



수원지방법원 성남지원

판 결

사 건 2026가단12360 손해배상(지)
원 고 주식회사 A
소송대리인 법무법인 큐브
담당변호사 김주원
피 고 B
변 론 종 결 무변론
판 결 선 고 2026. 7. 7.

주 문

1. 피고는 원고에게 35,000,000원 및 이에 대하여 2024. 6. 19.부터 2026. 5. 19.까지 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지 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. 6. 19.부터 이 사건 소장 부분 송달일까지 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지



급하라.

이 유

1. 청구의 표시

별지 청구원인 기재와 같다.

2. 적용법조

민사소송법 제208조 제3항 제1호, 제257조 제1항 (무변론판결)

3. 일부 기각

저작권법 제125조의2 제1항에 기초한 청구를 하는 경우 법원은 변론의 취지와 증거 조사의 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 35,000,000 원으로 정하고, 나머지 청구를 기각한다.

판사 김현성



본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-29

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’
라 합니다)’를 2024. 1. 25.경부터 2024. 6. 19.경까지 운영하였던 사람으로, 원고의 저작물을 원고의 허락 없이 영리를 목적으로 복제, 공중 송신하는 방법으로 침해한 자입니다(갑 제2호증 판결문).

2. 관련 형사사건에서의 판결

가. 저작권법 위반

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

그럼에도 불구하고 피고는 2024. 1. 25.경부터 2024. 6. 19.경까지 원고가 운영하면서





본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-29

저작재산권을 보유한 이 사건 게임을 복제한 ‘D’ 서버를 개설하여, 불특정 다수의 회원에게 위 서버에 접속할 수 있는 프로그램을 제공함으로써 이 사건 게임을 도방한 게임을 하도록 하고, 위 사설 서버에서 사용 가능한 게임 아이템을 판매하여 합계 32,948,500원을 송금받았습니다(갑 제2호증 3쪽, 9쪽부터 13쪽).

이로써 피고는 영리를 목적으로 저작권자인 원고의 저작재산권을 침해하였습니다.

나. 형사 판결

피고는 2025. 2. 13. 이 사건 게임에 관하여 원고의 저작재산권을 침해한 범죄사실 등으로 징역 10개월, 32,948,500원 추징을 선고 받았는바(갑 제2호증), 피고가 원고의 저작재산권을 침해하여 손해를 입었음은 명백히 확인되었다고 할 것입니다.

갑 제2호증 판결문	
대 전 지 방 법 원	
판 결	
사	2024고단3784, 게임산업진흥에관한법률위반, 저작권침해반
피 고 인	
판 결 선 고	2025. 2. 13.
주 문	
판 결 이유	

피고인을 징역 10개월에 처한다.
피고인으로부터 32,948,500원을 추징한다.
위 추징금에 상당한 금액의 가담을 명한다.



다. 사설 서버의 문제점

사설 서버 운영은 단순히 저작물을 일회적으로 무단 이용한 데 그치는 것이 아닙니다. 이는 원고가 막대한 자본과 인력, 장기간의 개발·운영 경험을 투입하여 구축한 정교 서비스의 성과를 아무런 대가 없이 전용하여, 이를 다시 이용자 유인의 수단으로 삼아 이익을 취하는 행위입니다. 원고의 저작권재산권은 법률상 보호되는 재산적 권리이고, 이러한 권리 보호는 단지 개별 권리자의 이익 보전에 그치는 것이 아니라 창작과 투자에 대한 정당한 유인을 보장하여 문화와 관련 산업의 발전을 도모하기 위한 것입니다.

문화체육관광부에서도 저작권 보호의 이유에 관하여, 저작권은 저작자가 “창작활동에 전념할 수 있도록 동기(인센티브)를 제공” 함으로써 문화와 관련 산업의 발전을 꾀하는 데 있다고 설명하고 있습니다¹⁾. 그런데 피고와 같은 사설 서버 운영자들은 정당한 권리자가 감당한 투자와 위험은 외면한 채 그 결실만을 무임승차하여 수익화하고 있으므로, 이는 저작권 제도의 근간을 정면으로 반하는 행위라고 보아야 합니다.

