

平成27年4月24日（金）

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5回意匠審査基準ワーキンググループ議事録

特 許 庁

目 次

1. 開 会	1
2. 画像の意匠の創作非容易性判断基準の明確化について	1
3. 画像デザイン意匠公報検索支援ツールについて	16
4. 閉 会	23

1. 開 会

○木本意匠審査基準室長 皆様、おはようございます。まだお見えでない方もいらっしゃると思いますが、定刻 10 時となりましたので、ただいまから、産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会第 5 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、まことにありがとうございます。

本日は、増田委員が所用のため御欠席でございます。

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。よろしく願いいたします。

○茶園座長 皆さん、おはようございます。本日もよろしく願いします。

それでは、まず事務局から配布資料の確認をお願いいたします。

○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 1-1 の画像を含む意匠の創作非容易性判断基準の明確化に関する意匠審査基準改訂についての考え方、資料 1-2 の改訂意匠審査基準（第 7 部第 4 章）（案）、資料 2 のイメージマッチング技術を利用した画像デザイン意匠公報検索支援ツールの開発について、参考資料 1 の意匠審査基準（抜粋）、以上の 4 点でございます。過不足等ございませんでしょうか。

それからもう一点、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。

2. 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 それでは次の議題に移りたいと思います。議事次第 2. の「画像の意匠の創作非容易性判断基準の明確化について」でございます。

では、事務局から資料の説明をお願いいたします。

○木本意匠審査基準室長 資料 1-1、資料 1-2、参考資料 1 を使って説明させていただきます。まず、資料 1-1 は意匠審査基準改訂についての基本的な考え方をまとめたもの、資料 1-2 は実際の改訂意匠審査基準（案）、参考資料 1 が既存の審査基準の該当部分となっております。

それでは資料 1-1、画像を含む意匠の創作非容易性判断基準の明確化に関する意匠審査基準改訂についての考え方に入ります。

1. 対応の方向性。

第 4 回意匠審査基準ワーキンググループでは、知財研の調査研究の結果概要について、事例の追加にとどまらず、容易と判断する観点やポイントを明らかにすべき、論理構成を記載すべき、などの御意見が提示されました。今般これを踏まえ、画像を含む意匠の創作非容易性に関する意匠審査基準の改訂においては、新たな類型や事例を追加するだけでなく、現行意匠審査基準に記載されている既存の類型及び事例も含めて、容易と判断する際の論理構成を明らかにする方向といたします。

続きまして、2. 画像を含む意匠に関する創作非容易性の判断手法の明確化。実際の内容についての説明でございます。

創作非容易性を規定する意匠法第 3 条 2 項については、平成 10 年の意匠法改正において、創作性の高い意匠を的確に保護するために、創作非容易性の判断の基礎となる資料について、広く知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合から、公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合とする保護水準の引き上げを行う改正が行われました。一方、物品の同一又は類似という制限をはずし、当業者の立場から見た意匠の着想の新しさないし独創性を問題とするものという最高裁判例で示された創作非容易性の基本的な制度趣旨は維持されております。

また、平成 18 年の意匠法改正において新たに保護対象とされた、物品の操作の用に供される画像を含む意匠についても、この後「画像を含む意匠」というふうに称しますが、創作非容易性の判断は、この制度趣旨に従って行われています。

次のページにわたりますが、したがって、今般の意匠審査基準の改訂では、実際の審査運用における考え方を踏まえつつ、審判で広く明示的に行われている創作非容易性に関する判断手法を前提に、容易に意匠の創作をすることができたと判断する際の論理構成を意匠審査基準に記載するものとし、さらに、画像を含む意匠の創作非容易性を評価する際に考慮すべき点についても、明確化するものといたします。

(1) 審判事例における判断手法。判断手法の論理構成の前提とする審判事例についてです。

近年、多くの審決において、創作非容易性の判断の際には、「意匠が容易に創作することができたか否かについての判断は、当該意匠の構成態様について、それらの基礎となる構成や具体的態様などが本願出願前に公知または周知であり、そして、それらの構成要素を、ほとんどそのままか、あるいは、当該分野においてよく見られるところの多少の改変を加えた程度で、当該物品分野において周知の創作手法であるところの、単なる組合せ、若しくは、構成要素の全部又は一部の単なる置き換などがされたに過ぎないものであるか否かによって行うことが必要であるので、この観点を踏まえて検討する。」との判断手法が明示的に記載されています。

したがって、この判断手法を前提に、創作非容易性を判断する際の論理構成を意匠審査基準において明確化することとともに、特に考慮すべき点についても記載するものいたします。

次に2ページ目の(2)でございますが、創作非容易性の判断主体についてです。

創作非容易性について判断する主体は、条文上、その意匠の属する分野における通常の知識を有する者とされており、現行の意匠審査基準においては、その意匠に係る物品を製造したり販売したりする業界において、当該意匠登録出願のときに、その業界の意匠に関して、通常の知識を有する者とされています。

昨今、多くの物品が、物品の従来的機能だけでなく、表示部に表示される画像を用いることによって多様な用途や機能を実現するようになってきているという製品開発の状況を踏まえまして、画像を含む意匠について、その意匠の属する分野における通常の知識という点に関しては、その意匠に係る物品を製造したり販売したりする業界という、機器を前提とした従来知識の範囲に限定されることなく、画像の創作に係る一般的知識についても含まれるものいたします。

この判断主体に関する考え方は、前回御紹介させていただきました知財研の報告書においても、異なる物品間での画像の転用であっても、画像に係る物品の機能が具体的に又は上位概念で共通している場合における画像の転用については、同業者であれば誰でも思いつく。あるいは、画像デザインの創作においては、他の物品の画像デザインを参考にすることが常態化しているというような報告がありました。

また、平成26年の審決取り消し訴訟の事案でも、意匠に係る物品が携帯情報端末でした

が、判断根拠の引用例について、「いずれも電子情報機器の操作画面という点で共通」しているとして、携帯情報端末より上位概念の範囲で引用可能との判断を示しており、画像を含む意匠について、創作非容易性を判断する際には、画像の創作に係る一般的知識について含むことは妥当性があると考えております。

