

图形用户界面外观设计专利侵权判断规则研究

卜夏莹

南京理工大学知识产权学院, 江苏 南京

收稿日期: 2026年3月10日; 录用日期: 2026年3月25日; 发布日期: 2026年4月14日

摘要

我国现行立法并未设立对GUI专利侵权认定的专门性规则, 因此其沿用外观设计专利侵权认定的一般规则。通过对相关侵权案件的分析, 可以发现当前的侵权判定规则制度存在一些问题, 如“产品”的有形性和GUI无形性之间的矛盾, 侵权判断主体标准模糊等。针对上述困境进行域外考察, 研究发现美国、欧盟与我国对于GUI保护制度存在相似之处, 对我国侵权认定标准具有一定参考价值。以此为根据在原有判定规则的基础上作出一些适应性调整, 有利于促进设计创意的发展和适应数字化时代的需求。

关键词

图形用户界面, 侵权判定规则, 域外考察

Research on Infringement Determination Rules for Graphical User Interface Design Patents

Xiaying Bu

School of Intellectual Property, Nanjing University of Science and Technology, Nanjing Jiangsu

Received: March 10, 2026; accepted: March 25, 2026; published: April 14, 2026

Abstract

Current legislation in China has not established specific rules for determining GUI patent infringement, so it follows the general rules for determining infringement of design patents. Through a comparative analysis of GUI design patent infringement cases, it can be found that there are some problems in the current infringement determination rules, such as the conflict between the tangibility of “products” and the intangibility of GUIs, and the ambiguity of the standard for determining the subject of infringement judgment. Addressing these dilemmas, this study conducts an extraterritorial

examination and finds that the United States, the European Union, and China share similarities in their GUI protection systems, which have certain reference value for China's infringement determination standards. Based on this, making some adaptive adjustments to the original determination rules is conducive to promoting the development of design creativity and adapting to the needs of the digital era.

Keywords

Graphical User Interface, Infringement Determination Rules, Extraterritorial Examination

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 侵权纠纷案例概述

图形用户界面的非独立性、非稳定性与非固定性的特殊属性，与传统的外观设计法律保护制度无法完全契合，因而在司法实践中存在一些困境，致使出现同案不同判的现象。以 2014 年《专利审查指南》修改为界线，可将我国图形用户界面法律保护模式分为两个阶段。

1.1. 早期其他权利纠纷案件

在 2014 年以前，图形用户界面不受专利法保护，由此引发的侵权纠纷，权利人多诉诸著作权法保护，然而法院对此观点迥异。在“深圳普联诉吉祥腾达案”中，法院认为图形用户界面仅仅是各元素的排列组合，不具备独创性，因而不给予其版权保护¹。“北京久其诉上海天臣案”中法院也采取相同的主张，否定其独创性，驳回原告全部诉讼请求²。然而，部分法院采取了完全相反的主张，比如在“网易诉思拓达案”中³，法院认为诉争对象呈现的特定内容、页面设计的按键编排、空间布局选择以及色彩组合都与现有邮箱外观设计有明显区别，具有独创性，因而给予其著作权保护。

对图形用户界面而言，前段开发和终端设计缺一不可。没有代码和程序，终端上就无法呈现出独特的界面样式。没有界面设计和元素编排，代码和程序也失去了存在的意义。通过对早期相关案例进行研究可以发现被告皆挪用了原告的图形用户界面式样，但大多数权利人无法受到保护。主要原因在于受著作权法保护的底层程序和代码并不相同，侵权无法成立。当权利人希望界面样式受到类似于著作权法对美术作品的保护时，图形界面式样又因很难具备独创性而被排除在著作权法保护范围之外。

1.2. 现阶段专利侵权纠纷案件

2014 年《专利审查指南》修改，此后陆续有图形用户界面外观设计专利初步审查通过，获得国家知识产权局的公开。就此后两年间，暂未出现过图形用户界面外观设计专利侵权纠纷的案件。自 2016 年后，相关案件数量逐渐增多。

2016 年，北京奇虎科技有限公司、奇智软件有限公司，就其申请的名为“带图形用户界面的电脑”的外观设计专利，起诉北京江民新科技有限公司侵权。该案被称为国内“图形用户界面外观设计专利侵权第一案”，引发学界广泛关注。原告认为提供给用户下载的软件的用户界面图像与原告外观设计相同，

