

중국

[판례 분석]

온라인 영상의 이용허락 범위와 정지 사진의 저작권 침해

2026. 10. 28.

국제협력팀

중국사무소

온라인에서 저작물을 다운로드할 수 있다는 사실만으로 상업적 이용까지 허락된 것은 아니며 이용허락을 주장하는 자가 이를 입증해야 함. 또한 시청각저작물의 일부를 정적 이미지로 무단 이용한 경우에는 원작 전체의 저작물성과 별개로 실제 이용된 부분에 독창적 표현이 포함되어 있는지를 기준으로 침해 여부를 판단해야 함.

1. 현황

온라인 플랫폼을 통해 디지털 영상 등 저작물이 무료 또는 유료로 제공되는 경우 이용자가 해당 저작물을 다운로드할 수 있다는 사실과 이를 상업적으로 이용할 권한을 취득하였는지는 구별할 필요가 있음. 또한 시청각저작물의 일부 화면을 정적 이미지로 이용하는 경우에는 실제 이용된 부분에 원작의 독창적 표현이 포함되어 있는지를 검토할 필요가 있음.

본문에서는 타인의 시청각저작물을 다운로드하고 이를 상품 홍보에 이용하거나 해당 시청각저작물의 일부 화면을 담은 사진을 홍보자료로 게시한 사건을 통해 온라인 콘텐츠의 이용허락 범위와 저작권 침해 판단기준을 살펴봄.

2. 판례소개

사건 번호	1심	(2023)京0491民初7859号	
	2심	(2024)京73民终1945号	
관할 법원	1심	베이징 인터넷법원(北京互联网法院)	
	2심	베이징 지식재산권법원(北京知识产权法院)	
당사자	A 회사		1심: 원고 2심: 피상소인

	B 회사		1심: 피고	2심: 상소인
핵심 쟁점	1심	1. A 회사가 권리를 주장하는 저작물에 대한 저작권을 소유하는지 여부 2. B 회사가 A 회사의 저작권을 침해했는지 여부 3. B 회사의 법적 책임		
	2심	1. A 회사가 권리를 주장하는 저작물에 대한 저작권을 소유하는지 여부 2. B 회사가 A 회사의 저작권을 침해했는지 여부		
판결 결과	1심	1. A 회사는 자사가 권리를 주장하는 저작물에 대한 저작권을 소유함. 2. B 회사는 A 회사의 저작권을 침해하였음. 3. B 회사는 A 회사의 경제적 손실 50,000위안과 합리적 비용 40,000 위안을 배상해야 함.		
	2심	상소기각, 원심유지		
관계 법령	· 저작권법(著作権法) 제10조 제(1)항 제2호, 제5호, 제10호, 제12호, 제53조, 제54조 · 반부정경쟁법(反不正當競爭法) 제6조 제4호, 제8조, 제17조			
최종 판결일	2024년 11월 29일			

(1) 사건 개요

A 회사는 3D 홀로그램 디스플레이 관련 제품을 개발·판매하는 회사로서 사건과 관련된 4개 영상(이하 각각 "사건 영상 1~4"라 함)에 관한 저작재산권을 보유하고 있음.

한편 B 회사는 3D 홀로그램 팬 등 관련 제품을 판매하는 기업으로서 사건 영상 1, 3을 인터넷에서 다운로드하여 저장하였음. 또한 자사가 판매하는 홀로그램 장비에서 사건 영상 1, 2를 재생하는 모습을 담은 동영상을 X, Y SNS 계정에 게시하여 상품 소개·홍보에 이용하였고 상품 상세페이지에는 사건 영상 3의 화면과 모 장소에서 사건 영상 4가 재생되는 모습이 담긴 사진을 홍보자료로 게시하였음.

A 회사는 B 회사의 위 행위가 사건 영상에 관한 저작권을 침해하고 사건 영상 1, 3을 이용한 상품 홍보가 혼동행위에 해당하며 사건 영상 3, 4의 사진을 자사 상품의 실제 사용사례인 것처럼 게시한 행위가 허위선전에 해당한다고 주장하며 B 회사를 상대로 소송을 제기함.

(2) 핵심 쟁점

① 원고의 주장

A 회사는 사건 영상 1~4가 소속 직원이 창작한 법인저작물로서 자신이 저작인격권과 저작재산권 일체를 보유하고 있으며, B 회사가 사건 영상을 무단으로 사용한 행위는 사건 영상 1, 2에 대한 서명권, 복제권, 상영권, 정보네트워크전파권과 사건 영상 3, 4에 대한 서명권, 복제권, 정보네트워크전파권을 침해하는 행위라고 주장함.

