

July 24, 2019

Legal Update

포레스트 매니아 사건 대법원 판결

1. 사건의 경과

이 사건은 매치-3-게임(match-3-game¹) 간의 저작권 침해 등이 쟁점인 사건으로 게임 업계에서 큰 주목을 받아 왔습니다. 원고는 피고가 원고 게임과 실질적으로 유사한 피고 게임을 개발하여 게임 이용자들에게 제공한 행위는 원고 게임에 관한 저작권 중 복제권 또는 2차적저작물작성권 및 공중송신권을 침해하는 행위라는 이유로 저작권 침해행위의 정지 및 손해배상을 청구하였고, 또한 원고는 피고의 행위가 부정경쟁행위 및 민법상 불법행위에 해당함을 이유로 행위의 금지 및 손해배상도 청구하였습니다.

1심에서는 저작권 침해는 부정되었으나 부정경쟁행위가 인정되었습니다(서울중앙지방법원 2015. 10. 30. 선고 2014가합567553 판결). 반면, 항소심에서는 저작권 침해와 부정경쟁행위 모두 부정되었습니다(서울고등법원 2017. 1. 12. 선고 2015나2063761 판결). 이에 대법원은 피고 게임은 원고 게임의 제작 의도와 시나리오가 기술적으로 구현된 주요한 구성요소들의 선택과 배열 및 유기적인 조합에 따른 창작적인 표현형식을 그대로 포함하고 있으며 두 게임은 실질적으로 유사하다는 이유로 원심 판결을 파기하고 사건을 원심 법원에 돌려보냈습니다. 다만, 대법원은 부정경쟁행위 및 민법상 불법행위의 성립 여부에 대해서는 판단하지 않았습니다. 아래에서는 이번 대법원 판결의 의미에 대하여 보다 자세히 살펴보겠습니다.

¹ 게임 속의 특정한 타일들이 3개 이상의 직선으로 연결되면 함께 사라지면서 점수를 획득하도록 고안된 게임입니다.

2. 대법원 판결의 분석

A. 게임은 복합적 성격의 저작물이다.

이번 대법원 판결은 우선 게임이 여러 종류의 저작물로서의 성격을 복합적으로 갖는 저작물이라는 점을 명확히 하였다는 점에서 의미가 있습니다. 그동안 게임이 어떤 종류의 저작물인지에 대해서 하급심 판결들이 서로 엇갈리는 등 논란이 있었습니다. 이 사건의 원심인 서울고등법원도 ‘원고 게임과 같은 영상저작물’이라고 하여 게임이 단지 영상저작물이라는 취지로 판시하기도 하고, 한편으로는 ‘게임은 다양한 소재 내지 소재저작물로 이루어진 결합저작물 내지 편집저작물’이라고 하여 게임이 여러 종류의 저작물이 합쳐진 저작물일 수도 있다는 취지로 판시하기도 했습니다.

이에 대법원은 게임 저작물(‘게임물’)은 어문저작물, 음악저작물, 미술저작물, 영상저작물, 컴퓨터프로그램 저작물 등이 결합되어 있는 복합적 성격의 저작물로서, 컴퓨터 게임물이나 모바일 게임물에는 게임 사용자의 조작에 의해 일정한 시나리오와 게임 규칙에 따라 반응하는 캐릭터, 아이템, 배경화면과 이를 기술적으로 가능하게 하는 컴퓨터프로그램 및 이를 통해 구현된 영상, 배경음악 등이 유기적으로 결합되어 있다고 판시하였습니다.

