

# 스트리밍 방식 SW사용 저작권 침해 ‘YES’ vs. ‘NO’

정품 소프트웨어(SW)를 서버에 두고 구입한 SW 라이선스 수량 범위 내에서 동시 접속자수를 제한하며 스트리밍 방식으로 SW를 사용하도록 하는 것은 컴퓨터프로그램보호법에 위배되지 않는다는 프로그램심의조정위원회의 유권해석으로 8월 한 동안 논란이 증폭됐다. 이번 논란은 유권해석을 의뢰한 소프트온넷이 저작권사 제안한 ‘동시접속 라이선스 통제장치’를 수용하겠다는 의사를 내비치면서 어느 정도 진정국면에 이르렀지만 스트리밍 방식의 SW 이용이 저작권을 침해하는 것인지에 대한 법적 판단을 넘어 네트워크가 보편화되고 있는 상황에서, 저작권 보호를 비롯한 SW 라이선스 정책을 근본에서부터 재검토하는 계기가 될 수 있다는 점에서 귀추가 주목된다.

글 / 권경희 기자

“라이선스 범위내에서 동시 사용자수를 제한해가며 스트리밍 방식으로 SW를 사용하는 것은 저작권 침해라고 볼 수 없다.”

정보통신부 산하 프로그램심의조정위원회는 스트리밍 방식으로 다수에게 SW를 사용하도록 하는 행위가 저작권을 침해하는지 여부에 대해 전체회의를 열어 심의한 결과 현행 법령에 위반되지 않는다는 결정을 내렸다고 8월 4일 밝혔다.

이에 따라 현재 저작권 침해 여부를 놓고 법정 다툼까지 진행중인 ‘스트리밍 방식의 SW 사용’ 논란에 어떤 결과를 미칠지 주목된다.

## 스트리밍 방식 SW 사용 논란의 배경

스트리밍 기술은 한 기관 또는 단체 내에서 정품 SW를 서버에 두고 PC 사용자들은 필요할 때 마다 네트워크로 서버에 접속해 해당 SW를 사용할 수 있도록 한 이른바 ‘온 디맨드’ 방식의 ASP 기술이다.

사용자 입장에서는 소프트웨어 관리의 효율성이나 비용절감 측면에서 환영을 받고 있지만, 저작권자 입장에서는 저작권 침해 소지가 크다며 우려를 나타내며 논란을 빚어왔다.

특히 서버용과 PC용으로 구분돼 있는 기업용 소프트웨어와 달리 PC용 패키지 소프트웨어의 경우, 기본적으로 PC에 설치되는 수량을 기준으로 라이선스를 적용하기 때문에 패키지 SW 개발사들이 스트리밍 기술에 대해 크게 반발하고 있는 상황이다.

급기야 지난 4월 한글과컴퓨터, 마이크로소프트, 매크로미디어 등 한국소프트웨어저작권협회(SPC)의 6개 회원사가 스트리밍 방식으로 SW를 사용하고 있던 충주 소재 주성대학을 상대로 저작권 침해 소송을 제기하기에 이르렀고 추가 소송을 준비하면서 논란이 확대되고 있다.

이 같은 상황에서 주성대학을 포함 다수의 대학에 스트리밍 SW를 공급한 소프트온넷이 한국소프트웨어저작권협회(SPC)를 상대로 법적 대응에 나섰고, 이와 함께 정통부 산하 프로그램심의조정위원회 측에 저작권 침해 여부에 대한 심의를 요청했다. 이날 정통부 산하 프로그램심의조정위원회의 유권해석은 소프트온넷의 심의 요청에 대한 공식 답변인 셈이다.

## ‘전송권 · 불법복제 · 개조권 침해다’

한컴, 세종나모, 마이크로소프트 등 6개사가 주성대학을 고소한 것은 지난 4월. 이들은 주성대학이 자신들의 허락없이 대학내 서버에 자신들의 SW를 설치한 후 대학 인터넷 사이트를 통해 소프트웨어를 전송받아 복제해 사용할 수 있도록 했으며 프로그램 보호법상 프로그램저작권자에 귀속하는 전송권 및 복제권을 침해했다고 주장하고 있다.

주성대학은 소프트온넷의 스트리밍 SW인 ‘지스트림(Z!Stream)’을 이용해 학생들이 인터넷으로 로그인한 후 서버에 설치한 SW를 사용할 수 있도록 서비스 해왔다.

