

# インフォメーションデザインの保護のあり方について

平成13年度日本弁理士会意匠委員会 第一部会

## インフォメーションデザインの保護のあり方について

1.はじめに	3 頁
(1)「インフォメーションデザイン」とは？	4 頁
(2) Unphysical なプロダクトデザイン的具体例	6 頁
2. Unphysical なプロダクトデザインの特質	9 頁
3. Unphysical なプロダクトデザインの多様性	10 頁
4. 保護すべき本質の分析	11 頁
5. 現行法の枠組みによる保護の限界	13 頁
6. 国際的動向への視点	16 頁
7. 新たな保護の枠組みの必要性和制度設計試案	17 頁
8. 今後の unphysical なプロダクトデザイン保護の在り方について	18 頁
(1) 序	18 頁
(2) 一体何を目的として unphysical なプロダクトデザインを保護するのか	20 頁
理想としての創作の保護と実質としての投下資本の回収が目的なのか	20 頁
文化の発展に貢献するからか、産業の発展に貢献するからなのか？	20 頁
(3) Unphysical なプロダクトデザインが内包する価値	22 頁
unphysical なプロダクトデザインの実用性とスタイリング	22 頁
【「用」の発生】	22 頁
【「美」の発生】	22 頁
【unphysical なプロダクトデザインの需要惹起能力】	23 頁
unphysical なプロダクトデザインのための Sui generis (特別法)	24 頁
デザイン法の必要性	
(4) 具体的にどのような保護制度が適切なのか具体的な制度試案	25 頁
検討を要する事柄	27 頁
【権利の性質をどうするか】	26 頁
【相対的権利を発生させるとした場合、無方式主義か方式登録主義か】	27 頁
【絶対的権利を発生させるとした場合、審査主義か無審査主義か】	28 頁
個々の制度モデルについての検討	28 頁
・「無方式」の限界	28 頁
・「審査主義」の限界	29 頁
・「寄託制度」の提案	30 頁

## インフォメーションデザインの保護のあり方について

平成13年度日本弁理士会意匠委員会 第一部会

### 1. はじめに

知的財産権法の保護対象には、発明、考案、意匠、商標、著作物、回路配置などがある。日本で意匠として守られる対象は英語圏ではインダストリアルデザイン、あるいはデザインと称されている。そして、このインダストリアルデザインという用語は社会一般でも頻繁に使用されており、その対象も広がりを見せている。

これまで、インダストリアルデザインに係るデザイナーは主として物質的な世界を対象として創作活動を行ってきたが、この分野でも、コンピュータの筐体や操作盤から、IT化の進展に歩調を合わせるように、画面上の操作キーとなるアイコンをデザインすること、画面上にCDプレーヤーなどの機器の形をそこにあるかのように看取されるように表現し、その操作ボタンをクリックすれば、まさにコンピュータから快い音楽を聴取できることなど既に当然の世界であり、これをして我々が、デザインの対象における非物質的な世界の比重が高まっているといわざるを得ない時代である。

すなわち、従来、音楽やビデオ鑑賞・執筆・図画の制作等のためにはそれぞれの機能を果たす専用機器や道具が必要であったものが、ソフトウェアをインストールしさえすればこれらの活動は、パーソナルコンピュータ1台で行うことが可能となっている。また、今やネット上での新聞・雑誌の購読や音楽の配信が可能になる等、従来、物質的な媒体を介して提供されていたものが非物質的なサイバースペースを流通し、受け手には電子機器の画面を介して提供されている。ネット上での商品の販売や、金融機関による各種サービスの提供等、サービスの分野においても非物質的な世界を介してより多く経済活動が営まれるようになってきている。

平成13年度の日本弁理士会意匠委員会第一部会では、デザインの対象の広がり直面して、上記のような非物質的な世界で使用されるデザインを「インフォメーションデザイン」という概念でとらえ、その保護のあり方についての検討を開始した。

しかし、結局のところ、かかるデザインの何を保護するのかという本質的な部分につ

いての結論を出すことができなかつたため、本稿は保護のあり方を今後議論するための問題提起にとどまっていることをお断りしておく。

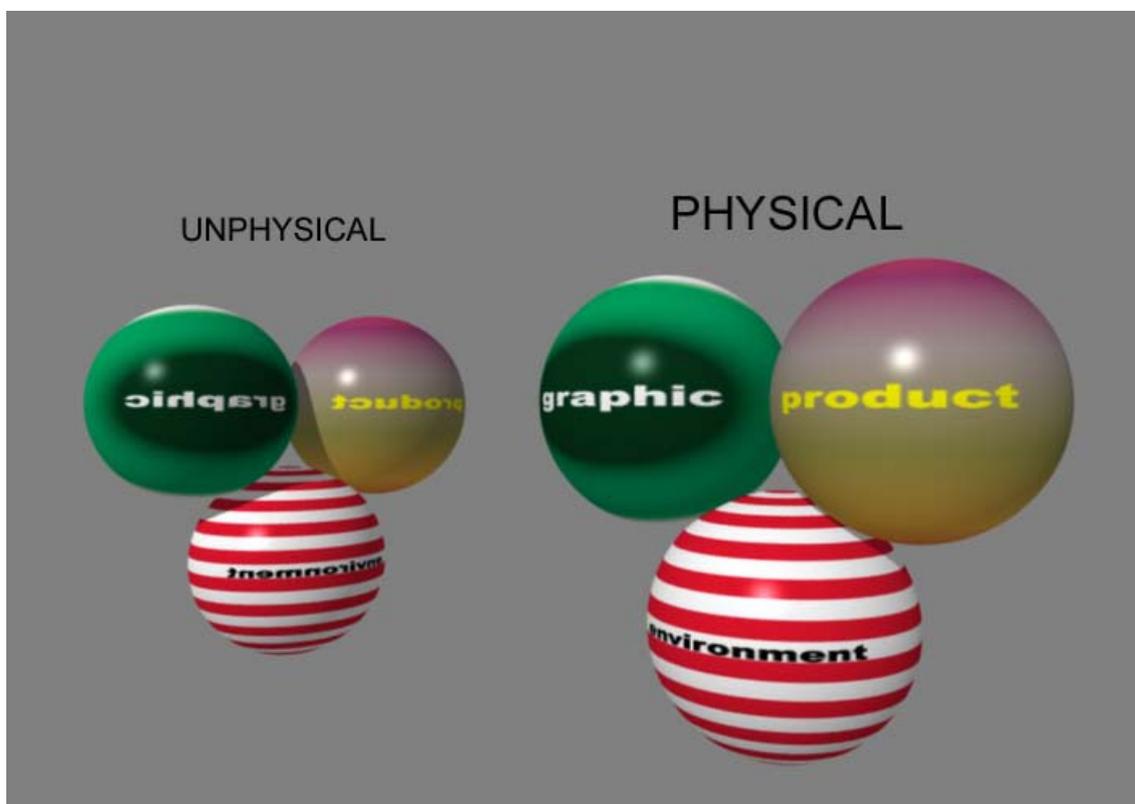
また、本稿は、執筆を分担した各委員独自の視点や個性を反映した部分があり、必ずしも統一的な視点で書かれたものではないことも、付言させていただく。

