

## 3Dデジタルデザインを含む保護対象の拡大について

### 1. 総論

#### (1) 画像デザインを取り巻く状況の変化

近年におけるITの技術革新等を背景とした、スマートフォンの世界的な普及、アプリケーションソフトウェア配信事業の市場拡大等を受け、他社製品との差別化等の役割において、画像デザインの重要性が高まっている。

しかしながら、我が国における画像デザインの意匠法による保護は非常に限定的であり、汎用機の画像や、ウェブサイトの画像等は保護対象外となっている。米国・欧州・韓国を含む諸外国においては、既に広範な画像デザインの保護を行っており(参考資料7参照)、さらに、現在は画像デザインを保護対象外としている中国においても、近年画像デザインの意匠法による保護について議論する動きがある<sup>1</sup>。

グローバルに事業展開を行っている我が国企業の中には、高い評価を受けている画像デザインについて、諸外国において意匠登録を得ている事例もあるが、こうしたものの中には、我が国では保護対象外となっているものもある。また、こうしたことから、パッケージソフトウェアを扱う企業や団体をはじめとして、欧米と同程度の画像デザイン保護を求める意見も寄せられており、さらなる保護の拡充を求める一定程度のニーズが認められる。

経済のグローバル化が急速に進展する中、先進主要国の中で我が国のみ保護範囲が格段に狭い状況は、産業発展のインフラとしての知的財産制度の在り方として決して望ましいとは言えない。また、我が国企業にとって、既に画像デザインの広範な保護を行っている海外において、我が国で保護を認められた権利を足がかりとした権利取得や企業活動ができないことは、ハンデとなる危険性もある。

このような国内外の状況を踏まえ、画像デザインの適切な保護についての制度整備に取り組むことが必要となっている。

#### (2) 意匠法による画像デザイン保護のメリット

画像デザインについては、著作権法、不正競争防止法等の他法令による保護の可能性も考えられるところではある。しかしながら、グラフィカル・ユーザー・インターフェースのような機能的な画像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いため、デッドコピーの場合にしか著作権の侵害に当たらず、ソフトウェアで表示されるグラフィカル・ユーザー・インターフェースの見た目の印象を似せたような

<sup>1</sup>清華大学にて開催された第6回高度技術の知財保護に関する国際会議にて、USPTO、JPO、SIPOや産業界からの参加者によりグラフィカル・ユーザー・インターフェースの意匠保護について議論がされた(2012年4月25日)。USPTO カッポス長官がオフィシャルブログで、SIPO 田局長との米中長官会合において、GUIの意匠保護について話題にのぼったことを言及(2012年6月1日)。

模倣品については、現行制度下での対策が困難との指摘がある。

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。

上記に対し、意匠権による画像デザインの保護は、①登録要件の審査を経て登録されることにより信頼度の高い権利が得られ、また、依拠性の立証も不要であることから、模倣品対策における権利立証負担が他法による場合に比較して小さい、②登録された意匠について公報が発行されることにより牽制効果が高いとともに、第三者にとってはクリアランス範囲が明確である、③権利範囲・権利の帰属が明確であるため、ライセンスや融資等における価値評価が容易で事業活動において活用が図りやすい、④意匠権は類似の範囲まで権利が及ぶ等のメリットがある。今後、画像デザインの重要性が高まれば高まるほど、こうしたメリットの意義も増していくことになると考えられる。

### (3) 前回までの議論と今回の論点

第 16 回意匠制度小委員会では、上記のような状況の変化や、画像デザインが国際的に意匠法による保護の整備がなされていること、我が国においてもこれまでに意匠法による保護の拡大・拡充を図ってきていることを踏まえ、意匠法による画像デザインの保護の在り方について検討を行うことが了承された。

今後の検討の基本的な考え方に関しては、画像デザインの重要性が高まっていることについて異論は無く、諸外国で画像デザインを意匠法で保護しているという事実は尊重すべきであり、日本が取り残されないように画像デザイン保護の検討を進めてほしいとの意見や、物品のデザインであっても画像のデザインであっても差はなく、産業を衰退させるような保護の態様は望ましくないが、全く保護が無い状態は、いわば「野放し」であって、望ましくないため、何らかの国の指針を示し、保護を前提とした議論を進めてほしいとの意見があった。

