

API 공정이용 관련 유럽위원회 심결 및 미국 법원의 결정이 앱개발 시장에 미치는 영향

목차

- I. 사건 개요
- II. 사건 요지 및 쟁점
- III. 판결·결정에 대한 분석 및 앱개발시장에 미치는 영향
- IV. 결론

API(응용프로그램인터페이스)란 프로그램 개발을 쉽게 개발할 수 있도록 미리 코딩해 놓은 블록(라이브러리)을 이용할 수 있도록 연결하는 규약이다.

I. 사건개요

API(Application Programming Interface)

API는 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록, 운영 체제나 프로그래밍 언어가 제공하는 기능을 제어할 수 있게 만든 [인터페이스](#)

인터페이스(Interface)

인터페이스(interface)는 컴퓨터 시스템끼리 정보를 교환하는 공유 경계를 의미한다. 터치 스크린과 같은 일부 컴퓨터 하드웨어 장치들은 인터페이스를 통해 데이터를 송수신 할 수 있으며, 마우스 같은 장치들은 오직 시스템에 데이터를 전송만 하는 인터페이스 제공

유럽위원회 결정 (2018. 7. 18)

Commission Decision of 18 July 2018 in Case AT.40099–Google Android)

“구글이 안드로이드 OS 기반 스마트폰 제조사들에게 구글 플레이스토어를 사용하는 대가로 ‘구글 검색 앱’과 ‘웹브라우저 앱 크롬’ 선택재를 요구하는 등 시장지배적 지위를 남용했다”

- 앱 개발자와 이용자의 이익을 고려함에 있어 중요한 지표가 되는 결정?
>> 미국에서 10년째 이어지는 구글과 오라클의 ‘자바 저작권 침해소송’을 통해 알 수 있음

Google vs Oracle - 미국법원의 판결

- Java 저작권 침해와 관련한 Google Inc. 와 Oracle Inc. 사이의 약 10년간 소송
- 2010년 1월 오라클이 자바API 개발사를 인수하여 해당 API에 대한 저작권을 주장, 구글에 저작권 소송을 미국 법원에 제기
- API 저작권에 대해 오라클이 항소심에서 승리, 그러나 공정이용(fair use)여부에 대한 판단을 1심으로 환송하여 재판이 진행 중
- 오라클이 승소(공정이용의 부정)하면 향후 API 활용에 상당한 제약
>> 기업 및 개발자들의 소프트웨어 개발에 큰 영향

II. 사건 요지 및 쟁점

- 유럽위원회의 소송일지

날짜	주요내용
2015. 04. 15	절차개시
2016. 04. 20	위원회에서 구글 안드로이드 운영체제 및 애플리케이션에 관한 이의신청서 발송
2018. 07. 06	Case AT.40099-자문위원회 회의 : 구글의 제한적 관행 및 시장지배적 지위에 대한 의견(구글 안드로이드의 결정 초안 관련)
2018. 07. 18	위원회는 구글 검색엔진의 지배력을 강화하기 위한 안드로이드 모바일 기기와 관련된 불법 행위에 대한 43억 4천만 유로의 벌금 부과

유럽위원회의 결정요지

- EU 집행위원회는 구글이 안드로이드 기기 제조사와 모바일이동통신망사업자에 대하여 한 아래 3가지 행위를 문제 삼았다.
 - ① 제조사가 구글로부터 구글 앱스토어(play store, 이하 '플레이스토어') 사용을 허가(licensing)받기 위해서는, 구글 검색앱과 크롬 브라우저를 선택재하여야 한다는 조건을 부여한 행위
 - ② 구글 검색앱을 배타적으로 선택재하는 조건으로, 특정 대규모 제조사와 모바일이동통신망사업자에게 인센티브를 지급한 행위
 - ③ 구글 앱 선택재를 원하는 제조사들에게 구글이 승인하지 않은 안드로이드 대체버전(Android forks, 이하 "안드로이드 포크")을 운영시스템으로 하는 모바일기기를 판매하지 못하도록 한 행위