次に(3)、判断手法の論理構成の中に記載されています、画像の創作過程におけるよく見られる改変とありふれた手法についてです。当該分野においてよく見られる改変と、当該分野におけるありふれた手法については、審査の予見性や明瞭性を担保するために、この2つの観点に基づき典型的な考え方と事例を明確化するものといたします。

まず、a) 当該分野においてよく見られる改変についてです。調査研究などの結果に基づき、画像の各構成要素の形態に以下のような細部の変更を加えることは、当該分野においてよく見られる改変であると考えます。例えば、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、プルダウン化、フラット化などのような細部の造形の変更や色彩の付加、そして、これらの組み合わせが例として挙げられます。

選択対象画像の表示枠の区画線を極めて細くするといった細部の造形に関する変更をよく見られる改変とすることは、下記の参考例や参考裁判例においても、当業者が適宜選択している事柄であって、特段の創意工夫を要するものではないとされています。

また、選択対象画像の表示枠である2本の太幅帯状部の各余地部の幅を画面両端部と中央部で異ならせることや、太帯状部に並べる同形同大の横長長方形枠の縦横比率を変更したり、当該枠の重ねる個数や帯状部の幅を変更したりすることは、当業者が適宜なし得ることであるとの判決の記載があることなどからも、一定の了解のある範囲だと考えております。

次に、手法、プロセス、構成プロセスについてのもう一つの手法であります、b) の当該分野においてありふれた手法についてです。4ページ目の中ほどになります。

従来よりありふれた手法として、審査基準に記載されていた置換、寄せ集め、配置の変更、構成比率の変更又は連続する単位の数の増減。少し飛びますが、フレーム分割態様の変更に加えて、その手法をさらに明確にあらわした既存の変化態様の付加、そして判断主体の明確化に伴い新たに細分化しました物品の枠を超えた構成要素の利用・転用、そしてまとまりのある区画要素の削除、そして、これらのありふれた手法の単なる組み合わせは、当該分野においてありふれた手法の例であると記載する方向といたします。

3. 当業者の立場から見た意匠の着想や独創性を評価する際に参酌することができる事

項についてです。

画像を含む意匠に関する裁判例ではありませんが、下記裁判例を参照いただければ幸いです。創作者の特段の創意工夫に基づき当該意匠の属する分野における先行公知意匠にはない視覚的な特徴が創出されていると認められるような場合には、当業者により容易に創作することができる意匠と判断しないものが存在しています。

例えば平成19年、審決取り消し訴訟においては、「本願全体意匠は上記アのとおり各特徴（注：頭部が目立ちすぎて、威圧感を与えたり、容器形状として異様な印象を与えたり、容器との調和を乱したりするなどの欠点を解消させ、均衡を保つための美感上の工夫が様々施されていること）を備えている点に照らすならば、本願全体意匠は、多用なデザイン面での選択肢から、創意工夫を施して創作したものである」として、容易にされなかったものとした判例事案があります。

したがって、特徴記載書や意見書において、出願人（創作者）の創意工夫に基づく当業者の立場からみた意匠の着想や独創性に関して主張する記載があった場合、審査官は、当該記載を創作非容易性の判断の際に参酌することができるものといたします。

続きまして、別紙の続きになりますが、この別紙は先ほどb)として説明させていただきました、ありふれた手法と改訂意匠審査基準に加え、具体的な事例との関係を整理したものです。改訂審査基準の説明の際に、お手元に置いていただき御参照いただけますと、よりわかりやすくなるのではないかと存じます。

続きまして、資料1-2、改訂意匠審査基準（第7部第4章）（案）について説明させていただきます。第7部第4章 画像を含む意匠の項目に、資料1-1で説明させていただいた内容に沿って審査基準を書き起こすものとしています。

従来、74.5.3は、他の章における創作非容易性を参照すべきという記載しかありませんでしたが、今回はそこに、審査、審判の運用を前提とした判断手法の論理構成を記載します。すなわち74.5.3 創作非容易性です。

意匠法第3条2項の規定の適用についての判断は、画像を含む意匠の構成態様において、それらの基礎となる構成要素や具体的態様が本願出願前に公然知られ、又は広く知られており、それらの構成要素を、ほとんどそのまま、又は当該分野においてよく見られる改変を加えた程度で、当該分野においてありふれた手法である単なる組合せ、若しくは、構成要素の全部又は一部の単なる置き換えなどがされたに過ぎないものであるか否かを判断することにより行う。なお、その他の判断基準についてはということで、前項のところにつ

なげております。

具体的な記載ぶりにつきましては、画像を含む意匠のみを対象としていることから、審決例における「当該物品分野」という記載を「当該分野」に、また、「周知の方法」という記載を、公然知られた資料などを提示することによってよく行われることを証明するという審査における引用を前提として、「ありふれた手法」と修正したものとなっております。

次に、判断手法の論理構成によって判断する者として、74.5.3.1において、その意匠の属する分野における通常の知識を有する者について説明しております。すなわち74.5.3.1その意匠の属する分野における通常の知識を有する者についてです。

画像を含む意匠について、その意匠の属する分野における通常の知識を有する者とは、意匠登録出願のときに、本願意匠の意匠に係る物品を製造したり販売したりする業界の意匠に関する通常の知識に加え、本願意匠と意匠に係る物品の異同を問わない画像に係る意匠（画像部分の用途及び機能、並びに、その形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合）に関しても、通常の知識を有する者をいうものとし、画像を含む意匠の創作非容易性を判断する者は、その画像がどのような操作や作業を使用者に誘導するものとなっているかなど、形態やその用途機能についても十分な知識を持っているものといえます。

次に、判断手法の論理構成の中で記載されている、よく見られる改変とありふれた手法についてですが、よく見られる改変を(1)、ありふれた手法を(2)とし、その基本的な考え方がわかるように例として具体的事案を列挙しております。

74.5.3.2 当該分野においてよく見られる改変とありふれた手法の例。(1) 画像を含む意匠の分野においてよく見られる改変の例。形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合の変更については、細部の造形の変更、色彩の単純付加及びこれらの単なる組合せ、を含むものといえます。

