

VR 기술 개발과 영업비밀·저작권 침해의 경계 관련 분쟁사례 및 시사점
(미국 텍사스 북부지방법원)
(ZeniMax Media Inc. v. Oculus VR LLC, 3:14-cv-01849)

1. 소송의 개요

제니맥스(ZeniMax Media Inc.)는 오쿨러스(Oculus VR LLC)가 VR 헤드셋 개발 과정에서 자사 엔지니어의 코드와 영업비밀을 무단 사용했다고 주장하며 소송을 제기함. 법원은 영업비밀 침해는 인정하지 않았지만, 저작권 침해와 계약 위반을 일부 인정하고 약 5억 달러의 손해배상을 명령함. 이 사건은 기술 협력·인수 과정에서 지식재산권(Intellectual Property, 이하 "IP") 관리가 얼마나 중요한지를 보여주는 대표적 사례임.

VR·게임 산업에서 기술 협력과 IP보호의 경계를 명확히 한 판례로, 스타트업 인수 시 법적 리스크 관리의 중요성을 부각함.

항목	내용
사건명	ZeniMax Media Inc. v. Oculus VR LLC
관할법원	미국 텍사스 북부지방법원 (U.S. District Court for the Northern District of Texas)
사건번호	3:14-cv-01849
선고일	2017-02-01
당사자	원고: 제니맥스미디어(ZeniMax Media Inc.) 피고: 오쿨러스VR(Oculus VR LLC), 팔머 럭키(Palmer Luckey), 페이스북(Facebook Inc.)
주요 쟁점	VR 기술 개발 과정에서 영업비밀(trade secret) 및 저작권 침해 여부

2. 주요 법적 쟁점

1) 영업비밀(trade secret) 침해 여부

- 법원은 오쿨러스가 제니맥스의 영업비밀을 고의로 사용했다는 증거가 부족하다고 판단함.

2) 저작권 침해(direct infringement) 인정

- VR 소프트웨어 개발 과정에서 제니맥스의 코드 일부가 오쿨러스 소프트웨어 개발 키트(Software Development Kit, 이하 "SDK")¹에 포함된 사실을 확인하고 IP 침해를 인정함.

3) 계약 위반(breach of contract)

- 오쿨러스가 제니맥스와 체결한 비밀유지계약(Non-Disclosure Agreement, 이하 "NDA")를 위반한 것으로 판단함.

4) 손해배상 범위

- 법원은 저작권 침해 및 계약 위반에 대해 약 5억 달러의 배상 명령을 내림.

3. 한국 기업에 대한 시사점

1) 기술 협력·인수 시 IP 실사 강화 필요

- 스타트업 인수나 공동 개발 시 영업비밀·저작권 관리 체계 점검 필수.

2) NDA 및 라이선스 계약 준수 중요

- 계약 위반은 저작권 침해와 별도로 막대한 손해배상으로 이어질 수 있음.

3) VR·AR 콘텐츠 개발 시 오픈소스·외부 코드 사용 주의

- 외부 코드 사용 시 라이선스 조건을 철저히 검토해야 함.

4) 글로벌 시장 진출 시 IP 분쟁 대비 전략 필요

- 미국 소송은 배상액 규모가 크므로, 사전 리스크 관리가 핵심.

¹ 특정 플랫폼이나 시스템에서 애플리케이션을 개발할 수 있도록 제공되는 도구 모음(라이브러리, API, 문서 등).

5. 참고 문헌

- U.S. District Court for the Northern District of Texas. (2017). ZeniMax Media Inc. v. Oculus VR LLC, 3:14-cv-01849. ([링크](#))
- 미국 저작권법 Title 17 U.S.C. §106 (Exclusive Rights in Copyrighted Works). ([링크](#))