

ソフトウェア業界における意匠権の活用



会員 岡本 智之

要 約

意匠審査基準が改訂（平成 28 年 3 月 11 日）され、画面デザインの保護拡充がなされた。その結果、物品に「あらかじめ記録」された画像であることを求める従前の基準を緩和し、時期を問わず、物品に「記録」されたことをもって物品と一体化した「意匠を構成する画像」も意匠登録の対象とする、ことになった。そこで、本稿では、ハードウェアに事後的にインストールされるソフトウェアの開発企業（開発現場）における意匠権活用について考察することを目的とした。具体的には、画面デザイン保護拡充の歴史、現有する問題、実務上の留意点、などの検討を行った。その結果、今なお諸外国と比較して我が国の画面デザイン保護政策は遅れていること、意匠審査基準改訂だけでなく意匠法改正が必要であること、を指摘し、併せて意匠権活用の重要性が一気に増したソフトウェア業界への影響について言及した。

目次

1. はじめに
2. 意匠とは
3. 画面デザイン保護拡充の歴史
 - (1) 従前
 - (2) 平成 18 年意匠法改正
 - (3) 平成 23 年意匠審査基準改訂
 - (4) 平成 28 年意匠審査基準改訂
4. 問題の指摘
5. 海外の状況
6. 実務上の留意点
7. ソフトウェア業界への影響
8. 総括
9. おわりに

1. はじめに

意匠審査基準が改訂（平成 28 年 3 月 11 日）され、画面デザインの保護拡充がなされた。その結果、物品に「あらかじめ記録」された画像であることを求める従前の基準を緩和し、時期を問わず、物品に「記録」されたことをもって物品と一体化した「意匠を構成する画像」も意匠登録の対象とする、ことになった。そこで、本稿では、ハードウェアに事後的にインストールされるソフトウェアの開発企業（開発現場）における意匠権活用について考察することを目的とする。

2. 意匠とは

我が国意匠法では、「意匠」とは、物品の形状、模様

若しくは色彩又はこれらの結合であって、視覚を通じて美感を起ささせるものをいう、と定義されている（意匠法第 2 条第 1 項）。この定義によれば、端的には意匠とは物品の美的外観である。そして、当該外観は「形状」とその表面に付された「模様や色彩」で構成される。この点、ディスプレイなどを備える物品において、その画面上に表示される「文字、図形、記号」など（以下、「画面デザイン」という）の取り扱いが問題となっていた。すなわち、画面デザインを意匠の構成要素として取り扱うのか否か、という問題があった。

また、たとえば、映像記録再生装置のように、その物品からの信号や操作によって、その物品とは別の物品に備えたディスプレイ（この例で言えば、テレビ画面など）に表示される画面デザインについては、物品性を具備していないため、意匠登録の対象とはならない、という問題があった。

以下、まず、これらの問題対応についての歴史的経緯を俯瞰したい。その後、平成 28 年意匠審査基準改訂（平成 28 年 3 月 11 日）を概観し、問題の指摘および実務上の留意点について述べた後、画面デザインとの関係が深いソフトウェア業界への影響について論じたい。

3. 画面デザイン保護拡充の歴史

(1) 従前

前述の通り、意匠法の保護対象は、物品の美的外観

であり、意匠登録や権利行使の単位は、物品を基礎とするものとなっている。このため、従前、意匠法第2条第1項に規定されている物品について、際限のない拡大解釈がなされないように解釈を厳格に行うものとされていた。

そのため、特許庁の審査では画面デザインは限られた極一部のみしか保護対象としない運用がなされていた。具体的には、液晶時計の時刻表示部のように、それがなければ物品自体が成り立たないような画面デザイン、また、携帯電話の初期画面のように機器の初動操作に必要な不可欠な画面デザイン、などを限定的に意匠の構成要素として保護していた。

