테트리스 게임저작권 분쟁사

정 경 석
법무법인 두우 변호사

핵심 되는 말 :
테트리스, 비디오 게임, 컴퓨터 게임, 게임, 게임저작권, 라이선스, 알렉세이 파지노프

Key Words :
Tetris, Video Game, Computer Game, Game, Game Copyright, License, Alexey Pajitnov

정경석(Chong, Kyong Sok)
현재 법무법인 두우 청담사무소 변호사. ksc@lawdw.com 서울대학교 법과대학 졸업(1996). 영상물등급위원회 등급분류소위원(2001-2004). 추계예술대학교 문화산업대학원 출강(2002, 2003). LL.M in Intellectual Property Law & Policy, University of Washington School of Law(2004-2005).
저술 : "미국과 한국의 게임저작권 침해 사례 비교 연구(2005)", "게임저작물의 저작권침해(2005)", "엔터테인먼트 비즈니스 분쟁사례집(2004)", "게임과 법률(2004)" 등 다수. I would like to thank Mr. Jonathan Franklin, who was my professor at the class of "The Law and Business of Persistent Worlds" when I studied at the University of Washington School of Law. Mr. Franklin opened my eyes to the Video Game World and helped me a lot research various issues of the computer game law including this article. ksc@lawdw.com

목차

Ⅰ. 머리말
Ⅱ. 알렉세이 파지노프의 생애와 테트리스 게임의 탄생
Ⅲ. 테트리스 게임의 원리와 방식
Ⅳ. 테트리스 게임의 권리관계
Ⅴ. 맺음말

국문 요약

요즘은 다중접속온라인역할게임(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)이 큰 인기를 끌고 있지만, PDA나 핸드폰, 게임보이(Game Boy) 또는 디지털 시계의 작은 액정 모니터 화면을 통해서 쉽게 즐길 수 있는 퍼즐 게임류가 주는 재미는 그 작동 방법이 단순하면서도 언제 어디서나 혼자서 얼마든지 즐길 수 있기 때문에, 다른 비디오게임이나 컴퓨터게임과는 비교할 수 없다고 생각된다. 그와 같은 다양한 퍼즐 게임류 중에서 아마도 테트리스를 능가하는 게임은 전무후무할 것이다. 남녀노소를 불문하고, 동서양을 막론하고, 전세계를 풍미한 테트리스 게임은 그 동안 팔린 숫자만 해도 엄청나고 이를 변형한 게임도 수없이 등장하여 비디오게임 또는 컴퓨터게임의 역사에서 한 획을 긋는 중요한게임이다.

그러나 테트리스 게임은 구 소련이라는 특수한 상황에서 처음 개발되어 철의 장막(Iron Curtain)을 넘어 온 지구를 휩쓸 때까지 '저작권'과 '라이선스'라는 법적인 장애에 부딪쳐 큰 분쟁과 논란을 불러 일으켰고, 아직까지도 그 논란이 계속되고 있으며, 우리나라도 그 예외는 아니었다. 따라서, 게임산업이 급속한 성장을 보이면서 해외진출도 왕성하고 특히 게임산업에 대한 관심이 각별한 요즘 한번쯤 가장 단순한 게임이라고 할 수 있는 테트리스의 게임의 개발과 그 이용에 대한 이야기를 되돌아보는 것은 우리 게임산업계에도 큰 의미가 있을 것이라고 생각된다.

Ⅰ. 머리말

얼마 전 국내에서는 테트리스 게임의 저작권 침해와 관련하여 한참 논란이 인 적이 있다. 테트리스 게임의 저작권자로 알려진 미국의 더테트리스컴퍼니(The Tetris Company, LLC: 이하 "테트리스컴퍼니")[1]가 국내 에이전시를 통해 컴투스, 한게임, 넷마블과 계약을 체결하고는 이를 제외한 나머지 게임업체들에게 테트리스 게임 서비스 중지를 요청하는 내용증명을 보내면서 논란이 시작되었고, 국내 에이전시는 급기야 "'테트리스'라는 명칭과 위에서 아래로 떨어져 빈 곳을 채우는 방식의 게임에 대해서는 테트리스의 저작권을 침해하는 것으로 해석하고 있다."고 말해 변형 테트리스 게임도 법적으로 문제삼겠다는 입장을 분명히 했다.[1]

국내에서 벌어진 위와 같은 테트리스 게임 저작권 침해 논쟁은 저작권법적인 측면에서 '테트리스'라는 게임의 타이틀도 저작권법으로 보호를 받을 수 있는지, 위에서 아래로 떨어져서 빈 곳을 채우는 게임의 방식도 저작권에 의한 보호를 받을 수 있는지, 여러 가지 다양한 유형의 이른바 '변형' 테트리스의 경우 본래 테트리스의 2차적 저작권을 침해한 것인지 아니면 별개의 독립된 저작물로 보아야 하는 것인지 등 여러 가지 많은 쟁점을 갖고 있다.

그러나 테트리스는 1985년경 구 소련[2]의 수학자(mathematician)인 알렉세이 파지노프(Alexey Pajitnov[3])에 의해 창작된 이래 그 저작권이나 라이선스와 관련하여 알렉세이 파지노프와 구 소련 당국 사이에 분쟁이 있었고,[4] 미국 내에서도 과연 테트리스 게임의 저작물성이 있는 것인지 또는 많은 유사 테트리스 게임이 원래의 테트리스 게임의 저작권을 침해하는 것인지에 관해 여러 가지로 논란이 있었으나,[5]

1) 아이뉴스 2003년 4월 27일자 국순신 기자의 기사.

2) 구 소련은 소비에트 연방(Soviet Union)이라고도 하는데, 정식 명칭은 The Union of Soviet Socialist Republics(소비에트 사회주의 공화국 연방)이고, U.S.S.R.로 약칭하기도 한다. 러시아어로는 C.C.C.P.로 줄여서 부르기도 한다. 소비에트 연방은 1922년에 설립되어 냉전시대의 한 축으로 큰 힘을 발휘하였으나, 1991년 해체되어 15개의 독립된 국가로 나뉘었다. 러시아는 소비에트 연방의 중심국가였으나, 해체 후 그 역할이 많이 감소되었다. 이하에서는 구 소련이라고만 한다.

3) Pazhitnov라고 쓰기도 한다. 러시아어로는 'Алексей Пажитнов'라고 한다. 이하에서 등장하는 러시아인들을 비롯한 등장인물들의 이름은 원어발음을 정확하게 한글로 옮기지 못했을 수도 있음을 미리 밝혀 둔다. 따라서 외국어를 처음 한글로 옮길 때 괄호 안에 영어 명칭을 병기하여 두도록 하겠다.

4) 테트리스 게임의 개발과정이나 그 비즈니스에 대해서는 David Sheff, "Game Over", Random House, Inc.(1993) 292-348면이 가장 자세하게 잘 서술하고 있다. 그 이후의 테트리스 게임과 관련된 자료들은 대부분 David Sheff의 위 저서를 참고한 것으로 생각되고, 거기에서 더 나아간 것은 없다고 생각된다. 아타리 게임즈의 웹사이트(http://www.atarihq.com/tsr/special/tetrishist.html)에 있는 "The Tetris Saga"는 테트리스 게임의 개발과 이용과정에 대하여 시간순서에 따라 년도별로 잘 요약하여 서술하고 있다. 테트리스 게임을 둘러싸고 벌어졌던 Blue Planet Software, Inc. v. Games International, LLC. 사건이나 Tengen, Inc. v. Nintendo of America, Inc. 사건의 판결문도 테트리스 게임과 관련되어 법원에서 인정된 사실관계의 일부를 살펴볼 수 있기는 하다.

5) 극단적으로 테트라미노(tetramino)가 떨어져서 즐기는 게임은 고대 로마에서 비롯된 게임의 방식으로 보호받을 수 없고, 단지 '테트리스' 명칭 자체만 상표법상 보호받을 수 있을 뿐이라는 주장도 있다. 소송이 제기되지 않는 이유는 여러 가지로 생각해 볼 수 있으나, 테트리스 게임 서비스를 큰 규모로 제공하는 업체들은 대부분 정식 라이선스를 받았고, 라이선스를 받지 않고 서비스를 제공하는 업체들은 적은 규모의 업체이기 때문이라고 생각된다. 따라서 위와 같은 업체들에게는 대개 경고장(cease and desist letter)을 보내어 서비스 중지를 요청한다. 소송을 제기했을 경우, 저작물성 여부나 저작권 귀속 여부, 저작권 침해 여부 문제가 원고의 입장에서는 큰 부담이 될 수도 있다.

직접적으로 테트리스 게임의 저작권침해를 이유로 소송이 제기되어 법원까지 가게 된 적은 없는 것으로 보인다.[6]

우리나라의 게임서비스 제공업체들이 테트리스컴퍼니와 성급히 라이선스 계약을 체결한 것에 대해서는 다른 게임서비스 제공업체와의 경쟁에서 미리 '불법서비스'라는 불명예스런 꼬리표를 떼고 테트리스 게임 서비스에서 독점적인 지위를 차지하기 위해 고액의 로열티까지도 불사하였다는 비난이 있기도 하다.[7] 그러나 필자는 만약 우리나라 게임서비스 제공업체들이 테트리스컴퍼니의 요구에 응하지 아니하였다면 어떻게 되었을까라는 상상을 해 본다. 테트리스컴퍼니가 과연 국내 법원에 소송을 제기했을까라는 생각도 들고, 실제 이 사건이 민사적으로든 형사적으로든 국내 법원에 계류되었다면, 위 소송은 전세계적인 주목을 받았을 것이다. 이 경우, 우리 법원이 과연 테트리스 게임의 저작물성을 인정하였을지, 인정하였다면 그 저작권의 보호범위를 어디까지 인정하였을지도 매우 궁금하기만 하다.

비디오게임 또는 컴퓨터게임의 역사가 얼마되지 않지만, 테트리스처럼 짧은 기간에 남녀노소를 불문하고 전세계적인 인기를 끈 게임도 전무후무하리라고 생각된다.[8] 따라서 위와 같은 게임이 개발되어 전세계에 보급되기까지의 과정을 살펴보는 것은 국산 게임의 개발이나 그 이용에 있어서도 시사하는 바가 매우 클 것이다. 물론, 테트리스가 구 소련이라는 공산국가에서 개발되었다는 특수한 상황이 있기는 하지만, 철의 장막(Iron Curtain)을 넘어 전세계로 퍼져나가기까지 구 소련 당국의 관료와 서구의 게임 비즈니스맨들과의 협상과 계약과정은 무슨 첩보전이나 게임처럼 흥미진진하다. 라이선스도 받지 않은 상황에서 게임이 먼저 출시되고, 다시 서브라이선스(sublicense)까지 이루어진데다가 게임의 플랫폼까지 얽혀져 복잡한 권리관계가 계속 되고, 라이선스 계약서의 문구 하나가 나중에 분쟁의 불씨가 되어 관련된 회사의 운명이 뒤바뀌는 과정을 지켜보노라면, 우리의 게임업계에 타산지석으로 시사하는 바가 클 것이라고 생각된다.

