

중 국

[중국 조사보고서] 중국 내 컴퓨터 소프트웨어 침해현황 및 대응방안

2026. 6.
국제협력팀
중국사무소

I. 서론

최근 중국 소프트웨어 산업은 기술 혁신의 가속화, 기업의 디지털 전환 확산, 그리고 정부의 산업 진흥 정책 등에 힘입어 급격한 변화를 겪고 있다. 기업용 통합 솔루션, 임베디드 시스템, AI 기반 SaaS(Software as a Service) 플랫폼 등 다양한 소프트웨어 유형이 상호 보완적 관계를 형성하면서, 다변화된 산업 생태계가 빠르게 조성되고 있다. 특히, 생성형 AI 기술이 소프트웨어 개발, 테스트 및 최적화 전반에 적용되며 업계의 생산성과 기술 경쟁력을 재정의하고 있다.

한편, 클라우드 컴퓨팅의 확산과 AI 기반 코드 생성 도구의 보급으로 소프트웨어 저작물의 복제·배포·2차적 저작물 작성이 과거보다 용이해짐에 따라, 저작권 침해 역시 기술적·법적 쟁점이 복합적으로 얽힌 형태로 진화하고 있다. 특히, 오픈소스 라이선스 준수 여부와 상용 소프트웨어 간 법적 경계가 불분명해지는 문제, 웹 크롤링 데이터를 활용한 AI 학습모델의 저작권 귀속 및 이용 범위에 관한 논란 등은 최근 중국 내 주요 저작권 분쟁의 쟁점으로 부상하고 있다.

이에 본 보고서는 중국 내 소프트웨어 시장 및 유통구조, 해외 소프트웨어 수입심사 제도 등을 분석하고, 주요 저작권 침해 유형과 관련 법제 및 정책 변화를 종합적으로 검토함으로써, 한국의 저작권 유관기관 및 소프트웨어 기업이 중국 시장에서 직면할 수 있는 법적 리스크를 선제적으로 대응하고, 안정적인 산업 활동을 영위하는 데 필요한 실질적인 시사점을 제공하고자 한다.

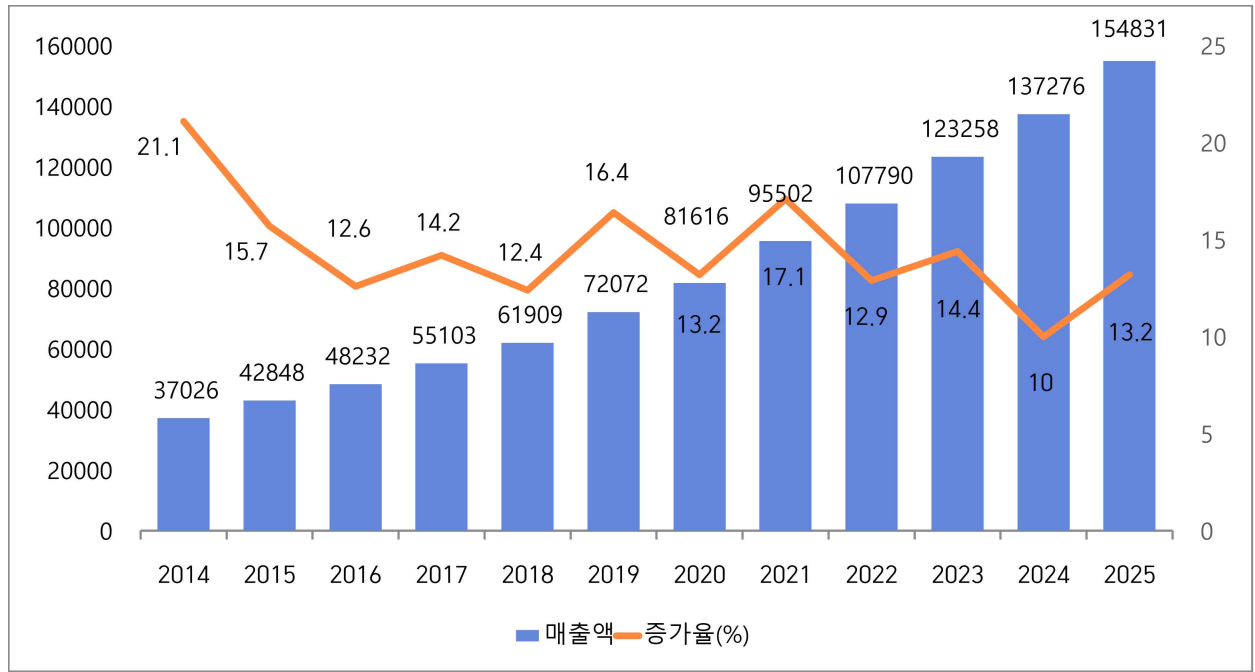
II. 중국 컴퓨터 소프트웨어 산업 현황

1. 산업 규모 및 성장 추이

중국 소프트웨어 산업은 지난 10년간 지속적인 고성장을 바탕으로 안정적 성장 궤도에 안착하였다. 산업 매출액은 2014년 3조 7,026억 위안에서 2025년 15조 4,831억 위안으로 11년간 약 4.2배 증가하며, 연평균 13% 이상의 성장률을 유지하였다.

(그림1) 중국 소프트웨어 산업 매출 추이 (2014 ~ 2025)

(단위: 억 위안)



출처: 중국 소프트웨어 산업 고품질 발전보고서(2025) (中国软件产业高质量发展报告2025) / 공업
과정보화부(工业和信息化部)

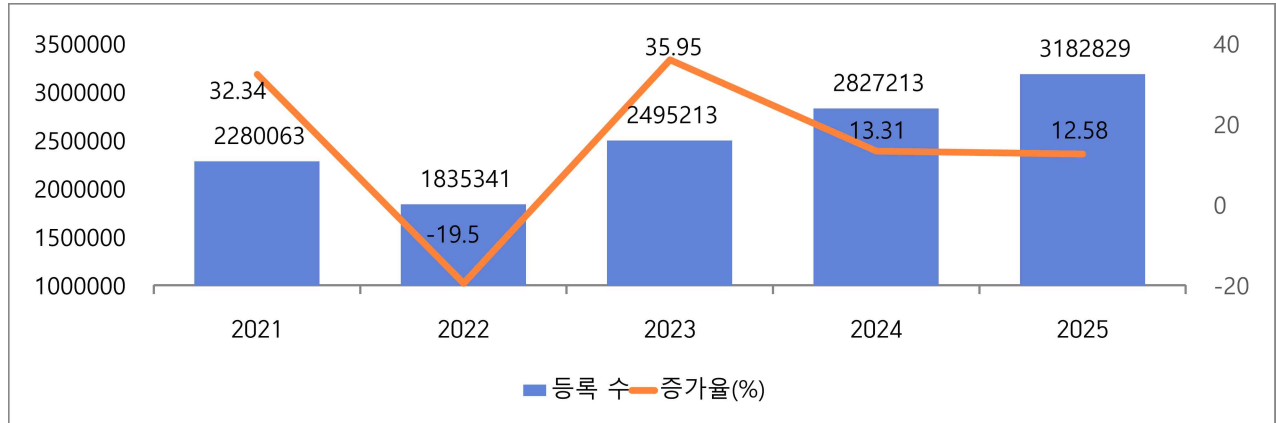
2. 소프트웨어 저작권 등록 현황

중국 내 소프트웨어 저작권 등록 건수는 2021년 228만 건으로 전년 대비 32.34% 급증하였으나, 2022년에는 183만 5,341건으로 19.5% 감소하며 일시적 조정을 거쳤다. 이후 2023년에는 249만 5,213건으로 전년 대비 35.95% 증가하며 역대 최고 증가율을 기록하였고, 2024년과 2025년에도 각각 12% 이상의 안정적인 성장세를 이어갔다.

