

平成23年度 特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書


デジタル社会における
デザイン保護に即した意匠制度
の在り方に関する調査研究

調査研究報告書

平成24年2月

一般財団法人 知的財産研究所

【図表Ⅱ-24】 欧州共同体意匠の登録例3（画面デザイン以外の二次元デザイン）

			
登録番号： 25267-0005号 ロカルノ分類：99.00 製品の表示： Logos	登録番号： 70594-0001号 ロカルノ分類：99.00 製品の表示： CARTOON CHARACTERS	登録番号： 70222-0011号 ロカルノ分類：99.00 製品の表示： Ornamentation	登録番号： 75726-0004号 ロカルノ分類：99.00 製品の表示： Get-up

(vi) 海外ヒアリング調査結果

欧州の企業等に対してヒアリング調査を行った。調査結果については、「資料編Ⅲ海外ヒアリング調査」を参照のこと。

(3) 韓国

(i) 意匠制度の概要

韓国ではデザインの保護を行うものとしてデザイン保護法が存在する。デザイン保護法の保護対象は無審査登録品目と審査登録品目に分けられており、画面デザインは無審査登録品目とされている。

なお、このデザイン保護法については、現在、デジタル化・グローバル化という産業界の新しいニーズに対応した法改正を行っているところである。

(ii) 物品との一体性要件

「デザイン」とは、物品〔物品の部分（第12条を除く）及び文字体を含む。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）。

現行法では、画面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いる。

なお、改正法では、ヘーグ協定及びロカルノ協定加盟に向けて、保護の対象をロカルノ協定で定める物品に拡大する予定である⁴⁶。したがって、法改正後には、ロカルノ分類に含まれるグラフィカル・ユーザー・インターフェース（14-04）や装飾デザイン、グラフィックシンボル、ロゴ等（32-00）⁴⁷が物品に含まれ、保護対象となる。

（iii） 権利範囲

例えば「画面デザインが表示されたコンピューター用モニター」として権利を取得することが可能であるが、このような権利が、コンピューター用モニターに他の物品を接続して画面デザインを表示する場合にまで及ぶか否かは、実例がないため不明である。

法改正後にはグラフィカル・ユーザー・インターフェース等の画面デザイン自体が保護対象となるため、あらゆる物品に権利が及ぶことになるものと解される。

（iv） 機能・操作要件

現行法、改正法共に、画面デザインの保護の要件として、物品の機能又は操作との関連性は求められていない。このため、機能や操作と関係しない装飾のみを目的とする画面デザインであっても保護の対象となり得る。




（v） 一出願に含めることができる意匠・物品の数

現行法では複数デザイン出願により、無審査登録品目に限り同一分類の20デザインまで1つの出願に含めることができる。更に改正法では、ヘーグ協定加盟に向けて審査・無審査対象品目の区別なしにロカルノ分類の同一クラスに属する物品のデザインを100個まで一出願に含めることが可能となる予定である。

⁴⁶ デザインの定義中の物品の記載について、「「物品」とは、独立性のある具体的な工業又は手工芸製品、及び「産業デザインの国際分類に関するロカルノ協定」で定める物品」とすることが予定されている。

⁴⁷ 2009年1月1日に発効となったロカルノ分類第9版で追加された新クラス

【図表Ⅱ-25】韓国登録デザインの例

		
<p>登録第3005460240000号 画像デザインが表示されたコン ピューター用モニター</p>	<p>登録第3005445010000号 画像デザインが表示されたコン ピューター用モニター</p>	<p>登録第3005528870000号 画像デザインが表示された変電 所監視及び制御自動化システム</p>

(vi) 海外ヒアリング調査結果

韓国の企業等に対してヒアリング調査を行った。調査結果については、「資料編Ⅲ海外ヒアリング調査」を参照のこと。

海外ヒアリング調査メモ

－韓国（i）－

1. ヒアリング先

a社

2. 日程

2011年11月25日

3. ヒアリング概要

設問1. 画面デザインの開発について

(1) 画面デザインを活用した製品やサービスの事例について

- 現在、画面デザインの保護は米、韓、日の順番で保護の制度が充実していると考えている。韓国は、画面デザインの物品性を考慮し、画面デザインをもっと保護する方向で改正を進めている。
- 当社として保護の対象と考えているのはアプリのすべての画面であり、デザイン新しく、登録要件を満たすものであればすべて出願の対象となる。
- 例えば、スマートフォンにはOSの基本ランチャー及びアイコンを搭載しているが、それ以外にも独自で開発したアイコンやGUIもまた搭載している。こうした画面デザインが出願の対象だと思う。当社の場合、最近の製品に独自デザインのランチャーアプリケーションを採用している。このランチャーアプリケーションは、特徴的な動作で駆動するもので、その利便性を高く評価されて新聞に掲載されたこともある。また、ユーザーからも使いやすいという評価を得ている。
- 但し、こういったランチャーアプリケーションは、基本的に特許権で保護すべきだと思う。実をいうと、画面デザインもまずは特許権で保護するのが基本だと考えている。権利行使の側面をみると、意匠権はどうしても活用性に乏しい。活用性が乏しいなら出願する意味がない。
- 一方で、画面デザインを特許権だけで保護するには限界がある。タッチしたり、ドラックしたり、といった基本的な動作は定着してきている。特許権でカバーできない部

