



SW 저작권과 저작권법 이해하기

양진영 변호사

INDEX

1. SW저작권
2. SW저작권의 권리주체
 - 공공기관의 경우
3. SW라이선스

1. SW저작권

M 저작물 : 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물

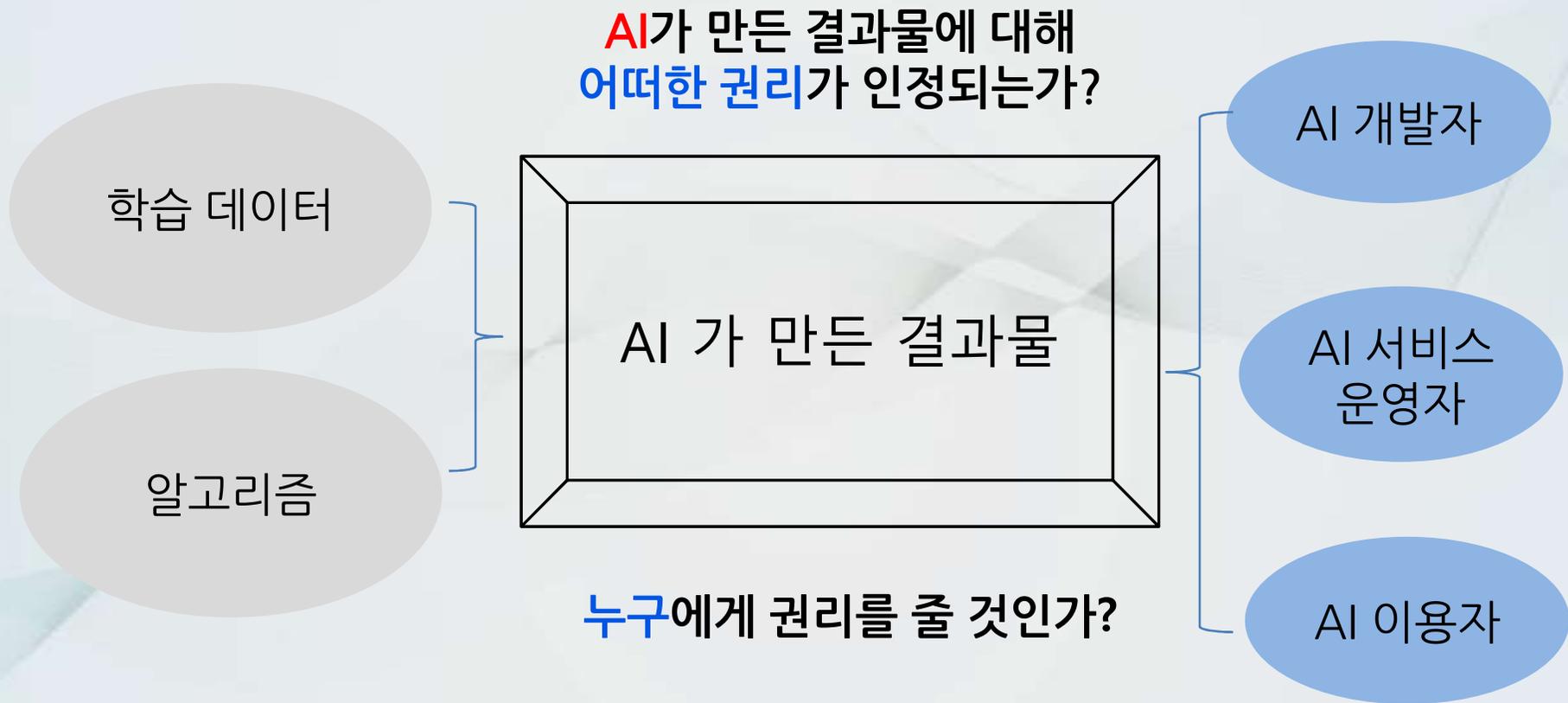
제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

- 1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.
- 2. "저작자"는 저작물을 창작한 자를 말한다.