미국 법원은, 비록 이 사건 게임과 같은 매치-3-게임에 관한 판시는 아니지만, 대규모 다중 사용자 온라인 롤 플레이 게임(Massive Multiplayer Online Role Playing Game, MMORPG)의 대표적 게임인 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)의 구성요소가 (i) 문언적 요소(literal element)인 소스코드, (ii) 개별적인 비문언적 요소(individual non-literal element)인 각 시각 및 음향 요소, (iii) 다이내믹 비문언적 요소(dynamic non-literal element)인 실제 게임 수행시의 영상 및 음향(real time experience)이라고 판시하였는데, 이는 이번 판결의 판시와 같은 취지라고 이해할 수 있습니다 {*MDY Indus., LLC v. Blizzard Entm’t, Inc.*, 629 F.3d 928, 942-43 (9th Cir. 2010)}.

B. 게임의 개별 구성요소의 선택·배열 및 조합도 저작권의 보호대상이다.

무엇보다도 이번 대법원 판결은 게임에 있어서 저작권의 보호대상을 확장하였다는 점에서 가장 큰 의미가 있습니다. 대법원은 게임물의 창작성 여부를 판단할 때에는 게임물을 구성하는 구성요소들 각각의 창작성을 고려함은 물론이고, 나아가 구성요소들이 일정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현되는 과정에서 선택·배열되고 조합됨에 따라 전체적으로 어우러져 그 게임물 자체가 다른 게임물과 구별되는 창작적 개성을 가지고 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀는지도 고려해야 한다고 판시하였습니다.

이러한 전제에서 대법원은, 원고 게임물은 ‘농장(Farm)’을 일체감 있게 표현한 게임이라는 점에서 기존에 존재하던 게임물과는 구별되는 특징이 있고, 사용자는 단계별로 순차 도입된 여러 규칙으로 인해 새로운 재미와 신선함을 느끼게 되며, 앞 단계 규칙은 이후 단계에서 새로운 난이도를 만들어 내기 때문에 게임의 전개와 표현형식에 영향을 미치게 되고, 원고 게임물은 작은 스마트폰 화면에서 효과적으로 게임 내용을 구현하면서 사용자가 쉽고 재미있게 게임할 수 있도록 입체감 있는 다양한 요소들을 결합하여 표현한다는 점 등을 원고 게임물이 저작물로서 보호대상이 되는 근거로 제시하였습니다. 또한 대법원은 원고가 그 동안 축적된 게임 개발 경험과 지식을 바탕으로 원고 게임물의 성격에 비추어 필요하다고 판단된 요소들을 선택하여 나름대로의 제작의도에 따라 배열·조합함으로써 개별 구성요소의 창작성 인정 여부와 별개로 특정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현된 주요한 구성요소들이 선택·배열되고 유기적인 조합을 이루어 선행 게임물과 확연히 구별되는 창작적 개성을 갖게 되었다는 점도 원고 게임물이 저작물로서 보호대상이 되는 근거로 제시하였습니다.

결국 대법원은 (게임의 개별 구성요소인 캐릭터, 아이템, 배경화면 등뿐만 아니라) 그 개별 구성요소들이 선택·배열 및 조합된 것 자체도 저작권의 보호대상이 되는 창작적 표현형식에 해당할 수 있다는 점을 명확히 한 것입니다.

특히, 이 사건에서는 게임의 구성요소 중 하나라고 볼 수 있는 게임규칙이 저작권으로 보호되는 것인지, 게임규칙의 선택·배열 및 조합이 저작권으로 보호되는 것인지가 논란이 되었고, 이번 대법원 판결이 원심인 서울고등법원 판결과 결론을 달리하게 된 결정적인 이유가 바로 여기에 있습니다.

우선 서울고등법원은 게임규칙, 게임방법은 아이디어의 영역에 속하는 것으로 저작권의 보호대상이 아니라고 판단하였습니다. 게임규칙, 게임방법에 관하여 특정인에게 독점적 권리를 부여하게 되면 해당 게임규칙 등을 기반으로 한 새로운 게임은 더 이상 개발될 수 없고, 결국 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지하고자 하는 저작권법의 목적도 달성될 수 없게 되므로, 이러한 판단은 타당하다고 볼 수 있습니다. 대법원 역시 이와 관련하여 명시적으로 판단하지는 않았으나 서울고등법원의 판단을 수긍하는 것으로 보입니다. 즉, 게임규칙은 게임의 구성요소이기는 하지만 저작권의 보호대상은 되지 않는 것입니다.

