

# 서울중앙지방법원

## 제 13 민사부

### 판 결

사 건 2007가합53681 손해배상(기)  
원 고 가부시키가이샤 ○○ (株式會社 ○○)  
일본국 도쿄도 시부야구 (日本國 東京都 渋谷区)  
대표이사 와다요이찌 (和田洋一)  
소송대리인 변호사 한상익

피 고 1. 주식회사 ○○  
서울 강남구  
대표이사 조○○  
소송대리인 법무법인 창공  
담당변호사 오인섭

2. 흥○○ (○○○○○○○-○○○○○○○○)  
용인시  
소송대리인 법무법인 동인  
담당변호사 임화선

변 론 종 결 2008. 2. 28.  
판 결 선 고 2008. 3. 13.

## 주 문

1. 피고들은 각자 원고에게 300,000,000원 및 이에 대한 2007. 8. 28.부터 2008. 3. 13.까지는 연 5%의, 그 다음날부터 다 갚는 날까지는 연 20%의 각 비율에 따른 금원을 지급하라.
2. 원고의 피고들에 대한 나머지 청구를 모두 기각한다.
3. 소송비용 중 1/5는 원고가, 나머지는 피고들이 부담한다.
4. 제1항은 가집행할 수 있다.

## 청 구 취 지

피고들은 연대하여 5억 원 및 이에 대한 소장부분이 송달된 다음날부터 이 판결선고일까지는 연 5%의, 그 다음날부터 다 갚는 날까지는 연 20%의 비율에 따른 금원을 지급하라. 피고들은 조선일보, 중앙일보, 동아일보에 흑백, 5단, 37cm의 크기로 별지 1 기재의 해명광고를 1회씩 게재하라는 판결.

## 이 유

### 1. 사안의 개요와 전제된 사실관계

#### 가. 사안의 개요

이 사건은 "파이널 판타지7 어드벤처 칠드런(FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN)"이라는 제목의 영상저작물(컴퓨터그래픽 애니메이션)의 저작자인 원고가 피고들이 원고의 허락을 받지 않고 원고의 영상저작물의 줄거리, 배경, 등장인물과 등장인물의 손동작, 표정, 복장 등을 이용하여 뮤직비디오를 제작하였다고 주장하면서 피고들

을 상대로 원고의 영상저작물에 대한 저작권(복제권 또는 2차적 저작물작성권과 방송권, 전송권)과 저작인격권(동일성유지권)을 침해하였다는 이유로 손해배상(일부 청구, 저작권 침해에 대해 4억 5,000만 원, 저작인격권 침해에 대해 5,000만 원)을 청구함과 동시에 저작인격권 침해로 인한 명예회복을 위한 필요한 조치로서 해명광고를 청구하는 사안이다.

#### 나. 전제된 사실관계

【증거】 갑1, 2의 1·2, 3, 4, 5, 6의 1 내지 124, 7, 9 내지 12, 22, 23의 1·2, 을나 1, 변론 전체의 취지

##### (1) 당사자

원고는 컴퓨터게임과 애니메이션 제작업, 출판업 등을 목적으로 하는 일본국 법인이다.

피고 주식회사 ○○(이하, '피고 (주)○○'이라 한다)은 음반 기획, 제조, 배급과 판매업 등을 목적으로 하는 회사이고, 피고 홍○○는 감독으로서 뮤직비디오 등의 영상물을 제작하는 일을 하는 사람이다.

##### (2) 원고의 영상저작물의 저작과 저작권법에 의한 보호

(가) 일본 법인인 원고는 '파이널 판타지(FINAL FANTASY)'라는 제목으로 1편에서 12편까지의 컴퓨터게임을 제작하여 이를 판매하였다. 원고는 1997년 무렵 제작한 '파이널 판타지 7'이 세계적으로 많은 판매량을 올리자 그 게임상의 세계를 바탕으로 게임에서의 스토리의 종료 이후 2년 후에 발생한 사건을 내용으로 하는 컴퓨터그래픽 애니메이션 "파이널 판타지7 어드벤처 칠드런(FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN)"(이하, '이 사건 영상물'이라고 한다)을 만들어 이를 DVD로 제작해 일본국에서 판매하여 원고에 의해 일본에서 최초로 공표되었다(원고의 전체적인 기획 아래

원고의 직원들에 의해 이 사건 영상물이 작성되어 원고의 명의로 공표되었다).

(나) 이 사건 영상물에는 여주인공인 "티파"가 폐허가 된 교회에서 "마린"이라는 여자 어린이를 보호하면서 "마린"을 납치해 가려는 "롯즈"와 싸우는 약 6분 길이의 영상이 있는데, 그 개별장면들은 별지 2와 같다.

(다) 우리나라는 1996년에 '문학적 및 미술적 저작물의 보호에 관한 조약'(이하 '베른조약'이라 한다)에 가입하였고, 일본은 1899년에 베른조약에 가입하였고 1975년에 현행 베른조약(파리개정규정)을 비준하였다. 현행 베른조약은 베른조약의 체약국의 국민과 베른조약의 체약국에 상시 거소를 가지는 자의 저작물을 보호하면서 그 저작물의 저작자는 본국 이외의 동맹국에서 각 법률이 현재 또는 장래에 자국민에게 부여하는 권리 및 베른조약이 특별히 부여하는 권리를 가진다고 규정(베른조약 제3조, 제5조 제1항)하고 있다. 우리나라와 일본이 모두 베른조약에 가입하고 있으므로 이 사건 영상 저작물은 우리나라의 저작권법에 의한 보호를 받는다.

### (3) 피고들의 행위

(가) 피고 (주)○○은 (주)○○와 사이에 (주)○○에 소속된 가수인 박○○(예명은 ○○(IVY), 이하 '○○'라고 한다)의 2집 음반 'A sweet moment'를 제작하고 판매하여 그로부터 나오는 수익을 배분하기로 약정하였다. 피고 (주)○○은 그 음반에 담긴 '유혹의 소나타'라는 노래의 뮤직비디오를 제작하기로 하고 피고 홍○○에게 1억 5,000만 원(부가가치세 10%는 별도)에 뮤직비디오의 제작을 맡겼고, 피고 홍○○에게 ○○가 여성스러운 이미지가 아닌 강인한 이미지를 가지도록 뮤직비디오를 제작하여 달라고 요구하였다. 이에 따라 피고 홍○○은 피고 (주)○○에 대해 이 사건 영상물 중 "티파"와 "롯즈"의 전투장면에 '유혹의 소나타' 노래를 삽입하여 브리핑을 하면서 이 사건 영상물 중

"티파"와 "롯즈"의 전투장면에서 "티파"를 ○○로 대체하여 전투장면을 실사(實寫)화하여 뮤직비디오를 제작하겠다고 하였고, 피고 (주)○○은 피고 홍○○의 제작방향이 ○○가 강한 여성의 이미지를 가지도록 한다는 뮤직비디오의 제작의도와 일치하여 이에 동의하였다. 이에 따라 피고 홍○○은 2007. 2. 14.부터 2007. 2. 16.까지 '유혹의 소나타'의 뮤직비디오(길이: 4분 10초)를 제작하여 피고 (주)○○에 납품하였다.

