

소셜 웹 서비스 표준화 동향

1. 소셜 웹 표준의 진행 현황

소셜 서비스 표준은 W3C(World Wide Web Consortium) 뿐만 아니라 2007년부터 오픈소셜 파운데이션과 2010년 OMA(Open Mobile Alliance)를 통해 진행되고 있었다.

오픈소셜파운데이션의 소셜 서비스 표준은 페이스북에 대항하는 진영으로 구글, IBM 등이 주축이 되어 기본적인 휴먼 소셜 활동에 대한 온톨로지(Ontology)부터 시작하여 실제로 서비스를 구현하기 위한 스펙 중심으로 구성되었다.

OMA 소셜 서비스 표준은 이동통신사에서 별도의 소셜 서비스를 제공하기 위한 부분에 초점을 맞추어 텔레콤 이탈리아가 주축이 되어 진행되었으며, 단순하게 소셜 서비스를 개발하기 위한 스펙 뿐 만 아니라 소셜 서비스를 타 디바이스와도 연동하도록 하기 위한 소셜 IoT, 게임 내에 적용하기 위한 소셜 서비스 인 게임, 소셜 NFC 등의 추가 참조 표준도 같이 진행되어 왔다.

이렇게 양자 중심으로 진행되던 소셜 서비스 표준은 W3C에서는 약간 다른 양상을 띠며 개발되기 시작했는데, 그 중심에 있는 것이 탈중심웹(Decentralized Web) 개념이었다.

기존의 소셜 서비스 표준이 스펙 중심으로 서비스 구현에 초점을 맞췄다면 W3C의 표준은 소셜 서비스 자체가 폐쇄적이고 중심화된 서비스가 아니라 각각의 서비스 별로 데이터가 연동이 되고 데이터를 생산하는 사용자가 중심이 되도록 하는 표준이었다.

예를 들어 현재 페이스북은 구글 플러스나 기타 다른 소셜 서비스와 연동이 불가능하다. '내가' 페이스북에 상당량의 글을 썼음에도 불구하고 그 글들은 페이스북의 서비스에 종속되어 있다. '내가' 다른 서비스에 내 글을 옮기고 싶어도 불가능한 상황이며, 이렇게 특정 업체에 데이터가 종속되어 폐쇄된 형태로 운영되는 상황을 중심화된(Centralized) 웹이라고 지칭한다.

이렇게 중심화된 서비스는 해당 서비스가 정지될 경우, 데이터를 소유한 사용자도 접근이 불가능하고, 소유자도 자신의 데이터를 마음대로 옮기거나 조작할 수가 없게 되는 것이다.

이러한 중심화된 웹 서비스의 문제를 해결하기 위해 2014년부터 W3C 내에 탈중심 웹에 대한 논의가 진행되기 시작했는데, 그 첫 걸음이 바로 W3C 내의 소셜 웹 표준이다.

2. W3C 소셜 웹 표준 동향

W3C의 소셜 웹 표준은 위에서 설명한 바와 같이 단순하게 소셜 서비스를 구현하기 위해 기획된 것이 아니라 탈중심 기반의 새로운 웹 생태계를 지향하는 관점에서 진행되었다.

따라서 다른 소셜 서비스간에도 데이터가 연동 가능해야 하며, 이 데이터는 각각의 서비스 별로 분산 보관되어 있을 수도 있어야 하고, 해당 데이터의 소유권은 철저히 사용자에게 귀속되어야 한다.

이러한 연동 개념에 방점이 찍혀 있는 만큼 소셜 웹 서비스 표준의 근간은 서비스 간의 온톨로지

정의와 사용자 활동의 정의부터 하나씩 시작하게 되었다.

다행히 이러한 기본 소셜 활동에 대한 개념과 정의는 오픈소셜파운데이션에서도 상당부분 정리가 되어 있었는데 W3C에서는 오픈소셜파운데이션이 정리했던 소셜 활동 용어(Activity Vocabulary)와 소셜 활동 흐름(Activity Stream)을 상당부분 이용하여 버전 2.0으로 새롭게 정리하였다.

