

## 2 表示画面上に表示された画像デザインに関する保護についての調査研究

IT化の進展の中で、グラフィック・ユーザー・インターフェース(GUI)等の表示画面上に表示された画像デザインは、インターフェース・デザインあるいはコミュニケーション・デザインとして位置付けられ、使用者のユーザビリティ(見やすさ、使いやすさ、分かりやすさ)を向上させるものとして、機器のデザインと同様に重要な要素となってきた。

本調査研究では、このような画像デザインについて、デザイン創作の実態を踏まえ、我が国の、意匠法、特許法、著作権法及び不正競争防止法(商標法を含む)による保護の可能性や、欧米での保護の状況を調査・分析した。また、国内外のユーザーの意見に基づき、今後、このような画像デザインを、意匠法を中心として、いかに保護すべきかについて、立法論的な考察を行った。

### I 表示画面上に表示される画像デザインの創作実態

#### 1 画像デザイン開発の現状

画像デザインは、本体デザインと密接な関係はあるが、画像デザインの創作活動自身は独立して行われており、創作者も異なる場合が多い。多くの企業において、画像デザイン制作をするGUIデザイナーは、機器のデザインをするプロダクト・デザイナーとは別の専門性があると認められている。創作した画像デザインは、独立して複数の商品に採用されることもあり、創作の現場では、画像デザインは独立したデザイン対象として扱われている。

画像デザインの将来は、商品のコンピュータ化、情報化に伴い、その重要性が高まるとともに、必要とされる画像デザインの数が増加すると考えられる。例えば、家電商品も、今後はネット家電として、一つの機器が多くの機能、用途を実現するようになる。そして、機器と人とのインターフェースがより重要となってくると考えられるからである。一方、担当するデザイナーの数もソフト開発者の数に比例して増加すると考えられる。例えば、単機能の機器における画像デザインの必要数は数案であるが、情報機器として進化した状況では数十から数百案必要となってくるからである。

また、商品における画像デザインは、既に、他社との差別化と商品特長を明確にする重要な手段となっている。さらに、画像デザインは機器に帰属するとは限らず、画像デザインの創作者、創作プロセスが、機器デザインのそれらとは異なる場合が多いといったことから、画像デザインは、機器のデザインとは別に、単独で保護対象とすべきであると考えられる。

#### 2 ことばの人工物をデザインすること

デザイナーの立場からは、画像デザインの権利とその保護について、以下のような主張がなされている。デザインの対象

は「人間の活動を支える」という目的を持ち、デザインが生み出す価値には様々なものが存在していて、それらは重なりあっている。したがって、最終成果物の「形・Look & Feel」にのみデザインの価値があるのではなく、考案されたデザインのコンセプトや「ユーザーがデザインを利用して起こす新たな活動」にも大きな価値があると考えられる。

それゆえに、デザインの価値を「形」に求めるだけでは不十分であり、「ユーザーがそれを利用して起こす新たな活動」が、デザインの価値の主軸を担っていると認めることが重要である。その結果、「ユーザーがそれを利用して起こす新たな活動」という機能を持つデザインの保護を考えることが可能になる。

そのためには、デザイナーがこれまで「形」をモデルや図面で他者に伝達説明してきたように、デザイナーの側からも、創造した「情報活動」を分かるように示すことが必要になる。そして、「活動」の設計を記述する方法の学問的研究も、これまで以上に重要視されなければならないだろうと考えられる。

### II 我が国の画像デザインの保護の経緯と実態

#### 1 意匠法による保護

本節では、意匠法による画像デザイン保護の経緯と、具体的登録例を挙げて画像デザイン保護の実態を報告する。

画像デザインが、意匠法(運用)上の問題として浮上り、対処策が講じられたのは、昭和61年にさかのぼる。このとき「物品の表示部に表示される図形等に関する審査基準」及び「液晶表示盤の画素に関する意匠の審査基準」が公表された。その後、平成3年に「意匠登録出願の願書及び図面の記載に関するガイドライン—基本編—」が、平成5年に「液晶表示等に関するガイドライン」が、さらに、平成14年に「液晶表示等に関するガイドライン」〔部分意匠対応版〕<sup>(\*)</sup>がそれぞれ公表されている。

(\*)1 特許庁審査業務部意匠課・意匠審査基準室「意匠登録出願の願書及び図面の記載に関するガイドライン—基本編— 液晶表示等に関するガイドライン〔部分意匠対応版〕」(特許庁、2002)。

画像デザイン保護をめぐる検討は、平成6年度(財)知的財産研究所において、「物品を離れた保護対象(アイコンを中心として)」をテーマになされている<sup>(\*)2)</sup>。アイコンを「操作方法をイメージした絵などで表示されるパソコン上の絵文字、表示画面上の絵文字」と定義し、その法的保護について意匠法、著作権法、不正競争防止法に関して検討を行い、「安易に絶対的な独占権を与えることは望ましくない」として、総じて絶対的排他権による保護については否定的な報告がなされている。

その後、特許庁意匠制度ラウンドテーブル<sup>(\*)3)</sup>、平成7年度(財)知的財産研究所<sup>(\*)4)</sup>、平成8年度(社)日本デザイン保護協会意匠制度検討特別委員会<sup>(\*)5)</sup>での検討があり、平成10年には部分意匠を導入する改正がなされた。

平成13年4月(社)日本デザイン保護協会の報告<sup>(\*)6)</sup>は、部分意匠制度改正後初めての、画像デザインをテーマにした報告である。この報告では、画像デザインの保護ニーズ及び画像デザイン保護の在り方について問題提起したにとどまっている。

国内登録意匠の具体例<sup>(\*)7)</sup>が示すように、画像デザインが、部分意匠の一形態として、ある程度の保護が可能となっている。

我が国意匠法による画像デザイン保護の問題点は、デザイン保護の歴史に由来する、物品性の要件及び定型性の要求があることである。したがって、本来的には、新しい価値観の下にある画像デザインについては、その価値の本体を保護すべく、物品との関連、制約を離れた、新しい考えに基づく保護の枠組みを構築すべきと考えられる。

