

문화콘텐츠 분야의 법률문제에 대한 최근 이슈 점검 및 효과적인 대응 전략 모색

- 저작권 등 콘텐츠 지적재산권을 둘러싼 최근 분쟁사례 소개

임 태 주*
Lim, Tae-Joo

목 차

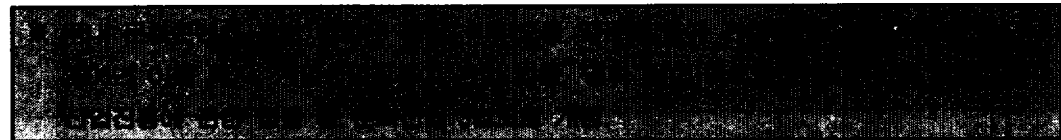
- I. 분쟁 증가의 원인과 유형
- II. 문화콘텐츠 저작권 대표분쟁사례로 본 판결 예시

개 요

과거 국내 문화콘텐츠 분야의 법적 분쟁 사례는 영화, 음악, 게임을 통틀어 소위 '불법 복제'로 대변되는 지적재산권 분야에 쏠려왔음.

하지만 최근 국내 문화콘텐츠 관련 법적 분쟁은 급격한 증가세와 함께 상표 등록, 특정 제작 기술 등을 포함하는 특허권, 초상권 분쟁 등을 비롯해 관련 법규의 모순 혹은 미비로 인한 법 자체에 대한 위헌 및 행정 소송이 빈번하게 발생하는 등 다양화되고 있는 상황.

특히 문화콘텐츠산업의 급격한 시장 확대 와중에 급조된 문화산업 3법의 비전문성과 시장상황을 따라가지 못하는 관련 법규의 미비는 분쟁을 심화시키고 있는 실정. 더욱 심각한 것은 이들 분쟁의 법률 서비스를 담당하는 또 다른 한 축의 전문성 결여.



* (주)그래텍 겸TV 총괄국장(이사)

I. 분쟁 증가의 원인과 유형

1. 지적재산권에 대한 인식 부족이 낳은 자기 권리 포기

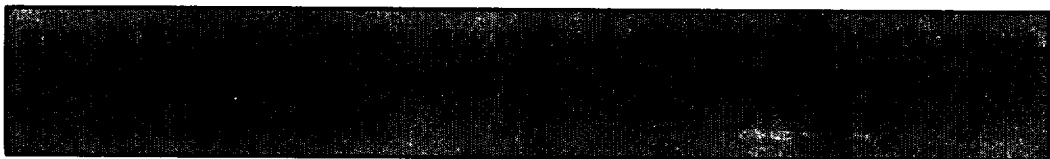
콘텐츠는 만든사람이 권리를 갖는 게 상식. 영화, 게임 등을 만들면 새로운 시장이 생성되는 것을 의미(원소스 멀티미디어 전략). 하지만 현재의 행태는 발 빠른 기업과 개인이 상표권을 선점해 이익을 독차지함. 국내 문화산업계가 자신의 권리를 도둑맞고 있는 셈.

가. 제주는 곰이 넘고 돈은 뭐가 번다(?)

- 한류 확산의 주역 대장금의 상표권은 한 대기업이 식품분야 상표 등록. 음식점 상표권 역시 서울 강남의 업주에게 선점.
- 겨울연가 초콜릿 공장에서 불티나게 팔려.
- 내조의 여왕 삼푸 비누에 대한 상표권 제작앞서 국내 굴지 대기업이 선점.

나. 브랜드부터 해외진출이 문제가 된다.

- 비 : 2006년말 가수 정지훈이 미국 라스베이커스 공연을 못할뻔 했다. <레인엔터테인먼트>라는 미국회사가 공연에 <레인>이란 이름을 쓰지말라고 소송을 걸었기 때문. 울며 겨자 먹기로 대가를 지불하고 공연을 해야 했다.
- 마이티마우스 : 국내 유명 힙합그룹이지만 마이티마우스는 같은이름의 만화영화를 만든 미국 CBS가 모든 상표권을 가지고 있어 미국진출은 엄두도 못내는 상황이다.