分は意匠権で保護するしかないという面もある。また、ランチャーのような画面デザインであれば、使い続けることで、商標としての価値を出すことも可能と考えている。

- しかしながら、このランチャーをいつまで使い続けるかは、スマートフォンの歴史がまだ短いので一言では言えない。製品自体のライフサイクルが短いので、このランチャーも少しずつ変更を加えていくことになるだろう。このランチャーに意匠権があった場合、その変更が類似範囲に含まれるのは2,3年間と考えている。そう考えると、やはり画面デザインの保護の中心は特許権になってくるのかもしれない。

(2) 他者製品や他者権利の調査について

- 画面デザインを出願するための他者権利調査は行わない。製品に搭載する画面デザインについては、紛争の余地がある画面デザインのみ調査を行う。搭載される画面デザインすべてを調査するわけではない。開発段階で紛争になりそうな画面デザインが知財部に連絡があるので、その範囲で調査する。ただし、画面デザインは技術トレンドや流行の影響を強く受けるので、そのデザインにおいても類似しているところがある。そのため、通常画面デザインの類似性が大きな問題として働いてはいないと考えている。
- 画面デザインをアウトソーシングすることもあるが、韓国でもアウトソーシング先が第三者の知的財産権の侵害をしない契約を結ぶ。しかし、アウトソーシング先が画面デザインの他者権利調査に困っているということも聞いていない。紛争になりそうな画面デザインがあれば連絡してくるので、そのときは調査を協力する。
- 画面デザインの権利範囲は他社に対して有効に権利を行使できるほど広くはないと判断している。したがって、他者権利調査にあまりにも長い時間を費えるのは合理的ではないと思う。スマートフォンやタブレット型端末の訴訟といったケースを分析して、どのような点が紛争になり得るかを読み取ること努力した方が効果的であると考えている。
- 他者権利調査よりも開発にコストや手間をかけていきたい。現在韓国国内では画面デザイン関連の訴訟の数は非常に少ないため、他者権利侵害というリスクをそれほど強く認識していないという側面もある。
- 紛争になるケースが多くなれば、もっと他者権利調査にも力を入れるようになるかもしれない。ただし、韓国では、訴訟に勝ったとしても米国とは異なって巨額の損害賠償を期待出来ないので、長い時間をかけて訴訟をしてもあまり意味がない。また、画面デザインは回避設計を容易に行うことができる。

設問２．画面デザインの保護について

(１) 画面デザインの模倣対策について

- 現在のところ、画面デザインを模倣されたことはない。
- 模倣があった場合、現在のデザイン保護法において画面デザインの侵害により、その物品を差し止めることは可能と考えている。改正後のデザイン保護法により画面デザインそのものを直接保護する場合であっても、表示している物品は差し止められなければならない。デザイン保護法の改正後は、デザイン保護法で画面デザインそのものを保護する場合でも模倣された画面デザインを表示している物品に対して販売禁止の手段に入ることはできると思う。
- ただし、画面デザインを表示することのできるプログラム単体を配布する行為自体は侵害の行為に入らないと考えている。ダウンロードし表示を行った時点で侵害である。画面デザインの保護対象はイメージであり、プログラムではないし、物品性もないからである。一方で、アイコンのイメージデータのように画面デザインの画面データそのものを取引する場合は、譲渡の行為でも侵害になる余地があるのではないかと思う。
- 意匠侵害は通常、物品と形態の類否で判断する。携帯電話機は物品性があるが、ソフトウェアは物品性があいまいで、判断対象とするのは難しい。
- まだこの問題に対しては意見がまとまっていない。個人的にはプリインストールされていれば判断が可能であるが、ユーザーが任意にインストールしたプログラムは判断が難しい。間接侵害という考え方もできるが、ユーザー自体に責任を追ってもらうことも考えられる。画面デザインの保護に対しては、特許の保護とは違う角度から考えなければならない。

(２) 画面デザインの意匠登録出願について

- 韓国では画面デザインの保護の歴史が10年以上あり、日本よりも長い。
- 過去には量的出願という、出願できるものはとりあえず何でも出願するという考え方があった。そのため、通常の携帯電話機の頃は、新しいデザインができればとにかく出願していた。最近では活用性を考え、活用性が低いものは出願しなくても良いという考え方に変わってきている。また、画面デザインの意匠権は権利範囲が広くはない。加えて、当社の製品は競合他社の製品に比べて、現在のところ模倣品は少ないと認識している。よって、現在では画面デザインの意匠出願を行っていない。
- 一方で、スマートフォンの地位が高くなってきた。これからどんどん伸びていく製品

