

# 서울중앙지방법원

## 제 6 2 민 사 부

### 판 결

사 건 2019가합588425 저작권침해금지 등 청구의 소  
원 고 A  
피 고 B  
변 론 종 결 2023. 3. 17.  
판 결 선 고 2023. 4. 21.

### 주 문

1. 원고의 청구를 모두 기각한다.
2. 소송비용은 원고가 부담한다.

### 청 구 취 지

1. 피고는 별지 1 목록 기재 각 인터넷사이트 및 휴대통신 기기의 어플리케이션을 통하여 서비스되는 별지 2 목록 기재 저작물 부분의 게시를 중단하라.
2. 피고는 별지 2 목록 기재 저작물 부분을 직접 또는 제3자를 통하여 복제, 배포, 전송, 공연, 출판, 발행하여서는 아니 된다.
3. 피고가 제1, 2항의 명령을 위반하는 경우 피고는 위반일수 1일당 원고에게

1,000,000원을 지급하라.

4. 피고는 원고에게 500,000,000원 및 이에 대하여 2018. 6. 8.부터 이 사건 소장 부분 송달일까지는 연 5%의, 그 다음날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율에 의한 금원을 지급하라.

## 이 유

### 1. 기초사실

원고는 'C'이라는 필명으로 2018. 1. 6.부터 주식회사 D가 운영하는 웹소설<sup>1)</sup> 플랫폼 웹사이트(인터넷주소 1 생략, 이하 'D'라 한다)에서 웹소설 'E'를 연재한 작가이고, 피고는 'F'라는 필명으로 2018. 6. 8.부터 2018. 9. 2.까지는 주식회사 G가 운영하는 웹소설 플랫폼 웹사이트(인터넷주소 2 생략, 이하 'G'라 한다)에서, 2018. 9. 3.부터는 주식회사 H가 운영하는 웹소설 플랫폼 웹사이트(인터넷주소 3 생략, 이하 'H'라 한다)에서 웹소설 'I'를 연재한 작가이다.

[인정근거] 갑 제1 내지 4, 9, 10호증, 을 제17호증의 각 기재(가지번호 있는 것은 가지번호 포함), 변론 전체의 취지

### 2. 원고 주장의 요지

피고는 'I' 1화부터 J화까지 부분(이하 '피고 저작물'이라 한다)을 작성하는 과정에서 원고의 저작물인 'E' 1화부터 K화까지 부분(이하 '원고 저작물'이라 하고, 원고 저작물과 피고 저작물을 통틀어 '이 사건 각 저작물'이라 한다)에 의거하여, 원고 저작물로부터 ① 소설의 배경이 되는 세계에 관한 묘사, ② 소설에 등장하는 세력의 성격, 역할

---

1) 웹사이트에 최초 공개되는 소설. 통상적으로 작가가 출판·편집 등을 담당하는 콘텐츠 공급자(Content Provider)와 유기적으로 협력하여 플랫폼 웹사이트에 작품을 연재·유통한다.

및 상호 관계에 관한 묘사, ③ 주인공의 서사, ④ 기타 특정 장면에서의 구체적인 묘사·전개 등을 차용하였다. 피고는 이와 같이 원고 저작물과 포괄적·비문언적 동일·유사성을 지닌 피고 저작물을 G 내지 H에서 연재함으로써 원고가 원고 저작물에 대하여 가지는 저작재산권인 복제권 또는 2차적 저작물 작성권을 침해하였고, 주식회사 G, 주식회사 H가 운영하는 인터넷 사이트 및 어플리케이션을 통하여 위 피고 저작물을 공중에 송신하는 방법으로 공중송신권을 침해하였으므로, 원고에게 이에 대한 손해를 배상할 의무가 있다.

### 3. 저작물 해당여부

원고가 원고 저작물을 창작하였음은 앞서 인정한 바와 같고, 이는 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로서 저작권법에 의하여 보호받을 수 있는 어문저작물에 해당한다.

### 4. 실질적 유사성의 존부

#### 가. 관련 법리

1) 저작권의 보호 대상은 사람의 정신적 노력에 의하여 얻어진 사상 또는 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식이다. 표현되어 있는 내용 즉 아이디어나 이론 등의 사상 또는 감정 그 자체는 설사 그것이 독창성·신규성이 있다 하더라도 저작권의 보호 대상이 되지 않는다. 저작권의 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이에 실질적인 유사성이 있는가의 여부를 판단함에 있어서는 창작적인 표현형식에 해당하는 것만을 가지고 대비하여야 한다. 소설 등에 있어서 추상적인 인물의 유형 혹은 어떤 주제를 다루는 데 있어 전형적으로 수반되는 사건이나 배경 등은 아이디어의 영역에 속하는 것들로서 저작권법에 의한 보호를 받을

수 없다(대법원 2000. 10. 24. 선고 99다10813 판결, 대법원 2014. 6. 12. 선고 2014다 14375 판결 등 참조).

2) 어문저작물에 관한 저작권침해소송에서 원저작물 전체가 아니라 그 중 일부가 상대방 저작물에 복제되었다고 다투어지는 경우에는, 먼저 원저작물 중 복제 여부가 다투어지는 부분이 창작성 있는 표현에 해당하는지 여부, 상대방 저작물의 해당 부분이 원저작물의 해당 부분에 의거하여 작성된 것인지 여부 및 그와 실질적으로 유사한지 여부를 개별적으로 살펴야 하고, 나아가 복제된 창작성 있는 표현 부분이 원저작물 전체에서 차지하는 양적·질적 비중 등도 고려하여 복제권 등의 침해 여부를 판단하여야 한다(대법원 2014. 9. 4. 선고 2012다115625 판결, 대법원 2012. 8. 30. 선고 2010다70520 판결 등 참조).

3) 실질적 유사성에는 작품 속의 근본적인 본질 또는 구조를 복제함으로써 전체로서 포괄적·비문언적 유사성이 인정되는 경우와 작품 속의 특정한 행이나 절 또는 기타 세부적인 부분이 복제됨으로써 양 저작물 사이에 문장 대 문장으로 대칭되는 부분적·문언적 유사성이 인정되는 경우가 있다. 위 두 가지 유사성 중 어느 하나가 있는 경우에는 실질적 유사성이 인정된다. 한편, 어문저작물 중 소설, 극본, 시나리오 등과 같은 극적 저작물은 등장인물과 작품의 전개과정의 결합에 의하여, 등장인물이 일정한 배경 하에서 만들어 내는 구체적인 사건들의 연속으로 이루어진다. 이러한 연속적인 사건들이 유사하더라도 아이디어 부분이라고 할 수 있는 주제 등을 다루는 데 있어 전형적으로 수반되는 사건, 배경, 필수 장면 등의 경우에는 포괄적·비문언적 유사성은 인정되기 어렵다. 이와 달리 아이디어의 차원을 넘어 표현형식 등이 유사한 경우에는 포괄적·비문언적 유사성이 인정될 수 있다.

나. 웹소설의 특성에 비추어 본 아이디어와 창작성 있는 표현의 구분 기준

웹소설은 웹사이트에서 공개되고 스마트폰을 통하여 소비되기 때문에, 작가들의 진입장벽이 낮아 대량의 작품이 출간되고 독자들의 접근도 용이하다는 점, 웹사이트라는 플랫폼의 특성상 댓글, 별점, 실시간 인기순위 등 지표를 통하여 독자와 작가 간 상호작용이 실시간으로 이루어진다는 점, 모바일 사용자 인터페이스를 고려하여 연재 단위의 분량이 짧고 그에 맞추어 상대적으로 연재 주기도 빈번하다는 점 등의 매체적 특성을 지닌다.

한편 웹소설은 특정 모티프(motif)<sup>2)</sup>에 기반하여 공통적으로 등장하는 클리셰(cliché)<sup>3)</sup>의 집합체에 의하여 일정 장르로 분류되고, 그와 같은 장르에 따라 '○○물'이라는 명칭으로 불리는 경향이 있다. 앞서 살펴본 웹소설의 매체적 특성에 비추어 '○○물'에 따른 장르 개념은 독자들에게 대량으로 출간되는 작품들 중에서 자신의 기호를 충족시킬 수 있는 작품을 선택하는 데 편의를 제공하고, 작가들에게 제한된 분량 내에서 빠른 전개를 가능하게 하면서도 친숙한 클리셰를 통해 용이하게 작품이 공감·소비될 수 있도록 하는 역할을 한다. 따라서 웹소설 작가 및 콘텐츠 공급자도 '○○물'에 따른 장르 개념에서 비롯되는 설정을 적극적으로 활용하여 작품을 기획·창작하는 것으로 보인다.