지역별로는 동부 지역에 등록이 집중되어 있으며, 광둥성(广东省)은 2021~2025년 기간 동안 매년 전체 등록 건수의 10% 이상을 차지하는 최대 소프트웨어 등록 지역으로 나타났다.

(그림2) 중국 소프트웨어 저작권 등록 추이 (2021~2025)

(단위: 건)



출처: 국가판권국(国家版权局) / 국연컨설팅 정리

3. 소프트웨어 제품의 정의 및 분류

1) 소프트웨어 제품의 정의

중국 국가표준 GB/T 36475-2018 <소프트웨어 제품 분류>에 따르면, 소프트웨어 제품이란 최종 사용자에게 제공되는 컴퓨터 프로그램, 정보시스템, 임베디드 소프트웨어, 또는 정보시스템 통합·기술 서비스와 함께 제공되는 소프트웨어를 의미한다.

2) 소프트웨어 제품의 분류

동일 표준에 따라 중국은 소프트웨어 제품을 시스템 소프트웨어(系统软件), 지원 소프트웨어(支撑软件), 응용 소프트웨어(应用软件), 임베디드 소프트웨어(嵌入式软件), 정보보안 소프트웨어(信息安全软件), 산업용 소프트웨어(工业软件), 기타 소프트웨어(其他软件) 등 7가지로 분류하였다.

(표1) 중국 소프트웨어 제품 분류 체계

분류	분류
<u>A 시스템 소프트웨어(系统软件)</u>	<u>B 지원 소프트웨어(支撑软件)</u>
A1 운영체제(OS), A2 데이터베이스 관리 시스템(DBMS), A3 펌웨어, A4 장치 드라이버, A5 기타	B1 개발 도구, B2 미들웨어, B3 웹 브라우저, B4 검색엔진, B5 가상 머신, B6 빅데이터 처리, B7 인공지능(AI) 소프트웨어, B8 기타
<u>C 응용 소프트웨어(应用软件)</u>	<u>D 임베디드 소프트웨어(嵌入式软件)</u>
C1 범용 응용, C2 산업용 특화 응용, C3 기타	D1 통신장비, D2 방송장비, D3 자동차전자, D4 교통관제, D5 계측기가, D6 자동제어, D7

	의료기기, D8 전력감시, D9 보안장비, D10 단말기, D11 기타
E 정보보안 소프트웨어(信息安全软件)	F 산업용 소프트웨어(工业软件)
E1 기초 보안 제품, E2 네트워크 보안, E3 단말 보안, E4 전용 보안, E5 보안 평가 테스트, E6 보안관리, E7 기타	F1 산업용 필드버스, F2 CAD, F3 CAM, F4 CIM, F5 시뮬레이션, F6 PLC, F7 PLM, F8 PDM, F9 기타
G 기타 소프트웨어(其他软件)	

4. 소프트웨어 저작권 등록절차

중국에서 소프트웨어 저작권 등록은 중국판권보호센터(中国版权保护中心)에서 담당한다.

1) 제출서류

소프트웨어 저작권 등록에 필요한 서류는 ① 소프트웨어 저작권 등록신청서, ② 소스코드 및 사용설명서(전, 후 각 30페이지), ③ 권리자 신분증명서, ④ 기타 (위탁개발, 공동개발 시 관련 계약서, 양도계약서 등 부속서류)이다.

2) 처리절차

서류 제출 후 약 2주 이내에 심사 여부를 결정하고, 심사 시 등록증은 접수일로부터 60일 이내에 발급한다.

5. 소프트웨어의 유통현황

1) 유통 채널의 이중구조

중국 소프트웨어 유통은 B2B와 B2C로 이원화되어 있다. B2B 분야는 대형 시스템, 솔루션 중심으로, 기존에는 SI 기업이나 총판 네트워크를 통한 직접 판매가 주류였으나, 최근에는 알리바바 클라우드, 텐센트 클라우드 등 대형 CSP(Cloud Service Provider)를 통한 SaaS 유통 비중이 급증하고 있다. B2C 분야는 플랫폼 중심 유통이 지배적이며, 모바일 앱과 게임이 주요 대상이다. 텐센트(腾讯), 화웨이(华为), 샤오미(小米) 등 중국 내 주요 앱 마켓 운영사가 유통망을 장악하고 있으며, ISV(Independent Software Vendor)는 플랫폼과 수익 배분 계약을 맺고 서비스를 제공한다. 오프라인 유통은 대형 SI 프로젝트, 하드웨어 번들링 등의 형태로 유지되고 있다.

2) 저작권료 거래 방식의 다변화

소프트웨어 유형 및 유통 형태에 따라 저작권료(로열티) 거래 방식에도 변화가 나타나고 있다. 과거 패키지 소프트웨어의 일회성 영구 라이선스 구매가 기본이었으나, 최근에는 기업의 비용 관리 및 지속적인 업데이트 수요에 맞춰 SaaS/클라우드형 소프트웨어의 월간/연간 구독제와 사용량 기반 종량제가 표준으로 자리 잡고 있다. 특히 모바일 게임 및 앱 시장에서는 플랫폼 운영사와 개발사 간 수익 배분 모델이 일반적이며, 통상 매출의 30%~50%가 플랫폼 수수료로 지불

된다. 또한, 오픈소스 코드를 기반으로 한 상용 소프트웨어의 경우, 기술 지원 및 유지보수 서비스 명목으로 저작권료를 거래하는 방식이 증가하며 새로운 수익 모델을 형성하고 있다.

6. 해외 소프트웨어 수입 및 심사 제도

중국은 해외 소프트웨어의 수입을 국가 보안 및 산업 정책과 연계하여 엄격히 관리하고 있다. 소프트웨어 수입은 등기 또는 허가방식으로 진행되며, 국가인터넷정보판공실(国家互联网信息办公室), 상무국(商务局), 세관이 각각 정보보안 심사, 등기, 통관을 담당하는 다층적 구조를 가지고 있다.

