

平成24年2月29日

於・特許庁16階特別会議室

産業構造審議会知的財産政策部会

第16回意匠制度小委員会

議事録

特 許 庁

1. 日 時： 平成24年2月29日（水）13：30～15：30
2. 場 所： 特許庁特別会議室（特許庁庁舎16F北側）
3. 出席委員： 大淵委員長、内山委員、下川委員、高部委員、茶園委員、永田委員、能川委員、橋田委員、平野委員、牧野委員、増田委員、水谷委員、柳生委員、吉井委員
4. 議 題： 開会
特許庁長官挨拶
3Dデジタルデザインを含む保護対象の拡大について
（1）デジタルデザインの保護の現状及び各国保護状況
（2）デジタルデザイン保護拡大にあたっての課題及び検討の視点
今後のスケジュールについて
閉会

開 会

○大淵委員長 それでは、まだお見えでない方もいらっしゃると思いますが、定刻となりましたので、ただいまから産業構造審議会知的財産政策部会第16回意匠制度小委員会を開催いたします。本日も御多忙の中、御参集いただきまして、誠にありがとうございます。

本日の議題について御紹介させていただきます。本日の議題は、議事次第の2. にありますとおり、「3D デジタルデザインを含む保護対象の拡大について」ということで、「(1) デジタルデザインの保護の現状及び各国の保護状況」と、「(2) デジタルデザイン保護拡大にあたっての課題及び検討の視点」となっております。

それでは、まず事務局から配付資料の確認をお願いいたします。

○山田意匠制度企画室長 それでは配付資料を確認させていただきたいと思います。

本日の配付資料につきましては、まず「座席表」でございます。それから「議事次第・配付資料一覧」、「委員名簿」がございます。

資料1として「画面デザインの保護を巡る近年の状況変化」。資料2、「我が国における画面デザインの保護の状況」。資料3、「諸外国における画面デザイン保護の状況」。資料4、「今後の検討にあたっての基本的考え方」でございます。それから、別紙といたしまして、「画面デザインの保護を拡充する場合の選択肢（例）」。

その他5つ参考資料がございますので御紹介いたします。参考資料1、「画面デザインに係る意匠登録出願の願書・図面の記載例」。参考資料2、「意匠審査基準 第7部第4章 画像を含む意匠」。参考資料3、「米国・欧州・韓国における画面デザイン保護の状況」。参考資料4、「諸外国における画面デザイン保護の状況」。参考資料5、「諸外国における画面デザインに関する法令・基準等」でございます。

以上9点ですが、不足等ございますでしょうか。

よろしいようでしたら、もう1点お願いがございます。御発言をなさる際は、お手元のマイクのスイッチをお入れいただき、マイクを近づけて御発言いただきますよう、よろしくをお願いいたします。以上でございます。

○大淵委員長 よろしいでしょうか。

3Dデジタルデザインを含む保護対象の拡大について

(1) デジタルデザインの保護の現状及び各国保護状況

○大淵委員長 それでは、早速ですが、議題に入らせていただきます。

最初に3Dデジタルデザインを含む保護対象の拡大についてのうち、(1)のデジタルデザインの保護の現状及び各国保護状況について検討いたします。資料1から資料3までを事務局から御説明いただいた後に議論に移りたいと思います。

それでは、資料1について事務局から説明をお願いいたします。

○山田意匠制度企画室長 それでは資料1について御説明いたします。

資料1、「画面デザインの保護を巡る近年の状況変化」という資料を御覧いただきたいと思います。昨今の我が国を取り巻く画面デザインの状況を御説明いたします。

まず、「(1)画面デザインを取り巻く近年の状況変化」として、皆様方も御存じだと思います。ここ一、二年でございますが、タッチパネルの普及に伴いGUIの利用が非常に広範になってきております。それから、技術的な観点ですが、モニターの高精細化というのがございます。5年ぐらい前の携帯電話に比べ、非常に細かい表示が可能となったということで、表現力が非常に向上したところでございます。それから、電子機器の多機能化に伴う操作性に対する要求の高まりがございます。

例えばですが、デジタルフォトフレームを御紹介させていただきますと、3年ぐらい前ですと自分で撮ったデジタル写真を単純に表示する、ないしはそれを壁紙にするということが主流でございましたが、今はネットワークにつないだ上、さらにワンセグでテレビが見られるですとか、音楽を配信して流せる、それから、ほんの最近でございますが、自分で携帯電話で写真を撮ってメールでそのまま送りつけますと、メールも見られますし写真も貼り付けられるというようなデジタルフォトフレームがネットワーク化しております。

当然こちらについては無線受信ですので、スタンドアローンで置いておいても大丈夫なようなものでございますが、機能を切り替える点につきまして、実際にはデジタルフォトフレームのように操作ボタンが枠体の中にはなくて、画面の中で操作するようなものが非常に増えてきており、操作画面や表示画面が多種多様になってきているところでございます。こうしたことがありまして、今や画面デザインについて、物品の枠体の操作ボタンと離れて操作性を求められているところ、画面デザインに求められる内容についても重要性

が増しているのではないかと考えてございます。

その一例といたしまして、資料1の下段、図表1に幾つか御紹介させていただいておりますが、一つ目は皆様御存じのスマートフォンでございます。こうしたものは既に音楽、カメラ、様々な機能を備えております。多機能型の携帯電話ということでございます。その下にありますのは、タブレット PC、それから、スマートフォンから音楽を操作できる、グラフィックイコライザーのように音程を変えられるようなものでございます。ソフトウェアをインストールすることによって家庭内に置いてあるスマートフォンやタブレット PC から音を表現するというところでございます。従来、アンプですとか、カセットデッキですとか、物理的にボタンで操作していたものが、すべてタブレット PC のようなものから高性能にできるようになっているところでございます。こうした例がありまして、画面デザインの重要性が高まっているのではないかと考えてございます。

2 ページ目、3 ページ目を御覧いただきたいと思っております。2 ページ目についてまず御紹介いたしますと、23 年度、今年度でございますが、秋口頃から特許庁から委託した調査研究において調査、アンケートを行ったもので、アンケートの回収率が少なかったところでございますが、少し御紹介させていただきたいと思っております。

アンケート調査の結果としては、約 1,100 社のうち 126 社の御意見を頂きまして、その中の方々は、画面デザインの重要性が高まっている、物品の中で非常に高まってきている、それから、従来に比べて画面デザインの価値というものが、ブランド力や価格、そうしたものとほとんど変わらない、同程度になってきている、それから、画面デザインは今のところ機器において重要性を増しているとは言えないけれども、今後高めていきたい、ないしは高まるであろう、これらを足し合わせますと大体 80%になります。多少回収率が低かったとはいえ、大半の意見としてはこうしたところが見受けられるのではないかと考えて御紹介させていただいております。

併せて御紹介させていただきますと、こうしたアンケートについては3月中には特許庁のホームページにアップさせていただき、御覧いただけるようになりますので、こちらにありますアンケートの結果のみならず、様々なものを御覧になっていただけますので、次回以降、是非御覧いただければと思っております。

それから、図表3でございます。日経 BP 社による調査を一つ御紹介させていただきますと、スマートフォンのようなものと、棒グラフの下から2段目を御覧いただきたいのですが、デザイン・色、これは機器のデザイン・色だと思われそうですが、これらよりも操作

性の方に購入時に重要としたポイントが移ってきていることが分かります。

同じように、3ページ目につきましても、デジタルカメラでの御紹介になりますが、こちらも表示画面が大きくなっているところがありますので、操作性というところが購入時の大きなポイントになっているという御紹介でございます。

スマートフォン、デジタルカメラにつきましては非常に表示部分が大きくなっており、そこが操作をする部分でもあるというところで、操作性が非常に重要視されているのではないかと御紹介でございます。以上が画面デザインについての状況変化というところでございます。

それから、4ページ目を御覧いただきたいと思います。4ページ目はさらにインフラの部分で、ソフトウェア配信事業の市場拡大ということでございます。私どもがさきに画面デザインについて改正させていただいたのは平成18年でございますが、このころはパソコン、電子機器というものが、ネットワークにはつながっている状態でしたが、回線速度が今よりも遅い状況でしたので、何らかのソフトウェアをインストールするとなりますと、パッケージのソフトを買ってまいりましてCD-ROM、DVDからパソコン本体にインストールすることが多い状況でした。それから、今はネットワーク化されて情報家電、IT家電と言われているものがありますが、当時はそうしたものがネットワークにつながっているという状態ではございませんでした。

ところが、近年は光通信回線というものも我が国においては整備されまして、アプリケーションソフトウェアの配信事業、こうしたものがすべてネットワーク上で行われるようになってきたというのが大きな違いでございます。

それから、昔のものに比べ、アプリケーションそのものが各国の言語に対応されている状態で、アンドロイドアプリですとか、iOS用アプリというものが最初から多言語化対応されています。こうした折、我が国でもアプリケーションを作るに当たっては、日本人向けに作るのみならず、配信ということを考えて英語バージョンも併せて作るのが人気ソフトにおいては通常であるということが、調査・アンケートからもご意見として頂いているところでございます。こうしたところから、画面デザインが今後はやってくる、重要性を増してくる、インフラの部分としてはこういう状況があるのだというところを御認識いただければと思います。

図表5につきましてはスマートフォンのことでございますが、モバイルアプリの市場規模が非常に大きくなっていくということでございます。昨日ですが、スマートフォン、ア

ンドロイドにつきましてどのぐらいのアプリケーションがあるのか新聞報道されておりますが、アンドロイドアプリ、iPhone のアプリを両方足し合わせますと、既に 100 万本に達しているのではないかと新聞報道されたところでございます。こうした折、市場規模はまだまだ拡大していくのではないかとということ推計値で記載しております。

