

화상디자인의 일본 의장법상 개정 연혁 및 평가에 관한 고찰*

정 태 호**

- I. 서론
- II. 현행 의장법 시행 이전의 개정 연혁에 관한 검토
- III. 현행 의장법 및 의장심사기준에 관한 검토
- IV. 현행 화상의장제도에 대한 일본 내에서의 평가의 검토
- V. 결론

국문초록

화상디자인의 보호에 관하여 우리나라와 일본은 거의 비슷한 제도를 가지고 있다. 우리나라의 화상디자인보호제도는 일본 의장법상 제도를 따른 것이라고 볼 수 있는데, 화상디자인에 관하여 일본 의장법상의 개정 연혁과 그 입법취지 및 일본 내에서의 이에 대한 평가 등을 제대로 살피지 않고 일본의 화상의장제도를 거의 그대로 도입함으로써 우리나라의 기존의 보호시스템과 맞지 않는 모습을 보이고 있다. 이에 관한 문제점 등을 정확하게 분석하기 위해서는 일본 의장법상 화상디자인에 관한 개정 연혁을 구체적으로 검토하여 우리나라의 제도와의 근본적인 차이점을 우선적으로 이해할 필요가 있다. 그리고 일본 현행 의장법상 화상디자인에 관한 평가와 문제 제기 등도 구체적으로 살펴 보아 우리나라의 화상디자인제도에 관하여 예상될 수 있는 문제점에 대해서도 미리 검토해볼 필요가 있을 것이다.

이에 관하여 이 논문에서는 현행 일본 의장법 시행 이전의 의장법 및 일본 의장심사

* 이 논문은 특허청의 정책연구과제로서 2022. 9. 발표된 보고서인 “디지털 전환에 따른 새로운 유형의 디자인 보호를 위한 제도개선 연구”에서 저자가 집필한 내용 중 일부분을 논문으로 수정 및 보완하여 발표하는 것임.

** 경기대학교 사회과학대학 지식재산학전공 부교수, 법학박사.

기준의 개정 연혁에 관하여 검토하며, 이러한 개정 과정에서 제기되었던 개정 이전의 화상 관련 의장의 보호상황에 대한 여러 가지 문제점들을 통해 현행 의장법의 개정 배경에 대해 살펴서 일본 화상의장제도의 특유의 발전과정을 구체적으로 검토한다. 다음으로 이 논문에서는 현행 의장법 및 의장심사기준에 관한 검토를 하는데, 일본 의장제도 소위원회에서의 주요 논의 내용을 중심으로 현행 의장법상 화상의장제도의 개정 취지 및 배경을 살펴보고, 현행 개정 의장법상 보호대상 및 신규성 등의 등록요건과 의장의 유사판단에 대해서 구체적인 내용과 이에 관한 주요 쟁점들을 검토한다.

마지막으로 현행 화상의장제도에 대한 일본 내에서의 평가를 통해 이에 관하여 제기 되는 여러 가지 문제점들에 대해서 살펴본 후, 우리나라의 디자인보호시스템에 맞는 부분들에 관한 검토의 필요성을 언급하고 이와 관련된 화상디자인제도의 바람직한 운영방안을 제안한다.

• 핵심어 화상디자인, 일본 의장법, 일본 의장심사기준, 개정 연혁, 일본 의장제도소위원회

I. 서론

우리나라 현행 디자인보호법상의 화상디자인제도는 일본의 의장법상 화상의장제도를 거의 그대로 도입한 것이라고 볼 수 있다. 그런데 우리나라에서는 디자인보호법을 제정할 때부터 일본의 ‘의장법’이라는 명칭을 그대로 사용하였을 정도로 해당 법의 초창기부터 어느 정도 시기까지는 일본의 의장법과 제도의 전반적인 면에서 거의 비슷하였으므로, 과거에는 법 개정을 할 때에 일본의 관련 개정 상황을 보고 그것에 근거하여 법을 개정하면서 관련 제도를 도입하더라도 특별한 문제가 생기지 않았었다.

그런데 우리나라에서 의장법을 디자인보호법으로 이름을 바꾼 이후로¹⁾ 우리나라 디자인보호법은 일본 의장법과 다소 다른 여러 제도들을 도입 및 발전시켜 나가면서(일부심사제도 등) 일본 의장법과는 점차 다른 모습으로 발전해나갔다.

물론 우리나라의 화상디자인제도가 애초에는 일본의 화상의장제도의 경우처럼 화상을 물품의 부분으로 보호하는 방식을 도입한 것이지만, 그 보호범위의 한계에 있어서 차이가 있었다. 즉, 일본의 화상의장제도는 후술하겠지만 기능의 발휘에 관한 표시화상이나 기기

1) 일부개정 2004. 12. 31. [법률 제7289호, 시행 2005. 7. 1.] 디자인보호법.

의 조작에 관한 조작화상만을 보호하는 것으로서 애초부터 출발하여 발전된 것이었으나, 우리나라의 화상디자인제도는 그러한 제한이 없는 화상도 보호하는 것으로서 도입된 것이었다. 그러나 최근 우리나라의 개정 디자인보호법에서는²⁾ 화상디자인에 관하여 일본 의장법상의 개정 연혁과 그 입법취지 및 일본 내에서의 이에 대한 평가 등을 제대로 살피지 않고 일본의 화상의장제도를 거의 그대로 도입함으로써 우리나라의 기존의 보호시스템과 맞지 않는 모습을 보이는 등 이에 관한 문제 제기가 학계에서 이루어지고 있기도 하다.³⁾

이와 같이 제기된 문제점 등을 정확하게 분석하기 위해서는 우리나라에서 거의 그대로 도입한 일본 의장법상 화상디자인에 관한 개정 연혁을 구체적으로 검토하고, 이를 통해 우리나라의 제도와와의 근본적인 차이점을 우선적으로 이해할 필요가 있다고 생각된다. 그리고 일본 현행 의장법상 화상디자인에 관한 평가와 문제 제기 등도 아울러 살펴본다 우리나라의 화상디자인제도에 관하여 제기될 수 있는 문제점 등에 대해서도 미리 검토해볼 필요가 있을 것이다.

따라서 이하에서는 화상디자인에 관한 일본 의장법상 개정 연혁과 현행 개정 의장법에 대한 평가를 구체적으로 살펴본다 우리나라의 디자인보호법상 화상디자인제도에 관하여 시사해주는 점들에 대해서 검토해보도록 하겠다. 그리고 참고로 일본법상 ‘디자인’을 ‘의장’이라고 칭하고 있으므로, 이 논문에서는 일본 의장법상 이에 관한 기재에서 “화상디자인”을 “화상의장”이라고도 칭할 것임을 미리 알려두는 바이다.

II. 현행 의장법 시행 이전의 개정 연혁에 관한 검토

1. 의장법 및 의장심사기준상의 개정 요지 검토

(1) 1998년 개정 의장법의 요지

1998년(平成10年) 개정 의장법에 의해서 부분의장제도가 도입되었다. 이러한 부분의장제도를 이용하여 의장법에서 화상의장의 보호를 받기 쉬워졌다.⁴⁾ 그러나 이것은 어디까지

2) 일부개정 2021. 4. 20. [법률 제18093호, 시행 2021. 10. 21.] 디자인보호법.

3) 정태호, “디지털 경제 환경에서의 화상디자인 보호의 한계와 해결방안 - 디자인보호법과 저작권법의 조화를 중심으로 -”, 『산업재산권』 제72호, 한국지식재산학회, 2022.8. 및 차상욱, “디자인보호법상 화상디자인의 보호와 2021년 개정법의 비판적 검토 - 일본의 2019년 개정 의장법과 대비를 중심으로 -”, 『문화미디어엔터테인먼트법』 제15권 제1호, 중앙대학교 법학연구원 문화·미디어엔터테인먼트법연구소, 2021.6. 등 참조.

나 유체물인 ‘물품’의 형상 등을 보호하는 것이 전제로 되어 있으므로, 화상의장에 관하여 ‘물품’과 관련해서 보호받을 수 있는 범위는 매우 한정적이었다.⁵⁾ 이 시점에서는 “액정 시계의 시각 표시”와 같이 그것이 없으면 물품 자체가 성립되지 않는 화상의장(이른바 ‘표시 화상’)이나, “휴대전화기의 초기 화면”과 같이 물품인 기기의 작동 조작에 필수불가결한 화상의장에 한해서만 의장법상 보호가 이루어졌다.⁶⁾

(2) 2006년 개정 의장법의 요지 및 기타 입법적 논의사항

1) 개정 요지의 정리

해당 개정 당시 가정용 전기 제품이나 정보기기의 조작 버튼에 대해서는 물리적인 부품에서 전자적인 조작 화면으로의 대체가 증가하고 있었다. 이와 같이 기기를 조작하기 위한 화상디자인은 기기의 사용 상태를 고려하여 사용의 용이성, 알기 쉬움, 아름다움 등의 고려가 이루어지고, 가전 기기 등의 품질이나 수요자의 선택에 큰 영향을 주었다. 또한 기업에서 화상디자인에 대한 투자가 중요해졌지만 기존의 보호방식의 틀안에서는 장비를 조작하기 위해 만들어진 새로운 화상디자인을 적절히 보호할 수 없었다.⁷⁾

따라서 2006년(平成18年) 의장법 개정에 의하여 물품의 기능에 근거하는 표시화상이나 초기 화면 뿐만이 아니라, 이른바 기기를 조작하는 용도의 “조작화상”의 의장도 보호하는 것으로 하고(구의장법 제2조 제2항), 나아가서는 “일체로 사용되는 별도 물품(예 : 텔레비전 수상기)에 표시되는 DVD 플레이어의 조작 화면상의 의장”도 화상의장으로 보호할 수 있게 되었다.

2) 해당 개정 과정에서의 기타 중요한 입법적 논의사항에 대한 검토

① 일반적인 논의사항

4) 1998년 개정 이전부터 화면디자인을 보호하는 일본 특허청의 운용으로서, 1986년 3월 물품별 의장심사기준의 「2. 물품의 표시부에 표시되는 도형 등에 관한 의장의 심사기준」 및 「3. 액정표시판의 화소에 관한 의장의 심사기준」과 1993년 3월 의장등록출원의 출원서 및 도면의 기재에 관한 가이드라인 기본편(추가판 1)의 액정표시 등에 관한 가이드라인 참조. 이러한 화면디자인은 2019년 의장법의 개정까지는 어디까지나 물품의 형태로서 화상을 보호하는 제도였다.

5) 日本 特許庁, 『意匠登録出願の願書及び図面の記載に関するガイドライン基本編(液晶表示等に関するガイドライン)(部分意匠対応版)』, 2002.2. 참조.

6) 安立卓司, “弁理士が知っておくべき, 新しい画像デザインの保護”, 『パテント』 Vol.73 No.11, 日本弁理士會, 2020.10, 38면.

7) 日本 特許庁, 『平成18年(2006年)改正法律第55号解説書』, 2006, 13-14면.

해당 개정법의 개정과 관련하여 일본 특허청의 산업구조심의회 지적재산분과회(구 제도 하에서는 “지적재산정책부회”임)의 의장제도소위원회에서는 2005년도부터 화상의장의 개 선에 대하여 깊이 있는 논의를 이어왔었는데, 2005. 10. 14. 개최된 제6회 의장제도소위원 회에서 화상의장에 관하여 논의된 사항들은 다음과 같으며,⁸⁾ 이에 대해서는 최근의 2019 년 개정 의장법에서의 화상의장의 개정에 관해서도 많은 시사점을 주었다고 볼 수 있다.

당시 회의에서 개별적인 의견으로 제시된 사항을 정리해보면, 첫째, 당시의 의장법상 의 장의 정의에 기초하여 보호되고 있는 조작화면의 의장이 물품과 분리될 수 없고, 형상 등 이 물품과 매우 밀접하게 연결되어 있으므로, 많은 조작화면 등이 보호의 대상으로 되지 않는다는 지적이 제기되었다. 따라서 일반적으로 다양한 기능 및 표시 내용을 가진 물품 의 디스플레이 화면은 보호에 한계가 있고, 일단 화면만 보호되어 나머지는 보호되지 않는다는 문제점이 지적되었다. 이와 관련된 해결책의 연구와 관련하여 “그래픽 심볼(graphic symbols)” 자체가 보호의 대상이 된다는 유럽의 입법례를 참조해야 한다고 지적되기도 하 였다.⁹⁾

둘째, 기기의 조작화상의장에서의 보호대상으로서의 특정 기능을 분류하는 방법에 대한 문제점이 지적되었는데, 여기서 특정 기능을 한정한다는 면에서 애매한 것들이 너무 많다는 점, 복합적인 제품의 경우 특정 기능이 어디에 있는지를 파악할 수 있는지 어렵다는 점 및 화상과 관련된 제품에 기능이 없는 것들이 있을 수 있다는 점 등이 지적되었다.

셋째, 이에 관하여 화상의장이 물품의 범위 내에서 벗어날 필요성은 인정하고 있는데, 물품의 개념을 어떤 식으로든 확장시키는 측면에서 생각할 필요가 있다는 것을 언급하면 서도 모든 화상의장을 보호하는 것은 그 보호가 과도한 것이므로, 기기에 관한 조작화상이 나 표시화상으로 한정하는 보호가 현재로서는 합리적이라고 언급한 의견도 있었다.

