

デザインの多面的保護

——画像デザインに焦点をあてて——

恩 田 誠*
森 有 希**

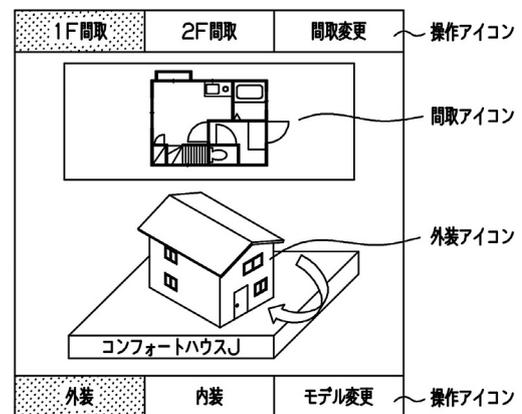
抄 録 製品や画像等のデザインは企業と人を繋ぐ役割を担っており、ブランド価値の向上やイノベーションの実現を図る上で欠かせないものです。一般にデザインの保護というとまずは意匠法が浮かびますが、一方で、デザインを標章と捉えれば商標法で、デザインに技術的な特徴がある場合は特許法で保護することも考えられます。また、不正競争防止法や著作権法にもデザイン保護に関連した規定があります。本稿では「画像デザイン」に焦点をあて、その多面的な保護の可能性について論説します。

目 次

1. はじめに
2. 意匠法による画像デザインの保護
 2. 1 意匠法の概要
 2. 2 事例検討
3. 特許法による画像デザインの保護
 3. 1 特許法の概要
 3. 2 事例検討
4. 商標法による画像デザインの保護
 4. 1 商標法の概要
 4. 2 事例検討
5. 不正競争防止法による画像デザインの保護
 5. 1 不正競争防止法の概要
 5. 2 事例検討
6. 著作権法による画像デザインの保護
 6. 1 著作権法の概要
 6. 2 事例検討
7. おわりに

について、意匠法その他の知財各法との関係で留意すべき点について横断的に論説します。

また、法域毎の違いを具体的にイメージしやすいよう、図1の仮想事例（家作りシミュレー



- ①操作アイコンにより、1F間取／2F間取の表示切替、各間取の表示内容の変更が可能。
- ②外装／内装の表示切替、表示する住宅モデル名（「コンフォートハウスJ」等）の変更が可能。

図1 画像デザインの仮想事例

1. はじめに
昨今のデジタル化の進展により、企業活動においても画像デザインが果たす役割が日増しに増大しています。

そこで本稿では、主に画像デザインの保護に

* 弁理士法人 オンダ国際特許事務所 所長
弁理士 Makoto ONDA

** 弁理士法人 オンダ国際特許事務所 意匠商標本部
弁理士 Yuki MORI

ション画像)を想定し、各法による保護の可能性等について事例検討を試みます。

2. 意匠法による画像デザインの保護

2.1 意匠法の概要

意匠法は、意匠の保護等を通じて、意匠の創作を奨励し、産業の発達に寄与することを法目的としています(意匠法1条)。

意匠法の保護対象は、物品や建築物の形状等や、一定の画像であって、視覚を通じて美感を起こさせるものです(同2条1項)。

画像デザインについては、令和元年の法改正により保護対象が拡充され、物品と離れた画像(単独)も保護対象に加えられました。これに伴い、アイコンや、アプリの画像等も意匠登録の対象となっています。

ただし保護を受けられるのは、機器の操作に用いられる画像(操作画像)または、機器がその機能を発揮した結果として表示される画像(表示画像)に限られます。したがって、ゲームや映画等のコンテンツ画像や、いわゆる「壁紙」画像は保護対象にならないと考えられます。

続いて、意匠出願の方法ですが、意匠全体を対象とした全体意匠のほか、一部分だけを登録対象範囲とした、いわゆる部分意匠としての出願が可能です(同2条1項柱書)。

物品等の機能に基づいて意匠が変化する場合、変化の前後の態様について1件で出願することができます(同6条4項)。また、互いに類似するバリエーションデザインは関連意匠制度を利用した出願が可能です(同10条)。

意匠の主な登録要件は、工業上利用性(同3条1項柱書)、新規性(同3条1項各号)、創作非容易性(同3条2項)、一意匠一出願(同7条)、先後願(同9条)、関連意匠の場合は、その本意匠と類似であること(同10条)等です。

