

画像デザイン保護拡充の方向性について

I. 経緯

1. 検討の動機

近年、タッチパネルをはじめとする入力インターフェイス技術の発達、携帯情報端末の普及と相まって、電子機器に用いられる操作画像のデザインは、製品の付加価値として重要な地位を占めつつある。我が国企業の産業競争力強化の観点から、操作画像のデザインに関する革新的なアイデアを保護することによりイノベーションを促進すべきとの指摘がなされるようになった¹。

翻って海外に目をやると、米国・欧州・韓国をはじめとする諸外国ではすでに、画像に係る意匠について我が国と比較してより手厚い権利保護が実現されている。我が国企業の活動がグローバルに展開されるにつれ、製品に係る知的財産が国内と海外とで同様の保護を享受できる制度が求められるようになっていく。

これらを踏まえ、知的財産推進計画においても本論点が 2011 年から取り上げられており、国際的な知財の制度間競争を勝ち抜くための基盤整備のための施策に位置づけられている²。

以上の課題を背景に、意匠制度小委員会において、意匠法による画像デザイン保護の在り方を検討してきた。

2. 意匠制度小委員会での検討経緯

意匠制度小委員会においては、平成 23 年 12 月から、アプリケーション・プログラム（以下、「アプリ」という。）、汎用オペレーション・システム（OS）、ウェブページ等の、物品と独立して創作され流通する画像デザインを保護対象に含めた制度の在り方を検討している。

第 21 回意匠制度小委員会（平成 24 年 11 月 19 日開催）では、事務局から「情

¹ 一般財団法人知的財産研究所『平成 23 年度 特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書 デジタル社会におけるデザイン保護に即した意匠制度の在り方に関する調査研究報告書』43 頁（平成 24 年 2 月）

² 知的財産戦略本部『知的財産推進計画 2013』9 頁（平成 25 年）では、「画像デザインの意匠の保護対象拡充に向けて、具体的課題を解決するべく検討を進める。」とされている。
<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku2013.pdf>

報機器」という新たな物品区分の概念を導入し、パソコンやスマートフォン等の機器に対して横断的に効力を有する意匠権を設ける案を提案した。

当該事務局案について、委員からは、保護拡充の方向性に一定の理解がおおむね得られたが、「情報機器」の権利範囲の不明確性、クリアランス負担の増大、侵害行為の具体的内容などに懸念も呈された。委員から出された意見については、事務局においてさらに整理し、今度の検討に反映することとなった。

Ⅱ．産業界からのニーズ・意見を踏まえた検討課題

1．我が国において保護されている画像デザイン

現行意匠法は、物品に表示される画像を、物品の部分となす意匠として保護している。意匠法第 2 条第 1 項に規定する物品に係る画像については、意匠審査基準において、①物品の機能を果たすために必要な表示を行うこと（例：液晶時計の時刻を表示している画像やエレベーターの階数を表示している画像）、②物品にあらかじめ記録されたものであることの 2 つの要件を満たす必要があるとされている。

また、意匠法第 2 条第 2 項は、物品の機能を発揮できる状態にするための操作画像が物品の部分の意匠に含まれる旨規定し、審査実務上は、①物品と一体的に創作された画像であること及び②その物品にあらかじめ記録されたものであることが要件とされている。なお、当該規定における操作画像には、運用上、アプリ等によって表示される操作画像は含まれないとされる。

2．産業界のニーズ

以上のように、我が国の現行制度下での意匠法における画像デザインの保護範囲は限定的であり、例えば、汎用機に表示される操作画像、アプリによって表示される操作画像、電子機器にプリインストールされていない画像は意匠登録を受けることができない。

現行の制度に対して産業界からは、専用機と汎用機の区別なく、操作性を向上させるような優れたデザインであれば保護されるべきであるといった声や、スマートフォンやタブレット型端末が普及していることから、汎用機向けに配信されるアプリの画像デザインについても保護すべきであるとの要望が上がっている³。

³ 報告書・前掲注(1)46 頁

このようなニーズの背景として、グラフィカル・ユーザー・インターフェイス（GUI）のデザイン開発には多大な創意工夫、労力、時間が費やされているにも関わらず⁴、画像デザインは模倣が容易であるという事情がある。創造的なアイデアが適切に保護されなければ、コストをかけて開発する意欲が減退し、優れたデザインも生まれにくくなることが懸念される。

