

서울고등법원

제 5 - 2 민 사 부

판 결

사건	2025나206557(본소) 영업비밀침해금지 등 청구의 소 2025나206558(본소, 병합) 영업비밀 및 저작권 침해금지 등 청구의 소 2025나206559(반소, 병합) 저작권비침해확인 및 영업방해금지 청구 2025나206560(본소, 병합) 손해배상(지)
원고(반소피고), 피항소인 겸 항소인	주식회사 A
인	소송대리인 변호사 박민정, 김원, 주진석, 최상진, 이수용, 이기운
피고(반소원고), 항소인 겸 피항소인	1. 주식회사 B 소인
피고, 항소인 겸 피항소인	2. C 3. D 피고(반소원고) 및 피고들 소송대리인 법무법인(유한) 린 담당변호사 성낙송, 전용준, 신동환, 박해정, 이상훈
제1심판결	서울중앙지방법원 2025. 2. 13. 선고 2021가합560970(본소, 병합), 2024가합46963(병합), 2024가합72047(반소, 병합), 2024가합73545(본소, 병합) 판결
변론종결	2025. 10. 23.
판결선고	2025. 12. 4.

주 문

1. 제1심판결의 본소에 대한 부분 중 아래에서 지급을 명하는 금액을 초과하는 피고(반소원고) 및 피고들 패소 부분을 취소하고, 그 취소 부분에 해당하는 원고(반소피고)의 본소청구를 모두 기각한다.

피고(반소원고) 및 피고들은 공동하여 원고(반소피고)에게 5,764,644,688원 및 그중 1,000,000,000원에 대하여는 2024. 3. 6.부터, 4,764,644,688원에 대하여는 2024. 6. 21.부터 각 2025. 12. 4.까지는 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.

2. 가. 가지급물반환 신청에 따라, 원고(반소피고)는 피고(반소원고) 및 피고들에게 3,355,323,975원 및 이에 대하여 2025. 4. 16.부터 2025. 12. 4.까지는 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.

나. 피고(반소원고) 및 피고들의 원고(반소피고)에 대한 나머지 가지급물반환 신청을 각 기각한다.

3. 본소에 대한 원고(반소피고)의 항소와 피고(반소원고) 및 피고들의 나머지 항소, 반소에 대한 원고(반소피고)와 피고(반소원고)의 각 항소를 모두 기각한다.

4. 본소에 대한 소송 총비용(가지급물반환 신청 비용 포함) 중 40%는 원고(반소피고)가, 나머지는 피고(반소원고) 및 피고들이 각 부담하고, 반소에 대한 항소비용은 각자 부담한다.

5. 제2의 가.항은 가집행할 수 있다.

청구취지, 항소취지 및 가지급물반환 신청취지

1. 청구취지

가. 본소

1) 피고(반소원고, 이하 ‘피고’라고만 한다) 주식회사 B는 ‘E’라는 이름으로 공개된 게임을 일반 사용자에게 사용하게 하거나 이를 선전, 광고, 개작, 복제, 배포, 전송하거나 제3자에게 제공, 양도 또는 이용허락 하여서는 아니 된다.

2) 피고들은,

가) 제1심판결 별지(이하 ‘별지’라고만 한다)1 목록 기재 각 파일을 사용하거나, 이를 제3자에게 제공, 공개하여서는 아니 되고,

나) 그 자택, 사무소, 본점, 지점, 영업소, 공장, 창고에 보관 중이거나, 그 소유 또는 제3자로부터 이용허락을 받은 저장매체, 컴퓨터, 휴대폰, 서버, 클라우드, 웹하드에 저장되어 있는 별지1 목록 기재 각 문서, 파일의 원본 및 그 사본, 출력본 일체를 폐기, 삭제하라.<각주1>

3) 피고들은 공동하여 원고(반소피고, 이하 ‘원고’라고만 한다)에게 8,500,000,000원 및 그중 1,000,000,000원에 대하여는 2024. 3. 6.부터, 나머지 7,500,000,000원에 대하여는 2024. 6. 21.부터 각 다 갚는 날까지 연 12%의 비율로 계산한 돈을 지급하라.

나. 반소

1) 피고 주식회사 B가 ‘E’ 게임을 복제, 배포, 대여하거나 공중송신하는 행위는 원고의 2021. 6. 30.자 F 게임에 관한 저작권을 침해하지 않음을 확인한다.

2) 원고는 피고 주식회사 B의 ‘E’ 게임 서비스 영업을 방해하는 별지2<각주2> 목록 기재 각 행위를 하여서는 아니 된다.

2. 항소취지

가. 원고

1) 제1심판결 중 본소에 대한 부분을 본소 청구취지와 같이 변경한다.

2) 제1심판결의 반소에 대한 부분 중 원고 패소 부분을 취소하고, 그 취소 부분에 해당하는 피고 주식회사 B의 반소청구를 기각한다.

나. 피고들

1) 제1심판결의 본소에 대한 부분 중 피고들 패소 부분을 취소하고, 그 취소 부분에 해당하는 원고의 본소청구를 모두 기각한다.

2) 제1심판결의 반소에 대한 부분 중 피고 주식회사 B 패소 부분을 취소하고, 반소 청구취지 2)항과 같은 판결을 구한다.

3. 가지급물반환 신청취지

원고는 피고들에게 9,370,739,725원 및 이에 대하여 2025. 4. 15.부터 이 판결 선고일까지는 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하라.

본소와 반소를 함께 본다.

1. 기초사실

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제1항(제1심판결 4면 8행 ~ 8면 3행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 약어를 포함하여 이를 인용한다.

○ 제1심판결 5면 6행 “2019. 11.경부터”를 “2018. 9.경부터(갑 제134호증)”로 고친다.

○ 제1심판결 7면 19행 “판매하고 있다.”를 “판매하였으나, 위 Q 스토어에서는 2025. 3. 6. E 게임이 삭제되었다(갑 제136호증).”로 고친다.

○ 제1심판결 7면 20행 ~ 8면 3행 [인정 근거]란에 “갑 제134, 136호증”을 추가한다.

2. 당사자들의 주장 요지

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제2항(제1심판결 8면 4행 ~ 14면 15행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 별지와 약어를 포함하여 이를 인용한다.

○ 제1심판결 10면 7행 “이 사건 F 정보”, 같은 면 8행 “이 사건 F 정보 등”, 같은 면 14행 “이 사건 F 정보”를 “이 사건 F 자료 및 이 사건 F 정보”로 각 고친다.

3. 본소청구에 관한 판단

가. 저작재산권 침해를 원인으로 한 청구에 관한 판단

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제3의 가.항(제1심판결 14면 17행 ~ 46면 6행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 약어를 포함하여 이를 인용한다.

○ 제1심판결 45면 20행 아래 행에 다음과 같이 ‘(6)’항, ‘(7)’항을 추가한다.

『(6) 원고는, 익스트랙션 슈터 장르와 배틀로얄 장르가 대부분의 구성요소를 공유하거나, 배틀로얄 장르에 일부 요소만을 추가한 것이 익스트랙션 슈터 장르이므로, 그 차이가 미미하다는 취지로 주장한다.<각주3>

그러나 앞서 본 바와 같이 익스트랙션 슈터 장르 게임의 주된 목적은 인게임에서의 ‘탈출’인 반면, 배틀로얄 장르 게임의 주된 목적은 1명의 플레이어 또는 1개의 팀이 살아남는 것이어서 그 게임의

