

画像デザイン保護拡充の基本的方向性について

1. はじめに

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などに見られるIT機器のタッチパネルや液晶表示の利用拡大、アプリケーションソフトウェア配信事業の市場拡大、最近のデジタル技術やセキュリティの進歩による双方向通信の進展によるネットショッピング、ホームバンキングなどのサービスの拡大を受け、操作性の向上や美感の創出による他社製品やサービス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ところ、我が国意匠法による保護は非常に限定的である。

こうした中、知的財産推進計画 2011 における、「3Dデジタルデザインを含む意匠の保護対象拡大について検討し、結論を得る。」との指摘を受け、当小委員会においては、昨年12月末に開催された第14回意匠制度小委員会以降、画像デザインの保護拡充について審議を行ってきた。前回までの議論においては、情報機器や通信機器の製品の機能等に差別化の特徴がなくなる中、デザインの重要性はますます高まっており、諸外国との制度調和の観点もふまえると、意匠法による画像デザインの保護のあり方について整理することが必要であるとの理解は広がっている。

その保護の具体的なあり方については、下記のように積極的に保護の拡充に賛成する意見も出されている。

- ・ 諸外国において画像デザインを意匠法で保護している事実は尊重すべきであり、日本は取り残されないように保護の拡大を図るべきである
- ・ IT関連製品はユーザーエクスペリエンスに基づいて優れた画像デザインが創出され、他社製品と差別化を図る重要な要素となっており、意匠法で保護することが必要

他方で、下記のような慎重な検討を求める意見も出ている。

- ・ 画像デザインは現状で一定程度保護されており、それ以上の保護は必要ないのではないか
- ・ 権利のクリアランスに時間とコストを要し、特にありふれた画像が保護された場合、システム開発や製品開発のスピード感を失し、開発コストの増加を招いて業界の成長が停滞するのではないか

これまでの意匠制度小委員会における議論や、さらに第18回意匠制度小委員会の後約3か月間、精力的に産業界や有識者との意見交換を重ねながら時間をかけた慎重な検討を行った結果を踏まえ、画像デザイン保護拡充の基本的方向性について以下のとおり考えてはどうか。

2. 保護対象について

(1) 問題の所在

画像デザインのうち、現行意匠法による保護対象は、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。

しかしながら、諸外国においては、既に広範な画像デザインを保護対象としており、また我が国においても近年の電子機器の多機能化に伴い、汎用機と専用機の境界が不明確となっているなど、上記のような限定が画像デザインの利用実態に則さないものとなりつつある。

経済のグローバル化が進む中、近年のIT技術の発達等を背景とした他社製品との差別化等における画像デザインの重要性の高まり、諸外国との保護格差等を鑑み、どのような画像デザインを意匠法の保護対象とするべきであるかを検討する必要がある。

(2) 諸外国の状況

(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、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、保護の対象となっている。

より具体的には、アップデートにより追加される画像、ネットワークを介して送信される画像、ソフトウェアにより表示される画像については、すべて保護され得る。また、コンピュータ上の壁紙画像やゲームのキャラクター等も全て保護され得る。

(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、グラフィカル・ユーザー・インターフェースやアイコンが製品として認められているため、これらの画像デザイン自体を保護することが可能である。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、保護の対象

となっている。

より具体的には、ディスプレイで表現されるものすべてが保護され得るため、アップデートにより追加される画像、ネットワークを介して送信される画像、ソフトウェアにより表示される画像については、すべて保護され得る。さらにホームページ、ウェブサイト、コンピュータ上の壁紙画像、ゲームのキャラクター等も全て保護され得る。

(iii) 韓国

韓国では、デザイン保護法の全面改正を予定している。2012 年 9 月に立法予告された改正法案は、主にヘーグ協定ジュネーブアクト加盟と、画像デザインを含むグラフィックデザインの保護拡充を目的としている¹。

現行デザイン保護法では、「“デザイン”とは、物品〔物品の部分(第 12 条を除く)および文字体を含む。以下同じ〕の形状・模様・色彩又はこれらを結合したもので、視覚を通じて美感を起させるものをいう」と定義されている(デザイン保護法第 2 条第 1 項)。画像デザインは表示器等の物品に表示された状態で、物品の部分として保護されており、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、登録されている。さらに、ネットワークを介して送信される画像、ソフトウェアにより表示される画像についても、特段の区別なく登録されている。

