2025. 9.

중국 법원, 가상 디지털 인물의 저작물성 인정

국회입법조사처 입법조사관
백지연

1. 개요

가상 디지털 인물은 실존 인물에 기반하지 않더라도 독창적인 형상을 지닌 경우 미술저작물로서 저작권법의 보호를 받을 수 있다. 법원은 피고의 모델이 원고의 가상 디지털 인물과 실질적으로 유사하여 저작권 침해에 해당한다고 보았으나, 플랫폼 사업자의 공동책임은 인정하지 않았다.

2. 법원의 판단

1) 사건의 경과

가상의 디지털 인물 A, B는 원고 J사, 원고 Y사 등 4개 기업이 공동으로 제작한 것으로, 원고 J사가 저작권자이며 원고 Y사가 운영을 담당하였다. 가상 디지털 인물 A는 각종 플랫폼에서 440만 명 이상의 팔로워를 보유하고 있으며, 중국 내에서 '2022년 문화·관광산업의 8대 이슈(2022年文化产业和旅游业年度八大热点事件)' 중 하나로 선정된 바 있다. 원고는 가상 디지털 인물 A, B의 형상이 미술저작물에 해당한다고 주장하였다.

원고는 피고 1(개인)이 피고 2(플랫폼 사업자)가 운영하는 CG 모델 플랫폼에 무단으로 A, B의 모델을 판매하여, 원고들의 복제권 및 네트워크전송권을 침해하였고, 또한 피고 X사는 플랫폼 사업자로서 관리감독의 책임을 다하지 못했으므로 연대책임을 져야 한다고 주장하였다.

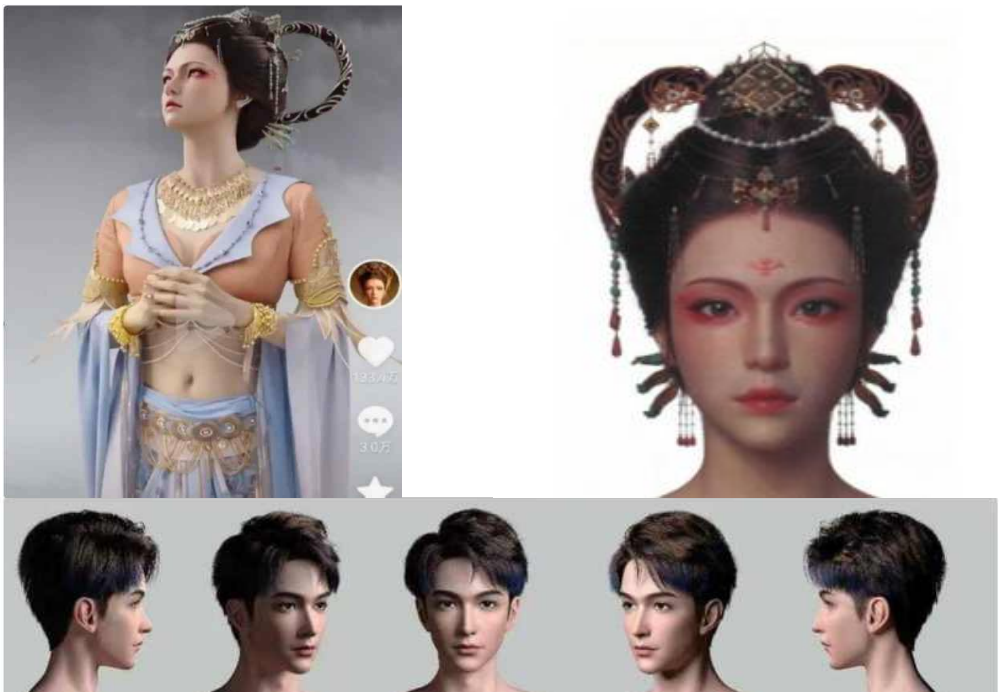
이게 피고 1은 원고들의 가상 디지털 인물은 머리 부분의 형상에 불과하며, 자신이 업로드한 것은 전신 모델로서 유사성이 낮아 침해에 해당하지 않는다고 항변하였다. 또한 원고들의 증거는 위조 가능성이 있고, 제작 절차 역시 업계 관행과 다르다고 주장하였다. 더불어 피고 2와 원고 간에는 이해관계가 있어 증거 조작 가능성이 있다는 점을 들어 원고들의 청구를 기각해 달라고 요청하였다.

피고 2는 원고들이 사전에 알리지 않아 자신이 침해 사실을 미리 알 수 없었다고 주장하였으며, 네트워크 서비스 제공자로서 업로드 심사, 정기 점검, 키워드 차단, 약관 안내 등의 합리적 조치를 취했으며, 침해 신고 절차에 따라 통지를 받은 즉시 처리하였다고 항변하였다. 또한 가상 디지털 인물 A, B는 인지도가 낮고 특징이 두드러지지 않아 침해 여부를 식별하기 어려웠으므로 합리적 주의의무를 다했다고 주장하며, 청구 기각을 요청하였다.