1. SW저작권



현행법 상 AI는 저작권자가 될 수 없음 (인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물 x)

- 최근 특허법상 AI는 발명자가 될 수 없다는 판결(서울행정법원 2022구합89524 판결)

1. SW저작권

M 저작권

제10조(저작권)

- ① 저작자는 제11조 내지 제13조의 규정에 따른 권리(이하 "**저작인격권**"이라 한다)와 제16조 내지 제22조의 규정에 따른 권리(이하 "**저작재산권**"이라 한다)를 가진다.
- ② **저작권은 저작물을 창작한 때부터 발생하며 어떠한 절차나 형식의 이행을 필요로 하지 아니한다. (저작권등록 없이도 인정됨)**

M 저작권은 여러 개의 지분권으로 이루어진 권리의 다발

- ✓ 저작인격권 : 공표권(제11조), 성명표시권(제12조), 동일성유지권(제13조)
- ✓ 저작재산권 : 복제권(제16조), 공연권(제17조), **공중송신권/전송권(제18조)**, 전시권(제19조),
배포권(제20조), 대여권(제21조), **2차적 저작물 작성권(제22조)**

1. SW저작권

M SW (Software) : 컴퓨터프로그램 저작물

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

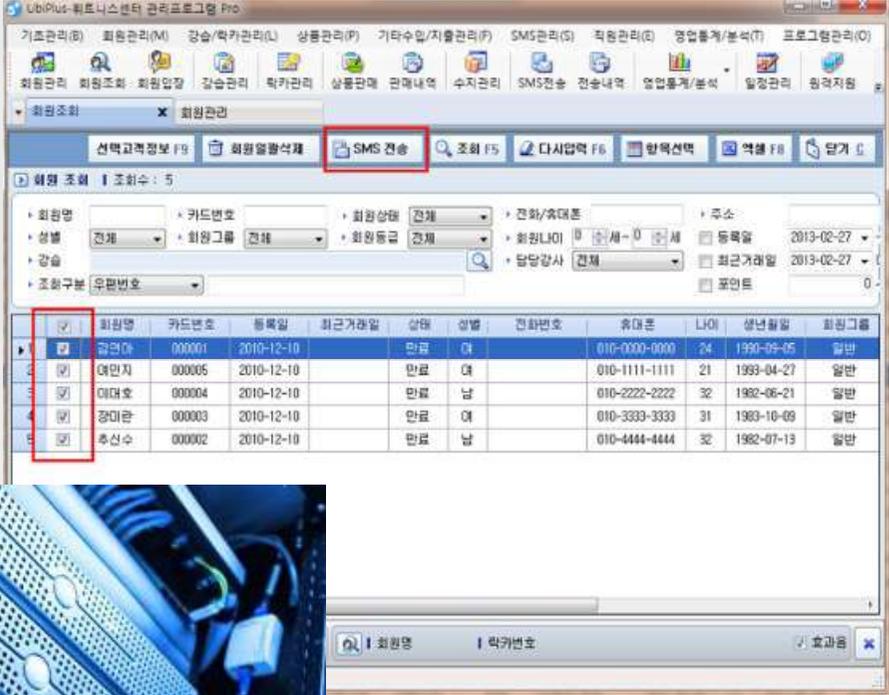
16. "컴퓨터프로그램저작물"은 특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치(이하 "컴퓨터"라 한다) 내에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 **창작물**을 말한다.

```
string sInput;
int iLength, iN;
double dblTemp;
bool again = true;

while (again) {
    iN = -1;
    again = false;
    Getline(cin, sInput);
    system("cls");
    stringstream(sInput) >> dblTemp;
    iLength = sInput.length();
    if (iLength < 4) {
        again = true;
        continue;
    } else if (sInput[iLength - 3] != '.') {
        again = true;
        continue;
    } while (++iN < iLength) {
        if (isdigit(sInput[iN])) {
            continue;
        } else if (iN == (iLength - 3)) {
```

2. SW 저작권의 권리주체

M 프로그램 소스코드 / UI (User Interface) / 데이터베이스



2. SW 저작권의 권리주체

- ▶ 단독 개발한 경우 : **창작자(개발자)**에 원시적으로 귀속함
- ▶ 공동으로 개발한 경우 : 개발자의 **공유**, 저작물의 창작에 이바지한 정도에 따라 배분,
이바지한 정도가 명확하지 않으면 균등한 것으로 추정 (저작권법 제48조)
- ▶ 법인 등 소속으로 개인이 SW 개발한 경우 : **법인** 등에 저작권 귀속 (저작권법 제9조)

제9조(업무상저작물의 저작자)

법인등의 명의로 공표되는 업무상저작물의 저작자는 계약 또는 근무규칙 등에 다른 정함이 없는 때에는 그 **법인등**이 된다. 다만, 컴퓨터프로그램저작물(이하 "프로그램"이라 한다)의 경우 공표될 것을 요하지 아니한다.

