[기자수첩] 표절 논란 - IP 분쟁, 확실한 '선긋기'와 법률 정비 필요하다

김태만 /2017-02-10 17:34:18

최근 게임 업계의 화두는 단연 IP(지식재산권)다. 국내 - 외에서 유명 IP를 소재로 개발된 모바일게임이 연이어 출시됐거나 출시를 앞두고 있다. 이는 모바일게임 경쟁이 점점 치열해진 탓이다. 잘 만든 게임과 효과적인 마케팅은 기본이고, 이제는 유명 IP 까지 동원해야 흥행을 점칠 수 있는 시대가 온 것이다.

유명 IP를 가지고 있는 게임 업체 입장에서는 자사의 IP를 잘 활용하는 것이 중요한 덕목이 됐다. PC 온라인게임이나 콘솔 게임에서 유명했던 IP를 모바일게임으로 출시할 수도 있고, 나아가 AR(증강현실)이나 VR(가상현실)같은 최신 기술과 잘 융합시켜서 또 다른 기회를 만들 수도 있다.

이와 동시에 제 3자에 의해 자신의 IP가 침해받는 것을 방지하고 대응하는 것도 중요해졌다. 자사의 IP가 계약 체결 없이 무단으로 사용되거나, 유명 게임에서 사용된 요소를 유사하게 구현한 게임이 출시되는 경우가 있기 때문이다. 그리고 이런 사례는 점점 늘어나는 추세다. 모바일게임은 게임 개발 기간이 그렇게 길지 않고, 유명 IP를 확보하면 성공확률이 높아지기 때문이다.

하지만 대응은 쉽지 않다. 저작권 소송은 어렵고 길다. 국제 분쟁이면 더 복잡해진다. 이처럼 늘어나는 모바일게임 표절 시비와 IP 국제 분쟁 같은 문제를 해결하기 위해 현재 시점에서 필요한 것은 무엇인지 정리해 봤다.

◆ 표절 - 저작권 침해 논란, 모바일게임 저작권 관련 대법원 판결 시급

모바일게임 표절 - 저작권 침해 논란은 모바일게임 시장에서 IP가 중요해지면서 증가하고 있다. 지난 2016년 11월에는 엔씨소프트가 “이츠게임즈의 모바일게임 아덴이 엔씨소프트의 리니지 저작권을 침해했다”며 소송을 제기했다. 게임 제목인 아덴이 리니지의 세계인 아덴 월드를 연상시키고 리니지를 대표하는 각종 아이템 이름이 사용된다는 점을 문제삼았다. 이츠게임즈는 “저작권 침해가 아니라는 입장으로 대응하겠다”고 밝혔다.

2017년 1월에는 넥스트무브가 출시한 모바일게임 로스트 테일의 그래픽이 트리 오브 세이비어(넥슨 - IMC 공동서비스)의 그래픽과 유사하다는 논란에 휩싸였다. 트리 오브 세이비어 모바일 버전을 준비 중인 넥슨은 “법적 대응도 검토 중”이라고 밝혔다. 넥스트무브는 법적인 검토를 거쳤다고 밝히는 한편, 일부 캐릭터와 배경을 수정한 후 한국에 출시했다. 참고로, 로스트 테일은 지난 2월 6일 접속 장애 현상과 결제 누락를 이유로 구글 플레이 서비스를 종료했다.(애플 앱스토어, 원스토어는 서비스 중) 출시 전후에 불거진 표절 논란이 구글 플레이 서비스 종료에 영향을 미쳤는지는 아직 확인되지 않았다.

위 사례들은 특정 IP를 연상시키는 요소를 자신의 게임에서 구현한 경우다. IP를 가지고 있는 업체 입장에서는 대응하기가 쉽지 않다. 소송을 통해 저작권 침해를 인정받는 것은 비용도 들고 시간도 오래 걸리기 때문이다. 무엇보다, 소송에서 저작권 침해를 인정받는 것 자체가 매우 힘들다는 것이 업계 관계자들의 중론이다.

그렇다고 이런 사례가 방치되고 쌓이게 놔두면, 비슷한 방식으로 수익을 추구하려고 시도하는 업체들이 증가할 것이고, 수법도 더 정교해질 것이다. 이는 모바일게임 생태계 전반에도 좋지 않은 현상이고, 모바일게임에 대한 부정적인 인식이 늘어나게되는 원인이 된다. 이쯤되면 '넘지 말아야 할 최소한의 선'을 그어야 한다.

