
동적화상디자인의 디자인법상 성립요건에 관한 실무적 고찰

진선태*

- I. 서 언
- II. 동적화상디자인의 개념과 특징
 - 1. 동적화상디자인의 개념
 - 2. 동적화상디자인의 특징
- III. 도면에 관한 요건
 - 1. 도면표현
 - 2. 동적 속성과 도면표현
 - 3. 새로운 형식의 도면표현
- IV. 형태적 관련성과 변화과정의 일정성 요건
 - 1. 형태적 관련성
 - 2. 변화과정의 일정성
 - 3. 특수한 형태의 동적화상디자인
- V. 결 언

* 특허청 산업디자인심사팀 심사관.

초 록

증강현실, 가상현실 등 신기술이 접목된 디자인영역에 대한 관심이 커지면서 이와 관련된 동적화상디자인에 대한 논점도 부상하고 있다. 따라서 본 연구에서는 디자인보호법상 동적화상디자인의 성립요건을 중심으로 실무상 주요 쟁점을 다루었다. 동적화상디자인은 일정한 화면변화와 동적 움직임으로 표현되는 디자인으로서 그래픽적, 물리적, 공간적, 시간적 변화와 같은 동적 속성을 지니고 있다. 대부분 국가에서 동적화상디자인을 보호대상으로 하고 있으며, 이미지형태로 연속된 도면을 통해 표현되고 있다. 아울러 동적화상디자인 형태로 출원되는 홀로그램, 증강현실의 도면표현방식에 대한 쟁점이 발생하고 있어 이에 대한 검토도 필요하다.

동적화상디자인의 성립요건에 관해서는 다음 특징이 발견되었다. 형태적 관련성은 기능의 단일성을 전제로 시각적 특성이 공유되는 일체성의 개념으로 이해된다. 변화과정의 일정성은 규칙성을 가진 동적 자태의 형성을 통해 나타나는 것으로 보호범위의 명확성과 관련되는 것으로 분석된다. 국내에서도 이러한 동향을 반영하여 다음과 같은 정책적 개선이 필요하다. 첫째, 동적화상디자인의 명확한 개념규정, 둘째, 형태적 관련성과 변화과정의 일정성 인정범위의 확장, 셋째, 홀로그램, 다중 디스플레이에서의 인터랙션 등 새로운 형태의 동적화상디자인 연구, 넷째, 대안적 도면표현방법으로서 동영상과일 출원제도의 정비 등이 필요할 것으로 보인다.

주제어

그래픽사용자 인터페이스(GUI), 동적화상디자인, 디자인보호법, 사용자경험(UX), 동적 속성, 형태적 관련성, 변화과정의 일정성

I. 서 언

오늘날 증강현실(AR), 가상현실(VR) 같은 신기술이 접목된 디자인영역이 활발하게 등장하고 있다. 특히 사용자에게 조작의 편의성과 정보를 제공하기 위한 디스플레이 기술이 제품에 적용됨에 따라 그래픽사용자 인터페이스(GUI: Graphic User Interface) 디자인보호의 양상이 달라지고 있다.

세계지식재산기구(WIPO) 상표법상설위원회(SCT)¹⁾에서는 GUI를 포함한 설문조사가 진행되는 등 GUI디자인의 보호대상과 보호방법에 대한 논의가 한창 진행 중이다. 미국과 유럽연합에서는 물품 이외의 투영이미지 등 넓은 범위의 GUI디자인을 보호하고 있으며, 일본의 경우 경제산업성 지적재산부와 의장제도소위원회에서 새로운 형태의 디자인 보호대상 확대를 논의하여 2020년 4월 개정의장법이 시행될 예정이다.²⁾ 대외적으로 GUI디자인보호에 관한 논의가 활발한 데 반해, 한 연구동향 분석에서는 GUI 관련연구가 상대적으로 부진한 것으로 나타났다.³⁾

특히 사용자경험(UX: User Experiences) 디자인⁴⁾과 신기술을 표현하는 등

1) 2016년 WIPO SCT회의에서는 미국, 일본, 이스라엘대표단의 제의로 GUI, 아이콘, 타이프페이스, 폰트디자인의 보호제도, 보호범위, 디자인출원, 심사실무에 관한 18개 질문항목이 각 관청에 배포되어 이를 취합한 결과가 2019년 4월 SCT회의에서 발표되었다.

2) 전정화, “신기술발전에 대응한 주요국의 디자인보호대상 확대논의”, 한국지식재산연구원, 2019, 8면.

소위원회에서는 “클라우드 등 네트워크에서 제공되는 이미지와 같이 물품에 기록되지 않은 화상디자인, 벽이나 인체에 투영되는 이미지와 같이 일체로서 사용되는 물품 이외에 표시되는 화상디자인, 벽지 등의 장식, 그림, 영화나 게임이미지 등 물품의 기능과 무관한 화상디자인의 보호가 필요하다”는 의견이 제시되었고 개정 중인 의장심사기준에서 보호범위가 정해질 예정이다.

3) 진진아, “GUI디자인의 연구동향에 관한 내용분석”, 『기초조형학연구』, 19권 제2호 (2018), 487, 489면.

107편의 표본 중 디자인전공과 무관한 마케팅, 커뮤니케이션, 법, 제도, 사용자경험 같은 주제에 대해 비교적 관심이 적었고, GUI관련 법과 제도 논문은 3편으로 분석되었다.

4) GUI디자인이 시각적 요소에 치중한 디자인방법이라면 UX디자인은 사용자의 경험적 요소를 시각적, 감각적, 상호작용적, 기능적, 감성적, 맥락적 요소로 나누어 총체적으로

적 특성을 가진 GUI디자인은 기존 디자인과 성격이 다른 디자인보호영역이다. 특허법과 저작권법의 보호영역과 중첩되거나 디자인법의 보호효과에 대해서 명확하게 규명되지 않았다. 디자인 실무에서는 성립요건과 유사판단 등에서 주요 쟁점들이 발생하고 있어 이에 대한 활발한 논의가 필요한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 동적 특성을 가진 동적화상디자인에서 현행 법 규정과 디자인 실무에서 적용되는 성립요건을 중심으로 타 관청의 실무태도와 함께 고찰하도록 한다. 동적화상디자인의 개념과 특징, 도면표현에 관한 성립요건과 형태적 관련성 및 변화의 일정성 요건을 사례를 통해 다루기로 한다. 본 연구는 현행 법 규정에서 다루지 못한 이론적 배경과 신기술 보호영역 등을 통해 기초연구의 성과를 기대할 수 있다.

II. 동적화상디자인의 개념과 특징

1. 동적화상디자인의 개념

(1) 개념

동적화상디자인⁵⁾이란 사용자의 조작 또는 디자인 자체동작에 의해 캐릭터, 레이아웃, 아이콘 등 인터페이스요소가 2차원 또는 3차원 그래픽 효과를 가지면서 일정한 화면변화와 동적 움직임으로 표현되는 디자인이라 할 수 있다. 현행 디자인심사기준에서는 “화상의 움직임에 있어 형태적 관련성 및 변화의 일정성을 가지고 형태가 변화하는 디자인”⁶⁾이라 규정되고

대입하는 디자인방법적 접근으로 이해할 수 있다[진선태, “그래픽사용자인터페이스 디자인보호에 관한 실무적 고찰—디자인법을 중심으로”, 『창작과 권리』, 2017년 봄호(2017), 4면].

5) 통상 해외 디자인 실무에서는 ‘Animated GUI’, ‘Animated Design’, ‘Transitional Design’으로 표기된다.

6) 특허청, “디자인심사기준”, 2019, 245면.

있다.

다른 정의에 의하면 동적화상디자인은 “물리적 움직임이 있는 물리적 동적디자인과 화면상에 구현되는 동적화상디자인으로 구분될 수 있고, 이 중 모양과 색채가 변화하는 디자인”⁷⁾을 말한다. 미국특허청에서는 동적화상디자인을 “보이는 동안 외관이 변화되는 이미지를 포함하는 컴퓨터생성아이콘”⁸⁾으로 규정하고 있다.

