

## 캐릭터 저작물에 대한 중국내 저작권 보호 동향

캐릭터의 인기는 새로운 산업 활성화를 불러 일으키고 있습니다. 사람들의 눈길을 사로잡는 캐릭터가 상품에 삽입되어 상업적 가치를 증가시키고 잠재적 고객을 끌어내어 수익을 창출합니다. 특히 중국 지식재산권의 보호 강화 및 그에 따른 IP가치 증대로 인해, 최근 중국에서는 애니메이션 캐릭터를 포함한 각종 인기 캐릭터의 상품화(merchandising) 속성 및 그의 경제적 가치가 갈수록 커지고 있으며, 그만큼 다양한 침해 분쟁들이 일어나고 있습니다.

캐릭터는 그 속성에 따라 중국에서 저작권, 상표권, 디자인특허 등 다양한 방식을 통해 보호받을 수 있지만, 그 중에서도 가장 보편적으로 이용되고 있는 보호수단은 캐릭터 이미지를 미술 저작물로 보아 저작권법으로써 보호하는 것입니다. 그 이유는, 저작권은 상표권과 다르게 그 어떠한 등록의 과정 없이 캐릭터가 완성됨에 따라 발생하므로, 상표권과 충돌할 때에 先권리원칙에 의해 적법한 권리로서 보호받을 수 있기 때문입니다.

이러한 흐름은 최근 9년 동안 중국 국내에서 발생한 캐릭터 저작권 침해 사례를 보더라도 알 수 있습니다. 관련 조사에 따르면, 2011년도부터 2019년 중국 전국 법원에서 심리한 캐릭터 저작권 침해 관련 판결문은 총 5,161부로 매년 꾸준히 증가하고 있습니다.<sup>1</sup>

법무법인(유한) 태평양의 뉴스레터와 관련된 문의사항이 있을 경우, 아래의 연락처로 문의주시기 바랍니다.

**권 대 식 변호사**  
T 86.10.5879.3080  
E daeshik.kwon@bkl.co.kr

**이 금 도 외국변호사(중국)**  
T 86.21.6085.2900  
E jindu.li@bkl.co.kr

<sup>1</sup> <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1663940763975221250&wfr=spider&for=pc>  
(검색일:2020.7.16)

연도	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
사건수	1	32	155	211	489	820	933	1259	1261

이하에서는 중국내 캐릭터 산업에서 발생하고 있는 침해 분쟁 유형을 최근 사례를 통해 분석하고, 중국내 캐릭터 저작권 보호 방안을 제시하고자 합니다.

## 1. 캐릭터의 법적 속성 및 저작권 침해 판단기준

### (1) 캐릭터의 법적 속성

캐릭터는 소설, 만화, 극 따위에 등장하는 인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 것으로, 캐릭터의 디자인, 색상, 모양 등 캐릭터를 구성하는 요소의 독특한 특징을 살려 그 독창성이 인정된다면, 미술 저작물로서 중국 저작권법의 보호를 받을 수 있으며, 또한 실무상 대부분 그렇게 적용하고 있습니다.

단, 캐릭터는 오로지 고정적 이미지, 색채의 조합만을 표현하는 것이 아니라, 그에 내재된 캐릭터의 성격, 행위 등도 포함하므로, 단일 캐릭터 이미지는 미술 저작물로 보호할 수는 있지만, 캐릭터의 모양, 형태, 표현 형식 등을 변형하는 행위에 대해서도 캐릭터 저작권 침해로 인정할 것인지, 그 침해의 판단기준은 무엇인지는 상기 변형의 독창성의 정도에 따라 다를 수 있습니다.

### (2) 캐릭터 저작권 침해 여부의 판단기준 - 실질적 유사성

캐릭터 저작권 분쟁에서 침해 여부를 판단하는 기준은 캐릭터의 실질적 유사성에 있습니다. 이러한 실질적 유사성은 캐릭터 이미지 전체를 대상으로 판단하는 것이 아니고, 당해 캐릭터의 특성을 구성하는 각 요소를 분리하여 각각 그 유사성을 판단하는 것입니다. 즉, 캐릭터의 특성을 구성하는 특유의 디자인, 색상, 모양, 구도 등의 비교를 통해 그 이미지가 실질적으로 유사한지 여부를 판단합니다. 예를 들어 아래 설명하는 사례1에서 중국 법원은 “기관차를 사람 얼굴모양으로 표현하고 이목구비의 조합을 통해 의인화하여 표현한 것은 캐릭터의 독창적인 표현에 속하고 이는 저작권법의 보호 대상이며, 피고가 원고의 이러한 독창적인 표현을 모방하였다면 실질적 유사를 구성한다”고 판시한 바가 있습니다.

