

캐릭터로 돈 버는 법률 이야기

부제: 캐릭터 저작권 20 년 전문 변호사가 알려주는
캐릭터 IP 비즈니스 실전 가이드



[나리: 깊이 생각하고 통찰하는 지혜의 친구]



[다니: 따뜻하게 공감하고 포용하는 마음의 친구]



[호니: 용감하게 진실을 지키는 정의의 친구]

* 나리, 다니, 호니 이 3 캐릭터는 이 책 저자 권단 변호사가 2020. 7. 19. 창작한 캐릭터들입니다. 지혜로운 나리, 따뜻한 다니, 용감한 호니가 들려주는 법률 이야기와 한국 정신문화의 세계! 이들은 앞으로 제작될 영상, 애니메이션, 굿즈로 여러분과 더 자주 만날 예정입니다.

목차

프롤로그: 캐릭터 하나가 회사를 살리고 죽인다	11
제 1 부. 캐릭터 저작권, 기초부터 탄탄하게	16
1 장. 캐릭터도 저작권으로 보호될까?	16
사례: 게임 속 캐릭터를 베꼈다는 일본 회사의 소송*	16
실질적 유사성, 그 까다로운 판단	19
창작성 판단의 실제 사례	21
캐릭터 창작성 판단 체크포인트	23
주의할 점: 아이디어는 보호받지 못한다	24
국제적 보호는 어떻게 되나?	25
2 장. 알쏭달쏭 저작권 용어 완전정복	28
사례: "2 차적저작물 작성권을 드립니다"는 무슨 뜻?*	28
저작권, 하나가 아니라 여러 권리의 묶음	29
저작인격권: 내 작품에 대한 인격적 권리	30
저작재산권: 돈을 벌 수 있는 권리들	32

2 차적저작물작성권: 가장 중요하면서도 헷갈리는 권리.....	35
이용 허락 vs 양도: 천지차이.....	36
저작인접권: 실연자와 제작자의 권리.....	40
혼동하기 쉬운 저작권 용어 Q&A.....	41
3 장. 업무상저작물, 누구 것인가?.....	45
사례: 직원이 만든 캐릭터의 주인은?*.....	45
업무상저작물의 개념	46
올바른 외주 계약서 작성법	51
공동 저작물의 문제.....	53
퇴직 후 유사 저작물 제작.....	57
제 2 부. 캐릭터 비즈니스 계약 실무.....	64
4 장. 캐릭터 라이선스 계약의 모든 것.....	64
사례: "로열티는 얼마나 받아야 하나요?"*.....	64
라이선스 vs 양도: 다시 한번 확인.....	65
독점 라이선스 vs 비독점 라이선스.....	67
로열티, 얼마나 받아야 할까?.....	69
최소보장금(Minimum Guarantee).....	72

정산과 지급.....	75
캐릭터 가이드라인 제공.....	81
계약 종료 후 처리.....	83
5 장. 캐릭터 공모전의 숨겨진 위험.....	87
사례: 당첨되었는데 권리를 다 빼앗겼다?*	87
공모전은 법적으로 무엇인가?.....	88
[참고 가이드라인] 문화체육관광부와 한국저작권위원회.....	90
공정한 공모전 조건.....	92
6 장. 애니메이션 제작 허락의 법률관계.....	101
사례: 웹툰이 애니메이션이 되면 권리는 누구 것?*	101
2 차적저작물의 법적 구조.....	102
라이선스 계약 시 명확히 해야 할 사항	106
저작인접권 문제.....	109
제 3 부. 캐릭터 분쟁, 실전 사례로 배우기	115
7 장. 누가 봐도 비슷한데 침해 아니라고?.....	115
사례: 게임 캐릭터 침해 소송, 5 년의 기록*.....	115