(2) 보호의 시작

동적화상디자인의 보호는 미국 특허청의 GUI디자인보호로부터 시작된다. 미국특허청이 1996년 7월 컴퓨터생성아이콘보호에 관한 특허심사기준(MPEP 1504.01(a))을 신설한 이후 몇몇 기업에 의해 동적화상디자인출원이 증가하기 시작했다.⁹⁾ 이 시기를 동적화상디자인이 보호객체로 인정된 시점¹⁰⁾으로 보고 있다. 2006년에는 ‘변화할 수 있는 컴퓨터생성아이콘(Changeable Computer Generated Icon)’에 관한 특허심사지침이 개정되면서 공식화되었다.

한국에서는 2003년 화상디자인에 관한 심사기준 개정 이후 ‘동적화상아이콘디자인’으로 2004년부터 출원되기 시작하였다. 일본은 이보다 늦은 2011년 ‘변화하는 화상의장에 관한 의장심사기준’이 개정되면서 보호되었다. 유럽연합은 2004년부터 GUI디자인을 보호하기 시작하여 2006년 ‘Animated Image, Character’ 등의 명칭으로 동적화상디자인이 출원되기 시작했다. 중국은 2014년 전리법 심사지침이 개정되면서 GUI디자인이 보호되었고, 동적

7) 차세대 콘텐츠 재산학회 한국디자인법연구회, 『디자인과 법』, 채움북스, 2017, 324면.

8) USPTO, “Manual of Patent Examination Procedure(Design Patent)”, 2018, 1504.01(a).

9) 미국특허청에 출원된 2004년에서 2011년간 통계분석에 의하면 동적화상디자인의 다출원기업으로는 마이크로소프트, 애플순으로 나타났고 해마다 증가하는 추세를 보였다(Chen et al., “Design patents for animated images: Development trends,” *Journal of Intellectual Property Rights*, Vol.19(2014), p.47).

10) 리정·장영, “중국에서의 GUI관련 디자인에 대한 보호”, 『지식재산연구』, 제10권 제3호(2015), 154면.

화상디자인도 이때 정의요건이 충족되는 경우 보호받기 시작했다. 한편 WIPO SCT회의¹¹⁾ 설문조사에 응한 40여 개 국가 대부분이 동적화상디자인을 디자인 보호대상으로 하는 것으로 나타났다.

(3) 특성

화상디자인은 현행 디자인보호법상 “독립성과 동산성은 인정되나 기체, 액체, 전기, 빛, 열, 음향, 전파 등에 해당하여 형체가 없기 때문에 유체성과 일정성을 결여한 것”¹²⁾으로 해석된다. 또한 화상디자인은 “전기적 현상으로 일시적으로 화면에 나타나는 성질 때문에 이미지의 권리범주가 불확정적이고, 기본적으로 평면에 표현되는 2차원적 디자인이면서 3차원적 물품에 종속되지만 움직임과 음향이 반영된 4차원적 디자인”¹³⁾에 해당한다. 동적화상 디자인은 3차원 공간상의 궤적이나 이동방향으로 동적 움직임을 가지고 시간축을 포함한다는 점에서 기존 디자인보호객체와는 다른 차원의 속성을 보인다. 즉 동적화상디자인은 “단수 또는 복수의 모양이 변화되는 양태를 나타내는 요소로서 트랜지션¹⁴⁾과 애니메이션 같은 모양의 변화를 표현한 것”¹⁵⁾이다. 화상디자인에 동적인 요소가 가미됨으로써 복합적인 보호범위를 형성한 형태라 할 수 있다.

(4) 종류

현행 보호 가능한 동적화상디자인에는 화면보호기같이 배경이나 이미지가 변화하는 디자인, 조작을 위한 메뉴바, 버튼, 팝업창 등이 변화하는 디자인, 인디케이터나, 프로그래스바같이 시각적 변화를 통해 보여 주는 디자인,

11) https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/sct_41/sct_41_2.pdf.

12) 특허청, “4차산업을 기반으로 한 창작디자인의 디자인보호법상 보호연구”, 2018, 103면.

13) 서기원, “미국디자인특허에 있어서 GUI의 법적보호에 관한 연구—에플삼성소송을 중심으로”, 서울대학교 대학원, 석사, 2013, 52면.

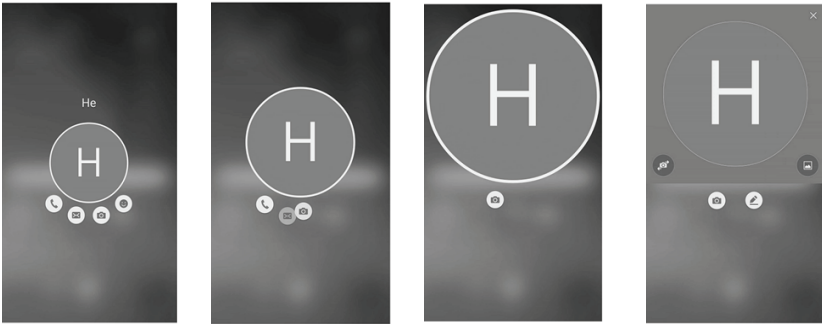
14) GUI디자인의 화면전환과정에서 인터페이스요소에 기능적, 시각적 효과를 주기 위해 점진적인 영상효과등을 연출하는 기술을 말한다.

15) 진선태, 앞의 논문(주 4), 28, 29면.

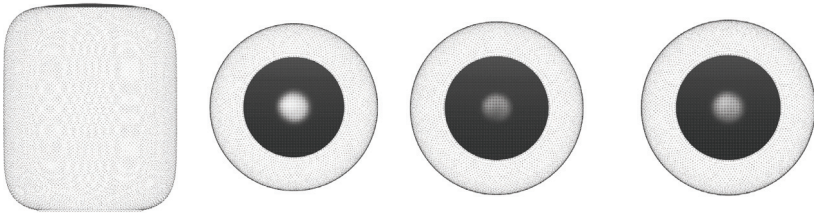
캐릭터 등이 움직이는 애니메이션, 게임의 변화화면 등이 있다.

〈그림 1〉 동적화상디자인의 예

a) 사례 116)



b) 사례 217)



2. 동적화상디자인의 특징

(1) 속 성

동적화상디자인은 전통적으로 디자인분야에서 애니메이션, 모션그래픽, 키네틱 타이포그래피와 같은 분야와 관련성이 있다. 애니메이션은 “움직이지 않는 물체를 움직이는 것처럼 보이게 만드는 촬영기법 또는 그렇게 만들어진 영화·만화영화·동화·그림영화”¹⁸⁾를 말한다. 동적화상디자인은 애

16) 특허청 디자인등록 30-0839403 화상디자인이 표시된 디스플레이 패널.

17) USPTO D850,486 Electronic Device with Animated Light Display.

18) 한국민족문화대백과, <<http://terms.naver.com/>>, 검색일: 2019. 10. 15.

니메이션기법이 사용된 연속화면의 조합과 그래픽과 서사성의 결합이라는 측면에서 유사성이 있다. 다만, 영화, 셀애니메이션같은 순수한 감상만을 목적으로 한 콘텐츠인 경우에는 보호대상에서 제외된다. 유사한 분야로서 모션그래픽스(Motion graphics)는 “점, 선, 면 등 요소들이 움직이는 영상”¹⁹⁾으로서 그래픽과 영상이 결합된 형태이다. 키네틱 타이포그래피(Kinetic Typography)는 “활자의 서체나 글자의 움직임을 삽입하여 동적으로 표현하는 디자인분야”²⁰⁾로서 그래픽과 예술적 속성이 결합된 형태를 말한다. 동적화상 디자인은 모션그래픽스와 키네틱 타이포그래피같이 디자인요소가 움직이며 만들어 내는 영상연출기법이나 예술기법이 활용된 그래픽화면에 해당한다. 동적화상디자인은 컴퓨터그래픽스에 속하면서 모션그래픽, 애니메이션, 키네틱 타이포그래피 분야의 동적인 속성이 반영된 형태라 볼 수 있다.

