

画面ユーザーインターフェースの保護事例

平成 25 年度 ソフトウェア委員会 第 1 部会

地代 信幸, 泉 通博, 稲山 朋宏, 小倉 博, 川野 陽輔,
種村 一幸, 中村 哲平, 羽立 章二, 原田 一男, 村上 玲子

要 約

画面ユーザーインターフェース（画面 UI, 画面デザイン）を知的財産権で保護しようとする場合、著作権や不正競争防止法による保護可能な範囲は限定的であると考えられる。意匠権による保護はノウハウの検討が進んでおり登録事例も多数あるが、時間や速度が関係する要素を含む画面 UI 全体を意匠として登録することは困難と考えられる。特許権ならば、発明成索性・新規性・進歩性といった要件を満たせば、これらの点は補完できる。画面デザインの保護については、少なくとも意匠権及び特許権の両面で考える必要がある。

特許による画面デザインの保護は、判例こそないが様々なアプローチが試みられており、一般的には内部処理に特許要件となる特徴を見出すようなアプローチが中心になりがちなソフトウェア関連発明についての部会メンバーの常識からかけ離れた構成（特徴）で特許されている事例も多いことがわかった。

会員が顧客から画面デザインの保護について相談を受けたとき、過去の登録事例を知っていれば、その画面デザインをどのような観点から保護し得るのかを多面的に検討するための参考になると期待される。平成 25 年度ソフトウェア委員会第 1 部会では、会員の参考になることを期待して、興味深い画面 UI 特許登録事例をある程度の類型に分類しつつ収集したので報告する。

目次

1. 調査の前段階
 - 1-1. はじめに
 - 1-2. 著作権・不正競争防止法での保護不安定性
 - 1-3. 産業財産権の活用
2. 画面 UI の特許権による保護
 - 2-1. 特許による画面 UI (画面デザイン) 保護の利点と欠点
 - 2-2. 調査対象の決定
3. 本報告における調査方法
 - 3-1. 画面 UI 特許群の抽出
 - 3-2. 調査シートの作成
4. 分類毎の事例紹介
5. まとめ
6. 最後に
7. 謝辞

いる。一方で、直接目に見える部分であるだけに、内部処理よりも容易に把握でき、真似されやすい部分でもある。翻せば、画面に現れるものであるため侵害の発見は容易である。このため、知的財産権としての保護が期待される。必然として、会員の下に画面デザインを保護して欲しいという相談が持ちかけられることが今後も考えられる。

そこで、平成 25 年度ソフトウェア委員会第 1 部会としては、このような相談が持ちかけられたときに会員が参考にする資料が作れないか検討した。しかしながら、画面デザインの保護方法は今のところ絶対的な方法と呼べるものが確立していない。有力なものとしては、画面デザインの意匠権による保護、著作権による保護、不正競争防止法の商品等表示としての保護、ソフトウェア関連発明の特許権による保護などが挙げられる。これらの選択肢のそれぞれがどの程度有望であるかをまず検討した。

1-2. 著作権・不正競争防止法での保護不安定性

著作権は過去の判例から画面デザインの保護手段と

1. 調査の前段階

1-1. はじめに

画面ユーザーインターフェース（画面 UI, 画面デザイン）はソフトウェアの中でも直接にユーザと接する部分であり、ソフトウェアの使い勝手に大きく影響する。このため、開発においても大きな労力が割かれて

して頼るには不安定である。これは、著作物としての保護を受けるのに必要な実体的要件の適否の判断を事前に受けるすべがなく、訴訟段階で判断するしかないという法体系によるものと考えられる。また、不正競争防止法についても、同様の理由が挙げられる。

例えば、サイボウズ事件（平成13年（ワ）第16440号，東京地裁平成14年9月5日判決）では、グループウェアの「行先案内板」や「スケジュール画面」などについて著作権侵害の有無が争われた。しかし著作権については、「原告ソフトの表示画面と被告ソフトの対応する表示画面との間で共通する点は、いずれもソフトウェアの機能に伴う当然の構成か、あるいは従前の掲示板、システム手帳等や同種のソフトウェアにおいて見られるありふれた構成であり、両者の間にはソフトウェアの機能ないし利用者による操作の便宜等の観点からの発想の共通性を認め得る点はあるにしても、そこに見られる共通点から表現上の創作的特徴が共通することを認めることはできない。したがって、原告ソフトにおける個々の表示画面をそれぞれ著作物と認めることができるかどうかはともかく、いずれにしても、被告ソフトの表示画面をもって、原告ソフトの表示画面の複製ないし翻案に当たるといえることはできない」として退けられている。また、画面表示が不正競争防止法2条1項1号にいう商品等表示であるという主張は、「ソフトウェアの表示画面は、通常は、需要者が当該商品を購入して使用する段階になって初めてこれを目にするものであり、また、ソフトウェアの機能に伴う必然的な画面の構成は「商品等表示」となり得ないものと解されるから、そのような事態は、ソフトウェア表示画面における機能に直接関連しない独自性のある構成につき、これを特定の商品（ソフトウェア）に特有のものである旨の大規模な広告宣伝がされたような例外的な場合にのみ、生じ得るものである。」として退けられている。なお、本事件は控訴されたものの最終的には和解で決着している。

近年に話題になった事例では、携帯電話の画面でプレイする釣りゲームのデザインが争われた釣りスタ事件が挙げられる（平成24年（ネ）第10027号，知財高裁平成24年8月8日判決，パテント2013年9月号などを参照）。本件は一審の東京地裁（平成21年（ワ）第34012号）では著作権侵害が認められたものの、知財高裁では一転して原告作品の特徴がアイデアの範疇に属するものとして著作権侵害が否定されている。ま

た、この判決でも画面に係る原告影像が周知の商品等表示性を獲得したとは認められず、不正競争防止法による保護も認められなかった。

1-3. 産業財産権の活用

このように、著作権法、不正競争防止法での保護は、保護範囲や適否の予測性が低く、創作者にとって有効な保護手段としてそのみに頼るのは危険である。したがって、出願後に実体的な審査を受けて獲得した権利によって、保護範囲をある程度明確化しておくことが望ましい。

産業財産権法のうち、商標法では、改正法により導入される「文字や図形等が変化するもの」（動き商標）などとして保護できる余地はあり得るが、今後の実務の蓄積を待たなければ十分な検討はできない状況である。また、実用新案法の保護客体である考案、つまり「物品の形状、構造又は組合せ」に画面デザインを含めることも難しいと考えられる。したがって、画面デザインを保護し得る法律は、実質的に特許法と意匠法に限られる。

このうち、意匠法における部分意匠としての画面UI（画面デザイン）の保護については、先に意匠委員会で検討されている（パテント2013年9月号参照）。そこで、平成25年度ソフトウェア委員会第1部会では、主として、特許法による画面UI保護について検討した。

2. 画面UIの特許権による保護

2-1. 特許による画面UI（画面デザイン）保護の利点と欠点

意匠法による画面デザインの保護と比較すると、特許法による保護では次のような利点と欠点が挙げられる。

<利点>

- ・「概念的に権利取得できるため、少ない出願件数で対応できる」
- ・意匠権で画面デザインを保護するには、関連意匠を利用してバリエーションを幅広く保護するノウハウが知られているが、そのためには多数の関連意匠について出願しなければならない。特許権であれば実施例と類似の形態までも、技術的範囲に含まれるのであれば保護範囲に含まれる。
- ・「物品に拘束されない」
- ・意匠権で保護されるのは物品の形態（専用品の形態）であるため、例えば、プリインストールではないPCやスマートフォンに

ダウンロードされるアプリケーションの画面などは保護されない。特許権であればソフトウェア自体を物として保護対象とすることができ、方法としての保護も可能であるため、必ずしも物品に拘束されない。

- ・「速度や時間が絡む動的な特徴を保護しやすい」・・意匠権では動的意匠である程度まで画面の動作を保護できるが、一連の動作として認められる範囲には限界がある。また、時間経過とともに変化する画面の特徴や、速度の増減が絡むような画面の特徴については保護が困難である。これらの特徴は、特許権では技術的特徴として保護されやすい。

<欠点>

- ・「純粋な美的処理は保護されない」・・技術的ではなく純粋な美観上の特徴は、特許権としては保護されない。意匠権であれば部分意匠として細かい部分に着目した権利保護が可能であるが、特許権では動作しない細部の工夫などまで保護することは困難である。また、技術的な要素に寄与しない色彩的な特徴も保護が困難である。
- ・「裁判で決着が付いた事例が存在していない」・・意匠による画面デザインの保護でも同様の問題がある。実際に保護対象として権利化はされているものの、そのような画面デザインの特許権利に基づく侵害訴訟等の判決事例が未だ存在していない。そのため、権利行使時における権利解釈上の問題などが潜在している可能性がある。

2-2. 調査対象の決定

上記のように、画面 UI 発明の特許権侵害の判断が裁判で出た事例がないため、判例から画面 UI の権利適格性について検討することは現状では不可能である。

また、当部会で調査したところでは、画面 UI 発明の審決事例もそれほど多くない。画面 UI 発明がどの程度の条件を満たせば登録されるかを判断することは現状のデータからは困難である。

だが、少なくとも登録された権利は間違いなく存在する。ゆえに、画面 UI 発明について特許登録された事例の中から特徴あるものを抽出してケース毎に分類し、会員が画面 UI 発明の開発者等から権利保護の相談を受けたときに、特許出願という選択肢を有効に行うために参考となるであろう事例を収集するべきだと判断した。

3. 本報告における調査方法

3-1. 画面 UI 特許群の抽出

次の手順で画面 UI 発明の特許掲載公報を抽出した。

i. 国際特許分類による範囲の決定

調査範囲は G06F（電氣的デジタルデータ処理）を基本とした。しかし、画面 UI の発明の中には G06F が付されないことが多いジャンルがあることがわかった。このため、発見できた範囲で補完すべく、A61B「医療機器」、A63F13/「ゲーム」、G01C21/「カーナビ」、G06T「イメージデータ」、H04M1/「携帯電話」まで調査範囲を拡張した。

ii. サンプルの抽出方法

次の条件 1~3 の全てを満たす特許を抽出した。

<条件 1> 請求項 1 に次の単語のいずれかを含むものを抽出した。句点も条件式に含まれる。これは画面 UI 発明の明細書を書く際に想定される記載をなぞったものである。

「表示（する or させ）[15 文字以内]装置。」

「表示（する or させ）[15 文字以内]システム。」

「表示（する or させ）[15 文字以内]器。」

「表示（する or させ）[15 文字以内]方法。」

「を表示[50 文字以内]を表示[100 文字以内]請求項 2」

「表示[50 文字以内]更新[100 文字以内]請求項 2」

「ブラウザ[10 文字以内]表示[100 文字以内]請求項 2」

「ブラウザ[10 文字以内]更新[100 文字以内]請求項 2」

<条件 2> 要約・請求項・名称に、「画面」「ディスプレイ」「モニタ」「表示部」のいずれかの単語を少なくとも含むものを抽出した。画面 UI の発明において、表示させる対象が文中で示されていないというケースは考えにくかったためである。

<条件 3> 2007 年 1 月 1 日以降の出願に抽出対象を限定した。ある程度期間を絞らなければ数が多すぎるということと、古すぎる特許は現在出願する際の参考にはなりにくいと考えられたためである。

以上の条件で抽出を行った結果、750 件のサンプルが選出された。

iii. 抽出サンプルのスクリーニング

750 件の全てについて詳細な検討をすることは現実的ではない。また上記の条件で抽出しても、なおサンプル中には画面 UI とはほとんど無関係な発明も散見された。また、紹介に向かないと思われるものもあった。そこでまず概要を見て、次のような条件のものを

