

2013年度 活動報告

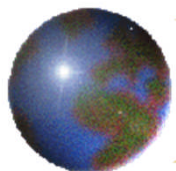
ソフトウェアに関する法域 横断的な保護に関する検討

JIPAソフトウェア委員会
第1小委員会

日本知的財産協会

2014. 9. 18(関西)
2014. 9. 24(関東)

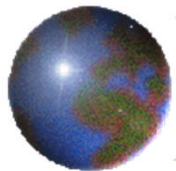
世界から期待され、世界をリードするJIPA



WGメンバー

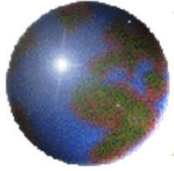
2013年度ソフトウェア委員会第1小委員会 横断的保護検討WGメンバー

氏名	所属	
宮部 素明	ヤマハ株式会社	
赤坂 勇郎	住友電装株式会社	
緒方 光則	キヤノンマーケティングジャパン株式会社	
菊池 恵子	日本電信電話株式会社	
大塚 洵	キヤノン株式会社	
北村 暢也	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	※～8月
能登谷 瞬	//	※9月～
前地 純一郎	LINE株式会社	※～12月



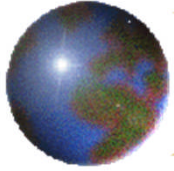
背景・テーマ設定

- ❖ 知財面での有意性確保
- ❖ 複数法域での保護ができないか
(横断的保護ができないか?)



背景

- ❖ 競合製品が増えると機能面だけ（≡発明）では大きな差が出しづらい
- ❖ 自社独自の技術だけでは製品が成立しえない（例：PC, スマホ）
- ❖ 競合他社との差別化は機能面以外（例えばデザイン）となる場合もある
- ❖ Apple v. Samsung の事例(US)
⇒法域横断的に手厚く保護・権利活用したい



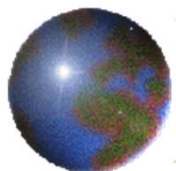
テーマ設定

- ❖ 機械分野等では特許，意匠により一製品を多面的（法横断的）に保護しうる

⇒ソフトウェアでも同様に法横断的な保護を図れないか？

- ❖ ソフトウェアに関連する知財権は主に特許・意匠・著作権であろう

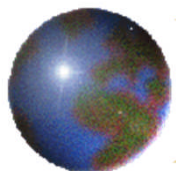
⇒これらの知財権について「横断的な保護」を検討する



テーマ設定

	特許	意匠	著作権
保護範囲	各国毎に大差なし クレーム次第で 種々の要素が保護	JPは 物品縛り 米欧は基本的にな んでもアリ	各国毎に基準は異 なるが“著作物”
成立性	出願→審査→登録 各国毎に大差なし	出願→審査→登録 各国毎に大差なし (欧は方式のみ)	権利の成立性は係 争の場で争う
活用しやすさ	クレームした発明 の 立証が必要	見たままなので 行 使しやすい	対象次第 類似性・依拠性
権利化コスト	比較的、 時間・費 用コストが高い	比較的、 時間・費 用コストが低い	権利者の地位を証 明するための 自己 努力は必要, etc...

- ※商標でもアイコン等をサービスマークとして登録可能
- ※自社ソフトウェアの不正使用には不競法でも対応可能



テーマ設定: SWに関して(日本)

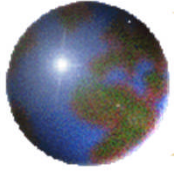
	特許	意匠	著作権
組込SW	○	△(GUIのみ)	△
基本SW(OS等)	○	△(GUIのみ)	△
汎用SW	○	×(物品縛り)	△
内部処理	△	×	△
GUI	○	△(物品縛り)	△
S/C,クラウド	△	△(GUIのみ)	△

※特許として認められるものは「発明」のみ

※意匠はあくまでも「意匠」であり、物品縛りもあるため制約が多い
(米欧では基本的にそういった制約が無くデザインそのものに成立)
(書換可能な基本SWが日本の意匠法で保護されうるかは不明確)

