새로운 경기 공정한 세상

경기콘텐츠진흥원

OPEN 출처표시 상업용금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락

2021

콘텐츠 공정거래 상담사례집

2021
콘텐츠 공정거래
상담사례집

공공누리는 공공누리 유형마크를 통해 개방한 공공저작물 정보를 통합 제공하는 서비스입니다. 본 저작물은 **아래의 조건에 따라 저작권 침해의 부담 없이, 무료로 자유롭게 이용 가능합니다.**

- 저작물의 출처를 표시해야 합니다.
- 비영리 목적으로 이용이 가능합니다.
- 비상업적 이용에 한하여, 변형 등 2차적 저작물 작성이 가능합니다.

경기콘텐츠진흥원 홈페이지에서 다운로드가 가능합니다.

머릿말

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업분야 불공정 거래 관행을 개선하여 종사자들을 보호하고 공정 상생 콘텐츠 창작 환경 조성을 위해 2020년 12월 '경기도 콘텐츠 공정거래 상담센터'를 개소하여 운영 중입니다. 「2021 콘텐츠 공정 거래 상담사례집」은 위 상담 사례 중 콘텐츠 산업 종사자들이 가장 빈번하게 질문하거나 어려움을 겪었던 사례들을 모아, 그 해답을 제시하기 위한 목적으로 제작되었습니다.

콘텐츠 산업 내 대기업-중소기업, 유통 플랫폼-창작자·제작자 간 수익 배분, 일방적 계약 해지, 계약 범위를 벗어난 창작물 무단 사용 등 각종 불공정 거래로 인한 갈등이 심화되고 있습니다. 1인 창작자, 스타트업 등 영세기업 수가 콘텐츠 업계 94.2%를 차지하고 있습니다. 기업의 양극화가 심화되고 있는 콘텐츠 산업의 구조적인 이유도 있고, 적절한 대우 및 공정거래에 대한 인식이 미흡한 이유도 있습니다. 본 사업은 콘텐츠 영세기업과 창작자들에게 법률 서비스를 제공하여 불공정거래에 대응하도록 조력하며, 공정거래에 대한 인식을 제고하고 문화를 확산하는 의미가 있었습니다.

본 상담사례집은 콘텐츠 기업 및 종사자들의 유의해야 할 저작권(1장), 웹툰/웹 소설/만화(2장), 음악/게임/영상(3장), 콘텐츠 창업(2장)으로 구성되어 있습니다.

콘텐츠 영세기업과 창작자들에게 본 상담사례집이 현장에서 직면하는 법적 의문들을 해소하는 길잡이가 되어주기를 바랍니다. 감사합니다.

차례

01. 저작권 06

- 저작권자 확정
- 업무상 저작물 판단 기준
- 저작권 침해 구분 기준
- 저작권의 보호기간
- 저작권 양도와 이용허락
- 저작권 양도를 요구하는 계약 상대방과의 협상
- 저작권 이용허락 범위를 둘러싼 분쟁
- 영리적 목적의 저작권 침해
- 비영리적 목적의 저작권 무단 이용
- 2차적 저작물 작성권 침해 사례
- 공모전 출품작의 저작권 침해
- 인터넷 밈(meme), 패러디, 오마주의 저작권 침해 여부
- 폰트 저작권
- 저작물의 공정한 이용
- 권리 구제 방법

02. 웹툰/만화/웹소설 26

- 독점계약 구분
- 기획 작품의 저작권 귀속 문제
- 2차적 저작물 작성권 관련 계약
- 영업 비밀의 범위
- 공동저작물 판단 기준
- 계약 상대방의 저작권 침해
- 스튜디오 계약

03. 음악/영상/게임 콘텐츠 36

- 음악 저작물의 개념
- 음악저작권과 저작인접권
- 음악 사용계약
- 음악 저작권 이용허락 방법
- 법정 이용허락제도
- 부당한 계약 체결 거부
- 2차적 저작물에 대한 사용료 청구
- 레시피의 저작물성
- 스토리 베끼기와 저작권 침해
- 게임의 저작물성
- 게임 퍼블리싱 계약

04. 콘텐츠 창업 관련 50

- 창업의 형태
- 사업자등록의 의미
- 창업 자금 지원
- 계약서 작성의 필요성
- 동업 계약서 작성
- 스톱옵션 계약
- 미지급 대금 지급 요청

05. 표준계약서/필수서식 참고 58

- 표준계약서를 참고하고 싶다면?
- 민사소장 서식
- 형사 고소장 서식
- 저작권위원회 분쟁조정신청서
- 저작권등록신청서 서식

06. 콘텐츠 공정거래 상담센터 71

01 저작권

저작권자 확정

Q1.

제작사와 계약을 체결하고 작품을 완성하였습니다. 그런데 제작사가 자신이 제작비를 지급했기 때문에 자신도 저작권자라고 하면서 공동저작권자로 등록해달라고 하네요. 꼭 해줘야 하는 건가요?

A. 저작물은 실제 창작한 사람만이 저작자가 됩니다.

아이디어를 제공하였거나 자료를 수집해 주거나 제작비를 지원해 주었다고 해서 저작자임을 인정할 수는 없습니다. 작품을 주문하거나 의뢰한 사람도 저작권자가 아닙니다. 따라서 제작사는 저작권자와 이용허락 계약을 체결하거나, 계약을 통해 적정한 비용을 지급하고 저작권을 양도받아야 합니다.

업무상 저작물 판단 기준

Q2.

스튜디오의 직원으로서 영상을 만들어 왔습니다. 퇴사를 하게 되었는데, 제가 열심히 만들었던 영상들에 대해서 저작권을 주장할 수 없을까요?

A. 업무상 저작물은 회사에 저작권이 귀속됩니다.

업무상 저작물이 되려면 '법인 단체 그 밖의 사용자가 저작물의 작성에 관하여 기획'하고, '업무상 작성하는 저작물'이어야 하며, '법인 등의 명의로 공표'되어야 합니다. 따라서 이와 같은 요건이 충족되는지 살펴볼 필요가 있습니다. 만약 계약에서 저작자의 지위는 여전히 창작자에게 있음이 명시되어 있다면 저작권은 창작자에게 귀속됩니다.

저작권 침해 구분 기준

Q3.
표절과 저작권침해는 어떤 차이가 있나요?

A. 표절은 타인의 창작물의 일부 또는 전부를 마치 자신이 창작한 것처럼 '속이는' 행위로서, 이는 법적 개념이라기보다는 도덕적 판단에 가깝습니다.

가령 인터넷상에서 '당신 작품은 000를 표절했어!'라는 문제 제기를 받는 것은, 해당 작품이 다른 작품의 표현 또는 아이디어와 유사하므로 남의 작품을 무단으로 활용했다는 도덕적 비판으로 이해할 수 있습니다.

반면 저작권침해라는 것은 우리나라의 저작권법에서 정한 요건에 따른 법적 판단의 영역이라고 볼 수 있습니다. 즉, 저작권 침해가 성립하기 위해서는

① 침해자가 저작권자의 저작물을 무단으로 사용하여, ② 타인의 기존 저작물에 의거하여 표현이 이루어지고, ③ 비교되는 두 저작물 사이에 실질적 유사성이 있어야 하는 등의 조건들을 충족해야 합니다.

결국 '표절'행위가 있었다고 해서 바로 그것이 법적인 의미로서 저작권 침해가 되는 것은 아닙니다.

다만 표절행위가 법적 분쟁으로 이어져서 만일 법원으로부터 저작권 침해에 해당된다고 판단될 경우, 이에 따른 손해배상 등의 법적 책임을 질 수 있으므로, 타인의 저작물을 사용할 경우 항상 조심할 필요가 있겠습니다.

저작권의 보호기간

Q4.
저는 책을 읽어주는 팟캐스트를 하려고 하는데요. 셰익스피어의 작품을 읽어주는 것은 문제가 없을까요?

A. 저작권의 보호기간은 사후 70년입니다. 그러나 업무상 저작물이나 영상저작물은 그 기점이 달라지기도 합니다.

한국저작권위원회 공유마당 누리집에는 '보호기간 간이 계산기'가 있는데, 이를 통해 보호기간 만료를 확인하는 것도 방법입니다. 또 저작권의 보호기간이 만료되었다고 하더라도, 번역된 소설의 경우 번역자의 저작권을 고려해야 한다는 점을 기억해야 합니다.

저작권 양도와 이용허락

Q5. 저작권의 '양도'와 '이용허락'에는 어떤 차이점이 있나요?

A. 저작권은 크게 저작재산권과 저작인격권으로 이루어져 있는데,

저작인격권은 일신 전속권으로 저작물을 창작한 때 원시취득한 후 양도 및 상속이 불가능합니다. 반면 저작재산권은 저작물 이용에 따른 경제적 이익을 보호하기 위한 권리로서 양도 및 상속이 가능합니다.

때문에 '양도' 또는 '이용허락' 제안을 받은 것은 저작인격권에 대한 것이 아니라, 저작 재산권에 대한 것입니다.

저작재산권을 양도하면 권리가 이전되니까, 기존 저작재산권자는 더 이상 권리를 보유하지 못합니다.

대신 양수인이 저작재산권을 보유하게 됩니다. 쉽게 말해서 저작재산권의 주인이 바뀌는 거니까, 저작재산권을 양도한 당사자는 자신이 창작한 저작물이라고 해도 더 이상 그 저작물에 대한 권리를 주장할 수 없겠죠?

반면, 저작물 이용허락은 양도와 달리, 저작재산권자가 자신의 저작재산권을 그대로 보유하면서 상대방에게 저작물을 이용할 수 있도록 허락해 주는 것입니다.

저작권자로부터 허락을 받은 자는 그 허락 이용의 방법 및 조건의 범위 내에서는 저작물을 이용할 수 있습니다.

대신, 허락 이용의 기간이 끝나면 그 이용 권리는 사라지게 됩니다.