しかしながら、物品の解釈から生じる物品と形態の関係について、再確認ないし再検討する代替手段もある。現行法においても、形状即物品の関係にない、抽象的、概念的に観念される物品の区分が用いられている。こうした考えによれば、現行法においても、「〇〇用表示器」、「〇〇用表示盤」なる物品に係る部分意匠であることが認識できれば、必ずしも物品全体の形状を表すことも必要ないものとなり、物品との関連が希釈された画像デザインの保護が可能となると考えられる。

## 2 画像デザイン保護の日米格差

米国では1988年に、アイコンのデザインが意匠特許として初めて登録された。1992年に意匠特許出願を拒絶する審決が出て登録は中断した。1996年にUSPTO(米国特許商標庁)はアイコンの保護に関するガイドラインを公表し、その後は広

範囲な画像デザインが意匠特許として登録されている。

日本の「液晶表示等に関するガイドライン」と米国実務を比較すると以下のようである。

① 日本の審査においては、物品の液晶等表示部に表示される図形等が、物品の成立性に照らして不可欠なものであることが要求される。例えば、携帯電話等の多様な表示機能を有する物品において、少なくとも機能ごとの表示画面を総括する画面(初期メニュー画面)は、前記要求を満たすとされるが、それに続く画面も「不可欠」といえる場合があるのかという点は不明確である。これに対し米国では、アイコンが物品に具体化されているかどうかで登録の可否を分ける。表示されるものが物品の成立や使用目的の達成に不可欠かどうかは問われない。保護の対象は初期メニュー画面には限定されない。

② 日本の審査においては、物品の液晶等表示部に表示される図形等が、その物品自体の有する機能(表示機能)により表示されているものであることが要件とされる。表示図形等は、物品の外からの信号等の支配を受けずに、その物品自体の有する表示機能によって表示されなければならない。使用者による単純な操作以上の操作により表示される画面の保護については明確でない。これに対し、米国ではアイコンが物品(モニター、ディスプレイ)自体の機能により表示されているかどうかを問わない。

③ 日本の審査においては、物品の表示部に表示される図形等が変化する場合において、その変化の様相が特定したものであることが要件とされる。表示図形等が意匠を構成する要素と認められるためには、当該図形等の変化の前後の様相に形態的な関連性が必要であるとしている。これに対し、米国では特にこのような規定はない。ただし、意匠特許一般の登録要件として、複数の実施態様を一出願する場合に、実施態様が同一の創作概念に属するものでなければならないため、全く異なる形状に変化する画像を一出願できるかどうかは不明である。

上記の対比から、日米のガイドラインは「物品」に関する要件が異なることが分かる。

## 3 特許法による保護

日本の特許法の枠組みの下でも、画像デザインに関する創作について、その機能的・技術的側面に着目し、装置発明やソフトウェア関連発明としてとらえることによって、いわば「間接的」な形で保護され得る。

画面上に表現される特定の機能的側面を実現させるソフト

(\*)2) (財)知的財産研究所『意匠に係る物品と意匠保護のあり方に関する調査研究報告書』(財)知的財産研究所、1995)。

(\*)3) 特許庁・意匠制度ラウンドテーブル報告書『魅力ある意匠制度の確立へ向けて』(特許庁、1995.8.22)。

(\*)4) (財)知的財産研究所『デザイン活動の実態に合致した意匠保護のあり方に関する調査研究報告書』(財)知的財産研究所、1996)。

(\*)5) (社)日本デザイン保護協会意匠制度検討特別委員会『国際化時代に対応した創造的デザインの保護強化報告書』(社)日本デザイン保護協会、1997)。

(\*)6) (社)日本デザイン保護協会『操作画面デザインの部分意匠保護に関する調査研究報告書』(社)日本デザイン保護協会、2001)。

(\*)7) 具体例は本調査研究の報告書参照。

ウェアについての特許権が成立している場合、当該特許発明の構成要件を充足する他の画面デザインを表示させるソフトウェアについては、その細部のデザインの違いに関係なく、幅広く当該特許権の効力が及び得る可能性がある。したがって、特許権による「間接的」な画像デザインの保護は、必ずしも弱い保護しか受け得ないということの意味するものではない。とはいえ、デザインの観点からはいかに優れた画面デザインであろうとも、機能的・技術的に陳腐なものであれば、特許法による保護は期待できないことはいうまでもない。また現行法の下では、画像デザイン自体をクレームとする特許権が認められるか否かについては、まだ議論の余地があり、効力範囲という点で見れば、米国のようにGUI自体についてのクレームを認めている場合に比べれば、十分でない面もあり得ると考えられる。

したがって、現行特許法を前提とする限り、保護の範囲は、基本的には機能面・技術面にあり、デザイン面を正面から保護することは困難である。

画像デザインに関する創作についての、特許法における保護をめぐる今後の課題としては、画面上のデザインを通じて人間の感性に影響を及ぼすことによって何らかの作用効果をもたらすような創作について、解釈論の上で特許法における「自然法則利用性」要件を充足するものと解せるのか、不可能とすれば立法論上の手当てが必要となるのか、という点が挙げられる。そしてこれは、特許法における「発明」概念そのもの、換言すれば、特許法における情報財保護の守備範囲に明確な変化を認識すべきか否かという、より大きな検討課題へもつながる事項といえる。

もう一つ考慮すべき今後の課題としては、このような、特許法における守備範囲の変化に関連して、意匠法における守備範囲とのバランスをどのようにとっていくべきなのか、という問題がある。現行意匠法の対象とする「視覚を通じた美感」という領域と、特許法の対象とする領域が、いかに棲み分けていくのか、あるいは、意匠法自体の変化の必要性も視野に入れて考えていく必要がある。

