

특 허 법 원

제 4 부

판 결

사 건 2024허14117 거절결정(상)

원 고 주식회사 A

대표이사 B

소송대리인 법무법인(유한) 광장

담당변호사 김운호, 이은우, 신호은

피 고 특허청장

소송수행자 노재성

변 론 종 결 2024. 12. 18.

판 결 선 고 2025. 1. 23.

주 문

1. 특허심판원이 2024. 6. 27. 2022원1181호 사건에 관하여 한 심결을 취소한다.
2. 소송비용은 피고가 부담한다.

청 구 취 지

주문과 같다.

이 유

1. 기초사실

가. 원고의 이 사건 출원상표 (갑 제1호증)

1) 출원번호/ 출원일: 제40-2021-243106호/ 2021. 11. 30.

2) 구성: MU

3) 지정상품: 상품류 구분 제41류의 온라인 게임서비스업

나. 이 사건 심결의 경위

1) 원고의 2021. 11. 30.자 이 사건 출원상표 출원에 대하여, 특허청 심사관은 2022. 1. 10. '이 사건 출원상표는 상표법 제33조 제1항 제6호의 간단하고 흔한 표장에 해당하여 상표등록을 받을 수 없다.'는 취지의 의견제출통지를 하였다.

2) 원고가 2022. 3. 7. 의견서를 제출하였으나 특허청 심사관은 2022. 4. 20. '위 거절 이유가 해소되지 않았다.'는 이유로 이 사건 출원상표에 대하여 등록거절결정을 하였다.

3) 원고는 2022. 5. 20. 특허심판원의 위 거절결정에 대하여 불복심판을 청구하였고, 특허심판원은 이를 2022원1181호로 심리한 다음 2024. 6. 27. '이 사건 출원상표는 상표법 제33조 제1항 제6호에 해당하고, 그 출원 전에 사용한 결과 국내의 수요자 간에 원고의 상표로 인식되었다고 볼 수 없어 상표법 제33조 제2항에 의하여 등록될 수 있는 상표로 인정하기 어렵다.'는 이유로 위 심판청구를 기각하는 심결(이하 '이 사건

심결'이라 한다)을 하였다.

다. 실사용상표들

원고가 2001년경부터 2024년경까지 이 사건 출원상표의 지정상품과 관련하여 사용해 온 실사용상표들은 아래와 같다.

	표장
실사용상표 1	MU , MU , MU ,
실사용상표 2	뮤 , 뮤
실사용상표 3	MU Online , MU ORIGIN , 뮤 온라인 , 뮤오리진 , 뮤레전드

【인정근거】 다툼 없는 사실, 갑 제1 내지 4, 7, 11, 17, 19, 24, 27, 29, 32, 35, 39, 42호증의 각 기재 및 영상, 변론 전체의 취지

2. 원고 주장의 요지

이 사건 출원상표는 일상적인 언어생활에서 흔하게 사용되는 단어가 아니므로 상표법 제33조 제1항 제6호에 해당하지 않는다. 설령 이 사건 출원상표를 간단하고 흔히 있는 표장만으로 된 상표라고 하더라도 원고가 이 사건 출원상표의 출원 전부터 이 사건 출원상표와 동일성이 인정되는 실사용상표들을 장기간 사용해 온 결과 이 사건 출원상표는 그 지정상품에 대하여 수요자 간에 특정인의 상품에 관한 출처를 표시하는 것으로 식별할 수 있게 되었다. 따라서 이 사건 출원상표는 이른바 사용에 의한 식별력을 취득하여 상표법 제33조 제2항에 해당하여 상표등록을 받을 수 있으므로 등록거절결정 유지한 이 사건 심결은 위법하므로 취소되어야 한다.

3. 이 사건 출원상표가 상표법 제33조 제1항 제6호에 해당하는지 여부

가. 관련 법리

등록출원한 상표가 상표법 제33조 제1항 제6호의 "간단하고 흔히 있는 표장만으로 된 상표"에 해당하여 등록을 받을 수 없는지 여부는 거래의 실정, 그 표장에 대한 독점적인 사용이 허용되어도 좋은가 등의 사정을 참작하여 구체적으로 판단하여야 하고(대법원 2004. 11. 26. 선고 2003후2942 판결 참조), 흔히 사용하는 도형 혹은 문자를 도안화한 표장의 경우에는 그 도안화의 정도가 일반 수요자나 거래자에게 그 도형이 본래 가지고 있는 의미 이상으로 인식되거나 특별한 주의를 끌 정도에 이르러야 위 조항 소정의 "간단하고 흔히 있는 표장"에 해당하지 아니한다고 할 것이다(대법원 2007. 3. 16. 선고 2006후3632 판결 참조).

