

意匠制度における画像意匠の保護範囲

大塚 啓 生*

抄 録 意匠審査基準の改訂（平成28年4月1日施行）により、画像意匠の保護対象が拡充されました。本稿では、当該改訂を踏まえて、現在の画像意匠の保護範囲について説明します。また、他国の画像意匠制度についても紹介し、日本の画像意匠制度との違いを説明します。

目 次

1. はじめに
2. 画像意匠の保護範囲について
 2. 1 画像意匠とは
 2. 2 意匠審査基準改訂までの流れ
 2. 3 意匠審査基準改訂のポイント
3. 他国との制度比較
 3. 1 日 本
 3. 2 欧州, 米国, 韓国, 中国
4. おわりに

1. はじめに

平成28年4月1日施行で、意匠の審査基準が改訂されました。本改訂のポイントは画像を含む意匠（以下、「画像意匠」という。）の登録対象が拡充されたことにあります。

改訂前も画像意匠を意匠法で保護することは可能でしたが、専用機に組み込まれた画像であることが要件であったため、保護の範囲は限定的でした。しかし、近年はスマートフォンやタブレットPCなど、事後的に機能をアップデートできる機器が増加し、特定の専用機によらずとも一つの機器で様々な機能を実現できるようになってきていることから、専用機に組み込まれる画像のみを意匠として保護することは、時代のニーズに合致しないものとなっていました。

今般の改訂では、専用機・汎用機を問わず、

事後的にインストールされるソフトウェアの画像も意匠の保護対象として認められることになりました。本稿では、意匠審査基準の改訂によって拡充された現在の画像意匠の保護範囲を説明し、併せて他国の画像意匠制度と比較して説明します。

2. 画像意匠の保護範囲について

2. 1 画像意匠とは

(1) 画像意匠の定義

画像意匠（又は画像デザイン）とは、読んで字の如く画像を含む意匠のことをいいます。例えば、デジタルカメラやプリンターなどの専用機に組み込まれた画像や、パソコンやスマートフォンなどの汎用機に表示される画像があります。その他にも、アプリケーションソフトウェアの画像、アイコンの画像、ウェブサイトに表示される画像、テレビ番組の画像、映画の一場面の画像、ゲームソフトの画像などがあります。

このように、画像意匠は本来的には広い概念であるといえます。しかし、意匠法上は、専用機や汎用機などの「物品の表示部に表示される画像」を「画像意匠」といいます。

* 弁理士 Hiroki OTSUKA

(2) 意匠法上の「画像意匠」

意匠法は、物品（物品の部分を含む）の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合について、意匠として保護する制度です（意匠法2条1項）。当該条文により、意匠法上の意匠として認められるためには、物品性（物品を離れて意匠は存在しないこと）や形態性が要件になると解釈されます。すなわち、有体物の外観形状等でなければ意匠として保護されないことになります。

そのため、無体物である画像そのものを意匠として保護することはできません。「物品の表示部に表示される画像」のように物品との機能的な一体性・関連性が認められる場合にのみ、物品の部分として画像意匠が保護されます。

2. 2 意匠審査基準改訂までの流れ

(1) 画面デザインの保護

意匠審査基準改訂前は、家電機器や情報機器の画面上に表示される電子的な図形等からなる画像が、いわゆる「表示画像」又は「操作画像」として意匠登録の対象になっていました。これらは、画面上に表示されるものであることから、「画面デザイン」と呼称されていました。

「表示画像」は、意匠法2条1項により認められる意匠であり、『画像を含む意匠に係る物品が、意匠法の対象とする物品であって、その物品の表示部に表示される画像が、a) その物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像、b) その物品にあらかじめ記録された画像、であること。』が要件とされていました（改訂前審査基準74.1.1, 74.1.2）。例えば、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立しない画面のデザインが該当します。

また、「操作画像」は、平成18年の意匠法改正により新設された意匠法2条2項により認められる意匠です。情報技術の発展に伴い、画面デザインを利用して操作をする機器が増え、企業においても画面デザインへの投資の重要性が

増していたため、法改正により意匠の定義を見直して、画面デザインの登録対象が「操作画像」まで拡充されました。

操作画像は、『画像を含む意匠に係る物品が、意匠法の対象とする物品であって、a) 物品の機能を発揮できる状態にするための操作の用に供される画像、b) 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。』が要件とされていました（改訂前審査基準74.2）。操作画像が意匠登録の対象になったことにより、物品自体の表示部に表示される画面デザインの他、物品（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も意匠として保護することが可能になりました。例えば、DVDプレイヤーを通じてTVに表示される画面のデザインが該当します。

