



수원지방법원 성남지원

판 결

사 건 2025가단14516 손해배상(지)
원 고 주식회사 A
소송대리인 법무법인 큐브
담당변호사 김주원, 김병수, 임진식, 박미송
피 고 B
변 론 종 결 무변론
판 결 선 고 2026. 5. 15.

주 문

1. 피고는 원고에게 30,000,000원 및 이에 대하여 2024. 9. 30.부터 2026. 1. 16.까지는 연 5%의, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.
2. 원고의 나머지 청구를 기각한다.
3. 소송비용은 피고가 부담한다.
4. 제1항은 가집행할 수 있다.

청 구 취 지

피고는 원고에게 50,000,000원 및 이에 대하여 2024. 9. 30.부터 이 사건 소장 부분



송달일까지는 연 5%, 그 다음날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.

이 유

1. 청구의 표시 : 별지 청구원인 기재와 같다.
2. 무변론 판결 (민사소송법 제208조 제3항 1호, 제257조)
3. 일부 기각

저작권법 제125조의2 제1항에 기초한 청구를 하는 경우 법원은 변론의 취지와 증거조사의 결과를 고려하여 제1항의 범위에서 상당한 손해액을 인정할 수 있다(같은 조 제4항 참조).

피고에 대한 형사 판결의 내용, 피고의 서버 개설기간 및 침해의 정도, 원고가 주장하는 추정 손해액 등 제반사정을 참작하여, 피고가 배상할 원고의 손해액을 30,000,000원으로 정하고, 나머지 청구를 기각한다.

판사 조윤정



청 구 원 인

1. 당사자들의 지위

원고는 ‘C’ 게임(이하 ‘이 사건 게임’이라 합니다)의 저작권자입니다
(갑 제1호증 프로그램 저작권 등록증).

피고는 원고가 서비스하는 이 사건 게임의 사설 서버 ‘D’ (이하 ‘D’
□’라고 합니다)’를 2024. 7. 5.경부터 2024. 9. 30.경까지 운영하였던 사람으로, 원고
의 저작물을 원고의 허락 없이 영리를 목적으로 복제 및 공중 송신하는 방법으로 침해
한 자입니다(갑 제2호증 약식명령문).

2. 관련 형사사건에서의 약식명령

가. 저작권법 위반

저작권법에 의하면 누구든지 저작재산권은 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2
차적 저작물 작성의 방법으로 침해하여서는 아니 됩니다.

그럼에도 불구하고 피고는 2024. 7. 5.경부터 2024. 9. 30.경까지 피고의 주거지에서



원고가 저작권재산을 보유한 이 사건 게임을 복제한 사설 서버를 불특정 다수인에게 홍보하여 게임 플레이를 할 수 있도록 하고, 후원금 명목으로 위 이용자들에게 재화 판매 대가를 교부받는 방법으로 총 41회에 걸쳐 합계 4,455,000원을 송금받았습니다(갑 제2호증 3쪽, 4쪽).

이로써 피고는 영리를 목적으로 저작권자인 원고의 저작권재산을 침해하였습니다.

나. 약식명령

피고는 2025. 6. 13. 이 사건 게임에 대하여 원고의 저작권을 침해하였다는 저작권법 위반의 점 등으로 벌금 5,000,000원, 부수처분 4,455,000원 추징의 약식명령을 받았습니다(갑 제2호증). 이로써 피고가 이 사건 게임에 대하여 원고의 저작권재산을 침해하여 손해를 입었음은 명백히 확인되었다고 할 것입니다.

갑 제2호증 약식명령문

수원지방법원 평택지원		가. 단이주
약 식 명 령		2025. 7. 10.
사 건 2025고약718 가.게임산업진흥에관한법을위반 (2024형제24335) 나.저작권법위반		판결주최부
피 고 인	B () 주거 등록기준지	
주 형 과	피고인을 벌금 5,000,000(오백만)원에 처한다.	
부 수 처 분	피고인이 위 벌금을 납입하지 아니하는 경우 금100,000(일십만)원을 1 일로 환산한 기간 위 피고인을 노역장에 유치한다. 피고인으로부터 금4,455,000(사백사십오만오천)원을 추징한다. 피고인에 대하여 위 벌금에 상당한 금액의 가납을 명한다.	



다. 사설 서버의 문제점

사설 서버란 저작권 등으로 보호되는 타인의 게임에 대해 정당한 권한 없이 동일 또는 유사한 게임서버를 제작, 운영하여 게임서비스를 제공하는 행위 또는 서버 자체를 가리키는 말입니다. 사설 서버는 정당한 관리자가 운영하는 게임서버와는 달리, 이용자들을 모으기 위해 게임 내의 경험치나 아이템 등을 쉽게 얻을 수 있도록 제작되고, 이로 인해 정당한 관리자가 서비스하는 게임에 지루함을 느낀 이용자들이 사설 서버로 물리게 되어 정당한 관리자의 게임 사업을 부당하게 방해하게 됩니다.