2. 현실과 시장상황을 따라오지 못하는 법규와의 괴리

가. 지나친 규제 중심의 관련 법규

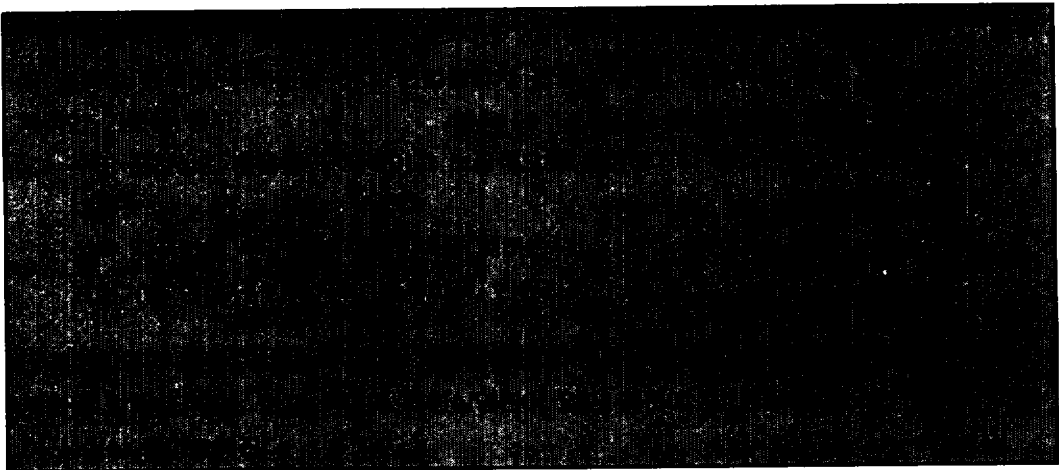
국내 영화(비디오), 음반, 게임물은 사전 심의제. 따라서 모든 콘텐츠는 사전 등급심의를 받아야 유통 가능. 등급 분류는 매출과 직결되는 문제로 해당 콘텐츠 제작사의 이익과 결부되는 민감한 사안. 문제는 이들 등급 분류가 일관성과 기준이 모호하다는 점. 즉, 등급관련 행정소송은 가장 빈번한 법률 분쟁.

(1) 등급분류결정취소소송(영상물등급위원회)

제한상영가로 분류된 영화수입 및 제작사의 행정 소송. 최근 2년간 제한상영가 분류로 소송 등의 논란이 있었던 작품은 <숫버스>와 지난해 수입된 멕시코 영화 <천국의 전쟁>, 을 상반기 국내 영화 <고갈> 등이 있다.

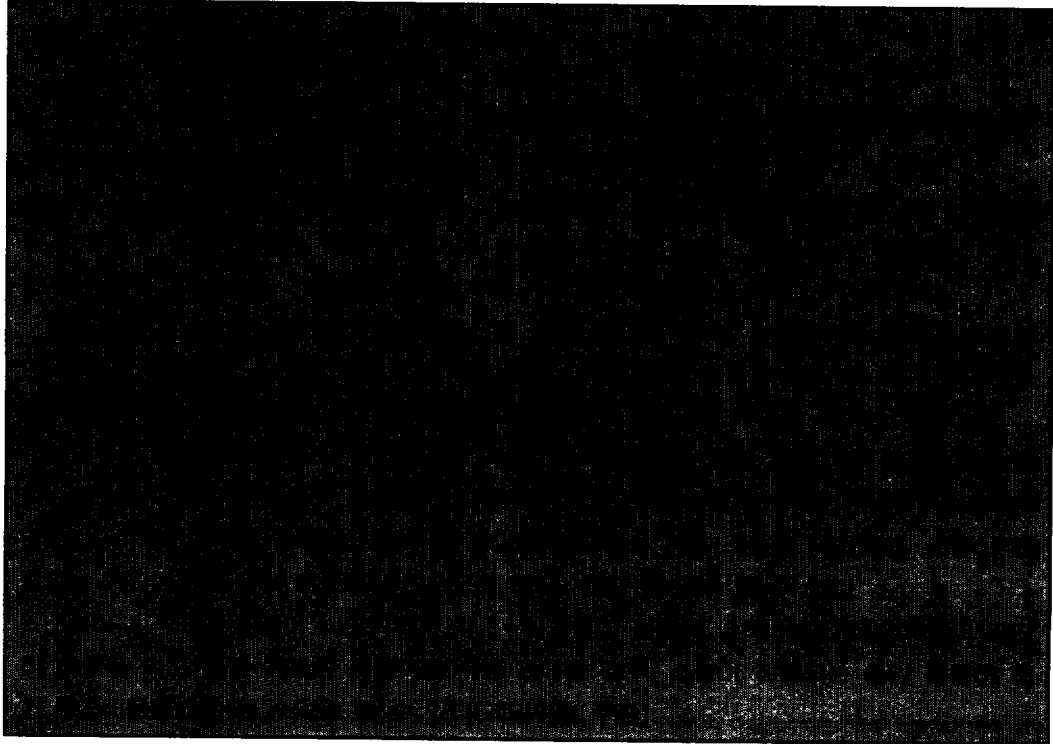
<숫버스>

지난 2007년 4월 수입된 이후 영상물등급위원회로부터 2차례에 걸쳐 제한상영가 결정 이후 등급분류결정취소소송에 올랐고 을 1월23일 대법원으로부터 원고승소 판결. 지난 3월 2년만에 국내 개봉. 당시 대법원의 판결은 “집단성교, 혼음, 사디즘, 항문성교 장면 등이 등장하기는 하지만 ‘성’을 주제로 한 영화의 특성상 해당 장면들이 필요한 것으로 보이며 다수 영화제에서 공식 상영돼 예술성을 인정받은 만큼 음란영화라고 보기는 어려워 영등위의 처분은 위법하다”는 것.



