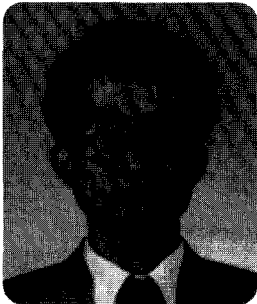


소프트웨어의 보호를 위한 제도적 장치(1)



오 흥 수
 <특허청 심사4국 심사관>

I. 서 론

소프트웨어 제품은 플로피디스크 등에 잠깐 동안 복사하기만 하면 완전한 복제가 가능하기 때문에 다른 어떤 상품 보다 무단 도용되기가 쉽다. 때문에 소프트웨어의 무단복제를 방지할 수 있는 제도적 장치가 없다면 아무도 소프트웨어를 개발하려 하지 않을 뿐만 아니라, 소프트웨어 산업이 존립할 수조차 없게 될 것이다.

또한 소프트웨어 산업이 급격히 팽창, 발전하고 소프트웨어 업체간의 경쟁이 날로 치열해지면서 소프트웨어 개발을 위하여 막대한 투자가 이루어지고 있다. 모든 다른 기술 개발과 마찬가지로 소프트웨어 개발도 처음 개발하는 것은 위험부담(risk)이 있을 뿐더러 다른 사람이 개발한 것을 모방하는 것보다 훨씬 더 많은 노력과 비용이 든다. 그러므로 막대한 연구개발투자를 통하여 이룩한 성과에 대하여 아무런 인센티브(incentive)가 주어지지 않는다면 아무도 위험을 무릅쓰고 기술 개발을 하려 하지 않고 무임 승차만을 노리게 될 것이며 그에 따라 사회적 편익(social welfare)을 증대시키는 기술혁신은 이루어지지 못하게 될 것이다.

이러한 이유들 때문에 세계 각국은 자국의 소프트웨어 산업의 발전과 소프트웨어 기술혁신을 위

목 차

- I. 서 론
- II. 영업비밀(Trade Secret)에 의한 보호
- III. 컴퓨터 프로그램 보호법에 의한 저작권적 보호
- IV. 특허법에 의한 보호
- V. 소프트웨어의 보호를 위한 제도 활용

<고딕은 이번호 명조는 다음호>

하여 소프트웨어의 무단 도용이나 부당한 모방을 방지하기 위한 제도적 장치를 두고 있으며 미국을 중심으로 한 소프트웨어 산업이 크게 발전된 선진국들에 의해 소프트웨어의 보호를 위한 법제도가 계속 정비되어지고 있다.

소프트웨어를 개발하는 사람이면 누구나 개발한 소프트웨어를 통하여 개발비용을 회수하고 이익을 얻기를 바랄 것이며, 자기가 개발한 소프트웨어를 다른 사람이 무단 복제하여 사용하거나 부당하게 모방한 제품이 나오지 못하게 하고 싶을 것이다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 보안 장치, 암호 기법 등을 사용하는 스스로의 노력들도 필요하겠지만, 법제도에 대한 올바른 이해를 가지고 제도적 장치를 활용하는 것이 무엇보다도 중요할 것이다. 이 글에서는 소프트웨어의 보호를 위한 제도적 장치들이 소프트웨어를 어떻게 보호하며 어느 정도까지 보호해주는가를 중심으로 설명하고 그 제도적 장치들을 효과적으로 활용하는 방법을 살펴보고자 한다.

II. 영업비밀(Trade Secret)에 의한 보호

1. 영업비밀 보호 제도의 개요

영업비밀 보호제도는 서구에서 1800년대부터 지식재산권 제도의 하나로 발전되어 왔으나 한국에서는 1991년에야 「부정경쟁방지법」속에 영업비밀 보호조항을 신설함으로써 제도화된 다소 생소한 제도이다.