그러면 이 '선긋기'는 누가 할 수 있을까? 가장 확실한 선은 모바일게임 표절 시비와 관련된 대법원 판결이다. 킹 닷컴(이하 킹)과 아보카도 엔터테인먼트(이하 아보카도)간에 진행되고 있는 모바일게임 저작권 침해 소송의 대법원 판결 내용이 중요해진 이유다. 참고로, 2015년 10월 1심에서 부정경쟁방지법 조항으로 승소 판결을 받았던 킹은 2017년 1월 12일 고등법원에서 패소했다. 킹은 상고하겠다는 입장을 밝힌 상태다.

이 소송에서 어떤 결론이 나오든, 해당 대법원 판결 내용은 모바일 게임 표절 시비의 중요한 참고자료가 된다. 판결을 통해 저작권 침해 혹은 부정경쟁 행위가 인정될 지와 이와 관련된 구체적인 기준이 나오기 때문이다. 모바일게임 업계에 최소한의 선이 보다 명확하게 만들어지기 위해서, 나아가 각자의 소중한 IP를 보호받기 위해서라도, 해당 대법원 판결이 너무 늦게 나오지 않길 바란다.

◆ 한 - 중 IP 분쟁, 지속적인 법률 개정 - 정부 지원 사격 필요

모바일게임에서 유명 IP를 확보하는 것이 중요해진 것은 중국도 마찬가지다. 그래서 미르의 전설이나 뮤 같이 현지에서 유명한 IP를 소재로 개발된 모바일게임이 출시된다. 그런데 IP에 대한 정당한 계약 없이 출시되는 경우도 있어 이를 두고 한 - 중 업체간에 다양한 분쟁이 벌어지기도 한다.

이와 관련해 국민의당 이동섭 의원은 2016년 7월에 게임산업진흥에관한법률(이하 게임법) 개정안을 발의했다. 국내 업체가 중국 등 해외 업체로부터 저작권을 침해받았을 때, 이를 해결하는 과정에서 문화체육관광부(이하 문화부) 장관이 관련 정부 부처에 협조를 요청할 수 있다는 내용이 골자다. 개정안은 지난 2016년 12월 국회 본회의를 통과했고, 2017년 6월부터 시행된다.

문화부 자료에 따르면, 2015년 기준으로 게임산업은 문화콘텐츠 수출액(약 6조 9천억 원) 중 절반 이상(약 3조 8천억 원)을 차지했다. 중국에서 국내 업체의 IP를 정당한 계약 없이 이용하는 업체들에 대해 제대로 대처만 해도 국내 업체의 매출과 수출액은 더 늘어난다. 여기에 중국 모바일게임 시장은 최근 계속 성장하는 추세라 이런 대처를 제대로 하지 못하면 피해액은 더 늘어나게 된다.

그리고 이 문제는 국경을 넘는 분쟁이기에 국회와 정부의 지원사격도 필요하다. 2016년 게임법 개정안 발의를 시작으로, 앞으로도 업계인들의 의견을 모아 매년 변해가는 시장 상황에 맞게 지속적으로 관련 법률을 개정할 필요가 있다. 그리고 담당 부처인 문화부와 한국콘텐츠진흥원(이하 한콘진)도 국내 업체들의 IP를 소중한 국가 자산으로 여기고, 이를 보호하는 데 필요한 조치를 위해 협조해야 한다. 이런 상황에서 최순실 국정농단 사태로 인해 문화부 장관과 한콘진 원장이 공석인 점은 매우 안타깝다.

◆ 하루아침에 만들어 지지 않는 유명 IP, 잘 보호 - 관리해야

리니지, 미르의 전설, 뮤, 포켓몬, 마리오 같이 시장에서 잘 통하는 IP, 이름만 들으면 누구날 알법한 IP는 하루아침에 만들어 지지 않는다. 정부가 예산을 투자해서 육성한다고 해서 어느날 갑자기 나오는 것도 아니다. 보석같은 IP 확보와 그 활용이 중요한 시대에서 이미 가지고 있는 IP를 잘 보호하고 관리하는 것은 매우 중요하다.

지속적인 관련 법률 개정과 정부의 협조, 그리고 최소한의 선긋기가 절실하게 필요한 이유다.

ADEN

LOST TALE

http://www.betanews.net