

画像デザインの保護拡充に関するユーザーの意見¹

1. 保護対象について

(1) 専用機に用いられる画像のうち、後から追加される画像や物品と独立して創作される画像(別紙1のB～D)を意匠法の保護対象とするか。

【賛成・積極的意見】

・専用機においてバージョンアップやプラグイン(機能追加)で追加される画面デザインについては保護対象にしてもよいと思う。

【反対・消極的意見】

・画面デザインの保護については、現状の制度で十分と考える。アプリケーションのデッドコピー(プログラムごと模倣される海賊版)は排除したいが、それは著作権で対応可能。

・自社でアプリの開発を行っていることから、権利を主張したい気持ちがないわけではないが、アプリやユーザー・インターフェースは常に進化していくものなので、権利者同士で権利主張が行われることにより、進化が阻まれるのではないかと感じる。

【その他】

・当社は PC にプリインストールされたアプリケーションとパッケージ販売しているアプリケーションの区別をしていない。一方は侵害になるが他方は侵害とならないという規定は理解に困る。

・機能のネットワークとの連動が進む中で、プリインストールされたものでないと権利行使できないとすれば、出願をする意味も薄くなる。デバイスの機能を制御するアプリケーションのダウンロードは、今後増えていくのは明らかであり、物品にあらかじめ記録されていない画像により表示される画面デザインも増えることとなる。特にユーザーはプリインストールかダウンロードか製品を利用する際に意識していない。

・近年では、物品の機能を表示する画面であっても、ソフトウェア的に表示するものがほとんどである。あらかじめバンドルされたソフトウェアと後から追加されたソフトウェアとで画面デザインの本質には何ら差はないから、これらを区別すべきではない。

¹ 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」より、国内の企業、デザイナー、弁理士の意見を抜粋

(2) 汎用機の画像(別紙1のE～H)を意匠法の保護対象とするか。

【賛成・積極的意見】

- ・専用機、汎用機の区別なく、操作性を向上させるような特徴的なものであれば保護すべきである。
- ・スマートフォンやタブレット型端末の広がりに伴い、汎用機向けに配信される(プリインストール型でない)アプリケーションの画面デザインについても意匠権での保護対象とすべきである。
- ・専用機は保護されるが汎用機では保護されないで差が出るのは公平感に欠け、権利範囲が不明瞭さに拍車をかけ、ひいては意匠制度自体が活用しづらい状況に陥る。
- ・汎用機(PC、サーバ等)の画面であっても、その汎用機に接続した物品を操作するための画面デザインのような、物品と密接な関係がある画面デザインであれば保護対象としてもよい(デジタカメラの画像を汎用機に転送する画面デザインなど)。事務機器においても、機器の操作部で操作することよりも、サーバーで操作することが中心となる機器も存在する。また、事務機器もクラウドサービスに対応しており、操作部にサーバーから取得した画像を表示することもある。このような専用機を操作するための汎用機の画面に表示される画面デザインや、汎用機の画面を利用した専用機に関する画面デザインは保護対象としてもよいと思うが、汎用機同士の連携による画面デザインや汎用機上のみで機能を発揮する画面デザインは保護対象とするべきではないと考えている。
- ・タブレット型コンピューターの画面デザインだと意匠登録ができず、携帯情報端末の画面デザインは登録ができるという理屈は、既に限界がきていると思う。専用機と汎用機の区別が無くなってきたといえる。例えば、同じ画面デザインであっても、ネットワークから取得したものは登録対象となり得ないが、物品にあらかじめ記録されているものであれば登録され得る点の相違はユーザーにとって相当な違和感を与えるようになってきたのではないかと思える。
- ・諸外国と比べて画面デザインの保護対象が限定的であることだけが原因ではないが、日本だけ意匠の出願数が落ちている。このような状況において、欧米や韓国が認めているものを、調査負担だけを理由にソフトウェアの画面デザインを日本だけ認めないというのは先が明るいとはいえない。
- ・画面デザイン保護の観点からは、専用機と汎用機とを区別して考える必要はないのではないか。

