

## 중국에서 GUI관련 디자인에 대한 보호

리 정\* · 장 영\*\*

### 목 차

1. 서론
2. 국외에서 GUI관련 디자인에 대한 보호현황
  - (1) 미국에서 GUI관련 디자인에 대한 보호
  - (2) EU에서 GUI관련 디자인에 대한 보호
  - (3) 일본에서 GUI관련 디자인에 대한 보호
3. 중국에서 GUI관련 디자인보호에 대한 발전배경
4. 중국특허법 제도에서 GUI관련 디자인의 보호객체
5. 중국에서 GUI를 포함하는 제품의 디자인특허출원에 대한 의견
  - (1) GUI는 반드시 물리제품과 결합되어야 한다.
  - (2) 우선권을 주장하는 경우 반드시 중국에서의 출원과 동일한 주제를 가져야 한다.
  - (3) 기타 보호유형을 적당하게 이용한다.
6. 중국에서 GUI보호에 대한 미래의 발전추세
7. 결어

\* 베이징강신지식재산권대리유한책임회사(北京康信知识产权代理有限公司), 특허변리사.

\*\* 베이징강신지식재산권대리유한책임회사(北京康信知识产权代理有限公司), 특허변리사.

**초록**

본 논문은 현재 중국에서 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)관련 디자인에 대하여 어떻게 보호되고 있는지를 소개하고 있다. 본 논문은 먼저 미국, EU, 일본 등 나라들의 GUI관련 디자인보호에 대한 현황과 특징을 분석하였고 이어서 중국에서 GUI관련 디자인보호를 도입한 배경을 소개하였으며 중점적으로 중국 현행 특허법제도 하에, GUI관련 디자인보호를 도입함에 있어서 관련정의 및 그 보호객체에 대한 규정을 소개하였고 더 나아가 미국, EU, 일본 등 나라와의 차이점을 분석하였다. 또한 중국에서 어떻게 GUI관련 디자인출원을 할 것인지에 대하여 약간의 의견을 제기하였고 중국 GUIDesign보호의 발전에 대한 사고와 전망을 제기하였다.

**주제어**

GUI, 보호객체, 물리제품, 사람-기기 상호작용, 디자인

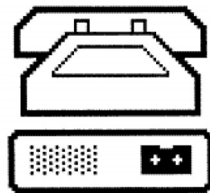
## 1. 서론

인터넷기술의 신속한 발전과 함께 통신도구 및 이와 관련된 디지털기술제품이 국제적으로 광범위한 고객층을 확보하게 되었고 이에 따라 전자제품의 그래픽 사용자 인터페이스(GUI) 디자인에 대한 보호도 점차 하나의 추세로 자리 잡게 되었다. 중국의 경우, 2014년 5월 1일부터 실시한 개정판 <특허심사지침>(이하 새<특허심사지침>이라 한다)에서 GUI를 포함한 제품에 대하여 디자인특허 보호를 허용하는 규정을 추가하였고 이는 중국의 디자인특허보호제도가 국제화에 부응하는 방향으로 한걸음 내디뎠음을 보여준다.

## 2. 국외에서 GUI관련 디자인에 대한 보호현황

### (1) 미국에서 GUI관련 디자인에 대한 보호

미국에서는 주로 특허법의 방식으로 디자인에 대하여 보호하고 있다. 중국과 다른 점이라면 미국은 디자인보호에 대하여 실질심사(实质审查)제도를 실시하고 있고 또한 동일한 객체에 대하여 여러 가지 지식재산권의 중첩보호를 허락하고 있다는 것이다. 미국에서 컴퓨터 사용자 인터페이스의 디자인보호는 20세기 80년대 중기부터 시작되었다. 당시 Xerox회사가 컴퓨터 소프트웨어 아이콘에 대하여 디자인을 출원하였는데 성공하였다. 아래 그림에 있는 전화도형과 관련된 디자인출원 및 등록(등록번호 D295764)도 그 중 하나의 예이다.<sup>1)</sup>



해당 그림은 미국특허청에 등록된 D295764특허이다.

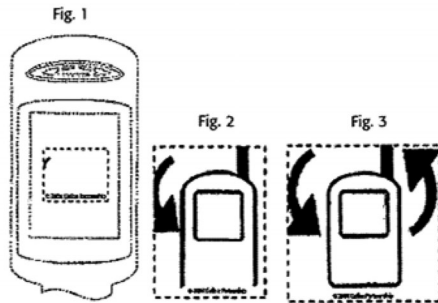
1) 리사우(李小武) · 마운펑(马云鹏) · 란관(连冠), 전자제품의 그래픽 사용자 인터페이스(GUI) 디자인에 대한 보호 [M], 북경지식재산권출판사, 2014.

이러한 새로운 보호형태는 미국 특허변리사들의 대대적인 주목을 끌었지만 순리롭지는 않았다. 미국특허청은 얼마 지나지 않아 많은 사람으로부터 의견과 피드백을 받았는데 대다수의 사람들이 특허청의 소행에 대하여 지지를 표시하였는가 하면 일부 사람들은 디자인으로서 컴퓨터 아이콘을 보호하는 것은 전통적인 저작권보호의 전문영역을 침해하는 것이라고 주장하였다. 이러한 의혹 때문에 특허청은 유사한 컴퓨터 아이콘에 대한 디자인출원의 수리를 거부하기 시작하였다. 1989년, 미국특허청 청장은 소프트웨어 아이콘이 디자인특허 보호객체에 해당하지 않기 때문에 디자인의 보호를 받을 수 없다고 명확하게 밝혔다. 그 후, Xerox회사가 제출한 여러 개의 특허출원은 모두 거절당하였다. 그 중에는 1989년 1월 28일, 컴퓨터 프로그램과 관련된 화면 아이콘으로서 출원번호가 07/303608인 출원이 포함되어 있다. Xerox회사는 이에 대하여 복심을 신청하였다. 특허복심위원회는 1992년 1월 법원의 심판이 있는 후, 4월에 미국 GUI보호에 대하여 상당한 영향을 미친 Ex parte Strijland 재정을 내렸다. 이 재정에서, 특허복심위원회는 Xerox회사의 출원이 어느 특정 공업제품을 지정하지 않았기에 특허법 제171조의 규정에 부합하지 않으며, 또한 출원에 대한 설명이 분명하고 명확하지 못하기에 미국 특허법 제112조의 규정에도 부합되지 않는다고 하였다. 다른 측면에서 볼 때, 본 재정은 특허청이 사실상 컴퓨터 프로그램과 관련된 화면 아이콘을 긍정하였다는 것에 중요한 의의가 있다 할 것이다. 만약 정확한 설명이 있었다면 컴퓨터 프로그램과 관련된 화면 아이콘은 컴퓨터 하드웨어와 분리할 수 없는 부분으로서 또한 컴퓨터의 디자인으로서 디자인특허의 보호를 받을 수 있다는 것이다.

