

インド知的財産法におけるGUI 保護の 困難性に関する一考察



シヴァンギ・ヴェルマ (Shivangi Verma)
Global IP India シニア IP アソシエイト
インド弁理士

グラフィカル・ユーザー・インターフェイス (GUI) は、現代のデジタル環境に不可欠な要素となっている。GUIは、芸術性と機能性とを兼ね備えたアイコン、メニュー、レイアウトなどの様々な操作性要素を取り入れることで、ユーザーとソフトウェア・アプリケーションとの間のギャップを埋める、視覚的でインタラクティブな媒体として機能する。したがって、GUIは、視覚的な魅力を有し機能的に優れたデザインを通じて、ユーザーによる機器の操作性を向上する上で極めて重要である。ユーザーの使用好感度やブランド・アイデンティティを表現するGUIの重要性が高まる中、芸術性と機能性というGUIが持つ二面性から、インドでは知的財産としてのGUIの保護が課題となっている。

前回の記事「グラフィカル ユーザー インターフェイス (GUI) の意匠制度による保護 — インド」では、インド意匠法におけるGUIの保護について考察した。¹そこでは、アマゾンの意匠出願第240305号「デジタル著作物の補足情報をディスプレイ画面に提供するためのGUI」がインド特許庁から拒絶されたアマゾン事件を踏まえ、GUIに関する意匠登録取得の課題を取り上げた。

インド特許庁は、GUIはスクリーンの電源が入っているときにしか見えないため、意匠法上の保護要件のひとつである「常に目に訴える」要件に欠けると主張した。この判断は、インド法における「意匠」の制限的解釈を強調し、GUIのような無体物の保護を除外したものである。

その記事ではまた、コルカタ高等裁判所による判決UST Global Pte Ltd. Vs. The Controller of Design and Ors. (MANU/WB/0584/2023) にも言及した。その判決は、インドのデザイン業界における革新性、創造性、競争力を促進する製品デザインに不可欠な要素としてのGUIの価値を認めたもので、インドにおける工業デザインとしてのGUIの認識と保護に関する画期的な出来事であった。²

しかし、当該UST事件で示された判断は、インドにおけるGUIの完全な保護にジレンマを残している。最大の問題は、インド特許庁は未だにこの判決で示された法理に従ってGUIを工業意匠として登録していないことである。このため、出願人がGUIの登録による保護を確保するための

1 知財ぷりずむNo.253 (2023年10月) 78ページ

2 <https://indiankanoon.org/doc/44587046/>

代替手段を模索するのは当然のこととなってくる。

本稿では、インド著作権法によるGUIの保護範囲について考察する。

インドでは、1957年に制定された著作権法がGUI保護のベースとなり、レイアウト、配色、形状、図像など、芸術的、視覚的なインターフェイスの要素が対象となる。具体的には、GUIは著作権法第2条（c）の芸術的著作物とみなされ、GUIの背後にあるコードは著作権法第2条（o）の文学的著作物とみなされる。ただし、スクリーン上の視覚的表示やソフトウェア・コードなどが有形媒体に固定されており、しかもその作品が独自の努力を含む創造性とスキルに基づいた独創性の基準を満たしていることが条件となる。すなわち、GUIが著作権保護の対象となるためには「独創性」の要件を満たす必要があるのだ。この要件を満たせば、そのGUIは、基本的な機能的アイデアやインタラクションに関して独創性を有さなくても、創作者によって創作されたものとして、他人も使用する必要があるかもしれない視覚的表現に対する保護を確保することができる。

さらに、著作権法に特有の制限もある。著作権法第15条によれば、意匠が施された物品が工業的工程によって50回以上複製された場合、意匠保護の対象となっている著作物の著作権は消滅する。この著作権法上の規定は、2000年意匠法によるデザイン保護と重なり合い、結果として芸術的要素と機能的要素の間に一貫性のない解釈をもたらすことになっている。³