である。通常の携帯電話機に比べて画面は大きくなり、アイコンの形状は似通ってきている。こういった流れでは、画面デザインの重要性も高くなっていくだろう。

- 当社は最近国内外の画面デザイン保護制度に対して調査を始めており、その調査結果如何によって方向性の転換があるかもしれない。外国に出願するかどうかは、外国の画面デザインを保護するための制度がどの程度整備されているかによる。全世界で発売する製品は、全世界で知的財産を取得している。その国の意匠制度に画面デザインの保護に対するきちんとした活用性があれば、画面デザインの意匠出願もする気はある。模倣対策として出願をする場合、その出願対象は中国になるだろうが、中国の画面デザインの保護制度は弱いので少し心配している。
- 意匠権は産業財産権であり、刑事的な侵害罪等を突き止めることができるなど、著作権とは異なる。また、純粋に外観が似ているかどうかで、類否を判断してくれることが期待できるので、創造性を重視する著作権よりも保護される可能性が高い。
- 無審査になったのは韓国の特許庁の都合と考えている。画面デザインの出願は膨大になる可能性が大きいので、その審査に対する負担も非常に大きくなると思う。登録が早い点はよいが、企業の立場では困るところもある。例えば、裁判ではいろいろと手間がかかる、新規性の欠如など権利の安定しない、その結果、活用性自体に疑問を持ちやすい等。出願人の負担を下げるためには、権利の安定性が必要。個人的には、実体審査をしたほうがいいのではないかと思うが、特許庁の負担も多くなる。
- しかし、画面デザインの保護に対するニーズがあり、早期登録の必要性が強調されるなら、無審査であっても我々は出願するし、他の人もそうするだろう。実体審査があるかどうかは根本的な出願の理由ではない。現在の日本の意匠制度では、スマートフォンの画面に活用性の高い保護が期待できないので、出願することはないだろう。今後の改正で活用性がある制度になれば、他の国と同様レベルに出願すると思う。

海外ヒアリング調査メモ

－韓国（ii）－

1. ヒアリング先

b社

2. 日程

2011年11月28日

3. ヒアリング概要

設問1. 画面デザインの開発について

(1) 画面デザインを活用した製品やサービスの事例について

- 画面デザインが重要となる製品はスマートフォン、タブレット型パソコンやスマートテレビなど、マルチメディアが活用できる製品の画面デザインが重要と考えている。通常の携帯電話機は、現在のところ主流な製品としては取り扱っていない。白物家電も多く取り扱っているが、画面デザインが問題で訴訟になる製品群とは考えてない。
- 画面デザインで重要なのは、アイコンとレイアウトである。画面デザインの意匠権の権利範囲は狭いと考えており、また活用性も低いと考えているが、競合他社の影響で出願を増やしている。
- スマートフォンはOSが提供するプラットフォームがあるので、オリジナルの画面デザインを作成するのも容易ではない。それでも競合他社はオリジナルの画面デザインを作成しているし、それらを意匠登録出願している。当社だけやらない訳にはいかない。
- スマートフォンの画面デザインはOSごとにライフサイクルを区別しなければならない。バージョンアップしても同じ画面デザインを維持するOSもあれば、6ヶ月から1年ぐらいで画面デザインを変更するOSもある。当社の製品は後者のOSを使用しているので、製品のライフサイクルに併せて、画面デザインのライフサイクルも短い。
- しかし、韓国のデザイン保護法では、画面デザインは無審査なので3ヶ月程度で登録される。これならばライフサイクルの短い画面デザインであっても、模倣品に対しても有効に活用が可能である。

(2) 他者製品や他者権利の調査について

- 知的財産担当が競合他社の意匠権を調査し、デザイナーが競合他社の製品の画面デザインを調査している。これらの調査は同時に進行させている。
- 特許については担当が違うのでわからないが、画面デザインであっても実現するための技術で特許調査が必要であれば調査を行う。出願が必要であれば出願する。画面デザインだからといって特別なことはない。

設問2. 画面デザインの保護について

(1) 画面デザインの模倣対策について

- 画面デザインの保護は、著作権と意匠権が中心になると思うが、著作権はアイコンの保護が中心、意匠権はGUIのフレームの保護が中心である。著作権ではGUIのフレームを保護することが困難である。一方で、著作権は登録しなくとも権利が発生するが、アイコンは立証負担軽減のため登録するようにしている。アイコンは商標で登録することも可能であるが、権利行使ができるのか疑問である。資金に余裕があるならアイコンを商標として出願してもよいと思う。
- GUIのフレームの意匠権は権利範囲の判断が難しいが、同一のフレームを用いたGUIに画像が埋め込まれている場合でも権利侵害になると考えている。しかし、ありふれたGUIのフレームにまで権利を認めるのは疑問がある。
- 独創的で優れている画面デザインは多くの手間やコストを費やしているので、何らかの保護が必要と思う。一方で、競合他社の活動を単に妨害するためだけの権利が付与されることはどうかとも思う。
- 画面デザインの権利範囲は狭いので、現実的には差し止めはできないと考えている。当社としても模倣した画面デザインを削除してくれればそれでよいと考えている。
- しかし、完全なデッドコピーである場合や、似たような画面デザインが世の中に出回っていない場合、模倣品として大きな問題がある場合等は、差し止めをするべきだと考える。画面デザインそのものの権利であっても、その画面デザインを表示する製品を差し止め可能と考えている。確か、欧州でもできたのではないかな。
- 個人的な意見であるが、画面デザインの権利を根拠にプログラムのダウンロードを禁止する事は事実上難しいが、まったく方法がないとは思っていない。
- まず、製品の発売当初は当該画面デザインを使用又は搭載していなかったために画面