(나) 피고 (주)○○은 2007. 2. 말 무렵 '유혹의 소나타'의 뮤직비디오에 대한 보도자료를 배포하면서 뮤직비디오 중 일부 장면도 함께 공개하였다. 그런데 인터넷을 통해 뮤직비디오를 본 네티즌들이 뮤직비디오가 이 사건 영상물 중 티파와 롯즈의 전투장면을 그대로 표절하였다는 의혹을 제기하였고, 그러한 의혹이 2007. 2. 말 무렵부터 언론에 보도되었다. 이에 피고 (주)○○은 뮤직비디오가 이 사건 영상물을 표절한 것이 아니라 패러디한 것이라고 해명하면서 2007. 3. 1.부터 뮤직비디오의 장면이 이 사건 영상물을 기초로 하여 창작된 것이라는 의미로 뮤직비디오에 "The action scene in this film is a recreation of FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN"이라는 자막을 넣어 뮤직비디오를 공중파방송과 케이블방송을 통해 방송하고, 인터넷 음악서비스제공자인 ○○(주)가 운영하는 웹사이트(www.bugs.co.kr) 등을 통해 뮤직비디오를 유료로 전송·판매하였다.

(다) 그 후 원고가 피고 (주)○○을 상대로 뮤직비디오 상영 등 금지가처분을 신청하였고, 서울중앙지방법원은 2007. 4. 5. 원고가 2억 원의 금액을 공탁하는 것을 조건으로 뮤직비디오를 방송에 제공, 상영, 전송하거나 뮤직비디오를 수록한 씨디(CD), 디브이디(DVD), 비디오테이프, 컴퓨터파일을 제작, 판매, 배포해서는 안된다는 내용의 가처분결정을 내렸다(2007카합856). 피고 (주)○○은 그 무렵부터 뮤직비디오를 방송 또는

판매하고 있지 않지만 이미 '유혹의 소나타' 뮤직비디오가 인터넷을 통해 유포되어 인터넷 포털을 통한 간단한 검색만으로 뮤직비디오를 찾아서 이를 볼 수 있고, 나아가 인터넷 포털이나 동영상 제공 웹사이트, 블로그 등을 통해 네티즌들에 의해 만들어진 이 사건 영상물 중 "티파"와 "롯즈"의 전투장면과 뮤직비디오를 비교한 동영상을 찾아 볼 수 있게 되었다.

(라) 피고들이 제작하여 방송하거나 전송한 뮤직비디오 중 영상부분은 전체적으로 ○○가 여전사로서 여자 어린이를 지키면서 다른 남자전사와 싸우는 장면이고, 이는 별지 2와 같은 개별장면들로 구성되어 있다. 이러한 개별장면들 사이에 ○○가 무용수들과 함께 춤을 추는 장면이 일부 삽입되어 있다.

## 2. 이 사건의 쟁점

가. 이 사건의 국제재판관할과 준거법(직권판단)

나. 저작권(복제권 또는 2차적 저작물 작성권, 방송권, 전송권)의 침해 여부

다. 저작인격권(동일성유지권)의 침해 여부

라. 원고의 저작권침해에 관해 피고들의 고의 또는 과실이 있는지 여부

마. 손해배상의 범위

(1) 저작권 침해로 인한 재산적 손해배상의 범위

(2) 저작인격권 침해로 인한 정신적 손해배상의 범위

바. 해명광고의 게재 청구가 인정되는지 여부

## 3. 쟁점에 대한 이 법원의 판단

가. 이 사건의 국제재판관할과 준거법(직권판단)

(1) 국제재판관할에 관하여

(가) 이 사건은 일본국에서 설립된 법인인 원고가 대한민국 법인과 대한민국인인 피고들을 상대로 일본국의 영상작품의 저작권 침해에 기초한 소로서 국제재판관할이 문제된다. 국제적인 성질을 가지는 사법적 법률관계(외국적 요소가 있는 사건)를 둘러싼 분쟁에 있어서 국제재판관할권 인정기준에 관해서 명문으로 규정한 국제사법 제2조에 따르면, "법원은 당사자 또는 분쟁이 된 사안이 대한민국과 실질적 관련이 있는 경우에 국제재판관할권을 가진다. 이 경우 법원은 실질적 관련성의 유무를 판단함에 있어 국제재판관할 배분의 이념에 부합하는 합리적인 원칙에 따라야 한다(제2조 제1항). 또 법원은 국내법의 관할 규정을 참작하여 국제재판관할권의 유무를 판단하되, 제1항의 규정의 취지에 비추어 국제재판관할의 특수성을 충분히 고려하여야 한다(제2조 제2항)"고 정하고 있다. 이와 같이 국제사법 제2조는 국제재판관할권 인정기준에 관해 실질적 관련성의 원칙을 받아들여 소송원인인 분쟁이 된 사안 또는 원·피고 등의 당사자가 법정지인 우리나라와 '실질적 관련'을 가지는 경우에 우리나라 법원에 국제재판관할권을 인정하고, 이러한 실질적 관련성의 유무는 국제재판관할 배분의 이념과 합리적인 원칙에 따라 결정되어야 함을 선언하고 있다(제1항). 여기서 '실질적 관련'이라 함은 우리나라 법원이 재판관할권을 행사하는 것을 정당화할 수 있을 정도로 당사자 또는 분쟁의 대상이 우리나라와 관련성을 갖는 것을 말하고, 그 인정 여부는 법원이 구체적인 개별 사건마다 종합적인 사정을 고려하여 판단하여야 한다.

또 법원이 구체적인 관할유무를 판단함에 있어서는 민사소송법의 토지관할 규정 등 국내법의 관할규정을 참작하도록 정하고 있으므로 피고의 주소, 법인이나 단체의 주된 사무소 또는 영업소, 불법행위지 기타 민사소송법이 규정하는 재판적 중 어느 것이 대한민국 내에 있는 경우에는 피고에 대하여 일단 대한민국의 국제재판관할을 인정할 수 있을

것이다. 다만, 국내법상의 재판적에 관한 규정은 국내적 관점에서 제정된 것이므로 국제 재판관할의 특수성을 고려하여야 한다(제2항). 보다 구체적으로 법원으로서는 소송당사자들의 공평, 편의 그리고 예측가능성과 같은 개인적인 이익을 고려할 뿐 아니라 재판의 적정, 신속, 효율 및 판결의 실효성 등과 같은 관점에서 가볍게 볼 수 없는 문제를 포함하고 있으므로 이와 같은 법원 내지 국가의 이익도 함께 고려함이 상당하다.

(나) 이 사건에서 보면, 피고들이 그 주된 사무소 또는 주소가 우리나라 안에 있는 대한민국 법인과 대한민국인이고, 우리나라에서 저작권침해행위가 이루어졌으므로 당사자나 분쟁의 대상이 모두 우리나라와 실질적 관련성이 있다고 인정되며, 우리나라에서 재판을 하는 것이 당사자 사이의 공평, 재판의 적정·신속을 꾀하는 이념에 반하는 것으로 볼 특별한 사정도 없으므로 우리나라 법원이 국제재판관할권을 가진다.

