



## 향후 20년- 윈도우8의 폐쇄적 유통 시스템이 개발자에게 갖는 의미

(The Next Twenty Years: What Windows 8's Closed Distribution Means for  
Developers)

작성자: 케이시 무라토리(Casey Muratori)

작성일: 2012년 10월 16일

게임 산업에서 오랫동안 몸담아 온 프로그래머 케이시 무라토리의 사이트<sup>1</sup>에  
게재되었던 글로 윈도우8의 변화가 개발자에 단기적, 장기적으로 미칠 영향에 대해  
상세히 기술한 글이다.

마이크로소프트(Microsoft)는 PC 역사상 처음으로 단독 소프트웨어 유통사로서  
새로운 윈도우 시스템을 출시할 예정이다. 윈도우8을 구매하면 새로운 사용자  
인터페이스와 통합되는 소프트웨어를 오직 공식 윈도우 스토어(Window  
Store)<sup>2</sup>에서만 다운로드 할 수 있게 될 것이다. 그리고 마이크로소프트는 윈도우  
스토어에서 허용되는 소프트웨어의 종류를 완전히 통제<sup>3</sup>할 수 있게 된다.

---

<sup>1</sup> 참조링크: <http://mollyrocket.com/casey/index.html>

<sup>2</sup> 참조링크: <http://windows.microsoft.com/is-IS/windows-8/apps>

<sup>3</sup> 참조링크: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh694083.aspx>

마이크로소프트는 예전 데스크톱 인터페이스용 어플리케이션에는 이러한 정책이 적용되지 않을 거라고 했다. 예전 데스크톱에서 실행되는 어플리케이션을 사용하는 한 사용자는 계속해서 마이크로소프트의 간섭 없이 소프트웨어를 구매, 판매, 개발, 발표할 수 있다. 그래서 많은 윈도우 사용자들은 현재 이용이 가능한 공개 유통 모델을 향후 윈도우 버전에서도 계속 이용할 수 있을 거라 생각했고 윈도우8에 대한 우려가 별로 크지 않았다.

그러나 현실적으로 윈도우 데스크톱이 미래에도 사용 가능한 컴퓨터 플랫폼이 될 수 있을까? 또한 윈도우8의 폐쇄적 소프트웨어 시스템밖에 없는 상황에서 윈도우 데스크톱이 사라져버린다면 윈도우 사용자들은 어떻게 될까?

이런 질문들에 답하기 위해 이번 판 <크리티컬 디테일(Critical Detail)<sup>4</sup>>에서는 마이크로소프트의 현 인증 요건이 단기적, 장기적으로 미칠 영향을 살피고 역사에 비추어 기존 윈도우 데스크톱이 얼마나 수명을 유지할 것인지 심도 있게 다루면서 공개 시스템과 폐쇄 시스템 중 어떤 것이 마이크로소프트라는 기업에 더 유리할지 실용적인 관점에서 살펴보았다.

## 2032년의 게임

<PC 게이머 매거진(PC Gamer Magazine)<sup>5</sup>>을 비롯한 많은 사람들은 <엘더 스크롤5: 스카이림(Elder Scrolls V: Skyrim)><sup>6</sup>을 2011년 최고의 게임으로 꼽는다. 당연히 <스카이림>은 MS-DOS가 아닌 윈도우를 기반으로 한다. 설사 개발자가 MS-DOS 게임을 원했다고 해도 <스카이림>같은 최신 PC 게임을 MS-DOS로 만들 수는 없다. 지난 15년 동안 MS-DOS에는 그 어떤 그래픽 하드웨어 혁신도 이루어지지 않았기 때문이다. MS-DOS로 상업적인 소비자 소프트웨어를 출시한다는 것 자체가 말이 되지 않는다.

20년 후 윈도우 데스크톱으로 소비자 소프트웨어를 출시한다는 것도 똑같이 말이 되지 않는다고 가정해보자. 2032년에는 2012년에 MS-DOS 게임이 없듯 데스크톱 게임이 없다. 모든 게임은 훨씬 발전된 형태의 윈도우8 최신 사용자 인터페이스

---

<sup>4</sup> 참조링크: <http://mollyrocket.com/casey/index.html>

<sup>5</sup> 참조링크: <http://www.pcgamer.com/>

<sup>6</sup> 참조링크: <http://www.elderscrolls.com/skyrim>

버전에서 실행된다.

이러한 플랫폼으로는 미래의 어떠한 소프트웨어도 윈도우 스토어를 거치지 않고서 출시될 수 없기 때문에 <스카이림> 제작팀은 인증을 받으려 게임을 마이크로소프트에 보내야 하고 게임을 받은 마이크로소프트는 출시 인증 여부를 결정하게 될 것이다.

마이크로소프트에서 어떤 답변을 할까?

나는 안다. 마이크로소프트는 '불가' 판정을 내릴 것이다.

그냥 추측이 아니라 확실하다. <스카이림>은 성인용 게임이다. 유럽게임등급 PEGI<sup>7</sup>에서 18세 이상 등급을 받았다. 윈도우8 앱 인증 요건<sup>8</sup>의 제5.1항은 다음과 같다.

앱에는 성인용 콘텐츠가 포함되어 있지 않아야 하며 메타데이터는 반드시 전체 연령이 이용 가능해야 한다. PEGI 16세 이상 등급, ESRB(북미지역 게임 등급분류 기관) M등급(17세 이상)이거나 이런 등급을 받을 만한 내용이 포함된 앱은 허용되지 않는다.

이게 끝이다. 개발자가 모든 PEGI 18세 이상 등급 내용을 삭제하지 않는 한 <스카이림>은 윈도우 스토어에 발도 못 들인다.

2011년 올해의 게임이 윈도우 스토어에서는 금지 게임이 되는 것이다. 2012년은 어떨까? 큰 기대작이 몇 개가 출시를 앞두고 있는 상황에서 어떤 게임이 선정될지는 사람마다 생각이 다를 것이다. 그러나 인터넷 여론을 대충 살펴보면 <맥스 페인 3(Max Payne 3)<sup>9</sup>>, <더 위쳐 2(The Witcher 2)<sup>10</sup>>, <매스 이펙트 3(Mass Effect 3)<sup>11</sup>>, <어쌔신 크리드 3(Assassins Creed 3)<sup>12</sup>>, <콜 오브 듀티: 블랙 오퍼스 2(Call of Duty: Black Ops 2)<sup>13</sup>>, <보더랜드 2(Borderlands 2)<sup>14</sup>> 등이 많이 거론되는

---

<sup>7</sup> 참조링크: <http://www.pegi.info/>

<sup>8</sup> 참조링크: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh694083.aspx>

<sup>9</sup> 참조링크: <http://www.rockstargames.com/maxpayne3/>

<sup>10</sup> 참조링크: <http://www.thewitcher.com/>

<sup>11</sup> 참조링크: <http://www.masseffect.com/>

<sup>12</sup> 참조링크: <http://assassinscreed.ubi.com/ac3/en-US/index.aspx>

<sup>13</sup>참조링크: <http://www.callofduty.com/blackops2>

듯 하다. 이미 출시되어 PEGI 등급 판정을 받은 게임 중에서 윈도우 스토어 인증을 받을 수 있는 게임은 몇 개나 될까?

없다.

분명 많은 사람들, 어쩌면 대다수가 게임은 문화가 아니라고 생각할 것이다. 위대한 예술이 아니기 때문에 메이저 플랫폼에서 게임의 보급을 막는다고 해도 별 상관 없다고 할지 모른다.