改正法においては、これまで要件とされていた物品との一体性を緩和し、二次元的なグラフィックデザインも保護対象に追加されるため、無体物であるアイコン画像自体、グラフィカル・ユーザー・インタフェース(GUI)、ロゴなども保護対象となる予定である。

(3) 国内ユーザーの声

どのような画像デザインについて保護を拡充するかについては、専用機と汎用機の区別なく保護を求める意見がある一方、引き続き現行の保護対象と同様の保護対象にとどめることを求める意見、専用機の組み込み画像のアップデート画像までの保護を求める意見等があったが、いずれの場合であっても、単なる装飾・鑑賞等のための画像(例えば写真や映画等)について保護を希望する声は聞かれなかった。さらに、ゲームの画像を保護対象とすることについては反対の意見があった。

(4) 対応の方向性

○下記のような、画像について保護対象としてはどうか。

- ・機器にインストールされたOSやアプリケーションにより表示される画像
- ・ネットワーク等を介して外部から提供される画像(例:ネットバンキングの画像)

¹ JETRO ソウルウェブサイトより。以下韓国デザイン保護法改正案に関して同様。

経済のグローバル化が急速に進展する中、(1)で述べたような、画像デザインの重要性の高まりを受け、我が国企業の産業活動において重要な役割を果たす画像デザインを適切に保護する必要がある。また、平成 18 年意匠法改正においては、画像デザインのうち、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に限って、物品の部分として意匠法の保護対象としたが、その後数年間で、スマートフォンの世界的な普及などに見られるIT機器のタッチパネルや液晶表示の利用拡大、クラウドコンピューティングの普及等をはじめとして、IT 技術は日進月歩の世界となっており、現行意匠法のような限定された保護対象では、日々進歩するIT 技術に対応することができない。さらに、諸外国と比較して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。

よって、我が国企業のグローバルな権利取得や企業活動がスムーズに行われるために、限定的な我が国意匠法の保護対象を見直し、現在は意匠法の保護対象外となっている画像についても、少なくとも何らかの操作を伴うものについては、物品に画像が表示されるにいたる経緯にかかわらず、保護対象とすることが妥当ではないか。

○何らの操作の用に供さない以下のような画像は、引き続き今回の制度改正においては意匠権による保護対象としないとしてはどうか。

- ・映画・写真・テレビ映像等
- ・単なるキャラクター画像

我が国の意匠法は、大正 10 年改正意匠法において、意匠法の権利の容体を物品と離れた抽象的なものではなく、実際の物品にあらわされた形態をさすよう改められたが、これは当時欧州でのバウハウス等における近代的工業デザイン思想の確立を背景としたものである²。判例上も、物品の類否判断において物品の用途・機能を考慮するとされており、こうした考え方は今も定着していると考えられる。

他方、諸外国においては単なるキャラクター等装飾・鑑賞等のための画像も含んだ広範な画像が保護対象と考えられているものの、実際の登録例は多くは無く、さらに少なくとも現時点においては国内ユーザからもそのような画像の保護が望まれていないことに鑑みると、上記のような画像は、今回の制度改正においては引き続き意匠権による保護対象とはしないことが妥当なのではないか。

² 「意匠制度 120 年の歩み」第 6 節 大正 10 年意匠法の制定 より

3. 権利設定・効力範囲について

(1) 問題の所在

我が国の現行意匠法は、物品ごとに出願され、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。これは、物品との結びつきにより、権利の範囲があまりにも広すぎないように限定するためとされている。

こうした考え方は、それぞれの製品ごとにデザイン開発が行われることが一般的であった実態と整合するものであったが、近年、画像デザインについては複数種類の製品（例えばデジタルカメラと携帯音楽再生機など）に横断的に表示されることを前提に開発/利用される状況が出て来ている。

このような開発実態や利用実態を踏まえ、画像デザインの保護拡充をはかった場合の、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、権利者と第三者の利害のバランスをどうとるべきかについて検討する必要がある。

(2) 諸外国の状況

(i) 米国

米国の意匠特許においては、「アイコンを伴う表示画面」等の物品名で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ている。

(ii) 欧州

欧州共同体意匠規則では、前述のように、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、グラフィカル・ユーザー・インターフェースやアイコン等も「製品」に該当するものと解されている。