이에 본고에서는 테트리스라는 하나의 게임이 누구에 의해 어떻게 개발되었고, 그 게임의 원리는 어떠하며, 개발된 이후 어떻게 이용되었으며, 그 과정에서 법적인 문제점은 무엇이고, 어떤 법적 분쟁이 일어

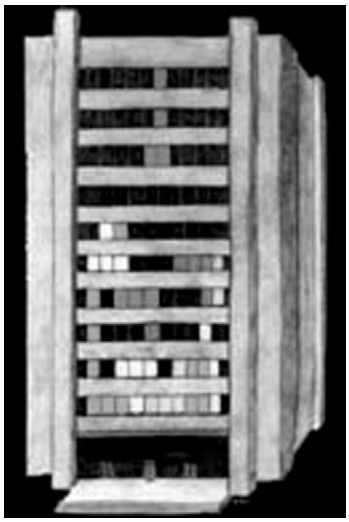
6) Judy DeMocker, "Tetris Pressures Game Act-Alike", Wired News, 1998년 12월 4일자. 위 기사에 따르면 알렉세이 파지노프는 다음과 같이 말했다고 한다. "만약 어떤 사람이 떨어지는 모양과 아무런 관련이 없는 게임을 만들었다면, 우리는 이에 대해서 상관하지 않을 것이다. 그러나 어떤 사람이 별로 중요하지 않은 특징과 함께 그 게임을 계속 반복하고 이를 테트리스나 또는 이와 비슷한 명칭으로 부른다면, 그는 그 게임에 대한 우리의 권리를 침해하고 있는 것이다." 그렇다면 위 기사에서 언급한, 알파벳 도형이 떨어지면서 그 조합을 맞추는 이른바 'Alphatris' 게임은 본래 테트리스 게임의 저작권을 침해한 것인가?

7) 또한 최근에는 위 라이선스 계약이 만료되는 시점에 한 국내업체가 테트리스컴퍼니에 고액의 로열티를 제시하면서 라이선스를 따내려고 했다는 보도가 있었다. 적법한 라이선스(license)를 따내어 게임서비스를 제공하는 것까지는 좋으나, 과연 테트리스게임의 저작권이 알렉세이 파지노프나 엘로그 또는 BPS나 테트리스컴퍼니 중 누구에게 있는지, 저작권 귀속과 관련하여 권리의 연속성(chain of title)이 있는지, 나중에 혹시 테트리스 게임의 저작권 관련 분쟁이 일어날 경우 라이선시(licensee)를 보호하기 위한 안전장치는 있는지, 다른 제3자가 테트리스 게임의 저작권을 주장할 경우에는 어떻게 할 것인지 등등 법적인 안전장치를 마련해 두었는지에 대해서는 의문이다.

8) 테트리스는 이제까지 8,000만 장 이상이 팔렸고, 60여 개 이상의 플랫폼(platform)으로 이용가능하다고 한다. 어른 아이 할 것 없이 테트리스 게임에 중독되자, 미국의 한 상원의원은 테트리스가 구 소련이 미국을 무력화시키기 위한 음모라고까지 했다고 한다. 알렉세이 파지노프는 테트리스 이전에도 여러 가지 퍼즐게임을 만들었고, 테트리스 이후에도 역시 Tetris2, Super Tetris, Welltris, Hatris, Pandora's Box 등 여러 퍼즐게임을 만들었으나 테트리스만큼 인기를 끌지는 못한 것 같다.

나게 되었는지 등을 살펴보고자 한다.[9]

Ⅱ. 알렉세이 파지노프의 생애와 테트리스 게임의 탄생[10]



미국 브라운 대학(Brown Univ)의 라 바스틸(La Bastille) 과학 도서관. 건물 전체가 하나의 테트리스 게임이다.

1956년 러시아에서 태어난 알렉세이 파지노프의 아버지는 미술과 연극 비평가였고, 그의 어머니는 신문 등에 글을 기고하는 사람이었다. 어린 알렉세이 파지노프는 수학과 영화에 매우 많은 관심을 보였는데, 그것은 위와 같은 부모의 직업적인 특성에서 기인한 것이기도 하고, 그 자신 또한 수학에서 매우 재능을 보인 학생이기도 하였다. 알렉세이 파지노프는 14세 때 시(市)에서 주관하는 수학경연대회에서 우승을 하기도 하였고, 3년 동안 학교에서 특별수학프로그램에서 수학을 공부하기도 했다. 알렉세이 파지노프가 15세가 되던 해 여름, 그는 처음으로 컴퓨터 앞에 앉게 되었고, 그의 첫 프로그램인 숫자 게임을 만들었다.

알렉세이 파지노프는 구 소련의 기술대학의 하나인 모스크바 항공연구소(Moscow Institute of Aviation)의 수학응용분과에서 자리를 얻게 되는데, 그 곳에서 가르치는 것을 즐기다가 갑자기 이를 그만두게 된다. 그것은 수학에 대한 그의 열정이 다른 새로운 것에 의해 대체되었기 때문이었는데, 다른 새로운 것이란 바로 숫자와 게임, 프로그램 언어, 그리고 수학적인 논리가 무한대로 탐구되는 컴퓨터 안에서 발견한 새로운 세상이었다. 이와 같은 새로운 관심은 알렉세이 파지노프로 하여금 새로운 직업을 갖게 하였는데, 그것은 구 소련 정부의 뛰어난 연구 및 개발 연구소 중의 하나인 모스크바 과학 아카데미[11]의 컴퓨터 센터(Computer Center of the Moscow Academy of Sciences[12])에서의 일이었다.

그곳에서 알렉세이 파지노프는 구 소련의 고전적인 컴퓨터인 일렉트로니카(Electronica) 60에 열중하게 되면서 계속 되는 진한 커피와 줄담배 속에서 인간의 소리를 인식하는 컴퓨터의 인공지능과 능력에 대

9) 다만, 알렉세이 파지노프는 구 소련(Soviet Union)의 국민으로서 테트리스가 개발될 당시 공산주의 국가의 특성상 사유재산이 인정되지 않고, 구 소련의 저작권법도 제대로 정비되어 있지 않았으므로, 법적인 문제점은 주로 우리의 저작권법이나 또는 미국의 저작권법에 비추어 살펴보기로 한다.

10) 이하의 내용은 David Sheff, "Game Over", Random House, Inc.(1993) 296면 이하를 주로 참조했다.

11) 'Russian Academy of Sciences' 라고도 한다.

12) 'Computer Center of the Academy of Sciences' 라고도 하는데 줄여서 'CCAS' 라고도 부른다.

2004년 2월 12일 영국 BBC Four에서는 "Tetris : From Russia With Love"라는 다큐멘터리 프로그램을 방영했다. 'From Russia With Love'는 테트리스 게임이 처음 출시될 때 구 소련 정부가 사용한 광고 문구인데, David Sheff의 'Game Over'의 제12장 제목이기도 하다.

해 탐구하였고, 그 과정에서 필연적으로 게임과 퍼즐을 만들게 되었다. 알렉세이 파지노프에게 있어서 퍼즐이란 자연과 감정, 그리고 생각의 패턴(pattern)을 반영하는 은유와 거울이었다. 젊은 수학자인 알렉세이 파지노프는 컴퓨터가 인간의 의식을 본뜰 수 있다는 믿음하에 컴퓨터에 의지하게 되었다.

어느날 수족관을 방문한 알렉세이 파지노프는 가자미와 넙치 등이 그의 눈앞에서 색깔을 변형시키는 모습을 보면서 위와 같은 자연의 위대한 발명을 퍼즐에 사용하는 것을 상상하면서 이에 매혹되었고,[13] 색깔과 모양을 바꾸면서 숨기는 변형조각(chameleon pieces)을 꿈꾸게 되었다. 또한 알렉세이 파지노프는 어느날 조용한 거리를 걷다가 도자기로 만든 인형, 종이 우산, 동으로 만든 향로 등 수입된 장식용 패물이 전시된 곳을 지나게 되었다. 그곳에서 알렉세이 파지노프는 점토 항아리에서 중국산 부채를 꺼내었는데, 주름을 펴는 순간 부채 안에 숨겨져 있던, 금색 불꽃에 둘러싸여 있던 진홍색 학이 나타났다. 알렉세이 파지노프는 그 순간 게임 속에서 인간의 인식(recognition)을 재창조한다면 매우 흥미진진할 것이라고 생각하였다.

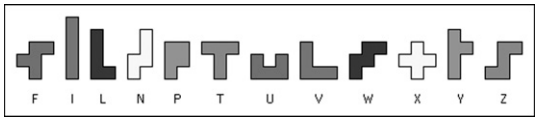
한편, 알렉세이 파지노프는 미국의 솔로몬 골롬(Solomon Golomb)이라는 수학자가 개발한 기하학적인 게임인 펜토미노(Pentomino)[14]라는 것에 대해 알게 되었는데, 펜토미노 게임이란 5개의 동일한 정사각형 조각으로 구성된 아래의 영어 알파벳 모양의 12가지의 글자 조각을 이용해서 하나의 직사각형(rectangle)을 만드는 게임이다.

어느 작은 장난감 가게에서 펜토미노 게임을 발견한 알렉세이 파지노프는 위 게임을 해 보고는 이를 컴퓨터 게임화하면 좋겠다는 생각을 하게 되었으나, 실제로 펜토미노의 조합을 실험해 보는 과정에서 보다 간단한 즉, 4개의 정사각형 조각으로 구성된 글자 조각을 생각해 내게 되었고, 그 게임은 4를 의미하는 그리스어 'tetra'를 사용하여 'Tetris'라고 명명하였다.

여기서 테트리스 게임 명칭의 법적인 의미를 살펴보면, 첫째로 '테트리스' 명칭 자체는 저작물로 보기 어렵다. 일반적으로 제호, 타이틀 등은 저작권법의 보호를 받을 수 없는데, 이는 아무리 창작성이 있다고

13) 나중에 알렉세이 파지노프는 친구인 블라디미르 포힐코(Vladimir Pokhilko)와 함께 '엘 피쉬(El-Fish)'라는 수족관 게임을 만들기도 한다. 엘 피쉬는 도스(DOS)기반의 컴퓨터게임으로 오늘날 Sim게임류의 원조격이라고 한다. 엘 피쉬 게임에 대해서는 Dan Ruby, "Maxis' El-Fish: From Russia With Gills", Wired News, 1993년 5/6월 제1.02호 참조.

14) 'pent-' 또는 'penta-'는 숫자 '5'를 의미하는 접두어이다. 따라서 미국 국방성을 지칭하는 Pentagon은 원래 의미가 '오각형'으로서 미국 국방성 건물이 오각형으로 되어 있기 때문에 그러하다. 'mono'는 숫자 '1'을 의미하기 때문에 정사각형이 하나만 있는 것은 'monomino', 두 개가 있으면 'domino', 세 개가 있으면 'tromino', 네 개가 있으면 'tetromono', 여섯 개가 있으면 'hexomino', 일곱 개가 있으면 'heptomino', 여러 개가 있으면 'polyomino'라고 한다. '-mino' 앞에 있는 단어들은 모두 해당 숫자를 의미한다. 펜토미노는 고대 로마에서 유래된 퍼즐게임이라고 한다.



다섯 개의 정사각형 조각이 만든 12가지의 알파벳 모양. 결국 위 12가지 글자 모양에 사용된 총 정사각형의 숫자는 5 x 12 = 60 개이다.

하더라도 제호나 타이틀 등에 나타난 창작성은 그 정도나 양에 있어서 저작권법의 보호를 주기 어렵기 때문이다.[15]

둘째로 '테트리스' 라는 명칭이 상표로서 보호를 받을 수 있는가의 문제인데, 우리 상표법상 상표로서 보호를 받으려면 상표로 등록되어야만 하므로, 우선 그 등록가능성 여부가 문제될 수 있다. 미국에서는 엘로그(Elorg) 또는 엘로그사[16]가 비디오게임 카트리지(cartridge)나 비디오게임 작동을 위한 소프트웨어, 휴대용 비디오게임 등에 'Tetris' 를 상표로서 등록하였고,[17] 우리나라에서는 몇몇 기업들이 컴퓨터 오락기구나 컴퓨터 프로그램, 온라인게임 제공업 등에 '테트리스' 를 상표로 출원한 적이 있으나 모두 거절된 바 있다.[18]

거절된 이유는 정확하게 알 수 없으나, 기본적으로 우리나라 특허청은 '테트리스' 또는 'Tetris' 가 이미 타인 또는 특정인의 상품을 표시하는 것이라고 수요자간에 현저하게 인식되어 있다고 판단하고 있는 것으로 생각된다.[19] 따라서, 설령 '테트리스' 또는 'Tetris' 의 정당한 권리자 또는 적법한 권리자는 국내에서 '테트리스' 또는 'Tetris' 명칭에 대해 상표권을 취득할 수 있다고 생각되고, 설령 상표등록이 되지 않더라도 '테트리스' 라는 명칭이 국내에 널리 인식된 타인의 상품임을 표시한 표지로서 인정된다면 부정경쟁방지 및 영업비밀 보호에 관한 법률에 따른 보호도 받을 수 있을 것이다.[20] 다만, '테트리스' 라는 명칭이 수요자간에 특정인의 상품을 표시한다기보다는 '위에서 아래로 떨어져 내려 짝을 맞추는 게임' 을 일반적으로 지칭할 정도로 보통 명칭화하여 그 식별력이 없어진 것은 아닌지 하는 의문은 있다.