공개 플랫폼의 중요성을 보다 넓은 의미에서 살펴보기 위해 게임을 살짝 다르게 생각해보기로 하겠다. 무슨 마법이라도 써서 2012년 에미(Emmy)상 드라마 시리즈 후보<sup>15</sup>, 즉 <보드워크 엠파이어(Boardwalk Empire)<sup>16</sup>>, <브레이킹 배드(Breaking Bad)<sup>17</sup>>, <매드맨(Mad Men)<sup>18</sup>>, <다운튼 애비(Downton Abbey)<sup>19</sup>>, <홈랜드(Homeland)<sup>20</sup>>, <왕좌의 게임(Games of Thrones)<sup>21</sup>>과 내용이 똑같은 게임이 있다고 해보자.

<다운튼 애비>만이 PEGI 등급 테스트를 통과할 것이다. 그러나 나머지 게임은 설령 등급 테스트를 통과하더라도 다음과 같은 제5.3항 등의 여러 가지 이유로 윈도우 스토어에서 금지될 것이다.

앱에는 위법 행위를 조장 혹은 미화하는 내용이나 기능이 포함되어 있지 않아야 한다.

제5.6항:

앱에는 술, 담배, 약물, 무기 등의 과도한 사용 또는 무책임한 사용을 조장하거나 미화하는 내용이 포함되어 있지 않아야 한다.

---

<sup>14</sup>참조링크: <http://www.borderlands2.com/>

<sup>15</sup>참조링크: <http://www.emmys.com/nominations/2012/Outstanding%20Drama%20Series>

<sup>16</sup>참조링크: <http://www.hbo.com/boardwalk-empire/index.html>

<sup>17</sup>참조링크: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad>

<sup>18</sup>참조링크: <http://www.amctv.com/shows/mad-men>

<sup>19</sup>참조링크: <http://www.itv.com/downtonabbey/>

<sup>20</sup>참조링크: <http://www.sho.com/sho/homeland/home>

<sup>21</sup>참조링크: <http://www.hbo.com/game-of-thrones/index.html>

제5.8항:

앱에는 과도하거나 쓸데 없는 비속어가 포함되어 있지 않아야 한다.

이런 식으로 마이크로소프트의 심한 검열을 받는 미래 윈도우의 모습은 소름이 끼친다. 그러나 실제로는 어떻게 될까?

저전력 태블릿과 폰용 윈도우 버전인 윈도우 RT<sup>22</sup>의 경우 10월 26일에 이런 식의 미래가 시작될 것이다. 판매된 모든 윈도우 RT 기기는 윈도우 스토어의 소프트웨어만 실행할 수 있으며 모든 윈도우 스토어 앱은 위의 인증 요건을 포함하여 수십 가지의 요건을 준수해야 한다. 윈도우 RT 사용자가 윈도우 기기에서 세계 최고의 찬사를 받는 게임들을 못 하게 되기까지 고작 10년, 20년밖에 남지 않았다. 이런 게임들은 발매 첫날부터 금지될 것이다.

그러나 대부분의 데스크톱 사용자가 사용하게 될 윈도우8, 윈도우8 프로의 경우에는 일정이 아직 확실하지 않다. 윈도우 RT와 달리 윈도우8, 윈도우8 프로 버전에는 공개 유통을 지원하는 기존 윈도우 데스크톱이 포함되어 있다. 그렇다면 데스크톱 사용자가 이런 식의 미래를 피할 수 있는 것일까?

마이크로소프트의 역사를 잠깐만 살펴봐도 전혀 그렇지 않을 거라는 걸 알 수 있다.

### 마이크로소프트 플랫폼 변화 분석

1980년대 말 소비자 컴퓨터 세상의 상당 부분은 이미 그래픽 사용자 인터페이스를 사용하고 있었다. 애플 맥킨토시(Apple Macintosh), 코모도어 아미가(Commodore Amiga), 아타리(Atari) ST 같은 기기는 대단히 인기가 높았고 모두 최신 그래픽 운영 시스템이 사전에 장착되어 있었다. 반면 PC는 대개 여전히 응용프로그램마다 개별적으로 기초적인 인터페이스를 실행시켜야 하는, 코맨드 라인 환경인 MS-DOS가 운영 체제였다.

이런 단점에도 불구하고 PC는 계속 번창했다. 공개 하드웨어 플랫폼으로 비즈니스

---

<sup>22</sup> 참조링크: [http://en.wikipedia.org/wiki/Windows\\_RT](http://en.wikipedia.org/wiki/Windows_RT)

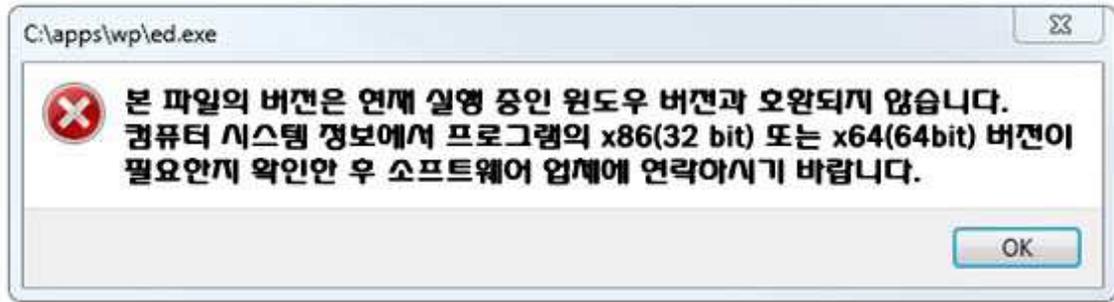
영역에서 널리 채택되었기 때문에 로터스(Lotus) 1-2-3, 워드퍼펙트(WordPerfect) 등 당시 가장 유명한 생산성 프로그램 중 상당수가 MS-DOS를 대표 비즈니스 플랫폼으로 삼았다.

1990년 5월 22일 마이크로소프트에서 윈도우3.0이 출시됐다. 윈도우3.0은 이전의 어떤 버전도 할 수 없었던 일을 할 수 있었다. 바로 MS-DOS 프로그램과 함께 자체 그래픽 앱을 실행시킬 수 있었던 것이다. 처음으로 사람들은 소비자 중심의 인터페이스에서 표준 비즈니스 프로그램을 실행시킬 수 있었다. 윈도우 GUI는 다른 플랫폼만큼 화려하지는 않았지만 모든 것이 가능한 하나의 OS를 사용할 수 있게 했고 바로 이것이 고객이 원하는 것이었다. 그렇게 보급률이 치솟았다.

이후 5년 동안 마이크로소프트는 새로운 API를 윈도우에 계속 추가했다. 사람들은 여전히 MS-DOS 프로그램을 개발했지만 윈도우 폰트 관리기, 인쇄 서비스, 표준 대화, 클립보드 등을 빼고 비즈니스 프로그램을 내놓기가 점점 어려워졌다. 고객은 이런 것들을 기대했지만 MS-DOS 프로그램으로는 불가능했다.

대부분의 앱이 초창기 윈도우 버전으로 전환되거나 사라지는 와중에도 게임은 버텼다. 게임은 성능에 따라 살고 죽었기 때문에 윈도우를 도입할 여력이 없었다. 그러나 결국 마이크로소프트는 게임이 필요로 하는 하드웨어를 제공할 방법을 찾았다. 느리지만 확실하게 윈도우 게임이 대세가 되어 갔다. 윈도우3.0이 출시된 지 고작 10년밖에 지나지 않은 2000년 2월 17일 윈도우2000이 출시되었을 무렵 MS-DOS 프로그램은 윈도우를 가능하게 한 핵심 기능에서 추억의 소프트웨어를 지원하는 데밖에 쓰이지 않는 트래킹 호환성의 의미로 전락했다. 플랫폼으로서의 MS-DOS, 그리고 여전히 MS-DOS를 사용하는 프로그램들은 잊혀졌다.

윈도우3.0이 출시된 지 거의 20년이 지난 2009년 7월 22일 마이크로소프트에서는 오늘날 대부분의 사람들이 사용하는 윈도우7을 출시했다. 윈도우7에서 MS-DOS 프로그램을 실행하려고 하면 다음과 같은 대화상자가 뜬다.