除外し、数を絞り込んだ。

- ・画面例を示す図面を含まないもの……画面 UI の事例ではないと考えられる
- ・請求項が処理中心のもの……最終出力に画面があるだけのものが多い
- ・請求項が長大なもの……そもそも紹介に向いていない
- ・遊技機系……審査にやや特殊なことがあるため

iv. 製品分類分け

さらに、選び出した個々の特許文献を、下記のように対象とする製品により具体化して分類した。

- ・ATM …………… 1 件
- ・AV 機器 …………… 17 件
- ・カーナビ …………… 38 件
- ・ケータイ（従来型携帯） …… 25 件
- ・ゲーム …………… 23 件
- ・スマートフォン …………… 19 件
- ・タブレット …………… 12 件
- ・パソコン（汎用機） …………… 65 件
- ・医療 …………… 16 件
- ・画像形成装置（複合機） …… 52 件
- ・白物家電 …………… 1 件
- ・その他 …………… 24 件

なお、上記のいずれにも分類しがたい「その他」には、駐車場管理装置や外食店舗オーダー装置などの業務用機器が多かった。

また、画像形成装置は、出願人及び出願内容などから一般化には向かないと判断して以後の紹介対象から除外した。

さらに、上記の分類と併せて、特に紹介に値すると思われるもの、請求項が短く権利の取り方として注目に値するものをチェックした。後述する事例はこのチェックした中から抽出したものが多い。

v. 内容による分類

さらに製品によるジャンル分けとは別に、次の4つの観点によるそれぞれの基準で内容を分類した。顧客から相談を受けた会員が、似た内容での登録例を参考にして、権利取得可能か否かの判断に用いたり参考にしたりする際の指針となることを意図したものである。後述の紹介記載もこの分類によって行った。

第1の観点< A. 汎用機の発明>

< B. 専用機の発明>

PC やスマートフォン、タブレットなどの汎用機と、

カーナビや AV 機器などの専用機とに分類した。汎用機と専用機とでは機能の違いから、画面の設計も変わってくると考えられる。

第2の観点< 1. ハードウェアに特徴がある>

< 2. ハードウェアに特徴がない>

上記の専用機と汎用機の区別とは別に、特殊なハードウェアが用いられている場合は、それを前提とした特殊な画面 UI となることが多いことがわかった。例えば、ゲーム機でもモニタ画面上での画面 UI ならば共通の仕様を前提とするが、二画面構成を前提とした発明はゲーム機の画面 UI の中でも特殊な内容になる。ケータイ（従来型携帯電話：フィーチャーフォン）では GPS やワンセグアンテナなどは一般的なハードウェアであるが、ワンセグ視聴のために画面部分が回転し、その回転位置を把握するセンサを搭載していたら、それは特有のハードウェアであり、同様のハードウェアを持っていない製品とは明らかに異なる特徴を有することになる。何が特有のものであるかは専用機と汎用機との区別とは異なり、その対象とする製品で一般的であるか否かにより判断されると考えられた。

それぞれのハードウェアのタイプと特徴により大まかに分類した上で、さらにソフトウェア部分の特徴について大まかな分類をした。厳密な区別ではないが、調査担当の委員が発明を把握したときの印象であり、類似の案件を相談されたときの参考となることを期待するものである。

第3の観点< i. 操作方法又は検出方法に特徴>

< ii. 内部処理に特徴>

< iii. 操作・検出方法、内部処理に特徴がない>

< iv. 操作方法又は検出方法と、内部処理との両方に特徴>

画面 UI の発明として、画面に直接関係する操作や検出方法に特徴があるものと、表に出ない内部処理に特徴があるものでは、書き方の参考に際し注目すべきポイントが大きく異なると考えられる。ここで、操作や検出とは主にタッチパネルを想定しているが、画面上におけるポインティングデバイスの特殊な操作も想定内である。一方で、操作・検出方法と、内部処理との両方に特徴的なケースや、どちらでもないイレギュラーなケースも考えられた。

第4の観点< a. 情報そのものと情報の見せ方の両方に特徴>

< b. 情報の見せ方に特徴>

< c. 情報そのものに特徴 >

< d. 情報そのものにも情報の見せ方にも特徴がない >

第4の観点による分類は、発明そのものの方向性に関する分類である。画面UIの発明では、レイアウトや演出、動作などにより見せ方を工夫することで特許になっていると考えられるものと、見せる情報そのものが特殊であったりすることで特許になっていると考えられるものとがあった。この違いは、明細書を書く際にも方針の違いとなって現れるはずなので、参考にするものを選ぶ際に役立つ分類になると考えられた。

3-2. 調査シートの作成

選り出した中から、メンバーが特に紹介に値すると

判断した案件を主に、内容に踏み込んだ調査を行った。代表的な請求項（基本的には請求項1）と、画面UIの特徴的な図面と、その概要の解説と、その他の経緯とを一件一葉の調査シートにまとめ、部会内でその内容をさらに検討した。その検討の結果、特に会員に知っておいて頂きたいと判断されたものを選んで紹介する。

4. 分類毎の事例紹介

次の順に紹介する。

A. 汎用機 1. ハードウェアに特徴がある

汎用機の範疇でハードウェアそのものが個性的なものは、画面デザインとは無関係な点を特徴として権利

No.	分類	特許番号	製品分類	概要	出願日	登録日
A. 汎用機 1. ハードウェアに特徴がある						
1	i-b	第5121084号	ケータイ	スライド／非スライド状態で、表示を変更する	2007/12/28	2012/11/2
2	i-d	第5087532号	スマホ	ユーザの顔の位置に応じてメニュー等を移動・停止させる	2008/12/5	2012/9/14
A. 汎用機 2. ハードウェアに特徴がない						
3	i-a	第5210471号	スマホ	選択した文字の近傍に予測変換を表示し、さらに次文節も表示する	2011/11/21	2013/3/1
4	i-b	第5060651号	タブレット	円状のタッチ操作のアスペクト比と回転方向に応じて拡大縮小	2010/6/9	2012/8/10
5	i-b	第4632102号	スマホ	縁から斜め方向へのスワイプ速度により追従動作と高速動作を判断	2008/7/17	2010/11/26
6	ii-a	第4853510号	パソコン	サムネイル表示されたコンテンツでアプリの機能を模擬体験	2008/11/27	2011/11/4
7	ii-b	第4636131号	タブレット	画像サムネイルを螺旋表示。画面走査の角速度により表示動作を選択	2008/7/4	2010/12/3
8	ii-b	第4678692号	ケータイ	「月曜日-土曜日」を、「日曜日以外」と表示する	2007/5/2	2008/2/10
9	ii-b	第5161383号	パソコン	(webサイト) ヘルプメニューの選択項目だけ詳細表示し、他は概略表示のみ	2012/5/30	2012/12/21
10	ii-b	第5196912号	ケータイ	表示文字が大きいほど、カーソル移動の速度が遅くなる	2007/8/24	2013/2/15
11	ii-b	第5200641号	パソコン	リストの階層を蛇腹状に3次元表示して展開する	2008/4/10	2013/2/22
12	iii-a	第5077833号	パソコン	ネットワーク接続状態のツリーを非線形ズーム処理で表示	2009/3/9	2012/9/7
13	iii-b	第5007625号	スマホ	メールや通話などのタイムラインをマトリクス表示	2007/8/15	2012/6/8
14	iii-b	第5154653号	パソコン	ネットワークポロジ図。アイコン高さを接続オブジェクト数に応じて調整	2008/12/17	2012/12/14
15	iv-b	第5003599号	タブレット	端末を回転させたら左右の回転に応じて拡大縮小して画面描写し直し	2008/6/9	2012/6/1
B. 専用機 1. ハードウェアに特徴がある						
16	ii-b	第4962788号	カーナビ	複数の車載カメラの映像を合成。視覚効果を加えた表示により向きを提示	2007/11/2	2012/4/6
17	ii-c	第4846765号	ゲーム	Great 操作以上がどの程度あるか色彩で判るダンスゲーム	2008/7/8	2011/10/21
B. 専用機 2. ハードウェアに特徴がない						
18	i-a	第5068114号	カーナビ	運転状況に応じてスピードメーターに状況アイコンを近づける	2007/7/20	2012/8/24
19	ii-b	第4231898号	カーナビ	経路上の地点名称を、経路順に螺旋状に配置	2008/10/8	2008/12/12
20	ii-b	第4857406号	AV機器	リモコンなど制御装置の画面サイズに応じて操作に対応する表示法を変更	2011/6/23	2012/1/18
21	ii-b	第4928580号	ゲーム	入力した文字列から始まる登録済の文字列の個数を表示する	2009/4/28	2012/2/17
22	ii-b	第5183759号	その他	(飲食店用端末) 先に注文したメニューと同種の関連項目を別枠に表示	2011/1/27	2013/1/25
23	iii-a	第4798088号	ATM	暗証番号入力欄を各桁“*”ではなく桁数で表示	2007/7/11	2011/8/12
24	iii-b	第4882911号	カーナビ	運転席から遠い側の表示領域に入力操作が規制された画像を表示	2007/8/10	2011/12/16
25	iii-b	第5199296号	ゲーム	取り返しのつかない選択項目の選択領域を小さく、かつ後から表示	2010/2/19	2013/2/15

※分類 i. 「操作方法又は検出方法に特徴」、ii. 「内部処理に特徴」、iii. 「操作・検出方法、内部処理に特徴がない」、iv. 「操作方法又は検出方法と、内部処理との両方に特徴」

a. 「情報そのものと情報の見せ方の両方に特徴」、b. 「情報の見せ方に特徴」、c. 「情報そのものに特徴」、d. 「情報そのものにも情報の見せ方にも特徴がない」

化することが多いと考えられるせいか、調査範囲では極端に特異なハードウェアは見当たらなかった。しかし、スライド機能やカメラ機能といった携帯電話に広く搭載されているハードウェアの情報を画面デザインに関連づけることで、特徴的な挙動を実現させている事例が見つかった。

【事例1】 特許第5121084号「携帯端末装置及び表示制御方法並びに表示制御プログラム」

【請求項1】

第1の筐体と第2の筐体とがスライド可能な携帯端末装置であって、

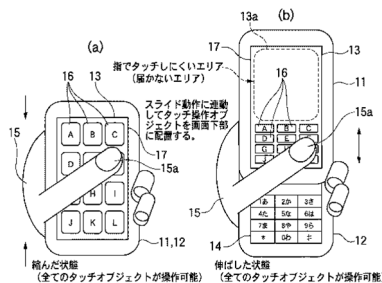
前記第1の筐体に設けられたタッチパネルおよび表示部と、

前記第2の筐体に設けられた固定操作部と、を有し、前記表示部は、

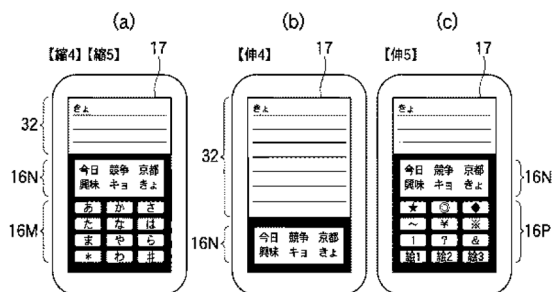
前記第1の筐体と前記第2の筐体とが縮状態で文字を入力する場合、仮想キーボードと、変換候補とを表示し、

前記第1の筐体と前記第2の筐体とが伸状態で文字を入力する場合、前記仮想キーボードを表示せず、変換候補を前記縮状態で表示されていた位置より前記固定操作部に近い位置に表示する携帯端末装置。

【図1】



【図9】



【発明概要】

第2の実施の形態に限定。ハードウェア資源が限定されており、2つの筐体スライド可能なものを前提とする。ユーザ側の筐体は、タッチパネルである。他方の筐体は、キーボード等が設けられておる。縮ん

