

画像の意匠の創作者の認定に関するガイドライン案

第1 はじめに

我が国の意匠法においては、従来、その保護対象である「意匠」を「物品」の美的外観と定義してきたため、電子機器等に表示される「画像」は、意匠法の保護対象ではないと考えられてきた。

しかし、2000年代に情報技術が急激に発展し、家電機器や情報機器について電子的画面が多用されるようになってきたことを受けて、平成18年（2006年）の意匠法改正において、「物品」の部分として画像を含む意匠（物品の機能を発揮させるための操作画像、物品の機能にとって必要な表示画像）の意匠登録が認められることになった。

また、令和元年（2021年）の意匠法改正では、これをさらに一歩進め、「物品」から切り離された「画像」（物品に記録されずにクラウド上から提供される画像等）に関しても、意匠法の保護対象とされることになった。

この令和元年の意匠法改正は、昨今のIoT等の新技術の普及やインターネット上のサイバーモールド等の発展により、機器のグラフィカルユーザーインターフェース（以下、「GUI」という。）のデザインやウェブデザインの重要性が増してきていることを背景とするものであるが、このようなGUIやウェブデザイン等の画像の意匠においても、「物品」の意匠の場合と同様に、意匠の創作の実態を的確に把握した上で、意匠の創作者の認定を適切に行う必要がある。

当協会（デザインと法協会）の創作者分科会では、2020年度に物品の意匠の創作者の認定方法を検討し、2021年度には建築物・内装の意匠の創作者の認定方法の検討を行ったが、本年度は、令和4年7月から令和5年5月までの間、以下の通り、計8回にわたって、知的財産法の専門家（弁護士、弁理士、学者）、デザインの専門家（企業及びデザイン事務所のデザイナー）及び企業の知的財産担当者が画像の意匠の創作者の創作の実態及び創作者の認定方法に関し、議論を行った。

第1回 ウェブサイトのデザインの実態の紹介

第2回 GUIのデザインの実態の紹介

第3回 審査例・審決例に基づく画像意匠の類否、創作非容易性の判断傾向の分析

第4回 保護対象としての画像の特色の検討

第5回～第8回 まとめ議論

本ガイドラインは、本分科会における上記議論の内容に基づき、令和元年改正意匠法下における画像の意匠の保護の状況、画像の意匠の創作の実態を説明した上で、画像の意匠の創作者の認定方法に関する一定の指針を示すこととする。

なお、意匠の創作者の認定方法の総論的な議論や創作者認定の意義に関しては、2020年度に作成した物品の意匠に関するガイドライン案及び2021年度に作成した建築物・内装の意匠に関するガイドライン案で整理されているため、本ガイドラインでは、画像の意匠に特有の問題点に絞った形で整理を行うものとする。

第2 令和元年改正意匠法下における画像の意匠の保護の状況

1 「画像の意匠」の定義及び分類

令和元年改正では、意匠法第2条第1項における「意匠」の定義が「物品（物品の部分を含む。以下同じ。）の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（以下「形状等」という。）、建築物（建築物の部分を含む。以下同じ。）の形状等又は画像（機器の操作の用に供されるもの又は機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの）に限り、画像の部分を含む。…）であつて、視覚を通じて美感を起こさせるもの」との規定に改正され、物品から切り離された「画像」の意匠が、「物品」や「建築物」の意匠と並ぶ独立したカテゴリーの意匠として、意匠法の保護の対象に加わった。

この令和元年意匠法で導入された「画像意匠」（物品から離れた画像自体の意匠）に関しては、上記の意匠法第2条1項において、「機器の操作の用に供されるもの」（操作画像）又は「機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの」（表示画像）に限ると規定されており、この定義に当てはまらない映画やゲーム等のコンテンツの画像、デスクトップの壁紙等の装飾画像については、意匠権の保護対象とならない。

なお、この令和元年改正以前も、物品の操作の用に供される画像等を物品の部分の意匠として保護することが可能であったが、現行法下においても、このような権利化も依然として可能である。そのため、現行法下では、画像を含む意匠について意匠登録を受ける場合、画像意匠（物品から離れた画像自体）として保護を受ける方法、物品又は建築物の部分としての画像を含む意匠として保護を受ける方法の2通りの方法が存在しているが¹、意匠の創作者の認定においては、両者の間で差異が生じるとは考えにくいため、以下では、これらを区別せず、「画像の意匠」と呼んだ上で、検討を進めることとする。

