

# 15 画面上の画像デザインの保護 — 中国法と日本法の比較研究 —

招へい 研究員 グワン・ユーイン

新しい独創的な画像デザインは知的財産法及び他の関連法の下で保護する価値がある。日本において、画像デザインは、著作権法、商標法又は不正競争防止法で保護し得るが、実務上は、これらの法律の下での保護はそれほど容易に得られるわけではない。日本は、2006年に意匠法を改正することによって、画像意匠を含むように工業意匠の範囲を広げ、画像デザインの保護を強化した。

中国において、画像デザインは、論理上、著作権法、商標法又は反不正競争法の保護対象でもあり得るが、実務上は、これらの保護はほとんど意味がない。中国専利法は、画像意匠も一定の範囲で保護し得るが、部分意匠の概念がないので、外国で部分意匠として登録されたり出願されたりした画像意匠の権利者や出願人は、幾つかの問題に遭遇する。意匠出願の実体審査がない制度なので、これらの問題は、出願書類の提出の方法を変更することで、部分的に是正できるかも知れないし、権利の登録を妨げることはないであろう。しかし、そのような権利は不安定な状態にある。中国の制度において、明確な法的ルールを規定するという必要性に対しては、画像デザインの保護を強化し、知的財産制度の国際的調和の動向に沿うように、より効果的なアプローチが考慮されるべきであろう。

この研究は中日両国における画面上の画像デザイン保護の法的制度に係る相違点を比較し、中国専利権制度におけるこの種の知的創造物に対する保護の現実的可能性を探るものである。

## I. 画面上の画像デザイン及び保護の現状

本文で使用する「画面上の画像デザイン」の文言を理解するには、まず電子情報製品のグラフィカル・ユーザー・インターフェイス(Graphical User Interface、G U I)の概念説明が必要であろう。ユーザー・インターフェイスとは機械とその使用者間のインターフェイスであり、ユーザーが機器や電子設備、ソフトウェアを使用する際に機器との間で情報の交換を行う様々な媒体である。G U Iの使いやすさは、現在、ソフトウェア及びその関連製品の市場評価に極めて密接にかかわっている。昨今、I T製品は、非常に早いテンポで、リニューアル・モデルチェンジが行われる。そのため、新たな画面上の画像デザインが製品の競争力を左右する重要な要素の一部となっている。

米国、欧州共同体、オーストラリア、日本、韓国等のI T産業の先進国や地域では、次々に画面上の画像デザイン保護制度を確立している。ただ、各国では画面上の画像デザインを製品に適用すべきとしているが、欧州共同体は「製品」の定義に「グラフィック記号」を含め、G U Iや画面上の画像を製品意匠とみなして登録や保護を与えている(\*1)。2006年に意匠法を改正した日本では、各方面における利益の平等性を慎重に考慮し、保護する画面上の画像デザインを有体物品に適用しなければならないことを堅持しただけでなく、保護する対象を「物品がその機能を発揮できる状態にするため」になされたデザインに限ると規定した。；日本特許庁が2007年の「意匠審査基準」において、特に他国では登録され得るウェブページデザインやコンピュータ上の画面デザイン等を意匠法の保護客体から外した(\*2)。

中日両国の画面上の画像デザイン保護制度の比較が本論の主題であることから、筆者は日本意匠法の観点から、「画面上の画像デザイン」の範囲を電子製品通電後に液晶表示部に表示され、ユーザーがその製品の機能を発揮できるよう

(\*1) 「意匠の法的保護に関する1998年10月13日の欧州議会及び理事会指令98/71/EC (Directive 98/71/EC of the European Parliament and of the Council of 13 October 1998 on the legal protection of designs)」第1条：「…(a)『意匠』とは、製品自体及び／又はその装飾の特徴、とりわけ線、輪郭、色彩、形状、織り方及び／又は素材に由来する製品の全部若しくは一部の外観をいう；(b)『製品』とは、あらゆる工業製品又は手工芸品をいい、特に、複合製品に組み込まれることが意図されている部品、包装、外装、グラフィック記号及び印刷の書体等を含むが、コンピュータ・プログラムは除外する；…」。

