글자체의 보호 및 제한범위에 관한 연구

Study on the protection policy and limitation for font and font-file

연구수행기관 강원대학교 산학협력단
연 구 책 임 자 정진근(강원대학교 법학전문대학원 교수)

제 출 문

한국저작권위원회 위원장 귀하

귀 위원회와의 연구용역 계약에 따라 본 보고서를
“글자체의 보호 및 제한범위에 관한 연구” 과제의 최종보고서로
제출합니다.

2019년 11월

연구수행기관 : 강원대학교 산학협력단

연 구 책 임 자 : 정 진 근(강원대학교
법학전문대학원 교수)

목 차

제1장 연구의 목적과 필요성 01

제1절. 연구의 목적 01

제2절. 연구의 필요성과 내용 02

제2장 글자체 보호에 관한 국내 논의의 전개 05

제1절. 글자체의 보호를 부정하는 판례 05

1. 글자체의 등록신청과 한국저작권위원회의 반려 05
2. 글자체의 저작물성에 대한 원심의 판결 06
3. 글자체의 저작물성에 대한 대법원의 판결 07

제2절. 글자체파일의 보호를 긍정하는 판례 09

1. 글자체파일의 무단이용과 새로운 판례의 출현 09
2. 글자체 파일의 창작성에 관한 의문의 제기 11
3. 글자체파일의 컴퓨터프로그램저작물 보호원칙의 확립 12

제3절. 글자체파일 이용자에 대한 소송 흐름의 변화 13

1. 글자체와 글자체파일의 구별에 따른 혼동 13
2. 저작권 침해주장의 유형과 사회적 혼란 15
3. 소결 17

제4절. 국내 학설의 전개 18

1. 1996년 대법원 판결 전후 18
2. 2001년 판결 이후 20

제5절. 논란의 전개로부터 쟁점의 도출 23

제3장 글자체도안 등의 의의와 보호의 대상 24

제1절. 글자체도안 등의 의의 24

1. 글자체와 글자체도안, 글자체파일의 의의 24
2. 한글자모의 특수성 및 글자체도안의 방법 28
3. 글자체도안에서 창작성이 부가되는 영역 34

제2절. 글자체도안 발달의 역사와 그 의미 36

1. 개요 36
2. 필사시기의 글자체 보호의 의미 37
3. 활판인쇄기의 글자체 보호의 의미 38
4. 사진식자기의 글자체 보호의 의미 43
5. 디지털 타이포그래피 시기의 글자체 보호의 의미 47

제3절. 글자체도안의 특징과 새로운 고려사항 51

제4절. 소결 – 쟁점의 정리 54

제4장 글자체도안 등의 보호방법 56

제1절. 글자체 도안 보호방법의 의미 56

1. 개요 56
2. 글자체와 글자체파일 간의 관계 57

제2절. 주요 국가의 글자체도안 보호방법 59

1. 개요 59
2. 미국 60
3. 영국 등 유럽연합 국가들 63
4. 중국 71
5. 일본 76

제3절. 글자체도안 보호방법의 비교분석 78

1. 응용미술저작물에 의한 글자체 보호 78
2. 디자인보호법에 의한 글자체 보호 86
3. 컴퓨터프로그램저작물에 의한 글자체파일 보호 89
4. 글자체도안 물권적 보호의 부정 91
5. 글자체도안 보호의 일체 부정 92

제4절. 글자체파일을 프로그램으로 보는 판례의 비판 92

1. 개요 92
2. 사회적 인식과 판례에 대한 비판 93
3. 글자체파일의 본질과 판례에 대한 비판 94

4. 글자체도안의 보호범위와 판례에 대한 비판 102
제5절. 소결 - 글자체 보호를 위한 입법론 103

제5장 글자체와 관련된 권리의 제한 106
제1절. 권리제한의 기준에 대한 고찰 106
1. 개요 106
2. 보호영역과 제한영역의 구별 107
제2절. 글자체파일 라이선스계약의 현황과 과제 111
제3절. 글자체 이용에 따른 주요 분쟁사례와 해결방안 113
1. 개요 113
2. 프로슈머로서 문자 이용자에 의한 글자체 복제행위 113
3. 문서의 생산과 생산된 문서의 상업적 이용행위 114
4. 낱글자의 이용행위 116
5. 특정 문서작성프로그램에 포함된 글자체파일의 다른 프로그램에서의 이용행위 117
6. PDF파일의 글자체파일 임베딩행위 119
7. 외주 업체가 글자체파일을 무단 이용하여 제작한 결과물 이용 123
8. 글자체 권리제한의 계약에 의한 변경가능성 123
제4절. 소결 - 글자체의 보호범위와 제한을 위한 입법론 124

제6장 결론 126

그림목차

그림 3-1 글자체 개발 과정에서 창작성이 부가되는 영역
그림 3-2 금속활자의 예
그림 3-3 리노타이프
그림 3-4 사진식자기의 구조의 예
그림 4-1 모니터에 비친 화면을 비트맵방식과 JPG방식으로 저장한 폴더
그림 5-1 글자체의 창작과 이용의 과정 및 보호의 영역

표목차

표 3-1 한글 자모의 분류
표 3-2 한글자모의 초중종성 별 분류

요약문

글자체의 보호 및 제한범위에 관한 연구

본 연구의 결과 다음과 같이 저작권법을 개정하여 글자체를 보호하는 방안을 제시하였다.

저작권법 제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
37. “글자체”는 인쇄기술적 방법 또는 컴퓨터 등 정보처리장치에서 문자를 표현하기 위하여 공통적인 특징을 갖는 한 벌의 글자꼴(숫자, 문장부호 및 기호 등의 형태를 포함한다)을 말한다.
38. “글자체파일”은 글자체를 컴퓨터에서 이용하기 위하여 디지털 형태로 고정한 것을 말한다.
제4조(저작물의 예시 등)
10. 글자체

저작권법 제35조의00 (글자체 권리제한)
①글자체에 대한 권리는 다음 각호의 경우에는 미치지 아니한다.
1. 글자체를 이용하여 문자를 표현하거나 문서를 생산하는 행위
2. 제1호에 따라 생산된 결과물을 복제, 공중송신, 전시, 배포의 방법으로 이용하는 행위
3. 글자체의 상당부분을 이용하지 않는 행위
4. 기타 표현된 문자 또는 문서의 이용을 위하여 필요한 행위
②글자체를 업으로 복제하여 배포하는 행위에 대해서는 전항이 적용되지 아니한다.
③누구든지 제1항의 행위에 장애가 되는 기술적 보호조치 등을 적용하여서는 아니 된다.
제142조(과태료)
②다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 1천만 원 이하의 과태료를 부과한다.
6. 제35조의00 제3항을 위반한 자

저작권법
제5조 (2차적저작물)
②2차적저작물의 보호는 그 원저작물 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다. 다만, 저작물의 종류가 ‘글자체’인 경우에는 그러하지 아니하다.
제21조 (대여권)
제20조 단서에도 불구하고 저작자는 상업적 목적으로 공표된 음반이나 상업적 목적으로 공표된 프로그램 및 글자체파일을 영리를 목적으로 대여할 권리를 갖는다.

Abstract

Study on the protection policy and limitation for font and font-file

As a result of this study, the following amendments to the Copyright Act were proposed to protect the font and font file.

Article 2 (Definition) The meaning of terms used in this Act is as follows.

37. "FONT" refers to a set of designs of letters and Korean alphabets (including numbers, punctuation and symbols, etc.) that have common characteristics for representing characters in printing technical methods or devices such as computers.

38. A "FONT FILE" refers to a digital font fixed for use on a computer.

Article 4 (examples of works, etc.)

10. FONT

Article 35-00 (Limitations of Rights to the Font)

① The rights to the Font shall not extend in the following cases.

1. The act of expressing a character or producing a document using fonts

2. The use of the product produced under subparagraph 1 as a means of reproduction, public transmission, exhibition or distribution

3. Acts that do not use much of font

4. Actions necessary for the use of product as documents using font

② The preceding paragraph shall not apply to the act of copying and distributing Fonts .

③ No one shall apply any technical protection measures that hinder the conduct of paragraph 1.

Article 142 (Penalty)

②A person who falls under any of the following subparagraphs shall be charged a fine not exceeding 10 million won.

6. A person who violates Article 35-00 (3).

Article 5 (Secondary Works)

② The protection of secondary works shall not affect the rights of the author of the original work. However, this is not the case when the type of the work is 'FONT'.

Article 21 (Rental Rights)

Notwithstanding the article 20, authors have the right to rent commercially released records or computer programs and font files for commercial purposes.

제1장

연구의 목적과 필요성

제1절 연구의 목적

우리 대법원은 1996년 글자체 도안의 저작권 등록을 반려한 사건에서 우리나라의 입법태도, 글자체가 갖는 실용적 기능 및 문화발전을 위한 도구로서의 특징을 고려하여 글자체의 보호를 부정하였고, 이 판결은 지금까지 글자체의 보호를 부정하는 근거로 제시되고 있다. 이에 더하여 이 판결은 글자체의 보호를 위해서는 별도의 규범과 제한이 필요하다고 함으로써, 글자체에 대한 저작권 정책의 정립을 촉구하는 중요한 판결로 회자되고 있다.

그러나 이 판결 이후 글자체에 대한 국내의 보호는 일체 부정되는 것으로 인식되면서 글자체를 창작한 자가 아닌 제3자가 글자체 파일을 CD 등 컴퓨터에서 이용하는 저장매체에 무단으로 복제하여 판매하는 일이 발생하였고, 이는 우리 글자체 창작산업의 존립에 치명적인 위협이 되었다.

이에, 대법원은 2001년 무렵 글자체파일을 '컴퓨터프로그램저작물'로 인정하기에 이르렀다. 이 판결 이후 민사소송 및 가처분 사건 등에서 우리 법원은 동일한 논리로 글자체파일을 보호하여 왔다. 반면, 여전히 글자체 자체에 대한 보호에는 부정적인 입장을 취하고 있었다.

이러한 일련의 판결은 1)글자체는 보호받지 못 하는 저작물인데 반해 글자체파일은 보호받는 저작물로 인정함으로써 본질적으로 동일한 대상에 대해 이분법적인 보호방법을 제시한다는 문제점이 있는 것으로 비판되었고, 2)그림파일인 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 판단함으로써, 음악/미술/데이터 등 디지털기술발전에 따라 지시명령과 유사한 언어적 기술을 포함하고 있는 디지털파일과 컴퓨터프로그램저작물 간의 구별을 어렵게 하고 있으며, 3)이 판결 이후 INI파일 역시 컴퓨터프로그램저작물이라고 주장하는 등의 새로운 논쟁의 원인이 되었다.

비판이 제기되는 중, 국회는 2004년 디자인보호법을 개정하여 글자체 디자인을 보

호하기에 이르렀는데, 개정 이후 디자인보호법에 의한 글자체의 보호와 저작권법에 의한 글자체파일의 보호라는 이중적인 입법태도를 갖게 되었다.

무엇보다도 중요한 문제는 2001년 대법원 판결 이후 벌어진 무분별한 글자체 창작기업의 저작권 침해 경고와 소송의 제기로부터 비롯되고 있다. 글자체 창작기업은 글자체는 저작물로 보호하지 않고 글자체파일만을 컴퓨터프로그램저작물로 보호한다는 대법원의 판례에도 불구하고, 1)글자체만을 이용하는 데 대해서도 내용증명 우편 등을 이용하여 이용자로부터 합의금을 받아내는 일이 벌어지고 있으며, 2)글자체파일을 배포하는 과정에서 라이선스의 특수한 규정을 토대로 라이선스 위반 및 저작권 침해를 주장함으로써 사실상 글자체에 대한 권리를 주장하기에 이르렀다.

이로써, 글자체와 글자체파일을 구별하는 것이 어려운 이용자들은 적법과 불법의 경계를 판단하기 어렵게 되었고, 글자체파일 권리자들의 소송위협에 적절히 대처할 수 없게 되었으며, 그 결과 일반 국민들로 하여금 저작권제도에 대한 근본적인 불신을 높이고 있다. 아울러, 글자체 이용이 문화발전을 위한 필수적 요소임에도 불구하고, 글자체 이용에 대한 법적 불안정성을 증가시킴으로써, 저작권법의 궁극적 목적을 달성하는데 장애가 되고 있다.

이에 본 연구의 목적은 한글 자모(子母)의 특수성을 토대로, 글자체 및 글자체파일의 국내외 보호체계를 조사하고 글자체에 대한 권리제한의 영역을 기술발전의 관점에서 새롭게 고찰함으로써, 우리나라에서의 현행 글자체 보호체계의 문제점을 진단하고, 궁극적으로 글자체 보호와 제한범위에 대한 저작권법 개정안을 도출하는데 있다.

본 연구는 글자체 및 글자체파일을 보호하기 위한 입법론을 전개하는데 국한하며, 글자체와 글자체파일의 창작성에 대해서는 논하지 않는다.

제2절 연구의 필요성과 내용

글자체의 보호가 성문법과 판례에 의해 이분법적으로 발전하고 있는 가운데, 글자체파일 창작자들은 주로 저작권법제도에 의해 자신들의 권리를 주장하고 있음을 주목할 필요가 있다. 그 원인은 디자인보호법 등 산업재산권법제도가 갖는 권리구제의 한계로부터 찾을 수 있으며, 무엇보다도 일반 이용자들에 대한 권리구제에 있어 저작

권제도가 갖는 효율성으로부터 그 원인을 찾을 수 있다.

글자체의 보호에 대한 주요국들의 입법태도 역시 우리나라와 유사하게 혼돈의 과정에 있는 것으로 보인다. 영국 등 유럽국가들은 대체로 저작권 또는 디자인권으로 글자체를 보호하고 있는 반면, 최근 미국과 중국에서는 글자체파일만을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하고 있다. 일본과 같이 여전히 글자체 및 글자체파일의 물권적 보호를 인정하지 않는 국가도 존재한다. 따라서 이들 국가들에서 견지하는 정책 및 입법태도에 대한 연구가 필요한 실정이다. 특히, 이들 국가들이 채택한 보호의 방법이 어떠한 의미를 갖는지에 대해 집중적으로 연구할 필요가 있다.

이때 유념해야 할 것은 각각의 국가의 언어에 따라 보호의 필요성 및 방법이 달라질 필요가 있다는 점이다. 우리나라는 이러한 점에서 매우 특이한 언어체계를 갖는 국가이다. 영문 알파벳을 쓰는 구미제국과 달리, 우리나라는 24개라는 적은 수의 자모를 이용하면서도 조합의 방법을 이용하고 있어 수천 개 이상(2001년 판례에 의하면 2,350자, UNICODE에 의하면 11,172자)의 글자체 디자인이 필요한 국가이기 때문이다. 이와 같은 '한글'의 특징은 글자체 창작에 많은 수고를 필요하게 하고, 더 나아가 창작성을 부가하는 기회를 증가시키며, 창작성이 부가된 부분의 누적적인 이용을 증가시킨다. 특히, 글자체 역시 문화의 향상발전에 기여하는 긍정적인 특징을 고려하면, 다른 국가에 비해 글자체 창작자를 보호할 필요성을 더 커진다고 할 수 있다. 반면, 글자체 창작을 위한 에디터 등 도구의 발전으로 조합형 글자체 창작에 필요한 수고가 감소하는 최근의 기술발전 추세 역시 고려되어야 할 것이다.

이러한 점에서 우리 한글의 자모에 대한 글자체를 다른 국가에 비해 더욱 두텁게 보호해야 하는지에 대한 근본적인 의문에 대한 대답과 이 대답에 대한 국가 전체의 동의가 가능한지에 대한 연구가 선행될 필요가 있다. 이에 대한 연구는 선행 연구에서는 발견되지 않는 바, 이번 연구의 독창적인 부분이라고 할 것이다.

다음으로, 글자체 창작의 방법은 활판인쇄기, 사진식자기, 디지털 타이포그래피시기의 순서로 기술발전에 따라 상당한 변혁이 이루어졌음을 인식할 필요가 있다. 이들 시기 중 사진식자기의 도래에 따라 유럽연합 국가들의 글자체 보호 논의가 촉발되었으며, 또 다시 디지털 타이포그래피시기의 도래로 미국, 우리나라, 중국 등에서 글자체파일의 보호 필요성이 제기되어 왔다. 이러한 역사적 관점에서 글자체도안 보호의 핵심이 무엇인지를 파악하는 것이 필요하다. 이러한 연구 역시 선행 연구에서는 발견되지 않는 바, 이번 연구의 독창적인 부분이라고 할 것이다.

다음으로, 글자체의 보호방법에 대한 논의를 전개한다. 세계 각국들은 저작물, 컴퓨터프로그램저작물, 디자인으로 보호하는 한편, 수많은 국가들은 여전히 물권적 보호를 부정하면서 부정경쟁방지법 등을 이용하여 글자체를 간접적으로 보호하는 데 그치고 있다. 보호를 긍정하는 국가들의 보호방법 역시 여러 갈래로 나뉘어져 있다. 우리나라에서는 디자인보호법이라는 성문법에 의한 보호와 판례에 의한 컴퓨터프로그램저작권 보호로 나뉘어져 있다. 이와 같은 보호체계는 이용자들에게 법적 혼동을 야기할 것이 우려된다. 이에 본 연구에서는 주요 국가들의 보호방법에 대해 고찰하고, 디자인권에 의한 보호와 저작권에 의한 보호, 그리고 저작권에 의한 보호방법으로서 응용미술저작물로서의 보호 및 컴퓨터프로그램저작물로서의 보호의 이론적 타당성에 대해 고찰한다. 아울러, 이들 보호방법의 장단점을 분석한다. 특히, 이러한 분석에 연혁적 고찰을 더함으로써 현시대에 맞는 보호의 방법을 제시한다.

다음으로, 글자체의 보호를 긍정하는 입장에 서더라도, 글자체가 문자생활의 도구라는 점을 고려하여, 창작자의 권리를 제한할 필요가 있는지 및 어떠한 제한이 필요한지에 대한 연구가 필요하다. 영국의 입법례 및 우리나라의 디자인보호법을 보더라도 글자체의 통상적인 이용에 대해서는 권리를 제한하고 있는데, 이러한 제한이 저작권제도에도 여전히 유효한지에 대한 연구가 필요하다. 아울러, 일본의 부정론의 근거, 미국의 판례, 중국의 판례 등을 통해 글자체 보호에 대한 어떠한 제한이 가능한지에 대한 고찰이 필요하다. 우리나라의 사례 역시 더욱 자세히 살펴보아야 한다. 그간 벌어진 소송과 소송의 위협 속에서 우리 국민들이 갖게 되는 문자생활에 대한 두려움이 어떠한 영역에서 발생되고 있는지에 대한 고찰이 필요하다. 이를 토대로 글자체 창작자의 권리 제한의 필요성 및 방안을 제시한다.

이와 같은 연구내용을 토대로, 글자체 보호와 제한범위에 관한 저작권법 개정안을 도출하기로 한다.

제2장

글자체 보호에 관한 국내 논의의 전개

제1절 글자체의 보호를 부정하는 판례

1. 글자체의 등록신청과 한국저작권위원회의 반려

우리나라에서 글자체의 보호와 관련된 최초의 사례는 1993년으로 거슬러 올라간다. 1990년대는 컴퓨터의 대중화와 관련하여 매우 중요한 시기인데, 1993년 마이크로소프트사는 이용자가 컴퓨터를 쉽게 이용할 수 있는 GUI방식의 윈도우즈를 세상에 내놓았으며, 이로부터 이용자들은 DOS체제에서 일일이 명령어를 입력해야 하는 불편을 극복하고 화면에서 보여주는 아이콘이나 그림을 클릭함으로써 컴퓨터를 이용할 수 있게 되었다. 이러한 변화는 컴퓨터를 이용한 문서작성방법이 널리 이용되도록 하였는데, 이와 함께 컴퓨터에서 쓰이는 글자체의 발전 역시 도모하는 계기가 되었다.

윈도우즈가 세상에 나온 1993년 즈음 우리나라에서도 산돌체, 안상수체, 윤체 등 글자체 개발이 활발히 이루어졌고, 이들 개발자들은 한국저작권위원회에 미술저작물로 저작권등록을 신청하였다. 이 때 개발자들이 등록신청한 내용을 보면 개발자들 역시 글자체를 어떻게 정의해야 하는지에 대해 혼란이 있었던 것으로 보이는데, 판례에서 기술한 바에 따르면 원고들은 한글자모의 결합으로 가능한 글자조합 중 일부 또는 통상 사용되는 문자들을 나열하여 표시하거나 동일한 도안원리에 의하여 작성된 일부 글자체 또는 짧은 표제 등을 제출하여 등록을 신청하고 있었다.

이에 대해 한국저작권위원회는 같은 해에 현행 저작권법상 글자체도안은 저작물성을 인정하기 어려워 등록의 대상이 되지 아니한다는 취지로 저작권등록신청을 반려하는 처분을 하였다.

흥미로운 것은 문화체육관광부(당시 문화체육부)와 한국저작권위원회는 글자체의

저작권등록신청을 반려하면서도, 글자체 개발의 중요성을 인식하고 있었다는 것을 언론보도를 통해 확인할 수 있다는 점이다. 문화체육관광부는 1993년 경향신문사와 제1회 한글 글자체 공모전을 열었는데, 공모전에서는 "컴퓨터를 이용한 출판이 일반화되면서 아름답고 다양한 한글글자체 개발에 대한 국민들의 관심을 높이고 이 분야의 우수한 인재를 발굴한다는 취지에서 개최되었다"고 밝히고 있다.[1)]

글자체 개발자들은 한국저작권위원회의 주무관청인 문화체육관광부를 상대로 행정처분의 취소를 구하는 소송을 제기하였는데, 이 사건은 글자체의 보호가 필요한지에 대한 국내의 논의를 촉발하는 기폭제가 되었고, 그 논란은 30년 가까운 시간이 흐른 지금까지 지속되고 있다.

2. 글자체의 저작물성에 대한 원심의 판결[2)]

글자체의 저작물성에 대한 원심판결은 서울고등법원 1994. 4. 6. 선고 93구25075 판결이다. 이 사건에서 서울고등법원은 글자체의 저작물성을 부정하고 있는데, 그 이유를 정리하면 아래와 같다.

첫째, 글자체도안은 일부 창작성이 포함되어 있고 문자의 실용성에 부수하여 미감을 불러일으킬 수 있는 점이 인정되나, 그 미적 요소 내지 창작성이 문자 본래의 기능으로부터 분리, 독립되어 별도로 감상의 대상이 될 정도의 독자적 존재를 인정하기 어려우므로, 글자체 자체를 저작물 내지 미술저작물로 인정하기는 어렵다.

둘째, 저작권법은 글자체를 저작물로 보호하지 아니함을 전제로 규정하고 있다고 보았는데, 그 이유는 저작인격권과 저작재산권 그리고 저작재산권의 제한 규정들이 글자체에 대하여 적용하기 곤란하거나 그대로 적용할 경우 부당한 결과를 가져올 수 있는 것으로 보인다.

셋째, 글자체를 보호하는 경우 글자체의 일부를 사용하는 경우부터 활자제작이나 전산서체의 제작 등에까지 저작권의 효력이 미치게 될 것인데, 이러한 경우 의사, 사상, 감정 등의 전달, 표현을 위한 기본적 수단인 글자 내지 문자의 사용에 관하여 지나친 제약을 가하는 결과를 가져오게 되고, 이는 결국 문화의 향상발전이라는 저작권

1) "제1회 한글글자체공모전 최우수상에 權淳浩씨 선정", 연합뉴스 1993. 9. 22.자.
2) 서울고등법원 1994. 4. 6. 선고 93구25075판결.

법의 입법취지에 반하게 된다.

넷째, 글자체도안을 저작권에 의하여 보호하는 경우, 글자체도안 전체를 전재한 경우 등을 제외하면, 독창적인 부분을 구별하는 것이 대단히 어렵다.

다섯째, 글자체도안을 저작권법으로 보호한다고 보기는 어렵지만, 특별법 또는 특별규정의 제정 또는 개정을 통하여 창작자의 권리를 구체적으로 규정하여 보호할 가능성은 존재한다.

이와 같은 원심 판결은 1)글자체도안이 저작권법의 보호대상에 포함되지 않는 것으로 보는 것이 저작권법을 제정 또는 개정한 입법자의 의사로 보이며, 2)글자체도안을 보호하는 경우 문자생활에 지나친 제약을 가하는 결과를 낳게 되므로, 3)이를 보완하기 위하여 글자체도안을 보호한다는 별도의 입법이 필요하다는 것으로 정리될 수 있다. 이 중 1)은 현행 저작권법의 해석이며, 3)은 향후 입법론을 제시한 것으로 이해된다. 반면, 2)는 향후 입법과정에서 고려해야 하는 저작권 정책을 제시한 것으로 이해된다.

따라서, 본 판결은 글자체 보호를 저작권 정책적 관점에서 일체 부정한 것으로 볼 수는 없고, 현행법상 보호를 인정할 수 없다는 취지로 이해될 수 있다. 즉, 글자체를 보호하기 위해서는 입법자의 의사에 따른 법제도 개정(또는 제정)이 필요하며, 이 때 글자체 이용자의 문자생활에 어떠한 영향을 미치는지를 검토하여 권리를 제한할 필요가 있다는 것이다.

이와 같이 본 판결은 새로운 입법을 전제로 하면서 글자체의 보호가능성을 열어두고 있었음에도 불구하고, 글자체는 저작물이 아니라는 결론에 집착하여 글자체 보호 부정론만으로 이해되었다는 점에서 아쉬움이 있다.

3. 글자체의 저작물성에 대한 대법원의 판결[3)]

위 원심의 상고심인 1996년 대법원 판결은 글자체의 저작물성에 관하여 가장 중요한 판결로 평가되고 있는데, 2001년 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 인정하는 판례와 함께 글자체 보호의 이중성을 갖도록 하는 판례이기 때문이다.

대법원은 서체도안이 미술저작물로 등록신청한데 주목하고 응용미술저작물인지의

3) 대법원 1996. 8. 23. 선고 94누5632판결.

여부를 판단한 것으로 보이는데, 이에 대해 “글자체와 같이 실용적인 기능을 주된 목적으로 하여 창작된 응용미술작품은 거기에 미적인 요소가 가미되어 있다고 하더라도 그 자체가 실용적인 기능과 별도로 하나의 독립적인 예술적 특성이나 가치를 가지고 있어서 예술의 범위에 속하는 창작물에 해당하는 경우에만 저작물로 보호되므로, 글자체가 저작물에 해당하지 아니함이 명백하다”고 판시하고 있다.

다만, 대법원 역시 원심판결과 같이 새로운 방법에 의한 보호의 여지를 남겨두고 있는데, “인쇄용 글자체도안에 대하여는 일부 외국의 입법례에서 특별입법을 통하거나 저작권법에 명문의 규정을 둠으로써 법률상의 보호대상임을 명시하는 한편 보호의 내용에 관하여도 일반저작물보다는 제한된 권리를 부여하고 있는 경우”가 있다고 하면서, 우리 저작권법에는 명시적인 규정이 없으므로 글자체의 저작물성을 부정한다는 취지의 설시를 하고 있다.

이러한 대법원의 판결 역시 1)글자체의 보호가 필요하다면 특별법이나 저작권법에 명문의 규정을 둠으로써 해결되어야 하며, 2)이 때에도 일반저작물보다는 제한된 권리를 부여해야 한다는 것으로 정리될 수 있는데, 원심판결과 마찬가지로 향후 입법적 해결을 촉구하는 것으로 이해될 수 있다.

이번 판결로 글자체는 현재의 저작권법으로 보호될 수 없음이 명백하게 되었다.

다만, 법원은 현행법을 해석하는 국가기관일 뿐이라는 점에서 본 판결은 달리 해석되어야 할 필요가 있는데, 그 핵심은 –원심판결과 마찬가지로– 입법기관에서 글자체를 보호할 것인지에 대해 명확한 입장을 새로운 입법을 통해 밝혀야 한다는 것이며, 이러한 새로운 입법이 없는 현재의 법제도 하에서 글자체를 보호할 수 없는 것이 해석론이라는 점을 확인한 판결로 이해된다. 글자체의 보호는 국제조약이나 외국의 입법례 등에 비추어 필수적인 의무는 아니고 선택사항에 불과하기 때문이다. 이에 더하여 법원은 일반저작물보다는 제한된 권리를 부여해야 한다고 권고하고 있음을 유념할 필요가 있다.

제2절 글자체파일의 보호를 긍정하는 판례

1. 글자체파일의 무단이용과 새로운 판례의 출현

1996년 대법원판결에서 글자체의 저작물성을 인정하지 않음에 따라 글자체는 물론 글자체를 컴퓨터에서 쓸 수 있도록 하는 글자체파일은 무주공산(無主空山)이 되었다. 이 시기 입법자들은 새로운 보호방안을 마련하지도 아니하였다. 그러나 IT기술의 발전에 따라 글자체의 이용방법은 급격한 변화의 시기를 맞게 되었는데, 그 핵심에는 디지털 기술을 이용한 전자문서의 이용과 전자문서에서 이용하기 위한 글자체파일의 출현이 있었다.

1996년 대법원 판결 이후 몇몇 사업자들은 제3자가 개발한 글자체파일을 무단으로 변경하거나 실질적으로 유사한 형태로 유통시키게 되었다. 일부 판매자들은 글자체파일들을 한 장의 시디롬(CD-ROM)에 담아 판매하였는데,[4] 이러한 일련의 이용행위들은 글자체 개발자들을 어떠한 방식으로든 보호해야 한다는 생각을 불러일으키게 되었다. 글자체파일에 대한 권리가 없는 틈에 다른 사람이 개발한 수십 종의 글자체파일을 시디롬에 담아 이용자들에게 판매하는 행위를 생각해보면, 누구나 불합리하다는 결론에 쉽게 도달할 것이다.

정리하면, 글자체 보호에 대해서는 부정적이었던 법원도 글자체파일의 무단 판매자에 대해서는 법적 제재를 하는 것이 사법정의에 부합한다는 생각을 가지게 된 것으로 보인다.

글자체파일의 저작물성에 관한 최초의 판례는 1995년 서울지방법원 판결[5]에서 발견된다. 본 판결에서 법원은, 동업관계에 있던 자들 간에 글자체파일의 권리귀속에 관하여 명시적인 합의를 하지 않은 사안에서, 글자체파일을 사용, 판매한 행위가 묵시적 합의에 따른 정당한 권한에 기하여 사용한 것이라는 이유로 저작권 침해를 인정하지 않았다. 저작권 침해를 인정하지 않은 판례이지만, 본 판례는 판시 중에 '글

4) 서울고등법원 1999. 4. 4. 선고 98나23616판결을 보면, 피신청인은 '오토페이지 전문가용 서체'라는 이름으로 88종의 한글 서체, 17종의 한자 서체를 한 장의 시디롬에 담아 판매하고 있었으며, 이와는 별도로 '하나로 토탈 서체모음'이라는 이름으로 역시 한 장의 시디롬에 여러 서체를 모아 판매하였다.

5) 서울지방법원 1995. 7. 28. 선고 94고단1665판결.

자체 프로그램'[6]이라는 용어를 사용하고 있으며, "글자체 프로그램으로서 그 저작권이 위 회사에 있고"와 같이 저작권 귀속을 설명하고 있다는 점에서 글자체파일의 저작물성을 전제로 하고 있음을 알 수 있다. 항소심[7] 역시 "주식회사 OOO이 저작권을 소유하고 있는 위 신명서체 컴퓨터프로그램의 소스코드를"이라고 기술하고 있다. 상고심인 대법원 판결[8]에서도 원심의 판결을 유지하였다. 이와 같이, 글자체의 저작물성을 부정한 1996년 대법원 판결 이전에도 글자체파일의 저작물성을 인정하는 하급심판결이 나온 바 있고, 이들 하급심판결이 대법원에서 그대로 인정되는 일련의 과정을 보면, 이미 1996년 전부터 글자체파일의 보호필요성은 이미 인식되고 있었고, 그 보호방법에 대해서는 충분한 논의 없이 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 방향으로 기울고 있었음을 알 수 있다.

그 후 법원에서 글자체파일의 컴퓨터프로그램저작물성에 대해 심도 깊은 논의를 시작한 것은 1998년 무렵인 것으로 보인다. 1998년 서울지방법원판결[9]을 보면 컴퓨터프로그램보호법위반 사건에서 글자체파일의 컴퓨터프로그램저작물성에 대해 상세히 설명하고 있다. 그 내용은 2001년 대법원판결과 유사한데, 주요 내용은 1)글자체파일이란 컴퓨터 등에서 글자체를 반복적으로 구현, 재생하기 위한 컴퓨터프로그램이며, 2)완성형과 조합형 모두, 도안방법에 있어서의 차이에도 불구하고, 도안과정이 법적 보호의 관점에서 전혀 다를 것이 없고, 3)글자체파일이 수개로 분리되어 있든지 또는 하나의 파일로 저장되는지의 여부도 저작물성 판단에 영향을 주지 않으며, 4)제작자가 직접 코딩하면 컴퓨터프로그램으로 인정되는 것이며 설령 코딩하지 않았다고 하더라도 데이터의 집합에 불과하다고 볼 수 없다는 것이다. 특히, 이 판결에서는, 비트맵방식과 달리 벡터그래픽방식을 쓰는 외곽선 내지 윤곽선폰트는 저장용량을 적게 하고 소위 말하는 '계단현상'을 방지한다는 점에서, 지시명령을 이용하는 새로운 방식이 갖는 장점을 설명하고 있다. 그러나 코딩과 컴퓨터프로그램저작물 창작을 동일시하는 설명, 그리고 벡터그래픽방식이 갖는 장점이 컴퓨터프로그램저작물성 인정에 영향을 미친다는 취지의 설명에는 동의하기 어렵다. 이 판결은 대법원에서 확정되

6) 판결의 글자체프로그램이란 용어는 본 보고서의 일관된 설명을 위하여 '글자체파일'이라는 용어로 쓴다. 서체 등의 표현 역시 '글자체'로 통일하여 기술한다. 글자체, 글자체파일 및 글자체도안의 정의는 다음 장에서 설명한다.
7) 서울지방법원 1996. 7. 10. 선고 95노5359판결.
8) 대법원 1997. 2. 11. 선고 96도1935판결.
9) 서울지방법원 1998. 2. 24. 선고 97노1316판결.

었다.[10] 이들 판결에서는 글자체파일의 컴퓨터프로그램저작물성 인정은 물론이거니와 창작성이 인정되었다.

2. 글자체 파일의 창작성에 관한 의문의 제기

글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호할 것인 지와는 별개로 글자체파일이 창작성을 갖는지에 대해서는 1999년 서울고등법원 판결에서 심도 깊게 다루어졌다. 본 판결에서는 컴퓨터프로그램저작물성을 인정하면서도 창작성이 부정된다고 판결하였다.[11] 이 판결에서 컴퓨터프로그램저작물성에 관한 판단은 앞의 판례와 동일한 것으로 평가된다.

다만, 글자체파일이 창작성 있는 프로그램인지에 대해 법원은 1)도안된 글자체가 동일하면 동일한 글자체파일의 원시코드를 갖게 되며, 2)특정한 글자체를 구현한다는 아이디어로부터 동일한 표현의 저작물이 되는 경우 그 표현이 동일하다고 하여 저작권 침해를 인정한다면 이는 곧 아이디어 또는 글자체도안 자체를 보호하는 결과가 된다고 하면서, 3)결론적으로 동일한 글자체도안에 대하여는 동일한 또는 아주 유사한 좌표값을 갖는 원시코드로 표현될 수밖에 없어 그 창작성을 인정하기 어렵다고 판결하였다.

이 판결은 글자체파일의 본질이 글자체의 디지털화에 불과하고, 이에 따라 글자체파일을 보호하는 것은 보호가 부정된 글자체를 보호하는 것에 다름 아니라고 설명하고 있는데, 이러한 설명은 글자체와 글자체파일 간의 관계를 잘 설명해주는 것으로 평가될 수 있다.

즉, 글자체파일은 보호대상이 아닌 글자체를 디지털화한 것이므로 글자체파일을 보호하는 것은 글자체를 보호하는 것에 다름 아니라는 설명은, 글자체/글자체도안/글자체파일 중 보호의 핵심이 글자체에 있다는 점, 그리고 보호의 핵심인 글자체를 저작권법에서 보호하지 않고 있다는 점을 제대로 확인하고 있다.

---

10) 대법원 2001. 5. 15. 선고 98도732판결.
11) 서울고등법원 1999. 4. 4. 선고 98나23616판결.

3. 글자체파일의 컴퓨터프로그램저작물 보호원칙의 확립

글자체파일의 창작성을 부정한 서울고등법원 판결은 그 상고심인 대법원 판결[12]에 의해 파기환송된다.

대법원은 그 이유로 1)글자체 제작용 창의 좌표는 1,000×1,000(=1,000,000개의 화소를 갖는다)의 좌표로 세분화되어 있으므로 서로 다르게 창작되거나 수정되는 글자체파일의 좌표가 일치할 가능성은 거의 없고, 글자체파일 제작과정에서 제어점들의 좌표값 등을 선택하는 것에는 글자체파일 제작자의 창의적 개성이 표현되어 있으므로 창작성이 인정되며, 2)수많은 화소를 갖는 글자체파일의 구체적 좌표값을 표현한 소스코드가 동일하다면 반증이 없는 한 의거성을 인정하는 것이 경험칙에 부합하다고 설명하고 있다.

이로써 대법원은 1)글자체파일은 컴퓨터프로그램이고, 2)좌표값 등의 선택에 창작성을 인정할 수 있으므로 컴퓨터프로그램저작물성이 있다는 태도를 분명히 하였다.

비슷한 시기 대법원은 연이어 글자체파일의 컴퓨터프로그램성과 함께 창작성을 인정한 판례[13]를 내놓음으로써, 법원의 기준은 구체적인 법적 기준으로 인식되었다. 아울러, 이들 판례와 1996년의 대법원 판례로부터 1)글자체는 보호하지 않지만, 2)글자체파일은 보호한다는 이중적 태도를 갖게 되었다.

그 이후 많은 하급심법원의 판결들이 위의 대법원 판결의 기준을 따르고 있다.

특히, 글자체는 보호대상이 아니라는 대법원의 기준에 따라 글자체파일을 복제한 것에 대한 입증이 부족하거나 부정이 되는 경우 저작권 침해를 부정하고 있고,[14][15]

---

12) 대법원 2001. 6. 29. 선고 99다23246판결.

13) 이에 반해, 원심부터 글자체파일의 창작성을 인정한 그 당시의 판례로는 대법원 2001. 6. 26. 선고 99다50552판결; 원심은 서울고등법원 1999. 7. 27. 선고 98나1654판결이 있다.

14) 대구지방법원 2016. 11. 23. 선고 2016가소220618판결 등.

15) 최근에는 글자체파일을 이용한 사례에서 무단이용을 추인하는 판결이 나오기도 하였고(서울서부지방법원 2017. 3. 8. 선고 2016가단240058판결), 최근 서울서부지방법원은 pdf파일 등 제3자가 작성하여 전달한 문서에 글자체가 포함되어 있을 수 있으므로 글자체를 사용한 문서가 피고 소관 컴퓨터를 통해 게시되었다는 사실만으로는 글자체파일의 저작권을 침해한 것으로 볼 수 없다고 판결하기도 하였다(서울서부지방법원 2019. 10. 18. 선고 2019나32013판결). 이들 판결은 글자체를 이용한 자가 글자체파일을 이용한 것은 추정되지만, pdf파일과 같은 특별히 글자체를 포함하는 기능을 갖는 문서로 이용한 경우에는 글자체파일의 이용이 추정되지 않는다는 판결로서 모두 타당한 결론을 제시하고 있다. 그럼에도 불구하고, 적법과 위법의 영역을 문자이용자가 판단하도록 기대하기에는 너무 어렵다. 그 이유는 글자체와 글자체파일을 달리 취급하면서, 통일적인 권리제한규정을 두지 않고 있기 때문이다.

인터넷 블로그에서 발견한 글자 이미지를 캡처하여 스캔한 다음 그림파일로 저장하고, 그 후 포토샵 프로그램으로 그림파일을 수정하여 글자를 완성한 후 사용한 사례에서도 법원은 글자체 도안이 그 자체를 미적 감상의 대상으로 할 수 있는 등의 특단의 사정이 없는 한 글자체를 미술저작물 등으로 보호할 수 없으며, 이 사건의 글자체 이용방법이 글자체파일 자체를 다운로드하여 이용한 것이 아니라는 점에서 컴퓨터프로그램의 복제 또는 개작에 해당하지 않는다고 판단하였다.[16][17] 더 나아가 글자체 원도를 창작한 자와 글자체파일을 창작한 자 간의 저작권 귀속의 문제에 대해, 광주고등법원은 글자체파일을 창작한 자에게만 저작권이 귀속된다고 함으로써, 글자체 원도의 창작자를 글자체도안의 권리자에서 배제하면서 글자체파일의 제작자에게만 저작권을 인정하는 이상한 논리를 그대로 이어나갔다.[18]

제3절 글자체파일 이용자에 대한 소송 흐름의 변화

1. 글자체와 글자체파일의 구별에 따른 혼동

1996년 대법원 판결과 2001년 대법원 판결은 현재까지 양립하는 두 개의 대법원 판례이다. 전자는 글자체의 보호를 인정하지 않는 한편, 후자는 글자체파일의 저작권법에 의한 보호를 긍정한다. 다시 정리하면, 전자는 글자체를 미술저작물로 보지 않는 한편, 후자는 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 인정한다. 쉽게 이야기하면, 그림은 보호하지 않지만, 그림을 컴퓨터파일로 저장한 것은 보호한다.

이러한 이중적이면서도 이분법적인 논리는 긍정적인 효과와 함께 부정적인 효과를 함께 가져왔다.

긍정적인 효과는 문자생활에 이용하는 글자체는 마음껏 이용할 수 있지만 글자체파일은 저작권자로부터 구입하여 또는 허락을 받아 이용해야 한다는 점에서, 1998년

16) 서울동부지방법원 2013. 1. 18. 선고 2012고정494, 2012고단1923(병합) 판결 및 그 항소심인 서울동부지방법원 2013. 5. 2. 선고 2013노157판결.
17) 전주지방법원 2014. 10. 8. 선고 2013가합8433판결; 앞의 서울동부지방법원판결과 같은 사실관계를 갖는 민사판결이다.
18) 광주고등법원 2015. 6. 25. 선고 2014나3561판결.

즈음 부당하게 왜곡된 글자체 무단 이용현상을 시정할 수 있게 되었다는 점이다. 2001년 대법원판결은 글자체개발업자의 글자체를 복제하여 또는 일부 수정하여 판매하는 업자를 대상으로 한 것이었는데, 업자는 문자생활을 하는 주체가 아니면서도 영리를 추구하고 있었으므로 업자에 의한 글자체체파일의 판매는 상식적으로도 용인할 수 없었다. 이에 우리 법원은 개별 이용자들이 문자생활을 위해 글자체를 자유롭게 이용할 수 있으면서도 글자체파일을 무단으로 판매하는 자들을 규제할 수 있는 특단의 조치가 필요하다고 생각한 것 같다. 이러한 생각 끝에 법원은 문자생활에 이용되는 글자체의 보호는 여전히 부정하면서도, 영리를 목적으로 글자체파일을 판매하는 업자는 규제해야 한다는 결론에 도달한 것이 아닌가 하는 생각이 든다. 즉, 글자체파일은 컴퓨터프로그램저작물이므로 무단으로 복제, 전송 등의 이용을 하는 행위가 저작권침해행위가 되어 글자체권리자를 보호할 수 있게 되고, 한편 글자체는 저작물이 아니므로 이용자들은 여전히 글자체를 이용하여 문자생활을 할 수 있게 되는 결과를 기대한 것 같다.

이러한 점에서 '솔로몬의 판결'이라고 할 수 있다.

그러나 이들 판결이 가져온 부정적 효과 역시 적지 않았다.

가장 큰 부정적 효과는 이들 판결을 이해하는 것이 너무 어렵다는 것이다. 저작권법 전문가도 적법과 위법의 영역을 알기 어려우며, 일반 이용자들이 이러한 기준을 이해하는 것은 기대하기 어려울 뿐만 아니라 복잡한 법리해석은 글자체 디자이너조차도 명확히 인지하지 못 하는 경우가 많다는 지적이 이어져왔다.[19] 그 결과 글자체파일을 복제하는 행위가 아닌 적법하게 복제된 글자체파일을 이용하여 글자체로 이용하는 행위에 대해서도 라이선스 위반을 이유로 저작권침해를 주장하는 일들이 벌어졌고, 그 과정에서 글자체파일의 저작물성에 대해 충분히 이해하지 못 하는 이용자들은 속수무책일 수밖에 없었다. 그 결과 글자체파일의 저작권침해에 관한 소송은 – 1998년 이후 법원판결의 대상은 업자의 글자체파일 판매행위를 규제하는 것이었음에도 불구하고– 문자생활의 일반 이용자들에게 집중되었다.

정리하면, 이들 판결로 인해 글자체와 글자체파일의 해석론은 매우 복잡해졌고, 이용자들은 자신의 행위가 글자체의 이용으로서 적법의 영역에 있는 것인지 아니면 위법의 영역에 있는 것인지 판단하기 어렵게 되었다. 그 결과 글자체를 이용하여 문자

19) 유길상·김현철, "디지털 폰트의 저작권 침해 사례 분석 및 공정이용", 한국정보기술학회지(제13권 제1호), 2015, 27쪽.

생활을 하는 이용자들은 저작권 침해소송에 무방비로 노출되었다.

이에 더하여 글자체 권리자들은 글자체의 이용영역에까지 글자체파일 이용허락을 위한 라이선스 위반이라는 이유로 권리구제의 칼을 대기 시작하였다. 이로 인해 글자체파일 저작권은 글자체의 저작권으로 변모하기 시작하였고, 이용자들의 문자생활에까지 지대한 영향을 끼치게 되었다. 저작권의 물권적 규제에 더하여 계약법적 규제가 더하면서 2001년 즈음의 대법원 판례가 지향했던 솔로몬 판결의 결과는 훼손되었다. 물권적 규제마저도 그 제한이 명확하게 제시되지 않음으로 인해 문자생활에 악영향을 끼치게 되었다.

