对于GUI专利中动态设计无效分析的若干思考

卜祥凯

2014 年国家知识产权局公布第六十八号令《关于修改〈专利审查指南〉的决定》，图形用户界面（GUI, Graphical User Interface）被正式纳入外观设计的专利范围。自 GUI 专利正式成为专利保护客体以来，越来越受到业内外人士的广泛关注。仅以 GUI 外观设计的申请而言，自 2014 年起，中国 GUI 外观设计申请数量呈现连年递增的趋势，预计 2020 年（目前还未完全公告）已突破 2 万件。而自 2017 年国家知识产权局专利复审委员会第一次对 GUI 专利作出无效宣告请求决定后，即便 GUI 无效案件整体数量不多，每年仍均有一件入选专利复审无效年度十大案件，并传达出新的决定要点和裁判规则。

随着移动终端及其对应的应用软件的快速迭代和发展，人机交互方式日益丰富，GUI 专利申请人对着重体现人机交互方式的动态设计的保护需要也日益迫切。越来越多的 GUI 专利所要求保护的图形用户界面为动态设计。而基于目前有限的无效案件所体现的决定要点下，动态设计如何进行无效分析评述是一个值得思考和深究的问题。

笔者粗略地就 GUI 专利动态设计无效分析中可能涉及的问题，总结以下几点思考:

一、评述 GUI 专利动态设计的证据选用

首先，GUI 专利所用证据中，动态设计与静态设计侧重不同，对于 GUI 专利动态设计所用证据，应重点考虑证据是否能够体现动态设计的动态过程和效果。

具体而言，根据《专利审查指南》第一部分第三章第 4.2 节之规定，“图形用户界面为动态图案的，申请人应当至少提交一个状态的上述整体产品外观设计视图，对其余状态可仅提交关键帧的视图，所提交的视图应当能唯一确定动态图案中动画的变化趋势。”GUI 专利动态设计，包括一幅主视图和一幅或多幅界面状态变化图。该一幅或多幅界面状态变化图，用于展现在主视图的基础上，通过与用户的人机交互，使得图形界面产生的动态变化效果。GUI 专利动态设计一般包括人机交互的起始界面（主视图）、结束界面以及展示动态过程效果的界面。

相较于静态设计，动态设计的无效评述中，除了需要关注证据是否公开了起始界面、结束界面等，更需要关注整个动态设计所展示的动态过程和效果。这使得一般用于评述静态设计的证据很难影响动态设计的稳定性。例如在第 44580 号无效决定中，涉案专利包括 10 件设计，其中设计 1-设计 7 为静态设计、设计 8-设计 10 为动态设计；请求人在主张证据的使用和组合中，对设计 8-设计 10 的动态设计同样使用静态证据的组合进行评述，合议组认为“对于动态设计的评述不能仅关注静态的界面设计，还应关注界面整体的交互变化过程。尽管二者主视图界面的设计有相似之处，但由于二者的动态变化过程不同，不仅影响消费者的

视觉观感，也使得二者的整体视觉效果差异显著。”最终该无效决定维持了涉案专利设计 8-设计 10 的有效。

其次，考虑到动态设计突出人机交互方式等动态过程效果，对于动态设计的证据选用，宜优先选用使用公开证据，尤其是在先公开的软件版本或在先公开的针对涉案专利图形用户界面的使用视频。对于在先公开的软件版本的证据，在第 35196 号无效决定、第 31958 号无效决定以及第 44782 号无效决定中均有使用。若使用在先公开的软件版本作为证据，首先需要关注的是该软件版本的公开时间。一方面，需确认该软件版本的公开时间是否是在涉案专利申请日前，构成使用公开；另一方面，需证明该软件版本是否真的“公开”，即是否处于公众想获得即可获得的状态。同时，还需确认公开网址、链接或平台的公信力和运行规则，综合考虑该证据是否可以达到网络证据的证明标准。若以在先公开的对图形用户界面的使用视频作为证据，同样需要考虑公开网址、链接或平台的公信力和运行规则是否达到网络证据的证明标准。

另外，作为 GUI 专利所用证据的共同基准，无论评述静态设计还是动态设计，所使用的证据应当与目标专利的对应设计属于相同或相似的领域、实现类似的人机交互功能。

二、对于评述 GUI 专利动态设计中证据组合需要考虑的若干因素

对于 GUI 专利动态设计中的证据组合，可以从存在初步组合启示的多篇证据间入手，考虑设计元素的独立性、空间布局的相近性、动态效果的对应性等因素，予以进一步判断证据组合的证明力。

依据专利法第二十三条第二款之规定，“授予专利权的外观设计与现有设计或者现有设计特征的组合相比，应当具有明显区别”，对 GUI 专利的无效评述同样可以使用多篇证据进行组合。GUI 专利无效评述中多篇证据的组合，是指在最接近设计的基础上，组合其他证据的设计元素，以获得用于评述目标专利设计的组合证据。

无论是动态设计还是静态设计，用于结合的多篇证据之间，应当具有初步的组合启示。尤其是在动态设计中，所述初步的组合启示，以属于与目标专利种类和用途相同的图形用户界面为佳。例如将种类和用途相同的图形用户界面中某一设计元素组合或替换到最接近设计中，因两者属于相同领域，基于一般消费者的知识水平和认知能力是存在初步的组合启示的。而在静态设计中，如若仅是对于界面中某一常见样式的图标进行的替换或组合，以一般消费者的认知能力也是可以认定存在初步的组合启示。

