

온라인 게임 관련 문제의 현황에 관한 연구

김 영 환*

Research about The Present Situation Relating Online Game Problems

Hwan-Young Kim *

요 약

본 논문에서는 온라인 게임에 관련한 국내의 연구동향과 이론들을 고찰하여 보고, 관련 문제에 대한 분석을 통하여 그 부작용에 대한 정책적 대안의 마련을 받게 하고자 한다. 온라인 게임은 이미 우리 사회의 중요한 문화 아이콘으로 자리 잡았고, 한류 열풍의 중요한 테마 중의 하나로서 우리의 대외 신인도 향상에 크게 이바지함은 물론 경제적 부를 창출해 주고 있다. 또한 온라인 게임과 관련 산업에의 투자는 상대적으로 부족자원이 부족한 우리나라의 훌륭한 블루오션점이 될 것으로 예상되고 있다. 그러나 이러한 순작용과 함께 예상치 못한 많은 반작용들이 발생하고 있는데 이에 관해서는 심심치 않게 언론에 보도되고 있으며, 그 심각성은 점점 증가하리라고 예견되고 있다. 이에 개별체계에 산재 되어 있는 온라인 게임 관련 분쟁의 통일적 해결 체제를 구축하여야 할 것이며, 이를 통한 예방적 효과를 거둬는 물론 합리적인 판단의 근거로 작용하게 해야 될 것이다. 또한 온라인 게임이 향후 국가전략산업으로써 한 단계 발돋움 할 수 있는 기회가 될 수 있는 기반을 조성해줘야 할 것이며, 이를 위한 다양한 부문의 학제간 연구가 시도되어야 할 것이다.

Abstract

This thesis will show the preparation of politic alternative plan about reaction through studying the domestic and overseas research trend and theories about online games analyzing the related problems. Online games have been already placed as the major culture trend in our society and produced the economic wealth as the major theme of 'Korean trend hot wind', including improvement of our foreign confidence. And the investments in online games and related industry are expected to be great Blue Ocean to us to have relatively deficient endowed resources. But with these beneficial effects, many unexpected reactions have happened and often

• 제1저자 : 김영환

• 접수일 : 2007.4.16, 심사일 : 2007.5.1, 심사완료일 : 2007. 5.18.

* 조선대학교 경찰행정학과 교수

※ 본 연구는 2006학년도 조선대학교 교내학술연구비 지원에 의해 연구되었음.

published by medias, and they will be expected to be serious. So, it is to establish the united solution system of disputes related to online games which are spread in each law. Through this, we must draw prevention effects and use that as the evidence of rational judgements. And we must make the base to give online games the opportunity of upgrading to national strategic industry and try to conduct the research in various fields between academic organizations.

- ▶ Keyword : 온라인게임(online game), 문화아이콘(the culture trend), 한류(Korean trend), 온라인 게임 관련 분쟁(disputes related to online games), 국가전략사업(national strategic industry)

I. 서론

온라인 게임은 이미 우리 사회의 중요한 문화 아이콘으로 자리 잡았고, 한류열풍의 중요한 테마 중의 하나로서 우리의 대외 신인도 향상에 크게 이바지함은 물론 경제적인 부를 창출해주고 있다. 또한 온라인 게임과 관련 산업에의 투자는 상대적으로 부존자원(endowed resources)이 부족한 우리나라의 훌륭한 블루오션점이 될 것으로 예상되고 있다.

그러나 이러한 순작용과 함께 예상치 못한 많은 부작용들이 발생하고 있는데, 이는 온라인 게임에 중독된 사용자(User)의 돌연사, 명의도용, 아이템 절취, 서비스 제공자의 책임으로 인해 발생되어지는 갖가지 사태 등 온라인 게임과 관련된 현실세계(off-line)에서의 많은 문제점들이 왕왕 발생하고 있는 것이다.

이러한 악영향들에 관해서는 심심치 않게 언론에 보도되고 있으며, 그 심각성은 점점 증가하리라고 예견되고 있다.

이러한 문제인식 하에서 우리는 온라인 게임에 대한 현황분석을 통하여, 발생되어진 혹은 발생가능 한 사태들에 대한 대응책의 마련을 서둘러야 할 것이다. 만약에 이를 미룬다면 명실상부한 온라인 게임의 중추국으로써, 마치 괴멸을 예측하고도 열어져버린 판도라의 상자처럼, 온라인 게임이 현재 우리에게 주고 있는 순영향들을 송두리째 붕괴 시켜버릴 수 있으며, 더욱이 한류로 대변되는 국가적 호기를 놓쳐버릴 수 있을 것이다.

