

「画像デザインの開発手法の実態に関する調査研究」の結果概要

1. 調査研究の背景及び目的

近年の情報技術の進展等を背景に画像デザインの重要性が増す中、産業構造審議会意匠制度小委員会の報告書「創造的なデザインの権利保護による我が国企業の国際展開支援について」（平成 26 年 1 月 31 日）において、クリアランスの要否検討等を行う上で必要な情報として、画像デザインに関する審査基準をより明確にすべきことが示された。

特に、意匠の創作非容易性（意匠法第 3 条第 2 項）に係る判断は、「その意匠の属する分野における通常の知識を有する者（以下「当業者」という。）を基準として行うものであることから、意匠審査基準における画像の意匠の創作非容易性の判断基準をより明確にするための検討に必要な基礎的情報の収集を目的として、当業者における画像デザインの開発実態に関する本調査研究を実施した。

2. 調査研究の実施方法

本調査研究は、平成 26 年度特許庁産業財産権制度問題調査研究として、一般財団法人知的財産研究所が平成 26 年 7 月から実施し、平成 27 年 2 月に報告書を取りまとめた。

調査研究の実施方法は以下のとおり。

- ・ 画像デザインの開発に関する国内外の公開情報（文献等）調査
- ・ 画像デザインの開発を行っている企業等へのアンケート調査
- ・ 画像デザインの開発を行っている企業等へのヒアリング調査
- ・ 上記調査の結果分析及び取りまとめ

2. 1 国内外公開情報調査

アンケート調査票の内容を検討するため、国内外における画像デザインの開発等に関する公開情報（書籍、調査研究報告書、インターネット情報）を調査した。

2. 2 アンケート調査

(1) 対象者

主要な業界団体等から、画像デザインの開発・利用に携わる者が所属する
と考えられる国内企業及びデザイン事務所を対象者として選定した。また、
大学において画像デザインに関する講義を行っている学識者も対象とした。

(2) アンケート調査票の内容

(A) 回答者の属性（業種、規模等）に関する質問

(B) 画像デザインの開発実態に関する質問

(C) 仮想事例（※）を示しつつ容易に思いつくか否かを問う質問

※ 以下の 7 の想定類型に基づく 18 の設問の中で、56 の仮想事例を提示

【類型 1】：現実の物を電子化したもの

【類型 2】：現実の物の変化の態様を GUI 化すること

【類型 3】：ある物品・機能の画像デザインを他の物品・機能に転用すること

【類型 4】：形態変化の態様

【類型 5】：既存の GUI 部品のみによる画面構成

【類型 6】：表示要素の簡素化

【類型 7】：色彩、模様が付加

(3) 実施結果

	計	企業	デザイン事務所	大学
調査票郵送数	3,275	3,069	175	31
有効回答数	618	590	24	4

2. 3 ヒアリング調査

(1) 対象者

計 34 者（企業：28 者、デザイン事務所：2 者、大学：4 者）

(2) ヒアリング調査の内容

アンケート調査に対する回答の内容を踏まえ、回答者の一部に対して追加

ヒアリング調査を実施し、アンケート調査票の回答の背景・趣旨等について、より詳細な意見を聴取した。

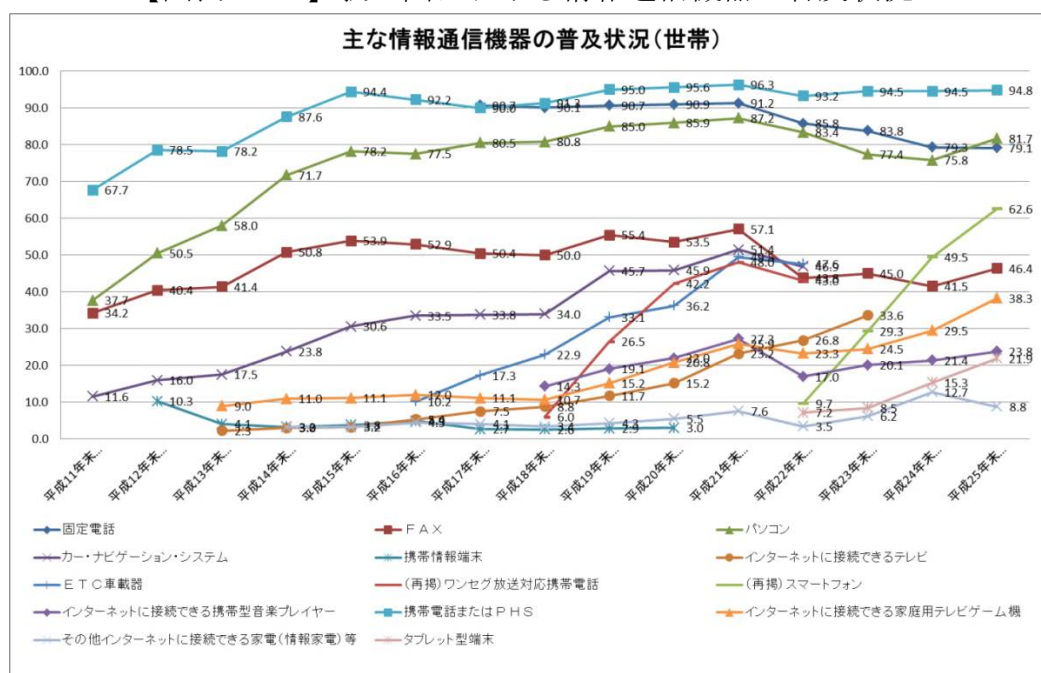
3. 調査結果

3. 1 画像デザインの開発実態

(1) 製品開発における画像デザインの位置づけ

タッチパネルを搭載したスマートフォンの急速な普及に見られるように、情報技術の発展に伴い、各種製品やサービスの利用者が画像デザインに接する機会が拡大している。これを背景に、企業等における製品開発においては、分野や業種を問わず、画像デザインが製品価値の向上に寄与するものとして重要視されていることが確認された。

【図表Ⅲ-10】我が国における情報通信機器の普及状況¹



¹ 総務省編「平成 26 年度版情報通信白書」図表 5-3-1-1

<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h26/html/nc253110.html>

[最終アクセス日：2015 年 2 月 24 日]

【図表Ⅲ-2】画像デザインの重要度についてのアンケート回答（Q15・企業）

		件数	割合
1	重要度はかなり上がると思う	77	36.3%
2	重要度は上がると思う	99	46.7%
3	変わらない	27	12.7%
4	重要度は下がると思う	3	1.4%
5	重要度はかなり下がると思う	0	0.0%
無回答		6	2.8%
回答者数		212	100.0%

