

화상 디자인의 의장권 보호를 위한 적용 범위에 대한 연구

A study on the scope of application protecting design right of screen design

양은수

국립한경대학교 산업디자인학부 강사

Yang, Eun soo

Dept. of Industrial Design, Hankyong National Univ.

임창영

한국과학기술원 산업디자인학과

Lim, Chang young

Dept. of Industrial Design, KAIST

• Key words: design right, screen design, scope, patent

1. 서론

인터넷의 발달, 정보통신의 발달로 다양한 정보를 각종 매체를 통해서 접하고 있다. 모든 매체들은 수많은 정보를 디지털화하여 각종 디지털 디바이스를 통해서 보여주고 있다. 우리가 쉽게 접하는 컴퓨터 모니터를 비롯하여, PDA나 휴대폰의 액정화면, 각종 전자기기의 조작화면 등 모든 전자제품에는 이 디지털 정보를 볼 수 있는 디스플레이 패널이 존재한다. 이 디스플레이 패널을 통해서 접하고 있는 정보들은 디자이너의 노력에 의해서 가공되고 개발되어 사용자에게 전달되고 있다. 그러나, 이렇게 가공된 정보, 혹은 이 정보를 구성하는 화상에 대한 권리 보호가 현재 미비하다. 디지털 예술 작품의 경우에는 저작권이나 온라인콘텐츠산업발전법에 의해서 다소 보호 받을 수 있지만, 사용자가 직접 사용하고 있는 컴퓨터용 어플리케이션이나 PDA의 아이콘, 버튼 혹은 그 전체를 표시하는 화면의 GUI를 보호해주는 법적 장치가 현재로서는 없다. 이에 현재 대한민국 특허청에서는 이와 같은 디지털 화상을 의장으로 규정하고 보호하고자 하는 움직임이 있다. 그러나, 현재의 법규상으로는 화상 디자인 자체가 의장으로서 보호받는 데에는 개념상의 정리가 필요한 부분이 있으며, 또 보호받을 수 있는 대상에 대한 규정이 필요하다. 따라서, 본 연구에서는 화상 디자인이 의장권에 의해 보호를 받기 위한 보호의 범위를 규명해보자 한다.

2. 물품의 범위

의장법은 본래 산업 물품의 외관에 대한 고유권한을 보호하기 위한 법이다. 따라서, 의장법에 의한 화상 디자인의 보호 범위를 규명하는데에는 화상 디자인을 포함하는 물품의 범위를 우선 결정해야 한다. 화상 디자인 자체는 현재의 법 체계 하에서는 물품으로 인정받을 기준이 없다. 따라서, 화상 디자인을 포함하는 물품을 규정하여 그 물품의 부분으로서의 화상 디자인에 대한 권리를 보호하는 것이다.

화상 디자인을 포함하는 물품은 다음의 2가지로 나누어 접근할 수 있다. 하나는 화상 디자인이 해당 물품의 본질적인 기능 수행에 필요한 경우이다. 또 다른 하나는 화상 디자인은 전체 물품의 본질적인 기능과 달리 장식적이거나 보조적인 역할만 하는 경우이다.

2-1. 본질적 부분으로서의 화상 디자인

화상디자인이 전체 물품의 본질적인 역할을 수행하는 제품, 즉, 물품의 목적이 화상을 보여주는 것이거나 화상을 통해서

만 기능이 수행되는 물품을 말한다. 컴퓨터용 모니터, 노트북, PDA 등이 이에 해당한다. 이 물품들은 당연히 의장권의 보호를 받을 수 있는 대상인 산업 물품이다. 각 물품은 화상이 디스플레이 패널에 디스플레이되어야 본연의 기능을 수행하게 되는 것이고, 여기에 쓰는 화상은 해당 물품의 무늬의 일종으로 인식하는 것이다. 예를 들어 시계라는 물품에서, 시계의 숫자판 디자인은 같은 시계에 각각 다른 디자인의 숫자판을 넣는다면 각각이 독립적인 의장으로 보호를 받게 된다. 이와 마찬가지로 화상 디자인의 보호는 모니터라는 물품에 다른 화상이 디스플레이 될 때마다 의장으로 등록하고 보호한다는 개념이다. 따라서 본질적 부분으로서의 화상이 적용되는 물품은 화상 디자인이 의장으로서 보호받을 수 있는 대상이 된다.

