

中国意匠特許審査指南の改訂
～中国で画面デザインの保護が可能に～

2014年3月19日

河野特許事務所

弁理士 河野英仁

1. 概要

国家知識産権局は2014年3月12日外観設計(日本の意匠に相当)特許の審査指南を公表した。本審査指南は昨年公表された審査指南案に対するパブリックコメントを反映させて最終的に完成されたものである。

アップル・サムスン訴訟でその有効性が証明された画面デザインを中国でも新たに保護すべく、改訂審査指南において、出願方式、保護範囲、類否判断等について新たな審査・審理基準が追加された。

スマートフォン、自動車の操作パネル、複写機、プリンタ、白物家電等、近年はありとあらゆる機器にディスプレイが設けられ、各種制御を、タッチパネル等を通じて操作する。中国市場に投入する製品についての画面デザインについては、今後は中国において権利化しておく必要があり、また競合他社の画面デザイン特許を侵害しないよう十分注意する必要がある。

また、中国では第三者が勝手に他人の意匠を登録する先取りの問題がある。画面デザイン等のデジタルデータについては書面に残らないことが多く、「いつ」創作したかの立証が困難であり、無効審判により先取りされた意匠権を無効とすることが困難となるケースが多い。従って、中国市場に投入する画面デザインに係る製品については先に意匠出願を行っておくことが望まれる。

本審査指南は2014年5月1日より施行される。

2. 提出図面または写真

審査指南第1部分第三章の「4.2 意匠の図面または写真」の改訂が行われ、画面デザインを出願する際の要件が追加された。画面デザインが保護されると言ってもあくまで「物」である製品の一部分として保護される。従って、図面を提出する際には、図形ユーザーインターフェースを含む製品全体の外観設計図を提出しなければならない。

動的な画面デザインである場合、少なくとも一つの状態の上述の製品全体の外観設計図を提出すれば良い。画面デザイン以外の部分は変化しないため、少なくとも一つとしたものである。

その他残りの動的画面デザイン状態については、キーとなる図だけを提出することができる。なお、提出した複数の提出図面により、動画の変化状態が特定される。

4.2 意匠の図面又は写真

．．．

平面製品の意匠については、物品の設計要点が1つの面だけに係わっている場合、当該面の正投影図だけを提供して良いとする。設計要点が2つの面に係わっている場合、当該2つの面の正投影図を提供しなければならない。

図形ユーザインターフェースを含む製品の外観設計について言えば、製品全体意匠の図面を提出しなければならない。図形ユーザインターフェースが動的である場合、申請人は少なくとも一つの状態の上述の製品全体の外観設計図を提出しなければならない、その他残りの状態については、キーとなる図だけを提出することができ、提出した図は動的図案中の動画の変化状態を唯一確定することができるものとする。

平面製品の意匠については、物品の設計要点が1つの面だけに係わっている場合、当該面の正投影図だけを提供して良いとする。．．．

3. 簡単な説明の記載

審査指南第1部分第三章の「4.3 簡単な説明」の改訂が行われた。画面デザインについても「簡単な説明」を記載しなければならない。その際、必要に応じて画面デザインの用途を記載する。その他、画面デザインの製品全体における位置、製品とのインタラクティブ方式(画面の操作により製品がどのように機能するか等)、変化状態等を記載する。

(6) 意匠に係わる製品がセット製品に属する場合は、必要に応じて各セット部品が対応する製品の名称を明記する。

(7) 図形ユーザインターフェースを含む製品の外観設計特許申請の場合、必要に応じて、図形ユーザインターフェースの用途、製品における図形ユーザインターフェースの区域、人とコンピュータとのインタラクティブ及び変化状態等を説明する。

簡単な説明には、商業的な宣伝文句を用いてはならず、且つ製品の性能と内部構造の説明に用いてはならない。

4.画面デザイン導入に伴う調整

審査指南第1部分第三章の「7.2 製品の形状、図案又はその組合せ、並びに色彩と形状、図案との組合せ」の改訂が行われた。従来は、特定条件下で目に見えなかったりするものは保護対象外とされていたが、画面デザインの保護を行うべく、当該記載は削除された。

