

## 판매등

[서울고등법원 2006. 6. 7. 2005나79761]



### 【전문】

【원고, 항소인】 주식회사 한빛소프트(소송대리인 법무법인 태평양 담당변호사 오양호외 3인)

【피고, 피항소인】 고병국외 2인

【제1심판결】 서울중앙지방법원 2005. 8. 24. 선고 2005가합4494 판결

【변론종결】 2006. 5. 3.

### 【주문】

】

1. 원고의 피고들에 대한 항소를 모두 기각한다.
2. 항소비용은 원고의 부담으로 한다.

【청구취지 및 항소취지】 제1심 판결을 취소한다. 피고들은 별지 목록 1 기재 물건에 관하여 수입을 하거나, 양도 기타의 처분을 하거나, 시중에 판매를 위하여 유통하여서는 아니 된다. 피고들이 위 명령을 위반하는 경우에는 수입, 처분 또는 유통한 별지 목록 1 기재 물건 1개당 각 10만 원의 이행강제금을 원고에게 지급하라.

【청구취지 및 항소취지】 제1심 판결을 취소한다. 피고들은 별지 목록 1 기재 물건에 관하여 수입을 하거나, 양도 기타의 처분을 하거나, 시중에 판매를 위하여 유통하여서는 아니 된다. 피고들이 위 명령을 위반하는 경우에는 수입, 처분 또는 유통한 별지 목록 1 기재 물건 1개당 각 10만 원의 이행강제금을 원고에게 지급하라.

### 【이유】

#### 】1. 기초사실

다음 각 사실은 당사자 사이에 다툼이 없거나, 갑 1 내지 14호증, 을 1 내지 7호증(각 가지번호 포함)의 각 기재에 변론 전체의 취지를 종합하여 인정할 수 있다.

가. 원고와 피고들의 지위

- (1) 소외 데이비드슨 앤드 어소시에이츠 인코포레이티드(Davidson & Associates. Inc.)는 별지 목록 2 기재 표장(이하, '이 사건 상표'라 한다)에 관한 미국 내 등록상표권자이고(1998. 3. 31.부터 이 사건 상표를 사용하여 오다가 2004. 9. 7. 상표등록번호 제2881608호로 등록), 그 모회사인 블리자드사(Blizzard Entertainment. Inc.)는 이 사건 상표가 부착된 스타크래프트 오락용 컴퓨터 소프트웨어(이하, '스타크래프트 게임물'이라 한다)의 프로그램 저작권자로서 1998년경 스타크래프트 게임물을 제조하여 소외 비벤디 유니버설 게임즈 인코포레이티드(Vivendi Universal Games. Inc.)를 통하여 전세계에 배포하고 있다.
- (2) 위 데이비드슨 앤드 어소시에이츠 인코포레이티드(Davidson & Associates. Inc.)는 2001. 3. 27. 대한민국 특허청에 이 사건 상표에 관하여 지정상품을 노광된 영화필름, 노광된 필름, 오디오테이프, 비디오테이프 및 콤팩트디스크, 개인용 컴퓨터, 텔레비전게임기 또는 전세계 컴퓨터네트워크상에서 행하는 것이 가능한 어드벤처게임 형태의 오락용 컴퓨터소프트웨어로 하여 상표등록번호 제0492769호로 상표등록을 하였다.
- (3) 원고는 컴퓨터소프트웨어 판매업 등을 영위하는 회사로서 1998년경부터 위 블리자드사(Blizzard Entertainment. Inc.)의 전세계 배포권자인 위 비벤디 유니버설 게임즈 인코포레이티드(Vivendi Universal Games. Inc.)와 국내독점판매계약을 체결하고, 위 블리자드사(Blizzard Entertainment. Inc.)로부터 마스터시디를 받아 국내공장에서 스타크래

프트 게임물을 직접 제조하여 출시, 판매해 오고 있던 중, 2002. 1. 22. 위 데이비드슨 앤드 어소시에이츠 인코포레이티드(Davidson & Associates. Inc.)로부터 이 사건 상표에 대하여 기간을 2002. 1. 22.부터 2002. 12. 31.까지, 지역을 대한민국 전역으로, 지정상품을 개인용 컴퓨터, 텔레비전게임기 또는 전세계 컴퓨터네트워크상에서 행하는 것이 가능한 어드벤처게임형태의 오락용 컴퓨터소프트웨어로 하는 전용사용권을 설정받아 2002. 1. 22. 특허청에 상표전용사용권 등록을 마쳤고, 그 후 매년 1년 단위로 위 전용사용권을 갱신해 왔다.

