論壇解說

디자인 開發과 意匠(1)

現代的 經營活動에 必須不可決

洪 載 日
〈辨 理士〉

目 次

Ⅰ. 머릿말
Ⅱ. 디자인開發과 意匠
1. 企業의 經營活動으로서의 디자인開發
2. 生活, 環境의 變化와 디자인
3. 社會의 니이즈에 對應하는 디자인
4. 技術의 進步와 디자인
Ⅲ. 意匠制度의 槪要
1. 意匠制度의 目的과 必要性
2. 意匠의 定義와 本質
3. 다른 工業所有權과 意匠
4. 意匠만의 特殊한 制度
Ⅳ. 意匠의 開發과 意匠管理
1. 意匠의 役割과 重要性
2. 技術開發과 意匠物品開發
3. 意匠物品開發과 權利保護
4. 企業의 意匠權管理와 活用
〈고딕은 이번號, 명조는 다음號〉

Ⅰ. 머릿말

人間의 生活을 둘러싼 環境은 産業經濟의 체제나 구조적 變化는 물론, 流通構造의 變革, 新技術의 開發, 文化의 向上 또는 새로운 니이즈(needs : 欲求, 需要)에의 對應에 의하여 새롭게 展開되어 가고 있다.

이와 같이 새롭게 變해가는 環境속에서 多樣化된 商品은 디자인에 관한 創作範圍를 넓혀주고, 이에 따른 디자인機能의 擴大에 의해 디자이너의 役割도 점점 그 比重을 더해가는 것이다.

디자이너에게는 이렇게 複雜化된 社會에서 發生되는 정보를 資料로 하여 社會가 必要로 하는 "工業的으로 量産되는 物品에 관한 美的創作物"(이하 "意匠"이라 한다) 즉, 디자인을 開發하고 제공해줄 것이 요구되고 있는데, 이를 위해서는 需要者를 포함하여 社會環境에서 나오는 모든 情報가 매우 중요한 뜻을 가진다.

여기서 이들의 情報를 土臺로 창작된 意匠이 보다 좋은 意匠으로 다시 社會에 "피이드 백"되어 創作活動의 活性化를 꾀하기 위하여는 意匠保護制度의 중요성이 새로이 檢討·評價되어야 할 것이다.

좋은 意匠은 人間生活을 풍요하게 하며, 이러한 意匠의 創作活動을 장려하기 위해서는 創作者保護의 관점에서 工業所有權制度로서의 意匠의 保護(出願·登錄)制度가 절대적으로 必要한 것이다.

Ⅱ. 디자인開發과 意匠

1. 企業의 經營活動으로서의 디자인開發

유럽에서 發祥하여 美國산업계에 도입 발전된 工業디자인은 우리나라에서도 1970년대에 大企業을 中心으로 도입되기 시작하여 現代的 經營戰略에 필수불가결한 것으로 되면서 그 開發과 活用이 추진되어 왔다.

지난날은 "만들면 팔리는 時代"였지만 오늘날은 "팔리는 것을 만드는 時代" 즉, 消費者의 잠재 需要에 應해가는 쪽으로 經濟의 흐름이 變해 가고 있고, 企業은 디자인開發을 包含하여 보다 더 知的 經營活動을 必要로 하고 있다.

이것은 中小企業에도 해당되는 말인데 일반적으로 企業이 知識集約的 産業을 指向하기 위하여 필요한 知的 經營活動을 요약해 보면,

① 市場動向의 조사 및 情報수집
② 디자인開發
③ 기술연구開發
④ 製品의 高級化 및 高加工度化
⑤ 新商品의 企劃, 開發

등으로 정리될 수 있다. 그러나 中小企業은 디자인 開發을 추진하려고 해도 디자인 動向파악의 어려움, 人材의 求得難등의 제약요인 때문에 디자인開發이 그렇게 용이한 問題만은 아닌 실정이다.

어쨌거나 이미 디자인開發의 중요성을 認識하여 이를 推進하고 있는 企業은 물론, 그렇지 못한 企業에 있어서도 디자인開發의 目的과 효과적 方法은, 지금까지의 取扱商品을 需要動向에 맞게 適應시키려는 한정적 開發目的에서 과감히 탈피하여 新製品開發이나 製品高級化를 위하여 디자인을 開發시키는 즉, 보다 積極的인 需要創出型으로 전환해 가는 것임이 분명하다.

2. 生活, 環境의 變化와 디자인

더구나 최근에 電氣밥솥을 비롯한 각종 家電제품의 보급은 주부의 家事노동시간의 短縮에 貢獻하였으며, TV·세탁기·냉장고·믹서·전자레인지·룸쿨러·히터등은 現代生活의 필수품이 되었다. 生活環境·地域環境등의 變化는 衣·食외에도 住를 중심으로한 환경을 크게 變化시킴에 따라 여기에서도 새로운 디자인의 役割이 그 重要度를 더해 갈 것이다.