SW 업체들은 우선 컴퓨터프로그램보호법 제7조의 ‘프로그램 저작권자는...(중략)...프로그램을 제작, 개작, 번역, 배포, 발행 및 전송할 권리를 가진다’는 규정을 들어 주성대학이 프로그램전송권을 침해했다고 주장했다.

이밖에 사용자들이 온라인으로 소프트웨어를 사용한 후 종료하면 사용자의 PC에 각 SW의 파일 및 글꼴 등이 ‘불법복제’돼 남게 되고, 또 스트리밍 SW를 설치하는 과정에서 자신들의 SW를 개조함으로써 ‘개조권까지 침해’했다고 주장하고 있다.

### ‘정당한 라이선스 범위내라면 문제될 것 없다’

프로그램심의조정위원회의 ‘심의 의결서’를 통해 “저작권침해 판단에 관한 여러 쟁점 중 주요 사항의 하나인 전송권 침해와 관련, 저작권자가 동시사용 라이선스를 제공하고 있는 경우 이를 구매하지 않고 일반 패키지 제품을 스트리밍 방식으로 사용하는 것은 허용되지 않는다”고 밝혔다.

다만 “저작권자가 정당한 이유 없이 사용자가 희망하는 합리적인 라이선스도 제시하지 않고 ‘1PC 1라이선스’ 정책만을 강요하는 등 라이선스에 대한 부당한 차별정책(예컨대 외국에서 사용하는 라이선스 형태를 국내에는 제시하지 않는 경우)을 통해 SW 스트리밍 방식 사용을 실질적으로 제한하는 경우, 사용자가 기존의 패키지 제품을 구매해 확보한 라이선스 수량 범위 내에서 동시 사용자 수를 합리적으로 제한해 사용하는 것은 ‘허락된 사용방법 및 조건’을 위반한 것으로 보기 어렵다”는 의견을 제시했다.

스트리밍 방식의 SW 사용과 관련해 기본적으로 라이선스에서 규정한 만큼만 사용한다면 사용자가 자의로 스트리밍 기술을 적용해 SW를 사용하는 것은 저작권 침해가 아니라는 해석을 내린 것이다.

구체적으로 저작권 침해의 주요 이슈인 불법복제, 개조권 침해, 전송권 침해와 관련해서는 우선 불법복제에 대해 “SW 스트리밍 솔루션을 사용할 경우 클라이언트 PC에는 프로그램의 재사용 속도 향상을 위해 캐시파일이 생성되는데 이는 일반 사용자가 그 파일의 내용을 파악할 수 없으며, 독자적으로는 전혀 구동되지 않는 것으로 실질적인 재사용이 불가능”하기 때문에 캐시파일을 복제권 침해로 보기는 어렵다는 의견을 제시했다.

개조권 침해에 대해서도 “SW를 스트리밍하기 위해 스트리밍 솔루션에 해당 SW를 탑재하는 과정에서 일어나는 인코딩은 해당 프로그램의 소스코드 및 실행파일에 대한 수정이 전혀 없으므로 이를 개작권 침해로 보기는 어렵다”는 입장을 밝혔다.

다만 전송권 침해는 인정된다는 전제아래 사용자와 저작권자

사이의 라이선스 계약에 따라 침해 여부를 판단해야 할 것이라고 밝혔다.

### 논란의 여지는 여전히 남아

프로그램심의조정위원회의 심의의결은 법적인 구속력을 가진 것은 아니다. 위원회도 심의의결서에서 “본 심의가 ‘지스트림’과 같은 온 디맨드(On-Demand) 방식의 ASP 솔루션 사용에 따른 법적 문제에 대한 의견 제시일 뿐 특정 사건에 대한 구체적 판단을 내리는 것은 아니다”는 전제를 달았다.

신기술의 등장으로 법적 해석을 놓고 논란이 빚어질 수 있는 사안에 대해 원칙적인 의견을 제시했다는 얘기다.

그러나 스트리밍 기술이 점차 확산될 전망이다. 스트리밍 기술을 염두에 둔 SW 개발업체들의 라이선스 정책이 부족한 상황에서 컴퓨터프로그램보호법 관련 주무부처의 공식 의견이라는 점에서 주목할 만 하다.

위원회도 심의의결의 결론으로 “신기술의 효용성과 미래 가치 창출의 측면을 고려하여 합리적인 법 해석과 운용을 통해 관련 문제를 지혜롭게 풀어나가자”며 사용자 및 저작권자 모두에게 다음과 같이 권고하고 있다.

