

# 画像デザインの開発手法の実態に関する調査研究<sup>(\*)</sup>

近年、急速なIT化・デジタル化の進展やメディアの多様化等を背景に、画像デザインの重要性が従来よりも飛躍的に増している中で、画像デザインの開発手法は激しく変化していることが想定される。

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」では、意匠制度を支える運用面のインフラ整備の検討として、画像デザインに関する審査基準をより明確に示し、クリアランスの要否検討等を行う上で必要な情報を特許庁が提供すべきと指摘された。特に、創作非容易性の判断はいわゆる当業者を基準として行われることから、意匠審査基準における画像デザインの創作非容易性の判断基準をより明確にするため、画像デザインの開発実態を明らかにする必要がある。

そこで、最新の画像デザインの開発手法等を調査し、実態に即したより明確な意匠審査基準の改訂を検討するための基礎的情報の収集を目的として、本調査研究を行った。

## I. 序

近年、急速なIT化・デジタル化の進展やメディアの多様化等を背景に、画像デザインのより積極的な活用によって製品の差別化や機器の利用性向上を図ろうとする動きがますます拡大するなど、画像デザインの重要性が従来よりも飛躍的に増している。このような中で、高度な画像デザインが簡易に開発できるツールの出現やライセンスフリーのデザイン素材の普及等で画像デザインの開発手法は激しく変化していることが想定される。

これまで、画像デザインの保護の制度の在り方について議論が行われ、第3回意匠制度小委員会(平成26年1月31日)において報告書「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」が取りまとめられ、第5回知的財産分科会(平成26年2月24日)にて承認された。同報告書では、法制的な枠組みのみならず、意匠制度を支える運用面のインフラ整備も合わせて検討を進めることとして方向性が示された。その中で、画像デザインに関する審査基準をより明確に示し、クリアランスの要否検討等を行う上で必要な情報を特許庁が提供する必要があると指摘された。

特に、創作非容易性の判断は、「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。)を基準として行われるものであることから、意匠審査基準における画像デザインの創作非容易性の判断基準をより明確にするために、画像デザインの開発実態を明らかにする必要がある。

上記の点を踏まえ、当業者における最新の画像デザインの開発手法等を調査し、最新のデザイン開発の実態に即したより明確な意匠審査基準の改訂を検討するための基礎資料作成をするべく、次のような調査を行った。

- 書籍、論文、判例、調査研究報告書、審議会報告書、及びインターネット情報等を利用して、国内外における画像デザインの開発の実態について調査、整理及び分析した。
- アンケート項目を精査するため、画像デザインの開発を行っている国内企業3者に対して事前ヒアリング調査を実施した。
- 画像デザインを開発する主体、具体的な製品、機能、作成手法及びツール、当業者にとっての創作非容易性の判断を把握するアンケートを3275者(国内企業3069者、デザイン事務所175者、大学31者)に送付し、618者から回答を得た。
- アンケート調査で回答頂いた創作非容易性の判断の背景や画像デザインの開発実態等に関する質問への回答の詳細な理由などを把握するため、国内アンケートの回答者から抽出した34者に対し、ヒアリング調査を実施した。

## II. 画像デザインの創作容易性判断に係る現行意匠制度

### 1. 現行制度の概要

#### (1) 意匠法

我が国では、意匠法第2条第1項及び第2条第2項に意匠の定義が規定されている。

また、登録要件として、新規性について規定する意匠法第3条第1項各号、及び創作非容易性について規定する同条第2項がある。

(\*) これは平成26年度 特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書を基に、知的財産研究所が作成した要約である。

## (2) 意匠審査基準

### (i) 保護対象となる画像と開示の要件

我が国では、保護対象となる画像と開示の要件として、意匠審査基準において以下のように示されている。

#### ① 保護対象となる画像

##### (a) 表示画像

意匠審査基準記載の要件74.1(1)及び(2)を満たす画像については、意匠法第2条第1項の規定に基づき保護対象に含まれるものとされる。

##### (b) 操作画像

意匠審査基準記載の要件74.2(1)、(2)及び(3)を満たす画像については、意匠法第2条第2項の規定に基づき保護対象に含まれるものとされる。

#### ② 開示の要件

画像を含む意匠について意匠登録を受けようとする者は、願書の記載において、特に説明記載に関して以下の点に留意する必要がある。

#### ・【意匠に係る物品の説明】の欄の記載事項

出願に係る画像が表示画像である場合には、図面の記載のみでは当該画像が物品のどのような機能を果たすために必要な表示を行う画像であるか及び画像の用途、機能が明らかでないときは、これらについての説明を記載し、操作画像である場合には、当該画像が、その物品のどのような機能を発揮できる状態にするために行われる操作に係るものか、また、その操作方法について説明を記載する。