법에 의해 보호되는 영업비밀은 단순한 모든 노하우를 포함하지 아니하며 다음 세가지 요건을 충

족시키는 것만이 보호대상이 된다. 첫째 일반적으로 널리 알려지지 않은 정보이어야 하며, 둘째 노하우가 그 자체로서 경제적 가치를 지녀야 하며, 셋째 비밀의 소유자가 비밀을 유지하기 위하여 상당한 노력을 기울인 것이어야 한다. 세번째 조건을 충족시키려면 비밀소유자는 비밀로 간직하고자 하는 대상을 명확하게 정해야 하며 그 비밀에 접근하게 되는 종업원이나 회사 밖의 사람들에게 비밀유지 서약서를 쓰게 하는 등의 지속적인이고 일관된 비밀보호 조치들을 취하여 다른 사람들이 부당한 수단이 아니고는 비밀을 알아내기 어렵도록 만들어야 한다.

노하우가 영업비밀로서 보호될 수 있는 대상이 되는가를 판단하는 기준으로는 「노하우가 회사밖에 얼마나 알려져 있는가», 「노하우가 종업원이나 그 외 관련자들에게 얼마나 알려져 있는가», 「비밀 소유자가 얼마나 확실하게 비밀을 유지하려고 했는가», 「노하우의 경제적 가치», 「노하우의 개발비용», 「노하우를 다른 사람이 얼마나 용이하게 획득하거나 복사할 수 있는가」등을 들 수 있다.

영업비밀 침해행위의 6가지 유형을 법에서 규정하고 있는데 기본적인 침해행위 2가지만을 열거하면 다음과 같다. 첫째는 절취, 기만, 협박, 기타 부정한 수단으로 영업비밀을 취득하거나 또는 그 취득한 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위(법 2조 3호 가)이고, 둘째는 계약관계 등에 의하여 영업비밀을 비밀로서 유지하여야 할 의무가 있는 자가 부정한 이익을 얻거나 영업비밀의 보유자에게 손해를 가할 목적으로 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위(법 2조 3호 라)이다.

이러한 침해행위에 대한 구제를 위해 민사적 수단으로 「침해행위 금지 또는 예방 청구권», 「침해행위로 만들어진 물건 등의 폐기·제거 청구권」,

「침해행위에 대한 손해배상 청구권」, 「영업비밀 보유자의 신용회복 청구권」 등을 규정하고 있다. 특히 기업의 임원 또는 직원으로서 부당한 이익을 얻거나 그 기업에 손해를 가할 목적으로 그 기업에 특유한 생산기술에 관한 영업비밀을 제3자에게 누설한 자는 3년 이하의 징역에 처한다(법 18조 1항 3호)는 형사 처벌 규정을 두고 있다.

2. 영업비밀 사례

1998년 2월, 한국 신문들이 일제히 사회면 톱기사에 삼성전자 반도체기술의 대만 유출에 대한 기사를 실어 영업비밀에 대한 관심이 높아진 적이 있었다. 삼성전자의 퇴직 직원들이 삼성전자의 64M DRAM 반도체 관련 회로도나 디자인을 등의 정보를 훔쳐내서 대만 업체에 넘겨준 사건이었다. 검찰의 발표로는 빼돌린 정보의 가치가 1조 2천 5백억원에 달한다고 한다. 이와 관련되어서 관련자 15명이 업무상 배임과 부정경쟁 방지법 위반 등의 혐의로 구속되었다.

이 사건의 회로도나 디자인을 등의 노하우는 일반적으로 널리 알려지지 않은 정보이고, 엄청난 경제적 가치를 가지므로 영업비밀 보호대상의 두 가지 요건은 확실히 충족시키고 있다. 그러나 노하우를 비밀로 명확하게 분류하여 관련자 외에는 그것에 접근하지 못하도록 조치하고 그것을 취급하는 사람들에게는 비밀유지 서약서를 쓰게 하는 등 비밀유지노력요건을 충족시켰는지는 기사만으로는 불명료하다. 만약에 비밀유지노력이 충분하지 못하였다면 구속된 피의자들은 적어도 부정경쟁방지법 위반혐의에 대해서는 무죄일 가능성도 있다.