저작권자들에게는 “SW 스트리밍 방식 등 사용자가 희망하는 라이선스를 제시해 사용자의 라이선스 선택권을 존중하고, 또한 사용자가 쉽게 이해할 수 있도록 라이선스를 합리적으로 개선·운용함과 동시에 라이선스 계약 체결시 설명의무를 성실히 해 줄 것”을 권고했다. 또한 사용자들에게도 “SW 스트리밍 방식 솔루션은 그 이용의 효율성에도 불구하고 사용자가 적절한 방법으로 관리하지 않을 경우, 저작권 침해 여지가 있을 수 있으므로, 사용자는 적절한 라이선스를 확보하려는 노력과 함께 저작권자의 권익을 위한 합리적인 사용이 이뤄지도록 해야 할 것”이라고 권고했다.

### SW업체들, 프심위 해석에 강력 반발

그러나 프심위의 이같은 해석과 권고에 대해 SW업체들이 ‘수용 불가’ 입장을 분명히 하고 강력 반발하고 나섰다. 스트리밍 기술의 저작권 침해여부는 끝내 법정에서 판가름날 전망이다.

프심위가 라이선스 범위 안에서 스트리밍 방식의 SW 사용이 저작권 침해가 아니라고 결정한다 반발해 주요 SW업체들이 이에 조직적으로 대응하기 위한 협의체를 구성하기로 했다. 이에 따라 논란이 갈수록 확산될 조짐이다.

SPC는 8월 9일 프로그램심의조정위원회가 내린 유권해석을

받아들일 수 없다는 기본 입장을 발표하고 진행중인 고소 사건의 법적 절차도 계속될 것이라고 밝혔다.

SPC는 “프심위의 유권해석과 관련 최근 저작권사 회의를 열고 수용불가 입장을 재확인했다”며 “공동성명서 발표 및 정통부와 프심위 항의방문 등 강력히 대처하기로 했다”고 밝혔다.

이날 회의에서 저작권사들은 프심위의 의결이 근본적으로 저작권사가 배제된 가운데 공동 기술분석 없이 이뤄져 SW저작권 침해 여부를 판단하는 기준이 불분명하다고 주장했다. 또 라이선스에 대한 규정은 회사의 예산, 인력, 규모에 따라 차이가 날 수 있음에도 저작권사의 개별적인 현실은 무시한 채 소프트온넷의 ‘지스트림’에 맞는 네트워크 라이선스를 신설하라는 것은 심의, 조정이라기 보다 저작권사의 기본권을 침해하는 결정이라고 의견을 모았다.

특히 프심위가 의결서 서문에서 (스트리밍 기술이) 조직 내 필요한 적정량의 SW구입을 통한 비용 절감과 불법 SW근절 등의 장점이 있다’고 밝힌 것에 대해 저작권사들은 “SW 구입업체나 소프트온넷측의 입장만을 근거로한 억측이며 저작권사의 의견이 반영되거나 SW컨설팅을 근거로한 객관적인 것이 아니다”고 주장했다.

저작권사들은 결과적으로 프로그램심의조정위원회가 “소프트온넷측의 주장을 대변하는 꼴”이었다고 주장하고 한편으로는 “이미 형사 고소돼 조사중인 사건에 대해 프심위가 이러한 심의를 개최한 것이 타당한 것인가”하는 의문도 제기했다.

한글과컴퓨터의 허한범 이사는 “인프라 변화에 따라 영업방식도 변해야 하는 것은 사실이지만, SW업계의 근간을 흔드는 이번 의결은 반드시 재검토돼야 한다”며 “이제 갖 걸음마 단계인 국내 SW산업의 앞날이 우려된다”고 말했다.

한국MS의 유재성 전무도 “이번 결정이 기본적으로 세계 시장에서 경쟁하는 SW산업 측면에서 재고돼야 한다”며 “사용자 환경 및 소프트웨어 업계의 발전을 함께 고려하는 정책이 필요하다”고 밝혔다.

SPC 김규성 사무총장은 “이번 프심위의 의결에 대해 매우 유감스럽다”며 “법적인 구속력이 없는 만큼 고소 사건의 법적 절차는 계속 될 것”이라고 강조했다.

### 소프트온넷, 동시접속 통제장치 수용 의사

이렇듯 한동안 분쟁국면이 극에 달하던 이번 사건은 8월 말에 들어 어느 정도 수그러졌다. 프심위에 SW 스트리밍 방식에 대한 유권해석 의뢰를 요청하면서 SW저작권사와 갈등을 증폭시킨 소

프트온넷이 최근 저작권사들이 성명서를 통해 제안한 SW 동시접속 라이선스 통제장치를 수용하겠다는 의사를 내비쳐 SW 스트리밍 방식에 대한 분쟁이 진정국면을 맞이할 것으로 보인다.

