



콘텐츠산업과 저작권보호

선문대학교 법학과

고형석 교수



목 차

I. 저작권과 콘텐츠

II. 제3자의 참여에 따른 콘텐츠에 대한 저작권

III. 콘텐츠개발자의 이직에 따른 문제

IV. 콘텐츠제작과 퍼블리시티권



I. 저작권과 콘텐츠

1. 저작물이란

- **저작물** : 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물
 - ※ 창작성이 없는 경우 : 콘텐츠산업진흥법상 콘텐츠(보호기간의 차이 등)
- **업무상저작물** : 법인·단체 그 밖의 사용자의 기획하에 법인등의 업무에 종사하는 자가 업무상 작성하는 저작물
- **컴퓨터프로그램저작물** : 특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치(이하 "컴퓨터"라 한다) 내에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 창작물
- **공동저작물** : 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것



I. 저작권과 콘텐츠

2. 저작자란

□ 저작자 : 저작물을 창작한 자

□ 저작자 등의 추정

- 저작물의 원본이나 그 복제물에 저작자로서의 실명 또는 이명(예명·아호·약칭 등을 말한다)으로서 널리 알려진 것이 일반적인 방법으로 표시된 자
- 저작물을 공연 또는 공중송신하는 경우에 저작자로서의 실명 또는 저작자의 널리 알려진 이명으로서 표시된 자
- 상기의 저작자의 표시가 없는 저작물의 경우에는 발행자·공연자 또는 공표자로 표시된 자

□ 업무상저작물의 저작자

- 법인등의 명의로 공표되는 업무상저작물의 저작자는 계약 또는 근무규칙 등에 다른 정함이 없는 때에는 그 법인등
- 컴퓨터프로그램저작물의 경우 공표될 것을 요하지 않음.



I. 저작권과 콘텐츠

3. 저작권이란

□ **저작권** : 저작자가 저작물에 대하여 가지는 권리

□ **저작인격권** : 공표권, 성명표시권, 동일성 유지권(공동저작물의 경우 전원의 합의에 의하여 행사. 다만, 대표자에 의한 행사가능)

□ **저작재산권** : 복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 복제권, 대여권, 2차적저작물작성권(공동저작물의 경우 전원의 합의에 의하여 행사. 다만, 대표자에 의한 행사가능)



I. 저작권과 콘텐츠

4. 콘텐츠와 저작권과의 관계

□ **콘텐츠** : 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보

- 게임 : 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치

□ **콘텐츠의 저작물성** : 창작성 여부에 따라 결정

- 창작성이 인정될 경우 저작권법상 저작물(컴퓨터프로그램저작물)
- 창작성이 인정되지 않을 경우 콘텐츠산업진흥법상 콘텐츠



II. 제3자의 참여에 따른 콘텐츠에 대한 저작권의 귀속

1. 제3자의 참여방식

- **투자자** : 단순 투자자일 경우 콘텐츠의 판매에 따른 수익배분의 문제 이기에 저작자의 결정문제와 무관함.
- **회사지분인수자** : 콘텐츠의 완성 여부 및 콘텐츠의 저작자에 따라 구별
 - 완성된 콘텐츠의 저작자가 회사가 아닌 개인인 경우
 - 완성된 콘텐츠의 저작자가 회사인 경우 : 업무상 저작물이기 때문에 회사가 저작권자임.
- **양자의 구별방법** : 계약서 등의 내용을 통하여 해결



II. 제3자의 참여에 따른 콘텐츠에 대한 저작권의 귀속

2. 콘텐츠개발과정에서의 제3자의 참가(개인사업자일 경우)

□ 제3자의 지위에 따라 단순투자자일 경우 저작자의 결정문제는 발생하지 않지만, 콘텐츠개발에 실질적인 기여를 하였을 경우 공정저작자에 해당함.

□ 공동저작자간의 지분은 계약 등을 통하여 결정하였다면 문제가 없지만, 이러한 합의가 없을 경우 기여도에 따라 지분(저작권 등록시 지분 역시 등록할 수 있음)은 결정됨.



III. 콘텐츠개발자의 이직에 따른 문제

1. 문제의 발생

- 콘텐츠 개발단계에서 콘텐츠개발자가 이직하여 콘텐츠개발을 완성한 경우 종전 사업자의 권리보호의 문제가 발생하게 됨.



