

## **프로젝트 지분 일부에 대한 양도계약서**

양도인 \_\_\_\_\_(이하 “양도인”이라 함)과 양수인 \_\_\_\_\_(이하 “양수인”이라 함)은 현재 제작중인 프로젝트 \_\_\_\_\_에 대한 지분(이하 “지분”이라 함)과 관련하여 다음과 같이 계약을 체결한다.

### **다 음**

#### **제1조 (계약의 목적)**

본 계약은 지분 이전과 관련하여 양도인과 양수인 사이의 권리관계를 명확히 하는 것을 목적으로 한다.

#### **제2조 (계약의 대상)**

본 계약의 대상이 되는 권리는 양도인이 현재 투자를 의뢰한 저작물(이하 “대상저작물”)에 대한 지분으로 한다.

#### **제3조 (양도인의 의무)**

- (1) 양도인은 양수인에게 제2조에 의한 대상 저작물의 지분을 양도한다.
- (2) 양도인은 양수인에게 \_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일까지 지분 이전 절차에 필요한 일체의 서류를 제공한다.
- (3) 양도인은 프로젝트의 진행상황에 대하여 부속계약서에 합의한 간격을 두고 공지할 의무가 있다.
- (4) 양도인은 프로젝트가 개발 완료된 이후 해당 게임에 대한 수익공개와 재무제표를 합의된 간격을 두고 공시할 의무가 있다.
- (5) 양도인은 프로젝트에 영향을 미칠만한 결정들의 경우 공시를 할 의무를 지닌다.

#### **제4조 (양수인의 의무)**

- (1) 양도비용은 다음 중 적합한 방식으로 상호 합의하여 결정할 수 있다.
  - 지급방식 : 부속계약서에 합의된 수익권 판매액을 기준으로 계산한다.
  - 지급시기 : 부속계약서에 합의된 날짜에 지급한다.
- (2) 양수인은 프로젝트 진행에 있어서 진행과정을 보고받는 이외에는 간섭하지 않는다.

### 제5조 (확인 및 보증)

양도인은 양수인에게 다음 각 호의 사항을 확인하고 보증한다.

1. 대상저작물의 수익권 일부 양도계약을 체결하는데 필요한 권리 및 권한을 적법하게 보유하고 있다는 것
2. 대상 저작물의 내용이 제3자의 저작권, 인격권, 상표권을 비롯한 일체의 사적 권리를 침해하지 아니한다는 것
3. 대상저작물에 대하여 양수인에게 사전에 알린 제3자의 권리 외에는 양수인의 권리를 제한할 수 있는 부담이 더 이상 존재하지 아니한다는 것

### 제6조 (계약내용의 변경)

본 계약 내용 중 일부를 변경할 필요가 있는 경우에는 양도인과 양수인의 서면합의에 의하여 변경할 수 있으며, 그 서면합의에서 달리 정함이 없는 한, 변경된 사항은 그 다음날부터 효력을 가진다.

### 제7조 (계약의 해제)

(1) 당사자는 천재지변 또는 기타 불가항력으로 계약을 유지할 수 없는 경우에 본 계약을 해제할 수 있다.

(2) 당사자는 상대방이 정당한 이유 없이 본 계약 혹은 부속계약서에 반하는 경우에 상당한 기간을 정하여 상대방에게 그 시정을 촉구하고, 상대방이 그 기간이 지나도록 이행하지 아니하는 경우에는 계약을 해제할 수 있다. 다만, 상대방이 명백한 시정 거부 의사를 표시하였거나 위반 사항의 성격상 시정이 불가능하다는 것이 명백히 인정되는 경우에는 위와 같은 촉구 없이 계약을 해제할 수 있다.

(3) 본 계약에 대한 해제권의 행사는 상대방에 대한 손해배상청구권 행사에 영향을 미치지 아니한다.

### 제8조 (손해배상)

당사자가 정당한 이유 없이 본 계약을 위반하는 경우, 그로 인하여 상대방에게 발생한 모든 손해(투자자들의 투자금 회수등)를 배상할 책임이 있다. 다만, 제9조 제1항의 사유로 본 계약을 이행하지 못한 경우에는 손해배상책임을 면한다.