#### 4 著作権による保護

画像デザインは、通常、美術又は学術の範囲に属する思想の創作的な表現と評価され得ると考えられ、著作物が排斥されることはない。著作物としては、各画像そのもののみならず、その階層性(配列、牽連性)を含めた全体につき著作物が認められる場合もある(東京地裁決定平成13年6月13日判例時報1761号131頁[サイボウズ事件])。また、コンピュータを機能させて画像デザインを液晶表示部に表示させる指令を組み合わせたものとして表現されたプログラムは、別途、著作物として著作権法上保護される。

画像デザインの創作には、機能面等からの制約があるた

め、芸術的な著作物に比べ創作性のある表現部分が少ないという点是否定できない。一方、著作物成立の要件としての創作性の程度は、作者の個性、独自性の発揮があればよいと解されているので、発明、考案、意匠におけるような、客観的な新規性、進歩性(創作非容易性)は要求されない。また、著作物としての要件を備えた創作が完成すれば、審査・登録を要せず著作権が発生するので、その権利行使は迅速に行えるとの利点がある。しかしその反面、次の様な欠点があることは否定できない。すなわち、① 著作権の侵害の成立には原著物への依拠が要件となる、② あらかじめ審査の上権利が与えられている意匠等に比べ、権利の保護範囲、ひいては侵害の有無の判断が事前には容易でない、などの理由で、侵害が明白なデッドコピーに類するもの以外に権利行使することに躊躇する、あるいは、当事者間で裁判を待たずに紛争を解決する契機が少ないといった面がある。また、著作権が著作者以外の者に帰属した場合、著作者人格権は著作者に残るので、著作権とは別に著作者人格権の権利処理が必要となるのが著作物の利用の制約になる場合がある。

創作物としての表現につき、著作権による保護と意匠法による保護の限界は確たるものではない。著作権法は、「美術の著作物」には、美術工芸品を含むものとすると規定する。その趣旨は一品制作のものに限ろうとすることにあつたと思われる。しかし、判例の傾向としては、工業上利用することができる創作物としての表現でも、美術性があつて著作物と評価される場合は、著作権の保護を受けることができるとする考えが強い。工業性の要件は、著作権法との関連からいえば、同一物の反復生産という量産性を目的とせず、本来的には一つの作品の製作を目的とする純粋美術の著作物のような作品が意匠の対象にならないことをいう。この要件が、意匠の対象となる創作物としての表現に著作物性を否定する根拠とは考えられていない。両者の適用領域を明確に区分する基準を立てることは困難であり、これが重なり合う領域がある。

#### 5 不正競争防止法・商標法による保護

不正競争防止法で定める混同防止規定及び著名表示保護規定が適用されるためには、画像デザインが「商品等表示」といえるか、また、「出所表示性」を認め得るか、及び、「著名」であるか、が問題となる。画像デザイン自体は、本来的に商品又は営業の出所を表示する機能を有するものではない。また、画像デザイン自体が独立の取引の対象となる財という意味での商品と把握することができるかという点においても問題がある。

画像デザインに関して上記問題点を判断した判決例はないが、ゲームや書体についての判決例、及び伝票会計用伝票に関する判決群を参考にすることができる。これらを検討

すると、画像デザインは、本来的に出所表示として採用されたものではないので、出所表示性を獲得することはそれほど多いとは考えられない。しかし、形態の特異性、使用実績などを勘案して、需要者に所表示として認識されているものに限って、これが肯定されることになる。

また、画像デザインそのもの、ないしはそのデザインの用いられる無体物たるソフトウェアが独立の取引の対象となっている場合には、汎用性のある画像デザインまで含めて商品性が肯定される可能性はある。

一方、著名表示保護規定により保護されることは、本来的に出所表示として機能することを目的としない画像デザインにおいては、極めて限られた場合になると思われる。

不正競争防止法の上記以外の規定に、商品形態模倣禁止規定がある。画像デザインが、商品形態模倣禁止規定によって保護することができるかどうかの主たる論点も、画像デザインが商品形態に該当するかという点である。画像デザインそれ自体は、可視性を備えていることから、形態という要件は満たし得ると思われる。しかし、画像デザインそのものを商品としてとらえる可能性は、肯定する立場と否定する立場に分かれる。理論的には、画像デザインが商品の形態と評価される可能性もあり得る。ただし、機能性のある画像デザインの中には、操作画面やアイコンなど、標準化の観点から「通常有する形態」として保護が否定される場合がある。

商標法も不正競争防止法と同様に所表示を保護することであることから、画像デザインのように、本来的に出所表示を発揮させることを目的としないものについて、商標法上の保護が可能かどうかの問題となる。さらに、登録が認められても権利行使が難しいものとして、例えば情報伝達機能を有するアイコンなどもあろう。

### III 保護の要望と必要性

#### 1 日本知的財産協会

日本知的財産協会からは、意匠委員会での検討結果に基づいて、以下の指摘を受けている。

IT (Information Technology) 社会の発展に伴い、企業は、ハードウェア開発、ソフトウェア開発及び画面に表示される画像デザイン開発に注力している。多大な開発費、人材等を投資した結果生まれた画像デザインは、財産的価値を有し、適切に保護されるべき成果物である。

画像デザインは以下の三つの性質を備えている。

- ① 機器の外観形状、機器の種類、提供方法を問わない「汎用性」がある。
- ② 「通電操作」を行うことで初めて、用途、機能、形状を具体化する。
- ③ 用途、機能を実現するためには、「階層構造」を有する複

数の異なる画像が必要。

上記性質を有する画像デザインの保護を現行意匠法で考えると、以下の問題点、保護の限界がある。

- ① 意匠法においては、「物品」と「意匠」は一体不可分の関係にある。一方、画像デザインは、物品に固定されない「汎用性」を持つものが一般的である。
- ② 画像デザインに関する公知資料入手の困難性。画像デザインは「通電操作」を行って初めて形状等が具体化される。また、意匠法においては出願公開制度が導入されていない。
- ③ 意匠法では「一意匠一出願」が規定されており、画像デザインの、「階層構造」、「動的意匠」等を適切に保護するための「出願手法」には限界がある。
- ④ 「アイコンの保護」と、規格化、標準化などの「公益性」とのバランスをとるための審査判断基準等が未整備。