(\*2) 本研究の報告書II 4 参照

な操作を行わせるための新規の画像デザインの範囲に限定する。

## II. 日本における画面上の画像デザインの保護

他の知的創造物と比較して、物品の意匠には多重的な特性がある。そのため、より総合的な保護が必要である。現在、日本では画面上の画像デザインを意匠法によって保護しているが、規定の要件を満たせば、著作権法、商標法、不正競争防止法でも保護が可能である。

### 1. 著作権法による保護

理論的には、十分な独創性を満たした意匠は著作権法の保護を受けられる。日本の著作権法による「著作物」の定義には、「美術著作物」が含まれる。独創性が表出した、審美意識に対する表現であれば、意匠は美術著作物として著作権法により保護をすることが可能である。また、著作権法の編集著作物に関する規定も意匠に適用が可能である。著作権としての保護の利点は、登録が不要で、自動的に保護され、保護期間も長い点が挙げられる。

だが実際は、著作権法により保護される可能性は低い。工業意匠と著作物では保護の必要性が異なるので、著作権法により、画面上の画像デザインが確実に保護され得るかはいまだ不明である。理論的には、もしこれらのインターフェイスや画像の独創性が著作権法の要件を満たせば、保護が得られる。近年、一部の事案ではソフトウェア・インターフェイスも「編集著作物」として保護を受けている<sup>(\*)3)</sup>。だが、実務における画面上の画像デザインの状況はかなり複雑である。一般的に、それは、ありふれた、限られた、選択余地がない表現から構成されており、これらの点は従来、著作権法の保護を受けられない。また、著作権法も他者のリバース・エンジニアリングを阻止することが困難で

ある。

### 2. 不正競争防止法による保護

不正競争防止法は便乗行為を有効に阻止し得るため、知的財産権の適用が困難な領域で重要な役割を果たしている。不正競争防止法において、周知の商品と同類の「商品表示」と他者の「商品の形態（製品形態）」の模倣は不正競争行為と規定している。製品の画面上の画像デザインが、周知の標章であるとみなされた場合、保護を享受できる。また、画面上の画像デザインは「商品の形態（製品形態）」の一部とみなされ、製品が初めて日本の市場に投入されてから3年間は、第三者による完全な模倣がなされぬよう保護され得る<sup>(\*)4)</sup>。

画面上の画像を「商品の形態」や出所を示す機能を備えた「商品等表示」とみなし得るかについて判断した事例が幾つかある<sup>(\*)5)</sup>。例えば、上述したサイボウズ事件において原告は不正競争防止法により保護を求めたが、裁判所は、当該画面上の画像はソフトウェア製品の「商品等表示」に当たるとの認定を行わなかった<sup>(\*)6)</sup>。また、實際上、操作作用の画面表示も商品の形態と認定され保護を受けるのは難しい、なぜなら標準化の観点からこれらは「通常有する形態」であるといえるからである<sup>(\*)7)</sup>。特に画面上の画像デザインは「商品の形態」の構成部分にすぎないことが多く、不正競争防止法のこの条項を根拠に差し止め得るのは、商品全体の形態が完全に模倣された物品の販売活動に限られており、同法により保護が可能な範囲は狭いといわざるを得ない。

### 3. 商標法による保護

商標法の「商標」の定義と意匠法の「意匠」の定義とは極めて類似している<sup>(\*)8)</sup>。このため、理論的には、識別性と独創性がある意匠であれば商標として保護を受けることが可能である。画面上の画像デザインが商標法により保護を

(\*)3) 中山信弘『著作権法』106頁（有斐閣、2007）参照。例として、大阪地裁平成12年3月30日判決（積算くん事件）、東京地裁平成16年6月30日判決〔平成10年（ワ）13577号〕（ProLesWeb事件）、東京地裁平成14年9月5日判決〔平成13年（ワ）16440号〕（サイボウズ事件）。

(\*)4) 日本不正競争防止法19条（適用除外等）5号（イ）によると、「日本国内において最初に販売された日から起算して三年を経過」している場合、この種の不正競争行為の差止請求は却下される可能性がある。

(\*)5) 平成13年度 特許庁工業所有権制度問題調査報告書「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」（知的財産研究所、2002）103頁。