2. SW 저작권의 권리주체

- ▶ 법인 등(발주기관)에서 외부 개발자 또는 개발사에 프로그램 개발 용역을 준 경우
 - 외부 개발자 또는 개발사에 저작권이 원시적으로 귀속
 - 계약상 <저작권 양도조항> (과거 : 소유권, 권리 등으로 표현됨)
 - ④ 있는 경우 : 발주기관에 저작권 귀속
 - ④ 없는 경우 : 공유 or 개발사 등 에 저작권 귀속 (발주기관에서는 사용권만 가짐)

<저작권 양도 조항 예시>

제0조(저작권의 귀속)

본 계약에 따라 을이 갑에게 개발하여 납품하는 산출물에 대한
 저작권 등 지적재산권 일체는 갑에게 귀속되는 것으로 한다.

2. SW 저작권의 권리주체

➤ 공공기관의 경우 : 발주기관(공공기관)에 귀속시키는 경우가 일반적

- 제안서, 제안요청서, 용역계약일반조건 (용역표준계약서)

(계약예규) 용역계약일반조건

[시행 2024. 12. 24.] [기획재정부계약예규 제758호, 2024. 12. 24., 일부개정]

제2장 일반용역계약조건(공통)

제35조의2(계약목적물의 지식재산권 귀속 등)

- ① 해당 계약에 따른 계약목적물에 대한 지식재산권은 발주기관과 계약상대자가 공동으로 소유한다.
- ② 지식재산권과 관련한 기타사항은 제56조를 준용한다.

2. SW 저작권의 권리주체

제4장 소프트웨어용역 계약조건

제56조(계약목적물의 지식재산권 귀속 등)

① 해당 계약에 따른 **계약목적물에 대한 지식재산권**은 발주기관과 계약상대자가 공동으로 소유하며, 별도의 정함이 없는 한 지분은 균등한 것으로 한다. 다만, 개발의 기여도 및 계약목적물의 특수성(국가안전보장, 국방, 외교관계 등)을 고려하여 **계약 당사자간의 협의를 통해 지식재산권 귀속주체 등에 대해 공동소유와 달리 정할 수 있다.**

② 제1항에 따라 지식재산권을 공동으로 소유하는 경우에는 국가안전보장, 국가의 방위계획 및 정보활동, 외교관계 등의 사유에 의해 지식재산권의 상업적 활용을 제한할 수 있는 경우를 당사자간에 별도로 협의하여 정하지 않는 한 공유자 일방은 지식재산권의 복제, 배포, 개작, 전송 등의 사용·수익을 할 수 있다.

2. SW 저작권의 권리주체

제4장 소프트웨어용역 계약조건

제56조(계약목적물의 지식재산권 귀속 등)

- ③ 제2항에 의한 지식재산권의 사용·수익 등에 따른 이익은 별도의 정함이 없는 한 지식재산권을 행사한 당사자에게 귀속하는 것으로 한다.
- ④ 제1항 및 제2항에도 불구하고, 발주기관이 개발된 소프트웨어를 타기관과 공동으로 활용하는 경우에 계약담당공무원은 그 대상기관의 범위 등을 입찰 공고에 명시하고 이를 계약서에 반영하여야 한다.
- ⑤ 공유자 일방이 지분을 제3자에게 양도하는 등 지식재산권을 처분·배포하고자 하는 경우에는 반드시 타공유자의 동의를 받아야 한다.