나. 판단

이 사건 출원상표 'MU'는 알파벳 대문자 'M'과 'U'가 별다른 도안화 없이 단순히 결합된 표장으로서 일반 거래사회에서 누구나 자주 접할 수 있는 영문자이고 그 구성이나 배열이 특별한 주의를 끌 정도에 이르렀다거나 새로운 의미나 관념을 형성하고 있다고 보기도 어렵다. 따라서 이 사건 출원상표 'MU'는 간단하고 흔히 있는 표장만으로 구성된 것으로서 상표법 제33조 제1항 제6호에 해당한다.

4. 이 사건 출원상표가 상표법 제33조 제2항에 해당하는지 여부

가. 관련 법리

상표법 제33조 제1항 제6호에 해당하는 상표라도 상표등록출원 전부터 그 상표를 사용한 결과 수요자 간에 특정인의 상품에 관한 출처를 표시하는 것으로 식별할 수

있게 된 경우에는 그 상표를 사용한 상품에 한정하여 상표등록을 받을 수 있다(상표법 제33조 제2항). 상표법 제33조 제2항에서 규정한 '그 상표를 사용한 결과 수요자 간에 특정인의 상품에 관한 출처를 표시하는 것으로 식별할 수 있게 된 경우'에 해당하는지는 상표의 사용기간, 사용횟수 및 사용의 계속성, 그 상표가 부착된 상품의 생산·판매량 및 시장점유율, 광고·선전의 방법, 횟수, 내용, 기간 및 그 액수, 상품품질의 우수성, 상표사용자의 명성과 신용, 상표의 경합적 사용의 정도 및 태양 등을 종합적으로 고려하여 판단하여야 한다(대법원 2012. 11. 29. 선고 2012후2074 판결 등 참조).



사용에 의한 식별력을 취득하는 출원상표는 실제로 사용한 상표 그 자체에 한하고 그와 유사한 상표에 대하여 식별력 취득을 인정할 수는 없지만, 출원상표와 동일성이 인정되는 상표의 장기간 사용은 위 식별력 취득에 도움이 되는 요소이다(대법원 2008. 9. 25. 선고 2006후2288 판결 등 참조). 그리고 출원상표와 동일하거나 동일성이 인정되는 부분이 그 부분만으로 독립성을 유지하면서 분리 인식될 수 있다면 다른 표장과 함께 사용되었더라도 그 사용실적을 출원상표가 사용에 의한 식별력을 취득하였는지 판단하는 자료로 삼을 수 있다(대법원 2012. 12. 27. 선고 2012후2951 판결, 대법원 2017. 9. 12. 선고 2015후2174 판결 등 참조).


출원된 상표가 상표법 제33조 제2항의 사용에 의한 식별력을 취득하였는지에 관한 판단의 기준 시점은 원칙적으로 등록결정 시 또는 거절결정 시이고(대법원 2003. 5. 16. 선고 2002후1768 판결 등 참조), 거절결정에 대한 불복 심판에 의하여 등록 허부가 결정되는 경우에는 그 심결 시이다(대법원 2014. 10. 15. 선고 2013후1146 판결 참조).




나. 판단

1) 이 사건 출원상표와 실사용상표의 표장의 동일 여부

갑 제36 내지 38, 40, 41호증의 각 기재 및 영상에 변론 전체의 취지를 종합하여 인정되는 다음과 같은 사정을 종합하여 보면, 실사용상표 1은 이 사건 출원상표 그 자체와 같고, 실사용상표 2은 이 사건 출원상표와 거래사회의 통념상 동일성이 인정되며, 실사용상표 3 중 식별력이 상대적으로 강한 'C' 또는 'C' 부분은 이 사건 출원상표와 거래사회의 통념상 동일성이 인정되므로 실사용상표 2, 3의 사용실적은 이 사건 출원상표가 사용에 의한 식별력을 취득하였는지 판단하는 자료로 삼을 수 있다.

가) 실사용상표 1()은 이 사건 출원상표와 같이 알파벳 대문자 'M'과 'U'가 단순히 결합한 형상으로, 이 사건 출원상표()와는 글씨체 및 색상, 기울기, 알파벳 배치 등에서의 매우 미세한 차이가 있을 뿐이다. 따라서 실사용상표 1은 이 사건 출원상표 그 자체와 같다고 보는 것이 타당하다.

