

담당 : 대법원 재판연구관실
문의 : 공보관실
전화 : ☎ 3480-1451~3



모바일 게임은 어디까지 보호받을 수 있는가?

- 대법원 법정에서 게임 시연을 통해 저작권 등 침해 여부를 가림 -

- 대법원 2017다212095 저작권침해금지 등 청구 사건에 관하여 **2019. 4. 11.(목) 11:30 제2호 법정**에서 **민사 제3부** 대법관이 참석하는 **소부(小部) 변론**을 열기로 결정
- **대법원은 앞으로 소부 변론도 꾸준히 확대할 예정임**
- **모바일 게임 분야뿐만 아니라 게임산업 전반에 큰 파급력**이 예상되는 이 사건 재판이 소부 변론에 회부됨으로써, 법정에서 관련 쟁점에 관한 치열한 논쟁이 오가는 **공론의 장**이 열릴 것으로 예상됨
 - 글로벌 게임회사들이 개발한 게임들에 대한 침해사건으로 게임 저작권 분야에서 전세계적으로 주목을 끄는 사건임
 - 팜히어로 사가(FarmHero Saga, 원고 게임)를 개발한 원고 킹닷컴(King.com)은 국내에서도 선풍적인 인기를 끌었던 캔디크러쉬 사가 게임의 개발사로 스타크래프트로 널리 알려진 Activision Blizzard社의 자회사이기도 함
 - 포레스트 매니아(Forest Mania, 피고 게임)는 홍콩에서 설립된 젠터테인이 개발하였고, 한국에서는 피고가 퍼블리싱하고 있음
 - 이 사건은 소제기 당시부터 게임업계와 게임 이용자들로부터 많은 관심을 받아왔고, 2017년 12월 대법원 특별소송실무연구회에서 위 쟁점을 주제로

세미나를 개최한 바 있음

○ **논쟁의 배경**

- 대한민국의 전체 게임시장은 미국, 중국, 일본, 영국에 이어 세계 5위 수준이고, 온라인 게임분야에서는 중국에 이어 세계 2위 수준, 모바일 게임분야의 시장점유율은 약 8.2%로 세계 4위 수준임[일본(19.6%), 중국(18.1%), 미국(16.4%)]
- 2016년 기준 국내 게임산업의 총 매출액은 약 10조 8,945억 원, 게임산업의 총 수출액은 약 32억 7,735억 원으로 조사되었고, 매년 꾸준히 증가하고 있음(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2017 콘텐츠 산업백서 연차보고서)
- 수많은 게임들이 제작되는 과정에서 유사 게임들이 등장하기도 하는데 이용자들이 비슷하다고 느끼면서 경쟁 게임 사이에 저작권 침해와 부정경쟁행위 해당 여부에 대한 문제가 발생하고 있음
- 게임의 규칙 자체는 아이디어에 해당되어 저작권법에 의한 보호를 받을 수 없다는 견해가 우세하지만 다양한 단계에 따라 발전하는 방식을 취하는 모바일 게임에서 아이디어와 저작권의 보호를 받는 표현의 경계가 어디까지인지 문제가 됨
- 게임업계의 게임 개발 관행과 실무에 밀접한 관련이 있는 쟁점으로, 재판결과가 향후 게임산업에 큰 파급력이 미칠 것으로 예상됨

○ **재판부와 소송대리인들 사이의 질의응답** 등 전 과정을 가감없이 공개

- 재판결과에 따라 사회적으로 큰 파급력이 있는 사건을 변론에 회부함으로써 재판의 **공정성과 투명성 확대**
- 사회적·국가적 의견을 모아 합리적인 해석과 규범으로서의 기준을 제시하는 **법률심인 대법원에서의 재판 심리의 실재를 국민들에게 투명하게 전달**

○ **판결 선고는** 변론종결 후 대법관들의 최종토론을 거쳐 2~3개월 이내에 이루어질 수 있을 것으로 예상되나, 정확한 일정은 **추후 공지함**



[대상 사건의 주요 내용]

○ 기본 정보

사건번호·사건명	당사자	소송대리인
대법원 2017다212095 저작권침해금지 등 청구의 소	원고(상고인) 킹닷컴 리미티드 피고(피상고인) 주식회사 아보카도엔터테인먼트	원고측 : 법무법인 광장 담당변호사 : 노호경, 오충진, 이은우 피고측 : 법무법인 태평양 담당변호사 : 강태욱, 권택수, 유재규

- 주심: 대법관 조희대

○ 사건의 내용

- **팜히어로 사가(원고 게임)**를 개발한 원고가 **포레스트 매니아(피고 게임)**에 대한 서비스를 국내에서 제공하는 피고를 상대로 ❶ 원고 게임에 대한 저작권 침해, ❷ 원고의 상당한 노력과 투자로 구축한 영상물의 명성과 고객흡인력에 무단 편승한 구 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목 위반, ❸ 민법상 불법행위를 주장하면서 침해금지 및 손해배상을 청구한 사안임

○ 주요 쟁점

- ❶ 원고 게임이 선행 게임들과의 관계에서 창작적 표현으로 저작권의 보호를 받을 수 있는지 여부 및 피고 게임과의 실질적 유사성 여부
- ❷ 원고 게임이 원고의 상당한 노력과 투자로 구축한 성과물에 해당하는지, 피고가 원고의 성과물을 무단으로 사용한 부정경쟁행위를 한 것인지

○ 원심의 판단 및 소송경과 : 원심은 원고의 청구를 모두 기각함

	저작권법 위반	부정경쟁행위 - (차)목	민법상 불법행위
제1심	否定	肯定	肯定
원심	否定	否定	否定
원고의 상고이유	1, 2점	3, 4점	5점

[관련 정보 설명]

① 원고 게임



② 피고 게임



- 매치-3-게임(match-3-game) : 원고·피고 게임은 특정한 타일들이 3개 이상의 직선으로 연결되면 함께 사라지면서 그 수만큼 해당 타일의 점수를 획득하는 방법으로 각 단계마다 주어지는 목표 타일 수에 이르도록 하는 형식을 취하고 있음. 이러한 매치-3-게임의 형식은 원고 게임 개발 전부터 널리 활용되어 있음

[변론 진행 계획]

- 변론 진행 시간(예상) : 11:30 ~ 13:00 (11:00 판결선고 이후 약 90분간 진행)



-
- 재판부의 쟁점정리
 - 쟁점별 상고인측(원고)과 피상고인측(피고)의 변론
 - 재판부의 질의응답