

～世界から期待され、世界をリードする JIPA ～



一般社団法人日本知的財産協会



# 日本及び各国の画像デザイン保護制度 に関する調査研究

— 日本の画像意匠の審査の現状 —

日本知的財産協会

2014年度 意匠委員会 第1小委員会

2015年03月19日（関西部会）

2015年03月24日（関東部会）



# 1 調査研究の背景

## 2 画像デザインとは

-条文      -審査基準

## 3 登録事例に基づく分析結果および提言

-類似の考え方      -創作非容易の考え方

## 4 F A Q (付録)



アップル、サムスンの訴訟を契機に企業内において、「画像デザインの意匠権」が注目され始めた。

しかし、特許庁が審査する際の基準<sup>※</sup>を、ユーザー側で十分な理解が出来ているとは言い難く、画像デザインの意匠権に係る適切な出願戦略を立てられずにいる。

そこで、類似・創作非容易という視点から登録事例を抽出し、特許庁がどのような基準に基づき審査を行ったのか検討を行うこととした。

※平成23年6月改正 意匠法、及び平成23年8月改訂 審査基準の内容に基づいている  
現在、産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会意匠審査基準WGで審査基準の見直しを検討されている



# 1 調査研究の背景

## 2 画像デザインとは

-条文

-審査基準

## 3 登録事例に基づく分析結果および提言

-類似の考え方

-創作非容易の考え方

## 4 F A Q (付録)



## 条文

（定義等）

**第二条** この法律で「意匠」とは、物品（物品の部分を含む。第八条を除き、以下同じ。）の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう。

**2** 前項において、物品の部分の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合には、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であつて、当該物品又はこれと一体として用いられる物品に表示されるものが含まれるものとする。

## 意匠関連審査基準

第7部 個別の意匠登録出願 第4章 画像を含む意匠

74-74. 14



# 画像デザインとは

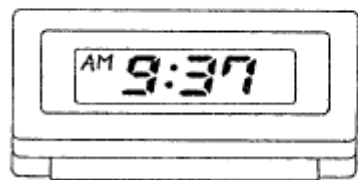
意匠法上、登録が認められている画像は以下のとおり。

1. 物品の表示部に表示される画像であって、かつ以下の二つの要件を満たしているもの

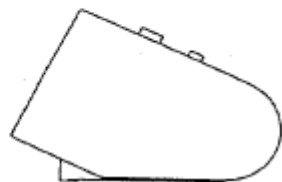
- (1) その物品の機能を果たすために必要な表示を行う画像であること
- (2) その物品にあらかじめ記録された画像であること

【意匠に係る物品】置き時計

【正面図】

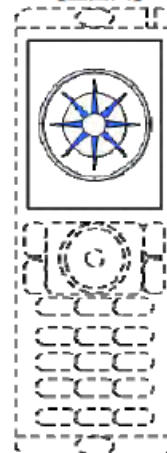


【右側面図】



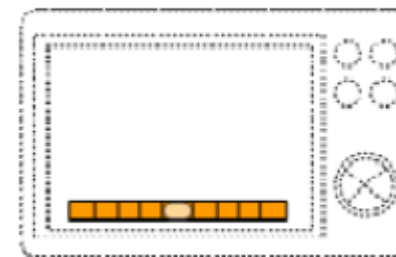
【意匠に係る物品】携帯電話機

【正面図】



【意匠に係る物品】デジタルカメラ

【正面図】



撮影支援情報表示（水準器表示）



# 画像デザインとは

2. 表示部に表示された画像が物品の操作用の画像であって且つ以下の二つの要件を満たしているもの

(1)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

(2)当該物品又はこれと一体として用いられる物品に表示されるもの

**【事例】**

当該物品に表示される画像  
「携帯電話機」



(物品自体が有する表示部に表示される画像の例)

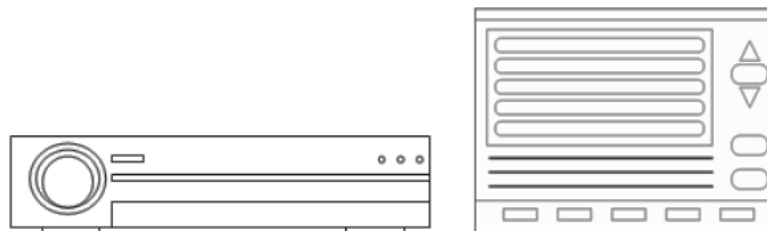
※表示部に表示された画像は通話機能等、物品の機能を発揮できる状態にするために行われる操作に用いられることが前提となる。

**【事例】**

当該物品と一体として用いられる物品に表示される画像

意匠法第2条第2項では「これと一体として用いられる物品に表示されるものが含まれるものとする」と規定され、当該物品の機能を発揮するための操作に用いられる画像であって当該物品と一体として用いられる表示器等に表示される画像は保護対象とする。

「磁気ディスクレコーダー」



(当該物品と一体として用いられる物品(例、テレビモニター)に表示される画像の例)