その保護範囲は、「事情に通じた使用者に対して異なる全体的印象を与えない意匠を含める」（欧州共同体意匠理事会規則第10条）とされており、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)）、理論的には、全体的な印象が共通すれば、当該画像が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全ての製品に表示された場合にも効力が及び得る。

ただし、欧州実務者へのヒアリングによれば、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、創作者の自由度が間接的に考慮されうるとの見解もあった。

(iii) 韓国

現行デザイン保護法においては、アイコン画像は、1つの製品の部分的なデザインとしてのみ登録できるため、その製品と類似の製品にしか権利の効力が及ばず、保

護したい全ての物品をそれぞれ登録しなければならない。

法改正後は、アイコン画像のようなグラフィカル・ユーザー・インタフェース(GUI)をグラフィックデザインとして登録することによって、表示画面を有する全ての IT 製品に権利の効力が及ぶ制度となる予定である。

(3) 国内ユーザーの声

効力範囲については、物品との一体性を維持することを希望する声が多く聞かれ、欧州のように、電子的に表示された画像のみならず全ての製品に効力が及び得る制度を望む声は聞かれなかった。その上で、技術の発展への対応や、多様な機器に表示される画像を保護する観点から、上位概念物品を許容することを求める意見、物品横断的な効力を求める意見等があった。他方、現行どおり物品の共通性と画像の用途・機能の共通性を残すことを求める意見もあった。

(4) 対応の方向性

○プリインストール、アップデートを問わず、特定の機器と一体不可分な画像デザインについては、引き続き「デジタルカメラ」、「エレベーター」、「電卓」といった従来型の物品の部分として権利化を可能としてはどうか。

特定の機器向けに作成され当該機器に記録されたプログラムにより表示される画像デザインについては、プリインストール、アップデートを問わず、機器と一体不可分な画像であって、さらに、現行どおりの物品の共通性や画像の用途・機能の共通性を残すことを求めるユーザーの意見もあることを鑑みると、このような画像については従来どおり物品の部分として権利化を可能としてはどうか。

○新たに、アプリケーションソフトの画像等の複数の種類の機器に表示し得る画像デザインについては、情報機器の画像として権利化することを可能としてはどうか。

GUI やアイコンといった画像は、携帯電話機・タブレット PC・電子計算機等の複数の機器に同じ画像が表示されることが一般的であるが、これらの画像を意匠法で保護するとすれば、現行の意匠法の仕組みでは、その画像を表示しうる物品ごとに複数の出願が必要となる。しかしながら、諸外国では、GUI やアイコンといった単一出願が認められている点と比較すると、我が国で複数の出願が必要という出願人の手続負担は無視できないと考えられる。

また、全く同じ画像が物品の種類を超えて表示されるのにもかかわらず、非類似の物品には効力が及ばない、ということになり、諸外国と比較して格段に効力の範囲が狭くなる。特に我が国と同様に実体審査制度を採る米国では表示部全てに効力が

及ぶ制度としていることは、我が国としてもおおいに参考になると考えられる。

さらに情報機器の分野では技術革新のスピードが速いことを鑑みれば、登録後に出現した同種の新たな物品にも同じ画像が表示されるのであれば、効力も新たな物品に及ぶと考えることが適切である。

他方、我が国産業界において、現時点では機器横断的に開発／利用される画像は限定的であり、さらに国内ユーザからは画像と物品との一体性を残すことを希望する声が多いことから、こうした機器横断的な開発・利用が一般的な情報機器の画像に限り、機器横断的な効力範囲とすることが適切ではないか。

その場合、情報機器の画像には、汎用機の画像はもちろん、例えば携帯電話機用アプリのような、専用機であっても、事後的に追加されうる画像は含まれると考えられる³。

なお、こうした情報機器の画像について、許容される図面提出要件や願書の記載要件等の権利設定の仕方については今後十分に検討が必要と考えられる。

また従来型の画像と情報機器の画像の効力関係については、両者は開発実態及び利用実態が大きく異なるものであり、さらに国内ユーザからの権利調査負担軽減を求める声を踏まえると、従来型の画像と情報機器の画像は、お互い効力が及ばない方向で検討してはどうか。