유럽위원회의 결정요지

- EU는 구글의 이러한 행위들이 안드로이드 기기 사용이 구글 검색엔진 사용으로 이어지도록 하기 위한 것이며, 구글이 인터넷 검색시장에서의 **시장지배적 지위를 남용하여** EU 경쟁법을 위반하였다고 판단
- EU 집행위원회는 구글의 시장지배적 지위의 존재여부와 관련하여 모바일os, 안드로이드 앱스토어 시장에서 지배적 지위를 가지고 있다고 인정
- 또한 구글이 인터넷시장에서 지배적 지위를 강화하기 위해 앱 결합 판매행위 및 배타적 선택재에 대한 인센티브를 지급하는 등의 남용행위를 하였다고 판단.

공정이용(fair use)과 시장지배적 지위 여부

공정이용의 법리: 저작권 침해의 모든 요소가 성립해도 공정이용의 요건을 충족할 시에 그 사용을 허용하는 것. 적극적 방어에 속해 피고가 공정이용을 주장해 승소할 경우에만 면책.

• 공정이용의 판단요소와 판결 상 논거

1. 이용의 목적 및 성격
2. 저작물의 종류 및 용도
3. 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성
4. 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 및 잠재적 시장가치에 미치는 영향

공정이용과 시장지배적 지위 여부

• 구글의 시장지배적 지위의 존재여부(EU 집행위원회)

1. 일반 인터넷 검색시장

구글이 대부분 유럽경제지역 국가에서 일반 인터넷 검색시장 점유율 90% 이상 차지하여 시장지배적 지위. 또한 검색서비스 사업은 많은 비용, 상당한 노하우, 지속적인 투자가 요구되므로 상당한 진입장벽 존재

2. 라이선싱 가능한 모바일 OS시장

구글의 안드로이드 OS는 폐쇄적인 iOS나 블랙베리 등과 달리 라이선싱 가능한 OS. EU는 라이선싱이 가능한 모바일 OS시장을 따로 확정하였고, 이를 구글이 95% 이상 차지하고 있음을 확인. 이에 대해 iOS가 안드로이드 OS의 경쟁자인데 이를 배제하고 시장점유율을 산정하는 것은 잘못되었다는 주장이 있으나, EU는 구글과 거래하는 기기 제조사의 경우 iOS 등을 OS로 선정하는 것이 불가능하기에 같은 시장의 참여자로 보기 어렵다고 반박.

3. 안드로이드도 모바일 OS용 앱스토어 시장

구글이 모바일 OS시장에서의 지위를 바탕으로 앱스토어 시장에서도 쉽게 경쟁우위 차지. EU는 iOS와 안드로이드 OS의 차이로 구글 플레이스토어와 애플 앱스토어 간의 경쟁은 이루어지지 않는다고 보아 별도의 시장을 확정함. 또한 플레이스토어가 대부분의 안드로이드 기기에 선택재, 구글의 특정 앱을 플레이스토어에서 독점판매 등 행위로 구글 플레이스토어의 시장에서의 지위는 더욱 강화됨.

II. 사건 요지 및 쟁점

■ 미국법원의 소송일지

Google v. Oracle (Supreme Court 2020)

April 15, 2020 • Dennis Crouch

Google v. Oracle (Supreme Court 2020)

The Supreme Court has rescheduled oral arguments in this big Copyright case until Fall 2020. I have mentioned previously that this case was likely to be the biggest patent case of 2020 – even though no patent questions were raised in the petition. The basic question is when software is copyrightable – the focus here is particularly at the interface-level (the the naming-convention for Java function calls). In the case, Google also suggests that if the naming-convention is copyrightable that any copyright should be so “thin” that fair use would readily apply in most situations.

Case will now be argued in October or November 2020 with a decision likely in 2021.

