



LEGAL UPDATE

게임

Feb. 2024

라이크게임과 장르적 유사성 표현의 허용 범위

- 리니지M 1심 판결(서울중앙지방법원 2023. 8. 18. 선고 2021가합543715 판결)을 중심으로 -

게임시장에는 특정 장르의 선구자격 게임을 모방한 게임들이 많으나, 어느 게임적 요소까지 장르적 유사성 범주 내의 표현으로 보아 저작권의 보호범위에서 배제할 것인지에 대해서는 명확한 판단기준이 없습니다. 본 뉴스레터에서는 웹젠 R2M 게임의 엔씨소프트 리니지M 게임에 대한 저작권 침해 여부를 판단한 서울중앙지방법원 2023. 8. 18. 선고 2021가합543715 판결에 대해 분석하고 장르적 유사성 표현의 허용범위에 대한 시사점을 도출해 보고자 합니다.

1. 장르적 유사성 표현과 저작물

게임업계에서는 새로운 장르를 개척한 것으로 평가받는 선구자격 게임을 시초로, 공통된 특징을 공유하는 게임들을 시초격 게임의 명칭을 빌려와 '○○라이크'로 칭하고 있습니다. 게이머들에게 친숙한 라이크 게임의 대표로는 주인공 캐릭터가 죽으면 저장과 불러오기 없이 그대로 게임이 종료되는 1980년 '로그(Rogue)' 게임에 대한 '로그라이크'가 있습니다. 우리나라에서는 2016년 출시돼 현재까지도 꾸준히 흥행을 이어가고 있는 '리니지M'과 비슷한 게임 플레이 및 과금모델(BM)을 지닌 모바일 MMORPG게임을 통칭하는 '리니지라이크'가 널리 알려져 있습니다.

현재 출시된 수많은 게임들은 선행 게임을 벤치마킹하여 만들어졌고, 그 결과 선행 게임의 장점을 모방하고 사용자들에게 익숙한 선행 게임의 UI를 적용하면서 비슷한 느낌을 주는 후속 게임들이 무수히 많이 나왔습니다. 동일한 장르의 '라이크' 게임은 당연하게도 선구자격 게임의 장르적 특징(아이템, 전투시스템, 육성시스템, UI등)을 모방하여 제작됩니다.

이처럼 예전부터 이미 장르적인 특성으로 퍼져 여러 선행 게임에서도 쉽게 발견되는 요소를 구체화한 부분에 대해서는 해당 부분이 저작권법에 의해 보호받는 표현인지 아니면 보호받지 못하는 아이디어인지의 구분이 필요하고(idea expression dichotomy), 표현이라 하더라도 사실상의 표준(de facto standards)에 해당하거나 공공의 영역(public domain)에 포함되는 것이어서 보호받지 못하는 부분인지에 대한 판단이 필요합니다.

롤플레이팅(RPG) 게임을 예로 들자면 다른 유저들과의 전투 결과에 따른 보상 또는 아이템을 획득하는

방법으로 캐릭터를 육성하면서 사용자의 게임 내 순위나 지위를 높이는 RPG 게임 구현에서 전형적으로 수반되는 게임적 요소 자체는 아이디어에 불과하거나 표현이라 하더라도 누구나 이용이 가능한 공공영역에 속하는 것이어서 저작권 침해가 성립하지 않습니다. 그러나 이러한 요소를 구현하는 방법 내지 표현은 다양할 수 있으므로 해당 요소에 대한 구체적인 표현을 모방한 경우에는 저작권 침해가 성립합니다.

2. 장르적 유사성 허용범위에 대한 리니지 M 1심 판결의 태도

엔씨소프트(엔씨)는 웹젠이 2020년 출시한 R2M 게임이 엔씨의 리니지M 게임의 시스템을 모방했다며 2021년 저작권 침해 중지 등 청구의 소를 제기했습니다. R2M은 게이머들 사이에서 '리니지라이크'로 평가되는 게임입니다. 1심 재판부는 2023. 8. 18. 리니지M의 게임 시스템을 저작권법이 보호하는 '저작물'로는 인정하지 않았지만 부정경쟁방지법이 보호하는 '성과물'로는 인정하고, 웹젠으로 하여금 엔씨에게 10억원을 배상하고 R2M 서비스를 중지할 것을 명하였습니다(서울중앙지방법원 2021가합543715, 항소심 계속 중). 구체적인 판시 내용은 아래와 같습니다.