※録画予約機能等、物品の機能を発揮できる状態にするために行われる操作に用いられる画像であることが前提となる。

※この操作用画像は、平成18年法改正により保護されるようになった。





# 1 調査研究の背景

## 2 画像デザインとは

-条文      -審査基準

## 3 登録事例に基づく分析結果および提言

-類似の考え方      -創作非容易の考え方

## 4 FAQ (付録)

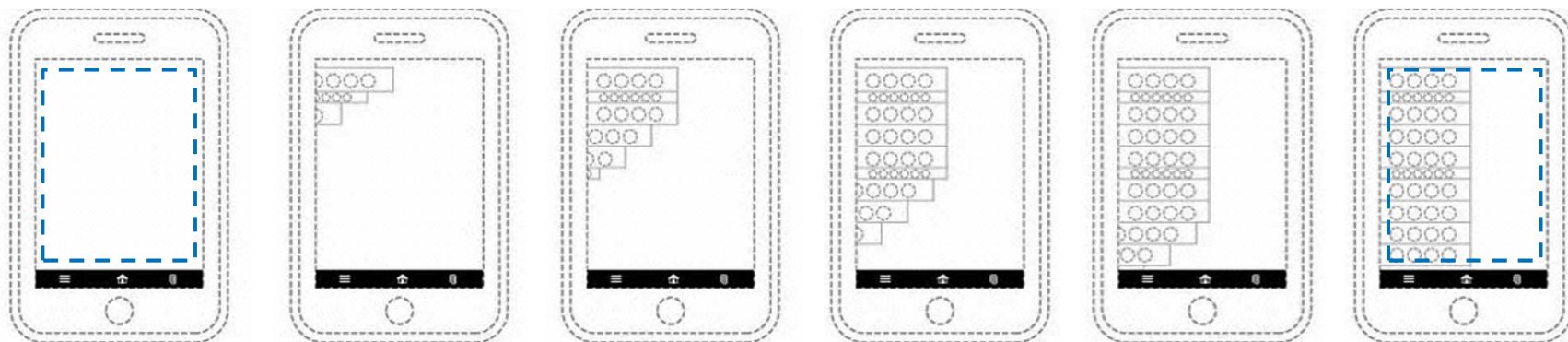




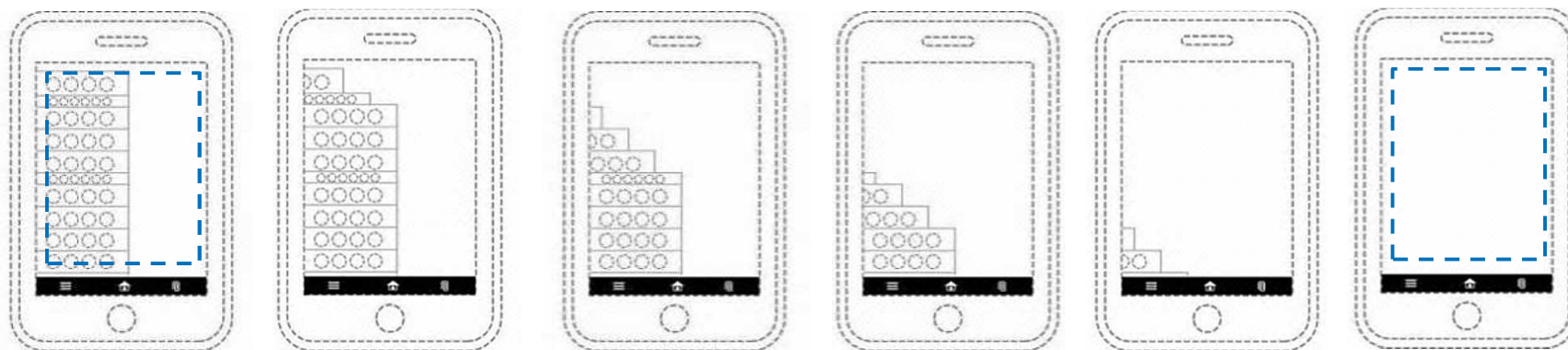
# 登録事例に基づく分析結果（類似の考え方）

## ■事例①（動きの前後の態様の違いを重視）

### 登録例



第1501996号



第1501997号



### ■事例①（動きの前後の態様の違いを重視）

#### 解説

実線部の動きの違いで独立登録(非類似)

上段1501996号の動作：非表示→全部表示

下段1501997号の動作：全部表示→非表示

構成する要素は全く同じだが、別登録

#### 考察

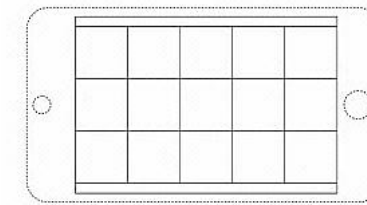
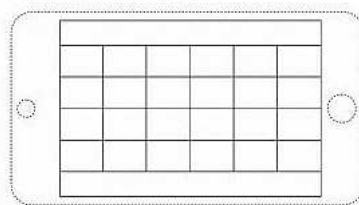
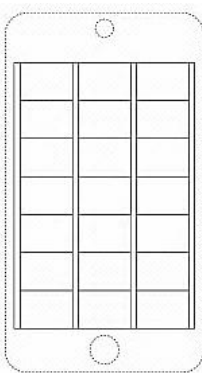
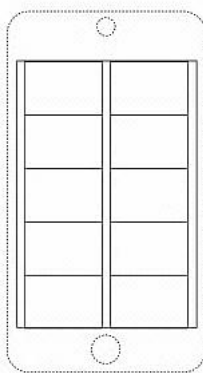
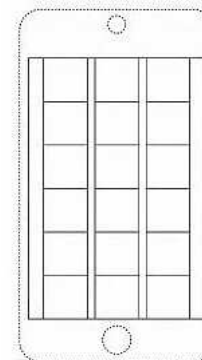
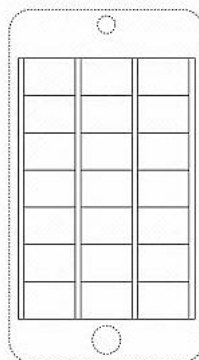
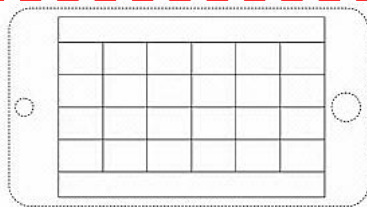
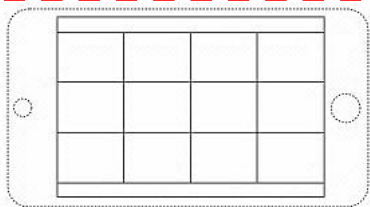
- ・「基本姿態が類似であれば…両者は類似の傾向が強い」と示されている。（動的意匠審査基準）
- ・本件は開始画面が「非表示」と「全部表示」との差異があり、全体としての構成要素は同じだが非類似と認定されたと思われる。



# 登録事例に基づく分析結果 (類似の考え方)

## ■事例② (動きの有無と微小な形状の差を重視)

登録例



横⇒縦表示状態  
第1456904号(本1)  
出: 2011.11.17  
登: 2012.11.02

横⇒縦表示状態  
第1475397号(関1-1)  
出: 2012.11.30  
登: 2013.06.21

縦⇒横表示状態  
第1479156号(関1-2)  
出: 2012.11.30  
登: 2013.08.09

縦⇒横表示状態  
第1479157号(関1-3)  
出: 2012.11.30  
登: 2013.08.09

第1弾出願  
結果: 非類似

横⇔縦動きなし  
第1459849号(本2)  
出: 2011.11.17  
登: 2012.12.14

横⇔縦動きなし  
第1479158号(関2-1)  
出: 2013.01.18  
登: 2013.08.09

この後  
出願日2013.12.13で  
10件の意匠出願あり。  
別の関連意匠群を形成。



### ■事例②（動きの有無と微小な形状の差を重視）

#### 解説

動きの差、微小な差異による類否

第1弾出願は

- ・ 縦⇔横の画面の動きの差
- ・ 縦状態での中央の隙間 → **非類似と認定**

後付けの関連出願で権利範囲を拡大

#### 考察

- ・ 類似、非類似の差異はごくわずかであり、出願人も拒絶理由や登録査定を受けながら、審査官の意向を汲みつつ出願を進めたものと推測される。
- ・ 審査官の意向を把握した上で関連意匠により権利範囲を拡大した。
- ・ 類否判断が微妙な場合はこのような戦術が有効であると思われる。





# 登録事例に基づく分析結果 (類似の考え方)

## ■事例③ (物品の違いが類否判断に影響)

登録例

携帯情報端末機グループ

位置認識誘導機グループ



第1462702号  
(本意匠)

【参考図】



第146511号  
(本意匠)

【参考図】



第1463240号  
(関連意匠)

【参考図】



第1467065号  
(関連意匠)

【参考図】





### ■事例③（物品の違いが類否判断に影響）

#### 解説

#### 物品非類似により関連補正

出願時：形態同一で異なる物品 → **非類似と認定**

⇒ 形態類似、物品同一に関連意匠の組合せを  
変えて登録

#### 考察

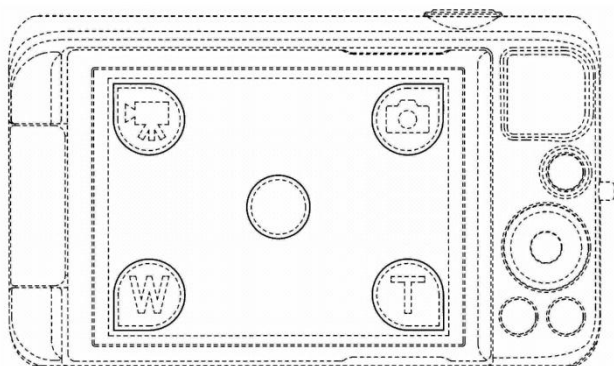
- ・上記の二物品は物品類似と認定されなかったと思われる。
- ・しかし、【物品の説明】において画像に表示されているアイコンの機能(ブラウザ、メール等…)を中心に記載すれば、物品類似と認定されたと思われる。



