

Ⅱ 我が国における画面デザイン保護の状況

(1) 意匠法による画面デザイン保護の経緯

我が国では昭和 60 年代以降、情報処理技術の進展に対応するべく、随時、法改正や基準改訂を行い、画面デザインの保護拡充を図ってきたところである。

下表は、意匠法による画面デザイン保護の主な経緯を示したものである。

【図表 1：意匠法による画面デザイン保護の主な経緯】

時期	取り組み	内容
①昭和 61 年 3 月	物品分野別審査基準として、「物品の表示部に表示される図形等に関する意匠の審査基準」を策定	◎表示部に表示される図形等が意匠を構成する要素と認められるための 3 要件を決定。
②平成 10 年	◆平成 10 年意匠法改正◆ (平成 11 年 1 月 1 日施行)	<部分意匠制度導入>
③平成 18 年	◆平成 18 年意匠法改正◆ (平成 19 年 4 月 1 日施行)	◎物品の操作の用に供される画像を意匠構成要素として追加
④平成 23 年 8 月	「意匠審査基準」を一部改正、(平成 18 年改正意匠法対応)として再公表	◎意匠法 2 条 1 項により保護を受けることができる画像の保護要件の明確化 ◎変化する画像の一意匠の考え方の変更

これらそれぞれについて、より詳しい内容は以下の通りである。

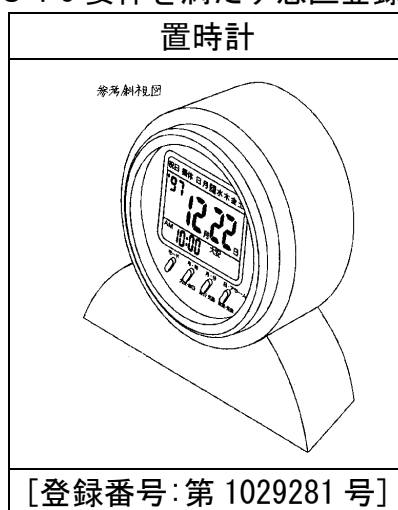
- ① 昭和 61 年『物品の表示部に表示される図形等に関する意匠の審査基準』の策定
昭和 50 年代後半以降、家電製品や情報機器に液晶等を用いた表示画面が広く用いられるようになってきたことから、特許庁では昭和 61 年に「物品の表示部に表示される図形等に関する意匠の審査基準」を策定した。これにより、表示画面に表れる図形等のうち下記の 3 要件を満たすものについては、意匠法第 2 条第 1 項に規定する意匠を構成する要素として認められることとなり、そうした画像を含む物品全体の意匠について意匠権を取得することが可能となった。

【図表 2：昭和 61 年策定の 3 要件】

〔要件 1〕	その物品の成立性に照らして不可欠なもの ¹ （その物品の使用目的の一部の機能を果たすために不可欠なものも含む）
〔要件 2〕	その物品自体の有する機能（表示機能）により表示されるもの
〔要件 3〕	変化する場合については、その変化の態様が特定しているもの

¹ したがって、願書において機能や用途、操作についてあえて説明をする必要はなかった。

【図表 3 : 3 要件を満たす意匠登録の例】



② 平成 10 年 部分意匠制度の導入

平成 10 年の意匠法の一部改正では部分意匠制度が導入され、物品の部分のデザインを保護することが可能となった。これにより、物品の表示画面部分の創作について意匠登録を受けることが可能となったが、3 要件については引き続き維持された。

【図表 4 : 物品の表示画面の部分意匠登録例】



③ 平成 18 年 意匠法の一部改正



昭和 61 年に策定された基準では、初期画面以外の画面デザイン（例えば、物品を操作するための画面など）や、機器とは別の物品（録画機に接続されたテレビなど）に表示される画面デザインについては保護の対象外であり、製品開発の実状と合致しないものとなっていた。そのような状況の中、本委員会（産業構造審議会知的財産政策部会意匠制度小委員会、以下「意匠制度小委員会」という。）にて具体的な画面デザイン保護の方向性が打ち出され²、平成 18 年改正意匠法により意匠法第 2 条第 2 項が新設されるとともに、平成 19 年 4 月、画像を含む意匠に関する審査基準が整備・公表された。