- (4) 한편, 위 블리자드사(Blizzard Entertainment. Inc.)가 2005. 3.경 위 데이비드슨 앤드 어소시에이츠 인코포레이티드(Davidson & Associates. Inc.)를 흡수합병함에 따라, 이 사건 상표에 대한 미국 및 대한민국 내 상표권자도 블리자드사(Blizzard Entertainment. Inc.)로 바뀌었다(대한민국에서는 특허청 2005. 3. 9. 접수번호 2005-5041645호로 권리의 전부 이전등록 절차를 마쳤다).

원고는 이 사건 상표에 관한 상표권자가 위 블리자드사(Blizzard Entertainment. Inc.)로 바뀐에 따라 2005. 3. 11. 위 블리자드사(Blizzard Entertainment. Inc.)로부터 기간을 2005. 4. 1.부터 2005. 12. 31.까지로 하는 전용사용권 설정계약을 체결하고, 2005. 3. 11. 특허청에 상표전용사용권 등록을 마쳤다.

- (5) 피고 고병국은 뉴잉턴인터랙티브라는 상호로 컴퓨터소프트웨어 수입 및 판매업 등을 영위하고 있고, 피고 황윤상은 버우드라는 상호로 컴퓨터소프트웨어 수입 및 판매업 등을 영위하고 있으며, 피고 김상민은 유티에스마켓리절스앤드컨이라는 상호로 화물의 수출입과 관련된 영업을 하고 있다.

#### 나. 스타크래프트 게임물의 현황

- (1) 스타크래프트 게임물은 '스타크래프트(원본판)', '스타크래프트(브루드워, 확장판)', '스타크래프트(배틀체스트, 원본판 및 확장판의 합본)'으로 종류가 나누어져 있고, 1998년경 출시된 이래로 전세계적으로 커다란 인기를 얻었으며, 특히 국내에서의 인기는 가히 폭발적이어서 출시된지 8년이 지난 현재까지도 국내의 수많은 이용자들이 이를 즐기고 있다(본고장인 미국에서는 약 2, 3년 전부터 그 인기가 하락하는 추세로 보인다).
- (2) 스타크래프트 게임물이 이와 같이 전세계적인 인기를 끌게 된 비결은 배틀넷이라는 무료 온라인 서비스 사이트를 통하여 전세계에 있는 사용자와 온라인상에서 대결방식이나 팀구성을 통한 게임의 이용이 가능하기 때문이며, 이러한 특성을 이용하여 전세계의 프로게이머들이 온라인으로 스타크래프트 게임 대결을 펼치고 있다.
- (3) 국내에서는 1998년경 피씨(PC)방이 본격적으로 보급되면서 피씨방과 스타크래프트 게임물은 서로의 상호작용을 통하여 폭발적인 상승세를 얻게 되었으며, 또한 케이블티브의 게임방송 등을 통하여도 스타크래프트 대결의 중계방송이 이루어지면서 그 인기를 유지하게 되었다.

다.

#### 피고 황윤상, 김상민의 병행수입

- (1) 피고 황윤상, 김상민은 2005. 12. 20.경 모스트 시그니피슨트 비츠 인코퍼레이티드(Most Significant Bits Inc.)로부터 스타크래프트(배틀체스트) 6,000개(이하, '이 사건 제품'이라 한다)를 개당 미화 5.625달러에 수입하기로 계약을 체결하고 이를 수입하여, 2005. 1. 4.경 이 사건 제품을 우성보세창고에 반입하였다.

