

第二章 意匠とは何か

| | |
|------------------------------------|---|
| 1. 意匠の定義..... | 2 |
| 1.1 前書き | 2 |
| 1.2 意匠は物品に応用しなければならない | 3 |
| 1.3 意匠が表現する外観..... | 4 |
| 1.3.1 形状..... | 4 |
| 1.3.2 模様..... | 5 |
| 1.3.3 色彩..... | 6 |
| 1.3.4 形状、模様、色彩の組み合わせ..... | 7 |
| 1.4 意匠は視覚を通じて訴求される創作でなければならない..... | 7 |
| 2. 法に定められた意匠を与えない項目 | 8 |
| 2.1 前書き | 8 |
| 2.2 純機能的意匠の物品造形..... | 8 |
| 2.3 純芸術創作 | 9 |
| 2.4 集積回路回路レイアウト及び電子回路レイアウト | 9 |
| 2.5 物品が公の秩序又は善良な風俗を妨害する場合 | 9 |

第二章 意匠とは何か

本章では意匠の定義及び法に定められた意匠を与えない項目の両方について、専利法に規定された意匠をそれぞれ説明する。

1. 意匠の定義

1.1 前書き

意匠とは、物品の全部又は一部の形状、模様、色彩又はその組み合わせに対して視覚を通じて訴求される創作である。また、物品に応用するコンピュータグラフィックス及びグラフィカルユーザインタフェースも、本法に基づき意匠を取得することができる。ここで、コンピュータグラフィックス及びグラフィカルユーザインタフェースは、コンピュータプログラム製品により生じる二次元又は三次元のバーチャルグラフィックスであり、当該図形自体は、形状、模様、色彩又はそれらの組み合わせの性質に属し、物品に応用されて初めて意匠の定義を満たす。

従って、専利法における意匠に対する定義に基づき、意匠が保護する標的は、おおまかに「物品の全部意匠」（本章では、以下「全体意匠」という）、「物品の部分意匠」（本章では、以下「部分意匠」という）、及び「物品のコンピュータグラフィックス及びグラフィカルユーザインタフェース意匠」（本章では、以下「画像意匠」という）の一般出願態様を含む。又、専利法に基づき組物の意匠（本章では、以下「組物意匠」という）、「関連意匠（衍生設計）」専利を出願する場合、両者は、それぞれ「一意匠一出願」及び「先願主義」に属する特殊な出願態様であるが、依然として専利法における意匠に関する定義を満たさなければならない。即ち、専利出願に係る意匠は、一般出願態様又は特殊な出願態様のいずれに属しても、専利法における「物品の形状、模様、色彩又はその組み合わせに対して視覚を通じて訴求される創作である」との意匠の一般定義を満たさなければならない。

本章では主に意匠に関する一般定義について説明するが、部分意匠、画像意匠、組物意匠及び関連意匠の詳細については、本編第八章、第九章、第十章及び第十一章を参照されたい。

専利出願に係る意匠は、意匠の定義を満たすべきであり、即ち専利出願に係る意匠が表現する「形状、模様、色彩又はその組み合わせ（本章では、以下『外観』という）の創作は、「物品に適用し」かつ「視覚を通じて訴求される」具体的な意匠であることに符合して初めて専利法に規定された意匠となり、さもなければ専利を付与してはならない。しかしながら、専利出願に係る意匠は、たとえ意匠の定義を満たしたとしても、法に定められた専利を与えない項目に属した場合は、依然として専利を付与してはならない。

1.2 意匠は物品に応用しなければならない

意匠とは、物品（全部又は部分）の外観に応用する創作であり、図面に開示された物品の外観を基礎とし、明細書に記載された物品及び外観に関する説明を斟酌して、専利出願に係る意匠の範囲を全体的に構成することができる。専利出願に係る意匠は、産業上利用できるように物品に応用する外観意匠でなければならない。応用された物品から離脱して単独で意匠権範囲を構成してはならない。

意匠が意匠の定義を満たすために物品に応用しなければならないことに基づき、意匠で専利を出願する場合は、施す物品を指定しなければならない。従って、専利出願に係る意匠を応用する物品の認定は、人に当該物品の用途、機能を理解させるよう、図面に開示された内容を基礎としなければならない。また意匠名称に指定された物品を斟酌することができる。意匠は発明（特許）、新型（実用新案）の技術創作とは異なり、その創作内容は物品自体ではなく、物品に応用する外観の創作である。従って、専利出願に係る意匠が応用される物品の用途、機能は、通常、意匠名称の指定により、確定することができる。意匠名称の指定は、通常、当該意匠が応用される物品が所属する分類分野をも確定し、同一又は類似物品範囲を特定する判断の依拠の一つとすることができる。