소프트온넷은 8월 24일 ‘프로그램심의조정위원회의 소프트웨어 스트리밍 방식에 대한 유권해석 요청자로서 소프트온넷의 입장’이라는 제목의 보도자료를 통해 주요 7개 SW업체들로 구성된 SW개발사협의회가 제시한 요구사항들을 받아들일 것이라고 밝혔다. 이는 SW개발사협의회가 성명서와 함께 요구한 부분을 적극 수용하겠다는 의사를 밝힌 것이어서 이에 대한 저작권사들의 반응이 주목된다.

이날 배포한 ‘프심위 소프트웨어 스트리밍 방식에 대한 유권해석 요청자로서의 소프트온넷 입장’에서 소프트온넷은 ‘스트리밍 기술의 확산이 종국적으로 불법사용을 원초적으로 근절할 수 있으며, 정품 소프트웨어 사용을 확산할 수 있는 효과적인 방식이라고 생각한다’는 전제 아래 “당사도 소프트웨어 저작권자로서 저작권자의 저작물은 어떠한 형식으로든지 보호받아야 한다”는 입장을 밝혔다.

이와 함께 저작권사들이 최근 성명서를 통해 제시한 제안과 관련 소비자와 저작권사간에 풀어야 할 부분을 제외하고, 스트리밍 SW 개발업체인 소프트온넷이 할 수 있는 부분은 적극 수용하겠다고 밝혔다.

소프트온넷은 또 기본적으로 이번 논쟁은 소비자와 저작권사간의 합의가 가장 중요한 부분이라는 기본 전제 아래 “소비자와 저작권사의 조율에 적극 협조할 것”이며 “동시 사용자 통제장치는 이미 마련돼 있지만, 저작권사가 요구할 경우 필요한 통제장치를 수용하겠다”고 밝혔다.

이밖에 자사의 스트리밍 SW인 ‘지스트림’이 라이선스를 절감해 주는 SW라는 것을 앞세워 영업에 나서지 않도록 적극 시정해 나가겠다고 덧붙였다.

소프트온넷 관계자는 “이미 저작권사에 이같은 회사의 입장을 전달했으며 조만간 구체적인 협의가 진행될 것”이라고 밝혔다.

스트리밍 SW의 개발사이자 공급사인 소프트온넷이 저작권사의 요구 수용의사를 밝힘에 따라 스트리밍 SW를 둘러싼 저작권 침해 논란도 해결의 실마리를 찾을 수 있을 것으로 기대된다.

하지만 아직 일부 업체들이 아직 스트리밍 방식에 대해 거부감을 보이는 상황이고, 업체들마다 동시접속 라이선스를 만들기 위한 가격과 구입비율이 달라 추가적인 협상이 필요하다는 점도 걸림돌로 남아있는 상황이다. 따라서 사태가 완전히 종결되려면 개별업체와의 협의결과를 지켜봐야 한다는 시각이 많다.

## ■ 사건 과정에서의 각社 입장

### 프로그램심의조정위원회 심의 의결서

#### “스트리밍 SW방식 저작권 침해 아니다”

한 기관 또는 단체 내에서 정품 SW를 서버에 두고 개인용 PC에서 공유해 사용할 수 있는 SW 스트리밍 솔루션을 사용하는 것이 컴퓨터프로그램보호법에 위배되는지 여부에 대한 의뢰에 대한 심의 의결 결과는 다음과 같다.

문제가 되고 있는 'Virtual Paging을 사용하는 SW 스트리밍 방식'(이하 SW 스트리밍 방식)은 수행에 필요한 최소한의 응용 SW를 중앙 서버로부터 On-Demand 방식으로 PC에 송부해 SW를 이용할 수 있게 하는 ASP 솔루션으로써 ▲SW의 중앙 관리로 인한 효율적인 자산 관리 ▲조직 내 필요한 적정량의 SW구입을 통한 비용 절감과 불법 SW 사용 근절 ▲PC와 네트워크의 발달에 따른 미래 지향적 활용 가능성 등의 장점이 있다. 그러나 이 같은 장점에도 불구하고 저작권자는 SW 매출 감소를 우려해 이러한 방식을 권리 침해라고 주장하고 있다.

프로그램심의조정위원회는 컴퓨터프로그램보호법 제36조 및 동법 시행령 제24조에 의해 프로그램저작권에 관한 사항을 심의할 수 있음은 물론 정책적·기술적 판단에 대한 법령 해석에 관한 자문을 할 수 있으므로, 위원회는 위 사실과 법·정책적 판단 등을 고려해 세 차례 심의를 거쳐 다음과 같이 의결·권고한다.