※本設問は対象者のうち画像デザインの開発を行っている企業のみが回答している。

【図表Ⅲ-3】画像デザインによる効果についてのアンケート回答（Q8・企業）

		件数	割合
1	企業イメージを向上させることができた	88	41.5%
2	製品の魅力を向上させることができた	182	85.8%
3	競合製品との差別化を図ることができた	123	58.0%
4	販路を強化することができた	28	13.2%
5	適正価格の設定・維持を行うことができた	15	7.1%
6	その他	22	10.4%
無回答		3	1.4%

※本設問は対象者のうち画像デザインの開発を行っている企業のみが回答している（総数212、複数回答可）。

<報告書Ⅲ. 1. (1) 及び 2. (2) 参照>

※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・ GUI もハードの性能の一つになってきており、より商品の価値に貢献できるようになってきている。（製造業（電気機械器具、情報通信機械））
- ・ 様々な分野で使いやすさが選択肢の一つになってきている。使いにくいと選ばれなくなっている。（製造業（輸送用機械））
- ・ 業務用システムであっても、他社とのコンペで、価格・機能に加えて画像デザインの見栄えが非常に意識されるようになってきた。（製造業（電気機械器具、情報通信機械））

<報告書Ⅲ. 1. (1) 参照>

また、画像デザインの開発においては、見た目のオリジナリティよりも、操作のしやすさや分かりやすさが優先され、その画像デザインがどのような製品・サービスのインターフェースとして使用されるものであるのかといった具

体的用途・機能を前提とした上で、当該用途・機能に最適な画像デザインの開発が行われていることが分かった。

なお、この点に関して、画像デザインの保護に際しては、画像デザインの用途・機能を踏まえた判断を望む声や、従来にない新たな特徴について特許庁に伝える手段があればよいとの意見があった。

【図表Ⅲ-4】画像デザインの開発において留意する点についてのアンケート回答（質問 Q10・企業）

		件数	割合
1	差別化のための見た目のオリジナリティ	47	22.2%
2	構成の分かりやすさ	158	74.5%
3	アイコンの動きや、画面が切り替わる際の視覚効果	49	23.1%
4	操作のしやすさ	175	82.5%
5	アイコンやメニュー等の表記の分かりやすさ	155	73.1%
6	その他	15	7.1%
無回答		3	1.4%

※本設問は対象者のうち画像デザインの開発を行っている企業のみが回答している（総数212、複数回答可）。

<報告書Ⅲ. 1. (1) 参照>

※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・ わかりやすさ、使いやすさを選んだのは、システム開発が念頭にあるため。使えなかったら意味がないと考えている。ユーザインターフェースを考える上では、分かりやすい・使いやすいことを考えるのが一番である（情報通信・サービス業（ソフトウェア業））。
- ・ 画像デザインについて、裏に機能がある造形が重要といえる。細かいところの工夫、機能的であったりというところに工夫があったりするので、保護してもらいたい。今までにない機能について、その見せ方を最適化したものには新しい価値がある。（情報通信・サービス業（その他））
- ・ 差別化のための見た目のオリジナリティは大切と考えており、自社製品らしい使いやすい見た目を作り上げたい。極限なシンプルさを打ち出すことで差別化して業界をリードし、ひいては業界がその後をついてきてほしい。（電気機械器具、情報通信機械）
- ・ 図面を見たときにこうしたことで格段に操作性が良くなったということを審査する人が読み取れるか否かであり、読み取れないのであれば創作性はないのではないか。それを読み取らせるために意匠の

願書に工夫するのが企業側が行う工夫であるのではないか。(製造業(電気機械器具、情報通信機械))

- ・ デザイナーの熱い思いや意図を伝えられるような仕組みがあると良いと思う。説明に書けばいいかもしれないが、類似の範囲が狭くなってしまうということもあるので書きづらいという側面もある。先ほどの思いが良い形で特許庁側へ伝えられて理解してもらった上で判断していただくような仕組みがあれば良い(製造業(電気機械器具、情報通信機械))

<報告書Ⅲ. 1. (1) 及び資料編 I. 2. 参照>

(2) 環境の変化による開発への影響

画像デザインの開発において、開発支援用の各種ツールや既存の GUI 部品(ウィジェット)が多用されていることが示されるとともに、OS やプラットフォームを提供する企業が策定したデザインガイドラインについて、デザイン開発における制約にはならないものの、利用者の使いやすさを念頭に置いてガイドラインに沿ったデザインにすることは一般的な手法であることが分かった。

※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・ GUI のデザインガイドラインは誰もが従う必要があるという性質のものではない。プラットフォーム上で動くソフトウェアが、プラットフォームの想定している世界観から外れないように定められているものであり、工夫の余地は十分にあると考える。そこに載せる GUI デザインやグラフィックの工夫は我々に委ねられているところである。(製造業(電気機械器具、情報通信機械))
- ・ モバイル用だと、OS 標準のものに合わせて作成している。理由としては、ユーザが迷わないというのが一番大きい。使いやすさのために Google Android リファレンスや Apple のデザインリファレンスを参照している。(情報通信・サービス業(ソフトウェア業))

