본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-11-15

수원지방법원 성남지원

판 결

사 건	2026가단12359 손해배상(지)
원 고	주식회사 A
	소송대리인 법무법인 큐브
	담당변호사 김주원
피 고	B
변 론 종 결	2026. 9. 16.
판 결 선 고	2026. 10. 14.

주 문

1. 피고는 원고에게 25,000,000원 및 이에 대하여 2025. 1. 20.부터 2026. 10. 14.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. 1. 20.부터 이 사건 소장 부본 송달일까지 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-11-15

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. 춘천지방법원[2025고단349, 2025고단456(병합), 2025고단774(병합)]은 2026. 2. 13. 피고에 대하여 다음과 같은 범죄사실을 유죄로 인정하여 징역 6개월, 13,984,000원의 추징을 선고하였고, 위 판결은 2026. 2. 26. 확정되었다.

> 『2025고단349』
> 피고인은 주식회사 A가 저작권을 가지고 있는 온라인 게임 'C'의 클라이언트 프로그램을 위.변조한 소위 '사설 서버'를 운영하면서, 위 사설 서버 이용자들에게 게임 내 재화 등을 판매하여 수익을 얻기로 마음먹었다.
> 1. 게임산업진흥에관한법률위반
> 누구든지 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위를 하여서는 아니 된다.
> 그럼에도 불구하고 피고인은 2024. 8. 10.경부터 2024. 8. 29.경까지 강원 양구군 F에 있는 G PC방에서, 주식회사 A의 승인을 받지 아니한 채 그곳에 설치된 컴퓨터를 이용하여 C의 클라이언트 프로그램을 변조하여 사설 서버인 'H'을 구축하고, 온라인 메신저 프로그램인 '디스코드'에 채널을 개설한 뒤 이를 통해 위 서버에 접속할 수 있는 클라이언트 프로그램을 배포하는 방법으로 불특정 다수의 서버 이용자들로 하여금 위 서버에 접속하여 승인

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-11-15

받지 아니한 게임을 할 수 있도록 제공하고, 피고인이 임의로 생산한 게임 내 재화를 위 이용자들에게 판매하고 피고인 명의의 새마을금고 계좌(계좌번호 1 생략)로 그 판매대금(후원금) 명목으로 별지 범죄일람표1 기재와 같이 총 26회에 걸쳐 합계 2,307,000원을 송금받았다.

이로써 피고인은 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공하였다.

2. 저작권법위반

누구든지 저작재산권은 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 작성의 방법으로 침해하여서는 아니된다.

그럼에도 불구하고 피고인은 2024. 8. 10.경부터 2024. 8. 29.경까지 제1항 기재와 같이 주식회사 A에게 저작재산권이 있는 온라인 게임 C의 사설 서버인 'H'에 접속할 수 있는 클라이언트 프로그램을 배포하여 불특정의 서버 이용자들로 하여금 위 서버에 접속하여 게임을 하도록 하고, 임의로 생성한 게임 아이템을 이용자들에게 판매하는 방법으로 이익을 취득하였다.

이로써 피고인은 영리를 목적으로 저작권자인 주식회사 A의 저작재산권을 복제 및 공중송신하는 등의 방법으로 침해하였다.

『2025고단456(병합)』

피고인은 주식회사 A가 저작권을 가지고 있는 온라인 게임 'C'의 클라이언트 프로그램을 위·변조한 소위 '사설 서버'를 운영하면서, 위 사설 서버 이용자들에게 게임 내 재화 등을 판매하여 수익을 얻기로 마음먹었다.

누구든지 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위를 하여서는 아니 된다.

그럼에도 불구하고 피고인은 2024. 10. 19.경부터 2024. 12. 2.경까지 강원 양구군 F에 있는 G PC방에서, 주식회사 A의 승인을 받지 아니한 채 그곳에 설치된 컴퓨터를 이용하여 C의 클라이언트 프로그램을 변조하여 사설 서버인 'I'를 구축하고, 온라인 메신저 프로그램인 '디스코드'에 채널을 개설한 뒤 이를 통해 위 서버에 접속할 수 있는 클라이언트 프로그램을 배포하는 방법으로 불특정 다수의 서버 이용자들로 하여금 위 서버에 접속하여 승인받지 아니한 게임을 할 수 있도록 제공하고, 피고인이 임의로 생산한 '추가 데미지

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-11-15

버프' 등의 게임 내 재화를 위 이용자들에게 판매하고 피고인 명의의 새마을금고 계좌(계좌번호 1 생략)로 그 판매대금(후원금) 명목으로 별지 범죄일람표2 기재와 같이 총 51회에 걸쳐 합계 7,557,000원을 송금받았다.

