

生成AIを利用したデザイン創作の
意匠法上の保護の在り方に関する
調査研究報告書

令和7年3月

一般財団法人知的財産研究教育財団
知的財産研究所

要 約

背景

生成 AI は、テキスト、画像、動画などのあらゆるデータを、瞬時に大量に、そして休むことなく生成し続けられる。生成 AI の登場により、多くの業務が効率化され、デザイン創作の在り方も変容していくと予想される。同時に、生成 AI 技術の急速な進展により、AI と知的財産の関係について様々な論点が提起されている。

目的

今後、企業のデザイン開発においてより一層の利用が進むと予想される生成 AI と、創作されたデザインの意匠法上の保護の在り方を検討する基礎資料とすることを目的とする。

生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査

生成 AI を利用したデザイン創作について、生成 AI の利用の状況、法制度・意匠登録出願実務上の課題等に関する個別事例を収集し、国内意識・現状を把握するため、国内企業等に対してアンケート調査及びヒアリング調査を実施した。

生成 AI を利用したデザイン創作の知財保護に関する有識者ヒアリング調査

海外でのデザインの創作における生成 AI の利用状況等に関する事情を調査し、海外における生成 AI を利用したデザイン創作の知財保護に関する意識・現状を把握するため、各国・地域の有識者に対してヒアリング調査を行った。

デザインの創作に資する生成 AI の提供に関する国内動向の調査・整理

生成 AI を利用したデザイン創作について、個別事例を収集し、国内意識・現状を把握することを目的として、国内企業等に対してアンケート調査及びヒアリング調査を実施した。



まとめ

生成 AI を利用したデザインについては、意匠権による保護を望むとの意見が多いものの、そのうちの生成 AI が自律的に創作したデザインについては保護に否定的な意見が多かった。また、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことがある者は僅かに留まったものの、生成 AI の普及に伴い、このような拒絶が生じることに對して懸念を示す者が一定割合存在し、こうした懸念を解消するには、新規性喪失の例外等による対応に関する法改正等が必要と考える者が一定割合存在することが確認された。そして、生成 AI 技術の進展が創作非容易性の判断に及ぼす影響について、生成 AI 技術の進展に伴って今後判断が厳しくなるとの意見が見られた中、判断の水準を積極的に変えたり、生成 AI の利用有無によって判断を変えたりすることについては、賛否両論の意見があった。

第1部 本調査研究の背景・目的

生成 AI は、テキスト、画像、動画などのあらゆるデータを、瞬時に大量に、そして休むことなく生成し続けられる。生成 AI の登場により、多くの業務が効率化され、デザイン創作の在り方も変容していくと予想される。

同時に、生成 AI 技術の急速な進展により、AI と知的財産の関係について様々な論点が提起されている。既に、令和 5 年度においては、内閣府知的財産戦略推進事務局において「AI 時代の知的財産権検討会」が開催されるなど、関係省庁でも議論が開始されており、同検討会の令和 6 年 1 月「論点整理」では、特許庁における審査実務上の論点や、AI の利用過程で生じる論点等が整理された。

本調査研究では、今後、企業のデザイン開発においてより一層の利用が進むと予想される生成 AI と、創作されたデザインの意匠法上の保護の在り方を検討する基礎資料とすることを目的とし、上記の論点の検討に資する事例や情報の蓄積のため、調査と分析を行うものである。

第2部 調査研究の実施方法

第1章 生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査

第1節 アンケート調査

生成 AI を利用したデザイン創作について、生成 AI の利用の状況、法制度・意匠登録出願実務上の課題等に関する個別事例を収集し、国内意識・現状を把握するため、以下の基準により幅広く選定した 101 者の国内企業、デザイン事務所に対してアンケート調査を実施した。

- ① デザインの創作における生成 AI の活用経験がある国内企業、デザイン事務所及び当該デザイン事務所への依頼実績のある国内企業 61 者
- ② 2022 年度意匠登録件数上位 40 者（①で選定された国内企業等を除く）

第2節 ヒアリング調査

アンケート調査の結果を元に、デザイン創作における生成 AI の利用状況、法制度・意匠登録出願実務上の課題等に関する個別事例を収集し、国内意識・現状を具体的に把握するため、国内企業 6 者及び業界団体 1 者に対してヒアリング調査を実施した。

第2章 生成AIを利用したデザイン創作の知財保護に関する有識者ヒアリング調査

海外でのデザインの創作における生成AIの利用状況、法制度・意匠登録出願実務上の課題等に関する事情を調査し、海外における生成AIを利用したデザイン創作の知財保護に関する意識・現状を把握するため、各国・地域の有識者（米国2者、欧州1者、中国1者、韓国1者の計5者）に対してヒアリング調査を実施した。

第3章 デザインの創作に資する生成AI技術の提供に関する国内動向の調査・整理

第1節 アンケート調査

生成AIを利用したデザイン創作について、個別事例を収集し、国内意識・現状を把握するため、35者の国内企業、デザイン事務所に対してアンケート調査を実施した。

第2節 ヒアリング調査

アンケート調査の結果を元に、生成AIを利用したデザイン創作について、より詳細に個別事例を収集し、国内意識・現状を具体的に把握するため、国内企業等5者に対してヒアリング調査を実施した。

第3部 調査結果

第1章 生成AIを利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査

1. デザイン創作における生成AIの利用状況

（1）生成AIの具体的な利用状況

（i）利用している生成AI

アンケート調査において、デザインを創作する場合の生成AIの利用状況について質問（質問B1）したところ、「利用している」との回答が45%（17者）と多かったものの、「利用しておらず、利用する予定もない」との回答も29%（11者）あった。

デザイン創作における生成 AI の利用については、普及しているとはいえるものの、どの現場でも利用するということまでは至っていないことが窺える。

また、アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者（質問 B1 に、「利用している」と回答した者。以下同じ。）に対し、デザインの創作に利用している生成 AI について質問（質問 B2）したところ、「市販のアプリケーション」との回答が 47%（8 者）、「その他」として「chat GPT」や「stable diffusion」等のオープンソースのアプリケーションを記載した回答が 12%（2 者）であった。一方、「自ら開発したもの」は 18%（3 者）、「他社と共同開発したもの」は 6%（1 者）であった。

市販又はオープンソースの生成 AI を利用している者が比較的多く、生成 AI の開発にまで関与する者は比較的少ないことが窺える。

この点、利用する生成 AI の選択について、ヒアリング調査では、「著作権に関して非常に安全性が高いことをうたっている製品を利用している」、「ローカルで使えて自社の情報が外に流れる懸念がないアプリケーションを利用している」、「自社の機密情報の流出防止の観点と、著作権問題のある学習モデルは使わない観点から、自社開発の AI を利用している」といったように、著作権や情報管理の観点から利用する生成 AI を選択している旨の回答があった。

加えて、ヒアリング調査では、「自社のデザイナーのワークフローに組み込んで使用している製品の提供元企業であって、自社との契約関係もある企業が提供している点で導入しやすい生成 AI を利用している」、「生成 AI をトライアルで使っている現状では、市販のものを使った方が目的に合う」との回答もあった。

なお、アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、利用している生成 AI の学習データについて質問（質問 B3）したところ、「学習データの内容は把握していない」が 50%（8 者）と多かったため、生成 AI の学習データの内容を把握した上で、その内容によって利用する生成 AI を選択している者は多くない可能性が窺える。

（ii）生成 AI の利用場面

生成 AI を利用する者について、アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、複数回答を可として、利用する主な者について質問（質問 B4）したところ、「デザイナー」と回答した者が 88%（15 者）であり、最も多かった。

また、生成 AI を利用する工程について、アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、複数回答を可として、主に利用している段階について質問（質問 B10）したところ、15 者から回答があり、「デザイン案出し」が 87%（13 者）、「アイデア出し・コンセプト作り」が 80%（12 者）と上位を占めたが、それ以外にも、「情報収集」、「課題設定」、「プロトタイプ（試作）」、「仕様検討」、「顧客に対する企画・デザインの方針確認」、「周辺業務」といった回答も一定数あった。

この点、デザイン創作に生成 AI を利用する予定である 2 者（質問 B1 に、「利用していないが、利用する予定がある」と回答した者）についても同じ質問（質問 B17）をしたところ、2 者共に「デザイン案出し」、「アイデア出し・コンセプト作り」との回答があり、うち 1 者からはこれらに加えて「情報収集」、「課題設定」、「プロトタイプ（試作）」、「顧客に対する企画・デザインの方針確認」との回答もあった。

デザイン創作における生成 AI は、主にデザイナーが利用しており、また、デザイン創作における様々な段階にわたって利用されている又は利用が予定されていることが窺える。

なお、生成 AI の利用方法の詳細についてヒアリング調査において聴取したところ、デザイン創作工程において補助的に使う（塗りつぶし機能やモデルのガイド作成、背景の画像や小物の生成など）、個々のデザイナーが社内のガイドラインの範囲内で適宜使うといった回答があった。

（2）生成 AI の技術水準

アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、複数回答を可として、現在の生成 AI の技術水準がデザイン創作に十分と感じるかについて質問（質問 B8）したところ、16 者から回答があり、「十分でない」と回答した者（81%（13 者））が「十分である」と回答した者（19%（3 者））よりも多かった。

現在の生成 AI の技術水準は、デザイン創作において十分でないと考える者が多いといえる。

なお、上記（1）の（ii）に記載したとおり、生成 AI が利用されるデザイン創作の工程は多岐にわたるところ、現在の生成 AI の技術水準がデザイン創作において十分でないと考える者が、どの工程における生成 AI の利用を念頭においているのかは定かではない。

もっとも、ヒアリング調査において「十分でない」と考える点について聴取したところ、「実際に製造して物理的なプロダクトにするところまで、生成 AI で自動化して精度、品質、製造物責任等も含めた形まで対応できる技術水準には至っていない」との回答や、「現在の画像生成 AI では設計のことまで考慮したデザインが作成できない」との回答があっ

た。

（３）生成 AI を利用するにあたっての課題や懸念

アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、複数回答を可として、生成 AI の利用を今後さらに進めるにあたっての課題及び懸念について質問（質問 B14）したところ、15 者から回答があり、「予期せず他社の権利を侵害してしまう可能性がある」と回答した者が 87%（13 者）、「情報漏洩のリスクがある」と回答した者が 53%（8 者）、「学習データの内容が不明確」と回答した者が 47%（7 者）と続いた。

また、デザイン創作に生成 AI を今後利用する予定があるとの 2 者（質問 B1 に、生成 AI を「利用していないが、利用する予定がある」と回答した者）に対する同様の質問（質問 B18）したところ、2 者共に「情報漏洩のリスクがある」及び「学習データの内容が不明確」との回答があり、うち 1 者からはこれらに加えて「予期せず他社の権利を侵害してしまう可能性がある」との回答もあった。

権利侵害や情報漏洩の懸念を示す者が多いことが窺える結果といえ、また、ヒアリング調査においては、著作権や情報管理の観点から利用する生成 AI を選択している旨の回答があったこと（上記（１）参照）も鑑みるに、生成 AI を利用している者にも、これから利用する予定の者にも、権利侵害や情報管理の観点のリスクを懸念している者が多いといえる。

なお、権利侵害や情報管理の観点のリスクの点に関してヒアリング調査で聴取したところ、対応策に言及した回答として、「著作権や意匠権等についてのリーガルの知識と、ソフトウェアの新技术をキャッチアップするシステムの知識と、実務で生成 AI を使うデザインの知識を総動員した対応が必要」、「法律が決まっていないので対応が困難」「他者の権利侵害をしないように、デザインの他社比較を行ってリスクを回避している」、「情報漏洩のリスクや懸念があるために社内規制をしている」といった回答があった。

2. 法制度・意匠登録出願実務上の課題

（１）生成 AI による大量生成・公開の課題

（i）実際に生じている事例や問題

アンケート調査において、他者の創作した既存の意匠に基づく意匠を、生成 AI を利用して多数作成し、公開した事例を経験又は見聞きしたことはあるかについて質問（質問 C1）したところ、「ない」との回答（89%（34 者））が、「ある」との回答（11%（4 者））よりも多かった。

ここで、「ある」との回答者から、経験又は見聞きした事例として、Web 上の生成 AI 画像について会社名、製品名などで検索すると多数の類似画像がヒットする事例や、プロダクトデザインの一部や全てを変更した画像が SNS や AI 生成画像アップロードサイト等にアップロードされている事例の回答があった（アンケート調査の自由回答欄又はその回答者へのヒアリング調査の結果より）。

また、他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例を経験又は見聞きしたことはあるかについて質問（質問 C5）したところ、「ない」との回答（95%（36 者））が、「ある」との回答（5%（2 者））よりも多かった。

ここで、「ある」との回答者から、経験又は見聞きした事例として、既存製品のグレード違いやマイナーチェンジ版の予想 CG といった、将来の意匠出願時に公知資料として参酌されうるものが Web 上で多数公開されている事例や、美術展や写真展の受賞作品が生成 AI によるものだった事例、漫画等の背景を生成 AI で作成し、キャラクターを人間が作成した場合の権利関係等で問題が発生しているといった事例の回答があった（アンケート調査の自由回答欄又はその回答者へのヒアリング調査の結果より）。

さらに、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことはあるか、また、そのような懸念はあるかについて質問（質問 C9）したところ、拒絶されたことはないとの回答が 97%（37 者；「現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある」（21 者）と「現時点で拒絶されたことはなく、懸念もない」（16 者）の合算）であり、拒絶されたことがあるとの回答は 3%（1 者）のみであった。ただし、この 1 者の拒絶の根拠となった意匠は、生成 AI 以外の方法で作成されたもの（質問 C10 の回答より）であった。

（ii）懸念される問題

以上のとおり、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことがある者は僅かに留まった。

もともと、自身の創作した既存の意匠に基づく意匠を第三者が生成 AI を利用して多数作成し、公開する行為についての、意匠登録出願との関係における懸念に関して質問（C3,C4）したところ、他者の創作した既存の意匠に基づく意匠を、生成 AI を利用して多数作成し、公開した事例を経験又は見聞きした 4 者（質問 C1 に、「ある」と回答した者）からは、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が生成 AI を用いて作成・公開した意匠が拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶される懸念を挙げた回答が複数あった。また、意匠

登録出願が拒絶されることで、「実施品の権利化が不安定になる」、「関連意匠制度でのブランディングが分断される」、「マイナーチェンジモデルの意匠出願が登録とならない可能性がある」、「意匠権を獲得できないと模倣を排除できなくなる」といった回答もあった。

前記事例を経験又は見聞きしていない 34 者（質問 C1 に、「ない」と回答した者）からも、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が生成 AI を用いて作成・公開した意匠が拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶される懸念を挙げた回答が多くみられた。また、意匠登録出願が拒絶される懸念に関しては、「近年のエレキ製品デザインのシンプル化傾向とシリーズモデルのデザインコンセプト継続、生成 AI による低コスト・短期間での大量のデザイン作成が組み合わされることで、モデルチェンジ後のデザインの権利化が妨げられる懸念が今後ますます生じやすい環境となる」、「自社が後から関連意匠を出願した際に拒絶されることが懸念され、せっかく使いやすく改正された関連意匠制度が活用しにくくなるのではないかと思う」といった回答もあった。これらに加えて、「生成 AI を用いることで容易に自社の意匠権をわずかに回避したデザインを考案し得て模倣されるリスクが高まる」、「類似意匠が他社名で公開されることを懸念する」、「雰囲気似た他者製品が自社と同じシリーズの製品と誤認される」といった回答があった（アンケート調査の自由回答欄又はその回答者に該当する者へのヒアリング調査の結果より）。

さらに、自身の創作した既存の意匠を第三者が生成 AI に学習させる行為についての、意匠登録出願との関係における懸念に関して質問（C7,C8）したところ、他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例を経験又は見聞きした 2 者（質問 C5 に、「ある」と回答した者）からは、上記の多数作成・公開に係る懸念（C3 の回答）と同様、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が生成 AI を用いて作成・公開した意匠が拒絶理由の根拠となって意匠登録出願が拒絶される懸念があり、その結果、「実施品の権利化が不安定になる」、「関連意匠制度でのブランディングが分断される」という回答があった。

他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例を経験又は見聞きしていない 34 者（質問 C5 に、「ない」と回答した者）からも、上記の多数作成・公開に係る懸念（C4 の回答）と同様、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が生成 AI を用いて作成・公開した意匠が拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶される懸念を挙げた回答が複数みられた。また、「模倣品、類似品、パロディ品等が増加する」、「類似意匠を他社の創作とされる」といった回答があった（アンケート調査の自由回答欄又はその回答者に該当する者へのヒアリング調査の結果より）。

加えて、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶された経験及び懸念の有無について質問（C9）したところ、経験又は懸念があるとの回答は 58%（22 者；「拒絶され

たことがある」(1 者)と「現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある」(21 者)の合算)であり、「現時点で拒絶されたことはなく、懸念もない」との回答(42%(16 者))よりも多かった。

以上を踏まえると、生成 AI の普及に伴い、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されることに対する懸念を示す者が一定割合存在するといえる。

(iii) 新規性喪失の例外等による対応(懸念される問題に対する対応)

ここでは、上記(ii)で挙げた3つの懸念のうち、(意匠登録出願に直接関連する)自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶される懸念について取り上げる。具体的には、かかる懸念を解決する方法の一つとして、“自身が新たな意匠登録出願(関連意匠制度を活用した意匠登録出願を含む)をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないようにする”という対応(新規性喪失の例外等による対応)について検討する。

アンケート調査において、上記の拒絶の懸念があると回答した21 者(質問 C9 参照)に対し、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、自身の意匠登録出願が拒絶され得ることをどう感じるかについて質問(質問 C19)したところ、「問題があると感じる」との回答が95%(20 者; 「非常に問題があると感じる」(11 者)と「少し問題があると感じる」(9 者)の合算)と大半を占め、「問題はないと感じる」との回答は5%(1 者)のみであり、「わからない」との回答は無かった。

また、同じ21 者に対し、関連意匠制度を活用した意匠登録出願が同様に拒絶され得ることをどう感じるかについて質問(質問 C21)したところ、懸念があるとの回答が90%(19 者; 「非常に懸念がある」(9 者)と「少し懸念がある」(10 者)の合算)と大半を占め、「懸念はない」との回答は無く、「わからない」との回答は10%(2 者)であった。

してみると、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、自身の意匠登録出願が拒絶され得ることについて懸念を有する者の大半が、(関連意匠制度を活用した意匠登録出願を含め)拒絶され得ること自体に問題又は懸念があると感じていると窺える。

続いて、上記の自身の意匠登録出願が拒絶され得る点に問題があると感じると回答した

20 者（質問 C19 において、「非常に問題があると感じる」と回答した 11 者及び「少し問題があると感じる」と回答した 9 者）に対し、自身が新たな意匠登録出願をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないよう、法改正等が必要かについて質問（質問 C20）したところ、「必要である」との回答が 55%（11 者）と最も多かった。「必要ない」との回答は 5%（1 者）のみであり、「わからない」との回答は 40%（8 者）であった。

また、上記の関連意匠制度を活用した意匠登録出願が同様に拒絶され得る点に懸念があると回答した 19 者（質問 C21 において、「非常に懸念がある」と回答した 9 者及び「少し懸念がある」と回答した 10 者）に対し、自身が関連意匠制度を活用した新たな意匠登録出願をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないよう、法改正等が必要かについて質問（質問 C22）したところ、「必要である」との回答が 53%（10 者）と最も多かった。「必要ない」との回答は 11%（2 者）のみであり、「わからない」との回答は 37%（7 者）であった。

してみると、自身の意匠登録出願（関連意匠制度を活用した意匠登録出願を含む）が拒絶され得ること自体に問題又は懸念があると感じている者には、これらを解消するために、新規性喪失の例外等による対応に関する法改正等が必要と考える者が一定割合存在するといえる。

ヒアリング調査において、新規性喪失の例外等による対応に関する法改正等について聴取したところ、上記の拒絶の懸念を念頭に、第三者が既存の意匠に基づき生成 AI を活用するなどにより作成・公開した意匠は、既存の意匠の権利者による新たな意匠の意匠登録出願（関連意匠制度を利用した意匠登録出願を含む）の際に、新規性及び創作非容易性の拒絶理由の根拠資料とならないよう、新規性喪失の例外制度を見直す法改正等に賛成する回答が複数あった。また、「既存の意匠に基づき」の判断基準の明確化の必要性を指摘する回答、生成 AI を活用したものか判別する必要があるとすれば、その判断が正確にできるのか疑問とする回答、法改正により制度が複雑・曖昧になり全体としてバランスが崩れる方が懸念との回答等もあった。

（２）生成 AI によって創作したデザインについての意匠権による保護

（い）創作における人間の関与と意匠権による保護との関係

アンケート調査において、生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く。以下同じ。）について、意匠権による保護を受けることを望むかについて質問（質問 C23）したところ、「はい」（保

護を望む)と回答した者が 71% (27 者)、「いいえ」(保護を望まない)と回答した者が 29% (11 者)であった。

そして、「はい」(保護を望む)と回答した 27 者から、その理由として、生成 AI を利用して作成したデザインが一律に意匠法による保護の対象外となることは望ましくないとの回答や、生成 AI を道具として使って創作したのであれば相応の権利はあつて然るべきとの回答、生成 AI を使わないと競争に取り残される可能性があり、今後生成 AI を利用した意匠出願をすることは十分にあり得るところ、その際に、生成 AI を少しでも利用した意匠は登録できないとなるのは困るとの回答があつた(アンケート調査の質問 C24 の自由回答欄より)。

さらに、「はい」(保護を望む)と回答した 27 者に対し、意匠権による保護を認めるにあたり、創作過程において人間の関与が必要かについて質問(質問 C26)したところ、26 者から回答があり、「はい」(人間の関与が必要)と回答した者が 77% (20 者)、「いいえ」(人間の関与が不要)と回答した者が 23% (6 者)であった。

そして、「はい」(人間の関与が必要)との回答者から、その理由として、生成 AI を道具として人間が利用した場合に限って保護を認めるべき、他者が生成 AI で創作した意匠が大量に出願・登録されて、自身の事業に支障が出る可能性があるとの回答や、そもそも製品の大事な部分の創作を生成 AI に任せてそのまま採用することはあり得ないため、現実的な質問でないとの回答があつた(アンケート調査の質問 C26 の自由回答欄より)。

一方、アンケート調査において、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したデザインについて、意匠権による保護を受けることを望むかについて質問(質問 C27)したところ、「保護すべきでない」と回答した者が 73% (19 者)、「保護すべき」と回答した者が 27% (7 者)であった。

そして、「保護すべきでない」との回答者から、その理由として、上記の人間の関与を必要とする理由と同じ理由を挙げた回答や、保護すべきものが無限に増えてしまう、創作者が自然人ではない、人間の創作活動が衰退していくと予想できる、視覚を通じて美感を起こさせようとして創作または選択されたものではないといった回答、経済的価値があるなら不正競争防止法等での保護を検討すべき、現時点では、人間の実質的な創作への関与が無く AI のみでデザインを行うことは難しいため、あえて保護する必要性は薄いとの回答があつた(アンケート調査の質問 C28 の自由回答欄より)。

また、「保護すべき」との回答者から、その理由として、人間が有用と判断したものであるから、人間の関与の有無の判別が客観的にできない以上、人間の関与の有無に関わらず保護すべきとの回答や、「保護しない」とすると、人間が関与したと虚偽をした者だけが保護を受けられることになるとの回答、財産的価値の観点から、人間の関与の有無に関わらず保護が必要との回答があつた(アンケート調査の質問 C28 の自由回答より)。

以上のとおり、生成 AI を利用して創作したデザインについては、意匠権による保護を受けることを望む者が多かった。もっとも、生成 AI を利用して創作したデザインの保護を望む者の多くは、当該保護にあたっては創作過程における人間の関与が必要である、すなわち、人間の関与がなく生成 AI が自律的に創作したデザインまでも保護される必要はないと考えているといえる。

他方で、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したデザインについては保護すべきでないとする者が多かった。

(ii) 意匠権による保護にあたっての創作者

アンケート調査において、生成 AI を利用して創作したデザインについて意匠権による保護を望む 27 者（質問 C23 に、「はい」（保護を望む）と回答した者。以下同じ。）に対し、複数回答を可として、誰を創作者とすべきと考えるかについて質問（質問 C25）したところ、「最終調整・仕上げを行った者」が 67%（18 者）、「生成 AI へ創作を指示した者」が 63%（17 者）、「生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者」が 44%（12 者）、「生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）を指示した者」が 37%（10 者）と上位を占めた。

また、ヒアリング調査では、デザインのベースとなる創作に携わった者、デザインの要部に係るプロンプトを入力した者、意匠の創作性として評価される要素次第（ケースバイケース）といった回答があった。

また、アンケート調査において、生成 AI を利用して創作したデザインについて意匠権による保護を望む 27 者のうち、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したデザインについて保護すべきと考える 9 者（質問 C27 に、「保護すべき」と回答した者）に対し、同じ質問（質問 C29）をしたところ、7 者から回答があり、「生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）を指示した者」、「生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者」、「意匠登録出願を行う判断を行った者」、「生成 AI」が 29%（2 者）、「事前学習を指示した者」、「生成 AI へ創作を指示した者」、「生成 AI を所有する者」、「最終調整・仕上げを行った者」、「その他」が 14%（1 者）を占めた。

以上を踏まえると、生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）が意匠権による保護を受ける場合の創作者を誰とするかについては、最終的なデザインの創作又は選択に繋がる具体的な作業（人間による手作業のほか、生成 AI への具体的な指示や、最終的なデザインの創作に

資する生成 AI のファインチューニングを含む) をした者と考えている者が多いことが窺え、一方、前記生成 AI が自律的に創作したデザインが意匠権による保護を受ける場合の創作者を誰とするかについては、様々な意見があることが窺える。

なお、意匠法上の「意匠」の解釈に関し、ヒアリング調査において、意匠法の目的として意匠の創作の奨励があるが、生成 AI による意匠の創作をも奨励するというのは妥当でないとする回答や、生成 AI は、視覚を通じて美観を起こさせることを意図してデザインするわけではない（意匠法における「意匠」は、視覚を通じて美感を起こさせるものである（同法第 2 条第 1 項））といった回答があった。

（3）意匠登録出願時における生成 AI 利用の有無の明示義務

アンケート調査（質問 C31）及びヒアリング調査において、意匠登録出願時に、意匠創作時における生成 AI の利用の有無を明示するよう義務付けること（明示義務を課すこと）に対する出願人側のメリット・デメリットについて質問したところ、メリットとして、アンケート調査の回答者 33 者のうち半数以上から特にない旨の回答があったほか、特許庁の判断バラつきが抑制される、審査期間も短くなり得る、むやみに何でも意匠登録出願しようとする者に対して一定の抑止力になるといった回答を含め、多岐にわたる様々な回答があった。

一方、デメリットとして、アンケート調査の回答者から特にない旨の回答が複数あったほか、明示に係る負担が増加する、イメージとして人間味を感じないと思われかねない、開発者の能力が低くみられる可能性がある、他人に著作権侵害を疑われる可能性があるといった回答を含め、多岐にわたる様々な回答があった。

また、生成 AI の利用有無の判別は不可能に近いと、明示義務を課すことは現実的ではないとの回答や、生成 AI の利用の定義を決めておかないと混乱するとの回答といった、明示義務を課すこと自体に対する回答も、多岐にわたる様々なものがあった。

以上を踏まえると、明示義務を課すことについては、様々な回答（意見無しを含む）があり、意見の一致をみるには至らなかった。

なお、ヒアリング調査において、上記メリットやデメリットの詳細に加え、4 種の組合せ（生成 AI を利用して創作したデザインが、生成 AI が自律的に創作したものである場合とそうでない場合（客観的要件）と、生成 AI の利用に対する出願人の認識があった場合となかった場合（客観的要件）との組合せ）を提示し、どのような場合に明示義務を課すのがよいかについても聴取したところ、生成 AI の利用を認識していた場合や、生成 AI が自律的に創作した場合には明示義務を課すという回答や、生成 AI の利用に対する出願人の認識

が無かった場合に救済措置があってよいといった回答を含め、こちらも多岐にわたる様々な回答があり、意見の一致をみるには至らなかった。

（４）生成 AI の利用と創作非容易性

アンケート調査において、生成 AI 技術の進展により、意匠審査における創作非容易性要件の審査判断は影響を受けるかについて質問（C33）したところ、「受けると考える」と回答した者が 66%（25 者）、「受けないと考える」回答した者が 16%（6 者）、「わからない」が 18%（7 者）であった。

また、どのような影響を受けるかについてヒアリング調査において聴取したところ、生成 AI の活用によって大量に公開されたデザインに照らして創作が容易と判断されやすくなるとの回答や、一般論として、生成 AI を利用した意匠の創作非容易性の判断は厳しい基準になるといった、判断基準が厳しくなるとの回答があった。

また、アンケート調査において、デザインの創作過程における生成 AI の利活用の拡大に伴い、創作非容易性の考え方（例えば、当業者の定義や論理付け等）を変更すべきと考えるかについて質問（C34）したところ、「変更すべき」と回答した者が 56%（20 者）、「変更すべきでない」と回答した者が 44%（16 者）であった。

ここで、「変更すべき」との回答者から、創作のハードルが下がっているので創作非容易性のハードルを上げる必要がある、生成 AI への規制に対応する必要がある、創作非容易性のありふれた手法について検討が必要、しくみや技術の変化に応じた変更をすべきといった回答があり、また、「変更すべきでない」との回答者から、現時点で具体的な問題が生じていない、デザインの創作過程は容易性に関係ない、生成 AI の能力を基準として人の創作した意匠が簡単に拒絶を受けるようになることは適切と思えない、生成 AI から見て創作が容易か否かを判断することとなると、AI は AI 自体または学習したモデルによって全く異なるものとなっていることから審査基準が揺らいでしまうといった回答があった（アンケート調査の質問 C35 の自由回答欄又はその回答者に該当する者へのヒアリング調査の結果より）。

そして、アンケート調査（質問 C36）及びヒアリング調査において、生成 AI を利用して作成した意匠の創作非容易性の考え方を、他の意匠と異ならせることに対する出願人側のメリット、デメリットについて質問したところ、メリットとして、生成 AI を利用しない場合における創作非容易性を緩く審査するのであれば、生成 AI を利用しない場合に、権利が取得しやすくなるとの回答や、生成 AI を利用した創作が一般的になると、生成 AI を利用

せず人間のみによって創作される意匠の件数が低下する影響が生じる可能性があるところ、その影響を一定程度緩和できると考えるとの回答があった。

一方、デメリットとして、創作非容易性の考え方が定まるまで審査の結果が不安定となるとの回答や、利用の有無について虚偽の申告がされ得るとの回答、ダブルスタンダードとなり混乱するとの回答、生成 AI の利用有無を判断するための制度設計が非常に煩雑になる可能性があるとの回答があった。

以上のとおり、生成 AI 技術の進展が創作非容易性要件の判断に影響を与えると考える者が一定割合存在し、その中には、当該判断が厳しくなると考える者が見られるものの、生成 AI の利用拡大に伴って創作非容易性の考え方を変えたり、生成 AI を利用した場合とそうでない場合とで創作非容易性の考え方を変えたりすることについては、多岐にわたる様々な回答があり、意見の一致をみるに至らなかった。

第2章 生成 AI を利用したデザイン創作の知財保護に関する有識者ヒアリング調査

(1) 意匠の創作における、生成 AI の利用状況や利用を巡る議論の状況等

意匠の創作における生成 AI の利用状況について、ヒアリングした全ての国又は地域のいずれにおいても、意匠の創作において生成 AI が利用されているとの回答であった。

具体的には、米国について、生成 AI の利用はブレインストーミングやアイデア出しといった限定的なものであるとの回答や、生成 AI のアウトプットは実践的ではなく、実際の製品デザインには多くの修正が必要であるが、将来的には技術の改善が期待されるとの回答、メタバースにおける意匠保護が注目される一方、意匠特許がオンラインやデジタルの事象に対して行使できるかは未解決の問題であるとの回答、生成 AI は誰でもデザイナーになれるように障壁を低くし、必要な発想とインプットを提供することで知的財産権の保護を受ける資格を得ることができるとの回答などがあった。

欧州について、法律や政策は主に人が創作することに焦点が当たっており、技術の進歩に政策や法律が追いついていないとの回答、クリエイティブ業界の規模が非常に大きいため、生成 AI に関する問題が大きなトピックとなっているとの回答、商業用デザインとして既に AI が使用されている例があるとの回答、法律面での不確実性から、信用を重視する企業は AI の商業利用を控えているとの回答があった。

中国について、デザインや設計にあたり、生成 AI を補助的に使っていることはよくあるとの回答、生成 AI を積極的に使いたいという企業もある一方で、生成 AI を使うことで自分たちの創作が模倣されたり、使用されたりすること等に懸念を持っている企業もあり、

企業によって考え方が異なるとの回答、業種によって関心事が異なることから、法律や政策について産業界の声がまとまっていないとの回答、企業としては生成 AI を補助的に活用して創作したデザインを出願する可能性は排除されないものと捉えていると思うとの回答があった。

韓国について、現在、生成 AI はデザインのツールとして受け入れられているが、これは 1、2 年前とは全く異なる状況であり、大きな驚きであるとの回答、AI が生成した結果物を人の創作物として再加工し、権利化する方法について議論がされているとの回答、デザインには形態としての捉え方とファイル・プログラムの著作物としての捉え方があり、前者は制度的に限界があるが、後者は著作権法で保護されやすいとの回答があった。

また、ヒアリングした全ての国又は地域いずれにおいても、生成 AI を利用した意匠の創作に関する裁判例又は審決例は見あたらないとの回答があったが、関連する事例として、以下の回答があった。

米国について、特許出願人は AI ではなく人間でなければならないとされた事例¹、意匠特許の発明者性には、特許の発明者性と同じ基準が適用されるとされた事例²、特許法上の発明者とは、特許発明を考案した者であるとされた事例³が挙げられた。

欧州について、AI プロバイダが提供している AI が、写真家の写真画像を学習に使ったケースで、研究機関として例外が適用されたが、侵害自体は認められた事例⁴が挙げられた。

（２）他者の創作した既存の意匠を、生成 AI に学習させること

著作権について懸念する回答が複数あった。意匠権に関しては、実際に問題となった事例は、ヒアリングした全ての国又は地域いずれにおいても見あたらないとの回答であったが、欧州については、意匠の制度改正⁵により、今後、製品の定義（規則第 3 条第 1 項）が拡大され、物理的に実在していないもの、例えば、PC ゲーム中の車両等の完全なデジタルなものに対しても、EU の意匠保護が受けられることになり、それを記録した媒体やソフトウェアの作成やダウンロード、配布等の行為が権利侵害になる可能性があるとの回答があった。

¹ Thaler v. Vidal, No. 21-2347 (Fed. Cir. 2022)

² In re Rousso, 22 F.2d 729, 731 (CCPA 1955)

³ C.R. Bard, Inc. v. M3 Sys., 157 F.3d 1340, 1352 (Fed. Cir. 1998)

⁴ Robert Kneschke vs LAION (Case No. 310 O 227/23)

⁵ EU 規則 2024/2823 (2024 年 10 月 23 日発表)

（３）他者の創作した既存意匠に基づく、生成 AI を利用した意匠の大量創作・公開

ヒアリングした全ての国又は地域いずれにおいても、他者の創作した既存意匠に基づく、生成 AI を利用した意匠の大量創作・公開について、具体的に問題となった事例に関する回答はなかった。

もともと、米国について、生成 AI を使って多数の意匠を創作することは、既に比較的容易にできるようになっているという指摘や、中国では、企業及び産業界は既に世の中に AI 生成物が出ているのではないかを大変懸念しているという指摘があった。また、欧州に関して、生成 AI を利用した意匠の大量創作・公開は、特にファッションや消費者が使う消費財といった文脈の中で議論していくべき題材であるとの指摘もあった。

（４）生成 AI が創作した意匠によって、出願意匠が拒絶又は無効とされること

生成 AI が創作した意匠が拒絶理由や無効理由の根拠となることに関する懸念や対策に関しては、米国について、引用意匠が人間により作成されたかどうかには関知しないとの回答、欧州について、第三者が公開していた意匠に基づいて生成 AI が意匠を作った場合、もしそれが既に存在していた意匠と類似性があれば無効となるとの回答、侵害論の話ではあるものの、（権利者の意匠が、生成 AI が創作した意匠と）似ている限り、侵害とみなされると思うとの回答があった。中国及び韓国からは、はっきりとした回答は得られなかった。

また、他者が創作した既存の意匠に基づいて、第三者が生成 AI を用いて、作成・公開した意匠が、グレースピリオドの措置を受ける障害になるかに関しては、米国について、公開時期や出願意匠との類似の度合いによっては、AI によって生成されたデザインがグレースピリオドの障害となる可能性を懸念するとの回答があったが、欧州、中国、韓国については、原則として障害にならないとの回答であった。

（５）創作非容易性／非自明性／独自性の考え方に対する影響

米国について、今後、当業者は AI ツールを使う者であるという考え方になっていくことが考えられるとの回答があったほか、生成 AI とは関係しないが、CAFC が、意匠特許の非自明性の判断について、ローゼン・ダーリング分析として知られる従来の枠組みを否定した（特許の非自明性と同様に判断する）判決を紹介する回答があった。

欧州について、独自性は、ユーザーが受ける印象によるものであり、生成 AI が扱われたかどうかに関しては直接の影響がないと思われるが、AI による意匠の創作が一般的になっているような特定の分野に関しては、AI によるバリエーションは独自性が認められないか

もしれないという回答や、裁判所は新規性、独自性の判断にあたり、特定の人を考慮するのではなく、客観的な基準を使って判断しているといった回答があった。

中国について、生成 AI と直接関係する回答は得られなかったが、創作非容易性の判断基準をどこに置くべきか（一般大衆に基準を置くのか、当業者に基準を置くのか）について、審査指南や裁判所の司法解釈、実際の裁判事例などでは大体、一般消費者となっているが、専利評価報告や無効審判では、当業者の概念が多く尊重されており、方向性としては、より厳しい方へと流れているとの回答があった。

韓国について、創作非容易性は、相対的に低いレベルでの創作性であって、著作権法上の著作物自体の創作性とは概念が異なるところ、これは AI 時代においても継続して維持される必要があると思うとの回答があった。

（６）生成 AI を利用したデザインに対する意匠権による保護及び創作者

米国について、米国の法律では人間が発明者であることが必要であり、生成 AI が自律的に創作したデザインは保護されないとの回答や、創作者としては、アイデアを具体化した者（椅子のアイデアを出した者と、実際に椅子を作るための図面を描いた者がいた場合は、後者）と考えられるとの回答があった。

欧州について、生成 AI を利用したデザインの保護については、学会や法曹界、政府で、比較的緊張感があると思われる議論が続いているとの回答、イギリスでは、人が創作せずコンピュータが意匠を作った場合、その意匠を創作するために必要なアレンジをした人が創作者と規定されているが、アレンジをした者を誰とするかという問題は解決していないとの回答、欧州では、生成 AI には法的な人格がなく所有権を持てないため、生成 AI を意匠権の権利者として認めることについては議論されていないとの回答、創作者が誰かは状況によって変わってくるのではないかと回答があった。

中国について、中国での主流の考えは、人類の知恵やアイデアが主導的に作用しているものでないと知財としては認めるべきではなく、AIGC そのものは権利としては認められないとの意見の方が絶対多数を占めているとの回答や、北京のインターネット法院では、人が AI を補助的に使用して作った成果物は著作権を得られると判決しているとの回答、創作者について、AI を使って作業した人が創作者と考えられるが、具体的な独創性の度合いや貢献度については意見が分かれており、また、AI が主体となることは認められていないとの回答があった。

韓国について、AI を創作者として認めるには社会的な合意と立法が必要であるとの回答や、AI が作った生成物を意匠として認めるかどうかは、デザイン保護法だけでなく全般的な法体系で議論されるべきとの回答、AI を創作者として認めるかという議論は、その前に AI が権利義務の主体になる必要があるかについて議論すべきであり、時期尚早であると

思うとの回答があった。

(7) 各国における AI の関する法整備の状況

① 米国：Inventorship Guidance on AI-assisted Inventions（AI の支援を受けた発明の発明者適格に関するガイダンス）の公表について

米国を調査対象として表題の公表についてヒアリングしたところ、USPTO の議論や表題のガイダンスは、特許に焦点が当たっており、意匠特許に特許と同じ規定が適用されるとはいえ、意匠に関して特段の動きはないとの回答があった。

② 欧州：Artificial Intelligence Act（欧州 AI 法）について

欧州を対象として欧州 AI 法についてヒアリングしたところ、知的財産権に関する条文は少ししかないが、以下のとおりの条文を紹介する回答があった。

欧州 AI 法第 53 条第 1 項 (c)

汎用 AI のモデルの提供者に対して、EU 法（Union Law）に適合するポリシー、特に欧州指令（Directive (EU)）2019/790 の第 4 条第 3 項の規定による明示（以下参照）を遵守するポリシーを策定することを義務付けることが規定されている。

※欧州指令 2019/790 第 4 条第 3 項

自分のデータをデータマイニングの対象外とすることを明示できることが規定されている。（欧州では原則として、インターネット上で公開された情報のデータマイニングは許可されているが、本条項によって許可しないことを明示することができる。）

欧州 AI 法第 50 条第 2 項

AI システム（一般的な AI システムも含む）で作られた音声、画像、動画又はテキストには、機械が読み取れるマークを付けて、それが AI によって作られたものであることがわかるようにしなければならないことが規定されている。

欧州 AI 法第 50 条第 4 項

AI システムを利用して、画像、音声又は動画を生成又は操作してディープフェイクを作り出した場合は、その内容が人工的に作られたものであることを明示しなければならないことが規定されている。

③ 中国：生成 AI サービス管理暫定弁法⁶の発行について

中国を対象として生成 AI サービス管理暫定弁法の発行についてヒアリングしたところ、この暫定弁法には、知的財産権を尊重し遵守する旨の原則が記載されているにとどまり、違反した場合のペナルティや法的責任までは記載されていないとの回答や、弁法は法律ではないため、法律の規制が別途必要になるとの回答、今後法律を整備する中で、弁法に記載された、生成 AI で作成された画像を公開するにあたって、元になるリソースの所在や生成 AI で作成したことを表示しなければいけない記載は盛り込まれる可能性があるとの回答があった。

第3章 デザインの創作に資する生成 AI 技術の提供に関する国内動向の調査・整理

1. 扱っている生成 AI について

(1) 生成 AI の開発・調達状況

アンケート調査において、生成 AI の開発・調達状況について質問（質問 B1）したところ、「自社以外から調達したもの（特段の独自工夫を施していないもの）」との回答が 5 者からあり、続いて「ひな形やベースを自社以外から調達し、自社で独自の工夫を施したもの」との回答が 3 者、「その他」との回答が 2 者と続き、「自社で独自にスクラッチ開発したもの」、「自社以外と共同でスクラッチ開発したもの」との回答は、それぞれ 1 者に留まった。

そして、上記「ひな形やベースを自社以外から調達し、自社で独自の工夫を施したもの」における独自の工夫としては、アニメや美女などの特化型学習の工夫や、個人情報などが学習されない直感的に使いやすい UI にする工夫、ベースはオープンソースを使用しつつモデルを自社で作成する工夫をしているとの回答があった（アンケート調査の自由回答欄より）。

また、ヒアリング調査において、自社以外から調達したものとして、ChatGPT や Claude、Stable diffusion、Midjourney、Imagine、Photoshop、Gemini、FLUX、DALL-E2、DALL-E3、ComfyUI などの具体的な市販又はオープンソースの AI を挙げた回答が得られた。

⁶ http://www.cac.gov.cn/2023-07/13/c_1690898327029107.htm [最終アクセス日 2025 年 3 月 12 日]

（２）生成 AI が利用している学習データ

アンケート調査において、生成 AI が利用している学習データについて質問（質問 B4）したところ、「自社以外が作成したデータ」、「学習データの内容は把握していない」との回答が 4 者からあり、「自社が作成したデータ」との回答が 2 者、「作者不明のデータ」との回答が 1 者と続いた。

この点、ヒアリング調査においては、プログラムコードの作成又は使用時に表示されたエラーを修正させる AI について製作者不明のデータを使っている、無断学習などが問題になる前に収集した画像を使っている、手動で集める場合にはサインなどの所有権を明記している画像は集めないようにしている、自社で調査した結果の調査をもとに作成した学習データを利用しているといった回答や、十分に集めたと判断しているので現在はあまり集めていない、基本はユーザーが用意する（ので自社では基本的に用意しない）といった回答があった。

（３）扱っている生成 AI の概要

アンケート調査において、扱っている生成 AI の概要について質問（質問 B5）したところ、具体的な入出力について、テキストから画像、画像から画像、テキストも画像も動画も入力可、テキストと画像を入力するなどの回答があり、生成されるコンテンツの精度として、販売が可能なクオリティである、プロンプト次第、精度・品質は十分ではなく人手を多く入れる必要がある、デザインの最初の案出しで利用できるレベルといった回答があり、そして、同システムの生成 AI と比較した場合の特徴として、マンガや美女系、イラストなどの幅広いスタイル展開といった回答や、外部の生成 AI を複数利用している、スタイルや構成の指定ができる強みがある、豊富なデザイン量が強みであるといった回答があった。

また、ヒアリング調査において、取り扱っている生成 AI の特徴について聴取したところ、対象はアパレルだけではなく、シューズ、バック、アクセサリ、家具・雑貨までカバーしているとの回答や、画像生成が主に企画と販促で使用されているとの回答、パッケージのデザインを評価する AI と生成する AI を作っているとの回答、ネーミング（言語）、キービジュアル（ポスターを作り）及びパッケージデザイン（商品のデザイン）の三つができ、特徴としては、複数の生成 AI のモデルを選べることであるとの回答、オリジナルのキャラクターのデザインや許諾を得た作者の画風を模倣して生成する点に強みがあるとの回答などがあった。

また、アンケート調査において、扱っている生成 AI がデザインの創作（アイデア出し・コンセプト検討・プロトタイプ作成・外観設計等）に使用することを想定したものと回答

した 8 者（質問 B6 参照）に、どのような製品やサービスにおけるデザイン創作に使用することを想定したものかについて質問（質問 B6 の自由回答欄）したところ、キャラクタービジネスやパッケージ、UI などとの回答や、建築やインテリアのデザイン画像、あるいは、パッケージデザイン及びイメージビジュアルといった回答、Web デザイン、ファッション製品全般との回答、現時点ではトライアル的な利用方法であるため、特定の製品やサービスを想定してはいないなどの回答があった。

さらに、アンケート調査において、生成 AI を開発又は導入されるに至った背景や目的について質問（質問 B7）したところ、デザイナーの省力化やアイデア出しなどを幅広く行うためとの回答や、所内から要望が上がったためとの回答、ChatGPT3.5 や Stable Diffusion の目覚ましい技術進歩による業務変革を期待してとの回答、業務効率の向上と顧客満足度の向上を目的として導入しているとの回答、生成 AI のデザイン創作への活用検討や、生成 AI の技術レベルや動向のキャッチアップとの回答、AI を用いて、設計者の方の役に立っていないかと考えてサービスを始めたとの回答、自社の大量の調査データを有効活用しようと考えたとの回答、AI 開発企業として顧客の様々な需要のこたえるためとの回答などがあった。

（4）扱っている生成 AI が利用される工程及びその利用者

アンケート調査において、扱っている生成 AI を用いてデザインの創作が可能と思われる者はいずれかについて、複数回答を可として質問（質問 B8）したところ、「デザイナー」との回答が 7 者からあり、続いて「デザイナー以外で創作する製品等に知見を有する者」との回答が 6 者、「デザイナー以外で生成 AI に知見を有する者」との回答が 5 者と続いた。

また、ヒアリング調査において、取り扱っている生成 AI が利用される工程及び利用者について聴取したところ、ライセンスとか利用規約の範囲で誰もが自由に創作することを想定しているから、デザイン工程のどの工程において誰がどのように利用するかということをあえて明確にしていないとの回答や、最終製品とするケースとして、全身の画像生成をかけて簡単な仕様書を補足で書いて、それをそのまま縫製工場に投げて、縫製工場がそれを見て作るといった利用例を挙げた回答、一番使われているのはアイデア出しのところだと思うとの回答などがあった。

（5）生成 AI の今後の技術開発や利活用

ヒアリング調査において、取り扱っている生成 AI に関して、今後、どのような技術開発を行うか、その生成 AI の利活用を拡大／縮小する予定かなどを聴取したところ、デメリットである質を改善することを中心に技術開発に取り組もうと思っているとの回答や、今後

の利活用は拡大方向として、デザイナーとかの支援に使いたいと思っているとの回答、B to B の案件に関しては個々にユースケースが限られてくるので、そのユースケースに合った UI デザインを考えていきたいとの回答、最近の画像生成 AI は、長い文章も理解して反映できるようになってきたことから、大規模言語モデルを組み合わせプロンプトをより具体化することをやっているとの回答、AI エージェントによる自律的なデザイン生成をできるようにすることと、大規模なデザイン生成を行うこととの回答、ユーザーに喜んでもらえるものを取り扱っていくとの回答、生成 AI のスケールを小型化してコストパフォーマンスと精度の両立を目指すとの回答などがあった。

2. 生成 AI 全般について

(1) 生成 AI の技術水準

アンケート調査において、デザイン創作に利用可能な技術水準の生成 AI について、a. 一般的にどのようなデータを学習しているか、b. 前記 a. のうち二次元のデザイン、三次元のデザインがそれぞれ占める割合はどの程度かについて自由記載形式で質問（C1）したところ、Stable Diffusion などの基盤モデルにおいて二次元のデータを多めに学習していると解せる回答、学習データは二次元が多いと思うが、追加学習させているわけではないので割合などは不明と解せる回答、使用者や、使用方法に依存するとの回答などがあった。

また、アンケート調査において、①テキストを入力して二次元デザインを生成する場合、②テキストを入力して三次元デザインを生成する場合、③二次元データを入力して二次元デザインを生成する場合、④二次元データを入力して三次元デザインを生成する場合、⑤三次元データを入力して三次元デザインを生成する場合のそれぞれにおいて、現在の生成 AI の技術水準はデザインを創作するために十分であるかについて質問（質問 C2）したところ、①と③という、テキスト又は二次元データを入力して二次元デザインを生成する場合については、「はい」（十分であると感じる）との回答が 7 者と、「いいえ」（十分であると感じない）との回答 4 者を上回ったが、それ以外は、「はい」と「いいえ」がほぼ同数であった。

さらに、デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成 AI が自律的に創作を行うことは現時点において可能かについて質問（質問 C3）したところ、「可能」との回答は無く、「場合によっては可能」との回答が 9 者、不可能との回答が 2 者であった。

また、ヒアリング調査において、現在及び今後の生成 AI の技術（生成 AI が得意又は苦

手とすることなど) について聴取したところ、得意なことに関して、デザインの工程としてはアイデア出しが得意との回答や、画像とテキストを入力して、プログラムコード（例えば写真画像の入力に対し、山と滝が写っている、山はこう、滝はこうといった、言語レベルで対象を認識した、ベクターデータのようなコード）を書くのは得意との回答などがあつた。一方、苦手なことに関して、デザイナーの意図が特に正確に盛り込まれることが多い仕上げが苦手との回答や、工業製品の形と構造の結び付けは、爆発的な組み合わせがあつて難しいとの回答、そのまま印刷に回せるパッケージや、ちゃんと型が抜ける 3D の文房具のデザインの生成ができないとの回答があつた。その他、二次元の出力だと（精度は）十分であるが、三次元は難しいとの回答や、入力について、言語だけでなく、他の画像や、脳活動、アイトラッカーなど、いろいろな形式に当てはめて入力できれば精度は上がるはずとの回答、3D の技術が発達しているところ、CAD データについて、現在プロンプトで作っているところを、対話式にすることが技術的に可能（それによってより優れた CAD データが得られるようになるとの趣旨と考えられる）との回答、メモリー機能が弱いところが改善されて、個人に合わせてインプットした善し悪しを長期間にわたって記憶し続けられれば、結構色々なことが解決されそうな気がするとの回答などがあつた。

（2）生成 AI の利用有無の判別

アンケート調査において、現在の生成 AI の技術水準において、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものか、事後的に判別することは可能かについて質問（質問 C4）したところ、「可能」との回答は無く、「場合によっては可能」との回答が 7 者、「不可能」との回答が 4 者であつた。

また、アンケート調査において、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものである場合、現在の生成 AI の技術水準において、どのようなデータを学習したかについて、事後的に特定することは可能かについて質問（質問 C5）したところ、「可能」との回答は無く、「場合によっては可能」との回答が 6 者、「不可能」との回答が 5 者であつた。

さらに、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものである場合、現在の生成 AI の技術水準において、学習したデータを用いてどのような手法（例：複数の画像データ同士を組み合わせ生成、一の画像データの一部を別の画像データの一部と置換）でデザインを生成したかについて、事後的に特定することは可能かについても質問（質問 C5）したところ、「可能」との回答が 1 者あり、「場合によっては可能」との回答が 6 者、「不可能」との回答が 4 者であつた。

この点、ヒアリング調査においては、上記事後的な判別に関して、電子透かし（ウォーターマーク）や「generated by ○○」といったタグが付いていれば鑑別できるとの回答があつたが、これらが付いていない場合にも判別を可能となる技術に関しては、どの生成 AI が

出力したかを推定する AI はできるかもしれないとの回答や、生成 AI の利用有無を推定する AI ができたとしても、生成 AI 技術の進歩とのいたちごっこであるとの回答があったほか、根本的に判別可能とする技術を挙げた回答は無かった。またこの判別について、そもそも生成 AI の利用有無の定義（生成 AI の利用方法はさまざまであるところ、何をもって利用したと定義するのか）が判然としないと指摘する回答や、前記電子透かしについて、各社独自の電子透かしをつけても、解読が困難（全社の解読機に通すのは現実的でない）であるし、規格化しては意味がない（偽造が簡単などの理由がある）し、生成 AI 使用していることが単にわかっただけで何になるのか疑問といった点を指摘する回答があった。

第4部 まとめ

第1節 本調査研究の結果を踏まえた生成 AI と意匠法に関する論点（案）

本調査研究の結果を踏まえた生成 AI と意匠法に関する論点（案）として考えられる項目は、以下のとおりである。

1. 意匠該当性・創作者

- （1）生成 AI を利用して作成したデザインは、意匠法における意匠の創作に該当するか。
- （2）意匠法に規定する「創作者」及び「意匠」は、自然人及び自然人によるものに限られるか。
- （3）生成 AI を利用して作成したデザインの「創作者」は、誰とすべきか。

2. 新規性喪失の例外

- （4）第三者が既存のデザインに基づき生成 AI を利用するなどにより作成した意匠やデザインは、新規性・創作非容易性の判断の根拠資料（引例）から例外的に除外すべきか。

3. 創作非容易性

- （5）生成 AI 技術の進展により、創作非容易性の判断は影響を受けるか。
- （6）デザインの創作過程における生成 AI の利用拡大に伴い、創作非容易性の考え方を変更すべきか。
- （7）生成 AI を利用して作成した意匠の創作非容易性の考え方は、他の意匠と異なるべきか。

第2節 海外での意匠の創作における生成 AI の利用

本調査研究では、意匠の創作における、生成 AI の利用状況や利用を巡る議論の状況等や、米国、欧州及び中国における個別事情について、米国、欧州、中国及び韓国を対象と

して、有識者へのヒアリングを通じた調査を行った。

第3節 総括

生成 AI を利用したデザインについては、意匠権による保護を望むとの意見が多いものの、そのうちの生成 AI が自律的に創作したデザインについては保護に否定的な意見が多かった。また、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことがある者は僅かに留まったものの、生成 AI の普及に伴い、このような拒絶が生じることに對して懸念を示す者が一定割合存在し、こうした懸念を解消するには、新規性喪失の例外等による対応に関する法改正等が必要と考える者が一定割合存在することが確認された。そして、生成 AI 技術の進展が創作非容易性の判断に及ぼす影響について、生成 AI 技術の進展に伴って今後判断が厳しくなるとの意見が見られた中、判断の水準を積極的に変えたり、生成 AI の利用有無によって判断を変えたりすることについては、賛否両論の意見があった。

実施体制名簿

監修

杉光 一成 金沢工業大学大学院 教授

オブザーバー

特許庁

高瀬 識之	総務部総務課制度審議室 室長補佐（総括）
片木 研司	総務部総務課制度審議室 法制専門官
吉田 英生	審査第一部意匠課意匠制度企画室長
鶴田 愛	審査第一部意匠課意匠制度企画室 課長補佐
日比野杏香	審査第一部意匠課意匠制度企画室 室員
井上 聡大	審査第一部意匠課意匠制度企画室 法務調査員
岩田 愛	審査第一部意匠課意匠制度企画室 意匠審査調査員

事務局

一般財団法人知的財産研究教育財団

小林 徹	常務理事
中西 聡	知的財産研究所 研究部長
西村 竜二	知的財産研究所 主任研究員
西村 素夫	知的財産研究所 主任研究員
松尾 望	知的財産研究所 上席研究員
小暮理恵子	知的財産研究所 主任研究員
山崎 亨	知的財産研究所 研究業務課長
森田 智絵	知的財産研究所 補助研究員
石本 愛美	知的財産研究所 補助研究員
坂治 深雪	知的財産研究所 補助研究員
天童 史子	知的財産研究所 補助研究員

一般財団法人日本特許情報機構

本多 誠一	デザイン部長
西出 隆二	特許情報研究所 調査研究部長
小林 佑二	特許情報研究所 調査研究部研究企画課 副主幹

（敬称略）

はじめに

生成 AI は、テキスト、画像、動画などのあらゆるデータを、瞬時に大量に、そして休むことなく生成し続けられる。生成 AI の登場により、多くの業務が効率化され、デザイン創作の在り方も変容していくと予想される。

同時に、生成 AI 技術の急速な進展により、AI と知的財産の関係について様々な論点が提起されている。既に、令和 5 年度においては、内閣府知的財産戦略推進事務局において「AI 時代の知的財産権検討会」が開催されるなど、関係省庁でも議論が開始されている。

また、生成 AI を用いることで、これまで多大な人的リソースを割かなければなし得なかった大量の業務を、極めて低いコストで実現できるようになり、例えば、既存の意匠に基づいたデザインを第三者が生成 AI を利用して短時間に多数公開してしまうことを懸念する声もあり、今後、論点となり得る。

本調査研究では、今後、企業のデザイン開発においてより一層の利用が進むと予想される生成 AI と、創作されたデザインの意匠法上の保護の在り方を検討する基礎資料とすることを目的とし、上記の論点の検討に資する事例や情報の蓄積のため、①生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状を把握し、②生成 AI を利用したデザイン創作の知財保護に関する海外有識者の意見を聴取するとともに、③デザインの創作活動に資する生成 AI 技術の提供に関する国内動向等についても調査と分析を行った。

なお、本調査研究におけるアンケート及びヒアリングは、昨今の急速な AI 技術の進展のさなかに実施したものであり、調査時点の AI 技術を前提としたものであることは否めない。また、調査時点において、AI 技術の利活用状況は、同じ業界内でも、さらには、同じ企業内でも様々であり、業界や企業といった単位で統一した見解を得ることは難しかった。

本調査研究のアンケート及びヒアリングの回答は、上記事情から、調査時点の状況下における回答者自身の見解と考えられるものの、得られた回答はいずれも、AI を利活用する現場をよく知る有識者から得られた貴重な知見であることに間違いはなく、この貴重な知見を整理、分析した本報告書は、生成 AI を利用したデザイン創作の意匠法上の保護の在り方の検討にあたって十分なものとなっていると思料するところ、実際にその検討のための基礎資料として活用されれば幸いである。

最後に、本調査研究の遂行に当たり、貴重な助言をいただいたアドバイザーの小川亮 株式会社 PLUG 代表取締役社長、杉光一成 金沢工業大学大学院教授、平嶋竜太 青山学院大学法学部教授及び藤井将之 株式会社藤井環境デザイン代表、また、アンケート調査、ヒア

リング調査にご協力いただいた、国内企業、団体、デザイン事務所、海外有識者等の方々に対して、この場をお借りして深く感謝申し上げる次第である。

特に、全体の監修もしていただいた杉光教授の専門知識と洞察力により、本報告書の質を大いに高めることができたこと、厚く御礼申し上げます。

令和7年3月

一般財団法人知的財産研究教育財団
知的財産研究所

目次

要約

実施体制名簿

はじめに

本編

第1部 本調査研究の背景・目的.....1

第1章 本調査研究の背景.....1

第2章 本調査研究の目的.....1

第2部 調査研究内容及び調査実施方法.....2

第1章 生成AIを利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査 2

第1節 アンケート調査.....2

第2節 ヒアリング調査.....3

第2章 生成AIを利用したデザイン創作の知財保護に関する有識者ヒアリング調査 ...4

第3章 デザインの創作に資する生成AI技術の提供に関する国内動向の調査・整理 ...5

第1節 アンケート調査.....5

第2節 ヒアリング調査.....6

第3部 調査結果.....7

第1章 生成AIを利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査 7

第1節 アンケート調査.....7

第2節 ヒアリング調査.....74

第3節 小括.....103

第2章 生成AIを利用したデザイン創作の知財保護に関する
有識者ヒアリング調査.....115

第1節 海外ヒアリング調査.....115

第2節 小括.....145

第3章 デザインの創作に資する生成AI技術の提供に関する
国内動向の調査・整理.....150

第1節 アンケート調査.....150

第2節 ヒアリング調査.....165

第3節 小括.....177

第4部 まとめ.....182

第1節 本調査研究の結果を踏まえた生成AIと意匠法に関する論点（案） 182

第2節 海外での意匠の創作における生成AIの利用 186

第3節 総括.....188

資料編.....	189
資料 1 生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査 アンケート調査質問票.....	191
資料 2 生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査 アンケート調査 補足説明資料.....	219
資料 3 生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査 ヒアリング調査 議事概要.....	229
資料 4 デザインの創作活動に資する生成 AI 技術の提供に関する国内動向の調査・整理 アンケート調査質問票.....	239
資料 5 デザインの創作活動に資する生成 AI 技術の提供に関する国内動向の調査・整理 アンケート調査 補足説明資料.....	251

本編

第1部 本調査研究の背景・目的

第1章 本調査研究の背景

生成AIは、テキスト、画像、動画などのあらゆるデータを、瞬時に大量に、そして休むことなく生成し続けられる。生成AIの登場により、多くの業務が効率化され、デザイン創作の在り方も変容していくと予想される。

同時に、生成AI技術の急速な進展により、AIと知的財産の関係について様々な論点が提起されている。既に、令和5年度においては、内閣府知的財産戦略推進事務局において「AI時代の知的財産権検討会」が開催されるなど、関係省庁でも議論が開始されており、同検討会の令和6年1月「論点整理」では、例えば下記の論点が整理された。

