

諸外国における画面デザイン保護の状況

(1) 諸外国における保護の状況

諸外国における画面デザイン保護制度の詳細は別紙及び参考資料3から参考資料5に示した通りであるが、大まかには、物品を離れた画面デザイン自体を保護対象とする「欧州型」と、物品の部分として画面デザインを保護する「米国型」とがあると考えられる。

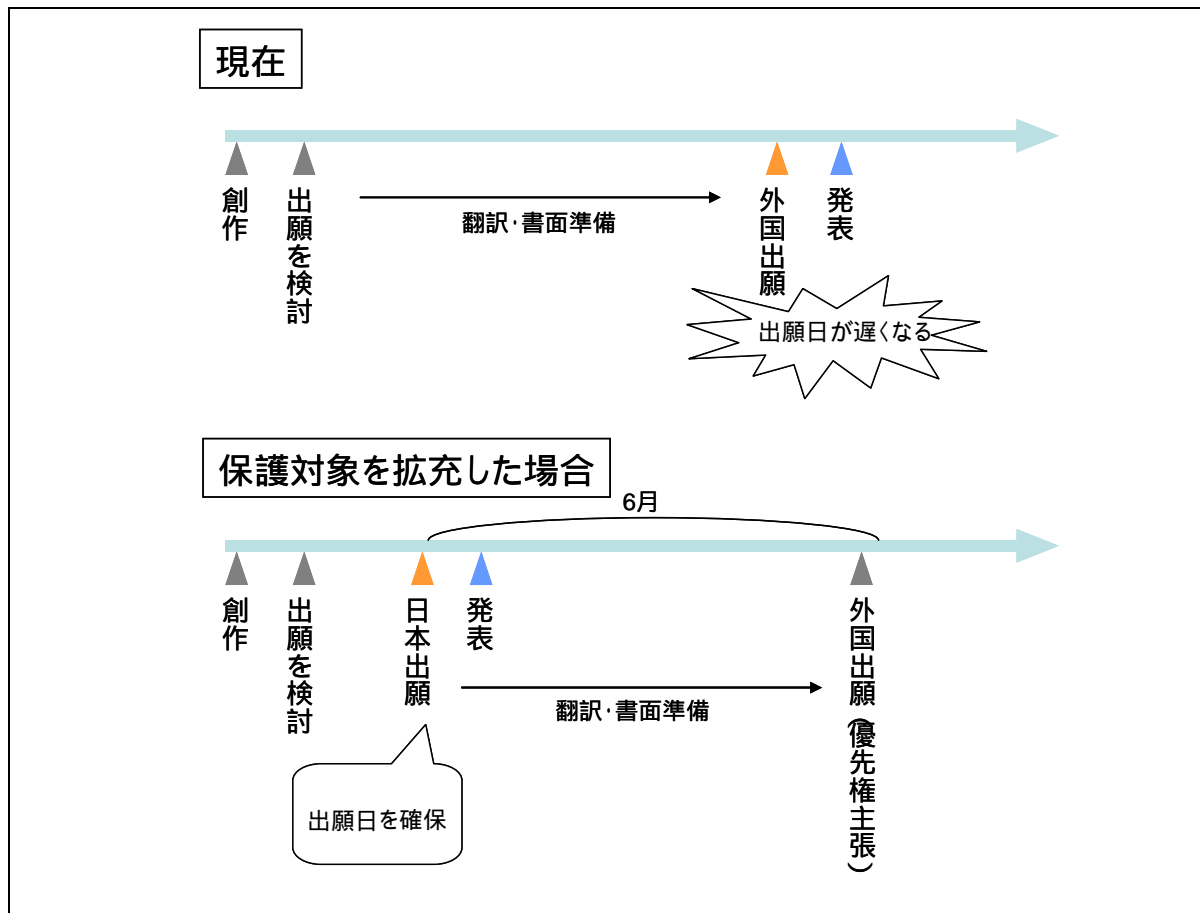
なお、韓国については、現行法は「米国型」であるが、現在国会審議中の法改正が実現すれば、GUIやアイコン自体が物品として保護対象に追加される結果、「欧州型」の保護を受けることができることとなる。