프로그램을 실행할 수는 있지만 마이크로소프트 웹사이트에서 특별 '윈도우XP 모드'를 다운로드 받아 설치하거나 다른 회사의 에뮬레이션 소프트웨어를 사용해야 한다.

## 1990년의 귀환

2012년 오늘날 개인용 PC의 상황은 1990년과 비슷하다. PC에서는 '창, 아이콘, 메뉴, 포인터(Windows, Icons, Menus, Pointers, WIMP)가 30년째 표준으로 사용되고 있지만 전세계적으로 인기를 끌고 있는 다른 컴퓨터 기기, 즉 스마트폰과 태블릿에서는 WIMP 인터페이스가 더 이상 존재하지 않는다. iOS, 안드로이드(Android) 같은 OS는 터치 방식의 인터페이스로 WIMP를 대체했다. 마치 1980년대 매킨토시와 아미가가 GUI 명령 행을 전혀 사용하지 않은 것과 흡사하다.

그러나 10월 26일 마이크로소프트에서는 최초의 터치 방식 운영 시스템인 윈도우8을 내놓을 것이다. WIMP를 완전히 없애는 대신 새로운 터치 인터페이스의 옵션으로 삼았다. 윈도우3.0 인터페이스에서 MS-DOS가 실행됐던 것처럼 윈도우8의 새로운 인터페이스도 기존 윈도우7 데스크톱과 함께 실행될 것이다.

윈도우3.0과 DOS의 경우와 똑같이 터치 인터페이스와 기존 인터페이스의 통합도 표면적으로만 이루어진다. 일부만 통합될 뿐 대부분은 통합되지 않는 것이다. 윈도우3.0에서 DOS 프로그램을 시작하는 아이콘을 포함시킬 수 있는 것처럼 새로운 UI에서 구식 UI의 프로그램을 시작하는 타일(tile)을 만들 수 있다.

그러나 DOS 프로그램이 특수 창에서만 실행이 되고 다른 창이나 대화 상자를 열거나, 폰트를 사용하거나, 그래픽을 클립보드에 보내거나 할 수 없는 것과 마찬가지로 데스크톱 프로그램은 윈도우8에서 특수 데스크톱으로 분리되어 새로운

윈도우8 UI 기능 대부분에 접근할 수 없다.

예를 들어 데스크톱 프로그램은 전환 작업에 포함시킬 수 없다. 사이드바(sidebar)로 옆에 둘 수도 없고, 확장 검색이나 공유 같은 참(charm) 인터페이스에 들어갈 수도 없고, 라이브 타일을 이용할 수도 없다. 이런 기능은 윈도우8 기능의 극히 일부일 뿐이다. 게다가 마이크로소프트가 앞으로 데스크톱 프로그램의 상대적인 경쟁력을 떨어뜨리는 어떤 새로운 기능을 새 버전에 추가할지는 아무도 모른다.

요약하자면 윈도우8의 데스크톱은 윈도우3.0에서의 MS-DOS이다. 이는 아주 중요한 문제를 제시한다. 마이크로소프트가 윈도우3.0의 GUI에서처럼 새로운 윈도우8 사용자 인터페이스에 총력을 기울인다면 윈도우의 데스크톱 지원은 어떻게 될 것인가 하는 문제다.

역사가 반복된다면 답은 뻔하다. 데스크톱 지원은 10년 안에 잊혀질 것이고 20년 안에 수동으로 설치하는 호환 소프트웨어로서의 존재도 사라질 것이다.

분명 미래에 대한 어떤 예측도 확실하진 않다. 아마 데스크톱 컴퓨터의 미래가 많은 보완을 거친 정교한 새 윈도우8 UI처럼 보일 방법이 있을 거라 생각하는 사람은 많지 않을 것이다. 그러나 한발짝 물러나 윈도우3.0이 처음 나왔을 때에도 많은 사람들이 이런 식으로 생각했다는 걸 새삼 떠올리면 이런 가능성이 얼마나 높은지 알 수 있으리라 생각된다.

## 윈도우8이 보장하는 미래: 도착 증시 사망

현재 개발자의 눈으로 봤을 때 윈도우8 이전의 일반 컴퓨터 시장은 약간 다소 혼란스럽다. 우선 애플의 번덕스럽고 제멋대로인 승인<sup>23</sup> 없이는 어떤 프로그램도 출시할 수 없는 iOS가 있다. 그러나 또 다른 한편으로는 반가운 공개 플랫폼이지만 하드웨어 사양이 제대로 관리되지 않고, 자연어 코드 지원이 제대로 이루어지지 않으며, 악의적인 특허 소송으로 심각한 손해를 입을 가능성이 큰 안드로이드가 있다. 이외에도 아직까지는 많은 사람이 사용하지 않는 녹(Nook), 블랙베리(Blackberry), 웹OS(WebOS), 킨들 파이어(Kindle Fire, 안드로이드 기반)

---

<sup>23</sup> 참조링크: <http://www.sfgate.com/business/article/Apple-s-ban-of-Flash-angers-iPhone-developers-3191806.php>

등이 있다.

윈도우8을 들여다보자. 터치 방식으로 설계된 윈도우8은 하드웨어 사양이 좋아야 하고, 인터페이스에 자연어 코드가 잘 정리되어 있어야 하며, 교차 컴파일링(cross-compiling) 없이 개발 환경으로 직접 사용할 수 있다. 물론 애플의 다섯 배나 되는 특허를 보유하고 있는 악덕 기업의 지원도 받을 수 있다. 애플이 안드로이드 기기 공급업체에 하듯 윈도우8에 똑같은 식으로 소송을 하려고 든다면 애플의 멋진 새 본사는 엄청난 침해 소송 서류에 파묻혀버릴 것이다.

오늘날의 컴퓨터 업계가 왜곡된 탓인지 모르지만 이는 사실 개발자에게는 진전일 수 있다. 윈도우8의 새로운 시스템을 위한 개발이 구 버전 개발과 같은 규칙대로 이루어진다면 어떤 개발자라도 간단히 윈도우8을 설치하고, 목표 시장을 대상으로 하는 소프트웨어를 개발한 후, 자체 웹사이트나 유통업체를 통해 무료 혹은 돈을 받고 판매하면 된다. 플랫폼 관련 문제도 없고, 테스트를 위해 신뢰할 수 없는 권한 설정을 할 필요도 없고, 이상한 개발자 요금도 없다. 게다가 가장 중요한 것은 개발자와 고객 간에 서서 이래라저래라 하는 애플도 없다는 점이다.

그러나 한 가지 문제가 있다. 마이크로소프트는 새로운 윈도우8의 시스템 규칙을 기존 윈도우 규칙과 다르게 하기로 했다는 점이다. MS-DOS에서 윈도우3.0으로의 전환과 달리 마이크로소프트는 윈도우 시스템을 확장하지 않고 둘로 나눌 계획이다.

## 독점

문제는 윈도우 스토어<sup>24</sup> 에서 시작된다. 윈도우 스토어라는 이름이 애플 앱스토어(App Store)와 비슷하게 들린다면 그건 실제로 둘이 비슷하기 때문이다. 윈도우 스토어는 마이크로소프트의 통제를 받는 중앙집중식 유통 방식으로 최종 사용자는 마이크로소프트의 명시적인 승인을 받은 소프트웨어만을 구입할 수 있다.

이것만으로는 그렇게 나쁘지 않을지 모른다. 플랫폼 소유 기업이 해당 플랫폼 시장을 통제하는 것이 옳지 않다는 주장도 타당하지만 스토어 밖에서 자유롭게 소프트웨어를 개발, 유통하도록 한다면 다른 기업이 스토어 자체를 이용하지 않을 수 있다. 개발자는 다른 통로를 통해 소프트웨어를 유통시키거나 심지어는 경쟁

---

<sup>24</sup> 참조링크: <http://windows.microsoft.com/is-IS/windows-8/apps>

스토어를 만들어 건전한 경쟁을 통해 플랫폼 소유 기업의 횡포를 줄일 수 있다.

