

23.5.4 構成比率の変更又は連続する単位の数の増減による意匠

公然知られた意匠の全部又は一部の構成比率又は公然知られた意匠の繰り返し連続する構成要素の単位の数を当業者にとってありふれた手法により変更したにすぎない意匠。

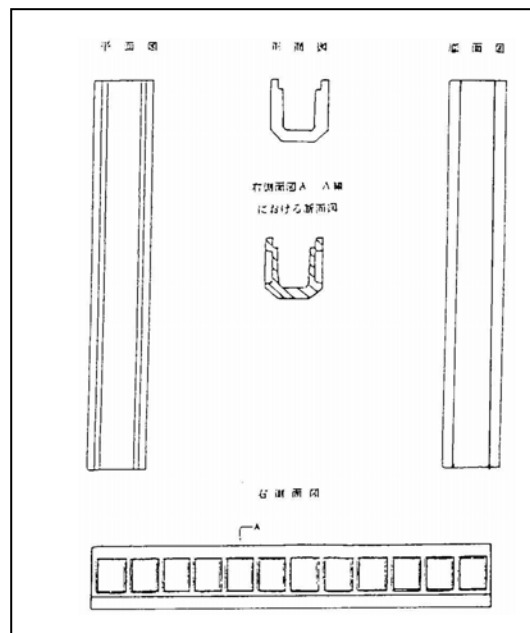
このような意匠は、公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に基づいて当業者であれば容易に創作することのできた意匠と認められる。

【事例1】

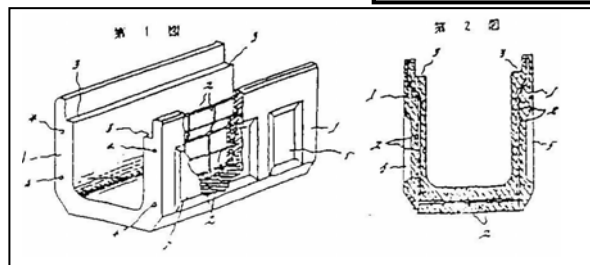
同じ断面形状を持つ押し出し成形材や繰り返し連続する側面形状を有する側溝ブロック等の分野において、公然知られた意匠の繰り返し連続する構成要素の単位の数を適宜増減させることは当業者にとってありふれた手法である。

出願の意匠

「側溝用ブロック」



繰り返し連続する構成要素の単位数を増加



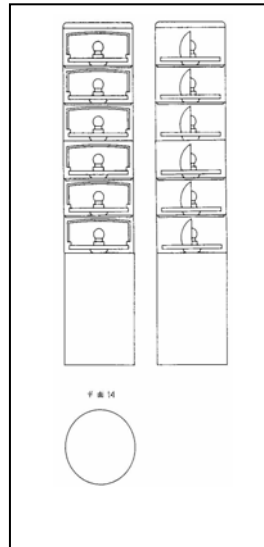
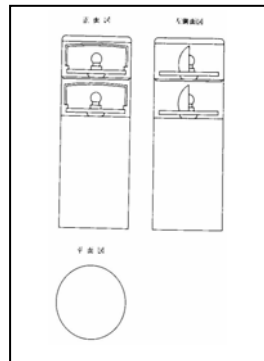
公然知られた意匠：コンクリート製排水側溝

【事例2】

その意匠の属する分野において、警告灯単位体の積み重ねの数を適宜増減させることは当業者にとってありふれた手法である。

出願の意匠

「回転警告灯」の警告灯単位体の積み重ねの数は二段である。



繰り返し連続する構成要素の単位数を減少

公然知られた意匠：回転警告灯

警告灯単位体の積み重ねの数は六段である。

23.5.5 公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合をほとんどそのまま表したにすぎない意匠

公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合(広く知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に基づく場合も同様とする。以下同じ。)をほとんどそのまま物品の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に表したという当業者にとってありふれた手法により創作された意匠。

このような意匠は、公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に基づいて当業者であれば容易に創作することのできた意匠と認められる。