아울러, 글자체파일을 보호하면서 글자체는 보호하지 않는다는 대법원의 논리는 디지털화된 파일들이 모두 컴퓨터프로그램저작물이 아닌가라는 학술적 논쟁으로 이어졌다.[20]

2. 저작권 침해주장의 유형과 사회적 혼란

글자체와 글자체파일을 구분하는 법원의 태도는 글자체파일의 무단복제는 금지하면서도 글자체의 이용행위는 허용하려는 솔로몬의 판결이라고 평가될 수 있다. 그러나 이러한 법리는 일반 이용자들이 충분히 이해하기에는 난해하며, 이에 더하여 글자체개발자들은 글자체파일의 이용을 허락하는 라이선스계약에서 글자체의 이용마저 제한하기 시작하였고, 이러한 라이선스계약을 근거로 저작권침해를 주장하기 시작하였다.

글자체파일 개발자들이 라이선스계약을 통해 글자체의 이용을 제한하기 시작한 것이다. 이러한 문제에 대해서는 수많은 언론보도를 통해 확인할 수 있는데, 최근 한국소프트웨어저작권협회(SPC)는 홈페이지[21]를 통해 국내 30여 개 글자체파일 개발사의 라이선스 정책을 안내하는 서비스를 개시하기에 이르렀다. 이 서비스에 접속해서 들여다보면 누구나 머리가 아프다고 느낄 것이다. 글자체파일을 이용하는 방법은 각각의 회사마다 다르고, 혹여 같더라도 매우 복잡하다. 글자체를 이용하려는 자는 저작권법과 계약법의 해석이 가능한 전문가가 되어야 하게 되었다. 더 나아가 전문가들

20) INI 파일의 컴퓨터프로그램저작물성에 관한 판례 등 자세한 내용은 아래 글자체파일의 컴퓨터프로그램저작물성에 관한 비판의 부분에서 상세히 다루기로 한다.

21) https://www.spc.or.kr/data/law_list.asp?con_div=D.

도 이러한 복잡한 계약문구에 따르기 위해서는 같은 글자체파일을 각각의 용도에 따라 몇 개를 구입해야 하는 지경에 이르렀다. 글자체를 이용하기 위해서는 매뉴얼을 옆에 두고 각각의 사용방법에 따라 구입한 각각의 글자체파일들을 선택하여, 해당 매뉴얼에 위반되는지를 검토하여 문자생활을 해야 하는 상황이 되었다. 불행히도, 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 인정하면서 글자체 이용자에게 허락된 특별한 공정이용의 영역은 존재하지 않게 되었다.

뿐만 아니라 한국저작권위원회의 가이드북을 보더라도 라이선스계약에 대한 문제를 다루고 있는데, 적법하게 복제된 글자체파일을 인쇄용 외의 글자체로 이용하는 경우, 적법하게 복제된 글자체파일을 아르바이트하면서 이용한 경우,[22] A프로그램에서 적법하게 복제된 글자체파일을 B프로그램에서 이용한 경우, 적법하게 복제한 글자체파일을 게임제작을 위해 이용한 경우[23] 등 글자체파일의 복제가 아닌 글자체의 이용행위에까지 라이선스계약 위반에 따른 저작권 침해 또는 계약위반의 책임을 묻는 일들이 벌어지고 있다. 아울러, 인터넷에서 자유로운 이용이 가능한 것으로 허락된 글자체를 이용하는 과정에서 인쇄된 글자를 상업적으로 이용한 경우에도 글자체파일의 상업적 이용으로 취급하여 라이선스위반으로 보는 사례까지 생기게 되었다.[24]

이러한 라이선스계약 침해와 관련하여 문제가 되었던 대표적인 사례로는 해움디자인 판례가 있다.

이 사건은 디자이너인 윤모씨가 다른 사람이 쓰던 중고 컴퓨터에 깔려 있던 글자체파일을 이용하여 디자인작업을 한 데 대해 글자체파일의 라이선스계약 위반으로 저작권 침해가 주장된 사건이다. 디자이너인 윤씨는 음식점의 컨설팅과 디자인 업무를 의뢰받아 벽화와 시트지, 메뉴판, 간판 등에 디자인 작업을 하면서 중고 컴퓨터에 저장되어 있던 해움디자인의 글자체파일을 사용하였다. 이에 대해 해움디자인은 300만원을 배상하라는 청구의 소를 제기하였다.

이에 1심인 서울중앙지방법원[25]은 청구를 기각하였는데, 소액사건에 해당되어 이유를 기재하지는 않았다. 짐작컨대, 중고컴퓨터에 이미 깔려 있던 글자체파일을 이용

22) 위 두 가지 사례는 「글꼴 파일 저작권 바로 알기」, 문화체육관광부·한국저작권위원회, 2019, 20쪽 및 21쪽 참조.
23) 위 두 가지 사례는 「폰트파일에 대한 저작권 바로 알기」, 문화체육관광부·한국저작권위원회·안양시·안양창조산업진흥원, 2016, 4-14쪽 참조.
24) 유길상·김현철, “디지털 폰트의 저작권 침해 사례 분석 및 공정이용”, 한국정보기술학회지(제13권 제1호), 2015, 30쪽.
25) 서울중앙지방법원 2017. 8. 22. 선고 2016가소7023109판결.

하면서 이용자가 새롭게 복제한 것은 아니므로 저작권 침해에는 해당하지 않는 것으로 판단하였다고 이해할 수 있다. 물론, 불법적으로 복제된 컴퓨터프로그램을 복제의 주체가 아닌 제3자가 업무상 이용한 경우에는 저작권법 제124조 제1항 제3호에 따라 저작권의 간접침해로 보나, 이때에도 업무상 이용한 자는 그 복제물이 프로그램의 저작권을 침해하여 만들어졌다는 사실을 알아야 한다. 법원은 그러한 사실을 이용자가 알지 못 하였거나 중고컴퓨터의 글자체파일이 불법복제물로 단정할 수 없다고 판단한 것으로 보인다. 서울중앙지방검찰청 역시 글자체파일의 사용자격에 대해 피고가 확인할 것을 기대하기 어렵고, 원고가 사용자격에 대해 적극적으로 홍보하지도 않았으므로, 글자체파일에 대한 저작권 침해의 인식과 의사가 있었다고 단정할 수 없다는 이유로 불기소결정을 하였다.

그러나 항소심[26]에서는 피고가 디자인업에 종사하는 사람으로서 글자체파일이 저작권보호대상이 될 수 있다는 점을 충분히 인식할 수 있었다고 하면서 손해배상책임을 인정하였다. 다만, 손해배상의 액을 정함에 있어 이용된 개별 글자체파일과 함께 다른 글자체파일까지 포함하는 라이선스 비용 등을 합한 금액을 손해배상액으로 인정할 수는 없다고 하면서 저작권법 제126조의 규정에 따라 50만원의 손해액을 인정하였다.

이 판결은 –항소심에서 위반한 사항이 무엇인지 확인되지 않은 채– 피고가 글자체파일에 대한 복제권을 침해하고 있지 않음에도 불구하고 라이선스계약 위반으로 보아 손해배상을 인정한 것으로 이해되면서, 글자체파일의 이용은 저작권자가 허락한 활용범위에 맞게 이용해야 한다는 언론보도가 있었다.[27] 그 외에도 많은 사건에서 글자체파일 라이선스 위반이 주장되고 있다.

3. 소결

이상에서 설명한 바와 같이, 글자체는 보호하지 않음으로써 이용자들의 문자생활에 있어서의 자유로운 이용을 도모하면서도, 글자체파일을 저작물로 보호함으로써 업자

---

26) 서울중앙지방법원 2018. 6. 1. 선고 2017나61562판결.

27) “[판결](단독)중고 컴퓨터에 깔린 서체로 디자인했다 ‘낭패’”, 법률신문 2018. 7. 2. 자; 그러나 본 판결에서의 주의의무가 불법적으로 복제되었는지에 대한 주의의무로 이해하면, 법원이 저작권법 제124조 제1항 제3호의 간접침해를 인정한 것으로 볼 여지가 있다. 판결문만으로는 법원의 판단근거를 제대로 이해하기 어렵다.

들에 의한 글자체파일의 무단 유통을 금지하고자 했던 일련의 판례들이 갖는 의의는 인정할 수 있으나, 그러한 우리 법원의 솔로몬의 판결은 많은 부작용을 낳고 있다. 특히, 글자체파일의 보호를 토대로 사실상 글자체의 이용까지 규율하려는 라이선스계약이 출현하면서 혼돈은 더욱 극심해지고 있다.

이러한 혼돈 속에서 글자체와 글자체파일을 구분하는 이중적 태도는 이용자들에게 매우 난해하고, 이는 결국 글자체의 이용에까지 큰 영향을 미치고 있으며, 저작권법을 명확하게 개정해야 한다는 주장에 많은 영향을 주게 되었다.

제4절 국내 학설의 전개

1. 1996년 대법원 판결 전후

글자체도안을 저작권법 등 지식재산권법제도에 의해 보호할 것인가에 대해서는 다양한 의견이 표출되고 있는 가운데, 대체로 보호를 긍정하고 있는 것으로 보인다.

1996년 대법원의 글자체 보호를 부정한 판결 이후 여러 학자와 행정청의 권위자들은 글자체의 보호를 부정한 대법원의 판결에 비판적인 입장을 취하였다.

대표적으로 한국저작권위원회(당시 저작권심의조정위원회)의 연구위원이던 최경수 박사는 글자체를 보호하지 않는 현실과 해석론을 개탄하면서 저작권으로 보호하는 것이 글자체의 본질에 합당하다고 주장하고 있고, 그 당시 사건당사자들의 의견으로 개진되었던 컴퓨터프로그램저작물로의 보호가능성을 긍정적으로 평가하고 있다.[28]

박성호교수(당시 변호사) 역시 대법원판결에 비판적인 입장인데, 그는 "디자인보호법이나 부정경쟁방지법에 의한 보호는 글자체의 본질과 관련하여 다소 무리라는 것이 일반적인 견해이고, 특별입법에 의한 보호는 장래의 입법론에 불과한 것으로서, 글자체의 법적 보호의 시급성이나 즉효성의 측면에서 저작권법의 응용미술작품 등으로 보호하는 것이 당연하다"고 주장하고 있다.[29] 이러한 주장은 최근 논문에까지 이어지고 있는데, 차상육교수 역시 글자체의 응용미술저작물로의 보호를 주장한다.[30]

28) 최경수, "우리 글자꼴 저작권법 보호 대상으로", 신문과 방송, 1996.
29) 박성호, "글자꼴 저작권 불인정 판결에 할 말 많다", 출판저널 1994년5월5일자 시론(본 시론은 1996년 대법원 판결 전의 글인데, 그 이유는 하급심판결 이후 공표된 것이기 때문이다).

최근 학자들 간에 저작권보호방식으로 가장 널리 주장되는 견해이다.

뿐만 아니라 1996년 대법원 판결 이후의 이상정 교수의 연구보고서의 조사에 따르면, 응답자의 9.1%가 자신이 디자인한 글자체가 무단 사용당한 경험이 있고, 88.8%의 응답이 글자체의 법적 보호 필요성을 긍정하였다고 한다.[31]

아울러, 문자는 불특정 다수가 사용하는 공공재이기 때문에 글자체 디자인에 저작권을 부여할 수 없다는 생각을 비판하면서, 한글이라는 문자는 로만 알파벳에 비해 상대적으로 소수의 언어공유집단에게만 통용되는 문자이므로 더욱 더 적극적인 보호가 필요하다는 주장도 개진되고 있다.[32]

반면, 대표적인 부정설은 1991년 이호흥박사의 연구보고서에서 발견되는데, 그 근거는 우리 저작권법에서 응용미술의 보호에는 해석론적으로 많은 장애가 존재하기 때문에 글자체의 저작물성을 인정하기 어렵다고 한다.[33] 다만, 이호흥박사 역시 디자인보호법 등에 의한 보호가능성에 대해서는 긍정적인 견해를 제시하고 있었다.[34]

이 문제에 대해 한국저작권위원회는 신중한 태도를 가지고 있었던 것으로 보이는데, 위 이호흥박사의 연구보고서 외에 한국저작권위원회 이영록박사의 연구보고서 역시 글자체를 저작권법에 의해 보호하기 위해서는 여러 가지를 고려해야 하며, 특히 우리나리와 글자체를 보호하는 선진국 간의 환경을 검토하여 입법론을 설정하여야 하고, 보호해야 한다면 현행 저작권법에 의한 보호는 해석론상 문제가 있으므로 법개정이 필요하며, 특히 글자체의 보호는 만인공유의 문자 이용과 깊은 관계를 가지므로 특히 내국민대우원칙에 따라 외국인의 권리보호문제도 고려해야 할 것이라는 점 등을 근거로 우리 실정에 맞게 그 이익과 한계를 설정하는 것이 중요하다고 설명한다.[35]

이러한 의견들을 정리하면, 당시 학자들의 설명은 1)글자체의 보호가 필요하다는 것이 대체적인 의견으로 보이는 한편,[36] 2)그럼에도 불구하고 당시의 현행 저작권법

30) 차상육, “글자체 디자인(서체도안)의 저작권법상 보호”, 계간 저작권(제127호), 2019.
31) 이상정(책임연구원),「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 8쪽.
32) 안병학, “읽는다는 것과 본다는 것 -타이포그라피에서 글자꼴의 문제”, 나라사랑(123집), 2014, 206쪽.
33) 이호흥,「타이프페이스의 법적 보호에 관한 연구보고서」, 저작권연구자료(7), 저작권심의조정위원회, 1991, 45쪽 이하.
34) 이호흥·배상철,「그래픽심볼 등 물품성을 결한 디자인의 보호방안 -아이콘 및 타이프페이스를 중심으로-」, 연구보고서(02-06), 한국발명진흥회 지식재산권연구센터, 2002, 106쪽.
35) 이영록,「글자꼴 디자인의 법적 보호 -저작권법상 보호 가능성 및 입법론적 고찰」, 저작권 연구자료[27], 저작권심의조정위원회, 1998.

에 의한 보호가 가능한지에 대해서는 견해가 나뉘어지는 가운데 부정설이 우세한 것으로 생각된다. 따라서 향후 3)입법론을 토대로 한 보호방안에 대해 논의가 필요하다고 정리될 수 있다.

1. 2001년 판결 이후

(1) 개요

2001년 대법원에서 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 인정한 이후, 학계의 논의는 크게 1)컴퓨터프로그램저작물성에 대한 비판, 2)pdf파일 등 새로운 문서작성기에 임베딩(embedding)된 글자체파일 이용 등의 문제, 3)글자체파일 권리자의 라이선스 위반 주장에 대한 논의를 포함하여 공정이용에 관한 논의로 나누어 볼 수 있다.

그 중에서도 학자들의 논의는 글자체파일이 컴퓨터프로그램저작물이라고 한 대법원 판례는 틀렸다고 하는 점에 집중되어 논의가 전개되었다.

(2) 글자체파일이 컴퓨터프로그램저작물이라는 법원 판결의 비판

글자체파일이 컴퓨터프로그램저작물인지에 대한 학계의 의견은 대체로 부정적인 것으로 보인다. 그 이유로는 2001년 대법원 판결은 멀티미디어 환경에서 시청각자료가 지시명령과 유사한 형식으로 표현되는 기술적 변화를 이해하지 못한 채, 데이터에 불과한 글자체파일을 컴퓨터프로그램으로 오인하고 있다고 본다.

즉, 과거에 그림파일을 저장하는데 이용되던 비트맵(bitmap)방식과는 달리 벡터그래픽(vector graphic) 방식에서는 소리나 영상의 특징들을 수식화하여 표현함으로써 지시명령과 유사한 형식을 갖게 되었는데, 그러한 방식을 컴퓨터프로그램저작물이라고 본다면 jpg파일, gif파일, CAD파일 등 그래픽방식을 이용하는 수많은 유형의 저작물들이 컴퓨터프로그램저작물로 인정되어야 할 것이라는 지적이 있다.[37]

---

36) 이호흥박사와 이영록박사의 부정논거 역시 글자체 보호의 부작용을 염려하고 있는 것으로서 입법과정에서 이를 고려해야 한다고 이해할 수 있기 때문이다. 이러한 이유로 전면적인 부정설로 보이지는 않는다.

37) 자세한 내용은 정진근, “컴퓨터프로그램저작권 관련 규정의 적합성에 대한 인식과 시사점”, 정보법학(제17권 제2호), 2013 참조.

이러한 주장은 2001년부터 발견할 수 있는데, 당시 문화관광부 저작권과장이던 임원선박사는 글자체파일은 글자체 디자인에 대한 일종의 압축기술로서 컴퓨터적인 표현방식의 하나에 불과하고, 글자체의 디자인을 다듬는 행위에 창작성이 있다고 하면서 글자체파일의 창작성을 인정한다면 디자인과 컴퓨터파일의 생성자가 다른 경우 누가 저작자가 될 것인가라고 비판하고 있다.[38]

최근에는 한국저작권위원회의 백경태변호사 역시 이러한 지적에 동의하면서, 글자제 파일에 비해 더욱 복잡한 3차원 모델을 표현하는 3D 프린터 출력용 파일포맷인 STL 파일 역시 무수히 많은 삼각형의 꼭짓점 좌표와 방향 벡터에 관한 데이터로 평가되고 있다는 점에서 글자체파일의 저작물성에 관한 재고가 필요하다고 비판하고 있다.[39]

신재호교수 역시 2001년 대법원 판결은 정책적 판단이 고려된 것으로서의 의의는 인정하면서도, 서예작품이 디지털로 전환되는 경우에도 같은 논리가 적용될 수 있는지, 같은 이미지파일인 경우에도 윤곽선방식에 한정하여 보호되는 것이 타당한지의 의문이 제기되며, pdf문서에 글자체파일이 임베딩되는 경우와 같은 의도치 않은 결과가 발생되고 있다는 지적과 함께 대법원 판결이 다른 사안에 유추적용되는 것은 각별히 경계해야 한다고 지적한다.[40]

이와 같이 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보는데 대한 비판은 2001년부터 일관되게 나타나고 있다.

아울러, 이와 같은 대법원의 잘못된 판결은 -글자체의 약한 보호가 필요한 상황임에도 불구하고- 글자체 보호에 적합한 법적 보호체계가 갖추어지지 못한 데에 주된 원인이 있다고 하면서 새로운 논의를 통해 이를 해결해야 한다는 주장과[41] 2004년 디자인보호법이 개정되었으므로 관련 판례는 변경되어야 하고 입법자의 의사에 따라 현행 법제하에서는 디자인보호법으로만 보호되어야 한다는 주장으로까지 이어졌다.[42]

---

38) 임원선, “글자체의 법적 보호”, 계간저작권(제55호), 2001, 40-41쪽; 이런 비판으로부터 자유로울 수 없는 판례가 앞서 기술한 광주고법 2015. 6. 25. 선고 2014나3561판결이다. 이 판결의 비판은 뒤의 글자체파일의 컴퓨터프로그램에 의한 보호 부분에서 자세히 다룬다.

39) 백경태, “프로크루스테스의 침대와 법의 지배 -최근 글꼴 파일 저작권 분쟁에 대한 ‘필요적’ 사법적극주의적 검토”, 계간저작권(제126호), 2019, 133쪽.

40) 신재호, “디지털저작물의 보호와 이용”, 산업재산권(제54호), 2017, 312-320쪽 참조.

41) 임원선, “글자체의 법적 보호”, 계간저작권(제55호), 2001, 43쪽.

42) “갑자기 날아온 ‘폰트 저작권 위반’ … 법무법인 무차별 합의금 사냥”, 이데일리 2018년 12월 28일자의 정진근 교수의 의견.

(3) 글자체파일의 공정이용

글자체와 관련된 논의는 글자체 개발자들의 무분별한 소송의 제기와 함께 사회적인 비판으로 발전하고 있다. 이와 관련된 언론기사는 찾는 것이 무의미할 만큼 차고 넘친다. 이러한 상황 하에서 주목해야 할 점은 다른 유형의 저작권 침해와는 달리 글자체파일의 저작권자를 비판적 시각에서 보는 기사와 문헌을 쉽게 찾아볼 수 있다는 점인데, 그 이유는 글자체가 갖는 공적 기능에서 찾아볼 수 있을 것이다.

이와 함께 현재 저작권법의 공정이용규정들은 글자체파일에는 적용하기가 적합하지 않으며, 저작권 분쟁이 많아질수록 글자체파일 저작권을 이용한 비도덕적인 현상만 심화되고 있다고 하면서, 글자체의 효율적인 보호를 위해서는 문화발전이라는 저작권법의 근본목적에 따라 복잡한 저작권법을 개선하고, 이에 걸맞는 글자체파일의 공정이용 문화가 자리잡을 수 있도록 해야 한다는 주장이 개진되고 있다.[43]

뿐만 아니라 글자체 권리자의 라이선스가 복잡해지면서 라이선스를 제한해야 한다는 주장들 역시 쉽게 찾아볼 수 있다.

이러한 주장은 비논리적이라거나 반론의 여지가 있다는 등의 비판이 불가능한 것은 아니나, 글자체파일의 보호론에 고려해야 할 비판임에는 분명하다.

이에 더하여 최근에는 pdf파일에 이용자의 문서와 함께 글자체파일이 임베딩되는 문제를 어떻게 취급해야 할 것인지에 대한 논의도 등장하고 있다. 이와 관련하여 김현숙박사는 논문에서 공정이용으로 허용된다고 보는 것이 타당하며, 라이선스계약에서 이를 금지하고 있더라도 약관규제법에 의해 그 효력이 부정된다고 보아야 할 것이라고 주장하기도 하였다.[44] 한국저작권위원회의 「글꼴 파일 저작권 바로 알기」 설명서에서도 공정이용에 관한 규정인 저작권법 제35조의3을 적용할 수 있다고 설명하고 있다. 이러한 주장들은 –본 연구보고서의 필자는 이와 같은 해석론에 대해서는 동의하지 않지만–[45] 모두 pdf파일의 글자체 임베딩을 문자생활의 일부로 인식하고 있음을 보여준다.

---

43) 유길상·김현철, “디지털 폰트의 저작권 침해 사례 분석 및 공정이용”, 한국정보기술학회지(제13권 제1호), 2015, 31-32쪽.

44) 김현숙, “PDF문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰”, 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016.

45) 자세한 사항은 아래 ‘제5장 글자체와 관련된 권리의 제한’ 부분에서 상세히 논한다.

제5절 논란의 전개로부터 쟁점의 도출

위에서 기술한 바와 같이 1990년대부터 현재에 이르기까지 글자체 또는 글자체파일의 보호와 관련하여 많은 논의들이 판례와 학설을 통해 전개되어 왔다.

이와 같은 논의들로부터 우리는 쟁점을 도출할 수 있는데, 그 내용은 아래와 같다.

첫째, 글자체를 보호할 것인지에 대한 논의인데, 이에 대한 대답은 명확해 보인다. 글자체의 보호에 대해 대한민국 국회는 2004년 디자인보호법을 개정함으로써 그 의사를 분명히 한 바 있고, 우리 법원 역시 2001년 판례를 통해 글자체파일의 보호라는 방법으로 글자체의 보호가 필요함을 확인하였으며, 학설 역시 글자체 보호를 전면 부정하지 않는 가운데 제한적 보호에 대해 긍정적 태도를 취하고 있기 때문이다. 입법부, 사법부와 학계의 의견은 확인되었다. 즉, 글자체를 보호할 것인가라는 쟁점에 대한 대답은 '그렇다'고 정리할 수 있게 되었다.

둘째, 문제는 글자체를 어떠한 방법으로 보호할 것인지에 있다. 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 방법에 대해서는 많은 비판이 제기되고 있고, 그 효과 역시 충분하지 않거나 혼돈 상황을 증폭시키고 있기 때문이다. 아울러, 디자인보호법에 의한 보호는, 뒤에서 상술하겠지만, 업으로 글자체를 사용하는 경우만을 보호함으로써 실제 권리구제의 방법으로는 부족하다는 것이 실증되고 있다. 이러한 점에서 글자체의 보호방법에 대한 심도깊은 논의가 필요하다. 글자체를 보호하는 방법과 관련하여 주요국의 논의와 입법태도를 토대로, 응용미술저작물 등으로 보호하는 방안, 별도의 저작물 유형을 설정하는 방안, 2004년 개정된 디자인보호법에 의해 보호하는 것으로 족한지의 문제 등을 연구할 필요가 있다.

셋째, 글자체도안을 보호하는 경우 사회일반의 문자생활에 미치는 부작용을 고려하여 적절한 제한이 필요한지의 문제에 대한 고려가 필요하다. 우리 판례와 학설은 부작용에 대해 많은 기준마련이 필수적이라는 점을 일관되게 설명하고 있음을 고려하여야 할 것이며, 공정이용에 관한 문제 역시 함께 고려되어야 할 것이다.

결론적으로, 본 장의 목적인 글자체 보호에 관한 저작권법정책은 보호할 필요가 있다는 것으로 판단된다.

제3장

글자체도안 등의 의의와 보호의 대상

제1절 글자체도안 등의 의의

1. 글자체와 글자체도안, 글자체파일의 의의

(1) 글자체의 의의

글자체와 관련하여 문헌들은 글꼴, 서체, 타이프페이스, 폰트, 글자체도안, 서체파일, 글자체파일, 서체프로그램 등 수많은 용어들을 혼란스럽게 이용하고 있다. 이와 같은 용어 중 본고에서는 글자체, 글자체도안, 글자체파일이라는 용어만을 쓰기로 한다. 그 이유는 글자체가 서체, 글꼴 등을 가리키는 말과 동일한 의미로 이용하고 있는데, 1993년 문화체육부 순화안에서는 타이프페이스, 폰트 등에 상응하는 우리말로 글자체를 쓰도록 하고 있기 때문이며,[46] 서체파일, 서체프로그램 등의 표현 역시 글자체라는 표현을 토대로 할 때 글자체파일로 칭할 수 있기 때문이다. 자세한 의미에 대해서는 아래 기술한다.

우선, 글자체의 의의를 살펴보면, 글자체란 글꼴, 활자꼴, 서체, 타이프페이스 등으로 불리기도 하는데, "한 벌의 문자·서체 등에 대하여 독특한 형태의 디자인에 의해 글자들 간에 통일성과 조화를 이루도록 만들어진 한 벌의 글자들"[47], "인쇄기술적 방법에 의하여 활자, 사진, 식자판 등 유체물의 표면에 나타내는 한 벌 글자의 형상"[48], "인쇄 등에 사용하기 위하여 공통적인 특징을 가진 형태로 만들어진 한 벌의 글자꼴"[49] 등으로 정의되고 있다. 그 외에 "하나의 글자꼴이 재생산이 가능하도록

46) 임원선, "글자체의 법적 보호", 계간저작권(제55호), 2001, 38쪽.
47) 김성종, "타이프페이스의 법적 보호론", 계간저작권(1995년 가을호), 1995, 12쪽.
48) 이호흥·배상철, 「그래픽심볼 등 물품성을 결한 디자인의 보호방안 -아이콘 및 타이프페이스를 중심으로-」, 연구보고서(02-06), 한국발명진흥회 지식재산권연구센터, 2002, 12쪽.
49) 디자인보호법 제2조 제2호.

물리적으로 제작된 형식"을 의미한다는 설명도 있다.[50] 주요 선행연구인 이상정교수 보고서에서는 글자체 디자인이라는 명칭으로 정의하기도 하는데, 이 때 글자체 디자인이란 기록이나 표시, 인쇄 등의 문자 세트를 사용하기 위하여 통일적인 컨셉트에 기해서 작성된 문자 또는 기호 등의 한벌(一組)의 디자인으로서 보호대상으로 되는 것은 어디까지나 인쇄용 글자체의 한 벌의 디자인이라고 기술되고 있다.[51]

이 때 글자체의 가치는 인쇄 명료성을 본질로 하는데, 문자는 타이포그래피(typography)라는 시각적 구성에 의해 그 속성이 표현되기 때문이다.[52] 반면, 타이프페이스가 종이 또는 컴퓨터 모니터에서 이용되는 문자와 숫자 등의 한 벌인데 반해 폰트는 컴퓨터에서 이용되는 코드(code) 또는 컴퓨터프로그램을 의미하는 것으로 구분하여 설명하는 문헌도 찾아볼 수 있다.[53] 이러한 설명은 글자체와 글자체파일의 구분으로 이해된다.

타이프페이스의 보호 및 그 국제기탁에 관한 빈협정(Vienna Agreement for the Protection of Typefaces and Their International Deposit) 제2조에서는 "인쇄기술에 의해 문장을 구성하기 위한 수단을 제공할 의도를 갖는 (a)악센트 부호 및 구두점과 같은 부속물을 수반한 문자 및 알파벳 자체, (b)숫자 및 관용적 기호, 상징, 과학적 기호와 같은 상징적 기호, (c)테두리 장식, 꽃무늬 장식 및 당초 문양과 같은 장식 등의 일련의 디자인을 의미하며, 다만 그 형상이 순수하게 기술적 요구에 의해 형태가 결정되는 것은 포함하지 않는다"고 정의하고 있다.

이들 정의는 대체로 동일한 의미로 이해되는데, 중요한 요건으로는 '인쇄 등 문자 이용을 위한 것일 것', '한 벌일 것', 그리고 '이들 한 벌의 글자꼴 간에 동일성이 있을 것'이 있다. 빈협정 역시 글자체를 인쇄기술의 수단이어야 하며, 한벌성 내지 동일성이 있어야 한다는 점을 요건으로 하고 있다.[54]

문자이용을 위한 것일 것의 요건과 한벌성을 요건으로 한다는 의미는 서예(書藝)나 손글씨와 같은 캘리그라피(Calligraphy)[55]와 같이 특정한 글자들을 표현하는 것은

---

50) 안병학, "읽는다는 것과 본다는 것 -타이포그라피에서 글자꼴의 문제", 나라사랑(123집), 2014, 192쪽.

51) 이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 3쪽.

52) 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 151쪽.

53) Emily N. Evans, *Fonts, Typefaces, and IP Protection: Getting to Just Right*, 21 J. Intell. Prop. L. 307 (2014) at 310.

54) 이영록, 「글자꼴 디자인이 법적 보호 -저작권법상 보호 가능성 및 입법론적 고찰」, 저작권 연구자료[27], 1998, 5쪽.

–그것이 미술저작물로 보호받는 것은 가능하지만–[56] 본 연구보고서에서 보호하고자 하는 글자체에는 포함되지 않는다는 것을 의미한다.

(2) 글자체도안의 의의

다음으로 글자체도안이라는 용어 역시 많이 이용되고 있는데, 일부 문헌에서는 글자체도안을 글자체와 동일시하여 이용하고 있는 경우를 발견할 수 있다. 그러나 도안(圖案)이란 미술품이나 공예품, 건축물 등의 모양이나 색채 등을 그림으로 나타냄[57], 미술 작품을 만들 때의 형상, 모양, 색채, 배치, 조명 따위에 관하여 생각하고 연구하여 그것을 그림으로 설계하여 나타낸 것[58]으로 설명되고 있다는 점을 고려하면, 글자체도안은 한 벌의 글자체를 만들어내는 과정에서 창작자의 창작요소 등을 토대로 글자체를 설계하여 외부에 드러내는 '행위'를 의미한다고 이해되며, 이러한 점에서 그러한 행위의 결과인 글자체와는 다른 의미를 갖는 것으로 이해된다.

따라서, 글자체도안이란 글자체를 만드는 과정에서 창작성을 부가하는 행위라고 정의할 수 있다.

이와 같은 글자체도안에 의한 결과물이 글자체이다.

(3) 글자체파일의 의의

끝으로, 글자체파일에 대한 정의는 "컴퓨터 등에서 글자를 나타내기 위해 글자체를 디지털화한 것"[59]이라고 정의되기도 하는데, 판례에서는 "컴퓨터 내에서 특정한 모

---

55) 캘리그라피란 '손으로 그린 문자'라는 뜻인데, 아름다운 서체란 뜻을 지닌 그리스어 Kalligraphia에서 유래된 전문적인 핸드레터링 기술을 뜻한다고 한다. 즉, 손으로 쓴 아름답고 개성있는 글자의 표현으로서, 조형상으로는 "의미 전달의 수단이라는 문자의 본뜻을 떠나" 유연하고 동적인 선, 글자 자체의 독특한 번짐, 살짝 스쳐가는 효과, 여백의 균형미 등 순수조형의 관점에서 보는 것을 뜻하며, 서예를 영어로 캘리그라피라 번역하기도 한다고 한다.([네이버 지식백과] 캘리그라피 (시사상식사전, pmg 지식엔진연구소) 참조)

56) 예를 들어 우리 판례 중에도 'Let it be the REDS', 'FOX', '축제'와 같은 낱글자들 또는 캘리그라피들이 미술저작물로 보호된 사례가 있다. 미술저작물로 보호되는 글자의 표현과 문자표현을 위한 한 벌로서의 글자체의 구분은 본 연구보고서의 논리를 이해하는데 있어서 전제조건이다.

57) 고려대한국어대사전.

58) 표준국어대사전.

59) 「글꼴 파일 저작권 바로 알기」, 문화체육관광부·한국저작권위원회, 2019, 6쪽.

양의 글자체의 윤곽선을 조절하여 반복적이고 편리하게 출력하도록 제작된 표현물"[60]이라고 정의하고 있다.

이러한 정의를 토대로 생각건대, 글자체파일은 '컴퓨터 등 정보처리장치에서 인쇄 또는 출력을 위해 이용된다는 점'에서 글자체와는 달리 이용의 도구가 활자판이나 식자판에서 정보처리장치로 변경되고는 있으나 문자이용을 위한 것이라는 점에서는 글자체의 요건과 동일하며, '한벌성', '이들 한 벌의 글자꼴 간의 동일성'이라는 요건에서도 차이가 없는 것으로 이해된다.

따라서, 글자체파일은 글자체를 컴퓨터 등 정보처리장치에서 이용하기 위하여 디지털 형태로 고정한 것이라고 정의할 수 있다.

(4) 글자체, 글자체도안, 글자체파일 간의 관계

위와 같은 정의들을 토대로 할 때, 1)'글자체도안'이란 글자체를 만드는 과정에서 창작성을 부가하는 행위를 의미하며, 2)글자체도안에 의해 만들어지는 창작물을 '글자체'라고 하고, 3)글자체를 컴퓨터 등 정보처리장치에서 이용하기 위하여 디지털 형태로 고정한 것을 '글자체파일'이라고 정의할 수 있다.

즉, 글자체란 글자체도안의 창작적 결과물이며, 글자체의 디지털방식의 변경은 글자체파일이 되는 것으로 이해된다.

따라서, 창작적 표현으로서 보호의 대상은 글자체이며, 글자체를 디지털화한 글자체파일은 보호되는 글자체의 디지털 산물로서 보호대상인지의 여부가 문제된다. 이에 반해 글자체도안은 글자체를 목적물로 하는 창작행위를 의미한다. 이와 같은 행위와 보호대상의 구별은 준물권적 보호를 원칙으로 하는 저작권법에서 창작행위와 창작물로서의 저작물을 구별하는 것과 마찬가지로 중요한 의미를 갖는다.

60) 대법원 2001. 6. 29. 선고 99다23246판결 등.

2. 한글자모의 특수성 및 글자체도안의 방법

(1) 한글자모와 글자체 표현의 수

한글을 표현하기 위하여 음소 및 문자 체계에 쓰이는 낱낱의 글자요소를 자모(子母)라고 하는데, 이는 자음(子音)과 모음(母音)을 통칭하는 단어이다. 한글의 기본 자모는 총 24개인데, 자음 14개와 모음 10개로 이루어져 있다. 1446년 세종대왕이 훈민정음을 창제하여 반포할 때에는 모두 28개의 자음과 모음으로 구성되어 있었으나 사용하지 않는 것이 제외되면서 현재에는 24개의 자모가 이용되고 있다. 그러나 이들 24개의 자모만으로는 중모음 등 겹자모를 표현할 수가 없는데, 이를 모두 합하면 총 51개(기본 자음 14개, 기본 모음 10개, 겹자음 16개, 겹모음 11개)에 이른다.

한글의 기본 자모와 겹자모는 아래 도표와 같이 구분할 수 있다.

기본 자모	자음 (14자)	ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅇ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ
	모음 (10자)	ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ, ㅣ
겹자모	자음 (16자)	ㄲ, ㄳ, ㄵ, ㄶ, ㄸ, ㄺ, ㄻ, ㄼ, ㄽ, ㄾ, ㄿ, ㅀ, ㅃ, ㅄ, ㅆ,ㅉ
	모음 (11자)	ㅐ, ㅒ, ㅔ, ㅖ, ㅘ, ㅙ, ㅚ, ㅝ, ㅞ, ㅟ, ㅢ

표 3-1 한글 자모의 분류

이들 자음 중 일부는 초성에만 쓰이는 것도 있고, 일부는 종성에만 쓰이는 것도 있다. 이러한 분류에 따라 자모를 배치하면 아래와 같다.

초성에 쓰이는 자음 (19자)	ㄱ, ㄲ, ㄴ, ㄷ, ㄸ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅃ, ㅅ, ㅆ, ㅇ, ㅈ, ㅉ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ
모음(21자)	ㅏ, ㅐ, ㅑ, ㅒ, ㅓ, ㅔ, ㅕ, ㅖ, ㅗ, ㅘ, ㅙ, ㅚ, ㅛ, ㅜ, ㅝ, ㅞ, ㅟ, ㅠ, ㅡ, ㅢ, ㅣ
받침에 쓰이는 자음 (28자)	ㄱ, ㄲ, ㄳ, ㄴ, ㄵ, ㄶ, ㄷ, ㄹ, ㄺ, ㄻ, ㄼ, ㄽ, ㄾ, ㄿ, ㅀ, ㅁ, ㅂ, ㅄ, ㅅ, ㅆ, ㅇ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ, 공백[61]

표 3-2 한글자모의 초중종성 별 분류

61) 공백을 종성의 하나로 세는 이유는 공백을 표현할 것인지의 여부 역시 컴퓨터시스템에서는 일종의 정보로 제공되어야 하기 때문이다.

즉, 한글의 자모는 초성에 19자, 중성에 21자, 종성에 28자가 쓰이므로, 이를 초중종성에 쓰이는 자모의 수를 각각 세면 총 68개에 이른다. 이와 같이 초중종성을 구분하여 세는 이유는 한글이 조합형 글자로서의 특징을 갖기 때문이다. 즉, 한글은 초성 19자, 중성 21자, 종성 28자를 이용하여 조합형 글자를 표현하게 되는데, 이러한 자모로 표현할 수 있는 글자의 수는 총 11,172개(19×21×28)에 달한다. 이는 글자체도안이 최대 11,172자에 이를 수 있음을 의미한다.

이와 같은 글자체 도안이 필요한 최대의 수는 영문 글자체 도안에 필요한 수와 비교할 때 현격한 차이가 있다. 영문은 총 26개의 알파벳으로 구성되는데, 이는 소문자와 대문자를 포함하여 52개의 글자체가 필요하고, 그 외 숫자 등을 포함하여 총 94개의 글자체 도안이 필요한 것과는 그 수에서 현격한 차이가 있다. 뿐만 아니라, 중국어에서 쓰는 글자의 수는 9,000개에 이르는 것으로 알려지고 있는데, 중국의 한자는 상형문자로부터 발전하였다는 점을 고려할 때 우리 한글의 글자체도안의 수는 매우 놀라운 것이다.

이러한 한글의 특징은 초기 Unicode[62]를 만드는 과정에서도 반영되었는데, 전 세계의 고유한 문자들을 모두 표현하기 위해서 총 2byte, 즉 16bit로 표현되는 방법이 도입되었고, 16bit는 65,536개의 문자만을 표현할 수 있었기 때문에 한글을 위하여 할당될 수 있는 저장소의 크기는 제한될 수밖에 없었다. 이러한 이유로 초기 Unicode에서 한글을 위한 저장소는 불과 2,350자만 할당되었고, 우리나라 판례에서 글자체 한 벌을 2,350자로 기술하고 있는 이유는 초기의 Unicode를 토대로 하였기 때문이다. 그러나 이러한 방법에 의한 한글 표현의 수는 11,172자 중 2,350자에 불과하기 때문에, 이용자들이 문자를 표현하는 데에는 일정한 한계가 있었다. 예를 들어 '햏햏햏'과 같은 문자를 이용할 수 없었다. 이러한 문제를 해결하기 위해서 글자체개발자들은 2,350자 외에도 더 많은 글자체를 도안하게 되었는데, 대략 3천자에서 6천자 정도로 도안되는 것으로 보인다. 이론적으로는 11,172자 모두를 도안하는 것도 가능함은 물론이다.

한편, 우리나라는 1983년 국무총리령에 의해 컴퓨터 등에 이용되는 자판배열을 2벌식으로 통일하여 국가표준으로 하였으며, 1987년 정부는 한글 표준코드인 [정보교

62) 유니코드란 각 나라별 언어를 모두 표현하기 위해 나온 코드체계인데, 이러한 코드체계를 통일함으로써 컴퓨터는 사용하는 운영체제, 프로그램, 언어에 관계없이 모든 언어들을 표현할 수 있게 되었다. 유니코드 표현은 주요 컴퓨터 등 디바이스 제조사들은 물론 컴퓨터언어에서도 표준으로 사용되고 있다.

환용 부호에 관한 한글공업규격(KS-5601)]에서 한글 2,350자, 한자 4,888자, 약물 986자의 총 8,224자로 구성된 완성형코드로 발표하였다. 그러나 이 규격은 한글자모가 표현할 수 있는 글자를 전부 표현하는데 한계가 있다는 지적에 따라 1992년 공업진흥청에서 이를 보완하여 KSC-5657을 새로 제정하였다.[63]

이와 같이 한글의 글자체 디자인은 영문과 비교할 때 매우 힘든 작업임이 분명하다. 문헌에 의하면 영문 글자체 개발과 비교할 때 약 25배 정도의 노력이 필요하다고 하며, 우리나라에서 이용하는 한자가 중국이나 일본과 다르다는 점을 고려할 때 한자 4,888자의 한자에 대한 디자인도 포함되어야 하는데, 한자의 디자인은 디자이너들에게 큰 애로 사항으로 여겨지고 있다.[64]

글자체는 한벌성을 가져야 한다. 이 때 한 벌이란 무엇인가에 대한 논의도 발견할 수 있다. 일부 문헌에서는 일상적인 문자생활에 지장이 없는 정도의 수를 포함하고 있어야 한다고 설명하기도 하고, 어떠한 문헌에서는 최소한 500자 이상을 표현할 수 있어야 한다고 설명하기도 한다. 균형이 잡힌 아름다움을 유지하기 위해서는 903개의 자소가 있어야 하며, 완벽한 수준의 글자가 되려면 1,858개의 자소가 조합되어야 한다는 설명도 발견할 수 있다.[65]

그러나 최근의 문자생활은 컴퓨터를 통해 이루어지고 있으며, 글자체 또는 글자체 파일을 보호할 것인가의 문제 역시 컴퓨터에서 이용하는 것을 전제로 논의되고 있다는 점을 고려하면, 컴퓨터에서 문자를 표현하는데 지장이 없어야 할 것이다. 따라서 초기 한글공업규격인 KS-5601을 토대로 할 때 2,350자 이상의 글자체 표현이 가능한 일체를 한 벌로 봄이 상당하다. 국제적인 그리고 국가표준에서 정한 컴퓨터에서 이용하여야 하는 글자의 최소의 수로 볼 여지가 충분하기 때문이다.

(2) 조합형과 완성형의 차이에 따른 글자체 도안의 수

한글은 본래 조합형 문자라는 특징을 갖는 언어이다. 그러나 이때의 조합형이란

63) 본 절의 내용은 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 152쪽을 참조하여 정리한 것임.
64) 윤영기, 「윤영기의 한글디자인」, 도서출판 정글, 1999, 174쪽(이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 7쪽에서 재인용).
65) 이기성, "글자꼴 개발과 저작권 보호", 지적재산(1995년9월호), 1995, 32-36쪽(최경수, "우리 글자꼴 저작권법 보호 대상으로", 신문과 방송, 1996, 65쪽에서 재인용).

추상적인 초성, 중성, 종성의 조합을 의미하는 것이지, 글자체를 표현하는 방법이 조합형으로 한정된다는 의미는 아니다. 그럼에도 불구하고 한글의 글자체 개발에는 당연히 조합형 글자체의 개발방법론이 논의되어야 하는데, 그 이유는 다른 언어와는 달리 자모라는 글자의 기본 소재들로부터 조합의 방식에 의한 글자체의 표현이 가능하므로 글자체도안의 수가 현저하게 줄어들 수 있기 때문이다.

이론적으로는 총 68개에 이르는 초성, 중성, 종성을 도안한 후, 이를 글자체개발프로그램에서 적절한 비율로 그 크기와 기울기 등을 조절하면 하나의 글자가 완성될 것이므로, 글자체도안의 최소의 수는 68개에 불과하다고 볼 수도 있다. 그러나 조합형 방식으로 글자체를 표현하는 경우 지금까지의 기술로는 모든 글자를 제대로 표현할 수 없다고 평가되고 있다. 이에 따라 문헌에서는 조합형인 경우에도 초성, 중성, 종성, 숫자, 특수부호 등을 합쳐 약 400개의 자소에 코드를 부여해야 한다고 설명되기도 한다.[66] 반면, 광주고등법원의 판례를 보면 약 100자 만으로도 조합형 글자의 완성이 가능하다고 설명되기도 한다. 이 판례의 사건에서는 원도를 작성한 자가 100여 자의 한글과 98자의 특수문자를 직접 완성하여 글자체파일 개발자에게 주었는데, 한글 100여자 정도만 받은 이유에 대해 "그 정도의 글자만으로도 자신의 작업을 충분히 할 수 있는 반면, 그보다 더 많은 글자를 받아 작업을 할수록 작업기간이 상당히 증가하는 문제가 있었기 때문이다"라고 설명하고 있다.[67] 다만, 이 사건에서의 100여 자란 자소의 수가 아닌 한글 글자의 수라는 점을 유념하여야 한다. 이러한 점들을 고려할 때, 조합형 글자는 100여 자 정도의 원도만으로도 작업이 가능하며, 이를 토대로 약 400개의 자소를 개발하는 것만으로도 한 벌의 글자체가 조합형으로 완성될 수 있다고 보여진다. 그럼에도 불구하고, 조합형 글자체는 완성형 글자체에 비해 정밀한 완성도가 떨어질 수 있다고 이해된다.

