

2 デザインの戦略的活用に応じた意匠制度の在り方に関する調査研究

知的財産戦略大綱において、魅力あるデザインを活用し、より価値の高い製品を提供する環境を整備するための具体的方策について検討することが求められている。また、いわゆる知的財産推進計画においても、「ネットワーク上で利用される操作画面(アイコン等)のデザイン等、新たな保護対象についても広く検討を行い、2003年度中に結論を得る」ことが決定されている。こうしたことから、現在の意匠制度のあり方が、デザイン活動の実情に適った戦略的活用に応じたものとなっているのか、早急に見直しを行う必要がある。

このような背景の下、本調査研究では、委員会を構成し、1. 画面デザインの保護(法上の意匠の対象を拡大し画面デザインを保護すべきか否か、保護の内容・方法、制度設計の方向性等)、2. 意匠権の効力範囲の拡大(現在の意匠権の効力範囲は適正か、いかなる範囲まで効力を認めたらよいか等)、3. その他の課題、について広く議論を行った。

I 序

本調査研究の背景

近年、中国をはじめとするアジア諸国は、急速な技術水準の向上と格安な人件費などを背景に低コストで大量に製品を作り出す力をつけてきており、我が国においては、国際的な産業競争力を確保し、経済・社会全体の活性化を図ることが喫緊の課題となっている。このような状況の中、我が国では、製品の差別化や高付加価値化を図っていくことが重要視されており、戦略的なデザインの活用によって、「ブランドの確立」や「ブランドイメージの向上」を図っていくことが効果的である。

また、知的財産戦略会議による「知的財産戦略大綱」においても、「魅力あるデザインやブランドを活用して、より価値の高い製品・サービスを提供する環境を整備するための具体的方策について、意匠制度、商標制度の在り方を含め検討し、2005年度までに結論を得る」ことが提言されており、また、それを受けて策定された「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画」においても、「魅力あるデザインを創造して、より価値の高い製品を提供する環境を整備するための具体的方策について、意匠制度の在り方を含め検討し、2005年度までに結論を得る」こと、及び、「ネットワーク上で利用される操作画面(アイコン等)のデザイン等、新たな保護対象についても広く検討を行い、2003年度中に結論を得る」とされている。

意匠制度は、デザインの創造に関する先行投資によって創出された経済的価値を模倣等から保護し、財産権として単位化・明確化することによって、その権利の活用や流通を促すための基盤となる仕組みである。デザインの適切な保護を図るためには、産業におけるデザインの位置付けの変化に応じて、意匠制度の在り方についても見直しを行っていく必要がある。

以上のような状況から、デザインの戦略的活用に応じた形での意匠制度の在り方について、早急に検討を開始する必要がある。

II 画面デザインの保護に関する検討

1 検討の背景

社会の情報化・ネットワーク化の進展に伴い、デザイン開発の対象は、従来の機器に係る外観形態のデザインに加え、画面デザイン、すなわち、機器の画面表示部を介して表示・利用される情報のデザインといったソフト面のデザイン開発へと対象範囲を拡大してきている。つまり、画面の見やすさや使いやすさ、分かりやすさといった操作性の向上、あるいは、楽しさや美しさといった視覚的・感覚的な特徴を追求した画面デザインを開発し、その元となるソフトウェア製品の商品価値を高めるところにも、デザイナーの能力が投入されるようになってきている。

我が国の意匠制度の下では、これまで、物品(機器)の成立に不可欠な画面デザインについてのみ、当該機器の一部を構成するものとして意匠登録の対象としてきているが、米国、欧州をはじめとする諸外国と比較した場合には、意匠制度による画面デザイン保護の対象範囲がこれらの国々よりも限定的であることが指摘されている。

こうした状況の中、政府の知的財産戦略会議による「知的財産戦略大綱」及びこれを受けて策定された「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画」においても、意匠制度の在り方について、「ネットワーク上で利用される操作画面(アイコン等)のデザイン等、新たな保護対象についても広く検討を行い、2003年度中に結論を得る」とされている。

本調査研究委員会では、上記のような背景認識の下に、意匠制度による画面デザインの保護対象範囲の拡大の在り方について、まとまった形での具体的な検討を行った。

2 本委員会における検討の方向性

画面デザインに特化した新たな保護の仕組みを想定した場合、保護の単位、審査事項、権利の性質・範囲等、様々な制度設計の可能性が出てくるが、画面デザインに関する保護対象範囲の拡大のみを想定する結果、物品性を前提とする既存の制度的枠組みに不要な混乱を生じさせるような制度設計は避けなければならない。