더구나 사설 서버 운영자들은 URL, 서버명, 운영방식, 접속 경로를 수시로 변경하거나, 운영 흔적을 삭제·은닉하는 방식으로 단속을 회피하고, 수익 수취 방식 역시 다변화하여 추적과 제재를 어렵게 만듭니다. 관련 보도에 따르면, 문화체육관광부 장관은

1) 문화체육관광부&한국저작권위원회, “저작권·저작권접권에 관한 기초상식”, 문화체육관광부, https://www.mcst.go.kr/site/s_policy/copyright/netizen/netizen01.jsp. (2026. 4. 24. 확인)





불법 사설 서버 이용자가 연간 230만 명, 업계 피해액이 3,600억 원에 이른다고 언급하였고, 최근 6년간 최종 판결 27건도 대부분 집행유예나 500만 원 수준 벌금에 그쳐 억지력이 충분하지 않다는 지적이 제기되었습니다²⁾. 또 관련 보도에 따르면 최근 5년간 적발된 불법 사설 서버가 17만 건을 넘지만, 법적 처벌 인원은 61명, 실형은 5명에 불과하다는 문제 제기가 있었습니다^{3,4)}. 이러한 자료들은 사설 서버 문제가 일회적이거나 예외적인 침해가 아니라, 반복·은폐·영리성을 가진 구조적 침해에 해당함을 보여줍니다.

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 E이나(창작일 : 2002. 11. 15. 저작권 등록일: F, 저작권 등록번호 G

9. 갑 제1호증), 원고는 2008. 2. 1. 주식회사 E으로부터 이 사건 게임에 관하여 개

2) [redacted], “ [redacted] 장관 ” [redacted], [redacted], (2026. 1. 17. 12:29), [redacted]

3) [redacted], “ [redacted] ” [redacted], (2025/12/04 16:41), [redacted]

4) [redacted], “ [redacted] ” [redacted], (2025. 11. 18. 06:40), [redacted]

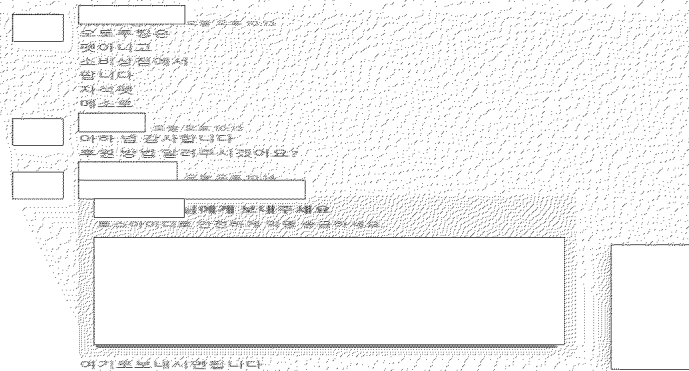


본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-29

작권을 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. 1. 25.경부터 2024. 6. 19.경 이전에 등록이 되어 있던 저작물에 해당합니다.

나. 피고의 영리목적

피고는 'D' 서버를 운영하면서 불특정 다수의 이용자들에게 위 사설 서버에서 사용 가능한 게임 아이템을 판매하여 합계 32,948,500원을 받아 취득하였습니다(**갑 제2호증 3쪽, 9쪽부터 13쪽, 갑 제3호증 D 서버 후원화면 캡처**). 다만 수사기관에서 밝힌 피고의 수익은 위 금액이나, 불법 사설서버 운영 태양을 고려하면 피고가 실제로 불법 사설 서버를 운영하면서 얻은 수익은 더 클 것으로 사료됩니다.



갑 제3호증 D 서버 후원화면 캡처



이처럼 피고는 영리를 목적으로 ‘D’ 서버를 운영하여 원고의 이 사건 게임 저작재산권을 침해하였습니다.

다. 손해배상의 청구(일부 청구)

1) 원고가 입은 손해

가) 원고는 2024. 5.경 ‘D’ 서버 디스코드에서 ID 및 UID(고유식별번호로써 변동이 불가함) ① H (I), ② J (K), ③ L (M)를 각 사용하는 운영자들에 대하여 고소하였습니다. 그런데 위 3명의 운영자 중 1명만 신원이 확인되어 수사가 진행되었고(대전지방법원 2024고단3784 게임산업진흥에관한법률위반등 피고인 B), 다른 운영자들은 특정할 수 없어 수사가 진행되지 못하였습니다. 이에 원고는 2025. 1.경 위 운영자들 중 한 명인 J (K)의 정보를 특정하여 추가로 고소하였고, 현재 수사가 진행되고 있습니다.

나) 이와 같이 ‘D’ 서버를 공동으로 운영한 자에 대해 수사가 계속 중이므로 현재 단계에서 ‘D’ 서버로 인한 전체 손해를 입증하기는 어렵습니다. 그러므로 원고는 전체 손해 중 우선 특정된 일부만을 청구합니다(일부 청구).

