

# 特許権と意匠権による GUI の保護

会員 渡辺 和宏

## 要 約

GUI (グラフィカル・ユーザー・インターフェース) は特許の対象であるとともに、平成 18 年意匠法改正により、意匠登録の対象となった。GUI について特許と意匠の保護を求めた事例により、その意義や留意点を検討する。

## 目次

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1. はじめに</li> <li>2. 事例</li> <li>2-1 ソニー (ソニー・コンピュータエンタテインメント) の「クロスメディアバー」</li> <li>2-2 アップルの「ロック解除 GUI」</li> <li>2-3 ソニー・エリクソンの「タイムスケープ」</li> <li>2-4 任天堂の「ニンテンドー DSi のメニュー GUI」</li> <li>3. 特許権と意匠権による保護を受けることの意義</li> <li>3-1 時期的意義</li> <li>3-2 侵害発見の容易性に関する意義</li> <li>3-3 模倣困難性に関する意義</li> <li>3-4 権利無効の申し立てに対する防御に関する意義</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>4. 特許権と意匠権による GUI の保護の範囲</li> <li>4-1 特許権による保護の範囲と意匠権による保護の範囲がほとんど一致する場合</li> <li>4-2 特許権による保護の範囲が意匠権による保護の範囲を含む場合</li> <li>4-3 特許権の保護範囲の一部と意匠権の保護範囲の一部が重なる場合</li> <li>4-4 意匠権による保護の範囲が特許権による保護の範囲を含む場合</li> <li>5. 意匠権による GUI の保護の留意点</li> <li>5-1 動的部分 (経時的部分) の保護について</li> <li>5-2 権利の活用について</li> <li>6. おわりに</li> </ul> |
|--|--|

## 1. はじめに

スマートフォンなど近年のデジタル機器では、さまざまな情報や機能をユーザーが操作できるように表示するグラフィカル・ユーザー・インターフェース (GUI) が一般的である。

こうしたデジタル機器では、基本機能は部品レベルで汎用化・共通化され、応用機能はダウンロード可能なソフトウェア・モジュールとして提供される。したがって、それぞれの製品は主として、メイン画面における GUI により特徴付けられる。スマートフォンやタブレット端末は、GUI そのものを具体化した製品と言っても過言ではないだろう。

ところで、平成 18 年の意匠法改正により、意匠登録できる画像として新たに「物品の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」が規定された。「操作の用に供される画像」とは、いわゆるグラフィカル・ユーザー・インターフェース (GUI) である。

GUI は、これまでも、操作性や操作感の向上における従来技術への貢献について特許を受けることが可能であった。他方、GUI はルック・アンド・フィール (look and feel) とも呼ばれるように (コンピューター用語辞典：日外アソシエーツ)、形状や色、レイアウトといった形態の要素 (look) を、ユーザーの操作に応じた振る舞いの要素 (feel) とともに含んでいる。平成 18 年の意匠法改正はこうした形態の要素 (look) に着目して、GUI に意匠法の保護を及ぼすこととしたものである。

本稿では同一の GUI に対し特許と意匠の両方の法域でされた出願の事例をいくつか取り上げ、GUI について特許権と意匠権による保護を受けることの意義や留意点等を検討する。

## 2. 事例

### 2-1 ソニー（ソニー・コンピュータエンタテインメント）の「クロスメディアバー」

「クロスメディアバー」は、ゲーム機「プレイステーション」やパーソナルコンピュータ「VAIO」などに採用されている、横軸にミュージック、ビデオ等のカテゴリー、縦軸にメモリースティックなどのメディアを表示する GUI である（<http://manuals.playstation.net/document/jp/ps3/current/basicoperations/xmb.html> 参照）。

ソニー（ソニー・コンピュータエンタテインメント）はこの GUI について、2003 年 5 月 27 日に特許出願と意匠登録出願をし、それぞれ登録を受けた。なお意匠登録出願は特許出願を分割し、出願の変更をしたものである。

意匠登録第 1350709 号は、【意匠に係る物品】を「マルチメディアプレーヤー」とし、図 1 の意匠を正面図に表わしたものである。【意匠に係る物品の説明】欄には以下のような説明がある。

#### 【意匠に係る物品の説明】

本件意匠登録出願に係る物品は静止画像データ、音声データ、動画像データ、テレビジョン放送等、複数のメディアにわたる複数種のコンテンツを再生・実行することのできるマルチメディアプレーヤーである。本願における部分意匠として意匠登録を受けようとする部分は、本願物品を操作するためのグラフィックユーザーインターフェース部分である（以下、同部分を「GUI 部分」と称する）。

GUI 部分は、再生・実行できるメディアの種類を示した横方向に並ぶアイコン（メニューアイコン）と、個々のメディアによって再生・実行できるコンテンツの内容を示した縦方向に並ぶアイコ