¹深圳市中级人民法院(2004)深中法民三初字第 549 号民事判决书。

²上海市第二中级人民法院(2004)沪二中民五(知)初字第 100 号民事判决书。

³广东省广州市中级人民法院(2013)穗中法知民终字第 1241 号民事判决书。

两者构成了相似的外观设计。被告在互联网上提供被控侵权软件的行为构成了对原告专利权的直接侵犯。被告辩称只是开发并免费发布了具有“图形用户界面”的“江民优化专家”软件，并未制造或者销售电脑，故被告并未实施原告所主张的侵犯涉案专利权产品的行为。一审法院肯定了电脑这一产品对专利保护范围有限定作用，而我国立法并未肯定软件属于产品范畴。由于我国外观设计专利侵权判断中的一个关键步骤就是判断产品类别是否相同或相似，在产品类别不相同或近似时即使外观设计相同或近似，也无法落入专有权利控制范围，因此不构成直接侵权。⁴

而在案情相似的北京金山安全软件有限公司诉上海萌家科技有限公司侵害外观设计专利权纠纷一案中，上海知识产权法院首次在 GUI 外观设计专利侵权认定中创造性的提出了“不可替代的实质性作用”标准，本案被告虽未直接制造销售涉案手机，但涉案 GUI 已通过程序语言固化于被诉侵权软件中，用户的正常使用与常规操作必然呈现涉案 GUI 外观设计，也即被诉侵权软件发挥不可替代的实质性作用，故被告行为相当于销售或许诺销售了被诉侵权 GUI 的手机产品中最为实质的部分，构成侵权。⁵上海知识产权法院切实保护了权利人的利益，符合大众期望，尊重 GUI 行业发展特点。但其忽视产品类别的做法似乎不符合外观设计侵权判断的一般规则。

通过分析案例，笔者还注意到，在侵权判断主体上，各法院采取了相似但不相同的表述。比如在“金山诉萌家案”中法院从“相关消费者”的视角出发，并未对相关概念作具体说明⁶。在“金山诉萌家案”中，法院提及了两类判断主体：本领域的设计人员和一般消费者。法院认为被诉侵权界面使用与涉案专利设计相似的单帧静态界面均不是授权外观设计区别于现有设计的设计特征，是本领域设计人员在设计过程中能够联想到的，该些静态特征设计的均是一些局部细节，并不容易引起一般消费者的注意，也不会对整体视觉效果产生影响。而在“金*、李*侵害外观设计专利权纠纷案”中⁷，法院进行对比时，认为涉案产品领域内的外观设计必然存在一定的相同或者相似之处，一般消费者通常会注意到不同设计之间的较小区别。这种说法似乎又对一般消费者的认知能力提出了要求，达到了能分辨该产品领域内设计间的较小区别的程度。

在 GUI 侵权纠纷案件中，还存在其他问题，如间接侵权的认定标准，对比范围不够聚焦等。本文因篇幅有限，仅讨论侵权判断主体标准模糊，以及产品类别对 GUI 保护的这两个问题。

2. 我国图形用户界面外观设计专利侵权认定的困境

2.1. 图形用户界面外观设计专利制度概述

作为人与诸多电子设备交流的桥梁，图形用户界面(GUI)已然成为个人用户交互体验的核心组成部分。其影响力不仅局限于传统的计算平台，随着科技进步的步伐，GUI 设计已渗透至通讯装置、电子仪表、智能家居等诸多产品的核心交互层[1]。然而，我国对图形用户界面外观设计的保护稍显落后，在 2014 年之前，我国的法律制度中并不存在对应用户图形界面的专利权，关于图形用户界面客体的侵权纠纷案件皆为著作权侵权。[2]

我国对 GUI 外观设计的专利保护较晚，经历了从空白到逐步完善的发展过程。2014 年修订的《专利审查指南》首次将图形用户界面作为外观设计专利保护客体⁸，并通过列举排除法明确了保护边界。2019 年 9 月，相关部门再次对该指南进行修订，进一步细化了 GUI 外观设计的申请规则与授权标准，尤其是强化了对申请人权益的保障机制。2020 年《专利法》完成第四次修正，正式确立了局部外观设计保护制

