본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

서 울 중 앙 지 방 법 원

제 6 2 민 사 부

판 결

사 건	2024가합49375 저작권 침해 중지 등 청구
원 고	주식회사 A
	소송대리인 변호사 김원, 박종욱, 손천우, 신익재, 이수용
	소송복대리인 변호사 최석원
피 고	1. 주식회사 B
	2. 주식회사 C
	피고들 소송대리인 법무법인(유한) 광장
	피고들 담당변호사 곽재우, 김운호, 송기윤, 이아령, 이은우
변 론 종 결	2026. 4. 21.
판 결 선 고	2026. 7. 9.

주 문

1. 원고의 피고들에 대한 청구를 모두 기각한다.

2. 소송비용은 원고가 부담한다.

청 구 취 지

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

1. 피고들은 'D'라는 이름으로 제공되는 게임을 일반 사용자들에게 사용하게 하거나 이를 선전, 광고, 복제, 배포, 전송, 번안하여서는 아니 된다.
2. 피고들은 연대하여 원고에게 1,000,000,000원 및 이에 대하여 이 사건 소장 부본 송달일 다음 날부터 다 갚는 날까지 연 12%의 비율로 계산한 돈을 지급하라.

이 유

1. 기초사실

가. 원고는 1997. 3. 11. 게임 소프트웨어 제작업 등을 목적으로 설립된 회사로, 1998. 9.경 다중 접속 이용자 온라인 역할 수행 게임(Massively Multiplayer Online Role Playing Game, 이하 'MMORPG'라 한다)인 'E'라는 이름의 PC용 게임을 출시하였고, 2017. 6. 21. 'F'이라는 이름의 모바일용 게임(이하 '원고 선행 게임'이라 한다)을 출시하였으며, 2021. 11. 4. 'G'라는 이름의 PC 및 모바일용 게임(이하 '원고 게임'이라 한다)을 출시하였고, 현재까지 이를 게임 이용자들에게 제공하고 있다.

나. 피고 주식회사 B는 2021. 3. 24. 온라인 및 모바일 게임 소프트웨어 개별 및 공급업 등을 목적으로 설립된 회사로서, MMORPG인 'H'라는 이름의 PC 및 모바일용 게임(이하 '피고들 게임'이라 한다)을 개발하였다.

다. 피고 주식회사 C는 2013. 8. 22. 게임개발 및 유통업 등을 목적으로 설립된 회사로서, 2021. 11. 10. 피고 주식회사 B와 피고들 게임에 관한 지식재산권 사용계약을 체결하였고(을 제3호증), 2024. 2.경 위 지식재산권 사용계약에 따라 피고들 게임을 출시하여 현재까지 이를 게임 이용자들에게 제공하고 있다.

[인정근거] 다툼 없는 사실, 갑 제2호증, 을 제3호증의 각 기재, 변론 전체의 취지

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

2. 당사자들의 주장

가. 원고의 주장

1) 원고 선행 게임으로부터 계승한 요소들이 불가분적으로 화체되어 있는 원고 게임의 ① I 및 J 시스템, ② 장비 강화 시스템, ③ 아이템 컬렉션 시스템, ④ PvP 시스템, ⑤ 각종 시각적 표현형식(이하 ① 내지 ⑤ 구성요소를 합하여 '이 사건 각 구성요소'라 한다) 및 이 사건 각 구성요소들이 유기적으로 선택·배열·조합된 결합시스템(이하 '결합'이라고만 한다)은 다른 게임물과 확연히 구별되는 창작성을 갖는다. 따라서 이 사건 각 구성요소, 결합 및 원고 게임은 저작권법에 의해 보호되는 원고의 저작물에 해당한다.

또한 이 사건 각 구성요소 및 결합과 중첩되는 원고 선행 게임의 핵심 구성요소(I 및 J, 장비 강화, 아이템 컬렉션, PvP 시스템) 부분(이하 '원고 주장 선택적 저작물'이라 한다)은 그 자체로 창조성이 있는 원고의 저작물에 해당한다.

피고들은 이 사건 각 구성요소, 결합 및 원고 게임 또는 원고 주장 선택적 저작물을 모방하여 피고들 게임을 개발·제공함으로써 원고 게임 또는 원고 주장 선택적 저작물에 관한 원고의 저작권(복제권, 전송권)을 침해하였다.

2) 원고 선행 게임으로부터 계승한 요소들이 불가분적으로 화체되어 있는 '원고 게임의 이 사건 각 구성요소 및 결합' 또는 원고 게임 또는 '이 사건 각 구성요소 및 결합과 중첩되는 원고 선행 게임의 핵심 구성요소(I 및 J, 장비 강화, 아이템 컬렉션, PvP 시스템) 부분'(이하 합하여 '원고 주장 성과물'이라 한다)은 원고의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과이다. 피고들은 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하여 이러한 원고의 성과를 모방하여 피고들 게임을 개발·제공하였는바, 이는 부정경쟁방지 및 영업

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

비밀 보호에 관한 법률(이하 '부정경쟁방지법'이라 한다) 제2조 제1호 파목에 정해진 성과도용 부정경쟁행위(이하 '성과도용 부정경쟁행위'라 한다)에 해당한다.

3) 따라서 피고들은 저작권법 제123조 제1항 또는 부정경쟁방지법 제4조 제1항에 따라 피고들 게임을 일반 사용자들에게 사용하게 하는 등의 침해행위를 하여서는 아니 되고, 저작권법 제125조 제1항 또는 부정경쟁방지법 제5조에 따라 원고에게 그 침해로 인한 손해를 배상할 의무가 있다(저작권법에 기한 금지 및 손해배상청구와 부정경쟁방지법에 기한 금지 및 손해배상청구는 선택적 병합 관계이고, 저작권법에 기한 청구와 부정경쟁방지법에 기한 청구 중 각 저작물 또는 성과물에 기한 청구도 선택적 병합 관계이다).

나. 피고들의 주장

1) 저작권 침해에 관한 주장

이 사건 각 구성요소는 게임 규칙에 불과하여 아이디어에 해당하거나 선행 게임에 이미 존재하던 요소들을 그대로 차용하거나 결합한 것에 불과하여 창작성이 없으므로, 저작권의 보호 대상이 될 수 없다. 또한 이 사건 각 구성요소의 결합은 실제로는 관련성이 없거나 게임 시스템 사이에 통상적으로 발생하는 연관성을 과장한 것에 불과하고, 그마저도 다른 게임에 통상적으로 나타나는 것이어서 창작성이 없다.

설령 이 사건 각 구성요소 및 결합에 창작성이 있다고 하더라도, 이 사건 각 구성요소 및 결합과 이에 대응하는 피고들 게임의 각 구성요소 및 결합을 대비하여 보면 실질적으로 유사하지 않고, 나아가 이 사건 각 구성요소 및 결합이 원고 게임 전체에서 차지하는 양적·질적 비중을 고려하였을 때, 피고들이 원고의 저작권을 침해하였다고 볼 수 없다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

2) 성과도용 부정경쟁행위에 관한 주장

원고 주장 성과물은 선행 게임에 존재하는 것들을 선별적으로 수집한 것에 불과하여 원고의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과에 해당한다고 볼 수 없다.

설령 원고 주장 성과물을 부정경쟁방지법에 의하여 보호되는 원고의 성과로 보더라도, 원고 주장 성과물과 이에 대응하는 피고들 게임의 각 구성요소 및 결합은 서로 상이하고, 나아가 원고 주장 성과물은 MMORPG 업계에서 보편화되어 누구나 자유롭게 이용할 수 있는 게임 규칙이어서 공공영역에 속하므로, 피고들이 원고 주장 성과물을 사용하였다고 하여 그 행위가 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반한다고 할 수 없다.

3. 저작권 침해 여부에 관한 판단

가. 관련 법리

1) 저작권법 제2조 제1호는 저작물을 '인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물'로 규정하여 창작성을 요구하고 있다. 여기서 창작성은 완전한 의미의 독창성을 요구하는 것은 아니라고 하더라도, 창작성이 인정되려면 적어도 어떠한 작품이 단순히 남의 것을 모방한 것이어서는 아니 되고 사상이나 감정에 대한 저작자 자신의 독자적인 표현을 담고 있어야 한다. 게임 저작물(이하 '게임물'이라 한다)은 어문저작물, 음악저작물, 미술저작물, 영상저작물, 컴퓨터프로그램 저작물 등이 결합되어 있는 복합적 성격의 저작물로서, 컴퓨터 게임물이나 모바일 게임물에는 게임 사용자의 조작에 의해 일정한 시나리오와 게임 규칙에 따라 반응하는 캐릭터, 아이템, 배경화면과 이를 기술적으로 작동하게 하는 컴퓨터프로그램 및 이를 통해 구현된 영상, 배경음악 등이 유기적으로 결합되어 있다. 게임물은 저작자의 제작 의도와 시나리오를 기술적으로 구현하는 과정

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

에서 다양한 구성요소들을 선택·배열하고 조합함으로써 다른 게임물과 확연히 구별되는 특징이나 개성이 나타날 수 있다. 그러므로 게임물의 창작성 여부를 판단할 때에는 게임물을 구성하는 구성요소들 각각의 창작성을 고려함은 물론이고, 구성요소들이 일정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현되는 과정에서 선택·배열되고 조합됨에 따라 전체적으로 어우러져 그 게임물 자체가 다른 게임물과 구별되는 창작적 개성을 가지고 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀는지도 고려해야 한다(대법원 2019. 6. 27. 선고 2017다212095 판결).

2) 저작권 침해가 인정되기 위해서는 침해자의 저작물이 저작권자의 저작물에 의거(의거)하여 그것을 이용하였어야 하고, 침해자의 저작물과 저작권자의 저작물 사이에 실질적 유사성이 인정되어야 한다. 저작권의 보호 대상은 인간의 사상이나 감정을 말, 문자, 음, 색 등으로 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현 형식이므로, 저작권 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이에 실질적인 유사성이 있는지를 판단할 때에는 창작적인 표현 형식에 해당하는 것만을 가지고 대비해 보아야 한다. 그리고 복제된 창작성 있는 표현 부분이 원저작물 전체에서 차지하는 양적·질적 비중 등도 고려하여 복제권 등의 침해 여부를 판단하여야 한다(대법원 2021. 6. 30. 선고 2019다268061 판결).

나. 원고 게임의 이 사건 각 구성요소 및 결합

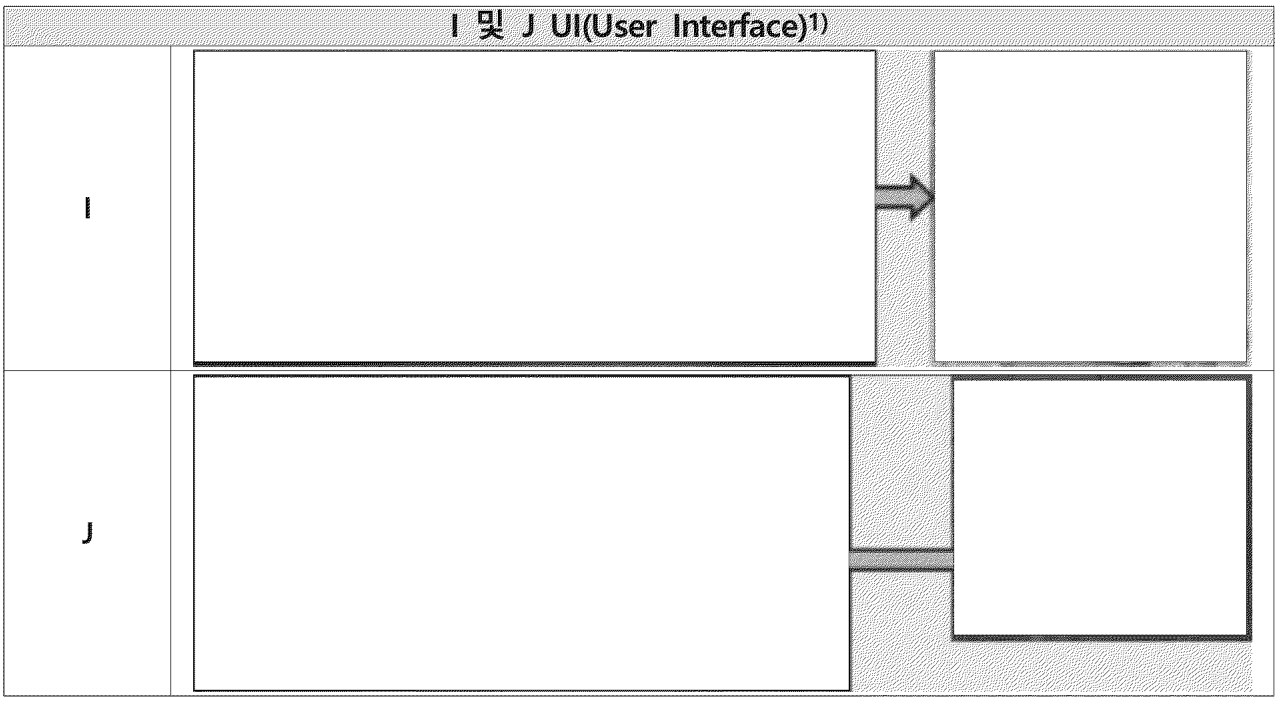
다툼 없는 사실, 갑 제9, 16, 17, 20, 31호증(가지번호 있는 것은 가지번호 포함, 이하 같다)의 각 기재 및 변론 전체의 취지에 의하면, 원고 게임에 아래와 같은 요소가 포함되어 있다는 사실을 인정할 수 있다.

1) I 및 J 시스템

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

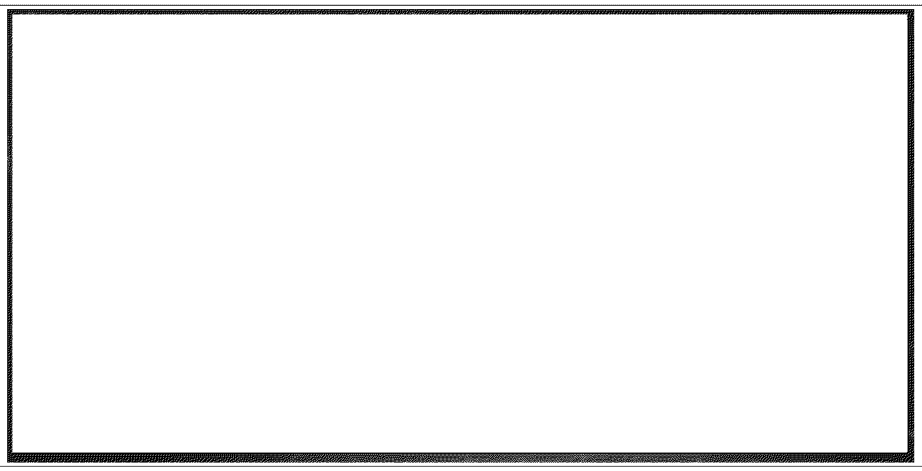
가) 원고 게임의 이용자는 게임에서 특정 퀘스트를 완료하거나 특정 상품을 구매하는 등의 방법으로 아이템을 획득한 후 뽑기 절차를 거쳐 I 및 J 카드를 획득할 수 있고, 이를 이용하여 캐릭터의 외형을 바꾸거나(I) 소환수를 대동함으로써(J) 캐릭터의 능력치를 강화할 수 있다. I 기능은 '공격속도'와 '이동속도'와 같은 능력치를 상승시키고, J 기능은 '경험치 보너스'와 같은 능력치를 위주로 상승시키는바, 이용자는 각자의 선호에 따라 I 및 J을 선택할 수 있다.