3. 産業界の意見を踏まえた課題

産業界からは、このように画像デザインの保護拡充への期待も寄せられる一方で、新たに権利行使を受け得る範囲が拡大することへの懸念も呈されている⁵。これまで事業者から表明された意見を考慮すると、画像デザインを保護する制度の検討にあたっては、主に以下の点に留意すべきである。

(1) 情報技術の進展への対応

近年の、入力インターフェイスに関する技術の発展に鑑みれば、現時点では考えられないような操作機能及び機器が今後も累次登場することが予想される。GUI 等の画像デザインの保護制度が今後の技術の進展に対して時代遅れなものとならないように留意すべきではないか。

(2) 権利の実効性

アプリ等によって表示される操作画像も新たに保護対象とした場合、当該画像の意匠権の実効性を担保するためには、当該画像を表示するアプリ等を配布する行為（例えば、インターネット上のウェブサイトでアプリを販売する行為）等に対し、適切に権利行使が可能な制度とするべきではないか。

(3) クリアランス負担の増大と保護対象の拡充に伴う意匠制度の裾野の広がり

一つの製品を開発する際、複数の新たなGUIがデザインされる場合も多く、また、世界的に画像デザインに係る意匠登録件数も増えていることから⁶、画像デザインを利用する際に事業者が、他者の権利をクリアランスする負担は大きい。

アプリ等に用いられる操作画像まで保護対象を拡大した場合、従来の物品を扱う事業者のみならずアプリ等を扱う事業者（例えば、新規にアプリ開発のベンチャー企業を立ち上げた起業家）も意匠法による保護を受け又は責任を追及

⁴ 第 21 回意匠制度小委員会配付資料（参考資料 3） 1 頁

<http://www.jpo.go.jp/shiryou/toushin/shingikai/pdf/isyoud21/17.pdf>

⁵ 参考資料 3・前掲注（4）には、いずれの立場からも意見が呈されている。

⁶ 画像デザインの類型意匠登録件数（2013 年 9 月時点）は次のとおり。日本：約 2,900 件、米国：約 4,300 件、欧州：約 12,100 件、韓国：約 4,500 件。

され得る立場となり、コストを含めた負担が大きい。つまり、これらの者も新たにクリアランスを強いられる立場になることから、行使可能となる権利の実効性とそれにより生じる負担のバランスが取れた、これらの者にも使いやすい制度となるよう配慮すべきではないか。

(4) クラウドサービス等の事業形態多様化への対応

近年の情報通信技術の進展により、クラウドサービス等のサービス事業形態も多様化している。新たな情報通信技術の利用やサービスの普及の妨げとならぬよう、例えば、悪質な場合のみ侵害に問われるような制度とするなど、慎重な配慮が必要ではないか。

(5) エンドユーザーに対する影響への配慮

意匠法において、業として登録意匠に係る物品を使用する行為は侵害行為に該当する⁷。

現行の侵害規定を前提とすれば、保護対象の拡充によって、例えば、業務上、インターネットで特定のウェブサイトを開覧していた社員が、形式的には登録意匠に係る画像を「使用」した者として、侵害責任を追及される事態が生じ得る。エンドユーザーが不当に侵害を問われないよう配慮した制度とする必要があるのではないか。

4. 制度設計におけるその他の考慮事項

以上の論点と合わせて、制度調和に伴う産業界へのメリット、他の知的財産権法との関係についても考慮しつつ、あり得べき制度を考える必要がある。

(1) 制度の国際整合性

冒頭に述べたとおり、本論点は、産業競争力強化の観点に加え、意匠制度の国際調和を念頭に検討を進めるべきである（諸外国における保護の状況については別紙 1 を参照。）

とりわけ、ハーグ協定のジュネーブ改正協定への加入が予定されていることから、我が国における同協定のユーザーが、各加盟国においてより円滑に権利取得することができるよう、グローバルな企業活動を後押しすることが肝要ではないか。

具体的には、主要国並みの水準まで、画像デザインの保護水準を高めることにより、我が国企業が創作したデザインがグローバルに一律に保護される環境

⁷ 意匠法第 2 条第 3 項及び第 23 条

を整備すべきではないか。

(2) 他の法領域との関係

一般的に、応用美術⁸は、原則として意匠法による保護に委ねられ、著作物として著作権法による保護を受けない。したがって、少なくとも応用美術の領域に属する画像デザイン（例：実用ソフトのGUI）については、意匠法によって保護すべきと考える。

他方、必ずしも応用美術の領域に属するとはいえず⁹、これまでも意匠法の保護対象とはしてこなかった映画、写真、テレビ映像、ゲーム等のコンテンツについては、慎重な検討が必要ではないか。

