

oooooooooooooooooooo

▽意匠権と商標登録あれこれ△

類似の限界

—望まれるデザイン以前の「常識」—

oooooooooooooooooooo



日本染織意匠保護協会専務理事

薄田 周市

oooooooooooooooooooo

(一) 意匠権と著作権

意匠権は創作だけでは発生しない。権利の設定を望むものが、具体的な意匠を新規性、進歩性、その他の登録要件を備えた先願者へのみ審査の上登録、設定されてはじめて業として実施できる権利である。つまり登録意匠の物品を製造する行為、使用する行為、譲渡する行為、貸し渡す行為、展示する行為、輸入する。行為を専有する。

権利の有無を明確にするために原則として、公表されて意匠の保護を図り、直接的に創作を奨励する。終極の目的は産業の発展と結びつけているわけで、意匠法が産

業立法である理由でもある。

意匠権と隣り合う著作権は、作者の活動を奨励し、文化の発展に資することを目的として、創作保護に重点をおいている。意匠法と著作権法は創作者と企業の間、企業と大衆の間の調和をはかっているものであることを考えると、著作権も意匠保護制度の一つであるといえよう。

基本的に違っているのは、権利の発生要件や、権利保護の方法、権利の性質、保護期間等であろう。

著作権の特質として権利の発生要件は、登録を必要とせず創作という事実によって発生する。なんらの手続きをふまないで自動的に著作権はその作者のものになるという

う制度である。

その成立には個性の表現が独創性をもつこと。すなわち他人のアイデアを“まね”たものでないことである。既存のある物と無関係に独創的に作成しなければならぬ。また著作権法には類似の思想がない。既存のものを利用したとしても、利用者の独創的な精神活動によって、既存のものとは別の価値を生ずるまで改作しなければならぬ。したがって不適法な利用の場合は模倣となり、改変、剽窃となって偽作に問われることになる。

権利の主なものは、著作人格権、同一性保持権、複製権、氏名表示権等がある。最近のトラブルで

は、版權とか、商品化権とかの問題をよく聞くが複製権の実務上のことである。

他人の著作物から意匠と同じ思考で、コピーしたり、無断で引用するケースが多いが、一つには著作権に対する理解の乏しさから意匠権と著作権との接点で混乱が生じる。また問題がおこってからでないと考えないのも困ったものである。

(二) 類似判断の基準

意匠が同一であるか、または類似であるということは、同一は説明するまでもなく、類似というのはなかなかむずかしい問題である。

どの程度似ていれば類似とい、どの程度違っていれば、類似していないというのか、そこに一本の線が引かれなければならない。その線の引き方を意匠の類似判断の基準と称している。

類似判断の基準はなかなか、一般には理解されず一方はでき

るだけ広く解釈しようとするし、他の者は狭くみる、人情としては当然かも知れないがまた、立場の違いによっても違った見方ができる

ある意匠が他の意匠と類似するか否かの判断は数字的にも科学的にも判然と計算される性質のものではなく、言葉や文字でいいあらわしにくいものであるため、なかなか具体的な表現ができにくいものである。類似判断の基準はいいかえれば、許される類似の限界、許されない類似の限界を正しく心得るものさしであろう。

類似判断の基準は科学的な知識を応用して合理的に行う努力がなされ客観化しようといくつかの原則に分けて行われる。その要点として意匠知識のある者が観点のおき方、立場、方法、観察の種類等意匠技術の本質的な原則を心得て、総合的に判断してその類否を決めるのである。特に染織の場合は平面的な模様や柄は千年以上も前のものが現存しており、各種各様の資

料と様式が用いられて、考案の余地がないといわれている。しかしデザイナーや考案者の立場からいえば必ずしもそうではなく、変化するバリエーションは意外な模様、柄に発展するものである。

意匠の社会では一部分が違っても全体としての感じが“似て”いれば模倣、盗用といわれるのであって、もとのものと全くことなつたプロフィールをもつところまで変えるべきである、どこを変えたのかわからないでは“まね”だ“盗用”だといわれてもやむをえない。

意匠法は保護を与えるべき範囲を限定する技術的手段として類似という概念を用い、裁判上の判決例にも「類似の概念は誤認混同が起るかどうか、形態に共通性（形状、模様、創作性）がありや否や」で示されポイントになっている。つまり意匠の模様、形状は意匠を構成する要素(思想感情を含んだモチーフ、表現、構図、大小、色彩)等と比較して判断する。

一方著作権法は類似の概念は

ないとされてはいるが、判決例に「他人の著作物を無断で利用することが許されるのは、自己の作品(物品)に他人の著作物の本質とが、はつきり区別でき、原著作物の表現形式の主要な部分を感じとれないような利用「に限られる」とされ、他人がそれと類似的な意匠を創作した場合であつても、その複製、実施は禁止することができるのである。

著作権は既存のものと無関係に独創でなければならぬが、構図、コンポジションが同じであれば模倣(類似)となり、そうでない限り構図が違えばそれは別個の著作物になる。ただし他人のキャラクターを借用することは許されない。

極論すると構図(人格権)が思想、感情であり、筆致(タッチ)や色調は創作的表現と考えてよいのではなからうか。

(三) 模倣や盗用になる条件

先行意匠に対し許されない類似や

引用の限界をこえると、模倣だ、盗用だといわれるのであるが、それには次のような条件が必要となる。

① 商品が同一か類似であること
同一商品とは用途や機能が同じものであって、類似商品とは用途が同一で、その機能などが違っているものをいう。

② 先行意匠に資格があること
世の中には同一や類似の商品の間で、“似たもの”の意匠はたくさんあるが、それらはすべて模倣や盗用とはいえない。たとえば昔から知られているような意匠は公知といって、本来誰が使ってもよいのである。あとからつくつた意匠が模倣であるといわれるためには、先行の意匠に、なんらかの侵してはならない資格がある場合である。その資格とは

ア・先行意匠に意匠権が存在する場合

イ・商標権が存在するものから模倣や引用する場合
ウ・著作権の存在するものから

の引用や転用する場合

エ・あきらかに他人の先行意匠であるものを無断で使用する場合

オ・先行意匠にあとの意匠が同一か類似であること

意匠が同一という場合は物理的に全く同一という意味ではなく、同一の観念は、社会的、客観的なものである。類似するということは公正な第三者がみて、「似ている」とすれば類似しているのである。

よくトラブルが起きると、侵した方は先行の意匠を参考にしただけと称し、責任回避する。比較してみると明らかに参考にしたのではなく引用や転用による模倣であることが多い。アイデアを得る方法として、他人の見本帳や印刷物、生地、著作物の絵画を参考にしたりするのであるが、その場合の参考資料は人のアイデアやキャラクターを安易に「まねることではない。

参考というのは自分の作品

にアイデアのつかみ方、生かし方、造形的なまとめ、あるいは何が新しい感覚を与えているのかなどを分析、把握して、自分のものとするのが大切で、そのものをそばにつきつけて、それに頼ってはいけない。また「オリジナル」と称する言葉をよく使われているが、これも本来は表現の形式を模倣しない、他人のコピーではなく、創作者自らがつくった「もの」を指す概念をあらわすのが「オリジナル」である。

模倣したデザインに使う言葉ではない。

現在意匠の類似性は必然的にさけない要素をもっており、それだけに取引上、新規性と厳密な類似性の判断を必要としている。トブル発生の原因も類似判断のいかんに係わることが多い。

今日ほどデザインとか、

意匠とかをいわれている時代はないし、デザイナーと称する業の人々も多い。特に不況になればなるほど製品の売

行きを左右する意匠について真剣である。その限界についてはデザイン以前の常識として認識し考えてほしいものである。

日本の社会では頭腦的な仕事、たとえばアイデアとか、デザインというものを無断で、報酬で使う癖があるし、また悪い習慣とも思っていない、度を超えて他人の利益を害したり、迷惑を省みない行為は、厳し、現実の業界では利害関係からマイナスの行為である。

意匠や著作物は財産であることとを認識し、お互いに尊重し、意匠の創作活動がますます活発化して、すぐれた意匠がどんどんあらわれるような環境になれば業界の発展をう

ながす最大の武器ともなるのはあるまいか。

(すずきだ・しゅういち)