上記検討結果から、画像デザインの本質を実効性のある権利で保護するためには、現行意匠法においては限界がある。更なる保護拡大に向けて法改正等を検討する必要がある。

#### 2 社団法人 電子情報技術産業協会 (JEITA)

画像デザインの意匠法上の保護が、「物品性」の拘束を受けるか、「物品性」を越えるかの違いで、現行法で保護されるか、又は保護されないかになる。「物品性」を越える保護を意匠法で与える場合、「意匠に係る物品」に「画面」を加える方法と、意匠法上の物品性の要件を削除する場合がある。明確な方法である、物品性を削除する場合について問題点を提示する。

- ① 「物品性」は、意匠制度の根幹にかかわるものであり、これを削除することは意匠法の産業立法としての性格に反しないか。
- ② 画像デザイン保護のために、伝統的な意匠法体系を崩すことにならないか。
- ③ 意匠法から物品性を外した場合、著作権との差異は何か。
- ④ 画像デザインに絶対的独占権を付与するのは適切か。
- ⑤ 特許庁で審査できるか。審査資料収集に問題はないか。刊行物より、実施製品画面が多いのではないか。
- ⑥ 各企業が画像デザインに関し事前の権利調査ができるか。
- ⑦ 動的な画像の公示はどのように行うのか。
- ⑧ 権利行使を受けるのは、製品の製造メーカーか、画像の作成者か。
- ⑨ アイコンの独占性と標準化の問題につきどう整合を採るか。

現行意匠法の下では、上記のとおり審査が難しい点を考慮すれば、無審査登録主義を導入することも考えられる。こ

の場合の問題点は、以下のようである。

- ① 無審査で与えられる権利と著作権との差異をどうするのか。
- ② 日本企業に無審査制度は余りなじまないのではないかと。無審査登録主義を導入した実用新案法の下で、実用新案登録出願件数が減り続けている。
- ③ 訴訟がいたずらに増えて、権利の濫用が問題とならないか。

今後ますます重要性が増すと考えられる画像デザインの保護については、上記問題点をクリアして、画像デザインの保護をバランス良く行うことが望まれる。その場合には、画像デザインを例外的に保護するのではなく、創造性が高い、十分保護すべきデザインを主体的に保護する法制を導入すべきである。

### 3 日本弁理士会

日本弁理士会からは、(1) 国際的ハーモナイゼーションの観点からみた画像デザイン保護の必要性和、(2) 日本弁理士会意匠委員会で検討した、画像デザイン保護の必要性和保護の在り方を考える基礎となる諸点の指摘を受けている。

(1) アイコン等の画像デザインに関する物品性の要件に関しては、ポルトガルのように、アイコンそのものを製品であると認めて登録を可能としている国もあるが、米国のように、コンピュータのディスプレイ等に表示されないアイコンは単なる表面装飾にすぎず、物品性がないとの理由により登録を認めない国もある。

また、登録できる範囲については、米国のように、コンピュータのディスプレイ等に表示された個々のアイコンのみならず、画面全体に表示されたデザインの登録を認める国がある。一方、意匠の法的保護に関する欧州議会及びEU理事会指令98/71/EC<sup>(\*)</sup>に従う国々においては、個々のアイコンを登録できる可能性があるが、コンピュータの画面全体に表示されたデザインを登録できるかどうかは不明である。なお、複数の画面に階層性があるものが、階層構造を有するものとして有効に保護できるかどうかは、米国の意匠制度においても不明であるし、その他の国での登録例も存在しない。したがって、階層構造を持つ画像デザインを明確に意匠制度で保護しているといえる国はないようである。

上記のとおり、現段階では画像デザインの国際的保護状況は統一されていない。したがって、国際的なハーモナイゼーションの必要性が生じているとの結論には至らない。

(2) 現在のところ、日本弁理士会意匠委員会第1部会では最終的な結論には至っていない。議論の過程では、GUIに係る画像デザインの特徴の分析に基づいて、無審査による寄託制度のような保護枠が一つの案として挙げられた。これは、著

作権法による保護は、その画像デザインのどこに権利が存在するのか不明確であり、開発の障害になることが考えられる一方、権利の所在を明確に公示する制度が求められることから、現行の意匠法での保護も考えられるが、同法は余りにも制約が多いため、むしろ新たな保護制度が望ましいのではないかと議論に基づくものである。

さらに、以下の点が指摘される。

- ① 意匠委員会のメンバーからは、画像デザインの保護について現実的な要望を広く汲み取ることはできなかった。しかし、保護のニーズは将来確実に大きくなる。
- ② 画像デザインは多様性が極めて大きい。
- ③ 画像デザインの創作には有体物のような物理的制約がない。
- ④ 画像デザインの何を保護すべきか。表現であるのか、用途・機能を考慮した形態であるのか、アイデアと表現の融合体という新しいカテゴリーであるのか。
- ⑤ 現行意匠法による保護か、意匠法全体の改革を視野に入れて21世紀にふさわしいデザイン保護を実現するのか。

## IV 国内・海外調査結果

### 1 国内ヒアリング調査結果

訴訟経験のある企業を含むソフトウェアハウス5社、及び米国意匠特許出願人4社の合計9社に、ヒアリングを行った。

- ① 模倣された事例の有無: ない、知らない、調べたことがない…6社
- ② 画像デザインの創作者: デザイン対象によって異なる。創作期間: 平均3か月、創作費用: 平均200～300万円/人・月。
- ③ 専属デザイナーの数: ソフトウェアハウスでは専属デザイナーの割合が高い。
- ④ 画像デザイン保護の必要性: コスト、投資をしているので、一般論として必要。具体論では余りよく考えられていない。
- ⑤ 保護の対象: 現行法で保護される画像デザイン、及び物品から離れた画像デザインそのもの。
- ⑥ 画像デザイン保護のためにしていること: 特に何もしていない、が多い。
- ⑦ 米国意匠特許出願の理由: どのような画像デザインが登録になるのか勉強のためが主。
- ⑧ 権利行使の場面について: 特に考えていないとの答えが主。
- ⑨ 日本国内の出願に基づく優先権の利用: 特許出願に添付の図面を利用。
- ⑩ 意匠特許と通常の特許との関係: 意匠特許出願は例外

(\*)8 Directive 98/71/EC of the European Parliament and of the Council of 13 October 1998 on the legal protection of designs.

