

논문 2025-2-2 <http://dx.doi.org/10.29056/jsav.2025.06.02>

라이브러리 파일의 저작물성에 관한 검토 -대법원 2024. 8. 23. 선고 2024도3533 판결을 중심으로-

김시열*†

A Review of Library Files for Copyrighted Works -Focused on
Supreme Court Judgment 2024Do3533 Sentenced August 23, 2024-

Kim, Siyeol*†

요 약

본 논문은 컴퓨터프로그램의 구성요소 중 하나인 라이브러리 파일의 저작물성 판단과 그 실무상 적용 문제를 최근 대법원 판결(대법원 2024도3533)을 중심으로 고찰한 것이다. 통상 소스코드와 목적코드를 중심으로 저작권 침해 여부가 판단되지만, 이외의 표현 요소들 또한 저작물성 요건을 충족할 경우 저작권법상 보호 대상이 될 수 있다. 특히 라이브러리 파일은 바이너리 코드 형태로 표현되므로 원칙적으로 저작권 보호의 대상이 될 수 있으나, 그 창작성 여부는 소스코드와 마찬가지로 개별적으로 구체적인 검토를 거쳐야 한다. 그러나 바이너리 코드 특성상 표현 내용을 식별하고 평가하는 데 한계가 존재하여, 실무에서는 저작물성 판단이 생략되거나 실질적 유사성 판단의 비교·분석 대상에서 배제되는 문제가 발생한다. 이에 본 논문은 감정 대상 요소에 대한 재판부의 명시적 확인 절차의 필요성, 다양한 요소에 대한 합리적인 정량적 유사도 산출 방식의 마련, 라이브러리 파일의 창작성 판단 기준에 대한 사전적 정립의 필요성을 개선 방안으로 제시하였다.

Abstract

This paper examines the copyrightability of library files and components of computer programs and practical issues in their application, focusing on a recent Supreme Court ruling (2024do3533). While copyright infringement is typically assessed through source and executable code, other expressive elements, including library files in binary form, may also qualify for protection if they meet originality requirements. However, binary code's limited readability hinders the evaluation of originality, leading to its exclusion from substantial similarity analysis in practice. To address this, the paper proposes court-led confirmation procedures for appraisal targets, improved quantitative similarity methods, and clearer criteria for assessing originality in library files.

한글키워드 : 라이브러리 파일, 저작물성, 컴퓨터프로그램저작물, 창작성

keywords : library file, copyrightability, computer program works, creativity

* 전주대학교 로컬벤처학부(법학박사)

† 교신저자: 김시열(email: sykimlaw@hanmail.net)

접수일자: 2025.06.07. 심사완료: 2025.06.17.

게재확정: 2025.06.20.

1. 서론

라이브러리 파일은 응용프로그램 개발의 생산성과 효율성을 극대화하는데 필수적인 역할을 하

며, 최근에는 단순히 보조적인 수단을 넘어 시스템의 핵심 구조로 기능하고 있다. 이와 같은 기능상의 중요성 증대는 과거에는 주목되지 않았던 법적 문제가 드러나게 하는 계기가 되었다.

그럼에도 불구하고 라이브러리 파일은 여전히 컴퓨터프로그램 저작권 침해 분쟁에서 저작물성에 대한 판단이 적절히 이루어지지 않는 경우가 많다. 컴퓨터프로그램을 대상으로 한 저작권 침해 소송 실무에서는 소스코드를 중심으로 실질적 유사성을 판단하는 경향이 지배적인데, 이로 인하여 라이브러리 파일을 비롯한 기타 부수적 요소들의 창작물로서의 가치가 간과 되고 있다. 구체적으로는 실질적 유사성을 판단하는 과정에서도 종종 분석의 대상에서 제외되거나, 창작성의 인정 여부가 불명확한 상태에서 판단이 유보되는 경우가 발생하고 있다.

이러한 실무적 경향은 컴퓨터프로그램의 구조(Structure), 순서(Sequence), 조직(Organization), 이른바 SSO로 통칭되는 요소들이 일반적으로 저작권 보호 대상에서 제외된다는 인식에서 비롯된 것으로 보인다[1]. 즉, 저작권 보호 대상은 주로 소스코드를 중심으로 한다는 점이 인식의 핵심으로 자리잡은 상황이라는 것이다. 물론 소스코드나 목적코드 모두 원칙적으로 저작권 보호 대상이 될 수는 있으나, 바이너리 코드의 분석 난이도로 인하여 실질적 유사성 판단에서 제외되고 소스코드를 중심으로 하는 실질적 유사성 판단이 주로 이루어지고 있다. 그런데 문제는 SSO에 해당하는 요소들이나, 혹은 라이브러리 파일 등 역시 저작권 보호 대상에서 당연히 배제된다고 보기 어렵다는 점에 있다. 이들 요소들은 각각의 창작성을 확인하는데 다소 어려움을 겪겠지만, 그 표현방식이나 창작적 개성이 드러날 경우에는 저작권법의 보호를 받을 수 있는 '저작물'로 평가될 수 있는 여지가 있게 된다.