그 후, 컴퓨터 아이콘을 대상으로 하는 디자인출원에 대한 미국 특허청의 태도가 변화되었다. 1996년 7월에 반포된 미국 <특허심사지침>(MPEP) 제2차 개정판에서는 디자인의 객체에 대한 내용으로서 “컴퓨터생성 아이콘에 대한 심사지침(计算机生成图标的审查指南)”이 전문적으로 추가되었다. 또한 이 지침은 모든 서술을 마치고 마지막 부분에 1996년 4월 이전에 확권되지 않은 모든 유사한 출원은 모두 새 심시지침에 근거하여 심사를 진행한다고 명시하였다. “컴퓨터 아이콘”과 “사용자 인터페이스”가 동일한 개념은 아니지만 “컴퓨터 아이콘”은 사용자 인터페이스의 기본 구성원소이다. “아이콘”이 디자인법의 보호

를 받는다는 것은 “사용자 인터페이스”에 대한 디자인보호의 문이 활짝 열려졌음을 의미한다.

뿐만 아니라, 심사지침에서 정적(静态) 화면 아이콘 보호에 대하여 명확히 규정하고 나서 약 10년이 지난 뒤, 미국은 특허심사지침에 동적화상(动态图形)도 디자인특허의 보호를 받을 수 있다고 명시하였다. 아래 그림은 등록번호가 D530339인 디자인출원특허의 한 예이다(이것은 동적화상으로서 핸드폰에 전화가 걸려오고 있는 것을 보여주는 아이콘이다).



미국 현행 특허심사지침에서는 컴퓨터생성 아이콘(Computer-Generated Icons)의 디자인출원에 대하여 전문적인 가이드라인을 제시하고 있다. 지침은 먼저 특허법 제171조에서 규정하고 있는 “공업제품”의 요구에 대한 일반적인 심사원칙을 제시하였다. 미국 특허복심위원회의 기존 판정에 의하면 “단순한 컴퓨터생성 아이콘 자체는 평면장식에 불과하지만”, 공업제품에서 나타나는 컴퓨터생성 아이콘은 특허법 제171조의 디자인 보호객체를 구성한다고 하였다. 따라서 만약 디자인 출원한 컴퓨터 아이콘이 컴퓨터 스크린이나 모니터, 다른 디스플레이 패널이나 이들의 부분에 표현되는 경우, 해당 출원은 특허법 제171조의 공업제품의 요구에 만족한다고 하였다. 수권한 디자인은 해당 디자인이 표현된 공업제품과 갈라놓을 수 없고 또한 하나의 평면장식으로서 단독으로 존재하여서도 안 되기에 컴퓨터생성 아이콘은 반드시 컴퓨터 스크린이나 모니터, 기타 디스플레이 패널이나 이들의 부분에 구현되어야만 제171조의 규정을 만족시킬 수 있다.

2006년 7월 미국에서 개정된 특허심사지침에는 “변화되는 컴퓨터생성 아이콘(changeable computer generated icons)”에 대한 내용을 추가하였다. 이러

한 규정에 의하여 관찰과정 중 외관이 변화하는 컴퓨터생성 아이콘이라고 할지라도 디자인보호를 받을 수 있게 되었다. 이런 종류에 속하는 출원의 청구항은 두 개 혹은 그 이상의 도면을 통하여 나타낼 수 있는데 다만 이러한 도면은 나타나는 순서대로 배열되어 있어야 하고 또한 하나의 도면에서 다음 도면으로 넘어가는 과정에 장식적인 특징이 포함되지 말아야 한다.

미국의 GUI보호는 세계적으로 선두위치에 있다. 시간적인 측면에서 볼 때, 그 보호기간이 20세기 80년대부터 시작되었으며, 보호내용의 측면에서 볼 때, GUI는 전자제품의 사용자 인터페이스, 웹 사이트, 컴퓨터 아이콘 등을 포함하며 또한 동적아이콘도 포함된다. 보호강도의 측면에서 볼 때, GUI가 디자인보호의 객체가 되는데 그 어떤 법적 장애도 없다. 20세기 80년대 초기, 미국특허상표국은 미국 <특허심사지침>을 개정하면서 디자인의 정의에 대하여 “디자인은 공업제품(혹은 그 부분)에 포함된 혹은 응용된 디자인으로서 제품 자체가 아니다”라고 보충하였는데 이 내용은 디자인특허의 객체와 매체관련 문제에 대하여 해석함으로써 부분디자인에 대한 보호제도를 도입하였다. 따라서 GUI는 효과적인 보호를 받을 수 있게 되었으며 또한 디자인을 통한 보호 외에, 미국은 해당 객체가 저작권, 상표권, 트레이드 드레스 등 지식재산권의 중첩된 보호의 가능성을 배제하지 않았다. 이로써 미국에서는 동일한 GUI에 대하여 전방위 적으면서 보다 전면적인 보호가 가능하게 되었다. 어떤 전문가에 의하면 미국 특허청이 이러한 변화를 지지하는 원인은 Version통신회사 및 마이크로소프트회사가 동적아이콘에 대하여 디자인출원을 신청하였기 때문이라고 한다. 사실상 미국특허청이 동적아이콘을 디자인보호의 객체로 인정한 후, 이러한 회사들이 가장 적극적인 출원인이 되었다. 2009년까지의 수치가 보여주듯이 특허청이 등록한 백 개가 넘는 동적아이콘의 디자인출원 중 마이크로소프트회사의 것이 70개가 넘었다. 이로써 GUI 디자인보호에 대한 미국의 태도가 기업의 수요에 부응하였음을 알 수 있다.

## (2) EU에서 GUI관련 디자인에 대한 보호

EU에서는 디자인에 대하여 단독으로 입법하고 보호하는 방식을 취하고 있으며 디자인에 대하여 실질심사를 거치지 않는다는 것이 해당 제도의 가장 큰

우세라고 할 수 있다.

EU는 회원국들 간에 인원 및 화물의 자유로운 유동을 보장하기 위해 계속하여 지식재산권 입법영역에서의 통일을 시도해왔다. 1998년, EU는 <유럽공동체 디자인보호명령>(欧共同体外观设计保护指令)을 반포하였다. 2001년, 유럽공동체 위원회는 <유럽공동체 디자인보호조례>(欧共同体外观设计保护条例)를 반포하였다. 본 조례를 통하여 “공동체 디자인권”을 설립하였고 더 나아가 비등록식 공동체 디자인(Unregistered Community Design, UCD) 및 등록식 공동체 디자인(Registered Community Design, RCD)을 도입하였다. 해당 조례에 의하면 출원인이 하나의 출원서류만 제출하면 전체 공동체에서 디자인 보호를 받을 수 있으며 또한 모든 회원국에서 동등한 권리를 향유하게 된다. EU의 디자인보호제도도 그 보호방식이 융통성이 있다는 특징을 지니고 있다.