#### (1) 「インフォメーションデザイン」とは？

「インフォメーションデザイン」とは、どのようなものであろうか。

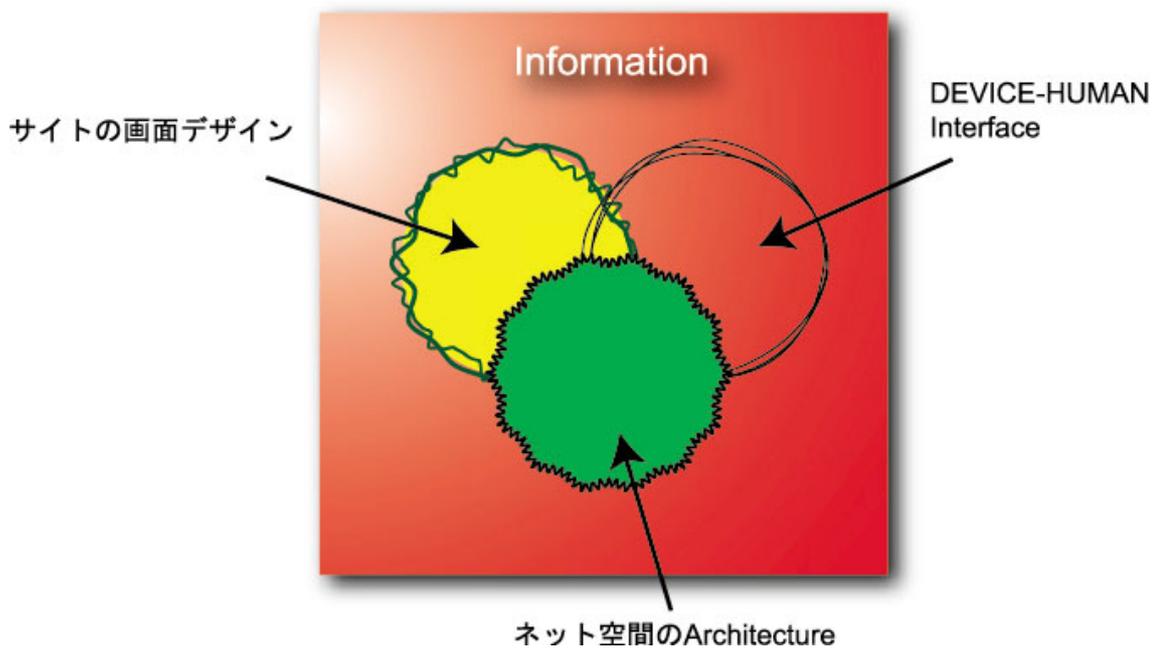
「デザイン」という言葉はどこでも使われている。その対象が携帯電話など製品に関する場合、プロダクトデザインといい、サッカー試合のポスターなど平面的な媒体に表す場合、グラフィックデザインという。また、人が住む空間・環境に関する場合、それはスペースデザイン或いは環境デザインということが一般的であった。

非物質的な世界において使用される「インフォメーションデザイン」は、当初、上述のような従来認知されてきたデザインにあてはまらない第4の Kategorie と認知されたようである。しかし、近年の、生活・社会の IT 化により、むしろ私たちが現実に暮らしている物質的な世界のデザインが、まるで鏡で映した様に、非物質的な世界にも出現したとみるべきである。



当委員会では、非物質的（unphysical）な世界を対象としたデザインを総称して「インフォメーションデザイン」或いは「Unphysical なデザイン」と呼ぶこととした。

さて、非物質的な世界の「インフォメーションデザイン」をつまびらかに観れば、ウェブサイトの画面デザインやネット空間のアーキテクチャーや、人と装置とのインターフェイスとなるデザインなど、デザインという言葉が付した様々な態様がある。



そのような種々多様な対象の中から、当委員会は、これを使用する者との関係性を重視してデザインされる、いわゆる、インターフェイスのデザインに注目し<sup>1</sup>、その保護のあり方にテーマを絞って検討を行うこととした。

当委員会では、物質的な世界の製品を「physical なプロダクト」と呼び、非物質的な世界を対象とする製品（インターフェイス）を「unphysical なプロダクト」と呼ぶ。結果として、物質的な世界の製品に関するデザインを「Physical なプロダクトデザイ

<sup>1</sup>従来のプロダクトデザインは、脳の延長としての身体、そして、その身体の延長としての「道具」として、人と物質とを仲介していた。かかる観点で「インフォメーションデザイン」をとらえると、ソフトウェアのインターフェースこそが、「道具」に代わるものとして、脳と非物質的な世界を仲介しているといえるだろう。参照「デザインの野性」大坪牧人著（波乗社）

ン」と呼び、非物質的な世界の製品（インターフェイス）に関するデザインを「Unphysicalなプロダクトデザイン」と呼ぶことにした。

ここで「Unphysicalなプロダクト」は、「ソフトウェアのグラフィックユーザーインターフェース（GUI）」と同義であり、よって「Unphysicalなプロダクトデザイン」とは、GUIに係るデザインを指す。

なお、検討の過程では、まずソフトウェア・メーカーのデザイナーからデザイン開発の実態について情報を得た。

## (2) Unphysicalなプロダクトデザイン的具体例

具体的にはどのようなデザインがUnphysicalなプロダクトデザインとして挙げられるのだろうか。

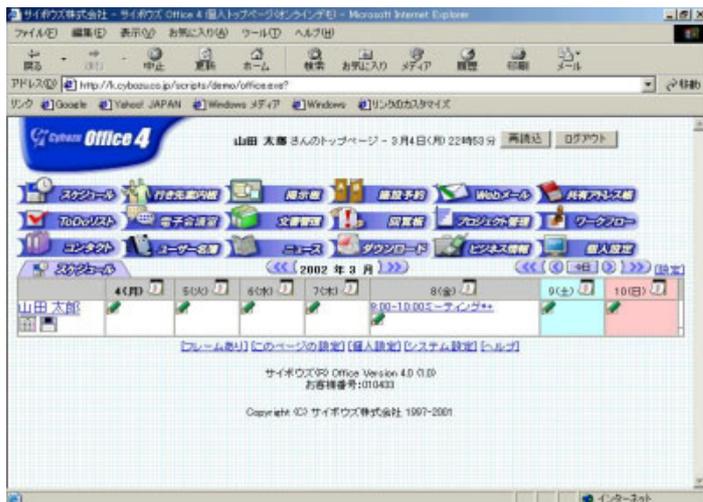
以下にいくつかの例を挙げておく。

### グループウェアの初期画面

(サイボウズ株式会社 : <http://k.cybozu.co.jp/scripts/demo/office.exe>)



### ユーザーによるアイコンのカスタマイズ



「掲示板」のアイコンをクリック(階層性をもつ画像デザイン)



### 統合ソフト初期画面

右下の犬が尻尾を振り画面を走ることでもメール着信を知らせる。(動的画像デザイン)

(株式会社ジャストシステム: <http://www.justsystem.co.jp/home/home2/02/index.html>)



MP3プレイヤー

(株式会社ジャストシステム: <http://www.justsystem.co.jp/beatjam/whats/index.html>)



MP3プレイヤーのバリエーション(skin)

(株式会社ジャストシステム: <http://www.justsystem.co.jp/beatjam/whats/index.html>)



## 2. Unphysical なプロダクトデザインの特質

ソフトウェア・メーカーのデザイナーから Unphysical なプロダクトデザイン 開発の実態について得た情報と、近年の一般社会情報を基礎として、当委員会が整理した Unphysical なプロダクトデザイン の特徴的側面（これにあてはまらないものもある）を以下の通りまとめた。（下記、 から は、Physical なプロダクトデザイン に対比した Unphysical なプロダクトデザイン の特質を列挙し、各項目の 以下は、そこから得られる条件を整理したものである）

物品（有体物）の形態ではない。

現行意匠法の「物品の」の解釈は妥当しない。

物理的拘束がないため、デザイン創作の自由度が高くなる。動きに特徴のあるデザインも考えられる。

動きの創作を正当に評価し保護できる制度でなくてはならない。

アイコンの配列をユーザーが自由に組み替えられたり、メニューの表示・非表示をユーザーが選べたりするものがある（カスタマイズ）。例えば、三角形のアイコンを横に連ねたもの（ ）をユーザーは（ ）、（ ）等のようにカスタマイズできる。

カスタマイズによりデザインに変更が加えられる可能性も考慮したうえで、権利範囲のあり方を検討することが必要。

バリエーションが多数存在し得る。ユーザーの好みに合わせて、インターフェイスのデザイン（ex. 音楽再生ソフトのskin）を多数用意してパッケージ化して販売する場合がある。Unphysical なプロダクトは、Physical なプロダクトに比べ、製造コスト等の問題が少ないため、このようなバリエーションのデザインは実際にプロダクト化され易い。

多数発生するバリエーションのデザインを手続的・金銭的に少ない負担で保護できる制度が望ましい。

金型製造・組立て等の製造工程がないため、デザインが完成してから製品が市場に出るまでの期間が短い。

早期権利化による保護が必要。

バージョンアップが頻繁になされる(大体1~2年に1度、大きなバージョンアップをするのが通常。)ため、一つのデザインのライフサイクルは一般には短い。  
適切な保護期間の検討が必要。

