

2023년 주요 판례 정리(3) - 저작권

March 18, 2024

법무법인(유) 세종 IP그룹은 지적재산권 분야의 주요 판결과 법령을 지속적으로 모니터링하여 소개해 드리고 있습니다. 이번에는 2023년도에 선고된 판결 중 1) IP 공통 및 특허 2) 상표 3) 저작권 4) 부정경쟁행위 및 영업비밀 분야에서 법리적으로 의미가 있는 판결을 선정하여 그 내용과 의의를 분석하는 한편, 지적재산권 분야의 최근 주요 제·개정 법령을 소개하는 뉴스레터를 총 5회에 걸쳐 보내드리고자 하며, 금번 뉴스레터는 그 3회차입니다.

[저작권]

7. 외국에서 저작재산권자의 허락을 받아 거래에 제공된 저작물의 경우에는 저작권자의 배포권은 소진되고 저작권자가 다시 그 권리를 행사할 수 없다고 본 판결(대법원 2023. 12. 7. 선고 2020도17863 판결)
8. 저작권자가 저작물 무단이용자로부터 영업을 양수하여 무단이용을 계속한 자를 상대로 부당이득반환을 구한 사건에서, ‘허락없이 저작물을 이용한 것 자체로 이익이 현존한다’고 본 판결(대법원 2023. 1. 12. 선고 2022다270002 판결)
9. 게임저작물 중 구성요소의 선택, 배열, 조합이 저작물로서 보호받을 정도는 아니더라도 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (파)목의 ‘성과’로서 침해금지 및 손해배상을 인정한 판결(서울중앙지방법원 2023. 8. 18. 선고 2021가합543715 판결, 항소심 계속 중)

[저작권]

7. [저작권재산권자의 배포권에 관한 권리소진] 외국에서 저작권재산권자의 허락을 받아 거래에 제공된 저작물의 경우에는 저작권자의 배포권은 소진되고 저작권자가 다시 그 권리를 행사할 수 없다는 법리를 설시한 판결(대법원 2023. 12. 7. 선고 2020도17863 판결)

■ 판시 내용

- 저작권재산권자의 허락을 받아 저작물의 원본이나 그 복제물이 판매 등의 방법으로 거래에 제공되었다면 저작권재산권자는 그와 관련된 보상의 기회를 가졌던 것이고, 이미 거래에 제공된 저작물의 원본이나 그 복제물은 그 이후에는 자유롭게 유통될 필요가 있으므로 해당 저작물의 원본이나 그 복제물에 대한 배포권은 그 목적을 달성하여 소진된다. 저작권법은 제20조에서 “저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물을 배포할 권리를 가진다. 다만 저작물의 원본이나 그 복제물이 해당 저작권재산권자의 허락을 받아 판매 등의 방법으로 거래에 제공된 경우에는 그러하지 아니하다.”라고 규정하여 저작권재산권자의 배포권에 관한 권리소진의 원칙을 명문으로 정하고 있다.
- 저작물의 원본이나 그 복제물이 외국에서 판매 등의 방법으로 거래에 제공되지 않고 곧바로 국내로 수입되어 그 소유권이나 처분권이 이전된 경우에는 저작권법 제20조 단서에서 정한 바에 따라 해당 저작물의 원본이나 그 복제물에 대한 배포권 소진 여부를 판단하여야 한다. 한편 외국에서 저작권재산권자의 허락을 받아 판매 등의 방법으로 거래에 제공되었던 저작물의 원본이나 그 복제물을 국내로 다시 수입하여 배포하는 경우에도 특별한 사정이 없는 한 저작권법 제20조 단서에서 정한 효과가 인정될 수 있다.

