

중국

[판례 분석]

2차 창작물에서 원저작물 저작자의 성명 표시

2025. 04. 22.

국제협력팀

중국사무소

미스터리 스릴러 장르의 소설을 방 탈출 게임 스토리로 2차 창작하는 경우에 해당 장르의 고정적 표현 외에 그 소설이 가진 독창적 표현을 사용했다면 해당 소설 저작권자의 허가를 받아야 하고 성명을 표시해야 함. 만일 2차 창작물에서 원작 소설을 기반으로 각색하였다는 문구를 표시하기만 하고 원작 소설 저작권자의 성명을 표시하지 않았다면 이는 서명권 침해가 성립함.

1. 현황

중국에서 실사 몰입 체험 서비스가 문화 오락 산업의 신형態로 급성장하면서 기존 문학 소설·영화·드라마 등의 저작권을 허가 없이 방 탈출 게임의 스토리 소재로 활용하는 사례가 속출하고 있음. 방 탈출 게임은 참가자가 일정한 공간에서 주어진 역할과 임무를 수행하며 스토리를 직접 체험하는 방식으로 진행되는바 소설의 세계관·인물 설정·사건 전개를 차용하는 경우 원작 소설에 대한 2차적 저작물 작성권 침해 문제가 심각하게 제기됨. 본문에서는 타인이 저작권을 향유하는 소설을 무단으로 방 탈출 게임의 스토리 소재로 사용하여 발생한 저작권 및 부정경쟁행위 분쟁을 통해 방 탈출 게임과 같은 실사 몰입 체험 콘텐츠의 2차적 저작물 작성권 침해 판단 기준에 대해 살펴봄.

2. 판례소개

사건 번호	1심	(2024)沪0110民初5560号
	2심	(2024)沪73民终1487号
관할 법원	1심	상하이시 양푸구인민법원(上海市杨浦区人民法院)
	2심	상하이지식재산권법원(上海知识产权法院)

당사자	A 씨		1심: 원고	2심: 상소인
	D 회사		1심: 피고	2심: 피상소인
	B 회사, C 회사		1심: 피고	2심: 피상소인
핵심 쟁점	1심	1. D 회사의 행위가 A 씨가 권리를 주장하는 저작물에 대한 저작권 침해에 해당하는지 여부 2. D 회사의 행위가 부정경쟁 행위를 구성하는지 여부 3. B, C 회사의 공동 침해가 성립하는지 여부 4. D 회사의 법적 책임		
	2심	1. A 씨가 권리를 주장하는 저작물이 일정한 영향력을 가진 상품의 명칭에 해당하는지 여부 2. C 회사의 공동 침해 성립 여부 3. 1심 법원이 판결한 배상액의 적정성 여부		
판결 결과	1심	1. D 회사의 행위는 A 씨가 권리를 주장하는 저작물에 대한 저작권 침해에 해당함. 2. D 회사의 행위는 부정경쟁 행위를 구성하지 않음. 3. B 회사는 공동 침해가 성립하지만 C 회사는 공동 침해가 성립하지 않음. 4. D 회사는 A 씨의 경제적 손실 18만 위안과 합리적 비용 2만 위안을 배상해야 함. B 회사는 경제적 손실 18만 위안 중 8만 위안, 합리적 비용 2만 위안 전부에 대해 연대 배상 책임을 짐. 또한 B, D 회사는 C 회사가 운영하는 온라인 플랫폼에 성명을 게재하여 A 씨 저작권 침해에 대한 부정적 영향을 제거해야 함.		
	2심	1. A 씨가 권리를 주장하는 저작물은 일정한 영향력을 가진 상품의 명칭에 해당하지 않음. 2. C 회사는 공동 침해의 책임을 지지 않음. 3. 1심 법원이 판결한 배상액은 적절하지 않음. D 회사는 A 씨의 경제적 손실 50만 위안과 합리적 비용 2만 위안을 배상해야 함. B 회사는 경제적 손실 중 21만 위안, 합리적 비용 2만 위안 전부에 대해 연대 배상 책임을 짐. 또한 B, D 회사는 C 회사가 운영하는 온라인 플랫폼에 성명을 게재하여 A 씨 저작권 침해에 대한 부정적 영향을 제거해야 함.		
관계 법령	· 저작권법(著作権法) 제10조 · 부정경쟁방지법(反不正當競爭法) 제6조 제1항			
최종 판결일	2025년 12월 30일			

