想定事例による創作非容易性に関するアンケート調査の結果と考察

1. アンケート調査票に含めた設問

設問の作成にあたっては、国内外の公知情報の調査及び国内企業(計 3 者) への事前ヒアリング調査を実施し、その結果を踏まえて、創作非容易性の判断 の指標となり得ると想定される7つの類型を設定し、それらの類型に基づく、 以下の設問を作成した。

- ・類型ごとに、創作のポイントが異なる複数の事例を提示
- ・複数の類型を組み合わせた設問も提示(現行の意匠審査基準に示された類型との組合せも含む。)

【図表IV-1】各類型と各設問との関係																		
	設問1	設問2	設問3	設問4	設問5	設問6	設問7	設問8	設問9	設問10	設問11	設問12	設問13	設問14	設問15	設問16	設問17	設問18
類型1																		
現実の物を画像化すること																		
領型2																		
変化の態様を画像化すること																		
類型3																		
也の物品に転用																		
類型4																		
彡態変化の態様																		
領型5																		
既存のウィジェットのみ																		
類型6																		
表示要素の簡素化																		
頁型7																		
色彩・模様の付加																		
構成比率の変更又は																		
重続する単位数の増減																		
寄せ集め																		
記置の変更																		
			<u> </u>															

<報告書IV. 1. (抜粋) >

2. アンケート調査の結果

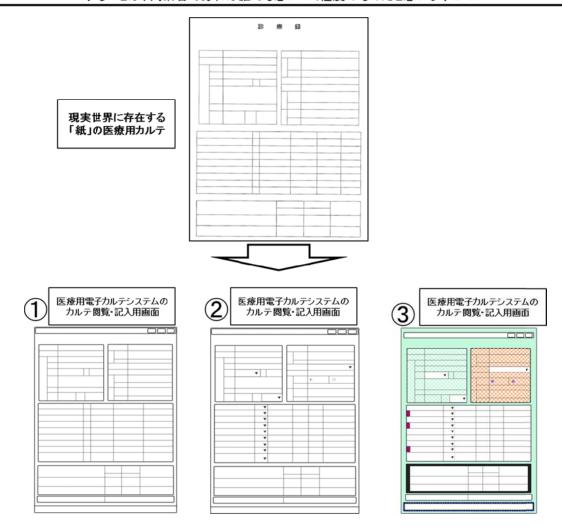
類型1「現実の物を電子化したもの」

現実に存在する物をモチーフとして画像化する行為を示したもの

【設問1】

・現実に存在する紙の帳票を元にして、①そのまま電子化したもの、②一般的な GUI 部品を一部付加したもの、③さらに配色を施したものを提示

Q1.公然知られた紙の医療用力ルテを、次の①~③のようにGUI化(電子化) することは、同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	1)	(2	2)	3	
	向来有でめれば誰でも恋いって住及のものだと恋り埋田	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	物の見た目をほぼそのままGUI化することはよく目にする手法だから	446	80.5%	294	53.4%	216	39.4%
2	形がほぼ同じだから	252	45.5%	256	46.5%	191	34.9%
3	用途が同じだから	122	22.0%	137	24.9%	108	19.7%
4	必要機能を当然のレイアウトにしただけだから	157	28.3%	258	46.8%	216	39.4%
5	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	46	8.3%	129	23.4%	154	28.1%
6	その他	16	2.9%	20	3.6%	40	7.3%
無	回答	3	0.5%	6	1.1%	6	1.1%

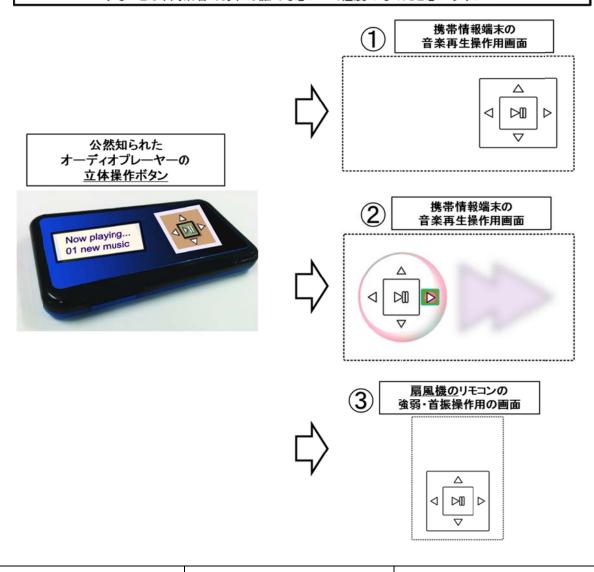
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由			(2)	2		3)
			割合	件数	割合	件数	割合
1	このようなGUI化を目にしたことがないから	6	1.1%	5	0.9%	6	1.1%
2	レイアウトに工夫があるから	1	0.2%	2	0.4%	13	2.4%
3	選択操作のための要素が付加されているから	0	0.0%	16	2.9%	38	6.9%
4	模様・色彩に工夫があるから	0	0.0%	0	0.0%	86	15.7%
5	その他	7	1.3%	5	0.9%	12	2.2%
無	回答	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

- ①~③では誰でも思いつく程度との回答が極めて多い。この点、GUI を開発する際には、使いやすさ等の観点から画像に工夫を加えるが通常であるが、現実の物品の外観をそのまま画像化することもよくある手法との意見が多かった。
- ②では、プルダウン表示が付加されているが、この程度の変更では、誰でも 思いつく程度との心証に影響を与える程のものであるとは捉えられていないと いえる。
- ③でも、色彩が付加されているが、この程度の変更では、誰でも思いつく程度との心証に影響を与える程のものとは捉えられていないといえる。ただし、ヒアリング調査において、単なる着色ではなく、情報の重要度表示やグルーピングのために色彩を付加することは、その GUI が使用される業務を理解した上でないとできない(したがって、誰でも思いつく程度とはいえない)との意見も見られた。

【設問2】

- ・現実の物の一部分を画像化して用いる行為を示したもの
- ・公然知られたオーディオプレーヤーという公知のハードウェアの操作ボタンに着目し、①その部分を携帯情報端末の音楽再生機能における操作部の画像として用いたもの、②さらに見た目に装飾的な要素を加えたもの、③オーディオプレーヤーとは機能が全く異なる物品である扇風機のリモコンの操作部の画像として用いたものを提示

Q2.左図に示す公然知られたオーディオプレーヤーの操作ボタンを次の①~③のようにGUI化することは、同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



		(1)	(2)	3	
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	現実の物の一部をほぼそのままGUI化することはよく目にする手法だから	406	73.4%	174	31.8%	130	25.2%
2	ボタンの形がほぼ同じだから	283	51.2%	205	37.4%	166	32.2%
3	用途が同じだから	176	31.8%	136	24.8%	50	9.7%
4	必要機能を当然のレイアウトにしただけだから	126	22.8%	110	20.1%	95	18.4%
5	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	29	5.2%	31	5.7%	23	4.5%
6	その他	5	0.9%	14	2.6%	13	2.5%
無[回答	5	0.9%	4	0.7%	3	0.6%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由			(2	2)	(3	
	回来省でのれば誰でも恋いうへ住及のものだと恋わない生田	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このようなGUI化を目にしたことがないから	6	1.1%	27	4.9%	52	10.1%
2	形に工夫があるから	0	0.0%	63	11.5%	8	1.6%
3	模様・色彩に工夫があるから	1	0.2%	122	22.3%	3	0.6%
4	他の物品への転用は普通でないから	2	0.4%	5	0.9%	166	32.2%
5	レイアウトに工夫があるから	0	0.0%	38	6.9%	9	1.7%
6	その他	4	0.7%	24	4.4%	60	11.6%
無	回答	0	0.0%	0	0.0%	2	0.4%

