

세계 DRM업체들의 경쟁동향

유 선 실*

News

미디어 소프트웨어업체인 RealNetworks Inc.는 6월 21일 영화, 음악을 비롯한 각종 디지털 콘텐츠의 불법복제를 막을 수 있는 디지털 저작권관리(DRM:Digital Object Management)용 기술규격을 발표했다. 또 이 규격을 적용한 저작권보호 소프트웨어인 'RealSystem Media Commerce Suite(RMCS)'를 출시했다. RealNetworks는 이 제품을 통해 디지털 콘텐츠의 유통과 이용을 관리하고 이용자들의 사용 내역에 대한 추적 등을 지원함으로써 인터넷 주문형비디오(VOD)와 음악전송 서비스 등 디지털 콘텐츠 시장 확대에 기여할 수 있을 것으로 기대하고 있다. 이에 따라 InterTrust, IBM, Liquid Audio, ContentGuard 등이 주도권을 쥐고 있던 디지털 콘텐츠 저작권관리시스템(DRM) 시장의 경쟁이 더욱 치열해질 것으로 예상되고 있다.

Plus

1. RealNetworks의 발표 내용

RealNetwork의 이번 발표는 크게 두 부분으로 나뉘어져 있다. 하나는 상이한 디지털 저작권 관리 기술들이 유기적으로 작동할 수 있도록 지원하는 확장형 미디어 상거래언어(eXtensible Media Commerce Language: XMCL)이다. XMCL은 XML(eXtensible Markup Language)의 미디어 버전 중 하나로서, 저작권이 관련된 제품들이 인터넷에서 배포될 때 다양한 저작권 관리 소프트웨어(DRM)들이 서로 상호 작용할 수 있도록 하는 표준이라고 할 수 있다. IBM, Sun Microsystems 등 대형 컴퓨터업체들과 Liquid Audio, InterTrust 등 DRM 업체들이 XMCL의 지지를 표명했다.

*정보통신산업연구실 책임연구원 · E-mail : sunsil@kisdi.re.kr

1) DRM은 소프트웨어와 e메일, 디지털문서 등 디지털 자산뿐만 아니라 음악, 영상, 출판물 등 각종 온라인 콘텐츠의 저작권을 안전하게 보호하고 관리할 수 있는 기술이다. 또한 콘텐츠의 보안과 저작권 보호뿐만 아니라, 사용료 부과와 결제대행 등 콘텐츠의 생성에서 유통, 관리까지를 일괄 지원하는 기술이다. 여기에는 적법한 사용자만 콘텐츠를 사용하고 적절한 요금을 지불하도록 만드는 디지털 저작권 관리기술, 저작권 승인과 집행을 위한 소프트웨어 및 보안 기술, 지불, 결제기술이 모두 포함된다. 디지털 콘텐츠 업계에서는 DRM시장이 전체 디지털 콘텐츠 매출의 약 10% 정도로 보고 있다.

RealNetworks 전략의 다른 한 축은 XMCL을 적용한 RealSystem Media Commerce Suite라는 제품이다. 이 제품은 온라인 음악 및 영화, e-Book 등 콘텐츠를 공급하는 업체가 저작권 보호하면서 고객들에게 판매할 수 있는 패키징, 저작권 관리, 스트리밍 서버, 전송 등의 백엔드시스템 제품들로 구성되어 있다. 또한 콘텐츠 전송 횟수, 시청시간 등을 파악하고, 제한할 수 있기 때문에 이를 토대로 다양한 형태의 과금 구성을 할 수 있다. 이 시스템은 올 여름 서비스를 개시할 MusicNet²⁾과, Sony의 온라인영화 서비스인 Sony Pictures Digital Entertainment에 유료 서비스 플랫폼으로 제공될 계획이다.

또한 이 규격은 컴퓨터 외에도 TV의 셋탑박스와 e-Book, 모바일 인터넷폰 등 다양한 디지털 매체에도 적용이 가능하고, Sony의 비디오게임기인 PlayStation 2에서도 사용될 예정이다.

2. RealNetworks의 DRM시장 진출 배경과 전망

이번에 RealNetworks이 발표한 DRM의 핵심은 다양한 저작권 관리 솔루션의 상호 연결과 적용이 가능한 범용 아키텍처를 지향하는 것이다. 이러한 전략의 배경에는 두 가지 측면이 있다.

하나는 최근 디지털 미디어 시장에서 Microsoft에 밀리고 있는 상황에서 Open System을 통해 다수의 업체들과 제휴할 수 있는 전략적 기반을 제공하고, Microsoft와의 경쟁구도를 확대하려는 전략이다. RealNetworks³⁾는 스트리밍 미디어 시장에서 독보적인 위치를 차지하고 있었으나, OS에서의 우월적 지위와 윈도우NT 및 윈도우2000서버용 스트리밍 소프트웨어를 무료로 공급한 Microsoft의 Windows Media에 밀려 최근 지위가 점차 약해지고 있다. 이에 대항하기 위해 디지털 비디오 및 음악 시장에서 Microsoft가 영향력을 확대하는 것을 우려하는 다수의 콘텐츠 업체 및 솔루션업체들과 상호 호환이 가능한 Open System을 통해 전략적 제휴의 토대를 제공하고 있다.

