



<独国>

EU デザイン改革 2026：デザイン 保護のデジタル領域への拡大

CANZLER & BERGMEIER
Dr. Thomas Schlieff
Partner, Patent Attorney

EU デザイン法の近代化は、デジタル化・ダイナミック化が進む製品環境にデザイン保護を適応させる上で重要な一歩となる。従来、デザイン保護は有形の製品外観に重点が置かれてきたが、2026年7月1日から全面的に適用される改訂後のEUの枠組みでは、無形の製品やアニメーション化されたデザイン要素も明示的に対象に含まれている。

この改革の中心的な要素の一つは、EU登録意匠の表現方法に関するものである。従来の静止画に加え、出願人は3D表現やMP4形式を含む動画ファイルを使用できるようになり、複雑で動的、あるいは変化する視覚的特徴をより適切に表現できるようになった。ただし、意匠の表現は単一の視覚形式でなければならないという条件がある。これにより、保護の対象とする特徴を正確に捉えた表現を選択することが、より重要となる。

この動向は、グラフィカルユーザーインターフェース、アニメーション及びトランジションにとって特に重要な意味を持つ。「デザイン」の定義が改訂され、動きやトランジションを含むアニメーションが明示的に対象に含まれるようになったほか、「製品」の定義においても、無形の形態で具現化されるものが明示的に対象に含まれた。その実務上の意義は既に明確になっており、新制度が完全に運用開始されて間もなく、EUIPOは、動画や3Dファイルで表現された初の登録例を公表した。その中には、携帯電話向けゲーム用のアニメーション付きグラフィカルユーザーインターフェースも含まれている。

この改革は、EUのデザインを規定する規則(EU)2024/2822と、各国のデザイン法に関する指令(EU)2024/2823で構成されている。同指令は、加盟国に対し、2027年12月9日までに当該規定を国内法に反映させることを義務付けており、これにより、各国およびEUレベルでのデザイン保護のさらなる調和が図られることになる。

権利者にとっては、こうした変化に対応するため、よりきめ細かな出願戦略が求められる。デジタルユーザーインターフェース、自動車用ヒューマン・マシン・インターフェース(HMI)、仮想製品、その他の視覚的に動的な対象については、機能的またはソフトウェア関連の特性としてだけでなく、潜在的なデザイン資産としても評価すべきである。

したがって、この改革は手続きの近代化のみならず、戦略的意義を持つ。つまり、デジタル化が進み、双方向的で、絶えず進化する製品環境においてますます多く見られる、商業的に重要な視覚的特徴を、意匠権の保護対象に取込むことを可能にするものである。

(邦訳：当研究所)

< Germany >

EU Design Reform 2026 : Extending Design Protection into the Digital Domain

CANZLER & BERGMEIER

Dr. Thomas Schließ

Partner, Patent Attorney

The modernization of EU design law marks a significant step in adapting design protection to increasingly digital and dynamic product environments. While design protection has traditionally focused on the appearance of physical products, the revised EU framework, fully applicable since 1 July 2026, expressly accommodates non-physical products and animated design features.

A central element of the reform concerns the representation of registered EU designs. In addition to conventional static views, applicants may now use 3D representations and video files, including MP4, enabling complex, dynamic or changing visual features to be represented more appropriately. A design must, however, be represented in a single visual format. This places greater emphasis on selecting a representation that accurately captures the features for which protection is intended to be claimed.

This development is particularly relevant for graphical user interfaces, animations and transitions. The revised definition of “design” expressly encompasses animation, including movement and transitions, while the definition of “product” now explicitly covers items that materialize in non-physical form. The practical significance is already apparent : shortly after the new regime became fully operational, the EUIPO published its first registrations represented by video and by 3D files, including an animated graphical user interface for a mobile phone game.

The reform comprises Regulation (EU) 2024/2822, governing EU designs, and Directive (EU) 2024/2823, addressing national design laws. The Directive requires Member States to transpose the relevant provisions into national law by 9 December 2027, thereby further harmonizing national and EU-level design protection.

For rights holders, the changes call for a more differentiated filing strategy. Digital interfaces, automotive human-machine interfaces (HMIs), virtual products and other visually dynamic subject matter should be assessed not only as functional or software-related features, but also as potential design assets.

The reform therefore has strategic significance beyond procedural modernization : it enables design protection to capture commercially relevant visual features that increasingly arise in digital, interactive and evolving product environments.