SW 스트리밍 방식 솔루션 사용의 저작권 침해에 관한 주요 검토 사항은 다음과 같다. 우선 클라이언트 PC에 남는 프로그램의 흔적(캐시파일, 서체파일 등)에 대한 복제권 침해 여부이다. 다음으로는 인코딩(Encoding)과정이 저작권자의 개작권을 침해하는 것인지 여부, 그리고 저작권자가 동시사용 라이선스를 제시하지 않는 상황에서 사용자가 확보한 다른 라이선스의 범위 내에서 SW 스트리밍 방식으로 사용하는 행위의 전송권 침해 여부 등이다.

우선 복제권 침해 여부에 대한 판단 결과 SW 스트리밍 솔루션을 사용할 경우 클라이언트 PC에는 프로그램의 재사용 속도 향상을 위해 캐시파일이 생성된다. 그러나 SW 스트리밍 방식에 의해 생성된 이 파일은 일반 사용자가 그 파일의 내용을 파악할 수 없으며, 독자적으로는 전혀 구동되지 않는 것으로 실질적인 재사용이 불가능한 파일이므로, 이러한 파일이 생성되더라도 이는 정품 SW 사용에 따른 것이므로 저작권자에게 손해가 발생했다고 볼 수 없다. 따라서 컴퓨터프로그램보호법의 취지를 고려해 볼 때 이러한 캐시파일을 복제권 침해로 보기는 어렵다.

글꼴파일을 사용하는 프로그램의 경우 일부 글꼴 파일이 클라이언트

PC에 남아 있을 수 있으나, 이러한 현상은 프로그램을 설치·삭제하는 과정에서 일반적으로 발생할 수 있는 것이므로 이 또한 복제권 침해로 볼 수 없다.

다음으로 개작권 침해 여부에 대한 판단 결과 SW를 스트리밍하기 위해 스트리밍 솔루션에 해당 SW를 탑재하는 과정에서 일어나는 인코딩은 해당 프로그램의 소스코드 및 실행파일에 대한 수정이 전혀 없으므로 이를 개작권 침해로 보기는 어렵다.

끝으로 전송권 침해 여부에 대한 판단 결과 컴퓨터프로그램보호법상 '전송'은 "공중이 수신하거나 이용할 수 있도록 하기 위해 정보통신의 방법으로 송신하거나 이용에 제공하는 행위"로 정의되고 있다(동법 제2조제7호). 대학, 연구소 등에서 계약된 범위 내의 구성원이 사용하는 경우, 이는 내부 사용이므로 공중에 대한 송신으로 보기 어렵기 때문에 전송에 해당되지 아니한다는 의견도 있으나, 이 규정에서 공중은 '특정 다수인'도 포함된다고 보는 것이 다수의 견해이므로 일단 '전송'에는 해당된다고 볼 수 있다.

그러나 비록 전송에 해당된다고 하더라도 라이선스를 보유하고 있는 경우 당사자간의 계약의 형태에 따라 다음과 같이 나눠 볼 수 있다. 첫째 구성원 전체가 사용할 수 있는 한글과컴퓨터사의 CLA(Campus License Agreement)나 MS사의 CA(Campus Agreement)계약과 같은 사이트라이선스의 경우, 비록 전송의 허락이 없다고 하더라도 이 라이선스는 그 특성상 계약된 범위내의 구성원 모두가 사용할 수 있으므로, 그 사용 방법에는 제한이 없다고 봐야 한다. 따라서 사이트라이선스의 경우에는 특별한 사정이 없는 한 SW 스트리밍 방식으로 사용한다고 해도 이를 계약에 위배되는 전송권 침해로 볼 수 없다고 해석함이 타당하다.

둘째 일반 패키지 제품의 경우 ▲저작권자가 '동시 사용자 수를 통제하는 장치를 가진 경우 네트워크 서버에 실행 파일을 올릴 수 있다'는 등의 명문의 계약 규정을 제시하고 있는 경우에는 패키지 제품을 SW 스트리밍 방식으로 사용할 수 있다 ▲저작권자가 동시사용 라이선스를 제시하고 있음에도 불구하고 사용자가 이를 구매하여 사용하지 아니하고 패키지 제품을 SW 스트리밍 방식으로 사용하는 것은 원칙적으로 허용되어서는 아니 된다 ▲저작권자가 정당한 이유없이 사용자가 희망하는 합리적인 라이선스를 제시하지 않고 1PC 1License 정책만을 강요하는 등 라이선스에 대한 부당한 차별 정책(예컨대, 외국에서 사용하는 라이선스 형태를 국내에는 제시하지 않는 경우)을 통해 SW스트리밍 방식의 사용을 실질적으로 제한하는 경우, 불공정 약관 및 불공정 거래행위를 규제함으로써 소비자를 보호하고자 하는 약관의규제에관한법률과 독점규제및공정거래에관한법률의 목적 및 취지에 비춰 볼 때, 불공정하다고 볼 수 있다. 나아가 이러한 라이선스 거절 행위는 신의성실의 원칙에

