

3 デザイン保護に関する実態調査アンケート

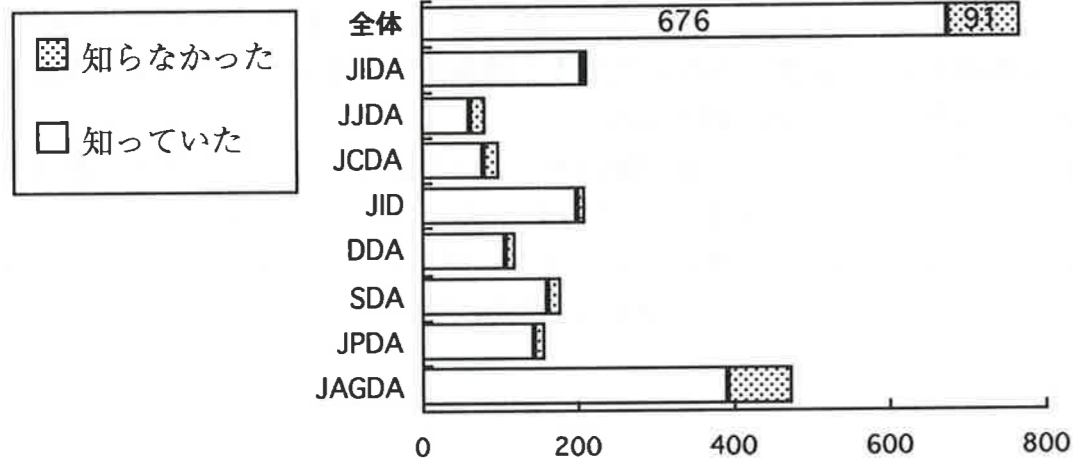
1994年2月、本研究会は、デザイン創作物の保護に対するデザイナーの意識および実態調査（特に法律や制度の利用上の問題点）を日本デザイン団体協議会の8団体全会員約6000名に対し実施しました。

配布したアンケートは、知的所有権に関する約40の質問と参考資料の知的所有権諸法抜粋から構成され、質問は、ハガキによるマークシート方式とファックスによる記述式（自由回答）の2種類があります。回答数、回答率は下記に示します。なお、アンケート全データは、6資料に収録してあります。

	回答数		発送数
	マークシート方式 (ハガキ)	記述式 (ファックス)	
JIDA	106 (15.1%)	5 (0.7%)	700
JJDA	41 (12.7%)	8 (2.5%)	322
JCDA	49 (17.1%)	8 (2.8%)	286
JID	90 (11.9%)	40 (5.3%)	755
DDA	61 (9.9%)	11 (1.8%)	616
SDA	91 (21.5%)	26 (6.1%)	424
JPDA	79 (7.1%)	16 (1.9%)	831
JAGDA	238 (12.1%)	58 (3.0%)	1,963
全体	755 (12.8%)	172 (2.9%)	5,897

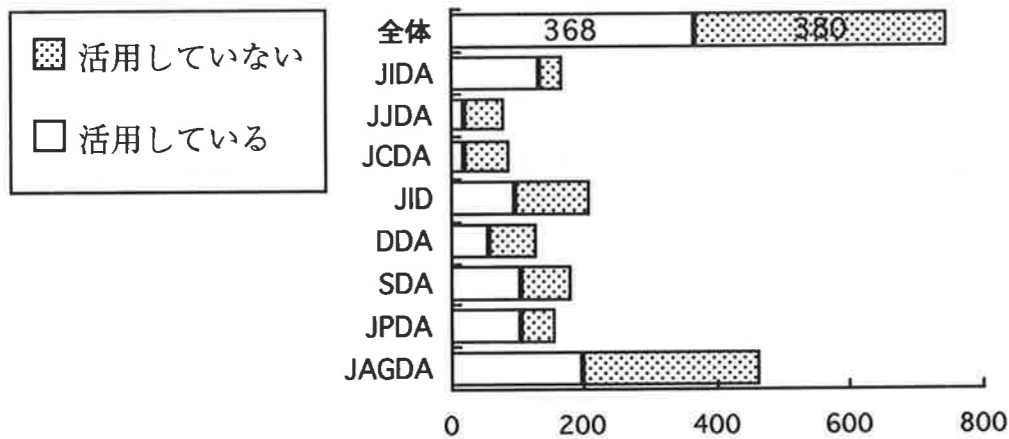
(1) 現行制度について

Q1. 現在、知的所有権制度として、工業所有権と著作権がありますが、この制度があることを知っていましたか。

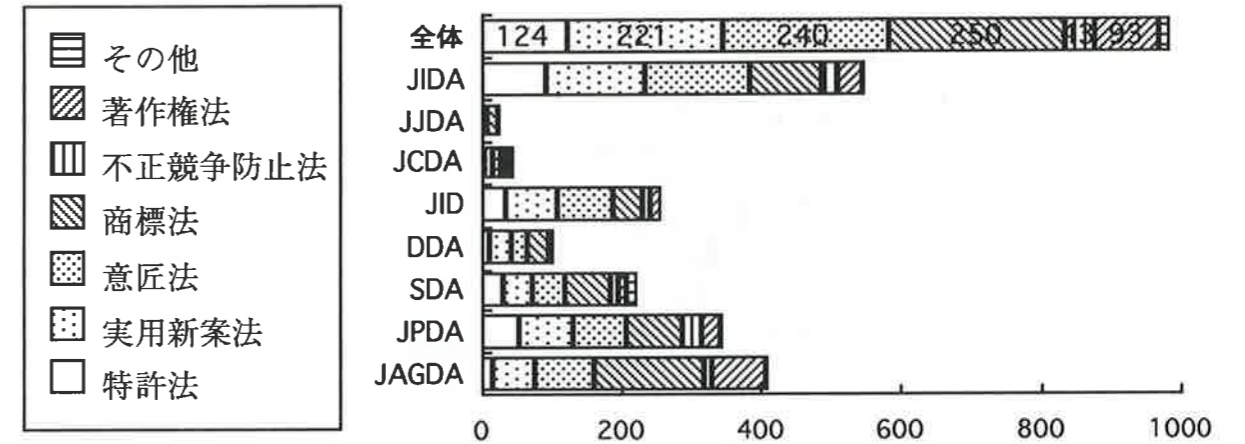


(注) 図表の「全体」に表示されている数字は、回答者数です。(単位:人) 8団体のグラフは絶対値でなく比率を表示しています。

Q2. 現在、あなたの会社(又は個人)でこれらの知的所有権(例えば意匠登録など)を活用していますか。



Q3. ご活用になった方にお伺いいたします。 次のどの項目を活用していますか。



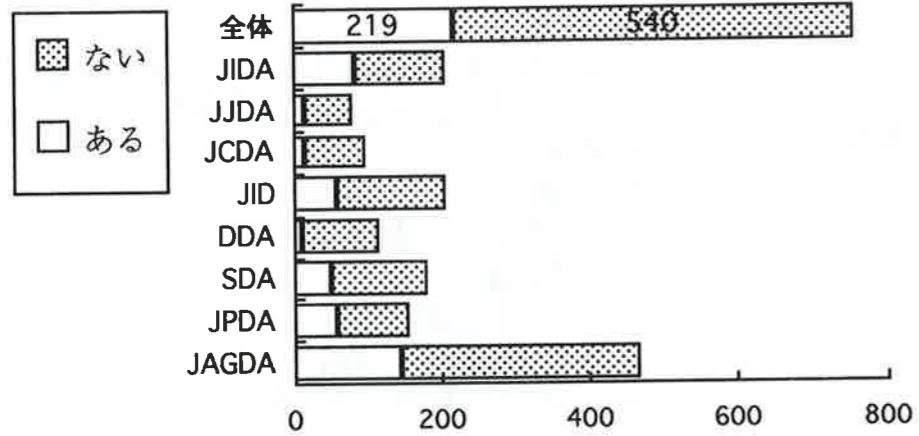
●知的所有権制度として工業所有権と著作権があることは、すべてのデザイン分野で、回答者全体の9割近くが知っている。