이에 반하여 완성형 글자는 초중종성이 조합된 글자를 하나하나 도안하게 되므로 이론적으로는 최대 11,172개의 글자체를 도안해야 한다. 다만, 정부에서 정한 초기 한글공업규격은 컴퓨터코드상 처리할 수 있는 완성형 코드를 2,350자로 규정하고 있고,[68] 실제 업계는 쓰이지 않은 한글표현들을 고려하여 3천자에서 6천자 정도의 글

66) 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 153쪽.
67) 광주고등법원(전주제1민사부), 2015. 6. 25. 선고 2014나3561판결.
68) 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 153쪽.

자체를 도안하고 있는 것으로 보인다. 완성형 글자의 표현은 조합형 글자의 표현과 비교할 때, 모든 글자체의 품질을 담보할 수 있다는 장점이 있으나, 도안에 필요한 인력과 노력이 매우 크게 된다는 단점도 있다.

현재 업계는 조합형 글자의 품질문제 때문에 조합형 글자체보다도 완성형 글자체를 선호하는 것으로 알려져 있는데, 그러한 점을 감안할 때 도안이 필요한 글자의 수는 최소 수백자에서 많게는 수천자에 이르는 것으로 보여진다. 아울러, 조합형만으로 조악한 글자체를 표현할 때에도 최소 68자 이상의 도안이 필요하다는 점에서 단지 52개의 도안이 필요한 로마자에 비해 더 많은 노력이 필요함을 알 수 있다.

이와 같은 많은 노력과 비용은 외국과 비교할 때 글자체도안을 상대적으로 더 두텁게 보호해야 한다는 근거가 될 수 있다.

(3) 글자체도안의 방법

글자체도안은 1)기획, 2)조사와 분석, 3)디자인, 4)평가, 5)수정보완의 순서로 이루어진다.[69] 이 중에서 창작물인 표현의 보호라는 관점에서 중요한 과정이 3)디자인의 과정이며, 디자인은 글자체도안을 의미하므로 협의의 글자체도안은 글자체의 디자인이라고 볼 수 있다. 글자체 창작자들의 학술문헌에서는 이러한 창작행위를 디자인이라고 할 뿐, 이를 코딩이라고 부르지는 않는다.

협의의 글자체도안은 1)원도(原圖)의 창작 또는 선택, 2)원도의 스캔을 통한 디지털화, 3)디지털화된 원도의 수정에 의한 새로운 창작성의 부가를 통해 글자체를 완성하며, 4)글자체의 디지털화를 통해 글자체파일을 산출하는 단계로 이루어진다. 5)완성된 글자체는 그 자체로 활자인쇄에 쓰이기도 하며, 글자체파일로 유통되어 컴퓨터 등에서 글자체를 표현하는 데 쓰이기도 하는데, 이를 글자체 등의 이용으로 볼 수 있다.

즉, 위의 1) 및 3)디자인 단계에서 창작성이 부가되며, 그 완성물인 글자체와 이를 디지털방식으로 변환한 디지털파일이 이용허락 또는 유통의 대상이 된다.

최근에는 글자체의 디자인에도 컴퓨터프로그램인 글자체개발프로그램들이 이용되고 있는데, 가장 대표적인 글자체개발프로그램으로는 알티스(Altys)사가 개발한 폰토

69) 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 156-157쪽 참조.

그래퍼(Fontographer)가 있다. 폰토그래퍼는 매킨토시 컴퓨터를 기반으로 하는 최초이자 가장 대표적인 서체 제작 프로그램으로 평가되고 있는데, 펜툴을 이용하여 포스트스크립트 폰트의 표준방식인 베지에 곡선을 그음으로써 글자체를 제작하고, 이러한 글자체는 Type 1, Type 3, 투루타입(True Type) 등으로 전환되며, '힌트(hint)'라는 기술을 이용하여 글자를 키우거나 축소할 때 글자의 형태가 일정한 비례와 해상도로 유지되게 조절한다.[70]

그 외에도 아도비사가 개발한 일러스트레이터(Illustrator)와 페이지메이커(PageMaker), 포토샵(Photoshop), ATM(Adobe Type Management) 등이 글자체개발에 이용되기도 한다.

이와 같이 개발된 글자체 또는 글자체파일은 활자인쇄기 또는 컴퓨터 등에서 이용되는데, 최근 이용자들은 컴퓨터 등에서 글자체를 이용하기 위하여 흔글, MS-Word 등 많은 문서작성프로그램들을 이용하게 되었다. 이들 문서작성프로그램들은 글자체파일을 데이터로 이용하여 이용자의 선택에 따라 글자체를 표현한다.

따라서 글자체개발프로그램, 글자체 및 글자체파일, 문서작성프로그램을 구별하여야 하는데, 글자체개발프로그램을 이용하여 글자체 및 글자체파일이 창작되고, 창작된 글자체 및 글자체파일은 문서작성프로그램을 통해 이용하는 관계를 갖는다. 우리가 논의하는 글자체 등의 보호문제는 글자체 및 글자체파일에 국한되며, 글자체개발프로그램과 문서작성프로그램은 별개의 컴퓨터프로그램으로 보호된다.

70) 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 156쪽.

3. 글자체도안에서 창작성이 부가되는 영역

(1) 창작성 부가 영역과 저작자

위에서 설명한 글자체도안 과정을 창작성이 부가되는 영역을 중심으로 도시하면 아래와 같다. 아래 글자체도안 과정은 글자체개발프로그램을 이용하는 현대적 방식에 따른다.

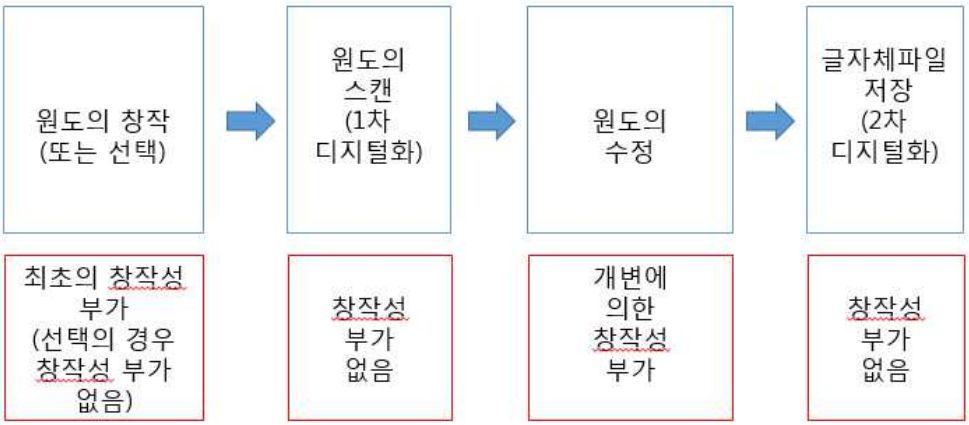


그림 3-1 글자체 개발 과정에서 창작성이 부가되는 영역

위에서 도시한 바와 같이 글자체 개발 과정에서 창작성이 부가되는 영역은 2곳이다.

첫 번째는 원도를 창작하는 과정에서 일어나는데, 이 과정은 글자체 개발 과정에서 가장 중요한 영역으로 취급되어 왔다. 글자체는 기존 글자체를 이용하지 않는 경우와 기존 글자체를 이용하는 경우로 나누어 볼 수 있는데, 기존 글자체를 이용하지 않는 경우에 원도를 창작하는 자는 글자체의 창작성을 전면적으로 새롭게 부여하게 될 것이고, 그렇지 않고 기존의 글자체를 이용하는 경우에는 기존 글자체의 선택 후 수정여부에 따라 창작성이 새롭게 부가되는 경우와 그렇지 않은 경우로 다시 나누어 질 수 있다.

두 번째는 선택되거나 새롭게 창작된 원도를 스캔하여 디지털화하는 단계이다. 글자체개발프로그램에서 이용할 수 있도록 하기 위한 과정이다. 이 과정은 글자체개발프로그램 또는 스캔프로그램에 의해 자동적으로 이루어지므로 창작성이 부가되지 않

는 영역이다.

세 번째는 디지털화한 원도를 수정하는 단계이다. 2001년 무렵 우리 대법원 판결의 대상이 되는 창작성 부가 영역이기도 하다. 만약 첫 번째 단계에서 기존의 글자체를 선택한 데 불과하다면, 이번 세 번째 단계에서 부가되는 창작성만이 존재하게 된다. 그렇지 않고 첫 번째 단계에서 원도를 직접 창작하거나 기존 원도를 수정하였다면 창작성은 첫 번째 단계와 세 번째 단계에서 모두 부가된다. 이러한 점을 고려하면, 첫 번째 단계의 원도 창작자와 세 번째 단계의 원도 수정자는 공동저작자로서의 지위를 갖게 될 것이다. 이와 같은 세 번째 단계는 디지털화된 시대에 비로소 창작자의 지위를 부여하게 되는 단계이다. 디지털화가 이루어지기 전의 단계에서는 창작된 원도를 활자판 또는 사진식자판에서 그대로 이용하였기 때문이다.

네 번째는 수정된 원도를 다시 디지털화함으로써 글자체파일을 완성하는 단계이다. 이 단계 역시 글자체개발프로그램에 의해 자동적으로 디지털화가 이루어지게 될 것이므로 창작성이 부가되지는 않는다.

결국, 글자체를 개발하면서 창작성이 부가되는 영역은 1)원도를 창작하는 과정과 2)원도를 글자체개발프로그램에서 수정하는 과정에서 발생한다. 따라서 원도의 창작자와 원도의 수정자는 공동저작자의 관계 또는 원저작자와 2차적저작물작성자의 관계를 갖는다.

(2) 우리 판례가 갖는 문제점

위에서 설명한 바와 같이 창작성의 부가가 2개의 영역에서 이루어지고 있음에도 불구하고, 우리 법원은 글자체의 저작물성을 부정하고, 동시에 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 봄으로써, 원도의 창작자의 보호는 부정하고 동시에 원도의 수정자에게만 컴퓨터프로그램저작권을 부여하고 있다.

이러한 판례의 태도는 구체적인 사건에서도 매우 불합리한 결론을 도출하고 있는데, 대표적인 사례가 광주고등법원의 판결이다.[71]

이 판결의 사실관계는 다음과 같다.

원고는 교수이자 서예가로 활동하였는데, 원고는 피고[72]와 원고가 개발한 글자체

71) 광주고등법원(전주제1민사부), 2015. 6. 25. 선고 2014나3561판결.
72) 피고가 다수이지만, 본고에서는 일인으로 기술함으로써 사건을 이해하기 쉽도록 하였다.

를 글자체파일로 개발하기로 하고 글자체개발계약을 체결하였다. 원고는 피고에게 개발할 글자체 별로 한글 100여 자와 특수문자 98자의 원도를 직접 써서 전달하였고, 피고는 원고로부터 받은 원도를 스캔, 수정하여 글자체파일을 완성하였다. 글자체파일의 개발 과정에서 원고는 수정의견을 피고에게 전달하였고, 피고는 원고의 의견에 따라 수정이 이루어지기도 하였다. 그러한 과정의 결과로 각 글자체 별로 2,350자의 글자체파일을 완성하였다.

이러한 사건에서 누구를 글자체의 창작자로 보아야 하는가?

위에서 설명한 바와 같이, 글자체의 창작성은 원도의 작성자에게 일차적으로 존재하며, 글자체파일의 개발 과정에서 원도를 수정한 자에게도 존재할 수 있다.

그럼에도 불구하고 법원은 "글자체파일의 저작권은 피고가 원시취득한다"고 판단한다.[73]

이와 같은 법원의 판결은 타당한가? 그렇지 않다고 생각할 것이다.

그럼에도 불구하고 법원에서 피고를 저작자로 인정한 이유는, 원도의 창작성은 글자체의 저작물성과 함께 부정한 후, 피고의 창작성을 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 봄으로써 인정하고 있기 때문이다.

글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보는 데서 비롯된 불합리한 결과이다.

제2절 글자체도안 발달의 역사와 그 의미

1. 개요

글자체도안의 방법은 인쇄기술의 발전과 깊은 관련을 가진다. 인쇄기술의 발전은 글자체도안의 방법은 물론이거니와 보호를 필요로 하는 대상을 달리하게 될 것이기 때문이다.

따라서 인쇄기술의 발전사를 살펴보는 것이 중요한데, 인쇄기술의 발전사는 1)필사시기, 2)1440년대 구텐베르크의 금속활자 발명 이후의 활판인쇄기, 3)1900년대 이후 사진

73) 판결은, 글자체파일에 대한 저작권을 원고가 피고로부터 양도받았다고 인정함으로써 저작권침해를 인정하고 있으나, 그러한 계약관계가 없다고 가정하면 저작권 침해가 부정되었을 것이다.

기술의 발전을 토대로 하는 사진식자(寫眞植字)기, 그리고 4)1980년대 이후 컴퓨터기술의 발전을 토대로 하는 디지털 타이포그래피(typography)의 시기로 구분할 수 있다.[74]

이들 시기는 인쇄기술은 물론, 창작물로서의 보호대상, 그리고 유통의 대상과 방법 등에서 확연한 차이가 있다.

2. 필사시기의 글자체 보호의 의미

인간이 문자를 이용하기 시작한 지가 언제부터였는지에 대한 자세한 기록은 없는 것으로 생각되지만, 고대 이집트 문자, 중국 갑골문자나 상형문자 등[75]을 보면 인간의 문자생활은 기원전 수세기까지 거슬러 올라간다.

그 후 문자생활이 보편화되면서 수많은 글자체들이 이용되었는데, 우리와 중국의 경우만 하더라도 해서(楷書), 행서(行書), 초서(草書)와 같은 글자체가 널리 이용되기도 하였고, 왕희지체(王羲之體)[76]나 한석봉체와 같이 글자체를 개발한 자의 명칭을 딴 글자체도 있었음을 알 수 있다.

이 시기는, 짐작컨대, 글자체에 대한 권리를 주장하기보다는 자신의 명예를 높이는데 글자체가 이용되었으며, 수많은 학자들은 이들의 글자체를 흉내내기 위해 노력하고 그러한 노력을 자랑스럽게 여긴 것으로 보인다.

문헌 역시 필사(筆寫)의 방법으로 제작되어 널리 퍼져나갔는데, 필사의 시기에 학자가 해야 할 가장 중요한 역할은 문헌을 '널리 이용되는 글자체로' 또는 '독자들이 경외할 수 있는 멋진 글자체로', '인식이 편하도록' 베껴서 이를 다른 학자 등 이용자에게 전달하는 일이었을 것으로 보인다.

---

74) 이하 세 시기에 대한 설명은 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997; 김진홍, "타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구", 디지털디자인학연구(8(2)), 2008; 이정선, "디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구", 디자인학연구(통권 제43호), 2001; 박효신, "Visual Storytelling으로서의 Type in Motion에 관한 연구", 디자인학연구(제37권), 2000 및 멕스, 필립 B(월간 디자인 편집부 역), 「그래픽 디자인의 역사」, 디자인 하우스, 1985 등을 토대로 수정·보완하여 기술한 것임.

75) 백과사전을 보면 고대 이집트 문자는 기원전 3100년경부터 이용되었다고 하며, 갑골문자는 중국 은나라가 있던 시기에 사용된 것으로 알려지고 있을 뿐 정확한 기원은 알려지지 않았는데 은나라는 기원전 1600년부터 기원전 1046년까지 있었던 중국의 고대왕조라는 점을 고려하면 그 시기를 추정할 수 있다.

76) 두산백과사전을 보면, 왕희지는 서기 307년부터 365년까지 살면서 기존의 해서, 행서, 초서 등의 실용서체를 예술적인 수준으로 승화시킨 서예가로 알려져 있는데, 당나라 태종은 그의 글씨를 수집하여 한 조각의 글씨까지도 아끼다가 죽을 때 관에 넣어 갔다고 한다.

지식의 창작과 함께 지식의 대중화 역시 문화발전을 위해 매우 중요한 일이었고, 지식의 대중화를 위해서는 창작자의 허락이 없이도 필사의 방법으로 지식을 복제하는 것이 필요했으며, 그러한 이유로 이 시기의 저작물 및 글자체의 복제는 오히려 권장되었을 것이다.

결론적으로 필사의 시기는, 글자체의 창작이라는 점에서는 태동기임에는 분명하나, 글자체의 보호라는 관점에서는 글자체를 널리 이용하도록 하는 공유기(公有期)에 해당하였을 것으로 예상된다. 글자체 창작자에 대한 보상은 명예였다.

3. 활판인쇄기의 글자체 보호의 의미

(1) 활판인쇄기의 의미

글자체가 문자생활에 큰 영향을 미친 시기는 예상컨대 구텐베르크가 1440년경 금속 활자를 발명하여 인쇄술 부문에서 혁명을 일으킨 이후이다.[77][78] 금속활자의 발명으로 서양에서는 독일과 이탈리아를 중심으로 '인큐나블라(Incunabula)'[79] 시기라고 불리는 활자와 책의 부흥시대가 열리게 되었는데, 이때의 인쇄방법은 납으로 주조된 낱글자들을 한글자 한글자 손으로 조합하여 체이스(Chase)라고 불리는 하나의 금속틀 속에 고정시킨 후 글자표면 위에 잉크를 묻히고 종이를 그 위에 덮어 프레스로 눌러 찍는 것이었다.[80]

77) 우리나라는 1377년 구텐베르크보다 78년 앞선 고려시대에 금속활자로 인쇄된 직지심경이 간행된 것으로 알려지고 있는데, 이러한 문화가 후대로 이어지지 못 하였을 뿐만 아니라 인쇄산업에 지속적인 영향을 주지는 않은 것으로 보인다. 세계최초의 금속활자로 인쇄된 직지심경(식지심체요절이라고도 함)은 현재 프랑스 국립도서관에 소재하고 있는데, 불행히도 직지심경을 인쇄한 금속활자는 보존되어 있지 않아, 최초의 금속활자의 발명자를 구텐베르크로 인정하고 있다는 것은 우리에게 잘 알려진 사실이다.

78) 최초의 글자체는 Peter Schoeffer가 13세기부터 독일의 손글씨체에 기반하여 제작한 'Donatus-Kaledar'라고 한다. 컴퓨터프로그램을 이용하기 전까지 디자이너들은 종이에 손글씨를 적은 후 이를 이용하여 글자체를 개발하였다.(Emily N. Evans, *Fonts, Typefaces, and IP Protection: Getting to Just Right*, 21 J. Intell. Prop. L. 307 (2014) at 311-312).

79) 원뜻은 '기저귀'인데, 서양에 있어서 1500년 이전 서양에서 발간된 서적을 뜻하는 말로 이용되어 왔다.(네이버 지식백과 참조)

80) 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 151쪽.



그림 3-2 금속활자의 예

'타이포(typo)'라는 말은 그리스어인 '활자(letterform)'라는 말에 어원을 두고 있으며, '그래피(graphie)'라는 말의 어원은 '기술' 또는 '쓰다'에서 찾을 수 있는데, 이러한 어원을 토대로 타이포그래피는 '활판술' 또는 '인쇄술'이라는 용어로 이용되어 왔다는 것에서도 글자체와 활자인쇄술 간의 관계를 알 수 있다. 이와 같은 타이포그래피의 근원적 의미는 활판인쇄술에 초점이 맞추어져 있었으나, 산업혁명 이후 디자인이라는 새로운 관점이 타이포그래피에 도입된 이후에는 활판인쇄술이라는 용어와는 다른 의미를 가지게 되었고, 그 결과 타이포그래피의 의미는 그 기술발전에 따라 다의적이고 상대적인 개념으로 이해할 수 있게 되었다.[81] 즉, 타이포그래피는 좁은 의미로는 종전의 활판인쇄술을 의미하였지만, 최근에는 '글자를 표현하기 위한 그래픽 디자인(graphic design with type)'을 의미하게 되었다.[82]

이와 같은 활판인쇄술의 발전은 '필사(筆寫)'의 방식에 의해 전달되던 지식을 '인쇄(印刷)'의 방식에 의해 전달하도록 하였는데, 이는, 전자의 경우에는 특정인의 글자체를 통해 지식이 전달된 반면, 후자의 경우에는 미리 개발된 글자체를 통해 지식이 전달되었음을 의미한다. 결국 필사의 시대에는 글자체가 특정인의 재능이나 기법에 의해 표현되었다면, 인쇄의 시대에는 누군가에 의해 개발된 글자체가 제3자들에 의해 복제되어 이용되었다. 이 시기의 글자체는 금속활자와 같은 유체물에 화체되어 표현되었다.

---

81) 김상미, "타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구", 시각디자인학연구(제18호), 2005, 78쪽.

82) 김상미, "타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구", 시각디자인학연구(제18호), 2005, 78쪽.

구텐베르크의 새로운 인쇄 방법은 전 유럽에 영향을 미쳐, 1445년에는 유명한 원색의 라틴어판 「구텐베르크 성경」이 출판되었으며, 새로운 인쇄기술은 100년 전에 60굴덴[83]이던 성경책의 가격을 5굴덴으로 떨어뜨렸고, 인쇄기술에 의한 지식의 전달 속도가 빨라지면서 이탈리아를 중심으로 시작된 르네상스, 즉 문예부흥 운동에 큰 영향을 끼쳤다고 한다.[84] 뿐만 아니라 1460년부터 1500년까지 40년 간 발간된 책이 유럽의 중세 천년 사이에 출간된 책의 40배에 달하였으며, 그 영향으로 책이 서민들에게 대중화되면서 대중의 의식이 달라지고 그러한 의식전환은 프랑스 혁명의 전조가 되었다.[85]

이와 같은 활판인쇄는 구텐베르크에 의해 발명되어 사진식자 기술이 개발될 때까지 타이포그래피의 중요한 기반이 되었는데, 금속활자의 제작에는 납, 주석, 안티몬 등의 합금제작에 이르기까지 10년여에 걸친 시간과 노력 그리고 엄청난 비용이 투자되었다고 한다.[86]

그 후 인쇄술은 발전을 거듭하여 1886년 머젠탈러(Mergenthaler)가 주조식자기인 리노타이프(Linotype)를 발명하면서 기계화된 조판시대를 맞게 되었는데, 이 기계의 이름은 키보드를 조작하는데 따라 미리 지정한 글줄의 길이만큼 한줄씩 글자체들을 만들어내기 때문에 붙여졌다고 한다.[87][88]

83) 네덜란드의 과거 통화단위로, 네덜란드에서는 이를 휠던이라고 불렀다.
84) 네이버 지식백과 참조.
85) 박지나, “시대 정신과 타이포그래피 -19세기말 20세기 초를 중심으로-”, 글짜씨(5(1)), 2013, 30쪽.
86) 이정선, “디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구”, 디자인학연구(통권 제43호), 2001, 189쪽.
87) 홍석일, “디지털 타이포그래피에 관한 연구”, Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 151쪽.
88) 활자가 1자씩 주조되어 가는 방식의 주조식자기는 모노타이프(monotype)라고 한다.



그림 3-3 리노타이프

이러한 활판인쇄는 필사본과 비교할 때 정확성과 경제성을 모두 만족시키게 되었는데, 그럼에도 불구하고 이 시기에 글자체에 대한 권리라거나 글자체를 이용한데 대한 분쟁 사례는 발견할 수 없다.

(2) 글자체 보호와 관련된 논의

활판인쇄 시기와 관련하여 글자체의 보호와 관련된 문헌이나 논쟁의 기록은 찾을 수 없다. 그 이유는 무엇일까?

활판인쇄시기에 글자체에 관한 논의가 충분하지 못 했던 이유는 아래와 같이 생각된다.

첫째, 그 시기에는 무체재산권인 지식재산권에 대한 논의조차 충분히 이루어지지 않은 때였다. 물론, 앤 여왕법 등 지식재산권제도가 출현하지 않은 것은 아니나, 유럽에서 지식재산에 대한 본격적인 논의가 산업혁명 이후 1800년경에 이르러서야 시작되었다는 점을 고려할 때, 1400년대부터 1800년대 초까지 지속된 활판인쇄시기에 글자체에 대한 권리를 논한다는 것은 시기상조라고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 15세기에는 글자체라는 의미가 단순히 인쇄술을 의미하는데 그쳤던데 반해, 1830년대 미술공예운동[89] 이후에는 글자체의 디자인 개념이 성립되었다고 한다.[90]

89) 미술공예운동(Arts and Crafts Movements)은 산업혁명 후 대량 생산과 기계화의 결과로 장식예술이 진부해지고 그 수준이 저하된데 대한 반발로 시작되었으며, 그 시기를 대략 1830년대부터 1879년까지로 본다. 이 시기의 타이포그라피는 장식적인 미를 추구하였다는 특징이 있다.

둘째, 활판인쇄 시기의 노력과 비용은 활자를 주조하는데 주로 쓰였다. 물론, 활판인쇄술의 발전은 필사의 시기와 비교할 때 출판의 비용을 현격히 감소시켰다. 그럼에도 불구하고 활판인쇄용 주조를 위한 금속활자의 제작에는 10년여에 걸친 시간이 필요하였고, 그동안의 노동력과 자본의 투자 역시 상당하였을 것으로 추정된다. 금속의 제작에도 많은 자원과 화학지식 등이 이용되었다. 이와 같은 과정에서 인쇄업자의 활판인쇄를 위한 금속활자의 제작에서 보호되어야 할 중요한 대상은 제작된 금속활자이지 글자체가 아니었을 것으로 생각된다.

셋째, 그 당시 활판인쇄를 위한 금속활자를 이용하는 자는 인쇄업자이다. 15세기 이후 인쇄업자의 문헌제작이 활발해지고, 그로부터 판례법에 의한 발전을 거쳐 저작권제도가 탄생하였음은 주지의 사실이다. 이들 인쇄업자 간에 글자체를 서로 자유롭게 이용할 수 있었는지는 분명하지 않다. 그러나 설령 글자체를 자유롭게 사용할 수 없었더라도, 경쟁업자 간에는 그들 간의 관계를 규율할 수 있는 또 다른 법제도가 존재하고 있었다. 예를 들면 특정한 서적을 출판하기 위한 금속활자가 개발된 후 이를 그대로 모방하여 동일한 서적을 출판하였다면 저작권법이나 저작권법제도 탄생 이전의 보통법 등에 의해 규율이 가능하였고, 그 외에 경쟁업자 간의 부정경쟁행위로 취급될 수도 있었을 것이라는 추정이 불가능한 것이 아니다.

이러한 사정들을 종합할 때 활판인쇄 시기는 글자체의 보호에 대한 인식이 부족했던 시기이고, 이 때 주 보호의 대상은 활판인쇄를 위한 물건인 금속활자의 주조본이었을 것으로 생각된다. 다만, 이 시기에는 인쇄업자 간의 관계를 규율할 수 있도록 하는 새로운 법체계에 대한 요구가 있었으며, 이 과정에서 저작권제도 등 관련 제도가 태동하기 시작하였다. 그럼에도 불구하고 그러한 제도의 관심이 글자체에 있었는지에 대해서는 부정적인 생각이 든다.

이러한 경향은 1890년부터 약 20년간 전개된 아르누보(Art Nouveau)의 시대에까지 이어졌다. 그러나 1910년 이후 기능주의에 기초한 모더니즘(Modernism)시대(1910년부터 1959년까지)에는 모더니즘 시대의 장식적인 것을 거부하고 새로운 기계와 기술에 따른 새로운 형태의 디자인을 요구하였다. 1960년부터 현재까지의 포스트 모더니즘시대의 타이포그래피는 다원주의에 따른 양식의 다양화와 함께 양식의 절충성에 따른 장식의 긍정 등이 나타나게 되었다(김진홍, “타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구”, 디지털디자인학연구(8(2)), 2008, 372-379쪽).

90) 김진홍, “타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구”, 디지털디자인학연구(8(2)), 2008, 371쪽.

4. 사진식자기의 글자체 보호의 의미

(1) 사진식자기의 의미

사진식자는 알파벳 문자를 필름에 네거티브(negative) 방식으로 고정시킨 후 이를 다시 현상지에 노출시켜 문자를 포지티브(positive) 방식으로 식자(植字)하는 것을 의미하는데,[91] 이러한 방식은 문자가 아닌 피사체를 필름에 네거티브 방식으로 고정시킨 후, 이를 다시 현상지에 노출시켜 포지티브 방식으로 피사체를 인화하는 사진기술을 그대로 이용하는 방식이다. 1893년 최초 실험이 시작된 후 1925년 토트믹 사진식자 기계, 1936년 포토레터링(Photolettering)사의 러더포드 사진 식자 기계(Rutherford Photolttering Machine)가 소개되었고, 1949년 인터타입(Intertype)사가 포토세터(Fotosetter) 기계를, 드바니와 뻬뇨(Deberny and Peignot)사가 루미타입(Lumitype)기계를, 1959년 비쥬얼 그래픽스 코퍼레이션(Visual Graphics Corporation)에서 포토 타이포지터(Photo Typositor) 등을 출시하는 등 기술발전이 이루어지면서, 1960년대에 이르러 사진식자는 활판인쇄를 대체하는 기술로 널리 사용되었다. 사진식자의 장점은 전통적인 글자체 세팅 방법보다 훨씬 빠르고 유동적이며, 금속활자에 비해 저렴한 필름을 이용하게 되면서 제작비용을 1% 수준으로 낮추었고, 렌즈를 이용하여 글자의 크기를 변경하거나 이탤릭체, 윤곽선체 등의 다양한 스타일을 표현할 수 있게 되었다는데서 찾을 수 있다. 또한 디자이너들은 금속활자의 사각형 틀이라는 한계에서 벗어나 글자들을 서로 겹치는 등 자간을 조정할 수 있었다.[92]

---

91) 현실세계의 어두움을 밝게, 밝음을 어둡게 표현하는 방식을 네거티브방식이라고 한다. 아날로그 사진 필름은 현실을 정반대로 필름에 표현하는데, 그 이유는 빛을 이용하여 필름을 태움으로써 밝음을 어두움으로 표현하기 때문이다. 네거티브로 표현된 필름은 인화과정에서 다시 필름을 통과한 빛으로 인화지를 태움으로써 현실세계와 같은 밝음을 표시하는데, 이를 포지티브라고 한다. 필름에서 태워진 어두운 부분은 인화기의 빛을 적게 통과시키고, 반면 태워지지 않은 밝은 부분은 인화기의 빛을 많이 통과시키는 원리를 이용하기 때문이다.

92) 본 절은 이정선, “디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구”, 디자인학연구(통권 제43호), 2001, 189-191쪽을 정리한 것임.

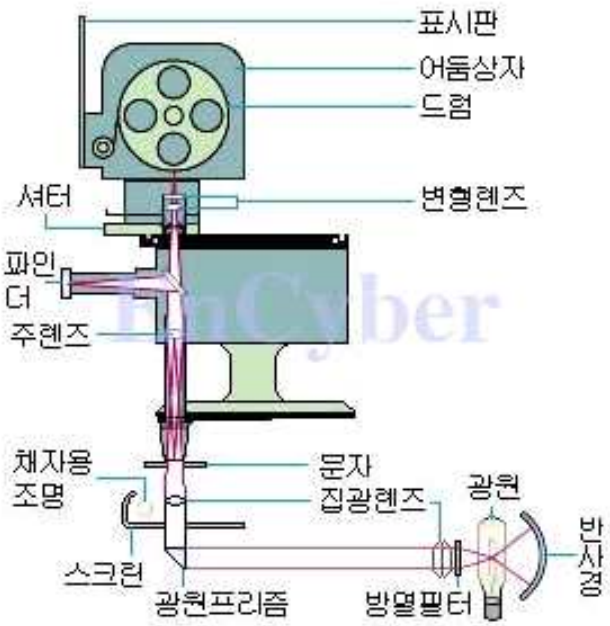


그림 3-4 사진식자기의 구조의 예[93)]

활판인쇄의 시기와는 달리 사진식자의 시대에는 문자전달의 한계를 벗어나 미적인 특징을 표현할 수 있었으므로 디자이너의 창의성이 마음껏 발휘되었고, 이로부터 글자체는 실용적인 기능으로부터 분리된 무엇인가가 결합되었다.

이 시기는 1980년대 컴퓨터와 컴퓨팅을 이용한 프린터 기술이 발전하기 전까지 글자체를 활용하는 주요 기술로 이용되었다.

(2) 글자체 보호와 관련된 논의

사진식자 기술의 발전에 따라 글자체는 더욱 다양하게 개발되었고, 이를 복제하는 행위 역시 손쉽게 이루어질 수 있었다. 금속활자를 하나하나 제작하는 대신 글자체를 사진의 인화방식으로 모방할 수 있게 되었으며, 글자체의 확대나 축소 등도 쉽게 구현할 수 있었다.

문헌에 의하면, 1960년대 사진 식자 기술을 이용하여 다른 디자이너의 글자체를

93) [출처] 사진식자기 |작성자 몽상가] https://blog.naver.com/shine2615/140000856134.

손쉽게 복제할 수 있게 되면서 표절 시비가 중대한 문제로 제기되었고 이에 대한 대응책으로 1970년 ITC(International Typeface Corporation)가 설립되기에 이르렀다고 한다.[94] ITC는 1970년 뉴욕에서 설립한 글자체 제작회사인데, 이 회사는 금속활자인쇄방식의 글자체를 만들어낸 적이 없었으며, 오로지 모노타입 이미징(monotype imaging) 방식[95]의 상표만을 가지고 있었다.[96]

아울러, 1973년 6월 12일에는 글자체의 보호 및 그 국제기탁에 관한 빈협정(Vienna Agreement for the Protection of Type Faces and their International Deposit)[97](이하 빈협정이라 함)이 채택되었는데, 이러한 일련의 움직임에서 우리는 이미 1960년대부터 글자체의 보호에 관한 많은 논의가 있었음을 알 수 있다.

또한 빈협정을 비준한 프랑스, 독일과 아직 비준하지 않은 영국 등 유럽 국가들의 글자체 보호를 위한 입법은 빈협정을 토대로 하고 있는 것으로 알려지고 있는데, 그렇다면 빈협정과 유럽 국가들의 글자체 보호는 원칙적으로 사진식자 시기의 기술을 토대로 하고 있는 것으로 이해될 수 있다.

(3) 사진식자 시기의 보호의 대상

사진식자 시기에는 글자체 개발자, 인쇄업자, 그리고 독자라는 3각 관계가 존재한다. 글자체 개발자는 인쇄업자에게 글자체를 개발하면서 일정한 대가를 받았을 가능성이 있다. 인쇄업자가 자사의 종업원에게 또는 종업원이 아닌 제3의 전문가에게 글자체의 개발을 지시하거나 발주하였을 것이다. 어쨌든 이들 간에는 계약관계가 존재한다. 따라서 이들 간에 글자체의 보호와 관련된 문제는 크게 중요하지 않게 될 것이다.

문제는 A인쇄업자가 개발하거나 개발자로부터 계약에 따라 구매한 글자체를 B인쇄업자가 표절하여 또는 그대로 이용했을 경우이다. 이 때 A인쇄업자가 B인쇄업자를 상대로 취할 수 있는 권리는 무엇인가? 저작권은 동일한 서적을 그대로 인쇄했을 때에는 A인쇄업자를 보호할 수 있지만, 동일한 글자체를 이용하여 다른 서적을 인쇄했

94) 이정선, “디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구”, 디자인학연구(통권 제43호), 2001, 184-195쪽.
95) 모노타입 이미징 방식이란 전자기기를 이용한 글자체 디자인 방식을 의미한다.
96) 위키피디아 참조.
97) https://www.wipo.int/treaties/en/other_treaties.html; https://uia.org/s/or/en/1100036201

을 때에는 A인쇄업자를 보호할 수 없다. 공정한 경쟁질서를 위반했다는 주장이 가능하나, 이러한 주장은 글자체를 보호하는 것과는 달리 승패를 장담할 수 없으며, 19세기에는 이미 불공정경쟁행위에 대한 판례법이 발전하여 왔지만 그 요건 등이 명확한 것도 아니었다. 당연히 A인쇄업자는 글자체를 보호해주길 원했을 것이다. 그러나 이 시기 명확하게 글자체를 보호할 수 있는 수단은 없었다. 그 과정에서 빈협정이 탄생했다.

그렇다면, 독자라는 이용자는 글자체의 보호에 따라 어떠한 영향을 받게 되는가? 독자는 이미 종이에 인쇄된 글자체를 눈으로 볼 수 있을 뿐이고, 때로는 글자체가 이용된 서적의 일부 또는 전부를 복사(複寫)의 방식으로 재제(再製)하여 배포할 수 있었다. 물론, 이때에도 저작권법은 서적의 전부를 복사하여 불특정 다수에게 판매할 수는 없도록 했다.

그렇다면 이용자의 문자생활에서 글자체를 이용하는 행위는 1)눈으로 보는 행위와 2)인쇄된 글자체를 복사의 방식으로 재제하는 경우가 있을 뿐이다. 필사의 방법으로 글자체를 그대로 본뜰 수도 있을 것이지만, 그러한 일이 벌어질 가능성은 0%에 가깝다. 3)글자체로 표현된 저작물을 복제하는 행위는 저작권법에 의해 규제되었다.

빈협정은 이점을 반영한 협정이다. 즉, 글자체를 보호하면서도, 이용자들이 문자생활에 이용하는 것은 보호의 범위에서 제외하였다. 실상 이용자들이 문자생활을 하면서 글자체를 이용하는 행위는 매우 한정적이고, 인쇄업자나 글자체 개발자에게 위협적이지도 않았고, 무엇보다도 이들에게 경제적 불이익을 가져다주지도 않았다.

이것이 빈협정과 유럽 각국의 글자체 보호의 원인이고, 효과이다. 현재의 디지털 시대에도 이와 같은 보호와 제한이 적합할 것인지는 장담할 수 없다.

이와 같은 빈협정 조차도, 프랑스, 독일, 헝가리, 이탈리아, 리히텐슈타인, 룩셈부르크, 모로코, 네덜란드, 산마리노, 스위스, 영국, 유고슬라비아 등 12개국이 체약국으로 참여했음에도 불구하고, 이들 중 프랑스(May 17, 1976)와 독일(November 9, 1981)만 비준하여 발효되지는 못했다.[98]

글자체 보호의 필요성을 반감시키는 아주 중요한 사례이다. 이때의 보호대상은 글자체 디자이너 간, 디자이너와 인쇄업자 간, 또는 영업상 경쟁자인 인쇄업자 간에 글자체를 무단으로 이용하지 못 하게 하는데 보호의 초점이 맞추어져 있었으며, 보호의

98) https://www.wipo.int/export/sites/www/treaties/en/documents/other_treaties/vtf-parties. pdf.

대상은 글자체이다. 즉, 글자체를 '업'으로 이용하는 것을 제한하는데 보호의 초점이 맞추어져 있었다.

5. 디지털 타이포그래피 시기의 글자체 보호의 의미

(1) 디지털 타이포그래피 시기의 의미

사진식자의 시기에 커다란 변화를 준 사건은 컴퓨터와 컴퓨터용 프린터기술의 발달이다. 이 시기에 이르러 글자체 디자이너들은 물리적인 무엇인가를 이용하여 글자체를 표현하는 대신 컴퓨터를 이용하게 되었는데, 손글씨체를 디자인하기 위한 펜은 마우스로 대체되었고, 인쇄를 위한 활판은 컴퓨터의 글자체파일로 대체되었다.[99]

1985년 애플사가 개발한 300 dpi 해상도의 레이저라이터(Laser Writer) 프린터와 아도비(Adobe)사에서 개발한 포스트 스크립트(Post Script)를 이용하여 자신의 아이디어를 스크린에서 직접 보고 그대로 출력할 수 있게 되면서 식자와 옵셋인쇄(offset printing)[100]를 대신할 수 있는 기술적 혁신이 이루어졌다. 그 결과 전자출판이 가능하게 되었다.

그 후 1986년 드로잉 프로그램인 일러스트레이터(Illustrator)가 아도비사에서 개발되고 폰트제작도구인 폰토그라퍼(Fontographer)를 알티스(Altys)사에서 개발하였으며, 지면 배열 프로그램인 페이지메이커(PageMaker)가 알더스(Aldus)사에서, 그리고 그 후 포토샵이 차례로 출시되면서 포토그래피 개발이 컴퓨터에서 모두 이루어질 수 있었다. 이와 같이 기술적으로 누구나 쉽게 디자인할 수 있는 환경이 마련되면서 타이포그래피 디자인의 민주화가 이루어지게 되었다. 컴퓨터에서 전자파일로 글자체를 디자인하고, 인터넷을 통해 판매하게 되면서 글자체 제작에 드는 비용과 시간이 많이

---

99) Emily N. Evans, *Fonts, Typefaces, and IP Protection: Getting to Just Right*, 21 J. Intell. Prop. L. 307 (2014) at 312.

100) 보통의 인쇄가 판면에서 직접 종이에 인쇄되는 데 비하여, 옵셋 인쇄는 판면에서 일단 잉크 화상을 고무블랭킷에 전사하여, 거기에서 종이에 인쇄하는 방법으로 전자를 직접 인쇄라고 하며, 후자를 간접 인쇄(indirect printing)라고 한다. 금속 평판 인쇄는 거의 옵셋 인쇄 방식이기 때문에 일반적으로 옵셋 인쇄, 즉 평판 인쇄라는 관념을 가지고 있다. 그러나 이 방법은 볼록판 또는 오목판 인쇄에 이용되기도 한다. 드라이 옵셋, 튜브 인쇄 등은 볼록판 옵셋 인쇄이다. 옵셋 인쇄의 장점은 정밀한 화선이 비교적 표면이 거친 종이에도 선명히 인쇄되며 직접 인쇄보다 판면의 내쇄력이 크다는데 있다.([네이버 지식백과] 옵셋 인쇄 [offset printing] (한글글꼴용어사전, 2000. 12. 25., 세종대왕기념사업회))

절감되었고, 이로 인해 디자인 스튜디오나 개인이 운용하는 독립된 글자체개발회사가 급격히 증가하였다. 대표적인 글자체개발회사인 아도비사는 타입을 확대해도 스크린에서 깨지지 않고 선명하게 보이는 ATM(Adobe Type Management)을 개발하였고, 이에 뒤질세라 애플사는 트루타입(True Type)을 개발하였다. 1996년에는 PC와 매킨토시의 호환이 가능한 폰트 파일 포맷인 오픈타입(Open Type)이 개발되었다. 또한 웹 디자인의 복잡한 텍스트와 그래픽을 기종에 상관없이 원래의 디자인대로 전달할 수 있는 아도비사의 아크로바트(Acrobat)용 PDF(Portable Document File) 포맷의 개발로 디지털 타이포그래피의 개발과 이용에 획기적인 변화가 있었다.[101]

컴퓨터가 그래픽디자인 프로세스에서 강력하게 역할을 할 수 있게 된 것은 문자와 이미지를 하나의 통합된 환경에서 디자이너의 완벽한 조절과 통제 하에 다룰 수 있게 되었고, 이에 더하여 전문적인 글자체 디자이너가 아니더라도 글자체 디자인을 할 수 있는 기술적 가능성이 열리게 되었기 때문이다.[102]

디지털 글자체 중에서는 비트맵(bitmap)방식의 서체가 우선 개발되었는데, 주로 1980년대부터 1990년대에 이르기까지 개발되었다. 그 후 벡터그래픽(vector graphic) 방식의 윤곽선 글자체 개발이 이루어졌고, 벡터그래픽방식이 개발되면서 글자체파일을 컴퓨터프로그램으로 보아야 한다는 판례에 영향을 미쳤다.

최근에는 또한번의 대단한 변화가 전개되고 있는데, 문자생활이 인쇄매체에서 컴퓨터 스크린으로 이동함에 따라 타이포그래피 디자인은 2차원의 공간제약을 넘어 3차원의 영역으로 확장되었다.[103] 여기에 시간의 개념을 부과하여 유동성을 부여한 역동적인 타이포그래피인 Type in Motion에 대한 연구가 1980년대 중반부터 미국의 RISD(Rhode Island School of Design)와 CMU(Carnegie Mellon University)를 중심으로 진행되어 오늘날 영화, 타이틀, 뮤직 비디오, 인터넷 상의 모션 그래픽 등에서 많이 활용되고 있다.[104] 또한 사이버 공간에서의 다차원 공간을 이용한 혁신적인 실

---

101) 본 절은 이정선, “디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구”, 디자인학연구(통권 제43호), 2001, 189-191쪽을 정리한 것임.

102) 홍석일, “디지털 타이포그래피에 관한 연구”, Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997, 151쪽.

103) 이정선, “디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구”, 디자인학연구(통권 제43호), 2001, 191쪽.

104) 이정선, “디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구”, 디자인학연구(통권 제43호), 2001, 191쪽; 박효신, “Visual Storytelling으로서의 Type in Motion에 관한 연구”, 제37권, 08/2000, 237쪽; 멕스, 필립 B, 월간 디자인 편집부 역, 그래픽 디자인의 역사, 디자인 하우스, 1985; 그래픽 디자이너 데이비드 카슨 “<The End of Print> 이후의 그래픽 디자인, 월

험이 진행되고 있다.

(2) 글자체 보호와 관련된 논의

지난 500여 년 간 구텐베르크의 활판인쇄에 기초한 타이포그래피 환경에 익숙한 디자이너들에게 1980년대부터 접하게 된 디지털 환경은 새로움과 혼란의 격동기였다.

글자체 창작의 세계에서 이 시기에는 기술적 편리함과 새로운 가능성이라는 긍정적인 면과 함께 손쉬운 기계적 제작에만 매료되어 디자인의 질이 떨어지고 개성이 없는 디자인 작업이 양산되는 부작용도 나타났다.[105] 반면, 디지털 환경에서 경쟁개발자나 이용자들이 글자체를 손 쉽게 복제할 수 있게 되었다는 점에서 창작자에게는 위기라고 볼 수도 있다. 1980년부터 2000년 즈음까지는 CD 등 유체물인 저장매체에 의한 복제가 주로 이루어졌으나, p2p기술과 html기술 등이 발전하는 프로슈머의 세계로 진입하면서 복제방식은 개인 간에 인터넷을 이용하여 이루어지게 되었다. 디지털 글자체의 가장 큰 문제점은 1)기술적 복제가 용이해졌다는 것과 동시에 2)'개인' 간에 쉽게 복제될 수 있다는 것이다.