때문에 계약을 체결할 때 그 방법으로 '양도'를 선택하느냐, '이용허락'을 선택하느냐에 따라 그 효과와 이후의 권리관계는 너무나도 다르게 됩니다. 이 점을 항상 주의하실 필요가 있습니다.

저작권 양도를 요구하는 계약 상대방과의 협상

Q6.

저작권에 관한 계약을 할 때, 저작권을 이관하는 조건일 때가 많습니다. 계약 협상 시 창작자가 자연스럽게 을이 되는 입장에서 제시할 수 있는 최선의 방법은 무엇일까요?

A. 업계에서는 저작권을 이관한다, 저작권을 소유한다 등의 표현을 널리 사용하지만, '저작권을 이관한다/소유한다'라는 표현을 법률적으로 풀어쓰면 '저작권을 양도한다'라는 의미로 볼 수 있습니다.

저작권 양도는 상당한 대가를 지급받지 않는 한 저작권자에게 가장 불리한 계약 조건입니다.

독점적 이용허락이나 출판권(배타적 발행권) 설정만으로도 계약의 목적을 달성할 수 있고 상대방의 이용에 반드시 저작권 양도가 필요하지 않은 경우가 대부분인데, 계약 상대방이 막연히 이용허락보다 양도가 더 많은 권리를 가져온다고 생각해 무조건 양도를 주장하는 경우가 많습니다.

이럴 때는 상대방이 원하는 저작권 이용에 제한을 받지 않도록 이용 조건을 세부적으로 협의하되, 상대방이 정확한 이용 계획도 제시하지 못하면서 무조건 양도를 해 달라고 우기는 경우에는 창작자를 존중하지 않는 것이므로 계약하지 않도록 합니다.

저작권에 관한 계약을 체결함에 있어 과연 그것이 저작권 양도계약인지 이용허락 계약인지 명백하지 아니한 경우, 저작권 양도 또는 이용허락되었음이 외부적으로 표현되지 아니한 경우에는 저작자에게 권리가 유보된 것으로 유리하게 추정함이 상당하며, 계약 내용이 불분명한 경우 구체적인 의미를 해석함에 있어 거래 관행이나 당사자의 지식, 행동 등을 종합하여 해석함이 상당하다는 것이 판례의 태도입니다(대법원 1996. 7. 30. 선고 95다29130 판결, 대법원 2013. 2. 15. 선고 2011도5835 판결 등).

즉 저작권 양도인지 이용허락인지 불분명하다면 저작자에게 유리한 이용허락으로 본다는 의미입니다.

저작권 이용허락 범위를 둘러싼 분쟁

Q7.

제 창작 일러스트 일부를 디자인 외주에 사용했는데, 계약 상대방이 그 일러스트를 구매하지도 않고 변형해서 다른 작업에 쓰는 것을 발견했습니다. 제 일러스트 사용 범위를 외주 작업에 이용되는 범위로만 한정하고 그 밖의 용도로는 이용하지 못하게 하려면 어떻게 해야 하나요?

A. 처음에 계약할 때부터 계약의 대상과 이용 방법, 저작재산권의 귀속 관계를 명확히 정해야 합니다.

저작권 이용 범위를 명확히 합의하지 않았을 때 보통 이런 문제가 발생합니다.

저작권자는 이용 범위를 가급적 좁게 해석하려 하고, 이용자는 이용 범위를 최대한 넓게 해석하려 하면서 긴장과 갈등 관계가 형성됩니다. 예를 들어 '상품 제작에 도안을 이용한다.'라고 합의했는데 이용자는 상품 제작과 판매의 범주에 홍보가 들어간다고 생각해 홍보용 페이지에 도안을 잘라 넣는 경우가 있습니다. 이럴 때는 어느 한쪽의 손을 들어 주기 어렵고, 계약에 작업물을 홍보물에 사용할 근거가 있는지, 근거가 없더라도 저작권자가 이용자의 위와 같은 행위가 이용 범위에 포함된다고 예상할 수 있었는지 등을 고려하여 판단할 것입니다.

이 사례의 경우 외주 목적물에 저작자의 다른 저작물 일부가 포함되어 있어 문제가 복잡해졌는데, 이럴 때는 '외주 목적물의 원본 그대로의 이용 외에 외주 목적물에 포함된 일러스트나 캐릭터를 이용하고자 할 경우 이용 범위 및 대가 조건에 관하여 별도로 서면 합의하기로 한다.' 정도의 조항을 만들어 넣어 두면 분쟁을 예방할 수 있습니다.

영리적 목적의 저작권 침해

Q8.

제 그림의 일부가 글귀만 수정되어서 모르는 기업의 광고의 일부로 이용되는 것을 봤습니다. 이런 경우 에도 제 그림을 무단으로 사용한 기업이 저작권법을 위반한 것인지 궁금합니다.

A. 그림 중 광고에 포함된 부분이 저작자의 독자적인 창작성이 드러나 있는 표현이고, 광고에 포함된 부분이 해당 그림과 동일하거나 실질적으로 유사하다면 저작권 침해(저작권법 위반)를 의심해 볼 수 있습니다.

다만, 보호기간이 경과된 저작물(현행 저작권법은 저작자 사후 70년까지, 저작권법 제39조 제1항), 저작권법 제7조에 따라 보호되지 않는 저작물인 법령, 판례, 사실의 전달에 불과한 시사보도 등, 저작권법 제23조 내지 제36조에 해당하는 저작재산권 제한 사유가 있는 경우에는 저작권자의 허락 없이 저작물을 이용하였더라도 저작권 침해로 보지 않으므로, 이러한 사유에 해당하는지 검토해 보아야 합니다.

비영리적 목적의 저작권 무단 이용

Q9.

무분별하게 수정되어 타인의 프로필 사진으로 사용되고 있는 제 그림을 발견했습니다. 어떻게 해야 현명하게 대응할 수 있을까요? 그림 업로드용 계정으로 사용하고 있는 SNS 프로필에 "그림의 개인적, 상업적 이용을 금지합니다."라는 문구를 기재해 두면 위 문구가 효력이 있을까요?

A. 앞서 본 사례와의 큰 차이점은 이용 주체가 기업이 아닌 개인이라는 점입니다. 개인이 비영리적, 사적인 목적으로 다른 사람의 그림을 이용하고자 할 때, 저작권자의 허락이 없어도 이용할 수 있는 경우가 있습니다. 그러나 이 경우에도 저작권자의 허락 없이 수정을 가하거나 출처 표시를 생략해서는 안 될 것입니다.

SNS의 프로필 등 저작물을 이용하려는 사람이 쉽게 식별할 수 있는 위치에 이용 조건을 게시하였다면, 각각의 게시물에 게시하지 않더라도 유효하다고 판단됩니다. 다만, 위 문구가 있더라도 그림을 개인의 프로필 사진으로 이용하는 것은 경우에 따라서는 저작권법 제35조의5에서 정하는 공정 이용의 범주로 편입되어 법적으로 제재하기 어려울 수 있습니다.

그러나 공정 이용이라 하더라도 저작물의 훼손, 수정, 변경은 금지되어 있으므로, 무분별한 수정과 개인적 이용을 막고 싶다면 저작물 자체에 워터마크나 저작자 표시를 삽입해두는 것이 좋습니다.

저작물 자체에 포함된 워터마크나 저작자 표시를 인위적으로 삭제한다면 이용자가 한 행위의 위법성과 가벌성이 더욱 커지겠지요.

참고로 공정 이용인지 여부를 판단하는 요소로는,

① 원저작물과 이용하는 저작물이 동종인지, 다른 종류나 장르인지(저작물의 이용의 목적과 성격), ② 이용하는 저작물이 개인용인지, 상업용인지, 수익이 발생할 가능성이 있는지(저작물의 종류 및 용도), ③ 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성이 어느 정도인지, ④ 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향(시장가치 대체 가능성이라고도 하며, 원저작물과 소비자층이 겹치는지 여부를 판단), ⑤ 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치는지(출처 표시, 무단 개변, 원저작자의 의도를 왜곡하거나 원저작자의 명예를 훼손하는 내용을 포함하는지) 등이 있습니다 (이상 저작권법 제35조의5).

2차적 저작물 작성권 침해 사례

Q10.

동화책 작가입니다. 최근 인기 있는 아동 교육 업체에서 제 동화책의 캐릭터와 일러스트를 제 허락 없이 편집, 수정하여 아동 교육용 콘텐츠로 만들어 회원들에게 배포하고 있습니다. 출판사에 연락했더니 해당 업체에 납품(판매) 하였을 뿐 2차적 이용을 허락하지 않았다고 합니다. 2차적 저작물 작성권 침해로 고소할 수 있을까요?

A. 도서를 구입한 소유자라 하더라도, 저작권자의 허락을 받지 않고 도서를 이용하여 새로운 저작물을 창작하여서는 안 됩니다.

어문저작물의 요약물 관련 사례이기는 하나, 대법원은 원저작물과 실질적으로 유사한 요약물을 작성하기 위해서는 원저작자의 허락을 받아야 하고, 그렇지 않은 경우 2차적 저작물 작성권 침해가 성립할 수 있다고 하면서 다음과 같이 판시하였습니다.

"2차적 저작물이 되기 위해서는 원저작물을 기초로 수정, 증감이 가해지되 원저작물과 실질적 유사성을 유지하여야 한다. 따라서 어문저작물을 기초로 하여 이를 요약한 요약물이 원저작물과 실질적인 유사성이 없는 별개의 독립적인 새로운 저작물이 된 경우에는 원저작물 저작권자의 2차적 저작물 작성권을 침해한 것으로 되지는 아니하는데, 여기서 요약물이 그 원저작물과 사이에 실질적인 유사성이 있는지 여부는, 요약물이 원저작물의 기본으로 되는 개요, 구조, 주된 구성 등을 그대로 유지하고 있는지 여부, 요약물이 원저작물을 이루는 문장들 중 일부만을 선택하여 발췌한 것이거나 발췌한 문장들의 표현을 단순히 단축한 정도에 불과한지 여부, 원저작물과 비교한 요약물의 상대적인 분량, 요약물의 원저작물에 대한 대체 가능성 여부 등을 종합적으로 고려하여 판단해야 한다." (대법원 2013. 8. 22. 선고 2011도3599 판결).

