



## 서울중앙지방법원

### 제 8 - 2 민 사 부

#### 판 결

사 건 2025나8683 손해배상(지)

원고, 항소인 A

피고, 피항소인 B

소송대리인 법무법인 한설 담당변호사 안한광, 김채윤, 김산우

제 1 심 판 결 서울중앙지방법원 2025. 7. 4. 선고 2024가소2051326 판결

변 론 종 결 2026. 8. 14.

판 결 선 고 2026. 8. 21.

#### 주 문

1. 원고의 항소를 기각한다.
2. 항소비용은 원고가 부담한다.
3. 원고가 이 법원에서 한 2025. 7. 10. 자 청구변경은 허가하지 아니한다.

#### 청구취지 및 항소취지

제1심판결을 취소한다. 피고는 원고에게 1,000만 원을 지급하라(원고는 제1심에서 불법행위로 인한 위자료 1,500만 원을 청구하였으나, 이 법원에서 불법행위로 인한 위자료



1,000만 원과 창작 노동의 대가 4,000만 원을 청구하는 것으로 청구취지 및 청구원인을 변경하였다. 그러나 아래에서 보는 것처럼 창작 노동 대가 상당액 부분에 관한 청구취지 및 청구원인 변경을 불허하며, 위자료 부분은 1,000만 원으로 감축되었다).

## 이 유

### 1. 청구변경의 적법 여부

가. 원고는 청구의 기초가 바뀌지 아니하는 한도 안에서 변론을 종결할 때까지 청구의 취지 또는 원인을 바꿀 수 있는바(민사소송법 제262조 제1항), 동일한 생활 사실 또는 동일한 경제적 이익에 관한 분쟁에 있어서 그 해결 방법에 차이가 있음에 불과한 청구취지 및 청구원인의 변경은 청구의 기초에 관한 동일성이 인정된다(대법원 2023. 9. 27. 선고 2018다260565 판결 등 참조). 그러나 동일한 생활 사실 또는 동일한 경제적 이익에 관한 분쟁이 아니어서 청구 기초의 동일성이 인정되지 않는 경우에는 법원은 그 변경을 허가하지 아니하는 결정을 하여야 한다(민사소송법 제263조).

나. 원고의 기존 청구원인은 '피고가 원고를 제명하고, 원고의 저작권을 침해하는 등 불법행위를 하였다는 이유로 위자료 1,500만 원을 구하는 것'이었던 반면에, 원고가 이 법원에서 2025. 7. 10. 제출한 항소장을 통해 변경한 청구원인은 '피고가 원고의 3개월 동안의 창작 노동에 상응하는 대가를 지급하지 않았음을 이유로 한 불법행위 손해배상금 4,000만 원과 위와 같은 피고의 제명, 저작권 침해 등 불법행위로 인한 위자료 1,000만 원을 구하는 것'이다. 위자료 청구와 창작 노동에 상응하는 대가 상당의 손해배상청구는 그 행위 일시와 장소, 행위 내용, 침해 대상과 손해의 종류(정신적 손해와 재산상 손해) 등이 모두 달라 동일한 생활 사실 또는 동일한 경제적 이익에 관한 분쟁



에 있어서 그 해결 방법에 차이가 있음에 불과한 것이라고 보기 어렵다.

다. 창작 노동 대가 상당의 손해배상청구 부분에 대한 청구변경은 부적법하므로 불허한다. 한편, 위자료 부분 청구금액 감축은 소의 일부 취하로, 소취하의 서면이 송달된 날부터 2주 이내에 상대방이 이의를 제기하지 아니한 경우에는 소취하에 동의한 것으로 본다(민사소송법 제266조 제6항). 원고가 위자료 부분 청구금액을 감축한다는 의사를 담은 위 항소장이 피고에게 송달된 후 2주 이내에 피고가 이의를 제기하지 않았으므로, 위자료 청구는 1,000만 원으로 감축되었다.

