

## 6 デジタル社会におけるデザイン保護に即した意匠制度の在り方に関する調査研究<sup>(\*)</sup>

近年、特定の分野においては製品単体での機能が横並び状態となり、製品の有する技術のみで差別化することが困難となってきた。そこで洗練されたデザインや使いやすいGUIでの差別化も重要となってきた。

また、現行意匠法により保護を受けるためには、物品ごとに出願・権利化する必要があるため、権利化の手續及び費用の面で負担であるとの指摘がある。特に電子機器においては、ユーザーの利便性を高めるため異なる種類の電子機器において共通のGUIを採用するケースも増えている。したがって、一出願で複数の物品に権利が及ぶ保護の仕組みの導入の是非を検討する必要がある。

そこで、画面デザインを中心とするデザインの開発実態の変化及びデザイン保護ニーズについて国際調和及び国際競争力の観点も踏まえ調査・分析し、デジタル社会におけるデザイン創作活動を保護・促進する意匠制度の在り方を検討のための基礎資料を作成することを目的として、本調査研究を行った。

### I. 序

#### 1. 本調査研究の目的・背景

近年発展の著しい電子機器等の画面デザインの保護について、我が国では平成18年に意匠法を一部改正し、以前より保護の対象であった「物品の成立性に照らして不可欠な図形等」に加えて、「物品の機能を発揮できる状態にするために行われる操作の用に供される画像」についても、物品の部分として保護できることとした。

現行意匠制度においては、電子計算機(汎用機)に表示される画面デザインについては、電子計算機の本来的な機能である情報処理機能を発揮させている状態に該当するため、保護対象とはならないと解されている。また、物品の部分としての保護であるため、画面デザインが利用される物品ごとに出願・権利化する必要があるとともに、電子機器の販売後にバージョンアップやアップデート、アプリケーションの追加によって追加/変更される画面デザインは保護の対象外となっている。

しかし、その後の情報処理技術の発展等に伴い、製品の販売後に画面デザインを追加/変更するサービスの拡大、物品から離れた画面デザインの利用の拡大、電子機器の多機能化/汎用機化など、平成18年の法改正時には想定していなかった画面デザインの利用形態が生じつつあり、現行の意匠制度が実態にそぐわないものとなりつつある可能性がある。他方、諸外国においては、既に画面デザイン自体が保護可能な欧州共同体に加え、韓国でも保護対象を画面デザイン自体に拡大することが予定されており、諸外国との保護対象の格差が広がりつつある。

このような近年の電子機器における画面デザインの利用状況の変化への対応及び諸外国との保護対象の格差を解消するため、画面デザインの保護の拡大及びその前提とな

る意匠法による保護の要件としての物品とデザインの一体性について、検討する必要がある。

#### 2. 本調査研究の検討課題

本調査研究においては、上記の背景及び産業界の意見を踏まえつつ、画面デザインの開発及び利用の実態に即した意匠制度の在り方について、下記の(1)～(3)を中心に検討を行った。

- (1) 物品との一体性要件
- (2) 機能・操作要件
- (3) その他の要件(意匠権の効力の在り方、図面の記載要件及びデータ形式)

#### 3. 本調査研究の実施方法

①専門的な知見を有する学識経験者、産業界有識者等から構成される調査研究委員会の開催(計4回)、②我が国企業等のデザイン活動の実態や、保護範囲などの意匠制度改正に対する直接的ないしは潜在的なニーズ等を把握しつつ、保護範囲を拡大した場合におけるユーザーの要望や改善点を把握するためのアンケート・ヒアリング調査の実施、③海外における画面デザインの開発実態及び画面デザインに関する知的財産権(意匠法、著作権法等)の活用実態を把握するための海外ヒアリング調査(米国、欧州、韓国)、④国内外での文献、判例調査を行った。

### II. 画面デザイン保護の現状

#### 1. 諸外国の画面デザインの保護の現状

##### (1) 物品との一体性

米国では、物品から離れた画面デザイン単体では保護の

(\*) これは平成23年度 特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書の要約である。

対象とはならないが、画面デザインが物品に表示された状態であれば保護の対象となり得る。韓国の現行デザイン保護法では、「デザイン」の定義として我が国意匠法における意匠の定義と近似した定義がなされており<sup>1</sup>、画面デザインは表示器等の物品に表示された状態で、物品の部分として保護されている。デザイン保護法は、現在、法改正を行っているところであり、法改正後には、保護の対象をロカルノ協定で定める物品に拡大する予定で、画面デザインやアイコン自体について保護を受けることが可能となる見込みである。欧州では、画面デザイン自体が製品として保護を受けることができ、物品との一体性は要求されていない。

