

중국

[월간 보고서]  
최고인민검찰원 지식재산권 보호 전형사례

본 보고서는 최고인민검찰원이 발표한 지식재산권 보호 전형사례 중 저작권 관련 4개의 사례를 중심으로 중국 저작권 보호의 최근 동향을 분석함. 저작권 등록 허위소송, 산업용 소프트웨어 무단 복제, 기술적 보호조치 우회, 게임 캐릭터 피규어화 사건을 통해 중국 저작권 보호가 콘텐츠 보호를 넘어 신흥산업, 디지털 경제, 형사소추, 민사감독을 결합한 적극적 권리 보호 체계로 확장되고 있음을 알 수 있음.

1. 현황

1) 중국 저작권 보호의 정책적 배경

중국의 저작권 분쟁은 전통적인 출판물, 음악, 영상물, 미술저작물 중심의 분쟁을 넘어 산업용 소프트웨어, 온라인 게임, 인공지능, 의약품 생산라인, 태양광 신에너지 장비 등 기술집약적 산업 영역으로 확대되고 있음. 이 변화는 저작권이 더 이상 문화콘텐츠 산업 내부의 권리문제에 머무르지 않고 신흥 제조업과 디지털 경제의 핵심 경쟁력과 직결되는 권리로 재편되고 있음을 의미함.

이러한 흐름은 중국의 장기 지식재산권 정책 방향과도 연결됨. 국무원이 발표한 <지식재산강국건설요강(2021-2035)(知识产权强国建设纲要)(2021 - 2035年)>은 지식재산권을 국가 발전의 전략적 자원이자 국제경쟁력의 핵심 요소로 보고, 지식재산권 창조, 운용, 보호, 관리, 서비스 수준을 전면적으로 높일 것을 제시하였음. 특히 저작권 등록제도, 네트워크 보호와 거래규칙, 신기술, 신산업 영역의 지식재산권 보호 규칙, 지식재산권 사건의 사법보호와 검찰 감독 강화를 함께 강조하고 있음.

또한, 2025년까지 지식재산권 보호를 더욱 엄격하게 하고 지식재산권의 시장가치를 더욱 부각시키며 저작권 산업 증가치가 GDP에서 차지하는 비중을 7.5% 수준으로 끌어올리는 것을 전망성 목표 지표로 제시하였음. 해당 수치는 2025년까지의 정책적 목표와 발전 방향을 나타내는 지표를 의미함.

2) 저작권 분쟁 및 관련 산업 규모 확대

최고인민법원이 2026년 4월 20일 개최한 기자회견에서 2025년 법원이 종결한 저작권 분쟁 1심 사건 수는 256,400건에 달한다고 밝혀 저작권 사건이 지식재산권 민사사건에서 여전히 큰 비

증을 차지함을 알 수 있음. 나아가 법원은 AI와 인터넷 기술의 발전에 따른 새로운 저작권 문제에 대응하기 위해 “저작권 AI 스마트 심리(版权AI智审)” 시스템을 활용하고 있다고 설명하였음. 이 시스템은 권리 발생 및 귀속 근거 심사, 권리자의 입증 부담 완화, 허위·악의 소송 방지와 관련된 기능을 수행하는 것으로 소개되고 있음. 이는 저작권 사건의 양적 증가뿐 아니라 사건 유형의 복잡화와 권리 기초 심사의 중요성이 함께 커지고 있음을 보여줌.

2024년 기준으로도 저작권 사건은 중국 지식재산권 민사사건에서 큰 비중을 차지함. <중국 법원 지식재산권 사법보호 현황 2024(中国法院知识产权司法保护状况2024)>에 따르면 2024년 전국 법원이 새로 접수한 지식재산권 민사 1심 사건은 449,923건이고, 그중 저작권 사건은 247,149건에 달하였음. 이는 특히 44,255건, 상표권 124,918건 등과 비교하더라도 저작권 사건이 중국 지식재산권 분쟁 구조에서 핵심적 비중을 차지하고 있음을 보여주는 수치임.

이러한 경향은 2025년에도 이어짐. 최고인민법원이 발간한 <중국법원 지식재산권 사법보호 현황 2025(中国法院知识产权司法保护状况2025)>에 따르면 2025년 전국 법원은 각종 지식재산권 사건 552,600건을 새로 접수하고 539,649건을 종결하였는데 전국 법원이 새로 접수한 지식재산권 민사 1심 사건 중 저작권 사건은 259,248건으로 이는 전년 대비 4.9% 증가한 수치임. 이는 저작권 분쟁이 일시적 증가가 아니라 디지털 경제와 문화콘텐츠 산업, 소프트웨어 산업을 포괄하는 구조적 분쟁 유형으로 자리 잡고 있음을 보여줌.

저작권 산업의 경제적 규모에 관해서는 중국판권협회가 발표한 <2023년 중국 온라인 저작권 산업보고서(2023年中国网络版权产业报告)>에 따르면 2023년 중국 온라인 저작권 산업 시장 규모는 1조 6,014억 7천만 위안으로 전년 대비 11.2% 증가하였고, 2012년 1,551억 위안에서 크게 확대되었음. 이는 저작권 보호가 단순한 문화콘텐츠 보호를 넘어 디지털 경제와 플랫폼 산업의 기본 질서를 형성하는 문제임을 보여줌.

특히 컴퓨터 소프트웨어 저작권의 중요성이 빠르게 확대되고 있음. 국가판권국이 발표한 <2024년 전국 저작권 등록 상황> 및 <2025년 전국 저작권 등록 상황> 자료에 따르면 2024년 중국의 저작권 등록 총량은 10,630,610건이고, 그중 컴퓨터 소프트웨어 저작권 등록은 2,827,213건으로 전년 대비 13.31% 증가하였음. 2025년에는 전국 저작권 등록 총량이 10,677,043건, 컴퓨터 소프트웨어 저작권 등록이 3,182,829건으로 증가하였고, 소프트웨어 저작권 등록 증가율도 12.58%에 달하였음. 이러한 수치는 소프트웨어가 중국 저작권 등록 체계에서 독립적이고 중요한 권리 객체로 부상하고 있음을 보여줌.

이는 컴퓨터 소프트웨어가 이제 더 이상 독립적인 프로그램으로서가 아니라, AI 기술 발전에 따라 하드웨어와 일체형으로 운용되는 경우가 급증하고 있기 때문으로 판단됨. 공업정보화부가 발표한 <2025년 소프트웨어업 경제 운행 상황>에 따르면 2025년 중국 소프트웨어 업무 수입은 15조 4831억 위안으로 전년 대비 13.2% 증가하였고, 산업용 소프트웨어 제품 수입은 3,330억 위안으로 전년 대비 9.7% 증가하였음. 또한 임베디드 시스템 소프트웨어 수입은 1억 3,869억 위안에 달하였음. 이 수치는 소프트웨어가 독립형 프로그램뿐 아니라 장비, 생산라인, 칩, 인증 시스템에 내장되어 산업 경쟁력을 구현하는 핵심 요소가 되었음을 보여줌.