## (2) 준거법에 관하여

우리나라와 일본은 모두 베른조약의 동맹국이고, 이 사건 영상저작물은 일본법인인 원고가 저작자이며, 일본에서 최초로 발행된 저작물이므로 일본을 본국으로 하고, 일본의 법령이 정하는 바에 따라 보호됨(베른조약 제2조 제1항, 제3조 제1항, 제5조 제3, 4항)과 동시에 우리나라에서도 우리나라의 저작권법에 의해 보호를 받는다(구 저작권법(2006. 12. 28 법률 제8101호로 전부 개정되기 이전의 것, 이하 같다) 제3조 제1항, 베른조약 제5조 제1항). 따라서 원고의 청구들이 어느 나라의 법률을 준거법으로 하는지에 관해서 본다.

(가) 먼저 저작인격권을 보호하기 위한 금지청구와 명예회복 등의 청구는 저작자의 인격적 이익, 즉 저작자의 권리를 보전하기 위한 구제방법이므로 그 법률관계의 성질은 저작자의 권리를 보전하기 위한 구제방법이라고 결정하여야 한다. 저작자의 권리를



보전하기 위한 구제방법의 준거법에 관해서는 베른조약 제6조의2 제3항에 의해 보호가 요구된 국가의 법령이 정하는 바에 의한다고 해석함이 상당하다(반면에 저작권재산권에 기초한 금지청구는 저작권재산권의 배타적 효력에 기초해서 저작권재산권을 보전하기 위한 구제방법이므로 그 법률관계의 성질을 저작권재산권을 보전하기 위한 구제방법이라고 결정하여야 한다. 저작권재산권을 보전하기 위한 구제방법의 준거법에 관해서는 베른조약 제5조 제2항에 의해 보호가 요구된 국가의 법령이 정하는 바에 따른다고 해석함이 상당하다).

이 사건에서 보호가 요구된 국가는 우리나라이고, 저작권에 기초한 금지청구와 명예회복을 위한 조치로서 해명광고청구에 관해서는 베른조약 제5조 제2항, 제6조의 2 제3항에 의해 우리나라의 법률을 준거법으로 하여야 한다(국제사법 제24조에 따르면, 지적재산권의 보호는 그 침해지법에 의한다고 규정하고 있으나, 이 조항은 지적재산권에 관한 국제조약에 대하여 보충적인 규정으로서, 관련 국제조약에 저촉규정을 두고 있는 경우에는 우선적으로 그에 따르고, 관련 국제조약이 존재하지 않거나 저촉규정을 두고 있지 않은 때에만 적용된다).

(2) 저작권침해를 이유로 하는 손해배상청구의 법률관계의 성질은 불법행위이고, 그 준거법에 관해서는 국제사법 제32조 제1항에 따라야 한다. 위 손해배상청구에 관해서 국제사법 제32조 제1항에 정해진 "불법행위가 행하여진 곳"은 피고들의 뮤직비디오가 배포된 곳이 우리나라이고, 우리나라에서 저작권의 침해에 의한 손해가 문제가 되고 있는 점에 비추어 우리나라라고 해석해야 한다. 따라서 그 청구에 관해서는 우리나라의 법률을 준거법으로 하여야 한다.

나. 저작권재산권의 침해 여부

(1) 복제권 또는 2차적 저작물 작성권 침해여부

(가) 저작권법에서 복제라 함은 기존의 저작물을 기초로 하여 그 내용과 형체를 인식할 수 있거나 감지할 수 있을 정도로 유형적으로 다시 제작하는 행위를 말하고, 기존 저작물에 대한 의거성과 기존 저작물과 사이의 실질적 동일성 및 유형성을 그 요건으로 한다. 반면에 2차적 저작물의 작성이라 함은 기존 저작물을 기초로 하고, 기존 저작물과 실질적 유사성(그 표현상의 본질적 동일성)을 유지하면서 구체적인 표현에 수정, 증감, 변경 등을 가하여 새롭게 사상 또는 감정을 창작적으로 표현함으로써 인해를 접하는 사람이 기존의 저작물의 표현상의 본질적인 특징을 직접 느껴서 알 수 있는 별개의 저작물을 창작하는 것을 말한다(대법원 2004. 7. 8. 선고 2004다18736 판결 참조). 위와 같이 복제권과 2차적 저작물 작성권의 차이는 새롭게 창작성을 더하여 기존의 저작물과 별개의 새로운 저작물로 인정되는지 여부에 있다. 따라서 기존의 저작물에 기초한 작품의 저작권침해의 성립여부가 문제가 되는 경우에 다소의 수정, 변경이 있다고 하더라도 당해 작품에서 새로운 창작성이 더해진 것으로 인정되지 않고, 당해 작품과 기존 저작물의 사이에 실질적인 동일성이 손상되지 않는 경우에는 복제권의 침해가 성립하게 된다. 이에 대하여 당해 작품이 기존의 저작물에 기초하면서도 새로운 창작성이 더해져 당해 작품과 기존 저작물의 사이에 실질적 동일성이 인정되지 않는 경우에는 복제권 침해는 성립하지 않고, 2차적 저작물 작성권의 침해여부가 문제로 된다. 그래서 당해 작품과 기존저작물의 사이에 실질적 동일성은 인정되지 않지만 당해 작품에서 기존저작물의 표현, 형식상의 본질적인 특징을 그 자체로서 직접 느껴서 알 수 있는 경우나 두 작품의 기본적인 동일성에 이르기까지 생각이 미치는 경우에는 2차적 저작물 작성권 침해가 성립하는 것으로 인정할 수 있다. 한편 이와 같은 복제권

침해나 2차적 저작물 작성권 침해여부를 판단함에 있어서는 저작권이 보호의 대상으로 하는 것은 그 표현방법이라는 추상적인 아이디어 자체가 아니고 구체적인 표현형식이라는 점을 유의해야 한다.

따라서 기존 저작물에 다소의 수정, 증감을 한 데 불과한 경우로서 기존 저작물에 대한 개변이 사소한 경우에는 기존 저작물의 복제물에 불과할 뿐 2차적 저작물이 될 수는 없다.

(나) 이 사건에서 앞서 본 전제사실에 따르면, 피고들의 뮤직비디오에서 ○○가 무용수들과 함께 춤을 추면서 '유혹의 소나타'를 부르는 일부의 장면을 제외하고 뮤직비디오의 대부분을 차지하는 ○○가 어린 여자아이를 보호하면서 다른 남자와 싸우는 장면은 이 사건 영상물 중 "티파"가 "룻즈"와 싸우는 장면과 그 사건구성과 전개과정, 배경, 등장인물의 용모와 복장, 등장인물들이 싸우는 동작 등에 있어서 거의 동일하고, 차이점은 이 사건 영상물이 컴퓨터그래픽으로 제작한 영상물이고, 피고들의 뮤직비디오가 사람의 실제 연기를 카메라로 촬영한 영상물이기 때문에 생기는 사소한 것에 불과하다(결국 피고들의 뮤직비디오의 전투장면은 이 사건 영상물의 전투장면과 비교하여 그 표현에 있어 부가된 창작성이 있는 부분이 없다).