날짜	주요내용
2010. 8월	Oracle은 Google이 API패키지 37개를 무단 도용한 것에 대하여 저작권-특허권 침해 소송 제기
2012. 5월	1심에서 Google 승리. API 저작권 불인정. Oracle 항소
2014. 5. 9.	항소법원은 API의 저작권 인정. 다만 공정이용 여부를 심리하도록 1심으로 환송
2015. 6월	美 연방대법원 1차 항소심 판결에 대한 Google의 상고허가 신청 기각 Oracle 승
2016. 5. 26.	Java API 패키지 복제에 관한 Google의 “공정이용을 긍정”하여 Google 승
2018. 3. 27.	연방순회항소법원은 공정이용을 인정한 배심평결(jury verdict)에도 불구하고 평결불복법률심리(judgment as a matter of law, JMOL)에 따라 “공정이용(fair use)을 인정하지 않는다고 판결”하며, Google의 저작권 침해에 따른 손해배상 책임 인정
2019. 1. 24.	Google이 美 연방대법원에 1)저작권 보호가 소프트웨어 인터페이스로 확장되는지 여부, 2)새로운 컴퓨터 프로그램을 만드는 맥락에서 구글의 소프트웨어 인터페이스 사용이 공정이용을 구성하는지의 두 가지 사안을 검토해줄 것을 요청하는 상고허가 신청서 제출
2019. 11. 15.	美 연방대법원 Google의 상고 허가. Google이 모바일 소프트웨어인 안드로이드 플랫폼을 개발하기 위하여 오라클의 자바 API를 이용한 것이 연방저작권법을 위반한 것인지 여부를 심리
2020.	3월 구두변론, 6월 최종판결 예정되었으나 재차 가을로 연기

미국 법원의 판결요지-1심

- 2007년 구글이 출시한 안드로이드 플랫폼이 포함하는 168개의 API 패키지 중 37개의 패키지들이 자바API에서 선언소스를 그대로 복제한 것이 문제가 됨
- 1심 법원에서 구글이 오라클의 특허권 침해하지 않았다고 판결, 따라서 구글이 자바API를 복제한 행위가 저작권 침해에 해당하는지의 여부가 핵심쟁점이 됨.
- 1심은 API의 저작물성 여부를 중심으로 판결
 - 자바 API패키지의 선언소스코드의 내용은 표현이 아닌 아이디어, 선언소스코드의 특성상 합체의 원칙, 짧은 어구 이론 등 적용 가능
 - API의 SSO가 비록 창작적이고 독창적이거나 명령어 구조로서 시스템 혹은 동작방법에 해당, 상호운용성 달성 위한 필수적인 영역**저작권의 보호대상이 아니다!**

미국 법원의 판결요지- 항소

- 1심의 판결을 번복하고 자바 API 패키지들의 선언소스코드와 sso의 저작물성을 인정
- 저작물성 여부는 침해의 시점이 아닌 창작의 시점을 기준으로 판단해야 하기에 구글이 복제한 부분이 기존 자바와 상호호환성을 갖는지 여부는 공정여부에 관한 문제(저작물성x)
- 따라서 **공정이용 여부를 심리하도록 1심으로 환송**

미국 법원의 판결요지

- 공정이용 여부에 대한 사실심에서 구글의 승소, API의 사용이 정당한 것으로 인정
- 그러나 오라클의 두 번째 항소, 이번에도 항소심은 기존 판결을 번복, 구글의 공정이용을 부정
- 구글이 연방대법원에 이와 관련하여 상고를 제기하여 판결이 예정되어 있음

III. 판결·결정에 대한 분석 및 앱개발시장에 미치는 영향

시장획정에 대한 평가

- EU 집행위원회의 잘못된 시장 획정

일상적으로나 여러 문헌을 통해서나 경쟁관계에 있음을 알 수 있는 안드로이드 OS와 iOS를 별도의 시장으로 두어 판단함. 기계 제조사가 애플에 앱스토어에 라이선스를 부여할 수 없다는 것은 그다지 중요하지 않으며, 이는 경쟁적인 시장에서 점유율을 나누는 기준이 될 뿐.