넷째, 화상의장의 보호 확대에 대해서는 현재의 의장법 질서와의 일관성 및 저작권법과 같은 다른 법률과의 관계를 고려해야 하는데, 기기의 조작성 등에 초점을 맞추고 논의하기 는 어렵다는 것이 지적되었다. 즉, 미국의 화상디자인의 보호와 유럽의 화상디자인의 보호

8) 日本 特許庁, “産業構造審議会 知的財産政策部会 第6回意匠制度小委員会 議事録”, 2005.10.14.
(https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/seisakubukai-06-gijiroku.html)
(최종접속일 : 2022.9.2.).

9) 유럽연합(EU)의 공동체디자인규정(CDR) 제3조(정의) (a)에서는 “디자인”이란 제품 자체 및/또는 그 장식의 선(lines), 윤곽(contours), 색상(colours), 형상(shape), 조직(texture) 및/또는 재질(materials)의 특징에서 얻 어지는 제품의 전체 또는 일부의 외관을 말한다.”고 규정하고, 동규정 제3조 (b)에서는 “제품”이란 어떠한 공업적 또는 수공업적 물품을 말한다. 특히 조립제품(complex product)의 부품, 포장(packaging), 외양 (get-up), 그래픽 심볼(graphic symbols) 및 글자체(typographic typefaces)를 포함하며 컴퓨터 프로그램은 포함하지 않는다.”고 규정함.

를 비교하면서 화상의장의 보호에 관하여 기기의 조작성 등의 요구 사항이 설정된 중요한 이유 중 하나는 의장법으로 콘텐츠 자체를 보호하지 않기 위해서라는 당시의 해석론을 비판하면서 특정 화면을 클릭하는 부분이 예술적 가치가 있는 일반적인 콘텐츠화상으로 이루어져 있으면 화상의장으로서의 보호여부를 판단할 때 해당 콘텐츠의 부분적인 조작성의 판단 등에 혼란을 초래할 수 있다는 점이 지적되었다.

② “의장권의 보호대상의 확대”에 관한 논의사항

한편으로 해당 제6회 의장제도소위원회의 “의장권의 보호대상의 확대”에 관한 추가적인 심의내용도 살펴볼 필요가 있는데, 이것을 정리하면 다음과 같다.¹⁰⁾

첫째, 보호대상이 되는 화상의장의 경계에 대해 기기의 조작성이 있는 것만을 인정하는 것은 적절한지에 관하여, 조작성이 없는 화상에 대해서도 디자인은 되어 있으므로 조작성이나 물품 등에 구애받지 않고 보다 넓게 화상의장으로서의 보호대상에 포함할 필요가 있다는 문제가 제기되었다.

둘째, 물품성에 대해 어디까지 무체물로 넓힐 것인가가 논점이 되고 있었는데, 당시의 화상의장은 부분의장으로서 물품의 의장으로 규정한다고 되어 있어 물품을 중간적인 매개로 볼 것인가에 대한 문제가 제기되었다.

셋째, 화상의 소프트웨어에 관하여 아이디어는 특허가 될 수 있으며 화상의 외부적인 표현은 저작권의 보호대상이 되므로, 화상의 의장권은 무엇을 보호하는지를 명확히 할 필요가 있으며, 이에 따라 제품 개발 시에 제3자의 권리와 관계를 정리하게 할 필요가 생기기 때문에 이에 관한 객관적인 기준을 구체적으로 조사할 필요가 있다는 문제가 제기되었다. 그리고 그래픽 유저 인터페이스(GUI) 디자인은 기능, 니즈(needs) 분석, 알기 쉬운 디자인을 고려해 최종적으로 프로그램을 만드는데, 이러한 것들 전부가 없으면 제품이 되지 않는데, 이들 중 어느 일부분만을 보호대상으로 하면 법적인 보호가 충분할 것인지 여부에 관한 문제도 아울러 제기되었다.

넷째, 전자기기의 제조업계에서는 일부 보호를 요구하는 기업들도 있지만, 특허법, 저작권법, 부정경쟁방지법으로 어느 정도 보호되고 있다는 전제하에 현재로서는 의장법에 의한 보호의 필요성을 느끼지 못하고 있는 기업들도 있다는 점도 지적되었다. 그러나 디자인

10) 日本 特許庁, “産業構造審議会 知的財産政策部会 第6回意匠制度小委員会 議事要旨(1) 意匠権の保護対象の拡大”, 2005.10.14.
(https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/seisakubukai-06-gijiyoushi.html)(최종접속일 : 2022.9.2.).

업계에서는 의장법상 보호 요구가 강하며, GUI의 디자인 개발에 대해 제조사가 고액에 디자인을 의뢰하는 경우도 있음에도 거기에 제대로 된 보호시스템이 부족하다는 것은 문제가 있다는 지적이 있었다.

다섯째, 화상의장의 보호대상의 경계 영역에 대해서는 구체적인 예에 준거해 검토해야 할 것이라는 지적이 있었다. 예를 들면, 인터넷상 웹(web)상에 있는 것이라도 클릭하는 부분이 있으면 조작성 요건을 충족하는지 여부나 한 화면 안에 클릭하는 부분이 조금 있고 대부분은 일반 콘텐츠에 상당하는 경우에는 어떻게 취급할 것인지 등의 문제를 생각해야 한다는 것이다. 즉, 이를 통해 일본의 해당 회의 당시에도 기기의 조작 등에 관한 화상과 단순 콘텐츠 화상 간의 경계의 모호성에 대한 문제 제기가 이루어지고 있었음을 확인할 수 있다.

여섯째, 기존의 기기의 화면에서의 화상의장에 관해서는 물품성의 요건을 완화해 나가면 새로운 보호대상에 관한 문제가 자연스럽게 해결이 될 것으로 생각되지만, 외부에서 들어오는 신호에 의해 표시되는 것은 물품성의 완화로는 해결할 수 없고, 무체물만을 화상의 대상으로 인정할지의 여부에 달려 있다고 볼 수 있는데, 이에 대한 논의의 필요성도 제기되었다.

일곱째, 거래업계의 상황을 고려한 문제 제기가 있었는데, 즉, GUI를 전문적으로 만들고 있는 기업 입장에서 해당 화상의 형태에 대해서 화상의장으로 보호받고 싶지만, 고객으로부터 매우 단기간의 개발을 요구받고 있는 실정을 생각하면, 이러한 화상에 관해 타인의 다수의 의장권이 성립되어 있는 상황을 가정한다면, 기존의 의장권에 대한 침해 등의 문제로 개발이 지체되는 것이 우려된다는 의견도 있었다. 그리고 이에 관한 인터페이스에 관해서는 사용하기 쉬운 것을 표준화하려는 움직임도 있기 때문에, 특정인에게 독점을 허락하는 것은 신중하게 검토해야 한다고 지적되기도 하였다.

마지막으로 화상에 관한 보호대상 확대의 논점에서의 대응방향은 바람직한 제안으로 평가할 수 있어 법 개정의 추진의 필요성은 인정하면서도, 보호대상 영역의 애매한 부분은 사안에 따라 판단해야 할 필요가 있고, 실시 규정의 기본방향에 대해서는 기존의 물품성의 개념으로부터 벗어나게 되는데, 이 정도는 도입해야 할 것이라는 의견도 제기되었다. 물론 여기서 실시 규정에 관한 논의사항은 10여년이 지난 후 현행 2019년 개정 의장법에 반영되기는 하였다.¹¹⁾

11) 의장에 관한 화상(그 화상을 표시하는 기능을 가진 프로그램 등(특허법(쇼와 34년 법률 제121호) 제2조 제4항에 규정하는 프로그램 등을 말한다. 이하 같다.)을 포함한다. 이하 이 호에서 같다.)에 대하여 행하

해당 회의에서 검토된 참고자료 1인 “의장권의 보호대상의 확대(조작화면 등의 보호)”에서는 이상의 내용과 관련해서 더욱 구체적인 부분들을 다루고 있는데,¹²⁾ 일단 화상의장에서 소프트웨어는 특허법의 보호로 처리하면 되고 화면의 표시부분에 표현된 디자인은 의장법의 보호로 처리하면 되는 것이므로, 동일한 대상에 대한 보호대상의 구별과 균형은 충분히 가능하다는 식으로 언급하고 있다. 그 다음으로 보호대상의 과도한 확대를 경계하면서 기기의 조작성 등으로 화상의장의 보호범위의 한정의 필요성을 언급하고 있다.

한편으로 해당 자료에서는 저작권과의 관계에 대해서도 언급하고 있는데, 화상에 대해 기기의 조작성 등을 가지는 것으로 보호대상을 한정하기로 했을 경우, 결과적으로는 의장권과 저작권으로 보호되는 범위와의 분리가 어느 정도 도모될 수 있겠지만, 굳이 저작권과의 관계에 대해서는 이러한 한정과 같은 특별 규정을 마련해 명확화하는 것이 필요한지에 대한 문제의 제기가 이루어졌다. 즉, 이미 현행 일본 의장법에서도 3차원 물품에 대해 등록된 의장 일부가 저작권에 의해 보호되고 있는 저작물과 중복되는 경우가 발생하고 있기 때문에, 의장법 제26조¹³⁾(우리나라 디자인보호법 제95조 제3항의 선발생된 저작권과 후출원등록된 디자인권과의 저촉에 관한 규정에 해당)에서 저작권과의 저촉에 관한 조정 규정이 설치되어 있어 사후적인 권리 조정이 도모되고 있다는 점을 근거로 하여, 화상의장에 대해서도 등록의 단계에서 저작권과의 분리를 도모하는 것이 아니라, 사후적인 권리의 조정에 맡기는 것이 적절할 수 있다고 하는 의견도 제기되었다.

(3) 2011년 개정 의장심사기준의 요지

앞선 평성 18년(2006년) 개정에서는 ‘조작화상’의 보호에 대하여 정비가 이루어졌지만,

는 다음 중 하나에 해당하는 행위 ①. 의장에 관한 화상의 작성, 사용, 전기통신회선을 통한 제공 또는 그 신청(제공을 위한 전시를 포함한다. 이하 같다.)을 하는 행위, ②. 의장에 관한 화상을 기록한 기록매체 또는 내장한 기기(이하 ‘화상기록매체 등’이라고 한다.)의 양도, 대여, 수출, 수입, 양도 또는 대여의 청약을 하는 행위(일본 의장법 제2조 제2항 제3호).

12) 日本 特許庁, “意匠権の保護対象の拡大(操作画面等の保護), 産業構造審議会 知的財産政策部会 第6回意匠制度小委員会 配付資料 参考資料 1”, 2005.10.14, 1-12면 참조.

13) 제26조 (타인의 등록의장등과의 관계) 의장권자 전용실시권자 또는 통상실시권자는 그 등록의장이 의장등록출원일 전에 출원된 타인의 등록의장이나 이와 유사한 의장, 특허발명이나 등록실용신안을 이용하는 것인 때 또는 그 의장권 중 등록의장에 관련된 부분이 그 의장등록출원일 전에 출원된 타인의 특허권 실용신안권이나 상표권이나 그 의장등록출원일 전에 발생한 타인의 저작권과 저촉하는 때에는 업으로서 그 등록의장의 실시를 할 수 없다. ② 의장권자 전용실시권자 또는 통상실시권자는 그 등록의장과 유사한 의장이 그 의장등록출원일 전에 출원된 타인의 등록의장이나 이와 유사한 의장, 특허발명이나 등록실용신안을 이용하는 것인 때 또는 그 의장권 중 등록의장과 유사한 의장에 관련된 부분이 그 의장등록출원일 전에 출원된 타인의 의장권 특허권 실용신안권이나 상표권이나 그 의장등록출원일 전에 발생한 타인의 저작권과 저촉하는 때에는 업으로서 그 등록의장과 유사한 의장의 실시를 할 수 없다.

2011년(平成23年) 의장심사기준의 개정에서는 ‘표시화상’의 보호요건이 더욱 명확하게 되었다.¹⁴⁾ 즉, 표시화상에 대해서 ‘물품의 표시부에 표시되는 화상이 그 물품의 기능을 완수하기 위해서 필요한 표시를 행하는 화상일 것’이 보호요건으로서 심사기준에 명기되었다. 이에 관한 예를 들면, 물품인 “디지털 카메라”의 경우, 촬영 기능 이외의 부수 기능(카메라의 기울기를 감지하는 수준기 기능)에 대해서도, 기기와 밀접하게 관련되어 있으면, 표시화상으로 인정된다는 취지가 명기되었다.¹⁵⁾

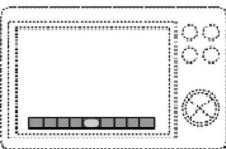
다만, 표시화상이나 조작화상은 그 물품에 미리 저장(또는 ‘기록’)되어 있어야 했다.¹⁶⁾ 즉, 물품의 내부 메모리에 화상 프로그램이 미리 저장되어 있지 않으면, 당시의 의장법에 의해서는 보호되지 않았던 것이다.