최근의 대법원 2024. 8. 23. 선고 2024도3533

판결은 라이브러리 파일의 저작물성 판단에 대해 중요한 의미를 지니고 있다. 라이브러리 파일의 저작물성에 대한 나름의 문제 인식을 제공하였기 때문이다. 이 판결을 중심으로 한 분석을 통해 현행의 법적 판단이 이루어지는 구조의 한계와 그 개선을 위한 방안을 모색하는 것이 필요하다. 본 논문은 대상 판결을 중심으로 소송 실무상 라이브러리 파일의 저작물성 판단에 내재된 법적 쟁점을 검토하고, 실효적인 권리 보호를 위한 재판 실무 개선 방안을 제시하고자 한다.

2. 대상사건의 검토

2.1 사실관계

피해자는 피고인 회사와 해외 증권시장감시시스템 개발용역 계약을 체결하고 '심포니넷'이라는 프로그램의 저작권을 가지고 있는 개발자이다. 심포니넷은 피해자가 피고인 회사와의 계약 목적이 정상적으로 작동할 수 있도록 함께 제공한 것이다. 그런데 피고인들은 피해자와의 개발용역 계약이 종료되었음에도 불구하고, 피고인들이 피해자로부터 전달받아 가지고 있던 '심포니넷'의 베이스 라이브러리 파일의 일부를 이용하여 다른 프로그램을 개발하였다. 이에 대한 대응으로 피해자는 피고인들을 상대로 저작권 침해로 인한 민사소송을 제기[2]하였고, 이후 검찰은 피고인들에 대해 저작권 침해 혐의로 기소하였다[3].

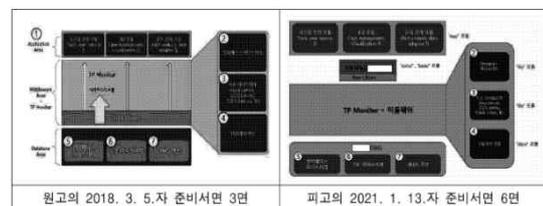


그림 1. 이 사건 프로그램들의 구조[4]
Fig. 1. The structure of the subject programs

대상 사건에서 라이브러리 파일이 피고에게 제공된 상황을 자세히 살펴본다. 피해자의 프로그램은 위 그림1에서 ② 내지 ④에 해당하는데, 이것은 TP Monitor와 그것을 실행하는데 필요한 라이브러리로 이루어진다. 이 라이브러리 중 가장 기초가 되는 것이 이 사건 라이브러리 파일인 베이스 라이브러리이다. 그런데 이 사건 개발용역계약을 통해 피해자가 피고인에게 제공한 프로그램은 피해자가 새로 개발한 응용프로그램인 툴스(①에 해당)와 기존 피해자 프로그램의 일부로서 이 툴스를 실행하는 데 필요한 피해자의 라이브러리(②~③에 해당)이다. 이 사건 라이브러리 파일인 베이스 라이브러리는 미들웨어 부분의 구성요소이자, 이 사건 툴스를 실행하는 데에도 필요한 부분이다.

2.2 법원의 판단

대상 사건은 ‘심포니넷’의 베이스 라이브러리 파일 중 일부를 복제하여 호환 어댑터 파일을 만들고 이를 통해 다른 프로그램을 개발한 것에 있어서, 피고인들이 저작권 침해에 따른 위법의 인식이 있었는지 여부가 쟁점이 되었다.

이에 대해 1심 판결(수원지방법원 안양지원 2022. 2. 9. 선고 2017고단216 판결)은 피고인들의 유죄를 선고하였으나, 2심에서 공소사실이 변경된 바 있다.

2심(수원지방법원 2024. 2. 7. 선고 2022노1268 판결)은 피고인들이 ‘심포니넷’의 베이스 라이브러리 파일을 이용하는 과정에서 저작권(저작권재산권)을 침해한다는 인식을 갖지 못하였을 것으로 판단하였다. 2심의 판단은 이 사건 개발용역계약에서 용역수행 결과물에 대한 지식재산권은 피고인들에 귀속되며, 그 외 별도의 프로그램 등은 피해자 또는 해당 권리자에 있으나 피고인들은 피해자에 따른 사용권한만을 갖는다고 명시한 것을 전제로,

행위 과정에서 이 사건 베이스 라이브러리 파일에 대한 이용허락의 범위가 명백하지 않아 피고인들 입장에서는 자신들이 해당 파일의 저작권산권을 가지고 있는 정당한 권리자로 인식하였을 가능성을 부정할 수 없다는 점을 근거로 한다.