2) 법원의 판단

베이징인터넷법원(北京互联网法院)은 피고 1이 게시한 모델은 얼굴, 머리, 장식, 의상 및 전체적인 스타일에서 원고 저작물과 실질적으로 유사하여, 원고들의 네트워크전송권을 침해하였다고 판결하였다. 침해의 성격, 규모, 손해의 정도 등을 종합적으로 고려하여 피고 1이 원고들에게 총 15,000위안(한화 약 292만 원, A에 대하여 10,000위안, B에 대하여 5,000위안)의 손해를 배상할 것을 명령하였다.

법원은 가상 디지털 인물 A의 전신 형상과 B의 두상 형상은 실존 인물을 직접적으로 바탕으로 한 것이 아니라 원고의 창작에 의해 만들어진 것으로, 예술적 창작 효과가 있으며, 선·색채·형상 디자인에 대한 독창적·미학적 선택이 반영되어 있어 미술저작물로서의 요건을 갖추었다고 판단하였다. 나아가 가상 디지털 인물 A의 전신 형상은 숏드라마(短剧) 영상에서 최초 공개되었는데, 제작 과정에서 실제 인물의 분장 촬영이 일부 활용되었으나, 이는 단순히 A의 조형을 표현하는 수단일 뿐 실존 인물의 자연스러운 신체 특성을 반영한 것은 아니므로 A의 저작물성을 부정할 수 없다.



〈그림〉 본안 사건의 가상 디지털 인물 이미지[1)]

원고 적격과 관련하여 원고 J사는 저작권자로, 원고 Y사는 독점적 이용허락자로서 A, B 형상에 관한 권리를 행사할 수 있으며 공동으로 소송을 제기할 권한이 있다. 다만 법원은 피고 2가 제공하는 서비스 성격, 개입 정도, 경제적 이익, 저작물의 인지도 등을 고려할 때 공동침해에 해당하지 않는다고 보았다.

1) 출처: 北京互联网法院, “e案e审 | 虚拟数字人形象遭侵权？法院：具有独创性的虚拟数字人形象构成美术作品，受著作权法保护”, 2025.8.18.(최종검색일: 2025.9.2.), 〈https://baijiahao.baidu.com/s?id=1840798867215757960&wfr=spider&for=pc〉

3. 의의 및 시사점

가상 디지털 인물 관련 산업은 시장 규모가 급속히 확대되고 있으며, 전자상거래, 미디어, 관광, 금융 등 다양한 분야에서 활용되고 있다. 《중국 디지털인물 발전보고서(2024)》(中国数字人发展报告 (2024))의 전망에 따르면, 2025년 중국 디지털 인물의 주요 시장 규모는 400억 위안(한화 약 7조 8,000억 원)을 초과하고, 관련 산업 규모는 6,000억 위안(한화 약 117조 원)을 초과할 것으로 예측하였다.

산업의 성장과 함께 가상 디지털 인물에 관한 법적 쟁점은 다중 권리성, 권리 귀속, 침해 시 손해배상액의 산정 방식 등으로 구체화될 가능성이 크다. 가상 디지털 인물은 복합적 권리 객체로서, 실존 인물의 초상이나 음성을 활용하여 창작될 경우 인격권 침해 문제가 발생할 수 있으며, 독창적인 형상으로 제작된 경우에는 미술저작물로서 저작권법의 보호를 받을 수 있다. 또한 기술적 측면에서 가상 디지털 인물의 코드 등은 컴퓨터프로그램 저작물로, 제작사가 보유한 알고리즘과 데이터는 영업비밀로 각각 보호될 수 있다.

아울러 가상 디지털 인물 형상의 제작 과정에서는 저작권·상표권 등 지식재산권의 귀속을 계약으로 명확히 규정해야 하며, 공동 제작의 경우 권리 분배에 관한 조항을 사전에 마련할 필요가 있다. 가상 디지털 인물은 다양한 상업적 가치를 지니며, 이용허락 대가 산정 시 단순한 저작권 사용료뿐만 아니라 광고·영상 제작 등 파생 서비스 비용이 함께 고려되는 경우가 많다. 따라서 저작권 침해 사건에서 이용허락 계약의 금액을 그대로 비교 기준으로 삼을 수는 없으며, 저작물의 성격, 시장 가치, 피고의 고의성, 침해 행위의 규모와 성질, 손해의 정도 등을 종합적으로 고려하여 손해배상액을 산정할 필요가 있다.

참고자료

- 〈https://www.zhichanli.com/p/1812972678〉
- 〈https://baijiahao.baidu.com/s?id=1840798867215757960&wfr=spider&for=pc〉