘고 있어요."라고 그는 말합니다. "매 주마다 트윗이 올라오죠. 그리고 나는 더 많은 이들이 PDF 파일을 다운받는 걸 보게 되요. 그들은 킨들에디션도 같이 구매하고 있단니까요."

“CC 라이선스는 소극적인 허가 그 이상을 가져다 줍니다. 저는 이걸 마치 적극적인 리믹스 요청과도 같이 생각했죠.”

더 자세한 정보는 <http://robinsloan.com>



마크 패터슨

학문의 공공도서관

공공자원으로서의 연구

번역: 박영권 (@dalcrose), 배수현 (@dreamdrawing)

SAN FRANCISCO

오픈액세스 출판사인 과학 공공 도서관(PLoS: Public Library of Science)이 2003년에 그들의 첫번째 과학 저널인 플로스 바이올로지(PLoS Biology)를 내놓으면서 큰 장벽을 마주했습니다. 학자들은 연구의 질뿐만 아니라, 연구가 어떤 저널에 실렸는지에 따라 그들의 성과를 평가 받습니다. 경력을 쌓고, 연구비를 지원 받고, 명성을 얻기 위해, 연구자들이 저널을 조심스럽게 선택하는 것은 당연합니다.

“우리는 연구 공개를 지지하는 과학자들과 많은 대화를 나눴습니다. 그러나 학자들은 우리가 가진 명성이 부족한 것과 그 당시 출판계에서의 우리의 위상에 대해 걱정했죠.”라고 PLoS의 출판부장인 마크 패터슨(Mark Patterson)은 당시를 회상합니다. “우리는 공개를 옹호하는 시민 단체로 시작했기 때문에, 후원자들을 바탕으로 두고 있었습니다. 어느 순간, 그들의 에너지가 우리를 이끌었고 곧 소수의 연구자들이 두각을 나타내면서 그 훌륭한 연구 결과를 우리의 오픈 액세스 저널에서 출판하기 시작했죠. 그런 것들이 우리가 지금의 지점에 다다를 수 있도록 토대가 되어주었습니다. 지금 우리는 매달 수백편의 논문을 출판하는, 지속가능하면서도 성장하고 있는 고품질 오픈 액세스 연구의 출처가 되었습니다.”

오픈 액세스 저널의 밑바탕에 자리잡고 있는 핵심 원칙은 바로 파급력입니다. “우리는 연구의 재사용을 가로막는 모든 장애물을 걷어내었고, 연구 문헌을 후속 연구를 위한 연구 자료로 변화시켰어요.”라고 패터슨은 말합니다. “오픈 액세스는 연구자와 연구 후원자 모두에게 최대한의 파급력을 제공합니다.”

패터슨은 이제 출판 분야에서 나타나고 있는 오픈 액세스로의 거대한 움직임을 보고 있습니다. “더 많은 오픈 액세스 저널이 생겨나고 있고, 더 많은 오픈 액세스 연구물이 나오고 있으며, 오픈 액세스를 추구하는 연구 기관과 펀딩 에이전시와 함께 새로운 관련 정책들이 만들어지고 있습니다.”라고 그는 말합니다. “모든 이해관계자들 사이에서 움직임이 일어나고 있어요. 이제 문제는 어떻게 하면 빨리 실현할 수 있느냐 하는 것 뿐이죠.”

크리에이티브 커먼즈 라이선스는 오픈 액세스 출판과 결합하여 이러한 성공의 일부분을 맡아 왔습니다. PLoS는 자신들의 모든 저널에 CC BY 라이선스를 적용하여 출판합니다. “CC 라이선스는 ‘당신은 공개 출판된 연구자료를 당신이 원하는 용도로 사용할 수 있다’는 신호를 강력하면서도 지속적으로 제공해줍니다.”라고 패터슨은 말합니다. “CC 라이선스는 전문가들이 탄탄한 법적 토대를 바탕으로 만들었기 때문에 오픈 액세스 출판에 있어서 황금률로 자리 잡게 되었습니다.”