결국 웹소설은 특정 모티프에서 비롯된 전형적인 인물·배경·사건·장면에 기초하여 이야기를 전개하되, 해당 장르에 내포된 전형적인 요소 중 일부를 변칙적으로 응

2) 문학작품 속에서 자주 반복되어 나타나는 동일한 요소로서의 사건, 공식 등의 한 형태와 유사한 낱말, 문구, 내용을 말한다. 한 작품에서 나타날 수도 있고 한 작가 또는 한 시대 또는 한 장르에서 생길 수도 있다. 한 작품 속에서도 계속 반복되어 그것이 느껴질 정도가 되는 모든 요소는 모티프라고 할 수 있다[네이버 문학비평용어사전(<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1529932&cid=60657&categoryId=60657>) 참조].

3) 진부한 표현이나 고정관념을 뜻하는 프랑스어로 영화나 드라마 등에서 진부한 장면이나 판에 박힌 대화, 상투적 줄거리, 전형적인 수법이나 표현을 칭한다[네이버 시사상식사전(<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=73062&cid=43667&categoryId=43667>) 참조].

용하거나(소위 '클리셰 비틀기') 다수의 장르 내지 모티프를 결합하는 등의 과정을 거쳐 창작이 이루어지는바, 웹소설 간에 인물·배경·사건·장면이 유사한 부분이 발견된다 하더라도 그것이 아이디어 부분이라고 할 수 있는 모티프 등을 다루는 데 있어 전형적으로 수반되는 소재에 불과하다면 모티프와 무관한 소재가 유사한 경우에 비하여 포괄적·비문언적 유사성을 인정하기 어렵다.

다. 이 사건 각 저작물이 참조한 모티프

1) 소설의 배경이 되는 세계관을 설정함에 있어서, 원고 저작물과 피고 저작물은 공통적으로 다중 접속 역할수행 게임(Massive Multi-user Online Role Playing Game, 이하 'MMORPG'라 한다)을 모티프로 하였는바<sup>4)</sup>, MMORPG는 ① 플레이어가 가상의 세계에서 특정한 역할을 맡아 수행하고, ② 플레이어는 모험, 탐색, 사냥의 과정을 거쳐 수치화된 특성(레벨, 능력치, 자원 등)을 상승시키는 방법으로 성장하며, ③ 비플레이어 캐릭터(Non-Player Character, 이하 'NPC'라 한다)로부터 특정 임무를 의뢰받아 이를 해결해 그에 상응하는 보상을 획득하고, ④ 다른 플레이어들과 협동, 거래, 전투 등의 방법으로 상호작용하는 것을 근본적인 특성으로 한다.

2) 소설에 등장하는 세력의 성격, 역할 및 상호 관계를 묘사함에 있어서, 원고 저작물과 피고 저작물은 공통적으로 인터넷 개인방송과 리얼리티 쇼를 모티프로 하였는바<sup>5)</sup>, 인터넷 개인방송은 방송을 시청하는 시청자, 방송을 송출하는 방송인(소위 'BJ'), 피사체의 3자 관계로 구성되어 방송인은 시청자와 실시간으로 소통하며 직접적·자율적으로 후원금을 지급받는 방식으로 방송수익을 창출하는 것을 근본적인 특성으로, 리얼리티 쇼는 일상생활이나 특정 소재를 중심으로 참가자들의 상호작용 내지 경쟁을 활

---

4) 소위 '게임물'이라 한다.

5) 소위 '인방(인터넷방송)물' 내지 'BJ물'이라 한다.

영하는 것을 방송의 주제로 하면서(따라서 필연적으로 리얼리티 쇼의 참가자들이 방송의 주된 피사체가 된다) 참가자들의 자연스러운 행동이나 반응을 관찰하는 것을 근본적인 특성으로 한다.

3) 주인공의 서사와 관련하여, 원고 저작물과 피고 저작물은 공통적으로 이세계(異世界) 이동<sup>6)</sup>을 모티프로 한 영웅 서사를 전개하고 있는바, 주인공이 우연한 계기로 기존 세계에서 새로운 세계로 이동한 후 기존 세계에서 지식, 경험, 능력 등을 이용하여 시련을 극복하고 성장하는 줄거리의 흐름을 채택하고 있다.

4) 이와 같이 각 작품이 기반한 모티프는 저작권으로 보호받을 수 없는 아이디어 부분에 불과하고 그 자체로 창작성이 있는 전개나 서사라고 할 수 없다. 따라서 이 사건 각 저작물이 위와 같은 모티프를 채용하여 소설의 배경이 되는 세계 및 소설에 등장하는 세력의 성격, 역할 및 상호 관계를 묘사하고 주인공의 서사를 전개하였다는 사정은 이 사건 각 저작물 간에 포괄적·비문언적 유사성을 판단하는 데 결정적 기준이 될 수 없을 뿐만 아니라, 각 모티프의 근본적인 특성에서 비롯된 인물·배경·사건·장면 역시 각 모티프에 의거하여 전형적으로 수반되는 것으로서 창작적 표현으로서 보호받는 대상에 해당한다고 보기 어려울 것이다.

라. 이 사건 각 저작물<sup>7)</sup> 간에 포괄적·비문언적 유사성이 존재하는지 여부

---

6) 소위 '이세계물'이라 한다. 신선이 인간 세상에 내려오거나 사람으로 태어나는 설정인 적강(謫降) 모티프의 현대적 변용에 해당한다.

7) 포괄적·비문언적 유사성은 작품 전체의 근본적인 본질 또는 구조를 살펴 판단하여야 하고, 부분적·문자적 유사성은 세부적으로 복제된 부분이 전체 작품에 있어서 차지하는 양적·질적 측면을 고려하여 판단하여야 하는바, 이 사건에서 원고는 'E' 전체 소설 중 일부를 원고 저작물로, 'I' 전체 소설 중 일부를 피고 저작물로 특정하여 이 사건 각 저작물 간에 실질적 유사성이 존재한다는 취지로 주장하고 있어 일응 실질적 유사성을 판단함에 있어서 기준이 되는 '전체 저작물'의 범위가 문제될 수 있다. 이하에서는, 이 사건 각 저작물이 매일 정기적으로 1화 단위로 연재되는 장편소설인 점, 원고의 소 제기 당시까지도 'E' 및 'I' 모두 완결되지 않았던 점, 원고는 플롯의 독립성·완결성 등을 고려하여 각 웹소설의 일부를 다툼의 대상이 되는 저작물로 특정한 것으로 보이고 피고도 이에 관하여 다투지 아니하는 점 등을 고려하여 원고가 특정한 원고 저작물, 피고 저작물 부분을 전체 저작물로 보아 실질적 유사성 여부를 판단하기로 한다.

1) 소설의 배경이 되는 세계에 관한 묘사

원고는, 아래 대조표와 같은 서술 부분을 특정하면서 이 사건 각 저작물 간에 인간이 톨 플레이 게임의 캐릭터와 같은 존재로 전락한 후 '전용 특성', '전용 스킬' 내지 '고유 능력'이라고 불리는 권능을, '체력', '근력', '민첩', '마력', '힘', '지능' 내지 '정신력' 등 수치화된 능력치를 부여받는 점, 이러한 정보가 '특성창' 또는 '상태창'의 형식으로 표시되어 확인할 수 있게 되는 점, 인간이 '시나리오', '퀘스트', '던전' 내지 '게이트' 등의 과제를 수행하게 되며 그 성공 여부에 따라 상벌이 주어지는 점 등 소설의 배경이 되는 세계에 관한 기본적인 묘사가 유사하여 포괄적·비문언적 유사성이 존재한다는 취지로 주장한다.

㉠	L 게임과 직접적으로 비교하는 서술	원고 저작물 □화	피고 저작물 □화, □화, □□화, □□화
		<p>"다들 말은 안 해도 대충 무슨 상황인지는 눈치 챘을 거라 믿습니다. 특성창에 전용 스킬. 게임 같은 인터페이스. 혹시 아직도 감 못 잡으신 분 있으십니까?"</p> <p>역시, 아무도 손을 드는 사람은 없었다. 한국은 이래서 편하다. 스마트폰 보급률이 높으니 L 게임을 한 번도 안 해본 사람은 없다.</p>	<p>'던전'과 '필드'라는 게임 속 개념이 이상하지 않은 시대가 되었지만</p> <p>...(중략)...</p> <p>인류를 게임 속 광대로 전락시켜,</p> <p>...(중략)...</p> <p>L 게임과 같았다. 물론 직접 마우스를 움직여서 누르는 것은 아니었다. 눈으로 보면 자연스레 알았다. 이것은 클릭이 가능한 '물체'였다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>말하자면 나는 게임 속 캐릭터다.</p>
㉡	인간에게 주어진 권능에 대한 서술	원고 저작물 □화	피고 저작물 □□화
		<p>W의 생존자들은 모두 전용 특성을 얻고, 전용 스킬을 사용할 수 있는 몸이 되니까</p>	<p>고유 능력은 각 플레이어의 신체가 '타고난 능력'을 뜻한다. N은 '고유 능력'의 정의를 완전히 외우고 있다. '특수한 상황에서 개화하는, 몸에 내재되어 있는 각 플레이어 고유의 능력.'</p>
㉢	특성창, 상태창 등을 통해	원고 저작물 □□화	피고 저작물 □□화
		<p>나는 스킬을 발동해 M의 특성창을 훑쳐</p>	[상태창]