(2) 그러나, 원고는 2005. 1. 5. 인천공항세관 김포출장소장에게 이 사건 제품이 원고의 이 사건 상표에 대한 전용사용권을 침해하는 물품이라고 하면서 수입신고자가 입은 손해를 담보하기 위한 지급보증과 함께 이 사건 제품들에 관하여 수입통관보류를 요청하였고, 인천공항세관 김포출장소장은 관세법시행령 제239조 제1항의 규정에 따라 이 사건 제품에 관하여 지적재산권 침해물품이라는 이유로 수입통관을 보류하고, 이 사건 제품을 인천공항세관 김포출장소장이 지정한 장소에 보관하고 있다.

(3) 위 모스트 시그니피슨트 비트 인코퍼레이티즈(Most Significant Bits Inc)는 자신의 인터넷 사이트인 [www.NothingButSoftware.com](http://www.NothingButSoftware.com)에서 스타크래프트(배틀체스트) 게임물을 미화 19.95달러에 온라인 판매하고 있고, 피고 황윤상, 김상민과 같이 대량으로 구매하는 자에 대하여는 미화 5.625달러에 판매하고 있다.

## 2. 피고 황윤상, 김상민에 대한 청구에 관한 판단

### 가. 청구원인에 관한 판단

위 인정사실에 의하면, 피고 황윤상, 김상민은 원고가 대한민국 내에서 전용사용권을 가지는 이 사건 상표가 부착된 이 사건 제품을 수입함으로써 원고의 전용사용권을 침해하였다고 할 것이므로, 피고 황윤상, 김상민은 특별한 사정이 없는 한 이 사건 상표에 관한 전용사용권 침해행위를 금지할 의무가 있다.

### 나. 피고 황윤상, 김상민의 진정상품 병행수입 항변에 관한 판단

이에 대하여 피고 황윤상, 김상민은, 이 사건 제품을 수입한 행위는 진정상품의 병행수입에 해당하므로 적법하다고 항변한다.

살피건대, 국내에 등록된 상표와 동일·유사한 상표가 부착된 그 지정상품과 동일·유사한 상품을 수입하는 행위가 그 등록상표권의 침해 등을 구성하지 않는다고 하기 위해서는, 외국의 상표권자 내지 정당한 사용권자가 그 수입된 상품에 상표를 부착하였어야 하고, 그 외국 상표권자와 우리나라의 등록상표권자 사이에 법적 또는 경제적으로 밀접한 관계가 있거나 그 밖의 사정에 의하여 위와 같은 수입상품에 부착된 상표가 우리나라의 등록상표와 동일한 출처를 표시하는 것으로 볼 수 있는 경우이어야 할 것이다( 대법원 2005. 6. 9. 선고 2002다61965 판결 참조).

이 사건에 관하여 보건대, 이 사건 상표에 관한 외국과 국내에서의 상표권자는 각 블리자드사(Blizzard Entertainment, Inc.)로 동일한 사실은 앞서 본 바와 같고, 앞서 든 증거들과 변론 전체의 취지에 의하면, 피고 황윤상, 김상민은 모스트 시그니피슨트 비트 인코퍼레이티드(Most Significant Bits Inc.)로부터 이 사건 제품을 구입하여 국내로 수입한 사실, 모스트 시그니피슨트 비트 인코퍼레이티드(Most Significant Bits Inc.)는 전세계에 스타크래프트 게임물 배포권을 가지는 비벤디 유니버설 게임즈 인코퍼레이티드(Vivendi Universal Games, Inc.)로부터 스타크래프트(배틀체스트) 게임물을 공급받아 인터넷 등을 통하여 소비자들에게 소매하거나 또는 피고 김상민, 황윤상과 같은 중간 도매상에게 대량으로 판매하고 있는 사실, 이용자가 스타크래프트 게임물을 배틀넷을 통하여 온라인상에서 대결방식이나 팀구성을 통한 게임을 하기 위하여는 각 게임시디마다 부여된 고유의 시디키값을 입력하여야 하는데, 이 사건 제품의 각 시디에는 배틀넷에서 이용이 가능한 고유의 시디키값이 각각 주어져 있는 사실을 인정할 수 있는바, 이에 비추어 보면 이 사건 제품은 외국의 상표권자인 위 블리자드사(Blizzard Entertainment, Inc.)에 의하

여 이 사건 제품에 이 사건 상표가 적법하게 부착되어 위 모스트 시그니피슨트 비트 인코퍼레이티즈(Most Significant Bits Inc)를 통하여 판매된 진정상품이라고 할 것이고, 외국 상표권자와 국내의 등록상표권자가 동일하여 이 사건 제품에 부착된 상표가 국내의 등록상표와 동일한 출처를 표시하는 것으로 볼 수 있으므로 피고 김상민, 황윤상의 이 사건 제품 수입행위는 특별한 사정이 없는 한 진정상품의 병행수입으로서 이 사건 상표권의 침해 등을 구성하지 않는다고 할 것이다.