このような中、近年における画面デザインの保護のニーズが少し変わってまいったところを御紹介させていただきます。4 ページ目の (2) でございます。先ほど少し御紹介させていただきましたが、平成 18 年の改正時においては、画面デザインを意匠法の保護対象にできるように少し拡充いたしました。その際には、ソフトウェアで表示されるような画面デザインについては、ソフトウェア自身の流通を阻害するおそれがあるのではないかと、それから、機器の方もソフトウェアの権利によって何らかの流通等に支障を来すのではないかと御意見が多数でございまして、ソフトウェアの画面デザインとか、当時からはやっておりましたゲームソフトの操作画面等については保護の対象とはしないということで平成 18 年の改正をしております。

しかしながら、それで十分であると我々も考えていたところでございますが、3 年後の 21 年、つまり一昨年に行った調査・アンケート、それから 23 年の調査・アンケートで、ソフトウェアの画面、ウェブデザインの画面等を意匠法によって保護してほしいというニーズが一定程度出てまいったところでございます。

こちらにつきましては 5 ページ目を御覧いただきたいと思っております。図表 6 に御紹介させていただいておりますが、保護ニーズがあるとはいっても御意見としては多数頂いておられて、保護の拡大に前向きな御意見と、保護の拡大に消極的な意見に分かれております。

図表 6 の保護拡大に前向きな意見の一つ目のポツ、二つ目のポツが代表される御意見でございますので御紹介させていただきますが、意匠法上の実体要件を満たす画面デザインについては、現在のところ専用機としての画面デザインを保護しているところですが、汎用機、いわゆるパソコン、電子計算機で表示されるような画面についても区別することなく保護すべきである、保護してほしいというニーズでございます。あわせて、著作権においてどこまで著作物性が認められるのか、ないしは著作権によって保護していくということにコストが掛かってしまったりということがありますので、まずは特許庁の審査を経て意匠権という権利が発生していったということに重きを置きたいという御意見を頂いているところもでございます。著作権と違いまして、意匠権の場合は特許庁の審査を経て登録になっており、公示機能もあるということを重視していただいている面もあるかと

思います。

続きまして下段を御覧いただきますと、保護の拡大に消極的な意見もございます。こちらにつきましては、電子計算機の操作画像を意匠権によって保護することによって、画面デザインの開発の自由度が制約を受けるのではないかと。少し御紹介いたしますと、例えば基幹系システムで非常に大きなシステムもございますし、一方、先ほど紹介いたしましたスマートフォンのようなアプリケーションもございます。開発実態としては、非常に広範にわたって長い期間開発するもの、短期間でアプリケーションを作っていくものも多数ございますが、その中におきまして意匠権を取得していくことが認められた場合には、開発期間が非常に短い中で、例えばクリアランス、権利が存在しているのかどうか、工期が非常に早まっている折、制約を受けるのではないかと、開発時間というところにも非常にコストが掛かっていくのではないかとという御意見もございます。非常に懸念なさっている御意見としては、ユーザーの企業自身にそうした負担が掛かっていくことによって、産業界、実際にはソフトウェア業界としては、制約を受けると活力が損なわれるのではないかとという御意見もございます。こうした御意見も多数ございまして、賛否両論であるというところを御認識いただければと思います。

いずれにいたしましても、現状までのところにおきましては、少し御認識いただきたいのが、画面デザインを取り巻く状況、機器としての製品が変わってきていること、それから、それを取り巻く環境として、ソフトウェアの配信事業ですとか、光通信ですとか、そうした環境面が変わってきていること、それから、保護ニーズは一定程度は存在しているというところを御紹介させていただいているところでございます。資料1につきましては以上になります。

○大淵委員長 御説明ありがとうございました。

今の御説明に対して御質問があればお願いいたします。

永田委員、どうぞ。

○永田委員 情報サービス産業協会の永田です。

質問と申しますか、補足的な話でもよろしいでしょうか。

○大淵委員長 どうぞ。

○永田委員 資料1の5ページ目、保護拡大に消極的な意見というところで、一番目に書かれていることに補足させてください。

このあたりの意見は、基本的に我々の業界から出たものが多いと思っています。産業界

全体の活力が損なわれると書いてあるところは、ソフトウェア開発をしている産業界というより、ソフトウェアの納品先であるユーザー企業の業界、すなわち、製造業、流通業、金融業などの産業界全体を意味しています。ユーザー企業が IT システムを導入するに当たって、画面デザインの保護が開発の自由度を阻害する場合は、ユーザー企業の活動自体が停滞してしまう結果、決してソフトウェア産業だけではなく、我が国の産業界全体、各種の業界が影響を受けると懸念しております。そういう趣旨であることを御理解ください。以上です。

○大淵委員長 ほかに、よろしいでしょうか。

ありがとうございました。

それでは、次に資料 2 について事務局から説明をお願いいたします。

○山田意匠制度企画室長 それでは、資料 2 の説明をさせていただきたいと思います。資料 2 につきましては、先ほどの状況変化というところから、我が国における意匠法による画面デザインの保護の状況でございます。

資料 2 の 1 ページ目を御覧いただきたいと思います。我が国における画面デザインの保護の経緯を簡単に御説明したいと思います。我が国におきます画面デザインの保護、意匠法による保護というところは、昭和 60 年代前後に起きております。実際にはセグメント表示といいまして、例えば液晶パネルのうち白黒のもので 1 から 0、1、2、3、4、5、6、7、8、9 のようなもの、それからオン・オフによってマークが出るようなもの、おふろの表示でありますとか、こうしたものを想像なさっていただければと思います。それから、昭和 60 年代でございますので、一番出回ったものが時計でありまして、デジタル時計、腕時計がはやった時代でございます。こうしたものにつきまして意匠登録出願された折には、スイッチを切っている状態ですと表示部が全く見えませんので、どんな機能を持つものかさっぱり分からないというところがございます。そうした折、どのように表現していくのか、どのような保護が意匠法で可能なのか、産業界の御意見を頂き、昭和 61 年 3 月に意匠法の意匠の審査基準を改めさせていただいています。

この際に要件とさせていただきましたのが、1 ページ目の下の枠囲いの図表 2 でございます。簡単に御紹介いたしますと、まず、物品の成立性に照らして不可欠なものであること。時計といった場合には、時刻が表示されていなければ時計という物品として成り立たないという意味合いでございます。二つ目は、その物品自体の有する機能により表示されているものであること。表示画面を備えており、物品の外からの信号等の支配を受けずに

表示されているものというところが条件になるということです。三つ目が、変化する場合には、その変化の態様が特定しているもの。これは先ほど少し御紹介いたしましたが、液晶表示のオン・オフの変化やデジタル表示の数字表示のように明らかに変化の態様がかかるようなもの、又は変化の前後の態様に形態的関連性があるもの、こういう場合のみ変化の前後の態様について一意匠として登録を認めるということでございます。

2 ページ目を御覧いただきたいと思います。そうしたものを図表 3 で御紹介させていただいております。実際に昭和 60 年当時に登録されたものでございまして、置き時計の円筒形の中心になるところが、12 時 22 分を指しているところですが、スイッチが切れてしまいますと時計の機能を発揮できるものか不明ですし、この場合ですと表示部を備え外からの信号を受けずに表示されている、変化の態様も分かっているというところで登録された事例でございます。この時代はまだ部分意匠制度がございませんので、全体意匠として登録された事例でございます。

平成 10 年の意匠法改正により、部分意匠制度を導入しておりますので、図表 4 を御覧いただきたいと思います。これは腕時計の例ですが、表示部に特徴があるというもので、物品の部分として表示画面の部分の保護を可能とした例でございます。平成 10 年の部分意匠制度の導入に当たっても、画面デザインの保護に関しては先ほど御紹介した 3 要件は崩していないところでございます。

8 年程隔てて問題になりましたのが、腕時計においても、その他いろいろな機器につきましても、多種多様な機能を持つようになってまいりました。そうした折、先ほど御紹介した 3 要件のうち、「物品の成立性に照らして不可欠」の要件を満たすかといいますと、時計以外の機能の画面については満たさない、つまり保護の対象となっていないというところが問題視されまして、更に機器とは別の物品に表示される画面デザインは当時保護対象外でありましたので、平成 18 年には、この二つを保護対象とする改正をしました。

その事例としては、3 ページ目を御覧いただきたいのですが、例えば物品の成立性に照らして不可欠という要件を離れて操作画面というものを保護していこうという点が一つですが、もう一つには、DVD プレーヤー、これは実際に表示部は備えておりません。別のものにつないで表示する、そうしたときにリモコンで操作するような画面についても物品の一部として保護の対象としようということで改正しております。

ここまでのところが我が国の画面デザイン保護の経緯でございます。とは言っても、平成 18 年法改正当時におきましては、先ほど少し御紹介いたしましたが、ソフトウェアの画

面は保護の対象外になっているところがございます。

その後5年ぐらいたちまして、昨年の8月ですが、審査基準を一部改訂しまして、画面デザインの保護に関して明確化しております。4ページ目を御覧いただきたいと思います。図表6にあるのは第13回の意匠制度小委員会で頂いた御意見をまとめたものでございますが、これを受けて23年の3月から5月にかけて意匠制度小委員会の下にあります意匠審査基準ワーキンググループで御検討いただきまして、このときには、これまで、いわゆる操作画面が保護の対象であったところではありますが、表示する画面につきましても、様々な情報を表示して、それが物品の機能を果たしているところもございまして、いわゆる表示画面というものも保護の対象であるということを明確化させていただいております。

例えば、図表7ですが、デジタルカメラの水平・垂直状態を表すのですが、こうした機能につきましても何ら操作するものではございません。デジタルカメラを手を持ったときに水平か垂直かを明示的に表すようなところは、操作画面ではありませんが、こうしたものも保護対象であるということを23年8月の審査基準改訂で明確化しております。

あわせて、もう一つございます。それが5ページ目の図表8の例でございますが、一意匠として認められる変化する画像について、見直しを行いました。昨今の画面デザインにおいては、実際にページをめくるような、物理的なものと同じようなスタイルで表示されていくものがございまして、こうしたものが一意匠として保護の対象となるための要件を明記いたしました。紹介させていただきますと、変化の前後の画面におきまして同一の機能を果たしている画像であること、それから、変化の前後の画像につきましても形態的な関連性があること、それを一意匠として認めるということで基準を明確化しております。