(2) 비교

일반적인 정지화상인 화상디자인과 동적화상디자인의 특성을 비교해 보면 <표 1>과 같다. 양 디자인 모두 그래픽요소를 가지고 있으나 동적화상디자인은 동적 요소가 결합됨에 따라 서사적 구조의 애니메이션요소와 저작물적 속성인 콘텐츠요소를 가진다는 점에서 구별된다. 또한 사용자경험요소는 사용과정에서 역동성과 상호작용이 개입되어 발현되는 것을 말하는데, 아이콘이나 레이아웃이 정적 상태로 표현되는 화상디자인보다는 여러 정지화상의 조합을 통해 과정 표현이 가능한 동적화상디자인에서 적극적으로 나타나 는 특성이다.

19) 신의철, 『모션그래픽: 영상디자인의 미학』, 길벗, 2019, 52면. Motion graphics는 움직임을 의미하는 ‘motion’과 디자인을 의미하는 ‘graphic’의 합성어이다.

20) 우경훈, “키네틱 타이포그래피(Kinetic Typography)의 표현 주제와 표현방식 간의 연관성 고찰—카일 쿠퍼(Kyle Cooper)의 영화 타이틀에 사용된 키네틱 타이포그래피를 중심으로”, 『디지털디자인학연구』, 제11권 제3호(2011), 3면.

〈표 1〉 정적화상디자인과 동적화상디자인의 특성비교

	그래픽 요소	동적 요소	사용자경험 (UX)요소	애니메이션 요소	콘텐츠 요소
정적화상디자인 (GUI)	●	-	▲	-	-
동적화상디자인 (Animated GUI)	●	●	●	●	●

● 포함 ▲ 일부포함 - 미포함

III. 도면에 관한 요건

1. 도면표현

(1) 주요국의 도면요건

동적화상디자인은 정지화상과 달리 둘 이상의 도면이 일정한 순서를 가지고 연속되는 화면으로 표현된다. 이때 동적화상디자인을 구성하는 단위를 시퀀스(sequence)²¹⁾라 하는데, 동일한 디자인개념이 적용된 독립된 보호단위를 의미한다.

주요국의 도면에 관한 요건을 보면, 미국에서 디자인은 둘 이상의 도면으로 표현될 수 있고 명세서에서 변화과정의 속성과 도시되지 않은 보호범위의 포함여부에 관한 진술이 요구²²⁾된다. 한국은 디자인심사기준에서 움직이는 상태를 충분히 파악할 수 있는 도면표현과 디자인의 설명기재를 실무상 규정²³⁾하고 있다. 유럽연합에서는 도면개수가 7개로 제한되고, 디자인시퀀

21) 영화분야에서 특정 상황의 시작부터 끝까지를 묘사하는 영상단락 구분을 말하며 쇼트(shot)가 신(scene)을 이루고 신이 시퀀스를 이룬다. 시퀀스는 책의 장(chapter)에 비유할 수 있는데 뚜렷한 시작, 중간, 결말을 갖고 완전히 독립적인 기능을 하면서 보통 극적 절정의 유형으로 마무리된다. (네이버 지식백과, <<http://terms.naver.com>>, 검색일: 2019. 9. 15).

22) USPTO, “Manual of Patent Examination Procedure(Design Patent)”, 2018, 1501, 01(a).

스를 표현하기 위해 서로 다른 특징을 가진 정지화상과 명확한 변화과정이 공통된 방법으로 표현될 것²⁴⁾이 요구된다. 일본은 화상이 변화하는 도면의 경우 6면도와 참고도면으로 제출할 수 있고, 물품의 동일기능을 위한 화상이고 형태적 관련성이 있는 화상에 대해 변화전후를 나타내는 도면이 표현되어야 한다.²⁵⁾ 중국은 동적 효과를 표현하는 정지된 도면 여러 벌을 제출하여야 하고, 프레임의 변화순서를 설명하여 동적화상의 변화를 확인할 수 있어야 한다.²⁶⁾

〈표 2〉 주요국의 동적화상디자인 도면요건

	미국 (USPTO)	한국 (KIPO)	일본 (JPO)	유럽연합 (EUIPO)	중국 (CNIPA)
도면수	제한 없음	제한 없음	6면도와 참고도 허용	7개	제한 없음
도면형식	pdf	jpg, tiff, avi, wmv, mpeg	jpg, tiff	jpg, pdf	jpg, tiff
디자인의 설명	변화과정 및 도면설명 기재	동적취지 및 도면설명 기재	변화의 특성 및 도면설명 기재	불요구	변화과정에 대한 간략한 설명기재

주요국의 도면요건을 비교하면 〈표 2〉와 같다. 도면형식에서 일본과 유럽연합을 제외하고 도면 수 제한 없이 이미지 형태로 여러 개의 도면을 제출하여 디자인을 표현할 수 있다. 디자인의 설명에서는 동적화상디자인의 취지나 이를 구성하는 도면에 대한 설명 기재를 요구하고 있다. 주요국 외 대부분 국가에서 “그래픽표현에서 모든 이미지가 시각적으로 서로 연결성을 가

23) 특허청, “디자인심사기준”, 2019, 254면. “형태적 관련성 및 변화의 일정성을 가지고 형태가 변화하는 동적화상디자인으로서 그 움직이는 상태를 표현하지 아니하면 그 디자인을 충분히 파악할 수 없는 경우에 정지상태의 도면과 그 동작 상태를 알 수 있는 도면(동작 중의 기본적 자세, 동작내용을 나타내는 궤적 등)이 없거나, 필요하다고 인정될 경우에 디자인의 설명란에 그에 관한 설명이 없는 경우”가 공업상 이용가능성이 없는 디자인에 해당한다.

24) EUIPO, “Guidelines for Examination of Registered Community Designs”, 2017, p.32.

25) 日本特許廳, “意匠審査基準”, 2019. 74.7.1.3 画像を含む意匠において `画像が変化する場合.

26) 리정·장영, 앞의 논문(주 10), 171면.

지고 명확하게 이해되도록 시퀀스 안에 변화과정이 반영된 사진 또는 선도의 도면으로 표현될 것이 요구”²⁷⁾되는 것으로 파악된다.

2. 동적 속성과 도면표현

동적화상디자인은 동적 속성으로 인해 일반 화상디자인과 구별되며, 연속적인 복수의 도면을 통해 표현된다. 동적 속성과 도면표현의 관계는 디자인의 특징 및 보호태양의 형성과 밀접하게 관련된다.

이러한 동적 속성을 관련 디자인분야를 통해 도출해 보기로 한다. 키네틱 타이포그래피에서는 동적 요소를 “장면전환효과, 이동방향, 정렬방식, 타이포그래피 위치로 구분”²⁸⁾하기도 한다. 엠비언트미디어에 관한 한 연구에서는 “빠르기, 연속성, 강도, 리듬”²⁹⁾을 동적 요소로 분류하였다. 주로 캐릭터와 관련된 애니메이션 분야에서는 “Timing, Spacing, Squashing, Stretch, Anticipation, Action, Reaction, Arc of action”³⁰⁾을 동적 변화의 원리로 규정하기도 하였다. 동적인 변화에는 “가상의 물리적 힘이 2차원, 3차원 공간

27) ICC, “Design protection for graphical user interfaces”, 2018, p.10.

28) 장면전환효과는 애니메이션 기능을 통해 생명력을 넣는 기본적인 요소이고, 이동방향은 동서남북 방위에 따른 움직임을 말한다. 정렬방식은 스크린내의 한정 공간속에서 글자가 나열되는 방식을 말하며, 위치는 한정된 공간내의 문장이나 구의 애니메이션 위치를 말한다.[우경훈, 앞의 논문(주 20), 3면, 5면].

29) 박진영 외 2인, “엠비언트 미디어의 디자인을 위한 동적인 디자인요소의 활용에 관한 연구”, 『한국HCI학술대회논문집』(2018.2), 235면. 엠비언트 미디어는 물리적 공간의 동적인 변화를 통해 주변을 인식하도록 정보를 전달하는 디자인을 말한다. 빠르기는 시간흐름의 페이스, 동적 변화속도를 말하고, 연속성은 변화가 부드럽게 연결되거나 단절을 말한다. 강도는 시간성상의 변화의 양이나 세기이고 리듬은 빠르기, 연속성, 강도들의 변화에 따른 시간적 질서 혹은 규칙성을 말한다.

