

서 울 중 앙 지 방 법 원

제 1 1 민 사 부

판 결

사 건 2005가합80450 성명사용금지등

원 고 갑 외 122인.

피 고 1. 주식회사 을
2. 주식회사 병

변 론 종 결 2006. 3. 22.

판 결 선 고 2006. 4. 19.

주 문

- 피고들은 자신들이 제작, 공급 및 판매하는 “○○○○○○ ○○○○”라는 게임물에 원고들의 성명을 사용하거나, 이를 사용한 게임물을 제작, 공급 및 판매하여서는 아니된다.
- 피고들은 각자 원고들에게 각 238,238원 및 이에 대하여 2005. 2. 16.부터 2006. 4. 19.까지는 연 5%의, 2006. 4. 20.부터 다 짚는 날까지는 연 20%의 각 비율에 의한 금원을 지급하라.
- 원고들의 피고들에 대한 나머지 청구를 각 기각한다.
- 소송비용 중 5분의 3은 원고들이, 나머지는 피고들이 각 부담한다.

5. 제2항은 가집행할 수 있다.

청 구 취 지

주문 제1항 및 피고들은 각자 원고들에게 각 3,000,000원 및 이에 대하여 2005. 2. 16.부터 이 사건 청구취지 변경신청서 부분이 피고들에게 송달된 날까지는 연 5%의, 그 다음날부터 다 갚는 날까지는 연 20%의 각 비율에 의한 금원을 지급하라. 피고들이 주문 제1항을 위반한 때에는, 피고들은 이 판결 정본을 송달받은 날부터 그 위반행위를 하는 날마다 원고들에게 각 100,000원을 지급하라.

이 유

1. 인정사실

다음 각 사실은 당사자 사이에 다툼이 없거나, 껍 제1 내지 8호증, 을 제2, 3, 6호증(가지번호 있는 것은 각 가지번호 포함)의 각 기재, 이 법원의 주식회사 케이티프리텔, 주식회사 엘지텔레콤, 주식회사 에스케이텔레콤에 대한 각 사실조회결과에 변론 전체의 취지를 종합하여 인정할 수 있다.

가. 당사자들의 지위

원고들은 각 국내 프로야구 8개 구단에 소속된 프로야구 선수들로서 언론을 통한 프로야구 경기중계, 인터뷰, 광고 등으로 인하여 우리나라에서 성명이 잘 알려진 사람들이고, 피고 주식회사 을(이하 '을'이라 한다)은 소프트웨어 제조·판매 등을 목적으로 설립된 법인이며, 피고 주식회사 병(이하 '병'라 한다)는 정보통신 서비스업 등을 목적으로 설립된 법인이다.

나. 이 사건 게임물의 제작 및 판매

(1) 피고 병은 각 프로야구 구단이 가지는 권리를 위임받거나, 이를 대행하는 한국야구위원회(KBO)로부터 각 프로야구 구단이 가지고 있는 휘장, 상표, 로고, 엠블럼, 마스코트, 각 구단의 경기기록 등의 데이터베이스, 경기관련 자료 등을 활용할 수 있는 권리를 부여받았고(위와 같은 권리를 이하 '프로야구 관련 자산'이라고 한다), 2003. 5. 10. 피고 을과의 사이에, 피고 병은 피고 을에게 자신의 프로야구 관련 자산을 제공하고, 피고 을은 이를 이용하여 휴대전화용 야구게임을 개발하여 이동통신회사를 통하여 판매함으로써 발생한 순매출의 50%를 피고 병에게 지급하기로 하는 무선게임 사업계약을 체결하였다.

(2) 피고 을은 원고들의 승낙을 받지 아니하고 "○○○○○○ ○○○○"라는 명칭의 휴대전화용 게임물(이하 '이 사건 게임물'이라고 한다)을 제작하였는데, 이 사건 게임물은 이용자가 우리나라 프로야구 8개 구단 중 1개 구단을 선택하면 그 구단의 실제 소속선수인 원고들의 성명, 각종 개인 기록을 그대로 사용한 선수가 화면에 등장하여 야구경기를 진행하는 내용으로, 이동통신회사의 가입자들은 이 사건 게임물을 유료로 다운로드받아 이용할 수 있다.

(3) 피고 을은 2005. 2. 1. 주식회사 케이티프리텔과 사이에, 2005. 6. 24. 주식회사 에스케이텔레콤과 사이에, 2005. 8. 1. 주식회사 가바플러스(위 회사는 주식회사 엘지텔레콤에 무선인터넷 서비스를 제공하는 회사이다)와 사이에, 피고 을이 위 각 회사에게 이 사건 게임물을 제공하고, 위 각 회사는 이 사건 게임물을 다운로드 받는 이동통신 가입자들로부터 지급받는 정보이용료 중 일부를 정보제공료로 피고 을에게 지급하기로 하는 정보제공계약을 체결하였다.