意匠は、物品の外観に応用する創作であり、原則的に専利出願に係る意匠外観を、応用された物品と組み合わせて三次元の実体形状を有する有体物を構成することで、物品の用途、機能を実現し産業上利用できるようにするものでなければならない。当該意匠が応用された物品とは、生産プロセスにより重複して再現することができるいかなる製品も指し、工業又は手工業により製造されたものを含み、建築物、橋梁又は室内デザイン等の意匠もまたこれに属する。画像意匠の場合、当該コンピュータアイコン（Computer Generated Icons）及びグラフィカ

ルユーザインタフェース（Graphical User Interface, GUI）は、コンピュータプログラム製品を介して生じたもので、当該コンピュータプログラム製品もまた広義的には産業上の利用に供することができる実用物品であることから、「コンピュータプログラム製品」等の実体形状を有しないアプリ又はソフトウェアもまた物品とすることができる（詳細は第九章「画像意匠」を参照）。応用された物品から離脱する創作は、意匠が保護する標的ではなく、意匠の定義を満たさない。

- （１）粉状物、粒状物等の集合体であって固定凝集のない形状、例えばチャーハン、粉菓等。ただし、固定凝集のある形状、例えばおにぎり、角砂糖、饅頭、ケーキ、展示用食品模型等は含まない。
- （２）物品が三次元特定形態、例えば具体的形状を有しない気体、液体、又は形状を有するが実体を有しない光、電気、花火等。ただし、コンピュータアイコン又はグラフィカルユーザインタフェースは、三次元形態を有しないが、上述したいわゆる「コンピュータプログラム製品」又はその他電子情報製品等の物品に応用される場合、依然として専利法の規定を満たし、意匠が保護する標的に属する。

1.3 意匠が表現する外観

意匠が保護する標的は、物品に応用する形状、模様、色彩又はそれらの２つ又は３つの組み合わせであり、視覚を通じて訴求される創作であり、音声、匂い又は触覚等に関する非外観の創作は含まない。専利出願に係る意匠が意匠によって保護される標的に属さない場合は、意匠の定義を満たさないことを理由に専利を与えない。以下、形状、模様、色彩又はその組み合わせについてそれぞれ説明する。

1.3.1 形状

形状とは、物体外観三次元空間の輪郭又は形態を指す。

（１）物品自体の形状

物品自体の形状とは、物品用途、機能を実現する形状外観を指し、物品がその他の用途に転化される形状、例えば展示販売効果を目的とした、タオルを巻いてケーキの形状にすることである。その他の物品が付与する形状、例えば包装紙でプレゼントを包装する形状も含まない。又、物品自体の形状は、物品自体の形状

をもって他の物品の形状を模ったものも含まない。例えばクッキーの型として出願された意匠は、その形状には当該型により模られたクッキーは含まない。その逆も同様である。

意匠図面には意匠名称によって指定された物品自体の外観を開示しなければならない。例えば、意匠を応用する物品が「タオル」であれば、図面にはタオルの元々の用途又は機能から生まれる外周形状及び表面の模様等を開示しなければならない。開示されたものがタオルによって巻かれたケーキ形状である場合、展示販売効果を目的としてタオルを巻いてケーキ形状にすることを指すが、当該タオルによって巻かれたケーキ形状の外観がタオルの使用状態又は取引時の展示形状に属するものの、当該タオルによって巻かれたケーキ形状の外観は、タオル自体の外観ではない。こうした状況では、図面からタオルの外周形状及びその表面の模様を認定することができないため、図面には出願標的であるタオル自体の外観は開示されていないと認定しなければならない。

しかしながら、専利出願に係る意匠がタオルによって巻かれたケーキ形状の装飾品について、その物品用途が、タオル自体の用途ではなく、装飾用途にある場合は、「装飾品」又は「タオル装飾品」の物品をもって出願を提出しなければならない。

(2) 変化外観を有する物品形状

専利出願に係る意匠は、通常、唯一の外観のみを有するが、物品の材料特性、機能調整又は使用状態の変化によって、意匠の外観に視覚的に変化が生じ、その外観が唯一のものではなくなる場合、この変化する各々の外観は全て意匠の一部に属するため、認知上、一意匠の外観と見なすべきであり、その全体で一つの意匠と見なされる意匠は意匠を出願することができる。例えば、折り畳み椅子、挟み、変形ロボット玩具等の物品の意匠は、使用時に外観上に複数の特定の変化が生じる可能性がある。その各々の変化外観が全て当該意匠の一部分に属する場合、それを全体で一つの意匠と見なし、一つの出願案件をもって意匠を出願することができる。