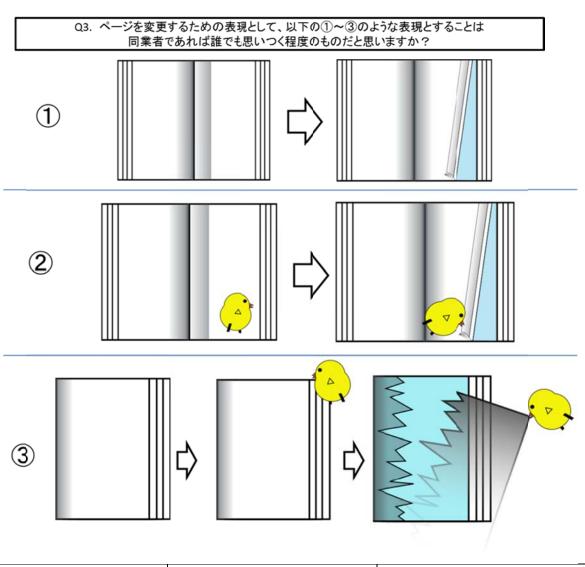
- ①は誰でも思いつく程度との回答が極めて多く、現実の物の一部分(操作部)の外観を、同じ用途・機能のための画像としてほぼそのまま採用することは、通常は誰でも思いつく程度であるといえる。
- ②では意見が分かれている。この点、誰でも思いつく程度でないと回答した理由として理由3「模様・色彩に工夫があるから」を選択した者が多いことから、当該事例の程度具体的な模様が付加された場合には、誰でも思いつく程度でないと評価されることが多いと考えられる。
- ③の物品が異なる場合については、意見が分かれているが、誰でも思いつく程度でないとの回答については、理由 4「他の物品への転用は普通でない」を選択した者が多い。この点、ヒアリング調査で、誰でも思いつく程度でないとの回答を選択した理由として、事例ではその物品(扇風機)の操作からは通常想定されない操作の画像が採用されており、通常はこのような画像の転用はしない(思いつかない)との意見が多かった。

類型 2「現実の物の変化の態様を GUI 化すること」

現実の物の変化の態様を画像として表すことを想定したもの

【設問3】

・ページを変更するための表現として、①紙をめくるときの態様をそのまま絵として表したもの、②表現にキャラクターを付加したもの、③さらに紙を破る動作とも見て取れるような表現としたものを提示



③思う 16.2%/思わない83.8%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	1		2		3		
			割合	件数	割合	件数	割合	
1	現実の物の変化の態様をGUIで再現することはよく目にする手法だから	372	67.4%	137	24.9%	42	7.7%	
2	よく目にする形だから	291	52.7%	150	27.2%	29	5.3%	
3	メタファーとしてよく目にする変化態様だから	128	23.2%	163	29.6%	38	6.9%	
4	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	34	6.2%	32	5.8%	15	2.7%	
5	その他	9	1.6%	13	2.4%	6	1.1%	
無[回答	6	1.1%	4	0.7%	2	0.4%	

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		D	(2	2)	3	
			割合	件数	割合	件数	割合
1	現実の物の変化の態様をGUIで再現することを目にしたことがないから	10	1.8%	17	3.1%	44	8.0%
2	形に工夫があるから	7	1.3%	103	18.7%	113	20.6%
3	変化に工夫があるから	6	1.1%	113	20.5%	342	62.3%
4	その他	5	0.9%	33	6.0%	80	14.6%
無[回答	0	0.0%	3	0.5%	5	0.9%

①の結果から、GUIの画像に現実の物や動きをメタファーとして取り入れる手法自体は広く一般的な考え方であることがうかがえる。

②及び③では、誰でも思いつく程度でない理由として、理由 2 「形に工夫があるから」及び 3 「変化の工夫があるから」を選択した者が多いことから、現実の物や動きをメタファーやモチーフとして取り入れたとしても、キャラクターの付加や特殊な変化といった表現上の工夫によっては、一概に誰でも思いつく程度と評価することはできないといえる。

例えば、③に関するヒアリング調査の結果では、ページが破れる変化が独自 であるとする意見が多いことを踏まえれば、画像の変化の態様が、現実の物品 の操作によって生じる変化と乖離している場合には、誰でも思いつく程度でな いと評価される場合が多いと考えられる。

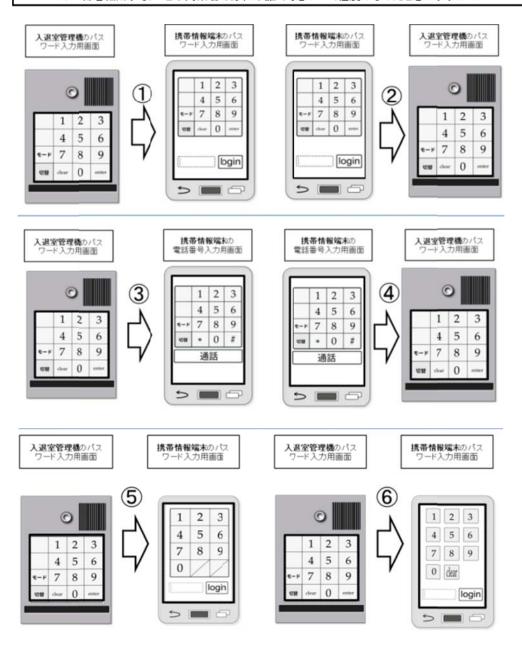
類型3「ある物品・機能の画像デザインを他の物品・機能に転用すること」

ある物品・機能のための画像デザインを、当該物品・機能とは異なる物品・ 機能に用いる場合を想定したもの

【設問 4】

・入退室管理機(単機能物品)と携帯情報端末(多機能物品)との間で、物品 又は画像の機能を異ならせたものを提示(③④:機能を異ならせて転用、⑤ ⑥:画像を異ならせて転用)

Q4.次の①~⑥のように、左の製品の画像に基づいて、左とは異なる右の製品の画像を制作する(画像の一部を転用する)ことは同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



	物品関係	機能	転用部分の形態
1	単機能物品→多機能物品	同一 (パスワード入力)	ほぼ同一のテンキーが主
2	多機能物品→単機能物品	同一 (パスワード入力)	ほぼ同一のテンキーが主
3	単機能物品→多機能物品	相違(電話番号入力/パスワード入力)	ほぼ同一のテンキーが主
4	多機能物品→単機能物品	相違(電話番号入力/パスワード入力)	ほぼ同一のテンキーが主
(5)	単機能物品→多機能物品	同一 (パスワード入力)	異なるテンキー
6	単機能物品→多機能物品	同一 (パスワード入力)	異なるテンキー (キー間隔の付加)

①思う93.8%/思わない6.2%	②思う 92.4% /思わない 7.6%	③思う85.1%/思わない14.9%
④思う83.8%/思わない16.2%	⑤思う82.1%/思わない17.9%	⑥思う80.8%/思わない19.2%

	日本ネットとは光マと思いって記されたのとのだし思うです。	1 2		2)	3		4		(5)		6		
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	件数	割合										
1	このような転用はよく目にする手法だから	332	60.1%	313	56.8%	264	47.9%	257	46.6%	250	45.7%	240	43.8%
2	画像の用途・機能が同じだから	278	50.4%	282	51.2%	174	31.6%	173	31.4%	192	35.1%	190	34.7%
3	必要機能を当然のレイアウトにしただけだから	228	41.3%	223	40.5%	232	42.1%	224	40.7%	227	41.5%	227	41.4%
4	画像が殆ど同じだから	179	32.4%	177	32.1%	166	30.1%	168	30.5%	99	18.1%	100	18.2%
5	それぞれの構成要素がよく目にする形だから	149	27.0%	150	27.2%	160	29.0%	157	28.5%	131	23.9%	131	23.9%
6	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	18	3.3%	19	3.4%	19	3.4%	18	3.3%	16	2.9%	18	3.3%
7	その他	7	1.3%	9	1.6%	9	1.6%	10	1.8%	8	1.5%	9	1.6%
無	回答	5	0.9%	7	1.3%	6	1.1%	7	1.3%	6	1.1%	6	1.1%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		まれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		2		3		1)	5		6	
	回来名であれば誰でも恋い スト程度のものたとぶわない理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	見たことない転用だから	7	1.3%	9	1.6%	10	1.8%	11	2.0%	16	2.9%	7	1.3%
2	画像の用途・機能が同じでも転用は行わないから	3	0.5%	11	2.0%	16	2.9%	21	3.8%	11	2.0%	15	2.7%
3	製品が異なると転用は難しいから	7	1.3%	11	2.0%	38	6.9%	45	8.2%	10	1.8%	9	1.6%
4	表現に工夫があるから	8	1.4%	8	1.5%	14	2.5%	11	2.0%	27	4.9%	40	7.3%
5	レイアウトに工夫があるから	6	1.1%	5	0.9%	10	1.8%	8	1.5%	33	6.0%	47	8.6%
6	その他	6	1.1%	4	0.7%	10	1.8%	7	1.3%	19	3.5%	12	2.2%
無	回答	2	0.4%	1	0.2%	2	0.4%	1	0.2%	2	0.4%	2	0.4%

