

중국

[판례 분석]

애니메이션 캐릭터 음성의 저작물 보호 여부

2026. 04. 22.

국제협력팀

중국사무소

음색 자체는 저작권법상 저작물로 인정되지 않으므로 생성형 AI 기술을 이용하여 타인의 저작권을 보유한 애니메이션 캐릭터 음색을 복제하는 방식으로 생성한 음성을 무단으로 이용하였다고 하더라도 저작권 침해가 성립하지 않음. 다만 무단 생성된 음성이 부정경쟁방지법에서 규정한 식별표지에 해당하고 이것이 공중의 혼동을 야기한다면 부정경쟁행위가 성립할 수 있음.

1. 현황

생성형 AI 기술의 급속한 발전으로 인해 특정인의 목소리 또는 특정 캐릭터의 더빙 음성과 유사한 음성을 자동으로 생성하는 서비스가 등장하고 있음. 이와 같은 AI 음성 복제 서비스는 사용자에게 높은 편의성을 제공하는 반면 해당 음성을 기반으로 시장 지명도를 구축한 저작권자의 권익을 침해할 우려가 있음. 중국은 2023년 7월 <생성형 인공지능 서비스 관리 임시방법(生成式人工智能服务管理暂行办法)>을 제정하여 생성형 AI 서비스 제공자가 합법적 데이터 출처를 사용하고 타인의 지식재산권을 침해하지 않을 의무를 명시하였음. 그러나 실제 분쟁에서 AI가 생성한 음성의 저작권법상 지위와 이를 둘러싼 권리 침해의 구체적 유형에 관한 법적 기준은 여전히 명확하지 않은 상황임. 본문에서는 유명 애니메이션의 캐릭터 음성을 모방한 AI 음성 생성 서비스를 제공하여 발생한 저작권 침해 및 부정경쟁행위 분쟁 사례를 소개하고 AI 음성 생성 서비스와 관련한 저작권 침해 판단 기준 및 부정경쟁방지법의 적용 기준을 살펴봄.

2. 판례소개

사건 번호	1심	(2025)渝0103民初748号
관할 법원	1심	충칭시 위중구 인민법원(重庆市渝中区人民法院)
당사자	A 회사	
		1심: 원고

	B 회사		1심: 피고
핵심 쟁점	1심	1. B 회사가 A 회사의 저작권을 침해하였는지 여부 2. B 회사의 행위가 A 회사에 대한 부정경쟁행위를 구성하는지 여부 3. B 회사의 법적 책임	
판결 결과	1심	1. B 회사는 A 회사의 이미지에 대한 정보네트워크전파권을 침해함. 2. B 회사의 행위는 A 회사에 대한 부정경쟁행위를 구성하였음. 3. B 회사는 A 회사의 경제적 손실 및 합리적 비용을 배상해야 함.	
관계 법령	<ul style="list-style-type: none"> · 저작권법(著作权法) 제3조, 제10조, 제52조, 제53조, 제54조 · 부정경쟁방지법(2019년 개정)(反不正当竞争法) 제6조, 제17조 · 정보네트워크전파권 침해 민사분쟁사건 심리 법률적용에 관한 최고인민법원의 해석 (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) 제3조 · 저작권 민사분쟁사건 심리 법률적용에 관한 최고인민법원의 해석 (最高人民法院关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释) 제7조, 제25조, 제26조 · 생성형 인공지능 서비스 관리 임시방법(生成式人工智能服务管理暂行办法) 제7조 		
최종 판결일	2026년 1월 30일		

(1) 사건 개요

A 회사는 2005년부터 중국 전국 다수의 TV 방송국에서 방영된 W 애니메이션의 제작·배급사에서 주인공 캐릭터인 X와 Y의 이미지(이하 "사건 이미지"라 함)를 포함한 W 애니메이션에 대한 저작권을 보유하고 있음. 한편 B 회사는 자사가 개발한 S 애플리케이션(이하 "분쟁 애플리케이션"이라 함)을 안드로이드와 iOS 앱스토어 및 T 온라인 플랫폼을 통해 배포·운영하였음. 분쟁 애플리케이션의 유료 회원은 AI 더빙 기능을 이용하여 W 애니메이션 캐릭터 X와 Y의 음성더빙과 함께 해당 캐릭터의 음색, 어조, 발음 스타일 등이 유사한 음성(이하 "분쟁 음성"이라 함)을 생성할 수 있었으며 "영상 만들기" 기능을 통해 해당 음성에 분쟁 애플리케이션이 제공하는 사건 이미지와 매우 유사한 이미지를 결합하여 동영상 파일도 생성할 수 있음. 그 외에도 분쟁 애플리케이션은 "AI 노래 커버" 기능을 이용해 W 애니메이션 캐릭터 X, Y 음성(이하 "사건 음성"이라 함)과 유사한 음색으로 다른 가수의 노래를 커버하고 이를 음성 또는 동영상 파일로 저장 및 다운로드할 수 있음. 이와 같은 사실에 대해 A 회사는 B 회사가 분쟁 애플리케이션을 통하여 분쟁 음성을 생성, 저장 및 AI 노래 커버 기능을 제공하는 행위가 저작권 침해 및 부정경쟁행위에 해당한다고 주장하며 소송을 제기함.