“오픈 액세스는 연구자와 연구후원자 모두에게 최대한의 파급력을 제공합니다.”

더 자세한 정보는 <http://www.plos.org>

Other Voices 추천의 글

번역: 오예슬(@oyskdj), 배수현(@dreamdrawing)

“당신은 저희가 어떤 중요하고 가치있는 무언가를 만들어, 그보다 훨씬 더 크고 더 가치있는, 우리 모두가 그 존재를 기뻐해 마땅할 창작 생태계를 지탱해 나가는데 기여하고 있습니다. 크리에이티브 커먼즈는 훨씬 더 건실한 미래에서 보다 더 큰 역할을 담당하게 될 것입니다. 세상은 합리성과 균형의 필요성을 인식하기 시작하고 있습니다. 이제 사람들은 크리에이티브 커먼즈라는 도구를 통해 이를 실천하기 시작하고 있습니다.”

로렌스 레식
크리에이티브 커먼즈 설립자
에드몬드 사프라 재단 윤리 센터



“우리는 세상을 더 나은 곳으로 개선시킬 수 있는 시드의 일원으로서, 세계의 상황을 개선할 수 있는 과학의 특별한 잠재력을 믿습니다. 오늘날 이러한 잠재력은 세계의 과학 정보가 대체적으로 폐쇄적, 제한적이며 체계적으로 관리되고 있지 못하다는 특성으로 인해 제대로 발휘되지 못하고 있습니다. 과학자들은 더 나은 여건을 누릴 자격이 있습니다. 사회는 더 나은 상황을 필요로 합니다. 시드는 크리에이티브 커먼즈를 지지하고 또 함께 협력하여 혁신적이고 열린 과학이라는 공동의 목표를 함께 추구해나감을 매우 자랑스럽게 생각합니다.”

아담 블리 / 시드 미디어 그룹

“크리에이티브 커먼즈는 새로운 음악과 미디어 산업 발전을 추구함에 있어 근본적인 요소입니다. 또한 콘텐츠 라이선스 적용과 자유 문화에 대한 인식 제고와 관련하여 크리에이티브 커먼즈가 수행하는 관리 역할은 중요한 임무로, 저는 이를 진심으로 지지하며 다른 사람들에게도 지지를 권합니다.”

존드 베이컨 / 캔드니컬

“크리에이티브 커먼즈는 창작자들이 자신이 원할 때 자신의 창작물을 공유할 수 있는 간편하고 효과적인 도구를 제공합니다. 그 결과 얻게 되는 공유하고 협업할 수 있는 능력은 새로운 형태의 창작을 가능하게 하며, 우리 모두를 풍요롭게 합니다.”

미첼 베이커 / 모질라 재단

“작가로서 저의 문제는 해적 행위가 아니라, 그 모호성이었습니다. 그리고 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 통해 제 책은 민들레 씨가 되어, 바람을 타고 날아가 어느 길가든 틈새를 비집고 예기치 않은 곳에서도 싹을 틔울 수 있게 되었습니다.”

코리 닥터로우 / 작가

“개인 게놈 프로젝트는 끝없이 증가하는 많은 양의 생물학적 데이터와 세포 조직을 만들어내고 있습니다. 발견을 증진하고 과학을 발전시키기 위해, 우리는 이러한 자료가 널리 이용될 수 있도록 하고자 합니다. 크리에이티브 커먼즈는 이러한 목표를 명료성과 법적인 엄격성을 갖추어 달성하기 위한 도구를 제공합니다.”