III. 콘텐츠개발자의 이직에 따른 문제

2. 콘텐츠 개발단계의 유형 및 보호

□ **기획단계** : 콘텐츠개발을 위한 기획이 구체화되었지만, 아직 캐릭터 등이 완성되지 않은 단계에서 개발자가 이직하여 이러한 기획에 따라 콘텐츠를 개발한 경우

□ **기획단계에서의 법적 보호**

- 부정경쟁방지 및 영업비밀보호법상 영업비밀에 해당할 경우 아직 게임개발이 완료되지 않았다고 하더라도 이의 기획은 동법상 영업비밀에 해당하며, 이를 이직직원이 제3자에게 제공하였기에 이는 영업비밀의 침해에 해당함.



III. 콘텐츠개발자의 이직에 따른 문제

※ **영업비밀** : 공공연히 알려져 있지 아니하고 독립된 경제적 가치를 가지는 것으로서, 상당한 노력에 의하여 비밀로 유지된 생산방법, 판매방법, 그 밖에 영업활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보

※ **영업비밀침해행위** : 계약관계 등에 따라 영업비밀을 비밀로서 유지하여야 할 의무가 있는 자가 부정한 이익을 얻거나 그 영업비밀의 보유자에게 손해를 입힐 목적으로 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위

- 다만, 영업비밀에 해당하기 위하여는 상당한 노력에 의하여 비밀로 유지되어야 하며, 직원 등에 대하여 비밀유지의무가 부과되어야 함.



영업비밀의 요건에 관한 판례

부정경쟁방지법 소정의 “영업비밀”이란 독립된 경제적 가치를 가지는 것으로서, 상당한 노력에 의하여 비밀로 유지된, 생산방법·판매방법 기타 영업활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보를 말한다고 할 것인바, 갑 제6호증, 갑 제7호증의 1 내지 18, 갑 제9호증, 을 제3호증의 1의 각 기재에 변론 전체의 취지를 종합하면, 원고회사는 제1의 가.항 프로그램을 1억 원에 양수하였고, 피고에게 2003. 6.경부터 2005. 6.경까지 2억 원을 지급하고서 제1의 나.항 및 다.항 각 프로그램을 개발한 사실, 원고회사가 제1의 가.항 프로그램을 양수한 후 제1항 각 프로그램이 사용된 디브이알 시스템을 출시하기까지 약 2년이 걸린 사실, 제1항 각 프로그램은 무인감시용 동영상 녹화장비에 사용되는 프로그램 중 비교적 우수한 성능을 가진 것으로 평가되고 있는 사실 등을 인정할 수 있으므로, 제1항 각 프로그램은 독립된 경제적 가치를 가지는 정보라고 추인할 수 있으나, 나아가 원고회사가 제1항 각 프로그램을 상당한 노력에 의하여 비밀로서 관리하고 있는지 여부에 대하여 살펴보면, 갑 제9호증의 기재에 의하면, 원고회사는 2003. 2. 17.경 소외 7 주식회사로부터 제1의 가.항 프로그램을 양수하면서 소외 7 주식회사와 ‘소외 7 주식회사는 원고회사의 사전승인 없이 제1의 가.항 프로그램에 관한 자료 및 아이디어를 제3자에게 누설해서는 아니 되고, 제3자를 위하여 동일한 내용의 연구 개발을 수행해서는 아니 되며, 소외 7 주식회사가 이를 위반할 경우 계약금액의 3배를 즉시 배상한다’는 내용의 약정을 한 사실은 인정되나, 위 약정에 의하여 비밀유지의무를 부담하는 자는 소외 7 주식회사일 뿐이고 원고회사가 피고를 포함한 원고회사의 종업원에게 위 각 프로그램에 관한 비밀유지의무를 부과하는 등 위 각 프로그램을 비밀로 유지·관리하고 있다는 점을 인정할 만한 다른 증거가 없는 점에 비추어, 위 인정사실만으로는 원고회사가 제1항 각 프로그램을 상당한 노력에 의하여 비밀로서 관리하고 있다고 인정하기 부족하고, 달리 이를 인정할 증거가 없으므로, 원고회사의 이 부분 주장은 이유없다(서울고등법원 2007.7.18. 선고 2006나58921 판결 【영업비밀침해행위금지등】 ; 대법원 2010.1.14. 선고 2007다61168 판결)