デザインの権利者が製品の製造者に対して画面デザインの侵害禁止を要求又は請求することはできない。また、実際にプログラムをダウンロードして使うのは個人（End User）であるため、製品を使っている個人に画面デザインの侵害禁止を要求する事は事実上不可能である。

- ただし、当該プログラムを提供するWebサイトやオンライン業者に対してはデザインの直接的な侵害ではなく、間接侵害理論を適用したり、侵害の幫助罪（例えば、韓国のSoribada（訳者注：ソリバダ、P2P形式の音楽共有プログラム）の著作権侵害ケースでは、「著作権侵害幫助罪」に該当すると最終的に判決を下した事がある）を適用したりして問題のプログラムを消費者がダウンロード出来ないようにWebサイトの閉鎖などを当該Webサイトやオンライン業者に要求できると考える。

（２）画面デザインの意匠登録出願について

- 画面デザインは無審査のほうが登録までの期間が短くて良い。他社牽制効果が期待できる。一方で、権利の安定性は低いのもかもしれない。しかし、登録されている以上、強力な権利が付与されていると考えるべきである。実体審査が行われる物品でも、紛争となれば無効審判の請求が認められたり、訴訟で無効と判断されたりすることが度々ある。審査・無審査で安定性に大きな差はなく、画面デザインが無審査であることを理由に対応を変えていない。
- 画面デザインを無審査とすることに対して企業の要望で無審査となったかどうかは明確に覚えていない。もともと、部分デザインはほとんどが無審査なので、そちらのイメージのほうが強い。
- 現在の韓国の意匠法への不満としては、画面デザインの用途を明記しなければならない点がある。用途が違えば、同じ画面デザインであっても侵害にならない。しかし、改正で用途が5つまで記載可能となるといっているのだから、かなり改善されたと思う。
- OHIMのようにGUIやグラフィックシンボルという形で出願することも可能になるが、有効性が疑問であり、あまり意味がないと考えている。複数の用途が指定できるようになるのだから、物品と結び付けて出願しておくほうが良いと思う。
- 日本の意匠法への不満としては、登録までにあまりに時間がかかりすぎる点である。またオフィスアクションも多く非常に使いづらい。意匠法の改正により画面デザインの保護が可能となったころ、日本へ画面デザインの出願を行ったことがあるが、それ以降は行っていない。
- また、日本の意匠法による画面デザインの保護に関しては、登録要件があまり厳しい点が不満である。この製品はどうしても日本で保護したいというわけではなければ出願

資料Ⅲ－２ 海外ヒアリング調査メモ

せず、他の国へ出願する。また、出願対象の製品群を増やして欲しい。通常の携帯電話機は今後、開発しなくなっていくので、スマートフォンの意匠権の権利行使性が明確でないことは、非常に困る。

- その他では、新規性喪失の例外の資料を出さなくともよいようにして欲しい。他の国ではもう既に出さなくともよくなった国が多い。

海外ヒアリング調査メモ

－韓国（iii）－

1. ヒアリング先

c社

2. 日程

2011年11月28日

3. ヒアリング概要

設問1. 画面デザインの開発について

(1) 画面デザインを活用した製品やサービスの事例について

- 韓国において画面デザインは、液晶パネルの画面などの表示部を持っている情報機器などの場合、その画面に画面デザインを表示した状態でデザインを登録する事ができる。しかし、当社の場合、画面デザインを意匠出願やその他の方法をもって保護しようとしたケースはまだない。但し、ゲームのキャラクターなどの画面デザインそのもの場合は商標権で保護されるために商標出願している。
- ゲームではキャラクターに保護の価値がある。デザイン保護法の権利でキャラクターの動作をすべて保護できないし、仮に保護ができたとしても、すべての動きを出願することは不可能である。
- もし独創的な画面デザインがあれば保護したいと思うかもしれない。しかし、ゲームは単純な画面が多い

(2) 他者製品や他者権利の調査について

- 他の知的財産権、すなわち特許や商標の場合は開発前やサービスの施行前に他者権利調査を行うが、画面デザインの場合は、まだその概念も不慣れで、認識も乏しいため、別途で他者権利調査を行ってはいない。

資料Ⅲ－２ 海外ヒアリング調査メモ

- 他社の画面デザインをあまり問題にしていけないという点もある。画面デザインもこれから概念が固まってきて、訴訟や画面デザインの出願件数が増えてくると、他者権利調査をすることになるだろう。
- 企業にとって、他者権利の侵害リスクを事前に察知できれば予防策を練ることも容易になる。よって、その調査負担があることについては問題がない。

