

第九章 画像意匠

1. 画像意匠の定義	2
1.1 一般原則.....	2
1.2 画像意匠の態様	3
1.2.1 コンピュータアイコン.....	3
1.2.2 グラフィカルユーザインタフェース	4
2. 明細書及び図面	6
2.1 明細書	6
2.1.1 意匠の名称	6
2.1.2 物品の用途	7
2.1.3 意匠の説明	8
2.2 図面.....	8
2.2.1 図面に備えるべき図	9
2.2.2 図面の開示方法	11
2.3 専利出願に係る意匠の解釈	12
3. 専利要件	14
3.1 産業上の利用性.....	14
3.2 新規性	14
3.2.1 物品の同一又は類似の判断	14
3.2.2 外観の同一又は類似の判断	15
3.2.3 事例	16
3.3 創作性	20
3.3.1 創作性の判断基準.....	20
3.3.2 事例	22
3.4 先願主義.....	24
3.4.1 先願主義の判断基準	24
3.4.2 事例	25
4. 一意匠一出願	26

第九章 画像意匠

意匠は、視覚効果を有する物品の形状、模様、色彩又はその組み合わせ（本章では、以下「外観」という）を保護する創作である。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）とは、コンピュータプログラム製品を介して生じるバーチャルグラフィックスであり、一般の実体物品のように恒常的な形状を有さず、又は包装紙又は布の模様、色彩のように常に物品に表示することはできないが、性質的には依然として視覚効果を有する形状、模様、色彩又はそれらが組み合わせられた外観創作に属し、かつ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、「物品に応用されるコンピュータアイコン及びグラフィカルユーザインタフェース（本章では、以下「画像意匠」（Graphic Images Design）という）も、物品の外観に応用される創作であり、意匠が保護する標的の要件を満たすものである。ここで説明に値するのは、意匠が保護する画像意匠とは、コンピュータプログラムのソースコード、又は宛先コードのプログラミングを保護するのではなく、コンピュータプログラム製品が実行されてから生じる視覚的な外観を有する画像意匠を保護するものであるということである。

画像意匠の専利出願案件を審査する場合、本編のその他の章節における一般的规定に基づくもの以外に、別途判断や処理を行う必要のある事項については、本章において説明する。

1. 画像意匠の定義

1.1 一般原則

- (1) コンピュータアイコン及びグラフィカルユーザインタフェースとは、コンピュータプログラム製品を通して生成され、各種電子装置の表示装置（ディスプレイ）を介して表示され、又は投影により生じた二次元もしくは三次元のバーチャルグラフィックを指す。いわゆる「コンピュータプログラム製品」とは、コンピュータで読み取り可能なプロ

グラム又はソフトウェアを搭載したものを指すが、外見の形式にはとらわれないものを言う。

コンピュータアイコン及びグラフィカルユーザインタフェースは、性質上、視覚的效果を有する形状、模様、色彩又はそれらの結合の「外観」の創作に属するもので、コンピュータプログラム製品も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」に属するものであることから、コンピュータプログラム製品を通じて生じるコンピュータアイコン及びグラフィカルユーザインタフェースであれば、意匠が物品に応用されなければならないとの規定を満たすことができ、画像意匠が応用される各種電子情報製品について別途出願する必要はない。コンピュータプログラム製品又はその他の物品に応用されるものであることを明記せず、画像自体のみを単独で出願する場合は、意匠の定義を満たさないことを理由に専利を付与しない。

1.2 画像意匠の態様

1.2.1 コンピュータアイコン

コンピュータアイコンとは、単一の画像ユニットで、それは1つの画像(image)で1つの表示情報又は操作に供することができるオブジェクト(object)、フォルダ、アプリケーションプログラムを表わすものである。

態様は、静的なコンピュータアイコン及び変化外観を有するコンピュータアイコンに分けられ、以下のように説明できる。

- (1) 静的なコンピュータアイコン：クリック操作又は状態情報を示すことができるコンピュータアイコンで、例えば通話キーアイコン（図 9-1 参照）又はバッテリー状態アイコン（図 9-2 参照）等がある。
- (2) 外観が変化するコンピュータアイコン：コンピュータアイコンの使用過程において、当該意匠の外観に1つ以上の変化、又は、当該コンピュータアイコンの使用時に徐々に変化が生じる外観が生じるものを指す。例えば通話状態が変化する通話キーアイコン（図 9-3 参照）又は順に変化する

バッテリー状態アイコン等である。

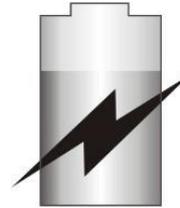


図 9-1 通話アイコン

図 9-2 バッテリー表示アイコン



前視圖1



前視圖2



前視圖3



前視圖4

図 9-3 外観が変化する通話アイコン

1.2.2 グラフィカルユーザインタフェース

グラフィカルユーザインタフェース (GUI) とは、2つ以上のアイコン、ダイアログボックス又はその他の選択メニュー等のユニットで構成される GUI 全体であり、ユーザーが迅速に情報を取得し又は容易に操作し易くするために幫助できるものを指す。

態様は静的 GUI と変化外観を有する GUI に分けられ、以下のように説明できる。

- (1) 静的 GUI：複数のアイコンユニット及びその背景で構成される GUI で、例えばプログラム選択メニュー（図 9-4 参照）、通知ウインドウ、サイト画面又はゲーム画面（図 9-5 参照）等。
- (2) 変化外観を有する GUI：GUI の使用過程において、当該意匠の外観に 1 つ以上の変化を生じるものを指し、例えば当該 GUI 意匠はマウスオン又はクリックの後に異なる変化が生じる外観であり（図 9-6 参照）、又は、例えば当該 GUI 意匠が使用されたときに徐々に変化が生じる外観である（図 9-7 参照）。

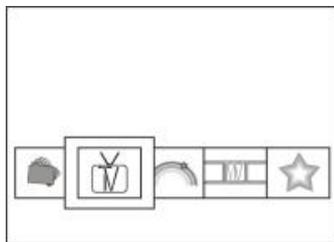
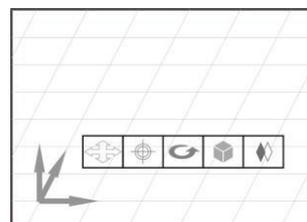


