

중 국

[판례 분석] 글자와 글자체의 저작권법상 성질

2025. 8. 5.
국제협력팀
중국사무소

저작권법상 개별 글자와 글자체는 모두 저작물로 인정될 수 있는데, 개별 글자는 주로 미술 저작물로 인정될 수 있고 글자체는 미술 저작물 또는 컴퓨터 소프트웨어 저작물로 인정될 수 있음. 미술 저작물의 글자체는 공통된 예술적 표현을 가지는 문자들의 집합으로 인정되고, 컴퓨터 소프트웨어의 글자체는 문자를 생성하는 명령어를 통해 특정한 형태의 문자를 도출하는 함수로 구성된 프로그램으로 인정됨.

1. 현황

현재 문자로 만들어지는 많은 작업이 디지털 환경에서 이루어지고 있으며 이때 특정 글자체를 사용하는 경우가 많음. 글자체 역시 저작권법상 저작물로 인정될 수 있으므로 타인의 글자체를 무단으로 사용하는 경우 저작권 침해가 성립될 수 있음. 본문에서는 타인이 권리를 주장하는 글자체를 무단으로 사용하여 발생한 저작권 분쟁 사례를 통하여 개별 글자와 글자체의 차이점과 그 특성에 대해 알아봄.

2. 판례소개

사건 번호	1심	(2025)粤2071民初2871号	
관할 법원	1심	광둥성 중산시제1인민법원(广东省中山市第一人民法院)	
당사자		A 회사	1심: 원고
		B 회사	1심: 피고
핵심 쟁점	1심	1. A 회사가 권리를 주장하는 글자체의 권리 귀속 사항 2. A 회사가 권리를 주장하는 글자체가 저작권법상 미술 저작물에 해당하는지 여부	

판결 결과	1심	1. A 회사는 자사가 권리를 주장하는 글자체에 대한 권리를 갖지 않음. 2. A 회사가 권리를 주장하는 글자체는 저작권법상 미술 저작물에 해당하지 않음.
관계 법령	▪ 저작권법(著作權法) 제3조, 제11조, 제12조 ▪ 저작권 민사분쟁사건 법률적용 문제에 관한 최고인민법원의 해석 (最高人民法院關於審理著作權民事糾紛案件適用法律若干問題的解釋) 제7조	
최종 판결일	2025년 4월 2일	

(1) 사건 개요

A 회사는 미술 저작물 X 글자체 라이브러리(이하 "사건 글자체"라 함)에 대해 저작권을 보유하고 있음. 어느 날 A 회사는 B 회사가 판매하고 있는 상품 포장지(이하 "분쟁 포장지"라 함)에 사용된 "찰떡아이스(糯米糍)", "초Q탄(超Q彈)" 등의 글자가 사건 글자체와 동일한 것을 발견하고 B 회사가 A 회사의 허가 없이 분쟁 포장지에 사건 글자체를 사용한 것이 저작권 침해라고 주장하며 소송을 제기함.

(2) 핵심 쟁점

본 안건에서 A 회사는 전자버전 저작권등록증, 글자체 파일 및 공식 홈페이지의 스크린샷 등의 증거를 제출했으나 저작권등록 시스템에서는 사건 글자체에 관한 저작권등록 기록이 조회되지 않았음. 그 외에도 A 회사는 사건 글자체 창작과 관련된 컴퓨터 파일, 디자인 원고 및 사건 글자체가 제3자의 웹사이트에 게재된 시간 등을 추가 증거로 제출하여 사건 글자체의 권리 귀속을 입증하고자 하였음. 이에 대해 B 회사는 사건 글자체가 공공 영역에 속하는 요소를 단순히 조합한 것에 지나지 않아 저작권법상 미술 저작물에 해당하지 않는다고 반박하였음. 이와 같은 사항을 종합해보면 다음과 같은 사항이 본 안건의 핵심 쟁점으로 다루어지고 있음.

- ① 사건 글자체의 권리 귀속
- ② 사건 글자체의 저작물 인정 여부

(3) 법원의 판단

1) 사건 글자체의 권리 귀속

본 안건에서 중국판권보호센터 저작권등록 데이터베이스에서 A 회사가 제출한 사건 글자체에 전자버전 저작권등록증을 조회한 결과 관련된 정보가 조회되지 않았음. 해당 저작권등록증은 판권가(版權家)¹⁾ 홈페이지에서 저작권등록을 하여 얻은 것이며, 이와 같은 온라인을 통한 저작권등록 과정에서 획득한 사건 글자체 라이브러리는 pdf파일로 되어 있고 이 파일에 저장된 사건 글

1) <https://www.bqj.cn/>

자체는 TTF (TrueTypeFont) 형식으로 되어 있음. 한편 A 회사가 추가로 제출한 사건 글자체의 초고 수정 기록은 벡터 그래픽 디자인 소프트웨어 CorelDRAWGraphic로 2급 한자 테이블²⁾을 편집 및 배열한 cdr 파일이며, 이 파일은 사건 글자체 5개의 글자체 그래픽 디자인 상황이 반영되어 있지 않음. 이를 통해 A 회사가 제출한 증거들은 사건 글자체의 권리가 A 회사에게 귀속된다는 사실을 증명하기에 충분하지 않음.