意匠権は独占排他的な権利であり、その効力

は、登録意匠と同一又は類似する意匠の実施に及びます(同23条)。

2.2 事例検討

以上を踏まえつつ仮想事例「家作りのシミュレーション用画像」(図1)について検討します。

本画像は、家作りのシミュレーションに関する操作を行う「操作画像」に該当し、意匠法の保護対象になると考えられます。

出願方法としては、画像単独で、あるいは、画像を物品等に表示させた状態で意匠登録出願することができますが、ここでは画像単独での出願方法を検討したいと思います。

1) 全体の意匠

画像全体について、文字有り又は、文字無し状態で出願できます。

2) 部分意匠

画像の一部に新規な特徴や、機能上重要な部分がある場合は、部分意匠として出願することが考えられます。例えば、間取アイコンと外装アイコンを上下に並べた点に特徴があり(かつ両アイコンに機能的又は形態の一体性があるなら)、図2のような出願が考えられます。

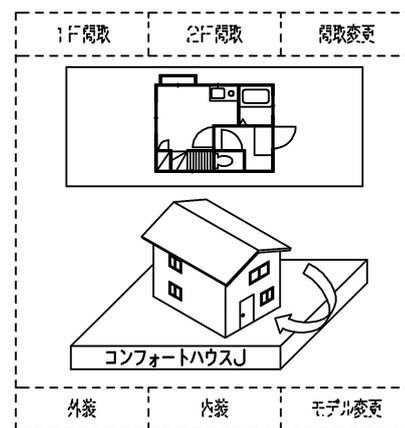


図2 部分意匠の出願事例
(実線部が登録を受けようとする部分)

一方で、間取アイコンや外装アイコンの形状が住宅のモデルごとに変わり、図1以外のバリ

エーションが多数想定される可能性もあります。こうした場合は、常に表示が変化しない部分（例えば上下の操作アイコンが常に表示されるならその部分）を部分意匠の対象とすることも効果的です。

3) 変化する画像

間取アイコンや外装アイコンの表示が変化する点に着目し、変化前後の各態様を、図3のように1件の出願に含めることも、一定要件下で認められます。

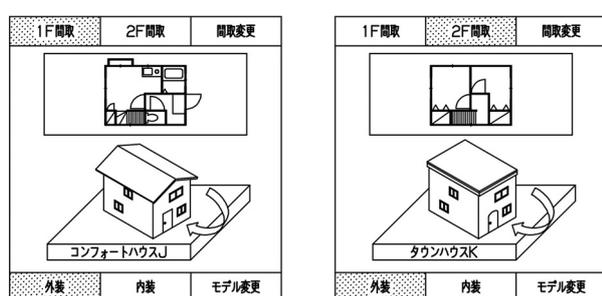


図3 変化する画像の出願事例
(左図が変化前、右図が変化後の態様)

4) 関連意匠

図3のように変化する画像については、例えば、左の変化前の画像を「本意匠」とし、右の変化後の画像をその「関連意匠」としてそれぞれ出願することも考えられます。これらが関連意匠として登録された場合、外装、間取アイコンの形状に一定の相違があるものも類似範囲に含まれることを客観的に確認できます。

5) アイコン

アイコン形状に特徴がある場合は、アイコンだけを単独で出願することもできます。

以上のようにして画像単独の意匠権が取得された場合、他人が正当な権原なく、登録意匠と同一、又は類似の画像デザインを実施すれば意匠権侵害となります。

その類否判断においては、「画像の形状」が似ているか否かに加え、「画像の用途・機能」の異同も考慮されます。画像の形状が似てい

も、用途・機能が異なる場合（例えば「不動産取引用画像」として使用されたとき）は、非侵害となる可能性があります。

また部分意匠の場合は、登録対象部分が、画像等の全体に占める「位置、大きさ、範囲」の異同も考慮されます。

3. 特許法による画像デザインの保護

3.1 特許法の概要

特許法は、発明の保護、利用を通じて、発明を奨励し、産業の発達に寄与することを法目的としています（特許法1条）。

特許法の保護対象である「発明」とは、自然法則を利用した技術的思想の創作のうち高度のもので（同2条1項）。

画像デザインも技術的意義が認められれば「発明」に該当する可能性があります。例えば、操作性を向上させるようなアイコンのレイアウト等がこれにあたります。

特許の主な登録要件は、産業上の利用可能性（同29条1項柱書）、新規性（同29条1項各号）、進歩性（同2項）、記載要件（同36条）等です。

特許権の効力は、特許発明の技術的範囲に属するものに及びます。技術的範囲とは、意匠の同一／類似の範囲とは異なります。例えば、アイコンの「配列」に特徴がある特許発明である場合、アイコンの「形状」自体は類似でなくても、同一の配列を採用しているのであれば特許権侵害となる可能性があります。