### 제9조 (비용의 부담)

계약 체결에 따른 비용은 당사자가 동등하게 부담한다.

### 제10조 (분쟁해결)

(1) 본 계약에서 발생하는 모든 분쟁은 양도인과 양수인이 상호 원만한 합의에 이르도

록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국저작권위원회에 조정을 신청할 수 있다.

(2) 제1항에 따라 해결되지 아니할 때에는 대한민국의 민사소송법 등에 따른 관할법원에서의 소송에 의해 해결토록 한다.

### 제11조 (비밀유지)

양 당사자는 본 계약의 체결 및 이행과정에서 알게 된 상대방에 관한 정보, 본 계약의 내용 및 대상저작물의 내용을, 상대방의 서면에 의한 승낙 없이 제3자에게 공개하여서는 아니 된다.

### 제12조 (기타부속합의)

(1) 양도인과 양수인은 본 계약의 내용을 보충하거나, 이 계약에서 정하지 아니한 사항을 규정하기 위하여 부속합의서를 작성할 수 있다.

(2) 제1항에 따른 부속 합의는 본 계약의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위 내에서 유효하다.

### 제13조 (계약의 해석 및 보완)

본 계약서에서 명시되어 있지 아니하거나 해석상 이견이 있을 경우에는 저작권법, 민법 등을 준용하고 사회 통념과 조리에 맞게 해결한다.

### 제14조 (계약 효력 발생일)

본 계약의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

\_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일

양도인 :

성     명(인)

생년월일

주     소

양수인 :

성     명(인)

생년월일

주     소

## ‘프로젝트 지분 일부에 대한 양도계약서’에 대한 부속 계약서

기업\_\_\_\_\_과 개인 김용운이 \_\_\_\_\_년 \_\_월 \_\_일에 체결한 ‘수익권 일부에 대한 양도 계약서’ (이하 “양도 계약”이라 함)과 관련하여 다음과 같이 계약을 체결한다.

### 다 음

#### 제1조 (계약의 목적)

본 계약은 양도 계약과 관련하여 이전 계약의 추가적인 합의 사항을 명확히 하는 것을 목적으로 한다.

#### 제2조 (계약의 대상)

양도 계약의 대상이 되는 수익권의 경우 저작물\_\_\_\_\_에 대한 것임을 명시하다

#### 제3조 (판매량과 금액)

양도 계약의 대상이 되는 저작물\_\_\_\_\_에 대한 지분은 다음과 같이 가격을 책정하고 그 중 아래와 같은 비율을 양도한다.

총 가격(100%기준):\_\_\_\_\_원정

판매비율(100%중 비율 ):\_\_\_\_\_%

총 판매 대금 : \_\_\_\_\_원정

#### 제5조 (대금 지급 시기에 대한 명시)

1. 대금지급시기의 경우 경매를 완료했을 시기를 원칙으로 한다.
2. 1차 판매에서 전부 판매되지 않았을 경우 최소가격 인하 후 다시 판매를 진행할지 혹은 판매를 포기할 지에 대하여 결정한다.
  - 2차판매의 진행 방식 (판매 포기/인하판매(\_\_\_\_%))

#### 제6조 (프로젝트 진행)

프로젝트 개발기간은 다음과 같이 합의한다.

- \_\_\_\_\_일

프로젝트 진행에 있어서 진행 공시 간격은 다음과 같이 합의한다

- \_\_\_\_\_일(경매가 완료되는 시점부터)

#### 제7조 (프로젝트 개발 완료 후)

- 프로젝트 개발 완료 후 수익공개 간격 \_\_\_\_\_일
- 제무제표 공시 간격 \_\_\_\_\_일

## 제8조 (진행이전 공시를 어졌을 경우)

### 1. 개발기간의 경우

계약상의 일시보다 30일 연기될 때마다 총 투자 금액의 10%에 연기된 횟수가 곱해진 값 더하기 총 투자금액이 위함금으로 책정되고 총 3달 개발을 미룰 수 있다.