# 登録事例に基づく分析結果 (類似の考え方)

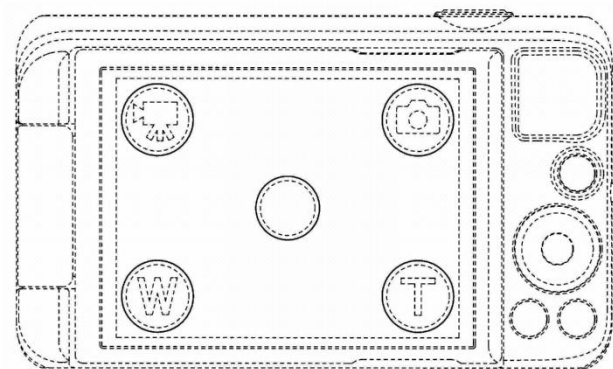
## ■事例④ (物品の違いを越えて類似と判断)

### 登録例



第1494646号 (本意匠)  
出願: 2013.08.02 登録: 2014.03.14

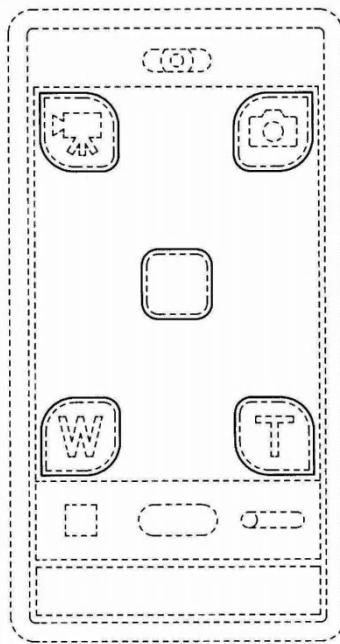
デジタルカメラ



第1495071号 (関連意匠)  
出願: 2013.08.02 登録: 2014.03.14



携帯情報端末機



第1497608号 (関連意匠)  
出願: 2013.08.02 登録: 2014.04.11





### ■事例④（物品の違いを越えて類似と判断）

#### 解説

#### 物品の違いを越えて関連登録

- 意匠に係る物品の説明  
物品名を除いて同じ内容を記載
- 当該用途に係る機能は実質同一  
アイコンの位置/大きさ/範囲が類似

#### 考察

- 携帯電話(スマートフォン)のカメラ機能は社会通念上一般的で、使用シーンもデジタルカメラとほぼ同等と認識されている。
- 物品の説明欄での機能説明や参考図を有効活用し、共通点を分り易く説明して類似性を的確に主張することが肝要であると思われる。
- 三次元の形状意匠より、二次元の画像意匠の方が機能判断が重視される傾向に有る。

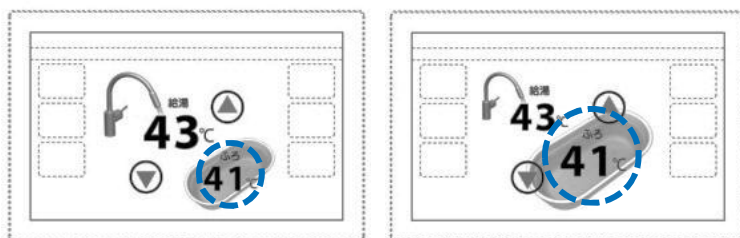


# 登録事例に基づく分析結果 (類似の考え方)

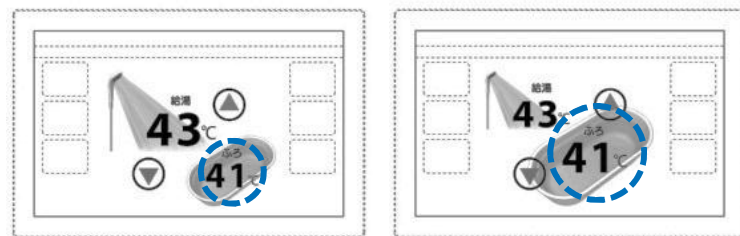
## ■事例⑤ (動き方を類似要素として重視)

登録例

その場で大きさが変化

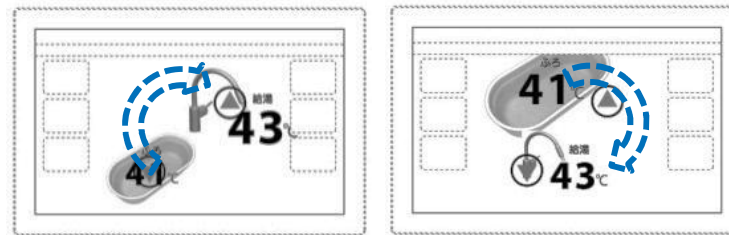


第1494094号  
(本意匠)  
カーン

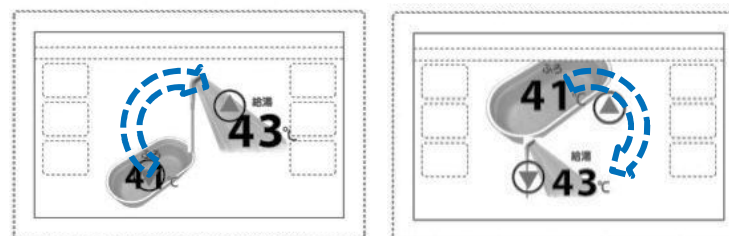


第1494505号  
(関連意匠)  
シャワー

回りながら拡大・縮小



第1494095号  
(本意匠)  
カーン



第1494506号  
(関連意匠)  
シャワー

給湯器用リモートコントロール



### ■事例⑤（動き方を類似要素として重視）

#### 解説

意匠の要素＜「動き」＞で関連登録

- ・ 画像に含まれる各要素の意匠  
⇒ ありふれた形状の公知意匠
- ・ その場でストレートに**大きさ変化**  
⇔ 渦巻き状に移動しながら**大きさ変化**

#### 考察

- ・ 各要素の大きさの変化や遷移状態を、当該画像の特徴として重要視し、類否判断している。
- ・ デザインそのものが一般的でありふれている場合、当該要素の形状の違いは重視されないと思われる。