2-2. 부가적 부분으로서의 화상 디자인

최근 많은 가전제품에는 디지털 화상으로 된 조작부 혹은 디스플레이부를 가지고 있다. 세탁기나 전자렌지 등에도 디지털 디스플레이 패널이 있으며, 이는 조작을 위한 터치 스크린 혹은 작동상태를 판별하는 디스플레이 스크린의 기능을 한다. 그러나, 이런 물품들은 본질적으로 세탁을 하고 음식을 데우는 일이 주된 기능이다. 또한 해당 화상 디자인 자체가 사용자의 필요에 따라서 수시로 변화하지도 않으며, 물품 생산자가 고려하지 못하는 수준의 화상이 표현되지도 않는다. 즉, 기존의 제품 조작버튼이나 인디케이트 램프와 같이 해당 제품의 부분으로 의장 등록이 가능하다. 굳이 화상 디자인이라는 새로운 개념으로 접근할 필요가 없다는 것이다. 등록자의 의지에 따라서 물품의 조작부 혹은 물품의 화상으로 보호받을 수 있다는 것이다.

2-3. 물품의 출원 및 보호

이상에서 언급한 바와같이 화상디자인을 물품의 의장으로 등록하는 것에는 문제가 없다. 다만 이를 등록할 때 고려해야 하는 사항과 이를 보호하는 범위에는 논란의 소지가 있다. 앞서 언급한 바와 같이 의장은 물품의 보호를 위한 것이다. 따라서 화상 디자인을 의장으로 출원할 때에는 구현가능한 모든 물품을 등록해야 하는가의 문제가 발생한다. 화상 디자인의 의장권 출원시에는 "별이 그려진 컴퓨터용 모니터"와 같은 형식으로 등록되며, 출원시에는 모니터를 외곽에 점선으로 표시하고 그 무늬에 해당하는 별은 실선으로 표시하게 된다. 만일 다른 사람이 "별이 그려진 PDA" 이라는 명칭으로 출원이 가능한가? 또 다른 이가 인터넷이 가능한 냉장고에 사용할 목적으로 해당 별 이미지를 사용할 경우 의장권에 저촉되는가?

현행 의장법의 출원심사나 보호방법에서는 두 가지 다 허용된다. 디자이너 입장에서는 별 이미지를 보호받기 위해서는 구현 가능한 모든 물품의 의장권을 획득해야 한다. 그러나, 궁극적으로는 개발자체는 하나로 한 것이고 기술적인 허용으로 다양한 제품에 구현이 가능한 경우 하나로 보아 보호받아야 할 것이다. 하나의 물품을 위해 개발한 독자적인 그래픽의 경우에는 현행 법체계 안에서 보호하는 것은 그다지 문제가 되지 않는다. 다만, 인터넷이나 어플리케이션의 공유에 의해 같은 형태의 그래픽이 동시 여러 물품에 구현가능한 상황이라면 궁극적으로 동일한 의장으로 인정받아야 한다. 현법규가 물품을 기준으로 보호하기 때문에, 이와 같이 공통적으로 적용되는 물품을 유사물품의 범주에서 광범위하게 다루어지는 방안을 강구할 수 있다. 현재 의장법에서도 유사한 물품에 적용되는 동일한 의장의 경우 동일하게 보호하고 있다. 현재 물품의 분류체계 안에서 보호가능한 범위를 확대해석하는 방안이 현실적인 대안이라 할 수 있다.

3. 화상의 범위

이 장에서는 의장법에서 다루는 화상 디자인의 범위를 살펴본다. 디스플레이 패널에 나타나는 모든 그래픽 이미지 혹은 화상 전체를 어떻게 출원하고 보호해야 하는 방법론의 문제이다. 본 연구에서는 화상 디자인의 요소들을 현행 의장 출원의 기준에 의거하여 몇가지 구분된 방법론을 제시한다.

3-1. 화상 전체로서의 디자인 요소

화상 전체의 의미는 어플리케이션 전체의 GUI를 의미한다. 어플리케이션에는 일반 소프트웨어는 물론 OS나 웹사이트도 포함하는 개념이다. 구체적으로 말하면 GUI에서 Look & Feel에 해당하는 것이다. 의장에서는 기능이나 구현 방법론은 다루지 않는다. 다만, 눈으로 감지하는 시각적인 부분만 다룬다. 또한 기존의 의장의 경우에 일반인의 육안 판단에 근거한다. 디자이너가 일반적으로 유사함을 다루는 픽셀단위의 문제나 순수한 사용자 인터페이스의 문제는 의장에서 다루지 않는다. 따라서 일견 유사한 경우에는 침해의 소지가 있는 것으로 봐야한다. 이런 화상 전체를 출원하는 경우에는 “한 벌의 물품” 개념으로 보아야 한다. 화면 전체의 이미지는 물론 그 안에 표현되는 요소들의 배치까지 모든 것을 통틀어서 하나로 본다는 의미이다. 화상의 일부분이 다른 화상과 유사하더라도 전체적인 이미지에서 다르다면 이는 침해는 아니라는 것이다.