<報告書Ⅲ. 2. (3) 参照>

3. 2 画像デザインの創作非容易性に関する想定類型への意見とその傾向

(1) 同業者にとって容易に思いつく程度との回答傾向が示された創作手法

アンケート及びヒアリング調査の結果、同業者であれば誰でも思いつく程度のもの(以下、単に「容易」という。)であるとの回答割合が高かった設問(仮

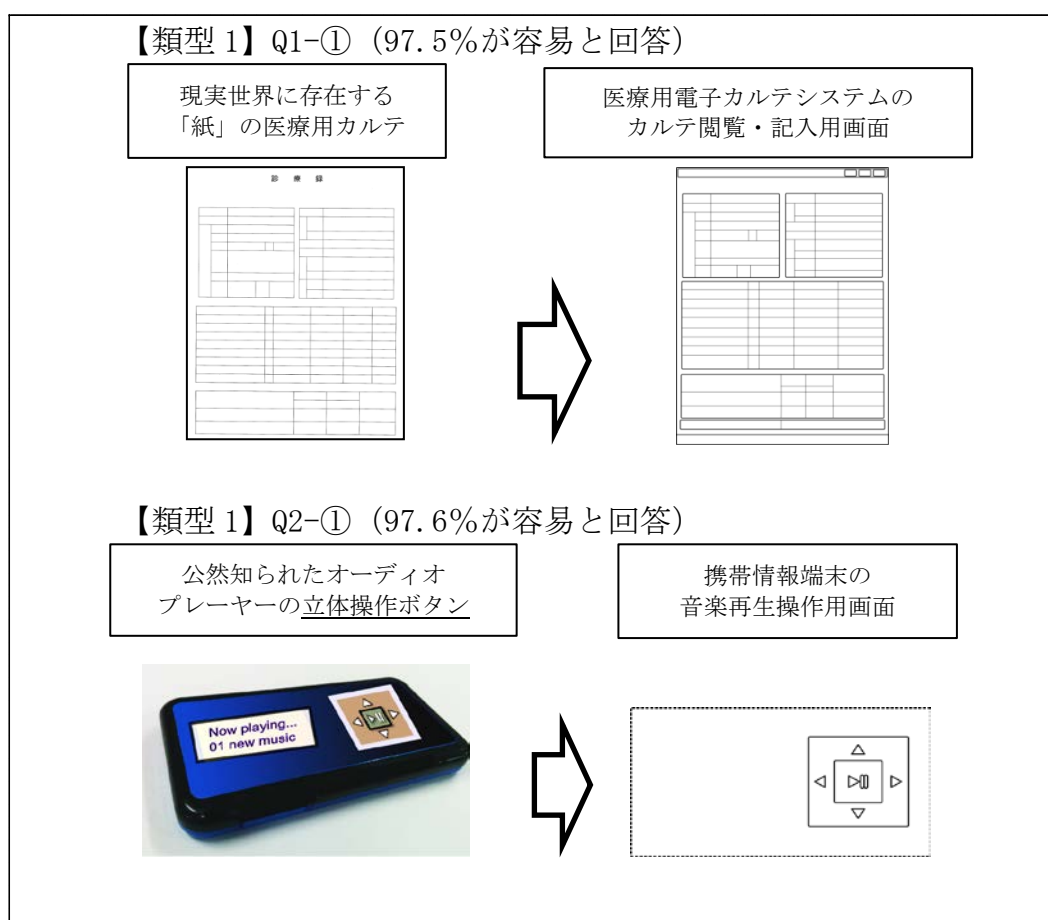
想事例) について、【表Ⅳ-44】の (i) ～ (iv) のカテゴリに分類して考察する。

【図表Ⅳ-44】 各カテゴリに対応する設問	
カテゴリ	対応設問等
(i) 現実の物品の画像化	類型 1 (Q1①、Q2①)、類型 2 (Q3①)
(ii) 別物品への画像の転用	類型 3 (Q4①～⑥、Q15①、Q16①②)
(iii) 既存の画像部品のみによる画面構成	類型 5 (Q6①～③、Q10①)
(iv) 一部省略による単純化	類型 6 (Q7①、Q8①)

< 報告書Ⅳ. 3. (1) 参照 >

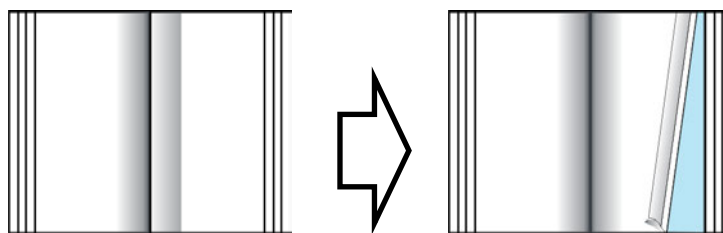
(i) 現実の物品の画像化 【類型 1】 【類型 2】

現実の物品の外観又はその変化を画像化することについて、Q1-①、Q2-①、Q3-①は、現実の物品と同じ用途で用いられる画像の例であり、容易と回答された割合が高い。



【類型 2】Q3-①（95.3%が容易と回答）

※ ページを変更するための表現



＜報告書Ⅳ. 2.（1）及び（2）参照＞

※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・ 昔の GUI であれば、このようにするのも苦勞があったかもしれないが、今は GUI が当たり前となっており、紙のものをデジタル化するくらいでは創作の工夫は無いと思う。（製造業（電気機械器具、情報通信機械））

＜報告書Ⅳ. 3.（1）（i）参照＞

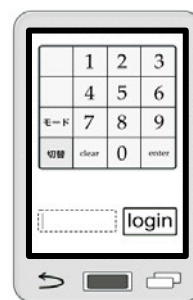
（ii）別物品への画像の転用【類型 3】

別物品への転用については、転用の前後で同一の用途・機能への転用の場合には容易と判断される傾向が見られた。

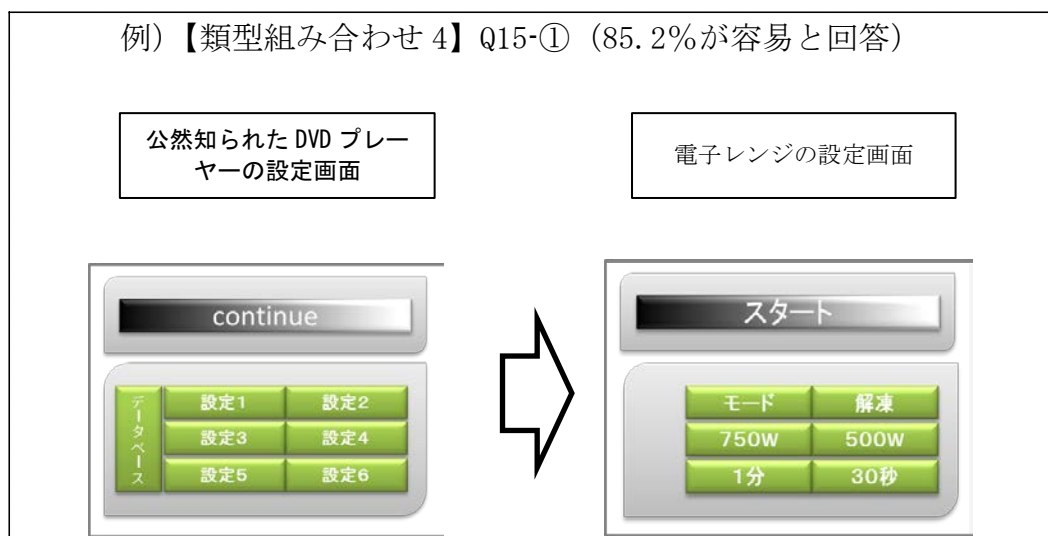
例）【類型 3】Q4-①（93.8%が容易と回答）

入退室管理機のパスワード
入力用画面

携帯情報端末のパスワード
入力用画面



例) 【類型組み合わせ 4】 Q15-① (85.2%が容易と回答)



