

画面デザイン開発における意匠権の重要性

福田 瑛理子 (NRI サイバーパテント株式会社 営業企画部)

田嶋 龍太郎 (NRI サイバーパテント株式会社 営業企画部)

要旨：

2016年4月より、画像を含む意匠についての保護基準が改訂された。これにより、スマートフォンなどの画面デザインも保護対象となった。今後、社会通念の変化に合わせてさらに保護対象が拡大することも考えられ、IT業界の画面デザイン開発の上で、意匠権の事前調査や権利化の重要性が高まっていく。

意匠法で守られる物品のデザイン

「意匠」とは、意匠法で「物品の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であって、視覚を通じて美感を起こさせるもの」（意匠法第2条）と定義されており、「物品のデザイン」が保護の対象となっている。「意匠権」は物品デザインの創作についての権利をいい、「特許権」「実用新案権」「商標権」と並ぶ産業財産権である。

保護を受けるためには、意匠を新たに創作した者が特許庁に出願する必要がある。出願した意匠は審査の結果、登録査定（審査官が意匠登録を許可する査定）を受けることができれば、登録料を納付することで登録から20年間保護され、独占的に権利を有することになる。このように強い権利であるがゆえに、意匠権の戦略的な活用は、デザインが製品やサービスの付加価値を左右する分野では非常に重要となっている。

例えば、米国 Apple 社の韓国サムスン電子社に対する知的財産侵害訴訟では、2015年にサムスン電子社が Apple 社に対し約5億4,800万ドルを支払う合意に至ったことで話題となった（訴訟は米国で現在も継続中）。この訴訟では4つの意匠権（デザイン特許）と3つの特許権について争われ、損害賠償のほとんどは意

匠権の侵害を理由にしたものであり、対象には画面デザイン（アイコンの配置）が含まれていた（図1参照）。

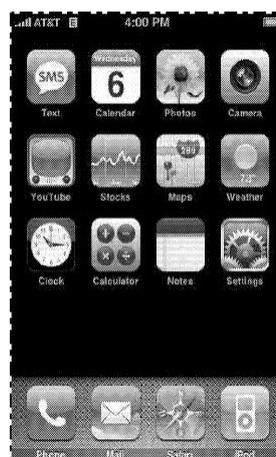


図1 アップル社が出願した画面デザイン
（出所）米国デザイン特許 D604,305S

画面デザインも意匠登録の対象

「物品のデザイン」と聞くと、自動車や洋服といった立体的なモノが対象であると考えがちだが、実は画像なども対象になる。

2006年の意匠法改正において、画面デザインの審査基準（登録の対象）として「物品にあらかじめ記録された画像」（機器の組み込み画像）が規定された。例えば、デジタルカメラやカーナビゲーションなどにおいて、操作に利用する画像や、機器の状態を表す画像など、あら

かじめ機器に記録されている画像も意匠として保護を受けることができる。

一方で「あらかじめ記録された」という条件からは外れてしまう PC やスマートフォン、タブレット端末などにインストールされた画面のデザインは、意匠権の保護対象とはならず著作権のみが保護対象となっていた。そのため、類似デザイン（明らかな模倣品であるデッドコピーを除く）に対しては、対抗することができないなどの課題があった。

意匠審査基準の改訂で画面デザインの対象範囲が拡大

情報技術の急速な進展により、従来は携帯電話、デジタルカメラ、音楽プレーヤー、ポータブルゲーム機といった専用機がそれぞれ担っていた役割を、スマートフォンやタブレット端末などにアプリをインストールすることで、1台の機器で実現することができるようになった。

こうした変化に合わせて、2016年3月に画面デザインに関する意匠審査基準の改訂が実施され、2016年4月以降の出願から適用された。具体的にはこれまでの「物品にあらかじめ記録された画像」という基準から「あらかじめ」の部分が削除され、「物品に記録された画像」が保護の対象となった。これにより、デジタルカメラや複写機などにおいて機能のアップデートによって追加された画像や、PC、スマートフォン、タブレット端末などのOSのバージョンアップやアプリのインストールによって利用できるようになった付加機能の画像が、「○○機能付き電子計算機」といった物品として意匠登録の対象となったのである（次ページ図2参照）。なお、ここでいう「電子計算機」とは意匠法ではPCやスマートフォン、タブレット端末などを指す。

