

김선화 / 5월+6월 / 실전 GS / 2회

수강번호	문제 1	문제 2	문제 3	문제 4	문항 총점	석차	상위%	응시인원
543513	18	12.5	15	11	56.5	1	1.79%	56
541984	16.5	13.5	12.5	12.5	55	2	3.57%	
544709	17.5	11	13.5	12	54	3	5.36%	
542033	16	13.5	14	9.5	53	4	7.14%	
541738	14	13	14	11.5	52.5	5	8.93%	
541733	12.5	12	14.5	12	51	6	10.71%	
544348	14.5	11.5	15	10	51	6	10.71%	
542464	12.5	11.5	15.5	11	50.5	8	14.29%	
544055	15	12	12.5	11	50.5	8	14.29%	
544678	10	12	15	13.5	50.5	8	14.29%	
542706	15.5	13.5	12	9	50	11	19.64%	
544817	17	12	13	8	50	11	19.64%	
541776	14	9.5	16	10	49.5	13	23.21%	
542812	14.5	10	14.5	10.5	49.5	13	23.21%	
544517	15	10.5	11.5	12.5	49.5	13	23.21%	
544813	14.5	10.5	14.5	10	49.5	13	23.21%	
542521	12.5	10	14	12.5	49	17	30.36%	
542615	12	12.5	13.5	11	49	17	30.36%	
544656	16	9	13	10.5	48.5	19	33.93%	
542690	16.5	9.5	13.5	8.5	48	20	35.71%	
543347	14.5	12.5	13	8	48	20	35.71%	
544722	12	12	11	13	48	20	35.71%	
535464	17.5	9.5	11	9.5	47.5	23	41.07%	
542789	17	8	13	9.5	47.5	23	41.07%	
542660	11	11.5	13	11.5	47	25	44.64%	
535161	15.5	11	13	7.5	47	25	44.64%	
544542	16.5	9	15	6.5	47	25	44.64%	
542140	15	11	10	10.5	46.5	28	50.00%	
542424	13.5	13.5	9.5	10	46.5	28	50.00%	
544835	16	8.5	11.5	10	46	30	53.57%	
541764	14	10.5	14	7	45.5	31	55.36%	
541184	14	9.5	12	10	45.5	31	55.36%	
543546	13	11.5	13.5	7.5	45.5	31	55.36%	
544689	14	10	9	12	45	34	60.71%	
535647	15	7.5	11	10.5	44	35	62.50%	
543675	12	11	9.5	11.5	44	35	62.50%	
544535	11	10	12.5	10.5	44	35	62.50%	
544814	11.5	10	14	8.5	44	35	62.50%	
535218	15.5	13	15	0	43.5	39	69.64%	
544469	15	9.5	11.5	7.5	43.5	39	69.64%	
542951	11.5	6	15	10	42.5	41	73.21%	
543322	11	8.5	12.5	10	42	42	75.00%	
535192	12.5	9.5	9.5	10	41.5	43	76.79%	
541787	14	8.5	10.5	8	41	44	78.57%	
544295	14	11	10	6	41	44	78.57%	
542650	9	11	13.5	7	40.5	46	82.14%	
543817	15.5	0	12.5	12	40	47	83.93%	
542787	10	8.5	12	9	39.5	48	85.71%	
542512	17.5	9.5	11.5	0	38.5	49	87.50%	
541899	14.5	10.5	0	13	38	50	89.29%	
541783	11	9	10.5	7	37.5	51	91.07%	
535325	13.5	11	10	2.5	37	52	92.86%	
535257	15.5	9	9.5	2	36	53	94.64%	
542824	14	10	10.5	0	34.5	54	96.43%	

535255	12	8.5	9.5	4	34	55	98.21%
541740	11.5	7	13.5	0	32	56	100.00%

<b>김선화/5월/실전GS/2회/1번</b>	<b>채점자</b>
	<b>유화정</b>

### 1. 설문 1

게임 저작물과 관련된 특유 논점에 대한 문제였습니다.