저작권침해의 3 단계 판단법	117
실무에서 안전하게 캐릭터 개발하기	128
침해로 의심받았을 때 대응 방법	129
8 장. 실루엣도 저작권 침해가 될까?.....	133
사례: 색상을 없애면 다른 저작물?*.....	133
원작의 실루엣은 2 차적저작물인가?	135
등록상표도 저작권 침해 대상이 되나?.....	138
9 장. 미키마우스로 배우는 4 중 보호	145
사례: 한 캐릭터, 네 가지 법률 문제*.....	145
캐릭터의 4 중 보호 체계	146
디즈니의 저작권 경영 전략	156
한국 캐릭터의 성공 사례: 뽀로로.....	160
실무에서 다층적 보호 전략 활용하기.....	161
10 장. 손해배상은 얼마나 받을 수 있나?.....	165
사례: 캐릭터를 베꼈는데 배상금은 얼마?*	165
손해배상 산정의 3 가지 방법	166
손해배상액을 높이는 방법	171

손해배상 외의 구제 수단	174
손해배상을 받기 어려운 경우.....	175
증거 수집 방법	176
가처분을 활용한 신속한 대응.....	177
합의와 소송, 어느 것이 유리한가?	179
저작권 침해 시효	180
제 4 부. 패러디와 공정이용의 경계	186
11 장. 유명 캐릭터 패러디, 어디까지 OK?	186
사례: 똥땡이가 다이아몬드맨이 되었다*	186
패러디란 무엇인가?.....	188
패러디의 법적 쟁점.....	189
안전하게 패러디하는 방법	198
패러디와 퍼블리시티권.....	200
12 장. 공정이용으로 인정받으려면?	207
사례: 비평 목적이라고 했는데 소송당했다*	207
공정이용이란?.....	208
공정이용이 인정된 사례	218

실무 가이드: 안전하게 타인 저작물 이용하기.....	224
제 5 부. 캐릭터 IP 의 미래.....	231
13 장. 소셜 캐릭터의 2 차적저작물.....	231
*사례: 웹소설이 게임이 되고, 영화가 되고... ..	231
소셜 캐릭터는 저작권으로 보호받을까?.....	233
소설에서 게임으로: 2 차적저작물의 권리 관계	236
올바른 소설→게임 계약서 작성법	243
크로스미디어 전략과 법률	246
소설 원작자가 꼭 확보해야 할 권리.....	251
실제 판례: 웹소설의 드라마화 분쟁.....	254
14 장. 메타버스 시대의 캐릭터 저작권.....	260
*사례: 가상세계 속 내 아바타는 누구 것?.....	260
메타버스와 저작권의 새로운 쟁점	261
아바타의 저작권: 누구 것인가?.....	262
AI 가 만든 캐릭터는 누구 것?.....	272
AI 저작물의 법적 쟁점.....	273
15 장. NFT 와 캐릭터 IP 의 만남	283

*사례: NFT 로 민팅했는데 저작권 침해?	283
NFT 와 저작권: 기본 개념	284
NFT 민팅과 저작권 침해	285
NFT 계약서: 구매자의 권리 범위	288
블록체인 메타데이터 허위 표시	293
NFT 플랫폼의 책임 범위	294
NFT 로열티(Royalty) 분쟁	296
에필로그: 캐릭터 IP 로 지속가능한 비즈니스를 만들기 위하여	301
캐릭터 창작자에게 전하는 조언	301
캐릭터 비즈니스 사업자에게 전하는 조언	303
분쟁 예방이 최선의 전략	304
앞으로의 캐릭터 IP 트렌드	307
마치며: 당신의 캐릭터가 세상을 바꿉니다	310
부록	312
부록 1. 캐릭터 라이선스 계약서 샘플	312
부록 2. 실무 체크리스트 모음	317
부록 3. 유용한 웹사이트 및 기관	322

부록 4: 캐릭터 IP 용어 사전.....	324
맺음말.....	329

프롤로그: 캐릭터 하나가 회사를 살리고 죽인다

한 통의 전화에서 시작된 20 년

"변호사님, 제가 만든 캐릭터를 누가 베껴서 팔고 있어요. 어떡하죠?"

변호사가 된 지 얼마되지 않았을 때 받은 한 통의 전화가 지금까지 이어진 제 캐릭터 IP 전문 변호사 경력의 시작이었습니다. 전화를 건 분은 작은 봉제인형 공장을 운영하는 사장님이었습니다. 몇 년간 공들여 개발한 곰 캐릭터가 대형마트에서 비슷하게 복제되어 팔리고 있었습니다. 가격은 절반도 안 되었고, 그분의 회사는 곧 망할 위기에 처해 있었습니다.

