

한글 자모음 조합 보드게임 저작권 침해 여부 판단 사건

(2022.4.28. 선고 수원지방법원 성남지원 2020가합411119, 항소심 진행중)



법제지원부 김지수

주요 쟁점 한글 자모음을 조합하여 점수를 내는 보드게임의 저작권 침해 여부

- 판시사항**
- 원고 보드게임 '라온'은 게임의 규칙, 한글 자모음 타일·규칙서·모래시계와 같은 구성물로 이루어져 있으며, 법원은 이 중 한글 자모음 타일 자체와 전체 보드게임 구성물 조합에 대해 창작성을 인정하였음.
 - 원고와 피고의 보드게임은 한글 자모음 타일의 구성이나 그 외 함께 제공되는 구성물의 조합을 비교하였을 때 실질적 유사성이 인정됨.
 - 원고의 보드게임은 피고의 보드게임보다 앞서 출시되어 일반 대중들에게 상당히 알려져 있었고, 그 구성과 포장 상자의 유사성을 보았을 때 원고의 보드게임에 의거하여 피고의 보드게임이 작성된 것으로 보임.
 - 피고는 원고의 저작권을 침해하였으므로 저작권 침해를 정지하고 원고의 손해액을 배상하여야 함.

시사점 게임 규칙은 이용자 간 승패나 목적의 성취 여부를 판단하기 위한 하나의 기준이므로 그 자체로는 아이디어의 영역에 속하여 저작권법에 의한 보호를 받을 수 없지만, 게임의 개발자가 자신의 개성과 노하우 등을 활용하여 배치한 게임의 구성 요소들의 유기적인 조합은 창작성을 가질 수 있고, 이러한 구성요소가 실질적으로 유사하다면 저작권 침해가 성립될 수 있음.

심급	1심 (원심)	2심 (항소심)
당사자	원고 : 주식회사 젬블로 피고 : 주식회사 팍콘에듀	
법원	수원지방법원 성남지원	수원고등법원
사건번호	2020가합411119	2022나16716
선고일자	2022.4.28.	진행 중
판결결과	원고 승소	진행 중
관련법령	저작권법(제2조 제1호, 제123조)	

사건의 경과

원고는 2010년부터 ‘라운’이라는 이름의 보드게임을 제작 및 출시하였고, 2013년 그 개선판을 출시하였음. 라운은 한글 자모음을 조합하여 단어를 만들어 다양한 규칙을 통하여 점수를 획득하는 보드게임으로 한글 자음 타일 44개, 한글 모음 타일 36개, 규칙서 1부와 모래시계 1개를 구성물로써 제공하고 있음.

피고는 2020년 ‘나랏말싸미’라는 이름의 보드게임을 출시하였고, 마찬가지로 한글 자모음을 조합하여 단어를 만들고 점수를 획득하는 방식을 채택하였음. 나랏말싸미는 한글 자음 타일 44개, 한글 모음 타일 29개, 프로모 타일 (ㄴ, ㅍ 타일), 종이엽전 35개, 딱지 1부, 모래시계 1개 등을 구성물로써 제공하였음.

원고는 피고에 대하여 저작권 침해정지 및 손해배상을 청구하였음.

법원의 판단

1. 주요 법리

☐ 보드게임의 경우 어문저작물, 미술저작물 등이 결합 되어 있는 복합적 성격의 저작물로서, 이를 구성하는 구성요소들 각각의 창작성을 고려함은 물론이고, 구성요소들이 제작 의도에 따라 구현되는 과정에서 선택·배열되고 조합됨에 따라 전체적으로 어우러져 그 보드게임 자체가 다른 게임과 구별되는 창작적 개성을 가지고 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀는지도 함께 고려하여야 함.(대법원 2019. 6. 27. 선고 2017다212095 판결)

☐ 저작권의 보호 대상은 인간의 사상이나 감정을 말, 문자, 음, 색 등으로 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현 형식이므로, 저작권 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이의 실질적인 유사성이 있는지를 판단할 때에는 창작적인 표현 형식에 해당하는 것만을 가지고 대비해 보아야 함.(대법원 2000.10.24. 선고 99다10813 판결)