대법원(대법원 2024.8.23. 선고 2024도3533 판결) 역시 2심의 견해를 긍정하여 피고인들의 무죄가 확정된다.

대상 사건에서의 판결은 베이스 라이브러리 파일의 저작물성을 긍정하는 표현을 명시적으로 기술하지는 않으나, 이 베이스 라이브러리 파일의 일부를 복제하는 방법으로 저작권산권을 침해하는 인식의 존부를 가리고 있다는 점 등을 볼 때, 라이브러리 파일의 저작물성 인정을 전제로 하고 있음을 알 수 있다.

한편, 대상 사건인 형사소송과 별개로 이루어진 손해배상 청구 소송에서는 침해행위를 i) 이 사건 라이브러리 파일의 개작 및 복제 행위, ii) 호환모듈인 A 및 B 파일 개발과정에서의 침해행위로 나누어 판단하였다. 라이브러리 파일의 저작물성 판단은 별도로 이루어진 것은 아니나, 해당 파일의 저작권 귀속에 대한 판단이 이루어지는 과정에서 이 역시 저작물성을 인정하는 것으로 생각된다. 저작권 귀속 여부에 대한 판단은 당연히 저작물성의 존재를 전제로 할 수밖에 없기 때문이다. 이에 법원은 이 사건 대상 라이브러리 파일의 저작권이 원고와 피고 양측이 서로 자신에게 귀속되어 있음을 주장하는 것에 대해 개발용역계약의 과업내역서에 툴스 이외 라이브러리 파일에 대한 기재가 없다는 점, 이 사건 라이브러리 파일에 대한 원·피고 간 별도 협의가 없다는 점, 그리고 이 사건 계약 전부터 원고가 이 사건 프로그램과 관련된 전체 라이브러리 파일의 저작권을 가지고 있었던 것으로 보인다는 점 등을 근거로 원고가 이 사건 라이브러리 파일의 저작권을 갖는 것으로 판단한다.

3. 라이브러리 파일의 저작물성 문제

3.1 라이브러리 파일의 표현 형태

라이브러리 파일은 다른 프로그램에서 호출하여 사용할 수 있도록 미리 작성된 코드나 함수들의 집합을 의미한다. 프로그램은 이 라이브러리를 호출하여 사용함으로써 기능을 일일이 새로 작성할 필요 없이 빠르게 개발할 수 있다. 보통 하나 이상의 함수, 클래스, API 정의 등이 포함되어 있으며, 여기에는 문제 해결을 위한 로직 구성, 효율적인 구조화 등이 포함되어 있다.

이러한 라이브러리 파일은 정적 라이브러리(static library)와 동적 라이브러리(dynamic library)로 구분할 수 있으며, 각각은 컴파일 및 실행 과정에서의 링크 방식에 따라 구분된다. 정적 라이브러리 파일은 여러 개의 오브젝트 파일을 묶어 하나의 라이브러리 파일로 만든 것으로 개발자는 이 라이브러리를 컴파일 타임에 포함시켜 프로그램을 빌드하게 된다. 이의 형태는 '.lib' 또는 '.a'가 대표적이며, 파일 내부는 기계어로 되어 있어 사람이 직접 읽을 수는 없다. 한편, 동적 라이브러리 파일은 실행 시점에 운영체제가 로딩하여 사용하는 공유 라이브러리이다. 이 파일은 함수의 기계어 구현과 외부에서 접근 가능한 인터페이스를 포함하며, 다양한 응용프로그램이 이를 동시에 활용할 수 있다는 점에서 소프트웨어 개발의 효율성과 유연성을 높이는데 의미가 있다. 형태는 '.dll', '.so', 그리고 '.dylib'가 대표적이다. 이들 코드의 내용은 인간이 읽을 수 없는 바이너리 형태로 이루어져 있기 때문에, 리버스엔지니어링을 하지 않을 경우에는 구체적인 로직 파악이 불가능하다.