이로써 피고인은 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공하였다.

『2025고단774(병합)』

피고인은 주식회사 A가 저작권을 가지고 있는 온라인 게임 'C'의 클라이언트 프로그램을 위.변조한 소위 '사설 서버'를 운영하면서, 위 사설 서버 이용자들에게 게임 내 재화 등을 판매하여 수익을 얻기로 마음먹었다.

1. 게임산업진흥에관한법률위반

누구든지 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위를 하여서는 아니 된다.

그럼에도 불구하고 피고인은 2024. 12. 16.경부터 2025. 1. 20.경까지 강원 양구군 J에 있는 K PC방 등지에서, 주식회사 A의 승인을 받지 아니한 채 그곳에 설치된 컴퓨터를 이용하여 C의 클라이언트 프로그램을 변조하여 사설 서버인 'I 시즌2'를 구축하고, 온라인 메신저 프로그램인 '디스코드'에 채널을 개설한 뒤 이를 통해 위 서버에 접속할 수 있는 클라이언트 프로그램을 배포하는 방법으로 불특정 다수의 서버 이용자들로 하여금 위 서버에 접속하여 승인받지 아니한 게임을 할 수 있도록 제공하고, 피고인이 임의로 생산한 게임 내 재화를 위 이용자들에게 판매하고 피고인이 사용하는 L 명의의 카카오페이 계정(카카오 계정 : (이메일 1 생략))로 그 판매대금(후원금) 명목으로 별지 범죄일람표3 기재와 같이 총 28회에 걸쳐 합계 4,120,000원을 송금받았다.

이로써 피고인은 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공하였다.

2. 저작권법위반

누구든지 저작재산권은 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 작성의 방법으로 침해하여서는 아니된다.

그럼에도 불구하고 피고인은 2024. 12. 16.경부터 2025. 1. 20.경까지 제1항 기재와 같이 주식회사 A에게 저작재산권이 있는 온라인 게임 C의 사설 서버인 'I 시즌2'에 접속할 수

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-11-15

있는 클라이언트 프로그램을 배포하여 불특정의 서버 이용자들로 하여금 위 서버에 접속하여 게임을 하도록 하고, 임의로 생성한 게임 아이템을 이용자들에게 판매하는 방법으로 이익을 취득하였다.

이로써 피고인은 영리를 목적으로 저작권자인 주식회사 A의 저작재산권을 복제 및 공중송신하는 등의 방법으로 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. 8. 10.경부터 2024. 8. 29.까지, 2024. 10. 19.부터 2024. 12. 2.까지, 2024. 12. 16.부터 2025. 1. 20.까지 불법 사설서버 3개를 운영하면서 불특정 다수인에게 이 사건 게임을 모방한 사설게임을 제공함으로 말미암아 이 사건 게임에 관한 원고의 저작재산권이 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. 8. 10.경부터 2024. 8. 29.까지, 2024. 10. 19.부터 2024. 12. 2.까지, 2024. 12. 16.부터 2025. 1. 20.까지 불법 사설서버 3개(H, I, I 시즌2)를 운영하면서 불특정 다수인에게 이 사건 게임을 모방한 게임을 제공함으로써 이 사건 게임에 관한 원고의 저작재산권을 침해하였으므로, 원고에게 저작권법에 따라 위 불법행위로 인한 손해를 배상할 책임이 있다.

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-11-15

2). 손해배상의 범위

저작권법 제125조의2 제1항은 "저작재산권자등은 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 저작재산권 침해의 태양 및 정도, 원고가 입었을 것으로 예상되는 손해의 대략적인 규모와 피고가 실제 취득하였을 것으로 예상되는 이익의 규모, 피고에 대하여 확정된 형사판결의 내용, 추징금액, 원고의 게임 운영방법 등 제반사정을 참작하여 보면, 피고가 원고에게 지급하여야 할 손해액을 25,000,000원으로 인정함이 타당하다.

다. 소결론

따라서 피고는 원고에게 불법행위로 인한 손해배상금 25,000,000원 및 이에 대하여 위 불법행위 종료일인 2025. 1. 20.부터 피고가 이행의무의 존재 여부나 범위에 관하여 항쟁함이 타당하다고 인정되는 이 판결 선고일인 2026. 10. 14.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. 결론

본 판결문은 판결서 인터넷열람 사이트에서 열람·출력되었습니다. 본 판결문을 이용하여 사건관계인의 명예나 생활의 평온을 해하는 행위는 관련 법령에 따라 금지됩니다. 비실명처리일자 : 2026-11-15

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

판사 김선역