知的所有権を「活用していない」という回答が「活用している」を大幅に上回ったデザイン分野があるが、これは、クラフトデザインなどの美術工芸的な要素の強い分野では、無方式の著作権によってデザイン創作物が十分に保護されているという作家的な意識が強く、工業所有権の方式や手続を「活用している」という認識が薄いためと考えられる。

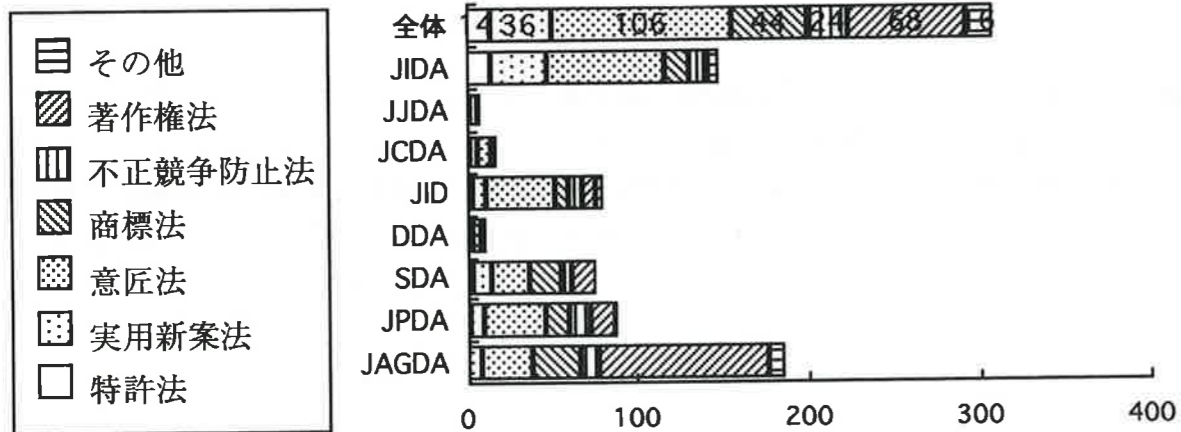
クラフトデザイン、インダストリアルデザインなどの分野では、意匠法とともに特許法、実用新案法が活用される割合が多い。これは、この分野のデザイン創作物が、「表現」「形状」「構造」のそれぞれを、著作権法、意匠法、特許法などによって多重的に保護される余地があることを示すものといえよう。

