

불법 게임 및 게임 저작권 침해 대응을 위한 안내서



 게임물관리위원회
Game Rating and Administration Committee

 KGAMES
한국게임산업협회 Korea Association of Game Industry

 한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

 한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

 한국저작권보호원
KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY

CONTENTS



제1장 불법 게임과 게임 저작권 침해 이해하기

| | |
|------------------------|-----------|
| 제1절. 게임과 게임법 | 7 |
| Ⅰ. 게임산업법상 게임과 불법 게임 | 7 |
| Ⅱ. 불법게임물 사례와 판례 | 9 |
| 제2절. 게임과 저작권법 | 13 |
| Ⅰ. 저작권법에 따른 게임과 저작권 침해 | 13 |
| Ⅱ. 게임 저작권 분쟁 판례와 사례 | 15 |



제2장 권리 침해 대응 지침

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 제1절. 불법 게임으로 인한 위법행위 제재 관리 방안 | 21 |
| Ⅰ. 형사적 제재 관리 | 21 |
| Ⅱ. 행정적 규제 관리 | 22 |
| Ⅲ. 민사적 구제 사례 | 23 |
| 제2절. 게임 저작권 침해로 인한 피해 구제 방안 | 25 |
| Ⅰ. 민사적 구제 | 25 |
| Ⅱ. 형사적 제재 | 26 |
| Ⅲ. 행정적 규제 | 27 |



제3장 게임 유관 기관 활용하기

| | |
|--------------------------|-----------|
| 제1절. 게임물관리위원회 | 31 |
| Ⅰ. 기관 소개 | 31 |
| Ⅱ. 불법 게임을 근절하는 지원 사업 | 32 |
| 제2절. 한국저작권보호원 | 34 |
| Ⅰ. 기관 소개 | 34 |
| Ⅱ. 게임 저작권을 보호하는 지원 사업 | 35 |
| 제3절. 한국저작권위원회 | 37 |
| Ⅰ. 기관 소개 | 37 |
| Ⅱ. 게임 저작권 산업을 지원하는 주요 사업 | 37 |
| 제4절. 한국콘텐츠진흥원 | 40 |
| Ⅰ. 기관 소개 | 40 |
| Ⅱ. 게임 산업을 진흥하는 지원 사업 | 41 |
| 제5절. 한국게임산업협회 | 43 |
| Ⅰ. 기관 소개 | 43 |

01

불법 게임과 게임 저작권 침해 이해하기

제1절. 게임과 게임법

제2절. 게임과 저작권법



제1절. 게임과 게임법

I. 게임산업법상 게임과 불법 게임

- 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 '게임산업법') 제2조(정의)에 따르면 “게임물”이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동 효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다.
- 우리나라에서 이용 가능한 게임물은 1) 게임물관리위원회에서 등급분류 받은 게임물, 2) 위원회에서 지정한 자체등급분류 사업자로부터 등급분류 받은 게임물, 또는 3) 등급분류 위탁사업자로부터 등급 분류를 받은 게임물(위탁사업자는 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가에 한하여 등급 분류를 할 수 있음)이다.



제21조(등급분류)

- ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회 제21조의2제1항에 따라 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다.

- ▲ 전체이용가: 누구나 이용할 수 있는 게임물, ▲ 12세이용가: 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물,
- ▲ 15세이용가: 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물, ▲ 청소년이용불가: 청소년은 이용할 수 없는 게임물,
- ▲ 자체등급분류사업자로부터 등급분류 받은 게임물



제21조의4(자체등급분류의 효력)

- ① 자체등급분류사업자로부터 등급분류를 받은 게임물은 위원회의 등급분류를 받은 것으로 본다. 다만, 자체등급분류사업자가 등급분류한 게임물을 다른 자체등급분류사업자가 유통하고자 하는 경우에는 새로이 등급분류를 하여야 한다.

불법 게임 및 게임 저작권 침해 대응을 위한 안내서

〈표 1〉 자체등급분류사업자 지정 및 재지정 현황 (2022년 8월 기준)

| 연번 | 사업자명 | 지정 일자 | 재지정 일자 |
|----|---------------------|------------|------------|
| 1 | (주)소니인터랙티브엔터테인먼트코리아 | '18.06.29. | '21.06.01. |
| 2 | 원스토어 | '18.12.20. | '21.11.25. |
| 3 | Google LLC | '18.12.20. | '21.12.01. |
| 4 | 오쿨러스브이알코리아(유) | '18.12.20. | '21.12.01. |
| 5 | 삼성전자(주) | '18.12.26. | '21.11.25. |
| 6 | 애플코리아(유) | '18.12.26. | '21.12.01. |
| 7 | 한국마이크로소프트 유한회사 | '19.12.02. | - |
| 8 | 에픽게임즈코리아 유한회사 | '20.12.28. | - |
| 9 | 한국닌텐도 주식회사 | '21.03.03. | - |
| 10 | (주)스마일게이트스토브 | '22.07.19. | - |



제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등)

- ① 위원회는 제21조제1호부터 제3호까지에 해당하는 게임물에 대한 다음 각 호의 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 법인으로서 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류 기관에 5년 이내의 기간을 정하여 위탁할 수 있다.

※ 등급분류업무 수탁기관: 게임콘텐츠등급분류위원회(Game Content Rating Board, www.gcrb.or.kr)

- 불법게임물의 종류는 1) 등급분류를 받지 아니한 게임물, 2) 사행성게임물(그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것), 3) 환전기능이 포함되거나 환전이 가능한 게임물, 4) 사업자가 승인하지 아니한 오토/핵 프로그램, 5) 사업자가 승인하지 아니한 불법 사설서버, 6) 사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임을 대리로 대신 해주거나 함께(듀오)해 게임물의 점수·성과 등을 획득하는 행위가 있다.



※ 사행성 게임물

▲ 배팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, ▲ 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물, ▲ 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물, ▲ 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물, ▲ 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물, ▲ 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물

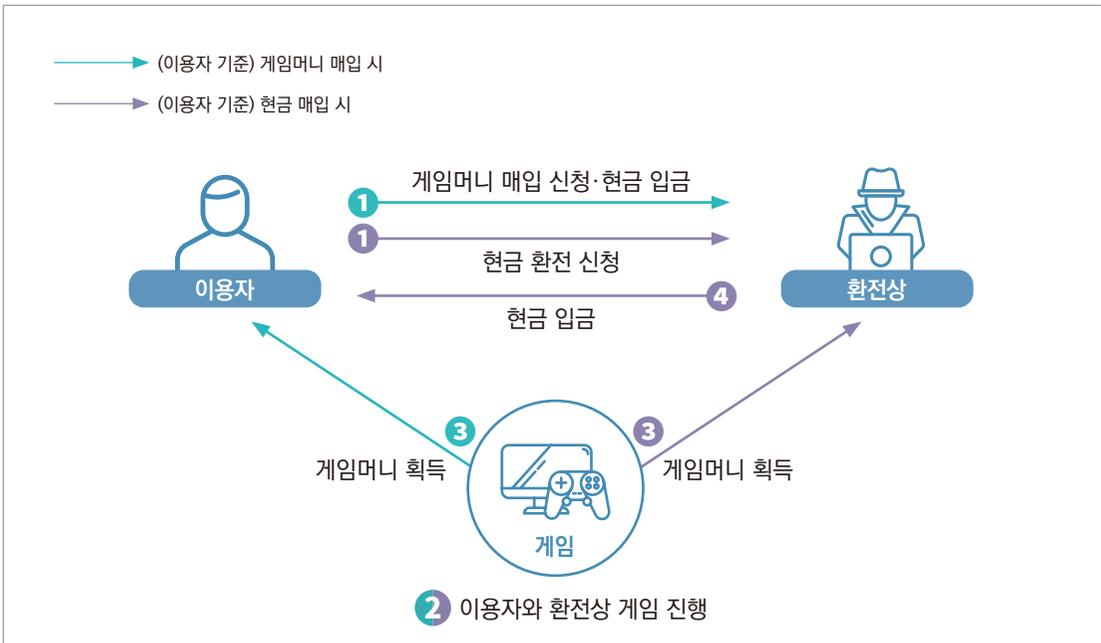


제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)

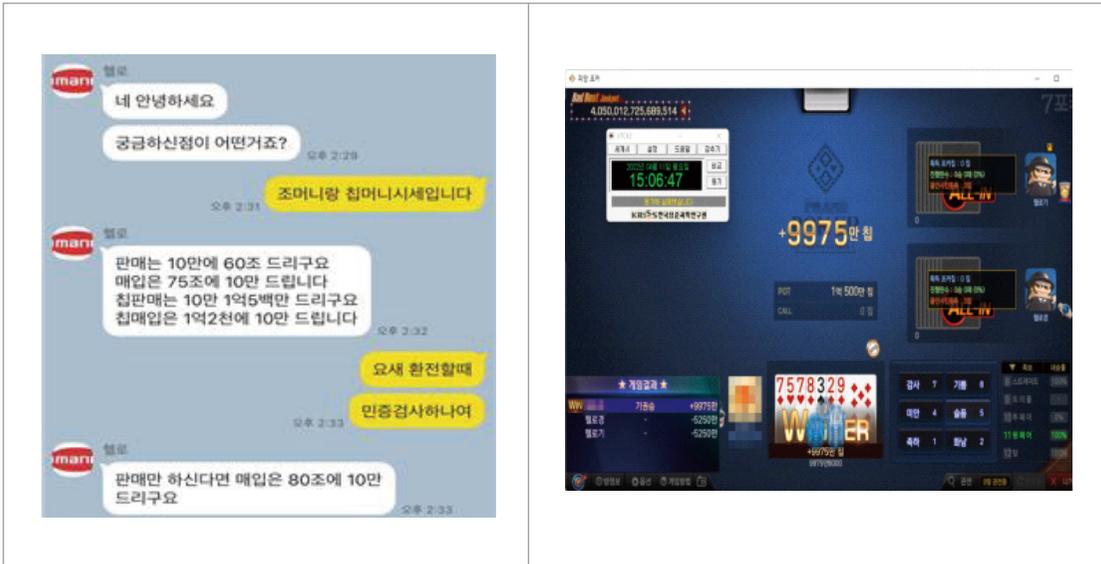
7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위
8. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터 프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위
9. 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위
10. 제9호에 따른 불법행위를 할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위
11. 게임물 관련사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위