1) 수입주체 및 수요 구조

해외 소프트웨어의 수입 주체는 목적에 따라 명확히 구분된다. 첫째, 국유기업 및 중앙정부 기관은 국가 정보화 프로젝트, 국방, 금융 인프라 등에 필요한 고급 시스템(메인프레임 OS, 특수 DBMS 등)을 도입하며, 안정성 및 보안성을 최우선으로 고려한다. 둘째, 민간 대기업 및 외자 기업은 자체 ERP, CRM, 고급 설계 툴 등을 도입하는 주요 수요층으로, 특히 자동차, 반도체 등 첨단 제조업 분야에서 수입 의존도가 높다. 셋째, 최종 소비자 및 개인 개발자는 Steam, Epic Games 등 해외 플랫폼이나 로컬 앱스토어를 통해 게임, 유틸리티 앱을 직접 구매하는 주체이다.

2) 수입 구분 및 절차

수입 소프트웨어는 일반, 제한¹⁾, 특별 관리²⁾, 금지³⁾ 품목으로 구분할 수 있다. 수입 금지 품목 외 각 품목별 수입절차, 관할기관, 제출서류와 소요기간은 아래와 같다.

(표2) 해외 소프트웨어 품목별 수입절차

품목(등기/허가)	관할 기관	제출서류	소요기간 (영업일기준)
일반(등기)	상무부/지방 상무국	- 기술수입계약등기 신청서 - 기술수입계약서 부분(중문본 포함) - 계약 당사자 증명(영업집조 등)	3일
제한(허가)	상무부/지방 상무국	- 중국 수입제한기술 신청서 - 계약 당사자 증명(영업집조 등) - 해당 프로젝트 허가서류 - 기술수입계약서 - 제출서류 리스트	40일

1) <중국 수입 금지·제한 기술 목록> 2021년 제37호 문건에 따라 답페이크 기술과 데이터 암호화 기술은 수입 제한품목임.

2) <중국 네트워크 안전 심사방법>에 따라 공공통신 및 정보서비스, 에너지, 교통, 수리, 금융, 공공서비스, 전자정부, 국방과학기술공업 등 중요한 업종과 분야에 속하는 중요 네트워크시설, 정보시스템과 기타 파괴되거나 기능을 상실하거나 데이터가 유출될 경우 국가안보, 국민경제와 민생, 공공이익에 심각한 위해를 끼칠 수 있는 중요 네트워크 시설과 정보시스템을 운영하는 관건정보기초시설운영자(关键信息基础设施运营者)가 소프트웨어를 수입하는 경우를 말함.

3) <중국 수입 금지·제한 기술 목록> 2021년 제37호 문건에 따라 수입 금지 품목에 해당하는 소프트웨어는 없음.

		- 기술수입계약 신청표 - 기술수입계약 데이터표 - 수입기술자료 리스트	
특별 관리(허가)	네트워크보안심사판공실 (网络安全审查办公室)	- 신청서 - 국가안보 영향 분석보고서 - 구입서류, 계약서 - 기타	55~180일

Ⅲ. 컴퓨터 소프트웨어 저작권 침해현황

1. 중국의 소프트웨어 저작권 보호 법체계

중국은 소프트웨어 저작권 보호를 위하여 저작권법, 특허법, 부정경쟁방지법, 형법 등 다양한 법적 수단을 복합적으로 운용하고 있다. 각 보호 체계는 고유한 장점과 한계를 지니므로, 기업은 소프트웨어의 특성과 비즈니스 모델에 따라 최적의 보호 전략을 수립해야 한다. 아래 소프트웨어 관련 권리를 토대로 설명한다.

1) 저작권을 통한 보호

저작권 보호는 가장 널리 활용되는 소프트웨어 보호 방식이다. 그러나 저작권 보호에는 명확한 한계가 존재한다. 저작권법의 기본 원리인 '사상과 표현의 이분법'에 따르면, 알고리즘이나 기술적 아이디어는 보호 대상이 아니며, 소프트웨어의 핵심적인 기술적 가치는 바로 이 부분에 집중되어 있다. 또한, 저작권 보호를 위한 '창작성'의 판단기준이 모호하여, 법원의 자의적 해석에 따라 보호가 거절될 가능성도 존재한다. 결론적으로 저작권을 토대로 하는 소프트웨어에 대한 보호는 주된 수단이나, 유일한 해결책은 아니다.

2) 특허권을 통한 보호

소프트웨어의 기술적 아이디어와 내부 논리 구조를 보호하기 위해 특허권은 중요한 대안이 될 수 있다. 중국에서 신규성·창조성·실용성이 인정되는 기술 방안은 발명특허 출원이 가능하다. 특허권은 강력한 배타적 효력을 가지며, 단순 복제뿐만 아니라 역설계(Reverse Engineering)를 통한 실질적 동일 기술의 사용까지 금지할 수 있다. 다만, 특허 출원 시 발생하는 '출원 공개' 제도는 소프트웨어의 신속한 기술 유출 우려를 초래하며, 평균 2~3년에 달하는 심사 기간은 빠르게 변화하는 소프트웨어 시장의 특성과 맞지 않을 수 있다. 또한, 소프트웨어 특허 심사 기준이 기술 발전 속도를 따라가지 못하는 실무적 어려움도 존재한다.

3) 영업비밀을 통한 보호

소프트웨어는 저작권과 병행하여 영업비밀로 보호받을 수 있다. 저작권 등록 시 제출하는 일부 소스코드는 전체 기술의 비밀성을 훼손하지 않으므로, 핵심 원본 코드는 영업비밀로 유지하

는 것이 일반적이다. 침해 소송 시 원고는 '실질적 유사성 + 접촉'의 원칙에 따라 침해 사실을 입증해야 하며, 이때 소스코드, 프로세스, 알고리즘 등은 각각 독립적인 기술 정보로서 영업비밀 보호 대상이 된다. 특히 이직 제한 등 인력 관리 수단과 결합할 경우 기술 유출 방지에 탁월한 효과가 있다. 다만, 영업비밀은 역설계를 통한 분석을 막을 수 없으며, 대량 복제 행위 자체를 직접 규제하기는 어렵다는 한계가 있다.

소프트웨어는 저작권, 특허권, 영업비밀 외에도 상표법, 민법, 형법 등 다양한 법률적 장치를 통해 보호받을 수 있다. 각 보호 방식은 고유한 장점과 명확한 한계를 가지고 있으므로, 권리자는 자신의 소프트웨어 특성과 비즈니스 모델에 따라 최적의 조합을 설계해야 한다. 구체적인 전략으로는 다음과 같다. 첫째, 개발 초기 단계의 소프트웨어는 영업비밀 유지가 가장 현실적이다. 둘째, 특정 고객을 대상으로 하는 맞춤형 소프트웨어는 라이선스 계약에 영업비밀 조항을 명시함으로써 보호 수위를 높일 수 있다. 셋째, 대량으로 유통되는 패키지 소프트웨어의 경우, 저작권 등록과 상표권 확보가 필수적이며, 핵심 알고리즘에 대해서는 특허 출원을 병행하는 것이 바람직하다. 결론적으로, 소프트웨어 보호는 단일한 법률이 아닌 복수의 법률을 유기적으로 결합한 '포트폴리오 전략'을 통해서만 달성될 수 있다. 이를 위해 기업은 전문가와의 긴밀한 협력을 통해 각 단계별로 적합한 법적 장치를 마련하는 것이 무엇보다 중요하다.