【反対・消極的意見】

- ・意匠権による保護が強いと、創作の自由を確保できなくなってしまうので、困る。

今までの意匠権というのは、意匠と物品とがセットになっているので、必ず物を作っている人が権利を持っているので問題ないが、ソフトウェアの怖いところは、実際に開発していない人が意匠を作り出してしまう点にある。つまり、物品とセットになっている現行法の意匠による保護で十分である。

- ・仮にエンドユーザー向けの画面デザインについて何らかの保護が必要ということであれば、独占権付与ではなく行為規制による保護の方がソフトウェア産業の商慣習になじみやすく、保護と利用のバランスに資するものとする。

- ・物品との一体性要件を外した汎用機等の画面デザインまで保護対象を拡大することは、反対。画面デザインの多くは、長期間にわたって独占権による保護にふさわしいプロダクトデザインと異なり、ユーザーの利便性向上を目的とし、共通化、標準化していくべきものであって、意匠権という設定登録による排他的独占権での保護は適切ではない。

- ・コンピューターソフトウェアの画面、画像、模様は、自由な発想で創作することで優れたものが生み出されるものであるから、創作の制限となるような絶対的排他権を設けるべきではない。コピーライトアプローチに止めるべきものとする。

- ・仮に意匠法でコンピューターソフトウェア向けの画面デザインを保護することとした場合、デザイン選択の幅が広いとは思えず、公知デザインは増加する一方であるから、類似範囲の幅は非常に狭いものとなることが考えられ、結局は著作権法による保護と差が無くなるのではないかと懸念される。一方で、調査負担や審査負担は増大するため、デメリットは大きい。このように、日本国内の出願人にとっては、デメリットが大きい一方で、メリットはあまりなく、アイコン等のコンピューターソフトウェア向けの画面デザインを意匠法で保護する必要性は低いのではないかと懸念される。

- ・当社のスケジュール管理アプリは、無料版だけでなく、有料版も用意しているが他者に対してクレームをつけたことも、他者からクレームを受けたことも無い。この手のユーティリティソフトは相当数の数が既に世の中に出回っており、法的保護よりも開発の自由度を確保するほうが重要である。

【その他】

- ・画面デザインで重要なのは、ソフトウェアを含むインタラクションとしてのデザインであり、一般に特許での保護が可能。

- ・意匠制度は物品保護を前提とした制度であるから、仮に汎用機の画面を保護することとした場合であっても、コンピューターソフトウェアの画面を保護対象とするのは妥当でない。コンピューターソフトウェアの画面については、プリインストールの場合に限って、「パソコンの画面」として捉えるのが妥当ではないかと懸念される。

(3) ネットワーク等を介して外部から提供される画像(別紙1のI, J)を意匠法の保護対象とするか。

【賛成・積極的意見】

・事務機器もクラウドサービスに対応しており、操作部にサーバーから取得した画像を表示することもある。このような専用機を操作するための汎用機の画面に表示される画面デザインや、汎用機の画面を利用した専用機に関する画面デザインは保護対象としてもよいと思う。

・Web サイトの画面デザインは保護対象とすべきであると考ええる。

【反対・消極的意見】

・Web サイトのデザインについては、現行の著作権法で十分に保護できていると考えている。

・ページめくり用の矢印アイコンなど、ありふれた画面デザインが物品性をはなれて、意匠登録となると、画面デザインの設計が困難になる。特に Web サイトの開発においては、似たようなアイコンが多くあり、他者権利調査をしてから開発することは現実的に不可能である。

・同じWeb サイトの作成ソフトを使用すれば、似たようなWeb サイトができる。まったく同じ画面デザインを使用していれば文句も言いたくなるかもしれないが、最近ではWeb サイトにも知的財産ポリシーやコピーライト表示があるので、これでも十分と考える。

【その他】

・パッケージ販売しているアプリケーションとクラウドサービスであっても、機能が同じであれば画面デザインとして区別するものではないと思う。

・侵害となる行為について、プリインストール、パッケージ販売、クラウドでのサービス提供を区別して扱うことは違和感がある。当社ではクラウドサービスも提供しているが基本はパッケージソフトの内容と同じであり、同じ画面デザインを使用している。