例えば、デジタルカメラで写真を撮った後、メモリーに保存するまでの機能を御想像いただきたいのですが、撮った画面をどこに保存するのか、どのぐらいの精細度で保存するのか、一連の操作をして最終的に保存していくこととなります。こうした場合には同一機能のための画像として判断できますし、変化の前後の画像に形態的関連性があるものについては一意匠として認めるということで、従来ですと、たくさんの画面を個別に意匠登録出願しなければいけなかったところがありましたので、コスト削減というところでも貢献できたのではないかと考えております。

平成23年8月に基準を明確化いたしました。改めて言いますと、この時点におきましても電子計算機、ゲーム機におきます画面は保護の対象外である、ウェブデザインのようなものも保護の対象外であるというところは変わっておりません。

いま一度改めて現行の意匠制度における画面デザインの保護を整理させていただきたいと思えます。資料2の6ページ目でございますが、現行の意匠制度における画面デザインの保護につきましては、大きくは二つの要件を満たしている画面デザインが保護の対象であるということでございます。一つには(2)①の(i)でございます。物品との一体性を我が国の場合には保護要件として課しているところでございます。画面デザインにつきましても意匠と物品とは一体不可分なものとして扱われているというところで、図表9はそれを整理させていただいているものでございます。

二つ目といたしまして、6ページ目の下段でございます。機能と操作の要件を課しております。意匠法の保護対象となりますのが、先ほども少し御紹介させていただきましたが、「物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像」、それから「物品の機能を発揮できる状態にするための操作の用に供される画像」、いわゆる操作画面でございます。こうしたものが保護の対象であるという整理をしているのが現状の意匠法でございます。

それを明示的に表しましたのが7ページ目で、保護の対象とならないものを図表11で御紹介させていただいております。電子計算機に表されるようなアプリケーションソフトウェアの画面は物品との一体性要件を満たさない。それから、機能・操作要件を満たさないということで、保護の対象ではない。ゲーム実行中の画面も、同じように物品との一体性要件を満たしませんし、機能・操作要件を満たさないということで、今は保護の対象の外にあるということでございます。

それから、アイコン画像単体というところでございますが、これは物品との一体性要件を満たさないというところで保護の対象ではありませんが、少し注意が必要で、物品の部分として、例えば機器本体の部分として表したものをアイコンを並べていくようなものである場合には保護の対象となるのですが、ここで表しているのは、マークのような状態でアイコン単体として登録できるかというところ、これは保護の対象ではないという御紹介です。ウェブページの画面につきましても、物品との一体性要件を満たさないというところで、保護の対象ではないということでございます。

もう少し整理をしてみますと、8ページ目になります。8ページ目の下段、図表13を御覧いただきたいと思えます。我が国の意匠法、意匠審査基準を少し整理し、プログラムによって表示される画面デザインという観点からまとめたものでございますが、例えば専用機であって、もともとプリインストールされて、組み込みプログラムであること、こうした場合にはあらかじめ記録されたものが保護の対象であって、後からインストールないし

はダウンロードして表示されるような画面は、専用機であったとしても保護の対象外であるということが、御覧になって分かるかと思えます。

これを図で表したものが9ページ目で、図表14に表されております。図表14の専用機の画面デザインというところを御覧いただきたいのですが、例えば携帯電話の場合に、もともと組み込まれている電話機能で各社が工夫なさっている操作をする画面、表示する画面はユーザーが変えることができないものだと御理解いただきたいのですが、こうしたものは保護の対象であります。例えば、今ですと様々なキャリアのメーカーがいらっしゃいますが、そうしたところからもたらされるアプリケーションをダウンロードして表示するものは、専用機であったとしても保護の対象外であるということでございます。それから、パソコン、電子計算機で表示されるものにつきましては、すべて保護の対象外であるところが御覧になって分かるかと思えます。

最後になりますが、10ページ目を御覧いただきまして、他法令とも比較したものを図表15で表せていただいております。意匠法、著作権法、特許法、商標法、不正競争防止法でどのように保護されているのかを整理したものでございますが、説明としては、皆様方御存じだと思いますので、割愛させていただきます。

いずれにいたしましても、昭和60年代から我が国におきまして画面デザインの保護を意匠法の中で少しずつ、皆様方、産業界の皆様方の声に合わせて拡充してきているというところの御紹介でございます。以上です。

○大淵委員長 ありがとうございます。

それでは、資料2の御説明に対して御質問があればお願いいたします。

茶園委員、お願いします。

○茶園委員 現行法上の画面デザインの保護の状況について御説明いただいたのですが、資料2の8ページでは図で分けて示していただいております。私はこれ自体に異論があるのですが、それは置いておいて、このように保護がされるものとされないものが分けられています。実際に出願がここで示されている考え方に基づいて保護されるものではないとして拒絶された例は多いのでしょうか。あるいは、出願しようとする人が、駄目だからとあきらめてしまって出願がなされず、そういう例が余りないのでしょうか。例があれば教えてくださいたいと思えます。

○山田意匠制度企画室長 それでは私から今の御質問に対して御回答させていただきます。

私どもの周知が良かったのか、よく分かりませんが、あいまいであるという出願は今の

ところ見受けられないところがございます。若干あいまいな面があるようなところもありますが、意匠に係る物品の説明において、機能・操作要件のところでは皆様方が多数の文章を書いていただいております。御説明のところからしますと、私どもとしては専用機のあらかじめ記録されたものであると認識ができる出願が非常に多くございます。

もしというところで、意匠に係る物品の説明ですとか、場合によっては参考図によって、専用機に組み込まれてあらかじめ記録されたものと判断できないものにつきましては、保護の対象外だと拒絶通知を出していくことになると思いますが、今のところ、審査部におきましてそうした事例は、私のところでは聞いておりません。そうしたことが問題になったということも無いように思いますので、先ほど申しましたとおり、産業界におかれましてはこの点をよく御理解の上、出願なさっていただいているものと考えております。

○大淵委員長 よろしいでしょうか。

それでは、引き続き資料3について事務局より御説明をお願いいたします。

○山田意匠制度企画室長 それでは、資料3について御説明いたします。

資料3は「諸外国における画面デザインの保護の状況」でございます。こちらにつきましては、別紙と、参考資料3をあわせて御覧いただくと分かりやすいかと思っております。

まず資料3と別紙を御覧いただきつつ御説明いたしますが、諸外国における保護の状況でございます。諸外国における画面デザインの保護制度の詳細は資料3ないしは5に示してあるとおりでありますが、大まかに言いますと、物品を離れ画面デザイン自体を保護の対象として、いわゆるGUIという物品名を認めたり、アイコンやロゴという物品名を認めて画面デザインを保護している例としては、欧州、OHIMの登録例がございます。それから、アメリカ、現行の韓国のように、物品の部分として画面デザインを保護する米国型があると今は考えられております。

ここで欧州型、アメリカ型、韓国型を御紹介しておりますのは、そもそも画面デザインを作っているソフトウェア産業が盛んなのは先進主要国であることが理由です。その他の国につきましても保護の対象としている国はありますが、分かりやすく説明するために欧州型、米国型と名前を付けさせていただいているところがございます。

別紙を御覧いただきたいと思っております。こちらは産業構造審議会の第14回で御紹介したものをもう少し分かりやすくしたものでございますので、御覧いただきたいと思っております。黄色い枠と水色の枠がありますが、我が国においては、先ほど資料2で御説明したとおり、携帯電話機、デジタルカメラという物品において専用機の画像として保護しているのが現

状でございます。平成 18 年法の改正で保護の対象としなかった汎用機、ゲーム機の画面、ウェブページ、壁紙といったものが、我が国では保護の対象となっていないというところが御覧になって分かると思います。

一方、アメリカ型、黄色の一番下でございますが、機能・操作要件を撤廃して、画面デザインそのものを物品の部分として保護の対象とするという考え方でございます。我が国と同じように専用機としての携帯電話機、デジタルカメラとして保護されますが、電子計算機、ゲーム機といったものも保護の対象となります。

こちらの一例といたしまして、参考資料 4 に実際の登録例がございます。こちらで誤解のないように御紹介いたしますと、米国の欄を御覧いただきたいのですが、物品を離れているじゃないかという御議論もあるかと思いますが、物品の一部として保護しているというところでは、例えばゲームソフトのところを御覧いただくと、枠囲いで四角いものが真ん中にあると思います。これは物品名としては「表示画面のためのユーザーインターフェース」というように、物品に表示された状態での保護となります。このように、我が国よりも物品の一体性のところが非常に弱い部分がございますが、物品の一部として保護していくという考え方がアメリカ型でございます。

別紙に戻っていただきまして、今度は青い欄の御紹介になります。欧州型と言われる考え方は、GUI、アイコン、ウェブページの画面というように、画像そのものを製品としてとらえて保護していく手法でございます。

米国型、欧州型というのは一長一短ございまして、欧州型につきましては、デバイス、いわゆる機器を選ばずに、GUI が保護されますので、例えばスマートフォンにも使えますし、タブレット PC にも、場合によってはカーナビに表されても、同一画面でありました場合には保護の対象になるところでございます。これは権利者からすれば出願コストが低減できるというメリットもある一方、どの物品に使われるのか、第三者から見ると分からないというところで、不安感が起こる部分もあると聞いております。

一方、米国型につきましては物品ごとに出していくこととなりますので、GUI、アイコンのように出願はできませんので、何々に表示される GUI とか、アイコンというように保護の対象としていきますので、それぞれごとに物品は限っていく。ただし、いろいろなものに使うのであればそれぞれに出願をする必要があるということで、ややコスト面で負担がユーザーの方に掛かるのではないかとこのところがございまして、いずれにいたしましても、我が国よりも広い状態で保護されるという御紹介になります。