알루미늄 샷시, 合板, 경량콘크리이트, 각종 플라스틱등의 新材料의 開發에 의한 建築基礎관계 製品의 多樣化, 有限한 스페이스 活用에 부응하기 위한 家具의 유니트화 및 복잡화, 인건비나 工期의 단축을 위한 組立化등의 傾向은 最近의 추세이고 또한 여기서 한발 더 나아가 共同施設을 포함한 地域환경의 變化와 그 정비를 위해서도 새로운 디자인은 필요하게 되는데 그 예로 가로등, 교통표지판, 전화박스, 벤취, 휴지통, 놀이시설등의 共同施設이나 고층빌딩의 스카이라인 문제, 건물 측·후면의 엉성함 또는 沒個性化등의 방지를 위한 벽면의 空間處理문제 등도 産業디자인의 손길을 기다리고 있다.

또 가까운 미래에 생각할 수 있는 것에는 사람이나 物件에 대한 移動의 廣域化·活性化에 따라 이들을 短時間내에 安全하게 大量的으로 目的地까지 輸送하기 위한 無人化·自動化·시스템化된 도시교통시스템을 위한 디자인의 개발도 부상되고 있다.

3. 社會의 니이즈에 對應하는 디자인

國民生活이나 社會的 니이즈(欲求·需要)가 多樣化하고 變化해가는 속에서 企業은 니이즈에 對應하는 디자인을 제공해야 하며, 또 잠재 니이즈에도 對備를 해나가야 한다. 이러한 새로운 디자인 分野로서 敎育産業·레저産業·住宅關聯産業등의 業種도 유망하다.

잠재 니이즈의 파악에는 여러가지 方法이 있겠으나 일부에서는 (예컨데 日常生活用品·家電製品·家具類등) 消費者가 가끔 개최되는 디자인展등에의 出品·參觀등을 通하여 디자인開發에 參與하고 있다는 사실이 매우 고무적이다.

製品의 創造에 의하여 人間社會에 奉仕하는 者로서는 항상 物件과 人間과의 關係에 對하여

◎ 디자인에 대한 10가지 착안점

着眼點	着眼內容
1. 機能이 完全한 디자인	○ 均衡이 잡힌 機能을 살린다.
2. 關係와 秩序의 디자인	○ 잘 組織化된 관계를 만든다.
3. 變化와 適應의 디자인	○ 生態와 變化를 잘 살린다.
4. 節約의 디자인	○ 素材를 效果的으로 活用한다.
5. 最適의 디자인	○ 에너지를 적절히 利用한다.
6. 質의 디자인	○ 높은 質과 耐久性을 반영한다.
7. 同一性(Identity)의 디자인	○ 主體를 보다 確實히 表象한다.
8. 참신(Refresh)한 디자인	○ 新鮮美를 새롭게 느끼게 한다.
9. 디자인과 바른 評價	○ 價値가 올바르게 傳達되도록 실현한다.
10. 디자인 運動	○ 무엇을 디자인할 것인가를 생각한다.

「디자인 철학」이라고 하는 根本理念에 의한 자기재평가가 必要하다. 이중 특히 디자이너들에게 이제까지의 디자인活動을 反省하는 着眼點이 되기도 하는 「디자인에 대한 10가지 着眼點」을 참고로 제시하면 위와 같다.

人間生活을 풍요하게 한다는 디자인 本來의 使命이라는 面에서 본다면 製品이 충분히 使用된 다음 廢品으로 回收되거나 다른 資源으로서 再活用하는 面까지 고려하여 디자인해야 한다. 다시 말하자면 製品의 토탈 라이프 싸이클을 고려한 디자인을 제공해야 한다는 것이다.

現在까지의 디자인은 주로 새로움 대량판매위주의 디자인이었는데 앞으로는 이러한 디자인 本來의 使命을 지킬 수 있는 디자인 活動을 시도할 必要가 있다.

앞으로의 質的 變化와 量的 擴大가 예상되는 디자인의 세계는 그 方法論에 있어서 社會·經濟·科學技術 및 文化등의 넓은 관점에 서서 전체전인 長期비전을 통하여 社會의 니이즈에 對應해 나아가지 않으면 안된다.

4. 技術의 進步와 디자인

商品을 제조함에 있어서 材料·部品 및 加工技術은 디자인에 관한 物品의 創作에 대해서 뿐만 아니라 어떤 物品의 형상, 모양등의 創作에 미치는 영향 또한 크며, 그 構造가 간단할수록 材質의 良否와 加工의 끝마무리 技術의 優劣이 商品으로서의 價値를 결정짓게 한다.

그렇기 때문에 成形이나 表面處理등의 加工處理上의 安全度가 높은 것일수록 工業製品의 材料로서 더욱 적합하게되며, 이런 面에서 디자이너는 製造技術陣과 함께 항상 素材의 加工技術에 관한 造形上의 可能性을 추구해가야 하는 것이다.

가. 플라스틱材料의 開發과 디자인

20世紀에 있어서 工業材料의 가장 획기적 發展은 석유화학공업이 탄생시킨 플라스틱에 의하여 代表된다.

