

# 디자이너를 위한 저작권 침해 대응 방안 연구

이제, 유석호  
공주대학교 게임디자인학과

## A study of Copyright Infringement Countermeasures for designers

Je Lee, Seuc-Ho Ryu  
Kongju National University Game Design

요 약 디자이너는 자신의 저작권을 관리하는 주체가 되어야 한다. 예상치 못하게 디자이너는 자신의 저작권을 침해당하는 경우와 자신이 타인의 저작권을 침해하는 경우에 놓일 수 있다. 하지만 디자이너가 이러한 경우 어떻게 대응해야하는지 혼란되어 있는 디자이너는 많지 않다. 침해자 측에 저작권 침해 사실을 알리는 과정부터, 소송 여부의 판단, 디자인 유사성의 판단 기준 등 디자이너가 주체적으로 판단해야할 것들이 상당히 많다. 본 연구는 2012년부터 2014년까지 진행된 저작권 소송(사건번호 서울중앙지방법검찰청 2012형 제30854호, 서울지방법원 2012년 가합 제 102749호) 과정 분석을 통해 디자이너를 위한 저작권 침해 대응 방안을 연구하였다. 그리고 대응과정을 체계화하여 개인의 대응, 법적대응, 판결과정을 정리하여 참고할 수 있도록 하였다. 향후 저작자가 저작권 침해에 대응할 수 있는 다양한 프로세스에 대한 연구가 요구된다.

주제어 : 디자인, 저작권, 침해, 표절, 대응

**Abstract** Designers need to manage their copyrights. Designers be placed in both situations. The two situations is sometimes the case that infringes their copyrights and infringes the copyrights of others. But most designers do not know what to do to deal with this situation. Designers have to judge a lot of things for themselves. Designers should inform the user that you have infringed my copyright. And they will have to think about the legal proceedings. This paper was written based on the legal process, conducted from 2012 to 2014. Copyright infringement countermeasures for designers through this case were investigated. And to organize a correspondence course was organized personal correspondence, legal action, ruling process. The study of the processes for copyright holders themselves to respond to the piracy situation is needed.

**Key Words** : Design, Copyrights, Infringement, Plagiarism, Countermeasures

### 1. 서론

현대사회는 출판, 방송, 영상, 게임, 기타 다양한 방식으로 시각이미지가 사용되고 있으며 인터넷으로 인하여 이미지의 접근성 또한 지속적으로 높아지고 있다. 작업

방식이 디지털화되면서 복제, 조합이 쉬워지기 때문에 디자이너를 포함한 다양한 분야의 작업자들은 저작권에 대한 올바른 인식을 요구받는다. 디자인이 새로운 이미지를 창조하는 작업이기도 하지만 기존에 있는 이미지를 선택하여 조합, 변형 등 가공을 통해 이루어지는 경우도

Received 1 August 2016, Revised 31 August 2016  
Accepted 20 September 2016, Published 28 September 2016  
Corresponding Author: Seuc-Ho Ryu  
(Kongju National University Game Design)  
Email: seanryu@kongju.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

많기 때문에 기존 작업간의 유사성에 대해 논란이 있을 수 있다. 혹은 창작의 가치를 훼손하는 악의적인 복제나 표절 또한 있을 수 있다.

본 논문은 많은 저작물 종류 중 디자인 이미지를 중심으로 원작 디자인을 타인이 무단으로 활용한 경우, 디자이너 혹은 저작권자가 저작권 침해에 대응하는 방안에 대해 연구하였다. 2012년부터 2014년까지 진행된 저작권 소송(사건번호 서울지방법원 2012년 가합 제 102749호)을 직접 진행한 사례와 그 과정 분석을 통해 “나의 저작물을 무단으로 사용하여 타인이 경제적 이득을 거두고 있다는 사실을 발견하였을 때, 대처할 수 있는 방법은 무엇인가”에 대해 고찰하였다.

