

画像デザインに関する欧州における保護の実態について(出張調査報告)

1. 日程:平成24年9月4日(火)～9月7日(金)

2. 訪問先:

英 Oxford 大学教授・研究者(以下 Ox1、Ox2)、法律事務所1社(以下 A)

独 法律事務所4社(以下、B、C、D、E)

西 欧州共同体商標意匠庁(以下 OHIM)

3. 調査結果の概要

(1) 画像保護の背景・出願状況

- 画像の保護はEUでも歴史が浅く、法秩序の形成過程。これから議論の進展が期待される分野(B)。
- 人々は機能や技術よりも、見た目や感覚で、製品を選ぶようになっており、デザインはますます重要になってきている(E)。デザインという知的創造物は画像であれ有体物であれ保護されるべきもの(OHIM)。
- 現在までロカルノ分類 14-04(Screen displays and icons) に約九千件が登録。ここ数年は年間千件を超える出願。本年は前年を大幅に超えるペース。(OHIM)。

(2) 保護対象

- 理論上は、ディスプレイで表現されるものすべてが保護されうる(B、C、D、OHIM)。判例の蓄積がない中で、保護の範囲を示すことは困難であるが、産業界のニーズ、技術革新の速さを考えれば、特に法律上の定義は抽象的であるべき(B)。
- 欧州には、ロカルノ分類毎に該当する製品を示したユーロロカルノという製品リストがあり、その中で、画像デザインやアイコンの分類(14-04)にはホームページ、動くキャラクター、ウェブサイトなどが明示されている。明示されていない画像についても逐次追加(OHIM)。
- ゲームのキャラクターやアイテム(B)、アニメーションのキャラクターも保護できる(D)。写真は著作権の対象だが、コンピュータの壁紙として捉えるならば、意匠で保護できる(B、E)。
- 欧州共同体規則 3 条(b)でコンピュータプログラムは保護対象である製品の定義から除かれているが、コンピュータに関する指令や著作権法との関係を配慮したもの(Ox2)。コンピュータプログラム自体は著作権で保護し、それによって生成された画像の外観を意匠で保護している(Ox1、D)

(3) 登録・保護要件

- 出願はすべて登録されるわけではなく、既存商標や説明的なタイトルの出願は、方式審査の段階で登録しない。一旦登録されても、無効請求がなされれば、実体審査を行う。欧州は無審査といわれるが、実態はリクエストベースの事後審査(OHIM)。十分な能力と数の審査官がいる。一度有効性が争われれば OHIM も裁判所も有効性を厳しく見ている(B、E)。
- 共同体意匠は全体で約 60 万件登録されているが、無効請求は約 1500 件、うち 62%が無効

とされている。無効請求は年々増加(OHIM)。

- 無審査だと、有効なデザインと事後的に無効となるデザインが両方公示されるので混乱する、という議論が制度の導入時にはされた。しかし、現実には混乱は生じていない。当時そうした議論をした勢力は、今から振り返ればイノベーターでもクリエイティブでもない企業。OHIM の使命は、イノベーター・クリエイティブな企業を応援すること(OHIM)。
- 欧州の制度はあくまでデザインの保護であり、製品名や機能は関係がない。例えば、ラジオと時計の複合機能を持つデザインが出願された場合には、一つのデザインに対して、複数の分類を付与する。そうしないとサーチがうまくできなくなる(OHIM)。
- 新規性については、先行例の制約があり、かんたんなもの、ありふれたものは無効になる可能性が高い(A)。
- 独自性は、あくまで当該デザインの全体的印象で決定される(全事務所)。全体的印象を決定する際の要素として、製品や産業分野の特性、創作者の自由度は間接的に考慮される(A。E は逆の見解)。

(4) 効力範囲

- 意匠は製品ベースではなくデザインを保護するものなので、理論的には、全体的な印象が異ならなければ、すべての製品に効力が及ぶ(0x2、E)。画像デザインの効力は理論的には本物の壁紙や(A)、新聞紙にも及ぶ(D)。出願時には想定されていなかった製品にも及ぶ(全法律事務所)。
- すべての製品に効力が及ぶと定める趣旨は、①分類の不完全さ(C)、②デザイン保護の徹底、③デザイナーの多くである中小企業の支援(D)。
- 実際に製品名が本当に効力範囲に影響を与えていないのかと問われると、
 - 必ずしもそうとは言い切れない(C)。本年 7 月に英バース判事が、製品が異なればデザインが似ていたとしても全体的な印象は異なりうる、との注目すべき判決¹を出した。この判決を敷衍すれば、GUIの効力が、コンピュータ壁紙には及ぶが、本物の壁紙には及ばない(0x1、同旨E)。
 - 別の判例で、用途の異なるデザインが争われた事例²で、後願の登録意匠が無効とされた。これは異なる製品でも効力が及ぶ例。効力範囲についての判断は各国の裁判所によって異なるという現実もある(B、C)。
 - GUI が本物の壁紙を侵害する可能性は理論的には否定し得ないが、実際のビジネスでは、本物の壁紙業界がコンピュータソフト会社を訴えるようなことはない(A)。
- 規則 10 条の「意匠の創作者の自由度」の規定により、物理的な機能による制約や規制・標準の制約がある場合には、デザインの効力範囲が制約を受ける(0x2、C)。この考え方をGUIの意匠にあてはめると、例えばプリンターを示すアイコンを創作する場合、まったくプリンターという概念からかけ離れたアイコンにすることは難しい、ということ(A)。