各事例の主要部は、いわゆるテンキーであり、特定の用途に限らず汎用的に 用いられるものである。

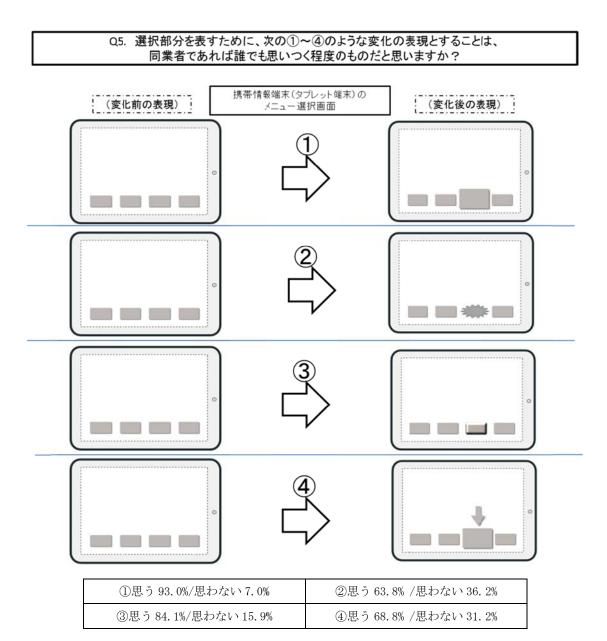
①~⑥の全てで誰でも思いつく程度との回答が多く、その理由として理由2 「画像の用途・機能が同じだから」を選択した割合が高い水準であることを踏まえれば、具体的な物品が異なっていても、より上位概念のレベル(本設問では、数字入力)で画像の用途・機能に共通性があれば、画像の転用は誰でも思いつく程度と評価される傾向があるといえる。さらに、ヒアリング調査では、テンキー自体が数値入力用の部品として既に周知であるとする意見が多かったことから、画像全体の創作が誰でも思いつく程度か否かの評価においては、当該画像を構成する要素の周知性も回答に影響しているものと考えられる。

また、⑥で示したようなキー間に隙間を設けること自体はありふれた手法であり、この程度の変更は誰でも思いつくとの意見が**多**かった。

類型 4「形態変化の態様」

【設問5】

- ・選択された状態を示す表現としての変化の態様をそれぞれ示している
- ・①選択した要素が大型化するもの、②選択した要素の外形が棘状に変化する もの、③選択した要素が立体化するもの、④選択した要素が大型化しさらに 矢印が付加されるものを提示



	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由		1		2		3)
			割合	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような変化はよく目にする手法だから	441	79.6%	141	25.5%	372	67.4%	316	57.4%
2	よく目にする形だから	225	40.6%	79	14.3%	213	38.6%	172	31.2%
3	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	87	15.7%	14	2.5%	98	17.8%	75	13.6%
4	その他	14	2.5%	3	0.5%	15	2.7%	9	1.6%
無[回答	7	1.3%	69	12.5%	5	0.9%	5	0.9%

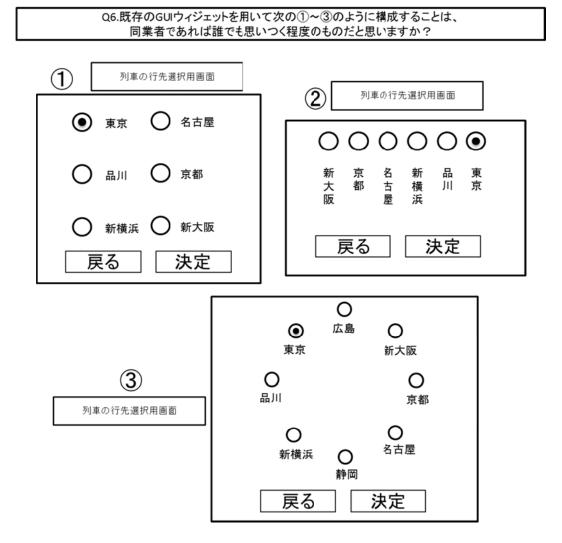
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		1		2		3		D
			割合	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような変化を目にしたことがないから	8	1.4%	100	18.1%	26	4.7%	36	6.5%
2	形に工夫があるから	16	2.9%	58	10.5%	27	4.9%	42	7.6%
3	変化の表現に工夫があるから	20	3.6%	16	2.9%	35	6.3%	104	18.9%
4	その他	3	0.5%	2	0.4%	14	2.5%	22	4.0%
無[回答	0	0.0%	0	0.0%	1	0.2%	1	0.2%

① (選択部の拡大)及び③ (選択部の隆起)は、選択したことを示す表現としてよく目にするありふれたものであり、誰でも思いつく程度との回答が多い。②は意見が分かれているが、ヒアリング調査では、選択したことを示す表現として通常用いない表現であるとの意見が多かった。

類型5「既存のGUI部品のみによる画面構成」

【設問 6】

- ・列車の行先選択用画面として、既存の GUI 部品を配置した例を提示
- ・①3 行 2 列の表形式に並べたもの、②横一列に並べたもの、③円環状に並べたものを提示



	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由		1		2		3)
			割合	件数	割合	件数	割合
1	既存のGUIウィジェットのみを用いた表現はよく目にする手法だから	295	53.2%	258	46.6%	120	21.8%
2	このようなレイアウトはよく目にするから	350	63.2%	400	72.2%	130	23.6%
3	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	75	13.5%	67	12.1%	57	10.3%
4	その他	11	2.0%	20	3.6%	11	2.0%
無[回答	8	1.4%	8	1.4%	5	0.9%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		(1)		2		3)
			割合	件数	割合	件数	割合
1	用途を考慮するとレイアウトに工夫が見られるから	20	3.6%	28	5.1%	173	31.4%
2	用途を考慮するとウィジェットの選択に工夫が見られるから	6	1.1%	4	0.7%	51	9.3%
3	その他	15	2.7%	5	0.9%	108	19.6%
無[回答	1	0.2%	1	0.2%	5	0.9%

①及び②では、誰でも思いつく程度との回答が極めて多く、その理由としては、理由1「既存のウィジェットのみを用いた表現はよく目にする手法だから」や理由2「このようなレイアウトはよく目にするから」を選択した割合が高い。

③では、アンケート結果では、誰でも思いつく程度でないとの回答の割合が高いものの、ヒアリング調査においては、東京~広島間の列車の行先選択用画面であれば普通はやらないが、環状線を前提とすれば誰でも思いつく程度との意見が多かった。

以上より、既存の GUI 部品を、縦方向や横方向といった単純な配列にすることの他、画像が用いられる具体的用途に応じた当然の配列にすることも、ありふれた手法といえると考えられる。

類型6「表示要素の簡素化」

【設問7】

- ・パソコン用の画面が公知であった場合に、携帯情報端末用の画面として一部 を簡素化して再構成するような場合を想定
- ・①タブレット用に一部要素を省略しつつ、ほぼそのままの位置関係で配置したもの、②情報構造を整理する等してタブ表現としたもの、③表示画面の大きさが小さくなることに伴い、さらに細かく構造を整理する等してタブ化や階層化を行ったものを提示

Q7.以下の公然知られた既存の画面を次の①~③のように簡素化することは、 同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか? a 公然知られた C パソコン用の画面 e (英字は情報の種類を示す) d 携帯情報端末(タブレット) 携帯情報端末(タブレット) (2) 携帯情報端末 (1)3 用の画面 用の画面 (スマートフォン) 用の画面 0 а а b c1 c2 с3 c1 c2 c3 С d2 d3 b d ②、③は一部の情報のみを表示し、