게임저작물의 의의와 창작성 판단방법 판례 대신에 일반 저작물의 의의와 창작성 판단 판례만을 작성해주신 분들이 많았는데, 게임 저작물은 별도 판례가 존재하기 때문에, 해당 논점이 출제되면 해당 판례를 꼭 적어주시길 추천 드립니다.

배점이 9점으로 크게 출제되었는데, 게임 저작물 관련 판례 외에도 배점을 채우기 위해 저작물의 의의·저작물성에 대한 판단방법 등의 일반 법리 서술이 필요합니다. 다만 이 부분은 가볍게 적어주시고, 게임의 의의·구성요소·게임의 저작물성 판단방법 판례를 강하게 작성해주시기 바랍니다! 특히 문제에서 이 사건 게임의 창작성이 드러나는 부분이 어떤 부분인지 매우 자세히 나와 있기 때문에 이러한 점을 활용해서 사안 포섭을 자세히 해주시는 것이 중요했던 문제였습니다.

마지막 결론 부분에서, 게임 저작물의 창작성 관련 판례를 통해 이 사건 게임의 창작성을 판단해주신 후, 마지막 설문의 해결에서 “이 사건 게임은 인간의 사상 또는 감정을 표현하였고 창작성이 있는바 저작물성이 인정된다” 고 결론 내주신 답안지가 인상이 가장 좋았습니다.

사안 해결 시에는 강사님 답안처럼 (창작성 인정 → 따라서, 저작물성 인정) 식으로 별도 목차로 보여주시길 바랍니다.

### 2. 설문 2

영상화 허락과 관련된 특유 논점에 대한 문제였습니다.

영상화 허락(제99조)과 이용 허락(제46조)을 헛갈려하신 분들이 많이 계셨는데, 영상화 허락에 대한 별도 조문이 있는 만큼 꼭 영상화 관련 조문을 서술해주시기 바랍니다.

또한, 영상화 허락 시 배경 음악 삽입에 대한 별도 판례가 있는 만큼 해당 판례도 숙지해주시길 바랍니다(이용 허락과 연계해 이용 계약이 불분명한 경우 관련 판례를 적어주시거나, 제99조는 잘 적으셨음에도 이용 계약 판례를 적으신 분들도 계셨습니다).

그 외에 결론을 틀린 분들은 거의 없었습니다.

## 2. 설문 3

손해배상 청구 가능 금액을 묻는 문제였습니다.

문제에서 고의 및 침해 사실이 전제로 주어졌는데, 그 전제를 보지 못하고 고의 여부나 침해 여부 등을 길게 포섭해주신 분들의 답안은 인상이 굉장히 안 좋았습니다. 문제를 꼭 꼼꼼하게 읽어주시기 바랍니다!!

대부분 잘 작성해주셨지만, ‘일반적인 금액’의 의미에 관한 판례를 누락하신 분들이 많았습니다. 해당 조문에서 일반적인 금액에 대해 실시하고 있는 만큼, 해당 판례 없이 금액을 포섭한 답안은 답이 맞았더라도 조금 감점했습니다.

마지막 결론 부분에서 제125조의2 1항만 언급하며 “이게 가장 많이 청구할 수 있다”로 바로 결론을 내리는 답안보다는, 한 번 더 제125조 1항, 제125조 2항, 제125조의2 1항의 금액을 비교해주고 결론을 내려주신 답안이 인상이 더 좋았습니다.

종합평은 3, 4번 채점평 이후에 연결하여 작성하였습니다.