그런데 이에 이어서 서울고등법원은, 소설과 유사하게 어떠한 에피소드나 스토리를 형성해 나가는 RPG 게임과 달리 매치-3-게임과 같은 퍼즐 게임은 기본적으로 각 단계마다 주어진 목표를 달성하는 것을 기본 진행방식으로 하는 캐주얼 게임(casual game²)으로서 게임규칙을 전체적으로 적용 또는 순차적으로 배열하여 게임의 각 단계별 개별 미션을 수행하도록 하는 게임이고, 이러한 매치-3-게임에 있어서의 게임규칙은 각 단계별 목표(개별 미션)에 관하여만 영향을 미칠 뿐 게임의 에피소드나 스토리 자체의 전개 및 그 표현에 영향을 미친다고 볼 수 없으므로, 위 게임규칙들의

² 캐주얼 게임은 게임방식이 쉽거나 간편해 자투리 시간을 이용해 누구나 쉽게 즐길 수 있는 소규모 게임의 한 장르를 말합니다.

조합 자체만으로 게임 개발자의 개성을 드러내는 표현이라고 볼 수는 없다고 판시하였고, 이는 법원의 종래 판결들과 같은 입장입니다.

그러나 대법원은 서울고등법원과 다른 판단을 하였습니다. 대법원은 우선 게임물 일반에 관하여 설명하면서 게임물은 일정한 제작의도와 시나리오를 가진다고 하여 매치-3-게임의 경우에도 일정한 시나리오를 가진다는 취지로 판시하였습니다. 이러한 전제 아래 대법원은 원고 게임물에서는 여러 게임규칙들이 단계별로 순차 도입됨으로 인해 원고 게임물을 진행하면서 달성해야 할 목표의 수나 종류가 다양해지므로 사용자는 방해가 되는 요인을 제거하거나 회피하면서 게임에서 정한 목표를 달성하는 과정에서 새로운 재미와 신선함을 느끼게 된다고 보았습니다. 즉, 대법원은 ‘각 단계마다 주어진 목표를 달성한다’는 정도의 매치-3-게임의 일반적 진행방식을 뛰어넘는 원고 게임물만의 독창적인 시나리오가 있는데, 게임규칙들이 선택·배열 및 조합되어 그 시나리오가 형성된다고 본 것입니다.

또한 대법원은 원고 게임물의 경우 앞 단계에서 추가된 특수 규칙이 그 이후 단계에서 추가·변경되거나 다른 규칙과 조합되어 새로운 난이도를 만들어내기 때문에 게임의 전개와 표현형식에 영향을 미치게 된다고 하여 서울고등법원 입장과 다른 태도를 명백히 하였습니다.

C. 게임의 개별 구성요소의 선택·배열 및 조합을 따라하면 저작권 침해가 성립한다.

대법원은 이렇듯 원고 게임물에 있어서 저작권의 보호대상이 무엇인지 판단한 다음 원고 게임물과 피고 게임물이 실질적으로 유사한지 여부를 판단하였습니다. 대법원은 피고 게임물은 원고 게임물의 게임규칙을 원고 게임물과 동일한 순서로 단계적으로 도입하여 원고 게임물의 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현된 주요한 구성요소들의 선택·배열 및 조합을 그대로 사용하였다고 보았습니다. 또한 대법원은 그 뿐만 아니라 피고 게임물이 원고 게임물의 특정한 시각적 요소(예를 들어, 노드의 모양, 색상, 특수효과)나 개별 게임규칙(예를 들어, 양동이 규칙)의 전개와 표현형식을 그대로 또는 캐릭터만 바꾸어 사용함에 따라 피고 게임물의 이러한 개별적인 요소들이 원고 게임물과 마찬가지로 구체적으로 어우러져 사용자에게 원고 게임물에서 캐릭터만 달라진 느낌을 주고 있다고 보았습니다. 결국 대법원은 피고 게임물은 원고 게임물의 제작 의도와 시나리오가 기술적으로 구현된 주요한 구성요소들의 선택과 배열 및 유기적인 조합에 따른 창작적인 표현형식을 그대로 포함하고 있어 양 게임물이 실질적으로 유사하다고 판단한 것입니다.