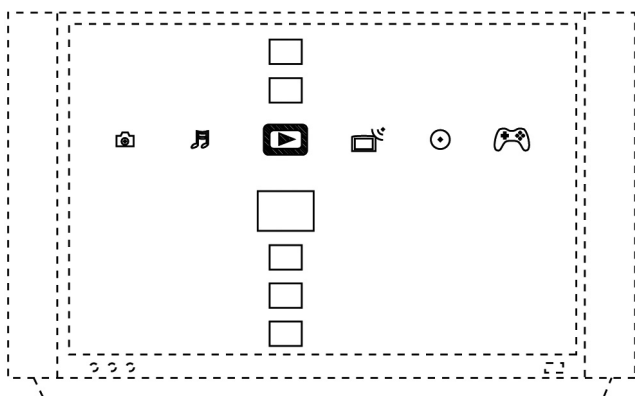


図 1 意匠 1350709 号 正面図

ン（コンテンツアイコン）で成る（なお、コンテンツアイコンには、コンテンツのサムネイルも含まれる）。操作者の操作によってメニューアイコンが横方向に順次スクロールし、参考部分拡大図に示す領域 A にメニューアイコンの一角が位置したとき、当該メニューアイコンは他に比してやや拡大して表示され、同時に、当該メディアによって再生・実行可能なコンテンツを示すコンテンツアイコンが表示される。表示されているコンテンツアイコンのうち領域 A 直下のアイコンが選択されているコンテンツアイコンであり、当該選択されているコンテンツアイコンに対応するコンテンツが表示部に再生・実行される。操作者の操作によってコンテンツアイコンは順次縦方向にスクロールし、これにつれて順次異なるコンテンツアイコンが選択される。更に操作者がメニューアイコンを横方向にスクロールさせると、今まで選択されていたメディアに対応するコンテンツアイコンは消え、次に別のメディアが選択されることにより、同メディアに対応するコンテンツアイコンが表示される。

メニューアイコンは参考部分拡大図に示す領域 B 内にもみ表示され、コンテンツアイコンは同領域 C にもみ表示される。従って、これらアイコンが交錯する領域 A は、表示画面上常に一定である。

また、特許第 4240293 号は、以下の特許請求の範囲としている。

#### 【請求項 1】

ユーザの操作を介してコンテンツ再生に関する指示を取得する操作部と、  
当該装置により再生できるメディアの種類を示し

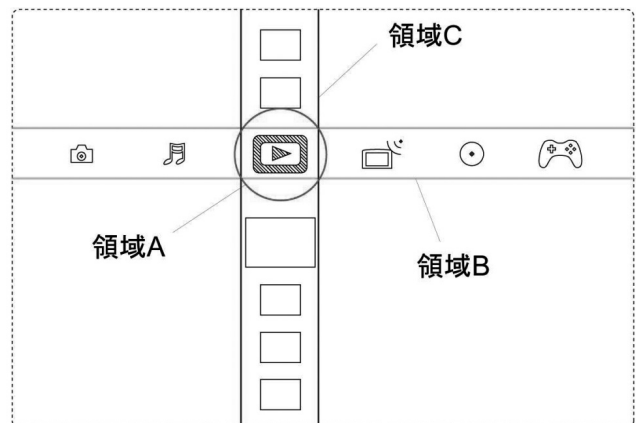


図 2 意匠 1350709 号 参考部分拡大図

た複数のメディアアイコンのデータと、当該装置により再生されるべきコンテンツと、そのコンテンツの項目を示した複数のコンテンツアイコンのデータと、を保持する格納部と、前記コンテンツの再生に関するメニュー画面の画像データを表示装置へ出力する表示出力部と、前記操作部が取得した前記ユーザの指示に基づき、前記複数のメディアアイコンと前記複数のコンテンツアイコンとを二次元配列した形で前記メニュー画面の画像データを生成する表示制御部と、を有し、前記表示制御部は、前記複数のメディアアイコンを画面上における第1の方向に配列し、前記複数のコンテンツアイコンを画面上における前記第1の方向と交わる第2の方向に配列し、前記第1の方向の配列と前記第2の方向の配列との交点近傍に位置するメディアアイコンおよびコンテンツアイコンを他のメディアアイコンおよび他のコンテンツアイコンと外観上区別できるように強調した形で前記メニュー画面の画像データを生成することを特徴とするマルチメディア再生装置。

特許第 4240293 号の明細書中にはメニュー画面の構成を示す図として図 3 が記載されている。

この「クロスメディアバー」の事例において、登録を受けた意匠は、ほぼ「特許請求の範囲」の文言を形態に表した通りのものである。即ち、特許請求の範囲の「～を有し」までの構成は同種の装置が通常有すると考えられるものであり、本発明の特徴は「前記表示制御部は～」以降の、表示に現れる画像に係る構成 (look and feel の look に係る構成) に存していると考え

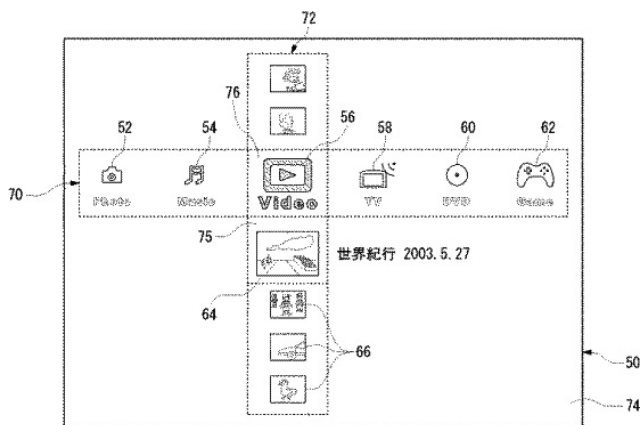


図 3 特許 4240293 号 メニュー画面の構成を示す図

えられる。

本事例での特許権の効力範囲 (特許請求の範囲) と意匠権の効力範囲 (類似範囲) はおおむね一致し、権利者の実施の事業は二つの権利によって強力に保護されることとなる。

## 2-2 アップルの「ロック解除 GUI」

アップル社の携帯端末「iPhone」や「iPad」では、ユーザが電源投入 (スリープ状態を解除) すると、図 4 のようなロック画面 (タッチを受け付けない画面) が表示される。ユーザが矢印アイコンの上に指を置き、右方向に滑らせると、ロックが解除され、さまざまな機能が使用できるようになる。