② 피고의 주장

B 회사는 사건 영상 1의 형상이 선행 애니메이션 캐릭터와 실질적으로 유사하고, 사건 영상 2에 사용된 형상에 대해서도 A 회사가 저작권 또는 적법한 이용권한을 보유하고 있다는 증거가 부족하며 사건 영상 4에 사용된 명칭은 제3자의 상표이므로 A 회사가 관련 권리를 주장할 수 없으며 또한 사건 영상의 창작에 AI 기술이 사용되었다고 주장함. 아울러 B 회사는 사건 영상을 A 회사의 소재 상점에서 무료 또는 유료로 다운로드하였기에 이용허락을 받은 것으로 보아야 하므로 저작권 침해가 성립하지 않는다고 항변함.

③ 핵심 쟁점

상기한 양 당사자의 주장과 항변 및 법원이 실제로 판단한 사항을 종합하면 저작권 침해 분쟁과 관련한 본 판례의 핵심 쟁점은 다음과 같이 볼 수 있음.

- a. 사건 영상이 저작권법상 시청각저작물에 해당하는지 여부 및 사건 영상의 저작권 귀속
- b. B 회사의 행위가 저작권 침해에 해당하는지 여부

(3) 법원의 판단

1) 사건 영상의 저작물 인정 여부 및 권리귀속

[요약] 사건 영상 1~4 모두 저작권법상 시청각저작물로 인정되며 A 회사는 이에 대한 저작재산권을 보유함. 다만 사건 영상 4건은 창작과정에서 A 회사의 전부의 의지가 반영되었다고 보기 어려우므로 법인저작물로 인정되지 않으며 A 회사는 이에 대한 서명권은 보유하지 않음.

① 저작물 인정 여부

사건 영상 1~4 모두 모두 음향, 색채, 특수효과, 장면 및 카메라 전환 등의 요소가 융합된 것임. 사건 영상 4는 내용은 단순하나 특정 문자가 회전 및 접힘의 동적 효과를 나타내고, 문자와 로고 주위에 크기가 다른 다수의 다이아몬드 형상이 동적으로 뒤집히도록 추가되어 있음. 따라서 4편의 사건 영상은 제작, 편집 등의 과정에서 제작자의 지적 노동에 의해 일정한 독창성이 구현되어 있으므로 이를 저작권법상 시청각저작물로 인정함.

② 사건 영상 1

A 회사가 제출한 저작권 등록증서, 권리귀속 설명 및 공정 파일 등의 증거를 검토한 결과 반대 증거가 없는 이상 A 회사가 사건 영상 1의 저작권을 보유하고 있다고 확인됨.

사건 영상 1에 사용된 형상이 선행 애니메이션 캐릭터와 실질적으로 유사하므로 A 회사가 적법한 권리자가 아니라는 B 회사의 주장에 대해서는 두 형상이 모두 단발머리의 여성 만화 캐릭터라는 공통점은 있지만 머리색, 이목구비, 표정, 복장 등의 특징에서 뚜렷한 차이가 있으므로 실질적 유사성이 인정되지 않음.

③ 사건 영상 2

사건 영상 2는 A 회사가 제3자인 C 회사의 위탁을 받아 C 회사가 제공한 형상을 기초로 제작한 시청각저작물로 인정됨. 양 회사 사이에 사건 영상 2의 저작권 귀속에 관한 명확한 약정이 없었으므로 관련 규정¹⁾에 따라 수탁자인 A 회사에 저작권이 귀속됨.

또한 두 회사가 완성 영상에 대한 제3자의 저작권 침해가 발생한 경우 A 회사가 단독으로 권리를 행사하고 그 비용과 수익을 부담 및 향유하기로 약정한 사실은 사건 영상 2의 저작권을 A 회사에 귀속시키는 것이 당사자의 의사에 부합한다는 점을 뒷받침함. 따라서 이에 반대 증거가 없는 이상 A 회사가 사건 영상 2의 저작권을 보유함.

④ 사건 영상 3

A 회사가 사건 영상 3에 관해서는 권리귀속 설명, 발표 스크린샷 등의 자료를 제출하였고 반증이 없으므로 A 회사가 저작권을 보유한다고 판단함.