(4) 2016년 개정 의장심사기준의 요지

정보통신기술의 급속한 발전에 따라 기능의 사후적인 업데이트가 가능한 기기가 증가했다. 스마트폰이나 태블릿 컴퓨터와 같은 모바일 장치는 본질적으로 정보처리장치이며, 사후적으로 소프트웨어를 설치함으로써 계산기로도 되고 음악재생플레이어로도 되었다.

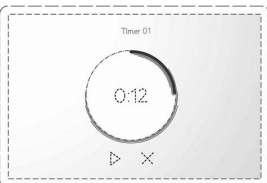
따라서 이러한 기술의 동향을 반영하여 2016년 의장심사기준 개정에 의해 기기에 미리 저장되어 있지는 않았지만 사후적으로 저장된 화상에 대해서도 의장을 구성하는 것으로 취급하기로 했다.¹⁷⁾ 다만, 모바일 기기는 다양한 기능으로 활용될 수 있는 범용적인 것이어서 기능이 불명확하기 때문에, 물품명을 「○○ 기능 부착 전자계산기」로서 의장등록출원하도록 하였다.¹⁸⁾

14) 日本 特許庁, 平成23年(2011年)改訂審査基準 74.1.1.

15)  (이와 관련하여 平成23年(2011년) 개정 심사기준에 기재된 예로서 “디지털 카메라 촬영지원정보표시”임).

16) 日本 特許庁, 平成23年(2011年)改訂審査基準 74.1.2.

17) 日本 特許庁, 平成28年(2016年)改訂審査基準 74.4.1.1.1.2.3.

18)  (이와 관련된 예로서 일본의장등록 제1639305호 “타이머 기능 부착 전자

2. 화상 관련 개정 전 의장의 보호상황에 대한 문제점의 제기

현행 2019년 개정 의장법 이전의 ‘표시화상’에 대한 보호요건은 “화상을 포함한 디자인과 관련된 물품이 의장법상의 물품일 것, 해당 물품의 기능을 수행하기 위해 필요한 표시를 행하는 화상일 것, 그 물품에 저장(기록)된 화상일 것(사후적 저장 포함)”으로 정리해 볼 수 있다.¹⁹⁾

현행 개정 의장법 이전의 ‘조작화상’에 대한 보호요건은 “화상을 포함한 디자인과 관련된 물품이 의장법상의 물품일 것, 물품의 기능을 발휘할 수 있는 상태로 하기 위한 조작의 용도로 제공되는 화상일 것, 해당 물품 또는 이것과 일체로 사용되는 물품에 표시되는 화상일 것, 그 물품에 저장(기록)된 화상일 것(사후적 저장 포함)”으로 정리해 볼 수 있다.²⁰⁾

즉, 이상과 같은 보호요건들을 충족시키지 못한 화상에 관한 의장은 모두 2019년 개정 전의 일본 의장법상으로는 보호되지 않았다.

그런데 한편으로 이러한 화상의장의 보호요건에 관한 문제점이 다음과 같이 제기되었다.²¹⁾ 첫째, 화상의 ‘물품에 대한 저장(기록)’이 보호요건으로 되었기 때문에, 예를 들어 웹사이트의 이미지²²⁾ 등 물품에 저장된 것이 아니라 온라인상의 네트워크를 통해 표시되는 화상은 보호될 수 없었다. 의장이 물품의 형태인 이상, 물품과 나름대로 강한 연결이 있는 화상밖에 보호할 수 없었던 것이다.

둘째, 현행 개정 의장법 이전 당시 이와 관련하여 미국, 유럽, 중국, 한국에서는 물품에 기록되지 않은 화상에 관한 의장에 대해서도 보호되고 있었으며, 즉, 물품의 화면에 구현되기만 하면 보호되고 있는 주요 국가들의 국제적인 동향이 지적되었다.

셋째, 화상이 물품과 나름대로 강한 연결이 요구된다는 점에서 물품에의 표시가 보호요

계산기”임)(安立卓司, 앞의 논문, 38면).

19) 日本 特許庁, 平成28年(2016年)改訂審査基準 74.4.1.1.1.1.

20) 日本 特許庁, 平成28年(2016年)改訂審査基準 74.4.1.1.1.2.

21) 日本 特許庁, 『令和元年(2019年)法律改正(令和元年法律第3号)解説書』, 2019, 74-76면; 安立卓司, 앞의 논문, 40면.



22)

[NAVITIME사의 웹사이트의 발췌화면(<https://www.navitime.co.jp/>)]

(安立卓司, 앞의 논문, 39면에서 재인용).

건이 되고 있었으므로, 벽이나 인체 등 물품 이외의 장소에 투영되는 화상²³⁾은 보호되지 않는다는 문제가 제기되었다. 즉, 현행 개정 의장법 이전 당시 이와 관련하여 유럽이나 미국에서는 물품 이외의 장소에 투영되는 화상이 보호되고 있었다. 따라서 이러한 문제점을 해소하기 위해 현행 개정 의장법의 내용대로 물품 이외의 장소에 투영되는 화상도 보호하는 개정이 이루어지게 된 것이라고 볼 수 있다.

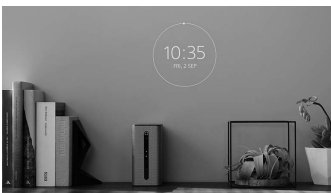
III. 현행 의장법 및 의장심사기준에 관한 검토

1. 현행 의장법상 화상의장제도의 개정 취지 및 배경

(1) 디자인경영선언 관련 화상의장제도의 개정 취지

화상디자인에 관한 일본 의장법의 개정의 단서는 일본 경제산업성 및 일본 특허청에 의해 만들어진 “산업경쟁력과 디자인을 생각하는 연구회”가 2018년 5월에 채택한 “디자인경영 선언”이라는 보고서이다. 동보고서는 어느 정도의 구체적인 정책적 제언을 담고 있는데, 그 가운데에 “디자인의 역할이 ① 브랜드 구축을 위한 디자인 = 기업이 가지는 철학 및 미의식을 표현하는 것, ② 이노베이션을 위한 디자인 = 고객에 내재하는 잠재적 요구, 사업의 본질적 과제를 발견, 기술과 병행하여 과제해결을 행하는 것, ③ 제품·서비스의 컨셉, 외관, 기능성, 유저인터페이스(USER-INTERFACE)를 포함하는 고객체험의 품질을 향상 시키게 하는 것으로 되었던 것 등을 고려하여, 신기술의 특성을 활용한 새로운 제품 및 서비스를 위한 디자인이나 일관된 컨셉에 기초한 제품군의 디자인 등 그 보호대상을 확대함과 아울러, 절차의 간소화에도 이바지하도록 의장법의 대폭적인 개정을 도모한다.”고 언급되고 있었다.²⁴⁾

그리고 동보고서의 별지인 “산업경쟁력의 강화에 이바지하는 금후의 의장제도의 바람직



23) [주식회사 소니(Sony)의 “AnySurface”의 사진

(<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/design/stories/anysurface/>)(安立卓司, 앞의 논문, 39면에서 재인용).

24) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 『意匠・デザイン法律相談 I』, 青林書院, 2021, 50-51면(松本健男 監訳).

한 상황”에서 의장법 개정의 검토의 방향성이 보여지고 있는데, 그 중에는 의장법 개정의 방향성으로서 ‘의장권의 보호대상’에 대하여 화상의장의 보호가 검토과제로서 제시되고 있었다.²⁵⁾

그런데 결국 이러한 선언에 따른 화상의장의 의장법상 개정에 관한 실제적인 배경은 일본의 의장 출원의 감소와 디자인국제출원에 관한 헤이그 협정에서의 의장등록출원에 대하여 거절결정되는 건수가 세계 제1위였다는 점도 중요하게 고려되고 있었다.²⁶⁾

(2) 입법적인 측면의 개정 배경

1) 제9회 의장제도소위원회에서의 주요 논의 내용

일본의 현행 개정 의장법의 토대를 구축한 회의로서 2018년 11월 5일에 개최된 일본 특허청의 산업구조심의회 지적재산분과회의 제9회 의장제도소위원회에서의 배부자료인 “의장제도의 검토의 방향성(안)”에서의 “화상의장의 보호대상의 범위”에 관한 주요 논의 내용을 정리해서 살펴보면 다음과 같다.²⁷⁾

우선 ‘조작화상’이나 ‘표시화상’ 등 화상이 관련된 기기 등의 기능과 관련된 화상에 대해서는 화상이 물품(또는 이것과 일체로서 이용되는 물품)에 기록·표시되는지 여부에 관계없이 보호대상으로 함으로써 물품에 기록되지 않은 화상이나 물품 이외의 장소에 투영되는 화상을 보호해야 하는 것이 아닌지에 대하여 문제 제기가 되었다.

한편으로 정보통신기기의 바탕화면(wall paper) 등의 장식적인 화상, 영화·게임 등의 콘텐츠 화상 등 화상이 관련된 기기 등의 기능과 관계가 없는 화상에 대해서는 기기 등의 부가가치를 직접 높이는 것이 아니라 보호의 필요성이 낮다고 생각되므로 보호대상으로 삼는 것은 신중해야한다는 의견이 있었다.

의장법상 화상의장의 보호 확대에 따른 우려점에 대해서는 다음과 같이 대응해야 한다는 의견이 나왔는데, 오히려 개정 당시 상황으로는 이에 관한 개정을 추진하면서도 화상의장의 보호 확대에 따른 우려점도 강하게 제기되고 있는 상황이었다고 볼 수 있다.

25) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 위의『意匠・デザインの法律相談 I』, 51면(松本健男 집필).

26) 青木博通, “平成31年意匠法改正の評価と課題”, 『北海道大学サマーセミナー』, 2019.8, 6면. 이에 관한 더욱 구체적인 분석은 정태호, “개정 디자인보호법에서의 화상디자인제도에 대한 비판적 고찰 - 일본 개정 의장법상 논의를 중심으로-”, 『문화미디어엔터테인먼트법』 제15권 제1호, 중앙대학교 법학연구원 문화미디어엔터테인먼트법연구소, 2021.6, 181-182면 참조.

27) 日本 特許庁, “意匠制度の見直しの方向性(案) 第9回意匠制度小委員会 配布資料”, 2018.11.5, 4면.

첫째, 표준화 영역에서의 화상의장의 보호에 대하여 살펴보면, 이용자의 채적함을 위해 인간공학 등에 의한 배치를 추구함으로써 공통적으로 표준화된 의장에 대해서는 신규성(의장법 제3조 제1항) 또는 창작비용이성(의장법 제3조 제2항)에 의해 거절되는 경우가 많으며, 특정 기능을 확보하기 위해 필수적인 화상의장은 의장법 제5조 제3호²⁸⁾에 의해 거절되는 것을 의장심사기준 등을 통해 명확히 하는 것을 검토해야 한다는 의견이 제시되었다.

둘째, 보호대상의 확대에 따른 특허청의 심사 및 사용자의 사전적인 처리 부담의 증가에 대하여 살펴보면, 화상의 권리범위에 대해서는 화상이 관련된 기기 등의 기능으로 일정한 한정이 걸리도록 하는 동시에, 등록된 화상디자인을 보다 효율적으로 검색할 수 있는 연구를 도모함으로써 사전적인 특허청의 심사 및 사용자의 처리 부담을 경감시킬 수 있도록 하는 방안을 검토해야 한다는 의견이 제시되었다. 이러한 의견에 따르면, 화상의장에 대한 기기의 기능성 등의 한정은 화상의 권리범위의 지나친 확대를 예방하는 것뿐만 아니라, 화상디자인의 사용자로 하여금 선등록 화상디자인 등에 대한 사전적인 검색을 용이하게 해주어 심사 차원이나 예방적인 차원에서의 처리 부담을 줄여주기 위한 목적도 고려되었음을 확인할 수 있다.

2) 제10회 의장제도소위원회에서의 주요 논의 내용

다음으로 사실상 일본의 현행 개정 의장법의 개정 내용을 확정된 회의로서 2018년 12월 14일에 개최된 일본 특허청의 산업구조심의회 지적재산분과회의 제10회 의장제도소위원회에서의 배부자료인 “산업경쟁력의 강화에 이바지하는 의장제도의 검토에 대하여(안)”에서의 “화상의장의 보호”에 관한 주요 논의 내용을 정리해서 살펴보면 다음과 같다.²⁹⁾

신기술의 발전에 따른 화상디자인의 보호 요구가 높아짐에 대해 현행 의장법상의 개정 논의가 이루어지던 당시까지는 물품의 형상 등의 보호범위 내에서 화상디자인의 보호를 도모할 수 있도록 의장제도를 재검토해 왔다. 당시까지 의장법에서는 권리범위를 명확하게 한다는 관점에서 보호대상이 되는 의장과 물품의 관련성을 강하게 요구해 왔다. 하지만 최근 IoT(사물인터넷) 등 신기술이 급속도로 발전하면서 화상에 대해서는 물품과의 관

28) 제5조(의장등록을 받을 수 없는 의장) 다음의 의장에 대해서는 제3조의 규정에도 불구하고 의장등록을 받을 수 없다. 3. 물품의 기능을 확보하기 위해 불가결한 형상으로만 된 의장.