이에 본 연구에서는 온라인 게임에 관련한 국내외 연구 동향과 기본이론을 살펴보고, 관련 문제에 대한 현황을 고찰하여 그 부작용에 대한 정책적 대안을 제시하고자 한다.

II. 연구의 배경

2.1 연구의 필요성

2000년 이래로, 중국을 중심으로 한 동북아시아 지역(대만, 몽고, 베트남, 일본, 태국, 홍콩 등)에서 영화·드라마·가요 등의 문화예술 영역에서 한국 대중문화에 대한 선호 열풍이 불고 있다. 처음에는 소수의 드라마를 중심으로 한 몇몇 연기자에 대한 선호 현상에서 시작하여, 지금은 해당 드라마와 연기자를 아이콘으로 하는 관련 산업을 통하여 경제적 이익을 창출해내고 있다.

이러한 시대적 상황과 함께 '리니지'로 대표되는 온라인 게임 또한 한류 열풍의 중심에 서 있음은 그 누구도 부인하지 못하는 현실일 것이다.

일례로 엔씨소프트의 '리니지'의 경우를 살펴보면, 온라인 게임인 리니지는 2004년 10월을 기준으로 유료가입자만 300만명을 상회하고, 대략 13만 명의 사용자가 동시 접속하여 당 서비스를 이용하고 있는 현실인 것이다. 경제적인 측면에서도 2006년 문화관광부의 발표에 의하면 우리의 온라인 게임이 글로벌 게임시장의 30%를 차지하고 있으며, 2005년 국산 온라인 게임의 수출액은 5억8153만달러에 이른다고 한다.[1]

그러나 우리는 거의 매년 연례행사처럼 이러한 온라인 게임과 관련된 피해상황을 대중매체를 통하여 접하고 있다.

비교적 최근의 피해상황만을 살펴보면 다음과 같다. 2004년에는 웹 바이러스의 일종인 'Sasser Virus'가 우리나라에 '사이버 대란'을 불러 일으켜 온라인 게임 등 관련 산업에 막대한 피해를 끼쳤으며,[2] 2005년에는 리니지로 대표되는 온라인 게임에 대한 사이버테러가 급증하면서 피해자들이 공동소송의 제기를 준비하여 언론의 뜨거운 감자가 되기도 하였다.[3][4]

또한 2006년 2월에 발생한 '리니지 명의도용 사건'의 경우도 이러한 문제의 심각성을 더욱 드러내주고 있다.[5]

현실적으로도 온라인 게임 관련 산업은 국내의 경우 2005년을 지나면서 누적 매출이 1조원을 훌쩍 넘었으며,[6] 향후 2011년이 되면 전세계적으로 대략 13조 이상의 시장을 형성할 것으로 예견되고 있기 때문이다.[7] 더욱이 우리의 게임은 국내는 물론이고 외국에서 더욱 높은 평가를 받고 있으며, 한류 열풍의 중심에 온라인 게임도 중요한 부분으로 자리매김하고 있는 현실을 감안하면, 더 이상 이러한 사태를 수수방관한다면, 좁게는 온라인 게임과 관련 산업 매출의 급감을 가져올 것이지만, 더 나아가서는 국가 신인도의 추락과 경제적인 타격을 맞게 될 것이기 때문이다.

2.2 국내, 외의 연구동향

본 연구자가 온라인 게임 관련 연구를 국회도서관의 문헌자료를 중심으로 일별하여 본 결과 이하와 같은 두 가지 부분에서의 접근이 이루어지고 있음을 알 수 있었다.

먼저 학문적 연구동향인데 이는 바로 공학적·인문학적·사회과학적인 측면에서 나누어 대별해 볼 수 있다. 즉 프로그램의 개발과 유지, 산업화와 관련된 공학적 측면의 연구, 게임콘텐츠의 개발, 게임디자인의 개발, 게임 이용의 효과(교육용 게임 프로그램의 경우)에 대해 연구하는 인문학적 연구, 게임 산업의 경제적 가치, 게임의 영향과 파급효과 분석, 게임 관련 정책과 관련된 사회과학적 연구로 일별해 볼 수 있다.