(2) 등급취소 거부 소송(게임물등급위원회)

게임물등급위원회는 출범 2년반 만인 올 상반기 법률 자문 및 각종 소송업무를 전담하는 변호사 채용. 지난해에만 아케이드게임업체가 계등급을 상대로한 소송이 30건에 이르는 등 일상 업무 차질은 물론 변호사 수입으로 상당한 비용이 발생한 까닭. 바다 이야기 사건 이후 심의 기준 강화로 판로에 지장이 생긴 업계의 적극적인 저항에 기인함.(올 아케이드 게임 등급분류 거부율 84%)



나. 시장상황에 따라가지 못하는 현행법

(1) 사이버 머니 재산권 인정 문제

지난 4일 서울행정법원은 온라인 게임머니 환전회사를 운영하는 문모씨와 전모씨가 서울 강동세무서장을 상대로 낸 소송에서 원고 패소 판결을 내렸다.

세무서가 게임머니를 '재화'로 간주, 부가가치세를 매긴 부분은 합당하다는 판단이다. 언뜻 단순해 보이는 이 판결은 그러나 상당한 혼란을 야기했다. 현행 게임산업진흥법은 온라인 고스톱·포커 등에 쓰이는 게임머니의 거래를 불법으로 간주하기 때문이다.

사행성 방지를 위한 사이버머니 규제 방침과 사이버머니가 합법적 재화 가치를 갖는 현실 사이에서 일반인들은 혼란스럽기만 하다.

아이뉴스24 9월4일자 기사 참조

게임머니도 부가가치세법상의 '재화'에 해당한다는 판결이 나왔다. 서울행정법원 행정1부(재판장 이내주 수석부장판사)는 지난달 28일 게임머니 매매업자 A씨 등이 "게임머니는 재산적 가치가 없는 컴퓨터 코드"라며 강동세무서장을 상대로 낸 부가가치세부과처분취소소송(2009구합4418)에서 원고패소 판결을 내렸다.

재판부는 판결문에서 "부가가치세가 부과되는 거래의 대상인 '재화'에는 재산적 가치가 있는 유체물 뿐만 아니라, '관리할 수 있는 자연력 및 권리' 등으로서 재산적 가치가 있는 유체물 이외의 모든 무체물'도 포함된다"고 밝혔다. 재판부는 이어 "게임머니는 A씨 등이 유상으로 매수했다가 이윤을 남기고 매도한 바와 같이 엄연히 재산적 가치가 있는 거래의 객체"라며 "(주)NHNI가 제공하는 온라인 한게임서비스 상의 게임 동을 이용할 수 있는 권리 내지 기타 재산적 가치가 있는 무체물의 일종인 부가가치세법상의 '재화'에 해당한다"고 덧붙였다.

재판부는 또 "부가가치세법 제25조1항 등은 직전 1년간의 재화와 용역의 공급에 대한 대가가 4,800만원에 미달하는 개인사업자를 간이과세자로 규정하고 있다"며 "A씨 등은 과세기간 동안의 공급대가가 기준금액을 넘은 사실을 인정할 수 있어 간이과세자로 사업자등록을 했는지에 관계 없이 간이과세자에 해당하지 않는다"고 설명했다.

게임머니와 아이템이 실질 자산인지 아닌지는 오래동안 논란이 돼 왔다. 게임사들은 약관을 통해 머니 및 아이템의 거래를 금지하고 있으며 표면적으로는 자산가치를 인정하지 않고 있다. 특히 게임포털 사업자들이 서비스하는 고스톱, 포커 게임의 경우 아이템 거래 중개사이트를 통한 유통이 아예 금지되고 있다. 유통이 되지 않고 환전 자체가 안되는 만큼 비록 캐쉬를 소재로 한 게임의 머니라 해도 사행성과 무관하다는 것이 이들의 입장이었던 것.