(4) 각 이동통신회사인 주식회사 케이티프리텔은 2005. 2. 16.부터, 주식회사 엘지텔레콤은 2005. 4. 1.부터, 주식회사 에스케이텔레콤은 2005. 6. 24.부터 각 그 이용자들에 게 이 사건 게임물을 유료로 판매하기 시작하였다.

2. 당사자의 주장

가. 원고들의 주장

원고들은, 피고들이 원고들의 허락을 받지 아니하고 원고들의 성명을 사용하여 이 사건 게임물을 공동으로 제작, 공급 및 판매함으로써 원고들의 인격권으로서의 성명권과 원고들의 퍼블리시티권을 침해하였으므로 피고들은 이 사건 게임물에 원고들의 성명을 사용하거나, 원고들의 성명을 사용한 게임물을 제작, 공급, 판매하여서는 안될 의무가 있고, 피고들의 위와 같은 행위로 인하여 원고들에게 각 300만 원(=재산상 손해 각 200만 원 + 정신적 손해에 대한 위자료 각 100만 원) 상당의 손해가 발생하였으므로 피고들은 각자 원고들에게 이러한 손해를 배상할 의무가 있다고 주장한다.

나. 피고들의 주장

피고들은 ① 인격권의 일종인 성명권 등과는 별도로 법령상 명문의 근거도 없이 원고들이 주장하는 퍼블리시티권을 인정할 수는 없고, ② 원고들은 각 소속된 프로야구구단과 야구선수계약을 체결함에 있어 자신들의 초상권, 저작권 등의 권리가 구단에 속하는 것을 승낙하였으므로 구단 소속의 선수로서 집단적으로 사용되는 성명에 관한 권리는 원고들이 아닌 각 구단에 속한 것이며, ③ 원고들은 언론을 통한 프로야구 경기중계, 인터뷰, 광고 등으로 인해 공적(公的) 인물이 되었으므로 자신들의 성명이 공표되는 것을 어느 정도 수인하여야 하는데 이 사건 게임물은 프로야구 선수들인 원고들의 성명을 사용한 휴대전화용 야구게임에 불과하므로 피고들이 이 사건 게임물에 원고

들의 성명을 사용하였다고 하더라도 원고들의 인격권으로서의 성명권이 침해되었다고 할 수 없다고 주장한다.

3. 원고들의 성명권 및 퍼블리시티권에 대한 침해 여부 판단

가. 원고들의 퍼블리시티권 인정 여부

일반적으로 성명, 초상 등이 갖는 경제적 이익 내지 가치를 상업적으로 사용·통제하거나 배타적으로 지배하는 권리라고 설명되는 퍼블리시티권(Right of Publicity)은 일찍이 광고산업이 발달한 미국에서 판례와 각 주의 성문법에 의하여 보호되기 시작하였으며, 일본과 우리나라에서도 이러한 권리를 인정한 하급심 판결을 다수 찾을 수 있으나, 퍼블리시티권의 내용, 양도 및 상속성, 보호대상과 존속기간, 구제수단 등을 구체적으로 규정한 우리나라의 실정법이나 확립된 관습법이 존재하지 않는 것은 사실이다.

그러나 헌법상의 행복추구권과 인격권의 한 내용을 이루는 성명권은 사회통념상 특정인임을 알 수 있는 방법으로 성명이 함부로 사용, 공표되지 않을 권리, 성명이 함부로 영리에 이용되지 않을 권리를 포함한다고 할 것이고, 유명인의 성명이나 초상을 사용하여 선전하거나 성명이나 초상을 상품에 부착하는 경우 유명인의 성명이 상품의 판매촉진에 기여하는 효과가 발생할 것인데 이러한 효과는 원고들과 같은 유명인이 스스로의 노력에 의하여 획득한 명성, 사회적인 평가, 지명도 등으로부터 생기는 독립한 경제적 이익 또는 가치로서 파악할 수 있는바, 원고들의 허락을 받지 아니하고 원고들의 성명을 상업적으로 이용하는 행위는 원고들의 성명권 중 성명이 함부로 영리에 이용되지 않을 권리를 침해한 민법상의 불법행위를 구성한다고 볼 것이고, 이와 같이 보호되는 한도 내에서 원고들이 자신의 성명 등의 상업적 이용에 대하여 배타적으로 지배할 수 있는 권리를 퍼블리시티권으로 파악하기에 충분하다고 할 것이며, 이는 원고

들의 인격으로부터 파생된 것이기는 하나 독립한 경제적 이익 또는 가치에 관한 것인 이상 원고들의 인격권과는 독립된 별개의 재산권으로 보아야 할 것이다.