그 구체적인 연구의 범주를 도식화 해보면 다음 그림과 같다.

온라인 게임 관련 연구 동향		
공학적 측면	인문학적 측면	사회과학적 측면
· 프로그램 개발 · 프로그램 유지 · 프로그램 산업화	· 게임콘텐츠 개발 · 게임디자인 개발 · 게임 효과 이용	· 게임산업 경제화 · 게임 영향 분석 · 게임 관련 정책

그림1. 국내, 외 연구동향의 분석

Fig.1. Analysis of the domestic & overseas research trend

다음으로는 온라인게임과 관련한 중요한 세 가지 주체, 즉 온라인 게임 개발자, 온라인 게임 서비스 제공자, 온라인 게임 사용자의 측면에서의 연구이다.

먼저 온라인 게임의 개발자와 관련된 중요한 연구의 동향은 게임의 메인 프레임(main frame)을 형성하는 스토리라인(story design)과 그래픽 디자인(graphic design)과

관련된 '지적재산권'에 관계되는 문제가 연구되고 있다. 실제로 유아에서부터 성인에 이르기까지 다양한 연령의 매니아층을 형성하고 있는 넥슨의 '카트라이더'의 경우, 출시 이후부터 지금까지 일본의 '마리오 카트'의 표절 시비에 휘말리고 있는 실정이다.[8]

또한 최근 과도한 온라인 게임에의 몰입으로 사용자의 돌연사나 아이টে을 둘러싼 분쟁을 둘러싼 오프라인 상의 일련의 사건들(살인, 폭행 등)로 인하여 온라인 게임의 사용자에 대한 악영향과 관련하여 제조물 책임법(Product Liability Law) 상의 제조자 책임을 귀책 지을 수 있는지와 관련된 연구도 진행되고 있다.

다음으로 온라인 게임 제공자와 관련 되서는 온라인 게임 서비스의 제공 과정 상에서 벌어지는 서비스의 장애 및 중단의 사태와 이로 인한 사용자의 손해에 대한 배상의 문제가 연구되고 있다. 또한 예고 없는 업데이트 등으로 인한 사용자의 손해, 서버관리 문제로 인한 아이টে의 유실이나 계정 삭제 등의 경우와 관련된 재산법적 연구도 진행되고 있다. 마지막으로 온라인 게임의 사용자와 관련해서는 온라인 게임 사용자간의 명예훼손의 문제, 아이টে 절취의 문제, 게임 중독과 관련된 일탈현상 등의 문제가 연구되고 있다.

이와 같은 연구 동향을 도식화 해보면 다음의 그림과 같다.

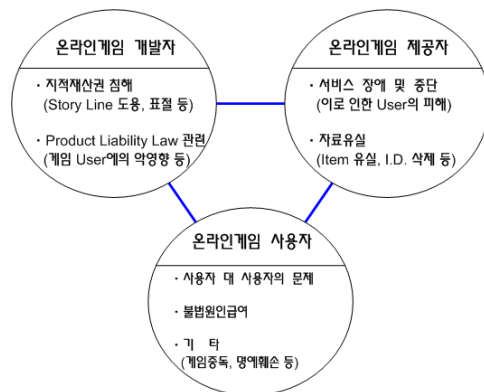


그림2. 온라인 게임 문제의 주제별 연구동향 분석

Fig.2. Analysis of the research subject trend about online game problems

III. 온라인게임

3.1 의의

온라인게임이 기존의 게임과 관련하여 가장 문제되는 것은 인터넷 환경과의 결합을 통해 창출되어지는, 공동성예 기반을 둔 강한 중독성이라 할 수 있다. 이는 기존의 게임은 컴퓨터 프로그램과의 경쟁을 함으로써 승부에 있어서 강한 동기부여가 되지 않지만, 온라인 게임의 경우에는 또래 집단 혹은 사용자들 간의 경쟁을 통해 승부에의 강력한 동기가 사용자의 내면에 부여되기 때문일 것이라고 추측된다.

먼저 게임의 정의에 대해 살펴보면, 게임이라고 하는 것은 어떠한 목적을 정하여, 일정한 규칙을 중심으로 진행되는 상호 경쟁의 한 방식이다. 이러한 맥락에서 '컴퓨터 게임'이라고 하는 것은 어떠한 목적 하에 일정한 규칙을 중심으로 컴퓨터를 이용하여 진행되는 일련의 상호경쟁의 방식이라고 정의할 수 있다.