기획이 저작물로 인정되기 위한 요건에 관한 판례

추상적인 게임의 장르, 기본적인 게임의 배경, 게임의 전개방식, 규칙, 게임의 단계변화 등은 게임의 개념·방식·해법·창작도구로서 아이디어에 불과하므로 그러한 아이디어 자체는 저작권법에 의한 보호를 받을 수 없고, 나아가 어떠한 아이디어를 표현하는 데 실질적으로 한 가지 방법만 있거나, 하나 이상의 방법이 가능하다고 하더라도 기술적인 또는 개념적인 제약 때문에 표현 방법에 한계가 있는 경우에는 그러한 표현은 저작권법의 보호대상이 되지 아니하거나 그 제한된 표현을 그대로 모방한 경우에만 실질적으로 유사하다고 할 것이어서 위와 같은 아이디어를 게임화하는 데 있어 필수불가결하거나 공통적 또는 전형적으로 수반되는 표현 등은 저작권법에 의한 보호대상이 될 수 없다(서울중앙지법 2007.1.17. 선고 2005가합65093, 2006가합54557 판결).



III. 콘텐츠개발자의 이직에 따른 문제

□ 캐릭터 완성단계 : 게임에 사용될 캐릭터 등을 완성하였지만, 게임은 완성되지 않은 상태에서 콘텐츠개발자가 이직하여 동일한 캐릭터를 사용하여 게임을 개발한 경우

□ 캐릭터 완성단계 이후에서의 보호

- 게임에 사용되는 캐릭터가 독자적인 저작물인지의 여부
 - 게임에 사용되는 캐릭터는 전체 게임이라는 저작물을 구성하는 요소에 해당하기 때문에 독자적인 저작물에 해당하지 않는다고 한다면 저작권 침해의 문제는 발생하지 않고, 상기의 영업비밀의 침해문제만 제기됨.
 - 그러나 판례는 게임에 사용되는 캐릭터 등에 대하여 게임과는 별도의 저작물로 인정하고 있음. 따라서 아직 게임이 개발단계에 있다고 하더라도 캐릭터가 완성된 경우 회사는 캐릭터에 대한 저작권을 취득함. 따라서 이직직원이 이를 이직회사의 게임에 사용하였다면 이를 개발한 회사의 저작권을 침해한 것임.



캐릭터를 독자적 저작물로 인정한 판례

저작권법에 의하여 보호되는 저작물이기 위하여는 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이어야 할 것인바, 만화, 텔레비전, 영화, 신문, 잡지 등 대중이 접하는 매체를 통하여 등장하는 인물, 동물 등의 형상과 명칭을 뜻하는 캐릭터의 경우 그 인물, 동물 등의 생김새, 동작 등의 시각적 표현에 작성자의 창조적 개성이 드러나 있으면 원저작물과 별개로 저작권법에 의하여 보호되는 저작물이 될 수 있다. 게임물에 등장하는 캐릭터에 창작성이 인정되므로 원저작물인 게임물과 별개로 저작권법의 보호대상이 될 수 있고, 그 캐릭터에 관하여 상품화가 이루어졌는지 여부는 저작권법에 의한 보호 여부를 판단함에 있어서 고려할 사항이 아니다(대법원 2010.2.11. 선고 2007다63409 판결 【저작권침해금지】 [공2010상,499]).



IV. 콘텐츠제작과 퍼블리시티권

1. 퍼블리시티권

헌법상의 행복추구권과 인격권의 한 내용을 이루는 성명권은 사회통념상 특정인임을 알 수 있는 방법으로 성명이 함부로 사용, 공표되지 않을 권리, 성명이 함부로 영리에 이용되지 않을 권리를 포함한다고 할 것이고, 유명인의 성명이나 초상을 사용하여 선전하거나 성명이나 초상을 상품에 부착하는 경우 유명인의 성명이 상품의 판매촉진에 기여하는 효과가 발생할 것인데 이러한 효과는 유명인이 스스로의 노력에 의하여 획득한 명성, 사회적 평가, 지명도 등으로부터 생기는 독립한 경제적 이익 또는 가치로서 파악할 수 있는바, 유명인의 허락을 받지 아니하고 그의 성명을 상업적으로 이용하는 행위는 성명권 중 성명이 함부로 영리에 이용되지 않을 권리를 침해한 민법상의 불법행위를 구성한다고 볼 것이고, 이와 같이 보호되는 한도 내에서 자신의 성명 등의 상업적 이용에 대하여 배타적으로 지배할 수 있는 권리를 퍼블리시티권으로 파악하기에 충분하다고 할 것이며, 이는 인격으로부터 파생된 것이기는 하나 독립한 경제적 이익 또는 가치에 관한 것인 이상 인격권과는 독립된 별개의 재산권으로 보아야 할 것이다 (서울중앙지법 2006.4.19. 선고 2005가합80450 판결).