EU의 <유럽공동체 디자인보호조례>는 디자인과 제품에 대하여 명확하게 정의하고 있다. 그 중 제3조의 (a)에서 “디자인”이란 제품의 전체 또는 일부의 외관을 말하며 이러한 외관은 제품의 선(lines), 윤곽(contours), 색상(colours), 형상(shape), 조직(texture) 및/또는 제품자체의 재질(materials) 및/혹은 제품의 장식 등 특징으로 구성된다고 규정하였다. 제3조의 (b)에서는 “제품”이란 어떠한 산업적 또는 수공업적 물품을 말하는데 그중에는 특히 복합제품(complex product)에 조립되는 부품, 포장(packaging), 차림새(get-up), 그래픽 심볼(graphic symbols) 및 글자체(typographic typefaces)를 포함하며 컴퓨터 프로그램은 포함하지 않는다고 규정하고 있다. 이로 보건데 EU의 디자인은 제품 자체가 아닌 “디자인”에 대한 보호를 강조한다. 또한 그래픽 심볼(graphic symbols)이 명확하게 보호받을 수 있는 제품범위에 포함되어 있는데 이는 GUI가 디자인보호를 받을 수 있는 입법상의 지지를 제공하였다. 다시 말하면, EU에서 GUI가 디자인으로서 보호를 받을 수 있는 것은 의심할 바가 없다는 것이다. 사실상 <유럽공동체 디자인보호조례>가 반포된 이래, OHIM은 대량의 GUI디자인 관련 출원을 수리하고 등록하였다.<sup>2)</sup>

<유럽공동체 디자인보호명령> 및 <유럽공동체 디자인보호조례>에서 모두

2) David Musker, “EU 디자인특허제도에 대한 소개” [J]; 류신위(刘新宇) · 룽원(龙文)(역), 전자지식재산권, 2004, 4.

“제품”에 대한 정의를 명확히 규정하였고 보호받지 못하는 제품유형에 대하여 언급하였지만 디자인에 대한 보호를 제품의 보호까지 확장하지는 않았다. <디자인조례> 제19조에서는 명확하게 등록식 디자인이 권리자에게 부여하는 권리는 출원 당시 해당 디자인이 화체된 제품에만 국한되지 않는다고 규정하고 있다. 다시 말하면 심사부서가 출원인이 제출한 디자인출원서류를 심사할 경우, 포커스를 맞추어야 하는 부분은 디자인 자체로서 그것이 구체적으로 어떤 종류의 제품에 화체되었는가에 대하여는 고려하지 않는다는 것이다. 즉 디자인이 심사를 통과할 수 있는지 여부는 그것이 화체되어 있는 제품과는 아무런 직접적인 관계가 없다는 것이다.

하지만 제품에 대한 정의는 디자인의 독창성에 대하여 영향을 미친다. 독창성이 요구하는 “총체적 인상”(整体印象)을 판단할 때 디자이너가 자유롭게 재능을 발휘한 정도를 고려하여야 할 뿐만 아니라, 해당 디자인이 응용된 제품의 속성 및 그 제품이 속해있는 산업유형도 고려하여야 한다. <유럽공동체 디자인심사지침>에서는 출원서류에는 해당 디자인이 응용된 제품에 대한 설명이 기재되어야 하고 출원인은 반드시 제품의 성격을 명확히 설명하여야 하며 또한 Locarno분류법에 따라 제품을 분류하여야 한다고 규정하고 있다. 하지만 본 지침은 동시에 심사원들에게 제품의 분류가 단지 관리를 목적으로 하는 것이고 디자인의 보호범위에 영향을 미치지 않는다는 것을 주의하여야 함을 명시하고 있다.

이상을 종합하면, EU의 디자인관련 법률체계에서 제품은 단지 디자인의 매체에 불과하고 심사를 돕고 분류하기 편리한 등 기능을 하는 것이다. 또한 제품의 정의에 대하여 넓은 범위에서 해석하는 것도 그 배후의 입법취지가 사람들로 하여금 디자인보호의 대상이 디자인이고 제품이 아님을 설명해주고 있음을 알 수 있다. GUI는 전통적인 디자인과 다르게 그 표현형식이 제품매체의 제한을 벗어날 수 있다. 이로 인하여 EU 디자인법에서의 이러한 광범위한 해석은 당연히 GUI라는 특별한 디자인의 보호에 유리하다 할 것이다.

EU에서 호주와 영국을 제외한 대부분의 나라들은 모두 하나의 디자인에 여러 종류의 법적 보호가 가능하도록 허락하고 있다. GUI도 그 예외가 아니다. EU의 사법실천에서도 기타 권리유형으로 GUI를 보호하는 실례들이 확실하게

존재한다. 예하면 저작권, 상표권 그리고 부정당경쟁법(不正当竞争法) 등을 통하여 보호할 수 있다.

〈유럽공동체 디자인보호명령〉 및 〈유럽공동체 디자인보호조례〉에서는 모두 명확하게 GUI를 디자인 보호객체로 규명하고 있다. 이는 GUI의 보호에 대하여 법적 확실성을 제공하였다. 뿐만 아니라 디자인보호조례의 효력이 EU 전체에 보급되고 또한 그 보호방식이 융통성이 있기에 EU에서의 GUI에 대한 보호역량은 세계적으로 비교적 앞섰다고 할 수 있다.

### (3) 일본에서 GUI관련 디자인에 대한 보호

일본은 단독 입법형식으로 디자인에 대하여 보호하고 있다. 일본에서 등록디자인보호제도를 “의장제도”(意匠制度)라고 한다. 해당 제도는 130년이라는 세월을 거쳐 오늘까지 계속되고 있으며 현재는 비교적 완비된 등록디자인제도로 발전하였다. 일본 의장제도는 디자인과 제품이 관련이 있을 것을 요구하며 또한 실질심사제도를 도입하고 있다.

일본에서 GUI에 대한 보호는 국가가 전자산업에 대하여 지지한 결과물이라 할 수 있다. 1980년대부터 시작하여 일본의 반도체산업은 세계적으로 선두위치를 차지하였다. 액정 디스플레이를 갖춘 가전제품이 점차 보급됨에 따라 일본특허청은 〈제품스크린표시도면관련 의장에 대한 심사지침〉(对与产品屏幕显示图案有关之意匠的审查指南)을 제정하였고 해당 지침에 의하여 특정조건에 부합되는 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)를 보호하였다.