ソフトウェア・メーカーにはベンチャー企業も多い。  
ベンチャー企業による創作も適切に保護するためには、手続的・金銭的負担の少ない制度が望ましい。

著作物的要素も強い。例えば、あるデザイナーが絵を描いてサーバーにオリジナルのデータを1つ置き、ユーザーはそれをダウンロード(コピー)して壁紙等に利用する場合、絵のデータは量産されているわけではない。このような絵のデータは著作物か工業プロダクトかの境界がグレーになる。また、壁紙、スクリーンセーバー、ホームページ用素材集、ジョークソフト等は実用と鑑賞用の区別をつけにくい。即ち、量産されるか・実用目的かという観点のみでは、著作物と区別することは困難なものも多い。

著作権法との守備範囲の調整を検討する必要がある。

ソフトの製作者が匿名の場合がある(特にオンライン上で販売されるシェアウェア)。このため、権利行使をする際に被告を特定することが困難。

権利行使の際に、この点の便宜を考慮する必要がある(被告を特定せずに差止めを可能にする等)。

デジタルデータである。

デジタルデータなので、出願・寄託等の各手続きはオンラインを利用した簡便な手続きであることが望ましい。

コンピュータの急速な進化に伴い、現在存在する画像デザインと全く異なる態様のデザインが生まれる可能性が大きい。

将来のデザインの動向をも見据えた制度でなくてはならない。

### 3. Unphysical なプロダクトデザインの多様性

上記2において述べた Unphysical なプロダクトデザインの特質とともに、以下のよう  
な多様性についても視野に入れておきたい。

【画面の一部に表れる、階層をもって表れる、時間とともに変化する】

Unphysical なプロダクトデザインには多様なものがある。すなわち、Unphysical なプロダクトデザインには、個々のアイコン、個々の画面、階層性をもつ複数の画面等々、様々なレベルのものがある。動きという時間的要素に特徴があるものもあれば、そうでないものもある。また、時間的要素を特徴とするものの中には、一定の動きを持つものだけでなく、ユーザーが自由にカスタマイズあるいは双方向のコミュニケーションによりその変化が無限に広がるものもある。

【設計思想（技術）に導かれるものと、装飾性を重視するもの】

Unphysical なプロダクトデザインの要素は、ユーザーがソフトウェアを操作しやすいように一定の設計思想を持って創作されたものであるが、その中でも装飾的な要素の強いものもあれば、機能上の配慮から決定された要素の強いものもある。また、設計思想（アイデア）に独創性が高いものもあれば、低いものもある。

【開発時間・労力が多大なものと、短期間で完成するもの】

その開発実態、これは重要な要素であるが、デザイナーが短時間で次々と創作できる画面のようなもの（これを業界隠語では、ちり紙デザインとも称す。いわゆる短命な使い捨てのデザインである）から、例えば人間のコミュニケーションの観察や実験に基づいて長期間をかけて開発されるものもある。また、その開発費用にも相当の幅がある。また、完成から市場に出るまでの期間が長いものから非常に短いものもある。

【Unphysical なプロダクトデザインをどのように独占できるのか】

独占適応性の観点からは、特定機能を持つアイコンのように標準化の要請が高いものから、自由度が高く標準化の要請少ないものまで幅がある。また、アイコンといっても少ないドット数の中で創作されていたものから、技術の進歩により写真のような表現が可能になるなど、創作上の制約も変化していく。

バージョンアップあるいはデザイン変更が頻繁になされるものから、ほとんどデザインが変更されないものもある。また、ライフサイクルにも長短がある。

#### 4．保護すべき本質の分析

以上のように、Unphysical なプロダクトデザインの要素となる画像は、単なる絵ではなく、ユーザーが画面上での所定の操作がしやすいように一定の設計思想を持って創作されたものであり、その背後にはアイデアが存在する。しかし、そのアイデアにも、装飾的な要素の強いものもあれば、機能的な要素の強いものもある。

デザイナーの立場からは、アイデアを保護してほしいとの意見も聞かれる。

デザイン上のアイデアそのものを保護することは、それが、特許・実用新案法の範囲に入るものであれば、特許法で可能であることを除けば、有体物のデザイン保護の場合と同様に、現行保護手段では認められていないことは意見の一致をみると思われる。したがって、保護すべき対象が何かを考えると、(A) 著作権法のようにアイデアを切り離れた表現であるのか、(B) 意匠法のように用途・機能を考慮した形態であるのか(例えば、部分意匠制度において対比する部分の用途・機能が類否判断の考慮要素になるとの同様に考えるのか)、あるいは、(C) 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、という議論になる。

当委員会では、このいずれを保護するのかを明確にすべきであるとの結論に達した。アイデアを切り離れた表現(A)を保護する場合には、アイデアと表現の峻別をどのように行うのか、著作権法上の問題と同様の問題に直面する。アイデアと表現の融合体(C)という新しいカテゴリーを設けて保護する場合、保護すべき対象が、現在の著作権法及び特許法上の保護対象とどのように異なるのか、そして、そのようなカテゴリーを創出する必要性を明確にすべきである。

この問題を具体的なレベルで考えてみると、対比する2つのUnphysical なプロダクトデザインのアイデア又は表現が異なる場合、例えば、保護される画面には、使い勝手を工夫した独創性のある操作部の配列がなされ特徴的な図柄で操作部が表現されている場合、それと対比される画面が、個々の操作部の配列は異なるが図柄自体は同じものが使用されている場合はどのように考えるのか。あるいは、操作のための画像はありふれたものであるが、画像が現れる順番に特徴がある場合、同じ画像が全く異なる順番で現れる場合にどう考えるのか。このような点につき、さらに議論深める必要を当委員会では確認した。

## 5. 現行法の枠組みによる保護の限界

では、本当に、現行法が用意した枠組みでは、Unphysical なプロダクトデザインの保護は貫徹できないのか？それは何故かを従来の知的財産権法に沿ってまとめたのが本稿である。

元来、特許法は発明という内容を保護するものであり、その発明を表現した文書は著作権法で保護するというように境界分けは明白である。

Unphysical なプロダクトデザインは、この創作に係るデザイナー・技術者にとって、内容と表現を分かつことは困難であり、その両方の要素が絡み合った対象として、1つの特別法で保護することが望ましいという立場がある(それについては、前項で明確にした)。

一方で、対象毎に特別法を制定するよりも、現在ある法律の中で Unphysical なプロダクトデザインを最善に保護しようとする者(日々の現実の業務にあって、対象を前に、これに何らかの保護を供しようとする者は、理想の前にこの立場をとらざるを得ないのであるが)は、内容(プログラム)は特許あるいは不法行為法で、表現は意匠法、著作権法、不正競争防止法、又は不法行為法で保護ができるのではないかと日々、模索している。

以下は、現行知的財産権法の個別の法律で Unphysical なプロダクトデザインを保護しようとする場合の限界を確認したものである。なお、既に記述したように、当委員会では、Unphysical なプロダクトデザインは、内容と表現が密接不可分に備わった属性を持つものにとらえており、以下は、そのような総体を保護できるかどうかという観点から論じている。

### 【特許法による保護】

Unphysical なプロダクトデザインにあって、画面の表示をつかさどるプログラム自体は、ハードウェアを組み合わせることにより特許法の保護対象となることが一般的な理解及び実務である。すなわち、画面におけるデザインの表示方法若しくは画面への情報提供手段の基礎となるソフトウェアがハードウェアと一体化することにより自然法則を利用した技術的思想の創作(特許法2条1項)となりうる。しかしながら、かかる特許法の下でのプログラムによる Unphysical なプロダクトデザインの保護はインターフェイス情報としての Unphysical なプロダクトデザインを保護するものではない。あくまでもインターフェイス情報を支える機能的側面に着目してその技術的機能を保護するものである。よって、特許法によって Unphysical なプロダクトデザインの本質の保護が、全うされ

るのではない。

#### 【著作権法による保護】

昨今の判決例を参照すると、Unphysical なプロダクトデザイン自体は著作権法の保護対象たる著作物(著作権法2条1項1号)として認容することが可能な時代になりつつあると思われる(パックマン事件、積算くん事件、サイボウズ事件)。Unphysical なプロダクトデザインは機能的デザインの要素を含むが、それのみで成立するのではなく、表現物として著作物の範疇に当てはめることが可能であるからである。また、著作物は、意匠法の議論で頻繁に使われる物品性という概念を持たず、したがって対象が物品であることを要件としない。