3) 최고인민검찰원 전형사례 분석 대상

이러한 통계와 정책 흐름에 따라 최고인민검찰원은 4월 22일 <검찰기관 지식재산권 보호 전형사례 10건(10件檢察機關知識產權保護典型案例)>을 발표하였는데 그 중 사례 2, 5, 6, 7 등 총 4가지 사례가 저작권 관련 사례임. 각각의 저작권 관련 사례는 저작권 등록제도 남용 통제, 산업용 소프트웨어의 형사적 보호, 기술적 보호조치 우회 규율, 게임 캐릭터 IP의 상품화 보호라는 현재 중국 저작권 보호의 핵심 쟁점을 다루며, 중국 저작권 보호가 디지털 경제와 신항산업의 권리 질서를 정비하는 방향으로 확장되고 있음을 보여줌.

최고인민검찰원이 이번에 발표한 지식재산권 보호 전형적 사례 10건은 이러한 정책, 산업, 분쟁 구조의 변화와 직접 연결됨. 최고인민검찰원은 이번 사례들이 형사, 민사, 행정 및 공익소송 검찰 업무를 포괄하고 새로운 질적 생산력 발전을 지원하는데 중점을 두고 있다고 설명함. 특히 칩 제조, 태양광 신에너지, 산업용 소프트웨어 등 신항산업의 지식재산권 사법보호와 관련된 사건들이 포함되어 있다는 점을 강조함.

따라서 저작권 보호의 강화는 단순히 권리자의 사익을 보호하는 차원을 넘어 기술혁신 성과의 보호와 산업 생태계의 신뢰 확보라는 정책적 의미를 가짐.

2. 전형사례 소개

최고인민검찰원이 발표한 지식재산권 보호 전형적 사례 10건 가운데 저작권과 관련된 4건의 주요 내용은 다음과 같음.

	사건 유형	핵심 쟁점	주요 의미
사례2	저작권 등록 허위 취득 및 허위소송	작품등록증의 증거력, 형식심사의 한계, 민사검찰감독	저작권 등록제도 악용 방지와 유형 사건 감독
사례5	태양광 신에너지 산업용 소프트웨어 역공학	목표 프로그램 추출·복제, 소프트웨어 가치 기여율 평가	산업용 소프트웨어 저작권 형사 보호 기준 제시
사례6	의약품 생산라인 소프트웨어 기술적 보호조치 우회	인증코드 우회, 소스코드 복제, 저작권·영업비밀 중첩	기술조치 우회와 복제·판매 결합 행위에 대한 형사책임 제시
사례7	게임 캐릭터 미술저작물의 입체 피규어화	실질적 동일성, 복제권, 형사부속 민사소송	게임 캐릭터 IP의 상품화 보호 강화

1) 사례 2: 저작권 등록 허위 취득을 이용한 허위소송 감독 사례

① 기본 사실관계

2022년 9월부터 C 씨는 불법 이익을 취득하기 위하여 여러 온라인 쇼핑 플랫폼에서 상품 사용률이 높은 캐릭터 도안을 선별한 뒤 트레이싱(따라 그리기)과 배경 제거 이미지 편집 등을 통해 관련 도안의 벡터 이미지<sup>1)</sup>를 제작하는 방식으로 이미지(이하 “분쟁 이미지”라 함)를 제작하였

1) 벡터 이미지란 좌표계에서 표시되는 수학 좌표를 이용하여 그린 이미지로서 크기를 늘려도 이미지가 깨지지 않고 선의 색이나 두께를 자유자

음. 또한 저작물 창작 발표 성명서를 위조하고, D 씨를 분쟁 이미지의 원저작자로 하여 저작권 등록을 한 후 외부에 분쟁 이미지의 저작권을 판매하였음.

A 씨 등 4명은 C 씨로부터 분쟁 이미지의 저작권을 구매한 뒤 그 저작권이 허위임을 알면서도 온라인 쇼핑 플랫폼에서 분쟁 이미지가 인쇄된 상품을 판매하는 온라인 스토어를 상대로 법원에 소송을 제기하였음. 이들은 화해, 조정, 판결 등의 방식으로 배상을 취득하였는데 그 금액은 합계 100여만 위안에 달하였음.

2025년 11월 13일 안후이성 검찰기관이 공소를 제기한 뒤 법원은 사기죄로 피고인 A 씨 등 4명에게 각각 징역 3년 2개월부터 2년 4개월까지의 형을 선고하고 각 벌금을 병과하였음. 2025년 12월 19일 법원은 사기죄로 피고인 C 씨와 D 씨에게 각각 징역 3년 5개월과 2년을 선고하고 각 벌금을 병과하였으며, D 씨에게는 집행유예를 적용하였음.

형사판결에서 인정된 사실에 따르면 A 씨 일당이 제기한 허위소송은 안후이성, 허난성 등 10여개 성에 걸쳐 있었는데, 그중 대표적인 예가 A 씨와 허난성의 한 H 회사 사이의 저작권 침해 분쟁 사건임.

2024년 3월 13일, A 씨는 H 회사를 피고로 하여 법원에 소송을 제기하고 자신이 X 이미지 미술저작물의 저작권을 보유하고 있다고 주장하면서 H 회사에게 경제적 손실 1만 위안을 배상할 것을 청구하였음. 같은 해 4월 15일 법원은 A 씨가 C 씨로부터 X 이미지의 저작권을 구매하고 이에 대해 저작권 등록을 마친 상황에서 H 회사가 저작권자 A 씨의 허락 없이 자신의 온라인 스토어에서 X 이미지를 사용하여 관련 공중이 개인적으로 선택한 시간과 장소에서 해당 이미지를 획득할 수 있게 하였는데 이는 A 씨의 정보네트워크전파권을 침해한 행위이므로 H 회사는 관련 법적 책임을 부담하여야 한다고 판단하고, A 씨의 경제적 손실 700위안을 배상하라고 판결하였음.

② 검찰기관의 업무 수행

2025년 12월 안후이성 검찰기관은 A 씨 등 4명의 허위소송 혐의와 관련된 확정 민사재판 감독 자료를 허난성 산하의 세 지방 검찰기관에 이송하였음. 허난성 인민검찰원은 세 지역 검찰기관이 일차적 심사를 진행하도록 지도하였고, 해당 일련의 사건에 허위소송 정황이 존재할 가능성이 있다고 보아 직권으로 검찰 감독 절차를 개시하였음.

검찰기관은 주로 다음과 같은 조사, 검증 업무를 수행하였음. 첫째, 각 성 검찰기관 간 협력을 강화하여 증거자료를 신속히 확보하였음. A 씨 등 형사사건 기록과 관련 디지털 데이터를 확보하고 형사판결에서 인정된 사실 및 증거를 중심으로 범행 목적, 범행 수단, 주관적 악의 등을 중점적으로 확인하였음.

둘째, 관련 사건 검색을 진행하여 관련 단서를 수색하였음. 전 성 검찰기관이 A 씨 등 원고와 X 이미지 등을 관련 선별 조건으로 삼아 저작권 귀속, 침해 분쟁 사건을 검색하도록 지도하였고, 성내 허위소송 단서 22건과 타성 단서 36건을 찾아내어 관련 상황을 최고인민검찰원에 적시에 보고하였음.