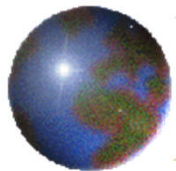
※著作権は権利行使時の要件にややハードルがあり全般的に△

※S/C,クラウドは共同侵害主張の成否や越境問題について現状不安定のため△
(判断基準が確立しているとはいえない)



テーマ設定:各法比較 (日本)

- ❖ 特許は(他に比べて) 制約が無く全般的に有効
(ただし、クレーム次第、かつ、権利成立までにかかる期間が比較的長いため、時期を逃す恐れもあり)
- ❖ 意匠権は「物品との一体性」を満たさない限り使えない
- ❖ 著作権は権利行使時にハードルがある?
(著作物性、類似性、依拠性の立証)



テーマ設定:保護可能性

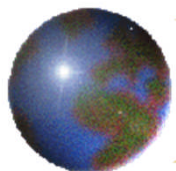
❁ SWの「外部から判別困難な部分」

- ❁ 特許は実効性に疑問
- ❁ “意匠”ではありえない（デザインではない）
- ❁ “著作物”はプログラムコード自体が該当

※公開が避けられない場合(標準規格の必須技術など)は注意して特許出願？

⇒ノウハウ的に秘匿保護することが無難か？
(横断的保護以前の話？)

❁ 「横断的保護」はそもそも想定しがたいか？



テーマ設定：保護可能性

❖ SWの「外部から判別可能な部分」

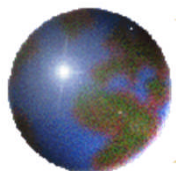
- ❖ 入出力処理の結果（例:センサ入力と機械制御）
- ❖ グラフィカルユーザインタフェース（GUI）

→GUIであれば他権利での保護もありえる

- ❖ GUIなら意匠権(ただし限定的)
- ❖ “著作物”として認められるか？
(ありきたりなデザインとされないか?)

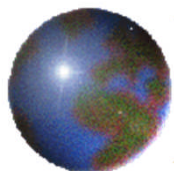
横断的な
保護!?





権利数・訴訟件数・事例

- ⊕ GUI関連の権利(特意)はある
- ⊕ GUI関連の意匠は活用困難?
- ⊕ 著作権とは合わせづらい?



画面デザインの特許・意匠権利数

	特許権			意匠権
	(a)GUI特許	(b)SW特許全体	(c) a × b	(d)画面デザイン
日本	7,227	110,528	3,977	2,919
米国	6,018	157,556	2,694	3,267
欧州(参考)	661	21,842	288	12,196

検索対象:2007/4/1~2013/9/30 に登録されたもの

(a) GUIに関するIPC "G06F3/048" が付与された特許

(b) クレーム中にキーワードとして“ソフトウェア”あるいは“プログラム”を含むもの

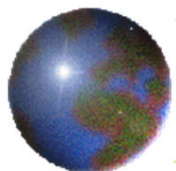
(c) 上記 a と b の論理積

(d) 日本は意匠分類に "W"が付与されたもの、米国はUSC にD14/485-495が付されたもの+ロカルノ分類"14.04"が付されたもの、欧州はロカルノ分類"14.04"が付されたもの

※特恵の権利化に要する年数は、平均して

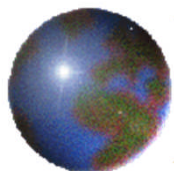
日本:特許4.9年、意匠0.9年、 米国:特許4.6年、意匠1.5年





GUI関連の特許・意匠の権利数

- ❖ 日米では特許・意匠の権利成立数は概ね同様の傾向
(特許は意匠の倍程度；権利数としても大きな違いはない)
- ❖ Apple v. Samsung 訴訟のように特許権と意匠権とを活用した事例が日米ともにあるか？



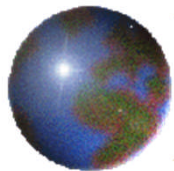
判決事例（日本：特許著）

❖ 意匠権（画面デザイン）の判決が見当たらない

- ❖ 保護対象が限定的（物品との一体性）だから？
- ❖ 権利成立時期の違いから？
 - 特許は平均約5年、意匠は平均約1年
(直近1年では特許約3.5年，意匠約0.7年)