(1) 사건 개요

A 씨는 미스터리 소설 W(이하 "사건 소설"이라 함)의 저작권자임. D 회사는 상하이에 소재한 방탈출 게임을 운영하는 업체로서 2021년 1월부터 X, Y, Z 세 가지 버전의 밀실 게임 콘텐츠(이하 "분쟁 방 탈출 게임"이라 함)를 서비스하고 이를 N 온라인 플랫폼에 홍보 및 판매하였음. A 씨는 분쟁 방 탈출 게임의 스토리가 사건 소설과 매우 유사하고, N 온라인 플랫폼 상에 분쟁 방 탈출 게임 판매 스토어가 '핫 스토어(潮店)'로 지정되어 있음을 발견하고 D 회사와 N 온라인 플랫폼 운영자인 C 회사 및 D회사에게 영업 허가증을 빌려 주었고 N 플랫폼 상 인증 주체로 등록 되어 있는 B회사를 상대로 소송을 제기함.

(2) 핵심 쟁점

본 안건에서 A 씨는 분쟁 방 탈출 게임이 사건 소설의 줄거리와 실질적으로 유사하고 그것이 2차적 저작물에 해당하며, 분쟁 방 탈출 게임에는 원작자인 자신의 서명이 들어가 있지 않으므로 이는 각색권과 서명권 침해라고 주장하였음. 이에 D 회사는 분쟁 방 탈출 게임 스토리가 일반적인 미스터리 소설 등에서 고정적으로 사용되는 서사 구조를 가지는데 불과하여 저작권 침해가 아니며 B, C 회사는 자신들은 D 회사의 침해 행위에 참가하지 않았고 합리적인 주의 의무를 다했으므로 책임이 없다고 항변하였음. 이와 같은 사실을 종합해보면 저작권 분쟁과 관련하여 본 안건의 핵심 쟁점은 다음과 같음.

- ① D 회사의 행위가 저작권 침해에 해당하는지 여부
- ② B 회사와 C 회사의 공동 침해 성립 여부
- ③ D 회사의 법적 책임

(3) 법원의 판단

1) 저작권 침해 여부

① 각색권 침해 여부

분쟁 방 탈출 게임은 실사 몰입형 체험 활동으로서 주로 플레이어가 서로 다른 신분과 임무를 가지고 끊임없이 발견되는 단서에 의지하여 점진적으로 스토리를 전개해 나가는 과정으로 표현됨. 따라서 사건 소설과 분쟁 방 탈출 게임의 실질적 유사성을 비교할 때에는 분쟁 방 탈출 게임의 스토리 배경, 각 인물의 신분, 임무 소개 및 소품 정보 등의 요소를 종합적으로 고려해야 하며 단지 스토리 배경이나 게임 단계 등 개별적인 측면만을 분리해서 비교하여서는 안됨.

이와 같은 실질적 유사성 비교 방법에 근거하여 양자를 서로 비교한 결과 분쟁 방 탈출 게임의 줄거리가 사건 소설의 핵심 스토리 라인과 실질적 유사성을 구성함. 특히 실질적 유사성을 구성하는 구체적인 줄거리는 이미 미스터리 공포 사건의 발생이라는 단순한 아이디어의 범주를 넘어 소설의 독창성이 높은 핵심 표현의 단계에 이르렀음. 따라서 이 사건 분쟁 방 탈출 게임의 스토리는 사건 소설의 각색권을 침해한 것으로 인정함.

② 서명권 침해 여부

본 안건에서 N 온라인 플랫폼 내 분쟁 방 탈출 게임 온라인 스토어 페이지 내 홍보 문구에 “국내 10대 미스터리 사건 중 하나인 사건 소설을 바탕으로 각색함”이라는 문구가 표기되어 있으나, 사건 소설의 저작자인 A 씨의 성명을 별도로 표기하지 않았음. 이는 A 씨가 사건 소설에 대해 향유하는 서명권을 침해하는 것임.