목적이 전혀 다르고, 그에 따라 게임이 진행되는 양상도 달라질 것으로 보인다. 즉, 익스트랙션 슈터 장르 게임의 경우 플레이어들은 매세션(게임)마다 자원을 얻어 보다 더 나은 장비를 제작 혹은 구매하여 다음 세션에서 사용하는 등의 과정을 거쳐 점차 성장하는 것을 목표로 하게 되고, 성장의 차이에 따라 발생하는 힘의 불균형이 게임의 전체적인 판도를 좌우할 것으로 보이며, (게임 속) 재산 상실의 위험에서 오는 극도의 스트레스와 긴장감, 몰입감이 모든 플레이어들이 평등한 조건에서 게임을 시작하는 배틀로얄 장르 게임과는 전혀 다를 것으로 보인다. 반면 배틀로얄 장르 게임의 경우 게임 초반에는 플레이어들 모두가 평등한 기본 장비를 가지고 시작하므로 산발적으로 배치된 아이템을 빠르게 수집(파밍)하는 순발력과 운이 게임의 판도를 가르게 되고, 중반부 이후부터는 파밍, 약탈한 장비를 바탕으로 플레이어들이 펼치는 게임 실력(사격, 은신)에 따라 살아남는 것을 목적으로 하게 되는바, 최종적으로 ‘탈출’을 목적으로 하는 익스트랙션 슈터 장르 게임과는 플레이어들의 게임 양상이 다르게 나타날 것으로 보인다. 따라서 익스트랙션 슈터 장르와 배틀로얄 장르에 일부 공통되는 특성이 있다거나, 피고들이 제1심판결 선고 후 E 게임에 그러한 특성을 일부 도입하였다고<각주4> 하여 2021. 6. 30.자 F 게임과 E 게임이 실질적으로 유사하다고 보기는 어렵다. 이와 다른 전제에 선 원고의 이 부분 주장은 받아들일 수 없다. (7) 원고는, 서울남부지방법원 2013. 1. 17. 선고 2012나4904 판결 등을 원용하며 설령 2021. 6. 30.자 F 게임과 E 게임 사이에 장르적 차이가 있다고 하더라도 그 실질적 유사성이 인정될 수 있다는 취지로 주장한다.<각주5>

그러나 위 서울남부지방법원 2012나4904 판결은 ‘소설’의 저작권을 다룬 것으로 장르가 다르더라도 장르의 차이에서 오는 분량이나 세부적인 차이점을 제외하면 주제, 명칭의 유사, 주변 인물의 유사성이 드러난 분량이 압도적으로 많았던 점 등에 비추어 그 실질적인 유사성이 인정된 사안이다. 소설은 장르가 달라지더라도 인물 사이의 관계와 주제를 같게 표현할 수 있는 반면, 게임은 앞서 본 바와 같이 장르(생존 방식 등)의 차이에 따라 플레이어들의 역할과 전개가 달라질 수 있고, 특히 ‘탈출’은 생존 및 재화의 축적과 직결되는 요소이므로, 해당 요소를 구현하였는지 여부는 게임의 정체성을 구분하는 요소로 작용하는바, 위 판결은 이 사건에 원용하기에 적절하지 않다. 이와 다른 전제에 선 원고의 이 부분 주장 역시 받아들일 수 없다.』

나. 영업비밀 침해를 원인으로 한 청구에 관한 판단

1) 영업비밀 해당 여부

가) 관련 법리

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제3의 나.1)가)항(제1심판결 46면 9행 ~ 47면 17행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 약어를 포함하여 이를 인용한다.

○ 제1심판결 47면 2행 “부정경쟁방지법 제2조 제2호”를 “구 부정경쟁방지법(2015. 1. 28. 법률 제13081호로 개정되기 전의 것) 제2조 제2호”로 고친다.

○ 제1심판결 47면 17행 아래 행에 다음과 같이 추가한다.

『한편, 그 후 위 조항이 2015. 1. 28. 법률 제13081호로 개정되면서 ‘상당한 노력에 의하여 비밀로 유지된’ 부분이 ‘합리적인 노력에 의하여 비밀로 유지된’으로 바뀌었고, 다시 2019. 1. 8. 법률 제16204호로 개정되면서 ‘비밀로 관리된’으로 바뀌었는바, 위 법률 개정을 통해 ‘비밀관리성’ 인정요건을 다소 완화하려 한 입법취지를 보태어 보더라도, 특정 정보가 영업비밀로 인정되려면 그 보유자의 비밀관리행위가 필요하고, 그러한 관리의 노력이 어떠한 형태로든 반드시 필요하다고 할 것이다.』

나) 이 사건 F 자료가 영업비밀에 해당하는지 여부

(1) 이 사건 F 자료의 영업비밀 특정 여부

앞서 든 증거들, 갑 제150호증의 기재와 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있는 다음과 같은 사실 및 그로부터 알 수 있는 사정들을 위 법리에 비추어 살펴보면, 피고들로서는 이 사건 F 자료의 존재와 범위를 파악하는 데 어려움이 없을뿐더러 그 내용이 무엇인지 등에 관하여 용이하게 파악할 수 있을 것으로 보이므로, 이 사건 F 자료는 일체로서 영업비밀 특정 및 그 침해 여부에 관한 법원의 심리와 피고들의 방어권 행사에 지장이 없는 한도에서 가능한 한 구체적으로 특정되었다고 충분히 평가할 수 있다.<각주6>

(가) 이 사건 F 자료는, 원고의 직원(G부서 F팀 팀장)이었던 피고 C이 2021. 4. 6.부터 2021. 6. 23.까지 직접☒☒ 서산 개인 서버로 유출한 F 게임 관련 개발제작프로그램(에디터), 데이터소스, 프로그램 소스코드, 빌드파일 등에 해당하는 파일들이다.

(나) 이 사건 F 자료는 원고의 F 프로젝트 등에서 만들어진 파일들 중 일부이고, 서로 유기적으로 연결되어 전체적으로 F 게임 개발에 사용되는 것이므로, 원고가 이 사건 F 자료 중 개별 파일의 기

능을 일일이 적시하지 않았다고 하더라도 그것만으로 영업비밀로 특정되지 않았다고 단정할 수는 없고, 이 사건 F 자료를 별지1과 같이 특정하는 것은 어느 정도 불가피한 측면이 있어 보인다.

(다) 피고 C, D는 위 유출 직후 2인 2021. 6. 23.부터 같은 달 25.까지 F팀원들과 개별 면담을 진행하며 다른 회사로 전직할 것을 권유하였고, 2021. 9. 3. E 게임을 개발하기 시작하여 2021. 10. 20. 피고 회사를 설립한 후 E 게임을 출시하였다. 또한 피고 C, D의 위와 같은 전직 권유에 따라 뒤에서 보는 바와 같이 F팀원 22명 중 8명이 피고 회사로 전직하여 E 게임 개발에 관여하였다.

(라) 원고는 갑 제150호증의 기재 등을 포함하여 이 사건 F 자료의 유출 환경 구성도, 분류별 주요 자료 목록, 파일 기능 및 내용 등을 가능한 한 구체적으로 설명하고 있다.<각주7>

(2) 이 사건 F 자료의 영업비밀 해당 여부

앞서 든 증거들과 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있거나 뒤에서 보는 바와 같은 다음 사실 및 그로부터 알 수 있는 사정들을 위 법리에 비추어 살펴보면, 이 사건 F 자료는 뒤에서 보는 이 사건 F 영업비밀 정보와 마찬가지로 이유로 부정경쟁방지법 제2조 제2호에서 정한 비공지성, 경제적 유용성, 비밀관리성을 모두 갖춘 원고의 ‘영업비밀’에 해당한다고 봄이 상당하다.

(가) 이 사건 F 자료는 원고의 F 프로젝트 등에서 만들어진 파일들로, 피고 C 개인에게 귀속되는 인격적인 성질의 것이 아닌 원고에게 귀속되는 자료라고 봄이 타당하다.

(나) 게임 회사들은 대부분 새로 출시하게 될 게임의 방향성과 기존 게임들과 차별성을 가지는 구성요소의 선택 배열 및 조합에 관한 정보를 공지하지 않는 것으로 보이고, F 게임 구성요소의 구체적 내용 및 그 조합은 선행 게임에서 확인되지 않는 내용으로 판단된다. 따라서 이 사건 F 자료는 보유자인 원고를 통하지 않고는 통상 입수할 수 없는 것이라고 평가할 수 있다.

(다) 원고는 F 프로젝트를 진행하는 데 상당한 규모의 자금과 인력을 투입한 것으로 보이고, 경쟁 회사가 이 사건 F 자료를 이용하여 동종의 게임을 제작한다면 위 자료를 이용하지 않는 상황에 비하여 시간적, 비용적으로 경쟁상 이익을 얻을 수 있을 것으로 판단된다.

(라) 원고는 원고의 정보자산 등이 외부로 유출되는 것을 방지하기 위하여 각종 보안규정을 마련하고 회사 내부 서버에 대한 접근을 제한하는 등 기술적 조치를 취함으로써 이 사건 F 자료를 비밀로 유지하는 데 상당한 노력을 하였다고 봄이 타당하다.