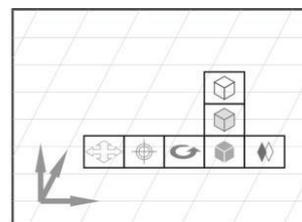
図 9-4 プログラム選択メニュー



図 9-5 ゲーム画面

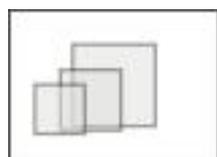


正面図

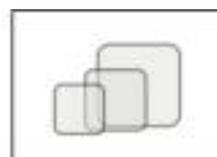


使用状態図

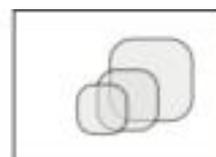
図 9-6



正面図 1



正面図 2



正面図 3



正面図 4



正面図 5

図 9-7

変化外観を有する画像意匠は、単一画像意匠について生成された外観上の複数の変化であり、認知上、一意匠と見なすべきであり、依然として一意匠一出願の規定を満たすことができる。即ち、外観毎の変化状態は、独立した意匠を示すわけではなく、個別にその専利権を主張することができず、すべての変化状態の一つの全体の意匠として構成することによってのみ権利を行使することができる。

変化外観を有する画像意匠をもって専利を出願する場合も、上述した意匠が物品に応用されなければならないとの規定を満たす必要があり、開示された画像自体のみについて意匠を出願してはならない。

2. 明細書及び図面

2.1 明細書

意匠の出願に係る明細書について、その内容には意匠の名称、物品の用途及び意匠の説明が含まれなければならない。そのうち、物品の用途又は意匠の説明が意匠の名称又は図面に明確に表現されている場合は、記載しなくてもよい。

2.1.1 意匠の名称

画像意匠を出願する意匠の名称は、「何物品の画像」又は「何物品の GUI」への応用と記載すべきであり、「アイコン」自体を記載してはならず、応用される「何物品」のみを記載してもならない。例えば、意匠の名称として、「コンピュータプログラム製品の画像」、「コンピュータプログラム製品の GUI」、「コンピュータプログラム製品の操作メニュー」又は「コンピュータプログラム製品のウインドウ画面」等と記載することによって、より広い保護を受けることができ、各種電子情報製品について別途出願する必要はない。しかしながら、出願人が特定物品分野におけるコンピュータアイコン又は GUI について画像意匠を出願する場合、意匠の名称は、当該特定物品について指定し、例えば「携帯電話のアイコン」、「ATM のアイコン」又は「洗濯機の GUI」とすることもできる。

意匠を出願して主張された内容に画像意匠及びその応用される物品（又は物品の部分）が同時に含まれている場合、例えば意匠を主張する内容に携帯電話の

全体形状及びそのスクリーン上の画像が同時に含まれている場合は、意匠の名称を「画像を有する携帯電話」と記載すべきである。

又、審査官は、意匠の名称に指定された物品に基づき、図面の内容及び物品の用途の記載を対照させ、「国際工業意匠分類表」に明確に定められたコンピュータアイコン及び GUI の類別番号に基づいて指定し、例えば 14-04 I0022 (アイコン) 又は 14-04 G0172 (GUI) のように指定しなければならない。当該画像意匠の意匠を主張する内容に特定の物品分野に応用される外観が同時に含まれる場合は、当該画像の類別番号を指定するほか、その応用される物品の類別番号を同時に指定しなければならない。例えば、「携帯電話のアイコン」は、類別番号 14-04 I0022 (アイコン) 及び 14-03 P0404 (モバイル電話) を同時に指定し、「ATM のアイコン」は、類別番号 14-04 I0022 (アイコン) 及び 20-01 T0143 (現金自動預け払い機) を同時に指定し、「洗濯機の GUI」は、類別番号 14-04 G0172 (GUI) 及び 15-05 W0046 (洗濯機) を同時に指定しなければならない。

2.1.2 物品の用途

画像意匠の物品の用途とは、当該画像意匠が応用される物品の使用又は機能等を補助説明するために用いられる、例えば画像意匠が応用される物品が各種電子情報装置にインストールすることができ、通用性を有するコンピュータプログラム製品を指す場合、一般的に言えば、物品の用途について特に説明する必要がなく、省略することができる。しかしながら、当該画像意匠が特定の物品分野に応用され補助説明しなければならない場合は、この欄に当該画像意匠が応用される物品の用途を明記すべきであり、例えば「この意匠が応用される物品とは、専ら現金引き出し、照会及び振込等の機能を提供する現金自動預け払い機を指す」と記載する。

また、物品の用途は、当該意匠の所属する分野において通常知識を有する者が当該意匠内容を理解することができるように、画像を応用する物品の使用方法又は機能を説明する記載にも用いることができる。例えば、「本意匠が応用される物品は、現金自動預け払い機である。図面に開示された GUI は、現金引き出し、照会及び振込等の画像要素を含み、ユーザが現金引き出し画像要素を選択した場合、現金引き出しメニューに移り、ユーザが引き出したい金額を選択又は入

力することができる」と記載することができる。

2.1.3 意匠の説明

画像意匠の意匠の説明は、主に当該コンピュータアイコン又は GUI の外観特徴について説明を加え、当該意匠の所属する分野において通常知識を有する者が当該意匠の外観を理解することができるようにするものである。

外観が変化する画像意匠で、図面に複数枚の図が開示されている場合、意匠の説明において各図の間の変化の順序又は関係を明記しなければならない。例えば：

- (1) 順番に変化する画像意匠の場合、「図面に開示した各図は、正面図 1～正面図 5 の順に外観に変化が生じる画像意匠である」（1.2 の図 9-7 を参照）と記載することができる。
- (2) 複数に変化する画像意匠の場合、「図面に開示した各図は、正面図から正面図の変化状態図 1～正面図の変化状態図 5 までを生じる、複数の異なる変化外観の画像意匠である」（図 9-8 を参照）と記載することができる。