컴퓨터 게임은 하드웨어와 소프트웨어를 중심으로 다음과 같이 분류 할 수 있다.

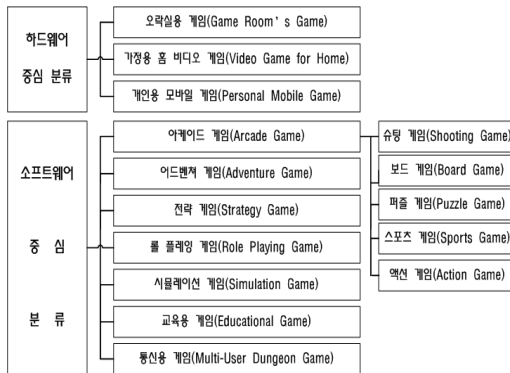


그림3. 컴퓨터게임의 분류
Fig.3. classification of computer games

최초의 컴퓨터 게임의 출발은 1972년, 미국 MIT내 타임셰어링 시스템에서 근무하던 그레고리 윅 이라는 사람이 "윅프"라는 텍스트(text) 기반 게임을 개발한 것이다.

같은 해에 윌리 코스터는 최초의 텍스트 기반 어드벤처 게임인 "어드벤처"를 만들게 되었는데, 이러한 텍스트 기반 게임들은 대개 Main Frame Terminal에서 ASC II 코드로 만들어진 그래픽을 보면서 직접 텍스트 명령을 입력해

게임을 진행하였다.

이와 같은 텍스트 기반의 게임시대에서 이른바 "조크(Zork)"가 등장하면서 컴퓨터 게임은 그래픽 기반의 게임시대를 맞이하게 된다. 이는 MIT의 데이브 레블링과 마크 블랭크가 1977년 처음 개발한 "미로"게임으로 인포컴(infoCom)이라는 게임회사를 만들게 되었고, 1981년 메인 프레임의 마지막 업데이트 버전에서 처음으로 1MB의 벽을 돌파하게 되었다.

이후 1980년에 윌리엄스 부부는 온라인시스템즈라는 회사를 만들고 "미스터리 하우스"라는 그래픽과 텍스트를 결합한 최초의 애플 II용 게임의 히트로 1983년 CGA 그래픽 기능을 갖춘 "PC jr."라는 컴퓨터를 내놓은 IBM의 지원을 받아 킹 퀘스트를 제작 엄청난 판매고를 기록했다.

1983년 개리엇은 오리진 시스템을 창업하고 한 사람의 플레이어가 4명의 모험가를 제어할 수 있는 "울티마III"를 발표하였고, "울티마IV"에서는 가상 인격체인 "아바타(Avatar)"를 게임에 도입해 본격적인 롤플레이팅 게임(RPG : Roll Playing Game)의 출발을 알렸다.[9]

이러한 컴퓨터 게임의 산업적 측면에서의 주된 성장은 1978년 일본에서부터였다. 이는 전자오락실을 중심으로 게임에 대하여 대중이 지대한 관심을 나타내기 시작하게 되었기 때문이다.

1990년대 이후 개인용 컴퓨터(PC : Personal Computer)의 보급과 2000년대에 들어서면서 불어닥친 인터넷의 대중화는 게임 산업에 막대한 영향을 끼치게 되었다.

1997년 울티마 온라인 이후로 전 세계적으로 네트워크 게임의 열풍을 몰아온 것은 1998년에 출시된 블리자드(Blizzard)의 "스타크래프트(Starcraft)"였다.[10]

이것은 "배틀넷(Battlenet)"을 통해 다수의 사용자가 동시에 게임을 즐기도록 함으로써 전 세계적으로 수많은 스타크래프트 중독자들을 양산했으며, 이후 지금까지 게임의 산업화에 많은 영향을 미치게 되었다.

우리나라의 경우에는 개인용모바일 게임과 통신용 게임(일명 머드 게임)을 중심으로, 이러한 기본적인 게임 형태에 전략 게임을 결합한 다중접속 온라인 역할 수행 게임(MORPG : Massively Multi-Player Online Role Playing Game)[11]을 중심으로 하여 비약적인 발전을 거듭하고 있다.