3.2 事例検討

上記の仮想事例「家作りのシミュレーション用画像」（図1）については、例えば、以下のような技術的意義に着目した特許出願を行うことが考えられます。

間取アイコンと外装アイコンが所定方向（図1では上下方向）に並べて表示されるシミュ

レーション用画像において、同画像における上記所定方向の両端部のうち、間取アイコン近くの端部（上端部）に間取の操作アイコンを配置し、外装アイコン近くの端部（下端部）に、内外装の操作アイコンを配置しています。

これにより、例えば、間取の表示を操作しようとして内外装の操作アイコンが操作されてしまう等の誤操作を抑制できるという技術的意義を見出すことができます。

もちろん、新規性及び進歩性等の要件を満たす必要がありますが、意匠権とあわせて特許権も取得できれば、より多面的かつ相補的な保護が可能となるでしょう。

4. 商標法による画像デザインの保護

4.1 商標法の概要

商標法は、商標を使用する者の業務上の信用の維持を図ることで産業の発達に寄与し、あわせて需要者の利益を保護することを法目的としています（商標法1条）。

条文上、商標法の保護対象は、「文字、図形、記号、立体的形状若しくは色彩又はこれらの結合、音」等とされています。このほかに、文字・図形等が変化する商標や、文字・図形等を付す位置を特定した商標（位置商標）、色彩のみからなる商標（色彩商標）も保護対象となっています（同2条1項柱書）。ただし、実質的な保護対象は、商標を使用することにより商標に化体・蓄積された信用にあるといえます。

また商標登録の主な要件は、(自他)識別力(同3条)、先後願、出所混同や品質誤認のおそれ等の不登録事由に該当しないこと（同4条1項各号）、一商標一出願（同6条）です。

商標権の効力は、登録商標と同一又は類似の商標を、指定商品等と同一又は類似する商品等に使用する行為（同2条3項）に及びます。他人が権原なく、この範囲で業として登録商標を

使用する行為は商標権侵害となります（同25条等）。

商標権の存続期間は10年ですが、不使用等により取消されない限り、更新により半永久的に存続します（同19条、同50条）。

4.2 事例検討

上記の仮想事例「家作りのシミュレーション用画像」（図1）について検討します。

画像デザインも「文字、図形」等に該当し得るため、画像全体や、各アイコンの図形、「コンフォートハウスJ」の文字、さらに時間の経過に伴い画像が変化する場合は動き商標（以下、「本件画像デザイン等」といいます。）として、それぞれ商標登録の対象となる可能性があります。しかし、以下の点に留意が必要です。

①商標は、商品・役務の出所を識別するための標識（目印）ですから、本件画像デザイン等をどのような商品・役務について使用するのかが問題となります。

本件画像デザイン等は、住宅建築工事について顧客に説明するために使用されるコンピュータソフトウェア内で表示される画面ですから、これを関連する役務である第37類「住宅の建築工事」等を指定役務として商標登録することが考えられます。

②商標法は、自他商品・役務の出所識別標識としての画像デザイン等の使用を保護するものであって、意匠のように、画像デザインそれ自体を保護するものではありません。

このため、仮に、上記①のように商標登録できたとしても、他人が同一又は類似する画像デザイン等を、上記指定役務とは異なる商品・役務について使用する行為には、原則として商標権の効力が及びません。

③本件画像デザイン等はコンピュータソフトウェア内の表示画面であるため、住宅・間取を説明するための記述等にすぎず、これに接する

需要者が、本画像を「住宅の建築工事」といった役務の「出所識別標識」とは認識しないとみなされる可能性もあります。

この場合、他人が同様の画像デザイン等を、住宅建築工事のための画面として使用したとしても、「商標的使用」にあらず、商標権の効力が及ばない可能性があります（同26条1項）。

一方、コンピュータソフトウェア内に表示される画像であっても、それ自体が出所識別標識として認識されるものであれば、商標登録できる可能性はあります。

④画像デザインの直接的な保護とはいえませんが、「コンフォートハウスJ」の文字が、住宅の商品名や、サービスの提供元を示す識別標識として使用される場合は、その商品・役務について商標登録することが考えられます。