#### ・【意匠の説明】の欄の記載事項

変化する画像の場合について、図面の記載のみでは変化の順序又は変化の様相が明らかでないときは、これらについての説明を記載する。

### (ii) 現行意匠審査基準における創作容易な意匠の例

現行の意匠審査基準には、以下の「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」が示されている。

#### 【意匠審査基準に記載されている例】

- ① 置換の意匠
- ② 寄せ集めの意匠
- ③ 配置の変更による意匠
- ④ 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
- ⑤ 公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合をほとんどそのまま表したにすぎない意匠
- ⑥ フレームの分割様相を変更したにすぎない意匠
- ⑦ 公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結

合に基づき、ありふれた手法による変化の様相を表したにすぎない意匠

## III. 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

製品開発における画像デザインの重要性は高まってきている。その結果、製品開発の企画段階からデザイン担当者が関わるようになってきている。また、画像デザインの開発において重視している点として、構成の分かりやすさ、操作のしやすさ、表記の分かりやすさについて特に重視されている傾向がある。一方、オリジナリティを追求するという意見は比較的少なかった。ユーザが求める使い勝手を実現するために、装飾的表現よりも操作性やユーザビリティの向上を優先して開発している実情が伺える。

画像デザイン、特にGUI(Graphical User Interface)の開発において留意される事項として、機能用途を考慮して創作されている点が挙げられる。これは、GUIが単なる画像表示とは異なり、求められる機能を果たすためのインターフェースであることに起因する。何に使われるのか、何のための操作なのかをまず検討し、そこから具体的な画像デザインを検討することが行われていることが分かる。

### 2. 環境の変化による開発への影響

#### (1) 画像デザイン開発のためのツールについて

画像デザインの開発において、何も無い状態から開発する、すなわち画像データの作成から入る場合においては一般的にグラフィックソフトウェアと称されるソフトウェアが利用されている。このようなグラフィックソフトウェアには各種表現のための様々な機能(例えば、矩形描画ツールや、色彩付与ツール、オブジェクトを整列する機能等)が搭載されており、開発者は複数の機能を応用して画像データを作成することとなる。

また、あらかじめ用意されたGUI部品を適宜組み立てることにより画像デザインを開発する場合もある。総合開発環境と呼ばれるソフトウェアでは、GUI部品をドラッグドロップで配置できるようなツールも用意されており、ユーザが見たままの様相でGUIが表示されるように開発を行うことができるようになってきている。

#### (2) モバイル端末の普及による影響

ここ数年でモバイル端末、特にスマートフォンの普及率が急激に上がり、ユーザにとってタッチパネル液晶を採用したスマートフォンが一般的になってきている。その操作感に慣れたユーザが、他の製品にも同様の操作感を求めるようになり、企業もそれに対応して一般的になった作法を採用して、

ユーザの使いやすさを確保するようになっている。また、そのようなスマートフォン自体の性能も上がっており、表現の幅が広がっている。

### (3) デザインガイドライン

デザインガイドラインとは、一般的には、ユーザにとって使いやすいデザインは何かという点を自社のOSの外観や仕様に沿った形で明らかにするものである。上述した使いやすさを提供するために、あるOSのプラットフォーム上でアプリケーションの開発提供を行う企業は当該OSのデザインガイドラインを参考にして開発を行う傾向があった。

本調査において、当該デザインガイドラインによる影響については、デザイン開発の制約になるという意見よりも、あくまで指針であり創作性を発揮する余地はあるという意見のほうが多数を占めた。

### (4) その他の環境の変化について

上述のほか、従来よりも動き、画面遷移の仕方が見せ方として重要になってきているという意見や、ウェブ技術の発達によるクラウドサービスの出現が開発にも影響を与えているという意見がみられた。

## 3. 小括

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、独自の創作を加味させる場合が多い。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。

