

화상디자인의 의장법 적용을 위한 물품성 입증에 관한연구

A Study on the proofs of Screen Design's productivity for the application of Design Law

이용훈

국민대학교 테크노 디자인대학원 인터랙션디자인전공

Lee, Yong-Hoon

Dept. of Interaction Design, TED

임창영

한국과학기술원 산업디자인학과

Lim, Chang-Young

Dept. of Industrial Design, KAIST

• Key words: Productivity, Screen Design, Design Law, ICON, GUI, Protection, patent

1. 서론

기존의 공업사회에서 정보화사회로 발달하면서 변화되는 산업 환경과 함께 디자인의 작업영역이 WEB페이지, 응용/운영프로그램, 정보기기의 조작화면 등 다양한 형태의 화상디자인 영역으로 확대되고 있으나 이에 대한 보호는 몇몇 관련법규에 의하여 일부 영역만이 보호를 받고 있다.

이에 화상디자인을 보호하고 이용을 도모하여 창작을 장려하고자 대한민국 특허청에서 화상디자인을 의장법의 대상으로서 보호하려는 움직임을 보이고 있다. 그러나 의장법은 기존 산업시대의 제품들을 대상으로 한 입체적 물품의 기준에 의하여 보호대상을 규정하고 있어, 가상공간에서 주로 나타나는 화상디자인과 같은 형태의 디자인의 보호를 위해서는 의장법상의 물품성 기준과 화상디자인 사이의 개념적 정의가 필요하다. 이에 본 연구에서는 화상디자인의 의장법 적용을 위하여 디자인의 물품성을 입증하고자 한다.

연구의 방법은 첫째, 의장법의 대상요건과 관련용어의 정의를 통하여 의장법에 대한 기본적인 이해를 하며 둘째, 화상디자인의 정의 및 구성요소 등 화상디자인이 제품에 적용되는 목적 및 특징을 확인한다. 셋째, 국내외의 화상디자인 관련 보호법제의 현황을 파악하여 넷째, 화상디자인의 특징과 현 의장법 적용대상 기준을 바탕으로 물품성을 검증하여 본다.

2. 의장법의 이해

'의장'이란 일반적으로 '제품디자인'과 유사한 의미이며, '의장법'상에서는 「의장은 물품(물품의 부분을 포함)의 형상, 모양, 색채 또는 이들을 결합한 것」¹⁾으로 시각을 통하여 미감을 일으키는 것을 말한다.」고 규정하여 대상을 보호하고 있다. 따라서 의장으로 인정되기 위한 요건들과 내용을 정리하면 아래의 표와 같이 4가지 조건들과 내용들로 정리된다.

[표 1] 의장의 성립요건

성립요건	내용
물품성	독립성이 있는 구체적인 유체동산
형태성	형상 : 공간을 점하고 있는 물품의 윤곽 모양 : 물품의 외관에 나타나는 무늬 색채 : 시각을 통하여 식별할 수 있는 채색된 빛깔
시각성	인간의 육안으로 식별할 수 있는 대상
심미성	아름다움을 느낄 수 있을 정도의 형태적 처리된 것

1) 의장법 제2조 제1호

'의장법'은 '의장'의 정의에서 나타난 바와 같이 창작된 디자인 자체를 보호하는 것이 아니라, 디자인이 적용된 물품(물)을 보호하는 것을 목적으로 하고 있다.

3. 화상디자인의 이해

3-1. 정의 및 구성

'화상디자인'이란 「물리적인 표시 화면상에, 일시적인 발광현상에 의해 시각을 통해서 인식되는 이차원적으로 형성되고 형상 및 색채로 구성되는 화상」³⁾이라고 정의되는 창작물을 지칭하며, 보다 일반적으로 표현하면 제품에 부착된 화면을 통하여 표현되어지는 특정한 물품의 모양을 의미한다.

'화상디자인'의 구성은 선/도형/색/아이콘/픽토그램/캐릭터/문자의 1차 구성요소와 1차 구성요소의 배치/조합/시간적·공간적 이동을 통하여 나타나는 GUI/버튼/윈도우/스크롤바 등의 2차 구성요소로서 이루어지고 있다.

