

内 装 の 意 匠

2020/06/01
斎藤国際特許事務所

I. 意匠法の改正概要

意匠登録の対象となる「意匠」は、「物品（物品の部分を含む。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って、視覚を通じて美感を起こさせるもの」であり、技術的思想の創作である「発明」や「考案」を保護する特許や実用新案登録とは異なります。

意匠登録はこれまで、形状を少し変えれば侵害にならないと誤解され、あまり利用されていませんでしたが、令和元年5月の意匠法改正（令和2年4月施行）において意匠登録の保護対象が拡げられ、また、意匠権の強化が図られました。その改正において新たに、内装の意匠が意匠登録の保護対象に加えられました。

II. 内装の意匠

1. 背景

店舗等の内装には、通常、複数の物品（例えば、テーブル、椅子、什器等）が含まれるため、意匠制度の「一意匠一出願」（7条）の原則になじまず、これまで「内装デザイン」としては意匠登録を受けることができませんでした。これを可能にするために、8条の2が新設され、内装デザインについては、一定要件の下で、「一意匠一出願」の例外的な取り扱いが認められることになりました。

2. 登録要件

内装意匠の登録要件をより明確にするため、審査基準において、以下のような判断基準が示されています。

- i) 店舗、事務所その他の施設の内部であること

「内装」という言葉からは、不動産の内装をイメージしがちですが、実際の保護範囲はさらに広く、キャンピングカーや客船、鉄道車両、旅客機、そして、乗用自動車等の動産の内装も登録対象となり得ます。