他方、機器の初期画面以外の画面デザイン、機器からの信号や操作によって、その機器とは別の機器に備えたディスプレイなどに表示される画面デザイン、などについては意匠法では保護されていなかった⁽¹⁾。

(2) 平成18年意匠法改正

情報技術の発展に伴い、ある物品に一般に想定される使用目的や機能を実現するために必要不可欠となる「画面デザイン」の存在感が増してきた、という製品開発の実情の中で、このような画面デザインが意匠権で保護されない場合が多い、という問題が顕在化してきた。

また、画面デザインの開発には多額の投資が必要な場合も多く、模倣被害を防止するための保護強化の要請も高まっていた。

そこで、平成18年意匠法改正（平成19年4月1日施行）により、意匠法第2条第2項が新設された。

意匠法第2条第2項には「前項において、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は、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であって、当該物品又はこれと一体として用いられる物品に表示されるものが含まれるものとする」旨、規定されている（傍点筆者）。

この法改正は「所定の要件を満たす画面デザインが意匠の構成要素として保護されることが法上明文化されたこと」及び「機器からの信号や操作によって、その機器とは別の機器に備えたディスプレイなどに表示される画面デザインが意匠として保護されることが法上明文化されたこと」の2点において評価できるものである⁽²⁾。

しかし、意匠法第2条第2項の文言解釈においては、保護対象の限界線（境界線）が些か分かり難いのではないだろうか。たとえば、特許庁解説⁽³⁾によれば、意匠法第2条第2項は以下の通り解釈できる。

「物品の操作の用に供される画像」とは、前述した「ある物品に一般に想定される使用目的や機能を実現するために必要不可欠となる画面デザイン」について、たとえば、物理キーからタッチパネルへの置き換えなどの実情を反映させたものである。すなわち、操作を必要としない画像（映画やゲームの一場面など）は保護対象とはならないのである。

「機能を発揮できる状態」とは、意匠にかかる物品の機能（当該物品から一般的に想起される特定の機能）を働かせることが可能となっている状態であり、実際にその物品がその機能にしたがって働いている状態は含まないのである。すなわち、たとえば、ゲーム機を使用してゲームを行っている状態の画像は、すでにゲーム機の機能を発揮させている状態の画像であるから保護対象とはならないのである。また、パソコンでビジネスソフトなどを起動させて作業を行っている状態の画像は、既にパソコンの機能（情報処理機能）を発揮させている状態の画像であるから保護対象とはならないのである。

以上、特許庁解説を端的に表現すれば、平成18年意匠法改正により新たに保護対象となった画面デザインとは「意匠にかかる物品から一般的に想起される機能を働かせるための操作画面デザイン或いはその前段階としての初期設定画面」と解釈することが妥当と考えられる。

では、ある物品に一般に想定される機能とは如何なるものであろうか。機能の範囲が問題となろう。この点、意匠審査基準⁽⁴⁾によれば、たとえば、「電話機」であれば「音声通話機能」であり、「カメラ付き携帯電話機」であれば「音声通話機能」、「画像撮影表示機能」、「データ通信機能（メール送受信機能など）」である、と説明されている。すなわち、物品の「本質的機能」よりは広く解釈され、当該物品が具備しているだろうと一般的に想定できる機能を意味するのである。たとえば、「カメラの傾きを感知する水準器機能を有するデジタルカメラ」の場合、「水準器機能」は「デジタルカメラ」の本質的機能である「撮影機能」と密接に関連した付随機能と言え、保護対象となり得る。また、当該物品が具備しているだろうと一般的に想定できな

い機能であっても、願書の記載などでどのような機能を有しているかを示すことにより、保護対象となり得る、と説明されている。

次に、「発揮できる状態」とは如何なるものであろうか。状態の範囲が問題となろう。この点、同意匠審査基準によれば、たとえば、「切符販売機」であれば「発券」ができる状態、「光ディスク記録再生機」であれば「視聴や録画」を開始できる状態、をいうと説明され、「現金自動預入支払機」の一般的に想定できる「振込機能」であれば「振込の処理」が開始できる状態、をいうと説明されている。