회사의 모든 노하우가 영업비밀의 보호대상이 아니며 영업비밀 보호의 대상으로 명확히 분류되

어 비밀유지노력이 행하여진 것만이 보호된다. 그렇지 않고 업무중 취득한 모든 노하우를 영업비밀 대상으로 한다면 그 회사의 직원은 그 업무와 관련되어 새로운 회사를 창업하거나 다른 회사로 전직하는 것이 불가능해져 그 회사에 평생 종속되게 되므로 개인의 직업선택의 자유를 심각하게 침해하게 되어 영업비밀 보호로 인한 사회적 이익보다 오히려 산업활동의 활기를 저하시키는 등의 사회적 손실이 더 클 위험성이 있다.

그러므로 사업자들은 기술혁신 과정에서 얻어지는 노하우들 중 경제적 가치가 있는 것을 확실히 인식하고 분별해내어 법적인 보호를 받을 수 있도록 조치를 취해야만 한다.

이러한 영업비밀 유지의 전설적이고 대표적인 사례로 코카콜라사를 들 수 있다. 코카콜라사는 자기 회사의 콜라제조방법을 특허로 등록하지 않고 영업비밀로 간직하여 1886년 창립 후 지금까지 110여년간 다른 회사 제품과 차별되는 독특한 맛을 독점하고 있다.

3. 영업비밀에 의한 보호의 한계

영업비밀에 의한 노하우의 보호는 그 비밀유지가 가능하기만 하다면 정보가 알려지지 않으므로 노하우가 경쟁자의 기술개발에 이용되는 일도 없고 특허보다도 오랫동안 노하우를 독점할 수 있지만 정당한 방법에 의해 비밀이 폭로될 위험성이 항상 있게 되는 치명적인 약점이 있다.

예를 들어 인텔사의 마이크로프로세서는 64M DRAM 보다 훨씬 더 복잡하고 어려운 기술이지만 AMD사가 그것에 대한 역설계를 통하여 같은 성능과 기능을 수행하는 거의 유사한 마이크로프로세서를 만들어서 팔고 있다. 역설계reverse engineering란 제품을 분석하여 그 구조와 특성을

알아내고 모방하여 유사제품을 만들어 내는 것으로, 이 방법에 의하여 영업비밀을 알아내는 것은 정당한 방법에 의한 노하우의 취득이다.

영업비밀의 유지를 위해서는 많은 노력과 비용이 필요하며 그렇다 하더라도 비밀이 폭로될 가능성은 항상 있으므로 특허 가능한 노하우는 특별한 경우가 아니면 특허로 보호하는 것이 안정적이고 강력한 권리 행사를 위해 바람직하다.

4. 영업비밀에 의한 소프트웨어의 보호 형태

소프트웨어는 목적코드(Object Code) 형태로 기록되어 있으면 해독하기가 상당히 곤란하며 해독을 위해서는 많은 노력이 필요하고, 더우기 암호화 기법 등을 이용하면 비밀상태로 간직할 수 있는 가능성이 더욱 높아져 영업비밀에 의한 보호가 가능하다. 이 때문에 컴퓨터산업의 탄생기였던 1960년대까지는 소프트웨어가 주로 영업비밀의 형태로 보호되었다.

그러나 일단 소프트웨어를 팔게 되면 공중에 배포된 상태가 되며 이 배포된 소프트웨어를 정당하게 해독하면 영업비밀이 무효가 되어 버린다. 소프트웨어 보안기술 뿐만 아니라 그 해독기술도 발달함에 따라 영업비밀이 무효화될 위험성은 항상 있게 된다.

미국에서는 영업비밀을 유지하기 위한 방편으로 “수축포장(Shrink Wrap)” 라이선스(licence)라는 판매전략을 이용하기도 하였다. 이 전략은 소프트웨어 패키지 외부에 패키지를 개봉하면 라이선스 조건에 동의하게 된다는 알립내용을 표시해 놓고, 그 라이선스 조건은 프로그램의 해독을 금지하는 것으로 함으로써 비밀을 유지하고자 하는

전략이다. 그러나 이 전략은 미국 법원에 의해서 영업비밀 유지의 정당한 방편으로 인정받지 못하였다.