2) 사건 글자체의 저작물 인정 여부

저작권법에서 말하는 저작물이란 문학, 예술 및 과학 분야에서 구현된 독창성이 일정한 형태로 표현된 지적 성과를 말하며, 이 중 미술 저작물이란 회화, 서예, 조각 등 선, 색채 또는 기타 방식으로 구성되어 미적 의의를 지닌 평면 또는 입체의 조형 예술저작물을 말함. A 회사가 비록 사건 글자체에 대한 저작권등록증을 제출하였지만, 저작권 등록 기관은 저작물 등록 과정에서 해당 저작물이 저작권법상 저작물의 요건을 갖추었는지에 대한 실질적 심사를 진행하지 않기 때문에 저작권등록증만으로는 어떤 작품이 저작권법상 미술 저작물에 해당하는지 판단할 수 없음. 따라서 저작물 여부의 판단은 그 작품 자체에 근거하여 이루어져야 함.

본 안건에서 사건 글자체 라이브러리 내 글자체는 선, 색채 또는 기타 방식으로 미적 의의를 지닌 평면 또는 입체의 조형 예술 작품이 아니기 때문에 저작권법상 미술 저작물에 해당하지 않음. 그 외에도 사건 글자체의 표현을 직관적으로 구현하고 있는 저작물 도면 증거를 제출해달라는 법원의 요구에 대해서도 A 회사는 관련 증거를 제출하지 않았으며 A 회사가 기존에 제출한 증거 역시 그 신뢰성이 충분하지 않음. 한편 B 회사는 다른 홈페이지의 정보를 제출하여 A 회사가 주장하는 사건 글자체의 완성 시점보다 이른 시기에 공개된 “한의태극간체(汉仪太极字体简)” 등 글자체 상품에서 제공하는 테스트 입력을 통하여 사건 글자체와 일정한 유사성을 가진 글자체가 자동으로 생성됨을 증명하였음. 특히 태극 마크를 90도 회전시킨 이미지()로 대체된 짧은 획과 약간 서툰 느낌으로 그려진 굵은 획이 서로 결합하여 글자의 전체적인 형태가 유지하면서 서도 익살스러운 느낌을 주는 점을 “한의태극간체”의 가장 독특한 디자인 포인트로 볼 수 있는데 이러한 디자인 포인트는 사건 글자체와 실질적 유사성을 구성함.

이와 같은 사항을 종합하면 A 회사는 자사가 권리를 주장하는 사건 글자체가 저작권법상 미술 저작물에 해당하는 사실을 충분히 증명하지 못했을 뿐만 아니라 사건 글자체에 대한 권리 귀속을 충분히 증명할 수 있는 증거 역시 제출하지 못했음. 이에 따라 법원은 A 회사의 소송 청구를 기각함.

3. 판례분석

본문의 판례에서 원고 A 회사는 자사가 사건 글자체에 대해 저작권을 가지고 있다는 것을 충분히 증명하지 못했고 피고 B 회사는 사건 글자체가 이미 공개된 기타 글자체와 실질적으로 유사하

2) 중국의 “통용규범한자표(通用规范汉字表)”에서 제2급으로 분류된 한자들로 구성된 테이블로 총 3,000자가 있음.

다는 것을 증명함. 이로써 사건 글자체 자체가 저작권법상 미술 저작물의 요건에 해당되는지 여부가 중요한 쟁점으로 떠오르지는 않았으나 사건 글자체의 저작물성에 대한 A 회사의 증명 방법 및 이에 대한 법원의 판단 내용을 미루어 볼 때, A 회사는 저작권법상 저작물로서의 글자 그 자체와 글자체의 구분을 제대로 하지 못한 것으로 보임. 이에 아래에서는 저작물로서의 글자 그 자체와 글자체의 차이점 및 저작권법상 글자체를 보호받을 수 있는 방법을 알아봄.