게임산업진흥법은 게임의 결과가 재산상의 이익이나 손해를 초래해선 안된다고 규정하고 있다. 관련업계 한 종사자는 "웹보드게임의 경우 실제로는 게임머니가 거래되는 것이 현실이며 베팅을 통해 그 결과가 결정된다는 점에서 사행성 논란을 벗지 못하고 있다"고 견해를 밝혔다. 고스톱, 포커 게임의 '판돈' 격인 사이버머니를 아바타에 끼워 파는 간접충전 모델을 금지시키려는 입법도 추진되는 상황이다. 이러한 상황에서 게임머니가 실물 자산으로의 가치를 인정받을 경우 웹보드게임의 사행성 및 사업모델과 관련한 논란에 적지 않은 영향을 미칠 가능성이 있는 것이다.

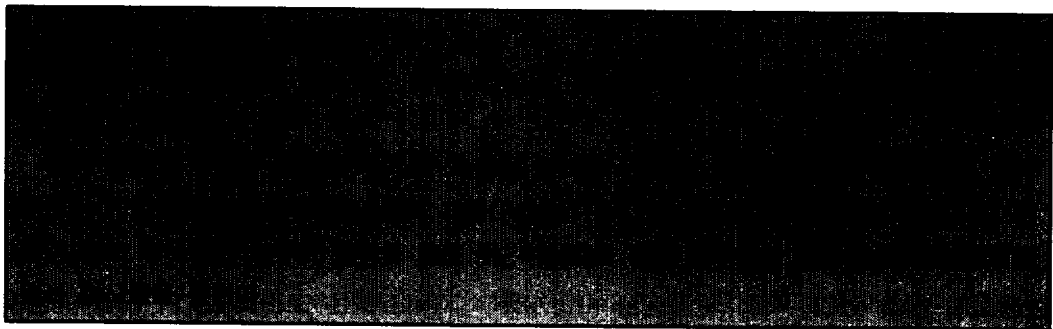
3. 시장 확대와 다양화에서 오는 시장경제하의 과당경쟁

가. 특허 관련 분쟁

(1) 국내 1위 온라인 게임 업체인 엔씨소프트 지난해와 올해 잇따라 외국 업체로부터 특허 소송. (월드닷컴-3D게임에서의 이동과 커뮤니케이션 기법, 팰토크-서버와 클라이언트간 커뮤니티 기법)

(2) 팰토크는 지난 2006년에도 마이크로소프트를 상대로 한 차례 소송을 진행했다. 팰토크는 마이크로소프트에서 발매한 <헤일로>의 멀티플레이 기능이 자사의 특허를 침해했다며 9,000만 달러(약 1,090억 원)의 손해배상 소송을 시작했다.

당시 마이크로소프트는 팰토크의 특허 중 어느 부분을 침해했는지 알 수 없으며, 설령 해당 특허가 유효하더라도 9,000만 달러의 가치를 갖고 있다고 판단되지 않는다고 반박했었다.



나. 표절 문제

음반, 영화 등의 경우 오랜 관행(?)으로 법적으로 그 피해를 입증하거나 보상 받기 어려운 부분(실제 음반은 표절시비 논란은 잦지만 소송으로 이어지는 경우는 드물다). 하지만 게임의 경우 아직 시장상황이 정착되지 않았고, 기술적인 특허부분 등을 이유로 내세워 법률 분쟁이 증가하는 상황.

(1) 일본게임업체들의 국내 업체 견제

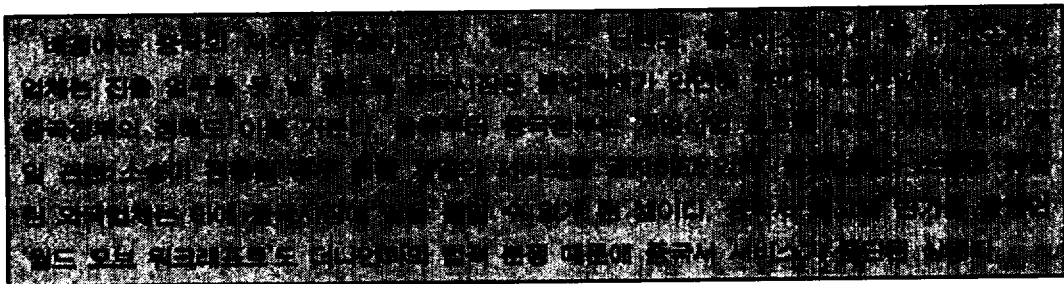
- 지난 2001년 일본 게임 개발사인 코나미가 국내 아케이드 게임개발사 어뮤즈월드 를 상대로한 손해배상 소송. 코나미는 어뮤즈월드 <EZ2DJ>의 자사 음악게임기 <비트매니아>를 사실상 복제한 게임이라며 소송.(2006년 코나미의 일부 승소로 결말)
- 국내 게임업체인 네오위즈게임즈를 상대로한 일본 게임회사 코나미의 특허침해 분쟁.(09년2월) 같은 방식의 음악게임 분쟁으로 <비트매니아> 관련 특허 침해를 이유로 네오위즈측의 <디제이맥스(DJ MAX)> 시리즈의 제조와 판매를 금지하고 손해배상금을 지급할 것을 요구한데 따른 것.