ただ、エンフォースメントにおいて登録という方式を要求しない(無方式主義)ゆえ、一般工業所有権と比較しその即効性・実効性に関して劣るという意見がある。この点は、Unphysical なプロダクトデザイン提供者の立場からすれば、権利活用面で一般工業所有権に比べて魅力がないと映ることは否めない。

#### 【不正競争防止法による保護】

Unphysical なプロダクトデザインが、ア)他人の商品等表示として イ)需要者の間に広く認識されており ウ)それと同一若しくは類似の商品等表示を使用等し エ)他人の商品又は営業と混同を生じさせる 場合は第三者の Unphysical なプロダクトデザインの使用行為を差し止めることにより保護を享受できる(2条1項1号)。また、Unphysical なプロダクトデザインが商品の形態として認定できることを条件に、他人が Unphysical なプロダクトデザインと同一のデザインを模倣した商品を譲渡等した場合も Unphysical なプロダクトデザインの使用行為を差し止めることができる(2条1項3号)。

しかしながら、Unphysical なプロダクトデザインがいわゆる周知であることを要し(2条1項1号)、また、Unphysical なプロダクトデザイン自体が通常商品が有する機能に基づかないことが求められ、これらの挙証責任は Unphysical なプロダクトデザインの保護を求める側に存在する。かかる保護請求側のエンフォースメントにおける実効性の点において、権利侵害なる考えが基本とされず、行為規制を目的とする不正競争防止法では、一般工業所有権法に比較し一步後退することは否めない。

#### 【商標法による保護】

Unphysical なプロダクトデザインが、商品・役務に関する自他商品役務識別標識と

して機能するかが議論となる。前述の不正競争防止法に関する検討を敷衍すれば商品等表示性を具有することにより商標法による保護を受けることとなろう。ただ、不正競争防止法と同様、商品等表示が対象とする商品役務を十分に検討する必要があるであろう。もっとも、この場合、特許庁に出願・登録する行為を必要とするが、過去、そのような事例について議論されたことはないと思われる。

#### 【意匠法による保護】

意匠法は、従来から産業プロダクトすなわち物に係る形態を保護してきた。**Unphysical なプロダクトデザイン**が、意匠法の保護を否定されるのは、それがコンピュータ端末機器あるいは、電話機などの画面に表示される(一過性の)ものであり、物品自体の形状や模様、色彩の結合ではない(つまり物品に物理的に固定されていない)ためである。

**Unphysical なプロダクトデザイン**の視覚に訴える部分は、2次元の画像によって認識されるので、その部分だけでも、意匠法の保護対象として、登録し顕在化しようという努力が特許庁ではなされている(「液晶表示等に関するガイドライン」[部分意匠対応版]平成14年2月)。

しかしながら、先に掲げた **Unphysical なプロダクトデザイン**の態様を保護するには、例えば、一意匠一出願の原則厳守の特許庁実務と、意匠は物品に係らねばならない(意匠即物品)という従来定着した解釈のもとでは、**Unphysical なプロダクトデザイン**が当該機器の表示機能により表示されるのでなければ保護されず、保護される場合でも提供する一表層(シーン)のみしか保護することができないという状況にある。

参考までに、著作権法及び意匠法における創作者(又は意匠権者)及び第三者の立場に分けたメリット・デメリットを簡単な表にしてみた。

	著作権法	創作者サイド	第三者サイド	意匠法	意匠権者サイド	第三者サイド
権利の発生まで	著作物が保護を受ける。登録を要しない。(無方式)  実名の登録、第一発行年月日の登録、創作年月日の登録が可能。著作権の登録あり。	煩雑な手続きや経費を必要としない	どこで誰が創作したかの調査・確認が困難	特許庁への出願を要する。  方式審査 実体審査  設定の登録	1意匠1出願制度と自己の創作内容の表明に矛盾がある。製品の種類増加に伴う物品の範囲の議論を要する。  設定の登録まで時間がかかると適切な保護不可能。短期寿命デザインには不向き。従来からの類否判断になじまない製品がある。方式要件を満たさないため権利化不可能なことがある。	先行資料調査を経ているとの信頼感がなされている
公示	公報での図の公示なし。登録を必要としないので、権利のデータベースなし。		侵害回避の判断困難 開発上支障	公報で公開	自己の権利を公開できる。	他人の権利の存在、内容が公開されている。
経費	公的維持費用なし。			維持費用(1-15年金合計) = ¥312,800	1個の創作が多数の表現物に表れる場合、関連意匠等で守る必要があると経費がかかる。	関連意匠登録があれば、類似範囲を推定できる。
権利期間	原則、創作者の死後50年まで。			設定登録から15年。	出願から設定登録までは、意匠権がない。	
権利の性格と権利行使	本来、複製権			絶対的権利	権利行使に際し、対象デザインが類似するかどうかの判別が困難。	
対象の特定など	階層画面の集合体、個々の画面、画面上の個々のアイコンなど夫々が保護可能。			物品性なしで拒絶 多彩な動き、カスタマイズでの変化は保護不可 現状、対象物の特定困難。	部分意匠の利用、階層表現次第で、出願、登録数が増減し、経費に影響する。	

## 6 . 国際的動向への視点

アイコン等の画像デザインに関する物品性の要件については、アメリカのように、アイコンそのものは単なる表面装飾であり、物品性がないとして意匠特許を認めないが、アイコンがコンピュータディスプレイに映る状態を破線と実

線を用いて表し、破線部はクレイムしないものとして明確にすれば、個々のアイコンのみならず、画面全体に現れる画像を意匠特許する国がある。

EU 意匠指令に従う国々においては、個々のアイコンは保護できる可能性があるが、画面表示全体が保護されるかどうかは不明である。なお、欧州諸国では、もともと著作権によって、表現が保護されること、表現を固定する対象が産業プロダクトであっても重複して保護できる途を開いていることを踏まえると、意匠法を持ち出すまでもなく、著作権法で保護される可能性があるということも推定できる（ただし、この点は今後確認の必要がある）。

なお、複数の画面が階層構造をなしているものが有効に保護できるのかどうかは、アメリカの意匠制度においても不明である。

現段階では画像デザイン保護の国際的傾向は明らかになっていない。従って、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。

国際的に観て、わが国のような「物品性」の要件を課さずに、コンピュータの画面上に現れる個々のアイコン及び一画面のデザインを意匠法により保護する国があるのに対して、階層構造を持つ複数の画面全体を意匠法により保護している国はないようである。

上述のように **Unphysical なプロダクトデザイン** には、個々のアイコンから階層構造を持つものまで多様なレベルのものがある。**Unphysical なプロダクトデザイン** に対する産業界全体の保護ニーズがどこに強く存在しているのかにもよるが、国際的な情勢を見る限り、まず、個々のアイコン及び単一画面に係るデザインをどう保護すべきかについて結論を出すことも考えられる。<sup>2</sup>

## 7. 新たな保護の枠組みの必要性と制度設計試案

### ・新たな保護制度の必要性

このようなデザインの保護の重要性が高まるにも拘わらず、現行の意匠法でも著作権法でも、保護すべき対象の特質に適した保護をすることができない。

---

<sup>2</sup> 一方、かかるデザインを意匠法により保護しようとする場合、現在の国際的な動向とは別に、意匠法全体を見直す視点も大切であると考えられる。わが国の意匠法が制定された 100 年前に、現在のようにコンピュータ等の電子機器が発達し、非物質的な世界で使用される画像デザインが出現することは全く想定されていなかった。100 年前の社会を前提として作られた法律が果たして今の時代にふさわしいのか、意匠法は新たな問題突きつけられているといえる。意匠法による画像デザインの保護について今後さらに検討を進めるにあたっては、21 世紀にふさわしいデザイン保護を実現するために、物品性の要件や「類似」概念の見直し・明確化等、意匠法全体の改革をも視野に入れることが重要である。