¹ <http://www.bailii.org/ew/cases/EWPC/2012/31.html>

² http://www.obi.gr/obi/Portals/0/ImagesAndFiles/VIVIMAKRI_FOLDER/Design_CD/nomologia/agglia/3_UK-Laundry_balls_2.pdf

(5) 企業のサーチ負担

- 出願人・権利者にとって見れば、OHIM の制度は、出願から数日で登録され、電子的に簡単に手続き、値段も安価で、大変便利(全法律事務所)。
- 第三者の立場からみると、
 - 英の産業界もサーチ負担について懸念を持っている(Ox1、A)。ただ権利の保護範囲が狭く侵害となる可能性が少ない(A、同旨 B、E)。
 - 独では、実務上問題が起きていないし、サーチ負担の声はない(B、C、D)。画像は作るのが簡単なので、いろいろなデザインが登録されてしまい、シンプルなデザインが使えなくなってしまう、という懸念は、導入当時にはあったが、ありふれたものは新規性、独自性を満たさない(B)。
- 欧州では、デザイナーがオリジナルなデザインをしていれば、侵害が起こる可能性はほとんどないと考える。わざわざ他者権利の侵害を心配する必要もない。万一侵害があれば、ライセンスをうければよい(D)。
- 出願時には先行意匠調査はしていない。有効性が争われる段階でサーチをする(A、C)。先行意匠調査においては、自らの競業者の意匠を先に調べよ(それで十分)とアドバイスしている(A)。OHIM のデータベースなどで少なくとも関連する複数のロカルノ分類クラスの登録例を見るようアドバイスしている(B、D)。全部サーチするのは現実的に無理(B)。

(6) 画像の侵害事例

- 画像の侵害の判例はない(全訪問先)。共同体意匠は存在の立証が簡単なので、裁判とならずに警告文のやりとりだけで終わらせて、表面化することなく当事者間で解決されてしまう(A、E)。
- サムソンから複数のデザイン(GUI、iPhone、iPad)に関するアップルの登録共同体意匠に対して OHIM に無効請求が出ている。来年の頭ぐらいには OHIM の結論がだせるだろう(OHIM)。

(7) 画像侵害について法律構成

- 画像の意匠権を侵害する画像を含むプログラムの作成・提供について、以下の意見が得られた。
 - 19 条の実施は比較的広い解釈が可能。画像デザインを侵害するプログラムをつくった時点で、それは CD だろうが、オンラインであろうが、画像デザインの製造ということができる(Ox1、E)。そのプログラムを走らせれば自動的に画像が表示されるようなものは、画像を保護するためにプログラムの製造等を侵害行為とできる(E)。
 - ユーザーがスイッチを入れた段階で侵害が成立し、ソフトメーカーはユーザーとの共謀ということにするか、製品に組み込まれているということでスイッチを入れていない段階で侵害の対象とするか(A、B)。
- ハードメーカーの責任については、
 - ディスプレイのようなハードウェアは何でも映る中立的なものなのでその製造や譲渡は侵害とはならない。侵害画像を含むソフトがプリインストールされていて、自動的に立ち

上がって表示されるような場合は、その製造や譲渡は侵害たりうる(E)。

- 形式的に 19 条を適用すると、格納するすべてのソフトについて直接侵害となってしまうが、①善意の場合には賠償責任を軽くする、②差し止めを認める要件を厳しくする、という手がある(Ox1)。また、侵害画像を除去することは事後的に簡単なので、ハードの販売は継続できる(B)。
- ウェブ画像が権利侵害していた場合については、サーバーのオペレーターに侵害を問うことはできないが、サーバー容量を借りている人は侵害(B)。
- エンドユーザーの責任については、
 - エンドユーザーの侵害を懸念するのはよくわかる(Ox1、D、E)。プライベートと業務の境界線は常にあいまい(E)。欧州では、私的・非商業的行為への権利行使の制限を明示している(D)。
 - プライベートかどうかを問わず、受動的な行為はすべて非侵害、意図して行われる能動的な行為は業務であれば侵害、ということが合理的(E)。
- 現行の権利についての規定(19条)の評価については、
 - 画像を想定したクリアな規定とはなっておらず、満足できるものではない。画像を想定した特別条項を設けることはよいアイデア(A)。
 - 現行規定の不明確性は、欧州共同体規則の傷。コンピュータプログラムは保護対象ではない、と規定されているものの、それが何と呼ばれるかで決めるべきではなく、本質は何かという哲学で決める話(C)。
 - 侵害の本質は権利侵害画像を含むソフトウェアであり、そこを抑えることが本筋。現在の規則は、ストレートにはそう読めないのが、再定義が必要。日本の検討結果を教えてください(D)。
 - 共同体規則ではコンピュータプログラムそのものは保護していないが、間接侵害の規定を使うとか、何かしらの工夫を凝らして、裁判所はコンピュータプログラムを製作・提供した者に侵害を問うと確信している。画像デザインを侵害する者を野放しにしてはいけない(OHIM)。

(8) 著作権との関係

- 意匠法と著作権法とは事実上棲み分けできているが、CROCS の靴のように重なる場合には重疊的に保護される(A、B、E)。
- デザインを登録しておけば、誰がいつ何を創作したのかが明解になって、立証も簡単。著作権法で保護されるものでも意匠法を使う実益がある(B、E)。

以 上