(2) 画像を含む意匠の分野においてありふれた手法の例。(a) 置換、(b) 寄せ集め、(c) 配置の変更、(d) 構成比率の変更又は連続する単位の数の増減。(e) 物品の枠を超えた構成要素の利用・転用、(f) フレーム分割態様の変更、(g) まとまりある区画要素の削除、(h) 既存の変化態様の付加、(i) (a) ないし (h) のありふれた手法の単なる組合せ、というふうに記載しております。

続きまして、74.5.3.3は、現行の意匠審査基準にも記載されている内容ですが、変化する画像として新たに項目を立てました。画像を含む意匠は、画像に関する図が、一図である場合と一連の関連する複数の画像で表される場合があります。複数の場合は個々の画像

だけではなく、画像から画像への遷移、変遷、軌跡についても、その変化する態様がありふれているかどうかを判断することが必要になります。したがって、個々の画像か、変化する態様かのいずれかがありふれていない状態のものであるときは、その画像を含む出願に係る意匠は容易に創作されたものとはしないとの整理をしております。

74.5.3.4 は、当業者の立場から見た意匠の着想や独創性についてという項目立てとし、特徴記載書や意見書の記載において、当業者の立場から見た意匠の着想や独創性が説明されている場合は、審査官はその記載を参酌することができるものとしております。

74.5.3.4 当業者の立場から見た意匠の着想や独創性についてです。意匠法第3条2項の規定の適用について判断する際には、本願意匠の視覚的な特徴としてあらわれるものであって、独自の創意工夫に基づく当業者の立場から見た意匠の着想や独創性の発現に係る特徴記載書や意見書の記載を参酌することができる、という記載にしております。

続きまして、今説明させていただきました基本的な考え方、あるいは主体、その手法について、もう一度明らかに示しました事例についての説明をさせていただきます。

74.5.3.5 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。まず最初の事例でございますが、この事例は従来の審査基準のものですが、ありふれた手法の1つ目である、置換を用いた事例として新たに整理しております。出願の意匠の画像図において、下部に配置された構成要素について、同様の用途や機能を有した他の公然知られた意匠の一部を、変化を加えずにほとんどそのまま置き換えたものに過ぎないので、容易に創作されたものと判断いたします。

続きまして、次の事例です。この事例は2つ目のありふれた手法として、寄せ集めによる事例を挙げています。出願の意匠の表示部の画像は、略正方形を3×3によって9個配置した区画と、表計算のような区画との2つの構成要素で構成されていますが、それらに該当する他の画像の一部をそれぞれその構成態様に変化を加えず、ほとんどそのまま寄せ集めて一つの画像を構成した意匠であることから、容易であると判断されます。

続きまして、3つ目の事例でございますが、この事例は3つ目のありふれた手法として、③配置の変更による意匠を挙げております。公然知られた画像の一部を、ほとんどそのまま、当該出願意匠の画像図は配置を変更してあらわしたに過ぎない意匠であるので、容易に創作されたものといいたします。

続きまして、4つ目の事例でございます。これも既存の事例ですが、ありふれた手法の4つ目として構成比率の変更又は連続する単位の数の増減による意匠を用いた意匠と整理

いたします。一定の用途機能を有する、公然知られた画像の繰り返し連続する構成単位を、ほとんどそのまま変化を加えず、数のみ増加させてあらわしたに過ぎない意匠と考えられますので、容易に創作されたものと判断いたします。

5つ目の事例は、今回新規に明確化することによって追加したもので、ありふれた手法の5つ目に当たります。すなわち物品の枠を超えた構成要素の利用・転用を用いた意匠です。出願の意匠の意匠に係る物品が「電子カルテ操作器」であり、画像の用途機能も患者のデータベースを作成したり記録したりするための入力画面であるので、現実の物品である「医療用カルテ」の使用目的や使用状態と共通するものと考えられますので、公然知られた物品の外観を、変化を加えずほとんどそのまま、画像としてあらわしたに過ぎない意匠として認められるということで、容易に創作されたものといえます。

これも先ほどの事例と同じような、物品の枠を超えて利用・転用したありふれた手法を用いているものですが、画像図において、構成要素に関してプルダウン用の記号の付加という、よく見られる改変を加えている事例となっております。したがって、公然知られた物品の外観を、よく見られる改変を加えて、画像としてあらわしたに過ぎない意匠と整理いたしまして、これも容易に創作されたものとして事例を新規に追加いたしております。

次の事例も、5つ目のありふれた手法である、物品の枠を超えて利用・転用した意匠の事例です。出願の意匠の意匠に係る物品が「乗車券発売機」で、表示部における画像は、行き先の駅を選ぶという用途機能を有しています。他方、公然知られた画像においても、略円形などで形成された記号的な構成要素が、複数の選択肢より一を選択することを促す機能を有していることが明瞭でございます。したがって、公然知られた画像の構成要素（画像部品）を、ほとんどそのまま、各駅を一行であらわすという当然の配置によりあらわしたに過ぎないので、容易と判断される意匠としております。

これも先ほどの事例と同じ考え方のもとなっております。出願の意匠の表示部について、この事例におきましては、選択用のボタンが円環状に配置されるものとなっておりますが、一般に環状の鉄道路線はありふれており、各駅を円環状にあらわすことは当然想定されるものです。したがって、公然知られた画像の構成要素（画像部品）を、ほとんどそのまま、当然の配置によりあらわしたに過ぎない意匠、と認定して容易に創作されたものと考えます。

次の事例も、物品の枠を超えて利用・転用したものですが、出願の意匠に係る物品が携

携帯電話で、意匠登録を受けようとする部分が、メールの送信などを促す封筒状の形状、模様若しくは色彩又はこれの結合となっており、公然知られた意匠が実線の物品ではなく模様であったとしても、公然知られた模様を、ほとんどそのまま、ありふれた構成配置によって画像としてあらわしたに過ぎない意匠であるので、容易に創作されたものと判断する事例としております。