따라서 피고들은 함께 이 사건 영상물 중 전투장면에 의거해서 그 실질적 동일성을 갖춘 뮤직비디오를 제작하였으므로 원고의 이 사건 영상물에 대한 저작권재산권 중 복제권(구 저작권법 제16조)을 침해하였다.

## (2) 방송권, 전송권의 침해 여부

앞서 본 전제사실에 따르면, 피고 (주)○○은 뮤직비디오를 공중파 방송과 케이블 방송을 통해 방송하고, 인터넷 음악서비스제공자가 운영하는 웹사이트를 통해 뮤직비디오를

유료로 전송·판매하여 원고의 이 사건 영상물에 대한 저작권 중 방송권과 전송권(구 저작권법 제18조, 제18조의 2)을 침해하였다.

다. 저작인격권의 침해 여부

(1) 동일성유지권의 침해

앞서 본 전제사실에 따르면, 피고들은 이 사건 영상물의 일부만을 복제하여 뮤직비디오를 제작하였고, 복제한 영상장면들의 중간에 ○○가 무용수들과 춤을 추는 장면을 삽입하여 이 사건 영상물의 동일성에 손상을 가하였다. 따라서 피고들은 함께 원고의 이 사건 영상물에 대한 저작인격권 중 동일성유지권을 침해하였다.

(2) 법인인 원고가 동일성유지권의 주체가 될 수 있는지 여부

[피고 (주)○○의 주장]

피고 (주)○○은 동일성유지권은 인격권의 일종으로써 자연인에게만 인정되는 권리이므로 법인인 원고는 동일성유지권의 주체가 될 수 없다고 주장한다.

[판단]

법인은 법인의 기획하에 법인의 업무에 종사하는 사람이 업무상 작성하는 업무상저작물의 저작자가 될 수 있고(구 저작권법 제9조), 저작자는 동일성유지권 등의 저작인격권과 저작권을 가진다(구 저작권법 제10조 제1항). 따라서 법인도 당연히 저작인격권인 동일성유지권의 주체가 될 수 있다. 피고 (주)○○의 주장은 이유 없다.

라. 원고의 저작권침해에 관해 피고들의 고의 또는 과실이 있는지 여부

[원고의 주장]

원고는 피고들이 고의로 이 사건 영상저작물에 대한 원고의 저작권을 침해하였다고 주장한다.

[피고들의 주장]

피고 (주)○○은 피고 홍○○에게 뮤직비디오의 기획의도를 설명하고 음반을 제공하였을 뿐이고, 피고 홍○○가 그 내용, 구성, 장면 등 뮤직비디오의 제작과 관련한 일체의 사항을 결정하여 뮤직비디오를 제작하였고, 이는 감독인 피고 홍○○의 전권사항이어서 피고 (주)○○이 이에 관여할 수도 없었으며, 피고 홍○○로부터 이 사건 영상물 중 티파와 룯즈의 전투장면을 실사화하여 뮤직비디오를 제작하겠다는 말은 들었으나 피고 (주)○○으로서만은 단지 영상물의 배경과 캐릭터 등을 사람과 실물로 대체하여 뮤직비디오를 제작하겠다는 의미로 이해하였지 전문가인 피고 홍○○가 영상물을 그대로 재연하리라고는 생각하지 못하였으므로 저작권 침해에 있어 고의 또는 과실이 없다고 다툰다.

피고 홍○○는 피고 (주)○○이 뮤직비디오를 이 사건 영상저작물과 똑같이 만들어 줄 것을 요구하였고, 피고 홍○○가 피고 (주)○○에 대해 피고 (주)○○의 요구대로 이 사건 영상저작물과 똑같이 뮤직비디오를 제작하게 되면 원고의 저작권을 침해할 수 있다고 알려주었으며, 이에 피고 (주)○○이 원고로부터 저작물의 이용허락을 받기로 하여 이를 믿고 뮤직비디오를 제작하였으므로 저작권 침해에 있어 고의 또는 과실이 없다고 다툰다.

[판단]

피고들의 주장에 따르더라도 피고들은 이 사건 영상물이 원고의 저작물이라는 사실과 원고의 이용허락을 받지 않은 상황에서 이 사건 영상물의 일부를 그대로 복제하여 뮤직비디오를 제작한다는 사실을 알고 있었다. 또한 앞서 본 전제사실에 따르면, 피고 (주)○○은 네티즌과 언론사로부터 뮤직비디오가 이 사건 영상물 중 일부를 복제하였다는 의혹을 제기받고서도 원고로부터 이용허락을 받지 않고서 뮤직비디오를 방송하거나 전송하였다. 따라서 피고들은 고의로 원고의 이 사건 저작물에 대한 저작권을 침해

하였다.

마. 손해배상의 범위

(1) 저작재산권 침해로 인한 재산적 손해배상의 범위

(가) 구 저작권법 제93조 제1항에 기초한 손해배상청구(침해자가 받은 이익 상당의 손해액 청구)

[원고의 주장]

피고들은 뮤직비디오를 제작·방송하여 ○○의 2집 음반에 수록된 대표곡인 '유혹의 소나타'를 홍보하였고, 이로 인한 음반과 음원의 판매량의 증가로 인해 피고 (주)○○은 더 많은 이익을 얻었다. 또 피고들은 뮤직비디오를 제작·방송함으로써 활동을 중단하고 있던 ○○란 가수 자체를 홍보하였고, 이에 ○○가 방송출연, 광고출연 등을 할 수 있게 되어 ○○의 활동으로 인한 수익을 얻었다. 따라서 구 저작권법 제93조 제1항에 따라 피고들의 저작재산권의 침해로 인한 원고의 손해액을 산정함에 있어 피고들이 뮤직비디오의 판매 등으로 얻은 이익이 아닌 ○○의 활동으로 얻은 이익 및 노래 유혹의 소나타가 수록된 음반과 노래 '유혹의 소나타'의 판매 등으로 발생한 이익을 기준으로 원고의 손해액을 계산하여야 한다고 주장한다.

[판단]

피고들의 뮤직비디오가 노래 '유혹의 소나타'가 수록된 음반과 노래 '유혹의 소나타'의 판매 및 ○○의 방송출연 등으로 인해 피고 (주)○○이 얻은 이익에 일부 기여하였다고 하더라도 음반·노래의 판매와 가수의 활동으로 얻은 이익 전부가 피고들의 뮤직비디오 제작·방송으로 인한 것이라고 인정할 증거도 없다. 따라서 원고는 이 사건 영상물에 대한 원고의 저작재산권을 침해한 피고들에 대해 복제물인 뮤직비디오의 판매와

전송 등으로 얻은 이익을 손해액으로 구할 수 있을 뿐이고(구 저작권법 제93조 제1항), 원고의 주장은 받아들일 수 없다(원고의 주장 취지를 피고들이 뮤직비디오의 판매와 전송 등으로 얻은 이익을 원고의 손해액으로 구하는 취지로 해석하더라도 그 이익을 인정할 증거가 없다).