## ・新たな制度の提案

そこで、新たな保護の枠組みが必要と考える。当委員会では、上記の認識をふまえ、今後のunphysicalなプロダクトデザイン保護のあり方について、その保護の目的、Unphysicalなプロダクトデザインの価値などを後述のように検討した結果、以下のような制度の創設が望ましいのではないかと結論に至った。

ただ、冒頭でも述べたように、Unphysicalなプロダクトデザインの何を保護するのかという本質的な部分についての結論を出すことができなかったため、問題提起の域をいささかも踏み出すものではないことをお断りしておきたい。

## 8 . 今後の unphysical なプロダクトデザイン保護の在り方について

### (1)序

ここでは、今後の unphysical なプロダクトデザイン保護の在り方について検討するが、試みとして、まずは unphysical なプロダクトデザインに対する現行無体財産権法体系に拠る保護の可能性を否定することから始めることとする。斯かる試みの結果として、猶現行諸法に拠り、或いはその改正に拠りこれを十分に為し得るのか、より抜本的な解決の方図を模索する必要があるか、その如何は自ずと明白になると期待する。

何れにしても、今後 unphysical なプロダクトデザインを如何に保護すべきかの議論は、将来の我が国の産業奨励、技術開発、ソフトウェアの保護並びに知的財産権の対象の拡張の在り方を多かれ少なかれ一定の範囲で決定付けることになるものである。将来の在り方を方向付ける作業であるならば、ここで大切なのは、将来生じるであろう問題を見る「想像力」と、将来如何なる方向に我が国を導くのかという「理想」であろう。

physical なプロダクトに係るデザインの歴史を振り返れば、一世紀前のデザイン概念と現在のデザイン概念が、大きく異なることに気付かされる。壁紙の装飾から始まった近代のデザインは、ここ一世紀の間、art nouveau、BAUHAUS、大量生産方式の確立、Ford vs GM、更には Victor Papanek による警鐘等を経て、ただ物品の表面を装飾するに止まらず、若干の理想を込めつつも、今や物品等の発生から消滅までの全サイクルについて、その多面的な質を形成する行為 (creative activity whose aim is to establish the multi-faceted qualities of objects, processes, services and their systems in whole life-cycles) と位置づけられるに到っている。

unphysical なプロダクトデザインが、今後の我々の生活に欠くことのできないものとなることは明白と思われるが、当該デザイン分野はここ僅か数年の内に発生したものに過ぎない。これが将来如何に発展するか、例えば、今世紀の末頃において具体的に

如何なるものとして在るか、どのように我々の生活、産業とかかわっているかという問いに対する回答は、勿論我々の想像力を優に超える。しかし、physical なプロダクトに係るデザインが、産業構造の変化、工業技術の発展、環境に対する社会意識の変化等に伴い大きな変容を遂げた事実を直視するときは、今産声を上げたばかりの unphysical なプロダクトデザインも、これが将来に亘って大きく変貌し続けるであろうことは容易に想像できる。コンピュータの高速化が unphysical なプロダクトデザインの将来を大きく左右することに疑いの余地はないが、ここ数年のその高速化は全く目を見張るものがある。同様に、コンピュータネットワークにおける情報転送速度も、際限がない程のスピードで高速化している。コンピュータの表示装置が CRT から液晶にシフトし、更に、次世代の表示画面として所謂電子ペーパー (\*5)が盛んに研究開発されている。その商品化は現に目前に迫っており、何れ「画面レス」の unphysical なプロダクトデザインが登場するであろうことを想定することは、最早妄想や空想の類ではないといえる。キーボードやマウスなどの physical なインターフェイス・デバイスが、コンピュータと我々との位置関係を決定付ける装置として今後も主流であり続けることは、おそくない。「インターフェイスレス」の方向に我々の技術が進展することは、既にこのことば自体に新味が無いという事実が雄弁にこれを裏付けている。そのような事実も含めて、新規な physical なインターフェイス・デバイスの登場は、unphysical なプロダクトデザインの質に、重大な影響を与えるであろう。

今後 unphysical なプロダクトデザインを如何に保護すべきかの議論は、斯の様な、将来必ず生じるであろう unphysical なプロダクトデザインの変化を想定し、これを或る程度見据えたものである必要がある。斯の視点を欠き、只今の unphysical なプロダクトデザインのみを見て、現行法により対処し得るのかのみの議論に拘泥しては、結局その保護は、その場その場の変化に応じた対処療法的保護と成らざるを得ない。些かこれでは心許ない。対処療法的保護を避け、我が国の unphysical なプロダクトデザインの健全な発展を強力に支援する保護枠の形成を欲するのであれば、先ずは現行の保護枠を一度棚に上げてみるべきである。その上で新たに、最も適切と思われる保護の枠組みの設計を試みるべきである。unphysical なプロダクトデザインという新規なデザインカテゴリーの発生は、それを我々に強いるに足る程の十分なインパクトをもっている。或いは検討の結果、その新たな枠組みが現行のものとそう大きく異ならないことも当然想定されるが、現行枠組みの維持・修正という手段につき検討を開始するのは、新たな枠組みに係る結論が得られた後でも遅くは無い筈である。

そして、何にも増して重要なのは、一体如何なる目的で unphysical なプロダクトデザ

インを保護するのかという点について十分な議論を尽くすことである。unphysical なプロダクトデザインを保護することによって我が国が将来、当該産業分野の利益をどのように保障し、奨励していくのか、unphysical なプロダクトデザインと係わる人々の利益をどのように公平に実現していくのか、斯かる点についての理想を欠くシステムは、唯システムのためのシステムに過ぎず、そこには一片の意義をも見出し得ない。

我々は唯山が在るから登るのではない。先ずは目標を設定することから始めるべきである。

(2) 一体何を目的として unphysical なプロダクトデザインを保護するのか

理想としての創作の保護と実質としての投下資本の回収が目的なのか

昨今 unphysical なプロダクトデザインの保護ニーズについて語られことは多いが、気になるのは、一体何を目的としてこれを保護するのかという点につき議論を欠くように思われることである。そこにデザイナー等の尊い創作活動が在る以上保護の道を開くのは寧ろ当然ではあるが、ただ頭から、そこに創作が在るから保護するというのでは些か暴論となる。特許法や意匠法が創作の保護に当たって各種要件を設定していることからしてみても、創作の存在は、保護の源泉足り得ても唯一の根拠ではない。

また、unphysical なプロダクトデザインの開発につき企業が昨今多くの資金を投下しているという事実も、unphysical なプロダクトデザインの保護目的を決定付ける事柄とは成らない。このことは、現行の無体財産権法各法を見れば明らかである。工業所有権各法も著作権法も、更には不正競争防止法も、究極的には何れも投下された資金を有効に回収させることをインセンティブとする或いは一定の行為からこれを補償 / 補填する為のシステムとして在るが、各々がその第1条で謳う目的は異なっている。そのそれぞれの目的を達成するために、投下資金を回収させるという手段が用いられているに過ぎない。

文化の発展に貢献するからか、産業の発展に貢献するからなのか？

では何故に、これを保護するのか。

斯の点、先ずはunphysical なプロダクトデザインを、文化の発展の為に保護するのか、或いは産業の発展の為に保護するのか、更にはより限定的に、経済の発展の為に保護するのかという視点からの検討を為すべきであろう。そして、些か自家撞着の感は否めないが、斯かる検討は、unphysical なプロダクトデザインの保護について、文化か産業か、或いは経済かの峻別が困難であるとの結論を導き出すことを我々に強いるこ

とになる。しかしながら、斯かる或る種の諦念こそが、unphysical なプロダクトデザインの保護を検討する上で実は極めて重要であって、これを我々は避けるべきではない。

我々日本弁理士会意匠委員会は、unphysical なプロダクトデザインの保護の在り方について、一年に亘り議論を重ねてきた。我々がその結果として到達した地点は、少なくとも従来の保護法を形成してきたパラダイムに沿っては、これを保護すべき目的を決定し得ないという事実である。