GUI의 보호범위 및 심사기준을 보다 더 명확히 하기 위하여 일본특허청은 〈액정표시 심사지침〉(液晶显示审查指南)을 제정한 후, 〈액정표시 등에 대한 가이드라인〉(与液晶显示有关的指引)을 반포하였다. 일본 기존의 구의장제도는 〈일본의장법〉이 요구하는 “제품과의 관련”에 대하여 엄격하게 해석하도록 되어 있다. 의장은 시장에서 유통되는 동산 유체물과 그 용도 및 기능을 실현하는 것과 관련된 디자인으로 한정되어 있다.<sup>3)</sup> 특허청은 액정화면의 GUI에 대하

3) 관위잉(管育鹰), “중일 제품인터페이스디자인법률보호에 대한 비교연구” [M]. 특허법연구, 2009, 국가지식产权국조판사.

여서도 동일하게 해석하였다. 1998년에 일본은 의장법을 개정하면서 제품의 부분디자인에 대한 보호를 도입하였지만 여전히 소수의 GUI디자인만 의장제도의 보호를 받을 수 있다. 아래 그림의 전자시계 <그림 1>과 핸드폰 인터페이스 <그림 2>는 모두 의장법의 보호를 받을 수 있는 예시이다.



<그림 1>



<그림 2>

일본특허청의 해석에 의하면 “모니터에 나타나는 화상디자인(图形设计)”이 심사를 거쳐 의장법의 보호를 받으려면 아래와 같은 세 가지 조건을 만족하여야 한다.

① 해당 디자인은 제품의 기능을 실현하기 위한 필수적인 내용을 나타내야 한다. 이는 디자인과 제품의 기능 사이에 직접적인 연관성이 존재할 것을 요구한다. <그림 1>의 시계를 놓고 볼 때, 시간과 날짜를 나타내는 것은 시계의 기능을 나타내는 필수적인 내용이다. 또한 <그림 2>의 핸드폰을 놓고 볼 때, 이 통제화면이 나타내고 있는 것 역시 핸드폰의 각종 기능을 실현하기 위한 필수적인 내용임을 알 수 있다.

② 해당 디자인은 반드시 제품 자체의 표시기능을 통하여 구현되어야 한다. 만약 해당 디자인이 외부로부터 연결되는 디스플레이를 통하여 나타난 것이라면 보호범위에 해당하지 않는다. 라디오, DVD 혹은 기타 반드시 외부로부터 연결되는 설비를 통하여 작업을 하는 제품의 GUI에 대한 의장보호는 이에서 제외한다.

③ 구현된 디자인에 변화가 존재할 경우, 해당 변화는 반드시 특정한 규율을

준수하여야 한다. 예를들면 <그림 1>의 시계가 나타나는 내용은 변화하는 형태를 취하고 있는데 출원인은 설명서에서 이에 대하여 “조위(潮位), 시간 및 요일 중의 날짜에 대한 변화표시”라고 서술하고 있다.

이 세 가지 요건은 GUI에 대한 보호범위를 상당히 제한하였다. 사실상, 일본 특허청은 기존에 의장보호를 받을 수 있는 GUI에 대하여 “제품 자체가 지니고 있는 디스플레이를 통하여 구현된, 제품의 기능과 긴밀히 연관된 처음메뉴(初始选单)의 디자인”으로 귀납하였는데 이러한 보호범위는 상당히 협소한 것이다.

21세기 초의 몇 년 동안, 일본정부는 GUI를 디자인보호의 범위에 포함시켜야 하는지 여부에 대하여 여러 차례 토론을 진행하였다. 지식재산연구소는 平成13년(2001년) 및 平成15년(2003년)에 두 차례에 걸쳐 대형의 연구토론회를 진행한 후 의장법의 개정을 추진하였으며 표시도형(显示图像)을 의장제도의 보호범위에 포함시켰다. 平成14년(2002년) 7월 3일, 일본 “지식재산권전략회의”(知识产权战略会议)에서는 “지식재산권전략대강”(知识产权战略大纲)을 발표하여 의장제도 개정의 임무를 위한 일정을 계획하였고 “디자인보호강화”에 대한 기본방침을 확정하였다. 2003년 경제산업성(经济产业省)이 주최하는 “디자인활용전략연구회”(设计活用战略研究会)에서도 의장법에 “화상디자인”(图像设计)에 대한 보호를 포함시킬 것을 제의하였다. 해당 리더들의 인도 하에, 일본 “의장제도소위원회”(意匠制度小委员会)는 10차례의 회의를 거쳐 의장제도의 개정에 대하여 토론을 진행하였다. 최종적으로 “의장제도의 이상적 상태에 대하여”(关于意匠制度的理想状态)라는 보고를 만들어 법률개정에 대한 구체적인 의견을 제기하였다. 그중에는 보호객체인 “의장”에 대하여 다시 정의함으로써 GUI를 <의장법>의 보호범위에 포함시킬 것에 대한 내용이 있었다.

이러한 의견은 최종적으로 입법기관의 승인을 받았다. 平成18년(2006년), 일본은 <의장법>을 개정하면서 원래의 보호범위를 유지하는 기초 위에, “화상을 포함한 디자인”에 대한 보호내용을 추가하였다.

일본특허청의 가장 최신판의 <의장심사기준>에 의하면 상술한 보호범위에 해당하기 위한 디자인은 아래 조건을 만족하여야 한다.

① GUI를 포함하는 제품은 반드시 일본 <의장법>에서 정의하는 “물품”에 해당하여야 한다. 제품에 표시되는 GUI는 반드시 제품의 기능을 실현하기 위한

화상이어야 한다.

② 해당 화상은 반드시 먼저 제품에 기록되어 있어야 한다. TV 프로그램, 인터넷전송을 통한 화상, 제품과 공동으로 사용하는 기타제품이 입력한 화상에 포함된 GUI는 제외한다. 사실상 외부매개물에 기록되거나 혹은 제품 생산 후에 제품에 기록되어지는 화상은 모두 이에서 제외된다. 동시에, 컴퓨터와 독립적으로 창작된 소프트웨어의 GUI 및 게임기와 독립적으로 창작된 게임 소프트웨어의 GUI도 제외된다고 명시하고 있다.

③ 해당 화상은 반드시 제품과 같이 사용되어야 한다. 제품과 같이 사용되는 범위는 제품 자체가 지니고 있는 표시기능을 통하여 표시되어지거나 해당 제품과 공동으로 사용되는 디스플레이를 통하여 표시되어지는 것도 포함한다. 전자의 범위는 일본이 80년대 말기부터 계속하여 보호해온 범위와 동일하다. 후자의 경우는 그 보호범위를 DVD 기계 등 반드시 외부에서 연결되는 디스플레이에 의해서만 해당 기능을 발휘할 수 있는 제품, 공동으로 사용하는 디스플레이를 통해서 표시되는 GUI의 범위까지 확대되었다. 하지만 보호대상이 되는 화상은 여전히 제품의 기능을 발휘하는 화상에 한정된다.