테트리스 게임이 1986년 출시된 이래 예견된 바대로 전세계적으로 선풍적인 인기를 끌었으나, 알렉세이 파지노프는 구 소련의 국민이었기 때문에 테트리스 게임의 개발자라는 이름과 명예를 얻었을 뿐 게임의 라이선스 비즈니스로 인한 로열티 수입은 얻지 못했다. 그러다가 알렉세이 파지노프는 테트리스 게임

15) 37 C. F. R. § 202.1은 "Words and short phrases such as names, titles, and slogans; familiar symbols or designs; mere variations of typographic ornamentation, lettering or coloring; mere listing of ingredients or content."라고 규정하고 있다.

16) ' Electronorgtechnica' 의 줄임말로서 구 소련에서 하드웨어와 소프트웨어의 수출입을 관장하는 조직인데, 나중에 미국 델라웨어주법에 따라 동일한 명칭으로 엘로그사(Elorg LLC of Delaware)를 설립하기도 한다. 이하에서 보는 바와 같이 테트리스 게임의 라이선스 과정에는 알렉세이 파지노프 외에 이 엘로그가 깊이 관여되어 있고, 나중에는 알렉세이 파지노프와 엘로그가 저작권의 귀속 여부를 놓고서 분쟁을 벌이기도 한다.

17) 우리나라에서는 과자류 등에서는 '롯데테트리스' , 축산가공품류, 수산물류, 화학품, 약품류, 의류, 신발 등에서는 '테트리스' 가 상표로 등록되어 있는데, 독일의 화학기업인 바스프(BASF)사가 미국과 한국에서 동일한 명칭으로 제초제 등에 상표등록을 한 점이 눈에 띈다.

18) (주)아이비에스넷 또한 '배틀테트리스' 를 컴퓨터프로그램을 지정상품으로 하여 상표출원하였으나 2003년 4월 7일 역시 거절결정을 받았고, (주)네오위즈가 '커플테트리스' 상표를 컴퓨터오락기구 등을 지정상품으로 하여 출원하였다가 특허청으로부터 2003년 6월 25일 거절사정을 받았으며, (주)엔씨소프트도 온라인게임제공업 등에 '테트리스' 상표를 출원하였으나 2003년 8월 25일 거절결정을 받은 바 있다.

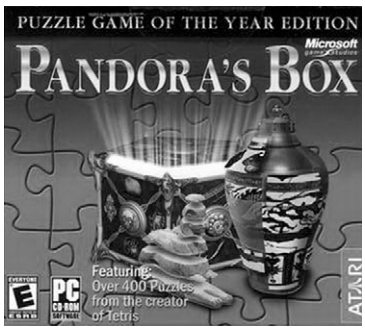
19) 상표법 제7조 제1항 제9호, 제10호, 제11호 또는 제12호가 그 거절사정이유로서 거론될 수 있을 것이다. 다만, 위 조항들에서의 '타인' 또는 '특정인' 이 누구인가라는 문제는 여전히 있다.

20) 제2조 제1호 가.목 또는 나.목 참조.

사업가인 헹크 로저스(Henk Rogers)의 도움을 받아 1991년 블라디미르 포힐코(Vladimir Pokhilko[21])와 함께 미국으로 이민을 가게 되고, 미국 캘리포니아주 샌프란시스코에 기반을 둔 아니마텍 인터내셔널사(AnimaTek International, Inc)라는 회사를 설립하여 미국 서부에서 소프트웨어 개발 등의 사업을 잠시 하기도 하였다. 그러나 아니마텍 인터내셔널사의 사장으로 일하던 블라디미르 포힐코는 회사의 경제적인 어려움을 견디다 못해 결국 1998년 9월 22일 12살 된 아들과 39살의 아내를 살해하고는 그 자신도 자살하는 비참한 최후를 맞게 된다.[22]

한편, 미국으로 이민 온 알렉세이 파지노프가 최종적으로 선택한 곳은 어디일까? 미국의 컴퓨터 관련 회사 중 구 소련의 컴퓨터 프로그래머를 영입해 간 곳은 어디일까? 바로 마이크로소프트사이다. 알렉세이 파지노프는 1996년 10월부터 미국 워싱턴주 레드몬드(Redmond)에 본사가 있는 마이크로소프트사에서 게임프로그래머로 일하고 있는데, 슈팅게임을 좋아하지 않는 알렉세이 파지노프는 여전히 'Pandora's Box' 라는 게임과 같은 퍼즐게임에 관심을 갖고 있다.[23]

Ⅲ. 테트리스 게임의 원리와 방식



Pandora's Box 게임. Jigsaw Puzzle이다.

심리학에서는 7개의 숫자, 7개의 모양, 7가지의 개념과 같이 인간이 한 번에 처리할 수 있는 것은 일곱 개라는 이론이 있다고 한다.[24] 알렉세이 파지노프도 7개의 테트리스 모양은 즉시 인식될 수 있고, 그것에 대한 반응도 직감적이라고 생각하였다. 알렉세이 파지노프가 테트리스 게임을 만들 당시 모스크바 과학아카데미 컴퓨터 센터에서 사용하던 일렉트로니카 60은 아무런 그래픽 기능이 없었기 때문에, 알렉세이 파지노프가 맨 처음 만든 테트리스 게임은 컴퓨터 모니터 화면의 위에서 생성되어 나오는 퍼즐조각이 천천히 또는 빠르게 컴퓨터 모니터 아래쪽으로 떨어지면서 완벽하게 한 줄(row)을 형성할 경우 그 줄이 없어

21) 알렉세이 파지노프의 오래 된 친구로서 임상 심리학자이다. 블라디미르 포힐코는 퍼즐을 심리테스트에 사용하고는 하였는데, 알렉세이 파지노프의 테트리스를 보자마자 큰 감명을 받았다고 한다. 어떤 문헌에서는 블라디미르 포힐코를 테트리스의 'co-author' 로 소개하기도 한다.

22) "Pushed Past the Brink", San Francisco Examiner, 1998년 9월 24일자.

23) Steven L. Kent, "Pandora's Inventor", The Seattle Times, 1999년 10월 17일자. Angela Gunn, "The creator of Tetris opens Pandor's Box" Seattle Weekly, 1999년 12월 9자. 구 소련의 과학아카데미의 컴퓨터센터의 성격이 마이크로소프트사와 다르기는 하지만, Pandora's Box의 저작권이 마이크로소프트사에 있음을 생각해 보면, 테트리스의 저작권도 위 컴퓨터센터에 있는 것은 아닐까?

24) David Sheff,, *id.* 299. 예컨대, 7개의 숫자로 이루어진 전화번호는 쉽게 기억할 수 있지만, 그 이상의 숫자로 이루어진 것은 기억하기가 쉽지 않은 것과 같다.

테트리스 게임 조각들. 4 개의 정사각형으로 이루어져 영어 알파벳 I, T, O, L, J, S, Z를 나타내고 있다. 'O'를 'Square', 'L'을 'Left Gun', 'J'를 'Right Gun', 'S'를 'Left Snake', 'Z'를 'Right Snake'라고도 한다.

지면서 성공하는 것이고, 그렇지 않을 경우에는 완벽하게 이루어지지 못한 줄이 하나의 벽이 되어 다시 처음부터 시작하여 화면을 가득 채울 때까지 계속되는 게임이었다.[25]

게임에 관한 고전적인 법적 관념은 "게임은 저작권법의 보호대상이 되지 않는다."는 것이다.[26] 그러나 여기서 말하는 게임이란 좀 더 정확하게 이야기하자면, 비디오게임이나 컴퓨터게임을 지칭하는 것이 아니라 '게임을 하는 방식(method of game)'을 의미한다. 즉, 게임을 하는 방식은 아이디어와 표현의 이분법(idea-expression dichotomy)에 의할 때, 아이디어의 영역에 속하는 것이기 때문에, 저작권법의 보호대상이 될 수 없다는 것이다. 그러나 이 경우에라도 게임을 구성하고 있는 최소한의 예술적인 표현, 예컨대, 게임보드나 카드의 그래픽 또는 게임을 설명하는 문자적 표현 등은 창작성이 있는 한 저작물로서 보호받을 수 있을 것이다.[27]

위와 같은 전통적인 카드게임이나 보드게임에 대한 접근 방법은 컴퓨터나 멀티미디어, 디지털 기술의 발달로 인하여 발생한 비디오게임 또는 컴퓨터게임에 적용할 경우 다소 복잡한 양상을 띠게 된다. 컴퓨터게임 또는 비디오게임은 모니터 화면을 통해서 나타나는 그래픽이 단순하게 고정되어 있지 않고 계속 움직이고 있고, 게임 사용자가 능동적으로 참여하여 진행시킬 수 있기 때문이다.[28] 특히, 이미 존재하던 게임을 비디오게임으로 만드는 경우뿐만 아니라 기존에 존재하지 않던 게임을 비디오게임으로 만들었을 경우에도 저작권으로 보호받을 수 있는지 또는 저작권으로 보호받는 범위가 어디까지인지에 관하여 논란이 있을 수 있다.

게임의 방식에 관한 저작권 분쟁 사례로 아주 오래 된 것은 Affiliated Enterprises, Inc. v. Gruber[29]가 있다. 위 사례에서 원고는 17세 이상의 성년이 자신의 이름이나 일련번호(serial number)를 특정한 기간에 특정한 장소(대개 영화극장이다)에서 등록하여 추첨을 통해 당첨될 경우, 일정한 금액을 갖게 되는 'Bank Night'이라는 일종의 복권(lottery) 게임을 만들어 진행하였는데, 극장 입장 티켓을 구입하는 것

25) 테트리스 게임의 작동원리에 대한 컴퓨터공학적인 복잡함과 그 분석에 대해서는 Erik D. Demaine, Susan Hohenberger, David Liben-Nowell, "Tetris is Hard, Even to Approximate", 2004년 7월 8일 참조.

26) "Copyright does not protect games" is an example of a principle of law that may have grown larger and more rigid than the facts of the seminal cases warranted. Thomas M. S. Hemnes, "The Adaptation of Copyright Law to Video Games" 131 U. Pa. L. Rev. 171, 174 참조.

27) Melville Nimmer & David Nimmer, 1-2 Nimmer on Copyright § 2.18 (2004년).,

28) 이와 관련하여 비디오 게임의 화면구성의 저작물성이나 그 저작물 침해에 관련된 사례들에 대해서는 정경석, "미국과 한국의 게임저작권 침해사례 비교연구", 게임산업저널, 한국게임산업개발원, 2005년 여름호, 74면 이하 및 "게임저작물의 저작권 침해", 인권과 정의, 대한변호사협회, 2005년 6월호, 54면 이하 참조.

29) 86 F.2d 958 (1st Cir. 1936). 우리나라에서는 게임의 방식은 저작권법에 의한 보호를 받지 않는다는 예로서 미국의 Landsberg v. Scrabble Crossword Game Players, Inc., 736 F.2d 485 (9th Cir. 1984) 사건을 주로 들고 있다.