⁴北京知识产权法院(2016)京 73 民初第 274、276 号民事判决书。

⁵上海知识产权法院(2019)沪 73 民初 398、399 号民事判决书。

⁶上海知识产权法院(2019)沪 73 民初 398、399 号民事判决书。

⁷广东省高级人民法院(2024)粤民终 1106 号民事判决书。

⁸《专利审查指南》第一部分第三章第 7.2 节，产品的图案是指由线条、文字、符号、色块等所组成的二维平面设计。

度，图形用户界面(GUI)自此可作为局部外观设计客体而获得保护。

2.2. 图形用户界面侵权认定存在的问题

GUI 作为知识产权一类特殊的保护客体进入立法者视野，是技术进步、经济利益与人文因素共同作用的结果。其立法化进程不仅受到技术革新与市场需求的驱动，更源于行业内部日益激烈的竞争压力。然而，法律固有的局限性意味着没有法律可以尽善尽美，尤其是在新技术的冲击下，其暴露出的问题愈多，尤其是和科学技术有着密切关联的知识产权。尽管当下正在实行的《专利审查指南》中已明确图形用户界面外观设计专利的正当性，但现有的具体制度规范与标准，难以充分适配新时代背景下图形界面的设计逻辑、交互特征与应用场景，进而在实践层面给该类外观设计专利的侵权判定带来了一定困难，具体表现在以下几个方面。

2.2.1. 产品类别对 GUI 权利保护范围限制过大

我国现行法律制度并未对图形用户界面外观设计专利侵权的认定作出明确规定，GUI 外观设计侵权判定程序可以参照一般外观设计专利侵权认定的步骤，主要分为界定保护边界、比对被诉侵权产品的类别以及对两者外观设计元素进行详尽对比三个核心环节^[3]。此外，《专利司法解释(一)》第 8 条进一步规定⁹，我国仅对属于同一类别或密切相关的不同类别产品进行侵权设计的对比，这意味着只有同类或相近类产品之间才可能发生外观设计专利侵权。

外观设计专利之所以要求必须以产品为依托，主要基于以下几方面考量：其一是知识产权领域内专利保护的目的在于工业应用，脱离产品的有形载体，单纯外观设计易与艺术作品混淆而受到《著作权法》保护。其二在于与商标“混淆”模式相类似，不同种类产品之上的设计即使存在相同或相似，消费者也不会认为产品存在关联性^[4]。但随着技术的发展，应用软件 GUI 有其特殊的产业发展模式，其虚拟性特征与外观设计专利保护所要求的有形载体之间存在矛盾。从根本上看，图形用户界面就是借助图标、菜单所具有的隐喻化的特点，进而辅助用户理解特定程序的功能内涵与信息内容，提高其操作的便捷性。图形界面既可呈现于屏幕、设备等实体载体，也可部署于网络媒体等虚拟平台。在人工智能高速发展的当下，GUI 外观设计的跨类运用已成为行业特性，在客观上造成专利保护路径难以有效落地。试想，若一些电子经营者将统一的图形用户界面应用于不同的电子产品并制造、销售，权利人难以进行有效追责。该类问题的本质在于相同或相似的 GUI 设计能够搭载在不同的硬件产品上，而现有的外观设计保护却是以载体种类判断为前提，这也就导致了系统软件 GUI 外观设计受制于产品类别而使得侵权认定提前终止，权利人无从就外观设计本身进行相同或相似的判断，致使 GUI 外观设计专利权人虽享有权利之名，却缺乏实质维权手段。

2.2.2. 侵权判断主体标准较为模糊

在侵权判断主体标准的问题上，虽然在《专利审查指南》和《专利侵权解释》中均有涉及，但前者相关规定较为笼统，难以在司法实践中作为裁判依据¹⁰。后者则明确将判断主体界定为一般消费者，但对一般消费者的内涵并未解释说明，只是提出设计空间作为影响消费者认知水平和能力的考察因素，未对其认知能力和水平作出详细规定。¹¹由于 GUI 的特性，其设计空间有限，如果用户完全习惯于某一类 GUI

⁹《最高人民法院关于审理侵犯专利权纠纷案件应用法律若干问题的解释》第八条，在与外观设计专利产品相同或者相近种类产品上，采用与授权外观设计相同或者近似的外观设计的，人民法院应当认定被诉侵权设计落入专利法第五十九条第二款规定的外观设计专利权的保护范围。

¹⁰《专利审查指南》第四部分第五章第 4 节，在判断外观设计是否符合专利法第二十三条第一款、第二款规定时，应当基于涉案专利产品的一般消费者的知识水平和认知能力进行评价。