¹ 意匠審査基準では、前者を「画像意匠」と呼び、後者を「物品の部分としての画像を含む意匠」と呼んで、両者を区別している。

[意匠審査基準に掲載されている「画像意匠」の例]

<操作画像に該当する画像の例>



「商品購入用画像」
(ウェブサイトの画像)

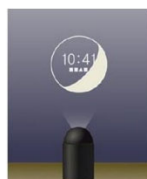


「アイコン用画像」
(クリックするとソフトウェアが立ち上がる操作ボタン)

<表示画像に該当する画像の例>



「医療用測定結果表示画像」



「時刻表示画像」(壁に投影された画像)

2 画像意匠の出願動向

特許庁審査第一部意匠課が令和4年12月8日に公表した「改正意匠法に基づく新たな保護対象等についての意匠登録出願動向」との報告書²によると、令和4年12月1日時点までの「画像意匠」の出願件数は3536件、登録件数は1901件とされている。

この報告書によると、建築物の意匠の出願件数は987件、登録件数は609件、内装の意匠の出願件数は730件、登録件数は389件とされているため、「画像意匠」に関しては、建築物・内装を合算した数の2倍以上の出願、登録がなされていることが分かる³。

第3 画像のデザインの創作の実態

1 検討対象

画像の意匠の保護対象としては、GUIのデザイン、ウェブデザイン、アイコンのデザイン等が存在し、それぞれによって、創作過程にも違いが生じてくると考えられる。

もともと、これらの全ての種類の画像の意匠に関する詳細な分析をすることは本検討の目的から外れてくるため、以下では、画像の意匠の中で登録例の多いGUI

² https://www.jpo.go.jp/system/design/gaiyo/seidogaiyo/document/isyou_kaisei_2019/shutsugan-jokyo.pdf

³ この統計では、令和元年意匠法で導入された「画像意匠」(物品から離れた画像自体の意匠)の出願件数、登録件数のみが集計されており、「物品の部分としての画像を含む意匠」は集計の対象とはされていない。

のデザインに関し、デザイン創作の過程の概略、意匠の創作に關与する者を説明した上で、物品のデザインとの比較における画像のデザインの創作の特徴点を検討する。

なお、本稿において、創作行為（事実）の記述においては「デザイン」の語を用い、出願・登録などの法的観点の記述においては「意匠」の語を使用する。

2 GUIのデザインの創作過程

GUIのデザインの基本的な事項を解説した書籍である栄前田勝太郎・河西紀明・西田洋子「UIデザインみんなで考え、カイゼンする。」によると、GUIのデザインにおいては、①要件定義、②情報設計、③画面設計、④ビジュアルデザインの各工程を経て、デザインが完成することが一般的であると説明されている。