そして前者・後者いずれの場合であっても、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

見も多数挙げられている。

## IV. 画像デザインの創作性に関する想定類型と得られた意見

### 1. 調査手法と各想定類型の背景

アンケート調査において、以下の7つの類型及びそれらと従来の意匠審査基準の事例の組合せで事例を作成し、当該事例を示して意見を収集した。

- (1) 類型1「現実の物を電子化したもの」
- (2) 類型2「現実の物の変化の態様をGUI化すること」
- (3) 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」
- (4) 類型4「形態変化の態様」
- (5) 類型5「既存のGUI部品のみによる画面構成」
- (6) 類型6「表示要素の簡素化」
- (7) 類型7「色彩、模様が付加」
- (8) 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」
- (9) 類型組合せ2「構成比率の変更+模様・色彩の付加」
- (10) 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」
- (11) 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」
- (12) 類型組合せ5「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」
- (13) 類型組合せ6「他物品・多用途への転用+形態変化の態様」
- (14) 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」
- (15) 類型組合せ8「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」

### 2. 調査結果

設問毎に「容易に思いつくものである」「容易に思いつくものであるとはいえない」の割合と、その理由の割合を整理した上で、傾向を分析した。

各設問について、回答およびその理由から、傾向として現れているものと現れていないものを分類し、それぞれまとめた。

- (1) 同業者であれば誰でも思いつく程度のものと回答された割合の高い設問とその傾向
  - (i) 現実の物品の画像化
  - (ii) 別物品への画像の転用
  - (iii) 既存の画像部品のみによる画面構成
  - (iv) 一部省略による単純化

## (2) 同業者にとって容易に思いつく程度の変更

- (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
- (c) 一部の構成要素の削除
- (d) 隅丸化
- (e) 構成比率の変更
- (f) 色彩の変更・付加
- (g) 既定のデザインガイドラインの仕様の踏襲

## (3) 同業者にとって容易に思いつく程度の変化の態様

- (h) 選択部分の拡大表示
- (i) 選択部分の隆起表示
- (j) 選択部分の陥没表示
- (k) 詳細情報等の吹き出し表示
- (l) 色彩の変化
- (m) 規定のデザインガイドラインの仕様の踏襲

## (4) 当業者にとって容易に思いつく程度とはいえない態様

- ① 通常目にしない又は工夫のある変化の態様
- ② 現実とは異なる変化の態様の画像化
- ③ 工夫のある色彩表現
- ④ 工夫のある模様表現

## V. まとめ

### 1. 画像デザインの開発実態を踏まえた創作評価の視点

画像デザインの開発実態を踏まえると、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考えられる。

### 2. 画像デザインの創作容易性評価(ありふれた手法)に係る示唆

画像デザイン、すなわち、画像を含む意匠についての創作容易性の評価に際しては、現行審査基準に加え、以下に示すような指標を用いることができるのではないかと。

#### (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

##### 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)

#### (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

##### 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。

#### (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

##### 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(要求機能)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。

#### (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

##### ①適用対象

複数の区画要素により構成される公知知られた画像から、

まとめ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、そのうちのまとめ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。

## (2)ありふれた手法による細部等の変更の例

画像の意匠の創作実態を踏まえると、以下のような形態の変更はありふれた手法といえ、画像の意匠について通常の知識を有する者であれば、容易に創作することができる程度のものであるといえるのではないか。

(i)細部の造形の変更

(ii)色彩の付加

(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

## (3)ありふれた手法による形態変化の例

画像の意匠の創作実態を踏まえると、以下のような形態変化はありふれた手法といえ、画像の意匠について通常の知識を有する者であれば、容易に創作することができる程度のものであるといえるのではないか。

(i)形状の変化

(ii)色彩の変化

(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

なお、(1)(2)(3)のすべての場合の留意事項として、容易に創作することができる意匠とはいえないとする際の、従来にない新たな視覚的効果を認めるべき視点を、それぞれ複数提示している。

## 3. 画像デザインの意匠の保護に関するユーザの意見

画像デザインの意匠については、各社それぞれ関心が高いところであり、様々な意見が得られた。意匠審査基準を明確化することには総じて賛意が寄せられた。また、創作容易か否かの判断については、単純な図面だけではなく創作の目的や意図、背景も考慮してほしいという声が多く挙げられた。

一方、画像デザインの保護については、開発活動を阻害するような形にならないで欲しいという意見も多く挙げられた。

製品開発の自由度を確保したいという各企業の考えが見て取れる。

その他、意匠権の権利範囲や、日本企業の強みとなり得るデザイン上の工夫の点など、様々な意見が挙げられた。

(担当: 研究員 安部敬)