■ 본 판결의 해석

- **[저작권법 제20조와 권리 소진 원칙]** 저작권법은 권리소진의 원칙을 명문으로 규정하고 있습니다. 저작자는 저작물의 원본이나 복제물(이하 ‘저작물’)을 배포(공중에게 대가를 받거나 받지 아니하고 양도 또는 대여하는 것)할 권리를 가지는데, 저작물이 판매 등의 방법으로 거래에 제공된 경우에는 저작권재산권자가 더 이상 배포권을 행사할 수 없다고 정한 것입니다(저작권법 제20조). 이는 저작권자가 저작물을 양도한 이상 보상의 기회를 가졌던 것이므로 그 이후 저작물을 양수한 자의 배포행위에 대하여는 관여하지 않도록 함으로써 거래의 안전을 보호하고 저작물 양수인의 소유권을 존중하는 것에 그 취지가 있습니다.
- **[국제적 권리소진 인정]** 본 판결은 외국에서 저작권재산권자의 허락을 받아 판매 등의 방법으로 거래에 제공되었던 저작물을 국내로 다시 수입하여 배포하는 경우 특별한 사정이 없는 한 저작권법 제20조 단서에서 정한 효과가 인정될 수 있다고 판시하였습니다. 즉 외국에서 저작권재산권자의 허락을 받아 거래에 제공된 저작물의 경우에는 권리가 소진되어 저작권자가 다시 권리를 행사할 수 없다는 점을 분명히 함으로써 국제적 권리소진의 법리를 인정했습니다.
- **[국제적 권리소진의 적용 여부]** 한편, 대법원은 저작물이 외국에서 판매 등의 방법으로 거래에 제공되지 않은 상태에서 곧바로 국내로 수입되어 국내에서 소유권이나 처분권이 이전된 경우에는 (국제적 권리소진이 인정되는 것이 아니라) 해당 저작물에 대한 배포권 소진 여부를 국내를 기준으로 저작권법 제20조 단서가 적용될 수 있는지를 판단하여야 한다고 보았습니다.

- **[이 사건에서의 판단]** 이 사건에서 피고인은 도라에몽 블록 제품에 대한 중국 내 상품화권을 받은 자(‘중국 내에서만 제품을 판매할 수 있다’는 이용 방법 및 조건의 범위 내에서 도라에몽 캐릭터에 관한 이용허락을 받은 자)로부터 블록 제품 960개를 수입하여 국내에서 판매하였습니다(병행수입). 당시 피고인의 제품 수입과 양수는 중국이 아닌 국내에서 이루어졌고, 피고인은 저작권법상 배포권을 침해한 것으로 기소되었습니다(저작권법 제136조 제1항 제1호). 한편 국내에서는 제3의 업체가 상품화권을 갖고 있었습니다.
- 대법원은 상품화권자가 계약상 범위를 넘어 피고인에게 직접 도라에몽 블록을 판매한 행위는 저작권법 제20조 단서에 따른 ‘저작재산권자의 허락을 받아 판매 등의 방법으로 거래에 제공된 경우’의 요건을 충족하지 못한 것이므로, 배포권이 소진되지 않았다고 보았습니다.
- 한편, 계약 위반과 권리소진의 원칙과 관련하여, 상표권에 대해서는, 대법원이 “통상사용권자가 계약상 부수적인 조건을 위반하여 상품을 양도한 경우까지 일률적으로 상표권자의 동의를 받지 않은 양도행위로서 권리소진의 원칙이 배제된다고 볼 수는 없고, 계약의 구체적인 내용, 상표의 주된 기능인 상표의 상품출처표시 및 품질보증 기능의 훼손 여부, 상표권자가 상품 판매로 보상을 받았음에도 추가적인 유통을 금지할 이익과 상품을 구입한 수요자 보호의 필요성 등을 종합하여 상표권의 소진 여부 및 상표권이 침해되었는지 여부를 판단하여야 한다.”고 판시하였습니다(대법원 2020. 1. 30. 선고 2018도14446 판결 참조).
- **[판결의 의의]** 본 판결에서 배포권에 관하여 국제적 권리소진이 허용된다는 점을 명시적으로 밝힌 첫 대법원 판결이라는 점에서 의미가 있습니다. 또한 대법원은 저작물이 외국에서 판매 등의 방법으로 거래에 제공되지 않은 상태에서 곧바로 국내로 수입되어 거래에 제공되는 경우에는 국제적 권리소진의 문제가 아닌 저작권법 제20조 단서의 포섭 문제임을 밝혔습니다.
- **[실무적 시사점]** 저작재산권자의 배포권이 국제적으로 소진될 수 있음을 명시적으로 인정한 본 판결의 법리는 향후 해외 캐릭터 상품화 및 라이선스 계약에서 이용허락 범위, 특히 판매 지역이나 병행수입 허용 여부 등을 구체화함에 있어 중요하게 고려되어야 할 것으로 보입니다.