제이슨 보베 / 개인 게놈 프로젝트

“크리에이티브 커먼즈 라이선스, 그 완전한 개방성은 홍보 예산이 얼마 없는 예술가들에게 절대적으로 필요하다고 생각합니다. 광고와 라디오 방송으로 사람들에게 홍보할 돈이 없다면 나를 대신해 내 음악을 알리는 팬들의 친절에 의존하는 수 밖에 없습니다. 그런데 만약 그걸 불법화해 사람들에게 제재를 가한다면, 손해를 자초하고 있는 거라고 생각해요.”

브래드 석스 / 뮤지션

“우리는 전세계 비영리단체들의 연구 성과물을 수집하는데, 그 중 대다수는 재사용에 대한 정보가 없거나 철저히 제한적인 저작권 고지를 하고 있습니다. 우리는 기회가 닿는대로 사람들에게 크리에이티브 커먼즈 라이선스 사용을 권장하고 있습니다. 왜냐하면 크리에이티브 커먼즈 라이선스 사용은 이같은 극단적인 제한을 완화하고 그 와중에 우리가 겪는 그 밖의 저작권 관련 문제의 상당 부분을 줄일 수 있는 훌륭한 방법이기 때문입니다.”

리사 브룩스 / 이슈랩

“크리에이티브 커먼즈는 오픈 액세스 출판의 성공에 있어 핵심적인 역할을 수행하고 있습니다. 오픈 액세스 출판사들이 크리에이티브 커먼즈 라이선스를 널리 도입하고 있다는 것은 오픈 액세스 기사를 무료로 읽고 다운로드 받을 수 있을 뿐 아니라 무료로 재배포, 각색, 재사용될 수 있다는 것을 의미합니다. 이는 연구 결과의 효율적인 소통을 위해서도, 다음 세대의 연구자들을 위한 교육을 위해서도 모두 매우 중요합니다.”

매트 코커릴 / 바이오메드 센트럴

“만일 우리가 웹 공간이라는 인류의 새로운 탐사에서 한 단계만이라도 진전을 이루고자 한다면, 특허를 권 채 다가오는 미래를 막으려고 하는 미디어 기업들에 의해 자유가 짓밟히는 일이 없도록 해야 할 것입니다. 크리에이티브 커먼즈 지지는 단지 제 개인적으로만 의무감을 느끼는 일이 아닙니다. 우리 모두가 동참해야 하는 것입니다.”

에벤 모글렌 / 소프트웨어 자유 법 센터

“다수에 의해 지식이 늘어나고 더욱 확장되는 세상이 되었으면 좋겠습니다. 크리에이티브 커먼즈는 이러한 정보 공유를 가능하게 하는 밑바탕을 만들어줍니다.”

잭 헤릭스 / 위키하우

“크리에이티브 커먼즈는 모든 영화제작자와 창작자들에게 커다란 가치를 가져다줍니다. CC가 제공하는 도구는 창작자들이 자신의 작품을 공유하는 일을 간단하게 해줄 뿐 아니라 대중 누구나가 합법적으로 사용하고 더욱 발전시킬 수 있는 자원을 찾기 쉽게 해 줍니다. 만약 어떤 프로젝트를 위해 음악이나 이미지가 필요하면 CC의 도움으로 구축된 방대한 양의 창작물들을 이용할 수 있습니다. 이러한 창작물은 말 그대로 세상 누구나 공유하고 사용하고 리믹스할 수 있습니다. 저는 제가 브레이브 뉴 필름즈에서 작업한 작품 중 상당 부분을 크리에이티브 커먼즈로 배포했습니다. 다른 영화제작자들이 제 작품을 새롭고 흥미로운 방식으로 이용할 수 있도록 하고 싶기 때문입니다.”

로버트 그린월드 / 브레이브 뉴 필름즈

“크리에이티브 커먼즈는 누구에게나 이익이 되는 오픈 커뮤니티를 유지하기 위해 중요한 역할을 합니다. blip.tv에 업로드되는 동영상의 1/4 정도는 CC 라이선스를 적용하고 있습니다. 창작자 본인의 의지에 따라 창작물을 공유, 리믹스, 재공유할 수 있도록 허락함으로써, 우리는 방송 프로그램에게 성장하고 커뮤니티를 구성할 수 있는 더 많은 기회를 제공하고 있습니다.”