반하거나 권리남용으로도 볼 수 있다.

따라서 이러한 경우, 기존의 패키지 제품을 구매하여 확보한 라이선스 수량의 범위 내에서 동시 사용자 수를 합리적으로 제한하여 SW 스트리밍 방식으로 사용하는 것은 컴퓨터프로그램보호법 제17조제2항이 규정하고 있는 '허락된 사용방법 및 조건'을 위반했다고 보기 어렵다.

저작권자에 대한 권고 = SW 스트리밍 방식 등 신기술의 발전과 SW의 효율적 사용·관리라는 사용자의 희망을 고려하고, 공정한 이용 환경을 합리적으로 조성하고자 하는 적극적인 자세를 견지해야 할 것이다.

저작권자는 SW 스트리밍 방식 등 사용자가 희망하는 라이선스를 제시해 사용자의 라이선스 선택권을 존중하고, 또한 사용자가 쉽게 이해할 수 있도록 라이선스를 합리적으로 개선·운용함과 동시에 라이선스 계약 체결시 설명의무를 성실히 해 줄 것을 권고한다.

SW 스트리밍 방식 솔루션은 그 이용의 효율성에도 불구하고 사용자가 적절한 방법으로 관리하지 않을 경우, 저작권 침해 여지가 있을 수 있으므로, 사용자는 적절한 라이선스를 확보하려는 노력과 함께 저작권자의 권익을 위한 합리적인 사용이 이뤄지도록 해야 할 것이다.

### SW 개발사들의 입장

#### “스트리밍 SW 악용되면 업계 흔들린다”

프로그램심의조정위원회가 최근 소프트웨어 업계의 중요 현안인 소프트웨어 스트리밍 사용에 관한 결정을 했다. 명망 있는 분들께서 심사숙고해 내린 의견을 저희 소프트웨어 개발사들이 내부적으로 충분히 검토한 결과, 결정 내용이 원래의 의도한 바와 달리 잘못 해석될 소지가 있고, 그 결과 소프트웨어 업계에 큰 영향을 끼칠 수 있어 우려하지 않을 수 없다.

위의 소프트웨어 스트리밍은 응용소프트웨어를 서버에 탑재하고 클라이언트 PC에 설치과정을 거치지 않고 응용소프트웨어를 끌어다 쓰는 솔루션으로, 이에 대해 소프트웨어 개발사들은 이 기술의 도입으로 야기될 여러 가지 문제를 염려해 왔다. 따라서 저희 개발사들은 다음과 같은 의견을 표명하고자 한다.

우선, SW 스트리밍이라는 기술은 소프트웨어의 활용을 보다 손쉽게 해주는 방법이지만, 제도적인 장치가 충분치 않은 경우 저작권자들의 허락 없이 소프트웨어가 임의적으로 사용되고 불법 복제를 양산하는 문제를 야기할 수 있다.

또한 저작권사의 기본 권리라고 할 수 있는 라이선스의 사적 교섭권이 충분히 인정 받지 못하여 소프트웨어 저작권이 무력화될 수 있고, 그 결과 소프트웨어 산업이 크게 흔들릴 수 있다는 점이 우려된다.

현행법상 소프트웨어 라이선스 속에 전송권을 포함할지 여부는 각 저작권사의 권한 사항이나, 이번 의결 내용은 프로그램 사용 허락을 받은 경우 자동적으로 전송권이 인정되는 것처럼 해석될 소지가 있어 저작권사의 권한 침해가 우려된다. 이 같은 문제를 해결하기 위해 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 소프트웨어 스트리밍 사용은 저작권사와의 충분한 협의와 동의가 전제되어야 한다. 제품의 특성이 다르기 때문에 충분한 협의와 준비 과정 없이 모든 소프트웨어를 스트리밍 방식으로 사용하도록 하는 것은 문제가 될 수 있다.

