

September 02, 2016

게임 저작권 관련 해외 판례 동향

최근 미국과 중국에서 게임 저작권에 관한 판결 3건이 선고되었습니다.

1. 게임의 역할이나 캐릭터는 저작권의 보호대상이 아니라는 미국 판결(DaVinci Editrice S.R.L. vs. Ziko Games, LLC)

이탈리아 게임 회사 DaVinci Editrice S.R.L.(원고)는, 중국 게임 회사 Yoka Games(游卡桌游)(피고)가 개발하여 Ziko Games, LLC가 미국에서 배급하는 카드게임<Legends of the Three Kingdoms>(三国杀)(이하, 'LOTK')가 자신들이 과거에 출시한 <Bang!>이라는 카드 게임의 보호받아야 할 특징들을 복제했다면서 저작권침해소송을 제기하였습니다.

이 소송에서 양 게임의 규칙과 진행방법이 동일한 점, 게임 플레이를 이루는 규칙, 절차 및 제한은 보호받을 수 있는 표현에 해당하지 않는 점, 양 게임의 시각적 묘사, 캐릭터 묘사 및 주제 관련 요소들은 실질적으로 유사하지 않은 점에 대하여서는 다툼이 없었고, 결국 양 게임에서 역할(roles), 캐릭터(characters) 및 그들의 상호작용(interaction)이 저작권 보호 대상에 해당하는지가 쟁점이 되었습니다.

이에 대하여 텍사스 남부지방법원 휴스턴지원(제1심)은, 이벤트의 전개와 개발된 캐릭터의 면면이 게임을 표현적으로(expressive) 만들어주는 경우가 있다고 인정하면서도(예: '젤다의 전설'), <Bang!>의 경우에는 저작권법상 보호되는 표현적인 캐릭터 상호작용이나 줄거리 전개가 있다고 보기에 부족하다고 판단하였습니다. 구체적으로 텍사스 지방법원은, <Bang!>의 캐릭터 능력은 전형적인 캐릭터 능력에 크게 기반하고 있는 점, 설령 이를 전형적이지 않다 보더라도 이는 본질적으로 게임 규칙의 속성으로서 표현이라고 보기는 어려운 점, 캐릭터의 능력과 생명 포인트가 비록 보호 가능한 요소는 아니더라도 이들이 다른 캐릭터 요소와 결합하여 저작권의 보호대상이 될 여지는 있으나 이 사건에서는 오직 보호 불가능한 요소들만이 양 게임에서 공유되고 있는 점, 캐릭터는 아무 역할에나 할당이 가능하므로 게임상 역할이 캐릭터의 표현적 요소에 할당되는 부분이 보호 대상에 해당한다고 볼 수도 없는 점, 역할과 캐릭터의 결합이 게임 내용상 전체 표현에서 차지하는 비중이 작고 게임 자체의 내용이 고정된 것이 아니어서 캐릭터의 상호작용도 게임마다 달라지는 점, <Bang!>의 캐릭터는 그 상호작용을 보호해야 할 정도로 그 성격이나 뒷이야기 등이 자세히 나타나 있지 않은 점 등을 근거로 들었습니다. 결국 법원은 양 게임에서 캐릭터, 역할 및 상호작용의 측면들은 유사하지 않거나 표현으로 볼 수 없는 것들이어서 이들은 실질적으로 유사하지 않고, 따라서 <LOTK>는 <Bang!>의 저작권을 침해하지 않는다고 판단하였습니다.

이 판결은 이른바 ‘아이디어-표현 이분법’이라는 저작권법상 기본법리를 재확인한 것으로 평가됩니다. 참고로 우리나라 하급심 판례 중에는 A 게임(‘봄버맨’)과 B 게임(‘크레이지 아케이드 비엔비’)에서 유사한 점들은 게임의 전개방식, 규칙, 각종 설정, 아이템의 기능 등으로서 직사각형의 플레이필드 내에서 폭탄을 터뜨려 상대방 캐릭터를 제압하는 것을 기본원리로 하는 게임에서 다양한 표현의 여지가 없으므로 저작권법이 보호하는 내재적 표현으로 볼 수 없다고 판단하고, 이를 제외하고 나머지 보호받는 구체적인 표현을 대비한 결과 두 게임은 실질적으로 유사하지 아니하여 B 게임은 A 게임의 저작권을 침해하지 아니한다고 판단한 사례가 있습니다(서울중앙지방법원 2007. 1. 17. 선고 2005가합65093(본소), 2006가합54557(반소) 판결).

2. 게임마스터의 해설녹음은 업무상저작물에 해당한다는 미국 판결(Lewis v. Activision Blizzard, Inc.)

Amanda Lewis(원고)는 게임회사 Activision Blizzard, Inc.(피고)의 롤플레이 게임 <World of Warcraft>(WoW)의 게임 마스터로서 게임 중인 고객들에 대한 서비스를 제공하였고 다른 게임마스터들과 함께 해설을 녹음하였습니다(이하, ‘이 사건 녹음물’). 그런데 원고는 피고 회사를 퇴사한 후 자신의 해설이 담긴 이 사건 녹음물이 홍보 비디오만이 아닌 게임 자체에도 사용된 것이 부당하다면서, 피고를 상대로 저작권 및 퍼블리시티권 침해의 소를 제기하였습니다. 이에 피고는 이 사건 녹음물이 원고의 직무에 관한 것으로서 업무상저작물에 해당한다고 주장하였습니다.