	수치화된 능력을 나열하는 서술	<p>보았다.</p> <p>+</p> <p>&lt;인물 정보&gt;</p> <p>이름 : M</p> <p>나이 : □□세</p> <p>배후성(背後星) : □□의 주인</p> <p>전용 특성 : □□를 □□한 군인(일반)</p> <p>전용 스킬 : [총검술 Lv.2], [위장 Lv.1], [인내심 Lv.1], [정의감 Lv.1], [무기 연마 Lv.2]</p> <p>성흔 : [태산 밀기 Lv.1]</p> <p>종합 능력치 : [체력 Lv.12], [근력 Lv.9], [민첩 Lv.9], [마력 Lv.6]</p> <p>종합 평가 : 특성 진화의 계기가 조금씩 다가오고 있습니다. 당신에 대한 해당 인물의 신뢰도가 상당합니다. 해당 인물의 배후성이 당신을 경계하고 있습니다</p>	<p>이름 : N(플레이어)</p> <p>레벨: □□</p> <p>호칭: [□□의 개척자] [□□한 플레이어]</p> <p>고유 능력 : [감각안(感覺眼)] [눈에는 눈, 어에는 이]</p> <p>힘: 17 지능: 17</p> <p>민첩: 23 감각: 17</p> <p>체력: 17 정신력: 17(+30)</p> <p>보너스 스탯 : 6</p> <p>랜덤 스탯 : 3</p> <p>잔여 스탯 : 9</p>
㉔	인간에게 주어지는 과제에 대한 묘사	<p>원고 저작물 □화, □화, □화, □□화</p> <p>[메인 시나리오가 도착했습니다!]</p> <p>...(중략)...</p> <p>W의 세계에서 '시나리오'는 모든 사안에 우선한다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>10분 안에, 이 모든 상황을 정리하고 다음 시나리오를 준비해야 한다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>W에는 총 세 종류의 시나리오가 있다. 메인 스토리의 진행을 담당하는 메인 시나리오. 자잘한 이벤트를 담당하는 서브 시나리오. 그리고 특별한 조건을 갖춰야만 개방되는 히든 시나리오.</p>	<p>피고 저작물 □화, □□화, □□화, □□화, □□화</p> <p>당분간은 안전할 거다.</p> <p>'던전' 혹은 '게이트'가 아니라면 말이다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>[서울역 던전에 입장하였습니다.]</p> <p>...(중략)...</p> <p>플레이어는 시나리오와 퀘스트를 수행하는 존재다. 그것이 곧 '절대 명제'다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>게이트 역시 던전과 비슷한 속성을 가진다. 제때 클리어하지 못하면 게이트가 무너지고, 그 속에서 몬스터들이 튀어나온다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>[돌발 게이트~'땅굴'에 입장하였습니다.]</p>
㉕	과제 수행 성과에 따른 상벌에 대한 묘사	<p>원고 저작물 □화, □화</p> <p>&lt;메인 시나리오 # 1 — 가치 증명&gt;</p> <p>분류 : 메인</p> <p>난이도 : F</p> <p>클리어 조건 : 하나 이상의 생명체를 죽이시오.</p>	<p>피고 저작물 □□화, □□화</p> <p>[튜토리얼 퀘스트의 내용이 변경됩니다.]</p> <p>[튜토리얼 던전을 클리어하십시오.]</p> <p>[튜토리얼 던전을 클리어에 실패하는 경우, 튜토리얼 필드 내의 모든 인원이 사망하게 됩니다.]</p>

	제한시간 : 30분 보상 : 300코인 실패시 : 사망 ...(중략)... [제한 시간이 경과하였습니다.] 퍼버버벅— 하는 소리와 함께, P의 머리가 폭발했다. [유료 정산이 시작됩니다.] P을 시작으로, 곳곳에서 사람들의 머리가 터져 나가고 있었다. 하나, 둘, 셋, 넷..... [메인 시나리오 #1. 가치 증명이 종료되었습니다.] [기본 클리어 보상으로 300코인을 획득하였습니다.]	...(중략)... [전체 보상으로 생존자 전원에게 '플레이어 자격'이 주어집니다.] [+1,000COIN이 주어집니다.] ['초급 방어구 세트'가 주어집니다.] [레벨 제한이 해제되었습니다.]
㉔	등장세력들을 구속하는 일정한 법칙에 대한 묘사 원고 저작물 □□화 「<Q>은 □□ 스트림의 흐름을 통제하는 거대한 억제력이다.» ...(중략)... 'Q'이란 결국 '그럴듯함'이다.	피고 저작물□화 이 시스템에는 시스템 전체를 관통하는 법칙 혹은 R 같은 것들이 존재하니까.

그러나, 앞서 살펴보았듯이 이 사건 각 저작물은 MMORPG를 모티프로 한 소위 '게임물'에 해당하는바, 위 대조표에서 소설의 등장인물들이 수치화된 능력치를 상승시키는 방법으로 성장해 나가는 묘사(위 ㉑, ㉒, ㉓ 부분), 등장인물이 각자 부여받은 과제를 수행하고 그 성과에 따라 상벌이 주어지는 묘사(위 ㉔, ㉕ 부분) 등은 모두 MMORPG의 근본적인 특성을 차용하여 소설의 형태로 재구성하는 과정에서 전형적으로 수반되는 사건·장면이 공통된 것에 불과하여 이를 이유로 포괄적·비문언적 유사성을 인정하기 어렵다. 또한 이 사건 각 저작물이 특성창, 상태창 등을 통하여 등장인물이 수치화된 능력을 확인하고 이를 독자들에게 전달하는 서술방식(위 ㉓ 부분) 또한 소위 '게임물'에 해당하는 장르 소설이나 웹소설이 흔하게 이용하는 서술방식으로서 원

고만의 창작성이 있는 표현 부분에 해당한다고 볼 수 없다. 등장세력들을 구속하는 일정한 법칙이 존재한다(원고 저작물에서는 'Q'이라는 명칭으로, 피고 저작물에서는 'R'이라는 명칭으로 모든 등장인물들을 일관되게 구속하는 법칙이 묘사된다)는 취지의 묘사(위 ㉠ 부분) 또한 이 사건 각 저작물에서 공통적으로 등장하고 있으나, 세계관을 규율하는 일관된 법칙이 존재한다는 것 자체만으로는 독창적인 표현이라고 보기 어렵다[결국 이와 같은 법칙이 구체적인 사건·장면에서 등장인물과 유기적으로 상호작용하는 모습이나 소설 내 사건을 전개함에 있어서 수행하는 역할 등이 유사한지 여부로 포괄적·비문언적 유사성을 판단하여야 할 것인바 이는 추후 4)항에서 살피기로 한다].

2) 소설에 등장하는 세력의 성격, 역할 및 상호 관계

원고는, 아래 대조표와 같은 서술 부분을 특정하면서 이 사건 각 저작물 간에 기본적으로 인간이 과제를 수행하는 것을 시청하는 'S' 내지 'T'(이하 통칭하여 '시청자'라 한다)에 대한 묘사가 있는 점, 인간이 과제를 수행하는 모습을 실시간으로 중계하며 방송하는 'U' 내지 'V'(이하 통칭하여 '방송인'이라 한다)에 대한 묘사가 있는 점, 초월적 존재들이 방송을 시청하면서 메시지를 전달하고 피사체인 인간에게는 후원금을, 방송인에게는 수수료 등을 지급하는 등의 방법으로 각 등장세력이 상호작용하는 묘사가 있는 점 등을 지적하여 소설에 등장하는 세력의 성격, 역할 및 상호 관계에 관하여 포괄적·비문언적 유사성이 존재한다는 취지로 주장한다.

㉠	인터넷 개인방송 및 리얼리티 쇼의 성격이 유기적	원고 저작물 □□화	피고 저작물 □화, □□화, □□화, □□화
		□□ 스트림 시스템. □□(□□) 방송이라고도 불리는 이 시스템은, 쉽게 말하면 전 우주를 상대로 한 중계 활동이었다. 구독자는 저 먼 은하의 꼭대기에 있는 S	이게 시스템 적용의 힘. ... (중략)... 그들은 제법, 시스템에 적응했다고 자부했다. ... (중략)...

