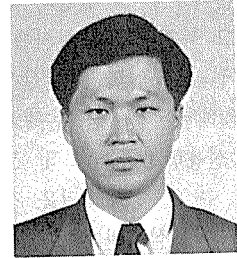


아이디어 자체와 아이디어 표현비교



정연용
(특허청 심사국 심사관)

목 차

- I. 상호 비교의 필요성
- II. 판례를 통한 고찰
- III. 병합논의와 효율성

I. 상호 비교의 필요성

저작권법의 가장 중요한 논점 중의 하나가 아이디어의 표현과 아이디어 자체의 특성에 있다.

이 말의 장난과 같은 용어를 자세히 알지 못하고서는 소프트웨어와 관련한 특허를 연구한다는 것이 거의 불가능하다. 그만큼 중요하며, 논거의 가치는 매우 높다.

물론 발명의 특이한 케이스에 속하며, 이를 기술적으로 이끄는 역할을 하는 아이디어는 특허화될 것이며, 아이디어의 표현은 저작권에 의해 보호를 받게 된다.

특허에 의한 보호와 저작권에 의한 보호의 근원적 차이를 실예

로 든다면, 먼저 고무 물질로 이루어진 자물쇠에 새롭게 코팅하는 방법을 고안해낸 자가 있다고 가정한다. 물론 이로부터 발생하는 효과는 어떠한 충격이 표면에 가해지더라도 표피는 벗겨지기 어려울 것이란 점에 있다.

상기의 고안을 특허청에 코팅의 방법을 종래기술이 있는가를 살펴 보아서 신규하고 적정하게 특허출원서로 작성하여 제출하였다면, 아무도 이 특허에 대해서 특허권자의 허락없이 이 방법을 사용할 수 없을 것이다.

대조적으로 특별하게 한 제품의 장점을 상향하기 위한 텔레비전 상업광고의 아이디어로 위원회의 미팅을 창작하였다고 가정하자. 위원회의 미팅에 따른 아이디어는 아마도 특허의 요구조건을 거의 만족하지 못할 것이다. 특히 기술적 사상이 아니기에 더욱 그러하다.

그러나 상업적 광고를 위한 해

당 극본은 아이디어의 표현으로써 저작권에 의해 보호를 받을 수 있다. 여기서 중요한 것은 특허와 같이 독점적으로 갖게 된다는 것이 아니고, 다른 사람도 독립적으로 새로운 극본을 만들어 내는 한, 이 저작권에 대해서 같은 아이디어를 이용할 수 있고, 아무런 도전이나 제재없이 다른 극본을 쓸 수 있다.

좀 더 들어가서 얼마전에 유행되었던 광고서로, 사장이 직접 나와서 자기 제품에 대한 광고를 하는 경우, 다른 기업체의 사장도 똑같이 출연해서 자기 제품을 다른 극본으로 광고를 하더라도 무방하다는 점에서 흥미롭다.

하나의 예를 더 든다면, 은행의 보안시스템의 일부로서 지문 감식을 위한 신규한 아이디어를 고안한 자가 있다고 가정하자.

이 신규한 방법을 설치하기 위하여 발명자는 종래의 장치내의 컴퓨터를 칩을 이용하기로 결정하

었다. 물론 컴퓨터 칩내에는 권리를 가진 자들의 지문을 비교해서, 지문을 감식하고 분석하여 제어하는 프로그램이 내장되어 있다.

특허출원서는 권리를 가진 지문의 저장된 여러 형태를 비교하는데 시간을 감축시키며 분석하는 방법과 장치로서 서술되었다.

또한 이 출원서는 정확하게 지문을 일치시키는데 있는 것이 아니라, 충분히 가깝게 또는 충분히 가깝지 아니한 그러한 방식에 대해 인식되는 의도를 가지고 작성해 나갔다.

한편 장치내에 이용된 특정의 컴퓨터 프로그램은 특허 출원서 내부에는 작성되지 않았다.

그 이유는 그 프로그램 그 자체는 신규성을 갖지 아니하고, 그 프로그램을 작성하기 위해서는 많은 다른 방법이 존재하기 때문이다. 그 프로그램은 특허 청구범위를 서술한 방법의 표현으로 저작화될 수도 있다. 즉 특허만이 독점적으로 권리를 행사할 수 있다.

등록을 받게 된 특허는 20년동안 특허권자의 허가없이 누구도 동일한 발명을 이용할 수 없는 권리를 부여 받는다.

특허는 어떠한 권리가 없는 자의 제조, 이용, 판매에 대해서도 강력하게 보호막을 가진다. 물론 여타 다른 발명자가 독립적으로 창조하였다 하더라도 동일한 제재를 받게 된다. 그러나 저작권보호는 아이디어의 특이한 표현만을 보호받게 된다.

우리는 여기서 7가지의 다양한 그러나 주제는 같은 판례를 접하면서 이에 대한 고찰을 하고자 한다.