II. 불법 게임물 사례와 판례

- 웹보드 게임물 불법 환전 사례



〈그림 1〉 게임머니 불법 환전 구조



〈그림 2〉 환전상 연락을 통한 잃어주기 게임머니 환전 예시

• 불법 환전 판례



[대법원 2012도11505] '게임결과물을 수령하고 돈을 교부하는 행위'뿐만 아니라 '게임결과물을 교부하고 돈을 수령하는 행위'도 게임산업법이 금지하는 '환전'에 포함되는 것으로 해석

[전주지법 2015고단1994] 다른 사람의 개인정보를 이용하여 게임물에 접속한 후 이전받은 게임머니 등은 "다른 사람의 개인정보로 게임물을 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터"에 해당하고, 이와 같이 획득한 게임머니 등을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위는 환전으로 처벌 대상

[대법원 2014도8838] 권한 없이 타인의 아이디와 유심칩이 삽입된 휴대폰 등을 이용하여 게임물에 접속한 후 소액결제 방법으로 게임머니 등을 반복적으로 구매함으로써 불법적으로 대량 생산한 게임머니 등은 "다른 사람의 개인정보로 게임물을 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터"에 해당하고, 이와 같이 획득한 게임머니 등을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위는 환전으로 처벌 대상

제1장. 불법 게임과 게임 저작권 침해 이해하기

- 게임에 이용된 불법 오토/핵 사례



〈그림 3〉 불법 핵(월핵)/오토(자동사냥) 프로그램

- 불법 오토/핵 프로그램 판례



[대구지법 김천지원 2021고단530] 핵 프로그램을 이용해 게임을 실행함으로써 컴퓨터 등 정보처리장치에 부정한 명령을 입력하여 피해자의 게임 운영 업무를 방해함. 또한 핵 프로그램 개발자로부터 핵 프로그램을 구입하여 게임이용자에게 총 1,210회 판매하여 약 1,880만 원의 부당이익을 취함

- 불법 사설서버 사례



〈그림 4〉 불법 사설서버 접속기 및 서버 내 아이템(게임머니) 판매

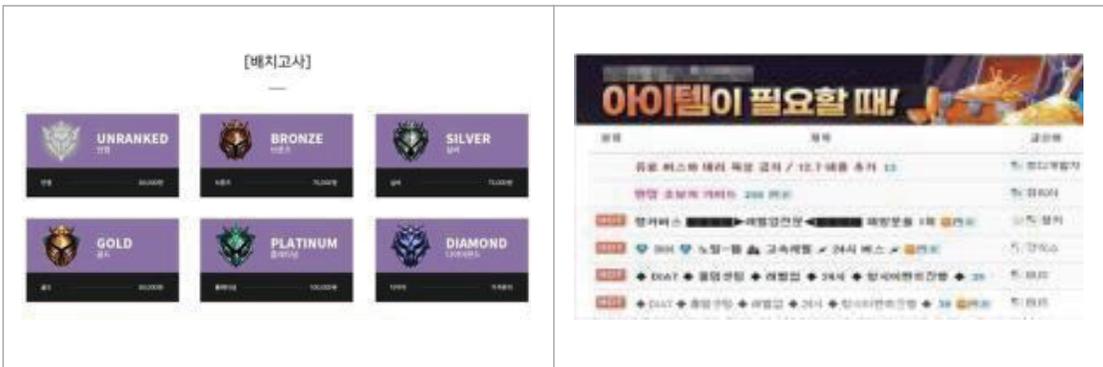
• 불법 사설서버 판례



[서울중앙지법 2020고단1448] 주식회사 B가 저작권을 가지고 있는 인터넷 게임인 C를 무단으로 복제하여 구축한 불법 사설서버인 D를 개설하고, 게임이용자들에게 사설서버에 접속할 수 있는 프로그램을 홍보하여 사설서버에 접속한 게임이용자들로 하여금 C게임을 할 수 있도록 함.

[서울북부지법 2019고단4857] 주식회사 K가 저작권을 가지고 있는 인터넷 게임인 L을 무단으로 복제하여 불법 사설 서버인 M과 N을 개설하고, 게임이용자들에게 위 사설서버에 접속 할 수 있는 프로그램을 홍보하여 위 사설서버에 접속한 게임이용자들로 하여금 L게임을 할 수 있도록 함.

• 불법 대리 게임 사례



〈그림 5〉 불법 대리 게임 등급별 가격표 및 홍보금

• 불법 대리 게임 판례



[인천지법 2021고정415] 피고인들은 공모하여 게임물의 유통질서를 저해하는 게임물 관련 사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위를 함.

[인천지법 2020고단7919] 피고인은 D가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위를 함.

제2절. 게임과 저작권법

I. 저작권법에 따른 게임과 저작권 침해

「저작권법」이 보호 대상으로 규정하는 ‘저작물’이란 “인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물”을 말한다. 「저작권법」은 이러한 저작물을 창작한 사람(저작자)에게 일정한 권리를 부여하는데, 저작자의 인격적 권리를 보호하는 저작인격권과 저작물의 이용에 따른 경제적 이익을 보호하는 저작재산권으로 구분된다.

비디오게임은 사용자가 출력되는 영상을 보면서 키보드, 마우스, 게임패드 등 입력장치로 입력을 하면 사전에 정해진 규칙에 따라 컴퓨터프로그램이 이를 처리하면서 그 과정이나 결과를 보여주는 게임을 말한다. 비디오 게임은 과거에 단순히 텍스트나 이미지, 사운드 등을 출력하는 수준에서 벗어나, 이제는 VR기기를 착용하고 캐릭터와 사용자를 일체화함으로써 가상으로 구현된 세계를 체험하게 하는 수준에 이르게 되었다.



전압 변화 등을 표시하는 장치인
오실로스코프에 구현한 최초의 비디오 게임
〈Tennis for Two, 1958〉



VR헤드셋과 무선 컨트롤러로 게임세계와 다양한
상호작용이 가능한 〈HALF-LIFE: ALYX, 2020〉

따라서 현재의 비디오게임은 시나리오, 영상, 이미지, 캐릭터, 배경 원화, 레벨 디자인, 음악, 효과음, 게임엔진, 소스코드 등을 유기적으로 결합한 종합 저작물의 성격을 지니고 있다. 이러한 게임물의 경우 게임에서 표현되는 영상은 영상저작물로, 시나리오와 대사 등은 어문저작물로, 배경음악 및 삽입곡은 음악저작물로, 소스코드는 컴퓨터프로그램저작물로 보호받을 수 있고, 각 구성요소들이 일정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현되는 과정에서 선택·배열되고 조합됨에 따라 전체적으로 어우러져 그 게임물 자체가 다른 게임물과 구별되는 창작적 개성이 인정될 경우 그 게임물의 제작의도와 시나리오가 기술적으로 구현된 주요한 구성 요소들의 선택과 배열 및 유기적인 조합도 「저작권법」에 따른 보호를 받을 수 있다(대법원 2019. 6. 27. 선고 2017다 212095 판결).

그렇다면 구체적으로 게임 개발사가 「저작권법」에 따른 보호를 받는대거나, 「저작권법」이 부여한 권리를 행사 한다는 것의 의미는 무엇일까? 앞서 설명한 것처럼 「저작권법」은 저작자의 인격을 보호하는 저작인격권, 저작물의 이용에 따른 경제적 이익을 보호하는 저작재산권을 부여한다. 저작권을 침해하거나, 「저작권법」을 위반하는 문제는 주로 '저작재산권'과 관련해서 발생하는데, 대개 권리자 허락 없이 법에서 권리를 부여한 형태로 저작물을 이용할 때 문제가 생긴다.

조금 풀어서 설명하면, 저작권법이 인정하는 저작재산권은 복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 대여권, 2차적저작물작성권 등 총 7가지로 구성되어 있다.

먼저 복제권의 '복제'는 인쇄, 사진 촬영, 복사, 녹음, 녹화 등 특정한 방법을 가리지 않고 원저작물의 복사본을 새로 만드는 것을 뜻한다(저작권법 제2조 제22호). 비디오게임은 대부분 디지털 파일 형태로 존재하므로 게임 자체를 허락 없이 복제하거나, 게임을 구성하는 요소(캐릭터 디자인, 음악, 시나리오 등)를 허락 없이 복제하면 복제권 침해가 성립된다.

공연권의 '공연'은 저작물을 많은 사람에게 연주, 가창, 상영, 재생 등의 방법으로 공개하는 것을 뜻한다(저작권법 제2조 제3호). 주로 오프라인 행사장에서 전광판 등을 통해 게임 영상을 보여준다거나, 스피커를 통해 게임 음악을 재생하는 등의 행위를 허락 없이 하면 공연권 침해가 성립된다.

공중송신권의 '공중송신'은 저작물을 많은 사람이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선 통신의 방법에 의하여 송신하거나 그러한 이용에 제공하는 것을 뜻한다(저작권법 제2조 제7호). 특히 공중송신권은 방송, 전송, 디지털음성송신 3가지 이용 형태를 포함하고 있다. 구체적인 사례를 보면, 온게임넷 같은 방송 채널에서 스타크래프트 리그를 중계하는 것은 '방송'의 이용 형태에 해당하고, 게임 설치 파일을 토렌트(torrent)를 이용해 공유하는 것은 '전송'의 이용 형태에 해당하며, 팟캐스트에서 게임 음악을 재생하는 행위는 '디지털음성송신'의 이용 형태에 해당한다. 이러한 행위를 허락 없이 하면 공중송신권 침해가 성립된다.