(\*)6) 東京地裁平成14年9月5日判決〔平成13年（ワ）16440号〕（サイボウズ事件）。

URL:<http://www.courts.go.jp/hanrei/pdf/024A64E6B03E207649256C7F0023A164.pdf>。（2008年1月検索閲覧）。

(\*)7) 「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」知財研紀要11号（知的財産研究所、2002）14頁（知的財産研究所、2002年）。

(\*)8) 商標法2条1項。

受ける前提とは、それが商品標章として用いられていることである(\*9)。画面上の画像は商標法が明確に規定する、登録できない普通名称を含む商標であっても、一定期間使用され識別性を獲得すれば、商標として登録される可能性がある(\*10)。商標として保護を受ける主な利点は、模倣を有効に差し止め得ることと、保護期間の延長が可能なことである。

ただし、実務において、製品の画面上の画像デザインを商標として使用することは少なく、ほとんど関連の実例を見ない。なぜならば、デザイナーにとって、意匠法を根拠として、画面上の画像デザインを意匠として登録する方がよりデザイナーのニーズに適している。未登録のデザインは不正競争防止法による保護を求めることが多い。

## 4. 意匠法による保護

### (1) 立法の背景

情報化時代において画面上の画像デザインに対する保護がますます求められている。日本特許庁は1993年3月31日に『液晶表示等に関するガイドライン』を公表し、規定を満たす液晶画面の表示部の登録出願を認めた(\*11)。特許庁は2002年2月に『液晶表示等に関するガイドライン(部分意匠対応版)』(\*12)を公表し、部分意匠の出願規定及び要件を液晶画面上の画像デザインに適用するとした。2004年1月、特許庁は全体意匠出願に適用する『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』を公表し、「画面上の画像デザイン」の出願方法を具体的に取り決めた。平成18年年改正意匠法では、「意匠」の定義に画面上の画像デザインに関する規定が加わった(\*13)。その後、特許庁は2007年版「意匠審査基準」を公表し、改正法に準拠した意匠審査について詳細な解説を示した。この段階で、日本では、日本において画面上に表示する画像の意匠における法的保護制度がほぼ完備された。

2007年版「意匠審査基準」は「画面上の画像デザイン」

の保護条件を規定した。その核心は、物品に適用しなければならず、かつ物品機能の実行と不可分でなければならないということであり(\*14)、さらに、コンピュータ画像インターフェイス、インターネット上に表示されるインターフェイス及び電子ゲーム機に表示される画像は保護しないことを明確にうたった点である(\*15)。このように制度を定めた理由としては、法律が過激に運用されないように、技術発展に対する保護と意匠を含む産業財産権に対する保護のバランスをとり、ディスプレイ画像デザインの保護範囲を製品と不可分の範囲に限定して、その範囲が拡大されすぎないようにしたのである(\*16)。

### (2) 保護の現状の説明

2007年版「意匠審査基準」は保護される画面上の画像デザインに4項目の条件を定めた。

- ① 画像を含む意匠に係る物品が、意匠法の対象とする物品と認められるものであること(\*17)。
- ② 操作の用に供される画像であること。物品にインストールされているソフトウェアの起動時に表示されるインターフェイスは意匠権の客体とはならない。
- ③ 当該物品がその機能を発揮できる状態にするための画像であることその状態とは物品の機能が働くことが可能な状態であり、働いている状態ではない。「物品が働いている状態」における画面上の画像、例えばコンピュータ・インターフェイス又はホームページ・デザインは保護の対象にはならない。
- ④ 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画像であること。物品の各機能を代表する画像は、通常、その付属画面に表示されるが、付属画面を有さず、外部の表示器に接続して使用する物品は、当該表示器上に表示される画面上の画像デザインとして保護を受けることができる。

形式面では、特許庁は提出された意匠デザイン出願に対

(\*9) 商標法3条1項。

(\*10) 商標法3条2項

(\*11) Design Committee: "Study on Protection of 'The Displayed Images' under Japanese Design Law", pp.26-34, Journal of JIPA, Vol.3 no.1, May 2003.

