

Symantec사, Maryland Internet Marketing을 상대로 한 위조 소프트소송에서 승소

보안 소프트웨어 메이커 Symantec은 미국의 유명한 스팸메일 발송자(spammers)를 상대로 한 소송에서 300만 달러 배상을 받았다.

이 승소는 Maryland Internet Marketing이 Symantec의 어플리케이션(applications)을 위조해 판매하고 있었다는 판단이 법정에서 내려짐으로써 이루어진 것이다.

서부 캘리포니아주 서부지구 연방지방법원은 Symantec과 Baltimore에 본사를 두고 있는 Maryland Internet Marketing과의 소송에서 Symantec의 주장을 인정했다.

이에 의하면 Maryland Internet Marketing이 스팸메일 캠페인을 통해서 Norton AntiVirus나 Norton SystemWorks 등의 Symantec 어플리케이션의 위조 카피를 판매하고 있는 것이 인정되었다고 한다.

Symantec에 의하면 이 소송의 화해 일부로써 Maryland Internet Marketing의 CEO인 George Moore는 개인적으로 30만 달러 손해배상금의 지불이 명하여졌다고 한다. 또 법원은 Moore와 Maryland Internet Marketing이 향후 Symantec로부터 인가를 받지 않은 동사 제품을 판매하는 것을 금지하는 명령도 내렸다.

Symantec의 간부인 William Plante는「우리의 예상으로는 Maryland Internet Marketing은 미국의 인터넷상에서 퍼지고 있는 대규모 스팸메일 전자 메일의 발신근원지로서, 위조 Symantec 소프트웨어를 판매하고 있었다. 이 소송의 결과, 그러

한 전자 메일의 출현율은 현저히 감소해, 상당한 양의 위조 제품이 유통으로부터 제외되어졌다. Moore가 개인적으로 책임이 있다고 여겨진 사실은, 위조 소프트웨어를 판매하는 것이 어느 정도 심각한 범죄인지를 설명하고 있다고 말할 수 있다」고 하였다. 이 건에 관해서 Moore는 아무런 코멘트도 없었다.

또 Maryland Internet Marketing은 Symantec의 서포트 데스크(support desk)의 상황을 악화시키고 있었다.

Symantec의 간부인 Matthew Moynahan는 금년초 Symantec이 메릴랜드가 가지고 있는 스파마의 오퍼레이션을 폐쇄한 후, 동사의 서포트에 걸려 오는 전화 건수가 1일 1,500건에서 800건으로 감소한 것을 분명히 밝히고 있다.

Maryland Internet Marketing의 행위 일부는 Can-Spam법의 적용 영역에 속한다고 말해지고 있지만, Symantec은 동법을 격렬히 비판하면서, 실효성이 없다고 주장하고 있다. Symantec의 CEO인 John Thompson은 동법 대신에 스팸메일의 트래픽(spam traffic)을 모니터하든지 스파마(spammers)에 벌금을 부과하는 것을 주장하고 있다.

Symantec은 2003년 4월, Maryland Internet Marketing에 대해서 상표 침해, 저작권 침해, 위조 광고 등의 혐의로 소송을 제기하고 있었다.

출처 cnetJapan, zdnetJapan

Mythic Entertainment, 상표침해로 Microsoft 제소

게임 메이커 Mythic Entertainment는 상표권 침해와 부당 경쟁을 이유로 M.S를 미국 버지니아주 동부지구 연방지방법원에 제소한 사실을 발표했다.

Mythic은 다수참가형 온라인 게임 전문 메이커로서 M.S의 온라인 게임「Mythica」에 대해 명칭과 상표권을 침해하였다고 주장하고 있다. M.S가 준비한 프레스 릴리스판과 선전용 소재는 주법과 연방법에 비추어 Mythic의 상표권 침해에 해당된다고 주장했다.

소장에서 Mythic은 M.S의 게임 명칭은 소비자 사이에 혼란을 초래할 가능성이 높은 것으로 지적, M.S에 이 명칭의 사용중지를 요구하는 가처분을 명하도록 요구하는 것과 함께 손해배상을 청구하고 있다.

Mythic의 Jacobs CEO에 의하면 M.S의 「Mythica」와 Mythic의 온라인 게임시리즈 「Dark Age of Camelot」사이에는 일정한 수준에서 대응한 이름이 사용되는 등, 중복되는 점이 다수 있다

고 한다. 이 두개의 게임 사이 혼란을 해소하기 위해서 M.S는 광고나 설명을 위한 마케팅 캠페인 등의 비용을 부담해야 한다고 Jacobs는 주장하고 있다.

M.S의 홍보 담당자는 현재 「소장을 검토하고 있는 단계」라고 말하고, 회사로서는 「상표를 포함한 지적 소유권을 존중하고 있다」라고 코멘트했다.

M.S는 다수인의 게임 애호가 인터넷을 통해 즐기는 대규모 멀티 플레이어 게임(massively multiplayer game, MMG) 분야에 공세를 가하는 것을 목표로 하고 있다. MMG 분야는 Mythic, 소니, 일렉트로닉·아트(ERTS), 비벤디·유니버설 산하의 블리자드·엔터테인먼트 등 몇 회사가 지배하고 있는데, M.S의 이 분야에서 노력은 아직까지 결실을 보지 못하고 있다.

M.S는 Mythica를 게임 상품 전시회에서 발표했는데, 앞으로 투입 예정하고 있다.

출처 zdnnet

발특2004/2

창의적인 아이디어 발명으로 열매맺자