(마) 설령 이 사건 F 자료 중 일부가 상용 에셋 등과 같이 공지되어 누구나 구매할 수 있는 오픈소스에 해당한다고 하더라도, 앞서 본 바와 같이 원고의 F 프로젝트 등에서 만들어진 파일들 중 일부인 이 사건 F 자료는 서로 유기적으로 연결되어 전체적으로 F 게임 개발에 사용되는 것인 이상, 위와 같이 공지된 오픈소스에 해당하는 부분을 포함한 이 사건 F 자료 일체가 영업비밀에 해당한다고 평가할 수 있으므로, <각주8> 이 사건 F 자료 중 위와 같이 공지된 오픈소스에 해당하는 부분만을 따로 떼 내어 영업비밀이 아니라고 할 수는 없다.

다) 이 사건 F 정보가 영업비밀에 해당하는지 여부

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제3의 나.1)다)항(제1심판결 50면 7행 ~ 62면 18행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 약어를 포함하여 이를 인용한다.

○ 제1심판결 57면 8행 “나머지 요소들” 뒤에 “ 및 그 조합”을 추가한다.

○ 제1심판결 61면 12~13행 “F 게임 이전에 위 특성들을 모두 구현한 게임은 없는 것으로 보인다.” 뒤에 다음과 같이 추가한다.

『어떠한 정보가 공지된 정보를 조합하여 이루어진 것이라고 하더라도, 그 조합 자체가 해당 업계에 일반적으로 알려져 있지 않고 전체로서 이미 공지된 것 이상의 정보를 포함하고 있는 등의 이유로 보유자를 통하지 않고서는 조합된 전체로서의 정보를 통상적으로 입수하기 어렵다면 그 정보는 공공연하게 알려져 있다고 할 수 없는바(대법원 2024. 4. 12. 선고 2022도16851 판결 등 참조), 이처럼 이 사건 F 영업비밀 정보는 그 각각의 개별 구성요소 및 그 조합이 유기적으로 연결된 것으로, 전체로서 각각의 개별 구성요소와는 다른 새로운 정보를 포함하고 있다고 봄이 타당하고, 단순히 개별 구성요소가 나열되어 있는 것에 불과하다고 보기는 어렵다』

○ 제1심판결 62면 18행 “타당하다” 뒤에 다음과 같이 추가한다.

『위와 같이 이 사건 F 영업비밀 정보가 영업비밀의 요건을 모두 갖춘 이상, F 프로젝트가 중단되었다는 이유만으로 이 사건 F 영업비밀 정보가 영업비밀이 아니라고 보기도 어렵다.』

2) 영업비밀 침해 여부

가) 원고 주장의 요지

피고들은 ☑ 이 사건 F 자료를 피고 회사의 서버 등에 저장하여 이를 수정하는 방법, ☑ 이 사건 F

자료를 참고하여 E 게임의 소스코드 등을 새로 작성하는 방법 또는 ☒ 전(前) F팀원들이 지득하여 알고 있는 이 사건 F 정보를 활용하여 E를 개발하는 방법 중 적어도 하나의 방법을 이용하여 E 게임을 개발하였다.

나) 관련 법리

부정경쟁방지법 제2조 제3호 (가)목 내지 (바)목에서 규정하고 있는 영업비밀 침해행위 중 하나인 영업비밀의 ‘사용’은 영업비밀 본래의 사용 목적에 따라 상품의 생산 판매 등의 영업활동에 이용하거나 연구 개발사업 등에 활용하는 등으로 기업활동에 직접 또는 간접적으로 사용하는 행위로서 구체적으로 특징이 가능한 행위를 가리킨다. 그리고 영업비밀인 기술을 단순 모방하여 제품을 생산하는 경우뿐 아니라, 타인의 영업비밀을 참조하여 시행착오를 줄이거나 필요한 실험을 생략하는 경우 등과 같이 제품 개발에 소요되는 시간과 비용을 절약하는 경우 또한 영업비밀의 사용에 해당한다 (대법원 2019. 9. 10. 선고 2017다34981 판결 등 참조).

다) ☒, ☒ 방법에 관한 판단(피고들이 이 사건 F 자료를 이용하여 영업비밀을 침해하였는지 여부)

(1) 피고 C, D

(가) 부정경쟁방지법 제2조 제3호 (라)목에서 영업비밀 침해행위의 하나로 ‘계약관계 등에 따라 영업비밀을 비밀로서 유지하여야 할 의무가 있는 자가 부정한 이익을 얻거나 그 영업비밀의 보유자에게 손해를 입힐 목적으로 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위’를 정하고 있다.

(나) 앞서 든 증거들, 갑 제28, 29, 180, 181호증, 을 제21, 22, 98, 99, 123호증의 각 기재 또는 영상, 제1심 증인 W의 증언과 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있거나 뒤에서 보는 바와 같은 다음 사실 및 그로부터 알 수 있는 사정들을 종합하여 보면, 피고 C, D는 이 사건 F 자료를 이용하여 E 게임을 개발 출시하였다고 충분히 인정할 수 있고, 이처럼 피고 C이 유출한 이 사건 F 자료를 이용하여 피고 C, D가 E 게임을 개발 출시함으로써 얻게 되는 이익은 원고에 대한 비밀유지의무를 위반함에 따른 부당한 이익에 해당한다. 결국 뒤에서 보는 이 사건 F 영업비밀 정보와 마찬가지로 이유로, 피고 C, D는 부정한 이익을 얻을 목적으로 원고의 영업비밀인 이 사건 F 자료를 피고 회사의 서버 등에 저장하여 이를 수정하거나 적어도 이를 참고하여 E 게임의 소스코드 등을 새로 작성하는 방법으로 이를 사용하거나 공개하여 E 게임을 개발 출시하였다고 봄이 타당하며, 이는 부정경쟁방지법 제2조 제3호 (라)목의 영업비밀 침해행위에 해당한다.

- ① 피고 C, D는 원고와의 계약관계에 따라 원고의 영업비밀인 이 사건 F 자료를 비밀로서 유지하여야 할 의무가 있다.
- ② F 게임의 경우 H 프로젝트가 시작된 2018. 9.경 및 F 프로젝트가 시작된 2020. 8.경으로부터 한참이 지난 2021. 6.경에야 서버 작업을 시작한 것으로 보이는 반면(을 제5호증의 6 1면<각주 9>), 피고 C, D는 원고를 퇴사한 후 피고 회사를 설립하기 전인 2021. 9. 3.부터 E 게임 개발 작업에 착수하여 곧바로 2021. 9. 15.경 서버 시스템을 구축하는 작업을 시작한 것으로 보인다(갑 제50호증 125면<각주10>). 이처럼 E 게임의 경우 개발하고자 하는 게임의 핵심 아이디어 및 전체적인 개발 방향성을 정하고, 표적 시장을 설정하여 그 시장 내에서 다른 게임들과의 차별화된 특징들을 확인하는 등 게임 개발 초기에 수반되어야 하는 기획 단계가 생략된 채 서버 시스템 구축에 나아갔다는 것은 이례적이다.
- ③ 앞서 보았듯이 피고 C, D는 위 유출 직후 2021. 6. 23.부터 같은 달 25.까지 F팀원들과 개별 면담을 진행하며 다른 회사로 전직할 것을 권유하였고, 2021. 9. 3. E 게임을 개발하기 시작하여 2021. 10. 20. 피고 회사를 설립한 후 E 게임을 출시하였다. 또한 피고 C, D의 위와 같은 전직 권유에 따라 뒤에서 보는 바와 같이 F팀원 22명 중 8명이 피고 회사로 전직하여 E 게임 개발에 관여하였다.
- ④ 피고들이 제출한 E 게임의 개발내역(을 제98호증) 및 초기 개발기록(을 제99호증)은 피고들이 일방적으로 작성한 자료로서 그대로 믿기 어렵고, <각주11> 위 개발내역 및 초기 개발기록에 따르면 장르, 클래스 선정 등 초기 개발 단계에서 다루어져야 할 것으로 보이는 기획 과정이 드러나 있지 않다.
- ⑤ E 게임에는 원고가 F 게임을 개발할 당시 변형한 에셋이 그대로 적용되어 있는 것으로 보인다(갑 제180, 181호증).<각주12>
- ⑥ 피고들은, 피고 C이 재택근무 중 팀원들 사이 업무 효율성 및 편의 등을 위하여 이 사건 F 자료를 서산 개인 서버로 전송한 것일 뿐, 영업비밀을 유출할 의도가 없었다는 취지로 주장한다. 그러나 피고 C은 이 사건 F 자료 유출 전인 2021. 2. 18. 원고 직원인 AF에게 ‘코드 반출을 통한 로컬 작업은 보안 이슈 리스크로 인하여 출근해서 해결하겠다.’는 취지로 이야기하였는바(갑 제28호증) 당시 자료의 외부 전송에 관한 보안 문제를 인식하고 있었던 것으로 보이고, F팀원이었던 제1심 증인

W도 ‘F 프로젝트의 빌드 파일 등이 전송된 서버가 피고 C 개인의 외부 서버인 것을 알지 못하였다.’는 취지로 증언하였으며(증언녹취서 19면), 피고 C은 F 프로젝트 관련 소스코드 등을 유출한 2021. 5. 31.부터 2021. 6. 23.까지 기간에 재택근무를 하지 않은 것으로 보인다(갑 제29호증). 이와 다른 전제에 선 피고들의 이 부분 주장은 받아들일 수 없다.