GUI保護の重要な側面の一つとして、電子ゲーム、特にオンラインゲームにおけるGUIの保護がある。そこでは、ソースコードやオブジェクトコードを含むプラットフォームの動力源となるソフトウェアなどは一般的に、1957年著作権法の下で文学的著作物に分類される。それに加えて、ユーザーマニュアル、ゲームキャラクター、BGM、効果音、ゲームに関連するその他の芸術的要素などの著作物も、著作権法による保護の対象となる。

最近の目立った動きとして、電子情報技術省（MeitY）がGUIの著作権による保護を支持した点がある。これにより、ゲーム産業における知的財産権の重要性がますます強調されてきている。⁴

電子情報技術省のウェブサイトに記載された 著作権情報によれば：

「GUIは、ユーザがコンピュータプログラムの様々な機能と相互作用をすることができるプログラムの要素です。一方、著作権は表現の形式を保護するものであり、コンピュータプログラムのソースコードやオブジェクトコードを保護するために活用することができます。したがって、コンピュータ・プログラムはインド著作権法によって文学的著作物として保護されるので、GUIのルック&フィール（外観&操作感）も著作権によって保護されることになります。」

このようなガイドラインがあるにもかかわらず、著作権法に基づいてGUIを著作権登録することは、今なお困難な状態にある。GUIの著作権登録出願を行う出願人は、通常、著作権局がGUIを芸術作品として登録出願することを思いとどまらせ、その代わりにソースコードとともにソフトウェアのカテゴリーで登録出願するよう求められるという難題に直面することになるのである。

例えば、数ヶ月前、筆者の所属するインド弁理士事務所では、あるクライアントのために、ゲームのビジュアル要素の著作権保護を取得しようとした。我々はゲーム画面のスクリーンショット

3 2000年意匠法（2000年法律第16号）に基づき登録された、または登録可能な意匠の著作権に関する特別規定。

4 電子情報技術省 著作権情報 <https://www.meity.gov.in/content/copyright>

トを芸術作品として提出したが、著作権局は、このビジュアルは創造性に欠け、法律上の著作物の定義を満たしていないとして、登録申請を却下した。

著作権局の担当者は、ゲーム画面は芸術作品の基準に該当するほど独創的ではないと主張し、その代わり、ゲームのソースコードの著作権保護を申請することを登録申請者に提案した。これにより、画面デザイン、色、さまざまな要素の配置などを含むゲームのビジュアルも著作権でカバーできるとのことだった。

しかし、このような著作権登録機関の論理的結論には重要な欠点がある。著作権保護を求めるゲームのデザインや全体的なルック＆フィールにおいて芸術的創造性や独創性を認めていない点に問題がある。たしかにソースコードは、ゲームの機能性、デザイン、保護を求める独自の作品の全体的な仮想表現のベースになるものではある。しかし、そのゲームをユニークなものにしているのは、ソースコードそのものではなく、ゲームに登場するさまざまなキャラクターの実際のグラフィックスとデザインなのである。

著作権局の「著作物」に対する厳格な法解釈と、それに基づく著作権登録出願の拒絶は、インドの意匠法でも完全には保護されないGUIに関して著作権の取得で補おうとする際に存在する大きな問題を浮き彫りにしたと言えよう。著作権局は、静的なスクリーンショットは、動的なGUI要素との十分な同一性を欠いていると見ている。このため、他国で静的な画像を用いた著作権保護が存在するにもかかわらず、インドでは、クリエイターが創作した作品としてのGUIそのものの保護を求めることが難しくなっている。

結論として、ゲームの芸術性や視覚的要素に対する知的財産権による保護を考える際には、意匠法と著作権法とを組み合わせた現実的かつ包括的な対応が好ましい。

著作権法上のその他の課題としては、芸術作品とみなされるか否かに関する法解釈の狭さ、ゲームグラフィックスを独立した芸術として認識することの否定、スクリーンショットが背景、色彩、様々なキャラクターの描写、全体的な構図など、総合的な独自の芸術表現の一場面を描写しているに過ぎないことなどが挙げられる。