전시권의 '전시'의 의미에 관하여 저작권법에는 따로 정의되어 있지는 않다. 다만 대법원이 그 입법취지 등을 고려하여 저작권법 제19조에 규정된 '전시'의 의미를 판시한바 있으므로 이를 참고할 수 있다. 대법원에 따르면 저작권법 제19조의 '전시'는 미술저작물, 건축저작물 또는 사진저작물의 원작품이나 그 복제물 등의 유형물을 일반인이 자유로이 관람할 수 있도록 진열하거나 게시하는 것을 말한다(대법원 2010. 3. 11. 선고 2009다4343 판결). 따라서 무단으로 게임 자체를 전시하거나 게임 시나리오를 전시하는 등의 행위는 전시권 침해가 되기 어렵지만, 게임을 구성하는 캐릭터, 배경 원화 등 미술저작물로 보호받을 수 있는 대상을 무단으로 전시하면 전시권 침해가 성립될 수 있다.

배포권의 '배포'는 저작물의 원본이나 복제물을 유형물의 형태로 다수의 사람에게 양도하거나 대여하는 것을 뜻한다(대법원 2007. 12. 14. 선고 2005도872 판결). 저작물의 무형적 전달인 공중송신과 구별된다. 양도 또는 대여 시 대가를 받았는지는 중요하지 않다. 한편 저작물의 원본이나 그 복제물이 해당 저작재산권자의 허

락을 받아 판매 등의 방법으로 거래에 제공된 경우에는 배포권이 더 이상 인정되지 않는다(저작권법 제20조 후문). 이를 권리소진의 원칙이라 한다. 배포권을 행사해 권리자의 손을 떠난 저작물은 이제 더는 배포권을 행사하지 못하도록 하는 ‘권리 소진의 원칙’은 저작권자의 권리를 제한하기는 하지만, 소비자가 자기 물건을 처분할 권리를 보장하고, 중고 거래를 이미 했는데도 나중에 저작권자 때문에 해당 거래가 위협받지 않도록 거래 안전을 보호하려는 정책적 선택이라고 할 수 있다. 이에 따라 게임 CD 등을 구입한 사람이 중고로 재판매하는 것은 배포권 침해가 문제 되지 않는다. 최근에는 게임이나 소프트웨어가 다운로드 형태로 판매되면서, 유형물에 적용해왔던 권리 소진의 원칙을 여기에 적용해야 하는지를 놓고 많은 논의가 진행 중이다.

대여권의 ‘대여’는 ‘전시’와 마찬가지로 법에서 따로 규정하는 개념은 아니다. 다만, 대여권 역시 전시권과 마찬가지로 특별한 제한이 붙어 있는데, ‘상업적 목적으로 공표된 음반’과 ‘상업적 목적으로 공표된 프로그램’을 영리 목적으로 대여하는 때만 인정되는 권리이다. 과거에 비디오 대여점처럼 음반이나 소프트웨어를 유상으로 대여하는 대여점이 있었지만 지금 그런 사업을 한다면 저작권자 허락 없이는 불가능하다.

마지막으로 2차적저작물작성권이다. ‘2차적저작물’은 원저작물을 번역, 편곡, 변형, 각색, 영상 제작 등의 방법으로 작성한 창작물을 말한다(저작권법 제5조 제1항). 2차적저작물을 작성하는 흔한 사례는 외국어로 된 게임 자막을 우리말로 번역 또는 역분석(reverse engineering)해 캐릭터·아이템 등의 모델링 파일을 추출한 뒤 임의로 수정(스킨 제작 등)하거나 중요한 게임 소스를 이용하여 새로운 게임을 만드는 경우(mod 제작 등) 등이다. 게이머의 언어 장벽을 해소하는 이른바 ‘유저 한글패치’는 게임 개발사에서 공식 패치로 인정하거나 명시적으로는 승인하지 않았지만 묵시적으로 승인하는 경우가 있고, 게임 개발사에서 2차적저작물을 창작할 수 있는 도구를 제공하기도 하므로 게이머들이 불법성을 인지하지 못하는 경우가 많다. 하지만 이러한 2차적저작물을 작성하려면 원칙적으로 저작권자, 즉 게임 개발사의 동의를 얻어야 한다는 사실을 기억해야 한다.

II. 게임 저작권 분쟁 판례와 사례

1. 판례 ① : 게임 캐릭터 사건

(대법원 2010. 2. 11. 선고 2007다63409 판결(확정))

1994년부터 ‘파워풀 프로야구’라는 게임을 출시해 온 코나미사는 2005년 네오플사에서 출시한 ‘신야구’ 게임에 등장하는 캐릭터가 자신의 게임 캐릭터와 실질적으로 유사하여 저작권을 침해하였다는 이유로 소송을 제기하였다.

법원은 게임에 등장하는 캐릭터가 만화 속 등장인물처럼 귀여운 이미지를 느낄 수 있도록 개성적으로 도안하여 「저



네오플사의 ‘신야구’ 캐릭터(좌)와 코나미사의 ‘파워풀 프로야구’ 캐릭터(우)

저작권법이 요구하는 창작성의 요건을 갖추었다는 점에서 원저작물인 게임과 별개로 「저작권법」의 보호 대상이 될 수 있다고 밝혔다. 다만, 두 게임에 등장하는 게임 캐릭터는 귀여운 이미지의 야구선수라는 아이디어에 기초하여 각 신체 부위를 2등신 정도 비율로 나누어 머리 크기를 과장하고 얼굴 모습을 부각하되, 다른 신체 부위의 모습은 과감하게 생략하거나 단순하게 표현하는 등의 유사성이 있지만, 이러한 표현방식은 두 게임이 출시되기 이전에도 만화, 게임, 인형 등에서 흔히 사용되었고, 캐릭터 저작자의 창조적 개성이 가장 잘 드러난 부분인 얼굴 내 이목구비의 생김새, 표정, 신발 디자인 등에서는 상당한 차이가 있으므로 두 캐릭터 사이에 실질적 유사성이 인정되지 않는다고 판단하였다.

2. 판례 ② : 사설 게임 서버 사건(서울중앙지방법원 2016. 8. 18. 선고 2016가합503881 판결(확정))

엔씨소프트사는 1998년부터 ‘리니지’라는 게임을 출시하여 서비스하는 회사이고, 피고들은 리니지 게임프로그램의 일부를 조작하여 정식 게임 서버가 아닌 피고들이 운영하는 사설 서버로 접속하도록 유도한 사람들이다.

특히, 피고들은 게임프로그램을 조작하여, 정식 서버보다 경험치나 아이템을 훨씬 더 쉽게 얻을 수 있게 하였고, 정식 서버에서는 사행성 논란으로 콘텐츠 제공이 종료된 ‘버그베어 경주’를 계속 이용하도록 하였다.

법원은 피고들의 사설 서버 운영행위가 게임 ‘리니지’에 대한 복제권, 전송권을 침해한 것으로 판단하였으며, 게임프로그램 일부를 조작하여 사설 서버로 접속하게 유도한 점과 당초 예정되어 있던 게임의 전개(아데나 획득방식 등) 등을 변화시킨 점은 저작인격권 중 동일성유지권을 침해한 것으로 판단하여 피고들에게 엔씨소프트사가 입은 손해를 배상할 책임이 있다고 판결 내렸다.



게임 ‘리니지’ 사설 서버 광고 이미지
(해당 이미지는 본문의 판례와 관계없음)

3. 사례 ① : Peach's Untold Tale 사례

법정 다툼까지 간 사례는 아니지만, 저작권 침해를 이유로 삭제 조치된 사례가 있어서 소개한다. 배관공 마리오가 버섯 왕국을 탐험하며 쿠파 왕에게 납치된 피치 공주를 구출하는 게임인 ‘슈퍼 마리오 브라더스’를 모르는 사람은 없을 것이다. 이 게임을 개발한 회사는 일본의 닌텐도사인데, 이 게임이 워낙 인기 있다 보니 이 게임을 기반으로 팬 메이드 게임(동인 게임; 게이머가 원 게임을 기반으로 창작한 2차적저작물)이 제작되었다.

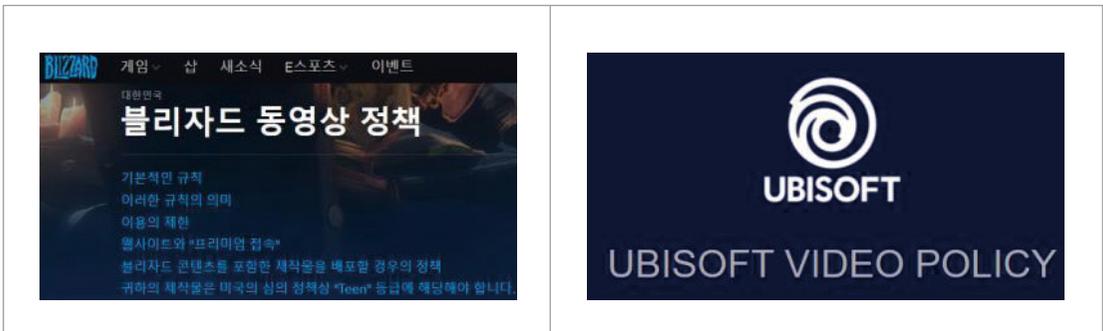
바로 ‘Peach's Untold Tale’이라는 게임인데, 이 게임은 마리오가 주인공이 아니라 피치 공주가 주인공이라는 점에서 원작을 비틀었다. 다만, 여성 캐릭터를 주인공으로 만들



닌텐도사에서 저작권 침해를 이유로
삭제 조치한 팬 게임 ‘Peach's Untold Tale’

면서 노골적으로 성적인 요소를 삽입하는 바람에 논란이 많았는데, 결국 저작권자인 닌텐도사에서 삭제 조치를 취함으로써 더는 이용할 수 없게 되었다. 만약 우리나라에서 법정 다툼이 일어났다면, 동일성유지권, 복제권, 공중송신권, 2차적저작물작성권 침해 문제가 쟁점이 되었을 것으로 보인다.

4. 사례 ② : 게임 방송, 영상 등 콘텐츠 제작 관련 정책



게임 콘텐츠 제작 관련 각 게임 개발사의 정책 안내 페이지(좌: 블리자드, 우: 유비소프트)

유튜브나 트위치 같은 영상 플랫폼에서 게임 방송을 시청하는 사람들이 상당히 많다. 그러다 보니 게임 방송을 하는 스트리머의 영향력도 점점 커지는 상황인데, 유명 게임 유튜버 '퓨디파이(PewDiePie)'의 경우 여러 논란과 사건·사고에도 구독자수가 1억 명을 돌파하였고, 영상 조회수는 300억 뷰를 앞두고 있다(2022. 2. 기준).