개발이 실패할 경우 위함금을 지분해야한다.

### 2. 개발완료 후의 경우

거짓으로 공시하거나 공시 기간을 1주일 이상 어졌을 경우 경고를 부여하고 총 5번 경고가 누적되면 게임사는 누적되는 순간의 Shift의 거래가격을 기준으로 모든 투자자에게 해당하는 금액을 환급해줘야한다,

## 제9조 (공시 관련)

공시는 정해진 간격전후로 3일 이내에 공시해야한다.

공시는 총 수익공개와 정기공시로 나누어진다.

수익공개 시 매출,비용 수익 총금액과 관련 증빙자료를 공개해야한다.

개발완료 후 공시의 경우 재무재표와 관련 증빙자료를 공개해야한다.

## 제10조 (계약내용의 변경)

본 계약 내용 중 일부를 변경할 필요가 있는 경우에는 양도인과 양수인의 서면합의에 의하여 변경할 수 있으며, 그 서면합의에서 달리 정함이 없는 한, 변경된 사항은 그 다음날부터 효력을 가진다.

## 제11조 (계약의 해제)

(1) 당사자는 천재지변 또는 기타 불가항력으로 계약을 유지할 수 없는 경우에 본 계약을 해제할 수 있다.

(2) 당사자는 상대방이 정당한 이유 없이 본 계약을 위반하는 경우에 상당한 기간을 정하여 상대방에게 그 시정을 촉구하고, 상대방이 그 기간이 지나도록 이행하지 아니하는 경우에는 계약을 해제할 수 있다. 다만, 상대방이 명백한 시정 거부 의사를 표시하였거나 위반 사항의 성격상 시정이 불가능하다는 것이 명백히 인정되는 경우에는 위와 같은 촉구 없이 계약을 해제할 수 있다.

(3) 본 계약에 대한 해제권의 행사는 상대방에 대한 손해배상청구권 행사에 영향을 미치지 아니한다.

## 제12조 (손해배상)

당사자가 정당한 이유 없이 본 계약을 위반하는 경우, 그로 인하여 상대방에게 발생한 모든 손해(투자자들의 투자금 회수등)를 배상할 책임이 있다. 다만, 제9조 제1항의 사유로 본 계약을 이행하지 못한 경우에는 손해배상책임을 면한다.

### 제13조 (비용의 부담)

계약 체결에 따른 비용은 당사자가 동등하게 부담한다.

### 제14조 (분쟁해결)

(1) 본 계약에서 발생하는 모든 분쟁은 양도인과 양수인이 상호 원만한 합의에 이르도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국저작권위원회에 조정을 신청할 수 있다.

(2) 제1항에 따라 해결되지 아니할 때에는 대한민국의 민사소송법 등에 따른 관할법원에서의 소송에 의해 해결토록 한다.

### 제15조 (비밀유지)

양 당사자는 본 계약의 체결 및 이행과정에서 알게 된 상대방에 관한 정보, 본 계약의 내용 및 대상저작물의 내용을, 상대방의 서면에 의한 승낙 없이 제3자에게 공개하여서는 아니 된다.

### 제16조 (기타부속합의)

(1) 양도인과 양수인은 본 계약의 내용을 보충하거나, 이 계약에서 정하지 아니한 사항을 규정하기 위하여 부속합의서를 작성할 수 있다.

(2) 제1항에 따른 부속 합의는 본 계약의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위 내에서 유효하다.

### 제17조 (계약의 해석 및 보완)

본 계약서에서 명시되어 있지 아니하거나 해석상 이견이 있을 경우에는 저작권법, 민법 등을 준용하고 사회 통념과 조리에 맞게 해결한다.

### 제18조 (계약 효력 발생일)

본 계약의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

\_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일

양도인 : \_\_\_\_\_  
주식회사 \_\_\_\_\_시 \_\_\_\_\_구 \_\_\_\_\_동 \_\_\_\_\_-\_\_\_\_\_  
( \_\_\_\_\_ )

대표이사 \_\_\_\_\_

양수인 :

성       명(인)

생년월일

주       소