나) I 및 J 시스템은 아래와 같은 모습으로 시각적으로 나타난다.

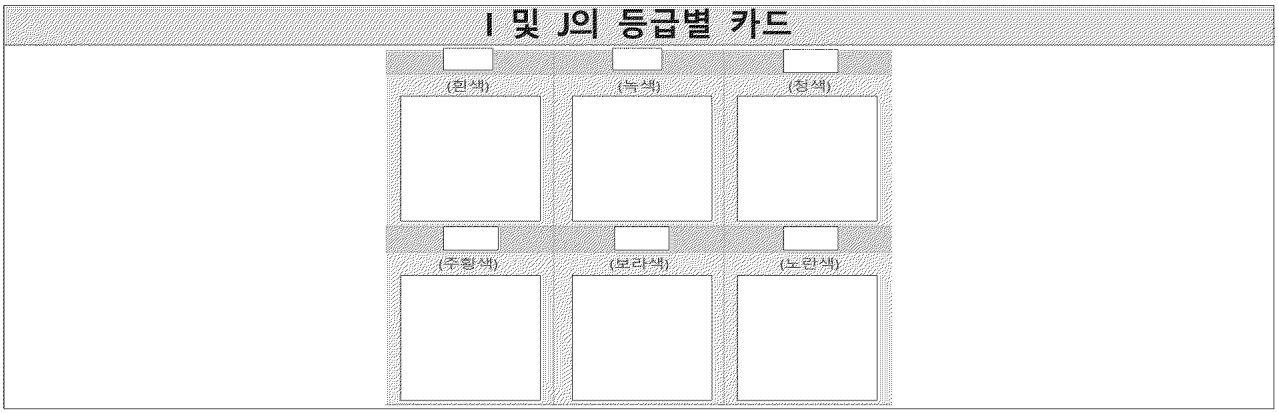


1) 휴대폰·컴퓨터 등 디지털 기기를 작동시키는 사용자 환경을 의미한다.
2) J 시스템 UI도 유사한 형식으로 구성되어 있다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

I 시스템 UI[2]	

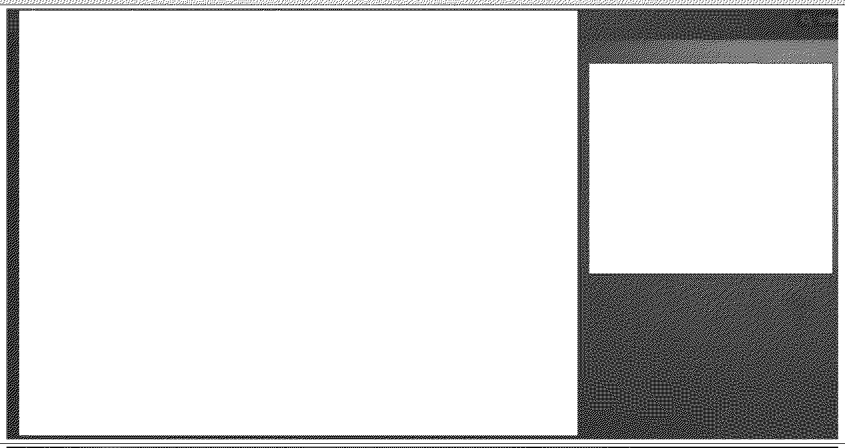
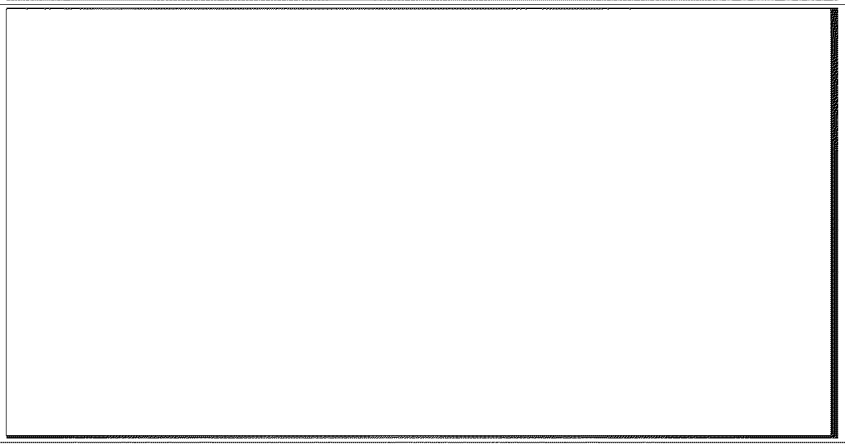
다) I 및 J 카드는 아래와 같이 K(흰색)·L(녹색)·M(청색)·N(주황색)·O(보라색)·P(노란색)로 등급이 구분되는데, 등급이 상승할수록 I 및 J을 통하여 상승하는 능력치의 수가 증가하거나 상승하는 능력치의 수치가 증가한다. 한편 이용자들은 일정 등급까지의 카드만을 아이템으로 획득할 수 있고, 해당 등급 이상의 카드는 하위 등급의 카드를 합성하여야만 획득할 수 있다.



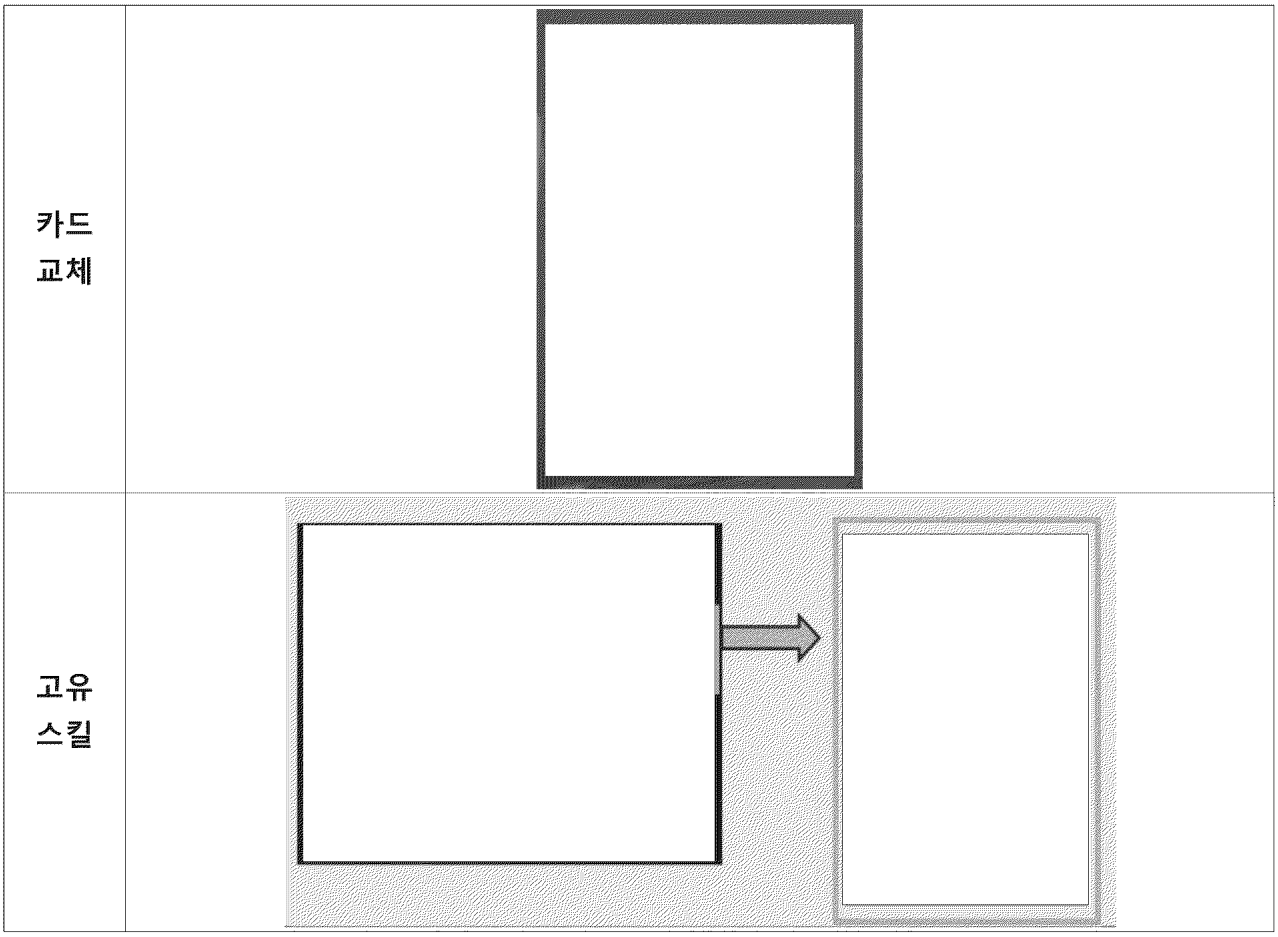
라) 이용자들은 ① 여러 종류의 I 및 J 카드로 구성된 'I 및 J 컬렉션'을 완성하는 경우 이를 보유하고 있는 것만으로도 능력치 상승효과를 받을 수 있고(다만, 아래에서 살펴볼 아이템 컬렉션 시스템과는 달리 컬렉션에 사용된 카드들이 소멸하지는 않는다), ② 하위 등급의 카드 4장을 합성하여 확률적으로 상위 등급의 카드를 획득할 수

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

있으며, ③ 위와 같은 방법으로 상위 등급의 카드를 획득하더라도 자신이 원하는 카드가 아닌 경우 일정 기간 동안 재화를 지불하고 같은 등급의 다른 카드로 교체할 수 있으며, ④ 캐릭터는 I 및 J을 통하여 고유의 스킬을 익힐 수 있다. 위 각 기능은 아래와 같은 모습으로 나타난다.

I 및 J 시스템과 관련된 각종 기능	
컬렉션	
카드 합성	

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15



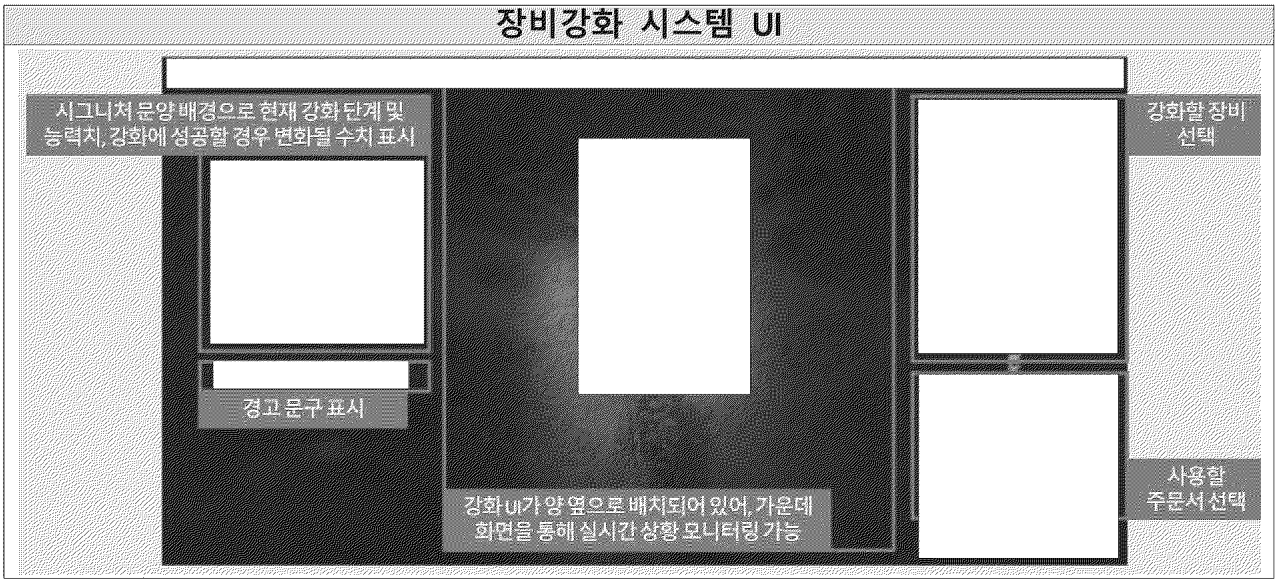
2) 장비 강화 시스템

가) 원고 게임의 이용자는 소모성 아이템인 'Q'를 사용하여 캐릭터가 소지한 장비(무기, 방어구)의 능력치를 단계적으로 상승시킬 수 있다. 이용자는 일정 단계까지는 장비를 100%의 확률로 강화에 성공할 수 있고(이른바 '안전강화'라 한다), 이를 넘어서서 강화를 시도하는 경우에는 강화에 실패할 위험이 있으며, 강화에 실패하는 경우 장비가 파괴된다.

나) 장비 강화 시스템은 아래와 같은 모습으로 시각적으로 나타난다. 강화 창은 화면의 좌측과 우측으로 분리되어 배치되므로(양 옆 배치 UI), 이용자는 강화 도중에도 캐릭터의 전투 상황을 실시간으로 확인할 수 있다. 한편 강화 화면의 우측에는 강화할

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

장비와 사용할 주문서가 '+'기호를 사이에 두고 배치되고, 안전강화 수치 초과 시에는 강화 화면의 좌측에 경고 메시지가 표시된다.



다) 장비강화 시스템에 사용되는 Q의 종류는 'R', 'S', 'T'로 구분되고, 위 각 주문서의 기능과 UI는 아래와 같다.