この結果、上記 3 要件を満たすものに加えて、意匠法第 2 条第 2 項に規定される画

² 平成 18 年 2 月 産業構造審議会知的財産政策部会意匠制度小委員会「意匠制度の在り方について」P30～35

像³が新たに意匠を構成する要素として認められることとなり、「物品の本来的な機能を発揮できる状態にする際に必要となる操作に使用される画面デザイン」が保護対象となった。また、当該画面デザインがその物品の表示部に表示されている場合だけでなく、同時に使用される別の物品の表示部に表示される場合も保護されることとなった。

【図表 5：別の物品（表示器など）に表示される操作画像の例】

例 1：情報記録再生機器	例 2：セットトップボックス (ブロードバンドネットワークを介して配信される 番組を受信・変換する装置)
 <p style="text-align: center;">(画像図)</p>	 <p style="text-align: center;">(画像図)</p>
[登録番号: 第 1360854 号]	[登録番号: 第 1372749 号]

なお、平成 18 年の改正においては、物品から独立して販売されているビジネスソフトやゲームソフト等をインストールすることで表示される画面デザインについては、保護拡充の対象とはされなかった。これは、ソフトウェアの流通を阻害するおそれがあることや、一の画面デザインによってそれを表示するソフトウェアを内蔵している当該物品全体の流通に影響がでるおそれがあることを考慮したものである⁴。

④ 平成 23 年 意匠審査基準の一部改正

平成 23 年 2 月 4 日開催の第 13 回意匠制度小委員会において、画面デザインの保護の拡充についての関係者の意見が紹介され、運用や審査基準の見直しによる対応や、意匠法の見直しによる対応が議論された。

³ 「物品の操作（当該物品がその機能を発揮できる状態にするために行われるものに限る。）の用に供される画像であつて、当該物品又はこれと一体として用いられる物品に表示されるもの」

⁴ 「平成 18 年意匠法等の一部改正 産業財産権法の解説」 p. 14


【図表 6 : 意匠制度への意見（第 13 回意匠制度小委員会資料より抜粋）】

意匠制度について寄せられている意見①
<p>①デジタル化社会の進展にともない開発が拡大・活発化している 画面デザインの保護についての意見</p>
<ul style="list-style-type: none"> ◆画面デザインの開発が拡大・活発化しているにもかかわらず、登録を受けられる範囲が、物品の成立性に照らし不可欠（第 2 条第 1 項）又は機能を発揮するための操作画面（第 2 条第 2 項）に限られており、画面デザインの創作の一部しか保護されていない ◆画面デザインは変化するものが多く、その変化も含めて保護を図りたいというニーズが高いにもかかわらず、変化する画面デザインについて一意匠として認められる範囲が限定的 ◆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、搭載する機器ごとに出願しなければならない

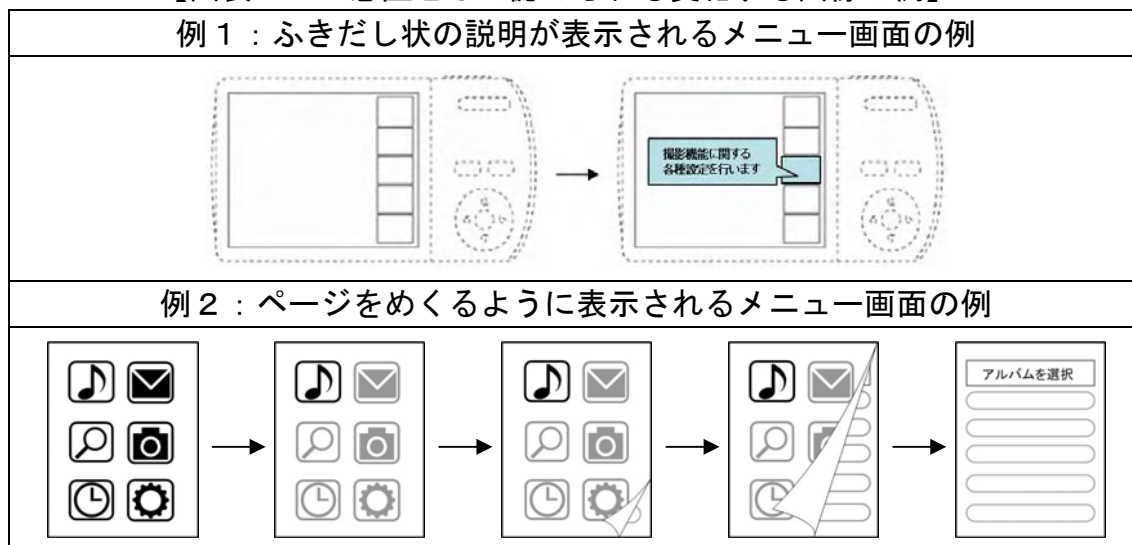
これを受けて、平成 23 年 3 月及び 5 月に開催された、第 5 回及び第 6 回意匠審査基準ワーキンググループでの検討の結果、「部分意匠の図面提出要件の見直し」及び「画面デザインの登録要件の明確化」に関する意匠審査基準の改訂案が作成され、同年 8 月 1 日より新しい意匠審査基準の運用が開始されるに至った。