당시만 해도 캐릭터 저작권은 법조계에서도 생소한 분야였습니다. 판례도 많지 않았고, 실무 경험을 가진 변호사도 거의 없었습니다. 하지만 그 사건을 처리하면서 저는 깨달았습니다. 캐릭터는 단순한 그림이 아니라는 것을, 누군가의 생계이자 꿈이며, 때로는 회사 전체의 운명을 좌우하는 핵심 자산이라는 것을 말입니다.

그 사건은 다행히 승소로 끝났습니다. 법원은 명확한 저작권 침해를 인정했고, 상당한 손해배상도 인정되었습니다. 하지만 소송에는 2 년이 걸렸고, 그 사이 그 사장님의 회사는 결국 문을 닫았습니다. 법적으로는 이겼지만, 비즈니스는 저버린 것입니다.

분쟁 후의 승리는 의미가 없다

그 이후 20 년간 수많은 캐릭터 관련 분쟁을 다루면서 제가 깨달은 가장 중요한 진리가 있습니다.

"분쟁이 일어난 후의 승리는 의미가 없다."

소송에서 이기더라도 이미 시장은 망가져 있고, 소비자의 신뢰는 떨어져 있으며, 막대한 비용과 시간이 소진된 후입니다. 더군다나 캐릭터 비즈니스는 타이밍이 생명입니다. 2년을 기다리는 동안 유행은 지나가고, 소비자의 관심은 다른 곳으로 옮겨갑니다.

그래서 저는 소송보다 예방을, 분쟁보다 사전 대비를 강조하게 되었습니다. 제대로 된 계약서 한 장이, 올바른 권리 등록 하나가, 명확한 권리 관계 정리가 수억 원의 소송 비용과 몇 년 간의 시간을 아껴줍니다.

왜 캐릭터 IP 인가?

요즘 흔히 듣는 말이 있습니다. "콘텐츠가 경쟁력이다", "IP 가 미래다". 맞는 말입니다. 하지만 구체적으로 어떻게 해야 하는지 아는 사람은 많지 않습니다.

특히 캐릭터는 모든 콘텐츠 IP 의 핵심입니다. 웹툰, 웹소설, 게임, 애니메이션, 영화, 드라마... 모든 콘텐츠의 중심에는 캐릭터가 있습니다. 뽀로로, 라바, 카카오프렌즈, 라인프렌즈... 성공한 캐릭터 하나가 수조 원의 가치를 만들어냅니다.

하지만 캐릭터로 돈을 버는 것은 단순히 귀여운 그림을 그리는 것만으로는 불가능합니다. 법적 보호 장치가 없는 캐릭터는 모래성 같습니니다. 언제든지 무너질 수 있고, 누구나 가져갈 수 있습니다.

이 책을 쓰는 이유

20 년간 캐릭터 IP 실무를 하면서 수백 건의 상담과 수십 건의 소송을 진행했습니다. 그 과정에서 너무나 많은 창작자들과

사업자들이 기본적인 법률 지식 부족으로 큰 손실을 입는 것을 봤습니다.

"계약서에 뭐라고 써 있는지 몰랐어요." "저작권 등록을 안 해도 되는 줄 알았어요." "라이선스와 양도가 다른 건 줄 몰랐어요." "공모전에 당선되면 권리를 다 넘겨줘야 하는 줄 알았어요."

이런 말들을 너무 많이 들었습니다. 조금만 알았더라면, 조금만 준비했더라면 막을 수 있었던 피해들입니다.

그래서 이 책을 씁니다. 복잡한 법률 용어를 일반인도 이해할 수 있게, 실제 사례를 통해 생생하게, 그리고 무엇보다 실무에 바로 적용할 수 있게 정리하고자 합니다.

이 책의 독자는 누구인가?

이 책은 두 그룹의 독자를 위해 쓰였습니다.

첫째, 캐릭터 창작자들입니다.

웹툰 작가, 일러스트레이터, 디자이너, 애니메이터... 자신의 손으로 캐릭터를 만드는 모든 분들이 대상입니다. 여러분이 만든 캐릭터를 어떻게 보호하고, 어떻게 수익화 하며, 어떻게 권리를 지킬 수 있는지 알려드리겠습니다.