1항에서 설명했듯이 비디오게임은 여러 가지 구성요소를 결합한 종합저작물의 성격을 띤다. 따라서 스트리머가 게임을 플레이하는 영상을 실시간으로 송출하거나 녹화된 영상물을 영상 플랫폼에 업로드하여 다수가 보도록 제공하는 행위는 공중송신권 침해에 해당할 수 있다.

다만, 게임 영상 스트리밍 초창기에는 게임을 홍보하는 효과가 있고, 게임 방송을 제재하면 게임 개발사가 부정적 이미지를 얻을 우려가 있어 따로 의견을 표하지 않은 경우가 많았다. 그러나 게임 방송의 영향력이 점점 커지면서, 게임 개발사 및 유통사 차원에서 게임 방송을 적극적으로 지원하거나, 방송 송출을 허가하는 의견을 표시하거나, 일부 제한적인 조건에서 방송 송출을 허가하거나, 방송 송출을 금지하는 등의 태도를 보이게 되었다. 어떠한 태도를 보일지는 게임 개발사에서 정책적으로 판단하겠지만, 게임 개발사의 허락 없이 게임 방송을 하는 것은 저작권을 침해하는 행위가 될 수 있다는 사실을 기억해야 한다.

02

권리 침해 대응 지침

제1절. 불법 게임으로 인한 위법행위 제재 관리 방안

제2절. 게임 저작권 침해로 인한 피해 구제 방안



제절. 불법 게임으로 인한 위법행위 제재 관리 방안

「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 '게임산업법') 제16조(게임물관리위원회) ① 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 사행심 유발 또는 조장을 방지하며 청소년을 보호하고 불법 게임물의 유통을 방지하기 위하여 게임물관리위원회를 둔다.

I. 형사적 제재 관리(수사의뢰)

- 게임 생태계의 건전한 영업질서를 해치고 법을 위반한 사항에 대해 위원회는 수사기관에 위법행위에 대한 조사는 물론 그에 따른 형사처벌이 이루어지도록 수사를 의뢰할 수 있다.
 - 게임산업법 제44조(벌칙) 기준에 따라 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금



1. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 방치한 자 또는 경품 등을 제공하여 사행성을 조장한 자
2. 등급을 받지 아니한 게임물, 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
3. 게임물 이용으로 획득한 유·무형의 결과물을 환전 또는 환전을 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위
4. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하거나 불법 행위를 할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위

- 게임산업법 제45조(벌칙) 기준에 따라 2년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금



1. 문화체육관광부 장관의 요청 또는 직권으로 등급분류 결정을 하거나 자체등급분류사업자의 등급분류 결정을 취소한 경우 통보를 받고 조치를 취하지 않은 경우
2. 게임물의 정당한 권원을 갖추지 아니하거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 받은 자
3. 게임제공업소 등의 허가를 받지 아니하거나 등록을 하지 않고 영업한 자
4. 청소년게임물 제공업소에서 청소년이용불가 게임물을 제공하거나 등급분류를 받은 게임물과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용제공 및 전시·보관한 자
5. 게임물관련 사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위

II. 행정적 규제 관리

• 시정권고

- 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 위원회의 심의를 거쳐 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 같은 항 제9호의 게시판을 관리·운영하는 자로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하는 등의 시정권고를 할 수 있다.



- 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 것과 다른 내용의 게임물
- 시험용 게임물로서 게임산업법 제21조제1항제3호의 대통령령이 정하는 대상·기준과 절차 등을 위반한 게임물
- 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물
- 게임산업법 제2조제6호 다목의 대통령령이 정하는 종류 및 방법 등을 위반하여 제공된 게임물
- 게임산업법 제25조의 규정에 의하여 등록을 하지 아니한 자가 영리의 목적으로 제작하거나 배급한 게임물
- 게임산업법 제34조의 규정을 위반하여 배포·게시한 광고·선전물
- 게임물의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위하여 제작된 기기·장치 및 프로그램

• 행정처분 의뢰

- 다음 아래에 해당하는 경우 위법행위를 처분할 수 있도록 관할 행정청에 행정처분을 의뢰할 수 있다.



- 게임산업법 제28조의 규정에 의한 준수사항을 위반한 경우
- 게임산업법 제32조의 규정에 의한 불법게임물 등의 유통금지의무 등을 위반한 경우
 - ▶ 게임산업법 제35조 제1항에 따라 게임제작업 또는 게임배급업의 등록을 한 자에 대하여 6월 이내의 영업정지 또는 영업폐쇄 명령
 - ▶ 게임산업법 제36조 제1항에 따라 정보통신망을 통한 게임제공업 등록을 한 자가 게임산업법 제32조 제1항 제2호에 따른 유통금지의무 등을 위반한 경우 영업정지처분에 갈음하여 10억원 이하의 과징금 부과

Ⅲ. 민사적 구제 사례(넥슨 '바람의 나라' 저작권 침해 불법 사설서버 손해배상소송 사례)



※ 관련 기사

- 넥슨, 온라인게임 '바람의 나라' 불법 사설서버 저작권 침해정지 승소(스포츠헌국, '21.12.01.)
- 넥슨, 사설서버 운영자 상대 손해배상 '勝'... "IP 침해엔 강력 대응"(뉴스투데이, '21.12.03.)

- **(개요)** 사설서버는 정식 서버와 달리 유료 게임을 무료로 제공하면서 일종의 후원금을 받고 희귀 아이템의 획득 확률을 높이거나, 게임머니를 지급하는 방식으로 운영한다. 사설서버를 운영하는 인물들은 홍보책·개발책·자금책 등으로 역할을 분담해 조직적으로 움직인다. 국내 게임 업계는 불법 사설서버로 약 1,600억 원에 달하는 손해를 입고 있다.
- **(운영 방식)** A씨는 2017년부터 전국 각지의 PC방에서 바람의나라 사설서버 클라이언트를 자신들이 운영하던 사이트에 올려 유저를 모집했다. B씨는 게임머니인 '말보루'를 유저들에게 판매한 뒤 그 돈의 일부를 C씨와 D씨의 계좌로 받았다. 이들은 자금 흐름 추적을 피하기 위해 카카오톡 오픈 채팅방을 이용하거나, 암호화페 입금 또는 문화상품권 PIN번호를 전송받는 방식을 사용했다.
- **(수사 진행)** 이를 인지한 넥슨은 법무법인을 선임하여 2018년 검찰에 수사를 의뢰했다. 검찰은 이듬해 11월 운영자 3명을 검거한 뒤 「게임산업진흥에 관한 법률」 위반 혐의로 약식 기소했고, 법원은 이들에게 각각 벌금 500만 원, 300만 원, 100만 원의 약식 명령을 내렸다.
- **(민사소송 제기)** 이후 넥슨은 2020년 12월 A씨 등을 상대로 저작권 침해 정지 및 손해배상 청구 소송을

제기했다. 넥슨은 “A씨 등은 저작권자인 자신들로부터 사용 허락도 없이 무단으로 바람의나라와 유사한 게임을 불특정 다수의 게임 이용자에게 복제·전송·배포해 저작권을 침해했다”라고 주장했다.

- **(판결)** 이에 11월 23일, 수원지방법원은 운영자들의 저작권 침해 행위와 방조자들의 공동 불법 행위를 전부 인정했다. 재판부는 “바람의나라를 복제·전송·배포하거나 컴퓨터를 통해 실행되는 게임으로 사용할 수 없고, 주소·거소·사무소·영업소 등 서버에 보관 중인 게임을 폐기하라”라고 판결했다. 또 운영자들이 공동으로 넥슨에 4억 5,200만 원의 손해를 배상하라고 했다.

제2절. 게임 저작권 침해로 인한 피해 구제 방안

I. 민사적 구제

1. 침해의 정지청구권 등

- 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리(저작물의 이용에 따른 보상을 받을 권리 제외)를 가진 자는 그 권리를 '침해하는 자'에 대하여 그 침해의 정지를 청구할 수 있으며, 그 권리를 '침해할 우려가 있는 자'에 대하여 침해의 예방 또는 손해배상의 담보를 청구할 수 있다.[저작권법 제123조 제1항]
 - 침해정지청구는 침해행위가 청구 시점에 '계속'되고 있어야 하며, 침해행위가 종료된 경우에는 정지할 대상이 없으므로 청구가 불가능하다.
 - 침해예방 또는 손해배상담보청구권은 아직 침해의 착수는 없지만, 객관적으로 침해의 준비행위가 분명하여 침해 가능성이 높은 경우에 침해할 우려가 있는 자에 대하여 인정된다.
 - 침해정지 또는 예방 청구를 할 때 권리 침해에 대한 위법성으로 족하고 상대방에게 고의 또는 과실이 있었는지를 묻지 않는다.
- 침해의 정지 또는 침해예방 등의 청구를 하는 경우에 침해행위에 의하여 만들어진 물건의 폐기나 그 밖의 필요한 조치를 청구할 수 있다.[동법 제123조 제2항]
- 예컨대, 불법으로 게임을 대량 복제하여 시중에 배포(판매·유통 등)하는 경우에는 배포를 금지시키기 위하여 침해정지청구를, 불법복제물을 창고에 보관 중이라면 이를 배포할 우려가 있으므로 침해예방청구를 할 수 있다.

2. 가처분

- 저작권자는 침해 정지·예방 또는 손해배상 담보 등을 청구내용으로 하는 소송을 제기할 수 있지만, 저작권 침해의 경우 긴급하게 조치가 이루어져야 할 필요성이 높은 경우 본안소송에 앞서 우선 가처분 신청을 할 수 있다[동법 제123조 제3항].
- 가처분은 본안판결 이전에 임시적으로 권리를 보전하는 잠정적 처분으로, 차후 저작권의 침해가 없다는 내용의 판결이 확정된 때에는 신청자는 그 신청으로 인하여 상대방에게 발생한 손해를 배상하여야 한다 [동법 제123조 제4항].