在确定存在初步的组合启示后，还应考虑以下几点进一步判断是否可以组合。

第一，组合证据中，用于与最接近设计的证据进行组合的设

计元素，应当是相对独立的设计元素。对于GUI专利的设计而言，相对独立的设计元素，需要可以完成相对独立的功能，与界面中其他设计元素可以切分。例如，体现在手机界面设计规范（Material Design准则）中，相对独立的设计元素应当处于图形用户界面多层叠加的元素布局中的独立的空间层级中。如果所要组合的设计元素与其他设计元素存在相关联的动态交互关系，那么单独将该设计元素与最接近设计进行组合割裂了设计元素间原本的动态交互关系，会影响进一步的组合启示。

第二，所要组合的设计元素，对于动态设计初始界面和结束界面而言，其空间布局位置应当是相近的。对于动态设计而言，其初始界面和结束界面应当遵循对于静态设计的评价标准，也即需要综合考虑界面用途、模块划分、元素布局、人机交互方式等因素，以一般消费者的认知能力为限，判断组合后的界面整体模块划分、元素布局与目标专利设计是否大体一致。

第三，所要组合的设计元素，在组合到动态设计的对应界面后，应当可以实现该设计元素对应的动态效果。一方面，如前所述，所要组合的设计元素应当具有相对独立的功能，使得与最接近设计组合后，可以实现与目标专利设计相同的人机交互动态效果；另一方面，最接近设计中不存在与该设计元素相冲突的设计元素，例如功能的重叠或冲突。

需要提醒的是，在实践中，对于组合的设计元素，其在组合后界面中所起到的动态效果，往往无法与目标专利设计完全相

同，此时需要进一步判断存在的些许区别是否可以引起一般消费者的注意，是否属于施以一般注意力不会注意到的细微差异。

三、动态设计中各设计元素的变化过程的考量

对于证据或证据的组合与目标专利设计的界面用途、模块划分、元素布局和人机交互方式均相同或相近的情况下，在动态设计的无效分析中，还应考虑动态设计各设计元素之间形成的变化趋势和整个动态变化过程。

实践中的一种情况是证据或证据的组合与目标专利动态设计的各设计元素之间在动态过程中展现的先后顺序存在不同。针对该点，一方面要考虑该先后顺序的不同是否会引起一般消费者的注意，是否属于施以一般注意不会察觉到的差别；另一方面，还需要确定不同的展现顺序，是否基于不同的内部逻辑，而该不同的内部逻辑是否是明显不同的，使得使用该图形用户界面的一般消费者可以足够察觉到。所述的内部逻辑不同，可以是某一设计元素的触发条件依展现顺序而确定，即该展现顺序是该设计元素动态效果的必然顺序，在此情况下，展现顺序的不同足以使一般消费者察觉到。

四、简要说明对 GUI 专利动态设计保护范围的影响

根据专利法第五十九条之规定，“外观设计专利权的保护范围以表示在图片或者照片中的该产品的外观设计为准，简要说明

可以用于解释图片或者照片所表示的该产品的外观设计。”而对于 GUI 专利的动态设计而言，受静态图片展示效果的限制，即便附有多幅界面状态变化图，可能存在仍然难以仅凭图片或照片清楚地确定所要保护的动态效果的情况。那么简要说明所提及的人机交互方式和动态效果，是否可以被认为是 GUI 专利动态设计的保护范围呢？

在第 44582 号无效决定中，合议组在决定要点中明确了国家知识产权局的观点：“对于涉及图形用户界面的外观设计专利而言，其保护范围以表示在图片或者照片中的该产品的外观设计为准，简要说明可以用来解释其交互方式，参考图仅用于说明其使用方法、使用场所等，不对其保护范围进行限定。对于动态图形用户界面，应当考虑整个动态变化过程，不仅包括能够产生动态效果的各个模块设计，还包括相互之间形成的变化趋势、动态界面的设计特征、变化过程等，作为一个整体设计不可分割。”

该决定中明确了简要说明可以用来解释人机交互方式，并且要考虑整个动态变化过程。故基于简要说明解释所确定的人机交互方式和动态效果，可以认为是 GUI 专利的保护范围。但仍需注意，“解释”人机交互方式并不等于“定义”人机交互方式，对于在设计图中并未示出的人机交互方式，简要说明无从解释，故对于此类“无中生有”，仅在简要说明中提及的人机交互方式，依然不应被纳入 GUI 专利的保护范围。

五、关于“设计构思”的思考

最后，针对GUI专利动态设计中的无效评述，笔者粗略冒想，是否可以借鉴发明及实用新型中“发明构思”的理论，在GUI专利动态设计中适用“设计构思”来判断是否可以从最接近设计出发得到目标专利设计。

即，站位具有设计能力的一般消费者的视角，从最接近设计出发，考虑需要组合的设计元素的功能，是否可检索获得与之组合的设计元素所在的证据。或退一步讲，考虑到动态设计中动态变化过程的复杂性，从最接近设计出发，与待组合证据的设计元素相组合后，是否可以得到包含完整动态变化过程的目标专利设计。当然，前述的思考在司法实践中可能还存在诸多争议（例如在确权、无效中是否可以要求一般消费者具有设计能力），期待在实践中可以得以印证。