게임산업 위축 속 장기화 되는 3N 'IP 소송'… 신작이 해답

〈엔씨소프트, 넥슨, 넷마블〉

엔씨, '리니지M' 소송 원고 승소
웹젠, 10억 등 지급 판결에 항소

넥슨-아이언메이스 공방 장기전
넷마블도 마상소프트와 법정에

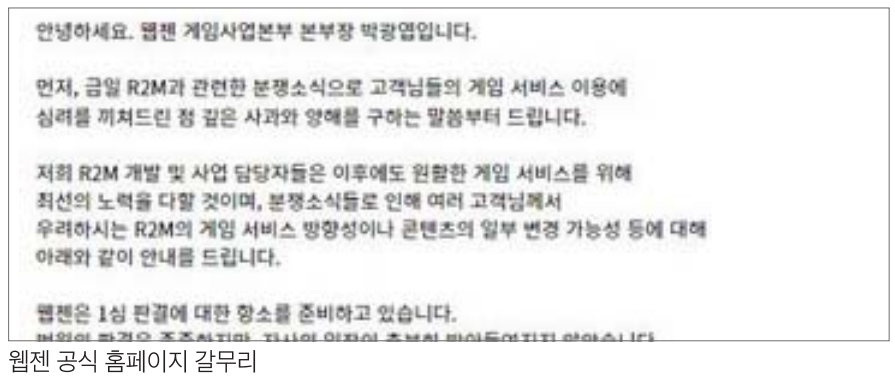
"신작없이 IP 확보 급급" 지적도

3N으로 불리는 국내 대표 게임사 엔씨소프트, 넥슨, 넷마블이 치열하게 법정공방을 벌이고 있다. 모두 IP(지식재산권) 때문이다. 신작부재, 경영악화, 경제위기 등으로 국내 게임산업에 위기가 찾아온 가운데 수익성을 반등시킬 '치트키'가 IP라고 판단했기 때문으로 풀이된다.

10일 게임업계에 따르면 국내 대표 게임사 3N이 각각 자사의 IP확보를 위해 장기적인 저작권 소송을 벌이고 있다.

우선 지난달 20일 서울중앙지법은 엔씨소프트가 웹젠을 상대로 낸 저작권 침해 중지 등 청구 소송에서 원고 승소 판결을 내렸다. 엔씨가 웹젠의 R2M이 리니지M의 저작권을 침해했다고 소송한 지 2년만의 판결이다.

재판부는 "R2M 이름으로 제공되는 게임을 일반 사용자들에게 사용하게 하거나 이를 선전·광고·복제·배포·전송·번안해서는 안 된다"고 판시했다.


안녕하세요. 웹젠 게임사업본부 본부장 박광엽입니다.

먼저, 금일 R2M과 관련한 분쟁소식으로 고객님들의 게임 서비스 이용에 심려를 끼쳐드린 점 깊은 사과와 양해를 구하는 말씀부터 드립니다.

저희 R2M 개발 및 사업 담당자들은 이후에도 원활한 게임 서비스를 위해 최선의 노력을 다할 것이며, 분쟁소식들로 인해 여러 고객님께서 우려하시는 R2M의 게임 서비스 방향성이나 콘텐츠의 일부 변경 가능성 등에 대해 아래와 같이 안내를 드립니다.

웹젠은 1심 판결에 대한 항소를 준비하고 있습니다.

웹젠 공식 홈페이지 갈무리

그러면서 "웹젠은 엔씨에게 10억 원 및 이에 대해 2021년 6월 29일부터 다 갚는 날까지 연 12%의 비율로 계산한 돈을 지급하라. 소송비용은 피고가 부담"이라고 전한 바 있다.

이에 웹젠이 항소를 결정했다.

웹젠은 지난달 18일 양사간 저작권 침해중지 등 청구 소송의 1심 법원의 판결에 대해 항소장을 제출했다.

웹젠 측은 "제1심 판결문을 해석한 결과,제1심 판결은 엔씨소프트가 제기한 2건의 청구 중 '부정경쟁방지법 위반'에 대한 청구만을 인용한 것으로 제1심 재판의 주된 쟁점이었던 엔씨의 저작권침해 주장은 기각됐다"며 "그럼에도 1심 법원은 부정경쟁행위로 인정한다는 판결을 했는데 이에 즉각 항소해 다툴 예정"이라고 말했다.

넥슨과 아이언메이스간의 법정공방은 장기전에 돌입할 예정이다.

넥슨은 아이언메이스가 개발한 '다크앤 다커'가 자사의 프로젝트 P3와 유사하는 점과 넥슨에서 퇴사한 핵심 개발자들이 참여한 프로젝트라는 점을 토대로 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 위반을 했다는 혐의로 소송했다.

올 초에는 미국 법원에 아이언메이스와 핵심 관계자를 대상으로 저작권 침해 소송을 제기했지만, 기각됐다.