① 要件定義

ヒアリングやデータ分析などで情報収集し、画面に表示するコンテンツ要素の優先度や機能要件を整理する（コンセプトの策定）。

② 情報設計

必要な情報を選択し、適切な形に具現化する。

③ 画面設計

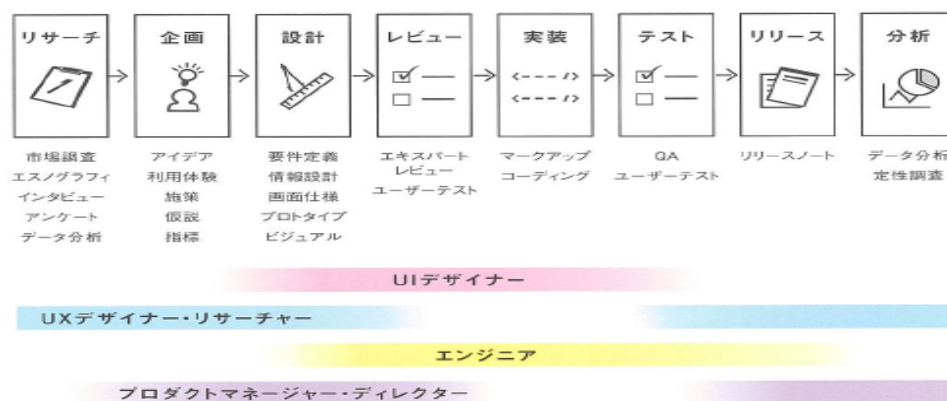
ワイヤーフレームやプロトタイプで、実装面を考慮しながら画面仕様を設計する。

④ ビジュアルデザイン

カラーやサイズなどのグラフィック表現を作り込む。

（以上、同上書 41、42、77 頁）

図1 サービス開発フローと担当業務（色が濃い領域はその職種の専門知識・スキルを活かしやすい業務領域）



栄前田勝太郎・河西紀明・西田洋子「UIデザインみんなで考え、カイゼンする。」38頁より引用

この点、2020年度に作成した物品のデザインに関するガイドラインでは、物品

のデザインの創作の過程を以下の7つの工程として説明をしたが、GUIのデザインに関しても、試作品の完成後に改良がなされることもあり得るため、その点に関し、特に違いはない。

【物品の意匠の創作の過程】

- ① デザインコンセプトの発案
- ② アイデアスケッチ・コンセプトスケッチの作成
- ③ デザインの方向性を決定
- ④ 製品の機能や機構設計、美感を考慮した形態の改良
(簡易な試作品、ペーパーモデル等の作成が行われる場合もある)
- ⑤ 設計図面の作成
- ⑥ 試作品の作成
- ⑦ 製品の機能や機構設計、美感を考慮した形態の改良
- ⑧ 最終設計図面の作成

3 GUIのデザインの創作に関与する者

GUIのデザインにおける上記の4つの工程のうち、①の要件定義、及び、②の情報設計は、技術者が中心になって行う業務であり、③の画面設計は技術者とデザイナーが共同して行い、④のビジュアルデザインはデザイナーが中心になって行う業務であると考えられるが、デザイナーの意見で①の要件定義や②の情報設計自体に変更が加えられる場合もある。

また、これらの①～④の各工程は、それぞれが密接に結びついているため、一連のデザイン開発は、技術者とデザイナーが密接に意見交換をし、協力しながら進められる場合が多いし、技術者とデザイナーが相互を尊重することが重要である。

複数の画面に遷移するGUIの場合、画面の遷移の仕方がデザイン上、重要な要素になる場合があるが、画像の遷移の仕方に関しては、技術者がある程度固まった案を示し、デザイナーがグラフィック的な処理のみを施す場合のほか、デザイナーが遷移の仕方を考える場合もあり、技術者とデザイナーの役割分担はケースバイケースである。

また、自社製品のGUIのデザインを外部の企業やデザイン事務所に委託して制作する場合には、受託企業の営業担当者、技術者、デザイナー等が、委託企業の担当者と意見交換をしながら、共同してデザイン開発を進めていく場合が多いと考えられる。

このように、GUIのデザインの創作は、技術者とデザイナーが共同して行うことが多いと考えられるが、この点は、物品の意匠においても同様であり、技術者とデザイナーの関係性に関しては、物品の意匠の場合と大きな違いはないといえる。

そうではあるが、画像においては、複数の者が創作したパーツをプロデューサー的な人がまとめ上げるという、物品のデザインでは余り見られない手法が採られることもあるとの指摘がある。

また、近年のデザインツールの進化によって、技術者でもデザイン性の高いデザインを容易に創作することができるようになっており、後述するように、技術者が提案したワイヤフレームも意匠登録が可能であるなど、画像の意匠の分野においては、技術者とデザイナーの境界が従来よりも曖昧になってきているとの指摘もある。

4 画像のデザインの創作の特徴点

物品のデザインと比較した画像のデザインの創作の特徴点としては、①物品のデザインは3次元のデザインの創作であるのに対し、画像のデザインは2次元のデザインの創作である点、②物品のデザインの場合よりも、画像の意匠のほうが、物理的・技術的な制約が少ない点がある。

このうち、①の点は、物品の意匠の一種であるパッケージデザインと共通する点であるが、立体的な3次元構造の把握が必要ない分、専門的な知識が乏しい者でも関与しやすいとの特徴がある。

また、②の点も画像のデザインの特徴であり、特にウェブデザインの場合には、この傾向が強くなるといえる。もっとも、画像のデザインのうち、GUIのデザインに関しては、物品のデザインの場合と同様、一定の技術的・機能的な制約のもとに、デザイン（ボタンの配列や画面の遷移の仕方等）を決めざるを得ない場合もあるため、画像のデザインのほうが技術的な制約が少ないとは一概には言えないとの指摘もある。

なお、画像のデザインの創作の大半の作業は、コンピュータを使って行われるため、モックによる検証なども行われる物品の意匠と異なり、コンピュータ上にデザインの創作過程の履歴が証拠として残り、事後的に創作過程をトレースすることが容易であるとの特徴もある。

第4 画像の意匠の創作者の認定

1 画像の意匠の創作者の認定における問題点

上記のとおり、画像のデザインの創作においても、物品の意匠の場合と同様、デザインの完成までに、技術者、デザイナー、営業担当者、依頼者等の複数のプレイヤーが創作に関与するケースが多く、このような多数の関与者のうち、どの範囲の者を意匠の創作者として認定すべきかが問題となる。

2 複数の者が意匠の創作に関与した場合の創作者認定の基準

複数の者が意匠の創作に関与した場合の意匠の創作者の認定に関しては、大阪地

判平成29年7月21日（平成27年（ワ）第8271号）（物干し器事件）が、①当該物品の部分の意匠の改変にとどまっていて物品全体から起こされる美感に影響を及ぼさない程度の意匠の創作に参与しただけの者、②誰でも容易に創作できるようなありふれたデザインの修正を提案しただけの者、③製品化のための設計段階において、既提案のデザインを製品化するための強度確保や機構組込みのための技術的観点からの不可避的な改変をしたにすぎない者は、意匠の創作者には当たらないとの判断基準を示している。

また、知財高判令和4年2月9日（令和3年（ネ）第10077号）（入れ歯入れ容器事件）では、意匠の創作者の認定基準としては、控訴人（一審原告）が「入れ歯入れ容器」の意匠のヒンジ部分の構造の提案をしていた点の評価に関し、「ヒンジ部分は、本件製品全体の形状のごく一部を占めるにすぎず、本件製品の形状の全体により視覚を通じて起こさせる美観には大きな影響を及ぼさないものであるから、控訴人は、本件意匠の創作に実質的に参与した者ということとはできない。」と判示しており、意匠の美感に影響を及ぼさない部分の創作に参与したとしても、意匠の創作者にはならないとの考え方が示されている。

これらの裁判例は物品の意匠の創作者の認定に関するものではあるが、これらの判決の考え方は、画像の意匠に関しても適用可能なものであると考えられる。しかしながら、上掲「③製品化のための設計段階において、既提案のデザインを製品化するための強度確保や機構組込みのための技術的観点からの不可避的な改変をしたにすぎない者」のように物品に沿って示された考え方を画像に落とし込む際には、慎重な検討が必要ではないかという指摘がある。

上掲裁判例が示す要件を以下に整理して示す。

●意匠の創作者と認定されるための要件

- ・意匠の創作過程において、単にアイデアを提供したのではなく、補助者、助言者にとどまらない立場で創作に現実に加担したことが認められる必要がある。
- ・意匠創作の内容、程度が、当該意匠を登録意匠たり得ることに寄与するものでなければならない。

●意匠創作者に当たらない者の例

- ・単にアイデアを提供したにすぎない者
- ・補助者、助言者にとどまる者
- ・意匠の部分的な改変にとどまっていて物品全体から起こされる美感に影響を及ぼさない程度の意匠の創作に参与しただけの者
- ・誰でも容易に創作できるようなありふれたデザインの修正を提案しただけの者

- ・既提案のデザインを製品化するための強度確保や機構組込みのための技術的観点からの不可避的な改変をしたにすぎない者
- ・提案されたデザインの修正案が完成した本件意匠の構成に残されていない者

3 デザインコンセプトの発案者の創作者性

2020年度に作成した物品の意匠に関するガイドラインでは、物品の意匠の創作者認定における問題点の1つとして、デザインコンセプトの発案者を創作者として認めることができるかとの問題を取り上げたが、画像の意匠の創作者の認定においても、これと同様の問題が生じ得る。

画像意匠の場合、具体的には、①ワイヤーフレーム（何を、どこに、どのように配置するかを表現した設計図）の制作者が意匠の創作者になるのか、②画面の遷移の仕方を構成した者が創作者になるのか、③画像の各要素の配置を決定した者が創作者となるかなどが問題となり得る。そして、このような上流の創作活動によって、意匠の創作者と認められる余地があるとすると、上記（第3 2）の③の工程（画面設計）に関与し、最終的なビジュアルデザイン（④の工程）には、関与していない技術者に関しても、創作者として認められる可能性が広がることになる。

この点、意匠法の保護対象は、視覚を通じて美感を起こさせる「画像」であり、技術的な思想を保護対象とするものではないことに鑑みると、上記の物干し器事件判決も述べているとおり、意匠の創作過程において、単にアイデアを提供しただけの者を意匠の創作者として認めるべきではないといえよう。

しかしながら、デザインコンセプトの提唱者の意見が意匠図面にある程度反映される場合には、意匠の創作者として認定してしかるべきであり、ワイヤーフレームの制作者、画面の遷移の仕方を構成した者、画像の各要素の配置を決定した者に関しても、意匠の創作者にあたる可能性は十分にあるといえるだろう。

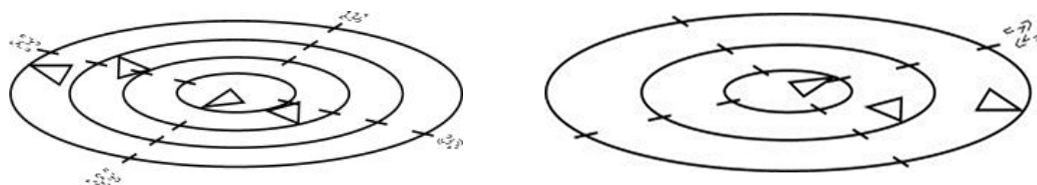
例えば、以下に示す2件の「情報表示用画像」の意匠（駅構内においてプラットフォームの混雑情報を表示し、利用客を空いているところへ誘導することを目的とする画像の意匠）は互いに類似する意匠として意匠登録されているが、両意匠を比較すると、階段の数や位置、改札階の構造が相違している。それにもかかわらず、両意匠が類似と判断されているのは、改札階とホーム階の構造を簡略化した図で表し、ホームの混雑状況を人の数で表すというデザインコンセプト及び骨格的なデザインの共通性によるものであると考えられる。このようなコンセプト重視のデザインに関しては、単なるアイデアの提示者は創作者にならないとしても、ある程度具体性をもった（図に現された）デザインコンセプトの発案者であれば、意匠の創作者に含まれると考えるべきである。

意匠登録第 1717528 号（基礎意匠） 意匠登録第 1717622 号（関連意匠）



また、以下に示す 2 件の「潮流情報表示用画像」の意匠も互いに類似する意匠として意匠登録されているが、両意匠を比較すると、楕円形の数や矢印の向き等が相違している。それにもかかわらず、両意匠が類似と判断されているのは、楕円で示す方位リングにより、方位と時間を示し、中央が現在を、外側のリングほど未来の時刻を示し、方位リングに接する矢印の向きが潮流の向きを示すというデザインコンセプトの共通性によるものであると考えられる。そのため、このデザインに関しても、上記の駅の混雑状況を示す情報表示画像の事例と同様、ある程度具体性をもったデザインコンセプトの発案者であれば、意匠の創作者に含まれると考えるべきである。

意匠登録第 1725704 号（基礎意匠） 意匠登録第 1725769 号（関連意匠）

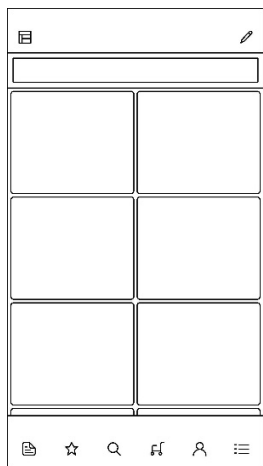


また、上述したとおり、画像の意匠においては、画面の遷移の仕方も重要なデザインの要素になる場合があり、画面の遷移の仕方や遷移後の画面のデザインを創作した者も意匠の創作者になる可能性がある。

例えば、「株価表示機能付き電子計算機」に関する以下の 2 件の登録意匠は互いに類似しない独立の意匠として意匠登録されているが、両意匠が非類似と判断された主たる理由は、遷移後の画面のデザインの差異によるものと考えられる。そのため、このような画像の意匠に関しては、画像の遷移の仕方や遷移後の画像のデザインの創作者も、意匠の創作者に含める必要がある。

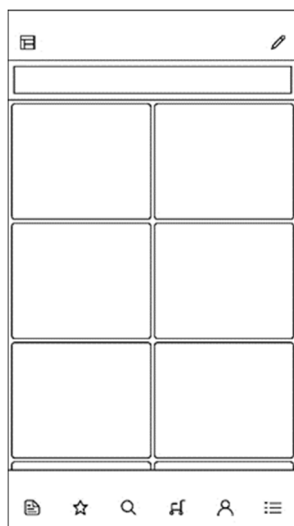
意匠登録第 1630085 号

表示部拡大図

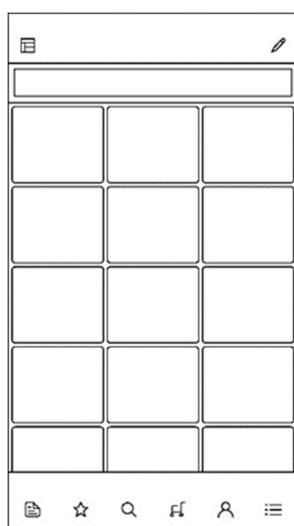


意匠登録第 1638512 号

表示部拡大図



変化後を示す表示部拡大図

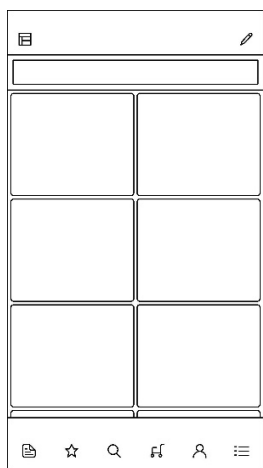


なお、出願意匠の創作者を考える際には、出願される意匠の特徴となる部分を誰が創作したのかを検討することが必須であり、出願意匠がどの程度、抽象化された画像デザインを対象としているのかによって、誰が創作者になるのかも変わってくる点には留意が必要である。

意匠登録がなされている画像意匠には、以下の登録意匠のように、画面設計の工程で完成したレベルの抽象化された画像に関して意匠登録を求め、実際の製品に実装されているより具体的なビジュアルデザインは、使用状態の参考図のような形で、補足的な参考図面として添付される場合も多い。

意匠登録第 1630085 号（株価表示機能付き電子計算機）

表示部拡大図

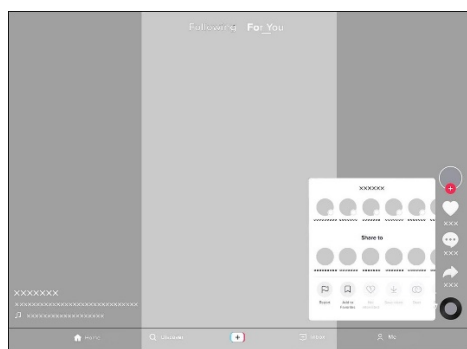


使用状態の一例を示す参考表示部拡大図 1

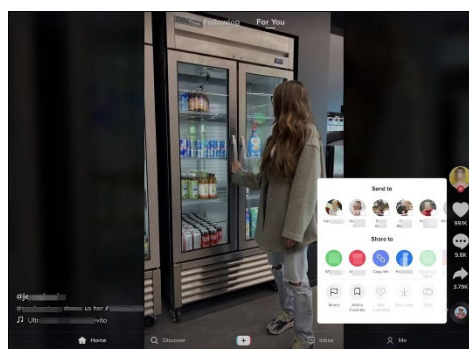


意匠登録第 1723373 号（動画共有用GUI）

画像図



使用状態を示す参考図



意匠出願の際に提出される図面のうち、参考図は、登録意匠の類似範囲を判断する要素にはならない図面であるため、上記の登録意匠の権利範囲は、表示部拡大図、画像図のような基本図によって定められることになる。すなわち、これらの登録意匠は、最終的なビジュアルデザインの処理が施された実際の使用態様よりも、抽象

