

平成 27 年 3 月 30 日（月）

於・特許庁庁舎 16 階 特別会議室

産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会

第 4 回意匠審査基準ワーキンググループ議事録

特 許 庁

目 次

開 会	1
配付資料について	1
画像の意匠の審査基準に関する検討の進め方について.....	1
画像の意匠の創作非容易性判断基準の明確化について.....	9
今後のスケジュール等について	24
閉 会	24

開 会

○木本意匠審査基準室長 皆様、こんにちは。ただいまから、産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会第4回意匠審査基準ワーキンググループを開催いたします。

本日はお忙しい中お集まりいただきまして、誠にありがとうございます。

まず、本日のワーキンググループ開催にあたりまして委員の交替がございましたので、御報告させていただきます。一般社団法人日本自動車工業会・伊藤委員が退任され、新たに、一般社団法人日本自動車工業会知的財産専門部会意匠分科会分科会長 日産自動車株式会社知的財産部課長・金子俊幸委員が就任されましたことを御報告いたします。

○金子委員 日産自動車の金子でございます。よろしくお願いたします。

○木本意匠審査基準室長 ありがとうございます。

なお、本日は、佐野委員が所用のため御欠席でございます。

また、本会合には、意匠制度小委員会の水谷委員にも御出席いただいております。

それでは、以降の議事進行を茶園座長にお願いしたいと存じます。よろしくお願いたします。

○茶園座長 みなさま本日もどうぞよろしくお願いたします。それでは、まず事務局から配布資料の確認をお願いします。

○木本意匠審査基準室長 配布資料の確認をさせていただきます。本日の配布資料は、「座席表」、「議事次第・配布資料一覧」、「委員名簿」のほかに、資料1「画像の意匠の審査基準に関する検討の進め方について（案）」、資料2-1「『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」、資料2-2「画像デザインの創作非容易性評価に係る示唆と対応する想定事例」、資料2-3「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」、参考資料1「意匠審査基準（抜粋）」以上の5点でございます。過不足等ございませんでしょうか。

それから、毎回ではございますが、お願いがございます。議事録作成の都合上、御発言の際には、お手元のマイクの緑色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お願いいたします。

○茶園座長 ありがとうございます。

画像の意匠の審査基準に関する検討の進め方について

○茶園座長 それでは次の議題に移ります。議事次第第2.「画像の意匠の審査基準に関する検討の進め方について」でございます。それでは、事務局から資料の説明をお願いいたします。

○伊藤意匠制度企画室長 それでは、資料の説明をさせていただきたいと思います。お手元の「資料1」と書かれた資料を御覧下さい。こちらの資料について御説明させていただきます。「画像の意匠の審査基準に関する検討の進め方について」です。

まず、「1. 検討の前提」でございます。こちら(1)「意匠審査基準ワーキンググループにおける検討の位置づけ」でございますが、御承知のとおり画像デザインの保護拡充に関する検討につきましては、意匠制度小委員会における約2年の検討を踏まえまして、昨年1月に報告書が取りまとめられております。こちらの報告書におきましては、短期的及び中長期的な視点から、今後検討を進めることとされております。当ワーキンググループにおきましては、その内の短期的な対応の前提として、意匠制度小委員会報告書記載の論点について、意匠審査の実務運用の観点から検討を行っていただきます。その検討結果、意匠審査基準改訂案につきましては、当ワーキンググループから意匠制度小委員会に報告し、制度の在り方について更なる検討に付されることとなっております。

その下に点線の枠がございますが、こちらが意匠制度小委員会報告書の抜粋となっております。こちらを御覧下さい。「画像デザインの保護拡充について 3. 対応の方向性(4) 今後の検討の在り方」でございますが、情報技術の発展等によって、物品の種類(パソコンとスマートフォン等)による保護のバランスを失しかねない状況に至っていることを踏まえ、意匠法第2条第2項の「機能」に係る審査基準を改訂することにより、①物品にあらかじめ記録された画像のみではなく、後から追加される操作画像を保護対象とし、②パソコンの操作画像を保護対象とすることを視野に入れ、画像デザインの登録要件について、関係する産業界からも広く参画を得つつ、意匠審査基準ワーキンググループで具体的検討を行うこととなっております。

繰り返しになりますが、「この検討結果については意匠審査基準ワーキンググループから当小委員会に報告するとともに、意匠制度小委員会で制度の在り方について更なる検討を行っていく」こととなっております。

少し飛びますけれども、「以上の対応、短期的な対応の検討を行った上で、更なるユーザーニーズ及び国際整合性の観点を踏まえつつ、中長期的には、クリアランスツールの精度

を高めることを大前提に、制度の在り方を引き続き当小委員会において検討する」というような経緯となっております。

次に、「(2) 意匠審査基準ワーキンググループにおける検討の範囲」でございます。当ワーキンググループでは、画像の意匠について、現行意匠法の枠内、すなわち、「物品（物品の部分を含む。）の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」として定義されております意匠（いわゆる、物品との一体性要件）を前提とした上で、意匠審査基準の改訂による保護対象の拡充を視野に入れた具体的検討を行っていただきます。

続きまして、「2. 現状と課題」について御説明いたします。まず、「(1) 現行意匠審査基準における画像の意匠の保護」でございます。大きくは二つございまして、a)「意匠法第2条第1項の規定により保護される画像の意匠」、それから、b)「意匠法第2条第2項の規定により保護される画像の意匠」、こちら二つがございます。

まず、a)の方、「意匠法第2条第1項の画像」ですが、こちらは、2条1項の文言上明記はございませんけれども、液晶表示の登場に端を発する審査基準の整備と明確化に係るユーザーニーズを踏まえまして、物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像であって、当該物品にあらかじめ記録されたもの、例えば、液晶時計の時刻表示のようなものなどを、「同項に規定する意匠」すなわち、物品の部分の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に該当するものと定めております。

それから、b)の「意匠法第2条第2項の規定により保護される画像の意匠」ですが、こちらは、平成18年の意匠法改正において同項が新設されておまして、「物品の操作（当該物品がその機能を発揮できる状態にするために行われるものに限る。）の用に供される画像」が、物品の部分に係る意匠に含まれることが、明文で規定されております。