3. 손해배상청구권

- 고의 또는 과실로 저작재산권을 침해한 자에 대하여 저작재산권자는 손해배상을 청구할 수 있다. 이때 권리를 침해한 자가 그 침해행위에 의하여 이익을 받은 때에는 그 이익의 액 또는 저작재산권의 행사로 통상 받을 수 있는 금액에 상응하는 액을 손해액으로 추정하여 손해배상을 청구할 수 있다.[동법 제125조] 법원

은 손해가 발생한 사실은 인정되지만, 손해액을 산정하기 어려운 때에는 변론의 취지 및 증거조사의 결과를 참작하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.[동법 제126조]

- 저작재산권자 등은 고의 또는 과실로 권리를 침해한 자에 대하여 사실심의 변론이 종결되기 전에는 실제 손해액이나 인정 손해액에 같음하여 침해된 각 저작물 등마다 1천만 원(영리를 목적으로 고의로 권리를 침해한 경우에는 5천만 원) 이하의 범위에서 상당한 금액의 배상을 청구할 수 있다. 이러한 법정손해배상을 청구하기 위해서는 침해행위가 일어나기 전에 그 저작물 등이 등록되어 있어야 한다. 법원은 이러한 청구가 있는 때에는 변론의 취지와 증거조사의 결과를 참작하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.[동법 제125조의2]
- 등록되어 있는 저작권을 침해한 자는 그 침해행위에 과실이 있는 것으로 추정된다는 점[동법 제125조 제4항], 침해행위가 일어나기 전에 저작물 등록이 된 경우 법정손해배상청구가 가능하다는 점[동법 제125조의2] 등을 고려하여 보았을 때, 저작권자는 용이하게 손해배상청구를 하기 위해 저작권 등록을 하는 것을 고려해야 한다.

4. 명예회복 등에 필요한 조치 청구권

- 저작자는 고의 또는 과실로 저작권격권을 침해한 사람에 대해 손해배상에 같음하거나 손해배상과 함께 명예회복을 위해 필요한 조치를 청구할 수 있다[저작권법 제127조].
- 예컨대, 자신이 저작자라는 것을 확인시키기에 적당한 조치나 저작물을 정정하는 등의 조치가 있다.

II. 형사적 제재

- 「저작권법」은 제11장에서 저작권 등 「저작권법」이 보호하는 권리 등이 침해된 경우에 벌칙규정을 두고 있다. 대표적으로 「저작권법」은 저작재산권 등의 권리를 침해한 경우에는 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있도록 규정하고 있으며[동법 제136조 제1항], 저작권격권을 침해하여 저작자의 명예를 훼손시키거나 허위등록을 한 경우에는 3년 이하의 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금에 처하고[동법 제136조 제2항], 출처 명시를 위반한 경우에는 5백만 원 이하의 벌금에 처하도록 규정하고 있다.[동법 제137조]
- 「저작권법」은 민사책임과 달리 형사책임에 대해서는 고의범만을 처벌하며 과실에 의한 행위는 처벌하지 않는다.
- 저작권 침해와 관련된 형사 제재는 피해자의 고소가 있어야 공소할 수 있는 친고죄[동법 제140조]가 많은 것이 특징이다. 이때 고소는 저작권자가 범인을 알게 된 날부터 '6개월' 이내에 해야 하며, 고소기간을 도과하게 되면 고소가 불가함을 유의해야 한다.[형사소송법 제230조(고소기간) 제1항]
- 다만 영리를 목적으로 또는 상습적으로 저작권을 침해한 자, 업으로 또는 영리 목적으로 기술적보호조치 무력화, 권리관리정보 제거 등을 한 자, 저작권 허위등록, 저작자가 아닌 자의 저작자 표시, 저작자 사후의

저작인격권 침해, 무허가 저작권위탁관리업운영 등의 경우에는 고소가 없어도 공소를 제기할 수 있는 비친고죄이다[저작권법 제140조].

- 「저작권법」 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리를 침해하여 만들어진 복제물과 그 복제물의 제작에 주로 사용된 도구나 재료 중 그 침해자·인쇄자·배포자 또는 공연자의 소유에 속하는 것은 몰수할 수 있다.[동법 제139조]
- 법인 등의 종사자가 「저작권법」 상의 죄를 범한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법인 등에 대하여도 벌금형을 과하도록 양벌규정을 두고 있다. 다만, 법인 등이 그 위반 행위를 방지하기 위하여 해당 업무에 관하여 상당한 주의와 감독을 게을리하지 아니한 경우에는 그러하지 아니하다.[동법 제141조]

III. 행정적 규제

- 문화체육관광부장관과 광역 및 기초단체장의 불법복제물의 수거·폐기 및 삭제[저작권법 제133조], 문화체육관광부장관의 정보통신망을 통한 불법복제물의 삭제명령 등[동법 제133조의2], 한국저작권보호원의 불법복제물 등과 관련한 시정권고 등[동법 제133조의3]을 들 수 있다.

03

게임 유관 기관 활용하기

제1절. 게임물관리위원회

제2절. 한국저작권보호원

제3절. 한국저작권위원회

제4절. 한국콘텐츠진흥원

제5절. 한국게임산업협회



제1절. 게임물관리위원회

I. 기관 소개

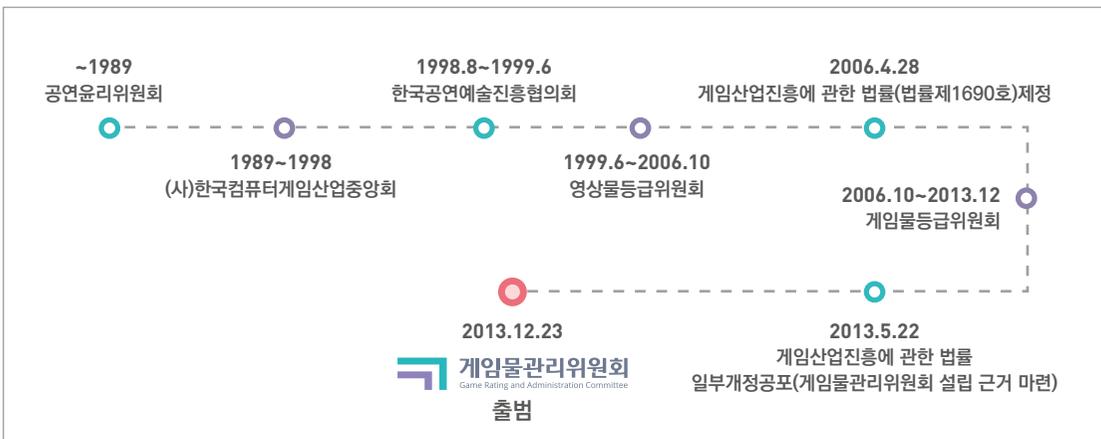
• 설립근거 및 목표

- 근거법률 : 「게임산업진흥에 관한 법률」 제16조(게임물관리위원회) ①게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 사행심 유발 또는 조장을 방지하며 청소년을 보호하고 불법 게임물의 유통을 방지하기 위하여 게임물관리위원회를 둔다.

- 목표 및 전략

- 게임물 등급분류의 전문성·공정성 확보
- 게임물 등급분류의 예측가능성 및 신뢰성 확보
- 등급분류 게임물의 사후관리 강화
- 게임물 디지털 아카이브 시스템 구축
- 게임물등급분류제도 대국민 홍보강화

• 연혁



〈그림 6〉 게임물관리위원회 연혁

• **위원회 임무**

- 게임물의 등급분류 결정
- 게임물의 청소년 유해성 및 사행성 확인
- 등급분류를 받은 게임물의 제작·유통 또는 정상적인 이용제공 여부의 확인·점검 등 등급분류의 사후관리
- 불법 게임물에 대한 단속업무 지원
- 정보통신망을 통하여 제공되는 불법 게임물 등의 시정권고
- 게임물 등급분류의 객관성을 확보하기 위한 조사·연구
- (게임산업법 제16조 제2항 제5의2 신설내용)이용자, 게임물 관련 사업자, 자체등급분류사업 등에 대한 교육

• **주요기능 및 역할**

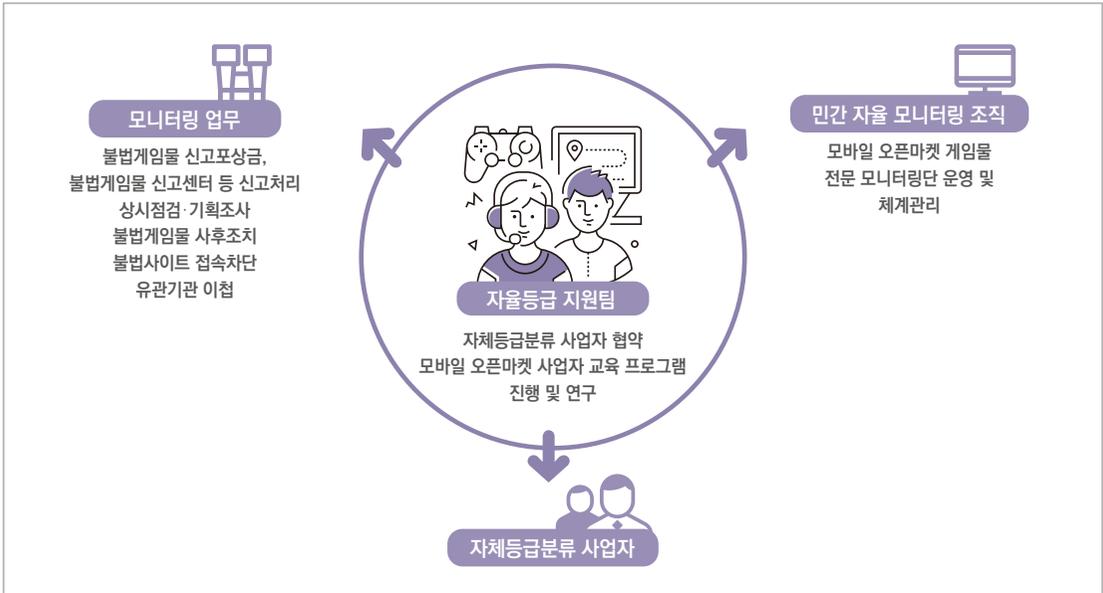
- 게임물의 등급을 분류해 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 게임산업과 게임문화의 균형적 발전 추구
- 등급분류를 받은 게임물의 정상적인 유통 여부에 대한 확인·점검 등 사후관리로 게임물의 유통 및 이용 제공의 건전한 영업질서 확립
- 불법게임물에 대한 집중적이고 지속적인 감시활동 전개, 사법기관의 단속업무 지원