①思う92.2%/思わない7.8%

②思う93.3%/思わない6.7%

③思う43.2%/思わない56.8%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由		1		2		3)
	回来有でのれば誰でも忘いった性及のものだと思う理由 	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような簡素化はよく目にする手法だから	368	66.5%	178	32.4%	142	25.8%
2	一部のまとまった要素を減らすことはよく目にする手法だから	219	39.6%	138	25.1%	103	18.7%
3	このようなレイアウトはよく目にするから	176	31.8%	166	30.2%	113	20.5%
4	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	40	7.2%	39	7.1%	35	6.4%
5	必要機能を残しただけだから	101	18.3%	46	8.4%	39	7.1%
6	このように構成比率を変更することはよく目にする手法だから	80	14.5%	79	14.4%	72	13.1%
7	その他	9	1.6%	5	0.9%	4	0.7%
無	回答	5	0.9%	4	0.7%	3	0.5%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由	1		(2			3)
	回来有でのればは誰でも恋い スト 住皮のものにとぶわない 珪田	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような簡素化を目にしたことがないから	9	1.6%	19	3.5%	40	7.3%
2	レイアウトに工夫があるから	5	0.9%	124	22.6%	148	26.9%
3	簡素化時の取捨選択に工夫があるから	9	1.6%	117	21.3%	127	23.0%
4	構成比率の変更に工夫があるから	3	0.5%	68	12.4%	121	22.0%
5	その他	5	0.9%	13	2.4%	25	4.5%
無[· 回答	0	0.0%	3	0.5%	2	0.4%

①では、理由1「このような簡素化はよく目にする手法だから」及び理由2「一部のまとまった要素を減らすことはよく目にする手法だから」を理由として誰でも思いつく程度と回答した割合が多かった。したがって、一部のまとまった要素の単純削除によって画像を創作することは、通常誰でも思いつく程度であると考えられる。

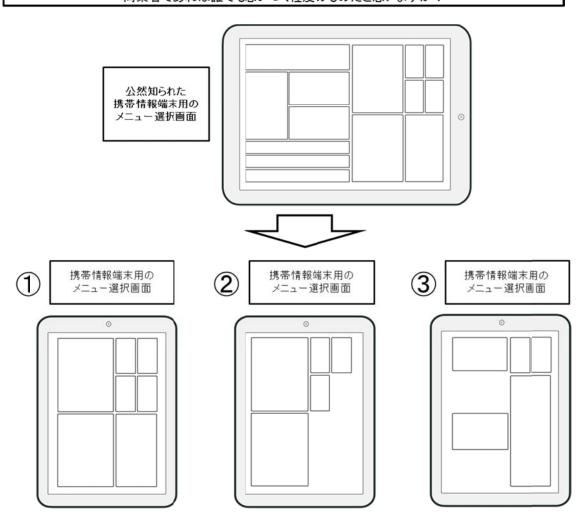
②及び③では、誰でも思いつく程度でない理由として理由 2「レイアウトに工夫があるから」及び理由 3「簡素化時の取捨選択に工夫があるから」を選択した者が多い。ヒアリング結果では、タブ化する手法自体はありふれた手法であるものの、簡素化に伴う情報の取捨選択(どの情報を優先して伝えるか)には創作上の工夫があるとの意見が多かった。

また、本設問の事例では情報の具体的内容が提示されていないが、表示枠のレイアウトは、各枠の中に表示される情報と切り離して創作性を評価することができないとの意見が多く寄せられた。表示枠のレイアウトについて、その創作性を評価する場合には、各枠にどのような情報が表示されるのかが開示されていることが重要になると考えられる。

【設問8】

- ・設問 8 は、携帯情報端末用のメニュー選択画面が公知であった場合に、同種 の携帯情報端末用のメニュー選択画面として画面内を再構成するような場合 を想定したもの
- ・①公知の画面の右半分をそのまま用いたもの、②さらに一部要素を省略削除 したもの、③一部要素の大きさを変更し、かつ、配置を一部異ならせたもの を提示

Q8.以下の公然知られたメニュー選択画面を次の①~③のようにすることは、 同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



①思う 92.4%/思わない 7.6%

②思う64.1%/思わない35.9%

③思う50.2%/思わない49.8%

	ロサキでもんぱかでも用いっく程序のものおし思う頂も	1)		2		3	
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような簡素化はよく目にする手法だから	313	56.8%	179	32.7%	146	26.6%
2	一部のまとまった要素の抽出はよく目にする手法だから	249	45.2%	173	31.6%	116	21.2%
3	このようなレイアウトはよく目にする手法だから	143	26.0%	103	18.8%	88	16.1%
4	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	34	6.2%	28	5.1%	25	4.6%
5	必要機能を残しただけだから	96	17.4%	118	21.5%	79	14.4%
6	配置を入れ替えることはよく目にする手法だから	94	17.1%	83	15.1%	95	17.3%
7	構成比率の変更はよく目にする手法だから	48	8.7%	43	7.8%	56	10.2%
8	その他	8	1.5%	5	0.9%	5	0.9%
無回	回答	7	1.3%	5	0.9%	5	0.9%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由	1		2		3	
	回来有でのればは誰でも忘い スト住民のものだと忘れない理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような簡素化を目にしたことがないから	11	2.0%	75	13.7%	85	15.5%
2	レイアウトに工夫があるから	10	1.8%	53	9.7%	88	16.1%
3	簡素化時の取捨選択に工夫があるから	21	3.8%	76	13.9%	103	18.8%
4	構成比率の変更に工夫があるから	5	0.9%	38	6.9%	79	14.4%
5	その他	6	1.1%	17	3.1%	23	4.2%
無回	回答	0	0.0%	2	0.4%	2	0.4%

①では、誰でも思いつく程度と回答した理由として、理由1「このような簡素化はよく目にする手法だから」及び理由2「一部のまとまった要素の抽出はよく目にする手法だから」を選択した者が多い。①のように、まとまりある一部の要素を削除して画像を構成することは、ありふれた手法であると考えられる。

②及び③については、レイアウトの工夫や情報の取捨選択という観点で意見は分かれており、ヒアリング調査においても誰でも思いつく程度か否かの評価に関する有意な結果は得られなかった。

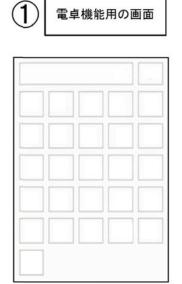
また、設問7と同様、創作性の評価に関して、各表示枠にどのような情報が表示されるのかが開示されていることが重要になると考えられる。

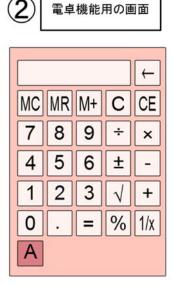
類型 7「色彩、模様の付加」

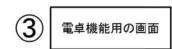
【設問9】

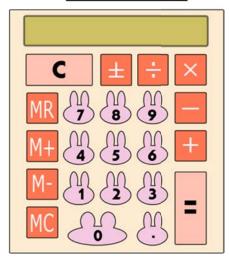
- ・電卓機能用の画面として、色彩や模様を付加することで創作性の程度を異ならせたものを提示
- ・①操作キー及び表示窓を示す矩形枠のみからなるもの、②数字と各種機能を 枠内の文字で表し彩色を施したもの、③数字キーについて動物をモチーフと した形状に変えて彩色を施したものを提示

Q9.次の①~③の電卓の画像デザインは、 同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?









①思 7 85. 6%/思わない 14. 4% ②思 7 96. 2% / 思わない 3. 8% ③思 7 43. 1%/ 思わない 50	①思う 85.6%/思わない 14.4%	②思う 96.2% /思わない 3.8%	③思う 43.1%/思わない 56.9
---	----------------------	----------------------	---------------------

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	1		2		3	
	<u> 円未有でめれは誰でも忘いり、住及のものだと思り珪田</u>	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような表現はよく目にするから	352	64.2%	383	69.5%	144	26.3%
2	それぞれの構成要素がよく目にする形だから	166	30.3%	231	41.9%	80	14.6%
3	このようなレイアウトはよく目にするから	224	40.9%	283	51.4%	92	16.8%
4	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	30	5.5%	42	7.6%	31	5.7%
5	よく目にする模様・色彩だから	31	5.7%	82	14.9%	56	10.2%
6	その他	7	1.3%	10	1.8%	22	4.0%
無回	回答	7	1.3%	7	1.3%	3	0.5%

	日世ネッセルば計でも用いる/知中のものがし用わない押力	1		2		3	
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような表現を目にしたことがないから	57	10.4%	3	0.5%	61	11.2%
2	レイアウトに工夫があるから	0	0.0%	7	1.3%	46	8.4%
3	形に工夫があるから	1	0.2%	2	0.4%	166	30.3%
4	模様・色彩に工夫があるから	9	1.6%	6	1.1%	194	35.5%
5	その他	27	4.9%	7	1.3%	18	3.3%
無[回答	0	0.0%	0	0.0%	2	0.4%

