

## 画像を含む意匠の創作非容易性判断基準の明確化に関する 意匠審査基準改訂についての考え方

### 1. 対応の方向性

第 4 回意匠審査基準ワーキンググループでは、「画像デザインの開発手法の実態に関する調査研究」（以下「調査研究」）の結果概要について、以下の意見が提示された。

- 事例の追加にとどまらず、容易と判断する観点を明確化すべき。
- 意匠審査基準には、画の事例だけでなく、容易と判断するポイントを明らかにすべき。
- 特実審査基準の進歩性の記載のように、論理構成を記載すべき。
- 容易でないものとして登録されるべき画像がイメージしにくい。

これを踏まえ、今般の画像を含む意匠の創作非容易性に関する意匠審査基準の改訂においては、「74.5.3 創作非容易性」の「容易に創作することができるものと認められるものの例」に、現行意匠審査基準と同様の形式で新たな類型及び事例を追加するだけでなく、現行意匠審査基準に記載されている類型及び事例も含めて全体的に、可能な限り、容易と判断する際の論理構成を明らかにする方向とする。

### 2. 画像を含む意匠に関する創作非容易性の判断手法の明確化

意匠法第 3 条第 2 項に規定される創作非容易性に関しては、平成 10 年の意匠法改正において、我が国産業の発展に資する創作性の高い意匠を的確に保護するために、創作非容易性の判断の基礎となる資料について、広く知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合から、公然知られた形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合とする保護水準の引上げを行う改正がなされた。一方、創作非容易性の要件が、物品の同一又は類似という制限をはずし、当業者の立場からみた意匠の着想の新しさないし独創性を問題とするものという基本的な制度趣旨<sup>1</sup>は変更されることなく現行法においても維持されている。

平成 18 年の意匠法改正において新たに保護対象とされた、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を含む意匠についても、創作非容易性の判断は、この制度趣旨にしたがって行われている。

<sup>1</sup> 最二小判昭 49 年 3 月 19 日民集 28 卷 2 号 308 頁 昭和 45 年（行ツ）第 45 号「可撓性伸縮ホース事件」、最二小判昭 50 年 2 月 28 日取消集昭和 50 年 521 頁 昭和 48 年（行ツ）第 82 号「帽子事件」

今般の画像を含む意匠の創作非容易性に関する意匠審査基準の改訂では、実際の審査運用における考え方を踏まえつつ、審判で広く明示的に行われている創作非容易性に関する判断手法を前提に、容易に意匠の創作をすることができたと判断する際の論理構成を意匠審査基準に記載するものとし、さらに、画像を含む意匠の創作非容易性を評価する際に考慮すべき点について、明確化するものとする。

### (1) 審判事例における判断手法

多くの審決において、創作非容易性の判断については、「意匠が容易に創作することができたか否かについての判断は、当該意匠の構成態様について、それらの基礎となる構成や具体的態様などが本願出願前に公知又は周知であり、そして、それらの構成要素を、ほとんどそのままか、あるいは、当該分野においてよく見られるところの多少の改変を加えた程度で、当該物品分野において周知の創作手法であるところの、単なる組合せ、若しくは、構成要素の全部又は一部の単なる置き換えなどがされたに過ぎないものであるか否かによって行うことが必要であるので、この観点を踏まえて検討する。」との判断手法が明示的に記載されている<sup>2</sup>。

この判断手法を前提に、容易に意匠の創作をすることができたと判断する際の論理構成を意匠審査基準において明確化するとともに、画像を含む意匠に関する創作非容易性の判断において特に考慮すべきことについても記載するものとする。

### (2) 創作非容易性の判断主体

創作非容易性について判断する主体は、その意匠の属する分野における通常の知識を有する者であり、現行の意匠審査基準においては、その意匠に係る物品を製造したり販売したりする業界において、当該意匠登録出願の時に、その業界の意匠に関して、通常の知識を有する者とされている。

昨今、情報技術の進展により、多くの物品が、物品の従来の機能だけでなく、表示部に表示される画像を用いることによって多様な用途や機能を実現するようになってきており、意匠の創作において、画像の要素が一般的かつますます重要なものとなってきている。

したがって、画像を含む意匠について、その意匠の属する分野における通常の知識に関しては、その意匠に係る物品を製造したり販売したりする業界という、機器を前提とした従来知識の範囲に限定されることなく、画像の創作に係る一般的知識についても含まれるものとする。