¹¹《最高人民法院关于审理侵犯专利权纠纷案件应用法律若干问题的解释》第十条，人民法院应当以外观设计专利产品的一般消费者的知识水平和认知能力，判断外观设计是否相同或者近似。

设计, 考虑到用户的操作习惯、心理惯性等因素, 其后续设计通常是在前代设计上的改进, 即为后续 GUI 设计的创新点。一般而言, 从文义解释的角度出发, “一般消费者”应当是不具备外观设计领域专业能力的人, 但是设计领域的许多巧妙设计只有专业人士才能够识别出来。一般消费者通常不具备识别 GUI 局部创新的洞察力, 其多会依据产品的整体外形、设计特征数量等因素, 作出是否相同或相似的判断, 此时 GUI 外观设计无法得到合理有效的保护。有学者认为侵权判断主体的认知水平应当根据外观设计的不同情况分类讨论[5], 有学者则指出侵权判断的主体应当是产品的实际购买者[6], 上述争议足可见侵权判定主体的标准模糊。

3. 图形用户界面侵权认定的域外考察

图形用户界面的起源和发展来自国外, 最早对其进行知识产权保护的也是域外国家。我国专利法保护图形用户界面仅有十一年时间, 历史经验、制度规范、司法实践中皆存在不成熟之处。因此, 有必要对图形用户界面的侵权认定规则进行域外考察, 为我国图形用户界面的保护和侵权认定提供更多的视角和方向。

3.1. 域外图形用户界面外观设计侵权判断标准

3.1.1. 美国图形用户界面外观设计侵权认定考察

美国主要在专利法框架下对图形用户界面外观设计进行保护, 但是美国专利立法并未对外观设计所涵盖的“产品”概念设定精确的法律界定。作为判例法国家, 美国借助司法实践的演进逐渐拓宽这一概念的边界, 展现出极大的包容性和多样性。Hruby 案是美国在外观设计保护中对产品灵活解释的典型案例, 后被美国《专利审查指南》引用, 作为保护图形用户界面的依据之一[7]。在 Hruby 案中, 申请人就喷泉造型申请外观设计专利, 审查员以喷泉并非工业产品为理由拒绝了申请人对喷泉独特外观设计的专利申请, 后申请人诉至法院。法院认为, 喷泉形态所展现的稳定性和可预见性, 其设计图案或装饰样式完全吻合专利法第 171 条所设定的保护条件, 即便此类设计样式并非直接附着于某一实体产品之上, 法律仍应赋予其应有的保护地位。对于 GUI 而言, 美国专利商标局认为计算机生成的图标在性质上属于用于表面装饰的二维图像, 其本身并不受到外观设计专利保护, 只有在满足美国法律第 171 条对工业产品的规定时才具备可专利性[8]。在外观设计与工业产品的关系问题上, 美国法院还认为不能因为某一设计必须依赖产品而存在就否定其属于应用于工业产品的外观设计, 同理, 不能因为 GUI 可视性的实现无法脱离产品而认为 GUI 不属于外观设计专利产品的设计[9]。美国专利审查指南的相关规定更是明确指出外观设计专利的保护客体是应用于工业产品的设计而非产品本身。可见, 美国司法系统在处理涉及计算机生成图标的案件时, 对产品外观形态的认定表现出显著的适应性和弹性[10]。法院倾向于采纳较为包容的标准, 旨在为这类依托先进科技手段创造的视觉标识提供充分且有力的知识产权保护, 以激励技术创新和市场竞争。

在外观设计侵权判断主体上, 美国司法实践经历了从普通设计者到普通观察者的转变。在美国早期的司法实践中, 法院通常以普通设计者的视角作为判断主体。然而法院逐渐意识到, 设计人员通常具备丰富的专业知识, 同时他们对本领域的设计具备相当的熟悉度和辨别能力, 与普通消费者相比能够很容易观察到不易察觉的设计点, 导致外观设计不相同或不相似的概率偏大。直至 1871 年的 Gorham 一案中, 联邦最高法院放弃之前的普通设计人员标准, 开始确立普通观察者标准[11]。法庭在审理此类案件时, 会设想一位具有一定认知能力、具备一般注意力, 并处于正常使用环境下的普通观察者, 以此标准来衡量两个设计之间的相似程度。如果施加普通购买者相当的注意力, 基于第一印象和直观感受, 将其误认为是已经获得专利保护的外观设计, 那么这种相似性很可能会被认为是侵权行为。随着美国司法实践的逐