29) 日本 特許庁, “産業競争力の強化に資する意匠制度の見直しについて(案) 第10回意匠制度小委員会 配布資料 1”, 2018.12.14, 2-4면.

런성에 따른 제약이 거래실태와 맞지 않게 되었다. 예를 들어 최근 개별 기기가 네트워크로 연결되는 IoT가 보급됨에 따라 특히 GUI(이용자와 기기가 정보를 주고받는 구조)의 역할이 커지고 있지만 GUI의 표시장소는 물품뿐만 아니라 벽이나 인체 등으로까지 확대되는 등 다양해지고 있다. 그런데 개정 전 당시의 의장법에서 이러한 화상은 그 표시장소가 물품이 아니라는 것을 근거로 하여 그 보호대상에서 제외되고 있었다. 또한 최근 서버에서 네트워크를 통해 개별 단말기 등에 직접 다양한 서비스를 제공하는 클라우드 서비스가 침투하고 있지만, 이러한 네트워크를 통해서 제공되는 화상은 개정 전의 의장법상 화상이 물품에 저장(기록)되어 있지 않은 것으로 보아 그 보호대상에서 제외되고 있었다.

일본 특허청에서 분석한 결과를 통해 외국의 관련 제도를 살펴볼 경우에도 미국, 유럽, 중국, 한국에서는 화상이 물품에 저장(기록)되어 있을 것이 화상디자인의 보호대상에서 요건으로 되어 있지 않았으며, 또한 의장법 개정 전 당시까지 미국, 유럽에서는 물품 이외의 장소에 투영되는 화상에 대해서도 폭넓게 보호대상이 되고 있는 등 일본보다 보호대상의 범위가 넓었다고 파악되고 있다. 이러한 상황을 근거로 하여, 기존에 일본에서의 보호범위에 속하는 ‘조작화상’이나 ‘표시화상’에 대해서는 화상이 물품에 기록·표시되고 있는지에 관계없이 보호대상으로 하는 것이 바람직하다는 의견이 강하게 제기되기 시작하였다.

한편, 기존의 일본 특허청 개최 회의자료들에서도 보이듯이, 정보통신기기의 바탕화면(wall paper) 등의 장식적인 화상이나 영화·게임 등의 콘텐츠 화상 등은 관련된 기기의 기능 등과 관계가 없어 기기 등의 부가가치를 직접 높이는 것은 아니라고 분석하여 기기의 기능성 등의 한정에 대한 정당성을 이러한 분석 논리를 근거로 하여 찾고 있기도 하다. 즉, 이와 같은 장식적인 화상이나 콘텐츠 화상에 대해서는 의장법에 근거한 독점적 권리를 부여해서 보호할 필요성이 낮다고 생각되므로, 보호대상에 추가하지 않는 것으로 해야 한다고 일관되게 개정법의 근거로서 보여주고 있다. 이러한 개정법의 유력한 근거는 2019년 개정 의장법의 개정 당시의 견해로서 최근에 이슈가 되고 있는 메타버스나 코로나 시대를 거쳐 온라인상의 가상현실이 급속하게 발전하게 된 거래계의 실태를 고려하지 못한 것으로 볼 수 있어, 후술하지만 일본에서도 이러한 분석에 대한 비판이 최근의 메타버스에 관한 화상디자인 관련 문헌 등에서 제기되고 있는 상황이기도 하다.

화상디자인의 보호를 확충함에 있어 예상되는 우려할 점에 대해서는 앞서 살펴본 제9회 회의에서 논의된 내용을 토대로 하여 개정 전의 상황에서 최종적으로 정리하고 있다. 추가적으로 정리된 내용들만 살펴본다면, 화상의장권의 권리범위에 대하여 그 화상이 관련된 기기의 기능 등에 의해 일정한 한정이 걸리도록 하는 것을 통해 특허청의 심사나 사용자

의 침해 예방 등의 처리 부담의 문제를 해결하기 위한 구체적인 실현방식에 대해서는, 화상의장의 출원시 화상의 용도를 알 수 있도록 기재시킴으로써 기기 등의 기능과 화상의 관계에 대해 확인하는 것을 제안함과 아울러, 화상의장을 위한 의장분류를 보다 효율적인 검색에 이바지하도록 개정하여 일본의 공업소유권정보연수관(INPIT)이 제공하는 화상의장 공보검색 지원툴(Graphic Image Park) 등에서도 활용할 수 있도록 하고, 등록된 화상의장을 보다 효율적으로 검색할 수 있는 연구를 도모하여 그 활용을 촉진함으로써 여러 가지 사전적인 처리 부담 경감에 힘써 나가는 것이 적절하다고 언급하고 있다.

마지막으로 해당 제10회 의장제도소위원회에서의 의사록에서의 “화상의장의 보호”에 관한 최종적인 정리내용을 살펴보면 다음과 같다.

우선 화상의장제도의 개정 배경을 다음과 같이 정리하고 있다. ① 최근 AI나 IoT 같은 기술이 침투하는 가운데 디자인을 중심으로 한 전략의 중요성이 점점 커지고 있다는 것, ② 디자인이라는 것은 기업이 고객의 요구를 이용자 시점에서 판별해 새로운 가치를 창조한다고 하는 이노베이션 창출을 위한 지극히 중요한 수단이라는 것, ③ 경쟁이 격화하는 세계 시장에 있어 우위에 서기 위해서는 제품이나 서비스의 브랜드를 구축해 자사의 상품에 대한 구매력을 높이는 것이 매우 중요해지고 있다. 이러한 가운데 특허청·경제산업성에서는 2017년 7월에 ‘산업경쟁력과 디자인을 생각하는 연구회’를 발족하고, 올해 5월에 ‘디자인경영선언’이라는 형태로 보고서를 정리했으며, 이 가운데 정부가 의장제도를 확충하여 일본 기업의 디자인 전략을 뒷받침할 필요가 있다는 제언이 포함되어 있다. 정부도 ‘지적재산추진계획 2018’, ‘미래투자전략 2018’에서 의장제도의 기본방향을 검토해 나갈 것을 표명하고 있다. 해당 의장제도소위원회에서는 2018년 8월 이후에 의장제도의 본연의 자세에 대해 심의를 진행시켜 와서, 이 심의내용을 정리해 제언한다고 하는 위상에 대해서 우선 언급되고 있다.³⁰⁾

다음으로 화상의장의 보호에 대한 재검토의 경위에 대해서는 앞서 살펴본 의장제도소위원회의 배부자료의 내용을 정리하면서 추가적으로 다음과 같은 사항들을 언급하고 있다.

첫째, 의장법은 원칙적으로 물품의 형상 등을 보호대상으로 하고 있는데, 화상의장의 보호요구가 높아져 그러한 제약이 화상에 관한 거래 실태와 맞지 않게 되고 있는 것에 대한 문제를 재검토한다.³¹⁾

둘째, 의장의 실시 행위의 부분에 대하여 화상의 보호를 확대하는 것에 관해서는, 구체

30) 日本 特許庁, “産業構造審議会 知的財産分科会 第10回意匠制度小委員会 議事録”, 2018.12.14, 2면.

31) 日本 特許庁, 위의 “産業構造審議会 知的財産分科会 第10回意匠制度小委員会 議事録”, 3면.

적으로 예를 들면 의장등록된 이미지가 앱에 이용될 경우 해당 앱을 작성하는 행위, 네트워크를 통해 제공하는 행위, 단말기에서 사용하는 행위 등에 대해서는 각각 의장법상 실시행위에 포함시키는 한편, 그러한 앱이 업로드된 서버를 관리하는 행위는 실시행위에 포함하지 않는 방향으로 검토하는 것이 적당하다는 식으로 정리하고 있다.³²⁾

셋째, 화상의장에 대한 설명이 없는 경우에는 의장등록심사에 관하여 방식 요건이 아닌 실체적 요건이 된다고 정리하고 있다.³³⁾

넷째, “화상의 의장”에 관한 유사여부 판단에 대해서도 정리하고 있다. 즉, 구법상의 화상은 물품과의 관련성이 있었기 때문에, 의장의 유사여부와 관련하여 물품의 유사여부와 형태의 유사여부로 2가지를 실시하고 있었다. 그래서 물품의 유사여부의 부분에서는 기능이나 용도가 검토 사항으로 거론되고 있었는데, ‘화상’의 의장이 되면 그 물품성이 없어져 버리기 때문에 이에 관한 유사여부 판단은 어떻게 해야 할 것인지를 정리해야 한다고 언급하고 있다. 향후는 개정 의장법을 통해 화상의장에서 물품성이 제외되기 때문에, 기본적으로 화상의 용도·기능을 과거의 판단과 동일하게 보아야 한다고 정리하고 있다. 그런데 예를 들어 유체물인 물품으로서의 시계와 단지 벽에 투영된 화상으로서의 시계가 유사할 수 있는가 여부에 대해서는 원칙적으로 유사하지 않다고 보아야 하며, 화상은 어디까지나 화상끼리만 유사여부에 관한 대비가 가능할 것이라는 식으로 정리하고 있다.³⁴⁾

다섯째, 기존에 화상에 대하여 “조작화상이나 표시화상 등”이라고 되어 있던 것에서 ‘등’을 삭제하고 있어, 기본적으로는 의장법상 화상의장의 보호대상으로서 여전히 구법상의 조작화상 및 표시화상의 한정으로 정리하고 있다. 즉, 기기의 조작이나 기능의 표시와 관련이 없는 콘텐츠의 화상에 대해서는 그 필요성이 높지 않다고 보아 개정 의장법에서 제외하는 것으로 정리하였다.³⁵⁾

참고로 2018년 11월 5, 6일 일본, 미국, 유럽, 중국, 한국의 의장 5청 회의가 서울에서 열렸는데, 거기서는 단 한 장의 ‘ID5 공동성명’을 발표했지만, 그 첫 번째 항목에 ‘새로운 기술로 탄생하는 새로운 디자인의 의장법상 보호를 강화하기 위해 5개청은 협력을 추진하겠습니다’라는 취지의 성명을 추가하였다는 점을 이번 개정 의장법의 배경으로 언급하고 있기도 하다. 이에 대해서는 투영 화상을 포함한 화상의장 등의 신기술 의장의 보호를 염두에 둔 것이라고 정리하고 있다. 따라서 이번 개정 의장법은 주요국에 있어서의 제도 조

32) 日本 特許庁, 위의 “産業構造審議会 知的財産分科会 第10回意匠制度小委員会 議事録”, 5면.

33) 日本 特許庁, 위의 “産業構造審議会 知的財産分科会 第10回意匠制度小委員会 議事録”, 12면.

34) 日本 特許庁, 위의 “産業構造審議会 知的財産分科会 第10回意匠制度小委員会 議事録”, 15면.

35) 日本 特許庁, 위의 “産業構造審議会 知的財産分科会 第10回意匠制度小委員会 議事録”, 21면.

화에 이바지하는 것이며, 이러한 국제적인 논의에 일본이 주도적인 역할을 담당할 수 있을 것이라고 정리하고 있기도 하다.³⁶⁾

2. 현행 개정 의장법상 보호대상에 관한 검토

(1) 보호대상의 확대에 관한 주요 요지

현행 2019년 개정 의장법상의 “의장”의 정의 규정을 살펴보면, 이 법률에서 ‘의장’이란 (i) 물품…의 형상, 모양 또는 색채 또는 이들의 결합(이하 ‘형상 등’이라 한다.) (ii) 건축물(건축물의 부분을 포함한다. 이하 같다.)의 형상 등 또는 (iii) 화상(기기 조작의 용도로 이용되는 것 또는 기기가 그 기능을 발휘한 결과로 표시된 것에 한하고, 화상의 부분을 포함한다.)으로서 시각을 통해 미감을 일으키게 하는 것을 말한다.³⁷⁾ 즉, 종래의 보호대상이었던 물품의 의장에 더하여 새롭게 건축물의 의장 및 화상의 의장이 그 보호대상으로 추가되었다. 화상에 대해서는 물품으로부터 독립한 화상 자체도 보호되는 것으로 되었다. 그러나 화상은 모든 경우에 대해서 법규정상 괄호부분에 의해 ‘조작화상’과 ‘표시화상’에 한하여 보호되며, 이것은 종전과 동일하다.³⁸⁾

여기서 유의해야 할 점은 화상을 포함하는 의장에 대해서 종래와 같이 디스플레이에 화상을 표시하여 물품에 관한 의장으로서 권리화해도 되고, 디스플레이(display) 등에 표시되는 화상을 꺼내 화상만 권리화해도 된다는 것이다. 결국 이것은 출원인의 선택에 맡겨진다. 의장심사기준에서는 이상과 같은 권리화에 관한 선택사항 중 전자를 “물품 등의 부분에 화상을 포함하는 의장”, 후자를 개정 의장법상 도입된 “화상의장”으로 정의한다.³⁹⁾ 그런데 여기서 일본 의장법상 ‘화상’에 관한 별도의 정의규정이 없다는 것이 우리나라 디자인보호법과 차이가 있는 것이라고 볼 수 있다.⁴⁰⁾ 우리나라도 의장심사기준상 “화상디자인”과 “물품의 부분에 표현된 화면디자인”으로 그 보호방식을 구별하나, 우리나라는 이 구분이 기기의 조작이나 기능의 발휘와 관련이 없는 것 등을 보호하는 것에 대해서는 선택

36) 日本 特許庁, 위의 “産業構造審議会 知的財産分科会 第10回意匠制度小委員会 議事録”, 23면.