だ状態では、タッチパネルに隠れ、ユーザは使用することができない。伸ばした状態では、キーボードが現れ、ユーザが使用することができる。

キーボードを使用しないときには、タッチパネルに仮想キーボードと変換候補を表示する。キーボードを使用するときは、仮想キーボードを表示せず、変換候補のみを表示する。

権利上では、キーボードの使用の有無に応じて、変換候補の表示位置を上下に変更することが記載されている。

【事例2】 特許第5087532号「端末装置、表示制御方法および表示制御プログラム」

【請求項1】

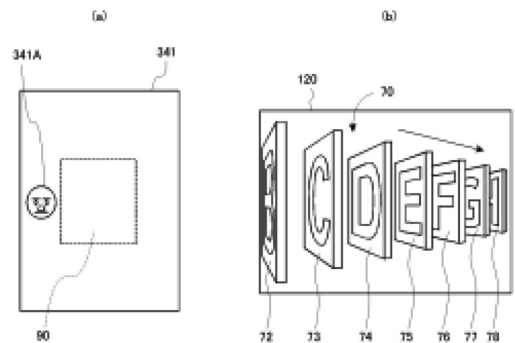
表示画面上に選択肢を表す複数の表示要素を表示する表示手段と、

表示画面を見ている状態の操作者を撮像する撮像手段と、

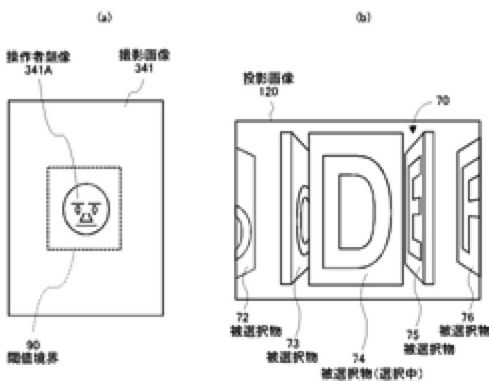
撮影画像内の操作者の顔像の位置を検出する顔位置検出手段と、

前記撮影画像内の操作者の顔像が所定範囲外にあることが検出されたとき前記複数の表示要素を表示画面上で所定方向に移動させるとともに、表示要素を順次更新して表示させ、前記顔像が所定範囲内に入ったことが検出されたとき前記複数の表示要素の移動を停止させるよう、前記表示手段を制御する制御手段とを備えた端末装置。

【図9】



【図8】



【発明概要】

スマートフォンの発明である。カメラはスマートフォンにおいて特別なハードウェアではないが、ハードウェアとしてのカメラを特徴的に使っている。

図9(a)に示すように、カメラで撮影された顔画像が閾値境界の外にある場合（ユーザの顔が表示部の正面にない場合）には、図9(b)に示すように、表示部において、カード状の表示要素（例えばCDジャケット）が矢印方向へ流れるように移動していく。

図8(a)に示すように、顔画像が閾値境界内に入った場合（ユーザの顔が表示部の正面にある場合）には、図8(b)に示すように、表示要素の移動が停止し、その時点で所定位置にある表示要素が強調表示される。

これにより、ユーザが端末装置への入力を顔位置の変更という簡便かつ直感的な手段によりハンズフリーで行うことが可能になる。

表示要素の表示態様は様々なものが想定され、かつ、表示要素の移動という処理が含まれているため、意匠で保護するのはほぼ不可能と思われる。

A. 汎用機 2. ハードウェアに特徴がない

スマートフォン、タブレット、ケータイ（従来型携帯電話）、パソコンについて、一般的なハードウェアの範疇で登録されているものを列挙する。

事例7のように画面上の走査速度に応じて画面描写を変更させたり、逆に事例5や事例10のように状況に応じて描写速度を変更させたりといった、速度を特徴とするものが目に付いた。また、速度とは関係なくとも、動作そのものに特徴があるものが多かった。これらは意匠法では権利を確保しにくく、特許法ならではの考えられる権利範囲を狙ったものであるといえる。

一方、事例13や事例14のようにレイアウトによっ

て見やすさを追求したものは、意匠法でも権利確保することはできなくはないが、おそらく多数のバリエーションの出願が必要になると考えられるデザインであり、特許法で概念的に権利確保することのメリットが発揮された事例であるといえる。

事例3は画面上の配置により見やすさだけではなく使いやすさまで実現したその特徴点がクレームで簡潔に表現されておりわかりやすく美しい。一方、事例12は内容の割には驚愕するほど短いクレームであるが、これはクレームで細かく表現することを避け、明細書内で定義することにした事例である。

【事例3】 特許第5210471号「文字入力システム」

【請求項1】

表示部を兼ねるタッチパネルと、処理手段とを備え、

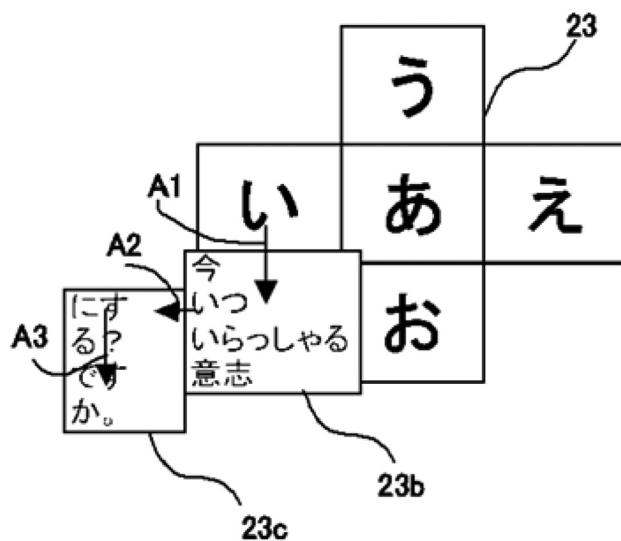
前記処理手段は、前記タッチパネルに文字の属性情報を複数表示し、

複数の前記属性情報のうち一つが指定された際には、指定された属性情報の表示位置に、

指定された属性情報に基づく詳細情報を含むガイド表示を表示し、

詳細情報が選択された際には、選択された詳細情報に隣接する位置に、予測される候補のガイド表示を表示することを特徴とする、文字入力システム。

【図11】



【発明概要】

図11に示すように、文字の属性表示を複数（あ～お）表示し、属性情報（「い」）が選択された際、その属性情報（「い」）の隣接位置（下方）に、予測される

候補となる単語や文字列群のガイド表示 23b を表示する。このガイド表示（変換候補）から詳細情報（一つの候補）が選択されたら、さらに隣接する位置に、次のガイド表示（予測変換候補）を表示する。

これにより、矢印 A1 に示すように押したまま下方向に順にスライドすることで、一回の押圧から離すまでの動作で予測変換まで含めた一連の流れで入力する文字列を決定することができる。

なお、本件は当初の特許権者からマイクロソフト社に譲渡されている。外国出願こそないが、国内では多数の分割出願の一環として特許になっている。

【事例 4】 特許第 5060651 号「表示処理装置、表示制御プログラム及び表示処理方法」

【請求項 1】

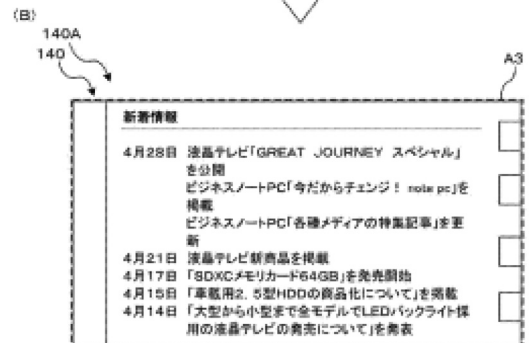
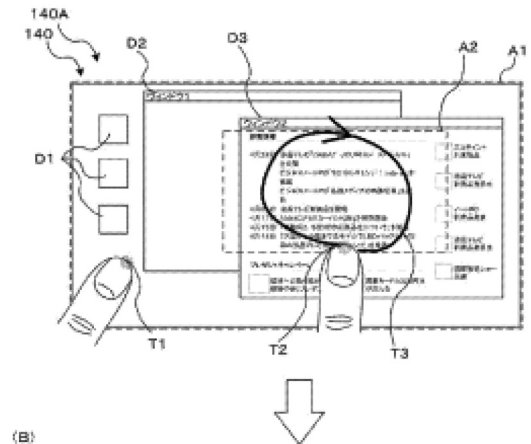
画像を表示する表示部と、

前記表示部上で第 1 の回転方向に周状になぞる第 1 の操作、又は前記表示部上で第 2 の回転方向に周状になぞる第 2 の操作が入力される入力手段と、

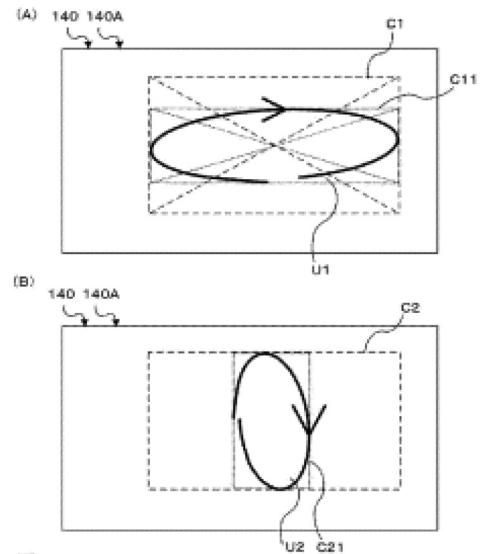
前記入力手段に前記第 1 の操作が少なくとも入力された場合、前記第 1 の操作に対応する範囲の画像を拡大して前記表示部に表示させ、前記入力手段に前記第 2 の操作が少なくとも入力された場合、前記表示部に表示された画像を縮小して当該表示部に表示させる表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、前記表示部の画面のアスペクト比と、前記第 1 の操作によりなぞられた軌跡の縦方向のサイズと横方向のサイズとの比較結果に応じて選択した縦横いずれかの方向のサイズと、に基づいて、拡大する範囲を決定しこの範囲の画像を前記表示部に拡大して表示させる、表示処理装置。

【図 4】



【図 7】



【発明概要】

図 4 及び図 7 に示すように、ユーザが画面を指で時計回りに周状の形状になぞると、その軌跡 T3 の位置に対応する、LCD140 のアスペクト比と同じアスペクト比の範囲 A2 (図 7 の C1~C2) を拡大表示領域として決定する。軌跡 T3 の長方形の範囲が LCD140 のアスペクト比よりも横長であれば、軌跡 T3 の長方形の範囲のうち左右端が拡大表示領域 C1 の左右端と一致し (図 7(A)), 縦長であれば、軌跡 T3 の長方形の範囲のうち上下端が拡大表示領域 C2 の上下端と一致す

る(図7(B))ように拡大表示領域を設定する。これにより拡大範囲を容易に指定することができる。

ユーザに周状に指定された領域に対応する矩形領域を、そのアスペクト比を変更せずに、LCDのアスペクト比との比較で最大限大きくできるように拡大領域を決定している点がポイントである。表示方法というよりは操作方法及び内部処理に特徴を有し、意匠での保護はほぼ不可能と考えられる。

[事例5] 特許第4632102号「情報処理装置、情報処理方法及び情報処理プログラム」

【請求項1】

挾持可能な本体部と、上記本体部に対し当該本体部の正面に情報表示面を配置するように設けられ、当該情報表示面に情報を表示する表示部と、上記表示部の上記情報表示面のタッチ位置を検出して、当該検出したタッチ位置を互いに直交する2軸を基準とした座標で表すタッチ位置検出データを生成するタッチ位置検出部と、

上記タッチ位置検出部により生成された上記タッチ位置検出データに基づき、

上記表示部の上記情報表示面の上記タッチ位置が当該情報表示面の縁部の所定領域内から上記2軸各々に沿った2方向に対して斜めな所定の斜め一方向へ連続的に変位したことを検出すると、上記表示部の上記情報表示面に実行可能な処理メニューの項目を示す表示子を上記所定領域側から上記斜め一方向へ移動させるように表示させるようにして、

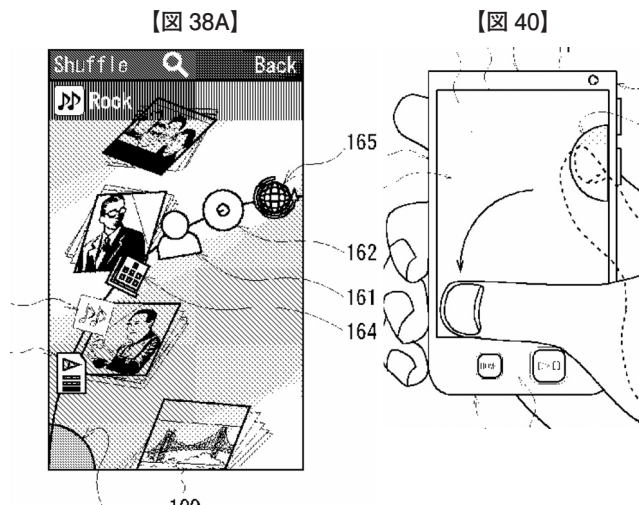
上記表示部の上記情報表示面の上記タッチ位置が当該情報表示面の縁部の上記所定領域内から上記斜め一方向へ連続的に変位したことを検出したとき、上記タッチ位置が上記情報表示面の縁部の上記所定領域内から上記斜め一方向へ比較基準速度以上の速度で変位しているか否かを検出し、

上記タッチ位置が上記情報表示面の縁部の上記所定領域内から上記斜め一方向へ上記比較基準速度以上の速度で変位していることを検出すると、上記所定領域側から上記斜め一方向へ移動させる上記表示子を最終的な表示位置に表示させ、

上記タッチ位置が上記情報表示面の縁部の上記所定領域内から上記斜め一方向へ連続的に上記比較基準速度よりも遅い速度で変位していることを検出すると、上記所定領域側から上記表示子を上記タッチ位置の変

位に追従させて上記斜め一方向へ移動させるように表示させる制御部と

を具える情報処理装置。



【発明概要】

本体を握っている手の親指の動きでメニューを簡単に操作する。縁部から斜め方向へのスワイプ動作を検知すると、メニューアイコン(161~167の表示子)を移動させる。このとき、比較基準速度より速ければアイコンを検知位置に追従させずに高速で進め、比較基準速度未満であれば指の動きに追従させて動かす。速く動かせば勢いにまかせて大きくスクロールするといふところは一般的なように見えるが、本体を握ったまま、片手で容易に操作できるのが主張する発明の効果。補正では「縁部」からというのが主張点の一つになっている。

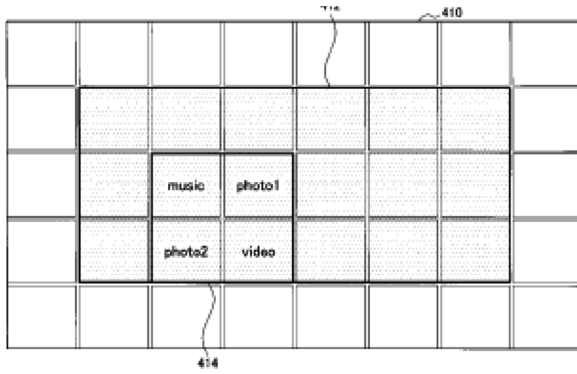
[事例6] 特許第4853510号「情報処理装置、表示制御方法およびプログラム」

【請求項1】

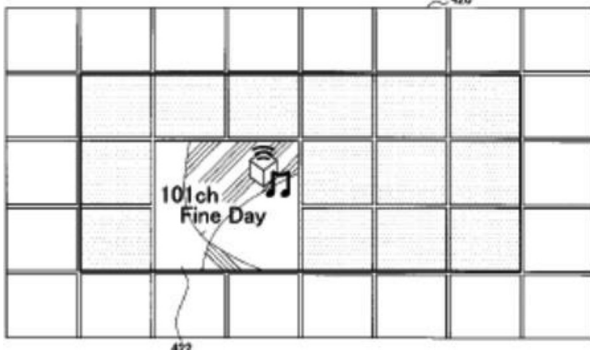
コンテンツに対応付けられたサムネイルの一覧画面を表示する表示制御部と、前記サムネイルに対応付けられたコンテンツを利用する任意のアプリケーションを実行する実行部と、前記実行部によるアプリケーションの実行状態を表す実行状態画像を生成する画像生成部と、を備え、

前記表示制御部は、前記一覧画面中の一部の表示領域を特定し、前記表示領域に含まれる前記サムネイルに対応付けられたコンテンツを利用して前記画像生成部により生成された前記実行状態画像を、前記表示領域に表示する、情報処理装置。

【図4】



【図6】



【発明概要】

PC内に多数のアプリケーションソフトウェアが存在する場合に、各アプリケーションで実現できる機能を容易に把握することが困難であった。そこで、画像（実行状態画像）を用いて、ユーザが、アプリケーションで実現できる機能を視覚的に把握できるようにするという発明である。

補正により、「特定された表示領域に含まれるサムネイルに対応付けられたコンテンツを利用して生成された実行状態画像を表示する」という技術的範囲になった。

[事例7] 特許第4636131号「情報提供装置、情報提供方法、およびプログラム」

【請求項1】

複数の画像を所定の順列で螺旋状に表示する画像表示部と、

前記複数の画像に対する操作情報を入力するための操作情報入力部と、

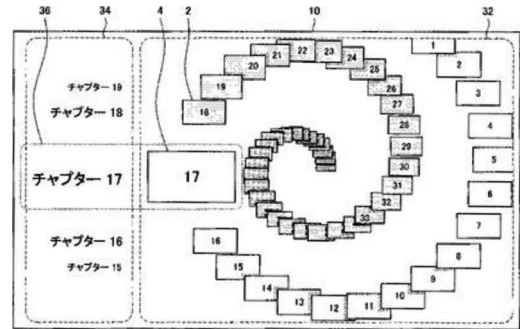
前記操作情報から求められた移動角度情報および角速度情報に応じて、前記複数の画像が前記複数の画像からなる螺旋の略円周方向に移動するように前記画像表示部に表示させる表示処理部と、

を備え、

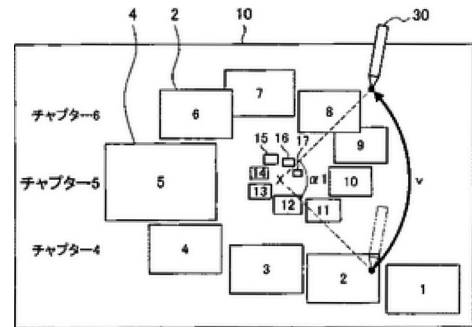
前記画像表示部および前記操作情報入力部は、タッチパネルまたはタッチスクリーンであり、

前記表示処理部は、前記操作情報から求められた移動角度情報および角速度情報に応じて、前記複数の画像が前記複数の画像からなる螺旋の略円周方向に継続的に移動し、移動の速度を徐々に減少させるように前記画像表示部に表示させる情報提供装置。

【図2】



【図4A】



【発明概要】

螺旋状に配置された複数の画像を、螺旋の円周方向に移動させて表示させる（図2参照）ことが可能な情報表示端末（PDA、携帯電話、音楽再生装置等）に関する発明。

図4Aに示すように、ユーザは、入力用ペン20を用いて、画像螺旋の中心である基準点Xを略中心とする円弧をタッチパネル10上で一定速度で描く。情報表示端末は、移動角度情報 Δa 及び角速度情報 v に応じて、複数の画像2が画像螺旋の略円周方向に移動するようにタッチパネル10に表示させる。ここで、移動角度情報 Δa （合計角度 a ）に応じてChapter 7の画像をフォーカス表示領域36に移動して表示することで、拡大表示された画像4として確認することができる。なお、複数の画像2が移動する速度は、角速度情報 a が大きいほど大きな初期速度として求められ、移動の速度が徐々に低下し、最終的に0となるよ

うに段階的に設定される。

進歩性違反の拒絶理由通知に対して、下線部を追加する補正により拒絶解消されている。したがって、螺旋状という特徴だけでなく、操作の角速度に応じた表示速度変化を特徴として権利化されたと考えられる。

【事例8】 特許第4678692号「携帯情報端末」

【請求項1】

表示手段と、

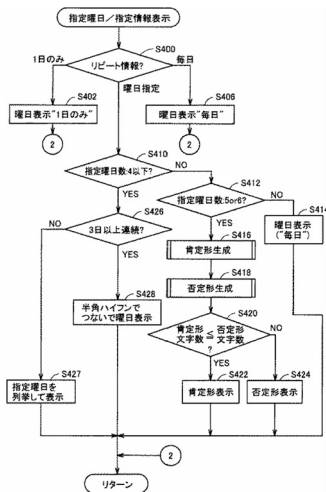
7以上の第1の数の情報の中から指定された情報を記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶された情報を前記表示手段に表示する表示制御手段とを備え、

前記表示制御手段は、

前記指定された情報を表示する態様である、前記第1の数の情報の中から前記指定された情報を表示する第1の表示態様と、前記第1の数の情報の中から前記指定された情報以外の情報を表示する第2の表示態様のうちの、表示に利用される文字数の少ない方の態様で、前記指定された情報を表すための情報を前記表示手段に表示する、携帯情報端末。

【図10】



【図13】



【発明概要】

例えばスケジュールの曜日表示で、4以下の曜日が連続して指定されている場合には、例えば「月-水」のようにハイフンでつないで表示する。指定曜日が5~6つの場合、「月-土」のように肯定形表示するか、「日以外」のように否定形表示する。

内部処理は図10のフローを始めとして細かく分かれているが、表示させる際の文字数（文字スペース）を節約する発明である。

【事例9】 特許第5161383号「情報提供システム、情報提供方法、及び情報提供プログラム」

【請求項1】

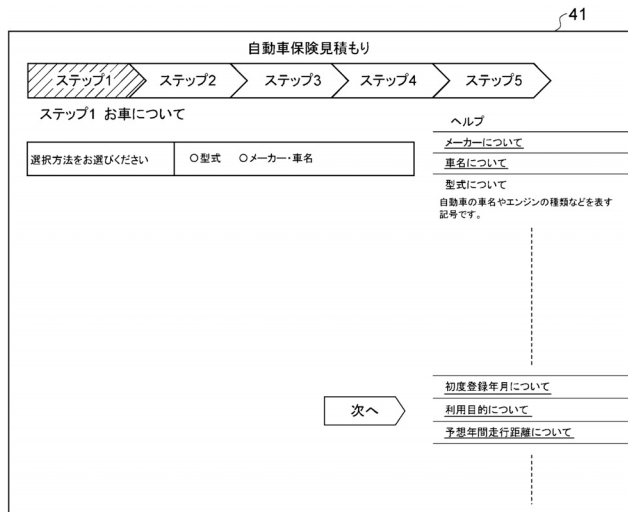
入力項目に対応するヘルプ項目を記憶する項目記憶部から、画面に表示される複数の入力項目に対応する複数のヘルプ項目を取得する取得部と、

ユーザ端末上に表示された前記画面内の入力領域に前記複数の入力項目を表示すると共に、該画面内のヘルプ領域に、前記取得部により取得された複数のヘルプ項目を表示する表示制御部とを備え、