デザインは、その発生の経緯からして、これを文化的所産として把握するか或いは産業上の所産として把握するかという峻別を拒否している。近代のデザイン概念は、英国人 William Morris が19世紀、産業革命や美学の台頭に因って乖離した技術(用)と美とを、日用品の上に統合し、「美的な日用品」を多く供給することを以て我々の日常を豊かにしようとした運動(arts and crafts movement)の中で提唱された概念である。産業革命後の英国において、技術が一握りの企業家に委ねられ粗悪で粗野な製品が我々を取り巻いていた日常から脱却し、また、美学の台頭と共に純粋な美術の中のみ存在し一部の裕福な者の手の元で独占されていた美を我々庶民の手に取り戻すための手段として、斯かる統合は企画され実現されたものである。すなわち、その発生の起源からして、デザインは、そこに「技術(用)」という産業的側面と「美」という文化的側面とを内包し、これを「統合」したところにその存在意義を有していたのであって、その何れかのみに着目しそれのみを取りあげてデザインの本質とすることは本来的に不可能なものである。例えば、主に欧州においてデザイン保護の枠組みが Copyright Approach 的であり、一方我が国におけるような Patent Approach 的保護の枠組みが在るのも、逆説的には、デザインがその本質において2つの側面を併せ持つことを示している。

プロダクトに係るデザインにおいて、更に事態を複雑化させるのは、20世紀初頭における Ford 社対 General Motors 社の対立構造の中で発見されたデザインの経済的側面に係る価値である。Ford 社が大量生産方式を確立し安価な T 型 Ford によって世界を席卷していた頃、GM 社は自動車表面に各種のスタイリング / 装飾を施すことをにより T 型 Ford の安い価格に対抗し、庶民の需要を惹起した。世界恐慌の最中であつたにも拘わらず、いずれ GM 社は Ford 社の地位を奪い現在に到るが、斯かる地位逆転の事実が示すように、そして以来70年もの時を経て猶自動車産業がモデルチェンジという手段を以て消費を掘り起こしている事実が示すように、デザイン / スタイリングが、我々の消費欲を刺激する威力は時として絶大である。一度傾き掛けた Apple 社が、iMac <sup>\*a</sup> という斬新なスタイリングを施したたった一つの製品の発売によって、忽ち

立ち直ったケースは我々の記憶に新しい。斯かる経済的価値を全く無視したところに、現在のプロダクトデザインは存在しない。

すなわち、我々が今目の前にするデザインは、「美」という文化的側面、「技術(用)」という産業的側面、「需要惹起」という経済的側面を併せ持つとともに、更にはこれ等に対し環境的側面からの抑制が働くことによって成立しているものである。ICSID(国際インダストリアル・デザイン団体協議会)がインダストリアルデザインを"creative activity whose aim is to establish the multi-faceted qualities of objects, processes, services and their systems in whole life-cycles"と定義するのも、以上の経緯を踏まえてこそである。

### (3) unphysical なプロダクトデザインが内包する価値

unphysical なプロダクトデザインの実用性とスタイリング

#### 【「用」の発生】

如何に新種のカテゴリーと謂えども、unphysical なプロダクトデザインについても、以上のことは略同様に当てはまる。physical なプロダクトデザインと unphysical なプロダクトデザインにおける其の本質の近似性は、パーソナルコンピュータ上で実現される unphysical なプロダクトデザインを例に取りあげれば次の通りとなる。

我が国においては、1979年、NEC 社の PC8001 が発売されることによりコンピュータが本格的に家庭に導入された。当時のパソコンの画面を思い出して欲しい。無論コンピュータそのもののスペックの問題が大なのであるが(例えば PC-8001 のカラー表示は僅か 8 色)、そこには用のみが在り、美は、コンピュータの画面上にその片鱗すら存在しなかった。我々とコンピュータの間に介在したインターフェイスは、所謂キャラクタと呼ばれる文字の類のみである。斯かる文字を使用し、我々はプログラムを書き、コンピュータを動かした。例えば Basic 言語を使用するときはキーボードで"run"と入力し、この指令によりコンピュータ上でプログラムを走らせたのである。仮にそこに一般的な意味における「美しさ」を見出そうとすれば、それは折れ線グラフや棒グラフのカラーリング程度に求めざるを得なかった(勿論、当時はそれでも十分に喜ぶべき価値はあったのだが。 )。

#### 【「美」の発生】

斯の様な状況を覆したのが、1984年に米国で発売された Apple 社の Macintosh<sup>\*a</sup> であろう。GUI OS が導入され、これによって「美しさ」が、パソコン画面上にもたらされる余地が生じた。そして、現在、この GUI がインターフェイスの主流として多く採用されている。しかし、ここで確認しておかなければならないことがある。GUI という用語自体が

その性質を明確に示しているが、GUIに係るデザインは、プロダクトに係るデザインと同様に、「Graphic(美)」と「User Interface(用)」を統合して成立するものであるということである。原則的に、GUIは用を備えたインターフェイスである。これは、マウスを用いてアイコンをクリックする作業により、キーボードから"run"の文字を入力することに代替させる為の仕組みの一であることを忘れてはならない。「User Interface」のみとしては無論のこと、ただ「Graphic」のみではGUIは存在しない。そして、GUIは、他の項で既に述べているように、ここでその保護の如何を論じている「unphysicalなプロダクトデザイン」そのものである。

なおこの点、知的財産研究所の近時の報告において、unphysicalなプロダクトデザインにつき試みの定義が為されている。「物理的な表示画面上に、一時的な発光現象によって視覚を通じて認識される二次元的に形成される形状及び色彩で構成される画像」との同報告の定義は、稍「Graphic」部分のみに偏り過ぎた感が否めない。「用」の部分に関する要件が欠落しているからである。「User Interface」をunphysicalなプロダクトデザインの成立要件から排除しては、残るのは単なる「一時的な発光現象によって現れる画像(Graphic/絵)」のみであるが、そのような類の創作物は、寧ろ著作権法によって十分に保護できるし、敢えてその保護の可否の如何を論じるまでもない。

因みに、現在パソコンのインターフェイスとして主流となったGUIだが、コンピュータのハードユーザには寧ろまどろっこしくて使いにくいといわれる向きがある。GUIを使用するにはマウスなどのポインティング・デバイスを利用するのが一般的だが、その使用のためにキーボードから一々手を離さなければならない煩わしさがあるためである。何れ我々はポインティング・デバイスの使用を放棄するであろう。そのとき、unphysicalなプロダクトデザインの質は大きく変化する筈である。

#### 【unphysicalなプロダクトデザインの需要惹起能力】

以上のように、unphysicalなプロダクトデザインは、プロダクトに係るデザインと同様に、美と用を兼ね備えて成立する。それでは、そこに経済的側面における価値を見出すことは可能であろうか。果たしてunphysicalなプロダクトデザインは、我々の消費欲を掻き立てる様な魅力を有するものであろうか。

現状、この点についての顕著な実例はあまり存在しない様に思われる。勿論、コンピュータソフトウェアのメーカーが、自己の販売するGUIにつき、Skinのデザインをダウンロード等により頒布しこれを販売促進の一環として利用しているような事例も見られる。また、そもそもMacintosh<sup>\*a</sup>にしてもWindows<sup>\*b</sup>マシンにしても、OSのバージョンが上

がる度にグラフィック的は優れたものに進化しており、これが我々の消費欲に何かしらの影響も与えていることに疑いはない。しかし、端的に、unphysical なプロダクトデザインの所謂「スタイリング」が優れていることが、当該製品の売り上げを支えている事例はあまり無いように思う。

しかし何れにしても、プロダクトに係るデザインと同様に、以下の理由から、unphysical なプロダクトデザインについてもその経済的側面における価値が注目されるに到ることは明らかであろう。

そもそもスタイリングは、商品が飽和に達した際に他との差別化を図り消費を掘り起こす為の道具である。奇しくも GM がスタイリングの経済的価値を発見したのは、T 型 Ford が世界に飽和していたその最中である。右を見ても左を見ても走っているのは T 型 Ford である。走るという機能を既に充足されたのであり、ただ走るだけの車はもう売れない。そこに、スタイリングが、需要者の消費欲に強烈な働きかけを為す余地が生じる。勿論、このことは自動車に限られない。電化製品の世界においても、最早目新しい機能を付加することができなくなり、機能や価格によって他社製品と差別化を図ることができなくなった所謂成熟商品の分野においては、表面のテクスチャなど、極めて微細なスタイリングの如何が問題となるのが常である。