<b>김선화/5월/실전GS/2회/2번</b>	<b>채점자</b>
	<b>조은석</b>

**< 채점기준 >**

설문	채점기준	배점	최고점		
<b>1</b>	법 제2조 제7호(공중송신) 의의 서술	1	<b>9</b>		
	법 제2조 제8호(방송) 의의 서술	1			
	법 제2조 제10호(전송) 의의 서술	1			
	법 제2조 제11호(디지털음성송신) 의의 서술	1			
	수신의 동시성(이시성), 쌍방향성(일방향성), 주문성(실시간성) 검토	0.5			
	방송 - 수신자의 동시성, 일방향성, 실시간성 서술(각 0.5점)	1.5			
	전송 - 수신자의 이시성, 쌍방향성, 주문성 서술(각 0.5점)	1.5			
	다음송 - 수신자의 동시성, 쌍방향성, 실시간성 서술(각 0.5점)	1.5			
<b>2</b>	<b>재산권</b>	재산권 관련 권리 행사 언급 (법 제123조, 제125조 내지 제126조, 제136조 1항)	1	<b>6</b>	
		저작권자	공중송신권 가짐을 언급(법 제18조)		1
		실연자	방송권(법 제73조), 전송권(법 제74조)만을 가짐을 언급		1
		음반제작자	전송권(법 제81조)만을 가짐을 언급		1
	<b>보상금 청구권</b>	실연자	법 제75조, 제76조 언급		1
		음반제작자	법 제82조, 제83조 언급		1

**1. 전반적인 총평**

판례 없이 법조문만으로 해결할 수 있는 문제였습니다.

서술의 근거가 법조문인 경우 반드시 조문번호를 병기해주세요!

## **2. 설문별 채점평**

### **(1) 설문 1**

저작권법의 매력이 잘 드러난 문제라고 생각합니다. 공중송신, 방송, 전송, 다음 송의 의의를 법전에서 찾아 그대로 적으시면 점수를 드렸습니다. 각각의 차이점에 대해서도 모두 잘 작성해주셨습니다. 설문 1에서는 점수 차이가 크지 않았습니다.

### **(2) 설문 2**

설문 2에서는 관련 있는 법조문을 얼마나 많이, 정확하게 서술하였는지에 따라 점수가 갈렸습니다.

몇몇 분들께서 단순히 관련 있는 법조문의 나열로 설문을 마무리 지으셨는데, 설문에서는 구별 실익을 물어보았으므로, 마지막 목차에서 '저작인접권자의 권리 행사 측면(재산권인지 보상금청구권인지)에서 공중송신의 하위개념을 구분할 실익이 있다.' 라고 설문이 물어보는 바에 대한 대답이 반드시 포함될 수 있도록 서술하시면 좋을 것 같습니다.

## **3. 소결**

2회차도 모두 수고 많으셨습니다. 남은 GS수업 기간도 파이팅입니다!!

<p style="text-align: center;"><b>김선화/5월/실전GS/2회/3번</b></p>	<p><b>채점자</b></p>
	<p><b>유화정</b></p>
<p><b>1. 설문 1</b></p> <p>    낮선 주제인 저작권위원회에 관한 문제라 문제를 처음 읽으셨을 때에는 다소 당황하실 수도 있으나, 결국 조문을 빠르게 찾아서 바르면 되는 문제라 실질적인 난이도가 엄청 높지는 않은 문제입니다. 당황하지 않고 시간 내에 침착하게 풀어내는 연습용으로 좋은 문제였던 것 같습니다.</p> <p><b>2. 설문 2</b></p> <p>    반려처분의 적법성에 대해, 저작권 등록의 대상이 되는 저작물인지 여부를 형식적으로 판단하는 것은 가능하나, 실질적으로 저작물의 창작성을 판단해서는 안 된다는 것을 비교해서 살펴보기 매우 좋은 문제입니다.</p> <p>    다만, 거의 대부분의 분들께서 서체 도안의 경우 반려처분이 부적법함을 판례를 근거로 잘 포섭하여 판단하셨으나, 이 사건 디자인의 경우 결론을 많이 틀리셨습니다.</p> <p>    이 사건 디자인과 유사한 디자인이 다수 존재한다는 사정이 문제에 주어져 출제의도를 그렇게 생각하신 분들이 많으신 것 같습니다. 하지만, 서체도안과 달리 “디자인”은 그 창작성이 인정되는지와 무관하게 형식적으로는 저작물이 될 수 있기에, 저작물성 자체를 직접 부정해버리신 분들의 인상이 좋지는 않았습니다.</p> <p>    이번 문제를 통해서 실제로 해당 디자인의 창작성이 인정되는지 여부는 실제적 요건이라는 것을 잘 숙지하시고, 반려 사유에 해당되지 않는다는 것까지 잘 학습하시길 바랍니다.</p> <p>    (추가로, 설문 3에서 반려처분이 부적법한 경우의 신청인의 대처방식을 물었음을 통해 설문 2에서 반려처분이 부적법하다는 결론이 날 수 있다고 캐치하셨어도 좋았을 것 같습니다. 경험상 큰 문제 내에서 소 설문들이 독립적이라고 직접적으로 주어지지 않는 경우에, 다음 설문을 해결하기 위해 필요한 내용을 먼저 판단하게 하는 식의 출제 방식이 많이 사용되므로, 문제의 결론을 어떻게 내야할지 헛갈리는 경우 전후의 소 설문에서 무엇을 물어보는지를 참고하셔도 괜찮습니다. 다만, 명확하게 답을 알겠는데도 다음 문제에서 물어보는 것 때문에 흔들리실 필요까지는 절대 없고, 어디까지나 헛갈리실 때에 참고용으로 보시면 좋겠습니다.)</p>	