次に、「(2) 画像デザインを巡る近年の状況」でございます。情報技術の発展を背景といたしまして、様々な製品やサービスにおいて利用者が画像デザインに接する機会が拡大して、その使い勝手等の側面が製品価値に影響を与える大きな要因となっておりますことから、分野や業種を問わずに、企業等における製品開発において画像デザインの重要性が増しております。

また、製品の流通形態として、事後的にソフトウェアを追加、置換等して機能を拡張可能な製品が市場に増加しておまして、例えば、スマートフォンですとか、電子書籍リーダー、デジタルカメラ、スマート家電といったようなものなど、電子計算機、典型的にはパソコンとその他の物品との境界が曖昧になってきております。

そのような社会状況とも呼応いたしますように、ソフトウェアによって表示される画像か否か判断を付け難い画像の意匠についての出願と、その登録件数も増加の傾向にあります。また、諸外国の動向ですけれども、米国におきましては、近年、画像の意匠の登録件数が増加しております。加えて中国では、専利審査指南という意匠審査基準に相当するものを昨年5月に改正いたしまして、グラフィカル・ユーザ・インターフェイスを含む製品のデザインを、専利法に基づく外観設計（意匠）の保護対象として加えるなど、画像デザインの意匠保護を巡る国際的な状況にも変化が生じております。

続きまして、「(3) 画像の意匠の出願及び審査の状況」ということで、我が国の状況でございます。グラフを三つほど載せておりますので、こちらを御覧下さい。左上の棒グラフと折れ線グラフですが、こちらは出願件数の推移でございます。

棒グラフの方が、全物品分野の出願件数を示しております、近年、緩やかな下降傾向にございます。一方で、この折れ線グラフですが、これは画像を含む意匠になっておりまして、右に上がっているという、増加の傾向を示しております。ここから、全物品分野の中においても、画像を含む意匠というのは重要性が高まっているということが言えるかと思えます。

一方、右側のグラフを御覧いただきたいと思いますが、こちらは、ファーストアクション時の拒絶理由通知率及び最終登録率を示しています。赤い棒グラフは、最終的な登録率でございます、全物品分野、画像を含む意匠、どちらも傾向に変わりはありません。

他方、F A、ファーストアクション時に拒絶理由を通知する率は、画像を含む意匠の方が大幅に増えている、ということが言えるかと思えます。

拒絶理由の内訳ですが、下の円グラフを御覧下さい。左側が全物品分野、右側が、画像を含む意匠でございます。大きな傾向として言えますのが、青い部分、これは3条1項柱書に該当するものですが、「意匠であるかどうか」や「意匠が具体的かどうか」といったものが比較的多く通知されているということが1点、それから、赤と緑の部分ですが、赤が3条1項、いわゆる新規性の部分、緑が3条2項、創作非容易性の部分でございます。全物品分野は、3条1項の方が多いですけれども、画像を含む意匠につきましては、この緑に該当しております創作非容易性、3条2項の比率が高いという傾向が示されております。

よって、画像の意匠の出願の審査においては、「意匠を構成するものであること」や「意匠が具体的なものであること」といった3条第1項柱書の判断、及び、同条第2項、創作

非容易性の判断の重要度が高いことがうかがえる、ということが言えるかと思えます。

「(4) 画像の意匠についての審査基準を再整理する必要性」でございますが、以上のとおり、電子計算機（パソコン等）とその他の物品の用途及び機能を単純・画一的には区別できない社会事情、ソフトウェアに起因する画像の意匠について登録を求めていると推測される出願が確実に増加している現状を踏まえまして、現行意匠法の規定が許容する範囲の中で、画像の意匠に関する意匠審査基準を再整理する必要があると考えております。

続きまして「3. 検討の論点」ですが、大きく二つございます。1点目は、「(1) 登録要件（保護対象）」、もう一つが、「(2) 創作非容易性」でございます。

まず、「(1) 登録要件（保護対象）」の方からですが、こちらが先ほど御紹介いたしました、意匠制度小委員会報告書に示された二つの操作画像を保護対象とすることを視野に入れて、以下の論点について検討を行っていくということでございます。

まず一つ目ですが、「① 物品（専用機）に後から追加される操作画像の扱い」でございます。現行意匠審査基準上必ずしも明確ではございませんが、従来、意匠に係る物品の製造時以降に当該物品に追加されるような操作画像については、意匠法の保護対象として含まれないとの理解に基づく審査運用を行っております。その一方で、出願の意匠が物品に後から追加された画像であることを願書及び図面の記載から一義的には導き出せないものについては、これを拒絶の対象とはしておりません。情報技術の発展等に伴う実態を踏まえまして、今後は、アップデートにより物品に後から追加される形で当該物品と一体化する操作画像についても、意匠審査基準上、意匠法の保護対象として取り扱うことを明記することについて検討します。

2点目、「② 電子計算機（汎用機）に後から追加される操作画像の扱い」でございます。従来、パソコンのような電子計算機は、情報処理がその本来的な機能であるため、その表示部に表示される操作画像は、電子計算機の情報処理機能発揮後の画像であることを理由として、原則拒絶する審査運用を行ってきております。電子計算機の製造及び流通に係る実態を踏まえまして、今後は、汎用機としての電子計算機に対して、ソフトウェアのインストールを介して電子計算機と一体化することで、付加機能付き電子計算機を構成する機能に係る操作画像についても、意匠審査基準上、意匠法の保護対象として取り扱うことについて検討を行っていただきたいと考えております。

下に表を書かせていただきましたけれども、保護拡充の検討対象とする画像ですが、大きな概念としては、「後から追加される操作画像」でございます。専用機の場合は、「当該

意匠に係る物品が具備する機能として当然の範囲内の機能に係るアップデートの操作画像」、それから、汎用機である場合は、「ソフトウェアのインストールにより電子計算機と一体化する機能（電子計算機の付加機能）に係る操作画像」でございます。

続いて「(2) 創作非容易性」の論点です。意匠法における画像の意匠の保護は、GUI（グラフィカル・ユーザ・インターフェイス）という人と機械との接点、すなわちマン・マシン・インターフェイス系における視覚的表現を取り扱うものであることから、物品表面に付される装飾模様の場合とは異なり、一定の用途及び機能の達成を目的とする実用的な視覚的表現に係る創作をその対象としております。