명칭	Q UI	효과
R		사용 시 강화 수치 +1 상승
S		사용 시 강화 수치 +1 내지 +3 랜덤 상승
T[3]		사용 시 강화 수치 –1 하락

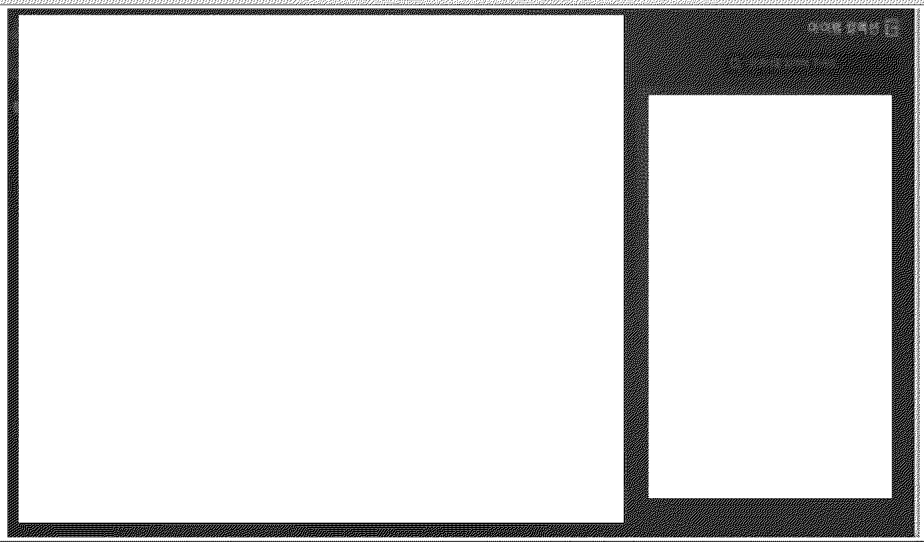
3) 아이템 컬렉션 시스템

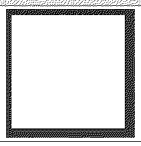
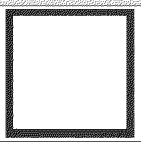
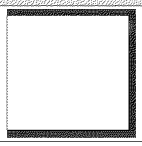
가) 원고 게임의 이용자는 특정 장비를 컬렉션(도감)에 등록하여 소멸시키는 대신, 캐릭터에게 영구적인 능력치 상승을 부여할 수 있다.

3) 이용자는 'T'를 사용함으로써 장비의 강화 단계를 안전 강화 단계 이하로 하락시킬 수 있고, 해당 장비에 'S'를 사용함으로써 확률적으로 안전 강화 단계를 초과한 장비를 획득할 수 있다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

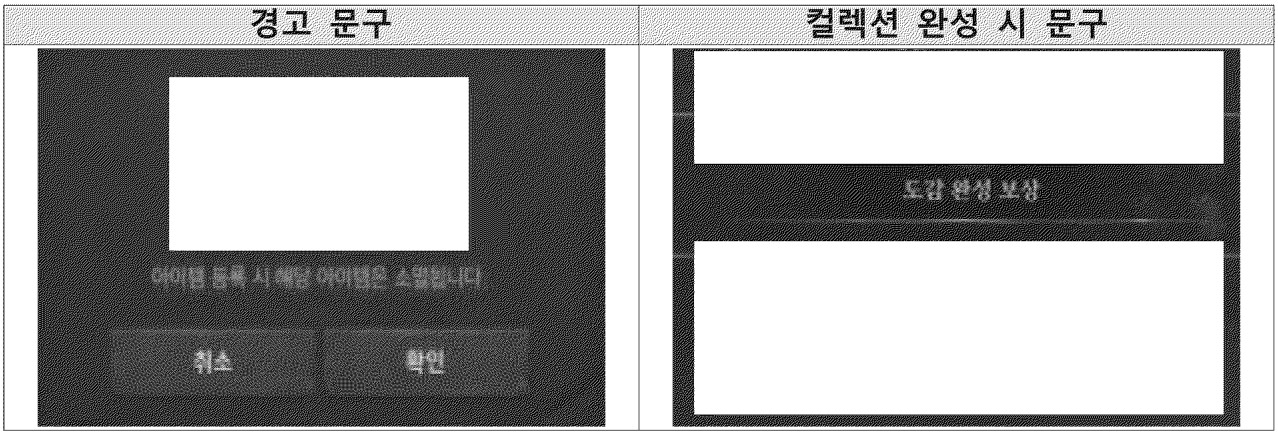
나) 아이템 컬렉션 시스템은 아래와 같은 모습으로 시각적으로 나타나는데, 이용자가 컬렉션에 등록할 수 있는 아이템을 획득하면 해당 아이템의 우측 상단에 빨간색 점이 표시되고, 해당 아이템의 강화 등급이 모자란 경우 우측 하단에 빨간색 아라비아 숫자가 표시되며, 아이템 등록을 완료할 시 아래 화면에서 체크 무늬로 표시된다.

아이템 컬렉션 시스템 UI


미획득 장비 아이콘	획득하였으나 강화 부족한 장비 아이콘	등록 가능한 장비 아이콘
		

다) 이용자가 아이템 컬렉션에 등록할 수 있는 아이템을 획득하는 경우, 해당 아이템을 컬렉션에 등록하여 소멸시키는 것을 경고하기 위하여 '아이템 등록 시 해당 아이템은 소멸됩니다'는 경고 문구가 표시되고, 아이템 컬렉션을 완성하는 경우 '도감 완성 보상'이라는 문구가 전체 화면에 표시된다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15



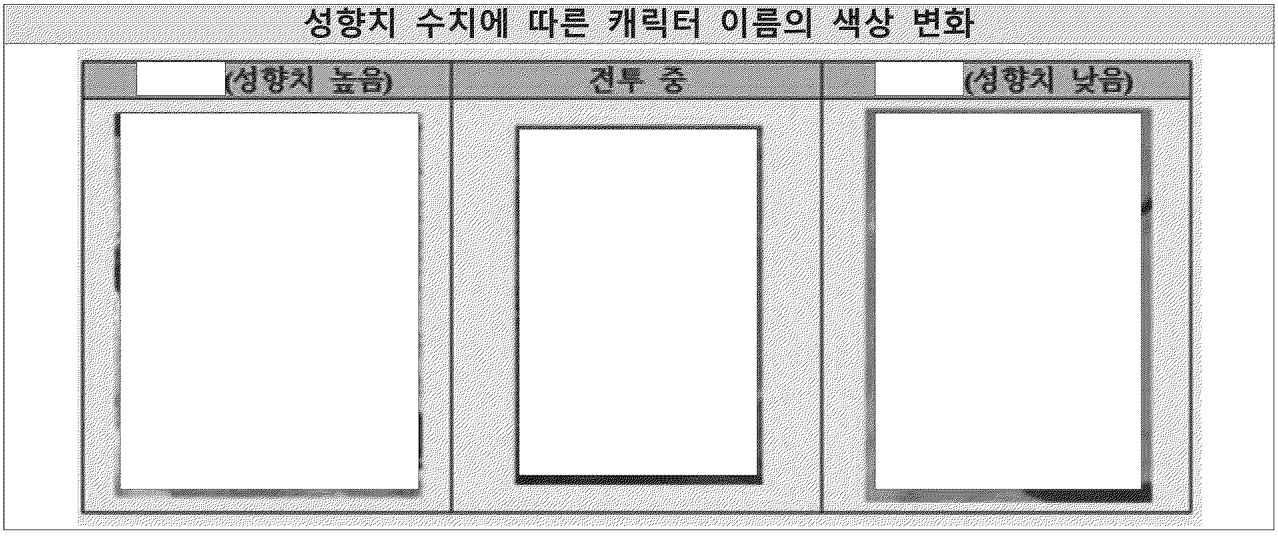
4) PvP 시스템

가) 원고 게임의 이용자는 다른 이용자와 전투할 수 있는데(Player Versus Player), PvP를 위한 특정 공간이 존재하는 것이 아니라 일반 사냥터에도 PvP가 가능한 곳이 다수 존재한다. 원고 게임은 특정 집단이 얻을 수 있는 보상을 설정해두고 서로 다른 집단들이 위 보상을 얻기 위하여 대립하는 'U' 시스템을 특징으로 하는데, PvP 시스템은 위 'U' 시스템의 근간이 된다.

나) 원고 게임은 상대적으로 강력한 이용자가 상대적으로 약한 이용자에게 무분별하게 PvP 하는 것을 방지하기 위하여 '성향치 시스템'을 도입하였다. 모든 이용자는 '성향치'라는 지표를 지니는데, PvP를 하는 경우 성향치 수치가 하락하게 되고, 하락한 성향치 수치에 따라 능력치 하락 및 사망 시 아이템 드랍 수 증가의 부정적 효과를 받는다. 이용자는 몬스터 사냥 등을 통해 성향치 수치를 상승시킬 수 있고, 성향치가 0보다 큰 경우 긍정적 효과를 받는다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

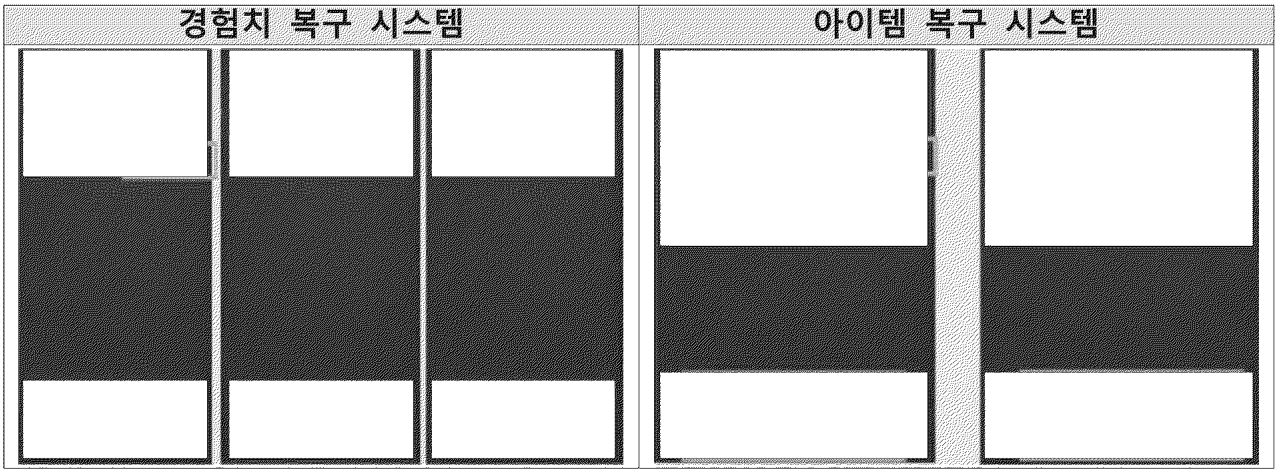
다) 한편 이용자는 캐릭터 상단에 위치한 캐릭터 이름의 색상에 따라 해당 캐릭터의 성향치 수치를 대략적으로 알 수 있다[성향치가 높은 상태(V 상태): 파란색, 전투 중: 보라색, 성향치가 낮은 상태(W 상태): 빨간색].



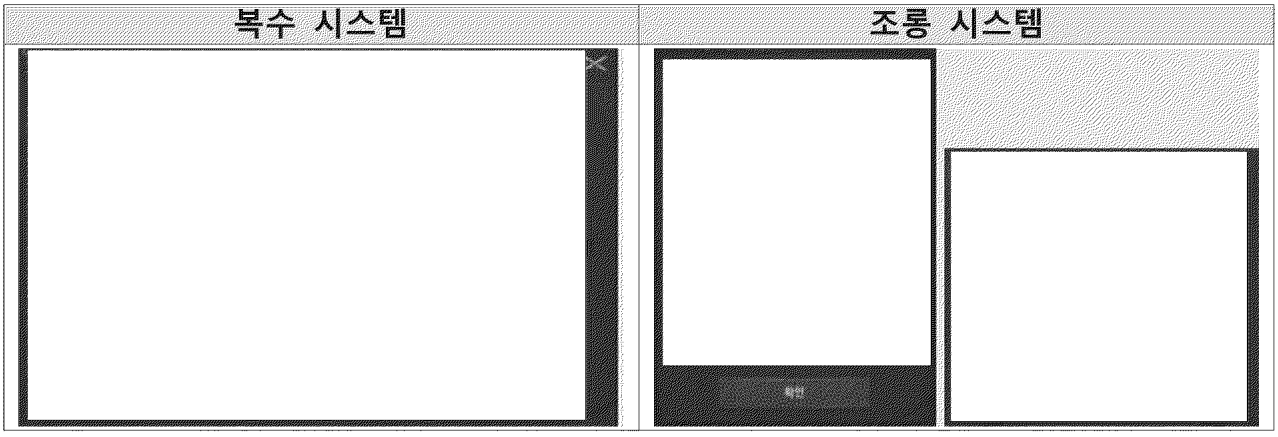
라) 이용자는 PvP에 의하여 캐릭터가 사망하는 경우 확정적으로 경험치를 잃고, 확률적으로 갖고 있던 아이템을 잃는다. 사망한 캐릭터의 이용자는 24시간 이내에 무료 또는 게임상 재화를 사용하여 경험치와 아이템을 복구할 수 있다(무료로 복구할 수

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

있는 기회는 한정된다).



마) PvP에 의하여 사망에 이르게 된 이용자는 24시간 이내에 일정 재화를 지불하고 자신의 캐릭터를 사망에 이르게 한 캐릭터 주변에 순간이동(텔레포트)하여 복수를 시도할 수 있고(복수 시스템), PvP에서 승리한 이용자는 상대방에게 사전에 설정해 둔 문자와 이모티콘으로 구성된 조롱 메시지를 보낼 수 있다(조롱 시스템).