II. 판례를 통한 고찰

1. Baker 대 Selden의 사건

법률적 판례로서 1879년을 거슬러 올라가면, 아이디어와 아이디어의 표현의 특성에 대한 예를 찾아볼 수 있다.

의회는 이 특성을 1976년에 재언급 하였다. “아이디어를 구현하고, 예증하고, 설명하며, 서술하는 어떤 형태든 상관없이 발견, 원칙, 관념, 기능의 방법, 공정, 시스템, 순서 등 종래의 작업을 확장하게 되었다고 하여 저작권으로 보호받을 수 있는 것은 아니다.”

이러한 기초로 방법인지 아이디어인지를 분명히 결정하게 된다. 물론 이에 따라서 저작권의 침해인지 여부도 결정될 수 있는 중요한 열쇠의 역할을 하게 된다.

그러한 판결의 예로 1879년의 판례인 Baker V. Selden의 판례를 들 수 있다. 셀던은 간단한 회계방법을 서술한 책을 저작하였다.

여기에는 여백 형태의 서술을 포함하고 있다. 페이지를 선으로 그어 가이드 역할을 하였으며, 서두의 인덱스로 구성되었다. 베이커도 회계책을 발행했는데, 셀던과 동일한 회계방법이며, 셀던의

여백 형태와 페이지의 가이드도 같았다.

판결의 요지는 다음과 같다.

“대법원은 고등법원의 결정을 파기한다. 여백형태는 저작권으로 보호를 받을 수 없다. 만일 그렇게 된다면, 그것은 저작권의 범위를 확장시키는 것이다.

즉 저작권의 보호범위는 책내에 서술된 그 기술된 부분에 대해서 공중의 침해를 금지할 뿐이다.”

비록 셀던의 저작된 원본이 고도하며 방법적으로(의도적으로) 기술이 되었다고 하더라도, 외형적으로 누구나 셀던의 방법에 대해서 저작권화 될 수 없을 것이라고 예측하였다. 방법은 저작권화 될 수 없기 때문이다.

한편, 베이커도 셀던이 기술한 부분을 복사한 것은 아니다. 그러나 셀던은 여백형태가 그의 원본내의 일부이므로, 베이커는 그의 책내에서 여백형태의 기술을 재산출해 낼 수 있는 권리가 전혀 없다고 주장하였다.

대법원은 베이커의 승리를 선언했다. 즉 그 회계방법을 위해서 그 여백형태는 필수적이라는 것이다.

“그러한 방법을 채택함이 없이 그러한 저작을 이룰 수 없는 필수적인 방법이다.”

유사성에 근거한 논점은 상당히 중요하며, 논쟁적인 소프트웨어 저작권의 판례는 보통 Whelan사건이라고 부르는 Whelan Associates, Inc. v. Jaslow Dental Laboratory, Inc. 사건이 있다.

“Whelan은 스트롤 시스템에 자슬로우 치의학 연구를 위한 프로그램을 개발하도록 고용되었다. 이것은 IBM시리즈의 제1호의 컴퓨터가 되었다. 후에 Whelan은 Whelan Associates를 만들었고, 자슬로우와 Whelan은 시장에 Dentalab이라고 명명하여 프로그램을 내놓았다. 자슬로우는 종래의 컴퓨터에 공통적으로 사용되기 위하여 이 프로그램을 사용하여 큰 시장을 형성하게 되고, 치과 병원의 경영관리에 큰 혁신을 일으키리라 내다보았고, 후에 Dencom이라는 상기와는 다른 종류의 언어로 프로그램을 만들었다.

그 후에 두 사람이 동반자관계가 깨지고 나서, 자슬로우는 Whelan을 영업비밀 보호법의 위반으로 소를 제기하였고, Whelan은 자슬로우를 Dentalab저작권의 위반으로 맞고소를 하였다. 지방법원은 자슬로우가 저작권을 위반하였다고 판단하였고, 자슬로우는 항고 하였다.

여기서 주 논점은 저작권 보호의 범위가 문학적 작업의 언어적 요소 뿐만 아니라 전체에 걸친 구조나 조직에 이를 수 있는가 하는 점이다.

고등법원에서는 Whelan 어소시에트의 우세로 결정했다.

한편, SAS협회의 판결에서는 그 논점이 프로그램의 코드가 복제되지 않았고, 직접적으로 이용되지 않는 것이 분명한 때라고 할지라도 저작권 침해로 보았다는

점에서 흥미롭다.

“SAS협회는 IBM컴퓨터의 통계적 분석 패키지를 개발했다. S & H 컴퓨터 시스템은 소스코드를 가진 그러한 패키지에 대한 라이선스를 얻었다. 얼마 후, 그들은 DEC사의 INDAS라고 명명한 제품을 시장에 선보였다.”

이 INDAS는 본질적으로 SAS협회의 패키지와 유사하다. 여기서의 논점은 새로운 프로그램의 개발이 전에 있어 왔던 소스 코드의 실제적인 복제에 기초하느냐에 의문을 갖게 된다.