この事例も、5つ目のありふれた手法である、物品の枠を超えて利用・転用した意匠となっております。出願の意匠の意匠に係る物品が「携帯用ビデオプレーヤー」で、画像の用途及び機能が各種設定の選択を行うための画像。他方、公然知られた画像図は「ゲーム機」のものですが、機器全体の各種設定の選択を行うための画像であるので、この2つの画像は用途機能が共通し、さらに形状なども共通しております。したがって、公然知られた画像をほとんどそのまま異なる物品の画像としてあらわしたに過ぎない意匠であるので、容易に創作された意匠であるといえます。この事例も5つ目の、ありふれた手法である、物品を超えて利用・転用した意匠となっております。

次の事例に移ります。出願の意匠の意匠に係る物品が「携帯情報端末機」で、画像の用途及び機能が電話番号入力用画面。他方、公然知られた意匠の物品は「入退出管理機」で、画像の用途及び機能はパスワード入力用画面となっています。そこで意匠登録を受けようとする部分である画像部分に注目しますと、両画像とも数字を入力して次の行為を促すという機能は一致し、矩形の中に数字を端的に配置するという形態も共通しております。さらに、出願の意匠の表示部に画像の「6」と記載された部分に対して、それを含む四辺の内側に陰を施すという表現を加えておりますが、これ自身も、よく見られる形態の細部の変更であると認められますので、公然知られた画像を、よく見られる改変を加えて、異なる物品の画像としてあらわしたに過ぎない意匠として、容易に創作されたと判断する例となっております。

以上が5つ目のありふれた手法に関してですが、次は6つ目に当たります、ありふれた手法であるフレームの分割態様の変更を用いた意匠の事例となっております。従来の審査基準に記載されている事例です。すなわちフレームの分割態様の変更による意匠。公然知られた画像を、ほとんどそのまま、よく見られるフレームの分割態様に基づき配置変更してあらわしたに過ぎない意匠、というふうに認定いたします。

次は、ありふれた手法として新たに加えた7つ目の手法に当たります、まとまりある区画要素の削除による意匠となっております。公然知られた意匠において、一定の機能用途

として、まとまりのある一部の区画要素を画像や表示部全体の状況に合わせて、よく行われるように削除したに過ぎないと考えられる事案でございます。このような事案に関しては、公然知られた画像を、ほとんどそのまま、まとまりある一部の区画要素を削除したに過ぎない意匠であるので、容易に創作できた意匠と認められるということで判断することといたしております。

最後、2つの事例となりますが、この2つの事例は、ありふれた手法の最後のものがあります8番目、既存の変化態様の付加による意匠です。事例1は、既存の審査基準に記載されたものですが、ありふれた手法としての位置づけを明確化いたしました。出願の意匠が関連する2図以上の画像図や表示部にあらわした画像で構成されている場合、それぞれの画像が容易に創作されたことだけではなく、その変化の態様もありふれた手法であることが、出願に係る意匠が容易に創作されたと判断するためには必要となります。これは先ほど説明させていただきました改訂意匠審査基準の「74.5.3.3 変化する画像について」を御参照ください。

操作画像について、その内容を明らかにするために、吹き出しなどがポップアップするような変化の態様は一般的に既存のものと考えられます。したがって、公然知られた画像に、既存の変化態様をほとんどそのまま加えてあらわしたに過ぎない意匠、と判断することとなります。

事例2も、同様の考え方によるものです。出願に係る意匠の意匠に係る物品は「金銭出納管理機」で、2つの画像により構成されています。他方、公然知られた意匠は現物の「金銭出納帳」ですが、最初の画像図は現物の物品をそのまま画像図としたものであることから容易であり、さらにページをめくるという動きは一般的で既存のものでありますので、変化した状態の画像図も容易に創作されたものと考え、出願に係る意匠全体を、公然知られた物品の外観に、既存の変化態様をほとんどそのまま加えて、画像としてあらわしたに過ぎない意匠、としております。

最後、既存のものをそのまま残しております。すなわち変化前の画像が当該意匠登録出願前に公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に基づいて当業者であれば容易に創作することができたものであっても、変化の態様が当業者にとってありふれた手法に基づく変化ではない場合には、出願意匠は容易に創作されたものとは認められず、意匠法第3条2項の規定には該当しないとしています。

以上が、改訂意匠審査基準とその考え方についての説明でございます。

○茶園座長 ありがとうございます。

それでは、今御説明いただきました、画像を含む意匠の創作非容易性判断基準の明確化に関する意匠審査基準改訂についての考え方及び改訂意匠審査基準（案）につきまして、御質問、御意見がございましたらお願いいたします。

○古城委員 古城でございます。

最初に、まず言葉の意味について確認させていただきたいのですが、冒頭で、18年の意匠法改正において新たに保護対象とされた、物品の操作の用に供する画像を含む意匠というものを、今後、「画像を含む意匠」というふうに言い換えますという御説明がございましたけれども、それはどこかこの審査基準の案の中に、そういう定義規定を置かれるという理解でよろしいのでしょうか。

○木本意匠審査基準室長 申しわけありません。説明をわかりやすくするために、口頭のみで付加させていただきました説明でございますので、特にそのような規定ぶりは今用意してございません。

○古城委員 そうですか。

その次にあと1、2点申しわけないのですけれども、その後、例えば2ページの下から2行目で、「画像の創作に係る一般的知識についても含まれるものとする。」という書きぶりがございます、そのほかのところでも、「公然知られた画像」という言葉がたくさん出てまいりますけれども、ここで言っているらっしゃる画像というのは、最初に説明されました物品の操作の用に供される画像という意味での画像でしょうか、それとも画像一般でしょうか。

○木本意匠審査基準室長 画像一般も含んでおります。

○古城委員 画像一般も含むということであれば、特に操作画面の画像ではない画像を含むということですか。

○木本意匠審査基準室長 すべてが拒絶の理由の根拠になるということではございませんが、知識としては含むというふうに考えております。

○古城委員 その次にもう一つ、公然知られた画像というのは、これは操作画面の画像に限るという趣旨ですか、それとも操作画面とまでは言えないけれども、いろいろな電子機器でアプリケーションであらわれる画像も含むという意味でしょうか。

