

“产品”视角下应用软件GUI外观设计保护研究

王玥

华东政法大学, 中国·上海 201600

摘要:“产品”是外观设计专利制度中的重要概念之一。囿于传统“有形产品”的观念与外观设计专利的“产品依附性”要求, 应用软件 GUI 外观设计的保护范围受到不合理限缩。现有外观设计专利制度难以对单纯开发、提供带有 GUI 应用软件的行为进行有效规制。为回应对应用软件 GUI 外观设计的保护诉求, 有必要对“产品”概念进行重新审视, 突破产品的实体性要件。本文从解释论的角度出发, 主张将带有 GUI 的应用软件解释为产品。同时, 在明晰产品与设计的关系的基础上, 充分考虑 GUI 的通用性特征, 弱化产品对 GUI 保护范围的限制。

关键词: 图形用户界面; 应用软件 GUI; 外观设计专利; 产品

Research on Protecting Application Software GUI Appearance from a "Product" Perspective

Wang Yue

East China University of Political Science and Law, China Shanghai 201600

Abstract: "Product" is one of the key concepts in the design patent system. Limited by the traditional idea of "tangible products" and the design patent requirement of "product dependency," the protection scope for GUI design of application software is unreasonably restricted. The current design patent system struggles to effectively regulate the mere development and provision of software with a GUI. To respond to the demand for protecting application software GUI designs, it's necessary to rethink the concept of "product" and move beyond the materiality requirement. This article, from an interpretive perspective, argues for understanding software with a GUI as a product. At the same time, by clarifying the relationship between product and design, it takes full account of the generality of GUIs and weakens the limitations that product requirements place on the scope of GUI protection.

Keywords: Graphical user interface; Application software GUI; Design patents; Product

1 应用软件 GUI 外观设计专利侵权认定的困境

图形用户界面 (Graphical user interface, GUI) 是一种由软件程序生成, 在计算机、移动终端等智能化设备上呈现的, 具有人机交互功能的图形化界面, 根据软件同电子硬件设备的紧密程度, 可将其分为系统软件和应用软件, 相应的, GUI 亦可划分为系统软件 GUI 和应用软件 GUI。我国对 GUI 的保护始于 2014 年对《专利审查指南》的修订, 该修订首次明确了我国以外观设计对 GUI 提供专利法保护。

根据传统外观设计专利制度的基本原理, 外观设计必须以产品为载体。一种“设计”必须与“产品”相结合, 才可能获得外观设计专利的保护, 脱离产品独立存在的单纯图形则由版权法通过美术作品或图形作品等进行保护。GUI 作为一种新型外观设计, 其保护同样遵循这一基本规则。在我国司法实践中具有标志性意义的首例涉及 GUI 外观设计专利侵权诉讼案件——“奇虎诉江民案”中, 法院在认定外观设计专利侵权时就同时考虑了“产品”和“设计”

两个方面。法院认为, 涉案专利系“用于电脑产品上的外观设计”, 而被诉侵权行为仅是向用户提供软件, 软件并不属于外观设计产品的范畴, 因此被告不构成侵权。

该案后, 学界对外观设计专利保护中“产品”要件进行了广泛讨论。如何规制单纯开发、提供带有 GUI 的应用软件的行为, 也成为理论和实务界讨论中的一个突出问题。在“金山诉萌家案”中, 为确保专利权人的权利得到实质性保护, 两级法院引入“不可替代的实质性作用”“与制造实质相同的方式”, 将“开发、提供软件”直接解释为“制造、销售和许诺销售”, 进而认为被告实施了直接侵权行为。但法院在判决中并未承认软件属于外观设计专利产品, 且指出软件与手机并不属于相同或相近种类的产品。法院此种法律解释方法的正当性存在疑问, 对 GUI 外观设计的产品载体问题以及侵权行为的认定上依然存在理论上的障碍。

事实上, 在实践中之所以会出现上述困境, 究其根本在于“产品”, 具体来说, 是由于传统有形产品的观念以及外观设计专利的产品依附性要求与应用软件 GUI 所具有

的软硬分离、通用性等特征存在矛盾。有鉴于此,当下亟需回应的核心命题是:如何合理界定产品概念?是否应突破外观设计专利产品必须为“有形实体”的传统认知?软件等无形产品能否纳入外观设计产品范畴?在软硬分离的背景下,如何处理好“产品”和“设计”的关系?