이로 보건데, 미국과 EU와 비교할 때, 일본에서 GUI에 대한 보호는 상당히 엄격하다. 일본에서는 모든 GUI가 의장법의 보호를 받을 수 있는 것이 아니라 다만 “의장”이라는 정의에 부합되고 제품의 기능을 실현하는 데 필요한 제품과 긴밀히 연결되어 있는 GUI만이 보호를 받을 수 있다. 이는 해당 산업전략의 실시와 긴밀히 연관되어 있다.

### 3. 중국에서 GUI관련 디자인보호에 대한 발전배경

중국은 특허법이라는 울타리 안에서 디자인에 대하여 보호하고 있으며 디자인특허의 출원에 대하여 초보심사제도(初步审查制度)를 실행하고 있다.

중국 <특허법> 제2조 제4항에서는 디자인이란 제품의 형상·도안 또는 그 결합 및 색채와 형상·도안의 결합에 대하여 만들어진 풍부한 미감이 있고 공업응용에 적합한 새로운 설계를 말한다고 규정하고 있다.

해당 조항에 대한 전국인민대표대회 상무위원회 법제사업위원회의 해석에

의하면 디자인은:

- ① 공업제품을 매체로 한다.
- ② 제품의 형상·도안, 혹은 그 결합; 혹은 형상·도안과 색체의 결합으로 구성되어야 한다.
- ③ 공업응용에 적합하여야 하며 대량생산이 가능하여야 한다.
- ④ 풍부한 미감이 있는 새로운 디자인이다.

이러한 서술만으로 보면 전자제품의 그래픽 사용자 인터페이스, 특히 전자제품의 특정기능과 결합되고 고객을 흡인하기 위하여 설계된 그리고 전기가 인가한 뒤에야 제품에 표시되는 미감 있는 컴퓨터 아이콘이나 조종플랫폼(操作平台)의 배치 등도 디자인보호의 객체가 되는 것처럼 보일 수 있다. 하지만 2014년 5월 1일 이전, 중국 〈특허심사지침〉에서는 이에 대하여 부정하는 태도를 취하고 있다.

〈심사지침(2006)〉에서는 “제품에 전기가 인가한 후에 표시되는 도안”은 디자인보호의 객체에 해당하지 않는다고 규정하고 있다. 해당 규정에서는 보호대상에서 제외되는 것으로 전자시계 눈금판에서 표시되어지는 도안, 핸드폰 화면에 표시되는 도안, 소프트웨어 인터페이스 등을 예로들고 있다. 해당 규정에 대한 특허청은 “제품에 전기를 인가한 뒤에야 표시되는 도안은 제품외관 고유의 도안이 아니고 또한 해당 도안의 디자인이 제품 디자인의 고유부분에 속하지 않기 때문에 디자인의 정의에 부합하지 않는다.”고 해석하였다. 2009년 개정된 〈특허법〉이 효력을 발생한 후, 〈특허심사지침(2010)〉은 계속하여 해당 규정을 보류하고 있다.

이로 보건데, “제품에 전기를 인가한 뒤에 표시되는 도안”은 디자인보호의 객체에서 제외되어 있으며 주로 〈심사지침〉규정에 의하여 제외되고 있음을 알 수 있다. 하지만 입법 측면에서는 전자제품의 그래픽 사용자 인터페이스에 대하여 디자인보호를 배제하지 않는다.

또한 현실의 상황을 놓고 보면, 중국 특허법에는 지금까지 부분디자인제도가 존재하지 않는다.

부분디자인은 해당 제품을 구성하고 있는 부속품에 대한 디자인이 아니라 제품과 갈라놓을 수 없는 부분을 말한다. 예를들면 핸드폰 화면의 설계, 운동화에

장식 가죽을 잇댄 디자인, 컵 손잡이의 디자인, 램프 홀더 등의 디자인은 모두 부분디자인에 해당한다.

부분디자인제도의 구축은 과학기술의 진보에 따라 나타난 것이다. 과학기술의 진보 및 공업화 제품생산의 표준화, 절차화와 함께 수많은 제품의 기본기능이 상대적으로 고정되었고 제품의 디자인도 날로 성숙되어졌으며 이에 따라 디자인이 변화가능한 공간도 갈수록 작아졌다. 예를들면 칼, 포크 등 식사도구는 그 기능의 수요에 따라 앞의 끝부분이 비교적 고정된 형태를 할 수밖에 없게 되었고 변화를 줄 수 있는 부분은 뒷부분의 손잡이에 제한되어져 있다. 하지만 손잡이 부분에 대한 디자인이 바로 이런 종류의 제품에서 중점적인 부분이다.

오늘날 부분디자인에 대한 보호제도가 하나의 필연적인 발전추세가 되었다. 예하면 미국, 일본, EU 등은 모두 과학기술의 발전과 함께 부분디자인에 대한 특허제도를 도입하였다. 하지만 중국의 경우, 특허법 제3차 개정 시에도 부분디자인에 대한 특허제도를 특허법에 포함시키지 않았다. 그 주요 원인으로는 중국의 산업디자인 수준이 다른 발달국가보다 많이 뒤떨어져 있다는 이유로 많은 전문가들이 부분디자인에 대한 보호제도의 도입시기가 아직 성숙되지 않았음을 주장하였기 때문이다. 부분디자인특허에 대하여 <특허심사지침(2010)>에서는 명확하게 “제품에서 분리하지 못하거나 혹은 단독으로 판매가능하지 않을 뿐만 아니라 단독으로 사용하지 못하는 국부적인 디자인, 예를들면 양말 뒤축, 모자챙, 컵 손잡이 등은 모두 디자인특허권의 대상에 해당하지 않는다.”고 규정하였다.

디자인특허제도에서 부분디자인을 배제한 결과, 중국에서 GUI관련 디자인 보호에 대한 발전과 돌파도 엄청난 제한을 받게 되었다.

또한 다른 측면에서 볼 때, 중국의 디자인특허출원은 초보심사제도를 실행한다. 뿐만 아니라 중국 <특허법> 제23조의 규정에 의하면 특허권을 수여하는 디자인은 타인이 출원일 이전에 이미 취득한 합법적인 권리와 서로 충돌되지 말아야 한다고 규정하고 있다. 디자인특허출원의 질을 높이고 또한 저작권과 상표권 등 기타 권리와 서로 구분하기 위하여 제3차 개정 후의 <특허법> 제25조에서는 평면인쇄품의 도안·색채 또는 양자를 결합하여 만들어진 주로 표지작용을 하는 디자인은 특허권을 수여하지 아니한다고 명확히 규정하고 있다. 앞서 서술한 바에 의하면 대다수의 GUI는 모두 평면장식에 해당하기에 <특허법> 제25조의

규정에 의해서도 중국에서 GUI에 대한 보호는 크게 제약을 받고 있음을 알 수 있다.