コンピュータソフトウェアは、その種類にも拠るが、発展途上の商品である。機能や価格によって十分に他と差別化を図ることが可能である。従って、未だそのスタイリングはそう大きな問題とはならない。しかし、何れはこれも限界に達し飽和に到る。そこにおいては、physical なプロダクトにおけると同様に、その程度の差は兎も角も、スタイリングの如何が問題となるのであろう。

unphysical なプロダクトデザインのための Sui generis (特別法) デザイン法の必要性以上の通り、unphysical なプロダクトデザインは、physical なプロダクトに係るデザインと同様に、美と用を兼ね備えて成立するとするのが正確な理解である。そして、何れその経済的側面における価値が重視されるに到るのであろう。斯かる多様な価値を内包するのが unphysical なプロダクトデザインである。unphysical なプロダクトデザインを保護するということは、これらの多様な価値を保護するということに他ならず、そして斯かる多様な価値が保護できなければ、unphysical なプロダクトデザインを保護したことにはならない。

それでは、unphysical なプロダクトデザインを保護した場合、一体我々は何を得るのか。文化の発展なのか、産業の発達なのか、あるいは経済の発展なのか。

答えは自ずと明らかである。これを保護することによって、文化も、産業も、経済も発展するのである。我々は、「unphysical なプロダクトデザインを、文化の発展の為に保護するのか、或いは産業の発展の為に保護するのか、更にはより限定的に、経済の発展の為に保護するのか」という問いに対しては、従って、諦めを以て返答せざるを得ない。先に見たように、従来の保護枠では、これらの価値を包括的に保護することはできない。或る意味従来の保護法は、斯かる垣根の設置に汲々とし、デザインの本質を見誤っているとすら言える。

我々が此処で直面すべき問題は、従って、そのような unphysical なプロダクトデザインが内包する諸価値の包括的な保護を断念するのか、或いは、斯かる諸価値の包括的な保護を目指すのかである。これこそが、unphysical なプロダクトデザインの保護の枠組みを検討するにあたって、先ず我々が確認すべき事柄である。

そして、「一体何を目的として unphysical なプロダクトデザインを保護するのか」という問いに対し、仮に「unphysical なプロダクトデザインが内包する諸価値を、包括的に保護し、unphysical なプロダクトデザインの創作を奨励し、文化の発展、産業の発展、更には経済の発展を促すことを目的として保護する」と答えるのであれば、Sui generis (特別法) デザイン法の創設以外に、斯かる目的を達成する手立てはない。

#### (4) 具体的にどのような保護制度が適切なのか具体的な制度試案

Sui generis (特別法) デザイン法を創設するとした場合、具体的にどのような制度が適切なのかを検討する。

unphysical なプロダクトデザインを保護する為の制度としては、可能性として、概ね次の5通りの制度モデルが考えられる。

- A. 無方式主義で相対的権利を発生させる制度
- B. 方式登録主義を採用して相対的権利を発生させる制度
- C. 方式登録主義を採用して無審査で絶対的権利を発生させる制度
- D. 方式登録主義を採用して審査を経て絶対的権利を発生させる制度
- E. 不正競争として模倣行為を禁止する制度

当委員会では、暫定的に、このうちB.「方式登録主義を採用して相対的権利を発生させる制度」及びC.「方式登録主義を採用して無審査で絶対的権利を発生させる制度」の折衷的制度モデルが、unphysical なプロダクトデザインを保護するにあたって最

も適切ではないかとの結論に達している。斯かる折衷的制度モデルを、我々は「寄託制度」と称している。

当委員会が提案する「寄託制度」は、「方式登録主義を採用し情報の一極集中を前提とした上で、無審査で、独創性あるデザインについては全て独占権を発生させる制度」である。

#### 検討を要する事柄

##### 【権利の性質をどうするか】

unphysicalなプロダクトデザインを保護する為の制度を考えると、発生させる権利の性質としては、次の3つが考えられる。

- A. 相対的独占権
- B. 絶対的独占権
- C. 権利を構成せず不正競争として対処

これら3通り態様につき、一般論として、それぞれのメリット及びデメリットは次の通りである。

##### (a) 相対的独占権におけるメリットとデメリット

相対的権利により保護するという事は、端的に言えば、第三者のデザインに依拠して創作ない限り、保護を受けることができるということである。

従って、そのメリットとしては、1 - 新規性を問題にする必要がないので、他人に依拠さえしなければ権利が発生することになる。従って、創作者がデザイン開発に注いだ労力は、独占権の発生という形で必ず報われる。2 - 他人に依拠さえしなければ権利侵害を問われないから、独自創作である限り、他人の権利侵害を構成することはない。すなわち、他人の尻尾を踏むおそれが低い、ことなどが挙げられる。

一方、デメリットとしては、1 - 絶対的権利に較べれば、権利行使し得る機会は少ない筈である。つまり、第三者が似たようなデザインを実施していたとしても、それが独自創作に係る限り、これを排除することができない。2 - 似通ったデザインが多く開発されるようになる。すなわち、重複投資、重複研究等が許容され得る、点を指摘することができる。

##### (b) 絶対的独占権におけるメリットとデメリット

絶対的権利により保護するという事は、何等依拠の事実によらず、似通ったデザインが先に存在する場合には、それに対する保護を受けることができないということである。逆に言えば、何等依拠の事実によらず、第三者の似通ったデザインを排除できるということである。

従って、1 - 相対的権利に較べ、権利行為し得る機会が多い筈である。つまり、第三者のデザインが仮に独自創作に係るものであったとしても、似通っている限り排除することが可能である。2 - 似通ったデザインの開発を抑制できる。重複投資、重複研究を抑止することが可能となる、という点において其のメリットを認めることが可能である。

一方、デメリットとしては、1 - 創作者がデザイン開発に注いだ労力が、必ずしも報われるとは限らない。2 - 自らも保護されるが、一方で、他人の尻尾を踏む機会も増える、点が挙げられるであろう。

#### (c) 不正競争として対処することのメリットとデメリット

以上に加えて、権利を構成せずに不正競争行為の排除という態様で対処することも考えられる。例えばデザインの模倣行為を不正競争行為と規定し、斯かる行為を禁止する遣り方などである。

しかし、この場合は、あくまで競争上の不正競争を排除するのであって、「創作」を直接的に保護するわけではない。従って、必ずしも「創作の奨励」に繋がらない可能性がある。

デザイン行為は、原則的に、自然人たるデザイナー（創作者）が為す行為である。当該デザイナーに適切なインセンティブを付与しない限り、デザインの興隆はあり得ないとの視点に立つのであれば、「市場における不正競争を排除」という限定的な手立てを以て、デザイナーに対し十分なインセンティブを付与し得るかは若干疑問である。

なお、その他のメリット及びデメリットは、概ね相対的独占権の場合と同様と思われる。

#### 【相対的権利を発生させるとした場合、無方式主義か方式登録主義か】

相対的権利を発生させるにあたっては、無方式主義を採用するか、方式登録主義を採用するかという選択肢がある。

それぞれのメリット及びデメリットは、概ね次の通りである。

なお、相対的権利を発生させるとした場合、権利発生に際して新規性等を具備することは求められないので、仮に審査をすれば、当該デザインが独創的か否かという点、及び、成立要件を満たすか否かという点のみと思われる。その様な事柄につ

いて敢えて審査をしなければならない必要性は乏しい様に思われる。相対的権利を発生させるとした場合、審査主義を採用することはあまり考えられないのではないか。

(a) 無方式主義を採用した場合のメリットとデメリット

無方式により権利を発生させるということは、すなわち著作権近似の方法で権利を発生させるということである。

すなわち、何等権利発生にあたって手続を要さず、従って煩雑な手続を要する方式登録主義に比べ、創作者等の負担が少ないというメリットがあることは明らかである。

しかし一方で、著作権と同様に、過去及び現在のデザインについて情報が一箇所に集中しないという大きなデメリットもある。

(b) 方式登録主義を採用した場合のメリットとデメリット

方式登録主義を採用するという事は、一定の方式を満たす権利請求行為を為した場合にのみ、権利を発生させるということである。

権利請求を権利発生の要件とする以上、デザイン情報が一箇所に集中するというメリットがある。集中した情報は、種々の用途に活用することが可能となる。

一方デメリットとしては、権利発生にあたって手続を要する点、創作者等の負担となることが想定される。

【絶対的権利を発生させるとした場合、審査主義か無審査主義か】

絶対的権利を発生させるにあたっては、方式登録主義 + 審査登録主義か、方式登録主義 + 無審査登録主義かという選択肢がある。

それぞれのメリット及びデメリットは、概ね次の通りである。

なお、絶対的権利の場合、権利公示を前提として権利を発生させる必要があることから、例えば著作権のように無方式で権利を発生させる制度は想定し難い。

(a) 無審査主義を採用した場合のメリットとデメリット

実用新案法に近似の形になると思われるが、早期の権利化が期待できるというメリットがある一方で、発生する権利が不安定なものとなり、権利行使が抑制されるというデメリットが予想される。