また、画像デザインの保護の対象を汎用機に用いるアプリケーションの画像デザイン等に拡充することによって創作や製品開発の自由を阻害し企業の事業活動の障害となる可能性があることへの懸念や、機器に後から追加されるソフトウェアの画像の権利によって機器メーカーが不測の不利益を被ることとならないように慎重に議論する必要があることが示され、保護の拡充の是非や拡充の内容については引き続き議論されることとなった。他方、登録要件を明確にすることで保護対象を拡充した場合の懸念は解消されるのではないかと意見もあった。

今回の検討に当たっては、画像デザインの保護拡充に当たって、①どのような画像デザインを保護対象とするのか、②意匠権の権利設定及び効力範囲についてどのように考えるか、について検討を行うとともに、こうした懸念を解消するために必要な環境整備等についてもあわせて検討を行うこととする。

## 2. 保護対象について（別紙1、別紙3参照）

### (1) 現行制度における画像デザインの保護

画像デザインのうち、現行意匠法による保護の対象となっているのは、いわゆる「物品との一体性要件」や「機能・操作要件」を満たすものに限られ、その結果、保護対象は、特定の専用機向けに作成され当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像デザイン（別紙1のA）のみとなっており、専用機のための画像であっても製品販売後にソフトウェアのアップデートにより追加される画像や、パソコンのような汎用機にインストールされたアプリケーションにより表示される画像、インターネットを介して外部から提供される画像については意匠法の保護対象外とされている。

### (2) 諸外国における画像デザインの保護対象について

#### (i) 米国

意匠特許の保護対象は「製造物品のための装飾的デザイン」とされており（特許法171条）、物品自体ではなく、物品に応用又は具現化されたデザインが保護の対象となる。これを画像デザインについてみると、物品から離れた画像デザイン単体では保護の対象とはならないが、画像デザインが物品に表示された状態であれば保護の対象となり得る（MPEP1504.01）。また、表示される物品が、専用機・汎用機のいずれであっても、保護の対象となっている。

#### (ii) 欧州

欧州共同体意匠規則では、意匠の定義として、「意匠とは、製品の全体又は一部の外観」であるとし、製品の定義として「工業又は手工芸による物品をいい、その中には部品、包装、図形的表現、印刷書体は含むがコンピュータープログラムは含まない」としている。また、製品としてグラフィカル・ユーザー・インターフェースやアイコンが認められている。

グラフィカル・ユーザー・インターフェースやアイコン等の画像デザイン自体を保護することが可能であり、この場合には、表示される物品が専用機であるか汎用機であるかを問わず、権利が及ぶものと考えられる。

### (3) 検討の視点

1. (1)で述べたとおり、画像デザインを取り巻く状況が変化していること、諸外国においては専用機・汎用機等の区別なく広く画像デザインについて保護対象としていること、近年のIT技術の発達に伴い、汎用機・専用機の区別があいまいになってきたこと、製品購入後にソフトウェアのアップデートにより追加される画像の開発も一般的になっていること等を鑑み、専用機の製品販売後にソフトウェアのアップデートにより

追加される画像や、パソコンのような汎用機にインストールされたアプリケーションにより表示される画像、インターネットを介して外部から提供される画像についても保護対象として検討を行う必要があるのではないか。

ただし、単に映画・写真・テレビ映像等が画像として表されたものについて、意匠権により保護をする必要性については、慎重な検討が必要となるのではないか。

### 3. 権利設定及び効力範囲について（別紙2、別紙3参照）

#### (1) 現行制度における意匠権の効力範囲

意匠登録出願は、意匠法施行規則別表第一の下欄に掲げる物品の区分又はこれと同程度の区分により意匠ごとにしなければならないとされており（意匠法第7条、意匠法施行規則第7条）、複数の区分を包括するような広範な物品による出願は認められていない。

また、登録意匠の意匠権の効力は、類似する意匠にまで及ぶ。（意匠法第23条）。また、登録意匠とそれ以外の意匠が類似であるか否かの判断は、需要者の視覚を通じて起こさせる美感に基づいて行うとしている（同法第24条第2項）。

裁判例では、意匠が類似するものと認められるためには、まずその意匠に係る物品が同一又は類似であることを必要とし、さらに、意匠自体においても同一又は類似と認められるものでなければならないとされている（昭和45年（行ツ）第45号 最高裁判所、昭和48年（行ツ）第82号 最高裁判所、平成22年（行ケ）第10079号 知的財産高等裁判所 等）。