2) 공동 침해 성립 여부

① B 회사의 공동 침해 성립 여부

2022년 10월 25일 이후, B 회사는 N 온라인 플랫폼 내 분쟁 방 탈출 게임 판매 온라인 스토어의 판매자 등록 주체로서 D 회사에 상업적 용도의 영업허가증을 대여해주었음. 또한 2024년 4월 2일 C 회사에 제출한 승낙서를 통해 해당 상점을 자사가 운영 중임을 확인해 줌으로써, D 회사의 실제 경영 행위에 필요한 자격과 편의를 제공하였음. 이러한 행위에는 과실이 있으며 해당 온라인 스토어 운영 과정에서 발생하는 법적 리스크를 부담해야 함. 따라서 B 회사는 D 회사의 저작권 침해 행위에 대한 공동 침해의 책임을 짐.

② C 회사의 공동 침해 성립 여부

D 회사의 저작권 침해 행위에 대해 C 회사는 다음과 같은 이유로 공동 침해 책임을 부담하지 않는다고 판단함. 첫째, C 회사는 N 온라인 플랫폼 운영자로서 상점 정보 게재를 위한 기술 서비스를 제공하는데에 그칠 뿐이며, D 회사의 실제 경영 활동에 전혀 관여하지 않았고 분쟁 방 탈출 게임 판매 온라인 스토어의 소비 매출에서 직접적인 수익을 얻었다는 증거도 없음. 둘째, C 회사는 N 온라인 플랫폼 상에 <불법행위 신고 안내>를 공시하는 등 사전 주의 의무를 이행하였으며 소송 제기 후 신속하게 해당 스토어를 검사하여 관련 판매 데이터 및 스토어 등록 정보를 제공하는 등 통지-삭제 의무를 성실하게 이행하였음. 셋째, A 씨가 제출한 N 온라인 스토어의 핫 스토어(潮店) 지정 기능은 단순히 서비스의 내용 및 성격에 따른 분류일 뿐 법적 의미에서의 추천행위라고 볼 수 없음. 따라서 C 회사는 공동 침해의 책임이 없음.

3) D 회사의 법적 책임

① 1심 법원의 판단

제출된 증거로는 D 회사의 침해 행위로 인한 A 씨의 손해나 D 회사 및 B 회사의 이익을 정확히 알 수 없음. 이에 1심 법원은 사건 소설의 인지도, A 씨의 사건 소설에 대한 상업적 이용 현황, 사건 소설이 분쟁 방 탈출 게임 매출에 미친 영향, 분쟁 방 탈출 게임의 운영 기간, 침해 성격, 주관적 과실 정도 및 공동 침해 기간 등을 종합적으로 고려하여 재량으로 배상액을 결정함.

A 씨의 징벌적 손해배상 주장에 대하여 첫째, 앞서 언급한 침해 행위의 성격, 지속 기간, 침해 제품의 판매량 및 침해 방식에 비추어 볼 때 관련 요소들이 징벌적 손해 배상을 적용해야 할 정도에 이르지 못하였음. 둘째, 본 안건에서 A 씨가 입은 실제 손해나 침해자가 얻은 위법 소득을 모두 확인할 수 없으며, D 회사와 B 회사가 A 씨의 저작권 침해에 대한 주관적 고의가 인정되

나, 이는 이미 배상액을 확정하는 하나의 참고 요소로 고려되었기 때문에 징벌적 손해배상을 적용할 필요가 없음.

② 2심 법원의 판단

A 씨는 D 회사가 제출한 온·오프라인 총매출액에 이익률 50%, 기여도 50%를 적용하여 수익을 계산하고 1배의 징벌적 손해배상을 요구하였음. 그러나 이에 대한 근거를 제시하지 않았으며 주장하는 해당 수치가 합리적이지 않을 뿐만 아니라 분쟁 방 탈출 게임 온라인 스토어의 실제 수익을 계산할 수 없어 이를 바탕으로 A 씨의 손해액을 산출할 수도 없음.

A 씨가 입은 손해 및 D 회사와 B 회사가 침해 행위로 얻은 수익을 모두 확인할 수 없는 상황에서 제1심 법원은 사건 소설의 지명도, A 씨의 사건 소설 상업적 이용 현황, 사건 소설이 분쟁 방 탈출 게임 매출에 미친 영향, 분쟁 방 탈출 게임의 영업 기간, 침해 행위의 성격 및 기간, 침해자의 주관적 과실 정도 및 공동 침해 성립 기간을 종합적으로 고려하였음. 또한 C 회사가 공개한 분쟁 방 탈출 게임 온라인 매출액 및 D 회사의 은행 거래 내역에 나타난 수치 상황을 참고하여, D 회사와 B 회사가 부담해야 할 배상 액수를 재량으로 확정하였는바 그 고려 요소들은 부당하지 않음.