(2) 핵심 쟁점

본 안건에서 저작권 침해 분쟁과 관련하여 A 회사는 B 회사가 분쟁 애플리케이션을 통해 사건

이미지의 제공과 함께 분쟁 음성 생성, 다운로드 및 AI 노래 커버 기능을 제공하는 행위가 A 회사의 정보네트워크전파권 및 각색권을 침해하는 행위라고 주장하였음. 이와 같은 사실을 종합해보면 본 안건의 핵심 쟁점은 다음과 같음. 그 외에도 법원이 B 회사의 부정경쟁행위를 인정한 점을 고려하여 B 회사의 법적 책임을 서술하기 위해 B 회사의 부정경쟁행위에 관한 법원의 판단 내용을 간단히 소개함.

- ① B 회사의 행위가 저작권 침해에 해당하는지 여부
- ② B 회사의 법적 책임

(3) 법원의 판단

1) 저작권 침해 여부

① 정보네트워크전파권 침해 여부

<저작권법> 제10조 제(1)항 제12호는 정보네트워크전파권을 유선 또는 무선 방식으로 공중이 스스로 선택한 시간과 장소에서 저작물을 획득할 수 있도록 하는 권리로 규정하고 있음. <정보네트워크전파권 침해 민사분쟁사건 심리 법률적용에 관한 최고인민법원의 해석 (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)> 제3조 제(1)항은 “네트워크 이용자 또는 네트워크 서비스 제공자가 허가 없이 네트워크를 통해 권리자가 정보네트워크전파권을 향유하는 저작물·공연·음반 영상제품을 제공하는 경우 달리 법률 또는 행정법규에서 규정한 사항이 없으면 법원은 이를 정보네트워크전파권 침해행위로 인정하여야 한다”고 규정하고 있음.

본 안건에서 A 회사는 미술 저작물인 사건 이미지의 저작권자로서, 이에 대한 정보네트워크전파권을 향유하고 있음. B 회사는 A 회사의 허가 없이 분쟁 애플리케이션을 통해 사건 이미지와 실질적으로 유사한 이미지를 분쟁 애플리케이션 사용자에게 제공하였으며, 사용자는 유료 회원가입 후 스스로 선택한 시간과 장소에서 해당 이미지를 취득할 수 있음. 따라서 B 회사의 이와 같은 행위는 A 회사의 사건 이미지에 대한 정보네트워크전파권을 침해하는 것으로 인정됨.

② 각색권 침해 여부

A 회사는 B 회사가 분쟁 애플리케이션을 통해 사용자가 사건 음성과 유사한 음색을 이용하여 2차 창작을 할 수 있도록 허용함으로써, A 회사의 각색권을 침해하였다고 주장함. 이에 대해 법원은 다음과 같이 판단함.

첫째, 음색은 소리의 특색으로서 음조(音調) 및 음량과 함께 소리의 ‘3요소’를 구성하는 요소임. <저작권법> 제3조에 따라 음색은 저작권법에서 규정하는 저작물에 속하지 않으므로, 음색 자체는 저작권법상 보호를 받는 저작물에 해당하지 않음.

둘째, 분쟁 애플리케이션의 “영상 만들기” 및 “AI 노래 커버” 기능이 생성한 파일은 동영상이 아니라 사건 음성에 사건 이미지를 결합한 것으로 사건 이미지는 정지 화면이고, 연속 화면이 없으므로 이는 시청각저작물에 해당하지 않음. 따라서 제출된 증거만으로는 분쟁 애플리케이션이 독창성을 갖춘 저작물을 창작하였다는 점이 증명되지 않았으므로, B 회사는 A 회사의 각색권

을 침해하지 않은 것으로 판단함.

2) 부정경쟁행위 성립 여부

B 회사의 행위를 <부정경쟁방지법> 제6조 제(4)항¹⁾에 적용하기 위해서는 사건 음성이 해당 조문에서 규정하는 식별표지 여부 및 혼동 행위의 야기 여부 두 가지 조건을 만족해야 함.