디자인의 유사성에 대한 판단은 자의적 요소가 크다. 원작자와 표절작의 사용자가 실질적 유사성에 대해 다른 이해를 주장할 수 있고, 그 과정에서 합의가 결렬되고 소송 이외에는 분쟁을 해결할 방법이 없는 경우도 생긴다. 이 때 디자이너나 저작권자는 소송을 통해 자신의 저작권을 계속 주장할 것인지, 혹은 중단할 것인지 결정하여야 한다. 그 이후의 진행은 변호사나 법무사와 같은 법전문가에게 위임하여 진행할 수 있지만, 중요한 결정은 디자이너 혹은 저작권자가 직접 판단하여야 한다. 저작권과 관련하여 법리적인 접근을 연구한 자료는 어렵지 않게 찾을 수 있다. 하지만 실제 디자이너가 자신의 분쟁 상황에 적용하여 비교할 수 있는 자료는 많지 않고, 대응하는 시스템에 대한 이해를 돕는 자료 또한 많지 않다. 대응하는 시스템에 대해 무지한 경우, 소송 경험이 부족한 디자이너들은 소송의 무게감으로 인하여 진행을 포기하는 경우도 있을 수 있다. 따라서 일반적으로 대응 시스템에 대한 이해를 높이고, 적용할 수 있는 대응방법에 대한 연구를 통해 원작자가 저작권을 지킬 수 있는 실질적인 정보제공과 교육이 필요한 실정이다. 본 논문의 연구과정은 실제 판례를 바탕으로 일반적으로 적용할 수 있는 저작권 침해 대응 프로세스를 정리하고, 그 과정에서 저작권 침해 대응의 주요 쟁점을 추출하였다.

## 2. 저작권 침해 대응 프로세스

### 2.1 표절의 발견

저작권 분쟁의 시작은 “표절의 발견”이다. 여러 경로로 이미지가 노출되므로 표절이 의심되는 이미지에 원작

자가 접근할 수 있다. 인터넷, SNS, 도로광고, 상품에 적용되어 직접 확인하는 경우가 있고, 혹은 지인에게 제보를 받는 경우도 있다. 현대에는 대중들에 의해 의혹이 제기되기도 한다.

유사성에 대한 판단은 원작자의 자의적 판단일 수 있으므로 관련하여 자료조사 후에 대응방향을 결정하는 것이 현명하다. 저작권법은 형사 소송, 민사 손해배상 모두 가능하다.



[Fig. 1] Original artwork and plagiarism

### 2.2 자료 수집

저작권 침해가 의심되는 디자인, 이미지를 발견한 후에는 체계적인 자료수집 과정이 필요하다. 사용자 정보, 제작자 정보, 최초사용시기 및 사용기간, 사용범위 등을 토대로 정리하여 원작과 유사성 비교, 분석을 하여야 한다. 실제 자료조사를 진행하면 사용자, 사용범위는 조사가 가능하지만 제작사, 최초사용시기 및 사용시간 등은 조사하기 어려운 경우가 있다. 하지만 사용자와의 대화나 소송을 대비하여 최대한 자료를 수집하여야 한다. 자료수집 과정에서 침해 정황을 확인할 수 있는 추가 증거를 찾는 경우도 있다.



[Fig. 2] Original artwork and plagiarism

이와 동시에 중요한 자료조사가 원작에 대한 자료조사이다. 원작자는 원작의 저작물성 여부와 독창성에 관한 확인을 하여야 한다. 저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이다[1]. 그리고 저작권은 저작물을 창작한 때부터 발생한다[2]. 하지만 본인이 저작권자임을 증명하기 위해서는 저작자로 추정될 수 있는 근거가 있어야 한다. 저작물이 실명이나 이명으로 알려져 있거나 수상, 공연, 공중송신으로 공표된 경우 저작자로 추정할 수 있다[3]. 저작물이 언제 창작되어 공표되었고, 저작자가 본인이라는 증거가 전제되어야 한다.

저작권을 주장하기 위해서는 독창성 또한 중요한 요소이다. 기존의 다른 저작물을 베끼지 않았다는 것 또는 저작물의 작성이 개인적인 정신 활동의 결과라는 것을 의미하며 저작권법에서 저작물로 보호받기 위한 가장 중요한 기준이다. 저작권법은 인간의 사상이나 감정의 표현물 중에서도 창작성이 없는 것은 보호하지 않는다[4].

수많은 소송에서 원작과 표절 의심작의 실질적 유사성에 대한 판단 이전에 원작의 독창성이 과거의 흡사한 작업으로 인해 인정받지 못하는 경우가 많다. 저작권자 본인이 창작성을 미리 확신하고 접근하는 경우 실질적 유사성을 입증과 별개로 원작의 독창성을 인정받지 못하면 원작의 저작권을 주장할 수 없다.