## 2. 기초사실

가. 원고와 피고는 가상 캐릭터 역할극 커뮤니티인 "C"(이하 '이 사건 커뮤니티'라 한다)의 운영진이었다. 이 사건 커뮤니티는 일본의 "D"사가 제작한 추리 어드벤처 게임 "E"의 세계관을 기초로, 커뮤니티 참가자가 스스로 창작한 가상 캐릭터로 역할극을 진행하는 온라인 모임(커뮤니티)이다. 이 사건 커뮤니티의 참여자들은 자신이 연기할 가상 캐릭터의 성격, 외모 등을 설정하고(이하 '자작 캐릭터'라 한다), F(구 G)<sup>1)</sup> 등에서 자작 캐릭터로 역할극을 수행하였다.

나. 피고는 이 사건 커뮤니티의 총괄 운영을 맡았고, 원고는 5명의 운영진 중 1인으로 참여하여 H 홈페이지, 마스코트 시안, 신청서 양식 제작 등에 관여하였다. 원고는 자작 캐릭터 "I"로 이 사건 커뮤니티에 참여하기도 하였다.

다. 피고는 2024. 11. 1. '다수의 불쾌감 신고 접수, 사전 조율 없는 살해 및 자살 로그, 오퍼 나이 속임, 운영진 및 러너<sup>2)</sup>에 대한 비방, 인신공격, 허위사실 유포, 러닝 진행에 적절치 못한 행위, 한 캐릭터로 2개 이상의 커뮤니티를 러닝하다 적발되는 경우'

1) 미국의 기업 J가 운영 중인 소셜 네트워크 서비스(SNS)

2) 이 사건 커뮤니티 참여자



등을 이유로 이 사건 커뮤니티에서 원고를 제명하였고, 원고에게 원고의 개인 작업물을 폐기할 것인지 여부를 선택하여 회신할 것을 요청하였다. 피고는 2024. 11. 2. 이 사건 커뮤니티 참여자들에게 종전의 신청서 양식과 조사 시트를 사용하지 않고 새로 제작하여 교체하였음을 공지하였다.

라. 피고는 원고 제명 이후 이 사건 커뮤니티의 운영을 K 문서와 K 시트로 전환하였고, 2024. 11. 17.경 참여자들에게 이 사건 커뮤니티가 종료되었음을 공지하였다.

마. 한편, 원고는 '피고가 2024. 11. 2. 02:00경 원고와 공동으로 운영하는 H 사이트의 관리자 모드와 G 아이디에 접속하기 위해 연동된 K 계정의 비밀번호를 임의로 변경하여 원고의 업무를 방해하고, 2024. 11. 1. 23:00경 피고가 운영하는 자작 캐릭터 커뮤니티 "L"<sup>3)</sup>의 운영진 4명이 있는 카카오톡 단체 채팅방에서 원고에게 "고소 또는 소송에 대한 지속적인 언급이 반복될 경우 형법 제283조 제1항에 의거하여 반복적이고 타당성 없는 고소, 소송 언급은 협박죄에 해당할 수 있음을 알려드립니다. 마지막으로 고소 관련 건으로 추가적으로 별도 다른 소통 창구를 통해 접촉하시는 경우에는 스토킹 범죄에 해당될 수 있음을 안내드립니다."라고 게시하는 방법으로 원고를 협박하였다.'고 피고를 고소하였으나, 경찰은 2025. 1. 11. 혐의없음(증거불충분) 불송치결정을 하였다(전북군산경찰서 2024-009210 사건).

[인정근거] 다툼 없는 사실, 갑 제4, 5, 17, 18호증, 을 제1, 3, 4, 5, 7, 10호증의 각 기재와 영상, 변론 전체의 취지

### 3. 청구원인에 관한 판단

#### 가. 원고의 주장

---

3) 이 사건 커뮤니티의 약칭임



이 사건 커뮤니티의 기획, 디자인, 플랫폼 구축, 커뮤니티 구조 설계 등 핵심 창작 업무는 모두 원고가 주도하였고, 그 결과물인 M 캐릭터, H 홈페이지, 캐릭터 페이지, 신청서 양식, 접수 구조, 조사 시트, 맵·챗터 진행방향 등은 원고의 저작물 또는 공동저작물에 해당한다. 피고의 일방적인 제명과 저작권 침해, 협박 등 불법행위로 인해 원고는 심각한 정신적 피해를 입었으므로 피고는 원고에게 위자료를 지급할 의무가 있다.