나) 실사용상표 2()는 이 사건 출원상표의 한글 음역인 'C'로 구성된 표장으로 우리나라의 일반적인 영어 교육 수준에 비추어 볼 때 국내 일반 수요자나 거래자는 영문 'C'와 국문 'C'를 동일하게 인식할 것으로 보인다. 따라서 실사용상표 2는 이 사건 출원상표와 거래사회 통념상 동일성이 인정된다고 봄이 타당하다.

다) 실사용상표 3(, , )는 이 사건 출원상표가 단독으로 표시되어 있지는 않다. 그러나, 이 사건 출원상표와 거래사회 통념상 동일성이 인정되는 'C' 또는 'C' 부분과 'Online', 'ORIGIN', '온라인', '오리진', '레전드' 등의 문자 부분이 띄어쓰기로 결합된 표장이다.

그런데 실사용상표 3의 구성 부분은 분리하여 관찰하면 거래상 자연스럽지 못하다고 여겨질 정도로 불가분적으로 결합되어 있다고 보기 어렵고, 두 부분의 결합으로 인하여 'C' 또는 'C'가 사용되었다고 볼 수 없을 정도의 새로운 관념이 형성되었다고 볼 만한 사정도 없다. 오히려 'Online', 'ORIGIN', '온라인', '오리진', '레전드' 등의 문자 부분은 이 사건 출원상표의 지정상품과 관련하여 흔히 쓰이는 표지에 불과한 점에서 실사용상표 3은 그 구성 중 이 사건 출원상표 그 자체인 'C' 부분과 거래사회 통념상 동일성이 인정되는 'C' 부분만으로 분리되어 인식될 수 있다.

따라서 원고가 실사용상표 2, 3을 사용한 것은 이 사건 출원상표와 거래사회 통념상 동일성이 인정되는 'C' 또는 'C'를 사용한 것으로 볼 수 있어 이 사건 출원상표가 사용에 의한 식별력을 취득하였는지를 판단할 때 실사용상표 2, 3의 사용실적을 판단 자료로 삼을 수 있다.

2) 이 사건 출원상표의 사용에 의한 식별력 취득 여부

가) 인정사실

앞서 든 증거에 갑 제6 내지 10, 12, 내지 18, 22, 23, 25, 28, 30, 31, 35, 39, 43 호증(가지번호 있는 것은 각 가지번호 포함, 이하 같다)의 각 기재 및 영상에 변론 전체의 취지를 종합하면 다음 각 사실이 인정된다.

(1) 원고는 2000. 4. 28. 온라인 게임 개발업, 인터넷 사업 등을 목적으로 하여 설립된 회사로, 2017. 4. 3. 게임 소프트웨어 개발, 유통, 자문업 등을 그 목적으로 추가한 이래 위 사업들을 해 왔다. 원고는 2001. 5. 24. 다중 접속 역할 수행 게임(MMORPG, Massively Cltiplayer Online Role Playing Game)인 "C(C, 이하 '이 사건 게임'이라 한다)"의 오픈 베타테스트를 개시한 후 2001. 11. 19. 이 사건 게임을 공식 출

시하였다. 이후 원고는 이 사건 게임과 공통된 세계관을 가진 'C Origin', 'C Origin2', 'C Legend' 등의 'C 시리즈' 게임들을 계속하여 공개하였다.

(2) 이 사건 게임이 출시되고 한 달 만에 원고가 이 사건 게임을 위하여 운영하고 있는 인터넷 홈페이지(www.C.co.kr)에 20만 명 이상이 회원 가입을 하였고, 2024. 12. 15.까지 누적된 회원의 수는 9,112,420명에 이른다.

원고는 2001. 12.경 '2001년 대한민국 게임대상'에서 우수상(온라인부문), 특별상(그래픽부문)을 각 수상하였고, 2002. 12.경 한국일보가 주최한 '제2회 디지털 이노베이션 대상'에서 종합대상을 수상하였으며, 2005. 3.경과 2006. 1.경에는 국가고객만족도(NCSI) 게임 MMORPG 부문 1위로 2년 연속 선정되었다.

이 사건 게임이 출시된 2001년부터 2024년 3분기까지의 연 매출액은 다음 표(단위: 백만 원)의 기재와 같다.