(2) 画面デザインの限界（画面デザインから画像意匠へ）

このように、電子的な画像は画面デザインの意匠として保護されてきましたが、画面デザインは物品にあらかじめ組み込まれた画像でなければならず、その物品はいわゆる「専用機」に限定されていました。しかし、その後の情報通信技術の急速な進展に伴い、機能の事後的なアップデートが可能な機器が増加し、また、スマートフォンやタブレットPCのような多機能かつ高性能な電子機器（汎用機）が普及してきたことにより、画面デザインによる保護では市場に流通する画像のデザインを適切に保護できない状況に直面していました。

そこで、意匠審査基準を改訂することにより、専用機・汎用機を問わず、事後的にインストールされるソフトウェアの画像も意匠登録の対象として認めることになりました。

平成18年意匠法改正当時も、ソフトウェアをインストールすることで表示される画面を保護

対象とすべきか議論がされましたが、多様な機能を有する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でるおそれがあるとして、保護が見送られていました（平成18年意匠法等の一部改正 産業財産権法の解説）。しかし、ソフトウェアの画像を意匠の保護対象としないことは、時代のニーズに合致していないことが明らかであったため、「画面デザイン」から「画像意匠」に保護範囲を拡充すべく、今般の改訂に至りました。

2.3 意匠審査基準改訂のポイント

(1) 「あらかじめ」要件の緩和

今回の改訂の一つ目のポイントは、「物品にあらかじめ記録された画像」の要件のうち、「あらかじめ記録された」の文言が「記録された」に変更されたことにあります。すなわち、物品に記録されたタイミングは問わず、事後的に記録された画像であっても、物品に「記録された」ことをもって意匠を構成する画像として認めることになりました。具体的には、下記①②のように改訂されました。

①意匠法2条1項に規定の画像意匠（表示画像。改訂審査基準74.4.1.1.1.1）

画像を含む意匠に係る物品が、意匠法の対象とする物品であって、その物品の表示部に表示される画像が、a) その物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像、b) その物品に記

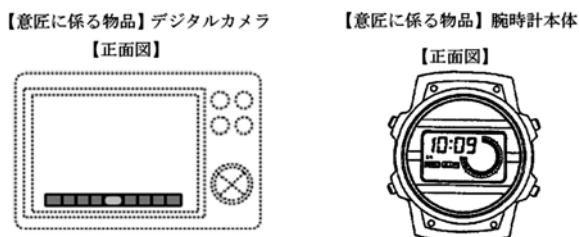


図1 表示画像の例（審査基準）

録された画像、であること（上記a）とb）両方の要件を満たす必要がある。図1参照）。

②意匠法2条2項に規定の画像意匠（操作画像。改訂審査基準74.4.1.1.1.2）

画像を含む意匠に係る物品が、意匠法の対象とする物品であって、a) 物品の機能を発揮できる状態にするための操作の用に供される画像、b) 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、c) その物品に記録された画像、であること（上記a）～c）すべての要件を満たす必要がある。図2参照）。

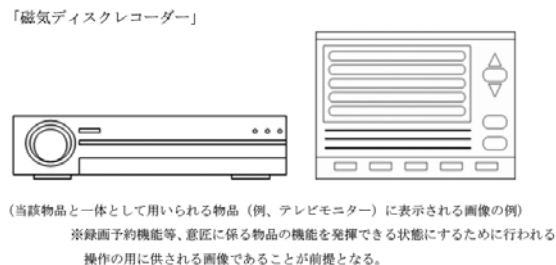


図2 操作画像の例（審査基準）

(2) 電子計算機に関する画像の保護

二つ目のポイントは、電子計算機（汎用機）にソフトウェアをインストールすることで表示される画像が登録の対象になったことです。

改訂前の審査基準では、電子計算機の取扱いについて、『物品から独立して創作され、販売されるソフトウェア（OSも含む）をインストールすることで表示される画像（プリインストールされたものも含む）は、保護対象とはならない。』とされていました。ソフトウェアにより表示される画像は、電子計算機の情報処理機能を既に実行していることから、電子計算機の情報処理機能を発揮するために必要な表示（表示画像）ではないことがその理由です。また、電子計算機の情報処理機能を発揮している状態の画像でもあるため、操作画像にも該当しないと考えられていました。