이 위 복권 게임에 등록하거나 참가하는 데에 전제조건은 아니었고, 위 등록과 참가는 일반인들에게 공개된 것이었다.

원고는 위 게임을 영화 극장의 진작을 위해 미국 전역에서 활용하였고, 위 게임과 관련하여 필요한 등록 관련 책과 카드, 영화의 광고 및 위 게임의 성공적인 실행을 위한 지침이나 제안을 담은 서적도 판매하였다. 그런데 피고는 'Parlay Cash Night' 이라는 원고의 'Bank Night' 과 매우 유사한 게임 및 그 관련 자료를 갖고서 원고와 유사한 영업을 하였다. 이에 원고는 피고를 상대로 저작권침해를 주장하면서 소송을 제기하였다.

법원은 같은 주제(same subject)를 다루거나 공통의 소재(common source)를 다루는 데에서 오는 유사성만으로는 저작권의 침해를 인정할 수 없다는 원칙을 확인하면서 피고의 출판물에 쓰인 표현(language)이 원고의 출판물에서 쓰인 표현과 많은 부분에 있어서 실질적으로 동일하다는 사실만으로는 저작권침해를 인정할 수 없다고 하였다. 나아가 원고가 원고의 게임 시스템의 개발, 광고 등을 위해 많은 시간과 비용, 노력을 기울인 사실만으로는 추첨을 통해 당첨금을 지급하는 방법에 관해 독점적인 권리를 가질 수 없다고 하였다.[30] 아이디어(idea)나 계획(plan), 구조(scheme), 시스템(system) 등은 아무리 좋고 그 가치가 있다고 하더라도, 특허로서 권리보호를 받지 않고 일반에게 공개되는 순간, 공공의 재산(public property)이 되어 버리고 마는 것이다.

일반적으로 게임의 방식이나 규칙, 원리 등은 아이디어의 영역에 속하는 것으로서 저작권법에 의한 보호를 받지 못한다고 한다.[31] 따라서 일반적으로 널리 알려져 있는 게임을 컴퓨터게임으로 만들었을 경우 이는 단순한 아이디어로서 보호받을 수 없을 것이다. 그러나 일반적인 게임이 구체적으로 컴퓨터화하여 표현되는 방식은 보호받을 가능성도 있다. 예컨대, 포커를 뽑아서 노는 게임 그 자체는 저작권법에 의해 보호받을 수 없는데, 그것은 포커게임에 사용되는 카드의 숫자, 놀이의 연속(sequence of play), 베팅(betting)하는 방법 등은 포커게임에 본질적인 아이디어이기 때문이다. 그러나 포커게임을 컴퓨터화하는 과정에서 저작자는 카드에 시각적인 이미지를 추가하거나 다른 시청각적 요소를 가미할 수 있는데, 여기에 창작성이 있다면 이와 같은 부분은 별도로 저작물로서 보호받을 수 있을 것이다.[32]

한편, 위와 같은 일반적인 이론을 테트리스 게임에 적용하여 볼 때, 우선적으로 테트라미노 블록이 위에서 아래로 떨어져서 한 줄을 형성하여 소멸시키는 게임의 방식 또는 위에서 아래로 떨어져서 빈 곳을 채우는 게임의 방식이 저작권법에 의한 보호를 받을 수 있는지 문제된다. 즉, 이와 같은 방식이 테트라미노라

30) 이 점은 주의를 요하는 대목이다. 왜냐 하면 많은 비용과 노력을 들여 개발한 게임이라고 하더라도 그것이 반드시 특허나 저작권법에 의해 보호를 받을 수 있는 것만은 아니기 때문이다. 비용과 노력의 문제가 아니라 특허법, 저작권법이 요구하는 보호대상의 요건을 충족하였느냐의 문제이다.

31) 그밖에도 Chamberlin v. Uris Sales Corporation 56 F.Supp. 987 (S.D.N.Y. 1944) 사건에서 'Acy-Ducy' 게임과 관련된 규칙에 대해 하급심법원은 "It is very doubtful if rules of a game can, in any event, be copyrightable subject matter." 라고 하였고, 위 사건의 항소심에서 미국 연방항소법원 제2회 순회법원 Frank 판사는 두 게임의 규칙이 유사한 것은 공통의 소재에서 필연적으로 비롯된 것이라고 판시하였다.

는 일반적으로 알려진 공통의 소재를 이용하는 데서 오는 일반적인 게임의 방식으로서 단순한 아이디어의 영역에 속하는 것인지 아니면 테트라미노를 맞춰서 직사각형이나 줄(row) 또는 다른 도형을 만드는 것은 널리 알려진 게임이지만, 이를 컴퓨터화하는 과정에서 테트라미노를 위에서 아래로 떨어뜨려 한 줄(row)을 형성하여 한 줄을 소멸시키고 게임이 진행됨에 따라 떨어지는 속도를 달리하는 게임의 방식은 기존에는 없던 게임의 방식으로서 창작성이 있다고 보아 이를 저작권법으로 보호하여야 하는지 문제된다. 또한 여기까지는 모두 아이디어의 영역에 속하는 것으로서 저작권법이 미치지 않지만, 7개의 테트라미노의 색깔과 모양 그리고 그 외의 시청각적 요소는 창작성이 있어 저작권법의 보호대상이라고 볼 수도 있다.

이는 결국 저작권법의 근본적인 의문인 아이디어와 표현의 이분법으로 되돌아가게 되는데,[33] 만약 위에서 아래로 테트라미노를 떨어뜨려 테트라미노를 맞추어서 한 줄을 형성하여 소멸시키는 게임이 저작권법의 보호대상이라면, 테트라미노가 아닌 다른 모양을 떨어뜨려 한 줄 또는 다른 결합을 형성한 후 이를 소멸시키면서 즐기는 이른바 낙하게임은 모두 테트리스 게임의 저작권을 침해하는 것인지 논란이 될 수 있다. 그러나 만약 테트리스 게임의 위와 같은 방식이 저작권법에 의해 보호받을 수 없다면, 단지 테트라미노의 구체적인 색깔과 모양 또는 다른 시청각적 요소만이 저작권법의 보호를 받을 수 있을 뿐이고, 테트라미노가 아닌 다른 모양을 이용하거나 다른 조합 또는 결합을 이용한 낙하게임은 위 게임의 저작권을 침해하였다고 볼 수 없을 것이다.

얼마 전 우리나라 모바일 게임업계에서도 교통정리를 하는 게임에 관해 표절 논란이 있었는데, 이 또한 테트리스 게임과 마찬가지로 게임의 방식을 저작권법으로 보호할 수 있는가의 문제와 동일선상에 있다. 교통정리를 하는 방식은 일반적인 교통규칙에 따른 것이지만,[34] 이를 이용하여 컴퓨터게임을 만듦에 있어 구체적인 시가지의 표현이나 등장인물의 캐릭터는 저작권법의 보호를 받을 수도 있을 것이다. 다만, 한 가지 더 염두에 두어야 할 점은 교통정리를 하는 게임의 방식에 대한 저작권법의 보호는 모바일게임의 조그마한 액정화면을 통해서 교통정리를 하는 게임의 방식을 표현할 경우 그 표현이 매우 제한적일 수밖에 없

32) Raymond T. Nimmer, The Law of Computer Technology § 1:73 (2004년). 한편, 게임의 규칙도 창작성이 있을 수 있고, 그 창작성은 보통 비디오 게임의 그래픽 요소에 구현되는 경향이 있다는 견해는 Thomas M. S. Hemnes, id. 참조. 그러나 컴퓨터게임을 만드는 과정에서는 컴퓨터라는 매체의 한계와 그 소재가 된 장르 예컨대, 격투게임, 골프게임, 짝맞추기 등으로 인하여 설령 창작성이 있는 요소가 있다고 하더라도 그 창작성 있는 요소가 저작권법의 보호를 줄 수 없는 아이디어와 결합되어 결과적으로 저작권법의 보호를 받는 범위가 제한될 수 있는데, 이를 아이디어와 표현의 융합 또는 합체(merger)라고 한다. 이 때문에 비디오게임의 그래픽 요소와 관련되어 많은 논란 또는 소송이 있었고, 이 때문에 권리주장자가 승소하지 못한 사례가 많다. 그 구체적인 사례들에 대해서는 정경석, "미국과 한국의 게임저작권 침해사례 비교연구", 게임산업저널, 한국게임산업개발원, 2005년 여름호, 74면 이하 참조.

33) 아이디어와 표현을 구별하는 기준에 대해서는 여러 가지 이론이 있으나, 명확하게 그 선을 긋는 것은 거의 불가능에 가깝다고 보이고, 결국 구체적인 사건에서 개별적으로 판단될 수 있을 뿐이라고 생각된다. 게임에 있어서는 아이디어와 표현이 합체(merger)되어 있는 경우가 많을 것이다. "The copyrightability of computer game output also depends on drawing the distinction between ideas and expression in this environment. This distinction pertains to whether the game's output contains any expression that does not merge with the game's idea and whether copying some of the output constitutes infringement or merely takes the unprotected idea." Raymond T. Nimmer, id.

34) 그밖에도 여러 대의 차량을 주차하는 게임이나 여러 개의 다른 모양의 차량을 움직여서 통과시키는 게임도 이미 있어 왔다.

어 설사 그와 같은 게임이 저작권법에 따른 보호를 받는다고 하더라도 그 범위는 매우 제한될 수밖에 없다는 것이다.[35]

Ⅳ. 테트리스 게임의 권리관계

1. 테트리스 게임과 공동저작물

컴투스의 '트래픽'(상)과 게임빌의 '57분 교통정리'(하). 숫자키와 방향키를 통해 사거리를 지나는 차량들에게 신호를 보내는 방식의 게임이다.

테트리스 게임의 권리관계에 관해서는 먼저, 테트리스 게임이 알렉세이 파지노프 1인에 의해 창작된 것인지 아니면 그의 동료인 드미트리 패블로프스키(Dmitri Pavlovsky)[36] 및 바딤 게라시모프(Vadim Gerasimov)와 공동으로 창작된 것인지에 관해서 논란의 소지가 있다. 데이비드 셰프(David Sheff)에 따르면, IBM 호환 컴퓨터에서 이용할 수 있는 테트리스의 칼라 버전을 만들 때 바딤 게라시모프가 알렉세이 파지노프와 함께 두 달 가까이 일을 하였다고 하고, 드미트리 패블로프스키는 테트리스에 높은 점수를 추적할 수 있는 테이블을 추가하였다고 한다.[37]

그러나 바딤 게라시모프에 의하면, 테트리스 게임은 알렉세이 파지노프, 드미트리 페블로프스키, 바딤 게라시모프 3인에 의해 개발되었다고 주장한다.[38] 당시 16살의 고등학교 학생이던 바딤 게라시모프는[39]는 러시아 과학아카데미에서 IBM-PC와 함께 놀면서 일을 하고 있었고, 컴퓨터 프로그램을 쉽게 터득한 그는 다양한 컴퓨터 프로젝트들에 관한 일을 하는 것을 즐겼다. 이런 그를 알아 본 드미트리 패블로프스키는 그에게 함께 일할 것을 제안하였고, 바딤 게라시모프는 드미트리 패블로프스키가 주는 게임의 소스 코드를 받아서 PC용 버전으로 전환하는 작업을 하기도 하였다.