나. 성명권 및 퍼블리시티권 침해 여부

(1) 피고들의 공모 여부

피고 병이 피고 을에게 자신의 프로야구 관련 자산을 제공하였을 뿐만 아니라, 피고 을과 사이에 이 사건 게임물로 인한 순매출액의 50%를 지급받기로 하는 계약을 체결하였음은 앞서 본 바와 같고, 갑 제7호증의 1, 2, 갑 제8호증, 을 제2호증의 각 기재에 변론 전체의 취지를 종합하면, 피고 병과 피고 을 사이에 체결된 위 무선게임 사업계약서에는 '피고 병은 본 사업을 통해 양사의 대외적 이미지 제고에 최선을 다하며, 특히 서비스품질관리와 수익창출에 최선의 노력을 기울인다(제8조 제1항)', '제3자가 한국야구위원회의 자산을 침해해 게임사업 서비스에 차질을 줄 경우 피고 병은 관련 자산 및 시장 보호에 최선을 다한다(제8조 제4항)', '피고 병은 매출극대화를 위해 다각적으로 이 사건 게임물을 홍보하는데 최선을 다한다(제8조 제7항)'고 규정된 사실을 인정할 수 있는바, 위 인정사실에 의하면 피고들 사이의 위 무선게임 사업계약은 피고 병은 프로야구 관련자산을 제공하고, 피고 을은 이를 이용하여 이 사건 게임물을 개발, 공급하되, 그로 인한 수익을 반분하기로 하는 동업계약이라고 할 것이므로 피고들은 이 사건 게임물의 제작, 공급, 판매행위를 공동으로 하였다고 본다.

(2) 성명권 및 퍼블리시티권에 대한 침해행위

그렇다면 피고들은 공동으로 원고들의 허락을 받지 아니하고 원고들의 성명을 사용한 이 사건 게임물을 제작하여 상업적으로 이동통신회사에 제공함으로써 원고들의 인격권으로서의 성명권 및 퍼블리시티권을 위법하게 침해하였다고 할 것이다

(3) 피고들의 주장에 대한 판단

피고들은, 원고들이 자신들이 소속된 각 구단과 야구선수계약을 체결함에 있어 자신들의 초상권, 저작권 등의 권리가 구단에 속하는 것을 승낙하였으므로 구단 소속의 선수로서의 집단적으로 사용되는 성명에 관한 권리는 원고들이 아닌 각 구단에 속한 것이라고 주장함은 앞서 본 바와 같으므로 이에 대하여 살피건대, 을 제1호증의 기재만으로는 원고들이 각 구단과 야구선수계약을 체결함에 있어 자신들의 초상권, 저작권 등의 권리가 구단에 속하는 것을 승낙하였다는 점을 인정하기에 부족하고 달리 이를 인정할 증거가 없으므로 피고들의 위 주장은 더 나아가 살펴볼 필요없이 이유없다.

또한 피고들은, 원고들은 공적 인물이 되었으므로 성명이 공표되는 것을 어느 정도 수인하여야 하는데 피고들은 휴대전화용 야구게임에 사용한 것에 불과하므로 침해가 될 수 없다고 주장함은 앞서 본 바와 같으므로 이에 대하여 살피건대, 공적 인물이라 하더라도 그 성명을 상업 목적만을 위해 사용하는 경우까지 그 사용을 수인하여야 한다고 할 수 없으므로 피고들의 위 주장은 이유 없다.

4. 손해배상청구에 대한 판단

가. 손해배상책임의 발생

피고들은 위와 같은 성명권 및 퍼블리시티권 침해행위로 인하여 원고들이 입은 모든 손해를 배상할 의무가 있다.