設問２．画面デザインの保護について

(1) 画面デザインの模倣対策について

- 当社の社内ではまだ画面デザインに対する認識や知識が乏しいため、他社に対する模倣防止のための対策は取っていない。当社の特性上、伝統的な意味のデザインの保護をふくめて大きな努力はしていない。特許を出願することはあるが、ノウハウを公開する方が危険である場合も多い。機能的なものはソースコードが流出する方が問題である。
- ゲームの画面デザインは刻々と変化する。模倣された経験もない。デザイン保護法により、ゲーム画面のフレームを保護できたとしても、そこにどのようなメリットがあるのか。それらが、画面デザインの本質であるのか。
- ただし、競合他社がWebサイトのゲームポータル画面を出願し、登録となったケースがある。この動きを受け、当社でもゲームポータル画面の出願をするべきか、を検討した。しかし、権利行使の面で問題があり、敢えて出願する意味はないのではないかと判断した。特に類似範囲が判断できない。
- また、全般的な技術発展により、後発企業も追い上げてきている。知的財産権に対する取り組みを強化していかないといけないかもしれない。スマートフォンに関する訴訟のおかげで、どのようなものが保護できるのかがわかってきた。
- コンピュータソフトウェアを製造又は販売する行為、ネットワークを利用して画面デザインを転送する行為もデザイン保護法よりは著作権法で保護されるべきである。

(2) 画面デザインの意匠登録出願について

- 現在のところ画面デザインの意匠登録出願はしていない。今後その必要性が大きくなって出願をするようになれば、他の知的財産権同様、実際にその画面デザインを使用する国を対象に出願すると思う。
- 画面デザインであるからといって他の知的財産権と異なる対応は行なわない。しかし、

資料Ⅲ－２ 海外ヒアリング調査メモ

現在のところ、画面デザインに限らずデザイン自体を専門とする知財担当者もいない。しかし、ゲームの中でも、優れた画面デザインはあるはずなので、今後は検討する必要があるかもしれない。

- 出願するのであれば、現在のデザイン保護法の権利には他社の牽制効果を期待している。画面デザインで利益を得たいは考えないだろう。模倣に対して警告はするとは思いますが、それだけで問題を解決できるとも思わない。
- デザイン保護法の権利により画面デザインが保護されれば、過去の知的財産権の概念では保護できなかった部分に対して、画面デザインという新しい概念で保護を受けられるというメリットはあると思うが、一般デザインと同じく権利範囲の狭さといった短所はあると思う。
- 伝統的なデザインの概念からすれば、そこに創作といえる要素があり、その要素が、消費者にアピールできる価値がある場合に権利が発生する。画面デザインであっても同じ筈である。しかし、実際には競合他社が画面デザインのフレームだけの権利が登録されていた。画面デザインの保護を進めたいのであれば、もっと実質的な創作物に対して保護しないといけない。
- 新しい概念である画面デザインの権利の安定化のために実態検査制度を採用した方が望ましいと思う。しかし、実際のところ審査制度であるか、(無審査)登録制度であるかはあまり興味がない。
- 日本には支社もあり、ビジネスもやっているなので、日本の意匠制度で画面デザインが出願できるようになれば、敢えて出願しないということはない。しかし、活用性の高い制度を求めている。他社の牽制だけでなく権利行使による活用の両方が必要。
- 画面デザインを本当に保護したいのであれば、制度を1から作り直す必要がある。企業が積極的に興味を持つような変更をしなければならない。

海外ヒアリング調査メモ

－韓国（iv）－

1. ヒアリング先

d社

2. 日程

2011年11月30日

3. ヒアリング概要

設問1. 画面デザインの開発について

(1) 画面デザインを活用した製品やサービスの事例について

- 当社は現在のようなスマートフォンが発売される前から、画面デザインをデザイン法律上保護すべきだと提案してきた。現在では、特にモバイル関係の分野において、画面デザインが重要といえる。また、これからはインターネットテレビやスマートテレビも重要性が高まるだろう。もちろん冷蔵庫、洗濯機等の白物家電の画面デザインであっても、軽視していない。
- ただし、1つの優れた画面デザインによって、何かが成功するという認識はない。
- 画面デザインを出願しているのも、他者に権利行使することが目的ではなく、同種の製品が登録された画面デザインを回避しようとする、牽制効果にその意味があると考えている。これからは権利行使を念頭において出願をするつもりである。
- また、画面デザインはそれ自身で独立的な存在せず、製品とともに存在している。よって、画面デザインのライフサイクルは製品のライフサイクルと同じである。ただし、スマートフォンのように共通のプラットフォームを使用する場合は、製品のライフサイクルよりも、画面デザインのライフサイクルが長い場合もあり得る。しかし、これらを考慮しても、画面デザインのライフサイクルは製品のライフサイクルよりそれほど長くはない。
- しかし、製品の発売終了後にも製品が市場に流通している場合も多い。その他、途上

資料Ⅲ－２ 海外ヒアリング調査メモ

国に輸出するために生産している場合もある。よって、実際に画面デザインの保護が必要となる期間は、画面デザインのライフサイクルよりも長い。これらを考慮すると、1つの画面デザインに保護が必要となる期間は、5,6年ではないかと考える。