②は色彩が付加された事例であるにもかかわらず、誰でも思いつく程度との回答が極めて多い。誰でも思いつく程度と回答した理由として理由 5 「よく目にする模様・色彩だから」を選択した割合が高くないことを踏まえると、当該事例程度の単純な塗り分けは、独自の工夫としての評価には至っていないものと考えられる。

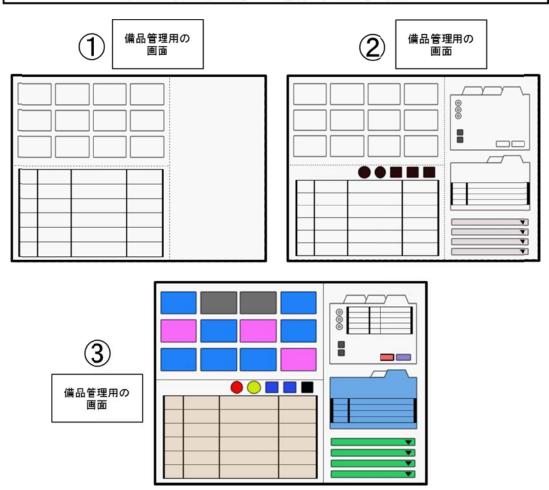
③については、誰でも思いつく程度でないと回答した理由として理由 4「模様・色彩に工夫がある」を選択した者が多く、当該事例程度の具体的な模様・色彩が付加された場合は、誰でも思いつく程度でないと評価される場合が多いと考えられる。なお、ヒアリング調査では、電卓のボタン形状として動物の形状を採用する手法自体はありふれたものであるとの意見もあった。

類型組合せ 1「既存の GUI ウィジェットのみによる画面構成+模様・色彩の付加」

【設問 10】

- ・備品管理用の画面として、既存の GUI 部品を要素として配置構成したものを 提示
- ・①左側に矩形要素と表要素のみを配列したもの、②さらに右側にタブ要素等 を追加したもの、③さらに色彩を付加したものを提示

Q10.備品管理用の画面として、既存のGUI部品を組合せて次の①~③を制作することは、 同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



	日世来でもかばまでも用いっく程序のものがし用う押点	1		2		3	
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このようなレイアウトはよく目にするから	415	75.5%	178	32.4%	144	26.2%
2	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	127	23.1%	94	17.1%	79	14.4%
3	既存のGUI部品の寄せ集めだから	134	24.4%	150	27.3%	130	23.7%
4	管理画面の構成としてよく目にする表現だから	139	25.3%	98	17.8%	87	15.8%
5	その他	9	1.6%	6	1.1%	16	2.9%
無	回答	7	1.3%	5	0.9%	3	0.5%

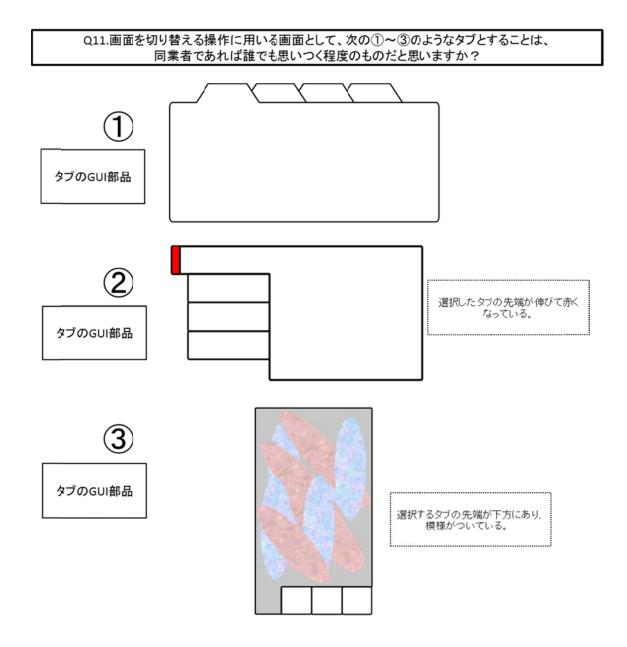
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		1		2		3)
	回来有でめれば誰でも恋い 2个性度のものだとぶわない生田	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	レイアウトに工夫があるから	11	2.0%	97	17.6%	89	16.2%
2	各GUI部品の取捨選択に工夫があるから	8	1.5%	82	14.9%	73	13.3%
3	形に工夫があるから	5	0.9%	93	16.9%	91	16.6%
4	各GUI部品の組合せに工夫があるから	4	0.7%	95	17.3%	103	18.8%
5	模様・色彩に工夫があるから	1	0.2%	14	2.5%	189	34.4%
6	その他	6	1.1%	11	2.0%	15	2.7%
無[回答	0	0.0%	2	0.4%	3	0.5%

①では、理由1「このようなレイアウトはよく目にするから」又は理由2「作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから」との理由を選択して誰でも思いつく程度と回答した割合が多い。①のように、単純な矩形枠及び表程度の要素で構成される画像については、通常、創作上特段の工夫が認められることはないと考えられる。

②及び③については、①と比べ、複雑な要素の組合せや具体的な色彩が採用されているため意見が分かれた。ただし、③については、誰でも思いつく程度でないと回答した理由として理由5「模様・色彩に工夫があるから」を選択した者が多いことから、③の程度に具体的な色彩の付加がなされたものについては、色彩表現に工夫が認められるとの評価が多いものと考えられる。

【設問 11】

- ・設問11はタブを用いた表現形式に着目したもの
- ・①上方にタブが複数あるもの、②左方にタブが複数ありかつ選択したタブの 先端の色が変化するもの、③タブが下方にありかつ背景全体に模様が付され ているものを提示



①思う 98.4%/思わない 1.6% ②思う 63.2% /思わない 36.8% ③思う 35.9%/思わない 64.1%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	1	1		2		3)
			割合	件数	割合	件数	割合
1	タブ表現としてよく目にする表現だから	482	87.6%	243	44.1%	130	23.7%
2	よく目にする形だから	254	46.2%	143	26.0%	66	12.0%
3	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	88	16.0%	61	11.1%	31	5.6%
4	よく目にするレイアウトだから	149	27.1%	97	17.6%	53	9.7%
5	よく目にする模様・色彩だから	23	4.2%	44	8.0%	19	3.5%
6	その他	7	1.3%	11	2.0%	18	3.3%
無回	回答	8	1.5%	6	1.1%	3	0.5%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由 作		1		2		
			割合	件数	割合	件数	割合
1	タブ表現として目にしたことがない表現だから	5	0.9%	82	14.9%	159	29.0%
2	形に工夫があるから	1	0.2%	121	22.0%	101	18.4%
3	模様・色彩に工夫があるから	0	0.0%	50	9.1%	215	39.2%
4	その他	3	0.5%	13	2.4%	25	4.6%
無[回答	0	0.0%	3	0.5%	4	0.7%

タブ表示を採用すること自体はありふれた手法であり、①のタブ表現については、理由1「タブ表現としてよく目にする表現だから」との理由により誰でも思いつく程度と回答した者が多かった。

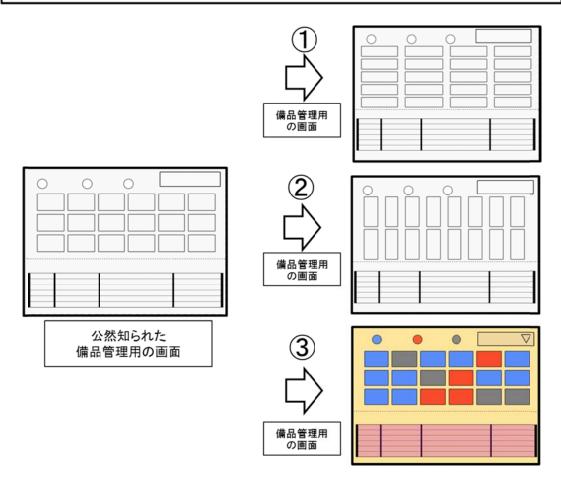
③については、誰でも思いつく程度でないと回答した理由として理由3「模様・色彩に工夫があるから」を選択した者が多いことから、③の程度に具体的な模様の付加がなされたものについては、模様表現に工夫が認められるとの評価が多いものと考えられる。

