

## 第2節 創作非容易性

---

### 1. 概要

---

意匠法第3条第2項は、出願された意匠について、その意匠の属する分野における通常の知識を有する者（以下、「当業者」という。）が容易に創作をすることができる場合は、意匠登録を認めない旨を規定している。

当業者が容易に創作をすることができる意匠に排他的な権利を与えることは、産業の発展に役立たず、かえってその妨げとなるからである。

審査官は、新規性についての拒絶理由を発見しない場合のみ、この要件の判断を行う。

この節では、出願された意匠の創作非容易性について、審査官がどのように判断するかを取り扱う。

### 2. 創作非容易性の判断主体

---

審査官は、出願された意匠の創作非容易性について、当業者の視点から検討及び判断する。

当業者とは、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をいう。

### 3. 創作非容易性の判断に係る基本的な考え方

---

意匠法第3条第2項は、意匠登録出願前に、当業者が公知となった（注）形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（形状等）又は画像に基づいて容易に意匠の創作をすることができたときは、その意匠については意匠登録を受けることができないと規定している。

よって、審査官は、出願された意匠が、出願前に公知となった構成要素や具体的態様を基礎とし、例えばこれらの単なる寄せ集めや置き換えといった、当該分野におけるありふれた手法などにより創作されたにすぎないものである場合は、創作容易な意匠であると判断する。

また、審査官は上記の判断に関し、出願された意匠において、出願前に公知となった構成要素や具体的態様がほとんどそのままあらわされている場合に加えて、改変が加えられている場合で

あっても、当該改変が、その意匠の属する分野における軽微な改変にすぎない場合は、なおも創作容易な意匠であると判断する（本節 4.2「ありふれた手法と軽微な改変」参照）。

ただし、当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が認められる場合には、その点についても考慮して判断する（本節 4.3「当業者の立場から見た意匠の着想の新しさや独創性について」参照）。

また、出願された意匠が、物品等の部分について意匠登録を受けようとするものである場合は、その創作非容易性の判断にあたり、「意匠登録を受けようとする部分」の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合や、用途及び機能を考慮するとともに、「意匠登録を受けようとする部分」を、当該物品等の全体の形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合の中において、その位置、その大きさ、その範囲とすることが、当業者にとって容易であるか否かについても考慮して判断する。

（注）ここでいう、「公知となった」とは、「日本国内又は外国において公然知られ、頒布された刊行物に記載され、又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった」ことをいう。

（画像の意匠については第Ⅳ部第1章「画像の意匠」、建築物の意匠については同第2章「建築物の意匠」、内装の意匠については同第4章「内装の意匠」参照）

## 4. 創作非容易性の具体的な判断

---

### 4.1 創作非容易性の判断の基礎とする資料

---

審査官は、以下の資料を、創作非容易性の判断の基礎とすることができる。

日本国内又は外国において公然知られ、頒布された刊行物に記載され、又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（形状等）又は画像

形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合が刊行物等に記載される場合は、それ自体単独で表されることはほとんどなく、物品等と一体的な状態で表されることが多い。創作非容易性の判断においては、このような場合でも、形状等又は画像が具体的に識別できる場合は、審査官は、それらの構成要素を、創作非容易性の判断の基礎とすることができる。

また、上記の資料には、形状等又は画像が、物品等と一体となった意匠も含まれる。

なお、審査官が創作非容易性の判断の基礎とする資料は、出願された意匠と同一又は類似の分野に限られない。

## 4.2 ありふれた手法と軽微な改変

### 4.2.1 ありふれた手法の例

審査官は、出願された意匠が、出願前に公知となった構成要素や具体的な態様を基本として創作されたものであると判断した場合、その意匠の属する分野における「ありふれた手法」により創作されたものか否かを検討する。

多くの物品等の分野に共通する主な「ありふれた手法」の例は以下のとおりであるが、審査官は、出願された意匠について、当該意匠の属する分野の創作の実態に照らして検討を行う。

(a) 置き換え（→6.1 参照）

意匠の構成要素の一部を他の意匠等に置き換えることをいう。

(b) 寄せ集め（→6.2 参照）

複数の既存の意匠等を組み合わせて、一の意匠を構成することをいう。

(c) 一部の構成の単なる削除（→6.3 参照）

意匠の創作の一単位として認められる部分を、単純に削除することをいう。

(d) 配置の変更（→6.4 参照）

意匠の構成要素の配置を、単に変更することをいう。

(e) 構成比率の変更（→6.5 参照）

意匠の特徴を保ったまま、大きさを拡大・縮小したり、縦横比などの比率を変更することをいう。

(f) 連続する単位の数増減（→6.6 参照）

繰り返し表される意匠の創作の一単位を、増減させることをいう。

(g) 物品等の枠を超えた構成の利用・転用（→6.7 参照）

既存の様々なものをモチーフとし、ほとんどそのままの形状等で種々の物品に利用・転用することをいう。

### 4.2.2 軽微な改変の例

審査官は、上記 4.2.1 の判断に関し、出願された意匠において、出願前に公知となった構成要素や具体的な態様がありふれた手法などによりそのままあらわされているのではなく、それらの構成要素や具体的な態様に改変が加えられた上であらわされている場合は、当該改変が、その意匠の属する分野における「軽微な改変」にすぎないものであるか否かを検討する。

「軽微な改変」の例は以下のとおりであるが、審査官は、出願された意匠について、当該意匠の属する分野の創作の実態に照らして検討を行う。

- (a) 角部及び縁部の単純な隅丸化又は面取り
- (b) 模様等の単純な削除
- (c) 色彩の単純な変更、区画ごとの単純な彩色、要求機能に基づく標準的な彩色
- (d) 素材の単純な変更によって生じる形状等の変更

#### 4.3 当業者の立場から見た意匠の着想の新しさや独創性について

---

審査官は、出願された意匠の創作非容易性を検討する際、意匠全体が呈する美感や各部の態様等、意匠の視覚的な特徴として現れるものであって、独自の創意工夫に基づく当業者の立場から見た意匠の着想の新しさや独創性が認められる場合には、その点についても考慮する。

ただし、審査官はこの判断を行うにあたり、特徴記載書や意見書の記載を参酌する場合は、出願当初の願書の記載及び図面等から導き出される範囲のものについてのみ考慮する。

### 5. 創作非容易性の判断の基礎となる資料の提示

---

#### 5.1 出願前に公知となった構成要素や具体的態様等の提示

---

(1) 公然知られた形状等、画像又は意匠、(2) 頒布された刊行物に記載され、若しくは電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった形状等、画像又は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、当該意匠が記載された刊行物の書誌事項及び当該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、広く知られた形状等、画像又は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。

#### 5.2 当該分野においてありふれた手法等であることの提示

---

審査官は、意匠法第3条第2項の規定により拒絶理由を通知する場合、原則、出願された意匠の創作の手法が、当該分野におけるありふれた手法や、軽微な改変などにすぎないもの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。

一方、その手法が当該分野においてありふれたものであることや、軽微な改変等にすぎないことが、審査官にとって顕著な事実と認められる場合、例えば、玩具の分野において、本物の自動車の形状等をほとんどそのまま自動車おもちゃの意匠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。

## 6. 創作容易な意匠の事例

以下に示す各事例は、いずれも新規性を有するものと仮定した場合における、創作非容易性の判断手法を模式的に表したものである。

### 6.1 置き換えの意匠

#### 【事例1】「なべ」

公知のなべの蓋を、ほとんどそのまま他のなべ用蓋に置き換えて表したにすぎない意匠



(注) 本事例は、なべの分野において、蓋部を他のなべ用蓋に置き換えることが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

【事例2】「帽子」

公知の帽子のワッペン部を、他のワッペンに置き換えて表したにすぎない意匠



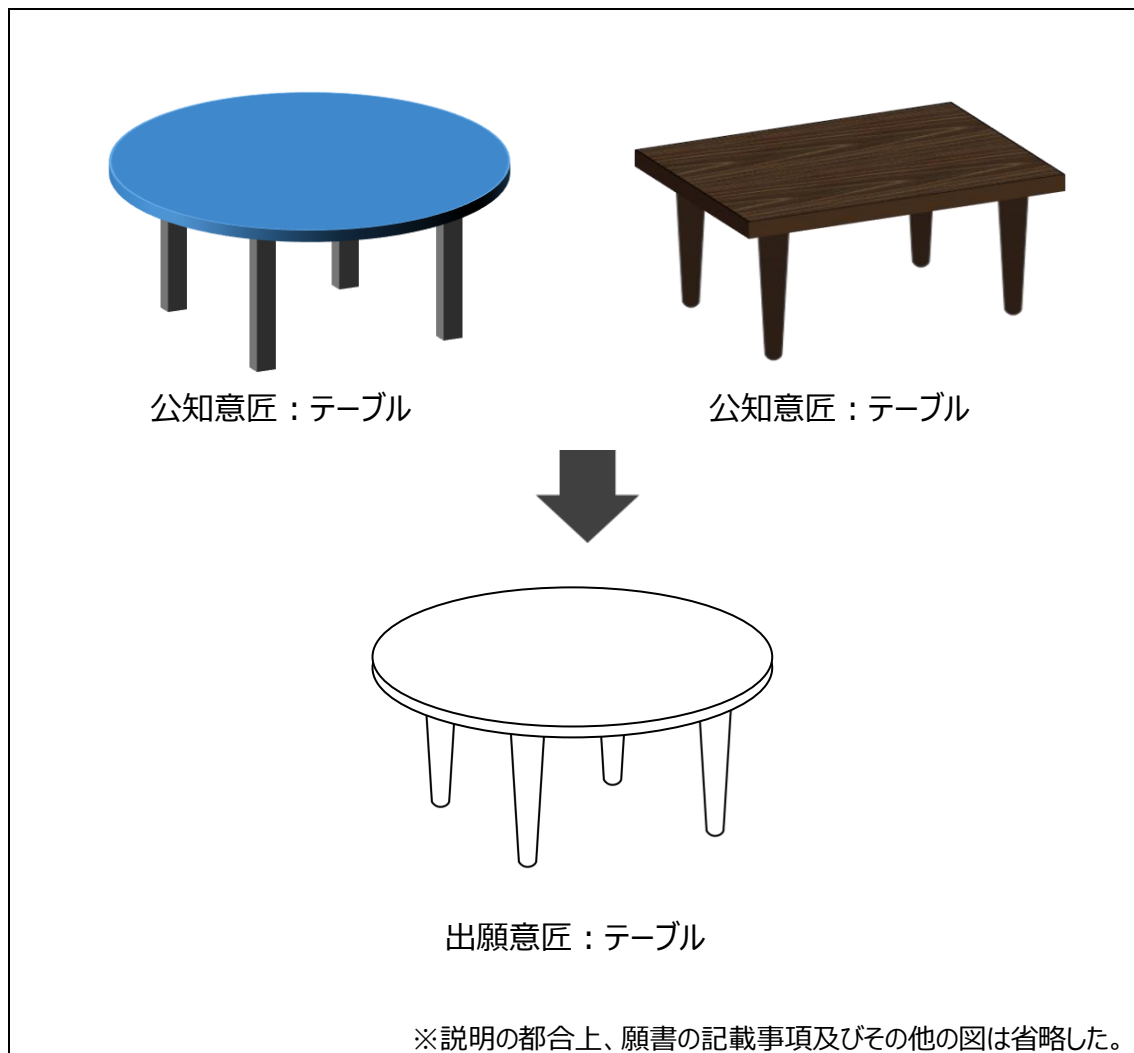
なお、上記事例について、以下の例のように、出願意匠が帽子本体及びワッペンの色彩を変更したものである場合であっても、当該変更が帽子の分野における軽微な改変と判断される場合は、審査官は、当該色彩の変更を創作非容易性の判断において評価せず、創作容易な意匠であると判断する。



(注) 上記各事例は、いずれも帽子の分野において、ワッペン部を他のワッペンに置き換えることが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

【事例3】「テーブル」

公知のテーブルの脚部を、他のテーブルの脚にほとんどそのまま置き換えて表したにすぎない意匠

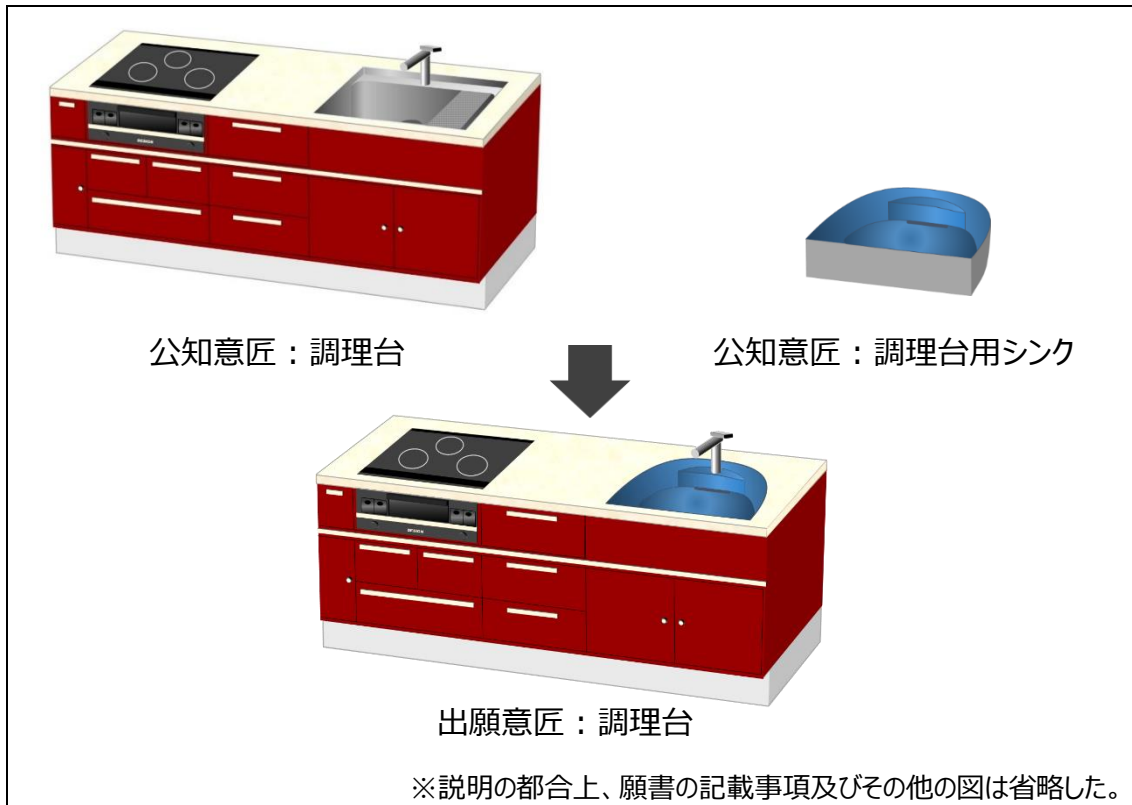


(注) 上記事例は、テーブルの分野において、脚部を他の脚に置き換えることが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。



【事例4】「調理台」

公知の調理台のシンク部を他のシンクに置き換えて表したにすぎない意匠



なお、上記事例について、以下の例のように、出願意匠が扉部の色彩を変更したものである場合であっても、当該色彩の変更が調理台の分野における軽微な改変と判断される場合は、審査官は、当該色彩の変更を創作非容易性の判断において評価せず、創作容易な意匠であると判断する。

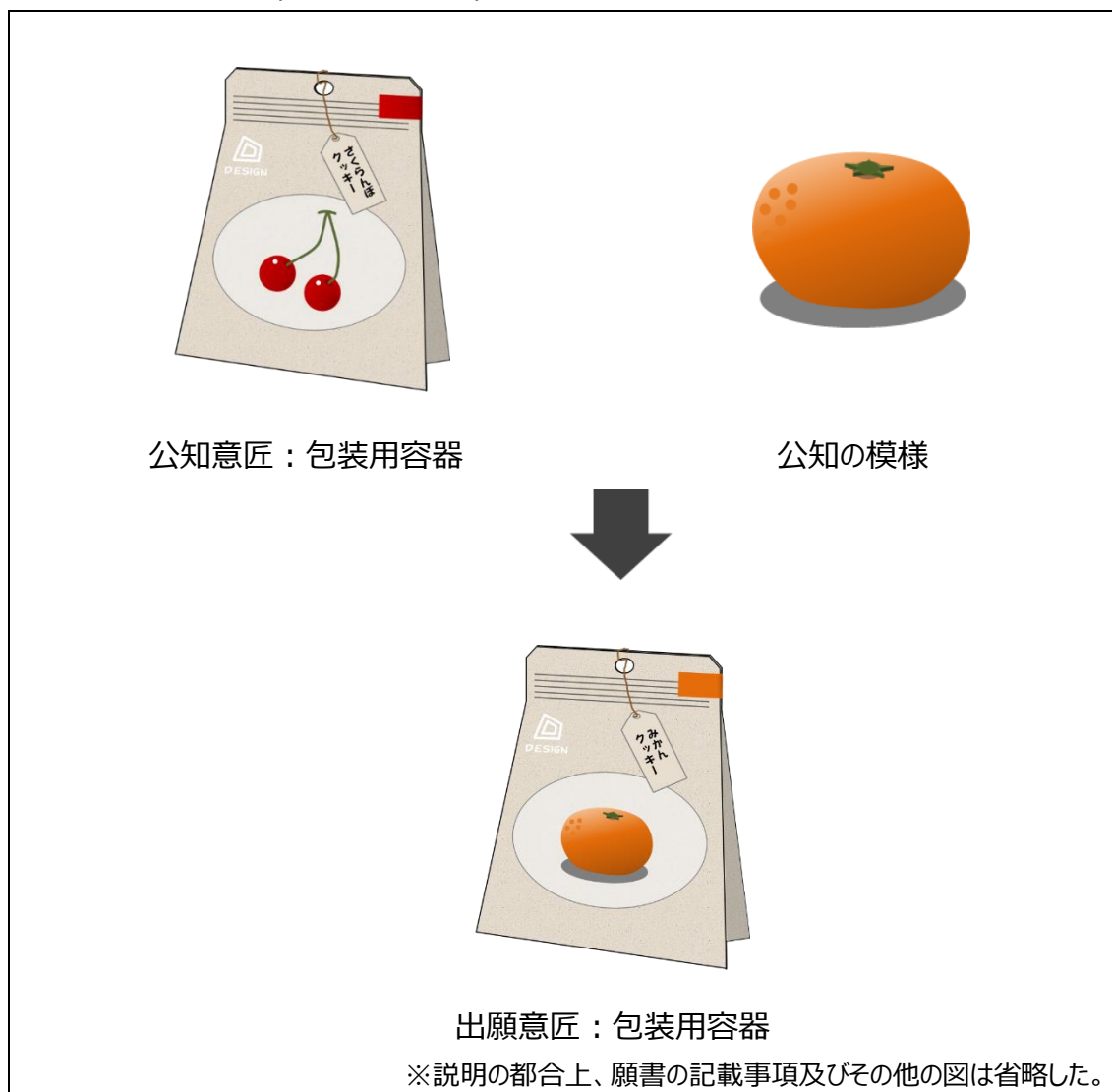


(注) 上記の各事例は、いずれも調理台の分野において、シンク部を他の調理台用シンクに置き換えることが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。



【事例5】「包装用容器」

公知の包装用容器の模様部を、他の模様に置き換えて表したにすぎない意匠

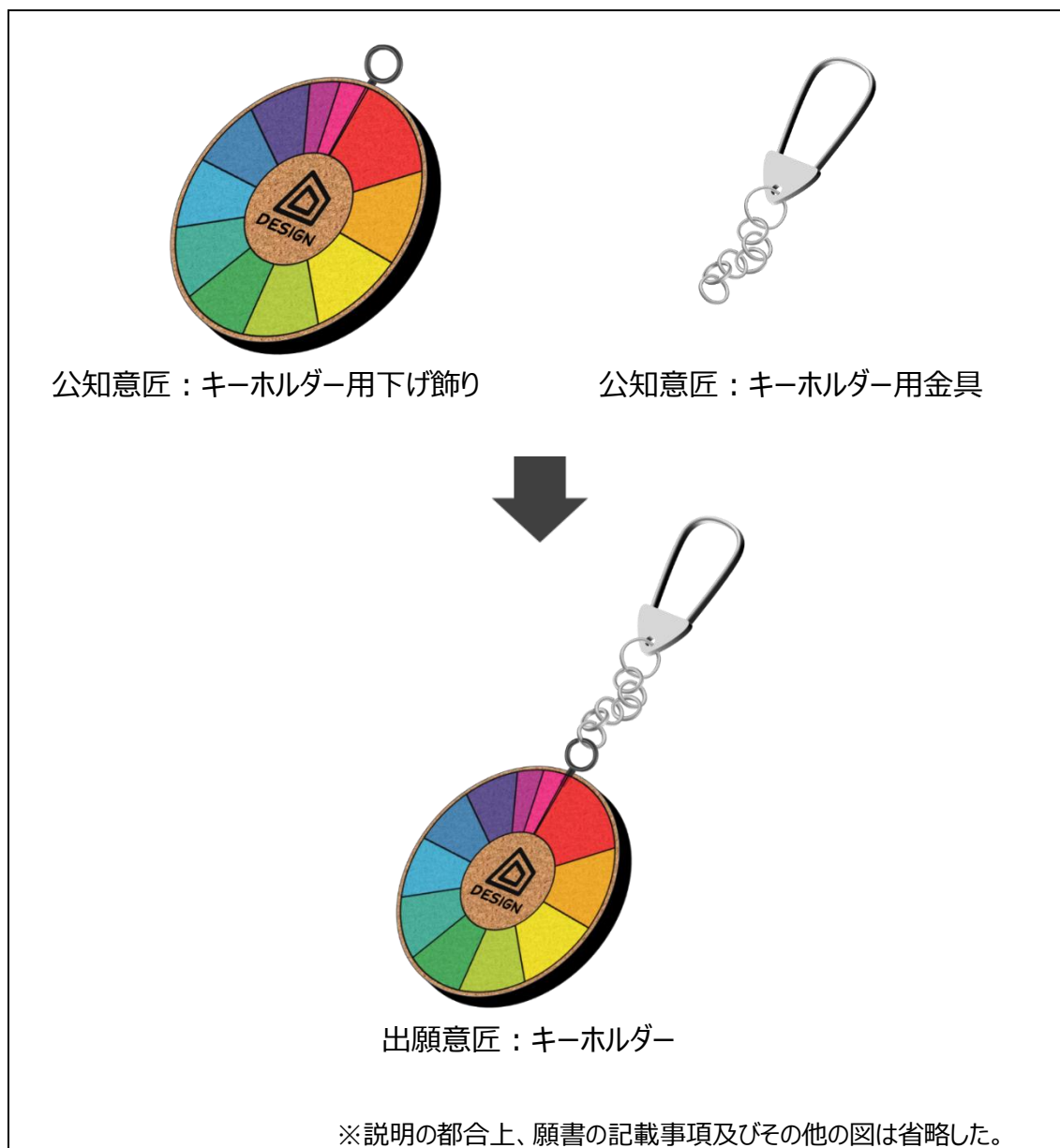


(注) 上記事例は、包装用容器の分野において、前面の模様部を他の模様に置き換えることが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

## 6.2 寄せ集めの意匠

### 【事例1】「キーホルダー」

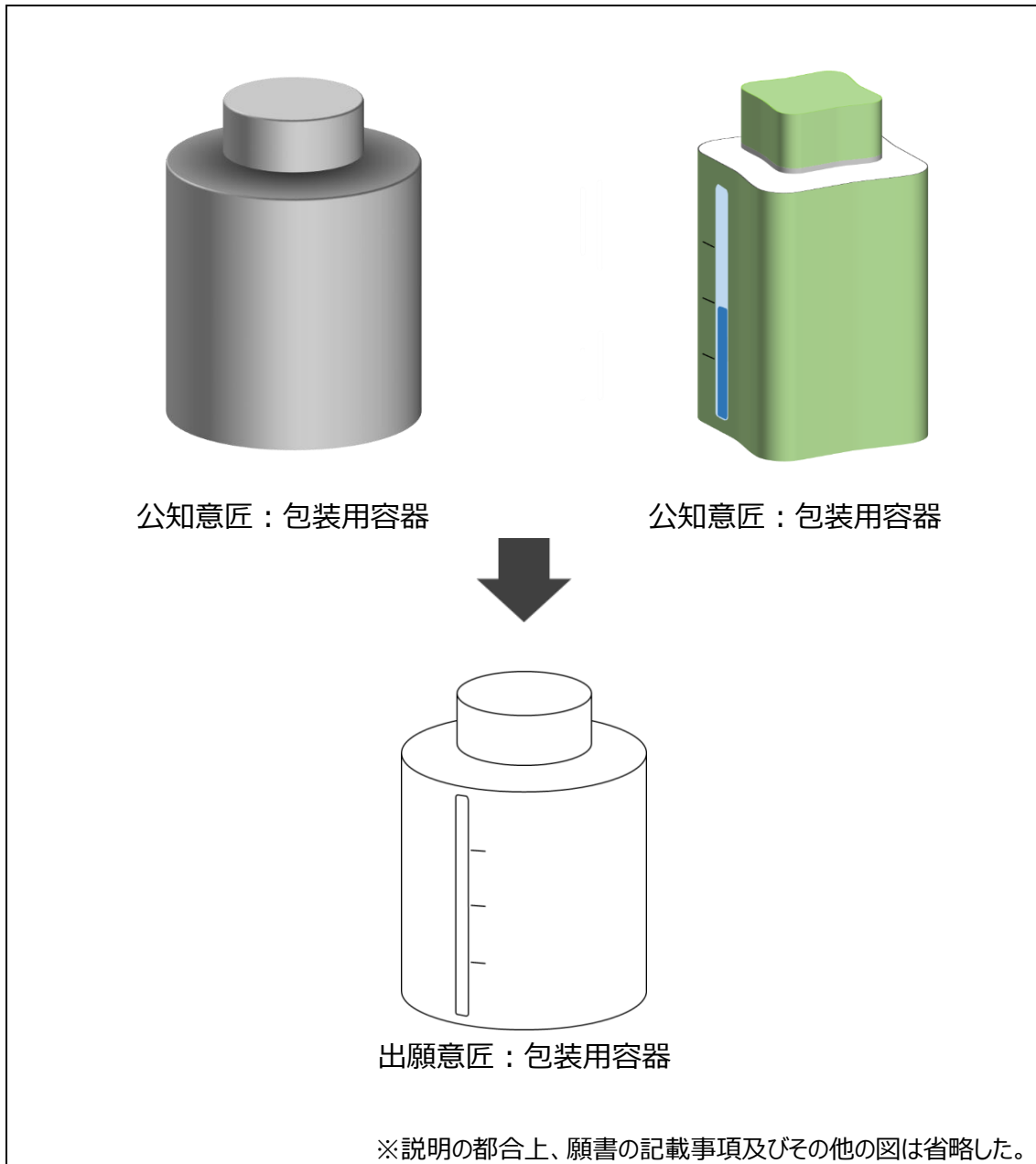
公知のキーホルダー用下げ飾りとキーホルダー用金具を寄せ集めて表したにすぎない意匠



(注) 上記事例は、キーホルダーの分野において、キーホルダー用下げ飾りと、キーホルダー用金具とを寄せ集めることが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

【事例2】「包装用容器」

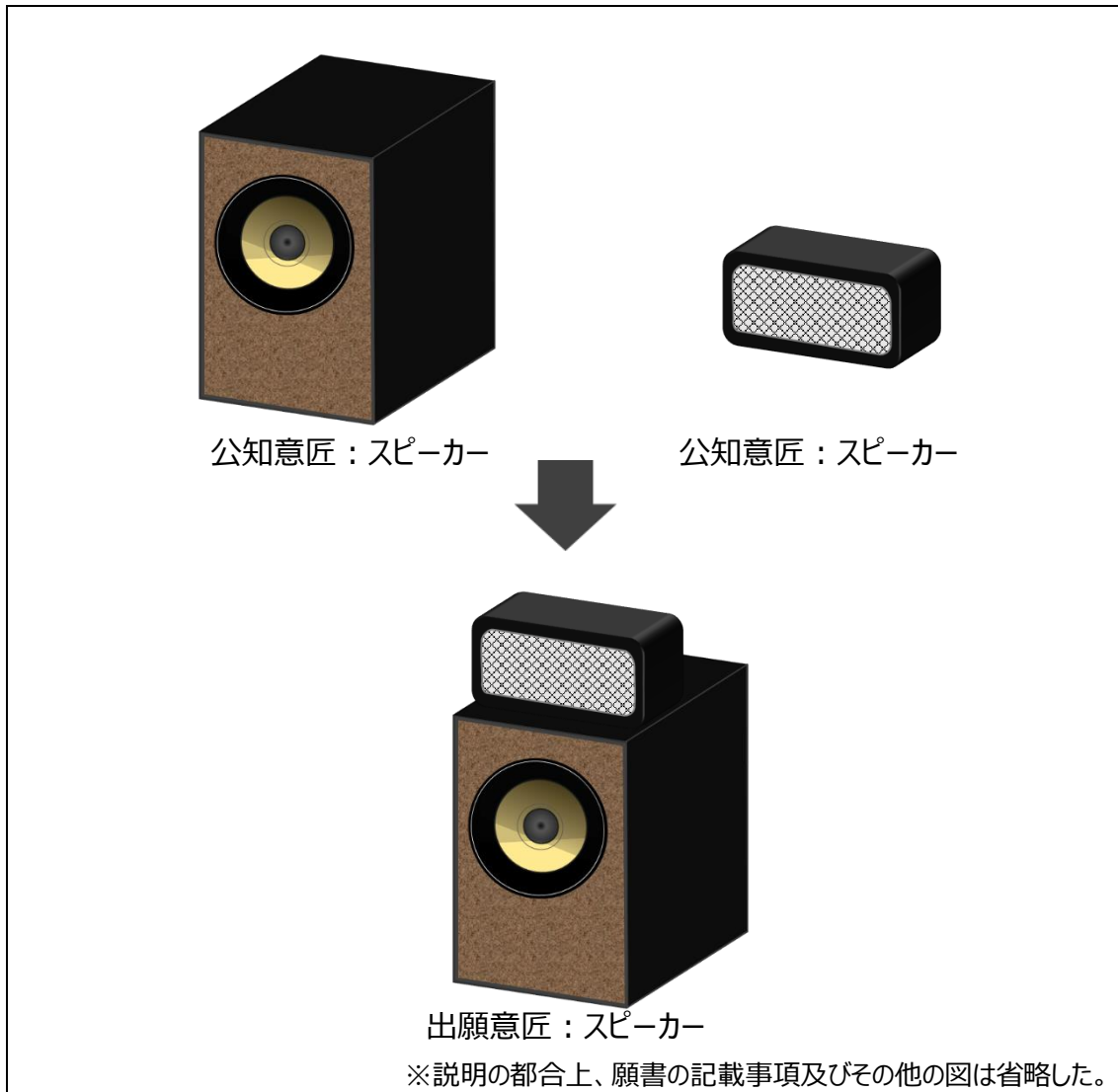
公知の包装用容器と、公知の包装用容器の窓部を寄せ集めて表したにすぎない意匠



(注) 上記事例は、包装用容器の分野において、包装用容器と包装用容器の窓部とを寄せ集めることが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

【事例3】「スピーカーボックス」

公知のスピーカーを寄せ集めて表したにすぎない意匠

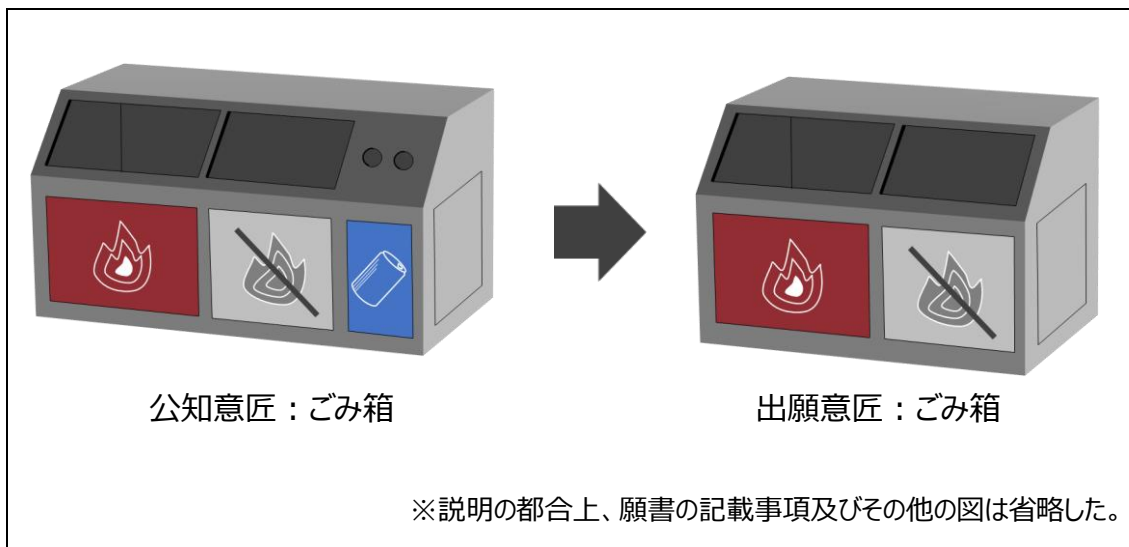


(注) 上記事例は、スピーカーの分野において、複数のスピーカーを寄せ集めて一つのスピーカーボックスとすることがありふれた手法であり、かつ、略直方体形状のスピーカーの上面前方寄りの位置に、同じ幅のスピーカーを重ねて載置する配置も一般に見受けられるものであることに加え、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

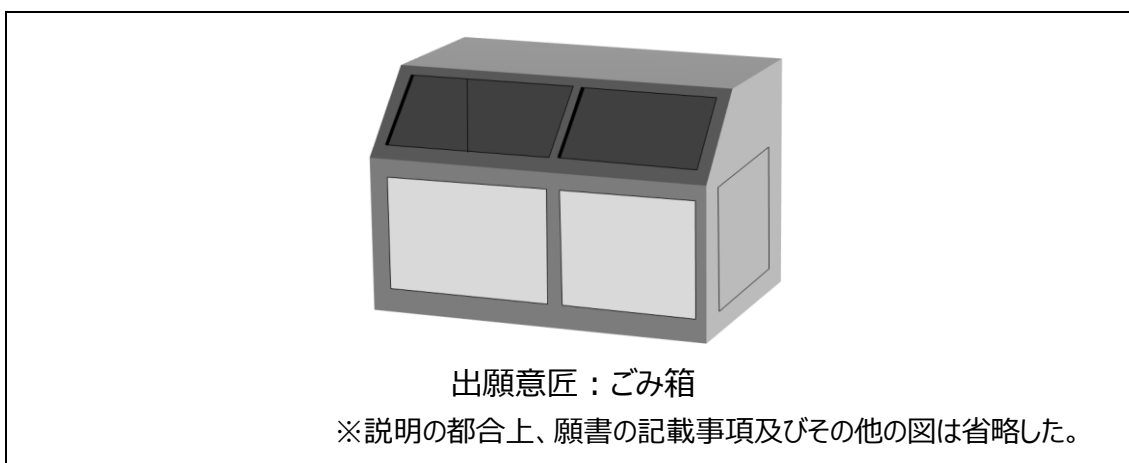
### 6.3 一部の構成の単なる削除による意匠

#### 【事例】「ごみ箱」

公知のごみ箱の一部の構成を削除して表したにすぎない意匠



なお、上記事例について、以下の例のように、出願意匠が模様等を削除したものである場合であっても、当該改変がごみ箱の分野における軽微な改変と判断される場合は、審査官は、当該改変を創作非容易性の判断において評価せず、創作容易な意匠であると判断する。

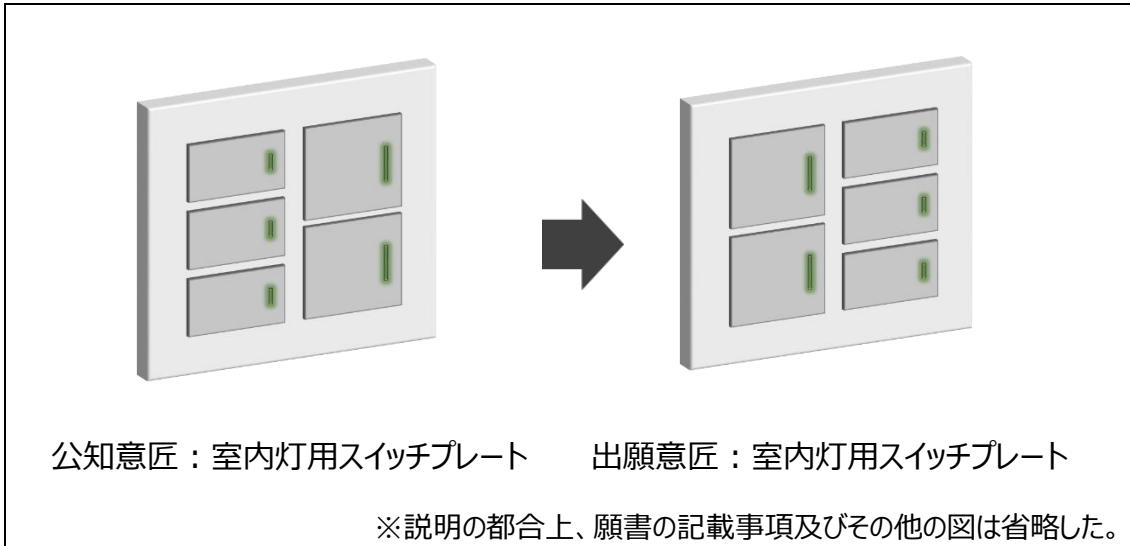


(注) 上記各事例は、いずれもごみ箱の分野において、一部の構成を削除することが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

## 6.4 配置の変更による意匠

### 【事例】「室内灯用スイッチプレート」

公知の室内灯用スイッチプレートのボタンの配置を変更したにすぎない意匠



なお、上記事例について、以下の例のように、出願意匠が角部を隅丸状に改変したものであっても、当該改変が室内灯用スイッチプレートの分野における軽微な改変と判断される場合は、審査官は、当該改変を創作非容易性の判断において評価せず、創作容易な意匠であると判断する。



(注) 上記の各事例は、いずれも室内用スイッチプレートの分野において、ボタンの配置を変更することが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

## 6.5 構成比率の変更による意匠

### 【事例】「包装用容器」

公知の包装用容器の構成比率を変更したにすぎない意匠



なお、上記事例について、以下の例のように、出願意匠が一部の区画の色彩を変更したものであっても、当該変更が包装用容器の分野における軽微な改変と判断される場合は、審査官は、当該改変を創作非容易性の判断において評価せず、創作容易な意匠であると判断する。



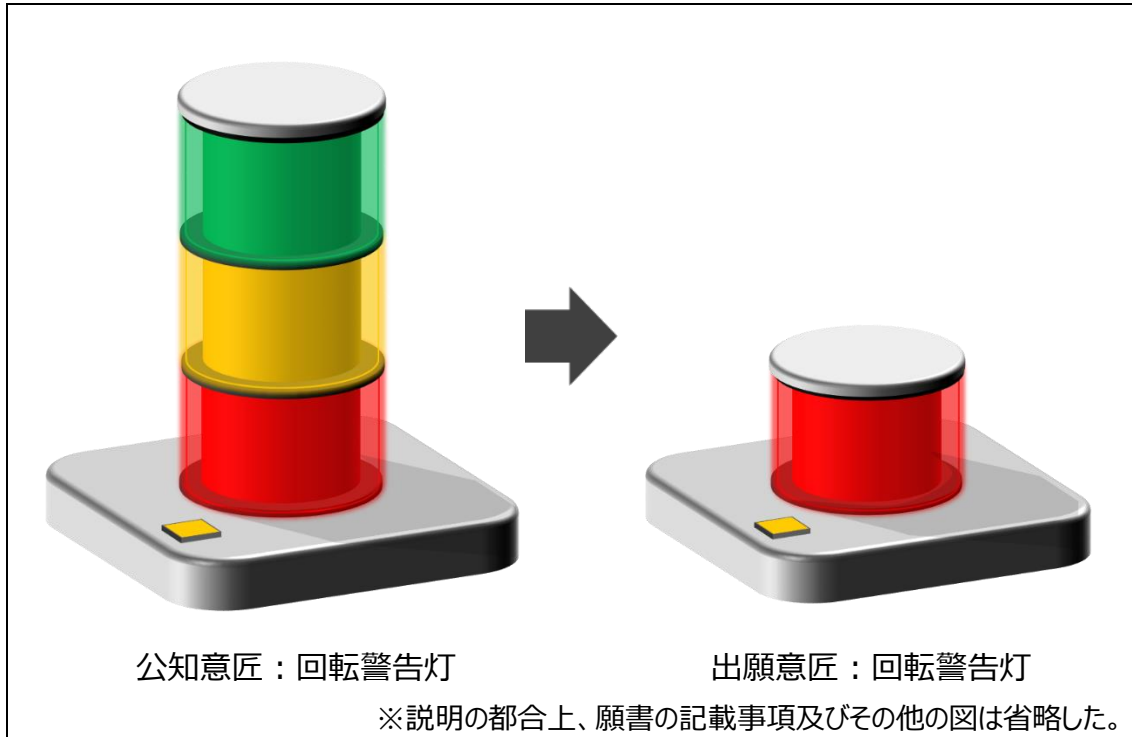
(注) 上記の各事例は、いずれも包装用容器の分野において、構成比率を変更することが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。



## 6.6 連続する単位の数の増減による意匠

### 【事例】「回転警告灯」

公知の回転警告灯を、ほとんどそのまま、段数を減らして表したにすぎない意匠

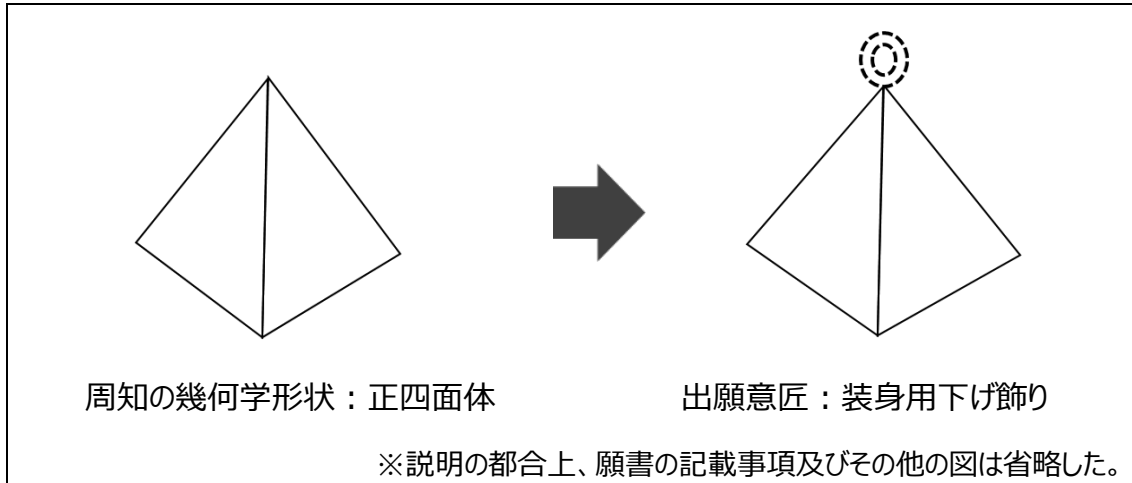


(注) 上記事例は、回転警告灯の分野において、灯部の段数を減らし1段のものとすることが、ありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

## 6.7 物品等の枠を超えた構成の利用・転用による意匠

### 【事例1】公知の形状等に基づく意匠の例「装身用下げ飾り」

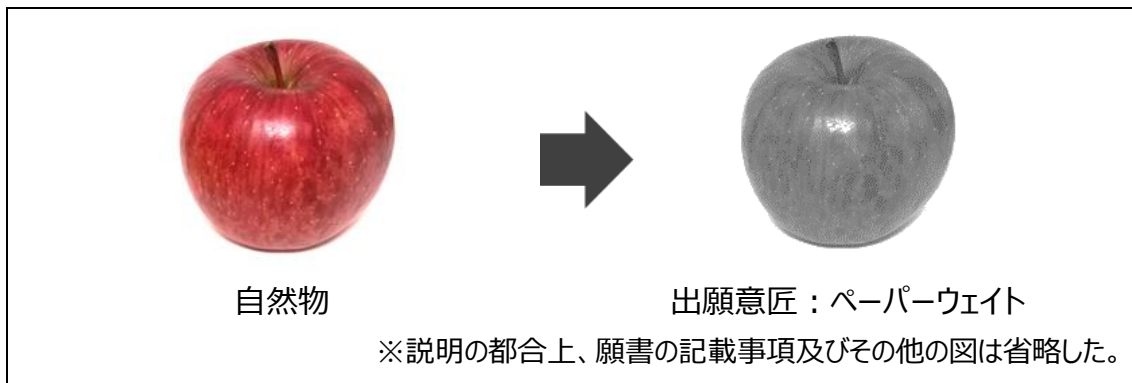
周知の幾何学形状を、装身用下げ飾りとして表したにすぎない意匠



(注) 上記事例は、装身用下げ飾りの分野において、その形状を周知の幾何学形状とすることがありふれた手法であり、かつ、金具部の配置も一般的に見受けられるものであることに加え、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

### 【事例2】自然物等（動物、植物又は鉱物）の例「ペーパーウェイト」

自然物等を、ほとんどそのままペーパーウェイトとして表したにすぎない意匠



(注) 上記事例は、ペーパーウェイトの分野において、その形状等を自然物等の形状等とすることがありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

### 【事例3】著作物の例

・ロダンの彫刻「考える人」の形状を、ほとんどそのまま置物として表したにすぎない意匠

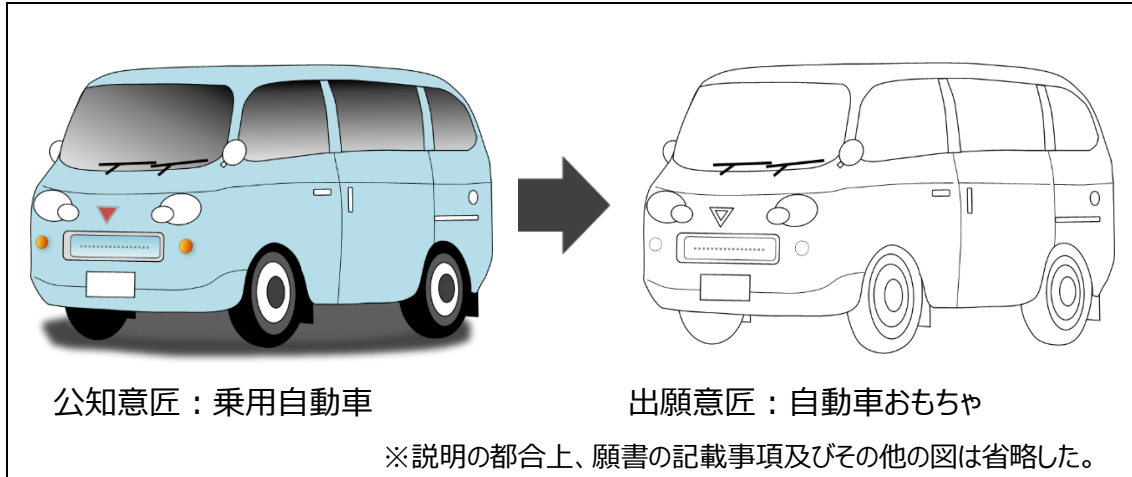
・レオナルド・ダ・ビンチの絵画「モナリザ」を、ほとんどそのまま壁紙として表したにすぎない意匠

【事例4】建築物の例

- ・「エッフェル塔」の形状を、ほとんどそのまま置物として表したにすぎない意匠
- ・「平等院鳳凰堂」の形状を、ほとんどそのまま置物として表したにすぎない意匠

【事例5】「自動車おもちゃ」

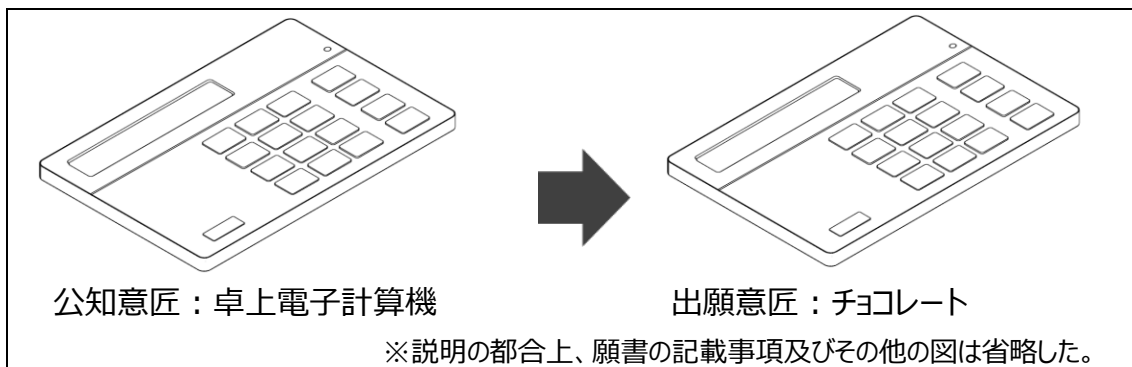
公知の乗用自動車の形状を、ほとんどそのまま自動車おもちゃとして表したにすぎない意匠



(注) 上記事例は、自動車おもちゃの分野において、その形状を公知の乗用自動車の形状とすることがありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。

【事例6】「チョコレート」

公知の卓上電子計算機の形状を、ほとんどそのままチョコレートとして表したにすぎない意匠



(注) 上記事例は、チョコレートの分野において、その形状を公知の卓上電子計算機の形状とすることがありふれた手法であり、かつ、出願意匠において当業者の立場からみた意匠の着想の新しさや独創性が見受けられないと仮定した場合の例である。出願意匠が新規性を有するものと仮定して、創作非容易性の判断手法を模式的に表している。