○木本意匠審査基準室長 これも広くはそのような解釈で問題ないと考えます。中には、画像図のみが意匠公報に掲載されるような形のものでございますので、意匠公報に掲載さ

れた画像は保護対象の範囲内のものになりますが、一般的に公然知られた意匠の範囲として広く捉えております。

○古城委員 わかりました。実はこの事例を拝見しますと、操作画面の画像ばかりが出てくるような気がするので、読んでいて、どちらの画像のことを言っているのかということがちよっと不明瞭なように思いましたので、その点は何かどこかで明確にさせていただけるとありがたいと思います。

○木本意匠審査基準室長 検討させていただきます。ありがとうございます。

○茶園座長 ありがとうございます。

ほかに何かございますでしょうか。

○中原委員 中原でございます。

2点ございまして、資料1-1の3ページの下のほうに、a)当該分野においてよく見られる改変という記載がございます。このよく見られる改変の事例としまして、資料1-2におきまして、事例2及び7などで事例も具体的に挙げていただいておりますけれども、このよく見られる改変の定義が、明確となっているとは少し言いがたい部分があると認識しておりますので、もう少し具体的な文章で説明していただきたいのと、あわせて事例の追加を希望いたします。それが1点目でございます。

2点目、資料1-2に記載されております最後の事例、17ページに掲載していただいております事例ですが、こちらに関しては登録例に近いものというふうに考えますので、このようなものを掲載していただくと、一般のあまり意匠の知識が多くない方からしてみると、誤解される可能性が否定できないということを考えますので、できればこういった登録例に近いものというのは掲載していただかないようにしていただければと思います。

○木本意匠審査基準室長 ありがとうございます。最初の御質問についてです。あくまでも今挙げている観点というのは例の一つとしてあります。具体性に欠けるという御指摘ですので、審査官の判断が記載した事例に固定化・限定化されたりすることは避けつつも、御指摘のようにもう少し今の時点で、明確になるような検討はさせていただきたいと思っております。

それから2番目の御指摘の事例に関しましても、基本的な考え方については御賛同いただいていると認識しておりますので、その考え方を維持しつつも、その具体的な表現に関しては、予期しない効果などが生じないように等あわせて検討させていただきたいと思っております。

また、この審査基準改訂（案）につきましては、十分な検討時間を確保する観点から、次回のワーキンググループにおいても継続検討させていただき、次回目処に確定したいと思っております。従いまして、それまでの期間までに御相談させていただくことがあると思っておりますので、よろしくお願いいたします。

○茶園座長 ほかに何かございますでしょうか。

○佐野委員 第4回目は出ていないので、そこで議論されたのかもしれませんが、こちらのほうで議論されている意匠の内容というのは、特に機器と一体化したディスプレイ、表示に係る部分の意匠の有意性、有効性というのを議論されているような形、包括されているような形になっていますけれども、実態として最近の事例ではいわゆる画像の内容だけで意匠とするのではなくて、画像と機器のデザインとか、あるいは物理的なボタンのようなものとモニターが一体化して一つの意匠になっているようなケースがふえてきていると思うのです。例えば某通信会社さんが出されたような人型ロボットにディスプレイがついているものとか、そういう境界線があいまいな意匠に関して、モニターの中は完全に意匠としては認められないものの、全体のデザインとしては特異性のあるデザインになっていた場合に、これは中の部分は一般的に使われるものであった場合には、意匠としては全体が認められない形になるのですか。

○木本意匠審査基準室長 3条2項の判断に関してのみお答えさせていただきます。まず全体意匠の意匠登録出願であるか、あるいは、画像部分のみを実線として、他の御指摘の新規用途部分について破線としている部分意匠の意匠登録出願かによって判断が変わると思います。全体意匠の意匠登録出願の場合は通常の3条2項の判断と同様のものとなります。各要素のウェイトはほぼ同じように考えまして、それらの要素を組み合わせること自体が、例えばそれがリアリティーのある三次元の物体と表示部にあらわした画像を含む意匠の部分のウェイトを考えながら、あるいはその具体的な構成態様を考えながら、通常の3条2項の創作非容易性の判断と同じように判断していくものと思います。他方、部分意匠になりますと、表示画像の部分のみが意匠登録を受けようとする部分でございます。位置、大きさ、範囲の認定やそこから認定できる重み付けについて行いますけれども、構成用途としてのウェイトは画像のほうが強くなっていくのではないかと考えます。

○佐野委員 ありがとうございます。

○茶園座長 よろしいでしょうか。

ほかに何かございますでしょうか。

○林（美）委員 日本弁理士会の林です。

今回作っていただきました審査基準を拝見いたしまして、ごくごくありふれたものは登録の対象外とするような方向で検討いただいているということに関しては異存はございませんし、それに関しては引き続きお願いしたいと思っております。ただ、その資料の中で、例えば意匠の登録手続等に慣れていらっしゃる方が見たときに、ちょっとあいまいでわかりづらかなと思うような点等がございますので、幾つかご要望を出させていただきたいと思えます。

1つ目が、資料1-2の74.5.3.2 当該物品においてよく見られる改変とありふれた手法の例ということで、(1)、(2)、そして(2)の中で(a)から(i)まで、画像を含む意匠の分野においてありふれた手法の例として挙げていただいておりますけれども、こちらは74.5.3等を最初からしっかりと読み込みますと、この(a)から(i)に該当すれば、何でもかんでもありふれた例に該当するということにはならないというふうに読めるには読めるのですけれども、パッと見ますと、この(a)から(i)に該当する手法を用いた場合にはありふれたものと判断されてしまうとも書かれているようにも見えてしまうかと思えますので、こういったものの中でも、特にこの5.3のところを書いてあるような場合には初めてありふれた手法に該当し、創作非容易性の要件を満たさないということをもう少しわかりやすく記載していただけるとよいかなと思えます。