＜内装の意匠を構成するものとして認められるものの例＞

☆机、椅子、ベッドなどの家具類、陳列棚などの什器類（意匠法の物品と認められる販売商品等が含まれていても可）

☆照明器具等

照明器具が点灯するなどして内装自体に模様又は色彩が表れる場合は、当該色彩や模様についても意匠の構成要素として扱われます。

☆内装の意匠を構成する建築物に備えられたモニターに表示される画像や、同様に備え付けられたプロジェクターから当該建物の壁面に投影される画像など

＜内装の意匠を構成するものとして認められないものの例＞

・意匠法上の意匠に該当しないもの

★人間、犬、猫、鑑賞魚などの動物

★植物（ただし、造花は意匠法上の物品の意匠に該当する）

★蒸気、煙、砂塵、火炎、水（ただし保形性のある容器に入ったものは除く）などの不定形のもの

★視覚以外で内装空間を演出する香りや音など

★自然の地形そのもの

・通常の使用状態において内部が肉眼で視認できないもの

★ガスタンクの内部、天井裏、壁裏、床下空間、パイプスペースなど

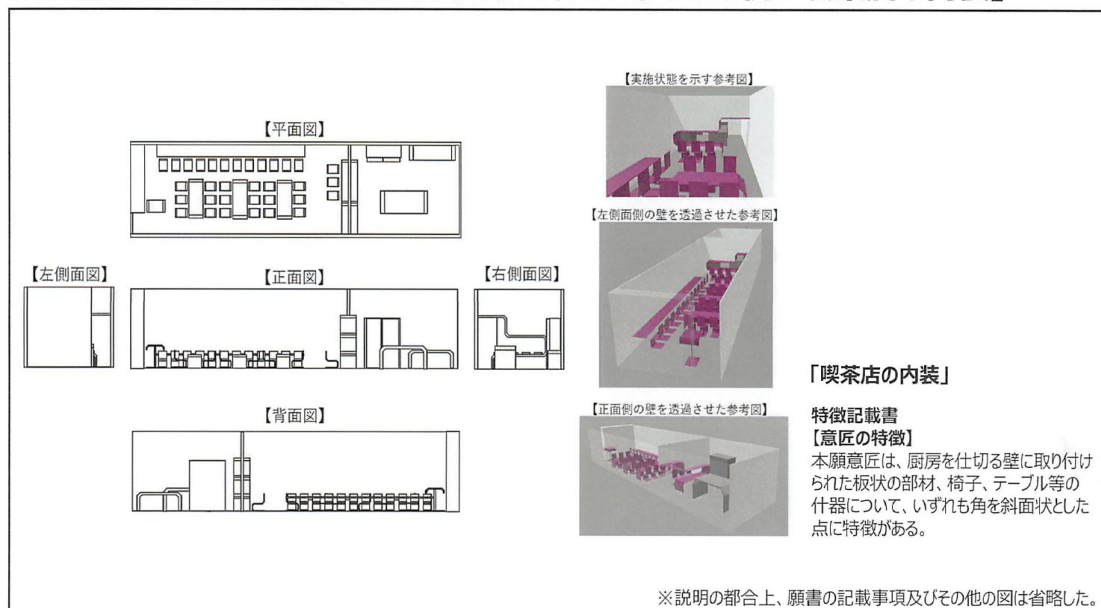
ii) 複数の意匠法上の物品、建築物又は画像により構成されるものであること

出願対象の中に、必ず、複数の物品等が含まれていることが必要となります。例えば、室内にテーブルや椅子等が配置されたものがこれに該当します。

iii) 内装全体として統一的な美感を起こさせるものであること

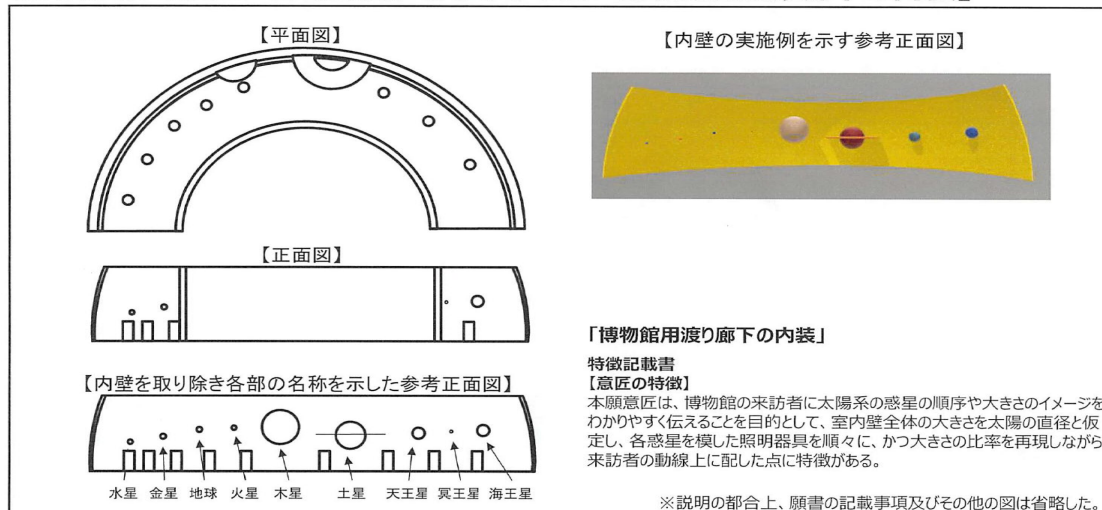
「構成物に共通の形態処理が加えられているもの」や、「概念的な共通性（松竹梅を模している等）があるもの」などが要件を満たすとされています。