특히 '리니지'로 대변되는 국내 온라인 게임의 세계시장에서의 진출과 성공적 정착은 지금까지 우리에게 많은 부를 안겨주었으나, 삼국지나 수호지 등으로 대변되는 독창적 스토리 라인(Story Line)을 보유한 중국 등의 후발업체들의 도전으로 인해 또 다른 시험을 받고 있는 현실이다.[12]

그러나 오늘날 네트워크 발전과 게임기술의 발전, 하드웨어

어적인 성능향상이 결합된 온라인 게임은 단순히 “놀이”나 “오락”이라는 단일영역에 국한되지 않고 게임에 대한 인식의 변화, 교육용 게임의 등장, 문화산업에 대한 각국의 인식제고에 발맞추어 계속적으로 발전하리라 전망된다.

3.2 온라인 게임의 분쟁 현황

온라인 게임에서의 분쟁 현황을 살펴보면, 다음과 같은 세 가지 유형으로 대별할 수 있다.[13]

첫째, 온라인 게임의 표절분쟁이다. 어떤 게임업체가 오픈라인 상의 전통놀이를 온라인 게임으로 프로그램화하여 프로그램등록을 하고 웹사이트를 통해 서비스를 제공하여 폭발적인 인기를 끌게 되면, 동종 경쟁사들이 유사한 프로그램을 개발하여 서비스를 제공하게 되고, 이에 대해 프로그램 등록업체가 불법복제 또는 프로그램 도용을 주장하며 서비스 중지를 요청하는 것이다.

둘째, 라이선스 계약의 한계와 관련한 분쟁의 유형이다. 이는 대중으로부터 인기를 획득한 원작물을 원작자와 원작 사용계약을 맺은 이후 이를 온라인 게임화하여 게임이 오히려 원작 이상 가는 인기를 얻게 된 경우에, 게임업체가 관련 아이템들을 캐릭터 개발을 한다거나, 해외진출을 시도할 때에 원작자가 그것은 처음 원작사용계약의 범위를 넘는 것이라 하면서 원작의 사용중지를 요청하는 분쟁의 형태이다.

셋째, 상표 및 부정경쟁행위와 관련한 분쟁의 유형이다. 이는 캐릭터 및 애니메이션 산업과 마찬가지로 고객흡인력이 있는 기존의 만화 및 캐릭터를 선 상표 출원하여, 등록상표는 상표권에 대한 분쟁으로 그리고 등록되지 않는 상표는 부정경쟁방지법위반을 근거로 분쟁이 발생되게 되는 것이다.

IV. 온라인게임의 분쟁사례

온라인 게임의 분쟁 현황에 관한 대표적인 사례는 다음과 같다.[14]

4.1 리니지 사건

본 사건은 상표권과 관련하여 쟁점이 된 사건으로써,[15] 청구인이 2000년 12월 29일 엔씨소프트의 ‘리니지’라는 상표등록은 원작자의 사전 동의 없이 무단으로 한 것이므로, 상표법 제7조 제1항 제4호 “공공의 질서 또는 선량한 풍속을 문란하게 할 염려가 있는 상표” 또는 제7조 제1항 제11호 “상품의 품질을 오인하게 하거나 수요자를 기만

할 염려가 있는 상표”, 그리고 제7조 제1항 제12호 “국내 또는 외국의 수요자간에 특정인의 상품을 표시하는 것이라 고 현저하게 인식되어 있는 상표와 동일 또는 유사한 상표로서 부당한 이익을 얻으려 하거나 그 특정인에게 손해를 가하려고 하는 등 부정한 목적을 가지고 사용하는 상표”에 해당되어 상표무효사유에 해당하는지의 여부가 문제가 된 사건으로 우리 법원은 이러한 쟁점을 모두 부인하였으며, 상표의 경우 주지저명하지 않은 경우에 상표의 부등록 사유가 되지 않으며, 상표의 효력은 그 지정상품 또는 서비스에 한정된다고 판시하였다.

