

シンガポールにおける意匠制度のリフォームについて

—プロ・イノベーションの意匠制度を目指して—

藤本 一 (弁理士)

Reform of Design Protection System in Singapore: Design Protection System for Pro-Innovation

*Tsuyoshi Fujimoto
Patent & Trademark Attorney of Japan*

【要旨】 シンガポール政府は、「デザイン」をイノベーションの重要な源泉の一つとして位置付けている。数年前からは、「デザイン」のイノベーション政策における重要性に鑑み、登録意匠法 (Registered Designs Act) の全面的な見直しを行い、その結果、2017年4月に、登録意匠法改正案が議会に提出された。本稿では、改正法の内容と、その基礎となったシンガポール政府によるレポート「Final Report on the Review of Singapore's Registered Designs Regime」の内容を検討することにより、シンガポールが、イノベーション政策において「デザイン」をどのように位置付けているのか、また、それとの関係で、どのような視点で登録意匠法を見直したのかを紹介し、我が国における意匠法の見直しの議論に示唆を得たい。

【キーワード】 シンガポール デザイン 意匠法 イノベーション

【Abstract】 Singapore Government defines “Design” as a key driver of innovation. In view of the significance of “Design” in its innovation policy, the Ministry of Law (MinLaw) and the Intellectual Property Office of Singapore (IPOS) had made a full review of Registered Designs Act (RDA). As a result, MinLaw tabled the Registered Designs (Amendment) Bill for First Reading in Parliament on April 3, 2017. This paper explains the reform bill and “Final Report on the Review of Singapore's Registered Designs Regime” published by MinLaw and IPOS, which proposed revision of RDA. Outlines of innovation/design policy of Singapore Government and the view point of reviewing RDA are discussed below as part of an attempt to find suggestions for Japan.

【Keywords】 Singapore Design Design Act Innovation Registered Designs Act

1. はじめに

近年、経営学の研究成果として、「Design Driven Innovation」(Verganti (2009)) や「Design Inspired Innovation」(Utterback et al. (2006)), 「Design Thinking」等が我が国でも紹介されたことを背景として、「デザイン」とイノベーションの関係への関

心が高まっている。「デザイン」との語は、非常に多義的であるが¹, 知的財産法の文脈で「デザイン」といえば、いわゆる「プロダクトデザイン」や「インダストリアルデザイン」, そしてそれらを保護する意匠法/意匠制度が想起されよう。

しかしながら、経営学において「デザイン」とイノベーションの関係について盛んに議論される一方、我が国における意匠法の法解釈や法政策が、イ

ノベーションとの関係で論じられることは少ないように見受けられる²。これは、近年の特許法に関する議論が「プロ・イノベーション」を標榜し³、イノベーションの創出を意識して展開されているのとは対照的であるように思われる。

他方で、木本(2016)は、イノベーションの実現において「デザイン」が果たす役割について述べた上で、意匠法／意匠制度に言及している。また、2017年7月5日より、経済産業省と特許庁は、「産業競争力とデザインを考える研究会」を設置し、「デザインによる我が国企業の競争力強化に向けた課題を整理し、その対応策を研究」することとしており、その中では、意匠制度についても検討される予定である⁴。

このように、我が国の意匠法／意匠制度が、イノベーションや産業競争力との関係で議論される兆しが見られるところ、本稿では、シンガポールのイノベーション政策における「デザイン」の位置づけと、登録意匠法(Registered Designs Act)の2017年改正について紹介する⁵。

シンガポールの経済発展は、ASEAN諸国の中でも極めて顕著であり、政治学や経済学においても、その政策(イノベーション政策を含む)への注目度は高い⁶。2013年4月には、「IP Hub Master Plan」が発表され、知的財産政策への取り組みも熱心である。また、松尾(2016) pp.96-105.は、知的財産法に関する記述ではないが⁷、シンガポールの経済発展においては、法律も重要な役割を果たしてきたと指摘する。

シンガポールにおいては、「デザイン」がイノベーションの重要な源泉の一つとして位置付けられており⁸、それと関連して、登録意匠法の改正が行われた。上記のような、シンガポールのイノベーション政策への注目度の高さや、法律と経済発展との関連性に鑑みると、シンガポールが登録意匠法を見直す際に検討した項目やその視点は、我が国が、イノベーションとその源泉としての「デザイン」、そしてそれらとの関係で意匠法／意匠制度を検討する際にも参考になると考えられる⁹。

以下、本稿では、シンガポールにおける登録意匠法の見直しの経緯とその内容(2.)、改正登録意匠

法(3.)を紹介した後、我が国における意匠法の見直しの議論に言及することとする(4.)。

2. シンガポールにおける登録意匠法の見直し

2.1. 本節の構成

まず本節では、改正登録意匠法の解説に先立って、改正前の登録意匠法の概要(2.2)と、登録意匠法の見直しに至る背景(2.3)とその経緯(2.4)を紹介する。また、登録意匠法の見直しに際して、検討対象とされたものの、法改正には至らなかった項目の中で、特に興味深いと思われるものについて、簡単に触れておきたい(2.5)。

2.2. 改正前の登録意匠法の概要^{10,11}

改正前の登録意匠法で保護される意匠とは、「工業上の方法により物品に適用された形状、輪郭、模様又は装飾の特徴」であって、「構造についての方法又は原理」、「物品が果たさなければならない機能によってのみ特定される」物品の形状又は輪郭の特徴、いわゆる「マスト・マッチ(must-match)」や「マスト・フィット(must-fit)」にあたる物品の形状又は輪郭の特徴を除くもの、と定義されていた(2条(1))。また、「物品」は、製造品であって、「(a)物品の一部で、別個に製造及び販売されるもの、及び(b)組物」と定義されていた(2条(1))。なお、物品の部分も保護される(Special IP2SG Practice Direction No. 2 of 2014, Page 11, no. 16)。

登録される意匠は、新規でなければならない(5条(1)及び(2))¹²。公序良俗に反する意匠(6条)、コンピュータプログラム(7条(1))、集積回路の配置設計(7条(2))、主として文学的又は芸術的な性質の物品に関する意匠(7条(3)(a)、規則9)は、登録できない。

出願された意匠は、登録要件の審査はされず(19条)、方式要件の審査のみを経て、登録される(16条乃至18条)。意匠権の存続期間は、最長で登録日(出願日が登録日とみなされる(20条))から15年(5年毎に更新)である(21条(1)及び(2))。ただし、10条(1)によって、同一の者が、先の登録

意匠と類似する意匠を後から登録したような場合等には、後の意匠登録の存続期間が先の意匠登録の存続期間を超えることはない(10条(2))。また、出願時に、18カ月の公開延期を請求することができる(規則28A(1))。

意匠分類は、ロカルノ分類(8版)に基づいて定められた独自の分類を採用していた(規則附則3)。意匠分類の同一のサブクラスに属する物品に関する意匠であれば、複数の意匠を一出願に含めることができた(規則22(a))。

意匠登録後、利害関係人は、登録官又は裁判所に登録の取消しを申請することができる(27条(1)及び(2))。訴訟手続が裁判所に係属している場合には、取消しの申請は裁判所になされる(27条(3))。なお、登録の帰属に関する争いは、裁判所に申請される(23条(1))。

2.3. 背景—シンガポールのデザイン政策—

かつては、シンガポールにおける工業デザインの活動は活発ではないとされていた¹³。しかしながら、1990年代から文化産業政策が推進され、2000年からは、文化・芸術において際立ったグローバルシティを目指す、「ルネッサンス・シティ・プロジェクト」が開始された。また、2003年には、シンガポール経済再生委員会(ERC)の報告書「New Challenges, Fresh Goals – Towards a Dynamic Global City」が¹⁴、クリエイティブ産業を経済成長のための新たな分野の一つとして活用すべきであると提言したことを受けて、デザインセクターの発展を促すために「デザインシンガポール・カウンシル」が設立され、デザイン推進計画「デザインシンガポール・イニシアチブ」が開始された¹⁴。このように、シンガポールでは、デザイン政策を含めた文化産業政策が積極的に展開されている¹⁵。

直近では、2016年3月に、デザインシンガポール・カウンシルによって、「The Design 2025 Masterplan」(以下、「マスタープラン」と称する。)が公表された。マスタープランでは、シンガポールが目指すビジョンとして、「イノベーション主導型経済」と「愛される都市」を提示し、その中で「デザイン」は、「複雑な社会問題の解決への効果的なアプロー

チ」, 「ナショナル・アイデンティティーとナショナル・ブランディングへの寄与」, 「イノベーションと、ビジネス及び経済における価値創造のための主要な推進要素」の3つの役割を期待されている。そして、上記ビジョンの達成のための戦略として、①「デザイン」を国のスキルセットに導入する、②企業や政府における「デザイン」の役割を拡大させる、③デザイン・ファームの競争力を強化する、④コミュニティに「デザイン」を取り入れる、⑤シンガポール・デザインのブランドを発展させる、の5つを掲げている¹⁶。

2.4. 経緯

2.4.1. 概要

シンガポール政府は、以上のようなデザイン政策の展開を背景として、2014年ごろから、登録意匠法の見直しを行ってきた。そして、数度のpublic consultation(意見募集)と様々な議論を経て、その総括として、2016年3月16日に、「Final Report on the Review of Singapore's Registered Designs Regime」¹⁷(以下、「ファイナルレポート」と称する。)を公表した(以下、ファイナルレポートの特定の箇所を参照する際には、単に「[[段落番号]]」と表記する。)

その後、2016年11月11日に、ファイナルレポートで提言された改正事項について、具体的な登録意匠法の改正案が公開され、意見募集が行われた。そして、2017年4月3日に登録意匠法改正案が議会に提出されるとともに、第一読会が行われ¹⁸、2017年5月8日に第二読会が行われた¹⁹(本稿では、以下、改正法の条文番号を、「新〇条」と表記する。)

2.4.2. ファイナルレポートの概要

[1.1.]は、シンガポールがイノベーション主導型経済を志向する上で、「デザイン」がその重要な柱となるとしている。そして、マスタープランが、サービス及び商品のイノベーションにおける「デザイン」の利用を促進することを目指していることに言及した上で、そのために知的財産を活用するビジネスの能力が重要であるとしている。ファイナルレポートの目的は、国内経済が成長し、「デザイン」の目的がより広がっていくにあたって、意匠制度がどのよ

表1 IPOSレポートにおける検討事項（筆者作成）

No.	検討内容	結論 / 本稿該当箇所
＜意匠の保護範囲＞		
1	「意匠」の定義の見直し	改正 / 3.1
2	著作権法による保護との重複範囲について	現状維持 / N/A
3	商標法による保護との重複範囲について	現状維持 / N/A
4	経験デザインの保護	現状維持（保護しない） / 2.5.1
5	バーチャル又は投影デザインの保護	改正 / 3.1.3
6	「Dynamic Designs」の保護	現状維持 / 脚注 25
7	3D プリンティングへの対応	現状維持 / 2.5.2
8	部分意匠の保護	現状維持 / N/A
9	色彩の保護	改正 / 3.1.1
10	無登録意匠保護制度の導入	現状維持（導入しない） / 2.5.3
＜意匠の登録及び保護＞		
11	実体審査の導入	現状維持（導入しない） / 2.5.3
12	登録後の職権審査制度の導入	現状維持（導入しない） / N/A
13	グレースピリオドについて	改正 / 3.3
14	公開延期について	現状維持 / N/A
15	多意匠一出願について	改正 / 3.4
16	委託によって創作された意匠の所有者について	改正 / 3.2
＜意匠登録の活用＞		
17	意匠登録の存続期間について	現状維持 / N/A
18	存続期間の更新について	現状維持 / N/A
19	意匠制度（特に、権利行使の側面）の周知	促進する / N/A
＜実用新案制度について＞		
20	実用新案制度の導入	現状維持（導入しない） / N/A

うに、より効果的にそれを支援できるかを検討することであるとしている。

その問題意識としては、技術の進歩とビジネスの発展（[1.3.3.]）、現行法の古さ（[1.3.4.]）²⁰、意匠制度の認知度の低さ（[1.3.5.]）、国際的なハーモナイゼーションの必要性（[1.3.6.]）、の4つが挙げられている。そして、表1に記載の20の項目が、①意匠制度が、意匠の創作者や所有者の利益と、その利用者の利益とのバランスをとりながら、現代のビジネスを支援できているか、②意匠制度がビジネス上の予見可能性を提供しているか、③費用対効果があるか、という3つの観点から検討された。

2.5. 検討項目のうち、改正に至らなかった事項

法改正の対象となった項目については、3.で改めて検討することとし、本項では、法改正には至らなかったものの、興味深いと思われる項目について紹介する。特に、[2.2.]では、法律を最新のものにするだけでなく、急速な技術の発展と「デザイン」の活用の進化に継続的に対応するため、将来のデザイン・トレンドも見据えた検討が行われている。その結果、改正に至ったものもあるが（「3.1.3. バーチャル・投影デザインの保護」で後述。）、改正前の枠組みを維持するとされたのが、「経験デザイン（Experiential Designs）」（2.5.1.）と「3D プリンティング」

(2.5.2.) についてである。

2.5.1. 経験デザインの保護

[2.2.3.] は、経験デザインを、「ユーザーエクスペリエンス全体や、企業と顧客の間に存在する様々な知覚可能な接点に着目した『デザイン』と広く定義できるとし、その性質上、無形でもあり得るとしている（例えば、スターバックスの「ルック・アンド・フィール」やディズニールンドの雰囲気等）。

[2.2.4.] は、経験デザインが無形であることから、意匠が結びつく特定の物品や製品を特定するのが困難であって、また、出願や登録の対象を明確かつ客観的に特定するのが困難であるとしている。よって、登録意匠法による経験デザインの保護を認めると、保護対象の正確な特定が不安定となり、侵害の判断もできないという問題が生じ、その結果、予見可能性を害するおそれがあるとして、経験デザインへは、登録意匠法の保護を及ぼさないこととされた。

ただし、経験デザインを構成する個々の要素については、登録意匠法をはじめ、パッシングオフや商標法等でも保護されている、ともされている([2.2.5.]²¹。

2.5.2. 3D プリンティングへの対応

[2.2.21.] は、3D プリンティングの普及によって、プロトタイプやカスタマイズ、少量生産等が一般的になるとともに、商取引にも重大な変化をもたらす（需要者が、商品そのものを購入するのではなく、自身の3D プリンターで出力するようになる等）と指摘している。そして、3D プリンティングによって登録意匠の複製や侵害が容易になることとの関係で、問題が生じ得るとしている。

例えば、第三者が登録意匠の3D データ²²を作成し、頒布する行為は、30条(2)(b)「……物品をシンガポール又はその他の場所で製造することができるようにするために何らかの物を製造すること」に該当し、意匠権侵害を構成するとも考えられるが、他方で、その文言が曖昧であることから、登録意匠の3D データの作成・頒布に十分に対応できるのか、疑義があるともしている([2.2.23.] 及び [2.2.26.])。

また、30条(1)(a) は、意匠権侵害の要件として、「販売又は賃貸のため」や「取引又は事業の目的」を必要としており、さらに、30条(5) は、「私的で

非商業的な目的で何らかの行為をなすこと」または「評価、分析、研究又は指導の目的で何らかの行為をなすこと」が意匠権侵害とはならない旨を規定している。しかしながら、3D プリンターが家庭内にも普及すると、例えば、意匠権侵害が意図的な場合や重大な場合には、30条(5) の適用が排除される、といった改正が必要になる可能性も指摘されている([2.2.27.])。

ファイナルレポートでは、上記のような懸念が存在しつつも、立法による介入は行わないと結論付けられた。現時点では、意匠保護や権利行使に問題が生じ得るといふ具体的な証拠がなく、また、この領域がまだ発生期にあることから、早計な対応が予期せぬ不利益をもたらす懸念があるためとされる([2.2.23.] 及び [2.2.28.])。

2.5.3. その他

上記2.5.1 及び2.5.2 の他、ファイナルレポートでは、共同体意匠やイギリスの意匠制度にあるのと同様の、登録を要しない意匠の保護制度の導入についても検討された。しかしながら、一定のメリットやニーズの存在を認めつつも、保護の実効性に疑問があること、導入の必要性が低いこと、第三者の予見可能性に影響を及ぼすこと等を理由に、導入が見送られた([2.5.])。

また、登録意匠制度への実体審査の導入についても検討されたものの、意匠登録の有効性に大きな安定性がもたらされることは認めつつ、シンガポールの知的財産庁(IPOS)の審査能力が不足していること、審査に必要なデータベースがないこと、意匠関係の紛争が少ないことを理由に、見送られた([3.1.4.])。また、実体審査の導入が、中小企業や個人デザイナーの負担を増やしてしまうおそれも指摘されている([3.1.7.])²³。

3. 改正登録意匠法

ファイナルレポートにおいて、登録意匠法の改正が必要とされた事項は大きく、①「意匠」の定義の拡大(3.1)、②委託によって創作された意匠の帰属(3.2)、③グレースピリオドの延長(3.3)、④多意匠一出願(3.4)、の4つに分けられる。

なお、登録意匠法と著作権法には、それらの重複適用を回避するために、様々な調整規定が設けられている²⁴。今般の改正法には、「①『意匠』の定義の拡大」に伴って、著作権法の改正も含まれている。しかしながら、本稿では、登録意匠法の改正に関する箇所についてのみ、言及することとする。

3.1. 「意匠」の定義の見直し²⁵

3.1.1. 「色彩」(colours)の追加

改正前2条(1)では、「意匠」の定義に含まれる要素は、「形状、輪郭、模様、装飾の特徴」であったが、新2条(1)では、ここに「色彩」が加えられた。

改正前でも、色彩の組合せが「模様」や「装飾」として保護されることはあった。他方で、改正前の登録意匠法の下で登録意匠の保護範囲を画定する際には、「意匠」の定義に「色彩」が含まれないことから、色彩は関係ないものとして取り扱われていた。

しかしながら、意見募集の結果、意匠の効果的な特徴として、色彩に着目している企業が存在すること、また、ブランドや、ある特定の商品の特徴として、色彩を使用する企業も存在することから、「色彩」が意匠の定義に加えられることとされた([2.4.5])。

ただし、色彩そのものが保護対象とならないように、「一又は複数の色彩のみからなる特徴であって、形状又は輪郭の特徴とともに使用されないもの」(新2条(1)(c)(i))、「一又は複数の色彩のみからなる特徴であって、模様又は装飾の特徴を構成しないもの」(新2条(1)(c)(ii))は、明文の規定で、意匠の定義から除外されている。また、機能的に必須な色彩等も保護されない(新2条(1)(b)(i)乃至(iii))。

3.1.2. 「物品」の定義の変更

改正前は、「物品」とは、「製造品」(article of manufacture)であるとされていた。これは、大量生産に適した方法で製造される物品を意味し、一品制作品は該当せず、したがって、登録意匠法の保護対象にはならないとされていた(木村(2016) p. 171.)。新2条(1)では、物品の定義中の「製造」は、「工業的過程、手工芸、その他いかなる手段」によるものも含まれるとされる。

また、「意匠」の定義中の「工業上の方法により

物品に適用された」との文言も、大量生産を前提とし、手工芸品を除外することを意図しているとされていた(木村(2016) p. 169.)が、新法の「意匠」の定義では、「工業上の方法により」との文言が削除されている。

改正前は、物品の製造に大規模で機械的な大量生産が必要とされることが前提となっていたことから²⁶、特に少量生産が適した分野における意匠の創作やデザイン産業の成長を促すために、登録意匠制度が十分に利用されないおそれがあった([2.1.9])。他方で、技術の発展やビジネスモデルの変化(例えば、3Dプリンターの普及によって、物品の製造が必ずしも工業的なものではなくなったこと、また、インターネット上に新たな流通プラットフォームが出現したことによって、小規模の事業者が需要者へ直接たどり着くことができるようになったこと等)によって、ハンドメイドの商品や独自の商品を生産する、職人的なビジネスが成長する可能性が想定され、そのような領域にも登録意匠の保護を及ぼすことが重要であるとされたためである([2.1.7])²⁷。

3.1.3. バーチャル・投影デザインの保護

改正前の「意匠」とは、「物品に適用された」形状等であるが、改正法では、「non-physical products」に適用された形状等も意匠として保護される(新2条(1))。「non-physical products」とは、「(i)物理的な形態を有しておらず、(ii)媒体(空中を含む)の表面上又はその中に意匠が投影されることによって生成され、(iii)単に物の外観を描画し、又は情報を伝えるだけでない、本来の実用的機能を有するもの」と定義される(新2条(1)(a))。

近年、バーチャルキーボードといった、バーチャルなデザインの使用が増える傾向にあり、欧州や英国においては保護されると考えられているにもかかわらず、現行法の定義では保護されないと考えられたためである([2.2.8])。

3.2. 委託によって創作された意匠の所有者について

改正前4条(1)は、意匠の創作者が意匠の所有者として取り扱われると規定する一方、その例外として、委託によって意匠が創作された場合には、委託者が意匠の所有者として扱われるとされていた(改

正前4条(2))。

改正法では、4条(2)の規定が削除される。これにより、委託によって創作された意匠であっても、意匠の創作者が意匠の所有者であることがデフォルトルールとなり、委託者が意匠の所有者となるには、意匠に係る権利を創作者から譲り受けなければならないようになる。

改正前は、4条(2)の規定を知らない中小企業やフリーのデザイナーに不利であったが、国内のデザイン産業の成長を促すとともに、中小企業やフリーのデザイナーが、意図せずに権利を失うことがないようにするためである ([3.5.2.] 及び [3.5.3.])。

3.3. グレースピリオドの延長と対象の拡大

改正前は、グレースピリオドが認められる範囲が限定されていた。特に、改正前8条(2)は、公式の国際博覧会で行われた開示であって、博覧会の開会後6カ月以内に申出された場合でなければ、グレースピリオドの適用を受けることができないと規定していた²⁸。

新8A条は、グレースピリオドの期間を6カ月から12カ月とし、また、その適用対象を創作者に起因する開示全般としている。

[3.2.2.] は、これにより、意匠の創作者は、意匠を登録するか否かを定める前に、マーケットリサーチを行うことができ、また、創作者が意匠を公開してしまうことによって、意図せずに意匠登録を受けられなくなることも防げるとしている。ただし、[3.3.3.] では、このような広範なグレースピリオドの適用を認めない国もあること、また、グレースピリオドによって、その期間内に同一の意匠を独自に創作した第三者の権利が制限されるおそれがあることが指摘されている。前者については、意匠の創作者には、出願までは意匠を公開しないことが強く推奨されるとともに、後者については、31条(登録意匠の使用を継続する第三者の権利)の規定によって調整されるとしている。

3.4. 多意匠一出願

改正前も、現在の分類の同一サブクラスに属する意匠であれば、複数の意匠を一出願に含めることが

可能であった。改正法では、同一のクラスに属する意匠であれば、複数の意匠を一出願に含められる(新11条(4)(a))。ただし、一出願に複数の意匠が含まれる場合であっても、各意匠は、個別に出願されたものとして取り扱われる(新11条(5))²⁹。

これにより、方式審査がより容易になり、IPOSの行政負担が減るとともに、2意匠目以降の出願料金が減額されることによって、出願人の負担も軽減されることが期待されている ([3.4.3.])。

4. 我が国における意匠制度リフォーム

以上の通り、シンガポールにおける登録意匠法の見直しの範囲は広範にわたる。そして、見直しの背景には、イノベーションを推進していく上で、登録意匠制度がどのような役割を果たすべきか、という問題意識が明確に存在するとともに、見直しの対象や視点には、イノベーション政策における「デザイン」の位置づけと、近年の「デザイン」を巡る動向が反映されている。

それでは、我が国における意匠法の見直しに関する議論はどうであろうか。

昭和34年に現行意匠法が成立して以降、我が国における意匠法の全面改正といえば、平成10年改正と平成18年改正が挙げられよう。また、平成27年改正も、ハーグ条約ジュネーブ改正協定への加盟を伴うもので、意匠法に大きな変化をもたらしたものといえよう。その他の年にも意匠法改正は行われているが、ほとんどが特許法等の改正に伴う、いわばマイナーチェンジであって、意匠法そのものの見直しが行われた結果によるものではない³⁰。

他方で、従来、現行の意匠制度には様々な批判が寄せられているとともに、シンガポール政府のファイナルレポートも指摘する通り、いわゆる「第4次産業革命」に代表される、近年の技術やビジネスの進歩が、我が国のデザイン政策にはもちろん、意匠制度にも大きく影響を及ぼすことは明らかであろう。

例えば、表2は、平成10年及び平成18年改正の内容と、比較的、最近の論稿において、意匠法で改善されるべき点として提案されている事項である

表2 我が国における意匠制度のリフォーム

	平成 10 年改正	平成 18 年改正	主な見直し論
保護対象	■組物の意匠制度の見直し	■画像デザインの保護	■画像デザインの保護拡充(知財研(2010), 小林(2011), 水谷(2011))
効力範囲		■侵害とみなす行為の拡大 ■類似の範囲の明確化	
意匠強化	■創作容易性の要件の引き上げ ■部分意匠制度の導入 ■関連意匠制度の導入 ■刑事罰の強化 ■損害額の推定規定の見直し	■存続期間の延長 ■刑事罰の強化	
利便性向上	■開示要件の緩和 ■特徴記載書制度の導入	■部分意匠制度の見直し ■関連意匠制度の見直し	■部分意匠制度の見直し(知財研(2010)) ■関連意匠制度の見直し(知財研(2010), 小林(2011), 水谷(2011))
		■秘密意匠制度の見直し ■新規性喪失の例外の適用の手続の見直し	■新規性喪失の例外の適用の手続の見直し(知財研(2010)) ■仮出願制度の導入(知財研(2010)) ■開示要件の緩和(知財研(2010), 三菱総研(2017b)) ■多意匠一出願制度の導入(知財研(2010)) ■部分的な無審査登録制度の導入(水谷(2011), 松尾(2012))

高澤(2006) p. 2 掲載の図表を基に筆者作成

(管見の限りである上、紙幅の関係で整理が雑駁となってしまったのはご容赦いただきたい。)³¹。また、この他にも、欧州における無登録共同体意匠のような制度の導入を提案するものもある^{32,33}。

これらのうち、シンガポールが登録意匠法の改正に踏み切った項目との対応で一瞥すると、まず、多意匠一出願については、我が国においてもすでに導入に前向きな意見があり、今般の意匠制度の見直しにおいても、検討される可能性が高いようである³⁴。これにより、特に出願人の金銭的な負担が減ることが期待される。

また、グレースピリオドについては、意匠五庁(ID5)においても議論されているところではあるが、ID5参加国の中でも、我が国では6カ月とされている(日本国意匠法4条)一方、米国と欧州では1年とされており、さらに韓国でも、2017年9月22日より施行されている改正デザイン保護法によって、6カ月から1年に延長された。新規性喪失の例外規定の適用期間を延長するのであれば、第三者との関係も考慮されるべきである³⁵が、国際的な潮流に鑑みると、検討されるべきではなかろうか³⁶。

その他、バーチャル・投影デザインの保護との関係では、知財高判平成29年5月30日裁判所ウェブサイト(平成28年(行ケ)第10239, 10240, 10241,

10242号)が記憶に新しい。本稿は、同判決の結論の当否を論ずるものではないが、画像デザインの保護、ひいては意匠の物品性のあり方については、なおも検討の余地があるように思われる。

5. おわりに

最後に、法改正には結び付かなかったものの、シンガポール政府のファイナルレポートで検討された事項として、3Dプリンティング技術について、雑駁ではあるが付言したい。我が国においても近年、注目を集めており、その普及が現在の意匠法の枠組みにも大きく影響すると考えられるためである。

我が国においても、3Dプリンティング技術と意匠法について、複数の論稿が発表されており³⁷、主に3Dデータの取扱いについて議論されることが多いように見受けられる。

他方で、[2.2.27.]が指摘するように、3Dプリンティング技術の発展と普及は、私的領域における意匠の実施を可能とし、それにより、現在の意匠の保護と活用のバランスを変貌させる可能性があると思われる。このことは、デジタル技術とインターネット技術の進歩によって、著作権法が大きなインパクトを受けていることを想起させる³⁸。我が国の現行

意匠法は、意匠権の効力が及ぶ行為として、登録意匠の「業として」の実施を規定している（日本国意匠法23条）が、このような「業として」要件についても、見直しが必要となる可能性がある³⁹。

さらには、プロダクトデザインも、それが施された商品（プロダクト）ではなく、プロダクトデザインそのものが、データとして、いわば「コンテンツ」として流通する可能性がある。それにより、例えば、プロダクトデザイナーではない個人が意匠を創作する、あるいは、その創作された意匠がインターネットを通じて発信され、さらにはオープン化していくこともあり得るのではなかろうか⁴⁰。

3Dプリンティング技術に代表されるように、「デザイン」を巡る環境は、大きなうねりの中にある。それを前提として、我が国がイノベーション政策の中で「デザイン」をどのように位置づけ、意匠制度がそれをどのように支援していくのか、抜本的な検討を迫られているように感じられる。また、「意匠の創作を奨励」（日本国意匠法1条）するにあたっては、意匠法による創作物の保護のみが最適解であるとは限らない上、創作者が優れたデザインを生み出す過程には、むしろ意匠法による保護以外の要素が作用している可能性もある⁴¹。それらも踏まえて意匠制度について議論されるべきところ、意匠法について議論する際には、法学以外の学問領域における知見を参照する必要性も高まっているといえよう。

注

- 1 Ito (2016) は、「suitcase word」と評している。「デザイン」の定義の整理として、例えば、長谷川 (2012) pp. 11-15、三菱総研 (2017) pp. 7-8、を参照。
- 2 そもそも、意匠法の研究がこれまで活発に行われてこなかったことに言及するものとして茶園 (2012) p. 9、を参照。
- 3 例えば、中山 (2010) p. 11、以下の問題提起を参照。
- 4 <http://www.meti.go.jp/press/2017/07/20170705002/20170705002.html> を参照。
- 5 先行文献として、Kan (2017) を参照。
- 6 例えば、ごく最近のものに限っても、渡辺 (2014)、Calder (2016)、坂口 (2017) 等が公刊されている。
- 7 なお、松尾 (2016) pp. 103-104、は、シンガポール憲法に財産権保障の規定がないことを指摘している。知的財産権も財産権であることから、シンガポールにおける憲法と知的財産権との関係にも、興味を惹かれるところである。
- 8 同様の施策として、欧州における「[Design for innovation] (<http://ec.europa.eu/growth/industry/innovation/policy/design/>)」が挙げられよう。また、欧州における「デザイン」とイノベーションに関する政策については、2012年に欧州委員会が公表した報告書「[Design for Growth & Prosperity]」も参照。

- 9 現に、前述の「産業競争力とデザインを考える研究会」に付随して行われると推察される。平成29年度知的財産国際権利化推進事業「デザインが企業の国際競争力に与える影響等に関する調査研究」の仕様書には、その調査対象国として、シンガポールが挙げられている。
- 10 以下、本稿においては、特に断りがない限り、条文番号は、シンガポール登録意匠法のものである。また、「規則〇〇」と示すのは、シンガポール意匠規則の条文番号である。いずれも、日本語訳は、特許庁が公開しているもの (https://www.jpo.go.jp/shiryousu_sonota/fips/mokuj.html) を参照した。
- 11 改正前の登録意匠法の詳細については、Namazie (2004a)、木村 (2014) pp. 45-47、木村 (2016) pp. 169-172、を、運用の実態については、AIPPI・JAPAN (2013) pp. 72-86、及び三菱総研 (2016) を参照。
- 12 創作非容易性/非自明性に関する規定はないものの、「その他の物品」に関する意匠が公開されている場合も新規性を喪失するとされている (5条(1)(b)) ことから、いわゆる「転用の意匠」については登録できないものと解される。
- 13 例えば、永田 (1986) を参照。
- 14 シンガポールにおける文化、芸術、デザイン政策の動向については、Namazie (2004b)、佐々木・中西・福田 (2014)、安田 (2014)、高橋 (2015)、木村 (2016) pp. 167-168、等を参照。また、シンガポールにおける「デザイン」の動向については、「AXIS Web Magazine」(<https://www.axismag.jp/>) 内の「シンガポールデザインレポート」を参照した。
- 15 ただし、2014年時点で、登録意匠の出願人の約8割が在外者である。意匠登録の件数がその国の工業デザイン活動の活性度を反映しているとは限らないが、工業デザインの活動が活発になっていると仮定しても、それに比して、意匠制度の利用は活発ではないようである。
- 16 ③との関係で、知的財産についても言及されている (マスタープラン pp. 34-35、を参照)。
- 17 <https://www.mlav.gov.sg/content/minlaw/en/news/press-releases/registered-designs-regime--to-provide-greater-protection-and-cla.html> よりダウンロード可。
- 18 <https://www.mlav.gov.sg/content/minlaw/en/news/press-releases/legislative-changes-introduced-to-update-singapores-registered-d.html> を参照。
- 19 https://www.gov.sg/~sgpccmedia/media_releases/minlaw/speech/S-20170508-1/attachment/Registered%20Designs%20Amendment%20Bill%20-%202R%20Speech%2008052017.pdf を参照。
- 20 登録意匠法は、2000年に、英国の意匠制度をモデルとして制定されたが、現在に至るまで、英国意匠制度そのものが大きく変化している (例えば、2014年改正については、Clark (2015) を参照)。英国においても、2011年5月に報告書「[Digital Opportunity-A Review of Intellectual Property and Growth] (いわゆる「ハーグレビュー・レビュー」。同報告書の背景等については、今村 (2013) を参照。) が公表されたのを受けて、2012年7月に2つの報告書「The Development of Design Law: Past and Future」および「UK design as a global industry: International trade and intellectual property」が公表され、意匠制度全体にわたる見直しが行われた。
- 21 我が国でも、同様に理解されよう。奥邨 (2017) も参照。なお、前述の「産業競争力とデザインを考える研究会」では、意匠法改正とは別に、店舗デザイン保護の保護についても議論されるようである (「ブランドデザイン保護 経産省、意匠法改正を検討」日本経済新聞2017年7月5日を参照)。
- 22 ファイナルレポートは「digital blueprints」と表現しているが、いわゆる「3Dデータ」を指すものと思われる。以下、この訳を使用する。
- 23 近年、IPOSが特許の審査体制を強化しているのとは対照的である。なお、特許の質を確保することの重要性と、その手段としての事前審査と事後的スクリーニングの制度設計を論じるものとして、鈴木 (2013) を参照。意匠制度において、同様の議論が展開できるかは、検討が必要であろう。
- 24 裁判例も含めた詳細な解説として、木村 (2016) pp. 176-190、を参照。

- 25 なお、意匠の定義が拡大されることによって、「Dynamic Designs」(「動態的な意匠」とでも訳せようか。)についても、静的な媒体に明確かつ主観性を排して表現でき、かつ、一連の静的な複製物に表現できる場合には、現行法よりも、保護を受け易くなる可能性がある。「Dynamic Designs」とは、動態的、又は流動的な媒体(水)に適用される意匠であって、例えば、スプレーの噴霧の形がこれにあたることされる([2.2.12.])が、改正法でも、スプレーの噴霧の形状は、主観性が高く、保護されないという。なお、米国の議論について、Dumont and Janis (2013) pp. 121-123.を参照。
- 26 我が国の意匠法3条1項柱書も、登録要件として「工業上利用することができる意匠」を規定しており、意匠審査基準21.1.3(2)③は、「純粋美術の分野に属する著作物」を「工業上利用することができるものと認められないものの例」の一つとしている。
- 27 木村(2016) p.192.は、この改正が著作権法74条(2)の適用範囲に影響する可能性を指摘するが、管見の限り、ファイナルレポートやシンガポール政府が公表した改正法の資料からは、この点に関するシンガポール政府の公式見解は明らかではない。
- 28 このような事由について主張する場合には、出願時に、その旨を願書に記載しなければならない(規則17)。
- 29 その他、分類の更新を容易にするため、規則附則3の分類を廃止し、別途、IPOSの指令で分類を定めることができるようにする他、一出願に含まれる意匠の数の上限は、追って、IPOSの指令によって定められる、という情報もある。
- 30 その他、平成28年の意匠審査基準の改訂(「画像を含む意匠」の項の改訂)のように、法改正を伴わないものの、事実上、保護対象が拡大されたこともある。
- 31 表中に記載したもの以外にも、平成29年1月10日に開催された産業構造審議会知的財産分科会第5回意匠制度小委員会において、優先権書類の電子的交換(DAS: Digital Access Service)の導入のための準備を進めることが決まっている他、世界知的所有権機関(WIPO)のSCT(Standing Committee on the Law of Trademarks, Industrial Designs and Geographical Indications)において、いわゆる意匠法条約締結に向けた議論を行う等、制度ユーザーの利便性を向上させる取組みも進められている。
- 32 このような提案に対しては、すでに不正競争防止法2条1項3号で、いわゆる形態模倣規制が規定されていることから反対する意見、他方で、意匠法と不正競争防止法とは、制度趣旨が異なることから賛成する意見の両論が存在するようである。本稿はいずれかに与するものではないが、意匠法の場合には、意匠を創作した場合の創作者としての権利(意匠登録を受ける権利、創作者名譽権)は、創作者に帰属するのが原則であって、職務意匠によって、意匠登録を受ける権利が使用者に帰属する場合であっても、創作者は「相当の利益」を受けることができる(日本国意匠法15条3項で準用する日本国特許法35条)。他方で、不正競争防止法上の形態模倣規制は、投下資本の回収を制度目的としていることから、資本を投下した者、すなわち、多くの場合、使用者がその利益を享受するものと思われる。しかしながら、今後、創作者にとつてより保護が厚く、より簡便な制度が必要となるのであれば、不正競争防止法の形態模倣規制と同等の保護範囲で、創作者自身を保護する制度の導入も一考に値しよう(上野(2012)が提唱する「クリエイティブ指向アプローチ」から着想を得た。職務発明との関係では、上野(2014)も参照)。
- 33 他方で、意匠の創作者が多様化し、意匠が多品種少量生産される傾向になれば、無登録の意匠権が大量に発生するという事態も起こり得ることから、第三者による予見可能性を確保するためには、何らかの登録・公示制度が必要である、という議論はあり得るかもしれない(著作権法において、いわゆる「オプト・イン方式」を提唱するものとして、田村(2014) pp.134-136.を参照)。登録・公示制度については、例えば、ブロックチェーン技術が発展・普及すれば、行政(特許庁)がそのコストを一手に担わなくとも、より効率的なシステムが構築できるかもしれない。
- 34 「ブランドデザイン保護 経産省、意匠法改正を検討」日本経済新聞2017年7月5日を参照。
- 35 佐藤(1995) pp.195-196.も参照。
- 36 新規性喪失の例外については、その他、自己の行為に起因する場合に、証明書の提出が必要な点(日本国意匠法4条3項)や、公

- 報に掲載されたことによって新規性を喪失したものが新規性喪失の例外の適用対象にはならない点(同法4条2項。従来からの裁判例を受けて、平成23年に改正。)等、諸外国の制度と異なる点が存在する。
- 37 例えば、直近のものとして、青木(2017)、水野(2017)を参照。
- 38 なお、青木(2017)脚注6も参照。
- 39 小島(2016) p.24.を参照。
- 40 いわゆる「オープンデザイン」については、Abel et al.(2011)を参照。デジタル化が著作権法に与えた影響については、例えば、村上(2004)、奥邨(2013)等を参照。また、オープン化と関連して、3Dプリンティングと知的財産ライセンスについては、例えば、Hornick(2015)を参照。
- 41 例えば、知的成果物が創出等される際のコミュニティの慣習や規範に言及するものとして、小島(2015)を参照。また、Verganti(2009)は、新しい「意味」を生成する手法として、「デザイン・ディスコース」を提唱している。その他、デザイナーのモチベーションについて考察するものとして、長谷川(2014)を参照。

参考文献

- Abel, B., et al. (2011) Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive, BIS Publishers (田中浩也監訳『オープンデザイン—参加と共創から生まれる「つくりかたの未来」』(オライリー・ジャパン, 2013年))
- Calder, K. (2016) Singapore: Smart City, Smart State, Washington, D.C.: Brookings Institution Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/10.7864/j.ctt1hfr2dc> (長谷川和弘訳『シンガポール—スマートな都市、スマートな国家』(2016)中央公論新社)
- Clark, T. (2015), 「英国意匠アップデート」[AIPI] 第60巻第12号, pp.1086-1093.
- DuMont, J. and Janis, M. (2013) "VIRTUAL DESIGN" *STAN. TECH. L. REV.* 17, pp. 107-182.
- Hornick, J. (2015) "IP Licensing In A 3D Printed World" *les Nouvelles*, June 2015, pp.95-100.
- Ito, J. (2016) "Design and Science" *Journal of Design and Science*, <http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience>
- Kan, K. (2017), 「デザインを通じてイノベーション活動を基軸とするシンガポールの展開」[AIPI] 第62巻第3号, pp.57-60.
- Namazie, F. (2004a), (坂田孝二訳)「シンガポールの意匠保護制度」[Design protect] 第17巻第1号, pp.2-5.
- Namazie, F. (2004b), (坂田孝二訳)「シンガポールのデザイン事情」[Design protect] 第17巻第1号, pp.6-9.
- Utterback, J., et al. (2006) Design Inspired Innovation, World Scientific Publishing Company (サイコム・インターナショナル訳『デザイン・インスパイアード・イノベーション』(ファーストプレス, 2008年))
- Verganti, R. (2009) Design-driven Innovation, Boston: Harvard Business Press (立命館大学DML訳『デザイン・ドリブン・イノベーション』クロスメディア・パブリッシング, 2016年)
- 青木大也(2017)「3Dデータとしてのデザインの保護と意匠法—3Dスキャナ・3Dプリンタを素材に—」[特許研究] 第63号, pp.37-44.
- 一般社団法人日本国際知的財産保護協会(AIPI・JAPAN)(2013)「ASEAN諸国の意匠登録制度及びその運用実態に関する調査研究」平成24年度産業財産権制度各国比較調査研究報告書(http://www.jpco.go.jp/shiryou/toushin/chousa/pdf/zaisanken_kouhyou/h24_report_03.pdf)
- 今村哲也(2013)「近時のイギリスにおける著作権法改革の動向からの示唆—2011年のハーグリーヴス・レヴューにおける論点を中心に—」[著作権研究] 第38号, pp.180-228.
- 上野達弘(2012)「国際社会における日本の著作権法—クリエイティブ指向アプローチの可能性—」[コピライト] 2012年5月号, pp.2-35.
- 上野達弘(2014)「著作権法からみた職務発明制度の立法論」[L&T] 第63号, pp.49-60.
- 奥邨弘司(2013)「クラウド、プライベート・ユース、オープン・コミュニティと著作権法制—これからの10年のために—」[知財管理] 第63巻第4号, pp.483-496.