的で、継続して出願している企業は1社のみ。

⑪ 米国意匠特許登録例について:ほとんどすべての企業は、画像デザインが米国で登録されることを知っていた。権利範囲がよく分からない。

⑫ 日本の意匠登録例について:携帯電話などの登録があることは知っていた。

⑬ 米国意匠特許登録例と日本の意匠登録例との間のギャップ:不都合は余り感じないとの答えが主。

⑭ 画像デザインは将来どのような方向に変わっていくか:形状、色、動き、音が融合してユーザー・インターフェースの使いやすさが提供される。

⑮ 法的保護を行う画像デザインの種類、範囲:よく分からないとの答えが多い。

⑯ 画像デザインの法的保護は、今後どのようにすべきか:新しい保護制度が必要(保護範囲は著作権的で著作物をまるごと登録できるような制度。対価を払えば使用できるような保護。など)

## 2 米国委託調査(法律面)

Finnegan, Henderson, Farabow, Garrett & Dunner, L.L.P.に委託した、「米国における画像デザインの保護の現状」についての調査報告の概要は以下のとおりである。

意匠特許は、一般的に、コンピュータ・アイコンのデザインに関する安価かつ効果的な保護を提供するものと考えられることができる。現在では、コンピュータ・アイコンに係る意匠特許が日常的に発行されている。出願時のクレーム、発明の名称及び図面が「コンピュータ・スクリーン又は表示画面上に表示されるアイコン又は画像」といった形で物品の意匠を述べ描写するものである限り、コンピュータ・アイコンに対する意匠特許保護は手続的にも取得容易なものだといえるだろう。

調査した結果、コンピュータ・アイコンに係る意匠特許に基づく侵害訴訟についての判例は見つからなかったが、それでも、意匠特許は知的財産としてのコンピュータ・アイコンを守るための重要な防御ツールと見なせるだろう。意匠特許が付与された場合には、意匠特許にクレームされた意匠、及びそれとの混同を生じさせるような類似意匠の、他の者による製造、使用、販売及び販売の申出は禁じられることになるからである。侵害が立証されたときには、このような意匠の更なる使用を防止するための差止命令及び損害賠償を得ることも可能である。

## 3 米国委託調査(デザイン面)

Aaron Marcus and Associates, Inc.(AM+A)に委託した調査では、ユーザー・インターフェースに対する、意匠特許の価値、プロセス及び将来についてのデザイン業界の意見を明ら

かにすることを目的として、画像デザイン的具体例、その創作実態、保護のニーズとその理由、侵害を受けたかについて、意匠特許による保護の実効性、画像デザインの保護に対する取組み、意匠特許及び意匠特許以外の法律による保護への評価、等を含み、さらに、米国におけるデザイナー、企業の意見を調査した。

本調査によれば、知的財産権保護についてデザイン業界を啓蒙する必要があること、及び、5年か10年前(デスクトップWINPのルールが定められ、インターネットや携帯機器はまだ登場したばかりだった頃)に議論された幾つかの主要な問題についてもう一度議論すべき必要があることを示している。

さらに、本調査の結果は、現在の意匠特許に関して確立されている概念や用語、文書、プロセスに対し重大な課題を突きつけるものということもできる。というのも、ユーザー・インターフェース・デザインは、これまでの物品とは異なり、既存の知的財産権制度では、それについて表現することも保護することも共に非常に困難であるような、新しく総合的な特性を身につける方向への進化を続けているからである。

## 4 欧州委託調査(法律面)

Max Planck研究所Annette Kur博士に委託した調査においては、EU加盟国の全特許庁に送付した質問票に対し、ドイツ、ポルトガル、スウェーデン、オーストリアよりの回答書及び英国の状況についての報告書が得られた。また、ポルトガル、ドイツより、具体的登録例も得られた。

本報告の対象となるトピックは、今のところは、欧州の文献及び判例法において、さほど重要な役割を果たしていない。コンピュータのGUIに含まれる個々の要素(特にアイコン)に対する意匠保護を求める実務的なニーズも、少なくとも、現在のところは大きくはないように思われる。この分野に関する重要な判決(少なくとも、直接に関係する重要な判例)もほとんど発見できず、また、GUI等の画像デザインに係る登録手続上の問題が生じているということも、それにより何らかの具体的な規則やガイドラインが作成される必要が発生しているということもないものと思われる。

コンピュータ・アイコン等の登録に関する欧州諸国特許庁の実務の現状を調べることを目的とした調査においても、質問票に対し、わずかな回答しか得られていないが、以上のような印象が間違っていないことが、ある程度まで確認された。さらに、ドイツ特許庁の回答では、アイコンに対する意匠保護は「未開発分野」であるとの見解さえもはっきりと述べられている。

## 5 欧州委託調査(デザイン面)

国際情報デザイン研究所(IID)<sup>(\*)9)</sup>に委託した本調査は、

(\*)9) International Institute for Information Design.