이런 가운데, 크래프톤이 최근 아이언메이스와 다크앤다커 IP라이선스 계약을 독점 체결하면서 3사의 공방은 장기화 될 것으로 점쳐진다.

크래프톤은 "향후 나올 사법적 판단을 제삼자로서 지켜보고 존중할 것"이라면서도 "해외 시장에서 새로운 가능성을 보여준 원작 지식재산의 생명력이 이어져가길 희망한다"고 밝힌 바 있다.

넷마블은 지난달 9일 인기 모바일 역할수행게임(RPG) '세븐나이츠'가 마상소프트의 PC 게임 'DK 온라인' 저작권을 침해했다는 이유로 또 다시 법원에 서게됐다.

마상소프트는 지난 7일 서울중앙지법에 넷마블과 넷마블넥서스를 상대로 저작권 침해금지 등에 항소장을 제출했다. 지난달 17일 법원이 넷마블의 손을 들어주면서다.

마상소프트는 넷마블넥서스가 2014년 출시한 세븐나이츠를 제작하는 과정에서 DK 온라인 게임엔진을 활용했다며 2021년 7월 저작권 침해금지 청구 소송을 제기한 바 있다.

마상소프트 측은 "넷마블넥서스와 넷마블은 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과를 무단으로 사용해 부정경쟁행위를 했다"며 "이런 행위를 금지하고 손해를 배상할 의무가 있다"고 말했다.

하지만 1심에서 법원은 "세븐나이츠가 DK온라인을 도용해 개발됐다고 볼 만한 증거가 없다"고 판시했다.

이에 앞서 마상소프트가 제출한 항소장은 새로운 증거와 증인을 찾아내 저작권 침해 여부를 입증하겠다는 강한 의지로 보여진다.

이처럼 대형게임사들이 모두 소송전에 나서고 있는 가운데, 일각에선 신작부재와 글로벌 경영위기 장기화로 민감해진 게임사들이 수익성 강화를 위해 IP확보에만 급급해 아쉽다는 목소리도 나온다.

게임업계 한 관계자는 "글로벌 경제위기로 진출 기회가 낮아짐에 따라 게임시장이 위축되고 있는 건 사실"이라며 "이에 기존 IP를 활용해 다양하게 사업 영역을 넓혀 가려는 움직임이 보인다. 하지만 이럴 때일수록 새로운 IP를 개발하고 창조하는데 집중해야 한다. 결국은 신작출시가 중요하다는 뜻"이라고 강조했다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

'초거대 AI 생태계 확장' KT, 스타트업 2곳에 200억 투자

업스테이지·콴다와 전략 파트너십
AI 풀스택 인프라로 B2B 시장 주도

KT가 초거대 AI 기술 및 사업화 생태계 확장을 위해 국내 대표 AI 스타트업들에 전략 투자하며 파트너십을 확대한다.

KT는 국내 AI 스타트업 업스테지와 콴다에 200억원 규모의 지분투자와 함께 전략적 파트너십을 체결했다고 10일 밝혔다.

업스테이지는 오픈 LLM(거대언어모델) 리더보드 1위를 차지하며 세계 최고 수준의 생성형 AI 성능을 보여줬고, 콴다는 20개 국가에서 교육앱 랭킹 1위를 차지한 교육 특화 스타트업이다.

KT는 이번 파트너십 체결을 통해 업스테이지와 기업전용 대형언어모델(Private LLM) 솔루션 개발과 B2B 도메인 특화 대형언어모델 개발 등 AI 분야 B2B 시장을 공략할 예정이다. 콴다와는 교육 도메인 특화 대형언어모델 개발, 교육 플랫폼의 AI 확산 등 AI B2C 서비스 개발에 협력한다.

지난 7일 서울 중구 웨스틴조선호텔에서 열린 'M360 APAC' 콘퍼런스에서 KT를 비롯한 업계 전문가들과 함께 AI 세션에 참여한 김성훈 업스테이지 대표가 발표하고 있다. /KT

KT는 이를 시작으로 초거대 AI 사업화 경쟁력 강화 및 개방형 AI 생태계 조성에 나서고, 이를 위해 앞으로도 더 많은 AI 스타트업들과 사업 협력 및 투자를 지속한다는 계획이다.

아울러 KT는 초거대 AI와 AI 풀스택 인프라를 활용해 국내 AI B2B 시장 저변을 넓히기로 했다. AI 풀스택은 AI반도체와 클라우드 등 AI 인프라부터 고객이 사용하게 되는 AI 응용 서비스까지 모두 아우르는 통합 상품이다.

자체 개발한 LLM과 KT클라우드의 AI 연산 인프라를 수요 규모에 맞게 탄력적으로 제공하고, 공공과 금융 산업을 위해 기업 보안을 강화한 기업 전용 초거대 AI 상품을 개발하는 등 기업고객을 위한 경쟁력 있는 초거대 AI 서비스를 준비할 예정이다.