(b) 審査主義を採用した場合のメリットとデメリット

一方、審査主義を採用した場合、比較的安定的な権利が発生するというメリットがあるが、素早い権利設定は期待し難いというデメリットがある。

個々の制度モデルについての検討

#### ・「無方式」の限界

我国の著作権法のように、無方式で相対的権利を発生させる形は、unphysical なプロダクトデザインの場合、保護の実効性が確保できない可能性がある。unphysical なプロダクトデザインは「美」とともに「用」を兼ね備えており、純粋な技術ほどではないにせよ、或る程度の指向性を具える。著作物とは異なり、多く近似したものが同時期に開発される可能性があることは否定できない。重複的な開発を排除し我国の人的資源を有効に活用する為、原則的には、絶対的権利の創設が望ましい。

但し、同じ相対権を発生させる場合であっても、登録主義を採用し情報を集中化することとすれば、斯かる情報の集中化及びその公開により、重複的な開発は或る程度抑止し得るものと思われる。

一方、他人のデザインを模倣する行為を不正競争と観念しこれを排除することも可能である。但し、これは、あくまで競争上の不正排除であり、デザインの創作そのものが直接的に保護奨励されるわけではない。デザインの創作を積極的に奨励するものではない以上、保護の形も消極的なものとならざるを得ない。例えば、企業は保護されるが創作者は保護されないというような結果になり得る。

以上からすれば、先ず上記1.「無方式で相対的権利を発生させる」やり方、及び、5.「不正競争として「模倣行為」を禁止する」やり方は、ここでは採用し難い様に思われる。

#### ・「審査主義」の限界

上述の通り、unphysical なプロダクトデザインは「美」と「用」を具える。「美」は多様である。如何なる「美」をもって新規とし、保護に値するかを決定する行為は、斯かる多様性に依りて極めて柔軟であるべきである。

physical なプロダクトデザインの保護法である意匠法は、審査主義を採用する点において、斯かる点稍難がある様にも思われる。「美」の多様性を一元的に且つ柔軟に審査することは極めて困難な作業である。理論的にも、混乱し易い。そもそも意匠法の解釈において、創作説、需要説、混同説等が乱立するのも、「美」の多様性に由来するようと思われる。おそらく、本来的には、何れが正当というものでもないのであろう。

審査主義を採用することの最大のメリットは、安定的な権利が供給されることである。しかし、当委員会では、unphysical なプロダクトデザインに関し、審査主義の採用が斯かるメリットに直結するか、残念ながら懐疑的である。

既述の通り、unphysical なプロダクトデザインは、physical なプロダクトデザインにも増

して多様性に富むことを忘れてはならない。物理的な制約が存在せず創作の自由度が高く、金型が不要の為一つのデザインから多くのバリエーションが創作され、そのそれぞれが現実に実施される可能性がある。加えて、コンピュータの急速な進化に伴い、現在存在する unphysical なプロダクトデザインと全く異なる態様のデザインが生まれる可能性が大きい。このような創作の自由度と、態様の変化に柔軟に対応しつつ、審査主義を以て安定的な権利を供給することが、果たして現実的に可能であろうか。否定的とせざるを得ない。

安定的な権利が供給できないのであれば、審査主義を採用するメリットは失われる。残るのは、権利設定に期間を要するというデメリットのみである。そして、これも既に述べたが、unphysical なプロダクトデザインは、創作から実施までが極短期間に行われ、且つ、ライフサイクルが短いものが多い。

以上からすれば、些か、審査主義は採用し難いように思われる。

#### ・「寄託制度」の提案

上記5つの制度モデルの中から、「無方式で相対的権利を発生させる」やり方、及び、「不正競争として「模倣行為」を禁止する」を排除し、且つ、「審査主義」を断念するとすると、残るのは、

- B. 方式登録主義を採用して相対的権利を発生させる、
- C. 方式登録主義を採用して無審査で絶対的権利を発生させる

の2通りである。

ここで当委員会は、「方式登録主義を採用し情報の一極集中を前提とした上で、無審査で、独創性あるデザインについては全て独占権を発生させる制度」を提案したい。上述のように、我々はこれを「寄託制度」と称している。

先ず問題となるのは、unphysical なプロダクトデザインの保護の在り方として、相対的権利が適切なのか、或いは、絶対的権利が適切なのかである。上記2つの制度は、何れも「方式登録主義」を採用し、「無審査」で権利を発生させる点が一致する。差違は、発生する権利が相対的なものか、絶対的なものかのみである。

unphysical なプロダクトデザインは「美」と「用」を具える。「美」は多様であり、「用」は指向性を具える。デザインの多様性を重視するのであれば、著作権に近似した相対的権利を求めることになる。一方、デザインの指向性を重視するのであれば、特許権

や意匠権に近似した絶対的権利を発生させるべきとなる。しかし、仮に unphysical なプロダクトデザインが具える諸価値の包括的な保護を考えるのであれば、ここでその何れかに偏ることはできない。なんとか、折衷的な権利が創設できないものか。

しかし、相対的権利を発生させるとしても、方式登録主義を採用し、デザイン情報を一箇所に集中してしまえば、全くこれにアクセスせずに独自に創作を為したことを立証するのは困難である。一方、絶対的権利を発生させるにしても、新規性や創作容易性(進歩性)等の要件は、ハードルを低く設定した場合には、独自創作である限り、概ね登録要件を備えることに成ろう。すなわち、新規性等の登録要件のハードルを低くした絶対権と、情報を一極集中させることを前提とした相対権は、実質的な差違を有さない。すなわち「方式登録主義を採用し情報の一極集中を前提とした上で、無審査で、独創性あるデザインについては全て独占権を発生させる制度」において発生する権利は、相対的権利とも絶対的権利とも言い得るものであり、まさに相対権と絶対権の折衷的権利と言い得るのではないか。

そもそも第三者のデザインにアクセスし、そのままそれをコピーしたものでない限り過去のデザインとの対比上、全てのデザインには必ずそこに絶対的に新規な部分が存在する。仮に、それがたとえ微細なものであったとしてもである。「美」の多様性に着目するのであれば、如何に微細な創作であっても、これを保護する必要がある。

加えて、既に述べた事柄から明らかのように、斯かる「寄託制度」を採用するメリットは大きい。早期に権利を発生させることが可能であるから、ライフサイクルの短いデザインを保護することができる。そもそも独自創作が権利の有効性を担保する唯一の要件であるから、権利が不安定になるおそれも低い。

一方「用」の指向性に鑑みると、微細な創作に対してまで独占権を設定することが、権利を濫立させ、デザイン活動に抑制的に働くことが危惧される。しかし、何処に創作があったのかの証明を、権利保護を求める者の責任とし、過去のデザインを列挙しそれらとの対比上自己の創作を明確化して権利請求させることとすれば、すなわち、prior arts を自ら disclose させた上で、自己の権利請求範囲を明確に claim させることとすれば、権利の在処が明確である以上、これが多数存在することによりデザイン活動の抑制に繋がるおそれはない筈である。

以上よりすれば、複数想定できる制度モデルの中で、unphysical なプロダクトデザインの保護の在り方としては、斯かる「寄託制度」が最も適切との結論に到ることが可能であると思われる。

以上

\*a: iMac および Macintosh は、米国 Apple Computer, Inc.の、米国およびその他の国における登録商標または商標です。

\*b: Windows は、米国 Microsoft corporation の、米国およびその他の国における登録商標または商標です。