저스틴 데이 / 블립 티비

“모든 것은 2003년에 시작되었습니다. 당시 저는 ‘My life’ 라는 기타 연주곡을 Opsound.org 에 올렸는데, 두 달 쯤 지나 노스캐롤라이나에 사는 코라 베스 브릿지스라는 당시 17살이었던 바이올리니스트로부터 이메일을 받았습니다. 코라는 내 기타 연주에 자신의 연주를 덧입혀 ‘My Life Changed’라는 제목을 붙였습니다. 당시 그 곡이 너무나 아름다워 깜짝 놀랐으며 저처럼 시공간을 넘어 협업하기를 원하는 사람이 있다는 사실을 알고는 행복해했던 기억이 납니다.”

콜린 머출러 / 뮤지션

“크리에이티브 커먼즈는 TCP/IP와 HTTP가 오픈웹과 네트워킹 및 응용프로그램 계층을 가능하게 만들어주듯, 사람들이 콘텐츠를 공유, 리믹스, 재사용할 수 있게 해주는 틀을 제공합니다. 이러한 개방성이 인터넷을 특별하게 만드는 것입니다. CC는 개방된 인터넷 구조의 중요한 부분입니다.”

엘리엇 노스 / 투카우스

**“크리에이티브 커먼즈가 있기에,
창작 행위는 서로 전혀 모르는 사람들을
협업을 통해 하나로 연결해주는 창작 과정의
끝이 아닌 시작이 됩니다.
이는 예술과 문화가 어떠한 것이
될 수 있는 지에 대한
매우 만족스럽고도 아름다운 비전입니다.”**

조난단 콜튼 / 뮤지션

“우리의 문화는 사람들의 그들의 것을 다른 이들과 공유하려는 의지와 다른 이들의 뛰어난 창작물들을 기반으로 더 만들어가려는 의지가 있을 때 발전합니다. 크리에이티브 커먼즈의 라이선스를 적용하는 것은 창조적인 사람들에게 다른 사람들과 그들의 것을 공유하고 이를 통해 공유가 우리 모두를 위해 더 나은 세상을 만들 수 있게 합니다. 우리는 크리에이티브 커먼즈가 존재한다는 것이 행운이라 여기며, 우리가 이들을 몇 년 동안 지지해왔다는 데에서 자부심을 느낍니다.”

크리스 디모나 / 구글

“저는 진심으로 이 세대 안에서, 우리가 지금 살고 있는 모두에게 세상의 지식을 오픈할수 있으며 정보에 대한 접근차단에서 오는 불평등을 줄이고 제거할수 있다고 믿습니다. 그리고 크리에이티브 커먼즈는 이러한 혁명을 가능하게 하는 문화적인 참여의 중요한 부분입니다.”

에반 프로드로모 / 스테이터스넷

“크리에이티브 커먼즈는 지식의 공유와 접근, 협업을 늘림으로써 파격적인 혁신을 돕고 있습니다. 정보와 자원들은 풍부한 생각들을 더 높은 수준으로 이끌기 위해 자유롭게 이동할 수 있어야 합니다. 그리고 그것들은 크리에이티브 커먼즈에서 이루어집니다.”

사론 테리 / 제네틱 알리안스

“크리에이티브 커먼즈는 새로운 종류의 문화 - 대중을 위한 문화와 기존의 어떤 것보다도 앞서나가는 문화 양쪽 모두-를 위한 기반을 만들고 있습니다.”

지미 웨일즈 / 위키피디아

“크리에이티브 커먼즈는 우리가 낡은 것을 바꾸거나 새로운 법을 만들지 않고서도 세상을 더 나은 곳으로, 더 재미있는 곳으로 만들 수 있게 합니다. 우리는 우리의 가치를 표현할수 있는 개념(CCL)하에서 우리의 창작물들을 공유하고 싶다고 말할 수 있습니다. 그리고 이미 CC를 지지해주고 있는 변호사들 덕분에, 그들의 지지를 요구할 필요가 없습니다.”