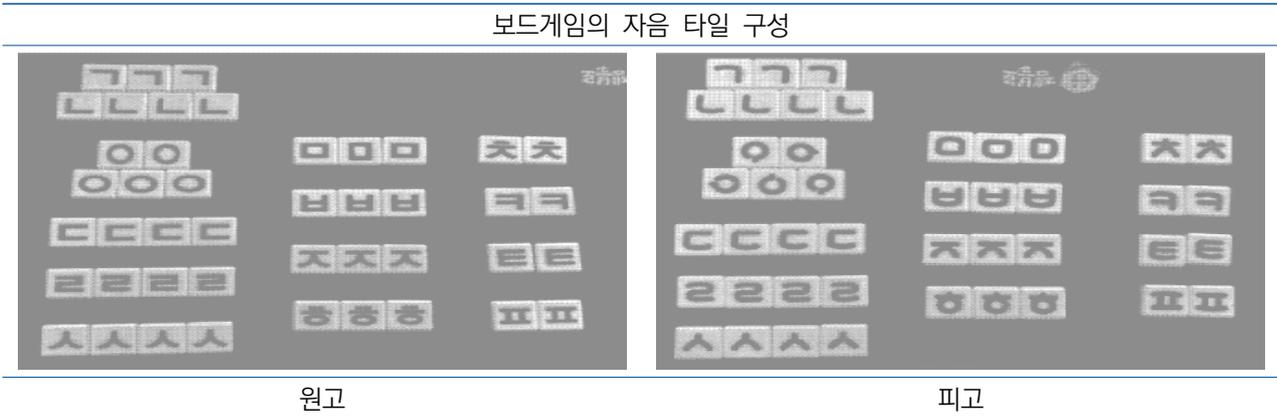
2. 원고 보드게임 ‘라운’이 저작물인지 여부 (긍정)

☐ 원고의 보드게임은 게임의 규칙, 게임을 하기 위한 한글 자모음 타일, 규칙서, 모래시계와 같은 구성물로 이루어져 있으며, 이 중 하나의 집합물로써 제공되고 있는 한글 자모음 타일은 창작적 개성을 갖추고 있는 표현을 담은 저작물로서 보호 대상이 될 수 있음. 특히 자모음 타일 구성의 경우 ㄱ/ㄴ 타일의 경우 회전하여 다른 자음으로 보이도록 하는 방식으로, 모음 타일은 ‘ㅏ’는 ‘ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ’로 회전하고, ‘ㅣ’는 ‘ㅡ, |’로 회전하도록 하는 등의 방식으로 활용하는 방식을 채택한 것, 자음 타일은 모든 자음이 아닌 표준 대국어 사전에서의 빈도 비율을 참고하여 빈도가 높은 자음을 위주로 구성한 점에 있어서 나름의 개성을 담고 있음. 또한 이러한 자모음 구성 및 개수를 정하여 이를 타일 형태로 제작한 것은 아이디어 수준에서 벗어난 표현이라고 판단됨.

- ㉠ 타일을 포함하여 모래시계 등 원고 보드게임의 나머지 구성물도 그 자체로는 창작성이 있다고 보기 어려우나, 원고가 이를 하나의 보드게임으로 구성하여 함께 제공하고 있는 이상, 그와 같은 구성에는 창작성이 담겨있다고 볼 수 있음.
- ㉡ 이전에도 원고와 피고의 보드게임과 유사하게 한글의 자모음을 활용한 보드게임 또는 교구는 존재했지만, 그럼에도 불구하고 원고의 보드게임은 한글 자모음 타일을 연노란색 플라스틱 재질의 얇은 두께의 정사각형 내지 직사각형 타일의 형태를 한 점, 타일과 함께 규칙서와 모래시계를 하나의 상자에 담아서 그 전체를 하나의 보드게임 구성물로 제공한 점은 선행 보드게임 및 교구와의 차별성을 가지고 있음.
- ㉢ 다만, 게임 규칙의 경우 그 내용이 구체적으로 표현된 게임 규칙서는 저작물로서 보호될 수는 있으나 게임 규칙 그 자체만으로는 외부적으로 표현된 것이 아닌 아이디어에 해당하여 저작권법상 보호할 수 없음.

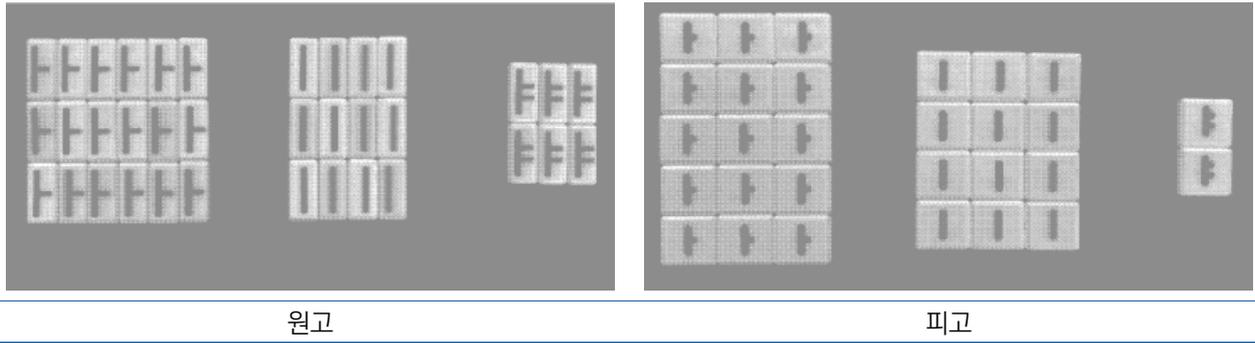
3. 실질적 유사성 여부 (긍정)

- ㉠ 원고와 피고의 보드게임은 타일의 종류를 자모음 전체가 아닌 일부로 한정하였고, 그 타일 또한 ‘ㄱ/ㄴ, ㅇ, ㄷ, ㄹ, ㅅ, ㅁ, ㅂ, ㅈ, ㅎ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅓ, ㅗ, ㅛ’로 동일함. 피고의 보드게임에는 ‘ㅕ, ㅖ’가 추가로 포함되어 있기는 하지만, 해당 타일의 경우 출시를 기념하여 추가 증정한 타일로 보이며, 이 외에는 다른 된소리나 이중 모음타일은 포함되지 않아 해당 타일의 존재를 고려하더라도 원고와 피고 보드게임의 자모음 타일 종류는 동일·유사하다고 볼 수 있음.