意匠審査基準の改訂は、物品の概念など、時代の変遷に合わせて今後も行われる可能性があるため、制度の変化を常に注視する必要がある。

制度改訂によるIT業界への影響

前述の通り、スマートフォンなどにインストールされたアプリの画面デザインは、著作権と意匠権の双方から保護対象となった。そのため、自社のデザインを意匠登録することで、他社製品が自社の画面デザインと類似している場合は差し止めを求めることができるようになる。一方で、他社が創作した画面デザインの意匠権への注意を怠ると、突然、自社製品の画面デザインが類似していると訴えられ、そのデザインが使用できなくなることが起こり得る。このように自社の製品・サービスについて、開発の早い段階で新たな意匠権の取得および活用を検討し、対応することが必要である。また、他社が保有する意匠権の侵害回避についても、これまで以上に事前調査を行い、適切な考慮と判断が求められる。

ソフトウェア開発の現場では、顧客から「○○○○というサービスのような画面にしたい」という要望を基に画面の開発を行うことがある。これまでは要望に挙げられた画面デザインをデッドコピーしなければ権利上は問題なかったが、これからは参考とする画面デザインにとどまらず、開発中の画面デザインと類似するデザインが第三者によって意匠登録されていないかを確認する必要がある。

また、今回改訂された審査基準では、PCやタブレット端末といったクライアント端末に加えてサーバーも「電子計算機」の概念に含まれる。サーバーを運営する事業者は、画像を含む意匠登録の実施やその意匠権の侵害に注意が必要である。

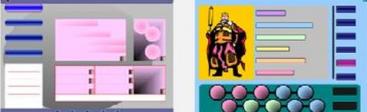
意匠審査基準改訂のポイント		
<p>■ 物品で用いられる画像について、物品に「あらかじめ記録」された画像であることを求める現行の基準を緩和し、時期を問わず、物品に「記録」されたことをもって物品と一体化した「意匠」を構成する画像と認め、意匠登録の対象とする。</p> <p>■ 具体的な機能を実現するソフトウェアのインストールによって電子計算機に記録された画像を、付加機能を有する電子計算機(意匠に係る物品「〇〇機能付き電子計算機」)の「意匠」を構成する画像と認め、意匠登録の対象とする。</p> <p>■ 物品の外部からの信号によって表示される画像、物品から独立したコンテンツの画像は、引き続き、登録の対象としない。</p>		
従来から登録の対象としていた画像 ○	今回登録の対象として追加する画像 × → ○	引き続き登録の対象とならない画像 ×
<p>● 物品に「あらかじめ記録」された画像</p> <p>・デジタルカメラ等、特定用途の機器にあらかじめ記録された画像</p> <p>(例)</p>  <p>「デジタルカメラ」 意匠登録第1456916号 「呼吸分析器」 意匠登録第1470457号</p>	<p>● 物品に「記録」された画像</p> <p>・左記の機器が有する機能のアップデートの画像</p> <p>・電子計算機(パソコン、タブレットコンピュータ、スマートフォン等)に記録された具体的な機能の画像</p> <p>→「〇〇機能付き電子計算機」の意匠として出願</p> <p>(例)</p>  <p>「歩数計機能付き電子計算機」</p>	<p>● 外部からの信号等による画像を表示したもの</p> <p>・ウェブサイトの画像</p> <p>・インターネットを介して使用するソフトウェアの画像(クラウドコンピューティングを含む)</p> <p>・テレビ番組の画像</p> <p>● 映画等(コンテンツ)を表した画像</p> <p>・映画、ゲームの画像 等</p> <p>(例)</p>  <p>ウェブサイトの画像 ゲームの画像</p>

図 2：新たに意匠登録となる画像

(出所) 特許庁提供「意匠制度の改正に関する説明会」資料(平成 28 年 3 月 9 日版)