중요한 것은 다른 언어로 작성되었으며, 다른 종류의 컴퓨터를 겨냥해서 시장에 내놓았다는 점이다. 따라서 법원은 원안의 프로그램 외에 다른 구성요소가 있는지를 결정해야 했고, 전체적인 디자인과 파일 구조의 선택, 서브 과정의 조직 등에 대해서도 복사가 되었는지를 결정해야 했다.

또한, 유사성의 대략적인 접근이 ‘본질적인 유사성’과 얼마만큼 근사한 지 측정하는 것이 필요했다.”

이에 대해 법원은 S&H컴퓨터 시스템사가 SAS협회의 저작권을 분명히 침해했다고 판단했으며, INDAS의 시장에 따른 INDAS나 SAA로부터 나온 어떠한 제품에 대해서도 가처분명령을 내렸다.

상기 두 판결은 공히 침해자는 오리지널 코드에 접근해왔다. 저작권 보호를 위반하여 작성되었

판결은 다른 언어로 다른 컴퓨터에 접근한 침해자의 패배를 선언한 것이다. 분명히 실제의 새 소스코드는 오리지널 소스코드와는 다른 것이다.

따라서 법원은 오리지널 프로그램의 구성요소가 얼마나 복제되었는지를 결정해야 했다. 그 구성요소가 추상의 단계로 나타났다. 이 추상에 대한 논쟁은 Whelan의 판결에 대부분을 기초하고 있다.

아이디어 대 표현간의 논쟁에 대해서는 Whelan사건에 대한 고등법원의 심결에서 다음과 같이 극명하게 해답을 던져주는 것으로 생각된다. 베이커 대 셸던의 사건에서 셸던의 책에 의해 성취되었던 것이 아이디어와 표현사이에서 작업의 성취에 대한 의도를 보면 알 수 있다.

다시 말해서 실용적인 작업의 기능이나 목적을 한다면, 아이디어라고 할 수 있고, 한편 목적이나 기능이 불필요하다면, 아이디어의 표현이라고 할 수 있다.

여기서 소망하는 목적을 달성하기 위한 다양한 수단들이 있으며, 그 때 선택된 특이한 수단에는 불필요하게 될 수도 있다. 이 때는 아이디어가 아닌 아이디어의 표현이다.

법원은 상기 견해에 주를 단다.

“상기의 판단은 정체성을 띠기는 상당히 어렵다. 추상적인 면에서 이해하기 어렵게 된다. 덴탈랩 프로그램의 아이디어는 덴탈 연구소의 경영을 위해 효과적이다.

왜냐하면, 수많은 다른 구조를 갖고 수많은 다른 방식으로 성취될 수 있다. 덴탈 프로그램의 구조는 아이디어가 아닌 프로그램의 표현의 일부이다.”

여기서 중요한 교훈은 아이디어를 표현하는 방법은 수많은 수단이 존재한다는 점이며, 거꾸로 수단이(표현)은 수많은 아이디어를 요구하는 것이 아니란 점이다.

왜냐하면 여러 가지의 수단은 아이디어의 일부로 될 수 없는 성질때문이다.

Whelan의 사건에서 그 아이디어는 치과 연구소의 효율적인 경영으로서 나타났다. 만일 치의 연구소의 효율적인 경영과 사전에 환자에게 약속을 통지하는 내용을 포함하였다면, 아이디어를 표현하는 수단의 한 선택으로 받아들이기에는 다소 제한적이 될 수도 있다.

Whelan사건을 맡은 법원에서는 프로그램(이 사건에서는 치과 연구소의 효율적인 경영)을 위한 한가지 아이디어만을 지지한 것인지는 동의하지 않는 입장이 지배적이다. 만일 그러하다면 상기 아이디어 이외의 것들은 표현이라고 할 수 있다는 것이다.

그렇다면 다음 단계에서 아이디어를 포함할 수도 있는 수많은 표현에 이르는 각각의 선택과 더불어 다양한 단계에 이르는 아이디어가 존재할 수도 있다는 추상적인 단계를 법원은 받아 들였을까?

물론 프로그램 소스코드의 단계

이상의 어떠한 추상적인 단계는 보호될 수 있는가에 대한 의문에 대해서는 비판적인 시각도 많다.

다음의 몇가지의 사건을 보면, 아이디어 대 표현의 보호범위의 선이 얼마나 극명한가를 잘 나타낸다.

3. MIT 대 CAMS사건

다음 사건은 Manufacturers 테크놀러지사 대 CAMS사 간에 있어 왔던 사건으로 매뉴얼 계산기 능과는 동떨어진 방식으로 사용자가 제조품의 제조비용을 예측가능하게 설계되어진 소프트웨어에 관한 사건이다.