なお、仮に物品を離れた画像デザインそのものを意匠法で保護することが適当でないのであれば、意匠法以外の法律によって保護することもあり得るのではないか。

Ⅲ. あり得べき制度案

以上の基本的考え方を踏まえたあり得べき制度案として、以下に挙げる案が考えられる。

1. 審査及び登録制度を前提とする制度案

審査制度及び登録制度を有する現行の意匠制度を前提とした場合、以下のような制度が考えられる。各制度案の内容及びメリット・デメリットの比較は**別紙 2**のとおりである。

(A案) 機能ごとに権利化する案

＜保護対象＞

アプリ等の画像は個々の物品に横断的に表示されることを踏まえ、操作画像について、現行制度において保護されている画像（下記①。いわゆる「組み込み画像」。）に加えて、画像が表示される個々の物品に依拠しない画像を「映像面に表示される画像」（下記②。）として新たに保護対象とする。

⁸ 応用美術とは「実用に供され、あるいは産業上利用される美的な創作物」をいう（文部省『著作権制度審議会答申説明書』8 頁（昭和 41 年 7 月））。

⁹ 絵画が純粋美術と解されているように、一般に、美的鑑賞の用に供されることをもって、実用に供され、あるいは産業上利用されているとは解されていない。

- ① 物品がその機能を発揮できる状態にするための操作画像（現行意匠法第 2 条第 2 項）
- ② 映像面に表示される画像であって、プログラムの実行に係る操作画像（例：パソコンとは独立して販売されるアプリにより表示される画像、インターネットを通じてパソコンに表示される画像）

<効力範囲>

「映像面に表示される画像」は、当該画像の意匠権の効力範囲は当該画像を表示する物品によって制限されるものではない。

しかしながら、無制限に意匠権の効力範囲が広がることとなれば、アプリの開発者等に課されるクリアランス負担が過大となる。そこで、「映像面に表示される画像」の意匠権は、当該画像を操作画像として用いるプログラムの機能によって、その効力範囲が定まることとする。

なお、プログラムの機能区分は、意匠権の効力範囲に関する重要な事項であり、「映像面に表示される画像」の意匠権の効力範囲が適切なものとなるよう、現行意匠法施行規則の別表第一に物品の区分が定められているのと同様に、プログラムの機能区分を定め、願書においてプログラムの機能の記載を義務づけることとする。[参考資料 1](#)

<実施行為・侵害行為>

「映像面に表示される画像」の意匠について、その権利の実効性を担保するため、画像を表示させるプログラムの生産、譲渡等（譲渡及び貸渡しをいい、電気通信回線を通じた提供を含む。）、輸出若しくは輸入又は譲渡等の申出を実施行為とし、エンドユーザーへの配慮から使用を実施行為から除くことが考えられる。

具体的には、例えば以下の行為等を実施に含めることが考えられ、これらの行為を同一又は類似の意匠について業として行った場合には侵害行為となる。

- ①意匠に係るプログラムの生産
 - ・意匠に係るプログラムの複製（譲渡等を前提としたものに限る）
 - ・意匠に係るプログラムを記録した製品の製造
- ②意匠に係るプログラムの譲渡等
 - ・意匠に係るプログラムを記録した CD-ROM の販売
 - ・意匠に係るプログラムを記録したパソコンの販売
 - ・意匠に係るプログラムのインターネットでの販売
 - ・ウェブサーバ上の意匠に係るプログラム（web アプリ等）の利用者への提供

③その他、意匠に係るプログラムの輸出又は輸入等

なお、使用を除く一方で、譲渡等に性質的に近い使用行為（例えば、ATM で顧客に GUI を使用させる行為。）はみなし侵害として規定し、権利の実効性を高めることが考えられる。

（B 案）物品ごとに権利化する案

＜保護対象＞

意匠は物品の形状等である（意匠法第 2 条第 1 項）という現行意匠法の原則を踏襲しつつ、従来保護対象としてきたあらかじめ物品に組み込まれた画像に加え、これまで保護されてこなかった、汎用機に表示されるアプリ等の操作画像を、物品の部分の形状等として新たに保護対象とする。

この案を採る際、第 21 回意匠制度小委員会で事務局から提案したように、物品の区分の一つの類型として「情報機器」との区分を設けることも検討の選択肢として考えられる。