이에 라이브러리 파일의 표현성은 그림2와 같이 바이너리 형태로 이루어진 부분에 있다고 볼 수 있다.

```

00000000  4D 5A 90 00 03 00 00 00 04 00 00 00
           FF FF 00 00  MZ.....
00000010  B8 00 00 00 00 00 00 00 40 00 00 00
           00 00 00  .....@.....
00000020  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80
           00 00 00  .....
...
00000230  0A 00 00 00 4C 6F 61 64 4C 69 62 72
           61 72 79 41  ....LoadLibraryA
00000240  64 64 4E 75 6D 62 65 72 73 00 00 00
           00 00 00  ddNumbers.....
...
00001020  55 8B EC 8B 45 08 03 45 0C 5D C3
           U...E..E.].
    
```

그림 2. .dll 파일 내부를 16진수로 출력한 예
Fig. 2. Example of Hexadecimal Output of a .dll File

3.2 라이브러리 파일의 저작물성

라이브러리 파일은 특정한 기능을 구현한 모듈형 소프트웨어인데, 이는 다른 프로그램에서 불러와 사용하는 형태로 활용된다. 이 파일이 독립적으로 실행되는 것이 아닌 재사용 컴포넌트의 형태임에도 그 구체적인 구성 내용(표현)이 창작성 있는 코드의 집합으로 인정될 수 있다면 컴퓨터프로그램저작물로 보호될 수 있는 것인지가 문제이다.

통상 컴퓨터프로그램저작물은 소스코드와 목적코드를 주된 대상으로 하는 것으로 본다. 이는 저작권법상 컴퓨터프로그램저작물의 정의(컴퓨터프로그램저작물은 특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치 내에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 창작물을 말한다.)에 따른 것이다. 다만, 소스코드나 목적코드가 아니더라도, 프로그램으

로서의 독립성이 없지만 다른 모듈과 연동되어 전체적으로 컴퓨터에 대한 지시·명령의 일부분을 이루는 것으로 볼 수 있다면 프로그램으로 인정될 수 있는 것으로 본다[5]. 대법원은 건축설계용 프로그램의 라이브러리에 대해 저작물성 인정가능성을 전제로 창작성 여부를 판단(대법원 2013.3.28. 선고 2010도8467 판결)한 바 있고, 데이터 파일이라 하더라도 다른 모듈과 연동되어 전체적으로 컴퓨터에 대한 지시명령에 해당하는 것으로 볼 수 있다면 프로그램에 해당될 수 있다는 판단(대법원 2014.10.27. 선고 2013다74998 판결)을 하는 등 라이브러리 파일과 같은 형태의 대상이라 하여 당연히 저작물성을 부정하는 것은 아니라는 태도를 취하고 있다. 한국저작권위원회도 'TT&LAW 상담사례집'을 통해 개인이 개발한 라이브러리 파일의 저작권은 개발자 본인에게 있으며 회사 재직 중 개발했다면 업무상저작물로서 회사에 귀속될 수 있음을 사례로 안내한 바 있다 [6].

한편, 일반적으로 라이브러리 파일이 저작권 보호 대상이 될 수 있다고 하더라도, 구체적 사안에서 저작물성의 판단은 그 표현된 코드의 창작성 여부에 따라 이루어져야 한다. 컴퓨터프로그램 코드에 대한 창작성 판단은 현실적 이유로 인하여 다른 저작물 대비 상대적으로 낮은 기준이 적용되고 있다. 이에 자동생성코드이거나 관용적 코드, 오픈소스, 혹은 타인의 작성 코드가 아니라면 창작성을 인정하여 저작권 보호 대상이 되는 것이 가능하다고 보는 것이 일반적인 실무상의 태도로 보인다.

다만, 라이브러리 파일은 그 표현이 바이너리 형태로 이루어지기 때문에 창작성 판단에 있어서 일정한 제약이 있을 수밖에 없다. 실무적인 측면에서 볼 때 소스코드의 경우와 달리 이 자체만으로 저작물성 여부를 판단하는 것이 사실상 불가

능하지 않을까 생각된다. 그렇기 때문에 실무상으로는 바이너리 형태로 이루어진 다른 요소들의 경우와 유사하게 라이브러리 파일에 대한 창작성 판단 역시 구체적인 창작성의 판단 과정을 거치지 않고, 달리 창작성을 인정할 수 없는 반증이 없다면 창작성이 인정되는 것으로 간주하는 방식이 주로 활용되고 있는 현실이기도 하다. 라이브러리 파일의 코드를 직접 사람이 인식할 수 없기 때문에 그의 창작성을 달리 확인할 방법이 없기도 하고, 설사 리버스엔지니어링을 통해 소스코드화하여 이를 기반으로 표현의 내용을 확인하더라도 이 역시 한계를 갖기 때문이다. 이 한계는 다음과 같은 점이 대표적이라 할 수 있다. 첫째, 라이브러리 파일의 표현을 이루고 있는 바이너리 코드 부분에서 저작권법에 의해 보호받을 수 없는 표현의 존재 여부를 완전히 가려내기 어렵다. 오픈소스로 구성된 부분이거나 직접 작성하였음에도 그것이 보호받는 표현으로 인정되기 어려운 부분(예를 들어 자동으로 생성된 부분이거나, 소스코드를 컴파일 및 역컴파일을 반복함으로써 리버스엔지니어링 된 결과물과 최초 사람이 직접 코딩한 것을 동일하게 보기 어렵다는 점 등)에 대해서 명확히 보호대상에서 제외하는 정제가 사실상 쉽지 않다. 둘째, 라이브러리 파일의 경우에는 저작권 침해에 대한 판단의 기준이 현실적 한계로 인하여 소스코드의 경우와는 다른 기준이 적용될 수 밖에 없는데, 이러한 차이를 어떻게 보아야 하는지의 문제이다. 소스코드 형태를 전제로 저작물성 판단 혹은 침해 여부를 가릴 때는 여러 요소들을 고려한 상대적으로 엄격한 정제 과정을 거치게 되나, 반대로 바이너리 코드 형태의 라이브러리 파일 등을 대상으로 할 때는 상대적으로 느슨한 기준이 적용될 수 있다는 점 때문이다. 현실적인 한계를 고려하더라도 양자 간의 차이에 대해서는 생각해 볼 필요가 있다고 본다.