30) 조영준 외 2인, “3D애니메이션을 이용한 애니메이션이론의 구축”, 『한국콘텐츠학회 학술대회논문집』(2015.11), 119-122면. Timing은 물체가 움직이기 위해 소요되는 시간의 양, Spacing은 물체나 캐릭터가 움직이는 물리적인 공간의 양, Squashing은 물체에 충격이 가해진다고 가정할 때 변화는 모양의 변화를 말한다. Stretch는 물체에 충격에 반하는 힘의 의한 변형, Anticipation은 물체가 움직임 이전에 사전동작을 말한다. Action, reaction, Arc of action은 물체가 일정시간동안 특정공간을 이동한 궤적을 말한다.

에 표현되는 것으로, 저항, 중력, 관성, 탄성³¹⁾을 포함하기도 한다. 예컨대 동심원의 메뉴바가 안쪽에서 바깥쪽으로 이동하는 구심력 같은 물리적 작용을 들 수 있다.

한편 동적화상디자인은 “4차원적 디자인성격을 지니고 있고, 시간적 요소를 접목하여 음향, 영상, 애니메이션과 같이 복잡한 스토리를 담아 낼 수”³²⁾ 있다. 실제로 디자인창작에서 시간이나 속도는 디자인을 풍부하게 하는 주요 요소로 활용된다. 속도 표현이 없는 등속도는 “가속과 감속을 가진 영상에 비해 비전문화된 느낌을 줄 수 있고, 현실에서 볼 수 없는 비현실적인 움직임”³³⁾에 해당한다. 반면 동적화상디자인에서 시간이나 속도개념은 디자인 보호범위로 인정되지 않고 도면표현이 불가능한 영역에 속한다.³⁴⁾

〈표 3〉에서는 동적화상디자인의 동적 속성을 그래픽적 변화, 물리적 변화, 공간적 변화, 시간적 변화로 분류하였다. 디자인창작에서는 진화하는 미디어를 통해 다양한 방식의 동적 움직임이 표현될 수 있으나, 디자인보호에서는 물리적 변화의 표현에 제약이 있고, 시간적 변화는 표현이 불가능한 속성에 해당하는 등 일부 속성의 보호가 이루어지지 못하고 있다.

31) 신의철, 앞의 책(주 19), 323-330면. 저항은 지면과의 마찰, 물속의 저항력, 바람의 저항력을 말하며, 중력은 지구상의 지면인 땅을 향해 떨어지는 움직임이고, 관성은 현재의 움직임을 지속하려는 힘이며, 탄성은 물체가 힘을 받아서 형태가 변했다가 힘이 없어지면 원래 모습으로 돌아오는 성질을 말한다.

32) 서기원, 앞의 논문(주 13), 92-93면.

33) 신의철, 앞의 책(주 19), 314면.

34) 미국특허청의 경우 도면에 대한 설명에서 “하나의 이미지에서 다른 이미지로 변화하는 방식이나 과정은 청구된 디자인에 포함되지 않는다”라고 기재하여 이를 제외하고 있으며, 대부분 관청에서는 설명 등에 속도나 시간개념에 관한 사항기재를 특별히 요구하고 있지 않다.

〈표 3〉 동적화상디자인의 동적 속성과 표현가능여부

구분	속성	디자인창작	디자인보호
그래픽적 변화	배경변화	●	●
	형태변화	●	●
	레이아웃	●	●
	색상변화	●	●
물리적 변화	중력, 저항	●	▲
	관성, 탄성, 장력	●	▲
	원심력, 구심력	●	▲
	직선운동, 회전운동	●	●
공간적 변화	위치	●	●
	크기	●	●
	이동방향	●	●
시간적 변화	궤적	●	●
	속도(가속/감속)	●	-
	연속성/리듬감	●	-

● 표현가능 ▲ 일부표현가능 - 표현불가

3. 새로운 형식의 도면표현

(1) 동영상파일형식

WIPO 37회 SCT회의에서 논의된 산업디자인법과 실무규정안에서는 디자인의 표현수단과 방법에 대해 어떤 형태의 시각적 방식이라도 수용될 수 있음을 선언³⁵⁾하였다. 디자인 속성을 가장 잘 표현할 수 있는 적합한 수단이 제시된다면 통용되는 도면의 표준이 될 수 있음을 암시한 선언이다.

동적화상디자인은 본래 연속적 화면이라는 비디오적 속성을 가지고 있다. 비디오파일제출이 대부분 관청에서 허용되지 않음에도 불구하고 “비디오를

35) https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/sct_35/sct_35_3.pdf, Industrial Design Law and Practice-Draft Regulations에서 제시한 선언으로 “미지의 시각적 표현이란 컴퓨터애니메이션 또는 미래에 나타날 표현방법을 말하며 근본 역시 포함될 수 있다. 산업디자인분야에서 사용되는 표현방법은 항상 시각적 방식이기 때문이다.”라고 선언한다.

립은 시퀀스를 가장 시각적으로 보여 줄 수 있는 궁극적 방법”³⁶⁾이다. 현행 한국은 동적화상디자인에 대해 동영상파일 출원제도³⁷⁾를 운영하고 있다. 다만 참고도로만 제출할 수 있어 디자인의 권리범위로 해석하는 데에 한계가 있고, 디자인 특징을 파악하기 위한 참조도면으로 인식된다.³⁸⁾

동적화상디자인에 있어서 동영상파일의 허용에는 몇 가지 쟁점이 있다. 우선 제도적 측면에서 물품성이나 제조성에 기반을 둔 디자인보호제도에서는 물품과 분리된 동영상파일의 독립적인 보호요건 획득이 문제될 수 있다. 동영상파일에 표현된 디자인의 용도가 불확정적인 상태로 독립적 보호객체가 될 수 없기 때문에 정의요건 확장 등의 검토가 필요하다.

또한 실시 및 이용관계와 침해 구성에 대한 면밀한 검토와 법적인 지위문제를 검토해야 한다. 3D프린팅에 사용되는 데이터파일에 대한 논쟁에서는 3D파일이 “프로그램이나 이에 준하는 물로 인정되면 그 복제나 전송행위가 디자인권의 간접침해에 해당할 수 있고, 경우에 따라 입체적 유체물의 형상파일에 해당하는 3D데이터 파일자체를 디자인 보호대상으로 볼 수 있어 직접침해의 적용”³⁹⁾이 가능하다고 본 바 있다. 동영상파일도 실시제작에 사용되거나 자체로 실시물이 될 가능성이 있으므로 디자인의 효력과 침해대응에 대한 법률적 검토가 요구된다. 기타 기술적 측면에서 동영상파일은 출원, 심사, 공보발행 단계별로 시스템 구축 및 형식 표준화에 대한 검토가 이루어져야 한다.

36) EUIPO, “Convergence on graphic representations of design-common communication”, 2018, p.38. 주요5개국 특허청(USPTO, EUIPO, KIPO, JPO, CNIPA)의 디자인 실무에 관한 보고서이다.

37) 2011년 3월 디자인보호법 시행규칙 개정으로 동적화상디자인 출원 시 SWF, MPEG, WMV, Animated GIF 파일을 참고도로 제출할 수 있도록 하였다.

38) 현행 물품성 규정에서는 물품에 화체되어 표현되어야 하고, 물품의 형상표현이 없으면 정의요건에 위배되기 때문에 동영상파일에 물품형상이 표현되어야 하는 문제점이 있다. 다만 일련의 변화과정을 나타낸 동영상파일이 부분확대도로서 보호범위를 특정하는 도면 중 하나로 인정된다면 현 디자인보호법 시행규칙상 본도면으로 인정되어 보호범위를 형성하는 도면으로 볼 여지가 있다.