### **3. 설문 3**

이 설문에서는 반려처분이 부적법한 경우에 신청인의 불복방식과 위원회의 의무에 대해 서술하는 단문 문제가 출제되었습니다. 거의 모든 분들이 빠짐없이 정확히 조문내용을 찾아서 작성해주셨습니다.

<b>김선화/5월/실전GS/2회/4번</b>	<b>채점자</b>
	<b>유화정</b>

이 문제는 소 설문이 많이 쪼개져 있고 한 문제 내에서도 물어보는 내용이 자잘하게 많아서 마지막 문제의 시간 압박적인 상황상 놓치거나 실수하기 쉬웠습니다.

### 1. 설문 1

어렵지 않은 논점이었고, 연극저작물이라는 것만 잘 캐치하셨다면 충분히 잘 푸실 수 있으셨을 것 같습니다.

### 2. 설문 2

이 문제 역시 甲이 실제 저작권자이고 추정 규정에 의해 실연자 丙이 저작권자로 추정됨을 대부분 다 잘 구별하여 작성해주셨던 것 같습니다.

### 3. 설문 3

꽤나 오답률이 높았던 문제입니다. 특히, 개인 연습실과 사내 연습실에서 각각 춘 춤이 공연권을 각각 침해했는지 여부를 따로 구별해서 판단해주셨어야 누락 없이 점수를 다 드릴 수 있었습니다. 한 문장에 두 사건이 함께 서술되어 있어서 구별해서 따로 따로 판단해주어야 한다는 것을 놓치신 분들이 많으셨습니다.

각 경우를 나누어 살펴보면, 개인 연습실에서는 공중이 없어서 애초에 공연 자체가 성립되지 않는 것과 달리 사내 연습실에서의 침해여부 판단 시 공연자체가 성립되지 않은 것은 아니고, 디렉터 등을 불특정 다수로 보아 공연이 성립되었으나 제29조 제1항에 의해 제한사유가 있기 때문에 공연권이 제한되어 침해가 성립되지 않는 것으로 구분해서 정리해 주셔야 합니다.

### 4. 설문 4

이 문제에서도 적은 배점임에도 불구하고 여러 가지를 꼼꼼히 검토하셨어야 해서 마지막 문제 특성상 시간압박 속에서 완벽히 풀어내기 까다로우셨을 것이라고 생각합니다.

먼저 저작권자인 甲과 乙에게 이용허락을 받아야 하고, 다음으로 실연자 丙에게도 이용허락을 받거나 보상금을 지급해야 합니다.

이 때 애초에 방송 송출과 복제에 대해 “이용허락” 을 받고 하거나 또는 사전 허락을 받았던 경우에는 상당한 보상금을 제공하는 두 가지로 나누어서 정리하시면 될 것 같습니다.

### < 전반적인 총평 >

안녕하세요, 2회차 1,3,4문 채점자 유화정입니다.  
실전 GS인 만큼 대부분 답안을 잘 작성해주셨습니다.