この新しい意匠審査基準においては、画面デザインに関して、従来より意匠法第 2 条第 1 項により保護されてきた画像についての保護要件の明確化と、変化する画像の一意匠の考え方の変更が行われた。これにより、「物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像（表示画像）」については、意匠法第 2 条第 1 項に規定する「意匠」を構成するものとして保護されることが明確となった。また、変化前の画像と変化後の画像が（イ）物品の同一機能のための画像であり、（ロ）変化の前後の画像に形態的関連性が認められる場合は、複数の画像を含んだ状態で一意匠と認定されることとなった。

【図表 7 : 意匠法第 2 条第 1 項により保護される「表示画像」の例】

例 1 : 携帯電話機の方位計測表示機能	例 2 : デジタルカメラの水平状態測定表示機能
	
<p>欧州共同体登録意匠 第 001161731-0003 号</p>	<p>（架空事例）</p>

【図表 8 : 一意匠として認められる変化する画像の例】



他方で、これらは、あくまでも現行意匠法の枠内での審査基準の改訂であったことから、電子計算機により表示される画像やゲーム機により表示される画像、ウェブページの画像などは依然として保護対象外のままとされている。

（２）現行制度による画面デザインの保護

① 意匠法による画面デザインの保護

現行制度においては、下記の 2 要件を共に満たす画面デザインのみが意匠法の保護対象となっている。また、画面デザインは、物品に表示された状態で物品の部分として保護されるため、物品ごとに権利化されることとなる。

（i）物品との一体性要件

意匠法において、「意匠」とは「物品（物品の部分を含む）の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であつて、視覚を通じて美感を起こさせるもの」と定義されており（意匠法第 2 条第 1 項）、意匠と物品とは一体不可分なものとして扱われている。このため、物品を離れた画面デザイン（「アイコン単体」など）は、意匠法上の「意匠」には該当しない。また、意匠審査基準においては、物品の表示部に表示される画像が意匠を構成するものであるためには、「その物品にあらかじめ記録された画像」である必要があり、更に、物品にあらかじめ記録された画像（プリインストールされたもの）であっても、「物品から独立して創作され、販売されるビジネスソフトやゲームソフト等をインストールすることで表示される画像」については、意匠を構成しないものとされている⁵。

これらを整理すると、画像が意匠を構成するためには、下表に示す通り、物品が使用される時点においてのみならず、流通の時点や創作の時点においても、物品と一体であることが求められているといえる。

【図表 9：物品との一体性要件】

使用時	物品の表示部 ⁶ に表示されたものであること
流通時	物品にあらかじめ記録されたものであること （あとから追加される画像は保護対象外）
創作時	物品と一体的に創作されたものであること （物品から独立して創作されたソフトウェア（OS も含む）の画像はプリインストールされたものであっても保護対象外）

（上記要件をすべて満たす必要がある）

（ii）機能・操作要件

意匠法の保護対象となる画像は、「物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像（表示画像）」または「物品の機能を発揮できる状態にするための操作の用に供される画像（操作画像）」のいずれかに該当するものに限られている。

⁵ 意匠審査基準 74.5.1.1.1.1.2 「物品の表示部に表示される画像が、その物品にあらかじめ記録された画像であること」

⁶ 意匠法第 2 条第 2 項に規定する画像については、物品と一体として用いられる物品に表示された画像も当該要件を満たす。

【図表10：機能・操作要件】

表示画像 (2条1項)	物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像であること
操作画像 (2条2項)	物品の機能を発揮できる状態にするための操作の用に供される画像であること

(上記のいずれかに該当するものでなければならない)