もう一つ御紹介しておきますと、韓国の例ですが、アメリカは審査をしておりますが、韓国につきましては画面デザインは無審査分野になっております。現状では画面デザインは物品の部分として保護されるのですが、ちょうど今、韓国の中で国会にデザイン保護法の改正案が出されていると聞いておりました、欧州型の考え方も少し取り入れて、ロゴ、グラフィックシンボルという物品名を認めて登録できるようにする法改正がなされているというところを御紹介させていただきます。いずれにいたしましても、我が国と比べ、先進主要国におきましては保護の対象がやや広い状態にあるということが分かるかと思いません。

こちらを御紹介の上、資料3に戻っていただきたいと思えます。我が国と他国において保護の状況が違うところで幾つか懸念点があるのではないかということで、私どもでまとめたものを御紹介いたします。2ページ目を御覧いただきたいと思えます。

例えばですが、画面デザインの保護の対象が違うというところを考えてみますと、皆様方、それから産業界の皆様方が何らかソフトウェアの画面をつくって保護の対象としたい、ないしはアメリカで登録をしたいと考えた場合を御想像いただければと思えます。我が国のメーカーであってもアメリカで商売をするときにはアメリカに出願していくこととなりますが、この場合にはダイレクトに出願することとなりますので、翻訳、それから書面の準備を整えて即座に出願していく必要があるということでございます。例えば、我が国が画面デザインの保護を拡充した場合には、パリ条約による優先権主張を使っていけば半年間の猶予ができ、日本に出願した後、少し時間が稼げますので、書面の準備や翻訳、有用な権利を設定していくための図面を用意する、出願戦略を考えておくというところに少し時間の猶予ができるのではないかということでございます。こうした考え方もあるというところで、保護の対象が異なることによって生ずる問題点は少なからずあるのではないかという御紹介になります。

それから、3ページ目に移っていただきたいと思えます。もう一つとして、画面デザインが例えば模倣されてしまった場合に、模倣だということを立証するというところで、先ほど少し御紹介した23年度に行いました企業向けのアンケートの結果でございますが、例えば著作権、不正競争防止法を用いた場合には、模倣品対策をする場合、意匠権に比べ立証負担が非常に大きいのではないか、かなり大きいという御意見を頂いているところですが、一方、意匠権を用いて模倣品対策をしていった場合はどうかといいますと、著作権、不正競争防止法に比べ立証負担がかなり大きいという方はほとんどいらっしゃらない、

1%程度であったということでございます。意匠法においては登録されますと公報が発行されるということもありますので、こうしたところも強みなのかなということの御紹介になります。

こうしたところにおいて、背景としては、特にソフトウェアの模倣についてはボーダーレス、もう一つありますのがフルコピーといいますか、何の変化もなくコピーして流通してしまうという恐ろしさがございます。こうした折、何らか模倣対策においても保護の対象、ないしは法整備が必要ではないかと考えているところでございます。

ボーダーレスになっているということを表しているのが4ページ目、図表3でございます。特に御紹介しておかなければいけないのが、現状でもネットワーク化が非常に進んでいるところですが、浸透してきている言葉として、「クラウド」という言葉がございます。クラウドコンピューティングの考え方をしていきますと、どこにデータがあるのかというところも難しいですし、ネットワークコンピューティングの考え方ですので、パソコンの中に何らかデータがあるということではなく、必要なときに必要なところからデータを引き出して表示していくのだという考え方が、より一層これから、はやっていくのではないかと考えております。ボーダーレスというところもありますし、場合によってはネットワークのさらなる進化がございますので、何らか模倣対策というところも、画面デザインについて必要ではないかと考えているところでございます。

それから、少し御紹介しておかなければいけないのが5ページ目でありまして、これは参考で、次回以降御議論いただく上で、画面デザインについてはこうした問題点が存在することの御紹介になります。予告とお考え下さい。

参考として欧州型、アメリカ型の特色ということで、権利行使の実効性というところがございます。23年度の調査研究におきましても、アメリカ、欧州に赴いて権利行使がどうなのかお聞きしているところでございますが、アメリカ、欧州についても画面デザインで意匠権で争った例がほとんど無いようです。

画面デザインについては、プログラムが関連しますので少し御紹介いたしますと、現行法制下におきましてプログラムを生産／譲渡する行為は意匠権の間接侵害に該当する可能性はありますが、直接侵害には該当しないと解されているところがあります。欧州型の考え方を採っていった場合、画面デザイン自体を保護対象とすることによって、プログラムを生産／譲渡する行為を直接侵害ととらえていくことが可能であれば、現行制度よりも実効性が増す可能性があります。

ただし、ここで御紹介しなければいけないのが画面デザインの特徴ですが、機器の中に何らかのプログラムをインストールし、そのプログラムを起動して初めて画面デザインが表示されるという特性がございます。ですので、今まで保護しているものよりも判明しづらい、模倣が分かりづらいという特性があるというところが一つ目でございます。

それから、プログラムというものが一つの言語ではございませんので、画面が同じであっても、プログラムによる表現方法は多種多様でございますので、欧州型で考えていった場合、プログラムそのものが直接侵害と考えられるのであれば、特定するとなっていくたとしても、表現方法は多種多様とあって、なかなか特定できないおそれがあるところがございます。プログラムそのものが直接侵害に当たらないと解されるのであれば、アメリカ型、欧州型というのは余り変わらないのではないかとこの分析も必要なのではないかと考えております。

いずれにいたしましても、第三者と権利者の関係においてバランスを考えていきませんと、こうしたところが意匠制度ユーザーの方々には御懸念点であるという御紹介がありますので、私どもとしては次回、きちんとここは議論して物事を進めていきたいと考えております。

最後になりますが、6ページ目を御覧いただきたいと思っております。実施行為規定、権利の及ぶ範囲。こちらは、先ほど御懸念点をお話ししましたが、欧州型は権利者は有利という考え方もありますし、第三者の負担が大きいのではないかとこの考え方もございます。一方、アメリカ型は、権利者のコスト負担は非常に大きい反面、第三者はやや監視負担等が楽になるのではないかとこのところもあります。いずれにいたしましても見つけづらいアプリケーションの中にある画面と考えますと、権利の及ぶ範囲とか実施行為規定をはっきりさせておく必要があるのではないかと、皆様方がユーザーに使っていただく上でも、実効性を高める上でも、これが必要だと考えております。

あわせて、知的財産権法でいきますと、非親告罪でございますので、取り締まりという場合にも、どうやって見つけるのかをはっきりさせておく必要があると我々は考えておりますので、次回、こうしたところをきちんと御議論いただくべく、我々の方で準備を進めたいと考えていて、5ページ目、6ページ目は予告編、参考とさせていただいているということでございます。説明は以上でございます。

○大淵委員長 ありがとうございます。

それでは、資料3の御説明に対して御質問があればお願いいたします。

柳生委員、どうぞ。

○柳生委員 知財協の柳生です。

3 ページで御紹介のあったアンケートですが、コメントされたとおり、回収率が極めて低いのですが、この辺の理由はどう解釈できるのかということをもまず伺いたい。

○山田意匠制度企画室長 柳生委員から御質問があった点にお答えさせていただきたいと思います。

約 1,100 社にアンケートを送付しておりますが、非常に回収率が低調であったことは事実でございます。画面デザインという特質もあって、現行、意匠法の保護の対象になっていない方々にもお聞きしたところ、そうしたことに関心が少なかったのではないかと考えられるところもございます。それから、質問が多岐にわたっていたところもあって、理解が難しかった点もあるのではないかと考えております。

いずれにいたしましても、御関心の高い企業の皆様方からは頂いていて、例えばウェブを作っているデザイナーですとか、そうしたところも調査対象としたのですが、現行が保護の対象ではなかったところから回答を得られなかったのではないかと考えております。

こうしたところを補うべく、私どもはもう少し広範に特許庁として意見を集めたいと思っておりますので、そうした面で補っていきたいと考えております

○柳生委員 ありがとうございます。

○大淵委員長 ほかに。

どうぞ。

○内山委員 JEITA の内山でございます。

5 ページについて先ほど予告とおっしゃっていたのですが、権利行使の実効性という点は JEITA の会員企業では非常に関心の高いところでございます。間接侵害の考え方を拡充していただくことと、物品の一体性要件を維持するかしないかという議論とはトレードオフではないかという意見がかなり出ておりました。ソフトウェアは物品から独立して売られているものがございますので、そういうものの画面デザインをどう保護するか、もちろんネットワークから配信されるようなデザインがどう保護されるべきなのかということもあるのですが、逆にそれを機器が受け取ったときに、もし物品の一体性が維持されるのであれば、機器そのものがそのソフトウェアをたまたまダウンロードできて動かしているということで責任を負わされる、というようにハードウェア機器メーカーが不測の不利益を

生じるというようなことがないよう、是非慎重に検討していただきたいと思っております。

もちろん、特許法やプロバイダー責任制限法など、ほかの法律での保護との整合性も留意すべきという意見も出ております。

それから、6ページ目に多物品一出願制度と上位概念物品のお話も出ていますのでコメントさせていただきますが、多物品一出願制度の導入については、物品ごとに審査をさせていただけるのであれば特に反対の意見は出ておりません。ただ、上位概念、例えば何々機器のナビゲーション機能というように、機能を有する電子機器という上位概念としての物品という特定もできることの是非も検討してほしいという意見も出ておりました。

現状、電子計算機とか、携帯情報端末とか、一見すると広い物品の概念で登録されている事例がある状況でございまして、現在の法制度の枠組みで何ができて、今後法制度を変えると何が新たにできるのかというのを是非整理していただきたいというのが JEITA からの意見でございます。以上です。

○大淵委員長 永田委員。その後、能川委員にお願いします。

○永田委員 情報サービス産業協会の永田です。

資料3の1ページ目、(2)の中で伺いたいのですが、3行目のソフトウェア業界における画面デザイン開発のインセンティブを低下させて、ひいては業界の競争力を低下させているという指摘があるというのが気になっています。どういう方がこういう指摘をされているのか、教えていただけますか。