COSTIMATOR는 Manufacturers 테크놀러지사(MTI)에서 1982년 1983년에 걸쳐 개발한 프로그램으로, 그 목적은 제조품의 제조 비용을 예측하는 보조역할을 한다. 피고는 MTI의 제품을 사전에 팔고 있었으며, 유사한 프로그램인 QC와 RAPIDCOST를 시장에 내놓았다. 물론 MTI사로부터 고소를 당하였다.

여기서 주된 논점은,

첫째로 프로그램의 단일한 저작권 등록으로 스크린 표시장치에 나타내기 위한 소스코드와 오브젝트 코드까지 확장이 가능할까?

둘째로 스크린 디스플레이의 순열이나 흐름은 사용자에게 얼마나 비용이 예측가능토록 하며, 기능적인 고려사항까지 그에 따른 저작권 보호는 가능한가?

셋째로 스크린 디스플레이의 다른면, 예를 들면 두 행의 알파벳순 명단으로의 배치등이 저작권의 보호의 범위에 속하는가?

이에 따른 법원측의 판결은 원고 MTI사의 우세로 결정했다. 즉 MTI사측에서는 침해를 당했다. 상기의 세 논점에 대하여 다음과 같이 결정했다.

첫번째 논점에 대하여, 컴퓨터 프로그램의 단일 등록으로 그 자체와 스크린 디스플레이까지 등록이 다 된 것으로 본다든 점이다.

두번째 논점에 대하여, 법원은 스크린 디스플레이의 흐름이나 순열이 사용자에게 있어서는 비용의 예측이 가능하며, 저작권의 보호를 받을 가치가 있다고 판단한다.

세번째 논점에 대하여, 그 결과는 혼란스럽게도 혼합되었다. 스크린 디스플레이의 어떤 면에 대해서는 저작권 보호를 할 수 있고, 일부에 대해서는 그러하지 못하다. 그러나 두 행의 알파벳순 리스트는 원론적으로 권리를 받을 수 없으며, 보호받을 가치도 없다고 본다.

상기 사건에서 주된 논점중의 하나가 컴퓨터 스크린 디스플레이가 저작권에 의한 보호가 가능한지의 여부이다.

만일 저작권에 의해 보호가 가능하다면, 복제시에 저작권 침해가 분명해진다. 스크린 디스플레이가 컴파일레이션으로 등록이 되었다. 여기서 저작권 코드가 다음의 정의로 한정된다.

“데이터나 사전에 지녀왔던 자료의 구성에 의해 형성된 것으로서 원천적인 권리를 가진 권리자의 작업으로 구성이 되어져야 한다.”

컴파일레이션은 저작권법하에서 제한적인 보호가 주어지는 것이다. 왜냐하면, 원천적으로 만들어냈다는 작업의 결과가 예전에 존재 해왔던 자료의 조직과 이들의 구성으로 이루어졌기 때문이다.

그러나 법원은 이 경우에 있어서, 다음의 사항을 발견한 것이다.

“피고는 스크린 디스플레이의 순열이나 흐름의 측면에 대해 권리자가 주장하는 저작권상의 유효성의 추정을 반박하는데 실패했다. 원고의 스크린 디스플레이의 흐름은 얼마나 비용 추정의 과정을 성취할 수 있는가를 반영해준다. 설계면을 보면, 예측이 가능토록한 순열을 이용한 COSTIMATOR사의 프로그램과 그에 따른 스크린 디스플레이는 수많은 공학적인 결정과 제조적인 결정을 통해서 사용자의 사고과정을 거치도록 한다.”

4. STI 대 UCC사건

1978년에는 STI(Synercom Technology Inc)와 UCC(University Computing Co.)사간에 분쟁으로 EDI사에서 STI사의 메뉴얼과 입력포맷에 대한 복제로 인하여 사건이 시작되었다.

UCC사는 사전에 STI사에 의해 시장에 내놓았던 프로그램의 공개에도 불구하고 EDI사의 동의하에 프로그램을 시장에 내놓았다. 또한 저작권 메뉴얼도 마찬가지로의 상황이었다.

여기서 주된 논점은 데이터의 순열이나 명령이 STI사에 의해 보호받을 수 있느냐에 달려 있다. 즉 표현이나 아이디어나에 따른 판단의 결과가 이에 따라 나올 수 있다는데 흥미롭다.

결론부터 말하면, 법원은 데이터의 명령이나 순열은 아이디어라고 결정지었다. 따라서 저작권에 의해 보호를 받을 수 없다. 비록 포맷이 저작권 침해로 하지 않았더라도 그러하다.

법원의 주장에 따르면, 자료의 순열, 선택, 배치 등은 단지 표현의 필수적인 사항인 구조적내지 구성면보다는 스타일면에서 중요할 뿐이다. 따라서 EDI사는 데이터의 포맷이 아니라 메뉴얼의 저작권의 침해를 한 것이다.

EDI사의 프로그램은 프로세서를 포함한 것으로 입력 데이터를 받아들일 수 있으며, 부수적인 처리과정도 대비하는 구실을 하는 프로그램이다.