연도	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
매출액	2,397	27,363	48,106	45,513	24,102	17,591	16,420	14,460
연도	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
매출액	12,599	13,763	10,801	9,696	8,069	7,741	8,802	9,721
연도	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
매출액	9,608	12,581	12,811	14,412	13,872	13,765	13,816	9,653

(3) 원고는 2001년부터 2024년경까지 지속적으로 신문, 잡지, 온라인 플랫폼 등과 같은 다양한 매체를 통하여 이 사건 게임을 홍보해왔고, 유명 연예인들을 모델로 발탁하여 'C 시리즈' 게임들을 홍보하기 위한 캠페인을 열었다. 원고는 이러한 홍보에 아래와 같이 실사용표장들을 널리 사용해 왔다.

원고의 광고 등 내역



뮤 "고객사랑 돌려드려요"

상품·아이템 제공 등 6주년 기념 감사이벤트

가입업체: 웹젠(www.webzen.com)이 '뮤 온라인'의 정식 서비스 6주년을 맞아 6가지 고객 감사 이벤트를 실시한다.

오는 12월 1일까지 진행되는 'MU 6주년 이벤트'는 6주년 기념 이벤트를 비롯해 총 6개의 이벤트로 준비됐다. 먼저 'MU를 만들었던 사람들' 이벤트는

뮤 온라인의 모든 고객에게 웹젠 부원들에게 감사의 마음을 전하기 위해 기간 중 전체의 고객에게 추첨을 통해 500명에게 5000원 상당의 상품권을 증정한다.

'MU 6주년'을 맞아 웹젠은 'MU 6주년' 이벤트를 기간 중 50% 이상 및 포인트 30% 이상을 적립한 고객들에게 1차 쿠폰과 2차 아이템 드롭을 나눠 지급하고, 상품 조종권 박탈권 넘치는 게임 플레이를 제공한다.



뮤 뉴스

웹젠 홈페이지 개편

웹젠은 5월 3일, 자사 홈페이지(www.webzen.co.kr)를 개편, 새롭게 오픈했다. 이번 개편의 가장 큰 특징은 글로벌 기업에 맞는 사이트 구성과 내용을 담고 있다는 점. 각 언어를 메인 메뉴화하여 글로벌 사이트의 가이드 역할을 하도록 하고 해외 진출 정보를 국가별로 월드 맵을 통해 기사화 하는 등 사이트 곳곳에 나스닥 상장을 통해 진취적

게임 전략과 퍼블리셔(Portal) 통신 온라인게임 등의 관련과 기타 무형자산 합부를 인수하게 된다. 웹젠 김남주 대표는 "이번 개편은 얼마아이가 보유한 다양한 플랫폼의 타이틀을 인수하여 추가 개발과 적극적인 국내외 마케팅을 통한 매출 극대화를 목적으로 한다"며, "인수대상 게임 중, 2개 타이틀 정도는 연내에 출시가 가능하다고 밝혔다."



MU TOPIA

뮤, 지존을 꿈꾸며

Mu Continental of Legend

요정을 키워 보세

요정은 디아블로의 이마존과 같은 여전사 캐릭터로 성장시킬 수도 있고 여러 온라인 게임에서 선보이고 있는 여성계 넘치는 클러리어 캐릭터로도 성장시킬 수도 있다. 요정은 클러리어의 역할을 동시에 수행할 수 있는 특별한 캐릭터로 성장시킬 수도 있다. 클러리어나 흑마녀의 경우 스테이시스의 요정 요정의 정원은 한 가지 길을 가는 과정이지만 요정 요정의 경우는 스테이시스의 요정 요정에 따라 전체 다른 캐릭터로 성장하게 된다. 요정을 키워서 세 가지로 분류하면 마녀 요정, 요정 요정, 요정 요정 요정으로 나눌 수 있다. 이

에너지 요정을 하면 수입도 쏠쏠

첫 번째로 알아볼 에너지 요정은 방어구를 강화하기 위한 힘, 민첩, 스테이시스의 요정을 제외한 모든 요정을 에너지로 무시한다. 에너지 요정은 클러리어와 클러리어의 요정을 이용하여 다른 캐릭터의 도우미로서 활동하게 된다. 에너지 요정과 클러리어의 요정과 사냥할 수 없었던 요정을 공격할 수 있으며 자비의 요정을 통하여 요정

소집	소집가능 에너지요정	소요 MP
요정	20	20
클러리어	20	30
클러리어	20	40
클러리어	20	40



원고가 2010년부터 2024년 3분기까지 지불한 광고 선전비는 아래 표 기재와 같이 총 44억 원에 이른다(단위: 백만 원).