① 特許庁における審査実務上の論点

- ・AIを利用した発明に係る現行法制度上の発明者の要件の考え方（※意匠・創作者についても同様）
- ・AI技術の進展による現行法制度上の特許要件への影響の整理（※意匠・創作非容易性についても同様）

② AIの利用過程（学習・生成・生成物の利用）で生ずる論点

- ・AIの学習のために他者の著作物、登録意匠、登録商標等を学習データとして利用することの是非
- ・AIを利用して生成した画像等についての侵害等の判断は、通常の侵害要件と同じか

また、生成AIを用いることで、これまで多大な人的リソースを割かなければなし得なかった大量の業務を、極めて低いコストで実現できるようになり、例えば、既存の意匠に基づいたデザインを第三者が生成AIを利用して短時間に多数公開してしまうことを懸念する声もあり、今後、論点となり得る。

第2章 本調査研究の目的

本調査研究では、今後、企業のデザイン開発においてより一層の利用が進むと予想される生成AIと、創作されたデザインの意匠法上の保護の在り方を検討する基礎資料とすることを目的とし、上記の論点の検討に資する事例や情報の蓄積のため、調査と分析を行うものである。

第2部 調査研究内容及び調査実施方法

第1章 生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査

第1節 アンケート調査

生成 AI を利用したデザイン創作について、生成 AI の利用の状況、法制度・意匠登録出願実務上の課題等に関する個別事例を収集し、国内意識・現状を把握するため、国内企業、デザイン事務所に対してアンケート調査を実施した。

1. 調査対象

アンケート調査は、以下の基準により幅広く選定した 101 者の国内企業、デザイン事務所を対象に実施した。

- ① デザインの創作における生成 AI の活用経験がある国内企業、デザイン事務所及び当該デザイン事務所への依頼実績のある国内企業 61 者
- ② 2022 年度意匠登録件数上位 40 者（①で選定された国内企業等を除く。）

2. 調査期間

アンケート調査は、令和 6 年 8 月 12 日から同年 9 月 20 日までの期間において実施した。

3. 実施方法

対象者 101 者に対して、アンケート調査質問票を郵送し、対象者は郵送、メール又は Web で回答した。回答者数は 38 者、回答率は 37.6%であった。アンケート調査質問票については、資料 1 に示す。

なお、調査の依頼状には、意匠制度の概要、デザイン創作における生成 AI 利用の進展によって生じる意匠制度上の課題に関する補足説明資料を添付した。この補足説明資料については、資料 2 に示す。

第2節 ヒアリング調査

アンケート調査の結果を元に、デザイン創作における生成 AI の利用状況、法制度・意匠登録出願実務上の課題等に関する個別事例を収集し、国内意識・現状を具体的に把握するため、国内企業、業界団体に対してヒアリング調査を実施した。

1. 調査対象

ヒアリング先は、国内企業 6 者及び業界団体 1 者とした。

2. 調査期間

ヒアリング調査は、令和 6 年 10 月 11 日から同年 12 月 16 日までの期間において実施した。

3. 実施方法

ヒアリング調査は、事前に対象者に質問票を送付した上で、その質問票に沿ってオンライン形式で回答を得る方法により実施した。

第2章 生成AIを利用したデザイン創作の知財保護に関する有識者ヒアリング調査

海外でのデザインの創作における生成AIの利用状況、法制度・意匠登録出願実務上の課題等に関する事情を調査し、海外における生成AIを利用したデザイン創作の知財保護に関する意識・現状を把握するため、各国・地域の有識者に対してヒアリング調査を実施した。

1. 調査対象

ヒアリング先は、米国の有識者2者、欧州の有識者1者、中国の有識者1者、韓国の有識者1者の計5者とした。

2. 調査期間

ヒアリング調査は、令和6年10月9日から同年11月15日までの期間において実施した。

3. 実施方法

ヒアリング調査は、事前に対象者に質問票を送付した上で、その質問票に沿ってオンライン形式で回答を得る方法により実施した。但し、米国の有識者のうち1者については、ヒアリング実施時の通信不良により、事前送付済みの質問票への書面回答により実施した。

第3章 デザインの創作に資する生成 AI 技術の提供に関する国内動向の調査・整理

第1節 アンケート調査

生成 AI を利用したデザイン創作について、個別事例を収集し、国内意識・現状を把握するため、国内企業、デザイン事務所に対してアンケート調査を実施した。

1. 調査対象

アンケート調査の対象は、公開情報調査により、主に日本国内で生成 AI 技術を提供している企業・団体をデスクリサーチの範囲で情報収集を行うことにより、35 者を抽出した。デスクリサーチはインターネットを通じて行い、期間は 2021 年～2024 年とした。

2. 調査期間

アンケート調査は、令和 6 年 11 月 28 日から令和 7 年 1 月 10 日までの期間において実施した。

3. 実施方法

対象者 35 者に対して、アンケート調査質問票を郵送し、対象者は郵送、メール又は Web で回答した。回答者数は 12 者、回答率は 34.2%であった。アンケート調査質問票については、資料 4 に示す。

なお、調査の依頼状には、意匠制度の概要、デザイン創作における生成 AI 利用の進展によって生じる意匠制度上の課題に関する補足説明資料を添付した。この補足説明資料については、資料 5 に示す。

第2節 ヒアリング調査

アンケート調査の結果を元に、生成 AI を利用したデザイン創作について、より詳細に個別事例を収集し、国内意識・現状を具体的に把握するため、国内企業等に対してヒアリング調査を実施した。

1. 調査対象

ヒアリング先は、国内企業 4 者及び学者 1 者とした。

2. 調査期間

ヒアリング調査は、令和 7 年 1 月 21 日から同年 2 月 12 日までの期間において実施した。

3. 実施方法

ヒアリング調査は、事前に対象者に質問票を送付した上で、その質問票に沿ってオンライン形式で回答を得る方法により実施した。

第3部 調査結果

第1章 生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査

第1節 アンケート調査

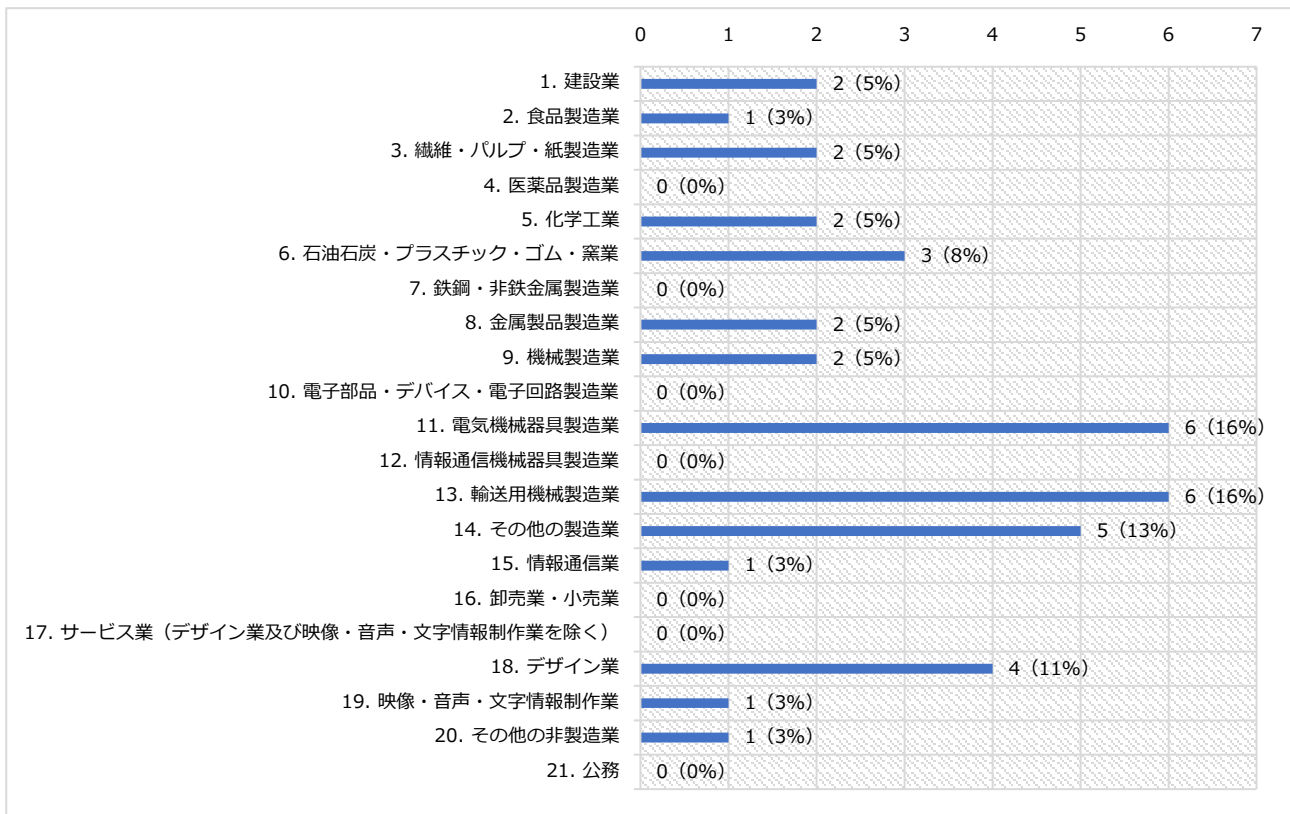
本節では、生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状を把握するために、国内企業、デザイン事務所を対象に実施したアンケート調査の結果を紹介する。アンケート調査質問票は、質問項目 A（回答者の属性）、質問項目 B（生成 AI の利用状況）、質問項目 C（法制度・意匠登録出願実務上の課題）の三項目により構成される。各質問項目について寄せられた回答を分析した結果は以下のとおり。

1. 質問項目 A. 回答者の属性

（1）回答者の業種

質問 A1 において、回答者の業種について質問したところ、【図表 1-1】の結果を得た。14 の業種から回答があり、電気機械器具製造業と輸送用機械製造業が 6 者（16%）と最も多く、その他の製造業が 5 者（13%）となった。デザイン業の 4 者（11%）はデザイン事務所からの回答である。

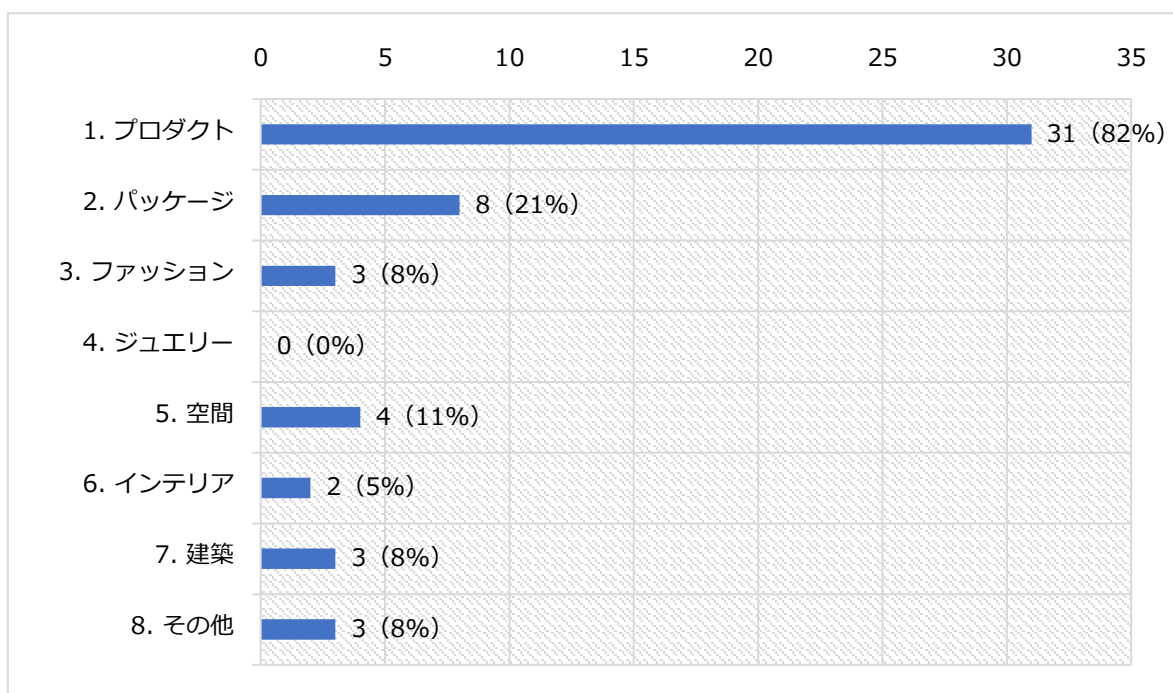
【図表 1-1】 A1. 貴社の業種は次のうちどれに該当しますか。（回答者数 38）



（２）回答者のデザイン創作分野

質問 A2 において、回答者のデザイン創作分野について質問したところ、【図表 1-2】の結果を得た。プロダクトデザイン分野が 31 者（82%）と最も多く、パッケージデザイン分野が 8 者（21%）と続くほか、様々な分野が含まれている。

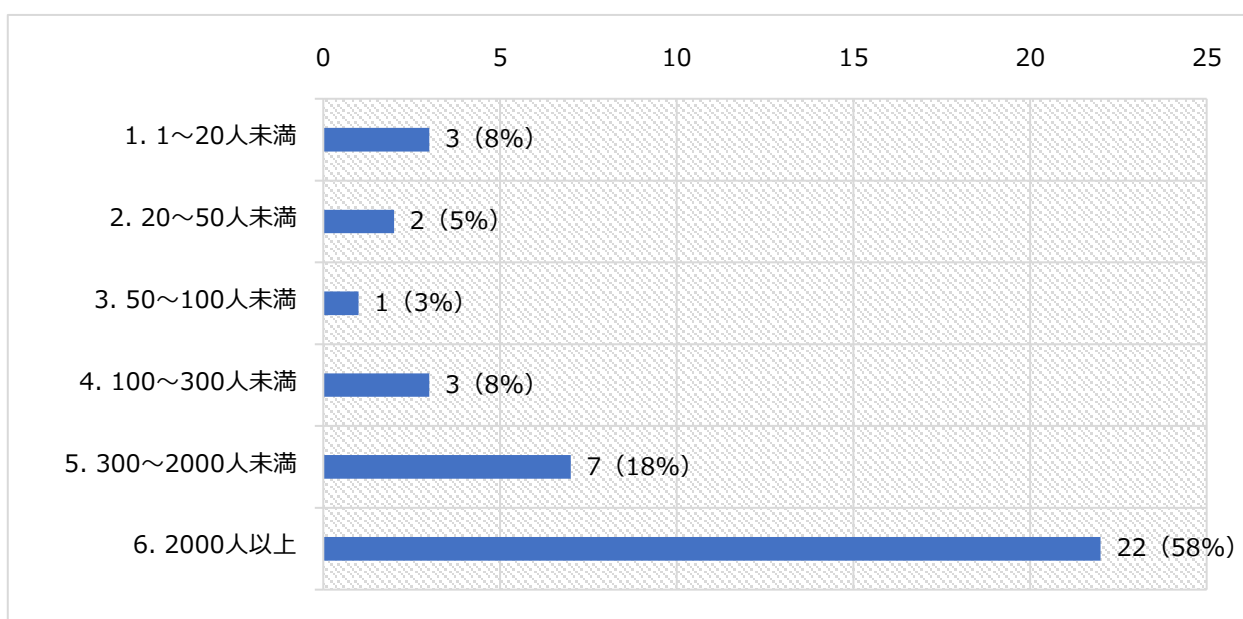
【図表 1-2】 A2. 貴社のデザイン創作の分野は主に何ですか（複数回答可）。（回答者数 38）



（3）回答者の従業員数

質問 A3 において、回答者の従業員数について質問したところ、【図表 1-3】の結果を得た。従業員数 2000 人以上の者が過半（22 者（58%））であるが、それ以下の様々な従業員規模の者も含まれる。

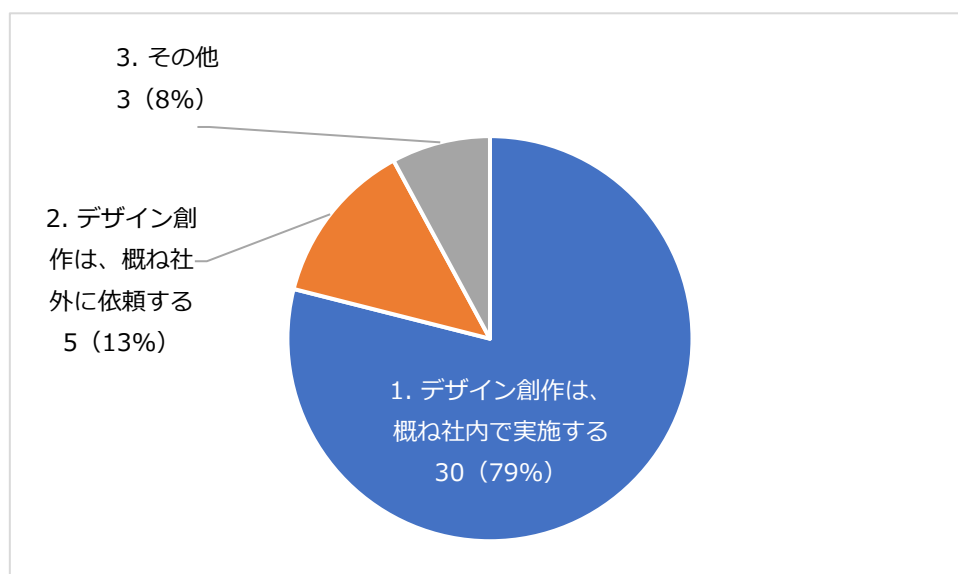
【図表 1-3】 A3. 貴社の従業員数は次のうちどれに該当しますか。（回答者数 38）



(4) 回答者のデザイン創作体制

質問 A4 において、回答者のデザイン創作体制について質問したところ、【図表 1-4】の結果を得た。「デザイン創作は、概ね社内を実施する」が 30 者 (79%) を占める。「その他」の 3 者 (8%) は、社内と社外を併用する者である。

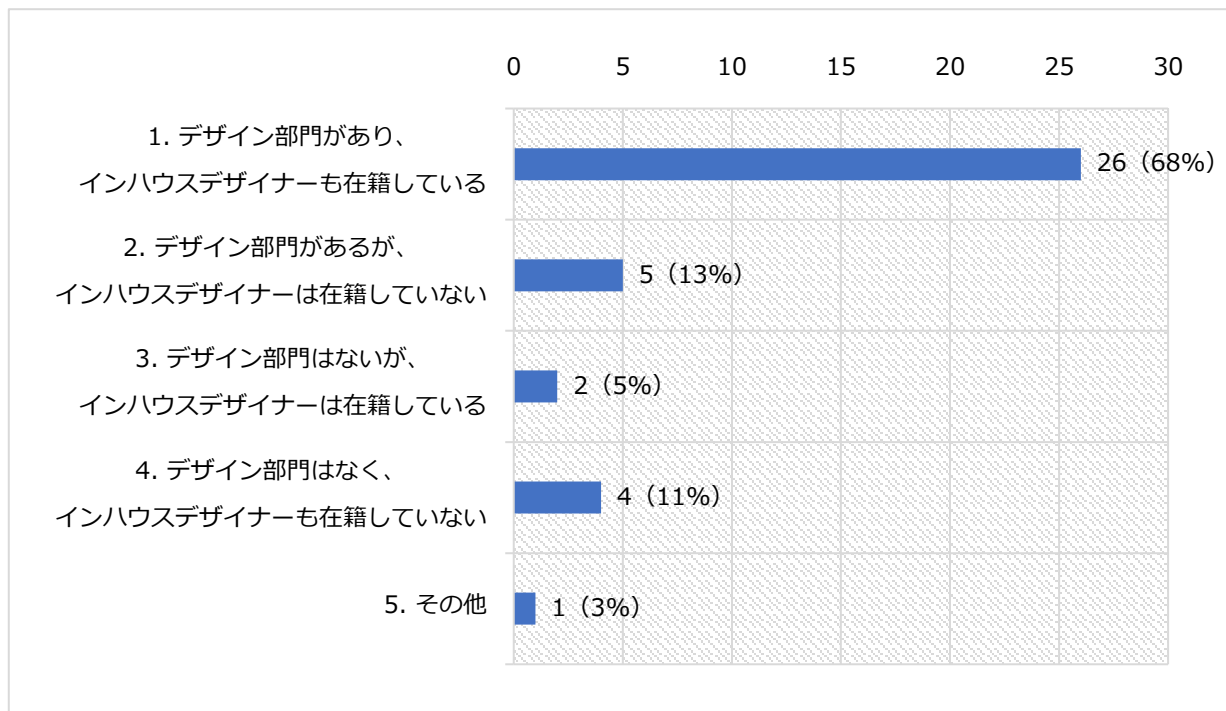
【図表 1-4】 A4. 貴社のデザイン創作体制に、最も近いものは次のうちどれですか。(回答者数 38)



(5) 回答者のデザイン部門やインハウスデザイナーの有無

質問 A5 において、回答者のデザイン部門やインハウスデザイナーの有無について質問したところ、【図表 1-5】の結果を得た。「デザイン部門があり、インハウスデザイナーも在籍している」が 26 者 (68%) を占める。デザイン部門とインハウスデザイナーのいずれもない者は 4 者 (11%) であった。「その他」の 1 者 (3%) は役員がデザインを担当している。

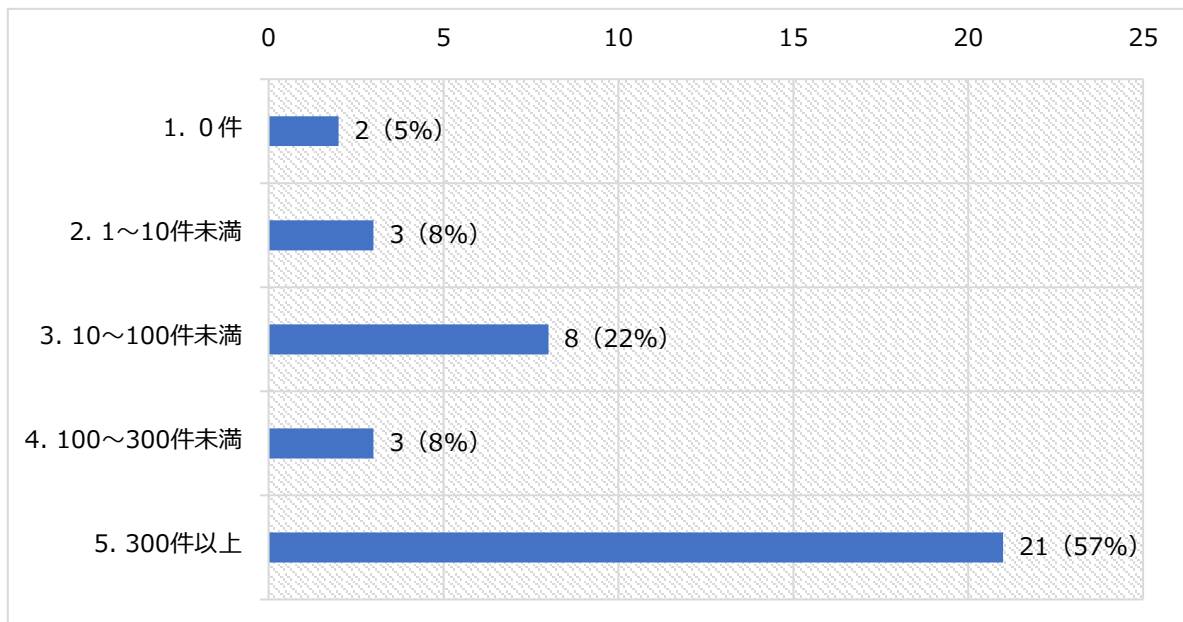
【図表 1-5】A5. デザイン部門及びインハウスデザイナーの有無について、最も近いものは次のうちどれですか。(回答者数 38)



(6) 回答者が保有する登録意匠件数

質問 A6 において、回答者が保有する登録意匠件数について質問したところ、【図表 1-6】の結果を得た。登録意匠件数が 300 件以上の者が 21 者 (57%) を占めるが、それ以下の様々な件数の者も含まれている。

【図表 1-6】 A6. 貴社の保有する登録意匠の件数は次のうちどれに該当しますか。（回答者数 37）

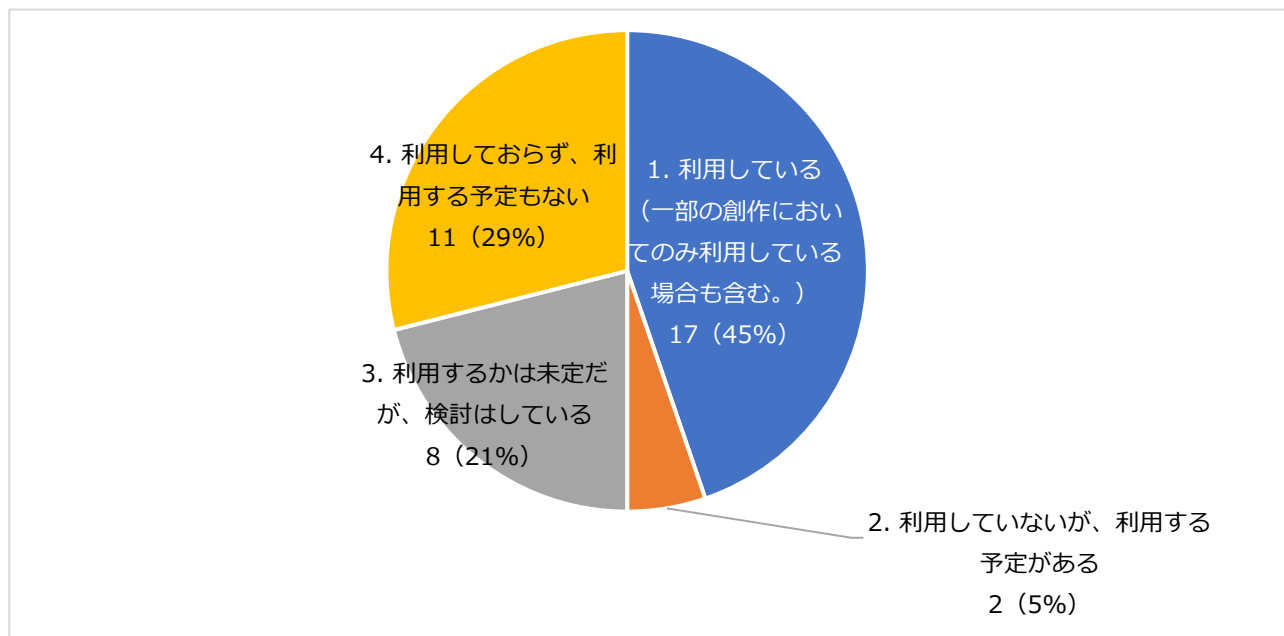


2. 質問項目 B. 生成 AI の利用状況

（1）生成 AI の利用の有無

質問 B1 において、デザインを創作する場合の生成 AI の利用状況について質問したところ、【図表 1-7】の結果を得た。なお、「利用している」には、「一部の創作においてのみ利用している場合も含む。」が、以下「利用している」と表記する。回答としては、「利用している」が 17 者（45%）と最多となった。一方で、「利用するかは未定だが、検討はしている」（8 者（21%））、「利用しておらず、利用する予定もない」（11 者（29%））も相当数を占めた。なお、アンケート回答者の中から選定したヒアリング先の国内企業から、デザイン創作における生成 AI の利用に対する懸念が示された（第 2 節 1.（3）のヒアリング結果参照）ことを踏まえると、アンケートの質問項目 B. 生成 AI の利用状況の各質問に対しては、生成 AI の利用について、前記懸念を念頭に、実際よりも控えめに回答している可能性が否定できず、実際の生成 AI の利用状況は、アンケート結果よりも進んでいる可能性が考えられる。

【図表 1-7】 B1. 貴社でデザインを創作する場合、生成 AI を利用（※）していますか。（回答者数 38）（※）デザインの創作を他者に依頼し、当該他者が創作において生成 AI を利用している場合及びデザインの創作を他者から依頼され、自らが創作において生成 AI を利用している場合を含む。



なお、アンケート調査では、質問 B1 の回答に応じて、本件に関連する質問を以下のように振り分けた。

「利用している」⇒質問 B2～B14

「利用していないが、利用する予定がある」⇒質問 B15～B18

「利用するかは未定だが、検討はしている」⇒質問 B19～B22

「利用しておらず、利用する予定もない」⇒質問 B23～B24

以下、質問 B1 の各選択肢を回答した者について、次に示す定義を置く。

「利用している」と回答した者⇒「利用者」

「利用していないが、利用する予定がある」と回答した者 ⇒「利用予定者」

「利用するかは未定だが、検討はしている」と回答した者 ⇒「利用検討者」

「利用しておらず、利用する予定もない」と回答した者 ⇒「未利用者」

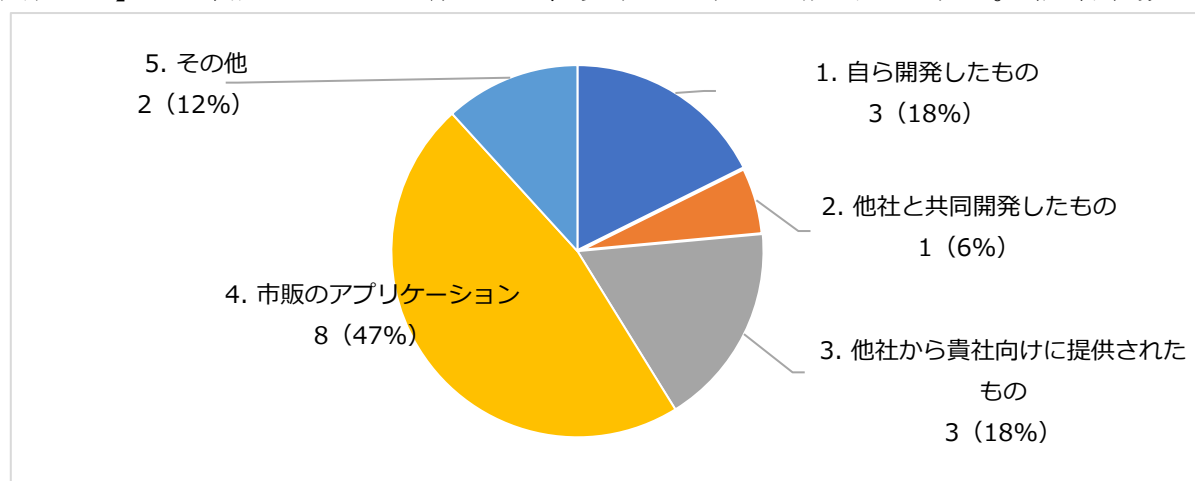
（２）生成 AI の利用者の利用状況

生成 AI の利用者 17 者を対象に、その利用状況について行った質問 B2 から質問 B14 までの回答を、以下の（i）から（x iii）までに取りまとめる。

(i) 利用している生成 AI

質問 B2 において、デザインの創作に利用している生成 AI について質問したところ、【図表 1-8】の結果を得た。「市販のアプリケーション」を利用する者が 8 者 (47%) と最も多くを占め、「自ら開発したもの」と「他社から自社向けに提供されたもの」がこれに続いた (それぞれ 3 者 (18%))。使用しているアプリケーションの具体例としては、「市販のアプリケーション」又は「その他」を選択した者から Adobe Photoshop、Adobe Firefly、Adobe Illustrator、Midjourney、Photoshop、Illustrator、Vizcom、chat GPT、Stable Diffusion が挙げられた。

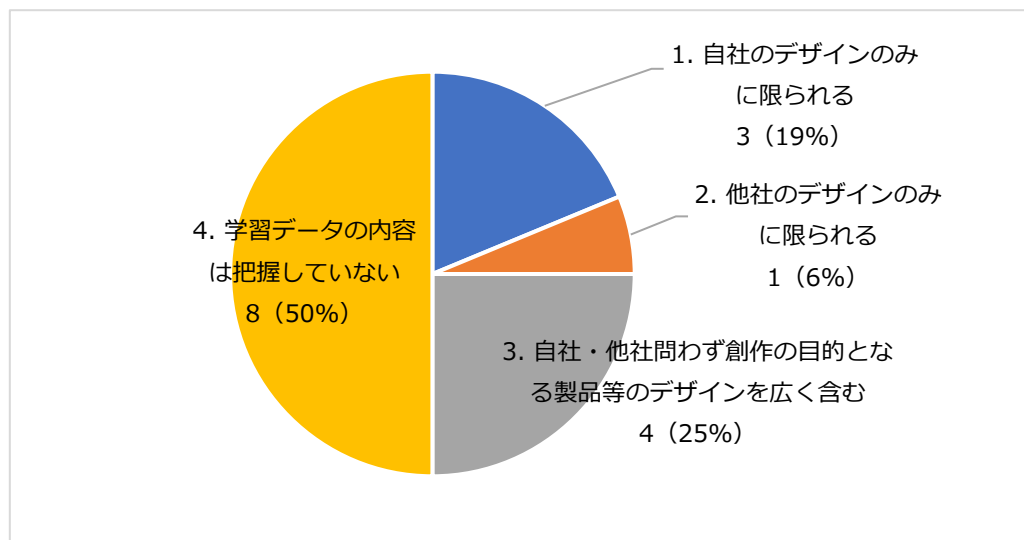
【図表 1-8】 B2. 利用している生成 AI は、以下のいずれに該当しますか。(回答者数 17)



(ii) 利用している生成 AI の学習データ

質問 B3 において、利用している生成 AI の学習データについて質問したところ、【図表 1-9】の結果を得た。学習データの利用は「自社・他社問わず創作の目的となる製品等のデザインを広く含む」が 4 者 (25%)、「自社のデザインのみに限られる」が 3 者 (19%) であった。また、「学習データの内容は把握していない」が 8 者 (50%) と最多であった。

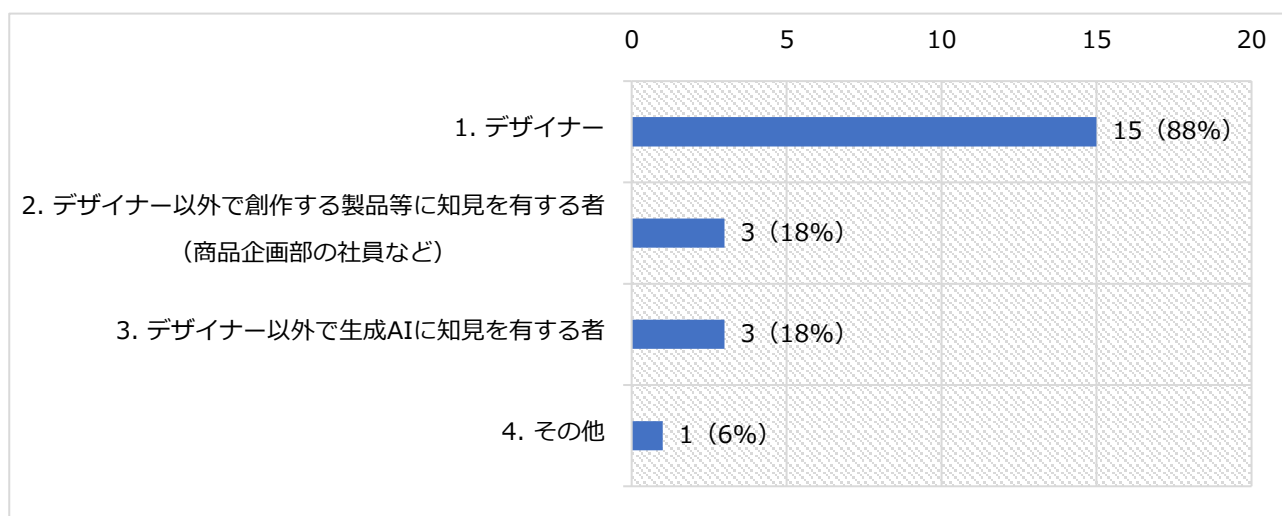
【図表 1-9】 B3. 貴社が利用している生成 AI の学習データは、以下のいずれに該当しますか。(回答者数 16)



(iii) 生成 AI を利用する者

質問 B4 において、生成 AI を利用する者について質問したところ、【図表 1-10】の結果を得た。「デザイナー」が 15 者（88%）を占めた。「その他」の 1 者（6%）の回答は経営者であった。

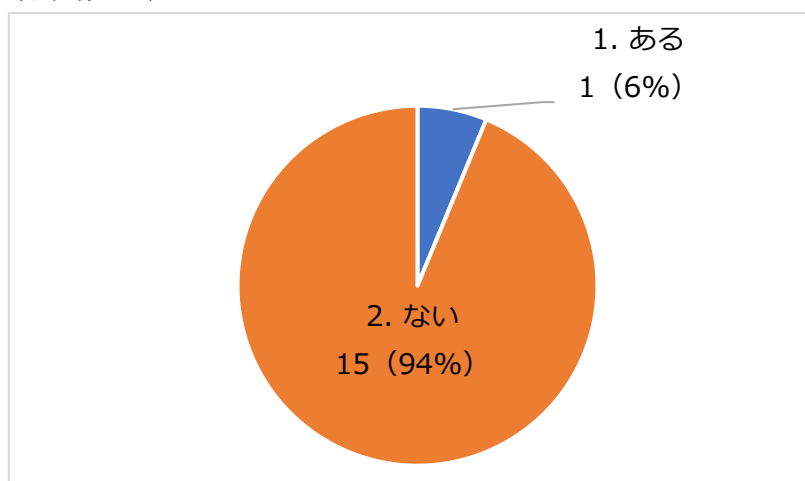
【図表 1-10】 B4. 製品等のデザインを創作する場合、生成 AI を利用する人は主に誰になりますか（複数回答可）。(回答者数 17)



(iv) 生成 AI を利用して創作したデザインの意匠登録出願

質問 B5 において、生成 AI を利用して創作したデザインの意匠登録出願について質問したところ、【図表 1-11】の結果を得た。意匠登録出願をしたことは「ない」が 15 者（94%）を占め、「ある」との回答は 1 者（6%）のみであった。

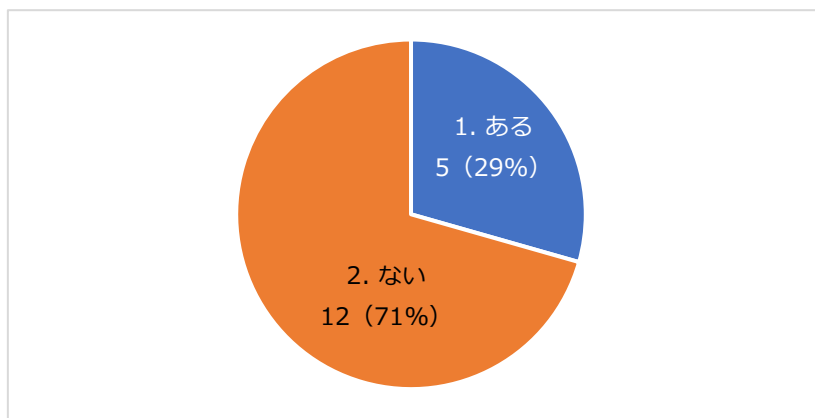
【図表 1-11】B5. 生成 AI を利用して創作したデザインについて意匠登録出願をしたことはありますか。（回答者数 16）



(v) 生成 AI を利用して創作したデザインの販売・提供等

質問 B6 において、生成 AI を利用して創作したデザインの販売・提供等について質問したところ、【図表 1-12】の結果を得た。販売・提供等をしたことが「ある」が 5 者（29%）、「ない」が 12 者（71%）となった。「ある」と回答した者が販売・提供した製品等は、1 者が具体的な製品（伊藤園 お〜いお茶カテキン緑茶、マンダム 冷肌ミスト）を挙げたほか、「製品そのものではなく、製品のカatalog等に使用する画像やイラストに利用」、「フィギュアのカatalogの背景画像などに利用」などであった。

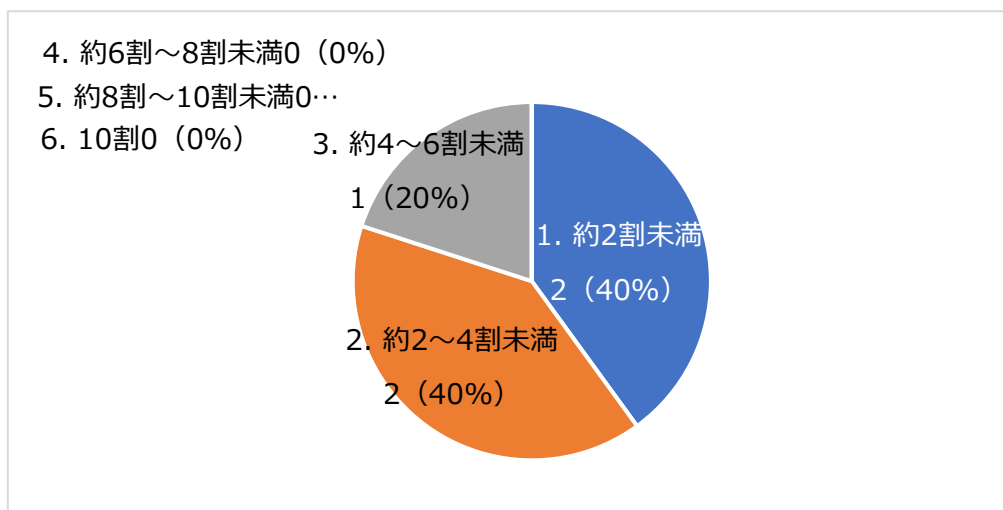
【図表 1-12】 B6. 生成 AI を利用してデザインを創作した製品等について、顧客に販売、提供等をしたことはありますか。(回答者数 17)



(vi) 製品等のデザイン創作における生成 AI の寄与度

質問 B6 で「ある」を選択した場合の製品等のデザイン創作における生成 AI の寄与度について、質問 B7 において質問したところ、【図表 1-13】の結果を得た。「約 2 割未満」が 2 者 (40%)、「約 2～4 割未満」が 2 者 (40%)、「約 4 割～6 割未満」が 1 者 (20%) となり、現時点での生成 AI の寄与度は概ね高くはなく、寄与度が約 6 割～10 割とした回答者はいなかった。

【図表 1-13】 B7. 製品等のデザインの創作における生成 AI の寄与度は、以下のいずれに該当しますか。(回答者数 5)

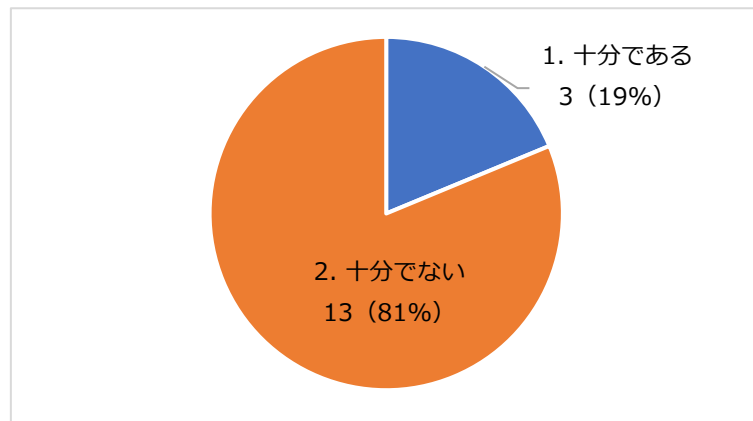


(vii) 生成 AI の技術水準

質問 B8 において、生成 AI の技術水準について質問したところ、【図表 1-14】の結果を

得た。生成 AI の技術水準は、デザインを創作するために「十分である」と感じる者は 3 者（19%）と少なく、13 者（81%）が「十分ではない」と回答した。

【図表 1-14】B8. 現在の生成 AI の技術水準は、デザインを創作するために十分であると感じますか。（回答者数 16）



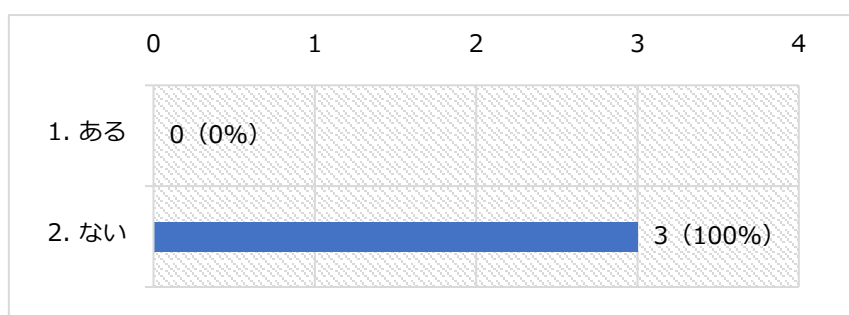
質問 B8 では、「十分でない」を選択した場合、生成 AI にどのような技術上の不足があると感じているかについても質問した。主な回答の概要は以下のとおり。

- ・製品の内部構造やその他設計上の制約を考慮したデザインを創作させることが困難。
- ・最終成果物とはなり得ず、アイデアとしての活用がメインとなる。
- ・デザインに関しては思うような生成結果が得られない。アイデア展開のヒントにはなりうるが、そのまま使用できるレベルには無い。
- ・ストック画像は使えるものもあるが、画像を生成させた場合には質が悪いことが多い。
- ・著作権を委譲された生成 AI モデルの場合でも、デザイン創作の際の履歴管理が不十分であり、知的財産権の侵害可否に関する証明がアウトプットだけだと困難。その為、技術上の不足があると感じる。
- ・求めるアウトプットを得るためには、学習させる人の力量が必要であると感じるため。
- ・意図に沿った生成物を生成させることが容易ではない。
- ・0→1 の創作はできない。あくまでパターン出し等補助ツールとしての活用に限る。モデルに含まれるデータの不透明性が課題。製品に使うにはリスクが高すぎる。
- ・現在の生成 AI が出力できるのは 2D データのみで、3D データや寸法を出力できない。部分的な修正や、細かい制約を設けた生成ができない。
- ・学習した既存のデザインの枠を超えない。新たなデザインが十分ではない。

(viii) 生成 AI による自律的な創作

質問 B8 において「十分である」を選択した場合、デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成 AI に自律的に創作を行わせたことがあるかについて、質問 B9 において質問したところ、【図表 1-15】の結果を得た。生成 AI の技術水準がデザインの創作に十分であると感じると回答した 3 者（100%）は、いずれも生成 AI に自律的に創作を行わせたことは「ない」と回答した。

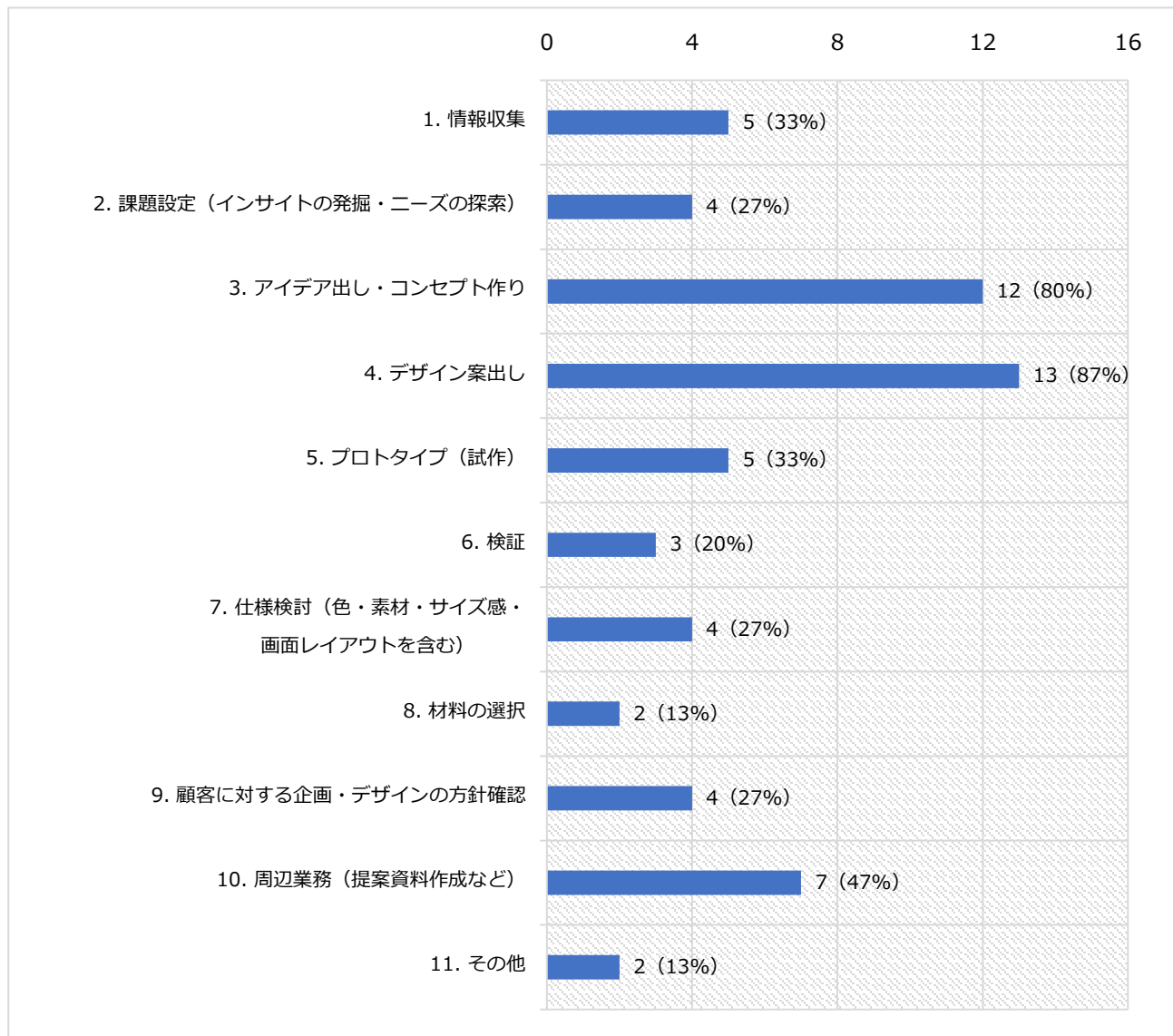
【図表 1-15】B9. 質問 B8.において「1. 十分である」を選択した場合、デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成 AI に自律的に創作を行わせたことはありますか。（回答者数 3）



(ix) 生成 AI の利用段階

質問 B10 において、生成 AI の利用段階（プロセス）について質問したところ、【図表 1-16】の結果を得た。「デザイン案出し」が 13 者（87%）、「アイデア出し・コンセプト作り」が 12 者（80%）で上位を占めたが、それ以外にも、生成 AI はデザインの創作に係る様々な段階で利用されている。

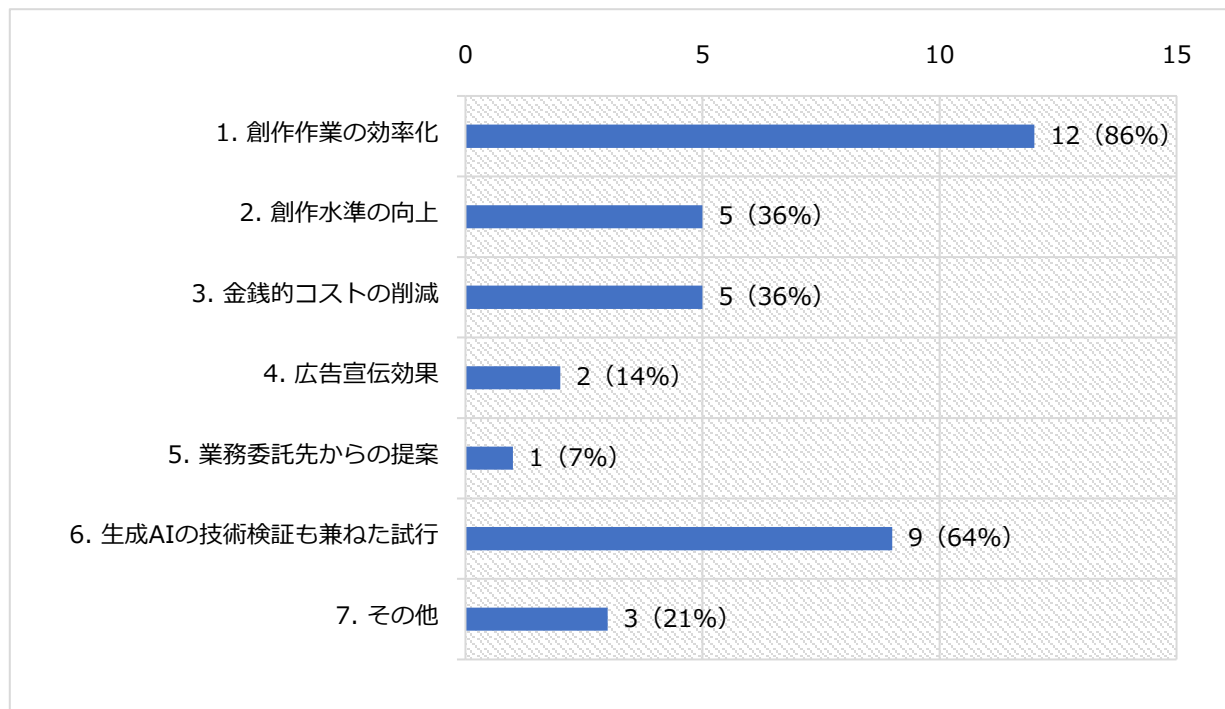
【図表 1-16】B10. 生成 AI については、主にどの段階（プロセス）で利用していますか（複数回答可）。（回答者数 15）



（x）生成 AI 利用の目的・契機

質問 B11 において、生成 AI を利用した目的・契機について質問したところ、【図表 1-17】の結果を得た。「創作作業の効率化」が 12 者（86%）、「生成 AI の技術検証も兼ねた試行」が 9 者（64%）で上位となったが、「創作水準の向上」、「金銭的コストの削減」も 5 者（36%）の回答があった。その他の回答には、「実務、技術の両面を踏まえた検証」や「デザイナーによるアイデア・デザインとは方向性の異なる生成物への期待」が含まれる。

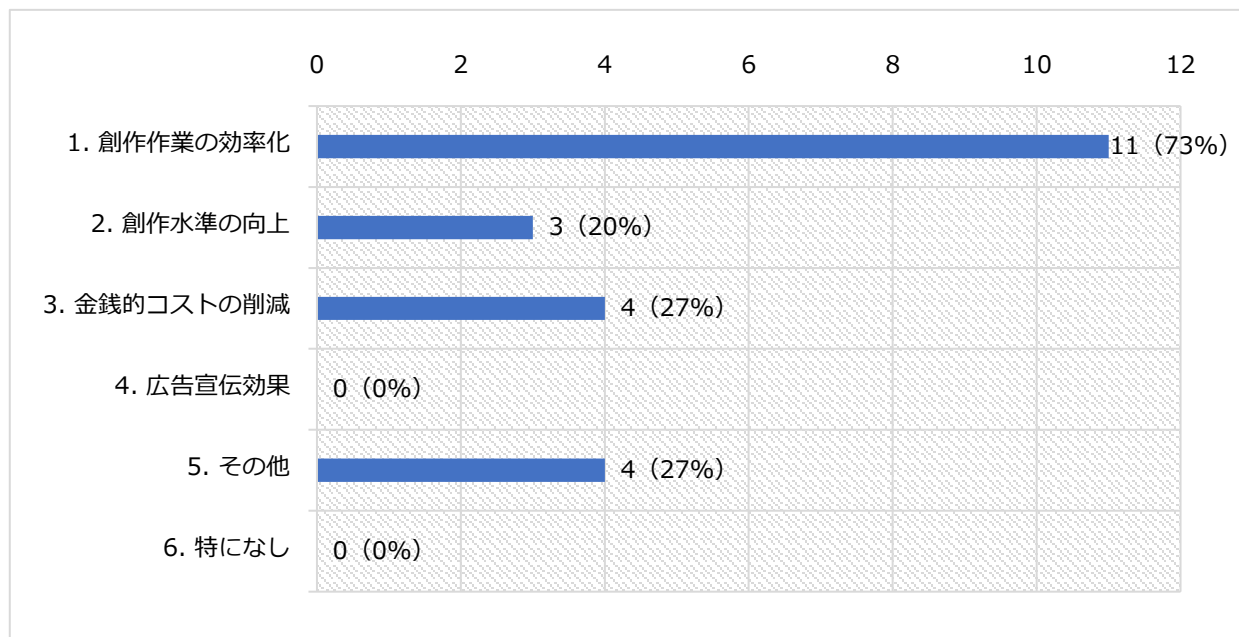
【図表 1-17】 B11. デザインを創作する際に、生成 AI を利用した目的・契機は、以下のいずれですか（複数回答可）。（回答者数 14）



(xi) 生成 AI 利用の効果・メリット

質問 B12 において、生成 AI を利用することで生じた効果・メリットについて質問したところ、【図表 1-18】の結果を得た。質問 B11 の回答と同様に、「創作作業の効率化」が最多の 11 者（73%）で、「金銭的コストの削減」が 4 者（27%）、「創作水準の向上」が 3 者（20%）となり、実際に生成 AI を利用した場合の効果・メリットとして、「創作作業の効率化」が「創作水準の向上」を大きく上回る結果となった。なお、その他の回答には、「デザイナーへの新たなアイデアを与える」、「デザイン・知的財産権における影響度合いの把握ができた」などが含まれる。

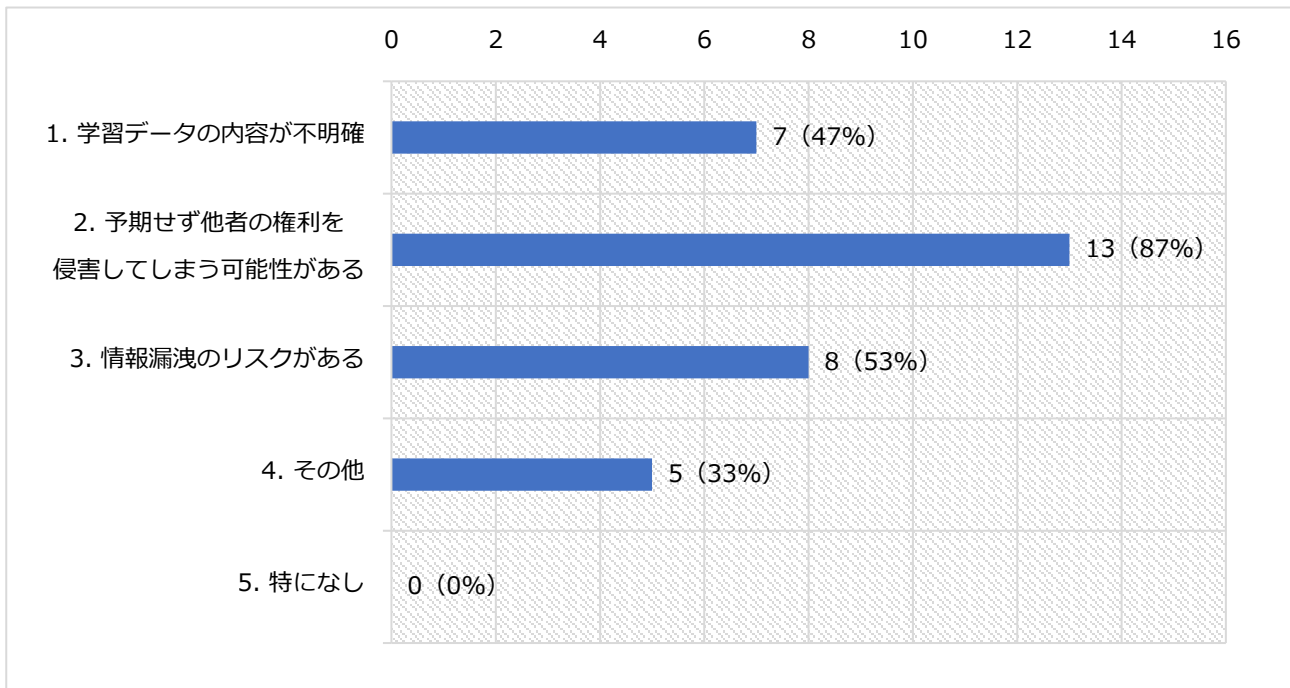
【図表 1-18】 B12. デザインを創作する際に、生成 AI を利用することで生じた効果・メリットは、以下のいずれですか（複数回答可）。（回答者数 15）



（xii）生成 AI 利用の問題点・デメリット

質問 B13 において、生成 AI を利用することで生じた問題点・デメリットについて質問したところ、【図表 1-19】の結果を得た。「その他」が最多の 8 者（53%）を占め、「デザイナーに比べて質が悪い」が 5 者（33%）、「操作の習得に手間がかかる」が 4 者（27%）であった。

【図表 1-19】 B13. デザインを創作する際に、生成 AI を利用することで生じた問題点・デメリットは以下のいずれですか（複数回答可）。（回答者数 15）



なお、「その他」を選択した場合の主な回答の概要は以下のとおり。知的財産権の問題が 4 者から指摘されている。

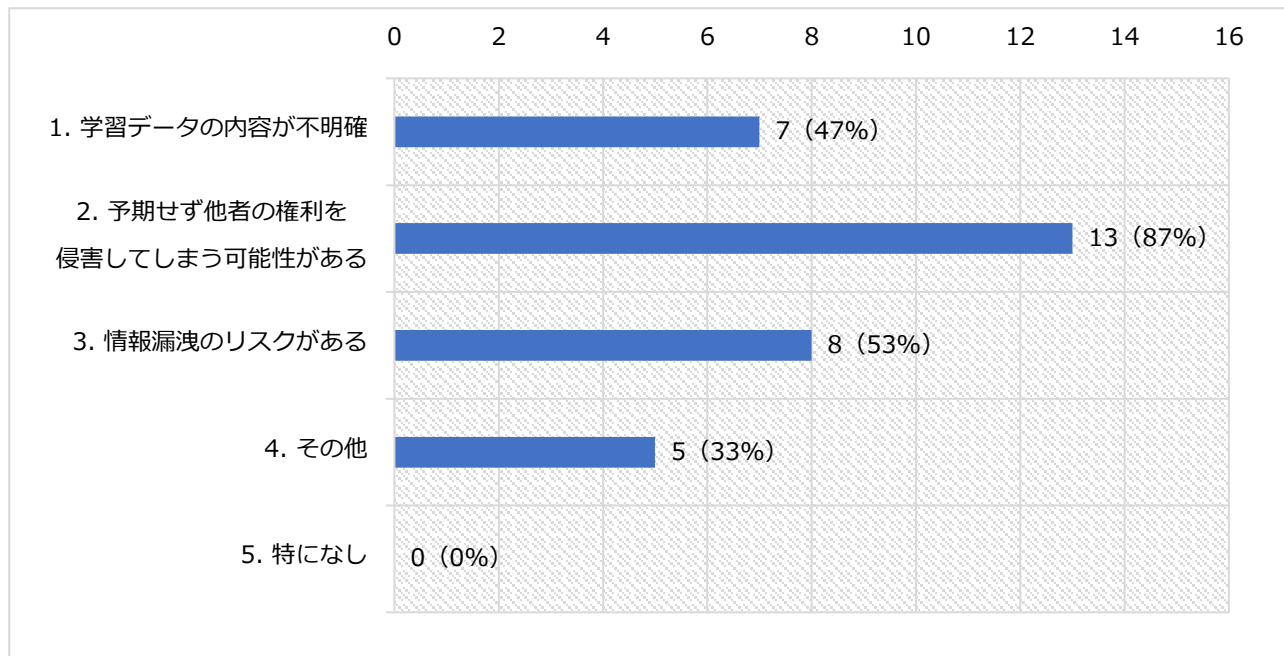
- ・著作権、意匠権双方の論点があり、それらに関わるデザインの創作工程の管理、内容の改ざん耐性における問題点がある。
- ・生成物が他者著作権を侵害しているかどうか判断できない。
- ・生成物に著作権が生じない場合があること、モデルに含まれるデータの不透明性が課題。自社のデータだけでピュアなモデル作成も可能だが、利便性に欠けるものになる。
- ・3D データや寸法を出力できない。部分的な修正や細かい制約を設けた生成ができない。
- ・著作権問題の整理や情報漏洩防止
- ・AI に提案させることが継続的/エンドレスとなり、依存度が大きくなる可能性がある。