둘째, 캐릭터 비즈니스 사업자들입니다.

캐릭터 상품 제조사, 라이선스 에이전시, 유통사, 플랫폼 운영자... 캐릭터로 사업을 하는 모든 분들이 대상입니다. 어떻게 안전하게 계약하고, 어떻게 리스크를 관리하며, 어떻게 분쟁을 예방할 수 있는지 알려드리겠습니다.

이 책의 구성과 활용법

이 책은 크게 5 부로 구성되어 있습니다.

제 1 부에서는 캐릭터 저작권의 기초를 다룹니다. 캐릭터가 법적으로 어떻게 보호받는지, 저작권의 기본 개념은 무엇인지, 업무상저작물은 무엇인지 등 기본기를 탄탄히 다집니다.

제 2 부에서는 계약 실무를 다룹니다. 라이선스 계약은 어떻게 하는지, 로열티는 어떻게 정하는지, 공모전 계약의 문제점은 무엇인지 등 실전에서 바로 쓸 수 있는 내용입니다.

제 3 부에서는 실제 분쟁 사례들을 다룹니다. 어떤 경우에 침해가 인정되는지, 손해배상은 어떻게 산정되는지, 유명 판례들은 어떤 기준을 제시하는지 배웁니다.

제 4 부에서는 패러디와 공정이용의 경계를 다룹니다. 어디까지가 허용되고 어디서부터가 침해인지, 그 미묘한 경계를 실제 사례로 이해합니다.

제 5 부에서는 미래의 캐릭터 IP 를 다룹니다. 메타버스, NFT, 인공지능 시대의 캐릭터 권리는 어떻게 될 것인지 전망합니다.

각 장은 다음과 같은 구조로 되어 있습니다:

1. **실제 사례 제시**: 제가 직접 경험했거나 대법원 판례에 나온 실제 사례를 이해하기 쉽게 각색하여 시작합니다.
2. **법률 해설**: 사례와 관련된 법률 내용을 알기 쉽게 설명합니다.
3. **판례 인용**: 중요한 판례는 원문을 인용하여 법원의 판단 기준을 명확히 합니다.

4. **변호사의 한마디**: 실무 경험에서 우러나온 짧은 조언을 담았습니다.

5. **실무 체크리스트**: 각 장의 마지막에는 실무에서 바로 활용할 수 있는 체크리스트를 제공합니다.

또한 책 말미에는 **캐릭터 IP 용어 사전**을 수록하여 생소한 법률 용어를 쉽게 찾아볼 수 있도록 했습니다.

20년의 경험을 이 책 한 권에

법률 서적이지만 법률 교과서가 아닙니다. 실무 지침서이지만 딱딱한 매뉴얼이 아닙니다. 20년간의 생생한 현장 경험과 수많은 의뢰인들과의 만남에서 얻은 통찰을 담았습니다.

이 책에 나오는 모든 사례는 실제 판례이거나 실무에서 구성된 것입니다. 물론 개인정보 보호와 고객 영업비밀 보호를 위해 내용과 이름 등을 각색했지만, 법률적 쟁점과 판단 기준은 모두 실제 사건에 기반합니다.

캐릭터로 돈을 버는 것은 결코 쉬운 일이 아닙니다. 하지만 제대로 알고, 제대로 준비하면 가능합니다. 이 책이 여러분의 캐릭터 비즈니스 성공에 작은 도움이 되기를 바랍니다.

여러분의 캐릭터가 세상에서 가장 사랑받고, 가장 큰 가치를 만들어내기를 응원합니다.

2025년 10월

디케이엘 법률사무소에서 권단 변호사

제 1 부. 캐릭터 저작권, 기초부터 탄탄하게

1 장. 캐릭터도 저작권으로 보호될까?

사례: 게임 속 캐릭터를 베꼈다는 일본 회사의 소송*

*[본 사례는 대법원 2010. 2. 11. 선고 2007 다 63409 판결을 바탕으로 재구성했습니다]

2007 년, 한국의 한 게임 개발사가 일본의 유명 게임 회사로부터 저작권 침해 소송을 당했습니다. 일본 회사는 자신들이 먼저 서비스한 '실황야구'라는 게임의 캐릭터를 한국 회사가 '신야구'라는 게임에서 그대로 베꼈다고 주장했습니다.

