



수원지방법원 성남지원

판 결

사 건 2026가단12350 손해배상(지)

원 고 주식회사 A

소송대리인 법무법인 큐브

담당변호사 박수영

피 고 B

변 론 종 결 2026. 7. 22.

판 결 선 고 2026. 8. 26.

주 문

1. 피고는 원고에게 25,000,000원 및 이에 대하여 2025. 2. 1.부터 2026. 8. 26.까지 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.
2. 원고의 나머지 청구를 기각한다.
3. 소송비용 중 1/2은 원고, 나머지는 피고가 각각 부담한다.
4. 제1항은 가집행할 수 있다.

청 구 취 지

피고는 원고에게 50,000,000원 및 이에 대하여 2025. 2. 1.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. 인정사실

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

나. 주식회사 D은 2002. 11. 15. 이 사건 게임을 창작하여 E일자 저작권 등록을 하였다. 원고는 2008. 2. 1. 주식회사 D으로부터 이 사건 게임에 관한 프로그램 저작권을 이전받았고, 2008. 2. 4. 프로그램 등록부에 그 사실이 기재되었다.

다. 의정부지방법원 고양지원(2025고약8961호)은 2025. 12. 11. 피고에 대하여 다음과 같은 범죄사실을 유죄로 인정하여 벌금 700만 원, 17,915,000원의 추징을 선고하였고, 위 판결은 2026. 1. 3. 확정되었다.

피고인은 주식회사 A가 저작권자로서 제공하는 온라인 게임 'C' 게임 프로그램 중 일부 내용을 변경하여 배포하면 저작권자가 운영하는 정규 게임 서버가 아닌 피고인이 원하는 서버로 접속을 우회할 수 있다는 사실을 알고, 불특정 다수인으로 하여금 피고인이 개설한 서버(속칭 '사설서버')인 'F서버(인터넷주소 1 생략)' 채널에 접속하여 게임을 이용하도록 한 후 위 사설 서버에 접속한 게임 이용자들을 대상으로 게임에서 이용할 수 있는 아이템 등을 판매하는 방법으로 수익(속칭 '후원금')을 얻기 위하여 위 C 게임의 클라이언트 파일에 적용된 기술적 보호조치의 해제 및 클라이언트 파일의 정보 이용을 위한 프로그램을 배급·제공하기로 마음먹었다.

1. 게임산업진흥에관한법률위반

누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 행위로서 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위를 하여서는 아니 된다.



그럼에도 피고인은 2024. 9. 17.경 고양시 덕양구 G, H건물 I호에 설치된 컴퓨터를 이용하여 게임물 관련 사업자인 주식회사 A로부터 게임물 제공 또는 승인을 받지 아니한 채로 위 'F서버' 디스코드 채널을 개설한 후, 위 서버에 참여한 불특정 다수의 회원에게 주식회사 A의 게임물인 위 C 게임에 우회하여 접속할 수 있도록 클라이언트 파일에 적용된 기술적 보호조치를 해제하고 피고인이 변형한 상태로 위 C 게임을 이용할 수 있는 접속 프로그램을 제공함으로써 위 서버에 접속할 수 있도록 하고, 별지 범죄일람표 기재와 같이 2024. 11. 2.경부터 2025. 2. 1.경까지 위 서버에서 사용 가능한 게임 아이템을 판매하면서 위 서버 이용자들로부터 온라인 문화상품권 핀 번호를 건네받는 방법으로 총 373회에 걸쳐 합계 17,915,000원을 취득하였다.

이로써 피고인은 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 불특정 다수의 회원에게 제작, 배급, 제공하였다.

2. 저작권법위반

누구든지 저작재산권을 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 작성의 방법으로 침해하여서는 아니 된다.

그럼에도 피고인은 위 제1항 기재 일시 및 장소에서, 위 제1항 기재내용과 같이 저작재산권자인 피해자 주식회사 A가 개발하여 제공 중인 C를 복제한 게임에 접속할 수 있도록 접속기 프로그램의 내용을 복제, 변조, 배포하는 방법으로 사설서버와 이에 접속할 수 있는 프로그램을 갖춘 다음, 불특정 다수의 게임 이용자들에게 제공하고 2024. 11. 2.경부터 2025. 2. 1.경까지 합계 17,915,000원 상당의 수익을 취득하여 영리를 목적으로 피해자의 저작재산권을 침해하였다.