39) 김원오, “3D데이터의 제작 및 유통과 디자인보호법의 대응”, 『동북아법연구』, 제21권 제3호(2019), 362면. 한편, 일본 개정의장법에서는 화상디자인의 실시범위를 확장 정의함으로써 디자인권의 효력과 침해의 범위를 명확히 반영하고 있다.

위와 같은 쟁점들로 인해 동영상파일 출원제도운영에는 선결과제가 있으나 동적화상디자인의 시간적 변화 등 다양한 표현이 가능하여 디자인보호범 위확대에 긍정적 수단이 될 수 있을 것이다.

(2) 신기술의 표현방법

GUI디자인에 신기술이 접목되면서 물리적 인터랙션 등 사용자와 인터페이스 간 상호작용에 대해서도 쟁점들이 발생하고 있다. 특허법의 경우 명세서에 청구항과 도면을 같이 표현하여 청구범위를 특정할 수 있으나 디자인법에서는 주로 도면위주로 권리범위가 특정되기 때문에 표현이 불가능한 기술적 내용에 대해선 한계가 있다.

예를 들어 가상현실(VR)기기에서 구현되는 GUI디자인은 “디자인출원 시 표현될 수 있는 물리적 제품이나 스크린이 아니라 사용자의 존재가 구현되는 가상의 환경 안에서 보여지는”⁴⁰⁾ 특성을 지니고 있다. 가상현실 구현화면은 과정 일부가 도면을 통해 재현될 수 있으나 가상현실기술의 방법이나 핵심 구조는 표현되기 어렵다. 이처럼 가상현실 인터페이스 구성이나 변화과정상 효과일부만이 보호범위에 포함되므로, 디자인법상 보호에 실효성이 제기될 수 있다. 가상현실에서 재현된 유명명소, 건물, 거리풍경이나 증강현실(AR)과 혼합현실(MR)⁴¹⁾ 인터페이스에 중첩된 건축물, 저작물, 타인의 상품, 상표 등에 대해서도 저작권충돌 및 이용저촉관계 문제 역시 발생할 수 있다.

〈그림 2〉 증강현실이 적용된 동적화상디자인 예⁴²⁾



40) ICC, op., cit., (주 27) p8.

41) 현실 세계에 가상현실(VR)이 접목되어 현실의 물리적 객체와 가상 객체가 상호 작용할 수 있는 환경을 말한다. (IT 용어사전, <<http://terms.naver.com/>>, 검색일: 2019. 9. 14).

또 다른 미디어 예로서 홀로그램이미지를 화상디자인으로 보호할 때 물품성 인정여부와 도면표현 문제도 쟁점이 될 수 있다. 현행 디자인심사기준에서는 “물품 내 표시부를 특정할 수 없고 빛의 투사에 의해 구현되는 경우 물품성을 갖추지 못한 것”⁴³⁾으로 보고 있다. 홀로그램은 투영이미지이기 때문에 물품성을 인정받을 수 없고, 화상디자인은 물품형상과 별도로 특정하여 표현해야 하는 문제가 발생한다. 홀로그램이 적용된 동적화상디자인은 차원을 달리하는 디자인이지만 현행규정상 디자인보호가 불가능하다. 전 세계적으로 신기술이 접목된 GUI디자인에 대한 관심이 높아지고 있어 법적인 지위 및 파일형식의 도면제출도입 같은 논의가 점차 활발해질 것으로 보인다.

IV. 형태적 관련성과 변화과정의 일정성 요건

1. 형태적 관련성

동적화상디자인은 모양의 변화과정에서 나타나는 미감을 보호범위로 하는 특징이 있다. 각 정지화상의 모양은 분리되어 표현되지만 전체적으로 인식되는 통일성 있는 미감이 요구된다. 현행 디자인심사기준에서는 형태적 관련성 및 변화의 일정성이 요구되고 있는데⁴⁴⁾ 두 개념은 다르지만 상호 연관된 관계로서 본장에서 각 요건을 고찰해 보기로 한다.

(1) 형태적 통일성

동적화상디자인에서의 형태적 관련성은 디자인 표현에 있어서 모양이나

42) 특허청 디자인등록 30-0983485호 화상디자인이 표시된 디스플레이 패널.

43) 특허청, “디자인심사기준”, 2019, 242면.

44) WIPO SCT회의의 설문조사결과 40개 국가 중 14개 국가를 제외하고 국내법상 형태적 관련성을 의미하는 시각적 관련성이 요구되었고, 13개 국가를 제외하고 변화과정의 명확성이 요구된다고 답변되었다.

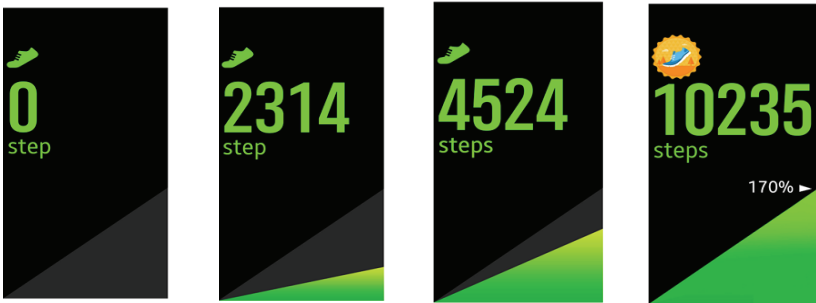
(https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/sct_41/sct_41_2.pdf).

색상 등 시각적 경험을 통해 얻어지는 관련성을 말한다.⁴⁵⁾ 디자인심사기준에서는 형태적 관련성의 구체적 예로 “동일한 프레임을 사용하고 있으나 구성요소의 모양 및 배치 등이 상이한 경우”⁴⁶⁾를 들고 있다.

화상디자인의 디자인요소에는 “아이콘, 버튼, 이미지, 메뉴바 같은 그래픽 요소와 폰트, 타이포그래피 같은 타이프시스템, 주조색, 보조색, 배경색 같은 컬러시스템 및 메뉴영역, 로그인영역, 내비게이션영역, 검색창영역, 콘텐츠영역 같은 레이아웃시스템”⁴⁷⁾ 등이 있다. 이러한 화상디자인의 구성요소들은 배치나 표현방법에 의해 통일성 있는 미감을 좌우할 수 있다. 즉 각 정지화상이 동일한 모티브로부터 창작되어 전체적으로 보았을 때 공통된 심미감이 느껴질 정도의 형태적 통일감이 형성되어야 하는 것이다. <그림 3> 사례 1의 경우 각 정지화상마다 숫자위치 등 레이아웃이 일정하고, 하단으로부터 사선형태의 구분선이 증감하는 배치변화가 이루어진다는 점에서 형태적 통일성이 유지된다.

<그림 3> 동적화상디자인의 예

a) 사례 1⁴⁸⁾

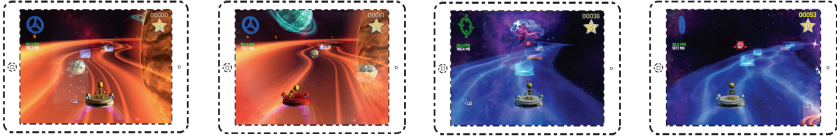


45) 부분디자인에 관한 1디자인1출원요건에서 ‘형태적 일체성’이나 한 벌 물품 디자인에서 전체로서의 ‘통일성’과도 그 개념구분이 모호하다. 하지만 시각적으로 인지되는 일체적 미감이라는 데에 공통점이 있고 심사실무상 사례에 따라 적용의 차이점이 존재하는데, 본 연구에서는 논외로 한다.

46) 특허청, “디자인심사기준”, 2019, 248면.