<Table 1> Evidence Research

	target	Contents
Evidence Research	Plagiarized work	User Information
		Designer Information
		period
		Duration
		Plagiarism range
		Similarity Analysis
	Original work	Copyright Status
		Originality
		Evidence

### 2.3 문제 제기

자료 수집과 검토가 완료되었으면 사용자에게 저작권 침해로 의심되는 상황을 고지하여야 한다. 대표적인 방법으로 내용증명이 있다. 내용증명은 특수취급우편의 일종으로서 체신부가 당해 우편물인 문서의 내용을 등본에 의하여 증명하는 제도이다[5]. 내용증명에 포함되는 내용은 원작자의 정보, 원작 정보, 저작권 침해 의심작 정보, 유사성에 대한 판단근거, 저작권 침해 범위, 원작자 대응

계획 및 의견 등이 있다. 자료 조사를 통해 얻은 정보를 바탕으로 작성하여야 한다. 사용자와 제작자는 내용증명을 통한 고지 후의 침해작의 사용은 법적으로 책임이 뒤따르므로 신중하게 결정하여야 한다.

<Table 2> information above Case

	Contents
information above	Original artist Information
	Original work Information
	Plagiarized work Information
	Similarity Analysis
	Plagiarism range
	Countermeasures

문제제기 후에 사용자, 제작자의 대응을 바탕으로 합의 혹은 소송여부를 판단할 수 있다. 침해사실을 인정하고 사용중지, 합의 등 원만하게 진행되는 경우도 있으나 사용자나 제작자가 대응을 하지 않는 경우도 있을 수 있고, 혹은 원작의 독창성에 대한 문제제기 혹은 표절이 아니라는 주장을 할 수도 있다. 유사성에 대한 판단은 자의적이기 때문에 쌍방간 이견이 있을 수 있다.

### 2.4 소송여부의 판단

소송여부의 판단 이전까지는 원작자 개인적으로 진행할 수 있지만 이후 법적 절차를 선택할 경우 시간과 비용이 소요되므로 신중하게 결정하여야 한다.

형사소송은 형법의 구체적 적용·실현을 위한 법적 절차, 즉 범죄를 조사하여 형벌을 과하고 선고된 형벌을 집행하기 위한 절차를 말한다[6]. 형사소송이 시작되면 실제로 범죄가 행해졌는가에 대한 경찰조사, 조사결과를 검토한 검사의 기소 여부, 법원의 재판, 판결등의 절차를 통해 이루어진다. 형사소송은 국가가 진행하므로 고소인이 고소과정에 따르는 비용을 지불하지 않는다. 하지만 절차로 미루어봤을 때 최소 수개월이상의 시간이 소요된다.

민사소송은 사인간(私人間)의 생활관계에 관한 이해의 충돌·분쟁을 국가의 재판권에 의하여 법률적으로 해결·조정하기 위한 일련의 법적 절차를 말한다. 즉 사권의 존재를 확정하여 사인의 권리를 보호하고, 국가의 사법 질서를 유지하는 재판절차이다[7]. 개인 간의 분쟁을 해결하기 위한 절차이며 저작권 관련한 민사소송은 고소인의 재산상의 손해를 보전하는 것을 목적으로 하는 경우가 많다.

원작자는 고소인으로써 형사고소와 민사고소를 동시에 진행할 수도 있고, 형사고소 후 결과를 검토하여 민사소송을 추후 진행할 수 있다. 형사소송 과정에서 범죄 사실이 증명되면 그 결과가 민사소송에 영향을 끼친다.

### 2.5 형사소송

형사소송 시 고소인은 고소장에 고소의 사실(요약), 고소의 이유, 고소인 정보, 피고소인 정보, 피고소인의 침해물, 침해행위, 고소인 원작과 피고소인의 침해물의 비교, 저작권 침해해결을 위한 고소인의 노력, 사건에 적용되는 법조항 등의 내용과 증거자료, 이미지 등을 내용으로 작성한다.

<Table 3> Comaccusation Case

Contents	
delation form	Abstract
	The purpose of the Comaccusation
	Accuser Information
	Acusado Information
	Acusado's Works
	Comparison
	Accuser's effort
	copyright law
	Evidence

사건번호 서울지방법원 2012년 가합 제 102749호와 관련된 형사소송의 경우, 경찰조사 초기단계에서 외주업체 포스터 제작실장 정모씨로부터 표절했다는 자백이 있었다[8]. 작업자의 자백으로 형사소송이 조기 종결될 것이라 예상하였으나, 검찰 측은 한국저작권위원회에 일반 저작물 감정의뢰를 하였고, 이 후 나온 감정서를 종합하여 판결이 이루어졌다. 따라서 소송기간은 약 1년이 소요되었다.