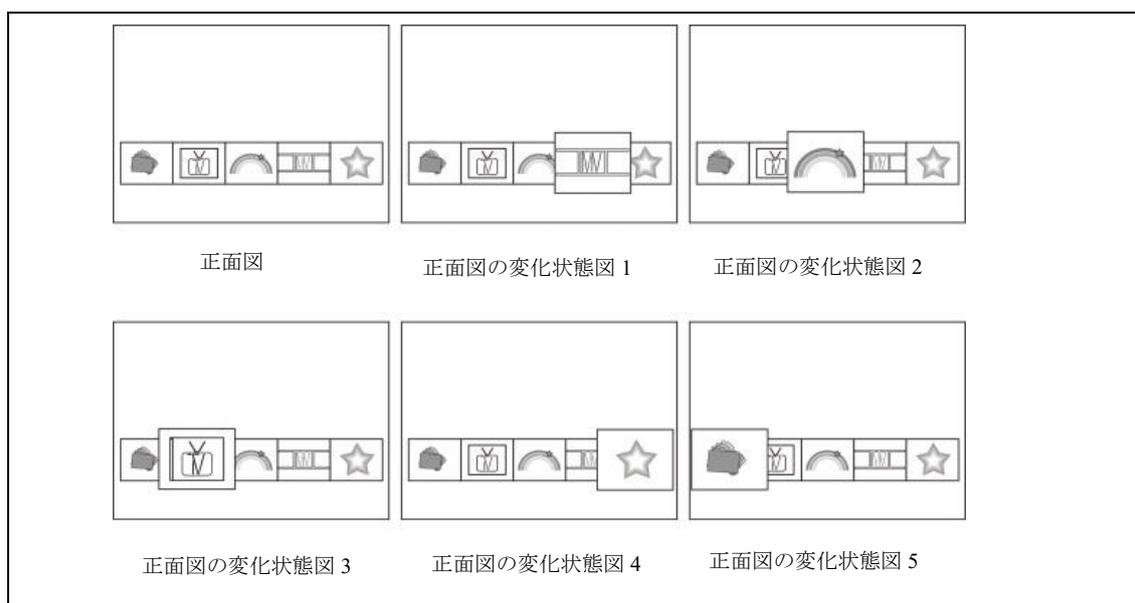


図 9-8

2.2 図面

画像意匠の出願に係る図面は、十分な図を用意すべきであり、図面における各図は、専利出願に係る意匠が明確かつ十分に開示され、当該意匠の所属する分野において通常知識を有する者が当該画像意匠の内容を理解するとともにそれに基づいて実現することができるように、明確な開示方法を満たさなければならない。

2.2.1 図面に備えるべき図

画像意匠は、通常、ディスプレイにより表示又は投影された平面図形である。従って、正面図又は平面図のみで表現することができ、その他の図を省略することができる。しかしながら、当該画像意匠が三次元視覚化の特徴を有するもので、例えば 3D 投影、VR 視覚化を通じて生じさせた立体形態の画像意匠、又は物品の特殊形態に合わせるためのもので、例えば局面又は円柱面のディスプレイにより生じさせた画像意匠であることから、特殊形態によって正面図又は平面図のみで当該意匠を十分に開示することができない場合は、実施可能要件を満たすために、依然として立体図又はその他の図を具備しなければならない。

また、例えば、図 9-9 の「洗濯機の GUI」のように、その他の補助図を描画して当該画像意匠の細部特徴の表示を補助することもできる。

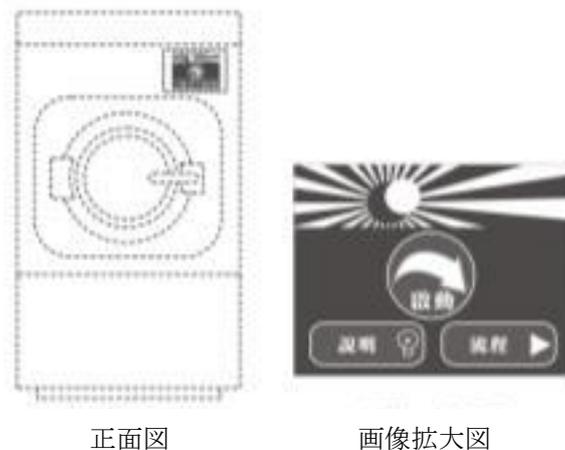


図 9-9

変化外観を有する画像意匠をもって意匠を出願する場合は、2つ以上の図をもって変化前後又は重要変化過程における画像意匠を表現して初めて専利出願に係る意匠を十分に表現することができる。例えば本章 1.2 節図 9-6 のように、正面図及び使用状態図をもって変化前、後の画像意匠を表現する。又は図 9-10 のように、正面図 1 及び正面図 2 をもって変化前後の画像意匠を表現する。又、本章 1.2 節図 9-7 のように、順に変化する外観の画像意匠は、複数の図をもってその順に変化する外観を表現すべきであり、意匠の説明にその変化順序を明記しなければならない（当該説明方法の詳細は、本章「2.1.3 意匠の説明」を参照されたい）。

また、外観が変化する画像意匠をもって意匠登録出願する場合、代表図における2つ以上の図をもって変化の前後又は重要な変化過程を表現する画像意匠(図 9-11 を参照) であって始めて意匠登録に係る出願の変化する意匠を十分に表現することができる。

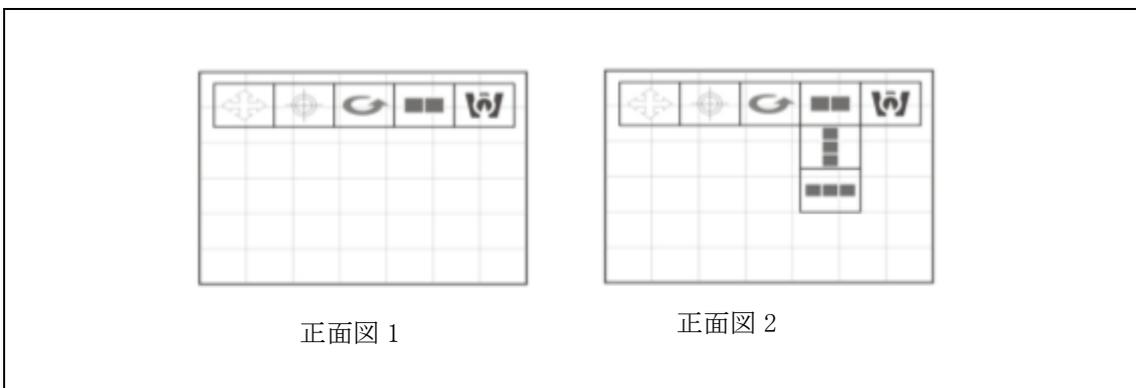


図 9-10

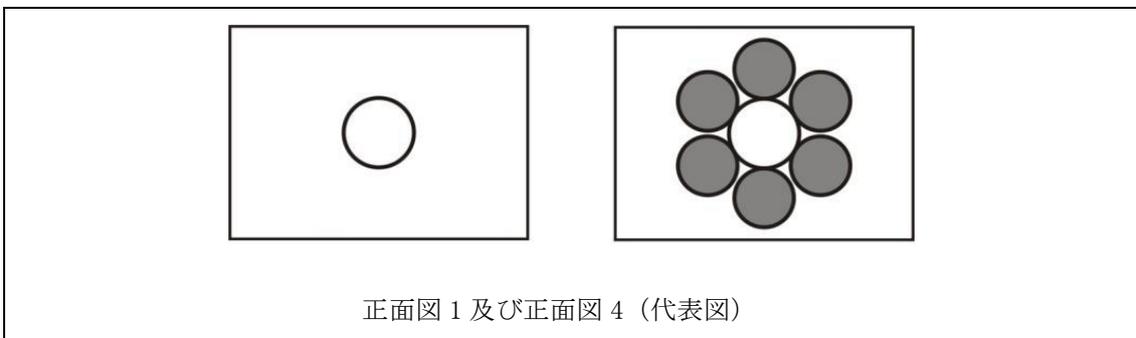


図 9-11

2.2.2 図面の開示方法

画像意匠を応用する物品は実体形態を有しないコンピュータプログラム製品であることから、画像意匠をもって専利を出願する場合、原則的に図面では当該コンピュータアイコン又は GUI のみを開示すればよく、実線又はいかなる破線でスクリーン、ディスプレイ又は関連する電子情報装置等のキャリアを描く必要はない（図 9-12 から図 9-14）。ただし、登録出願に係る意匠が当該画像意匠の物品、環境又は権利を主張しない部分を表現しようとするものである場合、部分意匠における「権利を主張しない部分」の表現方法を参考にしてこれを表現することもできる（図 9-9 又は図 9-15 を参照）。