연도	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
광고비	153	99	127	52	745	359	394	454
연도	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	
광고비	163	380	420	477	181	253	54	

(4) 원고와 이 사건 게임을 포함한 'C 시리즈'에 관하여 2001. 4.경부터 2024. 8. 8.까지 아래와 같은 내용의 언론 보도가 이루어졌다. 또한 원고는 2002년 7월경부터 대만, 중국, 일본 등의 온라인 게임 시장에 진출하여 이 사건 게임의 서비스를 제공하기 시작하였고, 이와 관련하여 'A은 중국, 대만, 일본, 태국, 필리핀, 베트남 등 아시아 6개국에 진출했으며 C의 전 세계 회원 수는 현재 5600만 명에 달한다.', '중국에서는 최고 30만 명의 동시접속자를 기록하며 대중적인 인기를 얻었다.', '베트남에서는 C를 모르면 컴맹이라는 말까지 나올 정도로 호평 받고 있다.'라는 내용의 언론 보도도 이루어졌다.

일자	게시 내용
2002. 3. 25. (갑 제8호증)	3D 온라인게임인 ‘C’(www.C.co.kr)가 한달 총 매출액 20억을 돌파했다. ‘C’를 서비스중인 A에 따르면 3월 23일 현재 개인 유료회원 12만 명, 동시 접속자 2만 5000명, PC방 가맹점 6000여개를 돌파해 3월 한달 동안 총 매출 20억을 돌파했다고 밝혔다. (후략)
2006. 4. 12. (갑 제7호증의 9)	동남아시아에서는 그 어느 때보다 한국 게임의 ‘한류 열풍’이 뜨겁다. <u>가장 대표적인 것은 A의 ‘C’</u> . (후략)
2016. 10. 26. (갑 제34호증)	A(대표 B)이 자사의 대표 MMORPG ‘C’의 정식서비스 15주년을 기념하는 ‘시즌 12’ 업데이트를 적용한다고 25일 밝혔다. (후략)
2016. 11. 25. (갑 제34호증)	2000년대 초반 온라인 게임이 전성기를 이끌었던 게임 시장이 모바일 게임, 중국 진출 등 새로운 시장을 개척하며 사업영역을 넓히고 있다. <u>A의 온라인 게임 ‘C’은 정식 서비스 15주년을 맞는 장수 게임이다.</u> 풀3D MMORPG인 ‘C’은 화려한 그래픽과 날개, 그리고 치열한 전투시스템으로 게이머들의 큰 인기를 끌어 정식 출시 1년 만인 2002년 국내 매출 200억원을 기록한 바 있다. (후략)
2018. 9. 19. (갑 제34호증)	A은 ‘C(C)’ IP(지식재산권)를 기반으로 개발한 HTML5게임 ‘CH5’를 4분기 중 국내 출시한다고 19일 밝혔다. (후략)
2020. 7. 9. (갑 제34호증)	A 자사 대표 PC MMORPG ‘C’이 여름을 맞아 게임 회원들을 대상으로 ‘C 여름 이벤트 1탄’을 준비했다. (후략)
2021. 12. 1. (갑 제34호증)	A(대표 B)은 자사에서 개발 및 서비스 중인 PC용 MMORPG(대규모 다중 접속 역할 수행 게임) ‘C’이 20주년 업데이트를 적용한 후 다양한 지표가 <u>상승했다고 금일(1일) 밝혔다.</u> 먼저 20주년 기념 시즌17 업데이트 이후 11월 순수 이용자 수와 동시 접속자 수가 업데이트 이전인 8월보다 각각 42.5%, 22.7% 증가했다. 대규모 업데이트 효과로 10년 만에 최다 이용자 수를 기록했다. (후략)
2022. 5. 25. (갑 제17호증의 22)	A(대표 B)은 ‘C(C)’를 활용한 모바일게임 3종(‘C오리진3’, ‘C 아크엔젤2’, ‘C 아크엔젤’)과 PC 온라인게임 2종(‘C’, ‘C 이그니션2’)에서 다양한 이벤트를 준비했다고 25일 밝혔다. (후략)
2023. 1. 3.	A이 ‘C(C)’에서 나아가 올해 본격 장르와 IP 다각화를 꾀한다...(중략)...그