❖ 特許権と著作権を同時に活用した判決もない

- ❖ 当然？
- ❖ 著作権(プログラムコード)の著作権侵害は、当事者が密接な関係(元社員・取引先など)でないと判らないから？
- ❖ そもそも著作物としての成立性が不安定だから？

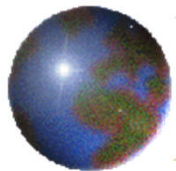


判決事例 (米：意)

- ✦ 米では、Apple vs. Samsung の一連のスマホ訴訟の評決あり(ただしコレのみ)

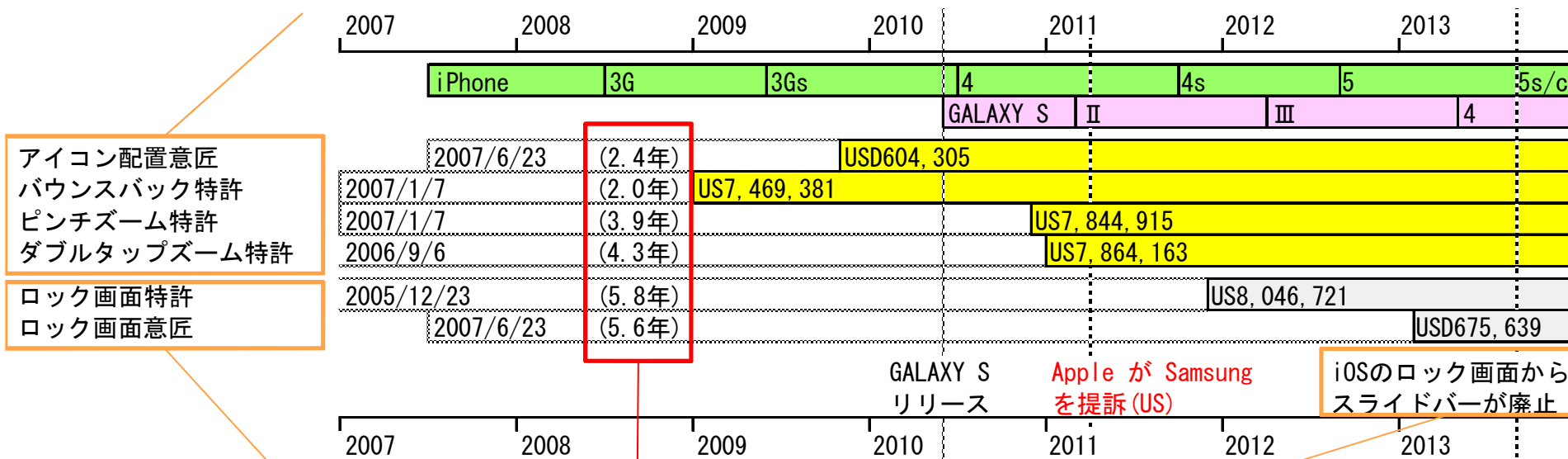
- ✦ 筐体意匠 (日本でもOKな意匠)
- ✦ アイコン配置意匠 (日本では実効性が微妙)
- ✦ バウンスバック特許
- ✦ ピンチズーム特許
- etc...

- ✦ これ以外での連邦裁判所判決はナシ



特許×意匠事例 (Apple v. Samsung)

上手く、権利化～活用できた!!



アイコン配置意匠
バウンスバック特許
ピンチズーム特許
ダブルタップズーム特許

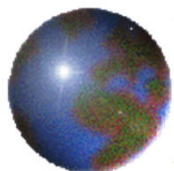
ロック画面特許
ロック画面意匠

訴訟には間に合わなかった...

それなりに時間がかかる
→場合によっては権利
が成立していない可能性

ある意味意匠権回避事例

ロック画面はスライドバーの
デザインでなくても同等の機能
や使い勝手を提供できる



特許×意匠(スライドロック)

US8,046,721 claim1.