＜効力範囲＞

現行制度下では、意匠権の効力範囲は、判例上、登録意匠に係る物品が同一又は類似であり且つ登録意匠に係る形態（形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合）が同一又は類似と認められる範囲とされている¹⁰。また、意匠に係る物品の類否は当該物品の用途及び機能の共通性を踏まえて判断することも実務上定着している¹¹。

アプリ等の画像を物品の部分の意匠として保護する場合においても、当該意匠に係る意匠権は、登録意匠に係る物品と同一又は類似の物品であって、その形態が同一又は類似であるときには、意匠が類似するものとして権利が及ぶこととする。また、部分意匠の類否判断においては、物品の部分の用途及び機能も考慮されており、画像デザインの類否については、画像の用途及び機能によっても判断されることとする。

＜実施行為・侵害行為＞

現行の物品の意匠と同じく、以下の行為等を実施に含めることが考えられ、これらの行為を同一又は類似の意匠について業として行った場合には侵害行為となる。（※ただし、エンドユーザーの行為については配慮が必要。）

①意匠に係る物品の製造

¹⁰ 最判昭和 49 年 3 月 19 日民集 28 卷 2 号 308 頁

¹¹ 大阪高判平成 18 年 5 月 31 日（裁判所 HP）等

・インストール等により意匠に係る物品で画像を表示可能にする行為¹²

②意匠に係る物品の使用

③意匠に係る物品の譲渡又は貸渡し

④その他、意匠に係る物品の輸出又は輸入等

物品ごとに権利化する B 案を採用する場合、以下のとおり、権利の実効性を高めるために権利行使の在り方を変更する案（B-1 案）と、権利行使の在り方を現行通りとする案（B-2 案）とが考えられる。

（B-1 案）物品ごとに権利化する考え方を維持しつつ権利の実効性を高めるために権利行使の在り方を変更する案

アプリ等はその動作環境さえ適合すれば当該画像が表示される物品は問わないから、現行意匠法第 38 条第 1 号の「意匠に係る物品の製造にのみ用いる物」（いわゆる「のみ品」）には該当しない可能性が高い¹³。したがって、現行制度を前提にアプリの配布等に権利行使することは容易ではないと考えられる。

そこで、画像デザインの保護の実効性を担保すべく、例えば、業として登録意匠と同一又は類似の画像を表示させるアプリ等を生産・譲渡等する行為を、適切な条件¹⁴のもとで侵害の予備的・幫助的行為として侵害行為とみなすこと等を検討する。

（B-2 案）物品ごとに権利化する考え方を維持しつつ権利行使の在り方を現行通りとする案

アプリ等の生産・譲渡等の行為については、後発デザインの創作活動の萎縮防止の観点から、B-1 案で新設を検討した間接侵害規定は設けない。

¹² このようなインストール行為は、「製造」行為と評価されるべきとの意見がある（報告書・前掲注（1）144 頁）。

¹³ 報告書・前掲注（1）147 頁では、「のみ品」についての現在の解釈を前提とすれば、とりわけ、画像デザイン表示プログラムのように、基本的には 1 つの画像デザインを発現させる「元データ」をもって、当該画像デザインを表示する多種多様な「物品」に施されることによって、多種多様な（画像デザインに係る）意匠を作出し得ることが可能な場合も少なくないと考えられることから、そのような画像デザイン表示プログラムの場合については、特定の登録意匠との関係で「のみ品」と解することが困難となり得ることも考えられる。」としている。

¹⁴ 特許法第 101 条第 2 号のいわゆる多機能型間接侵害の規定に倣えば、アプリ等が、その物品が視覚を通じて美感を起こさせるものであるために「不可欠」な物であることや、行為が、その物品が登録意匠又はこれに類似する意匠に係るものであること及びそのプログラムがその物品の製造に用いられることを「知りながら」行われたものであること等を条件とすることが考えられる。

2. その他の制度案

審査及び登録制度を前提とする上記 A 案及び B 案の制度案の他、ユーザーの後述Ⅳで述べるクリアランス負担の軽減を前提として、中長期的な制度の在り方として、欧州共同体商標意匠庁（OHIM）や欧州各国のように、意匠権の早期の権利化により重きを置く制度も考えられる。そのような制度を検討するにあたっては、実体審査主義や登録主義を採用せず不正競争防止法のような当然発生型意匠権を認める制度、中国に代表される評価書制度等の制度運用が参考になる。

なお、現在でも商品化されたプログラム等によって表示される画像デザインについては、プログラム商品を譲渡する行為が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の不正競争（商品形態の模倣）に該当するとして、当該行為の差止め又は当該行為により生じた損害の賠償を請求することができるという考え方も存在する¹⁵。その場合、当該行為に係る画像デザインが他者のプログラム商品によって表示される画像デザインに依拠して作り出され、他者の画像デザインと実質的に同一であることが要件となる。