<Table 4> Korea Copyright Commission Investigation process[9]

no.		Contents
Investigation process	1	submit an application
	2	analysis
	3	Charge
	4	The selection of a experts
	5	Judge
	6	Appraisal Statement Notification

감정업무의 절차를 검토하여보면 1차 검토 후 감정비용을 산출, 통보하고 검찰에서 납부까지 이루어져야 실감정에 착수하므로 그 기간이 상당히 소요될 수 밖에 없

다. 한국저작권위원회는 유권해석기관이 아니라고 스스로 밝히고 있지만 검찰과 법원은 형사소송 진행에 참고하고 있다.

### 2.6 민사 소송

민사소송에서 중요한 요소는 손해배상의 청구에 있다. 저작권법에서는 두 가지 근거가 있다. “저작권재산권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리(저작인격권 및 실연자의 인격권을 제외한다)를 가진 자(이하 “저작재산권자등”이라 한다)가 고의 또는 과실로 권리를 침해한 자에 대하여 그 침해행위에 의하여 자기가 받은 손해의 배상을 청구하는 경우에 그 권리를 침해한 자가 그 침해행위에 의하여 이익을 받은 때에는 그 이익의 액을 저작재산권자등이 받은 손해의 액으로 추정한다.”

와 “저작재산권자등이 고의 또는 과실로 그 권리를 침해한 자에 대하여 그 침해행위에 의하여 자기가 받은 손해의 배상을 청구하는 경우에 그 권리의 행사로 통상 받을 수 있는 금액에 상당하는 액을 저작재산권자등이 받은 손해의 액으로 하여 그 손해배상을 청구할 수 있다[10].”

침해행위에 의해 침해한 자가 얻은 이익의 액을 합리적으로 산출하는 것이 쉽지 않다. 어떠한 상품에 적용된 디자인을 침해한 경우 총 이익의 액 중에 디자인이 차지하는 비율을 분리하여 산출하는 것이 자의적일 수 있으며, 법원에서 인정받기 어렵기 때문이다. 일반적으로 사용자가 제작사에게 디자인 용역을 진행한 형태의 경우에 제작사가 침해행위를 해서 얻은 용역비용을 손해의 액으로 판단하는 경우를 국내 사례에서는 다수 찾아볼 수 있다.

민사소송 이전에 손해액을 유추할 수 있어야 소송의 여부의 결정과 손해배상청구를 합리적으로 진행할 수 있다. 저작권법 125조에 의하면 “손해액을 갈음하여 침해된 각 저작물등마다 1천만원(영리를 목적으로 고의로 권리를 침해한 경우에는 5천만원) 이하의 범위에서 상당한 금액의 배상을 청구할 수 있다[11].”고 밝히고 있다.

## 3. 저작권 침해 대응 이슈

### 3.1 다양한 침해 대응 프로세스 공유

대부분의 저작권 분쟁이 합의, 혹은 조정으로 마무리되어 본인의 사례를 적용하여 비교할 수 있는 대응 프로

세스와 판례가 부족한 실정이다. 대부분의 저작권 침해 분쟁에 원작자가 소액으로 합의하는 경우가 많고, 이는 법적 조치까지 접근하는 침해 대응 프로세스에 대해 검토할 자료가 부족하고, 승소가 확실하지 않는 소송이 부담으로 작용하기 때문이다. 따라서 원작자가 본인의 저작권에 피해를 입었다고 판단되는 상황에 있을 때 대응할 수 있는 프로세스에 대한 교육과 공유가 필요하다.

### 3.2 저작물성, 독창성 확인

저작권 침해 분쟁에서 가장 중요한 전제는 원작이 저작물성이 있는가, 독창성이 있는지 여부이다[12]. 원작자가 본인 작품의 독창성에 대해 의심하지 않는 경우가 많고, 침해행위를 한 측은 원작의 독창성을 부정하는 주장하는 경우가 많은데, 이는 실질적 유사성에 대한 판단에 접근하지 않고도 승소하는 전략이기 때문이다. 원작자가 침해작과 원작과의 유사성에만 집중할 경우 원작의 독창성을 등한시할 수 있기 때문에 반드시 대응 프로세스에 원작 저작물성, 독창성을 확인하는 과정이 필요하다.