전반적으로 논점 자체는 어려운 문제는 아니었지만, 생소하고 낮은 판례가 있어 답안 작성이 어려웠을 것 같습니다. 비록 점수가 낮게 나왔다고 해서 실망하지 마시고, 실전 GS에서 나온 논점들을 잘 정리해주시기 바랍니다.

저작권법의 가장 큰 장점은 대충 알고 있는 판례나 논점들도 그럴듯하게 서술하면 실제 시험에서 점수가 꽤 나온다는 점입니다. 따라서 판례 자체를 정확히 외우기보다는 “아, 이런 논점이 있었지~ 나중에 나오면 이렇게 적으면 되겠군~” 정도로 가볍게 외워두시면 좋을 것 같습니다(5~6월 기준).

이번 GS에서 다룬 판례나 논점을 잘 정리하시고, 지금처럼 꾸준히 공부해주시고 네 문제 모두 시간 안에 풀어내주시는 연습을 꾸준히 해주신다면 실제 시험에서 저작권법 패스는 걱정하지 않으셔도 될 것 같습니다!

<문제 1> - 게임 문제

I. (2011)

1. 저작물의 의미 (2011. 2. 21)

저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.

2. 게임저작물 ~~의의~~ 의미, 예인 (2011. 1. 14)

~~(1) 의의, 예인 (2011. 1. 14)~~

게임저작물은 게임, 음악, 미술, 영상 등의 저작물이 결합된 '복합적 성격의 저작물로서, 인공적인 시나리오, 캐릭터, 아이템, 배경화면 및 영상 등이 유기적으로 결합되어 있다.

~~(2) 창작~~

3. 게임 저작물의 창작성 판단 (2011. 1. 14)

1) 창작성이 인정되려면 ① 다른 사람의 것을 모방한 것이 아니거나, ② 사상이나 정서에 대한 창작적 자신의 표현으로서 표현을 담고 있어야 한다.

2) 게임저작물의 창작성 판단시 ① 게임이든 저작의 창작성을 고려할 때 동시에 ② 게임이든 저작의 창작성을 고려할 때 시나리오에 따라 기술적으로 구현되는 화면에서 스펀, 배경, 그래픽, 사운드, 애니메이션 등 '게임의 자체'가 창작적 개성을 가지도록 고려해야 한다.

#### 4. 게임의 유형

- 1) 이 시점 게임은 인게임, 아웃게임, 메타게임의 구분을 이루고 있는데, 각각이 아드벤처, 슈터, 대전 액션, RPG 장르의 특성을 유기적으로 결합한 형태로 되어 차별성이 있으며
- 2) 각각의 게임들이 시나리오에 따라 특색들이 유기적으로 결합하여 표현되는 게임을 지칭하는 차별성 또는 인식된다.
- 3) 따라서 이 시점 게임은 인간의 사상, 정서를 차별성으로 표현한 '게임 장르'이다.

#### II. 게임(2)

##### 1. 게임의 구성

① 유효한 객체가 존재하고, ② 플레이어 이용가능, ③ 의미성, ④ 상호작용성이 있고 ⑤ 정당성이 있지 않을 것은 아니다.

##### 2. 정당성 - 지식물의 이용허락 (제46조)

1) 저작재산권자는 다른 사람에게 그 지식물의 이용을 허락할 수 있으며

2) 허락 받은 자는 '허락 받은 이용 방법 및 조건의 범위' 내에서 그 지식물을 이용할 수 있다.





2) '일반적으로 받을 수 있는 금액'이란 사용 허가를 받았을 경우 그 때까지 지급하였을 상당한 금액을 뜻하며, 사용료계약은 몇회 사용료를 받았더라면 그 사용료를 시정액으로 손해액을 산정함이 타당하다.

(2) 사안.

1) 甲은 이 사건 피고에 대해 PC방 사업자라 한 1000만원의 사용료를 받아 이용요금계약을 체결한 것이 남후의

2) 2년은 침해행위를 한 지에 대해 '2000만원'의 손해액을 산정할 수 있다.