⑤ 사건 영상 4

A 회사가 사건 영상 4에 대해서는 제작 과정 기록 파일, 권리 귀속 설명, 발표 스크린샷 등을 제출하였음. 한편 B 회사의 사건 영상 4에 대한 상표 관련 항변에 대하여는 A 회사가 문자와 로고에 동적 뒤집힘 효과와 변환하는 다이아몬드 형상 등 새로운 표현을 추가하여 시청각저작물이 성립함. 따라서 A 회사는 상표권자의 허락 여부에 관계없이 사건 영상 4의 독창적 표현에 대한 저작권 주장을 할 수 있음.

⑥ 서명권 침해 여부

우선 사건 영상 2, 4는 A 회사가 제3자의 위탁을 받아 사업상 필요에 따라 제작한 홍보영상으로서 창작과정에서 고객의 요구를 충족하고, 그 요구에 따라 내용을 조정할 필요가 있었으므로 고객의 의지가 창작에 상당한 영향을 미친다고 보았음. 이에 해당 작품이 A 회사의 의지를 완전히 대표하여 창작되었다고 볼 수 없음.

반면 사건 영상 1, 3은 위탁을 받아 제작한 작품은 아니지만 소재 선택, 동작 설계, 특수효과

1) 저작권법 제19조: 위탁을 받아 창작한 저작물의 저작권 귀속은 위탁자와 수탁자가 계약으로 약정한다. 계약에서 명확하게 약정하지 않았거나 계약을 체결하지 않은 경우 저작권은 수탁자에게 귀속된다.

제작 등에서 실제 창작자인 자연인이 상당한 창작적 재량을 행사하였고, 그 표현 효과도 주로 창작자 개인의 개성적인 선택과 배열에 따라 결정되었으므로 사건 영상 1, 3에는 A 회사보다 실제 창작자의 의지가 반영된 것으로 인정됨.

이에 4개의 사건 영상 모두 저작권법상 법인저작물의 조건에 부합하지 않아 법인저작물로 인정되지 않음. 따라서 A 회사는 사건 영상에 대한 서명권을 보유하지 않음.

2) B 회사 행위의 저작재산권 침해 성립 여부

[요약] B 회사의 행위는 사건 영상 1, 2에 대한 정보네트워크전파권 침해가 성립하고 사건 영상 1, 3에 대해서는 복제권 침해가 성립함. 그러나 상영권 침해에 대해서는 공개 재현 요건을 충족하지 않았으므로 인정되지 않고 사건 영상 3, 4의 정적 이미지 사용에 대해서는 해당 이미지가 사건 영상 3, 4의 독창적 부분이 사용되지 않았으므로 저작권 침해가 성립하지 않음.

① 정보네트워크전파권 침해(사건 영상 1, 2)

B 회사가 허락 없이 자사의 X, Y SNS 계정에 게시한 여러 홍보영상에 판매 중인 홀로그램 장비로 사건 영상 1, 2를 재생하는 연속 화면이 포함되어 있음이 확인됨. 해당 홍보영상은 상품 소개와 홍보에 이용되었고 공중이 개인적으로 선택한 시간과 장소에서 사건 작품을 취득할 수 있도록 하였으므로 정보네트워크전파권 침해에 해당함.

② 이용허락 항변과 입증책임

A 회사가 사건 영상 1, 2를 자사 웹사이트에 다운로드 가능하도록 둔 것이 곧바로 타인이 이를 임의 이용하는 것을 허락한 것이라고 볼 수 없으며 해당 웹사이트 다운로드 페이지에 “상업적 사용 금지” 등의 고지가 없더라도 사건 영상이 저작권법의 보호를 받는 데에는 영향이 없음. 따라서 B 회사가 A 회사의 허가를 받았거나 A 회사가 사건 영상에 대한 권리를 명시적으로 포기했다는 것을 입증하지 못하는 이상 사건 영상의 무단 사용에 대한 법적 책임을 짐.

③ 복제권 침해(사건 영상 1, 3)

B 회사가 인터넷에서 사건 영상 1, 3을 다운로드하여 디지털 복제본을 저장매체에 저장한 행위는 저작권법상 복제에 해당함. B 회사는 A 회사의 웹사이트에서 해당 작품을 무료 또는 유료로 다운로드하였기에 이용허락을 받았다고 주장하면서 관련 주문 내역과 결제자료 등을 제출하였음. 그러나 B 회사가 주장하는 다운로드 출처를 증명할 증거가 제출되지 않아 해당 복제행위에 대한 A 회사의 허락을 입증하지 못하였음. 따라서 B 회사의 행위는 복제권 침해에 해당함.