2. SW 저작권의 권리주체

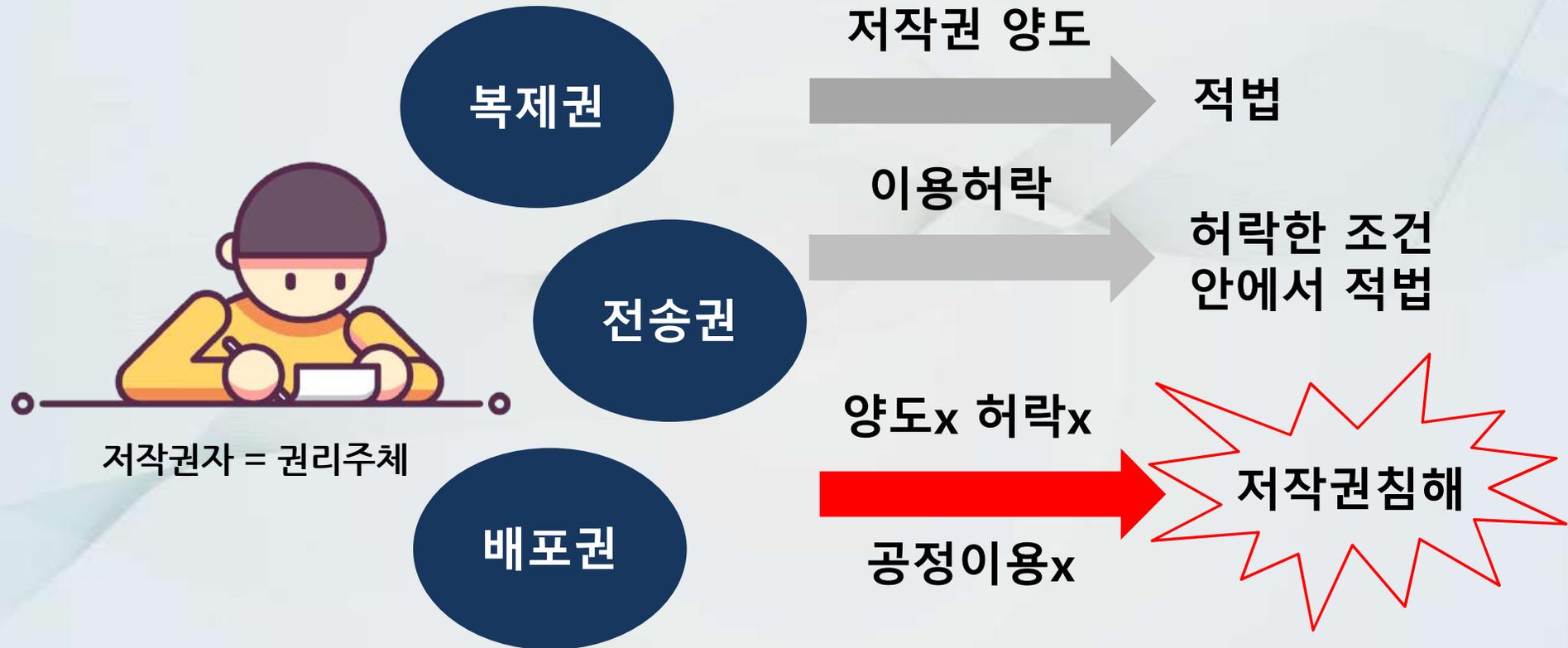
제4장 소프트웨어용역 계약조건

제56조(계약목적물의 지식재산권 귀속 등)

⑥ 제1항에 의하여 지식재산권이 발주기관에 귀속된 경우 발주기관은 국가안전보장, 국가의 방위계획 및 정보활동, 외교관계 그 밖에 이에 준하는 경우로서 국가기관의 행위를 비밀리에 할 필요가 있을 경우 등 특별한 사유가 없는 한 계약상대자에게 계약목적물을 개작할 수 있는 권리를 부여하여야 하며, 계약상대자는 이를 상업적으로 활용할 수 있다. 이 경우 개작권을 부여받은 계약상대자는 발주기관의 승인을 받아 제3자에게 개작권을 양도할 수 있다.

⑦ 제1항에 의하여 지식재산권이 계약상대자에게 귀속된 경우라 하더라도 계약상대자는 발주기관이 계약목적과 관련되어 해당 계약목적물을 **사용(기능개선, 재개발, 유지보수)**를 포함한다. 이하 "계약목적물의 사용"이라 한다)함에 있어서는 **어떠한 제한을 하여서도 아니된다.**

2. SW 저작권의 권리주체



3. SW 라이선스

M 라이선스 : SW 저작물의 이용허락

제46조(저작물의 이용허락)

- 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.