また、これらのいずれの国においても、我が国のような機能・操作要件は求められておらず、電子計算機により表示される画面デザイン等も保護対象とされている。

(2) 諸外国と保護対象が異なることにより生ずる問題

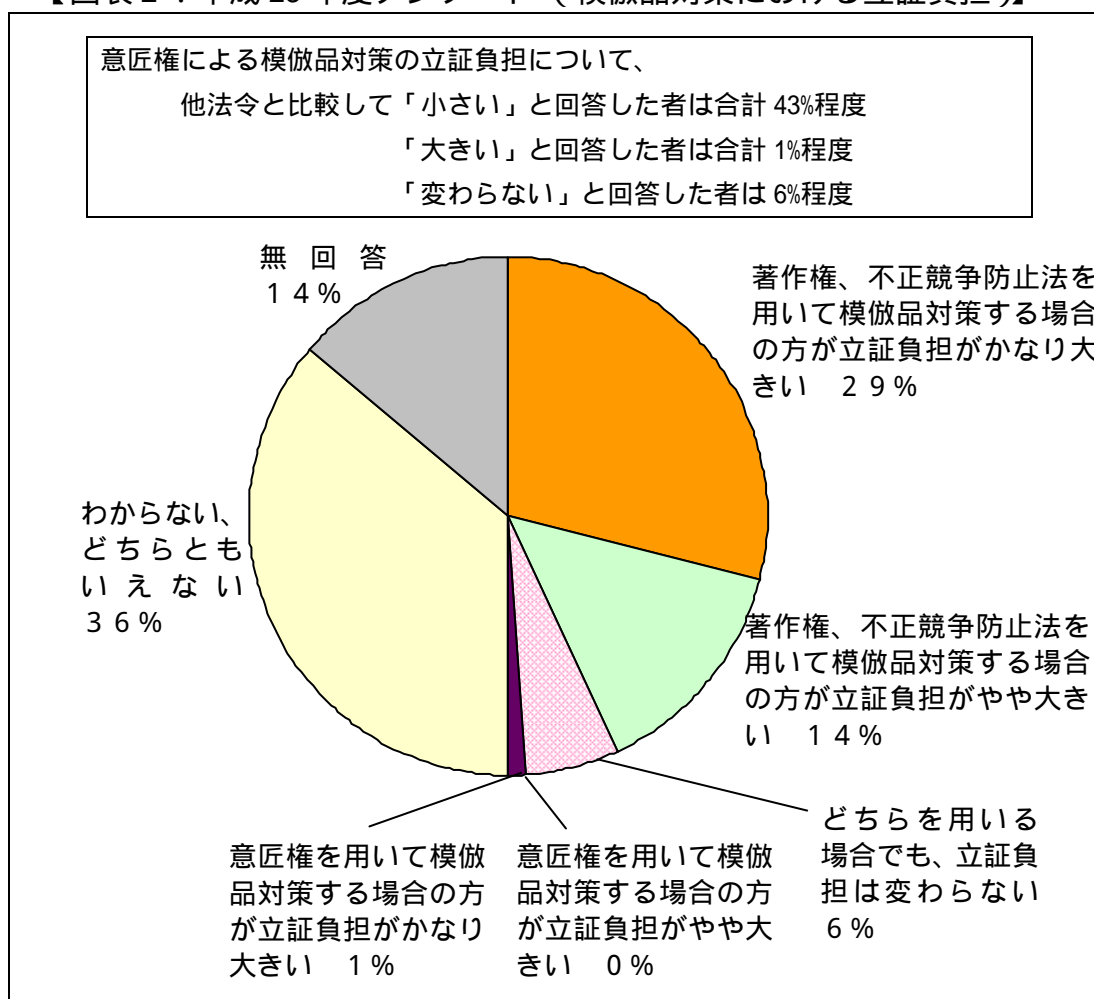
欧米や韓国等の諸外国と異なり、我が国ではアプリケーションソフトウェアの画面デザインは意匠法の保護対象となっていない。このように、保護対象に一種の格差があることにより、ソフトウェア業界における画面デザイン開発のインセンティブを低下させ、ひいては当該業界の国際競争力を低下させているという指摘がある。また、我が国で保護対象となっていないものについて諸外国で権利化を図ろうとする場合、外国へ直接出願する必要が生じるために出願日が遅れる可能性があり(図表1参照)ビジネスのスピード感を損ねているおそれがある。

【図表1：保護対象が異なることにより生ずる問題】



さらに、アプリケーションソフトウェアの画面デザインは意匠法による保護の対象となっていないため、模倣品対策は他法令によらざるを得ない状況である。しかし、GUIのような機能的な画面デザインに関しては、著作権法上の創作性が認められる範囲が狭く、デッドコピーの場合にしか著作権の侵害に当たらないものとされている¹。このため、GUIの見た目の印象を似せたような模倣品については、現行制度下での対策が困難となっている。また、著作権や不正競争防止法による模倣品対策は、意匠権を用いた模倣品対策と比較して立証負担が大きいとの意見が多い（図表2参照）。