47) 김정아·김태균, “웹아이텐티드를 위한 모바일스타일가이드연구”, 『한국디자인포럼』, 제32호(2011), 257면.

b) 사례 2⁴⁹⁾



반면 동적화상디자인의 시퀀스를 구성하는 각 정지화상이 동일한 구성요소를 포함하더라도 배치나 표현방법이 상이한 경우에 형태적 통일감이 상실된다. <그림 3> 사례 2 같은 게임화면은 게임 특성상 배경화면 또는 가상공간에 따라 사용자에게 보이는 화면구성이 영향을 받는 경우이다. 첫 번째와 두 번째 화면은 유사한 색상과 게임공간이 표현되었으나, 그 이후 화면에서 배경과 색상에 변화가 일어났다. 전체 정지화면에서 보트를 타고 이동하는 움직임에 공통점이 있으나 시각적으로 형태적 통일감은 낮아 이질적으로 보인다.⁵⁰⁾

위와 같은 사례들로 볼 때 형태적 관련성은 형태적 통일감의 정도에 따라 넓은 관련성과 좁은 관련성으로 나누어 볼 수 있다. 넓은 관련성은 형태적 통일감이 비교적 높은 디자인으로서 화면보호기, 애니메이션, 프로그래스바와 같은 디자인을 말하고, 좁은 관련성은 형태적 통일감이 낮은 조작메뉴화면, 게임화면 같은 디자인을 들 수 있다. 형태적 관련성은 보호대상에 따른 인정범위에 따라 절대적인 통일감이 요구되기보다, 시각적 특성이 공유되고 전체 분위기가 일체화될 정도의 개념으로 이해할 수 있다.

48) 특허청 디자인등록 30-0882730 화상디자인이 표시된 디스플레이 패널.

49) EUIPO RCD 3818939-0021 Animated graphical user interfaces for a display screen or portion thereof.

50) 게임화면에서 형태적 관련성은 사용자가 조작하는 단계가 아니라 화면자체의 형태적 특성에 따라 판단되어야 한다. 즉 일정한 형태적 흐름으로 전개된 단계가 1개의 시퀀스로 판단되고 1개의 보호태양을 구성하는 것이 합리적인데, 그렇지 않을 경우 저작권적 보호와 중첩되는 문제가 발생할 수 있다.

(2) 기능의 단일성

동적화상디자인에서 형태적 관련성은 불가분적으로 기능의 단일성과 관련된다. 정지화상은 낱씨정보나 메시지전송 같은 독립적 기능의 보호태양을 구성하는데, 동적화상디자인에서도 여러 개의 정지화상으로 구성되더라도 독립적인 기능수행이 전제된다. 현행 디자인심사기준에서는 한 예로 “동일한 프레임을 사용하고 있으나 시계 기능, 검색 기능을 위한 각각 다른 모양을 변화 전후 상태로 도시한 경우는 동적화상디자인의 요건에 위배되는 것”⁵¹⁾으로 보고 있다. 일본의 경우도 “물품의 복수의 화상이 같은 물품의 기능을 발휘하기 위한 조작용으로 제공되는 화상”⁵²⁾으로 한정지어 기능의 단일성이 요구되고 있다.

화상디자인에서 기능은 디자인의 보호범위를 특정하고 유사판단에 있어서 중요한 역할을 한다. 왜냐하면 “입체물품에서 동일 또는 유사한 물품 간에 물품의 기능이 고려되지 않는 데 반해 화상디자인에서는 실제적으로 사용되는 기능에 따른 유사여부가 추가적으로 요구”⁵³⁾되기 때문이다. 동적화상디자인에서 단일 기능을 위한 복수의 정지화상은 유사한 형태적 전개가 될 가능성이 높기 때문에 단일 기능을 전제로 한 보호태양의 구성은 법리적으로 합당해 보인다.

2. 변화과정의 일정성

(1) 동적 자태의 형성

동적 디자인은 “물품자체 특수한 기능에 의하여 형태자체가 변하고 그 변화에 비예측성이 있어야 하며, 변화가 시각에 호소하는 것이고 변화에 일정성이 있어야 한다.”⁵⁴⁾ 즉 동적디자인은 “규칙적이며 논리적으로 변화하는 순

51) 특허청, “디자인심사기준”, 2019, 248면.

52) 日本特許廳, “意匠審査基準”, 2019. 74.7.1.3 画像を含む意匠において `画像が変化する場合.

53) 진선태, 앞의 논문(주 4), 37-38면.

서를 가진 일정한 궤적(軌跡)을 가져야 하고, 변화과정에 있어서 특이성 있는 동적 자세(姿態)를 가져야 하는데, 변화과정의 특이성은 당연히 물품으로서 일어날 만한 동적인 변화가 아니라 물품의 새로운 용도나 기능을 구현하기 위한 독창적 형태변화”⁵⁵⁾를 말한다.

동적 디자인의 요건과 같이 동적화상디자인에도 변화과정의 일정성이 유지되고 독특한 동적 자세가 형성될 것이 요구된다. 이때 동적 자세는 여러 정지화상이 일정한 규칙성을 가지고 기능 수행을 위해 동일한 방식으로 변화되며 만들어 내는 특징을 의미한다. 예컨대 애니메이션처럼 각 정지화상이 자체로 독립된 캐릭터를 나타내지만, “각 정지된 이미지들이 시퀀스의 한 부분으로 합쳐져 인식되어 장식적 특징을 디자인에 형성”⁵⁶⁾시키는 것을 말한다. <그림 4> 애니메이션은 캐릭터가 움직이는 동작을 통해 변화의 궤적이 나타나면서 독창적인 동적 자세가 형성된다. 애니메이션 동작의 흐름이 불연속적으로 나타나거나 이질적인 복장, 배경, 주변사물이 포함된다면 변화과정의 일정성은 형성되기 어렵다.

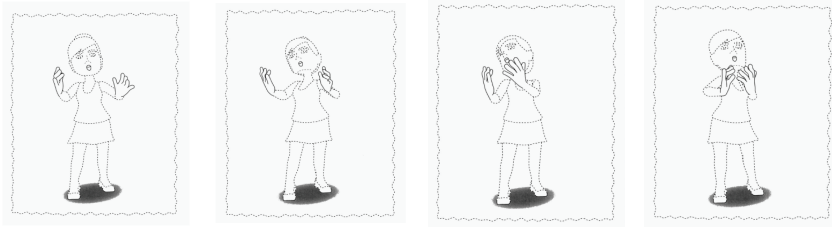
이러한 변화과정의 일정성은 그래픽적 변화, 물리적 변화, 공간적 변화를 통해 나타날 수 있다. 디자인 구성요소들이 변화될 때 표현과 색상이 일정한 방식으로 변화되거나, 물리적 움직임에 있어서 일정한 자세가 유지되며 변하거나, 공간적 변화에서 동일방향, 위치, 크기, 거리로 변화되는 것을 말한다.

54) 이철승, “형태변화가 있는 디자인의 유사판단—휴대폰 포장용 상자에 대한 특허법원 2009. 6. 5 선고, 2009허1736 판결 및 대법원 2010. 9. 30. 선고, 2010다23739 판결을 중심으로”, 『지식재산연구』, 제7권 제4호(2012), 226면.

55) 진선태·소진훙, 앞의 논문(주 7), 322면.

56) Leason, David, “Design patent protection for animated computer generated icons,” *Journal of the patent and trademark office society*, vol.91 No.10/11/12(2009), pp.592-593.

〈그림 4〉 애니메이션의 예⁵⁷⁾



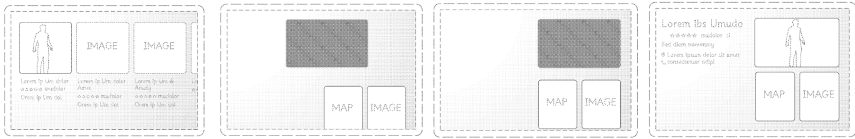
(2) 화면의 불규칙성

동적화상디자인의 변화과정에서 흐름이 단절되거나 불연속적인 화면은 불규칙성을 만들어 낸다. 불규칙성은 각 정지화상이 별개의 독립된 기능을 하거나 독립된 보호태양을 구성토록 야기하기 때문에 변화과정의 일정성이 흐트러질 가능성이 높다.

