

학습자료

- 공공기관 소프트웨어 저작권 & 자산관리 이해 -



02차시. 소프트웨어 라이선스

1. SW라이선스의 이해

1) SW라이선스의 정의

소프트웨어의 창작자는 그 소프트웨어에 대한 저작권을 가지게 되며, 원칙적으로 이러한 권리자만이 소프트웨어를 복제 배포 수정할 수 있습니다. 하지만 다양한 필요에 의해 이들 권리자가 다른 사람에게 일정한 내용을 조건으로 특정 행위를 할 수 있는 권한을 부여할 필요가 있는데, 이와 같은 권한을 보통 ‘라이선스 (License, 이용허락권)’ 라고 합니다.

라이선스는 소프트웨어의 저작권은 저작권자에게 유보된 채 일정한 조건과 범위 안에서 ‘사용권리’만이 허락 되는 것으로 소프트웨어 사용 권리는 소프트웨어 소유권과는 별개입니다.

라이선스는 저작권자가 지정하는 소프트웨어 사용 조건 및 범위를 의미하며, 소프트웨어 라이선스는 소프트웨어 프로그램을 설치, 사용, 액세스, 표시, 실행 또는 그 밖의 방법으로 소프트웨어를 사용하여 작업할 수 있는 법적 권리이며 이러한 소프트웨어 사용 권리는 라이선스 계약(EULA)에 상세히 규정되게 됩니다.

이러한 라이선스의 저작권법상 근거는

제46조 (저작물의 이용허락)입니다.

- ① 저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에 따라 허락을 받은 자는 허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다.
- ③ 제1항의 규정에 따른 허락에 의하여 저작물을 이용할 수 있는 권리는 저작재산권자의 동의 없이 제3자에게 이를 양도할 수 없다.

2) SW 라이선스 관리의 중요성 및 관리의 어려움

소프트웨어 라이선스 관리는 불필요한 라이선스를 제거하고 지원 비용을 축소시켜 상당한 비용절감 효과를 가져와 경영효율성 제고한다는 측면에서 매우 중요합니다. 특히 최근 강화되고 있는 저작권 보호 추세와 저작권자의 권리 행사 증가에 따른 법률적 위험으로부터 개인과 기관을 지키기 위하여 소프트웨어 라이선스 관리가 매우 중요하지만, 현실적으로 쉽지 않다는 것이 문제라고 할 수 있지요.

소프트웨어 관리와 관련하여 일차적으로 정품 소프트웨어 구입 예산의 확보가 쉽지 않다는 어려움이 있습니다. 지방자치단체나 비영리법인 등은 예산 구조상 일시적으로 필

요한 만큼의 정품 소프트웨어를 갖추기 위한 예산 확보에 어려움이 있습니다.

두 번 째로는 소프트웨어는 그 특성상 의자나 책상, 컴퓨터 하드웨어처럼 눈에 보이는 것이 아니라서 누구나 쉽게 복제하여 설치하고 사용할 수 있으므로 통제가 쉽지 않다는 것입니다. 직원 중 누군가가 자신의 컴퓨터에 불법 소프트웨어를 설치하여 사용하더라도 이를 인지하는 것이 쉽지 않으며, 직원이 개인적으로 불법 소프트웨어를 설치할 때에는 이를 고의적으로 설치하는 경우도 없지는 않지만, 부주의에 의하거나 또는 저작권법에 대한 인식이 부족하여 불법 소프트웨어를 사용하게 되는 경우가 있어 더욱 통제가 어렵습니다.

세 번 째로는 불법 소프트웨어 인식 부족을 들 수 있겠습니다. 자신도 모르게 불법 소프트웨어를 사용하고 있는 경우도 있는데, 예를 들어 유통업체가 불법 복제된 소프트웨어를 공급하면 이용자가 이를 인지하지 못해도 법적 소송 및 라이선스 비용 지불 등을 감수해야 하는 것이지요. 실제로 국내 금융업계는 최근 3년간 10여건이나 이 같은 사례로 다국적 소프트웨어 기업과 갈등이 있었습니다. 이러한 경우 적절한 계도와 교육이 필요한데, 정기적인 점검을 통하여 임직원의 소프트웨어 설치 현황을 적절하게 파악하고 관리하는 것이 소프트웨어 라이선스 위반을 방지하는 첫 번째 방법이라 할 수 있겠습니다.