8. [저작물 무단이용자의 부당이득반환의무와 이익의 현존] 저작권자가 ‘저작물 무단이용자로부터 영업을 양수하여 무단이용을 계속한 자’를 상대로 부당이득반환을 구한 사건에서, ‘허락없이 저작물을 이용한 것 자체로 이익이 현존한다’고 본 판결(대법원 2023. 1. 12. 선고 2022다270002 판결)

■ 판시 내용

- 저작권자의 허락 없이 저작물을 이용한 사람은 특별한 사정이 없는 한 법률상 원인 없이 그 이용료 상당액의 이익을 얻고 이로 인하여 저작권자에게 그 금액 상당의 손해를 가하였다고 보아야 하므로, 저작권자에게 그 저작물에 관하여 이용허락을 받았더라면 이용대가로서 지급하였을 객관적으로 상당한 금액을 부당이득으로 반환할 책임이 있고(대법원 2016. 7. 14. 선고 2014다82385 판결 참조), 위와 같은 이익은 현존하는 것으로 볼 수 있으므로 선의의 수익자라고 하더라도 이를 반환하여야 한다.
- 저작권자인 원고의 허락 없이 저작물인 이 사건 프로그램을 이용한 피고는 법률상 원인 없이 이용료 상당을 지급하지 아니한 채 저작물을 이용한 이익을 얻었고 그 이익은 현존하는 것으로 보아야 한다.

■ 본 판결의 해석

- 이 사건에서 원고는 원격수업 프로그램 및 그 설계도에 해당하는 소스코드(‘이 사건 프로그램’)를 이용하여 원격수업 강의 콘텐츠를 제작한 후, A회사에 강의 콘텐츠 파일과 소스코드를 공급하였습니다. 그런데 A회사의 직원으로 근무하던 B는 퇴사하면서 이 사건 프로그램을 복제하여 보관하고 있다가, **피고 회사 C**에 입사한 후 이 사건 프로그램을 이용하여 원격 수업 강의 콘텐츠를 제작하였습니다. 또한 B는 학교법인 D에 재직 중이던 E에게 이 사건 프로그램을 전달하였고, E가 이 사건 프로그램을 이용하여 학교법인 D가 운영하는 교육원 원격 수업 강의 콘텐츠를 제작하였습니다. 이후 **피고 회사 F**는 학교법인 D의 위 교육원 영업을 포괄적으로 양수하고 교육원의 상호를 계속 사용하고 있었습니다. 이에 원고가 **피고 회사 C, F 등을 상대로 저작권 침해행위에 기한 손해배상, 부당이득반환 등을 청구**하였습니다.
- 원심은 프로그램을 복제하여 제작한 B가 속한 피고 회사 C에게 복제권 또는 2차적저작물작성권 침해 책임을 인정하였습니다.
- 문제는 B가 학교법인 D(이후 피고 회사 F에 영업양도)에 재직 중이던 E에게 이 사건 프로그램을 전달하고, E가 이 사건 프로그램을 이용하여 강의 콘텐츠를 제작한 행위에 대해 피고 회사 F가 어떤 책임을 부담하는지 여부였습니다.
- 원심은 영업양수 기준일 이후 피용자(E)의 행위에 대해 침해 사실을 알았다고 보기 어려운 피고 회사 F는 선의의 수익자로서 현존하는 이익 내에서 반환 책임이 있는데, 위 F에게 이익이 현존하고 있다고 인정하기 부족하다는 이유로 부당이득반환책임을 부정하였습니다.¹
- 그러나 대법원은 ‘저작권자는 그 허락 없이 저작물을 이용한 사람에 대하여 이용허락을 받았더라면 이용대가로서 지급하였을 객관적으로 상당한 금액을 부당이득으로 반환을 구할 수 있다’(대법원 2016. 7. 14. 선고 2014다82385 판결)는 법리를 인용하며, 이러한 이익은 현존하는 것이라고 보았습니다. 즉, 무단으로 저작물을 이용한 경우 이는 그 자체로 원래 저작권자에게 이용대가로 지급하였어야 할 금액의 지급을 면한 것이므로 부당이득이 성립하며, 그 이익은 현존하는 것으로 볼 수 있다고 판시한 것입니다.
- **[판결의 의의]** 부당이득반환청구에서 선의의 수익자일 경우 그 받은 이익이 현존한 한도에서 반환할 책임이 있으며, 이익의 현존은 원칙적으로 이를 주장하는 측에서 증명할 책임이 있습니다. 다만 부당이득으로 취득한 것이 금전인 경우에는 그 소비 여부를 불문하고 현존하는 것으로 추정하는 것이 판례의 태도입니다(대법원 1996. 12. 10. 선고 96다32881 판결). 본 판결에서는 저작물 무단이용자가 자신의 이익 보유가 법률상 원인 없는 것임을 인식하지 못한 경우, 즉 선의일 경우 그 이익의 현존에 대한 증명책임이 문제되었습니다. 저작물 무단이용자는 적극적으로 금전을 취득한 것이 아니라 소극적으로 사용료 상당의 지출을 면한 것인데, 본 판결은 이에 대해서도 이익이 현존한다고 봄으로써 권리자 측의 증명 부담을 경감시켰다고 볼 수 있습니다.
- **[실무적 시사점]** 일반적으로 저작물이 여러 단계로 유통되면서 다수의 무단이용이 발생한 경우에 최초 무단이용자 외에 이를 전달받은 주체들에 대해서는 고의·과실, 인과관계 등의 증명이 쉽지 않아 불법행위책임을 묻는 것이 쉽지 않고, 예비적으로 부당이득반환청구를 하게 되는 경우가 많습니다. 그런데 이 경우 사용료 상당의 이익이 현존한다고 판시한 본 판결의 법리에 따라 선의의 수익자에 해당하더라도 최소한 사용료 상당의 부당이득반환의무를 부담하게 될 가능성이 높습니다. 본 판결에 따라 저작권자 입장에서는 저작물의 무단이용자가 선의이더라도 이익의 현존에 대한 별도의 증명 없이 최소한 사용료 상당을 부당이득으로 반환받을 수 있다는 점을, 저작물 이용자 입장에서는 부당이득반환의무 등의 법적 분쟁에 빠지지 않기 위해서는 저작물에 대한 이용권원에 대한 명확한 확인이 필요하다는 점을 유념할 필요가 있겠습니다.

