

직원의 입사 전 창작물, 회사는 어디까지 권리를 주장할 수 있나?

- 2021가합544282 판결을 중심으로

콘텐츠 산업에서 기업과 창작자 개인 간의 저작권 분쟁은 끊이지 않는 주제입니다. 특히 직원이 입사하기 전 개인적으로 창작한 저작물을 기반으로 회사에서 새로운 결과물을 만들어냈을 때, 각 저작물의 권리가 누구에게 귀속되는지는 매우 복잡하고 중요한 문제입니다. 최근 서울중앙지방법원의 판결은 이러한 분쟁의 핵심 쟁점들에 대해 구체적인 판단 기준을 제시하며 업계에 중요한 시사점을 던져주고 있습니다.

1. 사실관계

애니메이션 콘텐츠 제작사인 원고(회사 A)는 전 직원인 피고 B가 입사 전 창작한 캐릭터 'D'를 기반으로 새로운 캐릭터 'G'를 개발하여 사업화를 추진했습니다. 피고 B는 재직 중 '지적소유권에 관한 서약서'를 작성하였고, 'G' 캐릭터의 저작권이 원고에게 있다는 내용의 '저작권 소유 확인서'를 제출하기도 했습니다. 'G'는 한국콘텐츠진흥원의 지원사업 대상에 선정되기도 했습니다.

그러나 퇴사 후 피고 B는 자신이 창작한 'D'의 저작권을 주장하며, 'G'가 'D'의 저작권을 침해했다고 통지했습니다. 이에 원고는 피고들을 상대로 'G'에 대한 저작권 침해정지 및 손해배상청구권이 존재하지 않음을 확인해달라는 소송을 제기했습니다.

2. 법적 쟁점

본 사건의 핵심적인 법적 쟁점은 다음과 같이 정리할 수 있습니다.

가. 원저작물 'D'의 저작권 귀속 문제

첫 번째 쟁점은 피고 B가 입사 전 창작한 캐릭터 'D'의 저작권이 '지적소유권에 관한 서약서'에 따라 원고 회사에 양도되었는지 여부입니다. 원고는 서약서에 따라 피고 B가 창작한 모든 저작물의 권리가 회사에 귀속된다고 주장했습니다.

나. 파생 저작물 'G'의 법적 성격 및 저작권 귀속 문제

두 번째 쟁점은 캐릭터 'G'의 법적 성격과 그 저작권의 주체입니다. 피고들은 'G'가 'D'를 단순히 복제한 것에 불과하거나, 설령 새로운 창작성이 인정되더라도 'D'의 2차적저작물에 해당하므로 원고의 이용은 2차적저작물작성권 침해라고 주장했습니다. 반면 원고는 'G'가 'D'와는 별개의 독립된 저작물이며, 회사의 기획 하에 제작된 **업무상저작물**이므로 저작권이 원고에게 있다고 맞섰습니다.

3. 법원의 판단

가. 원저작물 'D'의 저작권은 피고에게 있다.

법원은 'D'의 저작권이 원고에게 양도되었다는 주장을 받아들이지 않았습니다. 법원은 피고 B가 작성한 서약서의 "금후 본인 혼자 또는 원고와 공동으로... 작성/제작하는... 저작물에 관한 모든 권리"라는 문구에 주목했습니다. '금후'는 '지금으로부터 뒤'를 의미하므로, 이 서약서는 계약 체결 이후에 창작되는 저작물에만 적용된다고 해석했습니다. 따라서 피고 B가 입사 전, 그리고 서약서 작성 전에 이미 창작을 완료한 'D'에 대해서는 서약서의 효력이 미치지 않으며, 그 저작권은 여전히 창작자인 피고 B(및 공동 등록자인 피고 C)에게 있다고 판단했습니다.

나. 파생 저작물 'G'는 원고의 업무상저작물이다.

법원은 먼저 'G'가 'D'에 의거하여 제작되었고, 신발을 머리에 쓴 외계인이라는 본질적 표현 등에서 **실질적 유사성**이 인정된다고 보았습니다. 그러나 캐릭터의 신체 비율, 얼굴 표현 방식 등에서 원저작물인 'D'와 구별되는 **새로운 창작성**이 부가되었다고 판단하여, 'G'를 'D'의 2차적 저작물로 인정했습니다.

나아가 법원은 'G'의 저작권 귀속에 대해, 'G'가 **원고의 업무상저작물**에 해당한다고 판단했습니다. 그 근거는 다음과 같습니다.