- 奥野弘司 (2017) 「知的財産法制からみたユーザーエクスペリエンス重視の流れ」『Business Law Journal』2017年8月号, pp. 24-25.
- 株式会社三菱総合研究所 (2016) 「ASEAN 諸国における登録意匠の実態及び意匠保護上の諸問題に関する調査研究報告書」平成 27 年度産業財産権制度各国比較調査研究報告書 (http://www.jpo.go.jp/shiryoutoushin/chousa/pdf/zaisanken_kouhyou_h27/h27_report_05.pdf)
- 株式会社三菱総合研究所 (2017a) 「第 4 次産業革命におけるデザイン等のクリエイティブの重要性及び具体的な施策検討に係る調査研究報告書」http://www.meti.go.jp/report/whitepaper/data/pdf/20170314002_1.pdf
- 株式会社三菱総合研究所 (2017b) 「意匠制度の利便性向上に向けた運用の見直しに関する調査研究報告書」平成 28 年度特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書 (http://www.jpo.go.jp/shiryoutoushin/chousa/pdf/zaisanken/2016_03.pdf)
- 木村剛大 (2014) 「シンガポール知的財産法への招待～日本法との比較の視点から～」『特技懇』第 275 号, pp. 34-52.
- 木村剛大 (2016) 「シンガポールにおける製品デザインの保護—意匠登録のインセンティブを付与するモデル」, 麻生典・Christoph Rademacher 編『デザイン保護法制の現状と課題—法学と創作の視点から』日本評論社, pp. 167-193.
- 木本直美 (2016) 「デザインと意匠」『特技懇』第 283 号, p. 1.
- 小島立 (2015) 「知的成果物の多様性と知的財産法」, 小泉直樹・田村善之編『はばたき—21 世紀の知的財産法』(中山信弘先生古稀記念論文集) 弘文堂, pp. 36-55.
- 小島立 (2016) 「私的活動の自由」『法学教室』第 426 号, pp. 20-24.
- 小林徹 (2011) 「意匠制度を巡る諸問題について」『知財研フォーラム』第 84 号, pp. 49-55
- 坂口可奈 (2017) 「シンガポールの奇跡：発展の秘訣と新たな課題」早稲田大学出版部
- 佐々木幸・中西紗織・福田隆真 (2014) 「シンガポールの芸術振興政策と芸術教育：School of the Arts Singapore の事例」『北海道教育大学紀要』第 65 巻第 1 号, pp. 73-88.
- 佐藤恵太 (1995) 「意匠法改善の方向性について—意匠権の「強化」は本当に必要か—」, 知的財産研究所編『知的財産の潮流』信山社, pp. 186-198.
- 財団法人知的財産研究所 (2010) 「多様化するデザイン創作活動を促進する意匠制度の在り方に関する調査研究」平成 21 年度特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書 (http://www.jpo.go.jp/shiryoutoushin/chousa/pdf/zaisanken/2009_07n.pdf)
- 鈴木将文 (2013) 「プロ・イノベーションの特許制度を目指して—行政の役割の観点からの一考察—」『日本工業所有権法学会年報』第 36 号, pp. 101-119.
- 高澤美有紀 (2006) 「デザイン保護による産業競争力強化—意匠法の改正—」『調査と情報』第 520 号
- 高橋美礼 (2015) 「アジアのデザイン・ハブを目指すシンガポール」『日経デザイン』2015年5月号, pp. 16-17.
- 田村善之 (2014) 「日本の著作権法のリフォーム論—デジタル化時代・インターネット時代の「構造的課題」の克服に向けて—」『知的財産法政策学研究』第 44 号, pp. 25-140.
- 茶園成樹 (2012) 「「意匠法」の「教科書」を編集して」『書斎の窓』2012年7・8月号, pp. 7-11.
- 中山信弘 (2010) 「知的財産立国の更なる発展を目指して」『ジュリスト』第 1405 号, pp. 6-14.
- 永田喬 (1986) 「シンガポールの工業デザインの態様と社会的背景」『デザイン学研究』第 57 号, pp. 33-38.
- 長谷川光一 (2012) 「製品開発マネジメントにおけるデザインの重要性」文部科学省科学技術政策研究所 Discussion Paper No. 83
- 長谷川光一 (2014) 「デザイナーのモチベーションとデザイン部門のモチベーションマネジメント」『日本知財学会誌』第 10 巻第 3 号, pp. 46-54.
- 松尾和子 (2012) 「意匠制度の将来」, 高林龍・三村量一・竹中俊子『知的財産法学の歴史的鳥瞰』日本評論社, pp. 159-186.
- 松尾弘 (2016) 「発展するアジアの政治・経済・法—法は政治・経済のために何が出来るか—」日本評論社
- 水谷直樹 (2011) 「意匠制度の改革へ向けての今後の課題」『特許研究』第 51 号, pp. 14-21.
- 水野祐 (2017) 「3D データが知的財産法に提起する課題—純粋/応用美術あるいは平面/立体の区別を超えて—」『パテント』第 70 巻第 2 号, pp. 37-44.
- 村上敬亮 (2004) 「オープンソースを巡る著作権論議と知的財産政策への示唆」『特技懇』第 232 号, pp. 16-28.
- 安田武彦 (2014) 「シンガポールにおける情報経済の発展と文化産業政策」『商学研究』第 30 号, pp. 253-274.
- 渡辺千帆 (2014) 「シンガポールのイノベーションカーフィンランドとの同質性・異質性」『一橋ビジネスレビュー』第 62 巻第 3 号, pp. 22-47.
- URL は、いずれも 2017 年 7 月 31 日アクセス確認
- 本稿脱稿後、2017 年 9 月 19 日、20 日に、シンガポール国立大学とオックスフォード大学の主催でシンポジウム「Design Law Reform Conference」が開催された。また、下記の文献に接した。
- Rajah, I. (2017) "THE FUTURE OF DESIGN, DESIGN FOR THE FUTURE" (シンガポール法務省のウェブサイトより、ダウンロード可能)
- 青木大也 (2017) 「意匠法とデザインの無体的利用、無体物のデザイン—著作権法との比較において」『ジュリスト』第 1511 号, pp. 76-81.
- 青木大也 (2017) 「3D プリンタと知的財産法」『ジュリスト』第 1512 号, pp. 78-79.
- [追記] 本稿脱稿 (2017 年 7 月 31 日) 後、2017 年 10 月 30 日より、シンガポール改正登録意匠法が施行されている。本稿の内容は、7 月 31 日時点で入手できていた情報を基礎としていことから、実際の手続時には、現地代理人に、現実の運用等を十分に確認されたい。