（x iii）生成 AI 利用の今後の課題・懸念

質問 B14 において、生成 AI の利用を今後さらに進めるにあたっての課題・懸念について質問したところ、【図表 1-20】の結果を得た。「予期せず他社の権利を侵害してしまう可能性がある」が最多の 13 者（87%）を占め、「情報漏洩のリスクがある」が 8 者（53%）、「学習データの内容が不明確」が 7 者（47%）と続いた。質問 B13 においても知的財産権の問題が指摘されたが、今後のさらなる利用に関しては、より多くの者が知的財産権に関

する課題や懸念を認識している。

【図表 1-20】 B14. デザイン創作における生成 AI の利用を今後さらに進めるにあたり、課題や懸念はありますか（複数回答可）。（回答者数 15）



なお、「その他」を選択した場合の主な回答の概要は以下のとおり。

- ・生成 AI を使用した場合に、どのような使用であれば誰が創作者になるかの基準が不明確であること
- ・デザインの創作工程が改ざんされない形で記録されていない為、知的財産権の観点による侵害可否の判断が困難という懸念
- ・使用する AI や学習データの特性による生成物の偏向、社内デザイナーの雇用確保
- ・開発会社や個人にデザイン創作を委託する場合、（選択肢の）1.～3.を防ぐ契約が必要、有名クリエイターに頼んだつもりが LoRA（Low-Rank Adaptation）だったなど詐欺に近い行為の発生、生成 AI を禁じるプラットフォーム規約や法令ができること

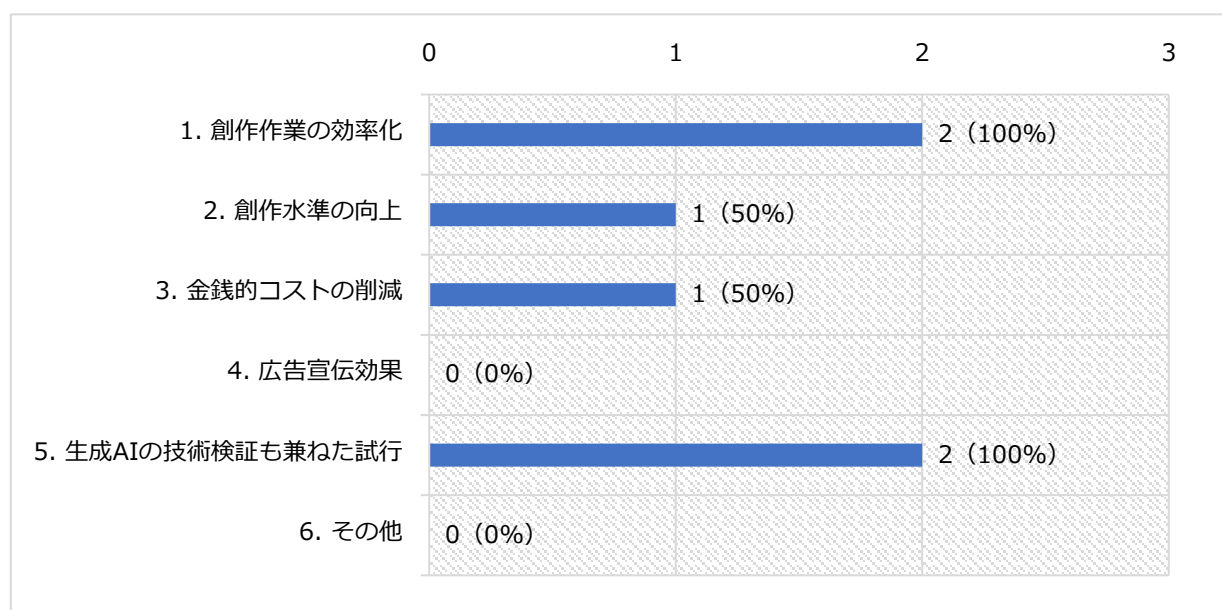
（3）生成 AI の利用予定者の利用状況

生成 AI の利用予定者 2 者を対象に、その利用状況について行った質問 B15 から質問 B18 までの回答を、以下の（i）から（iv）までに取りまとめる。

(i) 生成 AI 利用の目的

質問 B15 において、生成 AI を利用しようとしている目的について質問したところ、【図表 1-21】の結果を得た。質問 B11 では回答数が上位であった「創作作業の効率化」、「生成 AI の技術検証も兼ねた試行」については、この質問の回答においても 2 者（100%）が選択している。

【図表 1-21】 B15. デザイン創作に、生成 AI を利用しようとしている目的は、以下のいずれですか（複数回答可）。（回答者数 2）



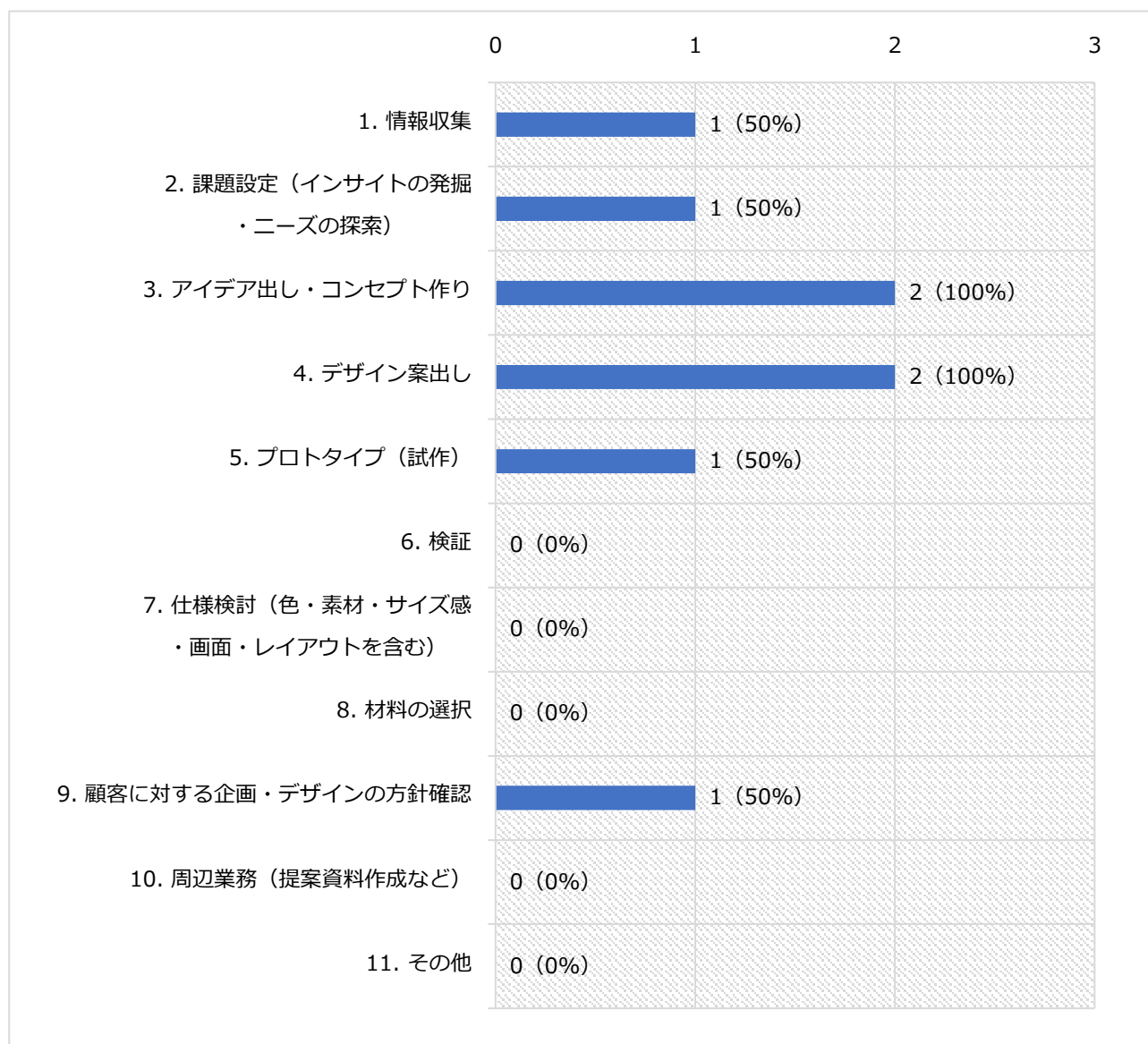
(ii) 生成 AI を利用していなかった理由

質問 B16 において、これまで生成 AI を利用していなかった具体的な理由について自由記載形式で質問したところ、回答はなかった。

(iii) 生成 AI の利用を予定する段階

質問 B17 において、生成 AI の利用を予定する段階（プロセス）について質問したところ、【図表 1-22】の結果を得た。質問 B10 では最も回答が多かった「デザイン案出し」、「アイデア出し・コンセプト作り」については、この質問の回答においても 2 者（100%）が選択した。

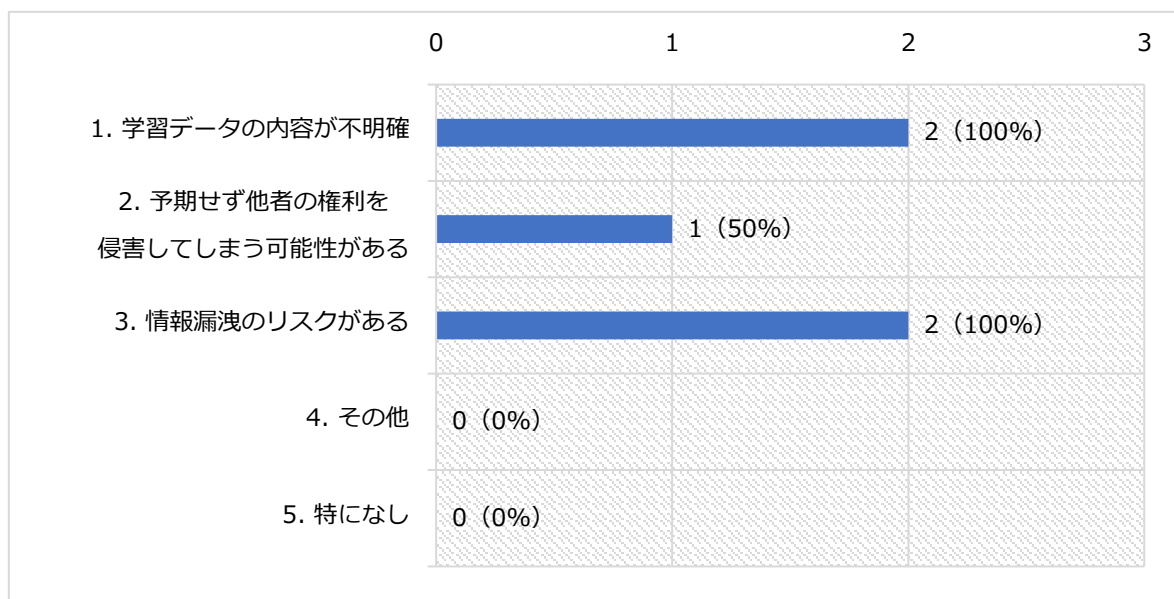
【図表 1-22】 B17. 生成 AI については、主にどの段階（プロセス）で利用する予定ですか（複数回答可）。（回答者数 2）



（iv）生成 AI 利用の課題・懸念

質問 B18 において、生成 AI を利用することについての課題・懸念について質問したところ、【図表 1-23】の結果を得た。質問 B14 では最も回答が多かった「予期せず他社の権利を侵害してしまう可能性がある」については、この質問の回答では 1 者（50%）、「情報漏洩のリスクがある」、「学習データの内容が不明確」が 2 者（100%）の回答となった。

【図表 1-23】 B18. デザインを創作する際に生成 AI を利用することについて、課題や懸念はありますか（複数回答可）。（回答者数 2）



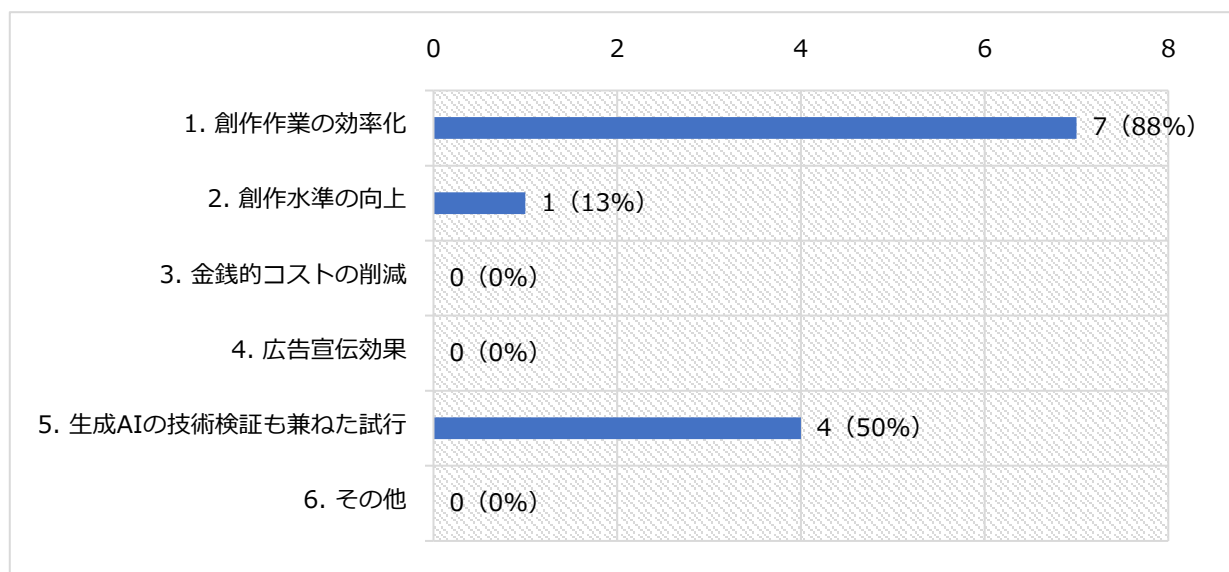
（４）生成 AI の利用検討者の利用状況

生成 AI の利用検討者 8 者を対象に、その利用状況について行った質問 B19 から質問 B22 までの回答を、以下の（i）から（iv）までに取りまとめる。

（i）生成 AI 利用の検討動機

質問 B19 において、生成 AI の利用を検討している動機について質問したところ、【図表 1-24】の結果を得た。質問 B11 では回答数が上位であった「創作作業の効率化」、「生成 AI の技術検証も兼ねた試行」が、この質問の回答においても上位となった。

【図表 1-24】 B19. デザイン創作に、生成 AI を利用することを検討している動機は、以下のいずれですか（複数回答可）。（回答者数 8）



（ii）生成 AI を利用していない理由

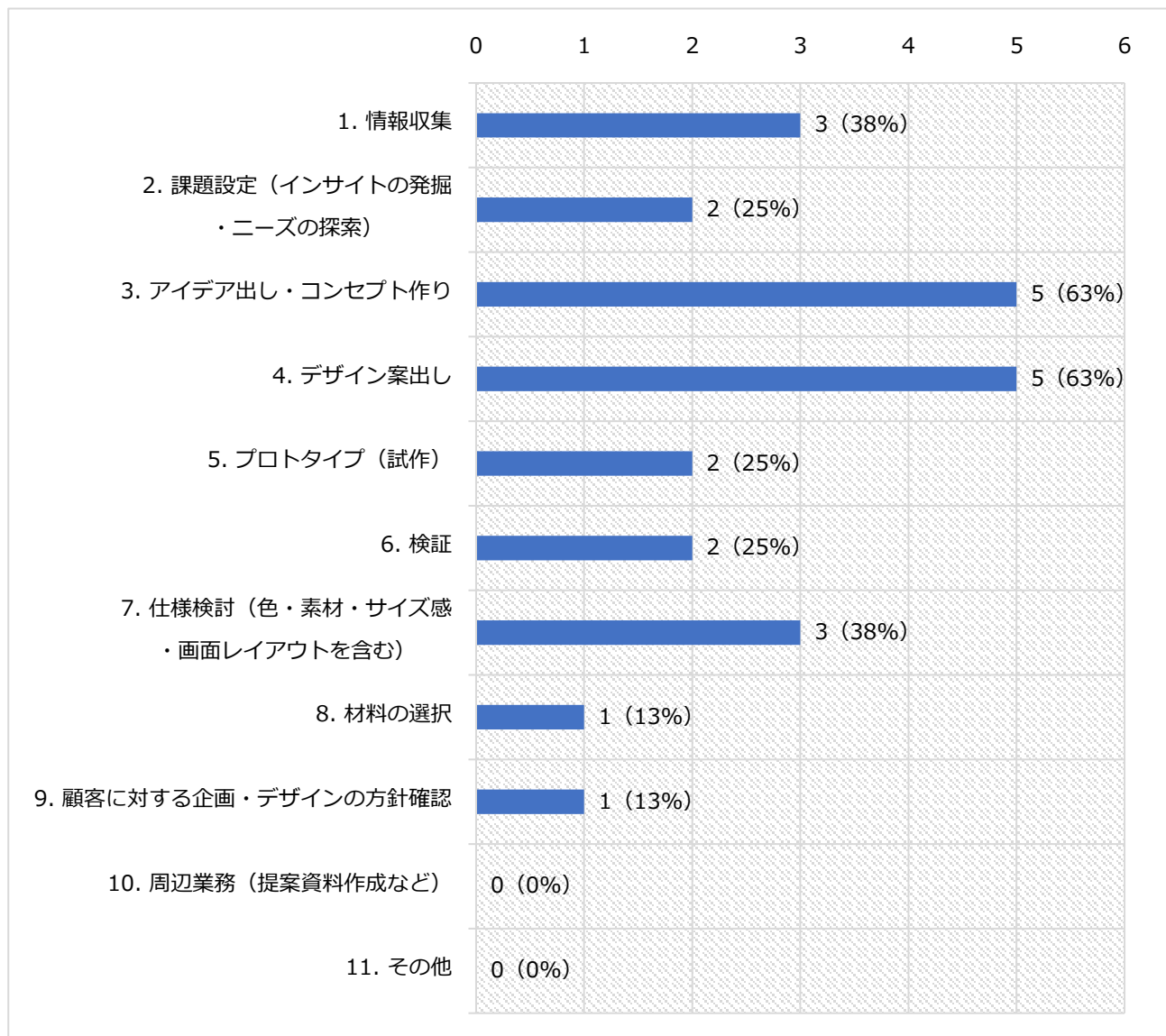
質問 B20 において、これまで生成 AI を利用していない具体的な理由について自由記載形式で質問したところ、3 者から以下の回答があった。

- ・会社として生成 AI の利用に取り組んでおらず、各デザイナーが取り組むにはハードルが高いと感じられるから。
- ・生成 AI のアイテム、ルールが決まっていない。
- ・現段階では具体的開発に利用できるまでのレベルにない。外部の AI システム利用の取り決め（セキュリティ面含め）が決まっていない。

（iii）生成 AI 利用の検討段階

質問 B21 において、生成 AI の利用を検討している段階（プロセス）について質問したところ、【図表 1-25】の結果を得た。質問 B10 では最も回答が多かった「デザイン案出し」、「アイデア出し・コンセプト作り」が、この質問においても最も回答が多かった（5 者（63%））。

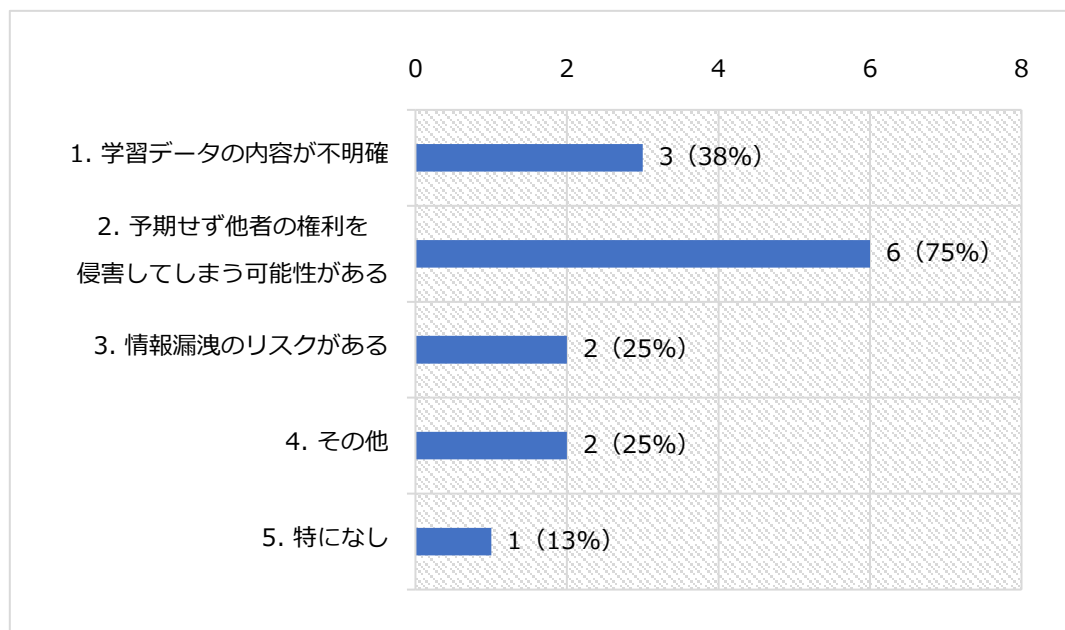
【図表 1-25】 B21. 生成 AI については、主にどの段階（プロセス）で利用を検討していますか（複数回答可）。（回答者数 8）



（iv）生成 AI 利用の課題・懸念

質問 B22 において、生成 AI を利用することについての課題・懸念について質問したところ、【図表 1-26】の結果を得た。質問 B14 では最も回答が多かった「予期せず他社の権利を侵害してしまう可能性がある」がこの質問においても最多の 6 者（75%）となり、「学習データの内容が不明確」が 3 者（38%）、「情報漏洩のリスクがある」が 2 者（25%）と続いた。「その他」の回答としては、「意匠権を得られるか」が挙げられた。

【図表 1-26】 B22. デザインを創作する際に生成 AI を利用することについて、課題や懸念はありますか（複数回答可）。（回答者数 8）



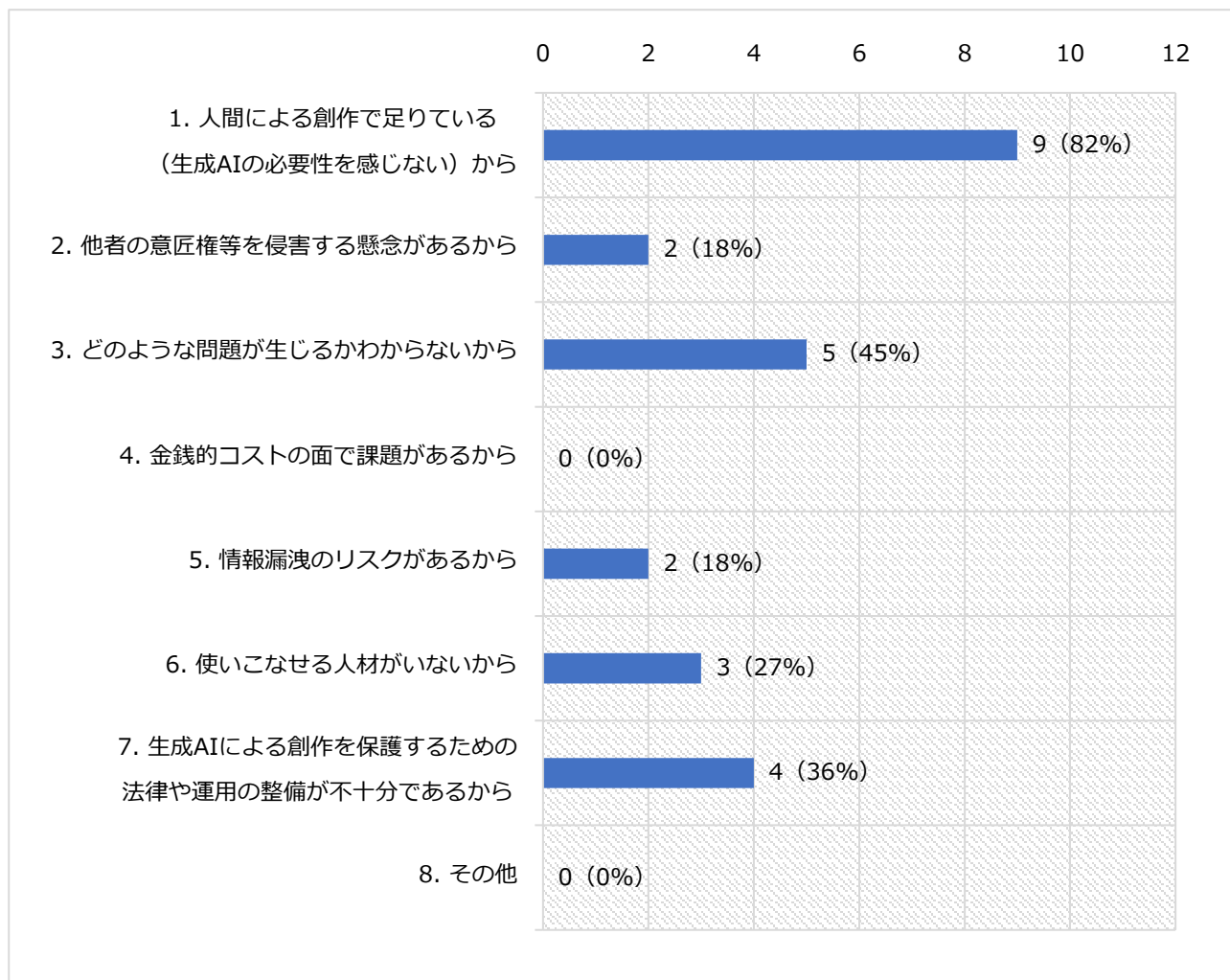
（５）生成 AI の未利用者の利用状況

生成 AI の未利用者 11 者を対象に、その利用状況について行った質問 B24 及び質問 B25 の回答を、以下の（i）及び（ii）に取りまとめる。

（i）生成 AI を利用しない理由

質問 B23 において、生成 AI を利用しない理由について質問したところ、【図表 1-27】の結果を得た。「人間による創作で足りている（生成 AI の必要性を感じない）から」が最多の 9 者（82%）となり、「どのような問題が生じるかわからないから」が 5 者（45%）、「生成 AI による創作を保護するための法律や運用の整備が不十分であるから」が 4 者（36%）と続いた。「他者の意匠権等を侵害する懸念があるから」は 2 者（18%）であった。

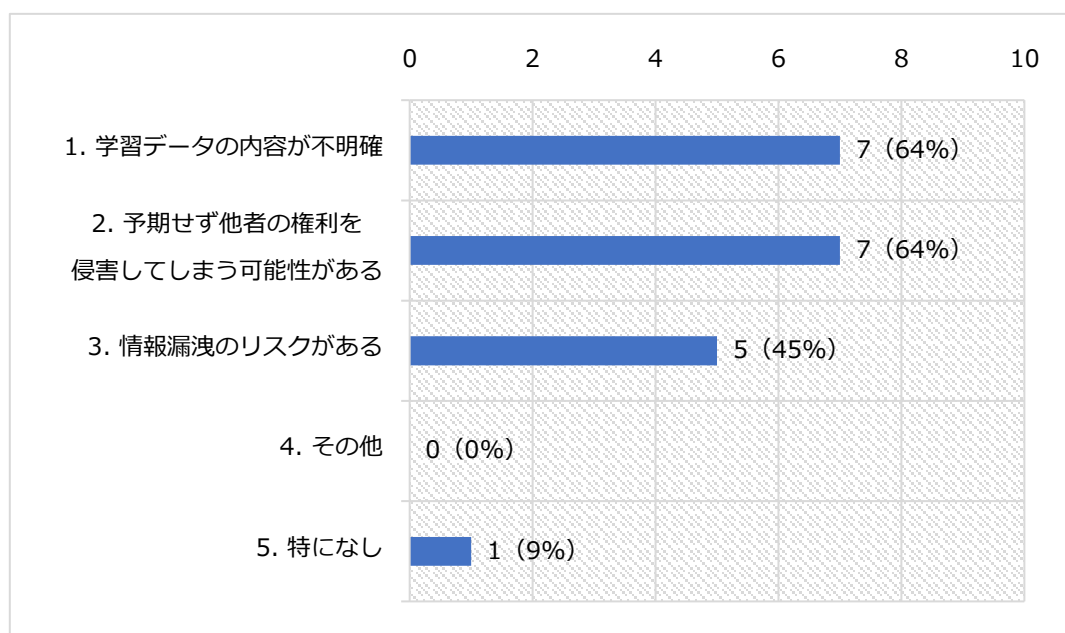
【図表 1-27】 B23. 生成 AI を利用しない理由を教えてください（複数回答可）。（回答者数 11）



（ii）生成 AI 利用の課題・懸念

質問 B24 において、生成 AI を利用することについての課題・懸念について質問したところ、【図表 1-28】の結果を得た。「学習データの内容が不明確」と、「予期せず他者の権利を侵害してしまう可能性がある」が 7 者 (64%)、「情報漏洩のリスクがある」が 5 者 (45%) となった。

【図表 1-28】 B24. デザインを創作する際に生成 AI を利用することについて、課題や懸念はありますか（複数回答可）。（回答者数 11）



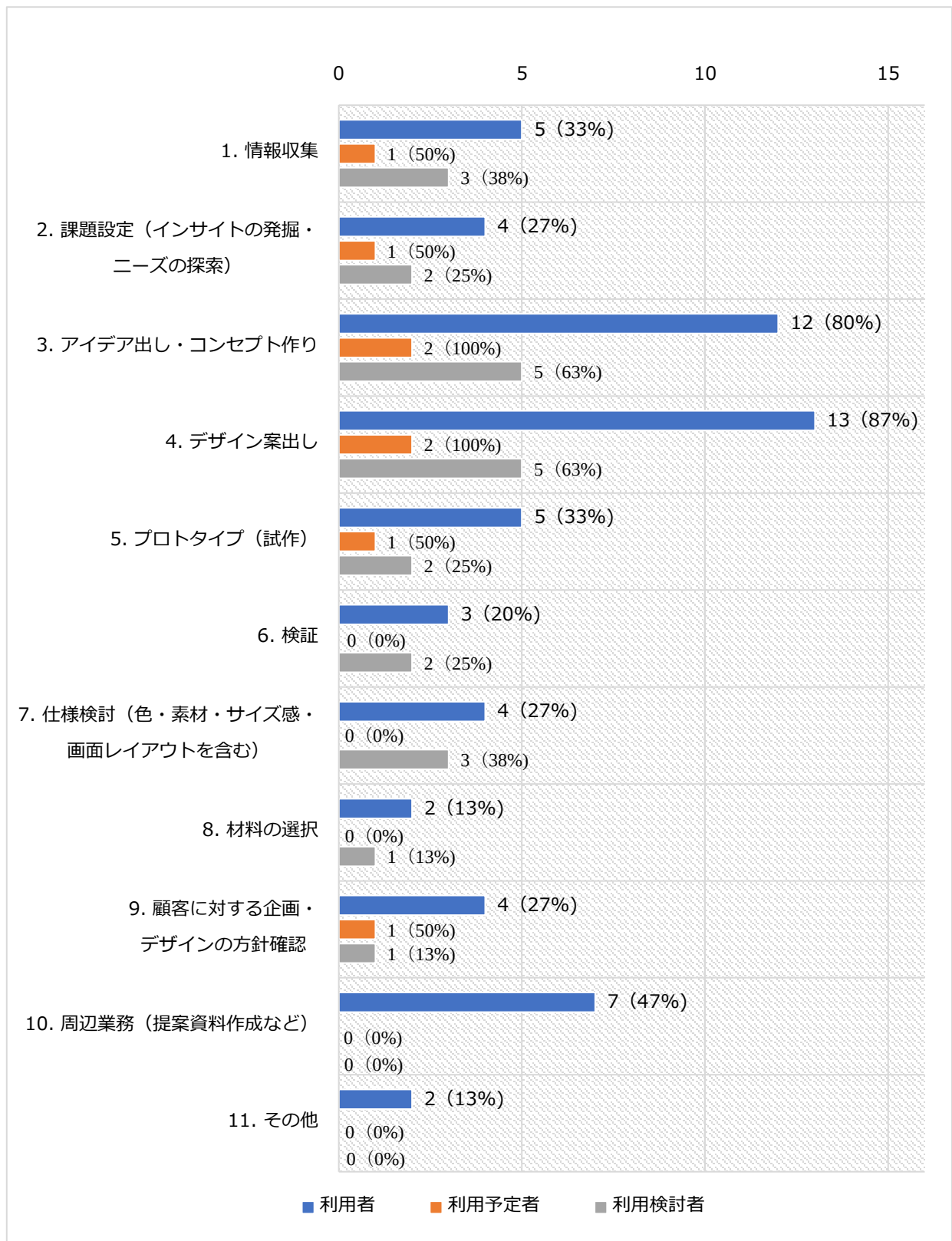
（6）生成 AI の利用状況に応じたクロス集計結果

質問項目 B では、質問 B1（生成 AI の利用の有無）において 4 つの選択肢を用意し、その回答に応じて質問を振り分けたが、一部の質問については内容的に共通する質問を行っている。これらの共通する質問について、生成 AI の利用状況に応じたクロス集計結果は以下のとおり。

（i）生成 AI の利用段階（利用状況別）

生成 AI の利用段階（プロセス）に関しては、利用者、利用予定者及び利用検討者に対して、内容的に共通する質問（B10、B17 及び B21）を行った。これらの質問に対する回答を生成 AI の利用状況に応じてクロス集計して【図表 1-29】の結果を得た。回答数の合計では「デザイン案出し」が 20 者（80%）、「アイデア出し・コンセプト作り」が 19 者（76%）と上位を占めた。また、この 2 つの選択肢は、利用者、利用予定者、利用検討者のいずれの回答においても上位を占め、共通の傾向を示した。一方、「周辺業務（提案資料作成など）」は、利用者の回答では 3 番目（7 者（28%））に多かったが、生成 AI 利用の契機となる業務ではないため、利用予定者及び利用検討者のいずれからも回答がなかった。

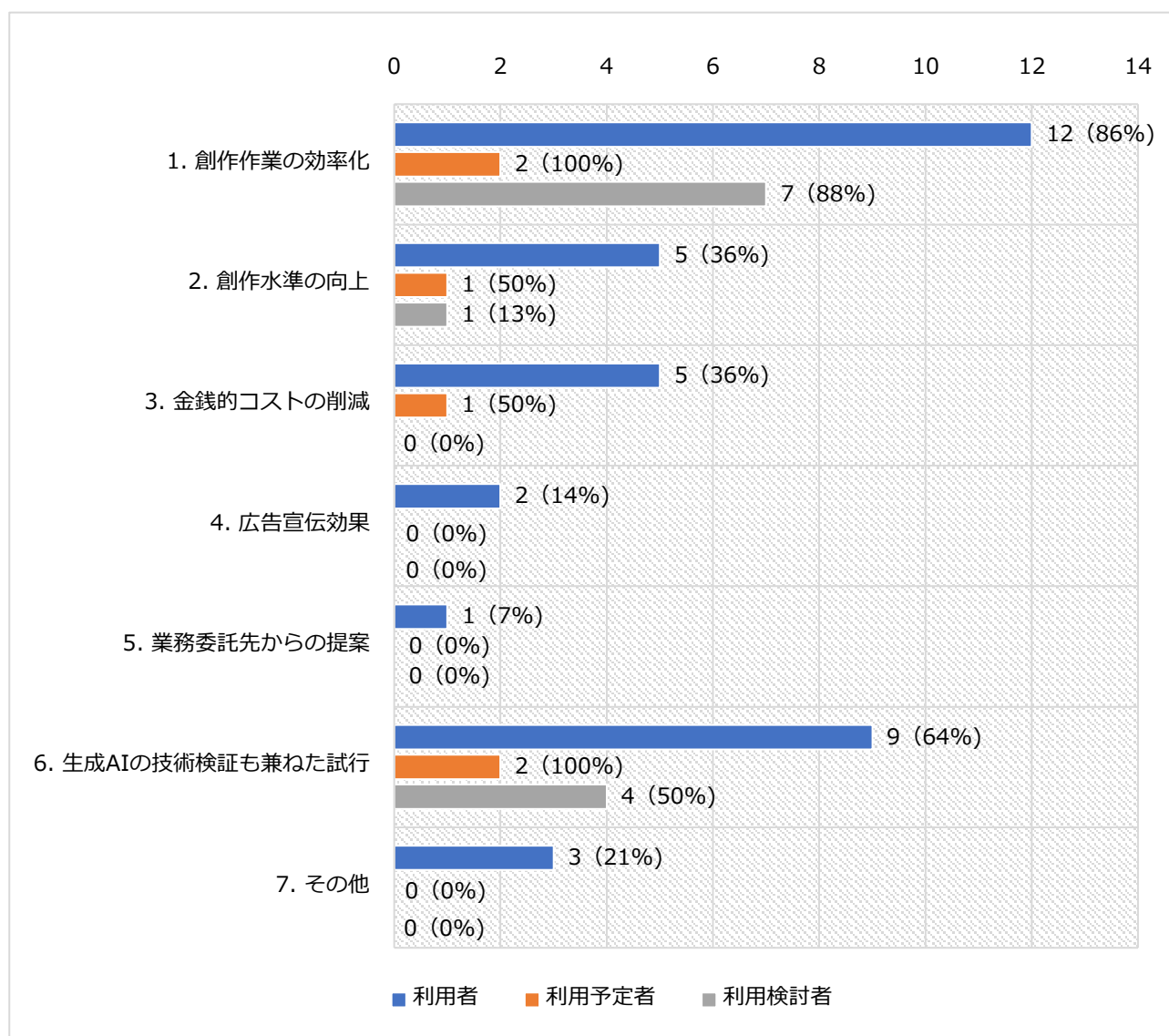
【図表 1-29】 生成 AI の利用段階（利用状況別）（回答者数 25）



(ii) 生成 AI 利用の目的（利用状況別）

生成 AI 利用の目的に関しては、利用者、利用予定者及び利用検討者に対して、内容的に共通する質問（B11、B15 及び B19）を行った。これらの質問に対する回答を生成 AI の利用状況に応じてクロス集計して【図表 1-30】の結果を得た。回答数の合計では「創作作業の効率化」が 21 者（88%）、「生成 AI の技術検証も兼ねた試行」が 15 者（63%）と上位を占めた。また、この 2 つの選択肢は、利用者、利用予定者、利用検討者のいずれの回答においても上位を占め、共通の傾向を示した。次いで、「創作水準の向上」が 7 者（29%）、「金銭的コストの削減」が 6 者（25%）と続いた。

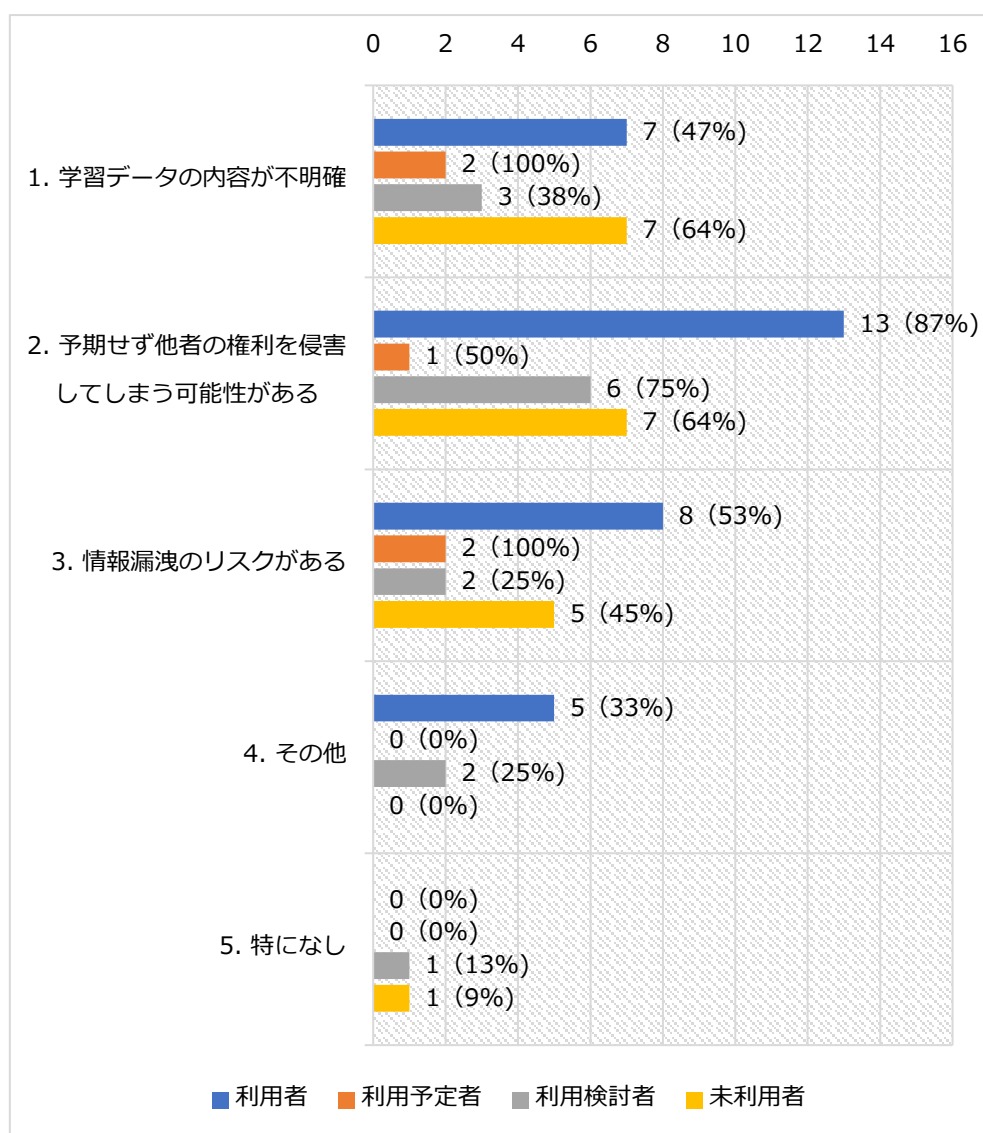
【図表 1-30】 生成 AI 利用の目的（利用状況別）（回答者数 24）



(iii) 生成 AI 利用の課題・懸念（利用状況別）

生成 AI 利用の課題・懸念に関しては、利用者、利用予定者、利用検討者及び未利用者に
対して、内容的に共通する質問（B14、B18、B22 及び B24）を行った。これらの質問に対
する回答を生成 AI の利用状況に応じてクロス集計して【図表 1-31】の結果を得た。回答数
の合計では「予期せず他社の権利を侵害してしまう可能性がある」が最多の 27 者（75%）
を占めたほか、利用状況別に見ても、利用者、利用検討者及び未利用者から最多の回答を
得ており、知的財産権の問題が生成 AI を利用する上での大きな課題・懸念となっている。
次いで、「学習データの内容が不明確」が 19 者（53%）、「情報漏洩のリスクがある」が 17
者（47%）と続いた。

【図表 1-31】 生成 AI 利用の課題・懸念（利用状況別）（回答者数 36）

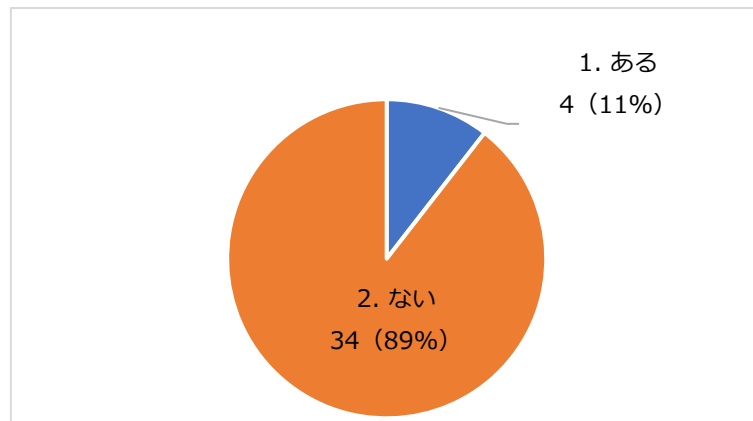


3. 質問項目 C. 法制度・意匠登録出願実務上の課題

(1) 他者創作の既存意匠に基づく意匠を生成 AI で多数作成・公開した事例

質問 C1 において、他者創作の既存意匠に基づく意匠を生成 AI で多数作成・公開した事例について質問したところ、【図表 1-32】の結果を得た。そのような事例を経験又は見聞きしたことが「ある」が 4 者（11%）、「ない」が 34 者（89%）であった。

【図表 1-32】C1. 他者の創作した既存の意匠に基づく意匠を、生成 AI を利用して多数作成し、公開した事例を経験又は見聞きしたことはありますか。（回答者数 38）



質問 C1 において「ある」を選択した者に対して、質問 C2 において、具体的な事例について自由記載形式で質問したところ、4 者から以下の回答があった。

- ・社内のテストとして有名キャラクターなどのイメージを生成してみた。（結果はエラーとなった）
- ・Web サイトでロイヤルティーフリーとうたわれた生成 AI 画像が多数ヒットし、会社名、製品名などを入れると多数、類似の意匠画像がヒットする。
- ・プロダクトデザインの一部や全てを変更した画像が SNS や AI 生成画像アップロードサイト等にアップロードされている。
- ・自社事例ではないが、同業他社から実例を伺ったことがある。

(2) 自社創作の既存意匠に基づく意匠を生成 AI で多数作成・公開する行為についての意匠登録出願上の懸念

質問 C1 において「ある」を選択した者に対して、質問 C3 において、「貴社の創作した既存の意匠に基づく意匠を第三者が、生成 AI を利用して多数作成し、公開する行為につい

て、意匠登録出願との関係で懸念することはありますか。自由記載欄に具体的にご記載ください。」と質問したところ、4 者から以下の回答があった。

- ・ネットに公開した情報であれば、ある程度仕方ないかなと考えている。その上で弊社の制作物に不利益のあるような結果が多数見られるようであれば何らかの対策が必要かと思う。(クローズな情報にするなど)
- ・AI 創作物が多数公開されることによる公知意匠の増加に伴い拒絶の増加が懸念され、実施品の権利化が不安定になるおそれがある。加えて、第三者による類似創作物の公開によって、関連意匠制度でのブランディング分断も懸念される。
- ・弊社のマイナーチェンジデザインモデルの意匠出願が、生成 AI 画像が多数存在することによって意匠登録性を失い、登録とならない可能性がある。
- ・弊社の意匠出願案件がその様な意匠に類似するとされ、拒絶を受けることが考えられる。更に、その類似率が高ければ、意見書で反論しても拒絶査定を受けることも考えられる。意匠権を獲得することができなければ、第三者による模倣を排除することができなくなる。

質問 C1 において「ない」を選択した者に対しても、質問 C4 において C3 と同じ質問をしたところ、34 者から回答があった。主な回答の概要は以下のとおり。

- ・生成 AI は使っていないと思われるが、実際に他社が類似の意匠を多数出願⇒登録になってマイナーチェンジをし辛くなったという経験がある。しかも他社は秘密意匠だったので、明らかに「罠」を仕掛けていたのだと考える。多数公開する場合は、秘密意匠はできない制度が欲しい。
- ・模倣品製造業者が生成 AI を用いることで容易に我が社の意匠権をわずかに回避したデザインを考案し得るので、デザイン模倣がなされるリスクが高くなる。
- ・生成 AI を利用すると、時間をかけずに多数の意匠が作成できるので、独自性の担保が困難になる。
- ・自社の新規デザインが登録できなるリスク (新規性喪失)
- ・自社の新規デザインの意匠登録が無効性を孕むリスク
- ・趣向に関わる製品なので、今後出てくる可能性有
- ・先行意匠が大量に増えることで、意匠権利化が難しくなる恐れがある。
- ・生成 AI によって大量に作成されたデザインが公開されることで、例えばモデルチェンジ後のデザインの権利化が妨げられることは考えられる。生成 AI によらず人による創作でも同様の懸念はあるが、近年のエレキ製品デザインのシンプル化傾向とシリーズモデルのデザインコンセプト継続、生成 AI による低コスト・短期間での大量のデザイン作成が組み合わせられることで、今後ますます上記のような懸念が生じやすい環境とはなる。

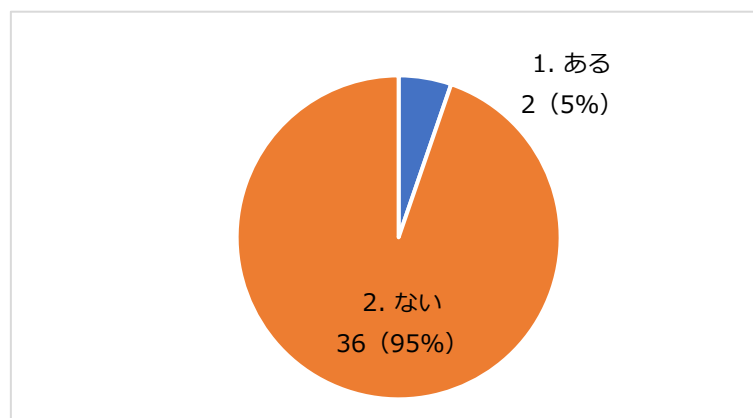
- ・権利化すべき意匠の場合は既に意匠出願を終えており、事後的に当該意匠に基づく意匠を多数公開されても特に問題はない。
- ・当社が出願した意匠について、第三者が類似する意匠を多数公開した結果、当社が後から関連意匠を出願した際に拒絶されることが懸念される。そうすると、せっかく使いやすく改正された関連意匠制度が活用しにくくなるのではないかと思う。
- ・懸念事項：当社の既存製品デザインに基づいて生成された他社製品デザインが発生すること。意匠権としては非類似で権利行使ができないが、顧客の混同を招く程度にニュアンスや雰囲気は類似している、といった範囲のものが生じないか。
- ・当社が意匠出願して登録された結果、公開される意匠公報の図面データから第三者が生成 AI を利用して作成すること。
- ・既存の意匠を本意匠とした関連意匠出願時に、第三者の生成 AI による意匠を引用されてしまう。
- ・類似性、依拠性の観点を懸念致する。
- ・先の登録意匠に類似する範囲であれば意匠権侵害の対象となるべきものであり、類似しなければ問題ないを考える。デザイン創作においては、生成 AI によらずとも、過去の意匠にインスピレーションを受けて創作することも普通に行われていると考えるからである。一方、生成 AI によって創作された意匠の意匠登録が許されてしまうと、資金力のある企業であれば無数に意匠登録することが可能となり、結果として未活用の意匠権が増え、市場に出す意匠の自由度が低下することによって産業発達を阻害しないか、と危惧する。
- ・意匠登録の可否に関わらず、類似意匠が他社名にて公開されることは懸念される。
- ・後続の自社意匠出願に対する拒絶理由となりうる。
- ・生成 AI を用いたデザイン案が、オリジナルのディテール・パーツ部分などと類似性が高い場合にオリジナルの意匠権の担保性をどう主張できるか。また、多数の学習データから生成されたデザイン案に対して、そもそも主張できるものなのか。
- ・意匠権に対して関連意匠出願した場合、登録にならないケースがあり、周辺の意匠権を取得することができない。その影響で、他社に周辺形状を実施される可能性が高くなる。
- ・権利関係の錯綜状態の発生、複雑化によるビジネス上の障害発生の可能性、当該第三者が当社意匠を侵害する可能性
- ・第三者が生成 AI を利用して多数作成し公開した意匠が、自社の意匠登録出願を侵害して、自社ビジネスに悪影響を与える懸念がある。
- ・第三者が生成 AI で作成した意匠の公開行為によって、意匠登録出願に類似する意匠の公知意匠になること。
- ・目的が理解できない。
- ・当社で検索した意匠について、権利取得が難しくなり得る。

- ・今後の特徴部分を残したりリニューアルが権利化できない。
- ・弊社が創作した既存意匠と類似する意匠が大量に公知となる可能性が上がることを考えられ、新たに弊社が出願する意匠が新規性、創作非容易性を理由にして拒絶される懸念がある。
- ・AI 生成物が大量に出回ることで、新規の創作の幅が狭くなり、創作活動の委縮につながる。
- ・実施品の出願後に関連意匠を出願する際に、生成 AI デザインが引例となり自社出願が登録できなくなる可能性
- ・デバイス分野において、当社製品を元に、中国メーカー等が生成 AI を利用して多数公開し、当社が権利を取れない状態になり、中国メーカー等が当社製品の互換品や類似品を自由に作れる状態になる可能性
- ・本来の創作者（そのベースモデルをデザインしたメーカー）の意匠が出願できなくなる/拒絶される可能性が増える。
- ・零細企業の場合、意匠登録する知識やお金等が無い場合があり、大企業等に類似品を作られて、登録される恐れがあると思われる。
- ・権利侵害の有無
- ・特になし（4 者）

（3）他者創作の既存意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例

質問 C5 において、他者創作の既存意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例について質問したところ、【図表 1-33】の結果を得た。そのような事例を経験又は見聞きしたことが「ある」が 2 者（5%）、「ない」が 36 者（95%）であった。

【図表 1-33】C5. 他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例を経験又は見聞きしたことはありますか。（回答者数 38）



質問 C5 において「ある」を選択した者に対して、質問 C6 において、「それは具体的にどのような事例ですか。」と質問したところ、2 者から以下の回答があった。

- ・米国の事例（多数あり）
- ・既存製品のグレード違いやマイナーチェンジ版の予想 CG といった、将来の意匠出願時に公知資料として参酌されうるものが Web 上で多数公開

（４）自社創作の既存意匠を第三者が生成 AI に学習させる行為についての意匠登録出願上の懸念

質問 C5 において「ある」を選択した者に対して、質問 C7 において、「貴社の創作した既存の意匠を第三者が生成 AI に学習させる行為について、意匠登録出願との関係で懸念することはありますか。具体的にご記載ください（自由記載）。」と質問したところ、2 者から以下の回答があった。

- ・意匠権を侵害される懸念
- ・学習そのものは著作権法における権利制限規定により制限することは困難な一方で、C3 で回答したような懸念（AI 創作物により公知意匠の増加に伴い拒絶の増加が懸念され、実施品の権利化が不安定になる恐れあり。加えて、第三者による類似創作物の公開によって、関連意匠制度でのブランディング分断も懸念される。）は存在するため、利用と権利保護のバランスをとった制度設計が必要と考える。

また、質問 C5 において「ない」を選択した者に対しても、質問 C8 において、質問 C7 と同じ質問をしたところ、35 者から回答があった。主な回答の概要は以下のとおり。

- ・商標と同じ様に不使用取り消し審判制度などを設けるなどして、発展の妨げにならない様な法整備は必要と考える。
- ・他人の意匠を生成 AI に学習させる行為自体が著作権の「利用」に該当する。
- ・AI により生成されたデザインにより新規性を喪失し、自社の新規の意匠が登録できないこと。AI は無限に生成できるため、そのリスクが高まる。
- ・弊社の意匠に似た意匠が出回ること、弊社の意匠登録が認められ難くなる恐れがある。
- ・既存の意匠を第三者が生成 AI に学習させる行為自体については意匠登録出願との関係では直接の懸念は想定していない。
- ・今まで通りだと考える。（類似性があれば戦い、アイデアソースレベルであれば問題ないと思う）
- ・非公開の意匠を学習されることは問題があるが、公開した意匠を学習されることは仕方がないし、学習されたかどうか分からないのでどうしようもないのではないかな。

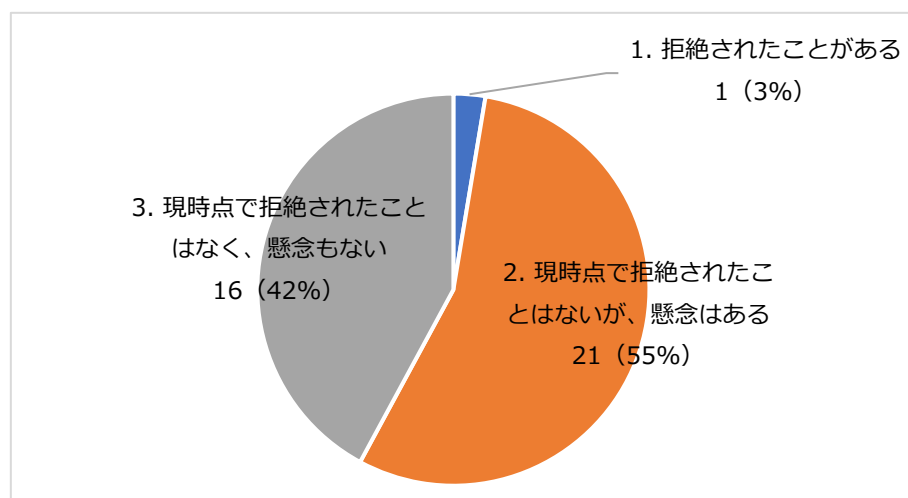
- ・当社の既存製品デザインに基づいて生成された他社製品デザインが発生すること。意匠権としては非類似で権利行使ができないが、顧客の混同を招く程度にニュアンスや雰囲気類似している、といった範囲のものが生じないか。
- ・先の登録意匠に類似する範囲であれば意匠権侵害の対象となるべきものであり、類似しなければ問題ないとする。デザイン創作においては、生成 AI によらずとも、過去の意匠にインスピレーションを受けて創作することも普通に行われていると考えるからである。
- ・類似意匠を他社の創作とされることの懸念
- ・現時点では学習させる行為自体に懸念はない（デザイナーも意識下・無意識を問わず既存意匠を学習しておりこれと本質的な違いはない）。但し、学習のさせ方や学習させた AI の利用における図利加害等の目的の有無に依る。
- ・既存の意匠の学習後、その意匠が強調されたり、パラメータ付けされたなか生成された意匠について、本質的にオリジナルといえるものになるのか。創り手の立場となった場合に法的に問題ないか、訴訟リスクの発生が気になる。
- ・意匠権に似ている商品が販売され、警告などの業務が増加する。（相手が認めない場合は、労力と費用が掛かる）
- ・権利関係の錯綜状態の発生・複雑化によるビジネス上の障害発生の可能性。当社意匠権を侵害する意匠を当該生成 AI がアウトプットすること
- ・類似意匠の創作が容易になり、自社の既存意匠の模倣品・類似品の発生により、自社事業に悪影響の恐れがある点が懸念点である。
- ・自社意匠を AI に学習させた結果物を公開されると、その後の自社の意匠登録出願に類似する意匠の公知意匠になること
- ・自社のパロディ品が生まれやすい。
- ・弊社が創作した既存の意匠と類似する意匠の生成が容易な生成 AI ができることになる可能性があるため、その生成 AI によって生成された意匠が大量に公開されることで、新たに弊社が出願する意匠が新規性、創作非容易性を理由にして拒絶される懸念がある。
- ・人が学習して真似して描くことと大きな違いはなく、大きな弊害はない。
- ・当社らしいデザインを、模倣業者が今よりも早く簡単に多数創作できるようになることで、市場に出回る模倣品の数が増加したり、出回るスピードが速くなる可能性
- ・基本的には無いと考える。但し、弊社の過去の意匠を大量に AI に学習させることで弊社の今後の意匠に類似したような意匠を生成することが出来るようになると懸念は生じる。ただ、現実的にはかなり難しい。
- ・協業メーカーが自社のデザインを模倣して創作しやすくなるのが懸念される。Instagramなどで第三者が弊社デザイン予想などとして AI 学習デザインを掲載することで、新製品上市等の誤解が生じる可能性がある。

- ・少しデザインが違っていれば、類似品ではないと言い逃れをする場合がある。それを弊社との類似品と証明することが難しい。
- ・法規制がないこと
- ・特になし（7 者）

（５）自社創作の既存意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由根拠となって、意匠登録出願が拒絶された経験・懸念の有無

質問 C9 において、自社創作の既存意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由根拠となって、意匠登録出願が拒絶された経験・懸念について質問したところ、【図表 1-34】の結果を得た。「拒絶されたことがある」は 1 者（3%）だったが、「現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある」との回答が 21 者（55%）から寄せられた。「現時点で拒絶されたことはなく、懸念もない」は 16 者（42%）であった。

【図表 1-34】 C9. 貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことはありますか。また、そのような懸念はありますか。（回答者数 38）