- ① 'G'는 원고 회사의 사업 참가를 위한 **내부 기획회의**를 통해 제작이 결정되었습니다.
- ② 캐릭터 명칭 결정, 제작 과정에 피고 B 외 **다른 직원들의 공동 작업**이 이루어졌습니다.
- ③ 피고 B 스스로 'G'의 저작권이 원고에게 있다는 내용의 **확인서**를 작성한 사실이 있습니다.
- ④ 'G'는 **원고의 명의로 공표**되었습니다.

따라서 법원은 2차적저작물인 'G'의 저작권은 사용자(법인)인 원고에게 귀속된다고 결론 내렸습니다.

4. 법원 판결의 취지

이번 판결은 직원과 회사 간의 저작권 귀속 문제를 다루는 데 있어 두 가지 중요한 법리를 명확히 했습니다.

첫째, **직원의 입사 전 창작물에 대한 권리는 자동으로 회사에 귀속되지 않습니다.** 회사가 직원의 입사 전 저작물에 대한 권리까지 확보하기 위해서는, 고용 계약서나 별도의 지식재산권 양도 계약서에 그 내용이 **명시적이고 구체적으로** 규정되어야 합니다. "재직 중 발생하는 모든 지식재산권은 회사에 귀속된다"는 식의 포괄적인 문구만으로는 입사 전 창작물까지 권리를 주장하기 어렵다는 점을 확인했습니다.

둘째, **원저작자의 묵시적 이용 허락을 인정했습니다.** 'G'는 'D'의 2차적저작물이므로 원칙적으로 원저작자인 피고들의 허락 없이는 이용할 수 없습니다. 그러나 법원은 원저작자인 피고 B가 'G'의 제작 과정에 직접 참여하고, 회사의 사업화를 위해 저작권 소유 확인서까지 작성해 준 행위 등을 종합할 때, **자신의 저작물('D')을 기초로 한 2차적저작물 작성('G'의 제작)을 묵시적으로 허락했다고** 보았습니다. 따라서 원고가 'G'를 이용하는 것은 피고들의 2차적저작물작성권

을 침해하지 않는다고 판단했습니다.

5. 업계에 미치는 영향과 시사점

이번 판결은 캐릭터, 게임, 웹툰 등 콘텐츠를 개발하는 기업과 소속 창작자 모두에게 중요한 가이드라인을 제공합니다.

가. 기업의 지식재산권 관리 강화 필요성

기업은 직원 채용 시 작성하는 지식재산권 관련 계약서의 내용을 더욱 면밀히 검토해야 합니다. 특히 직원이 보유한 기존 저작물을 활용하여 사업을 진행할 계획이라면, 해당 저작물에 대한 권리 관계를 명확히 하는 별도의 라이선스 계약이나 양도 계약을 체결하는 것이 법적 분쟁을 예방하는 가장 확실한 방법입니다.

나. 창작자의 권리 인식 및 보호

창작자 개인은 입사 시 자신의 기존 저작물 목록을 명확히 하고, 회사에 제공하는 권리의 범위를 정확히 인지해야 합니다. 또한, 회사 업무의 일환으로 자신의 기존 저작물을 활용하여 새로운 결과물을 만드는 경우, 그 행위가 원저작물의 이용을 허락하는 것으로 해석될 수 있음을 유념해야 합니다.

결론적으로, 본 판결은 기업과 창작자 간의 권리 관계는 계약서의 명확한 문언에 따라 결정되며, 계약 내용이 불분명할 경우 당사자의 구체적인 행위를 통해 그 의사를 해석할 수 있음을 보여준 사례입니다. 콘텐츠 산업의 건전한 발전을 위해서는 계약 단계에서부터 양측의 권리와 의무를 명확히 하는 문화가 정착되어야 할 것입니다.

6. DKL 소개

DKL은 지적재산권 분야에서 20년 이상의 풍부한 경험과 성공적인 소송 수행 이력을 보유한 전문 로펌입니다. 특히 이번 판례와 같이 복잡한 저작권 귀속 관련 법리 및 계약 해석 분쟁에 대한 깊이 있는 이해와 실질적인 해결책을 제시합니다. 업무상저작물 귀속, 캐릭터 사업, 그리고 저

작권 침해 문제로 고민하고 계시다면, DKL의 전문 변호사가 귀하의 비즈니스에 최적화된 법률 자문과 효과적인 분쟁 해결 전략을 제공해 드릴 것을 약속드립니다. 지적재산권 분쟁은 초기 단계부터의 면밀한 법률 검토가 중요합니다. 지금 바로 DKL에 문의하시어 귀하의 소중한 지적재산권을 보호하고 성공적인 비즈니스를 영위하시길 바랍니다. 2025. 9. 8. 디케이엘법률사무소 대표변호사 권단 작성. 끝.