#### 나. 관련 법리

1) 저작권의 보호 대상은 학문과 예술에 관하여 사람의 정신적 노력에 의하여 얻어진 사상 또는 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식이고, 표현되어 있는 내용 즉 아이디어나 이론 등의 사상 및 감정 그 자체는 설사 그것이 독창성, 신규성이 있다 하더라도 원칙적으로 저작권의 보호 대상이 되지 않는 것이므로, 저작권의 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이에 실질적인 유사성이 있는가의 여부를 판단함에 있어서도 창작적인 표현형식에 해당하는 것만을 가지고 대비하여야 할 것이다(대법원 2000. 10. 24. 선고 99다10813 판결).

2) 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 작자 자신의 독자적인 표현을 담고 있어야 한다. 그리하여 누가 하더라도 같거나 비슷할 수밖에 없는 표현, 즉 저작물 작성자의 창조적 개성이 드러나지 아니하는 표현을 담고 있는 것은 창작성이 있다고 할 수 없다. 저작권의 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이에 실질적인 유사성이 있는지 여부를 판단할 때에는, 창작적인 표현형식에 해당하는 것만을 가지고 대비



해 보아야 하고, 표현형식이 아닌 사상 또는 감정 그 자체에 독창성·신규성이 있는지를 고려하여서는 아니 된다. 저작권의 보호 대상은 인간의 사상 또는 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식이고, 거기에 표현되어 있는 내용 즉 아이디어나 이론 등의 사상 또는 감정 그 자체는 원칙적으로 저작권의 보호 대상이 아니기 때문이다(대법원 2017. 11. 9. 선고 2014다49180 판결 참조).

3) 저작권법 제2조 제17, 18호에 따르면 '편집저작물'은 편집물로서 그 소재의 선택·배열 또는 구성에 창작성이 있는 것을, '편집물'은 저작물이나 부호·문자·음·영상 그 밖의 형태의 자료의 집합물을 가리킨다. 편집물이 저작물로서 보호를 받으려면 일정한 방침 혹은 목적을 가지고 소재를 수집·분류·선택하고 배열하여 편집물을 작성하는 행위에 '창작성'이 있어야 한다(대법원 2003. 11. 28. 선고 2001다9359 판결). 또한 편집방침은 독창적이라고 하더라도 그 독창성이 단순히 아이디어에 불과하거나 기능상의 유용성에 머무는 경우, 소재의 선택·배열·구성이 진부하거나 통상적인 편집방법에 의한 것이어서 최소한의 창작성이 드러나지 않는 경우, 동일 내지 유사한 목적의 편집물을 작성하고자 하는 자라면 누구나 같거나 유사한 자료를 선택할 수밖에 없고 편집방법에서도 개성이 드러나지 않는 경우 등에는 편집저작물로서의 창작성을 인정하기 어렵다(대법원 2021. 8. 26. 선고 2020도13556 판결).

4) 예술성의 표현보다는 기능이나 실용적인 사상의 표현을 주된 목적으로 하는 이른바 기능적 저작물은 해당 분야의 일반적인 표현방법, 용도나 기능 자체, 저작물 이용자의 이용의 편의성 등에 따라 표현이 제한되는 경우가 많다. 따라서 기능적 저작물이 그와 같은 일반적인 표현방법 등에 따라 기능 또는 실용적인 사상을 나타내고 있을 뿐이라면 창작성을 인정하기 어렵지만, 어떤 사상이나 감정에 대한 창작자 자신의 독자



적인 표현을 담고 있어 창작자의 창조적 개성이 나타나 있는 경우라면 창작성을 인정할 수 있으므로 저작물로서 보호를 받을 수 있다(대법원 2026. 2. 26. 선고 2024다228661 판결 참조).