셋째, 빅데이터 기술에 의존하여 감독 범위를 한층 확대하였음. 형사사건에서 인정된 사실을

재로 조정할 수 있어서 인쇄 품질이 좋다는 장점은 있지만 섬세한 이미지 표현이 불가능하다는 단점이 있음.

기초로 원고 정보와 사건 저작물 정보를 전면적으로 추출하고, 검찰 기술부에 전면 검색을 위탁하여 관련 허위소송 단서를 조사한 뒤 해당 검찰기관에 이송하여 심사하게 하였음.

조사·검증으로 확인된 사실에 근거하여 검찰기관은 A 씨 일당이 X 이미지 등 분쟁 이미지의 저작권이 허위임을 알면서도 침해 사실을 날조하고 부정한 이익을 취득할 목적으로 소송을 제기한 행위가 민사사건의 기본 사실을 날조하고 민사분쟁을 허구로 구성하여 인민법원에 민사소송을 제기한 것에 해당하므로 허위소송을 구성한다고 보았음. 또한, A 씨 등의 주관적 악의가 명백하고, 타인의 합법적 권익을 침해하며, 시장경쟁 질서를 파괴하였을 뿐 아니라 사법 경제에 악영향을 끼쳤고, 사법 권위를 훼손하였으므로 법에 따라 감독하여야 한다고 판단하였음.

2026년 4월 현재 허난성 검찰기관은 A 씨 등 일련의 지식재산권 허위소송 사건에 대하여 재심 검찰 건의 39건을 발부하였고, 법원은 21건에 대하여 재심을 결정하였으며 7건에서 재심을 통한 판결 변경이 이루어졌음. 여기에는 앞서 언급한 A 씨와 H 회사 사이의 저작권 침해 분쟁 사건이 포함됨. 또한 검찰기관은 검찰 항소 14건을 제기하였고, 법원은 9건에 대하여 재심 지시 및 원판결 집행정지를 결정하였음.

허난성 검찰기관은 사건 처리 과정에서 저작권 침해 분쟁 수리, 심리 등 절차에 존재하는 문제를 정리하고 인민법원과 지식재산권 악의 소송 및 허위소송 방지·단속 협력 메커니즘을 구축하여 협력 체계를 형성하였음.

③ 선정 의의

저작권등록증은 저작권 침해 분쟁에서 핵심 증거 중 하나임. 일부 불법 행위자는 저작권 등록이 형식심사에 그친다는 특징을 이용하여 허위 자료 제출을 통해 저작권 등록을 하고 침해 사실을 날조하여 허위소송을 제기하며 부정한 이익을 취득함으로써 사법 질서를 심각하게 방해하므로 허위소송을 구성함.

검찰기관은 지식재산권 관련 사기죄, 허위소송죄 형사사건을 처리할 때 종합적 직무 이행 의식을 강화하고 관련 허위소송 감독 단서를 동시에 심사·발견하여 법에 따라 민사감독 절차를 개시하여야 하며 타 검찰기관의 관할에 속하는 경우 적시에 이송하여야 함.

지식재산권 허위소송 사건에 대하여 검찰기관은 직권으로 감독을 진행하고 조사·검증권을 충분히 운용하여 감독 단서를 깊이 파헤쳐야 하며 사건 사실을 전면적으로 확인하는 것을 기본으로 정밀하게 감독하여야 함. 여러 지역에 걸친 허위소송 감독 사건의 경우 검찰기관의 일체적 직무 이행 우위를 충분히 발휘하고 상하 연동 및 지역 간 검찰 협력을 강화하며 빅데이터 역량을 적극 활용하여 허위소송 감독의 난제를 해결하고 부문 간 협력 체계를 형성함으로써 “개별 사건 처리”에서 “유형 사건 감독”을 거쳐 “시스템 거버넌스”로 나아가는 효과를 실현하도록 노력하여야 함.

2) 사례 5: 태양광 신에너지 산업용 소프트웨어 역공학 저작권 침해 사례

① 기본 사실관계

A 회사는 2018년부터 여러 종류의 신에너지 태양광 에너지 저장 인버터를 자체 연구개발·판

매하였음. 해당 제품에 부착된 인버터의 DSP(디지털 신호처리 기술) 칩에는 자체 연구 개발한 여러 종류의 컴퓨터 소프트웨어(이하 "사건 소프트웨어"라 함)가 내장되어 있음.

한편 2023년부터 2024년까지 B 회사는 실질적 지배자인 C 씨의 결정에 따라 A 회사의 여러 종류의 저장 인버터를 구매하고 역공학 방식으로 DSP 칩을 해독하도록 한 후 사건 소프트웨어에 내장된 목적 코드를 추출함. 이를 통해 새로운 소프트웨어(이하 "분쟁 소프트웨어"라 함)를 제작하여 자사의 동종 인버터 생산에 사용하여 해당 제품(이하 "분쟁 제품"이라 함)을 해외시장에 판매하였음. D 씨는 연구개발 총감독으로서 이 행위의 경영 결정에 참여하였고, E 씨는 분쟁 소프트웨어 연구개발 주관자로서 사건 소프트웨어 목적 코드 추출 업무에 참여하고 생산부서가 분쟁 소프트웨어 제작 및 후속 디버깅을 완료하도록 지도하였으며, F 씨는 판매 주관자로서 분쟁 제품 판매를 담당하였음.

감정 결과 B 회사가 제조·판매한 분쟁 제품 10종에 내장된 16종 분쟁 소프트웨어는 사건 소프트웨어의 목적 코드와 실질적으로 동일하였음. 2024년 12월까지 B 회사는 침해 목표 프로그램이 포함된 인버터를 총 2,611대를 생산하였는데 그 가치가 1,240만여 위안에 달했음. 평가 결과 분쟁 소프트웨어가 10종의 분쟁 제품에 내장된 모든 소프트웨어에서 차지하는 소프트웨어 기여율은 24.28%에서 36.91%까지로 각각 달랐고 그 총가치는 343만여 위안이었음.

② 검찰기관의 업무 수행

2024년 10월 24일 저장성 닝보시 공안국 북륜분국은 이 사건을 입건하여 수사하였고 닝보시 북륜구 인민검찰원은 요청에 따라 중대 사건 의견 청취 메커니즘을 가동하였음. 검찰기관은 B 회사가 역공학을 통해 사건 기술정보를 취득하였으므로 영업비밀침해죄를 구성하지는 않지만 권리자의 허락 없이 타인이 저작권을 보유하는 컴퓨터 소프트웨어 목표 프로그램을 복제하여 동종 제품의 제조·판매에 사용하였으므로 저작권침해죄 혐의가 있다고 판단하였음.

A 회사가 사건 소프트웨어에 대해 저작권 등록을 하지 않았고, 일부 사건 소프트웨어 개발 로그가 누락된 문제와 관련하여 검찰기관은 공안 기관에 A 회사가 보존한 소스 프로그램, 초기 연구개발 자료, 소프트웨어 개발 절차, 원시 기록, 탑재 자료 등 핵심 증거를 중점적으로 수집하여 저작권 귀속 증명 체계를 보완하도록 건의하였음. 또한, 공안 기관에 B 회사가 사건 소프트웨어를 입수한 경로를 전면적으로 조사하여 독립 연구개발 또는 다른 합법적 출처의 가능성을 배제하도록 요구하였음.