(2) デザイン侵害事例について

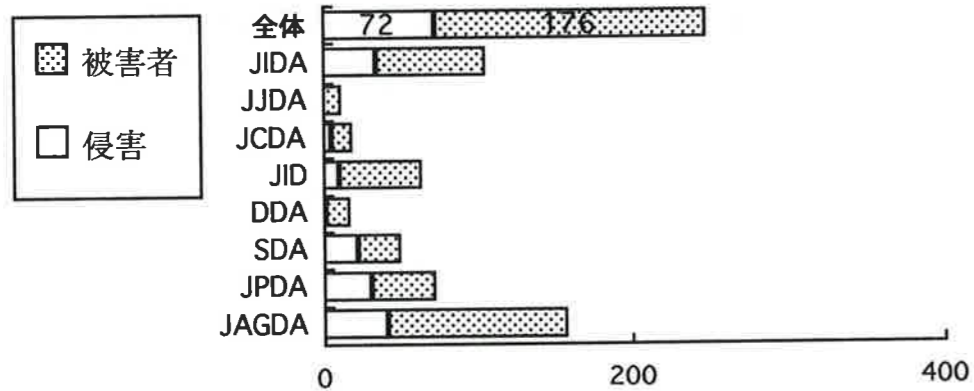
Q1. 今までにデザイン紛争にまきこまれたことがありますか。



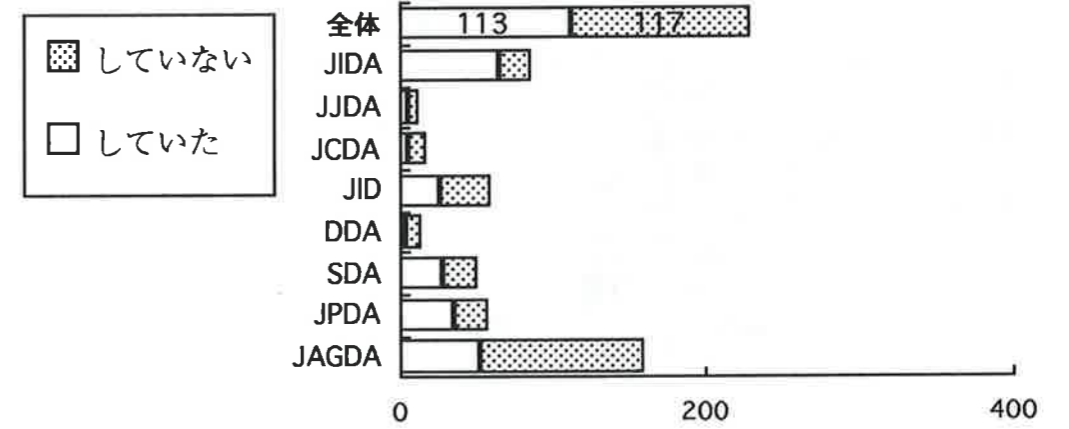
Q2. あるとお答えになった方にお伺いします。具体的にどの項目においてですか。



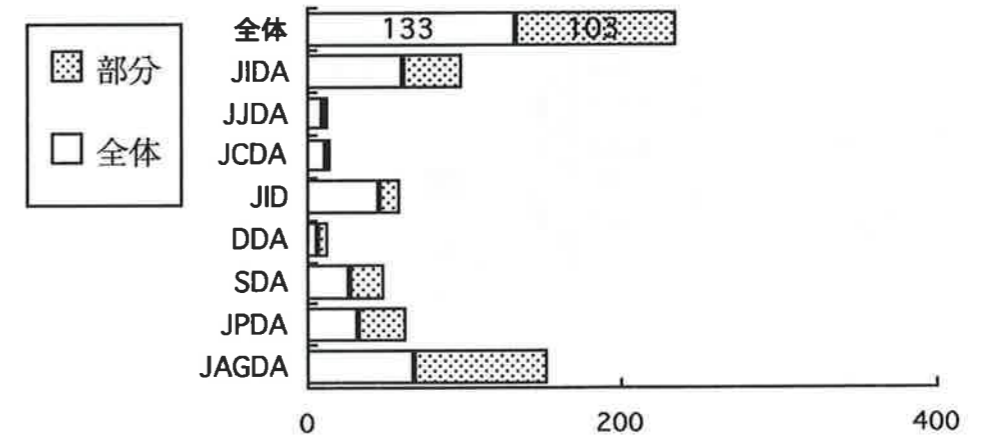
Q3. その項目について侵害の立場ですか、又は被害者の立場ですか。



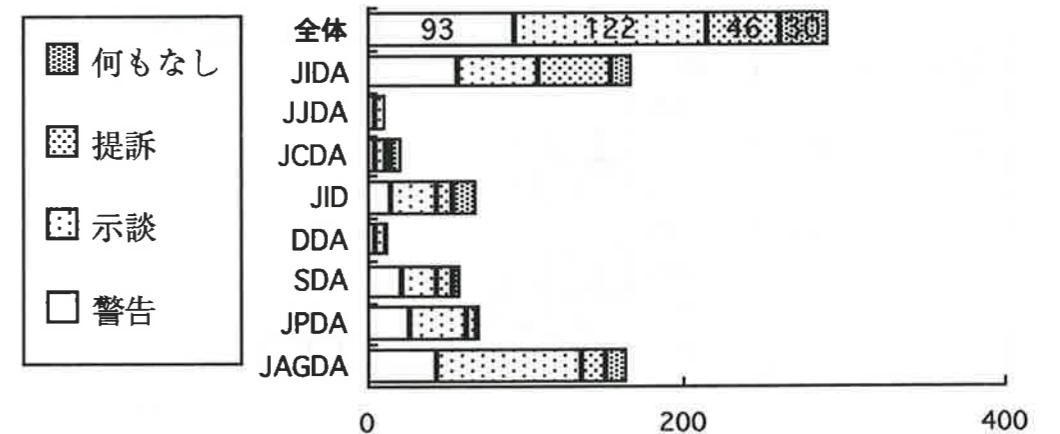
Q4. その項目について、事前に権利化（著作権などを除く）していましたか。



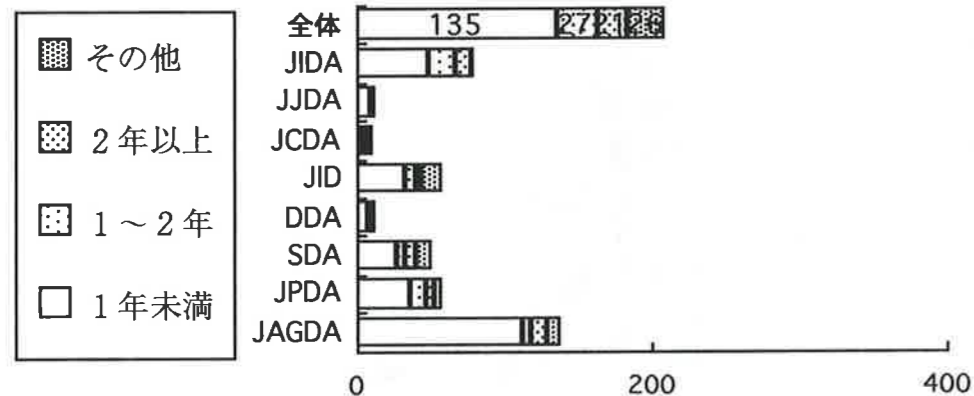
Q5. その項目について、侵害の対象になったのは次のどちらですか。



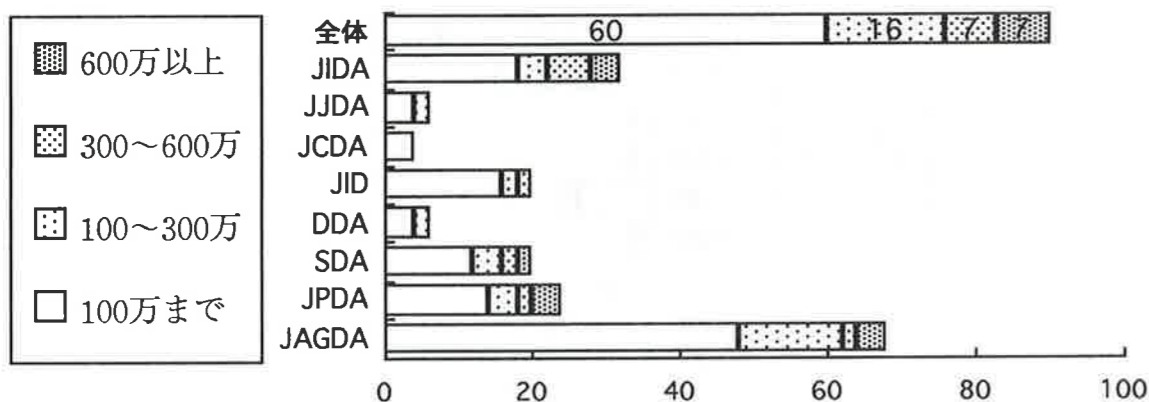
Q6. その項目について、侵害への対応は、次のどれですか。



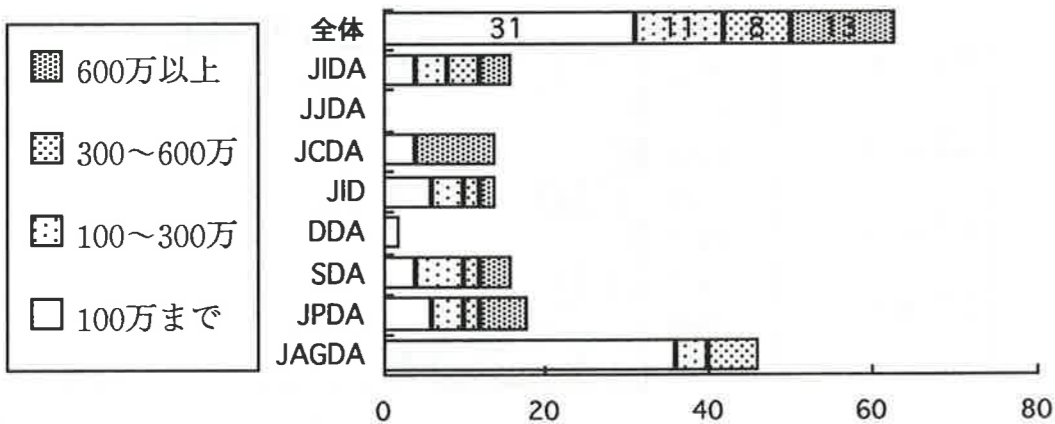
Q 7. その項目について、解決に向けて時間がかかりましたか。次のどれですか。



Q 8. 訴えた方にお伺いします。負担した金額は、おいくらでしたか。



Q 9. 訴えられた方にお伺いします。負担した金額は、おいくらでしたか。



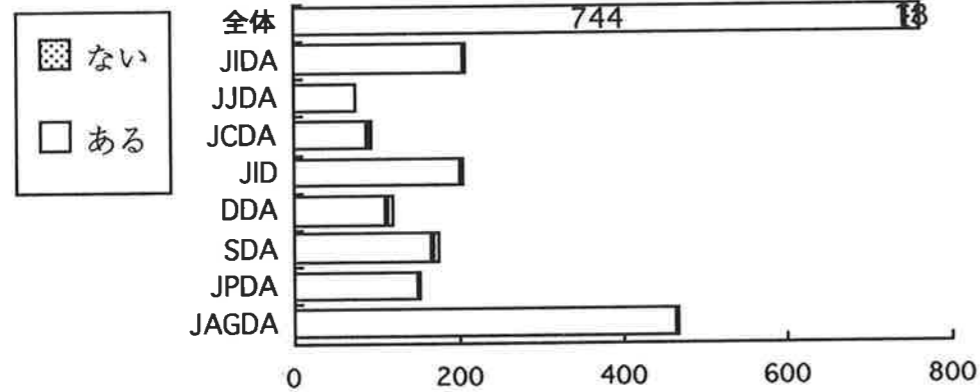
●約3割の回答者が、何らかのデザイン紛争にまきこまれた経験を持っており、そのうち侵害されたケースは7割以上にのぼる（但し、侵害されたにも関わらず権利行使に及ばなかったケースがあるので、権利侵害を犯したという意識のない侵害者の存在を考慮する必要がある）。

分野別に見ると、知的所有権を「活用している」という回答が多いグラフィックデザイン、インダストリアルデザインといった分野ほど、紛争に巻き込まれたことがある割合が多く、また平面的なデザインが中心となる分野では著作権法による紛争が多く、立体的なデザインを中心とするデザイン分野では意匠法による紛争が多い。

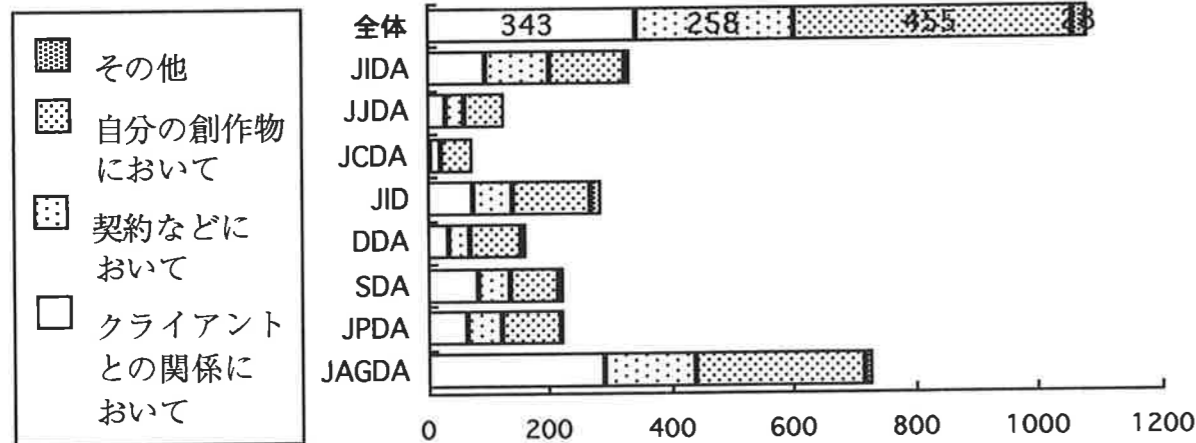
紛争に巻き込まれた回答者の対応は、「警告」「示談」の合計が7割以上にのぼり、提訴に至るのは16%だった。また「何もしない」ケースが10%あるが、その理由の1つには「著作権について主張しようものなら『そんなことをいうなら』他に依頼する』の一言で終わることの現実」(JAGDA)があり、権利を行使しにくいデザイナーの立場が挙げられる。解決までにかかった時間は「1年未満」(65%)、金額は「100万円まで」(訴えた側が67%、訴えられた側が49%)がそれぞれ多いが、解決に高額を負担したり長い年数を要しているケースが少なからずあるという実態を表す結果になった。

(3) デザイン保護の実態について

Q 1. デザイン保護について関心がありますか。



Q 2. 特にどのような関係においてデザイン保護の必要を感じますか。



Q 3. Q 2で「その他」とお答えになった方は、具体的にその内容をお書きください。

Q 4. デザイン保護の内容について、具体的にお書きください。

例：CG、ビデオ作成など。

●デザイン保護については、ほとんどの回答者（97.6%）が関心を持っている。「どのような関係においてデザイン保護の必要を感じるか」との質問には、「自身の創作物において」保護の必要性を感じている回答者が最も多く（42%）、以下「クライアントとの関係において」（32%）、「契約などにおいて」（24%）の順になる。

「自分の創作物において」と答えた回答者の多くは、類似・盗用からの保護の必要性を感じており、「契約などにおいて」と答えた回答者の中には「国または自治体との契約の際、デザイン行為の結果が全て相手方の所有になることが不満」（JID）などの意見があった。

「クライアントとの関係において」という回答者の多くは、「デザイン物の全てまたは部分を他の目的に流用される場合」（JAGDA）や「CIの仕事で以前、契約に至る直前でキャンセルされたことがある。デザインエッセンス等の核部分及びアプリケーションの考え方等は先方に伝えており何の保護の手立てもなく泣き寝入りさせられた」（JAGDA）というように、アイデアを伝えてからキャンセルされた場合などに必要性を感じる人が多い。

また、権利意識が低いクライアントとして「自治体」と「コンペティション主催者」を挙げる回答者が多い。特にコンペティションにおける「主催者側の非紳士的な権利規定」（JID）を指摘する声が多く、例えば、「コンペのプレゼンテーションで不採用になり、後日当方のコピー及びレイアウト等の一部が無断で使用されていた」（JAGDA）、「コンペで落された意匠が一部、施工で使用されている場合がある」（DDA）、「大企業がプロポーザルコンペ方式でデザインを集め、いい所どりして入札をしていて、デザイン料を支払わない」（JID）等がある。

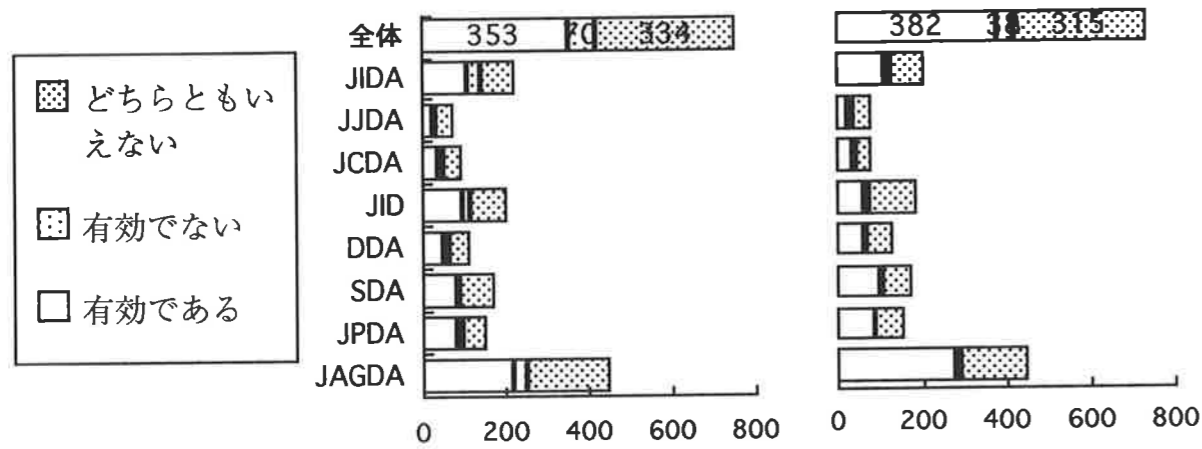
上記の選択肢以外の「その他」と答えた回答者の中では、「同業者同士の関係において」デザイン保護の必要性を感じているという答えが多い。

回答者が保護を求めているデザイン創作物としては、「デザインコンセプト」「デザインのアイデア」などこれまでの法律では保護されていないもの、「プレゼンテーション用創作物」「工業所有権を取っていない現場特注扱いのもの」など現状の工業所有権での保護が非常に困難なもの、「CG」をはじめとするデジタル制作物など、技術の発達にともなう新たな領域におけるデザインなどが挙げられる。

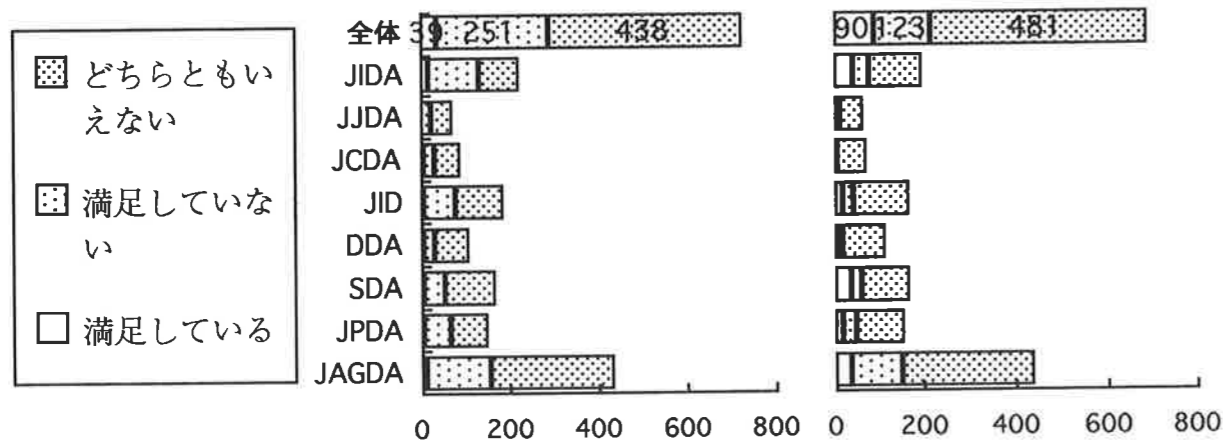
以上のように、企画、コンセプトなどのデザインソフト業務の比重が増していることや、新たなデザイン分野の拡大、契約書をきちんと取り交わさないことが多いデザイン業界の体質などから、今後、デザイン制作物の保護に関するトラブルが増加すると考えられる。

(4) 意匠法 / 商標法について

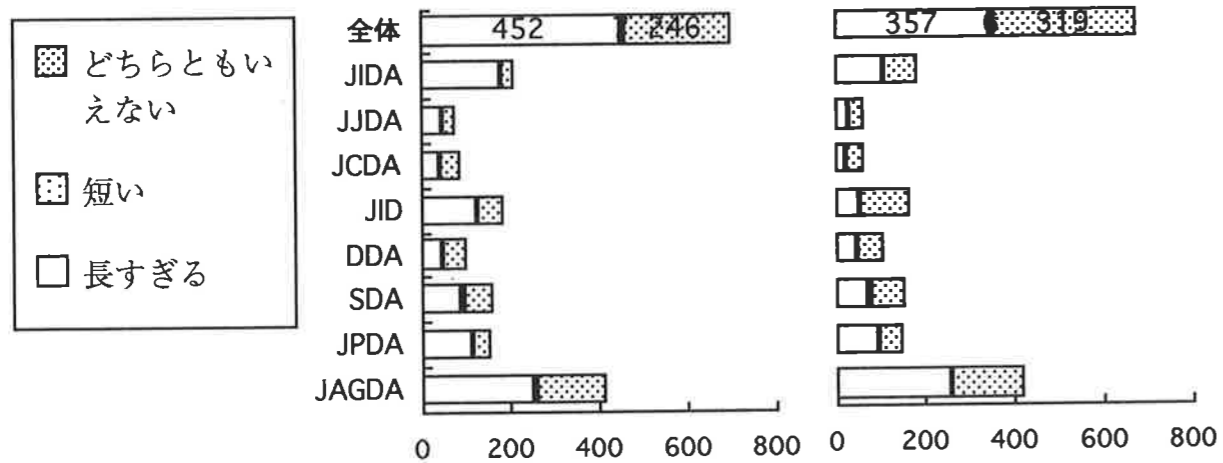
Q 1. 意匠法/商標法はあなたのデザイン活動にとって有効ですか。



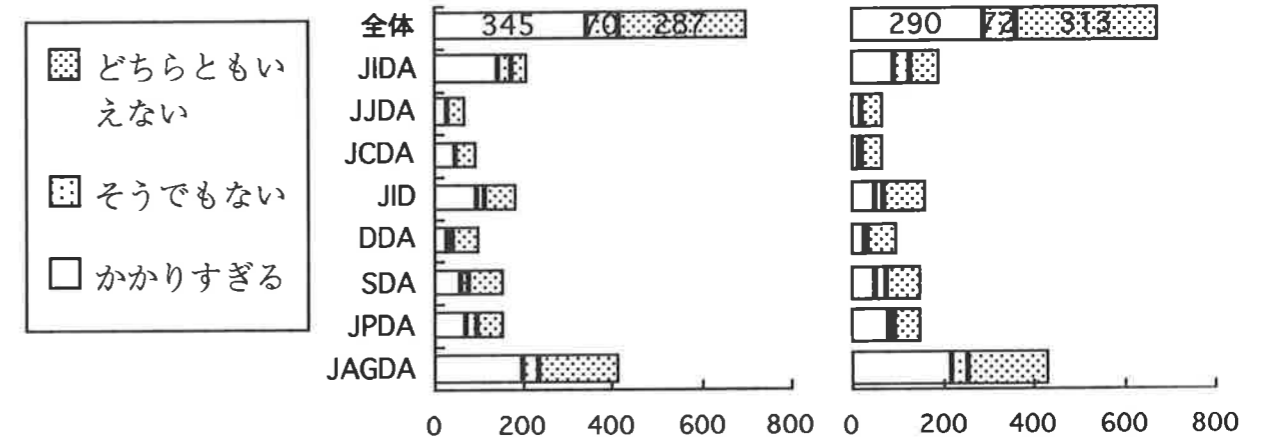
Q 2. あなたの会社 (又は個人) は、現在の意匠法/商標法に満足していますか。



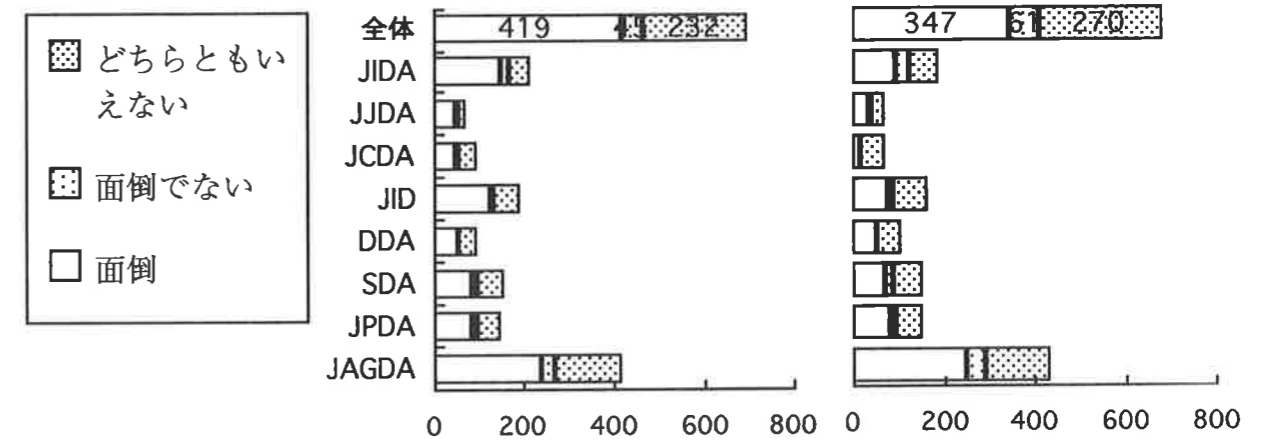
Q 3. 審査期間についてはいかがですか。



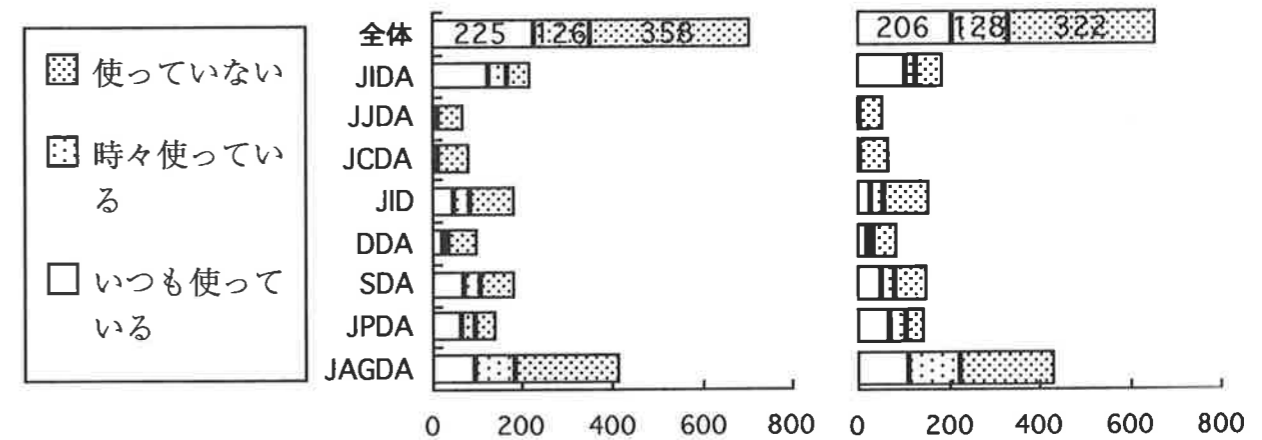
Q 4. コストがかかりすぎますか。



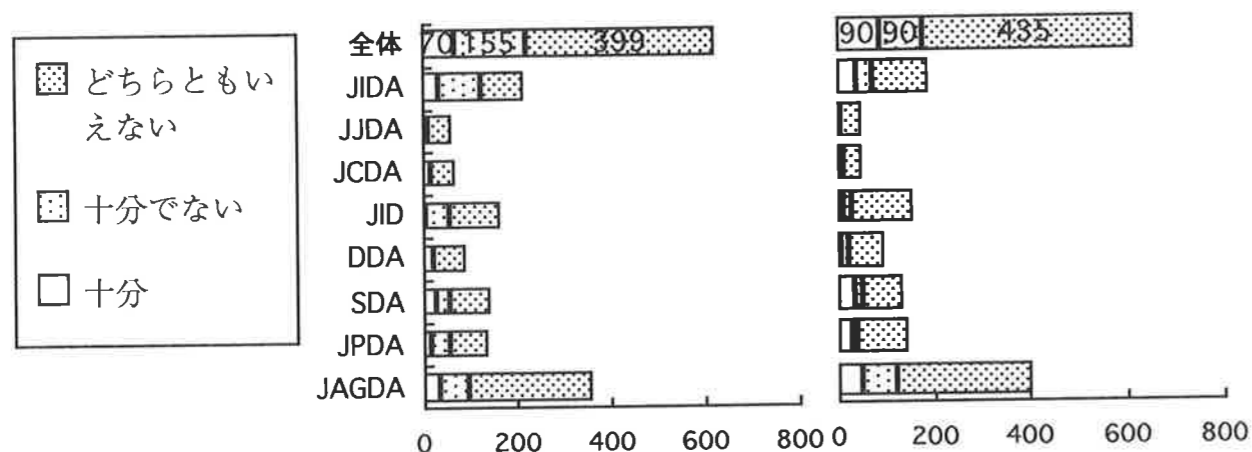
Q 5. 審査の手間、手続きが面倒ですか。



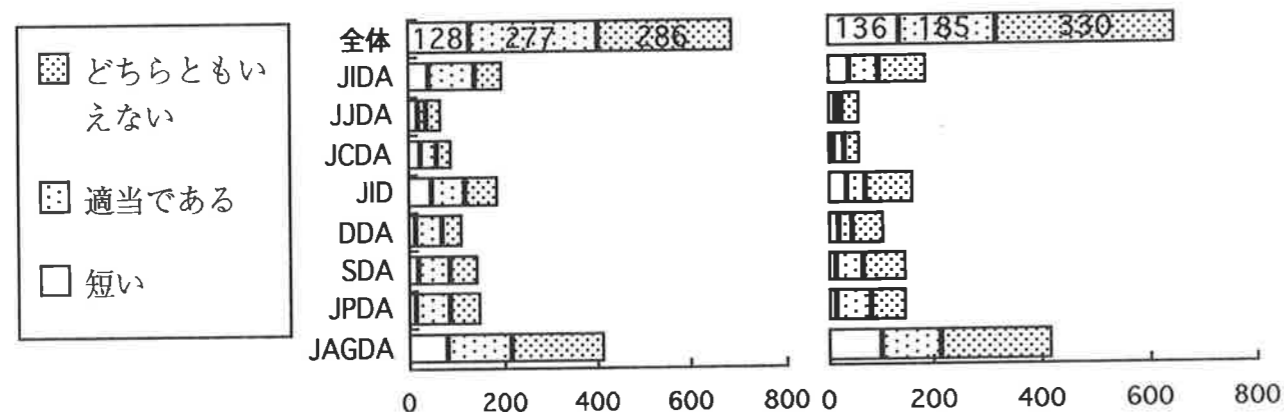
Q 6. 専門家 (例えば弁理士) を使っていますか。



Q 7. とられた意匠／商標の権利の範囲は十分ですか。



Q 8. 意匠／商標の保護期間 15 年は適当ですか。



Q 9. 意匠法／商標法について保護が不十分とお答えになった方にお伺いします。どのような点が不十分でしたか。

Q 10. 意匠法／商標法についてのご意見をお書きください。

●意匠法については、回答者の約半数がデザイン保護に「有効である」ことを認めているが、反面、ほぼ同じ割合の回答者が「有効でない」と感じており、不満も持っていることがわかる。

その第1の理由として「コストが高く、従って登録意欲も減退する」(JCDA)という意見に代表されるように、コストがかかりすぎることが挙げられる。申請コスト自体はそれほど高くないとしても、「デザイナー自身で登録手続きをする人は何人いるだろうか」(JIDA)というデザイナーの実感からもわかるように、実際には意匠登録申請の際には弁理士等専門家を使わざるを得ず、結果としてコストが高くなってしまふ。また「意匠を全て自分の権利にしようとする、多種多様な角度から(登録を)行なわないと、類似したものでいくらかでも逃げ道が見つかることが多い」(JAGDA)のために、デザイン制作物を保護する上で数多くの類似意匠出願を出すのが常識であり、このことがさらにコストアップにつながっている。

第2の理由として、審査期間が長すぎる事が挙げられる(6割以上の回答者が「長すぎる」と感じており、逆に「短い」と答えたのはわずか1%に過ぎない)。例えば、「審査期間が長すぎる事実が複数複次登録意欲をそいでいる要素となっている」(JAGDA)、「パッケージデザインのライフサイクルに比して審査期間が長い」(JPDA)、「時間をかけて意匠登録出来ても、次の商品が出来ているため、その後2年位で次のものを申請しなければならない」(DDA)、「玩具分野は商品サイクルが短く、権利がおりた時点で既に売れなくなっている場合がある」(JIDA)、「意匠審査が従来よりいくらか早くなっても権利取得した時は生産中止となっているので保護するには無効となる機会が多い」(JIDA)などの意見が述べられている。

また、「家電製品と木製家具では製品のライフサイクルにかなり差があるのでそれを保護期間に反映させるべきだと思う」(JID)という意見のように、意匠といっても、家具のような比較的ライフサイクルの長いものから、AV機器等の工業製品のように比較的ライフサイクルの短いものまであり、それら全てを意匠法だけで保護することの無理を指摘する声もある。ライフサイクルの短い商品については、前述のように、審査期間の長さが意匠制度を事実上無効にしていることが指摘され、ライフサイクルの長い商品については、「ロングライフ製品の場合、発表から3～5年目から売上が定着することがあり、現行の15年は短い」(JIDA)というように、保護期間の短さが指摘されている。

また、「(1)製品化(商品化)されたものだけが保護の対象となるケースが多く他を登録しようとする費用がかかる。(2)色や表面処理状態では登録出来ない。(3)ラインやシルエットを真似されても意匠法では守りきれないことが多い。立体表示上大画面(6面写真)で申請するが、実物等の質感、表示文字、罫線、その他細部のディテールが表現できない」(JIDA)と指摘されるように、材質、大きさ、色彩等が全く考慮されないといった審査方法の問題点や、「コンセプト

トが保護されない」(JPDA)、「デザインをフルコピーされたケース以外の部分的コピー(一番重要な部位)に対し権利の保護が不十分である」(JIDA)など保護範囲が狭く、同時に「適用される範囲が不明確である」(JAGDA)こと、「類似の範囲が不明瞭である」(JIDA)ことが指摘されている。

また、「現在の意匠法は製品の盗作を防止するためにあり、申請してはじめて効力があるのではデザイナーの権利は守られない」(JID)という指摘は、根本的な問題を含むものとして注目すべきだろう。

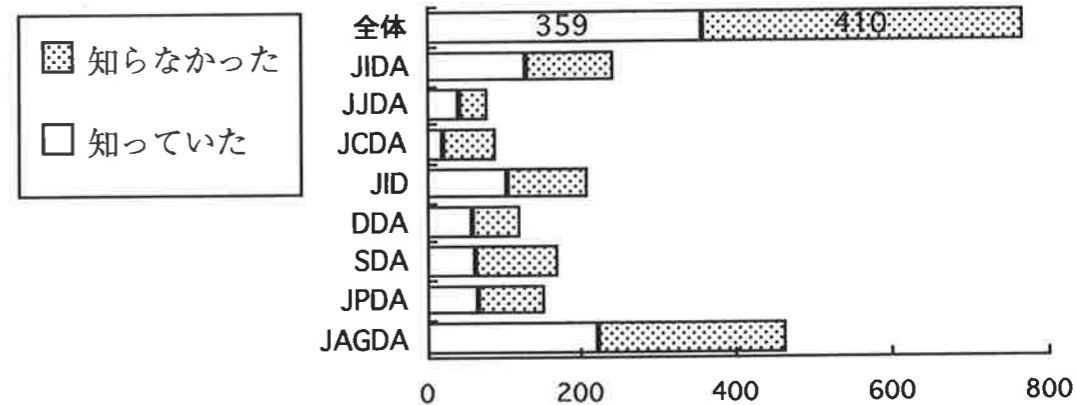
●商標法についても、意匠法と同じくほぼ半数の人がデザイン保護に「有効である」としながらも、コストがかかりすぎる、審査期間が長すぎることをデザイン保護の有効な手段となりえない理由として挙げている人が多い。例えば、「CIの仕事をしているが、シンボルマーク(商標)の出願結果が出るまで時間がかかり過ぎるため、新マークの対外発表・展開実施時期について確かな提案が出来ない」(JAGDA)、「(登録に)時間がかかり、企業側でマーク、ロゴタイプ等の使用の見きり発車が行なわれ、保護の意味がない」(JIDA)といった意見がその実態を表している。

さらに、「商標登録の範疇が社会のニーズと合致していない」(SDA)、「類似判断の基準が曖昧」(SDA)、「商取引の実態と審査が合致していない」(JID)、「使える範囲(類)が狭いと感じることがある。広くすると費用がかかる」(JIDA)など、権利の範囲が不十分であることや、判断基準が不明確であることも、意匠法と同様の問題点として、根本的な改善を望む声が多い。

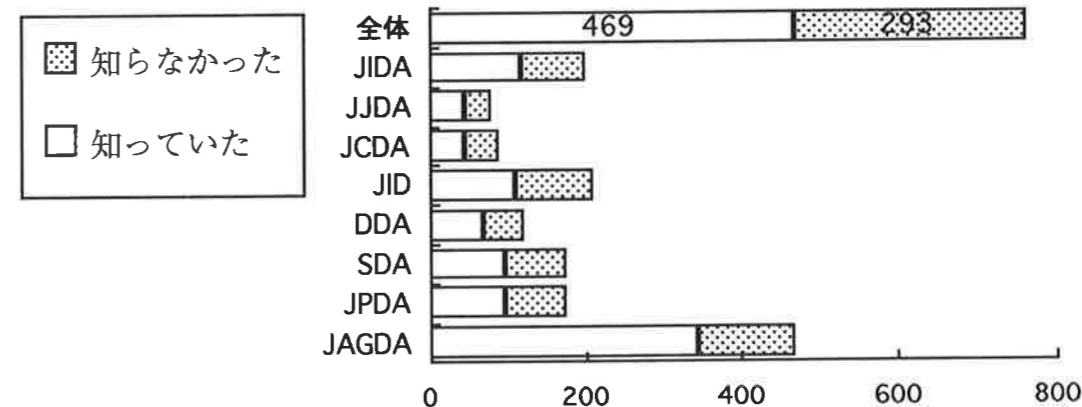
また、「実際使用されていないような商品名及び会社名が相当数登録されており、今後の使用を見込んで各企業がストックしている現状は憂慮すべきことであり、使用実態及び実績のないものに対する措置を明確にしなければならない」(JAGDA)といった意見もあった。

(5) 著作権法について

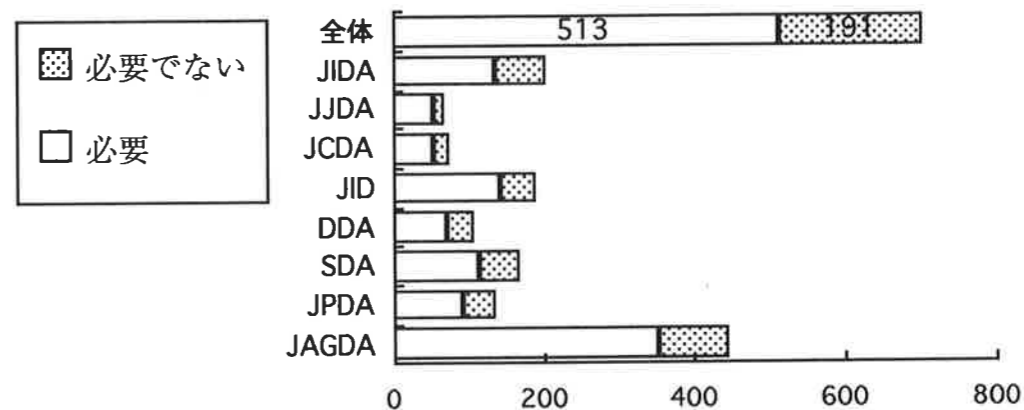
Q1. 現在の我が国の著作権法においては、応用美術(デザイン)は保護対象に含まれておりませんか。このことをご存じでしたか。



Q2. 著作物の権利期間が著作者の没後50年を経過するまで存続することを知っていましたか。



Q3. 著作権はあなたのデザイン分野にとって必要ですか。



Q4. 必要とお答えになった方にお伺いいたします。具体的にどう必要か、ご意見をお聞かせください。

●著作権法について、回答者の6割以上が、保護期間が著作者の死後50年であることを知っていたのに対し、応用美術(デザイン)が著作権法の保護対象に含まれていないことについては、「(デザイナーには)著作者としての権利が全くないと知って驚いた」(JPDA)というように、回答者の5割以上が知らなかった。そして、応用美術(デザイン)が著作権法の保護対象に含まれていないにもかかわらず、回答者の7割以上が、自分のデザイン分野において著作権が「必要」であると感じている。団体別に見ても、デザイン分野に関わらず各団体とも約7割~8割の人が「必要」と答えているのは興味深い。

具体的にデザインの保護にとって著作権が必要な理由としては、「意匠法があまりあてにならない(審査が長い、コストがかかり過ぎる等)以上、必要である」(JAGDA)、「工業所有権法でカバーできない著作物についての保護」(JPDA)、「量産品でないもの、少量生産のものなどは、著作権で保護が必要」(JID)、「物品を伴わない意匠は、意匠法の対象とはならない。しかし物品を伴わないデザインも多くあるので著作権で保護され得ると考えたい」(JIDA)というように、出願・登録という手続きを要する工業所有権法では事実上保護出来ないデザイン創作物を保護するために必要であるという人が多い。

特に、「著作権の値打ちはアイデアが想起され、それをスケッチなどで定着させた時点が先取権獲得になるところがある。製品など世にでるまで時間のかかるものについては、この早い時点での権利獲得がイミテーション発生を牽制することにつながろう」(JIDA)、「創作時点での権利発生により、デザイナーの権利主張がしやすくなる。また著作者人格権により、デザイン改変にあたっては権利主張がしやすくなる」(JIDA)といったように、無方式主義による権利発生や人格権の規定などの工業所有権にない特徴が、著作権法による保護の必要性を高めている要因として挙げられる。