○山田意匠制度企画室長 簡単に御紹介いたします。

ソフトウェア業界における画面デザインの開発のインセンティブを低下させるのではないかとするのは、大きいソフトウェアを作っていच्छるところもありますし、キャリアのような通信機器メーカーさんでソフトウェアを作っていच्छるところからそうした声は聞かれております。

もう一つ、ここはソフトウェア業界と限らせていただいておりますが、製造メーカーからもこうした御意見はございました。大きな企業ですと、製造機器を作っている部門もありますし、ソフトウェアを専門に作っている部門もありまして、一くりにしてしまいましたが、そうしたところも入っているとお考えいただければと思います。

○永田委員 その意味で、もう一つ確認ですが、デザイン開発のインセンティブが低くなってしまいうという辺りは、意匠法で保護してもらえないので画面デザインをする気持ちが盛り上がらないということでしょうか。その辺の具体的なイメージを教えてください。

○山田意匠制度企画室長 お答えいたします。

説明が少し足りなかったようですが、賛否両論があるのは御理解いただきたいのですが、一つには、意匠法で保護していくといったときには、発明報償の考え方もありますし、そうした方がいいのだという御意見もありました。

一方で、開発負担、デザイナーと、ソフトウェアの開発者、一緒の場合もあるのですが、このような方々にとってもう一つ仕事が増える。具体的に言うと、今は余り意匠権の縛りが無いものですから調べなくてよいところを、その人たちに調査を負わせると、つらくなってしまうのではないかと、それから、画面デザインが登録されていて使えないとなると別の手段を考える必要があるというところで、創作の活動が制限されてしまうのではないかと、というおそれを御意見として頂いているところでございます。

○大淵委員長 では能川委員、どうぞ。

○能川委員 自工会の能川です。

自動車分野でも技術開発、デザイン開発が、従来の部品の外界デザインだけではなくて、情報あるいはソフトウェアにシフトしてきております。画像デザイン自体の保護について、検討の必要性は認識しております。自工会各社は、権利者の立場である一方、実施者の立場もあり、両立場から検討が必要ではないかという意見が出ております。

実施者の立場としては、先ほどありましたが、開発の自由度、利便性の制約に加えて、悪意の第三者等による権利取得、あるいは権利主張が自工会各社に及ぶ可能性は無いかということ非常に心配する声が出ております。

画像デザイン自体の保護の検討については、先ほどもありましたが、実施の定義、あるいは権利の及ぶ範囲、あるいは間接侵害、自動車自身が初めに組み込むというのは現在でも保護されているのですが、一体化というところを削除した場合に、本当に日本の産業の発展に寄与するののかという観点から、次年度も含めて慎重に検討していきたいという意見がございました。

○大淵委員長 平野委員、どうぞ。

○平野委員 非常に難しい話になってきているというのはよく分かっているのですが、先ほど開発インセンティブが低下するという話があったと思いますが、例えば物品のデザインを保護されるという意味では意匠法があるわけですが、それがあればインセンティブは低下したのでしょうかという質問です。画像になった途端に、デザインに対する法的な保護が行われた途端にインセンティブが低下したり、みんなやる気がなくなってしまうのか、

逆もあって、保護されていないからやりたくなくなっちゃったのか、それは画像のデザインに限らず、物のデザインも全部含めて、同じ話ではないのですかというのが私の質問です。

それと、戻るのですが、資料1のところ、我が国の産業界全体の活力が損なわれるという例はどんなことでしょうかということです。これも同じ話で、物に対する意匠が強化されてきたときに、我が国の産業の活力は低下したのですかという質問です。

○本多意匠課長 お答えしたいと思います。

私どもの考えとしては、ハードウェア、物品の外観のデザインの開発と、画面デザインの開発について、大きな違いがあるとは思っておりませんので、平野先生がおっしゃられたとおり、基本的には極めて創作性の高いものについては登録されて、それ以外のものは登録にならないという、良い意味での競争環境を作るわけですから、その意味では変わらないと思っております。

ただ、画面デザインの特性がございますので、三次元に見えるところもございますが、二次元の平面の中でということもございまして、ユーザーインターフェースという点もございまして、ある種、人間工学的な特性を踏まえた制約とかいうものが多くなる場面もあるだろうと思っておりますので、それらを踏まえた上で適正な登録の可否の水準を考えていけば、その範囲では、業界の方は御懸念の方が多いようですが、大きな懸念が実際に生じることはないのではないか、それを目指してやっていきたいと思っております。

○平野委員 よく分かりました。

それで言うと、今シリコンバレーを中心にスマートフォンのためのアプリケーション開発が頻繁にされていて、弊社にも、わざわざカリフォルニアからユーザーエクスペリエンスと GUI、両方やれるようなことで契約してもらいたいという話をしてくるわけです。それは何のための、どの機器のためのではないんですね。要は、こんなことをユーザーにやらせたいというアプリケーションを作りたいのですが、それに対してどういうふうに行ったらユーザーエクスペリエンス、楽しくて分かりやすいデザインと、それに対するグラフィックユーザーインターフェース、画面の、どういう形の平面でアイコンも含めてやってくださいみたいな話なんです。

何でそんなにこだわっているのか。ばくだいな費用なんです。安い金額ではなく、もしやってくれるなら専属でやってくれとかいう話も含めておっしゃってくれるわけですが、それは今のスマートフォンの売れ行きということではなくて、アプリケーション自体の売

れ行きが、何をやるというのはどこも同じです。例えば乗り継ぎ変更何とかソフト、何が一番近い行き方ですよとか、電車の乗り継ぎがありますね。それはたくさんあります。ただし、使い勝手とか、グラフィックユーザーインターフェースとか、それに対してのユーザーエクスペリエンスの部分の差で売上げが全然違うんですというのが彼らが思っているところなんです。そういう意味では、ハードを超えた画面というものを含めた製品が、全く物と関係なく動き始めているというのは確かではないかなというのが私の意見です。

○大淵委員長 どうぞ。

○橋田委員 芝浦工業大学の橋田です。

今、平野さんからいろいろありました。操作性という意味においては、みんなが使いやすいものにしていかなければいけないというところで、標準化みたいなものがある程度必要なのですが、それを一つの企業が保護してしまって、すごく使いやすい GUI であったり、操作画面である場合も、それを独占してしまう。業界で、これは共用で使いましょうというようなものができればいいのですが、単独で独占するようなことがあると、良い使い勝手のものが世の中に浸透していかない。世の中全体のレベルの話になっていくのかなというところで、その辺が気になりました。以上です。

○大淵委員長 どうぞ。

○吉井委員 弁理士会の吉井です。

質問になるのですが、実は、アメリカは一時期アイコン自体の登録をやめていたと聞いているのですが、今の御説明で登録が認められるようになって、現実に認められていると思うのですが、そういうふうに変ったのはなぜなのか、もしお分かりであれば、今アイコン自体まで保護するか会で検討しているので、分かれば教えていただければと思います。

○山田意匠制度企画室長 お答えいたします。

私どもも今、ちょうどそこを議論しているところで、情報を集めようと思っております。まだ回答が来ていない状態でございますので、頂き次第、委員の方々にも御紹介したいと思います。

ある1点で、ルールが変わったときに、登録例からはそこから登録になっているように見えるのですが、実際に USPTO から御意見をいただきたい、ないしはお話を聞きたいと思っておりますので、近日中といたしますか、我々の方で調べて皆様方に御紹介したいと思っております。

○吉井委員 ありがとうございました。お願いします。

○大淵委員長 どうぞ。

○増田委員 ゼブラの増田と申します。

「諸外国における画面デザイン保護の状況」ということで、参考資料4を見ての感想と質問です。日本よりも画面デザイン保護の範囲が広いアメリカを見ますと、右の方に平均登録意匠数が書かれていて、画面デザインについては年間443件で、意匠全体の1.8%と書かれています。アメリカは審査国ですが、資料の下の方のドイツは無審査国で、なおかつ日本よりも画面デザインの保護の範囲が広いのですが、年間の画面デザイン登録件数322件で、全体の意匠登録件数の0.7%というところを見ますと、日本において、仮に画面デザインの範囲を拡充しても、急激にこの意匠権が増えて、広く権利を取って権利侵害でがんじがらめにはならないのかなという気がします。ただ、このデータが、2010年までの平均の件数なので、スマートフォンがこの1年で相当普及していますので、この数字も大分変わってくるのかなと思いますが、そういう見方は正しいでしょうか。間違っていたら教えていただきたいと思います。

○山田意匠制度企画室長 ここにある数字について少し御紹介いたします。

画面デザインの登録意匠数についてこれまでの平均値を取ったところ、我が国においては350、もう少し今は多い状態です。今、出願件数が増えてきておりまして、年間600件ぐらいい画面デザインの意匠登録出願を皆様から頂いている状態でございます。アメリカは400から500の間を推移しておりますが、コスト意識もあるのか、独創性といいますか、非常にオリジナリティーの高い、それから、長く使っていくものをお取りになっているのではないかというところがございます。

ドイツですが、母数がもともと、非常に我が国よりも出願件数が多くて、5万から6万件ぐらいい出願している国でございまして、パーセンテージとしては少なかったというところがあります。ただ、ドイツにつきましても、上から3段目、OHIMに出願していくケースもありますので、ドイツの方々も300件しか出していないのか、まだ統計が取れていない状態でございます。

いずれにいたしましても、平均値を取るところですが、全体の出願件数に対しては少しずつですが、多くなっているのが現状でございます。韓国もそこをねらってといいますか、保護の対象としてほしい分野について、産業界から要望として出てきているというのがありまして、その要望に応じて保護の対象を変えていこうとしています。それは出願が増えるのではないかという予測があるのだと思われまます。