3-2. 단위 그래픽의 디자인 요소

가. 도구 아이콘

도구아이콘은 독립적이 아닌 아이콘 세트에 등록을 하는 것이 바람직하다. 각 어플리케이션에서 구현하는 독창적인 기능에 대한 아이콘을 보호하기 위함이다. 범용의 아이콘은 일반적인 유사성의 범위에서는 기존의 아이콘과 유사하더라도 아이콘 세트는 그 안에서 아이덴티티가 유지되는 세트로서 존재할 때 그 심미성이 발휘되기 때문이다.

나. 그래픽 아이콘과 그래픽 이미지

의장에서는 그 기능에 상관없이 눈에 보이는 것으로 판단한다. 따라서 도구 아이콘과 같이 어플리케이션에 종속적인 디자인가이드라인을 가진 도구 아이콘을 제외한 모든 아이콘과 그래픽 이미지는 동일 선상에서 다뤄진다. 다만 아이콘 역할

을 하는 그래픽과 콘텐츠 역할을 하는 그래픽 이미지 두 가지로 나눌 수 있다. 그래픽 이미지 아이콘은 도구 아이콘과 구현 방법이나 형태는 다르지만 의장법에서 바라보는 입장에서는 하나로 볼 수 있다. 다만, 등록방법에 있어서 한 벌의 세트가 아닌 그래픽 요소 하나하나로 등록할 수 있다. 콘텐츠로 표현되는 그래픽 이미지는 다른 지적재산권과 중복될 소지가 있어 우선 의장권 범위에 포함하는 것이 타당한가를 짚어봐야 한다. 즉, 온라인디지털콘텐츠산업발전법의 경우 최근 인터넷의 발달로 보호의 사각지대에 놓여있는 온라인디지털콘텐츠의 한하여 해당 제작자의 권익을 보호하는 법률로 구성되어 있다. 이 법의 내용을 살펴보면 그 온라인디지털콘텐츠를 광범위하게 표현하고 있으며, 실제로 보호 대상을 온라인으로 규정하고 있다. 이 법에 의하여 콘텐츠의 역할을 하는 그래픽 이미지에 대해서 일부 보호를 받을 수 있으나, 의장권에서 다루는 물품의 부분의장으로 사용되는 그래픽이라 함은 해당 이미지가 온라인이 아닌 상태에서 화상에 구현되는 이미지까지 포괄하여 보호할 수 있으며, 동시에 화상에 구현되는 다른 이미지들 (본 연구에서 언급하는 아이콘이나 그래픽 이미지)과 동일선상에서 다루는 것이 향후 혼란과 논쟁의 여지를 줄일 수 있을 것이다.

3-3. 신개념의 그래픽 요소

새로운 개념의 그래픽 요소인 아바타의 경우는 의장의 대상으로 간주해야 할 지에 대한 정리가 필요하다. 사용자에게 의해 완성된 아바타는 보호대상에서 제외된다. 왜냐하면, 의장법에서는 단순 조합은 의장의 성립요건에 제외된다. 따라서 아바타는 해당 서비스를 위해서 개발한 아바타의 아이템이 그 보호 대상이 된다. 또한 아바타는 아이템 전체가 하나의 세트로 도구 아이콘과 마찬가지로 아이템 세트에 등록하는 것이 마땅하다.

4. 결론

본 연구의 초기 단계에서 가장 많은 고민을 한 부분이 보호의 범위를 어디까지 한정하느냐의 문제였다. 물품 중심으로 접근을 했을 때에는 유비쿼터스 환경으로 발전하고 있는 이 때에 시행하더라도 머지않은 시기에 또 다시 한계에 부딪힐 것이기 때문이다. 현재 특허청에서는 물품을 중심으로 보호하는 방안이 강구되고 있지만 디자이너는 그래픽 생산물 자체를 보호하는 것을 원한다. 물품의 범위는 무의미하더라도 물품의 호환성을 법의 테두리에서라도 광범위하게 해석하면 화상 디자인이 구현되는 디스플레이 패널을 가진 물품에 디스플레이되는 화상은 보호가 가능하다. 또한 발전적인 측면에서는 디지털 그래픽 자체가 물품으로서 보호를 받아야 한다.

참고문헌

- 조작화면 디자인의 부분의장 보호에 관한 연구 보고서, 수단법인 일본 디자인 보호 협회, 평성13.4
- 이상정, 디자인 보호에 관한연구 -산업디자인의 법적보호방법을 중심으로-, 1995
- 이호홍·배상철, 그래픽심볼 등 물품성을 결한 디자인의 보호방안, 한국발명진흥회지식재산권연구센터, 연구보고서, 2002.6
- 대한민국 특허청 사이트 (<http://www.kipo.go.kr>)
- 특허정보포털사이트 (<http://www.patyellow.co.kr>)