上記の要件により、例えば以下のような画面デザインは意匠法による保護の対象とならない。

【図表11：意匠法の保護対象とならない画面デザインの例】

例1：電子計算機の画面（OS、アプリケーションソフトウェア等）	
	<p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「物品との一体性要件（創作時）」を満たさない ・ 「機能・操作要件」を満たさない⁷
例2：ゲーム機のゲーム実行中画面	
	<p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「物品との一体性要件（創作時）」を満たさない ・ 「機能・操作要件」を満たさない⁸
例3：アイコン画像単体	
	<p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「物品との一体性要件（使用時、流通時、創作時）」を満たさない⁹ <p>ただし、「物品の部分」として保護を受けることは可能</p>
例4：ディスプレイに表示されたウェブページの画面	
	<p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「物品との一体性要件（創作時、流通時）」を満たさない

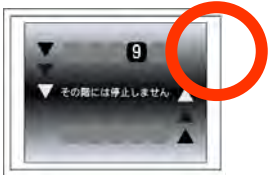
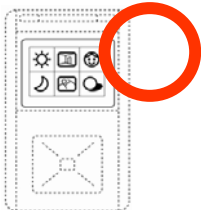
⁷ 電子計算機の本来機能は「情報処理」であり、OSやアプリケーションソフトウェアを実行中の画面は情報処理機能を発揮している状態の画面であるから、2条2項の操作画像には該当しない。

⁸ ゲーム機の本来機能は「ゲーム機能」であり、ゲーム実行中の画面はゲーム機能を発揮している状態の画面であるから、2条2項の操作画像には該当しない。

⁹ アイコン画像単体は「物品」に該当しない

他方、以下の画面デザインは意匠法の保護対象となり得る。

【図表 1 2 : 意匠法の保護対象となる画面デザインの例】

例 1 : エレベーター用表示器の階数表示画面	
	<p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「表示画像」に該当する。
例 2 : 携帯電話機の機能選択画面	
	<p>【理由】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「操作画像」に該当する

また、上述の保護要件を「プログラムにより表示される画面デザイン」という観点から整理すると、下表のようになる。

【図表 1 3 : プログラムにより表示される画面デザインの保護】

		あらかじめ記録	あとから記録
専用機	組み込み	例: 携帯電話用組み込みOS 保護対象(機能操作要件を満たす場合)	例: 携帯電話用組み込みOSのアップデート
	独立創作 ／流通	例: 携帯電話用アプリ(プリインストールされたもの)	例: 携帯電話用アプリ(ユーザーが後から追加したもの)
汎用機	組み込み	例: パソコンのBIOS	例: パソコンのBIOSアップデート
	独立創作 ／流通	例: パソコン用OS(プリインストールされたもの) パソコン用アプリ(プリインストールされたもの)	例: パソコン用OSのアップデート パソコン用OS(ユーザーが後からインストールしたもの) パソコン用アプリ(ユーザーが後から追加したもの)