2025년 6월 3일 공안 기관은 사건을 북륜구 검찰원에 이송하였고, B 회사가 생산한 분쟁 제품의 전체 가치를 범죄 금액으로 보았음. 검찰기관은 다음 업무를 중점적으로 수행하였음.

첫째, 범죄 금액을 정확하게 산정하는데 집중하였음. 분쟁 제품은 소프트웨어와 하드웨어가 일체화된 기계 설비로서 분쟁 소프트웨어가 직접 내장된 DSP 칩 외에도 메인보드 등 가치가 높은 하드웨어를 포함하고 있었으므로 분쟁 소프트웨어가 분쟁 제품 전체에서 차지하는 가치 비율을 평가하여 범죄 금액을 정확하게 산정할 필요가 있었음. 이에 검찰기관은 평가기관에 의뢰하여 분쟁 소프트웨어의 가치를 평가하도록 건의하였고 최종적으로 이 가치를 343만여 위안으로 인정하였음.

둘째, 범죄수익 회수 및 손실 회복을 강화하였음. 검찰기관은 법률 설명과 설득을 충분히 진행하여 B 회사가 주도적으로 배상하도록 하였고, A 회사가 손실 및 상대방의 지급 능력을 합리적으로 평가하도록 인도하여 양측이 배상 문제에 관하여 합의에 이르도록 하였음. 그 결과 A 회사는 검찰기관의 기소 전에 300만 위안을 배상받았음.

셋째, 법인 범죄를 확정하였음. 이 사건에서의 저작권 침해 행위는 B 회사 법인의 의사를 반영하고 그 수익 역시 B 회사에 귀속되었으므로, 이 사건은 B 회사에 의한 법인 범죄로 인정하였음.

2025년 9월 30일 및 10월 11일 북룡구 검찰원은 저작권침해죄 혐의로 각각 B 회사와 C 씨 등 4명을 기소하였음. 같은 해 11월 28일 닝보시 북룡구 인민법원은 저작권침해죄로 B 회사에 벌금을 선고하였고, 피고인 C 씨 등 4명에게는 징역 3년 3개월부터 2년까지의 형을 각각 선고하고 각 벌금을 병과하였으며, 그중 일부 피고인에게는 집행유예를 적용하였음.

③ 선정 의의

태양광 제품은 중국 대외무역의 “신삼양(新三样)<sup>2)</sup>” 중 하나로서 전략적 신흥산업에 속하며 중국 고급 제조업을 대표하므로 법에 따라 사법적 보호를 강화하여야 함. 이 사건 범죄행위는 태양광 기업의 기술혁신 성과를 침해하였고, 침해 제품이 해외로 판매되어 해외 진출 기업의 합법적 권익을 손상시켰음.

검찰기관은 혁신 주도 발전에 봉사하는 데 중점을 두고 산업용 소프트웨어 저작권 침해 범죄를 법에 따라 엄격히 단속하여 국가 고급 제조업과 신에너지 기업의 해외 진출을 보호하였음. 영리 목적으로 저작권자의 허락 없이 역공학을 통해 산업용 소프트웨어 목표 프로그램을 취득한 뒤 이를 특정 하드웨어와 결합하여 동종 제품을 제조·판매한 경우 법에 따라 컴퓨터 소프트웨어를 복제·발행한 행위에 해당한다고 인정하고 저작권침해죄로 형사책임을 져야 함.

사건 산업용 소프트웨어와 제품의 구체적 상황에 따라 합리적인 평가 방법을 채택하여 범죄금액을 정확하게 인정하고, 형벌이 죄책에 상응하도록 보장하여야 함. 또한 법률 설명과 설득을 강화하고 배상을 적극적으로 성사시켜 권리자가 경제적 손실을 회복하도록 도와야 함.

3) 사례 6: 의약품 생산라인 소프트웨어 기술적 보호조치 우회 저작권 침해 사례

① 기본 사실관계

의약품 감독 바코드 부여 시스템은 제약기업이 국가 의약품 추적·관리 규범에 따라 의약품의 최소 판매 단위 및 각급 포장에 고유한 식별 코드를 부여하고 코드 생성, 인쇄, 연계, 대조를 통해 이를 국가 추적 플랫폼에 전달하는 기능을 수행하는 자동화 생산·데이터 관리 시스템임. A 회사는 의약품 생산라인 바코드 부여 시스템 설치 및 유지보수 업무를 주된 사업으로 하였고, 생산라인 바코드 부여 시스템 소프트웨어(이하 “사건 소프트웨어”라 함)를 독자적으로 연구개발하고 이에 기술적 보호조치를 적용하였음. 이 보호조치는 소프트웨어 설치 후 인증코드를 검증해야 정상적으로 실행되도록 하며 하나의 인증코드는 하나의 생산라인에 대해서만 유효하도록 설

2) 신삼양이란 전기 승용차, 리튬 배터리, 태양 전지 등 3가지 유형의 제품을 가리키는 중국 대외 무역 용어임.

정되었음.

사건 소프트웨어의 구체적인 사용 과정에 대해서는 A 회사가 고객과 계약을 체결하면 고객은 A 회사 웹사이트에서 사건 소프트웨어 설치 패키지를 내려받아 생산라인에 설치한 후 A 회사에게 인증을 신청하면 A 회사 관련 부서의 심사를 거친 뒤 기술 부서가 사건 소프트웨어 소스 코드와 고객정보를 바탕으로 암호화 알고리즘을 통해 유일한 인증코드를 생성하며, 이를 설치된 소프트웨어에서 검증한 뒤에야 사건 소프트웨어가 정상적으로 실행됨.

2015년 3월부터 2019년 10월까지 A 회사의 총괄 매니저였던 B 씨는 자신의 여동생 C 씨, 회사 엔지니어 D 씨, 회사 영업 담당 E 씨와 공모하여 사적으로 별도 회사를 설립하였음. 이들은 A 회사 내부에서 사건 소프트웨어의 소스 코드에 접근할 수 있는 기술 인력과 결탁하여 심사를 우회하고 사적으로 인증코드를 생성하거나 낮은 버전의 사건 소프트웨어 소스코드를 불법 복제한 뒤, 인증 정보를 수정하여 암호화 프로그램을 우회·무력화하는 등의 수단으로 다른 의약회사들에게 사건 소프트웨어의 불법 복제 버전을 판매하여 200여만 위안의 판매 대금을 챙겼음.

② 검찰기관의 업무 수행

2023년 8월 8일 베이징시 공안국 조양분국은 A 회사의 신고를 접수한 뒤 이 사건을 입건하여 수사하였음. 베이징시 조양구 인민검찰원은 요청에 따라 중대 사건 의견 청구 메커니즘을 가동하고 저작권 침해와 영업비밀 침해라는 두 방향에서 수사를 진행하였으며, 사건 소프트웨어의 연구개발 경과, 실행 장면, 인증 절차 등 증거를 중점적으로 조사하였음.