アップル社はこの GUI について、2006 年 11 月 30 日に、2005 年 12 月 23 日の米国での出願を基礎とするわが国の特許出願をした (特願 2008-547675)。また、2007 年 7 月 9 日に意匠登録出願をし、意匠登録を受けた (意匠登録第 1356981 号)。なお、米国の基礎出願は登録を受けている (USP 7657849)。

意匠登録第 1356981 号は、【意匠に係る物品】を「携帯情報端末」とし、正面図に図 5 の意匠を表わしたものである。【意匠に係る物品の説明】【意匠の説明】欄に、それぞれ以下のような説明がある。

### 【意匠に係る物品の説明】

本願意匠に係る物品は、表示部を備えた携帯情報端末であり、コンピュータ、携帯型電子デバイス、メディア再生機 (例えば音楽、動画及び/又はゲームのプレーヤ)、メディアストレージデバイス、パーソナルデジタルアシスタント (PDA)、通信機器 (例えば携帯電話、インターネットブラウジングデバイス、GPS ナビゲーションデバイス)、及び/又はこの種の機器として利用できる。

本物品は正面に表示部としてタッチスクリーン



図 4

機能を持つディスプレイを有し、ディスプレイにタッチすることで、本物品の操作が可能となる。

【意匠の説明】

全ての図面中、点線で表わされた部分は、部分意匠として意匠登録を受けようとする部分以外の部分である。つまり、全ての図面中、物品の表示部に表示される図形等またはその一部が、部分意匠として意匠登録を受けようとする部分である。

正面図は通電時の表示部の状態を表わしており、中央の矩形が、表示部である。正面図は、本物品の起動時に表示されるオープニングスクリーンである。正面図の下端に表示された矢印付きのスライドボタンの位置に触れて、その指を右方向にスライドさせると、表示部には、アンロックされた画面として参考正面図2に示す画面が表示される。

一方、特願 2008-547675 の請求項は以下のようなものである。

【請求項 1】

タッチセンシティブディスプレイと、メモリと、1 又はそれ以上のプロセッサと、前記メモリに記憶されると共に、前記 1 又はそれ以上のプロセッサにより実行されるように構成された 1 又はそれ以上のプログラムと、を含み、前記プログラムは、アンロック画像に対応する第 1 の所定の位置において、前記タッチセンシティブディスプレイとの接触を感知するための命令と、前記タッチセンシティブディスプレイとの持続

的な接触を維持しながら前記感知された接触の動きに従って前記タッチセンシティブディスプレイ上の前記アンロック画像を動かすための命令と、

前記アンロック画像が前記タッチスクリーン上の前記第 1 の所定の位置から前記タッチセンシティブディスプレイ上の所定のアンロック領域へ移動する場合に、前記携帯用電子機器をアンロックするための命令と、を含むことを特徴とする携帯用電子機器。

特願 2008-547675 の明細書には、「アンロック画像」として図 6 に示す画像が記載されている。

特願 2008-547675 は審査に付されており、上記請求項にさらに限定要件が付加される可能性も否定できないが、明細書全体を通じて本発明は登録意匠よりも広い内容を含んでいる。つまり、本発明は「ユーザーによるアンロック画像の所定の領域へのタッチ移動を検知して機器をアンロックする」構成（look and feel の feel に係る構成）に特徴を有しており、明細書の「アンロック画像」（look and feel の look に係る構成）は例示されているに過ぎない。

したがって、この「ロック解除 GUI」の事例では、登録意匠を実施するときはおおむね本発明の実施となるが、本発明を実施したときに必ずしも登録意匠の実施にはならない、という関係にある。

アップルは本発明と同一の発明について米国で登録された特許に基づき、米国において、台湾の端末メーカー HTC や韓国の Samsung 電子を相手取った特許権侵害訴訟を提起した。しかし、HTC 社携帯端末でロック状態を解除する画面は、指をスライドする方向が上から下であるなど、アップルのデザインと異なるため、登録意匠に基づく意匠権侵害訴訟をすることは困難と考えられる。つまり、HTC や Samsung の実施

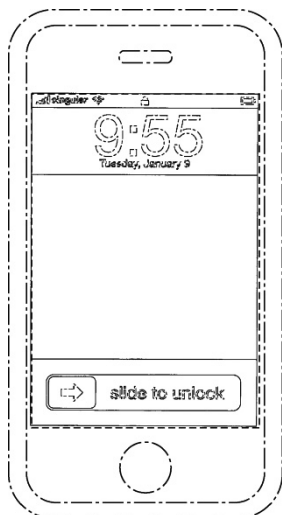


図5 意匠 1356981号 正面図

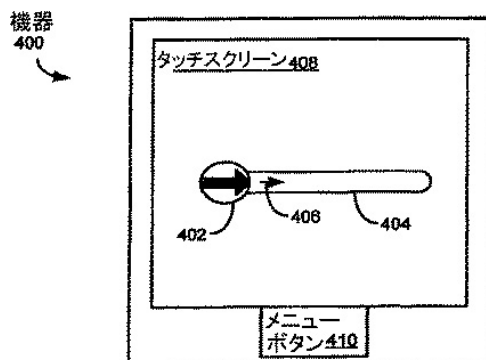


図6 特願 2008-547675 アンロック画像

Figure 4A



は、アップルの発明の範囲に含まれるが、意匠の範囲（およびその類似範囲）に含まれない、と考えられる。

わが国において、この「ロック解除 GUI」の特許出願に係る発明が登録を受けたときは、自社の具体的な実施態様について意匠権で保護しつつ、さらに「指スライド・ジェスチャーでロック解除を行う」という広範な概念を特許権で専有できることとなる。

