

部分意匠の意匠権侵害に関する裁判例  
「パチンコ等の遊技機用表示灯」事件

H25. 09. 26 判決 大阪地裁 平成 23 年（ワ）第 14336 号

意匠権侵害差止等請求事件：請求認容

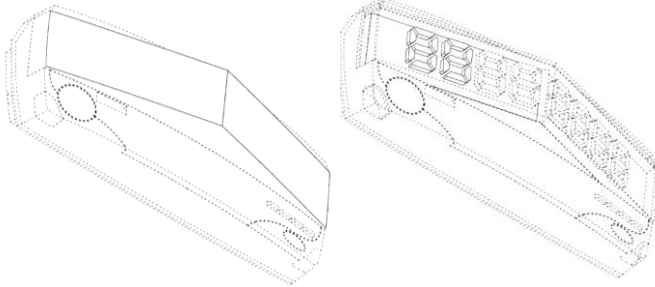
概要

部分意匠にかかる登録意匠に類似する製品を製造・販売等をしているとして、被告に対し、上記意匠権に基づき、被告製品の差止めと、損害賠償の請求が認められた事例。

〔原告の意匠登録〕

①本件意匠部分 1  
(第 1 3 7 5 1 2 8 号)  
【意匠に係る物品】  
「遊技機用表示灯」

②本件意匠部分 2  
(第 1 3 7 5 1 2 9 号)  
【意匠に係る物品】  
「遊技機用表示灯」



〔原告の商品（原告HPより）〕



〔イ号物件（裁判所HPより）〕

①



②



〔主な争点〕

（争点 1－2） 本件意匠部分 1 の登録は創作容易なため無効にされるべきか

（争点 2－1） 被告意匠部分 2 は本件意匠部分 2 に類似するか

（争点 2－2） 本件意匠部分 2 の登録は創作容易なため無効にされるべきか

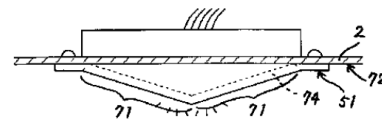
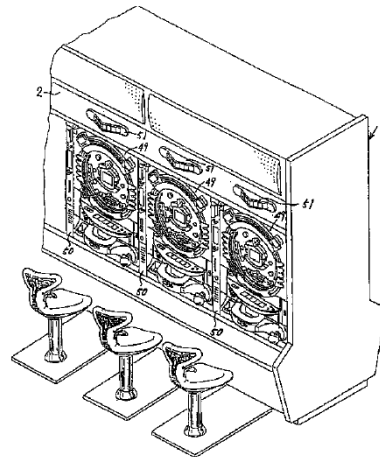
〔裁判所の判断〕

（争点 1－2） 本件意匠部分 1 の登録は創作容易なため無効にされるべきか

（1） 本件意匠部分 1 は、その登録出願前に公然知られた意匠である乙 7 意匠に基づき、当業者が容易に創作することができた（意匠法 3 条 2 項）もので、意匠登録無効審判により登録無効にされるべきものである（意匠法 4 8 条 1 項 1 号）から、意匠権 1 に基づく原告の権利行使は認められない（意匠法 4 1 条、特許法 1 0 4 条の 3）。

（2） 乙 7 意匠

乙 7 文献は、平成 1 0 年 2 月 1 0 日に公開された公開特許公報であり、「遊技用表示装置」の発明に関するものであるが、乙 7 文献には、以下のとおり、遊技用表示装置のアナログ表示部 5 1 に係る意匠が開示されている。



本件意匠部分 1 の形態は、同一の用途及び機能を有する乙 7 意匠に係る表示部 7 1 正面外表面の形態を、ありふれた手法によってわずかに変更した上、遊技機用表示灯のカバー部として特段創作性のない態様並びに位置、大きさ及び範囲を選択したにとどまるものであるから、公然知られた意匠である乙 7 意匠に基づき、当業者が容易に創作

することができたといえる。

したがって、本件意匠部分1は、意匠登録無効審判請求により登録無効にされるべきものと認められる。

(争点2-2) 本件意匠部分2の登録は創作容易なため無効にされるべきか

略8の字状のセグメントを突出させることは、遅くとも平成20年10月18日に公表されたと認められる商品に係る意匠として公然知られていたことこそ認められるものの、当該態様に係る証拠はこの1つにとどまり、ありふれた態様であったことを認定するに十分ではないことに照らせば、液晶表示などでセグメントを突出させない態様こそがありふれたものであったとうかがわれる。