いずれにいたしましても、ここにある数字から、徐々に出願件数が先進主要国は増えているのではないかというのが我々の読みでございます。

○大淵委員長 お願いいたします。

○内山委員 質問ですが、資料3では米国型、欧州型という表現で分けて説明されていて、内容の流れを見ますと米国型の方が問題解決の可能性を感じると読めるのですが、今後議論していく上で、米国型、欧州型というパターンで進めていかれるのかどうか、もしそうであれば、米国型とは何か、欧州型とは何かというのを、より明確に定義づけしないと議論しにくいところではないかと感じました。

○大淵委員長 御質問でお伺いしているのですが、御質問と御意見と一体となっているパターンもありました。それでは、とりあえず質問は終わりにした上で、ただいまの御説明を踏まえまして議論に移りたいと思いますので、御自由に御意見をお願いいたします。御質問でも構いませんが。

どうぞ。

○高部委員 産業構造の変化により、IT産業にかかわる人口が増えて、今後も増加が見込まれる中で、デジタルデザインの保護は重要な課題だと思います。さらに、国外での保護の拡大に従って日本が取り残されるようなことがないように、早急な対応をお願いしたいと考えております。

しかしながら、現行法での物品の一体性要件との整合や審査方式を推進するには、かなり御苦労されていると思いますが、そのような中で、昨年、画像を含む意匠の審査基準が示されました。物品の機能を果たすために必要な表示を行う画面としての現行法での扱いがより明確になったと考えられます。その中で、審査基準から3点ほど述べさせていただきたいと思います。

現在の意匠法の物品の一体性要件などから、電子計算機やゲーム機の取り扱いが保護対象外とされておりますが、電子計算機、いわゆるパソコンといわれるOSを搭載した上にアプリケーションも搭載する方式は、現在、専用機として区分されるものでも従来から採用されており、例えば私どもが開発しておりましたソフトウェアも専用機ですが、既に10年以上前から汎用OSが搭載されているのが現状です。このように、ソフトウェア関係者から見れば、内部処理の違い等はあると思いますが、作りの上では専用機と汎用機の区別は特に無いように思います。

昨今、先ほどから話題に出ておりますように携帯情報端末が普及しております、ます

ますその傾向が顕著になると思います。携帯情報端末も、今後、例えばアプリばかりでなく OS も選りながら、自らなり、業者さんなりがインストールする方式になるかもしれません。そんな中で、審査基準においては物品から独立して創作され、販売というように現在記述されていますが、既に専用機と汎用機の境が不明確になっていると考えます。このようなことから、今回の検討事項にもございますが、私は電子計算機やゲーム機に搭載されているアプリも保護対象外とすべきではないと考えております。

2点目は、画面デザインにおけるユーザーにとっての直感的な操作や見た目のデザインの保護は意匠法の役割と考えておりますので、保護を充実させていただきたいと思っております。一方で、保護を強化することによって画面デザインの開発の自由度が制約される等の指摘もあります。私は、これらの問題は新規性や創作非容易性等、今回の審査基準のように登録要件を充実させることによって解消できるのではないかと考えています。

3点目は、創作非容易性の要件ですが、現在、具体的に例題が出せないで申し訳ございませんが、対象が画面デザインだけに、画像デザインの視覚的表現が、使用手順を分かりやすく表現し、ユーザーの利便に寄与する等の利便性を考慮できないだろうかと考えます。必ずしも創作非容易性を満足せずとも、利便性や視認性が高いと判別できるものも条件に加えてよろしいのではないかと考えております。以上が今回の審査基準に関するものです。長くなって申し訳ございません。

次に画面デザインの保護を拡充することについてですが、逆に権利を破棄するとか放棄する、開放する考え方もあり得ないだろうかと思っております。先ほど意見の中に出てきたかもしれませんが、独占することによってという部分ですね。商標に、普通名称化されたものは存続期間を終了することがあるという考え方がありますね。それと同じように、画面デザインのアイコンなども一般に用いられて普及した場合、登録の存続をできなくするようなものもあってもよいのかなと思っております。

例えばトイレのサインプレートのように、共通したサインというものは社会の共有財産という考え方もあるのではないかと考えたのですが、もちろん、商標と違って存続期間が限定されていますが、20年という期間がありますが、ネットの情報は非常に短期間で広がりますので、普及したときにはそういう考え方も取り入れることによって独占というものから分離することができるのではないかと考えております。

最後に、画面デザインの保護の早期対応を望むと裏腹に、一方で画面デザインも現行法の延長上で対応してよいのかどうかというところですね。例えば物品に対する扱いを、飛

躍した話ですが、物品はリアルな世界で、画面はバーチャルな世界と考えた場合に、画面を対象としたデジタルデザインをバーチャル意匠というような考え方をし、リアルな意匠は外から見たものであり、バーチャル意匠は中から見た世界も取り入れていくというような考え方で、例えばコーヒーショップの内部にいる人から、その周りを取り巻く雰囲気や臨場感を出せるような、将来的にはそういうものがあってもよいのではないかという考え方をしています。さらには、3Dやホログラフィーといったものも、50年後、100年後を考えなくてはいけない時代がくるのではないかなと考えました。

以上、非常にまとまりのない意見で申し訳ございません。

○大淵委員長 平野委員、どうぞ。

○平野委員 今のお話、私も大賛成のところがあるのですが、物よりも画面のデザイン、私はGUIとユーザーエクスペリエンスと言いましたが、それが物の価値よりも勝る場合があるかもしれないというのは今後考えられることではないでしょうかというのが一つです。例えば、車の話が良いのかどうか分かりませんが、車はやっとジョイスティックとかというのが一般的になり始めたけれど、今度は、車というものを動かすのが画面というか、GUIとか、そういうものの価値の方が高くてという話、車をばかにしているわけではなくて、発展の中でそういうことがあったりするのではないか。

ただし、懸念のところ、1社が独占してということがあったと思いますが、その部分は、本当に一般的に、例えば車でいえばハンドルを使うというようなところは、特許にもならなければ意匠にもならないわけです。その辺は本来、特許庁の皆さんが真剣に論議して、私の先ほどの質問の関連になってきますが、我が国の産業を衰退させるような話は、それは一般的にみんなでも共有すべきだとか、基準値とか、考え方とか、指針とか、そういうものをこの際作っていくということで回避できないだろうか。

その前提には、保護をするという前提が出てきますね。そうしない限り、今はどちらかというと、無法地帯とは言いませんが、野放しになってしまっただけに良いのでしょうかというのが私の意見です。

○大淵委員長 永田委員、どうぞ。

○永田委員 情報サービス産業協会の永田です。

今までの資料1から3の流れの中で確認すると、デザインの重要性が高まっているということについては全く異論はございません。重要性が高まっているという中で、保護が必要なのか、あるいは自由度を確保することが必要なのかというところが一つの分かれ道か

なという気がしています。先ほどスマートフォンのアプリが100万本流通するような状況という話がありましたが、今は保護が余り広がっていない分、自由度が高くて、いろいろなものが生まれてくるのに良い環境なのかもしれないということもあり得るわけで、保護が必要かというところは引き続きそういう観点で議論を続ける必要があるなど感じています。

その上でさらに、保護が必要という場合に、保護の仕方が、意匠法の中でなされるのかというところは議論が必要だと思います。私自身、資料2の最終ページを見ていて改めて感じたのですが、今の段階でも保護が全くされていないわけではなくて、特許法、著作権法、不正競争防止法、それぞれ側面は違いますが、何かしらの形で画面デザインを保護する現行法の仕組みもあるということとは言えると思います。

そういう中で、国際的な比較から欧州、米国、韓国がこうだからという話もあるのですが、法制度の部分もさることながら、各国の産業の状況とか、企業の行動の様式と申しますか、そういう部分の違いは考える必要があると思っています。特に、法制度だけをとりましても、無審査制度を採っている欧州と同じような仕組みでは画面の保護が図れないのではないかと考えています。

無審査の場合は著作権の制度に近いような形で意匠の権利の位置付けがなされると思いますので、そういう部分でも、保護の制度自体は参考になるけれども、審査・無審査の違いは押さえる必要があります。また、実際に企業の行動として、日本の企業はどちらかというとコンプライアンスをしっかりと、きちっと調査をしないとイケないというクリアランスに対する意識が高い一方、海外の企業はどちらかというと、調査しても切りがないから、ある程度集中して必要な部分だけ調べた後はクリエイティブな行動にリソースを回しましょうという考え方もあって、海外の企業の行動様式も参考になるというのはあります。そういうところはすぐに日本の企業は変わらない部分もあるところで、バランスを考えていくと、保護の枠組み自体は参考にしつつも、産業界の実情とか企業の行動の仕方という部分も踏まえて、我が国で必要な保護の有り様を議論してほしいと思っています。

○大淵委員長 能川委員。

○能川委員 自工会の能川です。

先ほどは実施者としての立場から発言させていただきましたが、次は権利者の立場から発言させていただきたいと思います。

資料2の8ページ目、下の図ですが、先ほど、後から記録されたものは流通時の一体性

要件を満たしていないという御説明をいただきましたが、昨今の車載機器、ナビゲーションとか音楽プレーヤーは、製品のライフサイクルの中で、地図のアップデートとかアイコンの改善、変更していることは十分考えられます。そういう観点から、部品との一体性要件を一飛びですべて無くすわけではなくて、例えば変更前の部品デザインと一定の関連を持たせた上で、ある程度、更新画面あるいはデザイン保護を認める方向の検討もしていただけると、権利者の立場としては非常に有り難いなという意見が各社から出ております。

○大淵委員長 どうぞ。

○柳生委員 知財協の柳生です。

委員の皆様の御意見を伺っても、保護拡充の必要性、強い権利保護を求めるのか、自由な部分を残すのかというのが極めて重要と思っております。知財協で、私は意匠委員会の議論を聞いてきていますが、一方で他の、例えば著作権委員会の意見も聞いておまして、先ほどほかの委員からも御意見がございましたが、開発の自由度を阻害するのではないかという意見もございます。したがって、アプリケーションが極めて重要になっているということ自体全く異論はないのですが、それを果たして意匠制度の中だけで保護できるのかということについては、正直、疑問に思っていますし、物品性を外すということについては、私たちは現在、極めて慎重な立場でございます。