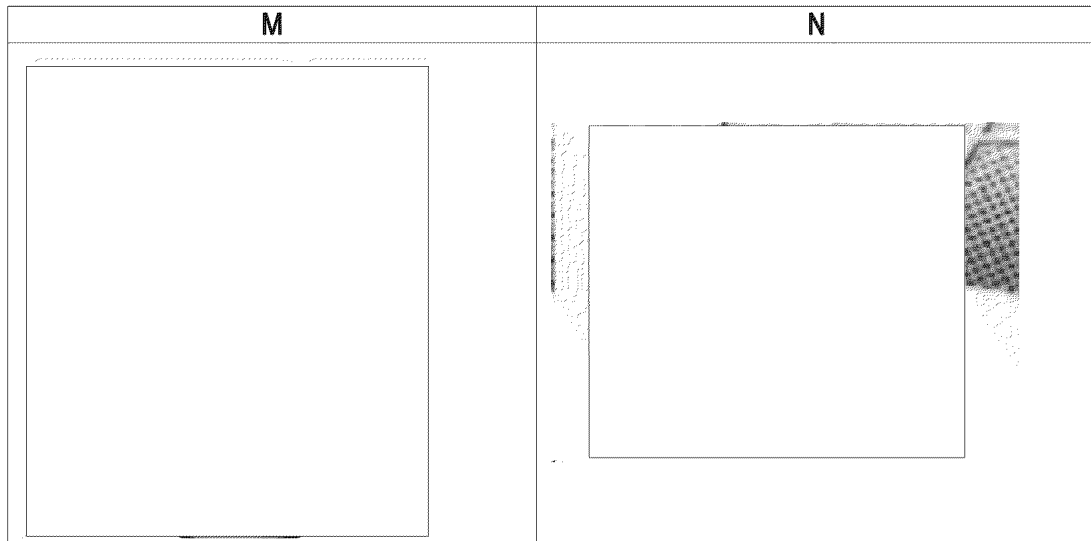
5) 저작권 침해가 인정되기 위해서는 침해자의 저작물이 저작권자의 저작물에 의거하여 그것을 이용하였어야 하고, 침해자의 저작물과 저작권자의 저작물 사이에 실질적 유사성이 인정되어야 한다(대법원 2018. 5. 15. 선고 2016다227625 판결 등 참조).

#### 다. 피고의 불법행위 여부

앞서 든 증거들에 을 제2, 6, 8, 11, 13호증의 각 기재와 변론 전체의 취지를 더하여 인정할 수 있는 아래 사정들을 종합하여 보면, 갑 제5, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20호증의 각 기재 및 영상만으로는 원고가 주장하는 작업물이 저작권법이 보호하는 원고의 저작물 또는 공동저작물에 해당한다거나, 피고가 원고를 제명하고 이를 무단으로 복제 또는 사용하여 원고의 저작권, 공동저작권을 침해하였다거나, 원고를 협박하였다고 인정하기에 부족하고 달리 이를 인정할 증거가 없다. 피고의 불법행위를 전제로 한 원고의 청구는 모두 받아들이기 어렵다.

1) 이 사건 커뮤니티의 마스코트였던 'M' 캐릭터 이미지는 피고를 비롯한 운영진의 아이디어<sup>4)</sup>를 바탕으로 원고가 제작한 것이고, 2024. 11. 1. 원고 제명 이후 이 사건 커뮤니티의 마스코트로 활용된 'N' 캐릭터 이미지는 피고가 제작한 것이다.

4) 피고가 '바다 컨셉이니까 바다관련 동물 생각하고 있어요', '거북이, 수달, 해달' 등 전반적인 컨셉을 제안하였고, 원고가 '해달좋다'고 답변하여 마스코트 이름을 'O'이 들어가는 'M'으로 제안하였으며, 운영진 'P'이 '마스코트 한 마디나 말버릇이 있는지' 질문하였고, 피고가 '~링'을 제안하였으며(이때 기존 해달이었던 이미지가 물개에 가까운 이미지로 변화), 원고가 제출한 시안이 마스코트로 채택되었다(갑 제9호증, 을 제13호증).