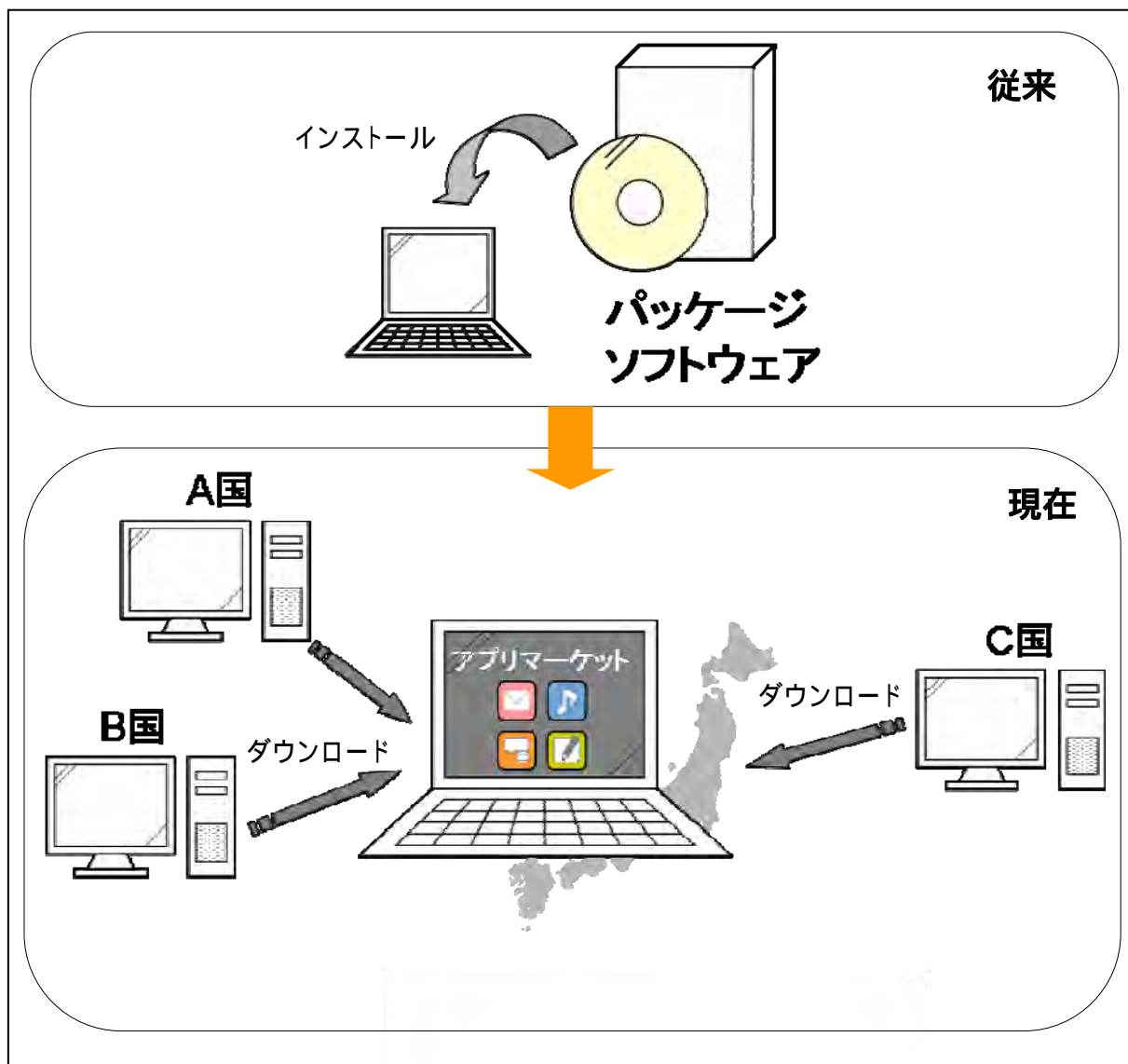
¹ 「すなわち、仮に原告ソフトの表示画面を著作物と解することができるとしても、その複製ないし翻案として著作権侵害を認め得る他者の表示画面は、いわゆるデッドコピーないしそれに準ずるようなものに限られるというべきである。」（平成13年(ワ)第16440号 著作権侵害差止等請求事件）

【図表2：平成23年度アンケート²（模倣品対策における立証負担）】

このように、ソフトウェアの画面デザインの模倣については、十分な対応策が用意されているとは言い難い状況にある。ソフトウェアの流通事業においてはネットワーク化、ボーダーレス化が進んでおり、海外から模倣品が容易に流入しうる状況となつつあることから、模倣品への対応策を迅速に整備する必要があるのではないかと考えられる。

² 平成23年度「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」におけるアンケート調査（送付先：画面デザインに関する意匠登録出願（2008年～2010年）を行った企業165社を含む全1076社、有効回答数：126社、回答率：11.7%）