画像意匠に複数の分離した画像ユニットが含まれるもので、又はその主張しようとする権利内容を明確に特定する必要がある場合、破線又はその他の実線以外の方法で境界線（boundary）を描いて、その境界範囲を明確にしなければならない（図 9-16 を参照）。

図面に上述した破線又はその他の実線以外等の「意匠を主張しない部分」の内容が含まれる場合、意匠の説明にそれを表示する意味を具体的に明記しなければならない。例えば図面に開示された画像において破線で開示された文字、数字、図形又は符号は、本願において意匠を主張しない部分である」（図 9-13 を参照）、
「図面に開示された一点鎖線はディスプレイを示し、本出願で意匠権を主張しない部分である」（図 9-15 を参照）又は「図で開示された破線で囲われたものは、本出願で権利を主張しようとする範囲を特定したもので、当該破線自体は本出願で権利を主張しない部分である」（図 9-16 を参照）と記載する。



図 9-12

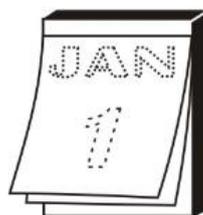


図 9-13

コンピュータソフトウェアのアイコン

コンピュータソフトウェアのアイコン

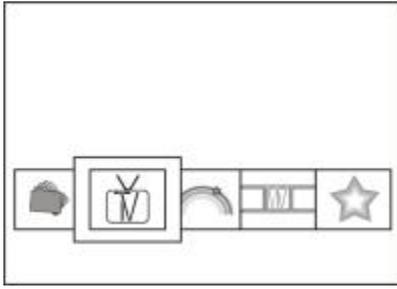


図 9-14

コンピュータソフトウェアの GUI

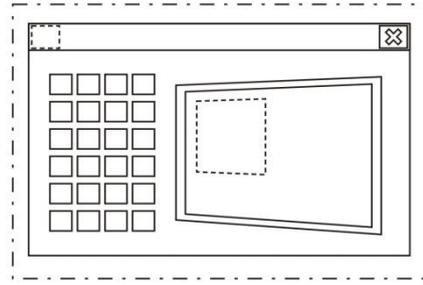


図 9-15

コンピュータソフトウェアの GUI

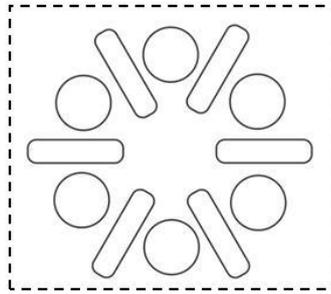


図 9-16

コンピュータソフトウェアのアイコン

2.3 専利出願に係る意匠の解釈

意匠権の範囲は、図面に準じるとともに明細書を参照することができる。従って、意匠の図面は、専利出願に係る意匠を限定する主要な基礎であり、画像意匠の専利出願に係る意匠を認定する場合は、主に図面に開示されたコンピュータアイコン又は GUI で構成された全体外観に準じるため、明細書に記載された物品及び外観に関する説明も斟酌することができる。

。以下、図面及び明細書における各項内容について詳しく説明する。

- (1) 図面に開示された内容：画像意匠の外観が図面で開示されたコンピュータアイコン及び GUI で特定される。図面に開示された内容に「意匠を主張する部分」と「意匠を主張しない部分」が含まれる場合、登録出願に係る意匠の外観は「意匠を主張する部分」をもって特定し、「意匠を主張しない部分」は「意匠を主張する部分」の環境における

位置、寸法、分布関係を解釈するための用いることができる。審査の際は、実線又はその他の方法で開示された「意匠を主張する部分」のすべての内容を専利出願に係る意匠の全体外観として構成しなければならない。

- (2) 明細書の意匠の名称：意匠の名称は、意匠が適用される物品の記載に用いられるため、意匠の名称は、意匠の物品を認定する主要な依拠である。
- (3) 明細書の物品の用途：物品の用途が記載されている場合は、それも意匠の物品を認定するときにも斟酌することができる。
- (4) 明細書の意匠の説明：図面に「意匠を主張しない部分」が含まれる場合、意匠の説明は、図面における「意匠を主張しない部分」の開示方法について明確且つ十分に説明しなければならない。また、変化外観を有する画像意匠である場合、意匠の説明にはその変化順序を明記する必要があり、専利出願に係る意匠を解釈する場合にはそれも斟酌することができる。また、意匠の説明に、その他の関連外観の説明がある場合は、それも斟酌することができる。

簡単に言えば、専利出願に係る意匠を出願する場合、画像意匠外観の限定は、図面が開示する内容を基礎とし、図面の内容に「意匠を主張する部分」及び「意匠を主張しない部分」を含む場合、には「意匠を主張する部分」の内容を基礎とし、意匠の説明の記載を斟酌することができる。又、図面における「意匠を主張しない部分」は、「意匠を主張する部分」との間の位置、寸法及び分布関係の解釈、又はその環境の解釈に用いることができる。画像意匠が応用される物品の限定は、意匠の名称に記載された物品を認定の根拠とし、物品の用途が記載されている場合はそれも斟酌することができる。上述のようにして専利出願に係る意匠の全体範囲が構成される。ここで注意すべき点は、図面において参考図として標示された場合、専利出願に係る意匠の範囲としてはならないが、応用する物品又は使用環境の説明に用いることができることである。

3. 専利要件

3.1 産業上の利用性

専利法には、専利出願に係る意匠は産業上利用可能であるものでなければならぬと規定されている。画像意匠をもって専利を出願する場合、意匠を主張する画像が当該物品分野における産業上製造又は使用可能であれば、当該画像意匠は産業上の利用性を有すると認定すべきである。