類型組合せ2「構成比率の変更+模様・色彩の付加」

【設問 12】

・公然知られた備品管理用の画面を元にして同機能の画面を構成する場合において、①3行6列であった要素を5行4列に変更したもの、②横長長方形の要素を縦長長方形に変更し、かつ2行8列に変更したもの、③要素の構成比率の変更は行わずに色彩を付加したものを提示

Q12.以下の公然知られた画面を次の①~③のように改変することは、 同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



①思う 98.2%/思わない 1.8%

②思う87.1%/思わない12.9%

③思う 72.6%/思わない 27.4%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由		1		2		
			割合	件数	割合	件数	割合
1	よく目にするレイアウトだから	328	59.3%	250	45.3%	215	39.0%
2	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	112	20.3%	111	20.1%	129	23.4%
3	既存のGUI部品の寄せ集めにすぎないから	132	23.9%	120	21.7%	121	22.0%
4	このように構成比率を変更することはよく目にする手法だから	236	42.7%	262	47.5%	115	20.9%
5	このように連続する要素を増やすことはよく目にする手法だから	128	23.1%	86	15.6%	63	11.4%
6	その他	11	2.0%	11	2.0%	49	8.9%
無[回答	7	1.3%	7	1.3%	5	0.9%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		1		2		3)
	回来名であれば誰でも思いっく程度のものに と 思わない理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	レイアウトに工夫があるから	5	0.9%	28	5.1%	18	3.3%
2	GUI部品の取捨選択に工夫があるから	1	0.2%	8	1.4%	9	1.6%
3	模様・色彩に工夫があるから	0	0.0%	0	0.0%	125	22.7%
4	このように構成比率を変更することは目にしたことがないから	0	0.0%	21	3.8%	3	0.5%
5	このように連続する要素を増加することは目にしたことがないから	1	0.2%	3	0.5%	3	0.5%
6	形に工夫があるから	0	0.0%	9	1.6%	6	1.1%
7	その他	4	0.7%	11	2.0%	7	1.3%
無[回答	0	0.0%	0	0.0%	2	0.4%

①及び②では、誰でも思いつく程度と回答した理由として理由 4「このように構成比率を変更することはよく目にする手法だから」を選択した者が多い。また、ヒアリング調査では、このような要素の増減及び変形は、(画像に求められる)前提条件によって適宜変わり得るものとの意見があった。以上のことから、単純な縦横比の変更を伴う程度の構成比率の変更は、ありふれた手法といえると考えられる。

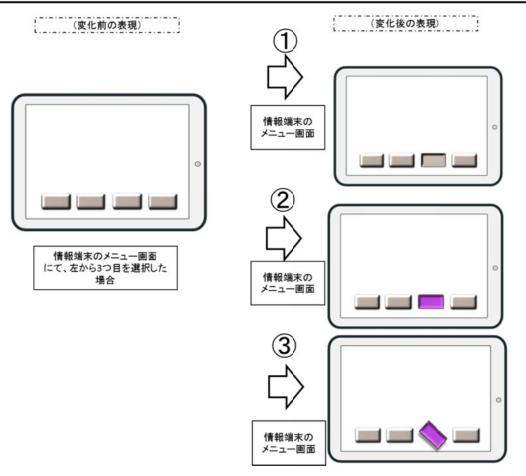
③については、誰でも思いつく程度でないと回答した理由として理由3「模様・色彩に工夫があるから」を選択した者が多いことから、③の程度に具体的な色彩の付加がなされたものについては、色彩表現に工夫が認められるとの評価が多いものと考えられる。

類型組合せ3「現実の物の変化の態様を GUI 化すること+模様・色彩の変化」

【設問 13】

- ・選択状態を示す表現としての変化の態様をそれぞれ示したもの
- ・①選択された要素が凹むように変化するもの、②さらに色彩の要素が付加されたもの、③さらに画像が回転したものを提示

Q13.ある項目が選択される動作を、次の①~③のような形態の変化で表現することは、 同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



①思う98.0%/思わない2.0%

②思う 95.5% /思わない 4.5%

③思う24.4%/思わない75.6%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	1	1		2		3)
			割合	件数	割合	件数	割合
1	現実の物の変化の態様をGUIで再現することをよく目にする手法だから	354	64.1%	305	55.4%	65	11.8%
2	よく目にする変化態様だから	334	60.5%	338	61.3%	57	10.4%
3	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	100	18.1%	106	19.2%	39	7.1%
4	よく目にする形だから	146	26.4%	141	25.6%	35	6.4%
5	既存部品の寄せ集めだから	43	7.8%	44	8.0%	30	5.5%
6	その他	7	1.3%	11	2.0%	9	1.6%
無回	回答	8	1.4%	8	1.5%	2	0.4%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		1		2		
			割合	件数	割合	件数	割合
1	現実の物の変化の態様をGUIで再現することを目にしたことがないから	4	0.7%	5	0.9%	87	15.8%
2	変化に工夫があるから	2	0.4%	10	1.8%	281	51.1%
3	配色が単純でないから	1	0.2%	12	2.2%	15	2.7%
4	形に工夫があるから	2	0.4%	1	0.2%	53	9.6%
5	その他	3	0.5%	2	0.4%	43	7.8%
無[回答	0	0.0%	0	0.0%	3	0.5%

選択されたことを示す表現として、①の陥没表示及び②の陥没+色彩の変化による表現の程度では、よく目にする手法・変化の態様として誰でも思いつく程度と評価されることが多いといえる。

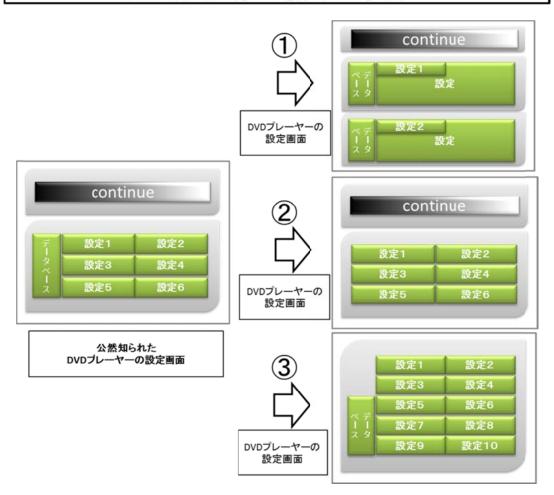
③については変化に工夫がある(理由2)として、誰でも思いつく程度でないと回答した割合が高い。ヒアリング調査では、「実際はやらない」との意見が多数あったことも踏まえれば、画像の具体的用途等との関係で変化の態様に必然性が感じられないものは、誰でも思いつく程度と評価されないことが多いと考えられる。

類型組合せ4「構成要素の簡素化+構成比率の変更又は連続する単位数の増減」

【設問 14】

・公然知られた DVD プレーヤーの設定画面を元にして、同じ設定機能用の画面 として作成する場合において、①構成要素を簡素化して、かつ構成要素を上 下二つに増やしたもの、②構成要素の一部(元画像の下左側の 1 要素)を省 略したもの、③元画像の上部分を削除し、元画像の下部分を構成する要素の 単位数を 3 行 2 列から 5 行 2 列に増加させ全面に配置したものを提示

> Q14.以下の左側の公然知られた画面デザインを、次の①~③のようにすることは、 同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