두 게임의 캐릭터를 보면 확실히 비슷해 보였습니다. 둘 다 귀여운 2 등신의 아기 같은 외모, 동그란 얼굴, 큰 머리, 짧은 팔다리... 하지만 한국 게임사는 억울했습니다. "야구 게임의 캐릭터는 다 이렇게 생겼잖아요? 우리가 베낀 게 아니라 야구 게임이면 당연히 이런 모습이 되는 거예요!"

과연 법원은 어떻게 판단했을까요? 한국 게임사는 수억 원의 손해배상을 물어야 했을까요?

캐릭터는 저작물인가?

이 질문에 답하기 전에, 먼저 근본적인 질문을 해야 합니다.

캐릭터는 저작권법으로 보호받는 '저작물'일까요?

결론부터 말하면, **그렇습니다**. 하지만 모든 캐릭터가 자동으로 보호받는 것은 아닙니다. 저작권법으로 보호받기 위해서는 일정한 요건을 충족해야 합니다.

[💡 용어 해설: **저작물** - 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물. 문학, 음악, 미술, 영상 등 다양한 형태가 있음.]

저작권법은 저작물을 "인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물"이라고 정의합니다. 여기서 핵심은 '창작물'이라는 것입니다. 단순히 캐릭터를 만들었다고 해서 저작권이 자동으로 생기는 것이 아니라, 그 캐릭터에 창작자의 창조적 개성이 담겨 있어야 합니다.

예를 들어볼까요? 동그라미 하나 그려놓고 "이게 내 캐릭터야"라고 할 수는 없습니다. 너무 단순하고 누구나 그릴 수 있는 표현이기 때문입니다. 하지만 그 동그라미에 독특한 표정, 특이한 비율, 개성 있는 색상, 독창적인 디테일을 추가한다면? 그때부터 저작권으로 보호받을 수 있는 캐릭터가 됩니다.

게임 속 캐릭터는 별도 저작물인가?

위 실황야구 사건에서 또 하나의 중요한 쟁점이 있었습니다. **게임 안에 있는 캐릭터를 게임과 분리해서 별도의 저작물로 인정할 수 있느냐**는 것입니다.

만약 캐릭터가 게임과 분리될 수 없다면, 게임 전체의 유사성을 따져야 합니다. 하지만 신야구 게임과 실황야구 게임은 전체적으로 보면 많이 달랐습니다. 게임 방식, 스토리, 배경 등이 다 달랐죠. 캐릭터만 비슷했습니다.

이에 대해 대법원은 명확한 기준을 제시했습니다.

[판례] 대법원 2010. 2. 11. 선고 2007 다 63409 판결

"저작권법에 의하여 보호되는 저작물이기 위하여는 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이어야 할 것인 바, 만화, 텔레비전, 영화, 신문, 잡지 등 대중이 접하는 매체를 통하여 등장하는 인물, 동물 등의 형상과 명칭을 뜻하는 캐릭터의 경우 그 인물, 동물 등의 생김새, 동작 등의 시각적 표현에 작성자의 창조적 개성이 드러나 있으면 원저작물과 별개로 저작권법에 의하여 보호되는 저작물이 될 수 있다."

즉, 캐릭터의 시각적 표현에 창작성이 있다면, 그 캐릭터는 게임이라는 원작과 별개로 독립적인 저작물로 보호받을 수 있다는 것입니다.

이는 매우 중요한 판시입니다. 예를 들어 웹툰 속 캐릭터, 소설 속 캐릭터, 영화 속 캐릭터도 모두 원작과 분리하여 독립적으로 저작권 보호를 받을 수 있다는 의미이기 때문입니다.

변호사의 한마디

"캐릭터가 독립적인 저작물로 인정받으려면 시각적으로 구체화되어야 합니다. 소설에서 '키가 크고 잘생긴 남자'라는 추상적 문자적 묘사만으로는 부족합니다. 그림, 일러스트, 3D 모델 등으로 시각화 하거나 창작성 있는 표현으로 구체화하여 표현하였을 때 비로소 독립적인 캐릭터 저작물이 됩니다."

