

## デザイン保護法全部改正法律(案)公聴会 報告書

ジェトロソウル知財チーム

今回の韓国デザイン保護法改正では、画像アイコン、ロゴ図案等のグラフィックデザインがデザイン権として保護されるようになり、また、ヘーグ協定によるデザイン国際出願制度が導入される等、1990年全部改正以降22年ぶりに全面改正されることとなります。

そこで、韓国特許庁は、デザイン分野の専門家及び利害関係者の意見を聴取するために、去る9月21日、韓国知識財産センターにて「デザイン保護法全部改正公聴会」を開催しました。ジェトロソウル事務所知財チームも本公聴会に参加致しましたので、その詳細をご報告致します。

1. 日時：2012. 9. 21(金) 16:00～18:45

2. 場所：韓国知識財産センター国際会議室

### 3. 参加者

チョウ・ククヒョン 韓国特許庁 デザイン審査協力課長

チェ・ミンヨン 聖信女子大学校 教授

キム・ソン Chol 韓国デザイン企業協会 会長

シン・ジェホ 慶尚大学校法律専門大学院 教授

### 4. 公聴会内容

#### 4. 1. 改正案主要内容

(1)デザイン産業変化に積極的に対応

①グラフィックデザイン保護：2D 視覚デザインもデザイン保護法で保護

(2)デザイン国際出願制度

②ヘーグ協定(ジュネーブ法)によるデザイン国際出願制度の導入

(3)強力なデザイン権創出を通じた創作者の権利保護強化

①デザイン創作性の要件強化：海外で広く知られた形象等も容易創作規定適用

②出財権存続期間延長：出願日から20年に延長（現行：権利設定15年）

③関連デザイン制度の導入：類似デザイン制度廃止、関連デザインに独自の権利範囲と権利存続期間を付与

④その他

・拡大された先出願の自己出願例外

・デザイン公知証明制度の根拠規定の設置

(4)出願人の便宜性の向上

①複数デザイン制度の改善：審査・無審査区分なく100個の物品まで複数出願可能  
選択秘密(公開)請求・一部拒絶(登録)制度の導入

②新規性喪失例外主張手続の改善：新規性喪失例外主張書類を出願時、補正期間以内、

異議申立、または無効審判提起時、提出可能

- ③再審査請求事由及び補正時期の拡大：図面以外の出願書記載事項(審査/一部審査、基本/関連デザイン)も可能、不服審判請求時にも補正可能

④その他

- ・デザイン登録出願手続補完制度の導入
- ・審査官職権補正制度導入
- ・デザイン権効力が及ばない範囲の調整
- ・優先権申請料変換

(5)その他の不合理な用語修正及び分かりやすい法令作り

- ①法令題名変更：デザイン保護法をデザイン法に変更

②その他

- ・デザイン無審査用語変更(→「デザイン一部審査」)
- ・分かりやすい法令作り
- ・民法改正事項反映

## 4. 2. 専門家意見

### 4. 2. 1. グラフィック・ユーザー・インターフェース(GUI)の保護について

—聖信女子大学校 チェ・ミンヨン教授

現代社会に至り電子機器は、機器中心から使用者中心にパラダイムが転換されてきた。例えば、昔のテレビは、一方的に放送媒体を映す画像機器であったのに対し、現在は、その他の機能も使用者が操作することによって、送信者—受信者の区別なく、両方向に疎通可能な機器へと発展した。

このように、以前は、物品の模様やスタイルが重要視されたが、現在は、使用者に経験と感動を与える事が重要な要素となっている。このようなインターフェース・デザインは、視覚的表現に表れる前において、ある製品をどう使用するかに対するマナー、または方法を包括する概念と言える。例えば、アップルのインターフェースは、料理を自分で取って自分で切って食べるように、使用者自信が使用環境を再創造する雰囲気である一方、サムスン電子の場合は、なるべく与えられた使用環境を利用させるインターフェースとなっているのが特徴である。

GUIのデザイナーは、使用者を理解し、使用者のニーズを把握するリサーチを行う。また、核心使用者を見つけ出し、これを様々な製品に表現するためのプロトタイプを作る。これをテレビを中心に説明すると、最近のテレビは、様々な機器と接続することが重要となる。このように、1つのアイコン等が様々な機器に具現できること、ここに現代のトレンドが反映されているのである。現在は、TV自体は重要でなく、その中に具現されたインターフェースがより重要視とされている。

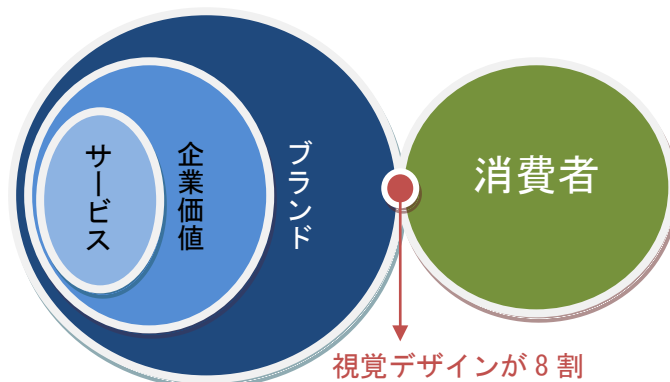
GUIを効果的に保護するためには、アイコン・ディスプレイ・字体・モーション・ジェ

スチャ等がどうやって相互的に構成されるのか、また、それをどうやって権利化していくのかに対する考慮が必要である。

#### 4. 2. 2. ブランド・アイデンティティ(BI)

—韓国デザイン企業協会 キム・ソン Chol 代表

トレンドは、時間の流れと共に変わってきた。安い製品が売れる時期から良い品質の製品が売れる時期を越え、最近では、デザインが良い製品が売れている。下の図を見てみよう。

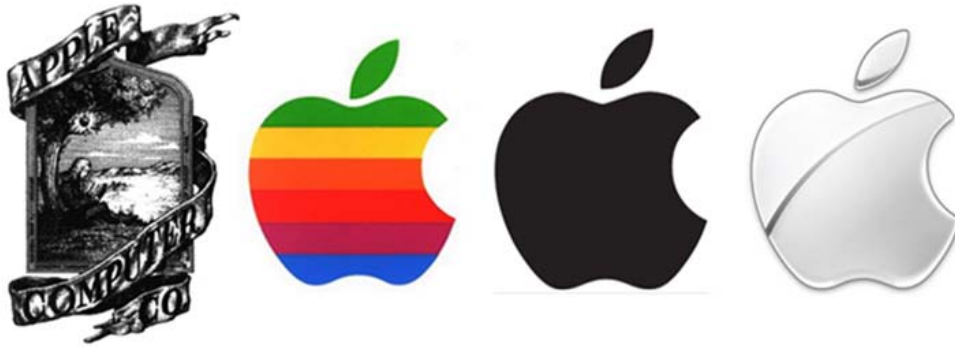


一つの製品には、サービスや企業価値、またはブランド等の要素が含まれている。しかし、消費者との接続は、ブランドを通じて行われる。その消費者とブランドとの接続媒体は、8割が視覚デザインである。そのため、ある製品を販売するためには、視覚デザインを利用し、良いブランドイメージを形成しておかなければならない。

「ブランド」とは、購買者の肯定的・否定的な印象の集合体、または販売者が競争者の製品と区別する要素の集合体である。現代の消費者は、製品ではなく、ブランドを購入している。そのブランドを購入し、使用することによって自分のイメージを表現する。車に例えてみよう。エンジンで4つのホイールを動かす移動手段を我々は「車」と呼ぶ。しかし、消費者が「車」であれば、なんでも買うわけではない。車を買う際は、ブランドが購買を決定づける重要な要素となる。ベンツの車は、保守的で頑固な感じがあり、BMWは、それよりは活力的でジョイフルなイメージがある。このように、ベンツとBMWというブランドには、消費者の心理的な意味が付与されている。それがBIである。

良いBIを作るためには、企業自身が持っているアイデンティティと消費者が考える企業のイメージとの間の間隔をどう縮めるか、どう合致させるかが重要な問題となる。そのため、最近では、商品を知らせるCM以外にも、企業の考えや行動、意図を表すCMも制作し、広報している。

BIは、様々な媒体を通じて多くと所に適用できるように変化していく。また、BIデザインは、リニューアルか変更により、持続的な生命力を保ち、消費者と疎通する。



#### 例) アップルのBI 変遷過程

BIをデザインする過程は、まず、コンサルティング戦略とブランド戦略を立て、ネーミングとスローガンを開発する。次に、ネーミングとスローガンを基に、デザインをする。その後、グラフィック基準案を作成し、完了報告後、採択可否となる。

#### 4. 2. 3. デザイン保護法全部改正案に対する意見と質問

—慶尚大学校法律専門大学院 シン・ジェホ教授

(「⇒」以下は、KIPO関係者の答え)

今回の改正により、いわゆる物品性をめぐるデザイン保護法上の概念に対する議論が大分解消されたと考える。2Dデザイン保護に対しては、異見がない。問題は、デザイン保護法の役割、保護方式である。立体的形象がなくても流通できる客体が特定できるのであれば、デザイン保護法の保護対象と確定できると考える。

① 現行法の部分デザイン制度を活用した画像デザインの保護は、問題があると考えられる。物品の類似可否を判断して保護対象とするかを決めるのも問題であり、法の改正ではなく、審査基準だけを改正することで、保護が行われているのは、望ましくない。そこで、グラフィックデザインがデザイン保護対象に含まれる場合、部分デザイン制度を用いた画像デザイン保護を続けるかをお聞きしたい。

⇒ 2Dデザインで保護を受けるか、グラフィックデザインで受けるかは、出願人が選択する問題であるため、グラフィックと部分デザインを用いた画像の保護を併用する計画である。

② 今回の改正案では、物品としてグラフィックデザインを認めているが、これだけで十分であるか否かは、再考が必要である。日本意匠法では、画像デザインをデザインとして認めている。物品部分の形象、模様、色彩の結合に画像デザインが含まれると定義しており、物品だけで定義するのは、工夫が必要である。

⇒ グラフィックデザインは、物品と定義しようとしている。

手続の改正については、全般的に特許庁内の利便性ではなく、出願人の便宜を図ったものであると評価される。ただし、特許先進国との歩調を合わせていく必要がある。これに

関し、新規制喪失例外規定を考えると、現行デザイン保護法上、新規制喪失例外規定は、97年に新規制喪失例外事由が制限され、削除したもので、一種の出願猶予の機能も持っていた。また、新規性喪失例外適用趣旨が自己公知による公知である場合、ある程度、審査の便宜を図った機能もあった。行政便宜のためであれば、補完する機会を与えるべきであり、出願人の間違いで保護自体が拒否される深刻な結果が出てはいけない。しかしながら、出願人が自己公知を隠して出願し、審査官が後で発見してから、公知を主張するのは、問題であると考え。特許において、1日遅く出願して、保護できなかった判例があったが、それに関するセミナーで、補完策として審査請求時点や新規性擬制期間である6カ月以内に調停期間を与えるとの話がでたが、デザイン保護法には、審査請求制度がなく、無審査の場合は、6カ月以前に終わってしまうため、差異はあるが、しかし、少なくとも拒絶理由が通知される前までは、自己公知の事実を表明しなければならない。また、デザイン保護法のみこういう変更が成された場合は、特許庁の中も混乱が予想される。手続に対しては、特許・商標・デザイン等を全て統一した方が、適切である。

⇒ 適切な指摘であるが、出願人が6カ月過ぎて認知した場合は、救済できなくなるため、事項意思に反する場合は、救済すべきである。外国も新規制喪失例外規定を厳格に適用しない。

立法においては、日本の法律を多く参考にしたと思われる。存続期間も日本と同じく20年となったが、日本法とは違って、満了日基準を登録日ではなく、出願日とした。この場合、要旨変更が認められた場合、出願日を遅くする場合があるが、日本法では、要旨変更された内容で登録を受けた補正提出した日が出願日とみなされ、補正された内容で審査登録を受けられることになっている。このような制度は、導入が必要と考える。

⇒ 適当な指摘である。日本意匠法のように、出願日の変更の妥当性を検討する。

保護期間延長が必ずしも創作者に役立つにつながるのではない。全ての創作者は、利用者でもある。また、保護の強化だけが知的財産の発展につながるのではない。重要なのは、保護の均衡をとることである。

⇒ ヘグ協定では、関連デザインの保護を15年以上と義務づけている。関連デザインを登録日から15年としておくと、存続期限満了日が基本デザインと同一に設定されるため、保護期間が14年程度で終わる可能性があるため、20年と設定したのである。

関連デザイン制度においては、日本の法律を類似に利用しながらも、異なるところがある。韓国の法律は、基本デザインにだけ類似したものと限定されており、また、期間を出願日から1年以内とし、新規性例外規定を設けたこと、登録された関連デザインだけではなく、出願された関連デザインに類似するデザインは登録できないと規定している点で、日本法と異なる。韓国は、日本と違って、無審査制度があるため、出願日から1年以内にし

たこと、また新規制例外にしたことまでは理解できるが、改正案第 36 条第 2 項の「にのみ」<sup>1</sup>は、理解しにくい。一般的に複数の関連デザインが存在する場合、このデザインは、基本デザインとも類似するが、関連デザインとも類似しかねない。その場合は、「にのみ」に対する解釈の問題が生じる。日本意匠法の場合は、「にのみ」の「のみ」の部分がなく、同一な基本デザインに属している関連デザイン相互間における別途の規定が定めてある。このような対処なしで、「にのみ」を解釈するには、問題がある。

また、2 項本文の解釈も難しい。主体もなく、関連デザインの登録拒否なのか、基本デザインの登録拒否なのかも明確ではない。また、何故日本意匠法と異なるのか、その差異に対する説明も足りない。

⇒ 基本デザインとは類似しているが、他人の先行デザインとは類似していないことをさらに強調するために「にのみ」を使用した。また、第 36 条第 2 項の解釈の問題は、関連デザインと類似するデザインは、基本デザインと関連デザイン両方とも登録を受けることができないという内容を表したものである。

## 5. 質疑応答

### ①デザイン保護対象拡大の必要性は何か

⇒ 最近のデザイン産業は、伝統的な製品デザイン以外に、グラフィックデザイン等平面デザイン領域が大きく拡張されており、デザイン産業界等関連機関からグラフィックシンボル、ロゴ等を含むグラフィックデザインに対する保護要請が多かった。また、欧米等多くの国においても平面デザインをデザイン権として保護しているため、国際的保護すう勢に 대응するためでもある。

今回の改正案は、グラフィックデザインに対し、字体のような物品として定義し、画像アイコン、ロゴ、装飾、表面紋様等がデザインとして保護される。例えば、画像アイコンのような GUI をグラフィックデザインとして登録を受けた場合、液晶画面のある全ての IT 製品に効力が及ぶことにある。

### ②ヘーグ協定のジュネーブ法によるデザイン国際出願制度の導入の長所は何か。

⇒ 現在、韓国人が海外の国々にデザイン出願をするためには、各国家ごとに相違なる言語と手続を通さなければならないため、複雑でややこしい。しかし、ヘーグ協定による国際出願は、1 つの出願書に様々な国を指定し、1 つの言語で WIPO 国際事務局に出願すれば、当該国に出願した効果が与えられるため、国際出願手続きが簡便になる。なお、個別出願よりも出願料等、手数料が安く、国家毎に代理人を選定する必要がなくなるため、代理人費用節減の効果もある。したがって、韓国企業のデザイン競争力の強化と海外における権利保護のために国際出願制度の導入は必要である。

---

<sup>1</sup> 第 1 項によりデザイン登録をうけた関連デザイン、又は登録出願された関連デザインにのみ類似したデザインは、デザイン登録を受けることができない。

③韓国の主要交易国である米国、日本、中国がヘーグ協定のジュネーブ法に加入していないため、ヘーグ国際出願システム導入の有用性がないという意見もある。

⇒ まだ、米国、日本、中国が加入していないため、当分、ヘーグ協定の国際出願利用率は高くないと思われるが、ジュネーブ法の加入国は、現在、45カ国であり、米国も2007年に議会がジュネーブ法加入を同意した状態で、日本・中国も内部検討中であるため、まもなく加入が予想される。そこで、韓国が先に導入することによって、周辺国の加入を促すことも期待される。

④保護範囲拡大による第三者の利用制限に対するKIPOの意見

⇒インターネット上やUSB等で取引が行われているデザインに対し保護の要請があった。また、2Dデザイン保護は、韓国だけの問題ではない。国際的すう勢に従うことである。ヘーグ協定に加盟をすると、ロカルノ分類に従い出願することになるが、32類に2Dデザインが含まれている。ヘーグ協定に加盟した以上、ロカルノ分類に合わせ保護範囲を拡大しなければならない。

また、正当な利用に対しては、制限されないように改正案を修正し続けている。

⑤2Dであるグラフィックデザインが3Dである製品に盗用される場合も保護範囲に含まれるか。

⇒裁判所で裁く問題ではあるが、3Dの盗用までは保護範囲が及ばないと考えられる。

⑥ロゴ図案のデザイン保護法と商標法の二重保護問題

⇒バーバリーやルイヴィトン等もデザイン権と商標権で二重保護されるケースは、以前からも存在する。ロゴが商標として認められるのは難しい。米国等では、まず、デザイン権で保護を受け、保護期間内に識別力を生成し、商標権を取得することも多い。二重保護は、ロゴデザイン等が商標として認識される前までの補完手続と考えて頂きたい。

⑦グラフィックデザインは、審査対象なのか、無審査対象なのか。

⇒まだ、決定されたわけではないが、無審査対象を考えている。

⑧1961年意匠法が制定されて以来、デザイン権は、半世紀以上物品性を前提に確固に構築されてきた制度である。こういう状況の中、グラフィックデザインにまで保護領域が拡大することになり、今後の解釈上の混乱が予想される。

⇒物品ではないものを物品として定義したため、理論構成に問題がある。理論の修正の必要性があると考ええる。保護範囲の解釈に対しては、まだ、利害関係者の意見聴取が必要である。

⑨デザイン保護法には、保護範囲が同一、または類似した物品にのみ及ぶと規定されているが、改正案の説明を聞いて、GUIの場合、全てのIT機器に効力が及ぶと理解しているが、このような解釈の根拠は何か。

⇒部品と完成品の理論を準用している。例えば、ボールペンのキャップのデザイン登録を受けた場合、登録を受けたキャップがボールペンであろうが、マジックペンである

うが、部品として無断使用すると、侵害になるように、特定の GUI を無断使用した場合、IT 製品の種類に関係なく保護される。

⑩グラフィックデザインのデザイン保護法と著作権の二重保護問題

⇒著作権におけるグラフィックデザインとデザイン保護法におけるグラフィックデザインは、概念が異なる。著作権に著作隣接権のような権利が設定されない以上、グラフィックデザインは、二重保護を受ける事ができない。