他方、たとえば、「携帯電話機」であれば「通話中」や「メールの送信中」、また、「光ディスク記録再生機」であれば映画などの「再生中や録画中」、などは「発揮させている」状態であるから保護対象に含まない、と説明されている。

さらに、複数の機能を有する物品においては、そのうちの一の機能について機能を「発揮させている」状態で用いられる操作画像であっても、それが新たな別の機能を発揮させるための操作のための図形などを含む画像である場合は、当該物品の機能を「発揮できる状態」にするための操作の用に供される画像と認められ、保護対象となり得る、と説明されている。例を挙げるならば、「カーナビゲーション装置」であれば、その本質的機能である「ルート案内」ができる状態、すなわち、「ルート案内条件設定画面（初期設定画面）」や「目的地設定画面」などは「物品の機能」を発揮できる状態（働かせることが可能となっている状態）であるから、保護対象であることは勿論のこと、加えて、「ルート案内」している状態（機能を発揮させている状態）においても、当該状態画面の中に、たとえば、「リルート」、「目的地追加」、「画面拡大縮小」などの操作の用に供される画面が含まれている場合には、これら画面も保護対象となり得るということである。なぜなら、このような操作は、本質的機能である「ルート案内」と密接に関連した付随機能であるから、と理解できる。

前述した通り、意匠法第2条第2項の文言からは、「物品の操作の用に供される画像」や「物品がその機能を発揮できる状態」の限界線（境界線）が分かり難いと考えるのであるが、意匠審査基準を参酌すると「物品の本質的機能を働かせるための操作画面デザイン或いはその前段階としての初期設定画面」よりも保護対

象を広く捉え、「物品の本質的機能、付随機能、さらには願書の記載から理解できる機能を発揮させる操作画面」と解釈できるのである。

実際に、図1、図2のような登録例が存在する。

図1は「家庭電気機器用リモートコントローラ」の初期設定画面である（意匠登録第1352934号）。図2は「携帯用情報端末機」の操作画面である（意匠登録第1468635号）。

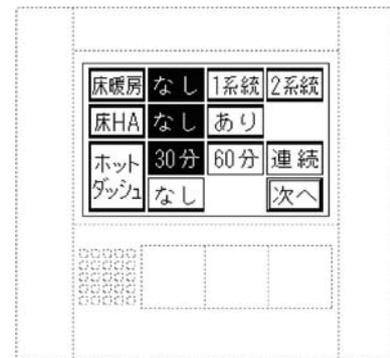


図1：意匠登録第1352934号

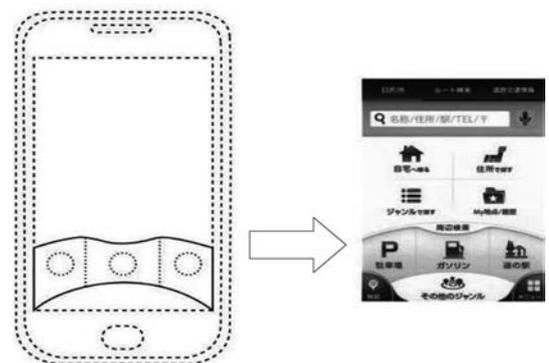


図2：意匠登録第1468635号

図1の保護対象である画面デザインは「リモコンを設置した際に最初にする初期設定画面であって、各種操作ボタンを押すことでエネルギー消費表示、ふろ、暖房などの機能を適正に発揮するための画面」である。

図2の同画面デザインは「通話、カメラ、メール、ブラウジング、データの送受信、文章などのデータ作成、地図画像表示および経路誘導に係る機能を主に有する携帯用情報端末機において、所定の施設情報を地図画像上に表示する機能を発揮できる状態にする操作を行うための画像」であり、所定のアイコンを選択することで、選択されたアイコンに関連する施設情報を地図画像上に表示させることができるものである。