	로 맞물려 있는 세계에 관한 묘사	들. 배우는 나와 같은 인간들. 그리고 그 둘을 잇는 이야기꾼이 바로 내 눈앞에 있는 U였다.	세상이 어느 정도 이 '시스템'에 익숙해졌을 때. ...(중략)... 저들도 앞으로는 적응해야 할 거다. 새로운 시스템과 세상에. 적응하지 못하면 도태된다. 과거의 나처럼. ...(중략)... 이 시스템을 전부 알지는 못한다. 하지만 T들도 메시지를 보내기 위해 경쟁한다는 사실은 이미 알고 있다.
㉠	시청자에 관한 묘사	원고 저작물 □화	피고 저작물 □화
		S(□□). 'W'의 세계에서 가장 신비로운 존재들이자, 저 먼 성운(星雲)의 꼭대기에 앉아 이 모든 이야기를 관람하는 비극의 배후.	T들은 우리의 플레이를 '내려다보는' 존재들이라 알려져 있다. ...(중략)... 인류를 게임 속 광대로 전략시켜, '저 위'에서 지켜보는 상위 존재들.
㉡	시청자가 메시지, 후원금을 전달하는 묘사	원고 저작물 □화, □□화	피고 저작물 □□화
		[소수의 S들이 당신의 시나리오에 감탄을 표합니다.] [S들이 당신에게 500코인을 후원합니다.] ...(중략)... [S, '□□□의 죄수'가 당신의 호쾌한 발언에 고개를 끄덕입니다.] [100코인을 후원 받았습시다.] [S, '□□ 같은 □의 심판자'가 당신의 선택에 고개를 끄덕입니다.] [100코인을 후원 받았습시다.] [S, '□□한 모략가'가 당신의 경솔한 발언에 실망합니다.]	['□□한 사자왕'이 당신의 비겁한 꿈수에 코웃음을 칩니다.] ...(중략)... ['□□의 관찰자'가 당신의 센스에 놀라워합니다.] ['□□의 관찰자'가 후원을 희망합니다.] [+1,200COIN] ...(중략)... ['□□의 아낙네'가 당신의 희생정신에 감탄합니다.] ['□□의 아낙네'가 후원을 희망합니다.] [+700COIN]
㉢	시청자와 인간의 관계에 관한 묘사	원고 저작물 □화	피고 저작물 □□화, □□화
		수수께끼 같은 □개의 선택지. 나를 화신(化身)으로 삼고자 하는 S가 총 네 개라는 뜻이었다. ...(중략)... [맞습니다. 놀랍군요. 고작 그런 단서로 거기까지 추리하다니..... 과연 S님들의 관심을 받는 화신체 다워요.]	자신의 아바타 혹은 화신이라 불리는 플레이어들을 육성하기 위해서. ...(중략)... 아바타 혹은 화신(化身)이라 불리는 우리 플레이어들에게 모든 것을 쏟아 붓는, 플레이어에 미친 T들

㉠	시청자의 호칭(명칭)에 관한 묘사	원고 저작물 □□화, □□화, □□화, □□화	피고 저작물 □□화, □□화
		<p>꽤나 많은 메시지가 도착해 있었다. 게다가 내게 수식언을 노출한 S들의 후원이 눈에 띄었다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>[거적을 걸친 한 S가 자신의 수식언을 드러냅니다.]</p> <p>[S, '□□□ 의병장'이 당신의 죄를 용서합니다.]</p> <p>...(중략)...</p> <p>[X의 배후성이 수식언을 드러냅니다.]</p> <p>[S, '□□□신'이 고개를 끄덕입니다.]</p> <p>...(중략)...</p> <p>[등장인물 'Y'의 배후성이 자신의 수식언을 드러냅니다.]</p> <p>[S, '□□□ 마스터'가 어처구니없다는 듯 당신을 바라봅니다.]</p>	<p>'이름을 밝히지 않은 T'들은 분명히 어중이떠중이들이다.</p> <p>V들끼리 하는 말로 속칭 '거지'들이라고 하는데, 이들 역시 분명 중요한 존재들이다. 이 '거지'들이 많아야 시청 T수가 올라가고 그래야 중간 관리자의 순위가 높아지며 더 많은 T들에게 노출이 되니까.</p> <p>...(중략)...</p> <p>['□□□의 방랑자'가 자신의 진명을 밝히고 대화에 참여합니다.]</p> <p>['□□□의 눈동자'가 자신의 진명을 밝히고 대화에 참여합니다.]</p> <p>무려 두 명의 T가 자신의 이름을 밝혔다.</p>
㉡	시청자가 인간을 바라보는 시각	원고 저작물 □□화	피고 저작물 □□화, □□화, □□화
		<p>W의 세계는 냉혹하다. S들은 인물들의 역경을 즐기고, 시나리오의 장애물들은 인간들을 엇 먹이기 딱 좋은 것들뿐이다.</p>	<p>어차피 저들에게 우리의 플레이는 '유희' 혹은 '게임'에 불과하다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>인류는 '유희거리' 그 이상도 이하도 아니다.</p> <p>'절대선' 계열의 T들조차도, '재미' 내에서 선한 영향력을 행사할 뿐이지 인류를 인격체로 대하지는 않는다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>T들에게는 게임이나 유희일지 몰라도, 내게는 목숨이 걸린 문제다.</p>
㉢	시청자 개개의 고유한 성격	원고 저작물 □화, □화, □□화, □□화	피고 저작물 □□화, □□화, □□화
		<p>내 기억에 따르면 이 S는 S들의 집단인 흑운(黑雲)을 이끄는 강력한 존재였다.</p> <p>...(중략)...</p> <p>[흑운(黑雲) 소속 S들이 '심연의 □□룡'의 노여움에 동요합니다. 당신은 당분간 '흑운' 소속 S들의 후원을 받지 못할 것입니다.]</p>	<p>'특성이 절대선에 가까운 T.'</p> <p>...(중략)...</p> <p>극단적으로 표현하면 '□□의 아낙네'는 씹선비의 기질을 다분히 가진 T다. 전후사정이야 어찌됐든 내가 놈들을 죽인 게 되어 버렸으니 내게 실망한 것도 이상한 일은</p>

		다.] ...(중략)... [절대선(絶對善) 계통의 S들이 당신의 판단에 고개를 끄덕입니다.] ...(중략)... [절대선 계통의 S들이 당신의 잔혹함에 눈살을 찌푸립니다.]	아니다. 절대선 계열은 이래서 피곤하다. ...(중략)... ['□□□□ 악마'가 당신에게 '악마의 열매'를 선물하기 원합니다.] 이번에는 악마의 열매까지 나왔다. '악속성 계열로 강제로 전직시키는 열매.'
㉠	인간의 과제 수행 모습을 실시간으로 중계하는 방송인에 관한 묘사	원고 저작물 □화	피고 저작물 □□화
		U의 뿔이 안테나라도 된 듯 길어지며, 몸체가 열차 천장 쪽으로 두둥실 떠올랐다. 그리고 잠시 후, 메시지가 들려왔다. [#□□-7□□□ 채널이 열렸습니다.] [S(星座)들이 입장합니다.]	[서울역 던전에 입장하였습니다.] [채널. #1□2□□이 열렸습니다.] [T들이 입장하기 시작합니다.] 그리고 그곳에 낯익은 얼굴이 보였다. 말로 형용할 수 없을 정도의 아름다운 외모. 한 쌍의 날개를 가진 중간관리자. 우리식 표현으로 하면 V인 Z였다.
㉡	시청자, 인간, 방송인 간 상호 관계에 관한 묘사	원고 저작물 □□화	피고 저작물 □화
		그리고 그 둘을 잇는 이야기꾼이 바로 내 눈앞에 있는 U였다.	'중간 관리자.' 중간 관리자라고 부르지만, 그들을 대표하는 가장 대표적인 이름은 'V'다. 이른바 우리를 지켜보는 'T'와 직접 플레이를 하는 '플레이어' 사이를 이어주는 V.
㉢	방송인의 방송권한에 관한 묘사	원고 저작물 □□화, □□화	피고 저작물 □□화, □화
		[서, S님들. 저게 그러니까야..... 왜 저게 저기 있는지 저도 잘 모르겠..... 이, 이히히히! 방송 종료!] [#BI-7623 채널이 일시적으로 종료됩니다.] 혼자 헛소리를 떠들던 □□가 모습을 감추자, 들려오던 S들의 목소리도 사라져버렸다. S들의 반응을 못 보게 된 건 아쉬웠지만, 뭐 어쩔 수 없나. ...(중략)... S들은 강력한 힘과 재력을 가지고 있지만, 결코 전지(全知)하지는 않다. 왜냐하면 시나리오의 모든 소리와 영상은 무조건 U의 '채널'을 통해 전해지기 때문이다.	'현재 채널은 닫힌 상태.' T들에게 내 모습을 중계하지 않고 있다. ...(중략)... "현재 제 채널은 닫혀 있는 상태임을 고지합니다." 다시 말해 T들은 지금 우리를 보고 있지 않다는 뜻이다.

그러나, 아래와 같이 살펴다시피 원고가 지적하는 사정만으로는 이 사건 각 저작물 간에 포괄적·비문언적 유사성을 인정하기 어렵다.