나. 손해배상의 범위

(1) 재산상 손해

피고들의 퍼블리시티권 침해행위로 인하여 원고들이 입게 된 재산상 손해는 피고들이 원고들의 승낙을 받아서 원고들의 성명을 사용할 경우에 원고들에게 지급하여

야 할 대가 상당액이라고 할 것이고, 퍼블리시티권자가 자신의 성명에 관하여 사용계약을 체결하거나 사용료를 받은 적이 전혀 없는 경우라면 일용 그 업계에서 일반화되어 있는 사용료를 손해액 산정에서 한 기준으로 삼을 수 있다 할 것인바, 우선 피고들이 프로야구 관련 자산의 사용대가로 피고 병에게 이 사건 게임물로 인한 순매출액의 50%를 지급하기로 약정한 사실은 앞에서 본 바와 같고, 비록 프로야구 관련 자산에 원고들의 성명사용권은 포함되어 있지 않으나 피고들은 프로야구 관련 자산에 원고들의 성명사용권이 포함되어 있다고 잘못 믿고 프로야구 관련 자산 및 원고들의 성명이 이 사건 게임물의 사업성에 미치는 영향을 고려한 후 쌍방 합의에 의해 정한 것이므로, 순매출의 50%를 프로야구 관련 자산 및 원고들의 성명사용권 전체에 대하여 이 사건 게임물과 유사한 모바일게임 업계에서 일반화되어 있는 사용료로 추인할 수 있다. 다음으로 위 사용료 중 원고들의 성명 사용의 대가가 어느 정도의 비중을 차지하는지에 관하여 보건대, 갑 제1 내지 4호증, 을 제11호증(가지번호 있는 것은 각 가지번호 포함)의 각 기재에 변론 전체의 취지를 종합하면 한국야구위원회가 이 사건 게임물에 원고들의 성명사용과 구단엠블럼이 각 기여하는 비율을 2 대 8 정도로 예상하고 있는 사실, 이 사건 게임물 관련 인터넷 언론 기사 또는 이동통신회사 홈페이지상 이 사건 게임물 홍보자료에 원고들의 성명이 사용된다는 점 이외에도 다른 많은 장점을 내세우고 있는 사실, 이 사건 게임물에서 어느 구단을 선택하고, 어느 구단을 상대로 경기할 것인지가 게임 전개의 핵심을 이루는 사실을 인정할 수 있으므로, 위 인정사실에 의하면 위 사용료 중 원고들의 성명 사용이 차지하는 비중은 20%라고 추인함이 상당하다.

갑 제1 내지 4호증, 을 제4, 5호증(각 가지번호 포함)의 각 기재, 이 법원의 주식회사 케이티프리텔, 주식회사 엘지텔레콤, 주식회사 에스케이텔레콤에 대한 각 사실조

회결과에 변론 전체의 취지를 종합하면, 피고들은 위 주식회사 케이티프리텔로부터 2005. 2.부터 2005. 9.까지 사이에 합계 213,859,855원의 정보제공료를, 위 주식회사 엘지텔레콤으로부터 2005. 4.부터 2005. 9.까지 사이에 16,162,816원의 정보제공료를, 위 주식회사 에스케이텔레콤으로부터 2005. 6.부터 2005. 9.까지 사이에 63,010,800원의 정보제공료를 각 지급받아 피고들이 이 사건 게임물로 인하여 얻은 순매출액은 293,033,471원($= 213,859,855원 + 16,162,816원 + 63,010,800원$)인 사실을 인정할 수 있으므로 피고들이 원고들의 승낙을 받아서 원고들의 성명을 사용할 경우에 원고들에게 지급하여야 할 대가는 29,303,347원($= 293,033,471원 \times 50\% \times 20\%$, 원 미만 버림, 이하 같다) 상당이라 할 것이고, 각 원고들은 그 명성, 사회적 평가, 지명도 등에 있어서 차이가 있을 수 있으나, 원고들의 성명이 각 구단의 소속 선수로서 사용되는 이 사건 게임물의 경우 개인적인 지명도 등에 따라 그 손해액이 달라진다고 보기는 어려우므로 결국 피고들은 각자 원고들에게 각 238,238원($= 29,303,347원 / 123명$) 및 이에 대한 지연손해금을 지급할 의무가 있다(한편, 원고들은 피고들이 이 사건 게임물로 인하여 얻은 순매출이 4억 8천만 원에 이른다고 주장하나, 이를 인정할 증거가 없으므로 원고들의 위 주장은 받아들이지 아니한다).