1.3.2 模様

模様とは、点、線、面又は色彩によって表現される装飾から構成される。模様

の形式は、平面形式によって物品表面に表示されるもの、例えば捺染、織り合わせ、平面パターン又はコンピュータグラフィックス、若しくはエンボス形式及び立体形状によって一体に表示されるもの、例えばタイヤのトレッドパターン、若しくは色ブロックの対比を利用して模様を構成し模様と色彩との組み合わせを表示するもの、例えばカラーアニメパターン又はカラーコンピュータグラフィックスを含む。上記 3 種類のパターンの模様は物品から離脱するといずれも従属するものがなくなり、単独で意匠を構成することができないため、出願標的に模様が含まれている場合、図面は模様及びその従属する物品を表示して初めて具体的な意匠を構成することができる。

意匠が保護する模様は、視覚効果を有する模様自体であり、専利出願に係る意匠に文字、商標又は記号等の模様の構成要素が含まれている場合、その出願標的は、その隠された意思表示、商標使用权又は著作権ではなく、文字、商標、記号自体が表現する視覚効果であり、又は意匠構成若しくはレイアウトされた後に全体が表現される視覚効果である。

図面に開示された物品表面の文字、商標、記号等が、専利出願に係る意匠が保護を主張する模様の一部、例えばバーコード、成分表示、携帯電話又は時計上の数字符号等に属さない場合は、原則上、依然として部分意匠における「意匠を主張しない部分」に関する図面の開示方法の表現を参照して、破線、断線又はその他の明確に識別可能な表示方法によりそれらの文字、商標、記号を表現しなければならない。また意匠の説明に当該物品表面の文字、商標、記号等が当該意匠を主張しない部分に属することを明記しなければならない。例えば、「図面に開示される破線は本案意匠が主張しない部分である」と記載するが、もしそれらの文字、商標、記号等の主張しない部分が、図の破線、断線又はその他方法で明確に区別できない場合、例えば包装箱又は包装袋等の包装物品である場合には、意匠の説明において「図に開示した文字、商標、記号等の内容は、本案で意匠を主張しない部分である」と簡略に文字説明を記載することができる。

1.3.3 色彩

色彩とは、光が目投射して生じた視覚感覚である。意匠が保護する色彩とは、

意匠外観が表現する色彩計画又は着色効果を指し、即ち色彩の選別及び色使用空間、位置及び各色分量、比例等である。それは、従属する物品から離脱して単独で色彩のみで意匠を構成してはならない。

専利出願に係る意匠に色彩の主張がある場合、図面にはその色彩を明確に表現しなければならない。全体意匠、画像意匠、組物意匠の出願で、その意匠が色彩を主張しない場合、図面は、墨線図、グレースケールのコンピュータグラフィックス、又はモノクロ写真の方法で表示しなければならない。部分意匠を出願する時、その意匠が色彩を主張しない場合は、破線、断線又はその他の方法で明確に「意匠を主張する部分」と「意匠を主張しない部分」を分けなければならない。破線、断線又はその他の方法で明確に分けることが難しい時、出願人は単色の遮蔽方法で「意匠を主張しない部分」を表示することができる。出願人は「意匠を主張する部分」について色彩を主張する際、当該部分に色彩を施し、当該色彩を主張することを表明しなければならない（詳細は、本篇第 1 章「明細書及び図面」3.2.5 の図 1-24 及び図 1-25 を参照）

1.3.4 形状、模様、色彩の組み合わせ

意匠保護の標的が物品の形状、模様、色彩又はその 2 つ又は 3 つの組み合わせからなる全体意匠であるため、意匠範囲は、図面に開示された内容を基準とするとともに明細書を斟酌することができる。意匠が応用される物品が三次元空間の実体形状を有する有体物でなければならないため、明細書及び図面に開示された物品に従属していない模様又は色彩をもって単独で模様を出願し、単独で色彩を出願し又は模様及び色彩のみを出願した場合は、意匠の定義を満たさない。