それに関連しまして、同じく資料1-2に挙げていただいている例を拝見させていただきますと、おおむね今挙げていただいているものは既存の審査基準にもあるものですし、特に問題はないのかなと思うのですが、特に、②の寄せ集めによる意匠などは、機能を的確に把握した上で判断した場合、上下に並べることにある程度の創作性が見出せるような事案であれば、ありふれたものというか、単なる寄せ集めに該当しないような気もします。もちろんこの事例をそのまま残していただくのも構わないのですけれども、上下に配置することがこの物品分野では極めてありふれており、創作非容易性の要件を満たさない事案になるんだよというような、もうちょっとわかりやすい書きぶりをしていただけますと、これから画像の出願が増えることを想定しますと、代理人をつけずに出願する方も増えるのではないかと予想しておりますので、よりユーザーフレンドリーな審査基準になるのかなと思いました。

もう一つございます。資料1-2の74.5.3.4 当業者の立場から見た意匠の着想や独創性についてです。この点も先ほどお願いした要望に関連してくるのですが、この中で、「独自

の創意工夫に基づく当業者の立場から見た意匠の着想や独創性の発現に係る特徴記載書や意見書の記載を参酌することができる。」という記載ぶりにしていただいております。意匠の場合は、最初から特徴記載書等で意匠の特徴をしっかりと記載したものを提出したり、意匠の説明に物品の外観に関する詳しい説明を出して出願するような場合というのはあまりないと思っています。特に代理人をつけずに出される方に関しては、そういった事案のほうが多いかと思っておりますので、できれば創意工夫した部分に関して、意見書で記載した部分は、「参酌することができる」ではなくて、「参酌する」というような記載ぶりにしていただければなと思っています。

この点は、特許の進歩性に関する審査基準でも、「できる」という記載ではなくて、「する」という記載になっているということもありますので、ぜひご検討いただきたいと思っております。もちろん何でもかんでも参酌していただくことを希望しているのではなくて、特許のほうでも進歩性を肯定する有利な効果についての意見等に関しては参酌するという形になっておりますので、意匠に関して一定のハードルを設けていただくことは全く問題ありませんので、ここは「できる」ではなくて、ハードルは設けても「参酌する」というような記載ぶりにしていただくことをご検討いただければと思います。

以上です。

○木本意匠審査基準室長 ありがとうございます。まず1点目と2点目についてでございますが、特に既存の意匠審査基準の部分や基本的な考え方につきましては、今回まず基本的な考え方を御了承いただくということを優先するために、比較的シンプルに考え方を記載し、既存の部分には手を入れないという方法を採用しております。ただ、今回御議論いただいて、御意見もいただきましたところ、基本的な方向性は大丈夫だということであれば、より明確化した記載ぶりになるように事例の部分も含めて整理したいと考えています。また、審決では、組み合わせる、寄せ集めることに関してもきっちりと事例や証拠を出しなさいという御判断もございますので、この点についてもあわせて何らかの検討を加えさせていただきたいと思っております。

次の点でございますが、特許とは明細書やクレームの記載要件に違いがあることは踏まえつつ、御指摘にあったように特許の審査基準も考慮させていただきまして、再度こちらについても検討したいと思っております。その際、審査官にとって適切なものだけを参酌するという書きぶりにつきましては、また具体的に御相談させていただきたいと思っておりますので、よろしく願いいたします。

○茶園座長 よろしいでしょうか。

ほかに何かございますでしょうか。よろしいでしょうか。

では、今御説明いただきました資料については次回も検討するという事で、引き続き委員の皆様から御意見をいただくこととしまして、次回のワーキンググループにおきましては、それらの御意見を踏まえまして必要な修正を加えた改訂審査基準（案）を、事務局から提示していただくことにしたいと思います。

3. 画像デザイン意匠公報検索支援ツールについて

○茶園座長 それでは、次の議題に移ります。議事次第3.の「イメージマッチング技術を利用した画像デザイン意匠公報検索支援ツールの開発について」でございまして、まず事務局から御報告がございまして。

○富永意匠審査機械化企画調整室長 意匠課意匠審査機械化企画調整室の富永でございます。よろしく申し上げます。

前回のワーキンググループにおいて、イメージマッチング技術を利用した画像デザイン検索支援ツールの開発状況に関する御質問をいただいたことを踏まえまして、現時点でお示しできる範囲の情報ではございますが、現在までに至る開発の進捗を御報告いたします。それでは、お手元の資料2を用いて説明したいと思います。

資料2の1. 経緯及び進捗を御説明いたします。昨年1月の意匠制度小委員会の報告書におきまして、画像デザイン保護の制度の在り方については、意匠制度を支える運用面のインフラ整備もあわせて検討を進めるべきであって、そのインフラ整備の一環として、「画像データをインプットすることにより既に登録されている画像意匠との同一・類似の判断を行えるような、イメージマッチング技術を利用した検索システムの導入について検討を進める」こと、及び、「クリアランス負担をできるだけ軽減するとの観点に立って、イメージマッチング技術を利用した登録意匠の検索システムの準備に直ちに着手し、平成27年度中のサービス導入を目指す」ことが提言されました。また、これらの提言に基づく対応を行うことが、知的財産分科会においても承認されたところでございます。

これを受けまして、現在、画像デザイン意匠公報検索支援ツールの開発を進めているところでございます。

続きまして、2. 支援ツールの概要になります。まず目的ですが、登録意匠に関する事

業者のクリアランス負担を軽減するということをございます。機能としては、利用者が支援ツールに入力した画像とかたちや色が近いと機械的な照合によって認識された順に、蓄積イメージを並べ替えるというものでございます。

ここで一旦、2枚目の資料2の別紙を見ていただきたいのですが、上段のサムネイルの絵があるところを見ていただきますと、こちらは現状既にインターネット上で提供しているサービスであります、J-PlatPat のイメージになります。こちらは「意匠公報テキスト検索」とか「日本意匠分類・Dターム検索」によって、書誌情報などを用いた絞り込みが行えるものになります。かたちや色が近いという観点から検索対象を並べ替えることは現時点ではできないということなのですが、サムネイルの左側のところを見ていただきますと、検索条件となるテキスト入力が幾つか書いてありまして、ここでは例示として、日本意匠分類「W」という画像意匠分類を入れたという想定をして書いております。Wを入れて検索しますと、サムネイルのところにあるように、W分類が振られたものが登録番号順で出てくることとなります。自分が探している対象の形状がすぐに見つかるというわけではありませんので、順を追って見ていっていただくということになります。

