Open Source Software License Guide

nipa 정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency
27872 충북 진천군 덕산면 정통로 10
http://www.nipa.kr

9 788961 082044 93000
ISBN 978-89-6108-204-4

공개SW 라이선스 가이드

Open Source Software License Guide

nipa 정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency

공개 SW 라이선스 가이드

Open Source Software License Guide

과학기술정보통신부
Ministry of Science and ICT

nipa 정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency

공개 SW 라이선스 가이드

Open Source Software License Guide

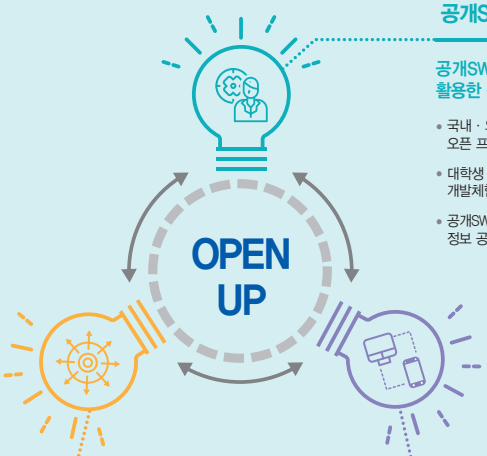
• **주관연구기관** : 정보통신산업진흥원
송주영 본부장
한복미 팀장
김진기 책임

• **연구수행기관** : 공개SW역량프라자
김병선 전문위원
김혜영 부장
백영석 책임

정보통신산업진흥원 공개SW 사업

정보통신산업진흥원의 Open UP은 기업, 개발자, 커뮤니티, 공공기관을 대상으로 공개SW의 활용 · 기술 지원, 인력 양성, 창업 지원, 저변 확대 등 공개SW 통합 지원 역할을 수행하고 있습니다.

오픈소스로 성장하는 Open UP



공개SW 개발자 지원

공개SW 참여, 공유, 협업 문화를 활용한 전문인력 양성 및 저변확대

- 국내 · 외 공개SW프로젝트를 리딩하는 오픈 프런티어(전문개발자) 발굴 및 지원
- 대학생 등 예비 개발자 대상 공개SW 개발체험 및 재직자 대상 전문 교육 제공
- 공개SW 개발 · 커뮤니티 간의 기술교류 및 정보 공유를 위한 기회 · 환경 제공

공개SW 기업 지원

공개SW 기반 최신 기술개발, 안전한 활용, 원스톱 창업 지원

- AI, Bigdata, Cloud등 최신 기술 분야 공개SW기술개발 지원 및 기업육성
- 안전한 공개SW 활용을 위한 라이선스/보안 검증, 컨설팅, 기업 육성
- 공개SW 기반 스타트업, 예비창업자 대상 기술개발, 사업화, 글로벌 진출 지원

공공 공개SW 활용 지원

공공부문 공개SW도입 및 개방형 OS 선도 적용을 위한 기술지원 서비스 제공

- 공공부문 정보화사업 공개SW 적용사례 발굴 및 전환 컨설팅, 교육지원
- 정부 '디지털 정부혁신 추진계획'에 따른 개방형 OS 선도적용 기술 지원

과학기술정보통신부 Ministry of Science and ICT
nipa 정보통신산업진흥원 National IT Industry Promotion Agency
T. 02.561.0551
H. http://www.oss.kr

Open Source Software License Guide

CONTENTS

I. 공개SW 라이선스 개요

1. 공개SW 라이선스 정의 ····· 1
2. SW의 지식재산권 ····· 3

II. 공개SW 라이선스 이해

1. 공개SW 라이선스의 유형 ····· 6
2. 자주 사용되는 상위 15개 라이선스 ····· 7
3. 공개SW 배포와 의무사항 준수간의 관계 ····· 8
4. 공개SW 라이선스 의무사항 ····· 8
5. 주요 공개SW 라이선스 해설 ····· 11
6. 공개SW 라이선스 충돌 ····· 26
7. 공개SW의 특허 라이선스 ····· 30
8. 듀얼 라이선스 ····· 32

III. 공개SW 라이선스 의무사항 준수 예시

1. 라이선스 고지의무 ····· 34
2. 소스코드 공개 ····· 37

IV. 공개SW 라이선스 위반 사례

1. 국내 공개SW 라이선스 위반 사례 ····· 39
2. 해외 공개SW 라이서스 위반 사례 ····· 43
3. GPL 라이선스 위반 확인 방법 ····· 50

Open Source Software License Guide

CONTENTS

V. 공개SW 라이선스 관리

1. 공개SW 라이선스 검증 ····· 51
2. 공개SW 라이선스 검증 도구 ····· 53
3. 공개SW 라이선스 검증서비스 ····· 54

Ⅵ. 자주하는 질문

1. 공개SW 라이선스 일반 ····· 56
2. 공개SW 라이선스 의무사항 준수 ····· 59
3. 공개SW 라이선스 소스코드 공개 ····· 61
4. 공개SW 상업적 사용 ····· 63
5. 기 타 ····· 64

참고문헌 ····· 66

요 약 문

공개SW 라이선스 가이드는 공개SW 라이선스에 대한 인식을 제고하고, 공개SW 라이선스를 준수하여 공개SW를 안전하게 활용할 수 있도록 안내하기 위해 제작되었다.

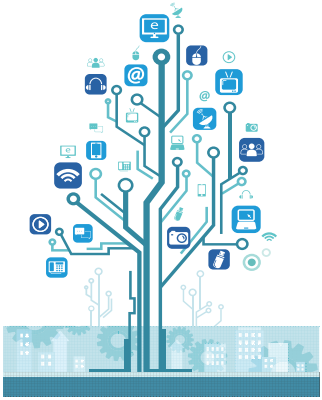
공개SW 라이선스 가이드는 공개SW 라이선스 개요, 공개SW 라이선스 이해, 주요 공개SW 라이선스, 공개SW 라이선스 의무사항 준수 방법, 공개SW 라이선스 위반 사례, 공개SW 라이선스 관리 등으로 구성되어 있다.

공개SW 라이선스 이해에서는 공개SW를 보호하는 지적재산권과 공개SW 라이선스의 의미를 이해함으로써 공개SW 라이선스에 대한 인식을 제고할 수 있도록 하였다. 공개SW 라이선스 이해와 주요 공개SW 라이선스에서는 공개SW 라이선스의 의무사항, 특징, 라이선스 충돌 등을 소개하였으며, 공개SW의 특허 라이선스에서는 특허에 대한 궁금증을 해소 할 수 있도록 준비했다.

공개SW 라이선스 위반에서는 국내외 라이선스 위반 사례를 소개하였고, 공개SW 라이선스 관리에서는 공개SW 라이선스 관리 사례 및 방안을 소개하여 중소기업에서 자체적으로 공개SW 라이선스를 관리할 수 있는 방안을 제시하였다.

공개SW의 성공적인 활용을 위해서는 공개SW 라이선스를 체계적으로 관리하고, 제품출시 이전에 라이선스 위반 여부를 명확히 확인하고 조치하여야 향후 법적 분쟁으로부터 자유로울 수 있다.

본 가이드가 공개SW 라이선스 관리를 위해 유용하게 활용되기를 기대한다.



I. 공개SW 라이선스 개요

1 공개SW 라이선스 정의

공개SW란 저작권자가 소스코드를 공개하여 누구나 자유롭게 사용 · 복제 · 수정 · 재배포 할 수 있는 자유로운 소프트웨어이다. 공개SW에 적용된 라이선스를 공개SW 라이선스라 한다.

저작권자는 자신의 권리 중 지적재산권을 사용할 수 있도록 권한을 부여하는데, 공개SW를 사용하려면 저작권자가 사용을 허락하는 범위와 사용 조건을 따라야 한다. 이를 위반한 경우에는 계약 위반 및/또는 저작권 침해로 인한 법적 책임을 지게 될 수도 있다.

1998년 공개SW의 활성화 및 라이선스 인증을 관장하기 위해 설립된 비영리 기관인 오픈소스 이니셔티브(Open Source Initiative, OSI)에 따르면 공개SW 라이선스로 인정[1]을 받으려면 10가지 의무사항(Open Source Definition, OSD)을 충족해야 한다.

그러나 OSI 인증을 받아야만 공개SW 라이선스가 되는 것은 아니다. OSI로부터 인증 받은 공개SW 라이선스 외에도 수많은 공개SW 라이선스가 존재한다.

만일 자신이 개발한 SW에 자유롭게 사용할 권한을 부여하는 라이선스를 적용하고 소스 코드를 공개한다면 공개SW 라이선스로 볼 수 있을 것이다.

1) OSI의 인증을 받은 공개SW 라이선스에는 OSI 인증마크가 부여됨

[표 I-1. OSI에서 제시한 Open Source Definition(OSD)]

번호	의무사항
1	Free Redistribution : 공개SW는 자유롭게 재배포 할 수 있어야 한다.
2	Open the Source Code : 소스코드를 공개하여야 한다.
3	Derived Works : 동일한 규정에 따라 2차 저작물의 배포를 허용하여야 한다.
4	Integrity of The Author's Source Code : 원 저작권자의 소스코드는 온전한 상태로 보전되어야 한다.(원 저작권자 정보 삭제 금지)
5	No Discrimination Against Persons or Groups : 사용 대상을 차별 할 수 없다.
6	No Discrimination Against Fields of Endeavor : 사용 분야를 차별 할 수 없다.
7	Distribution of License : 라이선스 전문를 배포하여야 한다.
8	License Must Not Be Specific to a Product : 특정 제품에 의존성을 갖지 말아야 한다.(다른 제품에 사용 가능해야함)
9	License Must Not Restrict Other Software : 서로 다른 라이선스를 차별 없이 사용할 수 있어야 한다.(특정 라이선스 제한 금지)
10	License Must Be Technology-Neutral : 명시적 동의가 필요한 경우 특정 기술 및 인터페이스 스타일에 의존성을 갖지 말아야 한다.

공개SW 정의(OSD, Open Source Definition)는 다음과 같이 요약된다.[2)]

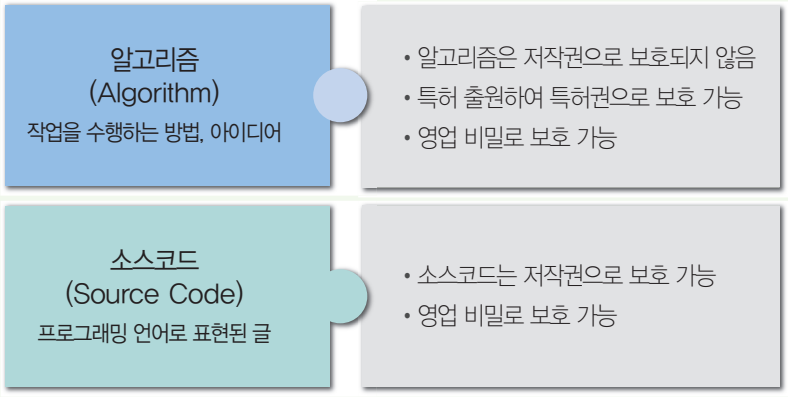
[표 I-2. OSI에서 제시한 Open Source Definition(OSD) 요약]

요 약
• **무료 배포**(Free Distribution) 이런 종류의 소프트웨어는 라이선스 비용이 청구되지 않는다.
• **소스 코드의 제공**(Source Code Availability) 소스코드는 제품과 함께 배포된다.
• **수정 및 파생 저작물**(Modification and Derivative Works) 소프트웨어 사용자들은 파생 소프트웨어 제품을 생성할 목적으로 소스코드를 수정할 수 있다. 또는 부분이나 전체 소스 코드를 다른 제품에 재사용하는 것도 가능하다. 그러나 이는 사용된 공개SW 라이선스에 명시된 특정 제약사항에 영향을 받을 수 있다.
• **차별 금지**(No Discrimination) 개인, 그룹 또는 산업에 대해 차별하지 않는다.
• **라이선싱**(Licensing) 공개SW 제품들은 저작권으로 보호되며, 사용조건에 대해 규정한 특정 라이선스 하에 배포된다. 공개SW 라이선스에는 여러 종류가 있으며, 각기 허용의 정도와 형태가 다르다.
※ 2019.12까지 93개의 공개SW 라이선스가 OSI(http://www.opensource.org)에서 인증 받음

2) 10,000피트에서 바라본 오픈소스 소프트웨어, Stephanos Androutsellis-Theotokis 외 3인 지음, 김종배 옮김

2 SW의 지식재산권

지식재산권은 권리자에게 주어지는 창작물에 대한 독점권이다. SW의 권리자는 SW를 저작권 · 특허권 · 상표권 · 영업비밀 등으로 보호할 수 있다.



[그림 I-1. 알고리즘과 소스코드의 보호]

공개SW 라이선스는 자신에게 주어진 SW에 대한 권리를 독점하는 것이 아닌 공유하는 것에 의의를 둔다. 즉, 공개SW는 기업과 프로그래머의 SW에 대한 독점적 소유로부터 벗어나 소스코드를 자유롭게 사용할 수 있는 권리를 제공함으로써 프로그래밍에 소모되는 불필요한 노력의 중복 회피 및 사회 전체의 이익으로 순환될 수 있도록 한다.

공개SW는 소스코드의 독점권을 포기한 것이기 때문에 일반적으로 공개SW의 소스코드는 영업비밀로 보호되지 않는다. 또한 저작권자 또는 기여자의 이름 · 상표 · 상호 등에 대한 사용은 제한되어 있다.

저작권

저작권은 창작과 동시에 발생한다. 특허권과 달리 어떠한 형식이나 등록을 필요로 하지 않는다. 이는 명시적으로나 묵시적으로 저작권에 대한 포기 의사를 밝히지 않는 이상 저작권이 발생됨을 의미한다.[3] 공개SW는 저작권을 기반으로 라이선스를 설정하여 사용을 허락하므로 저작권을 포기한 공유저작물(Public Domain)과 다르게 라이선스를 준수하지 않으면 저작권 침해가 될 위험이 있다.

특허권

특허권은 저작권과 달리 발명과 동시에 자연적으로 부여되지 않으며 특허등록을 해야만 권리가 발생한다. 특허의 출원은 몇 년이 걸릴 수 있으며, 상당한 비용이 수반된다. 특허권은 20년간의 보호기간을 부여함으로써 발명자에게 독점적 특허 사용권을 제공하지만, 보호기간이 끝나면 발명물을 사회가 사용할 수 있도록 하여 사회 발전을 도모한다. 그러나 급속도로 발전하고 있는 SW의 기술력에 비해 특허보호기간이 너무 길어 사회 발전 기여보다 기업의 이익을 보호하기 위한 수단으로 사용된다.

상표권(Trademark)

상표권이란 상품의 등록상표를 독점적으로 사용할 수 있는 권리이다. 상표권은 상표등록을 해야만 권리가 발생한다.

공개SW는 상표권 사용 권한을 제공하지 않기 때문에 관련 조항의 유무와 관계없이 저작권자 또는 기여자의 이름 · 상표 · 상호 등을 광고 · 홍보 목적으로 사용해서는 안 된다.

영업비밀

영업비밀이란 공공연하게 알려져 지지 않은 경제적 가치를 가지는 것으로, 상당한 노력으로 비밀로 유지된 생산방법, 판매방법, 그 밖의 영업활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보를 뜻한다. IT 분야에서는 자체적으로 개발한 소스코드를 영업비밀로 보호하며, 이를 유출한 자에게 영업비밀침해로 법적 대응을 한다. 그러나 공개SW로 배포되고 있는 소스코드는 비밀로 유지되고 있지 않기 때문에 영업비밀로 보호되기 어렵다.

3) 정진근, 오픈소스의 영업비밀성과 보호범위, 4쪽

[표 I-3. 지적재산권 비교]

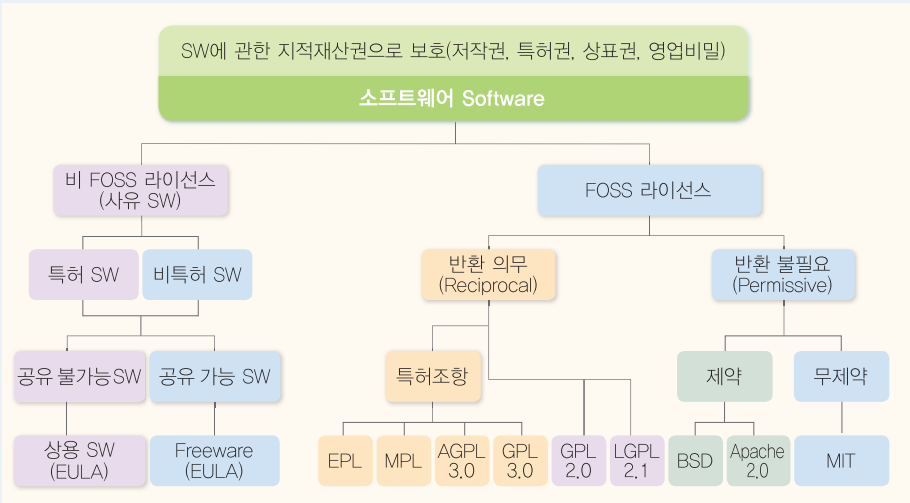
	저작권	특허권	상표권	영업비밀
권리 발생 시점	• 창작과 동시에 발생	• 특허등록 후 발생	• 상표등록 후 발생	–
권리 존속기간	• 저작자 사망 후 70년 • 업무상저작물은 공표 후 70년	• 특허출원일 후 20년	• 상표등록 후 10년	• 비밀로 유지되는 기간 동안 존속



II. 공개SW 라이선스 이해

1 공개SW 라이선스의 유형

공개SW 라이선스는 소스코드 공개 조항을 포함하는지에 따라 반환 라이선스(Reciprocal License)와 비반환 라이선스(Permissive License)로 나눌 수 있다.