3. 본 판결의 의미 및 향후 전망

이번 대법원 판결은 게임이 복합적 성격을 갖는 저작물이라는 점, 게임의 개별 구성요소인 캐릭터, 아이템, 배경화면 등 뿐 아니라 그 개별 구성요소들이 선택·배열 및 조합된 것 자체도 저작권의 보호대상이 될 수 있다는 점을 선언하였다는 점에서 큰 의미를 갖습니다. 이번 대법원 판결은 게임에 있어서 아이디어와 표현의 경계라고 여겨지던 모호한 영역에까지 저작권의 보호범위를 확대하였다는 점에서 선례로서 큰 가치를 가질 것으로 보입니다.

개별 구성요소들이 선택·배열 및 조합된 것 자체도 저작권의 보호대상이 될 수 있다는 기준은 방송리얼리티 프로그램의 포맷에 관하여 창작성을 인정한 첫 사례인 ‘SBS 짝 사건’(대법원 2017. 11. 9. 선고 2014다49180 판결)에서 제시된 논리와 유사합니다. 짝 사건 판결에서 대법원은 리얼리티 방송 프로그램의 창작성 여부를 판단할 때 그 ‘프로그램을 구성하는 개별 요소들 각각의 창작성 외에도, 이러한 개별 요소들이 일정한 제작 의도나 방침에 따라 선택되고 배열됨에 따라 구체적으로 어우러져 그 프로그램 자체가 다른 프로그램과 구별되는 창작적 개성을 가지고 있어 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀는지도 고려하여야 한다’고 판시하였는데, 이러한 판시는 이번 대법원 판결에서 ‘게임의 창작성 여부를 판단할 때에는 게임을 구성하는 구성요소들 각각의 창작성을 고려함은 물론이고, 구성요소들이 일정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현되는 과정에서 선택, 배열되고 조합됨에 따라 전체적으로 어우러져 그 게임 자체가 다른 게임과 구별되는 창작적 개성을 가지고 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀는지도 고려해야 한다’는 판시에 그대로 반영되었습니다. 즉, 이번 대법원 판결은 방송 프로그램과 같이 게임도 개별 요소들의 선택·배열 및 조합에 있어서의 창작성을 보호하겠다는 것이며, 이는 콘텐츠 산업을 적극적으로 보호하겠다는 최근 대법원의 경향이 이번 대법원 판결에도 반영된 것이라고 볼 수 있습니다.

다만, ‘게임의 개별 구성요소가 선택·배열 및 조합됨에 따라 전체적으로 어우러져 그 게임물 자체가 다른 게임물과 구별되는 창작적 개성을 가지게 되었는가’라는 판단기준은 ‘전체적으로 어우러져’라는 문언에서 알 수 있듯이 다소 모호하여 개별 사건에서 실효성 있는 판단기준으로 기능하기 어려운 측면이 있는데, 향후 판례들을 통해서 보다 구체적인 기준들이 정립되어 나갈 것으로 예상됩니다.