3.3 라이브러리 파일의 저작물성 관련 국제적 논의

미국은 아이디어와 표현을 구별하면서도, 컴퓨터프로그램의 구조, 순서 및 조직 역시도 저작권법에 따른 창작성 요건(우리의 창작성과는 개념 차이가 있으나, 본 논문에서 깊이 다를 사안은 아니어서 논의의 진행을 위해 이하 ‘창작성’으로 표현)을 충족할 경우 저작물로 인정하여 보호가 가능하도록 하고 있다. 특히 1992년 Altai 사건[7]에서 볼 수 있는 바와 같이 컴퓨터프로그램 코드의 기능적인 부분 혹은 관용적인 부분 등을 여과하는 과정을 통해 보호대상에서 제외하는 방식이 제시되기도 하였고, 이는 전 세계에 상당한 영향을 미치기도 하였다. 한편, 2014년 Oracle과 Google의 분쟁 사례[8]에서와 같이 API 선언 코드와 소위 SSO도 저작물에 해당할 수 있는 보호 받는 표현의 일부라고 판단이 이루어지기도 하였다. 다만, 이 사건은 2021년 연방대법원에서 구체적인 저작물성에 대한 판단은 유보하고 구글의 API 이용을 공정이용으로 인정하는 판단[9]이 이루어진다. 이처럼 미국에서는 컴퓨터프로그램에 관한 다양한 표현물, 특히 라이브러리와 같은 대상을 원칙적으로는 보호할 여지를 인정하면서, 동시에 실제 분쟁 사례를 통해 공정이용 등을 활용하여 균형을 맞추는 모습을 보인다고 할 수 있다.

유럽(EU)은 1991년 Directive 91/250/EEC(현재는 Directive 2009/24/EC)[10]에서 컴퓨터프로그램의 코드 그 자체와 준비설계자료만이 저작권 보호 대상이 되는 것이고, 컴퓨터프로그램의 모든 요소의 기초가 되는 아이디어와 원리는 보호 대상에서 배제한다는 점을 기본 태도로 갖는다. 2012년 유럽사법재판소(CJEU)의 SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd 판결이 대표적인데, 이 판결의 영향으로 EU는 API 자체는 원칙적으로 저작권 보호 대상이 아니고, 이에 대한 문서나 코

드에 무언가 독자적인 표현이 추가된 경우에 그 부분만이 보호된다는 입장이 일반화되었다.

해외의 논의를 미국과 유럽을 중심으로만 간단히 살펴보았지만, 전반적인 태도를 정리하면 라이브러리 파일 등의 요소들이라도 기본적으로 저작권법상의 보호 요건을 충족한다면 당연히 보호 대상이 될 수 있다고 인정하는 것으로 보인다. 즉, 라이브러리 파일의 특성이 저작물성 인정에 원론적으로는 문제가 되지 않는다는 것이다. 다만, 라이브러리 파일 이외의 여러 표현 요소들의 경우에는 미국과 유럽의 차이와 같이 저작물성 인정 범위에 대해서는 이슈가 있다고 보인다. 그러나 그러한 차이에도 불구하고 실제 사례에서는 공정 이용 등을 통해 어느 정도 산업적 필요에 따른 이용 보장이 이루어지고 있는 것으로도 보인다.

3.4 대상 사건에서 라이브러리 파일의 비쟁점화 원인

저작권 침해죄의 성립요건 중 하나는 침해된 대상이 저작물이어야 한다는 점이다. 이에 대상 사건의 경우 피고인이 라이브러리 파일의 저작물성을 부정하고 이것이 받아들여졌을 경우 저작권 침해가 불인정될 가능성이 있음은 자명하다. 그러나 대상 사건 및 관련된 민사소송 모두 저작물성 여부에 대한 주장은 제기되지 않았다.