아울러, 글자체를 컴퓨터에서 이용하게 되면서 생긴 가장 큰 변화는 글자체라는 인쇄도구의 이용자가 출판업자에서 문자생활을 영위하는 일반 사용자로까지 확대되었다는 것이다.

과거 활판인쇄의 시기 및 사진식자의 시기에 글자체를 이용해야 하는 자는 출판업자였다. 그러나 디지털 시대에는 일반인들이 워드프로세서(word processor)와 같은 문서작성프로그램을 이용하여 스스로 문서 인쇄에 참여하게 되었고, 그 결과물인 문서는 인터넷을 기반으로 전달되고 향유하게 되었다. 즉, 인쇄물의 시장에도 프로슈머(prosumer)의 시대가 도래하였다. 이러한 변화로 일반 문자이용자들 역시 글자체를 구현할 수 있는 도구를 필요로 하게 되었다.

이에 따라 글자체의 창작자들은 출판사에 계약을 통해 글자체를 공급하는 것에 더하여 일반 이용자들에게도 글자체를 공급하게 되었는데, 이 때 유통의 대상이 되는 것이 바로 글자체파일이다. 이로써 사진식자 시기와는 달리 유통의 대상이 명확해졌

간디자인, Vol 270. 12/2000.

105) 이정선, "디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구", 디자인학연구(통권 제43호), 2001, 189쪽.

다. 추상적인 글자체에서 구체적인 글자체파일로 그 대상이 명확해졌다.

이러한 과정에서 글자체와 관련된 논쟁은 글자체 개발자 간, 글자체 개발자와 인쇄업자 간, 그리고 인쇄업자와 인쇄업자라는 업계의 울타리를 넘어, 글자체 개발자와 일반 이용자 간의 문제로 확대되었다.

이러한 변화 속에서 일반 이용자들은 글자체를 보호의 대상으로 인식하지 않았던 것과 같이 글자체파일 역시 여전히 보호의 대상으로 인식하지 않는 경향이 있으며, 보호의 대상으로 인식하는 경우에도 구매를 통해 글자체파일을 이용하는데 소극적인 것으로 평가된다. 글자체파일의 보호에 대한 일반인의 인식이 부족한 이유는 인터넷에서 쉽게 구할 수 있기 때문이라는 지적도 있다.[106]

(3) 디지털 타이포그래피 시기의 보호의 대상

활판인쇄의 시기 보호의 대상은 글자체 그 자체라기보다는 활판인쇄를 위한 금속주조물이었다. 사진식자의 시기에는 물건인 금속주조물의 제작이 필요하지 않게 되면서 보호의 대상이 글자체 그 자체로 옮겨갔음은 앞서 살펴본 바 있다.

반면, 디지털 타이포그래피 시기의 보호의 대상은 글자체와 함께 글자체를 디지털화한 글자체파일로 그 초점이 옮겨지게 되었다. 글자체파일은 글자체 한 벌을 디지털화한 컴퓨터파일인데, 이러한 글자체를 컴퓨터에서 이용하기 위해서 이용자들은 글자체파일을 자신의 컴퓨터에 복제해야만 했다. 글자체파일은 문서를 작성할 때는 물론이거니와 타인의 문서를 읽을 때조차도 필요하게 되었다. 즉, 문자이용자들도 글자체를 구현할 수 있는 도구를 가질 필요가 생겼다.

이로써 보호의 대상에 대한 논의는 글자체파일에 집중하게 되었고, 그 결과 우리나라의 2001년 즈음의 여러 판례가 출현하였고, 미국에서는 1998년 Adobe판결이 나왔다. 미국, 우리나라, 중국과 같이 글자체파일의 보호에 집중하는 국가는 모두 글자체를 보호하지 않는다는 공통점이 있는데, 글자체를 보호하지 않는 법정책을 가진 국가들조차도 글자체파일의 보호 필요성은 인정할 수밖에 없었다.

이런 과정에서 우리가 주목해야 할 것은 글자체 보호와 이용자의 변화이다. 앞서 설명한 바와 같이, 글자체 창작자, 인쇄업자와 같은 업자를 당사자로 하던 글자체의 보호구조는 일반 이용자를 또 다른 당사자로 편입하게 되었는데, 일반 이용자는 문자

106) 이지현, “디지털 세상을 전하는 글씨 -타이포그래피”, 미술세계, 2011, 102쪽.

생활을 영위하는 글자체 소비자라는 점에서 글자체파일의 보호는 일반 이용자들의 문자생활에 더욱 큰 영향을 미치게 되었다. 그 결과 -글자체의 이용자는 글자체 디자이너와 디자이너가 아닌 이용자로 구분할 수 있었는데- 글자체파일의 이용자는 글자체 디자이너와 이용자로 구분한 후, 다시 이용자는 다시 글자체파일을 복제하는 자와 글자체를 문자생활에 이용하는 자로 구분하여 그 권리와 제한의 범위를 논의해야 할 필요성이 제기된다.

결국, 디지털 타이포그래피 시기를 맞아 우리는 글자체파일의 보호에 대해 논의하는 한편으로 글자체파일의 이용자들의 문자생활에 미치는 영향을 고려하여 그 제한을 명확하게 하고, 필요한 경우 그 제한을 확대해야 하는 과제를 안게 되었다.

제3절 글자체도안의 특징과 새로운 고려사항

디지털 타이포그래피 시기 글자체도안의 방법은 우리나라 법원의 판례에서 상세하게 설명되고 있다. 여러 판례에서 글자체도안의 방법을 설명하고 있는데, 이들 설명은 사실상 동일한 것이다. 이 중에서 글자체파일의 보호를 긍정하는 대표적인 판례인 대법원 99다23246판결[107]을 토대로 글자체도안의 방법을 정리하면 아래와 같다.

1)원도(原圖)를 작성하거나 선택한다. 원도는 주로 2,350자 또는 그보다 적거나 때로는 많은 완성형 글자들 또는 개별 자모들인데, 글자체 디자이너는 종이 등의 유체물에 그림을 그리는 방식으로 원도를 직접 작성할 수도 있고 기존의 글자체를 선택할 수도 있다. 실무적으로는 기존의 글자체 중 글자체 디자이너가 변형하고 싶은 대상을 선택하는 것이 일반적이나 유명한 사람의 글자체를 이용하기도 한다. 반면 매우 독특한 모양을 갖는 글자체를 창작하려는 경우에는 디자이너가 스스로 글자를 그리는 방법으로 원도를 작성하는데, 그러한 빈도는 높지 않을 것으로 예상된다.

2)원도를 스캐너로 읽어들인다. 이 과정은 아날로그방식의 원도를 최초로 디지털화시키는 작업이다. 이 과정을 통해 본격적으로 컴퓨터를 이용한 글자체 개발이 가능하게 된다.

3)글자체개발프로그램을 이용하여 새로운 글자체를 창작한다. 이 때 이용되는 것이

107) 대법원 2001. 6. 29. 선고 99다23246판결.

스캐너로 읽어들인 원도이며, 읽어들인 원도를 이용하여 새로운 글자체를 개발하는 글자체개발프로그램으로서 대표적인 것이 폰토그래퍼(fontographer)이다. 글자체 디자이너는 글자체개발프로그램의 기능을 이용하여 스캐너로 읽어들인 원도의 윤곽선을 추출하고, 추출한 윤곽선을 마우스(mouse) 등을 이용하여 윤곽선의 모양과 크기를 조정하는 등의 방법으로 좌표값을 변경함으로써 글자체의 모양을 수정·가감한다.

4)윤곽선의 수정·가감작업이 완료되면 새로운 글자체 개발이 완료된다.

5)개발이 완료된 글자체를 글자체파일로 저장함으로써 글자체파일을 생성한다. 이 과정에서 글자체 개발자는 폰토그래퍼 등 글자체개발프로그램의 기능을 이용하여 데이터베이스파일로 저장한 후, 워드프로세서나 전자출판 에디터 등 응용프로그램의 포맷(format)에 맞도록 하기 위하여 그 형식을 변환하여 최종 저장한다. 이 작업 역시 폰토그래퍼 등 글자체개발프로그램의 자동생성 기능을 이용한다.

이와 같은 글자체도안의 과정에서 우리는 몇 가지 중요한 특징을 찾을 수 있는데, 아래와 같다.

첫째, 글자체도안의 첫단계에서 글자체개발자는 다른 사람이 창작한 또는 자신이 스스로 창작했던 글자체를 이용하여 원도를 제작하여야 하는데, 원도의 제작에는 다른 사람이 창작한 글자체를 이용하는 경우가 비일비재하다. 문헌에서도 글자체가 보급되는 과정에서 전달된 글자체는 디자이너의 가공을 거쳐 다양한 2차적 창작물을 만들어 다시 이용자들에게 전달되는 것이 일반적이라고 설명되고 있다.[108] 따라서 글자체의 개발에는 1)제3자가 개발한 글자체를 허락없이 이용하는 경우가 비일비재하며, 2)제3자가 개발한 글자체는 새로운 글자체 창작과정에서 그 내용이나 형식이 변경되고, 3)새롭게 개발된 글자체는 원글자체와 비교할 때 2차적저작물이 될 가능성이 크다.[109]

둘째, 원도의 스캔(scan), 글자체파일의 생성, 응용프로그램에 맞는 포맷으로의 변경은 모두 글자체개발프로그램의 기능을 이용하여 자동적으로 이루어진다. 이러한 과

108) 한석환·김보연, "서체의 보급 과정과 디자인 상품으로서의 수명 주기에 관한 연구 -굴림체의 역사와 현황을 중심으로-", 커뮤니케이션디자인학연구(제62호), 2018, 305쪽 참조.

109) 글자체는, 현재, 저작물로 보호되지 않고 있음에도 불구하고 설명의 편의상 2차적저작물이라는 용어를 썼다. 또한, 2차적저작물이 되기 위해서는 원도와 새롭게 개발된 글자체 간에 실질적 유사성이 인정되어야 할 것인데, 글자체는 글자의 표현이라는 점에서 어떠한 글자체 간에도 실질적 유사성이 인정될 여지가 있는 한편 글자체의 특징을 고려하여 미세한 차이만으로도 실질적 유사성이 부정될 가능성도 있는데, 그럼에도 불구하고 현재까지 글자체 간의 실질적 유사성에 대한 기준이나 정치한 논의는 찾아볼 수 없다. 이러한 이유로 2차적저작물이 될 가능성이 있다는 표현을 쓴다.

정에서 글자체 개발자의 창작성이 가미될 여지는 없다.

셋째, 스캔된 원도의 윤곽선을 수정하고 가감하는 작업은 마우스를 이용하여 점을 찍거나 윤곽선을 변경하는 작업으로 이루어지는데, 이 작업은 글자체를 새롭게 디자인하는 과정으로서, 창작성을 부가하는 작업이다. 즉, 글자체의 창작성이 부가되며, 이 때 글자체의 창작성은 그림을 그리는 방법으로 부가된다. 이러한 특징은 글자체 개발자를 프로그래머가 아닌 글자체 디자이너라고 칭하는 이유이다. 즉, 글자체 개발자는 디자이너로 불리지 프로그래머로 불리지 않으며, 글자체에 관한 논문들 역시 디자인 관련 학술지에 발표된다. 아울러, 이 과정에서 새롭게 창작된 것은 글자체파일이 아닌 글자체이다. 타이포그래피의 특징은 미를 추구하는 미술과 구별되고, 효용을 추구하는 기술과 구별되며, 이러한 미술과 기술의 조화와 통일을 의미한다는 점, 그리고 커뮤니케이션을 위한 디자인이라는 점에서 찾을 수 있다고 한다.[110]

따라서 우리는 글자체도안을 저작권 등으로 보호하기 위해서 다음과 같은 사항을 고려해야 할 것이다.

첫째, 원글자체의 창작자와 새로운 글자체 창작자 간의 관계를 고려해야 한다. 이들 간에는 공동저작자 또는 원저작자와 2차적저작물작성자 간의 관계가 있는데, 이 중 공동저작자에 대한 문제는 위에서 이미 논의한 바 있다. 두 번째 관계에 대해 우리 저작권법은 제5조에서 2차적저작물에 대한 규정을 두고 있는데, 2차적저작물이라고 할지라도 원저작물에 대한 권리에 영향을 미치지 아니하므로 허락없이 제3자의 저작물을 개변할 수 없다. 그러나 글자체의 개발과정에서 제3자의 글자체를 이용하는 것은 반드시 필요한 것으로 보이는데, 개발자가 매번 원글자체 개발자의 허락을 받게 하는 것이 타당한지는 의문이다. 아울러, 새로운 글자체를 개발하기 위하여 원도의 내용이나 형식을 변경하는 경우에는 동일성유지권 침해가 될 수 있는데, 이 역시 새로운 시각에서 논의할 필요가 있다. 참고로, 한글 글자체의 기본형은 최정호 선생이 1955년 최초의 한글원도활자인 동아출판사체를 제작하며 처음 만들어졌으며, 대표적인 글자체인 굴림체는 일본의 나루체를 토대로 개발되었다고 한다.[111] 이러한 점을 고려하여 글자체 개발자 간에 2차적저작물작성권 침해를 인정하는 것은 문제가 있어 보인다.

---

110) 김진홍, “타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구”, 디지털디자인학연구(8(2)), 2008, 371쪽.

111) 한석환·김보연, “서체의 보급 과정과 디자인 상품으로서의 수명 주기에 관한 연구 -굴림체의 역사와 현황을 중심으로-”, 커뮤니케이션디자인학연구(제62호), 2018, 304쪽.

일본 최고재판소 역시 기존 글자체에 의거하여 유사한 글자체를 개발하거나 개량하는 것이 불가능하게 될 가능성을 우려하여 글자체의 저작권 보호를 부정하였으며, 이에 더하여 글자체의 자유로운 개변을 허용할 필요가 있다는 주장도 개진되고 있다고 한다.[112)]

이러한 점에서, 2차적저작물에 관한 저작권법 제5조 제2항의 개정 여부가 검토될 필요가 있다.

둘째, 글자체를 이용하여 글자를 표현하는 경우에 성명을 표시하는 것은 매우 어색하고, 기술적으로 불가능한 일이다. 만약 저작권으로 글자체를 보호하게 된다면, 성명표시권 규정의 적용에 대한 새로운 논의가 필요한데, 저작권법 제12조 제2항의 부득이하다고 인정되는 경우로서 그 책임을 면책하는 것이 옳은 해석론일 것으로 생각된다.

끝으로, 글자체파일은 글자를 쓰면서 이용하는 것인데, 글자를 쓰는 행위는 문자생활과 깊은 관련이 있으므로 글자체파일에 대한 권리 역시 제한될 필요가 있다. 이 때 제한되는 영역에 대한 논의가 필요한데, 이에 대해서는 뒤의 장에서 상세히 논한다.

제4절 소결 - 쟁점의 정리

업계에서는 글자체라는 용어와 함께 타이포그래피라는 용어를 많이 이용하고 있는데, 타이포그래피라는 용어는 활판술, 인쇄술이라는 의미로서 그 근원적 의미는 활판인쇄술에 초점이 맞추어져 있었다. 사진식자의 시기에도 글자체 구현의 방법이 달라졌을 뿐 인쇄술에 초점이 맞추어져 있다는 점에서 그 의미를 동일하게 이해할 수 있다.

그러나 사진식자기로 넘어오면서 활판을 토대로 하는 인쇄술은 유형적 산물인 금속활자 등의 제약을 넘어 디자인에 그 관심을 이동하게 하였고, 디지털 기술이 발전하면서는 글자체 디자인에 관심을 오롯이 집중하게 되었다.

그 결과, 타이포그래피는 좁은 의미로는 종전의 활판인쇄술을 의미하지만, 산업혁

112) 이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 52쪽.

명 이후 디자인이라는 새로운 관점이 타이포그래피에 도입된 이후에는 활판인쇄술이라는 용어와는 다른 의미를 가지게 되었고, 최근에는 '글자를 표현하기 위한 그래픽 디자인(graphic design with type)을 의미하게 되었다.[113] 이와 같이 타이포그래피의 의미는 그 기술발전에 따라 다의적이고 상대적인 개념으로 이해되어야 한다.[114]

글자체에 대한 권리는 사진식자기에 이르러 비로소 본격적으로 요구되었는데, 이때의 권리는 사진식자를 제작하기 위한 글자체를 그 대상으로 하고 있었다. 반면, 디지털 타이포그래피의 시기에 이르러서는 디지털 문서 작성을 위해 이용자들이 컴퓨터에 저장해야 하는 글자체파일이 보호의 대상으로 부각되었다.

그 과정에서 글자체의 보호를 요구받는 당사자 역시 인쇄업자나 글자체를 개발하는 디자이너로부터 글자체파일을 이용하는 일반인에게까지 확대되었다. 아울러, 문자생활과 글자체파일의 복제는 필수불가결한 관계를 가지게 되었다.

따라서 글자체도안의 보호문제는 1)글자체의 보호, 2)글자체파일의 보호와 함께 3)글자체 보호에 있어서의 권리제한에 의한 자유로운 문자생활의 보장, 및 4)글자체파일의 보호에 있어서의 권리제한에 의한 자유로운 문자생활의 보장이라는 다양한 쟁점에서 조심스럽게 접근해야 할 필요가 있다.

특히, 디지털 혁명의 시대를 맞이하여 문자생활을 영위하는 일반 이용자들 역시 문서를 창작하여 유통시키고 다시 스스로 소비하는 프로슈머의 지위를 갖게 되었다는 점과 디지털 기술의 발전이 글자체파일의 창작을 손쉽게 하면서도 다양한 글자체의 소비요구를 제고하고 있으며, 글자체의 유통이 인터넷을 토대로 하는 개인 간에 이루어지고 있고, 글자체 소비의 과정에서 글자체파일이 자동적으로 포함되는 등 종전과는 달리 이용자가 통제할 수 없는 일들이 벌어지고 있다는 점을 유념하여야 할 것이다.

결론적으로 글자체를 보호할 것인가 또는 글자체파일을 보호할 것인가의 문제에 대한 해답은 글자체의 발전과정에서 찾을 수 있으며, 그 과정에서 보호의 필요성 역시 긍정되는 것으로 이해된다.

---

113) 김상미, "타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구", 시각디자인학연구(제18호), 2005, 78쪽.

114) 김상미, "타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구", 시각디자인학연구(제18호), 2005, 78쪽.

제4장 글자체도안 등의 보호방법

제1절 글자체 도안 보호방법의 의미

1. 개요

글자체도안을 어떠한 방법으로 보호할 것인지의 문제는 글자체도안에 대한 권리를 누구를 상대로 행사할 수 있는지와 깊은 관련이 있다.

이러한 관점에서 볼 때 글자체도안의 보호는 1)누구에 대해서도 보호하지 않는 법제도, 2)글자체 개발자 간의 부정경쟁행위(또는 불법행위)만을 제한하는 법제도, 3)글자체를 업으로 배포하거나 이용하는 자에 대해 준물권적 권리를 인정하는 법제도, 그리고 4)글자체의 이용자에 대해서까지 준물권적 권리를 인정하는 법제도로 구분할 수 있다.

위 1)은 글자체 도안에 대한 일체의 권리를 인정하지 않는 것을 의미하며, 2)는 민법상 불법행위 또는 경쟁법에 의한 부정한 경쟁행위의 요건에 해당하는 경우 행위를 규제하게 된다는 것을 의미한다. 3)의 방법은 업으로 글자체를 이용하는 자에 대해서만 보호가 가능한데 2)와의 차이점은 부정경쟁행위의 요건을 충족하지 않더라도 업으로 글자체를 개발하거나 배포하는 자에 대해 일체의 복제, 배포에 대한 독점배타권을 행사하게 된다는데 있다. 4)의 방법은 문자생활을 영위하는 일반 이용자에게까지 저작권자가 물권적 독점배타권을 행사하게 될 것인데, 이와 같은 법제도는 글자체도안을 가장 두텁게 보호하는 한편 이용자들의 이용을 제한함으로써 문자생활의 보장이라는 원칙을 해할 가능성이 가장 크다.

이들 보호방법에 대해 유럽연합 국가들은 대체로 글자체를 미술저작물 또는 디자인권으로 보호하는 방법을 채택하고 있으며, 우리나라를 포함하여 미국, 중국은 글자체를 보호하지 않는 가운데 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하고 있다. 일본에서는 물권적 보호를 부정한다고 알려져 있는 가운데, 최근 하급심 판결에서 글자체를 보호하는 사례가 나오고 있고 행위규제법에 의한 보호 역시 가능한 것으로 보

인다.

이와 같이 글자체 보호에 대한 태도가 다른 이유는 글자체 보호에 관한 역사적인 관점에서 설명이 가능하다. 사진식자기에 글자체 보호가 논의되었던 유럽 국가들은 글자체를 보호하는데 초점을 맞추고 있었는데 반해, 글자체의 보호를 부정하던 우리나라 등은 디지털 타이포그래피의 시기에 이르러 부랴부랴 글자체파일의 유통을 제어할 수 있는 장치를 마련할 필요를 느끼게 되었는데, 이러한 필요에 따라 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호한다는 논리를 개발하였다.

이런 이유로 유럽 국가들의 입법례는 디지털 타이포그래피 시기에 적합하지 않을 가능성이 크고, 우리나라 등의 보호방법은 활판인쇄 및 사진식자 방식의 글자체 이용에 아무런 역할을 하지 못하게 되었다. 더 나아가 글자체파일을 컴퓨터프로그램으로 보는 입장에서는 글자체 권리자의 제한이 불가능해졌으며, 컴퓨터프로그램저작물과 데이터의 구별을 어렵게 하고, 글자체의 본질을 제대로 이해하지 못 한다는 비판에 직면해 있다.

아래에서는 주요 국가들의 입법례가 어떠한 보호의 수준을 규정하고 있는지와 그 의미를 자세히 살펴본 후, 보호방법의 법적 성격과 해석론을 토대로, 글자체도안의 보호에 적합한 법제도를 제안한다.

2. 글자체와 글자체파일 간의 관계

글자체도안의 보호수준을 살펴보기 이전에 먼저 고려해야 할 것이 글자체와 글자체파일 간의 관계이다. 이들 두 가지 개념은 서로 동일하거나 유사한 듯 보이면서도 그 차이가 존재하는데, 이들 양자 간의 포함관계에 따라 입법론을 전개할 필요가 있다.

이와 관련된 핵심쟁점은 글자체의 보호가 글자체파일의 보호를 포함하는지에 관한 것이다.

앞서 살펴본 바와 같이, 활판인쇄 시기와 사진식자 시기에는 글자체의 보호만이 요구되었고, 이 때 글자체의 보호를 통한 권리주장은 글자체개발자와 인쇄업자를 주된 대상으로 하고 있었다. 반면 디지털 타이포그래피의 시기에 이르러서는 글자체파일의 보호필요성이 대두되었는데, 이때의 권리주장은 글자체개발자와 인쇄업자는 물

론이거니와 글자체파일의 배포자, 그리고 일반 이용자에게까지 그 대상을 확대하였다.

글자체와 글자체파일 간의 관계는 대략 다음과 같이 정리할 수 있다.

1)글자체의 보호는 글자체파일의 보호를 포괄하는 더 넓은 보호방법이다.

2)글자체파일의 보호는 글자체의 보호를 포함하지 않는다.

위 정리 중 2)는 우리나라, 미국, 중국 등 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보는 법원의 판결에서 확인할 수 있다.

다만, 1)글자체의 보호가 글자체파일의 보호를 포괄하는 더 넓은 보호방법인지에 대해서는, 생각건대, 논쟁의 여지가 있어 보인다.

우선, 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보아 그 속에 포함된 지시명령이 창작적인 표현으로 보호된다고 보는 입장에서는 글자체라는 시각적 표현과 컴퓨터프로그램저작물이라는 문자적 표현을 서로 다르게 보는 것이 논리적인 설명이다. 따라서 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보는 입장에서는 글자체의 보호와 글자체파일의 보호는 전혀 다른 보호대상을 전제로 하는 것이므로, 양자를 모두 보호하는 방법과 양자 중 하나를 보호하는 방법으로 나누어 살펴볼 필요가 있다. 다만, 이와 같이 나누는 방법은 매우 당혹스러운 상황에 직면하게 한다. 글자체를 보호하면서 동시에 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하게 되면, 1)글자체는 글자들의 형상을 보호하고, 2)글자체파일은 지시명령을 보호하게 되는데, 글자들의 형상을 보호하면서 동시에 글자체파일의 지시명령을 보호하는 것이 의미있는 것인가라는 의문에 휩싸이게 될 것이다.

그러나, 글자체파일을 글자체의 디지털파일로 보는 입장에서는 양자는 동일한 보호의 대상으로 인식된다. 글자체는 각각의 글자들의 통일적인 모양으로서의 한 벌을 의미하므로 추상적인 개념에 불과하고, 글자체가 활판인쇄를 위한 금속활자, 사진식자 등에 화체(和體)되는 경우에 비로소 글자체가 유형화될 것인데, 이 때 유형화하는 방법 중의 하나가 바로 디지털파일로 저장하는 것으로 이해될 수 있기 때문이다. 이러한 이유로 오늘의 출판 현실에 비추어 컴퓨터 등에 의하여 구현된 글자체도 보호대상에 포함시키는 것이 타당하다는 견해가 제시되고 있다.[115]

115) 이해완, "컴퓨터글꼴파일의 법적 보호에 관한 소고", 정보법학(제3호), 1999, 46쪽; 이영록, 「글자꼴 디자인의 법적 보호 -저작권법상 보호 가능성 및 입법론적 고찰」, 저작권 연구자료 [27], 저작권심의조정위원회, 1998, 16-16쪽; 이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 4쪽.

본고는 글자체파일을 글자체의 디지털파일로 보는 입장을 취한다. 다만, 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 방안에 관한 절에서는 글자체파일을 지시명령이 보호되는 컴퓨터프로그램저작물로 인식하는 법원의 태도를 좇아 논지를 전개하기로 한다.

제2절 주요 국가의 글자체도안 보호방법

1. 개요

글자체도안을 어떠한 방법으로 보호할 것인지에 대해서는 각국의 입법에 맡겨져 있는 가운데, 세계지적재산권기구(WIPO)는 2016년 유의미한 조사를 실시하였다. 이 조사에 의하면, 59개 국가와 EUIPO(European Union Intellectual Property Office) 및 OAPI(African Intellectual Property Organization)가 응답한 가운데, 글자체를 보호하는 국가 및 지역의 비율은 90%였으며, 이중에서 특허권에 의한 보호, 상표권에 의한 보호, 부정경쟁방지법에 의한 보호방식은 보호의 대상 및 성격이 다소 상이하므로 이를 제외하고, 저작권에 의한 보호가 40개 국가 및 지역에서 긍정되었으며, 등록디자인권에 의한 보호 역시 40개 국가 및 지역에서 긍정되었다.[116] 즉, 글자체도안의 법적 보호방법으로는 저작권법에 의한 보호와 디자인보호법에 의한 보호가 가장 중요한 보호방법이다. 다만, 이들 응답이 중복가능하였으므로, 많은 국가에서 보호하지 않는다는 추론도 가능하다.

따라서 아래 기술하는 주요 국가들의 보호방법을 따를 것인지, 아니면 보호하지 않는 방법을 채택할 것인지는 여전히 법정책의 문제이다. 그럼에도 불구하고, 우리나라 국회는 2004년 디자인보호법 개정을 통해 법정책을 확인하였고, 우리 대법원 역시 2001년 즈음의 판례를 통해 보호에 긍정적인 방향으로 정책을 개진하고 있으며, 우리 학설 역시 다수가 보호의 필요성을 주장하고 있다는 점에서 글자체도안을 보호할 것인가 또는 보호하지 않을 것인가에 관한 법정책의 문제는 일단락되었다고 본다.

116) WIPO, Compilation of the Replies to the Questionnaire on Graphical User Interface (GUI), Icon, And Typeface/Type Font Designs, SCT/36/2 Rev., Annex I, at 3-4 (Jan. 17, 2017)(류시원, “서체와 폰트파일의 저작권 보호체계 재고를 위한 현실적 토대”, 계간저작권(제125호), 2019, 23쪽에서 재인용).

다만, 어떠한 방법으로 보호할 것인가는 여전히 논쟁의 대상이 되고 있는데, 주요 국가들의 보호방법은 이러한 논쟁에 해답을 주는 도구로 활용될 수 있다.

2. 미국

미국은 글자체를 보호하지 않으면서도 글자체파일을 보호하는 판례를 가지고 있는 국가이다. 그 과정에서 보여준 미국당국의 태도는 우리나라와 매우 유사한 면이 있다.

우선, 미국 의회는 글자체가 1976년 미국 저작권법에서 보호하는 미술저작물이라는 법정주제(subject matter)에는 해당하지 않는다고 하고 있는데, 그 이유는 출판업자와 독자들이 그들이 예기치 못한 침해행위를 할 수 있다는데 대한 두려움을 제거할 필요가 있다는 것이었다.[117] 이러한 의회의 입장을 반영하여 1978년 미국 법원은 글자체가 미국 저작권법에서 보호하는 저작물에 해당하지 않는다고 하였다. 1978년의 Eltra 판결[118]은 우리의 1996년 대법원 판결과 같은 위상을 가지고 있는 것으로 보이는데, 이 판결에서 미국 법원은 글자체가 저작물로서 보호될 수 있을 정도로 독립적이거나 분리될 수 있는 디자인으로 볼 수 없다고 하였다. 그 후 1994년 Monotype 판결[119]에서도 미국 법원은 글자체가 저작권으로 보호되지 않는다는 원칙을 확인하고 있다.

눈여겨봐야 할 것으로는, 미국 법원은 글자체를 저작물로 보호하지 않는 입장에 선 것은 물론이거니와 부정경쟁방지법(unfair competition law)에 의한 우회적 보호 역시 인정하지 않았다는 점이다.[120] 이러한 미국의 태도는 1976년 저작권법 개정으

117) (H.R. Rep. No. 1476, 94th Cong., 2d Sess. 55 to 56 (1976), n. 88(William F. Patry, 2 Patry on Copyright § 4:19 (March 2019 Update)에서 재인용); 미국 의회의 해당 부분에 대한 설명은 아래와 같다.
"The Committee has considered, but chosen to defer, the possibility of protecting the design of typefaces. A 'typeface' can be defined as a set of letters, numbers, or other symbolic characters, whose forms are related by repeating design elements consistently applied in a national system are intended to be embodied in articles whose intrinsic utilitarian function is for use in composing text or other cognizable combinations of characters. The Committee does not regard the design of typeface, as thus defined, to be a copyrightable 'pictorial, graphic, or sculptural work' within the meaning of this bill and the application of the dividing line in section 101."

118) Eltra Corp. v. Ringer, 579 F.2d 294 (4th Cir. 1978).

119) Monotype Corp. PLC v. International Typeface Corp., 43 F.3d 443, 446 (9th Cir. 1994).

로 저작물을 현대적인 방법으로 보호할 수 있게 되면서, 비저작물에 대한 부정경쟁방지법의 적용을 신중히 하려는 일련의 태도와 깊은 관련이 있다. 물론, 이러한 법원의 태도에 대해서 글자체가 문자로부터 분리될 수 있을지의 여부는 불분명하다는 주장도 전개되고 있다.[121] 그럼에도 불구하고 미국에서 글자체의 보호는 여전히 부정적이다. 이러한 태도는 1988년의 미국 저작권청의 노티스(Notice)에서도 발견할 수 있는데, 글자체를 위한 글자체파일 역시 데이터에 불과하여 저작물로 등록될 수 없다는 입장을 취하고 있었다.[122]

그러나 1992년에 발간된 저작권청의 문서에서는 37 C.F.R. 제202조 (e)에 저작권 등록불가의 항목으로 '글자체 자체(typeface as typeface)'만을 포함시키고, 글자체를 나타내는 글자체파일의 저작권 등록신청 시 요구하던 권리포기각서(declaimer) 요건을 폐지함으로써 글자체파일의 저작물성을 긍정하는 입장으로 선회했다.[123] 이러한 태도의 변화는 1998년 캘리포니아 북부지방법원의 판례로 그 의미가 커지게 되었는데, 잘 알려진 Adobe판결[124]에서 미국 법원은 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 인정하게 되었다. 다만, 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 판결이 나왔음에도 불구하고, 이들 판결은 글자체 그 자체에까지 확대되는 것은 아니라는 점을 확인하고 있다.[125] 아울러, Adobe판결은 그 결과물이 저작물로 보호될 수 없다고 하더라도, 글자체를 구현하는 컴퓨터프로그램은 여전히 어문저작물로 보호될 수 있다고 함으로써, 글자체와 글자체파일을 구분하고 있다.[126]

---

120) Leonard Storch Enterprises, Inc. v. Mergenthaler Linotype Co., 1980 WL 1175 (E.D. N.Y. 1980), aff'd, 659 F.2d 1060 (2d Cir. 1981)(William F. Patry, 2 Patry on Copyright § 4:19 (March 2019 Update)에서 재인용).

121) Jacqueline D. Lipton, *To © or Not to ©? Copyright and Innovation in the Digital Typeface Industry*, 43 U.C. Davis L. Rev. 143, 148 (2009) at 150.

122) U.S. Federal Register, Notice of Policy Decision on Copyrightability of Digitized Typefaces, 53 Fed. Reg. 38110 (Sep. 29, 1988).

123) U.S. Federal Register, Registrability of Computer Programs that generate Typefaces, 57 Fed. Reg. 6201 (Feb. 21, 1992)(류시원, "서체와 폰트파일의 저작권 보호체계 재고를 위한 현실적 토대", 계간저작권(제125호), 2019, 24쪽에서 재인용).

124) Adobe Systems Inc. v. Southern Software, Inc. et al., 45 U.S.P.Q.2d 1827 (N.D. Cal. 1998).

125) 위 Adobe판결 이후에도 Monotype Imaging, Inc. v. Bitstream, Inc., 376 F. Supp. 2d 877 (N.D. Ill. 2005); International Typeface Corp. v. Adobe Systems, Inc., 2004 WL 2958682 (N.D. Ill. 2004)에서도 같은 취지로 판시하고 있다((William F. Patry, 2 Patry on Copyright § 4:19 (March 2019 Update)에서 재인용).

126) Emily N. Evans, *Fonts, Typefaces, and IP Protection: Getting to Just Right*, 21 J. Intell. Prop. L. 307 (2014) at 320.

글자체파일의 저작물로의 보호와 더불어 미국은 글자체도안을 디자인특허로 보호하는 국가이기도 하다. 1996년 미국 특허청은 현대적 조판기술에 의한 글자체 디자인의 등록요건 중 '공업생산품(article of manufacture)'의 요건을 삭제하였는데, 이로써 인쇄용 활자판(solid printing block)과 같은 물품성이 인정되지 않는 글자체도안도 디자인특허를 받을 수 있게 되었다.[127] 상술하면, 미국 특허청은 글자체가 전통적으로 디자인특허의 대상이었음을 인정하면서도 글자체는 물리적인 활자판에 구현되어야 한다고 설명하여 왔는데, 그 근저에는 공업생산품이란 요건이 있었고, 이러한 요건에 따라 컴퓨터에서 이용되는 글자체의 보호가 부정되어 왔다. 그러나 등록요건에서 공업생산품의 요건이 삭제됨으로써 글자체를 청구항으로 하는 출원에 대해 거절할 수 없게 되었다. 그 결과 1998년 Adobe판결에서도 글자체의 디자인특허성을 인정하였으며,[128] 미국에서는 디자인특허로 글자체가 다수 등록되고 있다고 한다.[129]

Adobe판결 이후 미국에서 글자체의 보호와 관련된 후속 판례는 눈에 띄지 않는다. 그 이유는 글자체 권리주장이 기업 간에 이루어지고 있는 데서 찾을 수 있는 것으로 보이는데, 기업은 Adobe 사건에서 제4 연방순회항소법원이 보여준 보호의 태도를 전제로 글자체를 이용하고 있기 때문으로 생각된다. 이러한 점에서 글자체 권리자가 개인 이용자들을 상대로 수많은 소송을 벌이고 있는 우리나라와는 매우 다른 실정이다.

Adobe판결 이후 학설은 글자체의 보호를 별도의 법제정 등을 통해 확대해야 한다는 견해와 보호를 더욱 제한하여야 한다는 견해로 나누어지게 되었다.

우선, 글자체의 보호를 확대해야 한다는 주장은 글자체를 너무 쉽게 이용할 수 있는 환경이 도래하면서 글자체 권리자의 이익이 침해되고 있다는 문제의식으로부터 출발한다. 그럼에도 불구하고, Adobe판결은 글자체파일이 아닌 글자체의 미적 보호

127) U.S. Fedreal Register, Guidelines for Examination of Design Patent Applications for Computer-Generated Icons, 61 Fed. Reg. 11380 (Mar. 20, 1996)((류시원, "서체와 폰트파일의 저작권 보호체계 재고를 위한 현실적 토대", 계간저작권(제125호), 2019, 25쪽에서 재인용).

128) 박성호·차상육, 「디자인 보호를 위한 저작권 정책 방안 연구」, 문화체육관광부, 2011, 187쪽.

129) 그 이후 2014년에 이르기까지 1,500개 이상의 글자체 다자인이 등록되었다고 한다(Emily N. Evans, *Fonts, Typefaces, and IP Protection: Getting to Just Right*, 21 J. Intell. Prop. L. 307 (2014) at 322); 반면, 2010년 현재 미국에서 컴퓨터폰트로 판매되고 있는 것은 15만여개에 이른다고 한다(Blake Fry, *Why Typefaces Proliferate without Copyright Protection*, 8 J. Telecomm. & High Tech. L. 425 (2010) at 443).

를 어렵게 하고 있는데, 글자체는 그 자체로 미적 감상의 대상으로서 실용적인 기능으로부터 분리될 수 있다고 주장한다.[130] 특히, 디지털 시대에 글자체의 보호논의는 대단한 수준으로 변화되었고,[131] 특히 산업구조를 변화시켰다고 주장한다.[132]

이에 반하여 글자체의 보호를 축소해야 한다는 주장도 여전히 제시되고 있는데, 이들 견해들은 대부분 글자체의 보호가 지식재산권의 부정적인 영역(Negative space)[133]에 해당한다고 주장한다.[134] 이에 더하여 새로운 기술발전에 따른 디지털방식의 제조용 파일들(digital manufacturing files)을 컴퓨터프로그램저작물로 보는 Adobe 판결의 태도는 실수라는 비판도 제기되고 있다.[135]

이러한 점을 토대로 생각할 때, 글자체를 보호하지 않고 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 미국은 우리나라와 동일한 글자체보호환경에 있는 것으로 생각할 수 있다. 다만, 글자체 권리자들의 소송이 일반 이용자들을 상대로 벌어지고 있는 우리와는 매우 다른 면도 존재한다.

3. 영국 등 유럽연합 국가들

(1) 개요

유럽연합은 인쇄기를 최초로 발명한 것에서도 알 수 있듯이 글자체의 보호에 대한 논의가 가장 먼저 시작된 곳이다. 유럽에서의 논의는 1973년 채택된 "글자체의 보호 및 그 국제기탁에 관한 빈협정(Vienna Agreement for the Protection of Type Faces

130) Jacqueline D. Lipton, *To © or Not to ©? Copyright and Innovation in the Digital Typeface Industry*, 43 U.C. Davis L. Rev. 143, 148 (2009) at 155-162; Emily N. Evans, *Fonts, Typefaces, and IP Protection: Getting to Just Right*, 21 J. Intell. Prop. L. 307 (2014) at 324.

131) Travis L. Manfredi, *Sans Protection: Typeface Design and Copyright in The Twenty-First Century*, 45 U.S.F.L. Rev. 841 (2011) at 856 이하.

132) Jacqueline D. Lipton, *To © or Not to ©? Copyright and Innovation in the Digital Typeface Industry*, 43 U.C. Davis L. Rev. 143, 148 (2009) at 167.

133) 부정적인 영역이란 지식재산권의 보호가 오히려 창작의혹의 저해하는 부작용을 낳는 영역을 의미한다. 따라서 글자체 보호의 부정적 영역이란 글자체를 이용한 창작을 저해하는 부작용이 존재하는 영역으로 이해된다.

134) Emily N. Evans, *Fonts, Typefaces, and IP Protection: Getting to Just Right*, 21 J. Intell. Prop. L. 307 (2014) at 325-328.

135) Lucas S. Osborn, *Intellectual Property channeling for Digital Works*, 39 Cardozo L. Rev. 1303 (April, 2018); Lucas S. Osborn, *The Limits of Creativity in Copyright: Digital Manufacturing Files and Lockout Codes*, 4 Tex. A&M J. Prop. L. 25 (2017).

and their International Deposit)"에서 그 모습을 드러내는데, 불행히도 빈협정은 WIPO의 타이프페이스보호외교회의에서 채택되었음에도 불구하고 프랑스와 독일의 2개 국가만이 비준하여 발효요건인 5개국에 미치지 못 하여 발효되지는 못 했다. 이 과정에서 영국은 보통법과 기존의 저작권법에 의한 글자체 보호가 가능하다고 생각하였고, 이러한 생각은 영국이 빈협정을 비준하는데 장애가 된 것으로 알려지고 있다.

빈협정은 글자체의 보호방법으로 디자인보호법, 저작권법 또는 특별입법에 의할 것 중에 선택할 수 있도록 하고 있으며, 보호조건은 신규성 또는 독창성이고, 보호기간은 최저 15년으로 하도록 하고 있다. 빈협정의 특징은 국제기탁제도를 둔다는 데서도 찾을 수 있다.

이와 더불어 유럽연합은 1998년 EU 디자인보호지침(Directive 98/71/EC of the European Parliament and of the Council of 13 October 1998 on the legal protection of designs)을 제정하였으며, 2001년에는 EU 디자인보호규정(Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs)을 제정하였다. 이들 지침 및 규정은 각각 제1조[136] 및 제3조[137]에서 물품의 정의에 인쇄용 글자체를 포함시켰다. EU디자인보호지침 제16조와 EU디자인보호규정 제96조는 본 지침과 규정이 빈협정에 반할 수 없다고 규정하고 있다.[138]

이러한 유럽연합의 논의는 대체로 빈협정 제정 전후를 중심으로 전개된 것으로 보이는데, 이 시기는 사진식자 방식으로 글자체를 구현하던 때이다. 앞서 기술한 바와 같이, 사진식자기에는 글자체파일이 논의의 대상이 아니었으며, 인쇄업자 간 또는 인쇄업자와 글자체 디자이너 간의 법률문제가 생기던 시기였다. 아울러, 글자체 이용자는 이미 인쇄된 글자체를 복사(複寫) 등의 방법으로 이용하는데 그치던 시기이다.

---

136) Directive Article 1 Definitions
For the purpose of this Directive:
(b) 'product' means any industrial or handicraft item, including inter alia parts intended to be assembled into a complex product, packaging, get-up, graphic symbols and typographic typefaces, but excluding computer programs

137) Council Regulation Article 3 Definitions
For the purposes of this Regulation:
(b) 'product' means any industrial or handicraft item, including inter alia parts intended to be assembled into a complex product, packaging, get-up, graphic symbols and typographic typefaces, but excluding computer programs

138) Uma Suthersanen, 「Design Law: European Union and United State of America」, 2nd edition, Sweet & Maxwell, 2010, p.006-007.

이러한 점을 고려할 때, 빈협정 이후 전개된 영국, 독일, 프랑스의 글자체 보호 규정은 모두 사진식자기에 적합한 수준으로 생각된다. 그러한 점에서 디지털 타이포그래피 시기의 글자체 이용에 있어서의 프로슈머 현상을 어떻게 해결할 수 있을지에 대한 의문이 제기될 수 있다.

(2) 영국에서의 글자체 보호

영국은 보통법, 그 중에서도 부정경쟁방지법 또는 불법행위법을 토대로 업자 간의 글자체 권리의 침해를 해결할 수 있다고 보았으며, 그 당시의 저작권법에 의해서도 글자체를 미술저작물로 보아 문제를 해결할 수 있다고 생각하였다. 그런 이유로 빈협정의 비준이 필요하지 않다고 생각하였다. 그럼에도 불구하고 1988년 영국의 저작권, 디자인, 특허법(이하 'CDPA'라 함)을 개정하여 제54조 및 제55조에 글자체의 보호와 관련된 규정을 신설하였다.

그런데 CDPA 제54조 및 제55조는 글자체의 보호를 규정이 아니라 글자체의 권리를 제한하기 위한 규정이다. 제55조의 보호기간 규정은 현재 삭제되었다. 그 이유는 글자체를 미술저작물로 보호한다고 보았기 때문이다. 제54조에서도 "다음 각 호의 사항은... 글자체의 디자인을 이루는 미술저작물의 저작권 침해가 되지 아니한다"라고 규정하고 있다.

제54조의 규정은 아래와 같다.

> **54 Use of typeface in ordinary course of printing.**
> (1)It is not an infringement of copyright in an artistic work consisting of the design of a typeface—
> (a)to use the typeface in the ordinary course of typing, composing text, typesetting or printing,
> (b)to possess an article for the purpose of such use, or
> (c)to do anything in relation to material produced by such use; and this is so notwithstanding that an article is used which is an infringing copy of the work.
> (2)However, the following provisions of this Part apply in relation to persons making, importing or dealing with articles specifically designed or adapted for producing material in a particular typeface, or possessing such articles for the purpose of dealing with them, as if the production of material as

mentioned in subsection (1) did infringe copyright in the artistic work consisting of the design of the typeface—

section 24 (secondary infringement: making, importing, possessing or dealing with article for making infringing copy),

sections 99 and 100 (order for delivery up and right of seizure),

section 107(2) (offence of making or possessing such an article), and

section 108 (order for delivery up in criminal proceedings).

(3)The references in subsection (2) to "dealing with" an article are to selling, letting for hire, or offering or exposing for sale or hire, exhibiting in public, or distributing.

영국 CDPA 규정의 특징과 주요 해석론은 아래와 같이 기술될 수 있다.

첫째, 글자체를 미술저작물로 본다는 점이다. 이에 따라 글자체에 대한 별도의 정의를 가지고 있지 않다.