2. 소프트웨어 저작권 침해 유형 및 판단기준

중국은 베른조약 및 TRIPS 협정 등 국제조약에 가입하여 외국 저작물에 대해서도 자국 저작물과 동등한 보호 의무를 이행하고 있다. 따라서 한국 소프트웨어도 중국 내에서 저작권 침해 시 현지 법령에 따라 보호받을 수 있다. 중국에서 소프트웨어의 보호대상은 독창성·인지 가능성·복제성 요건을 충족하는 모든 형태의 소프트웨어 코드와 관련 문서를 포함한다. 여기서 관련 문서는 소프트웨어의 내용, 개발 또는 사용에 관한 논리 구조나 설계, 용법, 테스트 결과 등을 기술한 설계도, 설명서, 사용자 매뉴얼 등을 포함한다. 이하에서는 소프트웨어 저작권의 침해 유형 및 판단기준에 대해 정리한다.

1) 복제권 침해

(1) 침해 유형

가장 빈번하게 발생하는 침해 유형으로, 저작권자 허가 없이 소프트웨어 전체 또는 핵심 코드를 무단으로 복제·설치하는 행위를 말한다. 대표적인 사례로는 단일 라이선스 소프트웨어를 기업 내 다수 기기에 무단 설치하거나, 인터넷상의 크랙 버전을 다운로드하여 사내에 사용하는 경우가 있다. 또한, 경쟁사의 핵심 코드나 기능 모듈을 표절하여 자사 제품에 사용하거나, IT 서비스 업체가 고객에게 무단 복제본을 대량 설치하는 경우도 이에 해당한다.

(2) 판단기준

판단기준은 저작권자 허가 없는 복제·설치 행위 여부를 우선 확인하며, 전체 복제가 아니더라도 독창성이 인정되는 핵심 코드를 복제한 경우, 라이선스 범위(사용자 수, 기기 수 등)를 초과하여 사용하는 경우는 침해가 성립된다. 한편 소프트웨어 설계의 사상과 원리를 학습하고 연구하

기 위한 목적 또는 공공이용 외의 비상업적 사용 역시 침해에 해당한다.

2) 정보네트워크 전송권 침해

(1) 침해 유형

온라인 환경에서 주로 발생하며, 저작권자 허가 없이 네트워크를 통해 불특정 다수에게 소프트웨어를 제공하여 이용자가 원하는 시간과 장소에서 다운로드·사용할 수 있게 하는 행위를 말한다. 포럼, 클라우드 저장소, 리소스 사이트 등에서 불법 설치 파일이나 크랙 패치, 다운로드 링크를 제공하는 경우가 대표적이다.

(2) 판단기준

판단기준은 저작권자 허가 없는 네트워크상 제공 여부이며, 이용자의 자유로운 접근·다운로드가 가능한 상태를 조성하면 침해가 성립한다. 무료 제공이나 트래픽 유도 목적 여부는 침해 성립에 영향을 미치지 않는다.

3) 수정권 침해

(1) 침해 유형

저작권자의 허가 없이 소프트웨어에 대해 추가, 삭제를 하거나 명령, 문장의 순서를 변경하는 행위이다. 대표적인 침해 유형으로는 소스코드 또는 목적코드를 수정하여 저작권 정보를 삭제하거나 악성코드를 삽입하는 행위, 소프트웨어를 크래킹하여 등록인증을 제거하거나 유료제한을 해제하는 행위, 수정한 소프트웨어를 제3자에게 제공하거나 배포하는 행위, 부분 수정 후 자체 개발로 위장하는 행위 등이 있다.

(2) 판단기준

판단기준은 저작권자의 허가 없이 소프트웨어에 대한 추가, 삭제 또는 명령·문장 순서 변경 행위가 있으면 성립된다. 수정 행위의 목적이 영리인지 비영리인지, 수정 정도의 경중, 소프트웨어에 서명 여부는 침해 성립에 영향을 미치지 않는다. 소프트웨어의 합법적인 복제품 소유자가 자가 사용 목적에서의 필요한 수정은 가능하나 합법 복제품 소유자는 어떠한 경우에도 수정된 소프트웨어를 제3자에게 제공해서는 안 된다.

4) 배포권·대여권 침해

(1) 침해 유형

무단 복제된 소프트웨어나 사용 권한을 외부에 유통·대여하는 행위를 말한다. 전자상거래 플랫폼에서 불법 복제 소프트웨어를 판매하거나, 컴퓨터 수리점 등에서 크랙 버전을 하드웨어에 탑재하여 판매하는 경우가 이에 해당한다. 또한, 소프트웨어 계정이나 사용 권한을 상업적으로 대여하는 행위도 침해에 포함된다.

(2) 판단기준

판단기준은 무단 복제물이나 사용 권한의 유통·대여 여부이며, 상업적 판매뿐 아니라 비영리 목적의 무상 배포도 침해에 해당한다. 하드웨어와 결합한 연계 판매 행위 역시 포함된다.

5) 기술적 보호조치 우회

(1) 침해 유형

저작권자의 허가 없이 저작권자가 설정한 암호화, 기기 바인딩, 사용 기간 제한 등 유효한 기술적 보호조치를 의도적으로 회피·파괴하는 행위, 또는 회피·파괴를 목적으로 크랙 툴을 제작·수입·배포하거나 기술 서비스를 제공하는 행위이다. 대표적인 침해 유형으로는 리버스 엔지니어링을 통해 인증 로직을 수정하여 사용 제한을 우회하는 행위, 크랙 버전 소프트웨어를 제작·배포하는 행위, 크랙 툴을 인터넷에 공유하는 행위 등이 있다.

(2) 판단기준

판단기준으로 저작권자의 허가 없이 의도적으로 유효한 기술적 보호조치를 회피·파괴하거나 이를 위한 도구·서비스를 제공하는 행위가 있으면 성립한다. 침해 성립은 행위의 영리 여부나 사용 범위와 무관하며, <저작권법> 제50조의 5가지 상황⁴⁾에 해당하는 경우에만 책임을 면제한다.