그러나 윈도우8에 관한 마이크로소프트의 입장을 보면 새로운 사용자 인터페이스에 참여하려면 반드시 윈도우 스토어를 통해 프로그램을 유통해야 한다는 것이 분명하다. 이는 10월로 마이크로소프트가 예전 데스크톱 시스템이 아닌 모든 윈도우 기기에서 실행되는 소프트웨어의 유일한 공급자가 된다는 뜻이다. MS-DOS에서 윈도우 GUI로의 전환 때와는 달리 예전 플랫폼(윈도우 데스크톱)이 계속 공개되어있더라도 새로운 플랫폼(윈도우8 UI)은 폐쇄될 것이다. 이로써 마이크로소프트는 전세계 데스크톱 대다수의 유일한 소프트웨어 유통업체라는 완전히 새로운 독점적 지위에 오르게 된다.

이는 명백한 논란의 여지가 있다. 마이크로소프트가 언론 발표에서 이 점을 크게 부각시키지 않았기 때문에 개발자가 새로운 UI용 소프트웨어를 유통시키려면 반드시 마이크로소프트의 허가를 받아야 한다고 생각하지 않는 사람도 있다. 틀렸다. 정확한 실태를 파악하기 위해 이 문제에 관한 마이크로소프트의 공식 발표를 철저히 분석하여 부록B에 정리했다. 여기에서 보면 개발자가 마이크로소프트의 명시적 승인을 받지 않고 인터넷에 새로운 UI 프로그램을 유통시킬 방법은 없다.

이에 따라 근본적인 질문에 답을 할 때가 되었다. 새로운 윈도우8 인터페이스가 기존 데스크톱을 완전히 대체하여 마이크로소프트가 새로운 인터페이스에서 출시되는 소프트웨어를 완전히 통제하게 될 경우 이것이 윈도우의 미래에 미칠 파장을 어느 정도일까 하는 것이다. 폐쇄 윈도우에서 사라지는 것은 오직 성인용 게임뿐일까? 아니면 더 큰 위험의 가능성이 도사리고 있는 것일까?

## 예측하기 어려운 미래

윈도우RT 사용자가 이용할 수 있는 유일한 시스템이 될 새로운 윈도우8 시스템에서 오늘날 큰 인기를 누리고 있는 게임 소프트웨어가 금지될 거라는 사실은 마이크로소프트의 소프트웨어 인증 지침으로 인한 많은 부정적 결과 중 하나에 불과하다. 지침에 따르면 플래시(Flash), 자바스크립트(JavaScript), 동적 웹(dynamic web) 등과 심지어는 앱 스토어 자체도 현재 이미 존재하여 마이크로소프트에 의해 플랫폼에 포함되지 않은 한 금지된다. 따라서 새로운 윈도우 시스템에서 마이크로소프트는 이미 중요하다고 생각하는 소수 프로그램만의

호스트 역할을 할 것이 분명하다.

그러나 마이크로소프트가 새로운 시스템의 경계를 제대로 정하지 않았다는 이유만으로 해결책은 시스템을 완전히 개방하는 것밖에 없다고 할 수 있을까? 마이크로소프트에서 지침을 새로 수정할 수는 없는 걸까?

마이크로소프트에서 미래를 직시하지 않는 한 이는 답이 될 수 없다. 단순히 넓은 안목에서만이 아니라 모든 세부사항을 분명하게 살피며 말 그대로 전체를 완전히 볼 수 있어야 한다. 이런 식으로 완벽하게 미래를 내다보지 않는 한 어떤 기업이 의도하지 않게 혁신적인 새 소프트웨어의 출현을 방해하지 않을 거라 자신하며 미래의 소프트웨어 규칙을 마음대로 정할 수 있겠는가?

세계 최고의 기업이라 해도 정확하게 미래를 예측할 수는 없다. 컴퓨터의 역사에 수없이 많은 사례가 있다. 한때 세계 2위의 컴퓨터 기업이었던 DEC(Digital Equipment Corporation)<sup>25</sup>은 데스크톱 컴퓨터 혁명을 내다보지 못해 그 이름마저도 잊혀졌다. 또 한때 세계 최고의 3D 그래픽 하드웨어 기업이었던 실리콘 그래픽스(Silicon Graphics)<sup>26</sup> 역시 3D 그래픽 하드웨어의 대중화를 내다보지 못하고 파산하고 말았다.

지금까지 이런 불행은 피했지만 마이크로소프트의 미래 예측도 이보다 나을 건 없다. 1990년대 말 빌 게이츠(Bill Gates)가 한 말이다.

가끔 정말로 깜짝 놀랄 때가 있습니다. 예를 들어 인터넷이 처음 나왔을 때 인터넷은 중요도 면에서 5, 6번째로밖에 취급 받지 못했습니다.

- 빌 게이츠, 1998년 워싱턴 대학교에서<sup>27</sup>

이후에도 마이크로소프트는 나아지지 않았다.

---

<sup>25</sup> 참조링크: [http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_Equipment\\_Corporation](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Equipment_Corporation)

<sup>26</sup> 참조링크: [http://en.wikipedia.org/wiki/Silicon\\_Graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/Silicon_Graphics)

<sup>27</sup> 참조링크: <http://news.cnet.com/2100-1023-212942.html>

아이폰(iPhone)이 크게 시장을 점유할 가능성은 없다. 절대 불가다.

- 스티브 발머(Steve Ballmer), 2007년 <USA 투데이(USA Today)>와의 인터뷰<sup>28</sup>, 아이폰의 스마트폰 시장 점유율이 '2-3퍼센트'에서 그칠 거라 예상

미래를 정확히 알지 못하는 상태에서 의도하지 않게 혁신을 가로막지 않을 유일한 방법은 아무것도 막지 않는 것뿐이다. 따라서 마이크로소프트가 미래를 위해 할 수 있는 유일한 인증 요건은 사실상 개발자가 만든 모든 창작물을 승인하는 것뿐이다.

## 작은 양보

미래의 획기적인 소프트웨어를 개발하고 싶은 마음이 간절한 개발자 누구에게나 윈도우8의 새로운 폐쇄 시스템이 플랫폼으로서 재앙이 될 것이 극명하다. 윈도우8이 개방 시스템으로 바뀌어야 한다는 데에는 의문의 여지가 없다. 그러나 윈도우8의 정책을 좌지우지할 수 있는 사람은 개발자가 아니다.

따라서 지금 할 수 있는 질문이라면 아마 마이크로소프트가 입장을 바꿔 윈도우8 프로그램을 윈도우 스토어만이 아닌 누구나 유통시킬 수 있도록 할 수 있냐는 것일 거다.

장기적인 관점에서 마이크로소프트는 입장을 바꿀 여력이 없다. 이미 데스크톱의 모든 소비자 시장 부문에 진출해있기 때문에 실수의 여지가 없는 것이다. 새로운 소프트웨어 혁신이 코 앞에 다가왔고 안드로이드가 공개 유통 시스템이라는 이유<sup>29</sup>로 그 혁신의 주된 플랫폼이 된다면 마이크로소프트는 또다시 '잃어버린 10년' 동안 뒤쳐져 선두주자를 따라 잡느라 고군분투해야 할 것이다.

그러나 오늘날의 기업은 보통 장기적인 관점을 중시하지 않는다. 단기 이윤과

---

<sup>28</sup> 참조링크: [http://usatoday30.usatoday.com/money/companies/management/2007-04-29-ballmer-ceo-forum-usat\\_N.htm](http://usatoday30.usatoday.com/money/companies/management/2007-04-29-ballmer-ceo-forum-usat_N.htm)

<sup>29</sup> 참조링크: <http://mollyrocket.com/casey/index.html#Android>

주주의 압박에 즉각적으로 대처해야 하며 마이크로소프트는 많은 외부 이권에 좌우되는 주식회사다. 이런 의문이 든다. 마이크로소프트가 수익에 손실을 입지 않고 윈도우8의 공개 유통 시스템을 시행할 수 있을까 하는 것이다.