< 報告書Ⅳ. 2. (3) 参照 >

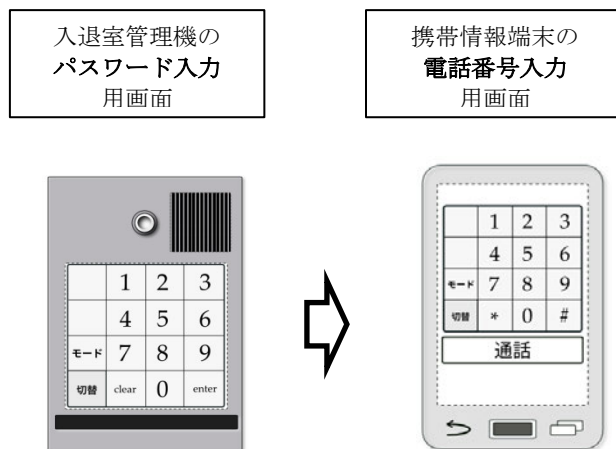
※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・ 機能として マッチするのであれば、全く異なるものでも転用することはあり得る。機能が一緒であれば、むしろ同じ見た目にする。(情報通信・サービス業 (ソフトウェア業))
- ・ 見た目を考えるときに、他の分野の画面のデザインを参考にするのは普通のことだと思う。(不動産業、物品賃貸業)
- ・ たとえば、総合家電メーカーが、DVD にこのようなインターフェースを使っていて、ユーザがこれに慣れてくるので、その慣れた UI を他の家電に展開するという意味では行うことはあり得ると思う。(情報通信・サービス業 (ソフトウェア業))
- ・ タッチパネル同士の機器について、機能的に似ているのであれば転用は容易。概念的な同じような機能であれば、個別の機能として異なる部分があっても転用は簡単だと考える。(情報通信・サービス業 (インターネット付随サービス業))

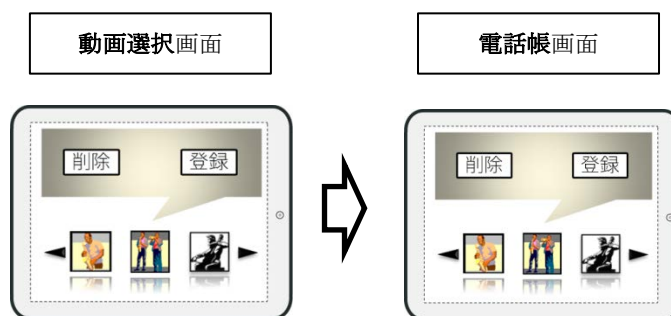
< 報告書Ⅳ. 3. (1) (ii) 及び資料編参照 >

また、詳細は異なる用途及び機能への転用であっても、数値入力や項目選択というより上位の概念で共通している場合には、容易と判断される傾向が見られた。

例 1) 【類型 3】 Q4-③ (85.1%が容易と回答)



例 2) 【類型 3】 Q16-① (89.9%が容易と回答)



<報告書Ⅳ. 2. (3) 及び (13) 参照>

※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・ Q4 について、機能用途が同じというのは、数字を入力するという点で同じということ。見た目が数字で一緒なので、容易と回答している。(情報通信・サービス業 (ソフトウェア業))
- ・ Q16 について、左の画像と右の画像の機能用途が何らかのデータ管理であることに変わりはないと考えると、単に機能が異なるから右が創作性ありとなるのはおかしい。(製造業 (輸送用機械))

<報告書Ⅳ. 3. (1) (ii) (抜粋) >

(iii) 既存の画像部品のみによる画面構成【類型 5】

既存の画像部品のみにより画面を構成した場合、よく目にするようなレイアウトに配置したに過ぎなければ容易との意見が多かった。

例 1) 【類型 5】 Q6-②
(92.2%が容易と回答)

列車の行先選択用画面

○

○

○

○

○

●

新
大
阪

京
都

名
古
屋

新
横
浜

品
川

東
京

戻る

決定

例 2) 【類型組合せ 1】 Q10-①
(95.8%が容易と回答)

備品管理用の画面

< 報告書Ⅳ. 2. (5) 及び (8) 参照 >

また、以下の Q6-③については回答が分かれたものの、仮に環状線に関する画面であれば容易に思いつく程度であるとの意見がヒアリングで多く聞かれたことから、GUI のデザイン開発においては、その GUI の具体的用途に合わせ、現実の配置等を踏まえた当然の配置構成であれば容易と考えられる傾向にある。

【類型 5】 Q6-③ (43.2%が容易と回答)

列車の行先選択用画面

○
東京

○
広島

○
新大阪

○
品川

○
京都

○
新横浜

○
名古屋

○
静岡

戻る

決定

< 報告書Ⅳ. 2. (5) 参照 >

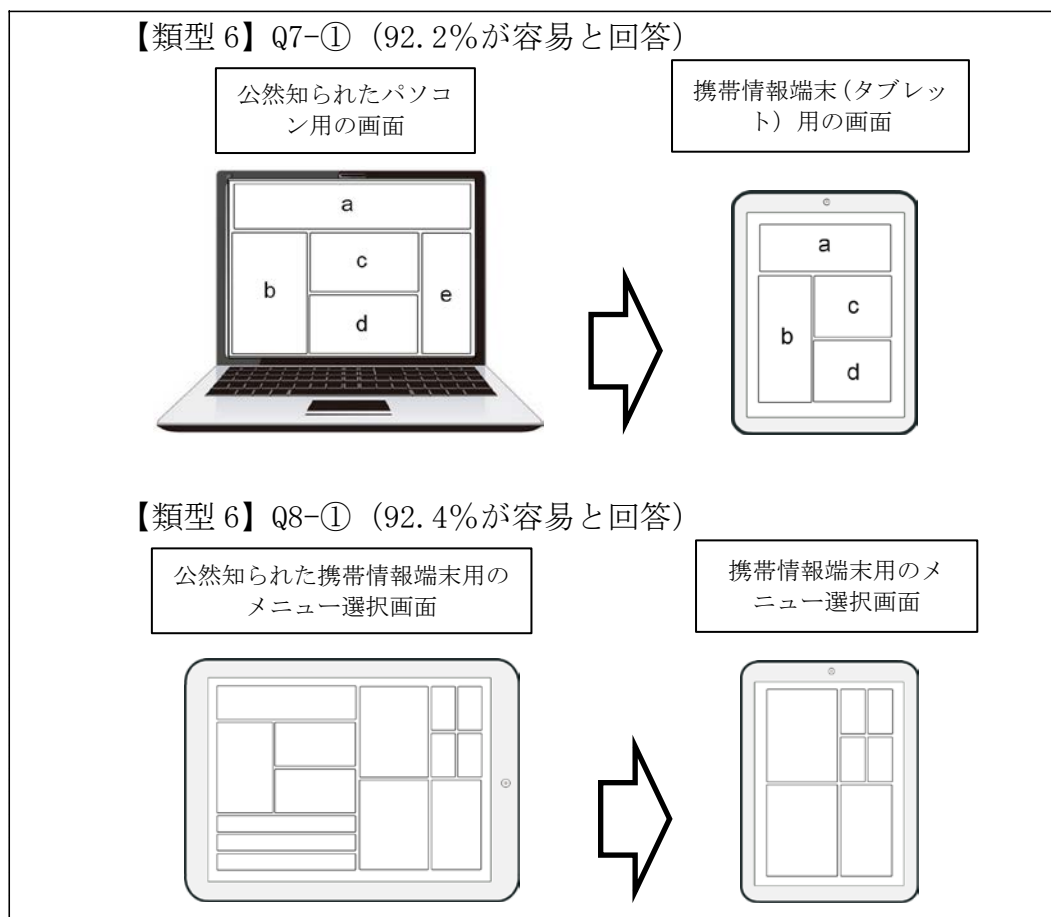
※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・ Q6-③については、場所で覚えているということを想起させるような形で、環状線であればこのようにするのは容易に思いつく。(製造業（電気機械器具、情報通信機械）)

< 報告書Ⅳ. 3. (1) (iii) 参照 >

(iv) 一部省略による単純化【類型 6】

既存の画像から、まとまりある一部のみ取り出して構成したものは、容易と回答された割合が高かった。



<報告書Ⅳ. 2. (6) 参照>

※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・Q7-①は画面のパーツをそのまま引き写しているから容易に思いつくものである。(情報通信・サービス業(ソフトウェア業))
- ・Q7-①について、項目を落とすこと自体はとても簡単である。(不動産業、物品賃貸業)
- ・Q8-①は単なる省略である。(情報通信・サービス業(ソフトウェア業))

<報告書Ⅳ. 3. (1) (iv) 参照>

(2) 同業者にとって容易に思いつく程度との回答傾向が示された形態の追加変更

アンケート及びヒアリング調査の結果、既存の画像の形態に変更を加えている場合であっても、その変更が【表Ⅳ-51】の（a）～（g）に該当する場合には、容易との回答が多い。

すなわち、上記（1）（i）～（iv）の類型に該当する場合に加えて、これらに（a）～（g）の変更を加えた場合であっても、容易との回答傾向が示されているといえる。

【表Ⅳ-51 各カテゴリと対応する設問】

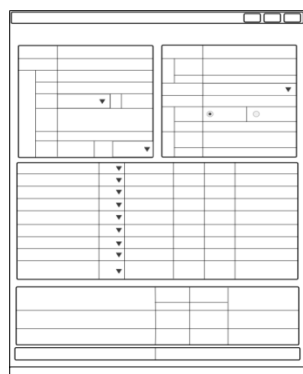
カテゴリ	対応設問等
（a）選択部のプルダウン化	Q1②
（b）要素間の隙間の設置又は隙間の幅の変更	Q4⑥
（c）一部の構成要素の削除	Q14②、Q15①
（d）隅丸化	Q18①
（e）構成比率の変更	Q12①②、Q14②
（f）色彩のみの変更・付加	Q9②、ヒアリング
（g）規定のデザインガイドラインの仕様の踏襲	ヒアリング

<報告書Ⅳ. 3.（2）参照>

（a）選択部のプルダウン化 （b）要素間の隙間の設置又は隙間の幅の変更

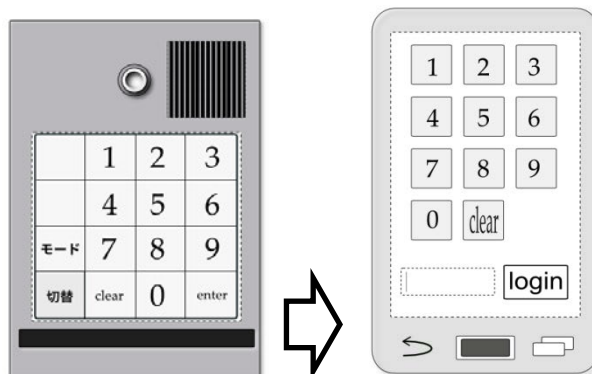
【類型 1】Q1-②

（95.1%が容易と回答）



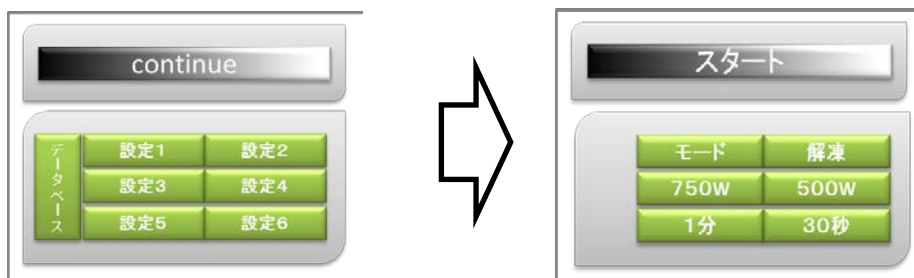
変更

【類型 3】Q4-⑥（80.8%が容易と回答）



(c) 一部の構成要素の削除

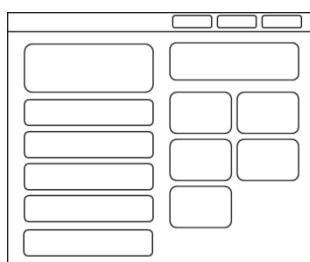
例) 【類型組み合わせ 4】 Q15-① (85.2%が容易と回答)



(d) 隅丸化

【類型組合せ 8】 Q18-①

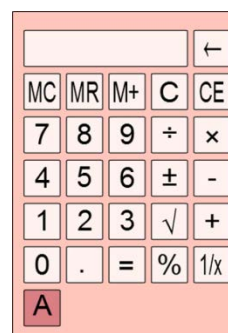
(98.4%が容易と回答)