しかし、電子計算機は、それ単体では情報処理機能しか有さないものの、事後的にソフトウェアをインストールすることで機能的に一体化し、具体的な機能を有する新たな物品を構成するものと考えられます。例えば、スマートフォンに歩数を計測できるソフトウェアをインストールすることで、新たに歩数計機能が付加されたスマートフォンになります。

そこで、改訂後の審査基準74.4.1.1.1.3では、『電子計算機にソフトウェアをインストールすることにより、電子計算機が通常有する以外のハードウェアを要せずに成立する新たな物品を、付加機能を有する電子計算機と位置付ける。』とし、当該付加機能を有する電子計算機の「表示画像」又は「操作画像」と認められる画像意匠については、登録の対象になることが明記されました（図3参照）。

ただし、意匠に係る物品を「〇〇機能付き電子計算機」とし、物品の有する機能を特定しなければ登録が認められない点には留意する必要があります。電子計算機の機能を特定しなければ、あらゆる機能を有する電子計算機に意匠の効力が及んでしまい、保護範囲が広くなりすぎるからです。なお、例えば、腕時計型のスマートフォン端末のような場合、「〇〇機能付き腕時計」と「〇〇機能付き電子計算機」では権利範囲が異なりますので、製品によっては、意匠に係る物品は慎重に検討する必要があります。

【付加機能を有する電子計算機の意匠を構成すると判断する事例1】
「歩数計機能付き電子計算機」



歩数計測データを表示する画像
※説明の都合上、願書の記載事項及びその他の図は省略した。

図3 電子計算機の画像例（審査基準）

(3) 物品から独立したコンテンツの画像は、引き続き意匠登録の対象外

三つ目のポイントは、インターネットを通じて表示されるウェブサイトの画像（図4参照）や、テレビ番組の画像、物品の外部からの信号による画像を表示したもの、物品に接続又は挿入された記録媒体（例えば、USB）に記録された画像を表示したもの、及び、映画の一場面やゲーム等のいわゆるコンテンツを表した画像については、引き続き、意匠の保護対象とはならない点です（改訂審査基準74.4.1.1.1.2.3, 74.4.1.1.2）。

また、ネットワークコンピューティング（いわゆるクラウド）により使用者の端末である電子計算機に表示される画像も依然として保護の対象外になります。

これらは、物品に記録された画像ではないことや、物品から独立したコンテンツであることが、保護の対象外となっている理由です。

【物品に記録された画像と認められない事例】
（ウェブサイトの画像）

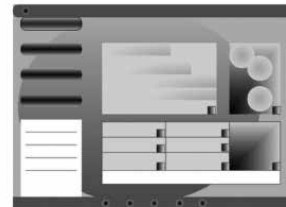


図4 保護されない画像例（審査基準）

(4) その他

画像意匠の保護の拡充に伴い、画像意匠に関する類否判断基準や、創作非容易性の審査基準も明確化されました。実務的な内容にすぎため本稿では割愛しますが、詳細は、改訂審査基準74.4.2.2や改訂審査基準74.4.3をご参照ください。

3. 他国との制度比較

3.1 日本

上記2.1(2)で説明しましたように、日本の意匠制度では、意匠として認められるためには「物品性」が必須の要件となります。そのため、画像デザインそのものを保護することはできず、画像意匠が用いられる物品ごと（例えば、「〇〇機能付き電子計算機」や「プリンター」など）に権利化する必要があります。権利が及ぶ範囲も物品ごとです。

また、「表示画像」や「操作画像」にみられるように、画像デザインを保護する要件として、物品の機能や操作との関連性が求められます。したがって、物品の機能や操作とは無関係の装飾的な画像デザインは保護されません。なお、当該要件は、欧州、米国、韓国の各国では求められていません。

そして、日本は審査主義国です。画像意匠を意匠権として保護するには、新規性や創作非容易性などの実体的な登録要件を満たしている必要があります。これらの登録要件は特許庁により審査され、登録が認められる場合は、登録日から最長で20年、意匠権を確保できます。

3.2 欧州、米国、韓国、中国

(1) 欧州（欧州連合知的財産庁）

欧州（欧州連合知的財産庁。以下、「EUIPO」という。）の意匠制度では、画像デザインそのものが意匠法上の「製品」として解釈されることから、物品を離れた画像デザイン自体が保護されます。例えば、GUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェイス）やアイコン自体も保護の対象になります。