4.2 IMPRESSION 사건

본 사건은 유사상표출원과 관련하여 쟁점이 된 사건으로써,[16] 미국의 온라인게임회사인 시에라 온라인(Sierra On-line, Inc)이 주식회사 엘지아이의 1994년 1월 15일 등록 상표 제283183호에 대한 불유사 판정 신청과 관련된 사건이다. 미국의 시에라 온라인사는 ‘컴퓨터게임 및 소프트웨어 및 게임메뉴얼’을 지정상품으로 하여 출원한 상표가 “CITY BUILDING SERIES”와 “IMPRESSION”이 표장의 상부와 하부에 분리되어 있다고 하더라도 이 사건 출원상표 중 도형부분과 문자부분은 이를 분리하여 관찰하면 자연스럽지 못할 정도로 일련 불가분적으로 결합되어 있다고 할 수 없고, 이 사건 출원상표의 문자부분 중 “CITY BUILDING SERIES”는 “도시빌딩을 건설하는 컴퓨터 게임의 소프트웨어 또는 메뉴얼”의 의미를 포함하고 있으며, 특히 “CITY BUILDING SERIES”는 “도시 빌딩 시리즈”라는 서술적 포장이므로 식별력이 없으며, 따라서 상표구성 중 식별력 있는 “인상적인 부분(요부)”인 “IMPRESSION”에 의하여 “임프레션스”로 호칭되고 “인상, 감명, 느낌” 등으로 관념된다. 인용상표인 엘지아이의 “IMPRESSION”은 글자 수는 다르나 호칭 및 관념이 유사한 것으로, 우리 법원은 시에라 온라인사의 출원상표와 인용상표는 도형의 유무, 문자의 배치형태 및 글자 수에 있어서 차이가 있어 외관은 비 유사하나 그 상표의 요부만으로 판단할 때는 유사하고, 지정상품류인 엘지아이의 ‘컴퓨터전자오락기구’와 유사하므로 상표법 제7조 제1항 제7호[17]에 의하여 등록될 수 없다고 판시하였다.

4.3 폴스방 사건

본 사건은 상표등록을 통한 부정경쟁에 관하여 쟁점이 된 사건으로써,[18] 2002년 10월 16일 설립되어 비디오콘솔 게임방 프랜차이즈 회사를 영위하는 회사인 체권자, 폴스방(PSBANG.COM, PS방, 폴스방닷컴, 폴스방, 폴스방.com)

이 채무자인 일본 법인 “소니컴퓨터엔터테인먼트(Sony Computer Entertainment)”의 한국 내 법인에 대해, 채권자가 이 사건 각 서비스표(채권자는 채무자의 ‘플레이스테이션2’를 이용하여 여러 사람이 함께 비디오 게임을 즐길 수 있는 게임방이라는 의미로 폴스방을 상표등록 함)의 상품권자이고 이 사건 각 서비스표는 채권자의 비디오콘솔 게임방 영업업을 표시하는 고유한 영업표지로 국내에 널리 알려져 있는데, 채무자가 제작 발행하는 잡지나 게임에서 이 사건 각 서비스표를 ‘채무자가 공급하는 이 사건 게임기를 이용한 게임방’이라는 의미로 한정하여 사용함으로써 부정경쟁방지 및영업비밀에관한법률 제2조 제1호 나, 다목(19)을 위반하여 채권자의 영업과 혼동을 불러일으키거나 각 서비스표의 식별력을 손상케 하였고, 채권자의 각 서비스표의 식별력을 약화시켜 채권자의 상표법상의 권리를 침해하고 채무자의 영업을 방해하고 있으므로, 이로 인하여 채권자가 입게 될 회복 곤란한 손해를 방지하기 위하여 가처분을 구하였으나, 우리 법원에서 기각되었다. 이는 부정경쟁방지 및영업비밀에관한법률에서의 주지성의 정도는 특정인의 상품을 표시하는 것이라고 수요자 간에 현저하게 인식되어 있는 것을 말하는 것으로서, 플레이스테이션은 이에 해당된다고 판단하고, 이는 이미 주지성을 가진 표를 먼저 상표등록을 하였다고 하더라도 이는 상표권 등록이 자타상품의 식별을 목적으로 한 것이 아니라 이에 편승하여 일반수요자의 혼동을 초래한 것은 권리남용에 해당한다고 판단한 것이다.

4.4 잭스키스 사건

본 사건은 초상권과 라이선싱에 관련하여 쟁점이 된 사건으로써, (20) 초상권자가 아닌 단지 초상권 사용자의 지위에서 초상권침해제품의 수입 및 판매금지를 구할 권리가 있는지 문제가 된 사안이다.