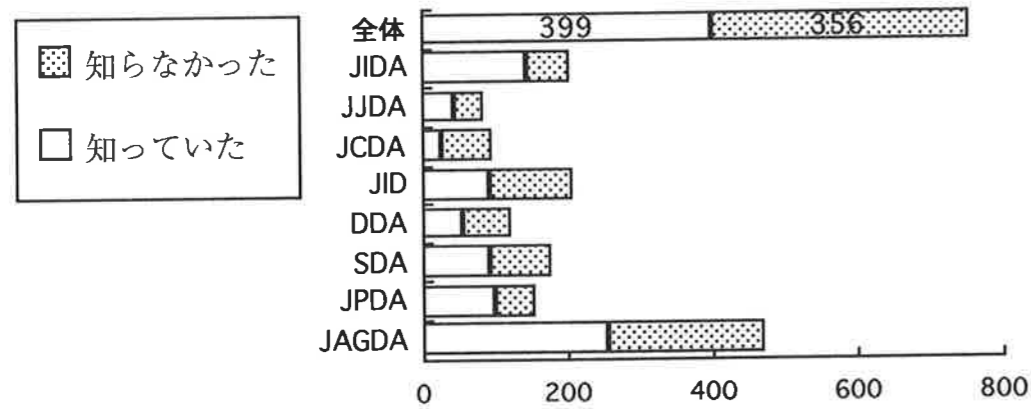
また、「広告制作のために発生した各素材の著作権は、各クリエイターに帰属すると考えるが、現状ではクライアントや代理店の一存で他の広告制作に流用される」(JAGDA)ことが日常的に行なわれているデザイン業界において、「イラストレーションやグラフィックを商品に展開して使用する場合に権利関係が明確であることでビジネスがスムーズに進展する」(JAGDA)、「ロイヤリティ交渉などが一般的に浸透しやすくなると思う」(JAGDA)など、発注者との関係でデザインビジネスがやりやすくなることも理由の1つに挙げられている。

その他、「操作部での操作手順を示すシナリオ」(JIDA)や「アイコン」(JIDA)など、時代の変化に伴う新たなデザイン分野に対し著作権の保護を求める意見や、「ロゴタイプ等に係わる保護がないので、使用についてのクライアント側の認識が不足し、問題が起きやすい」(JAGDA)、「タイプフェイス等の著作に対して必要性を感じる」(SDA)、「タイプフェイス、ロゴタイプについて、少なくとも著作権に含めるべきだと思う」(JIDA)など、ロゴタイプ、タイプフェイスに著作権が必要という声が多い。

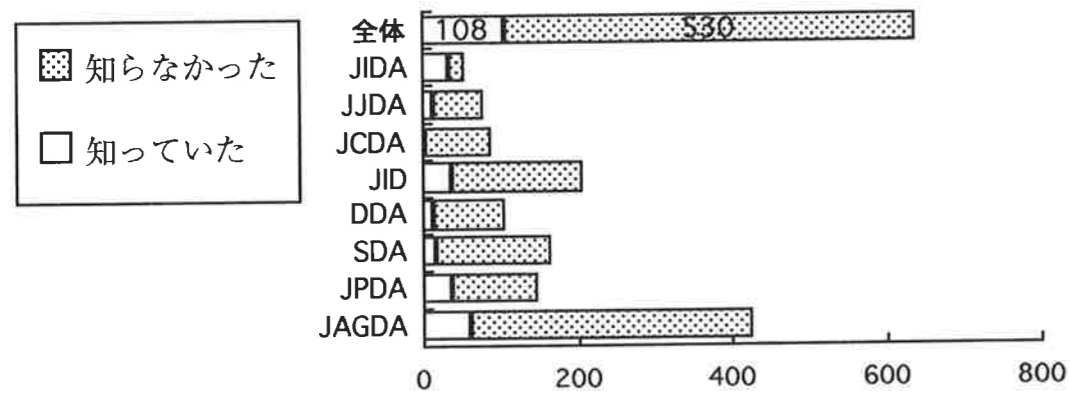
現行の著作権法に対する意見としては、「デザインが(著作権法の)保護対象に含まれていないこと自体がおかしいのではないか」(JAGDA)、「応用美術(デザイン)という認識で、著作権の保護対象にならないのは時代認識のズレも甚だしい」(JAGDA)といったものが多く挙げられ、デザインを一括して「応用美術」としてまとめてしまう考え方は全く時代錯誤的であり、デザインの扱いに対し、理解に苦しむ回答者もある。

(6) 不正競争防止法について

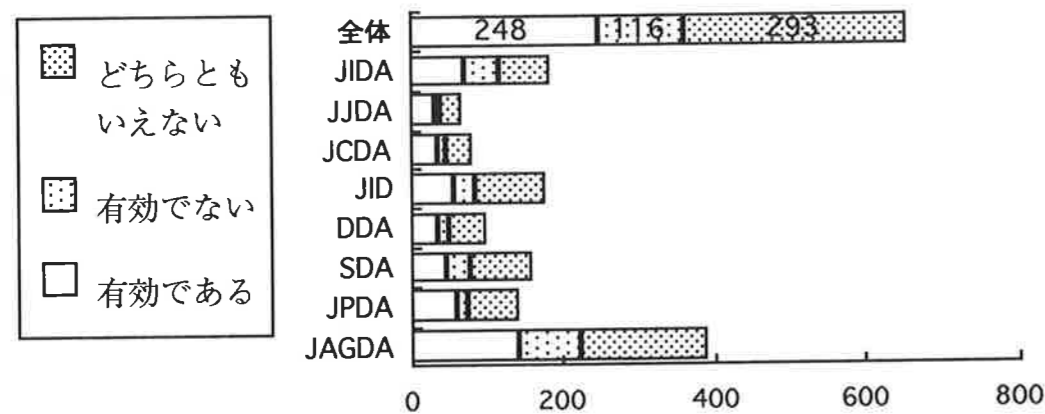
Q 1. あなたは不正競争防止法があることをご存じでしたか。



Q 2. 1993年5月に不正競争防止法が改正されたことをご存じでしたか。



Q 3. 不正競争防止法に新設された第2条第3項は、デザイン保護に有効だと思いますか。(資料参照)



Q 4. 不正競争防止法について、ご意見をお聞かせください。

●不正競争防止法について、回答者の約半数がその存在を認識していたが、同法が1993年5月に改正されたことを知っている人は2割に満たなかった。

改正によって新設された第二条第3項はデザイン保護にとって「有効である」と答えた回答者は38%おり、「形態の模倣が違法と認められた意義は大きい」(SDA)、「いわゆるドンズマリの議論の余地のない模倣に対し、速やかに処置できるようになったことは大いに評価できる」(JIDA)と評価する意見があるものの、「有効でない」と答えた回答者の45%を下回る結果となった。

その大きな理由として、不正競争防止法は「強化されたといっても、生産者を保護するもので創作者を保護していないのが不満」(JID)、「デザイナーという創作者の立場は不在の法律である」(JIDA)と指摘されるとおり、この法律がデザイナー個人の創作を直接保護するものではなく生産者を保護するものであることと、「第2条第3項の『最初に販売された日から起算して3年』は短かすぎる。15年に訂正して欲しい」(JCDA)というように、差し止め期間が短いことが挙げられるだろう。

その他、不正競争防止法は、「『著名』という基準の設定が難しく、特定のもののみ保護されている印象」(SDA)、「文章が難解なので、なかなか理解できない」(JID)、「模倣範囲の規定が不明瞭であり、判断が困難になると思われる」(JID)というように、内容や判断基準がわかりにくいと受け止められているのも、「有効でない」理由と思われる。