3.2 新規性

画像意匠の新規性を審査する場合、審査官は、普通の消費者が商品を選別購入する観点をシミュレートし、明細書及び図面に開示された専利出願に係る意匠を対象とすべきであり、専利出願に係る意匠に開示された外観が引用文献における単一の先行意匠の対応する部分と同一又は類似であり、且つ当該意匠が応用される物品が同一又は類似である場合、同一又は類似の意匠であり、新規性を具えないと認定すべきである。

3.2.1 物品の同一又は類似の判断

画像意匠が応用される物品を認定する場合は、意匠の名称に記載された物品を判断基礎として対照させることにより、専利出願に係る意匠が先行意匠と同一又は類似の物品であるか否かを判断する。

出願人が「コンピュータプログラム製品』のアイコン」、「『コンピュータプログラム製品』の GUI」、等の通用性を有する意匠名称をもって出願を提出する場合、当該画像意匠が応用される物品は、各種電子情報製品に適用できる「コンピュータプログラム製品」であると認定すべきである。特定物品分野における画像意匠をもって出願を提出する場合、例えば「携帯電話のアイコン」又は「洗濯機の操作インターフェース」の場合、それらの画像意匠が応用される物品は、単に「携帯電話」又は「洗濯機」自体のみでもなければ、いかなる製品に運用するコンピュータプログラムでもなく、「携帯電話に適用する『コンピュータプログラム製品』」、若しくは「洗濯機に適用する『コンピュータプログラム製品』」と認定すべきである。つまり、通用性を有する意匠の名称で出願した場合、当該物品の類似範囲にはコンピュータプログラムを有する電子情報製品まで含まれるこ

とができるが、同一又は類似する模様、図を有する実体物品まで含むことはできない。特定物品の分野をもって画像意匠を出願する場合には、当該物品の実際の用途を考慮しなければならず、これにより当該物品の類似範囲を確認する。

例えば、意匠出願が「コンピュータプログラム製品のアイコン」で、先行意匠が「洗濯機のアイコン」である場合、前者が応用される物品が各種の電子情報製品に広く運用できる「コンピュータプログラム製品」で、すでにコンピュータプログラムを有する洗濯機まで含まれているため、先行意匠にはすでに出願の物品が開示済みであると判断すべきである。しかしながら、「携帯電話のアイコン」と「洗濯機のアイコン」とを対比する場合、前者の携帯電話のコンピュータプログラム製品は後者の洗濯機のコンピュータプログラム製品が限定する物品の機能、用途が明らかに異なっているため、原則的に両者は同一でもなければ類似でもない物品であると判断すべきである。又、先行意匠が包装紙又は布上の模様図形であり、又は先行意匠が携帯電話の実体の押しボタンの模様図形であり、「コンピュータプログラム製品のアイコン」の画像意匠出願案件を審査する場合、包装紙、布又は実体の押しボタンの物物的性質とコンピュータプログラム製品とは全く異なるため、当該両者は同一でもなければ類似でもない物品である判断すべきである。たとえ両者が同一又は類似の外観であるとしても、画像意匠の新規性を否定する引用文献としてはならない。

3.2.2 外観の同一又は類似の判断

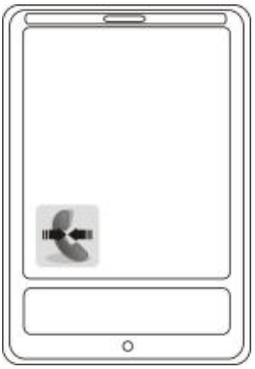
画像意匠の外観が先行意匠と同一又は類似であるか否かを判断する場合は、図面に開示されたコンピュータアイコン又は GUI の全体外観と先行意匠の対応する部分との対比を行うべきである。当該画像意匠に「意匠を主張しない部分」を含む場合、当該「意匠を主張しない部分」が表現された外観は、専利出願に係る意匠の範囲ではないが、「意匠を主張する部分」との間の位置、寸法、分布関係の解釈に用いることができ、専利出願に係る意匠の内容に当該画像と「意匠を主張しない部分」との間の位置、寸法、分布等の配列関係の特徴が含まれている場合は、外観の同一又は類似を判断するときにも斟酌しなければならない。

専利出願に係る意匠が変化外観を有する画像意匠である場合は、図面におけるすべての図内容からなる全体外観について単一の先行意匠との対比を行うべ

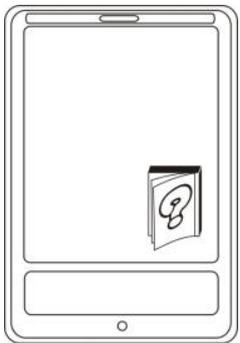
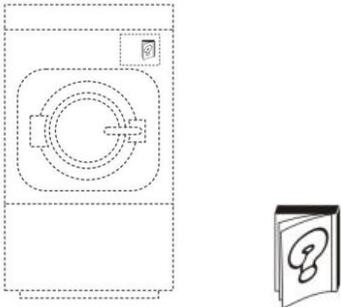
きであり、複数の引用文献における全部又は一部の意匠内容の組み合わせをもって対比を行ってはならない。専利出願に係る意匠が単一の先行意匠に開示された対応する部分と同一又は類似である場合は、同一又は類似の外観であると認定すべきである。変化外観を有する画像意匠をもって専利を出願する場合は、その開示された各図の変化順序についても考慮すべきであり、原則として明らかに異なる変化順序の画像意匠について、同一でもなければ類似でもない外観であると判断すべきである。

3.2.3 事例

例 1：意匠が応用される物品の判断

先行意匠 「携帯電話のアイコン」	意匠出願案件 「コンピュータプログラム製品のアイコン」
	
<p>[説明]</p> <p>「コンピュータプログラム製品のアイコン」の画像意匠をもって専利が出願された場合、当該意匠が応用される物品は、各種の電子情報製品に応用できる「コンピュータプログラム製品」であり、先行意匠「携帯電話のアイコン」が応用される物品は、「携帯電話の『コンピュータプログラム製品』」であり、出願案件にはすでに先行意匠の物品が含まれており、又、当該同一外観のアイコンもすでに先行意匠で開示されたものであり、当該意匠は新規性を具えない。</p>	

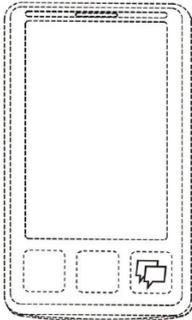
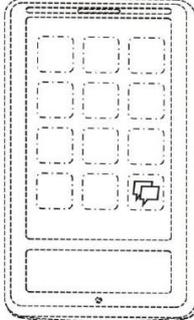
例 2 : 意匠が応用される物品の判断