步深入,“普通观察者”的标准也在逐渐完善。美国联邦巡回上诉法院在 *Egyptian* 案中认为,普通观察者应当熟悉在先外观设计[12]。这一限定使得普通观察者具备一定的专业性,使其具备分辨外观设计的区别特征的能力。简而言之,美国的侵权判断主体实则可以总结为“现有设计背景下的普通观察者”,由普通观察依据现有设计对比授权专利与被诉侵权专利之间的差异,通过判断该差异是否对整体视觉效果产生影响,进而判断二者是否构成实质相似的混淆[13]。也即美国的外观设计侵权判断主体的认知水平与能力高于一般消费者。

3.1.2. 欧盟图形用户界面外观设计侵权认定考察

欧盟《共同体外观设计条例》第3条(a)定义了在欧盟受保护的外观设计,是产品的外观设计,与我国类似。但是,欧盟对产品作了完全的扩张解释,涵盖任何手工或工业制造的物品,图形用户界面就属于明确列举的产品类型之一。有学者认为它与美国法院在判例中确立的可专利性的客体范围类似,即阳光下任何由人类制造的东西[14]。在欧盟外观设计审查中,审查部门的核心关注点在于外观设计本身的新颖性和独特性,以及其在相关设计领域的显著性。尽管产品类别和属性在评估外观设计的独特性时有一定的参考价值,但产品本身并不是决定外观设计能否获得授权的决定性因素。简而言之,欧盟对“产品”载体的要求实际上被虚化了。在外观设计的保护上更关注设计本身[15]。例如,一项应用于汽车的注册外观设计,若有人将其用在玩具上或者钥匙扣上也构成侵权[14]。这种保护方式允许设计者在无需考虑产品实体的情况下,针对用户界面的设计本身寻求法律保护,类似版权保护,但却拥有更强的排他性和專屬性,从而有效保障了设计者的权益。

欧盟认定图形用户界面外观设计专利侵权的过程中采用了“见多识广的用户”的说法,也即在评估两个图形用户界面外观设计是否相似、是否存在侵权时,考虑的是一个假想的、具有一定知识背景和观察力的用户群体。“见多识广的用户”内涵在《专利审查指南》有明确界定:一方面要求其能掌握在先设计的通常样式,另一方面其有能力通过产品的整体印象判断二者是否构成相似。具体而言,“见多识广的用户”首先要求其对在先设计有相当了解,但了解程度不高,无法达到该领域内技术人员的熟练水准。其次,判断主体应该能注意到产品的设计空间,并有能力确定设计要点,进而对外观设计施以更多的注意力[16]。简言之,“见多识广的用户”的认知水平和能力强于一般消费者但又低于普通设计人员,介于二者之间。[17]

3.2. 域外立法对我国的启示

由前文可知,美国的司法实践中对 GUI 的保护虽然要与工业产品相结合,但对产品的内涵作扩大解释,明确外观设计保护的是设计而非产品,相应地其在产品类别的类同性判断问题上体现逐步淡化产品作用的倾向。欧盟在产品类别限制问题上显然更为彻底,产品不对外观设计专利侵权认定产生任何限制,产品分类的目的仅在于方便行政管理和外观设计检索[11]。无论是美国对“产品”的灵活解释还是欧盟对“产品”的虚化,无不说明了放宽产品类别限制,重点保护设计本身趋势。

各国在图形用户界面外观设计侵权判定主体的设定上名称各异,如美国的“普通观察者”、欧盟的“见多识广的用户”,这些概念均指向一种理想的判断主体,但是在设定条件上有所区别。美国“普通观察者”的要求较为宽松,不要求判断主体具备外观设计领域的专业知识,但也应当对在先的外观设计有一定的熟悉度。而欧盟的“见多识广的用户”标准则要求他们都应该对相关产品或服务的外观设计领域具备一定的基本认知和了解,知道该领域的通用设计规则、惯用设计手法以及设计发展趋势,能够准确感知和判断外观设计的创新点和显著特征,进而准确评估被诉侵权产品与已授权外观设计专利之间的异同程度,是否构成实质性的相似或抄袭。应当认识到,这是契合图形用户界面通用特性,迎合虚拟现实技术、投影技术等不断成熟,人机交互方式出现巨大变革的现实,落实图形用户界面外观设计保护