또한 이 프로그램은 STI사의 프로그램의 명령과 입력포맷을 직접 수행하도록 순열되어 있으며, 입력데이터도 직접적으로 순열이 가능하다. 법원은 3백만 이상의 다른 순열을 발견하였는데, 엄밀히 말해서 EDI사는 정확하게 STI사

가 사용해왔던 것을 그대로 직접적으로 이용해왔던 것이다.

여기서 판사는 순열만이 복제되었다고 판단하였고 그 순열은 아이디어의 표현이 아닌 아이디어라고 밝혔다.

그러나 다른 판사들이 STI사의 판결이 유용한 지침서의 역할을 하는 것은 아니라고 밝힌 점에서는 놀란만한 일이 아니다.

Whelan사건의 고등법원의 입장에 따르면, “STI사의 판결에 따른 중심을 살펴보면, 입력포맷의 조직이나 구조는 포맷내에 존재하는 아이디어로부터 불가분의 것이다. 비록 법원이 몇몇의 사건에서 구조난 순열이 표현의 일부라는 것을 인지했을 지라도 입력포맷의 구조나 조직은 본질적으로 아이디어의 일부이다.

법원은 강력하게 서사적인 질문을 던져본다. 만일 순열이나 명령이 표현이라면 분리가능한 아이디어는 표현될 수 있는가?”

컴퓨터의 내용이나 어떤 다른 컨텍스트의 형태와 순열의 저작성 사이에는 엄밀하게 차이가 있다는 점에서 STI사의 사건은 가정을 갖게 된다.

컴퓨터분야는 일반법의 영역에서 제외되지 않는다.

MTI/CAMS사의 심결과 함께 Whelan사건을 맡았던 법원은 순열과 조직은 추상적인 아이디어의 창조적인 표현을 위한 일부이므로 저작될 수 있는데 동의했다.

STI사의 심결에 대해서 한 측면은 특별하게 받아들기 어렵다. 입력포맷의 복제로부터 발생한 순열에 따른 결론을, 법원은 함축적으로 STI사의 프로그래머들에 의해 이용된 입력변수들이 분명히 STI사에서 필요한 그 수치들과 정확하게 일치하고 입력으로써 이용될 수 있는 변수가 있다고 내린 것이다.

사실상 많은 다른 변수들의 조합은 선택적으로 계산된 남은 변수들로부터 입력데이터를 가능토록 산출할 수 있다. 즉 다시 말해서, 입력포맷과 함께 순열의 존재는 아이디어이지만, 순열과 그에 따른 변수의 선택은 표현이다.

혹자는 STI사건 담당판사는 단순히 프로그램의 설계측면에서만 본것이라고 결론을 지을 수 있다. 물론 매뉴얼상 저작권의 침해가 있다는 결론이 주어진다면, 특별한 사건의 산출은 아마도 다를 수 있다.

결국 입력포맷에 관한 저작권의 침해에 영향을 줄 수 있고, 이러한 포맷에 관한 다른 사건에 영향을 줄 수도 있다. 이 논점은 아직 충분히 명확한 사건이 많지 않으므로, 명약관화할 때까지 이 분야에 영향을 끼칠 것이 분명하다.

5. Nichols 대 UPC사건

아이디어와 다양한 형태의 표현 간의 일반적이고 표준적인 구분은 Nichols 대 UPC(Universal Pic-

tures Corporation)사 간의 사건에서 나타난다. 추상적인 시도에서 언급이 되고 있다.

“어떠한 작업에서도 특히 연극 중에서도 다양한 형태의 표준성이 가장 적합하게 존재할 수도 있게 된다. 점점 더 이러한 작업이 증가할수록 더욱 그러하다. 단지 마지막으로 발생한 작업일지라도 그 작업의 가증 표준적인 작업이었다로 말할 수는 없다.

그때는 당시의 작업일자에 따른 제목만이 남게 된다. 바로 그 점에 추상적인 순열의 존재를 발견할 수 있다는 점이고, 결코 보호될 수 없다는 점이며, 희곡에 의해서 그의 아이디어의 사용에 대한 보호를 하지 않는한 결코 그의 권리는 확장되어 표현까지 보호를 받을 수 있는 것은 아니란 점이다.”

니콜스는 유명한 희곡 작가이다. 그녀는 UPC의 영화 “코헨과 켈리의 가족들”의 그녀의 저작권을 침해했다고 주장했다. 비록 구상이나 인물 배역이 유사성이 있을 지라도 상호간에는 차이점도 있었다.

여기서 논점은 유사성과 상이성이 발생한 곳에 추상성의 단계가 포함이 된다는 점이다. 결론적으로 법원은 상이성을 지지하여 UPC의 승리 즉 침해가 아니라고 결정했다.

여기서 아이디어에 근접한 것에 대하여 아이디어인가 표현인가를 결정하기 얼마나 어려운지를 설명

는데 도움을 준다. 구성요소 사이의 관계에서 상세한 구조는 포함하지 아니한 작업의 주제와 전체적인 내용 사이에 오는데 따른 양립여부가 추상성의 단계가 된다.