다.

원고의 주장에 대한 판단

이에 대한 원고의 주장을 차례대로 살피기로 한다.

- (1) 원고는 우선, 원고는 위 블리자드사(Blizzard Entertainment, Inc.)로부터 마스터 시디를 받아 국내에서 스타크래프트 게임물을 직접 제조하여 판매하고 있으며, 외국에서 제조된 스타크래프트 게임물은 전혀 수입하지 않고 있는바, 이러한 경우와 같이 국내 전용사용권자가 국내에서 상품을 직접 제조하여 판매하는 경우에는 외국의 상표권자에 의하여 제조, 판매된 상품(이하, '수입품'이라 한다)과 국내 전용사용권자에 의하여 제조, 판매된 상품(이하, '국내상표품'이라 한다) 사이에는 품질상 차이가 있고, 그 출처도 다르다고 볼 것이므로 진정상품의 병행수입은 금지되어야 한다고 주장한다.

살피건대, 국내외 상표권자가 동일인이거나 그와 동일시할 수 있는 특수한 관계가 있는 경우 일반적으로 상표권자는 그 전용사용권자에 대하여 자신의 상표에 대한 평가를 유지하기 위하여 기술지도, 품질검사, 제품의 디자인 등에 대하여 일정한 조건을 준수할 것을 정하는 등 직접적 또는 간접적으로 상품의 품질관리를 하게 되고, 수입품과 국내 상표품의 상표가 상표권설정계약 또는 다른 수단에 의하여 동일한 상표권자의 상표라는 동일한 근원에서 나오게 되는 점에 비추어 보면, 이 사건에 있어서 국내 전용사용권자인 원고가 국내에서 상품을 직접 제조하여 판매하고 있다는 이유만으로는 국내상표품과 수입품 사이에 그 품질의 차이가 있다든가 또는 그 출처가 동일하지 않다고 볼 수 없고, 구체적으로 국내상표품과 수입품을 비교하여 그 품질에 차이가 있는지, 국내 전용사용권자가 독자적으로 국내상표품을 제조, 판매함으로써 그들 나름대로의 보호받을 만한 신용(good will)을 형성하는 등 그 상표가 표시하는 출처가 다르게 되었는지를 판단하여야 한다고 할 것이다.

따라서, 국내 전용사용권자인 원고가 국내에서 상품을 직접 제조하여 판매하고 있으므로 이러한 경우 진정상품의 병행수입은 금지되어야 한다는 원고의 위 주장은 이유 없다(다만 아래에서 이 사건 제품과 원고의 제품 사이에 품질의 차이가 있는지 그 출처가 다르게 되었는지 살펴보기로 한다).

- (2) 원고는 다음으로, ① 원고가 제조, 판매하는 상품은 국내판매용에 한정되어 한글 패키지로 만들어져 있으며, 한글 설명서가 제공되고, ② 원고는 스타크래프트 게임물의 국내 독점적 판매권자로서 고객센터를 구축하여 제품의 불량이나 시디키해킹이 발생하는 경우 이를 교환해 주는 등 능동적인 애프터 서비스를 구현하고 있으며, ③ 원고는 스타크래프트 게임물 중 전체이용가 등급(틴버전)의 경우 게임 초기 동영상 중 사람이 죽거나 사람의 잘린 손목이 나오는 장면 등 잔인한 부분을 삭제하여(틴버전), 외국에서 판매되는 제품과 달리 국내 영상물등급위원회 심의와 국내 시장의 특성에 맞추어 여러 부분이 수정된 제품을 판매하고 있고, ④ 원고의 제품은 피씨방과 같이 영업을 목적으로 다중의 사용에 게임물을 제공하는 경우에도 이를 적법하게 사용할 수 있으므로, 국내 상표품인 원고의 제품과 수입품인 피고의 이 사건 제품과는 품질의 차이가 있어 상표가 표시하고 보증하는 상품의 출처 및 품질이 다르므로 위 피고들의 병행수입은 금지되어야 한다고 주장한다.