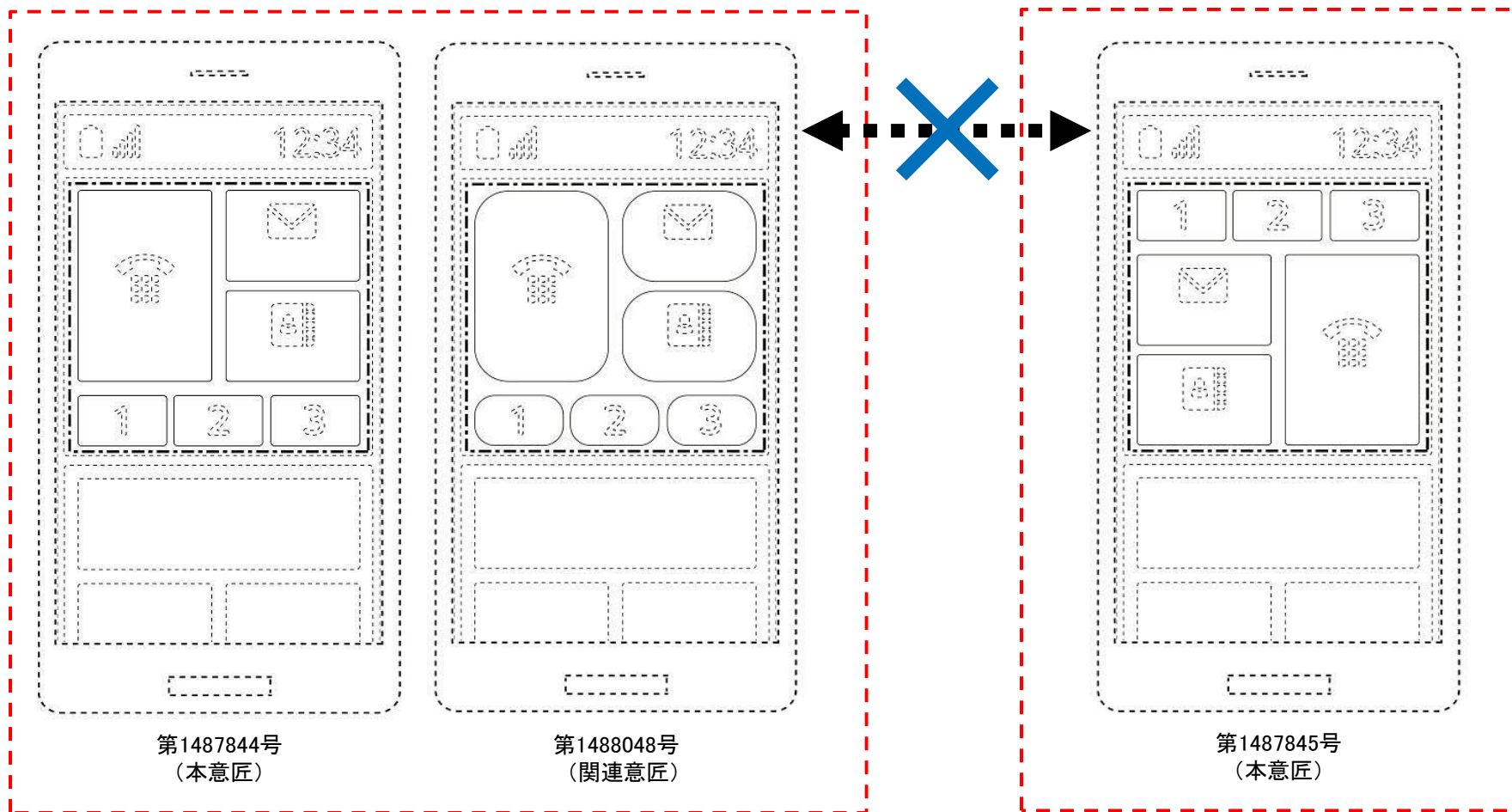


# 登録事例に基づく分析結果 (類似の考え方)

## ■事例⑥ (構成要素の形状よりも並べ方を重視)

### 登録例

携帯情報端末機





### ■事例⑥（構成要素の形状よりも並べ方を重視）

#### 解説 形状<レイアウトの違いで独立登録

- 出願時は創作容易で拒絶
- 楕円、矩形状より、大きさの違う6つのボタンが四角の中にタイル状に隙間を設けた状態で並んでいるところに特徴があると判断され、登録

#### 考察

- 矩形、楕円の差は要部認定の大きな要素とならないと思われる。
- 3つのボタンの上下の配置の違いは非類似と判断されていることから、「位置、範囲、大きさ」が類否判断に大きな影響を及ぼすと考えられる。





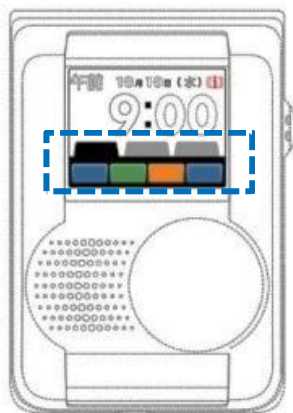
# 登録事例に基づく分析結果 (類似の考え方)

## ■事例⑦ (形状個々の差よりも画面の中の配置を重視)

登録例

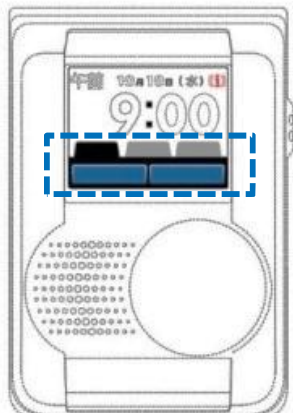
タイムレコーダー

(本意匠)

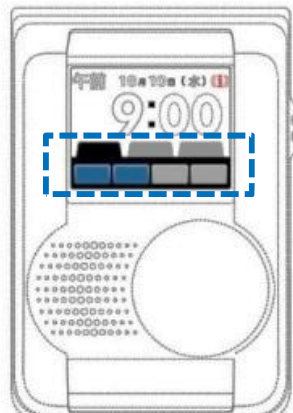


第1362157号

(関連意匠)

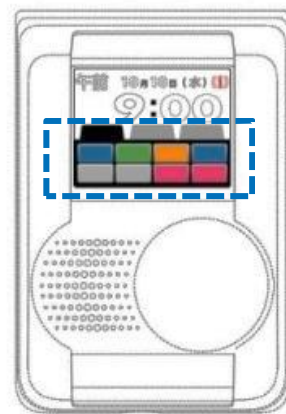


第1362847号



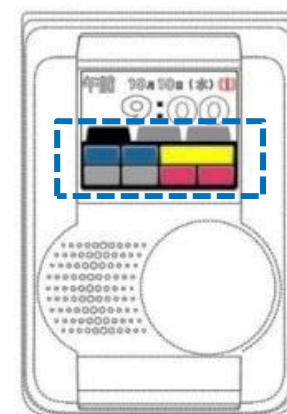
第1362848号

(本意匠)

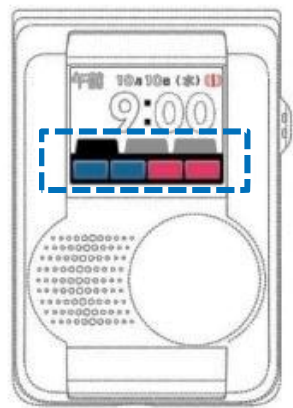


第1362158号

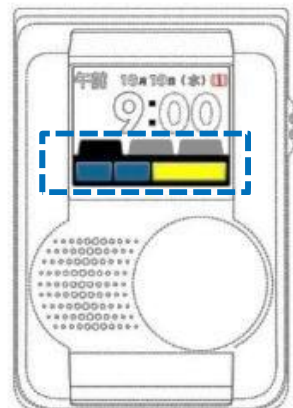
(関連意匠)