(\*12) 特許庁「液晶表示等に関するガイドライン」[部分意匠編]2002年2月。

(\*13) 意匠法2条2項「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って、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。」

(\*14) 特許庁「意匠審査基準（平成18年改正意匠法対応）」第7部第4章74.1（特許庁、2007年）。

(\*15) 同上74.4(2)。

(\*16) 産業構造審議会知的財産政策部会「意匠制度の在り方について」第3 I.3.(2)保護対象とならない画面デザイン（2006年2月）

URL:[http://www.jpo.go.jp/iken/pdf/iken\\_ishou\\_kekka/shiryou02.pdf](http://www.jpo.go.jp/iken/pdf/iken_ishou_kekka/shiryou02.pdf) (2008年1月検索閲覧)。

(\*17) 特許庁「意匠審査基準（平成18年改正意匠法対応）」第2部第2章21.1.1.1部分。

し、実線と破線で部分意匠を示す等の具体的な要求を定めている。「画面上の画像」のみで意匠出願することはできず、意匠に係る物品と区分を指定する必要があることに注意を要する。また、画面に表示される画像に変化が生じる場合には、変化前後の状態に一致性が具備していることが求められる。一致性が認められなければ、出願は形式審査において拒絶される(\*18)。

画面上の画像デザインが保護されるには、実用性(工業利用性)、新規性、創造性(創作の非容易性)、先行出願との相違、非保護客体の明文規定に属していないこと等の意匠の一般的な実質性要件の具備が不可欠である。

### Ⅲ. 中国における画面上の画像デザインの保護

中国における工業デザインの始りは比較的遅かったため、画面に表示されるインターフェイスをどのように保護するかが、中国の知的財産権界で長年議論されてきた問題である。

#### 1. 著作権法による保護

中国の著作権法及びその実施細則各項目には、画面上の画像が保護を受けられるか否かに関する条項はない。画面上の画像は理論的には「美術著作物」として保護を受けることができるが、画面上の画像デザインは創作の自由を十分に与えられないことが多く、「表現の唯一性」又は「限定的な表現」とみなされ、著作権法により保護されない「構想」又は「思想」の範疇に含められやすい。『コンピュータ・ソフトウェア保護条例』でも、画面上の画像デザインの保護に関する規定はない。このような事件を担当する裁判官は著作権法の理論に対する自らの理解により判断を下さなければならない。最近の二つの事件は注目に値する。

最初の一件は、北京「久其ソフトウェア」が上海「天臣ソフトウェア」を著作権侵害により訴えた事件である。原告は「久其ソフトウェア」の著作権者であり、被告は「久其ソフトウェア」と同一の機能を有する「天臣ソフトウェ

ア」を開発し販売を開始した。原告は法院に対して被告が「久其ソフトウェア」のG U I を侵害したとして提訴した。事件の争点はG U I が著作権法の保護対象となり得るかという点であった。中級、高級人民法院による審理の結果、最終判決では「久其ソフトウェア」のG U I のメニューコマンドの名称、ボタン、ダイアログボックス、ウィンドウ、スクロールバー、特定の図表を表示する際のアイコン等はユーザー・インターフェイスで通常使用されるものであり、独創性を具備していないことから、著作権法の保護は受けられないと認定した(\*19)。

第二の事件はコンピュータのルーター・インターフェイスが著作権の保護対象に含まれるか否かに関するものである。一審では、2種類のルーター製品のG U I はほぼ一致していることから、原告の著作権侵害が構成されるとしたが、二審では、2種類の製品で表示されるダイアログボックス、ウィンドウ等の要素のユーザー・インターフェイス・デザインは汎用的なものであり、それらの選択、配列、レイアウトも著作権法が求める著作物の創造性の要件を満たしていないと認定した(\*20)。

この二つの事件では、法院は編集著作物という観点から分析を行っている。実務においては、編集著作物の独創性に対する要求は芸術作品に対するほど厳格ではないが、中国においてディスプレイ画像デザインを編集作品として著作権法で保護することは難しい。