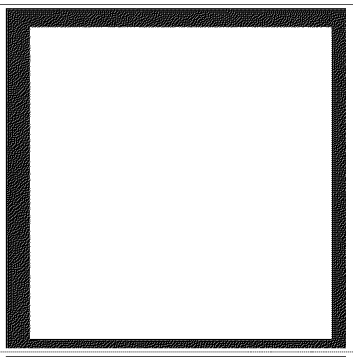
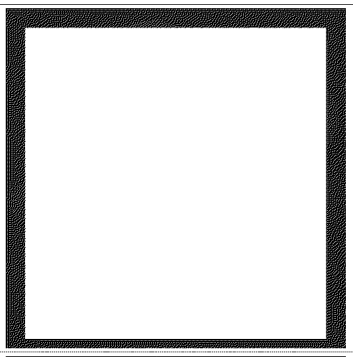
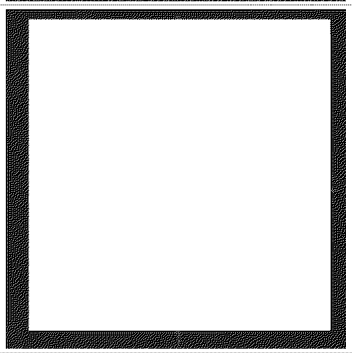
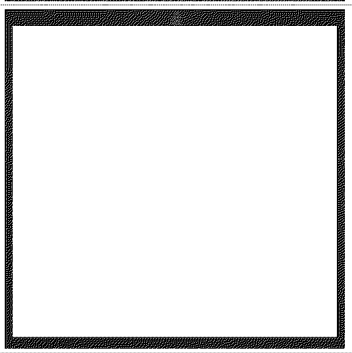
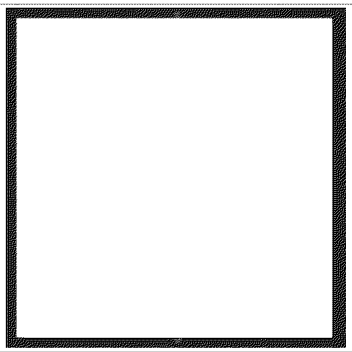
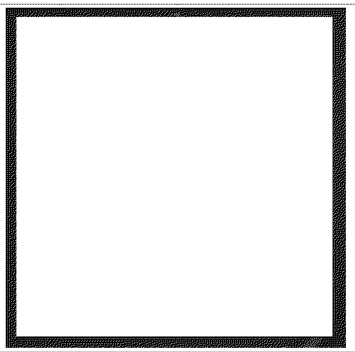
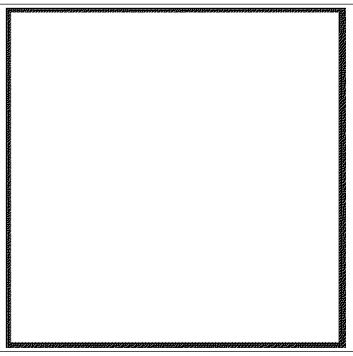
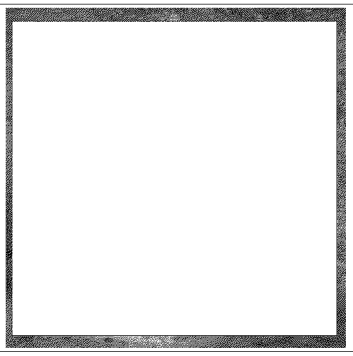
5) 시각적 표현 형식

가) 원고 게임은 '중세 다크 판타지'를 컨셉으로 오컬트, 연금술, 마법진의 요소들을 도입하였고, 이에 따라 시그니처 문양, 질감(낡은 양피지), 색채(청록색)를 정하였

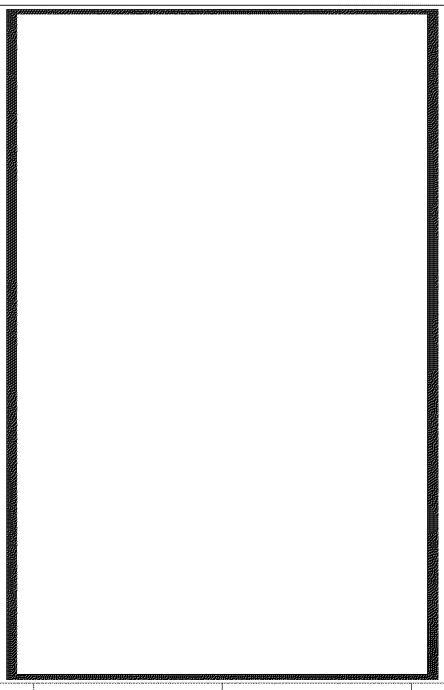
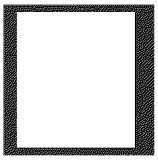
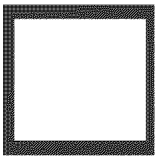
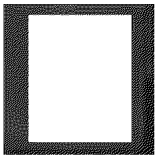
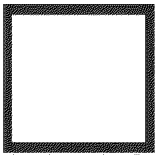
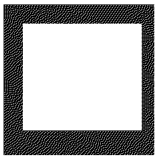
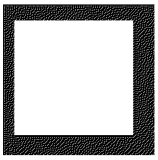
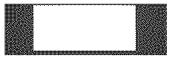
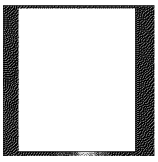
본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

으며, 이를 반영하여 각종 아이콘을 통일적으로 구성하였다.

나) 이에 따라 구체화된 원고 게임의 UI는 아래와 같다.

원고 게임의 각종 UI		
	시그니처 문양	원고 게임에 반영된 모습
시그니처 문양		
		
		
		

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

<table>
<tr><td>메뉴 UI</td><td colspan="6">  </td></tr>
<tr><td rowspan="6">각종
아이콘
등</td><td>공격</td><td>  </td><td>순간이동</td><td>  </td><td>스킬</td><td> </td></tr>
<tr><td>쪽지</td><td>  </td><td>착용
표시</td><td> </td><td>특수주문서</td><td>  </td></tr>
<tr><td>알림
(X)</td><td>  </td><td>이모티콘</td><td>  </td><td>공격표시</td><td> </td></tr>
<tr><td>상단 탭
선택 표시</td><td> </td><td>켜기</td><td>  </td><td>환경설정</td><td> </td></tr>
<tr><td>확인</td><td> </td><td>클릭 시
포커스</td><td> </td><td>팝업 프레임</td><td> </td></tr>
<tr><td>월드 맵</td><td> </td><td>상점 NPC</td><td>  </td><td></td><td></td></tr>
</table>

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

다. 원고 게임 중 창작성이 있는 부분

1) I 및 J 시스템

가) I 및 J 시스템 중 게임 규칙(예컨대 아래 ②, ③, ④ 등)에 해당하는 부분은 아이디어이므로, 설령 여기에 창작성이 있다 하더라도 저작권의 보호 대상이 되지는 않는다.

나) 원고는, '① I 및 J 카드의 등급을 6단계(K, L, M, N, O, P)로 구분하고 등급별로 다른 색상을 부여한 것, ② 동일 등급 카드를 합성하여 상위 등급의 카드를 획득할 수 있게 한 것, ③ N 등급 이상의 카드는 일정 기간 동안 재화를 지불하고 해당 등급의 카드를 다시 뽑을 수 있게 한 것, ④ 일정 카드들을 수집할 경우 추가 능력치 상승을 부여하는 것(컬렉션 시스템), ⑤ 주로 사용하는 카드를 즐겨찾기할 수 있게 한 것, ⑥ I 및 J 시스템 UI에서 각 등급의 표시를 방패/문장 형태의 고유 아이콘으로 표현한 것, ⑦ UI 구성에 있어 화면 중앙에 선택된 I 및 J 카드의 3D 모형을 배치하고, 보유 카드 목록을 하단에 1열로 배열한 것'이 I 및 J 시스템의 핵심 요소라고 주장한다(원고 2026. 3. 27.자 준비서면 11쪽 참조).

다) ① 내지 ④ 요소가 원고 게임의 출시일 이전에 출시된 'Y(2019년 출시)', 'Z(2019년 출시)', 'AA(2021. 6.경 출시)'에 모두 동일하게 도입되어 있었다는 사실은 당사자 사이에 다툼이 없다[원고 2025. 5. 30.자 준비서면 (1) 23쪽 참조]. 따라서 I 및 J 시스템의 ① 내지 ④ 요소는 이미 존재하던 게임 규칙을 차용하여 일부 변형한 것에 해당하여 창작성이 없다.

한편 이에 대하여 원고는, 시리즈물의 공통 요소에 대한 창작성은 최초로 출시된 저작물의 출시 시점을 기준으로 판단하여야 하는데, 원고 게임은 원고 선행 게

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

임을 계승하여 출시된 시리즈물이고, 위 요소들은 원고 선행 게임에도 존재하였던 공통적인 요소인바, 원고 선행 게임의 출시 이후에 출시된 'Y', 'Z', 'AA'은 위 요소들에 대한 창작성 판단에 고려할 수 없다고 주장한다.

그러나 저작권 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이에 실질적인 유사성이 있는지를 판단할 때에는 창작적인 표현 형식에 해당하는 것만을 가지고 대비해 보아야 하는데, 원고 선행 게임의 구체적인 표현 형식은 별개의 저작물인 원고 게임의 구체적인 표현 형식과 다르므로, 원고 주장과 같이 판단하게 된다면 저작권자가 같다는 이유만으로 원고 게임에 대한 저작권 침해 여부를 가리는데 있어 원고 게임의 구체적인 표현 형식에 해당하지 않는 부분을 고려하게 되어 부당하다. 이 밖에 달리 원고 게임의 창작성 판단 기준을 원고 주장과 같이 해석할 근거가 없으므로, 이 부분 원고의 주장은 이유 없다(이러한 사정은 이 사건 각 구성요소 중 'I 및 J 시스템' 외의 구성요소들의 창작성 판단에 있어서도 마찬가지이다).

라) ⑤ 요소는 해당 게임을 게임화하는 데 있어 필수불가결하거나 공통적 또는 전형적으로 수반되는 표현형식에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

마) ⑥ 요소에 관하여 보건대, 을 제43호증의 기재에 의하면 앞서 살펴본 선행 게임인 'AA'은 I 및 J 카드를 여러 개의 등급으로 구분하고 이를 특정 문양으로 표시하기는 하였지만 이를 방패 형태의 문장으로 표시하지는 않았고, 나머지 선행 게임인 'Y', 'Z'는 등급을 특정 문양으로 표시하지는 않은 사실을 인정할 수 있다. 이에 의하면, 원고는 I 및 J 카드를 방패 형태의 문장으로 표시함으로써 원고 게임이 표방하는 중세의 이미지를 강화하였고, 이러한 표현 방식은 선행 게임에서 나타나지 않았던 것으로 보이므로, 위 요소의 창작성을 인정할 수 있다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

바) ⑦ 요소에 관하여 보건대, 을 제42호증의 기재에 의하면, I 및 J 시스템의 UI 구성에 있어 카드 목록을 하단에 1열로 배치하고 그 상단에 해당 I 또는 J의 2D 또는 3D 모형을 배치하는 것은 원고 게임의 출시일 이전에 출시된 'AB(2021. 4.경 출시)', 'AC(2020년 출시)', 'AD(2014년 출시)', 'AE(2017년 출시)'에 모두 동일하게 도입되어 있었다는 사실을 인정할 수 있다. 따라서 I 및 J 시스템의 ⑦ 요소는 이미 존재하던 표현형식을 차용하여 일부 변형한 것에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

한편, 원고는 위 선행 게임들은 원고 게임과 장르 또는 게임의 목적 등이 달라 원고 게임의 선행 게임으로 볼 수 없다는 취지로 주장하나, 원고 게임과 위 선행 게임들은 모두 실시간으로 캐릭터의 모습 등을 변경함으로써 다양한 무기나 스킬을 사용하여 전투 등을 수행하는 경험을 제공한다는 점에서 본질적인 차이가 있다고 보기 어렵고, 게임 개발자가 게임을 개발할 때 참고할 수 있는 선행 게임이 반드시 같은 장르의 게임으로 한정된다고 볼 수도 없다. 따라서 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

2) 장비 강화 시스템

가) 장비 강화 시스템 중 게임 규칙에 해당하는 부분은 아이디어이므로, 설령 여기에 창작성이 있다 하더라도 저작권의 보호 대상이 되지 않는다.

나) 원고는, '① 특정 강화 단계까지는 100%의 확률로 강화에 성공할 수 있게 한 것(안전강화 시스템), ② 안전 강화 단계를 초과하여 강화를 시도할 경우 실패 시 해당 장비가 소멸되게 한 것(장비 파괴 시스템), ③ Q를 K 주문서(강화 단계를 1단계 상승), S(강화 단계를 확률적으로 1~3 단계 상승), T(강화 단계를 1단계 하락)의 3종류로 구분한 것, ④ UI 구성에 있어, 이용자가 강화 도중에도 필드의 전투 상황을 확인할 수 있도록 강화창을 좌우에 배치하고, 우측에는 주문서와 강화 대상 장비를 '+' 기호의

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

좌우에 배치하는 것, ⑤ UI 구성에 있어, 안전강화 수치를 초과하여 강화를 시도할 경우, 경고 문구를 표시하는 것'이 장비 강화 시스템의 핵심 구성요소라고 주장한다(원고 2026. 3. 27.자 준비서면 13쪽 참조).

다) 앞서 든 증거들, 을 제147-1호증의 기재 또는 영상에 의하면, 위 요소들 중 ① 내지 ③ 요소가 'AF(1985년 출시)'에 모두 동일·유사하게 도입되어 있었다는 사실을 인정할 수 있다. 따라서 장비 강화 시스템의 ① 내지 ③ 요소는 이미 존재하던 게임 규칙을 차용하여 일부 변형한 것에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

한편, 원고는 위 선행 게임은 다른 이용자와 소통 없이 홀로 플레이하고, 이용자의 행동이 없으면 게임에서의 시간이 흐르지 않으며, 캐릭터가 한번 사망하면 그대로 종료되는 게임이므로, 원고 게임의 선행 게임이 될 수 없다고 주장한다. 그러나 게임 개발자가 게임을 개발할 때 참고할 수 있는 선행 게임이 반드시 같은 장르 및 플레이 시스템의 게임으로 한정된다고 볼 수 없으므로, 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

라) ④ 요소에 관하여 보건대, 을 제53호증의 기재에 의하면, ④ 요소가 'AG(2020년 출시)', 'AH(2012년 출시)', 'AI(2012년 출시)', 'AJ(2015년 출시)'에 모두 동일·유사하게 도입되어 있었다는 사실을 인정할 수 있다. 따라서 장비 강화 시스템의 ④ 요소는 이미 존재하던 표현형식을 차용하여 일부 변형한 것에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

마) ⑤ 요소에 관하여 보건대, 안전강화 수치 초과 시 경고 문구를 표시하는 것은 게임서비스 제공자가 이용자에게 '안전강화 수치를 초과하여 강화를 시도하였는데 실패한 경우, 아이템이 소멸한다'는 게임 규칙에 따른 정보를 제공하기 위하여 수반되

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

는 공통적 또는 전형적인 표현형식에 불과한 것으로 보이므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

3) 아이템 컬렉션 시스템

가) 아이템 컬렉션 시스템 중 게임 규칙에 해당하는 부분은 아이디어이므로, 설령 여기에 창작성이 있다 하더라도 저작권의 보호 대상이 되지 않는다.

나) 원고는, '① 아이템 컬렉션이 특정 강화 단계의 장비들로 구성되는 것, ② 아이템 컬렉션에 등록된 장비가 영구적으로 소멸하는 것, ③ 이용자가 아이템 컬렉션에 등록할 수 있는 장비를 획득하는 경우 해당 아이템의 우측 상단에 빨간색 점을 표시하는 것, ④ 아이템 컬렉션에 장비를 등록하면 해당 장비가 소멸될 수 있다는 내용의 안내 문구를 표시하는 것, ⑤ 아이템 컬렉션을 완성하는 경우 화면이 밝게 빛나는 형태로 표시되는 것, ⑥ UI 구성에 있어 화면 우측에 작게 열리는 오버레이 방식의 컬렉션 필터, 미획득 아이템의 흑백 표시, 강화 수치 부족 아이템의 붉은색 표시, 등록 가능 아이템의 실링 왁스·X 연출, 시그니처 문양이 접목된 컬렉션 완성 연출'이 아이템 컬렉션 시스템의 핵심 구성요소라고 주장한다(원고 2026. 3. 27.자 준비서면 14쪽 참조).