전자의 경우 법원에서 인정한 것은 '게임방식'이 아닌 턴테이블 등 '게임기 형태의 유사성' 부분, 디제이맥스는 게임방식만 비슷한데도 소송 제기(국내 리듬, 댄스게임의 일본 진출을 견제하기 위한 포석이란 시각이 지배적), 네오위즈 특허 무효심판 청구 소송으로 맞대응(결과까지 최소 5-6년).

(2) 중국업체의 국내 온라인 게임 베끼기.

최근 중국 유명게임 업체 더나인은 한국게임 '뮤'와 유사한 '뮤 엑스'를 공개해 표절 논란을 불렀다. '뮤 엑스'의 중국명은 '기적전기'로, 뮤의 중국 이름인 '기적'과 비슷하다. 여기에 '뮤 엑스' 사이트(mux.the9.com)에는 뮤와 비슷한 캐릭터가 무단 도용됐다. 더나인은 '뮤'의 중국서비스를 맡고 있는 업체다. 이뿐만 아니다. 최근 더나인이 개발한 '명장삼국지'는 한국게임 '던전앤파이터'를 베꼈다는 의혹을 받고 있다. 게임의 배경과 조작법은 물론 전반적 진행이 '던전앤파이터'와 비슷하다.

중국의 한국게임 베끼기는 노골적이다. 한국의 인기게임은 어김없이 베끼기 대상으로 '카트레이서'와 '큐큐 스피드'는 한국게임 '카트라이더'를 그대로 베꼈다. '헌터블레이드'는 일본게임 '몬스터 헌터'를 표절해, 일본게이머들의 비난을 샀다. 한국게임 페이퍼맨을 표절한 '지객제국', 오디션을 표절한 '슈퍼댄서 온라인' 등 수많은 '짝퉁'이 서비스 중이다.



다. 영업비밀유출

엔씨소프트 리니지3개발팀 영업비밀 유출건

서울중앙지방법원 형사합의24부는 최근 <리니지3>의 영업비밀을 유출한 혐의로 불구속 기소된 전 엔씨소프트 개발실장 박모 씨에게 징역 1년6월에 집행유예 2년을 선고했다. 재판부는 박모 씨에 대해 “일본 스퀘어에닉스와 접촉해서 영업비밀을 유출, 엔씨소프트에 손해를 끼친 행위가 인정되지만, 누우치고 있는 점을 감안해 집행유예를 선고한다”고 밝혔다.

재판부는 같은 혐의로 기소된 배모 씨에게는 징역 1년에 집행유예 2년을, 한모 씨에게는 징역 8월에 집행유예 2년을 선고했다. 여모 씨 등 2명에게는 벌금 700만 원을 선고했다. 나머지 2명은 가담의 정도가 미약한 것으로 인정되어 무죄 처분을 받았다.

관심을 모았던 <리니지3>의 작업 데이터의 신규 프로젝트 활용 여부에 대해 재판부는 “증거가 충분하지 않다”는 이유로 혐의를 인정하지 않았다.

이번에 재판을 받은 일부 대상자들이 엔씨소프트에서 퇴사할 때 <리니지3>의 작업 데이터를 이동식 하드디스크에 담아서 나갔고, 신생 회사 컴퓨터에 설치해 접근한 내용까지는 확인했지만, 조직적으로 <리니지3>의 데이터를 신규 프로젝트에 이용했다고 볼 증거는 없다는 것이다.

이번에 판결이 나온 것은 ‘형사 재판’으로, 지난 해 8월 엔씨소프트가 전 <리니지3> 개발자 등을 상대로 제기한 65억 원 규모의 민사 소송과는 별개의 건이다.