性の高い図面で意匠登録がなされているといえる。そのため、このような登録意匠の創作者を考えるにあたっては、最終的なビジュアルデザインには関与していない者（ワイヤーフレームのデザインないしはそれに近いレベルのデザインをした者）であっても、出願意匠の創作者にあたる可能性は十分にあるというべきであり、他方最終的なビジュアルデザインにのみ関与した者は創作者に含まれないともいえる。

画像意匠の本来の態様は使用状態であり、ビジュアルデザインがないがしろにされてはならない。抽象化した権利を望む事業者とデザイナーの権利との調整が必要であろうとの指摘もされている。

意匠出願を行う際には、このような点を十分に考慮して創作者の認定を行う必要がある。

4 細部のデザインをした者の創作者性

2020年度に作成した物品の意匠に関するガイドラインでは、物品の意匠の創作者を考える上の2つ目の問題点として、「意匠の要部とはいえない形態や意匠図面に反映されにくい形態の創作に関与した者を意匠の創作者として認めることができるか」との点を取り上げたが、このうち、意匠の要部とはいえない形態の創作者の問題に関しては、画像の意匠の場合にも同様の問題が生じる（画像意匠の場合において、デザインの特徴が図面に反映できないということはあまり考えにくいいため、後者の点はさほど考慮する必要はないだろう）。

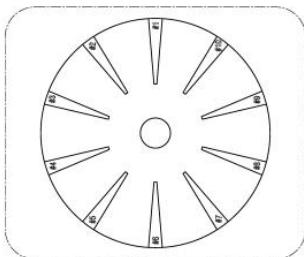
この点、物品の意匠に関するガイドラインでは、基本的には、上述した物干し器事件の判断基準をベースに考えるべきであるが、「実際の当てはめにおいて、この基準をあまりに厳格に解釈し、意匠の創作者を限定的に捉えていった場合、デザイン創作の実態にそぐわない事態が生じるおそれがあるため、過度に限定的な判断になり過ぎないように注意が必要である。」との考え方を述べたが、この考え方は画像の意匠の場合にも同様にあてはまるものだろう。

特許庁での登録事例を見ると、一見すると、ごくわずかな差異しかないように見える画像の意匠が非類似と判断されている事例も多く見られるため、細部のデザインの創作に関与したにすぎないとの理由で、意匠出願での創作者から外すことには、真の創作者の1人が漏れてしまうリスクが伴うといえる。

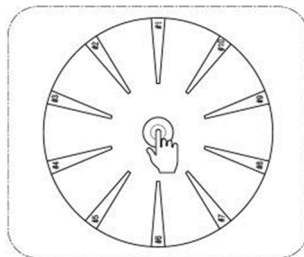
例えば、以下の4件の意匠は、アブレーション手術において使用される「多電極カテーテルの選択的操作のためのGUI」の意匠であり、画像図の中央にある円をクリックすることで、単一電極を選択する単一電極選択モードと、複数の電極を選択するファン選択モードを切り替えることができるものである。この4件の意匠のうち、意匠登録第1715693号は、意匠登録第1715607号の関連意匠として意匠登録されており、両意匠は類似と判断されているのに対し、下段の2件の意匠は他の

意匠とは非類似と判断されている。そのため、下段の2件の登録意匠の創作性を考える上では、4件の意匠に共通する骨格的なデザインの創作性のほか、下段の意匠に表わされた三角形の図形や扇形の図形の創作性も意匠の創作性になると考える必要がある。

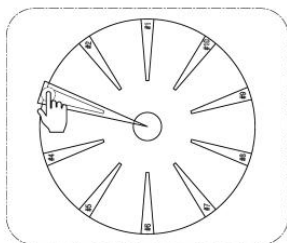
意匠登録 1715607 (基礎意匠)



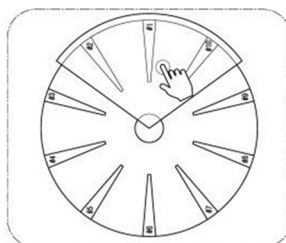
意匠登録 1715693 (関連意匠)



意匠登録 1715619 (独立の意匠)



意匠登録 1715620 (独立の意匠)



以上