확인 결과 사건 소프트웨어의 실행에 필요한 인증코드는 A 회사가 엄격한 비밀 보호조치를 통해 관리하고 있었는데, 이는 사건 소프트웨어가 소프트웨어 저작물과 영업비밀이라는 이중 속성을 겸하고 있음을 의미함. 동시에 검찰기관은 공안 기관이 불법 복제 소프트웨어에 대한 비교 감정을 진행하고, 범죄 집단 내부 연락 이메일을 조사하여 A 회사 내부에서 소스코드에 접근할 권한이 있는 인원과 모든 불법 복제 소프트웨어 구매자에 대해 증거를 수집하여 구체적인 범행 방식과 범죄 금액을 확인하였음.

2025년 2월 25일 공안 기관으로부터 사건을 이송받은 검찰기관은 다음 업무를 중점적으로 수행하였음. 첫째, 기술조치를 회피한 구체적 정황을 확인하였음. 불법 복제 소프트웨어 사용자인 베이징의 한 의약회사 생산라인 현장을 방문하여 실제 실행 중인 해당 소프트웨어 코드와 데이터베이스 정보를 추출하였고, 이를 정품 소프트웨어 코드와 대조하여 D 씨가 낮은 버전의 사건 소프트웨어 소스코드를 불법 복제한 뒤 인증 정보를 수정함으로써 암호화 프로그램을 우회·무력화한 범죄수단을 확인하였음. 둘째, 죄명을 정확하게 적용하였음. 사건 소프트웨어의 성격, A 회사가 취한 비밀 보호조치, 불법 영업 금액을 확인한 후 B 씨 일당의 행위가 영업비밀침해죄와 저작권침해죄를 동시에 구성하는 것을 확인하였고, 이 사건의 구체적 상황을 결합하여 형량이 더 무거운 저작권침해죄로 기소하기로 결정하였음. 셋째, 법인 범죄가 아니라는 점을 확인하였음. B 씨 일당은 회사를 설립한 뒤 본 사건의 범죄행위를 실행하였고, 위법소득은 B 씨 개인이 지배하였으므로 법인 범죄를 구성하지 않는다고 보았음. 넷째, 범죄수익 회수 및 손실회복을 강화하였음. 검찰기관은 법률 설명과 설득을 충분히 진행하여 B 씨, D 씨, E 씨가 A 회사에 합계

300여만 위안을 배상하도록 하였음.

2025년 8월 29일 및 12월 29일, 조양구 검찰원은 저작권침해죄 혐의로 각각 B 씨, C 씨, D 씨 및 E 씨를 기소하였음. 2025년 12월 26일 및 2026년 1월 20일 베이징시 조양구 인민법원은 저작권침해죄로 피고인 B 씨 등 4명에게 각각 징역 4년부터 10개월까지의 형을 선고하고, 각 벌금을 병과하였으며 일부 피고인에게는 집행유예를 적용하였음.

검찰기관은 권리자를 방문하여 실제 경영 및 지식재산권 관리 상황을 파악하고 법치 홍보교육을 진행하였으며, 사회 거버넌스 검찰 건의를 발부하여 A 회사가 기술 암호화, 통신 통제, 인증 메커니즘 강화 등의 방식으로 비밀보호 제도를 최적화하고 내부 관리를 강화하도록 촉구하였음. A 회사와 별도로 설립된 회사의 세무 정보를 심사한 결과, 검찰기관은 B 씨가 지배하는 해당 회사가 불법 복제 소프트웨어를 자체 연구개발 소프트웨어로 가장하여 세무기관에 환급을 신청한 정황을 발견하였고, 국가 세금을 편취한 혐의가 있다고 보아 적시에 단서를 세무기관에 이송하였음.

③ 선정 의의

의약품 바코드 부여 시스템 소프트웨어는 국가 의약품 이력 추적 정책을 실현하는 중요한 요소 중 하나로서 의약품 출처 조회, 약품 행방 추적, 약품 진위 검증 등의 중요한 역할을 수행함. 불법 복제 의약품 바코드 부여 소프트웨어를 판매하고 기술조치를 우회·무력화하는 행위는 기업의 지식재산권을 침해하고 산업혁신을 저해할 뿐 아니라 대중의 의약품 사용 안전을 해칠 가능성이 있음.

검찰기관은 사건 처리 과정에서 수사 인도를 강화하고 자체 수사를 잘 활용하여 핵심 증거를 수집하고 사건 사실을 전면적으로 확인하여야 함. 사건의 성격을 정확하게 파악하여 피고인이 하나의 행위로 영업비밀침해죄와 저작권침해죄 두 죄명을 동시에 침해한 경우에는 사건의 구체적 상황을 결합하여 처벌이 더 무거운 죄명에 따라 인정하여야 함.

그 외에도 검찰기관은 법치 홍보교육과 검찰 건의 발부 등의 방식으로 기업이 지식재산권 보호와 의약품 사용 안전 보장이라는 이중 방어선을 튼튼히 구축하도록 할 필요가 있음.

4) 사례 7: 게임 캐릭터 미술저작물 입체적 복제 저작권 침해 사례

① 기본 사실관계

A 회사는 X 온라인 게임을 독자적으로 개발하였고, X 게임의 Y 캐릭터를 비롯한 각 캐릭터 형상과 캐릭터 모형 피규어에 대한 저작권 등록을 완료하였음.

한편 각종 장난감 피규어 생산·가공을 주된 사업으로 하는 B 회사에서 C 씨는 회사 전체 운영 관리를 담당하였으며, D 씨는 제품 재고 관리와 발송·운송 등의 업무를 담당하였음. 2023년 5월부터 2024년 3월까지 B 회사는 F 씨의 위탁을 받아 각종 애니메이션 피규어 총 60,431개를 가공하였는데, 그중 43,668개는 외국 애니메이션 형상을 모방하여 가공한 음란 피규어였고, 나머지 16,763개는 X 게임의 Y 캐릭터를 복제한 피규어(이하 "분쟁 피규어"라 함)였음.

E 씨는 F 씨에게 고용되어 온라인 쇼핑 플랫폼을 통해 위 음란 피규어 10,000여 개를 외부에

판매하였음. 사건 발생 후 공안 기관은 B 회사에서 저작권 침해 및 음란 피규어 6,000여 개를 압수하였고, E 씨가 관리하는 다수의 창고에서 저작권 침해 및 음란 피규어 4,000여 개를 압수하였음.

② 검찰기관의 업무 수행

2024년 2월 말, 음란 피규어를 구매한 미성년자 부모의 신고에 의해 단서를 입수한 장쑤성 이싱시 공안국은 같은 해 3월 10일 이 사건을 입건하고 수사에 착수하였음. 공안기관의 요청에 따라 이싱시 인민검찰원은 중대 사건 의견 청취 메커니즘을 가동하고 다음 수사 업무를 중점적으로 진행할 것을 건의하였음.

첫째, B 회사의 지분정보, 인원 구조, 경영모델을 확인하여 사건 관련 인원이 범죄에서 한 구체적인 행위와 지위·역할을 밝힐 것. 둘째, 애니메이션 피규어의 원재료와 모형 출처, 가공 절차 및 판매 모델을 확인하고 범죄 단서를 깊이 파헤쳐 제조, 유통, 판매 전 과정에 대한 단속에 중점을 둘 것. 셋째, 관련 피규어 완제품과 반제품, 휴대전화와 컴퓨터 등 사건 관련 재무 장부와 증거를 법에 따라 적법하게 압수할 것임.