### 3.3 실질적 유사성에 대한 판단

한국저작권위원회의 감정서 구성을 분석하면 실질적 유사성의 판단 기준에 대한 다양한 접근방식을 확인할 수 있다.

한국저작권위원회의 감정은 크게 4가지로 항목을 나누어 분석을 하고 있다. 첫 번째는 저작물성의 판단(창작성 여부), 두 번째는 전체적인 관념 비교, 세 번째 특징부 크로스오버 비교, 네 번째, 비유사 부분의 영향 검토 등이다[13].

원작자가 실질적 유사성을 주장하려면 전체적인 관념 뿐만 아니라 구체적인 표현까지 유사성을 발견하여야 한다[14]. 따라서 비유사 부분에 대한 검토도 필요할 것으로 보인다.

<Table 5> Korea Copyright Commission Appraisal Statement

	Phase	Contents
appraisal	fact	The main purpose of appraisal
	range	Limit target area
statement	Judge	Originality
		Comparison
		Crossover Analysis
		Analysis of Influence
	conclusion	Appraisal Statement Notification

## 4. 결론

저작권자의 권리를 보호하려면 저작권자가 자신의 권리를 주장할 수 있는 시스템에 대한 이해가 필요하다. 실질적 유사성에 대한 판단이 자의적이기 때문에 자칫 분쟁으로 발전할 소지가 크므로 단순한 항의차원이 아니고 절차와 방식에 대한 이해를 바탕으로 체계적으로 접근하여야 한다. 본 연구는 사례를 바탕으로 법전문가가 아닌 디자이너 혹은 원작자가 이해하고 각각의 사례에 적용하여 실행할 수 있는 저작권 침해에 대응하는 프로세스를 도출하였다. 추후 디자이너를 위한 다양한 케이스에 적용할 수 있는 대응 프로세스가 연구되어야 할 것이다.

## REFERENCES

- [1] Ministry of Culture, Sports and Tourism, "Copyright Law Section 2". Korea Ministry of Government Legislation, 2013.
- [2] Ministry of Culture, Sports and Tourism, "Copyright Law Section 10". Korea Ministry of Government Legislation, 2013.
- [3] Ministry of Culture, Sports and Tourism, "Copyright Law Section 8". Korea Ministry of Government Legislation, 2013.
- [4] Korea Copyright Commission, "Copyright Glossary", Index, 2013.
- [5] beongteah Lee, "Legal Dictionary", LAWB, 2011
- [6] Korea Ministry of Government Legislation, <http://www.law.go.kr>, 2013
- [7] Korea Ministry of Government Legislation, <http://www.law.go.kr>, 2013
- [8] Inha Ryu, The Kyunghyang Shinmun, [http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201402240714001&code=940301](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201402240714001&code=940301), Feb 24, 2014
- [9] Korea Copyright Commission Homepage, <http://www.copyright.or.kr>, 2013
- [10] Ministry of Culture, Sports and Tourism, "Copyright Law Section 125". Korea Ministry of Government Legislation, 2013.
- [11] Ministry of Culture, Sports and Tourism, "Copyright

Law Section 125-2". Korea Ministry of Government Legislation, 2013.

[12] Korea Copyright Commission, "Appraisal Statement, 2012heongje30854", p14, 2013

[13] Korea Copyright Commission "Appraisal Statement, 2012heongje30854", p16, 2013

[14] Korea Copyright Commission, "Appraisal Statement, 2012heongje30854", p17, 2013

[15] Korea Copyright Commission, "Appraisal Statement, 2012heongje30854", p10, 2013

이 제(Lee, Je)



- 2009년 2월 : 국민대학교 시각디자인학과(학사)
- 2011년 2월 : 공주대학교 게임디자인학과(석사)
- 2013년 9월 : 공주대학교 게임디자인학과(박사수료)
- 2015년 9월 ~ 현재 : 한성대학교 에니메이션디자인학과 겸임교수

- 관심분야 : 디자인, 게임, 영상
- E-Mail : eejeleeje@naver.com

유 석 호(Ryu, Seuc Ho)



- 1997년 2월 : 뉴욕공대 커뮤니케이션아트 졸업(예술학석사)
- 2003년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임디자인, 멀티미디어
- E-Mail : seanryu@kongju.ac.kr