살피건대, 외국의 상표권자에 의하여 적법하게 유통되어진 상품(수입품)과 국내 전용사용권자에 의하여 제조, 판매된 상품(국내상표품)의 품질이 같을 경우 상표의 품질보증기능이 충족되므로 병행수입은 일반적으로 허용된다고 할 것이나, 수입품과 국내상표품의 품질이 다른 경우 수입품의 상표와 국내 상표품의 상표 사이에는 그 표시하고 보증하는 품질이 달라 품질의 차이가 소비자를 기망하는 결과를 가져오게 되므로 병행수입은 금지된다고 할 것이고, 다만 이와 같은 품질의 차이가 상표권자가 각국의 요구에 다양하게 대응하기 위하여 국내상표품과 수입품에 있어서 동일한 상표를 사용하면서 국내 전용사용권자에게 품질, 형태가 다른 상품을 제조할 것을 허용하고 있기 때문에 그 품질, 형태 차이가 상표권자를 출처로 표시하는 상품의 '허용된 범위' 내에서의 차이로 할 수 있고, 그것에 의해 품질보증기능이 손상되는 것이 아니라면 병행수입은 허용된다고 할 것이다.

이 사건에 있어서 보건대, 갑 9호증 내지 12호증, 갑 15호증(각 가지번호 포함)의 각 기재에 의하면 원고는 영상물등급위원회의 심의를 위해 스타크래프트 게임물과 관련된 게임 내 정보, 표시언어, 내용 등을 한글로 번역하여 심의 신청을 하였고, 스타크래프트 게임물 안내서를 한글화하여 판매한 사실, 스타크래프트 게임물 전체이용가 등급(틴버전)의 경우 게임 초기 동영상 중 사람이 죽거나 사람의 잘린 손목이 나오는 장면 등 잔인한 부분을 삭제하고, 피의 색깔을 파란색이나 검정색으로 바꾼 사실, 원고가 고객센터를 구축하여 제품의 불량이나 씨디키 해킹이 발생한 경우 이를 교환해 주는 등 애프터서비스를 실시하고 있는 사실, 원고가 블리자드사(Blizzard Entertainment, Inc.) 및 유통권자인 비벤디 유니버설 게임사(Vivendi Universal Games Inc.)로부터 피씨 방에서의 상업적 사용을 허락받아 피씨방 등에 이를 공급하고 있는 사실이 인정되기는 하나, 한편 앞서 든 증거들과 변론 전체의 취지에 의하면, 원고는 영상물등급심의위원회의 심의를 위해 제출한 자료에 한하여 한글로 번역하였을 뿐 국내에서 판매되고 있는 스타크래프트 게임물의 영상 자체를 한글화한 것은 아닌 사실, 국내에서 이용되고 있는 스타크래프트(배틀체스트) 게임물의 한글판은 스타크래프트 게임물의 동호인들에 의하여 한글 팩키지 형태로 만들어져 보급된 사실, 스타크래프트 게임물 중 전체이용가(틴버전) 등급분류를 받은 것은 전체 스타크래프트게임물의 일부에 불과하고, 그 변경한 내용은 게임초기 동영상 일부장면을 삭제하고, 스타크래프트 게임물에 등장하는 괴물들이 캐릭터의 칼에 맞은 경우 빨간색 피가 나오는 부분을 검정색 또는 파란색으로 처리한 것으로 전체 게임의 구성이나 내용을 바꾼 것이 아니어서 품질에 본질적 차이가 있다고 볼 수 없는 점을 인정할 수 있다.