#### 2. 商標法と反不正当竞争法による保護

中国では商標法により画面上の画像デザインに保護を行えるかは不確定である。汎用表現又は機能性表現とみなされやすく、商標として登録することができないからである。中国の商標局及び商標評価審査委員会は通常、複雑な図形又は構造を含む標章を認めない。なぜならば、そのような標章は、複雑すぎて識別しにくく、顕著性に欠けるからである(\*21)。

中国の反不正当竞争法が定める不正競争行為には「有名な商品が特徴として持っている名称、包装、装飾を無断で使用し、又は有名な商品と類似する名称、包装、装飾を使

(\*18) 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』第10章液晶表示等に関するガイドライン(部分意匠対応編) 117頁。

URL:[http://www.jpo.go.jp/shiryu/kijun/kijun2/pdf/zumen\\_guideline/paper10.pdf](http://www.jpo.go.jp/shiryu/kijun/kijun2/pdf/zumen_guideline/paper10.pdf) (2008年1月検索閲覧)。

(\*19) 上海市第二中级人民法院法院判決:(2004)沪二中民五(知)初字第100号;上海市高级人民法院判決:(2005)沪高民三(知)终字第38号。

(\*20) 广东省高级人民法院判決:(2005)粤高法民三终字第92号。

(\*21) 中国『商標審査標準(商標審査標準)』第二部分第5節(商標局及び商標評価・審査委員会公布、2005年)。

用して、他者の有名な商品と混同が生じ、購入者が当該有名商品であるかの誤認をさせる」という行為が含まれている。このため、製品のディスプレイ画像デザインが「有名商品」の「商品特有の包装、装飾」であるとみなされ、関係の公衆が混同して認識する場合にのみ、保護が可能となる。

2006年12月30日、最高人民法院は「司法解釈」において商品特有の包装、装飾に関しての定義を行った<sup>(\*)22)</sup>。この解釈によると、製品意匠とは非常に高い独創性がある場合にのみ「商品特有の包装、装飾」であるとみなされ、「有名商品」と「混同」の立証責任は原告側にあるとした。このことから分かるようにディスプレイ画像デザインが反不正当競争法の保護を受けられる可能性は期待されるほど大きくない。

### 3. 専利法による保護

中国専利法実施細則では「意匠」とは「製品の形状、図案又はその組合せ及び色彩と形状、図案の組合せにより作りだされた美感に富み、かつ工業面での応用に適した新しいデザイン」(専利法実施細則2条)と規定している。実務においては、既に登録された意匠には製品の部分的な外観になされた新しいデザインも含まれる。

画面上の画像デザインが製品の意匠の範疇かどうかは、中国の専利制度においても同様に回答が見いだせない。実務では、国家知識産権局が公布した2006年版「専利審査指南」において「製品通電後に表示される図案」は意匠専利の保護客体ではないという誤解を生じさせる規定が含まれている<sup>(\*)23)</sup>、ますます多くの液晶表示画面のデザインを含む製品が国家知識産権局に出願されている。意匠の出願には実体審査が行われず、出願すれば通常権利を取得できる。ただ、部分意匠制度と関連実施規則が定められないことから、中国では、画面上の画像デザインは製品全体の意匠を構成する部分として保護されている。

意匠出願は、専利法、専利法実施細則、「専利審査指南」の関連規定に基づき手続が行われる。意匠専利権の保護範囲は、出願時に提出する図面又は写真を基準とするため、

図面作成の方法や当該デザインの新しい独創的な点をどのように表示するかが、権利保護に対して重要である。

## IV. 中日両国の画面上の画像デザインに対する法的保護制度の比較及び評価

中日両国の知的財産権及び関連法におけるディスプレイ画像デザイン保護の相違点は以下のとおりである。

### 1. 著作権法による保護

意匠も著作権法による保護対象とする理論は中日両国共に比較的よく知られている両国における司法制度においても、十分な独創性さえあれば著作物とみなされ著作権法による保護が可能であることを示している。しかしながら、実務において、ソフトウェア・インターフェイス又は画面上の画像デザインを著作権法により保護することは想像以上に楽観視できないことが両国の事例が示している。このような画面上の画像デザインは十分な独創性を有していないと認定されやすいことがその一因といえる。また、著作権法による保護では「思想の使用」、リバース・エンジニアリングは通常、著作権の侵害とはみなされない(当然、使用者と権利者の契約の違約状況は別の議論となる)ため、新規デザインの権利者にとっては不利である。