특히 시각적 캐릭터인 경우, 대법원은 원저작물과 별개로 시각적 캐릭터 그 자체도 저작권법의 보호 대상이 될 수 있다는 입장입니다.

"야구를 소재로 한 게임물인 '실황야구'에 등장하는 '실황야구' 캐릭터는 야구선수 또는 심판에게 만화 속 등장인물과 같은 귀여운 이미지를 느낄 수 있도록 인물의 모습을 개성적으로 도안함으로써 저작권법이 요구하는 창작성의 요건을 갖추었으므로, 이는 창작성이 있는 저작물로서 원저작물인 게임물과 별개로 저작권법의 보호 대상이 될 수 있고," (대법원 2010. 2. 11. 선고 2007다63409 판결).

이 사건으로 돌아와 보면, 아동 교육 업체가 동화책을 교재로 삼아 회원들에게 제공하는 것에서 더 나아가 동화책의 표지와 삽화, 그림에 포함된 시각적 캐릭터를 개작, 변형하여 유아용 활동북과 부모용 가이드북을 만들었으며 교육용 동영상도 제작한 사실, 그 과정에서 저작권자의 동의나 승낙을 받지 않고 회사 소속 디자이너가 그림을 편집하고 배치를 바꾸거나 캐릭터를 모방하여 그린 사실이 인정되었습니다.

따라서 동화책 작가는 아동 교육 업체를 상대로 저작재산권 중 2차적 저작물 작성권의 침해를 주장하고, 민사상 침해정지 및 손해배상청구, 형사 고소를 할 수 있을 것입니다.

공모전 출품작의 저작권 침해

Q11.

제가 공모전에 출품해 수상한 소설과 내용이 같은 소설이 다른 문학상을 수상한 사실을 알게 되었습니다. 저와 출판사는 이 사건에 공동 대응하고자 합니다. 제가 무엇을 할 수 있을까요?

A. 전형적인 복제권 침해 사건으로 민형사상 법적 조치도 가능하며, 한국저작권위원회에 분쟁 조정을 신청하는 방법도 있습니다.

수사기관에 저작재산권 침해죄로 고소할 수 있습니다. 민사상 구제로는 저작권을 침해한 저작물이 출간되었다면 저작권 침해금지 가처분을 신청하여 출판을 금지시킬 수 있고, 손해배상청구도 가능합니다.

한편 출판물을 그대로 복제하여 출판한 경우 출판권자는 저작권자와는 별개로 침해자를 상대로 출판권 침해를 이유로 하는 손해배상을 청구할 수도 있습니다(저작권법 제63조 제1, 2항, 대법원 2003. 2. 28. 선고 2001도3115 판결).

인터넷 밈 (meme), 패러디, 오마주의 저작권 침해 여부

Q12.

최근 미술계에서 젊은 작가들이 인터넷 밈이나 움짤(움직이는 gif 이미지)를 많이 변형하여 이용하고, 저 또한 적극적으로 활용하고 있습니다. 이러한 경우 어디까지 저작자의 허락 없이 변형 및 이용이 가능한지, 상업적으로 이용이 가능한지 궁금합니다.

A. 밈(meme)은 유전 외의 방법으로 전달되는 문화 요소를 뜻하며, 최근에는 온라인에서 유행하는 말이나 행동을 모방해 만든 사진이나 영상을 가리키는 용어로 널리 쓰입니다.

인터넷 밈이나 움짤, 패러디나 오마주라고 해서 저작권의 보호에서 배제되는 것은 아니고, 저작자가 처음부터 제한 없이 이용이 가능하다고 명시하지 않은 이상 저작자의 허락을 받고 이용하는 것이 원칙입니다.

타인의 초상이나 음성, 실연(연기, 연주 등)이 포함된 경우 그 권리자의 허락도 받아야 합니다.

그러나 이들 밈, 움짤 등은 보통 개인적, 비영리적 이용에 그칠 때가 많기 때문에 공정 이용이나 저작권법이 허용하는 인용으로 볼 수 있는 경우가 있습니다.

폰트 저작권

Q13.

홈페이지에서 폰트 프로그램을 다운받아서 홍보물을 만들었는데, 폰트 저작권 무단 사용으로 업체로부터 배상 요구를 받았어요. 어떻게 해야 할까요?

A. 저작권법상 보호 대상이 되는 저작물은 '폰트 도안 또는 이미지'가 아니라, '폰트 파일'입니다.

즉, 폰트의 동일 모양, 형태, 크기를 갖춘 한 벌의 글꼴 자체를 사용한 것은 저작권 침해가 아닙니다. 그러나, 컴퓨터를 통하여 전자적인 파일(통상 'xxx.ttf'라는 파일명으로 표기됨)을 다운로드하여 설치한 후 사용할 경우, 저작자의 동의 또는 구매를 한 후 사용해야 합니다.

결국 폰트의 도안을 가지고 있거나 사용하는 것 자체는 저작권 침해라고 볼 수 없으나, 폰트 파일을 컴퓨터에 복제 및 설치해서 사용할 경우 저작권 침해가 될 수 있습니다.

만약 비영리 목적으로만 사용할 수 있는 폰트 프로그램을 다운로드하여 설치 후 영리 목적으로 사용한 것이라면, 폰트 프로그램 저작권을 침해한 것이 될 수 있습니다. 그러나 홈페이지에서 '비영리 목적'을 허락하였고 비영리 목적으로 사용하였다면, 이는 이용허락이 있었던 것이므로 저작권 침해가 되지 않습니다.

다만, 저작권 침해가 성립한다고 하더라도 손해배상은 실제 손해가 발생한 범위 내에서 이루어져야 하므로, 고가의 폰트 프로그램을 모두 구매해야 하는 것은 아니라는 점을 유념하실 필요가 있습니다.

저작물의 공정한 이용

Q14.

제 웹툰 작품에 다른 책의 표지나 드라마 및 영화 장면의 스틸컷을 이용하려고 하는데, 저작권법에 따른 '저작물의 공정한 이용' 조항이 적용될 수 있을까요?

A. 저작권법 제35조의3에 따르면, 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우에는 보도·비평·교육·연구 등을 위하여 저작물을 이용할 수 있다고 하면서, 특히 이 경우

① 영리성 또는 비영리성 등 이용의 목적 및 성격, ② 저작물의 종류 및 용도, ③ 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성, ④ 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향 등을 고려 하도록 하고 있습니다.

저작권자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 않는 범위 내에서 다른 사람의 콘텐츠를 이용하고자 하는 경우라고 하는 것은, 그 이용이 상업적 성격이 강하지 않는 부차적인 이용을 의미합니다.

아울러 창작물에서 해당 부분이 차지하는 비중이나 중요성 크지 않아야 하고, 원저작물의 시장 수요를

대체하지 않으며, 해당 결과물의 이용자들에게 공익적 가치가 인정되어 문화의 다양성에 이바지할 수 있다면 이는 공정 이용으로서 인정될 가능성이 있다고 보고 있습니다.

권리 구제 방법

Q15.
내 창작물을 무단 도용하는 사람이 있는데, 어떻게 대응하면 좋을까요?

A. ① 온라인 서비스 제공자(OSP) 게시 중단 요청, ② 민사소송(조정), ③ 형사고소 등의 방법이 있습니다.

즉각적인 침해를 해결하는 데에 도움이 되는 방법으로, 우선 플랫폼 사업자에게 게시 중단 요청을 할 수 있습니다.

저작권 침해에 대한 증거를 확보한 뒤, 내용증명 우편이나 이메일 등을 통해 침해자에게 침해 사실을 통보하고, 이에 대한 침해의 정지와 손해배상 등을 요구할 수 있습니다. 이후 상대방과 합의 절차를 진행할 수 있는데, 합의의사는 있지만 구체적인 합의 조건에 이견이 있는 경우에는 한국저작권 위원회의 저작권 분쟁 조정 제도를 이용할 수 있습니다.

또 형사고소를 할 수 있는데, 저작재산권, 그밖에 이 법에 따라 보호되는 재산적 권리를 복제, 공연, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 작성의 방법으로 침해한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처하거나 징역형 및 벌금형을 모두 받을 수 있습니다(저작권법 제136조 제1항). 또한 저작자의 인격권을 침해해 저작자의 명예를 훼손한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금에 처하거나 징역형 및 벌금형을 모두 받을 수 있습니다(저작권법 제136조 제2항).

상대방이 표절을 통해 나의 저작물을 침해한 경우, 형사고소뿐 아니라 상대방에게 민사상 손해배상을 청구할 수 있습니다. 민사소송에서는 청구할 손해액을 원고가 입증해야 하는데, 실무적으로는 손해액 입증이 꽤 까다롭습니다. 이에 저작권법에서는 저작권자가 손해액 입증하는 데 곤란을 겪는 일을 완화하기 위해, 저작재산권에 관한 별도의 손해액에 관한 추정 규정을 두고 있습니다.

02
웹툰/만화/웹소설

독점계약 구분

Q16.

한 웹툰 에이전시로부터 저작물에 대한 독점적인 유통 계약을 제안받았어요. 그런데 저는 다른 플랫폼을 통해서 작품을 연재하고 있는데요, 저작권의 경우 독점계약과 비독점계약을 어떻게 구분하나요?

A. 저작권자는 저작물을 이용허락할 때, 비독점 또는 독점 여부를 선택해서 허락할 수 있습니다.

'비독점적 이용허락'은 저작재산권자가 복수의 사람 또는 기업에게 중첩적으로 저작물을 이용허락하는 것이고, '독점적 이용허락'은 저작재산권자가 특정 사람 또는 기업에게 저작물을 독점적으로 이용할 수 있도록 계약을 체결한 경우를 의미합니다.