1 민법상 부당이득반환 청구 시 선의의 수익자는 그 받은 이익이 현존한 한도에서 반환의 책임이 있습니다(민법 제748조 제1항).

9. [게임물에서 구성요소의 선택·배열 및 조합과 부정경쟁방지법상 성과도용행위]
해당 게임물이 저작물로서 보호받을 정도에 이르지 않는으나, 게임물 구성요소의
선택·배열 및 조합으로 구축한 종합적인 시스템은 부정경쟁방지법 제2조 제1호
(파)목의 ‘성과’에 해당한다고 보고 침해금지 및 손해배상을 인정한 판결(서울
중앙지방법원 2023. 8. 18. 선고 2021가합543715 판결)(항소 중)

■ 판시 내용

- (저작권) 게임물의 창작성 여부를 판단할 때에는 게임물을 구성하는 구성요소들 각각의 창작성을 고려함은 물론이고, 구성요소들이 일정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현되는 과정에서 선택·배열되고 조합됨에 따라 전체적으로 어우러져 그 게임물 자체가 다른 게임물과 구별되는 창작적 개성을 가지고 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀는지도 고려해야 한다(대법원 2019. 6. 27. 선고 2017다212095 판결 참조). ... 그러나 원고가 주장하는 이 사건 각 구성요소의 선택·배열 및 조합이 전체적으로 어우러져 원고 게임 자체가 다른 게임과 구별되는 창작적 개성을 가지고 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀다고 보기 어렵고, 달리 이를 인정할 증거가 없다.
- (부정경쟁행위) ...원고는 상당한 투자나 노력을 기울여 원고 게임에 이 사건 각 구성요소의 선택·배열 및 조합을 구현함으로써 종합적인 시스템을 구축하였음을 인정할 수 있고, 이러한 시스템은 상당한 투자나 노력으로 만들어진 원고의 성과에 해당한다고 봄이 타당하다. ... 피고는 피고 게임을 출시·제공함에 있어 원고 게임의 이 사건 각 구성요소의 선택·배열 및 조합을 구현함으로써 원고의 종합적인 시스템을 모방하였고, 이러한 피고의 행위는 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 무단 사용으로서 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (파)목의 부정경쟁행위에 해당한다고 봄이 타당하다.