これら画像の意匠の創作におきましては、当該画像を介して実現しようとする物品の機能や使用者のユーザビリティの向上の観点が最も重要視されて、そこに多くのデザイン投資がなされている近年の画像デザインの開発実態に鑑みますと、そのような創作の成果が新たな視覚的特徴として表れた画像の意匠のみを適切に保護して、他方、ありふれた手法に基づいて創作されるような創作性の低い画像については、それらが独占権を有することがないように、できる限り意匠権による保護の射程から外し、当業者の自由利用に委ねることが重要であると考えております。

また、画像の意匠に関する審査におきましては、全物品分野と比べて、拒絶理由通知率が大幅に高いということを踏まえれば、画像の意匠について、意匠審査基準を明確化して、状況の改善を図ることが重要です。

よって、上記保護対象に係る検討と併せまして、画像の意匠についての創作非容易性判断に係る審査基準の明確化を図るため、今年度実施いたしました、「画像デザインの開発手法の実態に関する調査研究」の結果を踏まえつつ、意匠審査基準に、容易に創作することができる画像の意匠の例及び適用に際しての考え方を追記することを検討していただきたいと考えております。

最後になりますけれども、「4. 検討の進め方について」です。画像の意匠の創作非容易性に係る審査基準の明確化は、当業者の自由利用に委ねられる画像デザインの範囲の明確化につながるものであり、結果として、ユーザーによる意匠登録出願やクリアランスの要否検討に利用可能な情報を提供することにもつながると考えられます。

よって、まずは「2. (2) 創作非容易性の論点」から検討を開始して、当該検討結果も踏まえつつ、「2. (1) 登録要件（保護拡充）」についての検討を行うという順番で、ワーキンググループの検討を進めさせていただきたいと考えております。以上です。

○茶園座長 ありがとうございます。それでは、検討に移りたいと思います。今、御説明いただきました「画像の意匠の審査基準に関する検討の進め方」について御意見、御質問がございましたら、お願いいたします。

○増田委員 ゼブラの増田と申します。3ページの(3)の現状の画像を含む意匠出願の拒絶に関する質問です。3ページの中程の説明で、画像の意匠出願については、ファーストアクション時の拒絶理由通知が全物品分野のそれに比べて、多いと述べられています。その内訳が「3条1項の工業上利用性」と「3条2項の創作非容易性」の割合が高いということで、5ページでは、「創作非容易性」については、この意匠審査基準を明確化することが不可欠であって、これが一番重要なポイントで、そうすべきだという気がします。ところで、3ページの下の方の円グラフの右で、一番多い3条本文に起因する「工業上利用性」ですけれども、これは「工業的に大量生産できるデザインだから意匠登録の対象に成り得る」ということとされているのですが、実態はどういうことで拒絶されているのでしょうか？また、これに対しては何も対策を考えなくていいのかという質問です。先ほどのご説明の中では、具体性に欠けるというような御説明もあったので、工業上の利用性ということではなく、基本的なことなのか、その辺を聞かせていただければと思います。

○茶園座長 ありがとうございます。

○伊藤意匠制度企画室長 御質問ありがとうございます。まず、1点目の3条本文で、実際どんなことが拒絶の理由になっているか、という御質問ですが、いくつかありますが、具体的か否か、という意味では、画像を含む意匠について出願をしていただく時には、図面に表していただくことと合わせて、願書面に、説明を書いていただく必要があるものがございます。そういったところが、必要十分に書かれていないようなものについては、3条本文、意匠が具体的でないというような拒絶理由通知をお送りさせていただく場合がございます。それから、もっと原始的に申し上げると、現状保護対象として扱っていないものについて御出願いただいた場合にも、3条本文の拒絶理由通知をお出しするということになります。これが現状でございます。ちなみに、説明の記載が足りない、といったものについては、事後的に補正をしていただくことで、結果、登録になるというものの中にはございます。

2点目の、これに対する対策はしないのかという御質問ですが、こちらにつきましては、もう一つの論点でございます保護対象の話と直接に関わってくることでございますので、そちらを論ずる際に、併せてどういったことを具体的に明示しなければいけないか、とい

ったところの検討を進めていきたいと思っております。以上です。

○増田委員 よくわかりました。ありがとうございました。

○茶園座長 他に何かございますでしょうか。

○永田委員 情報サービス産業協会の永田です。よろしくお願いたします。今回の議論の流れという話で、5ページ目にありますが、考え方としては(2)の創作非容易性の論点の検討から始めて、次に(1)に登録要件(保護拡充)の検討を行うとのことで、それはいいかと思えます。意見としては、それぞれの議論があつて、それについての反対はありません。創作非容易性の論点をきちんと明確化していくということは重要だと思っております。ただ1点、登録要件、特に保護拡充については、少し気を遣う問題ではあるので、それがどのくらいこのワーキンググループで突っ込んだ議論をして、その後の意匠制度小委員会につなげていくのかという辺りの全体像が見えないので、もう少しイメージを持ちたいと思えます。このワーキンググループが終わった後の意匠制度小委員会では、1ページ目に書いてあったようないくつかの論点、例えば実施侵害行為や過失推定を含めた整理など、どこまで扱う前提で、このワーキンググループで保護対象の拡充の話をするのか、全体感がみえないのです。部分だけやっても少し方向性が怪しくなると思っているの、その辺りの捉え方を御説明していただけると助かります。

○茶園座長 ありがとうございます。

○伊藤意匠制度企画室長 御質問ありがとうございます。まず、議論することには反対はない、というご指摘をいただきましたが、今永田委員御指摘の、実施行為ですとか、そういったところをこのワーキンググループの場では、直接的に議論しようとは考えておりません。こちらのワーキンググループは、あくまでも、現行法の枠内における保護対象、要するに今の意匠の定義の中で技術的に取り込める範囲の保護対象が何であるかというところを御議論いただいて、一つの見通しをつけたいと思っております。これが、一つのパーツだと思っております、このパーツを、意匠制度小委員会において、その他のパーツ、例えば実施等と合わせて、最終的な御検討をいただくというのが整理でございます。

○永田委員 ありがとうございます。気になっているのは、後で意匠制度小委員会の方でその他のパーツと合わせて検討を行うとの流れがあるとはいえ、この場では、その議論はしませんとあって、部品のかみ合わせの相手の状況がわからないまま保護対象だけ取り出してやって行っているのか。実施行為等の話が後ろに控えていることを念頭に保護拡充し