〈그림 5〉 사례의 경우 첫 번째 화면에서 두 번째 화면으로 변화할 때 창의 크기와 위치에 변화가 일어나고, 두 번째 화면부터 네 번째 화면까지는 레이아웃과 이동방향이 일정하게 유지된다. 처음 단계에서 일어난 급격한 레이아웃 변화는 변화과정의 추정이 불가능하여 변화과정의 일정성 요건에 위배될 가능성이 높다. 이처럼 인위적인 시간순서를 전제로 변화가 유추되는 동적화상디자인의 특성으로 볼 때, 여러 변수가 존재할 수 있는 중간단계가 생략되면 변화과정의 추정이 불가능하게 된다. 다른 관점에서 보면 변화과정 이 순간적이고 동시에 일어나는 변화라는 가정하에 표현 그 자체로 보호태양이 정해진다는 해석이 있을 수 있다. 형태적으로 넓은 관련성을 가지면서 단일 기능을 수행하기 위한 변화과정 일부의 불규칙성이 동적화상디자인의 맥락을 크게 해치지 않는다는 것이다. 다만 변화과정 추정을 위한 도면표현이 충분하지 않기 때문에 권리의 불명확성이 증가하는 측면이 있다.

57) EUIPO RCD 001152532-0003 Animated images for a portion of display screens.

<그림 5> 불규칙적인 동적화상디자인 예⁵⁸⁾



3. 특수한 형태의 동적화상디자인

(1) 사용자경험이 표현된 디자인

동적화상디자인은 기능상 사용 조작 과정과 관련된 경우 형태적 관련성이 낮아진다. 화상디자인에서 기능성은 “전형적으로 GUI의 조작에 포함되어 소비자의 기대나 사용의 용이성, 인간공학”⁵⁹⁾과 관련된다. 즉 화상디자인은 사용자의 조작과정에서 용이한 조작과 효율적 사용을 위해 인지공학, 인간공학적인 설계가 고려된다. 이때 사용자에게 친근한 형태를 가진 시각적 표현을 사용하는 것이 일반적이지만 기능을 우선하기 위해 시각적 효과를 반감시키는 경우도 있다. 특히 사용자경험설계에서는 형태적 측면보다는 기능적 측면이 중시되는 경향이 있다.

<그림 6> 사용자경험이 표현된 동적디자인의 예⁶⁰⁾



58) USPTO D845,985 Display screen or portion thereof with transitional graphic user interface.

59) Risch, Michael, “Functionality and graphic user interface design patents, Working paper series”, Villanova university charles widger school of law, 2014, p.1.

〈그림 6〉은 휴대폰에서 영수증사진이 스캐닝되어 문자로 출력되는 사용 경험을 동적화상디자인으로 나타낸 것이다. 각 정지화상은 메뉴와 버튼이 공통적으로 구성되어 있으나 변화과정 중 기능에 따른 특정 인터페이스가 생성되는 등 형태적 변화의 폭이 커질 가능성이 있다. 이와 같이 사용자경험을 나타낸 동적화상디자인은 기술적 특징을 연속된 정지화상으로 구성한 형태로서, 형식적으로는 디자인을 나타내나 내용상 기술적 방법을 포함하는 경우가 많다. 사용자경험디자인은 “종래 제품의 구성, 형상, 작동, 순서 등을 개선함으로써 일정한 효과를 거둘 수 있는 것이라면 우선적으로 특허로 보호받을지를 고려⁶¹⁾해야 한다. 사용자경험의 기술적 측면은 특허법으로 보호받고 주요한 시각적 특징은 디자인법으로 보호받는 것이 원칙이지만 한계성도 함께 존재한다.⁶²⁾

(2) 둘 이상의 표시부가 있는 디자인

화상디자인의 특성상 둘 이상의 표시부가 있는 경우⁶³⁾에는 디스플레이구성의 상관관계가 발생한다. 이러한 경우를 포함하여 물리적인 형태변화와 화상디자인의 변화가 동시에 일어나는 경우에도 적용된다. 예컨대 동작이나 중력센서에 의해 사용자와 물리적 인터랙션이 발생하고 표시부의 각 화면에 모양변화가 일어나는 등 다양한 변화를 상정할 수 있다.

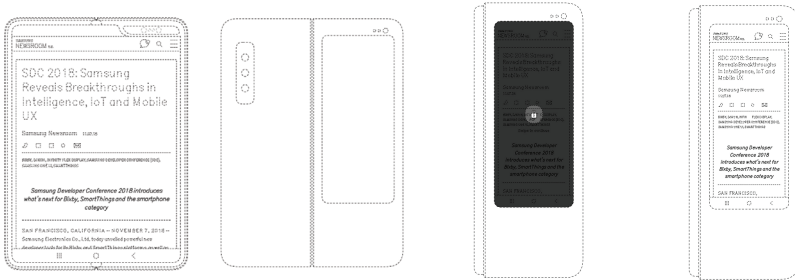
60) USPTO D844,016 Display Screen or Portion Thereof with Animated Graphic User Interface.

61) 정유원·박수진, “지식재산으로서의 모바일UI디자인의 법적보호”, *Journal of Digital Interaction Design*, 제11권 제3호(2012), 30면.

62) 특허법으로 보호받지 못한 기술내용이 동적화상디자인으로 표현되어 보호받는 것이 효과적인지와 보호효과에 대해 논쟁이 있을 수 있기 때문이다. 기술적 가치가 없는 UX를 디자인으로 보호받겠다고 할 때 디자인적 특징보다는 기능적 개선에 가까운 경우가 있어 디자인의 보호취지에 반할 수 있다.

63) 디자인심사기준에 의하면 1디자인 1디자인등록출원에 위반되는 것으로 취급한다. 다만, 물리적으로 분리된 각각의 화상이 연동되어 있을 경우 1디자인 출원으로 인정될 수 있다.

〈그림 7〉 2개의 표시부가 있는 동적화상디자인의 예⁶⁴⁾



〈그림 7〉은 2개의 표시부가 물품 내외부에 존재하고 각각 연동되어 화면 변화가 일어나는 경우이다. 물품특성상 접히는 내외부 표시부 화면은 개폐에 따라 활성화되거나 연속적인 화면을 만들어 낸다. 각 화면은 크기가 변화되더라도 동일한 기능과 레이아웃의 기본 형태가 유지된다는 점에서 변화의 일정성이 인정된다.

앞으로 표시부간 변화가 일어나거나 물리적 변화가 포함된 복합적 형태의 디자인이 출원될 가능성이 높다. 현행 복수의 보호대상을 구성하는 디자인은 동적화상디자인 형태로 보호받을 수 있다. 이러한 디자인에서 형태적 관련성과 변화과정의 일정성은 표시부 간 모양변화를 통해 판단되기 때문에 사례와 심사기준이 마련되어야 할 것으로 보인다.

V. 결 언

지금까지 동적화상디자인의 개념과 특징 및 성립요건을 중심으로 살펴보았다. 전 세계 대부분 국가에서 동적화상디자인을 보호대상으로 하고 있으나 성립요건 및 디자인권의 효력에 대해 실무상 개념과 규정이 체계화되지 않은 측면이 있다. 가상현실, 홀로그램 같은 새로운 형태의 디자인에 대해서도 디자인보호법상 보호방법에 대한 논의도 부상하고 있다.

64) 특허청 디자인등록 30-1031994 화상디자인이 표시된 휴대용 정보단말기.

우선 도면요건에 대해서 현행 정지화상 형태로 복수의 도면을 제출하는 방법이 일반적이다. 향후 대안으로서 동영상파일 및 플래시파일 등 동적화상디자인 주요 특징을 표현할 수 있는 수단에 대해서도 법적, 기술적 검토가 필요해 보인다. 성립요건 중 형태적 관련성은 기능의 단일성을 전제로 넓은 범위가 인정되는 것으로 나타났다. 변화과정의 일정성은 규칙성을 가진 동적 자태의 형성을 통해 나타나는 것으로서 보호범위의 명확성과 관련된다. 특히 기능성이 강한 사용자경험 디자인뿐만 아니라 물리적 인터랙션과 다중표시부를 갖는 디자인 등이 등장하고 있어 이에 대한 기준마련이 시급하다.

국내에서도 이러한 동향을 반영하여 다음과 같은 정책개선 및 법령정비가 이루어져야 할 것으로 보인다.