1) 미술 저작물로서의 글자체 vs 글자

글자체란 모든 글자들이 공유하는 외형적·디자인적 속성으로 인해 다른 유형의 글자들과 구별되며 주로 문장을 구성하기 위한 용도로 사용되는 한 벌의 글자 집합 세트로 규정할 수 있음. 유럽 연합에서 1973년 6월 12일에 채택된 <글자체의 보호 및 그 국제기탁에 관한 빈협정(Vienna Agreement for the Protection of Type Faces and their International Deposit)> 제2조³⁾에서도 글자체에 대한 정의를 규정하고 있는데 이에 따르면 글자체는 “① 악센트 및 문장 부호(punctuation marks)와 같은 부속물이 있는 문자 및 알파벳, ② 숫자, 정식 기호, 부호 및 과학 표시와 같은 도형 기호, ③ 어떤 그래픽 기술에 의해 문장을 구성하기 위한 가장자리, 꽃무늬 장식, 소품문 등의 일련의 장식. 다만 글자체는 순수한 기술적 필요에 기인하는 것은 제외한다”고 규정하고 있음. 이와 같은 글자체의 정의에 의하면 일정한 문자 기호의 집합으로서의 글자체와 각각 개별 문자로서의 글자는 서로 다르다는 것을 알 수 있음. 글자체와 글자 모두 일정한 조건을 갖추면 저작권법상 저작물로 인정될 수 있지만 양자가 서로 다른 성질을 가지고 있기 때문에 그것이 어떤 종류의 저작물에 속할 수 있는지 또는 그 저작권성을 증명하는 방법이 상이할 수 있음.

우선 개별 글자에 대해서는 단지 문자에 지나지 않지만 서예 작품과 같이 문자 자체가 선 및 색채 사용에 있어 독창성이 표현되어 글자 자체에 예술적 의의가 구현된 경우 미술 저작물로 인정될 수 있음. 한편 글자체는 글자와 마찬가지로 미술 저작물의 조건을 만족하면 미술 저작물로 인정될 수 있음. 다만 글자체는 독창성이 구현된 선 또는 색채의 사용이 해당 글자체를 구성하는 모든 글자에 구현되어 있어야 함. 예를 들어 본문의 판례에서 등장했던 “한의태극간체”의 경우 태극 마크를 90도 회전시킨 이미지()로 대체된 짧은 획과 약간 서툰 느낌으로 그어진 굵은 획이 서로 결합하여 글자의 전체적인 형태가 유치하면서도 익살스러운 느낌을 주는 것이 그 독창적 표현으로 인정되며, 이와 같은 특성이 “한의태극간체”를 구성하는 모든 글자에 구현되어 있어야 그 글자체가 미술 저작물로 인정될 수 있음. 그 외에도 현재 대부분의 글자체가 디지털 환경에서 사용되기 위해 창작되었다는 점을 고려하면 글자체는 컴퓨터 소프트웨어 저작물로 보호를 받을 수 있음. 다만 글자체를 컴퓨터 소프트웨어 저작물로 주장하는 경우 그 글자체는 컴퓨터 소프트웨어의 조건을 만족해야함. 이때 컴퓨터 소프트웨어 저작물로서 저작권법의 보호 대상이 되는 것은 글자체 자체가 아니라 글자체를 생성하는 글자체 라이브러리(字庫)임. 라이브러리는 프로그래밍 언어를 이용하여 작성한 특정 결과를 도출하는 함수의 집합을 말하며, 글자체 라이브러리는 특정한 글자체를 생성하는 명령어로 구성된 함수의 집합이므로 컴퓨터 소프트웨어 저작물 요건을 만족함. 따라서 글자

3) https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_267.pdf

체 라이브러리를 저작물로 주장하는 경우 글자체가 가진 외형적 표현에 대한 독창성이 아니라 글 자체 파일(font file)에 독창성이 존재해야 함.

이에 대해 한국의 대법원은 “컴퓨터프로그램은 특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 내에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 것으로 정의되는바, 이 사건 서체파일의 소스코드는 프로그래밍 언어의 일종인 포스트스크립트(PostScript) 언어로 제작된 표현물이고, 포스트스크립트 언어로 작성되어 사람에게 이해될 수 있고 그 내용도 좌표값과 좌표값을 연결하는 일련의 지시, 명령으로 이루어져 있으므로, 구 컴퓨터프로그램보호법상의 컴퓨터프로그램에 해당한다”⁴⁾고 언급으로써 글자체 파일이 컴퓨터 소프트웨어 저작물로 보호받을 수 있다고 판시하였음.