한편 독자적인 소프트웨어 개발노력에 의해 같은 소프트웨어를 개발하면 영업비밀은 당연히 무효가 된다. 영업비밀에 의한 보호기간은 한정 없이 그 비밀이 유지되는 동안은 계속적으로 보호될 수 있으나 비밀이 공개되어 영업비밀이 무효화될 가능성이 항상 존재하기 때문에 불안정한 상태의 권리일 수밖에 없다.

III. 컴퓨터 프로그램 보호법에 의한 저작권적 보호

1. 소프트웨어의 저작권적 보호의 연혁

컴퓨터가 지금은 각 분야에서 널리 사용되고 있지만 컴퓨터 기술은 1950년대부터 본격적으로 발달하기 시작한 최근의 기술이며 그 발전도 지금까지의 어떤 기술 분야에서보다도 급격하게 진행되었다.

1960년대까지 컴퓨터 기술은 대학 등에서 학문적으로 주로 발전되었으며 IBM 등 소수의 컴퓨터업체만이 상업적인 제품 개발을 하고 있었다. 이 시기에는 소프트웨어에 대한 법적 보호에 별 관심이 없었으며, 특히 대학 등 학계에서는 법적 보호가 자유로운 연구활동에 제약이 될 것이라고 생각했고, 상업적인 제품을 개발하는 회사들은 영업비밀에 의한 보호에 의존하였다.

1970년대에 들어서서 반도체 기술의 비약적인 발전에 힘입어 마이크로프로세서가 값싸게 대량 공급되기 시작하면서 컴퓨터산업의 규모도 급속히

켜졌을 뿐만 아니라 마이크로프로세서를 이용한 제어가 산업의 각 분야에 널리 이용되게 되었다.

이에 따라 기술의 중심이 종래의 하드웨어에서 소프트웨어로 이동하기 시작하였다. 그런데 하드웨어는 특허와 영업비밀로 보호하는 것이 충분하였으나 소프트웨어는 하드웨어와는 다른 특성을 가지고 있어 하드웨어의 보호에 초점이 맞추어져서 발전되어온 특허와 영업비밀에 의한 보호로는 제대로 보호되지 못한다고 인식되어 졌다.

이러한 상황에서 창작된 프로그램도 예술작품 등의 다른 저작물과 같이 저작물로 인정해주어야 한다는 주장이 설득력을 갖기 시작하였는데 이는 저작권에 의한 보호가 당시 가장 심각한 문제였던 소프트웨어 제품의 무단복제를 방지하는데 효과적이었기 때문이다.

하드웨어 제품은 유통업자나 소비자가 제품을 복제하는 것이 곤란하다. 예를 들어 볼펜을 소비자가 복제하느니 그냥 사서 쓰는 것이 오히려 유리하다. 그러므로 제품 제조자는 경쟁 제조업체의 모방만을 주로 견제하면 되었다. 반면에 소프트웨어 제품은 하드웨어 제품과는 달리 플로피디스크 등에 잠깐 동안 복사하지만 하면 완전한 복제가 가능하기 때문에 유통업자나 소비자가 용이하게 도용할 수 있어 제품 제조자는 경쟁업체보다도 오히려 유통업자나 최종 소비자를 더욱 견제해야만 하였다. 만약에 유통업자나 소비자를 견제할 수 있는 장치가 없다면 소프트웨어 산업의 존립조차 어려울 정도였는데 창작된 프로그램을 저작물로 인정해주면 이 문제가 완전히 해결될 수 있었던 것이다.