신청인은 1997년 4월 22일 국내 음악그룹인 잭스키스(SECHS KIES)의 매니지먼트사인 신청외 주식회사 대성기획으로부터 잭스키스에 관한 모든 초상권과 홍보관리권을 계약일로부터 1년간 일괄 위양 받았다. 그런데 주식회사 대성기획은 1997년 6월 9일 신청외의 제삼자와 사이에 캐릭터 사용계약을 체결하여 위 제삼자에게 잭스키스의 캐릭터를 이용하여 미니게임기 포켓케키를 제작, 판매하는 것을 허락하였다가 그 후 위 제삼자가 사용료 계약금을 지급하지 아니하였다는 이유로 1997년 9월 18일 위 캐릭터 사용계약을 해지하였으며, 한편 피신청인은 1997년 6월경 위 제삼자에게 포켓케키 게임기를 납품하기로 하는 계약을 체결하였는데, 위 주식회사 대성기획에서 위 제삼자에 대하여 캐

릭터 사용계약을 해지한 이후 직접 초상권 사용자인 위 주식회사 대성기획과 위 게임기 납품에 관한 합의를 하다가 결국 합의에 이르지 못하였고, 그 후 피신청인은 신청인이나 위 주식회사 대성기획으로부터 아무런 허락도 받지 아니하고 중국에서 제작한 위 게임기를 수입하여 국내에 판매하였다. 이에 신청인이 위 게임기의 수입판매 금지를 청구하였고 우리 법원은 이를 인용하였다.

V. 결 어

앞서 살펴본 바와 같은 분쟁사례들은 우리에게 많은 시사점을 던져주고 있다. 일례로 일반적으로 온라인 게임 개발자들은 자신들의 게임개발과 이에 따른 상표등록이 본인이 개발한 온라인 게임과 관련하여 전부 그 효력을 미치는 것으로 판단하기 쉽지만, 실무에서는 어디까지나 당해 상품에 한정하는 경우가 많고 특히 이와 같은 인식의 착오로 인한 절차적 미비는 유사 제품군의 출시 현상을 가져오고 있으며 이와 관련한 많은 분쟁이 발생하고 있다. 이의 대응에 있어서도 개별 법제에 산재하여 임기응변적인 조치를 하고 있을 뿐, 그 근본적인 대책 마련은 전무한 현실인 것이다.

또한 이와 같은 분쟁 사례와 함께 사용자 측면에서의 문제도 많이 발생하고 있는데, 온라인 게임과 관련된 사이버 테러의 문제들이 그 대표적인 예라고 하겠다.(21)

더욱이 온라인 게임과 관련된 문제는 작금의 청소년 이탈현상의 주요한 원인이 되고 있어 향후 우리 사회의 큰 문제점이 될 확률이 농후하다.

하지만 온라인 게임은 이미 우리 사회의 중요한 문화 아이콘의 하나로 자리매김하였고, 일본과 중국을 시발로 동남아시아 각국과 대중문화의 본고장이라고 할 수 있는 미국에 까지 불고 있는 한류 열풍의 중요한 테마로 작용하고 있으며, 우리의 대외 신인도 향상에 크게 이바지하고 있다. 또한 이러한 무형의 가치 창출과 함께 온라인 게임의 판매와 이 용료 수입 등 유형의 경제적 부까지 창출해주고 있다.

앞서 살펴본 바와 같이 이러한 온라인 게임의 순작용에 비해, 그 반작용에 대한 우리의 대비는 너무도 미흡한 현실이다.

이에 온라인 게임과 관련된 분쟁의 발생시에 그 판단 근거가 될 수 있는 해결의 통합적 기준이 조속히 마련되어야 할 것이다. 지금까지처럼 개별 사안에 대한 임시방편적 조치들로써는 기하급수적으로 팽창되어 가는 온라인 게임 산업의 발전을 뒷받침 해줄 수가 없다. 이러한 종합적 조치를 통하여 예방적 효과를 거둘 수 있음은 물론 관련 분쟁의 발생 시에 합리