식별표지 판단과 관련하여 본 안건에서 X, Y는 수십 년간 중국 전국 다수의 TV 방송국에서 지속 방영된 W 애니메이션의 핵심 캐릭터이며 그 더빙 음성은 높은 식별력을 지니고 있어, 관련 공중이 해당 음성을 듣는 것만으로도 A 회사가 제작·배급하는 해당 애니메이션과 안정적으로 연결 지어 인식할 수 있음. 따라서 사건 음성은 높은 지명도와 현저한 식별력을 갖추어 <부정경쟁방지법> 제6조 제(4)항이 보호하는 식별표지로 인정됨.

혼동행위 야기 여부와 관련하여 B 회사는 분쟁 애플리케이션 사용자 서비스 약관에서 앱이 제공하는 이미지·음성·동영상 등의 콘텐츠에 대한 저작권이 자사에 귀속한다고 명시되어 있어, 공중이 생성된 콘텐츠를 보고 B 회사가 A 회사와 협력 관계에 있다고 오인할 가능성이 있음. 또한 분쟁 음성과 사건 음성은 음색·어조·발음 스타일에서 높은 일치성을 보이므로, 관련 공중이 쉽게 혼동을 일으킬 수 있음.

한편 B 회사는 분쟁 음성이 대형 언어모델(LLM)을 이용한 훈련으로 완성된 정상적인 상업 행위이며, A 회사와 영업 분야가 달라 경쟁 관계가 없으므로 부정경쟁이 성립하지 않는다고 항변 하였음. 이 주장에 대해 생성형 AI 서비스 제공자도 <생성형 인공지능 서비스 관리 임시방법> 제7조에 따라 합법적 데이터 출처를 이용하고 타인의 지식재산권을 침해하지 않아야 할 의무가 있으며 생성물이 관련 공중의 혼동을 야기하는 경우 대형 언어모델 훈련 방식에 의한 생성이라 하더라도 <부정경쟁방지법>의 규정을 위반한 것이 되고 <부정경쟁방지법>의 적용에 있어서 동일 업종 여부 또는 직접 경쟁 관계의 존재를 전제로 하지 않으므로, B 회사의 주장을 기각함.

3) 법적 책임

양 당사자 모두 침해 행위로 인하여 A 회사가 입은 구체적 손실 또는 B 회사가 취득한 이익의 구체적 금액을 증명하는 증거를 제출하지 못하였으므로, 법원은 법정손해배상 기준을 적용하기로 하고 저작물의 성질·지명도·침해자의 과실 정도·피소 침해 행위의 성질·지속 기간·침해 결과 등 관련 요소를 종합하여 배상 금액을 확정함.

3. 판례분석

1) 음색의 저작물 인정 여부

본 안건에서 가장 주목할 만한 법적 판단 중 하나는 음색 자체가 저작권법상 저작물에 해당하지 않는다는 점을 명확히 확인한 것임. <저작권법> 제3조는 저작물의 종류를 열거하고 있는데 음색은 해당 유형의 어디에도 해당하지 않음. 음색을 독창성 여부의 관점에서 살펴보면 음색은 주파수의

1) 본 판결문은 2019년 개정 부정경쟁방지법을 적용하고 있음. 현행 <부정경쟁방지법>은 제7조 제(4)항에서 해당 내용을 규정하고 있음.

구성 방식이라는 물리적 특성으로서 인간의 독창적 표현이 아닌 성대의 구조적 특성이나 소리 발생 메커니즘에 의해 결정되는 성질이므로, 특정인의 창작적 선택이 개입할 여지가 없음. 따라서 음색 그 자체는 저작권법이 요구하는 독창성 요건을 충족한다고 볼 수 없음.

이와 같은 법원의 판단은 AI 기술이 생성하는 음색의 법적 지위에 관한 중요한 시사점을 제공함. AI 음성 복제 서비스는 특정인의 음색을 학습하여 유사한 음성을 생성하는 것이나, 그 학습 대상인 음색 자체가 저작권법상 보호를 받지 못하므로 AI가 해당 음색을 모방하여 음성을 생성한다고 하더라도 이를 저작물에 대한 복제행위 또는 2차적 저작물 창작 행위로 볼 수는 없음.

이와 같은 법원의 판단은 모 성우의 음성을 무단으로 생성형 AI로 재현하여 이를 오디오북 상품에 사용해 발생한 사례²⁾에서 베이징 인터넷 법원은 음성을 저작권법의 보호 영역이 아니라 민법의 보호 영역이라고 지적하면서, AI를 이용하여 합성한 음성이 일반적인 사회대중 또는 관련 업계의 대중으로 하여금 그 목소리의 음색, 어조 및 발음 스타일이 특정 자연인을 떠올리게 할 정도라면, 그 음성은 특정 자연인을 구분할 수 있는 식별성을 갖추었으며, 이 음성을 무단으로 사용한 경우 민법상 인격권 침해에 해당할 수 있다고 판시하였음. 이 사례 역시 음성이 저작권법으로 직접적으로 보호받을 수 없음을 의미함.