(f) 色彩の変更・付加

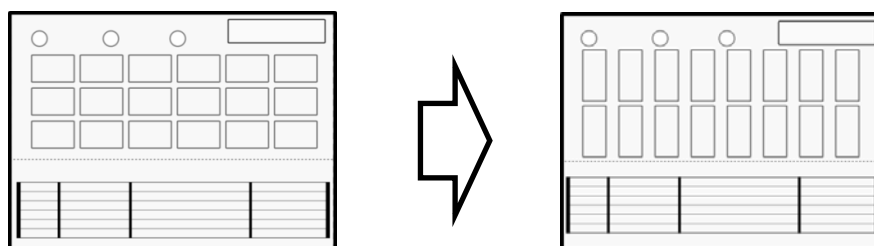
【類型 7】 Q9-②

(96.2%が容易と回答)



(e) 構成比率の変更

例) 【類型組合せ 2】 Q12-② (87.1%が容易と回答)



< 報告書Ⅳ. 2. 参照 >

(f) の色彩の変更・付加については、製品機能に関連して意味のある場合には創造性を評価し得るものの、特段の意味のない単純な色彩の変更・付加については創造性を評価すべきでないとの回答が多く見られた。

(g) の規定のデザインガイドラインの仕様の踏襲については、あるプラットフォーム下で使用するソフトウェアを開発する場合、そのプラットフォーム

におけるデザインガイドラインに則ったデザイン開発が、よく行われているありふれた手法であることが確認された。

※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・単純に配色しただけだとそれ自体は容易である。色に意味付けがある場合、例えばこの色でないと機能が最大限に発揮できないなどの事情があれば創作性があるといえる。(製造業(電気機械器具、情報通信機械))
- ・GUI のデザインガイドラインは誰もが従う必要があるという性質のものではない。プラットフォーム上で動くソフトウェアが、プラットフォーマーの想定している世界観から外れないように定められているものであり、工夫の余地は十分にあると考える。そこに載せる GUI デザインやグラフィックの工夫は我々に委ねられているところである。ただ、ガイドラインにのっとれば、顧客が慣れている操作感を使った開発ができるという利点はある。(製造業(電気機械器具、情報通信機械))

< 報告書Ⅳ. 3. (2) (f) 及び (g) 参照 >

(3) 同業者にとって容易に思いつく程度との回答傾向が示された変化の態様

アンケート及びヒアリング調査の結果、既存の画像に変化を加えている場合であっても、その変化が【図表Ⅳ-57】の(h)～(m)に該当する場合には、容易との回答が多い。

すなわち、上記(1)(i)～(iv)の類型に該当する場合に加えて、これらに(h)～(m)の変化を加えた場合であっても、容易との回答傾向が示されているといえる。

【図表Ⅳ-57】 各カテゴリと対応する設問

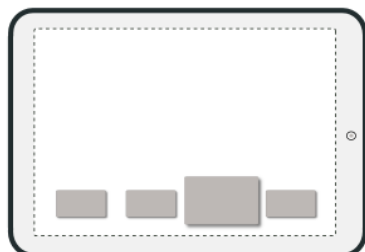
カテゴリ	対応設問等
(h) 選択部分の拡大表示	Q5①
(i) 選択部分の隆起表示	Q5③
(j) 選択部分の陥没表示	Q13①
(k) 詳細情報等の吹き出し表示	Q17①
(l) 色彩のみの変化	Q13②
(m) 規定のデザインガイドラインの仕様の踏襲	ヒアリング

< 報告書Ⅳ. 3. (3) 参照 >

(h) 選択部分の拡大表示

【類型 4】Q5-①

(93.0%が容易と回答)



(i) 選択部分の隆起表示

【類型 4】Q5-③

(84.1 が容易と回答)



(j) 選択部分の陥没表示

【類型組合せ 3】Q13-①

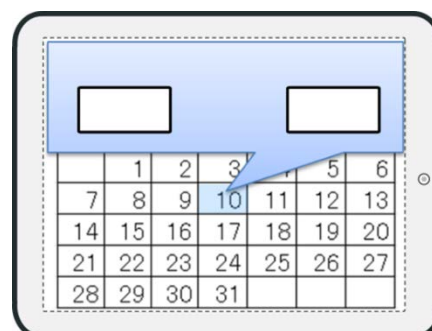
(98.0%が容易と回答)



(k) 詳細情報等の吹き出し表示

【類型組合せ 7】Q17-①

(79.1%が容易と回答)



(l) 色彩の変化

【類型組合せ 3】Q13-②

(95.5%が容易と回答)



< 報告書Ⅳ. 2. 参照 >

(4) 同業者によって容易に思いつく程度との回答傾向が示されなかった創作手法

アンケート及びヒアリング調査の結果から、【図表Ⅳ-62】の (i) ～ (iv) については、容易に思いつく程度であるとは結論づけられないといえる。

【図表Ⅳ-62】 各カテゴリと対応する設問

カテゴリ	対応設問等
(i) 通常目にしない又は工夫のある変化の態様	Q5②④、Q16③、Q13③
(ii) 現実とは異なる変化の態様の画像化	Q3③
(iii) 工夫のある色彩表現	Q1③、Q10③、Q12③
(iv) 工夫のある模様表現	Q2②、Q9③、Q11③

<報告書Ⅳ. 3. (4) 参照>

(i) 通常目にしない又は工夫のある変化の態様

例 1) 【類型 4】 Q5-②

(容易との回答は 63.8%)



例 2) 【類型組合せ 3】 Q13-③

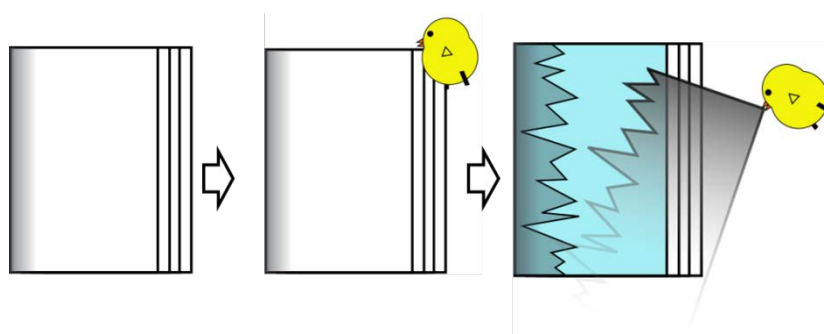
(容易との回答は 24.4%)



(ii) 現実とは異なる変化の態様の画像化

【類型 2】 Q3-③ (容易との回答は 16.2%)

※ 現実のページめくりの態様と異なる表現



(iii) 工夫のある色彩表現

例 1) 【類型 1】 Q1-③ (容易との回答は 79.2%)