(2) 他者製品や他者権利の調査について

- 意匠登録されたすべての画面デザインを調査しても、あまり意味が無いと考えている。公開されるすべての登録意匠が製品化されている訳でもない。ただ、無視はできないので、まったく調査をしないことはできない。重要なのはデザイナーが新しい画面デザインを開発する際に、基本的な従来製品の画面デザインを分析していることにある。新しい画面デザインを開発するときに参考にした資料や調査した資料の提出を義務付けている。これは非常に効率的で、調査の幅も広い。知的財産部も、それら以外の登録意匠権の調査を行っているが、デザイナーも自発的に資料提出に応じている。
- デザイナーの立場としても、開発段階で問題が起きるかもしれない画面デザインは伝えておかないと、その画面デザインを持つ製品の量産後に問題が発覚した場合、そのデザイナーにも致命的な問題が起きる可能性がある。現在は全世界で同時発売することもあり、模倣した画面デザインはすぐにわかってしまう。
- どれだけ他者権利調査を行っても100%調査することは困難であり、必ずリスクは残る。当社としては他者権利調査に絶対的な比重はおいていない。努力をしたにもかかわらず問題が発生したら仕方が無いことである。技術分析で特許の調査が必要と判断されたときも同様の考え方である。

設問2. 画面デザインの保護について

(1) 画面デザインの模倣対策について

- 模倣されないための対策は意匠出願が中心であるが、重要なのはどのように意匠出願をするかである。生産されるすべての製品の画面デザインについて出願し、量産しなくとも防衛的にいくつか出願するのが、模倣対策としては効果がある。しかし、出願をすればするほどコスト面では不利になるため、そのバランスが重要である。当社では、すべての製品すべての画面デザインが意匠出願の対象とはしているが、製品のメイン画面を中心にしている。
- 著作権登録も重要なファクト (Fact) ではあるが、絶対的な比重を置いてはいない。
- 製品のデザインが模倣されたことは何度もあるが、画面デザインを模倣されたことは

ない。画面デザインだけの模倣であっても、製品自体への差し止めが可能と考えているが、画面デザインの模倣のみで、製品への差し止め請求をすることはしないのではないか。同じような機能を持つ製品は、画面デザインもある程度似てくるのは仕方がないことである。

- 機器にプログラムをダウンロードすることで、模倣された画面デザインが表示されるとしても、ダウンロード行為は差し止めできないと考える。物品から離れた画面デザインは存在し得えず、あまりイメージができない。物品に表示された状態が保護されるというのが正しい理解と考える。物品から離れた画面デザインを、グラフィックシンボルやGUIとして保護するのであれば、商標権として保護するほうが効果も高いと考える。アイコン等は商標として出願した方がよいと思う。
- ダウンロード行為に対してはポジティブな面も考慮する必要がある。ある製品の画面デザインが消費者に広く認識するためには、色々な意味で時間と努力が必要となる。模倣された画面デザインが表示されるプログラムがダウンロードされたとしても、我々が費やす時間や努力を肩代わりしてくれたに過ぎない。
- このような場合は、ロイヤリティをとって、Win-Winの関係を築けるのがよいと考える。自己の画面デザインを他者に使わせないことが、常に正しいとは限らない。

(2) 画面デザインの意匠登録出願について

- GUIのフレームで出願することに対しては、その権利範囲がどこまでなのか、どういう効果を発揮するのかが悩ましい。しかし、フレームの中にイメージやカラーを指定すると権利が狭くなるだろう。出願人としては、権利範囲を広げたいという気持ちがあるので、意識的にフレームのGUIの意匠登録出願を行う。
- 意匠権と著作権の画面デザインの保護領域は重複するところはある。しかし、著作権と意匠権には明確な差がある。例えば、著作権は美術・芸術に近いものを保護対象とし、意匠権は単純なGUIや、機能に対する表現を保護対象とする点で差がある。
- 著作権の問題が発生した場合は、当事者だけで解決することが難しく、必ず裁判所の判断が必要となることが問題である。完全に同一なデッドコピーであれば、どちらかが侵害を認めざるを得ないと思うが、少しでも違いがあれば、侵害を主張されても認めることは無いだろう。
- その意味では意匠権のほうが、裁判所によらない当事者間での調整がやりやすい。意匠権を持っているほうが有利であると考えている。
- 韓国で画面デザインの意匠権が無審査であることに特に不満は無い。
- もし審査するなら、特許庁での審査に長い時間を費やされてしまう。画面デザインは

資料Ⅲ－２ 海外ヒアリング調査メモ

トレンドの影響が強くライフサイクルが短いので、できるだけ早く登録になることを望む。登録まで10ヶ月から1年ぐらいかかると、製品を販売するチャンスもなくなってしまふ。発売までに意匠権が登録されないことは、製品のライフサイクルが短いことよりも更に深刻な問題である。