따라서 지금 제안받은 '독점적 유통 계약'이라는 것은, 결국 해당 업체를 통해서만 작품이 유통될 수 있도록 하는 것이며, 이러한 계약을 체결하였음에도 다른 업체 또는 경로를 통해 작품을 유통하게 되면 독점적 유통 계약에 위반하게 되는 것이므로 주의가 필요합니다.

때문에 위 업체와 독점적 유통 계약을 체결하시려면, 우선 계약 시점에 기존 유통하던 업체 또는 경로가 있다면 이를 업체에 투명하게 고지하실 필요가 있고, 기존 유통을 유지할지에 대해서도 업체와 협의가 필요할 것입니다.

기획 작품의 저작권 귀속 문제

Q17.

저는 출판사에게 기획안을 받아 소설을 썼습니다. 계약서에는 '저작권은 공동소유' 라고 명시되어 있었습니다. 이후 출판사가 소설을 제 허락 없이 번역해 해외에 수출하고, 소설의 내용을 개정한 사실을 확인했습니다. 이래도 괜찮은가요?

A. 기획안은 작품과는 별개의 독립적인 저작물이 될 수 있습니다. 저작물인 기획안을 바탕으로 소설을 창작하였다면, 그 소설은 기획안과의 관계에서는 기획안의 2차적 저작물이 됩니다.

출판사가 기획안을 제공하는 데서 그치지 않고 작품 창작 과정에서 창작적 표현에 관여했다면 소설의 공동저작자가 될 수도 있습니다(저작권법 제2조 제2호, 제21호).

공동저작자가 아니라도, 계약서에 '저작권은 공동소유'라고 기재되어 있다면 출판사가 저작재산권의 지분을 양도받아 저작재산권을 공동으로 행사하는 것으로 해석하기도 합니다.

단, 저작재산권을 포괄적으로 양도하더라도 2차적 저작물 작성권은 특약이 없는 한 양도하지 않은 것으로 추정합니다(저작권법 제45조 제2항 본문).

저작재산권을 양도하더라도 저작인격권은 여전히 작가에게 남아 있고, 계약으로 양도할 수 없습니다(저작인격권의 일신 전속성, 저작권법 제14조 제1항).

출판사가 작가와 합의 없이 저작물을 개정하고 번역하였다면 이는 작가의 저작인격권과 2차적 저작물 작성권을 침해한 행위가 될 수 있습니다. 설령 출판사가 공동저작자라 하더라도 작가와의 합의 없이 저작인격권이나 2차적 저작물 작성권을 행사하는 것은 공동저작물의 저작권 행사방법을 위반한 행위로서(저작권법 제15조 제1항, 제48조 제1항), 민사상 불법행위로 작가가 입은 손해가 있으면 그 배상을 청구하는 민사소송이 가능합니다.

다만 공동저작자가 다른 공동저작자와 합의 없이 공동저작물을 이용한다고 하더라도 그것이 다른 공동저작물에 관한 저작재산권을 침해하는 행위까지 된다고 볼 수는 없어, 저작권법상의 침해금지 청구 내지 저작재산권 침해죄의 형사고소는 불가하다는 것이 판례의 태도입니다(대법원 2014. 12. 11. 선고 2012도16066 판결).

2차적 저작물 작성권 관련 계약

Q18.

웹툰 연재를 완료하고 수익을 정산 받고 있습니다. 그런데 제3자가 계약 상대방에게 내 웹툰을 드라마, 영화로 영상화하고 싶다고 합니다. 이럴 때에는 어떤 추가 계약을 해야 할까요?

A. 이럴 때는 본 계약에 저작물의 2차적 이용에 관한 사항이 없다면 2차적 저작물 작성권의 이용허락에 관한 계약을 추가로 체결해야 합니다.

2차적 저작물 작성권은 원저작물을 번역하거나, 편곡, 변형, 각색, 영상 제작 그 밖의 방법으로 작성할 권리를 말합니다. 그 결과 탄생한 2차적 저작물은 원저작물과는 독자적인 저작물로서 보호받습니다(저작권법 제5조 제1항).

2차적 저작물 작성권은 저작재산권의 전부를 양도하는 경우에도 특약이 없는 때에는 양도하지 않고 저작자가 보유하는 것으로 추정합니다(저작권법 제45조 제2항).

2차적 저작물 작성권에 관한 계약을 체결할 때는,

① 2차적 이용을 하고자 하는 세부 분야 및 용도, ② 2차적 이용에 따른 대가 조건(수익 분배가 일반적이나 저작권료를 따로 받기도 함), ③ 원작자 표시, 원작 개변 금지 등의 저작인격권 관련 사항, ④ 2차적 이용의 구체적 계획(2차 사업자 특정 및 2차 사업자와의 계약 조건 고지의무 등)이 포함되어 있는지 확인할 필요가 있습니다.

영업 비밀의 범위

Q19.

웹툰 에이전시 업체에 제 정산내역에 대한 근거자료를 요구했으나 영업 비밀이라는 이유로 거절을 당했습니다. 에이전시의 주장이 타당한 건가요?

A. 가장 민감하고 중요한 수익 관련 정보의 비대칭성, 이로 인한 신뢰 관계의 훼손을 막기 위해서는 '웹툰 서비스 업체가 작가에게 수익 근거자료를 적극적으로 제공'하는 취지의 계약 조항이 필요합니다.

이미 일부 웹툰 서비스 업체의 경우, 매달 정기적으로 수익 정산자료를 작가에게 보내서 동의를 얻고, 이 과정에서 작가가 정산 관련 추가자료를 요구하면 이를 지체 없이 작가에게 보내주도록 계약서에 명시하고 있습니다.

이는 작가의 당연한 권리이기도 합니다. 작가는 자신의 창작물을 더 많은 독자에게 선보이고 판매하기 위해 웹툰 서비스 업체와 계약하는 것이고, 업체는 작가의 창작물을 독자들에게 전송할 플랫폼을 제공함으로써 수익을 얻습니다. 그리고 이 수익을 작가와 배분하게 됩니다. 따라서 작가에게는 창작물의 제공에 따른 대가가 정당하고 정확하게 산정되었는지를 알 권리가 당연히 있는 것입니다.

공동저작물 판단 기준

Q20.

웹툰 에이전시에서 유통 계약을 제안하면서, 작가와 회사가 저작물에 대해 '공동저작권'을 가지는 내용의 계약서를 보내왔습니다. 창작은 작가인 제가 하는데 이러한 '공동저작권' 조항이 있는 계약서에 서명해야 할까요?

A. 공동저작물이란 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것을 의미합니다.

그런데 2인 이상이 저작물의 작성에 관여한 경우 그중에서 창작적인 표현 형식 자체에 기여한 자만이 그 저작물의 저작자가 되는 것이고, 창작적인 표현 형식에 기여하지 아니한 자는 비록 저작물의 작성 과정에서 아이디어나 소재 또는 필요한 자료를 제공하는 등의 관여를 하였다고 하더라도 그 저작물의 저작자가 되는 것은 아니며, 저작자로 인정되는 자와 공동저작자로 표시할 것을 합의하였다고 하더라도 달리 볼 것이 아니라는 것이 우리 대법원 판례의 태도입니다(대법원 2009. 12. 10. 선고, 2007도7181 판결 참조).

따라서 에이전시 업체에서 직접 창작의 '표현'에 기여를 한 것이 아니라, 작품의 방향이나 편집 방법 등에만 의견을 제시하는 경우라면, 이러한 기여만으로 저작물의 공동저작권자가 될 수는 없을 것입니다.

계약 상대방의 저작권 침해

Q21.

저는 2006년에 2,000만 원을 받고 수익분배 약정 없이 출판권 설정 계약을 했는데, 기간에 대해서는 아무것도 정하지 않았고 계약 갱신 조항도 없어 재계약을 하지 않았습니다. 그런데 2021년 현재 저도 모르게 다수의 유통처에서 제 책이 팔리고 있는 사실을 확인했습니다. 저작권 침해인가요?

A. 계약 기간이나 출판권 설정 기간이 계약에 정해져 있지 않다면 출판권은 발행일로부터 3년이 지나면 소멸하고, 그 무렵 계약 기간도 종료했다고 보는 것이 타당합니다(저작권법 제63조의2, 제59조 제1항).

출판권이 소멸한 뒤에는 특약이 있거나 존속기간 중 저작재산권자에게 그 저작물의 발행에 따른 대가를 지급하고 그 대가에 상응하는 부수의 복제물을 배포하는 경우가 아니라면 출판물의 배포를 중지해야 합니다(저작권법 제61조, 이상 2006년의 구 저작권법도 현행법과 유사한 규정을 두고 있습니다).

출판사가 판매를 중지하지 않고 계속 배포하면서 그에 따른 대가도 지급하지 않은 경우 작가는 계약 상대방인 출판사에 대하여 저작권 침해를 주장, 침해의 정지와 손해배상을 청구할 수 있고 형사 고소도 가능하다고 판단됩니다(저작권법 제123조, 제125조, 제136조 제1항 제1호).

저작재산권 침해죄에 대한 형사 고소는 원칙적으로 친고죄의 고소기간인 범인을 안 날로부터 6개월이

지나기 전에 해야 하나(저작권법 제140조 본문, 형사소송법 제230조 제1항 본문), 이 사안의 경우 출판사는 영리를 목적으로 또는 상습적으로 저작 재산권을 침해한 것으로 볼 수 있어 고소기간의 제한 없이 고소가 가능합니다(저작권법 제140조 단서 및 제1호).

저작권 권리관계를 손쉽게 확인할 수 있음에도 확인 없이 계약 상대방과 계약하여 저작물을 출판하거나 유통한 업체를 상대로는 해당 업체의 업무상 주의의무 위반으로 인한 과실책임을 물을 수도 있을 것입니다(민법 제750조).

스튜디오 계약

Q22.

저는 얼마 전에 한 스튜디오와 계약을 체결했습니다. 스튜디오에 소속되어 창작한 작품의 저작권은 제가 아니라 회사에 있다고 하는데 맞는 말인가요?