欧州における画像デザインにかかわるデザイナー、企業に枠を広げて意見を聞いた。

本調査の結果によれば、画像デザインの保護に関する問題は、欧州においても非常に重要かつ複雑な問題となっていることが明らかになった。「買取り」ベースで仕事をしているデザイナー、すなわち所有権やその他の権利も含め、自らの創作したデザインを丸ごとクライアントに提供しているデザイナーたちでさえも、自分たちの立場を見直すべき必要を認識していた。

デザイナーたちが意匠の法的保護に関する知識を余り有していないことは、本調査においても明らかになったとおりであるが、それはまた、eNews(国際グラフィックデザイン団体協議会(ICOGRADA)のニュースレター)に最近に掲載されたアンケート結果とも一致するものである。2001年12月のeNEWS 48/01号には、「自分のアイデア又はコンセプトが盗用されたのに気が付いた場合、あなたはどのように対応しますか」という質問に対する以下のような回答結果が報告されている。

- ・ 盗用したデザイナーと連絡を取り、直接に話し合っ解決する 33%
- ・ 弁護士に相談する 28%
- ・ 何もしない 30%

本調査の結果も、eNewsの別の号に報告された内容と一致するものといえるだろう。すなわち、2002年1月20日付のeNEWS 3/02号には、「デザイナーの権利を保護する上で、貴国の法律はどの程度役立っていると思われますか」という質問に対し、以下のような回答が寄せられたことが報告されているのである。

- ・ 非常に役立っている。 13%
- ・ ある程度は役立っている。 8%
- ・ 現実問題としては全く役立っていない。 79%

画像デザインに対する法的保護を改善するためには、画像デザインの価値を決定するものとして働く特徴と基準についての深い理解が必要とされる。それらをより理解することにより、より適切な定義を求めることが可能になり、かつ、オリジナル・デザインと模倣デザインとを区別するためのより適切な手法を考え出すことが可能になるからである。

回答者から提出された意見や提案の一部が本報告にまとめられているが、それらは皆、情報デザインを新たな分野とする考え方、すなわち、情報技術とコピー・ライティング、テストティング及びマーケティングの技術を組み合わせることを通じて、情報デザインを、新たなデザイン・ソリューション(デザインによる解決)を創造する新たな分野とみなすという考え方に基づくものである。

そこで触れられている技術の多くは、本調査の対象範囲を超えるものではあるが、しかし、そのうちの二つ(デザインとプログラミング)は、将来における画像デザインの方向に関する

回答の中で非常に重要な要素として特定されている。すなわち、将来においては、デザインとプログラミングの収斂が決定的な重要性を持つものになる可能性が存在する。同様に、バリュー・デザイナーたちが、「外観(look)」だけでなく、「機能(function)」にも固執しているという事実は、創作の成果は「デザイン」か「機能」のどちらかに分類できるという伝統的な考え方が、将来においては通用しなくなるだろうという事実を示すものともいえる。「形状」と「機能」の両面においてユニークな特徴を有する画像デザインを対象とした、新たなアプローチが必要とされているのである。

さらに、画像デザインを表示するための媒体としての表示画面の必要性にとらわれた考え方も見直されるべき必要がある。画像デザインを直接に人間の網膜に表示することができるようになる可能性があることを考えるなら、そのような法的保護は紙を通じた表示画面の複製にかかわる規則を考えようとするのと変わらないほど有効性を欠くものといえるだろう。

新たな方向性を提案するものとして回答者たちからなされた提案の中では、以下のようなものが今後の検討に値するものと思われる。

#### ① 複雑さに応じたデザインの種類

— 革新的かつ「包括的」なデザイン(機能と視覚的表示法が分離できない点で傑出したデザイン)。例えば、新たなインタラクティブな図表など。

— 公的情報にかかわるデザインの多くがそうであるように、共通の取決めに依拠することが必要とされるデザイン及びデザイン・システムのコンセプト。

— 従前のものよりも適切な形で、一般的な内容又は機能を視覚的に(及び音声を伴う形で)表示する画像デザイン。例えば、革新的なツールバーやソフトウェアの基本的機能を示すアイコン。

— 機能にかかわるデザイン。

— 法的保護を受けるための資格は満たしているものの、その創作者が万人の自由な使用を認めているもの(フリーウェア)など。

#### ② 権利の主張

— 明示的な警告。

— 電子指紋(electronic fingerprints)、電子透かし(digital watermarks)、会員証明、データスタンプ。

— 創作者の意図していた以外の用途に使うため、画像デザインを複製する者に対する課金。

— 紙上に複製された画像デザインと同様のものとみなされ、したがって、特別な注意をする必要のない画像デザインのカテゴリ。

#### ③ 法的手段の「使用」及びその費用対効果

— 特許出願コスト

例えば、欧州特許条約(EPC)改正案においては、すべて

の特許出願を全EU加盟国の公式言語に訳すことが求められるようになる可能性もあり、その場合には特許保護は使えない可能性がある。

#### － 特許付与までの時間

本調査結果に対するコメントを求めたところ、ウィーンのエリザベス・ヴラサティ(Elisabeth Vlasaty)博士は次のようにコメントした。「もしデザイナーたちが特許法による保護が適切なものであると考えるなら、恐らく彼らは現行EPCの下で特許保護までに平均で4年間の期間が掛るという事実を認識していないでしょう」。

#### － 画像デザインの保護についての評価と主張のためのインターネット・サービス

画像デザイン創作の実情及び視覚的な電子コミュニケーションにおいて、画像デザインが果たす様々な役割に関する今回の調査の結果として、新たな情報・ネットワーク化社会の発展は、情報デザイナーたちが対処しなければならない新たな課題を生み出すものであることも明らかになった。そのためには、革新的デザインの有するユニークな外観と機能の両方に対する法的保護を確保するための方策も講じられなければならないだろう。

## V 意匠法による保護の在り方

### 1 部分意匠による画像デザインの保護範囲

本調査研究の委員会で作された、(1) 動的な画像デザインを保護したい、(2) 物品の枠組みに捕らわれないで画像デザインを保護したい、というニーズが現行法で満たされるかを、携帯電話に関する登録第1075910号意匠を素材に用い、部分意匠の保護範囲との関連で、次のケースについて検討した。