- 결정에 근거한 추론의 비논리성

구글이 안드로이드 OS에 대한 라이선싱을 중단하여 애플처럼 폐쇄적인 플랫폼으로 전환 시 소비자들은 오히려 자유로운 OS 선택에 따라 애플과 구글 제품으로 오갈 수 있음. 결국 두 OS는 더욱 치열한 경쟁에 놓일 것.

반경쟁적 행위 여부 판단

- 구글이 경쟁업체들이 모방할 수 없는 경쟁우위를 선점했는지의 여부

EU는 이와 관련해 구글 앱 묶음 사전설치 등 구글이 결합으로 얻은 경쟁우위를 상쇄할 수 있는 대체 유통채널은 없을 것이라 주장. 그러나 매일 약 2억 5천만 개의 앱이 다운로드되는 플레이스토어에서 가장 많이 다운로드된 5개의 앱은 구글이 사전설치한 앱과 비슷한 기능을 제공함. 즉, 사용자 다운로드가 대체유통채널이 아니라고 보는 위원회의 판단은 오류.

추가로 위원회는 너무 많은 앱을 복제하는 것이 기기의 저장공간 부족을 야기한다고 주장 하나 최근 메모리카드 저장용량의 개발속도를 본다면 이는 변명에 불과.

즉 위원회는 구글의 계약조건으로 인해 효율적인 경쟁사의 어플이 안드로이드 스마트폰에 유통되게 하는 것을 방해하고 있다는 것을 입증하지 못함.

반경쟁적 행위 여부 판단

- 구글의 시장지배력에 대한 판단

EU 위원회는 모바일 OS와 앱스토어를 설립하려면 상당한 투자가 필요하고, 라이선싱이 필요한 모바일 OS 시장이 네트워크 효과를 유발했다고 주장,

그러나 CyanogenMod, Lineage OS, Tizen 등을 비롯한 많은 회사가 경쟁적으로 안드로이드용 OS를 제작한 것을 설명할 수 없고, 네트워크 효과에 대해서도 모바일 OS와 앱스토어 시장에서 구글이 어느 정도 영향을 줄 수 있다고 볼 수 있지만 경쟁법적 이론에서 보면 진입장벽을 유발했다는 것은 문제가 많다.

오히려 네트워크 효과를 통제할 수는 없으나 소비자가 스스로 OS를 선택하고 전환할 수 있는지 여부가 더 중요. 더욱이 경쟁사의 OS가 실패한 것은 소비자의 흐름을 반영하지 못한 것이며, 구글은 이에 대해 끊임없이 개선하여 경쟁에서 살아남은 것일 뿐 '퍼스트 무버'로서의 이점을 누리면서 진입장벽을 만들었다고 보기 어렵다.

반경쟁적 행위 여부 판단

- EU의 시장획정에 관한 문제

EU위원회는 소비자들이 브랜드에 대한 충성도가 높기에 안드로이드와 애플은 경쟁이 거의 없다고 주장. 그러나 스마트폰 기기를 구매할 때 소비자들은 타인의 의견을 따르거나 기기가 주는 감성과 느낌에 의존될 수 있으며, 이러한 선택은 운영체제가 무엇인지에 대해 영향을 받을 수 있음.

위원회의 통계를 따르면 유럽 사용자의 모바일 OS는 76:24로 안드로이드에 유리하게 분할되어 있고, 위원회가 인용한 수치를 대입하면 이 수치의 최소 39%로 경쟁할 수 있음. 이는 미국 내 다른 비율들을 보면 충분히 경쟁이 가능한 수치.

반경쟁적 행위 여부 판단

결국 EU 집행위원회의 진입장벽에 대한 판단은 문제의 소지가 있으며,

구글 이전에도 안드로이드 앱 개발에 많은 도전과 실패가 있었으므로, 구글이 '퍼스트 무버'로서의 이점을 누렸다고 보기 어렵다.