A. 저작권법 제9조에 따르면, 법인 등의 명의로 공표되는 업무상 저작물의 저작자는 계약 또는 근무규칙 등에 다른 정함이 없는 때에는 그 법인 등이 된다고 규정하고 있습니다. 즉 업무상 저작물의 저작자가 법인 등으로 되기 위해서는

① 법인, 단체 그 밖의 사용자가 저작물의 작성에 관하여 기획을 하고, ② 법인 등의 업무에 종사하는 자에 의하여, ③ 저작물이 업무상 작성되어야 하며, ④ 그 저작물이 법인 등의 명의로 공표되어야 합니다.

따라서 작가님과 계약을 체결한 스튜디오가 웹툰 창작 과정을 회사 주도로 기획하고, 이후 작가님과 근로계약 또는 용역계약(통상 근로계약 형태로 진행되지만, 프리랜서라도 정기적으로 급여를 받거나 직원 명함을 사용하면 법인의 업무에 종사하는 것으로 인정되어 '업무상 저작물'이 될 수 있다고 봅니다.)을 체결하고 고용되어 해당 웹툰 창작 작업을 하였으며, 그 저작물이 스튜디오 명의로 공표되었다면 이는 업무상 저작물입니다. 이 경우 작가님과 회사가 근로계약 등에서 저작권리 귀속 문제를 별도로 정한 바가 없다면, 저작권리는 스튜디오에게 귀속된다고 볼 수 있습니다.

03
음악/영상/게임 콘텐츠

음악 저작물의 개념

Q23.
음악 저작물은 무엇을 말하는 것인가요? 즉흥 연주나 악보도 음악 저작물의 개념에 포함되나요?

A. 음악 저작물은 “소리의 높이, 길이, 세기를 조화시켜서 일정한 느낌이나 감정을 창작적으로 표현한 것” 또는 “음(音)에 의하여 표현된 저작물”을 말합니다.

음악 저작물은 음(音)또는 소리를 그 핵심요소로 하며, 가락, 리듬, 화음 등을 요소로 하는 악곡(樂曲)뿐만 아니라, 악곡과 함께 이용되어 음적으로 표현되는 가사(歌辭)도 음악 저작물의 개념에 포함됩니다. 즉흥연주도 음악 저작물의 개념에 포함됩니다. 다만, 음악 저작물을 구성하는 소리가 표현되는 “악보”의 경우는 음악을 고정하기 위한 매체나 수단일 뿐 그 자체가 음악 저작물은 아닙니다.

음악 저작권과 저작인접권

Q24.

저는 공연기획사와 전속계약을 맺고 3장의 음반을 내기로 계약하였습니다. 계약서의 내용 중 계약기간 동안 제가 제작한 콘텐츠에 대해 회사는 음반 제작자로서 권리를, 저는 저작권·실연권을 갖기로 했습니다. 이후 전속계약을 중도에 해지하게 되었고, 그 과정에서 저는 회사가 보관 중이던 제 노래의 악기 연주 녹음파일(이하 'MR 파일')을 복제하여 보관하게 되었습니다, 계약 해지 이후 위 MR 파일을 이용하여 공연을 하였습니다. 회사에서는 자신들의 권리를 침해하였다고 주장하고 있는데, MR 파일 노래의 저작권자가 저인데도 불구하고 제가 법적으로 손해를 배상할 책임이 있나요?

A. 저작권법 제2조 제5호는 음반 제작자의 저작인접권의 대상이 되는 '음반'을 '음(음성 또는 음향)이 유형물에 고정된 것'으로, 같은 조 제6호는 '음반 제작자'를 '음반을 최초로 제작하는 데 있어 전체적으로 기획하고 책임을 지는 자'로 규정하고 있습니다.

음반 제작자의 저작인접권은 최초의 제작 행위를 통하여 생성된 음반에 관하여 그 음을 맨 처음 음반에 고정한 때부터 발생하는 것으로서 작사자나 작곡자 등 저작자의 저작물에 관한 저작재산권과는 별개의 독립된 권리입니다(대법원 2007. 2. 22. 선고 2005다74894 판결 등 참조).

따라서 저작인접물 음반에 수록된 저작물의 저작재산권자라 하더라도 저작인접권자인 음반 제작자의 허락 없이 그의 음반을 복제하는 것은 음반 제작자의 복제권을 침해하는 행위에 해당하고, 이로 인하여 음반 제작자에게 손해가 발생하였다면 그 손해를 배상할 책임을 부담하게 됩니다(대법원 2021. 6. 3. 선고 2020다244672판결).

음악 사용계약

Q25.

저는 A곡에 대한 저작권자입니다. 제 곡을 광고에 사용한다고 해서 저작권 사용료 계약을 체결하려고 하는데요. 주의할 점이 있으면 알려주시면 좋겠습니다.

A. 첫째, 저작권 사용료의 지급기한을 정확히 명시하여야 합니다.

저작권 발효와 동시에 일부 금원을 먼저 받거나 또는 그렇지 않더라도 사용료의 지급의 기한을 반드시 정하여야 합니다.

둘째, 일정한 비율로 저작권 사용료를 정할 경우,

그 수익 산정의 대상이 되는 금원의 정의를 정의 규정에서 반드시 정하여 명확히 해야 합니다.

셋째, "매출액의 10%를 갑이 지정하는 계좌로 매월 말일 송금하기로 한다."라고 정했을 때에는

사용료 산정의 기준이 되는 매출액의 금원을 확인할 수 있도록 매출 자료에 대한 열람 요청권을 계약서에 명시하여야 합니다.

음악 저작권 이용허락 방법

Q26.
제작하는 영상 내에 음악을 사용하려고 하는데, 합법적으로 사용하려면 어떤 절차를 거쳐야 하나요?

A. 외국곡과 국내곡의 경우에 따라 차이가 있을 수 있습니다.

국내곡의 경우, 집중 관리단체(한국음악 저작권협회, 함께하는 음악저작인협회 등)에 등록된 곡인지 확인을 해야 합니다. 또한 등록된 곡이라면 집중 관리단체에서 사용하는 소정의 이용허락 신청서를 작성하여 제출하면 됩니다. 외국곡의 경우, 사용하고자 하는 곡을 관리하고 있는 국내 음악 출판사 (소니뮤직, 유니버셜 뮤직, 워너채플 등)가 있으면 해당 음악출판사를 통해 이용허락을 받아야 하며, 그렇지 않는 경우에는 해당 곡을 관리하는 외국 음악 저작권 단체를 통해 저작권에 대한 이용허락을 받아야 합니다.

또한, 영화 장면에 음원 내지 앨범에 수록된 음원을 그대로 사용할 경우에는 한국음악저작권협회 등 신탁단체와 음악 저작물 사용 계약을 체결하는 것 외에 해당 음원의 노래를 부른 가수로부터 실연권에 대한 별도의 사용 허락을 받을 필요가 있습니다.

실연권에 관해서도 한국음악저작권협회와 같은 신탁단체인 한국음악실연자연합회에 실연권이 신탁되어 있는지 확인하여야 하며, 신탁되어 있는 경우, 위 연합회와 사이에 별도의 사용 계약을 체결합니다. 만약 실연권이 신탁되어 있지 않다면 해당 가수로부터 실연권에 관한 사용 허락 내지 동의를 받아야 할 수 있습니다. 즉 저작재산권자가 불명인 저작물에 대해서는 문화체육부 장관의 승인을 받아 문화체육부 장관이 정하는 기준에 의한 보상금을 지급하거나, 공탁하고, 이를 이용할 수 있습니다.

구체적인 절차에 대해서는 “한국저작권위원회 권리자 찾기 정보시스템”에 상세히 안내되어 있으니 참고하시기 바랍니다.

법정 이용허락 제도

Q27.

제가 영화를 만드는 데, 특정 음악을 사용하려고 합니다. 그런데, 그 음악의 저작권자를 찾기 위해 노력을 하였지만 도저히 그 저작권자를 알 수 없습니다. 이런 경우에는 어떻게 해야 하나요?

A. 이 경우 법정 이용허락제도를 활용할 수 있습니다.

법정 이용허락제도는

① 누구든지 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 상당한 노력을 기울였어도 공표된 저작물의 저작재산권자나 그의 거소를 알 수 없어 그 저작물의 이용허락을 받을 수 없는 경우(저작권법 제50조), ② 공표된 저작물을 공익상 필요에 의하여 방송하고자 하는 방송사업자가 그 저작재산권자와 협의가 성립되지 아니하는 경우(저작권법 제51조), ③ 상업용 음반이 우리나라에서 처음으로 판매되어 3년이 경과한 경우 그 음반에 녹음된 저작물을 녹음하여 다른 상업용 음반을 제작하고자 하는 자가 그 저작 재산권자와 협의가 성립되지 아니한 경우(저작권법 제52조) **대통령령이 정하는 절차에 따라 문화체육관광부 장관의 승인을 얻은 후 문화체육관광부 장관이 정하는 기준에 의한 보상금을 지급하거나 공탁하고 이를 이용할 수 있는 것을 말합니다.**

실제 2018년 7월에 개봉한 이준익 감독의 영화 <변산>에는 변산 초등학교 교가가 나옵니다. 변산 초등학교는 1934년 전북 부안군 변산면에 문을 연 유서 깊은 학교인데, 교가의 작곡자를 알 수 없었습니다. 이 때문에 영화 〈변산〉의 제작사는 고민에 빠지게 되었고, 시나리오에 초등학교 동창생들이 고향에 내려와 모교의 교가를 함께 부르는 부분이 있고, 이 장면을 촬영하려면 음악 저작물 이용이 필수적인데, 저작자를 알 수 없었던 것입니다. 이에 제작사는 권리자를 찾기 위해 상당한 노력을 밟은 끝에 저작권법상의 법정 이용허락제도를 활용하여 변산초의 교가를 적법하게 사용할 수 있었습니다.