著作権法による画面上の画像デザインの効果的な保護については、日本では平成18年改正意匠法では差し迫った問題とならなかった。中国では、著作権法による画面上の画像デザインに対する効果的な保護を行うには、著作権法上の運用において、独創性の要件を引き下げるしかないであろう。まず、画面上の画像デザインを美術著作物とみなして、著作権法による保護の可能性を高めることであり、次に、ホームページ・デザインの著作権法の保護対象をめぐる判決<sup>(\*)24)</sup>を参考にすることであろう。ただし、実務においては、画面上の画像デザインの独創性は編集著作物の要件を満たすのはかなり困難である。研究者と立法機関は著作権の範囲外において対応措置を取るべきであろう。

(\*)22) 『最高人民法院关于审理不正当竞争民事案件应用法律若干问题的解释(最高人民法院による不正競争民事事件の審理に適用する法律の若干の問題についての解釈)』法釈[2007]2号。

(\*)23) 中国国家知識産権局『専利審査指南(専利審査指南)』第一部分第三章6.4.3部分(3)(国家知識産権局令第38号 2006年5月24日公布 2006年7月1日実施)。

(\*)24) 北京市第二中级人民法院「厦门信达商情有限公司诉汤姆有限公司侵犯网页著作权纠纷案法律问题研究(アモイ信達商情有限公司による湯姆有限公司のホームページ著作権侵害訴訟事件に関する法律问题研究)』『審判前沿』法律出版社(2004年第12期)。

## 2. 不正競争防止法及び商標法による保護

日本では、画面上の画像デザインが不正に偽造・模倣された場合、「著名な商品表示」又は「製品形態」という条件を満たせば不正競争防止法による保護を受けることができる。ただ、実務においてはこの条件を満たすことは容易ではない。ただし、意匠法に基づく意匠登録が多く行われており、更に有効な選択であるため、現実には不正競争防止法の適用により未登録の画面上の画像デザイン意匠が保護されたという事例は見当たらない。

中国では反不正競争法には画面上の画像デザイン関連の規定が一切なく、法院の判決に根拠として引用されるのは、通常、「一般条項」(\*25)だけである。現在の状況では、未登録で著作権法の保護を受けられない画面上の画像デザインは、「著名商品の包装、装飾」として認定されない限り、反不正競争法による保護は受けられない。

商標法の理論では画面上の画像デザインは保護され得るが、中日両国の実務においては、デザイナーが商標法による保護を求めた関連事例はない。その主な理由は、画面上の画像デザインの商標登録がほとんどなされていないからと思われる。日本における画面上の画像デザインの権利者は、通常、意匠法、著作権法、不正競争防止法による保護を望むが、中国では、工業デザイン産業は成長を始めたばかりであるため、商標法がどの程度機能するのかは今後の観察が待たれる。

## 3. 意匠法(専利法)による保護

### (1) 日本の意匠制度における画面上の画像デザイン保護の論評

上述したように、著作権法、不正競争防止法、商標法では画面上の画像デザインに対して十分な保護が行えないが、日本では平成18年改正意匠法において、画面上の画像デザインの概念を「意匠」の定義(2条2項)に含めた。その後、日本特許庁は新しい2007年版「意匠審査基準」において、