본문의 판례에서 각색권 침해 부정으로 인해 발생한 법적 보호 공백은 곧바로 부정경쟁행위 인정으로 보완되었음. 법원이 음색을 <저작권법>의 보호 밖에 두면서도 <부정경쟁방지법>의 혼동행위 일반조항을 통해 유사 음성 생성 행위를 규율한 것은 <저작권법>과 <부정경쟁방지법>이 보호객체의 층위에서 서로 보완적으로 작동하는 이중 구조를 보여줌. 이 구조는 특히 AI 기술이 기존 법리로 포섭하기 어려운 새로운 유형의 침해를 만들어 낼 때 법원이 개별 법률의 체계를 엄격히 유지하면서도 다수의 법률을 유연하게 조합하여 실질적 구제를 달성하는 방식을 잘 보여주는 사례임. 따라서 저작권법의 입장에서 볼 때 본문의 판례는 음성에 대하여 <저작권법>에 의한 직접 보호의 부정이라는 중국 법원의 일관된 입장을 재확인하고 있음.

2) LLM 훈련 항변

본 안건에서 법원은 생성형 AI 서비스 제공자가 대형 언어모델(LLM) 훈련을 통해 음성을 생성하였다는 사실은 <부정경쟁방지법> 위반 책임을 면제하지 않는다는 점을 명확히 하였음. B 회사는 분쟁 음성이 대형 언어모델 훈련으로 완성된 정상적인 상업 행위라고 항변하였으나 법원은 이를 배척하였음. 법원은 <생성형 인공지능 서비스관리 임시방법> 제7조는 "생성형 AI 서비스 제공자는 사전학습 및 최적화 학습과 같은 학습 데이터 처리 활동을 법률에 따라 수행하고 다음 규정을 준수해야 한다"고 규정하고 있고, 같은 조문 제2호는 "지식재산권이 관련된 경우 타인이 합법적으로 향유하는 지식재산권을 침해해서는 안된다"고 규정하고 있음. 이는 생성형 AI 서비스 제공자는 합법적 데이터 출처를 이용하고 타인의 지식재산권을 침해하지 않을 의무가 있으며, 대형 언어모델 훈련 자체는 정상적인 상업 행위이나 그 출력물이 관련 법률의 요건에 부합하여야 한다고 판시하였음.

본문의 판례에서 생성형 AI로 생성된 콘텐츠가 부정경쟁행위 성립의 근거로 사용되었지만 생성형

2) <https://mp.weixin.qq.com/s/f0TOM94enSm002y5VWVMOrg>

AI의 데이터 학습에 있어서 타인의 저작물을 무단으로 사용하여 발생하는 저작권 침해 분쟁 역시 늘어나고 있는 현 상황에서 생성형 AI 서비스 제공자의 저작권 보호 의무 이행이 중요한 요소가 되었음. 다만 본문의 판례에서는 B 회사가 데이터 훈련 과정에서 A 회사의 저작물을 이용하였는지 여부에 관한 증거는 제출되지 않았으므로 분쟁 음성이 생성형 AI를 이용해 산출한 것이라는 것이 증명되지 않았음. 나아가 법원은 설령 분쟁 음성이 대형 언어모델을 통해 합법적으로 훈련·생성되었다고 하더라도 그 생성물이 공중의 혼동을 야기한다면 <부정경쟁방지법>의 규정을 위반하는 것이 된다고 판시하여, AI 훈련 방식의 합법성 여부와 출력물에 의한 혼동 야기의 위법성 여부는 별개의 문제임을 분명히 하였음. 이 판단은 생성형 AI 서비스 제공자에게 있어 학습 데이터의 합법성 확보뿐만 아니라, 생성된 출력물이 타인의 권익을 침해하지 않도록 할 의무가 함께 부과됨을 의미하는 것으로 생성형 AI 서비스 제공자의 법적 책임 범위를 명확히 하는 중요한 판단으로 평가됨.

4. 시사점

본문의 판례는 음색 그 자체는 물리적 작용에 의한 결과물로 보아 저작권법의 보호를 받지 않지만 음색이 식별표지로서 인정되고 공중의 혼동을 일으킬 우려가 있는 경우 <부정경쟁방지법> 위반에는 해당될 수 있음을 명확히 하였다는 점에서 그 의의가 있음.

■ 참고자료

판례
(2025)渝0103民初748号