このように画像デザインを商標で保護するときは、それをを用いる商品や役務との関係で自他商品等識別力を発揮していることが必要です。

5. 不正競争防止法による画像デザインの保護

5. 1 不正競争防止法の概要

不正競争防止法（以下「不競法」）は、事業者間の公正な競争等を確保するため、不正競争の防止等に関する種々の措置を講じ、国民経済の健全な発展に寄与することを目的としています（不競法1条）。禁止すべき不正競争行為を定め、差止請求や損害賠償を認めることで、商標法や、意匠法、特許法を補完する機能があります。

不競法において、デザインの保護と特に関連性のある規定は同2条1項1号～3号です。

①同2条1項1号は、周知性のある他人の商品等と出所の混同を生じさせるような紛らわしい商品等表示を規制しています。

「商品等表示」とは、ある商品等の出所を示

す目印となるもので、条文上は「人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するもの」と定義されています。

②同2条1項2号は、例えば、著名ブランドの商品等表示を無断で使用し、そのブランド価値にただ乗りするような行為等を規制しています。1号のような「混同の有無」は問われません。

③同2条1項3号は、いわゆるデッドコピーと呼ばれるような、実質的に同一形態のモノマネ品の販売等を禁止するための規定です。保護対象は「商品の形態」であり、国内初販日から3年以内の商品について適用されます。

なお「商品の形態」とは「知覚によって認識することができる商品の外部及び内部の形状並びにその形状に結合した模様、色彩、光沢及び質感」と定義されています（同2条4項）。

5. 2 事例検討

(1) 不競法2条1項1号及び2号

図1の「家作りのシミュレーション用画像」自体が、周知又は著名な商品等表示にあたる場合は、理論上は同2条1項1号又は2号により保護できる可能性がありますが、現実的には適用要件のハードルは相当に高いと考えられます。

(2) 不競法2条1項3号

同2条1項3号では、オリジナルの商品と、模倣被疑商品とが実質的に同一の形態か否かが問題となります。

図1の画像デザインと酷似するものは規制対象となる可能性がありますが、一方で、上述した現行法の「商品の形態」の定義規定は、有体物を前提としているようにも読めるため、仮想事例のようなソフトウェア（無体物）が、同3号の「商品」に含まれるかについては、解釈上の疑義が生じる余地があると考えられます。

6. 著作権法による画像デザインの保護

6.1 著作権法の概要

著作権法は、「文化の発展」に寄与することを目的としており、「産業の発展」を目的とする特許、意匠、商標とは異なります。著作権は、申請、登録の手続きを要せず、著作物の創作と同時に発生します。

著作権法が保護する「著作物」は「思想又は感情を創作的に表現したもの」（著作権法2条1項1号）であって、具体的には言語、音楽、美術の著作物等が例示されています（同10条）。

画像デザインは「美術の著作物」に該当し得ると考えられます。

また著作権法は、さまざまな権利の集合体であり、例えば、既存の画像デザインに依拠し、その内容および形式を覚知させるに足りるものを複製する行為は複製権（同21条）の侵害に、これを変形等して翻案する行為は翻案権（同27条、同28条）の侵害になります。

もっとも著作物とは「創作的に表現したもの」ですから、ある画像を複製、翻案したと思われる画像があるとしても、元の画像と比較して同一性を有する部分が、「アイデアなど表現それ自体でない部分」、または「表現上の創作性がない部分」である場合は、著作物の複製や翻案とはなりません。

6.2 事例検討

一般的に、シンプルな操作画像は、思想又は

感情を創作的に表現したもの（著作物）と認められにくいと思われます。図1の「家作りのシミュレーション用画像」の場合、画像の構成や動きが同じでも、具体的な表現（例えば、色合いや形状）が異なる場合、アイデアが共通するのみであるとして、複製権等の侵害にはならない可能性があります。

また、操作アイコン等の機能的部分の表現が共通していたとしても、ありふれた矩形状などの表現であれば、やはり複製権等の侵害にはならない可能性があります。

一方、画像中に背景画などのコンテンツが表示される場合は、他の法律では保護できなくても著作権で保護できる可能性があります。

7. おわりに

仮想事例の横断的な検討から、意匠法はデザイン保護に適した法制度であることが実感されます。一方で、特許や商標による重層的な保護も検討に値し、不競法、著作権法への配慮も欠かせないといえるでしょう。最近ではVRやARで使用される画像の意匠登録もみられ、仮想空間にも目を転じれば、画像デザインの保護のあり方は、さらに多様化していくことが予想されます。各法域への理解を深めるとともに、改正動向にも注視していく必要があると考えます。

尚、執筆に当たっては、オンダ国際特許事務所 岡田恭伸、木村達矢、正木美穂子、山崎理恵（敬称略）の協力を得ました。

（原稿受領日 2022年7月29日）