저작권법 제46조의 이용허락 : 제16조~제22조의 지분권에 관한 이용허락만 포함

계약에 따른 사용허락 : 단순 사용을 허락하는 것도 포함 가능

→ **라이선스**는 이 모든 사용허락을 포함하는 넓은 의미의 **사용허락**을 가리키는 용어

→ 라이선스 계약 = 사용허락 계약

3. SW 라이선스

M SW 라이선스의 종류

- ❖ 패키지 형태(box) : CD, USB 등 실물
- ❖ 영구버전 라이선스 : 한번 라이선스를 획득하면 영구적으로 사용
- ❖ 구독형 라이선스 : 기간 한정으로 주기적으로 갱신해야함

사용자계정, 접근키(비밀번호 등) 부여

사용가능한 기기/user의 수, 동시 접속가능 수,

기간(갱신 필요), 장소, 사용 프로젝트 등 명시

계약 범위 내에서만 사용권한 있음

3. SW 라이선스

M 저작권법 위반과 계약위반의 구별 (서울고등법원 2014나19631 판결).

사용자가 저작권법 46조 1항, 2항에서 말하는 '이용'과 관련 없는 사용허락계약에 정해진 조건에 위반한 방법으로 프로그램을 실행하였다고 하더라도 사용허락계약 위반이 성립하는 것은 별도로 하고 저작권 침해행위로 되지는 아니한다.

...(중략)...

여기서 저작물의 '이용'이라고 함은, 저작권법의 규정에 따라 저작권자가 배타적으로 전유하고 있는 형태로 사용하는 저작재산권의 내용으로 되어 있는 행위에 해당하는 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 작성 등 저작권의 지분권에 관한 행위를 말하고, 저작물이 화체된 매체를 매개로 저작물을 지각하는 행위 등 제3자에 대하여 저작권법에서 금지의 효력이 미치지 아니하는 형태로 저작물의 내용을 향수하는 행위를 가리키는 저작물의 '사용'과 구별된다.

3. SW 라이선스

M 저작권 이용허락과 사용허락계약 (서울고등법원 2014나19631 판결).

이용방법과 조건은 저작권자가 일방적으로 붙일 수 있는 것이므로 '이용'의 범위를 제한하는 것에 한정되고 허락을 받은 자에게 의무를 부담하게 하는 것을 포함하지 아니한다.

그러므로 컴퓨터프로그램 저작자가 작성하는 **사용허락계약**에 들어 있는 여러 가지 내용의 조항 중에는 일반적으로 저작권법 46조 2항에 정해진 이용방법이나 조건에 해당하는 것과 해당하지 아니하는 것이 혼재되어 있어 계약으로 저작권제한규정이나 저작물의 소유자에게 당연하게 허용되는 저작물의 사용(저작물의 '이용'이 아님)을 사실상 무력화하는 약정도 포함될 수 있다.

3. SW 라이선스

M ▶ 라이선스의 위반사례

- ④ 이용허락된 라이선스의 범위를 **초과**하는 경우 라이선스 위반
 - 사용기간, 사용자수 (기기/user), 동시접속자수, 장소, 사용 범위(프로젝트) 등 제한
 - 하나의 아이디로 동시 여러 기기에서 접속할 경우 주의
 - 타인계정 사용금지
- ④ 실제 구매한 제품보다 **상위버전**을 사용하는 경우 라이선스 위반에 해당함
 - 상위버전 구매시 하위버전은 사용가능
- ④ 클라우드 소프트웨어 / 라이선스의 경우 : 접속 계약에 유의

3. SW 라이선스

- ▶ 저작권사로부터 감사공문을 받은 경우 : **감사관련 조항 있는지 확인 필요**
- SW 구매 후 사용 중에 이슈가 발생한 경우, 해당 이슈에 대하여 미리 **합의된 사항이 없는 경우가 많음** ex) SW 감사비용의 산정기준, 불법 사용의 범위 등
- SW저작권사와 SW사용기업의 관계는 상호대등한 계약관계이므로, SW 저작권사의 정책을 일방적으로 따를 것이 아니라, 별도로 **협상**을 진행하여 계약사항을 추가하여야 함
- 다만, 감사를 **거부**하는 경우 업무방해, 계약해지 사유, 민사소송 제기가 가능
 - 감사의 절차/방식, 주체, 기간, 거부 패널티를 명확하게 정해놓아야 함