制度的当然之举。

他山之石，可以攻玉。域外国家在图形用户界面外观设计专利侵权认定方面的立法规定与司法实践演进，不仅充分印证了法律制度应当与时俱进、摒弃僵固化固有的思维，主动适配数字技术与产业实践变革带来的全新需求，更为我国完善相关规则体系提供了宝贵的经验借鉴与清晰的改革思路，为我国相关法律制度面向未来优化升级、实现科学发展指明了新的路径。

4. 我国图形用户界面外观设计专利侵权认定的完善建议

我国对图形用户界面外观设计专利的保护历史较短，存在着许多不足之处，需要逐步完善保护机制。需要明确的是，图形用户界面是外观设计专利保护客体的一种，其侵权判定不会脱离传统规则的框架，仅需在局部外观设计制度引入后作出部分适应性优化[18]，从而更好地适配图形用户界面外观设计的保护需求。

4.1. 明确判断主体的内涵

由于我国现行法律并未对一般消费者的内涵做明确界定，考虑到外观设计产品领域之广，设置统一的标准似乎也不太合理，学理上对侵权判断主体应当具备何种程度的知识水平与认知能力存在争议。经域外比较分析可知，无论是美国的现有设计背景下的普通观察者还是欧盟的见多识广的用户，其在侵权判断主体上并非坚持不施加任何限定的普通观察者标准，而是或多或少地对其认知水平与能力进行提高，使其判断主体所具备的认知水平实则高于一般消费者。我国在确定侵权评判主体时，应充分借鉴国际经验，明确侵权判断主体仍为一般消费者，但是适当提高一般消费者的认知水平，只有具有较强识别能力的一般消费者才能辨别不同产品的细微差别。[19]

对一般消费者认知水平的规定，可以充分考虑以下几个方面：首先，侵权认定主体必须具备该产品领域的基本知识，具有相当的认知水平，但认知水平与认知能力有限，无法与该领域的普通设计人员相比较。其次，侵权认定主体应当具有一定设计常识。但是不能是《指南》中规定的能够区分出现有设计、惯常设计、新颖设计并且了解常用的替换拼接等设计手法的消费者[16]。该规定实质上是将认知能力提升至普通设计人员水准。再者，侵权认定主体的注意力水平应当高于普通用户，其应当具备识别 GUI 设计中的独特设计点的能力，并了解该部分对整体视觉效果的影响程度。最后，应当坚持《指南》中设计空间对认定主体认知水平影响力的规定。因为设计空间越大认定主体越不容易关注到细微创新之处；而创新空间越小，产品的细微改进对整体视觉效果的影响就越大[20]，因此应当留意设计空间对侵权认定主体认知水平的影响程度。

4.2. 拓宽“产品”的内涵

外观设计专利制度诞生于传统工业时期，彼时的产品形态多为具象化的工业实体，此时外观设计必然会依附于物质产品这一核心构成要件要件[21]。然而，随着技术的持续迭代升级，各类电子产品不断涌现，大量优质设计以软件、虚拟代码等形态呈现，并依托各类电子产品得以展示与应用。在这一背景下，图形用户界面设计者申请外观设计专利的核心诉求，在于禁止他人未经授权擅自使用与其相同或近似的界面设计本身，而非针对搭载该界面的产品进行制造和销售行为的规制[22]，设计所依附的具体物理介质不应当对 GUI 外观设计的专利保护范围构成实质性限制。

如上文分析，图形用户界面设计者亟需的保护模式，与著作权法对美术作品的保护逻辑相近，即无需关注侵权设计所依附的具体物理介质或载体，仅需判断涉案设计与涉案 GUI 是否构成相同或实质性相似。因此，可以对“产品”作适当的扩大解释，引入“无形产品”的思维。此时，图形用户界面这类无形的软件产品即可受到充分保护[23]。软件产品虽不具备物理形态，但其以数据代码形式存储于硬盘、内存

等硬件介质中,仍可为一般消费者所感知。将此类产品纳入外观设计专利的保护客体范畴,有助于为 GUI 外观设计的侵权比对划定清晰的分类基准,从而便利司法审理工作[24]。依此进路,仅提供带有相同 GUI 软件的行为才能得到规制,同时遵循了外观设计专利侵权判定的传统做法,维护法律体系的稳定性。