第1362851号



第1362849号



第1362850号



### ■事例⑦（形状個々の差よりも画面の中の配置を重視）

#### 解説

#### タブ構成く段数の違いで関連登録

ボタンの形状、色彩、レイアウトの違いより画面に対する占める割合の違い（段数の差）が重要と判断される。

#### 考察

- ・部分意匠なので、形状や色彩などの個々の要素の違いではなく、「実線部分が占める範囲・割合」が類否判断において重要視されたと考えられる。





# 登録事例に基づく分析結果 (創作非容易の考え方) 23

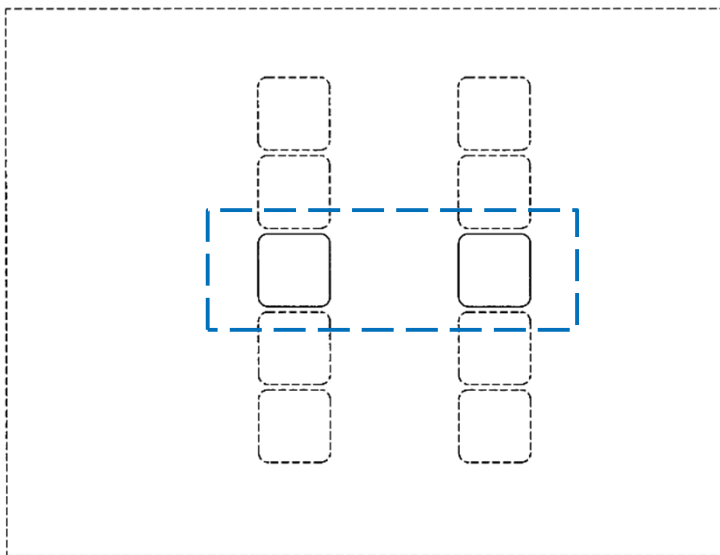
## ■事例① (配置/各構成要素の位置関係)

審判番号：不服2013-20608

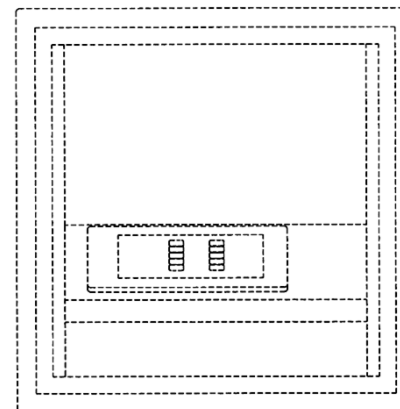
登録例

■意匠登録第1502855号 <機械式駐車場用コントロールパネル>

【表示部拡大図】



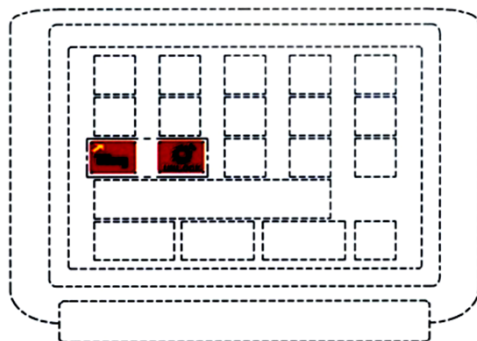
【正面図】



公知意匠

※画像は審決公報より抜粋

<画像1>



<画像2>





## ■事例①（配置／各構成要素の位置関係）

### 解説

#### 具体的な配置態様が特徴的

##### <審査時の判断>

- ・ 略正方形のアイコンをやや離間させて横に並べる

→ **ありふれた手法**

##### <審判時の判断>

- ・ 形態：ありふれた形状
- ・ 左右に離間／2列に配置：公然知られた態様
- ・ 画面の中央付近に配置／左右列間の間隔 → **特徴的な着想**

### 考察

形状がありふれていても、画面における位置、他の構成要素との配置関係までが考慮され、創作非容易と判断され得る。



# 登録事例に基づく分析結果 (創作非容易の考え方) 25

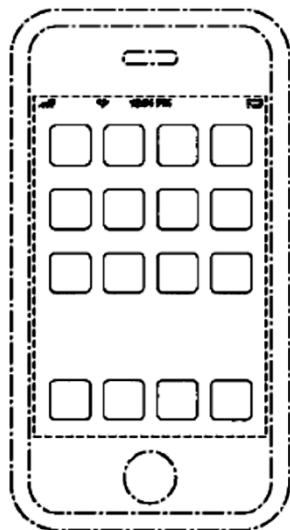
## ■事例② (配置/各構成要素の位置関係)