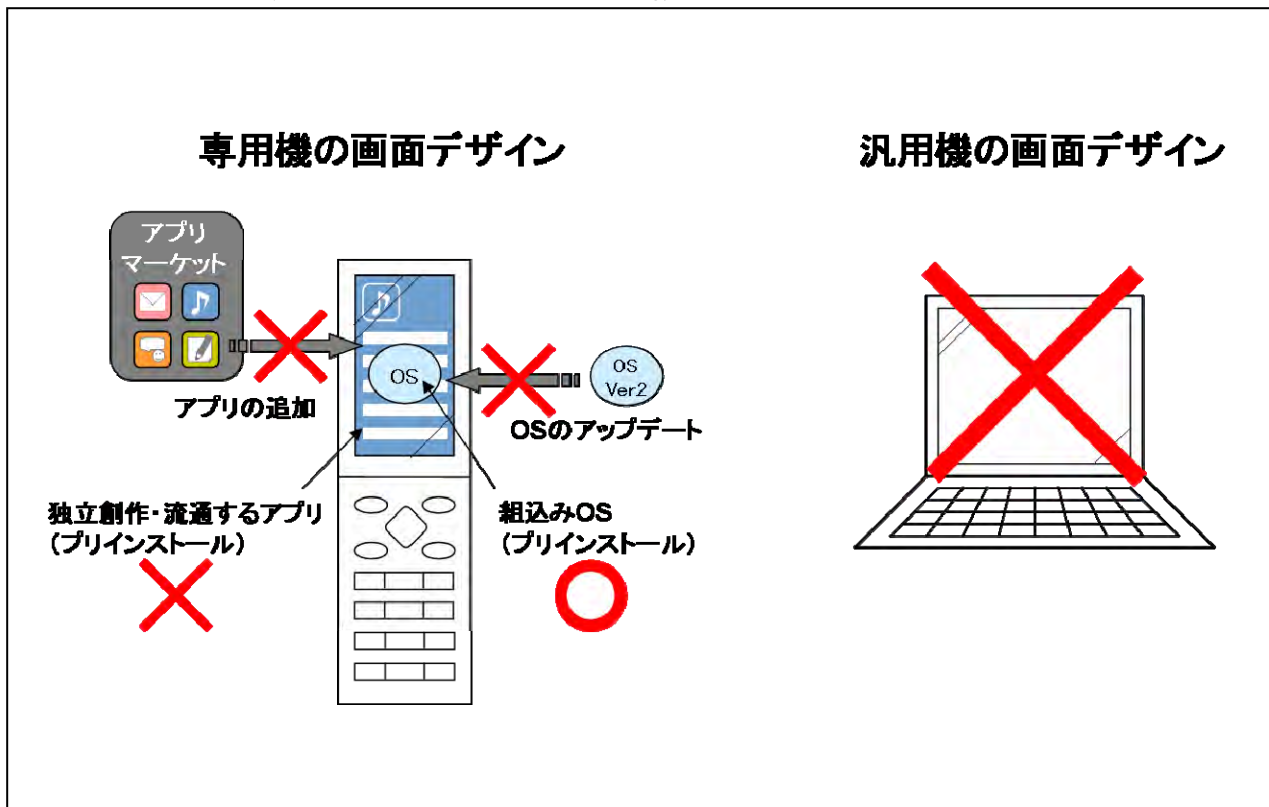
機能・操作要件を満たさない

流通時の一体性要件を満たさない

創作時の一体性要件を満たさない

このように、プログラムにより表示される画面デザインのうち、現行意匠法による保護の対象となっているのは、特定の専用機向けに作成され該専用機にあらかじめ記録されたプログラムにより表示される画面デザインのみとなっている（下図参照）。

【図表 1 4 : 現行意匠制度で保護されている画面デザイン】



② 他法令による画面デザインの保護

画面デザインについては、著作権法等、意匠法以外の他法令でも保護される可能性がある。次の表は、意匠法とその他の法律の概要を対比的に示したものである。

【図表 15：他法令との画面デザイン保護の比較】

	意匠法	著作権法	特許法	商標法	不正競争防止法 (2条1項3号)	不正競争防止法 (2条1項1号)
目的	産業の発達	文化の発展	産業の発達	産業の発達、 需要者の利益	国民経済の健全な発展	
保護対象	物品のデザイン	表現	アイデア	業務上の信用	デッドコピーの 禁止	著名な商品の信用
保護客体	物品の形態であって視覚を通じて美感を起こさせるもの	思想・感情の 創作的表現	自然法則を利用した技術的 思想の創作	商品又は役務 に使用する文字、図形、記号、立体的形状等	模倣品を譲渡等 する行為を禁止	同一又は類似の 商品等表示を使用することにより他人の商品等と混同を生じさせる行為を禁止
権利発生要件	登録	創作	登録	登録		
権利の性質	絶対的権利	相対的権利	絶対的権利	絶対的権利		
出願／審査	あり	なし	あり	あり	なし	
保護要件	新規性・創作 非容易性等	創作性	新規性・進歩 性等	自他商品等識 別力等	販売されている こと	商品が周知であること
侵害となる（禁止される）範囲	物品が同一又は類似かつ形態が同一又は類似	同一又は類似の著作物（依拠したものに限る）	「特許請求の範囲」に記載された発明	商品又は役務が同一又は類似かつ商標が同一又は類似	デッドコピー	同一又は類似の商品等表示を使用し混同を生じさせる
保護期間	登録から20年	死後50年（個人）、公表後50年（法人）	出願から20年	登録から10年、更新可能	最初の販売日から3年間	半永久
画面デザインの保護について	物品から離れた画面は保護対象外。装飾のみを目的とする画面、電子計算機の画面、ゲーム実行中の画面は保護対象外。	画面自体が保護対象となり得るが、創作性のある表現部分に限られる。	画面デザインの技術的側面（機能、操作方法）は保護対象となり得るが、画面の外観は保護対象とならない。	出所表示機能を発揮する態様での使用に限られるため、操作のための画面デザインの多くは保護対象外と考えられる。	デッドコピーに限られる。同一性の判断に際しては、同種の商品が通常有する形態を除外した上で全体を比較して判断される。	商品等表示に限られるため、操作のための画面デザインの多くは保護対象外と考えられる。また、周知、混同の要件が必要。