(3) 平成 23 年意匠審査基準改訂

意匠をメインに扱っている実務家以外には周知されていないかもしれないが、平成 18 年意匠法改正（意匠法第 2 条第 2 項創設）以降、平成 28 年意匠審査基準改訂までの間に、画面デザインの保護に関わる意匠審査基準の改訂（平成 23 年 7 月 22 日付け）がなされている。具体的には、意匠法第 2 条第 1 項により保護される画面デザインの拡充がなされているのである。

意匠審査基準（平成 23 年 7 月 22 日改訂版）では「74.1.1 物品の表示部に表示される画像が、その物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像であること」（下線筆者）なる基準⁶⁾が追加されている。本基準が適用されて保護された例を挙げるとすれば、図 3 に示す「携帯用情報端末機」の経路誘導画面（意匠登録第 1509409 号）が該当するであろう。なお、本登録意匠にかかる出願日は平成 26 年 5 月 27 日である。

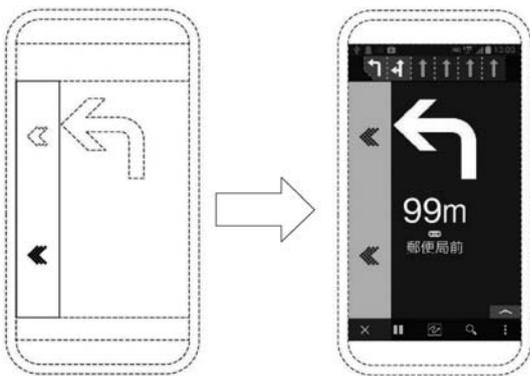


図 3：意匠登録第 1509409 号

図 3 の同画面デザインは「経路誘導に係る機能を有する携帯用情報端末機において、利用者が左折または右折すべき箇所が近づいたときに点滅することにより利用者にその旨を告知するための画像」である。したがって、意匠法第 2 条第 2 項を抛り所に保護されている（登録されている）と解することには無理があり、意匠法第 2 条第 1 項にかかる意匠審査基準改訂（平成 23 年 7 月 22 日付け）により保護されたものと解される。

<小括>

以上より、意匠審査基準（平成 23 年 7 月 22 日改訂版）により、平成 18 年法改正で創設された意匠法第 2 条第 2 項「・・・物品の操作・・・の用に供される画像であって、当該物品又はこれと一体として用いられる物品に表示・・・」は、少なくとも審査（権利付与）の場面では、実質的に「これと一体として用いられる

物品」を保護することのみに意義を有し、「当該物品に表示される画像」であれば、「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」（意匠法第 2 条第 2 項）でなくても、意匠法第 2 条第 1 項により保護されることになったと言えよう。

(4) 平成 28 年意匠審査基準改訂

特許庁によれば⁶⁾、平成 28 年意匠審査基準改訂の理由は『情報通信技術の急速な進展により、多種多様なデジタル機器が登場し、一の機器に様々なソフトウェアを事後的にインストールなどすることにより、当該一の機器を核として様々な機能を実現することが可能となっている。そして、このように事後的に追加された機能についても「物品の機能」として理解する意識が社会に定着している実情において、その追加機能の実現のために用いられる画像についての保護ニーズは高い』ということである。

そして、具体的な改訂ポイントは『物品で用いられる画像について、物品に「あらかじめ記録」された画像であることを求める現行の基準を緩和し、時期を問わず、物品に「記録」されたことをもって物品と一体化した「意匠」を構成する画像と認め、意匠登録の対象とする』⁷⁾という点である。

なお、物品の外部からの信号によって表示される画像（たとえば、Web サイト画面）、物品から独立したコンテンツの画像（たとえば、映画）は、引き続き、登録の対象としていない。意匠は物品と形態からなるところ、形態の一部である画面デザインと物品との一体性が認められないからである⁸⁾。