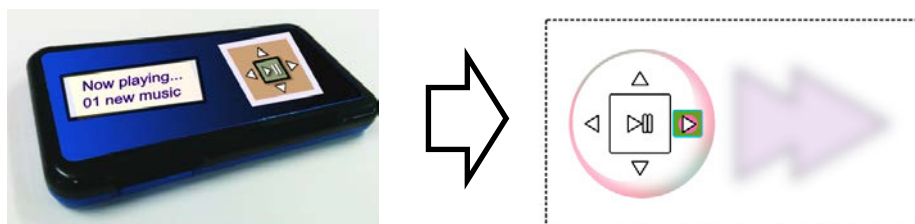
例 2) 【類型組合せ 1】 Q10-③

(容易との回答は 48.6%)

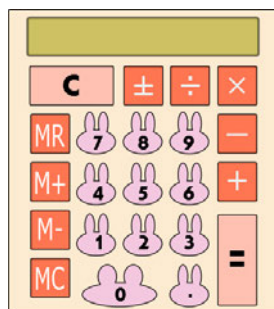


(iv) 工夫のある模様表現

例 1) 【類型 1】 Q2-② (容易との回答は 65.7%)



例 2) 【類型 7】 Q9-③ (容易との回答は 43.1%)



< 報告書Ⅳ. 2. 参照 >

(iii) 工夫のある色彩表現については、製品機能に関連した意味のある色彩の変更・付加に加え、製品機能との関連とは別の観点であっても独自の工夫があると感じさせる程度具体的な色彩・模様が付加されている場合については、その創作性が評価されることが多いといえる。

(iv) 工夫のある模様表現についても同様に、独自の工夫があると感じさせる程度具体的な模様が付加されている場合には、容易でないと判断されることが多いといえる。

4. 調査結果を踏まえた画像の意匠の創作非容易性評価に関する考察

4. 1 画像デザインの開発実態を踏まえた評価の視点

以上の調査結果を踏まえ、画像の意匠の創作非容易性評価のための前提事項として、以下の示唆が得られた。

(1) 画像デザインの開発実態

画像デザインは、製品の魅力や企業イメージの向上、他者製品との差別化に寄与する大きな要因となっており、スマートフォン等の情報機器の利用が拡大する中、製品開発における重要性が近年一層高まっている。

一方、画像デザインは、機器と人間とのインターフェイスを担うものであるため、装飾的表現よりも操作性やユーザビリティの向上を考慮しての創作活動が活発に行われており、このような点が他者製品との差別化につながるポイントになるとの共通認識があるといえる。

開発の実態としては、GUI 部品を用いての開発や、OS やプラットフォームを提供する企業のデザインガイドラインを踏襲した開発を行う企業が多く、特にデザインガイドラインについては、ユーザの慣れ親しんだ操作に合わせるためにこれに従った上で、独自の創作を加味する場合が多い。一方で、独自で一から画像デザインの開発を行って操作性の向上と外観としての独自性を両立し、その点を製品の強みとする者も存在している。

(2) 創作非容易性の判断時に考慮すべき点

画像デザインには前提として求められる用途及び機能があり、これにのっとったデザイン開発が行われている。そのため、画像デザインの保護に際しては、この用途及び機能を踏まえた評価、判断が望まれており、また、従来にはない新たな特徴点については、これを出願時にアピールできる手段があればよいとの意見が多数挙げられている。

これらの実情から、画像デザインの創作容易性の評価は、その用途及び機能を的確に把握した上で行う必要があると考えられる。また、そのような用途及び機能に基づき、当該画像デザインの新たな特徴として従来にはない視覚的効果が創出されている場合には、これを適切に評価すべきであり、その評価に際しては、願書及び図面の記載のほか、出願人の発意に基づく特徴記載書のより積極的な活用を促すことも一案といえるのではないかと。

<報告書V. 1. 参照>

4. 2 画像デザインの創作非容易性評価（ありふれた手法）に係る示唆

また、画像の意匠の創作非容易性の意匠審査基準に加えるべき新たな指標として、以下の点に関する示唆が得られた。

【図表 V-1】新たに想定される容易に創作することができる
画像の意匠と認められるものの例

(i) 現実の物品の画像化	現実のものの外観をほとんどそのまま表したにすぎない意匠
(ii) 別物品への画像の転用	ある物品の画像をほとんどそのまま他の物品の画像として転用したにすぎない意匠
(iii) 既存の画像部品のみによる画面構成	既存の画像部品を用いて当然の配置により構成したにすぎない意匠
(iv) 一部省略による単純化	複数の区画要素により構成される画像から、まとまりある一部の区画要素を削除したにすぎない意匠

【図表 V-2】ありふれた手法による細部等の変更の例

(i) 細部の造形の変更
(ii) 色彩の付加
(iii) その他

【図表 V-3】ありふれた手法による形態変化の例

(i) 形状の変化
(ii) 色彩の変化
(iii) その他

<報告書 V. 2. 参照>

(1) 新たに想定される容易に創作することができる画像の意匠と認められるものの例

(i) 現実のものの外観をほとんどそのまま表したに過ぎない意匠

① 適用対象

- ・現実の物品の外観やその形態変化の態様を、画像の全体又は一部としてほとんどそのまま表したにすぎないもの。

② 適用条件

- ・元の物品（物品の部分を含む。）とその画像の用途及び機能が共通していること。
 - ・元の物品（物品の部分を含む。）が汎用的な用途を想起するものである場合（※）には、当該元の物品と画像に係るより詳細な用途の異同は問わない。
- （※ 数値入力ボタンや選択・決定ボタンなど）

③ 留意事項

- ・細部等にありふれた手法による変更処理を施した場合でも、容易に創作することができる意匠といえる（後述（2）参照。）。ただし、変更処理により、従来にない新たな視覚的效果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とはいえない。
- ・複数の画像を含んだ状態で一意匠と認められるもの（変化する画像）の場合、ありふれた手法による変化の態様を表しても、容易に創作することができる意匠といえる（後述（3）参照。）。ただし、表された変化の態様により、従来にはない新たな視覚的效果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とは言えない。

<報告書V. 2. (1) (i) 参照>

(ii) ある物品の画像をほとんどそのまま他の物品の画像として転用したにすぎない意匠

① 適用対象

- ・ある物品の表示部に表された画像を、他の物品の画像の全体又は一部としてほとんどそのまま転用したにすぎないもの。

② 適用条件

- ・転用元と転用先の画像の、用途及び機能が共通していること。
- ・転用元と転用先の意匠（意匠に係る物品）について、意匠の属する分野（物品分野）の異同を問わない。