최근 모바일 게임과 관련하여 유사 게임들이 생기면서 저작권 침해 논란이 많았고, 그 일부는 소송이 제기되었는데, 과거 판결들에서는 게임의 장르, 규칙 등은 아이디어로서 저작권법의 보호대상이 아니고, 캐릭터, 맵, 아이템 등 구성요소들의 구체적인 형태는 전형적으로 채택되는 표현이거나 실질적으로 유사하지 않다는 이유로 저작권 침해가 부정되는 경우가 많았습니다. 그러한 이유로 과연 게임에 있어 저작권의 보호대상은 무엇인지에 대해서 논란이 많았는데, 이번에 대법원이 게임의 구성요소들의 선택·배열 및 조합이 저작권의 보호대상이 될 수 있다고 선언함에 따라 과거에 비하여 상대적으로 저작권 침해가 쉽게 인정될 것으로 보입니다. 즉, 게임의 개별 구성요소들의 선택·배열

및 조합을 그대로 차용하면서 단순히 캐릭터 등 일부 시각적, 음향적 요소만 변경한 유사 게임에 대해서는 앞으로 저작권 침해가 인정될 가능성이 높아졌다고 할 수 있습니다. 따라서 게임 제작사 입장에서는 향후 기존의 게임을 참고하여 새로운 게임을 제작하고자 할 때 기존 게임에서 참고하고자 하는 부분이 저작권의 보호대상이 되는 부분인지를 사전에 면밀히 검토할 필요가 있습니다.

이번 대법원 판결이 게임의 구성요소 중 하나인 게임규칙 자체가 저작권의 보호대상이라고 판단한 것은 아닙니다. 다만, 이번 대법원 판결 중 ‘그러나 피고 게임은 원고 게임과 동일한 순서로 각종 규칙 등을 단계적으로 도입하여 원고 게임물의 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현된 주요한 구성요소들의 선택과 배열 및 조합을 그대로 사용하였다’는 판시를 보면, 대법원은 원·피고의 게임이 영화나 소설과 같이 시나리오를 가지는 저작물이고, 게임규칙의 선택·배열 및 조합이 그 시나리오의 형성에 중요한 역할을 하며, 따라서 게임규칙의 선택·배열 및 조합을 차용하면 결국 그 시나리오에 따라 구현된 개별 구성요소들의 선택·배열 및 조합도 사용하는 결과가 된다는 인식을 가지고 있는 것으로 보입니다. 이러한 대법원의 인식에 의하면, 게임규칙 자체가 아닌 게임규칙의 선택·배열 및 조합은 저작권의 보호대상으로 포섭될 가능성이 높아졌다고 할 수 있습니다.

한편, 항소심 판결에서는 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (가)목의 부정경쟁행위를 인정하였고, 이러한 판단이 대법원에서 받아들여질 것인지 여부가 또 하나의 주요 관심사였는데, 이번 대법원 판결에서는 저작권 침해를 인정하면서 이 부분에 대한 언급을 하지 않은 관계로, 이 부분 법리에 대한 대법원의 판단은 다음으로 미뤄지게 되었습니다. 다만, 저작권 침해를 인정하면서 부정경쟁행위 해당 여부에 대해서는 판단을 하지 않았다는 점에서, 부정경쟁방지법의 지식재산권법에 대한 보충적 지위를 인정한 것으로 해석될 수 있습니다.

상기의 사항에 대하여 궁금하신 사항이 있으실 경우 아래 연락처로 연락하여 주시면 보다 자세한 내용을 상담하여 드리도록 하겠습니다.

Contacts



임상혁
파트너변호사

☎ 02-316-4055
✉ shim@shinkim.com



문진구
파트너변호사

☎ 02-316-1653
✉ jgmoon@shinkim.com



주석호
변호사

☎ 02-316-1759
✉ shjoo@shinkim.com

SHIN&KIM | 법무법인 세종

법무법인 세종 뉴스레터의 게재된 내용 및 의견은 일반적인 정보 제공 목적으로 발행된 것이며, 어떤 구체적 사안에 대한 법률적 의견을 드리는 것이 아님을 밝힙니다.

The content and opinions expressed within Shin & Kim's newsletter are provided for general informational purposes only and should not be considered as rendering of legal advice for any specific matter.

서울 · 판교 · 베이징 · 상해 · 호치민 · 하노이