審判番号：不服2009-22780

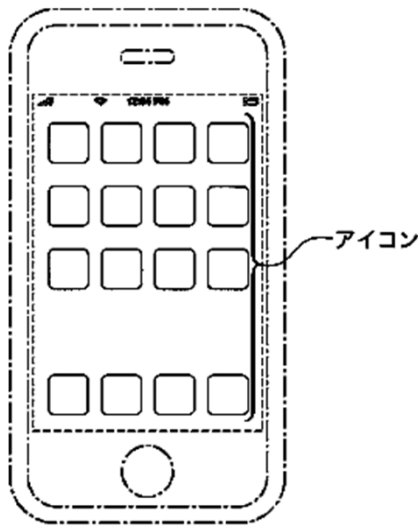
### 登録例

■意匠登録第1395587号 <携帯情報端末機>

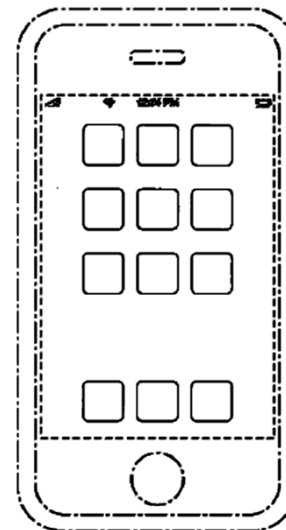
■意匠登録第1349661号 <本意匠>



【正面図】



【参考図】

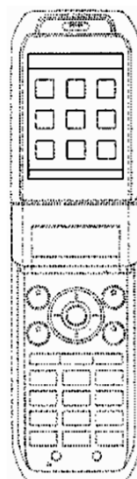


【正面図】

### 公知意匠

※画像は審決公報より抜粋

<意匠1>



<意匠2>





## ■事例②（配置／各構成要素の位置関係）

### 解説

#### 具体的な配置態様が特徴的

##### <審査時の判断>

- ・ 略矩形状の操作ボタン部をほぼ等間隔に規則的に配置すること。

→ **ありふれた手法**

##### <審判時の判断>

- ・ 配置：16個の図形を上下2群に分割している。
- ・ 2つの群の間は、他の段の間よりも広い間隔となっている。

→ **特徴的な着想**

### 考察

形状/配置がありふれていても、複数の構成要素がある場合は、構成要素間の間隔や、位置関係の特徴が考慮され、創作非容易と判断され得る。

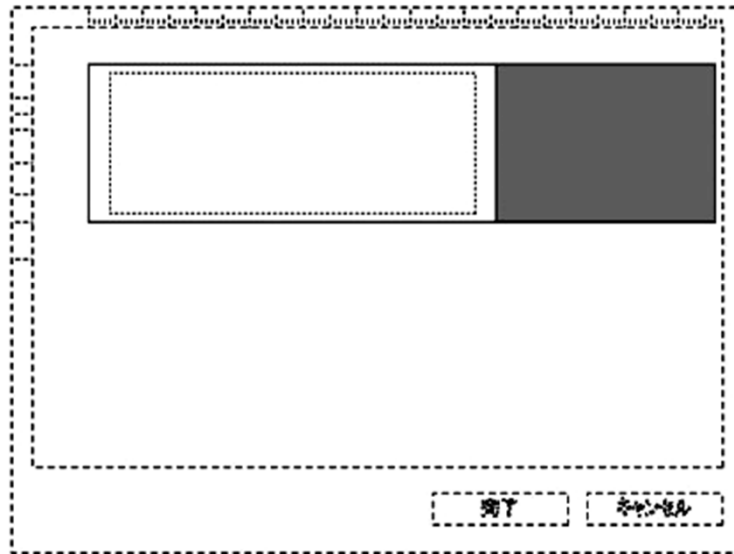


# 登録事例に基づく分析結果（創作非容易の考え方） 27

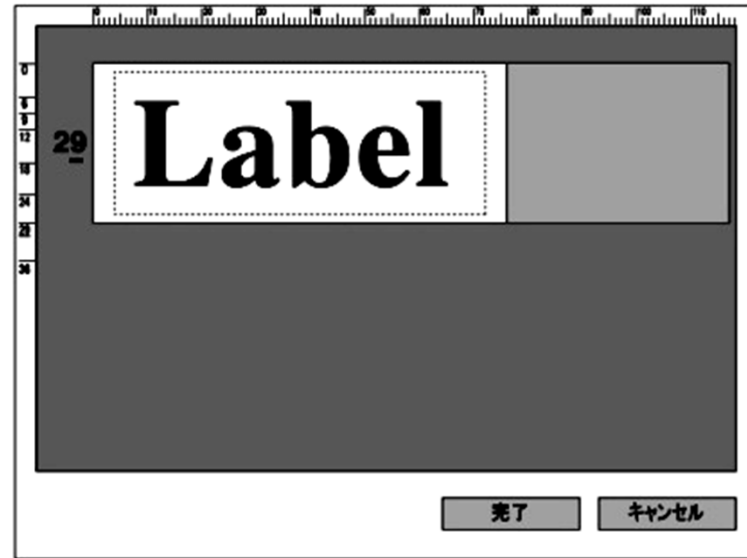
## ■事例③（各構成要素の位置関係／用途・機能） 審判番号：不服2008-19122

### 登録例

■意匠登録第1365673号 <テープ印字機>  
【画像図】



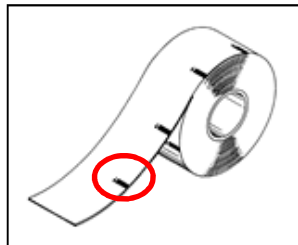
【使用状態参考図】



入力部と隣接してグレートーンの帯部を配置：テープの印字方向が示される

### 公知意匠

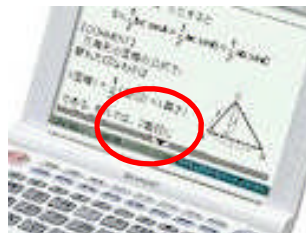
※画像は審決公報より抜粋 画像中の赤枠の囲みは、該当部分を示すために追記



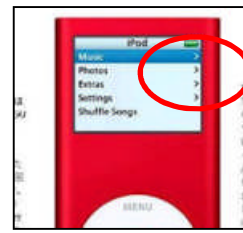
<意匠1>  
挿入方向を示す「↑」記号



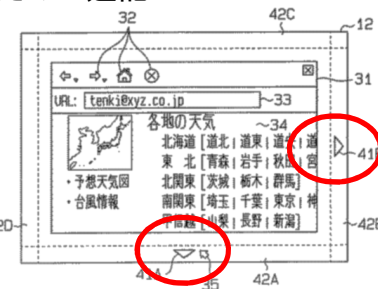
<意匠2>  
挿入方向を示す「↑」図形



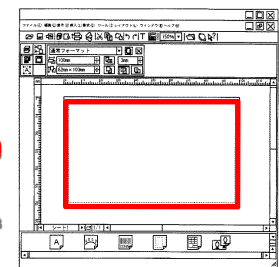
<意匠3>  
次ページを示す「▼」記号



<意匠4>  
展開方向を示す「>」記号



<意匠5>  
スクロール方向を示す「▽」記号



<意匠6>  
四角形状の文字入力領域を画面表示した例





## ■事例③（各構成要素の位置関係／用途・機能）

### 解説

#### 具体的な用途・機能が特徴的

##### <審査時の判断>

- ・文字入力領域を表示するとともに、方向性を示すために記号となる図形を付すこと。 → **ありふれた手法**

##### <審判時の判断>

- ・公知意匠とは用途と機能とがまったく異なる。
- ・形状がありふれていても、使用の目的が普通に行われるとは言えない。

### 考察

形状/配置がありふれていても、位置/組合せの態様の他、用途・機能までが考慮され、創作非容易と判断され得る。

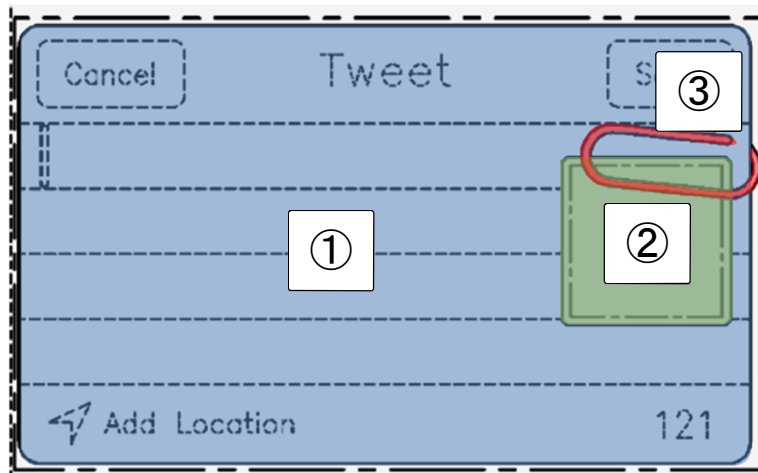


# 登録事例に基づく分析結果 (創作非容易の考え方) 29

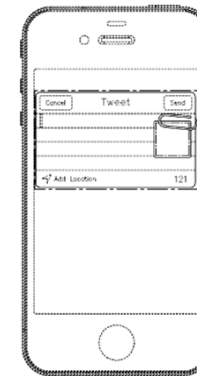
## ■事例④ (各構成要素の大きさ、比率、配置態様) 審判番号：不服2013-989