### 2-3 ソニー・エリクソンの「タイムスケープ」

「タイムスケープ」とは、ソニー・エリクソン社製のスマートフォン「XPERIA」に採用されている、不在着信や受信メール、音楽、カメラなど、使用した機能の履歴を示すアイコンを時系列に表示する GUI である（[http://www.sonyericsson.co.jp/product/docomo/so-01b/function/communication.html#photo\\_01](http://www.sonyericsson.co.jp/product/docomo/so-01b/function/communication.html#photo_01) 参照）。

ソニー・エリクソン社はこの GUI について、2009 年 5 月 11 日と 2009 年 7 月 16 日に特許出願をした（特願 2009-114779, 特願 2009-167492）。また、2010 年 1 月 5 日に意匠登録出願をし、意匠登録を受けた（意匠登録第 1400166 号）。

意匠登録第 1400166 号は、【意匠に係る物品】を「無線電話機」とし、図 7 の意匠を正面図に現わしたものである。【意匠に係る物品の説明】欄に以下のような



図 7 意匠 1400166 号 正面図

説明がある。

#### 【意匠に係る物品の説明】

本物品は、通信機能やデータ管理機能を備えた無線電話機である。「正面図」に表された画像は、無線電話機の通信機能を発揮できる状態にするための画像であって、アドレス帳から任意の通信先を選択する操作を行うものである。通信先選択操作部の画像には、顔写真等を割り当てることができる。各「変化の途中を示す参考正面図」は、アドレス帳から任意の通信先を選択した後の画像の変化の様子を示す参考図である。

一方、特願 2009-114779, 特願 2009-167492 の請求項は以下のようなものである。

#### 特願 2009-114779 【請求項 1】

複数種類の情報が蓄積される情報蓄積部において更新された情報の一部を、上記各種類に対応付けた更新情報として格納する更新情報格納部と、上記情報蓄積部における情報更新を監視し、上記情報蓄積部にて情報更新がなされた時、当該更新された情報の一部を上記各種類に対応付けた更新情報として上記更新情報格納部へ格納させ、上記更新情報格納部に格納された上記更新情報を所定の規則に従った並び順で表示制御部へ送出する情報制御部と、

上記情報制御部から供給された上記所定の規則に従った並び順の上記更新情報を画面表示させる表示制御部と、

を有する情報端末。

#### 特願 2009-167492 【請求項 1】

複数種類のコンテンツデータを格納する情報蓄積部において更新されたコンテンツデータの一部を、前記各種類のコンテンツデータに対応付けた

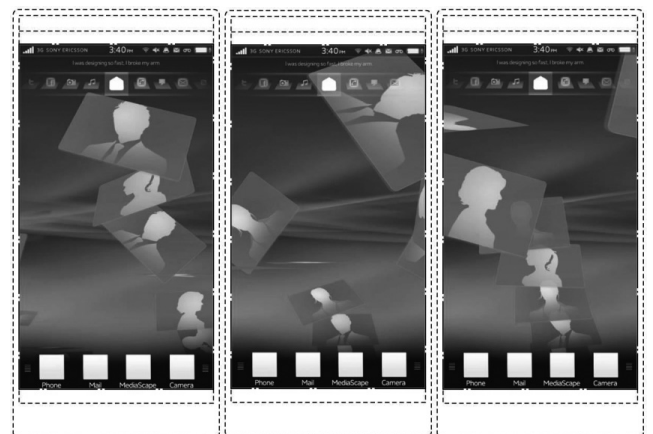


図 8 変化の途中を示す参考正面図

更新情報として別途格納する更新情報蓄積部と、前記情報蓄積部におけるコンテンツデータの更新を監視し、前記情報蓄積部にてコンテンツデータの更新がなされた時には、当該更新されたコンテンツデータの一部を前記各種類に対応付けた更新情報として前記更新情報蓄積部へ格納させ、所定の画面表示状態となる時には、当該更新情報蓄積部から、前記各種類のコンテンツデータに対応した各更新情報を、それら各コンテンツデータの更新の時系列順に読み出す情報管理部と、前記更新情報管理部が更新情報蓄積部から読み出した前記時系列順の個々の更新情報を、それぞれに対応した所定オブジェクト画像上に個別に配し、それら各更新情報が個別に配された複数の前記所定オブジェクト画像を、前記各更新情報の時系列順に画面上へ配列表示させる表示制御部と、

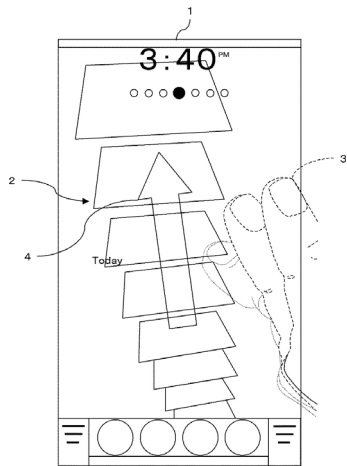


図9 特願 2009-114779 ディスプレイ画面例

を有する情報端末。

また、特願 2009-114779、特願 2009-167492 の明細書には、それぞれ、ディスプレイ画面または画面遷移例として、図9、図10に示す図が記載されている。

特願 2009-114779、特願 2009-167492 の明細書全体を通じて、データのやり取り等に係る構成は同種の装置が通常有すると考えられるものであり、これらの発明が登録を受けるためには、たとえば「カードを連ねて表示する」といった画面表示の特徴に係る構成 (look and feel の look に係る構成) を取り入れてクレームすることが必要と考えられる。一方、明細書に表わされた、登録意匠に類似する図 (図9、図10) は例示であり、必ずしも、同様の形態までの限定は必要でない。つまり、本事例において、出願に係る発明と登録意匠は、それぞれの範囲の一部が重なりあい、登録意匠を実施するとき発明の実施となる場合があり、発明を実施したときに登録意匠の実施となる場合がある、ということができる。

この「タイムスケープ」について、特許出願に係る発明が登録を受けたときは、ソニー・エリクソンの具体的な実施態様について特許権と意匠権との保護を受けながら、技術的思想が共通する範囲については特許権の、物品および形態の類似する範囲については意匠権の保護がそれぞれ受けられるものとなっている。

#### 2-4 任天堂の「ニンテンドー DSi のメニュー GUI」

ニンテンドー DSi は任天堂の携帯型ゲーム機であ

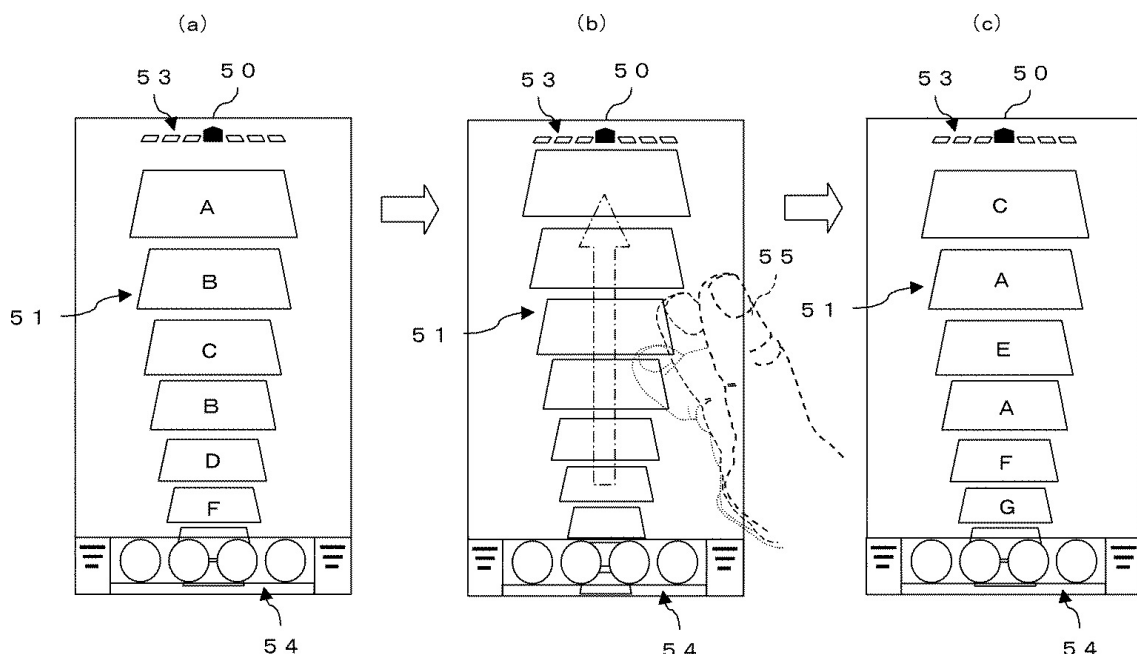


図10 特願 2009-167492 画面遷移例

る。電源を投入すると、機能のアイコンが横一列にメニュー表示される (http://www.nintendo.co.jp/ds/series/dsi/menu/index.html 参照)。

任天堂はこの GUI について、2008 年 6 月 17 日に特許出願、2008 年 10 月 1 日に意匠登録出願をし、いずれも登録を受けた (特許第 4334602 号、意匠登録第 1383431 ~ 1374287 号)。なお、意匠登録第 1383431 ~ 1374286 号は意匠登録第 1383437 号を本意匠とする関連意匠である。

意匠登録第 1374287 号は、【意匠に係る物品】を「携帯用電子計算機」とし、図 11 の意匠を正面図に現わしたものである。【意匠に係る物品の説明】欄に以下のような説明がある。

【意匠に係る物品の説明】本物品は、電子カメラ、音楽録音再生機、無線通信端末、又は、ゲーム機等として用いられる。正面図の表示部に表された画像は、本物品の機能を発揮できる状態にする操作を行うためのものである。中央に配されたアイコンが選択状態とされ、当該アイコンの説明がその上部に表示される。

また、特許第 4334602 号の請求項は以下の通り。

【請求項 1】

無線通信機能を有する第 1 のアプリケーションプログラムと無線通信機能を有しない第 2 のアプリケーションプログラムとを含む複数のアプリケーションプログラムを記憶可能な情報処理装置であって、