【図表3：ソフトウェア流通のネットワーク化・ボーダーレス化】



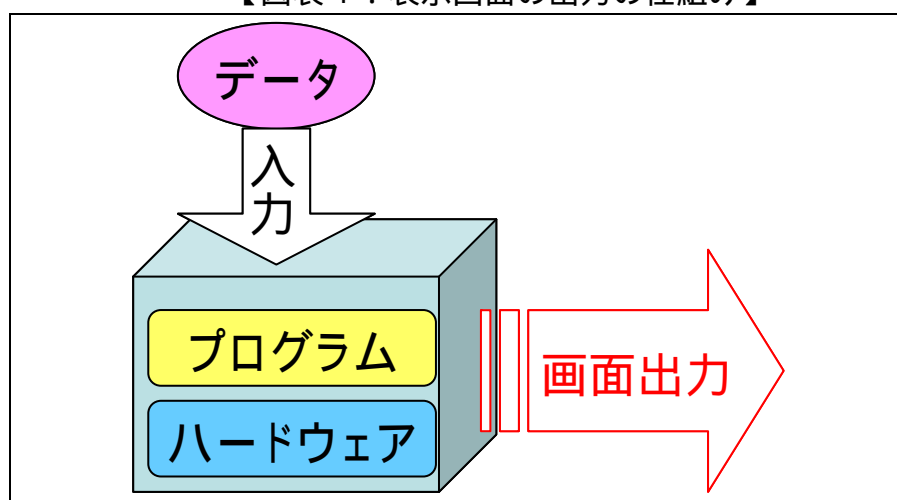
(参考)「欧州型」と「米国型」の特色

(1) 権利行使の実効性

我が国の現行制度下では、プログラムを生産/譲渡する行為は、意匠権の間接侵害³に該当する可能性はあるものの、直接侵害には該当しないものと解される。「欧州型」を採って画面デザイン自体を保護対象とすることによって、仮に、プログラム(又はデータ)を生産/譲渡する行為を意匠権の直接侵害としてとらえることができるようになるのであれば、現行制度よりも権利行使の実効性が増す可能性がある。しかしながら、一般にプログラム単体(又はデータ単体)では画面デザインを一意に特定することが困難であり、図表4に示すように、物品(ハードウェア)上でプログラムを実行しデータを処理することによって初めて「画面デザイン」が発現し特定されるという点を踏まえると、仮に現行制度の枠内で「欧州型」を採用し、「画面デザインの生産行為/譲渡行為」を觀念したとしても、プログラム(又はデータ)の生産や譲渡といった行為を「画面デザインの生産行為/譲渡行為」としてとらえられるのか否かについては、法制面からの慎重な検討が必要となるものと考えられる。

なお、「欧州型」を採ったとしてもプログラムを生産/譲渡する行為を意匠権の直接侵害行為としてとらえることができないのであれば、権利行使の実効性という観点からは、欧州型と米国型との間に大きな差はないものと考えられる。

【図表4：表示画面の出力の仕組み】



³ 意匠法38条第1号の規定により、登録意匠又はこれに類似する意匠に係る物品の製造にのみ用いるプログラム等を生産/譲渡する行為は、意匠権を侵害するものとみなされる。

(2) 実施行為規定

仮に現行制度の枠内で「欧州型」を採用した場合、「画面デザインの生産」、「画面デザインの譲渡」といった行為を觀念することが困難となる可能性があり、実施行為規定が不明確となるおそれがある。したがって、仮に「欧州型」を採用する場合には、実施行為規定の在り方について慎重に検討する必要がある。

他方、仮に「米国型」を採用する場合は、基本的には我が国の現行制度の実施行為規定の考え方を維持することが可能と考えられる。

(3) 権利の及ぶ範囲

仮に「欧州型」を採用した場合、あらゆる物品に権利が及ぶこととなり、権利者にとって有利となる反面、第三者の監視負担や審査負担が大きくなるおそれがある。

他方、仮に「米国型」を採った場合には、物品ごとに権利化が必要となることから、「欧州型」と比較すると権利者が不利になる可能性がある反面、第三者の監視負担や審査負担を抑えることができる可能性がある。

なお、仮に「米国型」を採った場合であっても、適切なレベルでの上位概念の物品名を許容する、あるいは複数の物品について一の出願で権利化できる制度を導入するなどの方策を採ることにより、第13回意匠制度小委員会で挙げられた「複数の異なる製品で同じ画面デザインを利用することもあるが、意匠権は物品毎に発生するため、搭載する機器毎に出願しなければならない」という問題を一定程度解決することは可能と考えられる。