이외에, 전자제품의 사용자 인터페이스에 대한 세계의 발전 역사를 놓고 보면, 단지 짧은 30년의 시간이 흘렀을 뿐이다. GUI디자인 특허보호제도의 발전이 국외에서는 이미 십년이 훨씬 넘는 역사를 가지고 있지만 중국의 경우, 소비자들이 익숙한 Windows시스템이나 최근 환영을 받고 있는 APPLE과 Samsung의 제품이 중국에서 뿌리를 내린 역사가 그리 길지는 않다. 따라서 미국, EU, 일본과 한국 등 나라들과 비교할 때, 중국에서 GUI관련 디자인에 대한 관심 및 보호조치의 발전이 확실히 늦음을 알 수 있다.

#### 4. 중국특허법 제도에서 GUI관련 디자인의 보호객체

중국의 디자인특허제도를 놓고 볼 때, 2014년 5월 1일 <특허심사지침>을 개정하면서 GUI관련 디자인에 대한 보호를 도입하였다.

##### (1) GUI관련 디자인의 보호객체에 대한 정의

2014년 5월 1일 이전에 실시한 <특허심사지침>에서는 제품에 전기를 인가한 후에 표시되는 도안, 예하면 전자시계 눈금판에 표시되는 도안, 핸드폰 화면에 표시되는 도안, 소프트웨어 인터페이스 등은 디자인특허권을 수여하지 아니한다고 명확하게 규정하고 있다. 하지만 2014년 5월 1일 이후에 실시한 <특허심사지침>에서는 상술한 규정을 개정하였다. 개정된 지침에서는 게임 인터페이스 및 사람-기기 상호작용과 무관하거나 혹은 제품의 기능실현과 무관한 화상디자인, 예하면 전자장치의 바탕화면, 전자기기를 켜거나 끄는 과정에서 표시되는 화면, 웹페이지의 그림과 문자 배열은 디자인특허권 수여대상이 아님을 규정하고 있다.<sup>4)</sup>

앞서 서술한 개정내용에서 알 수 있듯이 새로운 <특허심사지침>로서 보호가

4) 국가지식산업권국 제68호령 (<국가지식산업권국의 <특허심사지침>개정에 대한 결정>제68호), 2014년 3월 17일 발표, 2014년 5월 1일 효력 발생.

가능한 디자인특허권의 객체에 해당하는 GUI는 일반적으로 제품의 디스플레이 장치에 도형형식으로 표시되는 인터페이스로서 그 응용분야는 컴퓨터, 핸드폰, 전기기구, 측정기, 계량기, 공업설비, 전자악기 등을 포함한다.

특히 주의해야 할 것은 미국, EU, 일본 및 한국에서의 GUI에 대한 보호와 달리 현재 중국의 특허법은 디자인이 반드시 제품을 매개체로 하는 것을 요구하고 있으며 또한 아직 부분디자인에 대한 보호제도가 존재하지 않는다는 것이다. 따라서 단독의 GUI 자체만으로는 디자인특허보호의 객체가 될 수 없고 단지 GUI가 제품과 결합하는 경우, 즉 GUI를 포함한 제품만이 디자인특허보호의 객체가 될 수 있다. 여기에서 말하는 제품은 사람-기기 상호작용을 충분히 완성할 수 있거나 제품의 기능을 실현하는 단위(单元)일 수 있다. 또한 핸드폰, 세탁기 등 최종제품을 포함할 수도 있고 또한 계기판 등 분리 가능한 완전한 부속품일 수도 있다. 하지만 상술한 제품은 단지 사람-기기 상호작용을 완성하거나 제품 기능을 실현하는 제품의 부분은 포함하지 않는다. 그 예로 GUI를 포함한 화면을 들 수 있다.

보호대상이 되는 경우:



GUI를 포함한 세탁기



GUI를 포함한 계기판

보호대상이 되지 않는 경우:



GUI를 포함한 화면

(왼쪽에서 오른쪽 방향으로 순차적으로 단순화면의 배면도, 단순화면의 측면도 및 GUI를 포함한 단순화면의 정면도이다.)

또한 주의해야 할 점은, 중국에서는 모든 그래픽 사용자 인터페이스가 디자인 특허의 보호를 받는 것이 아니라 다만 사람-기기 상호작용과 관련이 있거나 제품의 기능실현과 관련이 있고 또한 제품의 표시장치에 표시되는 GUI만이 디자인 특허의 보호를 받을 수 있다. 여기에서 사람-기기 상호작용이라 함은 사람과 기기 사이에서 일정한 상호작용 방식(클릭, 터치, 슬라이딩, 표시 등)을 통해 정보의 전달을 완성(명령, 피드백, 상태 등)하는 과정을 의미하고 “제품의 기능 실현”이라는 것은 제품이 유리한 역할을 하도록 하는 것으로 제품 자신의 기능 및 제품에 설치된 앱을 통해 기능이 실현하는 것을 의미하는 것으로 여기에 인터넷 사이트의 연결은 포함하지 않는다.

## (2) 보호대상에 해당하는 구체적인 예시

상술한 규정에 의하여 일반적으로 GUI를 포함하는 다음 제품들은 디자인 특허보호의 객체가 될 수 있다.

## ① 기기전용 인터페이스를 갖고 있는 제품



조종 인터페이스를 갖고 있는 전화



인터페이스를 갖고 있는 손목시계

## ② 운영체제 인터페이스를 갖고 있는 제품



운영체제 인터페이스를 갖고 있는 핸드폰

## ③ 응용소프트웨어 인터페이스를 갖고 있는 제품



녹음기 인터페이스를 갖고 있는 핸드폰

④ 웹사이트 응용 인터페이스를 갖고 있는 제품



웹 사이트 응용 인터페이스를 갖고 있는 컴퓨터

⑤ 아이콘을 갖고 있는 제품



아이콘 인터페이스를 갖고 있는 핸드폰

(3) 보호대상에 해당하지 않는 구체적인 예시

상술한 규정에 의하면 아래 제품은 디자인특허보호의 객체가 될 수 없다.