**登録例** ■意匠登録第1483929号<携帯情報端末>

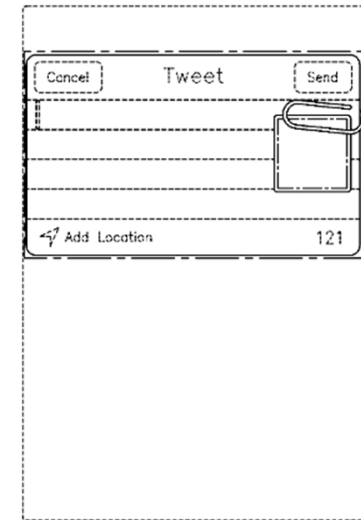
権利請求部分の拡大  
※説明の為に色と番号を  
付加



【正面図】

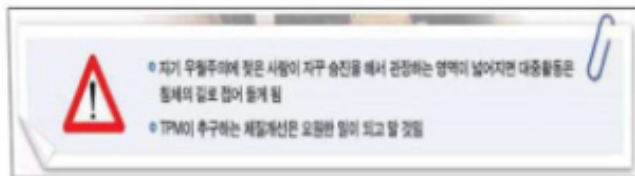


【正面図の表示部拡大図】

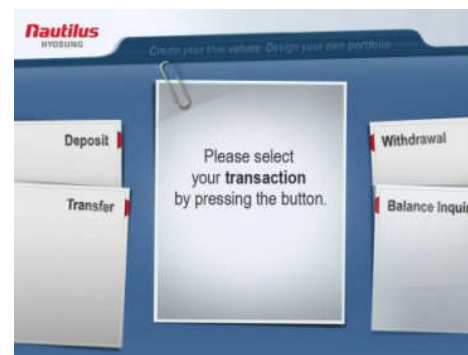


**公知意匠** ※画像は審決公報より抜粋

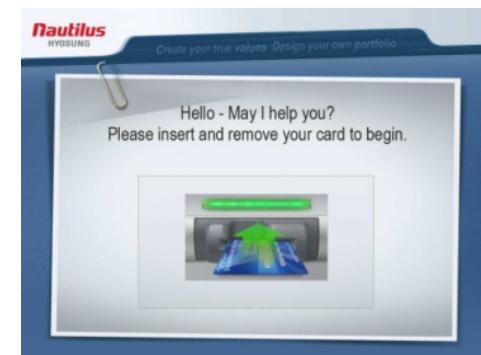
<公知意匠1>  
コンピュータモニタ



<公知意匠2>  
現金自動預入支払機



<公知意匠3>  
現金自動預入支払機







## ■事例④（各構成要素の大きさ、比率、配置態様）

### 解説

表示内容を踏まえ、具体的な構成態様が特徴的

#### <審査時の判断>

- ・ 1枚の矩形状の紙に情報が記載され、それを事務用クリップで留めた表現はごく普通に行われている。 → **ありふれた手法**

#### <審判時の判断> ①②③については前頁参照

- ・ ②には送信機能に関わる情報が表示され、位置及び大きさは、画面全体の視認性の観点から決定。
- ・ ②に表示される情報がクリップ③によって阻害されないように配慮しつつ、①と②の紙片が③で挟んで止められたように見える視覚効果を与えている。

### 考察

構成要素それぞれの形状は周知であっても、大きさ、比率、配置等の具体的な構成態様までを考慮し、部分の機能的な意味（表示する内容）や視覚効果の差異によって創作非容易と判断され得る。



# 登録事例に基づく分析結果 (創作非容易の考え方) 31

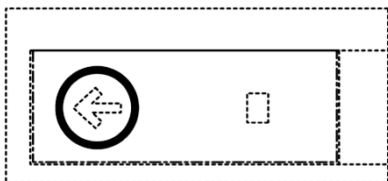
## ■事例⑤ (変化の態様)

審判番号：不服2013-10702

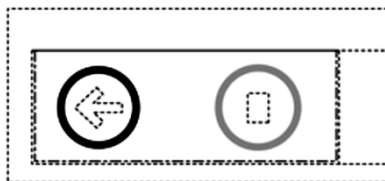
### 登録例

■意匠登録第1491807号 <情報端末機>

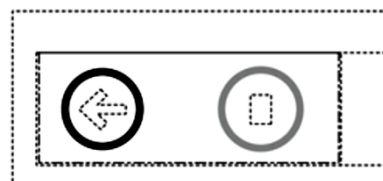
【部分拡大図】



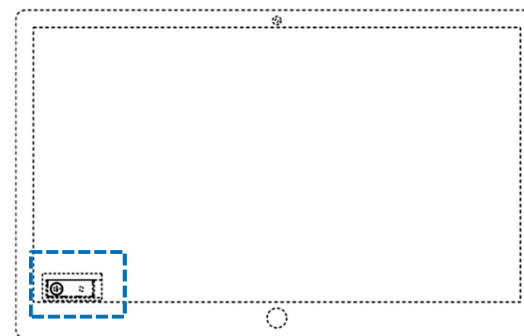
【変化2】



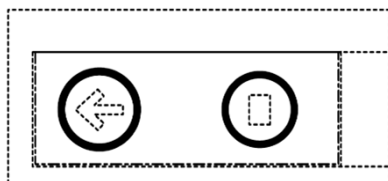
【変化4】



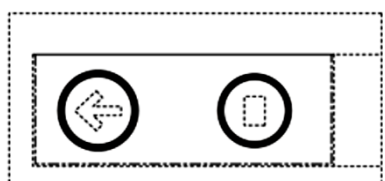
【正面図】



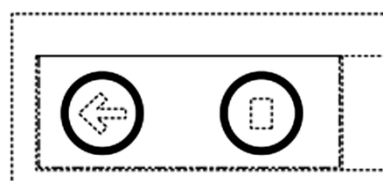
【変化1】



【変化3】



【変化5】



### 公知意匠

※画像は審決公報より抜粋

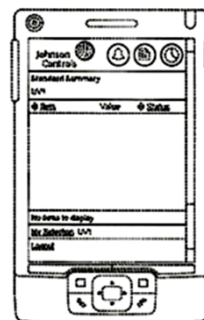
<画像1>



<画像2>



<画像3>



<引用文献1> 特開2006-277734

<引用文献2> 特開2007-256227

アイコンを点滅させる旨が本文中に記載有



## ■事例⑤（変化の態様）

### 解説

#### 具体的な変化の態様が特徴的

##### <審査時の判断>

- ・ 強調等のために点滅表示を行うこと、また円形の細幅枠を有するアイコンを利用すること → **ありふれた手法**

##### <審判時の判断>

- ・ 同形同大のボタンを横並びに配置 → **ありふれた手法**
- ・ 一对のボタンのうち、右側のボタンの円環枠のみが点滅 → **特徴的な態様**

### 考察

形状/配置がありふれていても、変化の態様（点滅等）について特徴がある場合は、創作非容易と判断され得る



## ■分析結果

### <類似の判断ポイント>

- ・画像の動的意匠においては、個々の要素の類否は類否判断には大きな影響を与えず、動きそのものが類否判断に大きな影響を与えている。
- ・画像意匠はそもそも部分意匠であるため、全体に占める部分の「位置、大きさ、範囲」が類否判断に大きな影響を与えている。
- ・物品類似においては、【物品の説明】の記載を工夫すれば、従前は物品類似と認定されなかった物品同士でも類似と認定される可能性がある。

### <創作非容易の判断ポイント>

一見、ありふれた着想や形状からなるデザインと思われても、当該デザインの構成要素のうち、以下の何れかが公知意匠に表されていない場合は、創作非容易と判断され得る。

- ・位置／大きさ／範囲といった配置態様
- ・用途／機能
- ・変化の態様



### <出願について>

- ありふれたデザインと思われても、諦めずに、出願を検討してみるべき。
- 出願時には十分に検討を行った上で、図面だけでなく「意匠に係る物品の説明」欄の記載内容や「参考図」を用いて、意匠の特徴が特定できるように出願を行うことが重要。
- 関連意匠等により権利範囲を広げていくことを検討すべきである。この際、拒絶理由対応等を通じて審査官と対話を行うことにより類否判断の傾向を掴むことが重要。
- 例えば、本研究時点では動的意匠においては意匠の構成要素よりも動きそのものが重視される傾向にあることが掴めた。