構成物等に共通の形状等による処理がされているものの例「喫茶店の内装」



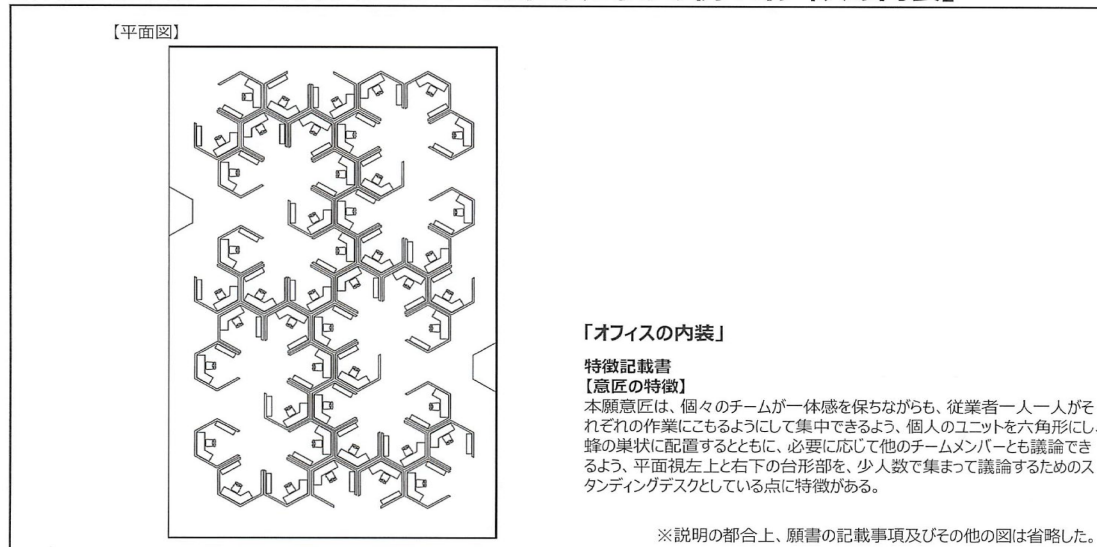
※本事例は、内装全体として統一的な美感を起こさせるものを説明するためのものであり、新規性や創作非容易性等、その他の登録要件を満たすことを示すためのものではない。

構成物等に観念上の共通性があるものの例「博物館用渡り廊下の内装」



※本事例は、内装全体として統一的な美感を起こさせるものを説明するためのものであり、新規性や創作非容易性等、その他の登録要件を満たすことを示すためのものではない。

構成物等を統一的な秩序に基づいて配置したもの例「オフィスの内装」



(以上審査基準より)

3. 出願様式

(1) 「意匠に係る物品」の欄の記載方法

- 1) 内装の意匠であることが明確となるように、「〇〇の内装」又は「〇〇用内装」と記載します。
- 2) 内装の具体的な用途が明確となるような名称とします。なお、施設内には様々な内装があることを考慮し、図面に表された内装空間そのものの用途が分かるように記載します。
- 3) オフィス空間に併設しているカフェなど、一の空間内において複合的な用途を持つ内装については、「意匠に係る物品」の欄に、主たる内装の用途、又は各用途に主従関係がない場合は当該施設自体の用途を記載し、当該内装の各具体的な用途については、「意匠に係る物品の説明」の欄において説明します。

例) 【意匠に係る物品】オフィスの執務室の内装

【意匠に係る物品の説明】この内装は、オフィス空間内にカフェを併設したもので、従業員の休憩や商談等に使用される。

(2) 「意匠に係る物品」の欄の記載例

1) 商業・オフィス空間

レストランの内装、カフェの内装、オフィスの執務室の内装、食料品店の内装、ドラッグストアの内装、ホームセンターの内装、衣料品店の内

装、靴屋の内装、宝飾品店の内装、楽器店の内装、書店の内装、自動車ショールームの内装、理美容室の内装、クリーニング店の内装、旅行代理店の内装、不動産屋の内装、金融機関の内装、映画館の客席の内装、ゲームセンターの内装、ボーリング場の内装、スポーツジムのトレーニングルームの内装、ホテル客室の内装、旅館の浴場の内装・・・

