

게임베끼기가 판치는 이유..저작권 무용지물로 '사실상 불법 사각지대'

“사실상 게임을 베끼는 걸 제재할 방법은 없습니다. 특허든 디자인 저작권이든 따로 보유해둬도 아무 소용 없습니다. 소송을 가도 재판부에서 침해라고 인정해주지 않기 때문이죠.”

최근 '배틀그라운드' 등 국내에서 인기를 얻고 있는 게임을 벤치마킹한 해외 게임들이 쏟아지고 있는 가운데, 국내는 물론 글로벌 시장에서도 이를 제재할 방법은 거의 없는 것으로 나타났다. 게임 저작권이 무용지물에 가깝기 때문이다.

현재 게임의 지적재산권은 크게 소스코드(저작권), 영상콘텐츠(저작권, 부정경쟁행위), 게임이용방식과 인터페이스(특허, 부정경쟁행위), 그리고 아이콘 등의 그래픽 이미지(디자인보호법(부분디자인)) 등 4가지로 분류할 수 있다.

하지만 본지가 한국특허정보원 특허정보진흥센터의 도움을 받아 조사한 결과에 따르면, 이러한 4가지 지적재산권에 대해 원 개발사가 권리를 주장한다고 하더라도 국내를 포함해 글로벌 시장에서도 침해행위가 인정받은 경우는 '완전 복사'가 아닌 이상은 거의 없는 것으로 나타났다. 그만큼 원 개발사에게 불리하게 작용하는 것이 현 저작권법 및 특허법이라는 얘기다.



킹닷컴과 아보카도의 예시 / 특허정보진흥센터

일례로 킹닷컴의 '팜히어로사가'와 아보카도의 '포레스트매니아'의 부정경쟁방지 분쟁사례를 보면, 1심에서는 재판부가 킹닷컴의 손을 들어줬지만 2심에서는 '다양한 창작적 요소'가 가미되어서 새로운 창작물로 인정한다며 아보카도 측의 손을 들어줬다. 아직 3심이 남았지만, 현재까지는 육안으로 볼 때에 거의 같다고

하더라도 법적으로는 ‘침해됐다’는 판단을 받기는 요원하다고 판단할 수 있다.



리리즈게임즈와 유쿨의 사례 / 특허정보진흥센터

더 심한 사례도 있다. 리리즈게임즈의 ‘도탑전기’와 유쿨의 ‘히어로즈차지’는 각 캐릭터의 등장 위치, 인터페이스, 스테이지에서 적들이 출연하는 방식 등 모든 부분에서 동일한 느낌을 주지만, 재판부에서는 “‘히어로즈 차지’는 C#언어로 게임소스를 새로 작성한 것이어서 침해가 아니다.”라고 판단을 내린 바 있다. 즉, 완전히 복사 붙여넣기가 아니니 침해가 아니라는 게 현 글로벌 법조계의 판단이다.

현재 펍지스튜디오의 ‘배틀그라운드’의 짝퉁 게임들이 대거 등장해도 별로 손 쓸 수 없다는 게 바로 이런 판례들 때문이라는 게 전문가들의 중론이다.

때문에 특허 전문가들은 이미지나 게임코드 등의 방식 말고, 게임의 기능적 특성에 집중하라고 조언을 내고 있다. 실제 실생활에 쓰이는 특허처럼 법원에서 침해라 판단할 수 있는 부분을 중점적으로 문제삼아야 한다는 얘기다.



크레이지택시와 심슨 로드레이지의 사례 / 특허정보진흥센터

일례로 세가는 ‘크레이지택시’에 앞으로 이동 시 화살표로 미리 알려주는 기능에 대해 특허 신청을 했다가, 폭스인터랙티브의 ‘심슨로드레이지’로부터 6백2십만 달러(약 67억 원)의 합의 종결을 이끌어낸 바 있다. 게임 내 기능에 특화된 특허였기 때문에 인정받았다는 의견이 지배적이다.

한편, 특허 전문가들은 국내의 게임 개발사들이 국내에서 해외로 나갈 경우에, 이러한 게임기능 특화와 관

련된 부분은 면밀히 살펴야 한다고 조언한다. 또 북미 지역은 특히 꼼꼼하게 살피는 것이 좋다고 입을 모은다.

한국특허정보원 특허정보진흥센터의 안치호 선임 연구원은 “북미 지역은 특허가 이슈가 되면 천문학적인 돈을 배상할 수 있으니 저작권을 확보해두는 것이 좋으며, NPE 등의 특허괴물이 있기 때문에 미리 국내 특허정보진흥센터 등 전문기관을 통해 사전 조사를 해두는 것이 좋다.”고 귀띔했다.

동아닷컴 게임전문 조학동 기자 igelau@donga.com

Copyright © dongA.com. All rights reserved.