■ 본 판결의 해석

- 이 사건은 원고가, 원고의 유명 인기 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game, 대규모 다중 이용자 온라인 역할 수행 게임) 모바일 게임과 유사한 모바일 게임을 개발하여 서비스하고 있다고 주장하면서, 피고를 상대로 저작권 침해 및 부정경쟁행위 금지와 손해배상을 구한 사안입니다.
- 본 판결에서는 MMORPG 장르적 특징에 따라 원고 게임의 구성요소를 1) 아인하사드 시스템², 2) 무게 시스템³, 3) 장비 강화 시스템, 4) 아이템 컬렉션 시스템⁴, 5) 변신 및 마법인형 시스템⁵, 6) 메인 UI로 구별하였습니다. 법원은 위 1) 내지 6)의 구성요소는 아이디어이거나 기존에 이미 존재하던 게임 규칙을 변형한 것으로 저작권의 보호대상이 되지

2 경험치에 따라 재화 획득량, 아이템 관련 사항이 달라지는 효과

3 각 아이템별 무게와 각 캐릭터의 소지 가능한 최대 무게를 설정한 후 아이템의 무게 비율별로 캐릭터의 상태가 달라지는 효과를 부여하는 시스템

4 특정 강화 단계의 여러 아이템들로 구성된 집단인 '아이템 컬렉션'을 설정하고, 컬렉션 상의 아이템들을 등록하여 이를 완성하는 경우 미리 예정된 능력치를 부여함과 동시에 해당 컬렉션에 등록된 아이템들은 모두 소멸시키는 시스템

5 게임 이용자가 변신 및 마법인형 카드 뽑기 아이템의 사용 등을 통하여 획득한 카드를 보유한 상태에서 주문서를 사용하여 일정 시간 동안 캐릭터를 변신시키거나 마법인형을 소환함으로써 캐릭터에 추가 능력치를 부여하는 시스템

않는다고 보았습니다. 또한 위 1) 내지 6)의 구성요소의 선택·배열 및 조합 자체가 아이디어의 차원을 넘어 창작성 있는 표현에 이르렀다고 볼 수 없고, 선택·배열 및 조합으로 나타나는 구체적인 표현 형식을 살펴볼 때 이는 아이디어를 게임화하는 데 있어 필수불가결하거나 공통적 또는 전형적으로 수반되는 표현 등에 불과하여 다른 게임과 구별되는 창작적 개성이 있다고 보기 어렵다고 판단하였습니다.