가) 'S'와 'T', 'U'와 'V', 그리고 인간이라는 3개의 세력이 존재하며 각자 시청자, 방송인, 피사체의 역할을 수행한다는 묘사(위 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣, ㉤ 부분)는 이 사건 각 저작물이 소위 '인방물'로서 시청자·방송인·피사체 3자가 유기적으로 상호작용하면서 시청자가 메시지, 후원금을 전달한다는 인터넷 개인방송 및 리얼리티 쇼의 근본적인 특성을 차용하여 소설의 형태로 재구성하고 묘사하는 과정에서 전형적으로 수반되는 사건 등이 공통된 것에 불과<sup>8)</sup>하여 이를 이유로 포괄적·비문언적 유사성을 인정하기 어렵다.

나) 시청자가 인간이 아니라 'S'와 'T'라 불리우는 이질적인 세력이라는 점(위 ㉥, ㉦ 부분)은 인터넷 개인방송의 근본적인 특성에서 비롯된 전형적인 소재라고 보기는 어렵고, 시청자가 "신비로운 존재" 내지 "상위 존재"라고 묘사되면서 아래 대조표에 서와 같이 인간들에게 과제와 상벌을 수여하는 MMORPG의 NPC 역할을 일부 수행하기도 한다는 점(원고는 이와 같은 특성에 비추어 이 사건 각 저작물의 시청자들을 '초월적 존재'라고 지칭하고 있는 것으로 보인다)은 이 사건 각 저작물 간에 MMORPG와 인터넷 개인방송 모티프의 유기적 결합 관계에 있어 강한 유사성이 존재함을 시사하는 한다.

MMORPG 의 NPC 역할을 수행하는	이 사건 저작물 □□화, □□화	대상 저작물 □□화, □□화
	[S들의 요청으로 현상금 시나리오가 발생했습니다!]	아이템을 살펴본 N은 확신할 수 있었다. '숫 테이블 던전은 □□의 거인이 AD를 각

8) 이 사건 각 저작물에서의 시청자와 유사한 역할을 하는 인물이 주인공에게 재화를 후원한다는 내용의 사건은 웹소설 'AA', 'AB', 'AC' 등을 비롯하여 다수의 웹소설에 흔히 등장한다(한국저작권위원회의 감정결과 회신 제36, 38쪽 참조).

<p>시청자</p>	<p>+ &lt;현상금 시나리오 - 방해꾼 제거&gt; 분류 : 서브 난이도 : F 클리어 조건 : S들이 빠른 전개를 방해하는 혜방꾼의 등장에 크게 분개하였습니다. 제한 시간 내에 그들을 무력화시키십시오. 제한시간 : 5분 보상 : ??? 실패 : ??? ...(중략)... &lt;현상금 시나리오 - 생즉필사 사즉필생(生 卽必死 死卽必生)&gt; 분류 : 서브 난이도 : B+ 클리어 조건 : '□□□신'이 당신에게 도움을 요청하였습니다. 충무공의 화신 'X'를 독려하 여 &lt;명량 해전&gt;을 승리로 이끄십시오. 제한시간 : 2시간 보상 : 충무공의 성흔 중 하나. 실패시 : -</p>	<p>성시킴기 위해 준비한 던전이네.' ...(중략)... N은 아까 들었던 알림을 떠올렸다. ['□□의 거인'이 고유 권능을 행사합니다.] [감각안으로 'AD'를 살필 수 없습니다.] □□의 거인이 대놓고 돕고 있는 이곳. AD 를 위해 준비하고 안배한 곳. ...(중략)... [돌발 퀘스트, '□□ 대전사'를 사냥하라'가 생성되었습니다]</p> <hr/> <p>[□□ 대전사를 사냥하라] 퀘스트 주체 : □□한 사자왕 □□ 대전사를 사냥하십시오. 현재의 능력만 으로는 □□ 대전사를 사냥할 수 없습니다. 그렇지만 □□한 사자왕은 당신의 담력과 용맹을 지켜볼 것입니다. 퀘스트 보상 : 특수 능력 '패기(霸氣)'</p>
------------	--	--

그러나, 원고 저작물에서의 시청자인 'S'는 실제 역사·설화·신화 등에 등장하는 인물<sup>9)</sup>에 대응하고 소설의 주인공 AG 역시 자신에 대한 고유한 설화를 창조함으로써 마치 'S'의 지위에 도달하려는 듯한 묘사를 하고 있어<sup>10)</sup> 시청자가 피사체인 인간과 완전히 분리된 세력이라거나 인간을 초월하는 존재라고 단정하기 어려운 반면, 피고 저작물에서의 시청자인 'T'는 그러한 세부적인 묘사가 없다. 따라서 피고 저작물이 원고 저작물에서의 시청자가 가지는 고유한 역할·유형·성격·개성 등 창작적인 표현 부분을 포함하고 있다고 보기 어렵고, 복수의 모티프를 유기적으로 결합하는 과정에서 특정 인물이 동일한 역할을 수행한다는 사정만으로는 아이디어의 차원을 넘어 표현형

9) 생략

10) 원고 저작물 □□화 참조



식 등이 유사한 경우로서 이 사건 각 저작물 간에 포괄적·비문언적 유사성이 인정된다고 볼 수 없다.

다) 시청자의 메시지, 후원금이 인간에게 전달됨에 있어서 ['○○○'가 '○○○'합니다.], ['○○○'가 '○○○'코인을 후원하였습니다.] 등의 문구가 등장인물에게 개별적으로 전달되는 서술방식, 시청자가 가명으로 방송에 참여하다가 자신의 호칭을 밝히는 장면(위 ㉔, ㉕ 부분)은, 인터넷 개인방송에서 시청자들이 닉네임, ID 등을 기반으로 채팅메시지를 전송하면서 방송인과 실시간 소통하는 근본적인 특성을 차용한 것으로 보일 뿐만 아니라 대괄호 안에 짧은 문장으로 메시지 등의 내용을 서술하는 구체적인 표현형식 또한 'AC11)' 등 다른 웹소설에서도 흔히 등장하는 서술이어서 원고 저작물의 고유한 창작적 개성이 드러나는 표현이라고 볼 수 없다. 또한 원고 저작물의 시청자는 은유적인 표현으로 자신을 칭하는 가명인 '수식언'과 실제 역사·설화·신화에 등장하는 인물에 대응하는 이름인 '진명'을 가지고 있는 반면, 피고 저작물의 시청자는 다른 시청자와 구분되지 않는 익명 참여자에 불과하거나 일정한 조건 하에 은유적인 표현으로 지칭되는 '진명'을 드러내고 있을 뿐이어서 원고 저작물과 피고 저작물 간에 시청자의 개별 호칭 내지 명칭에 관한 표현형식의 유사성이 존재한다고도 보기 어렵다.

라) 이 사건 각 저작물에서 시청자들이 저마다 고유한 성격을 가지고 있다는 취지의 묘사(위 ㉘ 부분)가 공통적으로 등장하고 있으나, 어떠한 인물에 선·악 등의 성향을 부여하였다는 것만으로는 원고 저작물의 고유한 독창적 표현이라고 보기 어렵다[결국 구체적인 사건·장면에서 각자 고유한 성향을 지닌 시청자들이 다른 등장인물과 유기적으로 상호작용하는 모습이나 사건을 전개함에 있어서 수행하는 역할이 유사

---

11) 한국저작권위원회의 감정결과 회신 제43쪽 참조

한지 여부로 포괄적·비문언적 유사성을 판단하여야 할 것인 바 이는 추후 4)항에서 살피기로 한다.

### 3) 주인공의 서사

원고는, 아래 대조표와 같은 서술 부분을 특정하면서 이 사건 각 저작물 간에 주인공이 다른 인물과 달리 새로운 세계가 어떻게 흘러갈지 알고 있고 자신만 알고 있는 정보를 활용하여 새로운 세계에서 영웅으로 활약하는 전개, 주인공이 보유한 고유한 능력에 관한 구체적인 묘사가 공통되므로 주인공의 서사에 관한 포괄적·비문언적 유사성이 존재한다는 취지로 주장한다.