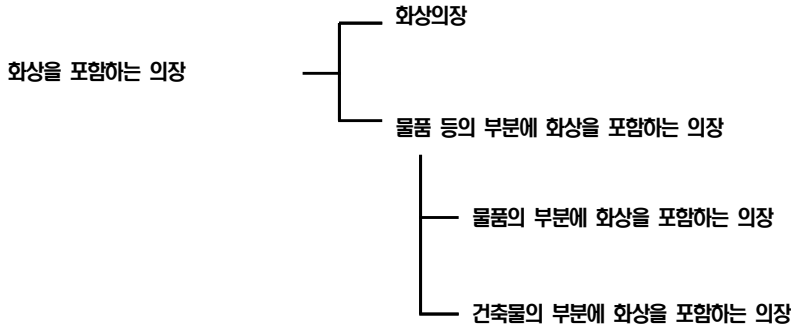
37) 日本 의장법 제2조 제1항.

38) 日本 特許庁, 令和2年(2020년)改訂意匠審査基準第IV部第1章 3.1 및 3.2.1.

39) 日本 特許庁, 令和2年(2020년)改訂意匠審査基準第IV部第1章 1.

40) 우리나라 디자인보호법 제2조 제2호의2에서는 ““화상”이란 디지털 기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 도형·기호 등(기기(器械)의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것에 한정하고, 화상의 부분을 포함한다.”고 규정하여 화상의 정의를 별도로 규정하고 있다.

적인 것이 아니라는 점에서 차이가 있다.⁴¹⁾



〈일본에서의 화상을 포함하는 의장에 관한 용어의 정리〉⁴²⁾

위의 정리에서 “물품 등의 부분에 화상을 포함하는 의장”에서 “물품 등”으로 한 이유는 건축물이 의장법상 의장으로의 보호대상에 추가되었으므로, 물품과 화상이 결합한 의장에 더하여 건축물과 화상이 결합한 의장이 새롭게 생겼기 때문이라고 해석된다.⁴³⁾

(2) 보호되는 화상의 범위에 관한 문제

1) 화상의장

① 의장법상 순수화상으로서 화상의장의 특징

앞서 살펴본 바와 같이 현행 개정에 이르기까지 다양한 논의가 있었고, 개정에 의해서 결국 물품에서 분리된 화상 그 자체에 대한 화상의장로서의 새로운 보호가 인정되었는데, 일본의 일부 문헌에서는 물품 등의 부분에 표현된 화상과 그 화상의 의미를 구별하기 위해 “순수화상”이라는 용어를 사용하기도 한다.⁴⁴⁾ 그런데 이러한 ‘순수화상’에 대하여 물품 등의 화상과의 중요한 차이점을 일본 문헌상 내용을 토대로 정리해보면 다음과 같다.⁴⁵⁾

41) 우리나라는 기기의 조작 등에 관계없는 일반적인 콘텐츠는 디자인심사기준상 무조건 “물품의 부분에 표현된 화면디자인”으로 출원해야 하며, 기기의 조작 등에 관한 디자인만 일본의 경우와 같이 화상디자인과 물품의 부분에 표현된 화면디자인 중 각각의 출원방식을 선택할 수 있는 것이라고 볼 수 있다.

42) 安立卓司, 앞의 논문, 40면.

43) Ibid.

44) 이와 관련하여 일본에서는 1888년 의장에 대한 보호제도가 창설된 이래로 130여년만에 물품만에 관한 디자인의 보호를 깨뜨린 신기원을 이룩했다고 평가하기도 한다(小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザインの法律相談 I』, 208면(五味飛鳥 집필)).

45) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザインの法律相談 I』, 209면(五味飛鳥 집필).

첫째, 물품의 표시화면에 표시되는 화상일 필요가 없다는 점이다. 따라서 거실벽 및 사람의 손목에 직접 투영된 시각표시도 보호가 된다. 이와 관련하여 ‘VR 화상’ 등의 일반적인 입체화상은 좌우의 눈에 다른 화상을 투영하여 양 눈의 보이는 차이를 이용하여 화상을 입체적으로 보이게 하는 것이어서, 사람이 구체적으로 지각하고 있는 화상과 이러한 VR 화상에 이용되는 헤드마운트디스플레이(HMD : HEAD MOUNT DISPLAY-헬멧에 장착된 화면에 입체 영상을 나타나게 하는 장치)의 좌우의 표시화면에 투영되어 나오고 있는 화상과는 엄밀하게 말하자면 다르다고 일본에서는 해석된다. 물품의 화상이라는 것은 어디까지나 이러한 HMD의 표시화면상의 화상이므로, 일본 의장법의 보호가(말하자면 사람의 뇌가 착각에 의해 지각하고 있음) 입체화상에까지 미치는지에 대해서는 의문도 있었지만, 현재와 같은 의장법의 개정 후에는 이와 같은 의문은 없어지게 되었다. 즉, 순수화상으로서는 사람이 지각하고 있는 입체적인 화상 그 자체가 보호된다. 극단적인 예로서는 사람의 망막 및 뇌에 직접적으로 전기신호를 보내어 보이게 하는 화상이더라도 보호가 된다고 본다. 정리하자면 VR 화상은 표시화면에 의해 사람의 뇌가 착각에 의해 지각하고 있는 것이므로 순수화상으로서의 보호가 어렵다고 볼 수 있으며, 사람이 구체적으로 지각하고 있는 화상 자체가 바로 물품과 관련이 없이 지각되는 순수화상으로서 개정 의장법상 보호대상이 된다고 일본에서는 정리되고 있다.

둘째, 물품 그 자체에 저장(기록)되어 있을 필요가 없다는 점이다. 따라서 사용자가 스스로 조작하는 PC나 스마트폰에 저장(기록)되어 있는 것이 아니라, 네트워크상의 서버로부터 개별 단말기에 보내져 오는 것에 따라 화면에 표시되는 화상도 보호가 된다. 예를 들면, 전자상거래용 사이트의 화상 등이 그 전형적인 모습이 되고, 클라우드 서비스(Cloud Service)에 의해 제공되는 다양한 애플리케이션의 화상도 의장법에 의해 보호된다.

셋째, 화상의 부분(부품 포함)도 보호대상으로 된다는 점이다. 의장법상 순수화상의장의 성립에는 물품이나 표시화면의 존재를 필요로 하지 않는다. 그 때문에 표시화면 전체에 나타나는 화상만이 아니라, 이것을 구성하는 각각의 부분의 화상(예를 들면, 스크롤바용 화상이나 탭용 화상)도 순수화상으로서 성립한다. 전자상거래용 사이트라면 상품판매용 화면 전체도 보호대상이 될 수 있지만, 해당 사이트 내에서의 쇼핑카트의 아이콘 화상도 그 자체로 보호대상이 될 수 있다는 것이다.

② 의장법상 화상의장의 보호태양

일본 개정 의장법상 화상의장에 관하여 특별히 명심해야 할 것은 이와 같이 웹사이트의

화상⁴⁶⁾ 또는 조작용 아이콘의 화상⁴⁷⁾ 자체로 권리화할 수 있게 된 것이다.⁴⁸⁾ 그리고 의료 측정 결과를 나타내는 기능을 수행하기 위해 필요한 표시를 행하는 화상은 표시화상 자체로서 권리화되어 보호될 수 있다.⁴⁹⁾

③ 콘텐츠 화상 등과의 관계 및 이에 관한 문제의 제기

한편으로 조작화상 또는 표시화상 중 어느 것에도 해당하지 않는 화상, 예를 들면 콘텐츠의 화상은 일본 의장법상의 의장으로 판단되지 않는다. 콘텐츠의 화상이 의장법으로 보호되지 않는 것은 종전과 같다.⁵⁰⁾ 이러한 점은 우리나라에서는 콘텐츠의 화상은 과거부터 현행법에 이르기까지 ‘물품의 부분에 표현된 화면디자인’으로 보호해왔던 것과는 다른 모습을 보인다. 즉, 일본은 조작화상 또는 표시화상에 해당하지 않을 경우에는 의장법상 의장권으로 등록받을 수 있는 길이 애초부터 차단되어 있었고 현행법상으로도 마찬가지이다.

이와 관련하여 우선 조작화상과 표시화면의 콘텐츠 화상 등과의 관계를 구체적으로 살펴보면, 현행 개정법에 의해 보호대상은 확대되었지만, 앞서 언급한 바와 같이 모든 화상이 의장법에서 보호되는 것은 아니다. 순수화상에 대해서는 법규정(의장법 제2조 제1항)에 의해서 명시적으로 별개의 보호가 이루어지는데, 물품 등의 화상(물품 등의 부분에 화상이 포함된 의장)에 대해서도 기존의 보호방식대로 그 보호가 조작화상과 표시화상에 한정된



46) (조작화상에 해당하는 웹사이트상의 상품구입용 화상)(日本 特許庁, 令和2年(2020년)改訂意匠審査基準第IV部第1章 3.1.).



47) (클릭하는 소프트웨어가 시작하는 조작 버튼으로서 조작화상에 해당하는 아이콘용 화상)(日本 特許庁, 令和2年(2020년)改訂意匠審査基準第IV部第1章 3.1.).

48) 安立卓司, 앞의 논문, 40면.



49) (표시화상에 해당하는 의료용 측정결과 표시화상)(日本 特許庁, 令和2年(2020년)改訂意匠審査基準第IV部第1章 3.1.).

50) 安立卓司, 앞의 논문, 41면.

다. 여기서 조작화상은 대체로 그 화상이 관련된 기기 또는 물품의 조작에 이용되는 화상을 말하며, 표시화상은 표시된 화상에 관련된 기기 또는 물품의 기능발휘에 필요한 화상을 말한다. 이러한 조작화상 및 표시화상과 무관한 영화나 게임 등의 콘텐츠 화상, 그리고 단순한 장식 목적의 PC의 벽지화상인 것에 대해서는 보호가 인정되지 않는다.⁵¹⁾ 이와 관련하여 조작화상에 대해서는 일본의 지적재산고등재판소가 이것을 “물품의 조작에 사용되는 도형 등이 선택 또는 지정 가능하게 표시되고 있는 것”이라고 정의하였는데,⁵²⁾ 이것은 앞서 살펴본 과거의 의장법의 개정에 관한 입법경위에 비추어서 해석한 것이라고 볼 수 있다. 그런데 이러한 과거의 개정에 관한 입법경위가 현행 개정 의장법에까지 미치는지에 대해서는 이것을 긍정하는 견해가 있는 반면에, 화상의장의 개발·이용 상황이 크게 변화하였기 때문에, 새로운 입법이 되어 있는 이상, 그러한 사정은 미치지 않는다고 해석할 여지도 있다는 견해도 보인다.⁵³⁾

이러한 보호대상의 구별에 대해서 살펴보면, 이와 같이 보호대상이 한정된 배경에는 앞서 입법 배경 등에서 언급한 바와 같이 콘텐츠 등에 대한 보호를 인정한다면 저작권에 의한 보호와의 교차가 생길 수 있다는 사정이 있었다. 즉, 저작권법과 의장법의 각각의 질서에 따라 이를 해치지 않기 위해서는 양법의 경계영역에 구별을 해둘 필요가 있다고 언급되고 있다.⁵⁴⁾

그렇다고 하더라도 콘텐츠의 2차적 이용을 포함하여 영상기술의 활용이 손쉽게 된 요즘에 있어서는 특히 그 구별이 쉽지는 않을 것이다. 예를 들면, 브라우저(browser)를 열었을 때에는 어떤 영화의 한 장면이었던 것이 서서히 변화를 하여 탭(tab)으로 전환하는 화상이 있는 경우에 영화는 콘텐츠이고 탭용화상은 의장이라면, 해당 전환의 어느 시점에서 그 화상은 기기조작이나 기능발휘와 관련하여 비보호대상에서 보호대상으로 변화하는 것인지에 관한 논의도 일어날 수 있다. 또한 건축물의 내벽의 한면에 표시화면이 끼워넣어져 있고 거기에 화상으로 벽지장식이 비추어지는 장식적 화상이 있다면, 이것이 실제의 벽지와 같이 기능하는 경우임에도 그 보호를 거절하는 것은 물품인 ‘벽지’의 의장이 전통적으로 물품의 의장으로서 보호되고 있는 점과 형평상 맞지 않는다고 하는 의문도 제기된다.⁵⁵⁾ 결국 콘텐츠 화상이나 장식적 화상은 그 자체로는 보호대상으로 되지 않는다고 하더라도,

51) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザインの法律相談 I』, 210면(五味飛鳥 집필).

52) 知財高判平29530(平28(行ケ)10239号)裁判所ホームページ.

53) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザインの法律相談 I』, 210면(五味飛鳥 집필).

54) Ibid.

55) Ibid.