다) ①, ② 요소가 앞서 살펴본 선행 게임인 'Y(2019년 출시)', 'Z(2019년 출시)', 'AA(2021. 6.경 출시)'에 모두 동일·유사하게 도입되어 있었다는 사실, ⑥ 요소의 '화면 우측에 작게 열리는 오버레이 방식의 컬렉션 필터'가 'Z'에 동일·유사하게 도입되어 있었다는 사실은 당사자 사이에 다툼이 없다[원고 2025. 5. 30.자 준비서면 (1) 38쪽 참조]. 따라서 위 요소들은 이미 존재하던 게임 규칙을 차용하여 일부 변형한 것에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

라) ③, ④, ⑤, ⑥ 요소의 '미획득 아이템의 흑백 표시', '강화 수치 부족 아이템

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

의 붉은 색 표시', '등록 가능 아이템의 실링 왁스·X 연출'은 그 자체로 게임 화면에서 많이 사용되는 표현 형태이거나 게임 규칙에 관한 정보를 이용자에게 제공하는데 공통적·전형적으로 사용되는 방법에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

마) ⑥ 요소의 '시그니처 문양이 접목된 컬렉션 완성 연출'은 다른 게임에서 찾아보기 힘들고, 원고는 이를 통하여 원고 게임이 표방하는 '중세 다크 판타지의 이미지'를 강화하였다고 보이는바, 사상이나 감정에 대한 독자적인 표현을 담고 있으므로 창작성을 인정할 수 있다.

4) PvP 시스템

가) PvP 시스템 중 게임 규칙 또는 게임을 진행하는 방식에 해당하는 부분은 아이디어이므로, 설령 여기에 창작성이 인정된다고 하더라도 저작권의 보호 대상이 되지 않는다.

나) 원고는, '① 특정 이용자가 다른 이용자의 캐릭터를 처치하는 경우 캐릭터의 성향치 수치를 감소시키고, 성향치 수치에 따라 긍정적 효과 또는 부정적 효과를 부여하는 것(성향치 시스템), ② 캐릭터의 성향치 수치에 따라 캐릭터 이름을 파란색, 보라색, 붉은색으로 표시하는 것, ③ PvP로 사망하는 경우 확정적으로 경험치를 잃고 확률적으로 아이템을 잃으며, 사망 후 24시간 이내에 이를 복구할 수 있게 한 것, ④ 사망 시 일정 재화를 지불하고 자신을 사망에 이르게 한 상대 캐릭터의 주변에 텔레포트할 수 있게 한 것(복수 시스템), ⑤ 승리 시 일정 재화를 지불하고 사망한 캐릭터에게 조롱의 메시지를 보낼 수 있게 한 것(조롱 시스템), ⑥ UI 구성에 있어 위 조롱 메시지를 텍스트와 이모티콘으로 구성한 것'이 PvP 시스템의 핵심 구성요소라고 주장한다(원고 2026. 3. 27.자 준비서면 16쪽 참조).

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

다) ①, ③, ④ 요소가 앞서 살펴본 선행 게임인 'Y(2019년 출시)', 'Z(2019년 출시)', 'AA(2021. 6.경 출시)'에 모두 동일·유사하게 도입되어 있었다는 사실은 당사자 사이에 다툼이 없고[원고 2025. 5. 30.자 준비서면 (1) 42쪽 참조], 을 제126-1호증의 기재에 의하면, ⑤, ⑥ 요소와 유사한 '승리하였을 시 텍스트와 그림으로 구성된 스프레이(이모티콘)를 표시하는 것'이 선행 게임인 'AK(2016년 출시)'에 포함되어 있었다는 사실을 인정할 수 있다. 이에 의하면 위 요소들은 모두 이미 존재하던 게임 규칙 또는 표현형식을 차용하여 일부 변형한 것에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

라) 위 요소들 중 ② 요소는 그 자체로 게임 화면에서 많이 사용되는 표현 형태에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

5) 시각적 표현형식

가) 원고는, ① '중세 다크 판타지'를 컨셉으로 오컬트, 연금술, 마법진의 요소를 반영한 시그니처 문양, ② 낡은 양피지의 질감, ③ 청록색 기반 색채 톤, ④ 이를 반영한 각종 아이콘이 원고 게임의 특징적인 시각적 표현형식이라고 주장한다(원고 2026. 3. 27.자 준비서면 18쪽 참조).

나) ①, ② 요소는 다른 선행 게임에서 찾아보기 힘들고, 원고는 이를 통하여 원고 게임이 표방하는 '중세 다크 판타지'의 이미지를 강화하였다고 보이는바, 사상이나 감정에 대한 독자적인 표현을 담고 있으므로 창작성을 인정할 수 있다.

다) 을 제24, 25호증의 각 기재에 의하면, 선행 게임인 AL(2012년 출시), AM(2015년 출시), AN(2020년 출시)에 어두운 색 기반의 색채 톤이 사용된 사실을 인정할 수 있으므로, 이와 유사한 위 ③ 요소의 창작성을 인정하기 어렵다.

라) 을 제92, 173호증의 각 기재에 의하면, ㉮ 위 ④ 요소의 '공격', '특수주문서',

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

'알림(X)', '이모티콘', '공격표시', '상단 탭 선택 표시' 아이콘과 유사한 아이콘들이 선행 게임인 'Z(2019년 출시)', 'AB(2021. 4.경 출시)', 'AO(2012년 출시)', 'AP(2020년 출시)', 'AQ(2018년 출시)'에서 사용된 사실(을 제173호증), ㉯ 위 ④ 요소의 '순간이동', '스킬', '쪽지' 아이콘과 유사한 아이콘이 게임 관련 아이콘 리소스를 판매하는 'AR'에서 판매되고 있는 사실(을 제92호증)을 인정할 수 있다. 이에 의하면 위 아이콘들은 선행 게임에 이미 존재하던 요소를 일부 변형한 것에 해당하거나, 아이디어를 게임화하는 데 있어 공통적 또는 전형적으로 수반되는 표현형식에 해당하는 것으로 보이는바, 창작성이 없다.

마) ④ 요소의 '착용', '켜기', '환경설정', '확인', '클릭 시 포커스', '팝업 프레임', '월드 맵'은 사각형 틀에 내용을 전달하거나 전체 게임 화면에서 지도를 보여주는 등 그 자체로 게임 화면에서 많이 사용되는 표현 형태에 해당하거나, 게임 규칙에 해당하는 아이디어를 게임화하는 데 있어 공통적 또는 전형적으로 수반되는 표현형식에 불과하므로, 창작성을 인정하기 어렵다.

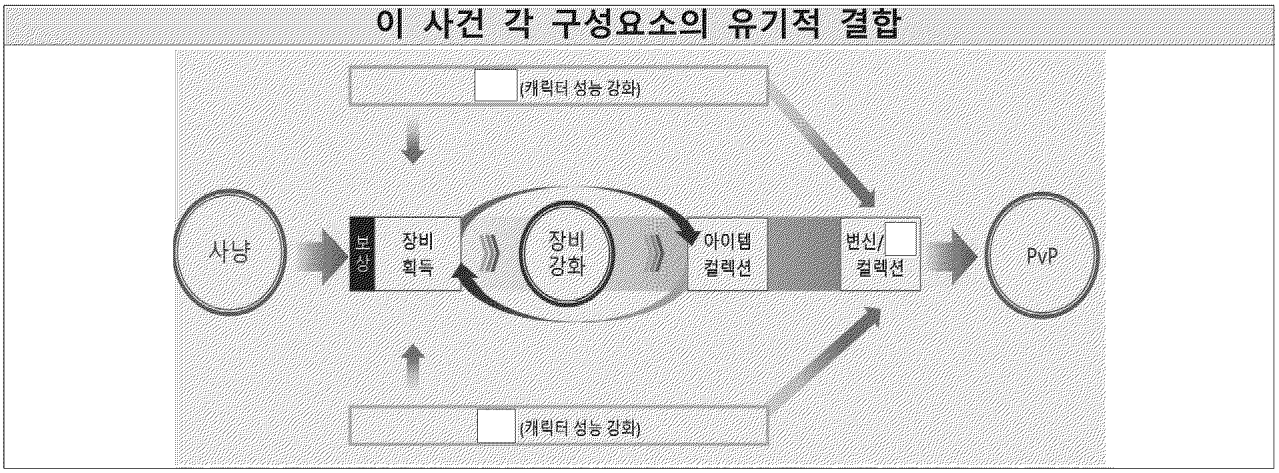
바) ④ 요소의 '상점 NPC' 이미지가 갈색 땋은 머리에 흰색 프릴 디자인의 블라우스를 입은 여성의 이미지라는 사실은 앞서 살펴본 바와 같고, 원고는 이를 통하여 원고 게임이 표방하는 '중세 다크 판타지'의 이미지를 강화하였다고 보이는바, 사상이나 감정에 대한 독자적인 표현을 담고 있으므로 창작성을 인정할 수 있다.

6) 구성요소 사이의 유기적 결합

가) 앞서 든 증거들에 의하면, ① I은 주로 공격 속도, 이동 속도 등 PvP 시스템에서 중요한 능력치를 향상시켜주고, J은 경험치 획득량 증가 등 사냥에 관한 능력치를 향상시켜주는 등 상호 보완적으로 기능하는바, 이용자는 자신의 플레이 성향에 따

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

라 선택적으로 I과 J 시스템을 활용할 수 있는 점, ② 아이템 컬렉션에는 PvP 시스템에서 중요한 능력치를 향상시키는 컬렉션과 사냥에 관한 능력치를 향상시키는 컬렉션이 존재하는바, 이용자는 자신의 플레이 성향에 따라 선택적으로 아이템 컬렉션을 완성시킬 수 있는 점, ③ 아이템 컬렉션을 완성하기 위하여 아이템 강화를 통해 특정 등급의 아이템을 획득할 것이 요구되어 특정 아이템 컬렉션에서 요구하는 아이템 강화 등급의 정도에 따라 완성의 난이도가 달리지게 되는 점은 인정할 수 있다. 이를 도표로 나타내면 아래와 같고, 이에 의하면 원고 게임의 이 사건 각 구성요소는 서로 유기적으로 조합되어 게임에 영향을 미칠 수 있는 것으로 보이기는 한다.



나) 그러나 앞서 든 증거들, 을 제168호증의 기재 및 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있는 아래의 사정에 비추어 보면, 제출된 증거들만으로는 이 사건 각 구성요소가 유기적으로 결합함에 따라 전체적으로 어우러져 이 사건 각 구성요소의 결합이 다른 선행 게임과 구별되는 창작적 개성을 가진다는 점을 인정하기 부족하고, 달리 이를 인정할 증거가 없다.

(1) 게임은 게임규칙, 게임에 등장하는 캐릭터, 게임 화면의 디자인 등 다양한 소재로 이루어진 복합저작물 내지 편집저작물이다. 그중 게임규칙은 추상적인 게임의

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

개념이나 장르, 게임의 전개방식 등을 결정하는 도구로서 게임을 구성하는 하나의 소재일 뿐 저작권법상 독립적인 보호객체인 저작물에는 해당하지 아니하고, 원칙적으로 표현이 아닌 일종의 아이디어 영역에 속한다. 한편, 게임물을 구성하는 게임 규칙은 게임에 등장하는 캐릭터, 캐릭터 등이 구현되는 디자인 등과 결합하여 게임으로 현출되는데, 위 게임 규칙들 및 이와 관련된 다른 구성요소 사이의 선택·배열 및 조합에 따라 다른 게임물과 구별되는 창작적 개성을 갖게 되면 저작물로서 보호받게 된다.

따라서 특정 게임의 게임 규칙 등이 유기적으로 조합되어 게임에 영향을 미친다는 사정만으로 이와 같은 결합에 창작적 개성이 있다고 단정할 수는 없고, 게임 규칙 등의 결합으로 인하여 다른 게임물과 구별될 수 있을 정도에 이르러야 비로소 창작성을 인정할 수 있다.

(2) 위 '가)'항의 ①항 기재 결합은 특정 I 및 J이 상승시키는 능력치를 한정하여 이용자가 자신의 플레이 성향에 따라 선택적으로 위 요소를 활용할 수 있다는 것이고, 마찬가지로 ②항 기재 결합도 특정 아이템 컬렉션이 상승시키는 능력치를 한정하여 이용자가 자신의 플레이 성향에 따라 선택적으로 위 요소를 활용할 수 있다는 것이다. 그런데 이용자가 활용할 수 있는 장비 혹은 기술이 캐릭터의 모든 능력치 중 특정 능력치만을 상승시킴에 따라, 개별 이용자가 자신의 플레이 성향을 고려하여 게임상에서 장비 혹은 기술을 선택하는 것은 일반적, 보편적으로 사용되는 게임 규칙이므로, I 및 J 시스템과 아이템 컬렉션 시스템에 이와 같은 게임 규칙을 적용하였다고 하더라도 이와 같은 선택·배열 및 조합만으로 다른 게임과 구별된다고 보기 어렵다.

(3) 선행 게임인 'AS(2006년 출시)'에는 아이템 컬렉션에 대응하는 도감 시스템이 있어 이용자가 장비를 도감에 등록할 경우 능력치 상승의 효과를 받을 수 있었

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

고, 위 도감 시스템 중에는 일정 수치로 강화된 아이템을 필요로 하는 것도 존재하였다(을 제168호증). 따라서 위 '가)'항의 ③항 기재 결합과 유사한 게임 규칙이 선행 게임에 존재하였던 것으로 보이므로, 원고 게임이 이와 같은 구성요소의 조합으로 인하여 다른 게임과 구별된다고 보기 어렵다.