④ 상영권 침해 여부

상영행위가 영사기 등의 기술설비를 이용하여 상대적으로 특정된 공간에서 불특정 공중에게 저작물을 공개적으로 재현하는 행위임. B 회사가 사용한 홀로그램 장비는 영상 형성 원리와 효과에서 기존 영사기 등과 차이가 있지만 장비가 설치된 공간에서 저작물을 재현할 수 있으므로

기술적 측면에서 상영행위에 해당한다고 판단하였음. 그러나 B 회사 직원이 해당 장비를 조작하여 사건 영상을 재생할 당시 그 공간에 다른 사람이 없었으므로 불특정 공중을 대상으로 한 공개 재현이라고 볼 수는 없음. 따라서 상영권 침해의 공개성 요건이 충족되지 않았으므로 상영권 침해는 성립하지 않음.

⑤ 사건 영상 3, 4의 정적 이미지 사용에 대한 판단

저작권이 보호하는 대상은 사상이 아니라 독창적인 표현이며 저작물의 일부를 이용하였더라도 그 부분이 독창적인 표현에 해당하지 않으면 저작권 침해가 성립하지 않음. 예를 들어 문장에 포함된 단어나 구절이 고정된 표현이 아니거나 작성자가 처음 사용한 것이라고 하더라도 일반적으로 지나치게 짧아 일정한 사상이나 감정을 표현하기 어려우므로 독창적인 표현으로 보기 어려움.

본 안건에서 사건 영상 3, 4의 독창성은 주로 로고의 뒤집힘, 회전 및 그 밖의 동적 효과에 나타나는 반면, B 회사가 이용한 것은 정지 이미지 사진으로서 이러한 동적 효과가 표현되지 않았고 사진에서 주로 식별되는 요소는 특정 두 상표에 불과함. 이에 B 회사가 이용한 정적 이미지에는 사건 영상 3, 4의 독창적인 표현이 나타나지 않으므로 해당 저작물에 관한 저작권 침해는 성립하지 않음.

3. 판례분석

1) 허락 항변에서의 입증책임과 "다운로드 가능" 사정의 평가

① 판단기준

본문 판례에서 법원은 저작권자가 자신의 웹사이트에서 저작물을 다운로드할 수 있도록 제공하였다는 사실만으로 제3자에게 해당 저작물을 임의로 이용할 권한까지 허락한 것은 아니며 이용허락을 주장하는 자가 그 존재를 입증해야 한다고 판단하였음. 중국 <저작권법> 제26조도 저작물의 이용허락에 관하여 이용허락의 대상이 되는 권리의 종류, 지역, 기간 등을 계약의 주요 내용으로 규정하고 있음.

② 판단방법

본문 판례에서 B 회사는 A 회사가 운영하는 웹사이트에서 저작물을 다운로드할 수 있었다는 점과 다운로드 당시 '상업적 이용 금지' 등의 고지가 없었다는 점을 근거로 이용허락 항변을 제기하였음. 그러나 법원은 B 회사가 사건 영상 1, 2를 홀로그램 장비로 재생하는 장면을 포함한 홍보영상을 인터넷에 게시한 행위에 대하여 A 회사로부터 상응하는 이용허락을 받았는지를 중심으로 판단하였음.

특히 법원은 A 회사가 해당 작품들을 웹사이트에서 다운로드할 수 있도록 제공한 사실만으로 B 회사가 이를 상품 홍보를 위해 인터넷에서 공개적으로 이용할 권한을 취득하였다고 인정하지 않았음. 또한 B 회사가 상응하는 이용허락을 받았거나 A 회사가 관련 권리를 명확하게 포기하였다는 점을 입증하지 못하였으므로 무단 공개 이용에 따른 책임을 부담한다고 판단하였음.

아울러 법원은 다운로드 페이지에 '상업적 이용 금지' 등의 고지가 없었다는 사정도 저작권법상 보호 여부에 영향을 미치지 않는다고 보아 해당 고지의 부재를 근거로 한 B 회사의 항변을 받아들이지 않았음.