(나) 구 저작권법 제93조 제2항에 기초한 손해배상청구(저작권재산권의 행사로 통상 받을 수 있는 금액에 상당하는 손해액 청구)

[원고의 주장]

원고는, 피고들의 저작권재산권 침해행위로 인해 원고가 입은 재산상 손해액은 원고가 그의 악곡들에 대한 저작권재산권의 행사로 통상 얻을 수 있는 금액에 상당하는 금액이라고 할 것인데(구 저작권법 제93조 제2항), 원고가 일본에서 이 사건 영상물을 기초로 2차적 저작물의 작성을 허락하는 경우에 통상 받을 수 있는 사용료는 1초당 627,446엔 정도이고, 피고들의 뮤직비디오가 약 250초 정도의 길이여서 대한민국과 일본과의 통상적인 사용료의 차이를 감안해도 우리나라에서 통상 6억 원 이상의 사용료를 받을 수 있을 것이므로 이를 기준으로 원고의 손해액을 계산해야 한다는 취지로 주장한다.

[판단]

1) 증거(갑15, 16, 17의 1·2, 18 내지 21, 변론 전체의 취지)에 의하면, 다음과 같은 사실을 인정할 수 있다.

① 원고의 자회사인 (주)○○는 2000. 4. 10. (주)○○와 사이에 (주)○○가 ○○(주)가 실시하는 이벤트인 파이널 판타지 7, 8, 9 캠페인에 관해 2000. 4. 1. 부터 2000. 5. 하순 무렵까지 일본 전국에 방송할 TV 광고물(음악 포함)을 제작하기로 하였다. 거기서 (주)

○○는 (주)○○와 광고에 사용할 음악에 대한 저작권자로부터 저작물의 이용허락을 받아 ○○(주)가 실시하는 파이널 판타지 7, 8, 9 캠페인에 관한 30초 또는 15초 TV 광고물 4편(광고물의 스토리 내용은 1종류로 하여 4개의 변종 광고물을 제작)을 110,725,810엔에 제작하기로 하였다.

② 원고가 제작하여 2000년 무렵 우리나라와 일본에서 판매된 컴퓨터게임인 '파이널 판타지 8'은 우리나라에서 개당 5만 원, 일본에서 약 4,500엔에 판매되었다.

원고는 '파이널 판타지 8'에 대해 국내판매계약을 맺은 (주)○○로부터 판매수량에 따라 550엔~850엔의 로열티를 받았고, 일본 내에서의 판매계약을 맺은 ○○(주)로부터 판매수량에 따라 2,000엔~2,500엔의 로열티를 지급받았다.

2) 원고의 주장취지는 (주)○○와 (주)○○ 사이의 계약 내용 및 원고 회사와 (주)○○와 사이의 '파이널 판타지 8'에 대해 국내판매계약의 내용에 따르면, (주)○○는 파이널 판타지 저작물의 사용료와 제작비를 합하여 1초당 약 3,690,860엔(110,725,810엔 / 30초)을 받았고, 원고의 저작물에 관한 우리나라에서의 저작물의 사용료율(저작물의 사용료가 판매비에서 차지하는 비율)이 약 17%(5만 원 / 550엔~850엔)정도이므로 원고가 일본에서 이 사건 영상물을 기초로 2차적 저작물의 작성을 허락하는 경우에 통상 받을 수 있는 사용료는 1초당 627,446엔(3,690,860엔 × 17%)정도라는 것이다.

그러나 (주)○○와 (주)○○ 사이의 계약에서의 TV 광고물의 제작비에는 광고에 사용할 노래에 대한 사용료도 포함되어 있고, '파이널 판타지 7' 뿐만 아니라 '파이널 판타지 8, 9'를 사용하는 대가도 포함되어 있다고 보이며, 원고가 (주)○○로부터 받는 로열티는 영상물이 아닌 게임의 판매로부터 얻는 사용료이고, 저작물의 사용료율(저작물의 사용



료가 판매가에서 차지하는 비율)이 광고물의 제작에 있어 제작비에서 저작물 사용료가 차지하는 비율과 같다고 볼 수도 없다.

따라서 원고가 주장하는 액수를 원고가 이 사건 영상물의 사용을 허락함에 있어 통상적으로 받는 사용료라고 보기 어렵다. 원고의 이 부분 주장도 받아들이지 않는다.

(다) 구 저작권법 제94조에 기초한 손해배상액의 산정

앞서 본 바와 같이 이 사건에서 피고들의 원고의 이 사건 영상물에 대한 저작재산권의 침해로 인한 손해액을 계산함에 있어 구 저작권법 제93조 제1항, 제2항에 따라 손해액을 산정하는 것은 적절하지 않다. 따라서 구 저작권법 제94조에 따라 법원이 변론의 전취지 및 증거조사의 결과를 참작하여 상당한 손해액을 인정함이 상당하다.

1) 앞서 인정한 사실 이외에 변론에 나타난 여러 사정을 종합하면, 다음과 같은 사실을 인정할 수 있다.

① 2007. 2. 무렵부터 2007. 7. 무렵까지의 ○○의 2집 음반의 판매와 음반에 수록된 노래의 판매 등으로 얻은 매출액: 1,042,782,642원(그 중 음반 판매로 인한 매출액은 366,549,800원)

그 매출액 중 노래 '유혹의 소나타'에 대한 매출액: 416,319,553원

② 2007. 2. 무렵부터 2007. 7. 무렵까지의 ○○의 2집 음반의 판매와 음반에 수록된 노래의 판매 등으로 얻은 매출액과 관련하여 피고 (주)○○이 ○○의 소속사인 (주)○○에게 지급한 정산금: 834,226,110원

그 정산금 중 노래 '유혹의 소나타'에 대한 매출액과 관련하여 피고 (주)○○이 지급한 정산금: 333,055,642원

③ 피고 (주)○○이 2007. 7. 무렵까지 ○○의 2집 음반의 제작, 판매, 홍보 등에 사

용한 비용(뮤직비디오 제작비 제외): 저작물 사용료 26,765,256원(한국음악저작권협회에 지불한 금액 24,858,732원, 외국곡 사용료 1,906,524원), 배너제작비, 편곡비, 마스터링 비 등의 외주수수료 12,951,364원, 홍보용 음반제작비 등 광고선전비 5,545,322원, 음반 인쇄물 비용과 제작비용 등 외주가공비 104,358,034원, 음반제작비 176,410,223원, 기타 비용 15,494,025원 등 합계 약 3억 4,000만 원

2) 이 사건 영상물 중 피고들이 무단 이용한 범위와 정도, 피고들의 저작권 침해행위의 태양, 침해정도, 침해기간, 피고들이 얻은 이익과 그 이익에 뮤직비디오가 기여한 정도, 원고가 이 사건 영상물과 유사한 컴퓨터 게임인 '파이널 판타지 7'과 파이널 판타지 시리즈의 판매와 사용허락으로 인해 얻을 수 있는 이익, 이 사건 영상물이 국내에서 알려진 정도, 그 밖에 이 사건 변론에 나타난 모든 사정을 고려하면, 그 재산적 손해액은 2억 5,000만 원으로 정함이 상당하다.