ヒアリング調査の結果、いずれの国・地域においても、プログラムを譲渡等する行為について差止等の権利行使が可能か否かについては、ユーザーによって意見が分かれており、統一した見解は得られなかった。

## (2) 機能・操作要件

米国、欧州、韓国いずれの国・地域においても、我が国において画面デザインに対して課している機能・操作要件は求められていないため、電子計算機に表示される画面デザインや、壁紙等についても登録例が存在する。

## (3) 効力範囲

米国においては、運用上、例えば「コンピューター表示画面上のアイコン」等の物品名が許容されており、このような権利は画面デザインを表示することができる多様な物品や無体物であるソフトウェア等に及ぶことが考えられ、画面デザイン自体を保護対象とした場合と同様の広い権利範囲を有している可能性がある。欧州及び法改正後の韓国では、画面デザイン自体が保護対象であるため、画面デザインを表示するあらゆる物品に権利が及ぶものと考えられる。

## (4) 一出願に含めることができる意匠・物品の数

米国においては、単一のデザインコンセプトに基づく複数の実施態様について保護を受けることができ、また、「Title」及び「Claim」に複数の物品名を記載することが認められている。このため、「画面デザインのみを表す図」と「その画面デザインが機器に表示された状態を表す図」を一出願に含めた登録例や、「アイコンのみを表す図」、「アイコンが機器に表示された状態を表す図」、及び「アイコンの絵柄が機器本体の表面に印刷された状態を表す図」を一出願に含めた登録例が存在する。

欧州においては、1つの出願に、ロカルノ分類の同一クラスに含まれる複数の意匠を包含することができる。韓国においては、画面デザインに係る意匠出願については、同一分類の20デザインまで1つの出願に含めることができる。更に改正法では、ロカルノ分類の同一クラスに属する物品のデザインを100個まで一出願に含めることが可能となる予定である。

## (5) 海外ヒアリング調査結果

いずれの国においても、他者権利調査は開発に影響を与えるほど困難とは考えられていないようである。また、コンピューター・プログラムの生産や譲渡が意匠権の侵害に当たるか否かについては、どの国においても意見が分かれた。

## 2. 画面デザインの保護に対するユーザーニーズ

「画面デザインの重要度は高い」と回答した企業は約33%、「他の要素(機能、ブランド、価格、宣伝等)と同程度」と回答した企業は約34%であった。「将来的に重要となる可能性がある」という回答と併せると、将来的には、回答者全体の8割程度で画面デザインが重要となる可能性がある。「重要度は低く、今後重要となる可能性も低い」と回答した企業は約3%にとどまった。

意匠法で保護すべき画面デザインについて、アンケート調査の結果では、「専用機の画面」を選択した者が最も多く、次いで「汎用機の画面」、「アイコン」の順であり、最も少ないのが「ゲームの画面」と「装飾画面」であった。

意匠法による保護の拡充として、物品にあらかじめ記録された画像以外にどのような表示態様を保護すべきかに関しては、ハードウェア企業の7割弱が、「製品の購入後に追加/変更される画面デザイン」を保護すべき(又は保護を許容できる)と回答しているのに対し、ソフトウェア専門企業では4割弱にとどまった。また、ハードウェア企業の5割程度が、「製品外部のプログラムやデータにより表示される画面デザイン」を保護すべき(又は保護を許容できる)と回答しているのに対し、ソフトウェア専門企業では3割強にとどまる。

画面デザインに関する意匠出願の在り方として、あらゆる物品に対して権利が及ぶ制度を支持する回答は少なかった。また、権利範囲についての考え方は現行制度を維持しつつも、手続負担やコスト負担の低減を望む意見が多いことが伺えた。