3. 중국 소프트웨어 침해현황

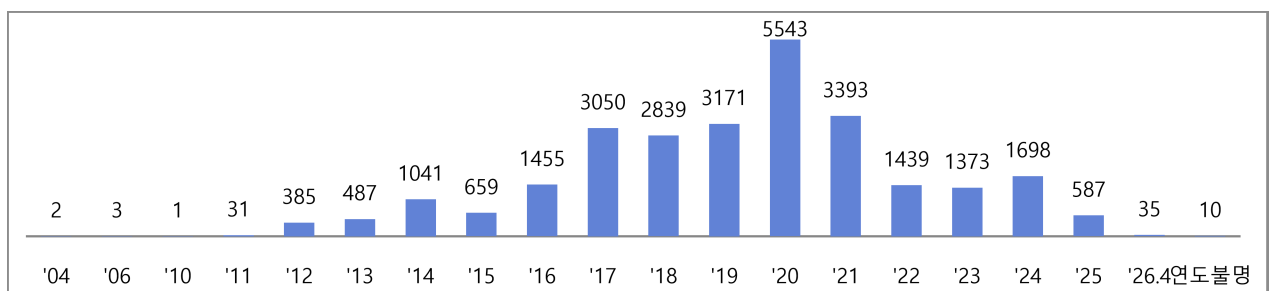
중국재판문서망(中国裁判文书网)에 공개된 1996년부터 2026년 4월까지의 지식재산권 판결 통계에 따르면, 전체 지식재산권 사건은 217만 4,888건이며, 이 중 저작권 침해 민사 1심 판결은 28만 4,950건(13.10%)이다. 소프트웨어 관련 사건은 2만 7,202건으로 전체 저작권 침해 사건의 9.55%를 차지한다.

1) 소프트웨어 저작권 침해에 대한 연도별 추이

소프트웨어 저작권 침해 판결 건수는 2004년부터 2011년까지 연간 1~31건으로 매우 저조했으나, 2012년을 기점으로 급증하기 시작했다. 2016년에는 1,455건을 기록했으며, 2020년에는 5,543건으로 역대 최고치를 기록했다. 이후 2021년부터는 급감 추세로 돌아서 2025년에는 587건까지 크게 줄었다.

(그림3) 중국 소프트웨어 저작권 침해에 대한 연도별 추이 (2004~2026.4)

(단위: 건)



출처: 중국재판문서망 / 국연컨설팅 정리

4) ① 학교 수업 또는 과학 연구를 위하여 소량의 이미 공표된 저작물을 교육 및 과학연구자의 이용에 제공하려고 하나, 해당 저작물을 정상적인 경로를 통해 취득하기 어려운 경우, ② 비영리 목적으로 독서에 장애가 있는 자가 감지할 수 있도록 장애가 없는 방식으로 이미 공표된 저작물을 그들에게 제공하려고 하나, 해당 저작물을 정상적인 경로를 통해 취득하기 어려운 경우, ③ 국가기관이 행정·감찰·사법절차에 따라 공무를 집행하는 경우, ④ 컴퓨터 및 그 시스템 또는 네트워크의 보안성을 검사하는 경우, ⑤ 암호화 연구 또는 컴퓨터 프로그램 역설계 연구를 위한 경우.

2) 소프트웨어 저작권 침해에 대한 지역별 현황

2004년부터 2026년 4월까지 중국 내 32개 지역에서 발생한 소프트웨어 저작권 침해 사건의 판결 수치를 살펴보면, 1천 건을 초과한 지역은 광둥성, 후난성, 쓰촨성, 상하이시, 푸젠성, 장수성, 하이난성 총 7개이고, 그중 광둥성이 11,357건으로 전체의 41.8%를 차지하며 압도적 1위를 기록했다. 이어 후난성(2,866건), 쓰촨성(2,306건), 상하이시(1,660건), 푸젠성(1,459건) 등의 순으로 나타났다.

(표3) 중국 소프트웨어 저작권 침해에 대한 지역별 사건 수

(단위: 건)

지역	사건 수	지역	사건 수
광둥성	11357	광시좡주자치구	122
후난성	2866	네이멍구자치구	103
쓰촨성	2306	충칭시	102
상하이시	1660	랴오닝성	93
푸젠성	1459	장시성	85
장수성	1286	닝샤후이주자치구	77
하이난성	1197	허베이성	76
저장성	905	윈난성	74
톈진시	692	꾸이저우성	69
베이징시	656	신장웨이울자치구	52
지린성	617	간쑤성	21
후베이성	402	산시성	15
안후이성	370	헤이룽장성	13
허난성	188	칭하이성	4
싼시성	175	시좡트자치구	3
산둥성	151	신장웨이울자치구고급인민법원 생산건설병단분원	2
지역불명	4		

출처: 중국재판문서망 / 국연컨설팅 정리

IV. 중국 컴퓨터 소프트웨어 저작권 보호 방안

1. 입증 및 증거 수집 시 주의사항

소프트웨어 저작권 침해 분쟁에서 증거는 소송의 승패를 결정짓는 핵심 요소이다. 중국 법원은 증거의 진정성, 관련성, 적법성을 엄격히 심사하므로, 권리자는 다음과 같은 사항을 준수하여 증거를 수집·관리해야 한다.

첫째, 저작권 등록 및 개발 자료 보관. 중국 내에서 권리 증명의 효력을 확보하기 위해서는 중국 판권보호센터에 소프트웨어 저작권을 등록해야 한다. 저작권 등록증은 권리 귀속을 입증하는 가장 강력한 1차 증거로 활용된다. 아울러 소스코드 버전 기록, 개발 로그, 설계 문서 등 개발 과정 자료를 체계적으로 보관하여 등록증과 함께 권리의 실질적 귀속을 보충 입증할 수 있어야 한다.

둘째, 증거 수집의 적법성 확보. 증거는 반드시 합법적인 방법으로 수집되어야 하며, 해킹, 무단 촬영 등 위법한 방법으로 취득한 증거는 법원에서 배제된다. 침해 사실을 입증하기 위해 웹사이트 화면, 다운로드 기록 등은 공증기관의 공증을 받거나 타임스탬프 서비스를 통해 취득 시점을 고정하는 것이 바람직하다.

셋째, 증거의 구체성과 완전성. 침해 행위의 존재, 침해자의 신원, 침해로 인한 구체적 손해를 명확히 입증할 수 있는 자료를 수집해야 한다. 예컨대 침해 소프트웨어의 다운로드 링크, 복제·설치 기록, 판매 내역, 원본과 침해물 간의 비교 분석 보고서, 손해액 산정 근거(정상 라이선스 가격, 매출 감소액 등) 등이 이에 해당한다.

넷째, 증거의 안전한 보관 및 관리. 수집된 전자파일, 서류, 공증문서는 변조·분실되지 않도록 안전하게 보관해야 한다. 전자 증거는 반드시 백업을 유지하고, 관련 하드웨어(컴퓨터, 서버 등)는 증거의 진정성을 재확인할 수 있도록 보관 상태를 유지해야 한다.