4. 조. 1253의 2에 따른 손해액 - 5000 만원

(1) 법제준해배상제도 취지

지정사건권자 등의 손해액 입증 곤란을 경감하기 위한 제도로이다.

(2) 원고의 손해액 계산

1) 법제준해배상을 청구하기 위해서는 그 침해행위 전의 재산액이 '등쪽' 되어 있어야 한다.

2) ㉠의, ㉡로 재산을 침해한 자에 대해서

㉡ 조. 1253 등에 따른 손해액 대신 ㉠의 재산을 1000만원, ㉢ 명의를 복수로 하여 2억을 침해한 5000만원의 손해액을 산정한다.

2) 사안.

- 1) 甲은 이 사건 ~~특허~~ 발명 개량 후 상당 지각권을 행사하여 ~~발명~~ ~~개량~~을 실시하여, 2) 甲은 이 사건 개량에 대해 '고의'를 청탁행위를 하여 '명리'인 명답을 하였으므로 3) ~~특.1253212~~에 따라 '5000만원'의 손해배상이 인정된다.

5. 결론의 순서

- 1) ~~특.12531항, 2항, 특.12532의2~~에 따라 각각 10000만원, 2000만원, 50000만원의 손해배상이 인정되며 ~~甲에게~~
- 2) 그 중 가장 유리한 손해배상청구액은 ~~특.1253212~~에 따른 '5000만원'이다. [정답]

[문제 2] 13.5

1. 본문 4) 9.5

1. 공중노선의 의미 (지제2조 제9호)

공중노선은 기차, 열차, 선박, 항공 또는 기타 교통수단을 이용하여 승객이나 화물 운송을 목적으로 운행하는 것을 말한다.

2. 공중노선의 범위

(1) 항공 (지제2조 제8호)

항공은 공중노선 중 공중의 통행에 승객을 운송하는 것을 말한다.

(2) 선로 (지제2조 제10호)

선로는 공중노선 중 공중의 통행에 승객을 운송하는 것을 말한다. 선로는 기차, 열차, 선박, 항공 또는 기타 교통수단을 이용하여 승객이나 화물 운송을 목적으로 운행하는 것을 말한다. 선로는 기차, 열차, 선박, 항공 또는 기타 교통수단을 이용하여 승객이나 화물 운송을 목적으로 운행하는 것을 말한다.

(3) 다목적용선 (지제2조 제11호)

다목적용선은 공중노선 중 공중으로 운송하는 것을 목적으로 운송하는 것을 말한다. 다목적용선은 기차, 열차, 선박, 항공 또는 기타 교통수단을 이용하여 승객이나 화물 운송을 목적으로 운행하는 것을 말한다.

### 3. 하위개념 구분기준.

- 특수성의 하위개념은 주로 ① 수선의 독서성
- ② 상상가능성 ③ 유용성으로 나눠 구분한다.

### 4. 하위개념의 차이점 검토.

#### (1) 상용의 경우

상용은 ① 수선의 독서성이 인정되어 누구나 같은 내용  
을 보거나 듣게 되고 ② 상상가능성이 인정되지 않고  
③ 유용성의 예외가 가격이나 판매 실효를 판단하는  
기준이다.

#### (2) 권호의 경우

- 권호는 ① 수선의 독서성이 인정되지 않는다.
- ② 상상가능성이 인정되어 보거나 들을 수 있다.
- ③ 유용성에서 예외가 권호성을 가질 수 있는 기준이다.

#### (3) 이리얼유형성의 경우

이리얼유형성은 ① 같은 내용의 독서의 독성  
하므로 수선의 독서성이 인정된다. ② 상상가능성  
이 인정되어 구성원의 통념에 의한 판단의 가능성  
기준이나 ③ 특정개념에 대한 서비스를 받을 것일 때  
or 추진성이 인정되면 안된다.

god

프. 선문(2) 5

1. 시각인격권상 구별선의

시각인격권 상에 구별선의는 없다.

2. 시각재산권상 구별선의

(1) 동등재산권 (조계 183)

시각재산에 대해 저작물을 동등재산권 권리를 인정.