ていいかどうかを考えるので、議論はしないけれども検討はする、という必要があるとすれば、今、与えられた部品だけで検討するというのはやや材料が足りないのではないかと。「議論の対象」ではなくて、「議論の材料」として必要なのでは、との意見でございます。

○伊藤意匠制度企画室長 御指摘を踏まえて、もう少し今後の進め方を考えさせていただきたいと思います。ありがとうございます。

○中原委員 富士通中原でございます。今の永田委員からの質問に被せてなのですが、今後の検討に関するスケジュールを教えてくださいませんか。お願いいたします。

○伊藤意匠制度企画室長 この審査基準ワーキンググループの検討でございますけれども、今こちらで想定しておりますのが、まず順番としては、創作非容易性から検討させていただいて、その次に、保護対象論について検討していただきたいと思っておりますけれども、スケジュール感としては、できれば秋口ぐらいまでに一とおりの目処をつけたいというふうに考えております。その上で意匠制度小委員会の方に御報告する、という順番を考えております。

○中原委員 ありがとうございます。秋頃にということですが、恐らく間にパブコメも入ると思いますので、検討の状況を見て、あくまでもそのスケジュールを優先、9月の秋ぐらいというのを優先するというのではなくて、慎重に取り組む議論をしていただきたいと思いますので、よろしくお願いいたします。

○伊藤意匠制度企画室長 御指摘を踏まえて検討を進めたいと思っております。ありがとうございます。

○茶園座長 他に何かございますでしょうか。よろしいでしょうか。ありがとうございます。色々な御意見、御質問をいただきましたけれども、検討の進め方自体には御異論はありませんでしたので、それでは、当ワーキンググループの今後の検討につきましては、資料1、2に示しますとおり、「画像の意匠の創作非容易性の判断基準の明確化」から進めていくことといたします。

画像の意匠の創作非容易性判断基準の明確化について

○茶園座長 では、次の議題に移ります。議事次第「3. 画像の意匠の創作非容易性判断基準の明確化について」、まずは事務局から、資料の説明をお願いいたします。

○伊藤意匠制度企画室長 それでは、御説明させていただきます。お手元の資料の2-1から2-3、参考資料1を用いて御説明いたします。

まず、資料2-1から2-3につきましては、今年度実施いたしました調査研究の結果の概要をまとめた資料となっております。

次に、参考資料1を御覧いただきたいのですが、こちらの参考資料1は、現行の意匠審査基準からの抜粋になっておりまして、画像を含む意匠という項の中の、創作非容易性に関する部分でございます。創作非容易性につきましては、別に全体の項目があるのですが、こちらは画像についてのみ抜き出したものになります。1ページめくっていただきますと、2ページ目の一番上の行に、「容易に創作することができる意匠と認められるものの例」と書いてございまして、それ以降、「①置換の意匠」ですとか、その次のページには「②寄せ集めの意匠」ですとか、こういった形で①から⑦まで7つの類型にしたがって、様々な「容易に創作することができる意匠と認められるものの例」というものが示されてございます。ここに示しておりますのは、必ずしもクローズドリフトではなく、あくまでも例示に過ぎませんので、現状ここに記載されていないもので、ほかに容易といえるものについて、調査研究の結果を通じて考えていきたいと思っております。最終的には、この審査基準の中に何らか追記していくことを出口として考えております。

資料が変わりますが、資料の2-1を御覧ください。「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」でございます。

「1. 調査研究の背景及び目的」ですが、こちらは先ほどのワーキンググループの検討とほぼ重複いたしますけれども、意匠制度小委員会の報告書において、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ております。特に、意匠の創作非容易性に係る判断は、「その意匠の属する分野における通常の知識を有する者」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させていただいております。

「2. 調査研究の実施方法」ですが、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月から実施をいたしてございまして、今年の2月に報告書が取りまとめられております。調査研究の実施方法は以下のとおりでございまして、大きく三つ、公開情報の文献調査、それから、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、加えて、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を実施しております。その中でも一番大きな調査が2. のアンケート調査でございます。アンケート調査の対象者ですが、今委員として御出席いただいております皆様も含めた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として、選定させていただいております。加えて、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の方も対象とさせていただきます。

アンケート調査票の内容ですが、まず1点目「回答者の属性」、2点目「画像デザインの開発実態に関する質問」、3点目「仮想事例を示しつつ容易に思いつくか否かを問う質問」を提示した上で御回答いただいております。この(C)の「仮想事例」におきましては、先ほど御覧いただきました現行の審査基準を補足、補強するための観点として、以下の7つの想定類型を事前に設定した上で、仮想事例を作成し、回答をいただいております。続いて【類型1】から【類型7】までここに書いてございますけれども、例えば、「【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」、こういった観点から、想定的事例を設定してアンケート調査を実施させていただいたということでございます。

実施結果ですが、調査票郵送数は3275、有効回答数は618でございます。非常に大部の質問だったのですが、600以上の、非常に前向き、積極的な御回答をいただきましたこと、まずは感謝を申し上げます。

それから、追跡のヒアリング調査も行っておりまして、対象者は34者でございます。アンケート調査の結果について疑義があるところを口頭で補足いただいているということもございます。

続きまして、実際に行った仮想事例に基づくアンケート調査の内容でございますけれども、資料の2-3を御覧ください。こちらは、「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」ということで、まず、アンケート調査にこのような設問を含めて、このような回答をいただきました、考察はこのようになります、とまとめた資料でございます。アンケート調査票に含めた設問ですが、項目が2つほどございますが、想定

類型毎に、創作のポイントが異なる複数の事例を提示しております。併せて、複数の類型を組み合わせた設問も提示しております。現行の審査基準に示されている類型との組合せも中に含まれております。

2 ページ目、例えば、類型 1 ですが、現実の物を電子化したもの、という概念の中で、現実の世界に存在する紙の医療用カルテを一つテーマにして、「①そのまま電子化したもの」、「②一般的な GUI 部品を一部に付加したもの」、「③さらに「配色を施したもの」、こういったレベル感を違えて、同業者であれば誰でも思いつく程度のものか否か、というような聞き方で質問をさせていただいております。傾向としては、この例で、①、②、のレベルであれば、95%以上の方が、容易に思いつくというふうな御回答をいただいている、ということでございます。