5. 结语

图形用户界面的出现大大提高了人机界面的交互性和美观度,目前已经广泛运用于各互联网页面,显示在不同种类的移动终端上,给用户带来了便捷的体验。包含图形用户界面的产品外观设计在通电后所显示的图形用户界面或因此而呈现出的使用状态是设计者智力劳动成果的直接体现[25],应当受到法律保护。然而,从我国的相关司法实践中可以发现其中仍存在许多问题,权利人维权之路艰难。通过学习域外经验,可以在现有制度下对“产品”的内涵进行拓宽性地解释,具体地说是使用无形思维,不强求要求是实体。此外明确“一般消费者”的内涵,适当提高其认知水平。对“产品”和“一般消费者”内涵的准确界定符合现行法律规定和产业发展需求,有助于完善侵权判断规则。本文的不足之处包括笔者对图形用户界面设计原理本身了解不深,文章的论证思路受思维之局限不够丰富等,仍有很大的改进空间。希望通过进一步的理论研究,能够突破图形用户界面外观设计专利保护实践中面临的各类难题,在最大限度维护权利人切身权益的同时,又充分考虑了社会大众的利益,全面满足当下数字化发展的实际需求。

参考文献

- [1] 黄细江. 图形用户界面局部外观设计的法律保护[D]: [博士学位论文]. 重庆: 西南政法大学, 2017.
- [2] 朱楠. 从权利对象和权利客体之别析外观设计专利权和版权的保护[J]. 北方法学, 2016, 10(5): 61-68.
- [3] 张耕. 知识产权民事诉讼研究[M]. 北京: 法律出版社, 2004.
- [4] 马云鹏. 外观设计专利侵权判定模式的比较与选择[J]. 人民司法, 2015(1): 53-58.
- [5] 李青文. 规则与方法: 局部外观设计的专利保护路径[J]. 电子知识产权, 2020(3): 51-60.
- [6] 张晓都. 专利民事诉讼法律问题与审判实践[M]. 北京: 法律出版社, 2014.
- [7] 黄细江. 外观设计的本质回归和立法展望——以图形用户界面为考察对象[J]. 知识产权, 2017(11): 67-76.
- [8] 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.
- [9] 黄细江. 图形用户界面外观设计保护新论——苹果诉三星案引发的思考[J]. 苏州大学学报(法学版), 2017, 4(3): 80-92.
- [10] 朱楠. 工业品外观设计美国保护模式之演进和批判[J]. 科技与法律, 2016(5): 958-975.
- [11] 刘静艳. 图形用户界面外观设计专利侵权认定研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 中南财经政法大学, 2023.
- [12] 张晓都. 美国外观设计专利侵权判定标准的新变化[J]. 中国发明与专利, 2009(4): 69-73.
- [13] 管育鹰. 局部外观设计保护中的几个问题[J]. 知识产权, 2018(4): 11-25.
- [14] 马云鹏. 中欧电子产品用户界面(GUI)外观设计保护比较研究[J]. 知识产权, 2013(5): 85-93.
- [15] 朱楠. 英国工业品外观设计保护制度的变迁及评价[J]. 上海政法学院学报(法治论丛), 2016, 31(3): 110-118.
- [16] 刘芳. 图形用户界面外观设计专利侵权认定研究[D]: [硕士学位论文]. 长春: 吉林大学, 2020.
- [17] 李青文. 域外局部外观设计专利保护制度比较研究[J]. 中国发明与专利, 2019, 16(3): 68-79.
- [18] 马云鹏. 局部外观设计制度下图形用户界面保护路径的重构[J]. 电子知识产权, 2022(6): 66-75.
- [19] 顾昕. 局部外观设计制度的立法必要性研——以实务中“局部要素”的运用为视角[J]. 知识产权, 2018(4): 26-38.
- [20] 吴昊. 外观设计专利侵权判断主体与比对方式研究[D]: [硕士学位论文]. 厦门: 厦门大学, 2018.
- [21] 丁楚濛. 图形用户界面外观设计专利侵权客体研究[J]. 人民检察, 2024(13): 48-51.
- [22] 王迁, 闻天吉. 《专利法》保护图形用户界面外观设计的界限——兼评金山诉萌家案[J]. 知识产权, 2023(9): 63-87.

- [23] 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): 36-41.
- [24] 张璇. 图形用户界面(GUI)外观设计专利保护问题研究[J]. 河南科技, 2024, 51(2): 132-135.
- [25] 王广森. 涉及 GUI 的外观设计保护探究[J]. 中国发明与专利, 2015(2): 106-110.