[그림 II-1. 공개SW 라이선스 유형]

소스코드 공개를 요구하는 대표적인 반환 라이선스는 GPL이며, 자유소프트웨어재단(Free Software Foundation)이 주도하여 만든 것이다. GPL에는 소스코드 공개뿐만 아니라 추가제한 금지조항과 2차적저작물에 동일한 라이선스를 부여할 것을 요구하는 조항이 있다.

BSD 라이선스를 포함한 비반환 라이선스는 의무사항도 비교적 간단하며, 오랜 역사를 가진 라이선스들이다.[4] 비반환 라이선스에는 BSD License, MIT License, Apache License 등이 포함된다.

2 자주 사용되는 상위 15개 라이선스

2017년 7월 기준 자주 사용되는 상위 15개 공개SW 라이선스[5]는 아래 [표 Ⅱ-1]과 같다.

[표 Ⅱ-1. 자주 사용되는 공개SW 라이선스 Top 15]

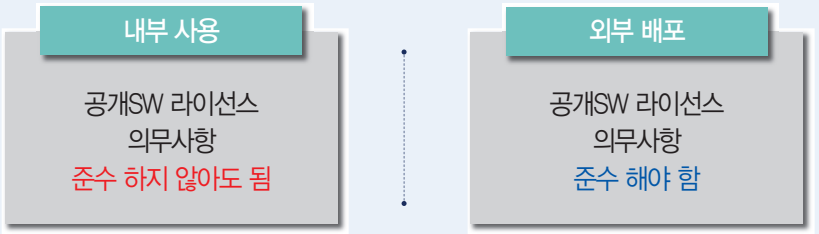
Rank	라이선스 명	점유율
1	MIT License (MIT)	32%
2	GNU General Public License v2.0 (GPL-2.0)	18%
3	Apache License v2.0 (Apache-2.0)	14%
4	GNU General Public License 3.0 (GPL-3.0)	7%
5	BSD 3-clause "New" or "Revised" License (BSD 3-Cluase)	6%
6	ISC License (ISC)	5%
7	Artistic License v1.0 (Perl) (Artistic-1.0-Perl)	4%
8	GNU Lesser General Public License v2.1 (LGPL-2.1)	4%
9	GNU Lesser General Public License v3.0 (LGPL-3.0)	2%
10	Eclipse Public License (EPL)	1%
11	Microsoft Public License (MS-PL)	1%
12	BSD 2-Clause "Simplified" License (BSD 2-Clause)	1%
13	Code Project Open License v1.02 (CPOL-1.02)	1%
14	Mozilla Public License v1.1 (MPL-1.1)	〈 1%
15	Common Development and Distribution License (CDDL)	〈 1%

4) 오픈소스 라이선스 가이드 2권, 20페이지, 한국저작권위원회
5) blackducksoftware.com, 오픈소스 라이선스 순위, 2017. 07

3 공개SW 배포와 의무사항 준수간의 관계

프로그램에 대한 배포가 일어날 경우에만 공개SW 라이선스의 조건들을 준수하면 된다. 공개SW는 실행에 대한 제한이 없어, 단순히 이용하는 것뿐만 아니라 수정하여 2차적 저작물을 개발하여 사용한다 하더라도 이를 배포하지 않는다면 라이선스의 의무사항을 준수할 필요가 없다.

즉, 기업 내부에서 사용할 목적으로 공개SW를 설치 및 운영한다면 라이선스를 준수할 필요는 없지만, 외부에 공개SW를 배포(판매, 전송, 복제 등)할 경우에는 공개SW 라이선스의 의무사항을 준수해야 할 것이다.



[그림 Ⅱ-2. 공개SW 배포에 따른 의무사항 준수 필요성]

4 공개SW 라이선스의 의무사항

공개SW는 배포가 이루어져야 공개SW 라이선스를 준수해야 할 의무가 발생한다. 즉, 공개SW 원본 자체 또는 수정한 공개SW를 타인에게 제공한 경우 공개SW 라이선스가 요구하는 의무사항을 준수해야 한다. 만일 배포 없이 내부적으로 사용 · 개발 · 연구한다면 라이선스의 의무사항을 준수할 필요는 없다.

의무사항은 라이선스 별로 차이가 있지만, 공통적으로 '저작권 및 라이선스 고지', '무보증 · 면책 고지', 라이선스 사본 첨부', 수정 사실 명시', '저작권자 또는 기여자의 이름 · 상표 · 상호 등을 광고 · 홍보 목적으로 사용 금지'는 라이선스에 명시되어 있지 않더라도 준수하는 것이 좋다.

공개SW 라이선스 고지는 모든 복제물(소스코드, 오브젝트코드, 실행물)에 해야 한다. 사용할 공개SW에 라이선스 고지문이 있다면 그 고지문을 삭제 · 수정 · 변경하지 않고 그대로 유지해야 한다. 다만, 고지문에 잘못된 정보가 있다면 이를 정정하는 것은 가능하다.

공개SW 라이선스 사본 첨부는 라이선스 내용 그 자체를 복제물과 함께 배포하는 것을 뜻한다. 라이선스 사본에는 공개SW가 어떠한 보증도 제공하지 않고 이를 사용함으로서 발생하는 손실에 대해서 어떠한 책임도 지지 않는다는 내용이 포함되어 있다. 공개SW의 라이선스 사본을 첨부하는 것으로 무보증 · 면책 고지 의무사항도 준수한 것으로 볼 수 있다.

개발자가 유의해야 할 의무사항은 수정 사실 기재이다. 공개SW를 수정했다면 소스코드 내에 수정한 내용, 수정한 날짜 · 수정한 자 · 연락처를 작성해야 한다. 이는 저작인격권 중 동일성유지권에 해당한다.[6)]

마지막으로 특정 공개SW로 개발한 후 공개SW의 저작권자 또는 기여자의 이름 · 상표 · 상호 등을 제품의 홍보 · 광고 목적으로 사용해서는 안 된다. 광고 · 홍보 목적 등으로 사용하기 위해서는 각 권리자에게 별도의 허락을 받아야 한다.

[표 Ⅱ-2]는 공개SW 라이선스 별 의무사항을 비교한 내용이다. 라이선스는 알파벳순으로 정렬되어 있다.
저작권 및 라이선스 고지, 무보증 · 면책 고지, 라이선스 사본 첨부, 수정 사실 명시, 저작권자 또는 기여자의 이름 · 상표 · 상호 등을 광고 · 홍보 목적으로 사용 금지는 공개SW의 공통적인 의무사항이기 때문에 아래 비교표에서 제외하였다.

6) 오픈소스 라이선스 가이드 2권, 14페이지, 한국저작권위원회

[표 Ⅱ-2. 공개SW 라이선스별 의무사항 비교]

의무사항 / 라이선스	소스코드 공개	라이선스에 추가 조건 부여 금지	실행물을 기업의 라이선스로 배포 허락	특허 라이선스 부여	특허 라이선스 종료	대체 가능한 라이선스
Apache License v2.0				O	O	
Artistic License v1.0 (Perl)	O					
BSD 2-Clause "Simplified" License						
BSD 3-Clause "New" or "Revised" License						
Code Project Open License v1.02	O	O		O		
Common Devleopment and Distribution License 1.0	O	O	O	O	O	CDDL-1.1
Common Devleopment and Distribution License 1.1	O	O	O	O	O	
Eclipse Public License 1.0	O		O	O	O	
GNU General Public License v2.0	O	O				
GNU General Public License v3.0	O	O		O	O	
GNU Lesser General Public License v2.1	O	O	O			GPL-2.0 GPL-3.0 LGPL-3.0
GNU Lesser General Public License v3.0	O	O	O			GPL-3.0
ISC License						
Microsoft Public License			O	O	O	
MIT License						
Mozilla Public License v1.1	O	O	O	O	O	
Mozilla Public License v2.0	O	O	O	O	O	GPL-2.0 GPL-3.0 AGPL-3.0

5 주요 공개SW 라이선스 해설

GNU General Public License v2.0 (GPL-2.0)

자유 소프트웨어 운동을 시작한 리처드 스톨먼(Richard Matthew Stallman)에 의해 만들어진 라이선스로, 카피레프트 개념이 도입된 최초의 라이선스이다.

(1) 라이선스에 추가 조건 부여 금지

- 라이선스가 부여하는 조건 외에 사용자의 권리를 제한하는 조건을 추가해서는 안 된다.

(2) 소스코드 공개

- GPL-2.0의 공개SW를 사용했다면 수정 여부와 관계없이 직접 개발한 부분을 포함한 전체 SW의 소스코드를 공개해야 한다.
- GPL-2.0 라이브러리를 SW와 정적 또는 동적 링크하여 연결했다면 라이브러리를 포함한 전체 SW의 소스코드를 공개해야 한다.
- GPL-2.0으로부터 파생되지 않은 별도의 독립 SW라면 소스코드를 공개하지 않아도 된다. FSF에 따르면 파이프(Pipe), 소켓(Socket), 명령행 인자(Command-line Argument)로 통신하거나, 플러그인(Plug-in)을 실행하기 위해 Fork와 Exec를 사용하는 경우 독립된 SW로 볼 수도 있다는 입장이다.
- GPL-2.0의 공개SW와 동일한 매체(CD, USB, Server 등)에 모아 놓은 집합물의 소스코드는 공개하지 않아도 된다.
- 공개해야 하는 소스코드는 SW 실행물에 포함된 모든 모듈의 소스코드와 이와 관련된 인터페이스 정의파일 전체, 그리고 실행물의 컴파일과 설치를 제어하는데 사용되는 스크립트 전부이다.

(3) 사유SW와 결합 금지

- GPL-2.0은 사유(Proprietary)SW와 결합하는 것을 허용하지 않는다. 사유SW와의 결합을 허용하지 않는 것이 상업적 목적으로 사용을 금지하는 것을 뜻하는 것은 아니다. GPL-2.0으로 배포되고 있는 공개SW를 기업 또는 개인의 독점적 소유로 점유되는 것을 허용하지 않는 것을 뜻한다.

(4) (묵시적) 특허 라이선스 부여[7)]

- 특허권자는 특허에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다.

7) Ⅲ.의 1. 공개SW의 특허 라이선스 조항의 특징 참고

GNU General Public License v3.0 (GPL-3.0)

GPL 라이선스가 세계적으로 사용되고 있다는 점을 고려하여 라이선스의 용어가 법률적으로 해석되지 않도록 새로운 용어를 도입했으며, 티보이제이션(Tivoization)[8]을 방지하기 위해 사용자 제품(User Product)의 설치정보 공개 조항을 추가했다.

(1) 라이선스에 추가 조건 부여 금지

- 라이선스가 부여하는 조건 외에 사용자의 권리를 제한하는 조건을 추가해서는 안 된다.

(2) 소스코드 공개

- GPL-3.0의 공개SW를 사용했다면 수정 여부와 관계없이 직접 개발한 부분을 포함한 전체 SW의 소스코드를 공개해야 한다.
- GPL-3.0 라이브러리를 SW와 정적 또는 동적 링크하여 연결했다면 라이브러리를 포함한 전체 SW의 소스코드를 공개해야 한다.
- GPL-3.0으로부터 파생되지 않은 별도의 독립 SW라면 소스코드를 공개하지 않아도 된다. FSF에 따르면 파이프(Pipe), 소켓(Socket), 명령행 인자(Command-line Argument)로 통신하거나, 플러그인(Plug-in)을 실행하기 위해 Fork와 Exec를 사용하는 경우 독립된 SW로 볼 수도 있다는 입장이다.
- GPL-3.0의 공개SW와 동일한 매체(CD, USB, Server 등)에 모아 놓은 집합물의 소스코드는 공개하지 않아도 된다.
- 공개해야하는 소스코드는 생성 · 설치 · 구동 · 수정에 필요한 모든 소스코드를 의미하며, 이러한 활동을 제어하는 스크립트이다. 예를 들면, 해당 소스에는 SW의 소스 파일과 연관된 인터페이스 정의 파일과 서브 프로그램, SW가 특별히 필요로 하는 라이브러리의 소스코드가 포함된다.

(3) 사유SW와 결합 금지

- GPL-3.0은 사유(Proprietary)SW와 결합하는 것을 허용하지 않는다. 사유SW와의 결합을 허용하지 않는 것이 상업적 목적으로 사용을 금지하는 것을 뜻하는 것은 아니다. GPL-3.0으로 배포되고 있는 공개SW를 기업 또는 개인의 독점적 소유로 점유되는 것을 허용하지 않는 것을 뜻한다.

8) 미국의 Tivo라는 회사가 GPL-2.0를 포함하는 하드웨어를 판매하면서, 하드웨어에 수정된 소스코드가 설치되지 않도록 조작한 사건

(4) DRM 금지

- WIPO 저작권 조약을 따르는 사용자 제품의 SW 사용 · 복제 · 배포 방지를 위한 보호 기술 사용을 금지한다.

(5) 설치정보공개

- GPL-3.0은 사용자 제품의 설치 정보를 제공해야한다.설치 정보란 사용자 제품의 SW의 수정버전을 설치하고 실행하기 위한 방법과 절차, 인증키, 기타 필요한 정보를 뜻한다.
- 설치 정보는 문서화된 형식을 갖추어야 하며, 문서를 읽거나 복제하기 위해 특별한 암호나 키 입력을 요구해서는 안 된다.
- 설치 정보는 GPL-3.0의 적용을 받는 SW의 소스코드를 제공할 때 함께 동봉하여 동시에 제공해야 한다.
- 사용자 제품은 일반 개인이 사용하는 소비자 제품이나, 거주지에서 사용될 목적으로 디자인되거나 판매되는 제품을 뜻한다.
- 설치 정보에 사용자 제품에 대한 지원 서비스나 보증, 업데이트 제공 조건은 포함되지 않는다.
- SW가 ROM에 설치된 경우처럼 수정된 버전의 SW를 사용자 제품에 설치할 수 없는 경우에는 설치 정보를 제공하지 않아도 된다.

[참 고] Tivoization과 설치정보 제공[9)]

미국의 Tivo라는 회사는 케이블방송 또는 위성방송 등의 방송 프로그램을 하드디스크에 녹화하거나, 경우에 따라서는 개인 PC나 DVD 등에 저장할 수 있도록 하는 DVR(Digital Video Recorder) 제품을 시장에 출시하여 성공하였다. 한편 해당 제품에는 리눅스커널 등 GPL 소프트웨어가 포함되어 있었기 때문에 Tivo는 GPL-2.0의 규정에 따라 관련 소스코드를 이용자들에게 제공하였다. 그런데 이용자들이 해당 소스코드를 수정하여 다시 Rivo의 제품을 포팅하였으나 정상적으로 작동하지 않았다.
이는 Tivo사가 이용자들이 해당 제품을 수정하여 사용하는 것을 허용하지 않았기 때문이다.

리차드 스톨만은 이와 같은 GPL의 남용 행위를 Tivoization이라 이름 짓고, 이를 방지하기 위해 GPL-3.0에 설치정보제공 규정을 마련하였다.



[그림 II-3 Tivo 로고]

9) 라이선스가이드v2.0(중급편), 50페이지, 한국저작권위원회

(6) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허 코드에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다.
  - GPL-3.0에 포함된 특허 코드에 대해 특허권자는 사용자에게 제작 · 사용 · 판매 · 판매를 위한 청약 · 수입 · 실행 · 개조 · 프로퍼게이트할 수 있는 전세계적이고 로열티 없는 비독점적 특허 라이선스를 부여한다.

(7) 차별적 특허 부여 금지

- 특허 라이선스는 모든 사람에게 차별 없이 부여된다.

(8) 특허 라이선스 종료

- 특허가 침해되었다고 주장하는 교차청구 및 반소를 포함한 소송을 제기할 수 없다. 소송을 제기하는 순간 라이선스를 위반 한 것으로 간주되어 제8조의 종료 조항에 따라 본 라이선스와 특허 라이선스가 부여하는 모든 권리는 자동적으로 박탈된다.