(갑 제17호증의 13)	간 A은 신작으로 ‘C 오리진3’, ‘C 아크엔젤2’, ‘C 이그니션2’ 등 C IP의 MMORPG 게임을 연이어 출시하면서 IP 발굴이라는 숙제를 안은 바 있다. (후략)
2023. 6. 30. (갑 제17호증의 1)	‘D’의 그라비티. ‘C(C)’의 A. ‘E 에스파다’의 한빛소프트. 국내 게이머라면 누구나 이름을 들어봤을 법한 1세대 게임사들이 한층 빨라진 업계 흐름에 발맞춰 다양한 신규 성장 전략을 강구하는 모양새다. (후략)

(5) 인터넷 포털 사이트인 네이버에서 'A C'를 검색하여 보면 이 사건 거절결정 이 전부터 실사용상표가 표시된 많은 인터넷 게시물 등이 확인된다.

네이버에서의 검색 결과(갑 제24호증 제 191면 이하, 30, 35호증)	
<p>game8(게임원드) 2022.02.23. MU 후에 또! 헬렌 유 오리진3 출시 헬렌의 '유 오리진3' MU Origin 3이다. 2월 23일, 헬렌은 오전 11시부터 '유 오리진3'을 구글플레이 스토어와 애플 앱스토어에서 서비스를 시작했다. 헬렌은 공식 유... #게임원드 #기대신작 #헬렌 #유오리진3 #모바일MMORPG [게임오늘]헬렌 가세, 2월 신작 헬렌 팀 보태(#게임원드 #한글뉴스) '유오리진3' 리허설 코앞! 헬렌, 테스트 확정(#게임원드 #헬렌)</p> <p>어메이징스탁 공식 블로그 2018.11.27. 헬렌, 중국과 MU는 날개를 달고 주가 상승 가즈아 과거 사례로 보게 되면 헬렌이 중국에 MU로 진출을 했을 때 연봉이 즉, 10배 이상의 주가 상승을 보여주었는데, 이번엔 국내 게임산업도 중국의 영향을 많이 받... #헬렌 #게임주 #주식중국 #주식정보 #주식업종 #주식투자</p> <p>interior_님의 블로그 2021.09.14. 헬렌 MU 아크엔젤2 분석 2021년 9월 13일 오후 5시 50분 갑자기 헬렌 시와 상한가 도발. 이유는 크게 세 가지로 보인다. 1. 구글 인기... PS 유 아크엔젤 2는 중국에서 개발해서 한국으로 역수... #주식 #헬렌 #MU #아크엔젤2 #유아크엔젤2 #시외상한가 #투자</p> <p>유잉(Muing) · 유온라인, 유플루 공식 커뮤니티 카페 2020.10.22. 뉴스특보 헬렌 유 뉴스특보 헬렌 유 연장 정거 일정 이 만나러 가다 주연신고로 현재 경찰과 대치중... ---대단한 헬렌--- 헬렌 (유)가 어떻게 된 이유...</p> <p>보는 즐거움_유어스 2020.04.24. 헬렌 MU(유) IP 해외사업 확장 계속, 유 온라인 동남아시아 서비스 순항 중 헬렌은 '유 온라인' 외에도 자사가 보유중인 다양한 PC게임과 IP를 바탕으로 전 세계 주요 퍼블리셔들과 파트너십을 체결, 글로벌 시장 진출을 확대할 계획이다. 헬렌의 대표 PC MMORPG '유 온라인'에 대한 자세한... ○ 헬렌은 그녀의 모든 기록 2021.01.12. [헬렌] 영요대전사 총행 MU 라이선스 게임 출시! 이는 8월 출시된 R2M 매출은 4분기 인기 반영되며 QoQ 증가하였으나, 무 아크엔젤 매출과 기타 MU 라이선스... 12 [헬렌] 영요대전사 총행, MU 라이선스 게임 출... [헬렌] 유 총행! 중국 정식 출시 일정 9월 예상!</p> <p>Acad 2021.01.05. 헬렌 주식 주가 및 전망 유 MU 지식재산권(IP) 활용된 게임 중국 ... 헬렌 헬렌은 여전 리니지와 비비던 MMORPG MU를 제작한 회사로 국내 최초 Full 3D 온라인 게임을 출시한... 또한 4분기 예상 영업이익 증가율 1위를 헬렌이 조사... #헬렌 #국내게임주 #유 #중국게임</p> <p>생활 속 금융의 발견 2019.07.04. 