현재 유명 온라인 게임의 대부분은 우후죽순으로 생겨나는 사설 서버로 인해 막대한 피해를 입고 있는 상황입니다. 사설 서버에 대한 공식적인 통계 및 현황은 명확히 파악된 바 없으나, 사설 서버로 인한 국내 게임업계의 피해는 연간 2,500억 원 이상으로 추정되고 있습니다.

사설 서버는 막대한 자금과 인력을 투자하여 게임을 개발한 게임사의 수익을 악화시켜 투자의욕을 상실시킬 뿐만 아니라, 게임콘텐츠의 건전한 개발, 육성에 큰 장애물로 작용하고 있습니다. 또한, 사설 서버는 게임산업진흥에관한법률 기타 관계법령의 제재를 받지 않고 운영되고 있는 불법서버로 폭력성, 선정성, 사행성 등 어떠한 내용도 운영자의 의도에 따라 불법적으로 게임에 표현될 수 있습니다. 이러한 사설 서버의 폐해는 건전한 게임문화를 크게 위협하고 있습니다.

3. 손해의 발생

가. 저작물의 등록



저작권법 제125조의2 제3항에 의하면, 저작재산권자등이 제1항에 따른 청구를 하기 위해서는 침해행위가 일어나기 전에 같은 법 제53조부터 제55조까지의 규정에 따라 그 저작물 등이 등록되어 있어야 합니다. 이 사건 게임의 창작자는 주식회사 E 이나(창작일 : 2002. 11. 15. 저작권 등록일: F , 저작권 등록번호 G), 원고는 2008. 2. 1. 주식회사 E 으로부터 이 사건 게임에 관하여 개작권을 포함한 프로그램 저작권을 전부 이전받았고, 이전 사실이 2008. 2. 4. 프로그램 등록부에 기재되었습니다(저작권법 제54조 제1호, 제55조 제1항) (갑 제1호증). 따라서 이 사건 게임은 침해행위가 있었던 2024. 7. 5.경부터 2024. 9. 30.경 이전에 등록이 되어 있던 저작물에 해당합니다.

나. 피고의 영리목적

피고는 'D' 서버를 운영하면서 불특정 다수의 이용자들로부터 후원금 명목으로 게임 재화 등을 판매하고 계좌로 송금받아 합계 4,455,000원을 취득하였습니다(갑 제2호증 3쪽).

이처럼 피고는 'D' 서버를 통해 영리 목적의 고의로 원고의 이 사건 게임 저작재산권을 침해하였습니다.

다. 손해배상의 청구

1) 원고가 피고의 사설서버 운영을 단속하고 제재 하는데 발생한 손해

가) 원고는 2021. 1.경 원고가 인지한 불법 사설 서버의 개수가 70여개에 달할 만큼 불법 사설 서버가 난립하였던 시기에 불법 사설 서버에 의한 원고의 저작권 침해



상황의 심각성을 인지하게 되었습니다. 이에 원고는 TF팀을 구성하고 대응방안을 모색하여 불법 사설 서버 대응에 나섰습니다. 위 당시 불법 사설 서버의 운영자들은 사설 서버를 시종제로 운영하면서 기존의 웹 등을 리뉴얼(갱신)하여 기존 운영 흔적은 주기적으로 인멸하는 방법으로 단속을 회피하였습니다. 이러한 사정으로 원고가 불법 사설 서버를 단속하는데 큰 어려움이 있었습니다.

나) 그리고 사설 서버 운영자들은 설치프로그램 안에 바이러스나 가상화폐 채굴 좀비 PC로 만들기 위한 해킹프로그램을 심어 놓기도 하였기 때문에 원고가 그 설치프로그램을 실행하는 과정에서 보안에 위협이 따랐습니다. 그리하여 원고는 비용을 지불하고 외주업체를 고용하여 사설 서버 모니터링과 증거수집 업무를 위탁하였습니다. 위 외주업체는 사설 서버 현황을 파악하거나 사설 서버 홍보게시물을 삭제하거나 경우에 따라서는 직접 사설서버 운영자에게 운영을 중단할 것을 경고하기도 하였습니다. 그럼에도 불구하고 대부분의 사설 서버 운영자들은 운영을 중단하지 않고 지속하였습니다.

다) 한편, 증거를 수집하기 위하여 가장 중요한 것은 운영자의 신원 혹은 신원확인을 가능하게 하는 자료(계좌 등)확보 입니다. 위 과정은 크게는 ① 모니터링 → ② 대상 서버 선별 → ③ 증거 수집 과정을 통하여 이루어집니다. 위 과정은 오랜 시간과 노력을 투자해야 하며 결코 짧거나 간단하지 않습니다. 위 과정을 구체적으로 살펴보면 ① 우선 불법 사설 서버들의 운영을 모니터링 합니다. 그리고 ② 그중 대상 서버를 선별하여 선별된 사설 서버에 가입합니다. ③ 이후 가입한 사설 서버에 다시 시간과 노력을 투자하여 게임 캐릭터의 육성하고 레벨을 올립니다. ④ 캐릭터의 레벨이 어느 정도 높아졌을 때 운영자에게 후원이라는 명목으로 거래를 시도합니다.