		원고 저작물 □□화	피고 저작물 □□화
㉠	자신만 알고 있는 정보를 활용하기 위해 이를 숨기려는 태도	<p>예언자. W에서 유일하게 미래를 볼 수 있는 특성이자, 모든 특성들 중 유일하게 '탐지 스킬 무효화'를 패시브로 가지고 있는 특성. ...(중략)... "혹시 '미래시(未來視)'를 사용할 수 있는 건가?" "비슷한 걸 할 수 있어." "내가 이곳으로 올 줄 알고 있었겠군." "그래."</p>	<p>AE과 대화하고 있지만 나는 여전히 Z를 신경 쓰고 있다. 어떻게 말을 해야, 낚기 좋을까. "꿈 꿔?" "꿈?" Z의 날개 끝이 파르르-떨린 것이 보였다. 그래. 꿈. 이거 좋은 것 같다. 조금 더 정확하게 말하기로 했다. "예지몽 같은 거." ...(중략)... 물론, 나한테는 없다.</p>
㉡	평정심을 유지하는 능력	<p>원고 저작물 □□화</p> <p>이 스킬은, 내가 이 세계를 '소설'로 인식하게 만든다. 사실 나도 이상하다 싶은 때가 종종 있었다. 현실에서의 내가 보일 수 없었던 판단력과 행동력. 마치, 외부에서 이 세계를 보는 듯한 침착함. 그것은 모두 [AQ]이 있었기 때문이었다.</p>	<p>피고 저작물 □□화</p> <p>[오픈 베타 특전으로 인하여 '□□한 관찰자의 눈'이 주어집니다.] [□□한 관찰자의 눈'이 적용되었습니다.] 쿵쿵대던 심장이 가라앉기 시작했다. '어.....?' 가슴은 여전히 뜨거웠지만 머리가 차게 식는 것 같은 느낌이 들었다. 두려움이 많이 가시는 것 같은 기분. ...(중략)... 오히려 평안함에 가까운 감정을 느끼고 있</p>

			었다. ...(중략)... 마치 이 상황을 제3자가 되어 지켜보는 것 같은 그런 느낌이다.
㉔	다른 존재의 행동을 예측하는 능력	원고 저작물 □화	피고 저작물 □□화, □□화
		[전용 스킬 'E' 1단계의 사용 조건에 근접했습니다.] E? 이건 또 뭐야? [전용 스킬 'E' 1단계의 사용 조건에 도달했습니다!] ...(중략)... [전용 스킬, 'E' 1단계가 발동합니다!] 스킬이 발동한 순간, 나는 P의 속마음을 읽기라도 한 양 그의 공격 방향을 훤히 알 수 있었다.	[고유 능력, '초감각(超感覺)'이 강제 활성화됩니다.] 그 알림에는 신경 쓰지 못했다. 그렇지만 '초감각'은 보다 생생하게 내 머릿속에 내 뒤의 상황을 그려 넣었다. 보지 않는데도 보였다. AF의 휘드르는 주먹. 그 주먹의 끝이 어디인지. 그 속도는 얼마나 빠른지. 자연스럽게 그려졌다. 저 주먹을 피하기 위해서 내가 어떻게 행동해야 하는지. 내가 어떻게 하면, 어떤 움직임을 보이면 되는지 극도로 훈련된 사람인 것처럼 눈에 훤히 보였다. 십여가지의 경우의 수. 그 모든 것들이 순식간에 그려졌다. ...(중략)... □□□ 달려가 내게 활을 겨누었다. 그것마저도 눈에 잡혔다. 초감각을 머금은 내 감각안이, 놈의 움직임들을 전부 읽어냈다. "느려."
㉕	다른 존재의 정보를 파악하는 능력	원고 저작물 □화	피고 저작물 □□화
		[전용 스킬, '등장인물 AR'이 발동합니다.] 이어서 눈앞에 멋대로 떠오르는 창. 내 특성이 정확히 뭔지는 몰라도, 눈앞의 AR창을 보고 있자니 대강 감이 올 것도 같았다. <인물 정보> 이름 : P 나이 : □□세 배후성(背後星) : 없음(현재 두 개의 S가 해당 인물에게 관심을 보이고 있습니다) 전용 특성 : 중□병 (일반) 전용 스킬 : [비정상적인 적응력 Lv.3], [나이프 파이팅(Knife fighting) Lv.1], [흑화(黑化)	과거로 돌아왔다. 미래의 지식을 온전히 가지고, 그리고 '감각안'이라는 초유의 고유 능력을 가지고서. '감각안'은 단순히 기감을 끌어올려 주는 것이 아니었다. <hr/> [비각성자] 이름 : AH 나이 : □□ 상태 : 안도/기쁨/걱정 성향 : 희생/무뚝뚝/사랑 요약 : □□하는 촌데레

	Lv.1] 종합 능력치 : [체력Lv.3], [근력Lv.4], [민첩Lv.6], [마력Lv.4] 종합 평가 : 특별한 계기를 맞아 흑화한 중2병입니다. 위치지 않는 것을 추천합니다.	+ 비각성자입니다 + 성향 및 특징/요약은 대표적인 몇 가지가 드러나며 상황에 따라 변동 가능합니다. + 감각안의 숙련도가 높지 않아 상세 정보 열람이 불가능합니다.
--	---	--

이 사건 각 저작물은 모두 시청자, 방송인이 처음 모습을 드러내고 세계가 마치 MMORPG와 같은 양상으로 변모하기 시작하는 시점에서 주인공의 영웅 서사가 시작된다. 이는 모두 이세계 이동을 모티프로 한 것으로서 그 과정에서 주인공이 가진 영웅적 면모로서 다른 사람들은 알지 못하는 정보를 가지고 있다는 점을 부각하는 묘사<sup>12)</sup>가 공통되었을 뿐, 원고 저작물은 평소 주인공 AG가 읽던 소설 'W<sup>13)</sup>'의 내용이 현실화되었다는 서사<sup>14)</sup>를, 피고 저작물은 주인공 N이 10년 전 과거로 돌아간다는 서사<sup>15)</sup>를 통해 주인공이 새로운 세계 내에서 영웅적 면모를 가지게 되는 경위를 전개하고 있어 전반적인 서사의 포괄적·비문언적 유사성을 인정하기 어렵다.

원고는, 피고 저작물의 주인공 N은 10년 전 과거로 돌아가면서 그 동안의 역사를 기록한 'AK'을 가지고 있었고 피고 저작물 내에서도 주인공 N이 'AK'을 읽으면서 정보를 습득한다는 묘사가 있기 때문에 그 서사가 소위 '책빙의물'과 다를 바 없으므로 서사 구조를 다르게 볼 수 없다는 취지로 주장하기도 한다. 그러나, 원고 저작물은 'W'이라는 소설의 존재 내지 'W'의 작가·독자의 존재가 서사에서 주요한 역할을 할 수 있는 Q를 마련하는 반면(이러한 특성에 기반하여 원고 저작물에서는 'W'을 일부만 읽

12) 이와 같이 과거로 회귀하거나, 서사물에 빙의하거나, 과거의 다른 인물로 환생한 주인공이 이미 알고 있던 지식을 통하여 정보력의 우위를 발휘하는 영웅 서사는 웹소설 'AI'을 비롯하여 웹소설에 흔히 등장하는 전개이다 (한국저작권위원회의 감정결과 회신 제25쪽 참조).

13) 원고 저작물 내 정식 명칭은 'AJ'이나, 원고 저작물 내에서 대부분 'W'이라는 약칭으로 호칭될 뿐이므로 이하 'W'이라고만 한다.

14) 소위 '책빙의물'이라 한다.

15) 소위 '회귀물'이라 한다.

었던 다른 독자들이나 주인공 AG로부터 'W'의 내용을 전해들었던 인물이 주인공과 유사한 정보 우위를 이용하여 주인공 AG와 경쟁 또는 협력하는 사건이 전개되기도 한다), 피고 저작물은 주인공 N이 시간을 역행하여 과거로 돌아오는 과정에서 미래에 일어날 일을 알고 있다는 점이 서사의 핵심이기 때문에 'AK' 자체는 부차적인 소재로만 사용될 뿐 그 자체로 새로운 사건의 발단이 되지는 않는다는 점에서(피고 저작물에서 'AK'은 2화까지만 등장하고 그 이후에는 거의 등장하지 않으며, 주인공 N이 기억을 떠올리는 묘사를 통해 정보의 우위를 보유한 영웅적 면모가 강조될 뿐이다), 원고 저작물과 피고 저작물의 서사 구조가 유사하다고 볼 수 없다.

또한, 아래 대조표에서 확인할 수 있다시피, 원고 저작물의 주인공 AG가 가진 영웅적 면모는 'W'를 모두 읽은 유일한 독자로서 'W'의 작가로부터 부여받는 외부적·후천적 요인으로 드러나는 반면, 피고 저작물의 주인공 N이 가진 영웅적 면모는 미래에서 과거로 돌아온 자라는 점 외에도 주인공 N의 고유한 재능에서 비롯된 내재적·선천적 요인으로 드러난다. 이는 AG의 경우 자신에게 영웅적 면모를 시혜한 조연자 'AL'<sup>16)</sup>과의 관계가, N의 경우 자신의 영웅적 면모가 발현되는 것을 방해한 대적자 'AM'과의 관계가 향후 소설의 서사 진행에 있어 주요한 사건이 될 수 있다는 것을 암시하는바 그 서사의 진행 양상이 상반될 것으로 보이므로 이 역시 이 사건 각 저작물의 서사 구조 간 포괄적·비문언적 유사성을 인정하기 어렵게 하는 요소이다.