플라스틱은 철·목재·皮革·고무등의 天然材料보다 材質上의 性能뿐만 아니라 각종 成形方法의 發達, 다양한 形態의 量産可能性, 가격등 여러가지 面에서 유리하다. 물론 한편에서는 그 특유의 性質上 造形에 많은 제한을 받는 일도 있지만 염화비닐, 폴리에스텔, 스틸렌, 폴리에틸렌等 多種多樣한 素材의 꾸준한 開發에 의하여 독자적 形態의 디자인이 可能하게 되었다. 또한 현재는 ABS, AS, EVA 수지 및 FRP(유리섬유强化플라스틱)등이 개발되어 住宅關聯産業이나 船舶등의 分野에까지 플라스틱의 이용범위가 擴大되었고, 앞으로도 당분간은 플라스틱 時代가 계속될 것으로 보인다.

나. 트랜지스터등 部品의 開發과 디자인

電子機器에 사용되는 部品의 개발중에서 트랜지스터등 반도체 기술의 진보는 電子應用器機의 開發을 비약적으로 발전시켰다. 可變축전기·可變저항기·전지·프린트配線基板등 小型部品의

開發에 의하여 각종 民生器機나 産業用器機가 콤팩트化하여 디자인을 대폭 變化시켰다.

또 IC의 개발에 의하여 컴퓨터의 하드웨어는 高密度化하고 소프트웨어는 技術개발촉진에 의하여 각종의 器機가 연결된 端末機에 관한 디자인이 온라인化와 함께 銀行이나 空港의 窓口에 출현하게 되었다.

다. 流通시스템의 變化와 디자인

物的 流通 시스템이 복잡해지고 그 規模가 커짐에 따라 流通의 각 過程에서 수송, 포장, 판매, 보관등이 원활하고 합리적으로 이루어지도록 하기 위한 技術開發이 促進되고 이에 사용되는 器機나 容器의 디자인이 多樣化되었다.

食料品등을 신속히 대량으로 輸送·配達하기 위해서는 액체음료用의 소형容器나 운반용 보관케이스등이 필요하게 되고 容器의 回收重量의 輕減등을 위하여 값싸고 가벼운 종이나 플라스틱에 의하여 만들어지는 디자인이 많아졌다. 또 家具와 같이 부피가 큰 물건의 販賣나 效率的인 輸送을 위해서는 構造가 간단하고 强度가 있는 운반방법으로서 분해식·적층식·연결식등의 組立式連結方法에 의한 디자인이 개발되어 가고 있다.

또한 勞動力의 부족은 流通面등에서도 人力節約化의 必要가 생겨서 수퍼마켙에 冷凍, 眞空包裝된 食品이 나오고 호텔이나 오피스빌딩등에 自動販賣機가 보급되고 있으며, 自販機는 계속發展하여 각종 기호품의 選擇이 可能한 것, 調理機能이 갖춰진 것까지 나오게 될 것이다.

이러한 각종 액체물이나 분말가루등의 安全하고 確實한 수송이나 運搬物의 양적 規模, 特性, 運送經路에 알맞는 합리적인 運送手段으로서 각종 운반차나 컨테이너의 디자인도 매우 다양하고 기능성이 강조될 것으로 보인다.

라. 福祉·醫療分野등의 디자인

工作機械에 관한 디자인은 作業을 하는 사람의 安全性이나 그 使用上의 편리성에 그 중점을 두는데 비하여, 福祉·醫療등의 分野의 디자인은 그뿐만 아니라 患者나 장애자의 心的 부담을 덜어주고 보다 쾌적한 安定感을 느낄 수 있도록 만들어져야 한다. 최근들어 이 分野에 대한 硏究와 관심이 점점 더 고조되고 있는것도 이러한 必要性에 의한 것으로 생각되며 그 분위기에 편승하여 보다 좋은 디자인이 제공되어야 할 것이다.

福祉와 醫療부문은 그 특성상 人間의 가장 나약한 부분까지도 감싸줄 수 있는 環境的 要素를 요구하고 있는데, 이를 滿足시켜줄 수 있는 가장 확실한 手段은 바로 意匠과 디자인이며 醫師나 技術者, 그리고 디자이너들이 서로 상호 補完 및 協力을 通해서 硏究·開發하는 것이 바람직하다는 것은 두말할 나위도 없다. 〈계속〉

(案) (內)

第20回 發明教室

本會는 發明人口의 底邊擴大와 아울러 發明人들간의 어려운 問題點들을 相互討論하여 對話를 通한 發明意欲鼓吹와 優秀發明을 創出하고자 다음과 같이 10月中 第20回 發明教室을 開講코자 하오니 많은 參加바랍니다.

一. 日 時 : 1985年 10月 12日 (土) 午後 1시

一. 場 所 : 特許廳 硏修室 (參加費 없이 教材無料提供)

一. 문의처 : 韓國發明特許協會 연수부 (557—1077/8)