(4) 閲覧、鑑賞、装飾を目的とする画像(別紙1のKに該当する画像)を意匠法の保護対象とするか。

【賛成・積極的意見】

- ・装飾的で独自性のある画面デザインであれば、ゲームのメニュー画面のようなものでも保護対象となってもよいと考える。
- ・現在の意匠制度によって画面デザインの保護を考えたときに、意匠法上の物品がその物品の機能・用途で類似範囲を考える以上、機能・用途を持たない壁紙を保護対象とすることは想定しづらい。一方で、現行の意匠法上の物品において模様が登録できているのだから、壁紙のような画面デザインが意匠登録できないのはおかしい。画面デザインの特殊性と考えることもできるが、シンプルに考えると壁紙も保護対象となってもよいと思う。

【反対・消極的意見】

- ・明らかに操作や機能に関与しないアニメーション画像のように、著作権法の相対的独占権で保護すべき領域まで意匠権でカバーすることは法の主旨としてそぐわない。
- ・機能や操作と関係のない画面は著作権の保護対象という印象である。
- ・ゲームや映画といった純粋コンテンツ以外のものについては、欧州共同体意匠と同様に、幅広く保護対象とすべきである。
- ・ゲーム機の画面デザインに関しても、ゲーム自体が実際に起動するまでの画面デザインは保護すべきと考える。ゲームが起動した後の画面デザインは保護すべきではない。感覚としてはゲーム中の画面デザインが、他の画面デザインと異なると考えているが、言葉では説明しづらい。しかし、法律的にゲーム実行中の画面デザインとその他の画面デザインを区別できるかという点で難しい。電車の操作パネルが権利化できるのに、電車を運転するゲームの操作画面が保護できないというのを理論的に説明するのは困難である。

【その他】

- ・壁紙については従来と状況が異なり、最近では装飾のみを目的としているとは限らない。例えば、メニュー画面におけるアイコンなどを強調する背景など、壁紙を含めた全体としての操作画面もあるので、しゃくし定規に取り扱って欲しくない。
- ・タッチ操作に対応する機器では、ゲームやインタラクティブ性のある映像コンテンツのように、コンテンツの起動中の操作手段として UI 要素が画面デザインに含まれている場合があり、このような画面デザインについては、コンテンツ起動中であることを不登録事由から外してもらいたい。

2. 権利設定及び効力範囲について

【効力範囲の拡大に賛成・積極的な意見】

・UI の重要性はリリース後に表れることもあり、当初は一機種限りのメニュー画面であっても、その後のビジネス動向により他の機器へ展開するということもある。ゆえに、当初の UI を搭載した機器に限定して意匠権を取得してしまい、後日、他社が当社の機器とは異なる（非類似の）物品において同一の UI を模倣してきた場合に物品非類似だからということで権利行使できないというのでは、保護ニーズと権利の内容とがかい離してしまう。また、UI に関しては物品に関係なく創作・利用されるものがあるので、物品名を特定することができない場合もある。

・現行の制度では、1つの製品が複数の機能をもつ場合、各機能の画面デザインが同一であっても機能ごとに出願することが求められ、意図する権利範囲を抑えるために非常にコストがかかる。一製品が複数の機能を有することは少なくないため、同一製品で同一の画面デザインである場合、複数の機能について一出願でカバーできるよう物品の範囲を広げてもらいたい。一方、権利保護と他者権利の監視とのバランスで考えれば、物品性を全くなくしてしまうのは弊害が出るおそれがあるので、実態に合わせてある程度は上位概念の物品ごとに出願を許容するのが良いのではないと思われる。

・多機能物品が増えてきたので、画面デザインを特定の物品に限定するのではなく、上位概念の物品で捉えるべきである。

・創作的な画面デザインについては、広い権利範囲で保護できるのが望ましい。

・画面デザインの意匠権については、権利者が指定した用途や機能でその画面デザインを使用する限り、あらゆる物品に対して権利が及ぶ制度とすべきと考える。ユーザー視点で言えば、テレビも DVD プレイヤーも同じ操作画面が採用されていた方が使いやすいが、画面デザインの権利化を考えると、機能ごとに権利化できるようにすることが望ましいのではないかと。また、画面デザインの機能の説明については、出願人が書くか書かないか選択できてよいと思う。