2024년 6월 28일 공안 기관은 C 씨, D 씨, E 씨가 영리 목적 음란물 제작, 복제, 판매, 배포 혐의로 사건을 이싱시 검찰원에 이송하였음. 검찰기관은 심사 과정에서 공안기관이 압수한 애니메이션 피규어 중 음란 피규어 외에도 저작권 침해가 의심되는 다른 피규어(즉, 분쟁 피규어)가 있음을 발견하였고, 이를 통해 추가 범죄혐의가 존재할 가능성을 조사하였음. 이에 공안 기관에 분쟁 피규어와 관련된 저작권등록증을 확보하고 동일성 감정을 진행하도록 요구하였음. 확인 후 이싱시 검찰원은 공안 기관에 추가된 범죄혐의 알림 통지를 발부하였음. 2024년 8월 26일 공안 기관은 B 회사가 영리 목적 음란물 제작·복제·출판·판매·전파죄와 저작권침해죄 혐의가 있고, C 씨와 D 씨가 저작권침해죄 혐의가 있다고 보아 검찰기관에 추가 이송하였음.

검찰기관은 다음 업무를 중점적으로 수행하였음. 첫째, 죄명을 정확하게 확정하였음. B 회사는 위탁을 받아 피규어를 대신 가공하고 가공비를 수취하였음. 그중 외국 애니메이션 형상을 모방한 피규어는 음란물로 인정되었으므로, 법에 따라 영리 목적 음란물 제작죄를 적용하였고 분쟁 피규어 가공 부분에 대해서는 저작권침해죄를 적용하였음.

둘째, 침해 제품 수량을 정확하게 인정하였음. 공안 기관이 검찰기관에 이송한 사건 기록에 따르면 음란 피규어의 수량은 3만여 개였음. 이에 검찰기관은 B 회사의 재무재표, 물류등록표 등 객관적 증거를 전면적으로 심사하고 중복 항목을 제거하였으며 재무 데이터, 택배·물류 정보, 온라인 점포 판매 데이터, 워챗 거래명세, 피고인 진술 등 증거를 종합하여 B 회사가 음란 피규어 43,668개와 분쟁 피규어 16,763개를 가공하였다고 정확하게 확인하였음.

셋째, 권리자의 합법적 권익을 보장하였음. 검찰기관은 A 회사에 소송권리·의무 고지서를 적시에 송달하고 의견을 발표할 권리와 형사부속 민사소송<sup>3)</sup>을 제기할 권리 등을 고지하였음.

2024년 10월 14일, 이싱시 검찰원은 저작권침해죄와 영리 목적 음란물 제작죄 혐의로 B 회사,

3) 형사 재판 과정에서 범죄행위로 인한 물질적 손실에 대한 회복을 목적으로 하는 민사소송을 부수적으로 제기하는 것을 말함.

C 씨, D 씨를 기소하고, 영리 목적 음란물 판매죄 혐의로 E 씨를 기소하였음. 2025년 12월 30일, 이성시 인민법원은 저작권침해죄와 영리 목적 음란물 제작죄로 B 회사에 벌금을 선고하였고, C 씨와 D 씨에게는 각각 징역 4년과 2년 4개월 선고 및 각 벌금을 병과하였으며 영리 목적 음란물 판매죄로 피고인 E씨에게 징역 2년, 집행유예 2년 및 벌금을 선고하였음.

③ 선정 의의

온라인 게임은 디지털 시대의 새로운 문화사업이며 게임 속 독창적 미술저작물, 음악저작물, 문자저작물 및 게임 소프트웨어 소스코드 등 창작물은 독창성 요건을 충족하는 경우 저작권법의 보호를 받음. 검찰기관은 온라인 게임 캐릭터와 관련된 사건을 처리할 때 타인의 저작권을 침해하였는지 여부를 중점적으로 심사하여야 함.

독창성을 가진 게임 캐릭터 형상에 대해서는 법에 따라 저작권법상 미술저작물에 해당한다고 인정하여야 함. 게임 평면 캐릭터 미술저작물을 입체 게임 캐릭터 피규어로 제작한 경우 비록 물리적 매체가 평면에서 입체로 바뀌었다라도 양자가 조형, 선, 색채, 장식 등에서 고도로 일치하고 캐릭터 피규어가 평면 미술저작물과 구별되는 새로운 개성적 표현을 형성하지 않았다면 복제권 침해가 인정된다고 보아야 함. 검찰기관은 지식재산권 범죄 사건 처리 시 누락된 범죄를 법에 따라 감독·시정하여 범죄에 대한 전면적 처벌을 실현하여야 하는 한편 형사부속 민사소송을 적극적으로 추진하여 형사책임과 민사배상 문제를 일괄적으로 해결하고 권리 보호 비용을 낮추며 사법 효율을 높여야 함.

4. 사례 분석

(1) 산업용 소프트웨어 저작권 보호의 확대

사례 5와 사례 6은 모두 컴퓨터 소프트웨어가 현대 제조업과 산업 시스템에서 독립된 저작물인 동시에 제품 기능을 실질적으로 구현하는 핵심 기술 자산으로 기능한다는 점을 보여주는 사례임. 두 사건은 침해 방식에서 차이가 있음. 사례 5는 태양광 에너지 저장 인버터에 내장된 DSP 칩의 목표 프로그램을 역공학 방식으로 추출한 뒤 동종 제품 제조에 사용한 사건인 반면, 사례 6은 의약품 생산라인 바코드 부여 시스템의 인증코드 체계를 우회하고 소스코드 및 인증정보를 조작하여 불법 복제 소프트웨어를 판매한 사건임.

두 사건의 공통점은 소프트웨어가 단독으로 판매되는 프로그램이 아니라 하드웨어 또는 생산라인에 내장된 형태로 기능한다는 점임. 이러한 산업용 소프트웨어는 외형상 기계장치의 일부처럼 보이지만, 실제로는 장비의 핵심 기능과 경쟁력을 결정하는 저작권 보호 대상임. 따라서 산업용 장비를 분해하거나 분석하여 소프트웨어 목표 프로그램을 추출하고, 이를 경쟁 제품에 탑재하는 행위는 단순한 기술 모방을 넘어 저작권 침해로 평가될 수 있음.

사례 5에서 검찰기관은 피고 회사가 역공학을 통해 기술정보를 취득하였기 때문에 영업비밀침해죄 구성은 곧바로 인정하기 어렵다고 보면서도 저작권자의 허락 없이 컴퓨터 소프트웨어 목표 프로그램을 복제하여 동종 제품 제조·판매에 사용한 행위는 저작권침해죄에 해당한다고 보았음. 이와 유사하게 최고인민검찰원이 2023년 발표한 <최고인민검찰원 제48차 지도성 사례(最高人民

檢察院第四十八批指导性案例> 제194호 사례4)에서도 법원은 칩 내부의 이진 코드 또는 목적 코드를 무단 복제하여 제품화한 행위가 소프트웨어의 복제·발행권 침해에 해당된다고 판단하였음. 이는 소프트웨어가 칩이나 하드웨어에 내장된 경우에도 독립적인 저작권 보호 대상이 될 수 있음을 뒷받침함. 따라서 사례 5의 태양광 에너지 저장 인버터 사건도 제품 외관이 아니라, 내부 목표 프로그램의 무단 복제와 상업적 이용이 핵심 침해행위로 평가된다는 점에서 같은 법리 흐름에 위치함.