①思う 55.4%/思わない 44.6%

②思う94.0%/思わない6.0%

③思う85.0%/思わない15.0%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	1		2		(3	3)
	回来名であればままでも忘い 20住民のものだとぶり珪田	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このように一部のまとまった要素を減らすことはよく目にする手法だから	178	32.5%	291	52.9%	145	26.5%
2	よく目にするレイアウトだから	106	19.4%	226	41.1%	156	28.5%
3	既存部分の寄せ集めだから	65	11.9%	112	20.4%	109	19.9%
4	このように構成比率を変更することはよく目にする手法だから	112	20.5%	111	20.2%	124	22.6%
5	このように連続する要素を増やすことはよく目にする手法だから	29	5.3%	39	7.1%	203	37.0%
6	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	27	4.9%	39	7.1%	36	6.6%
7	同様の要素のみで構成されているから	48	8.8%	101	18.4%	104	19.0%
8	その他	8	1.5%	8	1.5%	9	1.6%
無回	回答	4	0.7%	7	1.3%	7	1.3%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		D	2		3	
	回来有でのればは誰でも忘い スト住民のものだと忘れない理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このように一部のまとまった要素を減らすことは目にしたことがないから	58	10.6%	14	2.5%	22	4.0%
2	レイアウトに工夫があるから	101	18.5%	3	0.5%	10	1.8%
3	情報の取捨選択に工夫があるから	78	14.3%	8	1.5%	16	2.9%
4	このように構成比率を変更することは目にしたことがないから	27	4.9%	1	0.2%	21	3.8%
5	このように連続する要素を増加することは目にしたことがないから	4	0.7%	0	0.0%	13	2.4%
6	形に工夫があるから	20	3.7%	0	0.0%	3	0.5%
7	各要素の組合せ構成に工夫があるから	41	7.5%	3	0.5%	9	1.6%
8	その他	14	2.6%	4	0.7%	7	1.3%
無	· 回答	3	0.5%	1	0.2%	1	0.2%

②では、まとまった一部の要素を減らすことはよく目にする手法であること (理由1)を理由に、誰でも思いつく程度との回答が多かった。また、要素の削除に伴い、当該削除により生じた空間を補うように要素の幅が変更されていても、誰でも思いつく程度との心証に影響を生じさせる程のものとは捉えられていないといえる。

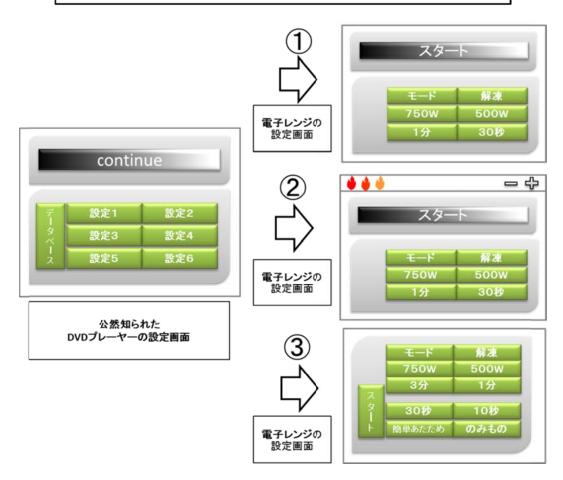
①については、有意な結果を得ることができなかった。③についても、誰でも思いつく程度との回答は多いものの、その理由について一定の傾向を見出すことはできなかった。

<u>類型組合せ 5</u>「表示要素の単純化+他物品への転用+構成比率の変更又は連続する単位数の増減」

【設問 15】

- ・機能が全く異なる物品への転用に際して、画面中に改変があった場合を想定
- ・公知の DVD プレーヤーの設定画面に基づいて電子レンジの設定画面を作成することを前提としており、①元画像の下部要素左側の要素が削除されたもの、②さらに画面上部に新規な要素が付加されたもの、③元画像の上部分が削除され、元画像の下部分の構成要素が増加したものを提示

Q15. 左側の公然知られた画面デザインを、電子レンジの設定画面として次の①~③のようにすることは、同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



①思う85.2%/思わない14.8%

②思う60.5%/思わない39.5%

③思う67.9%/思わない32.1%

	ロサネイナトはディナロいつ/和店のよのがし田に押力	(1	1		2		
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このように一部のまとまった要素を減らすことはよく目にする手法だから	173	31.6%	108	19.7%	101	18.5%
2	よく目にするレイアウトだから	269	49.1%	184	33.6%	173	31.7%
3	既存部品の寄せ集めだから	108	19.7%	76	13.9%	85	15.6%
4	このように構成比率を変更することはよく目にする手法だから	67	12.2%	59	10.8%	80	14.7%
5	このように連続する要素を増やすことはよく目にする手法だから	25	4.6%	26	4.8%	91	16.7%
6	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	40	7.3%	33	6.0%	38	7.0%
7	同様の要素のみで構成されているから	106	19.3%	64	11.7%	87	15.9%
8	その他	7	1.3%	10	1.8%	7	1.3%
無	回答	7	1.3%	5	0.9%	7	1.3%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由			2		3	
	回来有でめればは誰でも述いうへ性度のものだと述わない。 埋田	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このように一部のまとまった要素を減らすことは目にしたことがあるから	4	0.7%	5	0.9%	5	0.9%
2	レイアウトに工夫があるから	11	2.0%	46	8.4%	48	8.8%
3	情報の取捨選択に工夫があるから	26	4.7%	53	9.7%	48	8.8%
4	製品が異なると転用は難しいから	44	8.0%	51	9.3%	49	9.0%
5	形に工夫があるから	1	0.2%	35	6.4%	6	1.1%
6	このように構成比率を変更することは目にしたことがないから	1	0.2%	3	0.5%	8	1.5%
7	このように連続する要素を増加することは目にしたことがないから	1	0.2%	9	1.6%	11	2.0%
8	各要素の組合せ構成に工夫があるから	13	2.4%	44	8.0%	46	8.4%
9	模様・色彩に工夫があるから	0	0.0%	79	14.4%	4	0.7%
10	その他	5	0.9%	14	2.6%	15	2.7%
無[回答	0	0.0%	1	0.2%	1	0.2%

この設問は、異なる物品間で画像を転用した事例を示したものであるが、① については誰でも思いつく程度との回答が多かった。この点、ヒアリング調査においては、他の分野の画像を参考にすることはよくあるとの意見があり、画像デザインの創作においては、他分野のデザインを参考にすることが常態化している事情がうかがえる。また、転用に伴い要素が削除されていても、①の程度の変更であれば、誰でも思いつく程度との心証に影響を生じさせる程のものとは捉えられていないといえる。

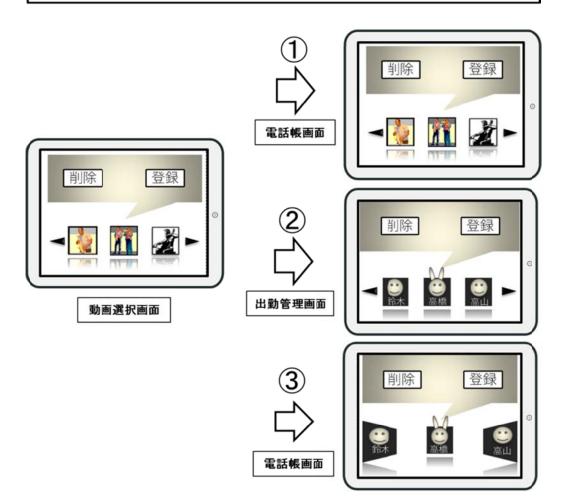
②及び③については、意見が分かれており、有意な結果を得ることができなかった。

類型組合せ6「他物品・多用途への転用+形態変化の態様」

【設問 16】

- ・同一の物品(多機能物品)において、異なる機能への画像転用を想定
- ・①動画選択の機能から電話帳の機能へ転用しつつ画像の態様は変わらないもの、②動画選択の機能から出勤管理の機能へ転用しつつ下部枠内の画像の態様を異ならせたもの、③動画選択の機能から電話帳の機能へ転用しつつ画像下部の態様を異ならせたものを提示

Q16.以下の左側の公然知られた画面デザインを、次の①~③のようにすることは、 同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



①思う89.9%/思わない10.1%

②思う 70.5% /思わない 29.5%

③思う 56.9%/思わない 43.1%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由		1		2		
	<u> </u>	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような転用はよく目にする手法だから	369	66.7%	273	49.6%	195	35.6%
2	それぞれの構成要素がよく目にする形だから	153	27.7%	132	24.0%	103	18.8%
3	よく目にするレイアウトだから	166	30.0%	142	25.8%	139	25.4%
4	よく目にする模様・色彩だから	45	8.1%	43	7.8%	41	7.5%
5	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	33	6.0%	32	5.8%	37	6.8%
6	その他	21	3.8%	14	2.5%	10	1.8%
無回	回答	7	1.3%	4	0.7%	5	0.9%