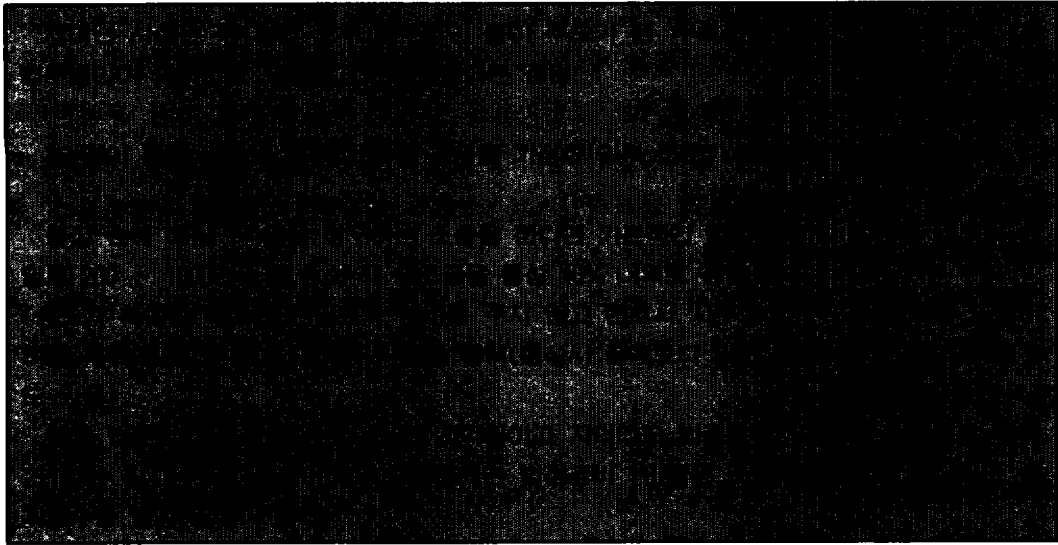
라. 사용자와 서비스 업체간의 분쟁 : 명의도용 집단 소송과 업체의 일방적인 계정압류 조치에 대한 집단 소송 급증

(1) 2005년 5월 엔지니어의 과실로 리니지2 이용자들의 아이디, 비밀번호 등이 노출됐고 이 개인정보유출 사고로는 문화콘텐츠 업계 최초의 집단소송으로 발전 됐다.

2009년 6월내려진 판결내용은 피의자인 엔씨소프트에는 피해자 31명에게 10만원씩 배상하라는 판결이 내려졌다. 피해자들이 초기 1인당 100만원씩 손해배상금을 요구한 것에 비하면 비교적 작은 금액.

(2) 2009년 5월엔 리니지 오토프로그램사용자 계정 압류조치에 따른 집단 소송.

게임내에서 허용되지 않는 외부프로그램을 사용, 게임을 즐겼다는 이유로 사용자 계정을 압류하자 집단 소송으로 발전



마. 초상권 관련 분쟁

마해영, 박정태, 주형광, 진필중, 임선동 등 전직 야구선수 13명이 지난 8월 5일 야구 게임 '마구마구' 등의 캐릭터 초상권 사용을 금지해달라며 가처분신청을 냈다.

이들은 신청서에서 "온라인 게임업체들이 신청인의 허락 없이 선수시절의 개인기록 및 실명, 사진 등을 수록한 게임을 만들어 판매함으로써 인격권을 침해했다"며 "게임업체의 매출 및 순이익 대부분이 은퇴한 야구선수들의 성명권 및 초상권을 침해한 캐릭터를 이용한 것으로 관련 게임 매출이 커질수록 손해도 기하급수적으로 증가하는 만큼 한시라도 빨리 게임업체들의 침해행위를 금지할 필요가 있다"고 주장했다.

* 해당게임업체는 한국프로야구연맹등과 선수들의 초상권 계약을 맺고 게임을 개발 하지만 은퇴선수의 경우 프로야구 연맹에 권리가 소멸되기 때문에 발생한 소송.

4. 법률 서비스 기관의 비전문성

가. 양측 변호사만 배부른 전쟁 (소송의 승자가 없다)

- 연예인부부 폭력, 간통, 이혼 소송
- 동방신기 관련 전속계약효력정지 가처분 신청(SM엔터테인먼트)

이런류의 사태의 피해자는 연예인 당사자들 혹은 SM과 동방신기, 한국엔터테인먼트 업계 와 팬들이다. 양쪽 변호사들을 제외하고는 그 누구도 승자가 없는 게임인 셈.

이런 류의 소송의 가장 큰 문제는 보도자료를 이용한 홍보전이다. 가령 동방신기와 SM의 계약내용과 수익 등 당사자들만 알아야 하는 기업 비밀임에도 불구하고, 지나친 언론플레이를 통해 공개됨으로써 엔터테인먼트 업계의 속사정이 그대로 까발려졌다. 문제가 있다면 법원에서 시비를 가렸어야 했다.

할리우드에서는 설사 소속사와 배우, 가수 사이에 법정소송까지 가더라도 자세한 계약 내용이나 수익 분배 같은 사항들은 소장에 밝혀지지 않는 이상 법원 판결 전까지 철저하게 감춰진다.