사례 6은 기술적 보호조치 우회가 소스코드 복제, 인증정보 수정, 불법 소프트웨어 판매와 결합될 때 저작권침해죄 판단의 핵심 근거가 될 수 있음을 보여줌. 인증코드 무단 생성, 암호화 프로그램 우회·무력화 등의 행위는 저작권자의 프로그램 이용·복제에 대한 통제를 직접 침해하는 행위임. 특히 소프트웨어가 의약품 추적 시스템과 연결되어 있다는 점에서 이 침해행위는 기업의 저작권 침해를 넘어 공공 안전과 산업 질서에도 영향을 미칠 수 있음.

그 외에도 주목할 것은 사례 5에서 범죄 금액 산정 방식임. 분쟁 제품은 소프트웨어와 하드웨어가 결합된 장치였고 해당 제품의 총가치는 1,240만여 위안이었음. 그러나 검찰기관은 전체 제품가격을 그대로 범죄 금액으로 산정하지 않고, 분쟁 소프트웨어가 분쟁 제품에서 차지하는 가치 기여율을 평가하여 343만여 위안으로 산정하였음. 이 방식은 산업용 소프트웨어 사건에서 형사책임의 범위를 합리화하는 기능을 함. 제품 전체 가격을 기준으로 하면 하드웨어, 부품, 제조비용, 유통비용 등이 모두 포함되어 형사책임이 과도하게 확대될 수 있음. 반대로 소프트웨어가 전체 제품의 핵심 기능을 구현한다는 점을 무시하면 침해행위의 경제적 실질이 축소될 수 있음. 가치 기여율 평가는 이러한 두 위험 사이에서 합리적 기준을 제시함.

향후 산업용 소프트웨어 침해 사건에서는 프로그램의 기능적 중요도, 하드웨어와의 결합 정도, 제품 판매에서 소프트웨어가 차지하는 경제적 기여, 대체 가능성, 개발비용, 라이선스 시장가격 등이 종합적으로 고려될 필요가 있음. 이 사례는 중국 검찰기관과 법원이 단순한 외형적 매출액이 아니라 침해 저작물의 실제 경제적 기여도를 기준으로 형사책임을 산정하려는 방향을 보여줌.

이처럼 사례 5와 사례 6은 중국 사법·검찰 실무상 중국 저작권 보호가 전통적 콘텐츠 규제를 넘어 산업용 소프트웨어와 기술적 보호조치의 형사적 보호로 지속 확장되고 있음을 알 수 있음.

**(2) 게임 캐릭터 미술저작물의 평면-입체 전환과 복제권**

사례 7은 온라인 게임 캐릭터 형상이 저작권법상 독립된 미술저작물로 보호될 수 있음을 전제로 2D 게임 캐릭터를 3D 피규어로 제작하는 행위가 복제권 침해에 해당할 수 있는지를 다룬 사례임. 또한 이 사건은 당초 음란 물품 범죄 중심으로 송치된 사안에서 검찰기관이 압수 피규어 중 저작권 침해 제품을 발견하고 저작권 등록증 및 동일성 감정을 통해 저작권침해죄의 추가 기소를 이끌어냈다는 점에서도 의미가 있음. 이 사례의 전형적 의미는 캐릭터의 조형, 선, 색채, 장식 등의 요소가 고도로 일치하고 새로운 개성적 표현이 형성되지 않았다면 물리적 매체가 평면에서 입체로 전환되더라도 복제 관계가 인정될 수 있다는 점을 제시함.

4) (2021) 苏01刑终716号

이 법리는 게임 캐릭터 상품화 실무에서 중요함. 게임 캐릭터는 단순한 이미지가 아니라 게임 세계관, 이용자 인지도, 굿즈 시장가치가 결합된 콘텐츠 자산임. 따라서 캐릭터를 피규어, 인형, 키링, 의류, 문구류 등으로 상품화하려면 권리자의 허락과 라이선스 계약이 필요함. 무단 상품화는 저작권 침해뿐 아니라 상표권, 부정경쟁, 캐릭터 이미지의 상업적 이용 질서 문제와도 연결될 수 있음.

이때 복제권과 2차적 저작물 작성권의 구별이 중요함. 원저작물의 창작적 표현을 변형·이용하여 새로운 저작물을 작성하는 경우 2차적 저작물 작성권 침해가 적용되는 반면 원작 캐릭터의 창작적 표현을 거의 그대로 재현한 피규어는 복제권 침해로 평가될 수 있음. 본문의 사례에서는 게임 캐릭터 형상을 새로운 독창성 추가 없이 그대로 피규어로 만들었기 때문에 복제권 침해가 성립됨.

이러한 법리는 애니메이션 캐릭터 형상을 바탕으로 피규어를 제작·판매하여 발생한 저작권 분쟁 사례에서 상하이시 제3중급인민법원(上海市第三中级人民法院)의 판단과 기본적으로 동일함. 해당 사례에서 법원은 원작 애니메이션과 정품 피규어의 세부 데이터를 추출하고 3D 스캔, 정밀 모델링을 통해 제작한 피규어가 원작의 선, 색채, 형상, 특징 조합과 실질적으로 동일하다고 보아 저작권침해를 인정하였음.<sup>5)</sup> 이 사례는 본문의 사례 7과 함께 2D 캐릭터가 입체 조형물로 전환되더라도 원작의 창작적 표현이 실질적으로 동일하게 재현되면 복제권 침해가 성립할 수 있다는 것을 확인시켜줌.

**(3) 저작권 등록증의 증거력과 허위소송 통제**

사례 2는 저작권등록증의 증거력과 한계를 동시에 보여주는 사례임. 저작권등록증은 저작권 귀속과 침해 여부 판단에서 중요한 증거로 활용되지만 등록절차가 형식심사 중심으로 운영되는 경우 허위자료 제출을 통해 등록증을 취득할 가능성이 존재함. 이 사건에서 행위자들은 온라인 플랫폼에서 널리 사용되는 카툰 도안을 선별하여 벡터 이미지로 만든 뒤 허위 발표명세서를 제출하였고, 등록증을 취득한 후 이를 근거로 다수의 민사소송을 제기하였음.

이 사례는 저작권 보호 강화가 권리자 주장에 대한 무비판적 수용을 의미해서는 안 된다는 점을 보여줌. 등록증은 권리 존재의 단서이지만 창작 사실과 권리귀속의 실체를 확정하는 절대적 증거는 아님. 특히 반복적으로 소액 합의금을 노리는 악의적 소송에서는 등록증의 진정성, 창작 경위, 원본 파일, 최초 발표 자료, 권리양도 계약의 실질 등을 함께 검토해야 함.