4. 問題の指摘

前述の通り、平成 18 年意匠法改正により新たに保護対象となった画面デザインとは、「初期設定画面」や「操作画面」であった。確かにこれら画面も GUI（Graphical User Interface）上、他社との差別化という点で軽視できないものであろう。

しかし一方、「初期設定画面」や「操作画面」は利用者が頻繁に接する画面ではない場合が多く、商品選択の場面では競争力（購入惹起力）の発揮はあまり期待できない。なぜなら、画面デザインは、物品の美的外観として意匠の構成要素ではあるものの、その性質上、当該物品の電源を ON にし、必要な操作を行わな

ければ、外観に現れないものだからである。

そして寧ろ、需要者の商品選択の場面では、ある物品の機能が発揮されている状態を示す画面デザインこそが、競争力（購入惹起力）を発揮するのである。

たとえば、カーナビゲーション装置（以下、「カーナビ」という）で言えば、カーナビの初期設定画面（ルート案内条件の設定画面など）や目的地設定画面よりも、カーナビの機能が発揮されている状態、すなわち、ルート案内が実行されている状態における画面デザインの操作性・視認性・明瞭性などが、競争力（購入惹起力）を発揮するという事は想像に難くない。

そして、当然に、メーカーは他社との差別化・競争力の担保のため、当該画面デザインについて、GUIの観点から、人間工学に適した設計、試作品のモニター調査などに投資を行っているのである。

この点、ルート案内が実行されている状態における「操作性」に関わる画面デザインは保護され得る。他方、「視認性・明瞭性」のみに関わる画面デザインは、意匠審査基準（平成23年7月22日改訂版）により保護され得る。

近年のITの急速な発展により、各メーカーが多様な製品にIoTを取り入れている。それに伴い、画面デザインの保護強化の要請は今後益々高まることは想像に難くない。また、画面デザインの保護を特許権、意匠権、著作権などの知的財産権をMixして行う必要性・重要性も今後益々高まるであろう。

したがって、平成28年意匠審査基準改訂により、時期を問わず、物品に記録されたことをもって物品と一体化した意匠を構成する画像も意匠登録の対象としたことは評価できるが、他方、意匠法第2条の改正が行われず、権利活用の面で曖昧・不明確になったままであることは問題（課題）と言うべきであり、早急の法改正が期待されよう。

5. 海外の状況

たとえば、米国、欧州、韓国では、我が国意匠法第2条第2項と異なり、「機能」要件、「操作」要件は求められていない。したがって、前述した「視認性・明瞭性」のみに関わる画面デザインも、法上明確に保護対象となっている。

さらに、米国においては、たとえば「コンピューター表示画面のアイコン」などの物品名が許容されている。したがって、物品から離れたソフトウェアな

ど（画面デザインそのもの）が実質的に保護対象となっている。欧州及び韓国では、画面デザイン自体を保護対象としているため、登録「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⁹⁾。

以上、我が国の「画面デザイン」保護政策は諸外国に遅れをとっていると言えるのである。ITの発展はグローバル市場の中でなされるものであり、我が国が諸外国との潤滑なビジネスを進めるためには、率先して諸外国をリードするレベルにならなければならないのである。

このことは、訴訟事例をみても喫緊の課題であることが分かる。たとえば、米国のアップル社と韓国のサムスン社の訴訟合戦である。この中にはスマートフォンやタブレット端末の意匠が似ているという、意匠権侵害訴訟も多くあり、画面デザインやアイコンの配置などの争いも含まれているのである。

6. 実務上の留意点

前述の問題（課題）については喫緊に解決すべく法改正の検討が望まれるところであるが、平成28年意匠審査基準改訂において「事後的なインストールなどにより追加された機能」についても「物品の機能」として取り扱われることになったことから、ソフトウェア業界では、これまで以上に意匠権の活用場面が増えることになる。