둘째, 영국은 빈협정 이전에도 글자체를 미술저작물로 보호하여 왔으므로, 낱글자의 보호 역시 긍정하는 태도를 취하였으며, 이에 따라 한 벌의 글자체 역시 낱글자들의 집합에 불과하므로 빈협정에서 보호하고자 하는 글자체 한 벌의 보호 역시 가능하다고 보았고, 이러한 논리적 생각의 결과 영국에서는 빈협정과 관련하여 이를 국내법으로 이행하기 위한 저작권법의 개정이 필요하지 않다고 보았다.[139] 따라서 1988년 CDPA 역시 1956년 저작권법에서 이미 인정하던 글자체 보호를 다시 한 번 확인한 것으로 볼 수 있으며, 이에 더하여 글자체의 권리제한에 관한 규정을 두었다는 데에서 그 의미를 찾을 수 있다.

셋째, 다만, 영국의 작가들에 의해 설립된 DACS의 Typefaces 설명을 보면 1956년 저작권법은 낱글자만을 보호할 수 있을 뿐 한 벌의 글자체의 보호는 불가능한데 반해, 1988년 CDPA는 낱글자와 한 벌의 글자체가 모두 보호될 수 있다고 설명하기도 하는데,[140] 1956년 저작권법이 한 벌의 글자체를 보호할 수 없다는 설명은 이해하기 어렵다. 1988년 CDPA 역시 글자체를 미술저작물로 보호할 뿐 글자체의 보호에 한 벌성을 요구하고 있지는 않기 때문이다. 뿐만 아니라 1988년 CDPA는 글자체의 보호에 관해서는 1956년 저작권법으로부터 아무런 다른 점이 없으며, 단지 그 제한에

139) Justine Pila, *Copyright and Its Categories of Original Works*, Oxford Journal of Legal Studies, Vol. 30, No. 2 (2010) at 229-254 (doi:10.1093/ojls/gqq009).

140) https://www.dacs.org.uk/knowledge-base/factsheets/typefaces.

대해 규정하고 있을 뿐 글자체에 대한 정의를 따로 규정하지 않았다는 점에서 보호의 대상이 서로 상이한지는 의문이다.

넷째, 1988년 CDPA 개정 과정에서 디지털파일 형태로 저장된 글자체파일의 보호에 관한 문제는 구체적으로 논의되지 않았다. 이러한 이유로 글자체파일이 컴퓨터프로그램저작물로 보호될 것인지 또는 여전히 미술저작물의 디지털 방식으로의 복제로 보호될 것인지는 명확하지 않다. 다만, 2001년 9월 Linotype Library가 Cambridge software 판매자인 GreenStreet Technologies(GST)를 상대로 영국의 High Court 소송에서 승리했다는 보도자료[141]를 보면, 글자체의 보호는 인쇄뿐만 아니라 컴퓨터상에서 이용되는 글자체도 보호한다는 점을 확인할 수 있다. 이 사건에서 Linotype는 판매자의 100개의 트루타입 글자체파일, 500개의 Fantastic 글자체파일, 1,000개의 Professional 글자체파일 및 2,000개의 글자체파일 콜렉션에서 122개의 자사 글자체파일을 발견하였는데, 법원은 글자체에 대한 침해를 인정하였다. Linotype의 글자체파일은 포스트스크립트와 트루타입 글자체파일들로서 맥킨지 컴퓨터와 PC에서 이용할 수 있는 것이었다. 이 사건에서 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보는지는 정확하게 알 수 없다. 그럼에도 불구하고, 이들 글자체파일의 침해에 대해 글자체의 침해라는 문구를 쓰고 있다는 점에서 영국법원은 글자체파일의 무단복제가 글자체에 대한 권리를 침해하고 있는 것으로 이해하고 있다고 보인다. 즉, 글자체파일은 글자체를 구현한 것으로서 보호대상으로 취급하고 있다고 추론할 수 있다. 이 사건의 피고가 업자라는 점 역시 유념할 필요가 있다.

다섯째, 결국 1988년 CDPA 제54조의 글자체 권리의 제한 규정은 사진식자시기의 글자체 이용자를 전제하고 있다. 제한의 내용은 통상적인 과정에서 글자체가 이용되는 것에 적용되는데, 우리 디자인보호법의 규정은 영국의 CDPA를 토대로 한 것으로서 대동소이하다. 이러한 제한규정이 디지털 타이프그래피 시기에 부족함은 물론이다. 뒤에 기술할 권리제한과 관련된 문제들을 명확하게 해결할 수 없기 때문이다.

이러한 점들을 고려할 때, 영국의 글자체 보호와 관련된 CDPA 규정은 낱글자가 보호된다는 점에서 한벌성을 요건으로 하는 글자체의 보호와는 괴리가 있으며, 글자체 권리의 제한 규정 역시 문서생산 및 이용의 프로슈머 환경에 적합하지 않다는 문제점이 지적될 수 있다.

141) https://www.linotype.com/2871/2001-09-19.html.

아울러, 영국은 EU디자인보호지침을 수용하기 위해 2001년 제51조 개정으로 물품에 글자체를 포함하도록 함으로써 글자체를 디자인으로 보호하는 국가이기도 하다. 등록디자인인 경우에는 15년 간 보호한다.[142)]

특이한 점으로는 글자체 디자인을 등록한 자의 디자인 문서나 모형은 저작권 침해가 부정된다는 점(제51조 제1항)과 글자체 디자인이 저작권으로 보호되는 경우에 디자인권의 적용이 배제된다는 점이다(제236조). 즉, 글자체 디자인은 저작권법 및 디자인보호법에 의해 보호될 수 있지만, 디자인으로 등록하더라도 두 가지 보호 체계가 동시에 적용되지는 않는다고 함으로써, 저작권법이 디자인권에 비해 우선적으로 적용되도록 하였다. 글자체보호의 핵심은 저작권에 있음을 확인한 것으로 이해된다.

결론적으로, 영국은 저작권과 디자인권으로 글자체를 동시에 보호하고 있는 국가인데, 영국의 입법에서 우리는 다음과 같은 결론을 도출할 수 있다.

첫째, 글자체에 대한 저작권과 디자인권이 중복적으로 보호하는 경우 저작권이 우선적으로 적용된다는 것이다. 이는 글자체 디자인이 갖는 특징을 고려한 측면도 있지만, 저작권은 업자가 아닌 이용자에 대해서도 적용될 수 있다는 점, 창작성의 정도가 상대적으로 낮은 수준을 요구한다는 점, 보호기간이 저작권으로 보호될 때 더 장기라는 점 등을 고려할 때 중복적으로 보호한다고 하더라도 저작권의 보호가 더욱 강력하게 적용될 것이고, 그 결과 권리자는 디자인권보다는 저작권을 권리구제에 활용하려고 할 것이라는 점에서 해당 규정이 꼭 필요한지는 의문이다.

둘째, 글자체를 미술저작물로 보호하는 영국은 낱글자의 보호를 부정할 수 없게 되므로, 빈협정에서 한 벌의 글자체를 보호하는 것보다 더욱 넓은 보호를 제공하게 된다. 따라서 글자체의 보호에 한벌성을 요구하려는 입장에서는 도입하기 어려운 입법 형태이다. 글자의 한벌성을 요구하지 않는 경우에는 낱글자의 이용에까지 권리가 미치게 되어 이용자들의 문자생활이 더욱 더 제한될 것이기 때문이다.

셋째, 영국의 입법은 사진식자기의 글자체 보호를 전제로 하고 있으므로, 글자체파일을 이용한 문서 생산/이용의 프로슈머사회에 충분한 권리제한 규정을 포함하고 있지 않다. 디지털 타이포그래피시기에 이르러 일반 이용자들은 문서의 생산자로서도 글자체파일을 이용하게 되었으므로, 문서의 소비자만을 상정한 권리제한으로는 부족하기 때문이다. 이에 대해서는 권리제한에 관한 장에서 상술한다.

142) CDPA 제55조에서 규정하였던 보호의 기간이 25년이라는 점에서 제54조 및 제55조는 미술저작물에 대한 제한 규정으로 이해된다.

(3) 프랑스에서의 글자체 보호

프랑스는 1985년 저작권법 개정을 통해 글자체를 저작물의 하나로 예시하였다(현 제112조의2 제1항 제8호). 동조 제1항 제10호는 응용미술저작물을 예시하고 있으므로, 프랑스에서는 글자체를 응용미술저작물과는 다른 저작물로 이해하고 있음을 알 수 있다. 아울러, 제13호의 소프트웨어와도 다른 저작물로 규정되어 있다.

아울러, 프랑스는 빈협정을 비준한 국가이므로, 글자체의 정의는 따로 지식재산권법에 규정하고 있지 않음에도 불구하고, 한벌성 등의 요건을 갖춘 경우에 보호된다고 보아야 하며, 이와 동시에 빈협정에서 규정한 권리의 제한 역시 유효하다고 해석된다. 다만, 프랑스에서 글자체의 창작성 요건의 심사는 다른 저작물에 비하여 엄격하게 이루어지고 있는 것으로 보인다고 한다.[143]

이러한 점에서 프랑스 역시 사진식자기의 규정을 두고 있는 국가로서 문서의 생산/이용의 프로슈머 사회에 필요한 충분한 권리제한 규정을 두고 있지 않으며, 글자체 파일에 대한 보호 역시 글자체의 보호에 의한 간접적인 방법으로 보호된다고 볼 수 있다.

이와 같은 프랑스의 입법태도는 글자체를 응용미술저작물이나 컴퓨터프로그램으로부터 별도의 저작물로 보호하게 되었고, 그 결과 응용미술저작물성이나 컴퓨터프로그램저작물성에 관한 논란을 일으킬 여지가 없게 되었다. 아울러, 빈협정을 비준함으로써, 한벌성을 자연스럽게 요건으로 도입하였다는 점에서 큰 장점이 있다.

(4) 독일에서의 글자체 보호

독일 역시 프랑스와 마찬가지로 빈협정을 비준한 국가이다. 이에 따라 독일은 1981년부터 빈협정을 이행하기 위한 특별법으로서 “타이프페이스의 보호와 그 국제기탁을 위한 협정에 관한 법률(Gesetz zum Wiener Abkommen vom 12 Juni 1973 über den Schutz typegraphischer Schriftzeichen und ihre internatinale Hinterlegung)”을 제정하여 시행하여 왔다. 이 법률에 의하면 보호기간은 등록시부터 10년을 원칙으로 하면서 최고 25년까지 연장을 청구할 수 있었다.

이 법은 2004년 폐지되었고, 글자체의 보호는 디자인법에 통합되었다.[144]

143) 이해완, 「저작권법(제3판)」, 2015, 292쪽.

아울러, 글자체는 저작물로 보호될 수도 있다는 설명을 발견할 수 있는데, 이때의 글자체는 일반적으로 문서에 사용되는 글자체가 구비하기 어려운 미적 탁월성을 구비하여야 한다고 하여 예술성을 요구하고 있다고 한다.[145]

이러한 점을 태도로 볼 때, 독일의 글자체 보호는 디자인권과 저작권에 의한 보호가 중복적으로 이루어지고 있는 것으로 보인다.

특히, 글자체를 보호함으로써 간접적으로 글자체파일을 보호하게 되는데, 2000년 쾰른지방법원은 글자체프로그램에 포함된 글자체도 저작권법 상 보호대상에 해당한다고 판시한 바 있다.[146] 이 판결에서도 글자체프로그램에 포함된 글자체를 저작권법상 보호대상에 해당한다고 하고 있으므로, 글자체의 보호는 글자체파일의 보호를 포함하는 것으로 이해할 수 있다.

그럼에도 불구하고 독일에서 어떠한 근거로 글자체를 저작권으로 보호하는 지는 명확하지 않다. 글자체에 대한 저작권 제한 규정도 따로 없기 때문이다. 생각건대, 2004년 특별법을 폐지하고 디자인보호법에 통합되기 이전의 판례와 학설로 이해되며, 특별법 하에서 저작권 보호와 그 제한이 가능하였을 것으로 생각된다.

그렇다면, 현재 독일은 디자인권에 의해서만 글자체를 보호하는 국가로 보아야 할 것이다.

(5) 소결

유럽연합 주요 국가들의 글자체 보호는 빈협정에 토대를 두고 있는데, 이들 국가들은 사진식자기의 요구를 법제도에 반영하였다는 점에서 현재에 그대로 따르기에는 무리가 있어 보인다.

특히, 영국과 같이 미술저작물로 글자체를 보호하는 경우에는 낱글자의 보호를 부정하기 어렵다는 점을 확인할 수 있으며, 글자체의 보호를 통해 글자체파일의 보호가

144) 독일 디자인보호법 제1조(정의) 제2호에서는 “물품은 공업 또는 수공업에 의한 모든 유체물로, 포장, 장식, 도형기호, 인쇄용 활자 글자체 및 복합물품을 조립하기 위한 개개의 부품을 포함하며, 컴퓨터프로그램은 제외한다”라고 정의하고 있다.

145) BGH, Urteil vom 30.05.1958, ZR 21/5(박승민·송양호, “폰트 보호제도에 관한 문제점 및 개선방안”, 동북아법연구(제12권 제2호), 2018, 385쪽에서 재인용).

146) LG Köln, Urteil vom 12.01.2000, Az. 28 O 133/97. 박경신, “아래 한글 프로그램에 포함된 서체 파일의 이용과 저작권 침해”, 『저작권 동향』, 제2015-11호, 한국저작권위원회, 2015, 7쪽에서 인용함(류시원, “서체와 폰트파일의 저작권 보호체계 재고를 위한 현실적 토대”, 계간저작권(제125호), 2019, 25쪽에서 재인용).

간접적으로 이루어질 수 있음에도 불구하고 글자체 권리의 제한규정은 여전히 글자체를 보호하던 시대에 필요한 수준으로 규정되어 있어, 현재 상황에의 정합성이 부족하다고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고, 글자체의 보호는 글자체파일의 보호를 포괄하고 있다는 점, 아울러 글자체의 보호는 보호의 핵심대상인 글자체도안을 보호하게 된다는 점에서 글자체 보호의 장점을 확인할 수 있다.

이들 유럽 국가의 입법례 중 가장 타당한 것으로 보이는 입법례는 프랑스의 입법례이다. 글자체에 대한 별도의 규정을 두고 있으며, 빈협정에 의한 권리 제한이 가능하다는 점에서 글자체의 보호와 글자체 권리제한이 조화로운 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 프랑스의 입법례 역시 디지털 타이포그래피 시기에 필요한 권리제한에 일정한 한계가 있다고 평가될 수 있다.

독일과 같이 디자인권으로 보호하는 입법례의 가장 큰 단점 역시 업으로서의 사용에 대해서만 독점배타권을 갖는다는 것인데, 이러한 보호방식은 디지털 타이포그래피 시기의 이용자들에 대한 적절한 규제가 어렵다는 점에서 한계가 있다.

4. 중국

(1) 개요

중국의 저작권법과 컴퓨터소프트웨어보호조례에 글자체나 글자체파일을 보호하는 명시적인 규정은 존재하지 않는다.

그럼에도 불구하고 중국은 글자체를 보호하지 않으면서도 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 국가이다. 따라서 글자체파일을 이용하는 글자체파일 개발자, 글자체파일 배포자 및 글자체파일 이용자에 대해 준물권적 권리를 행사할 수 있다.

다만, 중국의 판례를 보면 글자체에 대한 보호를 인정한 판례들과 글자체파일의 보호를 인정한 판례들이 혼란스럽게 나타나기도 하였음을 알 수 있는데, 최근 중국의 최고인민법원의 판례로 이러한 혼란이 정리되었다.

아울러, 중국의 판례들을 보면 글자체파일 개발자, 글자체파일 배포자 및 글자체파일을 업으로 이용한 자를 대상으로 하고 있을 뿐, 글자체파일을 이용하여 문자생활에

이용한 자에 대한 판례를 발견할 수는 없다. 이러한 점에서 중국의 사법당국이 문자 이용자에 대해 어떠한 판단을 내릴 것인지는 여전히 모호한 상황이다.

(2) 중국의 판례의 전개

중국은 오랜 문자기록을 가지고 있는 나라이며, 글자체가 매우 복잡한 나라이다. 그만큼 글자체에 대한 자부심 역시 대단한 것으로 보인다.

글자체의 보호와 관련된 최초의 판례는 2005년 북대방정회사(北大方正公司) 판례인 것으로 보이는데, 이 판례의 사건은 '방정란정' 글자체를 이용한데 대한 것이다. 이 사건에서 2심인 북경시 고급인민법원은 방정란정 글자체파일의 글자체를 미술저작물로 보았으며, 글자체파일 역시 개별 글자체들과 일일이 대응되는 관계이기 때문에 본질적으로 한 작품의 두 가지 표현형식에 속한다는 이유로 글자체파일의 저작권을 인정하였다.[147] 이 판결은 글자체와 글자체파일을 동일시하였다는 점에서 특징이 있으며, 결국 글자체를 보호한 판결이다.

그러나 2007년 북대방정회사가 Blizzard사를 상대로 청구한 소송에서 북경시 고급인민법원은 글자체파일을 컴퓨터프로그램보호조례에서 규정한 컴퓨터프로그램으로 판단하면서도 이를 글자체와는 다른 객체에 속한다고 판시하고 있다.[148] 이와 같이 글자체와 글자체의 보호에 관한 법원의 태도는 일관되지 않은 상황이었다.

이와 함께 중국의 판례 중에서 독특한 것으로는 글자체 중 낱글자(單字)의 저작물성을 인정하고 있다는 것인데, 2011년 북경시 제1중급인민법원(2심)에서는 글자체 중 낱글자의 저작권이 있음을 전제로 글자체파일을 구매한 자는 낱글자를 사용할 수 있도록 하는 권리자의 묵시적 이용허락이 있었다고 보았다.[149] 이번 판결은, 비록 글자체파일의 낱글자를 이용한데 대해 침해책임을 부정하기는 했으나, 글자체파일에 포함된 낱글자에도 저작권을 인정할 수 있다는 취지의 판결로서 그 의미가 있다. 반면, 2011년 있은 한이과학정보기술유한회사 판결에서는 미술저작물로 등록된 글자체 중 2개의 낱글자를 이용한데 대해 글자체 전체의 예술적 특징과 개별 글자의 예술적 특

147) 详见北京市高级人民法院民事判决书(2005)高民终字第00443号民事判决书(계정연, "중국 컴퓨터 글자체 저작권 보호에 관한 연구", 서울대학교 석사학위논문, 2018, 70쪽에서 재인용).
148) 계정연, "중국 컴퓨터 글자체 저작권 보호에 관한 연구", 서울대학교 석사학위논문, 2018, 72-75쪽.
149) 계정연, "중국 컴퓨터 글자체 저작권 보호에 관한 연구", 서울대학교 석사학위논문, 2018, 76쪽.

징은 일치하고, 글자체 전체의 예술적 스타일의 창작성을 인정하고 있으므로 낱글자의 창작성을 부정할 수 없다는 이유로, 글자체 중 2개의 낱글자의 저작권을 침해하였다고 판결하기도 했다.[150]

반면, 낱글자의 저작물성을 부정한 사례로는 2009년의 북경대학팡정유한공사 사건이 있는데, 이 사건에서 북경시해정법원(北京市海淀法院)은 글자체에 대한 저작권은 인정하면서도 낱글자에 대한 저작권은 인정하지 않았다.[151]

이와 같이 중국의 판례는 글자체와 글자체파일 간의 관계, 그리고 한 벌의 글자체 및 낱글자의 보호와 관련하여 일관되지 않았다.

(3) 2011년 최고인민법원의 판례[152]

본 판결은 저작권 관련 분쟁으로는 드물게 우리의 대법원격인 중국의 최고인민법원이 2심을 담당한 사례로서, 중국의 글자체 보호에 관한 가장 대표적인 판례로 인정되고 있다.

북대방정회사가 바오쉐엔터멘인먼트(이하 '바오쉐회사'), 상하이디지우청스정보기술회사(이하 '디지우청스회사'), 지우청후동정보기술회사(이하 '지우청후동회사'), 베이징칭원도서회사(이하 '칭원도서회사')를 상대로 제기한 것인데, 2010년 2월 3일 베이징고급인민법원의 1심 판결이 있었고, 그 후 최고인민법원은 합의정을 구성하여 이 사건을 공개적으로 심리하였다.

이 사건에서 1심 법원은 글자체파일이 특정한 소프트웨어를 통하여 호출된 경우에만 이용될 수 있기 때문에 그 자체로는 아무런 결과도 얻을 수 없다고 하면서, 글자체파일은 컴퓨터소프트웨어보호조례가 규정한 프로그램에 해당하지 않는다고 판단하였다. 아울러, 설사 글자체파일이 컴퓨터프로그램에 속한다고 인정할지라도 그 운영결과 즉 글자체의 구현은 표현된 글자체와 동일하다고 보아야 하고, 이는 하나의 객체의 두 가지 표현으로 볼 수 있으므로 저작권법은 이를 하나의 저작물로 인정해서

150) 江苏省南京市中级人民法院(2011)宁知民初字第60号民事判决(황선영, "중국저작권법의 글자체 보호에 관한 법적 고찰", 중국법연구(제20집), 한중법학회, 2013, 307쪽에서 재인용).

151) 北京市第一中级人民法院(2011)一中民终字第5969号民事判决; 北京市海淀区人民法院(2008)海民初字第27047号民事判决(황선영, "중국저작권법의 글자체보호에 관한 법적 고찰", 중국법연구(제20집), 한중법학회, 2013, 308쪽에서 재인용).

152) 最高人民法院民事判决书(2010)民三终字第6号(남경이공대학 손한기교수의 번역 및 자문의견을 참조함).

보호하는 것이 타당하며, 따라서 북대방정회사가 바오쉐회사, 디지우청스회사, 지우청후동회사, 칭원도서회사가 문제된 5가지 팡정란팅 글자체파일의 컴퓨터소프트웨어 저작권을 침해했다는 주장은 인정될 수 없다고 판시하였다. 그럼에도 불구하고 글자체는 일정한 심미적 의미를 가지고 있는 서예 예술이며, 이는 미술저작물에 해당한다고 판결하였다.

이에 대해 최고인민법원은 원심판결을 인정하지 않았는데, 1)글자체와 글자체파일 간에 일대일의 대응관계가 있지 않으며, 2)따라서 글자체파일이 글자체의 단순한 디지털화가 아니고, 3)글자체파일은 이미지 형식이 아니라 좌표데이터와 함수계산법으로 존재하는데 이는 컴퓨터가 수행하는 암호화된 일련의 명령어이므로, 컴퓨터프로그램저작물에 해당한다고 판결하였다. 반면, 3)글자체파일은 지시명령과 관련 데이터로 구성되어 있으므로 미술저작물에 해당하지 않는다고 판단하였다.

최고인민법원의 판결 중 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 인정한 판시의 내용은 아래와 같다.

"컴퓨터소프트웨어보호조례 제2조는 '컴퓨터소프트웨어란 컴퓨터 프로그램 및 관련 파일을 가리킨다'고 정의하고 있다. 동 조례 제3조 제1항은 '컴퓨터프로그램이란 특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치를 통하여 집행된 코드화된 명령의 집합을 말하거나 또는 자동적으로 코드화된 명령으로 전환된 부호화된 명령의 집합 또는 부호화된 어구의 집합을 말한다'고 규정하고 있다. 동 사건에서 계쟁물인 글자체파일의 기능은 관련 글자체의 표시 및 외부로의 표현이며, 그 내용은 글자체의 윤곽선 구조 명령 및 관련 데이터와 글자체 윤곽의 동태적 조정 데이터 명령부호의 집합으로, 특정한 소프트웨어를 통한 이후 생성 및 운영된 결과로서 컴퓨터 시스템소프트웨어의 하나이며, 이는 컴퓨터 및 관련 전자설비의 표시장치에서 표시되는 관련 글자체를 위하여 제작된 컴퓨터가 집행하는 암호화된 일련의 명령어이다. 따라서 이는 컴퓨터소프트웨어보호조례 제3조 제1항이 규정한 컴퓨터프로그램이며, 저작권법상의 저작물에 속한다."

다음으로 글자체파일의 미술저작물성을 부정한 판시의 내용은 아래와 같다.

"저작권법 실시조례 제4조 제8항은 '미술저작물이란 회화·서법·조각 등 선·색채 또는 기타 방식으로 구성된 심미적 의의가 있는 평면 또는 입체의 조형예술의 저작물을 말한다'고 규정하고 있다. 동 사안에서 계쟁물인 각각의 글자체파일은 모두 이러한 명령과 관련 데이터로 구성되어 있으며, 선, 색채 또는 기타 방식으로 구성된 심

미적 의의를 가진 평면 또는 입체적인 조형예술작품이 아니다. 따라서 이는 저작권법상 미술저작물에 해당하지 않는다."

결론적으로 최고인민법원은 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보았는데, 이때의 본질은 지시명령에 있으므로 시각적 이미지를 주된 표현으로 하는 미술저작물이 아니라고 하는 기준을 제시하였다.

생각건대, 본 판결에서 글자체파일이 컴퓨터프로그램저작물로서의 지시명령이라고 판단한 데 대해서는 글자체파일과 글자체 간의 관계를 오해한 점이 있으나, 그러한 논리 하에서는 글자체와 글자체파일의 표현이 상이하다는 점을 확인한데서는 큰 의미를 발견할 수 있다.

이에 따라 중국은 글자체를 보호하지 않고 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 국가로 보게 되었다.

(4) 평가

중국의 판례와 학설은 아직 초기단계로서 혼동의 여지가 있으나, 최고인민법원의 북대방정회사 판례는 중국이 글자체를 보호하지 않으면서도 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호한다는 점을 명확히 한 것으로 평가될 수 있다.

그러나 중국의 하급심 및 학설에서 지적하는 바와 같이 글자체의 저작물성 부정과 글자체파일의 저작물성 인정의 논리는 '동성분쟁 부동판결(同性紛爭 不同判決)'[153] 이라는 비판으로부터 자유로울 수가 없다.

아울러, 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 입장 중 글자체파일을 글자체의 디지털방식의 표현이 아니라 전혀 별개의 지시명령으로 보는 입장을 보이고 있다. 이러한 관점에서는 글자체의 보호를 부정함으로써 글자체파일을 이용하지 않고 오로지 글자체만을 이용하는 활판인쇄업자, 사진식자를 이용한 글자체 개발자에 등에게 권리침해를 주장할 수 없게 될 것이라는 점에서 그 보호의 한계가 있다. 즉, 디지털 방식의 글자체파일을 복제하여 배포하는 자, 그리고 글자체파일을 복제하여 문자생활에 이용하는 자에 대해서는 저작권 침해를 주장할 수 있으나, 글자체만을 이용하

153) 용어는 계정연, "중국 컴퓨터 글자체 저작권 보호에 관한 연구", 서울대학교 석사학위논문, 2018, 13쪽에서 차용한 것임. 본 문헌에서는 중국의 판사의 지식구조나 업무능력이 서로 다르기 때문에 글자체도안에 관한 '동성분쟁 부동판결'의 결과가 나왔다고 설명하고 있어 본고에서 쓰는 의미와는 다소 상이하다.

는 활판인쇄업자, 사직식자를 이용한 글자체 개발자에 대해서는 저작권 침해를 주장할 수 없게 된다. 이러한 비판은 우리나라 판례에 대한 비판과 동일한데, 아래 보호의 방법에서 자세히 논한다.

5. 일본

일본은 글자체는 물론이거니와 글자체파일 등 글자체도안에 대한 일체의 권리를 부정하는 대표적인 국가로 알려져 있다. 그러한 이유는 우리나라에서 글자체 보호를 부정하는 논거와 유사한데, 문자생활의 도구인 글자체에 대한 권리를 인정할 수 없다는 취지로 판단된다. 일본 최고재판소 역시 기존 글자체에 의거하여 유사한 글자체를 개발하거나 개량하는 것이 불가능하게 될 가능성을 우려하여 글자체의 저작권 보호를 부정하였으며, 이에 더하여 글자체의 자유로운 개변을 허용할 필요가 있다는 주장이 여전히 개진되고 있다.[154] 한편 일본 오사카 지방법원은 2004년 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보아 저작권 침해를 인정하는 판결[155]을 한 바 있는데, 그럼에도 불구하고 이러한 판결이 지속적으로 해석론에 영향을 주고 있는 것 같지는 않다. 2016년 지식재산고등재판소의 판결[156]에서는 글자체의 저작물성을 여전히 부정하고 있기 때문이다.

그럼에도 불구하고 일본은 민법의 불법행위 규정 그리고 부정경쟁방지법 규정을 토대로 업으로 글자체도안자의 권리침해를 인정하고 있는 것으로 보인다. 이와 같이 저작물로 보호되지 않는 글자체 또는 글자체파일이라도 불법행위 또는 부정경쟁행위로 판단할 수 있는 논리는 '위법성론'에서 도출된다.

상술하면, 일본은 부정경쟁방지법 제2조 제3호에서 "타인의 상품 형태 (해당 상품의 기능을 보장하기 위해 필수적인 형태를 제외한다)를 모방 한 상품을 양도, 대여, 양도 또는 대여를 위한 전시, 수출 또는 수입하는 행위"를 부정경쟁행위로 규정하고 있는데, 이때의 '상품'에 글자체가 포함되고 있다고 보는 것이 일본 판례의 태도라고 한다.[157][158] 아울러, 일본에서는 글자체가 저작권법의 보호를 받는지는 별론으로 하

154) 이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 52쪽.
155) 大阪地裁 平成16年5月13日判決.
156) 知財高裁 平成28年12月21日判決
157) 東京高裁 平成５年（ワ）第５９４号 不正競争仮処分申請却下決定に対する抗告事件（原

고, 일단 타인의 글자체를 표절했다면 타인의 권리를 침해한 것으로서 민법상 불법행위로 볼 수 있다.[159] 일본 판례를 보면, 1982년 사건에서 동경고등법원[160]은 글자체의 보호에 대해 저작권은 물론 민법상 불법행위책임도 인정하지 않았으나, 1989년 오사카법원[161]은 사진식자기용 문자판글자체를 기계적으로 복사한 후 그 일부를 변경하여 전산식자시스템에 탑재한 사건에서 글자체의 제작자 등에게 사용허락을 구하고 더 나아가서 대가를 지급하는 것이 널리 행해지고 있다는 점을 참작하면 불법행위법리를 적용하여 보호할 여지가 있다고 하였다.[162]

따라서 일본은 글자체도안을 보호하지 않는 국가가 아니라 불법행위 및 부정경쟁방지법에 의해 글자체도안을 간접적으로 보호하는 국가이다. 다만, 불법행위에 의한 글자체도안의 보호는 -일본의 판례를 고려할 때- 경쟁사업자에 의한 행위만을 침해행위로 보게 될 것이므로, 결국 부정경쟁방지법에 의한 보호와 다를 것이 없다.

그 결과 행위규제법에 의한 글자체도안의 보호는 글자체도안을 이용한 위법행위를 일정한 요건 하에서 제한하게 될 것인데, 요약하자면 업으로 글자체도안을 이용함으로써 상거래 관행에 반하는 방법으로 경쟁사업자의 권리와 같이 법률상 보호할 이익을 침해하는 경우에 한해서 글자체도안의 창작자를 보호하게 될 것이다. 즉, 상관관계설에 따르면 법정된 재산권과 같은 절대권의 침해는 곧바로 위법성 요건을 충족하게 되지만, 형성 과정 중에 있는 권리의 침해는 사회통념상 독자적인 이익으로 승인되어야 할 정도로 중요성을 갖추었다고 인정되는 경우에 비로소 보호의 대상이 되는데, 이는 불법행위책임이 성립하기 위한 전제조건으로서 '법익침해'라는 요건을 충족하여야 한다는 것을 의미한다.[163] 다만 영업권 침해가 자유경쟁의 범위 내에 있는 것이라면 고의에 의한 침해라도 허용된다고 보아야 할 것이다.[164] 이때 영업권 침해가 자유경쟁과 자유시장정책이라는 공공정책 또는 공공의 이익과 충돌하고 있는지의

審・東京地裁平成２年（ヨ）第２６００号).

158) 知財FAQ, https://chizai-faq.com/0_pickup/361에서도 동일한 응답을 확인할 수 있다.

159) 黄武双：《实用功能排除了计算机字体著作权保护的可能性》,《法学》2011 年第7期, 第44页(계정연, "중국 컴퓨터 글자체 저작권 보호에 관한 연구", 서울대학교 석사학위논문, 2018, 61쪽에서 재인용).

160) 東京高裁 1982.4.28., 판례시보 1057호 43쪽.

161) 大阪地裁 1989.3.8.

162) 이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 32쪽.

163) 김성용, "불법행위의 요건으로서의 위법성의 역할", 민사법학(제30호), 2005, 57쪽 참조.

164) 金井高志, 民法でみる知的財産法, 日本評論社 (2008) 196頁.

여부에 대해 양자간의 이익균형을 종합적으로 고려해야 할 것이다. 뿐만 아니라, 공공정책 또는 공공의 이익이 법률에 규정되어 있는 경우라면, 영업권 침해의 인정에는 더더욱 신중해야 할 것이다.[165]

결론적으로, 일본에서의 글자체도안 창작자는 활판인쇄업자, 사진식자기를 이용한 인쇄업자, 그리고 글자체파일을 복제하거나 모방하여 판매하는 자에 대해 불법행위 또는 부정경쟁행위를 이유로 권리구제가 가능하나, 글자체를 문자생활에 이용하는 사업상 비경쟁자 그리고 일반 이용자에 대해서는 아무런 권리구제수단을 가지고 있지 않다. 이러한 보호방법이 디지털 타이포그래피 시기에 이르러서는 사실상 보호수단으로서의 의미를 상실하고 있음은 두말할 필요가 없다.

제3절 글자체도안 보호방법의 비교분석

1. 응용미술저작물에 의한 글자체 보호

(1) 개요

글자체도안을 보호하는 방법으로 가장 유력하게 주장되는 저작물의 유형 중 하나가 응용미술저작물로 보호할 수 있는지에 관한 것이다.

우리 저작권법 제4조 제1항 제4호는 미술저작물을 저작물의 한 유형으로 예시하고 있는데, 이 때 미술저작물이란 회화, 서예, 조각, 판화, 공예, 응용미술저작물을 포함하는 개념으로 이해된다. 미술저작물의 세부 유형 중 글자체와 관련 있는 것으로는 서예와 응용미술저작물이 있다.

이 중에서 서예란 '회화로서의 언어 예술 작품'을 의미하는데,[166] 주로 미적 감각의 대상이 되는 것으로서 한 벌의 글자체가 갖는 실용적인 기능과는 구분된다. 서예와 관련하여 우리 법원은 'FOX'의 형상 중 'O'에 해당하는 부분을 여우 머리 형태로 형상화한 것에 대해서 저작물성을 인정한 바 있고,[167] 'be the Reds!'도안에 대해

165) 본 절의 내용은 정진근, "창작성 없는 비저작물의 이용과 일반불법행위책임 -2007가합16095 판결을 중심으로-", 상사판례연구(제22집 제3호), 2009 및 정진근, "행위규제법에 의한 지식재산권 보호의 확대와 과제", 정보법학(제19권 제1호), 2015의 내용을 토대로 구성한 것임.

166) 박성호, 「저작권법(제2판)」, 박영사, 2017, 85쪽.

서도 응용미술저작물에 해당한다고 판시한 바 있다.[168][169]

그러나 위 사안들은 모두 낱글자를 이용하였다는 점에서 한벌성을 요건으로 하는 글자체도안과는 다르고, 언어적 사상이나 의사의 전달이라는 본래의 기능보다는 시각적, 형상적 표현에 주안점을 둠으로써 이용되는 상품 내지 표현 소재인 문자 자체와 구분되어 독자성이 인정된다는 점에서 글자체도안의 보호와는 궤를 달리한다. 위 'FOX' 사건에서도 법원은 "응용미술저작물이 반드시 독립적인 예술적 특성이나 가치를 가져야 하는 것"은 아니라고 하면서도, "대상 도안에서 느껴지는 미적인 요소는 관찰자로서 물리적으로나 관념적으로나 모두 분리하여 인식될 수 있으므로, 저작권법의 보호대상이 되는 응용미술저작물에 해당한다"고 판시하고 있다.[170] 즉, 미적 요소가 문자표현이라는 기능으로부터 분리가능하며 독창성을 갖는다는 점에서 본 연구보고서에서 논의하는 글자체의 보호와는 다른 이야기이다.

따라서 서예와 같은 낱글자의 표현은 그 자체로서 미적 감상의 대상이 된다는 점에서 미술저작물에 해당될 수 있으며, 이와 같은 낱글자의 표현이 물품이나 실용적 기능으로부터 분리되어 인식될 수 있는 경우에는 일정한 요건 하에서 응용미술저작물로 보호가 가능하다.

그럼에도 불구하고, 글자체도안은 인쇄나 전자적 방법에 의한 문자의 표현이라는 실용적인 기능을 위한 것이라는 점, 한벌성이 요구된다는 점 등을 고려할 때, 응용미술저작물로서 보호할 수 있는지의 여부를 좀 더 살펴보아야 할 것이다.

(2) 응용미술저작물로서의 보호가능성

1) 응용미술저작물의 의의

우리 저작권법 제2조 제15호는 응용미술저작물을 정의하고 있는데, 응용미술저작물이란 "물품에 동일한 형상으로 복제될 수 있는 미술저작물로서 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것"을 말한다. 본 규정은 2000년 저작권법 개정으로 도입된 것인데,[171] 응용미술저작물의 보호는 응용미술이 디자인보호법에 의한

167) 대법원 2014. 12. 11., 선고 2012다76829판결.
168) 서울서부지방법원 2012. 8. 23., 선고 2012노260판결.
169) 서예 역시 물품에 복제될 수 있으므로 서예이자 동시에 응용미술저작물로도 볼 수 있으며, 대상 응용미술저작물이 본래 서예라는 점에서 서예의 예로 기술하였다. 이러한 해석론에 대해서는 이견이 있을 수 있다.
170) 서울고등법원 2012. 7. 25. 선고 2011나70802판결.

보호를 이중적으로 받고 있고 이로 인해 디자인보호법의 보호기간이 도과하여 공중의 영역에 귀속된 디자인을 저작권법으로 보호하는 것은 양 법 간의 혼란을 초래할 우려가 있다는 이유로 오랫동안 논란이 되어왔던 것이다.

이러한 사정은 미국에서도 마찬가지여서, 미국의 판례와 저작권청의 규정을 통해 '분리가능성'을 보호범위를 판단하는 잣대로 이용하도록 발전되어 왔다. 이와 관련하여 우리나라에서는 분리가능성이론을 지지하는 학설과 이를 비판하는 학설이 대립되어 왔다. 이에 우리 저작권법은 2000년 개정을 통해 응용미술저작물의 정의를 명확히 하여 "미술저작물로서 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것"이라고 함으로써, 미국 판례를 통해 발전해 온 분리가능성 이론을 저작권법에 도입하였다.

이와 같은 과정에서 학설은 응용미술이란 순수미술에 대립하는 개념이며, 디자인보호법과의 관계를 고려하여 '물품에 동일한 형상으로 복제될 수 있을 것'과 '이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있을 것'이란 요건을 충족하여야 한다고 설명하고 있다.[172]

이와 함께 논쟁이 가능한 요건은 창작성의 수준인데, 2000년 저작권법 개정 전 우리 대법원은 '대한방직'사건에서 응용미술저작물의 저작권법에 의한 보호는 의장법(현 디자인보호법)의 보호와 중첩하므로 그 자체가 독립적인 예술적 특징이나 가치를 가지고 있어서 예술의 범위에 속하는 창작물에 해당하여야 보호된다고 함으로써 고도의 창작성을 요구하기도 하였다.[173] 그러나 2000년 개정 후에는 이른바 '히딩크 넥타이' 사건에서 대법원은 응용미술저작물이 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것이라면 응용미술저작물로 보호되어야 한다는 취지의 판결을 통해 창작성의 수준을 다른 저작물과 같은 수준으로 보기 시작하였다.[174]

2) 글자체도안의 실용적 기능으로부터의 분리가능성

글자체도안을 응용미술로 보호하기 위해서는 '물품에 동일한 형상으로 복제될 수

171) 2000년 개정 저작권법 제2조 제11의2호에서는 응용미술저작물을 "물품에 동일한 형상으로 복제될 수 있는 미술저작물로서 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것을 말하며, 다자인 등을 포함한다"라고 규정하였다.

172) 박성호, 「저작권법(제2판)」, 박영사, 2017, 89쪽; 이와 같은 설명에 반하는 학설은 찾을 수 없다.

173) 대법원 1996. 2. 23. 선고 94도3266판결.

174) 대법원 2004. 7. 22. 선고 2003도7572판결.

있을 것'과 '이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있을 것'이란 요건을 만족시켜야 한다. 즉, 쟁점은 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있을지에 있다. 글자체도안은 글자 또는 문자의 표현이라는 실용적 기능과 긴밀한 관계가 있기 때문이다. 즉, 글자체도안을 문자의 표현이라는 실용적 기능으로부터 분리할 수 있을지가 문제이다.

이에 대해서는 물리적 분리가능성과 관념적 분리가능성을 살펴보아야 할 것인데, 글자체도안이 문자의 표현이라는 기능으로부터 물리적 분리가능성이 없음에 대해서는 이견이 없을 것으로 보이나 관념적 분리가능성에 대해서는 좀 더 면밀한 검토가 필요하다. 물론, 물리적 분리가능성이 있는지에 대해서도 종래 분리가능성 이론은 3차원적 디자인을 그 대상으로 하는 것으로서 직물디자인과 같은 2차원적 디자인에 대해서까지 분리가능성이론을 원용하여 저작물성을 제한할 필요가 있는 것인지에 대해서 의문을 제기하는 견해들이 있다.[175] 그럼에도 불구하고 위의 히딩크 사건 등에서 우리 법원은 2차원적 디자인에 대해서도 분리가능성 이론을 원용할 수 있음을 확인하고 있다.

뿐만 아니라 도서의 글자체의 모양, 크기 및 색채의 선택, 줄 간격의 조정, 여백의 정도, 그림 내지 사진의 변형 내지 배열, 배경의 색채 결정 등 도서의 내용을 시각적으로 잘 표현할 수 있도록 구성하는 작업, 즉 판면권(版面權)의 주장에 대해서도, 법원은 이 사건 교과서 디자인이 응용미술저작물로서 저작권법의 보호를 받기 위해서는 적어도 ①산업적 목적의 이용을 위한 '복제가능성'과, ②당해 물품의 실용적·기능적 요소로부터의 '분리가능성'이라는 두 가지 요건이 충족되어야 한다고 하면서, '분리가능성'이란 넥타이의 문양과 같이 당해 물품의 기능적 요소와는 구분되는 미적인 요소로서 그 독자성이 인정됨에 따라 그 자체로 얼마든지 다른 물품(의류, 가방 등)에도 적용될 수 있는 성질을 의미한다고 할 것인데, 신청인이 담당하였다는 이 사건 교과서의 편집이나 구성 등 형식적인 부분은 모두 그 내용(교과서 원고)의 존재를 전제로 이를 효과적으로 전달하기 위한 수단에 불과하므로, 문자, 그림의 형태나 배열 등의 형식적 요소 자체만으로는 하나의 미술저작물이라고 할 수 있을 정도의 독자적인 실체가 인정되지 않고, 문자를 구성요소로 하지 않는 대부분의 물품에는 이를 그

175) 김가희, "지적재산권 보호의 사각지대", 계간저작권(1998년 겨울호), 1998, 88쪽 및 미국 하원보고서(H. R. Rep. No. 94-1476, 94th Cong., 2d Sess., 1976, p.55(박성호, 「저작권법(제2판)」, 박영사, 2017, 92쪽에서 재인용).

대로 적용할 수 없으므로, '분리가능성'을 요건으로 하는 응용미술저작물에 해당한다고 보기 어렵다고 판시하고 있다.[176] 서울중앙지방법원의 본 판결 이후의 판결에서도 법원은 일관된 태도를 유지하고 있는데, 도서의 표지 및 내지의 디자인을 이용한 데 대해 대법원은 응용미술저작물로서 저작권법의 보호를 받기 위해서는, 산업적 목적으로의 이용을 위한 '복제가능성'과 당해 물품의 실용적·기능적 요소로부터의 '분리가능성'이라는 요건이 충족되어야 한다고 하면서, 이 사건 디자인은 서적 표지라는 실용적인 기능과 분리 인식되어 독립적으로 존재할 수 없으며, 그 문자, 그림의 형태나 배열 등의 형식적 요소 자체만으로는 하나의 미술저작물이라고 할 수 있을 정도의 독자적인 실체가 인정되지 않으므로, 위 표지·제호 디자인이 저작권법의 보호 대상이 되는 응용미술저작물이 아니라고 판시하고 있다.[177]

이들 판결은 글자체와 문자와의 분리가능성 판단에 대해 우리 법원이 어떠한 태도를 가지고 있을지 짐작케하는 사례들이다. 1996년 대법원 판례 역시 글자체는 문자의 표현과 전달이라는 실용적인 기능을 주된 목적으로 하여 만들어진 것이라는 이유로 응용미술저작물성을 부정한 바 있는데, 그 근저에는 실용적인 기능으로부터의 분리가능성의 요건이 충족되지 않았던 것으로 봄이 상당하다. 그 원심인 서울고등법원 판결에서는 "서체도안은 일부 창작성이 포함되어 있고 문자의 실용성에 부수하여 미감을 불러일으킬 수 있는 점은 인정되나 그 미적 요소 내지 창작성이 문자의 본래의 기능으로부터 분리, 독립되어 별도로 감상의 대상이 될 정도의 독자적 존재를 인정하기는 어렵다 할 것"이라고 판시하고 있기 때문이다.[178]

이에 반해 글자체도안의 분리가능성을 인정하면서 글자체를 응용미술저작물로 보호하는 것이 옳다는 견해 역시 다수 제시되고 있다. 특히, 최근 발표된 차상육교수의 논문[179]에서는 그 간의 논의들과 주요국의 동향을 잘 정리하고 있는데, 이에 대해 살펴보기로 한다.

응용미술저작물로 보호해야 한다는 견해는 글자체의 본질은 디자인에 있으므로 글자체 디자인을 보호해야 한다는 데서 출발한다. 매우 타당한 설명이다.

다음으로 글자체는 문자라는 실용적인 기능으로부터 분리할 수 있다고 보는데, 글

176) 서울중앙지방법원 2010. 1. 13. 2009카합3104결정.
177) 대법원 2013. 4. 24. 선고 2012다41410판결.
178) 서울고등법원 1994. 4. 6. 선고 93구25075판결.
179) 차상육, "글자체 디자인(서체도안)의 저작권법상 보호", 계간 저작권(제127호), 2019. 이하 응용미술저작물로 글자체를 보호해야 한다는 주장의 요지는 차상육 교수의 논문을 정리한 것임.