アンケート調査及びヒアリング調査全般を通じ、意匠法の保護対象の追加又は保護範囲の拡大によって他者権利の調査負担の増加や調査漏れを危ぐする意見が多くみられた。

## Ⅲ. 画面デザインと画面デザイン開発の現状

### 1. 市場製品・サービスにおける画面デザインの例

市場製品・サービスにおける画面デザインの例として、複数機器で画面デザインが共通する例がみられ、汎用OSを使用する製品の増加に伴い、異なる種類の製品で画面デザインが共通するケースが増加することが考えられる。

また、スマートフォンやタブレット型端末等、製品購入後のメニュー画面の変更/追加や機能の追加が可能な製品が、

電子計算機以外にも広がりを見せており、今後も増加していくものと考えられる。ネットワークを介してサービスの提供を受けるものでは、表示される画面デザインが製品にあらかじめ記録された画像なのか、ネットワークを通じて取得した画像なのかを区別することも困難となりつつある。

さらに、製品の多機能化及び専用機への通信機能の搭載が進んだことにより、多機能化された通信機器と、通信機能を搭載した専用機を区別することが困難になりつつある。異なる種類の製品であっても、製品の画面デザイン、製品のきょう体デザイン、もしくは製品のきょう体デザインと画面デザインとを区別することが困難なケースが増加していくものと考えられる。

業務用ソフトウェアの画面デザインは、使いやすさ、わかりやすさが重視され、コンシューマー向け製品又はサービスの画面デザインと比べると、装飾的要素が少なくシンプルなものが多い。

## 2. 画面デザイン開発の現状

### (1) 画面デザインの基礎知識

画面デザインは、描画性能の急速な向上により多彩な表現が可能となったことから、よりわかりやすく使いやすく進化してきた。画面デザインには、ボタン、バーなどの小さい部品レベルのものから、時間軸を伴って変化するものまで様々な種類が存在する。

### (2) 画面デザインの開発プロセス

画面デザインの開発は、「リサーチ・ベンチマーク」、「コンセプト立案」、「アイデア創造」、「プロトタイプ」の制作、パーツを作る等の「製品化フォロー」、「評価」の6つの段階に分けることができる。画面デザインの開発は、商品企画の早い段階から行われるケースもあり、また、上市直前までソフトウェアの変更に伴うフォローを行うことが多くあり、製品開発全体の中で非常に長い期間かかわることになる。他者意匠権調査は、アイデア創造のプロセス周辺及び開発の最終段階で行う。

### (3) エンタープライズ系システムの画面デザイン開発の現状

エンタープライズ系システム開発における画面設計では、要求される機能を実現するために必要な項目を操作性及び視認性に配慮して画面内に配置することが重視されるため、同じ目的のシステムであれば要求されるメニュー項目に大差はなく、また、レイアウトも基本的に数種のパターンに集約されることから、画面デザインに変化を出すには限界があり、デザインの独自性をうち出しにくいとの指摘<sup>2</sup>がある。

### (4) 画面デザイン開発と意匠制度の関係

画面デザインは、様々な種類が存在し、製品の機能や製品の持つ目的等と密接な関わりがある。また、ユーザー体験を伴うものであって、単に見た目、形だけのものではない。さ

らに、画面デザインがユーザーへの付加価値として訴求する程度や画面デザイン開発の自由度には、製品によって大きな差がある。このような画面デザインの総合的なオリジナリティーや付加価値をどのような形で保護すべきかをよく検討したうえで、創作の自由度とのバランスも考慮し、意匠制度による画面デザインの保護を検討する必要がある。

## IV. 物品との一体性要件の緩和の是非について

我が国の意匠法において、「意匠」とは「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であつて、視覚を通じて美感を起こさせるもの」と定義されており(意匠法第2条第1項)、意匠と物品とは一体不可分なものとされている。画面デザインは物品の部分として保護されているため、画面デザインについても、物品とデザインとが一体不可分なものとして扱われている。

この「物品との一体性要件」によって、意匠法による画面デザインの保護は次のような制限を受けており、欧米等と比べて保護の対象が限定的となっている。

【制限1】物品の内部にあらかじめ記録された画面デザインのみが保護の対象となり、物品とは独立して創作、販売されるソフトウェア等の画面デザイン、ネットワークを介して伝送される画面デザイン等は保護の対象とはならない。

【制限2】画面デザインは単体では保護の対象とはならず、物品の部分として保護されるため、同じ画面デザインであっても異なる物品に適用した場合には異なる意匠として扱われることとなり、各物品ごとに個別に出願・権利化することが必要となる。