画面デザインの意匠権の取得

これまで説明した通り、画面デザインを守るためにはスピーディーな意匠権の取得と事前調査が重要となってくる。ここでは、具体的に出願前に行う「先願調査」と、他社より先行してデザインを創作していたことを証明する「先使用权」について述べたい。

(1) 権利化に向けた先願調査の必要性

開発しようとしている画面のデザインの意匠権を得るためには、まず初めに類似デザインが意匠登録されていないことを確認するための調査が必須である。これは意匠が、最初に出願したものに権利が与えられる「先願主義」を採用しているためである。

意匠が似ているかどうかの条件は、特許庁が公表する審査基準に記載されている。自分が考えた意匠と他者の意匠の「物品」「画像の用途と機能」「形態」の全てにおいて、同一または類似であった場合には両意匠は類似することになる。調査方法としては、特許庁発行の意匠

公報や、特許・実用新案、意匠、商標を簡易検索できるサイトがあるが、画面デザインの確認としては効率的とは言えない。

この調査手段の 1 つとして、NRI サイバーパテントはインターネット知財情報サービス「NRI サイバーパテントデスク 2」で意匠検索サービスを提供している。この Web サービスはサーバー設置や特別なソフトウェアのインストールは不要で、検索画面で出願人・意匠権者や意匠の物品など、意匠公報に記載されているさまざまな項目を対象とした検索が可能である。検索結果一覧や公報表示は図面確認のしやすさを意識した設計となっており、効率的に検索を行うことができる。

調査の結果、似たようなデザインが先に出願されていた場合でも、当該の出願内容を理解した上で侵害しないような画面デザインを開発していけば、他社からの指摘・訴訟を回避することが可能である。まずはしっかりと調査をした後に、知財部門の担当者などと対応を協議い

ただきたい。

また、画面デザインが完全に固まっていない段階で調査を行い、似た意匠の出願がなかったからといって安心することは危険である。システム開発では開発の進展とともに画面デザインが少しずつ変化していくことが多いため、少なくともデザインが完全に確定するまでは、他社の意匠権を開発の節目で調査していくことが必要である。「NRI サイバーパテントデスク2」は、あらかじめ検索式をセットしておくことと毎週発行される新着公報を対象に自動検索を行い、検索結果をメールで配信する SDI (Selective Dissemination of Information) 機能を提供しており、定期的な意匠調査を支援している。

(2) 先使用権制度の活用

自社で開発中の画面デザインと類似する意匠を、他社に先を越されて出願され意匠権を取得されたとしても、出願前に自社が既に画面デザインを創作していたことを証明することができる。これを「先使用権」という。2016年5月に特許庁が公表した先使用権制度に関するガイドラインの中で、先使用権確保における具体的手法の1つとして電子タイムスタンプが推奨されている。電子タイムスタンプは、それを付与したファイルについて、いつから存在しているか、変更や改ざんが行われていないかを客観的に証明することができるものとして注目を集めている。

NRI サイバーパテントでは2010年より電子タイムスタンプ「Cyber Date Stamp」を提供しており、検索ツールと一体で利用することができる。画面デザインだけではなく、ソースコードやプログラムデータのファイルにもタイムスタンプを押すことが可能である。産業財

産権分野では、独立行政法人工業所有権情報・研修館 (INPIT) によるタイムスタンプ保管サービスが2017年3月から開始予定¹となっており、今後さらなる利用促進が見込まれている。

製品・サービスにおける UI (User Interface) や、UX (User Experience : ユーザーがサービスを通じて得られる体験) の重要性が高まるなかで、画面デザインの開発における意匠権を含む知的財産権に関する対応が、これまで以上に重要となってくる。今回の意匠審査基準の改訂は、IT企業にとって画面デザインをはじめとする意匠だけではなく、特許を含めた知的財産戦略を改めて検討するよい契機ではないだろうか。

株式会社野村総合研究所発行「IT ソリューションフロンティア」2016年10月号より転載

¹INPIT ウェブサイト
<http://www.inpit.go.jp/katsuyo/tradeseecret/ts.html>