IV. 콘텐츠제작과 퍼블리시티권

2. 퍼블리시티권 침해에 따른 구제

□ 손해배상

- 불법행위의 성립여부 : 유명 프로야구 선수들의 허락을 받지 아니하고 그 성명을 사용한 게임물을 제작하여 상업적으로 이동통신회사에 제공한 것은 위 프로야구 선수들의 성명권 및 퍼블리시티권을 침해한 것으로 불법행위에 해당한다.

- 재산상의 손해의 범주 : 퍼블리시티권 침해행위로 인한 재산상 손해는 퍼블리시티권자의 승낙을 받아서 그의 성명을 사용할 경우에 지급하여야 할 대가 상당액이라고 할 것이고, 퍼블리시티권자가 자신의 성명에 관하여 사용계약을 체결하거나 사용료를 받은 적이 전혀 없는 경우라면 일응 그 업계에서 일반화되어 있는 사용료를 손해액 산정에서 한 기준으로 삼을 수 있다.



IV. 콘텐츠제작과 퍼블리시티권

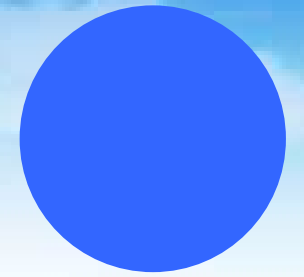
- 위자료 인정여부 : 프로스포츠 선수들은 경기중계, 인터뷰, 광고 등을 통한 대중과의 접촉을 직업으로 하는 사람들로서 통상 자기의 성명 등이 일반대중에게 공개되는 것을 희망 또는 의욕하는 직업적 특성에 비추어 볼 때, 자신들의 성명이 허락 없이 사용되었다고 하더라도 그 사용의 방법, 목적 등으로 보아 운동선수로서의 평가, 명성, 인상 등을 훼손 또는 저해하는 경우 등의 특별한 사정이 없는 한, 그로 인하여 정신적 고통을 받았다고 보기는 어렵고, 유명 운동선수들의 성명 등을 상업적으로 이용할 수 있는 권리는 재산권으로서 보호대상이 된다고 할 것이므로 타인의 불법행위로 말미암아 그 성명 등을 이용할 수 있는 권리가 침해된 경우에는 특별한 사정이 없는 한 재산적 손해의 배상에 의하여 정신적 고통도 회복된다고 보아야 할 것이므로 휴대전화용 야구게임물을 제작함에 있어 각 구단의 프로야구 선수들의 성명을 허락 없이 사용하였다고 하더라도 이로 인하여 위 프로야구 선수들이 운동선수로서의 평가, 명성, 인상 등이 훼손 또는 저해되어 정신적 고통을 받았다고 보여지지 아니하고, 가사 위와 같은 행위로 인하여 정신적 고통을 받았다고 하더라도 그 정신적 고통이 재산적 손해의 배상에 의하여 회복될 수 없을 정도의 것이라고 보여지지 아니한다는 이유로 재산상 손해 외에 정신적 고통으로 인한 위자료의 지급책임을 부정하였다(서울중앙지법 2006.4.19. 선고 2005가합80450 판결).

IV. 콘텐츠제작과 퍼블리시티권

□ 침해행위로 인한 게임물 등의 사용금지

- 유명 프로야구 선수들의 허락을 받지 아니하고 그 성명을 사용한 게임물을 제작, 판매한 사안에서, 위 프로야구 선수들의 인격권으로서의 성명권이 침해되었다고 보아 위 게임물에 위 프로야구 선수들의 성명을 사용하거나 이를 사용한 게임물을 제작, 공급 및 판매하여서는 안 된다(서울중앙지법 2006.4.19. 선고 2005가합80450 판결).





감사합니다! 