⑦ 경기도남부경찰청 소속 사법경찰관 역시 2024. 9. 10. 피고 C의 부정경쟁방지법위반(영업비밀 누설등) 혐의에 대하여 ‘발견된 부정사용 파일을 피고 C과 연계시킬 만한 근거가 확인되지 않는다.’는 취지로 ‘혐의 없음(증거 불충분)’의 불송치결정을 하면서도 ‘피고 C은 F 게임 개발 초기부터 퇴사 및 동종 회사 설립을 염두에 두었고, F 게임 개발 진행 과정에서 설립할 회사에서 개발하는 게임에 활용할 목적을 가지고 2021. 4. 6.부터 2021. 6. 18.경까지 계획적으로 F 게임 관련 영업비밀 일체를 유출하였을 뿐만 아니라 결과적으로 게임 개발의 노하우와 지식·경험을 가지고 있는 핵심 인력들을 확보하였다. 그리고 유출 직후 특히 F 게임의 시장성이 확인되고 본격적인 개발단계(프리프로덕션)에 진입하게 되었고 기존 팀원들 중 함께 이직할 개발자들까지 일부 확인되자 2021. 6. 말경 원고에 퇴사 의사를 통보한 것으로 보인다. 위와 같이 이 사건은 게임 개발 초기 단계부터 계획적으로 주도면밀하게 진행된 사건으로 피고 C은 원고의 인적 물적 자원과 경제적·시스템적 지원을 바탕으로 팀원들의 아이디어와 노력이 합쳐져 만들어진 결과물인 F 게임 관련 영업비밀 일체를 팀장이라는 직위와 코로나19 상황이라는 현실을 악용하여 사유화하고 개인의 경제적 이익을 목적으로 유출한 것으로 판단된다. 이러한 정황들로 미루어 보면 피고 C은 자신이 유출한 F 관련 자료들을 참고하여 E 게임을 개발하였을 것으로 충분히 의심되는 상황이며, 수사 결과 피고 회사로 이직한 I 및 AC의 F 자료 무단 유출 추가 사실이 확인되는 점, I의 F 자료에 대한 부정사용 파일이 확인되는 점 등으로 보아 F 및 E 게임의 총 디렉터로서 역할을 하였던 피고 C이 관련 내용을 모르고 있지 않았을 것으로 의심되는 상황이다.’라고 인정하였다(을 제123호증).

⑦ 피고 C 등에 대한 형사사건의 압수수색 결과 이 사건 F 자료가 발견되지 않았다고 하여(을 제 21, 22호증) 달리 볼 수는 없다.

(2) 피고 회사

(가) 부정경쟁방지법 제2조 제3호 (마)목에서는 영업비밀 침해행위의 하나로 ‘영업비밀이 위 (라) 목에 따라 공개된 사실 또는 그러한 공개행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고

그 영업비밀을 취득하는 행위 또는 그 취득한 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위’를 정하고 있다.

(나) 앞서 본 바와 같이 피고 C, D가 부정한 이익을 얻을 목적으로 원고의 영업비밀인 이 사건 F 자료를 사용하거나 공개하여 2021. 9.경 E 게임을 개발하기 시작해 2021. 10. 20. 피고 회사를 설립한 후 E 게임을 출시한 이상, 피고 회사는 위와 같이 피고 C, D가 부정한 이익을 얻을 목적으로 이 사건 F 자료를 공개한 사실 또는 그러한 공개행위가 개입된 사실을 알고 이 사건 F 자료를 취득하거나 이를 사용 또는 공개하여 E 게임을 개발 출시하였다고 봄이 타당하고, 이는 부정경쟁방지법 제2조 제3호 (마)목의 영업비밀 침해행위에 해당한다.

(3) 소결론

따라서 피고들이 E 게임을 개발 출시한 행위는 부정경쟁방지법 제2조 제3호 (라)목(피고 C, D) 및 (마)목(피고 회사) 소정의 영업비밀 침해행위에 해당한다.

라) ☑ 방법에 관한 판단

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제3의 나.2)다)항(제1심판결 63면 7행 ~ 66면 19행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 이를 인용한다.

○ 제1심판결 63면 7행 “③ 방법”을 “☑ 방법”으로 고친다.

○ 제1심판결 65면 3~4행 “E 게임에는 위와 같이 원고가 변형한 에셋이 그대로 적용되어 있는 것으로 보이는 점” 뒤에 “(갑 제180, 181호증)<각주13>”을 추가한다.

○ 제1심판결 66면 14행 “이 사건 F 영업비밀 정보를 취득” 뒤에 “또는 그 취득한 이 사건 F 영업비밀 정보를 사용하거나 공개”를 추가한다.

○ 제1심판결 66면 16행 “(2) 소결론”을 “(3) 소결론”으로 고친다.

3) 금지 및 폐기청구에 관한 판단

가) 청구원인에 관한 판단

앞서 본 바와 같이 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보는 원고의 영업비밀에 해당하고, 피고들이 이를 이용하여 E 게임을 개발 출시한 행위는 영업비밀 침해행위에 해당하므로, 특별한 사정이 없는 한 원고에 대하여 피고 회사는 E 게임을 일반 사용자들에게 사용하게 하거나 이를 선전, 광

고, 개작, 복제, 배포, 전송하거나 제3자에게 제공, 양도 또는 이용허락 하여서는 아니 되고, 이 사건 F 자료를 사용하거나 이를 제3자에게 제공, 공개하여서는 아니 되며, 이 사건 F 자료의 원본 및 그 사본, 출력본 일체를 폐기, 삭제할 의무가 있다고 할 것이다(부정경쟁방지법 제10조 제1항, 제2항).

나) 영업비밀 보호기간에 관한 판단

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제3의 나.3)나) (2)항 본문(제1심판결 67면 12행 ~ 70면 6행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 이를 인용한다.

○ 제1심판결 68면 5행 아래 행에 다음과 같이 추가한다.

『한편 영업비밀이 보호되는 시간적 범위는 당사자 사이에 영업비밀이 비밀로서 존속하는 기간이므로 그 기간의 경과로 영업비밀은 당연히 소멸하여 더 이상 비밀이 아닌 것으로 된다고 보아야 하는바, 그 기간은 퇴직 후 부정한 목적의 영업비밀 침해행위가 없는 평온 공연한 기간만을 가리킨다거나, 그 기산점은 퇴직 후의 새로운 약정이 있는 때 또는 영업비밀 침해행위가 마지막으로 이루어진 때라거나, 나아가 영업비밀 침해금지 기간 중에 영업비밀을 침해하는 행위를 한 경우에는 침해기간만큼 금지 기간이 연장되어야 한다고는 볼 수 없다(대법원 1998. 2. 13. 선고 97다24528 판결 등 참조).

그리고 영업비밀 침해금지의무를 부과함에 있어서 영업비밀의 해당 여부 및 영업비밀의 존속기간은 영업비밀을 취급한 근로자가 지득한 영업비밀을 기준으로 평가하여야 하는데, 부정경쟁방지법 제10조에서 영업비밀 침해행위의 금지 또는 예방을 위한 조치를 취할 수 있다고 규정하고 있으므로 근로자가 회사에서 퇴직하지는 않았지만 전직을 준비하고 있는 등으로 영업비밀을 침해할 우려가 있어서 이를 방지하기 위한 예방적 조치로서 미리 영업비밀 침해금지를 구하는 경우에는 근로자가 그 영업비밀을 취급하던 업무에서 실제로 이탈한 시점을 기준으로 영업비밀 침해금지기간을 산정할 수 있을 것이며, 영업비밀이 존속하는 기간에는 영업비밀의 침해금지를 구할 수 있는 것이므로, 근로자가 퇴직한 이후에 영업비밀 침해금지를 구하는 경우에도 근로자가 영업비밀 취급업무에서 이탈한 시점을 기준으로 영업비밀 침해금지기간을 산정함이 타당하다(대법원 2017. 4. 13.자 2016마 1630 결정 등 참조).