KT 그룹은 지난 7월에도 AI 인프라 소프트웨어 기업 '모레'에 150억원의 추가 투자를 추진한 바 있다. 이를 통해 한국형 AI 풀스택을 완성하고 국내 AI 솔루션 생태계를 주도한다는 계획이다.

이용재 콴다 대표는 "콴다는 교육 LLM 모델 개발을 위해 독보적인 교육 특화 데이터와 기술력을 보유하고 있다"며 "KT의 강력한 인프라와 파운데이션 모델 분야에서 축적된 노하우와 결합해 세계 수준의 교육 LLM 모델을 만들 것"이라고 밝혔다.

김성훈 업스테이지 대표는 "이번 KT와의 협력을 통해 세계 최고 성능의 LLM을 개발해 우리의 미션처럼 세상을 이롭게 하는 AI를 함께 만들기 위해 최선을 다 할 것"이라며 "앞으로 양사의 발전적인 파트너십을 통해 다양한 사업 기회를 창출할 것을 기대한다"고 전했다.

송재호 KT AI/DX융합사업부문장(부사장)은 "KT와 국내 대표 AI 스타트업들과의 전략적 파트너십 체결을 통해 국내 초거대 AI 생태계를 활성화하겠다"며 "국내 AI 스타트업들과 협력해 스타트업들이 성장할 수 있는 기회를 지속 확대해 나갈 것"이라고 말했다.

/구남영 기자 koogija_tea@

SKT-SK렌터카, 국내 최대 전기차 온실가스 배출권 사업 승인

매년 감축되는 온실가스 모니터링
검증 통해 2025년부터 KOC 확보

SK텔레콤은 SK렌터카와 함께 추진한 국내 최대 전기차 활용 '온실가스 배출권 외부사업'이 국토교통부로부터 최종 승인을 받았다고 10일 밝혔다.

온실가스 배출권 외부사업은 국가 온실가스 감축목표 달성을 위한 주요 제도 중 하나이고, 해당 기업이 타 기업을 통해 온실가스를 감축하는 사업이다. 배출권거래제 할당 대상 기업은 외부사업에서 확보한 온실가스 감축 인증실적(KOC)을 상쇄배출권(KCU)으로 전환해 기업의 온실가스 감축 목표달성에 활용하거나 배출권 거래시장에서 거래할 수 있다.

SK텔레콤과 SK렌터카는 전기차 시장의 성장에 따라 기대되는 온실가스 감축 잠재성에 주목하고, 2020년 10월 양사의 자원과 역량을 활용해 제주 지역에서 파일럿 감축사업을 진행하는 등 지속적으로 협력해 왔다.

양사는 지난해 11월 외부사업 시행을 위한 업무 협약을 맺고 본격 협업에 나섰다. 이번 사업에서 SK렌터카는 사업 기획 및 운영, 전기차 도입, 온실가스 감축량 산정 데이터 수집 및 관리를 담당한다. SK텔레콤은 기존 자사 온실가스 감축사업을 통해 축적된 노하우를 바탕으로 사업 기획 및 운영과 정부의 사업 타당성 검토·평가 관련 절차 등을 지원했다.

외부사업은 SK렌터카가 'K-EV 100' 로드맵에 따라 구매·운영할 계획인 전기차 28만대를 대상으로 온실가스 감축량을 산정해 감축실적을 인증받는다. 사업 기간은 승인일로부터 10년 간인 2033년까지다. 이 기간 동안 온실가스 예상 감축량은 총 39만2104톤인데, 이는 30년생 소나무 약 280만 그루를 심는 것과 같은 온실가스 감축 효과다.

온실가스 감축량 산정을 위한 전기차 운행 데이터는 SK텔레콤 IoT 전용망을 통해 SK렌터카가 독자 개발한 전기차 전용 차량관리 솔루션 'EV 스마트링크'에 수집될 예정이다.

양사는 이번 승인을 시작으로 매년 감축되는 온실가스를 모니터링하고, 제3자 검증과 배출량 인증위원회 심의를 거쳐 2025년부터 인증실적(KOC)을 확보할 예정이다. 또한 인증실적 판매 수익에 대해 렌탈료 할인에 반영하는 등 고객에게 혜택 돌려줄 수 있는 다양한 방안도 검토하고 있다.

특히 인증실적 판매 수익을 고객에게 환원함으로써 온실가스 감축의 또 다른 주체인 전기차 이용 고객이 감축 성과를 직접 체감하고 친환경 활동 실천에 대한 자부심을 가질 수 있도록 독려할 계획이다.

이준호 SK텔레콤 ESG추진담당은 "앞으로도 SK텔레콤이 보유한 ICT 역량을 기반으로 다양한 온실가스 감축 활동을 전개해 기후변화 문제 해결에 기여하고 SK텔레콤의 넷제로 달성에 최선을 다할 예정"이라고 말했다.

/구남영 기자