目前我国相关法律并未对应用软件 GUI 外观设计的侵权认定规则作出单独规定,而应用软件 GUI 相较于普通外观设计具有特殊性。鉴于此,本文拟从解释论视角出发,以 GUI 的特征为基础,厘清“产品”概念的内涵和外延,明晰“产品”在我国外观设计专利制度体系中的角色定位,以期对应用软件 GUI 外观设计提供更有效的法律保护。

2 外观设计专利“产品”概念的法理辨析

2.1 外观设计专利产品的规范释义

虽然外观设计专利的客体是一种“新设计”,但“产品”这一要素无论是在外观设计的审查授权还是侵权认定中都具有重要地位。当前我国专利立法中并未明确外观设计产品的定义,且实践中对产品概念的理解较为狭窄,无法为 GUI 外观设计提供全面的保护,这也是学界一直在讨论的问题。因此,明晰外观设计产品的概念内涵,是解决 GUI 外观设计专利保护问题核心,也是对相关争论进行分析和论证的基础和前提。

法律概念通常具有描述意义和规范意义。对一个法律概念的定义,可以从“本体”和“功能”两方面切入。而概念的厘定并不要求设计者完全掌握该对象的所有特征,而是立足于规范意旨,对事物特征进行取舍,保留其充分且必要的特征进而“假定”概念的内涵和外延。据此,下文将从“本体”和“功能”两方面分析产品的特征,厘定外观设计“产品”的内涵,

首先,外观设计兼具美化产品的“装饰性”和促进产品销售的“功能性”,具体来说,外观设计可以增加产品美感,激发消费者的消费意愿,进而促进产品的销售,促进产品经济价值的实现,这也是外观设计获得法律保护的重要原因。其次,从产品的制度功能来看,产品用以确定外观设计专利权利范围,划定行使权利边界。外观设计专利权人有权禁止他人在相同或近似种类的产品上使用与授权外观设计相同或近似的外观设计。此外,对产品种类的划分还便于对专利进行分类管理和检索。综合以上两方面的分析,我们可以将产品的概念内涵界定为:产品是外观设计美化和促销的对象,是确定外观设计专利权利范围的关键依据。

在明晰产品概念后,还需要进一步辨析产品和载体的

区别。现有观点普遍认为产品与载体并无二致,二者只是用语表述上的差异。然而,在互联网、虚拟技术快速发展的当下,这种观点的局限性日益凸显,“奇虎诉江民案”即是例证。实际上,二者在与外观设计的关系和制度功能上存在本质差异。在与外观设计的关系上,产品是外观设计所直接服务的对象,外观设计通过其美学价值,增加产品的吸引力,促进产品的销售,二者形成一种经济依附关系,而载体是仅是外观设计的外在表现形式,二者体现的是一种物理承载关系。从制度功能上看,产品用以确定外观设计专利权的权利范围,能够便于对专利进行分类管理,而载体在外观设计制度中并无独立的制度规范意义。

2.2 产品“非实体性”特征的法律证成

产品应为“有形实体”这一传统观念是早期工业时代的生产力和技术发展水平相对低下所导致的客观结果,并非立法者刻意为之。具体来说,在早期工业时代,外观设计只有依附在有形的实体产品上才能实现其经济价值转化。当时的立法者无法预见如今信息网络时代中虚拟产品的广泛传播和应用,对外观设计产品的理解自然局限于有形实体。但是,对任何一个法律概念的理解都应随着社会和时代的发展而变化,对“产品”的理解亦是如此。我们应着眼于当下和未来,突破“有形实体”产品这一历史局限性。