### 【対応方針(事務局案)の理由】

#### (i) 物品との一体性要件について

現時点で物品との一体性を廃止した場合、審査負担や監視負担が極めて大きくなることが懸念されることから、現時点で物品との一体性要件の緩和又は撤廃をする案を採用することは不適切である。

#### (ii) 間接侵害の拡充について

製品とプログラムとを別々に譲渡することで権利侵害を免れるといった脱法行為を排除するため、間接侵害規定を拡充すべきである。

#### (iii) 多物品一出願制度の導入について

複数の物品で共通して用いられる画面デザインについての意匠登録出願の事務負担及びコスト負担を低減するため、多物品一出願制度を導入すべきである。

## (1)対応方針(事務局案)について

この「物品との一体性要件」による上記制限を解決する方策として、委員会では以下の事務局案を提示し、議論を行った。

### 【事務局案】

物品との一体性要件を維持することとし、制限1について間接侵害の拡充を、制限2について多物品一出願制度の導入を行う。

## (2)委員会における検討

・物品との一体性要件については、現時点で撤廃することは時期尚早であり、維持すべきとの意見が多い(ただし、間接侵害規定により、物品と独立して販売されるソフトウェアの画面が保護を受けることができるよう手当されることが条件であるとする意見があった。)。その他、物品があらかじめ有する機能が類似する場合には類似物品として扱うべきとの意見、物品があらかじめ有する機能のバージョンアップに係る画面は保護対象とすべきとの意見、クラウド・コンピューティングのサービスの画面を保護対象とすべきとの意見などがあった。

・製品とプログラムとを別々に譲渡することで権利侵害を免れるといった脱法行為を抑止する必要性については賛同する意見が多かったものの、間接侵害の拡充の必要性については賛否が分かれた。間接侵害の拡充の検討に際しては、物品と独立して販売されるソフトウェアの画面が保護を受けることができるようにすべきとの意見、意匠権登録された物品での利用を主目的としていないプログラムが保護の対象とならないよう慎重に検討すべきとの意見、流通時における物品との一体性要件の廃止が間接侵害の拡充に必須であるのか慎重に検討すべきとの意見、機器本体を製造するメーカーに不利益が及ばない制度となるよう十分留意すべきとの意見、ソフトメーカーの産業活動を阻害しないよう何らかの工夫を今後検討していく必要があるとの意見、Webページ画像については、メーカー・ユーザー等の意見を十分考慮した慎重な検討が今後なされる必要があるとの意見などがあった。

・多物品一出願制度の導入については、賛同する意見が多かった。ただし、物品ごとに審査を行うことを前提とし、指定できる物品に課される制約の内容、出願方法(図面の記載方法)、それぞれの物品の審査方法・拒絶理由通知受け時の対応方法等について慎重に検討すべきとの意見、何らかの制限(指定する物品数を100までとする、一物品追加するごとに費用が加算されるようにするなど)が必要であるとの意見、ヘーグ協定ジュネーブ条約の「複数意匠一出願」制度との調和について慎重に検討すべきとの意見などがあった。

・上位概念の物品名を許容することや、機能により物品を特定することについても引き続き検討すべきとの意見があった。

また、当該検討にあたっては、定義を明確にする必要があるとの意見や、物品との一体性要件が実質上機能しなくなるような事態を避けるべきとの意見があった。

## V. 機能・操作要件の緩和の是非について

現行の意匠制度で保護される画面デザインは、その内容によって「表示画像」と「操作画像」の2つに大別され、これら以外の画像については意匠法による保護の対象とならない。

### ●表示画像(意匠法第2条第1項)

その物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像

### ●操作画像(意匠法第2条第2項)

物品が機能を発揮できる状態にするための操作の用に供される画像

この機能・操作要件により、電子計算機の画面デザイン、装飾のみを目的とする画面デザイン等は保護の対象外となっており、欧米等と比較して保護の対象が限定的である。

## (1)対応方針(事務局案)について

「機能・操作要件」により保護対象が限定的であることへの対応策として、委員会では以下の事務局案を提示し、議論を行った。

### 【事務局案】

機能操作要件を撤廃する。

### 【対応方針(事務局案)の理由】

①専用機と汎用機を区別する合理的理由がなくなりつつあること、②欧米や韓国等ではこうした要件は求められていないこと、③画面の機能や用途を特定することが困難になりつつあること、④「装飾目的」と「操作目的」の境界があいまいで判断が困難となること、⑤意匠の類否判断において、「画面の機能の類否」をも判断することとした場合、判断の要素が増えることによって意匠権の権利範囲の予見性が低下するおそれがあること、⑥物品に印刷された模様等は現行制度においても保護対象となっていること⑦物品との一体性を維持する限りにおいては著作権法との重複保護は大きな問題とはならないことから、機能・操作要件を撤廃すべきである。