4. 侵害について

(1) 問題の所在

現行の意匠法において、意匠権者は、業として登録意匠及びこれに類似する意匠の実施（当該意匠に係る物品の製造、使用、譲渡、貸渡し、輸出、輸入、譲渡若しくは貸渡しの申出（譲渡又は貸渡しのための展示を含む。））をする権利を占有しており、意匠権者又は専用実施権者から実施権の設定を受けることなく当該意匠の実施をする行為は原則意匠権又は専用実施権の侵害に当たる（意匠法第2条3項、第23条）。さらに、業として、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の生産、譲渡等若しくは輸入又は譲渡等の申出をする行為等は、意匠権又は専用実施権を侵害する行為とみなされる（第38条）。

情報機器の画像を保護するに当たっては、現実的にはプログラム等を作成・提供する行為に適切に権利行使できることが効力の実効性を確保する上で重要であると考えられるところであるが、現行制度の考え方を整理しつつ、必要な手当を検討する必要がある。

また、画像デザインの保護対象を拡充した場合、エンドユーザーに過剰な負担が

³ 冷蔵庫のような、機器自体は一般的には情報機器とは考えにくい機器に表示される画像についても、例えば汎用OSを搭載することによってアプリを実行可能な機能を有する冷蔵庫に表示されるアプリの画像については、その限りにおいて、情報機器の画像と捉え得る。

生じることが無いよう検討する必要がある。

(2) 諸外国の状況

(i) 米国

米国特許法第 271 条(a)は、侵害行為について規定しており、「本法に別段の定めがある場合を除き、特許の存続期間中に、権原を有することなく、特許発明を合衆国において生産、使用、販売の申出若しくは販売する者、又は特許発明を合衆国に輸入する者は特許を侵害する。」とされており、画像デザインについての特別な規定は設けていない。

なお、画像デザインの侵害に関する裁判所の判断は示されていない⁴。米国実務者へのヒアリングによると、プログラム等の作成や提供が意匠特許の直接侵害となるか間接侵害となるかについては、意見が分かれた。

(ii) 欧州

欧州共同体意匠理事会規則第 19 条第 1 項には、登録共同体意匠は、その所有者に対し、その使用权及び当該所有者の同意を得ていない全ての第三者にその使用を禁止する排他的権利を付与するものとする。上記の使用は、特に、市場での製作、提供、流通、当該意匠が組み込まれ又は適用されている製品の輸入、輸出又は使用あるいは、それらの目的で上記製品を保管することを含む、とされており、画像デザインについての特別な規定は設けていない。

なお、画像デザインの侵害に関する裁判所の判断は公表されていない。欧州実務者へのヒアリングによると、プログラム等の作成や提供が意匠権の直接侵害となるか間接侵害となるかについては、意見が分かれた。

(iii) 韓国

韓国デザイン保護法では、「“実施”とは、デザインに関する物品を生産・使用・譲渡・貸与・輸出又は輸入したりその物品の譲渡又は貸与の請約(譲渡若しくは貸与のための展示を含む。以下同じ。)をする行為をいう。」(韓国デザイン保護法第 2 条第 6 項)と規定されており、画像デザインについての特別な規定は設けていない。

改正法案においても、実施規定及びみなし侵害規定の内容を改正する予定はないが、公共の利益と調和のためにデザイン権の効力が及ばない範囲の規定を整備する予定である。

⁴カリフォルニア北部地区連邦地方裁判所における、アップルとサムスンによる侵害訴訟において、陪審団の評決はサムスンがアップルの特許権(デザイン特許を含む)を侵害したと認定した(2012 年 8 月 24 日)。この評決を受け判事が最終的な判決を出す予定。

(3) 対応の方向性

情報機器の画像を保護するにあたっては、現実的にはプログラム等を作成や提供をする行為に適切に権利行使できることが極めて重要であると考えられるが、現行意匠法における裁判例はなく、諸外国においても、プログラム等の作成や提供が意匠権の直接侵害となるか間接侵害となるかについては、必ずしも明確とはなっていない。このような状況をふまえ、現行の規定を前提としつつも、プログラム等の作成・提供行為に対し適切に権利行使できるような実施規定やみなし侵害規定のあり方を検討する必要があるのではないかと。

また、画像デザインの保護対象を拡充した場合に、エンドユーザーに過剰な負担が生じることが無いように検討が必要である。現行意匠法において、侵害が問われる行為は「業として」行われる行為に限定されており、エンドユーザーの行為が問題となることは現実には少ないとも考えられるが、それで問題がないか、加えて何らかの法的手当を行う必要があるかないか検討する必要があるのではないかと。またその際、我が国の他の知的財産権法との整合性等も考慮しつつ、検討することとしてはどうか。