자체 디자인의 미적인 고려와 기능적인 고려가 함께 존재한다고 하더라도 기능적 영향과 관계없이 디자이너의 미적 판단을 반영한 디자인 요소가 확인될 수 있다면 독자성 내지 관념적 분리가능성은 존재할 수 있다고 본다.[180] 이러한 주장은 매우 설득력이 있다. 다만, 이와 같은 판단방법은 응용미술저작물의 독자성에 대해 지나치게 유연한 해석론을 가능하게 함으로써, 디자인권으로 보호되는 거의 모든 디자인들이 응용미술저작물로 보호된다고 볼 수밖에 없지 않은가라는 의문이 제기될 수 있을 것으로 생각된다. 물론 이러한 이유로 디자인은 저작권과 디자인권이 중첩적으로 보호되는 영역으로서 조화로운 공존을 추구하여야 한다고 볼 여지도 있다. 영국의 CDPA의 태도가 그러한 것이 아닌가 하는 생각이 든다. 영국 CDPA 제236조에는 "글자체 디자인이 저작권으로 보호되는 경우에 디자인권의 적용이 배제된다"고 규정하고 있다.

그러나 분리가능성의 확대해석론은 경계할 필요가 있다. 디자인보호법과 저작권법은 모두 디자인을 보호대상으로 하고 있어 권리가 중첩적으로 보호될 가능성이 있는데, 이러한 이중적 보호를 방지함으로써 혼란을 최소화하기 위한 방편 중 하나가 분리가능성 요건이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 최근 디자인보호법은 물품성을 완화하여 왔고, 이에 더하여 저작권법제도가 분리가능성을 폭넓게 해석하게 된다면, 멋진 의자 디자인, 멋진 직물 디자인 등 거의 모든 디자인이 저작권과 디자인권에 의해 중복 보호될 가능성이 크다.

이에 더하여 응용미술저작물로 글자체를 보호해야 한다는 학설은 독일의 생일열차 사건에 따른 단계이론의 폐기, 그리고 프랑스의 '미의 일체성'이론에 따른 순수미술과 응용미술의 구별불필요성을 근거로 제시한다.[181] 그러나 독일의 이론은 창작성의 수준에 대한 것으로서 분리가능성과는 괴리가 있다. 우리 판례 역시 창작성이 없다는 이유로 응용미술저작물성을 부정한 것이 아니다. 쟁점은 분리가능성이 있는지에 있다. 아울러, 프랑스의 미의 일체성 이론은 저작권과 디자인권에 의한 디자인의 중복보호를 전제로 하는 프랑스의 독특한 법제도를 반영하고 있는 이론이므로, 응용미술저작물과 디자인을 최대한 분리하여 보호하려는 우리 법제도의 해석론에 적합한 이론인지 의문이다.

---

180) 차상육, "글자체 디자인(서체도안)의 저작권법상 보호", 계간 저작권(제127호), 2019, 117쪽.
181) 차상육, "글자체 디자인(서체도안)의 저작권법상 보호", 계간 저작권(제127호), 2019, 101-104쪽.

특히, 독일과 프랑스는, 위와 같은 이론과 판례의 전개에도 불구하고, 글자체를 따로 정의하여 보호하는 국가들이다. 즉, 이들 국가들은 응용미술저작물로 글자체를 보호하지 않는다.

이러한 점을 고려할 때, 글자체도안은 글자 또는 문자의 표현이라는 실용적 기능으로부터 따로 떼어 분리할 수 없다고 보는 것이 옳은 해석론인 것으로 생각된다.

우선, 글자체의 미적 특징(미적 특징의 창작성의 수준은 불문하고)이 실용품 또는 실용적 기능으로부터 분리되어 시각적인 관점에서 독자성을 가져야 할 것인데, 글자체도안은 글자 또는 문자의 표현에 있어 불가결한 구성부분이기 때문에 그 특징을 분리하면 글자의 모양이라는 기본 형태를 훼손할 것이라는 점에서 분리가능성이 인정될지는 부정적으로 보는 것이 옳다.

우리 판례 역시 이러한 분리가능성의 부정으로부터 출발하고 있는 것으로 보인다.

2000년 저작권법 개정 전 판례이기는 하나 1996년 대법원 판결은 "이 사건 글자체도안과 같이 실용적인 기능을 주된 목적으로 하여 창작된 응용미술작품은 거기에 미적인 요소가 가미되어 있다고 하더라도 그 자체가 실용적인 기능과 별도로 하나의 독립적인 예술적 특성이나 가치를 가지고 있어서 예술의 범위에 속하는 창작물에 해당하는 경우에만 저작물로서 보호된다고 해석"된다고 하면서, "우리 저작권법의 해석상으로는 이 사건 글자체도안은 저작권법에 의한 보호 대상인 저작물에는 해당하지 아니함이 명백하다"고 설명하고 있고, 이러한 이유로 법원은 "특별입법을 통하거나 저작권법에 명문의 규정을 둠으로써 법률상 보호대상임을 명시"하여야 한다는 취지의 판결을 하고 있다. 1996년 대법원 판결 중 창작성과 관련된 설명은 히딩크 넥타이 사건 이후 변경된 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 실용적인 기능과 분리될 수 있는지에 대해서는 여전히 유효한 설명으로 이해된다. 그 원심인 서울고등법원 판결에서도 문자 본래의 기능으로부터 분리, 독립되어 별도로 감상의 대상이 될 정도의 독자적 존재를 인정하기는 어렵다고 판시한 것은 위에서 이미 기술한 바와 같다.

이와 같은 반론에도 불구하고 응용미술저작물로서의 글자체 보호는 글자체가 갖는 보호의 본질인 디자인을 보호하려고 한다는 점에서 매우 의미 있으며, 여전히 유효한 보호방식 중 하나로 보인다.

다만, 아래 기술되는 부작용에 대한 고려가 전제되어야 할 것이다.

(3) 응용미술저작물로 보호하는 경우의 부작용 : 낱글자의 보호

글자체도안을 응용미술저작물로 보는 경우 발생할 수 있는 또 다른 문제는 낱글자의 보호에 관한 것이다. 글자체도안은 한벌성을 중요한 요건으로 하여 보호의 여부가 논의되고 있는데, 글자체도안 전체를 응용미술저작물로 보호하는 경우 그 일부인 낱글자에 대한 권리 역시 응용미술저작물로 보호하지 않을 수 없기 때문이다.

그 대표적인 국가가 영국이다. 영국은 미술저작물로 글자체를 보호하면서 낱글자의 보호를 부정하지 않고 있음은 앞서 기술한 바 있다. 그러한 점에서 영국의 보호방법은 프랑스, 독일과 같이 빈협정을 토대로 한 벌의 글자체를 보호하는 국가와 상이하다.

이와 같이 응용미술저작물 또는 미술저작물로서의 글자체의 보호는 한 벌의 글자체 보호를 넘어 낱글자의 보호까지 그 범위를 확장하게 됨을 의미한다.

따라서, 글자체도안을 보호하려는 저작권법정책이 낱글자까지 보호하려는 것인지 또는 한벌성을 갖는 통일적인 형상의 글자체도안을 보호하려는 것인지를 명확히 할 필요가 있는데, 우리의 저작권법정책이 낱글자의 보호에까지 미치는 것은 매우 신중히 접근해야 할 문제라고 생각되며, 지금까지의 논의는 한벌성을 전제로 하고 있었다고 생각된다.

(4) 응용미술저작물로 보호하는 경우의 부작용 : 글자체도안자의 권리제한의 어려움

응용미술저작물로 글자체도안을 보호하는 경우에 있어서 예상되는 또 하나의 부작용은 글자체도안자의 권리를 어떻게 제한할 것인지의 문제이다.

앞서 기술한 바와 같이, 우리 법원은 글자체를 보호하는 경우 국민들의 문자생활에 지장을 줄 것을 우려하고 있으며, 글자체도안을 명문으로 보호하는 국가들 역시 그 권리를 제한하고 있음을 알 수 있다.

그러나 응용미술저작물로 보호하는 경우에는 글자체도안자의 권리를 제한하는 별도의 규정을 두기가 매우 곤란해진다. 글자체도안자의 권리제한이 응용미술저작물 전체에 영향을 미쳐서는 안 되고 단지 글자체도안자의 권리만이 제한되어야 할 것이기 때문이다. 그러한 점에서 글자체를 정의하지 않고 미술저작물로 보호하는 영국 CDPA가 느닷없이 글자체의 권리를 제한하는 규정을 두고 있는 것은 매우 어색한

입법의 방법이다.

이와 같은 문제점은 글자체에 대한 별도의 보호규정을 두지 않는 경우에 동일하게 발생하는 문제이다.

(5) 소결

앞서 살펴본 바와 같이, 글자체도안을 저작물로 보호하는 경우를 전제로 할 때 가장 먼저 고려해 보아야 할 것이 응용미술저작물로서의 보호가능성이다.

그러나 응용미술저작물이 되기 위한 요건인 글자체가 물품 또는 실용적 기능으로부터 분리하여 독자성을 갖는지에 대해서 살펴보면, 문자의 표현이라는 실용적 기능으로부터 물리적으로는 물론이거니와 관념적으로도 분리되어 독자성을 갖는 것으로 보기는 어렵다. 우리 판례 역시 그러한 독자성을 부정하는 관점에 서 있는 것으로 보인다. 물론, 캘리그라피나 서예는 문자의 표현이라기보다는 특별한 미적 요소의 표현이므로 이들은 미술저작물로 보호될 수 있는데, 캘리그라피는 문자의 표현을 위한 것 그리고 한벌성이라는 요건을 갖는 글자체와는 다른 것이다.

특히, 응용미술저작물로 글자체도안을 보호하는 경우 낱글자 또는 몇몇 낱글자들의 집합을 응용미술저작물로 보호하지 않을 수 없게 되고, 이러한 해석의 확장은 결국 한벌성을 전제로 하는 글자체도안의 보호범위를 넘어서게 될 것인데, 이와 같은 보호범위의 확장을 위해서는 또 다른 저작권법정책에 대한 합의가 필요할 것으로 생각된다.

우리 판례 역시 이러한 점을 토대로 특별입법 또는 저작권법에 특별 규정을 두어 해결할 것을 촉구하고 있다고 해석될 수 있다.

이에 더하여 응용미술저작물로 보호하는 경우 글자체 권리의 제한을 어떠한 방법으로 할 수 있을 것인지에 대한 고민이 필요하다.

2. 디자인보호법에 의한 글자체 보호

디자인보호법은 2004년 일부 개정(2005년 7월 1일 시행)으로 글자체 디자인을 보호하기 시작하였다. 앞서 설명한 바와 같이, 1996년 대법원 판결에서는 글자체도안의 저작권법에 의한 보호를 부정한 바 있고, 2001년 즈음의 대법원 판결들에서는 글

자체도안 중 글자체파일의 보호를 긍정한 바 있다. 이 후 극심한 사회적 혼란이 발생하였는데, 그러한 와중에 국회는 디자인보호법의 개정을 통해 글자체도안을 보호하기 시작하였다.

디자인보호법의 개정이유는 1)우리나라 글자체 개발수준은 선진국과 대등한 수준에 이르렀으나 글자체의 저작물성이 인정되고 있지 않으며, 2)글자체를 디자인의 범위에 포함시켜 디자인권으로 설정등록된 글자체를 보호하되, 인쇄 등의 통상적인 과정에서의 글자체의 사용 및 그 사용으로 생산된 결과물에 대해서는 디자인권의 효력이 미치지 아니하도록 하고, 3)글자체 디자인회사 간의 불법복제를 막고 글자체 시장의 올바른 경쟁을 유도함으로써 글자체 창작자가 정당한 보상을 받음으로써 글자체 개발에 기여하도록 하는데 있다.[182)]

아래는 국회가 디자인보호법을 개정하면서 심사보고서에 기재한 입법의 이유이다.

“글자체에 대한 디자인권의 효력은 글자체의 생산 및 생산된 글자체의 유통행위에만 미치도록 하고, 글자체의 사용에는 효력이 미치지 아니하도록 하여 인쇄업체 등 최종사용자는 등록된 글자체라 하여도 자유롭게 글자체를 사용할 수 있도록 하려는 것입니다”

이번 개정으로 디자인보호법은 아래와 같이 글자체의 정의와 함께 글자체 디자인권의 효력이 미치지 아니하는 범위에 대한 규정을 신설하게 되었다. 현행 디자인보호법의 규정은 아래와 같다.

디자인보호법 제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. "디자인"이란 물품[물품의 부분(제42조는 제외한다) 및 글자체를 포함한다. 이하 같다]의 형상、모양、색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감(美感)을 일으키게 하는 것을 말한다. 2. "글자체"란 기록이나 표시 또는 인쇄 등에 사용하기 위하여 공통적인 특징을 가진 형태로 만들어진 한 벌의 글자꼴(숫자, 문장부호 및 기호 등의 형태를 포함한다)을 말한다. 제94조 (디자인권의 효력이 미치지 아니하는 범위) ②글자체가 디자인권으로 설정등록된 경우 그 디자인권의 효력은 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 사항에는 미치지 아니한다. 1. 타자·조판 또는 인쇄 등의 통상적인 과정에서 글자체를 사용하는 경우 2. 제1호에 따른 글자체의 사용으로 생산된 결과물인 경우

182) 디자인보호법(시행 2005. 7. 1.)(법률 제7289호, 2004. 12. 31. 일부 개정) [제정·개정이유].

이와 같이, 디자인보호법의 2004년 개정으로 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호했던 대법원의 고육지책(苦肉之策)은 변경될 때가 되었고, 그림을 부득이 컴퓨터프로그램으로 볼 수밖에 없었던 입법의 미비는 치유되었으므로, 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보는 대법원의 판례를 변경해야 한다는 주장이 개진되기도 하였다.

글자체를 디자인보호법으로 보호하는 방법은 장점과 단점이 극명하게 드러난다.

우선, 장점은 글자체에 대한 정의를 명확히 하였다는 점이다. 즉, 글자체도안의 한벌성, 그 목적 등을 분명하게 규정하고 있다. 아울러, 디자인권의 존속기간은 디자인권의 설정등록이 있는 날부터 20년인데(디자인보호법 제91조), 이와 같이 글자체도안의 보호를 짧게 함으로써 국민들의 문자생활의 자유를 좀 더 보장할 수 있게 되었다.

그럼에도 불구하고 디자인보호법에 의한 글자체도안의 보호는 매우 치명적인 약점을 가지고 있다. 왜냐하면, 디자인권자는 '업'으로서 등록디자인 또는 이와 유사한 디자인을 실시할 권리를 독점하는데(디자인보호법 제92조), 이로부터 글자체도안에 대한 디자인권 침해의 주장은 글자체도안을 업으로 실시하는 자에 대해서만 가능하게 되었기 때문이다. 이때의 업의 범위에 개인적이거나 가정적 실시와 같은 비사업적 실시는 제외된다.[183] 이러한 약점은 활판인쇄시기 또는 사진식자시기와 같이 업으로 글자체도안을 이용하는 자와 문자이용자의 구분이 명확하던 때에는 그 의미가 있었으나, 현재와 같이 글자체를 문서작성과 문서향유에 동시에 이용하는 프로슈머사회의 기술적 변화를 반영할 수 없게 되었다.

즉, 디자인권은 인쇄업자, 글자체파일을 업으로 배포하는 자에 대해서는 규제가 가능할지 모르나, 문자생활을 위한 일반 이용자들이 글자체파일을 개인 간에 전달하면서 이용하는 경우에는 그 의미를 상실하게 되었다.

이러한 이유로 글자체의 디자인권 설정등록과 관련하여 디자인보호법상 글자체 요건을 충족한 것인지, 비용이한 창작인지의 여부, 글자체 디자인의 유사여부에 따라 제기된 거절결정불복심판 등 글자체의 디자인등록과 관련된 사건들은 존재하나, 디자인권을 토대로 직접적인 권리침해가 주장되는 경우는 찾아보기 힘들다.[184] 반면, 글

183) 글자체의 업으로서의 이용에 대한 해석론은 이상정(책임연구원), 「글자체 및 화상디자인의 침해의 태양과 법적 구제에 관한 연구」, 2004 특허청 과제보고서, 2004, 13쪽에서 자세히 기술하고 있다.

184) 박성호·차상육, 「디자인 보호를 위한 저작권 정책 방안 연구」, 문화체육관광부, 2011, 183쪽

자체와 관련된 분쟁은 저작권 침해에서 주로 찾을 수 있다. 즉, 실제 침해 사례에 디자인보호법이 할 수 있는 역할은 지극히 제한된다.

아울러, 디자인보호법은 유사한 디자인의 보호를 차단하는 효과가 있으므로, 글자체의 유사범위를 넓게 인정하면 글자체의 창작을 저해할 위험성이 뒤따른다.[185]

결론적으로 디자인권에 의한 글자체도안의 보호는 활판인쇄시기 및 사진식자의 시기에는 그 의미가 있었으나, 개인 간의 글자체파일 유통, 개인에 의한 문서의 창작, 개인 간의 배포에 의한 문서의 이용을 특징으로 하는 현재의 시점에서 디자인보호법에 의한 글자체도안은 그 한계를 드러내고 있다.

3. 컴퓨터프로그램저작물에 의한 글자체파일 보호

글자체도안의 결과물 중 글자체의 보호를 부정하면서도 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 입법례는 발견되지 않는 가운데, 미국, 중국, 우리나라와 같이 판례를 통해 컴퓨터프로그램저작물로 글자체파일을 보호하는 국가들이 있다.

이와 같은 컴퓨터프로그램저작물에 의한 글자체도안의 보호는 글자체를 보호하지 않음으로써 글자체의 이용자들에게 문자생활의 자유를 일정부분 보장하면서도, 디지털방식인 글자체파일의 배포 및 유통을 제한할 수 있다는 점에서 그 장점을 찾을 수 있다.

그러나 이와 같은 보호의 방법이 갖는 문제점은 대단히 심각한데, 아래와 같이 정리될 수 있다.

첫째, 글자체도안의 보호에서의 핵심은 글자체 디자인의 보호인데, 컴퓨터프로그램저작물로서의 보호대상은 글자체파일에 포함된 지시명령이라는 점에서 보호대상에 대한 심각한 오인이다.[186]

둘째, 이와 같은 보호방법은 디지털 기술의 발전에 따라 코드화되는 데이터와 컴퓨터프로그램저작물 간의 구별을 어렵게 하고, 궁극적으로는 모든 디지털화된 데이터

참조.

185) 이상정, 「미술과 법」, 세창출판사, 2009, 350쪽 이하(박성호·차상육, 「디자인 보호를 위한 저작권 정책 방안 연구」, 문화체육관광부, 2011, 183쪽에서 재인용).

186) 이러한 비판은 다수 발견할 수 있는데, 임원선, "글자체의 법적 보호", 계간저작권(제55호), 2001, 41-42쪽, 박준석, "콘텐츠 산업에서의 저작권 -최근 1년간의 관련 판례들을 중심으로", Law&Technology(제8권 제5호), 2012, 23쪽, 류시원, "서체와 폰트파일의 저작권 보호체계 재고를 위한 현실적 토대", 계간저작권(제125호), 2019, 31쪽 등이 그것이다.

들이 컴퓨터프로그램저작물이 되는 뜻하지 않은 부작용을 낳게 될 것이다.

셋째, 글자체를 보호하지 않고 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 방법은 원도를 창작한 자를 보호하지 않고 이를 디지털화한 자에게만 글자체에 대한 권리를 부여하게 된다. 이를 보여준 대표적인 사례가 광주고등법원의 2014나3561판결이다. 앞서 설명한 바와 같이, 이 사건에서 원고는 서예가로서 원도를 창작하였고, 피고는 원고의 원도를 이용하여 글자체파일을 개발하였는데, 우리 법원은 글자체파일의 저작자는 피고라고 판단하였다. 글자체 창작자에게 아무런 권리를 인정하지 않는 한편 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물이라고 보는 데서 비롯된 어처구니없는 판결이다.

넷째, 글자체를 보호하지 않고 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 방법은 결국 글자체만을 이용하는 활판인쇄와 사진식자 방식을 규제하지 못 하게 되는 불합리한 결과에 이르게 될 수 있다. 판례에서도 이러한 불합리한 결과를 다수 확인할 수 있는데, 글자체파일을 다운로드 받지 않고 글자체의 이미지를 스캔하는 방식으로 이용한데 대해 우리 법원은 일관되게 저작권 침해가 아니라고 판결하고 있다.[187] 이들 판결 역시 2001년 대법원의 판결을 충실히 반영한 판결로서 일관성의 면에서는 훌륭하다고 평가될 수 있지만, 그 판단과정이 불합리한 것은 분명하다.

이와 관련하여 한 보고서에서는 글자체파일만을 보호하는 방법은 글자체 디자이너의 창작노력의 70%는 보호받지 못 하는 것이라는 직접적 수치를 제시하고 있기도 한데,[188] 그 근거는 찾아볼 수 없지만 이러한 주장에서 글자체디자인 보호의 본질은 디자인에 있다는 점을 확인할 수 있다.

다섯째, 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 경우에도, 응용미술저작물로 글자체도안을 보호하는 경우에 있어서와 마찬가지로 글자체도안자의 권리를 제한하는 별도의 규정을 두기가 매우 곤란해진다. 글자체도안자의 권리제한이 컴퓨터프로그램저작물 전체에 영향을 미쳐서는 안 되고 단지 글자체도안자의 권리만이 제한되어야 할 것이기 때문이다. 이러한 문제점은 글자체파일 라이선스계약에 의한 권리확

187) 부산지법 동부지원 2016. 7. 13. 2015가소328282판결; 대구지법 2016. 11. 23. 2016가소220618판결; 부산지법 동부지원 2017. 6. 21. 2016가소326115판결 등; 물론 이들 사건은 모두 낱글자로 글자체를 이용한 경우이므로, 글자체를 보호하는 경우에도 침해책임을 인정하기는 어려울 것이다.

188) 김원오(연구책임자), 「상표권·의장권과 저작권간 충돌문제 해결방안」, 2003년 특허청 과제보고서, 2003, 23-24쪽.

대현상으로 이미 나타나고 있다.

이러한 문제점 외에 기술적 관점 및 사회적 인식의 관점에서 글자체파일을 컴퓨터 프로그램저작물로 보는 법리의 문제점에 대해서는 아래 다른 항목에서 상세히 논하기로 한다.

4. 글자체도안 물권적 보호의 부정

주요 국가 중 글자체도안의 보호를 일체 부정하는 국가는 존재하지 않는 것으로 보인다. 그러한 국가로 대표되는 일본에서도 민법상 불법행위 또는 부정경쟁방지법에 의한 구제가 일부 가능하기 때문이다.

그럼에도 불구하고 행위규제법에 의한 글자체도안의 보호는 역설적으로 글자체도안에 대한 물권적 보호가 부정되고 있음을 의미한다.

이와 같이 물권적 보호를 부정하면서도 부정경쟁원칙에 따라 경쟁업자 간의 불합리한 행위를 규제하는 방법은 빈협정이 체결되기 전부터 유럽국가들이 글자체도안을 보호하는데 이용하던 방법으로 볼 수 있는데, 그 영향으로 빈협정은 프랑스와 독일 단 2개국만이 비준하는 원인이 된 것으로 보인다.

이러한 보호정책은 문자 이용자들이 자유롭게 문자생활을 할 수 있게 된다는 점, 그리고 실제 반경쟁법적 문제가 발생했을 때 비로소 규제가 가능하다는 점에서 그 장점을 찾을 수 있다.

반면, 이와 같은 법정책은 글자체도안의 창작자를 충분히 보호하지 못 한다는 점에서 단점이 있으며, 무엇보다도 문자이용자 간에 글자체파일이 배포되거나 유통되는 현재의 문제들을 해결할 수 없다는 점에서 가장 큰 문제점을 찾을 수 있다. 불법행위 또는 부정경쟁방지법에 의한 권리구제는 업자 간에 부정경쟁행위가 발생하여야 할 것이기 때문이다. 이러한 이유로 불법행위법리에 의한 보호는 궁여지책이라면 모르되 효율적인 보호방안을 생각함에 있어서는 고려의 대상으로 하기 힘들다는 비판이 제기되어 왔다.[189] 이와 같은 보호의 방법은 디자인보호법에 의한 보호의 단점이 그대로 노정되어 있으면서도, 디자인보호법에 의한 물권적 보호마저 불투명하게 하고 있다는 점에서 채택하기는 어렵다고 생각된다.

189) 이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 38쪽.

그럼에도 불구하고, 이와 같이 물권적 보호를 부정하면서 행위규제법에 의해 글자체도안을 보호하는 것 역시 국제조약 등을 위반하는 것은 아니므로, 해당 국가의 법정책에 따라 얼마든지 가능한 것이다.

5. 글자체도안 보호의 일체 부정

글자체도안 보호를 일체 부정하는 법정책 역시 국제조약을 위반하는 것은 아니므로 가능한 방안이다.

그럼에도 불구하고, 우리나라에는 적합하지 않은 것으로 보인다.

이유는 우리 국회가 이미 디자인보호법 개정을 통해 입법자의 법정책을 보여준 바 있고, 사법부 역시 판례를 통해 보호를 긍정하고 있기 때문이다. 학설 역시 동일한 선상에 있다.

제4절 글자체파일을 프로그램으로 보는 판례의 비판

1. 개요

글자체도안의 저작물성을 부정한 1996년 대법원 판결[190]을 보면 "우리 저작권법이 글자체도안의 저작물성이나 보호의 내용에 관하여 명시적인 규정을 두고 있지 않다"는 점을 그 이유로 들고 있다. 아울러, 응용미술작품으로 보호해야 한다는 주장에 대해서도 "응용미술작품은 미적인 요소가 실용적인 기능과 별도로 하나의 독립적인 예술적 특성이나 가치를 가지고 있어야 한다"고 하면서, 물품으로부터 분리되어 독자성을 갖는지에 대해 부정적인 견해를 피력하고 있음을 알 수 있다. 2001년 대법원 판결에서도 설시 중에 "글자체도안에 내포되어 있는 창작성을 문자 본래의 실용적인 기능으로부터 분리하여 별도의 감상의 대상으로 하기 어렵다는 이유로 글자체의 저작물성을 부정하였다고 하더라도"라고 함으로써, 1996년 대법원 판례의 견해를 토대로 하고 있다.

190) 대법원 1996. 8. 23. 선고 94누5632판결.

결국, 1996년 대법원 판결은 현행 저작권법에서 글자체도안을 보호하는 것을 부정하면서도, 외국의 입법례와 같이 특별입법이나 저작권법에 명문의 규정을 두어 이를 보호할 수 있고, 이 때 권리의 제한에 대한 명시적인 입법을 촉구한 것으로 이해될 수 있는데, 이러한 제한은 여전히 유효한 것이다.

그럼에도 불구하고, 2001년 대법원 판결에서는 글자체의 저작물성을 부정하였다고 하더라도 이러한 판단이 곧바로 글자체파일의 컴퓨터프로그램저작물의 창작성을 부인하는 것은 아니라고 하면서, 글자체파일이 컴퓨터프로그램저작물에 해당한다고 하였다.

그 결과 글자체의 저작물성은 부정하면서도 글자체파일의 저작물성은 인정하게 되었고, 이로부터 글자체도안은 그 표현이 글자체인 경우에는 보호되지 아니하면서도 글자체파일로 표현되는 경우에만 보호된다는 이해하기 어려운 결론에 도달하게 되었다. 이와 같은 문제의식으로부터 2001년 일련의 대법원 판결 이후 학계에서는 글자체파일이 컴퓨터프로그램저작물이라는 데 대해 비판을 제기해 왔음은 앞서 설명한 바와 같다.

아래에서는 이와 같은 대법원의 논리가 적합한 것인지에 대해 사회적 인식과 기술적 관점에서 좀 더 상세하게 논하기로 한다.

2. 사회적 인식과 판례에 대한 비판

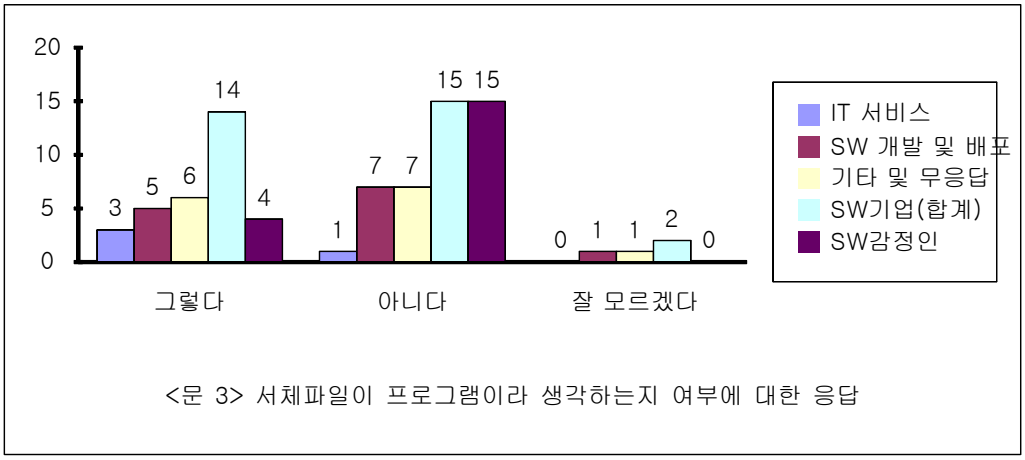
글자체파일이 컴퓨터프로그램저작물인지에 대한 사회적 인식을 잘 보여주는 문헌으로는 정진근 교수의 논문과 보고서가 있다.[191]

본 문헌에서는 한국저작권위원회의 SW감정인과 SW기업 종사자를 대상으로 설문조사를 실시하였는데, 본 설문조사는 표집된 데이터의 수가 50부라는 점에서 다소 아쉽기는 하나 SW감정인은 SW분쟁에 대한 전문가라는 점, 그리고 SW기업 종사자 역시 SW저작권에 대한 업무를 하고 있다는 점에서 사회적 인식을 엿볼 수 있는 자료로 평가될 수 있다.

본 문헌에 따르면 글자체파일이 컴퓨터프로그램인지를 묻는 조사에서 아래 표와

191) 정진근, “컴퓨터프로그램저작권 관련 규정의 적합성에 대한 인식과 시사점”, 정보법학(제17권 제2호), 2013; 설문의 원출처는 정진근(연구책임자), 『컴퓨터프로그램저작물의 효과적 보호방안 연구』(발간등록번호 : 11-1371000-000482-01), 문화체육관광부, 2013. 2., 69-100쪽임.

같이 응답자의 60%가 아니라고 응답하였다. 본 설문은 2013년 무렵 실시되었는데, 2013년은 우리 대법원이 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물이라고 판단한 2001년으로부터 무려 12년여가 지난 시점이라는 점, 그리고 언론 등을 통해 글자체파일의 저작권 침해문제가 널리 알려져 있었던 시점이라는 점을 고려할 때 매우 이례적인 결과이다.



<문 3> 서체파일이 프로그램이라 생각하는지 여부에 대한 응답

더 놀라운 것은 각 직역별 응답에서 발견된다. SW기업의 지식재산권 담당자들은 14명이 글자체파일을 컴퓨터프로그램이라고 하였으며, 이에 반해 컴퓨터프로그램이 아니라는 응답은 15명이었다. 근소하게나마 기업 담당자들도 대법원 판례에 부정적인 의견을 제시하였다. 더욱이 SW감정인 그룹에서는 단지 4명만이 대법원의 견해에 따라 응답하였으며, 15명(감정인 응답자 중 78.95%)이 이에 반대하였다. SW감정인은 새로운 판례를 학습하면서 SW관련 감정을 하는 전문가 그룹이라는 점을 고려하면 SW감정인들이 대법원의 견해에 명시적으로 반대의견을 피력한 것으로 보인다.

이와 같이 2001년 대법원 판결은 우리 SW산업 종사자는 물론이거니와 법원의 심리를 돕는 감정인 그룹에서도 이해할 수 없는 판결로 평가된다. 이처럼 사회구성원들의 동의를 얻지 못 하는 판결에 대해서는 재고가 필요한 것이 아닌가하는 생각이 든다.

3. 글자체파일의 본질과 판례에 대한 비판

(1) 글자체파일은 왜 지시명령을 포함하게 되었는가?

글자체파일의 지시명령은 저작권법 제2조 제16호의 지시명령인가?

이에 대해 답을 하기 위해서는 컴퓨터 기술의 발전에 따른 데이터의 지시명령화 현상을 이해할 필요가 있다.

컴퓨터는 수많은 데이터들을 처리하는 정보처리장치인데, 컴퓨터에서 처리하는 데이터에는 음성, 영상, 동영상 등 오감을 자극하는 다양한 종류의 데이터들이 포함된다. 이들 데이터들은 특별한 수치 값만으로 표현되어 왔다. 예를 들어 하나의 화면에 그림을 표현하기 위해서 비트맵(bitmap)방식이 이용되었는데, 비트맵 방식은 화면을 이루는 수많은 픽셀(pixel)의 하나하나의 색깔 값을 저장하는 방식이다. 256개의 색을 표현하기 위해서는 8bit가 필요하게 되는데, 2^8=256이기 때문이다. 만약 65,000개 정도의 색을 표현하기 위해서는 16bit가 필요하게 되는데, 2^{16}=65,536이기 때문이다. 윈도우즈의 그림판에서 색을 흑백(2bit), 256색(8bit), 트루컬러(16bit) 중 하나로 선택할 수 있게 하는 이유 역시 색을 표현하기 위한 2진 형태의 저장장치 이용방법이 고려되었기 때문이다. 이러한 저장공간은 하나의 픽셀에 필요한 것이다. 따라서, 한 화면이 1,000×1,000의 픽셀로 이루어져 있다면, 흑백의 표현에 필요한 공간은 2Mbit가 되며, 256색의 표현에는 8Mbit, 트루컬러의 표현에는 16Mbit가 필요하게 된다. 만약 1초에 60회의 트루컬러 화질의 화면이 연속적으로 표현되어야 하는 2시간 분량의 영화저작물을 비트맵방식으로 구현하기 위해서는 16Mbit × 60회 × 2시간 × 3,600초(시간 당 초의 수)의 저장공간이 필요하게 되는데, 그 값은 6,912,000MBit(=864,000Mbyte이며, 864Gbyte임)가 된다. 이와 같은 방식으로는 동영상을 전송하거나 재생하는 것이 매우 어렵다. 용량이 너무 커서 수신하기도 어렵거니와 수신된 파일을 저장하는 것도 어렵다. 다시 재생한다 해도 컴퓨터는 방대한 파일의 용량으로 버거워할 것이다.

이러한 문제를 해결하기 위해서 컴퓨터공학자들은 벡터그래픽(vector graphic)방식을 개발하였는데, 이 방식은 그림이나 음성 등을 수식을 이용하여 표현하는 것이다. 예를 들어 화면의 한 가운데에 원이 있고, 그 원의 내부는 노란색, 그 외부는 파란색을 표현한다면, "$(x-a)^2 + (y-b)^2 = r^2$; inner_circle=yellow; out_circle=blue;"라는

스크립트를 저장하는 것만으로 충분하므로, 저장공간의 효율적 이용이 가능하다. 이에 더하여 압축기술들이 개발되었는데, 현재 널리 쓰이는 'GIF', 'JPG'와 같은 그림파일의 형식들은 모두 벡터그래픽과 압축기술을 이용하는 것이다. 그림판에서 BMP형식의 그림파일을 JPG형식으로 변환해보면, 이들 기술들이 얼마나 놀라운 저장장치의 효율적 이용을 가능하게 하는지 알게 될 것이다.



그림 4-1 모니터에 비친 화면을 비트맵방식과 JPG방식으로 저장한 폴더

위의 그림은 필자가 보고서 작업을 하던 중에 모니터의 화면을 'Print Screen'기능으로 저장한 후 두 개의 형식으로, 즉 비트맵방식과 JPG방식으로 저장한 것이다. 저장한 대상은 동일하고, 다만 저장한 이미지 형식이 다를 뿐이다. 모니터의 화면에는 [한글] 문서작성기, 익스플로러, 윈도우즈 탐색기 등이 어지럽게 널려져 있었다. 매우 복잡한 화면이었음에도 불구하고, 위에서 보듯이 비트맵방식으로 저장할 때 약 8Mbyte였던 저장공간이 JPG방식으로 저장할 때 153KByte로 줄었다. 파일 사이즈의 비율은 $(153 \div 8{,}101) \times 100 = 1.89\%$에 불과하다.

이러한 기술의 발전에 따라 멀티미디어 데이터들은 모두 외견 상 지시명령을 포함하게 되었다. 이 화면을 저장한 JPG파일도 컴퓨터프로그램인가? 우리 법원도 그렇지 않다고 대답할 것이다.

그럼에도 불구하고 우리 대법원은 벡터그래픽방식으로 글자체도안을 표현한 것을 '윤곽선 방식'이라 칭하고, 윤곽선을 나타내기 위해 필요한 외견 상 지시명령처럼 보이는 것을 컴퓨터프로그램의 지시명령이라고 판단하였다.

만약 이와 같은 논리라면, 어떠한 그래픽 파일도 지시명령으로 볼 수밖에 없게 될

것이다. 특히, 최근 디자인은 CAD(Computer Aided Design) 프로그램을 이용하고 있는데, CAD 프로그램으로 작성한 디자인들은 모두 외견상 지시명령을 포함하고 있으므로 이들 디자인의 결과물들 역시 컴퓨터프로그램으로 보아야 할 것이다. 아울러, 글자체파일에 비해 더욱 복잡한 3차원 모델을 표현하는 3D 프린터 출력용 파일포맷인 STL파일 역시 무수히 많은 삼각형의 꼭짓점 좌표와 벡터그래픽으로 표현되고 있는데, 이들 파일은 데이터로 평가될 뿐이라는 점을 고려해야 한다는 지적도 발견된다.[192] 미국에서도 미국 법원이 새로운 기술발전에 따른 디지털방식의 제조용 파일들(digital manufacturing files)을 컴퓨터프로그램저작물로 보는 태도는 실수라는 비판이 제기되고 있다.[193]

(2) 지시명령과 데이터의 구별 – INI파일 관련 판례

앞서 기술한 바와 같이, 멀티미디어 기술의 발전은 데이터에도 외견상 지시명령을 포함시키고 있으므로 데이터와 컴퓨터프로그램을 구별하는 새로운 논리의 개발이 필요하다.

이와 관련하여 의미 있는 판례가 INI파일의 컴퓨터프로그램저작물성에 관한 판례[194]이다. INI파일은 응용프로그램이 실행될 때 필요한 초기화 정보를 담고 있는 파일로서 초기화 파일(INItialization file)이라는 의미를 확장자로 갖는 파일이다. 이 파일에는 다음과 같은 외견상 지시명령으로 보이는 것이 있었다.

```
· ER_READER.ini
   · Set Values for RFID Rearder
   · for SIO
   SIO_PORT_NAME = COM4 (COMx : Window /dev/ttySx : Linux)
   REARDER_TYPE  = ER200 (ER100/ER200)
   SIO_BAUD_RATE = 115200 (38400 / 115200)
   SIO_TIME_OUT   = 100 ms (>100ms for LINUX)
```

192) 백경태, “프로크루스테스의 침대와 법의 지배 -최근 글꼴 파일 저작권 분쟁에 대한 ‘필요적’ 사법적극주의적 검토”, 계간저작권(제126호), 2019, 133쪽.

193) Lucas S. Osborn, Intellectual Property channeling for Digital Works, 39 Cardozo L. Rev. 1303 (April, 2018); Lucas S. Osborn, The Limits of Creativity in Copyright: Digital Manufacturing Files and Lockout Codes, 4 Tex. A&M J. Prop. L. 25 (2017).

194) 대법원 2014. 10. 27. 선고 2013다74998판결; 본 대법원 판결의 원심은 서울고등법원 2013. 8. 29. 선고 2012나95785(본소), 2012나95792(반소) 판결임. 동일한 사건에 대한 가처분 결정은 대법원 2014. 10. 22. 자 2012마1724결정이 있으며, 그 원심결정은 서울고등법원 2012. 9. 20. 자 2012라224결정이 있음.

```
SIO_RX_RETRY   = 20 TIMES (Rx Retry Count)
SIO_SLEEP_TIME = 20ms (Sleep Time After RX)
· FOR API
FUNC_RETRY_CNT = 5
```

이 사건에서 이 사건 파일을 제공한 자는 이 사건 파일이 지시명령인 다른 프로그램 호출명령, 작업구분명령, 특정변수에 설정한 값을 배정하는 배정문 등으로 구성되어 있고, 스크립트 언어 형식으로 표현되어 다른 프로그램(SmartID.exe, RFID_API.DLL, ER200_Reader.DLL)에 의하여 '표현'문장 단위로 구문 해석되어 간접적으로 실행되며, 그 실행 결과 외부 프로그램과 기능의 호출, 통신포트의 변경, 피고 단말기 종류의 지정, 재시도회수의 변경 등의 특정한 결과가 존재하므로 컴퓨터프로그램저작물에 해당한다고 주장하였다. 그러나, 대법원은 위에 기술된 외견 상 지시명령으로 보이는 것들이 데이터를 기록한 것에 불과하고, 위의 데이터들을 받아 처리하는 과정이 이 사건 파일의 지시명령에 따라 이루어진다고 보기 어려우므로, 컴퓨터프로그램저작물로 볼 수 없다는 원심판결을 지지하였다.

그렇다면, 문자로 표현되어 컴퓨터에서 사용됨으로써 특정한 결과에 영향을 미치는 이 사건 파일은 왜 컴퓨터프로그램저작물이 아닌 데이터로 판단한 것인가? 이에 대해서는 원심에서 자세히 기술하고 있는데, 그 요지를 정리하면 아래와 같다.[195]

첫째, 컴퓨터프로그램저작물의 지시명령은 정보처리장치를 작동하게 하여 일정한 처리를 하게 하는 것을 말하는데, 이 사건 파일과 같은 전자파일이 기록매체에 전자적으로 기록되고 정보처리장치가 이를 읽어 받아들일 수 있도록 된 것이라도 정보처리장치를 작동하게 하여 일정한 처리를 하게 하지 않는 것은 컴퓨터프로그램이 아니다. 즉, 컴퓨터프로그램저작물의 지시명령이란 정보처리장치에 대한 지시명령이다.

둘째, 컴퓨터프로그램이 파일의 내용을 읽어와 그 기호나 문자에 의미를 부여하여 처리를 수행하더라도 그것은 컴퓨터프로그램이 데이터를 읽어와 정해진 처리를 수행하는 것에 불과하므로, 파일 내에 기호나 문자 등이 있다고 하더라도 정보처리장치에 대한 지시명령이라고 할 수는 없다. 즉, 이 사건 파일의 내용은 응용프로그램이 실행될 때 필요한 정보로서 이용된다.

셋째, 파일에 기술된 데이터 내용의 차이에 따라 처리결과가 다르다는 것만으로

195) 서울고등법원 2013. 8. 29. 선고 2012나95785(본소), 2012나95792(반소) 판결 9쪽부터 15쪽에서 설명하고 있음.

데이터가 정보처리장치에 지시나 명령을 내리고 있다고 할 수 없다. 즉, 데이터의 내용에 따라서도 처리결과가 다를 수 있다.

넷째, 이 사건 파일은 SmartID프로그램과 같은 응용프로그램에 의해 내용이 순차적으로 읽혀져 특정 구문형식에 따라 해석되는 것일 뿐 명령어의 내용에 따라 다른 함수를 호출하거나 다른 구문으로 이동하는 등의 기능이 없다. 즉, 응용프로그램에 의하여 순차적으로 읽혀져 정보로서의 수동적인 역할만을 할 뿐, 다른 함수를 호출하거나 스스로 이동하는 등의 능동적인 기능이 없다.

이러한 요지를 다시 정리하면, 컴퓨터프로그램저작물의 지시명령은 정보처리장치를 '직접'[196] 작동시키기 위한 지시명령을 포함하고 있어야 하므로 지시명령의 대상은 정보처리장치이고, 지시명령의 내용에 따라 다른 함수를 호출하거나 다른 구문으로 이동하는 등 능동적으로 특정한 기능을 수행하여야 한다. 반면, 데이터는 -외견 상 지시명령으로 보이는 문자나 기호를 포함하고 있다고 하더라도- 다른 프로그램에 의해 수동적으로 이용되는 정보만을 포함하고 있는데, 이 때 수동적이지 않다고 하기 위해서는 순차적으로 읽히는 정도를 넘어 다른 함수를 호출하거나 다른 구문으로 이동하는 등의 기능을 갖는 한편 정보처리장치에 특정한 기능을 수행하도록 하는 능동적인 구문이 포함되어야 할 것이다.

즉, 컴퓨터프로그램이기 위해서는 1)정보처리장치에 대한 지시명령이 존재해야 하며, 2)수동적인 정보로 이용하는데 그치지 않고, 스스로 동작하거나 다른 함수를 호출하는 등 능동적인 기능이 포함되어 있어야 한다.

이러한 판결의 태도는, 컴퓨터프로그램과 데이터의 구별이 여전히 불분명하기는 하나, 컴퓨터프로그램과 데이터의 구별이 필요하고, 더 나아가 지시명령의 성격을 어떻게 바라볼 것인지와 깊은 관련이 있음을 알 수 있다. 이러한 관점에서 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 본 법원판례의 비판은 아래 항을 바꾸어 설명한다.