从我国现有法律规定来看,虽然《专利法》第2条在外观设计的定义中强调了“产品”属性,但其立法本意是为了将外观设计专利与版权法保护的美术作品、图形作品等相区分,也并未要求产品必须为有形实体。承认产品的非实体性并不会使外观设计专利法律体系造成影响。而且,我国立法实际上并不排斥网络、虚拟产品的存在,甚至对其进行保护,比如,《网络安全法》中多个条款使用“网络产品”的用语,《反不正当竞争法》也对经营者合法提供的“网络产品”进行法律保护。从国际上看,《巴黎公约》《海牙协定》等国际公约中都没有将产品限定为有形实体,承认外观设计产品的非实体性并不违反国际条约的规定。而且,最新版本的《洛迦诺协定》为更有效地对 GUI 提供外观设计专利保护,突破了产品有形性限制,创新性地将“图形用户界面和图标”(Graphical user interfaces and icons notes)规定为一类产品。欧盟也将“图形符号”这类非实体性产品纳入产品的范畴。因此,无论是从国内立法还是国际实践来看,承认外观设计专利产品的非实体性,不仅是对传统有形实体产品观念的合理修正,也是国际社会在外观设计专利保护上发展的必然趋势。

3 “GUI 设计”与“产品”关系的应然分析

3.1 “GUI 设计”必须依附于“产品”

针对 GUI 外观设计专利保护的困境,有学者提出,GUI 的保护范围应着眼于设计本身,突破“产品类别”的限制,还有观点主张,在局部外观设计制度的基础上,直接取消“产品”在侵权认定中的作用。这些观点都从 GUI 软硬分离等特殊性质出发提出了相应的解决对策,但与我国现有专利法律制度框架存在不相兼容之处。事实上,无论是局部外观设计专利制度的引入,还是《专利审查指南》中关于 GUI 申请审查规则的规定,都没有将 GUI 外观设计脱离产品进行保护,仅仅是在申请中相对弱化了 GUI 对产品的依赖性。这种一刀切式地直接否定产品在外观设计专利制度中的作用的观点过于激进。

“设计”和“产品”是外观设计专利制度构建的两大基石,只有将设计置于产品的语境中,对其所进行的保护才有意义。从产品与外观设计的关系来看,产品是外观设计服务的对象,外观设计专利制度着重保护凝结在设计上的美学价值和经济价值,而二者需要通过产品经济价值的实现得以落实。对 GUI 外观设计来说,无论是软件的运行还是 GUI 的呈现,都离不开产品的支持与承载。尽管消费者可能由于 GUI 而作出消费决策,但是消费者最终购买的是带有 GUI 的产品,而非 GUI 本身。此外,产品不仅体现了外观设计的工业属性,同时还能将外观设计与著作权法保护的客体相区分,避免法律适用的混淆。综上,在现有法律框架下,对 GUI 设计的保护不能脱离产品。

3.2 将带有 GUI 设计的应用软件解释为“产品”

从奇虎诉江民案、金山诉萌家案中可以看出,由于我国现行外观设计专利制度对产品概念采取较为狭义的界定和解释,在实践中无法为应用软件 GUI 此种特殊类型的外观设计提供充分保护。对此,笔者认为,必须对“产品”概念进行符合时代和产业发展的解读和诠释,即将带有 GUI 设计的应用软件解释为外观设计专利产品,

首先,在法律层面,将软件解释为外观设计专利产品具有可行性。第一,该解释与外观设计专利产品的概念内涵具有逻辑一致性。从应用软件 GUI 的设计目的上看,无论是设计者的主观期望还是客观实际情况,应用软件 GUI 并非在于对特定硬件产品进行美化以促进其销售,而是为了促进软件产品本身的推广销售。从本质上看,GUI 设计所体现的经济价值主要体现在应用软件而非硬件产品上。第二,此种解释路径不会对产品用以“确定权利范围”这一制度功能产生影响。软件的无形性特征产品,并不意味着

着其不能被客观感知,事实上,软件可以根据功能、用途、使用方式等角度在其内部进行划分;同时,软件也具有与其他种类的产品进行外部区分的显著特性。

其次,从侵权认定的现实需求出发,将软件纳入外观设计专利产品范畴,为破解应用软件 GUI 外观设计专利侵权认定难的问题提供了有效路径。具体而言,将应用软件解释为 GUI 外观设计专利产品后,只要行为人开发、提供带有 GUI 的软件,且该软件在运行过程中能够呈现出相应的 GUI,就可以将开发、提供软件的行为认定为制造、销售行为。根据这一思路,单纯开发、提供带有 GUI 的软件的行为将能够得到有效规制。