しかしながら、これまでは、画面デザインの保護（意匠権の取得）はハードウェア業界に属するメーカーにより行われており、ソフトウェア業界に属するメーカーにとっては馴染みのないものであったであろう。

そこで、ソフトウェア業界における意匠権の活用について、特に実務上留意すべき事項を述べておきたい。

①願書及び図面の記載

意匠登録の出願を行う際の願書及び図面記載上の留意点として、ソフトウェアなどの事後的なインストールにより実現できる具体的機能を「○○機能付き○○機」の様に付帯機能があることを明記する必要がある。

②意匠に係る物品の説明

従来通りではあるが、画面デザインが物品のどのような機能を果たすために必要であるのか、を記載する必要がある。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の画面デザインなのか、及びその操作方法について詳細の説明を記載する必要がある。特に、物品が具備しているだろうと一般的に想定できない機能の場合には、より詳細な記載が望まれよう。

③創造非容易性の判断

平成 28 年意匠審査基準改訂では、画面デザインの保護拡充に併せて、創造非容易性についても基本的な考え方や具体的な判断事例などを交え判断基準の明確化が図られている。

たとえば、創造非容易性の判断主体（いわゆる当業者）については、その意匠の出願の時点における、当該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、意匠に係る物品の異同を問わない、画像に係る意匠に関する通常の知識を有する者を基準として、判断を行う、と明記されている。

この点、画像デザイン開発の場面においては GUI の観点などから、ハードウェアの分野を超えて、同じ創作者（画面デザイナー）が汎用性のある画像デザイン開発を担当することが多いという実態を踏まえれば、当業者も物品の属する分野に限定されるべきではないということであろう。

④画像意匠広報検索支援ツール

画像意匠広報検索支援ツール「Graphic Image Park」(以下、「GrIP」という)は、平成 28 年意匠審査基準改訂の検討と並行して開発が進められ、2015 年 10 月 1 日から一般提供が開始された、独立行政法人工業所有権情報・研修館が無料提供するウェブサービスである。

GrIP は、画面デザインを創作・利用するデザイナーや事業者が、新しい画面デザインの開発、事業の実施、意匠登録出願を行う前に、他人が既に保有する画面デザインを含む登録意匠の調査を効率的に行うためのツール(図 4 参照)である。

GrIP を用いれば、利用者が比較調査したいと思う任意の画像データを入力すると、その画像データと既

存の登録意匠に含まれる画像データとをイメージマッチング技術を利用して機械的に照合した上で、形や色の特徴が近いと評価された順に登録意匠を並べ替えて表示することで、画面デザインに関する先行意匠調査を効率良く行うことができる。



図 4：画像意匠広報検索支援ツール「Graphic Image Park」

7. ソフトウェア業界への影響

平成 28 年意匠審査基準改訂により、代表的な例としてはスマートフォンなどにインストールされたアプリケーションソフトなどの画面デザインが著作権と意匠権の双方から保護されることとなった。

著作権は相対的権利であることから、依拠性を立証するにはデッドコピーに近いものでなければ(最一小判昭和 53 年 9 月 7 日民集 32 卷 6 号 1145 頁)、実質的に権利行使は難しい(権利侵害が認められ難い)。

他方、意匠権は絶対的権利であり、また、類似の範囲にも効力が及ぶ(意匠法第 23 条)ことから、今後、意匠権に基づき、損害賠償(民法第 709 条)や差止(意匠法第 37 条)を請求することができるようになる。換言すれば、請求されるようになるのである。

したがって、今後は自社製品(ソフトウェア)の開発の早い段階(先願主義)で意匠登録出願することが重要となる。それに伴い、他社が保有する意匠権についても事前に調査を行い、他社権利の侵害回避を行うことが重要となる。

特に、これまでのソフトウェア開発においては、他社製品からの乗り換えを誘導すべく、GUIにおいて、他社の画面デザインをモチーフすることが多様であったであろう。また、デッドコピーしなければ良いという軽視をしても問題は発生しにくい環境であったであろう。