また、米国、欧州をはじめとする諸外国においては、物品性の観点において我が国よりも柔軟な考え方に基づく意匠登録が行われているが、これらの国においても画面デザインに係る意匠権に基づいて差止めを命じる裁判例は未だ存在していないため、侵害時の差止め対象が何になるのかという点については未だ不明確な状況である。

よって、今回の検討においては、意匠制度による画面デザインの保護の在り方について2003年度内に一定の結論を得るために、物品性を前提とする現行意匠制度の枠組みの中で実現可能な保護の仕組みについて具体的な検討を行った。

現行意匠制度の枠組みの中核となる要素は、以下の三点である。

- ① 具体的な製品を対象とする形態要素を保護すること
- ② 意匠権の発生前に新規性等の登録要件の充足が行政庁において確認されること
- ③ 意匠権の性質は絶対的独占権であること

3 画面デザイン保護の具体的方向性

現行意匠制度は、市場で流通する製品を意匠成立の前提とすることにより、意匠権侵害時における差止めの対象が当該製品となることを明確化した保護の仕組みである。今回の検討においては、現行意匠制度の枠組みで画面デザインを保護する場合の具体的な方向性に関する試案として、以下の要素を基本とする事務局案を提示した。

- ① 現行意匠法に基づく物品についての考え方を踏襲して、市場で流通し、一定の経済的価値を有するプログラムを一の製品として捉え、そのプログラムに係る視覚的要素を保護対象とする。
- ② 複数画面の選択及びその遷移方法は、具体的な視覚的要素として特定できるものではないことから、意匠法による保護の対象とはしない。
- ③ 意匠登録を受けようとするプログラムに係る視覚的要素を願書及び添付図面等に記載する方法としては、願書及び添付図面等には当該プログラムの用途及び機能を実現するために必要な画面を記載し、願書の「意匠に係る製品」の欄には、新たに追加した製品の区分を記載することによって行う。
- ④ 権利の発生前に、意匠登録出願に係る画面デザインが、

新規性等の登録要件を充足しているか否かを行政庁によって判断する。

⑤ 画面デザインに係る意匠権は、絶対的独占権とし、意匠権を特定する際に必要となる事項が掲載された意匠公報を発行する。

⑥ 差止等の措置の対象は、意匠権に係るプログラム等とする。

4 委員会における意見

上記事務局試案に対して委員から寄せられた意見を総合すると、総論として、画面デザインを保護する仕組みを設けることには賛成するものの、今回の案では、保護の単位や権利の性格、差止めの効果等、保護される法益(画面デザインの価値)に比して保護手段(プログラムそのものまで差し止める)が強力なものとなり過ぎるという指摘が強く、具体的な保護の仕組みの策定にあたっては、意匠制度全般についての見直しの中で更なる検討を要する、というものであった。

5 検討の結論

本調査研究委員会は、意匠制度による画面デザインの保護の在り方に関する今回の検討の結果、以下に示す結論に至った。

画面デザインは、人間の知的創造活動による成果物であり、情報機器・家電製品で多用されるなど、社会経済活動の中で重要な役割を果たしている。これまで、機器と一体不可分となった画面デザインについては意匠法の保護の対象となっているが、機器と一体性のない画面デザインについても、産業活動に係る知的財産として、意匠法による保護の在り方を検討していく必要性は十分にあることが今回確認された。

しかしながら、デザインを物品の外観として捉えることを前提としている現行意匠制度の枠組みで機器と一体性のない画面デザインを保護することは、画面デザインとそれを生成するプログラムとの関係を考えて、保護の在り方として必ずしもバランスの取れたものとはならないおそれがある。仮りに、画面デザインそのものを意匠法の保護対象とする場合は、物品の外観の保護を前提に構築された現行意匠制度の枠組みの在り方についても検討を要することとなると考えられる。

昨年7月に政府の知的財産戦略本部により策定された「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画」においては、「魅力あるデザインを創造して、より価値の高い製品を提供する環境を整備するための具体的方策について、意匠制度の在り方を含め検討し、2005年度までに結論を得る」とこととされている。