적인 판단 근거로 작용하게 될 것이다. 또한 향후 국가전략산업으로써 한 단계 발돋움 할 수 있는 기회가 될 것이며, 학문적 부문에 있어서도 분야별 혹은 사용 주체에 한정하여 연구되어지고 있는 작금의 경향을 과감하게 탈피하여, 보다 더 다양한 부문에 있어서의 학제간 연구가 시도되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 사용 인원만도 1억여명 이상에 달하며, 온라인 게임 관련 매출액은 같은 해 영화 수출 총액 5570만달러의 10배가 넘는 수치라고 한다.: <http://www.mct.go.kr>
- [2] Sasser Virus는 독일 북부 바펜겐의 18살의 고등학생이 만든 것으로, 전세계적으로 유럽연합(EU) 집행위원회와 대만 우체국, 핀란드 은행 등 전세계 컴퓨터 약 1800만대에 영향을 끼친 것으로 추정되고 있다.: 디지털타임스, 2004.6.4.
- [3] 당 사건의 피해는 갑자기 심해진 게임내 락 현상, 인챈트 아이템에 대한 피해, 아이디·비밀번호 해킹 등 다양하게 나타났다.: 게임메카, 2005.8.13.
- [4] 서울중앙지법 민사 43단독 허성욱 판사는 4월 28일 지난 2004년 5월 발생한 '리니지2'의 개인정보 유출사건과 관련해, 게임업체인 엔씨소프트의 과실(過失)을 인정하고 원고 5명에게 각각 50만원씩을 지급하라는 판결을 내렸다. 당시 엔씨소프트는 리니지2를 업데이트하면서 사용자의 게임정보를 담은 파일인 '로그파일'을 암호화하지 않아 그해 5월 11일부터 16일까지 이 게임에 접속한 이용자들의 아이디와 비밀번호가 그대로 노출되는 사건이 발생했다.: 조선일보, 2006.4.29.
- [5] 경찰청 사이버테러대응센터 조사결과 지난해 10월부터 올 2월 14일까지 리니지 신규 계정 중 도용된 주민등록번호가 무려 100만개에 달하는 것으로 나타났다.: 매일경제, 2006.2.15.
- [6] 디지털콘텐츠산업백서 2005-2006, 한국소프트웨어진흥원, 2006.
- [7] The Online Game Market Forecasts, DFC Intelligence, 2006.
- [8] 스포츠조선, 2004.7.27.
- [9] 정기도, 「나, 아바타 그리고 가상세계」, 책세상, 2000.
- [10] 차원 편집부, 「스타크래프트 다시보기」, 서울대학교 언론정보학과, 「차원」, 제7호, 1999.
- [11] 네트워크를 통해 게임속 세계 안에서 다른 여러 사람의 캐릭터와 협동하거나 경쟁하면서 주어진 목표를 수행하는 게임이다. 대표작으로 '리니지', '뮤', '로한', '월드오브워크래프트' 등이 있으며 한국을 '온라인게임 중주국'으로 만든 주인공이다.: <http://www.mmorpg.com/discussion2.cfm>.
- [12] 남영호, 「중국온라인게임 퍼블리싱 산업의 가치사슬 분석 연구보고서」, 한국소프트웨어진흥원, 2004.
- [13] 문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠 계약 매뉴얼, 2006.
- [14] 한국게임산업개발원, 게임분쟁사례집, 2004.
- [15] 2000당2106, 상표등록 제466499호 무효심판
- [16] 2002허5098, 거절결정(상).
- [17] 선출원에 의한 타인의 등록상표(지리적 표시 등록단체 표장을 제외한다)와 동일 또는 유사한 상표로서 그 지정상품과 동일 또는 유사한 상품에 사용하는 상표.
- [18] 2004라363, 부정경쟁행위금지등가처분.
- [19] 나목 : 국내에 널리 인식된 타인의 성명·상호·표장 기타 타인의 영업임을 표시하는 표지와 동일하거나 이와 유사한 것을 사용하여 타인의 영업상의 시설 또는 활동과 혼동을 하게 하는 행위, 나목 : 가목 또는 나목의 규정에 의한 혼동을 하게 하는 행위 외에 비상업적 사용 등 대통령령이 정하는 정당한 사유 없이 국내에 널리 인식된 타인의 성명·상호·상표·상품의 용기·포장 그밖에 타인의 상품 또는 영업임을 표시한 표지와 동일하거나 이와 유사한 것을 사용하거나 이러한 것을 사용한 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하여 타인의 표지의 식별력이나 명성을 손상하게 하는 행위.
- [20] 97카합2954, 게임기수입및판매금지가처분, 서울지방법원 1997.12.24.
- [21] 더 자세한 내용은, 오태곤, 컴퓨터범죄의 국가간 대응방안에 관한 연구, 한국컴퓨터정보학회논문지 제10권 제3호, 2005. 참고.

저 자 소개



김영환
2000년 8월 조선대학교
행정학박사
2005. ~ 현재 :
조선대학교 사회과학대학 교수
관심분야: