

特許庁 総務課 制度審議室 御中

( PA0A00@jpo.go.jp )

件名 意匠制度小委員会報告書「創造的なデザインの権利保護による我が国企業の国際展開支援について」(案) への意見

意見提出者

団体名 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

担当名 専務理事 岸原 孝昌

理事 知財・著作権委員会委員長 鎌田 和幸

住 所 〒150-0011 東京都渋谷区東 3-22-8 サワダビル 4F

電 話 03-5468-5091

メール info@mcf.or.jp

提出日 平成 26 年 1 月 24 日

## I. 総論意見

### (1) 意見の要旨

画像デザインの保護拡充を意匠制度の変更によって実現することについては、より一層の慎重な議論をお願いしたいと思料します。当団体の意見としては、そもそも画像デザインを現行の意匠法で定められている保護範囲を超えて保護をする必要はないとの意見であります。

### (2) 意見の理由

#### ① 法目的に適合しない

その理由は、クリアランスの負担増というデメリットや、海外の大手事業者による我が国の画像デザインの独占が懸念されるからというものである上に、現在の方向性に基づく保護の拡充が「意匠の想像を奨励し、もって産業の発達に寄与する」という意匠制度の究極目的（意匠法 1 条）あるいは「新たな知的財産の創造及びその効果的な活用による付加価値の創出を基軸とする活力ある経済社会の実現」という我が国の知的財産の創造、保護に対する目的（知的財産基本法 1 条）に寄与するものとは考えられないことです。

#### ② 我が国の経済活動・開発実態に適合しない

そもそも、ウェブサービス、スマートフォンアプリケーション等の分野における商品・役務のライフサイクル、スピード感等の開発、事業実態に照らすと、意匠制度による画像デザインの保護は馴染まないものと思料します。例えば、ウェブでの販売サイト等では、2 週

間から長くても 1 カ月程度の短いサイクルで画像デザイン、レイアウトを変更している例は珍しくありません。これは利用者のニーズの変化が大きいことや、技術の進歩が速いことに起因しております。物品のデザインのように、年単位で同一のデザインが維持されることは稀であり、このような更新頻度の高い分野において、意匠登録制度を導入しても、クリアランスの負担は大きい上に、権利行使の実効性も乏しく、導入する意義が感じられません。

#### ③ 機能、物品等の類型化は事実上不可能

また、機能、物品等の区分に応じて権利範囲を確定するという案が出されていますが、サービスが多様化し、技術が進歩する中で、数年先に生じるサービスやデバイスが予想できないという現状において、適切な機能、物品を類型化することは容易ではありません。頻繁に追加、変更されることになれば、権利範囲の実効性も乏しくなります。

#### ④ 創作非容易性が低くなることが懸念される

物品の開発、製造と異なり、画像デザインについては、頻繁に変更され、多数のデザインが創作されます。例えば、一つのサービスを開発するにあたり、数十、数百の GUI が創作されることも珍しくありません。そのような状況から、創作非容易性が、物品と比べて高くないと考えられがちであり、結果的に多数の意匠出願、登録がなされることが予想されます。そうすると、クリアランスの負担が増大し、先に述べたような短期間でのサービス開発という事業の実態に適合しなくなるおそれがあります。

#### ⑤ 海外事業者

機能、物品等の区分が細分化されたり、曖昧になった場合や、創作非容易性が低いものであるとされた場合には、海外の大手コンテンツプロバイダ等の事業者が、多額の資本を投下して乱発的に画像デザインの出願、登録し、独占してしまうことも懸念されます。報告書案においては、諸外国ではすでに画像デザインについて手厚い権利保護が実現されていることが挙げられております。しかし、そうした手厚い権利保護制度がある国と比較して、我が国において、画像デザインに関する模倣品の横行といった事態が生じているとの事実は確認されておらず、画像デザインの保護拡充することが、我が国をして「世界最高の『知的財産立国』を目指す」ことに寄与するのか大きな疑問があります。一部の事業者に権利が独占された結果、自由なコンテンツ配信、提供事業が阻害され、ユーザの利便性が損なわれることが懸念されます。

以上に鑑み、当団体の意見としては、現在の検討状況を踏まえてもなお、そもそも画像デザインを現行の意匠法で定められている保護範囲を超えて保護をする必要はないとの意見であります。

総論意見、以上。

## Ⅱ. 各論意見

### 意見 1

「産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会（旧産業構造審議会知的財産政策部会意匠制度小委員会）委員名簿」について

画像デザインについて意匠法での保護拡充を検討するのであれば、デジタルコンテンツの配信事業者および関連産業団体から当団体（一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム）の構成員などが、委員またはオブザーバーとして出席して検討に加わる必要があります。と思慮します。

そして、我が国のデジタルコンテンツ産業の実態を踏まえた意見を十分に反映した検討をすべきであると思慮します。

意見 1、以上。

### 意見 2

「はじめに」について

我が国の企業が国際的に権利を取得する観点と、我が国における権利取得の観点は別問題であります。各種協定への加入の検討自体は賛成であります。直接影響のある企業や関連団体と十分な検討と議論をしないままに制度を導入することには反対であります。

現在提案されている画像デザインに関する意匠法保護拡充案は、意味不可解な点多々あり、理解が難しく、検討にも支障をきたしております。

現在提案されている制度案であれば、制度導入には反対の意見であります。

意見 2、以上。

### 意見 3

「Ⅰ. ハーグ協定ジュネーブ改正協定・ロカルノ協定加入に向けた対応 1. ハーグ協定ジュネーブ改正協定・ロカルノ協定加入の概要と加入の是非（4）対応の方向性」について各種協定へ加入に向けての検討をすすめること自体には異論はありません。

しかしながら、早期加入を要望する声がある点との記載がありますが、一部の企業からの声を産業界全体からの声のような誤解を抱かせるものです。

当団体は、我が国のデジタルコンテンツ産業にかかわる 161 社が加盟する団体ですが、意見募集を行った結果として、早期加入を要望する声は一つもございませんでした。

報告書案に記載するとしても、「一部の企業からの早期加入を要望する声がある点」などの記載に変更すべきであると思慮します。

意見 3、以上。

### 意見 4

「Ⅰ. ハーグ協定ジュネーブ改正協定・ロカルノ協定加入に向けた対応 2. ハーグ協定ジ

ジュネーブ改正協定・ロカルノ協定加入に伴う主な論点とその対応 (2) 公表の延期について  
③対応の方向性」について

最長期間の容認は適当であると思慮します。

金銭的な請求権を制度として導入するのであれば、我が国における設定の登録があった後でなければ行使できないこととすることに加え、我が国での公表後か、国際公表を提示して警告することを条件にするなど、我が国の企業が無用の争いにならないための制度設計を検討していただきたい。

意見 4、以上。

#### 意見 5

「Ⅰ. ハーグ協定ジュネーブ改正協定・ロカルノ協定加入に向けた対応 2. ハーグ協定ジュネーブ改正協定・ロカルノ協定加入に伴う主な論点とその対応 (6) 図面の提出要件緩和について」について

権利の内容が不明確になることは、無用の争いが増加することにもなります。

ですから、権利の内容は明確である必要があり、図面等から意匠が特定できない場合には我が国では登録を認めないことが妥当であると思慮します。

意見 5、以上。

#### 意見 6

「Ⅱ. 画像デザインの保護拡充について 2. 問題の所在 (1) 画像デザインを巡る状況」について

当団体は、我が国のデジタルコンテンツ産業にかかわる 161 社が加盟する団体ですが、画像デザインの保護拡充案について、現在提案されている制度案に変更したいということを、2013 年 12 月に唐突にお聞きただけであり、2012 年 11 月に提示されていた検討案とも異なる上、その変更された内容と理由について十分な説明も議論がなされたとも認識しておりません。

当団体の意見としては、そもそも画像デザインを現行の意匠法で定められている保護範囲を超えて保護拡充することは必要ないとの意見であります。仮に保護拡充されるならば、音楽配信および電子書籍配信等についてもゲーム分野等同様に適用除外の分野とすることを求めるとの意見であります。また、2013 年 12 月に唐突に説明を受けた新たな制度案については意味不可解な点が多々あります。

報告書案においては、諸外国ではすでに手厚い権利保護が実現されていることが挙げられております。しかし、そうした手厚い権利保護制度がある国と比較して、我が国において、画像デザインに関する模倣品の横行といった事態が生じているとの事実は確認されておらず、画像デザインの保護拡充することが、我が国をして「世界最高の『知的財産立国』を目指す」ことに寄与するのか大きな疑問があります。逆に、海外の大手コンテンツプロバ

イダ等の事業者が、多額の資本を投下して画像デザインを独占することになり、自由なコンテンツ配信、提供事業が阻害され、ユーザの利便性を損なうことが懸念されます。

このような状況にあっては、制度設計および運用面の対応についての検討は慎重であるべきです。

我が国のデジタルコンテンツ産業発展に資する制度設計を慎重に検討していくべきであります。

意見 6、以上。

#### 意見 7

「Ⅱ. 画像デザインの保護拡充について 2. 問題の所在 (2) 保護拡充の検討にあたり特に留意すべき課題」について

報告書案では②にて権利行使の実効性のため、プログラム配布等の行為に対しても権利行使を可能にすべきとされています。しかし、クラウドサービス等に代表されるように、インターネットの世界では国境をまたぐ情報通信が当然のように行われており、権利発生地、準拠法の問題が避けられません。権利拡充するとしても、日本国内のユーザがプログラム配布を求めた場合において、送信元のサーバ設置場所が海外にある場合、日本国意匠権が及ぶののかも明らかではありません。

報告書案では③にてクリアランスの負担が留意点として挙げられております。例示されているとおり、機器メーカーと比べて一般的に規模が大きいプログラム開発業者、コンテンツ制作者は、クリアランスに関するノウハウ、リソースに欠け、かつ、「責任を追及されうる立場」となる以上、過剰な負担を強いるものであります。ひいては創作行為、自由な開発活動を阻害するものです。⑥についても同様です。クリアランス負担の軽減については、(3)①にて施策が提示されていますが、現行の意匠や図形商標等の検索等の実情に鑑みると、実効性がどこまであるのか疑問を感じます。

報告書案では④にてクラウドサービス事業者等への対応が挙げられております。楽天チュッパチャプス控訴審判決（知財高裁平成 24 年 2 月 14 日判決）や、各種の著作権の間接侵害と呼ばれる事案において、法律の文言を超えてサービス事業者の責任が認められる（認められる可能性）判断が出されておりますが、画像デザインの分野においても同様の事象がおきることが懸念されます。

以上より、当団体の意見としては、そもそも画像デザインの意匠法での保護拡充案は必要ないとの意見であります。

意見 7、以上。

#### 意見 8

「Ⅱ. 画像デザインの保護拡充について 2. 問題の所在 (3) 制度設計におけるその他の考慮事項」について

そもそも画像デザインの保護について、意匠法で保護すべきか、他の法律で保護を考慮すべきかとの原則的な点について、さらに慎重に検討する必要があると思慮します。例えば、画像デザインに関しては、著作権法あるいは不正競争防止法による保護の可能性も検討されるべきところ、それらの制度では不十分であるということについて十分な議論がなされたとは思えません。

報告書案では、応用美術か否かということの一つの判断指標として検討していますが、現実の画像デザインを目の前にした際に「応用美術」か否かを判断することは容易ではなく、予測可能性を著しく欠くことが懸念されます。

現在、意匠法で一定範囲に限って画像デザインが限定的に保護をされておりますが、この保護自体も必要かどうか、他の法律で保護を考慮すべきかを慎重に見直す必要があると思慮します。