□



2) 원고가 피고의 사설서버 운영을 단속하고 제재하는데 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 시즌제로 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 신원확





인을 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 사설 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. 사설 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.



3) 명예 및 명성 훼손

피고와 같은 불법 사설 서버가 계속하여 개설·운영되면, 정규 서버 이용자들 사이에서는 원고의 저작물이 권한 없이 변조·배포되고 이를 통한 영리활동이 계속되고 있음에도 원고가 이를 충분히 차단·제재하지 못하고 있다는 불만과 불신이 누적됩니다. 이러한 사정은 원고가 운영하는 정규 서비스의 공정성과 안정성, 나아가 서비스 관리 능력에 대한 신뢰를 저하시키고, 원고의 영업상 신용 및 국내 굴지의 게임사업자로서의 명성에도 중대한 손상을 초래합니다.

또한, 사설 서버는 원고가 장기간의 투자와 노력을 통하여 구축한 게임의 구조와 콘텐츠를 무단으로 변형·왜곡한 결과물을 기초로 운영되는 것이므로, 그 자체로 원고가 형성하여 온 브랜드가치와 서비스에 대한 신뢰를 훼손합니다.

결국, 피고의 행위는 원고의 저작재산권을 침해하는 데 그치지 아니하고, 원고가 운영하는 정규 서비스에 대한 신뢰를 저하시키는 한편 원고의 영업상 신용과 명성에도 부정적인 영향을 미칩니다.

4) 법정손해배상의 청구

저작권법 제125조의2는 저작재산권자등이 고의 또는 과실로 권리를 침해한 자에 대





하여, 사실심의 변론이 종결되기 전에는 실제 손해액 등을 갈음하여 법정손해배상을 청구할 수 있도록 정하고 있고, 특히 영리를 목적으로 고의로 권리를 침해한 경우에는 침해된 각 저작물등마다 50,000,000원 이하의 범위에서 상당한 금액의 배상을 청구할 수 있도록 정하고 있습니다.

이 사건에서 피고의 침해는 영리를 목적으로 한 고의적 침해에 해당하고, 그 침해태양 역시 우발적이거나 경미한 것이 아니라 사설 서버를 개설·운영하여 다수의 이용자에게 서비스를 제공하고 그 대가를 수취한 계속적·반복적 침해입니다. 그러나 사설 서버 운영으로 인하여 원고가 상실한 이용자, 감소한 매출, 저하된 서비스 신뢰, 추가로 부담한 모니터링·증거수집 및 법적 대응 비용 등을 개별 항목별로 정확하게 입증하는 것은 그 성질상 매우 어렵습니다. 저작권법상 법정손해배상 제도는 바로 이와 같이 침해의 고의성과 영리성이 뚜렷하고 직접손해의 엄밀한 입증이 곤란한 경우에 권리구제의 실효성을 확보하기 위하여 마련된 제도라고 보아야 합니다.

나아가 피고의 침해 기간, 운영방식, 영리 목적, 원고가 부담한 대응 비용 및 이 사건 침해가 원고의 정규 서비스와 영업상 신용에 미치는 악영향을 종합하면, 이 사건은 법정손해배상액을 무겁게 인정할 필요성이 충분한 사안입니다. 특히 최근의 보도나 자료에서 지적된 바와 같이 사설 서버 운영은 시장 전반에 광범위한 피해를 초래함에도 실제 처벌 수준은 낮아 억제력이 충분하지 않다는 점까지 고려하면, 이 사건에서 실효성 있는 민사상 책임을 인정하는 것은 저작권법 제125조의2가 예정한 제도의 취지에





부합합니다.

그러므로 위와 같은 점들을 종합할 때, 피고는 원고에게 저작권법 제125조의2 제4항에 따라 법정손해배상액이 허락하는 한도에서 최대 금액인 50,000,000원 및 이에 대하여 최종 불법행위일인 2024. 6. 19.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. 6. 19.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 형사 판결에서 밝혀진 피고가 불법 사설 서버를 운영함으로 인해 얻은 범죄수익은 32,948,500원 상당에 달했다는바(갑 제2호증 3쪽, 9쪽부터 13쪽), 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





본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-07-29

손해배상을 청구하는 경우에 그 권리를 침해한 자가 그 침해행위에 의하여 이익을 받은 때에는 그 이익액을 저작재산권자등이 받은 손해액으로 추정하므로, 설령 법정손해배상액 전부가 인정되지 않는 경우라 하더라도, 최소 위 32,948,500원 상당의 손해배상액은 반드시 인정되어야 할 것입니다.

5. 결 론

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