다섯째, 전문적 검증 활용. 소스코드 대조, 기능 비교 등 전문적 분석이 필요한 경우에는 공인된 감정기관 또는 전문가의 감정보고서를 제출하여 법원의 신뢰도를 높여야 한다.

2. 소프트웨어 침해 시 대응방안

침해 발생 시 권리자는 침해의 심각성, 소요 기간, 비용, 권리 보호 효과 등을 종합적으로 고려하여 적절한 구제 수단을 선택해야 한다. 중국판권보호센터, 지방 저작권 관리기관,公安기관, 검찰청 및 법원은 각 절차별로 체계적인 지원을 제공하고 있다. 이하의 내용은 저작권자가 실제 분쟁에서 어떤 방안을 선택해야 가장 유리한지, 그리고 각 방안의 실무적 주의사항 및 효과를 구체적으로 제시하여, 저작권자에게 실질적인 도움을 제공하고자 한다.

1) 협상(자발적 해결의 우선 방안)

침해 사실이 확인되면 우선적으로 침해자와 직접 협상하거나 법률 대리인을 통해 협상을 진행하는 것이 실무적으로 가장 신속한 해결책이 될 수 있다. 협상의 주요 내용은 침해 행위 즉시 중단, 손해배상액 및 지급 방식 합의, 향후 합법적 이용을 위한 라이선스 계약 체결, 침해물 폐기 및 재발 방지 조치 등이다.

실무상 유의사항으로는, 첫째, 협상 전에 침해 사실과 규모에 대한 명확한 증거를 확보하여 협상력을 높이고, 둘째, 협상 과정과 합의 내용은 반드시 서면으로 남겨야 하며, 셋째, 협상이 결렬될 경우 즉시 다른 구제 절차로 전환하여 시간적 손실을 최소화해야 한다.

2) 조정(협상 실패 시 효율적 대안)

협상이 성사되지 않을 경우, 중국판권보호센터 또는 지방 저작권 조정기관 등에 조정을 신청

할 수 있다. 조정은 중립적인 조정위원이 양측의 주장을 청취하고 법령 및 사실관계에 기초하여 합리적인 해결안을 제시하는 절차로, 소송에 비해 신속하고 비용이 저렴하다.

실무상 유의사항으로는, 첫째, 조정 신청 시 저작권 등록증, 침해 증거, 손해액 산정 자료 등을 함께 제출해야 하고, 둘째, 조정 절차는 비공개로 진행되어 영업비밀 보호에 유리하며, 셋째, 양측이 조정 합의서에 서명하면 해당 문서는 법적 효력을 가진다. 조정은 법적 비용 부담을 줄이면서 권리를 보호할 수 있는 효과적인 방안이다.

3) 행정신고(신속한 침해 제압 방안)

침해 행위가 광범위하게 확산되거나, 즉시 중단하지 않으면 큰 손해가 발생할 경우, 국가판권국 또는 지방 저작권 관리기관에 행정신고를 할 수 있다.

실무상 유의사항으로는, 첫째, 신고 시 권리 증명, 침해 사이트 주소, 다운로드 링크, 판매 경로 등 구체적 자료와 증거 고정 서류를 제출하여 행정처벌의 효율을 높여야 한다. 둘째, 행정기관의 단속 조치는 침해 행위 중단 명령, 침해자의 불법소득 몰수, 침해물 압수·폐기, 침해자에게 벌금 부과 등을 포함한다. 셋째, 행정처벌 결과는 추후 민사소송에서 침해 사실을 입증하는 강력한 증거로 활용할 수 있다. 넷째, 행정신고는 ‘공공이익을 침해⁵⁾’하는 경우를 전제로 하나, 공공이익 침해 여부를 판단할 수 없을 경우라도 신고를 할 수 있다.

4) 민사소송(권리 보호의 최종적 법적 수단)

협상, 조정 등이 실패하거나 손해가 큰 경우, 인민법원에 민사소송을 제기할 수 있다. 민사소송은 법적 강제력을 가지며, 권리자의 권리를 최종적으로 구제하는 수단이다.

실무상 유의사항으로는, 첫째, 관할은 침해 행위 발생지, 침해자 주소지, 침해물 저장지, 서버소재지의 지식재산권법원 또는 중급 이상 인민법원이다. 둘째, 소송 전에 전문 변호사와 상담하여, 저작권 권리증명, 침해 증거정리, 손해 금액 산정 등을 준비해야 하며, 필요시 공인된 기술감정기관의 감정보고서를 제출하여 침해 사실을 입증한다. 셋째, 법원은 침해 사실을 확인한 뒤에 침해 행위 중단, 영향 제거, 사과, 손해배상 등을 판결한다. 넷째, 손해배상액은 세 가지 기준, 즉 저작권자가 입은 실제 손해, 침해자가 얻은 불법 이익, 라이선스료이다. 위 세가지 기준으로 계산이 명확하지 않을 경우, 법원은 인민폐 500위안 이상, 500만 위안 이하의 징벌적 손해배상을 판정할 수 있다.

5) 형사고발(심각한 침해 행위에 대한 강력한 제재)

침해 행위가 중국 형법상 범죄 구성요건을 충족하는 경우, 공안기관에 형사고발을 할 수 있다. 검찰청의 기소를 거쳐 법원이 유죄를 선고하면 침해자에게 실형 및 벌금형이 부과된다.

실무상 유의 사항으로는, 첫째, 중국 형법에서 소프트웨어 저작권 관련 죄는 저작권침해죄⁶⁾와

5) <저작권 침해 사건 처리 시 공공이익 침해 해석 및 적용 관련 회답서>(국가판권국 2006-43호)에 따르면, 대중에게 침해 저작물을 유포하거나, 부정 경쟁 행위를 구성하거나, 경제질서를 해치는 행위는 공공이익을 침해한 것으로 인정한다.

6) 영리의 목적으로 저작권자의 허가 없이 소프트웨어를 복제·발행하거나 정보네트워크를 통해 대중에게 전파하는 행위 또는 저작권자 및 저작권 관련 권리자의 허가 없이 관리자가 소프트웨어 보호를 위한 기술적 조치를 고의로 회피하거나 파괴하는 행위, 최고 10년 이하 징역과 벌금

침해 복제물 판매죄⁷⁾이다. 둘째, 관할은 범죄행위 발생지⁸⁾ 또는 침해자 거주지의 공안기관이다. 셋째, 고발 시, 저작권 권리증명, 침해 증거, 침해자가 얻은 불법 이익 산정 자료 등을 공안기관에 제출해야 하며, 공안기관은 수사를 통해 침해 사실 및 침해 규모를 확인한다. 넷째, 형사고발은 민사소송과 병행할 수 있으며, 수사 과정에서 확보된 증거는 민사소송에서 손해배상 청구의 중요한 근거로 활용할 수 있다.