ただし、機能・操作要件を廃止し保護対象の拡大を図るにあたっては、ありふれた印象しか与えないような画面デザインが登録されることのないよう画面デザインの登録要件の在り方について検討し、併せて審査負担や監視負担を低減するための制度や運用の在り方についても検討すべきである。

## (2)委員会における検討

機能・操作要件の撤廃／緩和により保護対象を拡大することについては、賛否が分かれた。特に、電子計算機(汎用機)の画面デザインについては、保護が必要であるとの意見と、保護すべきでないとの意見があり、当委員会としてのまとまった結論は得られなかった。なお、賛否いずれの立場から、判断事例集の充実や判断手法の開示が必要であるとの意見があった。また、審査主義の維持、公知資料データベースの開示を求める意見があった。

## VI. その他の要件について

### 1. 意匠権の効力(権利範囲、実施行為規定、間接侵害規定)の在り方について

#### (1)対応方針(事務局案)について

意匠権の効力(権利範囲、実施行為規定、間接侵害規定)の在り方について、委員会では以下の事務局案を提示し、議論を行った。

#### 【事務局案】

現行制度の権利範囲を維持する。第IV章「物品との一体性要件の緩和の是非について」に記載のとおり、物品との一体性要件を廃止することは時期尚早であるから、現行制度の権利範囲(「物品が同一又は類似」かつ「形態が同一又は類似」)を維持すべきである。また、流通時における物品との一体性要件を廃止した上で、間接侵害規定を拡充することとする。

#### (2)委員会における検討

- ・現行制度の権利範囲(「物品が同一又は類似」かつ「形態が同一又は類似」)を維持する方向で意見がまとまった。
- ・間接侵害規定については、画像デザイン自体を物品としてとらえた場合の法制上の課題が示された。また、特許法の「プログラム等」の規定に引きずられないような規定を検討すべきとの意見があった。
- ・間接侵害の拡充については、前述IV.(2)に記載のとおり。

### 2. 意匠出願における図面の記載要件、データ形式について

#### (1)対応方針(事務局案)について

意匠出願における図面の記載要件、データ形式について、委員会では以下の事務局案を提示し、議論を行った。

#### 【事務局案】

##### (i)図面の記載要件について

図面要件を緩和する。画面デザインについては、画面が見えない方向の図面(きょう体部のみが示された図面)を提出する必要性は通常低いと考えられることから、これらの図面を省略できるとすべきである。ただし、権利範囲が不明確とならないよう留意する必要がある。

##### (ii)データ形式について

三次元CADデータ、動画データによる出願は許容しない。三次元CADデータや動画データによる出願については、利用者のニーズがそれほど大きくないことから、現時点では許容しないこととする。

#### (2)委員会における検討

- ・画面デザインの図面要件については、権利範囲が不明確にならないよう十分に留意しつつ、緩和の方向で検討をすすめるべきとの意見で一致した。
- ・三次元CADデータ、動画データによる出願は現時点では許容しないこととし、ニーズが高まった場合には、権利範囲が不明確にならないよう十分に留意しつつ、許容の是非について検討すべきとの意見で一致した。

### 3. その他の検討項目

その他、画面デザインの保護は他法令を含めた検討の必要性を指摘する意見、アンケートの回答率の低さに留意すべきとの意見、創作非容易性の判断水準に関する意見、国際的な事業展開を図る上で画面デザインの意匠権取得に係る実務に精通することの重要性から国際調和の必要性を指摘する意見、他者の権利行使を不安視するよりも積極的に自社製品を保護する姿勢が必要との意見等があった。

