

第二章 意匠の定義の見直し（画面デザインの保護の拡充）

1. 改正の必要性

(1) 従来の制度

近年の情報技術の進展とそれに伴う経済・社会の情報化を背景として、家電機器や情報機器に用いられてきた操作ボタン等の物理的な部品を電子的な画面に置き換え、この画面上に表示された図形等からなるいわゆる「画面デザイン」を利用して操作をする機器が増加してきている。このような画面デザインは機器の使用状態を考慮して使いやすさ、分かりやすさ、美しさ等の工夫がなされ、家電機器等の品質や需要者の選択にとって大きな要素となっており、企業においても画面デザインへの投資の重要性が増大している。

一方、意匠法において、意匠とは、物品の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であって、視覚を通じて美感を起こさせるものと規定されている（意匠法第2条第1項）。したがって、意匠として認められるためには、① 物品を離れて意匠は存在しないこと（物品性）、② 形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であること（形状、模様、色彩性）、③ 視覚を通ずるものであること（視覚性）、④ 美感を起こさせるものであること（審美性）の要件を満たすことが必要とされており、意匠法は、有体物である物品の外観形状等を保護するものであり、登録や権利行使の単位は、物品を基礎とするものとなっている。

このため、従来、意匠法第2条第1項に規定されている物品について、際限のない拡大解釈がなされないように解釈を厳格に行い、画面デザインの一部のみしか保護対象としない解釈を行ってきた。

具体的には、液晶時計の時刻表示部のようにそれがなければ物品自体が成り立たない画面デザインや携帯電話の初期画面のように機器の初動操作に必要な

可欠なものについては、その機器の意匠の構成要素として意匠法の枠内で保護していたが、他方、初期画面以外の画面デザインや、機器からの信号や操作によってその機器とは別のディスプレイ等に表示される画面デザインについては意匠法では保護されていなかった。

(2) 改正の必要性

昨今の情報技術の発展に伴い登場してきた画面デザインについては、ある物品に一般に想定される使用目的や機能を実現するために必要不可欠であり、機器の一部を構成するものも数多く創作されているが、現行法のもとでは保護されない場合が生じている。このような保護の状況は、画面デザインの創作に投資をしている企業等による製品開発の実情と合致しないものとなっていることから、こうした画面デザインを意匠権により保護できるようにし、模倣被害を防止することが必要となっている。

2. 改正の概要

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（画像）について、物品の部分の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に含まれるものとして意匠法の保護対象とする。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対象とする。

ただし、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、今回の保護対象となる画面デザインには含まないものとする。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出るおそれがあることによるものである。

3. 改正条文の解説

◆意匠法第2条第2項

（定義等）

第二条（略）

2 前項において、物品の部分の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合には、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が含まれるものとする。

3・4（略）

「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」が、「物品の部分の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」に含まれるとは、当該画像が物品の一部分として保護されることをいい、通常全体意匠の一部を構成する要素、あるいは、部分意匠を構成する要素として保護することを可能とするものである。

一方、保護対象となる画像は「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」でなければならないことが規定されている。

操作とは、「（機械などを）あやつって働かせること」を意味するとされており、一定の作用効果や結果を得るために物品の内部機構等に指示を与えることをいう。したがって、本条では画面に表示される画像であっても、操作を必要としない画像（映画の一場面等）は保護対象とはならない。

また、機能とは、「物のはたらき」であり、物品の機能とは、当該物品の物品名から一般的に想起される特定の機能を意味する。例えば、パソコンについ

ては情報処理機能、携帯電話については通信機能、DVD録画再生機については再生・録画機能、電子計算機用データ表示機については情報表示機能、ゲーム機についてはゲーム実行機能を指す。

さらに、「機能を発揮できる状態」とは、当該物品の機能を働かせることが可能となっている状態であり、実際に当該物品がその機能に従って働いている状態は保護対象に含まないことを意味する。したがって、ゲーム機を使用してゲームを行っている状態は既にゲーム機の機能を発揮させている状態に当たり、ゲームソフトによって表示される画像は保護対象とならない。また、パソコンでビジネスソフトを使用して作業を行ったり、インターネットで検索を行ったりすることは、パソコンの情報処理機能を発揮させている状態に該当するため、パソコンの表示部に表示された画像は保護対象とはならない。

こうした要件に加え、本条では、「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」との要件が規定されている。

ここで、当該物品と一体として用いられる物品に表示される画像とは、当該機器の表示部に表示されている画像ではなく、当該機器の使用の際に同時に用いられる他の物品の表示部に表示される画像を指す（例えば、テレビ画面上に表示されたDVD機器の操作画像など）。このような状態で表示されている画面デザインについても、別の物品に表示されていることは使用上の便宜にすぎないことから、当該機器に係る画像として保護するものとしている。

なお、意匠法第8条において規定される組物の意匠は構成物品全体に係るデザインの統一感を一の意匠として保護するものであり、組物を構成する当該すべての物品を対象として意匠権が行使されるものとなっている。このため、当該組物を構成する個々の物品の一部に該当するにすぎない部分意匠としての画像については、組物の意匠について登録が除外されている部分意匠と同様、組物の意匠としての登録を認められない。

（補説）画面デザインに関する意匠権侵害に対する権利行使

画面デザインを物品の部分として保護することから、画面デザインに関する

第二章 意匠の定義の見直し（画面デザインの保護の拡充）

意匠権侵害については、画面デザインを部分意匠とする意匠権である場合は従来の部分意匠制度における意匠権の権利行使と同様の考え方となり、画面デザインを全体意匠の一部とする意匠権である場合は、通常の全体意匠の意匠権と同様の考え方となる。

まず、画面デザインを部分意匠とする意匠権である場合は、意匠権者の許可を得ずに当該画面デザインを部分とする登録意匠又はこれに類似する意匠に係る物品を業として製造、使用、譲渡等する行為が該当することとなる。したがって、例えば、DVD 再生録画機器に関する部分意匠である画面デザインの場合は、当該画面デザインを表示することができる DVD 再生録画機器を業として製造、使用、譲渡等する行為が意匠権侵害行為となる可能性があると考えられる。一方、同一又は類似の画面デザインを有しているとしても、物品が異なれば意匠が類似しないと判断され、意匠権侵害とされないものとなる。また、当該画面デザインは部分意匠として保護された意匠権に関するものであることから、その画面デザインを使用して機器等を製品化して販売すれば必ず侵害とされるのではなく、侵害疑義物品の外観形状等の特色や独自性、あるいは当該物品全体の形状等に関する当該画面デザインの寄与度等を考慮して侵害の有無が判断されるものと考えられる。

次に、画面デザインを全体意匠の一部とする意匠権である場合は、物品全体の形状等に関する類否判断を基本とし、画面デザイン部分については、従来の模様等のように物品の表面の一部を構成するものとしてとらえるものとする。したがって、意匠の類否判断における位置づけは相対的に低いものとなる可能性がある。

なお、画面デザインが、物品そのものの表示部に表示されておらず、当該機器と接続されている汎用の表示機器等に表示されている場合については、当該表示機器を業として製造、使用、譲渡等する行為が侵害とされるのではなく、意匠権で保護された画面デザインをその部分とする物品の製造、使用、譲渡等が禁止されるものと考えられる。