したがって、乙7意匠に係る表示面71に配置されたランプ73を、「7個のセグメントが略8の字状に2個横並びで突出して配置」との態様に置換することは、上記の意匠を考慮しても、ありふれた手法ということとはできない。

(争点2-1) 被告意匠部分2は本件意匠部分2に類似するか

(1) 意匠に係る物品について

被告製品は、パチンコ等の遊技機に直接接続されるものではなく、被告が別に販売する呼出ランプに接続され、そこに表示される遊技機の情報と連動表示するものであるが、他機器を介してとはいえパチンコ等の遊技機に接続され、その数値情報等を表示し、遊技者などに伝達するとの用途及び機能を有することに違いはなく、本件意匠部分2に係る物品と類似することは明らかである。

(2) 本件意匠部分2の要部

本件意匠部分2に係る物品である遊技機用表示灯は、パチンコ店等の事業主によって購入されるものであるから、意匠の類否判断における「需要者」(意匠法24条2項)は、パチンコ店等の事業主である。

本件意匠部分2に係る物品の需要者であるパチンコ店等の事業主は、顧客である遊技者等が注意を払う箇所も念頭に、「正面視が略横長長方形状で、平面視で右辺から左辺に背面側へ傾斜」し、その「傾斜する角度が前後方向の直線に対して約75°」であること、「正面視で左寄り部分に、7個のセグメントが略8の字状に2個横並びで突出して配置」していることに最も注意を惹かれるものと認められる。

(3) 類否判断

本件意匠部分2と被告意匠部分2は、前記で認定の要部において、その態様を共通とするものである。

すなわち、両意匠部分は、いずれも、正面視において略横長長方形状で、平面視で右辺から左辺に背面側へ傾斜している上、正面視で左寄り部分に、7個のセグメントが略8の字状に2個横並びで突出して配置され、周囲の6個のセグメントは略横長台形状で、残りの1個のセグメントは略横長六角形状である点を共通にしている。この点平面視での傾斜角度及び正面視での縦横比率に若干の違いはあるものの、その程度は微少で、美感を異ならせるような差違ではなく、かえって、傾斜角度及び縦横比率にこの程度の違いしかないことは、両意匠部分の類似性を根拠付けるものといえる。そして、要部でこそないものの、側面視で前屈みに傾斜している点と同じであることも、両意匠部分の美感の共通性を補強するものである。

#### [検討]

(1) 本判決は、原告が2件の部分意匠にかかる意匠権に基づいて、差止・損害賠償の請求を行ったところ、裁判所は、1件の部分意匠につき、先行意匠を理由に創作容易であるから無効と判断し、他の1件の部分意匠について、裁判所は、権利を有効と判断し、この部分意匠と被告意匠とを類似するものと判断し、差止と損害賠償の請求を認めた。

(2) ここで、部分意匠は、需要者の注目する部分や後発者が模倣し易い部分など、意匠のポイントを絞って権利化をするものである。

そして、部分意匠は、意匠全体として類似していなくとも、当該部分が類似しておれば、権利の範囲に含まれるので、全体意匠に比べると、権利の範囲は広いといえる場合もある。

一方で、部分意匠として出願を行った場合、先行意匠の一部に、当該部分が開示されておれば、新規性や創作容易等を理由に意匠登録を受けることができない場合がある。

#### 《実務上の指針》

以上を踏まえて出願人の立場で検討すると、特に部分意匠の場合、権利範囲がピンポイントなので、万が一、権利行使時などに相手方から公知資料(無効理由)が示された場合、反論が難しい場合もあると思われる。

そこで、部分意匠は、1の商品であっても、複数の特徴があれば、複数の部分意匠での権利化を検討すべきである。

また、意匠中に複数の特徴がない場合であっても、例えば、①全体意匠と部分意匠を組み合わせることで出願すること、②部分として切り取る部分(権利を要求する範囲)を大・中・小とした階層的な出願の検討が有効である。

以上