

平成 24 年 9 月 11 日

特許庁審査業務部意匠課 御中

一般社団法人情報サービス産業協会  
企画委員会知的財産部会

### 3D デジタルデザインを含む意匠の保護対象拡大に関する意見

掲題について、下記のとおり意見を提出いたします。ご高配賜りたくお願い申し上げます。

#### 記

#### (1) これまでの議論に関する意見

(主に産業構造審議会知的財産政策部会第 18 回意匠制度小委員会の資料 2、別紙 1、別紙 2 について)

#### ○論点 1: 「保護対象について」(別紙 1)

- ・「専用機・組み込み」の画像 A・B は保護対象として構わない。
- ・「専用機・独立創作／流通」の画像 C・D 及び「専用機・ネットワーク等を介して物品の外部から提供される」画像 I は直接の保護対象とするのではなく、間接侵害の適用など、別途の保護を検討いただきたい。
- ・その他の画像 E・F・G・H・J・K については、汎用機全般に権利が及ぶこととなるため、保護対象からの除外をお願いしたい。
- ・なお、別紙 1 の「汎用機」については、利用形態や保護ニーズ等を考慮し、携帯型端末と業務用の電子計算機を分けた上で保護の可否を検討することが必要と考える。

#### ○論点 2: 「権利設定・効力範囲について」(別紙 2)

- ・類型 1(現行日本型)によるべきと考える。仮に類型 2 のように、物品の共通性や用途・機能の共通性にかかわらず意匠権の効力を及ぼすこととなると、先行意匠調査やクリアランス対応において混乱を引き起こし、無用な紛争の発生や対応コストの増大といった問題のほか、創作活動の萎縮・停滞につながることを憂慮している。

#### ○意見(これまでの議論の振り返り、当業界の実情など)

- ・論点 2 に関して、御庁は類型 2 レベルでの効力範囲を提案されているが、今までの議論、特に、御庁からの委託を受けて一般財団法人知的財産研究所で実施された調査研究報告書(平成 24 年 2 月)に掲載されている「今後の意

匠制度の在り方についての提言」の趣旨に反するものとする。膨大な時間と手間をかけ実施した調査を踏まえ、委員会において議論したプロセスと成果を重視する観点に立てば、類型 2 レベルの効力範囲を求める考え方は各業界におけるニーズを広く反映しているとはいいがたく、容認しがたい。物品との一体性要件を原則として維持し、機能・操作要件についても引き続き慎重に検討すべきであるという上記調査研究報告書の提言は最大限に尊重すべきである。

- ・これまで、意見として申し上げてきたとおり、ソフトウェア開発等において PC の表示画面の開発は必須であり、日々膨大な画面を作成し、顧客企業との接点の中で頻繁にその仕様が検討されている。このため、画面デザインの保護の拡大は制度設計の仕方にもよるが、メリット・デメリット両面の影響を受け得る。
- ・エンタープライズ系システムの開発や運用・保守サービスをメインの事業とする当業界においては、画面は利用者の使い勝手を第一にデザインすべきであり、類似したデザインをあえて選択せざるを得ないという特性がある。その結果、画面に現れるデータ項目やレイアウトなどは企業間で大差がなく、デザインの自由度は大きくはないのが実情である。そして、画面デザインが付加価値として顧客に訴求するケースも非常に少ないため、意匠保護拡大はメリットに比して権利侵害リスクの増大や他者権利の監視負担増大といったデメリットが大きいと懸念される。
- ・製造業はある程度の時間や手数を掛けてデザインした製品を大量生産して市場に出していく業態であるのに対し、サービス業は変化を通じて形のないものに価値を創出していく業態であり、スピード感が重要である。特に、エンタープライズ系システムの開発では、スピード感を保ちつつ、顧客からの要望に柔軟に対応する必要がある。仮に画面デザインを意匠法で保護することとした場合、自社で開発した画面デザインが意図せず他社の意匠権に係る画面デザインと類似してしまえば、事業が一定期間ストップしかねない。また、こうした事態を避けるための調査等に時間をかけることとなると、スピード感が損なわれ、当業界においては成長が停滞し、顧客であるユーザ企業においては、開発期間の長期化や開発コストの増加等、事業活動への障害ともなり得る。

## (2) 保護対象拡大の場合の懸念事項・要望事項

### ○ 懸念事項

上記(1)で述べた意見に加え、以下の点が懸念される。

- ・当業界における画面の設計・開発に際しては、顧客の複数の部門(事業部門、

IT 企画部門、管理部門など)からの多岐にわたる要求がなされるなど、多くの関係者からの情報・意見がやりとりされる。画面デザインの保護範囲が拡大した場合、誰が、どのタイミングで、どの画面を対象に、どの程度のサーチやクリアランスを行うべきか、役割分担、責任の所在の確定など、当事者間における煩雑な調整が生じることが懸念される。システム開発を担当するベンダ企業の中でも、営業部門、開発部門、知財法務部門のように組織・関係者が多数存在することから、画面デザインに係る意匠対応を適切に行えるようになるまで相当の混乱が予想される。

- ・また、画面デザインの保護範囲を拡大した場合、意匠権についても著作権と同様に顧客企業から譲渡を求められる可能性がある。さらに、著作権と意匠権の帰属が分かれた場合、権利関係が複雑となり、他の顧客企業向けに行うサービスの自由度が奪われるおそれがある。

#### ○要望事項

- ・仮に意匠法による画面デザインの保護を拡充するのであれば、「ありふれた画面」(ありふれたパーツの組み合わせからなる画面)が保護対象、差止め対象とならないよう、創作非容易性の判断基準を厳格化すべきである。
- ・また、意匠登録された画面デザインの保護が広範に及び無用な混乱が生じることを避けるため、その保護が及ぶ範囲は、登録された画面デザインとほぼ同一と言える画面デザインに限定するように、明確な指針を出していただきたい。

以上