なお、アンケート調査では、質問 C9 の回答に応じて、本件に関連する質問を以下のように振り分けた。

「拒絶されたことがある」⇒質問 C10～C17

「現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある」⇒質問 C18～C22

「現時点で拒絶されたことはなく、懸念もない」⇒該当質問なし

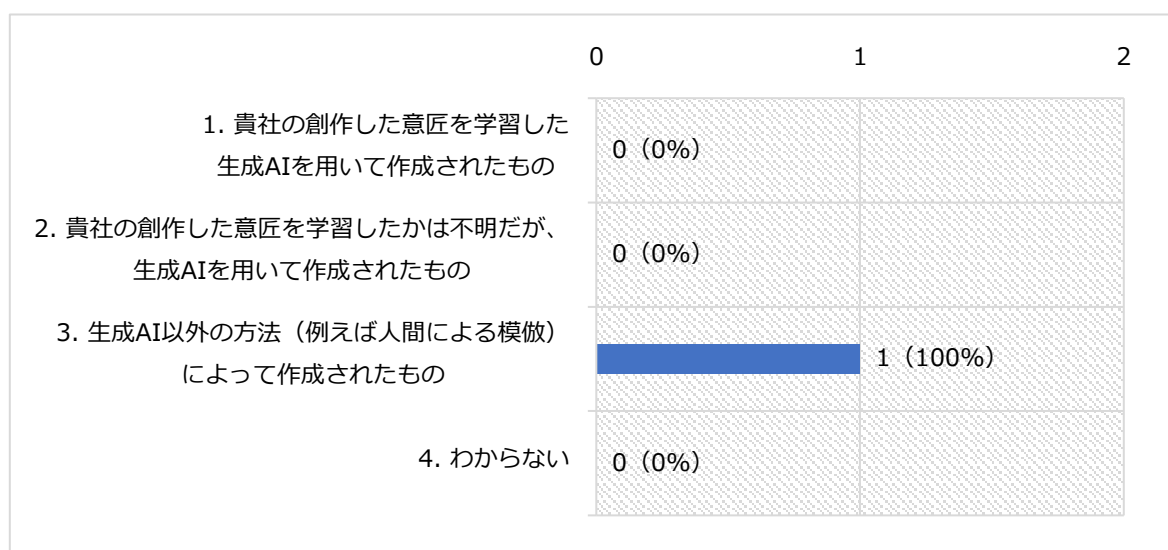
(6) 自社創作の既存意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由根拠となって、意匠登録出願が拒絶された者の経験・懸念

質問 C9 において「拒絶されたことがある」と回答した者 1 者を対象に、その経験・懸念について行った質問 C10 から質問 C17 までの回答を、以下の (i) から (vi) までに取りまとめる。

(i) 拒絶理由の根拠となった当該公開意匠の作成方法

質問 C10 において、拒絶理由の根拠となった当該公開意匠の作成方法について質問したところ、【図表 1-35】の結果を得た。当該公開意匠は、「生成 AI 以外の方法（例えば人間による模倣）によって作成されたもの」であった。また、回答者は、質問 C11 において、作成方法をそのように考えた根拠について、「デバイスの意匠で、技術図面に近しい図面だったため」と回答した。

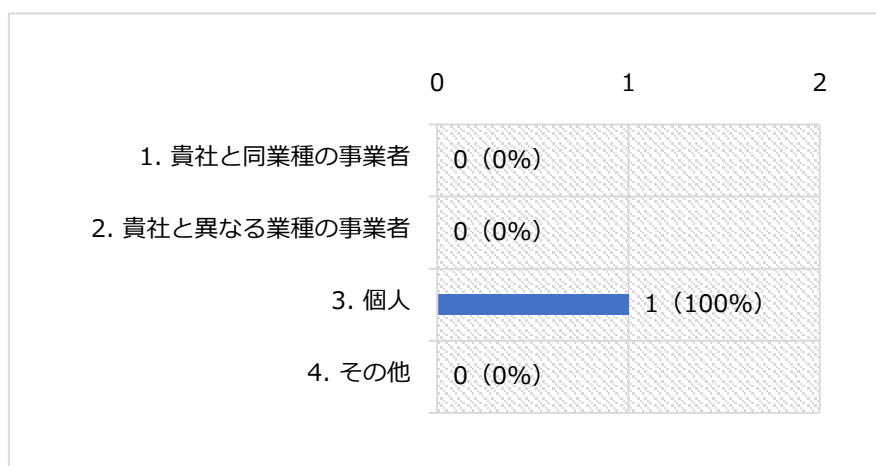
【図表 1-35】C10. 拒絶理由の根拠となった当該公開意匠は、どのように作成された意匠でしたか。(回答者数 1)



(ii) 当該公開意匠を作成・公開した第三者の属性

質問 C12 において、拒絶理由の根拠となった当該公開意匠を作成・公開した第三者の属性について質問したところ、【図表 1-36】の結果を得た。当該第三者は「個人」であった。

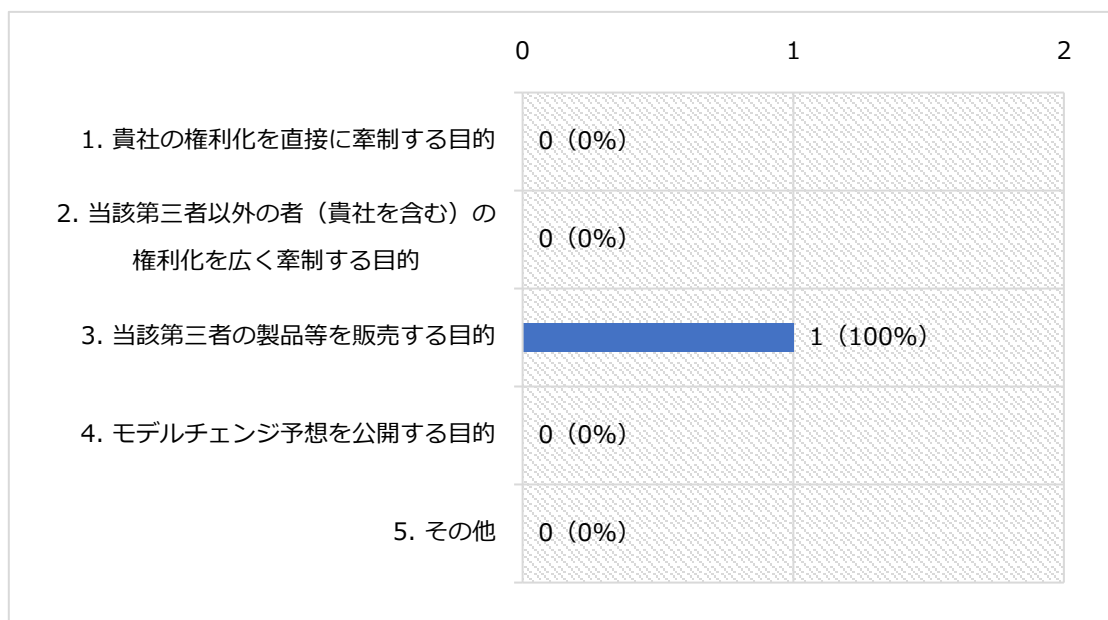
【図表 1-36】 C12. 当該第三者の属性は、次のうちどれに該当しますか。(回答者数 1)



(iii) 当該第三者が当該公開意匠を作成・公開した目的

質問 C13 において、当該第三者が拒絶理由の根拠となった当該公開意匠を作成・公開した目的について質問したところ、【図表 1-37】の結果を得た。当該公開意匠を作成・公開した目的として、「当該第三者の製品等を販売する目的」が選択された。

【図表 1-37】C13. 当該第三者が当該公開意匠を作成・公開した目的は何だと思いますか(複数回答可)。(回答者数 1)

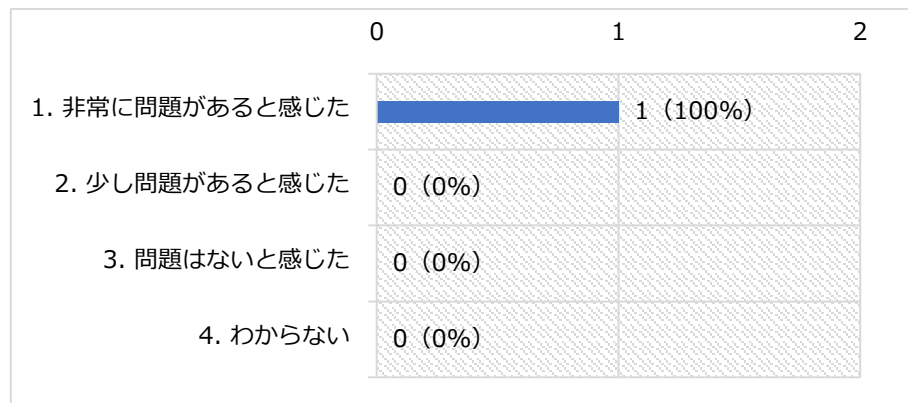


(iv) 当該公開意匠により意匠登録出願が拒絶されたことについて

質問 C14 において、自社の創作した既存意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、

新規性・創作非容易性の拒絶理由根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことについて質問したところ、【図表 1-38】の結果を得た。意匠登録出願が拒絶されたことについて「非常に問題があると感じた」との回答であった。

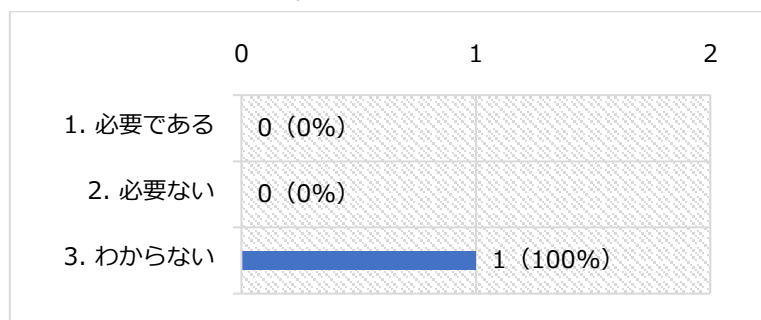
【図表 1-38】C14. 貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、貴社の意匠登録出願が拒絶されたことについて、どのように感じましたか。(回答者数 1)



(v) 当該公開意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならない法改正等の必要性

質問 C15 において、当該意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならない法改正等の必要性について質問したところ、【図表 1-39】の結果を得た。回答は「わからない」であった。

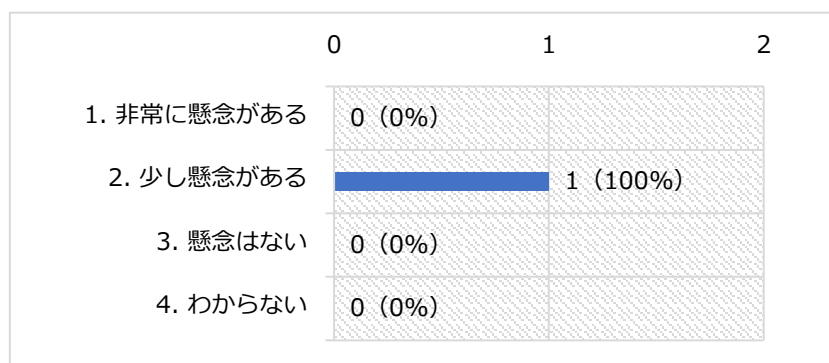
【図表 1-39】C15. 上記 C14 で、「1. 非常に問題があると感じた」又は「2. 少し問題があると感じた」を選択した場合、貴社が新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないよう、法改正等が必要と考えますか。(回答者数 1)



(vi) 関連意匠制度を活用する際の懸念

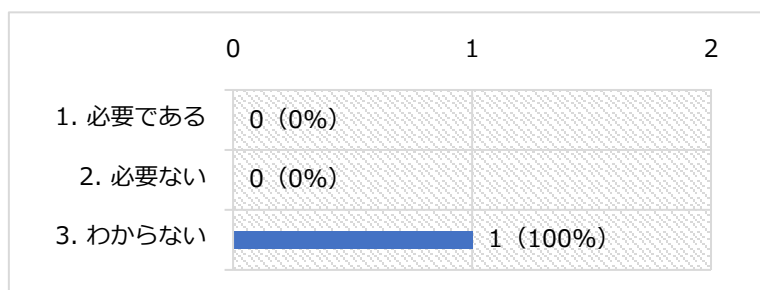
質問 C16 において、関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、当該意匠が新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠資料となって、意匠登録出願が拒絶され得ることについて質問したところ、【図表 1-40】の結果を得た。回答は「少し懸念がある」であった。

【図表 1-40】 C16. 関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき、第三者が生成 AI 等を利用して作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠資料となって、貴社の意匠登録出願が拒絶され得ることに対して、どのように感じますか。(回答者数 1)



また、質問 C17 において、その懸念に対応するための法改正等の必要性について質問したところ、【図表 1-41】の結果を得た。回答は「わからない」であった。

【図表 1-41】 C17. 上記 C16 で、「1. 非常に懸念がある」又は「2. 少し懸念がある」を選択した場合、関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の根拠資料とならないように法改正等が必要と考えますか。(回答者数 1)



(7) 自社創作の既存意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由根拠となって、意匠登録出願が拒絶された経験はないが、懸念がある者の経験・懸念

質問 C9 において「現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある」と回答した者 21 者を対象に、その経験・懸念について行った質問 C18 から質問 C22 までの回答を、以下の(i) から (iv) までにまとめる。

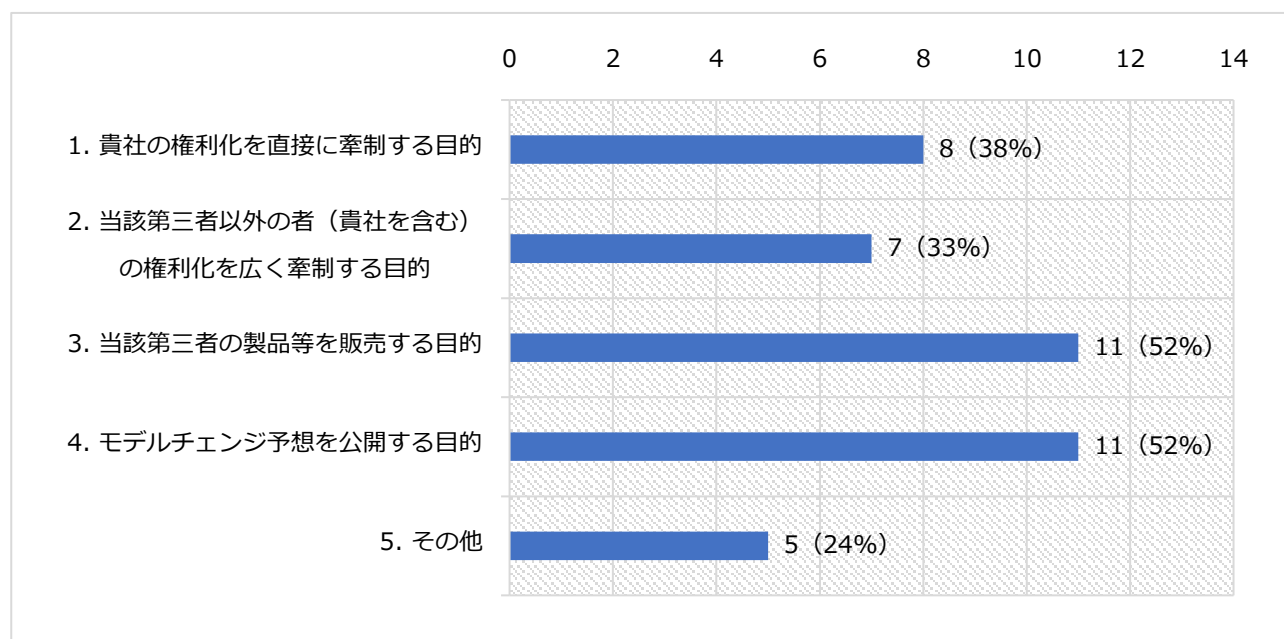
(i) 当該第三者が当該公開意匠を作成・公開する目的

質問 C18 において、当該第三者が当該公開意匠を作成・公開する目的について質問したところ、【図表 1-42】の結果を得た。「当該第三者の製品等を販売する目的」と「モデルチェンジ予想を公開する目的」が最多の 11 者 (52%) であったが、「貴社の権利化を直接に牽制する目的」の 8 者 (38%) と、「当該第三者以外の者 (貴社を含む) の権利化を広く牽制する目的」の 7 者 (33%) を合わせると、他者の権利化を牽制する目的とするものが相当数 (15 者 (71%)) あった。

なお、「その他」を選択した場合の主な回答の概要は以下のとおり。

- ・当社のメジャーな製品ににせたデザインで当該第三者が注目を集める。
- ・第三者が、自己のスキルの高さを誇示することが目的であることも考えられる。

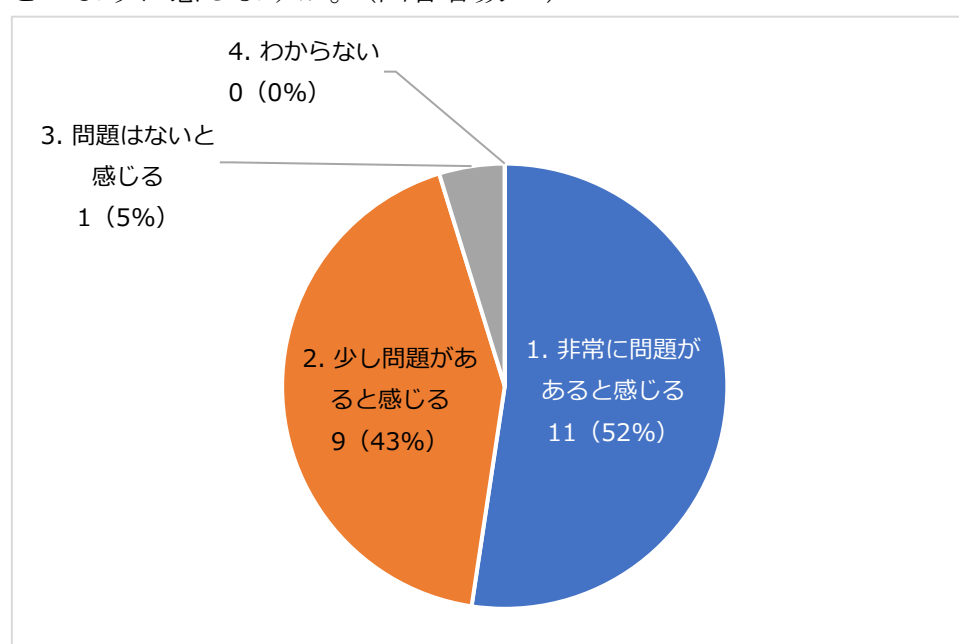
【図表 1-42】C18. 当該第三者が当該公開意匠を作成・公開する目的は何だと思いますか(複数回答可)。(回答者数 21)



(ii) 当該公開意匠により意匠登録出願が拒絶され得ることについて

質問 C19 において、自社の創作した既存意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由根拠となって、意匠登録出願が拒絶され得ることについて質問したところ、【図表 1-43】の結果を得た。「非常に問題があると感じる」が 11 者(52%)、「少し問題があると感じる」が 9 者(43%)となり、問題と感じる者が大半を占めた。

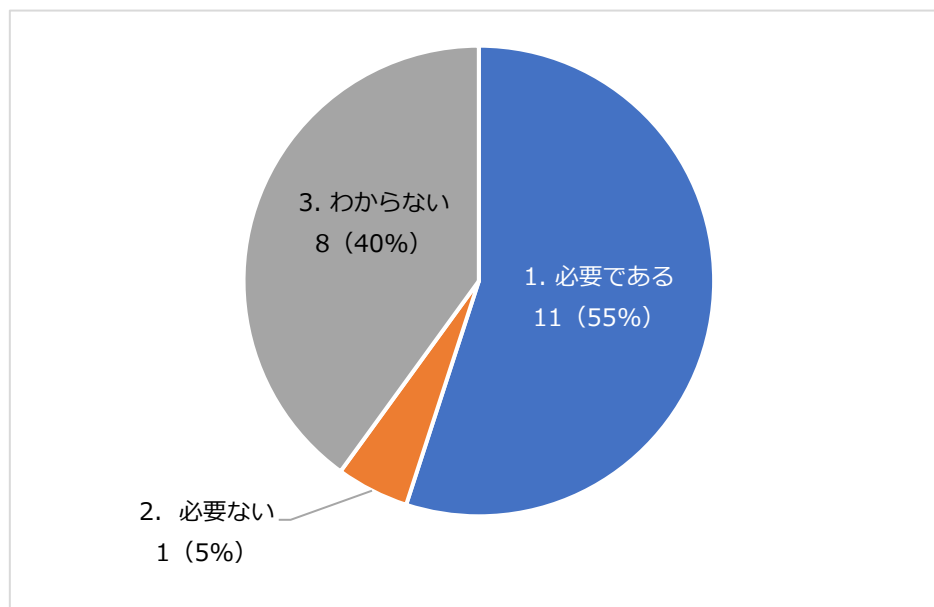
【図表 1-43】 C19. 貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、貴社の意匠登録出願が拒絶され得ることについて、どのように感じますか。(回答者数 21)



(iii) 当該公開意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならない法改正等の必要性

質問 C19 において「非常に問題があると感じる」又は「少し問題があると感じる」を選択した者に対して、質問 C20 において、当該公開意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならない法改正等の必要性について質問したところ、【図表 1-44】の結果を得た。「必要である」が 11 者(55%)、「わからない」が 8 者(40%)となり、「必要ない」は 1 者(5%)にとどまった。

【図表 1-44】C20. 上記 C19 で、「1. 非常に問題があると感じる」又は「2. 少し問題があると感じる」を選択した場合、貴社が新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないよう、法改正等が必要と考えますか。（回答者数 20）



質問 C20 においては、「1. 必要である」を選択した者に対して、具体的にどのような法改正等が必要かについても質問した。主な回答の概要は以下のとおり。

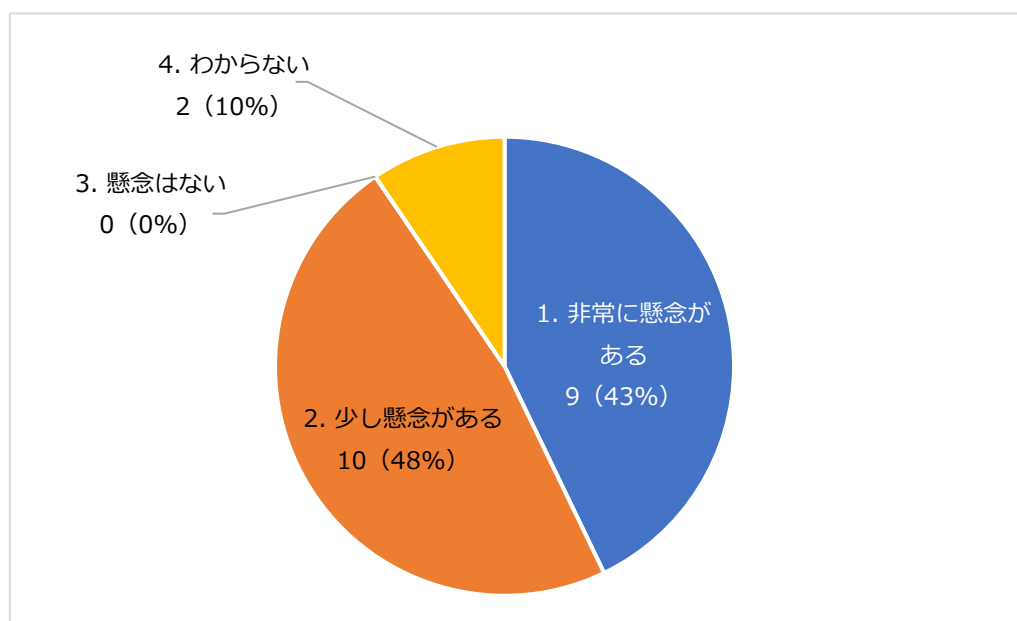
- ・生産活動に関係ない出願に対する例外適用（商標の不使用の概念適用）
- ・意匠登録出願をする際に、創作過程を改ざんできない形で記録するプロセスを法改正等で実施する必要があるかと考えている。また、その為の技術的な取り組みを既に進めている。
- ・現時点では成案を得ていない。公開意匠の AI 依存度や図利加害目的の有無などを基準とすることが考えられるが、具体的判断基準や立証可能性に問題がある。また、AI を利用せず人間の手で同様の行為を行うことも理論的には可能であり、これと差別化する必要性・根拠も十分に検討する必要がある。
- ・既存の意匠を学習した生成 AI により生成された公知意匠が審査の過程で先行意匠となり得る場合であっても、当該既存の意匠との関連性が認められる場合は、後願に対して新規性、創作非容易性の判断を一定程度緩めるような制度が必要。
- ・AI を利用した創作の自由は確保しつつ、一定の手当てが必要と考える。例えば、他者が創作した既存の意匠に基づき AI が生成した意匠そのものについては、拒絶や無効審判において引用意匠として採用するためには、一定のハードルを設けるなどの法整備を期待する。

- ・必要があると考えるが、自社の既存の意匠に基づいて第三者が AI 生成したもののか、第三者により従来のように創作されたものは判別が難しい。慎重な法改正の検討が必要。（公開者が AI 創作であると表明している場合は公知資料として取り扱わないなど）

（iv）関連意匠制度を活用する際の懸念

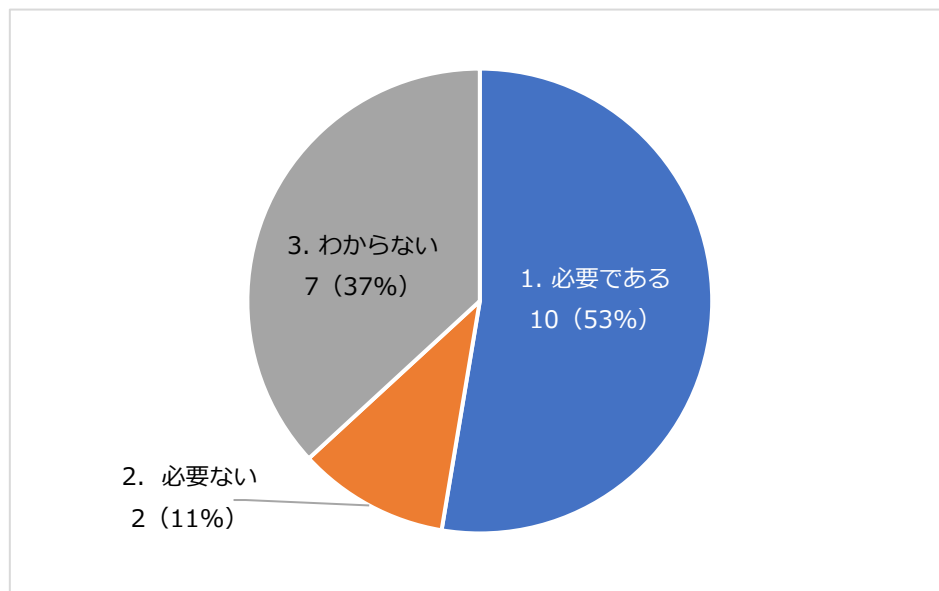
質問 C21 において、関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、当該意匠が新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠資料となって、意匠登録出願が拒絶され得ることについて質問したところ、【図表 1-45】の結果を得た。「非常に懸念がある」が 9 者（43%）、「少し懸念がある」が 10 者（48%）となり、懸念がある者が大半を占めた。

【図表 1-45】C21. 関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき、第三者が生成 AI 等を利用して作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠資料となり、貴社の意匠登録出願が拒絶され得ることに対して、どのように感じますか。（回答者数 21）



また、質問 C21 において「非常に懸念がある」又は「少し懸念がある」を選択した者 19 者に対して、質問 C22 において、当該公開意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならない法改正等の必要性について質問したところ、【図表 1-46】の結果を得た。「必要である」が 10 者（53%）、「わからない」が 7 者（37%）となり、「必要ない」は 2 者（11%）にとどまった。この回答比率は、質問 C20（当該意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならない法改正等の必要性）の回答比率とほぼ同じであった。

【図表 1-46】C22. 上記 C21 で、「1. 非常に懸念がある」又は「2. 少し懸念がある」を選択した場合、関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の根拠資料とならないように法改正等が必要と考えますか。（回答者数 19）



質問 C22 においては、「1. 必要である」を選択した者に対して、具体的にどのような法改正等が必要かについても質問した。主な回答の概要は以下のとおり。質問 C20 と同様の回答が多く含まれる。

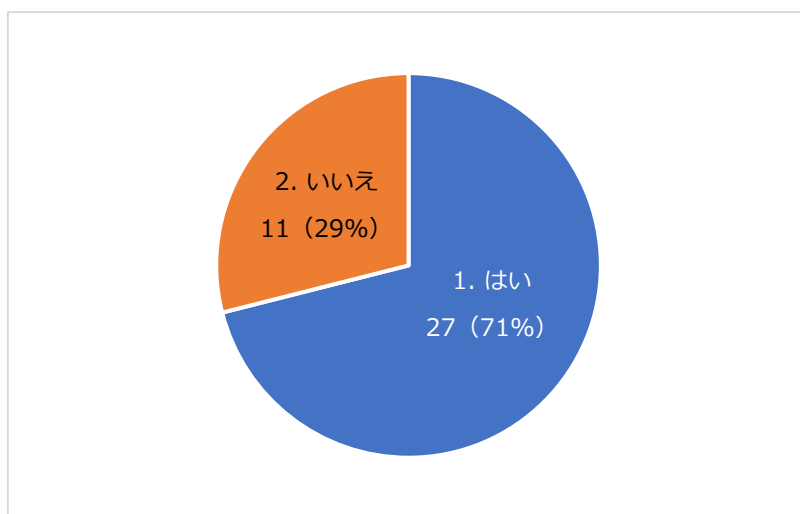
- ・生産活動に関係ない出願に対する例外適用（商標の不使用の概念適用）
- ・既存の意匠と類似の範囲で第三者が公開した意匠については、新たな関連意匠の新規性・創作非容易性の根拠資料とならないようにする。つまり、自社（既存の意匠と同じ出願人）が公開したのと同じ扱いとする。
- ・意匠登録出願をする際に、創作過程を改ざんできない形で記録するプロセスを法改正等で実施する必要があるかと考えている。また、その為の技術的な取り組みを既に進めている。
- ・C20 の回答と同様、現時点では成案を得ていない。公開意匠の AI 依存度や図利加害目的の有無などを基準とすることが考えられるが、具体的判断基準や立証可能性に問題がある。また、AI を利用せず人間の手で同様の行為を行うことも理論的には可能であり、これと差別化する必要性・根拠も十分に検討する必要がある。
- ・既存の意匠を学習した生成 AI により生成された公知意匠と当該既存の意匠との関連性が認められる場合は、当該既存の意匠の出願人によって関連意匠の登録を可能とする。
- ・関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際の特有の懸念は無く、C20 で回答した内容と同じことが懸念される。

- ・C20 の記載と同じ。(必要があると考えるが、自社の既存の意匠に基づいて第三者が AI 生成したものか、第三者により従来の様に創作されたものは判別が難しい。慎重な法改正の検討が必要。(公開者が AI 創作であると表明している場合は公知資料として取り扱わないなど))

(8) 生成 AI を利用して創作したデザインについての意匠権による保護

質問 C23 において、生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）についての意匠権による保護について質問したところ、【図表 1-47】の結果を得た。意匠権による保護を求める「はい」が 27 者 (71%)、「いいえ」が 11 者 (29%) であった。

【図表 1-47】 C23. 生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）について、意匠権による保護を受けることを望みますか。(回答者数 38)



なお、アンケート調査では、質問 C23 の回答に応じて、本件に関連する質問を以下のよう振り分けた。

「はい」⇒質問 C24～C29

「いいえ」⇒質問 C30

(i) 意匠権による保護を望む理由

質問 C23 において意匠権による保護を望み、「はい」を選択した者に対して、質問 C24 において、その回答の理由について質問したところ 26 者から回答があった。主な回答の概要

は以下のとおり。

- ・ AI も道具の一つとして考えた場合、道具をうまく使って創作したのであれば相応の権利はあって然るべきと考える。但し、前にも記載した通り不使用のデザインについては第三者が取り消せる法整備は必要。
- ・ 今後、生成 AI を用いて製品デザインをした場合に、そのデザインが意匠権で保護を受けられないのは実務上望ましくないため。
- ・ 生成 AI を利用して創作したデザインを有用と判断して出願した者が権利を有してよいと思う。
- ・ 創作水準の向上が期待されるため、AI をデザインに利用することは今後も拡大することが予想される。現状、当社においては AI によるデザインの寄与度が 2 割以下であり、そのように創作されたデザインに対して意匠権による保護が必要と考える。
- ・ 生産活動に関わる、使用に関わる等の何かしらの規制条件付き
- ・ 人間が創作に深く関与しているのであれば、あくまで生成 AI は道具であると思えるから。
- ・ 生成 AI が今後さらに進化し創作への活用がされていくことは避けられず、むしろ AI 活用により人間の発想が拡張され新たなデザインが創作される可能性もあるため、生成 AI を利用して創作されたデザインが一律、意匠権による保護を受けられないとするとデザインによる産業の発達を阻害する恐れもある。このことから、人間の創作への関与を前提として生成 AI を利用した創作されたデザインも意匠権での保護を検討すべきであると考え。
- ・ 生成 AI はツールという位置づけで考えれば、人間の実質的な関与があれば生成されたデザインは保護に値すると考える。
- ・ デザインソフトにも生成 AI 機能は追加されており、創作環境に生成 AI が今後より入り込んでくることが予想される。また、生成 AI を使わないと競争に取り残される可能性もあるため、自社でも今後生成 AI を利用した意匠出願をすることは十分にあり得る。その際に、生成 AI を少しでも利用した意匠は登録できないとなるのは困る。
- ・ 当社の既存デザインに基づいたり、当社のプロンプトの作成や入力スキルの向上によって生成 AI を利用して創作されたデザインについては当社が独占的に使用したいと考えるため。
- ・ あくまでも生成 AI はデザイン創作のツールであるため。
- ・ 生成 AI モデルにおいて著作権を譲渡されており、知的財産権の観点における問題の無い生成 AI を活用したデザインの場合、関与度・程度にはよるが、その活用法のプロセス自体に創造性が認められるケースが想定されうる為、そうした場合は意匠権による保護を受けてもよいケースが出てくると想定出来る為。
- ・ 生成 AI を利用したか、していないか客観的に判別するのは難しいと考える為。生成 AI

- を使ったか使っていないかを争点に無効を争われることを考えると不毛に思う。
- ・生成 AI を利用したことをもって一概に保護対象から外すことは望ましくない。生成物を基に人間が独自のデザインに昇華させたものに限り保護対象とすべき。但し、基準・判断・立証が非常に困難になる。
 - ・学習データから創作されたデザインは、そのデザインを生成・創作にあたっての一定の技術（プロンプト）が必要なため。
 - ・生成 AI の利用そのものが過度に委縮されるような制度設計は産業の発展に寄与しないため、前述の通り既存の意匠の創作者に対する保護は一定程度期待しつつも、生成 AI の利用だけを理由にして意匠権の保護の対象外とすることまでは望ましくないと考える。
 - ・AI の関与が低く、人間も関与したものに限定されるのであれば、保護されてよい。
 - ・実際意匠出願の際に、AI の関与有無を確認することは困難。
 - ・特に外国企業との公平性の観点において問題になり得るため。日本の制度として「生成 AI の利用を認めない」という方針にしても、「生成 AI を利用した創作であるか」を判別するとは難しいと思われるため、制度を守った者が損をする。また、外国では認められる制度になっている場合、日本企業が遅れを取られると思われる。
 - ・自社の製品を守りたいので。
 - ・創作過程において人間の実質的な関与がある場合は、人間の意志が必ず入り創作活動が存在するので、保護対象にならないという理由がない。
 - ・AI の活用において創作者の関わりは必要不可欠と考えており、保護を望む方向。デザイナーの立場では、AI をなくす方向ではなく、上手に利用する方向に行くと思うため。
 - ・プロンプトを考える、生成画像に手を加える、等で人間の関与があり選択しているのであれば意匠権による保護を受けて良いと考える。（単に画像の取捨選択であれば削除が妥当と考える。）
 - ・人の関与の度合いによっても判断が異なる。現時点、または、近い将来では、インスピレーション先が生成 AI になるだけで、最終デザインへ落とし込むのはデザイナーである可能性が高いため、生成 AI の活用有無にかかわらず保護を望む。
 - ・プロンプトにも工夫がなく 100%生成された創作物を保護するのはどうかと思う。
 - ・プロンプトにも工夫があり、デザイナーが納得するデザインができるまで試行錯誤を繰り返したものに関しては、保護してもよいのでは。
 - ・人間が実質的に創作に関与しているのであれば、意匠権による保護を受けられるべき。
 - ・生成 AI を利用したか否かの判断が困難なため。

（ii）生成 AI を利用したデザインの創作者

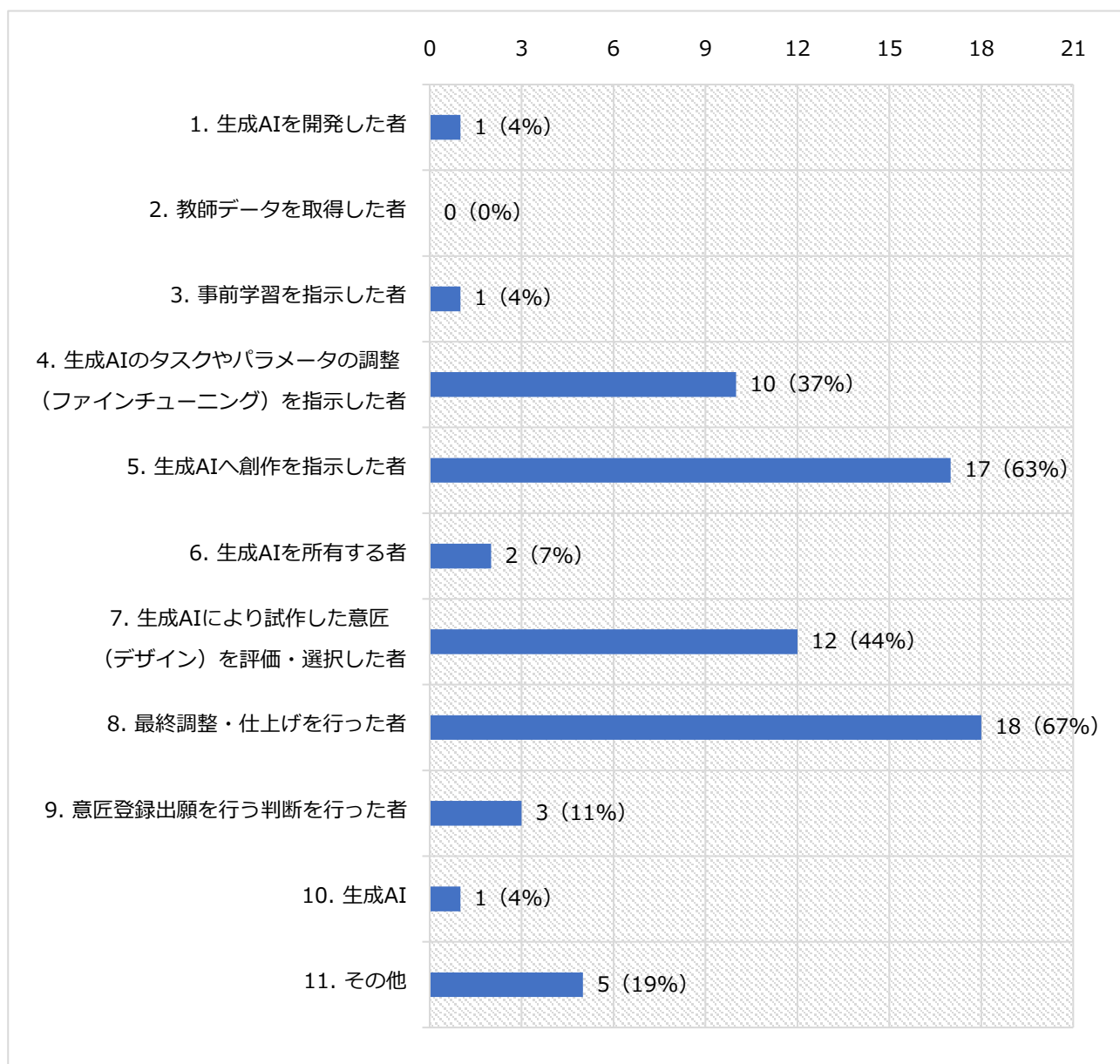
質問 C25 において、生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実

質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したもの（を除く）の創作者について質問したところ、【図表 1-48】の結果を得た。「最終調整・仕上げを行った者」が 18 者（67%）と最も多く、「生成 AI へ創作を指示した者」が 17 者（63%）、「生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者」が 12 者（44%）、「生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）を指示した者」が 10 者（37%）と続いた。他方、わずかではあるが、「生成 AI を開発した者」（1 者（4%））、「生成 AI を所有する者」（2 者（7%））、「生成 AI」（1 者（4%））などの回答も散見された。

なお、「その他」を選択した者からは以下の回答が得られた。事案によって創作者とすべき者は異なるなどの意見も寄せられている。

- ・個々のデザインが持つ創作性とその創作に生成 AI がどのように利用されたかによって、創作者とすべきものは異なると考える。また、意匠ではディテールに創作性を認められることもあるため創作者となる可能性があるものは比較的広いと考えられる。
- ・「8. 最終調整・仕上げを行った者」が存在する場合は「8」を創作者とし、「8」が存在しない場合は「5. 生成 AI へ創作を指示した者」を創作者とする。
- ・前提において程度問題や前提条件で異なる事が想定されるが、生成 AI を開発したのではなく、デザインにおいてベースとなる著作権を有するスケッチ等に生成 AI を活用し、タスクやパラメータ調整を行い、なおかつそのプロセスに創造性を寄与し、最終調整、仕上げを行った者
- ・選択した者の中で、ケースバイケースであるように思う。
- ・生成物を基に独自のデザインに昇華させたデザイナーを創作者とすべき。

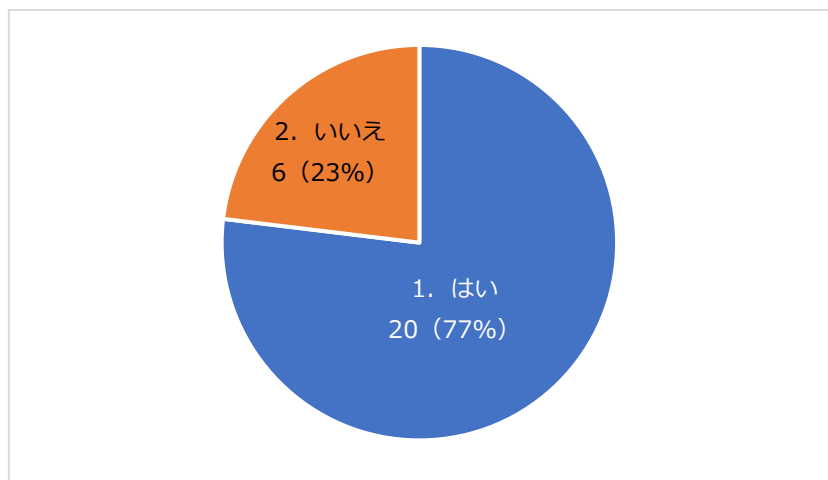
【図表 1-48】 C25. 生成 AI を利用したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）の創作について、誰を創作者とすべきと考えますか（複数回答可）。（回答者数 27）



（iii）創作過程における人間の関与の必要性

質問 C26 において、意匠権による保護を認めるにあたり、創作過程において人間の関与が必要かについて質問したところ、【図表 1-49】の結果を得た。人間の関与が必要として「はい」と回答した者は 20 者（77%）、「いいえ」は 6 者（23%）であった。

【図表 1-49】 C26. 意匠権による保護を認めるにあたり、創作過程において人間の関与が必要と考えますか。(回答者数 26)



また、質問 C26 において「はい」を選択した者に対し、具体的にどのような関与が必要であると考えるかについても質問したところ、主な回答の概要は以下のとおり。

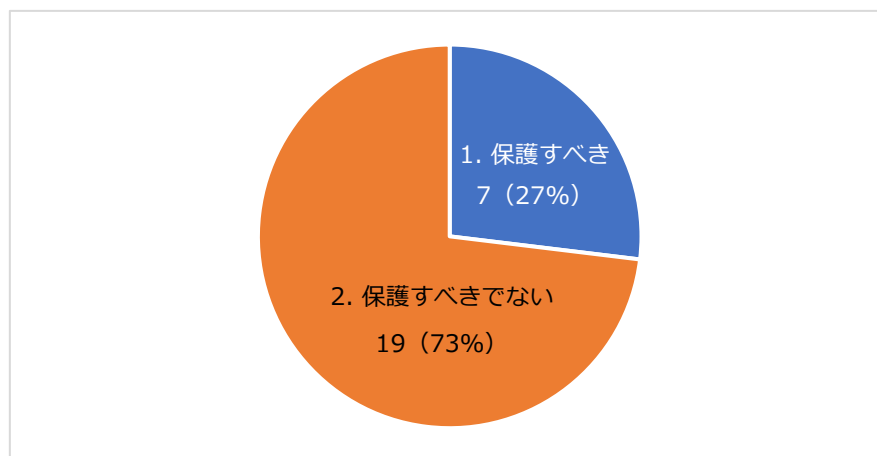
- ・他の意匠を侵害していなかの調査は必要。
- ・デザインを生成するにあたり、どのようなプロンプトにするか検討すること（プロンプトエンジニアリング）、および生成されたデザインに修正を加えること。
- ・人間による生成 AI へのインプット
- ・AI によって生成されたデザインに基づいて創作行為を行うこと。
- ・出願人等、生産活動を行った者の特定のため。
- ・生成 AI への具体的な指示と、最終調整において、関与が必要。
- ・デザインの創作性を作り出すことに一部でも関与すれば意匠権による保護が認められる可能性があると考えるが、各国の創作者の定義・裁判例に沿って個別具体的に判断する必要はある。
- ・「生成 AI へ創作の指示」又は「最終調整・仕上げ」が必要で、両方の関与者が存在した場合は「最終調整・仕上げ」を行ったもののみが創作者となると考える。
- ・C25 で選択したとおり（「5. 生成 AI へ創作を指示した者」「8. 最終調整・仕上げを行った者」）
- ・意匠権の保護を認めるにあたり創作過程において人間の関与を不要としてしまうと、生成 AI のみであれば高速に大量のデザインを創作可能であり、生成 AI を利用して創作させたデザインによる大量出願の発生や意匠権取得が発生することを危惧している。当社の実施したいデザインが実施できなくなるなど、事業上の支障となる可能性があるため。
- ・選択と出願要否の判断を行う。
- ・前提条件によって異なる部分はあるかと思うが、創作過程において、プロンプトでもスケッチでも、判断でも、人間の創造性を踏まえた関与が必要だと考える。

- ・生成物を基に人間が独自のデザインに昇華させること。
- ・プロンプト、生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）の指示
- ・あくまで生成 AI をツールとして人間が利用した場合に、意匠権保護を認めるべき。
- ・0→1 の関与。意匠のベースは人間が関与しておく必要がある。
- ・プロンプトでどのような指示を出したか、出力された複数のデザインからどのデザインを選ぶか、というところに創作性が求められるようになると思う。
- ・プロンプトを考える、生成画像に手を加える、等の人間の手が加わっていればよい。
- ・人間による実質的な創作行為があった場合は、意匠権による保護を認めるべき。
- ・最終的な評価とチューニングにおける関与が必要。

（iv）生成 AI が自律的に創作したデザインの意匠権による保護

質問 C27 において、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したデザインの意匠権による保護について質問したところ、【図表 1-50】の結果を得た。「保護すべき」が 7 者（27%）、「保護すべきでない」が 19 者（73%）であった。

【図表 1-50】C27. 生成 AI を利用して創作したデザインのうち、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものについても、意匠権で保護すべきと考えますか。（回答者数 26）



また、質問 C27 の回答の理由について、質問 C28 において質問したところ、主な回答の概要は以下のとおり。

【「保護すべき」との回答の理由】

- ・生成 AI を利用して創作したデザインを有用と判断したのだから。
- ・生産活動の保護のため。

- ・人が関与したか、していないか客観的に判別ができないと考える為。また、創作の過程はどうであれ、特定の者の意匠に基づく商品を自由にコピーして良いかと考えると、それも妥当とは思えない。
- ・特に外国企業との公平性の観点において問題になり得るため。日本の制度として「生成 AI が自立的に創作したものを保護しない」という方針にしても、虚偽の創作者（自然人）が願書を記載すれば、「生成 AI が自立的に創作してものであるか」を判別するとは難しいと思われるため、制度を守った者が損をする。また、外国では認められる制度になっている場合、日本企業が遅れを取られると思われる。
- ・自社の製品を守るため。
- ・意匠権の財産的価値の保護が必要と考えるため、人間の関与の有無に関わらず、AI によってのみ生成された意匠の保護も必要と考える。
- ・非常に判断が難しいが創作者の判断が困難である以上、保護すべき。

【「保護すべきでない」との回答の理由】

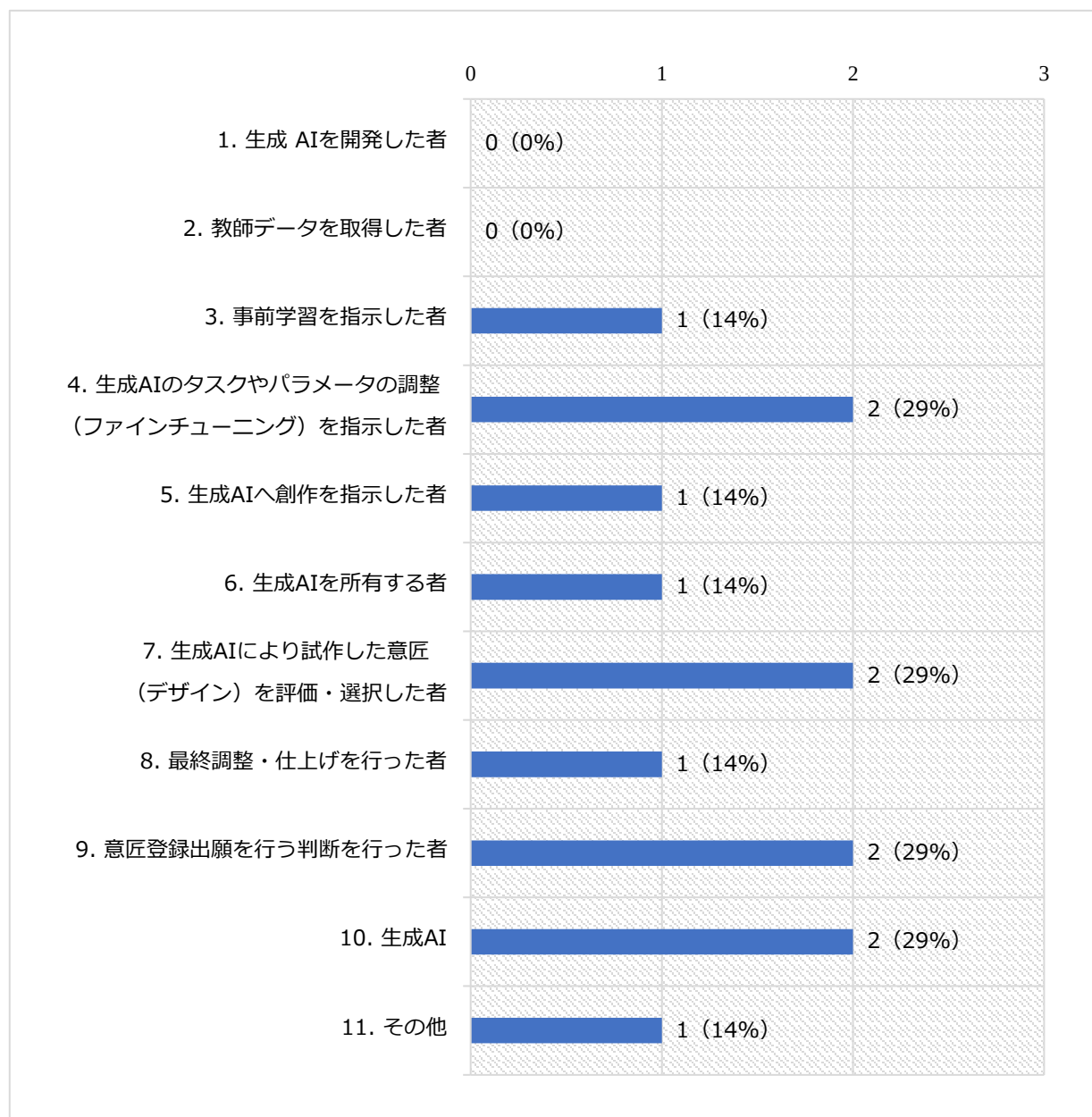
- ・道具が勝手にやりましたと逃れることが出来てしまうため。
- ・生成 AI 自体が創作者になるべきではないため。
- ・保護すべきものが無限に増えるから。
- ・創作者が自然人ではないため。
- ・人間の創作活動が衰退していくと予想できるから。
- ・現行法下で創作者と認められる自然人による創作ではないため。
- ・意匠の創作者には意匠登録を受ける権利が発生するが、生成 AI は意匠登録することや意匠登録を受ける権利を第三者に譲渡することなどについての意思を持たないため。
- ・保護すべきでないと思うが、実質的な関与の区別ができるのかが疑問。
- ・意匠権の保護を認めるにあたり創作過程において生成 AI が自律的に創作したものを意匠権で保護すると、C26 と同じ懸念が発生すると考える。生成 AI は自律的に高速に大量のデザインを創作可能であり、生成 AI が自律的に創作したデザインによる大量出願の発生や意匠権取得が発生することを危惧している。当社の実施したいデザインが実施できなくなるなど、事業上の支障となる可能性があるため。
- ・人間の意図や工夫等を込めることが創作のだと考えるため。
- ・米国の事例を鑑みて、人間の実質的な関与が無く、生成 AI のみで創作された/出力されたデザインで、生成 AI が自律的に検索したものに関しては意匠権の対象とは考えにくい為。
- ・現状の「創作」の概念に該当しない。但し経済的価値があれば、不正競争防止法等での保護を検討すべき。

- ・デザイン開発にあたっての実質的な作業が発生しないため。
- ・生成 AI そのものは単なるツールであり、意匠の創作をした者と判断されうる対象ではないため。
- ・意匠法の要件を満たさない意匠法の保護対象は、人間による創作を主とする。
- ・誰でも利用できる汎用性の高い AI を用いた創作については保護すべきでないとする（独自にカスタマイズ（創作者の関与が発生）された AI での創作については独自性をある程度認め、保護する方向で議論が必要と考える）。
- ・人間の関与がなく、視覚を通じて美感を起こさせようとして創作または選択されたものではないため。
- ・生成 AI は単なるツールであるため、人が全く関与していないのであれば保護すべきでないとする。
- ・現時点では、人間の実質的な創作への関与が無く AI のみでデザインを行うことは難しいため、生成 AI が自律的に創作したものを意匠権で保護する必要性は薄いと考える。

（v）誰を創作者とすべきか

質問 C27 において、生成 AI が自律的に創作したデザインについても意匠権で「保護すべき」を選択した者に対して、質問 C29 において、誰を創作者とすべきかについて質問したところ、【図表 1-51】の結果を得た。創作者とすべき者として、「生成 AI」自体を含め、様々な者が選択されている。なお、この場合であっても、「生成 AI を開発した者」、「教師データを取得した者」を選択する回答はなかった。

【図表 1-51】 C29. 上記 C27.で「1. 保護すべき」を選んだ場合、誰を創作者とすべきと考えますか（複数回答可）。（回答者数 7 者）

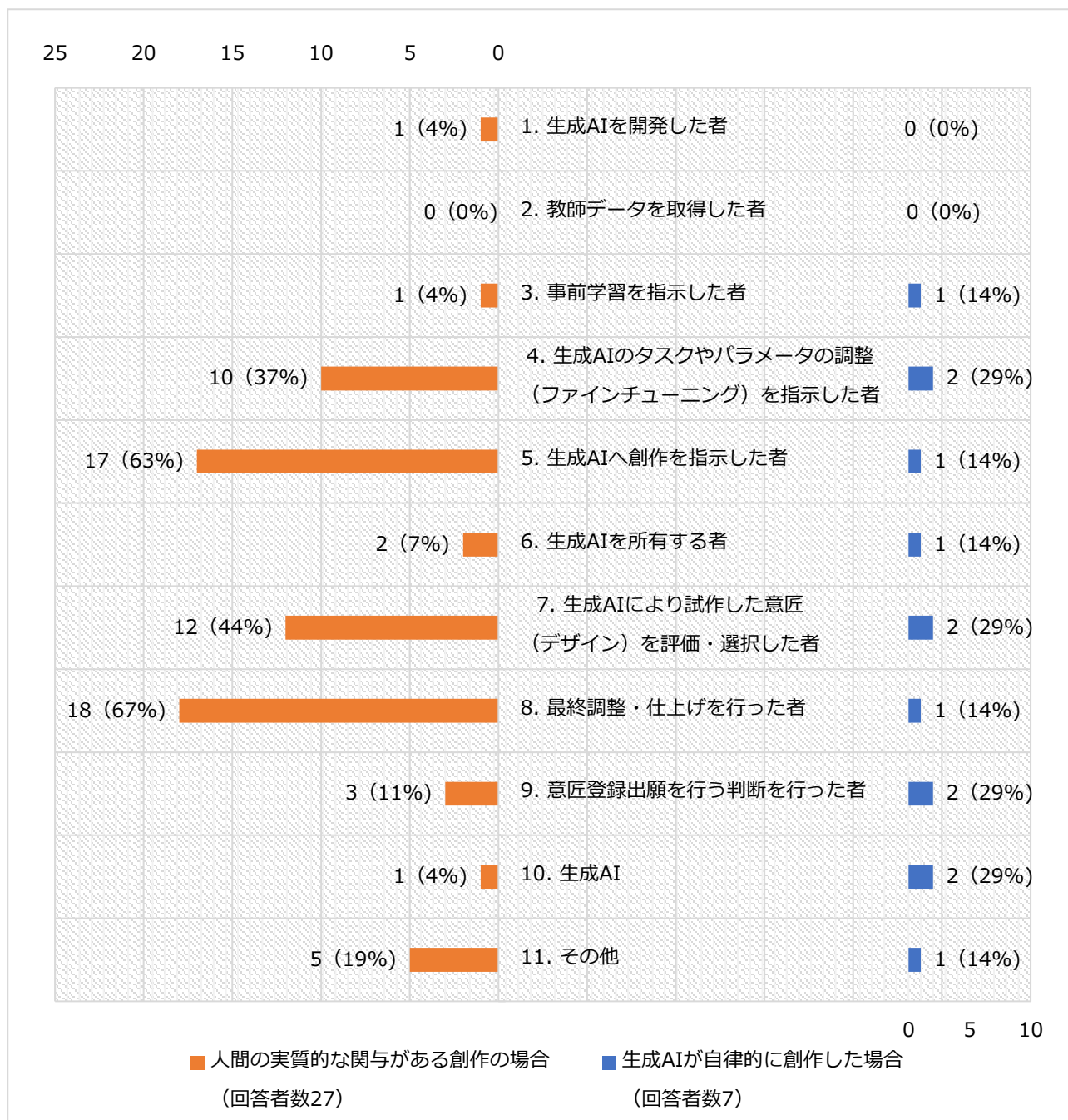


また、この質問の回答結果（【図表 1-51】）と、生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）の創作者についての質問 C25 の回答結果（【図表 1-48】）を比較した結果は、【図表 1-52】のとおり。

人間の実質的な関与がある場合は、「最終調整・仕上げを行った者」（18 者（67%））、「生成 AI へ創作を指示した者」（17 者（63%））、「生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者」（12 者（44%））、「生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）を指示した者」（10 者（37%））のように、特定の行為を行った者に回答が集中

したが、生成 AI が自律的に創作した場合は、「生成 AI」自体を創作者とすることを含め、様々な者に回答が分散する結果となった。

【図表 1-52】生成 AI を利用して創作したデザインの創作者（【図表 1-48】と【図表 1-51】の比較）



(vi) 生成 AI を意匠権の主体として認めるメリット・デメリット、要望

質問 C23 において意匠権による保護を望まず、「いいえ」を選択した者に対して、質問

C30 において、生成 AI を意匠権の主体として認めることに対するメリット・デメリットをどのように考えるか、また、生成 AI を意匠権の主体として認めることについての要望について質問したところ 11 者から回答があった。主な回答の概要は以下のとおり。

【メリット】

- ・既存の知識にとらわれない斬新なデザインを生み出すことができる。
- ・新たなデザイン創出を促進する。
- ・一人がたくさんの意匠権を登録できる可能性があり、フリーランスなどの人を守ることが可能になる。
- ・生成 AI が意匠権の主体となる場合、権利行使ができないと考えるため、メリットはないと思われる。
- ・特になし（6 者）

【デメリット】

- ・誰でも表現ができることで意匠権の主張が増え線引きが難しくなると考える。
- ・創作者があいまい。
- ・デザインが無限に出て、権利範囲が狭まる。
- ・人間が主体となって創作したものに権利が得られにくくなる。
- ・大量の意匠の権利化による、権利範囲の極小化、権利行使の困難さが生じられる。
- ・人が考えることをしなくなり、デザイン開発者とは関係のない営業者が生成 AI を活用する。（開発者がいなくなる）
- ・類似意匠の乱立によりコンプライアンス違反が多発する。
- ・生成 AI により自動生成された大量の意匠について、意匠権を付与することで、実施できる意匠の範囲が狭くなり、デザインの自由度が低下すること。
- ・オリジナリティーがなくなる。
- ・簡単に作品を作れることにより、登録の増加。登録が増えることにより、デザインの類似品の増加。
- ・人のみの思考で作った作品がすぐに類似品をだされて、登録されてしまう。大企業が大量に意匠権を登録してしまう。
- ・特になし（2 者）

【要望】

- ・認めることを要望しない。
- ・意匠の創作のハードルが生成 AI の出現により下がってきているので、創作非容易性を厳しく判断すべきと考える。

- ・生成 AI で生み出したデザインを、人がアレンジしてデザインを進化させる。この進化させたデザインを権利化にする。
- ・不要。技術と異なりデザインはデメリットの方が大きい。
- ・生成 AI が意匠権の権利者となることは、意匠制度の趣旨に反する可能性があるため、慎重に判断すべきと思われる。
- ・登録料を累進課税にして登録することを標準化にしてほしい。

(9) 意匠登録出願時に生成 AI 利用の有無の明示の義務付け

質問 C31 において、意匠登録出願時に、デザイン創作時における生成 AI の利用の有無を明示するよう義務付けることに対する出願人側のメリット・デメリットをどのように考えるかについて質問したところ、33 者から回答があった。主な回答の概要は以下のとおり。

【メリット】

- ・商売としては、仕事を早くこなしてくれそうと思われるかも知れないが、デザイナーとしては、メリットは無いと考える。
- ・当該明示義務を課すことの是非は、生成 AI を利用して創作された意匠の創作非容易性の要件の審査判断変更（C33-36）等とも併せて検討すべきであるが、仮に創作非容易性の判断について生成 AI が利用されたか否かで分けるのであれば、生成 AI 利用有無を明確にすることで、生成 AI を利用しない場合でも審査上不利な扱いを受けることなく、意匠権取得の機会を従来どおりに確保できると考える。
- ・意図的な類似が避けられることにあると思う。
- ・生成 AI を利用したかどうかの判断を特許庁に委ねるのではなく、出願人が明示することで特許庁の判断バラつきが抑制される。
- ・創作プロセスを明示化出来る、というメリットはあるかと思うが、どう見極めるのか？という課題が発生するかと思う。解決策として、創作プロセス/履歴を管理できる技術的な仕組みが必要になると考える。
- ・(利用しない、利用できない側からは) 明示することで、権利範囲に影響が出る（除外されるなど）なら、よい面もある。
- ・開発者＋生成 AI から、幅広いデザインをユーザーに届けることが可能になる。他社は、開発者の名前や人数を把握することが難しくなり、引き抜きの可能性が低くなる。
- ・生成 AI の利用の有無がより明確になることで、前述のような審査を緩和すべきか否かの判断がしやすくなる。
- ・生成 AI か否か明確となる。
- ・AI が関与した意匠を先行意匠から除くなどの法改正をした際に、メリットがある。