- 韓国でも一部の企業や弁理士の意見で画面デザインの意匠権を無審査にすることへの反対があった。確かに、特許であれば、無審査は問題であると思うが、画面デザインの意匠権では、審査するほうがはるかに非効率化である。
- 反対の理由には権利の安定性を理由とするものが多い。しかし、審査することが、権利の安定性につながるとは限らない。理論上はそうかもしれないが、実際は何も保証されていない。現在では、1つの製品が世界のあちこちで同時発表され、また、世界のどこでも情報に接触できる時代である。100%の調査は特許庁でもできない。審査をして登録になっていても、他者に権利行使する材料として使おうとすると、自己で無効理由が無いか調べることになる。
- 画面デザインの権利を登録し、他者がその画面デザインを確認できる環境を作っておけば、通常の人には敢えて模倣しないので他社牽制が目的を達成できる。
- 無審査であることで問題はあるかもしれないが、それ以上の多くの可能性を持っていると考えている。何か問題が発生したときは、当事者で解決するのがよいと考える。警告したり、差し止めをしたりすればいい。それらの最終的な判断は裁判所がすることであり、特許庁が心配することではない。当事者解決は、無審査のメリットだと考えている。当社は韓国の特許庁に対して、OHIMのようにすべての品目を無審査にするべきではないかと意見している。
- 韓国の意匠法（デザイン保護法）は、時代の変化に合わせて、改正しているところである。日本の意匠法も改正しなければ、保護対象とならない製品が多くなりすぎるだろう。スマートフォンの次はスマートテレビである。ここまで考えて改正していかなければ、時代の変化についていけないのではないか。
- まず、日本でも画面デザインの保護対象を、ディスプレイ上で表現できるようなものすべてにまで拡大するべきである。米国は審査制度であるが、画面デザインの保護対象はかなり広い。また、審査期間が長いのも問題である。出願から遅くとも6ヶ月以内に登録にならなければ、審査するメリットはなくなる。
- 現在の日本の意匠制度には、画面デザインに限らず価値を感じない。実際に米国や中国への意匠出願の数と比べると、20%ぐらいしか出願していない。日本向けの製品が少ないことも理由の1つであるが、その面では市場ももっとオープンにするべきだとも考える。
- これらの問題が解決すれば日本への意匠出願を増やすことになると思う。他の会社も

資料Ⅲ－２ 海外ヒアリング調査メモ

同じ考えではないか。

海外ヒアリング調査メモ

－韓国（ⅴ）－

1. ヒアリング先

e事務所

2. 日程

2011年11月25日

3. ヒアリング概要

設問1. 画面デザインの開発について

(1) 画面デザインを活用した製品やサービスの事例について

- 2000年のITブームにより、企業から画面デザインを保護して欲しいという要求があった。特に電気やIT企業である。2003年7月1日から法改正ではなく、審査基準の変更で画面デザインの出願を許容することで対応した。当時はATMの機能的な画面をそのまま出願したこともある。2008年1月1日付で無審査に変更した。
- 現在の韓国の意匠法（デザイン保護法）では画面デザインの保護に操作や機能等の制約はない。しかしアイコンであっても画面の部分として出願する必要がある。そのため、図面におけるアイコンが配置される画面の位置に、権利範囲が限定される可能性がある。そこで、配置される位置の違いの影響を受けないように、画面全体の大きさ程のアイコンを1つ画面の中央に配置した図面を作成している。
- 単なる白黒の線画の6面図では魅力のあるデザインを表現することができるのか疑問があるが、三次元CADデータであれば、表面の艶や緩やかな曲面などを表現することが可能である。同時に、出願人の図面作成の便宜を図ることも可能である。画面デザインとは直接的な関連はないが、韓国特許庁はこのような理由で三次元CADデータによる出願を認めた。日本の意匠出願数が減少しているのは、魅力あるデザインを反映できる制度ではないことが問題ではないか。
- 動作デザインの出願は可能であるが、電子ファイルである動画データを出願書に含ま

せる場合には、現在は、変化のある画面デザインの参考図として提出することができるのみである。静止画だけで表現が可能な画面デザインであればそれでもいいのだが、限界があるだろう。

- 画面デザインをどのように出願すれば広い権利が取れるのかという、深い検討をして出願しているわけではない。製品のそのままの画面を出願することの方が多い。しかし、そのままの画面を出願しても、完全な模倣をする人はいないだろうから、権利行使が実際に可能であるかは疑問がある。だからと言ってGUIのフレームだけで出願するというのも、意味はないのではないか。そのままの画面を出願する場合でも、文字や模様を除く旨を記載することが可能である。
- 韓国の国民は、画面デザインの出願を行っても意味はないのではないかと疑っているかもしれない。しかし、とにかく制度を作って施行し、様々な意見や問題を収集していくことが重要である。
- 何か問題があれば、改正すればよいと考えている。画面デザインの進歩は早いので、そのような基本的な制度設計に時間をかけていたのでは、施行されるころには使い物にならないかもしれない。また、実際に事件となれば裁判所は狭く認定していくので、制度設計段階では権利を広く設定しておく必要がある。
- 無審査で登録になることについては、事件が起きた時に有効性の立証が問題となる。しかし、何年も無審査で運用したが、有効性の立証で何も問題は起きていない。また、無審査であることで無秩序にあらゆる画面デザインの出願がされることを懸念するかもしれないが、実際にはTOP画面のような模倣されると困る画面デザインが出願されていることの方が多い。