35) 이를 아이디어와 표현이 합체되어 있다고 한다.
36) Pevlovsky라고도 쓴다. Dmitri는 줄여서 'Dima' 라고도 한다.
37) David Sheff, id. 300.
38) 이하 바딤 게라시모프의 주장은 http://vadim.www.media.mit.edu/Tetris.htm 참조. 2005년 8월 1일 방문.
39) 바딤 게라시모프는 그 후 미국 MIT의 미디어 연구소에서 공부하고 연구하였으며, 2003년부터 오스트레일리아의 CSIRO ICT Center에서 Ph.D. 과정을 밟았다. 바딤 게라시모프의 이력에 대해서는 http://www.ict.csiro.au/staff/Vadim.Gerasimov/ 및 http://vadim.www.media.mit.edu/ 참조. 2005년 8월 3일 방문.

바딤 게라시모프

머지 않아 드미트리 패블로프스키는 바딤 게라시모프를 알렉세이 파지노프에게 소개해 주었고, 그들은 셋이서 팀을 이루어서 일을 하기로 하였으며, 바딤 게라시모프의 역할은 PC전문가, 프로그래머, 그래픽 디자이너였다. 그들의 계획은 사람들이 열중하는 PC용 컴퓨터게임을 12개 정도 만들어서 자신들이 개발한 하나의 시스템에 이를 통합하는 것이었는데, 어린 바딤 게라시모프와는 달리 알렉세이 파지노프와 드미트리 패블로프스키는 게임을 만들어서 판매하는 것에도 관심이 있었다.[40]

위 세 사람은 PC용 개발 툴(tool)을 만들고, 드미트리 패블로프스키와 알렉세이 파지노프에 의해 이미 만들어진 게임을 PC용으로 전환하고, 새로운 게임 아이디어를 개발하는 작업에 집중하였다. 이렇게 세 명이 팀이 되어 함께 일을 하고 몇 개월이 지난 후 알렉세이 파지노프는 테트리스 게임 아이디어를 생각해 내었는데, 세 명이서 만나기 전부터 알렉세이 파지노프는 이미 네 개의 정사각형으로 조합된 테트라미노 조각을 모니터 스크린에서 커서 키를 이용하여 움직이는 게임[41]을 만들었었다.

드미트리와 알렉세이

알렉세이 파지노프가 만든 테트라미노 게임이 테트리스 게임의 원형이 된 것으로 보이기는 하나, 그 게임의 내용이나 제작과정이 데이비드 셰프와 바딤 게라시모프가 설명한 것에 약간의 차이가 있기는 하다. 다만, IBM PC용 테트리스 게임을 만드는 데 있어 바딤 게라시모프가 상당히 많은 부분 기여한 것으로 생각되고,[42] 둘이서 게임을 즐길 수 있는 테트리스 버전 역시 바딤 게라시모프의 역할이 컸던 것으로 보인다. 한편, 위 세 사람 사이에는 명확한 약정이 없어 구체적인 관계를 파악하기 힘드나,[43] 테트리스 게임을 알렉세이 파지노프 1인의 단독저작물로 보기 어려운 측면이 많다. 바딤 게라시모프에 따르면, 나중에 테트리스 게임을 상업화하는 과정에서

40) 그러나 위 세 사람이 만든 게임들은 모두 실패했고, 알렉세이 파지노프는 테트리스를 제외한 모든 게임을 포기하는 결정을 내렸으며, 결국 그 결정이 위 팀의 해체를 가져왔다.

41) 일명 '생명공학(Genetic Engineering)' 이라고 불리는 이 게임은 테트라미노 조각으로 숫자(figure)를 만드는 게임이다. 위 '생명공학' 게임과 일렉트로니카 60용 테트리스 게임과의 관계는 분명치 않다.

42) 알렉세이 파지노프가 만든 일렉트로니카 60용 테트리스를 IBM PC용으로 전환한 것은 그 전환한 내용과 정도에 따라 결국 2차적 저작물의 관계에 있거나 또는 전혀 별개의 저작물이 될 것이다. 오리지널 IBM PC 버전 테트리스 게임은 바딤 게라시모프의 홈페이지에서 구할 수 있었는데, 테트리스컴퍼니의 저작권법위반 주장에 의해 삭제되었다고 한다.

43) 바딤 게라시모프는 다음과 같이 말하고 있다. "There were no 'straightforward business arrangement' between Pajitnov and myself."

알렉세이 파지노프가 찾아와서 급하게 계약서에 서명을 요구해서 그 전체적인 내용에 동의하지 않았지만, 서명을 해 주고 말았다고 한다.

우리 저작권법상 공동저작물이란 "2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것"을 말하는데,[44] 공동저작물의 저작재산권은 그 저작재산권자 전원의 합의에 의하지 아니하고는 이를 행사할 수 없으며,[45] 공동저작물의 저작재산권자는 그 공동저작물에 대한 자신의 지분을 포기할 수 있다.[46] 데이비드 셰프나 바딤 게라시모프의 진술에 따르면, 최소한 IBM PC용 테트리스 버전은 공동저작물에 해당되는 것으로 보이나, 결국 바딤 게라시모프가 서명한 계약서의 내용에 따르면,[47] 바딤 게라시모프는 그의 지분을 포기한 셈이다. 다만, 드미트리 패블로프스키와 블라디미르 포힐코도 테트리스 게임의 공동저작자인지는 불분명하다.

2. 테트리스 게임과 직무상 저작물

다음으로, 위 세 명의 내부관계는 별론으로 하더라도, 알렉세이 파지노프(또는 그 팀)가 구 소련의 과학아카데미에서 만든 테트리스 게임에 대해 저작권을 가질 수 있는가 하는 문제가 생길 수 있다. 왜냐 하면, 구 소련은 공산국가로서 사유재산을 전제로 한 저작권법이 있을 수가 없기 때문에, 구 소련 국민인 알렉세이 파지노프가 테트리스 게임을 사적인 재산으로 생각하고 타인에게 라이선스를 허여하여 로열티를 받는다는 것은 생각하기 어려운 일이기 때문이다.

상용화 되기 이전 오리지널 테트리스 최종본의 초기 화면. 파지노프와 게라시모프에 의해 개발되었고, 그 저작권은 과학아카데미의 라이선스 그룹인 아카데미소프트와 엘로그에 있는 것처럼 표시되어 있다.

또한, 알렉세이 파지노프가 테트리스 게임을 개발할 당시 러시아 과학아카데미의 컴퓨터 센터에서 일하고 있었으므로, 테트리스 게임은 직무저작물(works made for hire)로 러시아 과학아카데미가 그 저작권을 가질 수 있다.[48] 우리 저작권법은 "법인 · 단체 그 밖의 사용자(이하 '법인 등')의 기획 하에 법인 등의 업무에 종사하는 자

44) 제2조 제13호. 공동저작물과 구별되는 개념으로 '결합저작물'이라는 것이 있는데, 이는 저작물의 결합방식에 따른 저작물의 분류방식이다. 구별기준으로는 분리가능성설과 개별적 이용가능성설이 있는데, 우리 저작권법은 위에서 보는 바와 같이 법문상 개별적 이용가능성설에 입각하여 있다고 볼 수 있다. 따라서 각자가 이바지한 부분을 개별적으로 분리하여 이용할 수 있는 것은 결합저작물이라고 할 수 있는데, 가장 대표적인 것이 바로 음악저작물이다. 음악저작물은 가사(어문저작물)와 곡(음악저작물)의 결합저작물로서 개별적으로 분리하여 이용할 수 있다.

45) 제45조 제1항.

46) 제45조 제3항.

47) 바딤 게라시모프는 알렉세이 파지노프가 계약서의 사본을 남겨 두지 않아서 자신은 사본을 갖고 있지 않으나, 자신이 기억하는 바로는, 알렉세이 파지노프에게 테트리스 관련 모든 비즈니스를 관리할 수 있는 권한을 부여하고, 바딤 게라시모프 자신은 테트리스와 관련하여 아무런 보상도 주장하지 않는다는 내용이었다고 한다.

가 업무상 작성하는 저작물로서 법인 등의 명의로 공표된 것의 저작자는 계약 또는 근무규칙 등에 다른 정함이 없는 때에는 그 법인 등이 된다. 다만, 기명저작물의 경우에는 그러하지 아니하다."고 규정하고 있어 직무저작물로서 러시아 과학아카데미가 테트리스 게임에 대하여 저작권을 가질 수 있는 요건은 다음과 같다.

첫째, 러시아 과학아카데미의 기획 하에 알렉세이 파지노프가 테트리스를 컴퓨터 센터의 업무상 저작하였을 것, 둘째, 테트리스가 러시아 과학아카데미의 명의로 공표되었을 것, 셋째, 알렉세이 파지노프와 러시아 과학아카데미 사이에 다른 약정이 없을 것, 넷째, 테트리스 게임은 기명저작물이 아닐 것.[49]

테트리스 게임의 개발에 대해 러시아 과학아카데미가 구체적인 기획을 세운 바 없더라도 그 개발이 러시아 과학아카데미의 업무범위에 속한다면 위 첫 번째 요건은 부정하기 어려울 것이다. 또한, 테트리스 게임의 최종본에는 러시아 과학아카데미 또는 그 라이선싱 그룹인 아카데미 소프트의 표시가 되어 있어 위 두 번째 요건도 충족되었다고 보인다. 다만, 세 번째 요건과 관련하여 러시아 과학아카데미와 알렉세이 파지노프 사이에 테트리스 게임 저작권 양도계약이 있었던 것으로 보이므로, 위 저작권법의 규정보다는 그 계약에 따르게 될 것이다.[50]

한편, 구 소련이 공산국가인 점을 감안하면, 위 직무상 저작물 이론과는 관계 없이 러시아 과학아카데미가 테트리스 게임에 관한 저작권을 모두 가질 것으로 생각되나, 실제로는 알렉세이 파지노프가 러시아 과학아카데미의 컴퓨터 센터에 테트리스에 관한 권리를 양도하였고, 다만 영구적인 양도였는지 아니면 10년의 기한을 둔 제한적인 양도였는지가 나중에 법적인 문제로 대두되었다. 위와 같은 문제점은 알렉세이 파지노프가 엘로그에게 권리를 양도한 기한이 만료되는 시점인 1995년말과 엘로그가 1989년 닌텐도사[51]에게 5년간[52]의 독점적인 라이선스를 준 라이선스계약이 만료되는 시점이 우연히 맞물리면서 법적인 분쟁으로 나타났다.[53]

즉, 알렉세이 파지노프와 엘로그와의 저작권 양도계약이 만료되었다고 생각한 알렉세이 파지노프는 행

48) 실제로 닌텐도사의 미노루 아라카와와 하워드 링컨(Howard Lincoln)이 모스크바의 니콜라이 벨리코프를 찾아가서 협상 끝에 테트리스의 비디오게임 버전에 관한 권리를 부여받는 계약을 체결할 때, 하워드 링컨이 엘로그의 담당자들에게 테트리스 게임 저작자인 알렉세이 파지노프의 권리가 무엇인지를 물었고, 엘로그 담당자는 파지노프가 러시아 과학아카데미의 컴퓨터센터를 위해 일하고 있고, 컴퓨터센터에서 일하는 시간에 테트리스를 개발하였기 때문에, 그 저작권은 러시아 과학아카데미가 갖고, 엘로그는 그 거래 기구로서 러시아 과학아카데미에 의해 테트리스 게임을 라이선스할 수 있는 권리를 갖는다고 답변하였다. 나중에 서구 사람들이 구 소련이 알렉세이 파지노프로부터 모든 권리를 박탈했다고 비판하자, 니콜라이 벨리코프는 다음과 같이 답변하였다고 한다. "만약 테트리스가 보잉사(Boeing, Inc.)에서 일하는 직원에 의해 보잉사에서 일하는 시간에 개발되어 보잉사가 이를 라이선스했다면, 그 직원은 알렉세이 파지노프보다 더 많이 받았을 것인가?" David Sheff, id. 327-328 및 343면 참조.

49) 저작권법 제9조.