(9) 추가허용사항

- 추가허용사항은 GPL-3.00이 다른 라이선스와의 호환이 어려운 점을 보완하기 위해 마련된 조항이다.
- 추가허용사항의 조건들은 사용자가 임의로 복제본 전체나 일부로부터 제외시킬 수 있다.
- 추가허용사항(Addtional Terms)은 다음과 같다.
  - a) 본 라이선스의 제15조 및 제16조의 규정과는 다른 방식으로 보증책임을 부인하거나 면책하는 조항, 또는
  - b) 해당 자료나 그것을 포함하는 저작물이 표시하는 적절한 법적 고지 내에 상술된 적절한 법적 고지나 저작자 표시를 포함하도록 요구하는 조항, 또는
  - c) 해당 자료의 출처의 그릇된 표현을 금지하거나 해당 자료의 수정된 버전이 원본과 다른 적절한 방식으로 표시되도록 요구하는 조항, 또는
  - d) 해당 자료의 저작자나 사용허가자의 이름을 홍보의 목적으로 사용하지 못하도록 제한하는 조항, 또는
  - e) 상호, 상표 또는 서비스표의 사용에 대해 상표법에 따르는 권리 부여를 거부하는 조항, 또는

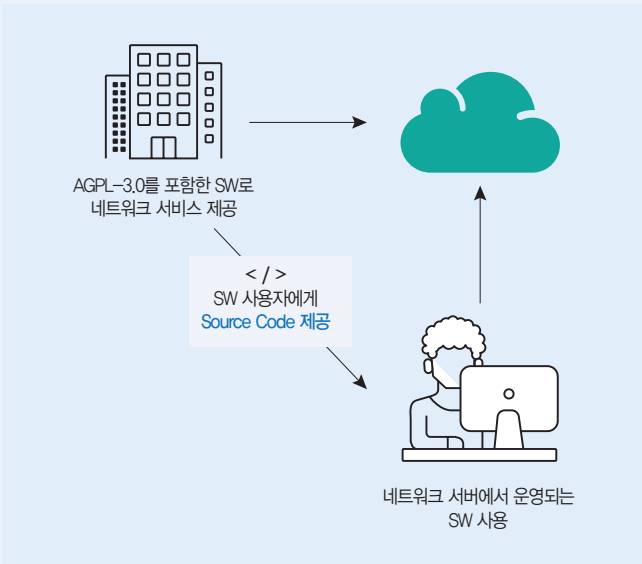
f) 계약에 의해 수취인이 책임을 인수하게 되는 프로그램 또는 그것의 수정본을 컨베이하는 자에 대해서, 이 계약상 인수(contractual assumptions)들이 해당 프로그램의 저작자와 사용 허가자에게 직접적으로 부과하는 모든 의무에 대하여 그 저작자나 사용 허가자들을 면책하도록 요구하는 조항

GNU Affero General Public License v3.0 (AGPL-3.0)

AGPL-3.0은 GPL-3.0의 의무사항에 네트워크를 통해 원격으로 상호 대화하는 사용자에게 수정버전의 소스코드를 공개하는 의무가 추가 되었다.

(1) 소스코드 공개

- AGPL-3.0을 사용하여 네트워크 서버에서 운영되는 SW를 개발하였다면, 이를 사용하는 사용자에게 전체 SW의 소스코드를 사용해야 한다.네트워크 서버에서 운영되는 SW의 예로 웹과 메일 서버, 상호 웹 기반 어플리케이션, 온라인 게임 서버를 들 수 있다. 이외에도 SW가 명확히 사용자의 요청을 수령하고 그에 대한 응답을 네트워크를 통해 보내도록 설계되어 있다면 AGPL-3.0에 따라 소스코드를 제공해야 한다.



[그림 II-3. AGPL-3.0의 소스코드 제공 의무]

GNU Lesser General Public License v2.1 (LGPL-2.1)

LGPL은 라이브러리에만 적용될 수 있는 라이선스로, 라이브러리 형태가 아니라면 LGPL이 아닌 GPL 라이선스로 대체 적용하여야 한다. 예를 들면 LGPL-2.1은 GPL-2.0 또는 GPL-3.0으로 대체 적용하고, LGPL-3.0은 GPL-3.0으로 대체 적용하여야 한다.

(1) 라이선스에 추가 조건 부여 금지

- 라이선스가 부여하는 조건 외에 사용자의 권리를 제한하는 조건을 추가해서는 안 된다.

(2) 소스코드 공개

- LGPL-2.1 라이브러리를 사용하여 개발하였다면 수정 여부와 관계없이 라이브러리의 소스코드를 공개해야 한다.
- 공개해야하는 소스코드는 라이브러리에 포함된 모든 모듈의 소스코드와 이와 관련된 인터페이스 정의파일 전체, 그리고 실행물의 컴파일과 설치를 제어하는데 사용되는 스크립트 전부이다.
- LGPL-2.1은 GPL 라이선스와 달리 동적 또는 정적 링크하여 연결하더라도 이와 연결하는 SW의 소스코드는 공개하지 않아도 된다.

(3) 오브젝트 코드 공개

- LGPL-2.1 라이브러리를 SW와 정적링크(Static Linking)한 경우에는 사용자가 라이브러리를 수정 후 동일한 실행 파일을 생성할 수 있도록 연결된 SW의 오브젝트 코드를 제공해야 한다.

(4) Reverse Engineering

- LGPL-2.1 라이브러리를 SW와 링크하여 라이브러리를 포함하는 저작물을 배포할 경우 수취인들이 필요에 따라 저작물을 수정하고 디버깅할 수 있는 리버스 엔지니어링을 할 수 있다.

(5) (묵시적) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다.

GNU Lesser General Public License v3.0 (LGPL-3.0)

LGPL-3.0은 GPL-3.0에 추가된 허용 사항들로 구성된다. 따라서 GPL-3.0 제3조를 LGPL-3.0의 제3조와 4조로 대체 적용하여 준수하여야 한다. LGPL-3.0을 배포할 시에는 LGPL-3.0뿐만 아니라 GPL-3.0의 라이선스 사본도 함께 제공해야 한다.

(1) 라이선스에 추가 조건 부여 금지

- 라이선스가 부여하는 조건 외에 사용자의 권리를 제한하는 조건을 추가해서는 안 된다.

(2) 소스코드 공개

- LGPL-3.0 라이브러리를 사용하여 개발하였다면 수정 여부와 관계없이 라이브러리의 소스코드를 공개해야 한다.
- LGPL-3.0은 GPL 라이선스와 달리 동적 또는 정적 링크하여 연결하더라도 이와 연결하는 SW의 소스코드는 공개하지 않아도 된다.

(3) 오브젝트 코드 공개

- LGsPL-3.0 라이브러리를 SW와 정적링크(Static Linking)한 경우에는 사용자가 라이브러리를 수정 후 동일한 실행 파일을 생성할 수 있도록 연결된 SW의 오브젝트 코드를 제공해야 한다.

(4) DRM 금지

- WIPO 저작권 조약을 따르는 사용자 제품의 SW 사용 · 복제 · 배포 방지를 위한 보호 기술 사용을 금지한다.

(5) 설치정보공개

- GPL-3.0은 사용자 제품의 설치 정보를 제공해야한다.설치 정보란 사용자 제품의 SW의 수정버전을 설치하고 실행하기 위한 방법과 절차, 인증키, 기타 필요한 정보를 뜻한다.
- 설치 정보는 문서화된 형식을 갖추어야 하며, 문서를 읽거나 복제하기 위해 특별한 암호나 키 입력을 요구해서는 안 된다.
- 설치 정보는 GPL-3.0의 적용을 받는 SW의 소스코드를 제공할 때 함께 동봉하여 동시에 제공해야 한다.
- 사용자 제품은 일반 개인이 사용하는 소비자 제품이나, 거주지에서 사용될 목적으로 디자인되거나 판매되는 제품을 뜻한다.

- 설치 정보에 사용자 제품에 대한 지원 서비스나 보증, 업데이트 제공 조건은 포함되지 않는다.
- SW가 ROM에 설치된 경우처럼 수정된 버전의 SW를 사용자 제품에 설치할 수 없는 경우에는 설치 정보를 제공하지 않아도 된다.

(6) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허 코드에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다.
  – GPL–3.0에 포함된 특허 코드에 대해 특허권자는 사용자에게 제작 · 사용 · 판매 · 판매를 위한 청약 · 수입 · 실행 · 개조 · 프로퍼게이트할 수 있는 전세계적이고 로열티 없는 비독점적 특허 라이선스를 부여한다.

(7) 차별적 특허 부여 금지

- 특허 라이선스는 모든 사람에게 차별 없이 부여된다.

(8) 특허 라이선스 종료

- 특허가 침해되었다고 주장하는 교차청구 및 반소를 포함한 소송을 제기할 수 없다.소송을 제기하는 순간 라이선스를 위반 한 것으로 간주되어 제8조의 종료 조항에 따라 본 라이선스와 특허 라이선스가 부여하는 모든 권리는 자동적으로 박탈된다.

(9) 추가허용사항

- 추가허용사항은 GPL–3.0이 다른 라이선스와의 호환이 어려운 점을 보완하기 위해 마련된 조항이다.
- 추가허용사항의 조건들은 사용자가 임의로 복제본 전체나 일부로부터 제외시킬 수 있다.
- 추가허용사항(Addtional Terms)은 다음과 같다.
  a) 본 라이선스의 제15조 및 제16조의 규정과는 다른 방식으로 보증책임을 부인하거나 면책하는 조항, 또는
  b) 해당 자료나 그것을 포함하는 저작물이 표시하는 적절한 법적 고지 내에 상술된 적절한 법적 고지나 저작자 표시를 포함하도록 요구하는 조항, 또는
  c) 해당 자료의 출처의 그릇된 표현을 금지하거나 해당 자료의 수정된 버전이 원본과 다른 적절한 방식으로 표시되도록 요구하는 조항, 또는

d) 해당 자료의 저작자나 사용허가자의 이름을 홍보의 목적으로 사용하지 못하도록 제한하는 조항, 또는

e) 상호, 상표 또는 서비스표의 사용에 대해 상표법에 따르는 권리 부여를 거부하는 조항, 또는

f) 계약에 의해 수취인이 책임을 인수하게 되는 프로그램 또는 그것의 수정본을 컨베이하는 자에 대해서, 이 계약상 인수(contractual assumptions)들이 해당 프로그램의 저작자와 사용 허가자에게 직접적으로 부과하는 모든 의무에 대하여 그 저작자나 사용 허가자들을 면책하도록 요구하는 조항.

Apache License v2.0 (Apache-2.0)

아파치 소프트웨어 재단에서 사용되는 아파치 라이선스는 BSD 라이선스에서 파생되었다. 이것은 2004년에 버전 2.0으로 재작성 되었다.[10] Apache-2.0은 특허 라이선스 부여 및 종료 조항이 있는 대표적인 라이선스이다. 이 조항으로 인하여 GPL-2.0과는 충돌하지만 GPL-3.0과는 호환한다.

(1) 2차 라이선스(Sublicense)

- Apache-2.0의 적용을 받는 소스코드를 실행물 형태로 배포하는 경우, 그 실행물 형태에 Apache-2.0이 아닌 다른 조건의 라이선스를 적용하여 배포하는 것이 가능하다.

(2) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다.
  - Apache-2.0에 포함된 특허 코드에 대해 특허권자는 사용자에게 제작 · 사용 · 판매 · 판매를 위한 청약 · 수입 기타 이전할 수 있는 영원하고 전세계적이며 비독점적이고 비용이 없고 로열티가 없으며 변경할 수 없는 특허 라이선스를 부여한다.

(3) 특허 라이선스 종료

- 특허가 침해되었다고 주장하는 교차청구 및 반소를 포함한 소송을 제기할 수 없다. 소송을 제기하는 순간 라이선스를 위반 한 것으로 간주되어 특허 라이선스가 부여하는 모든 권리는 자동적으로 종료된다.

10) 10,000피트에서 바라본 오픈소스 소프트웨어, Stephanos Androutsellis-Theotokis 외 3인 지음, 김종배 옮김

Artistice License v1.0 (Perl) (Artistic-1.0-Perl)

1991년 래리 월(Larry Wall)에 의해 펄을 위한 아티스틱 라이선스가 만들어졌다. 이 라이선스의 목표는 펄을 상용 패키지에 사용하는 것을 허용하기 위함이었다.[11)]

(1) 소스코드 공개

- 다음 중 적어도 한 가지를 따라야 한다.
  - 표준 버전을 배포하는 경우, 매뉴얼이나 그와 동급의 매체를 통해 표준 버전을 구할 수 있는 위치를 알려줄 것
  - 비표준 실행물을 배포하는 경우, 매뉴얼이나 그와 동급의 매체에 표준 버전과의 차이를 명확하게 명시하고 표준 버전을 구할 수 있는 위치를 알려줄 것
  - 당신의 수전 버전의 소스코드를 함께 배포할 것
  - 저작권자와 배포에 대한 다른 계약을 체결할 것

BSD 4-Clause "Original" or "Old" License (BSD 4-Clause)

BSD는 의무사항이 간단한 라이선스이나 BSD 4-Clause에는 특정 문구를 모든 광고 매체에 삽입해야하는 조항으로 인하여 GPL 라이선스와 충돌한다. BSD 2-Cluase와 3-Clause에는 해당 조항이 삭제되었다.

(1) 특정 문구 삽입

- BSD 4-Clause는 "This Product includes software developed by the organization"의 문구를 모든 광고 매체에 언급해야 한다. BSD 4-Clause 이후 버전에는 이 조항이 삭제되어 있다.

Mozilla Public License v2.0 (MPL-2.0)

1998년에 넷스케이프(Netscape)에 의해 제안되었으며, 약한 카피레프트 접근 방식을 사용하였다. 소스코드가 상용 파생 소프트웨어에 널리 사용되는 것을 허용하면서도, 동시에 수정된 코드가 다시 그들과 커뮤니티에 환원되도록 보장하는 것이 넷스케이프의

11) 10,000피트에서 바라본 오픈소스 소프트웨어, Stephanos Androutsellis-Theotokis 외 3인 지음, 김종배 옮김

의도였다.[12] GPL 라이선스와 충돌하는 MPL-1.1과 달리 MPL-2.0은 '부차적 라이선스(Secondary License)' 조항을 마련하여 GPL 라이선스와 함께 사용될 수 있도록 하였다.

(1) 라이선스에 추가 조건부여 금지

- 라이선스가 부여하는 조건 외에 사용자의 권리를 제한하는 조건을 추가해서는 안 된다.

(2) 소스코드 공개

- 수정 여부와 관계없이 MPL-2.0이 적용된 소스코드를 공개해야 한다.

(3) 2차 라이선스(Sublicense)

- MPL-2.0의 적용을 받는 소스코드를 실행물 형태로 배포하는 경우, 그 실행물 형태에 MPL-2.0이 아닌 다른 조건의 라이선스를 적용하여 배포하는 것이 가능하다. 단, 소스코드에 대해 MPL-2.0이 부여하는 사용자의 권리를 제한해서는 안 된다.

(4) 부차적 라이선스(Secondary License)

- MPL-2.0이 아닌 다른 라이선스의 SW를 결합하여 복합 저작물을 생성한 경우, 다른 SW의 라이선스가 부차적 라이선스라면 복합 저작물을 부차적 라이선스에 따라 배포하는 것을 허용한다. 부차적 라이선스는 GPL-2.0, GPL-3.0, LGPL-2.1, LGPL-3.0, AGPL-3.0이다.
- 부차적 라이선스의 적용을 허용하고 싶지 않다면 Exhibit B-"INCOMPATIBLE WITH SECONDARY LICENSE' NOTICE를 추가 고지하면 된다.

(5) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다.
  - MPL-2.0에 포함된 특허 코드에 대해 특허권자는 사용자에게 제조 · 이용 · 판매 · 판매를 위한 청약 · 주문제조 · 수입 · 전송할 수 있는 전세계적이고 로열티 없는 비독점적 특허 라이선스를 부여한다.

(6) 특허 라이선스 종료

- 특허가 침해되었다고 주장하는 교차청구 및 반소를 포함한 소송을 제기할 수 없다. 소송을 제기하는 순간 라이선스를 위반 한 것으로 간주되어 본 라이선스와 특허 라이선스가 부여하는 모든 권리는 자동적으로 종료된다.

12) 10,000피트에서 바라본 오픈소스 소프트웨어, Stephanos Androutsellis-Theotokis 외 3인 지음, 김종배 옮김

Common Development and Distribtuion License v1.0 (CDDL-1.0)

CDDL은 썬 마이크로시스템즈에서 만든 라이선스이다. 모질라 라이선스(Mozilla Public License)에서 파생되었으며, GPL 라이선스와는 호환하지 않는다.[13)]

(1) 라이선스에 추가 조건 부여 금지

- 라이선스가 부여하는 조건 외에 사용자의 권리를 제한하는 조건을 추가해서는 안 된다.

(2) 소스코드 공개

- 수정 여부와 관계없이 CDDL-1.0이 적용된 소스코드를 공개해야 한다.

(3) 2차 라이선스(Sublicense)

- CDDL-1.0의 적용을 받는 소스코드를 실행물 형태로 배포하는 경우, 그 실행물 형태에 CDDL-1.0이 아닌 다른 조건의 라이선스를 적용하여 배포하는 것이 가능하다.

(4) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다. – CDDL-1.0에 포함된 특허 코드에 대해 특허권자는 사용자에게 제작 · 사용 · 판매할 수 있는 전세계적이고 로열티 없는 비독점적 특허 라이선스를 부여한다.