3-2. 화상디자인의 목적 및 특징

첫 번째, 정보전달의 효율성을 높이는 역할을 하게 된다.과거 산업사회에서의 제품들은 단일제품에 단일기능의 형태가 주를 이루었으나 기술의 발전과 사용자들의 사용편의성 등이 고려되면서 제품간의 병합으로 단일제품(복합기기)에 다기능의 형태가 나타나게 되었고, '화상디자인'은 특히 이러한 다기능-단일제품의 조작 및 조작상태 표시를 위하여 한정된 공간에서 다량의 정보를 사용자에게 전달하는 경우 효과적으로 사용되고 있다.

두 번째, 조작방법의 단순화를 이룬다. 이는 화상디자인의 요소 중 GUI로 대표되는데, 각 기능들의 명령이나 프로세스를 기존의 텍스트 입력방식에서 화상디자인의 1차/ 2차 구성요소를 이용한 단순 선택방식으로 전환시키고 있다.

세 번째, 표시된 화상의 심미성을 높이는 역할을 한다. 화상을 이용하는 일반소비 대중이 공감하는 공통의 미의식을 고려하여 디자이너의 주관적 미의식과 화상이 적용된 제품의 개성이 나타나도록 화상디자인이 사용되고 있다.

위에서 명시한 '화상디자인'의 세 가지 목적은 화상이 표현되는 화면영역 뿐만 아니라 화면이 부착된 제품 전체의 심미성이나, 조작방법 및 정보전달의 효율성으로서 사용자들에게 인

2) 의장법에서 명시하는 물품이란 일반적으로 공업적 또는 수공업적 생산방법을 통하여 창작된 입체적인 제품을 의미한다.

3) 知的財産研究所, 前掲 報告書(2002), 63頁

식되어지게 된다.

3. 관련 보호법제의 현황

3-1. 국내 관련법

저작권의 경우 문화적 관점에서 사상·감정의 표현형식에 있어서의 독창성을 보호하며, 응용미술저작물을 저작물의 예시로서 들고 있으나, 아이콘 등 화상디자인이 이에 속한다는 명문의 규정이나 판례는 존재하지 않는다.

온라인콘텐츠 산업발전법에서는 온라인상으로 표현되는 디지털 방식으로 제작되거나 처리된 자료 또는 정보에 한하여 보호를 한정하고 있다.

3-2. 국외 관련법

1) 미국

미국에서는 의장을 특허법의 보호대상으로 인정하고 '아이콘'의 보호에 관한 가이드라인(1997)에서 컴퓨터 화면, 모니터, 디스플레이 패널 또는 일부분을 출원서가 클레임(도면화)하고 있는 경우에는 물품의 요건을 충족하며, 아이콘 경우 적어도 컴퓨터 화면의 일부가 클레임의 일부라는 것을 나타내어 '아이콘을 수반하는 컴퓨터 모니터'로서 등록이 가능하도록 하고 있다.

2) 일본

다양한 기능을 가지는 기기의 액정 등 표시부에 표시되는 도형 등의 취급에 대해서 설명한 '액정표시 등에 관한 가이드라인'에서 첫째, 물품의 액정 등 표시부에 표시되는 도형 등이 그 물품의 성립성에 비추어 불가결할 것

둘째, 물품의 액정 등 표시부에 표시되는 도형 등이 그 물품 자체가 갖는 기능(표시기능)에 의하여 표시되고 있는 것

셋째, 물품의 액정 등 표시부에 표시되는 도형 등이 변화하는 경우에 있어서 그 변화의 모양이 특정된 것. 등의 요건을 가지는 경우 의장권의 대상으로 인정한다.

3) EU

'유럽연합지침'에서 「의장」이란, 제품전체 또는 부분의 외관이고, 해당 제품 자체 및/ 또는 그 장식의, 특히 선, 윤곽, 색채, 형상 및/ 또는 소재의 특징에 유래하는 외관을 말한다 고 정의되어있고, 부분의장도 포함된다.