画面デザインの保護についても、この意匠制度全般についての見直し検討の中で、保護対象の拡大の在り方、適切な

保護の在り方について、今回の検討における意見を踏まえながら、引き続き検討を行っていくことが適当である。

III 意匠権の効力範囲の拡大に関する検討

1 検討の背景

経済産業省製造産業局に設置された「戦略的デザイン活用研究会」の報告(2003年6月)においては、「消費者のデザインを観る目やブランドへの意識も厳しくなっており、オリジナリティの高い商品開発力やブランドを活かす企業と、二番煎じのデザインや商品中心の企業との格差が広がりつつあることから、効果的に模倣を防ぎ、優れたデザインの創造を奨励するために、意匠権の類似の範囲を拡大すべき」との指摘がなされている。これは、これまでの日本の産業においては、複数企業が同種の製品を製造することが多く、独創性の低い互いに近接したデザインの製品を短時間で多数開発し、価格競争でシェアを競う傾向が強かったが、今後はこのような追随型の企業も、独自性や独創性を重視する企業戦略に転換し、より魅力的な商品を産み出していくことが期待されていることが背景となっている。

本調査研究の委員会では、意匠権の効力範囲の在り方について検討する上で、意匠の類似論に留まることなく、製品・商品の開発から市場投入に至るまでのデザイン活動の各プロセスで産み出される知的成果物を念頭に置きながら、現行意匠制度の枠組みにとらわれないデザイン保護の本質に即した意匠制度の在り方はどのようなものか等について、広く議論を行った。

2 見直しを行うべき課題の検証

意匠権の効力範囲の拡大に関し見直しを行うべき課題について、次の7つの論点を挙げ、これらに関して議論を行った。

- (1) 創作の背景にある思想等を含めた保護
- (2) 独創性の高い意匠の保護
- (3) 模様、色彩、材質、質感等の特徴を中心とした保護
- (4) 登録意匠に係る物品とは非類似の物品への転用の保護
- (5) 創作の価値と誤認混同
- (6) 絶対的独占権と相対的独占権
- (7) 意匠の類似を判断する手法や基準の明確化

委員会における検討では、特に(i)製品・商品開発を貫く全体的目標、(ii)製品・商品の形態から醸し出される雰囲気や特徴、(iii)シリーズ化やグループ化された製品・商品群に共通する統一化された要素、(iv)流通過程において形成されたブランドイメージ、の項目について、現状では保護が十

分でないと指摘がなされた。また、意匠法が保護すべきものは、創作された時点の成果であるのか、あるいは販売された後の結果であるのか、いずれが重要であるのか不明確であるとの指摘もあった。

3 意匠権の効力範囲の拡大に関する考え方及び方法

現行の意匠法に規定されている意匠権の効力範囲は、具体的な形態に限定された登録意匠を基礎とし、その登録意匠に類似する範囲を効力範囲としているため、製品・商品開発の各プロセスにおいて産み出される知的創作物を幅広く保護するものとはなっていない。

上記の課題検証において保護が不十分であると指摘された知的成果物を保護するためには、製品・商品開発のプロセスに応じた知的創作物を保護対象として捉えるための視点の移動について検討することが必要となる。この場合、現行の意匠法の保護対象よりも上流のプロセスに位置する知的成果物を保護の対象とすると、製品・商品開発に関する概念的・機能的要素を重視した創作的価値を対象とするものとなる。逆に、現行の意匠法の保護対象よりも下流のプロセスに位置する知的成果物を保護の対象とすると、自他商品識別力や製品・商品が保証する信用を対象とするものとなる。

本調査研究委員会では、意匠権の効力範囲を拡大する場合にどのような効力範囲の在り方が適切かについて、次のような提案に基づく検討を行った。

製品・商品開発の各プロセスにおいて産み出される知的成果物を、(1)上流のプロセスに位置する知的成果物、(2)製品・商品の完成時に位置する知的成果物、(3)下流のプロセスに位置する知的成果物に大きく分けた上で、それぞれを以下のようなまとまりとして細分化、具体化を図った。

(1) 上流のプロセスに位置する知的成果物

- ① 製品・商品開発のコンセプトを示すまとまり
- ② 新規な機能や用途を実現するための構成によるまとまり
- ③ 新規に創作された部分のまとまり
- ④ 創作した意匠が当業者にとって容易に創作することができる範囲も含むまとまり