平成 28 年意匠審査基準改訂はソフトウェア業界にとって大きな環境変化であり、まずは開発プロセスに意匠権のチェック(デザインレビュー)を盛り込むことから始めることが良いであろう。

また、前述した「自社による意匠登録出願」、「他社の先行意匠(意匠権)の調査」に加え、先使用権制度

(意匠法第29条)の活用も検討すべきであろう。

意匠は物品の美的外観であるため、特許権と比較して意匠権の侵害発見は容易であり、特許(特許法第79条)以上に先使用权制度の活用ニーズは高い。この点、特許庁が公表した先使用权制度に関するガイドライン⁽¹⁰⁾の中で、先使用权の立証の具体的方法の一つとして電子タイムスタンプが推奨されていることを付言しておく。

8. 総括

開発に資本を投下し、新たな製品を作り出し売上を構築する。メーカーにとって当たり前の活動であり、工業製品は日本の経済発展の大きな原動力になる第2次産業であった。

しかし、技術革新に伴うITの急速な発展から第4次産業が続伸し、さらにIoTと繋がり従来のリアル製品にITをアドオンする製品が今後も続出することが想定される。

2016年には仮想現実(VR)ゲーム機の出現など、リアルとデジタルを融合させた製品が世界的に広がりを見せている。このような時代背景を考察すると、もはやハードやソフトを分類して考えるのではなく、一つの製品として考え、意匠法もより具現化して画面デザインの広い保護について誰もが可視できる様にしなければならないと考える。

企業はコストをかけ開発に注力し発展するのであり、企業が存続し続けるには止まることは許されないのである。常に進化をとげなければならない、その根底のひとつとして意匠権の存在感が増すであろうことを鑑みれば、画面デザインを含む意匠は徹底的に守られるべきである。

成熟市場となった日本経済、産業の空洞化が進む中、新たな活路を見出し世界に打って出するには、グローバルスタンダードに並び、世界相手に売れる製品開発をしなければならない。そのためにも、政府主導で日本企業を効率的にバックアップできるように、意

匠法の改正(少なくとも、前述の問題の手当)を期待したい。

9. おわりに

本稿では、たとえば、スマートフォン用アプリケーション(ソフトウェア)などの開発企業向けに「意匠権の活用」についての考察をした。

この業界はベンチャー企業が多いという特徴があり、したがって、知的財産権の活用に不慣れな企業が多い。他方、ソフトウェア開発において重要な部分である「画面デザイン」の保護拡充がなされ、意匠権活用の重要性が一気に増した。

本稿がこのようなベンチャー企業の参考になることを願い、結びとしたい。

(引用文献)

- (1)特許庁総務部総務課制度改正審議室『産業財産権法の解説-平成18年意匠法等の一部改正』13~14頁(発明協会, 2007)
- (2)前掲・注1), 14頁
- (3)前掲・注1), 15~16頁
- (4)意匠審査基準(平成19年4月1日改訂版)
- (5)意匠審査基準(平成23年7月22日改訂版)で追加された基準は、意匠審査基準(平成28年3月11日改訂版)の「74.4.1.1.1.1(2)」において踏襲されている。
- (6)特許庁主催「意匠制度の改正に関する説明会」(平成28年3月9日版/平成28年4月28日一部改定)資料, 84頁
- (7)前掲・注6), 85頁
- (8)意匠審査基準(平成28年3月11日改訂版)
- (9)一般財団法人知的財産研究所「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報告書」(平成24年2月), iii~iv頁
- (10)特許庁「先使用权制度の円滑な活用に向けて-戦略的なノウハウ管理のために-(第2版)」(平成28年5月)

(参考文献)

- ・産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会「画像デザインの保護の在り方について」(平成28年1月)
(原稿受領2017.6.26)