A method of unlocking a hand-held electronic device, the device including a touch-sensitive display, the method comprising:
detecting a contact with the touch-sensitive display at a first predefined location corresponding to an unlock image;

continuously moving the unlock image on the touch-sensitive display in accordance with movement of the contact while continuous contact with the touch screen is maintained, wherein the unlock image is a graphical, interactive user-interface object with which a user interacts in order to unlock the device;

and unlocking the hand-held electronic device if the moving the unlock image on the touch-sensitive display results in movement of the **unlock image from the first predefined location to a predefined unlock region** on the touch-sensitive display.

※要は“unlock image”を“unlock region”まで移動させることが要件

USD675,639

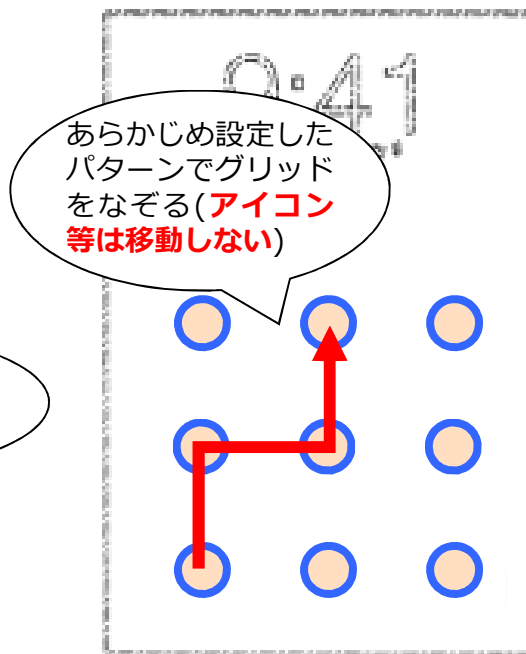




特許×意匠(スライドロック)



USD675,639
(iOS1.0~iOS6まで)
特許○, 意匠○

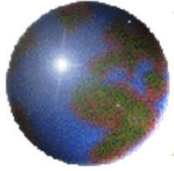


他の画面デザイン例
(Android 端末)
特許×?, 意匠×?



他の画面デザイン例
(iOS7)
特許○?, 意匠×?

※スライドロック意匠は比較的回避容易だったか？



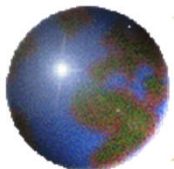
特許×著作権

⊕ 著作権の判決…当事者の関係が特許と異なる

- ⊕ 性質上、当事者は元々密接な関係にあったケースが多い
例：
 - 開発委託の開発業者と納品先
 - 元従業員と雇用先
- ⊕ ソフトウェア・プログラム等が“著作物”として認められるか否かが争点となるものも多い
- ⊕ 権利者は個人等である場合も多い