부당한 계약 체결 거부

Q28.

영화 시나리오 작업을 하나 맡게 되었습니다. 그런데, 정식 계약서 작성 전 이미 구두상으로 시나리오 작업에 대한 부탁을 받고서, 콘티 및 각본의 각색 작업을 완료하였습니다. 그런데 갑자기 시나리오 작업을 부탁한 제작사에서 계약을 체결할 수 없다고 하네요. 제가 그동안 투여한 시간 및 노력에 대한 보상을 받을 수 있는 방법은 없나요?

A. 귀하의 경우에는 계약의 교섭 단계에 해당하는 단계에서 계약 체결에 대한 거부를 당한 사례에 해당하는 것으로 보입니다.

이 경우, 어느 일방이 교섭단계에서 계약이 확실하게 체결되리라는 정당한 기대 내지 신뢰를 부여하여 상대방이 그 신뢰에 따라 행동하였음에도 상당한 이유 없이 계약의 체결을 거부하여 손해를 입혔다면 이는 신의성실의 원칙에 비추어 볼 때 계약 자유 원칙의 한계를 넘는 위법한 행위로서 불법행위를 구성할 수 있는바, 신뢰 손해를 청구할 수 있을 것입니다.

신뢰 손해란 그 계약의 성립을 기대하고 지출한 계약 준비 비용과 같이 그러한 신뢰가 없었더라면 통상 지출하지 아니하였을 비용 상당의 손해라고 할 것이며, 아직 계약 체결에 관한 확고한 신뢰가 부여되기 이전 상태에서 계약 교섭의 당사자가 계약 체결이 좌절되더라도 어쩔 수 없다고 생각하고 지출한 비용은 제외됩니다.

2차적 저작물에 대한 사용료 청구

Q29.

저는 A영화에 대한 시나리오 작가입니다. 그런데 영화에 대한 계약서 작성을 하면서, 제가 쓴 시나리오가 영화화 된 이후, 흥행하여 게임이 출시되는 등 2차 저작물이 발생하는 경우, 제 시나리오에 대한 사용료에 대한 부분을 요구할 수 있나요?

A. 시나리오에 따라 제작된 영화는 독립된 저작물로서 제작사에 귀속되는 것이 원칙입니다. 다만, 시나리오를 기반으로 제작된 저작물이므로, 이에 대해 시나리오 작가의 권리도 포함되었다고 볼 수 있습니다.

따라서 그에 대한 사용료를 지급하는 것이 타당하며, 문화체육관광부 표준 계약서에도 위와 같은 내용을 명시할 수 있도록 예시하여 정하고 있습니다.

레시피의 저작물성

Q30.

요리하는 영상을 촬영해서 유튜브에 게시하려고 하는데요. 다른 사람의 요리법을 그대로 따라 해도 문제가 안될까요?

A. 윤리적인 비난은 있을 수 있겠으나, 법적으로 요리 레시피는 음식을 얻기 위한 기능적인 설명에 불과하고, 저작권법이 보호하는 저작물로 보기는 어렵습니다.

단, 요리 레시피를 표현한 해설이나 묘사, 그림, 사진 등은 저작권 보호의 대상이 될 수 있습니다.

스토리 베끼기와 저작권 침해

Q31.

A는 5년 전 라디오 방송 프로그램에서 주최한 UCC 공모전에 라디오 방송 사연을 토대로 만든 애니메이션을 응모하고 공개 계정에 올렸습니다. A의 애니메이션이 호응을 얻자, A는 그 뒤로 방송사의 동의를 얻지 않고 같은 프로그램의 사연을 토대로 만든 20개 정도의 콘텐츠를 올려 수익을 얻고 있습니다. A의 행위에는 법적 문제가 없을까요?

A. 방송사가 주최한 UCC 공모전에 응모하였다고 하더라도 방송사의 동의 없이 A가 운영하는 공개 계정에 방송사의 저작권을 활용한 콘텐츠를 올려 수익을 얻은 것은 저작권의 공정한 이용 범위를 벗어난 저작권 침해에 해당할 수 있습니다. 저작권법 제35조의3은 저작물의 이용 행위가

① 이용의 목적과 성격, ② 저작물의 종류 및 용도, ③ 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성, ④ 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향 등을 고려했을 때 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 않고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 않는 경우에는 저작물을 이용할 수 있다고 하고 있지만, 위 사례와 같이 방송 내용을 각색하여 애니메이션을 만들고 이를 통해 수익을 얻는 것은 이와 같은 저작물의 공정 이용에 해당하지 않는다고 보아야 합니다.

게임의 저작물성

Q32.

게임도 저작물로 인정될 수 있을까요?

A. 게임의 전개 방식과 규칙을 표현할 수 있는 방식이 필수불가결하거나 공통적 또는 전형적으로 수반되면 저작권법의 보호를 받을 수 없습니다. 그러나 게임의 제작 의도, 시나리오에 따라 구성요소들이 유기적인 조합을 이루어 창작적 개성을 가지면 저작권법의 보호를 받을 수 있습니다.

대법원은 "게임물은 저작자의 제작 의도와 시나리오를 기술적으로 구현하는 과정에서 다양한 구성요소들을 선택·배열하고 조합함으로써 다른 게임물과 확연히 구별되는 특징이나 개성이 나타날 수 있다. 그러므로 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."고 판시하면서 원고 게임은 농작물 등을 형상화한 기본 캐릭터를 중심으로 시나리오에 따른 적절한 규칙을 도입하여 다양한 요소들을 결합하여 표현함으로써 '농장(Farm)'을 일체감 있게 표현하였는데, 그 성격에 비추어 필요하다고 판단된 요소들을 선택하여 나름대로의 제작 의도에 따라 배열·조합함으로써, 원고 게임은 개별 구성요소의 창작성 인정 여부와 별개로 특정한 제작 의도와 시나리오에 따라 기술적으로

구현된 주요한 구성요소들이 선택·배열되고 유기적인 조합을 이루어 선행 게임물과 확연히 구별되는 창작적 개성을 갖게 되어 저작권법의 보호 대상이라는 점을 인정한 사실이 있습니다.

게임 퍼블리싱 계약

Q33.

게임 퍼블리싱 계약을 체결하려고 합니다. 계약의 내용 중 수익의 분배에 관한 내용을 약정할 때 주의할 점은 무엇이 있을까요?

A. 게임 퍼블리싱 계약의 내용 중 수익의 분배와 관련하여서는 개발사에 대한 수익 산정 시 퍼블리셔의 매출액 중 공제되는 비용의 범위에 관하여 자주 다툼이 발생합니다. 일반적으로 순 매출에서 제외되는 비용에는

① 부가 가치세, ② 각종 소비세, ③ 플랫폼 수수료 ④ 결제 대행업체 수수료, ⑤ 채널링 수수료 등이 있고,

쟁점이 되는 부분은

① 미수금, ② 환불금, ③ 해외 원천세, ④ 인지세, ⑤ 영업세, ⑥ 국가기관에 납부한 제세공과금과 분담금이 쟁점이 됩니다. 이 부분과 관련해서는 개발사와 퍼블리셔 간 협의의 대상인 바, 개발사 및 퍼블리셔가 적절히 협의를 해서 정하여야 하는 부분일 것입니다.

04
콘텐츠 창업 관련

창업의 형태

Q34.
창업할 때 개인사업자와 법인 중 어느 쪽이 더 유리한가요?

A. 창업자는 개인사업자와 법인(주식회사)의 형태 중 하나를 선택할 수 있고, 각각 장단점이 있습니다.

개인사업자의 경우

① 사업자등록만으로 설립이 가능하고, ② 경영상의 의사결정 및 책임은 모두 개인이 부담하며, ③ 개인이 모든 이윤을 가지되, 높은 종합소득세율 적용을 받고, ④ 사업을 양도하는 경우 기존 사업자등록을 폐업하고 양수인이 새롭게 사업자등록을 해야 하며, 이 경우 양도소득세 등이 발생하며. ⑤ 자본조달 방식은 대출 등의 방식을 활용합니다.

법인사업자의 경우

① 법인 설립등기를 해야 하고, ② 이사회(주로 대표이사)가 경영상의 의사결정을 하고, 경우에 따라 그 책임을 부담하며, ③ 대표이사는 이사회와 주주총회의 감독을 받고, ④ 대표이사는 급여 혹은 성과급을 지급받으며, ⑤ 법인의 채무에 대해서는 대표이사가 아닌 법인이 그 책임을 부담하고, ⑥ 사업을 양도하는 경우 대표이사 변경에 해당하여 이를 등기하면 되며, ⑦ 자금조달 방식은 대출뿐만 아니라 신주발행이나 회사채 발행을 선택할 수 있습니다.

위와 같이 개인사업자와 법인사업자의 차이가 존재

하므로 상황과 조건에 따라 이를 선택하면 됩니다.

사업자 등록의 의미

Q35.
창업할 때 사업자등록을 꼭 해야 하나요?

A. 창업을 하게 되면 매출이 발생되므로 창업자는 부가가치세 납세의무자가 됩니다. 바로 부가가치세 납세의무자가 사업을 영위하기 위해 국세청에 사업 내용을 신고한 후 사업자등록번호를 받는 절차를 사업자등록이라고 합니다.

사업자등록을 하지 않은 상태에서 영리활동을 하다가 적발되면 실제 거래액의 70 - 80%까지 세금을 추징당할 수 있습니다. 또 사업자등록이 되지 않은 업체는 아무래도 신뢰도가 떨어지겠지요? 따라서 콘텐츠 관련 업을 영위하는 스타트업은 꼭 사업자등록을 할 필요가 있습니다.

사업자등록은 세무서 외에도 국세청 홈텍스(www.hometax.go.kr)를 통해서도 가능합니다. 사업자등록을 할 때 사업자등록신청서, 임대차계약서, 법령에 의하여 허가, 등록, 신고를 받아야 하는 사업의 경우 사업허가증 사본, 사업등록증 사본 또는 신고필증 사본 등이 필요합니다.