7.2 製品の形状、図案又はその組合せ、並びに色彩と形状、図案との組合せ

図案とは、あらゆる線、文字、符号、カラーブロックの配列や組合せにより、製品の表面に成された図形を言う。図案は、製図又はその他創作者の図案設計の構想を具現する手段により制作しても良い。製品の図案は固定しており、目に見えるものでなければならない。あったり、なかったり、又は特定の条件に限って見えるものであってはならない。

色彩とは、製品に使われる色又は色の組合せを指す。当該製品の製造に使われる材料の元の色は意匠の色彩に当たらない。

5.保護対象外となる外観設計

保護されない例を示す審査指南第1部分第三章の「7.4 意匠専利権を付与しない場合」の改訂が行われた。従来の審査指南では画面デザインを保護対象外とし、いくつかの保護対象外となる例を挙げていたが、これらを削除した。

新たな審査指南では、「ゲームインターフェース、および、人とコンピュータとのインタラクティブが無関係かまたは製品の機能を実現するのに無関係の製品の表示装置に表示される図案」は保護対象外とする旨規定している。

明確にゲームインターフェースは保護対象から排除しているほか、電子スクリーン壁紙、ブート画面、ウェブサイトのレイアウト等も保護対象外の例としてあげている。

逆に、人とコンピュータとの間のインタラクティブがある場合、外観設計特許の保護対象となる。例えば、アイコンにタッチすることにより、異なる画面が表示される一連の表示形態は人とコンピュータとの間にインタラクティブがあるため保護の対象にな

ると考えられる。

また、製品の機能を実現する画面デザインである場合も、外観設計特許の保護対象となる。例えばスライドロックの画面デザインは、スマートフォンの入力ロックを解除する機能を果たすため、保護対象となると考える。なお、日本と異なり、最初から機器にインストールされていることは保護対象の条件とされていない。逆に、人間の操作とは無関係の壁紙、製品機能を実現しない壁紙、PC 起動時に自動的に表示されるブート画面、Web ページレイアウト等は保護対象とならない。

どこまでが保護対象となるか現段階では不明確であるが、人とコンピュータとのユーザインターフェースが存在すること、または、製品の機能を実現することを「簡単な説明」の欄に記載しておけば、審査指南に規定する条件を満たすことから登録を受けることができると思われる。

7.4 意匠専利権を付与しない場合

専利法 2 条 4 項の規定に基づき、以下の項目は意匠専利権を付与しない状況に該当する。

~~(11) 製品に電気を入れた後で顯示する図案。例えば、デジタル時計のディスプレイで表示される図案、携帯電話のディスプレイで表示された図案、ソフトウェアのインターフェースなど。~~

(11) ゲームインターフェース、および、人とコンピュータとのインタラクティブが無関係かまたは製品の機能を実現するのに無関係の製品の表示装置に表示される図案、例えば、電子スクリーン壁紙、ブート画面、ウェブサイトのレイアウトなど。

6.類否判断

審査指南第 4 部分第 5 章の「6.1 同一又は類似する種類の製品における現有設計との比較」が改訂された。画面デザインの類否判断が新設された。類否判断を行う際に、他の部分がありふれている場合、画面デザインを中心に類否を判断する。外観設計の類否判断は全体視覚効果により判断するが、画面デザイン以外の製品部分がありふれている場合、画面デザインの部分に重きを置いて判断することとなる。

5.第 4 部分第 5 章

6.1 同一又は類似する種類の製品における現有設計との比較

(5) 図形ユーザインターフェースを含む製品の外観設計に関しては、対象特許のその他の部分の設計がありふれた設計である場合、当該図形ユーザインターフェースの全体視覚効果についてはより顕著な影響を有する。

以上