II. 불법 게임을 근절하는 지원 사업

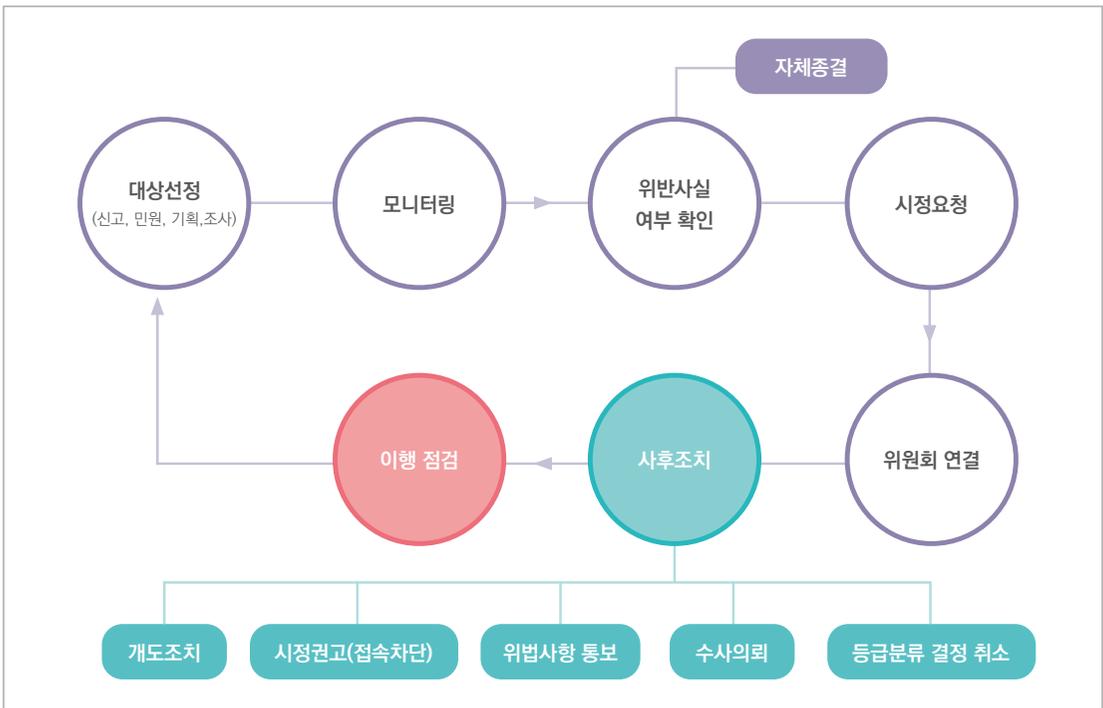
• **개요**

- 관련 근거: 「게임산업진흥에 관한 법률」 제18조 및 시행령 제11조의2(사후관리업무)
- 목적: 온라인, 오픈마켓 등 불법 게임물을 조기 차단하기 위한 상시 감시활동 전개
- 주요임무
 - 온라인, 오픈마켓 게임물 사후관리 업무
 - 민간 자율 모니터링 조직 운영 및 체계 관리
 - 자체등급분류 사업자 협약 및 교육 진행

• 사후관리 체계도



〈그림 7〉 사후관리 체계도



〈그림 8〉 사후관리 절차

제2절. 한국저작권보호원

I. 기관 소개

한국저작권보호원은 저작권법 제122조의2에 따라 2016년 9월 30일에 설립된 공공기관이다. 주요 법정 업무로는 저작권 보호를 위한 시책 수립지원 및 집행, 저작권 침해실태조사 및 통계 작성, 저작권 보호 기술의 연구 및 개발, 저작권 보호를 위한 국제협력, 저작권 보호를 위한 연구·교육 및 홍보, 저작권 침해 수사 및 단속 사무 지원, 온라인서비스제공자에 대한 시정권고 등이 있다. 이는 크게 구분하면 1) 저작권 보호를 위한 시책 수립 및 지원 업무와 2) 침해대응 업무, 3) 침해예방 업무로 구분할 수 있다.

침해대응 활동으로는 온라인 불법복제물을 차단하기 위해 제133조의3에 따라 불법복제물에 대한 심의 및 복제·전송자에 대한 경고, 불법복제물 삭제, 반복적인 불법복제물 복제·전송자에 대한 계정 정지 등을 온라인서비스제공자에게 요구하는 시정 권고를 수행한다. 또한 최근 심각해진 해외 저작권 침해에 대응하려고 문화체육관광부, 방송통신심의위원회와 협조해 접속 차단된 저작권 침해 해외사이트의 대체 사이트를 추적 모니터링하여 저작권 침해 확산을 방지한다. 오프라인에서는 온라인 저작권침해에 대한 디지털 분석 및 오프라인 불법소프트웨어단속 등에 참여함으로써 저작권 특별사법경찰의 수사 업무를 지원하며, 「저작권법」 제133조에 따라 문화체육관광부장관으로부터 오프라인 불법복제물에 대한 수거·폐기 및 삭제 업무를 위탁 받아 단속업무를 수행한다.

2021년에 「저작권법」 개정으로 저작권 보호를 위한 교육 및 홍보 업무가 법정 업무로 추가되면서 보호원의 저작권 침해 예방 사업이 활성화되고 있다. 공공기관의 소프트웨어 관리에 대한 실태 점검을 매년 하며, 공공기관의 소프트웨어 저작권 담당자를 대상으로 순회 교육을 실시한다. 또한, 저작권 침해 사범 대상 교육 조건부 기소유예제 교육을 실시하고, 보호원 누리집, 유튜브 채널(KCOPA TV)에 저작권 침해예방 교육 영상을 제공한다. 합법적인 저작권 유통 온·오프라인 플랫폼을 저작권안심(Copyright OK)으로 지정하여 국민들의 정품사용을 촉진하고 열린 상담실에서는 상담과 컨설팅을 진행하고 있다. 각종 누리소통망과 매체를 활용해 다양한 저작권 침해예방 정보가 담긴 콘텐츠도 제작·배포하고 있다.

II. 게임 저작권을 보호하는 지원 사업

1. 한류콘텐츠 저작권 보호 기술 적용 지원 사업

한류콘텐츠 저작권 보호 기술 적용 지원 사업은 불법복제물 유통·확산을 방지하기 위한 저작권 보호 기술의 도입 및 지원을 말한다.

- **(지원대상)** 저작권 보호기술 도입·적용 희망 콘텐츠 제작·유통 국내 업체
- **(지원분야)** 영상, 웹툰, 애니메이션, 음악, 출판, 온라인 공연 등
- **(지원자격)** 콘텐츠 제작·유통업체 중 저작권 보호기술 도입·적용 등을 계획 중이고, 자부담금(10%, 현금) 납부가 가능한 업체
- **(중소기업 우선 지원)** 콘텐츠 제작·유통 중소기업 우선 지원(단, 신청업체 수 미달 시 지원대상 확대 가능)
- **(신청방식)** 저작권 보호 기술분야 및 기술업체 선택 후 서류 제출

2. 맞춤형 해외 저작권 바우처 지원 사업

맞춤형 해외 저작권 바우처 지원 사업은 해외로 진출하는 국내 콘텐츠 기업 및 개인을 대상으로 해외 저작권 침해 예방·분쟁 해결에 필요한 비용을 바우처로 지원하는 것을 말한다.

- **(지원 대상)** 콘텐츠 수출(수출예정, 직·간접수출 포함) 국내 기업 및 개인이며
- **(지원 방식)** 지원 한도 내에서 필요로 하는 수행기관의 저작권 보호 서비스를 자유롭게 이용
- **(바우처 상한가)** 1억원(정부지원금 최대 9천만 원)
- **(지원 규모)** 개인은 유형 구분 없이 신청 가능(개인 부담금 10%), 기업은 유형에 따라 차등 지원

| 바우처 유형 | 기업 매출액 규모(최근 3개년 평균) | 정부지원 비율 | 기업부담 비율 |
|--------|----------------------|---------|---------|
| '가'형 | 10억원 이하 | 90% | 10% |
| '나'형 | 10억원 초과 ~ 30억원 이하 | 80% | 20% |
| '다'형 | 30억원 초과 ~ 60억원 이하 | 70% | 30% |
| '라'형 | 60억원 초과 ~ 100억원 이하 | 60% | 40% |
| '마'형 | 100억원 초과 | 50% | 50% |

3. 저작권 보호 법률 컨설팅 지원 사업

저작권 보호 법률 컨설팅 지원 사업은 개인 창작자, 중소기업에 저작권 전문 컨설턴트(보호원 소속 변호사, 저작권 전문가)가 저작권 보호 법률 상담과 저작권 보호 교육을 무료로 제공하는 서비스를 말한다.

- **(침해예방 컨설팅)** 저작권 보호 및 침해예방 자문, 맞춤형 저작권 보호 가이드라인 제공 등
- **(침해구제 컨설팅)** 저작권 침해에 따른 법적 조치 안내, 사례별 저작권 보호에 필요한 서류 검토 등
- **(저작권 보호 교육 컨설팅)** 저작권 담당자 특화 또는 전 직원 대상 저작권 보호 교육
- **(찾아가는 컨설팅)** 보호원에는 컨설팅 전용 공간인 '저작권 보호 상담실'이 마련되어 있으며, 보호원 방문이

어려운 경우에는 저작권 전문 컨설턴트가 직접 방문하여 컨설팅 제공 가능

4. 저작권 침해 사범 수사 지원

보호원은 수사 유관 기관(문화체육관광부 특별사법경찰, 검찰, 경찰 등)으로부터 기술지원 요청을 받으면, 디지털 증거 수집·분석 등의 방법으로 저작권 침해 과학수사를 지원하는 역할을 수행한다. 게임 저작권 분야에서는 불법 사설게임 관련 수사를 지원하는데, 2021년에는 5건의 사설게임 운영 피의자 수사에 참여했다.