(5) 특허 라이선스 종료

- 특허가 침해되었다고 주장하는 교차청구 및 반소를 포함한 소송을 제기할 수 없다. 소송을 제기하는 순간 라이선스를 위반 한 것으로 간주되어 본 라이선스와 특허 라이선스가 부여하는 모든 권리는 자동적으로 종료된다.

13) 위키백과

Common Development and Distribtuion License v1.1 (CDDL-1.1)

CDDL-1.1은 CDDL-1.0의 차후 버전이다. CDDL-1.0과 특허 라이선스 조항에 차이가 있다.

(1) 라이선스에 추가 조건 부여 금지

- 라이선스가 부여하는 조건 외에 사용자의 권리를 제한하는 조건을 추가해서는 안 된다.

(2) 소스코드 공개

- 수정 여부와 관계없이 CDDL-1.1이 적용된 소스코드를 공개해야 한다.

(3) 2차 라이선스(Sublicense)

- CDDL-1.1의 적용을 받는 소스코드를 실행물 형태로 배포하는 경우, 그 실행물 형태에 CDDL-1.1이 아닌 다른 조건의 라이선스를 적용하여 배포하는 것이 가능하다.

(4) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다. – CDDL-1.1에 포함된 특허 코드에 대해 특허권자는 사용자에게 제작 · 사용 · 판매할 수 있는 전세계적이고 로열티 없는 비독점적 특허 라이선스를 부여한다.

(5) 특허 라이선스 종료

- 최초 개발자 또는 기여자에 대하여특허가 침해되었다고 주장하는 교차청구 및 반소를 포함한 소송을 제기한 후 60일이 지나면 본 라이선스와 특허 라이선스가 부여하는 모든 권리는 종료된다.

Eclipse Public License v2.0 (EPL-2.0)

EPL은 비즈니스 친화적 라이선스가 되도록 고안되었으며, GPL과 같은 동시대의 라이선스에 비해 약한 카피레프트 형태를 취하고 있다.[14)]

(1) 소스코드 공개

- 수정 여부와 관계없이 EPL-2.0이 적용된 소스코드를 공개해야 한다.

14) 위키백과

(2) 2차 라이선스(Sublicense)

- EPL-2.0의 적용을 받는 소스코드를 실행물 형태로 배포하는 경우, 그 실행물 형태에 EPL-2.0이 아닌 다른 조건의 라이선스를 적용하여 배포하는 것이 가능하다.

(3) 부차적 라이선스(Secondary License)

- 최초의 기여자가 저작물에 Exhibit A를 첨부했다면 EPL-2.0을 부차적 라이선스에 따라 배포할 수 있다.부차적 라이선스는 GPL-2.0, GPL-3.0이다.

(4) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다.
  - EPL-2.0에 포함된 특허 코드에 대해 특허권자는 사용자에게 제작 · 사용 · 판매 · 판매를 위한 청약 · 수입 기타 이전할 수 있는 비독점적이고 전세계적이며 로열티가 없는 특허 라이선스를 부여한다.

(5) 특허 라이선스 종료

- 특허가 침해되었다고 주장하는 교차청구 및 반소를 포함한 소송을 어느 누구(any entity)에게도 제기할 수 없다. 소송을 제기하는 순간 라이선스를 위반 한 것으로 간주되어 본 라이선스와 특허 라이선스가 부여하는 모든 권리는 자동적으로 종료된다.

Common Public License v1.0 (CPL-1.0)

CPL-1.0은 EPL-1.0이나 EPL-2.0으로 대체 적용하는 것이 가능하다. CPL-1.0은 EPL-1.0과 특허 라이선스 종료의 조건인 소송 제기의 대상의 범위에 대한 정의가 다를 뿐 그 외의 내용은 동일하다.

(1) 특허 라이선스 종료

- 특허가 침해되었다고 주장하는 교차청구 및 반소를 포함한 소송을 기여자에게 제기할 수 없다. 소송을 제기하는 순간 라이선스를 위반 한 것으로 간주되어 본 라이선스와 특허 라이선스가 부여하는 모든 권리는 자동적으로 종료된다.

Code Project Open License v1.02 (CPOL-1.02)

CPOL은 The Code Project에 의해 고안된 라이선스이다. 라이선스는 대부분 사이트에 게시되는 콘텐츠에 적용된다.

(1) 라이선스에 추가 조건 부여 금지

- 라이선스가 부여하는 조건 외에 사용자의 권리를 제한하는 조건을 추가해서는 안 된다.

(2) 2차 라이선스(Sublicense)

- 2차 라이선스로 배포해서는 안 된다.

(3) 소스코드 공개

- 수정 여부와 관계없이 CPOL-1.02이 적용된 소스코드를 공개해야 한다.

(4) 특허 라이선스 부여

- 특허권자는 특허에 대한 권리를 주장하지 않아야 한다.
  - CPOL-1.02에 포함된 특허 코드에 대해 특허권자는 사용자에게 제작 · 사용 · 판매 · 판매를 위한 청약 · 수입 기타 이전할 수 있는 영원하고 전세계적이며 비독점적이고 비용이 없고 로열티가 없으며 변경할 수 없는 특허 라이선스를 부여한다.

(5) 사용 목적의 제한

- CPOL-1.02의 저작물을 불법, 부도덕, 부적절한 목적으로 사용하거나 불법, 부도덕 또는 부적절한 매체의 페이지에 사용해선 안 된다.

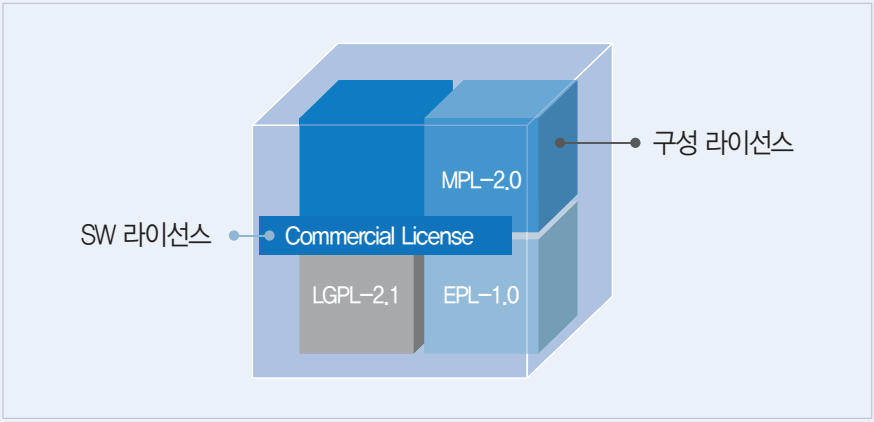


6 공개SW 라이선스 충돌

공개SW 라이선스 충돌의 정의

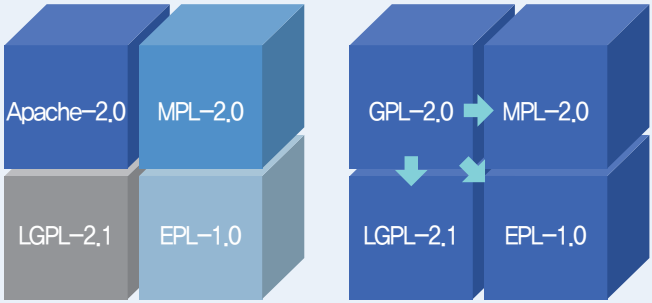
서로 다른 의무사항을 가진 공개SW 라이선스가 하나의 SW를 개발하기 위해 사용했을 때, 라이선스가 요구하는 모든 의무사항을 준수하는 것에 모순이 발생하여 함께 사용할 수 없는 경우를 공개SW 라이선스 충돌이라고 한다. 이와 반대로 함께 사용할 수 있는 경우를 호환한다고 한다.

공개SW 라이선스 충돌은 SW 라이선스 충돌과 구성 라이선스간 충돌로 나누어 볼 수 있다. SW 라이선스 충돌은 전체SW에 적용된 라이선스와 SW를 구성하는 구성물 라이선스의 충돌을 뜻한다. 예를 들어 개발한 SW에 기업의 라이선스(Commercial License)를 적용할 때, 그 구성물에 GPL-2.0이 사용된 경우 전체SW를 GPL-2.0로 배포해야하는 조항으로 인해 SW 라이선스 충돌이 발생한다.



[그림 Ⅱ-4. SW 라이선스와 구성 라이선스의 개념]

구성 라이선스간 충돌은 SW를 구성하는 구성물의 라이선스 간에 발생하는 충돌을 뜻한다. 라이선스의 적용 범위가 서로 겹치지 않는다면 구성 라이선스간 충돌은 발생하지 않지만, 라이선스 적용 범위가 적용 파일이나 코드 보다 확대되는 라이선스라면 구성 라이선스간 충돌이 발생할 수 있다. 예를 들어 GPL-2.0을 사용해서 개발했다면 전체SW에 GPL-2.0을 적용해야하는 규정으로 인하여 SW에 사용된 공개SW 라이선스와의 충돌 여부를 확인해야 한다.



[그림 II-5. 라이선스 충돌하지 않는 케이스(좌)와 충돌하는 케이스(우)]

법무팀이나 공개SW 라이선스 컴플라이언스 담당자가 있다면 전문가에 의해 조항을 비교하여 호환 또는 충돌을 파악할 수 있을 것이다. 그러나 기업 내부에서 해결하기 힘들다면 FSF가 제공하는 'GNU GPL과 함께 사용할 수 있는 라이선스에 대한 정보'를 참고하는 것을 추천한다.

(참고: https://www.gnu.org/licenses/license-list.html)

GPL과 충돌하는 공개SW라이선스

[표 II-3]은 주요 공개SW 라이선스와 GPL 라이선스의 충돌 여부[15]를 보여주고 있다.

[표 II-3. GPL과 충돌하는 주요 공개SW 라이선스]

공개SW 라이선스	GPL 2.0 충돌	GPL 3.0 충돌
Academic Free License v1.2	Yes	Yes
Academic Free License v2.0	Yes	Yes
Academic Free License v2.1	Yes	Yes
Academic Free License v3.0	Yes	Yes
Affero GNU General Public License v3.0	Yes	No
Apache License v1.1	Yes	Yes
Apache License v2.0	Yes	No
Apple Public Source License v1.1	Yes	Yes
Apple Public Source License v1.2	Yes	Yes
Apple Public Source License v2.0	Yes	Yes
Artistic License v1.0 (Perl)	Yes	Yes
Artistic License v1.0	Yes	Yes
Artistic License v2.0	No	No
Berkeley Database License	No	No
BSD 4-Clause "Original" or "Old" License	Yes	Yes
BSD 3-Clause "New" or "Revised" License	No	No
BSD 2-Clause "Simplified" License	No	No
Boost Software License v1.0	No	No
CeCILL Free Software License Agreement v2.0	No	No
Common Development and Distribution License v1.0	Yes	Yes
Common Development and Distribution License v1.1	Yes	Yes
Common Public License v1.0	Yes	Yes
CC-BY-NC	Yes	Yes
CC-BY-SA	Yes	Yes

15) FSF는 GNU GPL과 충돌하는 라이선스 정보를 제공하고 있다.
(참고: https://www.gnu.org/licenses/license-list.html)

공개SW 라이선스	GPL 2.0 충돌	GPL 3.0 충돌
Do What The F*ck You Want To Public License	No	No
Eclipse Public License v1.0	Yes	Yes
Eclipse Public License v2.0	Yes	Yes
Educational Community License v2.0	Yes	No
Eiffel Forum License version v2.0	No	No
GNU General Public License 2.0	No	Yes
GNU General Public License 3.0	Yes	No
Hacktivismo Enhanced–Source Software License Agreement	Yes	Yes
IBM Public License	Yes	Yes
Intel Open Source License	No	No
ISC License	No	No
LaTeX Project Public License v1.2	Yes	Yes
LaTeX Project Public License v1.3a	Yes	Yes
Microsoft Public License	Yes	Yes
Microsoft Reciprocal License	Yes	Yes
MIT license	No	No
Mozilla Public License v1.1	Yes	Yes
Mozilla Public License v2.0	No	No
Netscape Public License v1.0	Yes	Yes
Netscape Public License v1.1	Yes	Yes
Open Software License v2.0	Yes	Yes
Open Software License v2.1	Yes	Yes
Open Software License v3.0	Yes	Yes
OpenSSL License	Yes	Yes
PHP License v3.01	Yes	Yes
Q Public License v1.0	Yes	Yes
Sun Industry Standards Source License v1.0	Yes	Yes
Sun Public License	Yes	Yes
W3C Software Notice and License	No	No
XFree86 License v1.1	Yes	No

7 공개SW의 특허 라이선스

공개SW 특허 라이선스 조항의 특징

자유 소프트웨어(Free Software) 운동 초창기에는 SW가 특허권으로 보호하는 움직임이 막 시작되던 때였다. 특허권으로 SW를 보호하는 것이 생소했기 때문에 GPL-2.0을 작성하던 당시 특허권 대해 '로얄티 없이 프로그램 사용하는 것을 허락하지 않는다면, 프로그램을 배포하지 말아야 한다.' 는 내용만을 담았다. 이를 GPL-2.0의 묵시적 특허 조항이라고 한다. 이후 공개SW를 둘러싼 특허 분쟁이 이슈화 되면서 GPL-3.0에는 특허 라이선스 부여 조항과 특허 보복 조항을 마련했다.

공개SW의 특징은 특허권자를 보호하는 것이 아닌 사용자를 보호하는 것에 있다. 특허권자는 자신의 특허 코드를 포함하여 배포한다면 특허 라이선스 부여 조항에 의해 SW의 수취인에게 무료로 특허 코드를 사용할 수 있도록 허락하게 된다. 만일 이 특허 코드에 대해서 로얄티 지급 요청과 같은 특허권 주장을 한다면 해당 공개SW 라이선스는 종료 되어 SW를 사용할 수 없게 된다. 문제는 제3자의 특허 코드를 무단으로 포함하여 타인 에게 배포한 경우, 그 SW를 사용하는 자는 특허권자에 대하여 로열티를 지급해야 할 수도 있다는 점이다. 예로 삼성은 핸드폰을 판매할 때마다 안드로이드의 특허 로열티를 지급 하고 있다.

공개SW 특허 라이선스의 주요 내용

(1) 특허권에 대한 제3자의 사용을 명시적으로 허용(특허 라이선스 부여)

특허가 있는 공개SW를 제3자가 사용 시 비용 부담없이 무상으로 제공해야 한다. 대표적인 예로 GPL-3.0, Apache-2.0, MPL-2.0이 있다.

(2) 라이선시가 기여자 등을 상대로 특허소송을 제기하는 경우 보복 (특허 라이선스 보복)

특허가 있는 공개SW를 사용한 자에게 특허권자가 소송 제기 시 특허권자의 라이선스 회수 및 그동안의 라이선스 사용 비용 청구 등 보복 조치를 진행한다. 대표적인 예로 GPL-3.0, MPL-2.0이 있다.

(3) 제3자가 소유한 특허의 취급 확인

제3자가 소유한 특허 사용 시 무상 제공 가능한 특허인지 확인해야 한다. 대표적인 예로 GPL-3.0이 있다.

특허 침해 유형

공개SW는 원저작자가 자신이 개발한 SW를 공개하는 것이 기본이지만 의도치 않게 제3자의 특허를 포함하는 경우가 있을 수 있다. 특히, 동종 분야의 SW 개발 시 SW의 알고리즘이 비슷해 질 수 있는데, 이러한 알고리즘을 선행 연구자가 특허권 등록을 해 놓았을 경우 의도치 않게 특허권 침해가 발생할 수 있어 주의가 요구된다.

> 공개SW 라이선스는 소스코드의 제공 등 소스코드의 사용 방법 및 범위를 규정한 사용허가권이며, 특허권은 SW 개발 시 활용한 알고리즘 등 이론적 발명에 발명자의 권리를 부여하는 권리이다.

특허 분쟁의 대부분이 표준 기술에 대한 권리 분쟁이고, 제3자의 특허를 의도치 않게 침해한 경우도 다수 있다. 이런 경우는 법원의 판단이 필요하다.

(1) 라이선서(Licensor: 원저작자)가 특허권을 가지고 있는 경우

- 공개SW의 원저작권자가 특허권도 함께 가지고 있는 경우에는, 각 공개SW 라이선스의 의무사항만 준수하면 된다.
- MPL-2.0, Apache-2.0은 라이선서가 SW를 공개SW로 배포하는 경우 특허권도 무상으로 제공하라고 규정하고 있다.
- GPL-2.0과 LGPL-2.1은 이를 의무사항에 규정하고 있지는 않지만, 묵시적으로 인정하는 것으로 보고 있다.
- GPL-3.0에서는 개발자 및 기여자가 자신이 기여한 부분과 관련된 특허가 있을 경우 이를 무상으로 제공할 것을 규정하고 있다.

(2) 라이선시(Licensee: 사용자)가 특허권을 가지고 있을 경우

- 공개SW를 활용하여 개발하는 사용자(2차 저작물의 개발자)가 특허권을 가지고 있는 경우가 있을 수 있는데, 공개SW를 사용하여 개작한 2차 저작물에 자신이 가진 특허를 활용했을 경우 이를 공개SW 라이선스 의무사항에 저촉되지 않게 제3자에게 제공할 경우에는 아무런 문제가 없다.