前記入力領域内の入力項目が指定された場合に、前記表示制御部が、該入力項目に対応する前記ヘルプ領域内のヘルプ項目の表示態様を他のヘルプ項目の表示態様と異ならせ、前記指定された入力項目に対応する前記ヘルプ領域内のヘルプ項目について詳細情報を表示し、他のヘルプ項目については詳細情報を表示することなく項目識別情報を表示する、

情報提供システム。

【図6】



【発明概要】

図6は、「型式」及び「メーカー・車名」のうち「型式」を選択した場合の表示画面を示している。この場合、ヘルプ項目として「メーカーについて」「車名について」「型式について」が表示されるが、「型式」についてのみ下線がなく且つ詳細情報が表示される。

取得部及び表示制御部を備える情報提供システムとなっているが、取得部及び表示制御部のネットワークにおける配置を指定しておらず、それらの機能は表示の内容を決定するためだけに用いられるので、実質的に表示内容のみで規定されている請求項である。

なお、実際に使われている発明であり、新規性喪失

の例外を主張した URL にアクセスすると、ほぼ出願と同様の Web ページが提示される。

[事例 10] 特許第 5196912 号「携帯電子機器」

【請求項 1】

複数の選択項目を表示する表示部と、

前記複数の選択項目において選択されている項目を変更する操作部と、

前記選択されている項目を所定のスクロール速度で前記表示部にスクロール表示するとともに、前記操作部での選択されている項目の変更が連続的に行われた場合に前記選択されている項目を所定の変更速度で変更する制御部と、を備え、

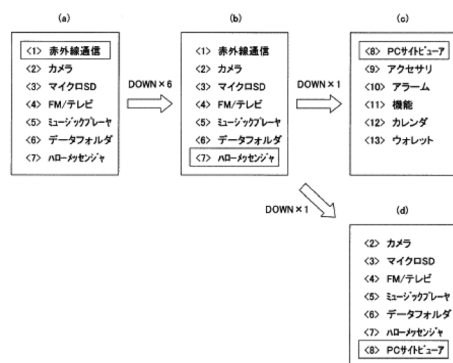
前記制御部は、

第 1 の表示モードに比較して少ない前記選択項目が表示される第 2 の表示モードにおいて、前記第 1 の表示モードでの前記変更速度に比較して遅い速度で選択されている項目を変更させ、

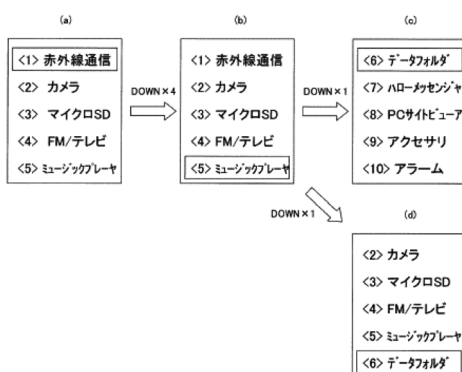
前記第 2 の表示モードにおいて、前記第 1 の表示モードでのスクロール速度に比較して遅い速度で選択されている項目をスクロール表示させる

ことを特徴とする携帯電子機器。

【図 4】



【図 5】



【発明概要】

図 5 は、図 4 を拡大表示した携帯電話機の画面例である。図 5 のように拡大表示が行われて、1 画面中に表示される項目数が少なくなると静止状態では視認性は向上するが、同じ速さで項目変更及びスクロールが行われると、せっかく拡大したにもかかわらず、項目を簡単に選択・視認できなくなる。そこで、拡大表示させる場合には、項目変更及びスクロール速度を遅くすることによって、項目を容易に選択又は視認できるようにする。

速度が関係しているため表示内容だけでは特定できないが、侵害特定は非常に容易である。また、速度に関係しているため特許出願が有効である。

なお、ケータイを想定した特許だが、スマートフォンにも権利範囲が及ぶと考えられる。

[事例 11] 特許第 5200641 号「リスト表示装置及びリスト表示方法」

【請求項 1】

階層構造の上位階層から下位階層へ移行する際、複数の下位項目がそれぞれ付された複数の下位項目カードを蛇腹状に広げながら展開し、又は上記下位階層から上記上位階層へ移行する際、上記複数の下位項目カードを蛇腹状に折り畳みながら格納するようになされた 3 次元リスト画像を生成する 3 次元リスト画像生成部と、

上記 3 次元リスト画像を所定の表示部に対して出力することにより当該 3 次元リスト画像を表示させる制御部と

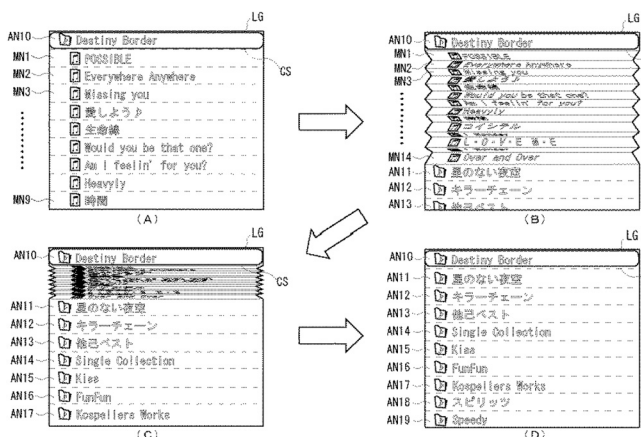
を有し、

上記制御部は、

上記複数の下位項目カードを蛇腹状に折り畳みながら格納する際、上記 3 次元リスト画像に空白領域が発生しないよう上記上位階層の複数の上位項目カードを移動表示する

リスト表示装置。

【図 13】



【発明概要】

ユーザに選択されたアルバム項目カード AN10 に対応付けられた全ての楽曲項目カード MN1~MN14 を蛇腹状に広げながら展開し、再度、項目カード AN10 が選択されると、折り畳みながら格納していく。

蛇腹状に展開し、また、折り畳みながら格納する 3 次元リスト画像を提示し、ユーザに対して階層の移行過程を目視確認させることで、リストの上位階層と下位階層との階層関係をユーザに対して直感的に認識させることができる。

リストを蛇腹状に展開、格納すること自体はありふれているといえるが、「所定の表示部」に空白ができないようにした点を明記して、表示画面が固定サイズであることを強調したことで権利化できたとと思われる。

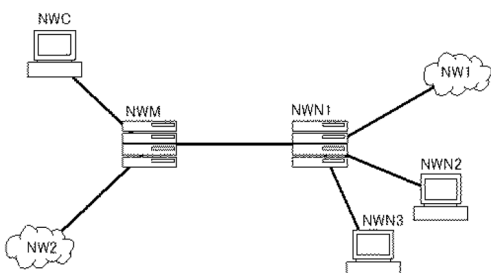
[事例 12] 特許第 5077833 号「システム表示装置」

【請求項 1】

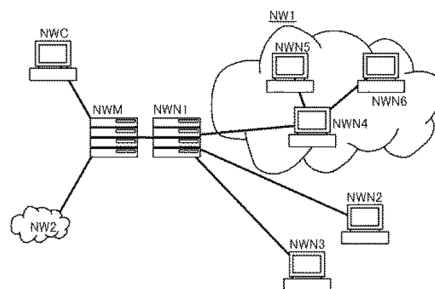
複数のノードが接続されたネットワークをツリー構造で共通の画面に表示するように構成されたシステム表示装置において、

非線形ズーム処理手段により、ネットワークのマクロな情報とミクロな情報を同時に表示することを特徴とするシステム表示装置。

【図 1】



【図 4】



【発明概要】

ネットワーク表示で、非線形ズーム処理を行うことにより部分的に拡大し(図 1→図 4 の右上)、他の部分を圧縮表示する(図 1→図 4 の中央左)ことにより、マクロの情報とミクロの情報を同時に表示することが可能になる。

請求項では、「非線形ズーム処理手段」によって、マクロな情報とミクロな情報が「同時に表示」されることを特徴とするとしている。いわば、機能的な表現によって請求項が特定されているとも考えられる。そのため、権利主張する場合に、権利範囲の解釈が注目される。

なお、「非線形ズーム処理」の内容は明細書中で説明されている。

[事例 13] 特許第 5007625 号「表示インターフェイス、表示制御装置、表示方法、及びプログラム」

【請求項 1】

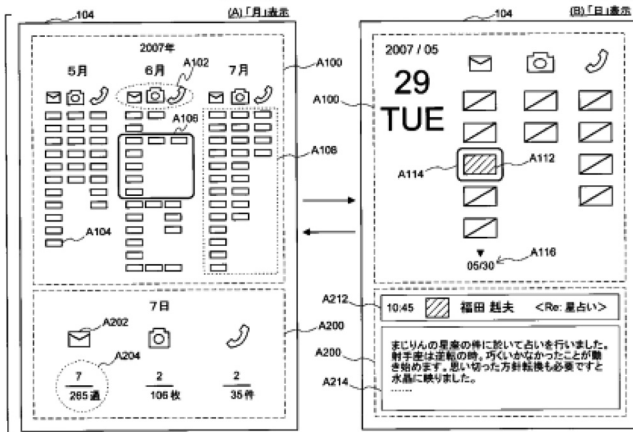
表示装置が有する一の画面内に表示される表示インターフェイスであって、

一の軸に沿ってコンテンツの種類毎に区分され、他の軸に沿って時間毎に区分されたマトリクス状の表示領域を有し、

所定単位の時間内に複数のアプリケーションにより処理された前記コンテンツの情報が前記マトリクス状の表示領域内で前記他の軸方向に詰めて一覧表示される

表示インターフェイスを表示させる装置。

【図2】



【発明概要】

所定単位の時間内に処理された複数のアプリケーション（メール、写真など）のコンテンツが、マトリクス状の表示領域内で他の軸方向に詰めて一覧表示される。複数種類のコンテンツの処理量を時間単位で比較することが可能になると共に、所定単位の時間内で処理されたコンテンツの総量を容易に把握することができる。

発明の名称を「・・・表示インターフェース。」と記載していたことについて、特許を受けようとする発明の属するカテゴリーが不明確であり、また、いずれのカテゴリーともいえないとの拒絶理由通知を受け、「・・・表示インターフェースを表示させる装置。」に補正している。なお、ファミリー出願である米国出願 US8103963 では当該補正なしで権利化されている。

[事例 14] 特許第 5154653 号「情報システムトポロジー表示を提供するユーザーインターフェース」

【請求項 1】

管理計算機で実行され、情報システムのグラフィカルトポロジー表示を有するユーザーインターフェースを生成するプログラムであって、

前記情報システム内のコンポーネント間の接続又は依存関係に関する情報を収集し、

前記コンポーネントを複数のクラスのいずれかに分類し、

前記情報システムの前記グラフィカルトポロジー表示を、前記ユーザーインターフェース内に所定数の列で表示する処理を前記管理計算機に実行させ、

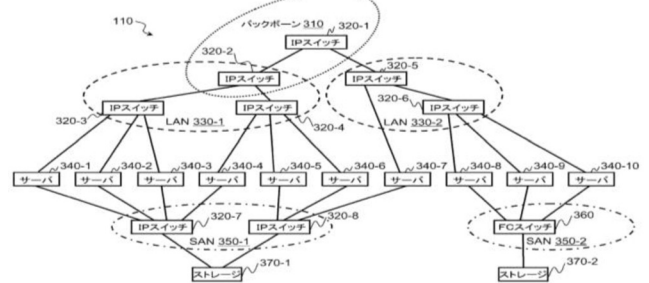
各列は複数のクラスのいずれかに対応し、

各列は対応するクラスに分類されたコンポーネント

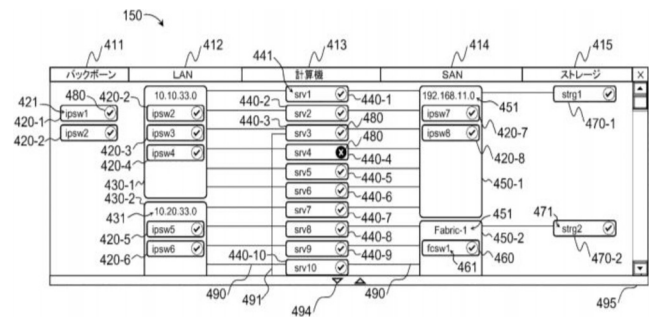
を表すアイコンを含み、

第 1 の列に含まれる第 1 のアイコンの高さは、少なくとも、前記第 1 のアイコンに接続又は依存関係を持ち、かつ第 2 の列に含まれるアイコンの数によって定められる、プログラム。

