

分科会3「ガイドライン案 2021.03.19」

序文

今日意匠の創作者についてのガイドラインを示す意義はどこにあるのであろうか。

デザイン経営宣言（産業競争力とデザインを考える研究会 2018年5月23日）では、「デザインは、企業が大切にしている価値、それを実現しようとする意志を表現する営みである」とされた。ここでは、デザインを個々の製品やサービスのデザインを大きく超えた企業価値というレベルで捉えるというデザインについての大きな捉え方がされている。そこまでの大きな捉え方まで行かないとしても、個々の商品やサービスを越えた商品コンセプトという考え方は日常的にみられる。このようにデザインの外延が大きく広がっている中で、デザインの創作者はどのように位置づけられ、どこまで法的に保護されるべきなのか。デザインをめぐる大きな変化の中で、企業に利益をもたらすデザインについての保護の在り方についての議論は今後ますます盛んになっていくものと考えられる。さらには、デザイン法という分野が立法論として議論されることが現実化する可能性も否定できない。

他方、現状のデザインの世界では、デザインに関与する者は、デザインを専門とするデザイナーに限らず、多くの関係者が関与して完成されることが多くなっている。その中で、現状で産業デザイン分野でのデザイン保護の役割を担っている意匠法についても、多数の関係者のうち、意匠の創作者として保護の対象となるのはどの範囲の者なのか、企業内部において、また、企業とその外部デザイナーとの間で、さらにはデザイン事務所の内部において、その決定が迫られる場面も多いものと考えられる。

したがって、上記のようなデザインについて多様な捉え方の中で、デザインの保護について大きな視野を持ちながらも、我々が当面解決すべき課題としては、現行意匠法の下において、意匠の創作者として保護されるべき者は誰なのかを解釈論として確定し、そのことで、現状での問題解決の指針を示すとともに、その解釈論を前提として、将来、デザインの保護法がどうあるべきか、デザインの創作者がどこまでの保護を受けるように構想していくのかを考えるための礎としたい。そのような視点から、このガイドラインでは、主に、次の3つの視点から検討を加え、意匠の創作者についての指針を示すこととした。

第1に、デザイン現場の実態を踏まえることである。従来、意匠法の解釈に当たっては、法律家、法律実務家を中心として議論されることが多かった。しかし、変化の著しいデザインの現場の実態を反映した指針を作成するためには、デザイン現場の実態を踏まえることが必要であり、デザイナーや企業の意匠実務担当者の意見を多く聴くこととした。

第2に、デザイン現場における多数の関係者の中で、現在の意匠法の枠組みでどこまでを創作者と認めることができるのかという視点から、多数の関係者の役割をできるだけ認識することに努めた。

第3に、これまで十分議論されることがなかった意匠法の位置づけを、創作法とされる特許法や著作権法と対比して明確化するとともに、現状のデザイン現場の実態をできるだけ反映したものとするに努めた。

意匠の創作は、最終商品を念頭においてなされることが多いため、「発明」以上に多くの段階が存在し、多くの人に関与する場合がある。創作者の認定のためには、どの段階で、どのような人が、どのように関与したのかを見極めることが必要と考える。このガイドラインでは、従前見過ごされていたもの、感覚的に処理されていたものを、可能な限り言葉で表した。企業において、デザイナーにおいて、それぞれの立場でこのガイドラインを、見極めのガイドとして利用してもらいたい。

第1 総論

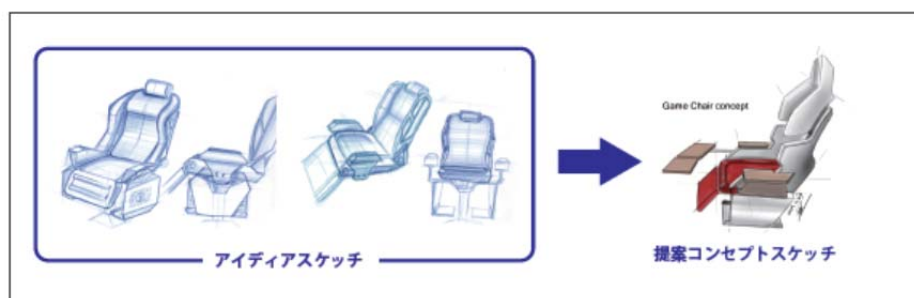
序文における各視点について、より具体的に述べると次のとおりである。

1 デザイン現場の実態

本ガイドラインにおいては、当協会（デザインと法協会）の創作者分科会において、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計6回にわたって議論をした内容に基づき、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を目的とした。