조나단 지트레인 / 버크만 센터

“크리에이티브 커먼즈는 중요한 콘텐츠에 대한 권리를 양도하고, 이를 공유하기 쉽게 만들어주며 콘텐츠를 만들고 출판하는 매우 중요한 대안을 가능하게 합니다. 우리는 CC의 시작부터 이들을 지지해왔으며 CC가 의사소통의 새롭고 창조적인 새로운 방법을 열어가는데 중요하다는 것을 믿습니다.”

데이브 툴레 / 아웃팅크 미디어

“Lulu는 작가, 교육자, 연구자와 콘텐츠 창작자들의 문제를 해결하기 위한 일을 계속하고 있습니다. 우리는 크리에이티브 커먼즈와 그들의 이 복잡한 사안들에 대한 혁신적인 해결안을 지지하는 것을 자랑스럽게 생각합니다. 그들과 우리는 지향하는 목표가 같습니다. 창작자들에게 그들의 창작물을 세상으로 내어놓게 하는 것이지요.”

밥 영 / 루루닷컴

공개가 가진 힘은 무엇일까?

번역: 박형원 (@dakrose), 배수현 (@dreamdrawing)



마이크 링크스베이어
크리에이티브 커먼즈 부회장

한때 하나의 아이디어, 운동, 플랫폼이었던 것들, 다시 말해 하나의 산업이 아니라 무언가를 가능케하는 밑바탕이 되는 것의 기여를 측정하는 것은 어려운 일이다. 그 기여 정도를 가능해볼 수 있는 예로, 맥킨지 글로벌 인스티튜드가 2011년 5월 발간한 한 연구 결과에 따르면 인터넷은 전세계 GDP에 연간 2.9%에 해당하는 1조 7천억 달러를 기여한다.^[1] 인터넷은 본질적으로 공개 표준에 기반하며, 많은 부분이 자유 또는 오픈 소스 소프트웨어를 통해 작동하고 있다. 2007년 컴퓨터와 커뮤니케이션 산업 협회에서는 저작권의 예외와 한계점에 의존하는 산업에서 발생하는 부가가치가 미국에서만 연간 2.2조 달러에 이른다고 밝혔다. 이는 미국 경제의 1/6에 해당하는 규모다.^[2]

크리에이티브 커먼즈 안에 내재된 공개의 힘은 인터넷의 원동력인 공개 표준과 오픈 소스 소프트웨어에 또다른 차원의 개방성을 더해줌, 저작권의 예외와 한계점에 기반한 지식의 이용을 허가함을 기본으로 하는 허가가 자발적으로 확대된다. 이러한 새로운 층위의 개방이 갖는 가치는 얼마나 될까? 경제학자들이 현재 이에 대해 연구를 진행하고 있지만, 우리는 아직 이 가치에 대해 금액으로 환산된 수치는 갖고 있지 않다. 어쩌면 이러한 질문으로 시작할 수도 있을 것이다. 위키백과의 가치는 무엇인가? 공개 교육 자료(OER)의 가치는? 오픈 액세스 연구는? 또는 바로 이 책에서 보여주는 것과 같은, 수백만 명의 예술가들과 그 밖의 창작자들간의 합법적인 공유와 협업의 가치는 무엇일까?