50) 위 계약체결이후 알렉세이 파지노프와 엘로그 사이에 오고 간 많은 서류들의 해석상 알렉세이 파지노프가 엘로그에 영구적으로 저작권을 양도한 것인지 아니면 10년 동안만 저작권을 양도한 것인지 다툼이 발생한 것은 아래에서 보는 바와 같다.

51) 닌텐도사는 일본에 본사를 두고 있는 Nintendo Co. Ltd.와 미국 내 현지 법인인 Nintendo of America, Inc.("NOA"로 약칭하기도 한다)가 있으나, 특별히 둘을 구별하지 않기로 한다.

52) 닌텐도사에게 1년간 연장할 수 있는 선택권이 부여되어 있었다.

크 라저스의 일본 회사인 Bullet-Proof Software[54](이하 "BPS")에게 1995년말 이후부터 독점적인 라이선스를 허여하는 계약을 체결하였고, 그 결과 알렉세이 파지노프로부터 테트리스 게임에 관한 저작권을 영구적으로 양도받았다고 주장하는 엘로그와의 법적인 분쟁은 피할 수가 없었다. 그러나 엘로그의 관료인 니콜라이 벨리코프(Nikolai Belikov)[55]와 헹크 라저스는 서로 충돌하는 주장을 명백히 해결하기 위해 소송을 하기 보다는 합의에 의한 해결을 시도하였고, 그 결과 알렉세이 파지노프와 헹크 라저스 및 니콜라이 벨리코프는 각자가 주장하는 만큼의 지분을 갖는 새로운 회사를 설립하기로 하였다. 그 회사가 바로 테트리스컴퍼니인데,[56] 위 합의의 내용 중 중요한 사항은 어느 당사자라도 계약을 해제하면 남은 당사자가 해산하는 테트리스컴퍼니를 선택하거나 또는 해제하는 당사자의 이익을 취할 수 있도록 한 것이다.

그러나 테트리스 게임의 품질 관리를 누가 할 것인지에 관한 이견 차이로 결국 BPS는 위 계약을 해제하였고, 각자 자신들이 테트리스 게임의 적법한 저작권자인 것으로 라이선시(licensee)들에게 경고를 하곤 하였다. 예컨대, 게임즈 인터내셔널은 테트리스 게임의 라이선시들에게 접촉하여 알렉세이 파지노프와 BPS는 아무런 권리가 없다고 하였고, 테트리스컴퍼니 또한 라이선시에게 편지를 보내어 헹크 라저스나 BPS와 거래를 하는 것은 순전히 라이선시의 위험 부담임을 알렸다. 또한, BPS는 테트리스 게임 라이선시들에게 편지를 보내어 테트리스컴퍼니는 해산 중에 있으며, 장래에는 BPS로부터 라이선스를 받을 수 있으며, 알렉세이 파지노프가 테트리스 게임에 관련된 모든 저작권과 상표권의 적법한 권리자임을 알렸다.

미국 뉴욕주 남부지방 연방지방법원은 테트리스 게임의 저작권과 관련하여서는 법적으로 모호하다고 판시하면서 단지 테트리스 게임의 상품화권(merchandising right)에 한해서만 계약서에 명시적으로 기한을 두지 않은 점에 근거하여 엘로그사(Elorg LLC)와 게임즈 인터내셔널의 가처분 신청을 받아들였고, BPS와 알렉세이 파지노프의 가처분 신청과 엘로그사(Elorg LLC) 및 게임즈 인터내셔널의 상표권에 근거한 가처분 신청은 기각하였다.

한편, 구 소련이 공산국가라는 점에서 테트리스 게임은 우리에게 북한저작물의 저작권 귀속관계로서 시사하는 바가 있다. 즉, 우리 법원은 "남북한이 서로 주권을 인정하고 국가로 승인하거나 또는 1개의 국가 내에서 서로 다른 법률체계를 상호인정하기로 하는 헌법적 효력을 가지는 계약이 체결된 바 없는 이상, 우리 헌법에 의거하여 제정된 저작권법이나 민법 등 모든 법령의 효력은 당연히 북한지역에 미친다[57] 할 것

53) Blue Planet Software, Inc. v. Games International, LLC., 334 F.Supp.2d 425 (S.D.N.Y. 2004).

54) Bullet-Proof Software는 미국 워싱턴주의 레드몬드에 기반을 둔 게임퍼블리셔로서 일본계 회사로 이야기되고 있다. Blue Planet Software도 헹크 라저스가 관여하였고, 두 회사의 이름도 비슷하나 두 회사의 정확한 관계에 대해서는 문헌상으로 파악하지 못했다.

55) 에프게니 니콜라에비치 벨리코프(Evgeni Nikolaevich Belikov)라고도 한다.

56) 테트리스컴퍼니를 설립하기 위해 각 당사자는 새로운 법인체를 설립하여 그 회사를 통하여 테트리스컴퍼니를 지배하기로 하였는데, 헹크 라저스가 BPS를 설립하여 알렉세이 파지노프로부터 허여받은 권리를 BPS에게 양도하였고, 니콜라이 벨리코프는 미국 델라웨어주법에 따라 엘로그사(Elorg LLC of Delaware)를 설립하고, 게임즈 인터내셔널도 설립하였다. 알렉세이 파지노프는 BPS를 통하여 엘로그사는 게임즈 인터내셔널을 통하여 함께 테트리스컴퍼니에 참가하였는데, 이것이 테트리스 게임을 이용한 라이선스 수익을 분배하는 방법이었다. 각주 2) 참조.

이므로, 월북작가가 북한지역에 거주하면서 저작한 저작물이라 하더라도 우리 저작권법에 따라 보호되는 저작권을 취득하였다 할 것이고, 그가 사망한 경우에는 남한에 있는 그의 상속인이 이를 상속한 것으로 보아야 한다."고 판시한 바 있다.[58] 따라서 알렉세이 파지노프가 만약 북한에서 테트리스 게임을 창작하였을 경우, 달리 단체명의저작물에 해당하는 등 특별한 사정이 없다면, 알렉세이 파지노프가 저작권을 취득했다고 보아야 할 것이다.[59]

3. 테트리스 게임의 상용화와 법적인 분쟁[60]

알렉세이 파지노프가 만든 테트리스 게임은 간단하고 중독성이 있어서 삽시간에 마치 요원의 불꽃처럼 모스크바 전역으로 퍼져나갔고, 1985년 젤레노돌스크(Zelenodolsk)에서 열린 컴퓨터게임 대회에서 테트리스는 2위를 차지하기도 했다. 테트리스가 철의 장막(Iron Curtain)을 넘어 서구까지 퍼지는 것은 단지 시간의 문제일 뿐이었다.

테트리스가 제일 먼저 건너간 곳은 헝가리였다. 헝가리에서는 헝가리 컴퓨터 프로그래머에 의해 테트리스 게임의 IBM PC 버전이 애플II 버전과 코모도어(Commodore) 64 버전[61]으로 변형되어 있었다. 여기서 등장하는 인물이 헝가리 출신의 정치적 망명가 로버트 스타인(Robert Stein)이다. 로버트 스타인은 영국에서 안드로메다(Andromeda)라는 소프트웨어 회사를 운영하고 있었는데, 헝가리의 부다페스트(Budapest)에 있는 컴퓨터 과학 연구소인 SZKI를 방문했을 때 테트리스를 처음 만나게 되었고, 게임이용자가 아닌 자신이 그것을 좋아할 정도면 테트리스는 매우 좋은 게임이란 것을 느끼고는 테트리스가 러시아의 과학아카데미 컴퓨터 센터에서 왔다는 것도 알게 되었다.

그러나 타고난 사업가인 로버트 스타인은 사전에 러시아 과학아카데미나 알렉세이 파지노프로부터 아무런 승낙도 받지 않고 테트리스 게임에 관한 아케이드(coin-op) 버전과 휴대용(hand-held) 버전을 제외한 모든 권리를 영국의 미러소프트(Mirrorsoft)회사와 미국의 스펙트럼 홀로바이트(Spectrum Holobyte)

57) 헌법 제3조는 "대한민국의 영토는 한반도와 그 부속도서로 한다."고 규정하고 있는 헌법 제3조의 해석상 저작권법을 비롯한 모든 국내 법령이 당연히 북한지역에도 미친다고 보는 것이 법원의 해석이다. 서울고등법원 1999. 10. 12.자 99라130 결정 참조. 따라서 북한이 세계저작권조약(UCC)에 가입하지 아니하였다 하더라도 상호주의에 관계없이 북한저작물은 우리 저작권법의 보호를 받게 된다. 반면, 1992년 2월 19일 발효된 남북기본합의서의 부속합의서 제9조 제5항에서는 "남과 북은 쌍방이 합의하여 정한 데 따라 상대측의 각종 저작물에 대한 권리를 보호하기 위한 조치를 취한다."고 규정하고 있다.

58) 서울중앙지방법원 1989. 7. 26.자 89카13692 결정.

59) 한편, 신상옥 감독의 '사랑 사랑 내사랑' 등의 영화저작권과 관련하여 우리 법원은 신상옥 감독을 영화제작자로 보기는 어렵고, 단지 위 영화의 공동저작자 중의 한 명으로서 저작권을 취득하였으나, 그 저작권은 북한당국에 양도된 것으로 본 바 있다. 서울고등법원 1999. 10. 12.자 99라130 결정. 위 사건과 사실관계가 다르기는 하나 그와 비슷한 상황에서 알렉세이 파지노프도 자신의 저작권을 구 소련 당국에 양도한 것으로 생각된다.

60) 자세한 내용에 대해서는 David Sheff, id. 301면 이하 참조.

61) 위 두 버전도 결국 원래 테트리스 게임의 단순한 복제물이거나 2차적 저작물일 것이다.

회사[62]에게 판매하였다.[63] 그리고 나서는 러시아 과학아카데미나 알렉세이 파지노프로부터 라이선스를 받기 위해 애를 썼고, 모스크바까지 날아가서 준비된 계약서에 서명을 받으려고 하였지만, 러시아의 관련 인사들은 로버트 스타인이나 그의 의도에 대해 의심을 하였고, 몇 일간의 협상이 결렬되고 결국 로버트 스타인은 서명을 받지 못한 상황에서 모스크바를 떠나게 되었다. 따라서 로버트 스타인은 테트리스 게임은 헝가리 프로그래머에 의해 발명된 것이라고 주장하면서 테트리스 게임에 대한 권리를 훔칠 생각까지 하게 되었다.

반면, 미러소프트와 스펙트럼 홀로바이트는 위와 같은 로버트 스타인의 법적인 문제점을 알지 못한 상황에서 PC용 테트리스 게임을 아메리카와 유럽에서 출시하였고, 큰 인기를 끌게 되었다.[64] 그러자 미국 CBS Evening News의 한 리포터는 철의 장막 건너편에 있던 테트리스 게임에 대해 관심을 갖게 되었고, 로버트 스타인에게 전화를 걸어 테트리스 게임에 관한 것을 물어보기 시작하였고, 로버트 스타인의 잘못된 행동과 계획은 실패하였다.

한편, 러시아에서는 새롭게 조직된 엘로그가 테트리스 게임에 대한 협상권을 인수받았고,[65] 그 감독관(director)인 알렉산더 알렉싱코(Alexander Alexinko)는 그간 모스크바와 런던 사이에 오간 모든 서신을 검토하고는 알렉세이 파지노프가 실수를 범했다는 결론을 내리게 되었다. 엘로그는 따라서 로버트 스타인의 사업을 중지시키고 테트리스 게임의 국제적인 사업을 직접적으로 인수하려고 하였다. 궁지에 몰린 로버트 스타인은 비열한 방법이기는 하지만 모스크바에 대한 스캔들을 만들겠다고 협박하였고, 엘로그와 로버트 스타인은 잠시 서로의 약점이 무엇인지를 파악하며 긴장관계에 있었다.