놀랍게도 윈도우8을 공개 유통 시스템으로 한다고 해도 수익에는 거의 손실이 없을 것이다. 이상하게 들리겠지만 마이크로소프트에서 공개한 내용을 자세히 읽어보면 알 수 있다. 마이크로소프트는 새로운 윈도우8의 유통 시스템은 폐쇄했지만 결제 시스템은 그대로 두었다. 다음은 마이크로소프트의 개발업체 계약<sup>30</sup>이다.

**앱 내 결제.** 앱에서 구매 옵션을 지원할 수 있다. 이러한 구매 지원에 마이크로소프트의 결제 엔진을 사용할 필요는 없다. 마이크로소프트의 앱 내 결제 엔진을 사용하는 경우 해당 결제 내용은 제한 없이 스토어 요금, 라이선싱, 로밍 요건 등의 본 계약 조항의 대상이 된다.

의아하게도 윈도우 스토어에 제한적인 프로그램을 무료로 제공하는 개발업체는 프로그램 안에서 직접 업그레이드나 전체 버전을 판매하고 바로 돈을 가져갈 수 있다. 윈도우 스토어 결제에서처럼 마이크로소프트에 20-30퍼센트의 로열티를 내지 않아도 된다. 따라서 마이크로소프트 결제 시스템을 이용하고 싶지 않은 개발업체는 마음대로 이용하지 않아도 된다. 개발업체가 할 수 없는 일은 오직 자체 웹 페이지나 스토어 같은 마이크로소프트 유통 시스템 외 다른 시스템을 이용하는 것뿐이다.

따라서 이미 결제 시스템이 개방되어 있고 실질적인 대부분의 수입은 결제 시스템에서 발생하기 때문에 유통 시스템을 개방한다고 해도 마이크로소프트의 수익에 큰 손실이 생길 가능성은 거의 없다. 마이크로소프트의 결제 엔진을 이용하지 않는 프로그램으로부터 생기는 유일한 수입은 프로그램당(구매당이 아님) \$100도 되지 않는 가변적인 일회성 프로그램 요금뿐이다. 마이크로소프트 수익에서 고작 1퍼센트의 손실을 내려면 매일 같이 1만-2만 개의 프로그램을 공개 유통 시스템에 빼앗겨야 한다. 참고로 세계에서 가장 많은 사람이 이용하는 앱 스토어인 애플에 등록되는 프로그램의 수는 하루에 5백 개도 되지 않는다.

---

<sup>30</sup> 참조링크: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh694058.aspx>

뿐만 아니라 윈도우 스토어 고객이 마이크로소프트에서 다른 제공업체로 가버릴 가능성은 공개 유통 시스템을 도입한다고 해도 그다지 커지지 않을 것이다. 현 규정대로라면 윈도우 스토어를 이용하는 사람은 누구나 다른 업체의 결제 시스템으로 계정을 만들 수 있다. 일단 계정을 만들고 나면 동일한 결제 시스템을 지원하는 모든 프로그램 내 결제에도 해당 계정을 사용할 수 있다. 사용자는 한번 결제 시스템을 결정하고 나면 계속 같은 시스템을 사용하려는 경향이 있다. 공개 유통 시스템에서도 다르지 않을 것이다. 윈도우 스토어는 윈도우8 애플리케이션의 유일한 유통 시스템의 자리를 지키더라도 일단 사용자가 다른 업체의 결제 시스템으로 계정을 만들고 나면 결제 시스템을 잘 바꾸지 않는 사람들의 속성이 마이크로소프트에 불리하게 작용할 것이다.

따라서 금전적으로 봤을 때 마이크로소프트가 공개 유통 시스템을 도입하지 않을 이유는 없다. 아마 폐쇄 유통 시스템을 고집하는 다른 이유가 있을 것이다. 악성 소프트웨어의 위험을 줄이기 위해서일까? 저작권 침해 행위를 근절하기 위해서일까? 브랜드 관리를 위해서일까? 마이크로소프트가 목표를 분명히 하고 이러한 결정이 그 목표에 합당한 것인지 제대로 평가하지 않는 한 우리는 추측밖에 할 수 없다. 게다가 그 이유라고 추측할 수 있는 것 모두 사용자에게 오직 마이크로소프트의 승인을 받은 소프트웨어만을 설치하도록 하는 가혹한 정책을 실행하지 않더라도 다른 해결책으로 해결이 가능하다.

## **나아가야 할 방향**

공개 플랫폼 실험은 컴퓨터 산업에서 주된 혁신의 원천 중 하나다. 다른 방법은 없다. 스프레드시트 같은 비즈니스 소프트웨어이든, 일인칭 총 쏘기 게임 같은 엔터테인먼트 소프트웨어이든, 인터넷 같은 세상을 변화시킨 혁명의 패러다임이든 오늘날 우리가 사용하는 대부분의 프로그램은 공개 소프트웨어 시스템으로부터 비롯됐다. 이런 혁신이 계속 이어진다면 전세계인 모두에게 이로울 것이다.

개발자와 소비자뿐만 아니라 심지어 마이크로소프트까지도 향후 20년이 지난 20년과 같길 바란다. 열정적이고 창의적인 개발자들이 자유롭게 자신의 비전을 실현시켜 매년 이전에는 불가능했던 아주 새로운 것들이 등장했던 지난 20년 말이다. 그리고 그 시간 동안 개발자와 세상 간에는 아무런 장벽이 없었다.

윈도우8로 마이크로소프트는 이런 미래를 현실로 만들 수 있는 중요한 입장에 서게 됐다. 기존 윈도우에서 데스크톱 개발이 공개적으로 이루어진 것처럼 태블릿의 개발도 공개적으로 이루어지도록 할 수 있는 주된 힘의 원천이 된 것이다. 마이크로소프트는 완전히 폐쇄적인 (게다가 지배적인) 아이패드(iPad)의 시장점유율을 낮추고 애플의 제한 정책으로 인해 개발자들이 잃어버린 혁신의 자유를 되돌릴 힘을 갖고 있다.

아니면 마이크로소프트는 기존 정책대로 윈도우RT, 윈도우8, 윈도우8 프로를 출시하고 터치 방식 기기 업계의 또 하나의 큰 권력이 될 수 있다. 소프트웨어의 가능성을 심각하게 제한하고 잘못된 승인 과정으로 개발자의 소중한 시간을 허비시키는 우스꽝스러운 체재를 그대로 유지한 채 말이다.

어째서 이런 위험을 그대로 감수하는가? 왜 한발 물러나 개발자에게 공개 플랫폼을 허용하여 모두가 단지 윈도우 체제를 인정하는 데 그치지 않고 열정적으로 태블릿 세계를 잠식하도록 내버려 두지 않을 걸까?

태블릿과 스마트폰 시장에서 윈도우8이 성공할지는 전혀 알 수 없다. 마이크로소프트는 진정 자신이 가진 가장 큰 자산을 두고 전장으로 뛰어들고 싶은 걸까? 윈도우8 시스템이 주력 서비스인 스팀(Steam) 같은 다른 업체의 앱 스토어를 완전히 금지한다는 이유로 리눅스(Linux)의 편에 서기로 한<sup>31</sup>, 전세계 PC 게임 판매의 50퍼센트 이상을 좌우하는 밸브(Valve) 같은 회사가 또 나오길 바라는 걸까? 정말 윈도우8의 출시와 함께 계속해서 유명 개발업체들이 윈도우 플랫폼을 등진다는 이야기<sup>32</sup>가 나오고 또 나오길<sup>33</sup> 바라는 걸까? 무엇보다 윈도우가 더 이상 원하는 대로 소프트웨어를 개발, 유통시킬 수 없게 한다는 이유로 개발업체들이 다른 운영 시스템을 플랫폼으로 삼는 지경에까지 이르길 바라는 걸까?