위와 같이 사실 서버 증거수집을 위한 모니터링부터 증거수집까지의 과정은 짧게는 3개월부터 길게는 6개월 이상의 시간이 소요됩니다. 이때 시간뿐만 아니라 원고 회사 내부 인력의 인건비를 제외하더라도 위 순수 증거수집을 위한 외주비용은 3개월에 2천만 원이 넘게 투입됩니다(외주업체비용 월 700만 원, 성공보수 별도).

라) 원고는 위와 같이 수집한 증거로 고소를 진행하였고 고소 결과에 따라 손해배상을 청구하고 있습니다. 사실 서버 운영자를 고소하고 민사소송을 진행하는데 별도의 법무비용이 추가로 발생합니다.

마) 마찬가지로 원고는 피고의 'D' 서버를 단속하고 제재하기 위하여 위와 같은 과정을 거치면서 시간과 비용에 대하여 손해를 입었습니다.

2) 명예 및 명성 훼손

피고와 같은 공식 게임을 변조하여 배포하는 방식의 불법 사실 서버가 생겨나면 실제로 공식 게임을 이용하는 이용자들의 불만이 많아지게 되고 이는 원고의 저작물이 함부로 변조되어 배포되고 이를 통한 영리활동이 이루어진다는 사실과 함께 피고의 명예 및 국내 굴지의 게임 사업자로서의 명성에 중대한 손상을 입게 됩니다.

3) 법정손해배상의 청구

저작권법 제125조의2 제1항에 의하면, 저작재산권자등은 고의로 권리를 침해한 자에 대하여 사실심의 변론이 종결되기 전에는 실제 손해액을 갈음하여 침해된 각 저작물마다 영리를 목적으로 고의로 권리를 침해한 경우에는 5천만 원 이하의 범위에서 상당한 금액의 배상을 청구할 수 있다고 정하고 있습니다.



피고가 사설 서버를 개설하여 이 사건 게임을 모방한 사설게임을 다수의 이용자에게 제공하였고, 사설 게임은 기본적으로 이용자들을 모으기 위해 게임 내의 경험치나 아템 등을 쉽게 얻을 수 있도록 제작되고, 이로 인해 정당한 권리자가 서비스하는 게임에 지루함을 느낀 이용자들이 사설 서버로 몰리게 됨에 따라 원고는 사설게임이 없었다면 원고가 모을 있었던 이용자를 모으지 못함에 따라 수익을 창출하지 못하는 손해를 입게 되었습니다. 그러나 피고가 'D' 서버를 운영함으로써 원고가 입은 직접손해액은 현실적으로 측정하기가 어렵습니다.

그러므로 위와 같은 점들을 종합할 때, 피고는 원고에게 저작권법 제125조의2 제4항에 따라 법정손해배상액이 허락하는 한도에서 최대 금액인 5,000만원 및 이에 대하여 최종 불법행위일인 2024. 9. 30.경부터 이 사건 소장 부분 송달일까지 연 5%의, 이 사건 소장 부분 송달일 다음 날부터 다 갚는 날까지 소송촉진등에관한특례법 소정의 연 12%의 각 비율에 의한 금원을 지급할 의무가 있다고 할 것입니다.

4. 소결

이와 같이 피고는 원고에게 50,000,000원 및 이에 대하여 최종 불법행위일인 2024. 9. 30.부터 이 사건 소장 부분 송달일까지 연 5%의, 이 사건 소장 부분 송달일 다음 날부터 다 갚는 날까지 소송촉진등에관한특례법 소정의 연 12%의 각 비율에 의한 금원을 지급할 의무가 있습니다.



다만, 피고에 대한 약식명령에서 밝혀진, 피고가 불법 사설 서버를 운영함으로 인해 얻은 범죄수익은 4,455,000원 상당에 달했는바(갑 제2호증 3쪽), 사설 서버 운영자들이 범죄수익을 은닉하는 정황을 고려하면, 피고가 불법 사설 서버를 운영함으로 인해 얻은 범죄수익은 최소 위 금액 이상임을 알 수 있습니다. 저작권법 제125조 제1항에 의하면 저작재산권자등이 고의 또는 과실로 권리를 침해한 자에 대하여 손해배상을 청구하는 경우에 그 권리를 침해한 자가 그 침해행위에 의하여 이익을 받은 때에는 그 이익액을 저작재산권자등이 받은 손해액으로 추정하므로, 설령 저작권법 제125조의2 제1항에 따라 법정손해배상액이 허락하는 한도에서 최대 금액인 5,000만원이 전부 인정되지 않는 경우라 하더라도, 최소 위 4,455,000원 상당의 손해배상액은 반드시 인정되어야 할 것입니다.

또는 저작권법 제125조의2 제1항에 따라 적어도 실제 손해액인 원고가 피고의 저작권 침해행위를 단속하고 제재 하는데 소모한 비용 20,000,000원 이상이 인정되어야 할 것입니다.

5. 결 론

사실이 위와 같으므로, 부디 원고의 피고에 대한 본건 청구를 인용하여 주시기 바랍니다.