独創的な創作活動の結果であるGUIの芸術的なメリットを無視することは、技術畑ではなく芸術畑で活躍するデザイナーや開発者の保護を制限することになる。ソースコードの保護は、機能的な側面をカバーするかもしれないが、様々な視覚的コンポーネントを明示的に保護してはいない。これでは、不完全な保護としか言えず、第三者はソースコードに若干の修正を加えながら、ゲームの芸術的要素を簡単にコピーできてしまうのではないか。

インドの著作権局では、GUIを芸術的創作ではなく、ソフトウェアの機能的側面や構成要素とみなすことが一般的だ。GUIは、ソフトウェアの機能の不可欠な一部であり、ソフトウェアに導かれて出現する恒久的な形を欠いた一過性の創作作品ではあるが、そこには芸術性が存在する。その存在を著作権局は真っ向から拒否してきている。GUIは、クリエイターが視覚的要素に多大な創造的努力を払うことで、ユーザーエクスペリエンスを向上させるように設計されており、そこには独創性や創作性が化体しているのにもかかわらず。

結論として、著作権法も意匠法もGUIに知的財産権保護を与えることができる。しかし、著作権によって保護される範囲は限られており、著作権で保護されるのはソフトウェア上の完全なコピーか、それに近いコピーとなる。このため、後続の開発者はソフトウェア上の完全な模倣を注意深く避けることで侵害を避けることができる。一方、意匠が50回以上物品に適用されると、著作権は消尽してしまう。さらに、著作権法には、調査、研究、批評、レビュー、報道など、さまざまな複製上の例外がある。したがって、開発側の立場からすれば、著作権法より意匠法による保護の方がまだマシなのかもしれない。

とはいえ、GUIの意匠法による保護を求めようとする出願人は、登録の際に多くの難題に直面することになる。USTのケースにもかかわらず、インドの意匠出願審査関係者は先のアマゾンのケースで確立された狭い解釈に固執することを好む。このことは、インドのデジタル領域における知的財産法による保護を明確に理解する際の困難性をさらに浮き彫りにしている。

GUIは、現代のデジタル環境に不可欠な要素であり、インドにおいても知的財産としての保護の重要性は急速に高まっている。今後の知的財産権法域におけるGIPの保護の速やかな進展が待たれる。

著者紹介

シヴァンギ・ヴェルマ (Shivangi Verma)

インド弁理士

Global IP India⁽¹⁾ シニア IP アソシエイト

専門分野：知的財産権法、特に商標、意匠、著作権の権利化と権利行使のクライアントの代理を務めています。クライアントの知的財産ポートフォリオの管理や保護と法的問題に対する監視などの戦略に関して重要なクライアントを支援しています。

英語とヒンディー語のコミュニケーション及びソーシャル・スキルの能力が高く、知的財産権法の最新動向を知るために、法律雑誌や記事などを常日頃から精読し、ウェビナーやセミナーへの参加によって関連する知識とネットワークを広げています。

言語：英語、ヒンディー語

資格：経営学士・法学士 (BBA LL.B (H))⁽²⁾、知的財産法修士 (LL.M)

その他：サイクリング、ランニング、園芸、スケッチなどが趣味。国内及び国際テコンドー選手権でメダルを獲得した経験を持つ（有段者）。

【参考】

(1) Global IP India: <https://www.gip-india.in/>

(2) BBA LL.B (H) :Bachelor of Business Administration and Bachelor of Legislative Law (Honours) の略、ビジネスと法律の両方を学ぶ統合型の5年制の大学課程。



翻訳者

宮川良夫（みやがわよしお）

United GIPs代表

日本弁理士、米国パテントエイジェント

【参考】 www.unitedgips.com