대상 사건의 사실관계를 보면 피해자는 해당 라이브러리 파일을 개발 후 저작권 등록을 한 상태였고, 개발용역계약 제13조 제2항의 사용권한 부여 등의 내용으로 볼 때, 저작물성 인정 가능성이 높지 않은 것으로 판단하고 허락된 이용의 인식을 쟁점으로 주장한 것으로 추정할 수 있다. 이에 대한 항변이 상대적으로 더 실익이 있는 것으로 판단되었을 것으로 볼 수 있다. 다만, 전반적인 판시 사항을 보면 라이브러리 파일의 저작물성을 전제한 것으로 보인다.

3.5 소결

라이브러리 파일이 저작권으로 보호받을 수 있는 대상이 될 수 있다는 점은 일반적으로 받아들여지고 있는 것으로 보인다. 그렇다고 하더라도 라이브러리 파일 자체가 모든 경우에 저작물로 인정될 수 있는 것은 아니고, 그 표현 요소가 저작물로 인정될 수 있다는 개별적인 검토와 판단이 이루어져야 하는 것이다. 대상 판결의 경우에도 라이브러리 파일의 구체적인 저작물성 평가가 이루어지지 않았으나, 결론적으로는 저작물성 판단을 우회하는 방식으로 최종적인 결론에 도달하였음을 확인하였다. 그럼에도 대상 판결은 라이브러리 파일이 저작권 보호 대상이 될 수 있다는 전제를 가지고 있는 것으로 해석된다.

대상 판결에서는 우회하는 방식으로 이루어졌으나, 실무에서 라이브러리 파일이 침해의 대상 등이 될 경우에는 이를 개별적으로 분석하여 저작물성을 인정할 수 있는 대상이 될 수 있을지를 판단하는 것이 타당하다고 생각된다. 다만, 이를 실제 시행하는데 발생하는 어려움이 실무상 판단의 우회를 이끄는 바, 이를 개선하여 실제 분쟁 해결의 과정에서 이와 같은 절차가 이루어질 수 있도록 하는 것은 중요하다고 할 수 있다.

4. 라이브러리 파일에 대한 소송 및 감정 실무상의 문제와 개선 방안

4.1 문제점

컴퓨터프로그램에 대한 저작권 침해 소송에서는 사인의 특성상 전문가 감정을 활용하는 경우가 많다. 이때 재판부와 감정을 수행하는 전문가 사이에 일치된 인식과 판단이 형성될 수 있다면 이상적이겠으나, 현실적으로 양자 간 인식에는

상당한 괴리가 발생할 수밖에 없다. 이로 인하여 발생하는 문제 가운데 하나가 라이브러리 파일에 대한 문제이다.

실무상 다툼의 대상이 되는 컴퓨터프로그램의 저작권 침해 여부, 특히 실질적 유사성의 인정 여부를 다투게 될 때 감정의 수행은 주로 ‘프로그램’이나 특정한 ‘소스코드’를 대상으로 감정을 요구하는 경우와 세부적인 비교·분석 대상을 특정하여 감정이 요구되는 경우로 크게 나누어 볼 수 있다. 이때 후자의 경우에는 큰 문제가 없겠으나, 전자의 경우에는 라이브러리 파일과 관련하여 실무적 문제가 있다.

전자의 형태로 감정이 요구될 때, 통상 저작권적 표현의 핵심인 소스코드를 대상으로 비교·분석을 하고, 이에 근거한 실질적 유사성 판단이 이루어지는 것이 일반적이다[11]. 그런데 라이브러리 파일에 대해서는 i) 실질적 유사성 판단을 위한 비교·분석 대상에서 쉽게 제외시키는 경향이 높다는 점, ii) 기술전문가는 창작성 판단이 쉽지 않다는 점에 라이브러리 파일에 대한 적극적 비교·분석 추진에 어려움이 있다는 점 등의 문제가 있다. 더욱이 우리나라와 같이 정량적 유사도를 적극적으로 활용하는 재판 현실에 비추어 볼 때, 만약 창작성이 인정될 수 있는 라이브러리를 유효한 비교대상에서 제외하거나, 아니면 반대로 창작성이 인정될 수 없는 라이브러리 파일을 유효한 비교대상으로 포함시킬 경우 유사도 산출값에 상당한 영향을 주게 될 수 있어, 종국적으로는 법관의 판단에 왜곡을 초래할 여지가 있게 된다.

4.2 개선 방안

이를 해결하기 위해서 다음과 같이 방안을 생각해 볼 수 있다.