아이디어와 표현사이의 경계는 두 관념의 극한치(경계선)의 어딘가에 놓여진다. 소송 당사자가 상기의 경우처럼, 자신들의 위치를 놓고 아이디어의 다양한 형태에 대해서 단정을 지을려고 시도하는 것은 놀랄 일이 아니다.

프로그래머나 증인들이 다음과 같이 간단한 질문을 나타내는 것은 공통적인 현상이다.

“사용자 인터페이스에서 무엇이 기본 아이디어란 말인가?”

“아이콘을 이용한 배경에는 어떤 아이디어가 존재하는가?”

“데스크탑내에 휴지통의 사용은 좋은 아이디어인가?”

상기의 질문을 하는 자는 얼마나 훌륭한 아이디어인가에는 결코 관심이 없다.

이에 대한 목적은 기술 당업자에게서 아이디어로서 특별한 소송을 한다는 측면에 비중을 두고, 아이디어의 표현의 부분이 아니라 는 점을 호소하기 위한 방편이 된다.

후에 실제적인 소송의 분쟁에서 증인은 당 사건이 아이디어와 아이디어의 표현사이에서 아이디어에 관한 것임에 대해 소송중에 지지를 해줄 수 있다는 점에서 인용될 수 있다.

컴퓨터 전문가나 프로그래머들

은 아이디어와 이에 대한 표현간의 구분을 해내기는 꽤 어렵다. 이것이 소송중의 특징이다. 최근의 저작권 사건 특히 컴퓨터 프로그램을 포함해서 점점 더 전문적인 증거를 요청하는 경향이 있으나, 막강한 전문적인 증인은 이 분야에서 찾기 힘들다.

아이디어나 표현의 특이한 측면에 라벨이 붙기보다는 오히려 설계자가 만든 영향력의 선택에 따르는 경향이 짙다.

그러한 영향력은 다음 단계에 좀 더 선택의 수를 확장하려는 나무가지를 갖고 있는 나무로써 자주 언급이 된다.

6. NEC 대 Intel사건

변호인이 나무가지에 어떠한 라벨을 붙이든지 아이디어는 그들의 특별한 목적을 위해서 달려있다. 그 안에는 결코 기술적인 근거가 있다고 판단되기 어렵다.

따라서 컴퓨터 소프트웨어의 특이한 형태에서도 아이디어는 목적이 어떠한 상태에 있느냐에 따라서 쉽게 나타난다.

그러나 항상 그러한 것은 아니다. 특별한 컴퓨터의 제어 장치에서 사용되는 마이크로 코드의 아이디어에 관한 사건으로 NEC 대 Inter사의 사건을 예로 들 수 있다.

Inter사는 NEC사에 8088과 8086칩을 사용한 마이크로코드와 아키텍처를 사용하도록 실시권을

부여하였다.

NEC사는 마이크로코드의 지식을 당 아키텍처에 기초하여 좀 더 진보된 프로세서로 개발하였다. 이에 대해 intel사는 마이크로 코드상의 저작권이 침해당했다고 주장했다.

여기서 논점은, 첫째로 마이크로코드가 저작권으로 보호받을 수 있는지의 여부와 둘째로 Intel사가 칩상에 위치한 저작권 마커까지 계속해서 주장할 수 있는지의 여부이다.

결론적으로 Intel사아 저작권은 무효화 되었고, 침해는 아니라고 판결이 내려졌다. 그러나 Intel사는 마이크로코드에 대한 저작권은 계속해서 행사할 수 있게 되었다. Intel사는 마이크로코드의 목적 또는 아이디어는 덧셈과 뺄셈과 같은 명령코드의 목적으로 제어장치내에 설치된 것이라고 주장했다.

한편, NEC사는 마이크로코드의 목적은 명령코드의 작정으로 컴퓨터의 특별한 설계를 위해 제어장치내에 설치된 것이라고 주장하였다.

여기서 Intel사는 특별한 하드웨어 설계로의 이용의 제한은 포함되지 않았고, 다른 형태의 아키텍처로 시작할 수 있도록 아이디어를 표현하는 다양한 수단이 존재한다고 주장했다.

만일 이러한 주장이 맞다면, 다른 하드웨어를 가지면서 상당히 다른 소프트웨어일지라도 아이디

어의 표현내에서 다르게 만들어질 수 있다고 주장한 것이다.

한편, NEC사는 사전에 Intel사로부터 8088과 8086마이크로프로세서인 인텔사 하드웨어를 복제할 수 있는 실시권을 부여받았고, 그것은 당 하드웨어를 이용할 수 있는 선택을 부여받기도 한 것으로 마이크로코드를 표현하는 수많은 가능한 많은 수단이 부산물로 생긴 것이며, 생길 수 있는 것이라고 주장했다.

또한 그들에게 사용할 수 있는 하드웨어의 한정에 따라 필수적으로 유일한 하나의 수단이었다고 주장했다.