캘리포니아 북부지방법원(제1심)은 피고의 교육매뉴얼상 ‘Game Master Job Description’에 따르면 게임마스터는 게임 플레이어들을 지원할 뿐만 아니라 게임 개발 중 콘텐츠의 창작을 돕는 역할을 한다는 점을 들어, 이 사건 녹음물이 업무상저작물에 해당한다고 판단하였습니다.

제9순회항소법원(항소심)은 업무상저작물의 요건을 다음과 같이 적시하였습니다: (1) 피용자가 동종의 창작을 수행하기 위해 고용되었을 것(“it is of the kind [the employee] is employed to perform;”), (2) 그 창작이 사용자로부터 부여받은 시간과 공간에서 실질적으로 이루어졌을 것(“it occurs substantially within the authorized time and space limits;”), (3) 적어도 일부가 사용자에게 제공될 목적으로 이루어졌을 것(“it is actuated, at least in part, by a purpose to serve the [employer].”). 법원은 이와 같은 법리 하에서 이 사건 녹음물이 위 3가지 요건을 모두 충족하여 업무상저작물에 해당한다고 판단하였습니다. 한편 법원은 원고의 이 사건 녹음물에 대한 캘리포니아 주법상 퍼블리시티권 주장에 대하여, 이는 연방 저작권법상 권리와 동일하므로 저작권이 우선 적용된다는 취지로 판시하였습니다.

이 판결은 업무상저작물의 요건을 명확히 하는 한편, 피용자의 직무를 넓게 인정하였다는 평가를 받고 있습니다. 우리나라 저작권법은 “업무상저작물은 법인·단체 그 밖의 사용자(이하 “법인등”이라 한다)의 기획하에 법인등의 업무에 종사하는 자가 업무상 작성하는 저작물을 말한다.”고 하면서(제2조 제31호), “법인등의 명의로 공표되는 업무상저작물의 저작자는 계약 또는 근무규칙 등에 다른 정함이 없는 때에는 그 법인등이 된다. 다만, 컴퓨터프로그램저작물(이하 “프로그램”이라 한다)의 경우 공표될 것을 요하지 아니한다.”고 규정하고 있습니다(제9조).

3. 온라인게임의 생방송 중계방송에 관한 저작권을 인정하지 않은 중국 판결

완미세계네트워크[完美世界(北京)网络技术有限公司, 이하, ‘완미세계’]는 미국 Valve Corporation가 개발한 온라인게임 <DOTA2>의 중국 내 대리운영을 해왔습니다. 완미세계는 전략적 협의를 통하여 상하이야오위미디어(上海耀宇文化

传媒有限公司, 이하, '야오위')(원고)에게 <2015 DOTA2 게임 아시아 초청경기>에 관한 독점적 생방송 중계권을 부여하였습니다. 그런데 광저우더우위TV(广州斗鱼TV, 이하, '더우위')(피고)는 이 경기를 관전 모드로 VJ와 함께 생방송 중계하였습니다. 야오위는 이러한 관전모드 생방송 중계가 네트워크 전송권 침해를 구성한다며 더우위를 상대로 소를 제기하였습니다.

가처분 법원은 야오위의 주장을 받아들여 더우위의 생방송 중계를 금지하였습니다. 상해푸둥신구법원(본안 제1심)은, 관람자 모드를 이용한 방송은 온라인 게임경기의 보도로 볼 수 있는 점, 피고가 사용한 경기화면이 합리적인 이용범위를 넘지 않는 점, 피고의 중계방송은 특정 시간대에 경기가 진행되고 있어야 관람 가능한 점 등을 근거로 저작권 침해는 부정하였습니다. 다만 법원은 원고의 독점적 생방송 중계권 취득 경위, 온라인게임 생방송 중계권의 상품적 속성, 피고가 동종업계 경쟁사로서 원고의 독점적 중계권을 알면서도 같은 경기를 보도한 점 등을 고려하여 부정경쟁행위는 인정하였습니다.

상해지식재산법원(본안 항소심)은 위 제1심 판결을 인용하여 피고의 저작권침해를 부정하고 부정경쟁행위만을 인정하였습니다. 법원은 피고가 어떠한 경제적 지출을 하지 않고 원고의 상업적 성과를 무단으로 이용하여 경제적 이익을 얻었으므로 이를 '무임승차' 행위에 해당한다고 판단하고, 한화 약 1억 9,000만원의 손해배상을 명하였습니다.

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

- | | | |
|--------------|------------------|--|
| ● 임상혁 파트너변호사 | TEL. 02 316 4055 | E-Mail. shim@shinkim.com |
| ● 류정선 변호사 | TEL. 02 316 1732 | E-Mail. jsryu@shinkim.com |