첫째, 라이브러리 파일과 같이 저작물성이 인

정될 여지가 있는 요소들을 비교분석 대상으로 포함할 것인지 여부에 대한 재판부 확인 과정을 절차화 할 필요가 있다. 유사성 판단 등을 하기 위해 비교 및 분석 대상을 특정하는 과정에서 소스코드만을 당연히 대상으로 하기보다, 여러 요소들을 제시하고 이 요소 가운데 어떠한 것들을 비교·분석의 대상으로 할 것인지 확인하고 판단하는 과정이 진행될 경우에는 부득이 놓치게 되는 증거를 최소화할 수 있을 것이다.

통상 컴퓨터프로그램에 대한 저작권 침해 여부를 판단, 특히 실질적 유사성을 판단하는 과정에서 비교·분석의 대상이 되는 것은 소스코드와 목적코드라 할 수 있다. 이때 목적코드는 그 본질상 창작성 판단에 어려움과 한계가 있다 보니 실무상으로 주로 소스코드에 의존하여 대상물의 평가가 이루어진다. 그런데 앞서 살펴본 내용과 같이, 소스코드와 더불어 대표적인 창작적 표현에 해당할 수 있는 바이너리 형태로 된 일련의 파일들, 그리고 그 외 소위 SSO에 해당하는 표현 요소들의 경우에 대해서는 일부 쟁점이 되는 경우를 제외하고는 별도의 창작성 평가를 하지 않는 것이 일반적인 것으로 보인다. 물론 대상 판결과 같이 구체적인 창작성 판단을 우회한 결론을 도출하는 경우도 있다.

그럼에도 소스코드만을 실질적 유사성 판단의 근거로 삼는 것은 최종적인 판단에 있어 부족함이 있을 것으로 보인다. 왜냐하면 이러한 방식을 침해자의 침해 탐지 회피 노력에 취약할 수 있기 때문이다. 컴퓨터프로그램을 구성하는 다양한 표현 요소에는 타인의 것을 부당하게 사용하였음을 나타내는 증거들이 있을 것이나, 침해자는 이를 변경하여 자신의 표현물이 원저작물과 상이함을 입증하는데 용이하게 할 수 있다. 이러한 변경행위는 결국 법원의 실질적 유사성 판단 결과에 왜곡을 가져올 수 있게 하는 우려가 있는 것이다. 이 문제는 통상 3단계 테스트라 불리는 Altai 판

결에서의 기준(추상화-여과-비교 테스트)의 대표적인 한계로 지적된다. 이에 대한 대안으로 추상화 단계에서 가치 있는 증거를 고려하게 하며, 개발 과정에서의 실수(공통의 오류 등)를 가치 있는 증거로 활용하는 것, 그리고 실질적 유사성 판단에서 유의미한 가치를 갖는 증거가 추상화 또는 여과 과정을 거치면서 분석대상에서 제외되지 않도록 할 것과 같은 점들이 제안된 바 있다 [12].

둘째, 다양한 요소들을 대상으로 한 합리적인 정량적 유사도 산출 방식을 마련해야 한다. 정량적 유사도의 활용성에 대한 비판의 주장도 있지만, 현재 우리나라의 컴퓨터프로그램저작물에 대한 저작권 침해 분쟁에 있어서는 두 비교 대상의 유사한 정도를 수치로 나타내는 정량적 유사도의 활용이 상당히 이루어지고 있는 것이 현실이기도 하다. 이 정량적 유사도를 산출하기 위한 방식은 매우 다양하게 존재할 것이나, 저작권 분쟁이라는 특성 하에서 구체적 타당성을 갖출 수 있는 산출 방식은 큰 틀에서 어느 정도 수렴될 수 있다고 생각한다. 다만, 이 과정에서도 저작권 분쟁의 특성을 고려하여 결과의 왜곡이 발생하지 않도록 유사도 산출 방식에 대한 나름의 합의된 형태를 마련할 수 있다고 생각한다. 물론 모든 사안이 상이할 수밖에 없기 때문에 절대적인 형태의 산출 방법으로 통일하는 것은 불가능하겠지만, 산출 방식을 결정할 때 고려하여야 할 점을 명확히 하여 각 판단 과정에서 발생할 수 있는 오류를 최소화할 수 있도록 일련의 가이드라인을 제공하는 것이 의미 있다고 생각한다.