이와 같은 문제의식은 <최고인민검찰원 제48차 지도성사례(最高人民檢察院第四十八批指导性案例)> 제192호 사례에서도 나타남. 이 사례는 저작권등록증이 권리 귀속의 일차적 증명으로 기능할 수는 있으나, 등록기관의 형식심사 구조를 악용하여 타인의 점유 문양 등을 자기 저작물처럼 등록하고 이를 근거로 반복적 소송을 제기하는 문제가 발생할 수 있음을 보여줌. 따라서 사례 2는 저작권등록증의 존재만으로 권리귀속을 확정하지 말고 창작 원본, 창작 경위, 최초 공표, 권리양도 경로 등을 함께 검토해야 함을 확인시켜줌.

5) <https://www.ipeconomy.cn/mobile/dongtai/9634.html>

검찰기관은 이 사건에서 형사판결의 사실인정을 바탕으로 민사검찰감독 절차를 개시하고, 성간 협조와 대용량 데이터 분석을 통해 유사 허위소송 단서를 대량으로 발굴하였음. 이는 개별 사건의 사후 시정에 그치지 않고 유형 사건 감독과 시스템적 거버넌스로 확장한 사례임. 따라서 사례 2와 지도성 사례 제192호는 저작권 등록제도가 권리자 보호의 출발점이 될 수 있지만, 동시에 허위 저작권 등록과 악의적 소송의 수단으로 남용될 위험도 있음을 보여줌.

이러한 흐름은 법원 차원의 지식재산권 소송질서 정비와도 연결됨. <중국법원 지식재산권 사법보호현황(2025)(中国法院知识产权司法保护状况(2025))>에 따르면 비정상적인 대량의 지식재산권 침해 소송 제기에 대해 2,331건의 소송이 각하되었고 694건 사건이 사법 제재를 받았음. 허위 저작권 등록을 통한 저작권 침해 소송 제기가 대개 금전적 이익을 목적으로 대량으로 이루어지는 것을 감안하면 이는 사례 2에서 검찰기관이 허위 저작권 등록과 허위소송을 민사검찰감독 대상으로 삼은 것과 같은 방향의 제도적 흐름으로 볼 수 있음. 즉 중국의 저작권 보호는 권리자의 보호를 강화하는 동시에, 등록제도와 소송제도를 남용하는 행위를 통제하는 이중 구조로 발전하고 있음.

결국 저작권 보호와 허위소송 통제는 서로 충돌하는 것이 아니라 오히려 허위등록과 악의적 소송을 통제해야 정당한 권리자의 저작권 보호도 실효성을 가질 수 있음. 따라서 정상적인 저작권 보호질서의 신뢰성을 확보하기 위해서는 저작권등록증의 증거력을 인정하되 창작 경위와 권리귀속의 실체를 함께 심사하는 균형적 접근이 필요함.

### 5. 시사점

이번 최고인민검찰원의 저작권 보호 전형적 사례는 중국의 저작권 보호가 단순한 권리 선언이나 사후적 손해배상에 그치지 않고 형사소추, 민사감독, 형사부속 민사소송, 기술적 보호조치 규율, 손해 회복, 행정기관 연계 등을 결합한 적극적 권리보호 체계로 발전하고 있음을 보여줌. 그 외에도 이번 전형사례를 통해 중국 저작권 분쟁이 점차 기술문서, 소프트웨어 로그, 제품 구조, 플랫폼 판매자료, 라이선스 계약, 형사 절차와 결합되는 방향으로 복잡해지고 있음을 알 수 있음. 이에 따라 기업의 저작권 컴플라이언스는 법무 부서만의 업무가 아니라 연구개발, 생산, 영업, 플랫폼 운영 등 다양한 부서가 함께 관리해야 할 종합적 리스크 관리 업무로 인식할 필요가 있음.

■ 참고자료

- 聚焦芯片制造, 光伏新能源, 工业软件等新兴产业最高检发布10件检察机关知识产权保护典型案例, 最高人民检察院, 2026年4月22日  
 - [https://www.spp.gov.cn/xwfbh/wsfbt/202604/t20260422\\_726210.shtml#1](https://www.spp.gov.cn/xwfbh/wsfbt/202604/t20260422_726210.shtml#1)
- 检察机关知识产权保护典型案例, 最高人民检察院, 2026年4月22日  
 - [https://www.spp.gov.cn/xwfbh/wsfbt/202604/t20260422\\_726210.shtml#2](https://www.spp.gov.cn/xwfbh/wsfbt/202604/t20260422_726210.shtml#2)
- 第四十八批指导性案例, 最高人民检察院, 2023年9月15日  
 - [https://www.spp.gov.cn/spp/jczdal/202309/t20230915\\_628229.shtml](https://www.spp.gov.cn/spp/jczdal/202309/t20230915_628229.shtml)
- 最高人民法院举行2026年知识产权宣传周新闻发布会, 最高人民法院, 2026年4月20日  
 - <https://www.court.gov.cn/zixun/xianqinq/497931.html>
- 国家版权局关于公布2024年全国著作权登记情况的通知, 国家版权局, 2025年2月28日  
 - [https://www.ncac.gov.cn/xxfb/tzqq/202502/t20250228\\_885966.html](https://www.ncac.gov.cn/xxfb/tzqq/202502/t20250228_885966.html)
- 国家版权局关于公布2025年全国著作权登记情况的通知, 国家版权局, 2026年3月17日  
 - [https://www.ncac.gov.cn/xxfb/tzqq/202603/t20260317\\_962958.html](https://www.ncac.gov.cn/xxfb/tzqq/202603/t20260317_962958.html)
- 2025年我国软件业务收入154831亿元 同比增长13.2%, 中国新闻网, 2026年1月30日  
 - <https://www.chinanews.com.cn/cj/2026/01-30/10562349.shtml>
- 中国网络版权产业: 创新引领下的繁荣与机遇, 川观新闻, 2026年1月7日  
 - <https://cbqc.scol.com.cn/news/5825487>
- 使用3D打印制售仿制动漫IP手办逾3千余万元 上海三中院对一起侵犯著作权罪案件作出终审裁定, 知产财经, 2025年7月28日  
 - <https://www.ipeconomy.cn/dongtai/9634.html>
- 中共中央 国务院印发《知识产权强国建设纲要(2021-2035年)》, 中国政府网, 2021年9月22日  
 - [https://www.gov.cn/qonqbao/content/2021/content\\_5643253.htm](https://www.gov.cn/qonqbao/content/2021/content_5643253.htm)
- 第四十八批指导性案例, 中国政府网, 2023年9月15日  
 - [https://www.spp.gov.cn/spp/jczdal/202309/t20230915\\_628229.shtml](https://www.spp.gov.cn/spp/jczdal/202309/t20230915_628229.shtml)
- 最高法发布《中国法院知识产权司法保护状况(2024年)》, 甘肃省知识产权保护中心, 2025年4月22日  
 - <https://mp.weixin.qq.com/s/9ZOz1ANGwuxqcmF9ECZGZw>
- 4-26特辑 | 最高法: 中国法院知识产权司法保护状况(2025年), 知产力, 2026年4月20日  
 - <https://mp.weixin.qq.com/s/YMVXpP5r7izaFTatvK0oUw>