- ・審査基準が同じであれば特になし。
- ・特になし（17 者）

【デメリット】

- ・競合者の対抗出願が容易に行われる。
- ・イメージとして人間味を感じないと思われかねない。
- ・生成 AI の利用有無の明示は、追加的な情報提供となり、要求される提出情報によっては出願人の負担増になり得る。また、当該明示義務を違反した場合の取り扱いについては慎重に検討する必要があると考える。また生成 AI を利用したか否かの確認は事実上・実務上困難であるため、当該明示義務を課し、さらに違反した場合の取り扱いによっては法的に不安定な権利が増えるおそれもある。
- ・意図的な類似が避けられるが偶然的に類似することもあるはずなので完全ではない。
- ・生成 AI の利用有無だけを明示する場合、寄与度が小さいものでも有とするのか判断がわかれる可能性がある。
- ・利用有にすると不利になる場合、利用していても無とする出願人がいる可能性がある。
- ・生成 AI の利用状況について公開されてしまう。
- ・デザイン創作時における生成 AI の利用の有無だけなら明示するデメリットもあまりないと考えるが、どの部分に生成 AI を利用したか等の説明を求められた場合には、説明が難しい場合が想定される。例えば、何度も AI による生成を繰り返して創作した場合、どこからどこまで生成 AI が創作したかの線引きが難しい等の状況が考えられるため。
- ・創作プロセスを明示化出来る、というメリットはあるかと思うが、どう見極めるのか？という課題が発生するかと思う。解決策として、創作プロセス/履歴を管理できる技術的な仕組みが必要になると考える。
- ・権利範囲が複雑になる。
- ・その意匠における人の創作性が希薄であるなどの憶測が生まれやすい。
- ・管理負荷の増大
- ・開発者の能力が低くみられる可能性がある。
- ・プロダクトデザインは初期構想より多種多様な試行を経て完成されるため、どの段階において生成 AI が利用されていたら「利用あり」と判断すべきなのか、その判断基準が不明確になり煩雑となる可能性が高い。また、その確認にあたっての実務的な負担も非常に大きい。
- ・生成 AI の利用の定義を決めておかないと混乱する。
- ・当然義務付けの後の意匠登録出願の審査基準によっては、デメリットが生じ得ると考える。

- ・利用有無の正確性を確認する手段がなく、実効性が担保できるか不明な点。生成 AI の利用有無で意匠権の取り扱いに違いが発生する懸念がある。
- ・開発部門への確認の負担増加
- ・創作者への確認が負担となる。特に、「生成 AI の利用」の定義が曖昧であると、判別自体が難しい。
- ・他人に著作権侵害を疑われる可能性がある。
- ・どの程度生成 AI が関与して、どの程度人間が関与して創作されたのかを記載する場合は、記録等の確認が必要となり作業が煩雑になる。
- ・願書に記載する程度なら、さほど工数はかからないが、「証明書」等の添付が必要になると出願に係る工数が増える点がデメリット
- ・創作時における生成 AI の利用有無を社内で管理しなければならないため、手間が掛かる。
- ・特になし（6 者）

また、質問 C32 において、質問 C31 の回答理由について質問したところ、17 者から回答があった。主な回答の概要は以下のとおり。

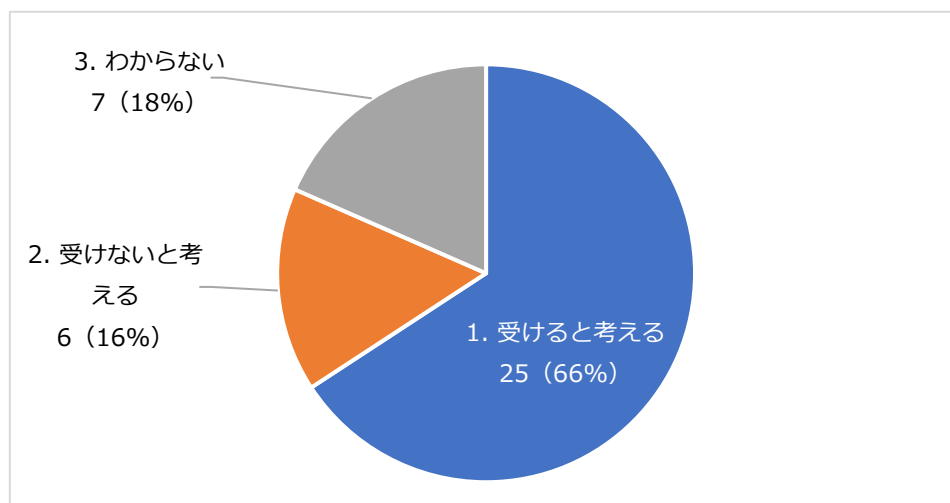
- ・AI を使いこなせれば同等以上のデザインはできると思われる可能性がある。
- ・意匠権はアウトプットのデザインに対して与えられるものなので、途中のプロセスにおける AI 利用の有無は関係ないから。
- ・生成 AI を創作活動に使うことは、評価されないと思えるから。
- ・複雑なものであれば類似しない可能性は高いが、シンプルなものであれば学習の有無に関わらず生成されてしまうため。
- ・①正直者が損をすることにならないか懸念があるため。②生成 AI の利用について（特に寄与度や利用内容等）は企業秘密としたい場合もありそうなるため。
- ・現状、デザインをアウトプットだけで生成 AI 使用の有無を見極める事は非常に困難だと考えている。その為、AI 利用の有無を明示するように義務付ける際には、それを証明できる技術的な仕組みが必要と考えている為である。そして、その仕組みを開発済み。
- ・出願を担当する者が、その創作の過程まで正確に知ることができるか、と言う意味で課題がある。また、何のための明示かによって、捉え方が変わると思う。
- ・単に AI 利用の有無だけでは AI をどのように使用したかがわからないため。
- ・明示する目的や期待効果が示されておらず深く検討できない。
- ・義務付けることによる生成 AI の利用の有無の違いで、審査・権利行使段階において、どういった違いが生じるのかがわからないので、回答不能。
- ・生成 AI 利用を認めるのであれば、意匠権の取り扱いは同じにするべき。

- ・マイクロソフトの製品やブラウザにも AI が組み込まれてきているので、知らないうちに生成 AI を利用していることが当たり前になる時代が来るという予想もあるため。
- ・AI 利用有無の証明が難しく、宣言することの意義が想定できない。
- ・特になし（4 者）

（１０）創作非容易性要件の審査判断への影響

質問 C33 において、生成 AI 技術の進展により、意匠審査における創作非容易性要件の審査判断は影響を受けるかについて質問したところ、【図表 1-53】の結果を得た。「受ける」と考える」が 25 者（66%）、「受けないと考える」が 6 者（16%）、「分からない」が 7 者（18%）となった。

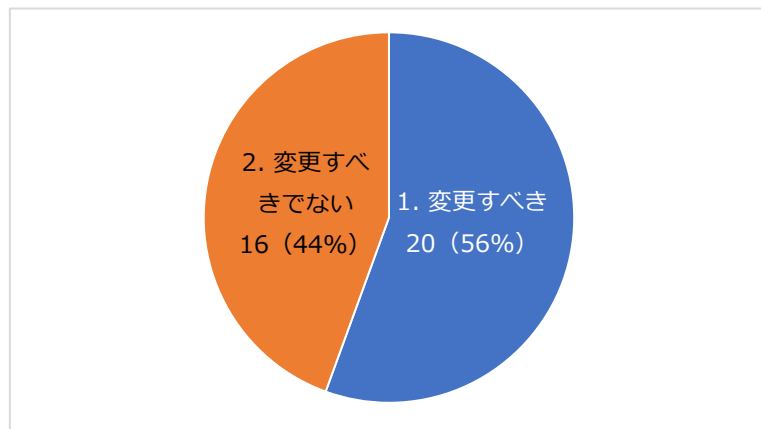
【図表 1-53】 C33. 生成 AI 技術の進展により、意匠審査における創作非容易性の要件の審査判断は影響を受けると考えますか。（回答者数 38）



（１１）創作非容易性の考え方の変更の要否

質問 C34 において、デザインの創作過程における生成 AI の利活用の拡大に伴い、創作非容易性の考え方（例えば、当業者の定義や論理付け等）を変更すべきかについて質問したところ、【図表 1-54】の結果を得た。「変更すべき」が 20 者（56%）、「変更すべきでない」が 16 者（44%）となった。

【図表 1-54】 C34. デザインの創作過程における生成 AI の利活用の拡大に伴い、創作非容易性の考え方（例えば、当業者の定義や論理付け等）を変更すべきと考えますか。（回答者数 36）



また、質問 C35 において、質問 C34 の回答理由について質問したところ、35 者から回答があった。主な回答の概要は以下のとおり。

【「変更すべき」との回答の理由】

- ・創作のソースは公表する必要はあると考える。
- ・当業者以外でも生成 AI を利用してデザインを創作することが可能になると想像されるため。
- ・生成 AI への規制に対応する必要あり。
- ・変更しないと実務に合わなくなっていくから。
- ・創作非容易性の判断では、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が問題となるが、生成 AI によって置き換え、寄せ集め等の創作がより容易となることや、生成 AI によっていわゆるデザイナー以外であってもデザイン創作に関わることが可能となり、これによってその意匠が属する分野における通常の知識のレベルも変化してくことも想定されるため、生成 AI の進歩と普及の程度等によって検討ないし変更するなど柔軟な対応がなされるべきと考える。
- ・技術の進展と普及により生成 AI の利活用が一般的になって誰もが生成 AI を利活用できる状況になったと仮定すれば、生成 AI によって創作が容易になる分野が発生する可能性があると考えするため。
- ・シリコンバレー、東京両方での知見を踏まえ、既に生成 AI の技術は人間の判断力を超え始めており、デザインの創作過程においては技術的にプロセスを管理できる仕組みと運用が必要になると感じている為。
- ・生成 AI を利用すると、創作が容易になることは否めないため。
- ・創作のハードルが下がっているので、創作非容易性のハードルを上げる必要がある。
- ・社会情勢に合わせる必要がある。

- ・既存の意匠を学習した生成 AI により生成された公知意匠が審査の過程で先行意匠となり得る場合であっても、当該既存の意匠との関連性が認められる場合は、後願に対して新規性、創作非容易性の判断を一定程度緩めるような制度が必要。
- ・ルールを決める必要があると感じる。
- ・生成 AI を利用すれば、当然、利用しない場合よりも容易に創作ができるため。
- ・創作非容易性の場合、組み合わせや置換も対象になるため、多くのデザインパターンを生成されると、登録可能な意匠の幅が狭まるため。
- ・行政が主導して取り決めていただくことが好ましいと考える。
- ・しくみや技術が変化したら、それに応じた変更をすべき。
- ・創作者が判断できないため、それを前提に変更すべき。

【「変更すべきでない」との回答の理由】

- ・現時点で具体的な問題が生じていない以上、すぐに創作非容易性の考え方を変更する必要はない。
- ・デザインの創作過程は容易性とは関係がない。
- ・生成 AI 利用＝容易に意匠の創作をすることができる、という解釈だけで十分。
- ・AI であっても人が作ったものであってもいずれも創作ベースでの判断が必要だと思う。
- ・生成 AI を単なるツールと位置づけ、今まで通りの判断基準で判断すれば無用な混乱を招く事は無いと考える。
- ・例えば当業者の定義に生成 AI を入れるとなると、生成 AI の能力の進化に影響を受けることになりかねない。また、生成 AI の能力を基準として人の創作した意匠が簡単に拒絶を受けるようになることも考えられるが、それが適切だと思えないため。
- ・変更すべきかどうか明確な理由がないため、理由がはっきりしないと変更すべきとは考えられない。
- ・具体的にどのように変更するのがよいか想像が及ばない為。
- ・意匠の創作性のレベルを維持するためには現状の考え方が妥当。
- ・「当業者が簡単に思いつくような形状、模様、色彩やこれらの組み合わせによる意匠は、登録が認められません」とものを創作非容易性とするならば、生成 AI で創られたデザインもその基準に則るものとする、その基準は変わるものではない、と考えるため。
- ・考え方自体に影響ない。
- ・生成 AI のみを用いた意匠について意匠権を付与すべきではないという立場にて回答しているため、創作非容易性について変更する必要がないと考える。創作活動における補助手段としての生成 AI の利活用が一般的になることにより、「容易性」の範疇が広がることが考えられる。創作非容易性の考え方が変更されない場合、審査実務上の創作非

容易性の「ハードル」は高く運用されることは不可避と思われる。ただし、生成 AI のみにより生成された意匠について、意匠権を付与しない根拠を、創作非容易性に求める法、審査基準の整理をするならば、当該根拠になるように創作非容易性についても変更すべきと考える。

- ・特許等の他の法域と足並みをそろえるべき。
- ・現状の運用で問題ないと考えるため。
- ・当業者は人間であるため人間から見て創作が容易であるか否かを判断するというところで現在の考え方を変えない方が良い。もし生成 AI から見て創作が容易か否かを判断することとなると AI は AI 自体または学習したモデルによって全く異なるものとなっていることから審査基準が揺らいでしまうこととなる。
- ・デザインの創作過程における生成 AI の利活用の拡大はあるものの、実質的な当業者の定義を変えるほどの影響があるかどうか不透明と考える。

（１２）生成 AI を利用した意匠と他の意匠の創作非容易性の考え方

質問 C36 において、創作過程に生成 AI を利用した意匠の創作非容易性の考え方（例えば、当業者の定義や論理付け等）を他の意匠と異ならせることに対する出願人側のメリット・デメリットをどのように考えるかについて質問したところ、35 者から回答があった。主な回答の概要は以下のとおり。

【メリット】

- ・審査が厳しくなったとしても権利化できるならメリットは十分ある。
- ・生成 AI を利用した創作が一般的になると、生成 AI を利用せず人間のみによって創作され登録可能な意匠の件数は相対的には低下する可能性がある。生成 AI を利用した意匠の創作非容易性の考え方を他の意匠と異ならせることで、そのような影響を一定程度は緩和できるものと考ええる。
- ・人による創作の価値・権利が守られると考える。
- ・多様な素材から発想できる。
- ・新たな発見が推測される。
- ・既存の意匠のモデルチェンジ品を、関連意匠制度を活用して保護する場合などにおいて、生成 AI による公知資料によるブランディング分断を防ぎ、一貫性を持ったブランド保護が可能となる。
- ・生成 AI とそれ以外との不公平感をなくす。
- ・意匠登録の機会は増える。
- ・生成 AI を利用しない場合には、創作非容易性を緩く審査するのであれば、生成 AI を利

用しない場合に、権利が取得しやすくなる。

- ・生成 AI を利用した意匠の創作非容易性の判断における懸念点が解消される場合は、メリットとなると考える。
- ・適切（従来通り）な権利取得が可能となる。
- ・悪質なものを除けるのであれば、不要な拒絶を回避できる点でメリットあり。
- ・容易に盗作かどうかを判断できる。
- ・特になし（8 者）

【デメリット】

- ・類否判断が困難になる。
- ・創作非容易性の考え方が定まるまでの過渡期は、審査の結果が不安定となり、意匠権取得に関する予見性が低下するおそれがある。また、生成 AI を利用したか否かの確認も事実上・実務上困難であるため、法的に不安定となるおそれもあると考えられる。
- ・制作プロセス、学習データの情報開示が必要になるのではと考える。
- ・利用の有無によって創作非容易性の判断基準を変えた場合、利用の有無の申告時に不正申告の動機が生じてしまうと思う。
- ・生成 AI の寄与度や寄与の仕方によるため、一律に他の意匠と異ならせるとすると不都合が出てくるのではないかと。
- ・生成 AI を利用していたことを知らずに出願する方が有利になる、という不公平が生まれる。
- ・AI を活用した他の出願人と意匠が類似しやすい。
- ・虚偽の記載があったことの証明が困難なので、そういった施策（審査基準の変更や法改正）は必要ないと考えられる。
- ・考え方を伝えるのに時間が掛かる。
- ・生成 AI の利用有無を判断するための制度設計が非常に煩雑になる可能性がある。
- ・ダブルスタンダードとなり混乱する。
- ・生成 AI の利用有無の虚偽報告に対する罰則規定や、第三者による利用有無の現実的な検証手段が無いことを考慮すると、拒絶理由や無効理由に法律条文上に追加したとしても実効性は無く、法律上の運用面だけでなく、ビジネスの現場において、不必要な混乱を招く懸念がある。
- ・意匠権の取得のし易さに違いが発生する懸念がある。
- ・先行意匠のクリアランスが困難。AI なのか、そうでないのかの判断が煩雑。
- ・生成 AI を利用したのに、「生成 AI を利用していない」という虚偽の申請をする行為が横行すると、公平性が失われる。

- ・正しく申告しない人も居る。考え方の差により保護できる場合、できない場合がある。
- ・生成 AI の利用度合の判断が難しい。
- ・意匠出願されているのであれば現状は人の手が加わっているということであり、審査基準が変わるということは権利の安定性がなくなるということに繋がるため問題となる。
- ・判断基準が複雑になる。
- ・創作時における生成 AI の利用有無を社内で管理しなければならないため、手間が掛かる。
- ・特になし（3 者）

（13）生成 AI 技術の発達を踏まえた意匠法の在り方に関する行政への要望

質問 C37 において、生成 AI 技術の発達を踏まえた意匠法の在り方に関する行政への要望について質問したところ、主な回答の概要は以下のとおり。

- ・生成 AI を使用した場合には出願及び登録費用を高額にして欲しい。
- ・生成 AI を利用して大量生産する意匠を意匠法の対象外とする考えは、極端すぎるであろうか。
- ・他国の議論をよく参考にして欲しい。
- ・「創作者」の定義は、各国意匠法や裁判例から慎重に検討することを期待する一方で、AI 技術の進化と普及のスピードに後れを取らないよう生成 AI の利用形態の枠組みについて提供者や利用者等ステークホルダーの合意形成を優先すべきと考える。このような点を踏まえて、生成 AI による創作物の意匠法上の保護については、社会全体のバランスや国際ハーモナイゼーションを図りつつ、日本の産業力強化に資する制度・仕組みの整備がされることを期待する。
- ・生成 AI は非常に魅力的なツールではあるものの、インプットからアウトプットということは人も行っていた作業である。成果物に対し、あまり特別に捉えないようにすべきかと思う。（デザイナーもアウトプットに関しては、ゼロから生み出すことはなく、目で見て盗みアレンジしモノを作る仕事なので）
- ・生成 AI はあくまでツールとして位置付けて対応することが、意匠法の目的に合致しやすいと考える。
- ・38 条において、生成 AI を利用して創作した成果物が他社の意匠権を侵害する行為として、たとえばプロンプトで「A 社の〇〇のデザインとほぼ同じもの」「A 社の〇〇のデザインに似たもの」と入力するなどの行為が侵害に関係する行為とみなされるかどうか、という点が懸念される。
- ・意図せず既存他社意匠権のデザインに基づくデザイン利用した AI が生成し、そのデザイ

ンを実施した場合の責任がどう考えられるか、という点が懸念される。

- 意匠法に関しては、デザインにおける創作プロセスを改ざんできない形で記録できる仕組みの導入が必要になると考える。
- 生成 AI を使ったか使っていないかで審査基準が変わる場合、生成 AI を利用していないとする第三者の登録意匠に対し、余計な疑いを持つこととなり、煩雑にならないか危惧する。
- 創作法たる意匠法で全てを解決しようとすることなく、不正競争防止法等も含めて総合的な検討を行ってほしい。
- このアンケートは、生成 AI を活用している人としていない人及び生成 AI で何ができるのかを理解している人としていない人では、回答が大きく異なると感じる。意匠法の在り方に関して、弊社は、生成 AI を活用していないため要望はないが、課題に関しては、情報発信を期待する。
- プロダクトデザインは企業の継続的な投資と知的活動の結果生み出されたものであるため、AI 技術の発展により本来保護されるべき権利が毀損されるようなことがあってはならない。一方で、技術、産業の発展を考えれば、権利保護と AI 活用のバランスを持った制度設計も必要と考える。
- 生成 AI 利用の場合でも意匠権の取り扱いは同じにするべき。
- 著作権法と、意匠法における生成 AI の取り扱いについて、足並みをそろえてほしい。法律によって矛盾が生じる状態は避けたい。
- 外国出願、あるいは外国企業とのビジネスでの競争において、日本企業が損をしないようにしてほしい。
- AI を利用した創作の自由は確保しつつ、企業の経済活動が阻害されないように一定の手当てが必要と考える。AI が創作した意匠であっても、その意匠の経済的価値を保護・活用できる方向で法整備を検討頂きたい。
- 産業界においても生成 AI 活用は避けて通れないと考えるため、ユーザー側（正直者）が不利益を被らない法制度の制定を希望する。
- 意匠法、意匠審査基準の改定に向けた検討の際は、広く各産業界の意見を取り入れて頂きたい。また、公知資料が増加することが考えられるので公開（J-PlatPat）に向けて、著作権法改正検討も併せて検討頂きたい。
- 特に懸念しているのは、クリアランスの観点。生成 AI を利用した創作も引例とすると判断された場合には、それらも調査できるよう J-PlatPat の改善も合わせてお願いしたい。
- AI を使用して、登録審査までの期間を短くしてほしい。また AI により、盗作かどうかを仕分けて、盗作等が減少すればよいと思う。

第2節 ヒアリング調査

本節では、生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状を把握するために、国内企業、業界団体を対象に実施したヒアリング調査の結果を紹介する。ヒアリング先の国内企業 6 者及び業界団体 1 者の業種は下表のとおり。

【図表 1-55】 ヒアリング先の業種

	業種 ⁷
A 者	輸送用機械製造業
B 者	非開示
C 者	電気機械器具製造業
D 者	電気機械器具製造業
E 者	その他の製造業
F 者	その他の非製造業
G 者（団体 ⁸ ）	輸送用機械製造業

ヒアリング調査の質問項目は、「1. デザイン創作における生成 AI の利用状況」、「2. 法制度・意匠登録出願実務上の課題」から構成される。各ヒアリング先に対する具体的な質問内容は、アンケート調査の対象となっていない G 者（団体）を除き、アンケート調査における各ヒアリング先の回答を深掘りする内容に設定した。

各ヒアリング先から聴取した結果を、質問内容に沿って整理すると以下のとおり。なお、A 者、D 者の議事概要は、各者の了解のもと、資料 2 として添付する。

⁷ 業種は、アンケート調査の回答に基づいて分類した。なお、業種の開示について同意が得られなかった場合は、非開示とした。

⁸ G 者の意見は、団体としての意見ではなく、団体所属の各個社の意見である。

1. デザイン創作における生成 AI の利用状況

デザイン創作における生成 AI の利用状況を把握するため、(1) 生成 AI の具体的な利用状況、(2) 生成 AI の技術水準、及び(3) 生成 AI を利用するにあたっての課題や懸念について、ヒアリング先から意見を聴取した。

(1) 生成 AI の具体的な利用状況

ヒアリング先の国内企業 6 者は、アンケート調査の「デザインを創作する場合、生成 AI を利用しているか」(質問 B1) について、いずれも「利用している」と回答している。この項目では、(i) 自ら開発した生成 AI を利用する場合と、(ii) 一般に入手可能なアプリケーションを利用する場合について、生成 AI の利用の理由や状況等に関する調査を行い、併せて、(iii) 生成 AI を利用する段階(プロセス) や利用方法についても意見を聴取した。

(i) 自ら開発した生成 AI の利用

- ・ 自社の機密情報の流出防止の観点と、著作権問題のある学習モデルは使わない観点から、自社開発の AI を一部使っている。(A 者)
- ・ デザインの創作には **Stable Diffusion** を使っているが、テキスト生成 AI については自ら開発したものを使っている。自ら開発したものを使うことによって、自社システム内の検索やデータベースの検索が深いところまででき、社員に提供できるので、テキスト生成 AI については自社開発している。(A 者)
- ・ 当社には社内専用の AI があり、全て自ら開発したものではなく、おそらくベースとなる AI を当社用にカスタムしたもの。開発した理由として一番大きいことは、情報漏えいを防ぐためと認識している。(B 者)
- ・ 社内専用の AI はテキスト生成 AI と画像生成 AI の両方を用意している。秘密情報を含まない範囲で、市販の AI (例えば **Photoshop** 等) も使うことはある。(B 者)
- ・ 社内専用の AI には、社内ガイドラインで例えば技術情報・営業情報は入力してよいが、個人情報や駄目とかの線引きがある。入力した内容を学習しない仕様にもなっており、社内で使いやすい AI を開発している。(B 者)

(ii) 一般に入手可能なアプリケーションの利用

- ・ **Stable Diffusion** はローカルで使えるため、自社の情報が外に流れる懸念はないので使っ

ている。(A 者)

- ・基本的にはよく耳にするようなテキスト生成 AI と画像生成 AI の両方を利用している。

(C 者)

- ・現状では、生成 AI をトライアルとして使っているのですが、市販のものを使った方がトライアルの目的には合うと考えている。そこで何か具体的に特化したものがあれば、独自の生成 AI も出てくるかもしれない。(C 者)

- ・基本的には、Adobe の Photoshop や Firefly などを使用している。あとは、Copilot で画像を作ってみたりしている。製品画像は CG 画像と画像を組み合わせで作成するが、生成 AI でかなり作業工数を減らせているので、どんどん活用していきたい。(D 者)

- ・Adobe は、契約関係にあって導入が容易であることや Adobe 製品がデザイナーのワークフローに組み込まれているため使っている。それ以外には、モーション生成 AI、画像生成 AI、モデル生成 AI などのサービスを利用しており、色々なものを試している段階。

(E 者)

- ・使用する生成 AI は使用用途やフェーズにより変わるが、知的財産権という観点で考えた場合に、著作権に関して非常に安全性が高いことを踏まえて、Adobe の Firefly をよく使っている。(F 者)

- ・アイデア出しの部分やどのフェーズでどう使うという用途のところでは、ラグやファインチューニングを踏まえた観点で、Stable Diffusion を活用したり、用途、例えばアイデア出しには GPT を使ったり、複数のアプリケーションを組み合わせで使用する形で対応している。(F 者)

(iii) 生成 AI を利用する段階（プロセス）とその利用方法

- ・社外に出すものは、自社のイメージに沿ったデザインが出るよう、自社の学習モデルを使っているのですが、著作権の問題はない。社内利用だけならネット上に置いてある学習モデルを使っていると思うが、外に出そうなものには自社の学習モデルを使う。(A 者)
- ・テキスト AI には、「こういう家庭環境でこういう背景があってこういう性格の人に売れる製品を作るにはどうしたらよいか」のような形でアイデア出しをする際に、ターゲットとなる人間像を作ってもらい、画像生成 AI では、その人間がどういう生活をしているかを作ってもらい、その人間像に適するアイデアを出したり、製品のコンセプトを作ったりしている。(A 者)
- ・製品のデザインを変えてしまうフルモデルチェンジと一部しか変えないマイナーモデルチェンジのような新製品の出し方をしており、マイナーチェンジの場合は、Stable Diffusion で「この部分だけデザインを変更」と指示して、いろんなデザインを出しても

らい、その中から良いものを選んでデザイナーがさらにブラッシュアップしていくようなことをやっている。(A 者)

- ・デザイン創作過程に AI を使ったかどうかというプロセスを記録しており、全部のプロンプト、全部のデータを記録している。著作権（侵害）で学習モデルをつかれたとき、出てきたや読み込んだ画像に問題があるのかをつかれたときに、すぐに証拠が出せるようにという意味で行っている。(A 者)
- ・入力ソースとして画像を使う場合とプロンプトで画像を生成する場合の両方がある。具体的な商品の外観決定のために生成 AI を使うことはなく、例えばプレゼンテーション用に画像を加工するなどのレベルで使っている。(B 者)
- ・体系立てて AI を使う取り組みはなく、個々のデザイナーが、社内のガイドラインの範囲内で、必要に応じて使っているのが現状。(B 者)
- ・AI を活用するときの社内ルールとして、個人情報は一切入れないし、インタビューやアンケートをとったテキスト情報や画像情報も入れないことになっている。(B 者)
- ・最終的なデザインに対して直接生成 AI を利用することではなく、検討段階で使っているが、現時点ではトライアル的な利用にとどまっている。(C 者)
- ・具体的なユースケース等のアイデアを出すときの壁打ち相手、アイデアの整理としてテキスト生成 AI を使っている。デザインのコンセプト段階では、発想を広げるために、生成 AI に出させてみてアイデアを広げることに使っている。(C 者)
- ・基本的にはアイデア出しに使っている。生成 AI を使って機器の背景画像を作ってみたり、アイコンを作るところはまだ難しいが、アイコンの雰囲気、色、形などを生成したりしている。また、背景が足りないときに背景だけを少し延ばすとか、そういうときにも生成 AI を使っている。(D 者)
- ・生成 AI は、コンセプトアートの作成、キャラクターや背景デザイン、マーチャンダイジングで物を売るときなどの商品のパッケージやカタログのデザインを行う際に使っている。(E 者)
- ・活用するプロセスとしては三つある。Adobe 製品などの塗りつぶし機能などはデザインの補助機能として活用している。イラスト自体を生成する機能は、著作権の問題があるため、直接の利用は避けて、モデルを作成する際のガイドなどに利用している。著作権を主張する必要がない背景の小物程度のものには、AI ツールを活用している。(E 者)
- ・アイデア出しの際に、たくさんのデザインを出して検証に使っている。生成 AI の活用によって、いろんなオーダーパターンを出すことが簡単になり、ディスカッションを効果的に進めることができるようになった。最初のアイデア出しは重要なので、寄与度は 4 ～6 割ぐらいとなる。(E 者)
- ・著作権に留意した使い方をしており、最終的なアウトプットが権利系でどう影響を与えるかを鑑みた上で AI を使っている。例えば、AI を活用する前の最初のスケッチに関し

ては、著作権が作成者に付随する形を前提として、手書きでスケッチを行ったうえで、そのスケッチをもとに各種生成 AI のツールをアイデア出しに使うとか、色をつけたり、変更させたり、3D のモデリングを出したり、こういった使い方をしている。(F 者)

- ・アイデア出しで複数のアイデアが出てきた後は、その内容を元にバージョンをいくつか作っていくとか、その派生系を考えていくとか、そういった使い方をしている。インダストリアルデザイン領域などで、スケッチから使うところでは、Vizcom を使ったりしている。(F 者)
- ・アイデア出しにはいくつか使い方があり、スケッチから出したものを画像で落とし込んでその画像をプロンプトで変化させる場合もあれば、プロンプトを入れずに既存のツールの中でバリエーションを出していくやり方もあり、そこで出したものをスケッチ画に落として複数のバリエーションを作るなど、順列組み合わせでいろいろなタイプの使い方を試している。(F 者)
- ・最終アウトプットに使うか、使わないかを前提として、知的財産権のリスク管理の考え方を踏襲した上で、フィジビリティやアイデア出しの場合は、ファインチューニングをかけた形、例えば既存の元データを読み込ませて、そこからいくつかの型を作っていくやり方もある。著作権の留意を強く求められる要素に関しては、元々の学習データ自体がきちんと著作権の譲渡が行われていることを前提にしたデータを使っている。(F 者)
- ・量産製品そのものとか、その企画段階とかで、AI で生成したものを直接利用していることは、今のところはない。デザイナーが絵コンテを作るときに使ってみたりするが、それをそのまま量産に採用というものはない。使っていると言えば使っているが、実のものには直接繋がっていない。(G 者)

(2) 生成 AI の技術水準

ヒアリング先の国内企業 6 者は、アンケート調査の「現在の生成 AI の技術水準がデザイン創作に十分と感じるか」(質問 B8) について、いずれも「十分でない」と回答している。この項目では、生成 AI の技術水準が十分でないと回答した理由について具体的に意見を聴取した。

- ・AI は今までにあるものを学習して、それに基づいて作るだけなので、未来的な新しいものを新規で作ろうとするとできないと考えられていて、人間のデザイナーが新しいデザインを作らないと、新規なものは出てこないという印象を抱いている。また、現在の画像生成 AI は製品の設計のことが考えられていないデザインが出てきたりする。例えば空力が全然良くない設計や衝突したら人間を守れない設計、輪郭がぼやけていてどういう製品かわからないものが出てきたりする。そういう点についてはまだ十分ではない

と考えている。(A 者)

- デザインを創作するという意味合いをどう理解するかで全く変わってくる。アイデアやアイデアのヒントになるものは、例えば一般の書籍やインターネットの情報を見るのと同じように活用できるが、生成 AI で出てきたものを、そのままデザインとして採用するレベルには達していない。(B 者)
- AI がどう変わるかというより、物の開発の進め方、デザインの取り組み方自体が変わらないと、将来的にも AI は使えないと思う。そもそも条件があつて、条件に合うものを正しく作っていくプロセスではあまり使えなくて、何もないところから何かヒントを得て、それを製品に仕上げていくというプロセスが変わらないと、生成 AI をそのまま使うのは困難。(B 者)
- 弊社で扱う小型の製品は設計とデザインは密接に絡んでいる。実際の設計プロセスとしては、最初に設計の中身があつてそれにデザインをかぶせていくとか、デザインがあつてそこに設計を入れ込んでいくとか、どちらかを固定条件としてもう一方を合わせ込むのではなく、両方で可能な条件の中から取捨選択してデザインと設計を同時に進行させていくやり方を採っている。そうすると、技術的な観点で現在の AI の水準では難しいのと、取捨選択していく過程で幅広い関係者のいろいろな思惑が入ってくるので、その点でも AI に自動生成させるのは難しい。(C 者)
- どんなお題を出しても似たようなテイストの画像ばかり。やはりデザインというところ、いろいろなテイストが出てこないと使えない。広がらないというか、そういうところが使えないと感じる。(D 者)
- 画像生成をする際にソースが少ないと感じている。プロンプトを書いて弊社の機器を人が使っている画像を生成すると、人に比べて極端に大きい機器で出てきてしまう。シンプルな筐体を出そうとしても、サイバーパンクなパイプがむき出しに出ている機器が出たりして、学習が足りないと感じている。追加学習でこういう雰囲気の話が欲しいと、人と機器の比率がある程度わかる絵を入れると近い絵は出てくるが、そういったところはまだ試している段階で、しっかり使えている感じではない。(D 者)
- あくまでも製品の構成要素の主要ではない部分に AI を使って、創作の負担を軽減しているという趣旨なので、製品の重要な部分について AI に創作を任せて、それをそのまま採用することはあり得ない、というのが現状。(E 者)
- 著作権の問題が生じない自社データでピュアなモデルを作成することは可能であるが、その場合、ベースの学習データがないため、いろいろなポーズやシチュエーションを生成できず、生成 AI に求める利便性を著しく欠いたものとなる。他方、ピュアでないものを使うと、製品に著作権のリスクを含むことになるので、商業的に使うには十分ではない。オープンかつピュアな学習データが用意されていて、ユーザーはその上に自社のピュア環境を構築できることが望ましい。(E 者)

- ・インダストリアルデザイン領域でデザインの画像データを 3D 化して、それをグラフィックではなくて最終的な制作、板金、鋳造や 3D プリンターなど、物理的に寸法考査や規格考査を含めた上で精度を担保する画像データとして抽出するまでには、技術水準は至っていないと考えている。手書きで作ったものをグラフィックにして、それを 3D 化して使うとか、360 度回転させたビューアーで写していくとか、この辺りまではできると認識しているが、それを実際に製造して物理的なプロダクトにするところまで、生成 AI で自動化して精度、品質、製造物責任等も含めた形まで対応できる技術水準ではない。
(F 者)

(3) 生成 AI を利用するにあたっての課題や懸念

ヒアリング先の国内企業 6 者からは、アンケート調査の「デザイン創作における生成 AI の利用を今後さらに進めるにあたり、課題や懸念はありますか。」(質問 B14) に対し、「学習データの内容が不明確」、「予期せず他者の権利を侵害してしまう可能性がある」、「情報漏洩のリスクがある」等の回答が寄せられた。この項目では、これらの課題や懸念を回答した理由等について具体的に意見を聴取した。

- ・日本の著作権法や意匠法には生成 AI に関して書かれていないので、社内でも動きが取れないのが課題になっている。社内で生成 AI を使うにあたってのガイドラインを作っているが、法律が決まっていないので、法務や知財からするとグレーゾーンなことは言えず、絶対に大丈夫なところしかデザイナーに言えない。著作権の問題や学習データの内容が不明確なところは、こういうデータを学習したものを使ったらどうなのかと聞かれても、知財や法務は多分駄目ぐらいしか言えない。そこが明確になっていないと、ガイドラインも作れない。しっかりした回答が法務や知財からできないというのが、今一番の課題になっている。(A 者)
- ・一番大きいのは情報漏えいのリスク。懸念があるので、社内で規制を張っている。そこを回避できない限り一般の生成 AI を使用することはできないので、相当な労力をかけない限り、世の中の流れに追いつかない状況になる。情報漏洩のリスクが解決しないことには何も進まない。オープンな社会システムの中でこの解決策が取れば、大きな飛躍になると思う。(B 者)
- ・現状ではトライアル的な扱いであって、最終的なデザインには直接 AI を使わないため、懸念が顕在化しているわけではないが、課題はある。今のデザインフローでも、デザインのリークや他社デザインの権利侵害が生じないようにしているが、生成 AI が入ってくることによって予期できないものがある。特に生成 AI の学習データやその扱いはエンドユーザーにとって完全に理解するのは難しいし、コントロールするのは不可能に近いことから、

意図せずこうした課題が発生することを一般論として懸念している。その懸念が払拭されないところが、最終的なデザインに AI を使い切れない理由の一つになっている。逆にそういう懸念があるので使わない。(C 者)

- Copilot の場合、作ったものはマイクロソフトが保証すると聞くが、例えば、生成 AI を使って出した画像が予期せぬところで著作権侵害をしていたときに、訴訟の対応は各社がすることになるのではと懸念している。AI が始まる前から、他者の権利侵害をしないように、デザインの他社比較を行い、リスクを回避しているが、例えばお菓子屋さんの何かと一緒にだということまでは見ていないので、思いもかけない画像が入り込むかもしれないところが怖いと感じている。(D 者)
- 生成 AI の利用の懸念として、「学習データの内容が不明確」、「予期せず他者の権利を侵害してしまう可能性」を挙げたが、データの正当性を証明する手段はないため、問題が発生することを前提に、係争などが生じたときに備え、日頃のフローや学習素材の履歴を残しておくべきと考える。ただし、全社で誰が生成 AI を使っているか把握できないため困難である。(E 者)
- 「情報漏えいのリスク」については、社内では生成 AI 委員会を設けて使用するサービスと入力するデータの妥当性を確認している。しかし、シャドーAI という言葉もあるが、ガバナンスが効かない範囲で生成 AI にデータが入力されている可能性がある。また、多くのサービスの検証をしているが、性悪説で考えると、ネットワークに接続されている以上、悪意でデータを抜かれる可能性がある。(E 者)
- 著作権の場合は類似性、依拠性の二つの観点があり、データを学習させるフェーズと生成 AI をツールとして使うフェーズで分かれると思う。今把握できた影響としては、著作権を侵害していないデータをきちんと集めて、それを基に生成 AI ツールを利用したとしても、プロンプト上どう書いているかで依拠性の影響が出てくる。その内容を鑑みずにアウトプットだけで著作権の問題を判断することは難しいため、そのプロセスを把握する行動変容がこれから必要になってくる。(F 者)
- 最終的に出てきた作品を見たときに、人間が目検で確認できるレベルとシステムで制御できるレベルの二つで分かれると思う。人間が目検で見られるレベルの判断については、技術的に超えてきている部分が多い。例えば、違法な作り方をされたデザインと適法な作り方をされたデザインをアウトプットだけで判断するのは難しい状況が起きている。また、意図的に悪意を持った形で違法なことをやろうと思うと、システムの対応をくぐり抜けてしまう。具体的には、各社において、デザインの裏側にデータを仕込む透かし技術で盗作を判断できるようにしているが、そうした著作権の問題を解決できる対策が簡単な方法で破られてしまうことが起きると想定している。デザインに透かし技術を入れて表に出したとしても、それを写真で撮ったり、手書きで写したりすれば、その後のアウトプットを防ぐことはできなくなる。(F 者)

- ・生成 AI の事案については、リーガル、システム、デザインの観点でそれぞれの知識を一定以上持った上で対応していかないと判断がつかない部分が多く出てくる。リーガルの観点で「こうしたリスクが出てくる」とデザインの著作権や意匠権について想定をかけたとしても、それを上回る形でソフトウェアの新しい技術が出てきたときに、リーガルの観点だけではキャッチアップしきれないことが起きてくる。一方、デザイナーがデザイン実務で AI を使っていくときには、リーガルの観点が抜けてしまうが、弁護士はそのキャッチアップがなかなかできない。このため、ある程度簡単な方法で本物であることを証明できて、知的財産権の対応がきちんとできるようにしていくことが大事になってくる。(F 者)
- ・意匠登録出願をするときや著作権の証明をするにあたり、生成 AI を使っている、使っていないといった二つの選択肢があったときに、嘘を見抜くことは非常に難しい。具体的にアウトプットされたデザインが、人間が作ったデザインなのか、生成 AI を活用したデザインなのか、そのときに使ったプロンプトは何なのか、プロンプトの中で類似性や依拠性に抵触しない形になっているのか、こうした部分が顕在化してくると想定している。(F 者)
- ・AI をツールとして考えた場合は効率化のメリットは当然あるので、生成 AI の利用は多分進むと思う。ただ、こうした意匠権の課題とか、学習させるデータの著作権とか、自社ベースだけでやるかとか、諸々の課題があるので、一気に進むわけではないと思う。(G 者)

2. 法制度・意匠登録出願実務上の課題

法制度や意匠登録出願実務上の課題を把握するため、(1) 生成 AI による大量生成・公開の課題、(2) 生成 AI を利用して創作したデザインの創作者に関する考え方、(3) 生成 AI が自律的に創作したデザインの創作者に関する考え方、(4) デザイン創作時における生成 AI 利用の有無に関する明示義務、及び (5) 生成 AI の利活用の拡大を踏まえた創作非容易性要件の在り方について、ヒアリング先から意見を聴取した。

(1) 生成 AI による大量生成・公開の課題

ヒアリング先の国内企業 6 者は、アンケート調査の「貴社の創作した既存の意匠に基づく意匠を第三者が、生成 AI を利用して多数作成し、公開する行為について、意匠登録出願との関係で懸念することはありませんか。」(質問 C3 又は質問 C4) について、いずれも懸念を自由記載により回答している。この項目では、(i) 生成 AI による大量生成・公開の課題等、(ii) 大量公開により意匠登録出願が拒絶されること等に対する懸念と制度上の対応、

(iii) 関連意匠制度を利用する上での懸念と制度上の対応、(iv) 前記制度上の対応として特に、自身が新たな意匠登録出願（関連意匠制度を活用した出願を含む）をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないようにするという対応（以下「新規性喪失の例外等による対応」という。）について具体的に意見を聴取した。

(i) 生成 AI による大量生成・公開の目的、課題等

この項目では、自社が創作した既存の意匠に基づいて、第三者が生成 AI を利用して意匠を多数作成し公開する目的や事例、その課題、対策等について意見を聴取した。

- ・ SNS や、AI 画像生成サービスも行っているストックフォト提供サイトでいろいろな画像が検索できるが、生成 AI で作られた画像がたくさんアップロードされていて、この中に自社製品に似た画像がたくさんアップロードされており、これが結構問題になると思う。
(A 者)
- ・ 公開の目的の一つはその製品を権利化されないようにすること。もう一つは、モデルチェンジ予想。今まではデザインを描ける人がデザインを描いて、ネットにあげて発表していた。今後は、画像生成 AI を使えば誰でもできるようになるので、モデルチェンジを予想して、自分の予想が当たったみたいにみんなで楽しむ方々も増えてくることが懸念。牽制目的は今まで見たことはないが、モデルチェンジ予想は現状では多い。(A 者)
- ・ 自然人による創作でも発生する可能性はあり、模倣品業者などにより同じような問題が起こりうるとは元々思っていた。AI だと誰でも簡単に大量にできてしまうので、素人が面白半分で悪意を持って行う可能性があり、これまでよりもリスクが高くなる。(B 者)
- ・ 具体的な事例はないが、競合他社であれば「牽制する目的」になると思う。競合他社であればそんなに非常識なやり方はしないので、特許や公開技法などで近いものをいろいろ考えて公開することがありうる。モデルチェンジ予想を目的とする公開は、面白半分の YouTuber などを想像したもの。当社の商品は標的になりそうなものを扱っておらず、車やゲームなど人気の高い商品が狙われるが、そういうのが一番怖いと思い（アンケート調査で）回答した。(B 者)
- ・ よく見るのは自動車や iPhone みたいに、次のモデルの動向が一般ユーザーにも注目される製品で、デザインも注目されるもの。そうした興味を引く製品は、次のモデルのデザイン予想が Web や SNS で公開されているので、同じような性質の製品であればどこでも起こり得る可能性はあるかもしれない。そうした人たちが何故やっているのかは定かではないが、公開しているものを見ると、事業を妨害する意図はあまり感じられず、楽しみでやっている。承認欲求を満たすためとか、趣味の延長線上で作って公開するものが多いように見える。(C 者)

- ・他社製品が当社の意匠権には触れないものの、顧客が混同するぐらいに雰囲気似ているものが生じるところに懸念を持っている。製品の形状とか色使いとか、何となくデザインテーマが似通うと、同じシリーズの製品として誤認されてしまうリスクが増えるのではないかと。粗悪品に加えて、当社の権利を侵害しないところで、我々の売り上げを奪っていくような類似製品が出て、それに我々が対処できないことを、一番懸念している。

(D 社)

- ・生成 AI により作成した意匠を公開する第三者としては、一つは一般的なユーザー、もう一つは業者、国内の競業もそうだが、特に中国の業者が脅威で、そのような業者が日本のみならず海外で、当社の製品に入れる景品の特徴的な形状を AI で作成して、X や Web サイトで公開することを想定している。(E 者)
- ・悪意の出願をする輩が出てくるとは、時代の流れからみて想定できるので、それを直ちに恐れているわけではなくて、法律上無効理由として争う余地があるのであれば、知財のスタンスとして争いの機会を増やしたい。意匠権を取っている以上有効に活用できる具体的な場面を増やしていきたいので、悪意で権利を取られたり、そういうことを基に争いの機会が増えたりするのは必ずしも悪くはないと考えている。(E 者)
- ・意匠登録を判断する際に、六面図で出てきた内容が、人間が作ったものか、生成 AI によって作られたものかを判断するのが、現状のプロセスでは極めて難しいと懸念している。

(F 者)

- ・他者の創作したデザインを AI に学習させて問題となった米国の事例は、大きく二つある。一つは、美術展や写真などで賞を受賞した作品が、人間が作ったものではなく、生成 AI により作られたケース。それを発表し開示することによって問題が発生する。二つ目は、米国の漫画や作品で、背景は AI で作られているが、キャラクターは人間が作っている。こうした場合の知的財産権に関して、どこまでが権利でどこまでが権利ではないのか、このあたりが問題として出てきている。(F 者)
- ・第三者が既存の意匠に基づき意匠を作成・公開する目的は、お金。プロのデザイナーが 1000 万円かけて作ったデザインがあり、生成 AI を使って 100 円位で類似したものを 1 万個作ったとする。その 1 万個作ったものを 1 万円で販売して儲けるのは簡単にできる。画像販売サイトでそれを使えば、努力をせずに人が作った作品の模倣をしてお金を稼ぐことができる。楽して儲けられるのでそれをやる、盗作と非常に近いアプローチになっている。Web で依頼してデザインやグラフィックを作るサービスのサイトを確認すると、模倣品が出ていたりするので、実態としてはそれが強いと思う。(F 者)
- ・本物であることを証明するために、一度記録をしたものを変更できない、改ざんができないという当社のスマートコントラクト技術を使って、デザインを創作する過程を記録して、その記録自体が改ざんできないようにしている。具体的にはスケッチの部分やアイデア出しにどういったツールを使ったのか、どういったプロンプトを入力したのか、

それを 3D のデータに記録して、改ざんできないようワンセットにして、それを契約書と一元化し、契約内容と結びつけてわかるようにしておく技術的な取り組みを行っている。(F 者)

- ・第三者による作成・公開の目的は、利益を得る目的もあると思うが、一つは、自分で作成した画像をアップすることで、一般の評価を得て自分の知名度を上げること。あとは、今ある製品の次のモデルを予測して、結果的には自分の評価を得ることが考えられる。もう一つは、模倣者により実際に実施され、製品化されるものも出てくる可能性があると思う。(G 者)
- ・例えば個人が承認欲求とかのために大量にリソースもかけずに生成したものが引例になって、我々の権利が阻害されるようなことは非常に懸念しており、乱発されるようなものは抑えられるようにあってほしいと思っている。ではどう見分けるのか、意匠として見なす見なさないなのか、それともプロセスで制限をかけるやり方なのか、そこについては引き続き慎重な議論が要っている。(G 者)

(ii) 大量公開により意匠登録出願が拒絶されること等に対する懸念と制度上の対応

この項目では、自社が創作した既存の意匠に基づいて、第三者が生成 AI を利用して意匠を多数作成し公開する行為により、自社の意匠登録出願が拒絶されることや権利化ができないことなどに対する懸念や制度上の対応について意見を聴取した。

- ・AI 画像生成サービスも行っているストックフォト提供サイトには、いろいろな自社製品に似た画像があがっているので、その方向に弊社のデザインが進むと、拒絶理由通知の根拠になってしまう不安を感じる。例えば、当社の部品を売るメーカーが大量に画像を生成して、プログラムを使って SNS などにアップロードすると、当社の部品が今後登録にならない可能性も出てきて、弊社の部品を簡単に売ることができるようになってしまう。(A 者)
- ・絵を描くのが得意な人が、当社のサイトから製品のデザインを予想して書いたものが当たったことがある。意匠出願を先にしていたので問題はなかったが、これが今後スピードアップしていくと怖い。今の制度上は、新規性を喪失していると言って終わりなので、対応できない。(A 者)
- ・意匠出願されたものは、生成 AI の関与に関わらず、先行意匠にはなると思う。(A 者)
- ・自社の意匠登録出願が拒絶されることについては、自然人でも起こりうるので、仕方ないと思うが、当社にとってそういう機会が増えるのは良いことではないので、(アンケート調査では)「少し問題があると感じる」を選択した。(B 者)
- ・生成 AI によって大量に作成されたデザインが公開されることで、例えばモデルチェンジ

後のデザインの権利化が妨げられることは考えられる。このような懸念は、生成 AI によって新たに生じる問題ではなく、現状でも生じる問題。AI が導入されることで、今後拡大する可能性として（アンケート調査で）回答した。（C 者）

- ・権利との関係は抽象的なのでケースバイケースだが、第三者が生成 AI を利用して当社のデザインに基づき創作したデザインについては、当社が出願登録した権利で通常通り保護されて欲しいし、移転を請求するなど考えなくても、当社の意匠権の権利範囲に入っ
て欲しい。現実的に証明できる可能性は低いかもしれないが、当社のデザインを学習させた証拠がある場合には、明確に基づいたと言えるのではないかと。また、そうした第三者の意匠登録出願は、当社の既存のデザインに基づいて新規性や創作非容易性により拒絶をしてもらいたい。（D 者）
- ・当社は、定期的に新製品を作って、意匠出願もしている。ファンの方々が、「今回出た新製品を基に次の新作を考えてみた」という感じで、X 上で「こんなのがあったらいいよね」がたくさん出てきて、バリエーションが 10 も 20 も出てしまう。結局それらが当社の開発したものに類似する公知意匠となって、せっかく努力をして創意工夫を凝らしたものが権利化できなくなることを懸念している。（E 者）
- ・生成 AI が関与した意匠は先行意匠から除くなどの法改正が必要と考える。どの程度関与した場合かという点、生成 AI が主になる場合は明確に除くべきだが、生成 AI が補助的な役割を果たしているぐらいだったら、除く必要はない。今の時代、ほんの少しでも AI が関与したら除くとしてしまうと、過度な制限になり、開発の自由度を阻害する。（E 者）
- ・現行法が、今の技術に対応できる仕組みになっていない。生成 AI によって大量に簡単にデザインの複製を作ることができて、その見分けがつかないことを想定したものになっていない。悪意を持った人が今の技術を使ってやろうとすると、かなりのことができてしまう。そこまでいった場合は、法律的にそうしたことが起きない形にしていかなないと、クリエイターやデザイナー、文化的な方向性でプレゼンスを出している方が評価されなくなる、そうしたことに価値を見出す人が減ってしまうということが起きるのではないかと想定している。（F 者）
- ・他者が生成 AI で大量に生成して、オリジナルの人達が作ったものに先んじて、意匠登録出願をした場合は、オリジナルで作った人達の意匠権が承認されない場合が発生する。意匠権は製造する場合は基本的に多いので、量産で例えば 100 万台、200 万台となったときに、非常に大きな影響が出てくる。（F 者）
- ・今のところ、他者が生成 AI を使って公開した意匠に基づく引例は受けていない。今後そうした意匠が出てきたとしても、Web 上の公開なので、AI かどうかの判別はつかないと思う。今までは、製品のフルモデルチェンジ予想図についても、デザイン能力のある方が自分で創作して雑誌に載せていたが、AI を使えば、デザイン能力、創作能力がない一般の方がプロンプトを与えるだけで画像が出力できる。それを自分で楽しむのはよいが、

自分の能力の評価を得たいために WEB 上にアップされると、公知資料が今より確実に増えるため、自社の意匠権の取得に影響が出てくると考えている。(G 者)

- ・具体的な事例はないが、今までは雑誌とかがそれなりのスキルと費用を持って予想図を作っていたのに対して、AI を使うと個人でもリソースなく作れてしまうため、大量に出回る可能性が急激に増えている。製品のスタイルにたまたま近いものが多く出回ることで、1 件 1 件の権利が狭められたり、権利範囲に影響したりすることもあり得るのではないかという懸念がある。(G 者)

(iii) 関連意匠制度を利用する上での懸念と制度上の対応

この項目では、関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、自社が創作した既存の意匠に基づき、第三者が生成 AI を利用して作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠資料となり、自社の意匠登録出願が拒絶され得ることに対する懸念や制度上の対応について意見を聴取した。

- ・関連意匠制度が改正されて、関連意匠の子供・孫・ひ孫のように出願できるようになったが、生成 AI の画像がたくさん作られる中で、自社で四つ目の孫の関連意匠を作ろうとしたら、三つ目の孫が画像生成 AI で作られてしまい、関連意匠の連続性が作れなくなる場合が問題と思う。(A 者)
- ・当社としては、外国出願をするものがたくさんあって、関連意匠にしておくといろいろ弊害があるので、関連意匠制度はあまり使っておらず、そこまで問題にならないだろうと思う。(A 者)
- ・元々生成 AI に限らず、「似たような模倣品が第三者からいっぱい出ると、関連意匠が続きにくなる」旨の説明を関連意匠の法改正時を受けた記憶があり、それも嫌だと思っていたところがあるので、生成 AI かどうかの判別が難しい状況下において、「生成 AI に限らず、第三者が似たような意匠を出してきたときに、それが根拠にならないといい」という点は含んで（アンケートの回答を）記載した。(B 者)
- ・正当な事業活動の中でやっている場合は仕方がないが、悪意を持って出してきたものに対しては歯止めがあればよい。生成 AI で大量に出してくるのも気になるし、何かその辺の見分けが必要と感じる。(B 者)
- ・前提として、法改正することにより制度が複雑になったり曖昧になることで、全体としてバランスが崩れる方がむしろ懸念であるので、法改正の必要性は強くは感じないが、拒絶される可能性もゼロではないので少し懸念はある。(C 者)
- ・第三者が生成 AI を用いて当社の創作した意匠に類似するデザインを大量に作成・公開して、関連するデザインのまた関連するデザインみたいに、デザインの束が立ち上がる

場合には、当社が同じシリーズで後に作ったものが、立ちはだかったデザインの束により創作容易で蹴られてしまう。そうした可能性があることには懸念がある。(D 者)

- ・関連意匠制度は、せっかく新しく法改正して、真の権利者であれば後出しで権利範囲を広げられるという、アドバンテージの高い制度ができたのに、AI が引例として差し込まれたら全然活用できないというところを心配している。法改正の具体的な内容については、関連意匠として保護されるべきものが守られるのであれば、どのようなものでも構わない。(E 者)
- ・意匠権に関しては、関連意匠と部分意匠で戦略的にバリエーションを出した上で、厳選した形で申請しているが、良い意味で言えば、AI によってそういった出願戦略が立てやすくなる一方で、悪い意味で言えば、全くの素人が、他者がこうやってくるだろうというのを予測して、関連意匠・部分意匠の戦略を立てしまうことがあり得る合法的に他者が関連意匠・部分意匠で外堀を埋めることを許容してしまう。生成 AI がいない場合は、労力や時間がかかっていたため（誰も）やらなかったが、生成 AI により時間や労力のハードルが一気になるので、そういう「輩」が入ってくるのではないか、法律で規制しづらくなるのではないか。ゲーム理論上それでもやりたくないみたいな対策が必要ではないかと思う。(F 者)
- ・これまでは、関連意匠を出すこと自体が労力なので、最小予算で戦略的に最小限の関連意匠を出して、意匠、ブランド全体を守っていた。AI を使えば、申請や登録費用はかかるが、図面や戦略の作成は大幅に削減できるので、関連意匠もたくさん出せるようになる。こういう状況に対する対策は必要と思う。(F 者)
- ・関連意匠制度に関しても、デザイン能力を持たない方が創作して、悪意を持ってメーカーのブランディングを阻害すること、場合によっては出てくるのではないか。日本は 3 年間の秘密意匠があるからよいが、海外は公開延期もない国が多いので、メーカー側はモデルチェンジのデザインを必ずしも早く出願できるわけではない。悪意を持つ方にどんどん公開されると、ブランディングに影響が出るのではという脅威を感じる。(G 者)

(iv) 新規性喪失の例外等による対応

この項目では、自身が新たな意匠登録出願（関連意匠制度を活用した出願を含む）をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないようにするという対応（新規性喪失の例外等による対応）について意見を聴取した。

- ・生成 AI で生成された画像については、新規性や創作非容易性の根拠資料にならないようにできたら嬉しいなとは思いますが、正直それが生成 AI で作られたものなのか分からないと

- ころもあり、なかなか難しいだろうと考えている。(A 者)
- ・(新規性喪失の例外制度(意匠法第4条第1項及び第2項)を見直す法改正等を仮に行う場合、このような法改正等で十分でしょうかという問いに対して) もしできるとするならばそれで十分だと思う。(A 者)
 - ・SNS やサイトに上がっている画像で、生成 AI が作成したものは、新規性等の根拠から外ればよいと思う。(A 者)
 - ・生成 AI を使ったデザインは引例にならないとできるのであればよいが、その分別はできないと思う。今後、画像が世の中にあふれて、1 個 1 個、AI を一部使った、AI を使って全部書いた、だから引例になる、ならないという判断を全部審査でやっていくことは無理だと思う。そういう意味では、新規性喪失の例外の観点でやっていくのがよいのではないか。(A 者)
 - ・生成 AI で作られた画像が新規性や創作非容易性の根拠資料にならないのであれば、関連意匠についても同様に扱われて、攻撃もできないと思うので問題はない。(A 者)
 - ・第三者が既存のデザインに基づき生成 AI を活用するなどにより作成・公開した意匠を新規性や創作非容易性の根拠資料にならないようにする法改正はありだとは思いますが、「生成 AI を活用するなどにより」という点について、生成 AI を活用したものかを判別する必要があるとすれば、その判断が正確にできるのかは疑問に感じる。(B 者)
 - ・意匠は他の法域にまたがるので、例えば商標的な役割のデザインの意匠でも保護できることもあるし、不競法や著作権にも関わる。既存の意匠に基づいて創作された意匠を新規性等の基準から除くか、AI 自体を作者と認定するかは、個別最適で考えると違う答えになるかもしれないが、他の法域との関連性で現在の制度が正しいのかを全体として見ると、現在の制度でバランスが取れていると思うので、全体としては強い法改正の動機は見当たらない。(C 者)
 - ・自社が創作した意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が根拠となって、意匠登録出願が拒絶されるのは、もちろん感情的には困る。個別にこの点だけ見ると何かやりようはあるように思うが、それによる弊害を考えると、意匠制度全体としては現状のままだが全体最適として適当という意味で(アンケート調査では)問題ないと回答した。(C 者)
 - ・どういった場合に「既存の意匠に基づいて」創作されたのか、その定義を明確にすることが必要。意匠の場合は「既存の意匠に基づいて」の判断は難しい。現状でも、形だけ見れば四角のようなもので新規性や創作非容易性を主張するのが困難であっても、先行意匠とのわずかな差や用途機能に影響する形の意味が説明できれば登録になることもある。「既存の意匠に基づいて」は形だけを見ているのか、意味まで含めるのか。意味まで含めると、第三者が自分の意匠に基づいたと言えるかの判断が難しい。一律こうだと定義できるのであれば許容もできるかなと思うが、個別判断となると難しい。(C 者)
 - ・法改正により制度が複雑になったり、曖昧になったりして、全体としてバランスが崩れ