画像デザイン自体が保護対象となっているため、画像デザインを表示するあらゆる物品に権利が及ぶものと考えられています。

このような事情から、各国における画像デザインの保護に関しては、EUIPOの保護範囲が最も広いといえます。もっとも、画像意匠の意匠権侵害が争われた事例がないため、権利の有効性は確かなものではありません。

なお、EUIPOでは原則として方式的な審査のみ行われ（実質的に無審査）、新規性などの実体的な登録要件は、登録後の無効宣言の請求に委ねられています。また、権利期間は出願日から5年間であり、4回まで更新が可能です（最長で25年）。

(2) 米国

米国の制度では、意匠特許（Design Patent、米国では意匠は特許の一部であるとされています）の保護対象は、「製造物品のための装飾的デザイン」と規定されており（米国特許法第171条）、物品に応用又は具現化されたデザインが保護されます。

EUIPOと異なり、物品を離れた画像デザイン自体は保護されませんが、画像デザインが物品に表示された状態であれば保護の対象になり得ます。もっとも、「物品に応用又は具現化されたデザイン」は広い概念であることから、画像デザインを表示する多様な物品や無体物としてのソフトウェアにも及ぶ可能性があります。

そうすると、EUIPOほど保護範囲が広くはないものの、日本よりは保護範囲が広いといえます。

なお、米国では特許と同様に、特許意匠についても新規性や非自明性などの実体的な登録要件が審査されます。また、権利期間は登録日から最長で14年です。

(3) 韓国

韓国の制度（デザイン保護法）では、日本と同様に、物品性や形態性を有することが意匠の要件になります（デザイン保護法2条1項）。

そのため、原則的には、物品の液晶画面等の表示部に表示される画像デザインが物品上に具現されている必要があると解されます。

しかし、現在、韓国の特許庁は、画像意匠に関しては、一般的な製品デザインとは異なる、画像デザインの特殊性を反映した画像デザイン審査指針を、2016年1月から施行しています。当該指針により、液晶画面など画像が表示される表示部が特定さえできれば、画像デザインとして認められるようになっており、事実上、画像デザインの保護範囲は拡大されています。例えば、専用機・汎用機に表示される画像デザインの他にも、ウェブサイトに表示される画像デザインやゲームソフトの画像デザインを保護することが可能です。

このような事情から、日本の画像意匠よりは保護範囲が広めであるといえます。

なお、韓国の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いますが、画像デザインは無審査登録品目とされています（実体審査はされない）。また、権利期間は出願日から最長で20年です。

(4) 中国

中国では、製品に通電することで表示される画像については意匠登録が認められていませんでしたが、専利審査指南が2014年に改正されたことにより、一部のGUIが意匠権の保護対象に加えられました。当該指南によれば、ゲームインターフェースの他、壁紙やウェブサイトの画像など製品機能の実現に無関係な画像以外のGUIについて、意匠登録が認められます。

また、中国では部分意匠制度が認められていませんので、GUIについても、GUIを含む製品全体のデザインが保護の対象になります。

なお、中国では新規性などの実体的な登録要件は審査されません。また、権利期間は出願日から最長で10年です。

4. おわりに

今回の改訂により、パソコンやスマートフォン等の機器にインストールするアプリケーションソフトウェアの画像なども意匠の保護対象になったことは、画像意匠の分野において大きな進展です。しかし、保護が拡充されたとはいえ、あくまで現行法の範囲内で審査基準を改訂したものであり、物品との一体性の縛りは残っています。結果として、ウェブサイトの画像やゲームのコンテンツを表した画像等は、依然として保護されないままであり、諸外国と比べると、画像意匠の保護範囲は狭く、限定的であるのが現状です。

意匠法上、物品性が意匠の必須要件となっている以上は、審査基準による保護の拡充は今回の改訂が限界と思われます。今後は、画像意匠については物品性の要件を緩和するなど、抜本的な法改正も視野に、更なる保護の拡充に向けて議論が進められることが期待されます。

本稿が画像意匠制度の理解に役立ちましたら幸いです。

参考文献

- ①平成18年意匠法等の一部改正 産業財産権法の解説
- ②特許庁意匠審査基準（平成28年3月11日改訂版）
- ③平成27年 意匠制度の改正に関する説明会資料（特許庁）
- ④第16回意匠制度小委員会 参考資料3「米国・欧州・韓国における画面デザイン保護の状況」
- ⑤第18回意匠制度小委員会 参考資料3「諸外国の画像デザイン保護の状況」

（原稿受領日 2016年9月17日）