형사고발은 침해자에게 심리적 압박을 가하고, 향후 침해 행위를 억제하는 강력한 효과가 있다. 또한, 침해자가 형사처벌을 받으면, 민사소송에서 손해배상 청구가 더 쉽게 승인되는 이점이 있다.

3. 법적 대응 절차

세부적인 법적 대응 절차를 행정신고, 민사소송, 형사고발 세 가지 방식으로 구분하여 설명한다. 각 절차는 실무에서 반드시 준수해야 하는 단계별 내용을 아래에 상세히 제시하며, 저작권자가 직접 절차를 진행하거나 전문가를 고용할 때 참고할 수 있도록 실무적 팁을 추가하였다.

1) 행정신고

행정신고는 민사소송이나 형사고발에 비해 절차가 간소하고 비용 부담이 적어, 신속한 침해 중단이 필요한 경우 가장 먼저 고려할 수 있는 수단이다.

(1) 신청 준비 및 제출: 저작권자는 다음과 같은 서류를 구비하여 신고할 수 있다. ① 조사신청서(신고인과 피신고인의 인적사항, 신고일자, 사실관계 및 사유), ② 신고인의 신분증명, ③ 저작권 권리증명서(소프트웨어 원본, 저작권 등록증, 권리양수 계약서 등), ④ 침해 사실을 증명하는 자료(불법 복제물, 침해 관련 계정 정보, 주문내역, 사진 등)를 국가판권국 또는 침해 행위 발생지, 침해 결과 발생지, 침해물 보관지, 침해물 압류·몰수 지역의 지방 저작권 관리기관에 제출한다. 신청은 온라인 또는 오프라인으로 가능하며, 실무적으로 증거의 완결성이 높을수록 처리 가능성이 높다.

(2) 신청 검토 및 조사 개시: 신고를 접수한 기관은 서류 접수 후 15일 이내에 수리 여부를 결정하여 신고인에게 통지한다. 수리가 결정되면 담당자가 즉시 조사에 착수하며, 필요시 피신고인 및 관련 기관에 협조를 요청하거나 침해 현장을 직접 확인할 수 있다. 자료가 불충분할 경우 보완을 요구하거나 수리를 거부할 수 있으므로, 신고 전 전문 변호사와의 사전 검토를 권장한다.

(3) 처분 사전고지 및 피신고인 항변: 조사 결과 침해 사실이 확인되면, 기관은 피신고인에게 <행정처벌 사전고지서>를 발부하여 처분 관련 사실과 근거, 진술권 및 항변권 등을 고지한다. 피신고인은 <행정처벌 사전고지서> 수령 후 7일(공시송달의 경우 30일) 이내에 해당 기관에 서면으로 항변할 수 있다.

(4) 처분 결정 및 이행: 신고를 접수한 기관은 조사 내용과 피신고인의 항변을 종합하여 침해

7) 영리의 목적으로 침해 복제물임을 알면서도 판매하는 행위, 최고 5년 이하 징역과 벌금

8) 침해물 제조·보관·운송·판매지, 침해물 전파 및 침해물 판매 웹사이트 서버 소재지, 네트워크 접속지, 웹사이트 설립자·관리자 소재지, 침해물 업로드한 자의 소재지, 관리자 실제 침해 발생지

사실이 인정되면 행정처벌 결정을 내린다. 행정처벌 내용으로는 침해 행위 중단 명령과 함께 다음과 같은 제재를 병과할 수 있다. ① 경고, ② 불법소득 몰수, ③ 침해 물품 압수·폐기, ④ 침해 물품 제조에 사용되는 도구 및 장비의 압수·폐기, ⑤ 과태료 부과.

(5) 불복 시 구제절차: 피신고인이 행정처벌에 불복할 경우, 60일 이내에 국가판관국, 동급 인민정부 또는 상위 저작권 관리기관에 행정 재심을 청구하거나, 6개월 이내에 인민법원에 행정소송을 제기할 수 있다.

2) 민사소송

민사소송은 협상, 조정 등이 실패하거나 손해 규모가 큰 경우 선택하는 권리 구제 수단으로, 법적 강제력을 가진다. 절차가 복잡하므로 전문 변호사의 조력이 필수적이다.

(1) 소송 준비 및 제기: 저작권자는 변호사와 상담하여 ① 침해자의 특징, ② 침해 사실 및 손해액에 대한 증거 정리, ③ 소장 작성을 진행한다. 소장에는 청구취지(침해 중단, 손해배상, 소송 비용 부담 등), 사실관계, 법적 근거가 명확히 기재되어야 한다. 실무적으로 관할 법원을 잘 선택하는 것이 중요하며, 침해 행위 발생지 법원이 증거 수집 및 절차 진행에 유리한 경우가 많다.

(2) 소송 절차 진행: 법원은 소장 접수 후 7일 이내에 수리 여부를 결정하며, 수리 시 5일 이내에 소장 부분을 피고에게 송달한다. 피고는 소장 부분을 받은 후 15일 이내에 답변서를 제출할 수 있다.

(3) 변론 및 판결: 변론기일에서 양측은 증거를 제출하고 변론을 진행한다. 법원은 증거의 진정성, 관련성, 적법성을 엄격히 심사한 후 판결을 선고한다. 일반적인 1심 소송 기간은 3~6개월이나, 다수의 침해자나 복잡한 기술적 쟁점이 있는 경우 6개월 이상 소요될 수 있다.

(4) 항소 및 강제 집행: 양측은 판결문을 받은 후 15일 이내에 상급법원에 항소할 수 있다. 항소가 없을 경우 판결이 확정되며, 피고가 판결을 이행하지 않으면 원고는 법원에 강제집행을 신청할 수 있다. 실무적으로 손해배상 확보를 위해 소송 중 피고 재산에 대한 가압류 신청이 병행되는 경우가 많다.

3) 형사고발

형사고발은 침해 행위가 중국 형법상 범죄 구성요건을 충족하는 경우, 침해자에게 실형 등 강력한 제재를 가함으로써 재발을 방지하는 수단이다.

형법 제217조 및 제218조에 규정된 침해행위에 대한 상세 기준⁹⁾은 아래와 같다.