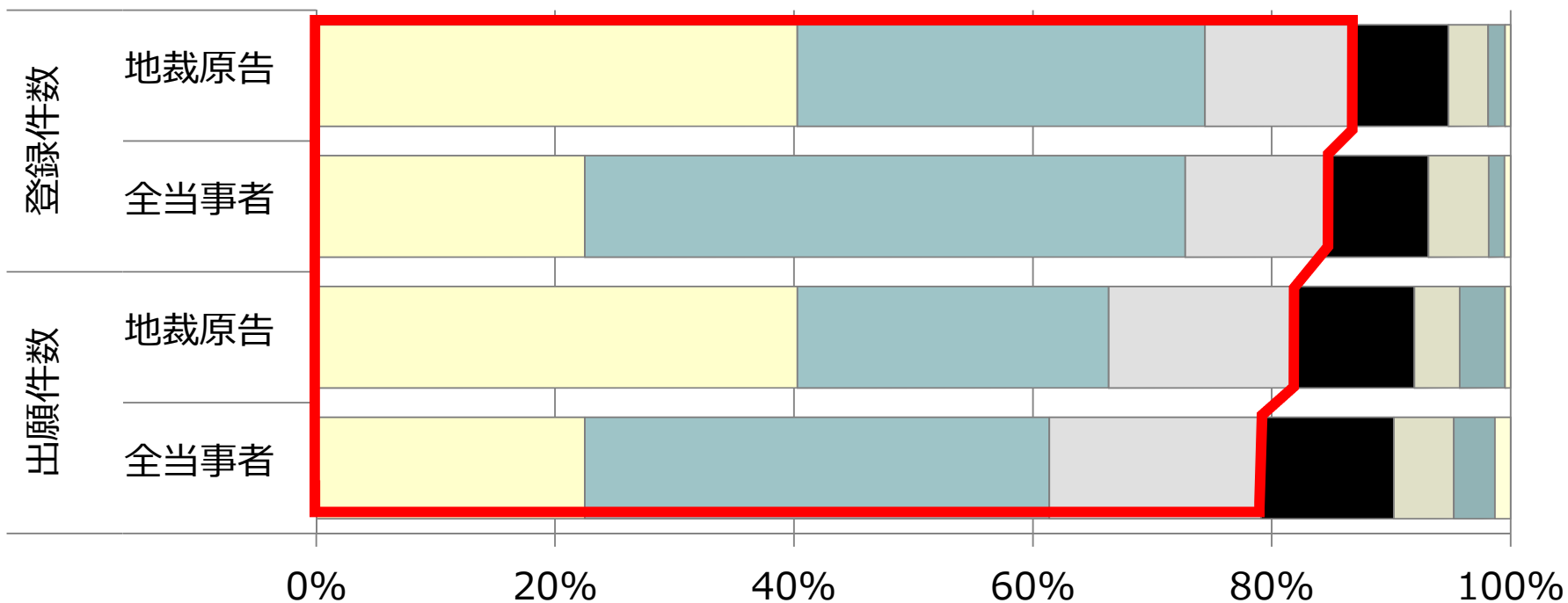
⊕ そもそも、特許出願を行っていないのでは？



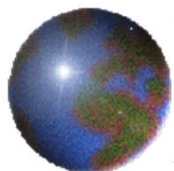


特許×著作権:特許出願・登録数

不明 なし ~10 ~100 ~1000 ~10000 10000~



ほとんどの当事者は、特許出願していないか数件程度
("不明"とした当事者のほとんどは個人と類推)



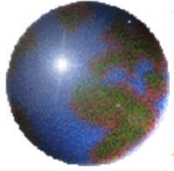
特許×著作権:著作物性

- ✦ 著作権に関する判決では、“著作物性”が否定された事案が散見

例：平成24年（ネ）第10027号

著作権侵害差止等請求控訴事件(東京地裁)

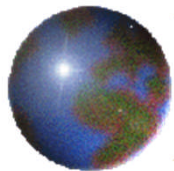
- ✦ 画面デザイン(携帯端末向けゲームの画面)
- ✦ 原告画面デザインは“ありきたりなもの”であるとして著作物性が否定された



考察

- 特許×意匠…ありえなくもない
 - 実行・実現は容易でない

- 特許×著作権…想定しづらい
 - 使いようか？



特許×意匠での横断的保護

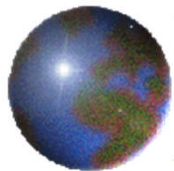
(日本でも、物品一体性の要件が無かったとしても…)

❖ 特許と意匠との成立時期の違い

- ❖ 同時に出願しても平均的に時差4年(直近では3年弱に短縮)
⇒早期審査や事業戦略対応まとめ審査等を活用して、早期かつ同時期の権利成立を目指す？
⇒なおかつ、事業環境・背景等を吟味して戦略的に出願する？