수 년 전 국내 스타 커플이 가정 폭력으로 형사 고발까지 벌이는 과정에서 이해하기 힘든 해프닝이 있었다. 피해자 변호사가 피해자 배우의 명든 얼굴을 공개하고 가해자의 행위에 대해 기자회견을 통해 언론에 공개한 것이었다.

재판을 이기기 위한 전략이었겠지만 할리우드라면 상상하기 힘든 일이다. 재판 이후에도 연예 활동을 계속할 것이라면 어떤 경우에도 몸과 얼굴이 생명인 스타의 망가진 모습은 막아야 하기 때문이다. 싸울 때 싸우더라도 뒷일을 생각했어야 했다.(미 캘리포니아주 엔터테인먼트 전문 김해원 변호사 주장)

나. 비전문가의 판단이 물고은 재앙 (법무 전문가의 부재)

- 국내 연예기획사 팬텀과 일본 게임-애니메이션 제작사 스퀘어에닉스와의 저작권 침해 손해배상 청구 소송(영화의 패러디와 오마주 등의 관행으로 볼때 흔치 않은 소송).

스퀘어에닉스는 지난 2007년 3월 가수 아이비의 신곡인 <유혹의 소나타>의 뮤직비디오가 자사의 디지털영화 <파이널 판타지 7 어드벤처 칠드런>(이하 파이널 판타지 7 AC)의 저작권을 침해했다며 서울지방법원에 상영금지 가처분 신청을 낸 바 있다.

원인의 발단은 뮤직비디오를 제작하며 팬텀측이 스퀘어에닉스와의 협의 없이 해당 콘텐츠에서 모티브를 가져왔다고 파이널판타지를 직접적으로 언급, 해명 보도자료까지 낸 것이 '이길 수 없는 싸움'의 시작이었다.

결국 팬텀은 1심에서 3억원의 손해배상 판결. 지난 7월 28일 항소심인 서울고등법원에서는 팬텀은 스퀘어에닉스에게 4억원을 지급하라는 강제조정결정을 내렸다.

다. 전문가 명판 걸고 영업 열 올리는 범무법인 등장

최근 반복되는 황당한 법률 소송이 계속되자 아예 이런 몰상식을 비난하며 보다 전문적인 법률 서비스를 제공하겠다는 움직임이 일고 있음.(연예인 관련 소송과 게임 및 음반 콘텐츠 관련 소송을 상당부분 가져가고 있는 범무법인 두우 최정환 대표변호사는 한국엔터테인먼트 법학회란 학회를 만들어 회장을 맡고 있다)

II. 문화콘텐츠 저작권 대표분쟁사례로 본 판결 예시

(문화콘텐츠 해외진출을 위한 세미나 중 발췌, 한국콘텐츠진흥원)

1. 도키메키 메모리얼과 만능 메모리카드

원고 코나미

피고 불법 메모리카드 유통자

판결시기 2001년

사건의 쟁점 : 게임컨텐츠를 건드리지 않는 에디팅 기기 판매/유통이 불법인가?

〈도키메키 메모리얼〉은 가상의 고등학교에 입학한 주인공이 게임 내의 등장 여성들과 애정 관계를 발전시키다가 3년 후 졸업식 날 여성에게 고백 받는 것이 목표인 연애 시뮬레이션게임이다. 이를 위해 플레이어는 3년간 다양한 훈련과 학업, 이벤트 등을 통해 여인의 마음을 얻기 위해 갖가지 능력치를 올려줘야 한다.

그러나 일본에서는 〈도키메키 메모리얼〉 발매 후 유저들 사이에서 캐릭터의 모든 능력치를 한계 이상으로 올려주는 메모리카드가 판매/유통되기 시작했다. 그야말로 이 메모리카드는 게임속 주인공을 '엄친아'로 만들었다.

〈도키메키 메모리얼〉에서 플레이어의 능력치는 곧 여성캐릭터의 호감도가 되기 때문에 이 메모리카드 하나만 있으면 거의 모든 캐릭터의 엔딩을 원하는 대로 골라서 볼 수 있었던 것.

코나미는 이런 메모리카드를 판매/유통한 사람에게 동일성보존권(국내에서는 동일성유지권, 원 저작자가 저작물의 내용이나 형식을 유지할 수 있는 권리)을 침해했다는 이유로 손해배상을 청구, 승소한다.

실제 게임의 그래픽이나 내부의 프로그램을 바꿔놓지는 않았지만 유저의 일반적인 플레이 영역을 강제로 초월하게 만들었다는 이유다.

2. 스트리트파이터 표절게임 파문

원고 캡콤

피고 데이터이스트

판결시기 1994년

사건의 쟁점 : 같은 장르의 게임이 유사한 표현방식을 사용한 것은 불법인가?