(1) 저작권침해죄

가) 위법소득액이 비교적 큰 경우: 위법소득액 3만 위안 이상

나) 기타 정황이 엄중한 경우

① 불법 영업액 5만 위안 이상

② 2년 이내에 저작권 침해 및 침해 복제물 판매 행위로 형사처벌 또는 행정처벌을 받은 후 해당 행위를 다시 실시하여 위법소득액 2만 위안 이상 또는 불법 영업액이 3만 위안 이상

9) <지식재산권 침해 형사사건 처리에 있어 법률 적용에 관한 몇 가지 문제의 해석>(사법해석(2025)5호) 13조, 14조

- ③ 불법 복제물 수량 총합 500부(장) 이상
- ④ 정보통신망을 통해 대중에게 전파하고, 그 수량이 합계 500건(부) 이상이거나, 다운로드 횟수가 1만 회 이상이거나, 클릭 수가 10만 회 이상, 또는 회원제 방식으로 전파하면서 등록 회원 수가 1천 명 이상
- ⑤ 액수 또는 수량이 상기 ①~④에서 정한 기준에 도달하지는 않았지만, 각각 2개 이상의 기준의 절반 이상에 도달한 경우

다) 타인이 저작권 침해 범죄를 저지른 것을 알면서도 타인에게 기술적 조치를 회피하거나 파괴하는 데 주로 사용되는 장치 또는 부품을 제공하거나, 타인에게 기술적 조치를 회피하거나 파괴하도록 기술 서비스를 제공하여 위법소득액, 불법 영업액이 상기 기준에 도달한 경우 형사 책임 추궁

라) 위법소득액이 거대하거나 기타 특별히 정황이 엄중한 경우: 액수, 수량이 상기 기준의 10배 이상에 도달한 경우

(2) 침해 복제물 판매죄

가) 위법소득액이 거대한 경우: 위법소득액 5만 위안 이상

나) 기타 정황이 엄중한 경우

- ① 판매액 10만 위안 이상
- ② 2년 이내에 저작권 침해 및 침해 복제물 판매행위로 형사처벌 또는 행정처벌을 받은 후 해당 행위를 다시 실시하여 위법 소득액이 3만 위안 이상 또는 판매액이 5만 위안 이상
- ③ 침해 복제물 판매를 위해 복제수량이 합계 1,000부(장) 이상
- ④ 침해 복제물이 판매되지 않았더라도 그 물품가액 또는 수량이 상기 ①~③에서 정한 기준의 3배 이상에 도달하거나 또는 이미 판매된 침해 복제물의 판매액 또는 수량이 상기 ①~③에서 정한 기준에는 미달하지만, 아직 판매되지 아니한 침해 복제물의 물품가액 또는 수량의 총합이 상기 ①~③에서 정한 기준의 3배 이상에 도달한 경우

형사고발은 신중하게 결정해야 하며, 침해 입증의 확실성 및 형사 절차의 실익을 판단해야 한다. 형사고발의 절차는 다음과 같다.

(1) 고발 준비 및 제출: 저작권자는 침해 행위가 형법에 위반되는 증거를 충분히 준비하고, 고발장과 함께公安기관에 제출한다. 실무적으로 고발 전에 변호사와 함께 침해 입증의 확실성을 검토해야 하며, 무리한 고발은 민사 합의에 부정적인 영향을 줄 수 있다.

(2) 수사 및 검찰 송치:公安기관은 고발 내용을 검토한 후 입건 여부를 결정한다. 입건 후 수사 과정에서 침해자의 사무실, 서버 등을 압수수색하고 관련자를 조사한다. 수사 기간은 통상 2~6개월이며, 복잡한 사건은 연장될 수 있다. 수사 결과 범죄 혐의가 인정되면 검찰에 송치한다.

(3) 기소 및 형사 재판: 검찰청은 수사 결과를 검토하여 범죄 사실이 명확하고 증거가 충분할 경우 법원에 기소한다. 기소 후 법원은 형사 재판을 진행하여 유죄 여부와 양형을 결정하며, 통상 6~12개월이 소요된다.

(4) 형사 절차와 민사소송의 병행: 형사 절차는 민사소송과 병행할 수 있으며, 형사 수사 과정에서 확보된 증거는 민사소송의 손해배상 청구에 유리하게 활용될 수 있다. 또한, 형사 재판 과

정에서 저작권자는 침해자에게 민사적 손해배상을 청구할 수도 있다.

V. 결론

본 보고서의 분석을 통해 확인된 바와 같이, 중국 소프트웨어 시장은 단순한 외형적 성장을 넘어 산업 구조의 고도화와 함께 지식재산권 보호 체계의 질적 성장이 동시에 진행되고 있다. 그러나 한국 기업이 중국 시장에서 실질적인 성과를 거두기 위해서는 '방어적 권리 보호'를 넘어선 '전략적 대응'이 요구된다.

첫째, '중국 내재화' 전략의 필요성이다.

중국은 자국 내 소프트웨어 생태계를 독자적 표준(예: GB/T 국가표준, 데이터 보안법 등)으로 재편하고 있다. 단순히 한국에서 개발된 소프트웨어를 수출하는 방식은 기술적 호환성 문제뿐만 아니라 저작권 분쟁 시 관할권 및 증거 확보의 어려움에 직면할 수 있다. 따라서 핵심 소스코드를 국내에 유지하되, 중국 현지 법인 또는 파트너십을 통해 현지 법률에 부합하는 형태로 소프트웨어를 재구성하고 현지에 저작권을 등록하는 '이중 권리 관리 체계'가 필요하다.

둘째, 기술적 보호에서 '계약적·관계적' 보호로의 전환이다.

중국 내 침해 유형이 역설계나 우회 기술 중심으로 진화함에 따라, 기술적 보호조치만으로는 한계가 뚜렷하다. 이에 따라 라이선스 계약서상의 준거법 및 분쟁 해결 관할지를 명확히 설정하고, 현지 파트너와의 신뢰 기반 관계 구축을 통한 내부 통제가 강화되어야 한다. 즉, 법적 수단과 비즈니스 관계 관리가 결합된 하이브리드 보호 모델이 실효적이다.

셋째, 공급망 내 저작권 리스크 관리이다.

중국 내 침해 사례 중 상당수가 IT 서비스 업체나 하청업체를 통한 무단 복제에서 발생한다. 한국 기업이 중국 내 대형 프로젝트를 수주하거나 현지에서 서비스를 제공할 경우, 자신이 직접 침해를 저지르지 않았더라도 공급망 내 하청업체의 불법 소프트웨어 사용으로 인해 행정 조사나 민사 소송의 대상이 될 수 있다. 따라서 공급망 실사와 소프트웨어 자산관리 체계를 현지 사업장에 도입하는 것이 필수적이다.

마지막으로, 정부 간 협력 채널의 적극적 활용이다.

중국 내 저작권 집행은 지역별 편차가 크다. 한국 정부 유관기관과 중국 지방 정부 간의 협력 네트워크를 활용하여, 분쟁 발생 시 신속한 구제를 받을 수 있는 '현지 연락 체계'를 사전에 구축하는 것이 기업 차원의 개별 대응보다 훨씬 효과적일 수 있다.

결론적으로, 중국 소프트웨어 시장에서의 성공은 단순한 기술력 우위가 아닌, 현지 법제도에 최적화된 '지식재산권 운영 전략'의 차이로 갈릴 것이다. 한국 기업은 과거의 '사후적 대응'에서 벗어나, 현지 전문가와의 긴밀한 협력을 바탕으로 한 사전적 설계와 전략적 내재화를 통해 중국 시장의 기회를 선점해야 할 시점이다.