23.5.5.1 公然知られた形状や模様に基づく意匠

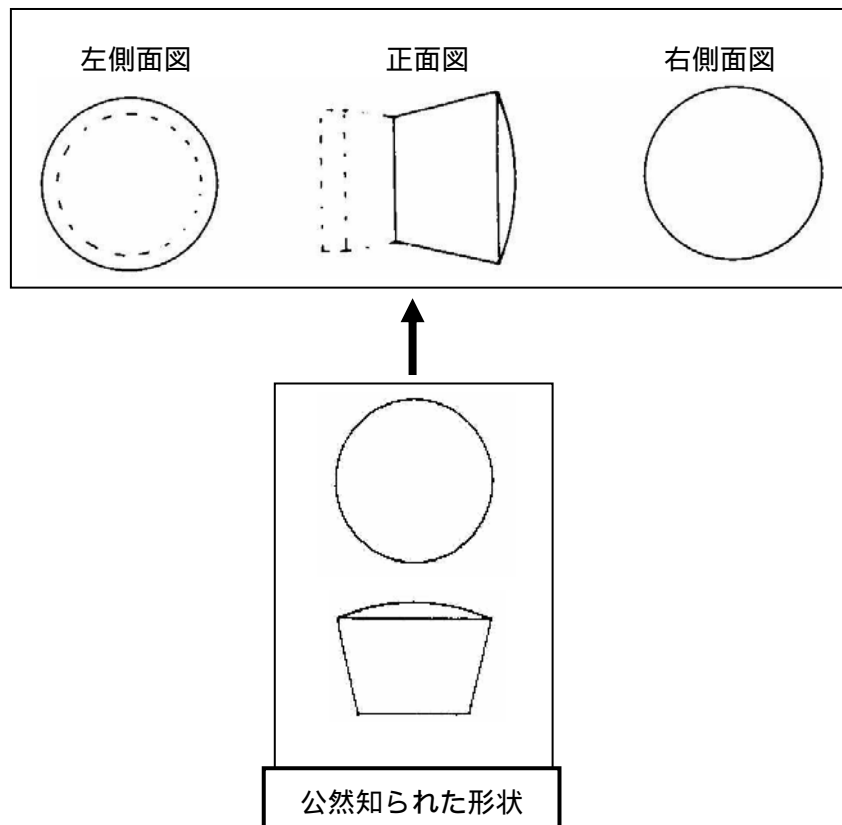
公然知られた形状や模様をほとんどそのまま物品に表したにすぎない意匠。

【事例】

その意匠の属する分野において、その先端を様々な幾何的形状とすることは通常行われている手法である。

出願の意匠

「レーザー照射機用先端部」(部分意匠)



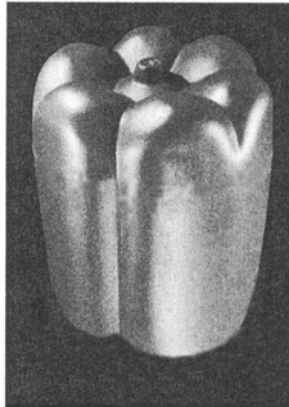
- 23.5.5.2 自然物並びに公然知られた著作物及び建造物等に基づく意匠
自然物（動物、植物又は鉱物）並びに公然知られた著作物及び建造物などの全部又は一部の形状、模様等をほとんどそのまま物品に表したにすぎない意匠。

【事例】

その意匠の属する分野において、文鎮等の形状を植物等の形状に模することは通常行われている手法である。

出願の意匠

「ペーパーウエイト」



【容易に創作できたものとはいえない事例】

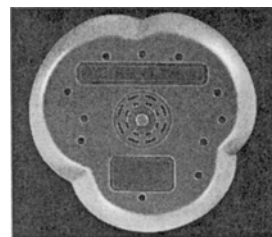
以下の「培養土用容器」の意匠は、ピーマンの形状をほとんどそのまま表したものとはいえず、当業者であっても容易に創作することのできたものとはいえない。

出願の意匠

「培養土用容器」



斜視図



底面図

23.5.6 商慣行上の転用による意匠

非類似の物品の間に当業者にとって転用の商慣行というありふれた手法がある場合において、転用された意匠。

このような意匠は、当該転用の基礎となった公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に基づいて当業者であれば容易に創作することのできた意匠と認められる。