① 저작물성에 대한 판단

법원은 <리니지M을 구성하는 각 게임요소>에 대해 전체적으로 ① 표현이 아닌 아이디어 영역에 속한다거나, ② 다른 게임화면에서 많이 사용되는 표현 혹은 유사 장르에 공통적 또는 전형적으로 수반되는 표현 형식이라는 점을 논거로 저작물성을 부정하였습니다. 일부 요소에 대해서는 창작적 표현성을 긍정하였으나 게임 전체에서 차지하는 양적 질적 비중이 미미하고 기능적으로 다르게 표현하는데 상당한 제약이 있다는 이유로 해당 요소의 유사성만으로는 R2M이 리니지M에 대한 저작권을 침해하는 것으로 보기 어렵다고 판시하였습니다.

<게임 요소들의 선택·배열 및 조합의 저작물성>에 대해서는, “저작권의 보호 대상은 인간의 사상이나 감정을 말, 문자, 음, 색 등으로 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현 형식이므로, 일정한 게임 규칙들이 게임에 내재되어 있다고 하여 위 규칙들의 선택·배열 및 조합 자체가 아이디어의 차원을 넘어 창작성 있는 표현에 이르렀다고 볼 수는 없”고, “원고 게임에서 이 사건 각 구성요소의 선택·배열 및 조합이 다른 게임과 구별되는 창작적 개성이 있는지 여부를 판단함에 있어서도 이러한 선택·배열 및 조합으로 나타나는 구체적인 표현 형식을 살펴봐야”하는데, “이 사건 각 구성요소의 선택·배열 및 조합으로 나타나는 구체적인 표현 형식은 아이디어를 게임화하는데 있어 필수불가결하거나 공통적 또는 전형적으로 수반되는 표현 등에 불과하여 다른 게임과 구별되는 개성이 있다고 보기 어렵다.”는 이유로 부정하였습니다.

② 성과도용에 대한 판단

부정경쟁방지법상 금지되는 성과 도용행위(부정경쟁방지법 제2조 제1호 파목)란 ① 타인의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과를 ② 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용하는 것을 말합니다.

1심 재판부는 <리니지 M이 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과 등에 해당하는지> 여부에 대해, (1) 이 사건 개발에 투입된 원고의 시간 및 비용이 상당하고, (2) 서비스 제공, 광고·홍보활동 등을 계속하는 등의 방법으로 게임의 명성과 고객흡인력을 유지하고 있으며, (3) 각 구성요소에는 원고 게임만의 특징적 요소도 상당 부분 존재하고, 특히 원고 게임이 출시되기 전에 이전의 기존 게임들에서 이 사건 각 구성요소의 선택

배열 및 조합을 유사하게 구현한 방식의 게임은 원고의 게임을 제외하고는 찾아볼 수 없는 점 등에 비추어 보면 이 사건 각 구성요소를 선택배열 및 조합하고 구현함에 있어서 많은 비용과 노력이 필요할 것으로 보이는 점을 근거로, 리니지 M이 엔씨의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 '성과'라고 판단하였습니다(①요건 성립인정).

<웹젠의 R2M 개발 유통이 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 무단 사용에 해당하는지> 여부에 대해서는 (1) 리니지 M의 게임 구성요소의 선택배열 및 조합과 구현방식을 그대로 차용하였고 모방의 정도도 강하며, (2) 그 목적이 원고 게임의 명성과 고객흡인력에 무단으로 편승하기 위한 것이라는 여러 정황증거가 존재하는 점 등을 들어 긍정하였습니다(② 성립요건 인정).

3. 시사점

법원은 과거 게임 저작권 침해 사건에서 게임의 장르, 진행방식, 규칙, 시나리오 등을 아이디어 영역으로서 저작권의 보호대상이 아니라고 본 후 캐릭터나 맵 디자인 등 게임 내 시각적 표현으로 볼 수 있는 요소들만 비교하여 실질적 유사성 여부를 판단해 왔습니다. 그러나 대법원 2017. 11. 9. 선고 2014다49180 판결(이른바 '짱' 프로그램 패러디 사건)이 방송프로그램의 창작성 여부를 판단할 때 "프로그램을 구성하는 개별 요소들 각각의 창작성 외에도, 이러한 개별 요소들이 일정한 제작 의도나 방침에 따라 선택되고 배열됨에 따라 구체적으로 어우러져 프로그램 자체가 다른 프로그램과 구별되는 창작적 개성을 가지고 있어 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀는지도 고려함이 타당하다"고 판시한 이후, 게임 저작물성에 대한 기념비적인 판결로 평가받는 '팜히어로 사가 판결(대법원 2019. 6. 27. 선고 2017다212095 판결)'이 위 2014다49180 판결과 유사하게, 게임 내 개별 구성요소 외에도 해당 구성요소의 선택과 배열 그리고 유기적인 조합과 결합 형태가 전체적으로 어우러져 게임 자체가 다른 게임과 구별되는 창작적 개성을 가지고 있다면 해당 게임은 저작물로서 보호를 받을 수 있다고 판시함으로써 게임 저작물의 저작물성 판단에 있어 근본적인 변화가 초래되었습니다.