- ㉠ 모음 타일의 경우 원고 보드게임은 직사각형의 형태로, 피고 보드게임은 정사각형인 형태에 차이가 있으며 개수에도 차이가 있으나, 한글을 이용한 해당 보드게임이 주로 ‘자음’의 구성에 따라 조합 또는 추론 가능한 단어의 조합 수가 달라지기 때문에 모음 타일의 차이점이 본질적인 차이로 보이지는 않음.

보드게임의 모음 타일 구성



원고와 피고의 보드게임은 선행 보드게임 및 교구와의 차별성이 있는 한글 자모음 타일의 색이나 재질, 구성물에 있어서도 유사점이 보이며 같은 규칙이 주어지는 경우 원고 보드게임 타일로 게임을 하든, 피고 보드게임 타일로 하든 큰 차이를 느끼기는 어려움.

4. 의거 관계 (긍정)

원고의 보드게임은 피고 보드게임보다 앞서 출시되어 일반 대중들에게 상당히 알려져 있었으며, 보드게임 구성 자체에서 보이는 유사성 및 포장 상자 크기의 동일성을 보면 사실상 피고 보드게임은 원고 보드게임에 의거하여 창작되었다고 사실상 추정할 수 있음.

5. 결론

피고는 타일의 종류 및 개수, 구성물에 있어서 창작성을 가진 원고의 보드게임에 대한 저작권을 침해하였고, 원고가 피고에 대하여 저작권 침해의 정지를 청구하였으므로 피고는 자사의 보드 게임을 일반 사용자들에게 제공하거나 이를 선전, 광고, 복제, 배포하여서는 안되며 피고가 중국에서 상품을 제작하여 수입하여 국내 판매를 완료한 개수인 4,008개에 제품 1개당 이익산정금액인 14,013원을 곱하고, 원고의 기여율 60%를 곱한 금액(=4,008개 X 14,013원 X 60%)인 33,698,462원을 원고에게 배상하여야 함.

시사점

이번 사건에서 법원은 게임의 규칙 자체는 이용자 간 승패나 목적의 성취 여부를 판단하기 위한 하나의 기준이므로 그 자체로는 아이디어의 영역에 속하지만, 보드 게임을 구성하고 있는 타일과 그 외 구성물을 조합하는 방식에 있어서 누가 제작하더라도 같거나 비슷할 수 밖에 없는 것이 아닌 창작자의 개성이 담겨 있다면 보드 게임에도 저작물성을 인정할 수 있다고 판단하였음. 이는 게임을 구성하는 요소들이 창작적으로 선택되거나 배열되어 유기적인 조합을 이루어 발생한 창작적 개성이 있는 부분이 유사하다면 실질적 유사성이 있다고 판단¹⁾한 것으로 보임. 이 사건은 현재 항소심 진행 중에 있어 이후 법원이 어떠한 판결을 할지 주목할 필요가 있음.

1) 희랍어 문법 교재 사건 (대법원 1993.6.8. 선고 93다3073 판결), 모두의 마블 사건 (대법원 2018.8.16. 선고 2018다237138 판결)

※ 피고의 행위가 부정경쟁행위 및 민법상 불법행위에 해당하는지 여부

- 법원은 저작권 침해 여부와는 별도로 피고의 행위가 부정경쟁행위 및 민법상 불법행위에 해당하는지 판단하였음
- 저작권 침해로 인한 손해배상 외 부정경쟁행위 및 민법상 불법행위로 인한 추가적인 손해배상의 경우 법원은 원고와 피고의 보드게임상 규칙을 비교해보았을 때 일부 요소 외에는 게임 진행 방식에 있어서의 차이가 있어 동일하거나 유사한 것으로 볼 수 없다고 하였음
- 또한 법원은 원고가 피고와 달리 규칙서를 자신의 보드게임 제품과 함께 동봉하여 판매하지 않아 원고의 일부 게임 규칙이 피고 보드게임 출시 이전에 널리 알려진 상태였는지 여부가 불분명하고, 피고와 원고 보드게임과의 상품주체 혼동이 이루어지지 않을 것으로 보이는 등 피고의 행위가 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법에 해당하지 않는다고 보았음

※ 본지의 의견은 보호원의 의견과 다를 수 있습니다.