次に下の段になりますが、こちらが今開発中の支援ツールになります。こちらの支援ツール導入後には、「日本意匠分類」などに頼ることなく画像デザインに関する先行意匠調査を行うことができるというものになります。機械的な照合によって、かたちや色が近いと認識された順に登録意匠を並べ替えるということで、効率的な調査を行うことができるものになるのですが、下段のサムネイルの左側を見ていただきますと、比較元の画像を入力というのがございます。例えば、自分がつくった画像をこのツールに入力していただきます。そうすると右側にあるように、1から順番に似ている順で画像が表示される。あくまでも機械的な照合によるものではありませんが、機械的に似ていると判断されたものの順番で画像が出てきますので、いつどこで自分の画像と似ているものが出てくるかというのを、わからない状態で探すのではなくて、似ているものから順番に見ていくことができるというものになります。

1枚目の紙に戻っていただきまして、2.の(3)蓄積情報になります。蓄積情報は、画像意匠分類(W)が付与された登録意匠の画像を含む図と、その公報を蓄積しております。また、並べ替えの精度を上げるために、意匠公報掲載の図として、これは画像を含む機器全体の図になりますが、これらに加えて、機器の筐体部を除いたようなもの、画像の表示部のみの図とか、あとは部分意匠の場合には、当該部分の範囲のみの画像についても

蓄積いたします。これらを蓄積することによりまして、利用者に入力していただく画像を「クエリ画像」と言っていますが、多様なクエリ画像にも対応できるようにしたいと考えております。

最後に、今後の予定ですけれども、リリースは今年の10月を目途としておりまして、インターネット上で皆様に御利用いただけるようになる予定でございます。

以上です。

○茶園座長 ありがとうございます。

それでは、今御報告いただきました「画像デザイン意匠公報検索支援ツールの開発」につきまして、何か御質問等は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。

ツールの説明、ありがとうございました。ちょっと伺いたいことがありまして質問です。今回この支援ツールをつくる過程で、どういった方がこのツールを使うユーザーとして想定されていて、かつその方々の御意見、たとえば実際に使ってみての意見や、設計段階でこういうふうにしたほうが良いという意見などを取り入れるための開発工程の進め方を教えていただけますか。

○富永意匠審査機械化企画調整室長 1枚目の紙の2.(1)にも書いてございますが、登録意匠に関する事業者のクリアランス負担を軽減ということで、事業者ということで想定していますのは、知財にあまり詳しくない方、デザイナーとか画像をつくる作業に従事している方などが、簡単に分類などの専門知識を持っていなくても検索ができるようにということ想定しています。

あと設計段階でユーザーの意見ということなのですが、今回はいち早くこの機能をリリースしたいというところがございまして、できるだけ既存の技術を利用した中で、よりよいものをつくらうということ想定しております。設計の段階で皆さんの意見をお聞きすることはいたしません、できるだけ早く既存の技術の中で、いいものを取り入れて開発していきたい。開発してリリースした後は、このツールの中にアンケートなどもお答えしていただくような機能も設けていますので、そちらで外の意見も聞いていきたいということ。あとは各種ログ等も取ろうと思っておりますので、そちらでどのような操作がなされているかということも検討材料の一つにさせていただいて、必要があれば、次回の調達するときになるかもしれませんが、その意見を反映させていきたいと考えております。

○伊藤意匠制度企画室長 1点、補足させてください。開発段階で意見をお聞きしていな

いわけではなくて、お名前は申し上げませんが、専門家の方にもごらんいただいて御意見を頂戴しながら開発を進めております。その点だけ補足させていただきます。

○茶園座長 よろしいでしょうか。

ほかに何かございますでしょうか。

○林（美）委員 基本機能のところの結果表示のされ方についてご質問させていただきたいのですが、照合結果は、形や色が近いと認識された順に、基本的に表示されるということでしょうか。

○富永意匠審査機械化企画調整室長 そうなります。

○林（美）委員 それを、さらにユーザー側が並び替えることもできる機能も持たせているということですか。

○富永意匠審査機械化企画調整室長 似ているかどうかを機械が判断する基準のようなものが、色やかたちということになりまして、その機械がその観点で似ているかどうか判断した順番に、蓄積されている画像を並べ替えるということになります。

○林（美）委員 この形や色が近いと認識された順というのは、例えば何%似ているとか数字みたいなものも一緒に表示されるのでしょうか。それとも単に順番をもって上から順に、より近いというふうにユーザーは判断することになりますか。

○富永意匠審査機械化企画調整室長 現在開発しているものは、類似度のような数字は表示されることはないです。機械が似ていると判断した順番で、ただ並んでいるということになります。

○林（美）委員 わかりました。ありがとうございます。

○茶園座長 ほか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・永田です。

このツールは、デザイナーさんなどのようにあまり意匠制度に詳しくない方が検索しやすいように、というお話でした。逆にいうと意匠制度に詳しい方々、プロユースとしては弁理士さんだったり、知財部門のエキスパートだったり、そういう方々がJ-PlatPatのほうを使う想定かと思われます。伺いたいのは、審査の現場で使うツールとこの支援ツールとが結構ギャップがあるのかなと思っていて、審査官がちゃんと判断する類似の話と、デザイナーさんが支援ツールを使って調べて参考にして対応した結果と、ギャップがあった場合はどうするのだろうということです。審査官さんのツールの実態と、こちらの支援ツールとの関係、判断のギャップが出た場合の調整について、お伺いできますでしょうか。