【図3】



【図4】



【発明概要】

図 4 は、図 3 の管理対象システムのトポロジーを本願のユーザーインターフェースを用いて表示した画面例である。図 4 に示すユーザーインターフェースは、管理対象システム内のオブジェクト間の接続を直線等の接続ラインを使用した表示や、オブジェクトをアイコンで表し、接続されるオブジェクトの数に応じてアイコンの高さを決定する表示等のグラフィカルな表示により、大規模かつ複雑な情報システムの管理作業を効率よく適切に行うことをサポートする。内容自体は把握しやすく、処理もほとんど記載されていないので、侵害発見は容易であると思われる。

[事例 15] 特許第 5003599 号「地図情報表示装置および地図情報表示方法」

【請求項 1】 画像表示を行う表示手段と、

地図情報を前記表示手段に表示させる表示制御手段と、

前記表示手段の表示画面が第 1 の配置状態にあるかこの第 1 の配置状態とは異なる第 2 の配置状態にあるかを検出する状態検出手段と、

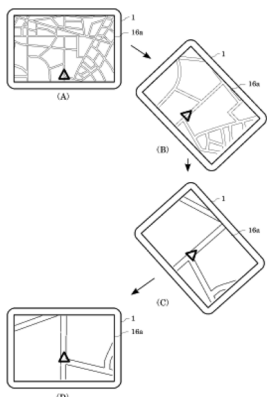
現在位置を検出する位置検出手段と、

前記現在位置から目的地までの経路を検索する経路検索手段と、を備え、

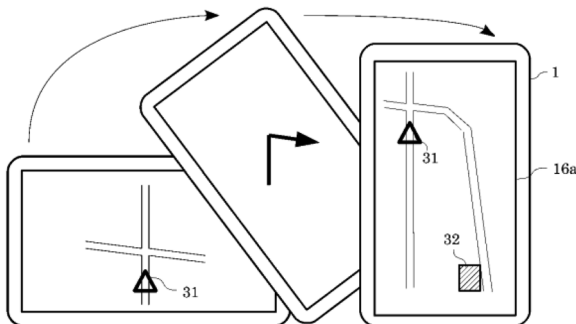
前記表示制御手段は、前記表示画面が前記第1の配置状態から前記第2の配置状態に切り替えられたときには、前記表示手段に表示させる地図の縮尺を変更すると共に、前記表示手段に表示される地図上に前記目的地までの経路を表示させた状態で、前記表示画面が前記第1の配置状態と前記第2の配置状態との間で遷移しているときには、前記表示手段に進行方向に合わせて矢印を表示させる

ことを特徴とする地図情報表示装置。

【図8】



【図13】



【発明概要】

第1の配置状態を表示画面16aが横長配置または縦長配置の状態、第2の配置状態を表示画面16aが斜め（横長と縦長の間）の状態とし、表示画面16aが斜めの状態になると（図8(B), (C)), 表示させる地図の縮尺を徐々に拡大（または縮小）し、経路を指し示す矢印を表示する（図13）。

すなわち、端末の右回転と左回転により縮小・拡大をする。

B. 専用機 1. ハードウェアに特徴がある

専用機はそもそも専用のハードウェアを有することが多いが、それぞれの専用機のジャンルの中でも特徴

的なハードウェアを前提としているものを挙げる。

【事例16】 特許第4962788号「車両周辺監視装置」
【請求項3】

車両に搭載され、当該車両の周囲を撮影する複数の車両周辺撮影手段と、

前記車両周辺撮影手段が撮影する車両周辺画像を表示する表示器と、

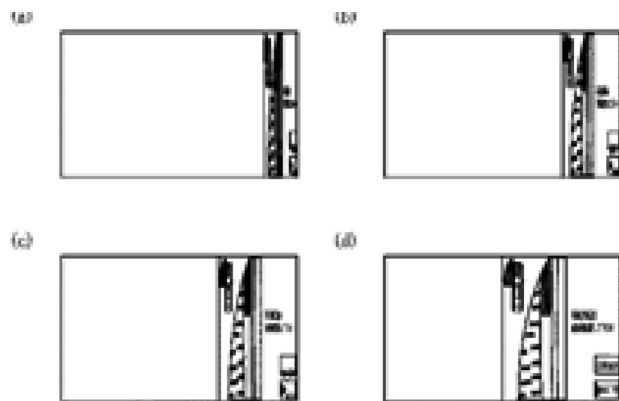
前記表示器に前記車両周辺画像を表示する要求が発生したか否かを判定する表示要求判定手段と、

前記表示要求判定手段により前記表示要求が発生したと判定され、前記表示器に、該表示要求に対応する前記車両周辺画像を表示する際に、該車両周辺画像を撮影した車両周辺撮影手段の搭載位置を識別可能とするための視覚効果を適用して該表示器に該車両周辺画像を表示する表示制御手段と、

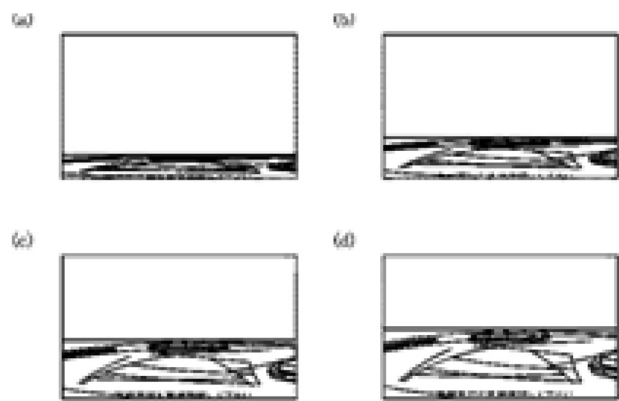
を備え、

前記視覚効果は、前記表示器の表示画面の予め定められた位置から、予め定められた方向へ逐次表示領域を拡大しつつ、撮影された前記車両周辺画像を表示することを特徴とする車両周辺監視装置。

【図15】



【図20】



【発明概要】

自動車の前後左右のそれぞれを映すカメラがあり、

その映像をモニタに映し始める際の表示方法により、どの方向に据えられたカメラの映像であるかをわかりやすくするという特許発明である。

例えば、図 15(a)→(d)のように画面右から左へ向かって、圧縮されている映像を徐々に引き延ばして拡大表示していくと、この映像が車体左側面を映した映像であることが直感的に理解される。また、図 20(a)→(d)のように下から上に向かって、圧縮されている映像を徐々に引き延ばして拡大表示していくと、この映像が車体後方を映したりアカメラの映像であることが直感的に理解できる。さらに、フロントカメラの映像を、上から下へと拡大する図が例示されている。

車体の複数方向にカメラを設置することは従来技術であるし、タッチパネルの表示によってモニタの表示を切り替えることも従来技術であると判断されている。したがって、この特許発明の特徴は、一方から画像を拡大しながら表示して見せるという点にあると思われる。

ハードウェアが車載カメラに限られるとはいえ、設置位置は限定されておらず、表示の演出による「把握のしやすさ」だけで特許になっている。他に、角から斜めに拡大するという図も掲載されており、「予め定められた位置から、予め定められた方向へ」拡大するという表現によって、細かい限定を避けて広く演出方法そのものを一請求項でカバーしている。

なお、請求項 3 について紹介したが、請求項 1 は複数の車載カメラの映像を合成して表示するという点に特徴があり、請求項 3 とは引用関係のない別の発明となっている。

【事例 17】 特許第 4846765 号「ゲーム装置、プログラムおよび記録媒体」

【請求項 1】

プレイヤーに操作される一又は複数の操作子と、
データを記憶する記憶部と、

前記一又は複数の操作子に一対一または一対多で対応付けられた一又は複数のマークが移動して所定位置に達する画像を表示装置に表示させる画像制御部と、

前記所定位置に達する前記マークに対応する前記操作子が操作されると、当該マークが前記所定位置に達する時刻と、当該操作子が操作された時刻と、複数の閾値とに基づいて、今回の操作の正確さを、互いに異なる色に対応付けられた複数の段階で評価し、一つの

段階を示す評価データを生成する評価部と、

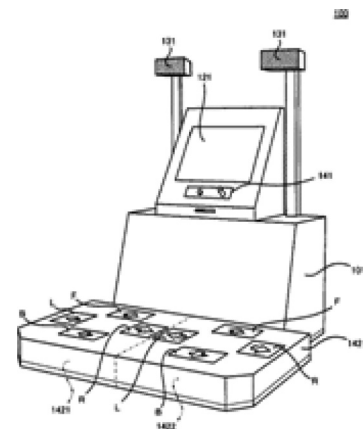
一つの評価データが生成される度に、当該評価データで示される段階を示す評価メッセージを前記表示装置に表示させる評価メッセージ表示部と、

生成された評価データに基づいて、継続して行われている特定の段階以上の操作の回数を計数する継続回数計数部と、

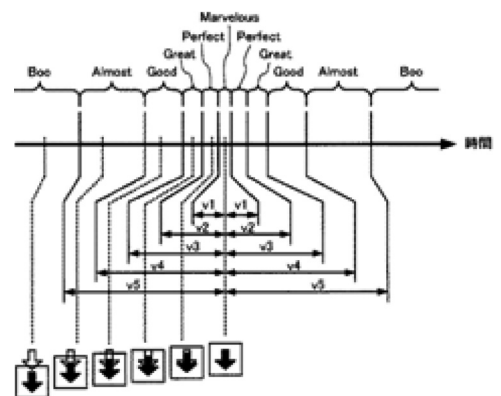
前記継続回数計数部で計数された回数に係る操作の評価データのうち、最低の段階を示すものを最低段階データとして前記記憶部に記憶させる記憶制御部と、

前記最低段階データで示される段階に応じた色で、前記継続回数計数部で計数された回数を前記表示装置に表示させる回数表示部と、
を備えたゲーム装置。

【図 1】



【図 6】



【発明概要】

図 6 のようなダンスゲームでは、操作のタイミングの正確さに応じて、Marvelous～Boo の評価がなされ、「Great」以上の操作の継続回数が表示される。しかし、従来は、「Marvelous」が 20 回連続しても「Great」が 20 回連続しても、継続回数「20」が同じように表示されるだけで、プレイヤーの技量を適切に表示できていなかった。

本発明では、継続回数に含まれる操作の内の最低評価が Marvelous であれば白色、Perfect であれば黄色、Great であれば緑色で継続回数を表示する。観客は、継続回数を見るだけで継続回数に含まれる操作の内の最低評価を把握することができる。

B. 専用機 2. ハードウェアに特徴がない

公報の記載や図面、出願人などを総合的に判断して、その性質が専用機と考えられるものを主にここに分類した。

事例 19 は汎用機の事例 7 に似た螺旋表示を特徴としているが、事例 7 のような走査速度を構成要件に含まず、螺旋配置であるという点のみを主に特徴として権利化されている。なお出願人からみてスマートフォンを想定した画面デザインの発明ではあるが、カーナビという専用機の要素が強いので汎用機ではなくこちらに分類した。このような対象の違いが進歩性を確保するために必要な要件の違いになった可能性がある。