物品性については、画面デザインから出てきた議論なのですが、従来型の意匠についてもいろいろな物品にデザインが使われている現実がございますので、そこに立ち帰って議論されるべきではないかということも考えております。意匠法全体の中で考えるべきではないかという意味です。以上です。

○大淵委員長 どうぞ。

○水谷委員 水谷でございます。

今までいろいろな方からの御意見を伺っていて、何となく議論の筋が見えてきたなという感じがいたします。特許庁の方から、昨今、物品性から離れて、物品性を伴わないまま独立して流通していく商品が現れてきたという説明が最初にありました。一つの例としては、スマートフォン上で使われるアプリと呼ばれるソフトウェア。これは最初からスマートフォンに組み込まれて販売されるわけではなく、ユーザーが好きなものを選んで、事後的にダウンロードして使うのだというお話がございました。そういうソフトウェアの中にも、当然画像デザインが入っているわけですが、我が国の現行の意匠法で、そのような画像デザインを保護する方が良いか悪いかという評価はおきますと、客観的に、意匠法で保

護できるかという、どなたもおっしゃるように保護できないわけです。したがって、新しいタイプの流通商品に対して意匠権の保護を及ぼすべきか否かについては、結論がどちらに行くにせよ、検討に値する問題であると思っています。

新しく作られていくベンチャー企業とか、この分野がこれから有望だということで参入していこうという既存の企業さんにとっては、新たに開発するそのタイプの商品で、画像デザインが法的に保護されるかどうかということには、かなり関心が集まることですから、保護の是非について検討してもらいたいと思っていられる企業さんも、一方でいらっしゃると思います。

今申し上げたように、画像デザインを中心にしたことですが、デザインにかかわる産業構造が今ゆっくりと動きつつある。アメリカなどは急速に動いていると思いますが、そういうものを法制度がどのように追いかけていくのか、あるいは、今はまだいいからということで、追いかけていかないのかという問題ではないかと考えています。

他方で、このような方向で保護をしようということにした場合に、全員が諸手を挙げて賛成するわけではなくて、いろいろな方の御意見がございましたように、むしろ慎重な考え方を持っていられる会社さん、あるいは業界もたくさんあることは、理解しております。現行の意匠法で保護できないような画像デザインを保護すべきかどうか考えたときに、既存の産業、特に成功されている企業さんの中には、慎重な意見を述べられる方が結構いらっしゃると思います。既存の産業界で成功されている企業にとっては、新しい重畳的な保護がなくても、現在うまくいっているから、新しい保護を加える必要はないだろう、そんな保護を加えると、かえって身動きがとれなくなるというか、制約要因になってくる。そういうお立場からは、慎重意見を出されるのは当然のことだと思います。別に保守頑迷ということではなく、自らの利益に従って意見を述べれば、そういうことになると思います。

それではどちらが良いのかというのは、一概には言えないことで、どのような立場に立って考えていけば良いのか、ということだろうと思っています。結局は、先ほど申しましたが、商品購入後に新たに購入するアプリのような商品が、これからどのぐらい世の中の主流になっていくのか、先ほど自動車業界の方がおっしゃいましたが、自動車の世界でもカーナビで、自動車を購入なさったお客様が、その後アップデートのために地図データを購入される。こういう場合の地図にまつわるデザイン保護を図ろうとすると、現行の意匠法では難しいということになって、保護の是非を検討しなければならないわけです。

そういうタイプの保護というのが、世の中全体として、これからどのぐらい盛り上がっていくのか、あるいはメインストリームになっていくのか、その辺を見ながら政策的に判断すべきことなのか、あるいは、ごく一部で見られる現象で、余り重視しなくてもいいよということだったら、現状のままという意見も是認されると思いますし、そうではないのだということであれば、少し前向きに検討していかなければいけないのかなと、そんなふうに考えております。

○大淵委員長　どうぞ。

○牧野委員　これは資料4の御説明を伺ってからのの方が良いかと思ったのですが、今まで御説明いただいた「我が国における画面デザイン保護の状況」、「諸外国における画面デザイン保護の状況」、いろいろな問題点を考えますと、諸外国で画面デザインを意匠法で保護しているという経験は尊重すべきだろうと思っております。私は、画面デザインの保護については著作権法とか不正競争防止法がもちろんあるわけですが、意匠法による保護が妥当だろうと思っております。

そのときに、物品性の問題は避けて通れない問題になってくるはずだと思います。それを部分意匠でカバーしてしまうか、それとも、先ほど御説明の欧州型のような形で保護するか、これは今後の我が国の意匠制度を考える上で一番大きなところだろうと思っております。私は、できるなら物品性の要件はある程度外して、将来の様々なニーズを取り込めるような意匠法の改正をお願いしたいと思っております。業界の方々がどういう反論をなされるか、そこまではというような御意見が多いのではないかと思います。その辺りを十分考えて改正作業を進めていただきたい。

もう一つは、そのときは画面デザインの創作者の立場というものを十分に考えていただきたいと思っております。今まで、それを利用する側の声は割に聞こえるわけですが、創作される方がどういう保護を望んでおられるかということも十分考慮していただきたいと思っております。以上です。

○大淵委員長　ありがとうございました。

時間の関係もございまして、この後に御説明がありますので、そこでまとめて御意見を出していただいた方がよろしいようにも思いますので、ただいまのテーマにつきましては、本日、各委員から頂きました御意見を踏まえて、事務局において更に具体的な項目の整理をしていただき、次回以降はそれを踏まえて委員の皆様引き続き御議論いただきたいと思っております。

(2) デジタルデザイン保護拡大にあたっての課題及び検討の視点

○大淵委員長 ということ、次の議題であります3D デジタルデザインを含む保護対象の拡大についての後半部分、(2)のデジタルデザイン保護拡大にあたっての課題及び検討の視点について、事務局から説明をお願いいたします。

○山田意匠制度企画室長 それでは御説明いたします。資料4を御覧いただければと思います。簡潔に御説明いたします。

今まで御議論いただきまして、多数御意見を頂いているところですが、今後の検討にあたっての基本的な考え方を私どもで整理しております。大きく三つほどありまして、一つ目として、平成18年の法改正の時期と比べますと、画面デザインの利用状況に大きな変化が表れているというのは皆様方、御異論がないところだと思います。差し当たって保護の拡充を求める一定程度のニーズはございます。こうしたことが認められるところから、再度、意匠法の中で保護の拡大を図っていくことの是非について検討する必要があるのではないかと私どもは思っております。

御意見もありましたとおり、著作権、不正競争防止法、特許法等々、場合によっては新法による保護の拡大ということも考えられるわけですが、国際的に見ましても意匠制度の中で画面デザインを守っているというところが一つ、それから、我が国におきましても昭和60年のころから随時画面デザインの保護の拡充を図ってきたところがございますので、今一度、画面デザインの保護の拡充に当たって意匠法での議論をさせていただければということでございます。

二つ目といたしまして、こちらにも御意見を頂いているところでございますが、仮に我が国で議論し、保護の拡充を考えていくに当たりましては、欧州型、米国型、様々ございますが、物品との一体性要件、機能・操作要件を見直すとなるといろいろなことが考えられますので、以下の①、②の2点を十分留意して検討していこうということが二つ目でございます。

①でございますが、現在でも多種多様な画面デザインがありますし、将来的には画面デザインというのは極めて多数創作されることが想定されます。その上で、意匠権が非常に強い権利であることを踏まえ、権利調査にかかる企業側の人的・時間的なコストも無視できない、それから、権利者と第三者の利益のバランスについて十分注意する必要があるの

ではないかと考えております。あわせて、こちらも前回、前々回の産構審の中でも御意見を頂いているところでありますが、審査をするのであれば我が庁におきます審査体制の充実というの併せて考えていくべきだ、スピードを考えていくべきだというところでございます。

②といたしまして、国際的な動向を踏まえ、こちらも先ほど御意見を頂いておりますが、欧州は無審査でございます。一方、アメリカは審査している国でございますが、各国様々、確かに保護の対象は同じであったとしても、制度が違うところを踏まえ、国際比較においてはそういう背景、実情、我が国はどうした方が良いのかというところに留意して検討していくべきだと考えているところでございます。

(3)でございますが、その上で更に踏み込んで考えていきますと、法制面、運用面の検討が必要であろうということで、各論に入っていきますと、最終的にはこんなことを考えていく必要があるのだということで例を挙げさせていただいております。例えばアプリケーションのソフトウェアの画面の保護を対象とするのかどうか、あわせて、ウェブページ、壁紙のような装飾目的の画面デザインをどうするのか。これは重要な保護対象のところですが、一方で実施行為規定、間接侵害のあり方をどうするか。それから、皆様方に出願をしていただくに当たってという想定で、図面のあり方、利便性の向上の考え方としてどのような手続とするのがよいのかということも併せて検討しておく必要があるのではないかと考えております。

最後になりますが、2ページ目になります。運用面での検討事項といたしまして、これも14回の意匠制度小委員会で御意見を頂いているところでありますが、検索ツールでございます。例えば、私どもが持っている画面デザインのデータベースをどうするのか、それから、膨大になっていった場合のことを考えますと、日本意匠分類ですとか、ロカルノ分類ということもありますが、こうしたものの整備が必要なのではないかということがあります。一方で、第三者が効率的に調査を行える必要があるだろうと考えておりますので、こうしたインフラ整備をどうしていくのか。それから、画面デザインの特異性をとらえて、私どもの審査がどうあるべきか、審査の継続のために必要な施策、スピード感をどうするのか、あわせて運用面で考えていくべきだと考えております。

最後になりますが、これは画面デザインに限ったお話ではございませんが、権利範囲の明確化のために必要な施策をさらにきちんと整理をしていった上で皆様方に御提示、その上で、事例集でありますとか、場合によっては審査基準かもしれませんし、私どもが審査

をしている段階において集められた情報の提供サービスかもしれないと考えております。こうしたところを皆様方と御議論の上、画面の議論を進めていきたいというのが事務局としてまとめたものでございます。説明は以上でございます。