#### (2) 저작인격권 침해로 인한 정신적 손해배상의 범위

피고들의 동일성유지권 침해로 인하여 피고들이 원고에게 지급하여야 할 위자료 금액에 관하여 보건대, 이 사건 영상물 중 피고들이 무단 이용한 범위와 정도, 피고들의 저작권 침해행위의 태양, 침해정도, 침해기간, 이 사건 영상물이 국내에서 알려진 정도, 그밖에 이 사건 변론에 나타난 모든 사정을 고려하면, 그 정신적 손해액은 5,000만 원으로 정함이 상당하다.

#### 바. 해명광고의 게재 청구가 인정되는지 여부

##### [원고의 주장]

원고의 이 사건 영상저작물은 원고의 중요한 자산이어서 원고는 그 이미지의 관리에 많은 노력을 기울였다. 피고들의 뮤직비디오가 인터넷을 통해 전세계로 유포되었고, 이

로 인해 원고가 관리해온 영상물의 이미지가 손상되었다. 그 피해를 회복하기 위해 피고들이 원고의 명예회복을 위해 필요한 조치로서 해명광고를 게재하여야 한다고 주장한다.

[판단]

구 저작권법 제95조는 저작자는 고의 또는 과실로 저작인격권을 침해한 자에 대하여 손해배상에 갈음하거나 손해배상과 함께 명예회복을 위하여 필요한 조치를 청구할 수 있다고 규정하고 있다. 여기서 저작자의 명예라 함은 저작자가 그 품성, 덕행, 명성, 신용 등의 인격적 가치에 관해서 사회로부터 받는 객관적 평가, 즉 사회적 명예를 말하고, 자연이나 법인이 자기 자신의 인격적 가치에 관해 가지는 주관적인 평가, 즉 명예감정을 포함하지 않는다. 따라서 위 조항에 기초해서 명예회복조치가 인정될 수 있기 위해서는 저작인격권의 침해행위로 사회적 명예가 훼손된 사실을 주장·입증하여야 하고, 단지 명예감정이 침해되었다는 사실만을 주장하여도 그 주장 자체로 이유가 없게 된다.

이 사건에서 보면, 피고들이 뮤직비디오 제작하여 이 사건 영상물에 대한 원고의 저작인격권 중 동일성유지권을 침해하였으나, 증거(갑12)만으로 이로 인해 원고의 명예가 훼손되었다고 인정하기 부족하고, 달리 이를 인정할 증거가 없다. 원고의 이 부분 주장은 받아들이지 않는다.

**4. 결론**

그렇다면 피고들은 공동불법행위자로서 각자 원고에게 3억 원(=2억 5,000만 원 + 5,000만 원) 및 이에 대하여 소장부분이 피고들에게 송달된 다음날임이 기록상 분명한 2007. 8. 28.부터 이 판결선고일인 2008. 3. 13.까지는 민법에 정해진 연 5%의, 그 다

음날부터 다 갚는 날까지는 소송촉진 등에 관한 특례법에 정해진 연 20%의 비율에 따른 지연손해금을 지급할 의무가 있다.

따라서 원고들의 피고들에 대한 청구는 위 인정범위에서 이유 있으므로 이를 받아들이고 나머지 청구들은 이유 없어 이를 기각한다.

재판장      판사      이균용 \_\_\_\_\_

                 판사      유상현 \_\_\_\_\_

                 판사      김유진 \_\_\_\_\_

## 별지 1

### 해명광고

대한민국의 법률에 의하여 설립된 주식회사 ○○과 감독 홍○○는 가수 ○○의 신곡 '유혹의 소나타'를 홍보하기 위한 뮤직비디오를 제작함에 있어서 일본국 ○○의 아무런 동의를 받지 않고 ○○가 제작한 세계적으로 널리 알려진 CG 애니메이션 'FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN'의 영상표현을 도용하였습니다.

이에 주식회사 ○○과 감독 홍○○는 대한민국 법원으로부터 ○○의 저작권권과 저작재산권을 침해하였다는 판결을 받았으므로 이러한 사실을 알려드립니다. 주식회사 ○○과 감독 홍○○는 앞으로 ○○를 비롯한 타인의 지적재산권을 존중하고, 다시는 이러한 저작권침해행위를 하지 않겠습니다. -끝-

## 별지 2(이 사건 영상물과 피고들의 뮤직비디오의 비교)

순번	이 사건 영상물의 장면	피고들의 뮤직비디오의 장면
1	<p>티파와 마린은 폐허가 된 교회의 문을 열고 교회 안으로 들어온다.</p> <p>교회의 한쪽 천장과 벽은 무너져 있다. 교회의 홀에는 2열로 배치된 긴 의자가 있는데, 그 의자 중 일부는 파손되어 있고, 교회의 무너져 내린 쪽 홀에는 꽃밭이 있다. 교회의 커다란 창과 무너진 벽으로부터 햇살이 내부로 비치고 있다.</p> <p>티파는 어깨 아래까지 내려오는 검은 긴 머리를 가진 여성이고, 검은색의 상의와 치마를 입었다. 흰색 상의와 치마를 입은 여자아이인 마린은 짧은 묶은 머리를 하고 있다.</p>	<p>○○와 소녀는 폐허가 된 교회의 문을 열고 교회 안으로 들어온다.</p> <p>교회의 한쪽 천장과 벽은 무너져 있고, 교회의 홀에는 2열로 배치된 긴 의자들이 있다. 교회 안에는 낮은 오르간이 놓여 있다. 교회의 무너져 내린 쪽 홀의 바닥에는 꽃들이 피어나 있다. 교회의 커다란 창과 무너진 벽으로부터 햇살이 내부로 비치고 있다.</p> <p>○○는 어깨 아래까지 내려오는 검은 긴 머리를 하고 있고, 검은색의 상의와 치마를 입었다. 흰색 원피스를 입은 소녀는 뒤로 묶은 머리를 하고 있다.</p>
2	<p>마린은 교회 안에 피어 있는 꽃을 보고 먼저 안으로 뛰어가 꽃을 살펴본다. 티파는 마린을 따라 교회 안으로 천천히 걸어 들어간다.</p>	<p>소녀는 오르간을 발견하고 그쪽으로 뛰어가 오르간을 켜본다. ○○는 소녀를 따라 교회 안으로 천천히 걸어 들어간다.</p>
3	<p>마린과 티파가 교회 안에 놓여진 물건을 발견하고 서로 대화하는 장면</p>	
4	<p>마린은 앉은 자세로 꽃을 가지고 놀고 있고, 티파는 서서 이런 마린을 쳐다보면서 누군가를 기다린다.</p>	
5	<p>갑자기 교회 문이 열리면서 누군가 들어온다. 마린은 기다리던 사람이 온 줄 알고</p>	<p>갑자기 교회 문이 열리면서 누군가 들어온다. 소녀는 그 사람에게 뛰어가지만 ○○는</p>