3.3 弱化“产品”对 GUI 设计保护范围的限制

产品类别对 GUI 保护范围的限制同样是导致对单纯提供软件行为侵权认定难的重要成因。因此,要从根本上解决这一问题,将软件解释为产品仅是第一步,还需要进一步弱化产品类别对保护范围的限制。

正如上文所述,“产品”概念的核心制度功能在于确定专利保护范围。在侵权认定时,需要对外观设计所应用的产品类别进行是否相同或相近似的判断。然而,GUI 的直接应用对象并非某种实体电子产品,而是软件本身。而且,软件与硬件产品之间并无直接依附关系,二者也无必然的对应性。因此,呈现于应用软件上的 GUI 也具有独立性和通用性特征,尤其在虚拟现实技术应用中,GUI 的呈现甚至无需依赖任何实体屏性介质。此时如果严格限定产品类别,会不合理地缩小 GUI 外观设计的保护范围。

事实上,我国立法已经呈现出弱化产品限制的趋势。2020 年局部外观设计制度的引入意味着立法者已经认识到设计与产品之间并无绝对的依附关系。《专利审查指南》更是规定,可应用于任何电子设备的 GUI 的申请人,在提交申请时可以不穷尽列举 GUI 所应用的产品。在进行相关对比时,重点考量“产品的销售及实际使用情况”等实质性因素,而减少产品的影响。

从国际上看,美国在产品对权利保护范围的影响方面,经历了从严格限定到不产生实质性限制效果的转变。在此发展进程中,美国对 GUI 保护的关注的焦点逐渐从产品变为设计,产品在 GUI 专利侵权认定中的地位逐步降低。欧盟设计和产品之间没有依附关系,产品类别对专利的保护范围不产生任何限制,仅将对产品的分类作为专利管理和检索的手段。

4 结语

针对 GUI 的保护,曾出现过采取单独立法,取消外

外观设计专利制度对“产品”限制的主张。然而，既然我国立法已经确立采用外观设计专利制度保护 GUI，后续的探讨应在此法律语境下展开，在维护现有法律体系相对稳定的基础上，对相关概念进行重新界定和解释，以应对技术发展对传统专利法律制度的挑战。具体而言，应在承认外观设计专利产品“非实体性”特征的前提下，将软件这类无形产品纳入外观设计专利产品的范畴。基于此逻辑，带有 GUI 的软件可以被合理解释为“产品”，进而解决“单纯开发、提供带有 GUI 软件”行为违法性认定难的问题。此外，应充分考虑 GUI 的通用性特征，适当弱化产品类别对 GUI 外观设计专利权权利范围的限制，避免保护范围的不当限缩。

参考文献：

- [1] 何培育，马雅鑫. 论图形用户界面外观设计专利侵权认定[J]. 电子知识产权，2018(5): 50-58.
- [2] 李宗辉. 论人工智能时代图形用户界面的外观设计专利保护[J]. 电子知识产权，2020(6): 10.
- [3] 李安. 试析软件产品作为外观设计专利产品的适格

性——兼评国内 GUI 外观设计专利侵权第一案[J]. 中国发明与专利，2017, 14(8): 6.

[4] 余亚军. GUI 专利保护的困境与出路[J]. 专利代理，2018(4): 7.

[5] 佟秀毓. 人机交互载体变革与 GUI 外观设计专利保护[C]// 智慧法治集刊 2025 年第 1 卷——元宇宙法治研究文集，2025.

[6] 黄茂荣. 法学方法论与现代民法[M]. 植根出版社，2020.

[7] 张文显. 法理学[M]. 高等教育出版社，2018.

[8] 李安. 论图形用户界面的外观设计专利保护[D]. 中南财经政法大学，2019.

[9] Lance L. Vietzke, Software as the Article of Manufacture in Design Patents for Icons, 21 AIPLA Q.J. 138(1993).

作者简介：王玥（2001-），女，河南郑州人，华东政法大学知识产权学院硕士研究生，研究方向：知识产权法学。