중국에서도 온라인 게임의 글자체를 무단으로 사용하여 발생한 저작권 분쟁에서 1심 법원은 “글 자체 라이브러리에 포함된 데이터 좌표 및 알고리즘은 컴퓨터 소프트웨어의 명령어가 아니며 자체적으로 실행하여 결과를 생성할 수 없기 때문에 <컴퓨터소프트웨어보호조례>에서 규정하는 프로그램에 해당하지 않는다”고 언급하며 글자체 라이브러리가 저작물로 보호받을 수 없다고 하였지만, 2심 법원인 최고인민법원은 “분쟁 대상이 된 글자체 라이브러리는 글꼴 윤곽선 구성 명령어와 관련 데이터 및 윤곽선 동적 조정 데이터 명령어 등과 같은 코드의 조합으로 이루어졌고 문자 구성 규칙에 따라 완전한 인쇄 글꼴 세트를 생성하므로 <컴퓨터소프트웨어보호조례>에서 규정하는 컴퓨터 소프트웨어에 해당하며 <저작권법>상 저작물로 보호받을 수 있다”⁵⁾고 언급하며 1심 법원의 판결을 뒤집었음. 따라서 글자체가 대부분 디지털 형태로 사용되기 위해 컴퓨터 소프트웨어 형태로 저장되는 경우가 대부분이므로 저작권 침해 정황에 따라서는 컴퓨터 소프트웨어로 주장하는 것도 좋은 소송 전략이 될 수 있음.

2) 글자체의 저작물 여부 증명

본문의 판례에서 A 회사는 사건 글자체를 미술 저작물로 주장했지만 이에 대한 증거로서 실제로 제출한 것은 “糲”, “米”, “糲”, “超”, “彈” 5개의 글자에 불과했음. 이러한 5개의 글자는 각 글자가 미술 저작물의 요건을 만족하는 경우 5개의 개별적인 미술 저작물로 인정될 수 있을지는 몰라도 해당 5개의 글자만으로는 사건 글자체가 미술 저작물의 요건을 만족시키는지 충분히 증명되기 어려움. 판결문에서 “사건 글자체의 표현을 직관적으로 구현하고 있는 저작물 도면 증거를 제출해달라는 법원의 요구에 대해서도 A 회사는 관련 증거를 제출하지 않았으며...” 등의 표현으로 미루어 볼 때 법원은 ‘글자체’에 대한 증거를 지속적으로 요구하였음에도 불구하고 A 회사는 단지 사건 글자체에 속하는 몇 개의 ‘글자’만을 증거로 제출하였다는 것으로 보임. 중국에서 미술 저작물로서의 글자체를 증명하는 것에 대해 구체적으로 언급한 사례는 아직 없지만, 해당 글자체에 속하는 모든 글자가 공통된 미적 형태를 가졌다는 것을 추정할 수 있을 정도로 충분히 많은 글자를 증거로 제출하는 방법을 생각해 볼 수 있음.

이와 같은 본문 법원의 판단과는 달리 일반적으로 중국의 글자체에 대한 저작권 분쟁에서 원고

4) 대법원 2001. 6. 29. 선고 99다23246

5) (2010)民三终字第6号

가 글자체를 미술 저작물로 주장하는 경우 글자체를 미술 저작물로 등록한 저작권등록증을 제출하고, 법원이 이에 대해 글자와 글자체를 엄밀히 구분하지 않고 미술 저작물의 성립 요건에 부합하는지 검토하여 해당 글자체의 저작물 여부를 판단하는 경우가 많음.⁶⁾

비록 본문의 판례에서는 원고 A 회사가 사건 글자체에 대한 저작권 귀속 여부를 충분히 증명하지 못하였고, 사건 글자체가 이미 발표된 글자체와 유사했기 때문에 사건 글자체의 저작물성 인정 여부에 대한 판단의 중요성이 상대적으로 적었지만, 사건 글자체가 그래픽 디자인 소프트웨어로 디자인되어 컴퓨터 파일 형태로 보존되어 있다는 점을 고려하면 사건 글자체에 대한 저작권 귀속 및 독립적 창작에 관한 사항이 충분히 증명되었다는 전제하에 A 회사는 사건 글자체가 단지 미술 저작물뿐만 아니라 컴퓨터 소프트웨어 저작물로 주장하는 전략을 취할 수도 있었다고 판단됨.

4. 시사점

종래의 중국 사법 실무에서 권리자가 글자 또는 글자체에 대해 미술 저작물로 권리를 주장하는 경우 법원은 서예 작품으로서의 개별 글자와 공통된 독창적 표현 특성을 가진 문자의 집합으로서의 글자체를 엄밀하게 구분하지 않고 해당 글자 또는 글자체가 미술 저작물의 요건 충족 여부만을 검토하는 경향이 있었는데 본문의 판례에서 법원은 비록 양자의 차이점에 대해 구체적으로 언급하지는 않았지만 글자체를 미술 저작물로 주장하면서 5개의 글자만을 증거로 제출한 원고에게 법원이 글자체의 구체적인 증거를 요구하였다는 점이 미술 저작물로서 글자와 글자체의 증명 방법이 달라져야 한다는 것을 암시하고 있다는 의의가 있음.

■ 참고자료

판례

- (2025)粤2071民初2871号
- (2010)民三终字第6号
- (2012)苏知民终字第161号
- (2023)鲁1581民初3715号

6) (2012)苏知民终字第161号; (2023)鲁1581民初3715号 등 판례 참조.