意見 8、以上。

#### 意見 9

「Ⅱ. 画像デザインの保護拡充について 3. 対応の方向性」について

当団体の意見としては、そもそも画像デザインの意匠法での保護拡充案は必要ないとの意見であります。仮に保護拡充されるならば、音楽配信および電子書籍配信等についてもゲーム分野等同様に適用除外の分野とすることを求めるとの意見であります。

対応の方向性としては、まずはそもそも画像デザインの保護について、意匠法で保護すべきか、他の法律で保護を考慮すべきかを慎重に検討することであると思慮します。

報告書案に記載されている案については、我が国の経済発展に寄与しないと思慮いたしますので、慎重にご検討をいただきたい。

A案については、事実上、物品性を登録要件としないプログラムの機能区分によって権利を付与する案となります。2013年12月に一度だけ説明をいただきましたが、意味不可解な点多々あります。機能区分といいながら、実際にはサービスを区分としている部分もある区分案であります。さらにゲーム等の特定分野のサービスにおいては、機能区分に該当する機能（サービス）が実際には存在しても、登録対象外であるし、効力の範囲外であるとも説明がございました。今回の報告書案において、明記すべきであると思慮いたします。また、音楽配信および電子書籍配信等を営む会員企業からゲーム分野等同様に適用除外の分野とすることを求めるとの意見が強く出ております。抽象的な「機能」に対して権利が及ぶということから、一つの権利の効力が強くなりすぎる懸念があります。また、多数の機能にまたがるサービスを提供するデジタルコンテンツ配信業においては、クリアランス負担が激増する懸念もあります。ここでいう「機能」の区分については、ある程度普遍的なものであることが求められるところ、市場、利用者のニーズの変化が著しいことに鑑みると、実効性があり、かつ妥当なものを設定することは極めて困難であることが想像されます。少なくとも2013年12月に当団体に提示された区分の案は、類型化が不十分で

あり、実務に耐え得るものではありません。多機能化の流れに合わせて、機能を細分化するという対応を執ったとしても、クリアランスの手間が増加することが懸念されます。他方、機能のひとまとまりを大きく設定するとなると、思わぬ範囲にまで権利が及ぶことが懸念されます。したがって、現実的に妥当な範囲の機能が設定できるとは想像しがたいです。一定の事業分野（例えば、ビデオゲーム、オンラインゲームなどのゲーム配信）について権利の対象外とするという案もあるとのことですが、他の機能において登録された意匠（例えば音楽プレイヤーアプリ）を、オンラインゲームなどの除外分野において使用された場合に権利が及ばないこととなり、合理的ではないと思慮します。また、そもそも除外される一定の事業分野の定義が極めて困難であると思慮します（例えば法文で「ゲーム」をいかに定義するかは容易ではないことは想像に難くない）。

B-1案は、スマートフォン、パソコン等の多様な物品に対して使用されることが想定されたプログラムについて、予備的・補助的行為とされうるとなると、プログラム開発者は、プログラムの利用が想定されるすべての物品についてクリアランス作業を強いられ、極めて重い負担がかかることになることから妥当ではないと思慮します。

B-2案は、クリアランス負担は一定程度生じるうえに、プログラムの生産・譲渡行為が間接侵害とされないことから実効性が乏しいと考えられます。そもそもこの制度案は導入する意義があるとは思えません。デバイス単位での登録という考え方が、多様な情報処理デバイスが登場する現在の技術動向に適切ではないと思料します。

C案は、事前審査を前提としない案であります。権利の有効性が明らかでない意匠について、権利侵害の危険性が生じるため、無用な出願が増加する懸念があります。過失の推定規定は設けないとのことではありますが、我が国の経済活動においてはコンプライアンスの観点から、一定程度の調査は必要になります。そのため、クリアランスについて著しい負担が生じることが容易に想定されます。さらに、無用な争いを避けることに伴い我が国のクリエイターなどによる創作活動の委縮が懸念されます。

このようなことから、報告書に記載されている案については我が国の経済発展に寄与しないと思慮いたしますので、慎重にご検討いただきたい。

意見 9、以上。

以 上