2) 住空間

住宅用リビングの内装、住宅用キッチンの内装、住宅用寝室の内装、住宅用バスルームの内装、住宅用トイレの内装・・・

3) 教育・医療空間

学校用教室の内装、学習塾用自習室の内装、診療室の内装、手術室の内装、病室の内装・・・

4) 交通関係空間

空港ターミナルロビーの内装、航空機の客室の内装、地下鉄用プラットフォームの内装、観光列車用内装、バスターミナルロビーの内装、客船用客室の内装・・・

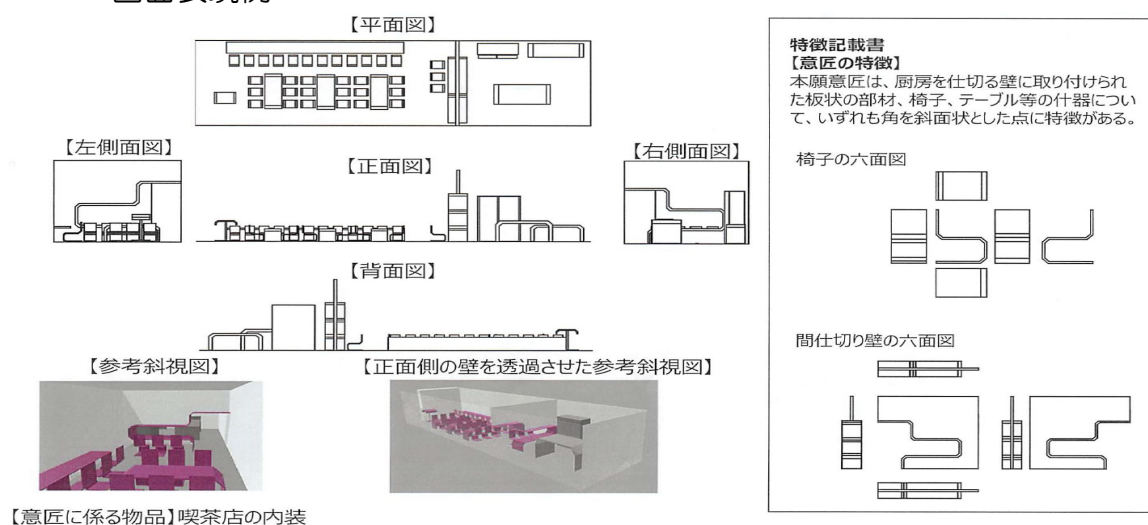
(3) 図面表現例

《 内装の意匠について意匠登録を受ける場合の図面表現 》

1) 施設の内部であることを表わすための壁、床又は天井の一面以上を描く必要があります。

2) 特徴記載書を提出し、意匠の特徴を表すことが推奨されます。

《 図面表現例 》



4. 内装の意匠の類否判断

(1) 用途及び機能が類似する例

形状等が同一又は類似であれば、両意匠は類似すると判断されます。

例) トランの内装、オフィスの内装、ホテル客室の内装、リビングの内装、空港ターミナルロビーの内装

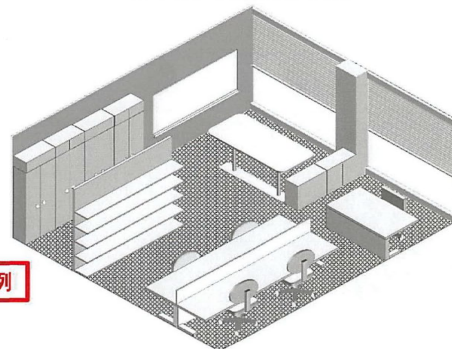
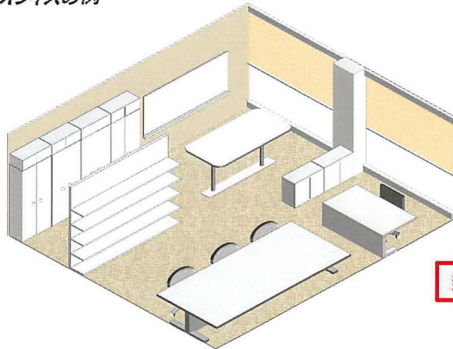
形状等が類似し、用途及び機能が同一の例

※本事例は、内装の意匠の類否判断例を説明するためのものであり、創作非容易性等、その他の登録要件について説明するためのものではない。

① オフィスの例

公知意匠「オフィス」

出願意匠「オフィスの執務室の内装」



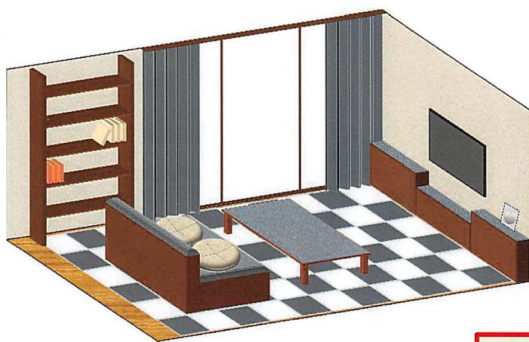
類似の事例

※両意匠は、内装全体の基本形状が共通し、内装の構成物のいずれも、配置及び形状等がほぼ共通する。一方、椅子の数や配置、スタンディングデスクの向き等が異なるものの、部分的な違いのため類否判断に及ぼす影響は小さく、意匠全体として比較すると、両意匠は類似するものと判断される。

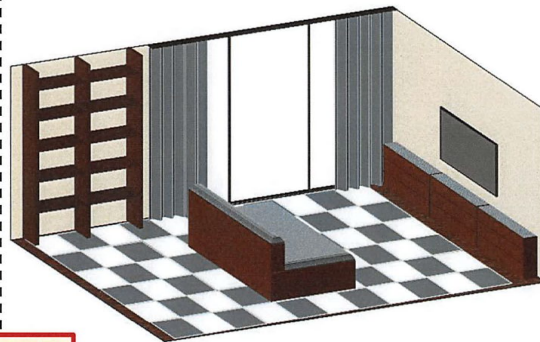
形状等が類似し、用途及び機能が類似する例

※本事例は、内装の意匠の類否判断例を説明するためのものであり、創作非容易性等、その他の登録要件について説明するためのものではない。

② 病院用待合室の例



公知意匠
「K 邸のインテリア」



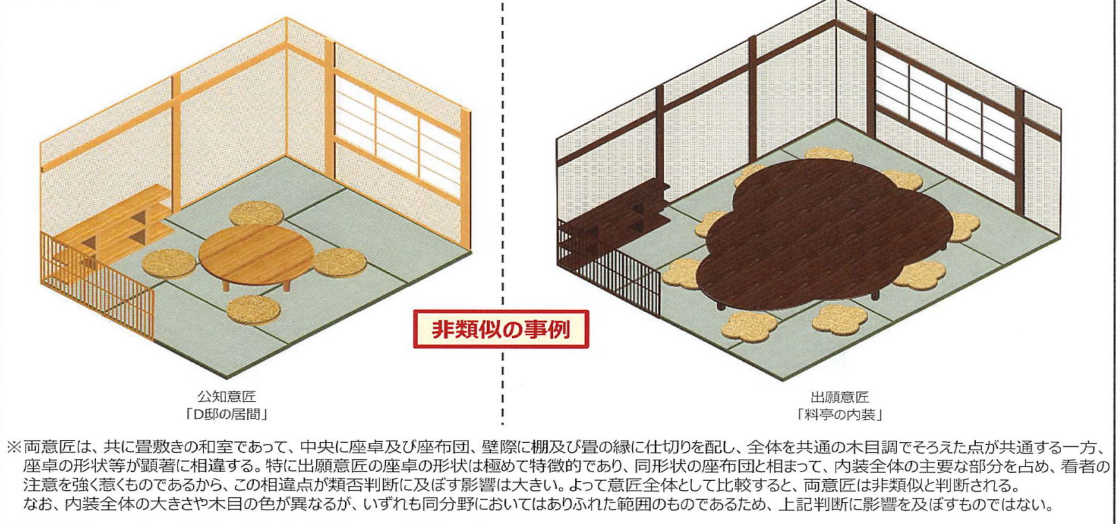
類似の事例

※両意匠は、内装全体の基本形状が共通し、ブルーグレーのカーテンや、同色の市松模様のカーペット、同色及び木目調で統一したソファやチェストなど、内装の構成物のいずれも、配置及び形状等がほぼ共通しており、意匠の基調を形成している。一方、ローテーブルの有無や、棚の形状、ソファの位置等が異なるものの、いずれも軽微かつ意匠全体に占める割合が小さい部分的なものであるため、類否判断に及ぼす影響は小さく、意匠全体として比較すると、両意匠は類似するものと判断される。

形状等が類似せず、用途及び機能が類似する例

※本事例は、内装の意匠の類否判断例を説明するためのものであり、創作非容易性等、その他の登録要件について説明するためのものではない。

③ 料亭の例



(以上審査基準より)

(2) 内装の意匠の創作におけるありふれた手法及び軽微な改変

1) ありふれた手法の例

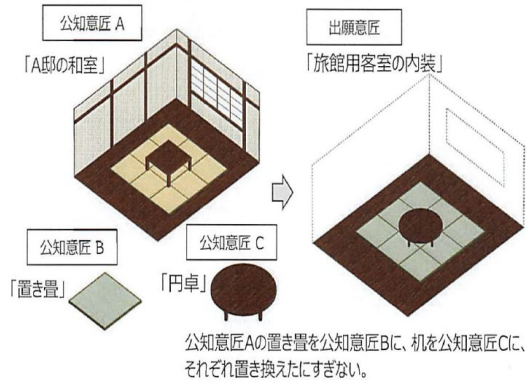
- a) 置き換え：意匠の構成要素の一部を他の意匠に置き換えることです。
- b) 寄せ集め：複数の既存の意匠等を組み合わせ、一の意匠を構成することです。
- c) 一部の構成の単なる削除：意匠の創作の一単位として認められる部分を、単純に削除することです。
- d) 配置の変更：意匠の構成要素の配置を、単に変更することです。
- e) 構成比率の変更：意匠の特徴を保ったまま、大きさを拡大・縮小したり、縦横比などの比率を変更することです。
- f) 連続する単位の数の増減：繰り返し表される意匠の創作の一単位を、増減させることです。
- g) 物品等の枠を超えた構成の利用・転用：既存の様々なものをモチーフとし、ほとんどそのままの形状等で種々の建築物に利用・転用することです。

2) 軽微な改変の例

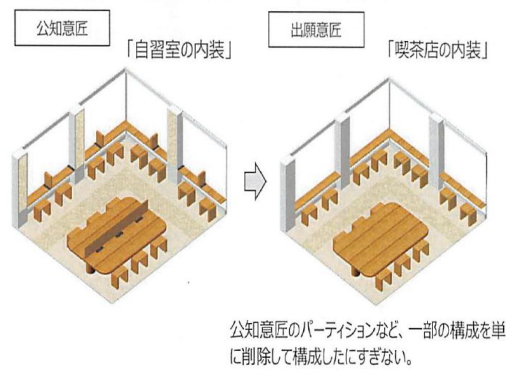
- a) 角部及び縁部の単純な隅丸化又は面取
- b) 模様等の単純な削除
- c) 色彩の単純な変更、区画ごとの単純な彩色
- d) 素材の単純な変更によって生じる形状等の変更

※ 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。

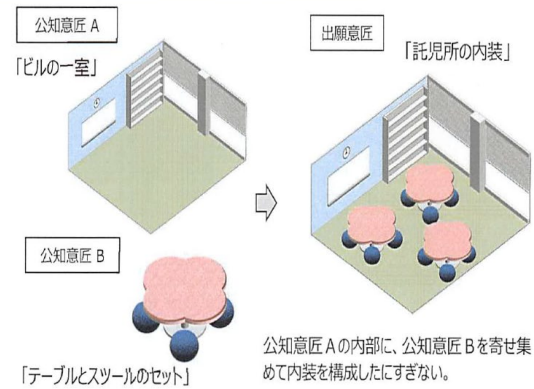
置き換えの意匠の例



一部の構成の単なる削除による意匠の例



寄せ集めの意匠の例



配置の変更による意匠の例



(審査基準より)