그러나 한편으로는 콘텐츠 업체들이 다양한 디지털 포맷으로 통해 소비자들의 요구에 부합하기를 원하기 때문에 경쟁제품인 Microsoft의 Windows Media를 포함해서 AT&T의 AAC 포맷, Liquid Audio 등 각종 디지털 미디어들과의 연동을 표방함으로써 콘텐츠 업체들의 요구도 수용하고 있다. 하지만 이미 XrML⁴⁾을 지원하고 있는 Microsoft가 XMCL을 채택할 가능성은 적은 것으로 분석되고 있다.

2) MusicNet은 RealNetworks가 AOL Time Warner, Bertelsmann BMG, EMI 등과 함께 설립한 온라인 음악 서비스회사이다.

3) RealNetworks가 1995년 발표한 디지털 오디오 및 비디오 재생기 RealPlayer는 현재 약 2억명 이상의 사용자가 있으며, 1999년 발표한 MP3 플레이어 RealJukebox는 약 5천만명 이상이 사용하고 있다.

4) XrML(Extensible Right Markup Language)은 Xerox와 ContentGuard가 제안한 아키텍처로서 상이한 형태의 DRM 시스템간의 연동을 목적으로 개발되었다. Bertelsmann 등 주요 출판사가 지원하고 있고, Microsoft도 비디오 및 음악용 표준으로 XrML에 합류할 의사를 지니고 있다.

Analysis

RealNetwork와 같은 디지털 미디어 업체들의 주 수익원은 디지털 콘텐츠 제작을 위한 도구 및 전송 솔루션, 스트리밍 서버 등의 판매 등이다. 그러나 Microsoft가 이 시장에 진출하면서 저가 또는 번들로 소프트웨어와 미디어 플레이어 등 공급함에 따라 수익 전망이 매우 불확실해졌다. 따라서 새로운 서비스 영역으로의 진출이 불가피해졌는데, 콘텐츠업체들의 불법복제 방지 및 유료화 전략과 맞물려 가장 주목을 받는 시장이 바로 DRM시장이다.

DRM 시장은 InterTrust와 Liquid Audio, IBM, ContentGuard 등이 선두업체였으나, OS 플랫폼을 장악하고 있는 Microsoft가 디지털 콘텐츠 시장으로의 영역 확대를 적극적으로 추진하고 있어 DRM 업체들에게 매우 큰 위협이 되고 있다. 게다가 올해 하반기에 출시될 윈도XP에는 Windows Media Player를 기본으로 탑재하고, 자체 DRM을 채택할 예정으로 있기 때문에 DRM시장에서 주도권을 잡는 것은 그리 어려운 일은 아닐 것으로 보인다. 여기에 AOL 및 Sony 등의 미디어업체들의 지원을 받는 RealNetwork까지 진출함으로써 DRM 시장에서의 경쟁은 매우 치열해지고 있다.

지금까지 DVD를 비롯하여 미디어 표준의 전례로 볼 때 콘텐츠업체의 지원이 가장 중요한 성공요인으로 작용했다. 특히 Microsoft가 메이저 음악업체들과의 온라인 음악 서비스를 제공하기 위한 협상에서 Windows Media에만 적합한 DRM을 채택하려고 했기 때문에 다른 포맷과의 호환을 원하는 콘텐츠 업체들과의 입장 차이로 인해 협상이 중단된 상황이다. 이 때문에 현재로서는 콘텐츠 업체들의 지원을 받고 있는 RealNetworks가 유리하다고 볼 수 있다. 또한 RealNetwork는 MusicNet 설립을 통해 자사 기술의 확대에 전력을 다하고 있다. 하지만 Microsoft는 OS에서 주도권을 쥐고 있기 때문에 사용자기반에서의 확대를 통해 공격할 경우 RealNetworks의 성공을 확산하기는 어렵다.

한편, 현재 DRM들은 서로 상이한 시스템과 호환성 결여로 이용자들에게 불편함을 가중시키고 있고, 콘텐츠 업체 입장에서도 한번 채택한 DRM을 변경하는 것이 어렵다는 문제점을 지니고 있기 때문에 DRM간의 표준화가 매우 필수적인 상황이다. 따라서 이번에 RealNetworks가 발표한 XMCL과 Microsoft가 지원하고 있는 ContentGuard의 XrML간의 경쟁도 치열해질 것으로 예상된다.

References

- Digital Music Focuses on Fight over Keys, CNet News, 2001. 6. 25
- RealNetworks Favors Own Technology While Pushing for Standard, Webnoize, 2001. 6. 21
- Despite Troubling Prospects, RealNetworks Enters Media Security Business, Webnoize, 2001. 6. 20
- RealNetworks Unveils Copyright Technology, CNet News, 2001. 6. 19