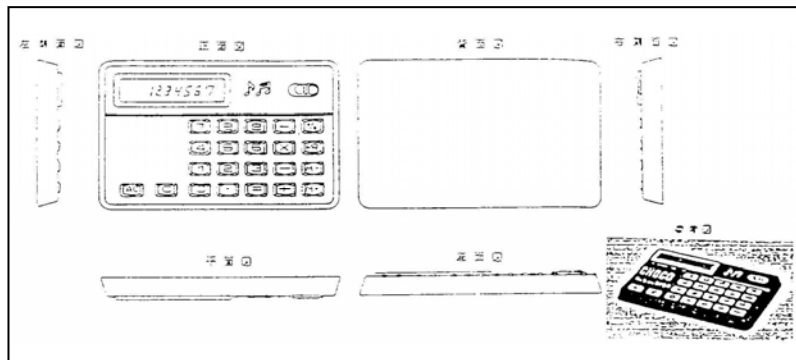
転用とは、ある物品の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合をそれとは非類似の物品の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合として表すことだけでなく、公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合に基づいて意匠を創作する過程において、技術的又は経済的要因からやむなく行われる形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合の変更であって、当業者であれば誰でも加えるであろう程度にすぎない変形や、そうした変形がその意匠の属する分野において常態化している変形を加えたものをも含む。

【事例1】

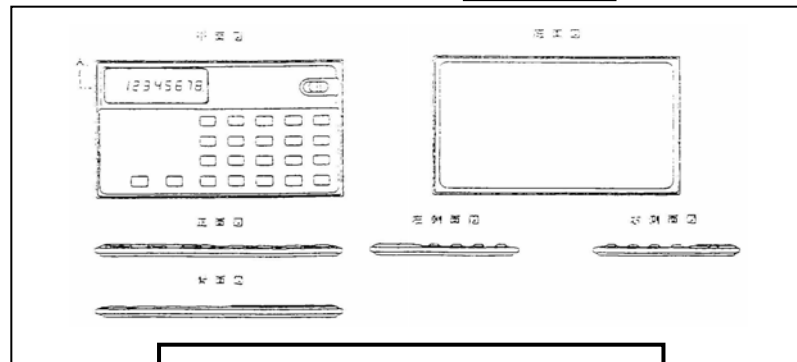
その意匠の属する分野において、製造食品の形状を器物又は動植物等の形状に模することは当業者にとって商慣行上行われている。

出願の意匠

「チョコレート」



転用



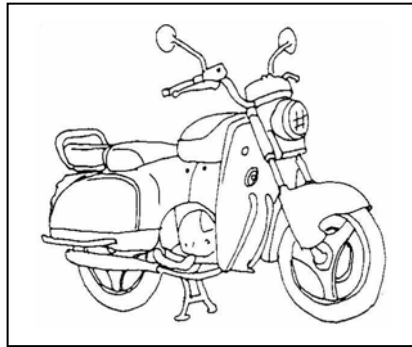
公然知られた意匠：卓上電子計算機

【事例2】

その意匠の属する分野において、おもちゃの形状を乗物の形状に模することは当業者にとって商慣行上行われている。

出願の意匠

「オートバイおもちゃ」



↑ 転用



公然知られた意匠：自動二輪車

【容易に創作できたものとはいえない事例】

以下の「自動車おもちゃ」の意匠は、当業者にとって商慣行上通常なされる程度の変形を超えているため、当業者であっても容易に創作することのできたものとはいえない。



23.6 創作非容易性の判断の基礎となる資料の提示

公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合、又は公然知られた意匠を創作非容易性の判断の基礎となる資料とする場合、例えば、頒布された刊行物に記載された公然知られた意匠を創作非容易性の判断の基礎となる資料とする場合には、当該公然知られた意匠が記載された刊行物の書誌事項及び当該公然知られた意匠の掲載ページ等を拒絶理由通知書に記載して意匠登録出願人に当該公然知られた意匠を提示することが必要である。

一方、広く知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合、又は広く知られた意匠を創作非容易性の判断の基礎となる資料とする場合については、証拠の提示を要さない。

23.7 当業者にとってありふれた手法であることの提示

創作容易な意匠というためには、当業者にとってありふれた手法によって創作されたという事実を要する。

したがって、意匠法第3条第2項の規定により拒絶の理由を通知する場合は、原則、当業者にとってありふれた手法であることを示す具体的な事実を出願人に提示することが必要である。

ただし、その手法が当業者にとってありふれたものであることが、審査官にとって顕著な事実と認められる場合、例えば、玩具業界において、本物の自動車をそっくりそのまま自動車おもちゃに転用するという手法等の場合には、必ずしもその提示を要さない。

23.8 意匠法第3条第1項各号との適用関係

意匠法第3条第2項は、「(前項各号に掲げるものを除く。)」と規定していることから、意匠法第3条第2項の規定は、意匠登録出願に係る意匠が、ある公然知られた意匠に対して意匠法第3条第1項各号に規定する意匠に該当しない場合に限り適用する。