- 다만 법원은 위와 같은 요소들의 선택·배열 및 조합을 통해 구축한 **종합적인 시스템**은 i) 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (파)목에 따라 보호되는 **‘상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과 등’에 해당**한다고 보았습니다. 그 구체적 근거는 ‘1,000억 원이 넘는 개발비용, 출시 이후 높은 매출액 순위, 명성과 고객흡인력, 각 구성요소를 선택·배열 및 조합하고 이를 구현함에 있어서 많은 비용과 노력이 필요하였을 것으로 보이는 점’ 등이었습니다. 특히 법원은 ‘MMORPG는 게임 이용자들이 자신이 만든 캐릭터를 성장시켜 강하게 만드는 것을 핵심으로 하는데, 이 사건 각 구성요소는 모두 경험치를 통한 레벨업, 캐릭터의 능력치 향상 등과 같이 캐릭터의 성장에 직접적으로 영향을 미치는바, 이러한 구성요소의 선택·배열 및 조합은 게임의 흥미와 몰입도를 높이는 것으로, 이러한 시스템이 원고 게임에서 차지하는 비중은 상당할 것으로 보인다’고 판단하여 **MMORPG 장르에 특유한 ‘성과’ 판단 기준을 제시**하였습니다.
- 또한 법원은 ii) 피고가 원고의 성과를 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하여 무단 사용하였는지에 관하여, 원고 게임과 피고 게임은 경쟁관계에 있고, 피고 게임은 원고 게임 각 구성요소의 선택·배열 및 조합과 구현방식을 거의 그대로 차용했다는 등의 이유를 들어, **피고의 행위가 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (파)목의 부정경쟁행위에 해당**한다고 보았습니다. 특히 **원고 게임만의 특징적 요소가 공통되고**(예컨대 카드 뽑기 아이템의 등급별 획득률이 동일하고 카드 4장의 합성을 통하여 한단계 높은 카드를 획득하는 점), 메인 UI의 아이콘과 화면 구성이 거의 동일한 점 등에 비추어 **모방의 정도가 강하며, 이러한 행위를 용인할 경우 향후 게임 업계에서 새로운 게임 규칙의 조합 등을 고안할 유인이 없어지게 될 우려가 있다는 점도 부정경쟁행위의 인정 근거로** 보았습니다.
- **[판결의 의의]** 이러한 법원의 태도는 ‘게임의 구성요소의 선택·배열 및 조합과 구현방식’이 저작물로서 보호받지 못하더라도, 이것이 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과에 해당한다면 부정경쟁방지법에 따라 보호된다는 것으로 볼 수 있습니다. 대법원은 이미 2019년 일명 ‘포레스트 매니아’ 사건(대법원 2019. 6. 27. 선고 2017다212095 판결)에서 게임물의 저작권 침해 판단 시 ‘게임물을 구성하는 구성요소들 각각의 창작성’ 외에도 **‘구성요소들이 일정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현되는 과정에서 선택·배열되고 조합됨에 따라 전체적으로 어우러져 그 게임물 자체가 다른 게임물과 구별되는 창작적 개성을 가지고 저작물로서 보호를 받을 정도에 이르렀는지’** 또한 고려해야 한다는 법리를 제시하였는데, 이러한 법리는 본 판결에서도 그대로 인용되고 있습니다. 다만 과거 ‘포레스트 매니아’ 사건에서는 후행 게임물은 ‘주요 구성요소들이 특정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로 구현되어 선택·배열되고 유기적인 조합을 이루고 있다’는 점에서 선행 게임물과 확연히 구별되는 창작적 개성을 갖추고 있으므로 저작물로서 보호 대상이 될 수 있다고 본 반면, 이 사건의 경우 원고 게임이 저작물로서 보호되기는 부족하지만 부정경쟁방지법상의 ‘성과’로서 보호된다고 보았다는 점에서 차이가 있습니다. 이는 일응 매치-3-게임(match-3-game)과 MMORPG의 장르적 차이, 각 구성요소의 선택·배열·조합이 어느 정도로 유기적으로 결합되어 있는지에 대한 사실 인정과 판단의 차이에서 비롯된 것으로 보입니다.
- **[실무적 시사점]** 본 판결은 MMORPG 장르에 있어서 게임의 저작물성 판단 및 부정경쟁방지법상 성과 도용 판단에 있어서의 개별적·구체적 요소들이 카테고리별로 상세히 제시되어 있다는 점에서 향후 게임저작물에 근거한 저작권 침해금지 소송 및 부정경쟁행위금지 소송에 참고가 될 수 있을 것으로 보입니다. 또한 현재 본 판결은 현재 항소심에서 계속 다투어지고 있으므로 향후 상급심 법원의 판단 역시 주목할 필요가 있을 것입니다. 다만 게임물이 저작권으로 보호받을 수 있는지 또는 부정경쟁방지법으로 보호받을 수 있는지 아니면 아예 법적으로 보호받을 정도에 이르지 못했는지 여부의 경계를 정하는 것은 부정경쟁방지법과 기존 지적재산권법의 조화 등 상당히 어려운 문제를 내포하고 있습니다. 향후 다양한 선례의 축적을 통해 그 기준이 보다 선명해질 것으로 기대되지만, 저작권법을 비롯한 지적

재산권법에 대한 체계적인 이해와 개별 게임물들의 특성에 대한 연구 등을 바탕으로 분쟁을 예방하기 위한 면밀한 실무적 대비가 필요할 것으로 보입니다.

법무법인(유) 세종 IP그룹

- | | |
|-------------|---------------------------------------|
| • 윤주탁 변호사 | T. 02-316-4404 E. jtyoon@shinkim.com |
| • 이진희 변호사 | T. 02-316-4328 E. jhelee@shinkim.com |
| • 김우균 변호사 | T. 02-316-4083 E. wgkim@shinkim.com |
| • 주식호 변호사 | T. 02-316-1759 E. shjoo@shinkim.com |
| • 황지원 변호사 | T. 02-316-1799 E. jwhwang@shinkim.com |

SHIN & KIM

법무법인(유) 세종

법무법인(유) 세종 뉴스레터의 게재된 내용 및 의견은 일반적인 정보 제공 목적으로 발행된 것이며, 이에 수록된 내용은 법무법인(유) 세종의 공식적인 견해나 구체적인 사안에 관한 법률의견이 아님을 알려드립니다.

The content and opinions expressed within Shin & Kim LLC's newsletter are provided for general informational purposes only and should not be considered as rendering of legal advice for any specific matter.

서울시 종로구 종로3길 17 디타워 D2 23층 (우)03155 T. 02-316-4114 <https://www.shinkim.com>