	문쪽으로 뛰어간다. 티파는 들어오는 사람이 낯선 사람임을 발견하고는 뛰어가는 마린을 붙잡는다.	들어오는 사람이 낯선 사람임을 발견하고는 뛰어가는 소녀를 붙잡는다.
6	교회 안으로 저벅저벅 걸어 들어오는 롯즈. 발걸음을 옮기는 군화를 신은 발이 클로즈업된다.	교회 안으로 저벅저벅 걸어 들어오는 낯선 남자(이하 '전사'라고 한다). 발걸음을 옮기는 군화를 신은 발을 클로즈업된다.
7	롯즈는 꽃에서 나는 향기를 역겨워한다. 롯즈는 티파에게 마린을 건네달라고 요구하고, 양팔을 벌리면서 마린에게 자기에게 오라고 한다. 티파는 마린을 감싸 안고 롯즈의 요구를 거부한다.	전사는 양팔을 벌리면서 소녀에게 자기에게 오라고 한다. ○○는 소녀를 감싸 안고 전사의 요구를 거부한다.
8	티파는 마린에게 옆으로 피해있으라고 하고, 마린은 교회의 무너진 폐허더미 뒤로 숨는다. 티파는 뒷주머니에서 검은색 장갑을 꺼내어 손에 끼고는 두 손을 얼굴 앞으로 모아 싸우려는 자세를 잡는다. 롯즈도 티파에게 덤비라는 몸짓을 취하면서 싸우려는 자세를 잡는다.	○○는 소녀에게 옆으로 피해있으라고 하고, 소녀는 교회의 무너진 폐허더미 뒤로 숨는다. ○○는 뒷주머니에서 검은색 장갑을 꺼내어 손에 끼고는 두 손을 얼굴 앞으로 모아 싸우려는 자세를 잡는다. 전사도 싸우려는 자세를 잡는다.
9	티파는 롯즈에게 순식간에 다가가 주먹으로 롯즈의 얼굴을 수차례 가격하고(롯즈의 눈 클로즈업), 발을 들어 롯즈의 머리를 가격한다(느린 화면). 롯즈는 티파의 공격에도 별다른 타격을 받지 않고, 팔목에 달린 무기로 티파의 얼굴	○○는 전사에게 순식간에 다가가 주먹으로 전사의 얼굴을 수차례 가격하고(전사의 눈 클로즈업), 발을 들어 전사의 머리를 가격한다(느린 화면). 전사는 ○○의 공격에도 별다른 타격을 받지 않고, 발을 들어 ○○의 복부를 때린다.

	을 가격한다. 롯즈의 공격을 받은 티파는 뒤로 한바퀴 공중제비를 돌면서 날아가 꽃밭에 떨어진 다. 티파는 무릎을 꿇은 자세로 손으로 맞은 부분을 흠친다.	전사의 공격을 받은 ○○는 뒤로 한바퀴 공중제비를 돌면서 날아가 떨어진 다. ○○는 무릎을 꿇은 자세로 손으로 맞은 부분을 흠친다.
10		○○와 무용수들의 노래와 춤 장면
11	티파는 다시 일어나고, 이때 손에 '지지직' 전기가 통한다. 티파는 점프를 하면서 롯즈에게 다가가 낮은 자세로 다리로 롯즈의 다리를 가격하지만, 롯즈는 티파가 서있던 쪽으로 점프를 하면서 이를 피한다.	일어난 ○○의 손에 '지지직' 전기가 통한다. ○○는 점프를 하면서 전사에게 다가가 낮은 자세로 다리로 전사의 다리를 가격하지만, 전사는 ○○가 서있던 쪽으로 점프를 하면서 이를 피한다.
12	하지만 티파는 재빨리 롯즈를 따라와 롯즈가 등을 돌리기 전에 주먹으로 롯즈의 얼굴을 가격한다.	○○와 무용수들의 노래와 춤 장면
13	맞은 충격으로 롯즈는 교회의 기둥과 큰 창 사이의 어두운 복도에 나동그라진다. 티파는 창 사이의 벽과 기둥을 왔다갔다 하면서 다가가 롯즈를 때린 후 뒤로 공중제비를 돌면서 발로 롯즈를 가격한다.	전사는 교회의 기둥과 큰 창 사이의 어두운 복도에 나동그라진다. ○○는 창 사이의 벽과 기둥을 왔다갔다하면서 다가가 전사를 때린 후 뒤로 공중제비를 돌면서 발로 전사를 가격한다.
14	롯즈는 티파에게 수차례 맞은 후 얼굴을 때리려는 티파의 팔꿈치를 양손으로 막는다(서로를 노려보는 두 사람).	전사는 ○○에게 수차례 맞은 후 얼굴을 때리려는 ○○의 주먹을 양손으로 막는다(서로를 노려보는 두 사람).
		○○와 무용수들의 춤과 노래 장면



15	<p>롯즈는 티파를 밀쳐내면서 발로 티파의 복부를 가격하고, 뒤로 물러나는 티파에게 다가가 주먹으로 얼굴을 때리지만 티파는 몸을 숙여 이를 피하고, 롯즈의 주먹은 빗나가 교회 벽을 강타한다.</p> <p>티파는 롯즈의 먹살을 잡고 교회 중앙으로 몸을 날리면서 발로 롯즈를 밟고 그 반동으로 더 높이 몸을 날린다.</p>	<p>○○는 교회 중앙에서 몸을 날리면서 발로 전사를 밟고 그 반동으로 더 높이 몸을 날린다.</p>
16	<p>롯즈는 몸을 날린 티파의 발목을 붙잡아 수차례 돌린 후 교회 벽 쪽으로 내동댕이친다. 티파는 날아가는 가운데 몸의 균형을 잡아 두발과 한 손을 교회 벽에 딛으면서 착지한다.</p> <p>이때 티파가 날아가면서 생긴 충격의 여파 때문인지 교회 바닥에 피어 있던 꽃들이 부서지면서 꽃잎이 휘날린다. 화면이 교회 벽에 있는 티파의 얼굴이 클로즈업된다(느린 화면).</p>	<p>전사는 몸을 날린 ○○의 발목을 붙잡아 돌린 후 교회 벽 쪽으로 내동댕이친다. ○○는 날아가는 가운데 몸의 균형을 잡아 두발과 한 손을 교회 벽에 딛으면서 착지한다.</p> <p>이때 ○○가 날아가면서 생긴 충격의 여파 때문인지 교회 바닥에 피어 있던 꽃들이 부서지면서 꽃잎이 휘날린다. 화면이 교회 벽에 있는 ○○의 얼굴이 클로즈업된다(느린 화면).</p>
17		○○와 무용수들의 춤과 노래장면
18	<p>화면이 휘날리는 꽃잎 사이로 얼굴에 비웃음을 띠고 있는 롯즈의 얼굴이 클로즈업된다.</p>	<p>화면이 휘날리는 꽃잎 사이로 얼굴에 비웃음을 띠고 있는 전사의 얼굴이 클로즈업된다.</p>