마이크로코드로 작성해야 할 유일한 수단이란 논점은 가장 주목할 만한 것이다. 이 점은 당사자들이 표현과 아이디어간에 상당히 다른 정의로 관념화 했다는 점에서 그 극한치를 알 수 있다. 이 아이디어의 정의로부터 얼마나 많은 선택이 허용되는가에 대해서 상당히 다른 통로를 부여하는 것이다. 이에 따라서 저작권으로 보호를 받을 수 있음은 물론이다.

7. BSI 대 UWI 사건

다른 예를 하나 더 들기로 하자. BSI(Broderbund Software Inc.)사의 Print Shop(컴퓨터 프로그램)의 아이디어는 인사카드, 포스터, 표시 등 형식의 작품이며, 이것은 무한정으로 텍스트, 그래픽, 경계선 등에 유용한 조합

을 만들 수 있다.

이에 대한 경쟁적 소프트웨어 발행자인 UWI(Unison World Inc.)사는 상당히 유사한 아이디어에 기초로 한 프로그램을 시장에 내놓았다.

그러나 이것은 본질적으로 다른 구조를 가진 아이디어로 표현해야만 침해는 벗어나게 되는 것이다.

BSI사는 인사카드와 표시를 산출하기 위한 애플 컴퓨터의 프로그램을 개발하였다. 그리고 UWI사와 IBM PC버전을 산출하기 위해 계약을 맺었다.

이러한 협상이 깨졌을 때, UWI사의 프로그래머들은 BSI사로부터 얻은 정보를 사용하길 계속하였다. UWI사가 이 기술을 이용한 제품을 시장에 내놓자, BSI사는 저작권의 침해로 이 회사를 고소하였다.

여기서 논점은 아이디어와 표현의 병합을 포함한다. 프로그램의 아이디어와 그에 대한 관계 및 그에 대한 목적에 대한 아이디어에 관한 Whelan의 결정을 지지한다는 것도 포함한다.

결국, UWI사는 BSI사의 프로그램의 시청각적인 디스플레이에 관한 저작권침해를 한 것으로 법원은 결정했다. 여기서 주목할 것은 법원은 BSI사의 사건에서 Print Shop의 프로그램에 대한 아이디어는 텍스트, 그래픽, 경계선 등의 무한정의 다양한 조합에 대한 추가적인 권리가 없이도, 인사카드, 포스터, 표시 등의 작품

에서 존재하고 있다고 판단한 것이다.

그에 따른 차이는 기능적인 컴퓨터 프로그램의 무한한 숫자로 무한정의 다양한 조합에 따른 부가적인 요구 요건보다도 더 유사한 형태로 인사카드를 산출할 수 있다는데 있다.

즉 구체적인 사건에서 외관적으로 부가적인 요구 조건을 충분히 만족시키는 여러 프로그램이 가능하다는 것이다. 상기 예에서도 그러하며, 대략적인 아이디어는 어느 표현에서의 창조로부터 항상 만들어 지는 것은 아니다.

아이디어와 표현간 특색에서 중요한 시도는 작업이 표현될 수 있는 수만가지에 따라 발견된다.

만일 수만가지의 방법과 선택이 존재한다면, 우리는 아이디어의 표현으로 다룰 수 있다.

Ⅲ. 병합논의와 효율성

게임컴퓨터에 이용될 수 있는 특별한 종류의 비디오 게임 카트리지의 제조자가 카트리지와 게임 컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어를 설계할 수 있다고 가정해 보자. 비교될 정도의 카트리지를 팔아 경쟁하기를 바라는 경쟁사는 전송하는 데이터의 정확한 순열을 알길 바랄 것이다.

경쟁사는 프로그램순열에 대해서 필수적으로 논쟁이 붙을 것이며, 데이터의 특별한 순열을 만들어 내는 카트리지를 이용한 상기

프로그램 순열은 보호받을 수 없게 된다.

만일 그러하다면, 비디오 게임 카트리지의 시장은 경쟁자가 나올 수 없는 환경이 조성된다.

결국 저작권법에 의해 프로그램 순열을 보호하기 바라는 것은 카트리지에 새로운 창작을 시작하려는 아이디어를 방어하는 효력이 나오는 것이다.

정확한 프로그램이 되길 바라며 프로그램을 작성하길 시도하는 자는 방어 프로그램과 거의 동일한 코드를 필수적으로 산출할 것이다.

만일 이러한 사항이 저작권법의 위반으로 고려되었다면, 매우 장기간 보호를 받고 독단적으로 아이디어의 사용을 할 수 있고, 특히에서 받게 되는 보호의 범주와 매우 유사할 수 있다.

그러나 특허의 보호여건에서 요구되는 신규성, 유용성, 비자명성 또는 진보성 등의 엄격한 심사없이 저작권에서 제한을 가할 수 있는가? 이러한 이유로 아이디어와 표현은 병합되어 왔고, 병합된 논쟁을 불러일으키고 있다.