둘째, 소프트웨어 스트리밍 사용시 무기명 시간차 사용의 무조건적인 적용은 상당수 저작권사의 특성을 고려치 않은 것으로 각각의 저작권사와 별도의 협의를 거쳐야 한다.

셋째, 동시 사용자 제한 권한을 저작권자에게 부여하거나, 소프트웨어 스트리밍 업체가 저작권자에게 자동적으로 사용 로그를 리포트하도록 하는 것이다. 소프트웨어 스트리밍을 사용하는 기업에서 동시 사용자 숫자를 자의적으로 조절하게 할 경우 소프트웨어 저작권이 보호될 가능성은 거의 없다고 보는 것이 타당할 것이다.

저희 소프트웨어 개발사들은 소프트웨어 스트리밍이라는 새로운 기술의 도입 자체를 무원칙적으로 반대하는 것은 아니다. 저작권이 보호되는 테두리 안에서 상호발전적으로 원만한 협의를 통해 문제 해결의 방안을 찾을 용의가 있다. 라이선스제도와 관련해서도 저희들은 소비자의 환경에 맞는 다양하고 유연한 라이선스 제도를 운영하고 있습니다. 일례로 학문 연구에 기여하는 차원에서 각급 학교 등에는 매우 저렴한 가격으로 제품을 공급하고 있다.

저희들은 국가의 새로운 번영 줄기인 IT 산업이 건전하고 건강하게 성장할 것으로 믿고 있다. 다만 스트리밍 기술의 도입이 상기에 언급한 바와 같이 IT의 근간이 되는 소프트웨어 개발 및 저작권 보호 그리고 장기적으로 소프트웨어 산업의 뿌리가 흔들릴 수도 있는 바, 관련 정부 기관 및 프심위 그리고 개발사들이 좀 더 먼 미래를 내다보고 더욱 현명한 해결 방안을 함께 고심해 보길 바라는 바이다.

-소프트웨어 개발사 협의회 회원사 일동(세중나모인터랙티브·안철수연구소·오토데스크코리아·한국마이크로소프트·한국매크로미디어·한국어도비시스템즈·한글과컴퓨터)

### 소프트온넷

#### “스트리밍 SW 저작권사 요구 적극 수용”

소프트웨어 스트리밍 방식에 대한 정통부 프로그램심의조정위원회의

지난 8월4일자 의결서에 대해 유권해석요청 당사자로서 환영하며, 이에 대한 7개 저작권사가 지난 8월19일자 발표한 성명서에 대하여 소프트웨어 스트리밍 도구인 '지스트림'을 개발 판매하고 있는 소프트온넷(대표 송동호)의 입장은 다음과 같다.

당사는 1999년도에 설립한 소프트웨어 스트리밍 기술 개발사로서 미국과 일본에 법인을 두고 사업을 전개하고 있다. 특히 일본은 일본 후지전기와 합작으로 일본에 합작법인을 두고 소프트웨어 스트리밍 분야에 지속적인 성장을 하고 있는 유망 IT 벤처기업이다.

소프트웨어 스트리밍 기술은 이미 미국, 유럽, 일본에서 클라이언트 기반 컴퓨팅 플랫폼으로 자리매김하고 있고, 미국의 경우에는 5 여 개의 소프트웨어 스트리밍 제품이 판매되고 있는 실정이다. 이 분야의 선도적인 미국 기업인 소프트리시티(Softricity)사의 경우는 지금까지 약 600억 규모의 투자를 받고 사업영역을 확대하고 있다.

당사가 보유한 소프트웨어 스트리밍 기술은 미국,일본,중국에 특허를 획득 또는 제출 중 이며, 기술적인 측면에서 미국의 가장 선도적인 스트리밍 업체인 소프트리시티에 비해서 객관적 기술 우위에 있다.

당사는 소프트웨어 스트리밍 기술의 확산이 기존의 미디어에 의한 소프트웨어 배포 방식보다 중국적으로 불법사용을 원초적으로 근절할 수 있으며, 정품 소프트웨어 사용을 확산할 수 있는 효과적인 방식이라고 생각한다.

또한 이를 통하여 국내 중소소프트웨어 업체의 산업 활성화에 적극적으로 기여할 수 있다고 본다. 사실 패키지 소프트웨어 업계는 타 분야와 달리 시장 점유율 1위 업체와 2위 업체간 차이가 극심하여 현 유통·배포체계하에서는 좀처럼 국산 중소소프트웨어 업체가 성장할 수 없는 상황이므로, 새로운 방식을 통한 새로운 중소 소프트웨어 산업의 성장도도 할 수 있을 것이라고 생각된다.

