

意匠の類否判断における 需要者の意義と可能性 (1)

東京理科大学専門職大学院イノベーション研究科教授
鈴木 公明

1. はじめに

平成18年改正において意匠法第24条第2項が追加されたことを受け、意匠審査基準は、第3条第1項第3号の類否判断の「判断主体は、需要者(取引者を含む)……であり、物品の取引、流通の実態に応じた適切な者とする」としてあります。

本稿では、第3条第1項第3号の意匠の類否判断の主体が需要者であることを前提として、その意義を検討するとともに、審決取消訴訟における類否判断の現状を実証的に確認し、1) 需要者像の明確化、2) エスノグラフィーによる行動特性把握、3) ツールミンモデルによる論理構築等による実務的対応の可能性を提示します。

まず、意匠の類否判断の主体についての現状と検討の枠組みを示し(今号)、この枠組みを適用した事例を紹介して、将来を展望します(次号以降)。

2. 類否判断の主体に関する判決文の現状

平成18年改正により類否判断の主体が明示されたことが、意匠実務にどのような影響を及ぼしているか、まず判決文の表現ぶりへの影響を調査しました(調査日:2014年5月30日)。最高裁判所ウェブページの知的財産裁判例情報データベースにおいて、意匠法第3条第1項第3号の類否判断が争われている事件について全文テキスト検索を行い、対象となる判決文中の判断主体の表現を、A:「看者」「看

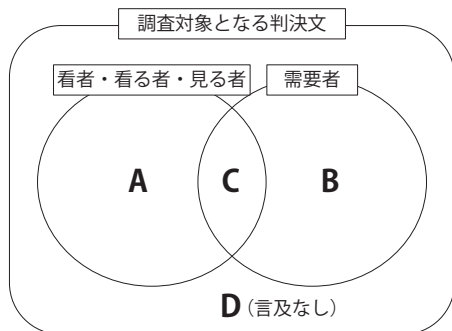


図1 判断主体による判決文の分類

る者」「見る者」としているもの、B:「需要者」としているもの、C:AおよびBに該当するもの、D:言及がないもの、に分類しています(図1)。

訴訟類型として、行政訴訟と民事訴訟(民事仮処分を含む)にわけて、判決言渡日の属する年毎に集計した結果が、表1および表2です。

何れの訴訟類型においても、平成18年の法改正以降は判断主体を単に「看者」「看る者」「見る者」などと表現する事例は次第に減少し、近年は、何らかの形で「需要者」としていることが分かります。

しかしながら、その「需要者」が具体的にどのような属性や行動特性を有しているのかについて言及している例は、対象とした369件の判決中、数件しかありません。また、言及している場合でも、需要者が「施工に関わる者」「専門の業界関係者」「流通業者」などであることを前提として、「形態全体だけでなく各部の具体的態様にも注意を向ける」とするレベルの議論がなされるに留まっています。

この傾向は、拒絶査定不服審判および無効審判の審決文においても、定性的に同様の結果となりました。

表1 類否判断の主体の表現の推移(行政訴訟)

	A	B	C	D	合計
H26	0	0	1	1	2
H25	0	0	1	0	1
H24	0	1	3	0	4
H23	0	1	2	1	4
H22	0	1	2	0	3
H21	1	2	6	0	9
H20	1	1	8	2	12
H19	2	0	11	3	16
H18	1	1	18	3	23
H17	4	0	8	0	12
H16	3	1	6	0	10
H15	3	2	7	3	15
H14	4	4	7	5	20
H13	8	2	4	4	18
H12	10	4	15	3	32
H11	1	1	3	0	5
H10	0	0	0	0	0
H09	0	1	0	0	1
H08	1	0	0	0	1
H07	0	0	1	0	1
H06	0	0	0	0	0
H05	0	0	0	0	0
H04	0	0	0	0	0
H03	0	0	0	1	1
H02	1	0	2	0	3
H01	1	0	1	0	2
これ以前	16	1	7	5	29
計	57	23	113	31	224