한가지의 대답은 경쟁기업이 프로그램 순열, 게임 컴퓨터의 하드웨어나 소프트웨어, 카트리지 등의 자신의 컴퓨터 시스템을 개발하는데 상당히 자유로워야 하지 않느냐는 것이다.

요구되는 프로그램의 순열을 결정하기 위한 원래의 기업만큼 자유로워야 한다는 것이다. 원래의

설계자는 시작하는데 많은 선택권을 갖게 된다. 왜냐하면, 게임컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어는 비즈니스 결정사항이고 복제가 정당하게 이루어지지도 않는다.

또한 원래의 기업으로부터 코드에 대한 실시권을 시도하는 것도 자유롭다. 만일 원천적으로 당해 기업에서 거절한다면, 독점권에 의의심을 불러 일으킨다. 이것은 좀 거리감 있는 얘기가 될 수도 있다.

한가지 더 나아가서 한때 하드웨어가 시장에서 내놓아졌을 때, 경쟁자는 게임컴퓨터 하드웨어가 양립할 수 있는 정도라면, 비디오 카트리지의 시장에서 자유로와 질 수 있다.

만일 게임 컴퓨터를 정확히 동작하도록 게임프로그램의 순열이 무수히 존재한다면, 경쟁자는 원천기업에 의해 만들어진 특별한 표현을 복제할 필요가 없다.

그러나, 만일 매우 귀중한 단 하나밖에 없는 경우, 그때는 아이디어라고 할 수 있고, 표현의 병합으로 본다. 경쟁자는 저작권법에 의해 묶여져서는 안되며, 몇가지 수단 중의 하나는 사용가능토록 해야 한다는 것이다.

병합에 대한 논의는 저작권 방어 논의에서 자주 이용된다. 컴퓨터 프로그램과 관련해서 작성된 수많은 수단들은 상호간 서로 다르지만, 동일한 아이디어의 표현으로 같다고 여겨질 수도 있을 것이다.

여기서 다르다는 의미의 질문은 거꾸로 같다는 의미도 된다는 점에서 만난다는 점에서 이율배반적인 구조를 가졌음에 주의를 해야 한다.

적절한 아이디어는 여러 수단으로 표현될 수 있다지만, 아이디어에 관한 것에만 일정한 동의를 하게 된다.

우리가 전에 살펴보았듯이 NEC사 대 Intel사의 사건에서 NEC사는 마이크로 코드로 작성된 것이 저작권 침해되는 것을 피하기 위하여 하드웨어의 변경이나 회피할 의무가 있다고 Intel사가 주장한바, NEC사는 하드웨어 아키텍처의 특별한 선택을 포함한 아이디어는 이미 계약한 실시권의 사용에 지나지 않는다고 주장한 것이다.

법원은 특이한 하드웨어 아키텍처가 이용될 수 있다는 제한사항을 포함한 것이 아이디어이며, 이는 Inter사로부터 실시권 허여를 받은 것이라고 주장한 NEC사에 동의했다. 마이크로 순열에 따라서 발생한 다양한 가능성이 상당히 경감된 것이다.

“NEC사는 Intel사의 특허에 의해 포괄된 정도의 8086, 8088의 컴퓨터 하드웨어를 복제할 수 있는 실시권을 부여받은 것을 가지고, 당 하드웨어를 복제할 권리를 가진 것을 심리 중에 숨겨왔으나, Intel사는 자신의 권리인 마이크로코드의 면에 이용할 권리를 가진 NEC사의 권리의 도전하기 위

한 선을 차지하지 못하였다.”

이러한 견해는 외관적으로 누군가가 잠재적으로 침해로 발전하기 전에는 그의 작업에 제한적인때 자발적으로 무엇이든지 선택적 부여를 할 수 있다는 것이다.

우리는 지금까지 살펴본 바와 같이, 만일 충분히 제한이 부과된다면, 누구라도 너무 협소한 선택만이 남게 되었다고 주장해서, 극도로 유사할 수 밖에 없었다고 주장하면 된다. 결국 Intel사는 후에 자신 프로세서의 버전을 갖게 되었고, NEC사는 몇몇의 유용한 칩아키텍처의 변형을 만들게 되었다.

따라서 이 두기업간에는 마이크로 코드로부터 만들어질 수 있는 다른 형태는 궁극적으로 찾아볼 수 있다.

이것은 소송상 생각된 제한사항들이었지만, 더 나아가 NEC사는 더 커다란 마이크로 코드로 만들다 생길 수 있는 기타 다른 제한사항 즉 intel사와의 유사성에도 회피할 책임이 없다.

이밖에도, 효율성은 가끔씩 주위를 환기시키는 다른 하나의 자신이 부가한 제한사항이다. 물론 효율성 이외에도 시장의 적기, 설치의 용이성, 관리 및 유지 등의 가능한 사안들이 있다.

또한 주·부의 저장, 계산의 적기, 오차의 회피 등 여러 형태의 효율성이 존재하게 된다.