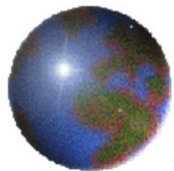
❖ 意匠権の回避容易性

- ❖ 特許と比較すると相対的に権利範囲は“狭い”
⇒想定しうるバリエーションは出願・権利化を検討する？



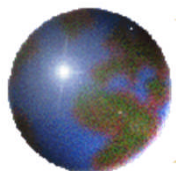
特許権×意匠権での横断的保護

- ❖ 可能性はある
- ❖ 画面意匠の活用事例が確認できない
 - ❖ 回避容易性が特許よりも高い？
 - ❖ 日本では物品一体性がネック？
⇒意匠法改正も議論中...動向を注視する必要あり
- ❖ 出願戦略が重要
 - ❖ 闇雲に出願しても特許・意匠でオーバーラップするようなポートフォリオ形成は難しいと思われる
 - ❖ 早期審査やまとめ審査などの有効活用



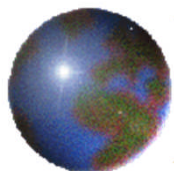
特許×著作権での横断的保護

- ❖ 著作権事件の当事者は特許権事件の当事者と属性が異なる（特許出願はまず無い）
⇒元々横断的には保護しえない場合が多い？
- ❖ そもそも著作物として認定されない可能性もある
⇒原告・被告の主張の巧拙も影響するか？
⇒不正競争行為を訴える方が可能性が高いか？
（もちろん別のハードルがあるが...）



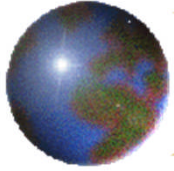
特許×著作権:類似性, 依拠性

- ❖ 仮に“著作物性”が認められても、類似性、依拠性の立証が必要
- ❖ 競合他社を相手にする場合、“依拠性の立証”は通常困難
 - ❖ プログラムコード ... 不正入手事実の立証？
 - ❖ 画面デザイン ... 模倣した事実の立証？



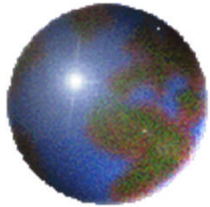
特許権×著作権での横断的保護

- ❖ “横断的保護”の状況が想定しづらい
 - ❖ 競合他社の著作権侵害行為は通常立証困難
 - ❖ 原告(権利者)が個人や小規模な事業者であるケースが多い
⇒そもそも特許出願が少ない(無い)
- ❖ 権利行使時の権利成立性（著作物性）の認定から争点となる
⇒特許や意匠と比較するとやや使いづらい
- ❖ ただ、特許や意匠が成立していない（出願していない）状況では有用か？



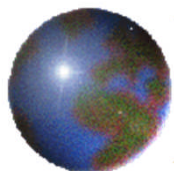
補足

- ❖ 活用事例が見つからない
= 全く横断的な保護の可能性が無い！
という訳でも無いだろう
- ❖ 出願戦略・ポートフォリオ形成での一般解は
出しづらい（各社各様）
- ❖ 不競法やアイコン・マーク等に関する商標で
のケアも有用と考えられる（詳細未検討）



世界から期待され、世界をリードするJIPA
Creating IP Vision for the World

ご清聴ありがとうございました



画面デザインの特許・意匠権利数

	特許権			意匠権
	(a)GUI特許	(b)SW特許全体	(c) a × b	(d)画面デザイン
日本	8,378	127,911	4,785	3,544
米国	6,764	165,093	3,010	3,750
欧州(参考)	726	23,191	301	12,701

検索対象: 2007/4/1～2014/3/31 に登録されたもの

(a) GUIに関するIPC "G06F3/048" が付与された特許

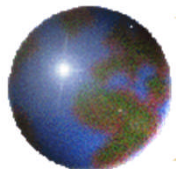
(b) クレーム中にキーワードとして"ソフトウェア"あるいは"プログラム"を含むもの