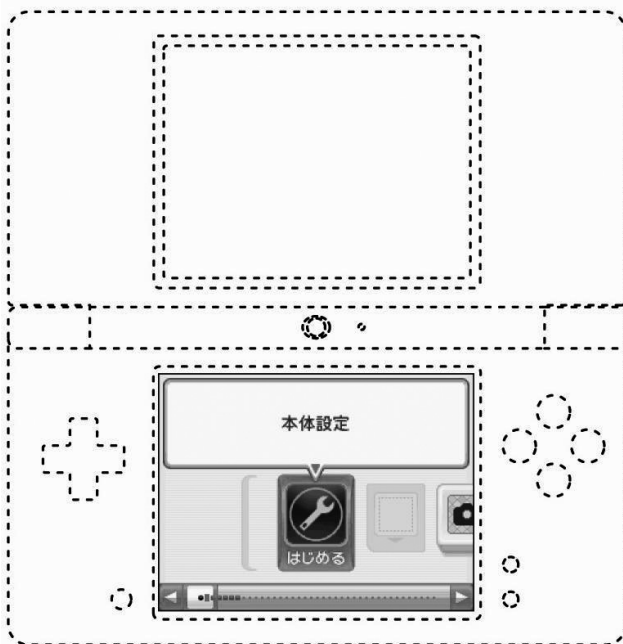


図 11 意匠 1374287 号 正面図

前記情報処理装置が起動したときに、前記第 1 のアプリケーションプログラムおよび前記第 2 のアプリケーションプログラムのそれぞれに対応する複数のオブジェクトを同時に表示装置に表示するとともにユーザの操作を受け付けて、当該操作により選択された当該オブジェクトに対応して、無線通信機能を有するアプリケーションプログラムと無線通信機能を有しないアプリケーションプログラムとを選択的に起動するランチャー手段と、

前記情報処理装置が起動したときに自動的に、自ら電波を送信せずに、無線の接続中継装置が存在することを示すデータの受信を試みる接続先データ受信手段とを備え、

前記ランチャー手段は、前記接続先データ受信手段が前記データを受信した場合、前記第 1 のアプリケーションプログラムに関連する前記オブジェクトの表示態様を変更するオブジェクト表示態様変更手段を含む、情報処理装置。

特許第 4334602 号の明細書には、画面表示例として図 12 が記載されている。

この特許発明は「アプリケーションプログラムに対応する複数のオブジェクトを同時に表示装置に表示するとともにユーザの操作を受け付け」ることを要件とし、その画面表示例として登録意匠に近似する図を掲げるが、もちろんこのようなデザインに限定していない。即ち、look and feel の look に係る限定はほとんどない。また、登録意匠にも、アイコンがアプリケーションプログラムに対応するものである旨の限定

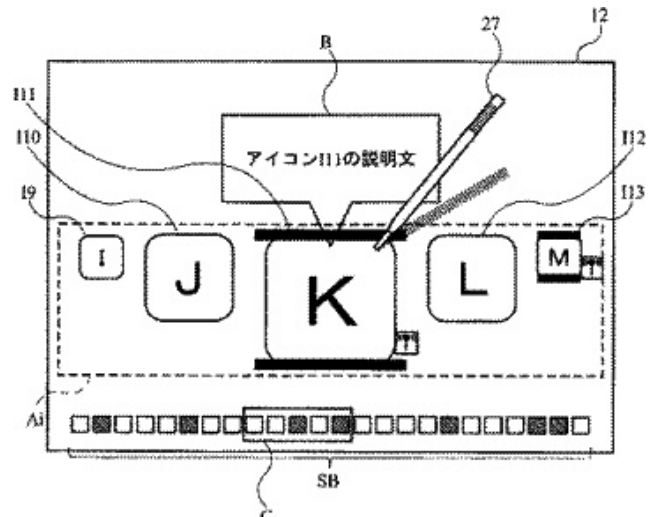


図 12 特許 4334602 号 画面表示例



(look and feel の feel に係る限定)はない。したがって、本事例に関しては、特許発明と登録意匠は、それぞれの範囲の一部のみが僅かに重なりあう関係にあるということが出来る。

この「ニンテンドーDSiのメニュー」の事例において、任天堂は、具体的な実施態様について特許権と意匠権との保護を受けながら、技術的思想が共通する範囲については特許権の、物品および形態の類似する範囲については意匠権の保護がそれぞれ受けられるものとなっている。

### 3. 特許権と意匠権による保護を受けることの意義

特許権と意匠権は、権利の対象としての創作が同一であってもそれぞれ独立に存続し、一方の消長が他方に影響することはない。仮に特許権(または意匠権)が無効消滅させられても、それにより意匠権(または特許権)が自動的に消滅することはない。

権利者は特許権または意匠権を単独に行使することも、あわせて行使することも可能である。また、どちらも侵害の行為に対して差止請求や損害賠償請求することができ、権利の効力に違いはない。

これらのことから、特許権と意匠権による保護を受けることは、権利対象としてのGUIをより強力に保護するものとなる。さらに具体的には、以下のような意義がある。

#### 3-1 時期的意義

わが国の特許権の存続期間は原則として「出願から20年」であり、意匠権は「登録から20年」であるから、特許と意匠による保護を同時期に求めた場合、一般に特許権よりも意匠権による保護の方が長く及ぶ。また、特許出願の審査は出願審査請求があった後に行われるため、設定登録も意匠権が早い。さらに、意匠の場合、秘密意匠の制度により、創作が公開される時期を権利者がある程度コントロールすることができる。

これらより、保護の始期および終期について、意匠による保護は特許よりも有利ということが出来る。

#### 3-2 侵害発見の容易性に関する意義

特許の範囲はことばであらわされ、しばしば製品内部の機構やデータ処理などを要件に含むため、侵害かどうかの判断にはある程度専門的な検討が必要となる。

これに対して意匠は外観であるため、一見して真似

されたかどうか明らかであり、特に専門的な知識を有しない者にも侵害発見が容易である。

こうしたことから、意匠による保護は侵害発見の容易性に利点を有しているということが出来る。

#### 3-3 模倣困難性に関する意義

後発の事業者が先行する事業者の特許製品や登録意匠に係る製品を模倣しようとする場合、特許発明や登録意匠を構成する要素を検討していずれかの要素を除外し、権利抵触を回避しようとすることがある。しかし、特許権と意匠権をあわせて有していれば、特許権または意匠権を単独に回避するよりもこれらを同時に回避することははるかに困難となる。