○山田意匠課長 私のほうから少し御説明いたします。もとの経緯から少しお話ししますと、意匠制度小委員会の中で、できるだけ簡便にという御意見がございましたので、まず審査官が使っているものかという点、現在使っているものではない。当然のことながら意匠の審査場面でも存在していないようなツールですので、新たな開発であることを御認識いただければと思います。その場でプロユースという考え方で、今の J-PlatPat に載っている W での検索、いわゆる画像だけを引き抜く検索というのは、今の審査官が使っているものとほぼ変わりがない。ただ、見られる資料については公知資料が我々は見れますので、その点はちょっと違う点ではございますが、少なからずクリアランスという点におきまして、画像の意匠公報を見られるツールとして、それから検索ツールとしては、ほぼ一緒であるとお考えいただきたいと思います。

ですので、この点については変えていかないつもりでおりますので、プロユースなのか、それでなければ画像デザインを創作されている方なのかというところで、少しユーザーは違うかと思っています。しかしながら順番の並べ替えのところでは、どちらが便利ですかというところはプロユースの方、プロの方であっても、こちらから見ていってというところで、その上で絞り込んで J-PlatPat をお使いになることは十分考えられるわけですので、こうした使い道についても、今後御意見をいただきながら、こういうふうに使っているんだ、こういうことをやっていくんだということを調べていこうと思っています。現段階において審査官がやっていることはコンプライトサーチ、いわゆる頭から最後までを全てくまなく見させていただいて審査判断をしているというやり方ですので、サーチの手法としてそういうやり方をしていることを御認識いただきたい。

それから、審査官の類否判断とこれが一致しているかという点、先ほど来、担当が言っておりますとおり、まずはリリースを優先しておりますので、機械、いわゆるエンジンの性能によってしまうというところがありますが、こちらも御意見をいただきながら、それから使い勝手を考えながら、改造が必要であれば改造していくという考え方になるとお考えいただければと思います。

それから、先ほどの永田さんの御意見について少しだけ補足しておきますと、全く意見を聞いていないというところではなくて、開発に入る前の段階で、世の中にあるというか、日本に存在しているいわゆるイメージマッチングツールの技術、それからどういう使われ方をしているのか、どのような方がお使いになっているのかというのは、特許庁で調査研究を入れさせていただいた上で、それに基づいた仕様書をつくっております。過度なこと

をしますとかなりお金がかかってしまうところもありますので、一般的にかつ最速できるようなツールを目指すというところがございましたので、調査に基づいて御意見をいただきつつ、アンケート調査した結果に基づいて仕様書をつくって、今回まずはつくってこの10月にリリースするというところを目指しておりますので、そういうものであるというふうに御認識いただければと思っております。

○茶園座長 ほかに何かございますでしょうか。

○林(千)委員 このツールに関して、一致性ではなくて類似性を判断するという意味で、非常に難易度の高い挑戦的なことに取り組んでいるという意味で、非常に楽しみでもありますし、その開発手法が時間をかけてやるというよりは、ある一定の期間を決めてそれに向けて出すということは、開発の手法としてもいいのではないかと思っております。その上で、とはいえこれからリリースされた後で多くの方からいろいろコメントが来るときに、恐らくその並べ替えの精度に関してさまざまなフィードバックがあるのではないかと思います。

こういったツールは、開発の最初のリリースは本当にスタートに過ぎなくて、そこからどうやって精度を高めていくのかということが本当の意味での勝負なのかなという意味で、例えばリサーチした結果のユーザー側の行為を、どれだけシステムの改善に取り組んでいけるかということであったり、その他さまざまな改善に取り組むためのプロセスをぜひとも最初から入れておいていただきたい。先ほど何回か皆さんもおっしゃっているように、まずは最初にスモールスタートでということであれば、なおさらその後きちんと改善していく予算なりプロセスを最初から取っておかないと、なかなか国の仕組みというのは、最初はきちんと予算が出るのだけれども、その後、何年もずっと変わらないという仕組みも多いので、ぜひこのツールは、その後のプロセスが最初から予定されるといいなと思いません。

○山田意匠課長 ありがとうございます。いろいろ考えていこうと思っておりますので、メンテナンス性も含めまして、御意見をいただいたというふうに考えておりますので、よろしく願いいたします。

○茶園座長 ほかに何かございますでしょうか。

○古城委員 古城でございます。

この支援ツールの基本的な考え方なのですが、最初に伺ったときには、これからいろいろな意匠制度に詳しい方が開発をされるときに、思わぬところから権利、登録されている

ものが出てきて、それで権利侵害になるのは困るということで、まずクリアランスのツールとして開発するというお話を伺っていたと思うのです。ただ、実際にできるものが機械的に類似と判断した、その類似度が高いものに順に出てくるというお話でしたので、そうであるとするると類似度が低いと出して出てきたものは大丈夫なんだとか、類似度が高いという機械的な判断で出てきたものは、これは危ないのだという判断に使われると、逆にそれはどういう基準で並べているのかということが問題になりかねないと思いますので、その点に関しては、クリアランスツールだという位置づけを明確にした上で、これが例えば将来的に侵害の判断に使われるものではないとか、こういうものは登録できないのだという審査官の類似判断に使われるものではないのだということがディスクレマーとしてちゃんと入っていないと、このツールの使い方を間違えるのではないかと懸念を持ちましたので、その点だけを意見として申し上げておきます。

○伊藤意匠制度企画室長 御意見、どうもありがとうございました。1点、古城委員から御指摘いただきましたクリアランスのためのツールということで、目的がクリアランスのためのツールだというのは、当初のスタートはそうなのですが、このツールを使ったからクリアランスができたとはならないような形で、検索の支援のツールという形で御紹介させていただいておりますので、その辺のディスクレマーのところを十分注意してやりたいと思っております。どうもありがとうございました。

○茶園座長 ほかに何かございますでしょうか。もし何かありましたら、この際どうぞおっしゃっていただければと思いますが。ないでしょうか。

では、どうもありがとうございました。

それでは、予定した議題が終了したということで最後に、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、5月27日水曜日14時から、画像を含む意匠の創作非容易性に関する意匠審査基準改訂案について、また、画像を含む意匠の保護拡充について、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 ありがとうございました。

それでは、以上をもちまして、第5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、さまざまな御議論をいただきまして、どうもありがとうございました。

4. 閉 会