네 번 째, 라이선스 증거의 분실 가능성이 있습니다.

라이선스 자체는 눈에 보이지 않는 무형자산이며 이를 유형으로 표현한 것은 문서(계약서)나 전자적인 형태(이메일, 웹)로 제공되는 반면 사용자 입장에서는 눈에 보이지 않는 라이선스 자체보다 눈에 보이고 만질 수 있는 CD 등의 미디어를 더 중요하게 여길 수밖에 없으며, 결국 분실 후 저작권사로부터 라이선스 증명을 받지 못하면 정당한 권리를 부여받지 않은 것이 되기 때문에 라이선스를 잘 관리해야 하는 것이지요.

다섯 번째로는 라이선스 정책의 복잡함과 조건의 위반 가능성을 들 수 있겠습니다. 잘 아시다시피 저작권은 소프트웨어 매체의 소유권과는 구분되는데, 예를 들어, 소프트웨어 CD를 구매했다고 해서 그 안에 저장된 소프트웨어를 마음대로 이용할 수 있는 것은 아니며 소프트웨어 이용을 위해서는 저작권자로부터 ‘라이선스’를 받아야 합니다. 일반적으로 소프트웨어를 구매하는 것은 저작권을 구매하는 것이 아닌 저작권자로부터 라이선스 즉, 사용권을 구매하는 것이므로 저작권사는 계약의 형태로 그 사용을 허락하면서 사용의 범위와 방법을 지정하여 주는 것이고, 이 범위를 넘어서 사용하면 저작권 침해가 되는 것입니다.

다음은 한국저작권위원회 ‘2012 SW관리 가이드’에 게재된 대표적인 소프트웨어 저작권 침해 유형입니다. 참고하시기 바랍니다.

- 정당한 권원(라이선스)의 취득 없이 무단으로 사용하는 행위
- 보유한 소프트웨어의 상위버전을 사용하는 행위
- 보유수량을 초과하여 사용하는 행위

- 별도의 라이선스 취득 없이 네트워크를 통해 다수의 사용자가 공유하는 행위
- 번들 소프트웨어를 다른 하드웨어 장치에서 사용하는 행위
- 프리웨어·셰어웨어의 사용조건을 위반하는 행위(제한된 날짜이후의 사용, 제한된 기능의 불법적 해제, 영리목적의 사용 등 용도 제한 위반 등)

2. SW라이선스의 계약 형태 및 라이선스의 유형

1) SW라이선스의 계약 형태

- 쉬링크랩 방식(포장 개봉 방식) : 정형화된 문서로 작성하여 소프트웨어 포장박스 안에 소프트웨어 매체와 함께 동봉한 후 사용자가 포장을 개봉함으로써 라이선스를 계약하는 형태입니다.
- 클릭 랩 방식 : 소프트웨어를 설치하는 과정에서 마우스를 클릭하여 계약하는 형태입니다. 쉬링크랩 방식과 클릭랩 방식의 계약 체결에 표시된 계약조항의 내용이 상이한 경우는 법적 문제가 발생 할 수 있음을 유의하셔야 합니다.
- 볼륨 라이선스(등록과 서명)
 - 중소규모(Low Volume) 라이선스 : 소프트웨어 제조업체와 계약서에 서명할 필요는 없지만 사용자 등록을 요구되는 계약입니다. 이는 일정 수량 이상의 사용권 계약을 할 때 이용하는 것으로, 설치용 소프트웨어를 별도로 구매합니다.
 - 대규모(High Volume) 라이선스 : 별도의 서명이 삽입된 계약으로 일반적으로 대규모 소프트웨어 사용 기업과 체결 되는 라이선스 계약 방식입니다. 이 계약에는 감사 조항이 들어 있는 경우가 있습니다.