- る方がむしろ懸念であり、法改正の必要性は強くは感じない。(C 者)
- ・現行法上対応できないなら、法改正してもらいたいと思うのは当然の流れ。AI で作ったものが公知意匠から外されれば懸念が排除されるので、どういう立て付けにするかは、目的が達成できるよう決めてもらえばよい。(E 者)
 - ・「既存の意匠に基づき」という条件をどうやって後から判断するのかは疑問なので、そのあたりも明確に基準を策定できればと思う。(E 者)
 - ・ある公知意匠が生成 AI を利用して作成されたものか、生成 AI を利用して作成された公知意匠がどのようなデータを学習して作成されたかを、アウトプットから事後的に判断するのは難しいが、自社が作ったデザインに基づいて第三者が生成 AI を利用して作成・公開した意匠を、新規性や創作非容易性の根拠にしないという法改正については、それでいいと考えている。ただ、この法改正とワンセットで、川上のところで真似したものを大量に出すことを防ぐような対策を講じないと、(懸念に) 対応できないのではないか。(F 社)
 - ・第三者が生成 AI を活用して作成・公開した意匠が、新規性等の根拠資料とならないよう新規性喪失の例外制度を見直す方向性には賛成だが、AI による創作かどうかの判断基準を明確に定めないと、残っている公知資料が後に無効請求の根拠資料となることも懸念される。そうすると不安定な制度になることも想定されるため、判断基準をきちんと定めてほしい。実際には、アップロードした人の宣言でしか判断できないのではとも思うし、実効性には疑問が残るが、そういう点を加味しながら制度を検討してもらいたい。(G 者)
 - ・「既存の意匠に基づき」の具体例として、既存の意匠が学習データにある場合、イメージを入力した場合、プロンプトで指示した場合の 3 つのパターンが挙げられたが、そうしたものがどのように判断されるのか、その基準はいずれにしても難しいが、そこを明確にしてほしい。(G 者)
 - ・新規性喪失の例外的な扱いをしていくとした場合に、新規性喪失の例外のハードルが高い諸外国もあることを考えると、日本でしか使えなくて、その後の拡充やハーモナイズに影響していく可能性があるのではという懸念もある。ここは先々まで見た中でももう少し考える必要があるのではないか。(G 者)
 - ・(関連意匠について) 新規性喪失の例外の場合と同様に、「既存の意匠に基づき」の「基づき」が、関連意匠だから違う基準となるわけではないので、そこをどう判断するかは気になるところ。悪意を持って出されたものか判断がつかないものが増えてくると、関連だろうと新規の出願だろうと、我々の障害になるのはあまり変わらない。(G 者)

(2) 生成 AI を利用して創作したデザインについての意匠権による保護

ヒアリング先の国内企業 6 者は、アンケート調査の「生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）について、意匠権による保護を受けることを望みますか」（質問 C23）及び「意匠権による保護を認めるにあたり、創作過程において人間の関与が必要と考えますか。」（質問 C26）について、いずれも「はい」と回答している。この項目では、生成 AI を利用して創作したデザインの創作者に関する考え方や、創作としての人間の関与の程度、そうしたデザインを保護すべきか等について具体的に意見を聴取した。

- ・プロンプトを考えることが、画像生成 AI をデザインツールとして使うことであり、今までのデザインと変わらないという考えを持っているので、プロンプトを考えるとところは創作者に値すると考えている。(A 者)
- ・生成 AI に創作を指示した者や生成 AI により試作した意匠を評価した者は、プロンプトを人間が打って指示をして、その中から評価したという意味で創作者に値すると考えている。どのようなプロンプトかという点で難しいが、デザインの意匠権の要部になるところをプロンプトで入れた人だとは思っている。(A 者)
- ・現状の画像生成 AI では、当社の製品のはっきりとした綺麗なラインが出てくることがなく、デザイナーが手を加えないと綺麗な製品は作れないため、現状は清書をデザイナーがしており、それは創作者に含めてよいと思う。(A 者)
- ・AI の関与の線引きが難しいが、AI が少しでも関与したら保護しないと言われてしまうと厳しい。一方、何でもかんでも保護するというと、それはそれで問題が出てくる。(B 者)
- ・「AI 時代の知的財産権検討会」の中間取りまとめが 2024 年 5 月に出されていて、意匠も著作権の考え方に寄せると書いてあったが、そういう考え方でよいと思った。ただ、どのレベル感が適切かに関する回答は難しい。(B 者)
- ・最終的なデザインに貢献する指示をしたのか、最終仕上げをしたのかというところだとは思っている。それがどのレベルかという点で難しく、こんな形のデザインにしてくれという抽象表現でいいのか、ここをシャープにと具体的に言うのか、その辺のレベル感はわからない。(B 者)
- ・現状だと、最初の指示は抽象的でありふれた指示を出している可能性もあるので、最終製品への寄与度が高くなるのは、どちらかというと（アンケート調査の質問 C25 の）「8. 最終調整・仕上げを行った者」になりそうなイメージはある。また、AI をツールとして使い、最終的なデザインに繋がる指示をしたのであれば、「5. 生成 AI へ創作を指示した者」もそうかなと思う。(B 者)
- ・意匠の創作性としてどの要素が評価されるのかは、製品や具体的なデザインによって異なり、デザイン全体の基本的構成態様に当たる全体の構成レベルが評価されるものもある。

るし、全体の構成レベルは共通する事業領域で、細部のデザインが評価されるものもある。そうすると、生成 AI を開発した者から仕上げに関わった者まで、段階的にあるのかなと思う。(C 者)

- ・「生成 AI を開発した者」を創作者としたのは、一般的・汎用的な生成 AI というよりは、その製品領域について特徴のある、チューニングされた AI を開発した者であれば創作者となりうると考えたから。基本的構成態様が特徴的なものを傾向的に作り出すことができる AI を想定した。(C 者)
- ・(アンケート調査の質問 C25 の回答として選択した)「4. 生成 AI のタスクやパラメータの調整(ファインチューニング)を指示した者」「5. 生成 AI へ創作を指示した者」「8. 最終調整・仕上げを行った者」に共通しているのは、デザイン的な働きかけというか、創作性を伴った行為を行った人であること。何らかの創作行為を上記 4、5、8 に関して行った人を創作者とすべきというのが、デザイナーからも聞いた際の意見。(D 者)
- ・著作権の考え方と一緒に、人間の創作活動がより現れる形で具体的なプロンプトを打った人が創作者になるべき。生成 AI で出来上がってきたものに手を加えて最終仕上げに関わった者は入れるが、生成 AI を使って創作した人はそもそも創作者に加えない。(E 者)
- ・創作過程における人間の関与には、0 から 1 の関与が必要と考えている。例えば、あるパーツについて、既存の基本形状は変更せずに少し溝を入れるだけの場合は、0 から 1 の関与にはならない。概念ごと変えて新しく作るのが 0 から 1 の関与のイメージ。(E 者)
- ・最初の形から AI に作ってもらうというよりは、「今まであった機械をブラッシュアップしたい」とか、「バリエーションを考えたい」ときに AI が関与することは構わないが、「こんな目的でやりたい、大体の形はこのようにしたい」といったことは人間が示す必要がある。(E 者)
- ・ベースのスケッチは人間が作成し、それを基に生成 AI でバリエーションを出していく場合には、あくまでもベースには人間が作った創造性があるって、それを拡張するためにツールを使っている。この場合、権利は認められてよいと考える。生成 AI をツールとして創造性を補完するために使っていく形であれば、創作者がオリジナルで新たな技術を使っていくところからそんなはずれないと思う。一方、単純なプロンプトだけで出てきたものや、人間の創造性が感じられない形で、生成 AI によるデータから出てくるアウトプット、これを人間の創作として認めていくのはさすがに難しい。この二つの違いが大枠としては出てくると考える。(F 者)
- ・現時点では、デザインのベースとなる創作に携わった人が創作者として適切と思う。今後は、その部分は変わっていく可能性はあるかもしれない。例えば、複数の生成 AI ツールの使い方のノウハウ自体やその工夫、創造性みたいなところが認められていく、そこにバリューが出てくることもあるのではないかなと思う。(F 者)
- ・例えば一つのデザインに対して、生成 AI ではなくても深層学習の技術を使うと、1 万件、

2 万件を技術的にはすぐ作れてしまう。そこで技術的に作られたものと人間の創造性が入るものは基本的には別物と思う。(F 者)

- ・最終的なアウトプットと創造性のところだが、最終的なアウトプットだけでは創造性は判断ができないというのが前提としてある。その最終的なアウトプットを出すためのプロセスも含めた上での人間の創造性の関与というところが大事になってくると考える。

(F 者)

- ・生成 AI だけである程度作ったとしても、やはり作り込みだとか、各企業のブランドイメージとかがあって、そういう過程を経たものは意匠と認められる。(G 者)
- ・意匠法に規定する意匠は、本来自然人によるものと考えているが、画像のみで、それが自然人なのか AI の創作なのかの判断が非常に難しいという問題が出てくる。仮に AI が創作したものを意匠として認める場合の創作者は、プロンプトを与え、条件を付与したオペレーターではないか。(G 者)
- ・創作者はプロンプトを与えたオペレーターという話があったが、一方で生成 AI をツールとしてモデリングで使うだけの場合もあるし、学習データとして利用された意匠の創作者というところもある。ここについてはまだ議論するところがあるのではないかと。(G 者)

(3) 生成 AI が自律的に創作したデザインについての意匠権による保護

ヒアリング先の国内企業 6 者は、アンケート調査の「生成 AI を利用して創作したデザインのうち、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものについても、意匠権で保護すべきと考えますか。」(質問 C27) について、いずれも「保護すべきでない」と回答している。この項目では、生成 AI が自律的に創作したデザインの創作者に関する考え方や、そうしたデザインを保護すべきか等について具体的に意見を聴取した。

- ・人が何も関与していないのであれば、意匠権にはならないと思う。生成 AI が、今まであったものをただ単にかき集めて、過去にあったものを全部組み合わせているが、視覚を通じて美感を起こさせようとして描いたものではない。法律の規定に関わらず、人が関与したものだけを意匠として登録すべき。(A 者)
- ・将来的には生成 AI が自律的に創作した意匠が出てくるとは思うが、プロンプトを入れた人とか、最終的にデザインを手直しした人とか、最終的にはそのどちらかがいるのではないと思う。(A 者)
- ・生成 AI 自体が創作主体になることについて、困ることはないと思う。(A 者)
- ・創作者というと、そもそも自然人というのが第一にあって、発明者もそういう発想だが、今の段階だと、あくまで人間の手が絡むことが前提になる。もしかしたら発明者も含め

- て、著作権も変わってくるかもしれないが、今だとまだそこまでいっていないし、単に自律的に AI がやっただけだと保護すべきではないと思う。(B 者)
- 仮に、生成 AI 自体を創作者として認めるとする場合、保護すべき対象とするかどうかだけの話なので、デメリットはない。そうなれば、することにせざるを得ない。(B 者)
 - AI 自体を創作者として認定するかについては、現時点では強い必要性は見当たらないし、AI 自体を創作者とすることのビジネス上のメリットも見当たらない。この背景として、当社の事業領域の製品サービスにおいては、人が創作に絡まないと事業に資するようなデザインを創作するのは難しいという前提があり、それもあって、AI 自体を創作者に認定する法改正をする動機が見当たらない。(C 者)
 - 生成 AI が自律的に創作した意匠は、意匠法上の保護対象である「意匠」に該当しないと考えているし、該当して欲しくないと考えている。意匠法の目的として意匠の創作の奨励があるが、生成 AI の意匠の創作をも奨励するのか。自然人のみが創作者として認められるという考え方から、企業や法人が創作者として認められないように、生成 AI は創作者として認められないという不登録事由になるのではないか。(D 者)
 - 企業視点で言えば、そもそも AI に全部任せて作ることが想定できないので、そういったものを積極的に認めてもらう必要はない。逆に、AI で作ったデザインをどんどん意匠登録されて、当社が権利行使のリスクを負うのはデメリットしかない。(E 者)
 - 当社の事業分野では、中国の安い業者が適当に真似したものを世界中で売っている。当社は、意匠登録を単なる権利ではなく、それを潰すための武器として真剣に日本を含め意匠登録をして使っている。AI でいろいろなパターンを出すのは簡単にできる。そのうち彼らがパワーを持ちだして、AI で作った意匠出願を大量に出すことが認められるようになると、結局当社が一生懸命作って売りたいものが権利行使できなくなる。この意匠制度の改正は、当社の権利行使の戦略からすると非常に重要だし、経済活動を阻害されたくないというところまでと考えている。(E 者)
 - AI が作った意匠の登録を認めると、皆が意味のないものを出しまくりに、ノイズも増える事態が想定される。(E 者)
 - 人間の創造性が関与しないで、生成 AI のみで作られたものは、保護すべきではないし、生成 AI 自体を創作者とすべきではない。(F 者)
 - 目的と手段を分けたとき、生成 AI はあくまでも手段、目的ではない技術の一つ。デザインの領域では、それまで手書きで全部やっていたものから、デジタル化していく流れが出てきた。そのデジタル化は、あくまでも手段であり技術であって、それ自体が目的ではない。生成 AI は、これまでの技術の中で非常に影響力が大きいものであるが、あくまでも技術であって、技術そのものが権利者になるのは違うのではないか。(F 者)
 - 一定程度 2 次加工が施されたものについては、意匠に該当すると思うが、生成 AI のみで創作したものについては、意匠に該当すべきではない。(G 者)

- ・AI が創作したものが意匠に該当するかどうかは、特許や他の制度も含めて横並びで判断するものではないかと思う。特許も意匠も、基本的にその背景として、企業ないし個人が一定のリソースや創作力を発揮して作り込んだものが守られるべきだということが法の根本にある。そうではないことが起きているので、今まで守ろうとしていたものに該当するかは、よく考えた方がよい。(G 者)
- ・AGI (汎用人工知能) の構想がスタートし、AI 自体が次のステップを自分で生成していく技術が今後進むので、そうした観点でも検討しておく方が良いと思う。結果的に、人間がプロンプトを与えるのではない形でどんどん生成されていくことが、次のステップでありうる。(G 者)
- ・AI のソフトウェアを構築した方も創作者になりうる部分は少なからずある。そうすると、分野によらず全ての領域が含まれてくる可能性があって、大元のソフトのベースまで含めてしまうと、本来の創作、プロンプトを与える、評価するのではない者が入ってきてしまう。当社は AI だけのものは意匠として認めるべきではないと考えているが、仮にそれでも意匠権を与えるのであれば、ソフトを構築した人間を除くみたいところが明確に示されないと不安定な権利になってしまうので、そういう側面からの検討も必要と思う。(G 者)

(4) デザイン創作時における生成 AI 利用の有無に関する明示義務

この項目では、デザイン創作時における生成 AI 利用の有無を、意匠登録出願時に明示する義務を課すことについて、(i) 明示義務のメリット・デメリット等、(ii) 明示義務を課す要件について具体的に意見を聴取した。

(i) 明示義務のメリット・デメリット

この項目では、明示義務の内容、メリット・デメリット、明示義務に違反した場合の取扱い(拒絶理由・無効理由等)について意見を聴取した。

- ・意匠権の場合は、誰が創作者なのかは全部内部情報であり、証拠がない中で AI が作りましたと記載するメリットは感じられない。(A 者)
- ・生成 AI がどの程度関与したかを出願するときを書くのは難しいので、明示義務を課すとしても、使った、使っていないの○×になるのではないか。また、○と書いた瞬間に無効理由になるのは厳しい。もし、AI をどの程度使ったかをしっかり書ける制度になるのであれば、「この程度 AI を使ったので、これは明示しなければ駄目だった、だから無効だ」と言ってよいが、生成 AI の関与の程度を書くこと自体が難しいと思う。(A 者)

- ・明示義務によって、生成 AI を利用したかどうかの判断のばらつきは抑制される。判断を特許庁任せにしていると、そのばらつきで何か不備があるといけないので、自己申告の方がよいと思う。(B 者)
- ・開示義務を課す場合には、利用有無だけでいいのか、寄与度によって判断が変わるならば、寄与度まで明示させないといけないと思うが、寄与度、利用内容はあまり開示したくない場合もあるのではないかと。(B 者)
- ・明示するのとしないので、審査で何がかわるのかが、まだ見えない。同じ審査がされるのなら、書いても書かなくても一緒じゃないかという話になると思う。(B 者)
- ・Photoshop だとちょっと処理する軽い使い方もできる。寄与度が小さいのに、ちょっと使っただけで明示義務を課すのはどうかと思う。どのレベルで使えば明示義務を課すのかという点も難しい。(B 者)
- ・悪意を持ってやる人のことを考えると、拒絶理由・無効理由にしないといけない。登録になったら逃げ切れてしまうのでは、正直者が損をすることにならないか懸念がある。
(B 者)・そもそも、明示義務を課すこと、実際に生成 AI を利用したかどうかを判別することは、実務的にも相当難易度が高いというか不可能に近いので、明示義務を課すことは現実的ではない。(C 者)
- ・明示義務を課すこと自体は、AI を利用した場合とそうではない場合で審査基準を変えるかどうかという話に繋がるが、変えることが本当に適当なのか。少なくとも当社の事業領域においては、自律的に創作されたデザインを出願されて困るかという点、多分使い物にならないものが多いので、実害はない。(C 者)
- ・明示義務を課しても、明示しないケースもあると思う。そこは、本来の創作者でない人が創作者として出す現行の冒認出願に近いところがあるので、それと並行して考えることはありうる。(C 者)
- ・Adobe Stock は、生成 AI を使った画像には AI というマークがついているので分かりやすいが、海外のものにはついておらず、生成 AI で作ったものが混ざっていて、微妙にパーツが狂っていたりする。そうすると、ベースで作った製品を入れたりすると不自然になったりするので、各社とも AI を使ったなら使ったと書いてほしい。(D 者)
- ・特許庁側にその判断を委ねることなく、というところで明示するメリットはある。その分審査期間が短くなるとか、そういったメリットもあると思う。(D 者)
- ・使用した AI を明示するのは可能と思うが、AI による生成を繰り返した場合など、明示すべき内容をどのようにイメージすればよいか、具体的に思いつかない。(D 者)
- ・使用した生成 AI ツールと、使った作業、用いたプロンプトぐらいは書けると思う。「このような AI をこの過程でこう使ってこうプロンプトを入れて」と具体的に書けば、審査官の判断にもさほど影響がなく、創作非容易性の判断はかなりできるのではないかと。一方でそれだけ書くと、権利範囲に影響するのではと出願人として不安になる。8 割方ブ

ロンプトで出力すれば、8割方生成 AI が創作したものと認定され、権利範囲は残りの 2割程度というところが不安でもある。(D 者)

- 他社が生成 AI を使っていることを隠して、当社のデザインに似たものを権利として取ってしまったら潰したい。後から潰せることを考えると、無効理由に該当する方が抹消しやすい。(D 者)
- 生成 AI が関与した意匠を先行意匠から除く等の法改正は必要であり、そのためには明示義務を課す必要がある。審査段階では、審査官が怪しいと思っても、生成 AI を使ったと断定するのは難しい。(E 者)
- 日本人同士はある程度の常識が共通するが、海外の出願人が「何でもいいから出す」とした時に、「日本にはこういう面倒な規定がある」という抑止力になることがメリット。(E 者)
- 生成 AI の補助的な利用ではなく、生成 AI が主になるときに開示義務を課するのであれば、開発への確認負担の増加という懸念もない。「ほんのわずかでも AI を使っていれば」となると負担は大きいし、それだけで無効理由に該当するとなると、法的安定性があまりにも危うくなる。(E 者)
- 明示義務に違反した場合は、拒絶理由・無効理由に該当するのでよい。権利行使を受ければ、無効審判を出して対抗する。拒絶理由だけであれば、「取ったもの勝ち」になってしまうので、無効理由は入れてほしい。(E 者)
- 出願の段階であれば、チェックするぐらいの話なので、あまり細かく「何のソフトで何をやった、プロンプトがどうだ」と書くのは負担が大きい。要部に使ったなら使ったと書く程度のイメージ。(E 者)
- 悪意を持った人は、「使っていない」として全部出すと思う。アウトプットからはそれを見分けることができないので、現状の意匠の出願プロセスと必要な書類では、正直者が馬鹿を見ることが起きてしまう。その対策として、改ざんできない形でプロセスを記録するのが一番効果的と考える。改ざんできないなら、嘘をついたことが半永久的に残る。それはブラックリストのような形で、一度そのようなことをした人材は、そのデザイン領域では表に出てこられないようにするのが抑止力として効果がある。(F 者)
- 現段階では AI による生成のみのものを活用していくことはないので、制限や明示義務をかけるとしても、AI の使用の有無までと考える。AI はあくまでもツールの一つであって、そこから少しの変更ではない形で人による創作を 2 次加工として加えることが前提。そうした場合に AI の使用の有無のみを記載するにしても、どの程度で有りにするのかの基準も必要となる。その他の詳細の情報の開示は望まない。(G 者)

(ii) 明示義務を課す要件

この項目では、どのような要件を満たした場合に、生成 AI 利用の有無の明示義務を課すべきかについて、下表を参考例として意見を聴取した。

	生成 AI の利用に対する出願人の認識 (主観的要件)	
	認識あり	認識なし
意匠登録出願の対象となるデザイン (客観的要件)		
生成 AI を利用して創作したデザイン (創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く)		
生成 AI を利用して創作したデザインのうち、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したもの		

- ・(表の上段の場合に) 生成 AI 利用の認識があつて、法律も知っているのに違反するのは、悪意があり無効理由になるが、認識していないなら、補正ができるとか、救済措置があつてもよいのではないか。一方、(後段の) 生成 AI が自律的に創作している場合は、認識の有無にかかわらず明示義務を課しても良いのではないか。(A 者)
- ・認識なしだと、そもそも明示できないという感じがするし、善意の線引きが難しい。生成 AI を普通に使っていて、気づかないうちにその機能を使っていたとか、生成 AI だと思っていなくて使ったソフトが生成 AI だったとか。そこを線引きできるのか。「私は認識していなかった」と言ったら OK になるのもおかしい気がする。著作権の「依拠しているかどうか」と似た話で、悪意があつたら駄目にするという手もある。(B 者)
- ・表の下欄は、認識なしの可能性はあまりないような気がする。AI に作らせているのだから、出願人の認識はあるはず。上欄よりも下欄は、ほぼ認識ありとみなしていいのでは。(B 者)
- ・自律創作の場合に権利を与えるのか、AI 自体を創作者と認定するのかについては、現状の法制度上でいくと、それは権利を与えない(という整理になる)。その意図としては強い法改正の動機はないということ。その一貫性でいうと、生成 AI が自律的に創作したデザインと生成 AI を利用して創作したデザインとで明示義務に関する対応を分けるべきと思う。生成 AI が自律的に創作したデザインであれば何かしら判別するのは、具体的なアイデアがあるわけではないが、生成 AI を利用して創作したデザインに比べてはありえるように思う。(C 者)

- ・完全自律創作された意匠については、登録対象とはしない方がよい。明示義務の有無ではなく、そういったものは登録対象ではないとすべき。(C 者)
- ・生成 AI を利用した認識がある場合は、明示義務を課した方がよい。認識不足や意思の疎通の不足などで、善意で使っていたことを明示し忘れた場合は、拒絶は意見書を提出すればクリアできるが、無効は厳しいと思う。人が関与せず、生成 AI が自律的に創作した場合は、認識の有無に関わらず明示義務を課して、無効にしたい。(D 者)
- ・生成 AI がメインで創作しているにも関わらず、その認識がなかった場合、現実的にはチェックはできないことになるが、そういう場合についても、後で無効になってもよいのではないか。善意の要件のように「メインで使っている認識がなかった。すみません。だから無効にならない。」というのは違和感がある。生成 AI が自律的に創作したものを依頼するときも、無効にできるよう、明示義務を課すべき。(E 者)
- ・この表の依頼人と创作者は別の人、別の法人であるパターンもある。クライアントが依頼人で、创作者のデザイナーからデザインが上がってきて、これまでの商習慣上、AI を使ったかの確認もなく依頼して登録されたが、デザイナーとの会話や第三者からの指摘で、AI を使ったことが後々わかるパターンがあり得る。依頼人に義務付けるとなれば、それに基づいた商習慣、デザインの業務現場が変わるが、悪い意味ではない形で、「現場の生成 AI を管理しましょう」、「知財を守りましょう」という啓蒙的なところも入るのであれば、明示義務を入れること自体は前向きに検討してもよいのではと思う。(F 者)
- ・生成 AI 利用の認識がある場合とない場合を一律で義務化すると、クライアントとデザイナーの関係のように、依頼人と创作者が異なる場合も、デザイン契約書で AI を使った場合にはどんなツールを使ったのかを明示するよう、現場が法律に合わせていくことが期待できるのではないか。(F 者)
- ・今使われているデザイン契約書は、産業財産権に著作権も含めた知財権を完全譲渡するものがほとんど。簡単なプロンプトで何の創意工夫もない著作権も混じった知財権がお客様に渡って、1000 万 2000 万みたいなお金が動いたときに、「これは著作権がない形で、生成 AI が自律的に作ったもの」となったら問題。現場が生成 AI の利用を明示するよう、依頼時に義務化されることは望ましい。(F 者)

(5) 生成 AI の利活用の拡大を踏まえた創作非容易性要件の在り方

この項目では、生成 AI の利活用の拡大による創作非容易性の判断への影響、創作非容易性要件の在り方及びその理由等について具体的に意見を聴取した。

- ・画像生成 AI が進展していろんな画像が世に出るので、人間もデザインをたくさん見ることになり、「これぐらい簡単に書けるよね」と、創作非容易性の判断が厳しくなると思う。

(A 者)

- ・当該分野に係る生成 AI が当業者になってしまうと、すごい人が（当業者に）なってしまふ。また、AI にはいろいろな学習モデルがあつて、モデルによって全然考え方が違うことになり、考え方がぶれてしまうことを懸念している。当業者は人間にした方がよい。

(A 者)

- ・生成 AI を利用して創作した意匠と利用しないで創作した意匠とで、創作非容易性の判断は同じでよい。また、創作非容易性の論理付けに生成 AI の利用を含めるとしても、「生成 AI を使ったらすぐにできると思う」みたいな拒絶理由だと、全然理由になっていないので駄目だと思うが、しっかりとした理由が書けるのであれば問題はない。(A 者)
- ・当業者の定義に生成 AI を入れると、生成 AI の能力の進化で水準が上がってしまい、その能力を基準として、人が創作した意匠も簡単に創作できるはずだと言われて拒絶されやすくなってしまう。それはあまり良いこととは思えない。(B 者)
- ・創作非容易性にはいくつかパターンがあるが、AI を使ったら新たなパターンで容易にできるものが出てくるのかどうか、その辺がまだ把握できていない。今のパターンはそのままでもよい気がするが、何か容易にできる新たなパターンが出てくれば、(ありふれた手法について) 考えないといけないかもしれない。生成 AI を使ったから、それがありふれた手法で創作容易になるかというと、それは違う気がする。(B 者)
- ・生成 AI にプロンプトを入れて出てくるデザインと同じ又は類似しているという拒絶理由は、第三者が大量に出願してくるとか、生成 AI の自律的な創作とかを想定すると、可能性としてあるかもしれない。(B 者)
- ・AI を利用したか、しないかによりイチゼロで創作非容易性の判断が変えられてしまうと、生成 AI の寄与度に関わらず一律に判断されて、「ちょっとしか AI を使っていないのに」という不都合が生じる可能性がある。AI を少しでも使ったら、創作非容易性のハードルが上がって拒絶されてしまうのは困る。(B 者)
- ・創作非容易性のありふれた手法の類型が今のものだけで足りるのかは分析が必要。はっきりした答えはないが、現在の類型は人間の創作でのありふれた手法なので、生成 AI によるありふれた手法としては異なる類型が出てくる可能性はある。また、現状の類型であっても、類型の当てはめの幅が変わってくる可能性はある。(C 者)
- ・当業者が果たして今の当業者の範囲でいいのか。生成 AI が普及してくるとより幅広い関係者が創作に関わってくるので、その知識レベルは変わってきて、今で言う創作者に近いところまで広がる可能性がある。(C 者)
- ・(創作非容易性のありふれた手法の類型と当業者の範囲に関して) 創作非容易性は自然に変わっていくべきと感じている。実際の AI の進歩と普及によって、それらがどう変化していくのかを見ながら、適切などころを決めないといけないが、創作非容易性は非常に判断が難しいし、扱いによっては何でも創作容易にされてしまうので、注意深く設定す

る必要がある。(C 者)

- 一般論的に言えば、生成 AI を利用した意匠の創作非容易性の方が、より厳しい基準にはなるだろう。ただし、全体最適の観点や公平性を考えると、本当に分けることが適当なのかという疑問もある。(C 者)
- 創作物自体が生成 AI を使ったものか否かの判別は、現在可能になろうとしているが、それが出願段階に入ったときに、生成 AI を利用した意匠か否かの判別と、どういうことを利用とするのかの判断もかなり設定が難しい。その 2 点で判別することはできないと考えている。(C 者)
- 生成 AI の利用により当業者のレベルが上がるというよりは、審査官が審査する際に、生成 AI で生成されたものも検索するということで、おそらく審査官側で創作非容易性の判断が難しくなるのではないかと考えている。我々というよりは審査官の判断が影響を受けると考えている。その場合に、まだどうなるかわからないところでハードルが上がってしまうと、保護したいものが保護できなくなるので、望ましくない。自然に上がっていく方が望ましい。(D 者)
- 創作非容易性の考え方の変更すべき点は、今の時点では意見が難しくて申し上げることができない。生成 AI によって創作が容易になるのは、個人的には画像。例えばアイコンは、創作容易になる分野ではないかと考えている。(D 者)
- 生成 AI の利用による創作非容易性の判断に関しては、生成 AI を使ったものはハードルが高く、生成 AI を使っていないものは通常通りが望ましい。(D 者)
- 当社の製品をもとに、当社が出しそうな雰囲気のもの、当社のものではないが世の中にあつたらいいと思うものを、生成 AI が 100 個、200 個出していたとする。これがあると、当社が新しいものをもう 1 個作った時に、「こんなにいろいろなものがある中で、大して創作非容易性は高くない」と思われやすくなってしまう。AI が作った 100 個、200 個がなかったら、現在あるものから新しいものは創作性が必要と大きな進歩に見えるのに、たくさんあると創作容易と見えてしまうところに非常に影響があると考えている。(E 者)
- 生成 AI を使いこなせる当業者なのか、使いこなせない当業者なのかで変わってくるので、当業者のレベルが上がる。できれば、生成 AI は使わない当業者のレベルに合わせて、創作非容易性の当業者のレベルは変えて欲しくない。生成 AI の画像は創作非容易性の判断から除くとすれば、今の水準は保たれる。基準が乱立すると、予見可能性に影響が出るので、基準自体がというよりは、そもそも判断から除外する方が納得感はある。(E 者)
- 生成 AI を利用した意匠の創作非容易性のハードルを上げるにしても、生成 AI を使った意匠を保護するのであれば出願は増える。他社が出願を増やしていくなら、当社も対抗手段として増やす。競合他社や不正なことをする者がたくさん出してくれば、当社も対

- 抗できる登録意匠を持っておこうとなるので増える。(E 者)
- ・現在の技術では、生成 AI を利用して創作した意匠か否かを判別することができず、形状をただけでは分らない。他人が作ったものを一件、一件、クリアランスの過程で判別するのは難しい。(E 者)
 - ・生成 AI を利用しても補助的なものであった場合は、生成 AI を利用しないで創作した場合と創作非容易性の基準は変えなくてよい。補助的な利用ぐらいいは認めないと、今の最新技術を全て否定する形になってしまう。(E 者)
 - ・生成 AI が主となる場合は、利用しないで創作する場合と区別して創作非容易性のハードルは上げた方がよいが、明示義務を課して登録できないとするなら、基準は変えなくてよい。(E 者)
 - ・創作非容易性の判断が影響を受けると考える理由は、生成 AI の技術によって量とスピードが圧倒的に変わったため。企業のインハウスのデザイナーがグラフィックデザインを 2 週間かけてやるぐらいいの品質が、もちろんレベル感にもよるが、一分間に四つぐらいい作れる技術になっている。この状況下でこれまでと同じ審査判断をしていくのはさすがに無理があると思う。(F 者)
 - ・創作非容易性を判断するにあたって、創作工程のプロセスをきちんと判断できる仕組みにしていく必要がある。しかも、申請者が提示するプロセスが改ざんできない形で提出される、これが重要と考える。(F 者)
 - ・創作非容易性の考え方は、基本的には変えない方がよいが、AI 創作のものに関しては、プロンプトの与え方があるので、創作の容易度が変わってくるかと思う。そういう点で言うと、創作非容易性の考え方が若干変わるのは仕方がない。(G 者)
 - ・創作非容易性は変えるべきではないと思う。特許庁でも、周辺意匠を見て権利をどうするかを判断する。我々も、この権利範囲はどうか、次の出願は関連がいいのか、独立がいいのかを選んでいく中で、いろんなプロセスで違う効力を持って設定された権利が周りに混在しているとなると、相当な混乱が出てしまうとか、権利も不安定になってしまうとか、訴訟で悪さをするのではないかと、まだ具体的には想像できていないがいろいろ課題がありそうだという気がする。(G 者)
 - ・創作非容易性を変える、変えないという質問は、生成 AI のみで登録されるものがあるという前提にも聞こえるが、創作非容易性（の判断や要件の在り方）を変えるのではなく、出来てきたプロセスで何らかの登録の制限をかけていく方がよいのではないかと。(G 者)
 - ・そもそも生成 AI で創作したものか否かがどう認定されるかで、創作非容易性の考え方も異なってくるのではないかと。既存の創作活動によって生まれたものも、AI の認定の基準が不明確だと、AI と同じ基準の方に振られた場合に、従来であれば問題がないのに、AI 側の厳しめのものが適用されることにもなりかねないので、AI 創作がどうかの認定が必要になると思う。(G 者)

第3節 小括

1. デザイン創作における生成 AI の利用状況

(1) 生成 AI の具体的な利用状況

(i) 利用している生成 AI

アンケート調査において、デザインを創作する場合の生成 AI の利用状況について質問（質問 B1）したところ、「利用している」との回答が 45%（17 者）と多かったものの、「利用しておらず、利用する予定もない」との回答も 29%（11 者）あった。

デザイン創作における生成 AI の利用については、普及しているとはいえるものの、どの現場でも利用するというところまでは至っていないことが窺える。

また、アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者（質問 B1 に、「利用している」と回答した者。以下同じ。）に対し、デザインの創作に利用している生成 AI について質問（質問 B2）したところ、「市販のアプリケーション」との回答が 47%（8 者）、「その他」として「chat GPT」や「stable diffusion」等のオープンソースのアプリケーションを記載した回答が 12%（2 者）であった。一方、「自ら開発したもの」は 18%（3 者）、「他社と共同開発したもの」は 6%（1 者）であった。

市販又はオープンソースの生成 AI を利用している者が比較的多く、生成 AI の開発にまで関与する者は比較的小さいことが窺える。

この点、利用する生成 AI の選択について、ヒアリング調査では、「著作権に関して非常に安全性が高いことをうたっている製品を利用している」、「ローカルで使えて自社の情報が外に流れる懸念がないアプリケーションを利用している」、「自社の機密情報の流出防止の観点と、著作権問題のある学習モデルは使わない観点から、自社開発の AI を利用している」といったように、著作権や情報管理の観点から利用する生成 AI を選択している旨の回答があった。

加えて、ヒアリング調査では、「自社のデザイナーのワークフローに組み込んで使用している製品の提供元企業であって、自社との契約関係もある企業が提供している点で導入しやすい生成 AI を利用している」、「生成 AI をトライアルで使っている現状では、市販のものを使った方が目的に合う」との回答もあった。

なお、アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、

利用している生成 AI の学習データについて質問（質問 B3）したところ、「学習データの内容は把握していない」が 50%（8 者）と多かったため、生成 AI の学習データの内容を把握した上で、その内容によって利用する生成 AI を選択している者は多くない可能性が窺える。

（ii）生成 AI の利用場面

生成 AI を利用する者について、アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、複数回答を可として、利用する主な者について質問（質問 B4）したところ、「デザイナー」と回答した者が 88%（15 者）であり、最も多かった。

また、生成 AI を利用する工程について、アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、複数回答を可として、主に利用している段階について質問（質問 B10）したところ、15 者から回答があり、「デザイン案出し」が 87%（13 者）、「アイデア出し・コンセプト作り」が 80%（12 者）と上位を占めたが、それ以外にも、「情報収集」、「課題設定」、「プロトタイプ（試作）」、「仕様検討」、「顧客に対する企画・デザインの方針確認」、「周辺業務」といった回答も一定数あった。

この点、デザイン創作に生成 AI を利用する予定である 2 者（質問 B1 に、「利用していないが、利用する予定がある」と回答した者）についても同じ質問（質問 B17）をしたところ、2 者共に「デザイン案出し」、「アイデア出し・コンセプト作り」との回答があり、うち 1 者からはこれらに加えて「情報収集」、「課題設定」、「プロトタイプ（試作）」、「顧客に対する企画・デザインの方針確認」との回答もあった。

デザイン創作における生成 AI は、主にデザイナーが利用しており、また、デザイン創作における様々な段階にわたって利用されている又は利用が予定されていることが窺える。

なお、生成 AI の利用方法の詳細についてヒアリング調査において聴取したところ、デザイン創作工程において補助的に使う（塗りつぶし機能やモデルのガイド作成、背景の画像や小物の生成など）、個々のデザイナーが社内のガイドラインの範囲内で適宜使うといった回答があった。

（2）生成 AI の技術水準

アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、複数回答を可として、現在の生成 AI の技術水準がデザイン創作に十分と感じるかについて質問（質問 B8）したところ、16 者から回答があり、「十分でない」と回答した者（81%（13 者））

が「十分である」と回答した者（19%（3 者））よりも多かった。

現在の生成 AI の技術水準は、デザイン創作において十分でないとする者が多いといえる。

なお、上記（1）の（ii）に記載したとおり、生成 AI が利用されるデザイン創作の工程は多岐にわたるところ、現在の生成 AI の技術水準がデザイン創作において十分でないとする者が、どの工程における生成 AI の利用を念頭においているのかは定かではない。

もっとも、ヒアリング調査において「十分でない」と考える点について聴取したところ、「実際に製造して物理的なプロダクトにするところまで、生成 AI で自動化して精度、品質、製造物責任等も含めた形まで対応できる技術水準には至っていない」との回答や、「現在の画像生成 AI では設計のことまで考慮したデザインが作成できない」との回答があった。

（3）生成 AI を利用するにあたっての課題や懸念

アンケート調査において、デザイン創作に生成 AI を利用している 17 者に対し、複数回答を可として、生成 AI の利用を今後さらに進めるにあたっての課題及び懸念について質問（質問 B14）したところ、15 者から回答があり、「予期せず他社の権利を侵害してしまう可能性がある」と回答した者が 87%（13 者）、「情報漏洩のリスクがある」と回答した者が 53%（8 者）、「学習データの内容が不明確」と回答した者が 47%（7 者）と続いた。

また、デザイン創作に生成 AI を今後利用する予定があるとの 2 者（質問 B1 に、生成 AI を「利用していないが、利用する予定がある」と回答した者）に対する同様の質問（質問 B18）したところ、2 者共に「情報漏洩のリスクがある」及び「学習データの内容が不明確」との回答があり、うち 1 者からはこれらに加えて「予期せず他社の権利を侵害してしまう可能性がある」との回答もあった。

権利侵害や情報漏洩の懸念を示す者が多いことが窺える結果といえ、また、ヒアリング調査においては、著作権や情報管理の観点から利用する生成 AI を選択している旨の回答があったこと（上記（1）参照）も鑑みるに、生成 AI を利用している者にも、これから利用する予定の者にも、権利侵害や情報管理の観点のリスクを懸念している者が多いといえる。

なお、権利侵害や情報管理の観点のリスクの点に関してヒアリング調査で聴取したところ、対応策に言及した回答として、「著作権や意匠権等についてのリーガルの知識と、ソフトウェアの新技术をキャッチアップするシステムの知識と、実務で生成 AI を使うデザインの知識を総動員した対応が必要」、「法律が決まっていないので対応が困難」「他者の権利侵害をしないように、デザインの他社比較を行ってリスクを回避している」、「情報漏洩のリスクや懸念があるために社内規制をしている」といった回答があった。

2. 法制度・意匠登録出願実務上の課題

(1) 生成 AI による大量生成・公開の課題

(i) 実際に生じている事例や問題

アンケート調査において、他者の創作した既存の意匠に基づく意匠を、生成 AI を利用して多数作成し、公開した事例を経験又は見聞きしたことはあるかについて質問（質問 C1）したところ、「ない」との回答（89%（34 者））が、「ある」との回答（11%（4 者））よりも多かった。

ここで、「ある」との回答者から、経験又は見聞きした事例として、Web 上の生成 AI 画像について会社名、製品名などで検索すると多数の類似画像がヒットする事例や、プロダクトデザインの一部や全てを変更した画像が SNS や AI 生成画像アップロードサイト等にアップロードされている事例の回答があった（アンケート調査の自由回答欄又はその回答者へのヒアリング調査の結果より）。

また、他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例を経験又は見聞きしたことはあるかについて質問（質問 C5）したところ、「ない」との回答（95%（36 者））が、「ある」との回答（5%（2 者））よりも多かった。

ここで、「ある」との回答者から、経験又は見聞きした事例として、既存製品のグレード違いやマイナーチェンジ版の予想 CG といった、将来の意匠出願時に公知資料として参酌されうるものが Web 上で多数公開されている事例や、美術展や写真展の受賞作品が生成 AI によるものだった事例、漫画等の背景を生成 AI で作成し、キャラクターを人間が作成した場合の権利関係等で問題が発生しているといった事例の回答があった（アンケート調査の自由回答欄又はその回答者へのヒアリング調査の結果より）。

さらに、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことはあるか、また、そのような懸念はあるかについて質問（質問 C9）したところ、拒絶されたことはないとの回答が 97%（37 者；「現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある」（21 者）と「現時点で拒絶されたことはなく、懸念もない」（16 者）の合算）であり、拒絶されたことがあるとの回答は 3%（1 者）のみであった。ただし、この 1 者の拒絶の根拠となった意匠は、生成 AI 以外の方法で作成されたもの（質問 C10 の回答より）であった。

(ii) 懸念される問題

以上のとおり、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことがある者は僅かに留まった。

もっとも、自身の創作した既存の意匠に基づく意匠を第三者が生成 AI を利用して多数作成し、公開する行為についての、意匠登録出願との関係における懸念に関して質問 (C3,C4) したところ、他者の創作した既存の意匠に基づく意匠を、生成 AI を利用して多数作成し、公開した事例を経験又は見聞きした 4 者 (質問 C1 に、「ある」と回答した者) からは、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が生成 AI を用いて作成・公開した意匠が拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶される懸念を挙げた回答が複数あった。また、意匠登録出願が拒絶されることで、「実施品の権利化が不安定になる」、「関連意匠制度でのブランディングが分断される」、「マイナーチェンジモデルの意匠出願が登録とならない可能性がある」、「意匠権を獲得できないと模倣を排除できなくなる」といった回答もあった。

前記事例を経験又は見聞きしていない 34 者 (質問 C1 に、「ない」と回答した者) からも、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が生成 AI を用いて作成・公開した意匠が拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶される懸念を挙げた回答が多くみられた。また、意匠登録出願が拒絶される懸念に関しては、「近年のエレキ製品デザインのシンプル化傾向とシリーズモデルのデザインコンセプト継続、生成 AI による低コスト・短期間での大量のデザイン作成が組み合わされることで、モデルチェンジ後のデザインの権利化が妨げられる懸念が今後ますます生じやすい環境となる」、「自社が後から関連意匠を出願した際に拒絶されることが懸念され、せっかく使いやすく改正された関連意匠制度が活用しにくくなるのではないかと思う」といった回答もあった。これらに加えて、「生成 AI を用いることで容易に自社の意匠権をわずかに回避したデザインを考案し得て模倣されるリスクが高まる」、「類似意匠が他社名で公開されることを懸念する」、「雰囲気似た他者製品が自社と同じシリーズの製品と誤認される」といった回答があった (アンケート調査の自由回答欄又はその回答者に該当する者へのヒアリング調査の結果より)。

さらに、自身の創作した既存の意匠を第三者が生成 AI に学習させる行為についての、意匠登録出願との関係における懸念に関して質問 (C7,C8) したところ、他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例を経験又は見聞きした 2 者 (質問 C5 に、「ある」と回答した者) からは、上記の多数作成・公開に係る懸念 (C3 の回答) と同様、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が生成 AI を用いて作成・公開した意匠が拒絶理由の根拠となって意匠登録出願が拒絶される懸念があり、その結果、「実施品の権利化が不安定になる」、「関連意匠制度でのブランディングが分断される」という回答があった。

他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例を経験又は見聞きしていない 34 者（質問 C5 に、「ない」と回答した者）からも、上記の多数作成・公開に係る懸念（C4 の回答）と同様、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が生成 AI を用いて作成・公開した意匠が拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶される懸念を挙げた回答が複数みられた。また、「模倣品、類似品、パロディ品等が増加する」、「類似意匠を他社の創作とされる」といった回答があった（アンケート調査の自由回答欄又はその回答者に該当する者へのヒアリング調査の結果より）。

加えて、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶された経験及び懸念の有無について質問（C9）したところ、経験又は懸念があるとの回答は 58%（22 者；「拒絶されたことがある」（1 者）と「現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある」（21 者）の合算）であり、「現時点で拒絶されたことはなく、懸念もない」との回答（42%（16 者））よりも多かった。

以上を踏まえると、生成 AI の普及に伴い、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されることに対する懸念を示す者が一定割合存在するといえる。

（iii）新規性喪失の例外等による対応（懸念される問題に対する対応）

ここでは、上記（ii）で挙げた 3 つの懸念のうち、（意匠登録出願に直接関連する）自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶される懸念について取り上げる。具体的には、かかる懸念を解決する方法の一つとして、“自身が新たな意匠登録出願（関連意匠制度を活用した意匠登録出願を含む）をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないようにする” という対応（新規性喪失の例外等による対応）について検討する。

アンケート調査において、上記の拒絶の懸念があると回答した 21 者（質問 C9 参照）に対し、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、自身の意匠登録出願が拒絶され得ることをどう感じるかについて質問（質問 C19）したところ、「問題があると感じる」との回答が 95%（20 者；「非常に問題があると感じる」（11 者）と「少し問題があると感じる」（9 者）の合算）と大半を占め、「問題はないと感じる」との回答は 5%（1 者）のみであり、「わからない」と

の回答は無かった。

また、同じ 21 者に対し、関連意匠制度を活用した意匠登録出願が同様に拒絶され得ることをどう感じるかについて質問（質問 C21）したところ、懸念があるとの回答が 90%（19 者；「非常に懸念がある」（9 者）と「少し懸念がある」（10 者）の合算）と大半を占め、「懸念はない」との回答は無く、「わからない」との回答は 10%（2 者）であった。

してみると、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、自身の意匠登録出願が拒絶され得ることについて懸念を有する者の大半が、（関連意匠制度を活用した意匠登録出願を含め）拒絶され得ること自体に問題又は懸念があると感じていると窺える。

続いて、上記の自身の意匠登録出願が拒絶され得る点に問題があると感じると回答した 20 者（質問 C19 において、「非常に問題があると感じる」と回答した 11 者及び「少し問題があると感じる」と回答した 9 者）に対し、自身が新たな意匠登録出願をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないよう、法改正等が必要かについて質問（質問 C20）したところ、「必要である」との回答が 55%（11 者）と最も多かった。「必要ない」との回答は 5%（1 者）のみであり、「わからない」との回答は 40%（8 者）であった。

また、上記の関連意匠制度を活用した意匠登録出願が同様に拒絶され得る点に懸念があると回答した 19 者（質問 C21 において、「非常に懸念がある」と回答した 9 者及び「少し懸念がある」と回答した 10 者）に対し、自身が関連意匠制度を活用した新たな意匠登録出願をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないよう、法改正等が必要かについて質問（質問 C22）したところ、「必要である」との回答が 53%（10 者）と最も多かった。「必要ない」との回答は 11%（2 者）のみであり、「わからない」との回答は 37%（7 者）であった。

してみると、自身の意匠登録出願（関連意匠制度を活用した意匠登録出願を含む）が拒絶され得ること自体に問題又は懸念があると感じている者には、これらを解消するために、新規性喪失の例外等による対応に関する法改正等が必要と考える者が一定割合存在するといえる。

ヒアリング調査において、新規性喪失の例外等による対応に関する法改正等について聴取したところ、上記の拒絶の懸念を念頭に、第三者が既存の意匠に基づき生成 AI を活用するなどにより作成・公開した意匠は、既存の意匠の権利者による新たな意匠の意匠登録出願（関連意匠制度を利用した意匠登録出願を含む）の際に、新規性及び創作非容易性の拒絶理由の根拠資料とならないよう、新規性喪失の例外制度を見直す法改正等に賛成する回答が複数あった。また、「既存の意匠に基づき」の判断基準の明確化の必要性を指摘する回

答、生成 AI を活用したものか判断する必要があるとすれば、その判断が正確にできるのか疑問とする回答、法改正により制度が複雑・曖昧になり全体としてバランスが崩れる方が懸念との回答等もあった。

（２）生成 AI によって創作したデザインについての意匠権による保護

（い）創作における人間の関与と意匠権による保護との関係

アンケート調査において、生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く。以下同じ。）について、意匠権による保護を受けることを望むかについて質問（質問 C23）したところ、「はい」（保護を望む）と回答した者が 71%（27 者）、「いいえ」（保護を望まない）と回答した者が 29%（11 者）であった。

そして、「はい」（保護を望む）と回答した 27 者から、その理由として、生成 AI を利用して作成したデザインが一律に意匠法による保護の対象外となることは望ましくないとの回答や、生成 AI を道具として使って創作したのであれば相応の権利はあって然るべきとの回答、生成 AI を使わないと競争に取り残される可能性があり、今後生成 AI を利用した意匠出願をすることは十分にあり得るところ、その際に、生成 AI を少しでも利用した意匠は登録できないとなるのは困るとの回答があった（アンケート調査の質問 C24 の自由回答欄より）。

さらに、「はい」（保護を望む）と回答した 27 者に対し、意匠権による保護を認めるにあたり、創作過程において人間の関与が必要かについて質問（質問 C26）したところ、26 者から回答があり、「はい」（人間の関与が必要）と回答した者が 77%（20 者）、「いいえ」（人間の関与が不要）と回答した者が 23%（6 者）であった。

そして、「はい」（人間の関与が必要）との回答者から、その理由として、生成 AI を道具として人間が利用した場合に限って保護を認めるべき、他者が生成 AI で創作した意匠が大量に出願・登録されて、自身の事業に支障が出る可能性があるとの回答や、そもそも製品の大事な部分の創作を生成 AI に任せてそのまま採用することはあり得ないため、現実的な質問でないとの回答があった（アンケート調査の質問 C26 の自由回答欄より）。

一方、アンケート調査において、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したデザインについて、意匠権による保護を受けることを望むかについて質問（質問 C27）したところ、「保護すべきでない」と回答した者が 73%（19 者）、「保護すべき」と回答した者が 27%（7 者）であった。

そして、「保護すべきでない」との回答者から、その理由として、上記の人間の関与を必要とする理由と同じ理由を挙げた回答や、保護すべきものが無限に増えてしまう、創作者が自然人ではない、人間の創作活動が衰退していくと予想できる、視覚を通じて美感を起こさせようとして創作または選択されたものではないといった回答、経済的価値があるなら不正競争防止法等での保護を検討すべき、現時点では、人間の実質的な創作への関与が無く AI のみでデザインを行うことは難しいため、あえて保護する必要性は薄いとの回答があった（アンケート調査の質問 C28 の自由回答欄より）。

また、「保護すべき」との回答者から、その理由として、人間が有用と判断したものであるから、人間の関与の有無の判別が客観的にできない以上、人間の関与の有無に関わらず保護すべきとの回答や、「保護しない」とすると、人間が関与したと虚偽をした者だけが保護を受けられることになるとの回答、財産的価値の観点から、人間の関与の有無に関わらず保護が必要との回答があった（アンケート調査の質問 C28 の自由回答より）。

以上のとおり、生成 AI を利用して創作したデザインについては、意匠権による保護を受けることを望む者が多かった。もっとも、生成 AI を利用して創作したデザインの保護を望む者の多くは、当該保護にあたっては創作過程における人間の関与が必要である、すなわち、人間の関与がなく生成 AI が自律的に創作したデザインまでも保護される必要はないと考えているといえる。

他方で、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したデザインについては保護すべきでないと考える者が多かった。

（ii）意匠権による保護にあたっての創作者

アンケート調査において、生成 AI を利用して創作したデザインについて意匠権による保護を望む 27 者（質問 C23 に、「はい」（保護を望む）と回答した者。以下同じ。）に対し、複数回答を可として、誰を創作者とすべきと考えるかについて質問（質問 C25）したところ、「最終調整・仕上げを行った者」が 67%（18 者）、「生成 AI へ創作を指示した者」が 63%（17 者）、「生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者」が 44%（12 者）、「生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）を指示した者」が 37%（10 者）と上位を占めた。

また、ヒアリング調査では、デザインのベースとなる創作に携わった者、デザインの要部に係るプロンプトを入力した者、意匠の創作性として評価される要素次第（ケースバイケース）といった回答があった。

また、アンケート調査において、生成 AI を利用して創作したデザインについて意匠権による保護を望む 27 者のうち、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したデザインについて保護すべきと考える 9 者（質問 C27 に、「保護すべき」と回答した者）に対し、同じ質問（質問 C29）をしたところ、7 者から回答があり、「生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）を指示した者」、「生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者」、「意匠登録出願を行う判断を行った者」、「生成 AI」が 29%（2 者）、「事前学習を指示した者」、「生成 AI へ創作を指示した者」、「生成 AI を所有する者」、「最終調整・仕上げを行った者」、「その他」が 14%（1 者）を占めた。

以上を踏まえると、生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）が意匠権による保護を受ける場合の創作者を誰とするかについては、最終的なデザインの創作又は選択に繋がる具体的な作業（人間による手作業のほか、生成 AI への具体的な指示や、最終的なデザインの創作に資する生成 AI のファインチューニングを含む）をした者と考えている者が多いことが窺え、一方、前記生成 AI が自律的に創作したデザインが意匠権による保護を受ける場合の創作者を誰とするかについては、様々な意見があることが窺える。

なお、意匠法上の「意匠」の解釈に関し、ヒアリング調査において、意匠法の目的として意匠の創作の奨励があるが、生成 AI による意匠の創作をも奨励するというのは妥当でないとする回答や、生成 AI は、視覚を通じて美観を起こさせることを意図してデザインするわけではない（意匠法における「意匠」は、視覚を通じて美感を起こさせるものである（同法第 2 条第 1 項））といった回答があった。

（3）意匠登録出願時における生成 AI 利用の有無の明示義務

アンケート調査（質問 C31）及びヒアリング調査において、意匠登録出願時に、意匠創作時における生成 AI の利用の有無を明示するよう義務付けること（明示義務を課すこと）に対する出願人側のメリット・デメリットについて質問したところ、メリットとして、アンケート調査の回答者 33 者のうち半数以上から特にない旨の回答があったほか、特許庁の判断バラつきが抑制される、審査期間も短くなり得る、むやみに何でも意匠登録出願しようとする者に対して一定の抑止力になるといった回答を含め、多岐にわたる様々な回答があった。

一方、デメリットとして、アンケート調査の回答者から特にない旨の回答が複数あったほか、明示に係る負担が増加する、イメージとして人間味を感じないと思われかねない、

開発者の能力が低くみられる可能性がある、他人に著作権侵害を疑われる可能性があるといった回答を含め、多岐にわたる様々な回答があった。

また、生成 AI の利用有無の判別は不可能に近いと、明示義務を課すことは現実的ではないとの回答や、生成 AI の利用の定義を決めておかないと混乱するとの回答といった、明示義務を課すこと自体に対する回答も、多岐にわたる様々なものがあった。

以上を踏まえると、明示義務を課すことについては、様々な回答（意見無しを含む）があり、意見の一致をみるには至らなかった。

なお、ヒアリング調査において、上記メリットやデメリットの詳細に加え、4 種の組合せ（生成 AI を利用して創作したデザインが、生成 AI が自律的に創作したものである場合とそうでない場合（客観的要件）と、生成 AI の利用に対する出願人の認識があった場合となかった場合（客観的要件）との組合せ）を提示し、どのような場合に明示義務を課するのがよいかについても聴取したところ、生成 AI の利用を認識していた場合や、生成 AI が自律的に創作した場合には明示義務を課するという回答や、生成 AI の利用に対する出願人の認識が無かった場合に救済措置があってよいといった回答を含め、こちらも多岐にわたる様々な回答があり、意見の一致をみるには至らなかった。

（４）生成 AI の利用と創作非容易性

アンケート調査において、生成 AI 技術の進展により、意匠審査における創作非容易性要件の審査判断は影響を受けるかについて質問（C33）したところ、「受けると考える」と回答した者が 66%（25 者）、「受けないと考える」回答した者が 16%（6 者）、「わからない」が 18%（7 者）であった。

また、どのような影響を受けるかについてヒアリング調査において聴取したところ、生成 AI の活用によって大量に公開されたデザインに照らして創作が容易と判断されやすくなるとの回答や、一般論として、生成 AI を利用した意匠の創作非容易性の判断は厳しい基準になるといった、判断基準が厳しくなるとの回答があった。

また、アンケート調査において、デザインの創作過程における生成 AI の利活用の拡大に伴い、創作非容易性の考え方（例えば、当業者の定義や論理付け等）を変更すべきと考えるかについて質問（C34）したところ、「変更すべき」と回答した者が 56%（20 者）、「変更すべきでない」と回答した者が 44%（16 者）であった。

ここで、「変更すべき」との回答者から、創作のハードルが下がっているので創作非容易性のハードルを上げる必要がある、生成 AI への規制に対応する必要がある、創作非容易性のありふれた手法について検討が必要、しくみや技術の変化に応じた変更をすべきといっ

た回答があり、また、「変更すべきでない」との回答者から、現時点で具体的な問題が生じていない、デザインの創作過程は容易性に関係ない、生成 AI の能力を基準として人の創作した意匠が簡単に拒絶を受けるようになることは適切と思えない、生成 AI から見て創作が容易か否かを判断することとなると、AI は AI 自体または学習したモデルによって全く異なるものとなっていることから審査基準が揺らいでしまうといった回答があった（アンケート調査の質問 C35 の自由回答欄又はその回答者に該当する者へのヒアリング調査の結果より）。

そして、アンケート調査（質問 C36）及びヒアリング調査において、生成 AI を利用して作成した意匠の創作非容易性の考え方を、他の意匠と異ならせることに対する出願人側のメリット、デメリットについて質問したところ、メリットとして、生成 AI を利用しない場合における創作非容易性を緩く審査するのであれば、生成 AI を利用しない場合に、権利が取得しやすくなるとの回答や、生成 AI を利用した創作が一般的になると、生成 AI を利用せず人間のみによって創作される意匠の件数が低下する影響が生じる可能性があるところ、その影響を一定程度緩和できると考えるとの回答があった。

一方、デメリットとして、創作非容易性の考え方が定まるまで審査の結果が不安定となるとの回答や、利用の有無について虚偽の申告がされ得るとの回答、ダブルスタンダードとなり混乱するとの回答、生成 AI の利用有無を判断するための制度設計が非常に煩雑になる可能性があるとの回答があった。

以上のとおり、生成 AI 技術の進展が創作非容易性要件の判断に影響を与えると考える者が一定割合存在し、その中には、当該判断が厳しくなると考える者が見られるものの、生成 AI の利用拡大に伴って創作非容易性の考え方を変えたり、生成 AI を利用した場合とそうでない場合とで創作非容易性の考え方を変えたりすることについては、多岐にわたる様々な回答があり、意見の一致をみるに至らなかった。

第2章 生成AIを利用したデザイン創作の知財保護に関する有識者ヒアリング調査

第1節 海外ヒアリング調査

本節では、海外における生成AIを利用したデザイン創作の知財保護に関する意識・現状を把握するために、各国・地域の海外の有識者を対象に実施したヒアリング調査の結果を紹介する。ヒアリング先の有識者（米国2者、欧州1者、中国1者、韓国1者の計5者）は以下のとおり。

【図表 2-1】 ヒアリング回答者

	回答者	
米国	A 特許弁護士	Finnegan, Henderson, Farabow, Garrett & Dunner, LLP
	B 特許弁護士	SAIDMAN DesignLaw Group, LLC
欧州	C 特許弁護士（英国）	Hoffmann Eitle 特許法律事務所
	D 弁護士（独国）	
中国	E 教授	中国社会科学院 法学研究所 知識産権センター
韓国	F 弁護士	ARTIS 法律事務所

ヒアリング調査の質問項目は、以下（１）～（７）のとおり。いずれも生成AIを念頭に置いた質問である。（１）～（６）は、各国・地域共通して質問した項目であり、（７）の①～③は、それぞれ米国、欧州及び中国に対してのみ質問した項目である。

- （１）意匠の創作における、生成AIの利用状況や利用を巡る議論の状況等
- （２）他者の創作した既存の意匠を、生成AIに学習させること
- （３）他者の創作した既存意匠に基づく、生成AIを利用した意匠の大量創作・公開
- （４）生成AIが創作した意匠によって、出願意匠が拒絶又は無効とされること
- （５）創作非容易性／非自明性（米）／独自性（欧）の考え方に対する影響
- （６）生成AIを利用したデザインに対する意匠権⁹による保護及び創作者
- （７）各国個別の事情

① 米国において2024年2月に発行された、

「AIの支援を受けた発明の発明者適格に関するガイダンス（Inventorship Guidance for

⁹ 米国・中国では意匠特許を指す。

AI-Assisted Inventions)」¹⁰について

- ② 欧州において 2024 年 5 月に採択された欧州 AI 法 (Artificial Intelligence Act) ¹¹について
- ③ 中国において 2023 年 8 月に施行された「生成 AI サービス管理暫定便法 (生成式人工智能服务管理暂行办法)」について

各調査項目における、各国有識者の回答は以下のとおりである。

(1) 意匠の創作における、生成 AI の利用状況や利用を巡る議論の状況等

(i) 意匠の創作における生成 AI の利用状況

① 米国

(A 特許弁護士)

- ・アメリカでは (意匠の創作における) 生成 AI の利用は限定的である。
- ・デザイナーにおける現在の生成 AI の使用は、例えばブレインストーミングやアイデア出しなどに限られており、これはムードボーディング (mood boarding) という。ムードボーディングは、作ろうとしているデザインに直接的には関係しないが、デザインのテーマやデザインのアイデアに関するインスピレーション又は情報を得るための活動である。例えば、デザイナーが家具をデザインしているとき、建築やファッションのデザインも考え、そこから家具のデザインについてインスピレーションを得るということになる。
- ・デザイナーから、生成 AI のアウトプットは実践的ではないと聞いている。生成 AI は、色々な観点から一貫した一つのデザインを作ることに長けていないため、生成 AI から実践的なアウトプットは出てこないようである。
- ・デザイナーは、生成 AI から出てくるアイデアを必要としているが、実際に製作できる製品デザインとするには、かなりの修正が必要だと言っている。ただし、デザイナーは、AI の技術は今後改善が続いていくだろうとも言っており、将来的には、もっと頻繁にこの技術を使っていくことになるだろう。

(B 特許弁護士)

- ・生成 AI は、米国を含め世界的に、企業や一般人の関心をかなり集めており、デザイナー

¹⁰ [Federal Register :: Inventorship Guidance for AI-Assisted Inventions](#) [最終アクセス日：2025 年 3 月 12 日]