셋째, 판례의 누적을 기다리기보다는 선제적으로 라이브러리 파일 등 세부 요소들에 대한 창작성 판단의 기준을 도출하고 이에 대한 공동의 합의를 모색할 필요도 있다. 대상 판결에서도 본 바와 같이 라이브러리 파일과 같은 유형의 표현물들은 기존 소스코드 분석 중심의 저작권 침해

여부의 판단 기준과 그 기법에 효과적으로 적용되기 어렵다. 그러한 점은 구체적 사안에서 라이브러리 파일 등에 대해 개별적인 저작물성 판단을 하지 않는 경향을 이끌어내거나, 이에 대한 판단을 우회하여 판결에 이르는 논리를 사용하는 경향을 만들어내기도 한다. 우리 법 체계에서 판례는 법원(法源)이 될 수 없지만, 그러나 특정한 사안에서의 판례는 후행 유사 사건에 있어서 중요한 판단의 자료로 기능한다. 이에 라이브러리 파일의 저작물성 문제에 있어서도 구체적인 사안에서 적극적인 판단에 이르고 그러한 결과가 적절히 누적될 수 있다면 이 문제를 해결하는데 매우 유용하게 의미를 지닐 수 있다고 본다. 이에 실제 구체적 사안에 대해서 재판 과정 중 불필요한 창작성 판단을 하기는 어렵겠지만, 이들 사례를 기반으로 우리가 해당 라이브러리 파일 등이 어떤 모습인지, 그리고 그러한 경우 창작성이 있는 표현물로 인정할 수 있을지에 대해 다양하게 연구하고 공유 및 논의할 수 있는 장이 마련될 필요가 있다.

5. 결론

지금까지 라이브러리 파일의 저작물성 판단이라는 문제를 중심으로, 실무상 발생하고 있는 컴퓨터프로그램 저작물 보호에 대한 사각지대를 개선할 방안을 모색해 보았다. 라이브러리 파일은 그 표현 형식이 소스코드의 경우와 크게 다르지만, 그럼에도 저작권 보호 대상이 될 수 있는 표현적 요소가 인정될 수 있다는 것이 일반적인 입장으로 나타나고 있다. 그러나 실무상으로는 소스코드 중심의 판단 이외에 이들 요소에 대해서는 실질적인 고려가 이루어지지 않는 경향이 발생하고 있어 문제로 지적하였다. 이에 대한 개선 방안으로 제시한 사항들은 재판 과정에서의 절차

진행의 효율성에는 부정적 영향을 미칠 수 있겠지만, 중국적으로 조금 더 정확한 판단을 할 수 있게 해 줄 수 있다는 점에서는 긍정적인 영향을 가져올 것으로 생각할 수 있다. 본 논문에서는 라이브러리 파일이라는 유형에 집중하여 살펴보았다. 그러나 이 문제는 이 유형의 파일에 한정되는 논의라기보다는 소위 SSO를 포함하는 다양한 표현 요소들과 함께 고민되어야 한다. 이에 저작권 침해에 대한 일련의 판단 체계를 구축하기 위한 복합적인 노력이 앞으로 이루어져야 할 것이다.

이 연구는 2024학년도 전주대학교
학술연구지원사업의 지원을 받아 수행되었음

참고 문헌

- [1] Park, Jaemahn, "The Copyrightability and Fair Use of Computer Programs: Focusing on the Google v. Oracle Case", *Anam Law Review*, 69, p.205, 2024, DOI : 10.22822/alr..69.202411.191.
- [2] Seoul Central District Court Judgment 2017Gahap512233 Sentenced December 20, 2019; Seoul High Court Judgment 2020Na2003183 Sentenced September 16, 2012.
- [3] <https://www2.lawtimes.co.kr/news/201324>.
- [4] Seoul High Court Judgment 2020Na2003183 Sentenced September 16, 2012.
- [5] LEE HAEWAN, "Copyright Law", 4th edition, Parkyoungsa, 2019, pp.222-223, ISBN: 9791130334479.
- [6] Program Deliberation and Coordination Committee, "IT&LAW Casebook", 2005, p.12.

- [7] Computer Associates International, Inc. v. Altai, Inc., (2d Cir. 1992).
- [8] Oracle America, Inc. v. Google, Inc., 750 F.3d 1339 (Fed. Cir. 2014).
- [9] Google LLC v. Oracle America, Inc., No. 18 956, 593 U.S. 1 (2021).
- [10] Directive 2009/24/EC of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the legal protection of computer programs.
- [11] LEE HAEWAN, “Copyright Law”, 4th edition, Parkyoungsa, 2019, p.223, ISBN: 9791130334479.
- [12] Vinod Polpaya Bhattathiripad, “Judiciary-Friendly Forensics of Software Copyright Infringement”, IGI Global, pp.187-218, 2014, DOI: 10.4018/978-1-4666-5804-2.

— 저 자 소 개 —



김시열(Kim, Siyeol)

2012.8 숭실대학교 대학원, 법학박사
2007.6-2012.6 한국저작권위원회
2012.6-2024.2 한국지식재산연구원 연구위원
2024.3-현재 전주대학교 로컬벤처학부, 부교수
<주관심분야> 실질적 유사성, 소프트웨어
계약 분쟁 등