## VII. まとめ(今後の意匠制度の在り方についての提言)

本調査研究の結果、意匠法による画面デザインの適切な保護を図るため、今後の意匠制度の在り方として以下の対応を行うことが適切と考えられる。ただし、今後制度についての検討を進めるに当たっては、現在は意匠制度を利用していないが保護対象を拡大した場合には意匠制度を利用することとなる可能性のある業界における保護ニーズについて、引き続き情報を収集する等の対応が望まれる。

### 1. 物品との一体性要件について

#### (1)物品との一体性要件の緩和について

物品との一体性要件を廃止し、物品を離れた画面デザイン自体を意匠法で保護することとした場合、現行の制度や環

境の下では審査負担や監視負担が極めて大きくなること  
が懸念される。したがって、現時点では物品との一体性要件を  
原則として維持することとし、今後、他者権利の監視負担の  
低減及び意匠権の効力範囲の明確化についての検討と併  
せて、物品を離れたデザイン自体の保護の是非について、  
画面デザインのみならず意匠法全体の問題として検討を行  
うこととすべきではないか。

## (2) 間接侵害の拡充について

間接侵害の拡充については、製品とプログラムとを別々に  
譲渡することで権利侵害を免れる等の脱法行為を抑止する  
必要があることにかんがみ、下記の点等を考慮しつつ、引き  
続き慎重に検討すべきではないか。

- ・ 「流通時における物品との一体性要件」の廃止又  
は緩和の是非
- ・ 物品と独立して販売されるソフトウェアの画面を意  
匠法の保護対象とすることの是非
- ・ 意匠権登録された物品での利用を主目的としてい  
ないプログラムの扱い
- ・ 機器本体を製造するメーカーへの影響
- ・ ソフトメーカーの産業活動への影響
- ・ Web サイトの画像デザインの扱い
- ・ クラウド・コンピューティングにより提供されるサー  
ビスの画面デザインの扱い

## (3) 多物品一出願制度について

複数の物品に適用される画面デザインについて権利化を  
図る際の負担を低減する必要があることにかんがみ、下記の  
点等を考慮しつつ、多物品一出願制度を導入する方向で慎  
重に検討を進めるべきではないか。

- ・ 現行制度と同様に、審査を行う単位を物品ごととす  
ることの是非
- ・ 指定できる物品に課される制約の内容、出願方法  
(図面の記載方法)、それぞれの物品の審査方法、  
拒絶理由通知受け時の対応方法の在り方
- ・ 何らかの制限(指定する物品数を 100 までとする、  
一物品追加することに費用が加算されるようにする  
など)を課すことの是非
- ・ ヘーグ協定ジュネーブ条約の複数意匠一出願制  
度との調和

## (4) その他

下記の項目については、引き続き慎重に検討すべきで  
はないか。

- ・ 上位概念の物品名を許容することの是非
- ・ 用途や機能で物品を特定する制度の導入の是非

## 2. 機能・操作要件について

機能・操作要件の在り方については、下記の点等を考慮

しつつ、引き続き慎重に検討すべきではないか。

- ・ 汎用機の画面デザインを意匠法の保護対象とする  
ことの是非
- ・ 装飾のみを目的とする画面デザインを意匠法の保  
護対象とすることの是非
- ・ 意匠法の保護客体についての国際調和の必要性
- ・ 他者権利の監視負担を低減するための制度・運用  
の在り方
- ・ 画面デザインに係る意匠権の権利範囲を明確とす  
るための制度・運用の在り方
- ・ 画面デザインについての審査基準の在り方

## 3. その他

### (1) 図面要件について

画面デザインの図面要件については、権利範囲が不明確  
にならないよう十分に留意しつつ、緩和の方向で検討を進め  
るべきではないか。

### (2) データ形式について

三次元CADデータ、動画データによる出願は現時点では  
許容しないこととし、ニーズが高まった場合には、権利範囲  
が不明確にならないよう十分に留意しつつ、許容の是非に  
ついて検討することとすべきではないか。

(担当: 研究員 齊藤博紀)

<sup>1</sup> 「“デザイン”とは、物品〔物品の部分(第12条を除く)および文字体を含む。  
以下同じ〕の形状・模様・色彩又はこれらを結合したもので、視覚を通じて  
美感を起させるものをいう」と定義されている(デザイン保護法第2条第1項)

<sup>2</sup> 「資料編IV-2情報サービス業における画面デザインの事例」2頁(一般社  
団法人情報サービス産業協会)