① 登録意匠の破線部分の形状が全く異なった場合、② 登録意匠の画像デザインの位置が異なった位置にある場合、③ 冷蔵庫に同一の画像デザインが実施された場合、④ 電話機能付き冷蔵庫の電話の部分に登録意匠と同一の画像デザインが実施された場合、⑤ 登録意匠と同一の画像デザインが電話機の機能を有する汎用途のコンピュータの「ディスプレイ付きコンピュータ」によって実施された場合、⑥ 相手方の画像デザインがプレインストールされていないで、インターネットで配信され、ダウンロードされる場合、⑦ 登録意匠の画像デザインの構成要素が動く場合、⑧ 前記⑦の動的意匠を登録した場合、の効力範囲。

これらのケースにおいて、画像デザインが保護されるか否かは、(a) 部品のように部分自体に創作的寄与がある部分意

匠、(b) 配設(位置)関係に創作的寄与がある部分意匠、の考え方、及び「液晶表示に関するガイドライン」[部分意匠対応版]<sup>(\*)10</sup>等に従って分析された。画像デザインが保護されるか否かは意匠の類否判断によるところが大きく、その場合には物品の縛りの範囲で限界がある。

欧州においては、欧州共同体意匠規則<sup>(\*)11</sup>に従い、非登録意匠権が2002年3月6日から施行され、登録意匠権が2003年1月から出願受付予定である。また、英国意匠法が、欧州意匠指令<sup>(\*)12</sup>に従い、2001年12月9日に改正・施行された。これらの改正には、アイコン等のグラフィック・シンボルの保護が含まれる。

上記検討内容を踏まえ、日本の意匠法を改正する際の留意点を列挙すると、

- ① 欧米では画像デザインが意匠法で保護されているので、我が国においても意匠法で保護するのが望ましい。
- ② 物品性に捕らわれない画像デザインの的確な保護には、欧州共同体意匠規則にある「製品(product)」なる概念の導入が望ましい。
- ③ 登録要件と意匠の保護範囲の一致が望ましい。
- ④ 審査主義は維持する。登録異議申立制度の導入が望ましい。
- ⑤ 動的意匠の保護の充実を図る対応を望む。
- ⑥ 著作権法との調整。
- ⑦ 不正競争防止法の充実により、3年程度の短期的画像デザインの保護で、意匠法との保護分担を図る。

### 2 画像デザインの保護

#### － 解釈論と立法論試案－

特許法、著作権法、不正競争防止法、民法、及び現行意匠法による画像デザインの保護の範囲は異なり、それぞれの限界がある。

現行意匠法の解釈による保護の拡張の可能性とその限界を分析するに、物品の区分、ガイドラインを変更することで、汎用的及び動的な画像デザインを現行法において保護の対象とすることができる。しかし、直接侵害及び間接侵害の前提として、画像デザインの「意匠の実施」と解釈できるかの点で、現行法では実効性のある保護に限界がある。

この点について、改正された意匠法の解釈においては、画像デザインが保護される可能性があるが、かなりの無理がある。

そこで、更なる法改正による画像デザインの保護について、以下の試案を検討する。

画像デザイン、取り分けGUIの本質は、人がコンピュータに

(\*)10 前掲注1ガイドライン。

(\*)11 Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs.

(\*)12 前掲注8 Directive。

特定の情報を伝達する指示を、画像によって表現したものであり、その表現自体において独自の創造性を認められるものである。この点から、特許法の保護する技術的思想の創作とは、おのずから区別されるべきである。技術的思想の創作として保護されるに適する機能的要素を持つ画像デザインが特許法で保護されるとしても、これにより画像デザインの本質的特徴である表現の保護がまっとうされるわけではない。

これに対して、表現自体において独自の創造性を有する画像デザインは、創造性のある表現を保護する著作権法により保護される範囲を有する。すなわち、各画像自体のみならず、その階層性(配列、牽連性)を含めた全体を著作物として、また、コンピュータを機能させて画像デザインを液晶表示部に表示させる、指令を組み合わせたものとして表現されたプログラムの著作物として、著作権法上保護される場合がある。著作権法と意匠法による重複保護の限界を明確に定めることは困難である。

しかし、実用を目的とする応用美術の著作物性については、高度の美的創造性を要求する考え方も多く、この考えによれば、画像デザインは、むしろ意匠法による保護が認められるならば、その方が適切な保護の在り方ということになる。

平成14年の改正特許法及び商標法によって、ダウンロード可能なコンピュータ・プログラム等の情報財は両法の保護の対象となった。このことからすると、商品等表示及び商品形態を保護する不正競争防止法の規定においても、有形的な商品等表示及び商品形態のみならず、無形の情報財としての商品等表示及び商品形態を保護の対象とすることが予想される。画像デザインは、情報財として商品性を有し、かつその画像は可視性のある形態を有するのであるから、不正競争防止法による商品形態の保護を受けられるとする解釈論を、法改正により明確化されるべきである。例えば、商品形態に画像デザイン、取り分けGUIが含まれることを明記し、その譲渡又は貸渡しを改正特許法と同じく「電気通信回線を通じた提供を含む」とし、「最初に販売された日」を「最初に販売された日又は最初に電気通信回線を通じて提供された日のいずれか早い日」とするような改正である。

このような法改正が行われれば、画像デザインの模倣に対し迅速な保護が与えられることとなる。その保護期間は短期であり、その保護範囲は、同一又は実質的同一の範囲であって、類似の範囲までには及ばないが、ライフサイクルの短い画像デザインの保護には、審査に必然的に要する期間からくる制約がないことは、これらの画像デザインの保護にとってより適切なものといえるし、長期間の保護の必要のためには、意匠登録出願をして意匠権を獲得する手段を残しておけば、保護に欠けることはない。

以上のような、意匠法以外の各法による保護が与えられるとして、画像デザインを意匠法により保護する必要性、妥当

性があるかが問題となる。今後とも意匠と物品の一体性は意匠の本質をなすものとして、これを維持すべきであるとの見解もあり得よう。

しかし、今後IT化がより進展することが確実と見られる現在、価値ある情報財としての画像デザインを、物品性の拘束の下になお維持しておくことの必要性、妥当性が問われるべきである。