창업 자금 지원

Q36.
창업할 때 자금을 지원받을 수 있는 방법이 있나요?

A. 창업할 때 자금을 지원받을 수 있는 방법은 크게 정부와 민간 지원으로 구분됩니다.

정부는 다양한 창업지원정책을 운영하고 있으므로 이를 지원받고자 하는 경우 해당 정책에 지속적인 관심을 기울일 필요가 있습니다. 정부지원정책을 확인할 수 있는 사이트는

기업마당(www.bizinfo.go.kr), 기업지원플러스(www.g4b.go.kr), 창업지원정보포털(www.k-startup.go.kr), 기술보호울타리(www.ultari.go.kr) 등이 있습니다. 특히 콘텐츠 기업은 경기콘텐츠진흥원(www.gcon.or.kr), 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)을 통해 다양한 정책 지원을 받을 수 있습니다.

최근 정부는 스타트업 지원정책에 대하여 정부 역할을 축소하고, 창업 생태계 기반 조성에 집중하라는 논의가 진행되고 있고, 실제로도

(사)한국엔젤투자협회(kban.or.kr), 팁스 프로그램(jointips.or.kr) 등을 통하여 다양한 민간 지원 프로그램이 진행되고 있습니다.

정부 또는 민간의 투자를 받는 경우 투자자에게 정기적인 보고 등의 의무를 이행하여야 하고, 투자원금 및 이익에 대한 반환 역시 이루어져야 하므로, 이점을 유념하여야 합니다.

계약서 작성의 필요성

Q37.
동업계약, 근로계약, 저작권 계약, 물품 공급 계약 등 수많은 계약이 있는데, 모두 계약서를 작성해야 하나요?

A. 창업을 하게 되면, 사업체를 운영하는 과정에서 사업 파트너, 근로자, 거래처 등과 수많은 법률관계를 맺게 됩니다. 이러한 다양한 법률관계는 계약의 형태로 구체화되고, 계약을 체결함으로써 상호 간의 권리 의무가 발생합니다.

사업체를 운영하다 보면, 동업자와 다툼이 일어나거나 근로자가 무단으로 출근하지 않거나 거래처에서 대금을 지급하지 않는 등 다양한 분쟁이 일어납니다.

특히 콘텐츠 기업의 경우 IP에 대한 라이선스 계약을 체결하는 경우가 많은데요. 라이선스 계약의 범위와 시기, 금액에 대해 각자의 해석이 달라 분쟁이 발생하는 경우가 많습니다.

이 경우 분쟁에 대한 책임을 누구에게 물을 것인지를 판단할 수 있는 기준이 계약이고, 그 책임을 어떤 방식으로 부담시킬지를 정하는 것도 계약입니다.

따라서 모든 법률행위 시 구체적인 계약서를 작성하는 것은 상당히 중요합니다.

동업 계약서 작성

Q38.
동업 계약서에는 어떤 내용이 포함되어야 하나요?

A. 동업계약서에는

① 사업의 목적과 내용, ② 사업체의 명칭과 동업자의 인적사항, ③ 출자방법 및 출자금액, ④ 사업으로 인해 이익 혹은 손실이 발생하였을 경우 이를 어떻게 할 것인지, ⑤ 동업을 언제까지 할 것인지, 어떤 경우에 동업관계를 종료할 것인지, 동업관계가 종료될 경우 청산을 어떻게 할 것인지, ⑥ 동업자가 사망하거나 질병 등으로 인해 사업을 같이 못하게 될 경우 정산을 할 것인지, 다른 동업자가 이를 인수할 것인지 아니면 제3자에게 주식 등을 양도하도록 할 것인지, ⑦ 동업자 사이에 영업비밀에 대한 비밀유지의무를 기재하고 이를 위반할 경우 어떤 책임을 부담하게 할 것인지 등에 관해 구체적이고 자세히 기재하는 것이 좋습니다.

스톱옵션 계약

Q39.

이제 막 창업을 한 회사인데, 어떤 투자자가 저희의 콘텐츠를 보고 투자를 하고 싶다고 합니다. 또 유능한 직원을 붙잡아 두고 싶은데요. 스톡옵션 계약은 어떤 방식으로 체결해야 하나요?

A. 이른바 스톡옵션 계약은 회사의 임원 등에게 장래 일정한 시기에 이르러 예정된 가격에 회사가 보유한 자기주식 또는 신주를 취득할 수 있는 권리를 부여하는 계약입니다. 상법 제340조의2에서 이에 관해 규정하고 있는데, 법률 용어로는 주식매수선택권이라고 부릅니다.

주식매수선택권은 대주주에게 부여하는 것은 제한되고, 정관의 규정 및 주주총회 특별결의가 있어야만 부여할 수 있습니다. 주식매수선택권을 취소할 수도 있는데, 취소하기 위해서는 정관에 취소 사유가 기재되어 있어야 합니다.

주식매수선택권을 부여하는 계약을 체결하는 경우 계약서에 주식매수선택권의 행사로 발행하거나 양도할 주식의 종류와 수, 주식매수선택권의 행사기간, 주식매수선택권의 행사가액 등을 자세히 기재하여야 합니다.

미지급 대금 지급 요청

Q40.

대금을 지급받지 못한 경우 어떤 방식으로 대응해야 할까요?

A. 사업체를 운영하다 보면, 거래처로부터 대금을 지급받지 못하는 경우가 종종 일어납니다. 통상 거래처와의 관계 때문에 독촉을 하지 않은 채 내버려 두는 경우가 있습니다. 간혹 미수와 변제가 반복적으로 일어나다가 정확한 미수금을 확인하지 못하거나 소멸시효가 완성되어 받지 못하는 경우도 있습니다.

따라서 거래 초기에 계약서를 작성하고, 미수금이 발생했을 때마다 상대방에게 이메일, 공문, 내용증명 등을 통해 미수금의 액수를 특정하고 지급기한을 정해 지급을 요청하는 것이 좋습니다.

만약 위와 같은 과정을 거쳤음에도 상대방이 대금을 지급하지 않는다면, 상대방의 주거래 은행에 가압류를 하고, 민사소송을 제기하는 것이 좋습니다.

05
표준계약서/필수서식 참고

표준 계약서를 참고하고 싶다면?

콘텐츠분야 공정계약을 위한 표준계약서

한국콘텐츠진흥원
https://www.kocca.kr

공연예술, 영화 제작, 출판, 게임, 방송, 미술, 영화 시나리오, 만화분야 표준계약서

문화체육관광부 홈페이지
https://www.mcst.go.kr

저작권 표준계약서

저작권 위원회 홈페이지
https://www.copyright.or.kr

디지털콘텐츠 표준계약서

DC상생협력지원센터 홈페이지
https://www.dcwinwin.or.kr

민사소장 서식 -1

소 장

접 수 인

배당 순위 번 호	
사건 번호	
첫변론기일	
담 당	
접수 구분	1.서면 2.구술 3.우편 4.당직 5.대리

사 건 명 :

원 고 : (전화번호 :)

주 소 :

피 고 : (전화번호 :)

주 소 :

소 가		첩용인지	원	송달료	원

(인지첩부란)

지 방 법 원 귀 중

민사소장 서식 - 2

청 구 취 지

청 구 원 인

첨 부 서 류

200 . . .

원고 (인)

지방법원 귀중

형사 고소장 서식-1

고 소 장

(고소장 기재사항 중 * 표시된 항목은 반드시 기재하여야 합니다.)

1. 고소인*

성 명 (상호·대표자)		주민등록번호 (법인등록번호)	-
주 소 (주사무소 소재지)	(현 거주지)		
직 업		사무실 주소	
전 화	(휴대폰)	(자택)	(사무실)
이메일			
대리인에 의한 고소	□ 법정대리인 (성명 : , 연락처) □ 고소대리인 (성명 : 변호사 , 연락처)		

※ 고소인이 법인 또는 단체인 경우에는 상호 또는 단체명, 대표자, 법인등록번호(또는 사업자등록번호), 주된 사무소의 소재지, 전화 등 연락처를 기재해야 하며, 법인의 경우에는 법인등기부 등본이 첨부되어야 합니다.

※ 미성년자의 친권자 등 법정대리인이 고소하는 경우 및 변호사에 의한 고소대리의 경우 법정대리인 관계, 변호사 선임을 증명할 수 있는 서류를 첨부하시기 바랍니다.

2. 피고소인*

성 명		주민등록번호	-
주 소	(현 거주지)		
직 업		사무실 주소	
전 화	(휴대폰)	(자택)	(사무실)
이메일			
기타사항			

※ 기타사항에는 고소인과의 관계 및 피고소인의 인적사항과 연락처를 정확히 알 수 없을 경우 피고소인의 성별, 특징적 외모, 인상착의 등을 구체적으로 기재하시기 바랍니다.

형사 고소장 서식-2

3. 고소취지*

(죄명 및 피고소인에 대한 처벌의사 기재)

고소인은 피고소인을 ○○죄로 고소하오니 처벌하여 주시기 바랍니다.*

4. 범죄사실*

※ 범죄사실은 형법 등 처벌법규에 해당하는 사실에 대하여 일시, 장소, 범행방법, 결과 등을 구체적으로 특정하여 기재해야 하며, 고소인이 알고 있는 지식과 경험, 증거에 의해 사실로 인정되는 내용을 기재하여야 합니다.

5. 고소이유

※ 고소이유에는 피고소인의 범행 경위 및 정황, 고소를 하게 된 동기와 사유 등 범죄사실을 뒷받침하는 내용을 간략, 명료하게 기재해야 합니다.

형사 고소장 서식-3

6. 증거자료

(■ 해당란에 체크하여 주시기 바랍니다)

☐ 고소인은 고소인의 진술 외에 제출할 증거가 없습니다.

☐ 고소인은 고소인의 진술 외에 제출할 증거가 있습니다.

☞ 제출할 증거의 세부내역은 별지를 작성하여 첨부합니다.