### <先行例調査について>

- ありふれた形状からなるデザインと思われても、他社が思わぬ権利を取得している可能性もある。思い込みを捨て先行意匠権調査を行うことが必要。
- 類否判断においては、画像意匠は部分意匠であることを念頭に置き「位置、範囲、大きさ」を重視する等に留意する。



二次元の画像意匠は、三次元の立体物の意匠と比べて要部の認定が難しいことから、審査において、立体物の意匠よりも画像デザインの「動き・変化」や「物品の機能」が重視される傾向にある。

したがって、出願時に「図面」だけでなく「意匠に係る物品の説明」や「参考図」を有効活用し、出願人の意思、画像デザインの機能・用途を始めとする権利として取りたい範囲を適切に伝えることにより権利範囲を明確にすることが好ましい。





# 1 調査研究の背景

## 2 画像デザインとは

-条文      -審査基準

## 3 登録事例に基づく分析結果および提言

-類似の考え方      -創作非容易の考え方

## 4 FAQ (付録)





Q：画像意匠の類否判断で立体物の意匠と異なることはありますか？

A：立体物の意匠より用途機能が重視される傾向があります。用途機能が社会通念上近似していると物品類似とされる可能性があります。

Q：どんな画像なら出願できますか？

A：機能をもたない単なる壁紙などは保護されません。物品の操作の用に供される画像であって、その物品または、一体として用いられる物品に表示される画像に限定されます。あくまでも、ハード・ソフトが一体となっているものが対象で、後からソフトだけを追加したり、インターネットを通じてダウンロードされる画像等は保護の対象外となります。



## F A Q

Q：図面を描くときに注意する点は？

A：図面でデザインを正確に特定し、且つ物品の説明で具体的な機能・用途を記載することが必要となります。仮に抽象的な描写とした場合、権利範囲が不明確なものになってしまいます。



Q：アイコンのみで権利化できますか？

A：単なる絵柄としてのアイコンは日本国では保護されません。日本では物品に紐づけられ、操作の用に供される画像でないと保護されませんので、アイコンのみでの権利化は不可能です。欧州など海外においては、保護される国もあります。

Q：色がついている方がいいのですか？

A：色彩も意匠の要素であるため、色がついている方が登録されやすいですが、その分権利範囲が狭く解釈される場合があります。特に画像の意匠においては、立体物の意匠に比べて、色の差異の占める割合が重く判断される傾向にあります。



Q：動く画像の権利化はできますか？

A：登録要件を満たせば権利化できます。

変化の態様を示す複数の画像を示すことで「変化を伴う一つの意匠」や「変化状態ひとまとまりでの権利」として取り扱われています。変化途中や変化後の状態開示や説明記載も動きの理解に有効とされます。構成画像そのものに新規性が足りない場合でも、動き方に特徴があれば、権利化できる可能性があります。

Q：動く画像なら何でも保護できますか？

A：ゲームや映画などのコンテンツ、壁紙などの単なる模様は保護されません。



Q：画像意匠の権利行使の事例はありますか。

A：日本国ではありません。

一方で海外では、アップルとサムスンの事例等が数件程度あり、今後、判例は増えることが予想されます。

※アップルとサムスンの事例（米国）

賠償額：特許では約1,000万ドルに対し、意匠では約10億ドル。

Q：特許の進歩性の低いGUIを意匠権で保護できますか？

A：保護できる場合があります。

特許の進歩性の有無は意匠審査に何ら影響を与えません。

出願の手法として、特許と合わせて意匠も出願するか、特許出願願書の中に意匠を特定できる図面が記載されていれば、変更出願が可能です。





Q：意匠権と著作権のメリットは？

A：意匠権のメリットで一番大きいのは、著作権が相対的権利であるのに対して、意匠権は絶対的権利であり、依拠したか否かに関係なく権利行使することが出来る点です。

著作権のメリットは、手続きしなくとも創作した時点で権利が発生することです。但し、立証が難しいという問題があります。

一方で、著作物性が認められなくても、意匠権で保護することが可能な場合もあります。



Q：どんな画像デザインが創作容易と判断されるのですか？

A：審査基準では、画像の一部を他の画像に置き換えること／複数の画像を寄せ集めて1つの画像にすること／画像の一部の配置を変更すること／繰り返し連続する構成要素の単位を適宜増減させること／画像の一部に公然知られた模様をほとんどそのまま表すこと／フレームの分割態様をありふれた分割手法に基づき変更すること／ありふれた手法による変化の態様を表したにすぎないこと、が容易に創作することができる例として書かれています。

しかし、現状は、そのような場合でも、配置態様や、機能、動き等の種々の要素まで同じものが、世間一般的に観られるという証拠が発見されない限り、最終的に「創作容易」と判断される確率は低いと思われます。

万が一拒絶理由で、「創作容易」と認定されたとしても、意見書で相違点を詳しく説明して反論することで、当該拒絶を回避できている例も少なくないようです。



Q：画像デザインにおいて、公知意匠からの創作非容易を審査官にアピールするポイントは？

A：位置／大きさ／範囲といった配置の態様や、用途／機能、変化の態様の何れかが公知意匠に表されていないことが認められた場合には、登録される可能性がありますので、公知意匠には開示されていないこれらの特徴について、主張する事がポイントになると考えられます。

一方で、出願時の記載において、これらの特徴が特定されていない場合は、要旨を変更するものとして、意見書や審判での主張が困難になる可能性が有ります。従って、出願当初から意匠の特徴が特定できるような記載を行っておくことが肝要と言えます。



Q：類似と創作容易の審査判断の違いは？

A：意匠の類否判断では“物品”の類似性も要求しますので、「類似」の場合は、物品が同一又は類似する公知意匠との対比で判断されます。一方、「創作容易」は物品に関係なく同じ要素を持つ意匠との対比で判断されます。

拒絶理由において「類似」（3条1項3号）認定と、「創作容易」（3条2項）の認定では、「類似」の理由が優先適用されます。



Q：創作容易と判断された場合、引用された意匠との権利関係はどうなるのですか？

A：「創作容易」と認定された場合は、引用意匠が他社の登録意匠であったとしても、権利を侵害することにはなりません。誰もが実施できる、創作性の程度が低い意匠であると判断されたと言えます。

一方、「類似」と認定された場合は、他社の権利を侵害する可能性がありますので、注意が必要です。





## 日本知的財産協会 2014年度 意匠委員会

委員長	林 真紀	(キヤノン)
第一小委員会	メンバー	
小委員長	中原 香通子	(富士通)
副委員長	岩井 和仁	(シャープ)
副委員長	中津川 良枝	(日本電気特許技術情報センター)
副委員長	平林 伸夫	(セイコーエプソン)
	大野 芳昭	(NTTデータ)
	小野田 佳世子	(カシオ計算機)
	加藤 智幸	(デンソー)
	小出 雅士	(パナソニック I P マネジメント)
	後藤田 祐己太	(富士フイルム)
	向井 謙治	(日立製作所) 10名

ご清聴ありがとうございました

～世界から期待され、世界をリードする JIPA ～



一般社団法人日本知的財産協会