주인공이 영웅적 면모를 지니게 된	원고 저작물 □, □화	피고 저작물 □화
	'쪽지가 도착했습니다'라는 알림이 떠오른 것은 그때였다.	이름: N

16) 이는 원고 저작물에 등장하는 소설 'W'를 창작한 작가의 필명으로, 필명 중 영문 부분을 키보드 한글변환 후 입력하면 'AO'으로 표기되는바 그 필명 자체로도 'W' 작가 인물이 원고 저작물에서 수행하는 역할이 암시되어 있다.

<p>계기</p>	<p>-AL : 감사합니다. 난데없이 날아든 메시지. 상황을 파악한 것은 조금 후였다. -AG : 작가님? AL. 그는 'W'의 작가였다. ...(중략)... -AL : 독자님한테 감사의 인사로 특별한 선물을 좀 보내드릴까 합니다. -AG : 선물이요? -AL : 이 이야기가 세상에 나올 수 있었던 것은 모두 독자님 덕분이니까요. ...(중략)... 작가가 보낸 첨부 파일의 이름은 다음과 같았다. [AJ.TXT]</p>	<p>재능판 : ◁◁◁◁◁.....◁◁◁◁◁ 재능 계열 : 측정불가.</p> <hr/> <p>여기서 '◁'는 살아 있는 재능판. '◁'은 죽은 재능판이다. 재능판은 곧 성장판과 비슷하다. 성장판에 따라 그 키가 결정되는 것처럼, 재능판에 따라 능력이 결정된다. ...(중략)... 사실 이 검사지의 주인공은 시기만 잘 타고 났다면 플레이어로서 분명히 대성했을 거다. □□개의 재능판을 가진, 세계적으로도 전무후무한 사람이었으니까. '한국 검사지의 검사 한계가 □□개라는 것을 감안하면.....' 어쩌면 그 이상. 훨씬 더 많은 재능판을 가졌을 수도 있다. 말하자면 이 남자는 타고난 천재였다. ...(중략)... 한국 최고의 재벌가. 그런데 하필이면 이 남자는 AP의 막내와 같은 시기에 검사를 받았다. 그게 5년 전이다. 검사 결과는 N 당사자가 아니라 AP의 막내. AM이 먼저 확인했다. 검사 결과는 그 어떤 기관보다 AP이 먼저 확인한다. 불합리하지만 그것이 관례였다. 당시. AM은 이렇게 말했다. -재능판 □□개? 개소리 하고 있어. AM의 재능판은 □□개로 확인되었다. 꽤 준수한 재능이었지만 어쨌든 재벌가의 막내는 기분이 많이 나빴다. -이 쓰레기. 아무것도 못 하게 만들어.</p>
-----------	--	--

이와 같은 측면에서 살펴볼 때, 앞서 원고가 제시한 대조표(위 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣ 부분)는 영웅 서사에서 주인공이 가진 영웅적 면모를 묘사하는 과정에서 전형적으로 수반되는 사건·장면이 공통된 것에 불과하여 이를 이유로 포괄적·비문언적 유사성을 인정하기 어렵다고 할 것이고, 그 구체적인 표현형식에 있어서도 원고 저작물은 주인

공 AG가 'W'의 독자로서 부여받는 능력('AQ', 'E', '등장인물 AR'이라는 능력의 명칭은 그것이 연극 내지 소설을 감상하는 감상자로서의 특성임을 암시한다)으로 영웅적 면모를 묘사하는 반면, 피고 저작물은 주인공 N에게 내재된 고유한 능력이 발현되는 모습('초감각', '감각안'은 모두 주인공에게 내재된 '재능판'에서 발현되는 능력에 해당한다)으로 영웅적 면모를 달리 묘사하고 있으므로 주인공의 서사에 관하여 그 창작적 표현 방식의 유사성을 인정하기 어렵다.

#### 4) 기타 특정 장면에서의 구체적인 묘사·전개

##### 가) 도입부 전개 부분

원고는, 별지 3 대조표 가)항 부분을 특정하면서, 기존 세계가 새로운 세계로 전이되는 과정에서 평범한 사람에 불과한 주인공이 새로운 세계에 대한 정보가 기재되어 있는 소설 'W' 내지 메모 'AK'을 가지고 자신만이 알고 있는 정보를 활용하여 새로운 세계에서 주어지는 과제를 해결하는 도입부 전개 부분, 새로운 세계로 전이된 이후 재앙이 닥쳐온 풍경을 묘사하는 도입부 전개 부분에서 핵심적인 사건·인물의 배열 및 조합 관계가 일치하여 포괄적·비문언적 유사성을 인정할 수 있다는 취지로 주장한다. 그러나 주인공이 도움을 필요로 하는 인물을 구출하는 사건, 짙은 안개나 혼잡한 대중교통수단, 시체가 널려 있는 길거리 등 배경에 관한 묘사는 모두 인류가 처한 절망적인 상황을 묘사하는 과정에서 전형적으로 수반되는 소재에 불과하고, 설령 각각의 소재 등의 배열 및 조합 관계가 일치하여 도입부 전개 부분의 강한 유사성을 인정할 수 있다 하더라도 그러한 전개 부분이 사건 각 저작물 전체에서 차지하는 양적·질적 비중은 경미한 정도에 그쳐 전체 저작물의 포괄적·비문언적 유사성을 인정하는 근거로 삼기에는 부적절하므로, 이 부분 원고 주장은 이유 없다.

#### 나) 법칙('Q' 내지 'R')을 역이용하는 주인공

원고는, 별지 3 대조표 나)항 부분을 특정하면서, 등장세력들을 구속하는 법칙을 역이용하여 주인공이 시청자, 방송인들과의 관계에서 우위를 점하는 사건이 공통되게 등장하여 포괄적·비문언적 유사성을 인정할 수 있다는 취지로 주장하나, 이는 주인공이 남들은 알지 못하는 정보를 알고 있다는 공통된 특성에서 비롯된 사건에 해당하는데 이는 앞서 3)항에서 살펴본 주인공의 영웅적 면모를 부각시키기 위한 전개에 불과하고, 'Q' 내지 'R'이 이 사건 각 저작물에서 수행하는 역할 또한 등장인물에게 주어지는 과제, 난이도나 참여자 간 공정성을 조절하기 위한 규칙으로서 작용하는 것인데 이는 MMORPG 내지 리얼리티 쇼에서 흔히 등장하는 소재로서 원고만의 독창적 표현형식이라고 보기도 어려우므로, 이 부분 원고 주장은 이유 없다.

#### 다) 시청자들의 고유한 성향 및 이에 대한 주인공의 반응

원고는, 별지 3 대조표 다)항 부분을 특정하면서, 시청자들이 각기 고유한 성향에 따라 다른 메시지를 전달하고 후원의 여부나 정도도 달리하는 장면이 등장할 뿐만 아니라, 다양한 시청자들의 메시지 및 후원을 연이어 배치하는 서술방식 등이 공통되어 포괄적·비문언적 유사성을 인정할 수 있다는 취지로 주장한다. 그러나 원고가 유사하다고 지적하는 시청자의 고유한 성향이란 선함 내지 악함, 질서지향 내지 혼돈지향 등 추상적인 성정이 일치하는 것에 불과하고, 개별 시청자들의 구체적인 행동이나 발언에서 드러나는 성격·취향·기질·인격·개성이 동일·유사하게 표현되었다고 보기 어려워 인물의 유사성이 발견되지 않을 뿐만 아니라, 시청자들의 메시지 등이 연이어 배치되는 서술방식은 인터넷 개인방송의 모티프를 차용하는 과정에서 전형적으로 수반되는 표현형식에 불과하여, 이 부분 원고 주장은 이유 없다.



라) 방송인과 주인공의 관계 설정

원고는, 별지 3 대조표 라)항 부분을 특정하면서, 이 사건 각 저작물에서 주인공과 방송인 사이에 일종의 전속 계약이 체결되기까지의 일련의 사건 전개(주인공이 시청자, 방송인이 수행할 수 없을 것이라고 예견한 과제를 주인공에게 부여된 영웅적 면모를 이용하여 수행하는 과정에서 '계약'을 체결하게 되는 사건의 전개, 주인공이 자신과 '계약'을 체결하는 것이 방송인에게도 이득이 된다는 점을 이용하여 협상의 우위를 점하는 장면 등)가 공통되어 포괄적·비문언적 유사성을 인정할 수 있다는 취지로 주장한다. 이 사건 각 저작물 사이에서 주인공과 방송인이 전속 계약을 체결한다는 취지의 전개가 유사한 점은 인정되나, 전체 저작물에서 그 부분이 차지하는 비중이 크지 않고, 실제 주인공과 방송인 간에 계약이 체결되어 이행되기까지의 양상, 주인공과 방송인 사이에 계약이 체결되는 사건이 해당 장면에서 수행하는 역할, 방송인 'AS'과 'Z'의 묘사 등에 있어서 구체적인 표현의 유사성이 발견되지 않으므로, 이 부분 원고 주장은 이유 없다.