続きまして、4 ページを御覧ください。こちらは同じ類型ですが、二つ目の設問として、現実の物の一部分を画像化して用いる行為を示しているもので、左側にあるのが、公然知られたオーディオプレーヤーの立体物の操作ボタンでございます。こういった操作ボタンを、右側にあるような携帯情報端末の音楽再生操作の画面の操作ボタンとして用いること、②のように見た目を少し変更した上で用いること、③は、物品が少し変わらして、扇風機のリモコンの強弱、首振り操作の画面に転用するようなこと、というように中身を変えながら御回答をいただいたところ、数字もそれぞれ①から②、③に向けてだんだん減ってくる、容易に思いつく傾向が減ってくるということが見て取れるかと思えます。

続いて、次のページ、6 ページを御覧ください。こちらは、現実の物の変化の態様を GUI 化するという事で、ページを変更するための表現として、こういったものが思いつくかどうかという質問をしております。①は紙をめくるような態様をそのまま絵として表したものの、②はそれにキャラクターを付加したものの、ひよこの絵のようなものが付いております。③は、更にキャラクターが紙を破る動作とも見て取れるような表現を加えております。①までは、95%ですが、②、③とだんだんと数字が下がってくるという傾向が見て取れません。

続きまして、12 ページを御覧ください。こちらは「類型 5」ですが、「既存の GUI 部品のみによる画面構成」ということで、列車の行先選択用画面として設定したものでございます。こちらの①②につきましては、9割以上が誰でも思いつく程度というような御回答をいただいております。例えば新幹線の行き先、切符を買う時といったことを想定して御回答をいただいていると思えます。他方、③ですが、同業者が誰でも思いつく程度のものか、

という質問に対して「思う」と御回答いただいた数字が 43.2%、半分を切ったということですが、こちらにつきましては、ヒアリングで補足させていただいたのですが、回答者の方は、「東京」や「広島」、「新大阪」という文字をお読みになって、これは東海道新幹線を暗示するのではないかと、というふうな前提で御回答をいただいています。そうしますと、円環状の配置というのは、普通は採用しない、こういうインターフェイスは採用されない、という意味において、容易に思いつかない、言い方を変えると、思いつくが採用しない、というような意味において、思わない、思いつかない、という御回答いただいたということでございます。ここにつきましては、例えば、これが山手線だったらどうですか、と質問すると、皆さん口を揃えて「それなら容易です」です、というような御回答でした。こだけ補足させていただきたいと思えます。

全て御紹介しますと時間がなくなりますので、資料 2-1 の方に戻ります。資料の 2-1 の 20 ページになります。今御覧いただきましたような、仮説を立てた上でのアンケート調査に対して、こういった調査研究の示唆が得られています、ということをごこれから御紹介したいと思います。

まず 1 点目として、20 ページ「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」の 1 点目、「画像デザインの開発実態を踏まえた評価の視点」でございます。調査結果を踏まえて、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ました。

「(1) 画像デザインの開発実態」ですが、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ます。

開発の実態としては、G U I 部品を用いての開発や、O S 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、ユーザー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ケースが多い。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ます。

「(2) 創作非容易性の判断時に考慮すべき点」ですが、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、これに則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ます。

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。

その上で、21 ページになりますけれども、「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」として、以下の示唆が得られております。大きく分けて4つの概念がありまして、上から順に「(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、既存の画像部品のみ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」、併せて「ありふれた手法による細部等の変更の例」及び「ありふれた手法による形態変化の例」でこういった点についても22 ページ以降に文章で考え方を整理させていただいております。

これについて絵を用いて御紹介したいと思っておりますので、資料が変わりますが、資料2-2を御覧いただけますでしょうか。A3の紙の資料でございます。いくつかデザインのポイントが違うところ、創作のポイントが違うもの、レベル感をつけていくつかお聞きした上で、その回答を踏まえて、導き出した一つの傾向をこちらにまとめてさせていただいております。表が大きく三つにわかれておりまして、左側の一番大きなところが「新たに想定される創作容易な画像の意匠と認められるものの例」ということで、アンケートで使った例をそのまま持ってきてまとめております。

まず一つ目、「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」でございますが、例えば「現実の世界に存在する紙の医療用カルテ」をほぼそのままの見た目で、「医療用電子カルテシステムのカルテ閲覧・記入用画面」に用いることは容易である。次に、「公

然知られたオーディオプレーヤーの立体操作ボタン」を「携帯情報端末の音楽再生操作画面」に用いることも容易にできる。合わせて、「ページを変更するための表現」としてページをめくるような態様を画面として表すことも容易であるということでございます。続いて、「(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」、これは大きく二つの概念がございます。まず、左側から、「転用の前後で用途及び機能が同一の場合」ということで、「入退室管理機のパスワード入力用画面」を「携帯情報端末のパスワード入力用画面」にする行為、これにつきましては、同じパスワード入力ということですので、容易にできることとなります。

加えて、例えば「DVDプレーヤーの設定画面」であっても、それを「電子レンジの設定画面」に転用する行為についても容易にできる、という回答をいただいております。実際にヒアリングでお聞きした言葉ですけれども、画像のデザインをしていらっしゃるデザイナーの方は、こういった「設定画面」というような概念でつながるようなもの、世の中の色々な画面を、普段から考慮して勉強しているということですので、この範囲であれば、容易に思いつく、というような御回答でございました。

それから2番目に移りますけれども、「転用の前後で用途及び機能が上位の概念で共通する場合」ですけれども、「入退室管理機のパスワード入力用画面」の「携帯情報端末の電話番号入力用画面」への転用ですが、物品も違いますし、具体的に入力する情報も違いますが、結局のところ、数字を入力するという概念では共通していて、なおかつテンキーの画像自体は、いわゆる良く目にするテンキーですので、こういったレベルであれば容易にできるという御回答でございます。それから、その隣、「動画選択画面」を「電話帳画面」として用いる行為ですけれども、実際に扱う情報自体は具体的には違うのですが、結局のところ、選択決定をすることという意味においては何も変わらない、という点において容易にできる行為であるとの御回答をいただいております。三つ目、「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」ということで、GUIの部品ですとか、矩形区画を用いて構成したものでございます。左側の「列車の行先選択用画面」ということで横一列に行き先のラジオボタンを並べたもののみならず、環状線という概念がこの分野には既にご覧いただけますので、この意味においては、このラジオボタンを用いて環状配置することについても容易に創作できるとのことでございます。右側の「備品管理用の画面」につきましても、通常の矩形部品ですとか、矩形情報をあらわしたものに過ぎないということも容易であるということが示されております。