리니지M 1심 판결은 위 2017다212095 판결에 따라 '구성요소의 선택과 배열 그리고 유기적인 조합과 결합 형태'에 있어 리니지M 게임 자체의 창작성이 인정될 여지를 열어 두면서도, 리니지 M 게임의 구성요소의 선택배열 및 조합이 다른 게임과 구별되는 창작적 개성을 가지고 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀다고 보기는 어렵다고 판시하였습니다. 비록 모방의 정도가 강하고 리니지M의 명성에 무단으로 편승하고자 했다는 정황증거가 있다는 이유 등으로 인해 성과 도용행위가 인정되기는 하였으나, 라이크게임에서 장르 유사적 표현에 대해서는 창작성을 인정하기가 쉽지 않다는 점이 저작권 침해행위를 인정하지 않음에 있어 고려된 부분으로 볼 수 있을 것입니다.

한편 리니지 M 1심 판결이 리니지 M 게임 구성요소의 선택배열 및 조합에 있어 창작성을 부정하면서도 성과 도용행위를 인정한 부분은 추후 상급심의 경과를 지켜볼 필요가 있습니다. 성과 도용행위는 다른 지식재산권 침해행위와의 관계에 있어 보충적인 지위에 있기 때문입니다. 팜히어로 사가 사건의 경우 제1심(서울중앙지방법원 2014가합567553)은 리니지 M 1심 판결과 마찬가지로 저작권 침해는 부정하면서도 성과 도용행위를 인정하였으나, 제2심(서울고등법원 2015나2063761)은 저작권 침해가 인정되지 않는다면 성과 도용행위도 인정할 수 없다는 취지로 판시하였습니다. 해당 사건에서 대법원이 종국적으로 저작권 침해를 인정하기는 하였으나 성과 도용행위 인정 여부에 대해서는 별도로 판단하지 아니하였으므로, 리니지 M 1심 판결처럼 리니지 M 게임 구성요소의 선택배열 및 조합에 저작권을

인정하지 않으면서도 성과 도용행위는 인정할 수 있는지에 대해서는 대법원의 명확한 판단이 없는 상태라고 할 수 있습니다. 나아가 위와 같은 상황을 고려하여 상급심이 팜히어로 사가 사건의 경우처럼 아예 저작권 침해를 인정할 가능성도 배제할 수 없습니다.

라이크게임에서 어떤 표현에 창작성을 인정할 수 있는지, 장르적 유사성 표현의 구성요소의 선택배열 및 조합에 어느 정도 창작성이 있어야 보호받을 수 있는 저작물이 되는 것인지는 사건마다 판단이 다를 수밖에 없고 그 판단기준 역시 아직 모호합니다. 또한 창작성이 인정되지 않는 경우에도 부정경쟁행위로 보호될 수 있는지 역시 명확한 결론이 있는 것은 아닙니다. 그러나 라이크게임의 경우에는 장르적 유사성으로 인해 저작권법 및 부정경쟁방지법에 따른 보호의 범위가 다른 게임에 비해 넓지 않다는 점은 분명해 보입니다. 앞으로 보다 많은 법원의 판단이 쌓여 게임업계 종사들에게 장르적 유사성과 표절의 경계에 대한 분명한 예측가능성을 제공해 주길 기대해 봅니다.

화우 게임센터는 게임 산업에 전문성을 가진 전문가 및 유관기관에서 다양한 실무경험을 쌓은 전문인력으로 구성되어 있습니다. 게임 분야에 관한 모든 법률 문제에 신속하게 대응할 수 있도록 이슈를 선제적으로 안내하고, 그에 따른 적시 도움을 드리겠습니다. 이와 관련하여 문의사항이 있으신 경우 언제든지 연락하여 주시기 바랍니다.

Contacts

김종일

T. (+82) 2 6003 7571

수석전문위원

E. kmji@yoonyang.com

이광욱

T. (+82) 2 6003 7535

파트너변호사

E. kwlee@yoonyang.com

임철근

T. (+82) 2 6003 7088

파트너변호사

E. cglim@yoonyang.com

전상오

T. (+82) 2 6003 7087

파트너변호사

E. sojeon@yoonyang.com

이근우

T. (+82) 2 6003 7558

파트너변호사

E. klee@yoonyang.com

정호선

T. (+82) 2 6182 8548

변호사

E. junghs@yoonyang.com