단순하게는 이러한 화상들을 의장의 구성요소에서 항상 제외하여 생각할 수 있다고는 말하기 어려운 점에 주의가 필요하다고 일본 내에서도 문제가 제기되고 있는 상황이다.⁵⁶⁾

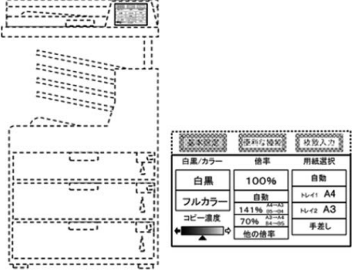
2) 물품 등의 부분에 화상을 포함하는 의장

기본적으로는 개정법 이전의 구법상 보호대상과 동일한 화상이라고 볼 수 있다.⁵⁷⁾ 여전히 물품 ‘○○기능부착 전자계산기’로서 출원할 수도 있다. 즉, 최근의 화상의장에 대한 법 개정 전후로 이러한 물품의 의장에 관한 취급은 크게 변하는 것은 없고, 종래부터 보호되어 온 이러한 물품의 의장으로서의 화상은 계속 보호가 된다. 또한 건축물의 의장이 보호 대상으로 추가된 것에 따라, 물품에 한하지 않고 건축물에 고정된 표시화면(예를 들면, 주택의 거실벽에 끼워넣어진 액정 모니터)에 표시되는 화상도 건축물의 부분에 포함된 의장으로서 보호가 되었으며, 이러한 물품의 의장으로서 건축물의 의장으로 보호되는 화상을 ‘물품 등의 부분에 화상을 포함하는 의장’ 또는 ‘물품 등의 화상’이라고 일본에서 통칭하기도 한다.⁵⁸⁾

3. 신규성 등을 중심으로 한 등록요건에 관한 검토

물품 등의 화상이나 순수화상도 모두 다른 종류의 의장과 동일하게 의장등록이 인정되기 위해서는 의장법상 신규성이나 창작비용이성 등의 등록요건을 만족할 필요가 있다. 그런데 이에 관하여 현행 개정 의장법상으로는 화상에만 적용되는 특수한 요건이 있지는 않다. 다만, 각 요건의 구체적인 판단기준으로서는 화상의 특성에 근거한 특별한 기준설정이 되는 경우가 있을 수 있고, 특히 신규성(의장법 제3조 제1항 제3호)의 판단에서는 이러한

56) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザインの法律相談 I』, 211면(五味飛鳥 집필).

57)  (물품인 복사기의 부분으로서 화상을 포함하는 의장의 정면도와

基本情報		商標登録	
白黒/カラー	100%	商標	商標
フルカラー	自動	レベル A4	レベル A3
コピー速度	14.1% 20%	7.0%	手差し
他の情報			

표시부분 확대도)(日本 特許庁, 令和2年(2020년)改訂意匠審査基準第IV部第1章 3.2.).

58) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザインの法律相談 I』, 208면(五味飛鳥 집필).

점에 대하여 중요한 논의가 있다.

순수화상은 물품을 구성요소로 하지 않는다. 그러므로 순수화상을 대비하는 데에는 물품의 대비가 불가능하다. 그리고 물품 등의 화상과 순수화상을 대비하는 경우에는 전자는 물품을 포함하는 것이고 후자는 그것이 없는 것이므로, 구체적인 대비 대상에 관한 문제가 생긴다는 우려가 있고, 대비하는 화상이 부분의장인 경우에는 더욱 문제가 복잡하게 된다고 해석된다. 그런데 아직 현행 개정 의장법이 시행된지 얼마되지 않아 현시점에서는 이와 같은 문제에 대한 충분한 해석이 아직 제시되지 못한 점도 일본 내에서 제기되고 있는 것이 현실이다.⁵⁹⁾

4. 유사판단에 관한 검토

일단 현행 개정 의장법상 “양 의장의 의장 전체의 용도 및 기능이 동일한 것, 양 의장의 화상의 용도 및 기능이 동일 또는 유사한 것, 양 의장의 형상 등이 동일하거나 유사한 것”과 같은 요건을 만족하는 경우, 양 화상의장은 유사하다고 판단한다.⁶⁰⁾

화상의장제도가 도입되어 물품성 요건은 반드시 의장의 성립요건이 아니게 되었다. 그러나 의장법상 어디까지나 ‘용도·기능을 가진 형태’를 보호하는 법률이라는 틀은 전혀 변하지 않았다. 따라서 화상을 포함하는 디자인의 유사여부를 판단할 때 화상의 용도 및 기능을 고려한다.⁶¹⁾

형태의 유사여부는 경우마다 다르게 판단하는 것이므로, 여기서는 화상을 포함한 의장의 용도·기능의 유사여부에 대해서 설명하며, 이에 관한 구체적인 기준으로서 “① 용도 및 기능에 공통성이 있으면 유사함, ② 용도 및 기능에 차이가 있다고 해도 그 차이가 물품 등의 형상 등의 특징으로서 나타나지 않는 경우는 유사함, ③ 분명히 다른 사용 목적을 포함하는 등 고려해야 할 다른 용도 및 기능이 있는 경우에는 비유사함”으로 정리해 볼 수 있다.⁶²⁾

그런데 유사판단이 문제로 되는 것은 화상의장 사이의 경우만이 아니고, ‘화상의장’과 ‘물품 등의 부분에 화상을 포함하는 의장’ 사이의 경우가 더욱 문제로 되고 있다. 화상의 용도·기능(전자 메일 송수신 기능)이 동일 또는 유사한 경우에 화상과 그 화상을 포함하

59) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザイン法律相談 I』, 211면(五味飛鳥 집필).

60) 安立卓司, 앞의 논문, 42면.

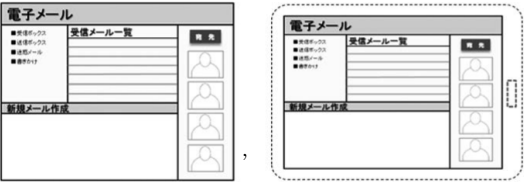
61) Ibid.

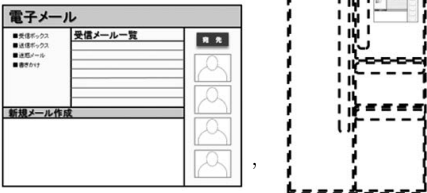
62) 日本 特許庁, 令和2年(2020년)改訂意匠審査基準第IV部第1章 6.2.2.

는 전자계산기 등은 용도·기능이 유사하다고 판단된다.⁶³⁾ 전자계산기는 정보처리기능을 가지지만, 이러한 기능은 모든 물품에 부가되는 일반적인 기능이며, 물품의 외관상의 특징에 나타나지 않는 기능이기 때문이다. 즉, 용도·기능에 차이는 있지만, 이러한 차이는 유사여부 판단에 있어서 작게 평가된다고 본다. 한편으로 화상과 그 화상을 포함하는 냉장고는 용도·기능이 비유사라고 판단된다. 식품 등을 보관하고 냉장한다는 냉장고 특유의 하드웨어에 기초한 용도·기능이 의장의 평가에 큰 영향을 미치는 것으로 보기 때문이다.⁶⁴⁾

그런데 의장권 침해의 성립에서 특히 중요한 것은 등록되어 있는 화상과 침해가 의심되는 제3자의 화상과의 사이의 유사여부 판단이지만, 이것에 대해서는 앞서 언급한 등록요건에 관한 유사여부 판단과 동일하게 의장 전체의 용도 및 기능과 화상의 용도 및 기능을 어떻게 유사여부 판단의 구조 가운데에 위치시킬 것인지라는 점이 큰 논의로 되고 있으며, 개정 의장법이 시행되지 얼마되지 않은 현재로서는 학설이나 판례의 주시가 필요하다고 보고 있다.⁶⁵⁾

IV. 현행 화상의장제도에 대한 일본 내에서의 평가의 검토

- (63)  ('전자메일송수신용화상'과 '전자메일송수신기' 기부착전자계산기가 용도와 기능이 유사하다고 판단하는 예)(日本 特許庁, 令和2年(2020年)改訂意匠審査基準第IV部第1章 6.2.2.1.).

- (64)  ('전자메일송수신용화상'과 '냉장고에 포함된 화상'은 용도와 기능이 유사하지 않다고 판단하는 예)(日本 特許庁, 令和2年(2020年)改訂意匠審査基準第IV部第1章 6.2.2.1.).

(65) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザインの法律相談 I』, 213면(五味飛鳥 집필).

1. 단일의 앱아이콘 자체에 의장권이 발생하는 것에 관한 문제

현행 의장법에 관하여 “앱아이콘(app icon)은 지금까지 상표법상 상표로서의 보호만으로 좋았는데, 디자인에서의 보호까지 해야 하는 것인가”라는 일본 내에서의 중복보호에 대한 불편한 반응도 있는데, 이에 관해서는 확실히 보호의 대상이 늘어났다는 이유로 이에 대한 복잡성의 우려의 문제가 제기되기도 하였다.⁶⁶⁾ 그러나 물품에 대한 의장과는 달리 물품의 구분이 적용되지 않는 독립적인 화상에 대하여 의장권을 가지고 있으면, 상품류에 관하여 다류 구分的 상표권을 취득하지 않아도 제3자를 견제할 수 있는 케이스가 나올 수 있다는 것이 긍정적인 측면에서 언급되고 있기도 하다.⁶⁷⁾

하지만 선행의장(선등록 또는 선출원 등)에 대한 조사는 선행상표에 대한 조사와 사정이 다르다는 점이 언급되기도 한다. 예를 들면, 상표조사의 경우, 지정상품이 유사한지 여부는 유사군 코드가 일치하는지 여부로 판단한다. 그러나 이에 대해 의장조사의 경우에는 용도·기능이 공통할 것 같은 분류를 스스로 추정할 필요가 있다는 방법적으로 어려운 점이 지적되기도 하였다.⁶⁸⁾

2. 화상의장제도 이용자의 증가에 따라 예상되는 문제

물품에 구애받지 않는 웹사이트상의 화상이 보호대상으로 추가됨에 따라 의장법을 이용하는 당사자가 폭발적으로 증가하게 될 것이라고 보고 있다. 따라서 향후 디자인의 중요성이 사회에 올바르게 이해되고, 의장제도의 이용자가 급격하게 증가했을 때, 기업 등에서 이러한 사건들에 대응할 수 있도록 미리 준비해 둘 필요가 있으며, 이에 따라 해당 제도의 운용에 관한 시행착오를 줄일 수 있을 것이라는 점 등이 언급되어지고 있다.⁶⁹⁾

3. 침해 경고가 늘어남에 따른 분쟁 발생의 우려에 관한 문제

일본에서는 현행 개정 의장법상 화상의장의 도입에 따라 일단 의장법이 화상의장의 보호확대에 문을 열기 시작한 것이라고 보고 있다. 따라서 화상의장의 의장권자로부터 갑자

66) 安立卓司, 앞의 논문, 43면.

67) Ibid.

68) 安立卓司, 앞의 논문, 43-44면.

69) 安立卓司, 앞의 논문, 44면.

기 경고를 받는 경우가 늘어날 수 있다는 점이 우려되기도 한다. 그런데 이에 관하여 특히 우려하고 있는 것은 화상에 관한 특허권을 가지고 있는 특허권자나 화상에 관한 상표권을 가지고 있는 상표권자가 해당 화상에 관한 의장권자로부터 의장권 침해의 경고를 받는 경우가 발생할 수 있다는 것이다. 즉, 화상에 관하여 산업재산권 사이의 저촉의 문제 등이 늘어날 수 있으므로, 이에 대하여 사전에 대응의 검토가 요구된다고 분석되기도 한다.⁷⁰⁾ 이러한 측면에서 볼 때에는 오히려 디자인권과 저작권과의 저촉만을 우려하는 우리나라의 분위기⁷¹⁾와는 사뭇 다른 모습을 보인다고 볼 수 있다.

4. 화상의장의 한계점에 관한 접근 방식의 문제

화상의장을 물품에 독립적으로 보호하는 제도를 도입하였다고 해도 보호대상으로서 ‘기기의 조작용으로 제공되는 것 또는 기기가 그 기능을 발휘한 결과로서 표시되는 것에 한함’이라는 제한으로 인해, 정보통신기기의 바탕화면(wall paper) 등의 장식적인 화상, 영화·게임 등의 콘텐츠 화상 등 화상이 관련된 기기 등의 기능과 관계없는 화상에 대해서는 일본 의장법상의 의장으로서 보호되지 않는다는 한계점이 최근의 일본의 문헌상 제기되고 있다.⁷²⁾

그러나 이에 대해서는 비록 제한적이기는 하나, ‘기기의 조작용으로 제공되는 것 또는 기기가 그 기능을 발휘한 결과로서 표시되는 것’이라는 요건을 충족시킨다는 조건하에서 만이라도, 가상현실에서의 디자인을 화상의장으로서 보호될 수 있다는 점에 현행 개정 의장법의 소소한 의의를 두고 있는 것으로 볼 수 있다. 즉, 이에 관해서는 VR에서 게임 조작을 위해 가상세계에 표시되는 버튼이나 메뉴 아이콘, 가상세계에 표시되는 기본적인 레이아웃 등이 화상의 의장으로서 보호될 수 있으며, AR을 이용해 현실공간에 투영되는 GUI의 화상디자인도 의장법상의 보호대상이 될 수 있음이 언급되고 있다.⁷³⁾ 결국 메타버스상의 가상현실에서의 화상의장에 대한 보호대상을 ‘한계적인 측면’에서 부정적으로 접근한다기 보다는 ‘합리적인 제한’이라는 측면에서 긍정적으로 접근하고 있는 것이 일본 문헌상의 해석이라고 볼 수 있다.