7. 관련사건의 수사 및 재판 여부*

(■ 해당란에 체크하여 주시기 바랍니다)

① 중복 고소 여부	본 고소장과 같은 내용의 고소장을 다른 검찰청 또는 경찰서에 제출하거나 제출하였던 사실이 있습니다 ☐ / 없습니다 ☐
② 관련 형사사건 수사 유무	본 고소장에 기재된 범죄사실과 관련된 사건 또는 공범에 대하여 검찰청이나 경찰서에서 수사 중에 있습니다 ☐ / 수사 중에 있지 않습니다 ☐
③ 관련 민사소송 유 무	본 고소장에 기재된 범죄사실과 관련된 사건에 대하여 법원에서 민사소송 중에 있습니다 ☐ / 민사소송 중에 있지 않습니다 ☐

기타사항

※ ①, ②항은 반드시 표시하여야 하며, 만일 본 고소내용과 동일한 사건 또는 관련 형사사건이 수사·재판 중이라면 어느 검찰청, 경찰서에서 수사 중인지, 어느 법원에서 재판 중인지 아는 범위에서 기타사항 난에 기재하여야 합니다.

8. 기타

형사 고소장 서식-4

(고소내용에 대한 진실확약)

본 고소장에 기재한 내용은 고소인이 알고 있는 지식과 경험을 바탕으로 모두 사실대로 작성하였으며, 만일 허위사실을 고소하였을 때에는 형법 제156조 무고죄로 처벌받을 것임을 서약합니다.

2006년 월 일*

고소인 _____ (인)*

제출인 _____ (인)

※ 고소장 제출일을 기재하여야 하며, 고소인 난에는 고소인이 직접 자필로 서명 날(무)인 해야 합니다. 또한 법정대리인이나 변호사에 의한 고소대리의 경우에는 제출인을 기재하여야 합니다.

○○경찰서 귀중

※ 고소장은 가까운 경찰서에 제출하셔도 됩니다.

형사 고소장 서식-5

별지 : 증거자료 세부 목록

(범죄사실 입증을 위해 제출하려는 증거에 대하여 아래 각 증거별로 해당 난을 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다)

1. 인적증거 (목격자, 기타 참고인 등)

성 명		주민등록번호	-	
주 소	자택 : 직장 :		직업	
전 화	(휴대폰)	(자택)	(사무실)	
입증하려는 내용				

※ 참고인의 인적사항과 연락처를 정확히 알 수 없으면 참고인을 특정할 수 있도록 성별, 외모 등을 '입증하려는 내용'란에 아는 대로 기재하시기 바랍니다.

2. 증거서류 (진술서, 차용증, 각서, 금융거래내역서, 진단서 등)

순번	증거	작성자	제출 유무
1			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출
2			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출
3			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출
4			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출
5			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출

※ 증거란에 각 증거서류를 개별적으로 기재하고, 제출 유무란에는 고소장 접수시 제출하는지 또는 수사 중 제출할 예정인지 표시하시기 바랍니다.

형사 고소장 서식-6

3. 증거물

순번	증거	소유자	제출 유무
1			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출
2			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출
3			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출
4			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출
5			□ 접수시 제출 □ 수사 중 제출

※ 증거란에 각 증거물을 개별적으로 기재하고, 소유자란에는 고소장 제출시 누가 소유하고 있는지, 제출 유무란에는 고소장 접수시 제출하는지 또는 수사 중 제출할 예정인지 표시하시기 바랍니다.

4. 기타 증거

저작권위원회 분쟁조정신청서 - 1

[별지 제1호 서식] (앞 쪽)

조정신청서

	조정번호	20 조정
신청인	이 름 주 소 (-) 전 화 ☎ 휴대전화 이메일	
피신청인	이 름 주 소 (-) 전 화 ☎ 휴대전화 이메일	
신청취지	별지 기재	
신청원인		

위와 같이 조정을 신청합니다.

20 . . .

신청인 (인 또는 서명)

한국저작권위원회 위원장 귀하

※첨부서류 1. 조정신청서 부본(피신청인 수에 해당하는 부수의 부본 제출) 2. 신분증명서류(주민등록등본, 신분증사본, 법인등기부등본, 사업자등록증 등) 3. 대리인의 경우 그 권한을 증명하는 서류(위임장, 본인 인감증명서)	조 정 비 용 1백만원 미만 : 10,000원 1백만원~5백만원 미만 : 30,000원 5백만원~1천만원 미만 : 50,000원 1천만원 이상 : 100,000원 금액으로 환산할 수 없는 사건 : 50,000원 ※다수의 신청취지가 청구된 경우에는 각각 별개의 건으로 비용 합산
※유의사항 1. 연락처란에는 언제든지 연락 가능한 자택(사무실)전화번호, 휴대전화번호를 기재하고, 담당자가 있을 경우 그 성명과 연락처도 같이 기재하시기 바랍니다. 2. 신청서는 각 장마다 각각 간인을 찍으시기 바랍니다.	

저작권위원회 분쟁조정신청서 - 2

(뒤 쪽)

신 청 취 지
신 청 원 인
첨 부 서 류

저작권등록신청서 서식

저작권 등록신청명세서

※□에는 V표를 합니다

저작물	① 제 호 (제 목)	※ 외국어는 한글 병기		② 종 류	※ 반드시 뒤쪽의 분류표를 참고할 것
	③ 복제물 형 태	□ 책 □ 인쇄물 □ 사진 □ CD □ DVD □ 디스켓 □ Tape □ 비디오테이프 □ 기타( )		④ 복제물 수 량	
	⑤ 내 용	※ 충분한 설명이 되도록 자세히 기재 (10자 이상 1,000자 이하, 기재란 부족시 별지 기재 첨부)			
⑥ 전등록번호 및 등록연월일		※ 동일 저작물에 기존 등록 있는 경우에만 기재			
등록사항	2차적저작물 ※ 원작을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 등의 방법으로 재창작한 저작물을 등록 신청하는 경우에만 기재	⑦ 원저작물의 제호			
		⑧ 원저작물의 저작자			
	⑨ 권리에 대한 지분	※ 공동저작자인 경우에만 기재			
	창 작	⑩ 창작연월일			
	공 표	⑪ 공표연월일		⑫ 공표국가	
		⑬ 공표방법	□ 출판 □ 복제 · 배포 □ 인터넷 □ 공연 □ 전시 □ 방송 □ 기타( )	⑭ 공표매체정보	
		⑮ 공표 시 표시한 저작자 성명(이명)			
	저작자	⑯ 성 명 (사업자명)	한글) 한자) 영문)		
	저작자 ※ 신청인과 같은 경우 아래에 V표를 하고 기재하지 않음 □ 신청인과 같음	⑰ 국 적		⑱ 주민등록번호 (법인등록번호)	
		⑲ 주 소			
		⑳ 전화번호	자택(사무소)	휴대전화	㉑ 전자 우편주소
		㉒ 사망연도	※ 저작자 사망시에만 기재		

06

콘텐츠 공정거래 상담센터

경기도는

콘텐츠산업 불공정한 거래 관행 개선 및 피해구제 지원을 통해 공정·상생하는 콘텐츠 산업 환경 조성을 위한 상담센터를 운영중에 있습니다.

사업안내

콘텐츠 산업 불공정행위 피해 상담

불공정거래 민원에 따른 관련법령 적용여부 및 처리방안 검토

기타 불공정거래 민원해결 및 신속한 피해 구제를 위한 필요조치 및 법률 상담 등

지원대상

불공정 계약, 대금 미지급 등 불공정거래행위가 예상되는 콘텐츠산업 종사자 누구나

- 콘텐츠 산업내 불공정행위로 정신적·신체적·경제적 피해를 입은 피해가 인정되는 사항
- 콘텐츠 사업자 또는 종사자를 상대로 하는 불공정행위가 있는 사항
- 기타 콘텐츠산업 내 빈번히 발생하는 불공정 행위에 대한 사항

지원내용

- **콘텐츠 산업 불공정행위 분쟁 및 피해구제 상담**
- **각종 계약서 검토를 포함한 계약 실무 상담**
- **종합적인 지원이 필요한 경우 법률컨설팅 지원**
- **기타 공정거래와 관련한 법률/회계/노무 상담**

지원내용

- 변호사/세무사/노무사 등
  법률전문가의 직접 대면상담(온라인 가능)
- 일반상담 후 추가 컨설팅이 필요한 경우
  법률컨설팅 지원
- **법률검토의견서 작성을 비롯한 체계적이고 직접적인 법률 지원**
- **예술인신문고, 공정거래지원센터, 노동권익센터 등** 다양한 지원절차 연계

상담시간

평일 10:00 ~ 18:00

지원방법

일반상담

경기콘텐츠진흥원 홈페이지 (www.gcon.or.kr) 온라인 예약
※홈페이지 → 주요사업 → 창작자지원 → 경기도 콘텐츠 공정거래 상담센터

법률컨설팅

홈페이지에서 신청서 다운로드 후, E-mail (gfair@gcon.or.kr)

온라인학습

- **경기도 평생학습포털 'GSEEK' 검색**
  (https://www.gseek.kr)

- 메인 화면에서 **'온라인 학습' 클릭**

- 우측 상단 **'검색하기' 클릭** → 검색창에 **'콘텐츠 공정법정' 검색**

- **'법률전문가와 함께하는 콘텐츠 공정법정'** 학습 수강하기

센터위치

경기북부

의정부시 신흥로 234 북부 경기문화창조허브 12층

경기남부

성남시 분당구 대왕판교로 645번길 12
경기콘텐츠코리아랩 7층

콘텐츠의 공정한 거래를 위하여!

문의처

경기도와 경기콘텐츠진흥원에서 법무법인 덕수와 함께 제작하였습니다.

- **대 표 번 호** 경기콘텐츠진흥원 031-776-4646
- **이 메 일** gfair@gcon.or.kr
- **카카오채널** <경기도 콘텐츠 공정거래 상담센터> 검색