<sup>2</sup> 当該判断手法を前提とする審決は、審決取消訴訟においても支持されている（知財高判平 24 年 7 月 4 日 平成 24(行ケ)10026 等）。

**(参考) 調査研究の結果**

調査研究におけるアンケート結果によれば、異なる物品間での画像の転用であっても、画像に係る物品の機能が具体的に又は上位概念で共通している場合における画像の転用については、同業者であれば誰でも思いつく程度との回答率が高かった。また、ヒアリング調査からは、画像デザインの創作においては、他の物品の画像デザインを参考にすることが常態化しているという実態がうかがわれた。さらに、意匠の属する分野が異なると考えられる物品間での画像の転用、現実の物品の外観の一部を電子化することの設問において、機能が具体的に共通している事例については、同業者であれば誰でも思いつく程度との回答率が極めて高かった。

**(参考) 裁判例**

知財高判平成 26 年 9 月 11 日（平成 26 年（行ケ）10078 号）「携帯情報端末事件」

画面構成が共通する複数の引用例を採用する際に、これらの引用例（携帯情報端末、携帯電話機及び車載用データ表示機に表示された画像）について、「いずれも電子情報機器の操作画面という点で共通」しているとして、創作容易の判断根拠として引用可能との判断を示した。

**(3) 画像の創作過程におけるよく見られる改変とありふれた手法**

当該分野においてよく見られる改変や、当該分野におけるありふれた手法については、典型的な考え方と事例を明確化するものとする（別紙参照）。

**a) 当該分野においてよく見られる改変**

調査研究の結果や裁判例で示された内容を考慮すれば、画像の各構成要素の形態に以下のような細部の変更を加えることは、当該分野においてよく見られる改変であると考えられる。

形態の変更の例	
(i)	細部の造形の変更（矩形角部の隅丸化、構成要素間の隙間の設置又は隙間の幅の変更、プルダウン化、フラット化等）
(ii)	色彩の付加（区画ごとの単純な彩色や塗り分けの変化、要求機能に基づく標準的な色彩の付加）
(iii)	(i)、(ii) の組合せ

(参考) 裁判例

知財高判平成 26 年 9 月 11 日 (平成 26 年 (行ケ) 10072 号)「携帯情報端末事件」

選択対象画像の表示枠を区画する線を極めて細くすることといった細部の造形については、当業者が適宜選択している事柄であって、特段の創意工夫を要するものではないと判断している。

知財高判平成 26 年 9 月 11 日 (平成 26 年 (行ケ) 10076 号)「携帯情報端末事件」

選択対象画像の表示枠である 2 本の太幅帯状部の各余地部の幅を画面両端部と中央部で異ならせることや、太帯状部に並べる同形同大の横長長方形枠の縦横比率を変更したり、当該枠の重ねる個数や帯状部の幅を変更したりすることは、当業者が適宜なし得ることであると判断している。

**b) 当該分野においてありふれた手法**

置換、寄せ集め、配置の変更、構成比率の変更又は連続する単位の数の増減、物品の枠を超えた構成要素の利用・転用、フレーム分割態様の変更、まとまりある区画要素の削除、既存の変化態様の付加、そして、これらのありふれた手法の単なる組合せは、当該分野においてありふれた手法であると考えられる。

**3. 当業者の立場からみた意匠の着想や独創性を評価する際に参酌することができる事項**

画像を含む意匠に関する裁判例ではないが、裁判実務上(下記裁判例参照)、創作者の特段の創意工夫に基づき当該意匠の属する分野における先行公知意匠にはない視覚的な特徴が創出されていると認められるような場合には、当業者により容易に創作することができる意匠と判断しないものが存在している。

したがって、特徴記載書や意見書において、出願人(創作者)の創意工夫に基づく当業者の立場からみた意匠の着想や独創性に関して主張する記載があった場合、審査官は、当該記載を創作非容易性の判断の際に参酌することができるものとする。

(参考) 裁判例

知財高判平成 19 年 12 月 26 日 (平成 19 年 (行ケ) 10209, 10210 号)「包装用容器事件」

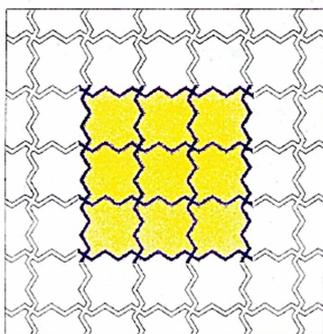
「美感上の相違があり、また、本願全体意匠は上記アのとおり各特徴(注:

頭部が目立ちすぎて、威圧感を与えたり、容器形状として異様な印象を与えたり、容器との調和を乱したりするなどの欠点を解消させ、均衡を保つための美感上の工夫が様々施されていること)を備えている点に照らすならば、本願全体意匠は、多用なデザイン面での選択肢から、創意工夫を施して創作したものである」として、創作が容易でないと判示している。

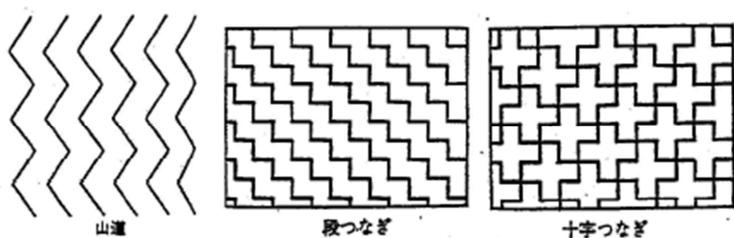
知財高判平成 20 年 8 月 28 日 (平成 20 年 (行ケ) 第 10069 号)「研磨パッド事件」

「従前存在した意匠の状況、同様の意匠が存在する分野と本願意匠の属する分野との関係などをも参酌し、本願意匠について、溝の構成、配列、態様、各研磨面の形状など個別の構成要素及びそれらの結合としての意匠全体の呈する美感を考慮すると、本願意匠には、意匠登録を認めるに足りる程度の創作性を肯定することができる。」、「…どのような溝間隔の幅を選択するかということは、当該意匠から受ける印象などをも考慮して決定されるものであり、その決定の過程においても相当程度の創作性を要するものと認められ、配列が縦横同じ構成となるように配列したことから直ちに、意匠の創作について当業者であれば格別の創意・工夫を要しないものと断定することはできない。本願意匠は全体として、溝によって区切られる各研磨面が、…特有の形状を呈していることから、見る者に対して、繊細さ、鋭さ、不安定さなどを印象づけるものであるといえる。」として、創作が容易でないと判示している。

【本願意匠 研磨部拡大図】



【参考 日本の伝統柄文様】



## 容易に創作することができる意匠と認められるものの例

(※下線部は新規追加の事例)

ありふれた手法の種類		事 例
①	置換	公然知られた画像の一部を、他の画像の一部によりほとんどそのまま置き換えて、一つの画像を構成したにすぎない意匠
②	寄せ集め	公然知られた画像の一部を、ほとんどそのまま寄せ集めて、一つの画像を構成したにすぎない意匠
③	配置の変更	公然知られた画像の一部を、ほとんどそのまま、配置を変更して表したにすぎない意匠
④	構成比率の変更又は連続する単位の数の増減	公然知られた画像の繰り返し連続する構成単位を、ほとんどそのまま、数のみ増加させて表したにすぎない意匠
⑤	物品の枠を超えた構成要素の利用・転用	1 <u>公然知られた物品の外観を、ほとんどそのまま、画像として表したにすぎない意匠</u>
		2 <u>公然知られた物品の外観を、よく見られる改変を加えて、画像として表したにすぎない意匠</u>
		3 <u>公然知られた画像の構成要素(画像部品)を、ほとんどそのまま、当然の配置により表したにすぎない意匠(1)</u>
		4 <u>公然知られた画像の構成要素(画像部品)を、ほとんどそのまま、当然の配置により表したにすぎない意匠(2)</u>
		5 公然知られた模様を、ほとんどそのまま、画像として表したにすぎない意匠
		6 公然知られた画像を、ほとんどそのまま、異なる物品の画像として表したにすぎない意匠
		7 <u>公然知られた画像を、よく見られる改変を加えて、異なる物品の画像として表したにすぎない意匠</u>
⑥	フレーム分割態様の変更	公然知られた画像を、ほとんどそのまま、よく見られるフレームの分割態様に基づき配置変更したにすぎない意匠
⑦	まとまりある区画要素の削除	1 <u>公然知られた画像を、ほとんどそのまま、まとまりある一部の区画要素を削除して表したにすぎない意匠</u>

資料 1 - 1 (別紙)

⑧	既存の変化態様の付加	1	公然知られた画像に、既存の変化態様をほとんどそのまま加えて表したにすぎない意匠
		2	公然知られた物品の外観に、既存の変化態様をほとんどそのまま加えて、画像として表したにすぎない意匠