事例 23 の ATM や事例 25 のゲーム機のように、それぞれの専用機としてではなく、選択装置や表示装置といった汎用装置のクレームとして権利を確保している事例は特に注目すべきである。ハードウェアに特徴がなければ、実際には専用機に限定されずパソコンやスマートフォンの画面でも使うことが可能な画面デザインの発明も多いと考えられる。このような場合、その専用機にだけ限定されたクレームを立てるのはいかにも勿体ないといえる。相談を受けた事例が適用できる範囲が専用機に限られるのか、それとも汎用機に拡張できるのかは是非検討すべきである。なお、競業相手が限られている場合などには、専用機に向けられた狭いクレームも戦略的には有効なこともあるので、顧客の事業なども踏まえて検討が必要である。

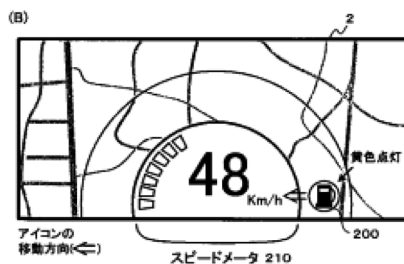
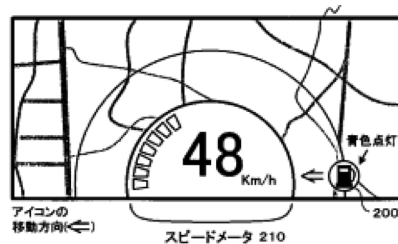
[事例 18] 特許第 5068114 号「車載用ナビゲーション装置、及び車載用ナビゲーション装置におけるアイコン表示方法」

【請求項 1】

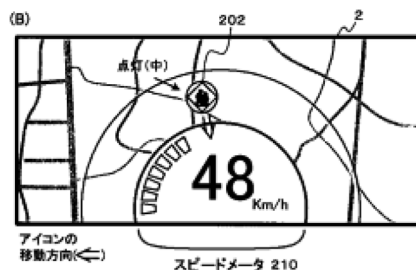
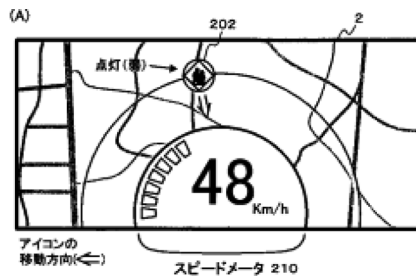
車載用ナビゲーション装置であって、
 スピードメータを表示するとともに、アイコンを表示する表示手段を有し、
 前記表示手段は、所定の状況であると判定すると、前記アイコンの表示位置を、前記スピードメータに対して近づける、

ことを特徴とする車載用ナビゲーション装置。

【図 9】



【図 12】



【発明概要】

図 9 に示すように、ガソリン残量に応じた位置にガソリン残量アイコンを表示し（ガソリン残量が多ければ遠い位置）、ガソリン残量が少なくなるにつれて、アイコンがスピードメータに近づいていく。

ユーザが頻繁に見る必要があるスピードメータにアイコンを近づけることで、直感的にユーザに理解しやすい形で注意を促すべき情報（例えばガソリン残量の減少）に注意を惹くことができる。

明細書には、ガソリン残量アイコン、コンビニエンスストアなどの位置を示す施設アイコン、スクールゾーンを示す標識アイコンなどのアイコンを注意の度合いに応じてスピードメータの表示位置に近づけるよ

うに移動させることが記載されている。クレーム上は、「所定の状況」、「アイコン」の意義が不明確であるようにも思えるが、とにかくスピードメータにアイコンが近づけば権利侵害になるため、かなり権利範囲が広い特許である。スピードメータが、ユーザが運転中に頻繁に見る必要がある点がポイント。

スピードメータとアイコンとの位置関係の変化が特徴であり、意匠による保護は難しいと思われる。

【事例 19】 特許第 4231898 号「経路表示システム、ナビゲーションシステム、経路表示方法、ナビゲーション方法、ナビゲーションサーバ、経路表示装置、及びナビゲーション装置」

【請求項 1】

第 1 地点から複数の案内地点を経て第 2 地点に至る経路を表示するための経路表示システムにおいて、

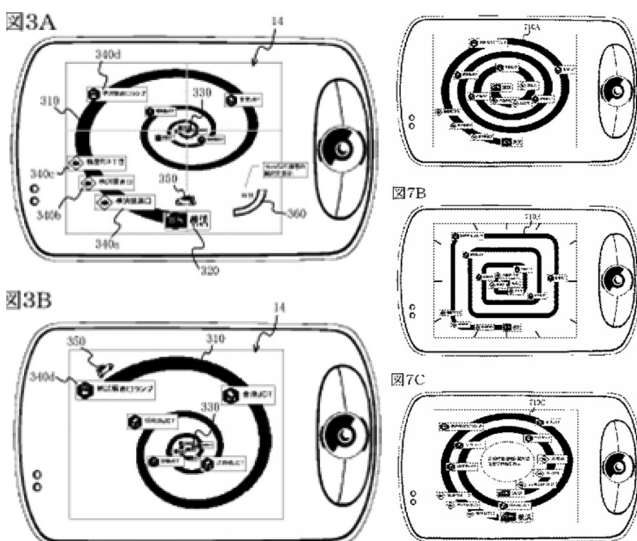
前記経路表示システムは、
表示手段と、

前記第 1 地点、案内地点、及び第 2 地点に関する情報を記憶する経路記憶手段と、

前記経路記憶手段に記憶された前記第 1 地点、案内地点、及び第 2 地点に関する情報を基に経路案内画像を作成して前記表示手段に表示する経路描画手段と、を備え、

前記経路描画手段は、前記第 1 地点、案内地点、及び第 2 地点の名称表示を経路順に螺旋状に配置した経路案内画像を作成することを特徴とする経路表示システム。

【図 3】



【発明概要】

第 1 地点から複数の案内地点を経て第 2 地点に至る

経路を、経路順に螺旋状に配置した経路案内画像を作成する経路表示システムを提供する、という特許発明である。

明細書には、以下の実施形態が記載されている。例えば、図 3A は、出発地点を横浜駅前、到着地点を東京駅前として経路探索を行った場合の経路案内画像である。地点名が示された位置を通過すると、通過した経路案内画像が消去される。図 3B においては、現在位置が横浜駅西口ランプを通過したところであるので、「横浜駅西口ランプ」の案内地点画像より出発地点側にある螺旋画像が消去されている。消去された経路の分だけ画面の外側が空くので、螺旋画像と各案内地点画像を拡大表示し、再構成処理を到着地点に達するまで繰り返す。

螺旋状に経路案内情報を配置することで、経路案内画像を一画面に収まるように表示することができ、経路の遠近感を表示することが可能となる。このように、本件特許は視認性（画面の見やすさ、把握のしやすさ）に重点をおいた発明であると思われる。螺旋画像の描画中心角がそれぞれ所定の所要時間あるいは距離に対応するように案内地点を表示するという実施形態においては、表示される情報が技術的性質を有していると言える。

図 7 のように螺旋のバリエーションもカバーしており、螺旋状という概念で幅広く権利を確保している。

【事例 20】 特許第 4857406 号「制御装置およびスクリーン変換方法」

【請求項 1】

被制御装置から画面表示操作情報を取得する取得部と、

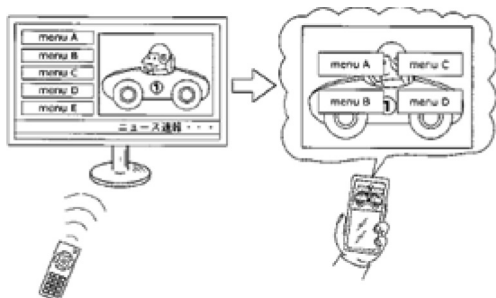
ユーザからの操作を受け付ける操作部と、

前記操作部の入力形式に対応するよう前記画面表示操作情報を変換する変換部と、

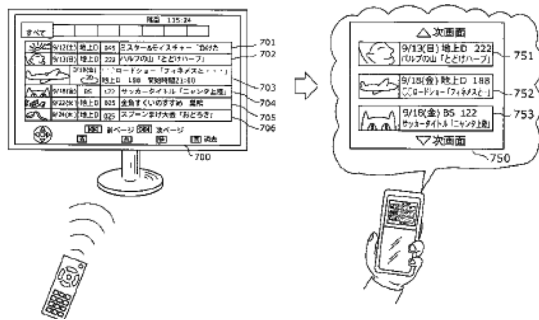
変換後の画面表示操作情報に基づく画面を表示する表示部と、

を備える制御装置。

【図5】



【図7】



【発明概要】

図5(a)は、スクリプトを実行する機器が上下左右キー及び決定キーを用いたテレビリモコン型の操作部を持つ被制御機器200である場合の操作画面の一例を示す図である。

図5(b)は、スクリプトを実行する機器が制御機器100のようにタッチパネル型の操作部を有する機器である場合の操作画面における選択ボタンの表示の一例を示す図である。

図5(b)の制御機器100のように操作画面が小さい場合、個々の選択ボタンを基準サイズより大きくすると、表示部150の表示領域に、操作画面を1画面で表示することが困難である。このような場合、制御機器100では、図5(a)の操作画面では表示されていた選択ボタン「menuE」を表示せず、選択ボタン「menuA」～「menuD」のみを表示する。この選択ボタン「menuA」～「menuD」は、例えば、図5(a)の操作画面を記述するスクリプトにおいて、優先順位の高いものから上位n個(ここでは、n=4)を抽出して決定される。

なお、本件は早期審査請求がされ、公開前に登録されている。

【事例21】 特許第4928580号「文字列登録装置、文字列登録方法、ならびに、プログラム」

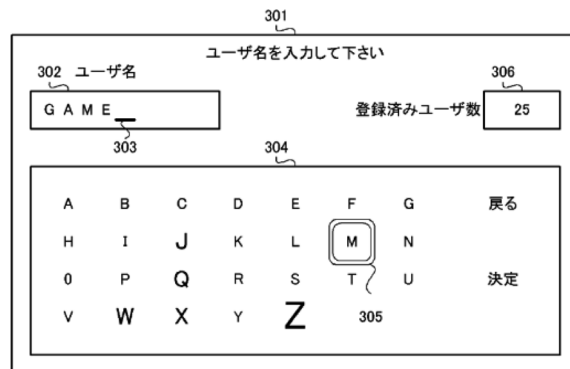
【請求項1】

登録済みの文字列を記憶する記憶部、
 選択可能な複数の文字を画面に表示する表示部、
 前記選択可能な複数の文字からいずれかの文字を候補とする候補指示入力を受け付ける候補受付部、
 前記候補指示入力により候補とされた文字を選択する選択指示入力を受け付ける選択受付部、
 前記記憶部に記憶される文字列のうち、所定の条件を満たす文字列の個数を取得する取得部、
 ユーザから決定指示入力を受け付ける決定受付部、
 前記決定指示入力を受け付けられ、前記受け付けられた選択指示入力により選択された文字を順に並べた文字列(以下「選択済み文字列」という。)が前記記憶部に記憶されていない場合に、当該選択済み文字列を前記記憶部に記憶させることにより当該選択済み文字列を登録する登録部、を備え、

前記所定の条件を満たす文字列は、前記選択済み文字列に前記候補とされた文字を付加した文字列(以下「候補文字列」という。)から始まる文字列であり、

前記表示部は、前記取得された個数を前記画面に表示することを特徴とする文字列登録装置。

【図3A】



【発明概要】

ユーザ名等の登録に際し、「選択済み文字列(図中の「GAME」)」の末尾に「候補とされた文字(図中の「M」)」を付加した文字列から始まる登録済み文字列の個数(図中の「25」)を表示する。