- ① (사전조사 단계) 수사기관에서 피의자 정보 특정의 수사 기본 자료로 활용하도록 과학수사 분석 도구를 활용하여 실제 서버 IP주소 등의 사전 정보 조사 및 수집
- ② (증거수집 단계) 수사관과 함께 실 IP주소지를 압수·수색, 불법사설게임 운영 디지털 기기 압수
- ③ (증거분석 단계) 적법 수집된 디지털 기기 내에서 사설게임서버 운영증거 및 수익 내역 등 분석
- ④ (분석보고 단계) 수사기관에 디지털 증거 분석 결과 송부

5. 저작권 안심(Copyright OK) 지정 사업

‘저작권 안심(Copyright OK) 지정제도’는 콘텐츠를 창작 또는 계약해 합법적으로 판매·유통하는 서비스와 매장을 지정하여 정품 콘텐츠 유통을 장려하고, 이용자에게 안전한 저작물을 제공하는 국내 유일의 저작권 관련 지정제도다. 2022년 6월 현재 총 581개 서비스가 저작권 안심으로 지정되어 있으며, 지정사는 무료 저작권 보호 컨설팅, 홍보 지원 등 다양한 혜택을 누리게 된다.

제3절. 한국저작권위원회

I. 기관 소개

한국저작권위원회는 「저작권법」에 근거하여 우리 문화와 관련 산업의 향상·발전을 위해 설립된 국내 최초의 저작권 전문기관이다. 우리 문화경제의 경쟁력을 선도하는 저작권 전문기관으로서 국내 저작권 산업의 발전과 한류 콘텐츠의 세계화에서 핵심 역할을 하고 있다.

또한 「저작권법」 제113조에 따라 저작권에 관한 사항을 심의하고, 분쟁의 조정과 저작권 침해에 관한 감정, 저작권 진흥 및 저작자의 권익증진을 위한 국제협력, 저작권 연구 및 교육·홍보, 기술적 보호조치 및 권리관리정보에 관한 정책 수립 지원 등 공정한 저작권 이용문화 확산을 추진하고 있다.

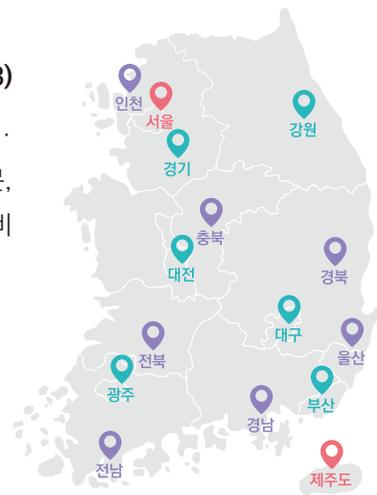
특히 4차 산업혁명을 대표하는 인공지능(AI)과 빅데이터, 블록체인, 메타버스 등 새로운 저작권 산업환경 변화에 능동적으로 대처하기 위해 저작권 정책 수립 및 산업 지원 기능을 강화하고 있다. 저작권 정보관리 시스템 등 투명한 저작물 거래환경을 조성하기 위한 저작권 비즈니스 지원센터와 새로운 창작의 소재로 활용될 수 있는 공유저작물 발굴에도 힘쓰고 있다.

또한 대국민 저작권 서비스 사각지대를 최소화하기 위해 ‘저작권 전자조정 서비스’를 실시하고, 저작권등록 시스템(www.cros.or.kr)으로 빠르고 편리한 온라인 저작권 등록 환경을 제공하고 있다. 누구나 언제 어디서든 쉽게 저작권 법률상담을 이용하도록 쌍방향 소통이 가능한 자동상담 서비스 ‘챗봇’도 운영하고 있다.

II. 게임 저작권 산업을 지원하는 주요 사업

1. 중소기업 저작권 서비스 지원(산업지원팀, ☎ 055-792-0152~3)

전국에 15개 지역 저작권서비스센터를 두고 저작권에 취약한 1인·영세중소기업, 예비창업자 등에 대한 저작권 교육, 상담, 법률 자문, 계약서 검토, 소프트웨어관리체계컨설팅, 저작권 육성지원 등의 서비스를 제공하고 있다.



〈15개 지역저작권서비스센터 위치〉

2. 해외 진출 지원 사업(국제협력팀, ☎ 055-792-0183~7)

우리 저작물의 해외 진출에 필요한 해외 현지 저작권 등록·인증 지원을 비롯하여 표준계약서 배포 및 합법 유통 계약서 검토로 현지 합법유통 확대를 지원하고 있다.

해외저작권정보 사이트에서 해외 각국의 저작권 법제 및 유관 기관 정보를 제공하고, 해외 진출 설명회와 해외 진출 합법유통 교류회도 개최하고 있다. 특히 중국 베이징사무소에서 우리 저작물의 해외 불법유통에 대응하기 위한 '핫라인'을 운영하는 등 중국 내 우리 저작물의 합법유통을 확대하기 위한 원스톱 서비스를 제공하고 있다.

3. 저작권교육(교육운영팀, ☎ 055-792-0233, 0227)

저작권 문화기반을 조성하기 위해 저작권 현장은 물론 청소년 및 사회 각 부분의 저작권 의식을 제고하는 다양한 온·오프라인 교육프로그램을 개발·운영하고 있다. 저작권 체험 교실, 찾아가는 저작권 교육과 같은 오프라인 교육뿐만 아니라 원격저작권아카데미 등을 통한 온라인 교육을 제공하여 수강생들이 언제 어디서나 쉽게 저작권 교육을 받도록 하고 있다. 특히 저작권 현장 종사자의 직무 능력을 향상하기 위해 다양한 분야의 저작권 관련 종사자와 창작자들을 대상으로 저작권 전문 집중 연수 과정도 운영하고 있다.

4. 저작권 조정(저작권조정팀, ☎ 02-2669-0042~4)

저작권 조정제도는 전문가들로 구성된 조정부에서 저작권 분쟁 당사자의 합의를 유도하여 이들이 공정하고 신속하게 분쟁에서 벗어나도록 지원하는 제도이다. 대체적 분쟁해결 제도인 저작권 조정제도를 활용해 소송에 따르는 비용과 시간을 경감할 수 있다. 특히 조정부의 조정안을 당사자가 합리적 이유 없이 거부하는 경우 1천만 원 미만의 소액사건을 대상으로 당사자들의 이익이나 사정을 고려하여 직권으로 조정을 갈음하는 직권조정결정으로 조정제도의 실효성을 높이고 있다.

| | | | |
|------|-----------|--------|-----------------------|
| 대 상 | 저작권 관련 분쟁 | 처리기한 | 신청일로부터 3개월 이내 |
| 신청비용 | 1만~10만 원 | 성립시 효력 | 재판상의 화해(법원의 확정판결과 동일) |

5. 저작권 감정(감정기술팀, ☎ 02-2669-0065~6)

저작물 감정제도는 저작권 분쟁이 발생하여 그 침해 여부에 대한 전문적인 판단이 필요한 경우, 법원 또는 수사기관(검찰, 경찰) 등의 의뢰를 받아 저작물의 유사 여부 등을 판단해 결과를 제시하는 제도이다. 저작권 침해와 관련하여 법원과 수사기관의 최종 판단을 지원하고 권리자와 이용자의 권리를 실질적으로 보호하고자 감정을 수행하고 있다.

제3장. 게임 유관 기관 활용하기

| 대상 | 분야 |
|--|--|
| ① 법원 또는 수사기관 등으로부터 재판 또는 수사를 위하여 저작권의 침해 등에 관한 감정을 요청받은 경우 ② 분쟁을 조정하기 위하여 분쟁 조정의 양 당사자로부터 프로그램 및 프로그램과 관련된 전자적 정보 등에 관한 감정을 요청받은 경우 | ① 일반저작물 : 어문, 미술(응용미술 포함), 음악, 건축, 사진, 영상, 연극 및 도형 저작물 등 저작물의 실질적 유사성 여부 ② 컴퓨터프로그램저작물 : 컴퓨터프로그램저작물 간의 동일(복제)·유사성 여부, 완성도(하자) 여부, 비용·단가 판단 등 |

6. 저작권 상담(저작권상담팀, ☎ 1800-5455)

저작권 관련 궁금증을 해소하고 정보를 제공해 분쟁을 예방하고자 무료 저작권 법률 상담 서비스를 제공하고 있다. 저작권 법률 상담 서비스는 전화상담, 대면상담, 서신상담 등 오프라인 상담은 물론 쌍방향 소통 자동 상담 챗봇, 법률문의 게시판 상담, 네이버 지식인 상담 및 다양한 저작권 이슈가 반영된 상담 사례를 유형별로 정리하여 제공하는 ‘유형별 자동상담’ 등 온라인을 통한 상담 서비스도 제공하고 있다.

7. 공정거래 환경 조성(공정거래이용팀, ☎ 1800-5455, 02-2669-0064)

저작물 창작자와 유통 플랫폼 사이에 공정거래 환경을 조성하고자 저작물 창작자를 대상으로 법률 상담과 유통 계약서 검토 등 전문 컨설팅을 제공하고 있다. 사례를 토대로 재구성한 저작권 계약 상담사례집도 발간, 배포하여 실제 저작권 유통 계약 현장에서 저작권 유통 계약이 공정하게 이루어지도록 지원하고 있다.

제4절. 한국콘텐츠진흥원

I. 기관 소개

한국콘텐츠진흥원은 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 근거하여 한국 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 다양한 정책 사업을 추진하고자 2009년 5월 설립되었다. 설립 근거에 따라 현재 한국콘텐츠진흥원은 1) 방송, 게임, 음악, 패션, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 실감콘텐츠 등 장르별 콘텐츠의 제작지원을 수행하며, 동시에 2) 기획·제작, 유통·해외진출, 기업육성, 인재양성, 문화·저작권·스포츠·관광 연구개발, 정책금융 지원과 정책연구도 지원하고 있다. 이렇듯 한국콘텐츠진흥원은 대한민국 콘텐츠산업 진흥을 총괄적으로 담당한다.