一番下の (iv) でございますが、「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」ということで、もともと想定しているのは、パソコンからタブレット、タブレットからスマートフォンと、画面の表示面積が小さくなる場合にいかにか情報を省略していくか、という意味において 造形をどのように変えるのかについて聞いております。左側の例で言えば、a b c d e の五つの表示要素がある中で e の要素だけをなくして、a の右側が長くなりますので a を短くして変更する、という範囲であれば容易にできる。それから、右側の例は、左右二つに大きく分かれているようなまとまりがある中の右側半分だけを残す、というレベルであれば、容易にできるという御回答であります。

続いて右側の縦に長い表ですけれども、「4. 2 (2) ありふれた細部の変更の例」ですが、今まで左で見たものは形をほとんどそのまま持ってくる例ですが、ここにプラスアルファで、細部に造形の変更がなされても容易といえるレベルがあるのではないか、ということで、例えば、矩形の図形を角丸で一律に変えていくといったことですか、構成要素の間に隙間を設けたり隙間の幅を変更していくといったレベル、若しくは一部の構成要素のみを削除する、それから、選択入力部のプルダウンをするような形で、入力補助を追加する。こういったレベルであれば、付加されてもまだ容易と言えるのではないかと。

次に (ii) ですけれども、色彩を加える場合でも、例えば、区画ごとに単純に彩色をしたり、塗り分けをしたりするレベルであれば、容易にできるのではないかと。若しくは、要求機能に基づく標準的な色彩を付加する例で、例えば、「赤は危険です」といったそういうレベルであれば、当然に容易の範囲である。

それから、(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な踏襲」、若しくは、「(i) 及び (ii) の要素の単純な組合せ」も含めて、容易といえるのではないかと、ということでございます。それから、右側に移りますけれども、「4. 2 (3) ありふれた形態変化の例」ですが、こちらについては、画像のデザインの場合には、時間を経て形が変化する、態様が変わることが一つの特徴となっておりますので、その中で容易というものにどんなものがあるのか、ということです。上から順にいけますと、同一の形状が、単純に拡大されたり縮小されたりする。次に、同一平面形状をモデルとして、単純に立体化する。例えば、隆起したり、陥没したりさせるというような範囲、若しくは、公知要素が単純に付加される、例えば、吹き出しのようなものが付加されるというようなレベル。「(ii) 色彩」では、区画ごとの単純な彩色ですとか、塗り分けがされる範囲。若

しくは、要求機能に基づく標準的な色彩が付加される範囲。その他（iii）としては、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、とその組合せ、といったことで、こちらの一覧表に示させていただいたものが、今回知的財産研究所で行っていただいた調査研究の結果を一覧でまとめたものでございます。

今後のワーキンググループの検討では、ここで得られた創作容易な画像に関する示唆を踏まえて、皆様の御意見を頂戴しながら、実際の意匠審査基準としてどういった内容で書き込んでいくかという、具体的な検討を行っていきたいと思っております。

以上、調査研究の結果概要でございました。

○茶園座長 ありがとうございます。それでは検討に移りたいと思います。いま御説明いただきました、調査研究の結果概要、及びこれを踏まえた画像の意匠の創作非容易性判断基準の明確化の検討の進め方について、御意見、御質問等がございましたらお願いいたします。

○林（真）委員 知的財産協会の林です。まず、今回の創作非容易性判断基準の検討は、あくまで明確化ということですか。

○伊藤意匠制度企画室長 はい、そのとおりです。

○林（真）委員 そうしますと、今資料の2-2の方で、色々とアンケートの結果を御説明いただいたのですが、単純に絵と絵をつき合わせて並べても、実際の登録の判断においては、それ以外の要素とかも加味して判断されていくと思うのですが、どういった要素で判断されているといったところの記載というのはあるのでしょうか。それともこういった事例を追加するということまでにとどまるということなののでしょうか。

○茶園座長 確認させていただきたいのですが、説明された手法については、それが創作容易であると判断されるということであれば、それが審査基準に追加される、というものと思うのですが、御質問は、それ以上の説明をするかどうかとか、拒絶理由通知の中でそれを説明するかどうかということをお問われるのでしょうか。

○林（真）委員 違います。結局、図面同士を対比して、果たしてそれだけでユーザーとして明確になるのかどうか考えると、単純に、図面の1対1というか、図面同士の対比というところでわからないのではなくて、ユーザー側としてはむしろ、それ以外にどういった観点で判断しているのかというところの方が、わからないことが多いので、今回の明確化では、参考の図面を追加するような形にしようとお考えなのか、それともそれ以外のこういった要素に基づいて判断される、という説明までを追加していただくという形でお考

えなのかが、お聞きしたかった点です。

○木本意匠審査基準室長 基準室の木本でございます。今回は、あくまでも知財研の御報告ということで承っている状況で、当業者の方々が実際の創作活動の中でどのようなものを容易と考えているかということをお示しいただく報告書と認識しております。したがって、このまま全てを基準に記載できるという考えではありません。御指摘があったように、現状の3条2項に関する審査基準や、審判決も踏まえて、審査官の判断が恣意的であると捉えられないように審査官の判断の手法やプロセスをもう少し分かりやすく記載し、公平な判断が下されるような基準の書きぶりにしたいと考えております。

○林（真）委員 ありがとうございます。

○茶園座長 よろしいでしょうか。

○林（千）委員 ロフトワークの林です。同じく林（真）さんの質問にも関係するのですが、まず最初に、今日この中で創作非容易性に関して何が的確かという議論が、今日これで終わってしまって、次は他の議題になるのですか。まずそれを最初に一つ伺いたいです。

○伊藤意匠制度企画室長 次回も創作非容易性の御検討をいただく予定です。

○林（千）委員 次に、今のお話をうかがっていて、これらの例が足されるということ自体は問題無いと思うのですが、林（真）さんの意見とすごく近いんですけど、これですごく判断がしやすくなったなあという感じが、実際は少ないなと思っていて、例えばなんです。今静止画像がメインで調査をされていたり事例が考えられているのですが、現実問題のインターフェイスを考えたときに、動きであったり静止画像で表現がとどまらないところがますます増えてくると思われるのですが、そういったものを今議論しておかないと、すごく過去の部分を議論していて、今の戦いでの議論をされていないような気がするのですが、そういった動きも含めた例というのは、どういうふうに議論していくのかということと、そうなってくると、当然それを検索するインターフェイスも動きが再現されたものでないと、どれだけ言葉で説明されても、動きというものは想像できないものであるかなと、それが検索ツールといったものに想定されているのか、というこの2点を質問したいのですが。