두 캐릭터 모두 흰색과 푸른색 계열의 색상을 사용하고 있기는 하지만 얼굴이 둥글거나 각진 정도, 수염의 유무, 이마 문양의 유무, 눈썹 유무, 얼굴에서 눈동자가 차지하는 정도, 입과 코 모양, 머리털 표현 등 구체적 표현이 다르므로 실질적 유사성이 있다고 보기 어렵다. 또한 각 캐릭터 이미지에 대해 F(구 G) 내 대화 방식으로 사용된 '~링'의 어미는 원고와 피고를 비롯한 운영진이 의견교환을 거쳐 정한 아이디어 영역에 해당하는 것으로 저작권법의 보호 대상으로 보기 어렵다. 더군다나 "Q"<sup>5)</sup>, "R"<sup>6)</sup> 등 '~링' 어미는 이미 다른 캐릭터 등에서도 사용되어 창작성을 인정하기도 어렵고,<sup>7)</sup> 두 캐릭터 이미지를 활용한 F(구 G) 대화 방식에 같은 어미인 '~링'이 사용되었다고 하더라도 이를 가지고 두 캐릭터의 표현형식이나 이미지가 실질적으로 유사하다고 인정하기도 어렵다.

2) H 홈페이지와 이에 포함된 캐릭터 페이지는 이용자의 이해와 편의를 증진한다는

5) S가 제작한 커뮤니케이션 게임시리즈인 'T'의 Q(U, 고양이 캐릭터)

6) 일본의 순정만화이자 애니메이션인 'V'의 캐릭터

7) 'M'이라는 표현 역시 '사람을 애정을 담아 부를 때 쓰는 단어로 "사랑하는"이라는 뜻의 형용사로도 활용 가능하며 일상생활에서 흔히 사용되고 있고, 많은 음악의 제목 등으로 쓰이고 있다(네이버 나무위키 참조).



편집목적으로 주요 항목들을 선별하여 배열한 것으로서 편집저작물에 해당할 수 있다. 그러나 원고가 작업하였다는 H 홈페이지는 '1. 메인 페이지의 구성, 2. WORLD / NOTICE / SYSTEM / MEMBER 메뉴 배열, 3. 신청서 양식 / 수요조사 / 접수현황 버튼 구성, 4. 각 하위 페이지의 연결 구조' 등으로 이루어져 있는데, 이는 H 홈페이지 제작 플랫폼<sup>8)</sup>이 제공하는 서식에 따라(원고가 제작하였다는 H 홈페이지 상단에도 그것이 H를 이용하여 제작된 것임이 나타나 있음) 화면의 기본 배치, 메뉴 형태, 버튼 형식 등을 구성한 것으로 보이고, 원고의 작업은 피고가 미리 작성한 공지, 세계관, 시스템 등의 문서를 편집화면에 옮겨 배치한 것으로 그 편집방법에 특별한 개성이 있다고 보기 어렵다. 또한 그 홈페이지에 게시된 '5. 전체 프로젝트 소개 문구와 배치' 부분은 프로젝트 특징에 대한 단순 나열에 불과해 보이고, '6. 시스템·세계관·공지사항 문서 및 게시 구조'의 내용은 커뮤니티 총괄 및 스토리를 담당한 피고가 작성한 것으로 보인다(갑 제15호증, 을 제10, 11, 12호증).

더구나 피고는 원고를 제명하면서 원고에게 '개인 작업물은 개인의 의사에 따라 폐기가 가능합니다.'라고 안내하였고(갑 제9호증), 원고 제명 후 이 사건 커뮤니티 참여자들에게 'H는 일괄 파기됩니다.'라고 공지하였으며, 원고 제명 이후 이 사건 커뮤니티 자체를 K 사이트로 옮기고 H 홈페이지를 사용하지 않았으므로, 원고가 제작에 관여하였다는 H 홈페이지 및 이에 포함된 캐릭터 페이지가 현재 공개되어 있다는 사정만으로(H 홈페이지를 삭제하지 않은 것은 원고의 요청 때문으로 보임) 원고가 주장하는 저작물을 피고가 무단으로 사용하였다고 인정하기 어렵고, 달리 이를 인정할 증거가 없다.

8) H-클라우드 기반의 무료 홈페이지 제작 사이트. 홈페이지를 무료로 제작하고 링크까지 만드는 사이트로, 만드는 법이 간단하기에 동호인들이 그림을 업로드, 정리용이나 홍보용 목적으로 자주 사용한다(네이버, 나무위키 참조).