2) SW라이선스의 유형

① 사용기간에 따른 라이선스

- 영구라이선스 : 대부분의 라이선스가 이에 해당하며, 한번 구매하면 사용권이 영구적으로 계속되는 라이선스입니다.
- 기간제 사용 임대 라이선스 : 일정 기간 동안 사용할 수 있는 라이선스로 며칠이 될 수도 있고 몇 년이 될 수도 있습니다. 업그레이드 권리가 포함되기도 하고 포함되지 않을 수도 있습니다.
- 렌탈 임시 라이선스 : 전시나 컨벤션, 국제회의 등의 행사를 위해 임시로 발급하는 라이선스로 임대 PC에 사용하기 위한 임시 라이선스입니다.

② 사용 기준에 따른 라이선스

가. 사용자 수 라이선스

- 1인 1PC /1Person 라이선스

- 동시사용(concurrent usage) 라이선스 : 동시 사용자의 수를 기준, 네트워크를 통해 사용할 수 있도록 하는 라이선스로 지정된 숫자의 사용자가 동시에 소프트웨어 어플리케이션에 접근하여 사용할 수 있습니다.
- 플로팅 라이선스 : 중앙 서버로부터 키 값을 받아서 사용하는 방식으로 라이선스 관리 차원에서는 동시 사용(Concurrent License)와 동일합니다.
- 사이트 라이선스 또는 엔터프라이즈 라이선스

나. 프로세서 라이선스(서버라이선스)

- 프로세서(CPU)의 프로세싱 능력이 다수의 컴퓨팅 능력을 대체하게 되면서 도입 되는 새로운 라이선스 정책으로, 듀얼(멀티) 코어 CPU 라이선스, 가상화 기술 라이선스, 하이퍼 스레딩 CPU 라이선스 등이 해당됩니다.

다. 접속 라이선스(서버라이선스) : 서버의 서비스에 접근할 수 있는 권한을 사용자에게 제공하는 라이선스입니다. CAL(Client Access License), EC(External Connector) Licenese.

③ 사용제한에 따른 라이선스

가. 셰어웨어(Shareware) 소프트웨어 : 보통 무료로 다운받아 사용 가능하지만 기능이나 이용기간 등에 제한을 둔 소프트웨어를 말합니다. 데모나 트라이얼 버전등도 이 범주에 포함된다고 볼 수 있으며 보통 이용기간이 끝난 후에는 비용을 지불해야 지속적으로 사용할 수 있습니다.

나. 프리웨어(Free ware) 소프트웨어 : 무상으로 자유롭게 사용할 수 있도록 배포하는 소프트웨어를 말합니다.

다. 번들(Bundle) 소프트웨어 : 다른 기기(하드웨어 또는 소프트웨어)와 묶어서 일체로 공급되는 소프트웨어를 말하며, 보통 컴퓨터 또는 컴퓨터 하드웨어 장치를 구매할 때 부속물로서 함께 판매되고 있습니다.

라. OEM(Original Equipment Manufacturer)방식의 소프트웨어 : 일반적으로 하드웨어 생산시 소프트웨어가 부착되어 같이 생산되는 소프트웨어를 말합니다.

마. 퍼블릭 도메인(Public domain) 소프트웨어 : 누구든지 무료로 자유롭게 이용할 수 있도록 공개되어 있는 소프트웨어를 말합니다.

그 외에도 업그레이드 유형이나 공급형태에 따라 구분하기도 합니다. 한편 OEM소프트웨어와 관련해서는 다음과 같은 사항을 유념하셔야 합니다.

첫째. 최종 사용자의 OEM 소프트웨어 직접 구매와 관련 OEM소프트웨어는 반

드시 컴퓨터시스템과 함께 공급하도록 규정하고 있으므로 따라서 이미 사용하고 있는 컴퓨터시스템에 사용하기 위해서 일반상점에서 구매하여 사용할 수는 없습니다.

둘째, OEM 소프트웨어는 컴퓨터시스템과 함께 시스템 빌더(하드웨어 생산자, 조립자)에 의하여 설치되어 판매되는 경우에 허용되는 제품으로서 하드웨어(컴퓨터) 구입 시 윈도우, 오피스 등의 소프트웨어를 함께 구매하지 않고 일정 기간이 지났다면, 반드시 처음 사용자용인 소프트웨어를 구매해야 합니다.

셋째, OEM 소프트웨어는 하드웨어와 떨어져 사용될 수 없으므로 독자적인 양도가 불가능합니다.