1.4 意匠は視覚を通じて訴求される創作でなければならない

専利出願に係る意匠は、視覚を通じて訴求される具体的創作ではなければならない。即ち、肉眼で識別・確認可能であり視覚効果（装飾性）を有する意匠でなければならない。しかしながら、そのような物品が、例えばダイヤモンド、発光ダイオード等、通常、器具により観察することで普通の消費者が商品の選別購入を行えるようにするものである場合も、肉眼で識別・確認可能であり視覚効果を有する意匠であると見なすことができる。

専利出願に係る意匠は、図面に表示された外観の具体的意匠に併せて明細書に記載された物品及び外観に関する説明を斟酌することで意匠権範囲を全体的に構成することができる。具体的に物品の形状を図面で表現せず、又は物品に応用された模様、色彩を図面で表現せず、又は文字のみで記述された形状又は発明（特許）、新型（実用新案）の技術思想は、いずれも意匠が保護する標的ではなく、意匠の定義を満たさない。また、視覚による訴求を目的とせず単純に機能要求に依存した意匠は、物品機能を実現した構造又は装置、例えば回路レイアウト、機能性構造等にすぎず、いずれも意匠が保護する標的ではない。しかしながら、視覚効果を有する意匠が機能性をも有する場合は、意匠及び発明（特許）又は新型（実用新案）の二重保護を取得することができる。

2. 法に定められた意匠を与えない項目

2.1 前書き

専利制度は、専利権の授与を通じて、特許（発明）、実用新案（新型）及び意匠（設計）を利用した創作を保護し、さらに国家産業の発展を促進することを目的とする。純機能性物品、純芸術創作、非ビジュアル性創作、又は論理道徳に違反した意匠については、専利を与えるべきではない。意匠を与えない項目は、専利法第 124 条に規定されている。

2.2 純機能的意匠の物品造形

物品造形とは、物品の形状、模様、色彩等の外観からなる意匠である。物品の造形が機能性の考慮にかかっており、視覚的外観を施すことが可能ないかなる創作スペースもない創作である場合、即ち純機能的物品造形である。例えばボルトの意匠について、当該意匠の特徴が別の周知のナットのねじ山に全く対応した特徴で、また、鍵の意匠について、当該意匠の特徴が別の周知の鍵穴のノッチ及び歯（合い形）に全く対応した特徴である場合、当該物品の造形は別の周知物品が必然にマッチングする（must-fit）部分の基本形状のみによって決まり、その全体意匠はその他の周知物品において生じた必然的な創作の連結又は組み立てに過ぎず、いかなる創作的思想も融合されていない場合、純機能的意匠の物品造形であるとして、意匠を付与しないと認定すべきである。しかしながら、意匠の目的が、例えば積み木、レゴ玩具又は文具の組み合わせ等のような、物品のモジュールシステムにおける多様な組み合わせ又は連結にある場合は、このような

物品意匠は、純機能的意匠の物品造形に属さず、各パーツを審査対象としなければならない。

2.3 純芸術創作

意匠及び著作権の美術著作は、いずれも視覚性の創作に属するが、両者の立法目的は少し異なっている。意匠は、実用物品の外観創作であり、産業上利用可能なものでなければならない。著作権の美術著作は、精神創作に属し、思想、感情の文化面に属する。純芸術創作を生産工程により繰り返して再現させることができない物品は、専利を与えることができない。装飾用途の飾り物については、それが生産工程により再現することができない単一作品である場合、著作権が保護する美術著作とすることができる。それが生産工程により繰り返して再現する創作である場合は、手作りでの製造にしても機械での製造にしても、専利を与えることができる。

2.4 集積回路回路レイアウト及び電子回路レイアウト

集積回路又は電子回路レイアウトは、視覚性の創作ではなく、機能性の配置によるものであり、意匠を与えてはならない。

2.5 物品が公の秩序又は善良な風俗を妨害する場合

論理道徳の維持に基づき、社会混乱、秩序喪失、犯罪及びその他の違法行為を排除するために、公の秩序又は善良な風俗を妨害する意匠をいずれも法に定められた専利を与えない項目に入れる。明細書及び図面に記載された物品における商業利用が公の秩序又は善良な風俗を妨害する場合、例えば手紙爆弾、幻覚剤の吸引器等は、当該意匠が法に定められた専利を与えない項目に属すると認定すべきである。

意匠が応用された物品の商業利用が公の秩序又は善良な風俗を妨害しない場合、たとえ当該物品が濫用され妨害の虞があるとしても、法に定められた専利を与えない項目に属しない。例えば各種の将棋類用具、カード又は開錠工具等がそれに該当する。