이러한 영업비밀 보호기간에 관한 사실인정을 통하여 정한 영업비밀 보호기간의 범위 및 그 종기를 확정하기 위한 기산점의 설정은 그것이 형평의 원칙에 비추어 현저히 불합리하다고 인정되지 않는 한 사실심의 전권사항에 속한다(대법원 2019. 9. 10. 선고 2017다34981 판결 등 참조).』

○ 제1심판결 67면 12행 “(가)”를 “(1)”로 고친다.

○ 제1심판결 68면 6~11행을 다음과 같이 고친다.

『(2) 이 사건에서 보건대, 피고들이 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보를 사용함으로써 원고의 영업비밀을 침해한 사실은 앞서 본 바와 같으나, 한편 앞서 든 증거, 갑 제191호증의 기재 및 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있는 다음의 사정들에 비추어 보면, 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보의 영업비밀로서의 보호기간은 피고 C, D가 원고를 퇴직한 때로부터 2년 6개월 정도(2021. 7.경 내지 2021. 8.경부터 2024. 1. 31.경까지)로 봄이 타당하다. 결국 이 법원 변론종결일 현재는 그 보호기간이 훨씬 경과하여 원고의 영업비밀 침해금지 및 침해예방 청구권은 모두 소멸하였다.』

○ 제1심판결 68면 19행 아래 행에 다음과 같이 추가한다.

『이에 대하여 원고는, 영업비밀 보호기간 자체가 설정되어서는 안 된다는 취지로 주장하면서 대법원 2019. 3. 14.자 2018마7100 결정 등을 원용하고 있다. 그러나 위 대법원 2018마7100 결정은 ‘침해행위자나 다른 공정한 경쟁자가 독자적인 개발이나 역설계와 같은 합법적인 방법으로 영업비밀을 취득하거나 영업비밀과 동일한 기술을 개발할 가능성이 인정되지 않는 등으로 영업비밀 보호기간의 종기를 확정할 수 없는 경우에는 침해행위 금지의 기간을 정하지 않을 수 있다.’는 취지에 불과하다. 그런데 이 사건에서는 앞서 본 바와 같이 다른 게임 업체들도 독자적인 개발을 통해 이 사건 F 영업비밀 정보와 같은 게임 내용을 구현할 수 있을 것이므로, 위 대법원 2018마7100 결정에서 말하는 ‘영업비밀 보호기간의 종기를 확정할 수 없는 경우’에 해당한다고 보기 어렵다. 따라서 원고의 이 부분 주장은 받아들일 수 없고, 달리 원고 주장과 같이 판단할 만한 근거가 부족하다.』

○ 제1심판결 69면 10행 아래 행에 다음과 같이 추가한다.

『이러한 원고의 F 프로젝트는, 2018. 9.경부터 2020. 6.경까지 약 22개월 동안 진행된 H 프로젝트의 중단 이후에 위 H 프로젝트를 일부 계승하여 진행된 것으로[제1심 증인 V도 ‘H 프로젝트가 중단된 이후 F 프로젝트로 전환되었고, H 프로젝트가 F 프로젝트로 일부 계승되었다.’는 취지로 증

언하였다(증언녹취서 4~5면)], H 프로젝트에서 개발한 게임은 F게임과 유사한 FPS-RPG, PvE, 던전 탐험, 중세 판타지 등 특징을 가진다. 그렇다면 원고는 H 프로젝트에서 개발한 자료를 F 프로젝트에도 일부 활용할 수 있었을 것으로 봄이 합리적이고, 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보 역시 위 H 프로젝트에서 개발한 자료를 기초로 개발되는 등으로 위 H 프로젝트의 영향을 일부 받았을 것으로 보인다. 따라서 H 프로젝트에 소요된 기간 중 적어도 일부는 원고의 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보 취득에 소요된 기간에 추가되어야 할 것이다.』

○ 제1심판결 69면 15~21행 ‘⑤“항을 다음과 같이 고친다.

『⑤ 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보에 관한 영업비밀 보호기간을 정함에 있어서는 침해자들이나 다른 공정한 경쟁자가 독자적으로 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보를 개발하는 데 필요한 시간을 고려하여야 할 것인데, 원고는 다수의 게임을 개발 출시한 경험에 따른 노하우와 양질의 물적 설비, 인적 자원(갑 제191호증) 등을 바탕으로 H 및 F 프로젝트를 진행한 반면, 피고 회사는 새로이 설립된 회사로서 별다른 자본 또는 물적 자원이 없는 상태에서 E 게임을 개발하였으므로, 피고들이 독자적인 개발과정을 거쳐 합법적으로 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보와 같은 결과를 도출하는 데에는 원고가 이를 도출하는 데 소요된 시간보다 훨씬 긴 시간이 필요하였을 것으로 보인다. 이는 피고 C이 H 프로젝트 및 이를 일부 계승한 F 프로젝트의 디렉터 업무를, 피고 D가 F 프로젝트의 파트장 업무를 수행하다가 피고 회사를 설립하였다거나, F팀원 중 8명이 피고 회사로 이직하였다거나, 여러 게임을 동시에 개발하는 원고와 달리 피고들은 오로지 E 게임 개발에만 몰두할 수 있다거나, 피고 C이 2017. 2.경부터 2018. 8.경 사이에 작성한 아이디어 메모 자료(을 제4호증)에 중세 판타지 배경, 던전 탐험, PvE 요소, FPS-RPG, 캐스팅, 모닥불, 공간제약, PvP 요소 등에 관한 내용이 기재되어 있다는 사정들을 모두 고려하더라도 마찬가지이다.』

다) 소결론

따라서 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보가 당심 변론종결일 이후에도 여전히 영업비밀로서 보호되어야 함을 전제로, 피고 회사를 상대로 E 게임을 일반 사용자에게 사용하게 하는 행위 등의 금지, 피고들을 상대로 이 사건 F 자료 사용 등의 금지 및 폐기를 구하는 원고의 이 부분 본소 청구는 받아들일 수 없다.

4) 손해배상청구에 관한 판단

가) 손해배상책임의 발생

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제3의 나.4)가)항 본문(제1심판결 70면 13행 ~ 71면 6행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 이를 인용한다.

○ 제1심판결 71면 1행 “피고들은 원고의 영업비밀을 침해하였고” 뒤에 다음과 같이 추가한다.

『[피고 C, D는 부정한 이익을 얻을 목적으로 원고의 영업비밀인 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보를 사용하거나 공개하였고{부정경쟁방지법 제2조 제3호 (라)목}, 피고 회사는 위와 같이 피고 C, D가 부정한 이익을 얻을 목적으로 이 사건 F 자료를 공개한 사실 또는 그러한 공개행위가 개입된 사실을 알고 이 사건 F 자료를 취득, 사용 또는 공개하거나{같은 호 (마)목}, 부정한 수단으로 이 사건 F 영업비밀 정보를 취득, 사용 또는 공개하여{같은 호 (가)목} E 게임을 개발 출시하였다.』

○ 제1심판결 71면 6행 아래 행에 다음과 같이 추가한다.

『한편 앞서 본 바와 같이 원고의 F 게임 개발이 중단되었다고 하더라도, 이는 피고들의 영업비밀 침해로 인한 결과로 보일뿐더러 원고가 추후 F 프로젝트를 다시 진행할 가능성을 완전히 배제할 수도 없으므로, 원고의 F 게임 개발 중단으로 인하여 피고들의 영업비밀 사용에 따른 원고의 영업상 이익 침해가 존재하지 않는다거나, 피고들의 영업비밀 침해행위와 원고의 손해 사이에 인과관계가 존재하지 않는다는 취지의 피고들 주장<각주14>은 더 나아가 살펴볼 필요 없이 받아들이지 아니한다.』

나) 손해배상책임의 범위

(1) 원고 주장의 요지

이 법원이 이 부분에 적을 이유는 제1심판결 이유 제3의 나.4)나)(1)항 본문(제1심판결 71면 9~16행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 이를 인용한다.