(2) 정호

시각재산권 상의권은 개념이 권리에 해당하므로 그  
선안은 없다.

3. 실연자의 권리상 선안

(1) 실연자의 권리 (조계 732, 742)

실연자는 그의 실연을 방송, 전송권 권리를 인정.

(2) '디리덱음상음신업라에 실연자에 대한 보상 (조계 762)

디리덱음상음신업라가 실연의 복음된 음을 사용하여  
음원에는 권의 상한권 보상을 지급해야 함.

(3) 선안

디리덱음상음신업라는 실연자에 대한 리가 없이도 보상을  
지급하므로 그 이득이 가능함. **very good**

4. 음반 저작자의 권리상 선안

(1) 음반 저작자의 권리 (조계 813)

음반저작자에 대해 음반을 전송권 권리를 인정.

(2) 디리덱음상음신업라의 음반저작자에 대한 보상 (조계 832)



동일 권리권 보충권신사업자가 유한은 사후에서 유한은의  
권리에서 가장한 보충권은 그 유한 권리에 대해 기판의  
여야 한다.

(3) 소의

대리권보충권신사업자의 권리 범위와 관련하여 보충권 기판의  
이론이 적용될 수 있다.

*very good*

구]

[문제-3]. 10

I. 실용(1)

1. 저작물위탁계약의 의무 (제112조, 제113조)

저작물위탁자는 저작물과 관련된 권리 행사에 관하여 사전에 협의하고, 저작물에 대한 복제권, 배포권, 공연권, 전시권, 전송권, 2차 저작물 작성권, 대여권 및 저작재산권 중 일부를 계약상 의무를 부담할 수 있다.

2. 저작물 권리에 대한 권리

1) 저작물 권리의 신장방식 (제53조 제1항)

저작물권자는 저작물의 신장 또는 변경, 복제, 유통을 할 때 저작물의 원-종류, 창작연월일, 공표 여부 및 맨 처음 공표된 국가·공표연월일 및 그 밖의 대공표사항 중 중요한 사항을 기재하여 저작물 권리를 신장할 수 있다.

2) 저작물의 등록방식 (제55조)

저작물 권리를 신장할 때는 저작물위탁계약의 경우 제55조 제2항 각호의 요건을 갖추지 않고 원저작에 대한 변형·신장할 때는 그 변형·신장을 신장함에 동의하며, 등록 가능한 경우 저작물권자의 기재사항을 등록하게 된다.

3. 저작물 권리의 신장







2. 이 사건 과제의 저작권 문제.

1) 창작성의 의미(창작성).

" 누가봐도 쉽게 알 수 있는 창작성 인정  
할 수 없다. 저작물이 대해 저작권 4항  
제1의 창작성 개념 크리나야 한다."

(2) 사안의 경우.

그는 무지개색 조형인 7개의 꽃잎과  
같은 모양 갖는 스와일 특이유 과제는 창작성  
결여, 꽃잎 색을 모두 무지개색이 갖는  
선택할 지나, 가운데 순 모양 배치는 복본이  
같은 창작성 개념 인정으로 이 사건 과제는  
저작권 인정된다.

(3) 결론 회론.

제이 이 사건 과제는 저작물이므로 저작권법의  
보호를 받는다.

3. 결론.

저작권법 제11조의 '발견'은 과중하고, '발견  
2'는 부당하다.

IV. 결론(3)

1. 발견제외의 부당권 인정 금지.

II. 권리상 (1455조 3항)





[문제-4]

13

I. 문제

1. 이 안무의 저작권성 - 결합저작권

(1) ~~저작권유형~~ ~~영역~~ 결합저작권의 의

결합저작권이란 복수의 사상이 합성된 것이지만  
의미상 인체는 보이는 저작물이나, 각 사상의  
창작활동의 용도를 분리하여 이용할 수 있는  
저작물이다.

(2) 사안의 경우

① 이 사건 안무는 노래 A의 전체적 ~~내용~~, 분위기를  
가사 진행이 맞게 ~~완전~~이 전체적으로 하나의  
작품으로 인식된다.