これによって、ユーザは、他のユーザによって登録されていない文字列を簡単に選択して登録することができる。

なお、「選択済み文字列」から始まる登録済み文字列

の個数を表示するクレームは、進歩性なしで拒絶されている。

ゲームを想定した発明ではあるが、ユーザアカウントを取得する装置であれば特に限定されない請求項となっている。

【事例 22】 特許第 5183759 号「注文受付装置およびプログラム」

【請求項 1】

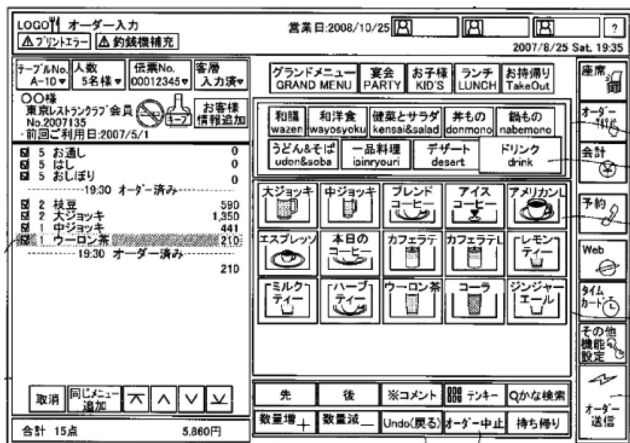
オーダーを受け付けるメニュー品目の部門を選択するための部門ボタンを表示する部門エリアと、前記部門エリアに表示された前記部門ボタンにより選択された部門のメニュー品目のオーダーを受け付ける操作画像を表示するメニューエリアと、オーダーを受け付けたメニュー品目の明細を表示する明細エリアと、が配置されたオーダー入力画面を表示する表示制御手段と、

前記明細エリアに表示された明細の中から、明細の選択を受け付ける受付手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、前記受付手段により受け付けた明細のメニュー品目に関連する部門のメニュー品目を受け付ける前記操作画像を前記メニューエリアに表示することを特徴とする注文受付装置。

【図 11】



【発明概要】

明細エリア（画面左）で受け付けたメニュー品目（「ウーロン茶」）に関連する部門（「ドリンク」）のメニュー品目を受け付ける操作画像（右中央）をメニューエリア（D12）に表示する。これによって、オーダー済みのメニュー品目の追加オーダー等を行うことができる。

画面の配置そのものではなく、どの画面にどの機能が呼び出されるかを要件とすることで、デザインの自由度を残して権利化されていると考えられる。

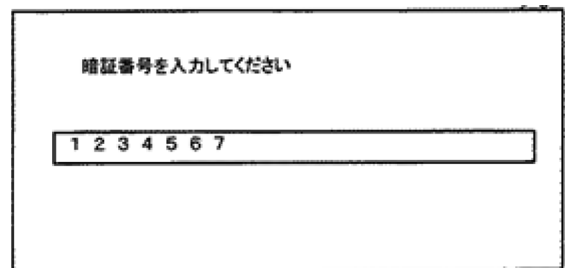
【事例 23】 特許第 4798088 号「入力表示装置」

【請求項 1】

暗証番号が入力される入力部と、装置外部へと知らせる情報を表示する表示部とを備えた入力表示装置において、

前記入力部から暗証番号が 1 桁入力される毎に、該入力された桁数を 1 桁目から前記表示部に順次並べて表示することを特徴とする入力表示装置。

【図 1】



【発明概要】

暗証番号を入力するときに、従来は数字が入力される度に「*」等の記号が表示されていたが、この方式では使用者がどの桁まで入力したかが判り難くかった。この発明では図 1 に示すように、ユーザが数字を入れる毎に 1, 2, 3... と入力した桁数を並べて表示していく。現在何桁目を入れているかが明確になり、修正時に途中から入力しやすくなる。

ATM を実施例として説明されているが、クレームではその限定はなく、装置としては「入力表示装置」がカバーされている。このため ATM とは関係のない web サービス全般に権利を及ぼすことができる可能性がある。

なお、海外でもファミリー出願が登録されているが、権利取得されている実施形態がやや異なる。

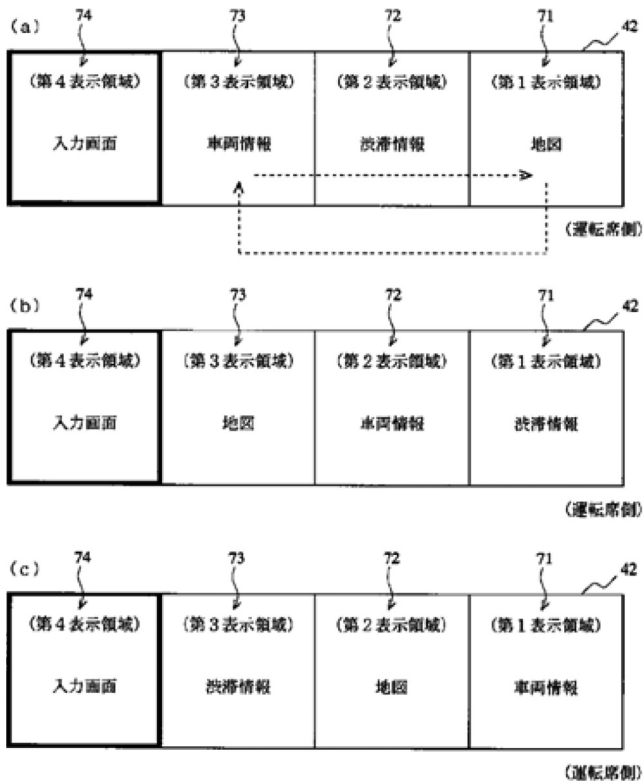
【事例 24】 特許第 4882911 号「ナビゲーション装置、及びナビゲーションプログラム」

【請求項 1】 車両に設置され、画像を画面に表示すると共に、前記画面上で前記画像に対する入力操作を受け付ける表示装置と、

画面を横並びの複数の表示領域に区分し、当該表示領域ごとに画像を表示する表示手段と、

所定の画像に対する入力操作の規制が必要か否かを判断する規制判断手段と、
前記規制が必要と判断された画像への入力を規制する入力規制手段と、
を具備し、
前記表示手段は、入力が規制された画像を、運転席から遠い側の表示領域に表示することを特徴とするナビゲーション装置。

【図3】



【発明概要】

走行中の入力が規制される表示画像を運転席から遠い方の表示領域に移動させる。これによって、運転者が操作できない画面が運転者の直近にあることによる不便さを解消し、運転者の利便性を高めることができる。図3では当然右側が運転席側であり、走行中は触ることができない入力画面が最も遠い左端に配置されている。

[事例 25] 特許第 5199296 号「選択装置、選択方法、ならびに、プログラム」

【請求項 1】

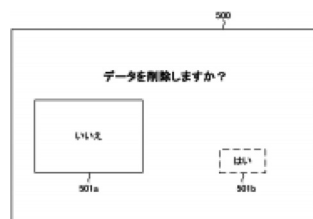
複数の選択可能な項目を画面に表示することができる表示部、
前記表示された選択可能な項目からいずれかを指定する選択指示入力をユーザから受け付ける受付部、

前記受け付けられた選択指示入力に指定される項目を前記ユーザによる選択結果として出力する出力部、
を備え、
前記表示部は、所定の推奨項目を選択可能な項目として前記画面に表示した後、所定の時間経過後、他の項目を選択可能な項目としてさらに表示し、
前記表示部は、前記推奨項目を前記画面に初めて表示するときに、当該推奨項目の表示される領域の大きさが、前記他の項目が選択可能な項目として表示されるときに当該他の項目の表示される領域の大きさよりも大きく、前記推奨項目を表示することを特徴とする選択装置。

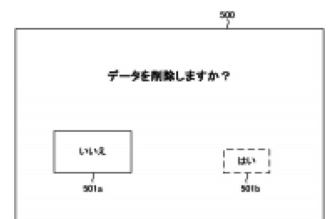
前記表示部は、前記推奨項目を前記画面に初めて表示するときに、当該推奨項目の表示される領域の大きさが、前記他の項目が選択可能な項目として表示されるときに当該他の項目の表示される領域の大きさよりも大きく、前記推奨項目を表示する

ことを特徴とする選択装置。

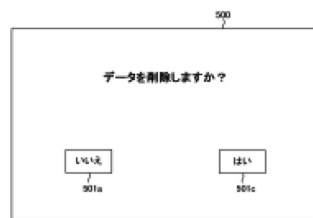
【図5】



【図6】



【図7】



【発明概要】

タッチパネルを備えた携帯型ゲーム機において、ゲームのデータを削除するかどうかを選択する選択画面で誤った選択ボタンを押してしまい、ユーザが記録しておきたいゲームのデータを削除してしまう場合がある。このようなことを避けるため、推奨項目（上図の場合、「いいえ」の選択ボタン）とは異なる他の項目（上図の場合、「はい」の選択ボタン）を、表示直後は選択不能とする。また、推奨項目の大きさを、他の項目よりも大きく表示させる。時間の経過とともに、他の項目は選択可能となり、推奨項目の大きさは小さくなる。

説明はゲーム機であるが、発明は「選択装置」となっており、パソコンやスマートフォンにも適用される可能性がある。

5. まとめ

全てではないが、何らかの動作や速度が絡む操作や動作といった動的要素を有するものは、それを特徴として登録されているケースが多いと考えられる。翻せば、特に汎用機において静的な画面デザインだけで特徴を出すには、そのデザインそのものが「見やすさ」や「操作のしやすさ」といった技術的な効果に直結していることが求められるだろう。効果とは関係なく純粹に美的なデザインだけではおそらく登録は困難であろうし、そのような画面デザインの相談であれば意匠法での権利化を検討すべきである。

また、上記では専用機と汎用機に分けて記載したが、用途やハードウェアに限定がない限りは、「表示装置」「選択装置」等のような表記で汎用機を想定したクレームを検討すべきである。

クレームの記載は今のところかなり自由度が高いと考えられる。図面や明細書中の説明で内容を明らかにしておく必要はあるものの、特徴をクレーム内で事細かに描写することなく「螺旋状」「マトリックス状」「非線形ズーム」といった単語で概念的に権利を取得することは十分可能である。

6. 最後に

まずは、画面 UI に関してこのような内容で特許権が取得できることに驚いて頂ければ幸いである。そし

て、画面デザインを見て、どのような観点から「自然法則を利用した技術的思想の創作」といえるものを抽出するのかといった手引きの一つとして、本稿を活用して頂けることを願っている。

従来は顧客から相談されても権利化を諦めていた内容や、そもそも特許権での権利化を考えもしなかった内容についても、権利化できるという前提で取り組み、著作権や不正競争防止法に頼る現状よりも進んだサービスを提供できることが期待される。

一方で、画面 UI の実装にあたっては、紹介したような内容での特許権が存在しうることを念頭においた戦略の構築が必要になることにも注意が必要である。

また、平成 26 年度ソフトウェア委員会第 1 部会では、平成 25 年度の内容を引き継いで、より効果的な画面 UI の保護手段の検討、及び諸外国における画面 UI 保護の調査を継続する予定である。

7. 謝辞

本件検討においてはその前提段階で、平成 25 年度意匠委員会第 2 委員会の林美和委員長、平成 24 年度第 2 委員会部分・画像部会の茅野直勝部会長を始め委員の皆様、そして平成 25 年度意匠委員会第 1 委員会の峯唯夫委員長から多大なご教授、ご協力を戴いた。この場をお借りして改めて感謝申し上げます。

(原稿受領 2014. 7. 2)