3. 需要者像の明確化

意匠法第24条第2項に「登録意匠とそれ以外の意匠が類似であるか否かの判断は、需要者の視覚を通じて起こさせる美感に基づいて行うものとする」と規定されていることから、特許庁が公表している意匠審査基準には、登録要件のひとつである新規性（意匠法第3条第1項第3号）を判断する際の類否判断の主体を「需要者（取引者を含む）」とし、需要者が選択・購入時および使用時において認識する美感を考慮する旨記載されています。

そして、本願意匠と引用意匠との共通点および差異点に係る形態を認定した上で、①その形態を対比観察した場合に注意を引くか否かの認定およびその注意を引く程度、②先行意匠群との対比に基づく注意を引く程度の評価を行うとしています。このうち、①の観点は、a) その部分が意匠全体の中で占める割合の大小、b) その部分が意匠に係る物品の特性からみて、視覚的印象に大きな影響を及ぼす部分か、により認定・評価するとした上で、さらにb)の観点は、物品の特性に基づき観察されやすい部分か否かの

表2 類否判断の主体の表現の推移（民事訴訟）

	A	B	C	D	合計
H26	0	0	2	0	2
H25	0	0	7	1	8
H24	0	0	6	0	6
H23	0	1	1	1	3
H22	0	2	3	0	5
H21	0	2	1	1	4
H20	1	2	1	0	4
H19	1	1	3	1	6
H18	1	1	4	0	6
H17	1	1	4	3	9
H16	1	1	3	2	7
H15	4	0	4	3	11
H14	4	0	3	2	9
H13	1	0	5	5	11
H12	0	1	5	1	7
H11	2	1	2	2	7
H10	0	0	1	0	1
H09	1	0	1	0	2
H08	0	0	0	0	0
H07	0	1	0	0	1
H06	0	0	3	0	3
H05	0	0	1	0	1
H04	0	0	1	0	1
H03	0	0	1	0	1
H02	0	0	0	0	0
H01	0	1	1	0	2
これ以前	13	3	6	6	28
計	30	18	69	28	145

評価を伴うとし、その観点を、i)意匠に係る物品が選択・購入される際に見えやすい部位か否か、ii) 需要者（取引者を含む）が関心を持って観察する部位か否かを認定することにより抽出するとしています。

上記i)の観点は、受動的な視覚（see）に基づく美感に関係し、一方、ii)の観点は、能動的な視覚（look, watch）に基づく美感に関係します。何れの観点も、需要者の行動特性に依存するため、具体的な需要者像と、これを前提とする行動特性は、意匠法における類否判断に大きな影響を与える事項となります。

4. エスノグラフィーによる行動特性把握

ある意匠について、その物品の特性に基づき観察されやすい部分か否かの評価を行うに際し、i) 意匠に係る物品が選択・購入される際に見えやすい部位か否かについては、流通、販売の実態を調査することにより把握することができます。また、ii) 需要者（取引者を含む）が関心を持って観察する部位については、需要者が実際に選択・購入し、使用する場面を観察することにより、洞察を得ることができます。

このような目的のために有用なツールがエスノグラフィーです。エスノグラフィーは民俗史学とも呼ばれますが、文化人類学や社会人類学の分野で、対象とする人々の行動や思考を理解するために行動観察などのフィールドワーク等を通じて得た調査結果の記録と、これを利用する方法論を指します。

5. ツールミンモデルによる論理構築

意見書や審判請求の理由を構築するにあたり、ツールミンモデルを用いることは有用です。ツールミンモデルとは、議論学の進歩に大きな影響を与えたスティープン・ツールミンが示した一般的な論理構造であり、その骨格は図2のように示すことができます。

ツールミンモデルは、競技ディベート等における論理構築の基本的な枠組みとして利用されています。

（つづく）

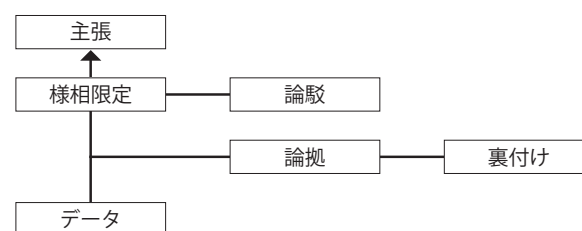


図2 ツールミンモデルの骨格