70) Ibid.

71) 차상욱, 앞의 논문, 230-231면 참조.

72) 青木武司, “ヘッドマウントディスプレイによって実現される仮想世界と知的財産の保護”, 『パテント』 Vol.74 No.8, 日本辨理士會, 2021.8, 38면.

73) Ibid.

5. 가상물품에 관한 화상디자인의 위치 문제

일본에서도 VR, AR, 메타버스 등에서 실현되는 가상세계에서 가상물품이 표시되어 가상물품이 이용자 사이에 가상 통화를 이용해 매매될 수도 있다는 점에 대해서도 화상의장과 관련해서 고려되고 있다. 가상세계에서도 기기의 조작 등에 관한 GUI의 디자인이면 보호대상이 되지만 가상세계의 가상물품에 관해 의장을 창작해도 그 의장은 반드시 의장법의 보호대상이 되지는 않는다고 본다. 예를 들어 가상세계의 화면에 가상적인 상품인 화상으로 이루어진 ‘의자’의 디자인을 표시해도 그것은 현실 물품과는 관계가 없다고 보고 기기의 조작 등과 관련이 없는 화상이므로 물품성이 없기 때문에 의장법의 보호대상이 되지 않는다고 본다.⁷⁴⁾

따라서 예를 들어 자동차의 조종 시뮬레이션에서 이용되는 핸들 등의 조작 기기의 화상 또는 상품을 전시하는 가상상점에서 상품을 보기 쉽게 전시하기 위한 선반의 화상과 같은 것이라면 가상현실에서의 거래대상으로서의 객체일 수 있으나 의장법상 화상의장으로서의 보호대상은 전자(자동차의 조종 시뮬레이션에 사용되는 핸들 화상)에 대해서만 가능할 것이다.

6. 가상현실에서의 화상디자인과 현실세계에서의 물품디자인의 유사여부 판단에 관한 문제

의장법상 의장권자는 업으로서 등록의장 및 이와 유사한 의장을 실시할 권리를 독점한다.⁷⁵⁾ 가상세계에 있어서의 가상물품(예를 들면 온라인상에서만 거래되며 화상으로 이루어진 자동차의 핸들)의 조작용 화상디자인이 의장등록되었을 경우에 현행 의장법상 가상물품에 대한 의장권이 현실세계에서의 현실물품(자동차의 핸들)의 동일 또는 유사한 디자인의 실시에 그 효력을 미치는지에 관하여 일본에서도 검토된 바가 있다. 반대로 현실세계에 있어서의 현실물품(자동차의 핸들)의 디자인이 의장등록되었을 경우, 그 의장권의 효력이 가상세계에 있어서의 가상물품(온라인상에서만 거래되며 화상으로 이루어진 자동차의 핸들)의 조작용의 화상의장에 미치는지도 아울러 검토된 바가 있다.⁷⁶⁾

74) 青木武司, 앞의 논문, 39면

75) 일본 의장법 제23조

76) 青木武司, 앞의 논문, 39면

일단 의장권의 침해가 인정되려면 현실세계의 현실물품과 가상세계의 가상물품이 유사할 필요가 있다는 것이 전제되고 이 점이 현실물품과 가상물품의 경계설정에 관한 것이 쟁점이 된다. 그런데 일본에서의 의장의 유사여부 판단은 (1) 양 의장의 의장과 관련된 물품의 용도 및 기능이 동일 또는 유사한지 여부(물품의 유사성) 및 (2) 양 의장의 형상 등이 동일 또는 유사한지 여부(형태의 유사성)에 따라 이루어진다.⁷⁷⁾ 그리고 이 유사여부 판단의 주체는 수요자로서 해당 의장이 수요자에게 일으키게 하는 미감의 공통성의 유무에 근거해 유사여부가 판단된다.⁷⁸⁾

그런데 일단 현실세계의 현실물품과 가상세계의 가상물품이 서로 유사한 것인지가 이러한 문제의 해결에 관하여 쟁점이 될 수 있다. 이와 관련해서 현실세계의 자동차의 운전을 가상세계에서 시뮬레이션한 자동차 경주게임의 경우, 일단 가상세계의 자동차는 현실세계의 차의 구성과 기능을 충실히 시뮬레이션하고 있으므로, 현실물품과 가상물품은 그 용도 및 기능은 유사한 것으로 보아야 한다는 견해가 있다. 그러나 이러한 견해에서도 현실세계의 차로부터 동떨어진 움직임을 하는 가상세계의 차를 구성하고 있는 경우에는 현실물품과 가상물품은 그 용도 및 기능에 대해 유사하지 않을 수도 있다는 점을 고려해야 한다고 평가하고 있다.⁷⁹⁾

그런데 이러한 문제는 의장의 물품 사이의 전용행위와 유사한 행위로서 그 판단이 이루어져야 할 것이라고 언급되고 있다. 즉, 시장에서 성공한 상품의 디자인을 다른 물품에 전용하는 행위는 의장의 창작이라는 지적인 창작 활동의 보호를 넘어, 저작물과 같은 해당 디자인 그 자체를 보호하는 것이 되어 의장법의 제도 취지와 정합하지 않는다고 생각되고 있으므로, 현실세계와 가상세계 사이의 의장권의 권리범위를 비유사한 물품에까지 확대하는 것은 소극적으로 보아야 한다는 것이다.⁸⁰⁾

결국 현실세계에서 보호된 의장권의 효력이 가상세계의 의장에게 미치도록 하는 것이나 반대로 가상세계에서 보호된 의장권의 효력이 현실세계의 의장에게 미치도록 하는 것은 의장권의 효력을 비유사한 물품으로까지 확대하는 것이 초래되기 때문에, 이에 대해서는 신중한 검토가 필요하다고 보는 것이 일본에서의 문헌상 주류적인 견해로 보인다.

따라서 이러한 일본에서의 견해에 따르면, 현실세계에서의 현실물품의 의장권의 효력이 가상세계에서의 가상물품에 미치도록 하기 위해서는 현행 개정 의장법상으로 도입된 화상

77) 吉田親司, 『意匠の理論』, 一般財団法人 經濟産業調査會, 2017, 171면.

78) 일본 의장법 제24조 제2항.

79) 青木武司, 앞의 논문, 39면.

80) 青木武司, 앞의 논문, 39-40면.

의장으로서 의장권을 별도로 취득하여 권리를 행사할 수밖에 없다고 볼 수 있다. 또한 그 보호대상이 저작권의 보호대상으로 되는 것이라면 저작권으로 보호하는 방법을 행하는 것을 보완적인 선택지로 제시하는 것으로 볼 수 있다.

7. 저작권과의 저촉 문제에 대한 문제 제기 검토

(1) 응용미술에 관한 일반적인 교차영역의 문제

일본 저작권법상 저작물은 문예, 학술, 미술 또는 음악의 범위에 속하는 것으로 되어 있어,⁸¹⁾ 공업상 이용가능성이 요건으로 되는 의장권의 영역과는 일응 구분되고 있지만, 의장권의 분야와의 사이에 교차영역이 생긴다. 왜냐하면 제품의 형상, 모양, 색채라고 하는 실용품의 디자인(소위 응용미술)은 의장에 해당하지만, 동시에 문화를 느낄수 있게 해주는 저작물의 영역에도 해당할 수 있기 때문이다. 그런데 일본에서는 응용미술이란 원칙적으로 의장권의 영역에 속하는 것으로 전제한 후, 이것이 저작권법상 미술저작물로서의 성립요건을 충족할 때 비로소 이에 관하여 저작권과의 경합문제를 검토하고 있음을 확인할 수 있다.⁸²⁾

이러한 점에 관하여 일본 저작권법 제2조 제2항은 “미술공예품”이 미술저작물에 포함된다고 규정하고 있기 때문에,⁸³⁾ 조각품에서 가능한 책상 등이 일품제작이기는 하지만 실용품의 디자인은 저작물로서 저작권의 대상으로 되어 의장권과 경합하는 것으로 된다고 본다.⁸⁴⁾ 그리고 피규어(figure : 캐릭터 입체 모형 장난감)의 형상이나 티셔츠의 도안무늬라고 하는 미술공예품이라고는 말할 수 없는 대량생산품의 디자인에 대해서도 실용적 기능과 별도로 미적 감상의 대상으로 될 수 있는 것 같은 미적 특성을 갖추고 있는 경우 등에는 일반적으로 저작물성이 인정되는 것으로서 해석되고 있다.⁸⁵⁾ 그러므로 일본에서는 제

81) “저작물: 사상 또는 감정을 창작적으로 표현한 것으로서 문예, 학술, 미술 또는 음악의 범위에 속하는 것을 말한다(일본 저작권법 제2조 제1항 제1호).”고 규정하고 있어 그 영역의 범위를 일정한 범위로 한정하는 정의 규정을 두고 있어 우리나라 구 저작권법상의 저작물에 대한 정의 규정과 비슷한 형태로 되어 있는 등 현재의 디지털 시대에 맞는 다양한 저작물의 개념을 포괄할 수 있는 저작물의 정의 규정이라고 보기에는 다소 어렵다고 생각된다.

82) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 『意匠: デザインの法律相談 II』, 青林書院, 2021, 14면(山崎道雄 집필).

83) 이 법률에서 말하는 “미술저작물”에는 미술공예품을 포함한다.

84) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의 『意匠: デザインの法律相談 II』, 15면(山崎道雄 집필).

85) 이에 대하여 일본 저작권법에서는 우리나라 저작권법처럼 응용미술저작물이라는 별도의 규정이 있는 것이 아니라, 응용미술을 원칙적으로는 의장법의 영역으로 보고 미술공예품의 경우에는 단품제작을 조건으로 미술저작물로 포함시켜 보호하고 있다. 그런데 법원에서는 응용미술의 저작물성 판단에 관하여 우리나라

폼디자인을 검토할 때에는 원칙적으로 의장권의 영역에서의 문제로 보는데, 일정한 경우에 저작권의 영역의 문제가 발생할 수 있다는 것에 유의할 필요가 있다.

(2) 화상의장에 관한 의장권과 저작권의 저촉 문제

일본 내에서도 특히 앞서 언급한 기기의 조작이나 기능의 발휘와 관련이 없는 가상세계에서의 아바타나 아바타의 패션상품(가상신발, 가상의류)에 관하여 저작권과 의장권 사이의 법적인 문제 제기가 이루어지고 있는 것도 현실이다.⁸⁶⁾

우선 저작권은 원래 문예, 회화나 조각을 보호하기 위한 것이었지만, 현재는 3D CG 등 디지털콘텐츠 등에도 적용되고 있으며, 권리자의 사후 70년 정도 보호되는 등 강한 효력을 가지고 있다. 이에 비하여 의장권은 보호되기까지 의장등록요건 등의 장애물이 높고 보호기간도 일본 의장법 기준으로 출원일로부터 25년으로 저작권에 비해 짧으며,⁸⁷⁾ 특허청에서 등록이 필요하고 등록되면 원칙적으로 누구나 참고할 수 있는 형태로 공개된다. 이러한 성격에 따라 의장권은 제품의 디자인 등의 라이프사이클이 짧아지는 디지털 시대를 맞아 새로운 제품 개발의 활성화에 적합한 권리로 운영될 수 있다는 것도 지적된다.⁸⁸⁾

그리고 일본에서 논의된 화상디자인과 같은 실용적인 디자인의 보호에 관하여 저작권법상의 한계를 저작권법 자체의 구조적인 측면에서 살펴보면, 저작권법상 저작권 침해가 인정되기 위해서는 ‘의거성’이라는 것이 필요하다는 점에서, 그러한 것이 불요하며 침해에 대하여 과실도 추정하는 의장법상 의장권과는 근본적으로 다르다는 점이 지적되기도 한

저작권법에서 명문의 규정으로 인정하고 있는 ‘물품과의 분리가능성’을 적용하여 응용미술의 저작물성을 판단하고 있는 것이 일반적이다. 즉, 응용미술저작물이 디자인을 포함한다면 물품과의 분리가능성에 대한 명문의 규정이 있는 것이 아니라, 응용미술은 의장법의 영역이나 예외적으로 물품과의 분리가능성을 충족할 때에 일반적인 미술저작물로서의 저작물성을 인정하는 것으로 보인다(이동기, “응용미술과 디자인의 권리 보호 체계 - 저작권법과 디자인보호법의 적용 문제”, 『원광법학』 제24권 제3호, 원광대학교 법학연구소, 2008.9, 464면). 즉, 일본에서 응용미술이란 “실용에서 제공거나 또는 산업상 이용되는 미적창작물”로 해석되고, 우리나라 저작권법 제2조 제15호(“응용미술저작물”은 물품에 동일한 형상으로 복제될 수 있는 미술저작물로서 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것을 말하며, 디자인 등을 포함한다.)와는 달리 법에서 정해진 정의는 없으며, 일본 저작권법은 제2조 제2항에서 미술저작물에는 응용미술 중에 미술공예품을 포함하고 있다는 규정을 두고 있을 뿐이다. 이러한 응용미술의 범위에 대해서는 일본 내에서 여러 가지 견해가 제기되고 있는데, 일본의 법원에서는 앞서 언급한 바와 같이 응용미술이 저작물성에 대해서 실용적인 기능과 분리하여 미적감상의 대상이 될 수 있는지를 기준으로 판단하는 것으로 볼 수 있다(小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의 『意匠・デザイン』의法律相談 II, 400면(板倉集一 집필)).