이러한 사정을 종합하여 보면 국내상표품인 원고의 제품과 수입품인 이 사건 제품 사이에 품질에 본질적인 차이가 있다고 볼 수 없고(피씨방에서 사용이 가능하고, 틴버전이 따로 제공되는 국내상표품의 특성들은 상품의 종류 내지 등급이 다르기 때문에 생기는 특성일 뿐 제품 자체의 품질이 다른 것이라고 보기는 어렵다), 이 사건 상표의 상표권자인 위 블리자드사(Blizzard Entertainment, Inc.)는 국내 상황에 맞추어 국내상표품인 원고의 제품에 외국에서 판매되는 제품과 동일한 상표를 사용하면서, 화면상에 표시된 내용을 일부 변경한 상품을 제조할 것을 허락한 것으로서, 양 상품의 차이는 이 사건 상표의 상표권자를 출처로 표시하는 상품의 '허용된 범위' 내에서의 차이에 불과하다고 할 것이어서 이와 같은 경우 위 피고들이 이 사건 제품을 수입한다고 하여도 상품출처표시기능이나 품질보증기능이 손상되는 것은 아니라 할 것이므로, 원고의 위 주장은 이유 없다.

- (3) 원고는 또한, 원고와 블리자드사(Bizzard Entertainment. Inc.) 사이에는 동일인이거나 계열회사 관계가 없고, 양사는 오로지 국내 전용사용권 계약을 맺은 별개의 대등한 당사자일 뿐이므로 원고의 제품과 이 사건 제품 사이에 출처동일성이 인정될 수 없고, 국외 상표권자인 블리자드사(Bizzard Entertainment. Inc.)와 국내전용사용권자인 원고가 공동의 지배통제 관계에서 이 사건 상표권을 남용하여 부당하게 독점적인 이익을 꾀할 우려도 적기 때문에 위 피고들의 병행수입은 금지되어야 한다고 주장한다.

살피건대, 앞서 인정한 사실에 의하면 원고와 상표권자인 블리자드사(Bizzard Entertainment. Inc.) 사이에 국내 전용사용권 계약을 맺은 이외에 동일인이나 계열회사 관계가 없는 사실은 인정되나 한편, 앞서 든 증거들과 변론 전체의 취지에 의하면, 외국에서는 스타크래프트 게임물에 대한 인기가 2, 3년 전부터 하락하기 시작하여 현재는 그 판매가격도 1개당 미화 19.999달러로 한화 20,000원 이하로 떨어진 사실, 국내에서는 스타크래프트 게임물이 1998년경 출시된 이래 원고가 독점적으로 이를 판매하여 왔으며, 현재까지도 국내에서는 그 인기가 유지되어 그 판매가격도 1개당 49,000원에 이르는 사실, 원고의 전용사용권은 상표권자인 블리자드사(Bizzard Entertainment. Inc.)로부터 유래하는 것으로서 이 사건 상표는 원고의 스타크래프트 게임물의 출처가 상표권자인 블리자드사(Bizzard Entertainment. Inc.)임을 표시하고 있는 것으로 볼 수 있는 점에 비추어 보면, 위 인정사실만으로는 원고의 제품과 이 사건 제품 사이에 출처동일성이 인정될 수 없다거나 상표권을 남용하여 부당하게 독점적인 이익을 꾀할 우려가 적다고 볼 수도 없으므로, 원고의 위 주장은 이유 없다.

- (4) 마지막으로 원고는, 스타크래프트 게임물이 국내에서 성공한 데에는 원고의 피씨방 마케팅, 사후서비스, 이-스포츠(e-sports)와 같은 프로그래머(progamer) 리그전의 활성화 노력 등에 힘입은 것으로, 이와 같은 상황에서 병행수입을 허용하게 되면 병행수입자가 전용사용권자의 시장성과에 무임승차(free-ride)하게 되므로 병행수입은 금지되어야 한다고 주장한다.