헬렌 : 재개되는 MU 라이선스 게임 출시 ● 유 IP 라이선스 게임 2분기 3분기 정식 출시될 전망이며, 외부 개발 퍼블리셔 게임도 3분기 출시가 예정되어 있음 ● 긴 공백기를 깨고 3분기부터 MU 라이선스 ...</p>	<p>주식, 가상화폐로 슈퍼직장인 되기(물금2배, 주식, 코인, 주식공부) 2018.03.20. 헬렌 '유 오리진2' 일정 공개에 강세 헬렌이 모바일게임 '유 오리진2'의 후속게임 '유 오리진2'의 향후 일정을 공개하면서 주가에 긍정적인 영향으로 강세를 보이고 있습니다 오늘 헬렌은 한정된 인원만 데... #헬렌 헬렌, 유 오리진2 매출 호조로 인해 상승세입니다(#헬렌 #유오리진2) 헬렌, 유 오리진2 비교해 테스트 소식에 급등(#헬렌 #유오리진2)</p> <p>헬렌 2018.08.22. [헬렌] 헬렌으로 만나는 또 다른 유(MU) IP재휴사업 입니다. >), 헬렌은 계속해서 음악과 미술 등 '예술' 분야와의 협업을 확대해 나가고 있습니다. 중국에서 열린 <기적MU작상> 매직 심포니 콘서트 캐릭터 제휴사업 <... #헬렌 #유 #유온라인 #IP재휴사업 #헬렌 #IP #미술전시</p> <p>【주식광장】▶100%무료 주식카페/공부/투자/재테크/가상화폐 2018.05.09. 헬렌 유오리진2 신작 출시예정 반동. 게임주 헬렌이예요. 유오리진2 출시 일정 발표 임박으로 오늘은 반동 보여준것같아 요 사건매약자 100만명 돌파 했다고 하네요. 관심종목 입니다. 조보라 자트보며 파... #헬렌 #유오리진2</p> <p>【주식광장】▶100%무료 주식카페/공부/투자/재테크/가상화폐 2020.05.25. 헬렌 유 3/27 정식서비스 한줄더매수. 많은 유 모바일 시리즈가 많이 나왔지만, 이번엔 pc온라인 플랫폼 그대로 구현해서 기대가 증대되고... 5배가량 상승했지요 물론 유플루도 별로있어서 그랬겠지만요...</p> <p>시사오늘 2019.07.03. [특정주] 헬렌 MU 라이선스 게임 출시로 실적 반동 예상 (시사오늘, 시사ON, 시사은~정우고 기자) 3분기 출시될 예정인 MU 라이선스 게임 이 헬렌의 실적을 반동시킬 것이라는 예상이 나왔다. 3월 헬렌은 전 거래일과 동... #헬렌 #유 #IP #피규어 #요정 #원더페스티벌 #상해 #VERTEX</p> <p>GAMESIGHT 2019.06.05. 헬렌 유(MU) IP 캐릭터 피규어 '요정', '원더페스티벌 2019 상해'... 헬렌은 유(MU) IP의 정식 라이선스 피규어를 처음 공개함에 따라 형사장을 찾는 관망객과 대중들에게 유(MU) IP를 널리 알릴 수 있을 것으로 기대하고 있다. 헬... #헬렌 #유 #피규어 #요정 #원더페스티벌 #상해 #VERTEX 헬렌, 하이브브라더스프라이와 '유(MU) IP 토폴 제작 계약 체결'(#헬렌 #유온라인) 콜라보캐릭터 일지 라온지, 헬렌의 '유(MU)' R2' 스토어 오픈(#플레이커 #게임즈)</p> <p>rehbolidpih님의블로그 3월 전 MU Online, 20주년 기념 'Netzen Friends X Qingdao' 협력 이벤트 자유해 유 온라인의 기념일을 기념하는 대규모 업데이트와 이벤트를 진행하며 게임 이용자 기반을 넓혀가고 있습니다. 헬렌의 'Mu Online' Qingdao 협력 투자에 다...</p>

나) 판단

위 인정사실에 갑 제36 내지 38, 40, 41호증의 각 기재 및 영상에 변론 전체의 취지를 종합하여 알 수 있는 다음과 같은 사정들에 의하면, 이 사건 출원상표는 이 사건 심결 시인 2024. 6. 27. 무렵 그 지정상품의 수요자들 사이에서 원고의 온라인 게임 서비스업의 출처를 표시하는 상표로 식별할 수 있게 되었다고 봄이 타당하다.