このように、我が国の現行意匠法は、一定程度の幅に設定された物品の区分ごとに権利を発生させ、物品が類似する範囲に限り効力が及ぶという構成を取る。

#### (2) 諸外国における意匠権の効力範囲

##### (i) 米国

米国では、意匠の定義において、意匠特許は製造物品に具現化されるか又は応用された意匠であって、物品そのものではないとし、絵や図そのものだけでは特許を受けることができず、「製造物品に応用されて示されなければならない」としている。

また、特許審査マニュアルにおいては、特許を受けることができる意匠は、それが応用される対象物から分離不可能であり、表面装飾の単なる図柄として単独では存在し得ないので、「コンピューター作成アイコン」はコンピュータースクリーン、モニター若しくはその他のディスプレイパネルにおいて具現化されていなければならないとしている。

このため、米国の意匠特許においては、全画面ディスプレイや個々のアイコン等のコンピューター作成アイコンについては、「アイコン」そのものは単なる図柄であることから、意匠特許として認めていないが、「製造物品において具現化されるコンピューター作成アイコン」として「コンピューター表示画面上のアイコン」等の物品名を示し、製造物品の意匠を適切に説明している場合には保護が認められており、このような権利は画像デザインを表示したコンピュータースクリーン、モニター若しくはその他のディスプレイパネルに権利が及ぶものと考えられる。

なお、米国企業・法律事務所等へのヒアリングを行った結果、米国では、画像デザインの意匠特許権の効力範囲を示す裁判例は把握されなかった。

## (ii) 欧州

欧州共同体意匠規則では、意匠の定義として、「意匠とは、製品の全体又は一部の外観」であるとし、製品の定義として「工業又は手工芸による物品をいい、その中には部品、包装、図形的表現、印刷書体は含むがコンピュータープログラムは含まない」としている。

グラフィカル・ユーザー・インターフェースやアイコン等の無体物も「製品」に該当するものと解されている。

また、製品の名称は意匠の保護範囲に影響を与えないこととされているため（欧州共同体意匠理事会規則第 36 条(6)）、製品に電子的に表示された場合のみならず、製品に印刷した場合等にも権利が及ぶものと考えられる。他方、製品にコンピュータープログラムは含まないものとしているため、ソフトウェアそのものには権利が及ばない可能性があると考えられる。

なお、欧州企業・法律事務所等にヒアリングを行った結果、画像デザインの意匠権の効力範囲を示す裁判例は把握されなかった。

## (3) 検討の視点

画像の意匠については、画像は有体物である製品を介して知覚されるものであるものの、特定の表示されるデバイスを想定せず創作される場合もあることや、商品開発において筐体デザインとあわせてデザイン開発されるもの、企業の情報システム全般を扱うような大規模システムで用いる画像など、立体物のデザインと異なり、様々な創作実態があり画像が用いられる場面も多種多様であるという特性を有することから、前出のように、諸外国の対応は国により異なっている。

そのような画像デザインの保護対象の拡大を図る場合、権利者や権利行使を受ける立場の者にとって影響が大きいと考えられる、権利の設定単位や設定方法及び一つの意匠権が持つ効力の範囲については、そのバランスをどうとるべきかについて十分留意しながら検討する必要がある。

## (4) 論点

諸外国の制度を参照すると、意匠権の権利設定及び効力範囲の在り方を検討するに当たっては、現行日本型、米国型、欧州型をモデルとした類型1～類型3を代表例として整理できるのではないか。

類型1:

「具体的な物品」の共通性と「画像の用途及び機能」の共通性により効力範囲を限定する

類型2:

具体的な物品を限定せず、画像の用途及び機能の共通性も問わず、画像全般に効力が及ぶ

類型3:

具体的な物品を限定せず、画像のみならず、有体物の表面に付された模様にも効力が及ぶ

なお、権利設定及び効力範囲の関係については下記のように整理できる。

		効力範囲		
		現行日本型	米国型	欧州型
権利設定	画像を有体物の一部として保護する	類型1	類型2	
	画像を有体物と同等に保護対象とする			類型3

### 類型1:「具体的な物品」の共通性と「画像の用途及び機能」の共通性により効力範囲を限定する

#### ①権利設定

画像が表示される具体的な物品単位で権利設定する方法が考えられる。

#### ②効力範囲

具体的な物品に対して、「物品が同一又は類似」かつ「画像の用途及び機能が同一又は類似」までの限定した権利範囲が形成される。例えば、携帯電話機の画像の権利は、携帯電話機とその類似物品の表示画像にのみ効力が及び、非類似物品である電子計算機には及ばない。

#### ③本類型の特徴

- ・権利範囲が限定的であるので、権利の有効性や権利範囲の予見性が高い。
- ・第三者の権利を監視しなければならない範囲が比較的狭い。
- ・具体的な物品ごとに出願し、権利化する必要がある。(ただし、別途検討されている複数意匠一括出願等を利用し、複数の意匠権を取得することで、実質的に広

い権利範囲をカバーすることも可能である。)

- ・同じ画像を用いた新たな製品を開発した場合でも、別途権利化する必要があるが、創作非容易性の観点から権利化が不可能となる可能性がある。
- ・諸外国と比べ狭い権利範囲となる。

## 類型2:具体的な物品を限定せず、画像の用途及び機能の共通性も問わず、画像全般に効力が及ぶ

### ①権利設定

現行法同様、画像を有体物の一部として保護する場合と、画像を有体物と同等に保護する場合が考えられる。

#### ○画像を有体物の一部として保護する場合

表示画面を有する物品の総称的な「表示機器」等を単位として権利設定する方法が考えられる。

#### ○画像を有体物と同等に保護する場合

「グラフィカル・ユーザー・インターフェース」や「アイコン」等を単位として権利設定する方法が考えられる。

### ②効力範囲

一つの意匠権で表示画像全般に及ぶ権利を取得可能とする考え方であり、画像の用途及び機能の類否は問わない。

### ③本類型の特徴

- ・権利の有効性や権利範囲の予見性が低下するおそれがある。
- ・第三者の権利を監視しなければならない範囲が広がる。
- ・一の出願であらゆる画像に権利が及ぶこととなるため、権利化のための手続負担が少ない。
- ・同じ画像を用いた新たな製品を開発した場合でも、別途権利化する必要がない。
- ・米国と同様の権利範囲となるため権利範囲が相当程度広がる。

## 類型3:具体的な物品を限定せず、画像のみならず、有体物の表面に付された模様にも効力が及ぶ

### ①権利設定

画像か有体物かの違いを問わず、権利設定する方法が考えられる

### ②効力範囲

一つの意匠権で表示画像全般に加え有体物の模様にも及ぶ権利を取得可能。画像

のみならず、ポストカード等に印刷された模様にも権利が及ぶ。

### ③本類型の特徴

- ・権利の有効性や権利範囲の予見性が低下するおそれがある。
- ・第三者の権利を監視しなければならない範囲が広がる。
- ・一の出願であらゆる物品に権利が及ぶこととなるため、権利化のための手続負担が少ない。
- ・出願時に予測しなかった物品上で同じデザインが利用される場合にも権利が及ぶ。
- ・欧州と同様の権利範囲となるため権利範囲が相当程度広がる。
- ・有体物の意匠権との整合性について慎重な検討が必要となる。

なお、意匠権の効力範囲についての制度設計に当たっては、類型1から3のいずれかを選択するという考え方ではなく、画像デザインの開発実態、第三者の監視負担軽減、権利の予見性等のバランスを見定め、望ましい効力範囲について検討する視点が重要と考えられる。

さらに、画像デザインの特性を踏まえた権利侵害の在り方についても十分に留意する必要がある。

例えば、現行法の物品性と実施規定を前提とした場合、実施規定(意匠法第2条第3項)及び間接侵害規定(同法第38条)の解釈が問題となる。仮に、専用機・汎用機の区別や製品販売後に追加されるとの区別無く保護対象となった場合、現行法における実施規定及び間接侵害規定を前提として、下記の代表的な行為について、それぞれ業として行った場合に侵害が問われるかどうかについて整理すると以下のように考えられる。