(2) 정신적 손해

원고들은 피고들의 위와 같은 행위로 인하여 정신적 고통을 받았다고 주장하면서 피고들에 대하여 그 위자료로서 각 1,000,000원의 지급을 구하나, 원고들과 같은 프로스포츠선수들은 경기중계, 인터뷰, 광고 등을 통한 대중과의 접촉을 직업으로 하는 사람들로서 통상 자기의 성명 등이 일반대중에게 공개되는 것을 희망 또는 의욕하는 직업적 특성에 비추어 볼 때, 자신들의 성명이 허락없이 사용되었다고 하더라도 그 사

용의 방법, 목적 등으로 보아 원고들의 운동선수로서의 평가, 명성, 인상 등을 훼손 또는 저해하는 경우 등의 특별한 사정이 없는 한, 그로 인하여 정신적 고통을 받았다고 보기는 어렵고, 가사 그렇지 않다고 하더라도 앞서 본 바와 같이 원고들과 같은 유명 운동선수들의 성명 등을 상업적으로 이용할 수 있는 권리는 재산권으로서 보호대상이 된다고 할 것이므로 타인의 불법행위로 말미암아 그 성명 등을 이용할 수 있는 권리가 침해된 경우에는 특별한 사정이 없는 한 재산적 손해의 배상에 의하여 정신적 고통도 회복된다고 보아야 할 것인바, 이 사건의 경우 피고들은 피고 병의 프로야구 관련 자산에 기초하여 휴대전화용 야구게임인 이 사건 게임물을 제작함에 있어 각 구단의 선수인 원고들의 성명을 사용한 것에 불과하다는 점을 참작하면 피고들의 위와 같은 행위로 인하여 원고들의 운동선수로서의 평가, 명성, 인상 등이 훼손 또는 저해되어 원고들이 정신적 고통을 받았다고 보여지지 아니하고, 가사 원고들이 피고들의 위와 같은 행위로 인하여 정신적 고통을 받았다고 하더라도 그 정신적 고통이 재산적 손해의 배상에 의하여 회복될 수 없을 정도의 것이라고 보여지지 아니하므로 원고들의 위 주장은 이유없다.

(3) 소결

따라서 피고들은 각자 원고들에게 각 238,238원 및 이에 대하여 피고들이 이 사건 게임물을 제작한 날 이후로서 원고들이 구하는 바에 따라 주식회사 케이티프리텔이 이 사건 게임물을 이용자들에게 판매하기 시작한 2005. 2. 16.부터 피고들이 이 사건 이행의무의 존부 및 범위에 관하여 항쟁함이 상당하다고 인정되는 이 판결선고일인 2006. 4. 19.까지는 민법이 정한 연 5%의, 2006. 4. 20.부터 다 갚는 날까지는 소송촉진 등에관한특별법이 정한 연 20%의 각 비율에 의한 지연손해금을 지급할 의무가 있다.

5. 성명사용금지청구에 대한 판단

가. 성명권에 기한 사용금지

피고들이 원고들의 허락없이 이 사건 게임물을 제작, 판매함에 있어 원고들의 성명을 사용함으로써 원고들의 인격권으로서의 성명권을 침해하였음은 앞서 본 바와 같고, 인격권으로서의 성명권은 물권의 경우와 마찬가지로 배타성을 가지는 권리라고 할 것이므로 원고들로서는 성명권 침해를 이유로 그 침해의 금지 및 예방을 구할 수 있다고 할 것인바, 피고들은 자신들이 제작, 공급 및 판매하는 이 사건 게임물에 원고들의 성명을 사용하거나 이를 사용한 게임물을 제작, 공급 및 판매하여서는 아니될 의무가 있다.

나. 간접강제청구에 대한 판단

원고들은 피고들에 대하여 성명권 침해행위 금지 및 예방을 구하는 외에도 위 부작위의무의 위반에 대비한 간접강제를 구하므로 이에 대하여 살피건대, 부작위의무를 명하는 판결의 실효성 있는 집행을 보장하기 위하여, 부작위의무에 대한 소송절차의 변론종결 당시에서 보아 집행권원이 성립하더라도 단기간 내에 이를 위반할 개연성이 있고, 판결절차에서 민사집행법 제261조에 의하여 명할 적정한 배상액을 산정할 수 있는 경우에는 판결절차에서도 위 법조에 의하여 장차 채무자가 그 채무를 불이행할 경우 일정한 배상을 명할 수 있다 할 것이나, 이 사건의 경우 피고들은 피고 병의 프로야구 관련 자산에 기초하여 이 사건 게임물을 제작한 점 등 이 사건 변론에 나타난 사정을 종합하여 보면, 피고들에 대하여 위와 같은 부작위를 명함으로써 성명권 침해 금지 및 예방의 목적은 달성될 수 있을 것으로 보이므로 원고들의 이 부분 청구는 받아들이지 아니한다.

6. 결 론

그렇다면 원고들의 피고들에 대한 각 청구는 위 인정범위 내에서 이유 있어 각 인용하고, 나머지 청구는 이유 없어 각 기각하기로 하여 주문과 같이 판결한다.

재판장 판사 정영진 _____

판사 김승정 _____

판사 신흥호 _____