

[부정경쟁분쟁] 카톡 플랫폼 게임에 대한 저작권침해금지, 부정경쟁행위증지 및 손해배상

청구 소송 판결 : 서울중앙지방법원 2015. 10. 30. 선고 2014가합567553 판결



종합예술작품과 같은 복잡한 s/w에 해당하는 게임 s/w에 대한 저작권침해 및 부정경쟁 방지법 위반 등을 주장하는 소송은 매우 복잡합니다. 최근 서울중앙지법 지재권 전담부 판결 중 게임 s/w 분쟁에 관한 상당히 중요한 판결이 공개되었습니다. 상세하게 잘 작성한 판결문은 그 자체로 흥미롭고 유익한 참고자료로 생각합니다. 일부러 시간을 내어 꼼꼼하게 여러 차례 읽어 보시길 권합니다.

## 1. 사실관계

외국회사 원고 A사는 2010년에 매치-3-게임(동일한 그림이 3개 이상 직선으로 연결되면 사라지면서 점수를 획득하는 게임)을 출시하였고, 2013년에 페이스북 플랫폼 게임 출시, 2014년 6월에는 카카오톡 플랫폼 모바일 게임을 출시하여 서비스하고 있습니다.

원고회사는 게임 s/w 저작물을 미국저작권청에 등록하였는데, 2013. 8. 19. 페이스북 버전, 2014. 4. 2. 안드로이드 버전과 iOS 버전을 각 등록하였습니다.

국내회사 피고 B사는 2014년 2월 카카오톡 플랫폼 매치-3-게임을 출시하여 서비스를 하고 있습니다. 외국회사에서 국내회사의 게임이 자사 게임을 모방한 것으로 저작권침해 및 부정경쟁행위에 해당한다고 주장하면서, 서비스 중지 및 손해배상을 청구한 사건입니다.

## 2. 게임 s/w 저작권 관련 법리 및 저작권 침해 불인정

판결문을 인용하면 다음과 같습니다. "추상적인 게임의 장르, 기본적인 게임의 배경, 게임의 전개방식, 규칙, 게임의 단계변화 등은 게임의 개념, 방식, 해법, 창작도구로서 아이디어에 불과하므로 그러한 아이디어 자체는 저작권법에 의한 보호를 받을 수 없고, 나아가 어떠한 아이디어를 표현하는데 실질적으로 한 가지 방법만 있거나, 하나 이상의 방법이 가능하다고 하더라도 기술적인 또는 개념적인 제약 때문에 표현방법에 한계가 있는 경우에는 그러한 표현은 저작권법의 보호대상이 되지 아니하거나 그 제한된 표현을 그대로 모방 한 경우에만 실질적으로 유사하다고 할 것이어서 위와 같은 **아이디어를 게임화하는 데 있어 필수불가결하거나 공통적 또는 전형적으로 수반되는 표현** 등은 저작권법에 의한 보호대상이 될 수 없다.

나아가 게임의 전개방식, 규칙 등이 **게임 저작물의 내재적 표현**으로 인정되어 저작권의 보호대상이 되기 위해서는 그러한 게임의 전개방식, 규칙 그 자체 또는 그러한 것들의 선택과 배열 그 자체가 무한히 많은 표현형태 중에서 저작자의 개성을 드러내는 것이어서 표현으로 볼 수 있는 경우여야 할 것이고, 조작 및 표현의 한계, 승패를 가려야 하고 사용자의 흥미와 몰입도, 게임용량, 호환성 등을 고려하여야 한다는 점과 같이 **게임 자체**가 갖는 제약에 의해 표현이 제한되는 경우에는 특정한 게임방식이나 규칙이 게임에 내재되어 있다고 하여 아이디어의 차원을 넘어 작성자의 개성 있는 표현에 이르렀다고 볼 수 없고, 오히려 그러한 게임방식이나 규칙은 특정인에게 독점권이 있는 것이 아니라 누구나 자유롭게 사용하여 다양한 표현으로 다양한 게임을 만들 수 있도록 하여야 할 것이다."

"이 사건 원고 게임과 이 사건 피고 게임 중 중복되는 게임 규칙 부분은 저작권의 보호대상에 해당하지 아니하고, 이를 제외하고 저작권의 보호대상이 되는 구체적인 표현 부분 역시 실질적으로 유사하지 아니하므로, 이 사건 피고 게임은 이 사건 원고 게임의 저작권을 침해하지 않는다."

### 3. 구 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목 소정의 부정경쟁행위 판단

원고 주장 요지: "원고 게임은 오랜 경험과 노하우, 인적·물적 자원 등을 투입하여 만들어진 결과물인데, 피고는 이 사건 원고 게임이 본격적으로 국내 시장에 진출하기 이전에 이 사건 원고 게임의 새로운 규칙과 표현형식 등을 모방하거나 혹은 극히 일부만 변형한 이 사건 피고 게임을 출시하여 이를 제공하고 있다. 이와 같은 피고의 행위는 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목 소정의 부정경쟁행위에 해당함과 동시에 민법상 불법행위에 해당한다."

판결: "게임에서 다른 새로운 규칙을 추가하고 변형하여 이를 적용하기 위해서는 개발자의 창조성 및 그에 대한 노력이 필수적인 점에 비추어 보면, 원고가 이 사건 원고 게임 개발 과정에 많은 인력과 비용, 원고가 보유하고 있던 기술 및 노하우 등 유무형의 자산을 함께 투여하였음은 경험칙상 쉽게 알 수 있으므로, 이 사건 원고 게임은 원고의 상당한 투자 및 노력으로 만들어진 성과에 해당한다."

원고 게임에 기존의 매치-3-게임에 더하여 '기본 보너스 규칙' 및 '추가 보너스 규칙' 등을 포함한 많은 규칙을 최초로 도입하였는데, 이 사건 피고 게임에도 위 규칙들이 동일하게 적용되고 있는 점, 원고 게임은 2013. 4.경 개발되어 페이스북을 플랫폼으로 하여 출시되었는데, 이 사건 피고 게임은 그로부터 불과 10개월 정도 이후로서 이 사건 원고 게임이 국내 시장에 본격적으로 진출하기 이전인 2014. 2. 11.경 출시된 점, 피고 게임은

원고 게임에 의거하여 개발된 점, 비록 원고의 저작권을 침해하는 정도에 이르렀다고는 볼 수 없으나 그 표현의 방식, 사용되는 효과, 그래픽 등도 상당히 유사하고 이용자들이 거의 동일하다고 지적하고 있는 점 등을 종합하여 보면, 피고 게임을 출시, 제공하는 행위는 **부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목 소정의 부정경쟁행위에 해당한다.**"

#### 4. 판결 주문

피고 게임 서비스 중지 + 손해배상으로 11억 6천만원 + 서비스 중단일까지 매월 8천 3백만원을 지급 명령 + 각 가집행할 수 있다는 판결

변리사 24년/변호사 16년, 특허심판소송, 민형사소송, 손해배상, One-Stop Service

T. 02-591-0657 E. [kkh@kasanlaw.com](mailto:kkh@kasanlaw.com) H. [www.kasanlaw.com](http://www.kasanlaw.com)