



수원지방법원 성남지원

판 결

사 건 2024가단260930 손해배상(지)
원 고 주식회사 A
소송대리인 법무법인 큐브
담당변호사 김진서
소송복대리인 변호사 황인서
피 고 1. B
소송대리인 변호사 허정택(소송구조)
2. C
소송대리인 법무법인 비트윈
담당변호사 박진식
변 론 종 결 2025. 12. 12.
판 결 선 고 2026. 2. 27.

주 문

1. 피고들은 공동하여 원고에게 25,000,000원 및 이에 대하여 2021. 11. 23.부터 2026. 2. 27.까지는 연 5%의, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.
2. 원고의 나머지 청구를 기각한다.



3. 소송비용 중 1/2는 원고가, 나머지는 피고들이 각 부담한다.
4. 제1항은 가집행할 수 있다.

청 구 취 지

피고들은 공동하여 원고에게 50,000,000원 및 이에 대하여 2021. 5. 19.부터 이 사건 소장 부분 송달일까지는 연 5%의, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.

이 유

1. 인정사실

가. 원고는 컴퓨터 프로그램 연구, 개발, 제조 및 서비스업 등을 목적으로 하는 회사로서 D 게임(이하 '이 사건 게임'이라 한다)의 저작권자이다.

나. 주식회사 E은 2002. 11. 15. 이 사건 게임을 창작하여 2002. 11. 27. 저작권 등록(등록번호 F)을 하였다. 원고는 2008. 2. 1. 주식회사 E으로부터 이 사건 게임에 관한 프로그램 저작권을 이전받았고, 2008. 2. 4. 프로그램 등록부에 그 사실이 기재되었다.

다. 창원지방법원(2024고약1922호)은 2024. 7. 25. 별지 범죄사실 기재와 같은 내용의 게임산업진흥에관한법률위반죄 등으로 피고 B에 대하여 벌금 7,000,000원, 피고 C에 대하여 벌금 3,000,000원의 약식명령을 발령하였고, 위 약식명령이 그 무렵 확정되었다(이하 '이 사건 불법행위'라 한다).

[인정근거] 다툼 없는 사실, 갑 제1 내지 10호증의 각 기재, 변론 전체의 취지



2. 청구원인에 관한 판단

가. 손해배상 책임의 발생

위 인정사실에 의하면, 피고들은 2021. 5. 19.부터 같은 해 11. 23.까지 이 사건 게임을 모방한 게임을 제공함으로써 이 사건 게임에 관한 원고의 저작재산권을 침해하였으므로 원고에게 저작권법에 따라 위 불법행위로 인한 손해를 배상할 책임이 있다.

나. 손해배상 책임의 범위

저작권법 제125조의2 제1항은 "저작재산권자등은 고의 또는 과실로 권리를 침해한 자에 대하여 사실심의 변론이 종결되기 전에는 실제 손해액이나 제125조 또는 제126조에 따라 정하여지는 손해액을 갈음하여 침해된 각 저작물등마다 1천만 원(영리를 목적으로 고의로 권리를 침해한 경우에는 5천만 원) 이하의 범위에서 상당한 금액의 배상을 청구할 수 있다."라고 정하고 있고, 같은 조 제4항은 "법원은 제1항의 청구가 있는 경우에 변론의 취지와 증거조사의 결과를 고려하여 제1항의 범위에서 상당한 손해액을 인정할 수 있다."라고 정하고 있다.

위 각 증거에 변론 전체의 취지를 종합하여 알 수 있는 피고들의 불법 사설서버 개설 및 운영기간, 이 사건 게임에 관한 원고의 저작재산권 침해의 태양 및 정도, 원고가 입었을 것으로 예상되는 손해의 대략적인 규모와 피고들이 실제 취득하였을 것으로 예상되는 이익의 규모, 피고들에 대하여 확정된 형사판결의 내용, 추징금액, 원고의 게임 운영방법 등 제반사정을 참작하여 보면, 피고들이 원고에게 지급하여야 할 손해액을 25,000,000원으로 인정함이 타당하다.

다. 피고 C의 주장 및 판단

피고 C는 위 피고의 행위 태양, 고의 정도, 기여도 등에 비추어 손해배상 책임이



제한되어야 한다고 주장한다.

공동불법행위로 인한 손해배상책임의 범위는 피해자에 대한 관계에서 가해자들 전원의 행위를 전체적으로 함께 평가하여 정하여야 하고, 그 손해배상액에 대하여는 가해자 각자가 그 금액의 전부에 대한 책임을 부담하는 것이며, 가해자의 1인이 다른 가해자에 비하여 불법행위에 가공한 정도가 경미하다고 하더라도 피해자에 대한 관계에서 그 가해자의 책임 범위를 위와 같이 정하여진 손해배상액의 일부로 제한하여 인정할 수는 없고, 공동불법행위의 경우 법원이 피해자의 과실을 들어 과실상계를 함에 있어서는 피해자의 공동불법행위자 각인에 대한 과실비율이 서로 다르더라도 피해자의 과실을 공동불법행위자 각인에 대한 과실로 개별적으로 평가할 것이 아니고 그들 전원에 대한 과실로 전체적으로 평가하여야 할 것이고(대법원 2007. 6. 14. 선고 2005다32999 판결 등 참조), 다만 과실의 구체적인 내용, 공동불법행위자들이 각자 손해의 발생 또는 확대에 관여한 정도, 그에 대한 비난가능성의 차이 등을 종합적으로 고려하였을 때 공동불법행위자들의 책임제한 비율을 개별적으로 다르게 인정하는 것이 형평의 원칙이나 정의와 공평의 관념에 부합한다고 인정되는 특별한 사정이 있는 경우에는, 피해자와의 관계에 있어서도 공동불법행위자 각자의 책임비율을 달리 정하여야 할 경우도 있다 할 것이다(대법원 1992. 2. 11. 선고 91다34233 판결 참조).