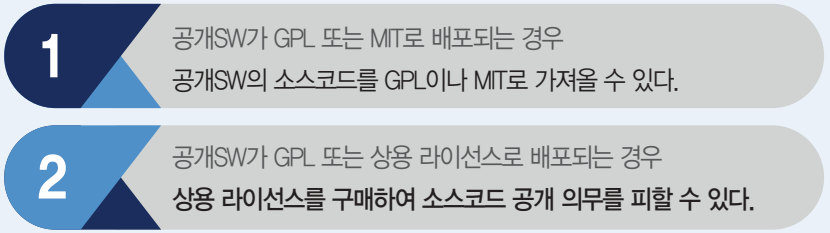
- 만약 2차 저작물 개발자가 자신의 특허권을 근거로 제3자에게 소송을 제기할 경우에는 최초 참조했던 공개SW 라이선스 의무사항에 저촉되므로 라이선스를 종료시키고, 그동안 라이선스를 사용했던 기간, 이익 등을 산출하여 로열티를 부과하는 등의 특허 보복조항[16]을 발동한다.

(3) 공개SW에 사용된 특허가 제3자의 특허인 경우

- 특허 소유자와 이를 SW로 구현한 주체가 다를 경우 SW를 구현한 주체 및 이를 활용한 자는 특허권 침해[17]에 해당될 수 있다.
- GPL의 경우 특허 소유권자가 무상(Loyalty Free) 조건으로 제공한 특허가 아닌 경우 이를 GPL SW 구현에 사용할 수 없다고 명시하고 있다.

8 듀얼 라이선스

공개SW는 두 개의 라이선스 중 하나를 선택하여 사용하는 것을 허용하는 듀얼 라이선스(Dual License)[18] 정책을 운영하는 경우가 있다. 이것은 자신이 개발한 SW에 유리한 라이선스를 선택하여 사용할 수 있도록 한 라이선스 정책이다.



[그림 II-6. 듀얼라이선스 정책 예시]

16) Apache-2.0, MPL-2.0, GPL-3.0 등이 비슷한 취지의 특허 보복 조항을 가지고 있다.

17) 비슷한 분야의 SW는 알고리즘에 유사성이 있을 수 있으며, 선행 연구자가 이에 대한 특허권을 확보하고 있을 경우 특허 침해에 해당 할 수 있으나, 이는 최종적으로 법원의 판단이 필요하다. 최근 이슈가 되고 있는 삼성전자, 애플, MS, 구글 등의 특허권 침해 소송을 보면, 1차 승소 후 2차 패소하는 등 그 결과를 쉽게 판별하기가 힘든 경우가 대부분이다.

18) 두 개 이상의 라이선스로 배포하는 정책은 멀티 라이선스(Multi License)라고도 한다.

MySQL은 듀얼 라이선스 정책을 취하고 있는 대표적인 공개SW로, GPL-2.0과 상용 라이선스(Commercial License)로 배포되고 있다. 소스코드 공개를 원치 않는다면 상용 라이선스를 구매하여 소스코드 공개 없이 MySQL을 사용할 수 있다.

[참 고] 샌드메일과 듀얼 라이선스[19)]

샌드메일(Sendmail)은 매우 성공한 공개SW 애플리케이션으로, 전 세계적으로 대부분의 전자메일 트래픽을 처리하고 있다. 샌드메일에는 공개SW와 상용SW 두 가지 모두의 형태를 갖는 듀얼 라이선스가 채택되었다.

이 프로젝트는 유닉스 기반 메일 전송 시스템의 공개 개발 프로젝트로, 에릭 알만(Eric Allman)에 의해 버클리에서 1981년에 시작되었다. 공개SW 버전은 OSI의 인증을 받은 BSD와 유사한 라이선스를 채택했다. 이들은 설치와 구성을 용이하게 하기 위한 GUI 및 여러 기능을 포함하여 샌드메일의 개선된 상용 버전을 개발하고 판매하였다. 근본적으로 동일한 소프트웨어의 두 가지 버전이 공개SW와 상용 라이선스로 배포되었다. 이러한 예는 제품을 상용화한 트롤텍(Trolltech)과 MySQL AB와 같은 소프트웨어 밴더들에 의해 계승되었다.



19) 10,000피트에서 바라본 오픈소스 소프트웨어, Stephanos Androutsellis-Theotokis 외 3인 지음, 김종배 옮김

Ⅲ. 공개SW 라이선스 의무사항 준수 예시

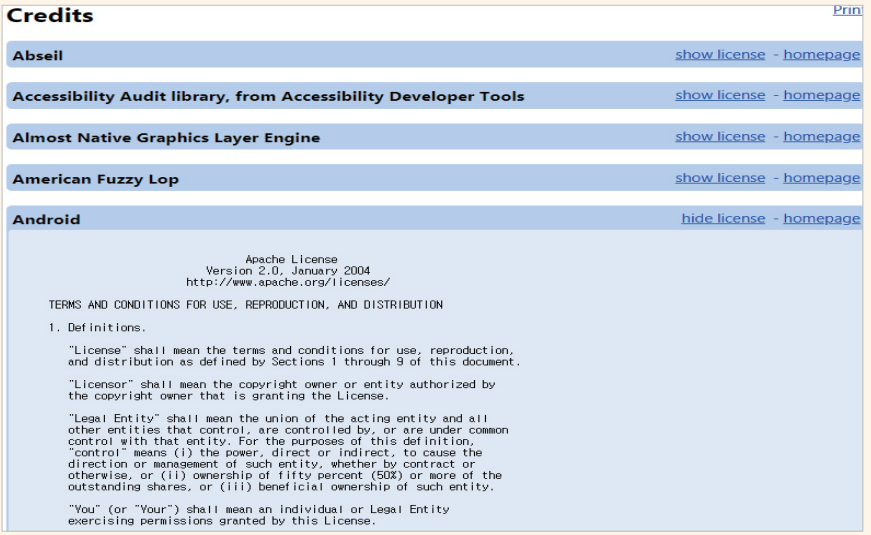
1 라이선스 고지 의무

공개SW를 배포할 때는 모든 복제물(소스코드 · 오브젝트코드 · 실행물) 라이선스 고지 및 라이선스 사본 등을 포함하여야 한다.

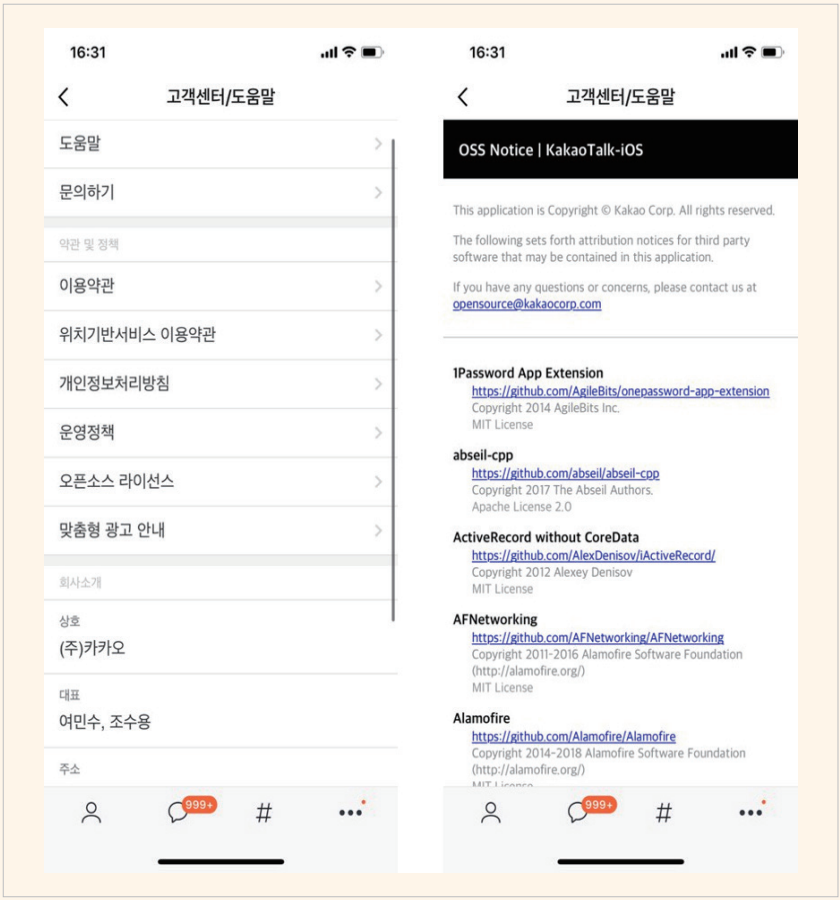
공개SW 라이선스 고지 위치는 명확히 규정되어 있지 않지만, 공개SW 라이선스 고지 등의 의무 준수는 합리적인 방식으로 해야 한다. 만약 오프라인으로 소스코드를 배포할 경우에는 배포 받는 자가 오프라인으로 소스코드, 라이선스 사본 등을 수취할 수 있어야 한다. 참고를 위하여 고지 의무를 잘 준수한 회사를 예시로 제시한다.

Chrome

Chrome은 아래와 같이 공개SW 라이선스 정보를 제공하고 있다.



[그림 Ⅲ-1. Chrome의 라이선스 고지]



[그림 Ⅲ-2. 카카오톡의 라이선스 고지]

LG Electronics

LG Electronics는 공개SW를 위한 웹사이트에서 다음과 같은 문서를 통해 공개SW 라이선스 정보를 제공하고 있다.

Open Source Software Notice

Please be informed that LG Electronics products may contain open source software listed in the tables below.

License	Component
OpenSSL license	openssl
net-snmp license	net-snmp
ACME Labs Freeware License	mini httpd

LG Electronics products may also contain open source software listed as Components in the table below, and you may download the complete source code thereof free of charge, from LG Electronics website (http://opensource.lge.com) for a period of three (3) years from our last shipment of this product. Please be informed that the open source software is subject to the terms and conditions of the applicable open source licenses, which are provided to you hereinbelow.

License	Component
GNU GPL v2.0	Linux kernel 2.6 busybox bridge-utils ebtables ez-ipupdate iptables iproute2 ppp readline termcap vlan wireless-tools
GNU LGPL v2.1	uClibc

[그림 Ⅲ-3. LG Electronics의 라이선스 고지]

2 소스코드 공개

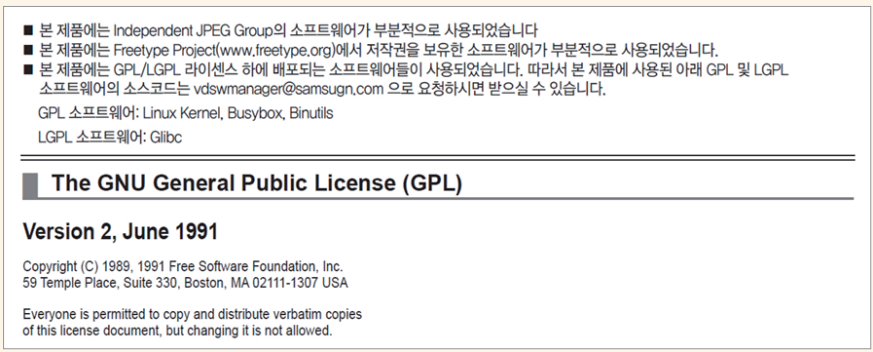
라이선스가 소스코드 공개 방법을 구체적으로 명시했다면 라이선스를 따라야겠지만, 일반적으로 제품에 포함하여 함께 배포하는 방법 · 소스코드 제공 약정서(Written Offer)를 이용하는 방법 · 웹사이트에서 소스코드를 제공하는 방법 등을 고려할 수 있을 것이다.



[그림 Ⅲ-4. 소스코드 공개 방법]

Written Offer

SW 제품과 소스코드를 동시에 함께 제공하는 것이 어려운 경우에는 최소 3년간 유효한 소스코드 제공 약정서(Written Offer)를 제공함으로써 소스코드 공개 의무사항을 준수할 수 있다. 배포자는 소스코드의 배송에 필요한 최소한의 비용을 받을 수 있다.



■ 본 제품에는 Independent JPEG Group의 소프트웨어가 부분적으로 사용되었습니다
■ 본 제품에는 Freetype Project(www.freetype.org)에서 저작권을 보유한 소프트웨어가 부분적으로 사용되었습니다.
■ 본 제품에는 GPL/LGPL 라이센스 하에 배포되는 소프트웨어들이 사용되었습니다. 따라서 본 제품에 사용된 아래 GPL 및 LGPL 소프트웨어의 소스코드는 vdswmanager@samsugn.com 으로 요청하시면 받으실 수 있습니다.

GPL 소프트웨어: Linux Kernel, Busybox, Binutils

LGPL 소프트웨어: Glibc

The GNU General Public License (GPL)

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

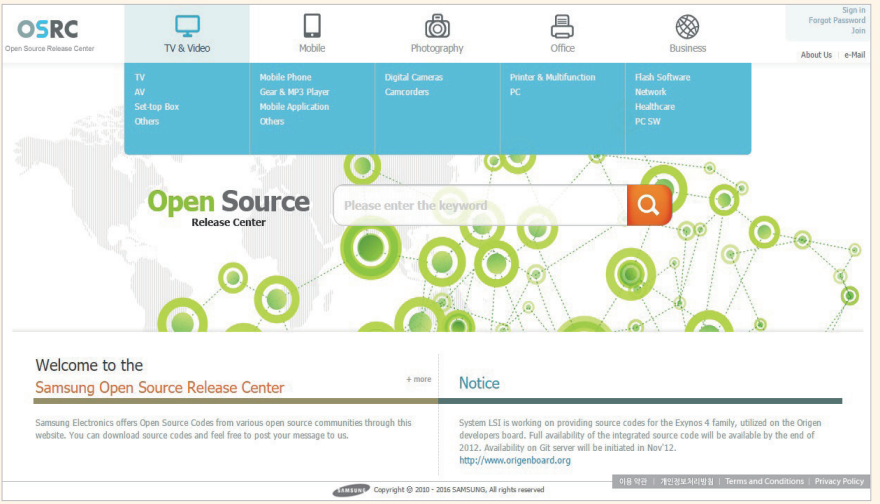
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

[그림 Ⅲ-5. 삼성전자 전자제품에 포함된 약정서]

Written Offer의 단점은 소스코드 요청을 받으면 향상된 버전의 소스코드를 제공하는 것이 아닌 동일한 소스코드를 공개해야하기 때문에 소스코드 유지를 위한 관리비용이 소요된다는 점이다.

웹사이트를 통한 소스코드 공개

가전제품에 사용되는 SW의 경우 공개SW의 소스코드를 제품과 함께 배포하는 것이 어렵다. 이러한 이유로 삼성전자와 LG는 공개SW 소스코드 공개를 위해 웹사이트를 개설하여 제품 모델별로 소스코드를 제공하고 있다.



[그림 Ⅲ-6. 삼성전자 공개SW 웹사이트]

Ⅳ. 공개SW 라이선스 위반 사례

1 국내 공개SW 라이선스 위반 사례

국내 A사 vs 해외 B사

공개SW 저작권 침해 및 계약 위반으로 해외 법원에 기소된 최초의 국내 기업이다.

(1) 사건개요

B사는 A사가 GPL과 상용 라이선스로 공개한 '고스트스트립트'를 무단 도용 했다는 문제를 제기하면서 시작되었다.
B사는 A사가 수년 전부터 고스트스트립트를 사용해 문서를 PDF로 변환하는 기능을 구현하면서도 GPL에 따라 소스코드를 공개하거나 또는 사용료를 지불하지 않았다고 주장했다. B사는 2016년 중순 이에 대한 경고장을 A사에 보냈고, A사는 바로 자사 소프트웨어에서 고스트스트립트를 삭제했다.

그럼에도 불구하고 B사는 A사를 상대로 미국 캘리포니아 주 북부지방 법원에 'GPL에 따라 성립된 계약위반 및 저작권 침해 소송'을 제기하였다. 요구사항은 A사의 고스트스트립트 사용정지를 비롯한 그간의 로열티 지불, GPL에 따른 소스코드 공개 명령 등이다.

법원은 B사가 고스트스트립에 GPL과 더불어 상업용 라이선스를 동시에 적용했다는 점에서, 금전적인 손해 산정이 가능하다고 보았다. A사는 2017년 12월 경 B사에 205만달러(약 23억원)의 합의금을 지불하여 사건을 해결하였다.

(2) 시사점

GPL을 둘러싼 국제분쟁에 국내 기업이 휘말린 첫 사건이다. 미국 및 유럽의 법원은 국내보다 강력한 저작권 보호 입장을 취하고 있으므로 국내 기업들도 해외 분쟁에 휘말리지 않도록 공개SW 라이선스 준수에 관심을 기우려 위험을 최소화할 필요가 있다.
반면, 비즈니스 전략으로서 공개SW 제품 출시를 계획하고 있다면 공개SW 라이선스와 상용 라이선스로 공개하는 듀얼 라이선스 정책을 취하는 것이 위반으로 발생하는 손해금 산정에 유리할 것으로 생각된다.
※ 출처 : 시사위크, 2018.06.18

엘림넷 vs 하이온 넷

국내 최초의 GPL 라이선스 관련 소송 사건이다.