우선 첫째, 동적화상디자인을 변화전후의 단절된 개념이 아닌 시간축을 가진 일련의 연속된 디자인 개념으로 이해하고, 그래픽적, 물리적, 공간적 변화가 있는 디자인으로 명확하게 개념을 규정할 필요가 있다. 둘째, 동적화상디자인에 있어서의 형태적 관련성과 변화과정의 일정성 개념을 완화하여 규정할 필요가 있다.⁶⁵⁾ 기능의 단일성을 전제로 인정범위를 확장함으로써 사용자경험 디자인 등 보호영역이 확대되는 효과가 있기 때문이다. 셋째, 홀로그램⁶⁶⁾, 증강현실⁶⁷⁾에서의 인터랙션 등 새로운 형태의 디자인에 대한 연구가 필요하다. 또한 복수의 표시부 및 복합적인 변화가 동시에 일어나는 보호태양에 대해서 사례를 통한 지속적인 기준마련이 요구된다. 넷째, 현행 운영

65) 예를 들어 국제추세에 맞추어 용어를 변경하여 디자인심사기준상 “화상디자인의 시각적 특성이 유지된 채 동적 변화가 일어나는 시각적 관련성과 단일기능을 발휘하기 위한 동적인 특징이 파악되는 변화과정의 명확성이 있는 경우 1디자인1출원에 해당하지 않는다.”라는 조항신설을 생각해 볼 수 있다.

66) 홀로그램의 경우 앞으로 화상디자인으로 출원될 수 있는 형태임을 감안할 때 정의규정이 아니라라도 현행 디자인심사기준상 “홀로그램방식으로 허공에 일정한 디스플레이 영역과 모양이 형성되어 나타나는 경우의 휴대용 단말기”와 같은 예시규정신설만으로도 보호가 가능할 수 있다.

67) 증강현실이 포함된 화상디자인에서 나타날 수 있는 부등록사유(제34조 제1,2,3호)와 관련해서는 심사기준상 “가상현실, 증강현실 등에서 디자인이 사용되는 맥락을 보여주기 위해 실제 환경이 배경이미지로서 디자인과 중첩되어 표현되는 경우에는 적용하지 않는다.”라는 규정신설을 생각해 볼 수 있다.

하고 있는 동영상파일제도에 대해 법적인 지위와 규정을 정비하여 선도적인 제도로 운영할 필요가 있다. 동영상파일은 동적 속성상 시간개념을 유일하게 표현할 수 있는 수단이므로 본 제도의 활성화는 4차원개념의 디자인을 보호하는 계기가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

<단행본(국내)>

- 신의철, 『모션그래픽: 영상디자인의 미학』, 길벗, 2019.
차세대 콘텐츠 재산학회 한국디자인법연구회, 『디자인과 법』, 채움북스, 2017.

<학술지(국내)>

- 김원오, “3D데이터의 제작 및 유통과 디자인보호법의 대응”, 『동북아법연구』, 제21권 제3호(2019).
김정아 · 김태균, “웹이텐티드를 위한 모바일스타일가이드연구”, 『한국디자인포럼』, 제32권 제0호(2011).
리정 · 장영, “중국에서의 GUI관련 디자인에 대한 보호”, 『지식재산연구』, 제10권 제3호(2015)
박진영 외 2인, “앰비언트 미디어의 디자인을 위한 동적인 디자인요소의 활용에 관한 연구”, 『한국HCI학술대회논문집』(2018).
이철승, “형태변화가 있는 디자인의 유사판단—휴대폰 포장용 상자에 대한 특허법원 2009. 6. 5 선고, 2009허1736 판결 및대법원 2010. 9. 30. 선고, 2010다23739 판결을 중심으로”, 『지식재산연구』, 제7권 제4호(2012).
우경훈, “키네틱 타이포그래피(Kinetic Typography)의 표현 주제와 표현방식 간의 연관성 고찰—카일 쿠퍼(Kyle Cooper)의 영화 타이틀에 사용된 키네틱 타이포그래피를 중심으로”, 『디지털디자인학연구』, 제11권 제3호(2011).
정유원 · 박수진, “지식재산으로서의 모바일UI디자인의 법적보호”, 『Journal of Digital Interaction Design』, 제11권 제3호(2012).
조영준 외 2인, “3D애니메이션을 이용한 애니메이션이론의 구축”, 『한국콘텐츠학회 학술대회논문집』(2015).
진선태, “그래픽사용자인터페이스 디자인보호에 관한 실무적 고찰—디자인법을 중심으로”, 『창작과 권리』, 2017년 봄호(2017).
진진아, “GUI디자인의 연구동향에 관한 내용분석”, 『기초조형학연구』, 19권 제2호(2018).

<학술지(국외)>

- Chen et al., “Design patents for animated images: Development trends”, *Journal of Intellectual Property Rights*, Vol.19(2014).

Leason, David, “Design patent protection for animated computer generated icons”, *Journal of the patent and trademark office society*, vol.91 No.10/11/12(2009).

Risch, Michael, “Functionality and graphic user interface design patents, Working paper series”, *Villanova university charles widger school of law*, (2014) <<https://digitalcommons.law.villanova.edu/wps/art189/>>

<학위논문(국내외)>

서기원, “미국디자인특허에 있어서 GUI의 법적보호에 관한 연구—애플삼성소송을 중심으로”, 서울대학교 대학원, 석사, 2013.

<연구보고서>

곽현, “증강현실기술동향 및 지식재산권 추이”, 한국지식재산연구원, 2016.

전정화, “신기술발전에 대응한 주요국의 디자인보호대상 확대논의”, 한국지식재산연구원, 2019.

특허청, “4차산업을 기반으로 한 창작디자인의 디자인보호법상 보호연구”, 특허청, 2018.

AIPPI, “Trademark, Design and More AIPPI”, AIPPI, 2016.

EUIPO, “Convergence on graphic representations of design-common communication”, EUIPO, 2018.

ICC, “Design protection for graphical user interfaces”, ICC, 2018.

<인터넷자료>

WIPO, “Standing Committee on the Law of Trademarks, Industrial Designs and Geographical Indications”, <https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/sct_41/sct_41_2.pdf>, 검색일: 2019. 9. 24.

WIPO, “Standing Committee on the Law of Trademarks, Industrial Designs and Geographical Indications”, <https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/sct_35/sct_35_3.pdf>, 검색일: 2019. 9. 27.

<기타 자료>

특허청, “디자인심사기준”, 특허청, 2019

日本特許廳, “意匠審査基準”, 日本特許廳, 2019

EUIPO, “Guidelines for Examination of Registered Community Designs”, EUIPO, 2017.

USPTO, “Manual of Patent Examination Procedure(Design Patent)”, USPTO, 2018.

A Study on the Requirements of the Design Protection Act for Animated GUI Design

Sun-Tai Jin

Recently, with the growing interest in design areas incorporating new technologies such as augmented reality and virtual reality, issues regarding protection of animated GUI design are emerging. Major issues in practice focusing on the requirements of animated GUI design in the Design Protection Act will be dealt with in this paper. A fact that animated GUI design expressed by constant screen changes and dynamic transition and has dynamic properties such as graphical, physical, spatial and temporal variations is discovered. Most of jurisdictions, animated GUI design is protected and is expressed through drawings linked in the form of images. Also, there is a debate regarding the drawing representation method of hologram and augmented reality, which is applied in the form of animated GUI design. The following features are found regarding the requirement of animated GUI design. Concerning requirement of visual relevance, it is understood as the concept of unity, in which visual characteristics are shared, presupposing unity of function. It might be supposed that an idea which the requirement of transitional consistency is presented through the formation of a dynamic character with regularity and is related to the clarity of the scope of protection. Following direction of policy improvement for protection of animated GUI design is suggested

to reflect these trends. It is necessary to establish clear concept of animated GUI design, expand the scope of recognition of visual relevance and transitional consistency in practice, study on new types of animated GUI design protection such as interaction in hologram and multiple display, and readjust the video file system as an alternative drawing representation,

Keyword

Graphical User Interface(GUI), Animated GUI Design, Design Protection Act, User Experiences (UX), Dynamic Property, Visual Relevance, Transitional Consistency