「GUI 関連意匠出願ガイドライン」の概要紹介

2026 年 1 月 16 日
JETRO 香港事務所

2025 年 12 月、CNIPA は、グラフィカルユーザーインターフェース(GUI)を含む適切な意匠出願を助けるため、「GUI 関連意匠出願ガイドライン」（表紙等含め全 40 頁）を公表した[1]。本ガイドラインは 2023 年に改訂された専利審査指南[2]に対応して GUI 関連意匠の保護の要件を明確化して適切な出願を支援するものであり、次の１～３のような内容が含まれる。

１. GUI 関連意匠の保護対象

GUI 関連意匠は、スマートフォンや車載機器など、幅広いハードウェア上での、人間とコンピュータのインタラクションに関連する意匠である。GUI 関連意匠が保護対象となるためには、以下の要件を満たす必要がある。

- **特定の物品に係る意匠であること**：GUI 関連意匠は特定の物品に表示され機能する要素でなければならない（意匠は「物品の外観」に係る権利である）。よって、電子機器の操作用 GUI としてのアイコンは保護されるが、単なる画像としてのアイコンは保護対象外。
- **新しい意匠であること**：当該分野でありふれた幾何学形状や配列のみで構成されるような、新規性を欠くデザインは保護対象外。
- **人間とコンピュータのインタラクションに関連すること**：クリック、タップ、スワイプ、音声入力などでユーザーが操作できる要素は、インタラクションに関連する表示なので保護対象[3]。インタラクションとは無関係な表示（壁紙や起動画面、単なる図表レイアウト）は保護対象外。
- **独立した意匠であること**：視覚的に独立した領域を形成し、意匠単位として認識できるような意匠が保護対象（部分意匠として出願する場合も同様）。

---

1 [原文] https://www.cnipa.gov.cn/art/2025/12/5/art_66_202950.html
2 [和訳] https://www.jetro.go.jp/ext_images/world/asia/cn/ip/law/pdf/section/20240120_1.pdf
3 車両用ヘッドアップディスプレイの速度表示用 GUI のような、機能的な表示をする GUI も、機械から人へのインタラクションに関連する GUI として登録されている。

- **コンテンツ画面やゲームの画面ではないこと**：カメラの映像や再生中のビデオ画面などのコンテンツ画面は、インターフェースのデザインではないので保護対象外。ゲームのプレイ画面やゲームの設定画面等も保護対象外。

2. GUI 関連意匠の出願書類

（1）物品名称の記載

物品名称には、GUI の具体的用途と、「GUI」の語と、GUI が適用される物品名を明示する。任意の電子機器で利用できる GUI は、適用物品を「電子機器」として出願できる。例えば「スマートフォンの撮影モード選択 GUI」や「電子機器の移動支払 GUI」は適切な物品名称であるが、「電子機器操作 GUI」や「携帯電話用 GUI」のように、GUI の具体的用途が明示されていない物品名称は不適切。

動的 GUI の出願を行う場合には「動的 GUI」の語を付す。部分意匠では、当該部分の名称も併記する（例：撮影用 GUI のパラメータ設定モジュール）。

（2）図面の記載

六面正投影、立体図、状態変化図、必要な拡大図、参考図など、意匠の要旨が判別できる十分な図を提出する。GUI 領域が小さく判別困難な場合は、部分拡大図や GUI のみの表示図を追加する。GUI 領域の境界が曖昧な場合は、意匠の説明で表示領域（例：実線矩形が表示領域）を明示する。GUI 内の文字は原則原文表示とし、「×」のようなダミー表示は必要最小限に留める。複数の GUI が存在する場合、「状態遷移図１」または「インタフェース状態遷移図２」のように、それぞれの図の表示には変化の時系列順の番号を振る。

（3）意匠の説明

物品名、物品の用途、GUI の用途、設計の要点、代表図を記載する。必要に応じて、GUI の物品内の位置や面積比、インタラクションの方法（クリック、タッチ、スワイプ、ジェスチャ、音声等）、動的変化のプロセスを補足する。

３．一件の出願に含められる GUI と類似意匠について

同一製品についての機能的又は意匠的に関連する 2 つ以上の意匠は、一件の出願に含めることができる。関連性の判断においては、GUI の特性、異なる GUI 間の論理的関係、及びそれらが果たす機能を総合的に考慮する必要がある。

（１）単一画面からなる GUI

単一画面からなる GUI には、複数の機能領域が含まれることがある。これらの複数の機能領域は、通常は機能的またはデザイン的な関係を有するので、一件の出願に含めることができる。

（２）複数画面からなる GUI

複数画面からなる GUI を一件の出願に含めることができるかは、それぞれの画面の機能と、画面の間の論理関係を考慮する必要がある。

ユーザーの入力や時間変化で順次遷移する複数の画面からなる GUI（動的 GUI を含む）は、通常、同じ機能を実装し、明確で論理的な画面間の変化をするため、一件の出願に含めることができる。また、画面上の異なる機能領域であっても、それらが機能的またはデザイン的な関係を持ち、特定の視覚効果を形成する場合には、一件の出願に含めることができる。

一方で、例えばスワイプで相互に切り替えられる複数のメニュー画面のように、機能が異なる複数の画面が並列して存在し、画面間の変化の方向も不定である場合には、一件の出願に含めることはできない。ただし、類似意匠の要件を満たす場合には、機能が異なる複数の機能画面を類似意匠として出願することができる。

（３）類似意匠の要件

GUI を含む類似意匠については、1 つの出願における類似意匠の数が 10 を超えてはならないという要件に加え、それぞれの意匠が同じ物品に適用されるものであること、それぞれの意匠が基本意匠と類似していることが必要とされる。

なお、同一製品の全体意匠と部分意匠は、原則として 1 つの出願として出願することはできない（部分意匠の類否判断では保護を求める部分のみが判断の対象となるため、全体意匠と部分意匠は類似にならない）。

（以上）