画面上の画像デザインを含む意匠の出願登録及び審査規則について詳細に定めた。筆者は、現行の日本における意匠保護制度について、以下で掲げる数点に注目すべきと考える。

- (i) 日本の意匠法は、画面上の画像デザインに対する保護を強化したが、慎重な配慮がなされ、「意匠に係る物品」の指定を前提とするよう要求し、画面上の画像デザインの保護範囲を「物品がその機能を発揮できる状態にする」範囲に厳しく限定していること。
- (ii) 筆者は、日本の意匠制度において、画面上の画像デザインの保護対象を通电後に表示される初期メニューとそのメニューから直接切り替わるものだけに限定していることに賛成である。
- (iii) 日本における意匠の出願登録総数に占める部分意匠の割合は増加傾向にあり(\*26)、画面上の画像デザインに対する法の適用については、部分意匠に対する保護の現状と合わせて検討すべきである。平成18年改正意匠法では、意匠が同一又は類似であるかは、需要者に同一又は類似であると感じさせる視覚的美感により決まるとされている(\*27)。日本特許庁の2007年版「意匠審査基準」では、この原則をどのように適用し判断するかについて詳細な解説が行われている。ただし、部分意匠の類否に対する具体的な判断基準は今も結論の一致が見られていない、現在の日本における学説や裁判例では、「創作と混同の折衷+要部認定」という総合的判断基準を用いる傾向となっている(\*28)。
- (iv) 注目に値するのは、2007年4月1日に日本特許庁より公布された「日本意匠分類」に画像意匠分類(W類)が追加された(\*29)。筆者は、実務において、この分類付与が、後行出願の画面上の画像デザインにおける新規性と創造性に影響を与え、事実上「画像意匠」

(\*25) 中国反不正競争法(反不正競争法)2条「経営者は市場の取引において、自主、平等、公平、信義誠実も原則に則り、公に認定された商業道徳を順守するものとする」。

(\*26) 近年、日本における部分意匠の出願件数は全体意匠出願総数の4分の1に達している。「特許行政年次報告書2007年版」第1章『我が国における出願と審査・審判の動向』12頁 日本特許庁HP参照  
URL:<http://www.jpo.go.jp/shiryoutoushin/nenji/nenpou2007/honpen/1-1.pdf> (2008年1月検索閲覧)。

(\*27) 日本意匠法23条2項(2006年新規追加)「登録意匠とそれ以外の意匠が類似であるか否かの判断は、需要者の視覚を通じて起こさせる美感に基づいて行うものとする」。

(\*28) 青木博通『知的財産権としてのブランドとデザイン』(有斐閣、2007)283-299頁;板倉集一「侵害訴訟における部分意匠の類否判断」知財管理57巻6号(2007)941頁。

(\*29) 特許庁審査業務部意匠課日本意匠分類(平成19年4月1日施行版)について日本特許庁HP  
URL:[http://www.jpo.go.jp/shiryoutou/s\\_sonota/pdf/bunrui/190401.pdf](http://www.jpo.go.jp/shiryoutou/s_sonota/pdf/bunrui/190401.pdf) (2008年1月検索閲覧)。

の種類別保護に機能していると考える。

## (2) 中国専利制度における画面上の画像デザイン保護の評価

- (i) 中国において画面上の画像デザインを部分意匠として出願することが不可能なことから、以下のような問題が生じる可能性がある。
- (a) 出願人の不便。関係者が意匠の新規の箇所について直観的に認識できないため、司法効率に影響を与える。また「可変的な使用状態の参考図」の法的位置付けが明確でないため、法の執行に支障がある。
- (b) 中国では、意匠専利出願は実体審査を受ける必要がないため、出願と後行出願の書類が一致しなくとも、出願の国際優先権請求は通常権利付与が認められる。ただ、このような意匠は無効審判又は侵害訴訟において優先権の無効により新規性を否定され、無効宣告を受ける可能性がある。2006年の「専利審査指南」において、優先権者に有利となる改正が行われたが<sup>(\*)30)</sup>、この規定の実際的な効果については今後の観察が待たれる。
- (c) 日本を例にとると、意匠出願に6か月の国際優先権期間を与えることが規定されている。ただし、「意匠審査基準」の規定では、他国で行った先行出願と日本での出願が異なる場合、日本特許庁はその優先権出願を認定しないので<sup>(\*)31)</sup>、これは中国で意匠専利権(全体)として先行出願され、後に日本で部分意匠出願を行う出願人に明らかに不利である。
- (ii) 実務において、意匠出願では、実体審査を行わないため、画面上の画像デザインを含む製品全体の意匠(当該画面上の画像ではない<sup>(\*)32)</sup>)は権利を取得できる。だが、「専利審査指南」の「製品通電後に表示される図案」は「意匠専利として保護されない客体」という規定があるため、画面上の画像デザインが現実の中国の専利制度においては保護されない可能性があり、この規定が削除されれば、画面上の画像デザインを含む意匠の保護強化につながるであろう。