실질적 유사성, 그 까다로운 판단

그렇다면 두 캐릭터가 '비슷한지' 어떻게 판단할까요? 법적으로는 '실질적 유사성'이 있는지를 따집니다.

[💡 용어 해설: **실질적 유사성** - 두 저작물이 표면적으로 비슷한 것이 아니라, 창작적 표현 부분에서 본질적으로 유사한 것을 의미]

여기서 많은 분들이 오해하는 것이 있습니다. "보기에 비슷하면 침해 아니야?"라고 생각하는 것입니다. 하지만 법원은 훨씬 더 정교한 기준을 사용합니다.

실황야구 사건에서 법원이 제시한 판단 방법은 다음과 같습니다:

1 단계: 전형적이고 기능적인 표현은 비교 대상에서 제외한다

야구 게임 캐릭터라면 당연히 유니폼을 입고, 배트를 들고, 모자를 쓰고 있을 것입니다. 이런 표현은 야구 게임의 특성상 누가 만들어도 비슷할 수밖에 없습니다. 이런 부분은 비교 대상에서 제외합니다.

또한 귀여운 캐릭터를 만들려면 2-3 등신의 비율, 큰 머리, 동그란 얼굴 등을 사용하는 것이 일반적입니다. 이런 전형적인 표현 방식도 비교 대상에서 제외합니다.

[표 1-1] 야구 게임 캐릭터의 표현 요소 분석

표현 요소	설명	전형적 표현	창작적 표현
2 등신 비율	귀여운 느낌	✓	
큰 머리	아기 같은 모습	✓	
야구 유니폼	게임 특성	✓	

야구 모자	게임 특성	✓	
눈 모양	구체적 이목구비		✓
입 모양	구체적 이목구비		✓
표정	캐릭터 개성		✓
신발 디자인	독특한 스타일		✓

※ 전형적 표현: 비교 대상에서 제외

※ 창작적 표현: 실질적 유사성 판단 대상

2 단계: 창작적인 표현 부분만 비교한다

전형적이고 기능적인 부분을 제외하고 남은 것, 즉 얼굴의 구체적인 이목구비 생김새, 표정, 신발의 디자인 등 창작자의 개성이 드러나는 부분만을 가지고 비교합니다.

실황야구 사건에서 법원은 다음과 같이 판단했습니다:

[판례] 대법원 2010. 2. 11. 선고 2007 다 63409 판결

"귀여운 이미지의 야구선수 캐릭터라는 아이디어에 기초하여 각 신체 부위를 2 등신 정도의 비율로 나누어 머리의 크기를 과장하고 얼굴의 모습을 부각시키되 다른 신체 부위의 모습은 과감하게 생략하거나 단순하게 표현하는 한편, 역동성을 표현하기 위해 다리를 생략하되 발을 실제 비율보다 크게 표현한 점 및 각 캐릭터의 야구게임 중 역할에 필요한 장비의 모양, 타격과 투구 등 정지 동작의 표현 등에 있어 유사한 면이 있다. 그러나 이와 같은 표현들은 실황야구 캐릭터가 출시되기 이전에 이미 만화, 게임, 인형 등에서 귀여운 이미지의 어린아이 같은

캐릭터들을 표현하는 데에 흔히 사용되었던 것이거나 야구를 소재로 한 게임물의 특성상 필연적으로 유사하게 표현될 수밖에 없는 것이다."

결국 법원은 전형적인 표현을 제외한 나머지 부분을 비교한 결과, **두 캐릭터가 실질적으로 유사하지 않다**고 판단했습니다. 한국 게임사는 승소했습니다.

창작성 판단의 실제 사례

그렇다면 구체적으로 어느 정도의 창작성이 있어야 저작권으로 보호받을까요? 몇 가지 실제 사례를 봅시다.

사례 1: 무대리 캐릭터 사건*

*[본 사례는 실제 판례(대구지방법원 2008.7.1. 2008 카합 286 결정 참조)를 바탕으로 이해를 위해서 사실관계와 표현을 단순화, 재구성했습니다]

어떤 만화가가 직장인을 주인공으로 한 만화를 그렸습니다. '무대리'라는 캐릭터는 3 등신에 가까운 비율, 둥글납작한 얼굴, 졸린 눈, 들창코, 크고 도톰한 입술, 덩수룩한 머리카락, 통통하고 짧은 팔다리를 가지고 서류철을 들고 있는 회사원의 모습이었습니다.