(1) 이 사건 게임은 국내 최초의 3차원 온라인 게임으로 2001. 5. 24. 공개된 이후 한 달 만에 20만 명의 회원을 확보하였다는 등의 내용으로 여러 언론 매체에 소개되었고, 이 사건 게임이 출시된 첫 해에 '2001년 대한민국 게임대상'에서 우수상과 특별상을 각 수상할 만큼 공개 직후 국내에서 상당한 인기가 있었음을 알 수 있다.

(2) 이 사건 게임은 인터넷 홈페이지(www.C.co.kr)에서 회원가입 절차를 밟아야 참여할 수 있는 회원제로 운영되고 있는데 가입한 회원의 수가 2024. 12. 15.까지 9백만 명에 이른다는 점을 고려하였을 때, 원고는 약 23년간 이 사건 게임을 지속적으로 업데이트하여 많은 수의 회원들에게 온라인 게임 서비스를 제공하여 왔음을 알 수 있다. 특히 원고는 이 사건 게임이 출시된 첫 해인 2001년에는 약 23억 원의 매출을 얻었고, 2001년부터 2024년 3분기까지는 약 3,776억 원 상당의 총 매출액을 기록하였다. 이 사건 게임이 흥행함에 따라 공통된 세계관을 가진 12개의 게임들을 'C 시리즈'로 하여 지속적으로 출시하였고, 원고가 이 사건 게임뿐만 아니라 'C 시리즈'를 통해 2024년 3분기까지 얻은 총 매출액은 약 1조 3,605억 원에 이른다. 이와 같은 사정을 종합해 보면 원고와 이 사건 게임은 온라인 게임 분야에서 상당한 신뢰를 쌓아 온 것으로 보인다.

(3) 원고는 이 사건 게임 등을 일반 수요자 및 거래 당사자들에게 널리 알리고자

실사용상표들을 사용하여 신문, 잡지, 인터넷 포털 사이트, 인터넷 카페 등 다양한 매체를 이용해 광고하였고, 특히 2010년부터 2024년 3분기까지 상당한 광고 선전비를 지출한 점은 앞서 살펴본 바와 같다. 그 결과 이 사건 심결 무렵까지도 원고 및 이 사건 게임을 포함한 'C 시리즈' 게임들에 관한 글 등이 여러 언론을 통해 일반 수요자들과 거래 당사자들에게 소개되었을 뿐만 아니라 인터넷 포털 사이트 등에도 실사용상표들을 사용한 오랜 기간 소개글, 사용 후기, 광고 등이 게시되어 왔다.

(4) 이와 같이 원고가 오랜 기간 동안 이 사건 게임 및 이에 대한 광고물, 언론 기사, 인터넷 게시글 등에 이 사건 출원상표 그 자체 및 이와 거래관념상 동일성이 인정되는 실사용상표들을 사용함으로써 일반 수요자 및 거래 당사자들로서는 이 사건 출원상표 그 자체인 실사용상표 1과 이 사건 출원상표와 동일성이 인정되는 실사용상표 2 및 실사용상표 3 중 상대적으로 식별력이 강한 부분으로 이 사건 출원상표와 동일성이 인정되는 'C' 또는 'C' 부분을 원고의 출처표시로 인식하였을 것으로 판단된다.

다. 소결론

원고가 2001년부터 이 사건 심결일 이전까지 이 사건 출원상표 그 자체인 실사용상표 1과 이 사건 출원상표와 동일성이 인정되는 실사용상표 2, 3을 그 지정상품인 온라인 게임서비스업에 관한 광고 등에 사용함으로써 이 사건 출원상표는 이 사건 심결 시인 2024. 6. 27. 무렵에 일반 수요자 및 거래 당사자들에게 원고의 온라인 게임서비스업의 출처를 표시하는 상표로 식별할 수 있게 되었다고 봄이 타당하다.

따라서 이 사건 출원상표는 상표법 제33조 제2항에 해당하므로 그 등록이 거절되어서는 아니 된다.

5. 결론

이 사건 심결은 위법하므로 그 취소를 구하는 원고의 청구는 이유 있어 이를 인용하기로 하여 주문과 같이 판결한다.

재판장 판사 우성엽

 판사 이지영

 판사 안지열