以上のことから、特許と意匠による保護は他者の模倣困難性に関して、大きな意義を有しているということが出来る。

#### 3-4 権利無効の申し立てに対する防御に関する意義

権利侵害に係る係争において、権利者は相手方からの権利無効の申し立てに留意する必要がある。たとえば、相手方への警告に対して、出願前に公知となっていた資料(証拠)に基づく反論を受ける可能性がある。しかし、特許と意匠の保護法益(本質的な保護対象)は異なるため、当該出願前公知資料が権利者の創作とほぼ同一の態様でない限り、特許と意匠を同時に無効ならしめることは困難である。したがって、特許と意匠による保護は権利無効の申し立てに対する防御において意義を有するといえる。

### 4. 特許権と意匠権による GUI の保護の範囲

前述したように、GUIは、ルック・アンド・フィール(look and feel)と呼ばれ、形状や色、レイアウトといった形態の要素(look)と、ユーザーの操作に応じた振る舞いの要素(feel)から構成される。

斬新なGUIについて、斬新さのポイントが形態(look)にある場合、新規性・創作非容易性の要件を満たして意匠登録をすることができる。しかし、斬新さのポイントが振る舞い(feel)にあつて、形態(look)がありふれたものにとどまる場合は、意匠登録を受けることは困難である。一方、斬新さのポイントが形態(look)にある場合、振る舞い(feel)にある場合、形態(look)と振る舞い(feel)が相俟って斬新さを生じている場合のいずれにおいても、従来にない操作性や操作感を実現することにより、特許による保護を受けることができる。



GUI の斬新さのポイントや出願人のクレームの仕方により、特許権と意匠権による GUI の保護の範囲は以下の四様態に類別される。

#### 4-1 特許権による保護の範囲と意匠権による保護の範囲がほとんど一致する場合

特許請求の範囲の文言をそのまま表現した図をもって意匠登録したような場合であり、たとえば前出の「クロスメディアバー」の事例がこれに相当する。

意匠登録の保護の範囲は特許の保護の範囲と同程度か、「類似」範囲に保護が及ぶ結果、若干広がる可能性もある。なお、意匠の類似は物品類似が前提となるが、GUI が共通する範囲では用途・機能が共通すると考えられるため、GUI の共通する範囲において物品の類似が問題になる場合はほとんどないと考えられる。

図 13 に特許権と意匠権の保護の範囲が一致する場合の、広がりイメージを示す。意匠権の保護の範囲を図示する際に、登録意匠の範囲は具体的な形態として「点」で表わされることが多いが、形状のみの意匠として彩色が省略されたり、特徴の現われない細部等が捨象されるなど、実際にはある程度の抽象性をもつ広がりとなっていることから、本図では登録意匠の範囲を「円」として表わしている。また、その類似範囲の外延が必ずしも明瞭でないことを「ぼかし」により表わしている。

権利者の実施の事業は意匠権単独でも保護されるが、特許権の取得により、改良発明を出願して「特許の網」を構築したり、そうした改良発明を含めて他者へライセンス許諾をする等の、権利活用の選択肢が豊富となる。

GUI の斬新さのポイントが主として形態 (look) にある場合の保護の態様である。

#### 4-2 特許権による保護の範囲が意匠権による保護の範囲を含む場合

特許出願の明細書における実施例に相当するような

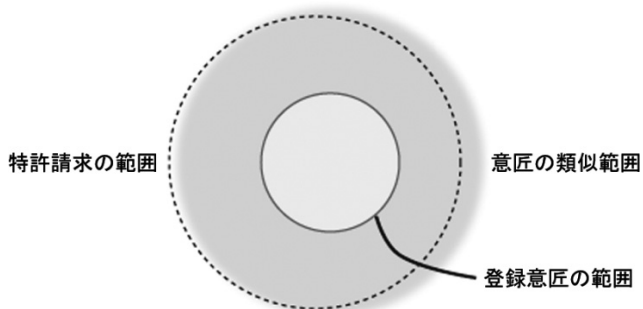


図 13

図をもって意匠登録したような場合であり、前出の「ロック解除 GUI」の事例が相当する。

特許の保護の範囲は意匠登録の保護の範囲より広く、形態 (look) の共通しない範囲にも及ぶ (図 14)。権利者の実施の事業は二つの権利で強力に保護され、かつ、技術的思想の共通する範囲について特許網の構築や他者へのライセンスなどの多彩な活用ができるものとなっている。

GUI の斬新さのポイントが主として振る舞い (feel) にあり、かつ、形態 (look) にも一定の独創性が存している場合の保護の態様である。

#### 4-3 特許権の保護範囲の一部と意匠権の保護範囲の一部が重なる場合

意匠登録出願した意匠に類似する意匠が特許出願の明細書における一実施例に相当するような場合であり、前出の「タイムスケープ」や「DSi のメニュー GUI」の事例が相当する。

権利者の実施の事業は二つの権利により保護され、技術的思想の共通する範囲について特許権が、意匠の類似範囲には意匠権の効力が及ぶ (図 15)。権利者の実施様態を中心にして、広範な範囲に排他的独占権を及ぼすことができる。