이 캐릭터는 저작권으로 보호받을까요? **그렇습니다.** 비록 단순한 형태이지만, 졸린 눈, 들창코, 도톰한 입술 등 구체적인 이목구비의 조합에서 창작자의 개성이 드러나기 때문입니다.

다만, 위 캐릭터와 유사한 캐릭터를 도형 상표로 출원 등록하여 요리주점 간판과 광고물에 사용한 업자에 대한

저작권침해금지가처분 사건에서 의거성은 인정되었으나 실질적 유사성은 부인된 예가 있었습니다. 양 캐릭터가 3 등신인 점, 둥글 납작한 얼굴에 눈과 입이 부각되어 과장된 표정인 점, 덩수룩한 머리에 팔과 다리가 짧고 통통하며, 서류철을 들고 있는 유사성은 인정되었으나 이러한 유사성은 화이트칼라에 속하는 직장인이라는 아이디어에 기초하여 캐릭터를 단순하게 만들어 적절하게 표현하기 위한 설정에 있어 전형적으로 수반되는 표현으로 저작권법상의 보호 대상이 될 수 없고, 이러한 전형적인 표현들을 비교 대상에서 배제하고 나머지 창작적인 표현 형식만으로 비교할 경우 실질적으로 유사하다고 보기 어렵다고 판단하였습니다.

사례 2: 개를 산책시키는 여성 캐릭터 사건*

*[본 사례는 실제 법원 판결(서울중앙지방법원 2013. 4. 18. 선고 2012 가합 521324 판결 참조) 요지를 바탕으로 이해를 위해서 사실관계를 재구성했습니다]

한 작가가 ‘개를 산책시키는 여성’을 형상화한 이미지를 그렸습니다. 색상, 명암, 구도 등이 모두 독창적이었습니다.

그런데 어떤 회사가 이 그림의 색상을 모두 무채색으로 바꾸고 명암도 표현하지 않고 가로, 세로의 비율도 달리하여 실루엣(윤곽선)만 남긴 형태로 상표를 등록했습니다. 이러한 상표도 원작의 저작권을 침해할까요?

그렇습니다. 법원은 색상은 없어졌지만 개와 여성의 구체적인 형상, 위치, 구도가 동일하므로 저작재산권(복제권) 침해라고 판단했습니다. 실루엣이라는 형태로 표현했더라도 원작의 창작적 표현을 그대로 가져왔기 때문입니다. 또한 비율을 다르게 표현한 것은 저작권격권 중 동일성유지권 침해라고 판단했습니다.

캐릭터 창작성 판단 체크포인트

그렇다면 내가 만든 캐릭터가 저작권으로 보호받을 수 있는지 어떻게 알 수 있을까요? 다음 질문들에 답해보세요:

질문 1: 누가 봐도 알아볼 수 있는 독특한 특징이 있나요?

- 단순한 동그라미, 세모, 네모의 조합만으로는 부족합니다.
- 독특한 눈 모양, 특이한 입 모양, 개성 있는 비율 등 구체적인 특징이 있어야 합니다.

질문 2: 다른 사람이 쉽게 흉내 낼 수 없는 요소가 있나요?

- 누구나 그릴 수 있는 전형적인 표현만으로는 부족합니다.
- 나만의 독창적인 디자인 요소가 있어야 합니다.

질문 3: 캐릭터만 봐도 어떤 느낌인지 알 수 있나요?

- 귀여운지, 무서운지, 우스운지... 캐릭터의 성격과 느낌이 시각적으로 표현되어 있나요?

질문 4: 여러 각도나 다양한 포즈로 그릴 수 있나요?

- 한 장의 그림으로만 존재하는 것이 아니라, 일관된 특징을 유지하면서 다양하게 표현될 수 있나요?

이 질문들에 대부분 "예"라고 답할 수 있다면, 당신의 캐릭터는 저작권으로 보호받을 가능성이 높습니다.

 변호사의 한마디

"창작성 판단에서 '얼마나 정교한가'는 중요하지 않습니다. 단순한 그림체라도 독특한 특징이 있으면 보호받습니다. 오히려 중요한 것은 '다른 캐릭터와 구별되는 나만의 스타일이 있는가'입니다."