그러나 결국 로버트 스타인과 엘로그는 합의하여 1988년 5월 10일 서면계약을 체결하게 되었고, 엘로그는 기존에 서구에서 제작된 테트리스 게임을 승인하고, 로버트 스타인의 안드로메다에게 테트리스를 다양한 종류의 컴퓨터(different types of computers)에 변형(adapt)시키는 권리를 주었다. 로버트 스타인은 안도의 한숨을 내쉬었지만, 아케이드 게임과 휴대용 버전에 대한 권리를 부여받지 못했으며, 또한 다른 포맷의 버전에 대해서도 역시 권리를 부여받지 못해 또 다른 분쟁의 불씨를 안고 있었다.[66]

62) 미러소프트의 회장은 로버트 맥스웰(Robert Maxwell)이고 그의 아들은 케빈 맥스웰(Kevin Maxwell)이다. 스펙트럼 홀로바이트는 미국 캘리포니아에 기반을 둔 미러소프트의 계열사(affiliate)인데, 그 80%가 바로 로버트 맥스웰의 퍼거몬 재단(Pergamon Foundation)에 의해 소유되고 있었고, 필 아담(Phil Adam)과 길먼 루이(Gilman Louie)가 스펙트럼 홀로바이트를 운영하고 있었다.

63) 당시 미러소프트의 회장은 케빈 맥스웰이었는데, 케빈 맥스웰은 로버트 스타인이 테트리스 게임에 대하여 아무런 권리가 없다는 것을 알지 못하였다.

64) 이 때 출시된 테트리스 게임은 배경화면으로 전투장면(battle scene)을 추가하였고, 게임이 시작될 때 스크린에서 단순하게 작동하는 애니메이션을 넣었다. 그것은 미국제 경비행기의 일종인 세스나(Cessna)기가 날아서 붉은 광장(Red Square)에 착륙하는 것이었는데, 이는 마티아스 루스트(Matthias Rust)라는 서독의 조종사가 그의 작은 비행기를 조종하여 헬싱키에서 모스크바까지 가는 동안 러시아의 공중 레이다망에 걸리지 않고 붉은 광장에 착륙한 것을 기리는 의미였다. 그러나 위와 같은 장면들은 나중에 평화적인 게임을 바라는 알렉세이 파지노프와 마티아스 루스트에 대해 심기가 불편한 모스크바 관료들에게 알려져 삭제되었다.

65) 위에서 본 바와 같이 여기서 인수받았다는 것이 알렉세이 파지노프로부터 저작권을 완전히 양도받은 것인지 아니면 10년 동안만 저작권 이용허락을 받은 것인지 불분명하고, 게다가 그 인수와 관련된 계약서가 없고 단지 그 이후에 이를 인용하거나 참조하는 내용의 문서들만 있을 뿐이어서 더욱 모호함을 가중시켰다.

로버트 스타인이 곧 아케이드 게임 및 휴대용 버전에 대한 권리도 곧 취득하게 될 것이라는 말만 믿고서 미러소프트는 미리 앞서가 그 권리를 아타리 게임즈(Atari Games)에게 판매하였고, 따라서 아타리 게임즈는 아메리카에서 판매하게 될 자신의 아케이드용 테트리스 게임을 준비하고 있었고,[67] 일본에서 아케이드용 테트리스 게임에 대한 권리는 세가(Sega)에게 판매해 버린 것이다.

로버트 스타인과 알렉산더 알렉싱코는 프랑스 파리에서 만나 다시 협상을 하였으나, 둘은 전혀 동상이몽의 관계에 있었다. 로버트 스타인은 급하게 테트리스 게임의 아케이드 버전에 대한 권리를 요구하였고, 알렉산더 알렉싱코는 그 동안 미지급된 로열티를 문제 삼았다. 두 가지의 서로 다른 주제에 관하여 둘은 이견을 전혀 좁히지 못했고, 서로의 입장 차이만 확인한 채 헤어져야 했다.

한편, 헹크 라저스의 등장과 함께 테트리스 게임의 라이선스 관계는 점점 더 복잡해지는데, 헹크 라저스는 1988년 전자무역쇼에서 스펙트럼 홀로바이트의 컴퓨터게임을 본 후 그 게임을 일본에서 컴퓨터, 비디오게임 시스템, 아케이드 플랫폼으로 배급하기 위해 스펙트럼 홀로바이트와 접촉하였다. 그리하여 헹크 라저스는 일본에서 테트리스 게임의 컴퓨터게임 권리(플로피 디스크)와 비디오게임 권리를 취득하게 되었다. 스펙트럼 홀로바이트의 길먼 루이(Gilman Louie)는 위 딜(deal)의 성사를 보고하기 위해 런던에 있는 미러소프트의 짐 마코노치(Jim Mackonochie)에게 전화를 했다가 깜짝 놀라게 된다. 미러소프트가 이미 위 권리를 아타리 게임즈에게 팔아버렸다는 사실을 알게 되었기 때문이다.

길먼 루이는 할 수 없이 헹크 라저스에게 사과하면서 아타리 게임즈가 자신도 모르게 이미 일본과 미국에 대한 테트리스의 비디오 게임권을 갖게 되었고, 다만 헹크 라저스의 플로피 디스크권은 안전하다고 하면서 만약 일본에서 다른 권리를 원한다면 아타리 게임즈와 협상해야만 한다고 하였다. 이에 헹크 라저스는 아타리 게임즈에 접촉하였으나, 테트리스의 일본에 대한 아케이드 게임권은 이미 세가에게 팔려 버렸다는 소식을 듣게 되었다. 그러자 헹크 라저스는 최소한 일본에서 비디오게임 시스템에 대한 테트리스의 권리는 확보하고 싶었고, 아타리 게임즈의 히데 나카지마(Hide Nakajima)와 접촉하여 결국 일본에서 테트리스 게임의 컴퓨터권과 닌텐도의 패미콤(Famicom)[68]을 비롯한 가정용 비디오게임 시스템의 권리를 갖게 되었다. 헹크 라저스는 PC용 테트리스 게임을 일본에서 1988년 11월에 출시하고, 한 달 뒤 패미콤용 버전도 출시했다. 일본에서도 테트리스 게임이 인기를 끈 것은 당연한 일이었다.

한편, 닌텐도사의 미노루 아라카와(Minoru Arakawa)는 게임 보이(Game Boy)를 출시하면서 테트리

66) 엘로그가 안드로메다에 부여한 테트리스 게임에 대한 권리 중 비디오 게임에 관한 권리도 포함되는 것인지와 관련하여 나중에 아타리 게임즈로부터 권리를 허락받은 텐젠사(Tengen, Inc.)와 엘로그로부터 라이선스를 받은 닌텐도사(Nintendo Co. Ltd.) 사이에 서로 상대방의 테트리스 비디오 게임의 배포를 중지하는 가처분신청이 있게 된다. Tengen, Inc. v. Nintendo of America, Inc., 1989 WL 201201 (N.D.Cal. 1989). 위 사건에서 아타리 게임즈와 텐젠사는 닌텐도사의 홈비디오시스템도 컴퓨터에 해당하기 때문에 엘로그가 애초에 안드로메다에 부여한 테트리스 게임의 컴퓨터에 관한 권리에 포함된다고 주장하였다. 그러나 법원은 닌텐도사의 손을 들어주었다.

67) 당시 아타리 게임즈는 미국에서 아케이드용 테트리스와 NES(Nintendo Entertainment System) 버전의 테트리스를 'Tengen' 이란 이름하에 배포할 계획을 갖고 있었고, 이를 다시 일본에 서브라이선스할 생각도 있었다.

68) 'Family Computer' 를 합쳐서 줄여 부른 말로서 닌텐도사의 NES(Nintendo Entertainment System)를 일본에서 달리 부르는 명칭이다.

BPS Tetris for Famicom

스 게임을 여기에 장착시키고 싶어 했는데, 그의 변호사들은 미러소프트는 이에 대한 권리를 갖고 있지 않다는 것을 확인해 주었다. 이에 미노루 아라카와는 헹크 라저스를 만나는 자리에서 만약 헹크 라저스가 테트리스의 휴대용 버전에 대한 권리를 얻는다면, 닌텐도사는 그로부터 서브라이선스(sublicense)를 받겠다고 제안하였다.

게임에 대한 열정으로 가득 찬 헹크 라저스는 로버트 스타인과 테트리스의 휴대용 버전에 대한 권리 취득 여부에 대해 여러 차례 전화로, 편지로, 팩스로 논의하였지만, 결국 직접 모스크바로 날아가는 것이 낫겠다고 생각한 헹크 라저스는 모스크바로 가서 알렉세이 파지노프와 새로 바뀐 엘로그의 책임자 에프게니 니콜라에비치 벨리코프(Evgeni Nikolaevich Belikov)[69]를 만나 딜을 성사시켰다. 모두가 만족한 상태에서 헹크 라저스는 자신이 일본에서 팔고 있는 테트리스의 홈비디오게임 버전을 러시아인들에게 내보였다. 그러나 그 순간 러시아인들은 깜짝 놀라면서 자신들은 홈비디오게임 버전을 승인한 적이 없다고 하였고, 헹크 라저스는 아타리 게임즈와 텐젠사로부터 사 들인 것이라고 하였으나, 곧 헹크 라저스는 자신이 권리가 없는 자들로부터 권리를 사들였다는 것을 알게 되었다. 헹크 라저스는 위와 같은 상황을 해결하기 위해서는, 미러소프트와 아타리 게임즈와 싸우면서 테트리스 게임의 권리를 보호할 수 있는 새로운 파트너가 필요하다고 하였다. 바로 닌텐도사가 테트리스 게임 분쟁사에서 전면에 등장하는 순간이었다.

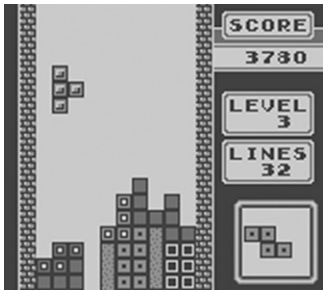
이후 헹크 라저스의 도움으로 니콜라이 벨리코프는 복잡한 라이선스 관계를 정리하는 과정을 밟는다. 우선, 로버트 스타인과의 관계에서 기존에 부여한 테트리스 게임의 컴퓨터 권리의 범위를 명확히 하기 위해서, 아케이드 버전과 휴대용 버전에 대한 권리를 취득하기 위해 찾아온 로버트 스타인에게 기존 계약서에 대한 추가본(amendment)이라고 하면서 한 장의 종이를 내민다. 그리고는 위 추가본 계약서에 서명을 해야만 아케이드 버전과 휴대용 버전에 대한 협상을 할 수 있다고 하였다. 한 장의 추가본 계약서에는 단지 로열티 지급 스케쥴(schedule)과 그 지분(percentage)이 나와 있었고, 원본 계약의 '컴퓨터(computer)'를 "퍼스널 컴퓨터(personal computer)란 프로세서(processor), 모니터(monitor), 디스크 드라이브(disk drive), 자판(keyboard) 및 작동시스템(operating system)으로 구성된 것을 말한다.[70]"라고 규정하는 정의(definition) 조항이 있을 뿐이었다.[71]

호텔로 돌아와서 유심히 위 추가계약서를 또 보고 또 보았지만, 로버트 스타인은 결국 행간의 의미를 파악하지 못하고,[72] 그동안 엘로그와 안드로메다 사이에 로열티 지급이 가장 문제가 되었던 점을 감안하면,

69) 알렉산더 알렉싱코의 후임자로서 '니콜라이 벨리코프(Nikolai Belikov)' 라고도 한다.

70) 위 조항에 근거하여 나중에 닌텐도사는 닌텐도의 홈비디오시스템은 컴퓨터가 아니라는 주장을 하게 된다.

71) 위 계약서는 1998년 5월 10일 엘로그와 안드로메다 사이에 체결된 원본 계약서에 대한 추가(addendum)계약이기 때문에, 위 날짜로 소급하여 효력을 갖도록 되어 있었다.