〈스트리트 파이터〉시리즈의 개발사인 캡콤은 데이터이스트의 게임인 〈파이터스 히스토리〉가 자신들의 게임을 표절했다며 판매 및 배포금지 청구를 냈다. 〈스트리트 파이터〉시리즈는 당시 미국과 일본에서 선풍적인 인기를 끌고 있었는데 데이터이스트의 〈파이터스 히스토리〉가 표절을 통해 이 유명세를 악용하려 한다는 이유에서다.

캡콤은 〈파이터스 히스토리〉의 등장인물과 동작과 공격의 조합, 연속된 입력을 통한 캐릭터 제어와 게임의 일반적인 흐름 등이 표절이라 주장했다. 실제로 유저들 사이에서도 노란색과 빨간색으로 이뤄진 굵은 체력 게이지와 유사한 배경 등을 두고 표절 논란이 일었다.

하지만 법원은 〈파이터스 히스토리〉의 아이디어는 〈스트리트파이터2〉와 같지만 표현이 다르다는 이유로 캡콤의 요청을 기각한다. 게임의 특정 장면이 비슷해도 어떤 장르에 전형적인 표현방식이 있다면 이는 표절 사항에서 제외해야 한다는 것이다.

3. 골프게임의 인터페이스는 비슷할 수밖에 없다?

원고 인크레더블테크놀로지

피고 글로벌브이알

판결시기 2005년

사건의 쟁점 : 같은 장르의 게임이 유사한 표현방식을 사용한 것은 불법인가?

전형적인 표현방식은 표절이 아니라는 판결은 또 있다.

미국의 유명 골프게임인 〈골든 티〉시리즈를 만든 인크레더블테크놀로지는 글로벌브이알의 〈PGA 골프투어〉가 자신들의 게임을 베꼈다며 소송을 냈다. 표절이라 주장한

부분은 플레이 중인 홀을 위에서 바라보는 미니맵과 바람세기, 점수카드, 그린의 경사와 홀인원에 대한 보너스 점수 등이다. 또한 아케이드 기기의 조작판의 배열과 크기, 모양, 위치 등도 유사하다고 주장했다.

하지만 법원은 같은 골프게임인 이상 비슷한 인터페이스를 갖출 수밖에 없다며 원고 패소판결을 내렸다. 바람의 세기나 경사를 재고, 클럽을 고르는 일은 실제골프에서 사용하는 방법인 만큼 게임에서도 구현하게 되는 '필수불가결한 요소'고 메뉴나 미니맵도 게임의 구성에 배치하는 게 일반적인 생각이라는 것이다.

법원은 "특정 장르를 게임화한 경우 장르 특유의 요소를 담고 모니터라는 공간적 한계 내에서 게임을 만들어야 하므로 표현방법이 제한적이다"며 이 같은 '필수장면' 들은 시각적으로 완전히 동일할 때만 저작권법으로 보호받을 수 있다고 말했다.

4. 가면라이더 헬멧만 따라 해도 불법

원고 가면라이더 완구 제작자

피고 가면라이더V3 영화 제작사

판결시기 1977년

사건의 쟁점 : 관련 설명 없이 영화의 캐릭터 특징만 본 따 것도 불법인가?

특정 캐릭터를 흉내 낸 가면을 판매한 사람이 반대로 영화제작사에 소송을 건 사례도 있다.

1970년대 일본에서 선풍적인 인기를 끈 <가면라이더>는 세계정복을 꾀하는 악의 조직 디스트롱에 대항하는 변신인간을 다룬 TV영화 시리즈다. 특히 <가면라이더>의 등장인물 중에서도 필요에 따라 곤충인간으로 변신하는 주인공 '라이더맨'은 당시 일본 어린이들의 우상이었다.

그런데 일본의 한 일본의 한 완구제조업자가 라이더맨을 본뜬 헬멧을 만들어 무단으로 판매를 시작했다. 결국 보다 못 한 영화제작사에서 영화의 저작권을 침해했다며 항의하자 완구업자는 오히려 영화제작사를 상대로 저작권이 없다는 확인소송을 제기했다.

그가 내세운 논리는 '이 헬멧에는 <가면라이더>와 관련된 일체의 서술이 없으므로 영화제작사는 헬멧의 저작권을 갖고 있지 않다'는 것. 하지만 법원은 헬멧과 <가면라이더>의 등장인물의 모습이 유아와 아동이 헛갈리기에 충분할 만큼 유사하고 헬멧의 제작자 역시 영화를 보고 이를 만들었다며 영화제작사의 손을 들어 줬다.