(3) 대법원 판례의 오류

대법원은 글자체파일의 컴퓨터프로그램저작물성과 관련하여 구 컴퓨터프로그램보호법 상의 컴퓨터프로그램은 특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 내에서 직접 또는

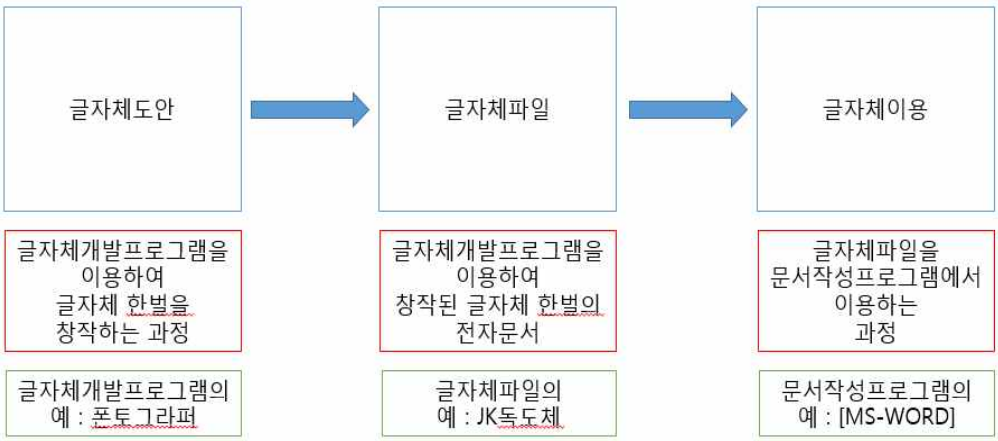
196) 저작권법 제2조 제16조에의 '간접으로'라는 의미는 소스코드를 의미하는 것으로 해석되고 있다. 컴퓨터에 직접 지시 또는 명령하는 형식은 오브젝트코드이기 때문이다. 저작권법 제2조 제16조의 직접과 본고의 '직접'이란 의미는 서로 다른 것이다. 본고의 직접이란 지시명령이 정보처리장치에 다른 매개물 없이 무엇인가를 지시 또는 명령한다는 의미이다.

간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 것으로 정의되는바, 이 사건 글자체 파일의 소스코드는 ①그것이 비록 다른 응용프로그램의 도움 없이는 바로 실행되지 아니한다고 하여도 컴퓨터 내에서 특정한 모양의 글자체의 윤곽선을 크기, 장평, 굵기, 기울기 등을 조절하여 반복적이고 편리하게 출력하도록 특정한 결과를 얻기 위하여 프로그래밍 언어의 일종인 포스트스크립트(PostScript) 언어로 제작된 표현물이고, ②글자체파일 제작 프로그램에서 마우스의 조작으로 서체의 모양을 가감하거나 수정하여 좌표값을 지정하고 이를 이동하거나 연결하여 저장함으로써, 제작자가 특정한 결과를 얻기 위하여 스스로의 알고리즘(algorithm)에 따라 프로그래밍 언어로 직접 코드를 작성하는 보통의 프로그램 제작과정과는 다르다 하여도, 포스트스크립트 언어로 작성되어 사람에게 이해될 수 있고 그 내용도 좌표값과 좌표값을 연결하는 일련의 지시, 명령으로 이루어져 있으므로, 컴퓨터프로그램보호법 상의 컴퓨터프로그램에 해당한다고 판시하였다.[197]

그러나 위 대법원의 설명은 다음과 같은 점에서 오류가 있었다.

첫째, 글자체파일의 제작 및 이용과정에 대한 이해가 부족하였다.

글자체도안과 그 결과물인 글자체파일, 그리고 글자체이용 간의 관계는 아래 그림과 같다. 아래 그림에서 쉽게 알 수 있는 바와 같이 1)글자체파일은 글자체개발프로그램의 결과물이고, 동시에 2)글자체파일은 문서작성프로그램에서 이용하는 데이터파일의 관계를 갖는다. 우리 법원은 이러한 관계를 오해하고 글자체개발프로그램과 문서작성프로그램의 기능을 마치 글자체파일의 기능인 것으로 보았다.



197) 대법원 2001. 6. 29, 선고99다23246판결[저작권침해금지가처분]; 대법원 2001. 6. 26, 선고99다50552판결[손해배상(기)]; 대법원 2001. 5. 15, 선고98도732판결[컴퓨터프로그램보호법위반(예비적 죄명: 저작권법 위반)].

둘째, 글자체파일의 외견상 지시명령으로 보이는 것은 정보처리장치에 대한 지시명령이 아니라 문서작성프로그램에 대한 지시명령이다.

셋째, 글자체파일의 내용은 곧바로 정보처리장치를 작동하게 하는 것이 아니라 응용프로그램인 MS-WORD와 같은 문서작성프로그램이 실행될 때 필요한 정보로서 이용되며, 글자체파일의 내용은 문사적성프로그램에 의해 순차적으로 또는 하나의 데이터로 읽혀질 뿐이지 다른 함수를 호출하거나 다른 구문으로 이동하는 등의 능동적인 기능을 가지고 있지 아니하므로, 컴퓨터프로그램저작물로서의 지시명령이라고 할 수 없다.[198]

넷째, 글자체라는 특정한 결과가 나타난다고 하더라도 이는 문서작성프로그램이 글자체파일을 데이터로 이용하여 나타내는 결과일 뿐이지, 글자체파일이 정보처리장치에 대해 직접 지시명령함으로써 나타나는 결과가 아니다.

다섯째, 법원은 글자체파일이 "다른 응용프로그램의 도움 없이는 바로 실행되지 아니한다고 하여도 컴퓨터 내에서 특정한 모양의 글자체의 윤곽선을 크기, 장평, 굵기, 기울기 등을 조절하여 반복적이고 편리하게 출력하도록 특정한 결과"를 얻기 위한 것이라고 설명하고 있는데, 글자체파일에는 윤곽선의 크기, 장평, 굵기, 기울기 등에 관해 조절하거나 변경할 수 있는 지시명령을 포함하고 있지 않다. 이러한 조절과 변경은 MS-WORD와 같은 문서작성프로그램의 기능일 뿐이다. 즉, 글자체는 변경할 수 없는 정보만을 가지고 있을 뿐이며, 글자체의 크기를 변경하거나 장평을 조절하거나 이탤릭체로 변경하거나 밑줄을 긋거나 하는 등의 기능은 문서작성프로그램의 지시명령에 따라 이루어지는 것이다. 즉, 글자체파일은, 데이터파일에 기술된 데이터 내용의 차이에 따라 처리결과가 다르다는 것만으로 지시명령으로 인정할 수 없다고 한 INI파일에 관한 판례에서 더 나아가, 글자체파일 내에는 글자체를 제외하고 처리결과를 다르게 하는 어떠한 내용도 포함하고 있지 않다.

여섯째, 법원은 글자체파일의 스크립트를 작성하는 방식이 보통의 프로그램 제작과정과는 다르다는 점을 지적하면서도 1)사람이 이해할 수 있는 문자(언어)로 작성되었고, 2)좌표값과 좌표값을 연결하는 내용은 지시명령이라는 이유로 컴퓨터프로그램저

198) 글자체파일은 일련의 지시, 명령으로 이루어져 있지 않다는 주장은 2001년 대법원 판례가 나오기 전의 연구보고서에서도 발견할 수 있다. 글자체의 컴퓨터프로그램저작물로서의 보호가능성을 연구하는 과정에서도 "글자체파일은 일련의 지시, 명령이 아니다" 그리고 "글자체보호의 본질과 거리가 멀다"는 지적이 그것이다.(이영록, 「글자꼴 디자인의 법적 보호 -저작권법상 보호가능성 및 입법론적 고찰」, 저작권 연구자료[27], 저작권심의조정위원회, 1998, 30쪽)

작물성을 인정하고 있는데, 1)INI파일 역시 사람이 이해할 수 있는 문자로 작성되어 있으며, 문자로 그래픽을 표현하는 것은 벡터그래픽방식에서 널리 이용되는 데이터의 표현방식이라는 점 그리고 자동생성되는 표현에 불과하다는 점에서 동의하기 어렵다. 뿐만 아니라, 2)좌표값과 좌표값을 연결하는 것이 지시명령이라는 대법원의 판단은 참으로 당혹스럽기까지 하다.

결론적으로, 글자체파일을 컴퓨터프로그램으로 보는 대법원 판례는 데이터를 컴퓨터프로그램으로 보는 것에 다름 아니며, 멀티미디어화에 따른 데이터 표현기술의 발전을 오해한 것으로서, 변경되어야 할 것이다.

4. 글자체도안의 보호범위와 판례에 대한 비판

글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보는 대법원 판례는 결과적으로 글자체는 보호하지 않으면서도 글자체파일은 보호되는 기현상을 낳게 되었다. 이는 디자인을 보호하지 않으면서도 디자인파일을 보호하는 것과 같으며, 더 나아가 그림을 보호하지 않으면서도 그림파일을 보호한다고 설명될 수 있는데, 결국 보호대상의 본질을 보호하지 않으면서도 보호대상의 전자적 형식만을 보호하게 되었다.

물론, 이러한 대법원의 판단은 -앞서 설명한 바와 같이- 디지털 타이포그래피 시대의 글자체 이용에 따른 부작용을 최소화시키기 위한 고육지책이었을 것으로 예상되나, 글자체도안의 보호라는 본질적 문제를 해결하기에 앞서 임시방편에 불과한 것으로 평가되기에 충분하다.

그러나 앞서 설명한 바와 같이, 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하면서 글자체의 보호를 부정하는 현재의 판례는 디지털 기술의 발전에 따라 코드화되는 데이터와 컴퓨터프로그램저작물 간의 구별을 어렵게 하고, 글자체 원도의 창작자의 권리는 부정하면서 이를 디지털화한데 불과한 자의 권리만을 인정하게 되는 불합리한 논리적 귀결과 이를 반영한 판례로 이어지고 있으며, 글자체만을 이용한 침해에 무기력할 수밖에 없고, 사회적 인식과도 괴리가 있는 것이다.

더 나아가 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보게 되면서 글자체파일의 이용허락을 위한 라이선스계약은 복잡다단해지고 있는 반면, 글자체 이용자에 대한 저작권 제한조항은 마련되어 있지 않아 국민들의 문자생활에 방어막이 되지 못 하고 있

다. 결국, 글자체의 보호를 부정하면서 특유한 제한조항의 필요성을 역설했던 대법원의 판시와는 달리, 글자체파일 라이선스는 글자체 이용을 제한하기는커녕 그 권리범위를 자의적으로 확대하도록 하고 있다.

이러한 점을 고려하여 2001년 대법원 판례를 변경하기 위한 새로운 저작권법 개정방안이 마련되어야 할 것이다.

제5절 소결 - 글자체 보호를 위한 입법론

글자체도안의 보호방법에 관한 문제는 1)글자체도안을 물권 보호의 방법으로 보호할 것인지와 2)물권적 보호는 부정하면서도 부정경쟁방지법 등에 의한 보호만을 제공할 것인지에 관한 것이며, 이에 대한 결론이 물권적 보호를 긍정할 경우 1)응용미술저작물로 보호하는 방안, 2)디자인보호법에 의해 보호하는 방안, 3)컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 방안, 4)별도의 규정을 통해 보호하는 방안으로 나누어 살펴보아야 할 것이다.

우선, 물권적 보호방안과 행위규제법에 의한 보호방안 중 어떠한 보호방식이 적합한 것인지는 각 국가의 법정책에 달려있다. 글자체의 보호는 국제조약에서 강제하고 있는 것이 아니며, 글자체도안의 수준에 따라 각 국가의 문자생활에 미치는 영향이 클 것이기 때문이다. 따라서, 글자체 개발수준이 낮아 외국에서 제작한 글자체를 이용함으로써 국민들의 문자생활을 도모하고, 이를 통해 문화발전을 도모하려는 국가에서는 가급적 제한적인 권리를 인정할 필요가 있다. 특히, 유럽국가들은 로마자를 이용한다는 점에서 그 영향은 더욱 클 것으로 예상된다. 그럼에도 불구하고, 우리나라는 로마자가 아닌 한글이라는 고유의 문자를 이용한다는 점과 디자인보호법의 글자체 규정 신설 시 국회검토보고서에서 글자체도안의 선진성을 강조했다는 점 역시 고려될 필요가 있다.

생각건대, 입법의 미비가 있던 2001년 우리 대법원은 글자체파일을 보호하기 위한 고육지책을 내놓았으며(사법부의 법정책), 우리나라의 국회에서 디자인보호법을 개정함으로써 글자체를 보호하도록 한 것이 이미 2004년이고(입법부의 법정책), 학자들 역시 글자체의 보호를 일체 부정하는 의견을 내는 경우는 발견할 수 없는 가운데 제한적인 권리로 보호될 필요가 있다는 데에서 학설들 간의 교집합을 발견할 수 있으

므로(학설에서 제안하는 법정책), 우리나라의 법정책은 이미 “글자체를 물권적 방법으로 보호한다”, 그리고 “글자체 보호의 방법과 제한은 우리 국민들의 문자생활의 자유를 해치지 않도록 신중하게 선택, 제공되어야 한다”는 내용으로 확립된 상태라고 보여진다.

다음으로, 물권적 보호방안을 채택할 경우 1)응용미술저작물로 보호하게 되면 글자체를 문자의 표현이라는 실용적 기능으로부터 분리하여 독자성을 갖는지와 더불어 낱글자의 보호를 어떻게 부정할 것인지에 대한 문제가 발생하는데, 이에 대해 우리 법원은 특별규정으로 이러한 문제를 풀어야 한다는 입장을 제시한 바 있고, 2)디자인보호법에 의한 보호는 개인 간에 발생하는 글자체파일의 배포와 유통을 규제하지 못한다는 한계가 있으며, 3)컴퓨터프로그램저작물에 의한 보호방안은 글자체파일의 본질을 오해하고, 그래픽 데이터와 컴퓨터프로그램저작물 간의 경계를 모호하게 함으로써 혼란을 야기한다는 부작용과 함께 글자체만을 이용하는 활판인쇄와 사진식자기의 이용을 제한할 수 없다는 점에서 적합하지 못한 방법이라고 볼 수 있다.

아울러, 응용미술저작물이나 컴퓨터프로그램저작물과 같이 이미 그 유형이 정립되어 있는 저작물로 보호하는 경우에는 글자체만을 대상으로 권리를 제한하는 것이 어렵다는 점도 고려할 필요가 있다.

그럼에도 불구하고 글자체의 보호는 기본적으로 저작권법에 기초하여야 한다고 하는 주장이 유력하게 제기되어 왔으며,[199] 2001년 즈음 대법원의 컴퓨터프로그램저작물로 글자체파일을 보호하는 대법원 판결 및 디자인 보호법의 2004년도 개정에도 불구하고 응용미술저작물 등으로 보호하여야 한다는 주장이 지속적으로 제기되는 사정들을 고려하면 저작권법제도에 의한 보호가 가장 적합한 방안이라고 볼 수 있다. 다만, 이때에도 국민의 문자생활을 보장하기 위한 글자체 권리의 제한이 필요함은 물론이다.

따라서, 물권적 보호방안을 채택한다는 법정책이 형성된 경우에는 글자체의 보호를 명문의 규정으로 둘 필요가 있으며, 이와 같은 명문의 규정은 저작권법에 신설하는 것이 타당하다. 아울러, 특별 규정을 마련하는 경우에는 글자체와 글자체파일과의 관계를 명확히 함으로써 이중적 보호를 지양하여야 하며, 개인 간의 글자체파일 배포 및 유통의 실태를 고려하여 업자가 아닌 개인까지 규제의 대상으로 포함시켜야 할

199) 이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001, 42쪽.

것이다.

그러한 점을 고려할 때, 업으로 이용하는 행위를 규제하는 산업재산권법제도 보다는 개인 간의 배포와 개인에 의한 복제행위까지 규제할 수 있는 저작권법제도가 글자체도안의 보호에 적합하다. 아울러, 글자체와 글자체파일 간의 관계를 명확히 할 수 있도록 글자체와 글자체파일을 새롭게 정의하여야 할 것이다. 뿐만 아니라, 글자체의 보호에 따른 권리제한 규정을 디지털 타이포그래피 시대에 맞도록 규정할 필요가 있다.

이와 같은 점을 고려하여 글자체도안의 보호를 위한 저작권법의 규정은 다음과 같이 제안될 수 있다. 글자체 권리제한 규정은 다음 장에서 논한다.

저작권법 제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
37. "글자체"는 인쇄기술적 방법 또는 컴퓨터 등 정보처리장치에서 문자를 표현하기 위하여 공통적인 특징을 갖는 한 벌의 글자꼴(숫자, 문장부호 및 기호 등의 형태를 포함한다)을 말한다.
38. "글자체파일"은 글자체를 컴퓨터에서 이용하기 위하여 디지털 형태로 고정한 것을 말한다.
제4조(저작물의 예시 등)
10. 글자체

위에서 글자체의 정의는 1)활판인쇄, 사진식자와 같은 인쇄기술적 방법뿐만 아니라 컴퓨터에서 글자체파일로 글자체를 이용하는 방법을 포함해야 하며, 2)문자를 표현하기 위한 것이라는 목적이 설정되어야 하고, 3)한벌성 역시 요건으로 규정하여야 한다. 이와 같은 정의가 디자인보호법과 다른 점은 인쇄 외에 컴퓨터에서 쓰인다는 점을 명시한 것인데, 디지털 타이포그래피를 반영한 것이다.

아울러, 글자체파일은 글자체를 디지털 형태로 고정한 것이라는 점을 명확히 함으로써, 글자체의 보호에 글자체파일의 무단 복제로부터의 보호가 포함된다는 점을 명확히 할 필요가 있다. 이와 같은 규정은 전 세계 어디에서도 시도되지 않은 새로운 규정인데, 글자체와 글자체파일 간의 관계를 명시하는 최초의 입법이 될 것이다.

끝으로, 글자체는 지금까지 저작물로 보호되던 유형과는 다른 것이라는 점을 명확히 하기 위하여 저작물의 하나로 예시한다. 프랑스의 입법태도와 유사한 것이다. 다만, 프랑스는 빈협정의 비준국이므로 글자체를 따로 정의하지 않았던 것과는 달리, 우리나라는 빈협정을 비준하지 않았으므로 따로 글자체를 정의하는 것에서 다소 상이하다.

제5장

글자체와 관련된 권리의 제한

제1절 권리제한의 기준에 대한 고찰

1. 개요

글자체도안에 물권적 보호를 하는 경우에 있어 가장 중요한 문제는 해당 권리를 제한함으로써 이용자들의 문자생활에 지장을 주지 않게 하는 것이다. 이러한 문제는 그간 많은 국가들 그리고 우리나라에서 글자체도안에 대한 물권적 보호를 주저하게 만드는 가장 중요한 원인이었다.

글자체의 저작물성을 부정한 1994년 서울고등법원 판결과 1996년 대법원 판결을 보더라도, 글자체를 보호하는 경우에는 글자체의 일부를 사용하는 경우부터 활자제작이나 전산글자체의 제작 등에까지 저작권의 효력이 미치게 됨으로써 의사, 사상, 감정 등의 전달, 표현 등의 기본적 수단인 글자 내지 문자의 사용에 관하여 지나친 제약을 가져오게 된다고 지적하면서, 글자체가 보호의 대상임을 명시하는 경우에도 보호의 내용에 관하여 일반저작물보다는 제한된 권리로 보호해야 한다고 지적하고 있음을 알 수 있다. 이러한 태도는 학설에서도 발견할 수 있는데, 글자체 보호의 특성을 고려하여 우리 실정에 맞게 그 이익과 한계를 설정하는 것이 중요하다는 설명이 전개되고 있음은 앞서 살펴본 바와 같다. 특히, 문자생활에 글자체파일이 필수적인 디지털 타이포그래피시대의 이용자들에게 문자생활의 자유를 어떻게 보호할 것인지에 대한 논의가 심도 깊게 이루어져야 한다.

유럽국가들 역시 글자체 권리의 제한을 중요하게 취급하고 있는데, 빈협정도 글자체 권리를 제한하고 있고, 영국 CDPA 역시 권리제한규정을 가지고 있으며, 일본 판례 역시 글자체 보호로 인한 문제로 문자생활 및 글자체 창작의 저해가능성을 지적하고 있다. 우리 디자인 보호법 역시 글자체디자인권의 제한 규정을 두고 있다.

정리하면, 글자체를 보호하는 법정책이 확립된 경우라고 하더라도 문자생활에 지나친 제약을 가져와서는 안 되며, 이때의 문자생활은 의사 등의 표현과 전달이라는 문

자의 존재가치로부터 찾아야 한다.

2. 보호영역과 제한영역의 구별

문자를 이용한다는 것은 언어를 이용한다는 것과는 다른 의미를 갖는다. 언어는 의사, 사상, 감정을 표현하거나 전달하는데 쓰는 음성, 문자 등의 수단 또는 그러한 음성이나 문자를 이용하는 체계를 의미하는데 반해, 문자는 언어 표현을 위한 시각적 수단을 의미하기 때문이다. 문자의 이용은 음성과는 달리 문화를 오랜 기간 보존하도록 하는 특징이 있으며, 복제를 통해 다수의 수요자에게 문화를 전달하기 위한 수단으로 널리 이용되어 왔다. 그러한 관점에서 문자는 인간의 의사표현수단이자 의사전달수단이며 더 나아가 문화의 전달수단이자 문화보존수단이다. 또한, 문자는 자신 밖의 존재와 이해와 교감을 제고하는 중요한 수단이다. 문화발전을 위한 중요한 도구임에 틀림이 없다.

문제는 문자를 전달하고 보존하기 위해서는 필연적으로 글자체를 이용할 수밖에 없다는 것이다. 따라서 글자체를 두텁게 보호하면 문자의 표현과 전달기능은 제한될 수밖에 없고, 반대로 글자체를 얇게 보호하면 문자의 표현과 전달기능은 확대될 것이나 글자체라는 또 다른 문화발전을 위한 재화의 창작의욕은 저하될 수밖에 없다.

따라서, 글자체도안에 대한 권리보호 영역과 제한 영역 간에는 정교한 균형이 유지되어야 한다. 이러한 점에서 글자체의 보호 부정론 또한 정교한 균형을 촉구하는 견해로 볼 수 있다.

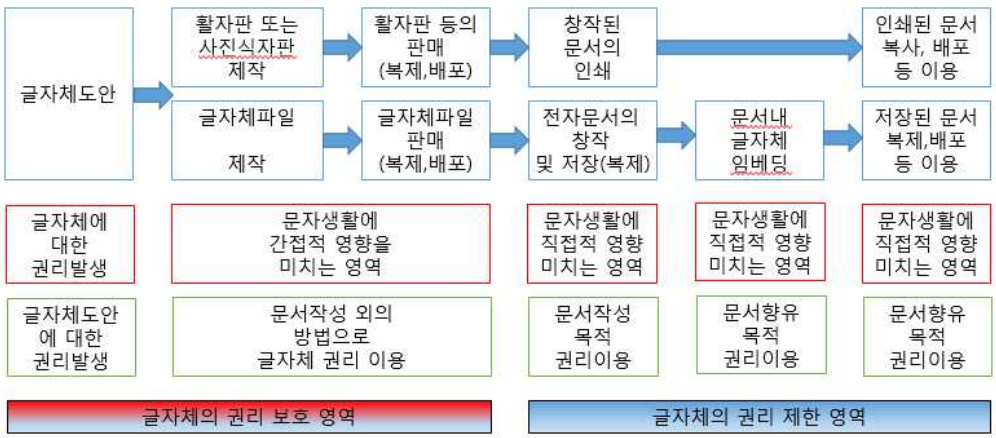


그림 5-1 글자체의 창작과 이용의 과정 및 보호의 영역

위 그림을 보면 문자로 인간의 의사나 감정, 사상을 표현하는 문서는 1)창작된 글자체도안을 토대로, 2)활자판이나 글자체파일이 제작되고, 3)제작된 활자판이나 글자체파일이 배포된 후, 4)인쇄업자나 문자이용자가 문서를 인쇄 또는 전자문서로 저장하게 된다. 6)이와 같이 인쇄 또는 저장된 문서는 최종적으로 이용에 제공되는데, 5)전자문서에는 문서의 이용자들이 문서에 표현된 글자체를 그대로 볼 수 있도록 하기 위하여 글자체파일이 문서 내에 임베딩(embedding)되기도 한다.

위의 순서 중 1)글자체도안의 창작으로 글자체도안에 대한 권리가 발생되는데, 이 때의 권리는 물권적 권리일 수도 있고, 때로는 부정경쟁방지법 등 법률에서 정한 행위를 금지할 수 있는 권리일 수도 있다.

위 순서 중 2)와 3)은 인쇄를 위한 활판 또는 글자체파일을 제작하고 이를 배포함으로써 유통시키는 단계로서 문서인쇄 및 문서작성을 위해 활자판이나 글자체파일을 구비하는 단계를 의미한다. 일반 이용자들의 문자이용이 존재하지는 않는 단계이다. 그럼에도 불구하고 향후 문자이용을 위한 문서제작의 전단계로서 문자생활에 간접적 영향을 미치는 영역이다. 이 영역에 대해서 글자체도안자의 권리를 인정하고 행사할 수 있도록 할 것인지에 대한 논의가 활판인쇄시기 및 사진식자시기에도 존재하였는데, 그 결과 1973년 빈협정이 채택되기에 이르렀다. 그럼에도 불구하고 유럽국가들은 물권적 보호에 대해 경계하였는데, 그러한 우려는 문자생활에 간접적 영향을 미치는 영역을 보호함으로써 문자생활에 직접적 영향을 미치는 영역에까지 부정적 영향이 있을까 우려하였기 때문이다. 아울러, 부정경쟁이나 불법행위법 그리고 계약법 등을 토대로 문자생활에 간접적 영향을 미치는 영역에 대한 규제와 권리보호가 일정한 수준으로 가능하다고 판단하였다. 그러나 전통적인 글자체 보호방법만으로는 디지털 타이포그래피 시기에 이르러 글자체파일을 복제, 배포하는 개인 이용자에게 이와 같은 법제도를 적용할 수 없게 되었고, 그 결과 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보는 판례와 같은 부작용을 낳게 되었다.

위 순서 중 4)인쇄업자나 문자이용자가 문서를 인쇄 또는 전자문서로 저장하는 단계는 본격적으로 문서를 외부에 표현하는 단계인데, 이 때 글자체가 종이 또는 전자문서에 구현된다. 이 단계에서 글자체도안에 대한 권리를 전면적으로 보호할 것인지의 여부는 다소 모호한 면이 있다. 문자생활에 직접적으로 영향을 미치는 영역으로 볼 수 있지만, 반대로 인쇄업자의 업으로 하는 행위로 볼 여지도 있기 때문이다. 물

론, 디지털 타이포그래피 시기에 이르러 전자문서를 창작하는 대다수는 일반 이용자라는 점에서 그 의문은 변경될 필요도 있다.

따라서 핵심쟁점은 4)의 문서인쇄 및 전자문서에서의 글자체 복제행위에 대해 권리를 제한할 것인지에 있는데, 이에 대한 해답은 영국 등 글자체를 보호하는 국가의 권리제한규정, 빈협정의 권리제한 규정, 그리고 우리나라의 디자인보호법의 권리제한 규정으로부터 찾아볼 수 있다. 이러한 제한규정은 문자생활에 미치는 영향을 고려한 숙고 끝의 결과로 볼 수 있기 때문이다. 우선, 빈협정 제8조 제4항을 보면 문장을 작성하는 통상적인 과정에서의 타이프페이스의 이용은 복제로 보고 있지 않다고 규정하고 있고, 글자체를 보호하는 대표적인 국가인 영국은 CDPA 제54조 제1항 (a)에서 "글자체가 타자, 본문의 활자조판, 식자 및 인쇄의 통상적인 과정에서 사용되는 것"은 침해가 되지 아니한다고 규정함으로써 좀 더 구체적인 제한규정을 명시하고 있다. 우리나라의 디자인보호법 역시 제94조 제2항에서 "타자, 조판 또는 인쇄 등의 통상적인 과정에서 글자체를 사용하는 경우"에 권리가 미치지 않는다고 규정하고 있음을 알 수 있다.

따라서, 이들 입법례를 보면 문서의 인쇄, 그리고 글자체파일을 이용하여 전자문서를 생성하는 것에는 글자체도안자의 권리가 제한된다고 보는 것이 타당하다. 이 때 문서의 생산이 업으로 하는 행위인지, 영리를 목적으로 하는 행위인지는 묻지 않는다. 우리 디자인보호법의 개정 시 심사보고서를 보더라도 "글자체에 대한 디자인권의 효력은 글자체의 생산 및 생산된 글자체의 유통행위에만 미치도록 하고, 글자체의 사용에는 효력이 미치지 아니하도록 하여 인쇄업체 등 최종사용자는 등록된 글자체라 하여도 자유롭게 글자체를 사용할 수 있도록 하려는 것입니다"라고 기재하고 있는데, 이는 인쇄업자와 같이 업으로 글자체를 이용하는 행위에 대해서도 글자체 권리가 미치지 않는다는 점을 확인하는 것으로 이해된다. 글자체에 대한 권리는 글자체의 생산 및 글자체의 유통행위에만 미친다. 따라서 글자체에 대한 권리는 위 그림의 1)글자체도안, 2)글자체파일제작(및 활자판이나 식자판의 제작), 3)글자체파일의 복제·배포(및 활자판이나 식자판의 복제·배포)단계에만 미치도록 한다는 점을 확인할 수 있다.

이미 여러 나라의 입법으로 확인된 법정책이다.

위의 순서 중 6)은 인쇄된 문서 또는 전자적 방법으로 복제된 문서를 이용하는 단계인데, 이들 이용행위가 문자생활에 직접적 영향을 미치는 영역에 속하는 행위로서 글자체도안자의 권리가 제한되어야 한다는 데 대해서는 이견이 없을 것이다.

또 다른 문제는 위의 순서 중 5)의 영역에서 발생할 수 있다. 전자문서를 이용하는 경우에 문서를 창작한 A가 'JK독도체'라는 글자체를 이용하여 창작하고 이를 배포하는 경우, 만약 다른 이용자인 B의 컴퓨터에 'JK독도체'가 저장되어 있지 않다면 B는 A가 창작하여 배포한 문서를 온전하게 이용할 수 없게 될 것이다. 즉, 문서를 이용할 수 없거나 다른 글자체로 변형된 문서만을 이용할 수 있게 된다. 이러한 문제를 방지하기 위하여 일부 문서작성프로그램들은 문서를 저장하는 때에 이용한 글자체파일을 문서 내부에 임베딩하는 서비스를 제공하기 시작하였다. 이 때 임베딩된 글자체파일은 B의 컴퓨터 내에 독립적으로 복제되어 저장되는 것이 아니라, B의 컴퓨터 내에 저장된 문서파일의 내부에 종속적으로 복제되어 있을 뿐이다. 이러한 복제를 글자체도안자의 권리 침해로 보아야 하는가? 이에 대해서는 공정이용의 법리를 통해 권리를 제한되어야 한다는 주장도 개진되고 있으나, 이러한 주장은 임시방편적이고 모순적인 것으로 생각된다.

임베딩되는 글자체에 대해 글자체도안자의 권리를 제한할 것인지의 문제는 본 영역이 문자생활에 직접적으로 영향을 미치는 지를 토대로 생각해야 하기 때문이다. 그러한 관점에서, 문서 내부에 글자체파일이 임베딩되는 것은 문서의 이용자가 문서를 향유하기 위한 목적을 가진다는 점을 고려할 때 문자생활을 위해 글자체도안자의 권리가 제한되는 것이 타당하다. 즉, 문자를 향유하기 위한 목적의 이용은 글자체의 권리를 제한한다는 것이 지금까지의 확립된 법정책이다. 생각해보면, 문서이용자에게 전달된 문서의 글자에 글자체가 표현되는 것과 문서이용자에게 전단될 문서의 글자를 제대로 표현하기 위해 글자체파일이 포함되어 있는 것에서 우리는 기술적 차이점 외에 어떠한 차이점을 찾을 수 있겠는가? 만약 임베딩을 글자체도안자의 권리침해로 본다면, 문서이용자의 권리침해행위가 문서창작자의 글자체파일의 임베딩 여부에 좌우될 것이라는 문제가 발생할 수 있으며, 글자체파일의 임베딩 자체를 금지한다면 전자문서의 시대에 문서이용자의 문자생활에 매우 부정적인 영향을 미치게 될 것이다.

따라서, 문사작성 및 배포과정에서 임베딩되는 문서를 이용하는 자에 대한 글자체도안자의 권리제한은 반드시 필요하다. 물론, 글자체도안자와 글자체파일을 문서에 임베딩할 수 있도록 하는 문서작성프로그램을 배포하는 자의 권리침해 문제는 별개로 다루어야 한다. 이에 대해서는 아래 제3절에서 상세히 살펴보기로 한다.

결론적으로, 글자체도안자의 권리는 활자판, 식자판, 글자체파일의 제작 및 배포행위에까지만 미치며, 그 이후의 행위에 대한 권리행사는 제한되어야 한다.

제2절 글자체파일 라이선스계약의 현황과 과제

우리나라는 글자체파일의 무단 이용에 대한 수많은 소송과 법적 분쟁이 벌어지고 있는 대표적인 나라이다. 최근 중국에서도 글자체파일의 이용자에 대한 소송이 다수 제기되고 있다고는 하나,[200] 아직까지 대다수의 소송은 글자체파일의 개발 또는 유통시키는 회사에 대해 이루어지고 있는 것으로 보이며 개인이용자에 대한 소송기록은 발견하기 어렵다. 이와 같은 사정은 미국, 유럽, 일본에서도 마찬가지이다.

유독 우리나라에서만 개인이용자에게까지 수많은 경고장과 소송이 보내지거나 제기되는 이유는 알 수 없다. 다만, 개인을 상대로 하는 다른 저작물에 대한 저작권 침해소송 역시 다른 나라에서는 찾아볼 수 없을 정도로 많이 발생한다는 점을 고려할 때, 저작권에 대한 우리나라 저작권자들의 법활용능력이 우수하다고 볼 수밖에 없어 보인다. 이용자들의 불법복제율을 고려하여도 설명이 안 되기 때문이다.

이런 가운데, 글자체파일 개발회사들은 복잡한 글자체파일 라이선스계약서를 홈페이지에 게시하고 있다.[201] 이들 라이선스계약은 지나치게 복잡하여 이해하기 힘들고, 글자체파일의 생산과 유통행위를 넘어 문자이용에까지 제한을 하고 있으며, 더 나아가 글자체파일을 패키지로 구매하도록 강제하는 데까지 권리의 범위를 넓히고 있다.

특히, 글자체가 지식재산권으로 보호되면서 다양한 라이선스계약에 따라 이용허락되게 되었는데, 각각의 라이선스계약에는 개인적 목적 사용 허가, 영리적 목적 사용 금지, 2차 수정 금지 등 다양한 조건이 붙어 있어, 이러한 복잡한 조건은 사용자들에게 큰 혼란을 주기 때문에 원래의 디자인 상품의 제작 의도와 다르게 사용되거나 적절하지 못 한 경로로 보급되는 경우가 잦다.[202]

따라서, 글자체의 보호는 글자체도안의 이용자가 글자체도안의 권리자에게 일정한 대가를 지급하도록 하자는 것일 뿐, 글자체도안은 문자를 대상으로 한다는 점에서 공

---

200) 중국에서도 글자체파일 이용자에 대한 저작권 침해주장과 합의금 문제가 최근 사회문제화되고 있다고 하는데, 대부분의 사례는 중국의 대표적인 글자체파일 개발회사이자 중국내 글자체파일 시장을 과점하고 있는 북대방정회사에 의해 벌어지고 있다고 한다.

201) 한국소프트웨어저작권협회 홈페이지(spc.or.kr)에서는 국내외의 글자체파일 라이선스계약을 소개하거나 링크시키고 있다. 이러한 라이선스계약을 토대로 '서체에 관한 저작권 및 사용시 유의점'이라는 문서를 동일한 게시판에서 제공하고 있다.

202) 한석환·김보연, "서체의 보급 과정과 디자인 상품으로서의 수명 주기에 관한 연구 -굴림체의 역사와 현황을 중심으로-", 커뮤니케이션디자인학연구(제62호), 2018, 306쪽.

공성 내지 공공의 이익을 고려하여야 하고, 그러한 점에서 권리제한이 필요하다는 주장이 오래전부터 제기되어 왔으며,[203] 일부 글자체도안 권리자의 권리구제에 대해 무분별한 경고장 발송으로 인한 사회적 혼란이 발생하고 있는 것에 대해서 많은 우려가 제기되고 있으며, 저작권 침해가 아닌 영역에까지 권리주장을 하는 경우, 그리고 글자체파일을 강제적으로 구매하도록 하는 행태는 도를 넘는다는 주장이 제기되고 있다.[204]

그 외에도 글자체파일 권리자의 권리행사는 일반적인 컴퓨터프로그램과 동일하게 취급하기 보다는 저작권법에 의한 보호 과정에서 논의되는 내용과 디자인보호법의 권리제한 규정을 고려하여 이루어져야 한다는 주장도 전개되고 있다.[205]

정리하면, 글자체파일 라이선스가 복잡하고 동시에 문자생활에 대한 제한까지 포함하고 있는 이유는 우리 법원이 글자체를 보호하지 않고, 컴퓨터프로그램저작물로 글자체파일을 보호하고 있기 때문이다. 컴퓨터프로그램저작물 라이선스는 통상 매우 복잡하고 많은 조건을 가지고 있게 마련인데, 그 이유는 컴퓨터프로그램이 갖는 다중성 그리고 복합적 성격으로부터 비롯된다는 점에서 문자를 표현하는 일기능을 가지고 있는 글자체파일과는 상이한 면이 있다.

아울러, 글자체파일 라이선스가 복잡하고 동시에 문자생활에 대한 제한까지 포함하고 있는 또 다른 중요한 이유는 우리 저작권법에 글자체파일 권리의 제한규정이 없기 때문이다. 즉, 국민들의 문자생활을 보장하기 위한 글자체 권리의 제한 규정이 저작권법에 없는 상황에서 글자체파일의 보호를 인정하는 판례의 출현은 권리에 대한 제한을 균형적으로 제시하지 못 하도록 하였다.[206]

글자체 권리제한 규정의 마련이 시급한 이유이다.

---

203) 이영록, 「글자꼴 디자인의 법적 보호 -저작권법상 보호 가능성 및 입법론적 고찰」, 저작권 연구자료[27], 저작권심의조정위원회, 1998, 38쪽.

204) 김현숙, "PDF 문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰", 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016, 264-265쪽.

205) 김현숙, "PDF 문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰", 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016, 288쪽.

206) 디자인보호법에는 글자체의 생산 및 유통행위에만 권리가 미치고 문자의 이용행위에는 권리가 미치지 않는다고 규정하고 있음에도 불구하고 이러한 제한규정이 글자체파일 라이선스에서는 전혀 지켜지고 있지 않다.

제3절 글자체 이용에 따른 주요 분쟁사례와 해결방안

1. 개요

글자체의 이용과 관련하여 주로 문제가 되는 것은 -우리나라의 법원이 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하고 있으므로- 글자체파일을 무단으로 복제하였는지에 관한 것이다. 이와 같은 이용은 한 벌의 글자체를 모두 이용하는 것이므로, 만약 글자체도안을 준물권적 방법으로 보호한다면 침해로 보지 않을 수 없는 이용의 유형이다.

그러나 최근의 동향은 위와 같은 전형적인 침해행위를 넘어 글자체의 일부를 낱글자로 이용함으로써 한벌성을 충족하지 않거나, 이미 인쇄된 문서를 배포하거나 공중송신하는 행위, 문자를 대외에 공표하거나 상업적으로 이용하는 행위 등에까지 침해를 주장함으로써, 글자체도안자의 권리를 확대하려는 경향이 나타나고 있다. 더욱이 이와 같은 경향은 저작권법 등 법률의 규정에 따른 것이라기보다는 라이선스계약에 의해 이루어지고 있다는 점을 유념할 필요가 있다.

이로부터 글자체도안의 보호가 종국적으로 이용자들의 문자생활을 제약하는 결과를 낳을 수 있는데, 이러한 침해주장이 글자체도안을 보호하면서 우려하던 결과가 아닌지에 대한 고찰이 필요하다.

아래에서는 최근의 분쟁사례와 문헌을 기초로 문제가 되었던 유형을 분류한 후 이에 대한 권리제한가능성을 제시한다. 권리제한가능성은 앞서 논의한 글자체 권리의 보호영역과 제한영역을 토대로 설명한다.

2. 프로슈머로서 문자 이용자에 의한 글자체 복제행위

글자체도안의 보호는, 전통적으로, 인쇄업자를 대상으로 하고 있었다. 즉, 인쇄업자가 활자판 또는 사진식자판을 제작함으로써 또는 활자판 또는 사진식자판을 제작한 자로부터 이들을 양수하여 이용하는 것이 글자체도안자의 권리를 침해하는 것인지가 핵심 쟁점이었다.

그러나 1980년대 PC의 시대가 시작되고, 1990년대 GUI기술의 발전에 따라 개인

들이 스스로 문서를 손쉽게 제작할 수 있게 되면서, 글자체도안의 주 이용자는 인쇄업자와 함께 개인들을 포함하게 되었다. 개인들은 문서를 제작하는 생산자이자, 생산된 문서를 이용하는 소비자가 되었다.

이들 개인들이 글자체도안을 활자판, 사진식자판 또는 컴퓨터에 복제하는 행위에 대해서도 글자체도안자의 권리가 미치게 할 것인가?

이에 대한 우리 법원의 대응은 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보고, 이를 복제하는 행위를 규제하는 것이었다. 이로써 저작권정책은 개인들의 글자체도안 복제이용을 금지한다는 원칙을 확립하였다.

그럼에도 불구하고 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하면서도 글자체의 보호를 부정하는 법원의 태도는 결과적으로 개인들이 글자체파일의 복제 없이 글자체를 본 떠 활자판, 사진식자판을 제작하여 이용하는 것에 미치지 못 하는 문제가 발생하게 되었다. 이러한 결론은 디지털 타이포그래피 시대, 그리고 문서생산과 소비의 프로슈머 사회에 적합하지 않으며, 글자체도안의 보호에 충분하지 못 한 것이다.

그러나 앞서 논의한 바와 같이 글자체를 보호하는 입법이 이루어지게 된다면, 개인들 역시 글자체를 활자판, 사진식자판에 무단으로 복제하는 것이 금지될 것이며, 글자체파일을 컴퓨터에 무단으로 복제하는 것도 금지될 것이다.

결론적으로, 글자체도안자의 권리는, 글자체를 저작권으로 보호한다는 전제에서, 활자판, 식자판 제작은 물론 글자체파일을 복제, 배포하는 행위에까지 미쳐야 하며, 복제 및 배포행위의 주체에는 글자체도안의 경쟁업자나 인쇄업자인 경우는 물론이거니와 개인이용자들까지 포함하여야 할 것이다.

3. 문서의 생산과 생산된 문서의 상업적 이용행위

생산된 문서에 글자체가 표현되어 있는 경우라고 할지라도 문서의 생산과 생성된 문서의 배포행위는 문자생활에 직접적 영향을 미치는 행위로서 글자체도안자의 권리가 제한되어야 한다는 것은 앞서 기술한 바와 같다.

즉, 인쇄업자가 글자체도안자의 허락을 받아 활자판에 글자체를 복제하였다면, 그 후 활자판을 이용하여 문서를 생산하여 이를 배포하는 것은 글자체도안자의 권리를 제한함으로써 허용된다. 마찬가지로 글자체파일을 허락을 받아 자신의 컴퓨터에 복제한 자는 글자체파일을 이용하여 문서를 생산하고 이를 배포할 수 있다.

이러한 행위는 문자생활에 직접적인 영향을 미치는 영역으로서, 전통적으로 이러한 행위에 대해서는 글자체도안자의 권리를 제한하여야 한다고 생각해 왔다. 글자체에 대한 권리는 활자판, 식자판, 글자체파일의 제작 및 배포행위에까지만 미친다.

문제는 글자체도안의 권리자가 문서의 생산 및 배포행위가 상업적인지의 여부에 따라 그 권리범위를 확대할 수 있는지이다. 즉, 문서의 생산, 배포, 공중송신 등의 행위가 상업적인 경우 별도의 라이선스계약을 통해 이들 행위를 제한할 수 있는지의 문제이다. 구체적으로는, 최근 글자체파일의 제작자들은 라이선스계약을 통해 글자체파일의 상업적 이용을 제한하기도 하는데, 이러한 행위가 정당한지의 문제이기도 하다.

이에 대해 생각건대, 앞서 설명한 바와 같이, 빈협정 제8조 제4항에서는 문서를 작성하는 통상적인 과정에서의 글자체 이용은 복제로 보지 않는다고 규정하고 있으며, 영국 CDPA 제54조 제1항 (a) 역시 "글자체가 타자, 본문의 활자조판, 식자 및 인쇄의 통상적인 과정에서 사용되는 것"은 침해가 되지 않는다고 규정하고 있는데, 이들 규정은 모두 인쇄업자라는 상업적 이용을 목적으로 하는 경우를 상정한 규정으로서 이들 규정들로부터 글자체도안의 법정책은 상업적 목적인지의 여부를 묻지 않고 문서생산을 위한 글자체도안의 이용에 대해서는 글자체도안자의 권리를 제한하고 있음을 알 수 있다. 상업적 목적의 이용을 제한하는 경우 문자생활을 지나치게 제한할 우려가 있기 때문이다. 우리 디자인보호법 역시 업으로 글자체를 이용하는 자를 전제로 하고 있음에도 불구하고, 타자, 조판, 인쇄를 위해 글자체를 사용하는 경우 글자체도안자의 권리가 미치지 않는다고 규정하고 있다. 디자인보호법 개정 심사보고서에서도 글자체에 대한 디자인권의 효력은 "글자체의 생산 및 생산된 글자체의 유통행위"에만 미치도록 한다고 명확한 입장을 설명하고 있다. 더 나아가 글자체파일을 이용하는 자의 상업적 이용의 제한은 문자가 대외적 표현의 수단이라는 점, 그리고 문자의 이용이 때로는 상업적이면서도 비상업적인 표현으로도 이용되는 등 다양한 목적에 따라 이루어진다는 점을 고려할 때 글자체도안자의 권리제한의 필요성이 있다.

따라서, 지금까지의 글자체에 대한 법정책은 문자를 상업적으로 이용하는지를 묻지 않고 문서의 생산과 이용행위에 글자체도안자의 권리가 제한된다는 것으로 이해된다. 아울러, 용도의 제한 역시 같은 선상에서 이해할 수 있다.

이러한 점은 새로운 입법과정에서도 반드시 반영되어야 할 것이다. 즉, 상업적으로 문자를 이용하는 것인지의 여부에 따라 글자체파일의 이용을 제한하는 라이선스계약

은 무효로 취급되어야 한다.