19		○○와 무용수들의 춤과 노래장면
20	티파는 교회 벽에 기대어 앉아있는 자세에서 몸을 웅크렸다가 두발에 힘을 주어 박차고 일어나면서 롯즈 쪽으로 몸을 날려 팔로 롯즈의 목을 감아 내동댕이친다.	○○는 교회 벽에 기대어 앉아있는 자세에서 몸을 웅크렸다가 두발에 힘을 주어 박차고 일어나면서 전사 쪽으로 몸을 날려 팔로 전사의 목을 감아 내동댕이친다.
21		○○와 무용수들의 노래장면
22	티파는 공중에 몸이 띄워져 있는 롯즈를 붙잡아 교회바닥으로 내던진다. 롯즈가 교회의자가 있는 쪽으로 내동댕이쳐 지면서 교회의자가 부서지고, 그 화면 사이에 티파가 착지하였다가 일어난다.	○○는 공중에 몸이 띄워져 있는 전사를 붙잡아 교회바닥으로 내던진다. 전사가 교회의자가 있는 쪽으로 내동댕이쳐 지면서 교회의자가 부서지고, 그 화면 사이에 ○○가 착지하였다가 일어난다.
23		○○와 무용수들의 춤과 노래장면
24	서있는 티파의 뒷모습. 바람결에 긴머리가 찰랑거린다(느린 화면). 티파는 롯즈를 처치하였다고 생각하고, 교회의 무너진 폐허더미 뒤로 숨어 있던 마린쪽을 쳐다보고, 마린은 폐허더미에서 나오면서 반갑게 티파에게 뛰어간다.	서있는 ○○의 뒷모습. 바람결에 긴머리가 찰랑거린다(느린 화면). ○○는 전사를 처치하였다고 생각하고, 교회의 무너진 폐허더미 뒤로 숨어 있던 소녀쪽을 쳐다보고, 소녀는 폐허더미에서 나오면서 반갑게 ○○에게 뛰어간다.
25	이때 롯즈는 몸 위에 놓여있던 의자의 파편을 부숴버리면서 몸을 다시 일으키고, 의	이때 전사는 몸 위에 놓여있던 의자의 파편을 부숴버리면서 몸을 다시 일으키고, 의자파

	<p>자파편을 산산조각나면서 흩어진다.</p> <p>티파는 놀란 표정으로 롯즈를 바라보고, 롯즈는 티파의 공격에도 별다른 타격이 없는 듯 여유있게 어디선가 걸려온 전화를 받아 통화를 한다. 이러한 롯즈의 모습을 쳐다보는 티파와 마린. 마린은 겁이 나는지 티파의 등 뒤로 몸을 숨긴다.</p>	<p>편을 산산조각나면서 흩어진다.</p> <p>○○는 놀란 표정으로 전사를 바라보고, 전사는 ○○의 공격에도 별다른 타격이 없는 듯 여유있는 표정이다.</p>
26		○○와 무용수들의 춤과 노래장면
27	<p>통화를 끝낸 롯즈는 티파를 손가락으로 가리키면서 발밑에 놓여있던 나무의자의 파편을 발로 차 티파에게 날려보내면서 티파를 공격한다. 티파는 등 뒤에 있는 마린을 막아서며 날아온 나무상자를 팔을 휘저어 주먹으로 깨부숴버린다.</p> <p>그 사이 롯즈는 순식간에 몸을 날려 티파의 바로 옆으로 다가오고(티파는 나무의자를 힘껏 부수느라 롯즈가 바로 옆으로 빠른 속도로 순식간에 다가오는 것을 보지 못하여 롯즈가 서있었던 자리에 시선이 머문 상태이다), 서로 교차된 롯즈와 티파의 얼굴이 클로즈업된다(느린 화면). 롯즈가 티파를 공</p>	<p>전사는 ○○를 손가락으로 가리키면서 발밑에 놓여있던 나무의자의 파편을 발로 차 ○○에게 날려보내면서 ○○를 공격한다. ○○는 등 뒤에 있는 소녀를 막아서며 날아온 나무상자를 팔을 휘저어 주먹으로 깨부숴버린다.</p> <p>그 사이 전사는 순식간에 몸을 날려 ○○의 바로 옆으로 다가오고(○○는 나무의자를 힘껏 부수느라 전사가 바로 옆으로 빠른 속도로 순식간에 다가오리라는 것을 보지 못하여 전사가 서있었던 자리에 시선이 머문 상태이다), 서로 교차된 전사와 ○○의 얼굴이 클로즈업된다(느린 화면). 전사는 ○○의 목을 잡아 조이는 공격을 한다. ○○의 바로 뒤에 있으면서 그 모습을 지켜보는 소녀의 표정은 겁에</p>

	격하고, 티파의 바로 뒤에 있으면서 그 모습을 지켜보는 마린의 표정은 겁에 질려있다(겁에 질려 크게 뜬 눈이 클로즈업된다).	질려있다(겁에 질려 크게 뜬 눈이 클로즈업된다).
28	롯즈로부터 공격을 받은 티파는 앞으로 쓰러지고, 롯즈는 쓰러지는 티파의 멱살을 잡아 공중으로 들어올린 후 그대로 티파를 기둥에 짓이긴 다음(기둥이 산산조각 난다) 티파를 꽃밭에 던져 버린다. 롯즈의 공격에 큰 충격을 받은 티파는 정신을 잃고 있다.	전사는 ○○의 목을 잡아 들어올린 후 ○○를 꽃밭에 던져버린다. 전사의 공격에 큰 충격을 받은 ○○는 정신을 잃고 있다.
29	롯즈는 정신을 잃고 있는 티파를 깔고 앉은 자세로 티파의 멱살을 잡아 일으키고는 일격을 가하려고 한다. 이때 파란색 공이 날아와 롯즈의 뒤통수에 부딪친다.	전사는 정신을 잃고 있는 ○○를 깔고 앉은 자세로 ○○의 멱살을 잡아 일으키고는 일격을 가하려고 한다. 이때 돌조각이 날아와 전사의 뒤통수에 부딪친다.
30	공에 맞은 롯즈가 뒤를 돌아보니 마린이 서있다. 롯즈는 일어서서 마린을 해치려는 듯이 마린에게 서서히 다가가고, 마린은 겁을 먹은 표정으로 뒷걸음질친다. 그 사이에 정신이 약간 돌아온 티파는 롯즈를 막기 위해 몸을 일으키려고 하면서 마린에게 피하라고 한다.	돌조각에 맞은 전사가 뒤를 돌아보니 소녀가 서있다. 전사는 일어서서 소녀를 해치려는 듯이 소녀에게 서서히 다가가고, 소녀는 겁을 먹은 표정으로 뒷걸음질친다.
31		이 때 정신을 차린 ○○가 어느새 날아와 다리로 전사의 목을 감아 몸을 회전시키면서 전사를 공중에 내동댕이치고, 전사는 몇 차례 공중회전을 한 후 정신을 잃고 바닥에 쓰러진다. ○○는 착지한 후 소녀를 감싸 안는다.