③ 留意事項

- ・元の物品（物品の部分を含む。）が汎用的な用途を想起するものである場合（※）には、より詳細な用途が異なる場合でも、容易に創作することができる意匠といえる。ただし、転用元と転用先とで、物品（物品の部分）に求められる具体的な機能（操作の内容）が異なるなど、同様の形態をほとんどそのまま転用する行為を当然に導き出すことができないような場合や、転用により、転用先の意匠に、従来にない新たな視覚的効果が創出されているような場合には、そのような転用行為はありふれた手法とはいえず、容易に創作できる意匠とはいえない。

（※ 数値入力ボタンや選択・決定ボタンなど）

- ・細部等にありふれた手法による変更処理を施した場合でも、容易に創作することができる意匠といえる（後述（2）参照。）。ただし、変更処理により、従来にない新たな視覚的効果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とはいえない。
- ・複数の画像を含んだ状態で一意匠と認められるもの（変化する画像）の場合、ありふれた手法による変化の態様を表しても、容易に創作することができる意匠といえる（後述（3）参照。）。ただし、表された変化の態様により、従来にはない新たな視覚的効果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とは言えない。

< 報告書 V. 2. (1) (ii) 参照 >

(iii) 既存の画像部品を用いて当然の配置により構成したにすぎない意匠

① 適用対象

- ・既存のウィジェット（GUI 部品）又は矩形区画のみを用いて、当該画像の用途及び機能（要求機能）に応じた当然の配置による画像を構成したにすぎないもの。

② 適用条件

- ・画像の構成要素として、既存のウィジェット（GUI 部品）又は矩形区画のみを用いていること。
- ・同種画像におけるありふれた配置、当該画像の用途及び機能に応じた当然の配置（メタファーとして適用された配置を含む。）、縦方向若しくは横方向に整列（複数列を含む。）させただけのもの、のいずれかに該当すること。

③ 留意事項

- ・細部等にありふれた手法による変更処理を施した場合でも、容易に創作することができる意匠といえる（後述（2）参照。）。ただし、変更処理により、従来にない新たな視覚的效果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とはいえない。
- ・複数の画像を含んだ状態で一意匠と認められるもの（変化する画像）の場合、ありふれた手法による変化の態様を表しても、容易に創作することができる意匠といえる（後述（3）参照。）。ただし、表された変化の態様により、従来にはない新たな視覚的效果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とは言えない。
- ・画像部品の選択や配置に独自性があり、従来にない新たな視覚的效果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とはいえない。

<報告書V. 2.（1）(iii) 参照>

(iv) 複数の区画要素により構成される画像から、まとまりある一部の区画要素を削除したにすぎない意匠

① 適用対象

- ・複数の区画要素により構成される公然知られた画像から、まとまりある一部の区画要素のみを削除したに過ぎないもの。

② 適用条件

- ・公然知られた元の画像が複数の区画要素によって構成されており、そのうちのまとまりある一部区画のみを削除したものであること。
- ・元の画像とその画像の用途及び機能が共通していること。
- ・元の画像とその画像とで、意匠の属する分野（物品分野）の異同を問わない。

③ 留意事項

- ・元の画像から複数の区画要素のうちの一部を削除することでできた空白部分に、残された他の区画要素を単純に拡張したような場合でも、容易に創作することができる意匠といえる。
- ・元の画像から複数の区画要素のうちの一部を削除する際に、他の区画要素の配置を変更する等により、従来にない新たな視覚的效果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とはいえない。
- ・細部等にありふれた手法による変更処理を施した場合でも、容易に創作することができる意匠といえる（後述（2）参照。）。ただし、変更処理により、従来にない新たな視覚的效果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とはいえない。
- ・複数の画像を含んだ状態で一意匠と認められるもの（変化する画像）の場合、ありふれた手法による変化の態様を表しても、容易に創作することができる意匠といえる（後述（3）参照。）。ただし、表された変化の態様により、従来にはない新たな視覚的效果が創出されている場合には、容易に創作できる意匠とは言えない。

<報告書V. 2. (1) (iv) 参照>

(2) ありふれた手法による細部等の変更の例

以下に示す形態の変更の例については、当該変更によって従来にない新たな視覚的効果が創出されている場合を除き、当業者であれば容易に創作することができる程度のものとする考えられる。

(i) 細部の造形の変更

- ・ 矩形角部の隅丸化
- ・ 構成要素間の隙間の設置又は隙間の幅の変更
- ・ 一部の構成要素の削除
- ・ 各構成要素に対する影の付加
- ・ 選択入力部のプルダウン化

(ii) 色彩の付加

- ・ 区画ごとの単純な彩色や塗り分け
- ・ 要求機能に基づく標準的な色彩 (※) の付加
※ 警告色等、デファクトスタンダードを含む標準的な彩色 (配色)

(iii) その他

- ・ 既定のデザインガイドラインにおける指定仕様の単純踏襲
- ・ (i) 及び (ii) の要素の単純な組合せ

< 報告書 V. 2. (2) 参照 >

(3) ありふれた手法による形態変化の例

以下に示す形態変化の例については、当該変化によって従来にない新たな視覚的効果が創出されている場合を除き、当業者であれば容易に創作することができる程度のものとする考えられる。

(i) 形状の変化

- ・ 同一形状の拡大、縮小
- ・ 同一平面形状を元とする単純な立体化 (隆起、陥没)
- ・ 公知要素 (吹き出し等) の単純付加

(ii) 色彩の変化

- ・ 区画ごとの単純な彩色や塗り分けの変化
- ・ 要求機能に基づく標準的な色彩 (※) の変化
※ 警告色等、デファクトスタンダードを含む標準的な彩色 (配色)

(iii) その他

- ・ 既定のデザインガイドラインにおける指定仕様の単純踏襲
- ・ (i) から (ii) の要素の単純な組合せ

< 報告書 V. 2. (3) 参照 >

4. 3 その他

ヒアリング調査において、画像の意匠の創作非容易性の観点も含めた画像デザインの意匠法による保護全般に関して意見を聞いたところ、画像の意匠の創作非容易性に関する判断基準を明確化することについては、多くの賛成意見が得られた。

※ヒアリング調査により得られた代表的な意見

- ・ 明確化することには賛成である。目安があれば非常に助かる。(製造業(電気機械器具、情報通信機械))
- ・ 審査基準の明確化をすること自体は、こういったものが権利化できるかを判断する上で有用だと考える。(情報通信・サービス業(その他))

< 報告書 V. 3. (1) 参照 >

以上