物品の意匠（プロダクトデザイン）の創作過程においては、一定のデザインコンセプト（デザインアイデア）に基づき、形態を具現化していく形で創作活動が進んでいく場合がある。一例としては、以下のような流れで意匠の創作が進んでいく場合が考えられる。

- 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



上記のプロセスが、従来からの一般的な流れの一例であるが、近年では、顧客が欲するものを作ることを重視する「マーケットイン」の思想のもと、デザイン創作の過程で市場調査やユーザ・専門家等からの意見聴取がなされるケースが増えてきており、その内容を踏まえて、デザインの方向性を決めたり、デザインの修正がなされるケースも多くなっている。

また、デザインとエンジニアリングを一体として行う「デザインエンジニアリング」との考え方も一般的になってきており、造形的な処理と技術的な処理を一体として行うケースも増えてきている。このような事案では、「デザインコンセプト」の中に技術的な視点が盛り込まれることもあり、デザイン創作の過程で、発明が生み出されるケースもある。

なお、グッドデザイン賞の審査においては、人間的視点、産業的視点、社会的視点、時間的視点といった複合的な視点からデザインの評価がなされるが、そのような様々な視点を踏まえて考えると、デザインに関与する者の広がり大きい。

このように多様なデザイン作成の現場の状況とその捉え方の多様性を認識することは、創作者の範囲を考えるについて、重要な視点である。

2 多様なデザイン現場における多数の創作への関与者

物品の意匠（プロダクトデザイン）の創作過程は、製品分野や企業ごとにケースバイケースであり、1人のデザイナーが創作を完結する場合もあるが、一定規模以上のプロジェクトにおいては、デザイン部門、開発部門、製造部門、企画部門、営業部門等の多数の者が、デザイン（製品の形態の作出）に関与する場合がある。

また、企業から、外部のデザイン事務所にデザインを外注する事案の場合、社内の担当者とデザイン事務所の担当者で協力して、製品の形態を決定していくことになる場合が多い。

また、デザイン事務所内でも、チーフデザイナー、アシスタントデザイナー等の複数のデザイナーが創作に関与する場合があり、デザイン事務所内の誰を創作者として認定すべきかの判断も悩ましい場合がある。

なお、グッドデザイン賞の募集要項において、「デザイナー」の氏名のほか、「プロデューサー」、「ディレクター」の氏名を記載するようになっていることから分かるように、デザインの現場においては、実際に手を動かすデザイナーのほかに、デザイン創作活動を統括するプロデューサー、ディレクター等の立場の者が存在する場合がある。

このような多数の関与者の中でどの範囲の者を意匠の創作者と位置付けるかは1つの課題である。



3 創作法としての意匠法の位置づけ

意匠の創作者に近い概念としては、特許法上の発明の「発明者」、著作権法の著作物の「著作者」が存在するため、意匠の創作者の認定手法を考える上では、発明者や著作者の認定手法との比較と意匠法の位置づけが問題となる。

特許法上の「発明者」の認定に関しては、特許請求の範囲に定められた技術的思想の特徴的部分（従来技術の課題を解決し、新規性、進歩性を有する部分で、当該発明の作用効果を奏する部分）を確定した上で、技術的思想の特徴部分の創作に実質的に貢献した者が誰かとの観点で「発明者」の認定が行われる。また、その認定に際しては、発明の成立を着想の提供（課題の提供または課題解決の方向付け）と当該着想の具体化の2段階に分け、提供した着想が新しい場合には着想を提供した者を発明者とし、着想を具体化した者に関しても、その具体化が当業者にとって自明程度のものに属さないときは発明者とする考え方が一般的である。

一方、著作権法上の「著作者」の認定に関しては、著作権法がアイデアと表現を分けて考える立場を採用していることから、著作物の創作的な表現を創作した者を著作者とし、単にアイデアを提供したにすぎない者は、著作者には当たらないとの考え方が一般的である。

意匠権は、特許権と同じ産業財産権のカテゴリーに加えられている権利ではあるものの、特許法が技術的思想を保護しているの（特許法2条1項）と異なり、「物品の形状等を以て、視覚を通じて美感を起させるものを保護する」（意匠法2条1項）というように、具体的形状等との結びつきを要求している点において特許法とは異なる。

他方、著作権法が「思想又は感情を創作的に表現したもの」を著作物として保護する（著作権法2条1項1号）のと同様に、視覚を通じて美感を生じる形状等の表現を保護するものとされていることから、一見、著作権法に近いもののようにもみられる。しかし、意匠は産業上の製品等として技術との折り合いや商業的考慮要素などの課題の解決と結びついている点において（このことは「工業上利用することができる」とする意匠法3条1項柱書の中に含意されている）、思想又は感情を直接表現する著作物とは異なっており、課題解決のアイデアの提供者についても一定の保護を与える余地が生じる。このアイデアの提供者を最終的には形状等を通じて保護する意匠との関係でどこまで創作者に含めることができるかは、1つの課題である。

第2 各論（創作者の具体的検討）

1 はじめに

本ガイドラインでは、意匠法上の「意匠」（意匠法2条1項）のうち、物品の意匠（プロダクトデザイン）を対象とした検討を行うものとし、建築物の意匠、画像の意匠に関しては、検討の対象外とする。また、デザインについては物品の造形に関するデザインとして、デザインコンセプトは、物品の造形に関するコンセプトとして位置づけて検討することとする。

また、一般的に使用されている「デザイナー」（デザインをした者）との用語と、意匠法上の意匠の創作者の意義が一致するかに関しても、議論の余地がある。分科会では意匠法の枠を越えた検討も行われたが、本ガイドラインでは、検討対象を明確化するため、「意匠法上の意匠の創作者」の認定に関する指針を述べることにする。

2 意匠の創作者の認定における留意点

（1）意匠の創作者認定における論点

意匠の創作者認定において、特に悩ましい点としては、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や意匠の要部とはいえない部分の形態や意匠図面に反映しにくい形態の創作に関与したに過ぎない者を創作者と認めることができるかとの問題が考えられる。

以下では、これらの論点に関し、分科会での議論を踏まえた判断の指針を示す。

（2）デザインコンセプトの発案者を意匠の創作者として認めることができるか

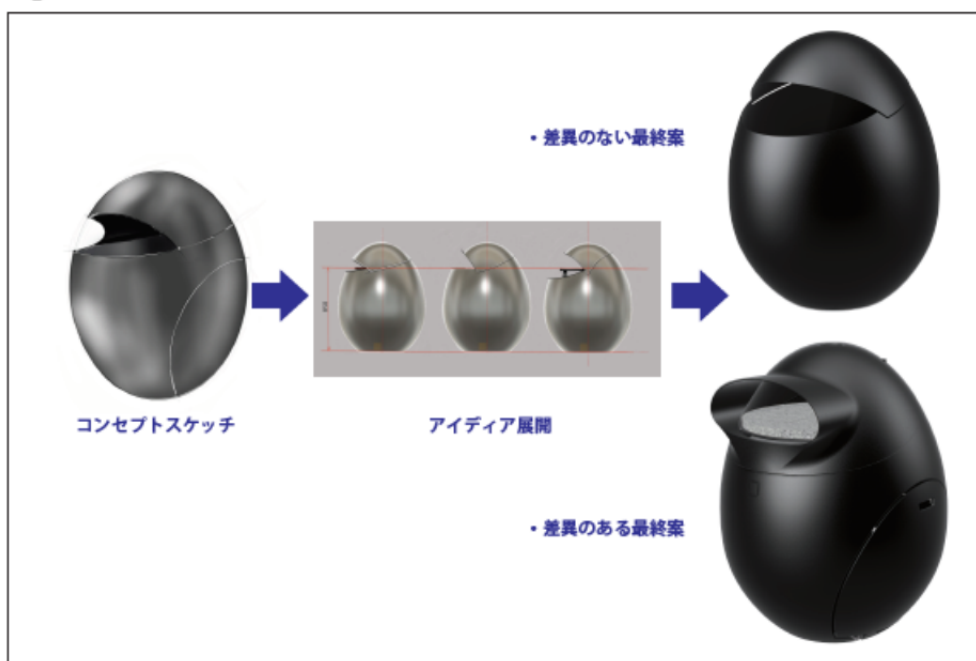
上述した通り、物品の意匠（プロダクトデザイン）の創作においては、一定のデザインコンセプトの発案がそのスタートとなる場合が多く、デザインコンセプトがアイデアスケッチ、コンセプトスケッチのような形で視覚化され、それをもとに議論が進められ、具体的な製品の形態が定まっていく場合が多い。

ここで、最初に作成されたアイデアスケッチ、コンセプトスケッチの内容がある程度

具体的なものとなっており、最終的に完成した意匠の特徴的な部分が十分に表現されている場合には、当初のデザインコンセプトの発案及びコンセプトスケッチの作成をした者を意匠の創作者として認定することに異論は生じにくいと考えられる。また、アイデアスケッチ、コンセプトスケッチの作成者がその後のデザインの変更にも関与している場合には、その後のデザインの変遷への関与を含めて、意匠の創作者にあたることの認定をすることも可能である。

これに対し、アイデアスケッチ、コンセプトスケッチの作成のみに関与した者が存在していた事案で、作成されたアイデアスケッチ、コンセプトスケッチの内容がラフなものである場合や、コンセプトスケッチと最終的な意匠との間に、デザイン上の差異が生じている場合に、デザインコンセプトを発案し、コンセプトスケッチを作成した者を意匠の創作者として認めるべきかに関しては、案件ごとの微妙な判断が生じる可能性がある。

例えば、以下に示す卵型の「ピザ窯」のデザインの事案では、コンセプトスケッチのデザインから徐々にデザインが変遷しているが、最終案の形状が、「差異のないデザイン案」のようにコンセプトスケッチの特徴が十分に反映された類似形状になっている場合には、当初のコンセプトスケッチの作成者を意匠の創作者として認定することに異論は生じにくいように思われる。一方、最終案の形状が、「差異のある最終案」のように、当初のコンセプトスケッチからある程度、差異があり、類否も微妙なデザインになった場合に、当初のコンセプトスケッチの作成者を意匠の創作者として認めるべきかに関しては、議論が生じ得る。



このような事案において、当初のコンセプトスケッチを作成した者が意匠の創作者になるかを考える上では、当初のコンセプトスケッチと最終的に完成した意匠の図面を対比するだけでなく、意匠が完成するまでの創作の過程も考慮しながら、最終的に完成した意匠と当初のコンセプトスケッチのデザインとの間に相当因果関係があるか否かを検討する必要がある。

この相当因果関係を認めるためには、条件関係と相当関係が必要になるが、前提となる条件関係（AなければBなしの関係）を認めるためには、甲のコンセプトスケッチの提供がなければ意匠は完成しなかったとの関係があることが必要になる。また、相当関係を認めるためには、甲のコンセプトスケッチがあったからこそ、デザインが完成したとの関係、より具体的には、甲のコンセプトスケッチに具現化されたデザインコンセプトが創作過程をリードし、常にそれを念頭に置いて具体的な創作がされていったという関係が必要になると考えられる。

この観点で上記の卵型の「ピザ釜」の事案を考えると、仮に、当該デザインが創作された時点で、卵型の「ピザ釜」が公知でなかったのだとすると、卵型の形状のコンセプトスケッチがなければ、最終デザインは完成しなかったといえるし、コンセプトスケッチに示された卵型とのデザインコンセプトが創作過程をリードし、最終案の完成に至ったといえる。そのため、最終案の形状が「差異のある最終案」のような形状になった場合においても、コンセプトスケッチの作成者を意匠の創作者として認定する余地は十分にある。

なお、分科会での議論の中では、デザインコンセプトの発案だけをし、何らスケッチ、図面等を作成していない者（口頭や文字でコンセプトを伝えただけの者）を創作者に加えるべきかの議論も行われた。この点に関しては、ある程度の具体性をもった造形コンセプトを発案したことによって、具体的な造形がある程度明確に定まるような場合には、デザインコンセプトの発案者を創作者として認定する余地もなくはないといえるが、実際には、口頭や文字による説明で物品の形状が明確に定められるケースは多くはないと考えられる。

（３）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

上述した通り、物品の意匠（プロダクトデザイン）の創作の過程では、美感や機能性の観点から試行錯誤を繰り返し、最終形態が確定するケースが多く、その過程で多くの関係者が意見を出すケースやそれを踏まえて図面の修正が繰り返されるケースがある。このような意匠の修正の過程で、意匠の要部の形態に関する修正や大幅な変更がなされた場合には、要部の形態の作出に関与した者を意匠の創作者として認定することに異論は生じにくいように思われる。これに対し、中間の過程で修正された部分が意匠の要部ま

でとはいえない場合に、修正作業に関与したものや修正に関する意見を述べた者を意匠の創作者として認めるべきかに関しては、案件ごとの微妙な判断が生じる可能性がある。

また、意匠登録出願の手続は、最終的に確定した意匠を図面で表現する形でなされることが多いが、実際の製品のデザインにおいて、製品の印象に影響を与える形状が、出願図面には十分に反映されない場合もあり、このような場合に出願図面に十分に反映されない形態を創作した者を意匠の創作者として認定すべきかも問題となる。

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、上述した物干し器事件の大阪地裁判決が、①当該物品の部分の意匠の改変にとどまっただけで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関与しただけの者、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おり、意匠の要部とはいえない部分の創作に関与した者の取り扱いに関しては、本判決の基準が参考になる。もっとも、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。

また、意匠図面に反映されない部分の創作に関与した者を意匠の創作者として認定すべきかに関しては、種々の考え方があり、分科会での議論の中においても、意匠の創作者はあくまで出願図面に基づいて定めるべきとの考え方と、意匠の創作者は出願図面ではなくデザインの成果（最終の製品のデザイン）で判断すべきとの両意見が示された。この問題に関しては、分科会の中でも、未だ結論が出ていない問題であるため、今後も引き続き検討していくこととしたい。

以上

(参考資料)

1 意匠の創作者に関する意匠法上の規定

(1) 意匠登録を受ける権利の帰属

意匠法3条1項柱書は、「工業上利用することができる意匠の創作をした者は、次に掲げる意匠を除き、その意匠について意匠登録を受けることができる。」と規定しており、「意匠登録を受ける権利」は、原始的に「意匠の創作をした者」に帰属することとされている。

意匠登録を受ける権利は、国（特許庁）に対し意匠登録出願をして、意匠権の付与を求める国に対する請求権である（公権的側面）とともに、財産権の一種であるため（私権的側面）、自由に譲渡することができる権利である（意匠法15条2項が準用する特許法34条1項）。

多くの企業では、企業の従業員（社内デザイナー等）がその職務において意匠の創作をした場合の取扱いに関し、「職務意匠規程」を設けており、かかる規程を設けている企業においては、従業員がその職務において創作した意匠の意匠登録を受ける権利は、所属する企業に帰属する（規程の内容によって、企業の原始帰属になる場合と予約承継の場合がある。）ことになる場合が大半である（意匠法15条3項が準用する特許法35条2項、3項）。

また、企業から社外のデザイン事務所にデザインの製作委託がなされる事案では、発注者（企業）と受注者（デザイン事務所）との間で事前に締結される契約によって、意匠登録を受ける権利が、企業に自動的に譲渡されることになっている場合が多いようである。

なお、職務意匠規程が存在しない企業の従業員が創作した意匠や契約関係のない社外デザイナーが創作した意匠の意匠登録を受ける権利は、意匠法の大原則に則り、創作者に帰属することになるため、企業が意匠登録出願をする際には事前に意匠登録を受ける権利の譲渡を受ける必要がある。

(2) 意匠の創作者の権利

① 創作者名誉権

意匠登録出願の願書には、「意匠の創作をした者の氏名及び住所又は居所」を記載する必要があり（意匠法6条1項2号）、意匠登録後に発行される意匠公報や登録証にも創作者の氏名が掲載される。

特許の場合には、発明者がこれらの書面に自己の氏名を掲載してもらう権利を「発明者名誉権」と呼んでいるが、意匠の創作者に関しても、これと同様に「創作者名誉権」が存在する。

② 冒認出願、共同出願要件違反の取扱い

意匠登録を受ける権利を有する者以外が出願人となっている出願は、冒認出願と

呼ばれており、拒絶理由を有するものとされている（意匠法17条4号）。

また、意匠登録を受ける権利が共有に係るときは、各共有者は、他の共有者と共同でなければ、意匠登録出願をすることができないとされており（意匠法15条1項が準用する特許法38条）、同条に違反する特許出願も、拒絶理由を有するものとされている（共同出願違反、意匠法17条1号）。

かかる冒認行為又は共同出願違反行為に対して、真の権利者（意匠登録を受ける権利を有する者）は、以下の措置をとることができる。

ア 無効審判請求

冒認又は共同出願違反の出願に係る意匠登録は、無効理由を有するものとされているため（意匠法48条1項1号、3号）、真の権利者は、無効審判を請求することにより当該意匠登録を無効にすることができる。

イ 移転請求

冒認又は共同出願違反の出願に係る意匠登録に対し、真の権利者（意匠登録を受ける権利を有する者）は、意匠権を自己に移転するよう請求することができる（意匠法26条の2第1項）。

ウ 損害賠償請求

真の権利者（意匠登録を受ける権利を有する者）は、冒認又は共同出願違反をした者に対し、不法行為に基づく損害賠償請求をできる場合がある（民法709条）。

③職務意匠の対価請求

企業の従業員がその職務において創作した意匠の意匠登録を受ける権利が、当該企業の職務意匠規程に基づき、当該企業の帰属になる場合、意匠の創作をした従業員は、企業に対して、対価（相当の利益）の請求をすることができる（意匠法15条3項が準用する特許法35条4項）。

職務意匠制度の内容は、企業によって区々であるが、出願時、登録時の報償金のほか、登録意匠が実施され、一定の利益を生んだ場合の実績補償金の支払いを規定している企業が多いようである。

2 裁判例の判断基準

意匠の創作者が争われた裁判例は多くはなく、現在までに確認可能な裁判例は、以下の2件のみである。

(1) 大阪高判平成6年5月27日（平成5年（ネ）第2339号）

[クランプ事件]

この事件は、「クランプ」の意匠の創作者が誰かが争われた事件であるが、大阪高裁は、意匠の創作者の認定方法に関し、

「意匠登録を受ける権利を有する創作者とは、意匠の創作に実質的に関与した者をい

い、具体的には、形態の創造、作出の過程にその意思を直接的に反映し、実質上その形態の形成に参画した者をいうが、主体的意思を欠く補助者や、あるいは単に課題を指示ないし示唆したにとどまる命令者はこれに含まれないと解される。」

との判断基準を示している。

この裁判例の判断基準は、概括的な判断基準ではあるが、本判決の述べている上記の基準に関しては、概ね異論は生じないものであると考えられる。

(2) 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]

この事件では、「物干し器」等計4件の意匠の創作者の認定が問題になった事案で有り、共同創作に係る意匠における創作者の認定が問題となっている。

この事件において、大阪地裁は、

「共同創作に係る意匠において共同創作者のうちの1人といえるためには、そ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。そして、ここにいう創作とは、意匠登録を受ける権利を共有させる根拠となる以上、その内容、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ず、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関与しただけであったり、また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りしたというだけでは、登録意匠となった当該意匠の創作をしたというに足りないというべきである。また、製品化のための設計段階で本件意匠のデザインに影響を与える形状の改変を施したとしても、その改変が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不可避的になされたものであるなら、それをもって意匠の創作があったとはいえないから、やはり、その改変を伴う設計をした者は本件意匠の共同創作者とは言えないというべきである。なお、本件意匠の創作過程は、各関係別紙のとおり、その完成に至るまでにデザインの修正案等が多数、検討対象となっているが、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のなら、そのデザイン案を提案した者は創作に加担したとはいえないことはいうまでもない。」

との判断基準を示している。

この裁判例は、意匠の創作者にあたる者とあたらない者を以下のように整理しており、上記の大阪高裁判決よりも具体的な判断基準が示されているといえる。

【意匠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

- ・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ぬ。

【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
- ・当該物品の部分の意匠の改変にとどまっていたり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関与しただけの者
- ・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
- ・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
- ・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