(1) 사건 개요

H씨는 엘림넷 재직 당시 엘림넷의 VPN 서비스와 고객용 장비에 포함되는 소프트웨어 ETUN을 개발했다. 이 소프트웨어는 VTun (http://vtun.sourceforge.net/)이라는 GPL 소프트웨어의 소스코드를 100% 그대로 원용하고 여기에 일부 기능을 추가시킨 것이다. 엘림넷은 ETUN을 자사의 독자적인 기술로 홍보하며 2004년 4월부터 사업을 지속해 왔다.

H씨는 엘림넷 퇴사 후 HnP라는 회사를 설립하여 ETUN을 개량한 HL을 개발하였으며, 엘림넷과 동종의 사업을 새롭게 시작한 하이온넷 측에 이 소프트웨어를 제공하고 유지보수 계약을 맺었다. HnP와 하이온넷은 HL이 GPL 소프트웨어라는 사실을 숨긴채 이를 자사의 독자적인 기술처럼 홍보하며 2005년 1월부터 사업을 시작했다.

2005년 3월, 엘림넷은 자사 직원 10여명을 영입해 사업을 시작한 H씨와 하이온넷에 대해 '부정경쟁방지 및 영업비밀 보호에 관한 법률' 위반으로 형사 고발과 함께 손해배상청구소송을 제기하는 한편, 추가로 저작권 침해금지 가처분 신청을 진행했다.

독점적인 권리 및 영업비밀이 인정될 수 없다는 의견서를 재판부에 제출해 달라는 H의 요청이 자유소프트웨어재단과 이의 한국내 대리인 GNU Korea 앞으로 각각 접수되었다.

자유소프트웨어재단과 GNU Korea는 ETUN과 HL에 대해 계속되고 있는 양측 모두의 GPL 위반을 조건 없이 즉각 시정할 것을 먼저 요구하였고, GPL 준수가 이루어 지지 않을 경우 VTun의 원저작권자 Maxim Krasnyansky와 함께 저작권법 위반으로 법적 대응에 착수하겠다는 강경한 의사를 밝히며 본 소송에 직접 개입했다.

(2) 시사점

법원 결과와 관련 없이 양사 모두 소송을 통해 원하는 결과를 얻지 못했으며, 사건의 핵심 솔루션에 대한 소스가 GPL임을 인정하고, 엘림넷과 하이온넷은 공개 사과문을 발표하였고 GPL 규정에 따라 2006년 11월 1일 웹사이트(http://etun.kldp.net/projects/etun)에 소스코드를 공개하였다.

※ 출처 : http://kldp.org/node/55839

게임기 개발업체 A사

국내 게임기 개발업체인 A사는 공개SW 소스코드를 활용해 개발한 휴대용 게임기를 유럽시장에 출시한 뒤 유럽의 한 공개SW 개발자 측으로부터 GPL을 준수하고 향후 GPL 미준수 시 벌금을 내라는 각서를 요구받는 등 어려움을 겪고 있다.

(1) 사건 개요

A사는 당초 GPL에 따라 소스코드를 공개하면서 일부 추가개발 부분의 소스코드를 공개하지 않아 항의를 받은 뒤 이를 모두 공개했지만, 주석(사용한 모든 공개SW 소스코드의 이력을 명시한 것) 등이 충실하지 못하다는 이유로 또 다시 개선을 요구받았다. 또 해당 게임기에 특정 소스코드 적용 여부를 파악하는데 투입된 조사비 명목의 비용청구도 받았다.

이 회사 관계자는 "공개SW를 사용하면 GPL을 준수하는 것이 당연하기 때문에 추가 개발한 SW의 소스코드나 정확한 주석 명시 등의 요구에는 적극적으로 응하고 있지만, 문제를 제기한 개발자 측이 앞으로 GPL의 추가 위반(공개SW를 사용했음에도 이를 명시하지 않는 경우 등)이 있을 경우 건당 벌금을 내라는 무리한 요구까지 해 당황스럽다"고 말했다.

이와 관련, 한 SW 개발자는 "외국의 공개SW 소스코드 개발자가 A사의 경우처럼 무리한 요구를 하는 예는 거의 없겠지만, 다른 국내 기업들도 공개SW를 활용하면서도 관련 라이선스 제도를 제대로 모르거나 크게 신경 쓰지 않아 이를 위반하는 경우가 있기 때문에 언제라도 저작권 위반에 따른 책임을 져야 할 상황이 일어날 수 있다"고 말했다.

(2) 시사점

외국에서 개발된 공개SW 사용하여 출시된 제품을 외국 개발자가 직접 라이선스 위반을 제기 하였으며, 벌금 등의 요구사항이 있었다.

※ 출처 : 공개SW 라이선스 얕보면 '큰코', 디지털타임스, 2006.06.14

삼성전자, 휴맥스 등

SFLC(Software Freedom Law Center)는 오픈소스 개발자들을 법률적으로 지원하는 비영리 단체로, 이번 소송은 리눅스 툴 패키지인 '비지박스(BusyBox)'의 개발자를 대신해 법적 대응에 나섰다.

(1) 사건 개요

SFLC는 소장을 통해 삼성전자, 휴맥스 등이 HDTV, 셋톱박스용 소프트웨어를 개발하면서 '비지박스'를 사용했지만 소스코드를 공개하지 않아 'GPL 버전2' 라이선스를 위반했다고 주장했다. SFLC는 삼성전자의 LCD HDTV인 LN52A650와 LA26A450, 휴맥스의 HDTV DVR 제품인 'iCord HD' 등을 언급하며 여기에 사용된 소프트웨어(SW)의 소스코드 공개와 함께 이들 제품의 판매금지, 이익배분, 손해배상 등을 요구했다.

(2) 시사점

개발 당사자가 아닌 감시단체(SFLC 등)가 대신해 법적 대응에 나섰다. 추후 개발 당사자가 아닌 감시단체로부터 소송이 증가할 것으로 보이며, 공개SW 라이선스 검증을 통해 업계에서 체계적인 준비가 필요하다.

※ 출처 : http://www.bloter.net/archives/22387

2 해외 공개SW 라이선스 위반 사례

Skype

Skype는 인터넷 전화인 P2P VoIP(voice over IP) 소프트웨어로 유명한 회사로 자사가 판매하는 SMC 네트워크 VoIP 전화기가 있다.

(1) 사건 개요

SMC 네트워크 VoIP 전화기에는 벨테(Welte)가 저작권을 가지고 있는 GPL 2.0으로 배포된 소프트웨어 2개를 포함한 리눅스 운영체제를 사용하였다. 그러나 이 제품은 GPL 2.0의 요구조건인 소스코드를 공개하지 않았을 뿐만 아니라 GPL 라이선스 문구를 붙이지도 않았다. 이에 벨테는 독일 뮌헨 지방법원에 라이선스 위반으로 고소를 했다.

법원은 "송수화기의 제조업체는 SMC지만, 스카이프가 이 제품을 실제적으로 웹사이트를 통해 판매했으므로 라이선스 요건 충족에 책임을 져야 한다"고 판결했다.(2007.7.29)
법원이 GPL 위반을 결정 내린 배경은 GPL 기반 제품은 유통할 때, 사용자들이 소스코드를 알 수 있도록 인터넷에 정보를 공개해야 하고, 해당 제품이 GPL 기반 제품이라는 것을 명시해야 함에도 불구하고 스카이프는 모두 지키지 않았다고 명시했다.

Skype는 이번 결정으로 소스 코드를 공개하고 벌금도 지불했다.금번 소송은 GPL 위반 여부를 감시하는 조직인 'gpl-violations.org' 산하 독일지부에서 제기됐고 이 조직은 2005년에도 보안업체 포리네트(Forinet)가 GPL을 어겼다고 소송을 제기, 소스 코드를 공개토록 유도한 바 있다.

(2) 시사점

이번 사례는 제조업체뿐만 아니라, 유통업체에도 GPL 위반 책임을 물었으며, 본국이 아닌 다른 나라에서도 얼마든지 GPL 위반에 대한 대가를 치르도록 했다.

※ 출처 : http://edri.org/edrigram/number5.15/gpl-skype-trial

Jacobsen vs Katzer

캘리포니아 대학의 교수인 Robert Jacobsen (이하 'Jacobesn')은 공개SW 공동체인 JAVA Model Railroad Interface(이하 'JMRI')를 운영하고 있다.
Jacobsen은 2000년 JMRI(Java Model Railroad Interface) 공개SW 프로젝트를 시작하여 Artistic 라이선스 1.0으로 배포하였다.

JMRI는 Java 인터페이스를 이용한 프로젝트로, 개인용 PC에서 철도 레이아웃 모델을 컨트롤하기 위하여 개발된 SW이며, Perl 커뮤니티에서 모형 기차에 취미를 가진 사람들에게 널리 이용되었다.

(1) 사건 개요

Matthew Katzer와 그의 회사인 KAMIND Associate가 모형기차 프로그램을 개발하면서 JMRI 프로젝트의 일부를 사용하였는데, JMRI에 적용된 Artistic 라이선스의 요구사항인 저작권 문구 및 고지사항 포함 등을 준수하지 않고 SW를 배포하였다.

결국, JMRI의 저작권자인 Jacobsen은 Katzer의 행위를 Artistic 라이선스의 위반 및 저작권 침해로 간주하고 소송을 제기한 사례이다.Artistic 라이선스는 별도의 금전적인 대가 없이 '사용, 복제, 수정, 배포' 등을 허용하지만, 원본의 저작권 문구와 관련된 부인 조항을 모두 포함하여야 하는 등의 일부 요구사항이 존재하며, 이러한 요구사항을 준수하지 않을 경우에는 Artistic 라이선스로 배포된 SW의 수정 및 재배포를 허가하지 않는다.

Artistic 라이선스의 조건을 위반한채 JMRI를 이용한 행위가 저작권 위반이라는 Jacobsen의 주장에, Katzer는 JMRI 프로젝트의 일부를 이용한 것은 인정하지만, 이미 대중에 공개되어있는 소스코드를 이용한 것뿐이고 단지 저작권 문구 표시 등의 요구사항만 이행하지 않았으므로 단순한 라이선스 조항 위반이라고 반박했다.

이에 대해 미국 캘리포니아 북부 지방 법원은 "사용, 복제, 수정, 배포를 허용하는 일반 허가로 배포된 저작물에 대해 저작권 위반으로 고소할 수 없다"라고 판시하였다.

또한, 공개SW 라이선스는 그 내용이 너무 광범위하고 애매모호하여 계약위반 외에 저작권 침해를 구성할 수 없으며 Artistic 라이선스의 준수사항은 단지 계약상의 규정으로 간주될 수 있기 때문에 Katzer의 행위는 계약 위반이라고 밝혔다.

하지만, 고등법원의 항소심에서는 "Artistic 라이선스는 저작권 라이선스이며, 라이선스 요구사항은 이용허락을 받기 위한 조건이므로 요구사항의 불이행은 결국 저작권 위반에 해당한다"라고 판시하였으며, 이에 따라 Katzer의 공개SW 라이선스 위반 행위는 저작권 침해에도 해당하는 것으로 결론지어졌다.

(2) 시사점

FSF(Free Software Foundation)의 법률 고문이자 SFLC(Software Freedom Law Center)의 의장인 Eben Moglen은 예전부터 "라이선스는 계약이 아니다(Licenses are not contracts)"라고 주장하고 있으며, 이는 공개SW 라이선스 요구조건 불이행이 단순한 라이선스 계약 위반뿐만 아니라 저작권 침해에도 해당하며, 법적인 책임으로까지 이어지는 이번 판례와 일맥상통한다.

※ 출처 : 공개SW 라이선스 위반과 저작권 침해, 김병일, 2009, 계간 저작권

Bracken

Bracken社는 GNU/Linux 운영시스템 제품을 생산하는 회사로 판매하는 제품은 주로 OEM 벤더들에 판매되며 응용장치에 설치되어 인터넷 브라우징 역할을 하는 장치 같이 단일한 용도로 쓰인다.

Bracken社의 제품은 거의 100% 자유소프트웨어(Free Software)이며, 대부분 GPL이나 관련된 자유소프트웨어 라이선스에 따라 생산된 것이었다.

(1) 사건 개요

FSF는 Slashdot(뉴스제공 및 토론 사이트) comment에 게재된 리포트를 통해 위반내용을 인지하였으며, 이후 동일한 위반내용을 발견한 다른 자유소프트웨어 저작권자들로부터 통지를 받았다.Bracken社의 GNU/Linux 상품은 웹사이트에서 직접 다운로드 받는 형식으로 배포되었는데, 그 과정에서 다음과 같은 두 가지 주요한 문제가 있음이 밝혀졌다.

- 배포된 GNU/Linux 시스템의 많은 구성요소에 대한 소스코드나 소스코드를 요청하는 과정과 관련한 내용이 없었으며, 단순히 Binary만이 이용가능 하도록 되어 있었다.

– 최종사용자 라이선스 계약서는 GPL에 의해 승인된 허용범위와는 모순되는 내용을 포함하고 있었다. FSF는 Bracken社에 자세한 위반내용을 전달하였고, Bracken社는 즉시 제품의 배포를 일시적으로 중지하였다. 그리고 Bracken社는 규정을 준수하는 상황으로 회복하기 위해 다음과 같은 계획을 발표하였다.

– Bracken社의 대리인은 EULA를 GPL에 맞게 재작성할 것이며, 새로운 EULA의 이용 전 FSF를 통한 심사를 거친다.

– Bracken社의 엔지니어들은 GNU/Linux 배포판에 관한 소스코드를 제공한다.

– Bracken社의 대리인은 소스코드 공개와 관련한 이러한 사태가 장래에 재발하지 않도록 하기 위해, GPL의 준수를 위한 내부세미나를 엔지니어들을 대상으로 운영한다.

– Bracken社는 FSF가 공식적으로 당사의 배포권을 회복시킨 이후에만 상품의 배포를 재개한다.

(2) 시사점

배포판과 일치하는 소스코드를 제공해야 하며, 소스코드 제공 방법 등에 대해 정확한 정보를 제공해야 한다.

※ 출처 : http://www.olis.or.kr, 한국저작권위원회

Davrik

Davrik社의 주요상품 중 하나는 특정 유형의 가전기기를 위해 필요한 소프트웨어를 개발하는 프로그래머에게 제공되는 소프트웨어 개발킷(Software Development Kit:SDK)이다.

(1) 사건 개요

FSF는 Davrik社의 SDK가 GNU Compiler Collection (FSF가 저작권을 가지고 있는 C, C++ 및 기타 언어를 이용해 소프트웨어를 개발하는 과정에서 필요한 툴의 집합)에 기초한 것일지도 모른다는 보고를 받았고, GNU GCC와 명백하게 유사하다는 점을 발견한 후, 위반내용을 확인할 수 있었다.

FSF의 Compliance Engineer는 보고자들이 표준테스트를 통해 위반내용을 확인 했는지의 여부와 Davrik社의 SDK가 사실상 GCC로부터 파생된 제품으로 확인되었는지를 문의했다.

Davrik社는 Windows와 연계하여 많은 기능을 추가했는데, 이 기능들에는 특정 소비자 장치의 칩셋을 지원하는 기능이나 그러한 특정장치에 대한 연결과정(the linking process: LP)을 보조하는 기능 등이 포함되어 있었다.

FSF는 GPL이 소비자들에게 부여한 권리에 대해 설명한 바 있는데, 그러한 권리란 예를 들자면 Davrik社는 Binary가 포함된 소스코드를 소비자들에게 제공해야 하며, 소비자들 또한 그러한 소스코드를 요구할 수 있다는 것이다.

Davrik社는 이러한 요구사항이 충족되지 못했다는 사실을 인정했고, FSF는 이러한 문제를 Davrik社 측에 제기했으며, Davrik社는 이 문제를 그들의 법률대리인에게 전달했다.

긴 협상과정 이후 Davrik社는 자신들의 SDK가 사실상 GCC의 2차적 저작물임을 인정하였다.

Davrik社는 대부분의 소스코드를 공개했으나, LP가 GCC의 2차적 저작물인지에 관해서는 약간의 이견이 있었다.

그러나 반복된 FSF의 조사이후, Davrik社는 소스코드에 대한 재검사를 실시했고, 그 결과 FSF의 분석이 정확하다는 사실을 발견했으며, LP가 GCC code-base로부터 카피된 상당량의 소스파일을 포함하고 있다는 사실을 확인했다.

소프트웨어의 완전한 공개가 있은 후, FSF는 위반사항을 보고했던 사람들에게 관련문제가 해결 되었는지를 문의했으며, 보고자들은 소스가 적절하게 빌드(build)되지 않았다고 회신했다.

FSF는 Davrik社에 소프트웨어에 대한 보다 나은 빌드 명령어를 제공할 것과 그러한 설정 명령어가 이후의 소프트웨어 배포 시 구체화될 수 있도록 할 것을 요구했다.

FSF의 요구사항에서는 또한, Davrik社측이 이전에 제품을 구매한 소비자들에게 자신들의 웹사이트나 뉴스레터를 통해 현재 관련 소스코드들이 이용가능하다는 사실을 공지할 것을 요구했다.