・画面デザインと物品の一体性を維持するのであれば、意匠の類否の判断は物品及び形態の類否に基づいて行われるべきであって、機能の類否は意匠の類否判断の根拠とすべきではない。物品間の類似をはっきりさせたいと、複数物品を指定できるようにしておくのがよい。例えば商標のように区分を指定できるとはっきりする。物品を例示する方法もある。仮に画面デザインを物品の 1 つとした場合は、何もないと広すぎてクリアランスが困る。物品と画面デザインを比較するためにも、画面デザインを機能や用途で限定する必要があることは理解ができる。しかし、同じ画面デザインであっても、機能が異なれば非類似となるのであれば、いずれにせよ複数の出願をする必要がある。この点では、画面デザインと物品の一体性を維

持した場合と変わりがない。また、機能は出願人により詳細化の粒度が異なり、結局比較ができない。よって、画面デザインと物品の一体性を維持し、意匠出願時に複数物品を指定できる方が、出願人の事業範囲に合わせた出願が行いやすいといえる。

・権利範囲については、ある程度出願時にユーザーが想定できる範囲（業界ニーズに合う範囲）であれば、どのような物品に使用されても権利が及ぶ方がよいと考える。画面デザインの意匠権があらゆる物品の画面デザインに対して権利が及ぶ必要まではないが（パソコンやタブレット型端末を作成している企業が、産業機械をつくることは考えにくく、そこまで権利が及ぶ必要はないだろう。）、少なくとも一般の電子機器に表示される画像であればあらゆる物品に権利が及んでも良いのではないか。画面デザインは複数の物品に使用される可能性があるが、個々の物品ごとに申請したのではコストや手間がかかり十分な保護ができない。出願当初は考えていなかったような異なる物品に対し同様の画面デザインを使用した意匠について、他者に出願されて困った経験が実際にある。意匠権が及ぶ範囲を広げる方法としては、電子機器等の上位概念の物品を指定する方法が考えられるが、安価に複数の物品を指定できるのであれば、そのような方法でもよい。

・画面自体を保護するという考え方は、物品性を前提とした現行意匠制度の延長線上で考えるのが難しいため、画面に限って例外的な規定を設けるのが適切ではないか。

【効力範囲の拡大に反対・消極的な意見】

・意匠法による画面デザインの保護対象の拡大を行うことによる実務的な負担の程度は、効力範囲の広さにもよる。物品を超えて効力が及ぶとすれば監視負担が大きい。現在の効力範囲（物品類似の範囲）であればよいのではないか。

・物品とセットでの保護を図るのは良いが、物品を離れた画面そのものを保護することには反対である。

・PC やスマートフォンの上位概念として「〇〇機能を有する電子計算機」という物品を許容することとした場合、将来的には、あらゆる物品が同様の機能を持つこととなる可能性があるため、権利範囲が広範になる点を懸念する。

・意匠制度は物品保護を前提とした制度であるから、仮に汎用機の画面を保護することとした場合であっても、コンピューターソフトウェアの画面を保護対象とするのは妥当でない。コンピューターソフトウェアの画面については、プリインストールの場合に限って、「パソコンの画面」として捉えるのが妥当ではないか。

【その他】

・画面デザインの意匠制度を積極的に活用したいとの立場をとれば、機能が共通す

れば異なる物品についても画面の意匠権が及ぶ制度が望ましいといえる。一方で、保護範囲の拡大には、侵害調査負担や自社製品のデザイン制約の拡大の懸念もあり、判断が難しい。

- ・仮に画面デザインの保護を拡大するのであれば、物品で効力範囲を限定するよりも機能や用途により限定されている方がわかりやすい。

- ・画面デザインの意匠出願の際に、機能を記載すると権利の内容を限定してしまうし、出願の手間も増える。また、違う機能で同じ画面に対して権利行使できるのかどうかという問題もある。意匠は見た目が重要なので、機能の記載をしない方がシンプルであると考える。

- ・理念的には広い権利を目指すべきだが、欧州のように物品性を要求しないという制度は実務面での不都合が大きすぎるだろう。商標のように、出願時に想定している保護の範囲を指定するような制度とするのも一案だが、出願人が全ての物品を指定した場合には、同様の不都合が生じてしまう。例えば、使用主義の考え方を採用し、権利者が実施していない物品については第三者が自由に実施できるようにしてはどうか。