GUI の斬新さのポイントが形態 (look) と振る舞い (feel) の両方にある場合の保護の態様である。

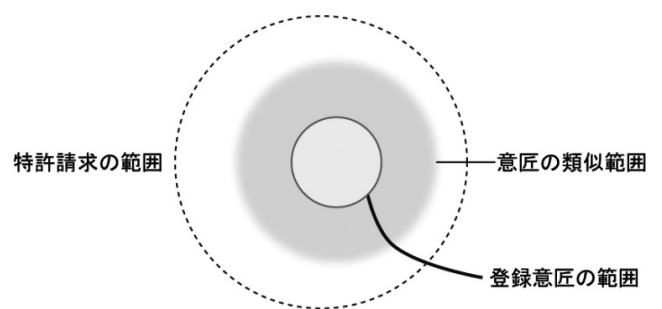


図 14

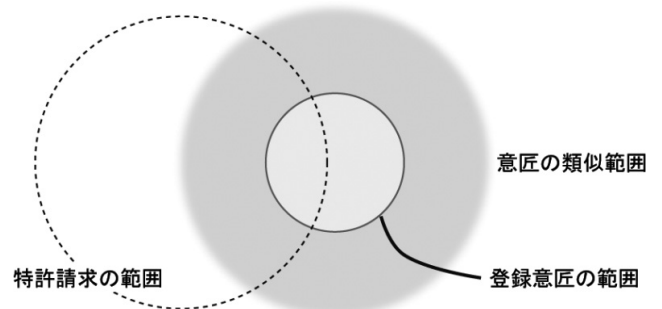


図 15

#### 4-4 意匠権による保護の範囲が特許権による保護の範囲を含む場合

意匠登録を受けた画面表示そのものを発明特定事項に含むような特許請求の範囲により特許の登録を受けたような場合は、特許権による保護の範囲は意匠権による保護の範囲にそっくり含まれることとなる（図16）。

出願過程で請求項を限定する補正をした結果、こうした登録となる場合も考えられるが、意匠登録の後あえて特許を受ける意義は乏しい。ただし、仮に意匠の新規性を疑わしめる証拠が提示され意匠権が無効消滅させられた場合も、訂正等により特許権を存続させられる可能性がある。

### 5. 意匠権による GUI の保護の留意点

#### 5-1 動的部分（経時的部分）の保護について

前述したように、GUI を構成する look and feel のうち意匠権の保護対象となるのは look（形態）要素であり、feel（振る舞い）を保護対象とすることは困難である。これについて、画面遷移や多階層構造を表現するために多数の参考図を添付する出願例があり、意匠に係る物品の機能や、どのように操作するかを明確にするものとして受け入れられている。しかし、これらの連続的な変化を登録を求める意匠の構成要素としてしまうと、むしろ権利の効力範囲を狭めることにもなるため、留意が必要である。

なお、「DSi のメニュー GUI」の事例では、操作プロセスにおけるさまざまな状態での画面をそれぞれ一の意匠として登録を受けており、このような態様であれば、単一の画面状態のみに類似する他者の実施も排除することができると考えられる。

#### 5-2 権利の活用について

エレクトロニクス等の製品分野では、通常、一つの製品に無数の特許技術が使用されている。このため

メーカーはクロス・ライセンスやパテント・プール等により、互いの特許を利用しあうことが一般的である。

これに対し、製品の外観デザインは、製品の出所等を識別させる役割も有するため、メーカー間で登録意匠を利用しあうということは、通常行われない。

したがって、意匠権の権利活用は、自製品での使用か、いわゆる「商品化権」の構成要素としての使用が一般的であり、クロス・ライセンスやパテント・プール等での活用は、ほとんど行なわれていなかった。

しかし、異なるメーカーの製品間であっても、GUI が共通していることが、それぞれの製品におけるユーザー利便性を高める場合がある（たとえば、文字入力機能の GUI など）。また、GUI の画面デザインは、製品の外観デザイン程には識別標識として働く度合いが小さい。こうしたことから、今後は GUI の「意匠権」についても、クロス・ライセンスやパテント・プール等での権利活用が活発化することが予想される。

### 6. おわりに

特許と意匠の本質的な保護対象は異なり、それゆえ二つの制度が存在する。

しかし、たとえば「優れた（美しい）デザインは機能を使いやすくするものである」というエルゴノミクス・デザインの考え方があり、また、ユーザー・インターフェースは使い勝手・使い心地の向上を目的（効果）とするものである。つまりユーザー・インターフェース・デザインにおいて、「美感」と「使いやすさ」は価値（利益）として重複する。そこでユーザー・インターフェース・デザインについて、特許権と意匠権を重複して設定できる場合が生ずるのである。

冒頭で述べたように、近年のデジタル機器で GUI は製品を特徴づける主要な要素となっており、その保護はきわめて重要である。しかし、特許権の設定登録を受けても、権利行使に際し、ことばの意味のわずかな隙間をすり抜けられて非侵害とされたり、従来例との本質的な差異が見逃されて権利無効とされる等、しばしば、模倣からの十分な保護が受けられない場合がある。権利者（出願人）代理人として、かかることがないように最善を尽くすのは当然だが、さらに本稿に述べたような特許権と意匠権での重複保護を検討するなど、保護強化の方策を講じていく必要があるだろう。

（原稿受領 2011. 5. 9）

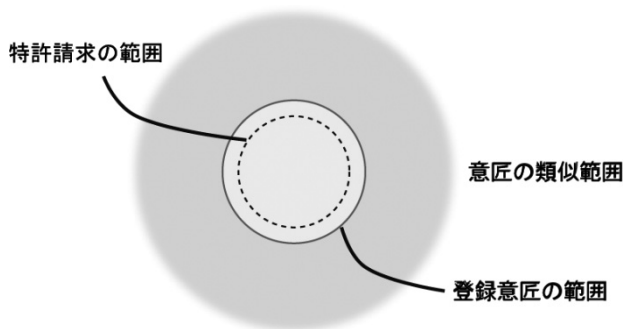


図 16