이외에도 연동되는 소셜 서비스를 위한 추가적인 기능을 위해 WebSub, Post Type Discovery 등의 표준이 추가적으로 진행되었고, 이를 모두 통합하여 제공하기 위한 ActivityPub 표준이 CR 단계에 와 있다. 아울러 소셜활동흐름2.0, 소셜활동 용어1.0, 웹멘션1.0, 링크된 데이터 알림 등은 TTA 국내 준용표준으로도 공고되었다.

<표 1> W3C 소셜 웹 표준 현황

표준명	설명	비고
소셜 활동 흐름 (Activity Streams) 2.0	소셜 서비스 내에서 서버-서버, 클라이언트-서버 간의 소셜 활동에 대한 구문과 맥락을 정의 하기 위한 표준	Recommendation
소셜 활동 용어 (Activity Vocabulary)	소셜 서비스 내에서 가능한 활동들에 대한 용어 정의와 해당 활동 개체에 필요한 요소들을 정의한 표준	Recommendation
마이크로펍 (MicroPub)	마이크로포맷 기반의 간단한 소셜 데이터 전송과 연동을 위한 표준	Recommendation
링크된 데이터 알림 (Linked Data Notifications)	알림 데이터 내에 포함되어 있는 콘텐츠를 링크 기반으로 제공하여 해당 콘텐츠가 재사용될 수 있도록 하는 표준	Recommendation
웹멘션 (Webmention)	특성 소셜 서비스 내에서 링크된 누군가의 리소스가 언급되었을 때 언급되었음을 원천 사용자에게 알려 줄 수 있도록 하기 위한 표준	Recommendation
액티비티펍 (ActivityPub)	탈중심 소셜 서비스를 구현하기 위한 기본적인 스펙과 내용을 담은 표준으로 소셜 웹 서비스의 가장 상세한 스펙을 담고 있음.	Candidate Recommendation
웹섭 (WebSub)	소셜 서비스 상에서 구독(Subscription)을 지원하기 위한 표준	Proposed Recommendation
포스트타입발견 (Post Type Discovery)	소셜 서비스 내에서 포스팅 되는 데이터의 타입이 무엇인지 판별하기 위한 알고리즘 표준	Working Draft
소셜웹규약 (Social Web Protocols)	소셜 웹 워킹 그룹에서 개발 중인 각각의 표준에 대한 해설	Working Draft
제이슨포맷포스직렬포맷 (JF2 Post Serialization Format)	소셜 서비스 내에서 싱글 데이터를 포스팅하기 위해 사용되는 제이스 직렬 포맷 표준	Working Draft

3. W3C 소셜 표준을 통해 보는 웹의 미래

상당수의 소셜 서비스는 몇몇 기업에 의해 독점되고 있다. 세계적으로는 페이스북이, 국내에서는 네이버 블로그나 다음 블로그 등이 있으며, 일부 기업이 축적하고 있는 데이터는 나머지 서비스 기업이 보유하고 있는 데이터의 수십에서 수백 배에 이른다.

이러한 독점적인 서비스 형태는 당초 웹이 지향한 바도 아니었고, 사용자나 독립개발자들에게도 정당한 것이 아니다.

사용자가 창작한 콘텐츠는 사용자 마음대로 이전할 수도 없고, 해당 서비스가 정지되면 사용자의 자산임에도 불구하고 접근조차 안되며, 해당 콘텐츠로 수익을 창출하는 것은 서비스 기업일 뿐이다.

이러한 독점화된 웹 생태계는 웹의 발전에도 좋지 않을 뿐 만 아니라 불공정하다. 왜 콘텐츠 창작자는 수익을 얻을 수 없고, 그 노력의 대가를 서비스 기업이 독점해야 하는가 하는 물음이 제기될 수 밖에 없다.

이러한 불공정한 웹 생태계를 바로 잡기 위한 활동이 미국 독립개발자들을 중심으로 형성되었고, 현재 소셜 웹 표준을 기반으로 한 독립 소셜 서비스 구현체가 개발되어 미국 개발자들 사이에서 활용되기 시작했다.

이러한 움직임이 향후 웹 생태계를 어떻게 변화시킬지 지켜봐야할 대목인 것이다.

정창진(게임빈 부사장, paul@gamebin.co.kr)