(2) E 게임의 한계이익액에 관한 판단

(가) 영업비밀 침해행위로 영업상의 이익을 침해당한 사람이 손해배상을 청구하는 경우 영업상의 이익을 침해한 사람이 그 침해행위에 의하여 이익을 받은 것이 있으면 그 이익액을 영업상의 이익

을 침해당한 사람의 손해액으로 추정한다(부정경쟁행위법 제14조의2 제2항). 위 부정경쟁방지법 제14조의2 제2항에서 정한 영업비밀 침해자의 이익액은 총 매출액에서 변동비용을 공제한 한계이익액으로 산정할 수 있다(대법원 2006. 10. 13. 선고 2005다36830 판결 등의 취지 참조).

(나) 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보의 영업비밀 보호기간은 피고 C, D가 원고를 퇴직한 2021. 7.경 내지 2021. 8.경부터 2024. 1. 31.경까지 2년 6개월 정도이고, 영업비밀이 보호되는 시간적 범위는 당사자 사이에 영업비밀이 비밀로서 존속하는 기간이어서 그 기간의 경과로 영업비밀은 당연히 소멸하여 더 이상 비밀이 아닌 것으로 된다고 보아야 함(앞서 본 대법원 1998. 2. 13. 선고 97다24528 판결 등 참조)은 앞서 본 바와 같으므로, 피고들의 원고에 대한 영업비밀 침해행위도 위 영업비밀 보호기간에 해당하는 2021. 7.경 내지 2021. 8.경부터 2024. 1. 31.경까지 내에서만 성립한다고 봄이 상당하다.

그런데 피고 C, D는 2021. 9. 3. E 게임을 개발하기 시작하여 2021. 10. 20. 설립한 피고 회사가 2023. 8. 8. E 게임을 출시한 사실은 앞서 본 바와 같고, 앞서 든 증거들과 변론 전체의 취지에 의하면 피고 회사에는 위 2023. 8. 8.부터 2024. 1. 31.까지 기간에 E 게임 관련 매출 이외에 다른 매출이 존재하지 않는 사실을 인정할 수 있으므로, 피고 회사의 2023. 8. 8.부터 2024. 1. 31.까지 매출액에서 변동비용을 공제한 한계이익액을 피고들의 이익액으로 볼 수 있을 것이다.

(다) 먼저 피고 회사의 위 기간 동안의 매출액에 관하여 본다.

제1심법원의 분당세무서장에 대한 2024. 9. 5.자 과세정보제출명령 회신결과<각주15>와 변론 전체의 취지에 의하면, 피고 회사의 2023. 8. 8.부터<각주16> 2023. 12. 31.까지 매출액은 37,635,186,613원인 사실을 인정할 수 있고, 피고 회사의 2024. 1. 1.부터 2024. 1. 31.까지 매출액 역시 특별한 사정이 없는 한 위 2023. 8. 8.부터 2023. 12. 31.까지 총 146일의 매출액 중 위 1개월(31일)에 상응하는 금액인 7,991,032,773원(= 37,635,186,613원 × 31/146일, 원 미만 버림, 이하 같다)과 같은 금액일 것으로 추인할 수 있다. 따라서 피고 회사의 2023. 8. 8.부터 2024. 1. 31.까지 매출액은 45,626,219,386 원 (= 위 37,635,186,613 원 + 7,991,032,773원)으로 계산된다.

(라) 다음으로 피고 회사의 위 기간 매출액에서 변동비용을 공제한 한계이익액에 관하여 본다.

위 매출액 45,626,219,386원에 한국은행이 발간한 2023년 기업경영분석 보고서<각주17>에 따

른 소프트웨어 개발 및 공급업의 한계이익률(= 1 - 변동비 대 매출액 비율인 15.77%)인 84.23%(갑 제183호증 482면)을 곱하면, 피고 회사의 2023. 8. 8.부터 2024. 1. 31.까지 매출액에서 변동비용을 공제한 한계이익액은 38,430,964,588원으로 계산된다.

(3) E 게임에 대한 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보의 기여율 등에 관한 판단

(가) 원고는, E 게임에 대한 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보의 기여율이 최소한 75% 이상 인정되어야 한다고 주장하고, <각주18> 이에 대하여 피고들은 위 기여율이 3% 미만으로 인정되어야 한다고 주장한다. <각주19>

(나) 물건의 일부가 영업비밀 침해에 관계된 경우에 있어서 침해자가 그 물건을 제작 판매함으로써 얻은 전체 이익에 대한 영업비밀의 기여율은 전체 물건에서 영업비밀의 침해에 관계된 부분이 필수적 구성인지 여부, 그 기술적 경제적 가치, 전체 구성 내지 가격에서 차지하는 비율 등을 종합적으로 고려하여 정해야 한다. 한편 영업비밀의 기여 부분 및 정도에 관한 사실인정이나 비율을 정하는 것은 형평의 원칙에 비추어 현저히 불합리하다고 인정되지 않는 한 사실심의 전권사항에 속한다(대법원 2019. 9. 10. 선고 2017다34981 판결 등 참조).

(다) 위 법리에 따르면, 피고 회사의 2023. 8. 8.부터 2024. 1. 31.까지 매출액에서 변동비용을 공제한 한계이익액인 위 38,430,964,588원에 피고들이 침해한 영업비밀인 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보의 기여율을 곱하면 피고들의 영업비밀 침해로 인한 이익액을 산정할 수 있을 것이다. 앞서 든 증거들, 갑 제190호증, 을 제88호증의 각 기재와 변론 전체의 취지에 의하여 인정할 수 있는 다음과 같은 사실 및 그로부터 알 수 있는 사정들을 위 법리에 비추어 살펴보면, E 게임에 대한 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보의 기여율은 15% 정도라고 봄이 상당하다. 따라서 피고 회사의 2023. 8. 8.부터 2024. 1. 31.까지 매출액에서 변동비용을 공제한 한계이익액인 위 38,430,964,588원에 피고들이 침해한 영업비밀인 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보의 기여율인 15%를 곱하면, 피고들의 영업비밀 침해로 인한 이익액은 5,764,644,688원으로 계산된다.

① 이 사건 F 자료는 F 게임 관련 개발제작프로그램(에디터), 데이터소스, 프로그램 소스코드, 빌드파일들이고, 이 사건 F 영업비밀 정보는 이 사건 F 정보 중 ‘몬스터 중 레이스, 동굴 트롤’ 및 ‘로비 메뉴의 화면 정보 표시(UI)’를 제외한 나머지 요소들로서 F 게임에 구현되었거나 구현될 예정이

었다고 봄이 타당한 정보이다.

② 피고들은 E 게임을 개발하는 데 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보를 이용함에 따라 초기 게임 기획단계에 소요되었어야 할 비용, 시간 등을 상당 부분 절약할 수 있었을 것으로 보인다.

③ 원고는 다수의 게임을 개발 출시한 경험에 따른 노하우와 양질의 물적 설비, 인적 자원 등을 바탕으로 H 및 F 프로젝트를 진행한 반면, 피고 회사는 새로이 설립된 회사로서 별다른 자본 또는 물적 자원이 없는 상태에서 E 게임을 개발하였다. 따라서 피고 C, D가 원고 재직 중 F 프로젝트의 핵심적인 업무를 수행하였다거나, F팀 원 중 8명이 피고 회사로 이직하였다는 등 사정들을 모두 고려하더라도, 피고들이 독자적인 개발과정을 거쳐 합법적으로 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보와 같은 결과를 도출하는 데에는 원고가 이를 도출하는 데 소요된 시간보다 훨씬 긴 시간이 필요하였을 것으로 보인다.