Davrik社는 특허문제에 대해 불안해하고 있었는데, 그들은 소프트웨어의 배포 시에 완전히 GPL에 의해 인정되는 것 이외에는 다른 어떤 특허권도 허용할 수 없다는 사실을 확실하게 보장할 수 있는 표현을 담을 수 있기를 희망했다.
그들은 자신들의 특허권 주장이 GPL에 의해 인정되는 어떠한 권리에도 우월하지 않을 수 있음을 이해하고 있었다.

(2) 시사점

공개SW 소스 제공시 소스가 적절하게 빌드(Build)될 수 있도록 빌드 명령어를 제공해야 하며, 특허를 주장할 수 없으므로 사전에 공개SW 사용을 위한 계획을 세우고 활용해야 한다.

※ 출처 : http://www.olis.or.kr, 한국저작권위원회

Vigorlen

Vigorien社는 유닉스와 같은 컴퓨터 파일시스템의 암호화 백업 솔루션 상품을 배포하는 회사이다. 이 백업 솔루션은 표준 유닉스 유틸리티인 "tar"를 대체한 백업 유틸리티인 GNU tar에 기초한 상품으로서, 몇몇 추가적인 특징을 가지고 있었다.
Vigorien社의 백업 솔루션은 암호화 기능을 GNU tar에 추가했으며, 백업을 편리하도록 하기 위한 유틸리티와 그래픽 유저 인터페이스를 포함하고 있었다.

(1) 사건 개요

FSF는 이용자 리포트를 통해 위반내용을 인지하였으며, 추가된 암호화 기능은 단순히 GNU tar의 2차적저작물에 해당하는 제품의 일부분에 불과하다고 결정했다.

FSF는 Vigorien社에게 암호화 기능이 추가된 수정내용과 함께 GNU tar의 소스를 소비자들에게 공개함으로써, GPL 규정의 준수를 요구했다.

그러나 Vigorien社는 GNU tar의 원소스코드는 공개했지만, 암호화 기능이 추가된 수정내용은 자신들의 재산권으로서 유보했다.Vigorien社는 자신들의 시스템 보안의 문제는 소프트웨어 재산권을 보호할 수 있느냐에 달려있으며, 또한, USA 수출제한 규정에서 암호화된 소프트웨어가 공개되는 것을 금하고 있다고 주장했다.

FSF는 그들의 첫 번째 주장과 관련하여, Vigorien社가 소스의 공개를 원하지 않는다면, 오직 하나의 방법 외에는 해결책이 없으며, 그것은 GNU tar를 소프트웨어상에서 제거하고 이후에도 더 이상 그것을 배포하지 않아야 한다는 점을 밝혔다.
Vigorien社는 GNU tar가 제품에 일체로 결합된 부분이어서 GNU tar가 없이는 보안성과 관련한 수정의 의미가 없어진다고 주장하며 이러한 제안을 거절했다.

두 번째 수출규제에 대한 주장과 관련하여 FSF는 그러한 규제의 문제가 발생하지 않는 Vigorien社의 해외지사 에게 공개하는 방안 등을 포함하여, 다양한 해결책을 제시했으나, Vigorien社는 자신들이 주로 미국 내에서 운영되는 회사이기 때문에 문제의 해결이 불가능하다고 주장했다.

그로부터 얼마 지나지 않아 두번째 문제에 대한 교착상태는 암호화와 관련한 수출규제가 해제되면서 해결되게 되었다.

또한, FSF는 재차 Vigorien社측에 첫 번째 문제를 제기하였고, 결국 Vigorien社는 자신들의 주장을 철회하였고, 나머지 소스코드 모듈을 소비자들에게 공개하기로 동의하였다.
Vigorien社는 FSF의 모든 요구사항을 반영하였고, 분쟁은 해소되었다.

(2) 시사점

공개SW를 사용하여 프로젝트를 개발 시 원소스코드 및 변경소스 모두를 공개 하여야 하며, 소스코드 공개를 원하지 않을 경우는 원소스코드 자체를 모두 제거하고 다시 개발하여야 한다. 그러므로 재산권을 확보하기 위해서는 기획 단계부터 사용 라이선스를 정하고 재산권과 관련된 내용을 공개하지 않아도 되도록 설계 하여야 한다.

※ 출처 : http://www.olis.or.kr, 한국저작권위원회

3 GPL 라이선스 위반 확인 방법

FSF는 특정한 프로그램이나 소프트웨어가 GPL (또는 LGPL 또는 GFDL) 위반인지 아닌지를 확인하고 싶다면 다음과 같은 사항들을 확인해 보아야 한다.

① 배포판에 GPL 원문이 포함되어 있는가?

② GPL에 의해서 배포되는 소프트웨어라는 사실이 명시되어 있는가? GPL로 선언된 소프트웨어가 아님에도 불구하고, GPL에 의한 소프트웨어라는 인상을 줄만한 문구가 포함되어 있는가?

③ 배포판에 소스 코드가 함께 제공되고 있는가?

④ 배포판이 바이너리, 즉 실행 파일만으로 구성되어 있다면 네트워크를 통한 배포와 같이 별도의 방법으로 소스 코드를 제공한다는 명시적인 확약이 있는가?

⑤ 제공되는 소스 코드가 완전한 형태이거나 GPL 이외의 라이선스 조건을 따르는 모듈들과 함께 연동해서 사용할 수 있도록 만들어졌는가?

※ 출처 : http://www.gnu.org/licenses/gpl-violation.html



V. 공개SW 라이선스 관리

1 공개SW 라이선스 검증

공개SW 라이선스 검증의 필요성

공개SW의 소스코드는 공개되어 있고 누구나 자유롭게 사용 할 수 있다. 그러나 공개SW에도 저작권이 있기 때문에 공개SW 라이선스가 요구하는 사용 조건을 지켜야 하며, 이를 준수하지 못한 경우에는 저작권 침해 또는 계약 위반으로 인한 법적 분쟁 발생, 기업 이미지 하락 등의 문제가 발생할 수 있다.
그러므로 공개SW 라이선스 검증을 통하여 이를 사전에 예방할 수 있도록 해야 한다.

공개SW 라이선스 검증의 효과

공개SW 라이선스 검증을 통해 사업위험 감소, 생산성 증가(비용 절감)의 효과가 있으며, 공개SW 라이선스 검증의 상세효과는 아래 [표 VI-1]과 같다.

[표 V-1. 공개SW 라이선스 검증 효과]

사업위험 감소 측면	개발 생산성 증가(비용절감) 측면
사전 라이선스 검증을 통하여 저작권 위반으로 인한 법적 책임 예방	라이선스 검증을 통하여 재사용 가능한 공개SW의 재사용으로 개발 생산성 증가
저작권 위반으로 인한 기업이미지 손실 예방	내부 지적재산 관리 및 보호가 가능하여 수익창출에 기여
시정조치(또는 고소)로 인한 출시지연 예방	공개된 표준 준수에 따른 재개발 비용 절감
사업철수, 리콜, 판매금지가처분, 손해배상 등으로 인한 금전적 손실 예방	개발시점부터 체계적인 검증을 통한 라이선스 위반에 따른 재개발 비용 절감
개방형 시스템 구축이 가능하여 특정 SW에 대한 종속성 탈피	소스 코드가 공개되어 프로그램에 내재된 원천 기술 습득이 가능하여 개발 생산성 증가

개발자 교육 및 동영상 강좌

공개SW 라이선스 검증과 더불어 중요한 것이 개발자와 관련 실무자의 교육이다. 공개SW역량프라자는 공개SW 라이선스에 대해 이해를 높이고 정보를 제공하기 위해 공개SW 라이선스 · 거버넌스 교육서비스를 제공하고 있으며, 교육을 신청하면 담당자가 일정 및 장소를 협의하여 교육을 제공하기도 한다.

[표 V-2. 교육 커리큘럼 예시]

주요 내용	세부 내용
공개SW의 개요	• 공개SW 정의 및 특징
공개SW 라이선스 이해	• 공개SW 라이선스 개요 및 특징 • 주요 라이선스 의무사항
공개SW 라이선스 관리	• 공개SW 라이선스 위반 사례 • 공개SW 라이선스 충돌에 따른 개선 방안 • 공개SW 라이선스 검증

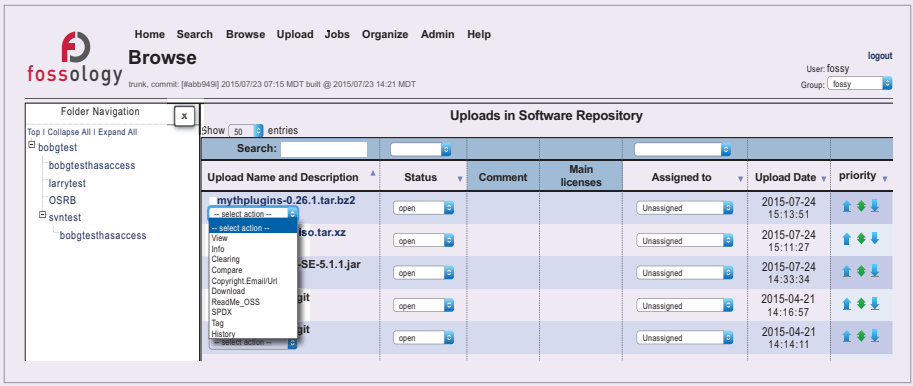
더불어 웹사이트(http://olc.oss.kr)를 통해서도 동영상 강좌를 제공하고 있으니 적극적으로 활용할 필요가 있다.

2 공개SW 라이선스 검증 도구

라이선스 검증 도구는 '코드 스캔' 검증 툴과 '문자열 검색' 검증 툴이 있다. 코드 스캔 검증 툴은 공개SW 커뮤니티 등에서 공개SW를 수집한 DB로 검증하고자 하는 소스코드와 공개SW를 비교하여 검증을 하는 방식이다. 대부분의 코드 스캔 검증 툴은 상용 제품이다. 문자열 검색 검증 툴은 소스코드 내의 라이선스 관련 문구를 검색하여 라이선스를 검증하는 툴이다. 코드비교 툴과 달리 공개SW로 배포된 제품들이 있어 무료로 사용할 수 있다.

그 중 Fossology는 GPL로 공개되어 있기 때문에 소스코드를 다운받아 직접 설치하여 무료로 사용할 수 있다.

문자열 검색 검증 툴은 개발자가 라이선스 관련 주석문을 삭제하는 경우 공개SW 사용 여부를 판별할 수 없어 공개SW 검증 툴을 사용하기 전 개발자들을 상대로 공개SW 라이선스 인식에 대한 교육이 진행될 필요가 있다.

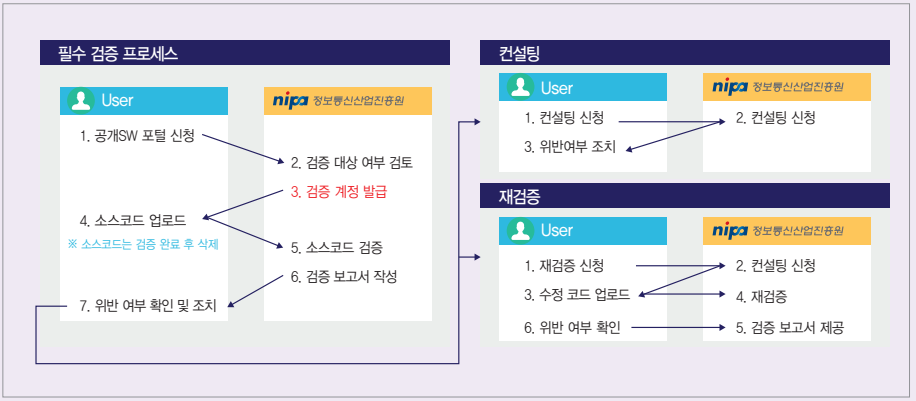


[그림 V-1. Fossology 예시]

3 공개SW 라이선스 검증서비스

1) 공개SW 라이선스 검증 방법

정보통신산업진흥원에서 제공하는 라이선스 검증 서비스는 아래와 같은 방법으로 진행되며, 검증 완료 후 결과에 대한 신청자의 의견을 수렴하여 컨설팅 또는 재검증이 이루어질 수 있다.



2) 계정 발급과 프로젝트 등록 및 분석

검증 신청사는 프로젝트를 등록하여 분석할 때 계정 발급형과 소스코드 제공형 두 가지 방식을 선택할 수 있다.

[표 V-3. 프로젝트 등록 방법 및 분석]

구 분	내 용
계정 발급형	계정을 발급받은 신청사가 직접 소스코드를 업로드 하는 방식
소스코드 제공형	신청사의 소스코드를 제공하는 방식

3) 검증보고서 제공 및 컨설팅

최종 산출물인 검증보고서를 제공하고 신청사의 요청 시 공개SW 라이선스에 대한 컨설팅을 제공하며, 수정된 소스코드에 대해 재검증을 수행한다.



VI. 자주하는 질문

1 공개SW 라이선스 일반

Q '배포' 란 무엇을 뜻하는 것인가요?

A 공개SW 라이선스에서의 배포란 SW의 물리적인 이동을 의미합니다. 예를 들면 USB나 CD 등 매체에 담아 제공하거나, E-mail 등으로 전송, 사이트를 통해 다운받을 수 있도록 게시하는 행위 등이 배포에 포함됩니다.

Q 제가 만든 SW에 공개SW 라이선스를 적용하고 싶은데, 어떻게 고지해야 하나요?

A 라이선스 적용을 위한 표준 문구(Standard Header)들을 마련한 공개SW 라이선스들이 있습니다.
주석문에 라이선스 별 표준 문구나 SPDX-identifier, 라이선스 내용이 MIT와 같이 짧은 경우에는 그 라이선스 내용 전체를 쓰고, 이와 별개로 LICENSE.txt, LEGAL.txt, NOTICE.txt와 같은 텍스트 파일에 공개SW 저작권 및 기여자 정보, 라이선스 사본을 작성하면 됩니다.

최근 소스코드 내 라이선스 고지는 SPDX-Identifier-' 라이선스명' 으로 간단하게 작성하는 추세입니다. (https://spdx.org/licenses/)

Q SW에 제가 만든 또는 기여한 사실을 표기해도 되나요?

A 네. 가능합니다.
성명 표시권에 따라 SW에 성명 및 관련 정보를 표기할 수 있습니다.

Q GPL 라이선스가 전염되지 않는 결합/연결 방식이 있나요?

A FSF에 따르면 파이프(pipe), 소켓(socket), 명령행 인자(command-lines arguments), 플러그인(Plug-in)이 Fork나 Exec를 이용하는 경우 등은 별도의 저작물로 볼 수 있어, GPL 라이선스가 전염되지 않는다는 입장입니다.

Q 만약 라이브러리가 LGPL이 아닌 GPL이라면, 이 라이브러리를 사용하는 SW는 GPL이 적용됩니까?

A 그렇습니다.

Q GPL 모듈에 제가 만든 모듈을 추가한다면, 이 모듈은 GPL이 적용됩니까?

A 그렇습니다.
단, FSF에 따르면 파이프(pipe), 소켓(socket), 명령행 인자(command-lines arguments), 플러그인(Plug-in)이 Fork나 Exec를 이용하는 경우 등은 별도의 저작물로 볼 수 있어, GPL 라이선스가 전염되지 않는다는 입장입니다.

Q 제가 만든 SW를 GPL SW와 링크한다면, 이 SW는 GPL이 적용됩니까?

A 그렇습니다.

Q GPL 라이브러리를 동적 링크(dynamically linking)하더라도 연결된 프로그램에 GPL 라이선스가 전염되나요?

A 네. 그렇습니다.
정적(static) 혹은 동적(dynamically) 링크되었다면 하나의 저작물로 보아 결합/연결된 SW를 포함하여 전체 소스코드를 공개해야 합니다.

Q GPL 클래스를 사용해서 서브 클래스를 생성했을 경우, 서브 클래스가 포함된 전체 SW에는 GPL이 적용됩니까?

A 그렇습니다.
서브 클래스를 만드는 것은 2차적 저작물을 만드는 것과 같습니다. 따라서 GPL 라이선스의 클래스로부터 파생된 서브 클래스를 사용해서 만들어진 전체 SW에는 GPL이 적용됩니다.

Q 공개SW의 실행으로 만들어진 생성물/출력물에도 GPL 라이선스가 전염되나요?

A 아닙니다.
컴퓨터프로그램으로부터 생성된 레포트, 통계, 별도의 프로그램 등에는 GPL 라이선스가 적용되지 않습니다.
하지만 생성물에 GPL 프로그램의 코드 일부 혹은 전체가 포함되어 있거나 GPL 프로그램을 구성하는 경우에는 파생 저작물로 이해되어 GPL 라이선스가 적용될 것입니다.

Q GPL로 배포되는 에디터나 개발도구를 사용하여 사유SW 개발 및 컴파일 하는 것이 가능합니까?

A 가능합니다.
에디터와 개발도구의 라이선스는 이를 이용해서 만들어진 코드에 영향을 주지 않습니다.

Q (A)GPL 라이선스가 적용된 DB에 단순히 SW를 저장만 하더라도 저장된 SW에 라이선스가 전염되나요?