○伊藤意匠制度企画室長 まず、今、両林委員から御指摘いただいた、A3版資料の2-2だけでは足りない、という御指摘については、確かに実際に創作されているものは、ここに表れた絵のようなものではないものもあるかと思いますが、他方で、ここに表れている、色々な要素の組合せで作られていると思います。その意味では、今回明確にしなけれ

ばならないのは、概念、適用できる類型、こういった手法がありふれています、というところが明らかになると、明確化につながるのかなと思っているのですが、他方で、審査官が審査をする際には、公然知られている意匠や、手法というものが世の中にどのようなものがあるか、ということベースとして判断していきますので、全ての事例を審査基準に書き込めるわけではない、と正直思っております。ですので、実際どのようなものが出願されて、どのような先行例があるか、というものが出てきて、初めて結論が出てくるものですので、そこをすべて審査基準から読み取るのはなかなか苦しいというのがまず1点と考えております。ただ、これまでに示していないような手法として、こういった手法がもはや、現時点ではよく行われています、というところは、限りなく明示していきたいと考えております。その際の一つの材料として捉えていただければ良いか、と思っております。それから、動き、変化につきましては、例えば見ていただいた資料2-2であれば、一番右端に、膨らむなど、色々な要素を入れております。逆に繰り返しになりますが、我々が補足できる公然知られた態様として、こういう変化の態様が既にあります、というものを見つけられれば、それに基づく変化の態様についても、公然知られたものになっていくというかたちで、登録できないとなろうかと思っております。検索の手段としては、現状、動画というものを使っているわけではなくて、手法としては、パラパラ漫画形式で1、2、3・・・というふうに表示されるかたちで、通過点を表示し、変化の態様を表していただくというのが現在の手法であります。

○木本意匠審査基準室長 現状の登録事例を見ていただくとおわかりになるかと思いますが、登録された案件の中には画像が一図で表示されたものと、一連の遷移のものが複数含まれているものがございます。画像デザインにとって大切な意味をもつ画像の遷移に関しては、遷移する画像のうち選択された代表的な図が一連で関連していれば、一出願として認めております。今回は、まず、出願のものが一図であった場合の容易性と、複数の画像が表されている場合の容易性についても、この報告書を基にきれいに整理することができたらと思っております。

○林（千）委員 それは、今後の議論の中で、そういったところも議論する機会があるということでしょうか。

○木本意匠審査基準室長 次回に基準案を提示する予定となっておりますので、可能な限り検討にのせられたらと思っております。

○茶園座長 ほかに何かございますでしょうか。

○中原委員 もう一度確認をさせていただきたいのですが、このアンケートの結果は、あくまでも一示唆であって、この得られた示唆を踏まえ、今後、次回提示される基準案をベースに我々の方から意見を言う機会が与えられて、この後、具体的に書き込んでいくかが検討されると、つまり次回の開催前には事前に御説明いただくような機会があった場合には、具体的に審査基準に反映するような内容が見える状態で御説明いただけるということでもよろしいでしょうか。

○伊藤意匠制度企画室長 次回のWGの前にどの程度御説明できるかどうか、まだ明言はできませんけれども、いずれにしても、次回のワーキンググループで案をお示しして、それに対する御意見をいただいた上で、再度その次の会に御提示するというようなやり方は当然考えております。次回に案を出す際には、皆さんからいただいている御意見を踏まえた上で、案として御提示したいと考えております。

○中原委員 もし、事前に御説明いただける場合のタイミングですが、私からのお願いですが、開催前2週間くらいに御説明いただくと大変助かります。

○茶園座長 他になにかございますでしょうか。

○永田委員 情報サービス産業協会の永田です。創作非容易性の判断基準の明確化ということで、検討自体は異論なく、検討が必要だと思っています。気になった点を言いますと、創作非容易性を明らかにしていくといったときに、創作容易な物をどんどん提示していくという手法自体、必要なことであるとは思いますが、それが全部見える化できるかどうか、創作非容易がどんなものなのか明らかになるのか、という懸念があります。そもそも、どういう画像デザインが保護される必要があるから、こうした審査基準を作っている、というあたりが、イメージが少し共有されにくいかなと思っています。例えばこの数年間でこういう画像デザインが生まれたが、意匠制度の不備でもったいないことがあった、のようなことがあるならば、保護されるべきものはこういうものだ、という考えがあった上で、逆にふさわしくないものは速やかに審査で疑義を述べていただく、そのために創作非容易性の判断はこうあるべきだ、としないとだめだと思っています。感覚としては、引き算をいっぱいすることで残るのは何か、少しイメージがしづらいなと思っているので、もう少し何か保護されるべきもののイメージを共有できるような取組をお願いできればと思っています。

○木本意匠審査基準室長 はい、御指摘のとおりだと思っています。審査としては拒絶理由を構成する条文に合わせた形で審査官がその判断を書かなければなりませんので、こ

れとこれによって容易、という判断をさせていただくこととなるかと思いますが、今回、その基準を整理するということにつきましては、本来は何が登録されるべきであって、それがどのような役割をはたしているか、という点についても、明確に文章にはできないかもしれませんが検討はしていきたいと思っております。

○茶園座長 他になにかございますでしょうか。

○金子委員 日産自動車の金子です。今につながる質問となりますが、確かに明確化していただくということで、こういった案を出していただくのは良いのですが、出てきている案がありふれすぎていて、もう少しありふれていないような、これは当然、皆、容易だと思うだろうと思う事例ばかりだとどう参考にしていいのかと少し疑問に思いますので、もう少し事例を検討していただけると良いかと思います。

○茶園座長 今の御意見それ自体はもっともと思いますが、しかし、更にもう少し複雑で、結論が出し難いようなものとなると、今度はそれに対する議論や色々な評価が必要になってくるように思いますが。