¹¹ <https://artificialintelligenceact.eu> [最終アクセス日：2025 年 3 月 12 日]

に活用されることは間違いないだろう。

- ・最近、メタバースにおける意匠保護が注目されるようになったが、米国において、意匠特許がオンライン又はデジタルの事象に対して行使できるかどうかは、未解決の問題である。
- ・米国特許商標庁（USPTO）は、物品とその複製物（デジタルモデルや複製物、モデル付きディスプレイ画面を含む）の両方を対象とする意匠特許の発行を認めることがある。しかし、これらの例はまだ始まったばかりであり、USPTO が意図せず認めた可能性があり、標準的な意匠特許権がオンラインやデジタルでの侵害に対して行使できるかどうかという差し迫った問題に対処するものではない。
- ・法律は技術革新への適応が遅い。我々は、意匠特許の専門家が生成 AI と意匠保護に関する問題について、先頭に立って調査や研究を進めていることに注目している。例えば、2024 年 9 月に開催された米国知的財産権者協会（IPO）の年次総会では、工業デザイン委員会が「デザイナーとしての AI」に関するパネルの開催に協力した。
- ・2024 年 10 月に開催された、法律事務所が主催するイベント「Design Law 2024¹²」において、「AI デザインジェネレーションが意匠権に与える影響（Inventorship と先行技術を含む）」というパネルディスカッションが行われた。
- ・生成 AI と意匠保護に関する議論は検討が始まったばかりであり、USPTO が意匠特許についてどの程度検討しているのかは明らかでない。
- ・デザインの創造について、生成 AI は、誰でもデザイナーになれるように障壁を低くし、必要な発想とインプットを提供することで、利用者が知的財産権の保護を受ける資格を得ることができるようにする。このような機能が現在のクリエイション・ソフトウェア・ツールに統合されるようになれば、より伝統的なデザイナーが生成 AI ツールを活用するようになると予想される。
- ・AI や生成 AI とデザインを考えると、少なくとも以下のようないくつかの課題があると考えている。

（i）発明者（創作者）の地位

意匠特許は特許制度に属するが、ほとんどの議論は特許に関するものであって、意匠特許が個別に注目されることはほとんどない。しかし、USPTO では最近、意匠担当副総監（Deputy Commissioner for Designs）のポストが新設され、従来の USPTO 意匠審査部課長が副総監に就任（2024 年 10 月）し、現在 2 名の審査部長代理がいる。これは、生成 AI の問題を含む、意匠特許の問題がより注目される可能性を示唆している。

（ii）先行技術

USPTO の意匠特許の技術部門は現在、外部の業者が提供する AI を使った逆画像検索ツ

¹² <https://designlaw2024.com> [最終アクセス日：2025 年 3 月 12 日]

ールの試行プログラムを実施している。デザインの所有者は、自分のデザインがこの画像検索でどのように使われるのか、特に学習やデータの保持、そして生成 AI における使われ方について、十分な保証を得るべきである。しかし、我々の理解では、この業者のシステムは、一般に入手可能な知的財産の出版物や特許、登録のデータベースを利用しており、生成 AI は試用されていない。

② 欧州

- ・非常に関心が集まっているトピックであるが、技術の進歩に政策や法律がついていっておらず、技術の進歩のペースの方が速いという現状がある。
- ・裁判所や各国政府が生成 AI に関して考え始める前から、デザイナーが生成 AI を使える状況になっていた。現在までの法律や政策は、主に人が創作をするといったところ（コンピュータを使うことを手順の一部、ルーティンの一部としている場合を含む）にフォーカスが当たっている。
- ・法律が追いついていない問題が主に 3 つある。作品自体に関する問題と、AI によって創作されたものの権利の所有の問題と、侵害の状況（知らずして侵害の状況に至ったのか、知っていて侵害の状況に至ったのか、生成 AI の中に組み込まれている使われたデータに関連して、知らないで作られたのか）である。
- ・現在、生成 AI に関する問題が非常に大きなトピックになってきている。その理由として、生成 AI を使うと非常に大きな商業上の機会があると同時に、非常に大きなリスクもはらんでいることが挙げられる。例えばイギリスだけをみても、イギリスのクリエイティブ業界は非常に重要な位置づけにある。規模としては、イギリスで約 1000 億ポンド、EU で 3000 億ユーロであり、これだけ大きな産業であるということは、当然ながらリスクも大きいということになる。
- ・欧州やイギリスは世界のクリエイティブ経済のリーダー的な立場にあることから、欧州やイギリスの政府は非常に関心を示すようになってきている。欧州やイギリスは、ソフトパワーに支えられている部分があり、このソフトパワーの文化的なリーダーシップを持っていると思う。欧州やイギリスが持っている音楽、映画、ファッションといったソフトパワーが AI の力によって今、破壊的な局面に直面していると思われ、AI が EU やイギリスにとって脅威となりつつある。
- ・商業用のデザインの創作には AI が既に使われている。主な例が 3 つある。一つ目は G-Star RAW® というデニムのデザイン。二つ目は Philippe Starck の椅子のデザイン。こちらは、デザイナーが、美しく環境に優しい椅子になるように AI を使っている。三つ目は、イギリスの伝統的なものをデザインしている会社において大量生産しているもの。16 世紀に発売されていた Delftware という伝統的な青いタイルに、新しい近代的なモチーフ

(サッカーやレーシングカー)を取り入れるのに AI を使っている。

- ・現在、法律面での不確実性があるので、信用や評判を大切にしている会社、伝統的に信頼に重きを置く会社、知的財産権を尊重して評判を大切にする会社は、まだフルに AI を商業的な目的のために使っていないと思われる。一方、例えばファッション業界や消費財を作っている業界で、あまり信用を気にしていない会社や、模倣をするような企業では、誤用されていると思っている。よって、現実には政策が追いついていない状況にある。

③ 中国

- ・企業においてデザインや設計にあたって AI を補助的に使っていることはよくある。
- ・中国では企業によって考え方が異なり、意匠やデザインにおいて AI を使いたいという積極派の企業もある一方で、AI について大変な懸念を覚えていて、例えば自分たちのものが AI によって何か模倣されたり使われたり、自分たちが AI を活用したとしても、他社も同じようなことで競争になってしまって苦しい思いをするのではないかという懸念を持っている企業と、両極端であるように思われる。
- ・産業界の声は、業種によって企業の関心事も違っていて、統一して法律や政策について、こういうふうにしてほしいというところまでまとまっていない。様々な産業界の人と話をする中で、企業としては少なくとも補助的に AI を活用して意匠といったデザインを生成して、そういったものを出願するという可能性は排除されないという考えに在るということが確かだと思われる。
- ・AIGC (AI によるグラフィックコンテンツ) の著作物としても、また外側のデザイン、意匠としても似ているところがあると思うので、理論的には、AIGC を活用したものが意匠権として出願されることはないわけではないし、排除されることはないと思われる。
- ・一般的に、AIGC は、それが AIGC であると識別するのは大変難しいので、審査官も審査をする中で、これが AIGC なのかどうかは、なかなか分からないという問題がある。

④ 韓国

- ・韓国では、生成 AI がデザインの一つのツールとして受け入れられているが、これは 1、2 年前の状況とは全く変わった状況であり、この状況になったことは、大きな驚きである。
- ・AI 生成物を人の創作物のレベルまで再加工し、権利化する方法について今議論がなされているが、主に注目されているのはデザイン保護法ではなく著作権法の分野である。
- ・デザインについては、形態としてみる捉え方と、ファイル・プログラムの著作物としてみる捉え方という 2 つの視座がある。前者については、形態として保護することは制度的に限界があるという認識がされている。AI が学習できるようにファイルに転換された

ものは、著作権法において保護されやすい側面があることから、後者の著作法の方が注目を浴びている。

(ii) 生成 AI を利用した意匠の創作に関する裁判例又は審決例

① 米国

(A 特許弁護士・B 特許弁護士)

- ・意匠権に関する事例は把握していないが、特許に関して、特許出願人は AI ではなく人間でなければならないとする **Thaler 事件**¹³がある。

(B 特許弁護士)

- ・(生成 AI とは関連しないものではあるが) 意匠特許の発明者性には、特許の発明者性と同じ基準が適用されるという裁判例¹⁴がある。
- ・裁判例によると、特許法上の発明者とは、「特許発明を考案した者」である¹⁵。一旦意匠が考案されれば、オリジナルとの外観上のわずかな相違は、新たな別個の意匠の考案にはならない。共同発明者とされる者は、発明の明確かつ永続的な着想、あるいは少なくとも 1 つのクレームの実施への還元という着想に大きく貢献したこと、そしてこれらの貢献が他の発明者との共同作業や共通の指示の下での作業といった共同行動の何らかの要素から生じたことを示さなければならない。

② 欧州

- ・法律が追いついていない問題（作品自体に関する問題、AI によって創作されたものの権利の所有の問題、侵害の状況（知らずして侵害の状況に至ったのか、知っていて侵害の状況に至ったのか、生成 AI の中に組み込まれている使われたデータに関連して、知らないで作られたのか）の問題について、欧州 AI 法はフォーカスが当たっていないし、裁判例もまだまだ少ない。
- ・他人が創作した意匠の扱いに関する具体例として、ドイツのハンブルグ地裁で行われた **Robert Kneschke 対 LAION 事件**がある¹⁶。この事件は、AI プロバイダの LAION（ライアン）が提供している AI が、写真家の Robert Kneschke（ロバート・コネシカ）の写真画像を学習に使っていたという事件である。ハンブルグ地裁は、一般的には著作権の侵害であると認めたものの、ライアンは研究機関であったため、研究機関としての例外が適用された。もしライアンが一般の商業組織であれば、例外は認められなかったと思う。

¹³ Thaler v. Vidal, No. 21-2347 (Fed. Cir. 2022)

¹⁴ In re Rouso, 22 F.2d 729, 731 (CCPA 1955)

¹⁵ C.R. Bard, Inc. v. M3 Sys., 157 F.3d 1340, 1352 (Fed. Cir. 1998)

¹⁶ Robert Kneschke vs LAION (Case No. 310 O 227/23)

- ・イギリスでも欧州でも、写真家、デザイナーや映画の製作者、音楽家を含め、クリエイティブの仕事をしている人は、AI が生成したアウトプットに対する恐れを持っているといえる。

③ 中国

- ・そのような審査例はない。実務の面でもそういうものはない。DABUS のような事例で、明らかに自分は AIGC だと言っているようなものでもない限り、専利の分野において判例は見当たらないし、また関連する議論として特段耳にしているものはない。

④ 韓国

- ・今のところ有意義な裁判例または審決例はない。
- ・韓国では、デザイン産業界の従事者達は、AI を創作者としてではなく、生成者と認識しているので、AI によって生成される生成物を権利化する対象として認識していないところがある。つまり、法律上の問題ではなく、倫理的な判断になる。

(iii) 制度改正の検討等を行う動き

① 米国

(A 特許弁護士)

- ・意匠権と特許法には、深い関係性がある。特定のデザインルールがないのであれば、特許法の条文は意匠にも適用される。USPTO から出ている、生成 AI における発明者ガイダンス（AI の支援を受けた発明の発明者適格に関するガイダンス）は、特許、意匠、植物特許全てに同様に適用される。
- ・将来的にデザイナーがさらに頻繁に生成 AI を使うようになった場合における制度改正の検討に関して、意匠の実務を担当している我々のような弁護士はかなりの関心を持っている。
- ・USPTO が AI の普及が先行技術に与える影響、当業者の通常の技術を有する者の知識及びそれを考慮して行われた特許性の決定に関するパブリックコメントを求めている¹⁷が、まだその結果としてのガイダンスが出ていない。そこでは、法律の要件となっているパブリックアクセシビリティに関する議論が広く展開されている。そして、先行技術に関する既存のルールを使って、生成 AI の問題に対応できるかどうかという議論が進められている。

¹⁷ <https://www.federalregister.gov/documents/2024/04/30/2024-08969/request-for-comments-regarding-the-impact-of-the-proliferation-of-artificial-intelligence-on-prior> [最終アクセス日：2025 年 3 月 12 日]

(B 特許弁護士)

- USPTO は、AI 技術に関する複数の通知を発行し、コメントを受領している。また、USPTO は、AI への取り組みに関する情報を提供するため、ウェブサイトを開設している¹⁸。
- USPTO は、2024 年 4 月 30 日に発行した通知において、先行技術、当該技術分野における通常の知識を有する者の知識、及びこれらを考慮して行われる特許性の判断に対する AI の普及の影響についてパブリックコメントを求めた¹⁹。これらの回答のうち、主要な知的財産団体およびその他関心のある団体・個人²⁰からのパブリックコメントは以下のとおり²¹である。これらは、一般的に、AI が生成した開示は、それが公衆に十分にアクセス可能であれば、人為的な貢献の有無にかかわらず、先行技術としてカウントされるという見解で一致している。

(ア) 国際商標協会 (INTA)

USPTO は、特許または公開された出願のクレームされた発明が先行技術として適格であるためには、人間の著作者が存在すること (human authorship of a patent) が必要であると、35 U.S.C.102(a)²²を合理的に解釈することができる。

現在、AI システムは、米国特許出願において、指名発明者または共同発明者として指名されることができないため、AI のみによって考案された発明（および意匠）は、現在、35 U.S.C.102(a)に基づく先行技術を構成し得る米国特許または米国特許公開のクレームとなることはできない。より難しい問題は、35 U.S.C.102(a)が、「印刷された刊行物」、「公的に使用されているもの」、「販売されているもの」、または「その他公的に入手可能なもの」に先に記載された発明が人間による創作であることを必要とするかどうか、あるいは、「公衆が入手可能なもの」を先行技術とするかどうかである。

(イ) 米国知的財産権法協会 (AIPLA)

以下に詳しく説明するように、実施可能性の欠如は、現行法の下では、特許に関する AI による開示の懸念に対処しうるアプローチであるが、このアプローチは意匠特許には適用できない可能性がある。AI を使用して、既存の意匠のバリエーションや既存の意匠の組み合わせを何十億通りも生成し、パブリックドメインに置くことができる。これは攻撃的に行われることもあれば、防御的に行われることもある。図面そのものが意匠を

¹⁸ <https://www.uspto.gov/initiatives/artificial-intelligence> [最終アクセス日：2025 年 3 月 12 日]

¹⁹ <https://www.federalregister.gov/documents/2024/04/30/2024-08969/request-for-comments-regarding-the-impact-of-the-proliferation-of-artificial-intelligence-on-prior> [最終アクセス日：2025 年 3 月 12 日]

²⁰ B 弁護士の選別による。

²¹ <https://www.regulations.gov/document/PTO-P-2023-0044-0001/comment> [最終アクセス日：2025 年 3 月 12 日]

²² 第 102 条 特許要件；新規性 (a) 新規性；先行技術 (35 U.S.C. 102 Conditions for patentability; novelty. (a) NOVELTY; PRIOR ART. -A person shall be entitled to a patent unless-)

説明するのに十分な場合もあるため、AI のみで生成された意匠について実施可能性の欠如を主張することは、場合によっては効果が低くなる可能性がある。したがって、AI が生成した開示が意匠特許制度に与える影響の可能性は、特許の場合よりも大きい可能性がある。

(ウ) ダミアン・ポーカリ（登録弁理士）²³

米国特許法第 171 条 (a)（「製造物品のための新規、独創的かつ装飾的意匠を創作した者は、本法の条件及び要件に従い、それについての特許を取得することができる。」）における「独創的」について、発明者又は譲受人から生まれたデザインを意味し、発明者又は譲受人が作成していないデザインに基づいてはならないと明確に定義することによって、意匠特許が申請者の創造的努力を反映した真のイノベーションに対してのみ授与されることが保証され、意匠特許の独創性と信憑性が保たれるようになる。また、意匠特許の特許要件から非自明性を除外することによって、より幅広いデザインが意匠特許化できるようになり、デザインのイノベーションが促進され、より活気に満ちた多様なデザイン環境が育まれる。さらに、AI や自動コンテンツ生成が普及するにつれて、必ずしも人間を対象としていない（又は人間がアクセスするわけではない）コンピュータ生成物が増えているが、この生成物は知識のパブリックドメインに有意義な貢献をしていないことから、意匠特許の新規性や自明性の評価にあたって考慮されるべきではない。

(エ) 日本弁理士会

意匠特許については、AI が生成した開示情報のうち、新規性と非自明性が USPTO の意匠特許性の判断に関係する可能性がある。AI によって生成され、自動的に開示される意匠は、無意味な情報の羅列のような極めて膨大な量になることが予想される。このような意匠が、従来の「公知意匠・開示意匠」と同一とみなされ、USPTO の審査に影響を及ぼすとすれば、デザイナーやクリエイターの「実際に知的創作を行う」インセンティブが損なわれるという弊害が懸念される。一方、「AI によって生成される意匠」も「AI によって自動的に開示される意匠」も、現在のデジタル技術では既に実用化されている。したがって、USPTO には、AI によって生成されたデザインであること、AI によって自動的に開示されたデザインであること、などの事情を十分に考慮し、デザイナーやクリエイターが実際に知的創作を行うインセンティブへの影響に配慮することを期待したい。日本弁理士会内では、(I) AI によって生成され、(II) AI によって自動的に開示されるという「両方の条件」を満たす意匠のみを「先行意匠」の範囲から除外することが考えられるとの意見がある。

(オ) 日本知的財産協会

AI が先行技術や PHOSITA（当業者）の知識に与える影響については、事例を示した分

²³ 知的財産研究所による要約

かりやすいガイダンスの提供を期待する。このような影響は、特許の場合と意匠権の場合とで異なる可能性があるため、それぞれガイダンスや事例が示されることが望ましい。

② 欧州

- 例えばデザイン保護の対象になるものを AI が作った場合の問題に関して、イギリスの政府も欧州委員会も、対応しようとしているが、まだ法律も行動規範も作っていない。
- 欧州 AI 法は、驚くべきことに知財にフォーカスが当たっていない。今の欧州 AI 法で懸念されているのは、AI が社会における個人情報の脅威になるのではないかという懸念と、AI が社会の中の特定のグループの人の差別に繋がるのではないかという懸念である。

③ 中国

- 意匠は、方式審査しか行われず、実体審査が行われないため、AIGC の意匠についても、無効審判又は訴訟が提起された時点で初めて、審査官又は裁判官が、新規性、創作非容易性、あるいは先行権利や、既存の権利を侵害しているのかどうかについて処理せざるを得ない。
- AI に関しては、既存の知財法の中で規制がされていくのではないかと思う。知財法としては、著作権法、意匠出願した際の審査ガイドライン、審査指南といった、法律やガイドラインにおいて補足的に規定がついていくのではないか。

④ 韓国

- 韓国におけるデザイン保護法制については、非常に複雑、多段階、重層的であり、法律ごとに分散化されて動いている。総合的な動きをみるには、各法理ベースで争点別の議論が形成されていることに留意する必要がある。
- 生成 AI の生成物の保護に関する問題は、単純にデザイン保護法だけの問題ではない。直接的な保護の側面からは、デザイン保護法と不正競争防止法における商品形態模倣行為という主な法制があり、日本に存在しない、不正競争防止法における成果など冒用行為を禁止するという法もある。
- (生成 AI の生成物の保護に関する問題は、) 間接的に、特許法上の物の発明としての保護、実用新案法上の物品としての保護、商標法上の商品の表示としての保護、形態を識別するための図形の商標や立体商標としての保護に関する議論にもつながっていく。著作権法もまた、物の創作的な形態として応用美術著作物として保護可能性を提供していると同時に、不正競争防止法における商品表示、営業表示に関する議論まで、それぞれ動いているのが実情である。

- ・最も活発に議論されているのは、デザイン保護法と著作権法の2つだが、著作権法の方が活発に議論されている。デザイン保護法の議論を活性化させようとする動きや立法上の発言などもあるが、今のところ有意義な成果は生まれていない。この理由として、意匠保護法を管轄している特許庁と著作権法を管轄している文化体育観光部で論争があり、文化体育観光部が意匠保護法の改正に反対の立場をとっていることがある。日本と違い、韓国の著作権法では応用美術著作に対しての権利が明記されているため、両方の論争は非常にセンシティブで、非常に複雑な様相を呈している。まとめると、韓国では、デザインの保護に関して、省庁ごとに主管が違うため、様々な議論はあるものの、その議論を一元化することが難しい状況にある。
- ・出願されたデザインがAIを使用して創作されたものかどうかについては、それを出願段階で明らかにする必要はない（デザイン保護法第37条）し、それを検証するしくみもない。AIが創作したデザインがそのまま出願された場合は、それに創作非容易性があるかなどが審査官によって判断することになると思われるから、AIが創作したデザインであることは、拒絶される理由にはならない。
- ・デザイン一部審査登録制度であれば、実体審査がないため、（AIが創作したデザインについても）一旦登録することが可能である。ただし、デザインの形態をAIに読み込ませ、データに変換してAIに学習させるという行為、プロセスは、著作権侵害に当たる可能性がある。この侵害について、ヨーロッパの改正デザイン規定によると無効事由になる可能性があり、韓国では、無効事由になると確実に判断される状況にはないが、他人の著作権に抵触するという理由により、実施制限事由にはなり得る。実施制限、権利の制限を受けることはあっても、権利を取得できないことはないということ。意匠登録の方法論としては、こうしたことを考慮して、産業界や実務界はそれほど問題視していない。ただし、これは立法上の議論ではない。

（２）他者の創作した既存の意匠を、生成AIに学習させること

① 米国

（A 特許弁護士）

- ・デザインに関し、（他者の創作した既存の意匠を生成AIに学習させることについて、米国内で問題となった事例を）見たことがない。現在のところ、製造できるデザインを作れるところまで生成AIの技術が達していないので、見たことがないのは驚くべきことではないかもしれない。
- ・大規模言語モデルのソフトウェアは、画像を作るよりも、テキストを作る方に長けていると言え、アメリカでは、画像よりもテキストについて著作権関連の問題となっている

ケースが多い。

- アメリカには、既存のデザインを学習データとして生成 AI に提供するということが、デザインの侵害に当たるかということに関連して、2 つの規程がある。一つは、特許発明の保護対象について製造、使用、販売の申し出又は販売する規定である。
- アメリカでは、デザインそのものは保護されず、製造物に適用される意匠でなければ保護されないところ、生成 AI へ入力するものはデザインであるから、特許発明には当たらないと思う。仮にデザインで充分（特許発明にあたる）と考えても、デザインを生成 AI に入力することは、製造、販売の申し出、販売に該当しない。
- 「使用」についても、デザインの生成 AI への入力は特許発明でいう使用には当たらないと思う。関連する規定は特許法 271 条であるが、もう一つ、同法 289 条がある。同法 289 条は、販売目的で登録意匠を物品に対して適用すること、又は、デザインが適用される製造物を売る、販売の申し出をすることが規定されている。デザインを生成 AI にインプットするということは、製造物を作ることには当たらないし、製造物の販売の申し出をすることにもあたらないと思う。GUI の場合（コンピュータのスクリーン上で使われている GUI 自体は、意匠の保護の対象になる）は、生成 AI へのインプットはデザインの使用と考えられかねないため、GUI は（判断が）少し難しい領域である。
- （「使用」についてさらに、）著作権のケースでは公正な使用、フェアユースに関するものが多いということを念頭に置く必要がある。ただし、これは特許の侵害に関して抗弁として使えない。このため、「使用」が何を意味するのかという法律の解釈の問題となる。

（B 特許弁護士）

- AI がデザインのバリエーションを生み出すものであった場合、意匠権者の観点からすると、自身のデザインが AI の学習や情報提供に使用されることに懸念があるかもしれない。我々は、企業が生成 AI を利用し、そのデータが生成 AI システムの作成や学習にどのように利用されるかについて、大きな懸念があるが、関連する事例や公開例は知らない。
- （他人が創作した既存のデザインを生成 AI に学習させる行為は、米国法上、意匠権侵害等の規制対象となるのかとの問いに対して）我々は、そのような侵害の分析、手続き、議論、対策について把握していない。特許侵害とは、米国内で特許発明を無断で製造、使用、販売したり、米国内に輸入したりすることを指す。少なくとも意匠の文脈では、ほとんどの侵害請求は、使用とは対照的に、製造、販売、輸入の行為に基づいている。ただし、意匠特許がバーチャルな使用やデジタルな使用によって侵害されるかどうかは明確ではない。

② 欧州

- ・（「他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させる行為は、欧州の法令上、意匠権侵害やその他の規制対象となる行為に該当しますか。また、現行法上は規制対象とはならないとしても、今後何らかの対策を講じる必要性や対策の具体的な方向性に関する議論はなされていますか。」という質問に対して）EU では、意匠に関する規則がアップデートされて修正される予定である。この修正意匠規則により、プロダクトの定義が変わる。物理的な対象として具現化されたものか、物理的な形態のないものかに関わらず、いかなる工業アイテムもプロダクトとして認められることになる。
- ・修正意匠規則では、コンピュータゲームの中に出てくる車両など、デジタルのものもプロダクトとして認められるため、生成 AI がアウトプットした、物理的に実在していないデジタルのものについても、侵害が認められる。
- ・修正意匠規則では、意匠を記録した媒体やソフトウェアを作成、ダウンロード、配布すること自体が侵害行為となる。したがって、完全にデジタルなものに関しても、EU の意匠保護が与えられることとなる。

③ 中国

- ・（学習データに関して）意匠に関する事例はない。著作権に関していくつか裁判例が出ているので、意匠でも似たようなことが起きる懸念はある。例えば、許諾を得ずに著作物を AI に学ばせていくことの合法性、適法性について懸念がある。
- ・中国の著作権法では、許可を得ずに複製することや、合理的な使用になるのかということについて詳しい規定はない。許可を得ずに素材として使うことが、理論的にどう扱われるのか、現行法では規定がない。
- ・日本において、鑑賞し楽しむためではなく、デジタルデータとしての分析用に使うのであれば使用を認めるという著作権法の改正がされたと承知しており、それはとてもよいと思っている。中国の著作権法もこれにならって、機械学習させる、AI を訓練するということでは認めてもいいのではないかと。
- ・中国の著作権法は、2020 年に改正を行っているため、臨時的でも部分的にも改正を今加える可能性はあまりないが、著作権法には、他の法律に照らして抵触しなければ合法とする規定がある。
- ・既存の意匠を機械学習させることには、著作権法のそれと類似したところがあると思われる。例えば、意匠の出願であっても、美術作品を転換したものがある。中国の裁判所は、意匠を直接著作物として保護しようとするということについて大変重視している。
- ・既存の意匠を使ってトレーニングした生成 AI から新しいデザインが生成された場合、権利侵害に当たるかについては、2 つに分けて考えるべきである。まず、AI そのものが学習をする、コピーをするというのは、データトレーニングなので、認められるべきだと

思う。一方、AIGC のデザインが出願された場合は、既存のデザインや著作物との類似性を見なければいけないと思うし、独創性や創作非容易性をきちんと把握して、既存の意匠と明らかに違う点が評価されなければいけない。

- ・立法する場合は、AIGC であることを表示すべきだと思う。そして、AIGC として出力されたものをそのまま出願することを認めるべきではない。独創性があるもの、又は、デザインをした者の実質的な貢献があるものでなければ新たな意匠として認めるべきではない。

④ 韓国

- ・他人が創作した既存の意匠を生成 AI に学習させることについて、1 年前には憂慮する声が非常に多く上がっていたが、今は受け入れられている。
- ・生成 AI の使用に積極的な企業は、大規模な普通の AI だけに依存しておらず、独自の AI を作ることに非常に熱心であり、特にインプット／アウトプットデータに関する契約に慎重である。これは、著作権法が注目される理由でもある。彼らは、無作為のデータを広範囲に使用するのではなく、企業がそのデザイン結果物として予想しているものに近い主要なデータを確保して、それを AI が学習できる用途にコンピュータプログラム著作物として変換する過程、そしてそのデザイン結果物が AI として生み出された場合、この全てのプロセスを一種のライセンスとして考えている。
- ・こうしたデータは、デザイナーが、企業からこういった具体的な個別依頼を受けなくても、これを学習用のデータとして提供して、その対価を受けるという形で行っている。企業としては、AI によって作られるイメージをリファインニングして、さらに発展させる。最終的なデザイン生成物に対しても微細な調整を行い、最終的な意匠、デザインがどういったものになるのかを見定める「力」を重視している。そういった「力」がある人をディレクターとして位置づけ、そのディレクター（人間）を創作者として位置づけることになる。
- ・これまでの韓国の登録意匠の公報文書などを見ると、例えば大企業の場合は、創作者の名前が 1 人または 2 人ぐらいになっている。大企業の中には大勢のインハウスデザイナーがいるのにも関わらず、文書には創作者は 1 人か 2 人になっている。つまり彼らはグループの長やディレクター、こういった人を創作者として登録するということが、韓国の産業界では一つの慣行になっていると思われる。
- ・他社の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させる行為は、韓国の法令上意匠権侵害またその他の規制対象となる行為に該当するかについて、韓国のデザイン保護法の場合、物品デザインまた文字体のデザインの侵害判断については消極的であり、画像侵害については積極的に判断される傾向がある。なぜかという、韓国のデザイン保護法は、物品

デザインと画像デザインの二つの体系に両分化されており、侵害であるのかどうかを判断する際に、各類型によって実施規定が細分化されているためである。不正競争防止法においては、日本の商品形態の模倣行為よりは、韓国の方がより消極的であり、狭小に判断される部分がある。したがって、消極的に判断する。それにもかかわらず、韓国の不正競争法における成果など冒用行為といった一般的で、補充的な規制がある以上、究極的にはなんとか規制される可能性があるともみることにはできる。しかしながら、引用可能性は低い。

- ・日本と違い、韓国の著作権法上の文字体、フォントの取り扱いは非常に活発に議論されている。韓国の法体系では、文字体の形態・デザインはデザイン保護法で、フォントというコンピュータプログラムファイルは著作権法で保護するという二重構造をもっている。この脈絡で、デザインをコンピュータに学習させるためには、データ化が必須であり、そのようにデータ化されたものは、形態とは別の一つのコンピュータプログラム著作物としてみる。この背景が、著作権法上議論が活発であるという理由である。留意すべき点は、韓国の著作権法上、デザインについて、その形態は応用美術著作物として、その存在形式に該当するファイルはコンピュータプログラム著作物として把握されているところ、現在議論が活発なのはコンピュータプログラム著作物に関するものである。

(3) 他者の創作した既存意匠に基づく、生成 AI を利用した意匠の大量創作・公開

① 米国

(A 特許弁護士)

- ・USPTO の審査官は、アップルの新製品のデザイン予想のようなものに依拠して審査を行っている」と承知している。しかし、生成 AI が創作したデザインが理由で無効になった意匠特許の例は承知していない。
- ・一つ目の考え方として、引用意匠は、公に広くアクセスができるものでなければならないというものがある。裁判所は、当業者が普通程度の努力で見つけることができることを、「公開されてアクセス可能」と定義している。AI により生成された情報も、普通の努力で見つけることが出来るようになっていなければならない。今後、視覚的なサーチ技術の改善が進んでいった段階では、生成 AI による創作のライブラリももっと検索しやすくなるのではないかと予想している。
- ・(引用意匠についての) 二つ目の考え方として、**Enablement** (実施可能要件) がある。デザインの図面 (views) が十分示されていれば実施可能とする考え方である。一般的に現在の生成 AI について見てみると、十分に実施可能なデザインの域にはまだ達していない、つまりデザインとしての一貫性を欠いているということが言えると思う。
- ・生成 AI は、先行意匠を作成することはできるかもしれないが、良い先行意匠ではないと

いう段階にある。例えば、容器の図面を生成 AI に作成させると、同じ一つの容器を多角度から見た図面として、円筒形や四角、三角の図面という実際にはありえないものが生成される。この図面は、実際に作ることができない容器の図面であるから、Enablement 要件を満たさないと思う。

- 意匠権侵害のテストは、クレームされている意匠と侵害被疑品が、先行意匠の観点から見て同一又は実質的に同一か否かにより判断される。生成 AI が作った意匠が公開された場合、この意匠が製品として製造されるものに使われたかという議論になると思う。しかし、誰かがその製品の製造を計画するかもしれない、意匠権侵害が生じるかもしれないとしても、差止めるべき製品がなく、利益にもならないものについて、訴訟を起こす意味があるのか。また、AI が作った意匠が、クレームされた意匠に比べて非自明性があれば、(実質) 同一ではなく、侵害にはならないと思う。さらに、登録意匠は、クレームで言及される物品に適用される意匠であるから、AI が作った意匠がクレームの物品と異なる物品に適用された場合も侵害ではない。
- 生成 AI が作った意匠が既存の意匠と (実質) 同一である場合であって、生成 AI が作った意匠が既存の意匠と同じ製品に適用されるのであれば、侵害となる。アメリカでは、特許の侵害に関して厳格責任 (strict liability) が課せられるため、無過失でも責任を負う。

(B 特許弁護士)

- 噂や未承認の情報に基づいて作成された問題のある先行技術が既に存在している可能性を認識している。この問題のある先行技術は、最新のイラストレーションやレンダリングソフトウェア、インターネット通信によって作成が非常に簡単になった。法域によっては、出願前の公開について絶対的な新規性を要求したり、新規性の喪失に限定的な例外を設けたりしているため、(この問題のある先行技術は) 意匠権を取得する上で日常的に問題となり得る。また、生成 AI がデザインの改変を次々と生み出す可能性は、この問題に対する懸念を著しく高める可能性がある。
- 生成 AI を使って多数の意匠を創作することは、既に比較的容易にできるようになっている。意匠の出願が不正な流出や開示によって影響を受けているということを除いて、この点に関する重要な事例や問題を知らない。
- 2024 年 10 月に、担当副総監と直接面談した際、AI を発明者として指定した出願といった AI に関連する問題が発生していないか尋ねたところ、継続中の案件については回答できないということだったが、問題のある案件があるという印象は受けなかった。
- 元の意匠が意匠特許で保護されていた場合、新しく創作した意匠はその意匠特許を侵害する可能性がある。しかし、意匠特許で保護された意匠と生成 AI を使用して新しい意匠を創作する行為自体が侵害となるかどうかは明らかでない。使用が侵害に該当するケー

スに関する判例はほとんどない。

② 欧州

- ・大量創作に関して問題があったという報告はないが、特にファッションや消費者が使う消費財といった文脈の中で議論していくべき題材だと思う。
- ・欧州では、意匠権の侵害に関して意匠規則がアップデートされる。このアップデートされた修正意匠規則においても、デザインが似ている限り、侵害とみなされる。

③ 中国

- ・理論的には、生成 AI による大量の創作は可能性としてある。AIGC にはラベルをつけなければいけないということまで法律になっていないので、もしかしたら既に世の中にそういうものが出ているのではないかということ、企業及び産業界は大変懸念している。
- ・中国の知的財産局は近年、かつてないような出願の在り方に関しては厳しい目を光らせている。審査官も政策をきちんと把握し理解しようというポジティブな思考を持っている。したがって、AIGC で大量に出願がされて、他社のデザイン行為が今後阻まれていくという可能性はあまり心配しなくていいと考えている。
- ・既存の意匠を使って独創性を備える新しい意匠を作ることについて、法律は何らこれを禁じていない。しかしながら、中国の現行の意匠制度では実体審査がないために、その意匠が既存の意匠と似ている又は全く同じという場合は、無効審判か侵害訴訟において、既存の法律のルールに従って処理される。
- ・悪意を持って他者の行為を阻もうと大量の出願がされた場合、それにより被害を被った人は、その証明をすることによって訴訟などを通じて救済される制度がある。

④ 韓国

- ・韓国ではデザイン保護法に関する議論や、そのための資料が不足している。物品デザインに関して、AI で生成されたコンテンツが韓国のウェブ漫画や、メタバースの背景として使用されたケースがあった。この使用について、実施の規定には、オフライン上でのみ適用されてオンライン上では適用されないという限界があるところ、物品デザインに関する業と、メタバースや仮想世界、生成用オンライン世界で適用される業とは異なるから、デザイン権の効力が及ばないという判断があった。ただし、ここでの議論は、それに対して憂慮するということではなく、著作権問題として取り扱われている。つまり、オフラインの物品がオンラインで使われたり、オンライン上で使われたものがオフラインの物品となる過程があるが、データ変換をする過程において、デザイン保護法は対応できないという根本的な問題がこの問題にはあった。

- ・日本では不正競争防止法を改正して、商品形態の模倣に対応したと聞いている。一方、韓国では、成果などの冒用行為を規制する補足的な一般規定があるが、この規定を改正すること自体には非常に慎重な動きがある。日本の商標法や不正競争防止法では、商品の概念を広く解釈できるが、韓国の不正競争防止法では、商品は形がある有体物に限定される解釈論が維持されている。したがって、不正競争防止法上、商品形態の模倣として対応することは難しいが、補足的な一般規定が存在するため、どうにか規制できる可能性がある。要するに、この状況自体が、デザイン保護法や商品形態模倣行為を規制する主な法律ではなく、補足的な一般規制により規制し得るという役割の転換現象を生じさせている理由であり、これは、著作権法に対する過度な依存を生み出す背景にもなっている。

(4) 生成 AI が創作した意匠によって、出願意匠が拒絶又は無効とされること

- (i) 他者が創作した既存の意匠に基づいて、第三者が生成 AI を用いて、作成・公開した意匠が、拒絶／無効理由の根拠となることに対する懸念や対策

① 米国

(A 特許弁護士)

- ・USPTO は、引用意匠が人間により作成されたかどうかには関知しない。生成 AI が作った意匠が、出願人の先の開示意匠にどの程度似ているかを考えなければいけない。
- ・生成 AI が作ったものが、出願人が先に開示していたものと全く同じだった場合、1 年以内であれば、グレースピリオドの措置を受けることができる。この場合、出願人は、生成 AI が、出願人が先に開示していたものを入手して作ったことを証明しなければならない。

(B 特許弁護士)

- ・タイミング（出願日から 1 年以上前）によっては、出願人の意匠を基に AI が生成した意匠が、出願人自身や将来の意匠に対して先行技術となる可能性がある。この懸念点に対しどのように対処するかはまだわからない。

② 欧州

- ・第三者が公開していた意匠に基づいて生成 AI が意匠を作った場合、それがもし既に存在していた意匠と類似性があれば無効となる。
- ・生成 AI が作り出した大量のデザイン、様々なバリエーションのデザインが出てくると、

将来的には意匠を登録することが難しくなってくるということが考えられる。

③ 中国

- ・ AI が生成するものについては、新規性、創作非容易性の基準がもっと厳しくならざるを得ないと思う。AI は技術的に処理すれば新しいものが作れてしまうかもしれないので、AI で生成した意匠を出願する場合は無効になる懸念がある。
- ・ 新規性又は創作非容易性の基準を高めるかどうかは、大変難しい問題である。機械を操作すれば新しいものを作れてしまうという観点から、とても難しい。新規性及び創作非容易性の基準自体は、AI がアシストして作られたものに対しても変わらない。
- ・ (AI を使った旨の) 表示 (ラベルつけ) を必須とするなら、立法せずとも、条例やガイドラインで足りる。
- ・ 出願した意匠の作成に AI を使ったと宣言がされたものに対して、審査官や裁判官は、新規性や創作性についてより厳しい目を持つことになる。例えばアメリカでは、発明特許の審査において、人が際立った貢献をしているかどうか要件の一つになっており、これは意匠にも通ずるところがある。

④ 韓国

- ・ 韓国では、特許法において議論がなされた。特許庁の資料を参考にして申し上げると、この二つ（特許法とデザイン保護法）は異なるものである。特許法では、出願の際に明細を作成するときに、新規性または進歩性を明記するところがあるが、デザイン保護法上では、出願時にこういったことを明記する箇所がない。特許庁は、AI に関する特許について、明細書の記載要件および判断基準について、新規性、進歩性について判断基準を明示したことがある。しかし、デザイン保護法上ではこうした基準について更に考慮することが難しいと考えられる。個人的には、究極的には、無効理由とすることまでは非常に難しいと判断しており、仮に無効理由として判断されるためには、現行規定だけでは難しく、別途の立法的な改正が必要という意見である。AI によって模倣した創作物は新規性がないと決めつけることになるが、そういう判断をするためには複合的なアプローチが必要になる。既に公開されているデザインであることだけではなく、既存のデザインとの類似性、権利の従属性まで含めて判断するためには立法的な改正が求められると思う。
- ・ 創作非容易性は相対的に低いレベルでの創作性であるが、これは、著作権法上の著作物自体の創作性を意味しているのとは異なり、デザインが通常の事業者、通常の技術者、通常のデザイナー達が倣うことができない程度の創作非容易性を意味するもので、概念も異なる。この立場は、AI 時代においても継続して維持される必要があると思う。

- (ii) 他者が創作した既存の意匠に基づいて、第三者が生成 AI を用いて、作成・公開した意匠が、グレースピリオドの措置を受ける障害になるか。

① 米国

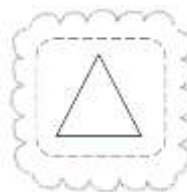
(A 特許弁護士)

- ・生成 AI が、出願人の先の開示に基づいてデザインを生成したということが証明できれば、出願人の先の出願はグレースピリオドの適用を受ける。
- ・グレースピリオドは、先のデザインから予想して作成されたデザインをカバーしているが、もし先のデザインが審査されたデザインから自明なものであった場合には、グレースピリオドを受けることはできない。
- ・もし生成 AI が、元にした出願人のデザインに変更を加えたデザインを作成していた場合、そのデザインは、新たに開示されたものと考えることができ、出願人の後の出願に対して無効の根拠になり得る。
- ・アメリカでは、意匠の一部をクレームすることができるので、出願人がまず公開をして、その後に出願をすることが可能である。その期間内に、生成 AI が公開されたデザインに基づいて、出願人がクレームしているデザイン部分ではない部分に関して、変更を加えたデザインを作ることがあり得る。その場合、生成 AI が作成したデザインは、クレームされた部分に関しては、依然として同一であるため、グレースピリオドは適用されると主張できる。(この点に関して) 以下の絵を書いて説明する(下記の手書きの絵を画面表示)。

Applicant's disclosure



Generative AI



Applicant's claim = $\triangle$

これは、出願人が開示した箱の中に三角が書かれている絵である。この三角を生成 AI に入れると、このようにモヤモヤとした雲みたいなものを、生成 AI が加えた。ただし、出願人はクレームとしてはこの三角のところだけクレームしている。この場合、生成 AI は三角のところには変更を加えていない。そうすると、この三角のところは出願人がそもそも開示していたところなので、グレースピリオドの適用を受けることができる。(1 年間の起算点は) 公開時点でも販売時点でも大丈夫である。

(B 特許弁護士)

- ・時期や類似の度合いによっては、AIによって生成されたデザインがグレースピリオドの障害となる可能性があり、それを懸念している。

② 欧州

- ・EU の法律では 12 ヶ月のグレースピリオド制度があり、デザイナーが公開していた意匠に関して 12 ヶ月のグレースピリオドが認められている。
- ・第三者がデザイナーから得た情報に基づいて作った意匠にもグレースピリオドが認められる。これが意味するのは、生成 AI が作って第三者が公開した意匠に関しては、グレースピリオドの障害にならないと思われる。ただしこれを証明するということは難しいかもしれない。

③ 中国

- ・中国では、専利法第 23 条において、グレースピリオドの適用対象は、出願をする前に内外で既に公知になっているデザインと規定されているところ、他者が創作した既存の意匠に基づいて、第三者が生成 AI を用いて、作成・公開した意匠は、グレースピリオドの措置を受ける障害になりうる
- ・専利法第 24 条では、グレースピリオドについて 4 つの公開の方法が定められているところ、出願前に AI が生成した（又は AI がアシストとして作られた）意匠が公開された方法が、この 4 つの方法のいずれにも当たらない場合は、グレースピリオドが受け入れられなくなる可能性がある。しかし、個人的には、意匠のクオリティを保つために必要であることから、これに対して特別の措置を講じなければいけないとは必ずしも考えていない。

④ 韓国

- ・（生成 AI の利用の有無は）障害にはならない。AI の学習過程においてデザイン著作物を活用したとしても、それが公開されているとは考えられないからである。
- ・デザインの場合は、明示的な定義規定が著作権法上にある。AI に学習させるということデータを判断し、著作権法上での著作物に対する抵触の問題として考えるべきものであり、新規性があるかどうかということにはならない。つまり想定自体が違うということであり、それを区別する必要がある。

（５）創作非容易性／非自明性（米）／独自性（欧）の考え方に対する影響

① 米国

(A 特許弁護士)

- AI だからと言って、当業者の定義を変えようという提案はないと承知している。しかし、当業者の水準、レベルは、時間が経つにつれて変わってきている。当業者も、その分野で通常使われているツールを使うからである。今後、当業者と言われるタイプの人たちが、AI のツールを使うことが増えてくるかもしれない。そうすると、当業者は AI ツールを使うものだという考え方になっていくことが考えられる。

(B 特許弁護士)

- 2024 年 5 月、CAFC が大法廷で下した判決²⁴を受けて、意匠特許の自明性に関する米国の法律が急変し、現在も進行中である。本訴訟は、ローゼン・ダーリング分析として知られる意匠特許の自明性分析における長年確立された枠組みに異議を唱え、これを覆すことに成功した²⁵。
- 旧来の分析では、まず、クレームされた意匠と基本的に同じ意匠特性を持つ主要な文献を特定する必要があった。連邦巡回控訴裁は、KSR 対 Teleflex²⁶事件における最高裁判所の判決に鑑み、このテストは厳しすぎると判断した。(同判決では、組み合わせを明示的に教示、示唆、または動機づけることを要求するよりも、自明性に対してより柔軟なアプローチを要求した。) 同判決は、閾値類似性要件は存在しないと判断し、自明性の最終的な問題は、以下を含む事実審理に基づく法律上の問題であることを再確認した。

(ア) 先行技術の範囲と内容

(イ) 先行技術と特許請求の範囲の相違点

(ウ) 当該技術分野における通常の技術水準

(エ) 商業的な成功や、長い間感じられていたが未解決のニーズ、他者の失敗のような二次的な考慮事項

このような進展に鑑みれば、当業者の視点は、デザイン制作プロセスにおける生成 AI の使用によってもたらされると主張する余地がより大きくなったと考える。

② 欧州

- 独自性は、ユーザーが受ける印象によるものである。生成 AI が扱われたかどうかに関しては（独自性の判断に）直接の影響がないと思われる。ただし、AI による意匠の創作が一般的になっているような特定の分野に関しては、AI によるバリエーションは独自性が

²⁴ LKQ Corp. v. GM Global Technology Operations LLC, No. 2021-2348 (Fed. Cir. May 21, 2024)

²⁵ USPTO は、本判決を受けて、意匠の非自明性に関する審査基準を変更することを発表した (2024 年 5 月 22 日) [Updated Guidance and Examination Instructions for Making a Determination of Obviousness in Designs in Light of LKQ Corp. v. GM Global Technology Operations LLC](#) [最終アクセス日: 2025 年 3 月 12 日]

²⁶ KSR Int'l Co. v. Teleflex Inc., 550 U.S. 398 (2007)

認められない可能性がある。ただし、これは理論上の問題である。

- ・独自性（individuality）は「人」に関連づけられているように見えるが、裁判所は新規性、独自性の判断にあたり、特定の人を考慮するのではなく、客観的な基準を使って判断している。ドイツや欧州の裁判所も客観的な見地から判断をしている。独自性については客観的な基準によるべきだと思う。

③ 中国

- ・審査指南や裁判所の司法解釈、実際の裁判事例などで大体その主体となるのは、一般消費者である。個人的には、曖昧になりすぎるのではないかと懸念している。創作非容易性の基準が少し低くなり過ぎるのではないかと考えているからである。
- ・専利権の評価レビューをした専利評価報告などにおける（各種デザインを）比較対照する文章の中で、デザインについて色々な置き換えをする場合に、当該分野のデザイン云々という当業者という概念が取り入れられている。また、専利の無効審判においても同様に、当該分野のデザイナーという、当業者の概念が多く尊重されている。このように、実務において、一般的にデザイナー設計の基準について考慮がなされる場合には、当業者という考え方が取り入れられている。
- ・創作非容易性の基準をどこに置くべきか、定まっていな。一般消費者に基準を置くのか、当業者に基準を置くのかで定まっていな。一つの趨勢、方向性としては、専利評価報告や無効審判で見られるように、その基準の置き方がより厳しい方へと流れてきているように感じる。

④ 韓国

- ・既存の創作非容易性に関する先行研究は見当たらない。
- ・創作非容易性は相対的に低いレベルでの創作性であるが、これは、著作権法上の著作物自体の創作性を意味しているのとは異なり、デザインが通常の事業者、通常の技術者、通常のデザイナー達が倣うことができない程度の創作非容易性を意味するもので、概念も異なる。この立場は、AI 時代においても継続して維持される必要があると思う。
（（4）（i）再掲）
- ・韓国において、著作権法上の著作物自体には、創作性という定義規定がある。この創作性については、他人または当業者の知識というものは考慮されない。しかしながらデザイン保護法においては、全く異なる性格がある。

(6) 生成 AI を利用したデザインに対する意匠権による保護及び創作者

① 米国

(A 特許弁護士)

- CAFC は、生成 AI によって自律的に創作された発明や意匠に関しては保護の対象ではないと認定している。アメリカの法律は人間が発明者であるということを明確している。もし変更するのであれば、法律を改正しなければいけないし、そうでなければ、特別立法を導入しなければいけない。
- ある技術について、企業における価値が高いということで、議会がその技術のために特別法を通したことが以前あった。二つ例を挙げると、一つは Vessel Hull (船体) ACT²⁷、もう一つは半導体マスクに関するもの。よって、十分な数の企業が保護すべきという意見になった場合は、議会が特別法を通すのではないかとと思われる。
- これまでの議論は、AI というツールを使い、人間による実質的な貢献があった文書に関するものが多かったと思う。しかし、これも技術が進歩していくにつれて変わってくるのではないか。
- USPTO は人間が実質的な貢献をしなければならないとしている。これは、Pannu 対 IOLAB 事件の判決²⁸に基づいている。この判決には三つの要素がある。一つ目は「着想 (conception)」。これは発明に関する決定的で永続的なアイデアであって、発明を作っていく上での実務への落とし込みには焦点が当たっていない。二つ目は「貢献の質 (quality of contribution)」。発明全体から考えたときに、実質的な貢献でなければならないとされており、通常の定型作業は実質的な貢献とは考えられない。三番目は、意匠とは関係がなく、技術水準を引き上げるために何をしたかという「技術水準の進展 (explanation of state-of-the-art)」に関するもの。こうした要素は、事実に基づいてケースバイケースで判断されている。
- 意匠特許の場合、上記二番目（「貢献の質 (quality of contribution)」）の具体化 (concretizing) のところが重要だと思う。具体化は、実質的な貢献を果たしたと通常は考えられるからである。
- 意匠特許はデザインの概念を保護しているのではなく、具体的に使われているデザインを保護していた判決がある。ある人が椅子のアイデアがあると言ったとする。もう 1 人がそのアイデアに関して、実際に椅子を作るための図面を書いたとする。そうすると、こういうアイデアがあると言った人は発明者とは考えられず、図面を書いた人は発明者になり得る。

²⁷ Vessel Hull Design Protection Act (1998)

²⁸ PANNU v. IOLAB CORP. | 155 F.3d 1344 (1998)

- ・現在のところ、生成 AI 自体を権利主体として認めることについての議論はされていない。デザイン特許は、特許（utility patent）と同じ方向に進んでいくと思っている。デザイン特許は、毎年発効される特許に占める比率は少なく、意匠に特化した法律や規定も少ない状況だからである。また、現在議会は特許の改正法案を多く抱えており、意匠に関しては、ここ数年間に議会が議論する議案にはならないのではないかと。
- ・現在、もし発明者として何ら人間が特定されていない場合、USPTO は審査しない。
- ・現在の生成 AI の技術的な状況を考えると、少なくとも近い将来程度では、意匠を作るプロセスの中に人間が関与するだろうと思っているから、論点になるのは、人間による貢献が実質的かどうかという点ではないかと思う。これに類する判決は、特許（utility patent）の方で発展し、実質的な貢献は何かの特許で決まったら、意匠でもそれが適用されていくのではないかと思うし、通常の意匠に関する人間の貢献については、その人が意匠のどの部分において貢献したかに基づいて判断するのではないかと思う。

(B 特許弁護士)

- ・知る限り、生成 AI 自体を意匠権の対象として認めることに賛成する議論はない。

② 欧州

- ・（創作者を誰とするかについて）学会、法曹界、政府で議論がなされている。AI 寄り（pro AI）の見解とクリエイター寄り（pro creator lobbies）の見解があり、比較的緊張感のある議論になっていると思う。
- ・イギリスの法律は特徴的で、人が創作せずコンピュータが意匠を作った場合、その意匠を創作するために必要なアレンジをした人が創作者と規定されているが、アレンジをした者は、AI のクリエイターか、例えばプロンプトエンジニアのように AI にインプットを与えた者か、という問題は解決していない。
- ・欧州では、生成 AI には法的な人格がなく所有権を持てないため、生成 AI を意匠権の権利者として認めることについては議論されていない。
- ・創作者は誰と考えるべきかについては、状況によって変わるのではないかと。個人的には、意匠を創作するために AI と作業を行った者ではないかという見解を持っている。実務的には、AI の提供者と AI のユーザーとの間の契約によって決まるのではないかと思うし、このための法的な枠組みは必ずしも必要ではないかもしれない。
- ・人間が創作した意匠のみを保護すべきかについて議論がかなりされていると理解しているが、これはデザイナーやそれに類する分野の人が言っていることかもしれない。知財庁が直面している実務的な問題として、出願された意匠が AI の創作かどうか、見ただけでわからないという問題があり、AI が創作した意匠が登録されるかもしれない。そして第三者（潜在的な侵害者）にとっても、AI が創作した意匠であることを証明することは

困難なことであると思う。

- ・ AI が創作したかどうか、見ただけでは判定できない以上、既に多くの AI が創作した意匠が登録され、侵害されていて、それが分からないだけかもしれない（にも関わらず、特段実務上の問題が生じていない）ことを踏まえると、多くの法律上の問題はあるかもしれないが、少なくとも現時点では、実務上はそう多くの問題があるわけではないかもしれない。

③ 中国

- ・ AIGC による著作物や意匠は保護されるべきと考える人は確かにいるが、人類の知恵やアイデアが主導的に作用しているものでないと知財としては認めるべきではなく、AIGC そのものは権利としては認められないという意見の方が絶対多数を占めている。
- ・ 北京のインターネット法院では、人が AI を補助的に使用して作り出した成果物は著作権を得られるという判決が出ている。
- ・ (著作物に関して) 色々な議論があって、人類が投入する独創性、人類の力の部分は僅かでもよいのか、それともかなりの部分を占めるべきなのかといったところについて意見の一致はない。
- ・ 意匠法に関してこの問題についての議論は出ていない。将来的に出てくるとするならば、やはり（著作物と）同じような観点からの議論になると思う。
- ・ AIGC に関して、人間が AI に何か指示をしていれば独創性とみなしてよいという意見もあれば、人間の貢献度は少なくとも半分以上を占めていなければいけないという意見もある。AIGC については、既存の著作物や意匠とは異なるものでなければいけない、自主的な類似性というのがあってはいけない、と主張する意見もある。
- ・ AIGC の主体を誰とみなすべきかについても、中国では色々な意見があり、AI 自体が主体としてみなされてもよいという意見もある。もちろん、AI 自体は知財権の主体とはなり得ないという見解が大部分を占めている。しかし、AI をアシスタントとして使って創作物を作る場合、誰が主体なのかという議論がある。それについては、例えば AI のシステムを作った人が主体であるという意見や、生成するときのツールに対して指令コマンドを出した人が主体だという意見もあり、さらには前者と後者、AI のシステムを作った人とツールにそのコマンドを出した人の協力とみなすべき、あるいは両者の契約によってそれを定めるべきという意見もある。
- ・ 誰が（生成 AI を利用した場合における）意匠の創作の主体なのかということについては中国でも議論というか問題点となっている。個人的にはやはりケースバイケースで判断していくしかないのではないかと。創作活動についてどれだけ参画している度合いがあるのか、程度がどれぐらいなのかということによって判断するしかない。

④ 韓国

- ・韓国では著作権法上、独占排他的にこれを考えるべきではない、依拠性の要件も必要ではない。つまり、デザイン法上での介入は、著作権法には認められないという議論がなされている。こういった内容は、政府の会議などにおいて討論をされている意見ではあるが、政府の会議の会議録は現時点で開示されていない。
- ・AI を創作者として認めるには、社会的なコンセンサス、立法的な補完が必要である。現在の韓国の法体系からすると合致しないと思われる。また、これは特許法だけではなくデザイン保護法でも示唆するところがある。AI を創作者として認めるべきであるのかという議論とは離れて、AI によって作られた生成物は創作物になれるのか、そこから考える必要がある。
- ・AI によって生成された生成物、AI を知的財産権の権利主体として認めるべきかについては、韓国の特許法または著作権法上、この点に関する議論がある。AI によって生成された生成物について、AI 自体を意匠権の権利主体として認めるべきかという議論について、法律上は非常に興味深い論点になると思うが、認める必要が果たしてあるのか（疑問である）。
- ・AI を創作者として認めるためには、AI を法人、リーガルパーソンとして認める、そういった議論が先行されるべきであるし、この議論は、知的財産権法上で解決すべきものとは考えていない。AI が権利者になり得るということは、AI が義務の履行責任者になれるかという民法上の問題にもなる。
- ・人間が AI をツールとして作り出したデザイン意匠を、創作レベルまでリタッチングし、リファイニングするという（デザイン創作における）後半のプロセスに注目し、その生成物を意匠として認めるべきか、目的物を意匠として認めるべきか、ということに集中した方がより生産的な議論になると思う。
- ・この問題は、デザイン保護法という特殊な法律だけをみて議論すべき問題ではなく、一般的な法体系上で議論されるべき問題であると思う。
- ・AI を自然人として創作者性を与えるかの問題については、それを議論する前に、AI が権利義務の主体になる必要があるかどうかについて議論し先決すべきであり、時期尚早であると思う。

（7）各国個別の事情

- ① 米国：Inventorship Guidance on AI-assisted Inventions（AI の支援を受けた発明の発明者適格に関するガイダンス）の公表について

(A 特許弁護士)

- USPTO のガイドンスは、ほとんどは発明者の判定に関するところを中心となっている。何が問題かという点、どの程度人間の実質的な貢献があったかどうかという点である。
- 発明者が誰かを特定する際、USPTO はその取得手続きの中であまりたくさんの質問を投げかけない。これが問題になるのは、特許が何らかの訴訟に発展していった場合である。
- 侵害しているとされる被告側が、人間の貢献はほとんどなかったということであれば、人間たる発明者が存在していないため、特許は無効となる。そのため、意匠担当の弁護士は、クライアントがどんな文書を保持しておくべきか、人間の実質的な貢献があったことを示すためにどんな文書を取っておくべきか、について議論している。こういった文書には、生成 AI によるアウトプットや、意匠特許を取得するまでの間に生成 AI によるアウトプットに対して人間がどのような変更を加えたかについても含まれる。
- (意匠に関して) 何か動きがあるということは、承知していない。

(B 特許弁護士)

- 残念なことに、生成 AI が意匠保護に与える影響について、具体的に検討されたことはほとんどない。
- 米国では、意匠特許には特許と同じ規定が適用されるし、このことは USPTO の発明者ガイドラインにも明記されているとはいえ、USPTO の議論やガイドンスは、はるかに普及している特許に焦点が当たっている。
- USPTO の発明者ガイドラインは、Panuu 要素²⁹と呼ばれる特許発明者としての資格の評価のための既存のフレームワークに基づいており、このフレームワークでは、各指名発明者は以下の要件を満たす必要がある。
 - (ア) 各発明者は、発明の着想または実施化に何らかの重要な貢献をしなければならない。
 - (イ) その貢献が発明全体の大きさに対して評価される場合、各発明者は、クレームに記された発明に対して、品質において少なからぬ貢献をしなければならない。
 - (ウ) 各発明者は、実際の発明者によく知られている概念及び/または現在の技術水準を説明するだけでは不十分である。

② 欧州：Artificial Intelligence Act（欧州 AI 法）³⁰の採択について

- 欧州 AI 法に知的財産権に関する条文は少ししかないが、重要な条文があり、それは第 53 条第 1 項である。この規定は、汎用 AI のモデルを提供するプロバイダに対し、著作権や意匠を含む関連する権利に関して、必ずユニオン・ロー（Union Law）に適合するポリシ

²⁹ PANNU v. IOLAB CORP. | 155 F.3d 1344 (1998) にて米国最高裁が示したフレームワーク

³⁰ <https://artificialintelligenceact.eu> [最終アクセス日：2025 年 3 月 12 日]

ーを導入することが義務付けている。また、その他の EU の法律も尊重しなければならないことになっている。そしてデータマイニングの中からの除外 (exclusion) も求められている。

- ・上記ユニオン・ロー (Union Law) として、欧州指令 2019/790 というのがある。これは、デジタルシングルマーケット指令とも言われており、権利者がデータマイニングの一環として自分のデータを使わないで欲しいことを明確に表示することができる指令である。なお、欧州では基本的にデータマイニングは許可されていて、状況によるものの、企業は公開されている情報を調査し、データを収集し、データベースを構築することができる。つまり、たくさんの情報を収集して、公開情報の中からデータベースを構築することが許されている。そして、欧州 AI 法上、公開されているデータからのデータマイニングは可能であり、多くの AI モデルは、インターネット上で公開されている非常に多くの画像やテキストなどの情報でトレーニングされる。
- ・欧州 AI 法第 53 条第 1 項によって、汎用の AI モデルのプロバイダには、上記欧州指令 2019/790 へ適合するポリシーの導入が義務付けられているから、(データマイニングの対象になり得るデザインの) 権利者は、自分のデザインがデータマイニングの対象とされないよう除外できる。この義務は、既存の権利を尊重するためのものであり、欧州の汎用 AI モデルのプロバイダに対して求められているものであるが、現実的に、この義務を果たすのは難しい。
- ・デザインの創作と AI による創作に関しての影響に関して、二つの条項がある。欧州 AI 法第 50 条第 2 項と同条第 4 項である。
- ・欧州 AI 法第 50 条第 2 項は、AI のプロバイダが様々なものから画像合成して画像を作る場合、作られたアウトプットである画像には、機械が読み込むことができるマークを付け、これが AI によって作られたものだということが識別できるようにしなければならないといった内容を規定している。
- ・欧州 AI 法 50 条第 4 項は、AI システムを利用して、これまでに作られている画像を操作してディープフェイクと呼ばれるものを作り出した場合、AI が作成したことを明示しなければならないと規定している。全くありえないことではあるのに、現実と酷似している、あるいは実在する人とそっくりのものを作り上げる、これがディープフェイクと呼ばれるものである。
- ・条文から明確ではないかもしれないが、(欧州 AI 法 50 条第 2 項及び第 4 項は) 例えば製品や商業目的で使われる意匠に影響を与えていくかもしれない。AI が合成してアウトプットした画像が、例えば T シャツなどの製品に使われる場合や、製品の表面に AI が作ったとわかるように表示しなければならないことになる。