## 2. 중국내 캐릭터 저작권 침해 주요 유형 및 관련 사례

캐릭터 저작권 침해 분쟁에서 가장 두드러지는 피침해 권리는 복제권(复制权), 발행권(发行权), 정보네트워크 전송권(信息网络传播权) 등입니다.

우선 중국의 정보네트워크전송권은 한국의 공중송신권과 유사한 개념입니다. 지난 몇 년간 온라인 상에서의 저작권 침해 유형에서 정보네트워크전송권 침해가 거의 대부분 나타나고 있습니다. 그리고 캐릭터 저작물을 문구류, 의류, 생활 소품류 등에 인쇄하는 것은 저작권자의 이용허락이 필요한데 저작자의 동의 없이 인쇄하는 것은 저작자의 복제권과 발행권을 침해하는 것으로 인정될 수 있습니다. 역시 캐릭터 저작권 분쟁에서 종종 이러한 복제권과 발행권 침해가 발생하고 있습니다.

(1) 발행권 및 복제권 침해 사례

**사례1:** 장난감 회사에서 라이선스 없이 GULLANE (THOMAS) LIMITED의 THOMAS 캐릭터를 모방하여 장난감을 제작하여 판매하고, 상품명칭을 사용한 사례

[1심: (2018) 沪0107民初7138号/판결일자: 2019년 7월 8일; 2심 (2019) 沪73民终377号/ 판결일자: 2020년 4월 24일, 1심 판결 유지]

□ 사건배경:

원고 GULLANE (THOMAS) LIMITED (古兰(托马斯)有限公司) 회사는 “THOMAS”시리즈 애니메이션의 저작자 및 관련 상표 보유자로서 피고 상해현량전자상거래유한회사(上海炫亮电子商务有限公司)에서 “THOMAS(托马斯)” 시리즈 애니메이션의 “THOMAS(托马斯)” 이미지를 사용하여 장난감을 제작하여 판매하고, 해당 이미지를 온라인 쇼핑몰에 공개한 사실에 대해 원고의 발행권과 정보네트워크전송권을 침해하였고, 동시에 이는 원고의 상표권 침해를 구성하며 부당경쟁행위에 속한다고 소송을 제기함.

□ 판결:

피고가 해당 캐릭터를 이용하여 장난감을 제작하여 판매하고, 해당 장난감을 온라인 및 오프라인에서 판매한 행위는 저작자의 복제권과 발행권을 침해한 것이고, 피고가 제작한 장난감의 사진과 이미지를 온라인에 업로드 하여 대중에게 공개한 것은 저작자의 정보네트워크전송권을 침해한 것임. 또 피고가 제품 및 온라인 점포에 “THOMAS(托马斯)”를 사용한 행위는 상표권 침해행위와 부당경쟁행위에 속함. 이에 법원에서는 피고가 원고에게 130만 위안의 손해배상금 및 4만 위안의 비용을 지급할 것을 판결함.

□ 판결 이유 요지:

접촉 및 실질적 유사성은 저작권 침해를 판단하는 기본원칙임. 원고가 제공한 증거에 따르면 원고가 제작한 애니메이션은 이미 중국에서 유통되고 있음. 해당 캐릭터는 비교적 지명도가 있어 어린이들로부터 인기를 끌고 있음. 피고는 전문적으로 장난감을 판매하는 업체로서 원고의 저작물을 충분히 접촉할 수 있기에 이는 “접촉”의 구성요건을 충족하고 있음. 실질적 유사성과 관련하여, 원고의 저작물은 평면 애니메이션 캐릭터인 미술 저작물이고, 피고의 상품은 입체적인 장난감으로 양자의 매개체와 표현형식이 달라 세부적인 면에서 일부 차이가 존재하지만, 사람 얼굴모양으로 표현하는 형식과 이목구비의 조합은 원고 저작물의 독창적인 표현에 속함. 피고는 원고의 독창적인 표현의 조합을 모방하였고 실질적으로 유사함. 또한 피고가 인터넷에 관련제품의 사진을 업로드하여 대중에게 공개한 행위는 원고의 발행권과 정보네트워크전송권을 침해한 행위임.