모두를 위해 부디 제정신이라면 이러한 모든 질문에 '아니오'라고 밖에 대답할 수 없다는 걸 깨닫기 바란다.

---

<sup>31</sup> 참조링크: <http://kotaku.com/5929067/gabe-newell-wants-to-support-linux-because-windows-8-is-a-catastrophe>

<sup>32</sup> 참조링크: <http://www.engadget.com/2012/07/28/windows-8-not-awesome-for-blizzard/>

<sup>33</sup> 참조링크: <http://www.gamespot.com/news/notch-refuses-to-certify-minecraft-for-windows-8-6397371>

## 부록 A

다음의 부록은 본문에서 명확하게 다루지 않은 윈도우8 관련 내용이다.

**윈도우8의 모든 버전은 윈도우RT만이 아니라 메트로(Metro) 애플리케이션에 폐쇄되어 있다.** 많은 사람들이 적극적으로 이의를 제기하고 있음에도 불구하고 마이크로소프트 자체 내에서는 어떠한 최종 윈도우8 버전도 기업 도메인 밖에서 메트로 애플리케이션을 무료로 유통시키는 일은 없을 거라고 한다. 이와 관련한 내용은 [부록 B<sup>34</sup>](#)에 상세히 정리했다.

그러나 윈도우RT가 유일한 폐쇄 시스템의 윈도우 버전이라고 해도 극히 심각한 문제를 야기할 것이다. 윈도우RT는 태블릿과 스마트폰의 영역에서 가장 많은 사람들이 사용하는 윈도우 버전이 될 것이고 데스크톱에서처럼 태블릿과 스마트폰에서도 자유로운 공간이 필요하다. 윈도우RT라고 해서 마이크로소프트의 정책을 신경 쓰지 않아도 된다고 생각할 이유는 전혀 없다.

윈도우8 UI의 시작이 보잘것없다고 해서 나중에 표준이 되지 않으리라는 보장은 없다. 1990년에는 윈도우3.0 인터페이스가 별로 좋지 않다고 생각하는 컴퓨터 사용자가 (전부는 아니었지만) 많았다. 그러나 10년 후에는 윈도우3.0의 후속판이 세상을 지배하게 되었다. 따라서 윈도우8의 UI가 지금 어쨌든 단순히 사람들이 좋아하지 않는대거나 미래 전망이 어둡기 때문에 윈도우8의 후속판도 앞으로 대세가 되지 않을 거라 장담할 수는 없다. 그때에는 마이크로소프트에 공개적 유통 모델의 도입을 촉구하기엔 너무 늦을 것이다.

**윈도우8 운영 시스템이 계속 폐쇄 상태를 유지한다면 윈도우8을 좋아하지 않는 사람도 피해를 입을 수 있다.** 윈도우8 사용자가 많아지면 대부분의 사용자는 최소한 가끔씩이라도(직장 등) 윈도우8을 사용해야 하고 대다수의 개발업체는 시장 압력 때문에 윈도우8을 지원해야 할 것이다. 윈도우8 운영 시스템을 싫어하는 사람은 별로 좋지 않다고 생각하는 기능을 대신할 다른 소프트웨어를 설치할 수 있도록 가능한 한 공개적인 시스템을 원할 것이다. 그러나 이는 미래의 윈도우 스토어 정책(예: 기존의 애플 앱스토어 요건과 유사한 정책)에 의해 허락되지 않을

---

<sup>34</sup> 참조링크: <http://mollyrocket.com/casey/index.html#AppendixB>

것이다.

**iOS가 폐쇄 플랫폼이기 때문이라도 윈도우8은 공개되어야 한다.** iOS가 폐쇄 플랫폼이라는 사실이 바로 태블릿과 스마트폰용 윈도우8이 공개되어야 한다는 주된 이유가 된다. iOS가 공개 플랫폼이라면 개발자는 아이패드와 아이패드에 무엇이든 원하는 프로그램을 만들 수 있고 마이크로소프트가 무슨 짓을 하든 신경 쓰지 않을 것이다. 바로 iOS가 폐쇄 플랫폼이고 애플에서 계속해서 개발자가 흥미롭고 상업적으로 가치가 있는 소프트웨어를 유통시킬 권리를 부정하고 있기 때문이라도 다른 영향력 있는 기업에서 공개 소프트웨어 유통 시스템을 지원해야 한다.

**일반적인 생각과는 달리 안드로이드, 녹, 킨들 파이어는 실제로 폐쇄 유통 플랫폼이 아니다.** 안드로이드, 녹, 킨들 파이어는 모두 핵심(안드로이드)은 같다. 모두 윈도우 스토어와 비슷한 스토어가 있긴 하지만 웹에서 바로 인증을 거치지 않고 APK(프로그램 패키지 파일)을 설치할 수 있도록 되어 있다. 당연히 이러한 플랫폼 모두 순조롭지 않기 때문에 이런 의미에서 플랫폼 운영 기업은 공개 유통 시스템을 선호할 수 있다. 그러나 최소한 이러한 기업 모두 물리적으로는 마이크로소프트의 새로운 윈도우8 시스템과 마찬가지로 공개 유통 시스템을 금지하고 있다.

**스팀 등 다른 업체의 폐쇄 스토어는 모든 소프트웨어가 단일한 스토어를 거치도록 하는 운영 시스템과는 실질적으로 다르다.** 윈도우 스토어와 스팀의 중요한 차이는 기본 플랫폼이 밸브의 소유가 아니라는 점이다. 어떤 개발자라도 스팀과 유사한 유통 시스템으로 스팀과 경쟁할 수 있으며 윈도우 사용자는 클릭 한 번으로 다른 시스템을 설치할 수 있다. 마이크로소프트의 윈도우 유통 시스템 소유가 갖고 있는 문제는 일단 사용자가 윈도우 기기를 구매하고 나면 안드로이드 시스템도 같이 설치하여 스팀에서처럼 쉽게 두 시스템을 함께 사용할 수 없다는 점이다.

스팀도 공개적으로 운영되어야 하지만 그 문제는 다음 번에 다시 다룰 것이다. 요약하자면 우리가 정말로 원하는 것은 공개 윈도우와 공개 스팀이며 스팀 없이 폐쇄 윈도우만으로는 분명 어떤 것도 달성할 수 없을 것이다. 이것이 바로 윈도우RT의 모습이며 본 글에서 필자가 주장한 바와 같이 다른 윈도우와 윈도우 프로도 같은 길을 걸을 것이다.

따라서 모든 개발자에게 스팀을 공개하도록 밸브에도 촉구해야 하지만 마이크로소프트에 윈도우 공개를 요구하는 것은 이보다 중요하다. 일단 폐쇄되고

나면 다른 업체로서는 이에 대해 어찌해볼 도리가 없기 때문이다.

## 부록 B

개발자가 먼저 마이크로소프트의 승인을 거치지 않고서도 합법적으로 인터넷에서 윈도우 스토어 애플리케이션(공식적으로는 '메트로' 애플리케이션)을 모두에 유통시킬 수 있을까?

이 질문에 대한 답은 명백히 '아니오'다. 사용하는 윈도우가 윈도우RT이든, 윈도우8이든, 윈도우8 프로이든 상관 없이 지금까지 발표된 바에 따르면 모든 윈도우 버전에서 답은 '아니오'다.

보다 확실히 하기 위해 마이크로소프트의 개발업체 PR 담당자에게 전화를 걸어 사실 확인을 요청했다. 질문의 내용은 다음과 같았다.