86) 土居 充, “「アバターファッション」はビジネスになるのか?—アパレル制作や知財の観点から語る”, CNET Japan, 2020.7.15, (<https://japan.cnet.com/article/35156571/>)(최종접속일 : 2022.9.3.).

87) 일본 의장법 제21조 제1항.

88) 土居 充, 앞의 글 참조.

다.⁸⁹⁾

그런데 향후 가상세계의 아바타나 가상상품 등에서 예상되는 문제와 관련해서는 현행 의장법과 저작권의 중복보호의 엄격한 제한에 대한 개선점을 검토해야 한다는 견해가 나오고 있다. 즉, 예를 들어 아바타용 의류나 신발 등의 패션디자인과 현실세계의 패션디자인을 연계시킬 때는 어느 쪽을 먼저 만들 것인지 또는 동시에 만들 것인지 등에 의하여 그 법적인 보호대상이 바뀔 수 있는 가능성이나(저작권으로의 보호나 의장권으로의 보호), 디자인 그 자체에 관해서도 실용적인 기능에 의한 제약을 쟁점으로 한 다양한 법적인 고려의 가능성이 문제되는 것으로서 일본 내에서 제기되고 있다.⁹⁰⁾

결국 일본에서는 현행 개정 의장법상 일부 제한된 요건하에서의 화상은 의장권으로 보호될 수 있지만, 가상세계에서의 아바타의 패션디자인 등은 아직 의장법상으로는 보호할 수 없는 상태이므로, AR, VR 등과 같은 가상세계에 대한 중요성 등이 커지고 이에 대한 관심이 커지고 있는 현상하에서는 이에 관한 법률의 정비가 필요할 것이라는 문제 제기가 이루어지고 있는 것도 일본에서의 상황이라고 볼 수 있다.⁹¹⁾

8. 소결

최근의 디지털 네트워크 기술의 발전에 따라 특허법, 의장법, 상표법 등의 개정을 거듭함으로써 VR, AR, 메타버스 등으로 실현되는 가상세계에서 발명, 의장, 상표가 일정한 범위에서 보호되고 있다고는 하지만, 이와 같은 일본에서의 의장법 등의 개정은 메타버스 등의 가상세계에서의 창작이나 경제활동을 반드시 예상하고 고려한 것은 아니기 때문에 현행 의장법 등에 의한 가상세계에서의 화상의장 등에 관한 보호의 범위는 충분하지 않다고 인정하고 있는 것도 일본 내의 분석이다.⁹²⁾

이에 따라 일본에서도 현실세계에서의 디자인의 활용만을 상정하여 입법화된 현행법을 넘어서 향후 메타버스 등의 가상세계를 상정한 지식재산의 보호 방식에 대해 추가적인 논의할 필요가 있다고 언급되고 있기도 하다.⁹³⁾

결국 이상과 같은 일본에서의 현행 화상의장제도에 대한 평가를 종합적으로 검토해 볼

89) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザイン』의法律相談 I』, 32면(小松陽一郎 집필).

90) 土居 充, 앞의 글 참조.

91) 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 앞의『意匠・デザイン』의法律相談 I』, 53면(松本健男 집필).

92) 青木武司, 앞의 논문, 41면.

93) Ibid.

때에, 현행 개정 의장법상 화상의장에 관한 몇 가지 제도상의 문제 자체 뿐만 아니라, 저작권과의 관계의 문제나 메타버스 등의 가상현실에서의 대응방향의 문제 제기를 분석해 본다면, 우리나라의 화상디자인제도의 나아갈 방향성에 관하여 다양한 시사점을 주고 있다고 보이므로, 향후 관련 제도 개선에 있어서 입법론이나 디자인심사기준상의 해석론상으로 이러한 일본에서의 평가내용을 반드시 참조할 필요가 있다고 보인다.

V. 결론

이상에서 살펴본 내용과 같이 일본은 우리나라와 달리 화상디자인제도에 관하여 비슷하면서도 다른 모습을 보여주고 있으므로, 우리나라의 화상디자인제도의 향후 개선에 관해서는 이러한 일본 의장법상 개정 연혁 등을 면밀히 고려하여 우리나라의 개정 연혁과 입법 취지에 맞는 부분들을 중심으로 검토하여 도입하는 방식을 취하는 것이 그 제도의 효과성 면에서 바람직할 것이며, 그렇지 않을 경우에는 오히려 우리나라의 화상디자인제도의 보호 시스템에 다소 맞지 않게 되어 이에 따른 문제의 제기가 계속적으로 이루어질 수밖에 없을 것이다.⁹⁴⁾

한편으로는 일본 내에서의 그 동안의 화상디자인에 관한 의장법상 개정 연혁 및 그 입법취지와 이에 대한 평가에 따른 다양한 문제 검토, 현행 제도의 운영 등에 관하여 예상될 수 있는 문제점에 대한 평가 등을 통해 이와 유사한 제도를 가진 우리나라의 현행 디자인 보호법에서도 입법적인 면이나 제도의 운영적인 면에서 참고해야 할 점들이 많다고 볼 수 있다.

특히 앞으로 화상디자인의 정의와 관련하여 일본에서도 지적되고 있는 일반적인 콘텐츠 화상과 기기의 조작화상 등의 융합적 사용에 따른 경계상의 모호성의 지적에 대해서는 우리나라의 화상의 정의에서의 기기의 조작 등에 관한 한계점의 검토 등에서도 참고할 필요가 있을 것이다. 그리고 앞에서 살펴본 바와 같이 일본에서 제기되고 있는 심사 및 사용자의 처리부담 줄여주기 위한 기기의 조작성 등의 한정의 문제에 관해서는 사전적으로 그러한 우려만을 가지고 제도를 시행하기 보다는 일단 화상디자인의 보호영역을 입법적으로

94) 이에 관한 주요한 내용으로서는 기기의 조작과 기능의 발휘에 대한 제한이 없었던 우리나라의 구법상의 화상디자인 보호시스템을 복잡하게 2원화하였다거나 보호범위의 제한을 조래하게 되었다는 것 등을 들 수 있는데, 관련해서 자세한 문제의 제기 내용은 정태호, 앞의 “디지털 경제 환경에서의 화상디자인 보호의 한계와 해결방안 - 디자인보호법과 저작권법의 조화를 중심으로 -”, 316-320면 참조.

실제화하고 제도의 운영상의 면에서 이러한 문제를 해결하는 사후적인 처리방식이 더욱 바람직할 것으로 보인다.

한편으로 앞서 살펴본 바와 같이, 현행 의장법상 화상의장제도에 대해서 일본은 국제적으로 화상디자인에 대한 주도적 역할을 추진해 나간다는 자부심을 강조하고 있는데, 화상디자인제도에 관하여 이상과 같은 일본 내에서 제기되고 있는 문제 제기를 적극 검토하여 우리나라 디자인보호법상 관련 제도가 더욱 발전적으로 운영될 수 있도록 입법 등에 의하여 정비함과 아울러, 일본 의장법상 고려하지 못한 메타버스 환경에 적합한 화상디자인 보호시스템을 정비한다면, 우리나라의 화상디자인보호제도가 이러한 일본의 제도보다 더욱 국제적인 화상디자인제도의 발전에 관한 선도적인 역할을 할 수 있을 것으로 생각된다.

■ 참고문헌

- 이동기, “응용미술과 디자인의 권리 보호 체계 - 저작권법과 디자인보호법의 적용 문제”, 『원광법학』 제24권 제3호, 원광대학교 법학연구소, 2008.9.
- 정태호, “개정 디자인보호법에서의 화상디자인제도에 대한 비판적 고찰 - 일본 개정 의장법상 논의를 중심으로 -”, 『문화·미디어·엔터테인먼트법』 제15권 제1호, 중앙대학교 법학연구원 문화미디어엔터테인먼트법연구소, 2021.6.
- 정태호, “디지털 경제 환경에서의 화상디자인 보호의 한계와 해결방안 - 디자인보호법과 저작권법의 조화를 중심으로 -”, 『산업재산권』 제72호, 한국지식재산학회, 2022.8.
- 차상욱, “디자인보호법상 화상디자인의 보호와 2021년 개정법의 비판적 검토 - 일본의 2019년 개정 의장법과 대비를 중심으로 -”, 『문화·미디어·엔터테인먼트법』 제15권 제1호, 중앙대학교 법학연구원 문화미디어엔터테인먼트법연구소, 2021.6.
- 日本 特許庁, 『意匠登録出願の願書及び図面の記載に関するガイドライン基本編(液晶表示等に関するガイドライン)(部分意匠対応版)』, 2002.2.
- 日本 特許庁, 『平成18年(2006年)改正法律第55号解説書』, 2006.
- 吉田親司, 『意匠の理論』, 一般財団法人 経済産業調査会, 2017.
- 日本 特許庁, 『令和元年(2019年)法律改正(令和元年法律第3号)解説書』, 2019.
- 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 『意匠・デザインの法律相談 I』, 青林書院, 2021.
- 小谷悦司·小松陽一郎·伊原友己 編, 『意匠・デザインの法律相談 II』, 青林書院, 2021.
- 日本 特許庁, “意匠権の保護対象の拡大(操作画面等の保護), 産業構造審議会 知的財産政策部会 第6回意匠制度小委員会 配付資料 参考資料 1”, 2005.10.14.
- 日本 特許庁, “意匠制度の見直しの方向性(案) 第9回意匠制度小委員会 配布資料”, 2018.11.5.
- 日本 特許庁, “産業競争力の強化に資する意匠制度の見直しについて(案) 第10回意匠制度小委員会 配布資料 1”, 2018.12.14.
- 日本 特許庁, “産業構造審議会 知的財産分科会 第10回意匠制度小委員会 議事録”, 2018.12.14.
- 青木博通, “平成31年意匠法改正の評価と課題”, 『北海道大学サマーセミナー』, 2019.8.
- 安立卓司, “弁理士が知っておくべき, 新しい画像デザインの保護”, 『パテント』 Vol.73 No.11, 日本弁理士会, 2020.10.
- 青木武司, “ヘッドマウントディスプレイによって実現される仮想世界と知的財産の保護”, 『パテント』 Vol.74 No.8, 日本弁理士会, 2021.8.
- 日本 特許庁, “産業構造審議会 知的財産政策部会 第6回意匠制度小委員会 議事録”, 2005.10.14.
(https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/seisakubukai-06-gijiroku.html)(최종접속일 : 2022.9.2.).

日本 特許庁, “産業構造審議会 知的財産政策部会 第6回意匠制度小委員会 議事要旨(1) 意匠権の保護対象の拡大”, 2005.10.14.

(https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/seisakubukai-06-gijiyoushi.html)(최종접속일 : 2022.9.2.).

土居 充, “「アバターファッション」はビジネスになるのか?—アパレル制作や知財の観点から語る”, CNET Japan, 2020.7.15.(<https://japan.cnet.com/article/35156571/>)(최종접속일 : 2022.9.3.).

■ Abstract

A Study on the History of Revision and the Evaluation of Image Design in the Design Act of Japan

Jung, Taeho*

Regarding the protection of image design, Korea and Japan have almost similar systems. Korea's protection system of image design is based on the system of the Design Act of Japan, but it does not appear to be suitable for Korea's existing protection system by introducing the Japanese system of image design without properly examining the history of revision of image design in the Design Act of Japan, its legislative purpose, and its evaluation in Japan. In order to accurately analyze the problems on that situation, It is necessary to first understand the fundamental differences from Korean system by reviewing the history of revision of image design under the Design Act of Japan in detail. In addition, it is necessary to review in detail the evaluation of image design and problems raised under the current Design Act of Japan, and to examine possible problems related to Korean system of image design in advance.

In this regard, this paper reviews the history of revision of the Design Act of Japan and the Design Examination Guidelines of Japan before the enforcement of the current Design Act of Japan, and examines the unique development process of the Japanese system of image design in detail by reviewing the background of the revision of the current Design Act of Japan through several problems on status of protection of image design before the revision, which was raised in the process of such revision. In addition, this paper reviews the current Design Act of Japan and the current Design

* Associate Professor, Kyonggi University Intellectual Property Department, Ph.D.

Examination Guidelines of Japan, and examines the purpose and background of the revision of the image design system under the current Design Act of Japan, focusing on the main discussions of the Subcommittee on Design System of Japan, and reviews the details and the related issues on the object of the protection, the registration requirements such as novelty, etc. and determining similarity of designs under the current revised Design Act of Japan.

Finally, after reviewing various problems raised through the evaluation of the current system of image design in Japan, this paper mentions the necessity of reviewing the parts suitable for the Korean system of design protection and proposes desirable operation methods for the system of image design on this.