피고가 “THOMAS”(“托马斯” 简繁体 “托马斯”)를 사용하여 제품의 시리즈를 표시한 행위는 반부정당경쟁법상의 부당경쟁행위에 속함.

본 사례는 캐릭터를 자신의 상품에 무단 사용하여 원 저작자의 복제권, 발행권, 정보네트워크전송권을 침해한 대표적 판례입니다. 동 판례에서는 또한, ‘접촉 및 실질적 유사성’ 판단기준을 제시하고 있고, 상표권 및 반부정당경쟁법 등 다양한 캐릭터에 대한 보호방식을 병행 적용하였다는 점에서 그 시사점이 있습니다.

(2) 정보네트워크전송권 침해 사례

사례 2: 연예인이 예능 프로그램에서 이용허락 없이 캐릭터를 코스프레하여 실연한 사례  
 [(2019)京0491民初21961号/판결일자: 2020년 1월 2일]

□ 사건배경:

원고 상해미술영화제작소(上海美术电影制片厂有限公司)는 애니메이션 “후루형제(葫芦兄弟)”의 저작자로서, 피고 안휘방송국(安徽广播电视台)과 북경세희미디어문화유한회사(北京世熙传媒文化有限公司)가 “후루형제(葫芦兄弟)”의 후루와 그 캐릭터를 코스프레하여 예능 프로그램에서 실연한 사실에 대해, 정보네트워크전송권을 침해했다고 소송을 제기함.

□ 판결:

법원에서는 피고가 원고의 저작물에 대한 정보네트워크전송권을 침해한 것으로 인정하였으며, 즉시 “후루형제(葫芦兄弟)” 관련 내용의 방송을 중지하고, 원고에게 10만 위안의 경제적 손해와 2,000 위안의 비용을 지급할 것을 판결함.

□ 판결요지:

〈중화인민공화국 저작권법〉 제10조 제1항 제12목에 의하면 정보네트워크전송권은 저작자가 유선 또는 무선의 방식으로 대중에게 저작물을 제공하여 자신이 선정한 시간 또는 장소에서 대중이 저작물을 획득할 수 있게 하는 권리를 말함. 〈최고인민법원 정보네트워크전송권 민사분쟁안건 심리에 적용되는 법률 문제에 관한 규정〉<sup>2</sup> 제2조에서는 본 규정에서 말하는 정보네트워크는 컴퓨터, TV, 유선전화기, 이동전화기 등 전자기기를 단말기로 하는 컴퓨터 인터넷, 방송망, 고정통신망, 이동통신망 등 정보네트워크 및 대중에게 개방하는 근거리 통신망을 포함한다고 규정하고 있음.

피고가 제작한 예능 프로그램에서 실연자의 헤어스타일, 얼굴형이 원고의 저작물과 일정한 차이가 존재하지만, 실연자가 사용한 상반신 이미지, 의상, 액세서리 등이 원고의 저작물과 실질적 유사성이 존재함, 원고의 저작물에서 캐릭터의 눈썹 모양, 의상 디자인 등이 차지하는 비중이 비교적 크며 이 같은 요소들은 기타 작품에 비해 그 독창성이 인정되는 중요한 요소임. 원고의 저작물과 피고가 제작한 예능 프로그램에서 실연자의 분장이 실질적으로 유사하고, 피고가 라이선스 없이 인터넷을 통해 대중에게 전송한 행위는 원고의 정보네트워크전송권을 침해한 행위이므로 책임을 부담해야 한다고 판결함.

본 사례는, 캐릭터를 일반 ‘상품’에 삽입한 것이 아니라 ‘코스프레’ 등 방식으로 분장을 하여 직접 실연하는 장면을 그대로 대중에게 노출한 것을 저작권 침해로 인정하였다는 점에서 의의가 있습니다.