① 웹사이트의 그림 및 문자배열을 갖고 있는 제품



웹사이트의 그림 및 문자배열을 갖고 있는 컴퓨터

② 바탕화면(화면보호기)를 갖고 있는 제품



바탕화면을 갖고 있는 컴퓨터

③ 전자기기를 켜거나 끄는 과정에서 표시되는 화면을 갖고 있는 제품



전원을 켜거나 끄는 과정에서 표시되는 화면을 갖고 있는 핸드폰

④ 게임 인터페이스를 갖고 있는 제품



게임 인터페이스를 갖고 있는 컴퓨터

이로 보건데, 미국, 유럽, 일본 및 한국과 달리 중국에서 디자인특허보호를 받을 수 있는 GUI유형은 비교적 엄격한 제한을 받고 있음을 알 수 있다. 이러한 규정을 도입한 주요 원인은 GUI가 본질상 제품실체 실행화면의 가상화(虚拟化)라는 것을 고려한 것이다. 따라서 이러한 종류의 디자인은 디자인특허를 통

하여 보호를 받을 수 있다. 하지만 웹사이트 그림 및 문자배열을 가지고 있는 종류의 디자인은 본질상 신문 등 정보매체의 가상화(虚拟化)에 더 가깝기 때문에 저작권을 통하여 보호를 하는 것이 더 적당할 것이다.<sup>5)</sup>

## 5. 중국에서 GUI를 포함하는 제품의 디자인특허출원에 대한 의견

중국 현재의 GUI관련 디자인특허보호제도와 미국, EU, 일본과 한국 등 나라의 관련보호제도를 비교할 때 비교적 큰 차이가 존재하는 점을 감안하여, 또한 출원에 대한 실제 경험과 결부하여 중국에서 GUI를 포함하는 제품의 디자인특허를 출원하는 외국 고객에게 아래와 같은 의견을 제기한다.

### (1) GUI는 반드시 물리제품과 결합되어야 한다.

현재로서는 “부분디자인”이 아직 중국에서 보호되고 있는 디자인특허의 객체에 해당하지 않기에 현행 중국 특허법의 규정하에서 GUI에 대하여 보호하려면 반드시 GUI와 실제 물리제품을 결합하여야 한다. 다시 말하면, 중국에서는 GUI를 포함한 제품의 총체적 디자인에 대하여서만 보호할 수 있고 GUI 자체에 대하여서는 보호할 수 없다는 것이다. 출원서류를 제출할 때, 먼저 제출하는 도면에 반드시 GUI를 포함한 물리제품이 있어야 한다. 그 예로 APP 인터페이스를 포함한 핸드폰을 들 수 있다. 다음, 해당 물리제품은 단지 보여주기 위해 존재하는 것이 아니라 반드시 자체의 실제적인 디자인을 나타내야 한다. 즉 도면의 물리제품은 그 기본기능을 실현하기 위한 모든 필수디자인특징을 포함하여야 한다.

개정된 <심사지침>에 의하면 디자인에 대하여 권리여여부를 판단할 때 여전히 전체적으로 관찰하고 종합적으로 판단하는 원칙을 견지하고 있다. 하지만 지침에는 또한 GUI를 포함한 제품의 디자인인 경우, 만약 해당 특허의 기타 부분의 디자인이 관용디자인에 해당한다면 GUI는 전체 시각적 효과에 더 현저한 영향을 미치게 될 것이라고 규정하고 있다. 이러한 원칙에 입각하여 대상 디자

5) 장룽강(张龙钢), “GUI디자인특허의 보호에 대한 연구”, 법제와 경제, 2015년 1월, 제2기.

인의 보호범위를 상대적으로 확대하고 또한 GUI디자인의 식별력을 충분하게 발휘하기 위하여 GUI디자인을 출원할 때 해당 물리제품을 현존하는 관용디자인제품으로 선택할 것을 제의한다.

## (2) 우선권을 주장하는 경우 반드시 중국에서의 출원과 동일한 주제를 가져야 한다.

중국 특허법 제29조에서는 출원인이 디자인을 외국에 제1차로 출원한 날로부터 6개월 내에 중국에 동일한 주제로 특허를 출원하는 경우, 당해 외국과 중국이 체결한 협의 또는 공동 참가한 국제조약에 의하여, 또는 상호 승인한 우선권 원칙에 따라 우선권을 향유할 수 있다고 규정하고 있다. 상술한 바와 같이 중국에서는 단지 GUI를 포함한 제품의 전체 디자인에 대하여 보호할 수 있고 GUI자체에 대하여는 보호하지 않기에 만약 먼저 출원한 GUI디자인이 물리제품을 매체로 하지 않았다면 중국에서의 출원과 동일한 주제에 해당하지 않는다는 이유로 해당 우선권을 주장할 수 없게 된다.

따라서 외국출원인이 차후에 중국에서도 GUI디자인보호에 대하여 출원하기를 원한다면 외국에서 제1차로 출원할 때 적어도 하나의 GUI를 포함한 물리제품의 설계를 포함하는 것을 고려해볼 수 있다. 이로써 차후에 외국출원의 우선권을 주장함으로써 중국에 디자인출원을 할 수 있게 된다. 만약 외국에서 제1차로 출원한 디자인에 GUI를 포함한 물리제품이 없는 경우, 차후에 중국에서 해당 GUI제품 디자인에 대하여 출원을 하고자 한다면 외국출원인은 제1차출원에 대한 공개를 연장할 것을 고려하거나 혹은 중국에서의 등록출원에 대하여 신규성을 상실하게 하는 기타 가능성 등을 회피하는 것을 고려해볼 수 있다.

## (3) 기타 보호유형을 적당하게 이용한다.

아이콘을 가지고 있는 제품을 디자인보호의 객체로 하여 보호할 수도 있지만 제품을 매체로 하는 경우 전체 디자인의 보호범위가 좁아진다는 점을 고려할 때, 출원인은 상표권으로서 독특한 “식별력”이 있는 아이콘의 디자인을 보호하는 것을 고려해볼 수도 있다. 마찬가지로 디자인특허로서 보호할 수 없는 독창

적인 GUI디자인에 대하여 출원인은 저작권으로서 보호하는 방법도 고려해볼 수 있다.

#### (4) 설계요점에 따라 출원방식을 결정한다.

동적 GUI디자인의 보호에 대하여 출원인은 GUI디자인의 설계요점에 따라 출원방식을 결정할 수 있다.

예를들면, 동적 GUI디자인의 설계요점이 일부 정적 키 프레임(关键帧)에 있는 디자인인 경우, 출원인은 매 하나의 키 프레임을 하나의 디자인으로 하고 여러 개의 유사디자인에 대하여 모듬출원(合案申请)의 형식으로 출원할 수 있다 (주의해야 할 점은 한 건의 출원은 10개 이상의 디자인을 포함할 수 없다). 이로써 매 하나의 키 프레임에 대하여 독립적인 보호를 얻을 수 있고 상대적으로 보호범위도 넓어지게 된다.