「제품」은 모든 공업품 또는 수공업품을 말하며, 특히 1개의 복합제품에 조립하는 것을 의도한 부품, 포장, 트레이드 드레스, 그래픽 심볼, 타이프페이스가 포함되나 컴퓨터프로그램은 포함되지 않는다.

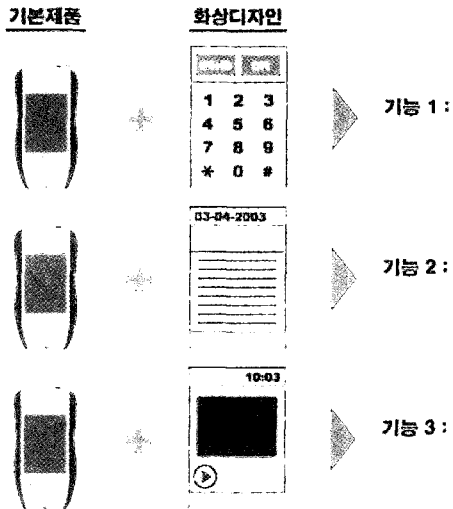
4. 화상디자인의 물품성

'화상디자인'의 물품성은 독립적 제품으로서의 관점과 물품의 모양으로서의 관점에서 각각 확인해보고자 한다.

첫 번째, 독립적인 제품이라는 관점에서 볼때 '화상디자인'은 전기적 신호에 의해서 시각적으로 평면적/입체적 형상과 색채의 인지가 가능할 뿐 입체적으로 공간을 점유하는 독립적인 존재라고 인정되기는 어렵다.

두 번째, 물품의 모양으로서의 관점은 PDA의 경우를 생각해 보기로 한다.

[그림 1] PDA제품의 기능구현 방식



[그림1]에서 보이듯 PDA는 (기능1)통신기능을 사용하는 경우는 키패드 버튼의 화상디자인이, (기능2)메모장이나 스케줄관리 기능을 사용하는 경우는 다이어리의 페이지 형태의 화상디자인이, (기능3)동영상이나 음악파일 재생기능을 하는 경우는 재생기기의 조작부분 형태의 화상디자인이 표시된다. 이 경우 각 '화상디자인'들은 단순한 심미성의 요소가 아니라 PDA라는 제품의 각 기능들을 사용하기위한 조작버튼이나 입력정보 표시장치, 출력정보의 표시장치로서 제품이 제공하는 기능들을 수행하기 위한 필수불가결한 요소로서 사용되고 있다.

이는 PDA 뿐만이 아닌 '화상디자인'을 사용하는 제품들에게 동일하게 적용되는 사항으로서, '화상디자인'이 그 물품의 모양으로서 인정되고 의장법상의 보호를 받을 수 있다는 것을 의미한다.

5. 결 론

본 연구에서 밝히고자 하였던 의장법상 '화상디자인'의 물품성 여부에 관하여는 「'화상디자인' 독립으로서의 물품성은 인정되기 어려우나 화면이 부착된 제품의 모양으로서의 가능하다.」라고 말할 수 있다. 향후 의장으로서 등록을 위한 물품의 표현방법은 예시된 국외의 사례를 참조하여 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

- 知的財産研究所, 前掲 報告書, 63頁, 2002,
- 이호흥·배상철, 그래픽심볼 등 물품성을 결한 디자인의 보호방안, 한국발명진흥회지식재산권연구센터, 연구보고서, 2002.6
- 조작화면 디자인의 부분의장 보호에 관한 연구 보고서, 사단법인 일본 디자인 보호 협회, 평성13.4
- 이상정, 디자인 보호에 관한연구 -산업디자인의 법적보호방법을 중심으로-, 1995
- Aaron Marcus, The Cross-GUI Handbook(for multiplatform User interface Design
- 웹사이트

대한민국 특허청 (<http://www.kipo.go.kr>)

특허정보포탈 (<http://www.patyellow.co.kr>)