1. 登録意匠に係る画像を表示するプログラム等<sup>2</sup>をプリインストールしたハードウェアの製造・販売  
→直接侵害(物品の製造、譲渡)となると考えられる
2. 登録意匠に係る画像を表示するプログラム等の生産  
→当該プログラム等が、いわゆる「のみ品<sup>3</sup>」に該当する場合には、間接侵害(物の生産)となり得ると考えられる
3. 登録意匠に係る画像を表示するプログラム等のパッケージソフトとしての製造・販売

<sup>2</sup> 当該プログラムをインストールすることにより画像デザインの意匠権を侵害する物品が構成されることとなるようなプログラム

<sup>3</sup> 「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物」(意匠法 38 条)をいう

- 当該プログラム等が、いわゆる「のみ品」に該当する場合には、間接侵害（物の生産、譲渡）となり得ると考えられる
4. 登録意匠に係る画像を表示するプログラム等の電気通信回線を通じた配信  
→当該プログラム等が、いわゆる「のみ品」に該当する場合には、間接侵害（物の譲渡）となり得ると考えられる
  5. 登録意匠に係る画像を表示するプログラム等のインストール  
→直接侵害（物品の製造）に該当するものと評価することができるとした研究<sup>4</sup>がある
  6. 登録意匠に係る画像の表示  
→意匠に係る物品の業としての使用と認められる場合には、直接侵害（物品の使用）となると考えられる

現行法の実施規定・間接侵害規定にとどまらず、画像デザインについての実施規定・間接侵害規定を改正する場合も考えられる。その場合は、従来の有体物のデザインとは異なり、物品と一体に開発されない画像デザインの特性に鑑み、画像デザインを直接的かつ実効的な手段で保護するために適切な侵害行為について検討する必要がある。上記の1.～6.の行為を含み、どのような行為を侵害とすべきかについては、著作権法等他法における議論の推移を見守りつつ、慎重に検討を行うことが必要なのではないか。

---

<sup>4</sup> 平成 23 年度 特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書 VI 1(1)(ii)

## 4. 意匠審査について

### (1) 画像デザインの意匠審査の現状

画像デザインの意匠登録出願についても、通常の意匠登録出願と同様に、新規性・創作非容易性等の登録要件についての審査が行われ、登録要件を満たさないものは拒絶される。したがって、「ありふれた画像デザイン(新規性のないもの)」や、「取るに足らない画像デザイン(容易に創作できたもの)」については、意匠登録を受けることができない(画像デザインの意匠審査基準の概要については、資料3を参照)。

### (2) 保護対象を拡充した場合の意匠審査

仮に保護対象を拡充することとした場合であっても、機能や操作のための画像については、審査基準等のさらなる充実、公知資料の拡充、日本意匠分類の整備等を図ることにより、現行と同様の審査を維持することができるのではないかと考えられる。この場合、現行法の新規性、創作非容易性等の要件は維持されるため、「ありふれた画像デザイン(新規性のないもの)」や、「取るに足らない画像デザイン(容易に創作できたもの)」については、引き続き意匠登録を受けることができないものとするのが可能ではないかと考えられる。

他方、装飾や鑑賞のための画像(映画・写真・テレビ映像等)については、公知資料が膨大であり、収集が事実上不可能であることから、現行と同様の審査を維持することが困難となるおそれはないかと考えられる。

### (3) 意匠権の効力範囲を拡大した場合の意匠審査

#### ① 先行意匠調査の範囲について

類型2(米国型)を採った場合には、物品を問わず全ての画像デザインを調査する必要が生じるため、現行の類型1と比較して審査のコストが増加することとなる。ただし、現状の意匠審査においても、創作非容易性の判断を行うために、非類似物品の画像デザインについても一定程度の先行意匠調査を行っていることから、類型2を採った場合であっても、意匠審査のコストは増大するものの、審査を維持することは不可能ではないと考えられる。

他方、類型3(欧州型)を採った場合には、画像デザインのみならずあらゆる物品分野の先行意匠を調査する必要が生じるため、現行と同様の審査を維持することが困難となるおそれはないかと考えられる。

#### ② 類否判断について

現行制度(類型1)においては、物品の機能・用途、画像の形態、画像の機能・用途を総合的に判断して意匠の類否判断を行っているが、類型2(米国型)や類型3(欧州型)を採った場合には、画像の形態のみに基づいて意匠の類否判断を行うこととなる

ため、これまでの類否判断の考え方を大きく変更する必要が生じるのではないか。