3) 신청서 양식은 이 사건 커뮤니티의 운영진인 'W'(가명)의 틀을 바탕으로 원고가 초안을 작성하고 피고가 설명을 보충하거나 수정하는 방식으로 제작되었다(갑 제9호 증). 신청서 양식에 기재된 항목인 러닝&챗터 수요조사, 오너란, 재능, 인지도, 성격, 소지품 등은 자작 캐릭터 커뮤니티에 통상적으로 사용되는 정형적인 요소들로 보인다. 또한 그 항목들의 단순한 나열에 그친 것으로서 누가 하더라도 같거나 비슷하게 할 수밖에 없어 보이고 특별히 그 소재의 선택, 배열 또는 구성에 창작성이나 개성을 인정하기도 어려워 저작권법이 보호하는 편집저작물로 인정하기 어렵다. 특히 신청서 양식에 표시된 각 캐릭터는 이 사건 커뮤니티 참여자들이 각자 제작한 것으로 원고가 그에 대한 저작권을 가질 수 없음은 명백하다. 더욱이 피고가 원고를 제명한 이후 원고가 제작에 관여하였다는 신청서 양식을 사용하였다고 인정할 증거도 없다.

4) 조사 시트는 커뮤니티의 실제 플레이 동선, 사건 진행, 재판 구조 등에 관해 각 구역별 조사 포인트, 장소 설명, 조사 진행 구조, 정보 배치, 발견 요소 등을 나열하고 그에 대한 설명을 서술한 것으로, 이러한 항목의 선택, 배열 또는 구성에 창작성이 있다고 보기 어렵고, 누가 하더라도 같거나 비슷하게 할 수밖에 없어 보인다. 단순히 소재를 무작위로 수집해 놓거나 기계적으로 단순 배열한 것만으로는 편집저작물로 성립하기 위한 창작성을 갖추었다고 할 수 없고, 그러한 편집 과정에 아무리 많은 비용과 노력이 들었다 하더라도 마찬가지이다. 또한 피고는 원고 제명 이후 새로운 형식과 내용의 조사 시트를 작성하여 이 사건 프로젝트에 사용하였고(을 제6호증), 피고가 원고 제명 이후 원고가 작성에 관여하였다는 조사 시트를 이 사건 커뮤니티에 사용하였다고 인정할 증거도 없다.

5) 더욱이 H 홈페이지와 이에 포함된 캐릭터 페이지, 신청서 양식, 조사 시트 등은



예술성을 표현한 것이라기보다는 이 사건 커뮤니티 이용자들의 이용 편의를 위해 이 사건 커뮤니티와 캐릭터 설명, 캐릭터의 특징 기재, 각 구역별 조사 포인트 등을 일반적인 표현방법에 따라 기능이나 실용적인 사상을 나타내고 있을 뿐으로 보이고, 어떤 사상이나 감정에 대한 원고 자신의 독자적인 표현을 담고 있어 원고의 창조적 개성이 나타나 있다고 인정하기도 어렵다.

6) 원고가 저작물 또는 공동저작물이라고 주장하는 '맵·챕터 진행 방향'이 아이디어를 넘어 구체적으로 외부에 표현된 창작적인 표현형식으로 저작권법으로 보호할 만한 저작물이라고 인정할 증거가 부족하고, 달리 이를 인정할 증거가 없다.

7) 원고가 제출한 증거만으로 피고가 원고를 이 사건 커뮤니티에서 일방적으로 제명하였다고 인정하기에 부족하고, 달리 이를 인정할 증거가 없다. 또한 원고는 피고가 원고에게 "고소 언급은 헐박죄", "스토킹으로 간주될 수 있음" 등 헐박성 발언을 하였다고도 주장하나, 앞서 본 고소사건에서 경찰은 '피의자(피고)가 작성하여 전달한 내용은 상담 변호사로부터 내용을 전달받아 전송한 것으로써, 일정한 해악의 고지를 한 경우라고 하더라도 해악의 고지가 사회의 관습이나 윤리 관념 등에 비추어 사회 통념상 용인할 수 있는 정도이거나 정당한 목적을 위한 상당한 수단에 해당하는 등 사회상규에 반하지 아니한 때에는 헐박죄가 성립하지 아니한다는 판례의 태도에 따라 고소인(원고)이 소송하겠다는 주장을 반박하고 법리 검토에 대해 자문 받은 내용을 전달함으로써 정당한 목적을 위한 상당한 수단에 해당한다고 판단되는 등 헐박의 고의를 인정할 만한 증거가 없다.'고 판단하였고, 원고의 고소에 대하여 혐의없음 불송치 결정을 하였다. 달리 피고가 원고에게 사회상규에 반하는 헐박성 발언을 하였다고 인정할 증거가 없다.