3. 小括

以上で挙げたいずれの制度案にもメリットとデメリットの両面があるところ、ユーザーからの要望を総合し、権利の実効性を担保しつつクリアランス負担の軽減に最大限配慮した、バランスの取れた制度を構築していく必要がある。

つまり、画像デザイン保護の制度の在り方については、法制的な枠組みのみならず、クリアランスツールの提供を含む、意匠制度を支える運用面のインフラ整備も合わせて、実現される画像デザイン保護制度全体の青写真を描きつつ検討を進めなければならない。

Ⅳ. 意匠制度を支える運用面のインフラ整備

1. クリアランス負担の軽減

前述のとおり、操作画像に関する意匠の保護対象を拡大すれば、業務上画像デザインを利用する者は、従来不要であったクリアランス負担を新たに負うこととなる。とりわけ、クリアランス能力を持たない小規模なアプリ開発業者に

¹⁵ 参考：東京地判平成 15 年 1 月 28 日判時 1828 号 121 頁

とって、その負担は重く、また、知財管理体制の整った大企業であったとしても、数百から数千の GUI デザインを内包する大規模なシステムを開発する場合には、相当のクリアランス負担を負うこととなる。

保護対象の拡充に伴い、従来侵害のリスクを負わなかった者にも意匠制度の影響が及ぶことから、画像デザインの開発業者や利用者の負担を可能な限り軽減する措置を講ずる必要がある。

クリアランス負担の軽減策としては、例えば下記の対応が考えられる。

(1) 登録意匠クリアランスツールの整備

現在、特許電子図書館（IPDL）で一般に利用が開放されている意匠検索が、登録意匠を検索するクリアランスツールとして利用可能であり、テキスト検索や分類検索が可能である。

当該既存のクリアランスツールの整備に加え、そのほか画像データをインプットすればすでに登録されている画像意匠との同一・類似の判断が自動的に行われるような、イメージマッチング技術を利用した検索システムの導入について検討を進める。[参考資料 2](#)

また、プログラムの機能や用途及び画像の形態等に基づいて、検索を実施するための措置も検討する。

このような新しいクリアランスツールの開発により、検索スキルの高低を問わず、登録意匠の中から自己の開発する GUI に近いものを一覧することが可能となり、事業者の負担の大幅な軽減が期待できる。

(2) 審査基準等の整備

意匠審査基準には、新規性や創作非容易性の判断基準及び事例が記載されている。事業者はクリアランスに際し、当該基準を参考として、自己の実施する意匠についてのクリアランスの要否検討（自己の実施する意匠がありふれたものであるか否か等）や自己の実施する意匠と登録意匠との類否判断をすることが可能である。今後、画像の意匠について、新規性や創作非容易性の基準をより明確に示し、クリアランスの要否検討や意匠の類否判断を行う上で必要な情報を提供する。

また、審査において新規性及び創作非容易性を的確に判断するために、公知の画像デザインのデータベースを拡充する¹⁶。

¹⁶ 自己の実施する意匠がそもそもクリアランスを行う必要のないありふれたものであるかを判断するためには、特許庁において審査で利用している公知資料を一般に公開し、事業者判断材料を提供することがより望ましいが、資料の一般公開については著作権法上の制約があるため、この点については引き続き文化庁と相談しつつ採り得る対応を行っていく。

2. 出願手続負担の軽減

機能ごとに権利化する案については、機能の異なる複数のプログラムの機能について同一の形態の GUI を採用する場合、当該複数のプログラムについて漏れなく保護を受けるためには、それぞれのプログラムの機能ごとに別個の意匠登録出願を行う必要がある。

同様に、物品ごとに権利化する案については、複数の物品について同一の形態の GUI を採用する場合、物品ごとに別個の意匠登録出願を行う必要がある。

このような手続上の煩雑さを回避するため、出願支援ソフトの工夫等により、共通する内容を含む複数の意匠登録出願書類を一括して作成及び提出しやすい環境を整備することが考えられる。

3. 意匠審査の迅速性

操作画像の設計開発、特に、携帯端末用のモバイルアプリについては、開発期間の短縮化が進んでおり、開発期間が 1 ヶ月程度のものも少なくない。このように、GUI の開発期間が短縮化されているという実態に即して、事前審査を行う場合であっても迅速に権利を付与することについて検討する必要がある。

以上