AS(을 제168-2호증)의 도감 목록

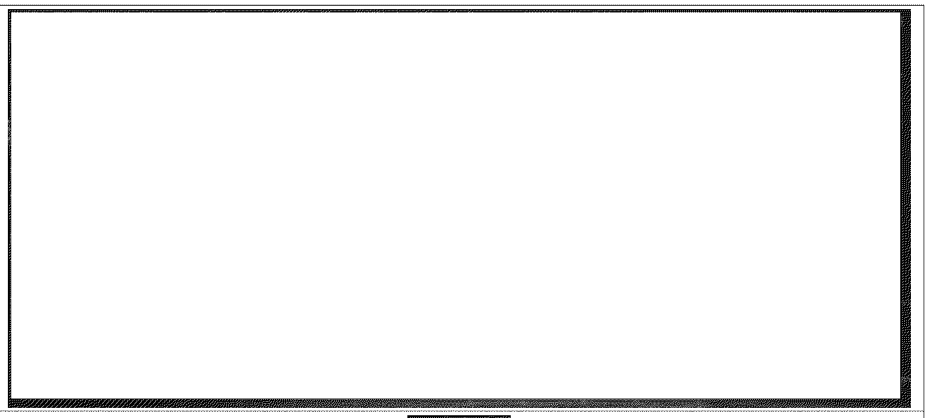
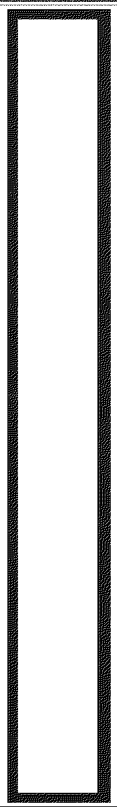
아이템 이름	아이템 옵션

라. 원고 게임에서 저작권의 보호 대상이 되는 요소와 그에 대응되는 피고들 게임의 구성요소가 실질적으로 유사한지 여부

1) I 및 J 시스템 UI에서 카드의 방패/문장 형태 등급 표시

가) 앞서 살펴본 바와 같이, 원고 게임의 I 및 J 시스템 UI에서 카드의 등급은 아래 그림과 같이 중세풍의 방패 형태의 문장으로 표시된다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

원고 게임의 I 및 J 시스템 UI	
좌측에 위치한 등급 표현을 확대한 모습	

나) 갑 제12-1호증의 기재에 의하면, 피고들 게임의 코스튬 및 가디언 시스템 UI에서 카드의 등급은 다음 그림과 같이 중세풍의 방패 형태의 문장으로 표시된다는 사실을 인정할 수 있다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

피고들 게임의 코스튬 및 가디언 시스템 UI	
좌측에 위치한 등급 표현을 확대한 모습	

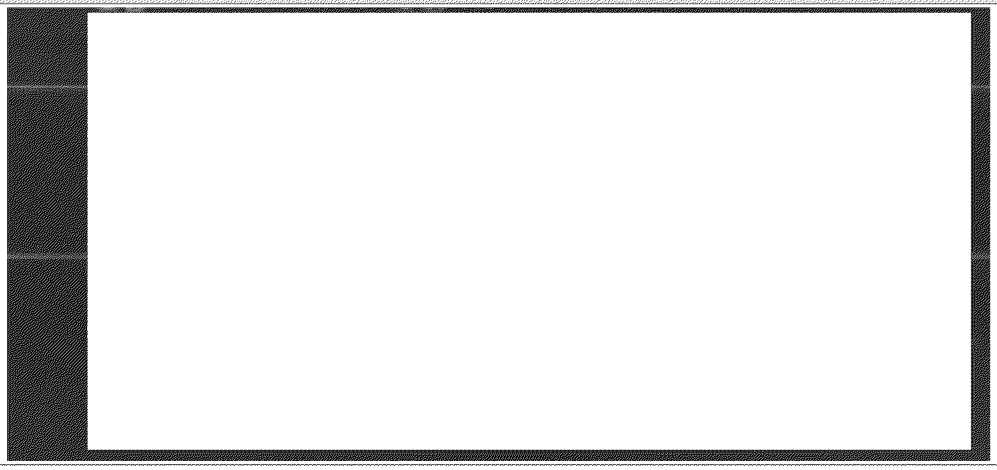
다) 창작성이 있는 원고 게임의 I 및 J 시스템 UI에서 카드의 등급 표현 부분과 이에 대응하는 피고들 게임의 해당 부분을 비교해보면, 피고들 게임 역시 코스튬 및 가디언 시스템에서 카드의 등급을 등급별로 상이한 색상·디자인의 방패 형태 문장으로 표시하고 있음을 알 수 있고, 차이가 있는 부분은 세부적 형태에 불과한 것으로 보인다. 따라서 피고들이 원고 게임의 위 표현 부분에 의거하여 이와 실질적으로 유사한 표현을 사용하였음을 인정할 수 있다.

2) 시그니처 문양을 기초로 한 아이템 컬렉션 완성 효과

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

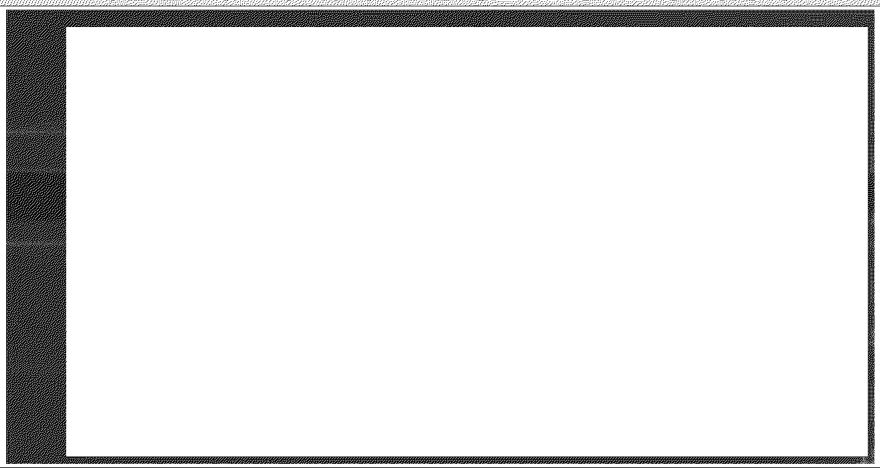
가) 앞서 살펴본 바와 같이, 원고 게임에서 이용자가 아이템 컬렉션을 완성할 경우 아래 그림과 같은 안내 메시지가 생성된다.

원고 게임의 아이템 컬렉션 완성 안내 메시지



나) 앞서 든 증거들에 의하면, 피고들 게임에서 이용자가 아이템 컬렉션을 완성할 경우 아래 그림과 같은 안내 메시지가 생성된다는 사실을 인정할 수 있다.

피고들 게임의 아이템 컬렉션 완성 안내 메시지



다) 창작성이 있는 원고 게임의 아이템 컬렉션 완성 메시지와 이에 대응하는 피고들 게임의 해당 부분을 비교해보면, 이용자가 아이템 컬렉션을 완성할 경우 책의 이미지와 함께 아이템 컬렉션을 완성하였음을 안내해주는 문구가 생성된다는 점은 서로

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

공통된다.

그러나 앞서 든 증거들 및 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있는 다음의 사정 즉, ① 원고 게임의 완성 메시지에는 상단에 원고 게임의 시그니처 문양인 AT, AU, AV이 함께 그려진 그림이 표시되고, 중단에 '도감 완성 보상'이라는 아이템 컬렉션 완성을 알리는 문구가 표시되며, 하단에 완성한 아이템 컬렉션의 이름이 표시되어 있는 점, ② 피고들 게임의 완성 메시지에는 상단에 별 또는 해로 보이는 그림이 표지에 표시된 책이 표시되고, 중단에는 '새로운 우편이 도착했습니다'라는 글이 표시되며, 하단에는 완성한 아이템 컬렉션의 효과가 표시되는 점에 비추어 보면, 원고 게임의 완성 메시지와 이에 대응하는 피고들 게임의 완성 메시지는 상단에 그려진 이미지가 다르고(원고 게임의 완성메시지에 그려진 그림은 해와 달의 이미지가 강하게 느껴지는 반면, 피고들 게임의 완성메시지에 그려진 그림은 그렇지 않다), 중단과 하단에 기재된 문구의 내용도 상이하므로, 원고 게임과 피고들 게임의 아이템 컬렉션 완성 메시지가 실질적으로 유사하다고 보기 어렵다. 따라서 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

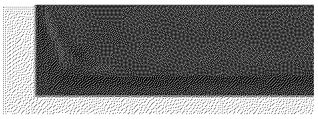
3) 오컬트, 연금술, 마법진의 요소를 반영한 시그니처 문양

원고는 원고 게임에 나타난 시그니처 문양이 피고들 게임에 사용되었다는 구체적인 주장·증명을 하지 않고 있으므로, 제출된 증거들만으로는 원고 게임에 나타난 시그니처 문양과 동일·유사한 디자인이 피고들 게임에 사용되었다는 점을 인정하기 부족하고, 달리 이를 인정할 증거가 없다. 따라서 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

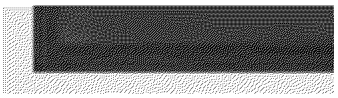
4) 낡은 양피지 질감의 아이콘

가) 앞서 살펴본 바와 같이, 원고 게임의 확인 버튼은 낡은 양피지 질감으로 표현된다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

원고 게임의 확인 버튼 및 확대 모습	
	

나) 앞서 든 증거들에 의하면, 피고들 게임의 확인 버튼은 아래와 같이 표현된다.

피고들 게임의 확인 버튼 및 확대 모습	
	

다) 창작성이 있는 원고 게임 확인 버튼의 양피지 질감 부분과 이에 대응하는 피고들 게임의 해당 부분을 비교해보면, 버튼이 울퉁불퉁한 질감으로 표현되어 있다는 점은 서로 공통된다.

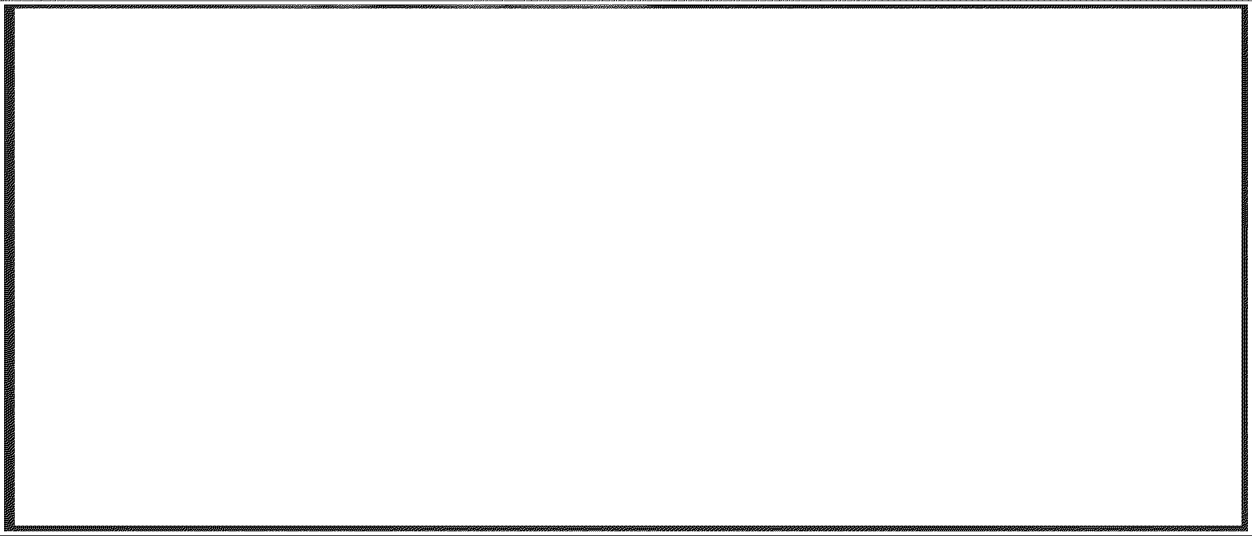
그러나 '양피지'는 그 자체로 고대 혹은 중세의 느낌을 주는 요소인데, 원고 게임의 확인 버튼은 좌측 하단이 말려 올라간 형태로 표현되어 사용자들이 양피지를 구현한 것이라 인식할 수 있는 반면, 피고들 게임의 확인 버튼은 직사각형으로 표현되어 사용자들이 양피지를 구현한 것이라 인식하기는 어려우므로, 원고들 게임과 피고들 게임의 확인 버튼이 실질적으로 유사하다고 보기 어렵다. 따라서 제출된 증거들만으로는 원고 게임에 나타난 낡은 양피지 질감의 아이콘이 피고들 게임에 사용되었다는 점을 인정하기 부족하고, 달리 이를 인정할 증거가 없다. 따라서 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

5) 상점의 NPC

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

가) 앞서 살펴본 바와 같이, 원고 게임의 상점 NPC는 아래 그림과 같이 갈색 땋은 머리를 한 채 흰색 프릴 디자인의 블라우스와 T자형 벨트를 착용하고 있고, 주문서 및 물약 등이 담긴 바구니를 들고 있다.

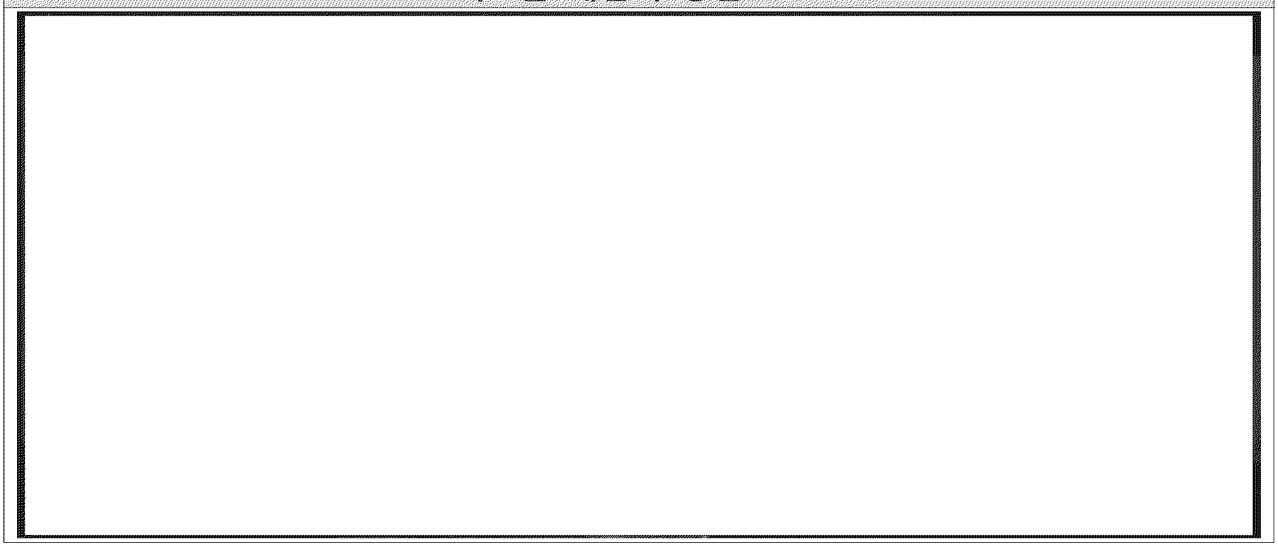
원고 게임의 상점 NPC



나) 갑 제18호증의 기재에 의하면, 피고들 게임의 상점 NPC도 다음 그림과 같이 갈색 땋은 머리를 한 채 흰색 프릴 디자인의 블라우스와 T자형 벨트를 착용하고 있고, 주문서 및 물약 등이 담긴 바구니를 들고 있다는 사실을 인정할 수 있다.