## (3) 中国の部分意匠制度の導入による画面上の画像デザイン保護の必要性と可能性

筆者は、現在、法律上で部分意匠制度を独立させる必要性に対する各界の認識は余り高くなく、このことは中国の専利法第三次改正案において、部分意匠制度が考慮されていないことを端的に示している

しかしながら、専利法に部分意匠制度の導入は必要であろう。まず、法律上、部分意匠は全体意匠と同様の保護を享受し得るべきであり、部分意匠制度の導入により意匠出願量の大幅な増加、又は質の低下を招くことは生じ得ないことを明確にすべきである。第二に、部分意匠制度の実施方法により、製品の一部外観に新たな改良を施した出願者のニーズが満たされ、正確に自分のデザインの新規改良点を表現することが容易になる。また、部分意匠制度の実施は、法の執行司法手続における実体審査の迅速化につながり、意匠の保護範囲の正確な認定が可能となる。また、部分意匠制度により、国際優先権に係る出願者と権利者が国外で法に基づいた権利を行使しやすくなる。最後に、部分意匠制度の採用により、世界の主要工業国の制度と協調していくことが可能となる。

工業所有権による意匠権保護が工業国における趨勢となっており、今後、知的財産権に係る国際的保護において受身の状態にさらされる可能性がある。当然、中国国内の現実的な発展状況を考慮し、画面上の画像デザインに対する立法的保護は段階的に進めていくべきである。

運営上、第一に「専利審査指南」に、製品外観の部分的新規改良出願提出用の願書は実線破線で新規改良部分を示す等の関連規定を追加し、第二に「専利審査指南」において「製品通電後に表示される図案」が専利法の保護客体ではないとする規定を削除し、第三に、中国の専利法改正の時機をとらえ、「意匠」の定義条項に「部分意匠」の概念追加を図るか、専利法実施細則の関連条項に、「意匠」には、部分意匠を含む、との解釈を挿入してもよいだろう。最後に、必要に応じて、画面上の画像デザインを「意匠」の定義に含めつつ、その範囲を有形「製品」の操作機能と結び付く画面上の画像デザインに限定すべきである。

(\*)30) 中国国家知識産権局「専利審査指南(専利審査指南)」第四部分第五章、7.2部分。

(\*)31) 日本特許庁「意匠審査基準(平成18年改正意匠法対応)」第7部第1章71.13(1)。

(\*)32) 出願対象が画面上の画像自体の場合、初期審査を通過することはできない。中国国家知識産権局「専利審査指南(専利審査指南)」第一部分第三章、6.4.3部分(11)(国家知識産権局令第38号2006年5月24日公布 2006年7月1日実施)、を参照のこと。

## V. 結論

理論的には中日両国の多くの知的財産権及び関連の法律制度による複合的な保護の提供は可能と思われる。しかし実務において、著作権法、不正競争防止法及び商標法等のによる保護効果は決して高くない。

産業財産権法による画面上の画像デザイン保護は適切であり必要である。日本において1990年代から現在までに構築された意匠法による画面上の画像デザイン保護制度は比較的合理的であり、日本の意匠法は、国内・国際的要因を総合的に考慮し、各方面の利益需要のバランスに努めている。このため、日本の制度を研究し中国の関連制度構築への参考になる点を模索することは意義深いことである。

現在の中国における専制制度は、画面上の画像デザインに対し、実務的には一定程度の保護を行うことが可能であるが、実施中において幾つかの問題が生じる可能性がある。中国の現行の専制制度において画面上の画像デザインに不利な要因を解決するため、最も容易かつ早道な方法は「専利審査指南」の関連条項を改定、修正することである。当然、長期的な視野で考え、専利法において部分意匠の概念を明確にし、それに付随する法的規定に対応する実施措置を追加すれば、画面上の画像デザインに対する実質的な保護機能を向上させることが可能である。時機が熟せば、画面上の画像デザインの概念を、中国の「工業品意匠」の定義に含めることも検討した方がよいが、その際には関連の法律や実施規則にその保護範囲や適用条件を明確にすべきである。