④ 이 사건 F 영업비밀 정보에 포함된 개별 구성요소는 선행 게임 등에 공지된 내용이어서 원고나 피고들 이외에 다른 게임 업체들도 독자적인 개발을 통해 이 사건 F 영업비밀 정보와 같은 게임 내용을 구현할 수 있을 것이다. 경쟁 회사가 게임을 먼저 출시하여 시장을 선점할 경우, 이와 동일하거나 유사한 게임을 출시하는 후발 게임의 시장성은 확연히 줄어들 것인데, 피고들은 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보를 이용하여 E 게임을 개발함으로써 게임 개발 기간을 상당히 단축시킬 수 있었다. 즉, E 게임의 매출액에는 피고들이 위와 같이 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보를 이용해 개발 기간을 단축하여 중세 판타지, 배틀로얄 게임에 PvE, 탈출 등 익스트랙션 슈터 요소를 가미하고 FPS 요소와 RPG 요소가 공존하는 장르의 게임을 경쟁 회사보다 먼저 출시하여 시장을 선점한 것이 크게 기여했다고 봄이 타당하다. ⑤ 반면, 앞서 본 바와 같이 2021. 6. 30.자 F 게임과 E 게임이 실질적으로 유사하다고 인정하기 어렵다. 특히 원고의 2021. 6. 30.자 F 게임은 배틀로얄 장르에서 멈춘 반면, 피고들의 E 게임은 익스트랙션 슈터 장르에까지 나아갔는바, 그 장르별 특성에 따라 게임의 목적 및 진행 양상도 상이함은 앞서 본 바와 같다. 또한 이 사건 F 영업비밀 정보에 포함된 개별 구성요소는 선행 게임 등에 공지된 내용인 이상, 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보가 E 게임의 필수적 구성이라고 보기도 어렵다. ⑥ 원고가 주장하는 H 프로젝트 소요 비용은 약 10억 5,000만 원, F 프로젝트 소요 비용은 약 13억 5,000만 원인데(갑 제 190호증), 피고 회사의 2023년 영업비용이 약 156억 원인 점을 감안한다면 원고의 위 H 및 F 프

로젝트 소요 비용은 피고들의 E 게임 개발에 소요된 비용에 비하여 극히 적은 금액에 불과할 것으로 보인다.

⑦ E 게임의 전체 구성요소는 총 2,200개 이상에 달하고(을 제88호증), 이 사건 F 정보가 모두 E 게임에 그대로 사용되었다고 가정하더라도 그에 대응될 수 있는 E 게임의 요소들은 약 80개 정도로 보이므로 그 양적 비중은 약 3.6%에 불과하다.

⑧ 원고는 2018. 9.경부터 2020. 6.경까지 약 22개월 동안 H 프로젝트를, 2020. 8.경부터 2021. 7.경까지 약 1년 동안 F 프로젝트를 진행하였고, 그에 따라 원고의 이 사건 F 자료 및 이 사건 F 영업비밀 정보가 생성되었는데, 피고들은 그보다 짧은 2021. 9.경부터 2023. 8.경까지 약 2년 동안 E 게임을 개발하였다.

⑨ 피고 회사는 E 게임 출시 이후 서비스 유지, 콘텐츠 업데이트, 홍보 활동 등 영업활동을 활발히 한 것으로 보이는데, 여기에도 원고의 영업비밀이 기여하였다고 보기는 어렵다.

(4) 징벌적 손해배상 주장에 관한 판단

원고는, 구 부정경쟁방지법(2024. 6. 20. 법률 제20321호로 개정되기 전의 것, 이하 별도로 특정하지 않는 한 같다) 제14조의2 제6항에 따라 손해로 인정된 금액의 3배를 넘지 않는 범위에서 징벌적 손해배상액이 인정되어야 한다고 주장한다.

그러나 앞서 본 바와 같이 피고 C, D는 영업비밀 침해행위 당시 원고의 직원이었고, 피고 회사는 피고 C, D가 원고에서 퇴사한 후 설립한 회사에 불과하여, 피고들이 원고에 비하여 어떠한 우월적 지위를 갖고 있었다고 보기는 어려운 점, 피고들의 고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도, 침해행위로 인하여 원고가 입은 피해규모와 피고들이 얻은 경제적 이익, 침해행위의 기간·횟수, 경기도남부경찰청 소속 사법경찰관이 2024. 9. 10. 피고 C, D의 부정경쟁방지법위반(영업비밀누설 등) 등 혐의에 대하여 ‘혐의 없음(증거 불충분)’의 불송치결정을 한 점(을 제122, 123호증) 등을 종합적으로 고려할 때, 원고 제출 증거들만으로는 피고들의 영업비밀 침해행위에 관하여 구 부정경쟁방지법 제14조의2 제6항을 적용할 필요가 있다고 인정하기에 부족하며, 달리 인정할 증거가 없다. 원고의 이 부분 주장은 받아들이지 않는다.<각주20>

(5) 소결론

결국 피고들은 공동하여 원고에게 위 손해배상금 5,764,644,688원 및 원고가 구하는 바에 따라

그중 1,000,000,000원에 대하여는 2024. 3. 6.<각주21>부터, 나머지 4,764,644,688원에 대하여는 2024. 6. 21.<각주22>부터 각 피고들이 그 이행의무의 존재 여부나 범위에 관하여 항쟁하는 것이 타당하다고 인정되는 이 판결 선고일인 2025. 12. 4.까지는 민법이 정한 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 소송촉진 등에 관한 특레법이 정한 연 12%의 각 비율로 계산한 지연손해금을 지급할 의무가 있다.

한편 원고는 피고들에 대하여 선택적으로, 피고 C, D의 영업상 자산 유출 및 F 팀원들에 대한 위법한 전직 권유 등 민법상 불법행위에 기한 손해배상청구도 하고 있으나, 피고 C, D의 이 사건 F 자료 유출 등 영업비밀 침해행위로 인한 피고들의 손해배상책임을 인정함은 앞서 본 바와 같고, 원고 제출 증거들만으로는 피고 C, D의 F팀 원들에 대한 전직 권유가 일반적으로 허용되는 전직 권유의 한계를 벗어났다는 사실을 인정하기에 부족하며 달리 인정할 증거가 없는 점(대법원 2014. 3. 13. 선고 2011다17557 판결 등의 취지 참조) 등에 비추어, 원고에게 앞서 피고들의 영업비밀 침해행위에 기한 손해배상청구에 관한 판단에서 인정한 액수를 넘는 손해가 발생하였다고 보기 어려우므로, 원고의 피고들에 대한 이 부분 청구는 이유 없다.<각주23>

다. 부정경쟁행위를 원인으로 한 청구에 관한 판단

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제3의 다.항(제1심판결 75면 11행 ~ 79면 16행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 이를 인용한다.

○ 제1심판결 79면 16행 아래 행에 다음과 같이 ‘마)’항을 추가한다.

『마) 설령 원고 주장과 같이 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (파)목의 보충적 지위를 고려하지 않는다고 하더라도, 앞서 본 사실 및 사정들에 비추어 ‘2021. 6. 30.까지 진행된 F 게임 및 기획자료 등 F 게임 개발과 관련된 결과물 일체’가 원고의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과 등에 해당한다고 인정하기 어려움은 마찬가지이다[원고가 원용하는 대법원 2020. 7. 9. 선고 2017다217847 판결 역시 ‘제품 제작·판매행위가 공정한 거래질서 및 자유로운 경쟁질서에 비추어 정당화될 수 없는 “특별한 사정”이 있다고 볼 수 없다.’는 원심(서울고등법원 2016나2035091)의 판단에 잘못이 있다는 취지에 불과하여, 이 사건에 원용하기에 적절하지 않다].』

4. 피고들의 원고에 대한 가지급물반환 신청에 관한 판단

앞서 본 바와 같이 제1심판결 중 본소에 대한 부분이 이 법원에서 일부 취소되었으므로, 제1심의 가집행선고도 이 판결 선고로 인하여 일부 실효된다.

피고들의 2025. 5. 30.자 가지급물반환 신청서 첨부서류와 변론 전체의 취지에 의하면, 원고가 제1심판결의 가집행선고에 따라 2025. 4. 15. 피고들로부터 제1심 인용금액 9,370,739,725원을 지급받은 사실을 인정할 수 있는데, 원고가 가지급물로서 수령한 위 9,370,739,725원은 이 법원의 인용금액(5,764,644,688원 및 그중 1,000,000,000원에 대하여는 2024. 3. 6.부터, 4,764,644,688원에 대하여는 2024. 6. 21.부터 각 2025. 12. 4.까지는 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 연 12%의 각 비율로 계산한 돈)을 기초로 위 가지급금의 지급일인 2025. 4. 15. 까 지 의 원 리 금 을 합 산 한 6,015,415,750 원 [= 원 금 5,764,644,688 원 + 그 중 1,000,000,000원에 대한 2024. 3. 6.부터 2025. 4. 15.까지 406일분 지연손해금 55,616,438 원(= 1,000,000,000원 $\times$ 406/365일 $\times$ 연 5%) + 나머지 4,764,644,688원에 대한 2024. 6. 21.부터 2025. 4. 15.까지 299일분 지연손해금 195,154,624원(= 4,764,644,688원 $\times$ 299/365일 $\times$ 연 5%)]을 공제하고도 그 잔액이 3,355,323,975원(= 위 9,370,739,725원 - 6,015,415,750원)이 남게 된다.