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠기업들의 경쟁력을 강화하는 다양한 사업을 진행하고 있다. 첫째, 기업 맞춤형 제작지원을 진행하는데 여기에는 콘텐츠산업 주요 장르별 다양한 지원사업이 포함되며 국내외 행사들의 개최와 참여 또한 지원한다. 둘째, 해외진출을 지원하고 있다. 전세계 9개국 10개 해외거점을 중심으로, 기업들의 수요에 맞게 다양한 방식의 해외진출을 지원하고 있다. 셋째, 스타트업에 대한 단계별 성장을 지원하고 있다. 아이디어 단계, 초기 창업/재창업 단계, 성장/도약 단계, 성숙 단계 각각의 필요에 부합하는 지원을 하며, 콘텐츠 창작·창업을 위한 공간을 운영하고 있다. 넷째, 가치 중심 투융자 활성화를 지원하는데, 여기에는 콘텐츠 가치평가와 그에 기반한 투융자 지원, 우수 콘텐츠와 투자를 연계하는 지원이 포함된다.

이외에 콘텐츠산업의 미래 성장기반을 확충하는 사업들도 담당한다. 첫째, 산업정책 기능을 강화하고 있다. 콘텐츠산업 관련 정책현안 대응 및 중장기 계획 수립을 담당하며, 정책 연구 및 실태조사 수행, 백서 및 간행물 발간, 콘텐츠산업 주요 이슈와 정책 관련 세미나 및 포럼 개최 등을 하고 있다. 둘째, 기술기반 신산업 분야를 지원하고 있다. 이는 주로 실감콘텐츠 및 신기술 기반 콘텐츠의 발굴과 육성을 위해 진행된다. 셋째, 연구개발(R&D) 생태계에 대한 전주기 지원을 하고 있다. R&D 지원은 핵심기술 R&D(지정공모), 산업 현장 맞춤형 R&D(자유공모), 지역혁신 R&D, R&D 인력양성으로 구분된다. 넷째, 차세대 전문인력 양성을 위해 현장 맞춤형 전문교육 운영, 콘텐츠 교육 및 시연 인프라 운영 등을 추진하고 있다. 마지막으로 지역거점 역량을 강화하고 있다. 지역 콘텐츠산업 인프라 운영, 지역 기반 게임 산업 육성, 지역 특화콘텐츠 개발 사업이 여기에 해당한다.

II. 게임 산업을 진흥하는 지원 사업

1. 게임기업 육성

우수한 아이디어와 게임제작 기술을 보유한 게임 스타트업 및 인디게임 개발자의 성장단계별 지원체계를 구축해 이들을 시장경쟁력 및 성장 역량을 갖춘 글로벌 선도기업으로 육성한다.

- **(초기 게임개발사 레벨업 지원사업)** 창의적인 게임콘텐츠를 개발하기 위한 사업화 자금 및 전문가 진단 프로그램과 퍼블리싱, 금융/투자 등 게임 분야 특화 컨설팅 제공 등
- **(인디게임 기획개발 공모)** 포상금 지급 및 번역(LQA), 게임 리소스 개발, QA 등 사업화 지원, 전문가 진단 프로그램 및 유니티 등 게임개발 관련 기술지원 컨설팅 제공 등

2. 게임콘텐츠 제작 지원

국내외 게임시장에서 다양한 게임을 발굴하기 위한 중소 게임콘텐츠 제작을 지원한다.

- **(일반형 게임콘텐츠 제작 지원)** 모바일, PC, 첨단 3개 부문에 적용되는 게임콘텐츠 제작 지원
- **(신성장 게임콘텐츠 제작 지원)** 콘솔, 아케이드, 보드, 신기술 기반 4개 부문에 적용되는 게임콘텐츠 제작 지원
- **(기능성 게임콘텐츠 제작 지원)** 기능성 게임콘텐츠 제작 지원

3. 글로벌 게임허브센터 운영

글로벌 게임허브센터 입주 및 역량강화 지원으로 국내 강소 게임기업을 육성하고 글로벌 진출 확대를 지원한다.

- **(강소 게임기업 육성)** 모집, 선정, 연장 퇴거 등 기업의 입주 사이클 및 임대/관리비 지원
- **(인프라 및 역량강화 프로그램 지원)** VR게임/모바일게임 테스트베드 운영, 게임자료 공유마당 운영 지원

4. 게임기업 자율선택 지원(게임 더하기)

국내 중소 게임개발사의 해외 직접 진출에 필요한 서비스를 제공하여 중소 개발사의 경쟁력 제고를 지원한다.

- 게임 더하기 사업 전용 플랫폼(gsp.kocca.kr)으로 컨설팅, 인프라, 마케팅, 게임 서비스 부문에 대한 전문 서비스 제공

5. 게임수출 활성화 지원

ITS GAME(www.itsgame.kr)으로 상시 수출지원/컨설팅 및 게임 주요 마켓 참가를 지원하고, 이를 기반으로 국산 게임콘텐츠의 글로벌 유통을 지원한다.

- **(상시 지원)** 게임콘텐츠 검색, 국내외 게임 관련 기업검색, 상시 온라인 비즈매칭 지원, 시장동향 정보 제공 등
- **(해외게임쇼 참가 지원)** 게임스کم, 도쿄게임쇼, 태국게임쇼 등 해외 게임쇼 참가 지원

6. 지역기반 게임산업 육성

게임산업의 수도권 편중을 해소하고 지역 게임산업 활성화를 지원한다.

- (지역 글로벌 게임센터 운영) 11개 지역 기관과 연계하여 글로벌 게임센터 운영

| 지역 | 기관 | 지역 | 기관 |
|----|-----------------------|----|--------------|
| 경기 | 경기콘텐츠진흥원 | 부산 | 부산정보산업진흥원 |
| 경북 | 경북테크노파크 | 전남 | 전남정보문화산업진흥원 |
| 광주 | 광주정보문화산업진흥원 | 전북 | 전라북도콘텐츠융합진흥원 |
| 대구 | 대구디지털산업진흥원 | 충남 | 충남정보문화산업진흥원 |
| 대전 | 대전정보문화산업진흥원 | 충북 | 청주시문화산업진흥재단 |
| 울산 | 울산정보산업진흥원(2022 신규 예정) | | |

7. 이외

건전 게임문화 활성화 지원, 이스포츠 활성화 지원, 게임인재 육성 관련 사업들 진행 중

제5절. 한국게임산업협회

I. 기관 소개

한국게임산업협회는 게임산업의 발전에 공헌하는 단체로 2022년 6월 현재 총 76개 회원사를 보유하고 있다.

- 부회장사(총 12개사): 네오위즈, 넥슨, 넷마블, 스마일게이트엔터테인먼트, 엔씨소프트, NHN, 카카오게임즈, 컴투스, 위메이드, 크래프톤, 웹젠, 펠어비스
- 이사사(총 2개사): 라이엇게임즈코리아, 블리자드엔터테인먼트코리아
- 일반사(총 32개사): 그라비티, 네오플, 네시삼십삼분, 드래곤플라이, 데브시스터즈, 위게이밍, 잼팟, 컴투스 홀딩스, 플레이위드, 한빛소프트 등

• 한국게임산업협회는 2005년부터 매년 세계적인 게임 전시회 <G-STAR(Game Show&Trade, All-Round)>를 주최, 세계의 게임 문화 공유 및 게이머들 간 소통의 장 마련을 리드하고 있다.

- 2021년 11월 17일(수)~21일(일)까지 부산에서 개최된 <G-STAR 2021>은 코로나19 방역 수칙 준수 아래 온·오프라인 프로그램을 병행하여 진행. 44개국에서 783개사가 참가한 이 행사는 현장 관람객 약 2만 8천 명, 온라인 방송 시청자 97만 5,812명을 기록하며 대한민국을 대표하는 국제 게임 전시회의 저력 확인
 - G-STAR 2018 : 36개국에서 689개사 참여 / 부스 수 2,966 / 관람객 235,133명
 - G-STAR 2019 : 36개국에서 691개사 참여 / 부스 수 3,208 / 관람객 244,309명
 - G-STAR 2020 : 45개국에서 527개사 참여 / 고유 시청자 2,342,227명
 - G-STAR 2021 : 44개국에서 783개사 참여 / 부스 수 1,393 / 관람객 약 28,000명 / 고유 시청자 975,812명

• 국내 게임 업계를 대변하는 한국게임산업협회는 대한민국 정부 및 국회와 공조 체제를 갖추어 산업의 법적 진흥책을 개발하고 산업 성장을 저해하는 각종 규제에 신속히 대응하는 등 정책 업무를 수행하고 있다.

- 중장기 정책 연구 및 협의체 운영으로 산업 진흥 이슈 발굴
- 확률형 아이템 자율규제 등 소비자 보호를 위한 게임산업 자율규제 정착 및 활동 강화
- 국내 협단체 및 유관 기관과 건강한 게임문화 조성을 위한 논의 진행 및 게임 관련 세계 협단체와 공동 이슈 대응을 진행하는 등 국내·해외 네트워크 활성화로 외연 확대

• 한국게임산업협회 홈페이지 : <http://www.kgames.or.kr/>

불법 게임 및 게임 저작권 침해 대응을 위한 안내서

발행월 2022년 9월

기획·집필 게임물관리위원회 자율지원본부 자율서비스팀(주병윤)
한국게임산업협회 정책국(김선모)
한국저작권보호원 교육홍보부(박소연), 기획조정부(김유림), 법제지원부(이선민, 서영훈),
정보기술부(최윤호), 해외사업부(노세나), 과학수사지원부(이선경)
한국저작권위원회 전략기획팀(강지영, 신창환)
한국콘텐츠진흥원 미래정책팀(송요셉)

감수 이규호(중앙대학교 법학전문대학원 교수)
강태욱(법무법인 태평양 변호사)
이상희(국립국어원 자문위원)

발행처 한국콘텐츠진흥원 (58326) 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

연락처 1566-1114

디자이너 사)강동장애인협회 정다운 우리들