동적 GUI디자인의 설계요점이 동적 효과에 있는 경우, 출원인은 정적 프레임 도면을 제출하여야 하고 프레임의 변화순서를 설명하여 이러한 프레임이 유일하게 동적 화상 중 동영상의 변화추세를 확인할 수 있도록 하여야 한다. 이런 방식으로 출원서류를 제출하게 되면 전체 디자인의 보호범위는 모든 정적 프레임과 동적 디자인의 효과가 공동으로 결정하게 되고 따라서 그 보호범위가 상대적으로 좁아지게 된다. 여기에서 주의해야 할 것은 보호범위를 지나치게 한정하지 않기 위하여 출원인은 키 프레임만 제공하여 해당 키 프레임이 유일하게 동적 화상 동영상의 변화추세를 확인할 수 있으면 충분할 것이고 과다하게 많은 프레임 도면을 제공할 필요는 없다.

## 6. 중국에서 GUI보호에 대한 미래의 발전추세

중국의 경우, 아직 <특허법>을 개정하지 않았고 GUI에 대한 보호가 단지 <심사지침>의 개정을 통하여 도입되었다는 점, 또한 기타 나라들과 비교할 때 발전이 비교적 늦은 점을 고려할 때, 중국에서는 아직 GUI디자인의 보호에 대하여 큰 발전공간이 남아있다고 할 수 있다.

미국과 EU 및 일본 등 나라의 GUI보호제도를 비추어 볼 때, 부분디자인에 대한 보호를 실현하여야만 GUI디자인에 대하여 최대한도의 보호를 줄 수 있다고 생각한다. 모두가 알듯이 GUI에 대하여 디자인하는 디자이너는 반드시 실체적인 제품에 대하여 디자인하거나 생산하여야만 하는 것은 아니다. 따라서 부분디자인에 대한 보호를 실현하여야만 근본적으로 GUI디자인에 대한 보호를 실현할 수 있을 것이다. 이 또한 현재 중국에서 GUI를 포함한 제품에 대하여서만 디자인보호를 허용하는 제도의 결함이기도 하다.

현재 중국에서 아직 부분디자인에 대한 보호제도가 구축되지 않았다. 정책상의 고려 외에, 학술계에서도 제품의 부분디자인을 특허권의 보호객체에 포함시켜야 하지 않는가 하는 것에 대하여 쟁의가 존재해왔다. 그 중 한 쟁점은 중국 디자인특허의 객체가 제품이나 디자인이나 하는 것이다. 이에 대하여 한 부류는 디자인특허가 보호하는 것은 제품이지 제품의 부분은 보호객체가 될 수 없다고 주장하였고 또 한 부류는 디자인특허가 보호하는 것은 제품의 디자인으로서 그 객체가 디자인이고 제품은 단지 매체에 속하기에 제품의 전체와 부분 모두 매체가 될 수 있다고 주장하였다. 이러한 쟁의는 미국 역사상에 있었던 In re Zahn 사건에서의 쟁의와도 아주 비슷하다. 이 사건에서의 쟁점은 디자인특허가 보호하는 것이 도대체 제품에 응용된 디자인인지 아니면 제품 자체인지에 관한 것이었다. In re Zahn 사건에 대한 법원의 재정으로부터 우리는 미국이 이 쟁점에 대한 태도를 알 수 있는데 이 사건에서 미국의 관세 및 특허소송법원은 미국특허상표국과 미국복심위원회의 결정을 번복하여 디자인특허가 보호하는 것은 제품에 응용된 디자인(the design for the article)이라고 재정하였다. 그 뒤로 미국특허상표국은 미국의 <심사지침>의 규정을 개정함으로써 해당 문제에 대하여 다시 한 번 명확한 해답을 주었다.<sup>6)</sup> 미국 부분디자인의 발전역사는 우리가 이 문제를 이해하는 데 도움을 주었다. 사실상, 지식재산권이 보호하는 것은 지력노동의 성과로서 일종의 무체재산이다. 따라서 디자인이 보호하는 것은 물리제품이 아니라 지력노동의 결과로서의 디자인 방안이어야 하고 제품은 단지 디자인의 매체에 불과한 것이다.

6) 우수(吴溯)·천사우(陈晓)·친펑(秦峰), "미국에서 부분디자인제도 및 GUI보호제도의 발전과 계시", 전자 지식재산권, 2014년 9월.

지식재산권제도는 정책적 속성을 지니고 있어서 이 제도의 변화는 반드시 본국의 사회경제발전의 발자취에 부응되어야 한다. 미국과 일본 등 나라의 부분디자인보호제도의 연혁으로부터 볼 수 있듯이 그들의 제도변화도 한걸음에 완성된 것이 아니다. 따라서 중국도 미래에 자체의 디자인보호제도를 구축하기 위하여 비교적 긴 시간의 경험축적 과정을 거쳐야 할 것이다. 중국은 부분디자인보호제도를 통하여 보호에 대한 강화를 실현하는 동시에 객체와 보호범위에 대하여 일정한 제한조건을 부여하는 것을 고려해 볼 수 있다고 생각한다. 예하면 부분디자인의 형식으로 나타나는 화상디자인 및 바탕화면, 인터넷홈페이지 등 사람-기기 상호작용과 제품기능을 실현하는 것과 무관한 컴퓨터생성 도안 등은 본질상 저작권으로서 보호해야 하는 디자인으로서 디자인특허의 보호대상에서 제외되어야 한다는 것을 고려해볼 수 있다. 또 예하면 부분디자인의 형식으로 출원하는 경우 그 보호범위를 고려할 때, 동시에 전체 제품디자인의 어느 한 요소의 영향을 적당히 고려할 수도 있다. 즉 일본에서처럼 보호를 요구한 부분과 보호를 요구하지 않는 부분과 비교할 때 그 위치비례관계 등을 고려할 수 있다.

현재 중국도 특허법의 개정에 대하여 활발한 연구토론과 광범위한 의견수렴을 진행하고 있는데 그 중 부분디자인에 대한 보호가 하나의 중점항목에 해당한다. 바라건대 머지않은 장래에, 중국도 부분디자인에 대한 보호를 실현하여 GUI디자인에 대한 보호를 근본적으로 실현할 수 있을 것이라 생각한다.

## 7. 결어

전자제품의 급속한 발전과 함께 GUI는 이미 다수 제품의 디자인에서 중요한 구성부분이 되었고 또한 시장경쟁을 위한 중요한 수단으로 자리매김하였다. 중국에서는 GUI디자인특허에 대한 보호가 이제 막 시작되고 있지만 갈수록 많은 기업들이 중국의 시장을 주목하고 중국에서의 GUI출원 및 보호를 주목하고 있기에 중국에서의 GUI디자인특허보호에 대한 발전이 날이 갈수록 건전해질 것이라 믿는다.