분명 인상적이지만, 이러한 질문들에 대한 대답은 뭔가 근본적인 점을 놓치게 된다. 바로 공개의 가치는 수치에 있지 않다는 점이다. 진정한 공개의 힘은 혁신을 위해 허가를 구하지 않아도 되는 생태계를 창조하는 것에서부터 나온다. 인터넷이 공개 표준과 오픈 소스 소프트웨어에 기반하지 않았다면, 어떤 종류의 또다른 전자 커뮤니케이션 플랫폼이 존재했을 것이다. 협업과 문화, 지식의 공유는 크리에이티브 커먼즈 없이도 이루어질 수 있을 것이다. 그러나 커뮤니케이션과 협업은 보다 덜 민주적이고, 덜 참여적이며, 더 불평등하며, 혁신과 성장은 지체될 것이며, 이는 크리에이티브 커먼즈의 비전에 정 반대되는 것이다. 공개의 힘이 갖는 가치에 대해 가장 먼저 이렇게 가능해 볼 수 있을 것이다. 바로, 값을 매길 수 없는 가치를 갖는다는 것이다.

그렇다면 크리에이티브 커먼즈 적용 증가 현황은?

웹의 탈중앙집중적인 속성 때문에 쉽지는 않은 질문이지만, 경제적 가치를 측정하는 것 만큼 어렵지는 않다. 크리에이티브 커먼즈 출범 첫 해부터, 우리는 검색 엔진 검색결과를 통해 크리에이티브 커먼즈 라이선스로 통하는 웹 링크의 수와 주요 리퍼지토리에서의 CCL 적용 저작물의 수를 추적해왔다. 매해 연말 정리하는 CCL 적용 저작물 개수를 아주 적게 잡은 최소 추정치는 아래와 같다. 첫해에는 1백만 개 미만에서, 2010년 말에는 4억이 넘기에 이르렀다.

참고문헌: [1] http://www.eg8forum.com/fr/documents/actualites/McKinsey_and_Company-internet_matters.pdf

[2] <http://creativecommons.org/weblog/entry/7643>

성장의 시각화

이 도표는 믿을 수 없을 정도로 놀라운 성장을 보여주고 있지만, CCL적용 저작물의 절대적인 개수는 아마 이보다 훨씬 더 클 것이다. 최대한 보수적인 수치 측정 방법을 사용했기 때문에 사실상 야후 사이트 익스플로러와 플리커의 수치만이 실제로 반영됐다. 크리에이티브 커먼즈의 도입 역사상 가장 중요한 사건인 2009년 6월부터 위키백과와 다른 위키미디어 사이트의 CC-BY-SA 라이선스 적용은 이 도표에 직접적으로 반영되지 않았다. 또한 야후 내부의 변화로 인하여, 2010년 5월 즈음부터 수치의 상대적 증가는 실제보다 저평가된 것으로 추정된다.

크리에이티브 커먼즈 라이선스 사용이 증가함에 따라, 사용되는 라이선스의 조건 조합이 바뀌고 있다. 첫해에는 전체 CCL 적용 저작물의 약 20%만이 리믹스와 같은 2차 창작과 상업적 이용을 미리 허락하는 라이선스 조건을 채택했다. 이러한 조건을 채택하는 것은 저작물을 완전히 “자유롭게” “공개”한 것으로 간주된다. 8년 후, 해당 비율은 약 두 배로 늘어났다.