윈도우 스토어를 거치지 않고 메트로 인터페이스를 사용하는 애플리케이션을 유통시킬 수 있습니까? 다시 말해 개발자가 윈도우 스토어를 거치지 않고 소비자에게 바로 애플리케이션을 유통시키고 싶은 경우 이렇게 할 수 있는 시스템이 마련되어 있습니까? 아니면 소비자가 메트로 인터페이스 애플리케이션을 설치하는 방법은 오직 윈도우 스토어뿐입니까?

- 케이스이 무라토리

마이크로소프트의 PR 회사는 친절하게 금방 도움이 되는 답변을 해주었다. 시간을 내 필자가 질문한 내용을 조사해주었다. 다음은 답변 중 위와 관련한 내용이다.

윈도우 스토어를 거치지 않고 윈도우 스토어 애플리케이션을 유통시킬 수 없습니다. 예외는 기업 애플리케이션(본 [플로그 포스트](#)<sup>35</sup> 참조)뿐입니다. 그러나 개발자는

---

<sup>35</sup> 참조링크: <http://blogs.msdn.com/b/windowsstore/archive/2012/04/25/deploying-metro-style-apps-to-businesses.aspx>

지금까지와 같은 방식으로, 즉 개발자 소유의 사이트나 유통 경로를 통해 데스크톱 애플리케이션을 제작 및 제공할 수 있습니다.

- 마이크로소프트 개발업체 담당 PR사 Waggener Edstrom Worldwide

위의 답변으로 본문에서 제대로 내용을 다루었음을 알 수 있었다. 데스크톱은 공개 상태를 유지하지만 새로운 윈도우8 UI는 폐쇄 시스템인 것이다. 이러한 결론의 근거가 되는 추가적인 내용에 관심이 있는 사람들을 위해 아래에 마이크로소프트의 발표 내용 중 관련된 사항을 자세히 수록했다.

먼저 살펴볼 것은 앱 추가 및 제거 방법이라고<sup>36</sup> 하는 윈도우8 관련 발표 내용이다. 서론에는 다음과 같은 내용이 구체적으로 명시되어 있다.

대개 윈도우 스토어 앱은 오직 윈도우 스토어를 통해서만 이용이 가능하다.

따라서

윈도우 스토어의 승인을 받지 않은 앱은 사이드로딩(sideloading)이 가능한 기기에만 설치할 수 있다.

결정적인 문장이지만 불행히도 '사이드로딩이 가능한 기기'라는 용어를 사용했다. 문장의 의미를 확실히 이해하기에 앞서 이 용어부터 완전히 파악해야 한다. 마이크로소프트에서 만든 용어가 아닌 '사이드로딩'이라는 용어는 대개 어떤 기계에서 다른 기계로 무언가를 옮기는 행위를 일컫는 말로 업로딩이나

---

<sup>36</sup> 참조링크: <http://technet.microsoft.com/en-us/library/hh852635.aspx>

다운로딩과는 다르다. 불행히도 (마이크로소프트를 포함한) 일부 기업에서 이러한 의미를 변형시키는 바람에 현재에는 다른 기본 설치 방법(스토어 등)이 있는 기기에 수동으로 애플리케이션을 설치하는 행위를 종종 의미한다.

마이크로소프트가 의도한 바를 정확하게 이해하기 위해 고객의 윈도우 스토어 이용 관리<sup>37</sup> 페이지에서 “사이드로딩이란 무엇입니까? 윈도우 스토어에서 허용됩니까?”라는 FAQ 질문을 살펴봤다. 여기에 정의된 바는 다음과 같았다.

윈도우8과 윈도우 서버(Windows Server) 2012 모두에서 가능한 사이드로딩은 윈도우 스토어를 거치지 않고 기기에 애플리케이션을 바로 설치하는 것을 말합니다.

따라서 사이드로딩이야말로 윈도우 스토어 앱의 공개 여부에 대한 이야기를 할 때 반드시 꼭 짚고 넘어가야 하는 문제다.

그러므로 윈도우 스토어를 거치지 않고 윈도우8에 윈도우 스토어 앱을 설치하는 유일한 방법이 사이드로딩이고, 사이드로딩에는 사이드로딩이 가능한 기기가 필요하다면 이런 의문이 생긴다. 모든 사람이 마이크로소프트의 승인을 거치지 않고 모든 윈도우 스토어 앱을 사이드로딩할 수 있는 기기를 갖고 있다면 실질적으로 윈도우8의 플랫폼은 공개 플랫폼이 되는 게 아닌가 하는 의문 말이다.

다시 앱 추가 및 제거 방법<sup>38</sup>을 살펴보겠다.

---

<sup>37</sup> 참조링크: <http://technet.microsoft.com/en-us/library/hh832040.aspx>

<sup>38</sup> 참조링크: <http://technet.microsoft.com/en-us/library/hh852635.aspx>

컴퓨터를 도메인에 연결하면 윈도우8 엔터프라이즈(Enterprise)나 윈도우 서버 2012에 사이드로딩을 할 수 있다. 도메인에 연결이 되어 있지 않은 윈도우8 엔터프라이즈 컴퓨터나 일반 윈도우8 프로 컴퓨터에 사이드로딩이 가능하게 하려면 반드시 사이드로딩 제품 활성화 키를 사용해야 한다. 윈도우RT 기기에도 사이드로딩이 가능하게 하려면 사이드로딩 제품 활성화 키를 사용해야 한다.

여기에서 마이크로소프트는 두 가지 사이드로딩 방법을 제시했다. 하나는 도메인 연결이고 다른 하나는 제품 키다.

현재 발표된 마이크로소프트의 입장대로라면 도메인 연결은 실제로 기존 공개 유통 방식과 상당히 흡사하다. 메트로 스타일 앱을 비즈니스에 사용하기<sup>39</sup>에서 마이크로소프트는 다음과 같이 설명했다.

엔터프라이즈 사이드로딩 가능 판에서 IT 관리자는 해당 PC가 도메인에 연결되어 있는지, 그룹 정책이 '모든 신뢰 가능한 앱의 설치 허용'으로 맞춰져 있는지, 앱이 해당 PC에 신뢰할 수 있는 인증서의 허가를 받았는지 확인해야 한다.

따라서 윈도우8 엔터프라이즈나 윈도우 서버 2012를 특정 도메인에 연결하면 마이크로소프트의 승인 없이도 기기 인증서를 통해 허가된 윈도우 스토어 앱을 수동으로 설치할 수 있다. 이론적으로 어떤 인증서라도 설치할 수 있기 때문에 사실상 마이크로소프트의 개입 없이 앱을 사이드 로딩할 수 있다.

---

<sup>39</sup> 참조링크: <http://blogs.msdn.com/b/windowsstore/archive/2012/04/25/deploying-metro-style-apps-to-businesses.aspx>

그러나 여기에는 두 가지 큰 문제가 있다. 먼저 사이드로딩은 위에서 언급한 바와 같이 사용자가 기업 네트워크에 도메인 연결을 해야만 가능하다. 또한 사용자는 윈도우8 엔터프라이즈나 윈도우 서버 2012를 사용해야만 한다. 고객에 도메인 연결 사이드로딩을 지원하는 SKU는 이것밖에 없기 때문이다. 윈도우8, 윈도우8 프로, 윈도우RT 사용자는 이러한 방법을 쓸 수 없다. [앱 설치 및 제거 방법](#)<sup>40</sup>의 내용이다.

기기를 도메인에 연결하기만 하면 윈도우8 엔터프라이즈나 윈도우 서버 2012에 사이드로딩을 할 수 있다. 도메인에 연결되지 않은 윈도우8 엔터프라이즈 기기에 사이드로딩이 가능하게 하려면 반드시 사이드로딩 제품 활성화 키를 사용해야 한다.

참고: 윈도우8 프로 기기에 사이드로딩이 가능하게 하려면 반드시 사이드로딩 제품 활성화 키를 사용해야 한다.