이러한 배경 하에서 미국 의회는 소프트웨어의 법적 보호 문제를 검토할 전담기구인 CONTU (the National Commission on New Technolo-

gical Use)를 1974년에 창설하였으며 CONTU는 1978년에 최종 보고서를 발표하였다. CONTU는 소프트웨어를 법적으로 보호하기 위한 방법으로 저작권법에 의한 보호가 가장 적절하다고 보았으며 이에 따라 미국 저작권법을 개정하여 소프트웨어가 저작물로서 보호될 수 있는 명시적인 규정을 두도록 권고하였고 이를 반영하기 위하여 미국 의회는 1980년도에 저작권법을 개정하였다. 이 법개정 이전에는 빌 게이트 같은 소프트웨어 개발자들이 무단복제의 방지를 위하여 소비자의 양심에 호소하거나 발주자와의 사적 계약에 의존하였지만 1980년 이후로는 법적 강제력에 의해 보호받을 수 있게 되었다. 이것은 소프트웨어의 개발로 돈을 벌 수 있고 소프트웨어 산업이 안정적으로 발전할 수 있는 계기가 되었다.

한국은 미국의 통상 압력에 의하여 1986년에 "컴퓨터 프로그램 보호법"을 제정하고 1987년 7월 1일부터 시행하였으며 그후 몇차례 개정이 있었는데 이 법은 저작권법의 특별법의 형식으로 제정된 것으로 소프트웨어의 저작권적인 보호를 위한 것이다. 컴퓨터 프로그램 보호법은 제정 당시 과학기술처 소관이었으나 현재는 정보통신부 소관으로 이관되었고 재단법인 한국컴퓨터프로그램보호회에서 프로그램의 등록업무를 관장하고 있다.

2. 저작권적 보호의 개요

저작권은 저작물에 대한 배타적인 권리이며 저작권제도의 목적은 창작자가 그 저작물에 대한 복제권, 배포권 등의 권리를 갖게 함으로써 저작자의 창작의욕을 고취시키고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 국민의 복리증진에 이바지하게 하기 위한 것이다.

저작권은 저작물의 표현을 보호하는 것이지 저작물에 내재하는 아이디어를 보호하는 것은 아니다. 더우기 같은 표현일지라도 독립적인 창작노력에 의해 창작된 표현에 대해서는 보호가 되지 않는다.

프로그램 저작자는 프로그램을 복제, 개작, 번역, 배포 및 발행할 권리를 가지게 되는데 이러한 프로그램 저작권은 프로그램이 창작된 때로부터 발생하며 공표된 다음 년도부터 50년간 존속한다(컴퓨터프로그램보호법 제8조).

프로그램 저작권은 창작된 때로부터 발생하므로 등록을 하지 않아도 되지만, 컴퓨터프로그램보호법에 따라 등록을 하면 여러가지 효과를 기대할 수 있다. 등록된 창작 년·월·일인 창작시기를 추정시키고 프로그램 저작권의 권리 변동에 있어서 제삼자에 대항하기 위한 요건이 된다. 프로그램 저작권자가 타인의 프로그램 저작권 침해를 주장하면서 손해배상 청구를 한 경우, 재판에 이기기 위해서는 권리가 침해된 사실뿐만 아니라 타인의 침해 행위에 과실이 있음을 입증하여야 한다. 그러나 프로그램이 등록되어 있는 경우에는 상대방에게 과실이 있음이 추정되며 오히려 상대방 측에서 자신에게 과실이 없음을 입증해야 손해배상 책임을 면하게 된다.

프로그램 저작권을 침해당했을 때 구제수단으로는 침해방지청구권 및 침해예방청구권, 손해배상 청구권을 행사할 수 있다. 또한 고의로 프로그램 저작권을 침해한 자는 3년 이하의 징역 또는 300만원 이하의 벌금에 처하는 형사처벌 규정도 두고 있다.

3. 저작권적 보호에서의 쟁점과 한계

소프트웨어를 저작권적으로 보호하게 되면 유통업자나 최종 사용자들의 단순복제는 명백한 침해행위가 되지만 그외에 침해행위가 되는지 논란의 여지가 있는 여러가지 쟁점들이 있다. 그중 몇가지만 살펴본다.

(1) 목적 코드(Object Code)의 보호

소스코드(Source Code) 프로그램은 사람이 읽을 수 있는 형태로서 이를 배포하는 것이 저작권 침해임은 이론(異論)의 여지가 없을 뿐더러 소스코드를 다른 프로그래밍 언어로 바꿔 쓰는 경우에도 저작권 침해에 해당한다. 목적코드 프로그램은 사람이 육안으로 보고 읽을 수 있는 형태가 아니므로 저작권 보호를 받을 수 없다는 주장이 있었으나 컴퓨터 프로그램은 목적코드나 소스코드를 불문하고 저작물로서 불법복제로부터 보호되어야 한다는 것이 미국의 판례로서 확립되었다.

(2) 구조, 순서 및 조직(Structure, Sequence and Organization)의 보호

컴퓨터 소프트웨어에서 구조, 순서 및 조직(Structure, Sequence and Organization:이하 SSO라 한다)은 프로그램의 문자적 구문들에 대비되는 프로그램 모듈의 배치형태에 관련된 개념이다.

소프트웨어의 SSO가 저작권적으로 보호되어야 한다는 사람들은 모방하는 사람들이 비록 개발자의 프로그램을 라인 그대로 베끼지 않았더라도 프로그램들이 서로 실질적으로 유사하면 침해가 성립하는 것으로 보아야 한다고 주장한다. 그러나 저작권은 저작물의 표현을 보호하는 것이지 저작물에 내재하는 아이디어를 보호하는 것이 아니며 SSO를 보호하는 것은 아이디어까지 보호하는 결

과를 초래하므로 저작권의 보호 대상이 될 수 없다는 주장도 있다.

1985년경에 이에 관련된 몇개의 판례들이 있었는데 그중에는 SSO를 저작권의 보호대상으로 인정한 경우도 있고 부정한 경우도 있다. 저작권의 보호대상으로 인정한 판례의 논리를 간단히 살펴보면, 주어진 과업을 수행하는 과정에서 끊임없는 결정들이 필요하며 여러가지 선택 가능성이 많으므로 같은 과업을 위한 프로세스들도 다양한 표현이 가능한데 원고와 피고의 프로그램들은 프로그램을 라인 그대로 베끼지 않았더라도 SSO가 상당히 유사한 것으로 보아 표현의 의도적인 복제가 있었다고 보아야 한다는 것이다.

그러나 1986년 이후의 판결에서는 거의 모두 SSO의 저작권에 의한 보호를 부정하고 있다. 그 판결들의 논리들은 대개 기술적인 또는 시장조건(externalities of the market)적인 제약에 의해 SSO가 유사할 수 있으며, SSO가 유사하다는 것만으로는 의도적인 복제가 있었다고 볼 수 없다는 것이다. 결론적으로 지금은 소프트웨어의 구조, 순서 및 조직은 저작권에 의해 보호받을 수 없다는 것이 정설이다.

(3) 클린 룸(Clean Room) 작업

경쟁업체의 소프트웨어와 같은 기능을 갖는 프로그램을 개발하기 위하여 두 팀을 나누어 한 팀은 경쟁업체의 프로그램을 분석하여 프로그램의 사양을 알아내고 한 팀은 경쟁업체의 프로그램을 전혀 보지 않아서 저작권이 있는 프로그램의 표현에 전혀 오염되지 않은 상태에서(이 상태를 Clean Room 이라고 한다) 분석된 프로그램의 사양에 따라 새로 프로그램을 작성하게 하였다고 하자. 이러한 클린 룸 작업 과정에서 저작권의 침해 행

위가 있게 되는지에 대한 논란이 가능할 수 있다. 1991년에 있었던 미국의 판례에서는 이러한 클린 룸 작업 과정을 사용하여 작성된 프로그램이 저작권 침해품이 아니라는 판결이 내려졌으며 정설로 받아들여지고 있다.

(4) 저작권적 보호의 한계

앞서 살펴본대로 소프트웨어의 저작권적 보호는 단순한 복제를 방지하는데에는 효과적이지만 프로그램을 그대로 베끼지만 않는다면 침해가 성립되지 않을 가능성이 많기 때문에 다른 경쟁 관계에 있는 소프트웨어 개발업체가 모방 제품을 만드는 것을 방지하는 효과적인 보호 수단은 될 수 없다.

즉 저작권자가 “모방 제품이 침해품이다”라고 인정받기 위해서는 모방자가 자기 소프트웨어 제품을 보고 모방했다는 것을 어떤 형태로든 입증해야만 하는 어려움이 있다. 또한 다른 경쟁업체가 클린 룸 작업을 통하여 유사한 제품을 내놓거나 아니면 독자적인 개발에 의해서 유사한 제품을 내놓더라도 그 제품은 침해품이 아닌 것으로 인정된다.

그러므로 컴퓨터 프로그램 보호 제도는 유통업자나 최종 소비자의 단순 복제를 방지하기 위해서는 가장 적당한 제도이나 경쟁 관계에 있는 소프트웨어 개발 업체에 대항하기 위한 수단으로 이용하기에는 부적당한 점이 있음을 인식해야 한다.

4. 저작권의 활용 방안

프로그램 저작권은 특허나 영업비밀과는 달리 경쟁업체 보다는 주로 유통업체나 소비자를 견제할 목적으로 만들어진 것임을 이미 살펴보았다.

그러므로 프로그램 저작권은 경쟁업체를 견제하

기 위한 수단으로서는 한계가 있다. 유통업체나 소비자가 그대로 무단 복제하는 것은 분명하게 금지하지만 프로그램을 그대로 베끼지만 않는다면 침해가 성립되지 않을 가능성이 많다. 프로그램 저작권자는 경쟁업체의 모방제품이 저작권 침해품이라고 인정받기 위해서는 모방자가 자기의 소프트웨어 제품을 보고 부당하게 모방했다는 것을 어떤 형태로든 입증하여야 하기 때문에 저작권에 의해 경쟁업체를 견제하는 것이 매우 어려우며 경쟁업체에 대해 저작권을 행사할 때는 많은 주의를 기울여야 한다.

특허나 영업비밀과 같은 지식재산권도 유통업체나 소비자를 견제하기 위하여 행사될 수도 있다. 그러나 지식재산권의 행사목적 중 가장 중요한 것이 시장점유율의 확대인데 유통업체나 소비자를 너무 견제하게 되면 스스로 자신의 시장점유율을 하락시키는 결과를 자초할 위험성이 있게 된다. 그래서 경우에 따라서는 자신의 기술을 적절한 수준에서 공개하거나 특허권의 행사를 자제하여야 한다. 예를 들면 애플사가 자기 제품의 기술공개

를 꺼리고 특허권을 강력하게 행사함으로써 시장 점유율을 빼앗긴 반면, IBM과 마이크로소프트사는 과감히 기술을 공개하고 초기에 특허권 행사를 자제함으로써 시장점유율을 늘렸다.

하물며 프로그램저작권은 주 견제대상이 유통업체나 소비자이므로 그 행사를 위해서는 고도의 전략이 필요하다. 저작권 행사에 너무 치우치면 시장점유율을 잃을 수 있으며 저작권 행사를 너무 자제하면 아무런 이득도 얻을 수 없기 때문에 양자간의 적절한 타협점을 찾아야 하는 것이다. 저작권 행사를 자제하는 것을 저작권을 뜻하는 카피라이트 Copyright와 대조되는 단어인 「카피레프트」 「Copyleft」라고 부른다. 이런 카피레프트전략의 일환으로 많은 소프트웨어 업체들이 shareware라고 부르는 무료 소프트웨어를 유통시키거나 정품 소프트웨어를 한시적으로 무료 배포하기도 한다. 마이크로소프트사가 얼마전 한국의 워드프로세서 시장을 공략하기 위하여 55,000원 상당의 MS워드97 100만장을 무료 배포한 것도 이러한 전략의 예이다. **발특9812**

신 것 안 내

나만의 아이디어 사업 체험기

발명가로 성공하는 길

저자 : 김인석(삼화기연(주) 대표이사)

발행 : 세창출판사(전화 : 723-8660)