다만 배상금 확정과 관련하여 다음과 같은 요소를 추가로 고려해야 할 필요가 있음. 분쟁 방 탈출 게임에 설치된 세트와 소품은 재사용이 가능하여 영업 비용이 제한적이라는 점, 상당수 소비자가 사건 소설의 배경을 바탕으로 오프라인 체험에 참여하고 관련 리뷰를 게시했다는 점, 분쟁 방 탈출 게임의 전체 매출 규모가 크고 영업 기간이 길며 발생한 이익이 모두 분쟁 방 탈출 게임으로부터 기인했다는 점 등을 고려할 때 제1심 판결에서 확정된 배상액은 지나치게 낮으므로 본 법원은 이를 법에 따라 시정함.

3. 판례분석

본문의 판례에서 법원은 각색권 침해와 서명권 침해 두 가지 방향에서 저작권 침해 여부를 판단하였음. 2차 창작 산업에서 이 두 유형의 저작권 침해가 자주 발생하는 만큼 판례에서 법원이 두 유형의 침해에 대해 각각 판단한 내용을 살펴볼 필요가 있음.

1) 2차 창작 저작물의 실질적 유사성 판단

저작권법상 각색권은 원저작물을 변경하여 독창성 있는 새로운 저작물을 창작할 권리로서 원저작물의 기본적인 표현을 유지하면서 이를 재창작한 경우에 한하여 성립함. 본문의 판례에서 핵심적인 법적 쟁점은 소설이라는 문자 저작물과 방 탈출 게임이라는 체험활동이 서로 이질적인 표현 형식을 가지고 있어서 양자 사이에 어떻게 실질적 유사성을 판단할 것인지가 문제가 됨.

우선 사건 소설이 저작권법이 보호하는 독창성 표현을 구현하고 있는지에 관해 법원은 “미스터 리 공포 사건”이라는 소재 자체는 저작권으로 보호받을 수 없는 사상의 범주에 속하지만 그 소재가 구체적으로 전개되어 독창적인 인물, 배경, 사건을 형성한 경우에는 표현의 영역으로 진입하여 저작권 보호 대상이 된다고 판단하였음. 법원은 분쟁 방 탈출 게임의 구체적 스토리 전개가 단순

히 “기이한 공포 사건”이라는 아이디어 수준에 머무르지 않고 사건 소설에서 고도로 독창적으로 창작된 핵심 스토리의 영역으로 진입하였다고 인정하였음. 이는 장르 소설에서 빈번하게 등장하는 “공포가 발생하는 오래된 집”이라는 모티프 자체는 공공 영역에 속하지만 그 모티프가 특정 인물, 사건, 배경의 형태로 구체화된 경우에는 독창적인 표현으로서 보호받을 수 있다는 법리를 확인하였음.

법원은 사건 소설의 독창적 요소를 확인한 후 분쟁 방 탈출 게임과 실질적 유사성을 비교하였는데 이때 법원이 채택한 통합적 비교 방법이란, 저작물 간 실질적 유사성을 판단할 때 각 구성 요소를 개별적으로 분리하여 비교하는 것이 아니라 스토리 배경, 인물 설정, 임무 소개, 소품 정보 등을 하나의 유기적 전체로서 통합적으로 비교하는 방법임. 법원이 이 방법을 채택한 이유는 분쟁 방 탈출 게임이 실사 몰입 체험이라는 특수한 표현 형식을 가지고 있어 소설의 문자 표현과 직접 비교하기 어렵기 때문임. 사건 소설이 그 내용을 문자로만 표현하고 있는 반면 분쟁 방 탈출 게임에서는 공간 장치, 소품, 역할 카드, 배경 음성 등 다양한 요소로 그 표현이 구현됨. 따라서 어느 특정 요소만을 단편적으로 비교하는 경우 실질적 유사성이 불합리하게 부정될 우려가 있음.