③ 법적 중요성

이 판결의 의미는 온라인 콘텐츠 유통에서 발생하기 쉬운 접근 및 다운로드 가능성과 저작물 이용 권한의 혼동을 구별하였다는데 있음. 특히 저작권자가 스스로 다운로드 기능을 제공하거나 파일을 판매하였더라도 그 사실만으로 복제나 온라인 전파 등 모든 이용형태가 당연히 허용되는 것은 아니라는 점을 보여줌. 따라서 웹사이트에서 다운로드한 콘텐츠에 대한 실제 이용허락의 존재와 범위는 이용약관, 계약 내용, 당사자의 의사표시 등에 따라 달라질 수 있으므로 사용자는 다운로드 콘텐츠 사용에 있어 이 점에 주의할 필요가 있음.

2) 정적 이미지 사용과 독창적 표현 이용 여부

① 판단기준

본문 판례에서 법원은 저작권이 보호하는 대상은 사상 자체가 아니라 독창적인 표현이므로 저작물의 일부를 이용한 경우에도 실제 이용된 부분에 원작의 독창적 표현이 포함되어 있는지를 기준으로 저작권 침해 여부를 판단하였음.

<저작권법> 제3조는 저작물에 대해 독창성을 가지고 일정한 형식으로 표현될 수 있는 지적 성과로 정의하고 있으며 최고인민법원 지도사례 제81호도 실질적 유사성 판단에서 사상, 소재가 아니라 저작자의 취사, 선택, 배열, 설계 등에 나타난 독창적 표현을 비교하여야 한다고 제시하고 있음.²⁾

② 판단방법

1심 법원은 먼저 사건 영상 3·4의 독창성이 어떠한 표현에 나타나는지를 검토하였음. 특히 사건영상 4 영상에서는 문자와 로고에 추가된 회전, 반전 등의 동적 효과와 다이아몬드 형상의 변화 등을 독창적인 표현으로 인정하였음.

그러나 B 회사가 상품 소개 페이지에서 이용한 것은 정적 이미지를 담은 사진으로서 이러한 동적 효과가 나타나지 않았고 사진에서 주로 식별되는 부분은 두 가지 상표에 불과하다고 보았음. 이에 법원은 B 회사가 원작의 일부를 이용한 사실은 인정하면서도 해당 부분에 사건 영상의 독창적 표현이 나타나지 않는다는 이유로 저작권 침해를 부정하였음.

③ 법적 중요성

본문 판례는 시청각저작물 전체의 저작물 여부를 인정하는 문제와 실제 이용된 부분이 저작권법상 보호되는 표현에 해당하는지를 구별하여 판단하였다는 점에서 의미가 있음. 특히 영상 전

2)最高人民法院, <https://www.court.gov.cn/shenpan/xiangqing/37642.html>

체가 시청각저작물에 해당하더라도 그 일부를 구성하는 문자, 로고, 소재까지 당연히 동일한 보호를 받는 것은 아니라는 점을 보여줌.

한편 최고인민법원 홈페이지에서 소개한 베이징 인터넷법원의 도해영화(图解电影) 사건³⁾에서 법원은 드라마에서 추출한 382장의 정지화면에 원작의 독창적 표현이 포함되어 있으므로 이를 사진집 형태로 제공하는 행위도 저작물의 제공에 해당한다고 판단하였음. 또한 해당 사진들이 드라마의 주요 줄거리와 핵심 화면을 포괄하여 원작의 시장가치에 실질적인 영향과 대체효과를 초래하고 정상적인 이용을 저해하므로 적절한 인용 범위를 넘었다고 보아 침해를 인정하였음.

두 사건은 구체적인 이용방식과 판단사항에 차이가 있으나 정적 이미지라는 이용형태 자체가 저작권 침해 여부를 결정하는 것은 아니며 실제 이용된 부분에 원작의 독창적 표현이 포함되어 있는지가 중요하다는 점을 확인할 수 있음.

4. 시사점

본문 판례는 저작권자가 웹사이트에서 저작물의 다운로드를 제공하였더라도 그 사실만으로 상업적 이용이나 인터넷 공개까지 허락한 것으로 볼 수 없으며, 시청각저작물의 일부를 정적 이미지로 이용한 경우 원작 전체의 저작물성이 인정된다는 사실만으로 침해가 성립하는 것은 아니며 실제 이용된 부분에 보호받는 독창적 표현이 포함되어 있는지를 확인해야 한다는 것을 확인하였다는 점에서 그 의의가 있음.

■ 참고자료

판례

(2024)京73民终1945号

최고인민법원(最高人民法院)

- <https://www.court.gov.cn/shenpan/xiangqing/37642.html>

- <https://www.court.gov.cn/zixun/xiangqing/184751.html>

3) 最高人民法院, <https://www.court.gov.cn/zixun/xiangqing/184751.html>