

외부 라이브러리의 상용화 프로젝트 사용

sourceforge 이후, 현재는 github 프로젝트의 폭발적인 증가로 많은 프로젝트에서 필수적으로 오픈소스를 사용하게 된다. C#, python, node.js의 경우 자동화된 배포 툴이 있어 정말 쉽게 사용할 수 있으며 유니티의 경우 마켓을 통해서 구매한 외부 라이브러리도 많이 사용하게 된다. node.js의 경우 내가 작성한 코드의 수십에서 수백배에 달하는 외부 코드를 사용하게 된다.

문제는 소스가 공개 되어 있더라도 라이선스는 복잡한 여러 가지 뉴앙스를 갖고 있으며 저작권, 상표권, 특허권과 연결되어 있어 간단치 않은 여러 문제를 드러낸다. 특히, 상용화 제품과 서비스를 개발하는 경우 어려움이 배가된다. 개별 라이선스는 피해가더라도 특허권에 대한 보장을 하지 않는 경우 특허권이나 상표권 침해에 대해서도 주의해야 한다.

자료

- [오픈소스 SW 라이선스 종합정보 시스템][<https://olis.or.kr/license/introduction.do>]
 - [라이선스비교표][<https://olis.or.kr/license/compareGuide.do>]
 - 검사 서비스를 제공

더 검색이 필요 없을 정도로 정확한 정의와 서비스를 제공하고 있다. 문체부 산하 기타 공공기관으로 지정된 한국저작권위원회의 온라인 서비스 시스템이다.

정책

자체 개발 게임과 외부 퍼블리싱 게임을 대상으로 한다. 외부 게임의 경우 라이선스 (저작권, 특허권, 상표권 포함) 위반 사항에 대한 처리 대상은 원 개발자에 있다 (**법무팀 확인 필요**). 따라서, 자체 개발 게임에 집중하고 외부 게임의 경우 퍼블리싱 계약 체크 항목으로 둔다.

교육

프로그래머, 시니어 프로그래머, 프로그램 팀장을 중심으로 교육을 실시한다. 각 라이선스의 함의를 정확하게 이해하도록 하며 특허권은 항상 안심할 수 없는 대상이라는 점등을 주지하도록 한다.

교육은 프로그래머, PM을 대상으로 주기적으로 이루어져야 하고 교육자료는 게시판을 통해 상시 공유하도록 한다.

사전 체크

오픈 소스를 사용할 때 안심할 수 있는 라이선스 여부는 이미 여러 프로젝트에서 사용되고 있는 지를 파악하는 것이다. 이미 많이 사용되고 있다면 상용 프로그램에서도 사용한 적이 있는 지를 살핀다. 클라이언트의 경우 언리얼 4와 같은 오픈소스 상용 프로젝트에서 사용되었다면 안심하고 사용할 수 있다. 서버의 경우 대체적으로 문제가 되지 않지만 GPL은 거의 절대로 피해서 사용한다.

수 많은 종류의 라이선스가 있고 특허권이 급격하게 증가하면서 판단이 안 될 경우 회사 라이선스 담당자에게 문의하고 조사하여 확인 후 사용한다.

현황 관리와 공유

자체 개발 게임의 경우 PMO실의 PM을 통해 주기적으로 프로젝트에서 사용하는 오픈 소스를 조사하고 각 조사된 오픈 소스에 대한 라이선스 위반 사항들을 추적 관리한다. 이는 오픈 소스 사용을 제한하는데 목적이 있지 않고 오픈 소스를 안심하고 사용하기 위한 방법이다.

오픈소스를 포함한 외부 라이브러리 사용 현황을 팀 게시판을 통해 공유한다. 공유를 통해 안심하고 사용할 수 있는 라이브러리를 누적함으로써 사용과 관리 비용을 줄이도록 한다.

계약 체크 항목

저작권, 특허권, 상표권 위반 관련 조항과 관련 위반 사항에 대한 개발사의 책임이 계약서에 명시되어 있는 지 확인하면 될 것 같다. **(법무팀 확인 필요)**