이번 프로그램심의조정위원회의 공식입장은 2002년도 유권해석 결과와 달리 초고속통신망을 보유한 우리나라의 실정에 걸맞게 소프트웨어 소비자 입장을 충분히 반영한 것으로서, 앞서가는 기술에 항상 못 미치는 법과 제도로 인하여 소비자의 권익이 공정이용측면에서 불이익을 받아온 관행을 개선하는 계기가 됐다고 볼 수 있다.

추후 저작권자, 개발사, 소비자간에 충분한 조율과 협의가 있어야 하겠지만 소비자 권익 측면의 한걸음 나아가는 발전이며, 앞선 기술을 개발하지만 항상 제도와 법에 구속되고, 그리고 거대한 다국적 소프트웨어 개발 업체에 항상 약자인 소규모 국내 IT 벤처 소프트웨어 업체중의 한 회사로서 이번 결의를 긍정적으로 받아드리고 싶다.

당사도 소프트웨어 저작권자로서 저작권자의 저작물은 어떠한 형식으로든지 보호받아야 하며, 특히 저작물 중 소프트웨어는 불법복제 사용이 원천적으로 근절되어야 하고 저작물에 대한 적절한 가치로 평가를 받아야

만 소프트웨어 산업이 활성화되고 발전이 있다고 믿고 있다.

당사는 저작권자협회가 최근 성명서를 통하여 제시한 세 가지 제안에 대하여 다음과 같이 개발사로서의 기본적인 입장을 밝히고 협의를 하고자 한다.

첫 번째 소비자의 스트리밍 방식 사용시 사전에 저작권자에게 동의를 받아야 한다는 것과, 두 번째 동시사용자 방식에 대한 새로운 라이선스 부분은 해외에서 이미 부분적으로 적용하고 있는 제도이므로 기본적으로 개발사인 당사보다는 저작권자와 소비자간에 조율이 되어 국내 실정에 맞는 새로운 라이선스제도로, 새로운 정책으로 풀어 나가야 되리라고 본다.

소비자는 초고속통신망시대에 소프트웨어 스트리밍 방식 등의 도입을 통하여 비싼 소프트웨어를 효율적, 효과적으로 사용하기를 바라고, 저작권자는 기존의 1 PC 1 라이선스뿐만 아니라 온 경직된 라이선스 제도를, '공정이용'이라는 새로운 관점을 양자간에 놓고 충분히 논의 한다면, 상호 윈-윈 할 수 있는 새로운 라이선스 정책이 충분히 개발될 수 있을 것이라고 본다.

이 두 제안에 대하여 개발사인 당사는 저작권자와 소비자간의 조율에 필요한 어떠한 사항에 대해서도 협조하겠으며, 조율결과 당사의 영업 프로세스나 판매정책에 변화를 요구해 온다면 소비자나 저작권자와의 공정이용 관점에서 적극 수용하도록 하겠다.

세 번째 사항은 당사가 이미 오래 전에 일부 저작권사 그리고 SPC를 통하여 수용요청을 제안해 온 사항으로 당사 제품에는 이미 동시사용자 수를 통제할 수 있는 시스템적인 장치와 네트워크상의 이용제한 기능 등이 보강돼 적용되고 있으며, 특히 당사 제품은 미들웨어로서 당사 제품에 의하여 구동되는 타 저작권자의 소프트웨어에 대하여 해당 저작권자가 요구할 경우 필요한 통제장치를 수용할 수 있다.

이와 관련한 제안 사항 중 스트리밍 방식의 사용 기록인 '사용로그' 등은 저작권자 별로 또는 소프트웨어별로 소비자가 저작권자와 소비자가 지정한 공공기관 또는 그에 준하는 기관을 통하여 적법하게 제공 활용될 수 있도록 지원할 예정이다.

또한 필요하다면 당사 제품과 관련한 불법사용을 근절하기 위해 불법 단속 시 활용할 수 있는 '체크프로그램'을 제공할 수 있다.

당사는 이 문제의 조속하고도 원만한 해결을 위해 소비자, 저작권자와 함께 최선을 다하겠으며, 이를 위해 저작권자협의회에 협의를 요청한 상태에 있으며 조만간 구체적인 논의를 전개할 예정이다.

초고속 정보화시대에 새로운 기술이 소비자와 저작권자 모두에게 미래 지향적인 제도로 정착되고, 소비자와 저작권자가 공정한 소비와 판매를 통하여 정품 사용을 제고하고 이를 통하여 우리나라 소프트웨어산업이 건전하게 발전하기를 바란다. 