(2) 製品・商品の完成時に位置する知的成果物

- ⑤ 抽象化された美感のまとまり

(3) 下流のプロセスに位置する知的成果物

- ⑥ 自他識別力を表す記号となるまとまり

上記提案に基づくバリエーションを参考にしながら、意匠権の効力範囲としてはいかなる範囲まで認めるのが妥当であるかについて議論を行ったが、委員会における検討では以下のような指摘があった。

(i) 効力範囲をコンセプトにまで広げるべきか

製品・商品開発のコンセプトを示すまとまりを意匠権の効力

範囲とすべきかどうかについては、コンセプトまで遡って意匠権の効力範囲を検討することに関しては多くの賛成意見があったが、形を離れた言葉のみのコンセプトの保護や、効力範囲をコンセプトまで含めた場合に起こる独占の弊害に対する懸念、どのように出願すべきかという問題が指摘された。

(ii) 創造性に応じた保護

創造性に応じた権利の幅を与えることについて、創造性の高いものについては広い保護を与え、成熟した分野で多くの企業が共通のコンセプトに基づき競争している場合には狭い保護を与えるべきとの意見があった。また、権利の幅の広狭の問題は運用上の問題であるとの意見もあった。

(iii) 当業者にとって創作容易な範囲

創作者が創作していないものまでを権利範囲とすることに、疑問視する意見があった。

(iv) その他全般

その他、意匠権の効力範囲の在り方は一律ではなく多様であってよいとの意見や、デザイナーの成果物のうち図面に表されるもの以外のものも視野に入れてデザインの保護をすべき、意匠法は創作法としての側面を強調していくべき、類否判断に心理学の手法を取り入れても良いのではないか、などの意見があった。

IV その他の課題に関する検討

1 意匠制度の枠組みに関する検討

画面デザインのような無形のデザインを意匠法の保護対象とするためには、現行の意匠制度の枠組みを超え、意匠の定義、権利付与の要件、侵害行為の内容、審査の時期等の観点において、意匠制度を根本的に見直す必要があることが指摘された。

また、「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画」においては、「魅力あるデザインを創造して、より価値の高い製品を提供する環境を整備するための具体的方策について、意匠制度の在り方を含め検討」することが要請されている。魅力あるデザインの創造を奨励し、その知的成果物を適切に保護し、有効かつ円滑にデザインに関する知的財産を活用することが可能となるような意匠制度を構築するためには、権利の性質、権利発生の時期、意匠の保護対象、保護要件、意匠権の効力範囲、権利侵害の内容等、意匠制度全般にわたる広汎な見直し及び検討が必要となってくる。

委員会においては、とくに論点を定めず、意匠法以外の知的財産法によって保護がなされているデザインの状況、各国の意匠制度の仕組みなどを参照しながら、意匠制度全般及び意匠制度の枠組みに関する多面的な問題点の指摘や課題の提示を行い、2005年度末に向けた意匠制度の見直し及び検討への橋渡しとした。

2 委員会における意見

委員会における主な意見としては、(1) 行政庁による事前審査に重きをおく意見、(2) 現行の意匠制度に懐疑的な意見、(3) デザインの本質に立ち戻った制度検討を望む意見、(4) 意匠法が保護すべき価値に言及する意見、があった。

(1) 行政庁による事前審査に重きをおく意見

既存の制度ユーザーからは、業界内の製品開発の重複に関する事前調整や他者権利の侵害がない事の確認が、意匠権発生前に一定金額と期間のユーザー負担によって行政庁で行われることに、意匠制度のメリットをおく意見がでた。行政庁による意匠登録の要件に関する判断の基準や手法が、当事者に明確化されることが付加的に求められた。

(2) 現行の意匠制度に懐疑的な意見

行政庁による事前審査について、判断の効率や公平性を確保するために、意匠登録出願の際にはデザインについて個別の主張を盛り込みにくい出願方法に限定せざるを得ないこと、事前審査によって行われた調整が事後における権利行使や意匠権の活用を硬直化させているとの意見がでた。

(3) デザインの本質に立ち戻った制度検討を望む意見

デザイナーからは、画面デザインだけでなく、そもそも、デザイン全体についても保護の在り方について、既存の制度の枠組みにとらわれずに議論をすべきとの意見がでた。

(4) 意匠法が保護すべき価値に言及する意見

意匠法が保護すべき価値を、デザインの創作ととるのか、デザインが有する識別力ととるのかとの疑問が提示された。

(担当: 研究員 服部博生、宮坂一彦)