○大淵委員長 ありがとうございます。

それでは、ただいまの御説明を踏まえまして議論に移りたいと思います。御自由に御意見をお願いいたします。

吉井委員、どうぞ。

○吉井委員 弁理士会です。

弁理士会では、現在、意匠出願件数が衰退して、このままでは大変であるということで、どうやったら従前の出願件数まで復活できるのかという大きなフレームの視点でずっと検討しております。

現時点で弁理士会の中で合意ができている方向性は、物品性の緩和については積極的な反対意見はございません。賛成意見の方が、どちらかといえば多数です。物品性を完全に撤廃するという意見ももちろん出ておりますが、現時点では少数です。

最終的にどのような形になるのか、まだ分かりませんが、少なくとも現時点では、先ほどこから問題になっております、製品購入後に事後的にダウンロードされるような画像については、保護する必要があるのではないかと。それから、例えば計算機の画面に使える画像をソフトメーカーがそっくり実施して、計算機に使われるソフトですよ、とって販売するようなものは、何らかの形で押さえていかなければならないだろう、というところまでは、ある程度合意ができております。

別紙という形でまとめていただいておりますが、操作要件が仮に撤廃されるようなことがあれば、例えば電子計算機とテレビ受像器の機能を両方持つような複合商品の場合の物品の類似というのはどういうところまでいくのかとか、登録された電子計算機の画像をテレビ受像器に実施している第三者、この場合、物品が類似ということならば権利侵害という問題が出てきますし、類似ということでなければ、出願をその分、多くしなければならぬという問題も出てきますので、物品の類似の考え方というのが極めて重要になってくるということで、その辺をセットに検討していただきたいというところまでが現時点で一応固まっております。以上です。

○大淵委員長 どうぞ。

○内山委員 JEITAの内山です。

物品の一体性要件についてですが、物品の一体性要件を外すべきという強い意見もあるのですが、それは少数意見でございます、維持することに賛成という意見が多かったため意見は今そこに集約されております。主な理由としては、画面デザインにおける判例が余り出ていない。そういう状態の中でいきなり物品の一体性要件を廃止するのは時期尚早ではないかという意見です。

それから、機能・操作要件ですが、物品の一体性要件を維持したとしても、機能・操作要件を撤廃するということになると、一体性要件そのものが有名無実になってしまうのではないかと懸念する声が出ておりました。他方、機能・操作要件を一部緩和してもいいのではないかという意見もありまして、賛否両論の状態でございます。

いずれにしても、今後これを議論するに当たりまして、具体的にどういう画面デザインがあるのかという例示を出していただきたく、また、どう審査していくのか、審査基準も是非示唆していただきたい。それから、先ほどから申し上げていますようにクリアランス、すなわち利用者側の監視負担を軽減することについて実際に審査される特許庁さんの審査負担をどう低減していくのかということも併せて十分議論すべきではないかと思っております。

今、調査という話をしましたが、現状の IPDL では検索するには使い勝手が不足していると思いますので、例えば意匠課さんが使われているデータベースと同程度の情報の整備、あるいはそれを一般公開していただくとか、何らかの策を検討していただきたいという希望がございます。

あと、今は余り議論になっていないのですが、審査主義をそもそも維持するのかわからないのか、欧州型、米国型という話が先ほどありましたが、これについては JEITA の中では無審査主義には反対という意見で一致しております。例えば画面デザインだけ無審査にするというような、韓国でダブルトラックのような考え方もありますが、こういうものが認められますと無用な混乱を来すということで、そういうものについても反対という意見で集約されております。以上でございます。

○大淵委員長　どうぞ。

○永田委員　情報サービス産業協会の永田です。

検討に当たっての考え方については、特に（２）の①、②のような形で留意事項をきちんと出していただきまして、非常に助かっております。ありがとうございます。

その上で少しだけお願い事項ですが、今回の小委員会での話の以前に、知的財産研究所

で議論が既に行われていて、間もなく報告書がまとまる段階にあると伺っています。その中で、画面デザインの開発の現状など、かなり詳しい事例が盛り込まれたものができていると聞いておりますので、先ほどちょっと話が出ましたが、具体的な画面の例を見ながら、どういうものを保護すべきかという議論をしたいというところもあります。そのためにも、先ほど山田室長からも出ましたが、3月にアップされるであろう報告書については、アンケート結果もそうですが、多数の事例や、事務局案が出た後にIIPの委員会の中で行われた意見のやり取りの結果こういった意見になったというプロセスの部分も含めて、本委員会の委員の方々と前提認識を共有した上で議論をしていきたいと思っておりますので、御配慮をお願いいたします。

○大淵委員長 どうぞ。

○柳生委員 知財協の柳生です。

永田委員と同じなのですが、これだけいろいろな御意見がある中で、極めて慎重な言い回しも含めて、丁寧に論点を押さえていただいていることについてはお礼を申し上げます。

若干違う言い方になるのですが、日本の極めて重要な世界における競争力の中で、画面デザインというのは特に重要だと思っています。そうした中で、検討に当たっては、その開発拠点、創作拠点である日本で競争力を損なわないようにという観点が極めて大切なのではないか。その辺りが、先ほど違う言い方で申し上げましたが、物品性の議論とか、他者の権利評価とか、強い権利かどうかということにかかわってくるのですが、そういう視点で、これから皆さんの御意見も聞きながら詰めていくのだらうかと理解しております。以上です。

○大淵委員長 茶園委員、どうぞ。

○茶園委員 これから検討される項目につきまして、今までのお話は実質論といいますか、保護を図るべきだとか、そうすべきでない、現行のままでよいとかという議論でしたが、実質論を考える際にはそれと同時に、そもそも現行制度上できることとできないこと、仮にやろうとすると現行制度を変えなければいけないことをきちんと分けた方が良いのではないかと考えております。

と言いますのは、今の特許庁の審査実務におきましては、後から記録されるものは保護されないものとして取り扱われると思いますが、私の個人的な意見ではこれは適切ではなくて、出願の段階では後から記録されるものかどうかは分かりませんし、図面をきちんと書けば実際には後から記録されるものであっても保護されることになるのではないかと思

っております。そして、このような考え方は現行法の解釈論として成り立ち得るのではないかと考えております。特許庁の現在の審査実務は違う解釈論を採っておられるということだと思いますが、後から記録されるものの保護については、私は現行法を変えなくても、解釈論の中で十分対応できると思っております。このような制度を変える必要の無いものもいろいろあるのではないかと考えております。

現在は、特許庁の審査実務においては一つの考え方を採っておられるのですが、現行制度の中でも、解釈の変更でできることと、それでは間に合わなくて、違うことをしようと思うと制度改正までしなければいけないことの、その二つを分けて考えなければいけないのではないかと考えております。以上です。

○大淵委員長 よろしいでしょうか。

れでは、個別の論点についての賛否というのは、いろいろ御意見があったかと思いますが、資料4に示されているのは本検討課題の検討の視点ですが、これについては御了解を得られたと理解しております。

本検討課題につきましては、本日、各委員から頂いた御意見を踏まえて、事務局において更に具体的な項目の整理をしていただき、次回以降はそれを踏まえて委員の皆様引き続き御議論いただきたいと思っております。

それでは、時間については予定より遅れ気味で心配しておりましたが、御協力いただきまして予定時間内ですっきりと収まろうとしておりますが、議題については以上をもちまして本日の議論を終了したいと思います。

今後のスケジュールについて

○大淵委員長 それでは、最後に今後のスケジュールにつきまして事務局より御説明をお願いいたします。

○山田意匠制度企画室長 今後のスケジュールについて御説明いたします。

今後につきましては、皆様方から頂きました御意見を踏まえ、再度私どもで整理をさせていただいて、御提示差し上げて御議論いただきたいと思っております。

次回以降でございますが、第17回の意匠制度小委員会の開催時期、内容につきましては委員長と御相談の上、4月以降に御連絡させていただきたいと思っておりますが、年度が

明けましたらできるだけ早い時期から再開したいと思っておりますので、皆様、御協力いただきたいと思います。いずれにいたしましても、4月に入った後、御連絡いたしますので、よろしく願いいたします。以上でございます。

○大淵委員長 どうぞ。

○吉井委員 お願いがございまして、進行のことですが、24年度が始まったらヘーグの問題とか、画像の問題とか、個別の論点を議論していくとお聞きしているのですが、前回弁理士会で導入反対という意見を述べた自己指定の問題についてですが、いずれヘーグの問題とか個別論点について議論する場合、弁理士会で自己指定の問題点を書面にまとめて、皆さんに検討していただきたいと思っております。もしお許しいただけるなら、次回とか、ヘーグの問題を議論するときちょっとだけお時間を頂いて説明させていただければと思うのですが。その際に、お手元にプリントか何かがあった方が分かりやすいと思っておりますので、事前に委員長さんあてにプリントを出させていただければと思っております。もちろん意匠課長さんを介してですが、そういうのはお許しいただけるものでしょうか。

○山田意匠制度企画室長 御意向につきましてはよく分かりますので、事務局内で検討させていただいて、どのように対処するか、御連絡させていただきたいと思っております。

○山田意匠制度企画室長 御意向につきましてはよく分かりますので、事務局内で検討させていただいて、どのように対処するか、御連絡させていただきたいと思っております。

○吉井委員 お願いいたします。

○大淵委員長 よろしいでしょうか。

御協力をもちましてほぼ定刻に終わることができるようで、ありがとうございました。

それでは、以上をもちまして産業構造審議会知的財産政策部会第16回意匠制度小委員会を閉会いたします。本日も長時間、御熱心に御審議いただきまして、どうもありがとうございました。皆様、お疲れ様でした。

閉 会

以上

- <この記事に関する問い合わせ先>
- 特許庁総務部総務課制度改正審議室
 - TEL : 03-3581-1101 内線 2118
 - FAX : 03-3501-0624
- E-mail : [お問い合わせフォーム](#)