2 《最高人民法院 关于审理侵害信息网络传播权民事纠纷案件适用法律若干问题的规定》

### (3) 소결

위에서 살펴본 바와 같이, 중국은 비록 <저작권법>에서 캐릭터 저작권에 대해 명시적으로 규정하고 있지 않지만, 실무상 대부분 미술 저작물로 보호받을 수 있으며, 침해 여부를 판단함에 있어 캐릭터 각 요소를 구성하는 독창성 표현에 대한 '실질적 유사성'을 중요한 판단기준으로 적용하고 있습니다. 캐릭터 저작권 침해는 앞으로 계속 증가하고 그 유형 역시 더욱 다양해질 것으로 예측됩니다.

## 3. 최근 중국의 정책 동향

한국은 캐릭터 저작물을 저작권법과 디자인보호법으로 보호하고 있으나, 중국에서는 실무상 대부분 저작권법으로 보호하고 있습니다. 이는 캐릭터가 미술 저작물이므로 저작권법만으로도 충분히 보호가 가능하다고 보기 때문인 것으로 이해됩니다<sup>3</sup>. 하지만 위에서 분석한 바와 같이 일반적인 정태적 미술 저작물 대비 캐릭터 저작물은 당해 캐릭터의 성격, 행위 등으로부터 표현되는 고유의 특성도 보호되어야 할 것인데, 표현·사상 2분법을 엄격히 해석하고 있는 저작권법만으로 캐릭터의 상품화 가치에 대한 권리 보호가 충분한지는 좀 더 고민해 봐야 할 숙제입니다. 지난 몇 년간 의류 업계에서는 저작권법만으로는 의상 디자인에 대한 충분한 보호가 이루어지지 않고 있다는 지적이 있었는데<sup>4</sup>, 이는 캐릭터 저작물 보호에도 시사하는 바가 있다고 생각됩니다. 앞으로 경제적 가치가 갈수록 커지고 있는 캐릭터 저작물을 포함한 디자인 영역에 대한 중국의 권리 보호 발전 방향을 지켜볼 필요가 있겠습니다.

## 4. 저작권 보호 방안

일상에서 상품에 다양한 캐릭터가 삽입되어 있음을 쉽게 볼 수 있습니다. 지식재산권에 대한 보호가 계속 강화되고, 이로 인해 중국내 캐릭터뿐만 아니라 국외 유명한 캐릭터의 저작권의 상업적 가치에 대한 보호도 날이 갈수록 중요해지고 있습니다. 반면, 기존에 장난감, 식품 등 상품에 권리자의 허락 없이 삽입되는 방식의 저작권 침해 유형이 위주였으나, 최근에는 게임에 무단 삽입되고 온라인 방식의 패러디 동영상 제작하는 등 침해 방식이 갈수록 다양해지고 있습니다.

무형자산으로서 상업적 가치를 가지는 캐릭터 저작물을 중국 내에서 효과적으로 보호하기 위해서는, 첫째, 저작권과 관련된 당사자들의 권리관계를 분명히 해야 하며, 특히 이를 뒷받침해 줄 수 있는 계약서 등 서면 증거를

3 상표법 또는 반부정당경쟁법으로 보호되는 경우도 있기는 하지만, 이는 통상 저작권 침해 청구에 부속되는 보충 판단기준이 되는 경우가 많습니다.

4 <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1648885782332354789&wfr=spider&for=pc> (검색일: 2020.7.18)

구비하는 것이 바람직합니다. 둘째, 저작권 등록은 필수 조건은 아니지만 향후 발생할 수 있는 분쟁에서 권리 주장을 용이하게 하기 위해서는 저작권 등록과 상표 등록이 권장됩니다. 셋째, 침해 발견 시 즉시 증거를 수집해 두는 것이 좋습니다. 온/오프라인에서 발생한 침해행위의 증거는 침해를 입증하는데 중요한 역할을 할 뿐만 아니라, 캐릭터의 시장 가치를 평가하는 기초자료가 되며, 손해배상액 청구의 기초가 됩니다.