[인정근거] 다툼 없는 사실, 갑 제1 내지 8호증(가지번호 있는 것은 가지번호 포함, 이하 같다)의 각 기재 및 변론 전체의 취지

2. 청구원인에 관한 판단

가. 원고 주장의 요지

피고가 2024. 9. 17.경부터 2025. 2. 1.까지 불법 사설서버를 운영하면서 불특정



다수인에게 이 사건 게임을 모방한 사설게임을 제공함으로써 말미암아 이 사건 게임에 관한 원고의 저작권재산권이 침해되었다. 따라서 피고는 원고에게 저작권법 제125조의2 제1항에 의한 법정손해배상액의 최대금액인 50,000,000원 및 이에 대한 지연손해금의 지급할 의무가 있다.

나. 구체적 판단

1) 손해배상책임의 발생

위 인정사실에 의하면, 피고는 2024. 9. 17.경부터 2025. 2. 1.까지 사이에 불법 사설서버를 운영하면서 불특정 다수인에게 이 사건 게임을 모방한 게임을 제공함으로써 이 사건 게임에 관한 원고의 저작권재산권을 침해하였으므로, 원고에게 저작권법에 따라 위 불법행위로 인한 손해를 배상할 책임이 있다.

2). 손해배상의 범위

저작권법 제125조의2 제1항은 "저작권재산권자등은 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.

앞서 든 증거들 및 변론 전체의 취지를 종합하여 인정되는 피고의 불법 사설서버 개설 및 운영기간, 이 사건 게임에 관한 원고의 저작권재산권 침해의 태양 및 정도, 원고가 입었을 것으로 예상되는 손해의 대략적인 규모와 피고가 실제 취득하였을 것으로



예상되는 이익의 규모, 피고에 대하여 확정된 형사판결의 내용, 추정금액, 원고의 게임 운영방법 등 제반사정을 참작하여 보면, 피고가 원고에게 지급하여야 할 손해액을 25,000,000원으로 인정함이 타당하다.

다. 소결론

따라서 피고는 특별한 사정이 없는 한 원고에게 불법행위로 인한 손해배상금 25,000,000원 및 이에 대하여 위 불법행위 종료일인 2025. 2. 1.부터 피고가 이행의무의 존재 여부나 범위에 관하여 항쟁함이 타당하다고 인정되는 이 판결 선고일인 2026. 8. 26.까지 민법이 정한 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지 「소송촉진 등에 관한 특례법」이 정한 연 12%의 각 비율로 계산한 지연손해금을 지급할 의무가 있다.

3. 피고 주장에 관한 판단

가. 피고 주장의 요지

피고는 서버운영비 1,050,000원의 고정경비를 손해배상액에 공제해야 한다.

나. 구체적 판단

앞서 든 증거들에 변론 전체의 취지를 종합하여 인정되는 다음과 같은 사실들에 비추어 보면, 피고가 주장하는 서버운영비용은 이른바 고정비용으로서 저작권법 제125조 제1항에 따른 손해액 산정 과정에서 고려되어서는 안 된다고 봄이 타당하다. 따라서 피고의 주장은 이유 없다.

① 저작권법 제125조 제1항에서 피침해자의 증명책임 경감을 위해 침해자의 이익액을 피침해자의 손해액으로 추정하는 이유는, 침해행위로 인한 피침해자의 손해는 결국 소극적 손해인 일실이익 상당액인데, 침해자가 침해행위로 얻은 이익액이 피침해자의 일실이익과 근사할 가능성이 높다는 점을 고려했기 때문으로 보인다. 따라서 변



동비용과 달리 피침해자가 추가로 이익을 얻기 위해 지출할 필요가 없는 비용인 고정 비용은 침해자의 순이익을 산정함에 있어서도 고려하지 않은 것이 균형에 맞는다.

② 피고가 지출한 것으로 보이는 서버운영비 1,050,000원은 원고의 입장에서 볼 때 제품의 판매를 위해 추가로 지출하였을 것으로 보기 어려운 성격의 비용들로서 고정비용에 가깝다고 보인다.

③ 만일 이 사건에서와 같은 온라인 게임 관련 불법 사설서버 운영 사건에서, 사설서버 유지 비용을 손해배상액에서 공제할 수 있다면, 원고와 같은 피침해자는 불법 사설서버로 인하여 이용자가 이탈하는 손해를 입었음에도 '침해자가 얻은 매출액이 고정비용을 초과할 때'까지는 저작권법 제125조 제1항을 통해서는 배상받을 수 있는 손해가 없다고 보아야 하는 부당한 결과가 초래된다.

4. 결론

그렇다면, 원고의 청구는 위 인정범위 내에서 이유 있으므로 이를 인용하고, 나머지 청구는 이유 없으므로 기각하기로 하여, 주문과 같이 판결한다.

판사 김선역