<그림 삽입을 위한 여백>

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

피고들 게임의 상점 NPC


다) 창작성이 있는 원고 게임의 상점 NPC 그림과 이에 대응하는 피고들 게임의 해당 부분을 비교해보면, 피고들 게임의 상점 NPC 그림 역시 서양 여성으로 보이는 갈색 머리의 인물이 흰색 프릴 디자인의 블라우스와 T자형 벨트를 착용하고 있고, 게임의 상점에서 구매할 수 있는 주문서 및 물약 등이 담긴 바구니를 들고 있는 형상임을 알 수 있다. 따라서 피고들이 원고 게임의 위 표현 부분에 의거하여 이와 실질적으로 유사한 표현을 사용하였음을 인정할 수 있다.

마. 원고 게임에 대한 저작권 침해 여부

1) 피고들이 원고 게임의 I 및 J 시스템의 등급 표시 부분, 상점 NPC 그림에 의거하여 피고들 게임에서 코스튬 및 가디언시스템의 등급 표시 부분과 상점 NPC의 그림을 표현하였다는 점은 앞서 살펴본 바와 같다.

2) 하지만 앞서 든 증거들 및 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있는 아래의 사정에 비추어 보면, 위와 같은 사실 및 제출된 증거들만으로는 피고들이 이 사건 각 구성요소 및 결합, 그리고 원고 게임 전체에 대한 저작권을 침해하였다고 보기 어렵다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

따라서 이를 전제로 하는 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

가) 원고 게임과 피고들 게임이 유사하다고 느낄 수 있는 요인은 주로 게임 규칙이나 전체적인 느낌에 관한 것으로서, 이는 아이디어의 영역에 속한다. 따라서 원고 게임과 피고들 게임의 실질적 유사성을 판단함에 있어 전체적인 관념이나 느낌의 유사성을 기준으로 판단하는 경우, 그 유사성은 저작권에 의하여 보호받지 못하는 아이디어로 인하여 발생할 우려가 있는바, 그 결과 저작권의 보호범위를 아이디어에까지 확장하는 결과를 가져오게 되어 부당하다.

나) 저작권 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이에 실질적인 유사성이 있는지를 판단할 때에는 창작적인 표현 형식에 해당하는 것만을 가지고 대비해 보아야 하고, 복제된 창작성 있는 표현 부분이 원저작물 전체에서 차지하는 양적·질적 비중 등도 고려하여 복제권 등의 침해 여부를 판단하여야 한다(대법원 2021. 6. 30. 선고 2019다268061 판결 참조). 이에 따라 원고들 게임에서 창작성을 인정할 수 있으면서, 피고들 게임과 실질적인 유사성도 인정할 수 있는 부분의 양적·질적 비중에 관하여 살펴보면, ① I 및 J 시스템의 등급을 방패 형태의 문장으로 표현한 것의 경우, I 및 J 시스템은 원고 게임과 피고들 게임의 다양한 시스템 중 일부에 불과하고, 위와 같은 창작적 표현은 이용자가 게임 화면에서 I 및 J 시스템 버튼을 선택함으로써 표시되는 I 및 J UI의 좌측 일부분에 불과한바, 전체 게임 또는 전체 화면에서 차지하는 비중이 크지 않고, ② 상점 NPC 그림의 경우, 상점 NPC는 수많은 NPC 중 하나에 불과하고, 이용자가 상점을 선택함으로써 표시되는 상점 UI의 일부분에 불과한바, 전체 게임 또는 전체 화면에서 차지하는 비중이 크지 않으므로, 원고 게임 전체에서 차지하는 질적·양적 비중이 크지 않다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

바. 원고 주장 선택적 저작물에 대한 저작권 침해 여부

민사소송의 원고는 소송절차를 현저히 지연시키는 경우가 아닌 한 청구의 기초가 바뀌지 아니하는 한도 안에서 변론을 종결할 때까지 청구의 취지 또는 원인을 바꿀 수 있고(민사소송법 제262조 제1항), 법원은 청구의 취지 또는 원인의 변경이 옳지 아니하다고 인정한 때에는 직권 또는 상대방의 신청에 따라 변경을 허가하지 아니하는 결정을 하여야 한다(민사소송법 제263조). 동일한 생활 사실 또는 동일한 경제적 이익에 관한 분쟁에 있어서 그 해결방법에 차이가 있음에 불과한 청구취지 및 청구원인의 변경은 청구의 기초에 변경이 없다고 할 것이나(대법원 1998. 4. 24. 선고 97다44416 판결 등 참조), 변경 전후의 양 청구가 사회적으로 동일하다고 보기 어렵고, 양 청구의 목적, 사실 자료, 주요한 쟁점이 서로 다른 경우에는 청구의 기초의 동일성을 인정할 수 없다.

원고 주장 선택적 저작물은 결국 원고 선행 게임의 구성요소(I 및 J, 장비 강화, 아이템 컬렉션, PvP 시스템)이다. 애당초 원고가, 저작권이 침해되었다고 주장한 저작물은 원고 게임 및 그 일부였으므로 원고 선행 게임의 구성요소가 침해되었다고 주장하는 것은 원고의 기존 청구와 다른 저작물의 침해를 주장하는 것으로서 그 사실관계 및 법률적 구성, 요건이 다르므로 양 청구가 사회적으로 동일하다고 보기 어렵고, 양 청구의 사실 자료, 주요한 쟁점이 서로 다르므로 청구의 기초의 동일성을 인정하기 어렵다. 따라서 원고의 이 부분 청구원인 추가는 청구 변경의 요건을 갖추지 못하여 허가하지 아니한다.

사. 소결론

따라서 피고들이 피고들 게임을 출시·제공하는 행위가 이 사건 각 구성요소 및 결

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

합, 원고 게임에 대한 원고의 저작권을 침해하는 행위에 해당한다고 보기 어렵고, 이를 전제로 한 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

4. 성과도용 부정경쟁행위 해당 여부에 관한 판단

가. 관련 법리

부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 제2조 제1호 (파)목은 보호대상인 '성과 등'의 유형에 제한을 두고 있지 않으므로, 유형물뿐만 아니라 무형물도 이에 포함되고, 종래 지식재산권법에 따라 보호받기 어려웠던 새로운 형태의 결과물도 포함될 수 있다. '성과 등'을 판단할 때에는 위와 같은 결과물이 갖게 된 명성이나 경제적 가치, 결과물에 화체된 고객흡인력, 해당 사업 분야에서 결과물이 차지하는 비중과 경쟁력 등을 종합적으로 고려해야 한다. 이러한 성과 등이 '상당한 투자나 노력으로 만들어진' 것인지는 권리자가 투입한 투자나 노력의 내용과 정도를 그 성과 등이 속한 산업분야의 관행이나 실태에 비추어 구체적·개별적으로 판단하되, 성과 등을 무단으로 사용함으로써 침해된 경제적 이익이 누구나 자유롭게 이용할 수 있는 이른바 공공영역(공공영역, public domain)에 속하지 않는다고 평가할 수 있어야 한다. 또한 위 (파)목이 정하는 '공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용'한 경우에 해당하기 위해서는 권리자와 침해자가 경쟁관계에 있거나 가까운 장래에 경쟁관계에 놓일 가능성이 있는지, 권리자가 주장하는 성과 등이 포함된 산업분야의 상거래 관행이나 경쟁질서의 내용과 그 내용이 공정한지, 위와 같은 성과 등이 침해자의 상품이나 서비스에 의해 시장에서 대체될 수 있는지, 수요자나 거래자들에게 성과 등이 어느 정도 알려졌는지, 수요자나 거래자들의 혼동가능성이 있는지 등을 종합적으로 고려해야 한다(대법원 2020. 7. 23. 선고 2020다220607 판결 참조).

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

나. 판단

1) '원고 게임의 이 사건 각 구성요소 및 결합'에 관한 성과도용 부정경쟁행위

다툼 없는 사실, 앞서 든 증거들, 갑 제13, 66, 73호증, 을 제118, 119, 121, 167호증의 각 기재 및 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있는 아래의 사정에 비추어 보면, 제출된 증거들만으로는 '이 사건 각 구성요소 및 결합'이 원고의 성과에 해당하는 점, 피고들이 피고들 게임을 출시·제공함으로써 이를 무단으로 사용하였다는 점을 인정하기 부족하다. 따라서 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

가) 성과 해당 여부

(1) 원고 선행 게임이 출시되었을 때를 기준으로 보더라도 '아이템을 이용하여 캐릭터의 모습을 변화시킴으로써, 캐릭터의 능력치를 변화시키고, 캐릭터를 보조할 수 있는 요소를(J) 소환한다'는 I 및 J 시스템은 'AW(2012년 출시)'에 나타나 있었고, '소지하는 장비를 강화하여 더 좋은 장비로 만들고, 강화에 실패할 경우 해당 장비가 파괴된다'는 내용의 장비 강화 시스템은 'AF(1987년 출시)'에 도입된 후 수십 년에 걸쳐 다수의 MMORPG 게임에 차용되어 왔으며, '사용하지 않는 장비를 컬렉션(또는 도감)에 입력하여 해당 캐릭터의 능력치를 상승시킨다'는 내용의 아이템 컬렉션 시스템은 'AS(2006년 출시)'에 아이템 도감이라는 이름으로 나타나 있었고, '이용자와 이용자가 결투를 하고, 무분별한 결투를 막기 위하여 성향치 시스템을 도입한다'는 내용의 PvP 시스템은 'AX(1974년 출시)', 'AY(1997년 출시)', 'AZ(2005년 출시)' 등 다수의 MMORPG 게임에 나타나 있었다.

이에 의하면, 원고는 선행 게임에 유사·동일하게 존재하던 게임 규칙을 제작 의도에 따라 변형·배열·조합하여 이 사건 각 구성요소를 개발하였다고 보인다. 그러나

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

원고가 선행 게임의 구성요소를 선택·변형·배열·조합하였다고 하여 이를 모두 원고의 성과로 인정하게 된다면, 이미 공지되어 공중 영역에 존재하던 요소에 대하여 원고에게 독점적 권한을 부여하게 되는 부당한 결과를 초래할 수 있다. 따라서 이와 같은 선택·변형·배열·조합이 원고의 성과로 인정되기 위해서는, 위와 같은 선택·변형·배열·조합으로 인하여 명성, 이용자들에 대한 고객흡입력을 갖출 정도에 이르러야 한다. 하지만 원고 게임 자체의 명성, 고객흡입력에 관한 자료와는 별개로, 이 사건 각 구성요소와 관련된 선택·변형·배열·조합의 명성, 고객흡입력을 확인할 수 있는 자료는 제출되지 않았다[다수의 게임 이용자들의 모임인 'U 시스템', 혈맹들이 게임 내 가장 강력한 권력인 성주를 차지하기 위한 'BA 시스템'은 원고 게임과 원고 선행 게임에 모두 구현되어 있는 구성요소로서 다른 게임과 차별화되는 BB 시리즈의 고유한 구성요소이므로(원고 2026. 3. 27.자 준비서면 15쪽, 피고 2026. 3. 27.자 준비서면 75쪽 참조), 원고 게임과 원고 선행 게임이 다른 게임들에 비하여 명성이나 고객흡입력을 갖는다고 하더라도, 위 명성이나 고객흡입력이 이 사건 각 구성요소에 의하여 발생한 것이 아니라 'U 시스템'이나 'BA 시스템' 등 다른 구성요소에서 비롯되었을 가능성을 배제할 수 없다. 나아가 특정 게임물이 명성이나 고객흡입력을 갖는다고 하여 그 게임의 모든 구성요소들이 일정한 명성이나 고객흡입력을 갖는다고 단정할 수도 없다].

(2) 앞서 살펴본 바와 같이, 원고가 이 사건 각 구성요소의 결합으로 주장하는 ① I은 주로 공격 속도, 이동 속도 등 PvP 시스템에서 중요한 능력치를 향상시켜주고, J은 경험치 획득량 증가 등 사냥에 관한 능력치를 향상시킴으로써 상호 보완적으로 기능하는바, 이용자는 자신의 플레이 성향에 따라 선택적으로 I과 J 시스템을 활용할 수 있는 점, ② 아이템 컬렉션에는 PvP 시스템에서 중요한 능력치를 향상시키는 컬

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

렉션과 사냥에 관한 능력치를 향상시켜주는 컬렉션이 존재하는바, 이용자는 자신의 플레이 성향에 따라 선택적으로 아이템 컬렉션을 완성시킬 수 있는 점, ③ 아이템 컬렉션을 완성하기 위하여 아이템 강화를 통해 특정 등급의 아이템을 획득할 것이 요구되어 특정 아이템 컬렉션에서 요구하는 아이템 강화 등급의 정도에 따라 완성의 난이도가 달리지게 되는 점은 일반적, 보편적으로 사용되는 게임 규칙이거나(①, ②항), 원고 선행 게임보다 먼저 출시된 'AS(2006년 출시)'에 유사하게 존재하던 것이므로(③항), 원고 게임이 위와 같은 구성요소의 결합으로 인하여 명성이나 고객흡입력을 획득하였다고 보기는 어렵다.

나) 무단 사용 여부

(1) 원고는 원고 게임의 이 사건 각 구성요소가 이에 대응되는 피고들 게임의 구성요소와 유사하므로, 피고들이 이 사건 각 구성요소 및 결합을 차용한 것으로 볼 수 있다고 주장한다.

(2) 많은 이용자와 게임 관련 컨텐츠 생산자들이 원고 게임과 피고들 게임의 유사성을 언급하는 글 또는 영상을 게시한 사실은 인정할 수 있다. 그러나 아래의 사정에 비추어 보면 이 사건 각 구성요소가 이에 대응되는 피고들 게임의 구성요소와 유사하다고 보기 어렵고, 오히려 양 게임은 상당부분 차이가 있으므로, 피고들은 독자적인 제작 의도에 따라 선행 게임들에 존재하던 게임 규칙과 진행방식, 그에 수반되는 구체적 표현방식들을 차용하고, 이를 변형하여 피고들 게임에 도입하였다고 봄이 타당하다.