다만 본문의 판례에서 표현 형식이 명확하게 차이가 나는 두 저작물 간에 실질적 유사성을 비교하여 각색권 침해가 인정되었지만, 각색권 침해는 반드시 다른 형식의 저작물 사이에서 발생하는 것이 아님. 2018년 베이징 고급인민법원이 발표한 <저작권 침해사건 심리에 대한 베이징시 고급인민법원의 지침(北京市高级人民法院侵害著作权案件审理指南)> 제5.13조에도 “각색권 침해 여부는 저작물의 장르나 유형의 변화를 요건으로 하지 않는다”고 규정하고 있음. 따라서 동일한 형식을 가진 두 저작물 사이에서도 원저작물을 변경하여 독창성 있는 새로운 저작물을 창작하는 경우 각색권 침해가 성립할 수 있음.

2) 원작 출처 고지와 저작자 표시 의무의 구별

본 사건에서 D 회사는 분쟁 방 탈출 게임 온라인 스토어 페이지 내 홍보 문구에서 사건 소설을 원작으로 언급하였으나 저작자인 A 씨의 성명을 표시하지 않았음. 법원은 이 행위가 A 씨의 서명권을 독립적으로 침해한다고 판단하였음. 이 판단은 원저작물 “출처 고지”와 “저작자 성명 표시”가 법적으로 서로 다른 의무임을 명확히 한 것으로서 중요한 의의를 가짐.

중국 저작권법상 서명권(署名权)은 저작자가 자신이 저작자임을 표명하고 저작물에 성명을 표시할 권리로서 저작자의 인격적 권리를 구성하는 핵심 요소임. 서명권의 특징은 경제적 이익의 귀속 문제가 아니라 저작자의 인격적 이익에 관한 권리라는 점임. 따라서 저작물을 허가 없이 각색하여 사용하면서 원작 저작물의 명칭만을 표시하고 그 저작자를 표시하지 않는 행위는 각색권 침해와는 별개로 독립적인 서명권 침해를 구성함.

여기서 주목할 점은 상술한 바와 같이 D 회사가 원작을 일부 명시하는 문구를 사용하였음에도 서명권 침해가 인정되었다는 것임. D 회사가 사용한 문구 “국내 10대 영적 사건 중 하나인 사건 소설을 바탕으로 각색함”은 사건 소설의 제목을 언급하였으나 저작자 A 씨를 특정하지 않았음. 법원의 판단에 따르면 “저작물의 명칭을 출처로 표시하는 것”과 “저작자의 성명을 표시하는 것”은 별개의 행위이며 전자가 후자를 대체할 수 없음. 저작자의 존재와 신원을 공중에게 명확히 알리는

것은 저작자의 인격적 이익에 속하는 것으로서 저작물의 명칭 표시와는 구별되는 독립적 의무임.

A 씨에 대한 서명권 침해는 D 회사가 홍보 문구에서 사건 소설을 언급한 것이 역설적으로 D 회사의 고의성을 증명하는 증거로 작용하는 결과를 초래했음. D 회사는 분쟁 방 탈출 게임이 사건 소설에 기반한다는 사실을 분명히 인지하고 있었음에도 불구하고, A 씨의 허가를 받지 않고 그의 성명 표시도 하지 않았음. 이는 D 회사의 주관적 고의를 인정하는 중요한 근거가 되었으며, 손해배상액 산정 시 D 회사의 주관적 과실 정도를 판단하는 데에도 영향을 미쳤음.

저작권법상 서명권은 양도가 불가능한 인격적 권리로서 각색권을 허가하는 경우에도 저작자의 성명 표시 의무는 별도로 준수되어야 함. 따라서 방 탈출 게임뿐만 아니라 영화, 드라마 등 다양한 형태로 원작 소설을 각색하는 사업자는 반드시 원작 저작물의 제목뿐만 아니라 원저작자의 성명을 함께 표시하여야 할 의무가 있음.

4. 시사점

본문의 판례는 최근 원작 소설이나 만화를 소재로 2차 창작이 활발해지고 있는 상황에서 서로 다른 유형의 저작물 사이에 실질적 유사성 비교 방법을 제시하였을 뿐만 아니라, 타인의 저작물을 2차 창작하여 이용하는 경우에 단지 원저작물의 이름을 밝히는 것만으로는 안되고, 반드시 원저작물 저작자의 성명을 표시해야 한다는 점을 다시 한번 확인 시켜주었다는 점에서 그 의의가 있음.

■ 참고자료

판례
(2024)沪73民终1487号

베이징시인민정부(北京市人民政府)
https://www.beijing.gov.cn/zhenqce/fyqfxwj/202308/t20230817_3224608.html