다만, 이와 같은 글자체도안자의 권리제한은 문서작성프로그램을 제작하여 판매하는 자들에게는 적용되지 않는다는 점을 유념할 필요가 있다. 예를 들어 한글과컴퓨터사에서 한글문서작성프로그램을 판매하거나 아도브(Adobe)사에서 pdf문서작성프로그램을 판매하는 경우에는 글자체도안의 권리자가 라이선스계약을 통해 그러한 행위를 제한하거나 더 높은 이용료를 부과할 수 있다. 이와 같은 문서작성프로그램에 글자체파일이 포함되어 있는 경우 문서작성프로그램의 배포에는 글자체파일의 배포가 포함될 수밖에 없고, 결과적으로 배포된 문서작성프로그램의 수가 늘어날수록 글자체파일의 복제 및 배포의 수도 늘어날 것이기 때문이다. 즉, 글자체파일의 복제 및 배포의 수는 라이선스계약에서 급부에 영향을 미치도록 하는 것이 합리적이다. 생산된 글자체의 유통행위이기 때문이다.

4. 낱글자의 이용행위

글자체는 한벌성을 요건으로 한다. 이 때 한 벌이란 500자 이상이어야 한다는 견해, 1,858개 이상이어야 한다는 견해 등 다양한 견해들이 제시되고 있으나 최근의 글자체 이용실태를 고려할 때 컴퓨터에서 이용할 수 있는 표준규격 중 최초이자 최소의 수인 2,350자 이상(KS-5601)의 글자체 표현이 가능한 일체를 한 벌로 봄이 상당하다.

그러나 이와 같은 한 벌의 기준이 복제행위의 여부에까지 그대로 적용될 수는 없을 것이다. 왜냐하면, 2,000자의 글자체를 그대로 복제하면서 단지 350자의 글자체만을 새롭게 창작한 경우 한벌성을 이유로 침해를 부정하는 것은 상식적으로도 용인되기 어렵거니와 저작권의 침해이론 역시 저작물의 전부 또는 일부를 복제하는 경우 침해로 보기 때문이다.

그럼에도 불구하고 글자체의 한벌성을 고려할 때, 2,350자 중 하나의 낱글자 또는 몇몇 낱글자의 글자체를 이용하는 데까지 저작물의 일부로 보아 침해를 긍정할 수는 없을 것으로 생각된다.[207] 낱글자의 보호필요성에 대한 논의가 가장 많이 발견되는 중국에서도 대체로 몇몇 낱글자의 이용은 침해가 아니라는데 생각이 모아지고 있다.

207) 물론 낱글자라고 하더라도 서예나 캘리그라피와 같은 미술저작물로 보호받는 것은 다른 문제이다.

따라서 글자체의 이용이 침해가 되기 위해서는 글자체 전체의 상당한 부분을 복제하여야 한다고 보아야 할 것이다. 다만, 상당한 부분의 기준에 대해서는 향후 논의전개가 필요하다.

그럼에도 불구하고 가게의 간판, 회사로고 등에 몇몇 낱글자의 글자체를 이용하는 행위는 상당한 부분을 복제한 것이라고 보기 어렵다는 데 크게 이견이 없을 것으로 생각된다.

따라서 글자체도안의 보호를 위한 새로운 규정이 신설된다면, 낱글자의 이용이 글자체도안자의 권리를 침해하지 않는다는 점을 명시하여야 할 것이다. 이때에도 글자체파일이 무단으로 복제 또는 유통된 후 한글자만이 문서작성프로그램에서 이용된다고 하더라도, 한 벌의 글자체의 복제 및 유통으로 취급될 것이므로 글자체도안의 권리는 여전히 보호된다.

5. 특정 문서작성프로그램에 포함된 글자체파일의 다른 프로그램에서의 이용행위

글자체파일은 통상적으로 문서작성프로그램에 포함되어 이용된다. 글자체파일을 주로 이용하는 것은 문서를 작성하기 위해서인데, 컴퓨터에서 문서를 작성하기 위해서는 문서작성프로그램이 필요하기 때문이다. 이에 따라 문서작성프로그램 제공자는 번들(bundle)로 글자체파일을 문서작성프로그램과 함께 이용자에게 공급하게 되는데, [흔글]이나 [MS-WORD], [AUTO CAD] 등이 문서작성프로그램의 예이다.

이들 문서작성프로그램의 저작권자 또는 배포하는 자는 글자체파일의 권리자와 별도의 계약관계를 형성한다. 이들 사이의 계약에 따라 문서작성프로그램 저작권자는 이용자에게 글자체파일을 배포하고, 이용자는 배포된 글자체파일을 이용하여 문서를 작성한다. 글자체파일의 권리자와 문서작성프로그램 저작권자 간의 계약내용은 자유롭게 정해지게 되는데, 문서작성프로그램 배포의 수가 대가 산정에 고려될 것이다. 글자체파일의 복제 및 배포가 문서작성프로그램 배포와 함께 이루어지기 때문이다.

문제는 특정 문서작성프로그램과 함께 배포된 또는 독립적으로 배포된 글자체파일을 특정 문서작성프로그램에서만 이용할 수 있는지에 있다. 이와 같은 제한은 글자체파일 권리자에 의해 설정될 수 있고, 문서작성프로그램 저작권자에 의해 설정될 수도

있다. 이와 같은 제한은 라이선스계약에서 설정될 수도 있는데, "글자체파일은 [흔글] 프로그램에서만 이용할 수 있습니다"와 같은 취지의 문구로 표시될 수 있다.

즉, 쟁점은 복제된 글자체파일을 본래 판매되었던 문서작성프로그램이 아닌 다른 문서작성프로그램에서 이용하는 것이 글자체도안자의 권리침해에 해당하는지에 있다.

이와 관련하여 문화체육관광부는 글자체파일이 적법하게 복제된 경우를 전제로 [흔글] 등 정품 프로그램에서 제공되는 글자체파일을 [AUTO CAD] 등 다른 프로그램에서 불러와 이용하는 경우에는 저작권 침해에 해당하지 않는다는 취지로 회신한 바 있다.[208] 이러한 회신내용은 글자체파일의 이용에 대한 라이선스계약의 제한으로 취급될 수 있는데, 문화체육관광부의 회신은 글자체파일의 이용에 대한 주무부처의 저작권정책으로 이해된다.

뿐만 아니라 이와 같은 회신은 복제행위가 있을 때에 저작권 침해가 발생하며, 정당한 복제 이후의 이용허락조건은 저작권정책에 의해 제한될 수 있음을 분명히 한 것으로 볼 수 있으며, 이러한 이용은 글자체파일의 복제, 유통행위가 아닌 글자체파일을 이용하는 문자생활의 영역에 포함된다.

우리 법원 역시 특정 문서작성프로그램에 번들로 제공된 글자체파일을 다른 프로그램에서 이용한 행위에 대해 복제, 사용하여 저작권을 침해하였다고 보기는 어렵다고 판시하였다.[209] 다만, 본 판례의 사건을 보면 [흔글] 프로그램 등에 번들로 제공된 글자체파일이 운영체제인 Windows의 Fonts폴더에 저장된 후 다른 프로그램에서 이용하였는데, 이에 대해 판례는 무단으로 복제, 사용하여 저작권을 침해하였다고 보기는 어렵다고 하면서도, 그 전제로 [흔글] 등의 프로그램 저작권자와 글자체파일을 이용허락한 자 간에 이와 같은 이용을 묵시적으로 허락하였다고 기술하고 있어 그 진의가 무엇인지 혼란스럽다. 판례에서 기술한 전제부를 토대로 판단하면, 다른 프로그램에서 복제한 글자체파일을 또 다른 프로그램에서 이용하기 위해서는 허락이 필요하고, 이와 같은 허락에는 묵시적 허락을 포함한다고 해석될 수 있는데, 이는 거꾸로 라이선스계약의 명시적 규정에 따른 글자체파일의 이용제한을 가능하게 하기 때문이다. 즉, 글자체파일의 이용자는 불법적인 복제행위가 없는 경우에도 사용프로그

208) 문화체육관광부, 공문번호 시행 저작권정책과-269, 수신 대한건축사협회, 제목 '한글서체 사용과 관련한 불합리한 문제점 개선요청'에 대한 회신, 2012. 2. 1.(김현숙, "PDF 문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰", 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016, 280-281쪽에서 재인용).

209) 서울중앙지방법원 2014. 5. 1. 선고 2012가합535149판결.

램이 무엇인지에 따라 저작권 침해를 할 가능성이 있게 된다.

그러나 이와 같은 판례의 태도는 글자체파일이 갖는 저작권정책의 중요성을 간과한 것이며, 복제·배포와 같은 저작권 이용행위 외의 문자생활에 대한 라이선스계약 위반을 인정하는데 신중해야 한다는 점에서 더 깊은 논의가 필요해 보인다.

생각건대, 글자체파일이 이용자의 컴퓨터에 일단 복제되고 복제된 글자체파일이 또 다른 컴퓨터 등에 복제되는 것이 아니라면 글자체파일의 이용행위는 -글자체의 생산 및 유통행위가 아닌- 문자의 이용행위와 직접적 관련이 있으므로, 이용자의 글자체파일을 다수 프로그램에서의 이용행위에는 저작권 침해를 묻지 않는 것이 위에서 살펴본 저작권정책과 궤를 같이하는 것으로 보인다.

6. PDF파일의 글자체파일 임베딩행위

PDF(Portable Document Format)는 미국의 아도브사에서 개발한 문서파일 포맷(format)으로서 어떠한 운영체제를 갖는 컴퓨터에서도 동일한 형태의 문서를 제공함으로써 종이 없는 사무실을 실현하기 위해 만들어졌는데, 원본 문서의 글자체, 이미지, 그래픽 등이 그대로 유지된다는 장점으로 인해 널리 이용되고 있다. PDF파일을 제작, 이용하기 위한 컴퓨터프로그램저작물로 대표적인 것이 PDF 뷰어 프로그램, PDF 편집 프로그램들이다. 전자문서를 위한 사실상 표준(de facto standards)으로 자리 잡아 오다가 2008년 국제표준으로 채택되었다.[210]

이들 PDF문서는 크게 이미지형 PDF문서와 폰트링크형 PDF문서, 폰트내장형 PDF문서로 나누어 볼 수 있는데, 이미지형 PDF문서는 문서의 화면전체를 이미지화한 것으로서 글자의 표현에만 글자체가 화체되어 있을 뿐 별도의 글자체파일을 내장할 필요는 없으며, 폰트링크형 PDF문서는 글자에 글자체정보를 내장하는 유형으로서 이용자의 컴퓨터에 해당 글자체가 있는 경우에 저장된 글자체를 활용하는 유형인데 반해, 폰트내장형 PDF문서는 PDF문서 속에 글자체파일의 전부 또는 일부가 내장되어 있는 유형을 의미한다.[211]

---

210) ISO 32000-1:2008 Document management-Portable document format- Part 1: PDF 1.7.(김현숙, "PDF 문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰", 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016, 277쪽에서 재인용).

211) 김현숙, "PDF 문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰", 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016, 277-279쪽.

따라서 글자체파일의 임베딩은 위 유형 중 폰트내장형 PDF문서에서만 이루어진다. 이러한 폰트내장형 PDF문서를 타인에게 전송하는 경우 글자체파일의 전부 또는 일부가 문서전송에 포함되어 타인에게 전달된다.

이와 같이 폰트내장형 PDF문서를 제작하거나 배포하여 제3자가 이를 복제하여 이용하는 경우 PDF파일의 제작자, 배포자, 그리고 복제한 제3자가 글자체도안자의 권리를 침해한 것인지에 대한 논의가 필요하다.

이에 대해 학설은 정당하게 구입한 저작물을 활용하는 것이고, 글자체파일을 문자생활을 위해 통상적으로 사용하는 것이며, 문서파일의 포맷을 변환할 때마다 새로운 이용허락을 받는 것은 거래환경이나 이용환경에서 볼 때 적절하지 않으며, 1996년 대법원판례와 디자인보호법의 권리제한 규정을 고려할 때 일반적인 컴퓨터프로그램과 동일하게 취급하는 것은 바람직하지 않다고 함으로써, 침해로 보지 않아야 한다고 설명한다.[212]

그리고 이러한 결론을 위한 해석론으로 저작권법 제35조의2(저작물 이용과정에서의 일시적 복제) 규정을 적용해야 한다고 설명한다.[213] 이와 함께 PDF문서에 포함된 글자체파일은 PDF문서를 이용하는 과정에서 부수적으로 이용되었을 뿐 독립적으로 이용되었다고 보기 어려우므로, 저작권법 제35조의3에서 규정한 저작물의 공정한 이용으로 볼 수 있다는 설명도 발견할 수 있다.[214]

그러나 이와 같은 설명에는 동의하기 어렵다.

우선, PDF문서에 글자체파일을 내장하거나 PDF문서의 복제에 내장된 글자체파일이 함께 복제되는 경우, 이용 대상은 PDF문서인데 반해 침해대상은 글자체파일로서 이용하려는 저작물과 침해되는 저작물이 서로 다르다. 반면, 제35조의2는 일시적 복제를 복제의 개념에 포함하면서 일시적 복제의 대상인 저작물 중 복제권 침해를 인정하지 않아야 하는 상황이 존재하였기 때문에 신설된 것인데, 이 때 일시적 복제의 대상인 저작물과 침해가능성 있는 저작물은 서로 동일한 것이라는 점에서 본 사안을 그대로 적용하기는 어렵다. 아울러, 제35조의2는 일시적 복제행위에 대한 면책을 위한 규정인데, PDF문서에 글자체파일이 내장되는 경우 글자체파일은 일시적인 복제가

212) 김현숙, “PDF 문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰”, 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016, 279-285쪽.
213) 김현숙, “PDF 문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰”, 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016, 281쪽.
214) 「글꼴 파일 저작권 바로 알기」, 문화체육관광부·한국저작권위원회, 2019, 26-27쪽.

아닌 영구적인 복제가 된다는 점에서도 본 규정을 적용하기는 어렵다.

다음으로 부수적 이용이란 주로 이용되는 저작물에 다른 저작물이 포함되는 경우 주종관계를 따져 포함된 다른 저작물이 부수적일 경우에 공정이용으로 본다는 이론인데, 문서의 이용에 글자체파일이 전부 복제되는 것을 부수적인 이용이라고 보는 것이 옳은지 의문이다. 글자체파일이 문서의 글자를 표현하기 위하여 복제되는 것을 부수적 이용이라고 한다면 모든 글자체파일은 문서의 글자를 표현하기 위해 존재한다는 점에서 모두 부수적 이용으로 보아야 할 것인데, 이와 같은 결론은 글자체파일의 독립적인 존재의의를 부정하는 것으로서 적절하지 않다.

오히려 이 문제는 글자체파일의 유통과정을 분석함으로써 그 해답을 찾을 수 있다.

아도브사가 제공하는 PDF편집프로그램을 예로 들면, 다음과 같은 당사자 관계가 있음을 알 수 있다.

첫째, 글자체도안의 권리자와 아도브사 간의 글자체파일 이용을 위한 라이선스계약 관계가 있다. 아도브사는 PDF편집프로그램을 제작, 배포하면서 판매한 수 만큼의 글자체파일을 복제하여 배포하여야 할 것이므로, 글자체도안 권리자와 아도브사 간에는 판매량을 고려하여 적절한 대가를 지급하기로 하는 계약을 체결할 것이다. 이 때 글자체도안자와 아도브사 간에는 PDF문서에 내장되는 기능을 고려하여 대가의 규모를 정하는 것이 합리적일 것으로 생각된다.

둘째, 아도브사와 PDF편집프로그램 또는 PDF뷰어프로그램(이하 'PDF프로그램'이라고 총칭함)의 이용자 간의 라이선스계약이 존재한다. 아도브사는 PDF프로그램을 판매하면서 이용자로부터 대가를 받는데, 대가를 지급하고 PDF프로그램을 복제하여 이용하는 자는 당연히 PDF프로그램의 기능을 온전히 이용할 수 있을 것으로 기대한다. 이러한 기능 중에는 PDF문서에 글자체파일을 내장하는 것이 포함됨은 물론이다.

셋째, 글자체도안의 권리자와 PDF프로그램 이용자 간에는 아무런 라이선스계약 관계가 존재하지 않는다.

이러한 점을 고려하면, 이용자가 아도브사로부터 허락받아 복제한 PDF프로그램을 이용하면서 PDF프로그램이 제공하는 기능을 사용하였다는 이유로 글자체도안자의 권리침해가 인정된다는 논리는 받아들이기 힘들다. 저작권법 제35조의2, 제35조의3은 모두 저작권 침해행위가 있음을 전제로 그 항변인 공정이용의 사유들이므로, 침해 자체가 부정된다면 이들 규정을 원용하여 항변할 필요도 없다.

오히려 글자체도안 권리자가 아도브사에게 글자체파일의 내장기능을 포함하여 글

자체파일을 이용할 권리를 라이선스계약에 의해 허락하였고, 아도브사는 허락받은 바에 따라 이용자들에게 PDF프로그램을 제공하였으며, 이용자는 아도브사와의 계약관계에 따라 PDF프로그램의 기능들을 자유롭게 이용할 수 있다고 보아야 할 것이다. 이용자들에게 글자체도안 권리자와 아도브사 간의 라이선스계약내용을 파악하여 일정한 기능을 제한적으로 이용하도록 하는 것은 거래현실에 맞지 않음은 물론이거니와 이용자들의 문자생활에 지나친 제약을 가하는 것이기 때문이다. 판례도 유사한 사례에서 저작권 침해를 부정하고 있는데, 원고가 구입한 프로그램의 글자체파일을 이용한 사례에서 글자체파일을 설치한 주체는 해당 프로그램을 제공한 로 보는 것이 상당하고, 이용자가 글자체파일을 직접 설치하지 않은 이상 설치된 글자체파일을 사용한 사실만으로 저작권을 침해하였다고 보기 어려우며, 저작권법 제124조에서 정한 간접침해에도 해당하지 않는다고 판시한 바 있다.[215]

아울러, 공정이용 규정으로 폰트내장형 PDF파일의 이용을 허용하는 해석론은 글자체도안자의 권리에도 부정적인 영향을 미친다. 글자체도안자는 아도브사가 PDF프로그램을 판매함으로써 예상되는 글자체파일의 복제규모에 따라 적절한 대가를 받아야 할 것인데, 폰트내장형 PDF파일의 제작 및 이용을 공정이용으로 보게 되면 이러한 기능을 위해 복제되는 글자체파일에 대한 대가를 받을 수 없게 되기 때문이다. 결과적으로 아도브사의 매력적인 폰트내장형 PDF파일 제작 및 이용기능으로부터 글자체도안 권리자는 아무런 이익을 얻을 수 없게 된다. 반대로 PDF파일의 글자체파일 임베딩을 공정이용으로 보지 않고 글자체파일의 복제로 보는 경우에 글자체도안 권리자는 아도브사로부터 글자체의 이용에 대한 대가를 받을 수 있게 될 것이므로 글자체도안자의 권리가 두텁게 보호된다. 물론, 이러한 경우에 최종 이용자가 PDF프로그램의 가격상승을 통해 글자체파일 이용에 대한 대가를 간접적으로 지급하는 결과가 될 수도 있으나, 좋은 기능을 가진 프로그램을 이용하면서 그러한 기능이 없는 프로그램보다 더 높은 적정한 대가의 지급은 당연한 것으로 생각된다.

결론적으로 PDF프로그램에서 제공하는 기능인 글자체내장방식의 PDF문서의 이용은 문자의 이용행위와 직접적인 관계가 있는 영역에 있으므로 자유롭게 이용하도록 하여야 한다. 다만, 이러한 기능을 포함하는 문서작성프로그램을 배포하는 자는 글자체도안 권리자로부터 이용허락을 받아야 할 것이다.

---

215) 서울중앙지방법원 2014. 5. 1. 선고 2012가합535149판결.

7. 외주 업체가 글자체파일을 무단 이용하여 제작한 결과물 이용

외주 업체에 플래카드나 상품포장용기 등을 제작하도록 의뢰한 경우, 외주 업체가 글자체파일을 무단 이용하여 제작한 결과물을 이용한 발주자에게도 글자체 권리를 침해하였는지에 대한 문제이다. 소위 효봉 개똥이체 저작권 침해사건에서 논의가 되었던 사건이다.

이 사건에서 법원은 결과물만을 이용한 발주자는 책임이 없다는 점을 확인하고 있는데, 다만 발주자가 민법 상 도급인의 책임을 지는 경우에는 그러하지 않다는 점 역시 확인하고 있다. 도급인의 책임이란 수급인에게 구체적인 일에 관해 지시하거나 재료를 제공하는 등의 행위로 수급인의 행위에 영향을 미친 경우 수급인의 행위에 대해서 발주자가 지는 책임을 말한다.

즉, 글자체파일을 무단으로 이용하고 있는 수급인이 저작권 책임을 지고, 발주자는 도급인의 책임을 지는 외에 저작권 책임을 부정한 판결로서, 일반 민법의 법리에 의해 해결된 사건이다.

8. 글자체 권리제한의 계약에 의한 변경가능성

글자체도안자의 권리를 라이선스계약에 의해 확대할 수 있을 것인지의 문제는 매우 신중하게 접근해야 하는데, 라이선스계약에서 용도 등을 제한하는 것은 복제 및 유통행위에 대해서만 글자체 저작권을 행사할 수 있다는 원칙을 뛰어넘는 것으로서 금지되어야 한다. 라이선스계약을 통한 글자체도안자의 권리 확대는 이용자의 문자생활을 제한하고, 동시에 문자이용자의 법적 지위를 불안정하게 할 수 있기 때문이다.

따라서, 앞에서의 논의를 토대로 글자체의 이용이 문자생활과 직접 관계되는 경우에는 공정이용규정을 마련하여 그 제한의 영역을 명확하게 할 필요가 있다.

우리 저작권법의 공정이용규정인 제23조부터 제38조까지의 규정은 강행규정으로써 계약에 의해 변경할 수 없다는 것이 통설과 판례의 태도라는 점을 고려할 때, 글자체도안자의 권리제한이 공정이용규정에 포함되어 있다면 계약에 의해 변경할 수 없으며, 이러한 해석론은 문자생활에 글자체도안자의 권리가 제한되어야 한다는 법정책과도 일치한다.

제4절 소결 - 글자체의 보호범위와 제한을 위한 입법론

글자체를 저작권으로 보호하는 경우 그 권리는 글자체의 생산 및 유통에 미치므로, 글자체를 활자판, 식자판, 글자체파일로 취득하는 과정에서 정당한 방법으로 취득하지 않은 자는 글자체에 대한 권리를 침해한 것이다.

그러나 활자판, 식자판, 글자체파일을 이용하여 문자를 표현하거나 문서를 생산하는 행위는 그 권리가 제한되는 것이 타당하다. 특히, 문자의 이용이 상업적인지와 같은 목적, 이용의 영역 등과 같은 제한은 문자의 이용영역에 해당할 뿐 글자체의 생산 및 유통영역에 포함되지 않으므로, 우리 국회의 디자인보호법 개정 당시의 법정책, 빈협정과 유럽연합의 입법례, 우리의 판례와 학설 등을 토대로 그 권리를 제한하여야 한다.

그러한 점을 토대로 한 글자체 권리자의 제한 규정은 아래와 같다.

저작권법 제35조의00 (글자체 권리제한)
①글자체에 대한 권리는 다음 각호의 경우에는 미치지 아니한다.
1. 글자체를 이용하여 문자를 표현하거나 문서를 생산하는 행위
2. 제1호에 따라 생산된 결과물을 복제, 공중송신, 전시, 배포의 방법으로 이용하는 행위
3. 글자체의 상당부분을 이용하지 않는 행위
4. 기타 표현된 문자 또는 문서의 이용을 위하여 필요한 행위
②글자체를 업으로 복제하여 배포하는 행위에 대해서는 전항이 적용되지 아니한다.
③누구든지 제1항의 행위에 장애가 되는 기술적 보호조치 등을 적용하여서는 아니된다.
제142조 (과태료)
②다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다.
6. 제35조의00 제3항을 위반한 자

위 제35조의00 제1항은 글자체 권리의 제한을 규정한다. 제1호는 활자판이나 식자판과 같이 글자체를 나타내기 위하여 고정된 유체물은 물론이거니와 정보처리장치에서 이용하기 위하여 디지털 형태로 고정한 글자체파일 모두 권리제한의 대상이 됨을 명시하고 있으며, 권리제한이 되는 행위는 문자의 표현 및 문서의 생산행위에 있음을

규정하고 있다. 이러한 규정은 디자인보호법의 권리제한 규정과 유사한데, 글자체파일을 포함하고 있다는 점에서 상이하며, 권리제한이 되는 행위유형을 명확히 하였다는 점에서 다르다. 글자체파일은 글자체의 디지털 형식이라는 점에서 글자체에 포함되며, 저작권 침해는 행위에 의해 발생한다는 점을 고려한 것이다. 글자체파일 등을 이용하는 목적이나 용도 등은 고려하지 않는다.

제2호는 글자체의 이용에 따른 결과물의 이용하는 행위에 대한 권리제한 규정인데, 디자인보호법 역시 제94조 제2항 제2호에서 유사한 규정을 두고 있다. 다만, 디자인권은 디자인에 구현되는 때에 침해가 되는 반면 저작권은 행위를 중심으로 침해를 판단하고 있음을 고려하여 복제, 공중송신, 전시, 배포의 방법으로 이용하는 행위에 권리제한이 된다고 하는 점을 명확히 한 것이다. 즉, 글자체를 이용하여 생산된 문서나 표현된 문자는 권리자의 허락이 없이도 복제, 전송 및 방송, 벽보 등의 전시, 배포의 방법으로 자유롭게 이용할 수 있도록 하고 있다.

제3호는 낱글자로서의 이용이 가능하도록 하는 규정인데, 상당부분이 몇 자까지인지에 대해서는 법원의 종합적인 판단에 맡기는 것이 옳다고 본다.

제4호는 향후 기술발전에 따라 새롭게 등장할 문자이용방법을 고려한 것이다.

제2항은 활판, 식자, 글자체파일의 복제하거나 유통하는 자에게 권리제한 규정이 적용되지 않는다는 점을 재차 확인하는 규정이다.

제3항은 향후 기술발전이나 현행 기술에 의하더라도 글자체파일을 특정 폴더에 저장한 후 특정한 문서작성프로그램에서만 이용하도록 하거나 특정한 용도로만 글자체를 이용하게 하는 등의 기술적 보호조치를 적용함으로써, 제1항의 권리제한 규정을 무력화시키는 상황을 방지하기 위한 규정이다. 이를 위반한 경우에는 제142조 제2항 제6호를 신설하여 과태료를 부과함으로써 규범의 효력을 보장하도록 하고 있다.

제6장 결론

1. 2001년의 대법원 판례와 2004년 디자인보호법 개정은 우리 사회에 글자체도안을 보호한다는 법정책이 확립하였음을 보여주었다. 그럼에도 불구하고 글자체도안의 보호와 관련하여 우리 법원은 글자체는 보호하지 않고 글자체파일을 컴퓨터프로그램으로 보호한다는 판결을 내놓은 이래 우리 사회는 극심한 혼란과 더불어 글자체파일 권리자의 무분별한 소송제기와 라이선스계약으로 저작권제도가 추구하는 문화발전의 부정적인 영역을 발견하게 되었다. 이에 따라 작금의 혼란을 제거하기 위한 적극적인 입법이 전개되어야 한다.

2. 한글을 표현하기 위한 글자체도안은 다른 언어와 비교할 때 보호의 필요성이 크다. 다만, 어떠한 방법으로 보호할 것인지가 결정되어야 하는데, 유럽국가, 미국, 중국 등의 보호방법을 분석하기에 앞서 글자체와 관련한 기술발전 및 관련 산업의 구조를 명확히 이해할 필요가 있다. 그 결과 유럽국가들은 사진식자기의 보호방법에 따른 법제도를 가지고 있는 한편, 우리나라와 미국·중국은 디지털 타이포그래피의 시대에 진입하면서 임기응변으로 글자체파일을 보호하기 시작한 것으로 분석되었다.

3. 유럽국가들의 보호방법은 글자체 보호의 본질을 제대로 이해하고 있지만 디지털 타이포그래피 시대에 다소 부족한 점이 있다는 점을 고려하여야 하며, 글자체파일을 컴퓨터프로그램저작물로 보호하는 판례는 글자체보호의 본질을 오해한 것으로서 변경되어야 하며, 디자인보호법으로 글자체를 보호하는 방법은 프로슈머로서의 역할을 하는 개인 이용자들에 대해 충분한 권리보호가 불가능하다는 점에서 한계가 있다. 이러한 점을 고려하여 글자체의 보호는 다음과 같이 저작권법을 개정하는 방안을 제안하였다.

저작권법 제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
37. “글자체”는 인쇄기술적 방법 또는 컴퓨터 등 정보처리장치에서 문자를 표현하기 위하여 공통적인 특징을 갖는 한 벌의 글자꼴(숫자, 문장부호 및 기호 등의 형태를 포함한다)을 말한다.
38. “글자체파일”은 글자체를 컴퓨터에서 이용하기 위하여 디지털 형태로 고정한 것을 말한다.
제4조 (저작물의 예시 등)
10. 글자체

위에서 글자체의 정의는 1)활판인쇄, 사진식자와 같은 인쇄기술적 방법뿐만 아니라 컴퓨터에서 글자체파일로 글자체를 이용하는 방법을 포함해야 하며, 2)문자를 표현하기 위한 것이라는 목적이 설정되어야 하고, 3)한벌성 역시 요건으로 규정하여야 한다. 이와 같은 정의가 디자인보호법과 다른 점은 인쇄 외에 컴퓨터에서 쓰인다는 점을 명시한 것인데, 디지털 타이포그래피를 반영한 것이다.

아울러, 글자체파일은 글자체를 디지털 형태로 고정한 것이라는 점을 명확히 함으로써, 글자체의 보호에 글자체파일의 무단 복제로부터의 보호가 포함된다는 점을 명확히 할 필요가 있다. 이와 같은 규정은 전 세계 어디에서도 시도되지 않은 새로운 규정인데, 글자체와 글자체파일 간의 관계를 명시하는 최초의 입법이 될 것이다.

끝으로, 글자체는 지금까지 저작물로 보호되던 유형과는 다른 것이라는 점을 명확히 하기 위하여 저작물의 하나로 예시한다. 프랑스의 입법태도와 유사한 것이다. 다만, 프랑스는 빈협정의 비준국이므로 글자체를 따로 정의하지 않았던 것과는 달리, 우리나라는 빈협정을 비준하지 않았으므로 따로 글자체를 정의하는 것에서 다소 상이하다.

4. 글자체의 보호에 있어 또 다른 중요한 점은 국민들의 문자생활의 자유를 보장함으로써 문화발전이라는 저작권법의 궁극적 목적을 달성하기 위하여 글자체 권리를 제한하는데 있다. 글자체 권리의 제한에 대해 우리 디자인보호법, 빈협정, 그리고 유럽국가들에서의 논의는 글자체의 복제와 유통행위에 대한 권리는 보호하되, 유통된 글자체를 이용하여 문서를 생산 또는 문자를 표현하거나 또는 이들 결과물을 다시 유통시키는데 대해서는 권리가 제한된다는 법정책이 확립되어 있음을 확인하고 있다. 이러한 점을 고려하여 글자체 권리의 제한은 다음과 같이 저

작권법을 개정하는 방안을 제안하였다.

저작권법 제35조의00 (글자체 권리제한)
①글자체에 대한 권리는 다음 각호의 경우에는 미치지 아니한다.
1. 글자체를 이용하여 문자를 표현하거나 문서를 생산하는 행위
2. 제1호에 따라 생산된 결과물을 복제, 공중송신, 전시, 배포의 방법으로 이용하는 행위
3. 글자체의 상당부분을 이용하지 않는 행위
4. 기타 표현된 문자 또는 문서의 이용을 위하여 필요한 행위
②글자체를 업으로 복제하여 배포하는 행위에 대해서는 전항이 적용되지 아니한다.
③누구든지 제1항의 행위에 장애가 되는 기술적 보호조치 등을 적용하여서는 아니된다.
제142조 (과태료)
②다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다.
6. 제35조의00 제3항을 위반한 자

위 제35조의00 제1항은 글자체 권리의 제한을 규정한다. 제1호는 활자판이나 식자판과 같이 글자체를 나타내기 위하여 고정된 유체물은 물론이거니와 정보처리장치에서 이용하기 위하여 디지털 형태로 고정한 글자체파일 모두 권리제한의 대상이 됨을 명시하고 있으며, 권리제한이 되는 행위는 문자의 표현 및 문서의 생산행위에 있음을 규정하고 있다. 이러한 규정은 디자인보호법의 권리제한 규정과 유사한데, 글자체파일을 포함하고 있다는 점에서 상이하며, 권리제한이 되는 행위유형을 명확히 하였다는 점에서 다르다. 글자체파일은 글자체의 디지털 형식이라는 점에서 글자체에 포함되며, 저작권 침해는 행위에 의해 발생한다는 점을 고려한 것이다. 글자체파일 등을 이용하는 목적이나 용도 등은 고려하지 않는다.

제2호는 글자체의 이용에 따른 결과물의 이용하는 행위에 대한 권리제한 규정인데, 디자인보호법 역시 제94조 제2항 제2호에서 유사한 규정을 두고 있다. 다만, 디자인권은 디자인에 구현되는 때에 침해가 되는 반면 저작권은 행위를 중심으로 침해를 판단하고 있음을 고려하여 복제, 공중송신, 전시, 배포의 방법으로 이용하는 행위에 권리제한이 된다고 하는 점을 명확히 한 것이다. 즉, 글자체를 이용하여 생산된

문서나 표현된 문자는 권리자의 허락이 없이도 복제, 전송 및 방송, 벽보 등의 전시, 배포의 방법으로 자유롭게 이용할 수 있도록 하고 있다.

제3호는 낱글자로서의 이용이 가능하도록 하는 규정인데, 상당부분이 몇 자까지인지에 대해서는 법원의 종합적인 판단에 맡기는 것이 옳다고 본다.

제4호는 향후 기술발전에 따라 새롭게 등장할 문자이용방법을 고려한 것이다.

제2항은 활판, 식자, 글자체파일의 복제하거나 유통하는 자에게 권리제한 규정이 적용되지 않는다는 점을 재차 확인하는 규정이다.

제3항은 향후 기술발전이나 현행 기술에 의하더라도 글자체파일을 특정 폴더에 저장한 후 특정한 문서작성프로그램에서만 이용하도록 하거나 특정한 용도로만 글자체를 이용하게 하는 등의 기술적 보호조치를 적용함으로써, 제1항의 권리제한 규정을 무력화시키는 상황을 방지하기 위한 규정이다. 이를 위반한 경우에는 제142조 제2항 제6호를 신설하여 과태료를 부과함으로써 규범의 효력을 보장하도록 하고 있다.

5. 이와 함께 본 연구에서는 글자체도안의 과정을 검토하는 과정에서 글자체도안은 주로 타인이 종전에 개발한 글자체를 토대로 이루어지며, 이와 같은 도안방법이 2차적저작물작성권 침해로 인식될 경우 글자체도안 의욕을 저해하게 된다는 결론에 도달하게 되었다. 일본 최고재판소 역시 기존 글자체에 의거하여 유사한 글자체를 개발하거나 개량하는 것이 불가능하게 될 가능성을 우려하여 글자체의 저작권 보호를 부정한 바 있다. 이러한 점을 고려하여 2차적저작물 관련 규정 등은 다음과 같이 저작권법을 개정하는 방안을 제안하였다. 다만, 글자체의 보호로 저작인격권 중 성명표시권이 침해된다는 우려가 제기되고는 있으나, 성명표시권 침해문제는 현행 저작권법 제10조 제2항 단서 규정에 의해 해결가능하며, 동일성유지권 침해문제 역시 2차적저작물작성권 규정과 연동하여 해석론을 통해 해결할 수 있다고 보았다. 다만, 저작권법 제21조 대여권 규정에 글자체파일을 포함함으로써 대여행위로 글자체 권리가 형해화되는 것을 방지하도록 하였다. 개정안은 아래와 같다.

저작권법

제5조 (2차적저작물)

②2차적저작물의 보호는 그 원저작물 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다. 다만, 저작물의 종류가 '글자체'인 경우에는 그러하지 아니하다.

제21조 (대여권)

제20조 단서에도 불구하고 저작자는 상업적 목적으로 공표된 음반이나 상업적

목적으로 공표된 프로그램 및 글자체파일을 영리를 목적으로 대여할 권리를 갖는다.

제5조 제2항 단서규정을 신설함으로써, 타인의 글자체를 원도로 이용하는 글자체 개발이 허락없이도 가능하도록 하였고, 이와 관련된 분쟁을 미연에 방지하고자 하였다.

제21조 대여권의 소진의 예외에 글자체파일을 포함하도록 함으로써, 글자체파일을 영리를 목적으로 대여할 권리를 글자체 권리자에게 유보하였다. 1998년 즈음 CD에 글자체파일을 담아 판매하던 상황이 글자체파일을 대여하는 형태로 변형하여 재연되는 것을 방지하고자 한 것이다.

참고문헌

1. 김가희, “지적재산권 보호의 사각지대”, 계간저작권(1998년 겨울호), 1998
2. 김상미, “타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구”, 시각디자인학연구(제18호), 2005
3. 김성용, “불법행위의 요건으로서의 위법성의 역할”, 민사법학(제30호), 2005
4. 김성종, “타이프페이스의 법적 보호론”, 계간저작권(1995년 가을호), 1995
5. 김원오(연구책임자), 「상표권·의장권과 저작권간 충돌문제 해결방안」, 2003년 특허청 과제 보고서, 2003
6. 김진홍, “타이포그래피의 역사적 발전 과정에 관한 연구”, 디지털디자인학연구(8(2)), 2008
7. 김현숙, “PDF문서에 사용된 폰트의 저작권에 대한 고찰”, 인하대학교 법학연구(제19집 제1호), 2016
8. 계정연, “중국 컴퓨터 글자체 저작권 보호에 관한 연구”, 서울대학교 석사학위논문, 2018
9. 류시원, “서체와 폰트파일의 저작권 보호체계 재고를 위한 현실적 토대”, 계간저작권(제125호), 2019,
10. 멕스, 필립 B(월간 디자인 편집부 역), 「그래픽 디자인의 역사」, 디자인 하우스, 1985
11. 박경신, “아래 한글 프로그램에 포함된 서체 파일의 이용과 저작권 침해”, 『저작권 동향』, 제2015-11호, 한국저작권위원회, 2015
12. 박성호, 「저작권법(제2판)」, 박영사, 2017
13. 박성호, “글자꼴 저작권 불인정 판결에 할말 많다”, 출판저널 1994년5월5일자 시론
14. 박성호·차상육, 「디자인 보호를 위한 저작권 정책 방안 연구」, 문화체육관광부, 2011
15. 박승민·송양호, “폰트 보호제도에 관한 문제점 및 개선방안”, 동북아법연구(제12권 제2호), 2018
16. 박준석, “콘텐츠 산업에서의 저작권 –최근 1년간의 관련 판례들을 중심으로”, Law&Technology(제8권 제5호), 2012
17. 박지나, “시대 정신과 타이포그래피 –19세기말 20세기 초를 중심으로-”, 글짜씨(5(1)), 2013

18. 박효신, “Visual Storytelling으로서의 Type in Motion에 관한 연구”, 디자인학연구(제37권), 2000
19. 백경태, “프로크루스테스의 침대와 법의 지배 -최근 글꼴 파일 저작권 분쟁에 대한 ‘필요적’ 사법적극주의적 검토”, 계간저작권(제126호), 2019
20. 신재호, “디지털저작물의 보호와 이용”, 산업재산권(제54호), 2017
21. 안병학, “읽는다는 것과 본다는 것 -타이포그라피에서 글자꼴의 문제”, 나라사랑(123집), 2014
22. 유길상·김현철, “디지털 폰트의 저작권 침해 사례 분석 및 공정이용”, 한국정보기술학회지(제13권 제1호), 2015
23. 윤영기, 「윤영기의 한글디자인」, 도서출판 정글, 1999
24. 이기성, “글자꼴 개발과 저작권 보호”, 지적재산(1995년9월호), 1995
25. 이상정, 「미술과 법」, 세창출판사, 2009
26. 이상정(책임연구원), 「글자체 법적 보호에 관한 연구」, 문화체육관광부 연구보고서, 2001
27. 이상정(책임연구원), 「글자체 및 화상디자인의 침해의 태양과 법적 구제에 관한 연구」, 2004 특허청 과제보고서, 2004
28. 이영록, 「글자꼴 디자인의 법적 보호 -저작권법상 보호 가능성 및 입법론적 고찰」, 저작권연구자료[27], 저작권심의조정위원회, 1998
29. 이정선, “디지털 환경에서의 타이포그래피 발전 방향에 관한 연구”, 디자인학연구(통권 제43호), 2001
30. 이지현, “디지털 세상을 전하는 글씨 -타이포그래피”, 미술세계, 2011
31. 이해완, 「저작권법(제3판)」, 2015
32. 이해완, “컴퓨터글꼴파일의 법적 보호에 관한 소고”, 정보법학(제3호), 1999
33. 이호흥, 「타이프페이스의 법적 보호에 관한 연구보고서」, 저작권연구자료(7), 저작권심의조정위원회, 1991
34. 이호흥·배상철, 「그래픽심볼 등 물품성을 결한 디자인의 보호방안 -아이콘 및 타이프페이스를 중심으로-」, 연구보고서(02-06), 한국발명진흥회 지식재산권연구센터, 2002
35. 임원선, “글자체의 법적 보호”, 계간저작권(제55호), 2001

36. 정진근, "창작성 없는 비저작물의 이용과 일반불법행위책임 -2007가합16095판결을 중심으로-", 상사판례연구(제22집 제3호), 2009
37. 정진근, "행위규제법에 의한 지식재산권 보호의 확대와 과제", 정보법학(제19권 제1호), 2015
38. 정진근, "컴퓨터프로그램저작권 관련 규정의 적합성에 대한 인식과 시사점", 정보법학(제17권 제2호), 2013
39. 정진근(연구책임자), 『컴퓨터프로그램저작물의 효과적 보호방안 연구』(발간등록번호 : 11-1371000-000482-01), 문화체육관광부, 2013. 2.
40. 차상육, "글자체 디자인(서체도안)의 저작권법상 보호", 계간 저작권(제127호), 2019
41. 최경수, "우리 글자꼴 저작권법 보호 대상으로", 신문과 방송, 1996
42. 한석환·김보연, "서체의 보급 과정과 디자인 상품으로서의 수명 주기에 관한 연구 -굴림체의 역사와 현황을 중심으로-", 커뮤니케이션디자인학연구(제62호), 2018
43. 황선영, "중국저작권법의 글자체보호에 관한 법적 고찰", 중국법연구(제20집), 한중법학회, 2013
44. 홍석일, "디지털 타이포그래피에 관한 연구", Archives of Design Research, 한국디자인학회, 1997
45. 「글꼴 파일 저작권 바로 알기」, 문화체육관광부·한국저작권위원회, 2019
46. 「폰트파일에 대한 저작권 바로 알기」, 문화체육관광부·한국저작권위원회·안양시·안양창조산업진흥원, 2016
47. 金井高志, 民法でみる知的財産法, 日本評論社 (2008)
48. 知財FAQ, https://chizai-faq.com/0_pickup/361
49. 黄武双 :《实用功能排除了计算机字体著作权保护的可能性》,《法学》2011 年第7期
50. 张平、程艳:"计算机字体及字库的法律保护"《电子知识产权》2013年 第5期
51. 冯刚 :《中文字库中单子的著作权保护问题研究》,《中国版权》2016年 第2期
52. Blake Fry, Why Typefaces Proliferate without Copyright Protection, 8 J. Telecomm. & High Tech. L. 425 (2010)
53. Emily N. Evans, Fonts, Typefaces, and IP Protection: Getting to Just Right, 21

J. Intell. Prop. L. 307 (2014)

54. Jacqueline D. Lipton, To © or Not to ©? Copyright and Innovation in the Digital Typeface Industry, 43 U.C. Davis L. Rev. 143, 148 (2009)
55. Justine Pila, Copyright and Its Categories of Original Works, Oxford Journal of Legal Studies, Vol. 30, No. 2 (2010)
56. Lucas S. Osborn, Intellectual Property channeling for Digital Works, 39 Cardozo L. Rev. 1303 (April, 2018)
57. Lucas S. Osborn, The Limits of Creativity in Copyright: Digital Manufacturing Files and Lockout Codes, 4 Tex. A&M J. Prop. L. 25 (2017)
58. Travis L. Manfredi, Sans Protection: Typeface Design and Copyright in The Twenty-First Century, 45 U.S.F.L. Rev. 841 (2011)
59. Uma Suthersanen, 「Design Law: European Union and United State of America」, 2nd edition, Sweet & Maxwell, 2010
60. U.S. Federal Register, Notice of Policy Decision on Copyrightability of Digitized Typefaces, 53 Fed. Reg. 38110 (Sep. 29, 1988)
61. U.S. Federal Register, Registrability of Computer Programs that generate Typefaces, 57 Fed. Reg. 6201 (Feb. 21, 1992)
62. William F. Patry, 2 Patry on Copyright § 4:19 (March 2019 Update)
63. WIPO, Compilation of the Replies to the Questionnaire on Graphical User Interface (GUI), Icon, And Typeface/Type Font Designs, SCT/36/2 Rev., Annex I
64. https://www.wipo.int/export/sites/www/treaties/en/documents/other_treaties/vtf-parties. pdf.
65. https://www.wipo.int/treaties/en/other_treaties.html; https://uia.org/s/or/en/1100036201

글자체의 보호 및 제한범위에 관한 연구

발 행 일 : 2019년 11월
발 행 처 : 한국저작권위원회
[52852] 경상남도 진주시 충의로 19, 1/2/5층
전화 : 055-792-0000(대표)
인터넷 홈페이지 : http://www.copyright.or.kr/

인 쇄 : 무지개문화사 (전화 : 02-927-5308)

총 서 명 : 저작권정책연구 2019-05
I S B N : 978-89-6120-427-9 (94010)
I S B N : 978-89-6120-031-8 (세트)

※ 본 연구보고서는 나눔글꼴을 사용하여 제작하였습니다.