주의할 점: 아이디어는 보호받지 못한다

여기서 반드시 알아야 할 것이 있습니다. 저작권은 '아이디어'가 아니라 '표현'을 보호합니다.

[💡 용어 해설: 아이디어/표현 이분법 - 저작권법의 기본 원칙. 아이디어 자체는 보호하지 않고, 그 아이디어를 구체적으로 표현한 형식만 보호함]

예를 들어 "회사에서 일하는 만년 대리 캐릭터를 만들겠다"는 아이디어 자체는 보호받지 못합니다. 하지만 그 아이디어를 구체적으로 표현한 캐릭터의 모습, 즉 얼굴 생김새, 비율, 옷차림, 표정 등은 보호받습니다.

또 다른 예를 들면, "귀여운 곰 캐릭터"라는 아이디어는 누구나 사용할 수 있습니다. 하지만 특정한 눈 모양, 특정한 귀 모양, 특정한 몸의 비율을 가진 구체적인 곰 캐릭터 디자인은 저작권으로 보호받습니다.

이것이 중요한 이유는, 비슷한 콘셉트의 캐릭터를 만들었다고 해서 무조건 침해가 되는 것은 아니라는 점입니다. 같은 "귀여운 곰" 콘셉트라도 구체적인 시각적 표현이 다르다면 각각 독립적인 저작물로 보호받을 수 있습니다.

국제적 보호는 어떻게 되나?

"제 캐릭터를 해외에서도 보호받을 수 있나요?"라는 질문을 자주 받습니다.

저작권은 창작과 동시에 자동으로 발생하며, **베른협약**에 가입한 대부분의 나라에서 보호받습니다. 한국에서 창작한 캐릭터는 미국, 일본, 유럽 등 베른협약 가입국에서 별도의 등록 없이도 보호받을 수 있습니다.

[💡 용어 해설: **베른협약** - 저작권의 국제적 보호를 위한 협약. 가입국은 다른 가입국 저작물을 자국 저작물과 동일하게 보호해야 함]

다만, 저작권 침해 소송을 제기할 때 등록증이 있으면 입증이 훨씬 수월합니다. 따라서 중요한 캐릭터는 한국저작권위원회에 등록해두는 것이 좋습니다. 비용도 저렴하고(온라인 등록 시 3-5 만 원대), 절차도 간단합니다.

실무 체크리스트: 내 캐릭터는 보호받을 수 있을까?

점검 항목	내용	체크
창작성 확인	캐릭터에 나만의 독창적인 표현이 담겨 있는가?	☐
구체성 확인	단순한 아이디어가 아니라 구체적으로 표현되었는가?	☐
일관성 확인	여러 각도, 다양한 포즈에서도 동일한 특징이 유지되는가?	☐

점검 항목	내용	체크
차별성 확인	기존의 유명 캐릭터와 명확히 구별되는 특징이 있는가?	☐
문서화	캐릭터 제작 과정, 제작 일자, 초기 스케치 등을 기록해두었는가?	☐
저작권 등록	한국저작권위원회에 등록하였는가? (선택사항이지만 권장)	☐
사용 증거 확보	캐릭터를 언제부터 사용했는지 증명할 자료가 있는가?	☐
계약서 확인	외주 제작한 경우 권리 귀속이 명확히 정해져 있는가?	☐

실무 TIP

1. 캐릭터 개발 초기 단계부터 스케치와 제작 과정을 사진으로 남겨두세요. 나중에 분쟁이 생겼을 때 내가 먼저 만들었다는 증거가 됩니다.
2. 캐릭터를 처음 공개한 날짜, 장소, 방법을 기록해두세요. SNS 게시물, 블로그 포스팅, 전시회 팜플렛 등 모두 증거가 됩니다.
3. 중요한 캐릭터는 반드시 저작권 등록을 하세요. 비용 대비 효과가 가장 큰 보호 수단입니다.

4. **캐릭터 가이드(캐릭터 매뉴얼)를 만들어두세요.** 얼굴 각도별 표정, 다양한 포즈, 색상 규정 등을 정리해두면 저작권 보호에도 유리하고, 라이선스 사업에도 필수입니다.
-