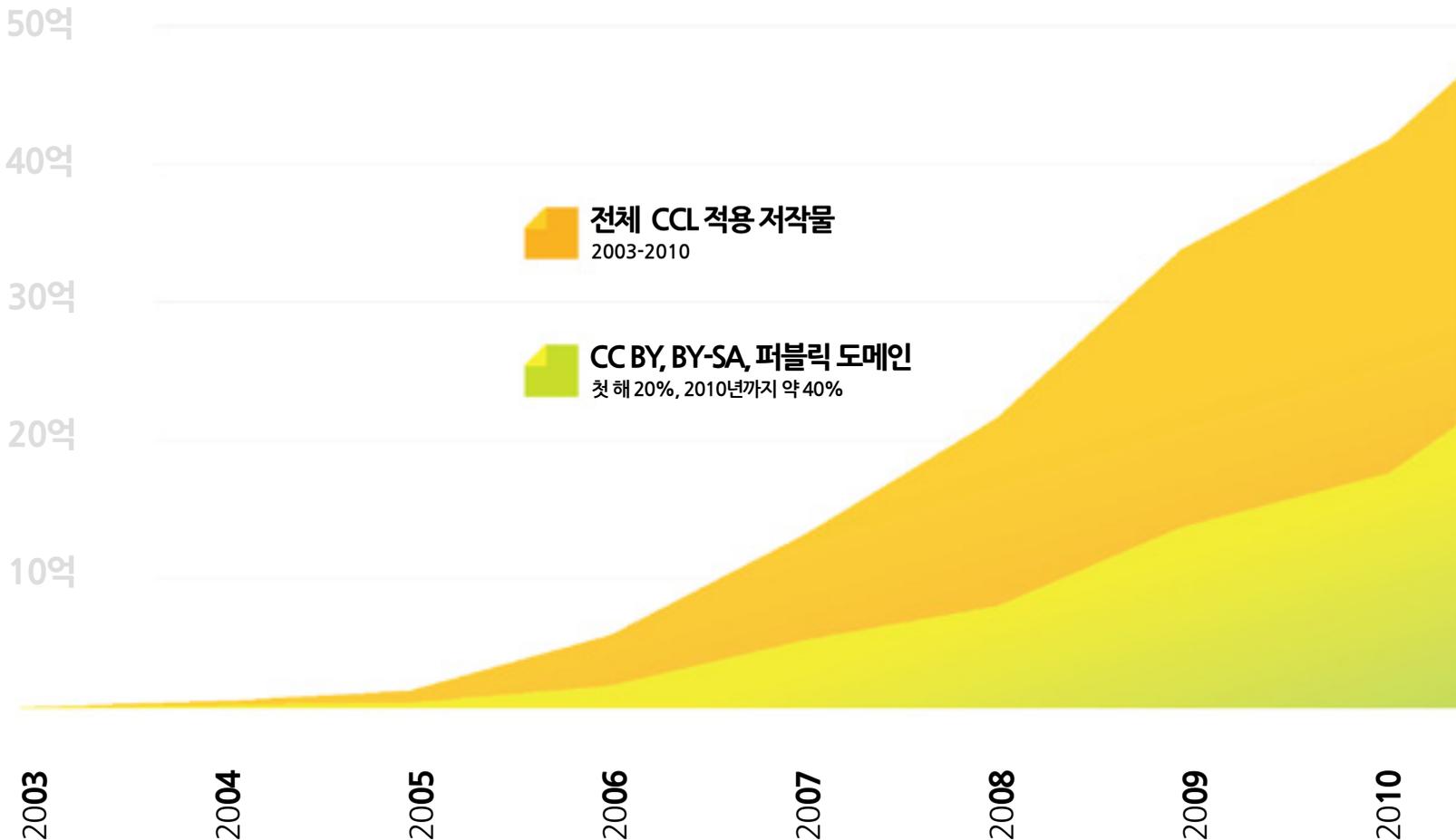
이러한 변화는 한번 공개의 힘을 경험한 창작자는 더 공개하기를 원한다는 것을 보여주는 듯하다!

40억+

전체 CCL 적용 저작물
2010년 기준

40%

완전히 공개하는 CCL을
적용한 저작물
2010년 기준



The Power of Open 후원 단체

Google™

BILL & MELINDA
GATES foundation

THE WILLIAM AND FLORA
HEWLETT
FOUNDATION

mozilla



JISC



OMIDYAR NETWORK™

NEW AMERICA
FOUNDATION



MACARTHUR
The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation

Microsoft™



Microsoft
Research



المجلس الأعلى للاتصالات و تكنولوجيا المعلومات
Supreme Council of Information & Communication Technology

wellcome trust



faberNovel
ideas with legs

Silicon Sentier
Connecte et agit pour l'innovation