Tetris on the Nintendo Game Boy

러시아인들이 가장 우려하는 것은 바로 로열티가 제때에 제대로 지급되지 않은 점이라고 생각하고는, 위 추가계약서에 서명을 해 주고 만다. 물론, 로버트 스타인이 테트리스 게임의 아케이드 권리를 얻기는 하였지만, 선급금으로 15만불을 지급하여야 했다. 로버트 스타인은 결국 니콜라이 벨리코프의 연막작전에 넘어가고 만 셈이다.

다음, 미러소프트의 케빈 맥스웰은 로버트 스타인보다 더 어려운 상대였다.[73] 케빈 맥스웰이나 로버트 스타인, 헹크 라저스가 모스크바의 엘로그를 찾은 것은 모두 비슷한 시기에 이루어졌다. 케빈 맥스웰은 니콜라이 벨리코프에게 왜 아케이드용 버전과 휴대용 버전에 대한 딜이 늦어지는지 물었으나, 니콜라이 벨리코프는 전혀 다른 주제를 갖고 나왔다. 즉, 니콜라이 벨리코프는 헹크 라저스가 가져 왔던 테트리스의 비디오게임 카트리지를 테이블 위에 올려 놓았다. 케빈 맥스웰은 자신의 회사가 아타리 게임즈에게 위 비디오게임에 관한 권리를 주어서 위 게임이 출시된 사실을 전혀 모르고 있었다. 따라서 케빈 맥스웰은 자신의 회사가 만든 위 게임을 아마도 해적판(pirated game)일 것이라고 하였다. 니콜라이 벨리코프는 위 비디오게임에 관한 것을 명확히 하기 위해서 케빈 맥스웰에게 프로토콜 약정서(protocol agreement)를 내밀고는 여기에 서명케 하고 미러소프트에게 테트리스의 남은 권리--아케이드 권리, 휴대용 버전에 대한 권리,[74] 상품화권(merchandising right)--에 대해 제안할 수 있는 권리를 보장하고는 일 주일 이내에 제안할 것을 요청하였다.

위와 같이 테트리스 게임의 휴대용 버전에 대한 권리를 취득하고 로버트 스타인과 케빈 맥스웰과의 권리관계까지도 명확히 한 이후, 닌텐도사의 미노루 아라카와는 이제 비디오게임에 관한 권리를 얻기 위해 헹크 라저스를 다시 모스크바로 보내기로 결정하는데, 이번에는 존 허즈(John Huhs)[75]라는 뉴욕 변호사도 대동시켰다. 모스크바에서 엘로그와 미팅을 마친 헹크 라저스와 존 허즈 변호사는 닌텐도사를 대리하여 엘로그에게 테트리스의 홈비디오 게임에 관한 권리에 대하여 제안을 하였고, 위 제안의 내용에는 헹크 라저스와 존 허즈가 닌텐도사 아라카와로부터 권한을 부여받은 엄청남 금액의 개런티(guarantee)도 담겨

72) 즉, 컴퓨터의 권리를 위와 같이 정의함으로써 닌텐도사는 자신의 NES는 모니터도 없고, 디스크 드라이브도 없고, 키보드나 OS도 없기 때문에 컴퓨터가 아니라는 주장을 할 수 있는 계약적인 근거가 생겼고, 따라서 로버트 맥스웰이 갖고 있던 테트리스의 컴퓨터 권리에는 NES가 포함되지 않게 된 것이다.

73) 케빈 맥스웰이 아버지인 로버트 맥스웰은 테트리스 게임에 관한 문제를 해결하기 위해 정치외교적인 방법까지 동원하여 미하일 고르바초프(Mikhail Gorbachev)나 크렘린(Kremlin)의 간부들에게 영향력을 행사하여 엘로그에게 압력을 넣었다.

74) 그러나 위 두 권리는 이미 로버트 스타인에게 허여되었다.

75) 존 허즈는 현재 LeBoeuf, Lamb, Greene & MacRae 로펌의 고문(of counsel)이다. 비디오게임에 관해 전혀 모르는 존 허즈가 위 딜에 참여할 수 있었던 것은 구 소련에서 일한 경험이 있고, 러시아어에 능통하였기 때문이다. 훗날 럭셔리 인터내셔널사(Luxury International, Inc.)가 자신이 수입하는 LCD 휴대용 테트리스 게임이 저작권침해를 이유로 미국 세관에 압류되어 통관되지 못하자 미국 정부를 상대로 위 압류조치를 취소하라는 소송을 제기하는데, 그 소송에서 위 로펌은 테트리스컴퍼니를 대리하여 미국 정부측에 보조참가를 하기도 하였다.

있었다.

한편, 엘로그로부터 테트리스의 홈비디오 게임에 관한 권리에 대해 제안할 수 있는 기회를 부여받은 케빈 맥스웰은 엘로그의 재촉에도 불구하고 주어진 기간 내에 제안을 하지 않았다. 케빈 맥스웰은 자신의 회사가 만든 테트리스 홈비디오 버전을 해적판이라고 하면서 자신의 회사가 홈비디오 버전에 대해 권리가 없음을 스스로 인정하고는, 그 권리를 얻기 위한 입찰에도 참여하지 않음으로써 헹크 라저스와 엘로그의 의도에 놀아나 버린 것이다. 딜의 성사를 확신한 존 허즈 변호사는 곧바로 미국 워싱턴주 레드몬드의 닌텐도사에 전화를 해서 즉시 모스크바로 날아 올 것을 요청했다. 이미 게임은 끝나버렸다.

다만, 이와 같이 테트리스 게임에 관한 서구의 여러 게임업체들의 경쟁이 결국은 헹크 라저스와 닌텐도사의 승리로 막을 내리면서 한 가지 필요한 절차가 남아 있었다. 그것은 바로 소송이었다. 미러소프트로부터 일본 내에서 테트리스 게임의 비디오권을 부여받은 아타리 게임즈는 이미 테트리스의 텐젠(Tengen) 버전을 개발, 보급하기 위해 수백만 달러를 투자했는데, 갑자기 닌텐도사로부터 위 테트리스의 개발을 중지하라는 경고장을 받은 것이다. 이를 극복하기 위해서 소송은 불가피했고, 텐젠사[76]는 닌텐도사를 상대로 소송[77]을 제기한 것이다.

V. 맺음말

테트리스 게임은 짧은 컴퓨터게임의 역사에서 가장 많은 인기를 끈 게임이다. 앞으로도 그 인기는 계속되리라고 생각된다. 그럼에도 불구하고 아이러니컬하게도 정작 게임의 개발자인 알렉세이 파지노프는 그에 상응하는 이른바 '대박'을 터뜨리지 못했다. 물론, 위 게임이 구 소련이 아닌 다른 나라에서 개발되었더라면 사정은 달라졌을 수도 있다. 그러나 테트리스의 라이선스 비즈니스 과정을 보면, 테트리스의 '대박'을 예감한 서구의 여러 게임업체들이 라이선스를 받지 않고도 비즈니스를 먼저 하기도 하고, 적법한 라이선스를 받기 위해 모스크바를 넘나들기도 하고, 소송까지 벌이기도 하였으나, 결국 최종 승자는 막강한 자금력과 면밀한 법적 검토를 거친 닌텐도사였다. 그리고 결과는 역시 '대박'이었다. 테트리스 게임의 라이선스 비즈니스에 관여한 여러 회사들은 결국 라이선스를 제대로 받았느냐 여부에 따라 회사의 운명을 달리 했다.

그러나 테트리스 게임의 이면에 있는 위와 같은 비즈니스적인 또는 법적인 복잡함과는 달리 테트리스

76) 텐젠사는 아타리 게임즈의 계열회사이다.

77) Tengen, Inc. v. Nintendo of America, Inc., 1989 WL 201201 (N.D.Cal., 1989). 이 소송에서 아타리 게임즈의 주장은 로버트 스타인이 엘로그로부터 허여받은 테트리스 게임의 컴퓨터권에는 당연히 닌텐도사의 NES도 포함된다는 것이었다. 즉, 닌텐도사 스스로도 NES를 Famicom 즉, 'Family Computer'라고 부르듯이 컴퓨터에 해당한다는 것이다. 그러나 텐젠사가 받은 권리는 그 사슬(chain)이 너무 약했다.

게임은 단순하다. 그리고 재미있다. 필자가 중학교 시절 '오델로(Othelo)'라는 게임을 매우 좋아했는데, 대학시절에는 오락실에서 컴퓨터로 된 오델로 게임을 즐기기도 했다. 그러다가 미국 여행 중에 장난감 가게에서 아들의 선물로 오델로 게임을 구입한 적이 있는데, 그 겉포장에는 이런 문구가 있다. "Moment to Learn, Lifetime to Master" 게임의 방식이 아주 단순하기 때문에 배우기는 쉽지만, 반면 실제 게임이 구현되는 변화는 무궁무진하기 때문에, 세월 가는 줄 모르고 즐길 수가 있다.

필자는 개인적으로 테트리스나 오델로, 비쥬얼드 등과 같은 게임은 언제, 어디서나, 누구나, 쉽게 즐길 수 있기 때문에, 게임의 본질에 가장 부합하다는 생각이 든다. 그러나 법적인 관점에서는 한 가지 어려운 질문이 계속 머릿속에 남아 있다. 즉, 새로운 형태의 비디오 또는 컴퓨터게임의 방식은 과연 저작권법의 보호를 받을 수 있는 것인지, 그리고 보호받는다면 그 보호의 범위는 어디까지인지.

참고문헌

- David Sheff, "Game Over", Random House, Inc. (1993)
- Steven L. Kent, "The Ultimate History of Video Game", Three Rivers Press (2001)
- Melville Nimmer & David Nimmer, Nimmer on Copyright (2004년)
- Raymond T. Nimmer, The Law of Computer Technology (2004년)
- Thomas M. S. Hemnes, "The Adaptation of Copyright Law to Video Games", 131 U. Pa. L. Rev. 171
- BBC Four, "Tetris: From Russia With Love", 2004. 2. 12.
- Caroline Frost, "Tetris: A Chip Off the Old Bloc", BBC News Online, 2004. 2. 12.
- *Blue Planet Software, Inc. v. Games International*, LLC., 334 F.Supp.2d 425 (S.D.N.Y. 2004).
- *Tengen, Inc. v. Nintendo of America, Inc.,* 1989 WL 201201 (N.D.Cal., 1989).

The History of Tetris Game Copyright Disputes

Chong, Kyong Sok / Attorney at Law DW Partners ChungDam Office

Tetris is the champion of the video game or computer game history. More than 80 million copies have been sold in over 60 platforms. Tetris is very addictive and popular irrespective of ages, genders and regions. However, Tetris has a lot of legal problems. Other than copyrightability of Tetris, the most fundamental question comes first. Who owns the copyright of Tetris? It was created by Alexey Pajitnov, but he was an employee of the Computer Center of the Academy of Sciences of the Union of Soviet Socialist Republics at the creation of Tetris. Alexey Pajitnov was a citizen of the USSR, and there was no copyright law in the USSR. The Computer Center may have the ownership of Tetris based on works-for-hire doctrine. At any rate, Alexey Pajitnov assigned his rights of Tetris to Elorg, an organization of the Soviet Union. Towards the expiration of the agreement, there was a dispute between Elorg and Alexey Pajitnov. Another problem comes again. Was the assignment in perpetuity or within ten years? However, the Judge Fern Stein said that each side finds some support for its reasonable and respective ownership claims. Despite these facts, Tetris Company, LLC or Blue Planet Software, Inc. has recently exercised its copyright against the Korean companies and collected royalties from them. For these reasons, it may be meaningful for the Korean game industry to look at the “Tetris Saga” as to how it spread all over the world.