A 아닙니다.
DB에 SW를 저장한 경우, SW는 DB와 독립적인 저작물이기 때문에 라이선스 전염이 발생하지 않습니다.

Q AGPL 라이선스의 네트워크 서버를 통한 서비스로 어떠한 예가 있나요?

A 예를 들면 웹과 메일 서버, 상호 웹 기반 어플리케이션, 온라인 게임 서버가 있습니다. 이외에도 SW가 명확히 사용자의 요청을 수령하고 그에 대한 응답을 네트워크를 통해 보내도록 설계되어 있다면 AGPL에 따라 소스코드를 제공해야 할 것입니다.

Q 네트워크 통신 방법으로 서비스를 제공하는 경우에도 소스코드를 공개해야하는 라이선스가 AGPL 외에 또 있나요?

A 네. APSL, CPAL, SSPL 등이 있습니다.
이 라이선스들도 AGPL 3.0처럼 네트워크 서버를 통한 서비스 사용자에게 라이선스가 적용되는 부분의 소스코드를 제공해야 합니다.

2 공개SW 라이선스 의무사항 준수

Q 라이선스 사본은 어디에 첨부해야 하나요?

A 일부 라이선스를 제외한 대부분의 라이선스들은 사본의 첨부 위치에 대한 명백한 규정을 갖추고 있지는 않습니다.
확실한 것은 SW를 배포할 때 함께 라이선스 사본을 제공해야 한다는 것입니다.
일반적으로 소스코드 형태로 배포할 때는 텍스트 파일에 라이선스 사본과 저작권 및 기여자 정보를 기재하고, 실행물 형태로 배포할 때는 라이선스 정보가 있을 것으로 합당하게 추정할 수 있는 위치 예를 들면 라이선스 게시판이나 공지사항 등에 라이선스 정보를 기재하면 됩니다.
만약 SW가 디바이스에 탑재되는 임베디드 형태라면 그 디바이스 내에서 오픈소스 SW 라이선스 및 저작권 관련 고지문을 확인할 수 있도록 하거나 CD, 종이 인쇄물 등 다양한 형태로 상황에 맞춰 사본을 제공하면 됩니다.

Q 왜 모든 복제물에 라이선스 사본을 포함시켜야 하나요?

A 저작물에 라이선스 사본을 포함시키는 것은 SW의 복제물을 취득한 사람들이 자신에게 부여된 권리를 알 수 있도록 하기 위함입니다.

Q 라이선스의 전문(preamble)이나 SW에 라이선스를 적용하는 방법(Appendix: How to apply these terms to your new program)과 같은 첨부를 생략해도 되나요?

A 안됩니다.
라이선스 서문과 첨부도 라이선스 전체를 구성하는 부분이기 때문에 생략해서는 안 됩니다.

Q 저작권 및 라이선스 관련 고지는 어디에 해야 하나요?

A 라이선스 사본과 마찬가지로 고지의 위치 또한 정해져 있지 않습니다.
대부분의 라이선스는 '복제본(소스코드, 실행물, 오브젝트코드)에 분명하고 합당한 방식으로 명시' 하라고 규정해두었을 뿐입니다.
따라서 일괄적인 방법이 아닌 SW 제품 특성에 맞게 수취인이 관련 정보를 잘 찾아볼 수 있도록 하는 것이 중요합니다. 또한 한 곳만이 아니라 여러 위치에 라이선스 및 저작권과 기여자 정보를 고지하여 사용자가 쉽게 확인할 수 있도록 하는 것을 권유 드립니다.

Q 저작물이 라이선스 문서의 양보다 작을 때는 어떻게 해야 합니까?

A 공개SW 라이선스에 따라 SW 사용과 관련한 모든 권리를 허용한다는 언급을 간단하게 담을 수 있을 것입니다. 또는 'SPDX-License-Identifier: 라이선스명' 으로 라이선스를 언급하는 것도 방법이 될 수 있습니다.

Q 공개SW를 다운받은 홈페이지나 소스코드 등 어디에서도 라이선스를 못 찾겠습니다. 어떻게 해야 하나요?

A 저작권자에게 직접 연락하여 라이선스 정보를 확인해보시길 바랍니다.
법적인 이슈 발생 위험을 최소화 하고자 한다면 저작권자와 연락이 닿지 않는 경우에는 사용하지 않길 바랍니다.

Q 듀얼 (혹은 멀티) 라이선스 정책을 취하고 있으면 어떤 라이선스를 준수해야 하나요?

A 듀얼 (또는 멀티) 라이선스 정책이란 저작권자가 자신의 공개SW를 두 개 이상의 라이선스 중 사용자의 필요에 따라 라이선스를 선택하여 사용할 수 있도록 허락한 것입니다.

사용자는 모든 라이선스의 의무사항을 준수하는 것이 아니라 선택한 하나의 라이선스만을 준수하면 됩니다.

Q 듀얼 라이선스 정책을 취하고 있는 SW의 상용 라이선스를 구매하면 공개SW 라이선스의 의무로부터 벗어날 수 있나요?

A 네. 그렇습니다.
상용 라이선스를 구매하면 공개SW 라이선스는 무시하고 상용 라이선스만 따르면 됩니다.

Q 라이선스가 호환된다는 말은 무슨 뜻입니까?

A 여러 SW를 결합해서 더 큰 저작물을 만들기 위해서는 각 SW 라이선스의 의무사항을 준수해야합니다. SW 라이선스들이 이러한 형태의 결합을 허용한다면 호환하는 것입니다. 그러나 라이선스가 요구하는 조건을 만족시킬 수 없다면 이들은 호환되지 않는 것입니다.

Q 제가 사용하고자 하는 라이선스들이 호환되는지 어떻게 하면 알 수 있나요?

A FSF는 GPL 라이선스와 호환하는 라이선스와 호환하지 않는 라이선스에 대한 정보를 제공하고 있습니다.
(https://www.gnu.org/licenses/license-list.html)
FSF가 제공하는 정보 외에 호환 여부를 알고 싶다면 공개SW 라이선스 전문가나 법률가에게 문의하는 것을 권유 드립니다.

3 공개SW 라이선스 소스코드 공개

Q GPL 라이선스를 사용하더라도 소스코드를 수정하지 않으면 전체 SW의 소스코드를 공개하지 않아도 되나요?

A 아닙니다. 수정 여부와 관계없이 소스코드를 공개해야 합니다.
GPL SW를 수정 없이 사용 · 배포 했다면 원본의 소스코드를 공개하면 되지만, 수정했다면 수정한 코드를 포함하여 소스코드를 공개해야 합니다.

Q 소스코드는 어떻게 공개해야 하나요?

A 소스코드 공개 방법은 라이선스에 따라 차이가 있습니다.
따라서 공개SW 라이선스가 규정하고 있는 공개 방법을 확인한 후 소스코드를 공개하시기 바랍니다. 일반적인 공개 방법은 다음과 같습니다.
① 물리적 매체에 프로그램과 함께 소스코드 동봉
② 프로그램과 배포 시 최소 3년 유효한 소스코드를 제공하겠다는 Written Offer 동봉
③ 프로그램이 배포되는 동일한 위치에서 소스코드 배포
④ P2P 방식으로 제품을 배포는 경우 P2P 사용자에게 무상으로 소스코드가 공개되는 위치 공지

Q 공개SW를 사용하여 개발한 SW를 네트워크 형태로 서비스만 제공할 예정입니다. 소스코드를 공개해야 하나요?

A 아닙니다.
물리적인 배포가 발생한 경우에 소스코드 공개 의무가 발생합니다.
네트워크 형태로 서비스를 제공한다면 '배포'가 발생하지 않았기 때문에 소스코드 공개는 하지 않으셔도 됩니다.
예외적으로 AGPL 3.0, ASPL, CPAL은 네트워크를 통한 사용자에게도 소스코드를 제공해야 합니다.

Q GPL은 수정된 버전의 소스코드를 불특정 다수에게 공개하도록 요구합니까?

A 아닙니다.
GPL을 수정하여 개인적으로 또는 사내에서 사용한다면 소스코드를 공개하지 않아도 무방합니다.
그러나 수정된 버전을 배포한다면 사용자들이 수정된 버전의 소스코드를 GPL에 따라 사용할 수 있도록 해야 합니다.

Q GPL의 "제3자에게도 유효한 약정서(written offer vaild for any third aprty)"란 어떤 의미입니까?

A 이는 약정서을 가지고 있는 사람이라면 소스코드를 받을 권리가 주어진다는 것입니다. 따라서 SW를 직접 구매하지 않은 사람이라 할지라도 약정서 또는 복사본을 가지고 있다면 소스코드를 제공 받을 권리가 있다는 것을 의미합니다.

Q SW와 소스코드를 다른 주소의 인터넷 사이트에서 다운받을 수 있도록 해두어도 괜찮습니까?

A 그렇습니다.
SW를 올려놓은 사이트에 소스코드를 구할 수 있는 링크나 정보를 명시하여 이에 접근할 수 있도록 조치해두었다면 주소가 다르더라도 같은 위치에서 제공하는 것으로 간주할 수 있을 것입니다.

4 공개SW의 상업적 사용

Q ‘상업적 목적’ 이란 무엇을 뜻하는 것인가요?

A 상업적 목적이란 기업이 직접적인 이익창출을 목적으로 하는 행위뿐만 아니라 직접적인 이윤창출은 이루어내지 못할지라도 잠재적 이익의 창출을 위해 행하는 모든 행위를 뜻합니다.

Q 공개SW를 금전을 대가로 판매하는 것이 가능합니까?

A 네. 가능합니다.
공개SW 판매는 라이선스가 부여하는 자유로운 사용에 대한 권리 중 일부입니다.

Q 제가 만든 SW를 공개SW와 사유SW로 배포하는 것이 가능합니까?

A 가능합니다.
SW를 직접 개발하였다면 저작물에 대한 저작권자로써 SW의 권리설정을 자유로이 할 수 있습니다.

Q 공개SW를 사용하여 개발한 SW를 듀얼 라이선스(공개SW와 사유SW)로 배포할 수 있나요?

A 사용한 공개SW 라이선스에 따라 달라질 수 있습니다.
다른 라이선스로 배포하는 것이 가능한 라이선스를 사용했다면 듀얼 라이선스로 배포하는 것이 가능하지만, 다른 라이선스로 배포하는 것이 불가능한 라이선스라면 듀얼 라이선스로 배포할 수 없을 것입니다.

Q 공개SW로 SW를 배포한 후 누군가에게 SW에 대한 독점 사용권을 부여할 수 있습니까?

A 가능합니다.
공개SW로써 수많은 사람이 SW를 사용할 수 있는 권리를 가지고 있고, 저작권자라 할지라도 이 권리를 임의로 철회하는 것이 불가능합니다.

5 기 타

Q BCL(Oracle Binary Code License Agreement for the JavaSE Platform Products and JavaFX)를 상용SW에 사용해도 되나요?

A 네. 사용할 수 있습니다.

BCL은 프로그램을 작동(running)하기 위한 목적으로 사용되는 것만을 허용합니다. 프로그램을 내부적인 비즈니스 운영 또는 상업용 목적, 제품화 목적으로 사용하고자 할 때에는 수정하지 않은 상태로 귀사의 프로그램의 번들 된 부분으로서(bundled as part of) oracle의 소유권에 대한 고지문 등을 삭제하거나 대체하지 않은 상태로 사용해야 합니다.

쉽게 설명하면 Java 프로그램을 원본 그대로 개발한 프로그램의 일부분으로서 배포하는 것이 가능하지만, Java 프로그램 자체를 상품으로서 판매하는 행위는 불가합니다.

Q FFmpeg의 라이선스는 LGPL 2.1이 맞나요?

A 네. 그렇습니다.

FFmpeg는 LGPL 2.1로 배포되고 있습니다. 하지만 일부 파일들은 GPL 2.0으로 배포되고 있습니다. GPL 2.0이 적용된 파일을 사용한다면 FFmpeg를 GPL 2.0 라이선스에 따라 사용하셔야 합니다.

GPL 라이선스가 적용된 파일 정보는 (https://github.com/FFmpeg/FFmpeg/blob/master/LICENSE.md)에서 확인하실 수 있습니다. 최신 정보가 반영되어 있지 않을 수도 있기 때문에 사용 전 다운 받은 파일들의 라이선스를 직접 확인해 보는 것이 가장 안전합니다.

Q MariaDB와 자체 개발한 어플리케이션과 함께 패키징을 할 경우 GPL-2.0 라이선스의 적용 범위는 어떻게 되나요?

A MariaDB와의 결합 형태에 따라 다릅니다.

FSF에 따르면 파이프(pipe), 소켓(socket), 명령행 인자(command-lines arguments), 플러그인(Plug-in)이 Fork나 Exec를 이용하는 경우 등은 별도의 저작물로 볼 수 있어, GPL 라이선스가 전염되지 않는다는 입장입니다.

따라서 상기 방식으로 자체 개발 어플리케이션과 MariaDB가 결합되어 있다면 자체 개발 어플리케이션에 GPL-2.0이 적용되지 있지 않습니다.

다만 이외의 다른 방식으로 연결되어 있다면 GPL-2.0이 적용됩니다.

결합방식이 다르다하더라도 MariaDB 배포 시 MariaDB에 대한 GPL-2.0의 고지의무 등을 준수해야 합니다.

GPL-2.0과 Apache-2.0이 호환하지 않는다고 하는데 어떠한 조항 때문에 호환하지 않나요?

GPL-2.0과 Apache-2.0이 요구하고 있는 상호 의무사항(특허, 차별적 제한)이 달라 호환하지 않습니다.

GPL-2.0을 준수하기 위해서는 Apache-2.0의 소스코드를 GPL-2.0으로 공개해야 하는데 상호 의무사항이 달라 저작권 위반이 됩니다.

MongoDB를 사용하고자 하는데 AGPL-3.0이 맞나요?

MongoDB는 라이선스 정책을 2018년 10월 16일 이후 배포부터 AGPL-3.0에서 SSPL(Server Side Public License)로 변경하였습니다.

SSPL은 클라우드 서비스 제공업체의 의무를 별도로 명시하면서 만약 프로그램의 기능이나 수정된 버전을 서비스로 제3자에 제공한다면, 서비스 소스코드를 네트워크를 통해 모든 사람에게 비용 없이 다운로드 하게 해야 한다고 명시하였습니다. 매니지드 서비스로 '서비스형 몽고DB'를 제공하고자 하면, 상용 라이선스를 취득해 사용허가를 얻거나 무료로 외부에 소스코드를 공개해야 합니다.

공개범위는 프로그램 자체 뿐 아니라 그 프로그램을 서비스로 제공하기 위하여 사용하는 모든 프로그램들, 즉 관리 소프트웨어, 사용자 인퍼페이스, API, 오토메이션 소프트웨어, 모니터링 소프트웨어, 백업 소프트웨어, 저장 소프트웨어, 호스팅 소프트웨어 등입니다.

AGPL-3.0 보다 범위를 넓혀 의무사항이 발생합니다.

이와 비슷한 사례로, 레디스 데이터베이스를 주도하는 레디스랩스는 지난 2018년 8월 일부 오픈소스 모듈에 '커먼클러즈(Commons Clause)'란 새 조항을 적용하였습니다.
커먼클러즈는 SSPL보다 더 엄격한 라이선스 정책으로 아예 클라우드업체가 오픈소스 기반의 매니지드 서비스를 제공할 수 없게 제한하였습니다.

참고자료

- 오픈소스 소프트웨어 라이선스 가이드 2.0, 한국저작권위원회, 2010
- 오픈소스 소프트웨어 라이선스 가이드 3.0, 한국저작권위원회, 2016
- Open Source Initiative, (https://opensource.org)
- Free Software Foundation, (http://www.gnu.org/licenses/gpl-faq.html)
- Blackduck Software, (https://www.blackducksoftware.com/)
- 삼성전자 오픈소스 릴리즈 센터, (http://opensource.samsung.com)
- LG전자 오픈소스 코드 디스트리뷰션, (http://opensource.lge.com)
- European Digital Rights, (http://edri.org/edrigram/number5.15/gpl-skype-trial)
- 공개SW 라이선스 위반과 저작권 침해, 김병일, 계간 저작권, 2009
- KLDP, (http://kldp.org/node/55839)
- 시사위크, 2018.06.18
- 공개SW 라이선스 얕보면 '큰코', 디지털타임스, 2006.06.14
- 블로터닷넷, (http://www.bloter.net/archives/22387)
- Free Software Foundation, (http://www.fsf.org/licensing/compliance)

공개SW 라이선스 가이드

2012년 9월 1일 1판 1쇄
2014년 3월 28일 1판 2쇄
2017년 1월 16일 1판 3쇄
2020년 1월 20일 2판 1쇄

발행인 김 창 용

발행처 정보통신산업진흥원
27872 충북 진천군 덕산면 정통로 10
TEL. 043-931-5000 FAX. 043-931-5129

디자인·인쇄 (사)한국장애인유권자연맹 인쇄사업부
TEL. 02-325-1585



ISBN 978-89-6108-204-4



공개SW 라이선스 가이드는 크리에이티브 커먼즈 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용할 수 있습니다.

ISBN 978-89-6108-204-4 93000