따라서 가지급물반환 신청에 따라, 원고는 피고들에게 위 3,355,323,975원 및 이에 대하여 위 가지급물 수령 다음 날인 2025. 4. 16.부터 원고가 가지급물반환의무의 존재 여부나 범위에 관하여 항쟁하는 것이 타당하다고 인정되는 이 판결 선고일인 2025. 12. 4.까지는 민법이 정한 연 5%, 그다음 날부터 다 갚는 날까지는 소송촉진 등에 관한 특레법이 정한 연 12%의 각 비율로 계산한 지연손해금을 지급할 의무가 있다[피고는 원고가 가지급금을 지급받은 날부터의 지연손해금을 구하고 있으나, 가지급금에 대한 지연손해금은 원고가 가지급금을 지급받은 다음 날부터 기산해야 하므로(대법원 2016. 9. 30. 선고 2015다19117, 19124 판결, 대법원 2020. 5. 14. 선고 2017다220058 판결 등 참조), 피고의 이 부분 주장은 받아들이지 않는다].

5. 반소청구에 관한 판단

이 법원이 이 부분에 적을 이유는, 다음과 같이 수정하는 것 외에는 제1심판결 이유 제4항(제1심판결 79면 17행 ~ 87면 10행) 기재와 같으므로, 민사소송법 제420조 본문에 따라 약어를 포함하여 이를 인용한다.

○ 제1심판결 84면 13~15행 “원고가 게임물관리위원회에 위와 같은 내용의 서면을 발송한 행위가 피고 회사의 영업을 위법하게 방해한 것이라고 보기 어렵고, 달리 이를 인정할 증거가 없다” 뒤에 다음과 같이 추가한다.

『(앞서 본 바와 같이 원고가 게임물관리위원회에 공문을 발송하는 행위를 금지하는 명문의 규정이 없고, 게임물관리위원회가 위 공문에 기속되지도 않는 이상, 원고가 위 공문 발송 전에 피고 회사의 위 등급분류 신청 사실을 알 수 있는 근거 법령 등이 없었다고 하여 달리 보기도 어렵다)』

6. 결론

그렇다면 원고의 피고들에 대한 본소청구 및 피고 회사의 원고에 대한 반소청구는 위 인정 범위 내에서 이유 있어 각 인용하고, 나머지 청구는 이유 없어 각 기각하여야 한다. ① 제1심판결 중 본소에 대한 부분은 이와 결론을 일부 달리하여 부당하므로 피고들의 본소에 대한 항소를 일부 받아들여 제1심판결의 본소에 대한 부분 중 위 인정 금액을 초과하여 지급을 명한 피고들 패소 부분을 취소하고 그 취소 부분에 해당하는 원고의 본소청구를 모두 기각하며, 본소에 대한 원고의 항소와 피고들의 나머지 항소는 이유 없어 모두 기각하고, ② 피고들의 원고에 대한 가지급물반환 신청은 위 인정 범위 내에서 이유 있어 인용하고, 나머지 가지급물반환 신청은 이유 없어 각 기각하며, ③ 제1심판결 중 반소에 대한 부분은 이와 결론을 같이하여 정당하므로 반소에 대한 원고와 피고 회사의 각 항소는 이유 없어 모두 기각하기로 하여, 주문과 같이 판결한다.

판사 김대현(재판장) 강성훈 송혜정

각주1: 원고는 피고들에 대한 별지1 목록 기재 각 파일의 사용 금지 및 폐기 등 본소청구 부분[위 제1의 가.

각주2: 별지2 중 ‘원고’는 반소원고인 피고 주식회사 B를, ‘피고’는 반소피고인 원고를 의미한다.

각주3: 원고 항소이유서 20~21면(전자소송기록상 면수 기준, 이하 같다), 2025. 8. 21.자 준비서면(3) 28~31면

각주4: 피고들은 2024. 9. 13. E 게임에 배틀로얄 룰이 적용되는 아레나 시스템을 도입하였고 1심 판결 선고 후에는 배틀로얄 장르의 특징 중 하나인 공간 제약 시스템을 다시 도입한 것으로 보인다(원고 항소이유서 33면).

각주5: 원고 항소이유서 39~41면

각주6: 대법원 2017. 11. 29. 선고 2017다24113 상고기각 판결로 확정된 서울고등법원 2017. 6. 1. 선고 2014나

4592 판결 참조

각주7: 원고의 2024. 3. 21.자 준비서면 첨부서류 1번 ‘주요 전송 자료 설명’,

각주8: 대법원 2017. 11. 29. 선고 2017다24113 상고기각 판결로 확정된 서울고등법원 2017. 6. 1. 선고 2014나 4592 판결 참조

각주9: AA 작성 진술서(을 제5호증의 6)에는 ‘저는 원고에 입사하기 전 상급자 및 피고 C과 면담을 진행하며 입사 후 F 프로젝트의 서버를 어떻게 구현해 나갈지 얘기를 많이 나눴었지만 서버 쪽은 아무 것도 구현된 것이 없었다고 들었기 때문에 … 여러 가지 기술적 논의를 바로 시작하며 원고 생활을 시작하였으나 3일만인 2021. 6. 30. 아침에 피고 C은 직무정지를 당했습니다.’라는 기재가 있다.

각주10: 2021. 9. 15.의 로그 중 “server core 작업 중”이라는 기재가 있다.

각주11: 원고의 2025. 10. 16.자 준비서면(6) 37~55면

각주12: 원고의 2025. 8. 21.자 준비서면(3) 46~49면, 2025. 10. 20.자 준비서면(7) 13~21면

각주13: 원고의 2025. 8. 21.자 준비서면(3) 46~49면, 2025. 10. 20.자 준비서면(7) 13~21면

각주14: 피고들의 항소이유서(본소) 79~80면

각주15: 이 법원 2025나206560(병합) 사건의 전자소송기록 참조

각주16: 제1심법원의 분당세무서장에 대한 2024. 9. 5.자 과세정보제출명령 회신결과는 2023. 1. 1.부터 2023. 12. 31.까지 기간에 대한 것이나, 앞서 본 바와 같이 피고 회사가 2023. 8. 8. E 게임을 출시하였고, 피고 회사에는 E 게임 관련 매출 이외에 다른 매출이 존재하지 않으므로, 피고 회사의 위 2023. 1. 1.부터 2023. 12. 31.까지 매출액은 2023. 8. 8.부터 발생한 것으로 봄이 상당하다.

각주17: 한국은행이 발간한 2023년 기업경영분석 보고서(갑 제183호증)는, 한국은행이 한국은행법 제86조에 따라 작성한 통계자료로서 총 935,597개 법인의 국세청 법인세 신고자료에 기초하여 분석된 것이므로(갑 제183호증 18면), 그 분석 주체 및 분석 방법 등에 비추어 어느 정도 신뢰성 있는 자료라고 볼 수 있다.

각주18: 원고의 2025. 9. 30.자 준비서면(5) 13면

각주19: 피고들의 2025. 7. 4. 자 준비서면(20) 37면

각주20: 대법원 2024. 12. 26.자 2024다282610 심리불속행 기각판결로 확정된 특허법원 2024. 8. 22. 선고 2023나10082 판결 참조

각주21: 이 사건 중 서울중앙지방법원 2024가합46963(병합) 사건의 소장 부분이 피고들에게 송달된 날(2024. 3. 5.)의 다음 날이다.

각주22: 이 사건 중 서울중앙지방법원 2024가합73545(병합) 사건의 소장 부분이 피고 회사, C에게 송달된 날(2024. 6. 20.)의 다음 날이자, 위 소장 부분이 피고 D에게 송달된 날(2024. 6. 21.)이다.

각주23: 대법원 2020. 6. 25.자 2020다25963 심리불속행 기각판결로 확정된 서울고등법원 2020. 1. 21. 선고 2017나28988 판결, 대법원 2020. 1. 16.자 2019다272657 심리불속행 기각판결, 그 원심인 서울고등법원 2019. 8. 22. 선고 2019나2008434 항소기각 판결로 확정된 수원지방법원 성남지원 2019. 1. 18. 선고 2015가합 201967 판결 등 참조