위 각 증거 및 변론 전체의 취지를 종합하여 보더라도 이 사건 불법행위에 관하여 피고 C에 대하여 책임비율을 개별적으로 다르게 인정하는 것이 필요하다고 볼만한 특별한 사정이 있다고 보기 어렵다. 위 피고의 주장은 이유 없다.

라. 소결론

따라서 피고들은 공동하여 원고에게 불법행위로 인한 손해배상금 25,000,000원



및 이에 대하여 위 불법행위 종료일인 2021. 11. 23.부터 피고들이 이행의무의 존재 여부나 범위에 관하여 항쟁함이 타당하다고 인정되는 이 판결 선고일인 2026. 2. 27.까지는 민법이 정한 연 5%의, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 소송촉진 등에 관한 특례법이 정한 연 12%의 각 비율로 계산한 지연손해금을 지급할 의무가 있다(이에 대하여 원고는 불법행위 개시일인 2021. 5. 19.부터의 지연손해금을 구하나, 피고들의 불법행위로 인한 원고의 전체 손해가 확정되는 불법행위 종료일을 지연손해금의 기산일로 봄이 상당하므로, 원고의 위 주장은 받아들이지 않는다).

3. 결 론

그렇다면 원고의 피고들에 대한 청구는 위 인정범위 내에서 이유 있어 인용하고, 나머지 청구는 이유 없어 기각하기로 하여 주문과 같이 판결한다.

판사 조윤정



범죄 사실

피고인 B 은 무직, 피고인 C 는 노동직에 종사하는 사람으로, 피고인 B 은 네이버 카페 'G '에서 고소인 ㈜A 가 운영하는 인터넷 온라인 게임 'D '의 서버 파일(유저들이 접속해서 게임을 할 수 있는 온라인 공간을 구축하는 프로그램)과 클라이언트 파일(유저를 서버로 접속시키는 프로그램)을 구매한 후, 해외 호스팅 업체인 'H '의 호스트에 위 프로그램을 구축하여 불법 사실 D 서버 'I '를 개설하고, SNS '디스코드'의 채널 'I '(아이디 J)에 클라이언트를 다운받을 수 있는 구글 드라이브 링크를 게시하여 제공하는 서버 총괄 운영자 역할을,

피고인 C 는 2021. 5. 초순경 피고인 B 이 작성한 홍보 글을 보고 'I '서버를 알게 되어 이용하던 중, 피고인 B 이 'I '서버 관리와 이용자 상담 역할을 제안하며 수익금의 30%를 주겠다고 하자 이에 응하여, 'I '서버가 다운되면 호스팅 업체에 연락하여 서버를 재가동 시키거나, 게임 재화 구매를 원하는 서버 이용자들에게 B 명의 ...[생략]... 카카오톡 계좌를 안내한 후 그에 상응하는 아이템을 제공해주는 서버 관리자 역할을 하는 방법으로 'I '서버를 운영할 것을 공모하였다.

가. 게임산업진흥에 관한 법률위반

누구든지 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작·배급·제공 또는 알선하는 행위를 하여서는 아니된다. 그럼에도 불구하고,

피고인들은 2021. 5. 19부터 같은 해 11. 23까지 B 의 주거지인 서울 광진구 K ...[생략]...와 C 의 주거지인 경기도 동두천시 L ...[생략]...에서 고소인 ㈜A 가 운영하는 인터넷 온라인 게임 'D '의 서버 파일(유저들이 접속해서 게임을 할 수 있는 온라인 공간을 구축하는 프로그램)과 클라이언트 파일(유저를 서버로 접속시키는 프로그램)을 이용하여 불법 사실 서버 'I '를 개설하고, SNS '디스코드'의 채널 'I '(아이디 J)에 클라이언트 프로그램을 홍보하여 이용자를 모집한 후, 이용자들로부터 서버 후원금과 게임 아이템 판매대금 명목으로 별지 범죄일람표와 같이 261회에 걸쳐 17,551,002원을 B 명의 ...[생략]... 카카오톡 계좌 입금받아 불법 사실 서버 'I '를 운영하는 방법으로 고소인 ㈜A 에서 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제공하였다.

나. 저작권법위반



누구든지 저작재산권을 복제·공연·공중송신·전시·배포·대여·2차적 저작물 작성의 방법으로 침해하여서는 아니된다. 그럼에도 불구하고,

피고인들은 전 '가'항과 같은 일시 장소에서 같은 방법으로 불법 사실 D

게임 서버 'I'를 이용해서 이용자들에게 고소인 (주) A에서 제작한

D 게임의 영상과 동일한 영상을 제공하여 고소인의 저작재산권을 침해하였다.

다. 전기통신사업법위반

누구든지 부가통신사업을 경영하려는 자는 대통령령으로 정하는 요건 및 절차에 따라 과학기술정보통신부장관에게 신고하여야 한다. 그럼에도 불구하고,

피고인들은 전 '가'항과 같은 일시 장소에서 같은 방법으로 불법 사실 D

게임 서버 'I'를 과학기술정보통신부에 신고 없이 운영하는 방법으로 부가통신

사업을 하였다.