다음은 [윈도우8 및 윈도우RT 대량 라이선싱 가이드](#)<sup>41</sup> 12페이지에 수록된 도표다.



따라서 불행히도 이 방법으로 윈도우 스토어 앱이 모든 윈도우8 사용자에게 인터넷 상에서 자유롭게 유통되게 할 수는 없다. 그러나 아직 살펴보지 않은 다른 방법이 하나 더 있다. 제품 키를 사용하는 방법 말이다. [메트로 스타일 앱을 비즈니스에](#)

<sup>40</sup> 참조링크: <http://technet.microsoft.com/en-us/library/hh852635.aspx>

<sup>41</sup> 참조링크: <http://partner.microsoft.com/download/global/40188813>

사용하기<sup>42</sup>에는 다음과 같이 제품 키 사용 방법이 세 단계로 설명되어 있다.

사이드로딩을 가능하게 하려면 대상 기기에 스크립트를 사용하여 특별 제품 키를 활성화해야 한다. 다음 블로그 포스트에서 IT 담당자가 제품 키를 받는 방법이 자세하게 설명될 것이다. 제품 키는 PC에 한 번만 설치 및 활성화하면 된다.

그렇다면 개발자는 마이크로소프트의 승인 없이 필요한 제품 키를 확보할 수 있을까? 제품 키는 '대량 라이선싱 다수 활성화 키(MAK)'라고 하는 키로 공급된다. 관련 내용은 파트너용 윈도우8 대량 라이선싱 가이드<sup>43</sup> 12페이지에 다음과 같이 명시되어 있다.

고객은 대량 라이선싱 다수 활성화 키(MAK)을 사용하여 도메인에 연결되지 않은 윈도우RT, 윈도우8 프로, 윈도우8 엔터프라이즈 기기에 신뢰할 수 있는 윈도우8 앱의 엔터프라이즈 사이드로딩을 가능하게 할 수 있다.

다음은 위의 내용과 관련한 설명이다.

다음의 대량 라이선싱 프로그램으로 윈도우 혹은 윈도우 VDA 가입용 소프트웨어 보증(Software Assurance)을 받는 중소기업 고객에는 엔터프라이즈 사이드로딩 권한이 주어지며 소프트웨어 보증 혜택으로 추가

---

<sup>42</sup> 참조링크: <http://blogs.msdn.com/b/windowsstore/archive/2012/04/25/deploying-metro-style-apps-to-businesses.aspx>

<sup>43</sup> 참조링크: [http://download.microsoft.com/download/9/4/3/9439A928-A0D1-44C2-A099-26A59AE0543B/Windows\\_8\\_Licensing\\_Guide.pdf](http://download.microsoft.com/download/9/4/3/9439A928-A0D1-44C2-A099-26A59AE0543B/Windows_8_Licensing_Guide.pdf)

비용 없이 MAK 키가 제공된다. 엔터프라이즈 사이드로딩용 제품 키는 대량 라이선스 서비스 센터(VLSC)를 통해 이용이 가능하다.

따라서 이 방법도 마이크로소프트 대량 라이선싱의 제품 키가 필요하고 마이크로소프트는 어떠한 이유로든 해당 키의 발행을 거부할 수 있기 때문에 공개적으로 이용이 가능하지 않다. 공개라는 측면에서 보면 앱을 유통시키기에 앞서 마이크로소프트의 확인을 받아야 한다는 점에서 윈도우 스토어를 거치는 것과 다를 바가 없다.

또한 [파트너용 윈도우8 대량 라이선싱 가이드](#)<sup>44</sup> 14페이지에 수록된 특별 기업만이 제품 키를 이용할 수 있기 때문에 모든 개발자가 제품 키를 요청할 수 있는 것도 아니다.

그렇다면 윈도우 스토어 앱은 어떨까? 마찬가지로다. 마이크로소프트는 윈도우8에 앱을 사이드 로딩할 수 있는 방법 한가지를 더 공개했다. 바로 개발자 라이선스다. 다음은 [개발자 라이선스 획득\(윈도우 스토어 앱\)](#)<sup>45</sup>의 내용이다.

윈도우8 개발자 라이선스로 윈도우 스토어의 테스트 및 인증에 앞서 윈도우 스토어 앱을 설치, 개발, 테스트, 평가할 수 있다. 개발자 라이선스는 무료이며 마이크로소프트 계정이 있으면 필요한 만큼 무한대로 받을 수 있다.

같은 페이지에는 다음과 같은 내용도 수록되어 있다.

원격 기계 또는 개발 기계와 직접 연결되어 있는 기기에 처음으로 윈도우

---

<sup>44</sup> 참조링크: [http://download.microsoft.com/download/9/4/3/9439A928-A0D1-44C2-A099-26A59AE0543B/Windows\\_8\\_Licensing\\_Guide.pdf](http://download.microsoft.com/download/9/4/3/9439A928-A0D1-44C2-A099-26A59AE0543B/Windows_8_Licensing_Guide.pdf)

<sup>45</sup> 참조링크: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh974578.aspx>

스토어 앱을 실행시키거나 디버그(debug)할 때에는 해당 기계 또는 기기에 따라 개발자 라이선스를 다운로드 해야 한다. 원격으로 기계에 개발자 라이선스를 설치할 수 없으므로 라이선스를 받으려면 해당 기계 또는 기기 자체를 사용해야 한다. 원격 기계 또는 기기에 개발자 라이선스를 설치한 후에는 인증을 받지 않은 패키지를 설치, 실행, 디버그 할 수 있다.

귀찮기는 하지만 꽤 공개적인 방법 같다. 마이크로소프트의 승인 없이 윈도우 스토어 앱을 유통하고 싶은 개발자가 최종 사용자에게 앱을 보내면 최종 사용자는 개발자 라이선스를 설치하고 실행하면 된다.

불행히도 자세히 읽어보면 위의 방법은 마이크로소프트에 의해 명시적으로 허용되지 않는다. 마이크로소프트는 최종 사용자가 인증 받지 않은 앱을 테스트하는 목적으로 개발자 라이선스를 받을 수 있게 허용하고 있지만 윈도우 스토어를 통한 인증 과정을 피하기 위해 개발자 라이선스를 사용하는 것은 명시적으로 금지하며 조항의 위반 여부를 감시하겠다고 분명히 밝히고 있다. 다시 한번 개발자 라이선스 획득(윈도우 스토어 앱)<sup>46</sup>의 내용이다.

라이선스는 기계 별로 일정 시간 동안 제공된다. 해당 기계의 개발자 라이선스 기한이 만료되면 승인 받지 않은 앱을 실행시킬 수 없다.

마이크로소프트는 등록 기계에서 개발자 라이선스가 불법적으로 사용되는지 확인이 가능하다. 불법 사용이나 기타 소프트웨어 라이선스 조항의 위반이 확인되면 개발자 라이선스를 철회할 수 있다. 이러한 확인 과정은 건전한 앱 시장 구성에 도움이 될 것이다.

이로써 사이드로딩을 모두 살펴보았다. 지금까지 개발자가 마이크로소프트의 명시적 허가 없이 최종 사용자에게 윈도우 스토어 앱을 유통시킬 수 있는 합법적인

---

<sup>46</sup> 참조링크: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh974578.aspx>

방법을 찾을 수 없었다. 뿐만 아니라 이러한 허가는 법적 필수 절차일 뿐만 아니라 계약 및 인증 확인 과정을 통해 소프트웨어에서 직접 집행될 것이다.

윈도우8의 공개 여부와 관련한 모든 내용이 다 다루어졌기를 바란다. 마이크로소프트에서 합법적인 최종 사용자 사이드로딩 방법이 새로 발표되지 않는 한 소프트웨어 개발자가 마이크로소프트의 명시적인 디지털 허가를 거치지 않고 윈도우 스토어 앱을 인터넷에 합법적으로 유통시킬 방법은 없다고 주장하는 바다.