先行意匠 「携帯電話のアイコン」	意匠出願案件 「洗濯機のアイコン」
	 <p style="text-align: right;">(画像拡大図)</p>
<p>[説明]</p> <p>「洗濯機のアイコン」の画像意匠をもって専利が出願された場合、当該意匠が応用される物品は、「洗濯機の『コンピュータプログラム製品』」であり、先行意匠「携帯電話のアイコン」が応用される物品は、「携帯電話の『コンピュータプログラム製品』」であり、その両者が限定する物品機能、用途は明らかに異なるため、同一でもなければ類似でもない物品で、たとえ両者のアイコン外観が同一であったとしても、当該意匠は新規性を喪失しない。以上 2 つの図例については、逆もまた新規性を喪失しない。</p>	

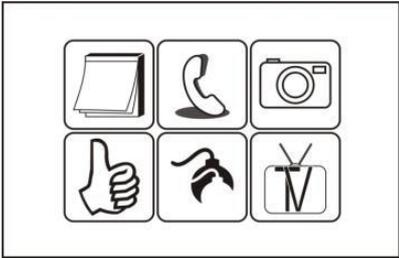
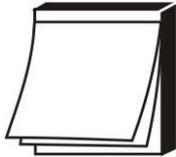
例 3 : 意匠が応用される物品の判断

先行意匠 「衣服」	意匠出願案件 「コンピュータプログラム製品のアイコン」
	
<p>[説明]</p> <p>「コンピュータプログラム製品のアイコン」の画像意匠をもって専利が出願された場合、当該意匠が応用される物品は、「コンピュータプログラム製品」であり、先行意匠は「衣服」であり、コンピュータプログラム製品と衣服の物品性質は全く異なっていることから、その両者は同一でもなければ類似でもない物品であると判断すべきであり、たとえ衣服の表面の模様と出願案件のアイコン外観が同一であったとしても、当該意匠は新規性を喪失しない。</p>	

例 4：意匠が応用される物品の判断

先行意匠 「携帯電話の押しボタン」	意匠出願案件 「携帯電話のアイコン」
	
<p>[説明]</p> <p>「携帯電話のアイコン」の画像意匠をもって専利が出願された場合、専利出願に係る意匠が応用される物品は「携帯電話の『コンピュータプログラム製品』」であり、先行意匠「携帯電話の押しボタン」が応用される物品は、「携帯電話の『押しボタン』」であり、コンピュータプログラム製品と実体の押しボタンは全く異なることから、その両者は同一でもなければ類似でもない物品であると判断すべきであり、たとえ押しボタンの表面の模様と出願案件の画像外観が同一であったとしても、当該意匠は新規性を喪失しない。</p>	

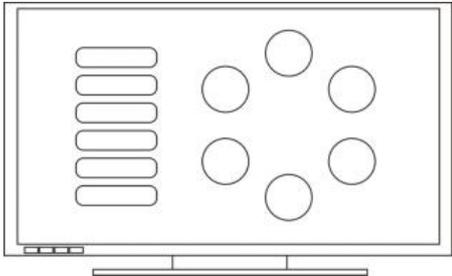
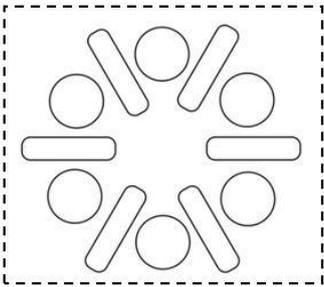
例 5：専利出願に係る意匠は先行意匠の一部に開示されている

先行意匠 「コンピュータプログラム製品の GUI」	意匠出願案件 「コンピュータプログラム製品のアイコン」
	
<p>[説明]</p> <p>「コンピュータプログラム製品のアイコン」をもって専利が出願され、先行意匠で「コンピュータプログラム製品の GUI」が開示されているが、両者が応用される物品がいずれも「コンピュータプログラム製品」であり同一物品で、又、その意匠を主張するアイコンが先行意匠の対応する部分とは外観が同一であるため、その両者は同一の意匠であると判断すべきであり、当該意匠は新規性</p>	

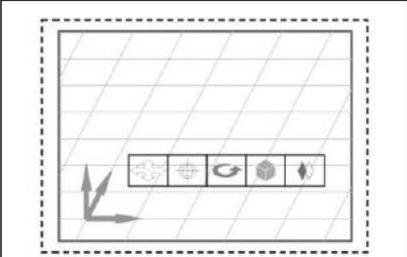
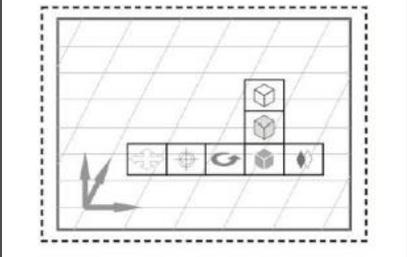
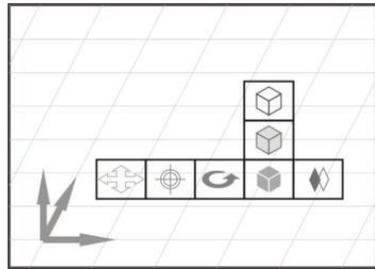
を具えない。

逆に、専利出願に係る意匠が「コンピュータプログラム製品の GUI」であり、先行意匠にその部分のみが開示されている場合は、原則として同一でもなければ類似でもない外観であると認定すべきである。

例 6：専利出願に係る意匠の内容にその「意匠を主張する部分」と「意匠を主張しない部分」との間の位置、寸法、分布等の配列関係の特徴が含まれている

先行意匠 「表示パネルの GUI」	意匠出願案件 「コンピュータプログラム製品の GUI」
 先行意匠の GUI は、左側に縦に並んだ5つの長方形ボタン、右側に6つの円形ボタンが配置された表示パネルの全体像を示している。	 意匠出願案件の GUI は、先行意匠の構成要素（長方形と円形）を異なる位置と角度で配置し、全体を点線で囲った領域に収めた図である。
<p>[説明]</p> <p>「コンピュータプログラム製品の GUI」をもって画像意匠が出願された場合、各画像ユニットの外観は先行意匠と同一であるが、当該意匠の重点は、当該画像の「意匠を主張する部分」と「意匠を主張しない部分」との間の位置、寸法、分布関係によって表現される視覚効果にある。その配列された後の全体外観と先行意匠は異なり、類似でもないため、専利出願に係る意匠は新規性を喪失しない。以上2つの図例については、逆もまた新規性を喪失しない。</p>	

例 7 : 専利出願に係る意匠は先行意匠の一部に開示されている

<p>先行意匠 「コンピュータプログラム製品の GUI」 (変化外観を有する画像意匠)</p>	<p>意匠出願案件 「コンピュータプログラム製品の GUI」</p>
<div style="text-align: center;">  <p>正面図 1</p>  <p>正面図 2</p> </div>	<div style="text-align: center;">  </div>
<p>[説明]</p> <p>「コンピュータプログラム製品の GUI」をもって画像意匠を出願する場合、先行意匠は、外観が変化可能な画像意匠である。専利出願に係る意匠が当該先行意匠に開示された対応する部分と同一の外観であるため、専利出願に係る意匠は新規性を具えない。</p> <p>逆に、専利出願に係る意匠の外観が変化可能な画像意匠であり、先行意匠にその部分のみが開示されている場合、原則として同一でもなければ類似でもない外観であると認定すべきである。</p>	

3.3 創作性

3.3.1 創作性の判断基準

画像意匠の創作性を審査する場合は、明細書及び図面に開示された当該画像意匠の全体内容を対象とし、それが容易に想到しうるものであるか否かを判断

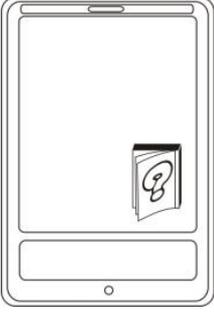
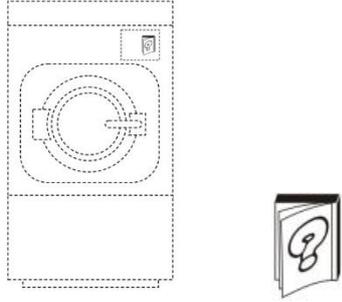
する。当該意匠の所属する分野において通常知識を有する者が先行意匠を基礎として出願時の通常知識を参酌することで、当該先行意匠を模倣、転用、置換、組み合わせる等の簡単なデザイン手法により当該画像意匠を完成することができ、且つ特異な視覚効果を生じていない場合は、容易に想到しうるものであり、創作性を具えないと認定すべきである。

当該画像意匠に「意匠を主張しない部分」を含む場合、当該「意匠を主張しない部分」は、通常、意匠が応用される物品の表現、又は「意匠を主張する部分」との間の位置、寸法、分布関係の解釈、又はその環境の解釈に用いられ、「意匠を主張しない部分」の創作性を考慮する必要はない。審査時に引用された引用文献は、同一又は類似の物品分野に制限されず、同一でもなければ類似でもない物品分野についてそれがその他の従来の先行意匠を直接転用するものであるか否かを判断することができる。例えば、専利出願に係る意匠が「洗濯機のアイコン」である場合は、従来の「携帯電話のアイコン」についてなされた直接転用に過ぎず、また、専利出願に係る意匠が「コンピュータプログラム製品のアイコン」である場合は、従来の平面図形（例えば包装紙の図形、紡績品の図形等）についてなされた直接転用に過ぎず、いずれも当該画像意匠は容易に想到しうるものであり、創作性を具えないと認定すべきである。

また、創作性を審査する場合は、複数の引用文献における全部又は一部の意匠内容の組み合わせ、又は引用文献における一部の意匠内容の組み合わせ、又は引用文献における意匠内容とその他の形式の公開された先行意匠との組み合わせをもって、当該画像意匠が容易に想到しうるものであるか否かを判断することができる。

3.3.2 事例

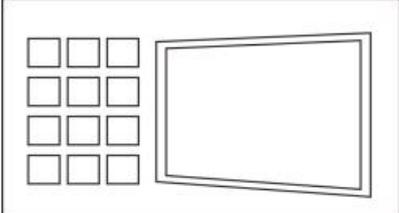
例 1：直接転用

先行意匠 「携帯電話のアイコン」	意匠出願案件 「洗濯機のアイコン」
	 <p style="text-align: right;">(画像拡大図)</p>
<p>[説明]</p> <p>右図「洗濯機のアイコン」をもって画像意匠出願する場合、それはその他の物品の意匠分野の外観、つまり左図「携帯電話のアイコン」を直接転用したに過ぎず、容易に想到しうるもので、創作性を具えないと認定しなければならない。</p>	

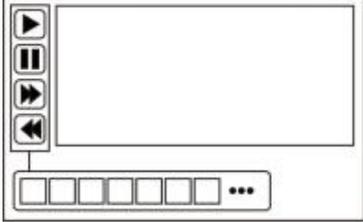
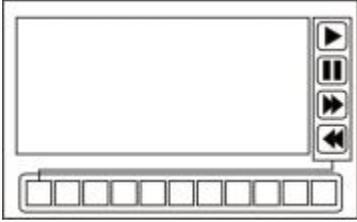
例 2：直接転用

先行意匠 「衣服」	意匠出願案件 「コンピュータプログラム製品のアイコン」
	
<p>[説明]</p> <p>右図「コンピュータプログラム製品のアイコン」をもって画像意匠を出願する場合、それはその他物品の意匠分野の外観、つまり左図の衣服の表面上の従来の模様を直接転用したに過ぎず、容易に想到しうるもので、創作性を具えないと認定しなければならない。</p>	

例 3 : 置換、組合せ

<p>先行意匠 1 「携帯電話の GUI」</p>	<p>意匠出願案件 「コンピュータプログラム製品の GUI」</p>
	
<p>先行意匠 2 「携帯電話の GUI」</p>	
	
<p>[説明] 右図「コンピュータプログラム製品の GUI」をもって画像意匠を出願する場合、2つの従来の GUI（左図の先行意匠 1 及び先行意匠 2 に示す）を簡易に組み合わせただけに過ぎず、且つ当該画像意匠の全体外観に特異な視覚効果を生じさせることができないため、容易に想到しうるもので、創作性を具えないと認定しなければならない。</p>	

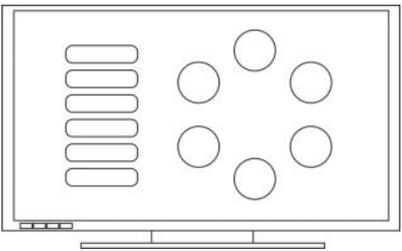
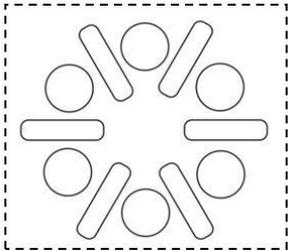
例 4 : 位置、比例、数などの変更

<p>先行意匠 「コンピュータプログラム製品の GUI」</p>	<p>意匠出願案件 「コンピュータプログラム製品の GUI」</p>
	

[説明]

右図「コンピュータプログラム製品の GUI」をもって画像意匠を出願する場合、従来の先行意匠（左図の「コンピュータプログラム製品の GUI」）における意匠の比例、位置又は数を変更しただけに過ぎず、且つ当該画像意匠の全体外観に特異な視覚効果を生じさせることができないため、容易に想到しうるもので、創作性を具えないと認定しなければならない。

例 5：位置、比例、数などの変更

先行意匠 「表示パネルの操作インターフェース」	意匠出願案件 「コンピュータプログラムで生じた GUI」
	

[説明]

右図「コンピュータプログラム製品の操作インターフェース」をもって画像意匠を出願する場合、それぞれの画像ユニットの外観は先行意匠（左図の「コンピュータプログラム製品の操作インターフェース」）と同一であるが、その「意匠を主張する部分」と「意匠を主張しない部分」との位置等の関係を変更し、専利出願する意匠の全体外観に先行意匠と比較してより特異な視覚効果を生じさせており、容易に想到しうるものではないと認定しなければならない。

3.4 先願主義

3.4.1 先願主義の判断基準

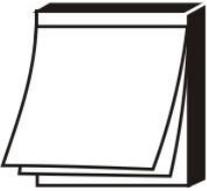
先願主義とは、2つ以上の同一又は類似の意匠出願案件を有する場合、最先の出願についてのみ専利を許可することができることをいう。同一人または異なる者が同日に出願した場合は、出願人に対して期限までに択一又は協議するよう通知しなければならない。先願主義を審査する場合は、その両者の専利出願に

係る意匠を対比範囲とすることにより、その両者が重複した専利であるか否かを判断しなければならない。例えば、同一人による出願である先願案件がグラフィカルユーザインタフェースの画像意匠であり、後願案件が先願案件の一部に開示された画像意匠である場合、両者の専利出願に係る意匠の内容が異なっているため、原則として同一でもなければ類似でもない認定すべきである。又、同一人による出願である先願案件が外観の変化可能な画像意匠であり、後願案件が先願案件の一部に開示された画像意匠である場合、両者の専利出願に係る意匠の内容が異なっているため、原則として同一でもなければ類似でもない認定すべきであり、いずれも専利を与えることができる。

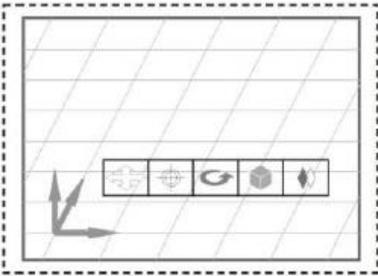
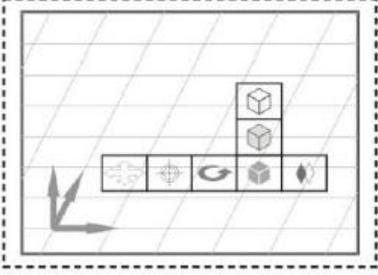
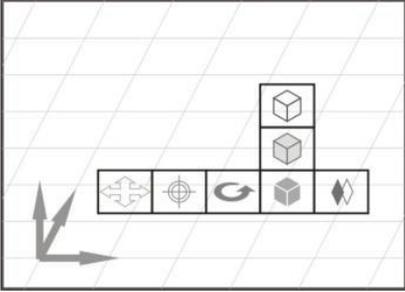
ここで注意すべき点は、異なる者が異なる日に同一又は類似の意匠である出願案件を2つ有する場合、「新規性喪失の例外」の規定を適用すべきであり、先願案件が公告された後に初めて後願案件の審査を行う。新規性喪失の例外を審査する引用文献は、先願案件の専利出願に係る意匠を対比範囲とすることのみに限定されるものではなく、先願案件の明細書又は図面に開示された内容であってもよい。

3.4.2 事例

例 1 :

先願案件 「コンピュータプログラム製品の GUI」	後願案件 「コンピュータプログラム製品のアイ コン」
	
<p>[説明] 同一人によって出願された先願案件が複数の画像ユニットを含む GUI であり、後願案件が1つの画像ユニットのみである場合、後願案件の画像意匠が先願案件の一部に開示されてはいるが、両者の専利出願に係る意匠が同一でも類似でもないため、先願主義を満たし、いずれも専利を与えることができる。以上2つの図例については、逆もまた同様である。</p>	

例 2 :

<p>先願案件 「コンピュータプログラム製品のアイコン」 (変化外観を有する画像意匠)</p>	<p>後願案件 「コンピュータプログラム製品のアイコン」</p>
<div style="text-align: center;">  <p>正面図 1</p>  <p>正面図 2</p> </div>	<div style="text-align: center;">  </div>
<p>[説明] 同一人によって出願された先願案件が変化外観を有する画像意匠であり、後願案件が静的な画像ユニットのみである場合、後願案件の画像意匠が先願案件の一部に開示されてはいるが、両者の専利出願に係る意匠が同一でも類似でもないため、先願主義を満たさないことはなく、いずれも専利を与えることができる。以上2つの図例については、逆もまた同様である。</p>	

4. 一意匠一出願

画像意匠をもって専利を出願する場合、一意匠一出願の規定をも満たす必要がある。即ち、画像意匠は、通常、単一物品上に応用された単一の画像外観でなければならない。

画像意匠に 2 つ以上の画像ユニットを含み合併して使用する特性を備えている場合、やはり当該一組の画像で構成される全体を一意匠とすることができ（図 9-17 を参照）、一意匠一出願の規定に符合する、この方法で画像意匠を出願した場合、それと図 9-18 が出願する「コンピュータプログラム製品の GUI」とは異なり、前者が専利出願する意匠の内容には、それぞれの画像ユニットと「意匠を主張しない部分」との間の位置、寸法、分布関係は含まれていないが、後者には当該境界線で限定する全体範囲が含まれ、即ち、後者の専利出願における意匠の内容にはそれぞれの画像ユニットと「意匠を主張しない部分」との間の位置、寸法、分布関係からなる全体画面が含まれる。

この他に、登録出願に係る意匠に 2 つ以上のコンピュータアイコン又は GUI の図が開示されているが、明細書及び図面の各図の間で開示された画像意匠の変化関係を知ることができない場合、2 つ以上の画像意匠と見なされ、審査官は一意匠一出願の規定に違反するとして、理由を明記して出願人に期限を設けて分割出願又は明細書及び図面を補正するよう通知しなければならない。この時、出願人は「変化外観を有する画像意匠」の出願態様に符合するよう、規定により分割出願することができ、又は本章「2.1.3 意匠の説明」の規定に基づき各図の変化関係の説明を補正することができる。

また、注意すべき点は、上述の図 9-17 の方式で画像意匠を出願した場合、権利行使上、すべてのユニットからなる全体を 1 つの意匠とすることによってのみ権利を行使することができ、その 1 つ又は複数の部分を別々にして単独で権利を行使してはならないことである。



図 9-17 コンピュータプログラム製品の一組の画像



図 9-18 コンピュータプログラム製品の GUI