② 그러나 ~~각~~ ~~사람~~ 안무가 무라 노래저작권사  
근의 창작활동의 용도는 노래와 안무 각각  
분리하여 이용할 수 있다.

③ 따라서 이 사건 안무는 ~~결합~~저작권이다.

2. 결론

이 사건 안무는 ~~결합~~저작권이다.

## II. 실문(2)

### 1. 이 사건 안무의 저작권과 권리

(1) 저작권 및 후의와 및 무방사주의 (제22조, 제24조)  
 ① 저작물을 창작한 자이고 ② 저작권을 저작인은  
 창작한 때부터 발생하여 타인으로부터  
 이행이 필요하다.

### (2) 사안의 경우

이 안무를 창작한 자는 안무가 무이  
 '췌'이라는 가사가 맞춰 '췌'이라는 가사가 등장  
 한 때까나 풍자극을 안이 맞추는 등  
 특정한 개성이 인정되므로

### 2. 이 사건 안무의 저작권자로 추정되는 자

#### (1) 저작권자 등 추정 (제18조)

① 저작물의 원본이나 복제물에 저작자로서  
 실명 또는 이명으로 널리 알려진 일반적  
 풍자로 알려 보아 ② 저작물을 공연하는  
 경우 저작자로서 실명 또는 널리 알려진  
 이명으로 풍자극을 저작자로 그 저작물이  
 저작권을 가진다고 추정한다.

#### (2) 사안의 경우

① 경백 원장에서 이 사건 안무를 후이 공연되었고  
 ② 경백 풍자극에 [성곡 A 노래 안무]

공연과: 甲이라고 기재된 바, 지공주에 따라 공연자인 甲이 이 사건 업무의 저작권을 주장한다.

3. 결론

이 사건 실제 저작권자는 甲, 저작권자로 주장되는 자는 甲이다.

Ⅳ. 결론

1. 저작권 침해 여부

① 유한한 저작권이 존재하고 ② 의의성과 ③ 실질적 유사성이 있어야 하며 ④ 이용행위에 해당해야 한다. 사안의 경우 甲의 ~~이용행위~~ <sup>행위</sup> 한 ~~판례~~ 문제된다, 제한되는지 문제된다.

0.5

2. J의 이 사건 업무 공연권 침해 여부

(1) 노래음표 있는 비 영리 공연의 경우 (제2조(1)항)

① 영리를 목적으로 하지 않고 ② 작품이나 관습 또는 제각각의 이의 영리를 대가를 지급받지 않는 경우 ③ 공연된 작품을 공연 또는 방송할 수 있다. ④ ~~제2조~~ 다만, 공연자에게 일정한 보수를 지급한 경우 제외하지 않는다.

(2) 사안의 경위

- ① J은 이 사건 안무를 ② 영리추구를 갖지 않고
- ③ 혼자서 <sup>개인</sup> 연습실에서 연습하고 ④ 사내 연습실에서 <sup>개인</sup> 조감독 대표 및 디렉터들을 모아둔 안무를 준 것은 ⑤ 조감독 대표 및 디렉터들에게 재가를 거중받은 사정도 없었고
- ⑥ 제29조 1항에 제안권으로 부의 이 사건 안무 공연권을 침해하지 않는다.

3. 결론

J은 부의 이 사건 안무 공연권을 침해 하지 않는다. 0.5

IV. 결론(4)

1. 방송사 B가 취할 수 있는 점

~~지각재산권을 부. 2.에게 양도 받아~~

(1) 지각재산권 양도 (제45조)

지각재산권을 부. 2.에게 양도 받아 제45조로 침해한 而 무대를 촬영해 TV에 내보낼 수 있다.

(2) 이용허락 (제46조)

부. 2. 而으로부터 이용허락을 받아 제46조로 침해한 而 무대를 촬영해 TV에 내보낼 수 있다.

2. 결론

방통사 B는 이동회차 발의나 저작권사들은  
알고 발의하기 시의 무리를 할양해 개시  
내보낼 다 인의 (C를)

이해해백 -