살피건대, 국내 전용사용권자가 많은 비용을 들여 그 제품에 대한 선전, 광고 활동을 하는 등 그들 나름대로의 보호받을 만한 신용(good will)을 형성한 경우에는 이를 보호할 필요가 있으므로 병행수입을 금지하여야 할 것이나, 보호받을 만한 신용이 배포권자인 전용사용권자에 속하는 것이 아니라 원래의 상표권자에 속하는 경우에는 이를 두고 전용사용권자의 시장성과에 무임승차한다고 볼 수 없으므로 병행수입을 금지할 수 없다 할 것인바, 이 사건에서 보건대 앞서 채택한 증거에 의하면 스타크래프트 게임물이 1998년경 출시된 이래 1년 7개월만에 120만 장이 팔릴 정도로 폭발적인 인기를 얻었고, 현재까지도 그 인기가 계속되고 있으며, 이러한 인기에는 원고의 피씨방 마케팅, 이-스포츠(e-sports) 활성화 노력 등이 기여한 부분도 있기는 하지만, 스타크래프트 게임물의 이와 같은 인기는 인터넷 사이트를 통해 전세계 게이머(gamer)들이 동시 접속해 8명까지 멀티플레이를 즐길 수 있도록 지원함으로써 정해진 맵이나 미션의 공략에 만족해야만 했던 기존 게임의 틀을 벗어나 무궁무진한 전략과 전술을 구사할 수 있는 기반을 제공한 스타크래프트 게임물 자체의 특성과 피씨방 형태의 영업이 1998년경부터 성행하게 된 한국적·시대적 여건 등이 작용한 부분도 상당한 것으로 보이는 바, 위와 같은 사정에 의하면, 원고가 국내에서 보호받을 만한 신용(goodwill)을 형성하였다거나 또는 위 피고들이 전용사용권자인 원고의 시장성과에 무임승차한다고 볼 수는 없으므로, 원고의 위 주장 역시 이유 없다.

#### 라. 소결론

따라서 피고 황윤상, 김상민의 진정상품 병행수입 항변은 이유 있다고 할 것이므로, 위 피고들에 대하여 상표권 침해행위의 금지를 구하는 원고의 청구는 이유 없음에 귀착된다.

### 3. 피고 고병국에 대한 청구에 관한 판단

원고는 피고 고병국도 이 사건 제품을 수입하여 원고의 이 사건 상표에 대한 전용사용권을 침해하였다고 주장하면서, 피고 고병국에 대하여 이 사건 제품의 수입, 양도, 유통, 기타 처분의 금지와 위 의무를 위반한 경우 이행강제금의 지급을 구한다.

살피건대, 갑 8호증의 기재에 의하면 이 사건 제품에 대한 수입화물통관진행조회서상에 수하인 성명으로 '뉴잉톤(newington)' 수하인 주소로 피고 고병국의 주소인 (상세 주소 생략)로 기재되어 있는 사실이 인정되나 한편, 을 1, 2호증(각 가지번호 포함)의 각 기재에 의하면 피고 고병국은 피고 황윤상과 사이에 2004. 4. 28. 피고 고병국이 운영하고 있는 게임판매 쇼핑몰 사이트인 'www.newington.co.kr' 도메인 소유권을 피고 황윤상에게 양도하고, 피고 고병국은 향후 'newington' 또는 '뉴잉턴'이란 이름의 상호 또는 유사 상호를 사용하지 않기로 하여 도메인 양도 계약을 체결한 사실, 이 사건 제품에 대한 수입화물통관 진행조회서의 수하인 성명은 '뉴잉톤(NEWINGTON)'으로 되어 있다가 피고 김상민의 업체를 지칭하는 '유티에스(UTS)'로 변경되었고, 수하인 주소도 피고 황윤상의 주소지인 (상세 주소 생략)으로 변경된 사실을 인정할 수 있는바, 위 인정사실에 의하면 피고 고병국이 이 사건 제품을 수입하였다고 보기는 어렵고, 달리 이를 인정할 증거가 없으므로, 피고 고병국에 대한 청구 역시 더 나아가 살필 필요 없이 이유 없다.

### 4. 결론

그렇다면, 원고의 피고들에 대한 이 사건 청구는 모두 이유 없어 이를 기각할 것인바, 제1심 판결은 이와 결론이 같아 정당하므로, 이를 다투는 원고의 피고들에 대한 항소를 모두 기각하기로 하여 주문과 같이 판결한다.

[별지 목록 생략]

판사 주기동(재판장) 최재혁 구회근