① 원고 게임의 I 시스템의 경우, 이용자가 캐릭터의 클래스에 구애받지 않고 I 카드를 사용할 수 있고, I 카드를 사용할 경우 캐릭터가 완전히 다른 형태로 I함

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

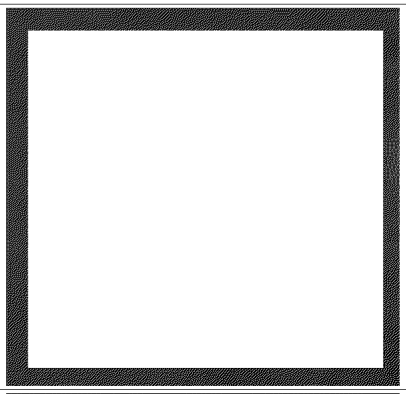
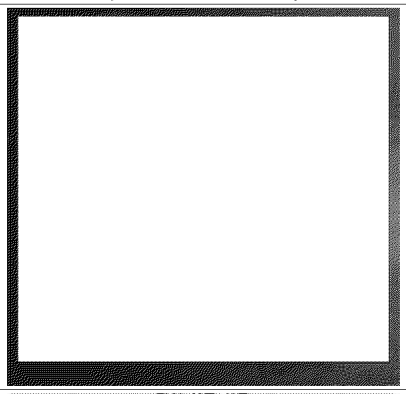
으로써 캐릭터의 이동·공격 움직임·사용 가능한 무기 종류가 모두 달라진다. 하지만 피고들 게임의 코스튬 시스템의 경우, 이용자는 캐릭터의 클래스에 따라 한정된 코스튬 석판을 사용할 수 있을 뿐이고, 코스튬을 장착할 경우 캐릭터는 그대로 유지된 채 의상만 바뀌며, 그에 따라 캐릭터의 이동·공격 움직임·사용 가능한 무기 종류도 모두 그대로 유지된다.

또한 원고 게임의 이용자는 I, J 카드를 거래할 수 없는 반면, 피고들 게임의 이용자는 코스튬 및 가디언 석판을 일반 아이템처럼 거래할 수 있다. 이러한 양 게임의 차이에 따라, 원고 게임의 이용자들은 자신의 캐릭터와 상성이 맞는 I 카드를 획득하기 위하여 더 많이 지출하여야 한다는 단점이 있다. 실제로 원고 게임의 매출 중 I 및 J과 연관된 매출이 절반 이상이므로(원고 2025. 12. 16.자 구술변론자료 106쪽 참조), 위와 같은 I 및 J 카드의 획득 시스템, 거래 가능 유무는 이용자가 I 및 J 카드 획득에 사용하게 되는 시간과 재화에 큰 영향을 미칠 것으로 보인다.

한편 피고들 게임의 이용자는 원고 게임과 달리 가디언을 장착한 상태로 게임 내에서 BC 광석을 채굴함으로써 아이템으로 교환할 수 있다(가디언 채광 시스템).

② 원고 게임과 피고들 게임의 장비 강화 시스템은 아래와 같이 강화 결과 연출 UI의 구성, 강화 확률에 있어 차이가 있고, 피고들 게임의 경우 강화의 종류에 따라 무기 색상을 달리 표현한다는 특징이 있다(을 제121호증).

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

<table>
<tr><th></th><th>원고 게임</th><th>피고들 게임</th></tr>
<tr><td>강화창 UI</td><td>주문서가 무기에 흡수·합쳐지는 영상
(을 제118호증)</td><td>무기와 주문서 사이에 빛이 발생하였다가 마름모형 표시를 중심으로 결과만을 표현하는 영상
(을 제119호증)</td></tr>
<tr><td>강화 결과 연출 UI</td><td>  </td><td>  </td></tr>
<tr><td>강화 확률</td><td>
<table>
<tr><th>강화 단계</th><th>무기</th><th>방어구</th></tr>
<tr><td>0→1</td><td>100%</td><td>100%</td></tr>
<tr><td>1→2</td><td>100%</td><td>100%</td></tr>
<tr><td>2→3</td><td>100%</td><td>100%</td></tr>
<tr><td>3→4</td><td>100%</td><td>100%</td></tr>
<tr><td>4→5</td><td>100%</td><td>25%</td></tr>
<tr><td>5→6</td><td>100%</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>6→7</td><td>33.30%</td><td>16.70%</td></tr>
<tr><td>7→8</td><td>33.30%</td><td>14.30%</td></tr>
<tr><td>8→9</td><td>33.30%</td><td>12.50%</td></tr>
<tr><td>9→10</td><td>0.60%</td><td>0.30%</td></tr>
<tr><td>10→11</td><td>0.80%</td><td>0.30%</td></tr>
</table>
</td><td>
<table>
<tr><th colspan="6">강화 성공 확률</th></tr>
<tr><th>강화 단계</th><th>무기</th><th>방어구1</th><th>방어구2</th><th>장신구1</th><th>장신구2</th></tr>
<tr><td>0 → 1</td><td>100%</td><td>100%</td><td>80%</td><td>100%</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>1 → 2</td><td>100%</td><td>100%</td><td>70%</td><td>100%</td><td>85%</td></tr>
<tr><td>2 → 3</td><td>100%</td><td>100%</td><td>60%</td><td>100%</td><td>80%</td></tr>
<tr><td>3 → 4</td><td>100%</td><td>100%</td><td>50%</td><td>100%</td><td>80%</td></tr>
<tr><td>4 → 5</td><td>100%</td><td>100%</td><td>40%</td><td>100%</td><td>65%</td></tr>
<tr><td>5 → 6</td><td>100%</td><td>100%</td><td>35%</td><td>100%</td><td>65%</td></tr>
<tr><td>6 → 7</td><td>100%</td><td>100%</td><td>30%</td><td>100%</td><td>55%</td></tr>
<tr><td>7 → 8</td><td>90%</td><td>90%</td><td>25%</td><td>90%</td><td>55%</td></tr>
<tr><td>8 → 9</td><td>80%</td><td>80%</td><td>20%</td><td>80%</td><td>35%</td></tr>
<tr><td>9 → 10</td><td>40%</td><td>40%</td><td>15%</td><td>40%</td><td>25%</td></tr>
<tr><td>10 → 11</td><td>15%</td><td>15%</td><td>10%</td><td>15%</td><td>27%</td></tr>
<tr><td>11 → 12</td><td>9%</td><td>9%</td><td>9%</td><td>9%</td><td>28%</td></tr>
<tr><td>12 → 13</td><td>8%</td><td>8%</td><td>8%</td><td>8%</td><td>29%</td></tr>
<tr><td>13 → 14</td><td>6%</td><td>6%</td><td>6%</td><td>6%</td><td>30%</td></tr>
<tr><td>14 → 15</td><td>4%</td><td>4%</td><td>4%</td><td>4%</td><td>40%</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

③ 원고 게임은 아이템의 종류를 이용자들 사이의 거래를 통하여 얻을 수 있는 것(일반 아이템)과 거래를 통하여 얻을 수 없는 것(각인 아이템)으로 구분하고 있는데, 아이템 컬렉션 시스템에는 일반 아이템을 필요로 하는 컬렉션과 각인 아이템을 필요로 하는 컬렉션이 상존하고 있으므로, 원고 게임의 이용자들은 목표로 하는 아이템 컬렉션을 완성하기 위하여 많은 시간이나 노력을 투입하여야 한다. 반면, 피고들 게임은 위와 같은 아이템의 속성 구분 없이 이를 도감에 등록할 수 있다.

한편 피고들 게임의 이용자들은 아이템 도감을 완성할 경우 능력치 향상과 더불어 추가 아이템을 획득할 수 있다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

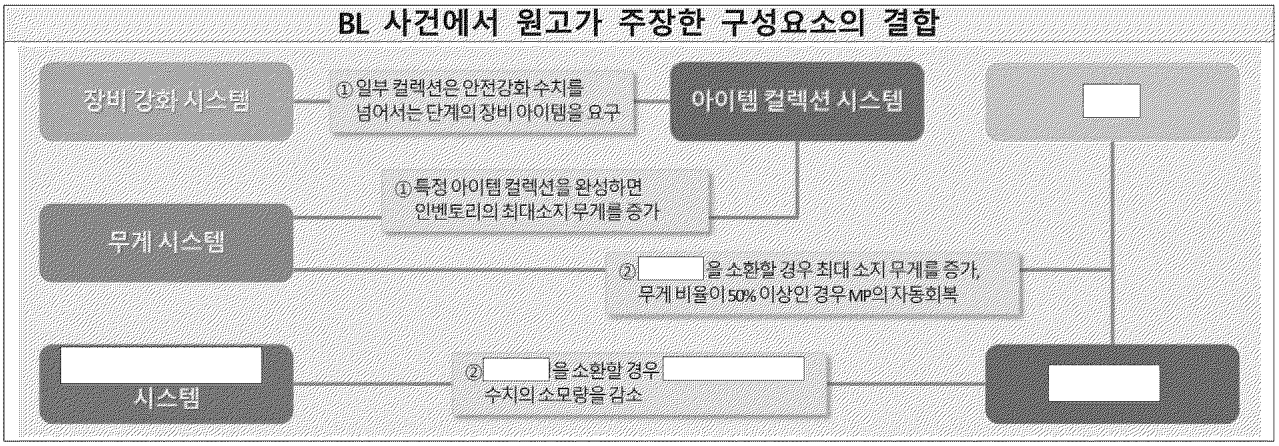
④ 원고 게임과 피고들 게임은 모두 PvP 시스템과 관련하여 성향치 시스템을 도입하기는 하였지만, 원고 게임의 성향치 시스템은 성향치를 수치별로 3단계(V-BD-W)로 구분하고, 이에 따라 캐릭터의 물리방어력·물약 회복율에 영향을 준다. 반면 피고 게임의 성향치 시스템은 성향치를 수치별로 5단계(BE-BF-BG-BH-BI)로 구분하고, 이에 따라 캐릭터의 사망페널티·아이템 드랍 확률·아이템 드랍 수량·경험치 복구 비용·무료 복구 횟수에 영향을 준다. 이에 의하면, 원고 게임의 성향치 시스템은 해당 캐릭터의 사망 확률에 영향을 주고, 피고들 게임의 성향치 시스템은 사망 시 패널티에 영향을 준다는 차이점이 있다.

한편 피고들 게임의 이용자는 다른 이용자를 반복하여 공격할 경우 BJ로 분류되어 캐릭터가 BK으로 이동되고, BK에서 일정 시간동안 강제 구금되며, 일반 이용자는 BK을 자유로이 입·퇴장하며 BJ 캐릭터에게 PvP를 할 수 있어 BJ는 체류 기간 중 PvP의 위험에 노출된다는 특징이 있다(BJ 및 BK 시스템).

⑤ 원고는 관련 사건인 BL 사건에서 원고 선행 게임에 관한 저작권 침해 또는 성과도용 부정경쟁행위에 따른 금지 및 손해배상을 구하였는데, 위 사건에서 '장비 강화 시스템, 아이템 컬렉션 시스템, 무게 시스템, I 및 J 시스템, BM 시스템 및 위 각 구성요소의 결합'을 원고의 성과라고 주장하였다(서울고등법원 2025. 3. 27. 선고 2023나2039688 판결). 특히 원고는 위 구성요소의 결합으로서 ㉠ 장비 강화 시스템은 아이템 컬렉션 시스템과 연동되어 일부 컬렉션은 안전강화 수치를 넘어서는 단계의 장비를 요구하는 점, ㉡ 특정 아이템 컬렉션을 완성하면 인벤토리의 최대 소지 무게를 증가시키는 점, ㉢ J을 소환할 경우 최대 소지 무게를 증가시키고, 무게 비율이 50% 이상인 경우 마력 포인트를 자동으로 회복시키는 점, ㉣ J을 소환할 경우 BM 수치 소

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

모량을 감소시키는 점을 들었다.



그런데, 원고는 이 사건에서는 위 구성요소 중 '무게 시스템, BM 시스템'과 관련하여서는 별다른 주장을 하지 않고 있는바, 원고가 관련 사건에서 구성요소의 결합으로 주장했던 요소 중 ㉠항 요소만이 피고들 게임에 존재하는 것으로 보인다. 따라서 원고의 주장에 의하더라도, 원고 게임과 피고들 게임의 주요 구성요소 및 결합은 상당 부분 상이한 것으로 보이고, 이는 이용자들이 각 게임에서 얻을 수 있는 경험과 이에 따른 각 게임에 대한 인상에 영향을 끼칠 것으로 보이므로, 이용자들이 원고 게임과 피고들 게임을 혼동할 가능성은 앞서 살펴본 BL의 경우에 비하여 상대적으로 적을 것으로 보인다.

2) 원고 게임에 관한 성과도용 부정경쟁행위

원고가, 피고들이 원고 게임을 무단으로 사용하였다고 주장하는 근거는 피고들 게임이 이 사건 각 구성요소 및 그 결합을 실질적으로 동일하게 사용하였다는 것인바, 위에서 본 바와 같이 그러한 사실이 인정되지 않으므로 이와 다른 전제에 선 원고의 주장은 이유 없다.

3) 원고 선행 게임의 구성요소에 관한 성과도용 부정경쟁행위

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

이 사건 각 구성요소 및 결합과 중첩되는 원고 선행 게임의 핵심 구성요소(I 및 J, 장비 강화, 아이템 컬렉션, PvP 시스템)는 결국 원고 선행 게임의 구성요소이다. 그런데 원고는 '성과물 무단 사용행위 관련, 성과 및 피고가 무엇을 도용한 것인지 특정할 것을 명'한 재판부의 석명에 대하여(1회 변론조서 참조), '원고 게임의 주요 구성요소인 이 사건 각 구성요소 및 구성요소 간의 유기적 결합관계, 그리고 전체적인 게임으로서의 원고 게임이 원고의 성과에 해당한다'고 주장하였다[2025. 3. 14.자 준비서면 (3) 13쪽 참조]. 따라서 애당초 원고가 성과도용 부정경쟁행위의 침해된 성과로 주장한 것은 원고 게임과 그에 관한 것이었으므로 원고 선행 게임의 성과가 침해되었다고 주장하는 것은 원고의 기존 청구와 다른 게임의 성과를 대상으로 한 것으로서 그 사실관계 및 법률적 구성, 요건이 다르므로 양 청구가 사회적으로 동일하다고 보기 어렵고, 양 청구의 사실 자료, 주요한 쟁점이 서로 다르므로 청구의 기초의 동일성을 인정하기 어렵다. 따라서 원고의 이 부분 청구원인 추가는 청구변경의 요건을 갖추지 못하여 허가하지 아니한다.

다. 소결론

따라서 피고들이 '원고 게임의 이 사건 각 구성요소 및 결합' 또는 '원고 게임'을 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하여 무단으로 사용하였다는 점을 인정하기 어려우므로, 이를 전제로 한 이 부분 원고의 주장은 이유 없다.

5. 결론

원고의 피고들에 대한 청구는 모두 이유 없어 기각하기로 하여, 주문과 같이 판결한다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-15

재판장 판사 이현석

판사 이혜인

판사 김선호