[설령 원고의 청구변경을 적법하다고 보더라도 그에 대한 판단을 아래와 같이 한다. 원고는 창작 노동의 대가를 구하고 있으나 그 내용은 원고가 주장하는 저작물에 대한 권리를 피고가 침해한 것에 대한 재산적 손해배상을 구하는 취지로 이해된다.<sup>9)</sup> 이 사건 커뮤니티가 참가비를 받았다거나 커뮤니티 운영으로 피고에게 수익이 발생하였다고 인정할 아무런 증거가 없다. 이 사건 커뮤니티는 순수하게 취미를 목적으로 운영된 것으로 보이고 이로 인해 피고에게 재산적 이익이 발생하였다고 볼 자료가 전혀 없다.<sup>10)</sup> 저작재산권자가 고의 또는 과실로 권리를 침해한 자에 대하여 그 침해행위에 의하여 자기가 받은 손해의 배상을 청구하는 경우에 그 권리를 침해한 자가 그 침해행위에 의하여 이익을 받은 때에는 그 이익의 액을 저작재산권자가 받은 손해의 액으로 추정하거나, 그 권리의 행사로 일반적으로 받을 수 있는 금액에 상응하는 액을 저작재산권자가 받은 손해의 액으로 하여 그 손해배상을 청구할 수 있다(저작권법 제125조 제1항, 제2항). 원고가 주장하는 저작물에 대한 권리를 피고가 침해하여 피고가 얻은 이익이 있는지, 있다면 얼마인지, 원고가 주장하는 저작권의 행사로 일반적으로 받을 수 있는 금액에 상응하는 액이 얼마인지 등에 대하여 원고의 아무런 주장, 증거가 없다. 원고에게 그에 관하여 석명을 하고 증명할 기회를 충분히 주었음에도, 원고는 H 홈페이지 제작·구성 편집물 손해 1,000만 원, 조사 시트 손해 600만 원, 신청서 양식 손해 400만 원, H 공개 유지 이용료 상당액 1,000만 원, 원고 캐릭터 잔존 손해 300만 원, 공동저작물 일방 귀속 손해 500만 원 등 자신이 주관적으로 산정한 금액을 아무런 근거 없이

9) 항소심 변론 진행 초기부터 원고에게 청구내용을 명확히 하고 그에 상응하는 증거를 제출하며, 구체적인 주장, 증명을 할 것을 수차 석명하였으나 전혀 개선이 이루어지지 않아 가능한 선해하여 판단하였다.

10) 경찰도 앞서 본 고소사건에서 '피고가 개인 취미로 운영하는 커뮤니티에서 피고로부터 공유 받은 계정을 이용하여 커뮤니티 운영에 참여한 원고의 행위는 직업 또는 계속적으로 종사하는 사무나 사업으로 보기 어렵고, 더욱이 원고의 해당 커뮤니티에서 행위가 사회적 활동에 기반되어 있다고 보기 어려워 형법상 보호할 가치가 있다고 보기 어렵다'고 판단하였다(을 제3호증 2쪽).



일방적으로 주장할 뿐이어서 원고의 변경된 청구는 이러한 점에서도 받아들이기 어렵다.]

#### 4. 결론

원고의 청구는 이유 없어 기각한다. 제1심판결은 이와 결론을 같이 하여 정당하므로 원고의 항소를 기각한다. 원고의 2025. 7. 10. 자 항소장에 의한 청구변경은 불허한다.

재판장      판사      김기현

판사      신영희

판사      정인재