(c) 上記 a と b の論理積

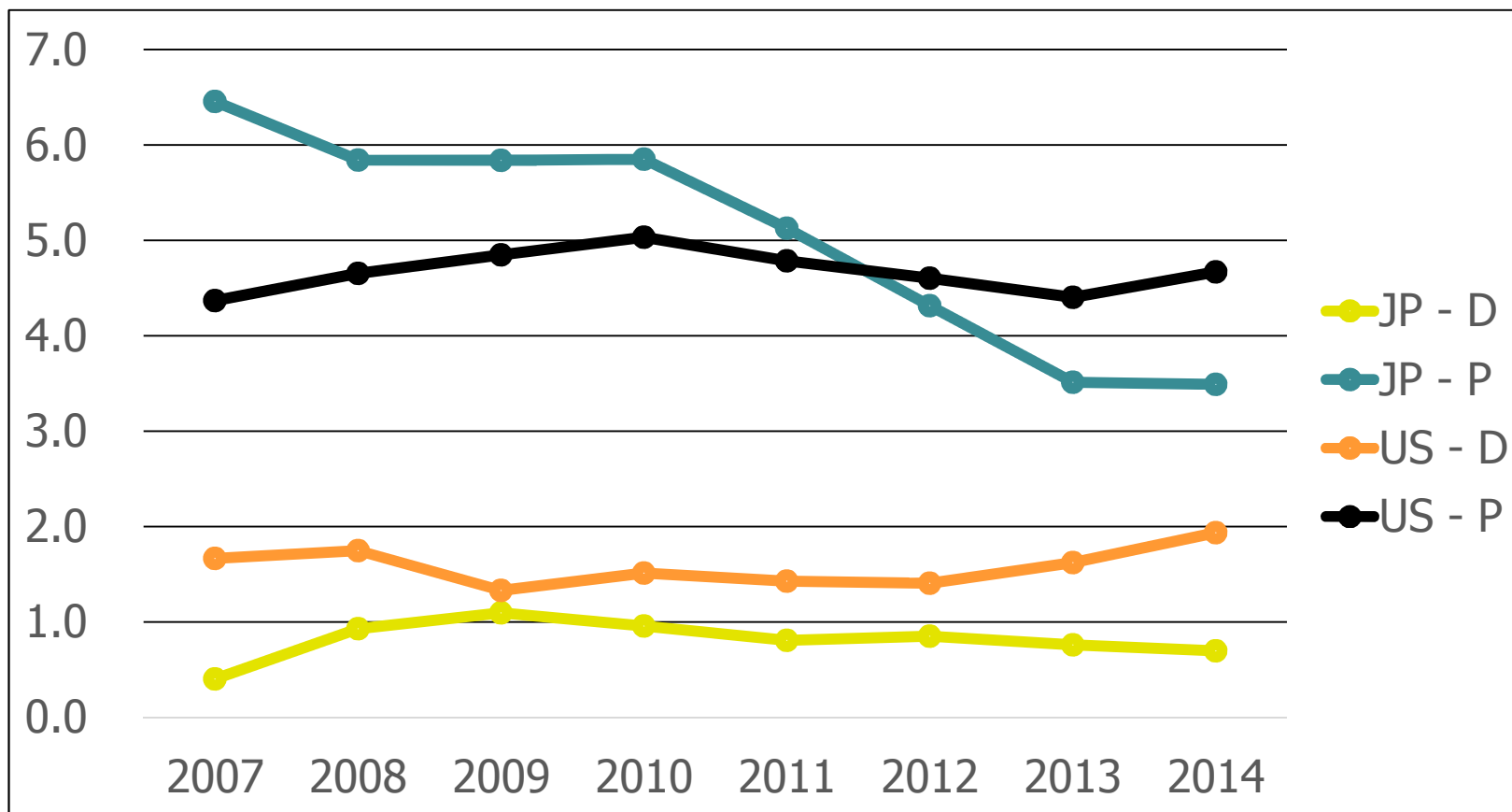
(d) 日本は意匠分類に "W"が付与されたもの、米国はUSC にD14/485-495が付されたもの+ロカルノ分類"14.04"が付されたもの、欧州はロカルノ分類"14.04"が付されたもの

※特許の権利化に要する年数の平均(カッコ内は直近一年)

日本: 特**4.8**年(**3.5**年)、意**0.9**年(**0.7**年)、 米国: 特**4.7**年(**4.7**年)、意**1.6**年(**1.9**年)



(参考) 権利化に要した年数推移



※GUI関連では、日本の特許審査は短期化傾向が顕著