마) 악인에 대한 주인공의 대처

원고는, 별지 3 대조표 마)항 부분을 특정하면서, 주인공이 악인을 처단하는 사건 및 장면이 공통되게 등장하여 포괄적·비문언적 유사성을 인정할 수 있다는 취지로 주장하나, 주인공의 영웅 서사가 전개되는 과정에서 악인을 처단하는 사건·장면이 등장하는 것은 이야기의 흐름에 따라 전형적으로 수반되는 것에 불과하여 그 자체로 창작성 있는 표현이라고 볼 수 없고, 주인공과 악인 사이의 갈등이 발생하는 원인, 갈등이 심화되는 경위, 주인공이 악인을 처단하게 되는 결정적인 동기, 주인공과 악인 사이의 일련의 분쟁이 해당 사건 내지 장면에서 수행하는 역할 등이 유사하다고 볼 수도

없으므로 이에 관한 원고 주장은 이유 없다.

바) 소위 '랜덤박스' 관련 소재 및 사건

원고는, 별지 3 대조표 바)항 부분을 특정하면서, 무작위로 보상이 결정되는 상자 및 이에 수반하는 사건이 공통되게 등장하여 포괄적·비문언적 유사성을 인정할 수 있다는 취지로 주장하나, 이는 MMORPG를 비롯한 디지털 게임에 흔히 등장하는 아이템으로서 MMORPG 모티프에 전형적으로 수반되는 소재에 불과하고, 해당 장면에서 서술된 구체적인 표현형식이 유사하다고 볼 수도 없으므로 이에 관한 원고 주장은 이유 없다.

5) 이 사건 각 저작물의 근본적인 본질 내지 구조

원고는, 앞서 주장한 사정 등을 종합적으로 살펴보면 이 사건 각 저작물의 근본적인 본질 내지 구조가 동일·유사하므로 포괄적·비문언적 유사성을 인정하여야 한다는 점을 강조하여 주장하고 있다. 그러나 포괄적·비문언적 유사성을 검토하는 과정에서 근본적인 본질 내지 구조를 파악한다는 이유만으로 어문저작물에서 창작자의 고유한 개성이 드러나는 부분인 표현형식을 모두 해체하고 남겨진 구조만을 가지고 이 사건 각 저작물을 비교하는 것은 저작권의 보호 대상이 되지 않는 아이디어나 사상, 감정을 기준으로 실질적 유사성을 판단하는 결과를 초래하여 허용될 수 없다. 결국 소설의 근본적인 본질 내지 구조라 함은 이에 관한 창작자의 표현형식, 즉 이야기의 흐름·구조 및 이를 통해 작가가 전달하고자 하는 주제의식, 인물·배경·사건·장면의 배열 및 상호 작용을 통하여 작가가 의도한 작품의 서사 및 분위기, 각각의 인물·배경·사건·장면이 전체 줄거리에서 수행하는 역할이나 기능 등을 모두 살펴 판단하여야 하고, 소설 간 포괄적·비문언적 유사성을 판단할 때에는 이와 같은 요소들을 종합

적으로 비교하여야 한다.

앞서 살펴보았듯이 원고 저작물과 피고 저작물 간에 공통된 인물·배경·사건·장면이 다수 등장하고, 다수의 모티프를 차용하여 서사를 전개하는 과정에서 그 소재의 역할이나 기능 등이 일부 동일하게 작용하는 사실은 인정된다. 그러나 아래와 같은 사정을 종합적으로 고려하여 앞서 본 법리에 비추어 보면, 이 사건 각 저작물 전체를 놓고 비교해보았을 때 각 사건이 전개되는 방식이나 전반적인 연출 등 표현형식, 각 인물과 사건 등이 작품 전체의 줄거리 내에서 수행하는 역할, 이야기의 전반적인 구조 및 흐름 등 이 사건 각 저작물의 근본적인 본질 내지 구조가 동일·유사하다고 볼 수 없어 포괄적·비문언적 유사성을 인정할 수 없다.

① 주인공의 영웅적 면모에 대한 구체적인 표현 및 연출 방법이, 원고 저작물의 경우 'W'의 서술내용과 현실을 묘사하는 서술이 번갈아 가며 배치되어 마치 영화에서의 교차 편집과 같은 기법으로 표현되는 반면, 피고 저작물의 경우 'AK'은 도입부 전개부분에만 등장할 뿐 주인공이 기억하는 내용을 주인공의 내적 독백으로 처리할 뿐이어서 원고가 이 사건 각 저작물의 핵심 소재로 지적하는 'W', 'AK'에 관하여 그 창작적 표현형식이 유사하다고 보기 어렵다.

② 원고 저작물의 경우 작품 내 'W' 소설의 주인공인 AT이 주요 인물로 등장하고, 주인공 AG는 AT의 행적을 좇으며 AT과 상호 대등한 관계에서 협력·갈등·경쟁하는 과정을 주요한 계기로 하여 시련을 극복하고 영웅으로 성장하는 반면, 피고 저작물의 경우 주인공 N이 AU, AV, AE, AD 등 동료들 모집하여 주인공이 동료들의 성장을 조력하는 과정을 주요한 계기로 하여 시련을 극복하고 영웅으로 성장하여, 등장인물 간 상호작용이 이루어지는 양상과 이를 통하여 전개되는 서사의 근본적인 구조가

상이다.

③ 앞서 3)항에서 검토하였다시피 작품의 핵심 줄거리인 주인공의 영웅 서사가 진행되는 양상이 상이다. 원고 저작물은 외부적·후천적으로 영웅적 면모를 수혜 받은 주인공이 중심 인물 'AT'과 수평적으로 상호작용하는 과정을, 피고 저작물은 내재적·선천적으로 영웅적 면모를 보유한 주인공이 다수의 주변 인물들과 수직적으로 상호작용하는 과정을 통해 서사가 전개되는바, 이와 같이 서로 다른 영웅 서사를 거쳐 시련을 극복하고 성장하는 주인공을 통해 이 사건 각 저작물의 작가가 전달하고자 하는 주제 의식이 동일하다고 보기는 어렵다.

④ 원고 저작물의 경우 작품의 배경이 되는 새로운 세계는 시청자, 방송인의 난입 및 그들이 부여하는 시련(작품 내에서 '시나리오'로 표현된다)으로 인하여 사회·정치·경제적 기반이 무너지고 인류가 도덕적 해이 등 혼란을 겪고 있는 모습으로 묘사되는 반면, 피고 저작물의 경우 작품의 배경이 되는 새로운 세계는 인류가 시청자, 방송인이 부여하는 시련에 적응하고 그에 준수하도록 사회·정치·경제적 제도가 재구축된 채로 일상이 유지되는 모습으로 묘사되어, 그와 같은 배경에 기초한 사건·장면이 상이하게 전개되며 그에 따른 작품의 전반적인 분위기도 상이다.

⑤ 한국저작권위원회 또한 이 법원의 감정촉탁에 대하여 '이 사건 각 저작물 간에 아이디어 영역에서의 유사성이 존재한다고 할 수 있으나, 사건 전개에 중핵이 되는 인물과 갈등 관계가 해소되는 과정, 그 과정에서 드러나는 구체적인 줄거리 등에서 유사성이 존재한다고 보기는 어려우므로, 이 사건 각 저작물 사이에 포괄적·비문언적 유사성이 있다고 판단하기 어렵다'는 취지의 감정결과를 회신하였다.

마. 소결론

따라서 피고 저작물은 원고 저작물과 사이에 소설의 배경이 되는 세계에 관한 묘사, 소설에 등장하는 세력의 성격, 역할 및 상호 관계, 주인공의 서사 등에 있어서 일부 유사성을 발견할 수 있으나, 이는 대부분 원고 저작물과 피고 저작물이 공통적으로 기초한 모티프에 전형적으로 수반되는 인물·배경·사건·장면이라 할 것인바, 이와 같은 모티프는 아이디어나 이론 등의 사상 또는 감정 그 자체로서 저작권의 보호 대상이 되지 않고 그에 수반하는 소재 역시 저작권의 보호대상이 되는 창작적 표현형식에 해당하지 않는다. 달리 이 사건 각 저작물 간에 근본적인 본질 내지 구조의 유사점을 발견할 수 없어 양자 사이에 포괄적·비문언적 유사성이 인정된다고 보기 어려우므로, 피고가 원고의 저작재산권을 침해하였다고 볼 수 없다.

## 5. 결론

원고의 청구는 모두 이유 없어 이를 기각하기로 하여 주문과 같이 판결한다.

재판장	판사	이영광
	판사	조호연
	판사	이윤재

[별지 1]

### 인터넷 사이트 및 어플리케이션 목록

1. 인터넷주소 3 생략
  2. H 어플리케이션
- 끝.

[별지 2]

### 저작물의 특정

1. 피고가 작성한 웹소설 'I' 1화부터 J화.
- 끝.

[별지 3]

대조표 - 특정 장면에 관한 구체적인 묘사·서사·전개방식 (생략)

끝.