	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		1		2		3)
	回来者であれば誰でも思いっく程度のものに と 思わない理由	件数	割合	件数	割合	件数	割合
1	このような転用を目にしたことがないから	31	5.6%	67	12.2%	45	8.2%
2	レイアウトに工夫があるから	2	0.4%	16	2.9%	82	15.0%
3	情報の取捨選択に工夫があるから	4	0.7%	12	2.2%	14	2.6%
4	形に工夫があるから	0	0.0%	29	5.3%	92	16.8%
5	模様・色彩に工夫があるから	0	0.0%	33	6.0%	52	9.5%
6	機能が異なると転用は難しいから	24	4.3%	47	8.5%	33	6.0%
7	その他	5	0.9%	8	1.5%	15	2.7%
無[回答	0	0.0%	3	0.5%	2	0.4%

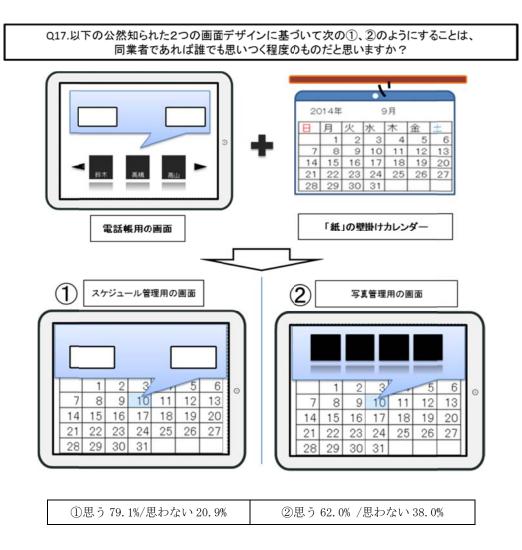
本設問は、画像を他の用途に転用した場合の例であるが、①については、よく目にする転用の手法であること(理由 1)を理由に、誰でも思いつく程度と回答した割合が高い。この点、ヒアリング調査では、項目の選択といったより上位概念の機能で共通していれば、具体的な機能が異なるものであっても画像を転用することは誰でも思いつく程度との意見が多かった。

③については、意見が分かれており、直接的な結論を導き出すことはできないが、ヒアリング調査では、転用に際して、中心の項目が選択されていると分かるようにするための工夫がされていることを評価する意見があった。

類型組合せ 7「現実のものを画像化すること+他物品・多用途への転用+寄せ集め」

【設問 17】

- ・公知の電話帳用の画面と、公知の物品の態様を組み合わせて所定の画面を構成する場合を想定
- ・①紙のカレンダーの態様に電話帳用画面の上部の吹き出しの要素を重ねあわせて、選択中である日付を着色し、当該日付から吹き出し要素が上方展開する態様のスケジュール管理用画面、②同様にカレンダーの態様に電話帳用画面の吹き出しの要素重ね合わせた上で、その吹き出しの要素の中に電話帳画面の下部を構成する複数の矩形が並ぶ要素を入れ込んだ写真管理用画面を提示



日本ネスなんば誰でも用いつ/和座のものがに思えます。		1		2		
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由		割合	件数	割合	
1	このような転用はよく目にする手法だから	248	45.1%	199	36.2%	
2	それぞれの構成要素がよく目にする形だから	154	28.0%	117	21.3%	
3	よく目にするレイアウトだから	152	27.6%	119	21.6%	
4	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	41	7.5%	36	6.5%	
5	選択の形態変化としてよく目にする手法だから	102	18.5%	88	16.0%	
6	このように組合せることはよく目にする手法だから	119	21.6%	90	16.4%	
7	よく目にする模様・色彩だから	24	4.4%	19	3.5%	
8	その他	10	1.8%	10	1.8%	
無回	無回答		1.1%	5	0.9%	

	日本者でもれば洪でも用いつく和告のものだと思わたい理力		1		2	
同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		件数	割合	件数	割合	
1	選択の形態変化として見たことがないから	20	3.6%	34	6.2%	
2	レイアウトに工夫があるから	42	7.6%	63	11.5%	
3	形に工夫があるから	8	1.5%	26	4.7%	
4	機能が異なると転用は難しいから	40	7.3%	68	12.4%	
5	このように組合せることを見たことがないから	32	5.8%	83	15.1%	
6	その他	7	1.3%	12	2.2%	
無回	無回答		0.2%	2	0.4%	

①については、誰でも思いつく程度との回答が多く、この点についてヒアリング調査では、カレンダーの日付を押すことで内容を表示すること自体があり ふれた手法であり、また吹き出し表示もありふれた手法との意見があった。

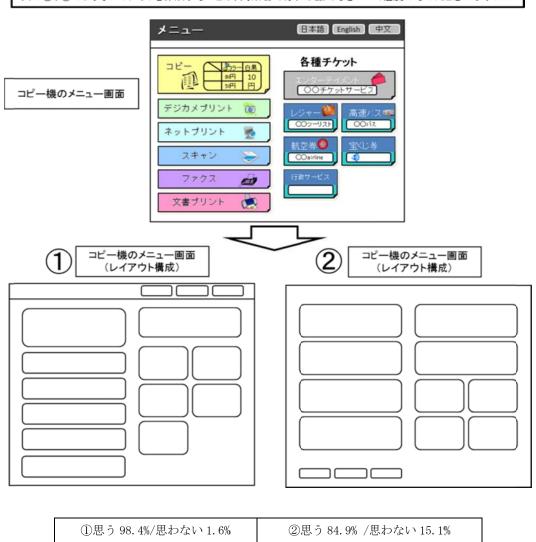
②については意見が分かれており、有意な結論が得られなかった。

<u>類型組合せ8</u>「表示要素の簡素化+構成比率の変更又は連続する単位数の増減+ 配置の変更」

【設問 18】

- ・この設問では、公然知られたコピー機のメニュー画面を元にして、枠のみで 構成される画面を作成したものを想定
- ・①公知のメニュー画面の構成要素に沿った形で、枠を隅丸に変更した上で同様に配置したもの、②隅丸四角形の一部のサイズ及び個数を変更して配置し、かつ、元としたメニュー画面の右上の三つの要素のまとまりを、画面左下に移動したものを提示

Q18.以下の公然知られたコピー機のメニュー画面の画像デザインに基づいて、次の①、②のようなレイアウトを作成することは、同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思いますか?



ロサネスもんぱきます。田いっく和佐のものだし思う理さ		1		2	
	同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思う理由		割合	件数	割合
1	このような簡素化はよく目にする手法だから	342	62.1%	256	46.5%
2	よく目にするレイアウトだから	262	47.5%	225	40.9%
3	作成ツールに用意されている機能で簡単に実現できるから	65	11.8%	56	10.2%
4	既存部品の寄せ集めただけだから	116	21.1%	110	20.0%
5	このように配置を変更することを目にしたことがあるから	88	16.0%	115	20.9%
6	連続する要素を増減させただけだから	50	9.1%	94	17.1%
7	その他	20	3.6%	10	1.8%
無回	無回答		1.3%	7	1.3%

同業者であれば誰でも思いつく程度のものだと思わない理由		1)		2	
	回来有での455kiiは低でも高いラベ性及のものだと高わない理由 		割合	件数	割合
1	このような簡素化を目にしたことがないから	4	0.7%	15	2.7%
2	レイアウトに工夫があるから	2	0.4%	38	6.9%
3	情報の取捨選択に工夫があるから	3	0.5%	18	3.3%
4	連続する要素の増減に工夫があるから	1	0.2%	13	2.4%
5	配置の変更に工夫があるから	1	0.2%	27	4.9%
6	形に工夫があるから	0	0.0%	2	0.4%
7	その他	1	0.2%	7	1.3%
無回	回答	0	0.0%	0	0.0%

①は誰でも思いつく程度との回答が多く、画像から具体的な情報を排除して 各情報の表示枠とレイアウトのみを残すような簡素化は、誰でも思いつく程度 と評価されるといえる。また、①では、枠の細部形状の変更(矩形部品の隅丸 化)が加えられているが、この程度の変更では誰でも思いつく程度との心証に 影響を生じさせる程のものとは捉えられていないといえる。

②では、誰でも思いつく程度との回答が多いものの、ヒアリング調査では、各表示枠の中の情報が変わると結論が変わる(誰でも思いつく程度でない)との意見があった。この点、設問7及び8と同様、表示枠のレイアウトは、各枠の中で表示される情報と切り離して創作性を評価することができず、各表示枠にどのような情報が表示されるのかが開示されていることが重要になると考えられる。

以上