画像デザインは、物品の形状を伴わないとしても、物品に適用される「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」であって、意匠を構成する要素を備え、現行意匠法における物品性の拘束を弱めれば、意匠法による保護の対象となり得、しかも、物品性の要件は、意匠の性質自体から必然的に生ずる本質的要素でない。そうであるとすれば、画像デザインを意匠法の保護対象から除外する理由はなく、画像デザインの創作に意匠法の保護を与えることは、創作の実態にも適し、法律制度としても自然というべきである。

もつとも、物品性の拘束を受けない表示図形、その他の物品に応用される画像デザインの構成自体の創作を保護するため、第二の意匠法ともいべき画像デザイン等保護法を制定することも、立法的解決として考え得る方策である。

次に、意匠の定義の改正の要否について検討する。

現行意匠法が、表示図形等を物品の一部に表わされた模様ととらえている限り、

- (1) 外部記憶装置等を使って任意にインストールしたソフトウェアの画像デザイン、
- (2) 通信回線等を利用して表示させたウェブサイト上の画像デザイン、
- (3) 通信回線等を利用してダウンロードしたソフトウェアの画像デザイン、

は、物品の一部に表わされた模様ということができず、意匠を構成しないものとして保護の対象とはならない。

これらを保護の対象とするためには、意匠を構成する要素としての物品性の拘束を外し、物品に応用され、視覚を通じて美感を起こさせる、「形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」自体を意匠法の保護対象とするために、意匠の定義を改めることが妥当であろう。

その第一案として、「物品に応用される形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」とすることが考えられる。前示我が国の立法の沿革からすると、この表現は採らない方がよいと思われる。この場合には、画像デザインは、「物品に応用される模様若しくは色彩又はこれらの結合」と理解されることになる。ただし、この案では、画像デザインのみならず、噴水や打ち上げ花火のデザインなども定義の枠に含まれることになる。ここまで保護の対象を広げないためには、除外規定が必要となる。

第二案として、「物品の」は現行法どおりとし、「物品」を「物品(物品の部分及び電磁的方法により表示画面等に表示される図形等を含む。)」とする。この場合は、物品と一体性を持った従来の意匠に加え、物品と切り離された表示図形自体、及びこれと同等に評価されるものを意匠ととらえることになる。

次に、現行意匠法では一意匠一出願の原則から保護されないとされている、「(ニ)当該表示図形等の変化の前後の態様に形態的な関連性が認められないが一体として創作された画像デザイン」について、これを一意匠として一つの出願の対象とすることは、解釈論としても可能である。

この場合、立法的解決としては、動的意匠を規定する、「意匠に係る物品の形状、模様又は色彩がその物品の機能に基づいて変化する場合」を「意匠の形状、模様又は色彩が変化する場合において、その変化の前後にわたる意匠の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合について意匠登録を受けようとするときは、その旨及びその変化の前後の態様を特定して、願書に記載しなければならない。」として、物品の機能に基づいて変化する場合と、そうでない場合を、一括して規定することが考えられる。

また、その一部分の意匠の侵害にまで当該動的意匠の保護を及ぼすとすれば、当該動的意匠を構成する一部分(又はその重要な一部分)の実施を意匠の実施とみなす等の、間接侵害規定を設けることも考慮してよいのではないかと思われる。この点につき、従来の考え方では、組物とその構成物品、全体意匠と部分意匠の関係のいずれにおいても、全体とその一部分共に行使できる権利というものは設定できないとの見解が支配的であり、この見解に従えば、全体意匠とその意匠を構成する一部分は別意匠であり、双方の保護を求めためには、別々の出願が必要ということになる。この点の立法的解決を図るためには、全体意匠と部分意匠の利用の関係、関連意匠制度、組物の意匠における個別物品の意匠の保護等との関連を慎重に考慮する必要があるが、発想を転換して、特許法における多項性の考え方を採り入れた制度の構築も考慮してよいのではないかと思料する。この考え方によれば、上記の意味における動的意匠の全体と、これを構成する各部分の意匠のうち、出願人が選択した意匠を一出願として出願でき、それぞれに基づいて権利行使ができることになる。

意匠を物品から切り離されたものとみるとすると、意匠法の「実施」の定義を改正する必要がある。

意匠を、物品に応用され、視覚を通じて美感を起こさせる、「形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」と定義する上記第一案によれば、意匠の実施行為としては、このような意匠を物品に応用する行為が意匠の実施として加わることになる。意匠が応用された物品の製造、使用、譲渡等は、現行法と同

じく実施行為ということになる。また、譲渡又は貸渡しには、「意匠が電磁的方法により表示画面等に表示される図形等の場合には、電気通信回路を通じた提供が含まれる」旨を規定すべきである。

この場合、画像デザインを制作する行為、及び制作された画像デザインを譲渡又は貸渡し等する行為は、間接侵害行為として把握されることとなる。

定義の第二案を採る場合には、画像デザインを物品に応用することは、「意匠に係る物品の製造」に読み込むことになる。

間接侵害規定の見直しの点については、「意匠に係る物品の製造にのみ」を「意匠を物品に応用すること及び意匠が応用された物品の製造にのみ」とすることが考えられる。

その他の検討事項として、以下のようなことを挙げることができる。

① 意匠の物品の区分を広くすることにより、審査における先行意匠の探索が困難となり、無効理由の存在する登録意匠が増えることが懸念される。これを防ぐためには、情報提供を積極的に求めて、確実性のあるデータベースを構築する努力、及びその公表が必要であり、少なくとも、出願人の知っているその意匠に関連する先行意匠に関する情報を出願書類に記載させることとすべきであろう。

② 意匠法を創作保護法として純化し、高度の創作性のある意匠には広い保護を与えるためには、意匠権の保護範囲を決定する基準に、類似概念を存置せしめることには疑問がある。現行法の意匠登録要件及び権利保護要件にある「類似する意匠」を削除し、「登録意匠及びこれから当業者が容易に創作することができた意匠」に意匠権の保護が及ぶとされるべきである。

(担当:主任研究員 森脇 三郎)