소비자 역시 스마트폰 OS와 기기의 감성 등을 종합적으로 고려하여 움직인다.

즉, 위원회가 판단한 진입장벽과 앱의 라이선싱에 의한 반경쟁적 문제는 오류가 많다.

앱 개발시간 및 비용 증가 우려

- Oracle 과 Google 사건판결의 쟁점은 API 저작권 인정과 공정이용 인정 여부
- 저작권 보호의 견해로 보면, 그동안 오픈 소스로 여겨지던 API 핵심 코드들이 특정 기업에게 독점권을 부여할 수 있는 우려가 제기됨
- 공정이용이 가능하다는 입장이라면, 새로운 프로그램이나 앱을 개발하던 기업의 독창성이나 저작권 인정의 범위나 원저작물의 가치를 정의하기 어렵다는 우려가 제기됨.

앱 개발시간 및 비용 증가 우려

- 이 문제를 저작권 보호의 시각으로 다룬다면 새롭게 IT시장에 진입하려는 소규모 기업에게는 진입장벽이 될 수 있음
- API의 저작권이 인정되면 이를 사용하여 개발을 수행하던 모든 개발자들의 법적 기반이 흔들리기 때문에 IT업계에서는 대부분 구글의 입장을 지지. 그러나 EU집행위원회와 미법원은 이를 일축하며 상충되는 판결을 내려 개발자와 스타트업 기업들의 효율적이고 빠른 제품개발을 방해하고 개발시간과 비용을 증가시킬 것이라는 우려가 제기됨.
- 위원회가 문제를 제기한 반파편화 조약에 대한 판단에서도 개발자들이 느끼는 것과 상충되는 판단을 내려 문제를 발견할 수 있음. (미연방대법원 동일한 문제발생 가능성)

앱 개발시간 및 비용 증가 우려

- 결론적으로 위원회는 구글의 주장보다는 경쟁 기업들의 진술에만 의존하는 오류를 범함.
- 그 결과 안드로이드에 과도한 부담을, 극소수에게만 이익을 준 결정을 내림
- 이 결과는 스마트폰 제조업체, 소비자에게 해를 끼치며, 앱 개발자에게도 상당한 부담을 주게 되었고, 구글을 통해 저렴하면서 유용한 앱 이용을 누리던 소비자들이 피해를 입히게 됨과 동시에 앱 개발자들 역시 자유롭고 저비용으로도 앱을 개발할 수 있는 가능성에 커다란 장애 유발.

IV. 결론

판결 및 결정에 대한 소고

- 1. EU 집행위원회의 시장획정은 구글 안드로이드와 애플 iOS를 별도의 시장으로 보아 경쟁관계에 있지 않다고 판단하여 너무 좁게 정의되어 구글의 시장지배력을 제대로 설명하지 못한다.
- 2. 구글의 안드로이드와 애플의 iOS 운영체제의 인기는 이들의 반경쟁적인 행위 때문이 아니라 제품의 우수성 때문이라고 보는 것이 합당.
- 3. Oracle이 해당 사건에 승소하여 공정이용이 부정된다면 개발자들의 앱 개발에 상당한 시간 및 비용이 증가되고 이러한 피해는 소비자에게도 귀속될 것.

결론

- 구글과 관련된 Oracle v. Google 사건판결과 Google Android EU 결정은 시장경쟁과 혁신을 저해할 수 있으며 기기 제조업체 및 스마트폰 앱 개발자는 물론 소비자에게도 그 피해가 미칠 수 있다.
- 따라서 이와 관련된 판결들은 경쟁업체 간의 이권다툼에 앞서 그들의 파급효과와 소비자에게 불이익이 되는 행위를 유도 및 강제하는 구조를 만들었는지에 대한 기준 설정 및 신규 개발자들의 진입장벽을 고려해야 하며, 관련 시장획정과 경쟁제한성 판단에 있어서 시장에 대한 보다 구체적이고 정확한 분석이 이루어져야 한다.

감사합니다.