○金子委員 難しいのは重々承知の上ですが、あまりにもという感じはあります。

○茶園座長 他になにかございますでしょうか。

○井手委員 C S A J の井手です。今出た御意見なのですが、やはり、こういう絵だけではなくて、これだと非容易だけれども、こういうふうにひねってあれば、あるいはこういう事情があったならば、権利がとれるんだというところを示していただけると、役に立つのではないかと思います。

○木本意匠審査基準室長 先ほど申し上げましたように、審査基準においてこのポイントがあれば登録するということが記載することは難しく、拒絶になる手法を書くことが今のところの審査基準になっております。他方、登録事例には参考文献も記載されるなど登録公報からもわかることも多々あるかと存じます。いずれにいたしましても、基準の検討過程において色々と御相談させていただきたく存じます。

○茶園座長 他にございますでしょうか。

○伊藤意匠制度企画室長 1点補足させていただきますと、創作容易か否かというのはある種、今日の創作容易と、1年後の創作容易では違うと思っております。出願日より前に公然知られたものがどれだけあって、どういう手法がありふれているのだというところで変わってくるものだと思いますので、仮に審査基準にこういうものが創作性があるのです、

と書いてしまいますと、それは後日の時点では恐らく陳腐化してしまう危険性がありますので、逆に創作性がないというものはその後創作非容易になることはないとは思いますが、その辺も加味しながら、審査基準を書かなければならないかと思えます。

○茶園座長 他にございますでしょうか。

○林（美）委員 日本弁理士会の林です。次回の委員会には、基準案を提示していただけるということで、楽しみに待っております。一つ、事前の御説明の時にさせていただきましたとおり、今回実施いただいたアンケートの結果を踏まえて、具体的な事例、こういったものを記載いただけるとすごくわかりやすく良いとは思いますが、言葉でなかなか審査基準をまとめるのは難しいという状況ではあるかと思えますが、特許審査基準の進歩性のところに書いてあるような、規範的なものですか、こういったものは何かしら記載していただけると大変助かります。これはお願いということでよろしくお願ひいたします。

○木本意匠審査基準室長 今回、対象となっているのが画像の創作非容易性の判断の基準ですけれども、その範囲において何らかの定義ができれば良いかと思っております。

○茶園座長 他に御意見あるいは御質問はありますか。

○林（千）委員 先ほど、秋までに何らかの形でまとめるとおっしゃっていたのですが、もう一度、どういうことを議論していくのかということ、2回目に何を、ということではなくて、今すごく大きな概要レベルでの意匠審査基準の検討を行っていくのか確認したいです。私はそれがどういう検索ツールになっていくのかというところが、一番インパクトが大きくてずっと楽しみにしているのですが、その道筋が見えていないのでそのプロセスが9月までになのかということをお教えいただけると嬉しいです。

○伊藤意匠制度企画室長 この審査基準ワーキンググループは、秋口まで続けていきますけれども、その中に検討の論点は大きく二つありまして、創作非容易性、それから保護対象が現行法の中でどの程度拡充できるかを検討していただいて、その検討結果を審査基準の案という形で秋口までに一度まとめさせていただきたいと思っております。それと平行して、イメージマッチングツールのことだと思っておりますが、それも別途、並行して検討した上で、それを両者合わせて、意匠制度小委員会の方に提示をして、そちらで別途御検討いただくという順番で考えております。ただし、このツールに関しましては、このワーキンググループの中でもいずれかのタイミングで、皆様にもお示しさせていただいて、どのようなツールができそうか、というのは可能な限り御提示したいと検討しております。今現時点では、どこの場では申し上げられませんが、検討はさせていただいております。

○林（千）委員 今日皆さんから出てきたコメントは、実はツールの方で解決されるのではないかと、つまり、最新の結果がどうなのか、基準に書ける汎用的なことというところと、実際の今の時代がどうなっているのかを知るためのツールの両方の面を見ないと、判断できないのではないかと思いますので、実は今日出た質問の多くは他の形で吸収できることなのではないかと想像したので、どこかのタイミングで共有できる機会があったらここで議論も逆に意味があるのではないかと思います。

○山田意匠課長 イメージマッチングについて少し補足をさせていただきます。現時点において、INPITさんに行っていたいておりますけれども、現在開発中でございますので中身の詳細までについてはお話するに至ってございません。その中でデータを提供し、実際に登録意匠のクリアランスツールとしてどのような形態がありうるのか、次回以降、しかるべき時期に、これは公表できる時期にということではございますけれども、ある程度の表面上のスキン、実際の検索方法、それから、こういうことができるんですよ、それから、もう一つは、その後においても皆様からいただいている御意見に基づいて、何を注意事項としなければいけないのか、実際にガイドラインといいますか、使い方の手順みたいなものもお示しすることによって、これは例えば新規性を見るためには、このようなやり方をしてください、それから、創作性のためにはこのように使います、ということが言えるか言えないかというところをただいま検証しているところで、かつ、そうしたガイドライン、手続、操作手順も含めて業者様と我々も検証させていただいておりますので、そうしたものがあ程度御提示できるものになりましたら、御報告差し上げたいと思いますので、設計がある程度固まる時期までお待ちいただければと思います。

○茶園座長 他にございますでしょうか。

○中原委員 登録要件の明確化のお話が出てきておりましたので、一つだけお願いをさせていただきたいと思います。今回、画像の意匠の創作非容易性判断基準の明確化の検討にあたりということで資料2-2のように具体的な例をお示しいただきましたので、登録要件の明確化の検討におきましては、登録される事例というのをお示しいただいた上で検討できるよう、お願いいたします。

○茶園座長 他にございますでしょうか。ありがとうございます。次回のワーキンググループでは、本日の議論を踏まえて、画像の意匠の創作非容易性に関する意匠審査基準の改訂案を、事務局から提示していただくこととします。

それでは最後に、今後のスケジュール等につきまして事務局からお願いをいたします。

○木本意匠審査基準室長 本日は活発な御議論どうもありがとうございました。

次回の意匠審査基準ワーキンググループは、4月24日10:00から、画像の意匠の創作非容易性に関する意匠審査基準の改訂案について御検討いただく予定でございます。

事務局からは以上でございます。

○茶園座長 何かございますでしょうか。

では、以上をもちまして、第4回意匠審査基準ワーキンググループを閉会といたします。

本日は、長時間御議論いただきまして、どうもありがとうございました。

閉 会