設問2. 画面デザインの保護について

(1) 画面デザインの模倣対策について

- 物品と一体性のある画面デザインの意匠権で、製品を差し止めできるかどうかは、やってみないとわからない。どのような実施行為が侵害行為となるかの判例はなく、見解も出されていない。論議も活発にはされていない。
- GUIやグラフィックシンボルといった画面デザインを物品の1つとした場合の実施行為の解釈も、裁判所の見解を待つ立場をとっている。理論的に整理をつける検討や研究は行われていない。GUIやグラフィックシンボルを物品の1つとして登録するのであれば、他の物品を指定しなくてもあらゆる製品に保護が及ぶというイメージは持っている。きちんと保護したいのであれば、物品を指定することを勧める。

資料Ⅲ－２ 海外ヒアリング調査メモ

- 韓国ではビデオやDVDプレイヤーといった、モニター等に映して使用する物品の画面デザインを登録できないため、これらの場合はモニターを物品として出願する必要がある。これらのモニターの権利で、ビデオやDVDプレイヤーに実効的な権利行使ができるのかも、現時点で実際の事例・事件があるのかどうか当所も不知であり、正確にはわかっていない。
- また、意匠の類否判断は、実際の物同士を見て行うべきと考えている。裁判所でも、図面から実物を製作し、模倣品とされている製品と比較をしている。
- ただいえるのは、これからのIT業界は、特許権や意匠権、商標権などの確立した知的財産権だけでなく、トレードドレスや営業の方法をまとめたポートフォリオを構築し、これらを用いて他者を一撃で仕留める権利行使のスタイルになっていくだろう。画面デザインはその中の1つの権利として活用の価値はあると考える。

(2) 画面デザインの意匠登録出願について

- 著作権を管轄する文化庁と特許庁は一定部分で競争関係にあるといえるため、特許庁のほうが画面デザインの保護の点で優位に立ちたいという意図で、特許庁は画面デザインの保護を拡大した点もあるだろう。著作権と意匠権で保護範囲が重複する点について深く考えているわけではないのではないかと。
- 意匠権のメリットは、機械的な設計に過ぎなくとも整列、配置、大きさに、一定の美感を認めるところにある。アイコンにも、そのアイコンに何らかの意味を伝える機能があれば美感として認められる。
- また、無審査であっても、意匠権が登録されると、非常に強力な日付の立証を行うことが可能である。著作権も登録が可能であるが、日付の推定に過ぎない。他社の画面デザインの意匠権を無効にするための調査を行ったことがあるが、非常にありふれていたデザインと置いていたにもかかわらず、無効にするための根拠となる資料の公知日の立証が非常に困難であった。
- また、意匠権は独占権として保護でできる。画面デザインの意匠権にどのような効果があるかは、これからの議論だと考えている。

<日本の制度に対する要望>

- 画面デザインの保護範囲を拡大することで、どのような衝突があるかはわからない。また、実際にどの程度の活用ができるかもわからない。企業は、問題が残っている制度であったとしても、そのリスクを勘案して前に進む力を持っている。国は企業のその力を信じていかなければならない。
- 何も事件が起きていないでも、前もって対処することは賢明なことではあるが、実際

資料Ⅲ－２ 海外ヒアリング調査メモ

には極めて例外的に起こることまでについて調査研究する必要ことは企業の競争力を育成することにはならない。意図や目的を決めて法律を改正し、問題が起こればこれを補完する方向で運営すればいいのではないか。法律自体の改正は難しくとも、規則や審査基準であればより柔軟に改正は可能である。いくら事前に調査・研究を行っても、判断できないことはたくさんある。法律は学問ではなく生活であると考えべきだ。

- 意匠出願全体で数万件あり、事件が起きるかもしれない数件のために、制度設計の時間をとる必要はない。そのレベルであれば、裁判所で判断すれば問題がないのではないか。画像デザインの意匠権で何らかの事件が起きたとしても、それをきっかけに他の企業も画面デザインの保護に力を入れようとする。そうすることで、全体のデザイン力が上がっていく。事件が起きしてしまったとしても、すべて悪いとする必要もない。
- 流行性が強いものは、審査に時間がかげられない。当所の調査では、韓国特許庁が画面デザインを無審査にしたことにより、出願が更に増えていると推定される。1つ1つの画面デザインを特許庁で審査するのは困難であるし、企業側もスピードを求めている。韓国では2ヶ月で登録になる。
- 韓国の特許庁は、日本の特許庁を反面教師にし、なぜ、日本では意匠出願数が減少しているのか、なぜ、企業は日本で意匠出願をすることに意味がないと考えているのかを分析した。現在、韓国の特許庁で意匠出願が増えているのは、企業に対してフレンドリーになるように努めた結果である。
- 韓国の特許庁が世界から人気があれば、外国の企業も韓国へ出願してくれるようになる。そして、韓国の知的財産制度を世界共通のものとするためには、韓国の特許庁が世界で1番の人気を得る必要がある。日本の特許庁も法改正をするのであれば、それを目指すべきである。

禁 無 断 転 載

平成 23 年度 特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書

デジタル社会における
デザイン保護に即した意匠制度の
在り方に関する調査研究報告書

平成 24 年 2 月

請負先 一般財団法人 知的財産研究所

〒101-0054 東京都千代田区神田錦町 3 丁目 11 番地

精興竹橋共同ビル 5 階

電話 03-5281-5671

FAX 03-5281-5676

URL <http://www.iip.or.jp>

E-mail support@iip.or.jp