③ 中国：生成 AI サービス管理暫定弁法の発行について

- ・生成 AI サービス管理暫定弁法暫定弁法には、原則的なものが書かれているとしか言えない。知的財産権を尊重しましょう、守りましょうということは書かれているものの、これに違反した場合のペナルティ、法的責任をどう取るかまでは書かれていない。
- ・弁法は、専門の立法がされた法律ではないため、法律の規制が別途必要になる。
- ・今後法律を整備する中で、弁法の中に書かれているものは盛り込まれていくのではないか。例えば、今後法律を整備する中で、弁法に記載された、生成 AI で作成された画像を公開するにあたって、元になるリソースの所在や生成 AI で作成したことを表示しなければいけない記載は盛り込まれる可能性がある。

第2節 小括

(1) 意匠の創作における、生成 AI の利用状況や利用を巡る議論の状況等

意匠の創作における生成 AI の利用状況について、ヒアリングした全ての国又は地域いずれにおいても、意匠の創作において生成 AI が利用されているとの回答であった。

具体的には、米国について、生成 AI の利用はブレインストーミングやアイデア出しといった限定的なものであるとの回答や、生成 AI のアウトプットは実践的ではなく、実際の製品デザインには多くの修正が必要であるが、将来的には技術の改善が期待されるとの回答、メタバースにおける意匠保護が注目される一方、意匠特許がオンラインやデジタルの事象に対して行使できるかは未解決の問題であるとの回答、生成 AI は誰でもデザイナーになれるように障壁を低くし、必要な発想とインプットを提供することで知的財産権の保護を受ける資格を得ることができるとの回答などがあった。

欧州について、法律や政策は主に人が創作することに焦点が当たっており、技術の進歩に政策や法律が追いついていないとの回答、クリエイティブ業界の規模が非常に大きいため、生成 AI に関する問題が大きなトピックとなっているとの回答、商業用デザインとして既に AI が使用されている例があるとの回答、法律面での不確実性から、信用を重視する企業は AI の商業利用を控えているとの回答があった。

中国について、デザインや設計にあたり、生成 AI を補助的に使っていることはよくあるとの回答、生成 AI を積極的に使いたいという企業もある一方で、生成 AI を使うことで自分たちの創作が模倣されたり、使用されたりすること等に懸念を持っている企業もあり、企業によって考え方が異なるとの回答、業種によって関心事が異なることから、法律や政策について産業界の声がまとまっていないとの回答、企業としては生成 AI を補助的に活用して創作したデザインを出願する可能性は排除されないものと捉えていると思うとの回答があった。

韓国について、現在、生成 AI はデザインのツールとして受け入れられているが、これは1、2年前とは全く異なる状況であり、大きな驚きであるとの回答、AI が生成した結果物を人の創作物として再加工し、権利化する方法について議論がされているとの回答、デザインには形態としての捉え方とファイル・プログラムの著作物としての捉え方があり、前者は制度的に限界があるが、後者は著作権法で保護されやすいとの回答があった。

また、ヒアリングした全ての国又は地域いずれにおいても、生成 AI を利用した意匠の創作に関する裁判例又は審決例は見あたらないとの回答があったが、関連する事例として、以下の回答があった。

米国について、特許出願人は AI ではなく人間でなければならないとされた事例³¹、意匠特許の発明者性には、特許の発明者性と同じ基準が適用されるとされた事例³²、特許法上の発明者とは、特許発明を考案した者であるとされた事例³³が挙げられた。

欧州について、AI プロバイダが提供している AI が、写真家の写真画像を学習に使ったケースで、研究機関として例外が適用されたが、侵害自体は認められた事例³⁴が挙げられた。

（２）他者の創作した既存の意匠を、生成 AI に学習させること

著作権について懸念する回答が複数あった。意匠権に関しては、実際に問題となった事例は、ヒアリングした全ての国又は地域いずれにおいても見あたらないとの回答であったが、欧州については、意匠の制度改正³⁵により、今後、製品の定義（規則第 3 条第 1 項）が拡大され、物理的に実在していないもの、例えば、PC ゲーム中の車両等の完全なデジタルなものに対しても、EU の意匠保護が受けられることになり、それを記録した媒体やソフトウェアの作成やダウンロード、配布等の行為が権利侵害になる可能性があるとの回答があった。

（３）他者の創作した既存意匠に基づく、生成 AI を利用した意匠の大量創作・公開

ヒアリングした全ての国又は地域いずれにおいても、他者の創作した既存意匠に基づく、生成 AI を利用した意匠の大量創作・公開について、具体的に問題となった事例に関する回答はなかった。

もっとも、米国について、生成 AI を使って多数の意匠を創作することは、既に比較的容易にできるようになっているという指摘や、中国では、企業及び産業界は既に世の中に AI 生成物が出ているのではないかと大変懸念しているという指摘があった。また、欧州に関して、生成 AI を利用した意匠の大量創作・公開は、特にファッションや消費者が使う消費財といった文脈の中で議論していくべき題材であるとの指摘もあった。

（４）生成 AI が創作した意匠によって、出願意匠が拒絶又は無効とされること

生成 AI が創作した意匠が拒絶理由や無効理由の根拠となることに関する懸念や対策に

³¹ Thaler v. Vidal, No. 21-2347 (Fed. Cir. 2022)

³² In re Rouso, 22 F.2d 729, 731 (CCPA 1955)

³³ C.R. Bard, Inc. v. M3 Sys., 157 F.3d 1340, 1352 (Fed. Cir. 1998)

³⁴ Robert Kneschke vs LAION (Case No. 310 O 227/23)

³⁵ EU 規則 2024/2823 (2024 年 10 月 23 日発表)

関しては、米国について、引用意匠が人間により作成されたかどうかには関知しないとの回答、欧州について、第三者が公開していた意匠に基づいて生成 AI が意匠を作った場合、もしそれが既に存在していた意匠と類似性があれば無効となるとの回答、侵害論の話ではあるものの、（権利者の意匠が、生成 AI が創作した意匠と）似ている限り、侵害とみなされると思うとの回答があった。中国及び韓国からは、はっきりとした回答は得られなかった。

また、他者が創作した既存の意匠に基づいて、第三者が生成 AI を用いて、作成・公開した意匠が、グレースピリオドの措置を受ける障害になるかに関しては、米国について、公開時期や出願意匠との類似の度合いによっては、AI によって生成されたデザインがグレースピリオドの障害となる可能性を懸念するとの回答があったが、欧州、中国、韓国については、原則として障害にならないとの回答であった。

（５）創作非容易性／非自明性／独自性の考え方に対する影響

米国について、今後、当業者は AI ツールを使う者であるという考え方になっていくことが考えられるとの回答があったほか、生成 AI とは関係しないが、CAFC が、意匠特許の非自明性の判断について、ローゼン・ダーリング分析として知られる従来の枠組みを否定した（特許の非自明性と同様に判断する）判決を紹介する回答があった。

欧州について、独自性は、ユーザーが受ける印象によるものであり、生成 AI が扱われたかどうかに関しては直接の影響がないと思われるが、AI による意匠の創作が一般的になっているような特定の分野に関しては、AI によるバリエーションは独自性が認められないかもしれないという回答や、裁判所は新規性、独自性の判断にあたり、特定の人を考慮するのではなく、客観的な基準を使って判断しているといった回答があった。

中国について、生成 AI と直接関係する回答は得られなかったが、創作非容易性の判断基準をどこに置くべきか（一般大衆に基準を置くのか、当業者に基準を置くのか）について、審査指南や裁判所の司法解釈、実際の裁判事例などでは大体、一般消費者となっているが、専利評価報告や無効審判では、当業者の概念が多く尊重されており、方向性としては、より厳しい方へと流れているとの回答があった。

韓国について、創作非容易性は、相対的に低いレベルでの創作性であって、著作権法上の著作物自体の創作性とは概念が異なるところ、これは AI 時代においても継続して維持される必要があると思うとの回答があった。

（６）生成 AI を利用したデザインに対する意匠権による保護及び創作者

米国について、米国の法律では人間が発明者であることが必要であり、生成 AI が自律的

に創作したデザインは保護されないとの回答や、創作者としては、アイデアを具体化した者(椅子のアイデアを出した者と、実際に椅子を作るための図面を描いた者がいた場合は、後者)と考えられるとの回答があった。

欧州について、生成 AI を利用したデザインの保護については、学会や法曹界、政府で、比較的緊張感があると思われる議論が続いているとの回答、イギリスでは、人が創作せずコンピュータが意匠を作った場合、その意匠を創作するために必要なアレンジをした人が創作者と規定されているが、アレンジをした者を誰とするかという問題は解決していないとの回答、欧州では、生成 AI には法的な人格がなく所有権を持てないため、生成 AI を意匠権の権利者として認めることについては議論されていないとの回答、創作者が誰かは状況によって変わってくるのではないかと回答があった。

中国について、中国での主流の考えは、人類の知恵やアイデアが主導的に作用しているものでないと知財としては認めるべきではなく、AIGC そのものは権利としては認められないとの意見の方が絶対多数を占めているとの回答や、北京のインターネット法院では、人が AI を補助的に使用して作った成果物は著作権を得られると判決しているとの回答、創作者について、AI を使って作業した人が創作者と考えられるが、具体的な独創性の度合いや貢献度については意見が分かれており、また、AI が主体となることは認められていないとの回答があった。

韓国について、AI を創作者として認めるには社会的な合意と立法が必要であるとの回答や、AI が作った生成物を意匠として認めるかどうかは、デザイン保護法だけでなく全般的な法体系で議論されるべきとの回答、AI を創作者として認めるかという議論は、その前に AI が権利義務の主体になる必要があるかについて議論すべきであり、時期尚早であると思うとの回答があった。

(7) 各国における AI の関する法整備の状況

① 米国：Inventorship Guidance on AI-assisted Inventions (AI の支援を受けた発明の発明者適格に関するガイダンス) の公表について

米国を調査対象として表題の公表についてヒアリングしたところ、USPTO の議論や表題のガイダンスは、特許に焦点が当たっており、意匠特許に特許と同じ規定が適用されるのはいえ、意匠に関して特段の動きはないとの回答があった。

② 欧州：Artificial Intelligence Act (欧州 AI 法) について

欧州を対象として欧州 AI 法についてヒアリングしたところ、知的財産権に関する条文は

少ししかないが、以下のとおりの条文を紹介する回答があった。

欧州 AI 法第 53 条第 1 項 (c)

汎用 AI のモデルの提供者に対して、EU 法 (Union Law) に適合するポリシー、特に欧州指令 (Directive (EU)) 2019/790 の第 4 条第 3 項の規定による明示 (以下参照) を遵守するポリシーを策定することを義務付けることが規定されている。

※欧州指令 2019/790 第 4 条第 3 項

自分のデータをデータマイニングの対象外とすることを明示できることが規定されている。(欧州では原則として、インターネット上で公開された情報のデータマイニングは許可されているが、本条項によって許可しないことを明示することができる。)

欧州 AI 法第 50 条第 2 項

AI システム (一般的な AI システムも含む) で作られた音声、画像、動画又はテキストには、機械が読み取れるマークを付けて、それが AI によって作られたものであることがわかるようにしなければならないことが規定されている。

欧州 AI 法第 50 条第 4 項

AI システムを利用して、画像、音声又は動画を生成又は操作してディープフェイクを作り出した場合は、その内容が人工的に作られたものであることを明示しなければならないことが規定されている。

③ 中国：生成 AI サービス管理暫定弁法³⁶の発行について

中国を対象として生成 AI サービス管理暫定弁法の発行についてヒアリングしたところ、この暫定弁法には、知的財産権を尊重し遵守する旨の原則が記載されているにとどまり、違反した場合のペナルティや法的責任までは記載されていないとの回答や、弁法は法律ではないため、法律の規制が別途必要になるとの回答、今後法律を整備する中で、弁法に記載された、生成 AI で作成された画像を公開するにあたって、元になるリソースの所在や生成 AI で作成したことを表示しなければいけない記載は盛り込まれる可能性があるとの回答があった。

³⁶ http://www.cac.gov.cn/2023-07/13/c_1690898327029107.htm [最終アクセス日 2025 年 3 月 12 日]

第3章 デザインの創作に資する生成 AI 技術の提供に関する国内動向の調査・整理

第1節 アンケート調査

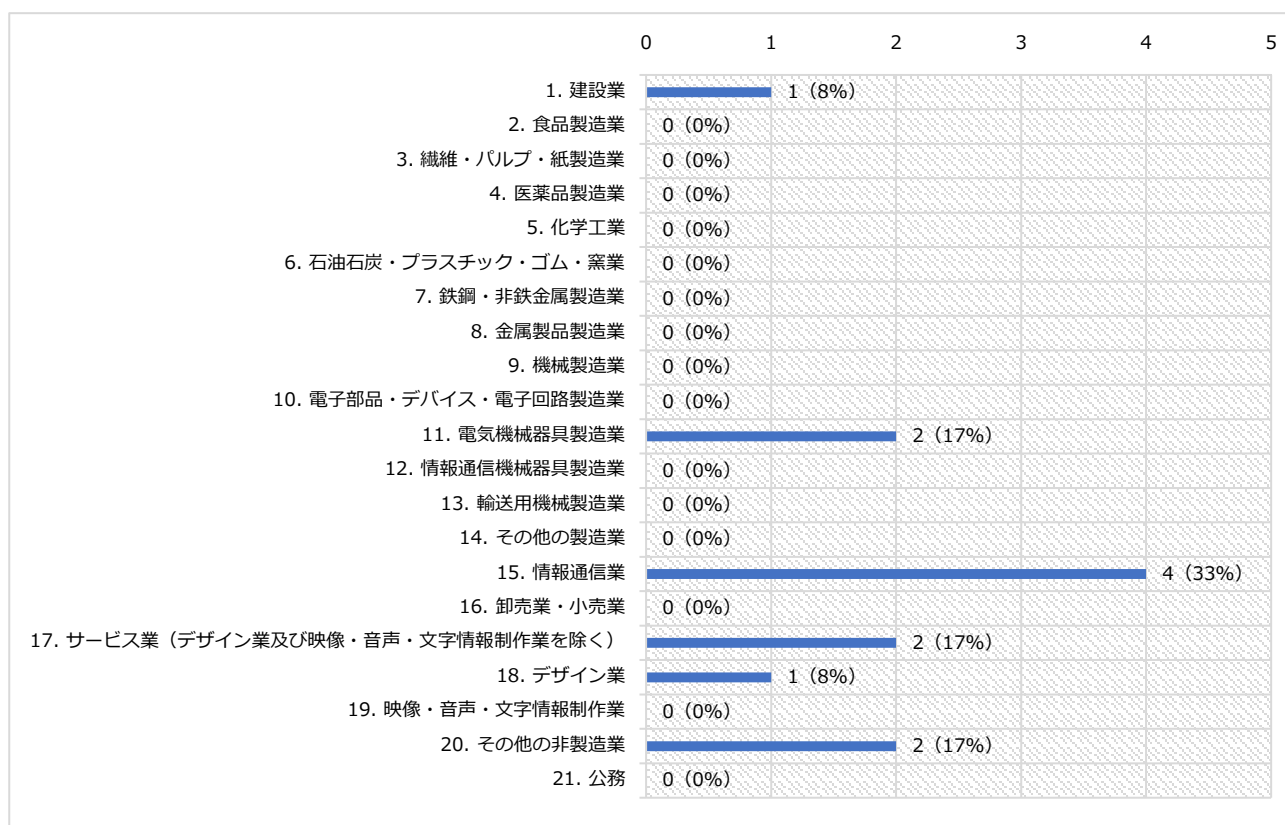
本節では、デザインの創作に資する生成 AI 技術の提供に関する国内動向を把握するために、生成 AI 技術を提供している国内企業、デザイン事務所を対象に実施したアンケート調査の結果を紹介する。アンケート調査質問票は、質問項目 A（回答者の属性）、質問項目 B（貴社で扱っている生成 AI について）、質問項目 C（デザイン創作に利用可能な生成 AI 一般について）の三項目により構成される。各質問項目について寄せられた回答を分析した結果は以下のとおり。

1. 質問項目 A. 回答者の属性

（1）回答者の業種

質問 A1 において、回答者の業種について質問したところ、【図表 3-1】の結果を得た。6 の業種から回答があり、情報通信業が 4 者（33%）と最も多く、電気機械器具製造業、サービス業（デザイン業及び映像・音声・文字情報制作業を除く）とその他の非製造業が 2 者（17%）となった。デザイン業の 1 者（8%）はデザイン事務所からの回答である。

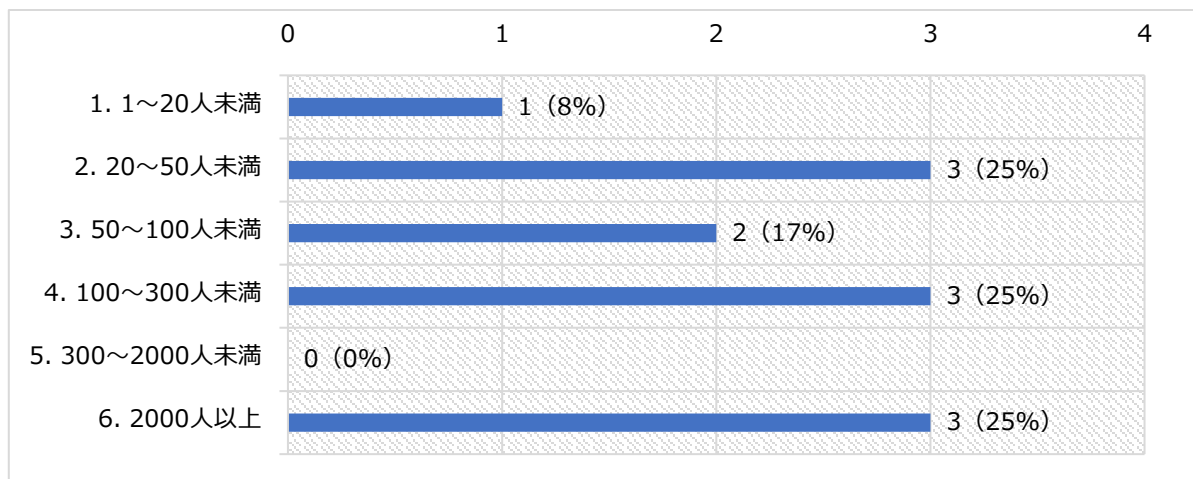
【図表 3-1】 A1. 貴社の業種は、以下のいずれに該当しますか。(回答者数 12)



(2) 回答者の従業員数

質問 A2 において、回答者の従業員数について質問したところ、【図表 3-2】の結果を得た。従業員数 20 人～50 人未満、100 人～300 人未満、2000 人以上の者がいずれも 3 者(25%)であったが、300 人～2000 人未満は 0 者であった。

【図表 3-2】 A2. 貴社の従業員数は、以下のいずれに該当しますか。(回答者数 12)



2. 質問項目 B. 貴社で扱っている生成 AI について

(1) 生成 AI の開発・調達状況

質問 B1 において、生成 AI の開発・調達状況について質問したところ、【図表 3-3】の結果を得た。「自社以外から調達したもの」が 5 者 (42%) であり、続いて「ひな形やベースを自社以外から調達し、自社で独自の工夫を施したもの」、「その他」がいずれも 3 者 (25%) であった。

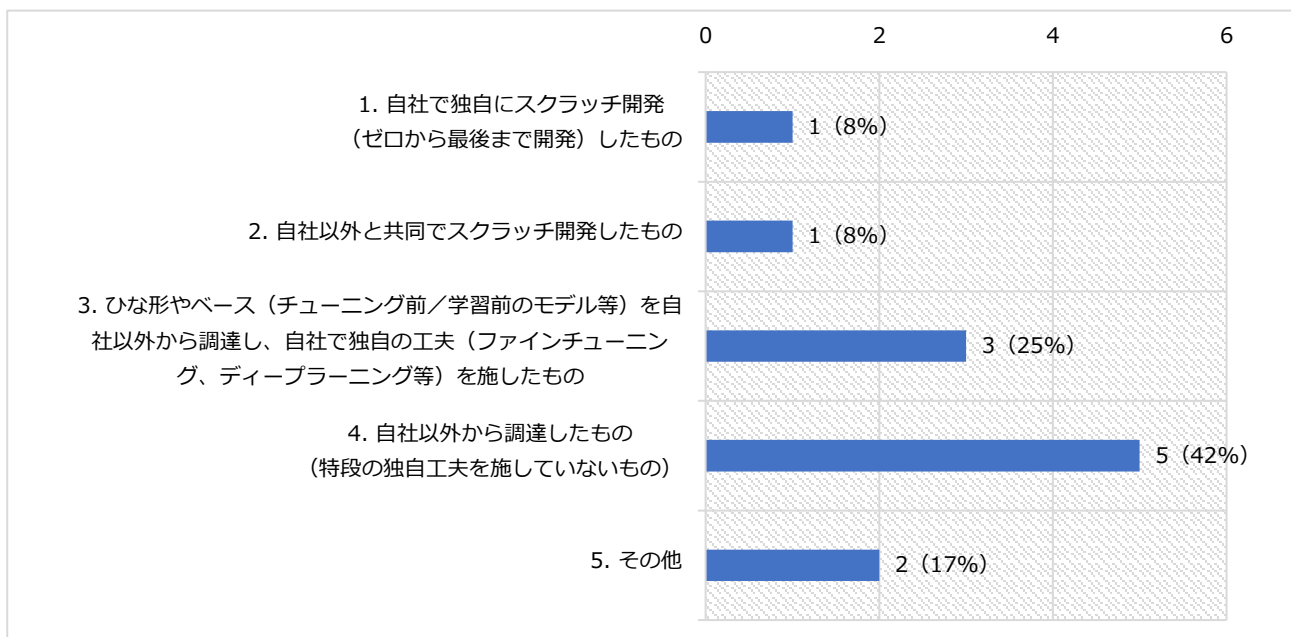
「ひな形やベースを自社以外から調達し、自社で独自の工夫を施したもの」を選択した 3 者からは、「独自の工夫」について以下の回答があった。

- ・アニメや美女などの特化型学習など。
- ・Microsoft Azure を接続先として個人情報などが学習されない仕様になっている。また、直感的に使いやすい UI にしている。
- ・ベースはステーブルディフュージョンを使用し、モデルは自社で作成している。

また、「その他」を選択した 2 者からは以下の回答があった。

- ・基本的には、ChatGPT や Gemini のようなプラットフォームをベースに（場合によっては、多少のカスタマイズをして）使用している。
- ・自社開発、他社の基盤モデルをもとにした RAG、プロンプト・エンジニアリングなど様々

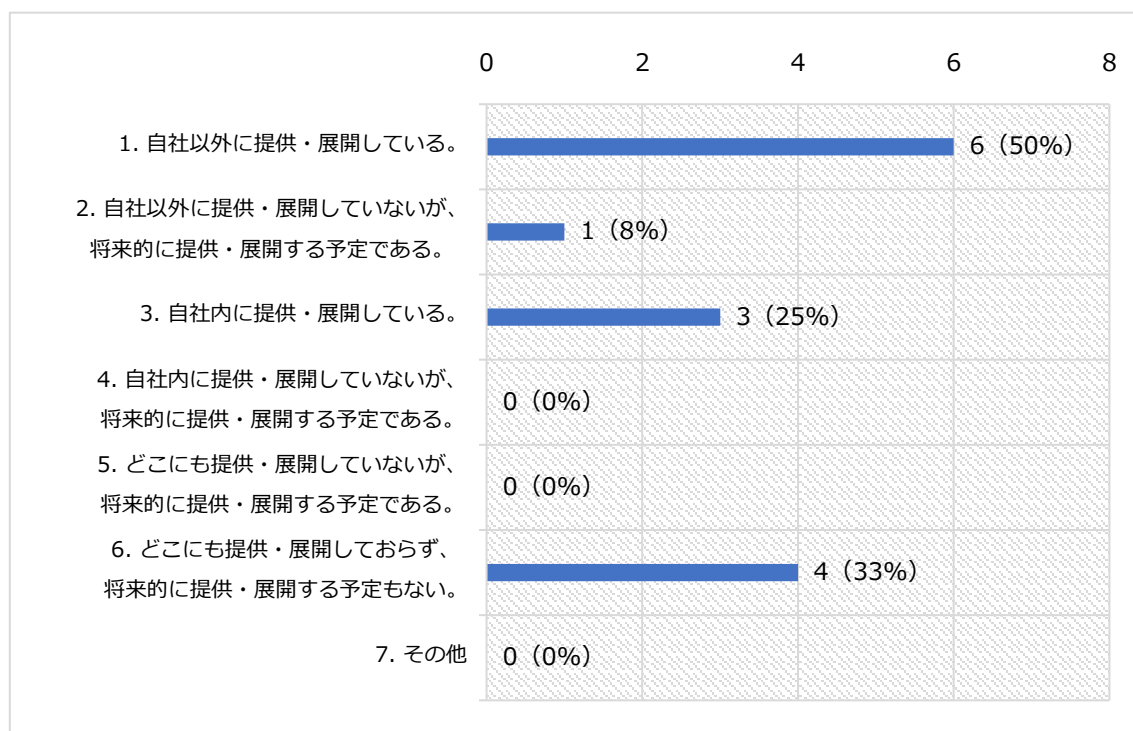
【図表 3-3】 B1. 貴社で扱っている生成 AI の開発又は調達について、以下のいずれに該当しますか。(回答者数 12)



（２）生成 AI の提供・展開状況

質問 B2 において、生成 AI の提供・展開状況について質問したところ、【図表 3-4】の結果を得た。「自社以外に提供・展開している。」が 6 者（50%）となり、「どこにも提供・展開しておらず、将来的に提供・展開する予定もない。」が 4 者（33%）、「自社内に提供・展開している。」が 3 者（25%）であった。

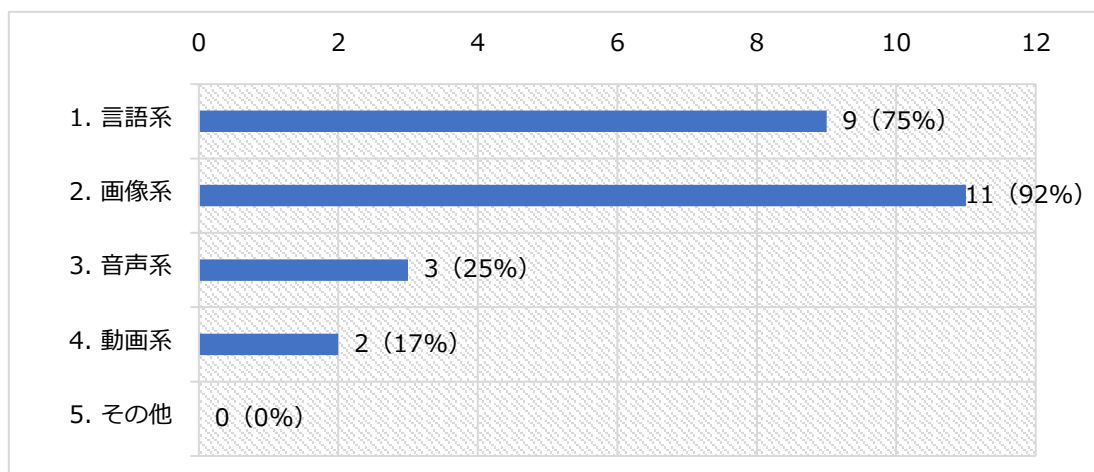
【図表 3-4】 B2. 貴社で扱っている生成 AI の提供・展開状況は、以下のいずれに該当しますか（複数回答可）。（回答者数 12）



（３）生成 AI が生成するコンテンツ

質問 B3 において、生成 AI が生成するコンテンツについて質問したところ、【図表 3-5】の結果を得た。「画像系」が 11 者（92%）となり、「言語系」が 9 者（75%）、「音声系」が 3 者（25%）、「動画系」が 2 者（17%）であった。

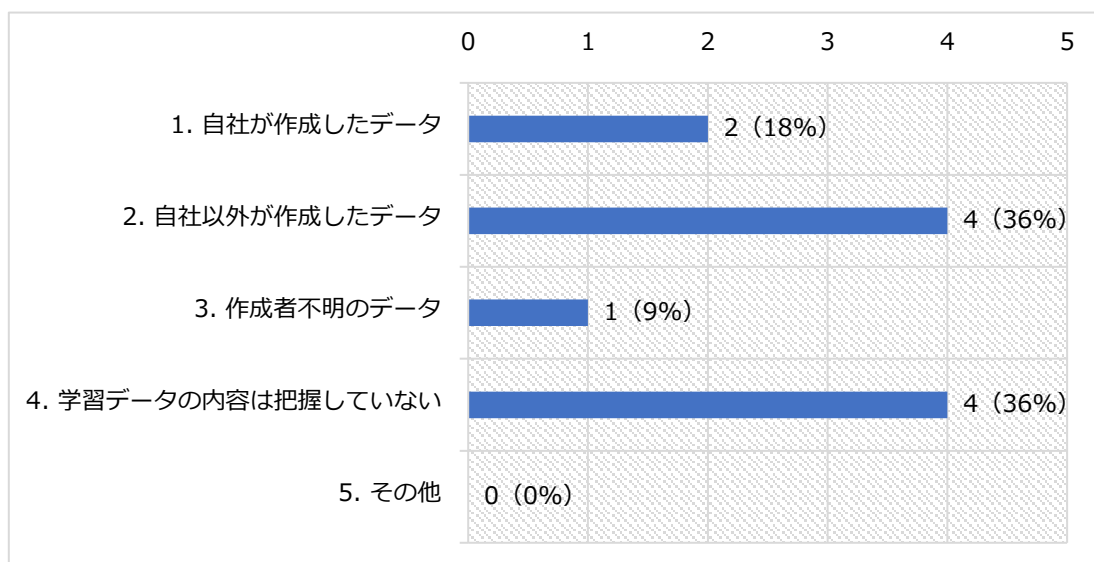
【図表 3-5】 B3. 貴社で扱っている生成 AI が生成するコンテンツは、以下のいずれに該当しますか（複数回答可）。（回答者数 12）



（４）生成 AI が利用する学習データ

質問 B4 において、生成 AI が利用する学習データについて質問したところ、【図表 3-6】の結果を得た。「自社以外が作成したデータ」と「学習データの内容は把握していない」がいずれも 4 者（36%）となり、「自社が作成したデータ」が 2 者（18%）であった。

【図表 3-6】 B4. 貴社で扱っている生成 AI において利用している学習データは、以下のいずれに該当しますか。（回答者数 11）



(5) 扱っている生成 AI の概要

質問 B5 において、貴社で扱っている生成 AI の概要について、a. b. c. の観点から質問したところ、12 者から以下の回答があった。

- a. 具体的な使い方：入力するのはテキストか画像か等
- b. 生成されるコンテンツの精度：人間の手を入れることなく最終的なアウトプットとして採用できる程度のものか等
- c. 同システムの生成 AI と比較した場合の特徴・強み等

【a. 具体的な使い方に関する回答】

- ・テキストから画像、画像から画像
- ・テキスト、画像、動画いずれも入力可
- ・テキストを入力し、評価システムなどを介して最終アウトプットが出力される。
- ・生成 AI の、制作および教育における活用法について、さまざまな観点から調査、分析、テストしている。
- ・テキストと画像を入力
- ・デザイン用途では text2img, img2img 双方扱っている。
- ・特にデザイン創作への利用では、生成 AI に対して最終デザイン画像のアウトプットまでは期待せず、アイデア出しや、そのための壁打ち相手として利用している。
- ・ユーザーが画像を入れると、その画像から色々なバリエーションのデザインスタイルに変更できるサービス
- ・テキスト生成、画像生成など様々扱っている。

【b. 生成されるコンテンツの精度に関する回答】

- ・販売が可能なクオリティである。
- ・アウトプットは Azure の性能の範囲内であるが任意設定できるプロンプト次第。
- ・人間の手を入れることなく最終的なアウトプットに採用出来る。
- ・現状、人による確認はほぼ必須にしている。
- ・精度・品質は十分ではなく、生成後に人間の手を多く入れる必要がある。
- ・精度としてはデザインの最初の案出しで利用できるレベル

【c. 同システムの生成 AI と比較した場合の特徴・強み等に関する回答】

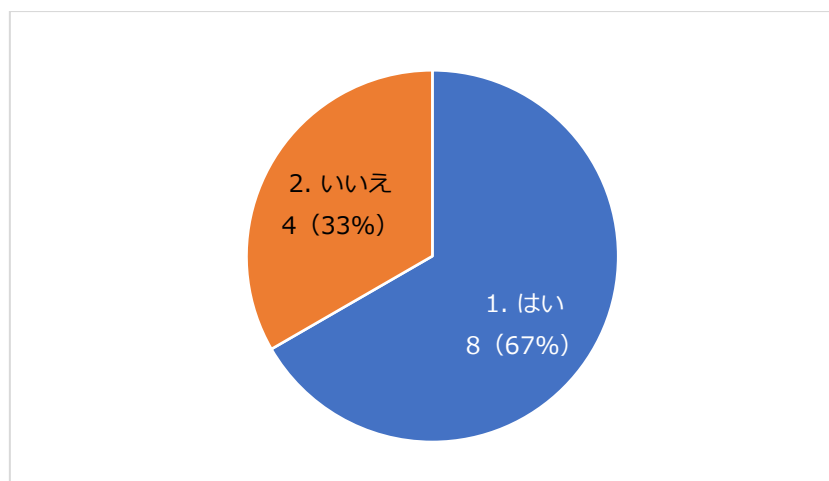
- ・キャラクター学習の知見やノウハウ。マンガや美女系、イラストなどの幅広いスタイル展開。
- ・外部の生成 AI を複数利用している。

- ・スタイルや構成の指定ができる点が強みかと思う。
- ・同系統のサービスと比較した際の強みは豊富なデザイン量である。
- ・当社の生成 AI は、少数のトキュメントの画像を読取りして、生成 AI で大量なサンプル画像を生成するツール。

(6) デザインの創作に使用することを想定した生成 AI

質問 B6 において、貴社で扱っている生成 AI はデザインの創作に使用することを想定したものかについて質問したところ、【図表 3-7】の結果を得た。「はい」が 8 者 (67%)、「いいえ」が 4 者 (33%) であった。

【図表 3-7】 B6. 貴社で扱っている生成 AI は、デザインの創作（アイデア出し・コンセプト検討・プロトタイプ作成・外観設計等）に使用することを想定したものですか。（回答者数 12）



また、「はい」を選択した者に対し、どのような製品やサービスにおけるデザイン創作に使用することを想定したのかについて自由記載形式で質問したところ、7 者から以下の回答があった。

- ・キャラクタービジネスやパッケージ、UI など
- ・メインではないが一部の建設会社向けに図面を読み込み、設計上必要な内容を提案する機能を提供している事例もある。
- ・美術デザイン教育
- ・Web デザイン、ファッション製品全般
- ・汎用生成 AI のため、デザイン創作に特化したものではないがアイデア出し程度のデザイン創作への利用は可能。ただし、少なくとも現時点ではトライアル的な利用方法である

- ため、特定の製品やサービスを想定してはいない。
- ・ 建築やインテリアのデザイン画像となる。
 - ・ パッケージデザイン及びイメージビジュアル

(7) 生成 AI が開発・導入されるに至った背景や目的

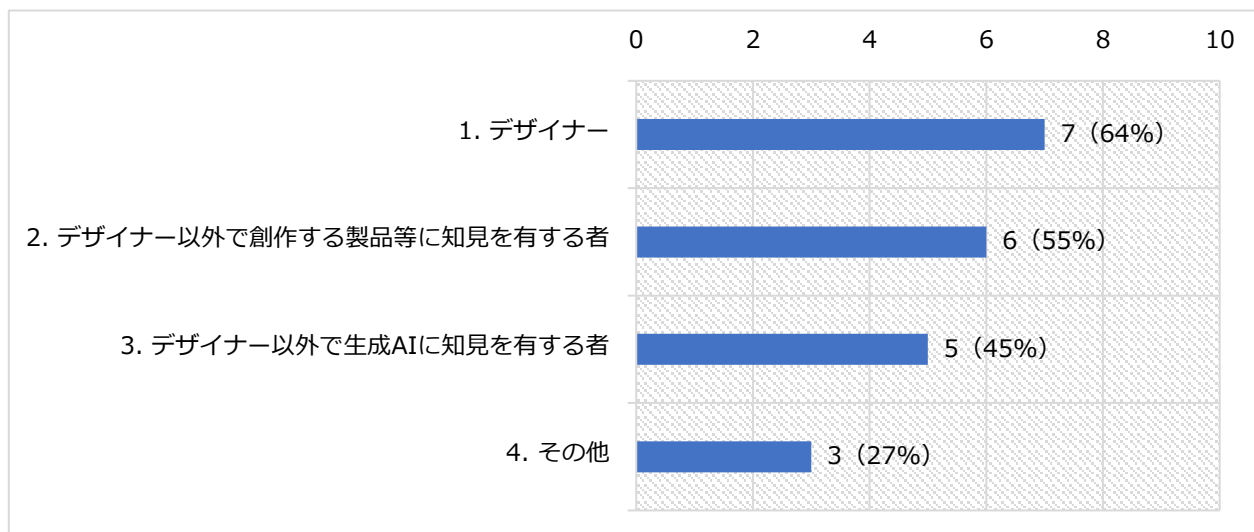
質問 B7 において、生成 AI が開発・導入されるに至った背景や目的について自由記載形式で質問したところ、12 者から以下の回答があった。

- ・ デザイナーの省力化やアイデア出しなどを幅広く行うため。
- ・ 元々、祖業として将棋 AI を開発した会社であり、IT、エンタメ、建設業界から一定の出資を受けているため。
- ・ 所内から要望が上がったものにつき、情報セキュリティ等の様々な条件を満たすものが導入可能と判断される。
- ・ 事業領域に必要なため。
- ・ AI の歴史は長い。歴史的な視点から、技術とデザイン、技術の美術の関係を考えるため。
- ・ 弊社のような IT 企業は自然と AI 技術を以前から取り入れていた。ChatGPT3.5 や Stable Diffusion の目覚ましい技術進歩による業務変革を期待。
- ・ 業務効率の向上と顧客満足度の向上を目的として導入している。また、社内各所からの生成 AI 自体への注目度が非常に高く、各部門からの積極的な期待が寄せられている。
- ・ 生成 AI のデザイン創作への活用検討、生成 AI の技術レベルや動向のキャッチアップ。
- ・ AI を用いて、設計者の方の役に立てないかと考えてサービスを始めた。
- ・ 目的は、当社が提供しているサービス (AI OCR サービス)。どんなフォーマットでも少数のサンプルデータで、生成 AI を通じて大量な学習データを生み出せる。そのため、当社のサービスは短時間で読み取りの精度があがる。
- ・ 自社の大量の調査データを有効活用しようと考えたため。
- ・ AI 開発企業として顧客の様々な需要にこたえるため。

(8) 生成 AI を用いてデザイン創作が可能と思われる者

質問 B8 において、貴社で扱っている生成 AI を用いてデザイン創作が可能と思われる者について質問したところ、【図表 3-8】の結果を得た。「デザイナー」が 7 者 (64%)、続いて「デザイナー以外で創作する製品等に知見を有する者」が 6 者 (55%)、「デザイナー以外で生成 AI に知見を有する者」が 5 者 (45%) であった。

【図表 3-8】B8. 貴社で扱っている生成 AI を用いてデザインの創作が可能と思われる者は、以下のいずれですか（複数回答可）。（回答者数 11）



また、「その他」を選択した 3 者からは以下の回答があった。

- ・何らかのデザインであればデザイナー以外でも生成 AI によって創作可能ではあるが、弊社製品に利用できるレベルのデザインとしては、生成 AI によるアイデアをデザイナーが具現化する必要がある。
- ・所内にはいない。
- ・該当なし。

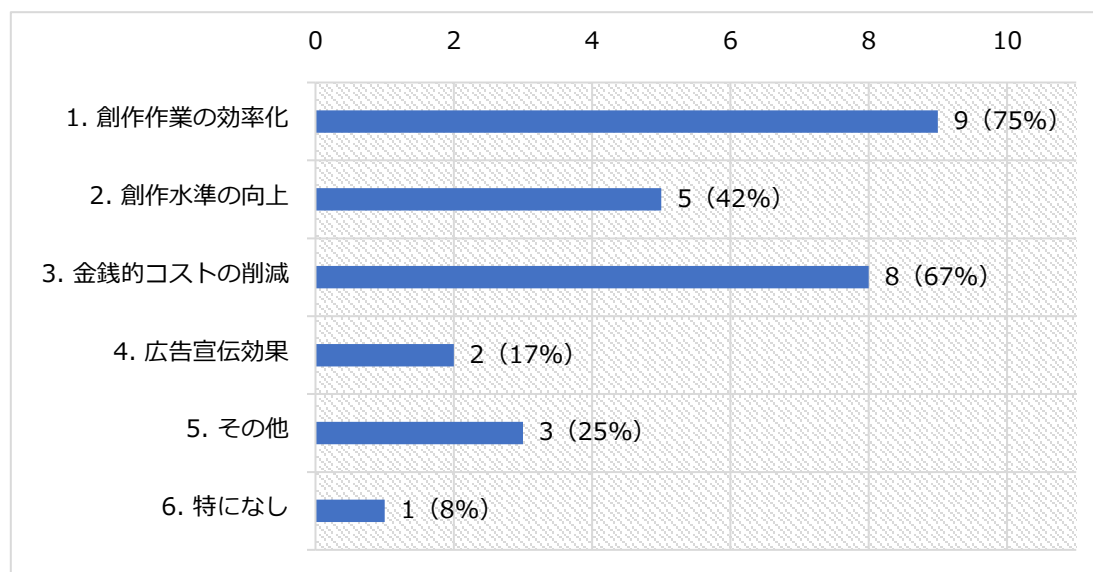
（9）生成 AI を利用するメリット

質問 B9 において、貴社で扱っている生成 AI を利用するメリットについて質問したところ、【図表 3-9】の結果を得た。「創作作業の効率化」が 9 者（75%）、「金銭的コストの削減」が 8 者（67%）、「創作水準の向上」が 5 者（42%）であった。

また、「その他」を選択した 3 者からは以下の回答があった。

- ・業務改善全般
- ・「人間とは何か」という問題の探求
- ・アイデアの展開、整理

【図表 3-9】 B9. 貴社で扱っている生成 AI を利用するメリットは、以下のいずれに該当しますか（複数回答可）。（回答者数 12）



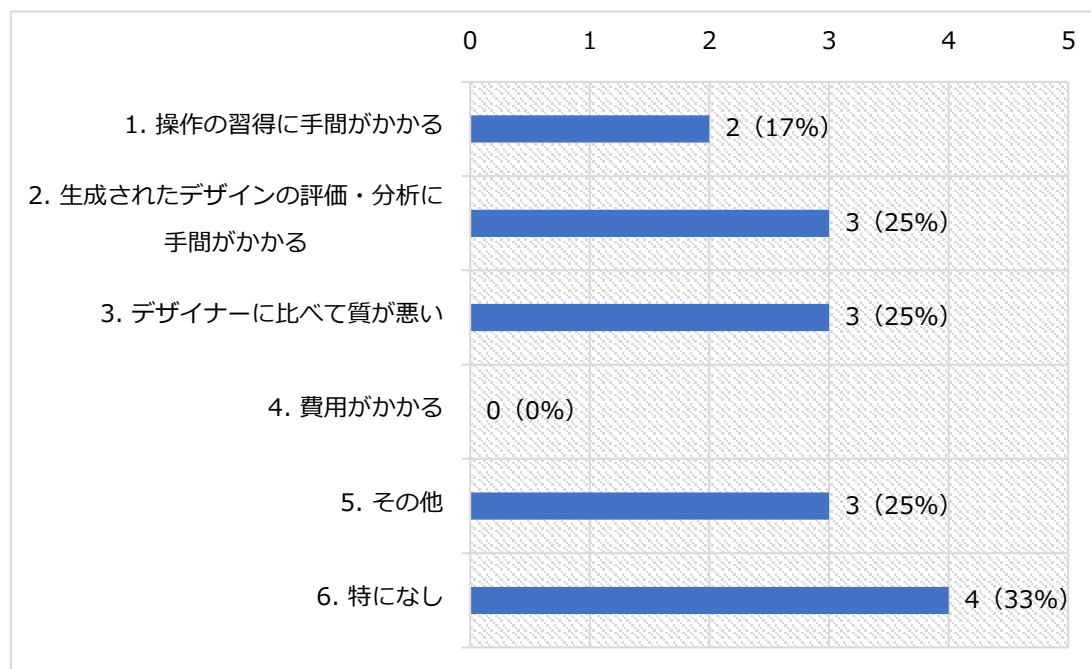
（10）生成 AI を利用するデメリット

質問 B9 において、貴社で扱っている生成 AI を利用するデメリットについて質問したところ、【図表 3-10】の結果を得た。「特になし」が 4 者（33%）、「生成されたデザインの評価・分析に手間がかかる」、「デザイナーに比べて質が悪い」、「その他」がいずれも 3 者（25%）であった。

また、「その他」を選択した 3 者からは以下の回答があった。

- ・個人情報、秘密情報の管理に敏感な会社から一定警戒される。
- ・風評に流されて、本質を見失うこと。
- ・世の中のトレンドの移り変わりが速く、知見がすぐに陳腐化する。

【図表 3-10】B9. 貴社で扱っている生成 AI を利用するデメリットは、以下のいずれに該当しますか（複数回答可）。（回答者数 12）



3. 質問項目 C. デザイン創作に利用可能な生成 AI 一般について

（1）デザイン創作に利用可能な技術水準の生成 AI

質問 C1 において、デザイン創作に利用可能な技術水準の生成 AI は、a. 一般的にどのようなデータを学習しているか、b. 前記 a. のうち二次元のデザイン、三次元のデザインがそれぞれ占める割合はどの程度かについて自由記載形式で質問したところ、10 者から以下の回答があった。

- ・ Stable Diffusion などの基盤モデル、二次元の方が多め。
- ・ 二次元が多いと思う。追加学習させているわけではないので割合などは不明。
- ・ 使用者や、使用方法に依存する。
- ・ 自社では生成 AI モデルを開発していないので分からない。
- ・ デザイナーが通常アウトプットするもののうち、UI などの構造が重要ではない種類のいわゆる「画像」。
- ・ デザイン創作への利用がアイデア出しレベルであれば、現状の汎用生成 AI でも利用は可能。一方で、二次元、三次元問わず弊社製品へほぼそのまま利用できるレベルのデザインを作成する生成 AI は現時点では認識していないため、どのようなデータの学習によりそれが可能な水準となるかの特定は困難。
- ・ 自社で作成した大量の画像を厳選して学習させている。

- ・デザインに関連なし。
- ・Web 上にある学習データ
- ・公開されているデータセットで学習している。

(2) 現在の生成 AI の技術水準

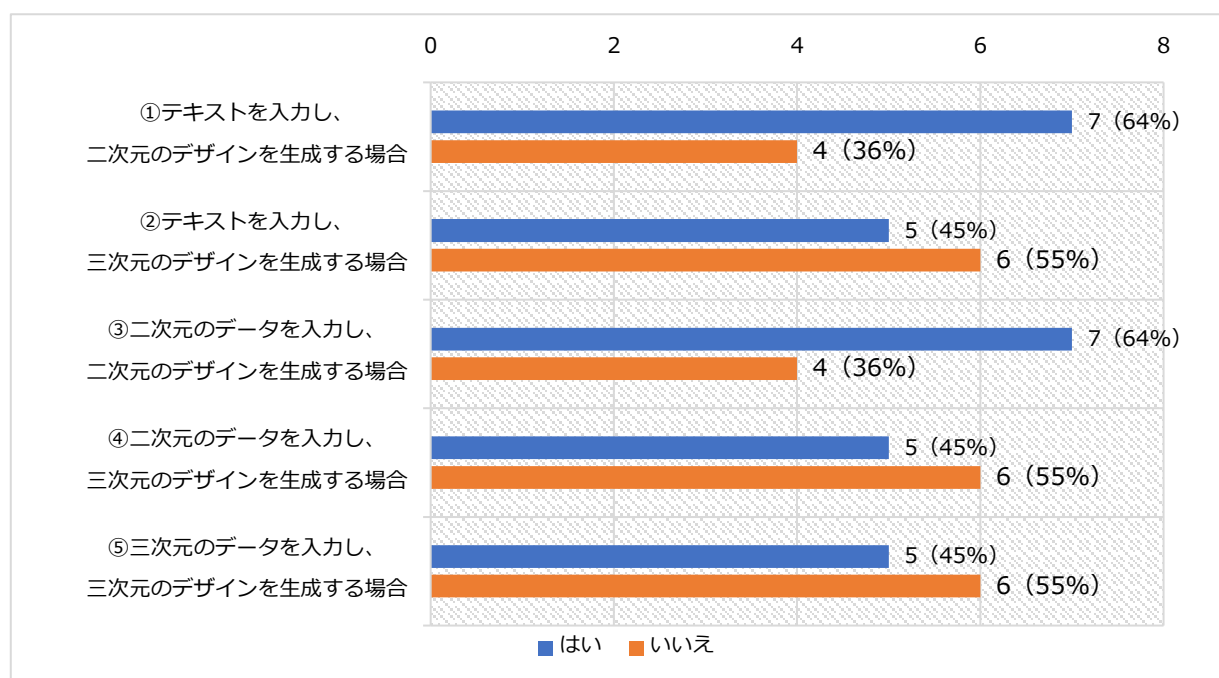
質問 C2 において、下記①～⑤の各場合において、現在の生成 AI の技術水準はデザインを創作するために十分であるか質問したところ、【図表 3-11】の結果を得た。

テキストを入力する①と②の場合を比較すると、①の二次元のデザインを生成する場合は、「はい」が 7 者 (64%) で「いいえ」の 4 者 (36%) を上回ったのに対し、②の三次元のデザインを生成する場合は、「いいえ」が 6 者 (55%) で「はい」の 5 者 (45%) を上回った。

二次元データを入力する③と④の場合を比較すると、③の二次元のデザインを生成する場合は「はい」が 7 者 (64%) で「いいえ」の 4 者 (36%) を上回ったのに対し、④の三次元のデザインを生成する場合は、「いいえ」が 6 者 (55%) で「はい」の 5 者 (45%) を上回った。

三次元のデータを入力し、三次元のデザインを生成する⑤の場合は、「いいえ」が 6 者 (55%) で「はい」の 5 者 (45%) を上回った。

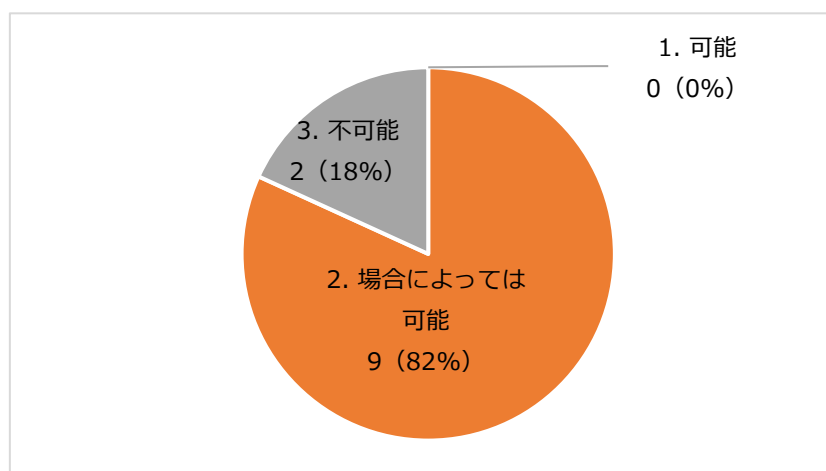
【図表 3-11】C2. 下記の場合 (①～⑤) について、現在の生成 AI の技術水準はデザインを創作するために十分であると感じますか。(回答者数 11)



（３）生成 AI による自律的な創作の可能性

質問 C3 において、デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成 AI が自律的に創作を行う可能性について質問したところ、【図表 3-12】の結果を得た。「場合によっては可能」が 9 者（82%）、「不可能」が 2 者（18%）であったが、「可能」との回答は 0 者であった。

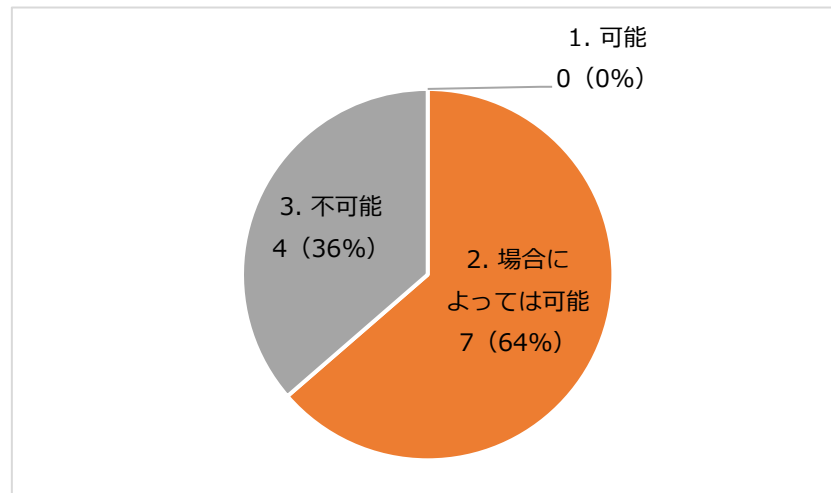
【図表 3-12】 C3. デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成 AI が自律的に創作を行うことは現時点において可能ですか。（回答者数 11）



（４）生成 AI を利用した創作の判別可能性

質問 C4 において、現在の生成 AI の技術水準において、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものか、事後的に判別することは可能かについて質問したところ、【図表 3-13】の結果を得た。「場合によっては可能」が 7 者（64%）と「不可能」が 4 者（36%）であったが、「可能」との回答は 0 者であった。

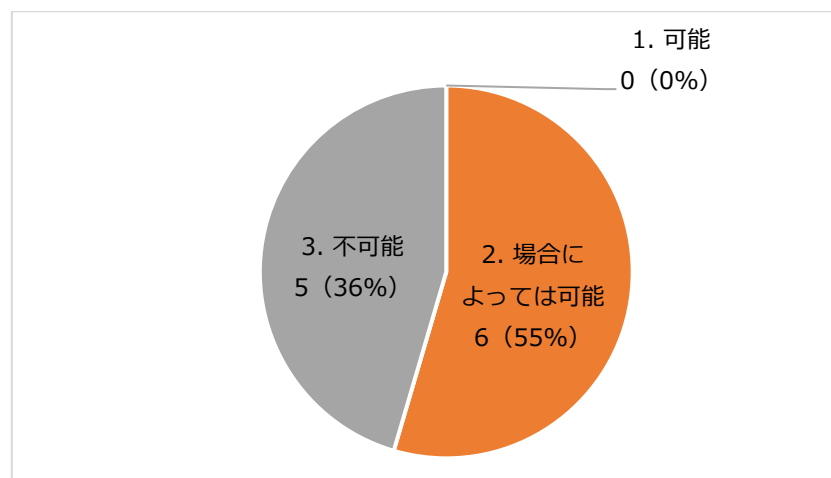
【図表 3-13】 C4. 現在の生成 AI の技術水準において、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものか、事後的に判別することは可能ですか。(回答者数 11)



(5) 学習データの特特定可能性

質問 C5 において、現在の生成 AI の技術水準において、生成 AI がどのようなデータを学習したか、事後的に特定することは可能かについて質問したところ、【図表 3-14】の結果を得た。「場合によっては可能」が 6 者 (55%)、「不可能」が 5 者 (45%) であったが、「可能」との回答は 0 者であった。

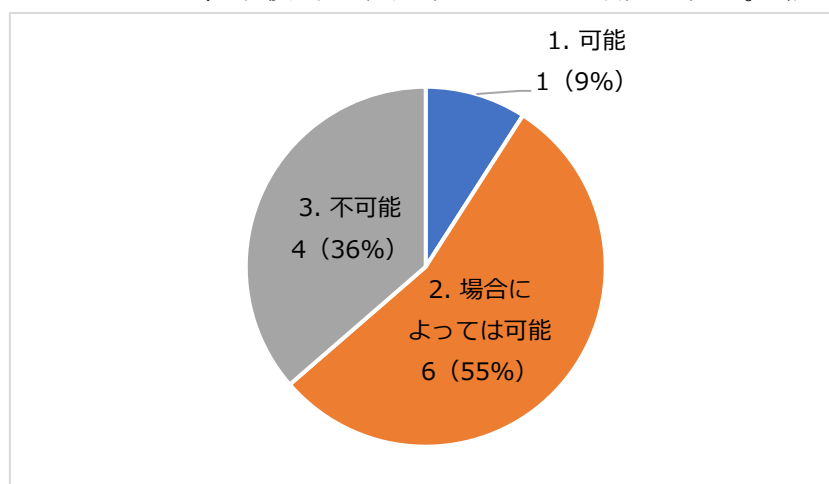
【図表 3-14】 C5. あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものである場合、現在の生成 AI の技術水準において、どのようなデータを学習したかについて、事後的に特定することは可能ですか。(回答者数 11)



(6) デザイン生成手法の特定可能性

質問 C5 において、現在の生成 AI の技術水準において、学習したデータを用いてどのような手法でデザインを生成したかを事後的に特定することは可能かについて質問したところ、【図表 3-15】の結果を得た。「可能」が 1 者 (9%)、「場合によっては可能」が 6 者 (55%)、「不可能」が 4 者 (36%) であった。

【図表 3-15】C5. あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものである場合、現在の生成 AI の技術水準において、学習したデータを用いてどのような手法（例：複数の画像データ同士を組み合わせる生成、一の画像データの一部を別の画像データの一部と置換）でデザインを生成したかについて、事後的に特定することは可能ですか。（回答者数 11）



第2節 ヒアリング調査

本節では、デザインの創作に資する生成 AI 技術の提供に関する国内動向・現状を把握するために実施したヒアリング調査の結果を紹介する。ヒアリング先の国内企業 4 者及び学者 1 者は下表のとおり。

【図表 3-16】 ヒアリング先

	業種 ³⁷
AI Picasso 株式会社	情報通信業
株式会社 ABEJA	情報通信業
株式会社 OpenFashion	情報通信業
株式会社プラグ	デザイン業
多摩美術大学 久保田晃宏 教授	その他の非製造業

ヒアリング調査の質問項目は、「1. デザイン創作における生成 AI の利用状況」、「2. デザイン創作に利用可能な AI 全般について」から構成される。

なお、以下個別の意見の末尾に付した「A 者」や「B 者」などにおけるアルファベットの順番は、上表の掲載順ではないが、同じ「A 者」や「B 者」などを付した意見は、同じ者の意見を意味する。

³⁷ 業種は、アンケート調査の回答に基づいて分類した。

1. デザイン創作における生成 AI の利用状況

デザイン創作における生成 AI の利用状況を把握するため、(1) 取り扱っている生成 AI の特徴、(2) 取り扱っている生成 AI (ベースの AI やカスタマイズ後の AI) の構築に利用した学習データ、及び (3) 取り扱っている生成 AI が利用される工程及び利用する者、(4) 生成 AI の今後の技術開発や利活用について、ヒアリング先から意見を聴取した。

(1) 取り扱っている生成 AI の特徴

- ChatGPT を早い時期から使っていたが、その後いろいろなものが出てきて、Gemini とか、次に Claude とか、そういった商用のものを使っている。(A 者)
- 最初は画像系、音声系も使っていたが、仕事上で最近よく使うのは言語系が多い。重要なのはプログラムコードで、コードを作るのに、生成 AI のデバッキングは助かる。(A 者)
- オリジナルのキャラクターのデザインを生成するという特徴を持っている。他にも許諾を得た作者の画風を模倣して生成するという特徴もあり、これが強みとなる。(B 者)
- 他社と比べて、既存のよく知られたキャラクターを生成しないようにしており、これがある意味弱みになる。そこまで踏み込んでしまうと、生成ユーザーの著作権侵害の手助けになってしまうのではないかという懸念があるために止めている。(B 者)
- 対象はアパレルだけではなく、シューズ、バック、アクセサリ、家具・雑貨までカバーしている。(C 者)
- 画像生成において、Stable Diffusion の通常のインペインティングで、部分修正をかけて色々な使い方ができる。α 版ながら、AI クローンとして、バーチャルフィッティングも試している。(C 者)
- 選択箇所修正というのがあって、文章から画像生成ができるようにしており、例えば、画像に「ライフ」と文字を入力入ると指示すると、「ライフ」の文字がロゴで入る。(C 者)
- 画像生成に関して、主に使われるのは企画と販促。販促ではモデルの顔や髪型、メイク変えるなど。企画は、まっさらなところで企画用にデザイン案を考えてデザインするところ。(C 者)
- Stable Diffusion 3.5 Large Turbo になってから、文章意図の汲み取り能力が上がったので、例えば腕を組んでくださいとか、そういう細かい指示に対応できるようになった。(C 者)
- パッケージのデザインを評価する AI と生成する AI を作っている。(D 者)
- パッケージのデザインを評価する AI からは、分析のレポートがさっと出る。そして、売り場に置かれたときにどこが見られるか、この新しいデザイン、新しい商品が見られる

かも瞬時でわかるものになっている。1300 万人に大量のデザイン調査をし、これをもとに学習させて作り上げた。(D 者)

- ・この二、三年は生成 AI をやっていて、ネーミング (言語)、キービジュアル (ポスターを作り) 及びパッケージデザイン (商品のデザイン) の三つができ、特徴としては、複数の生成 AI のモデルを選べることである。(D 者)
- ・基本的に何でも扱っており、ChatGPT を利用して、それをプロンプトエンジニアリング等で加工して、お客様のユースケースに沿う形にして納品することもある。自社で開発した大規模言語モデル (LLM) を持っているので、LLM を用いたお客様への納品も当然あり得る。そもそもその顧客の依頼に応じて開発して納品する。(E 者)
- ・自社で使うものも当然あって、言語 ChatGPT 系の言語モデルもたくさん使っている。あまり使われていないが画像系も一応扱っている。幅広く扱っているのが実態である。(E 者)
- ・画像とかテキストを作る純粋な生成用途での生成 AI の SaaS サービスは今のところ出していない (E 者)
- ・画像は基本的に受託開発。当社プロダクトに画像は載っておらず、画像生成はない。画像生成というか、カメラの画像認証はあるが、画像生成ではない。(E 者)

(2) 取り扱っている生成 AI (ベースの AI やカスタマイズ後の AI) の構築に利用した学習データ

- ・コードを書くときや使うときにエラーが出て、それを生成 AI に直してもらうときには、製作者不明のデータを使っている。ただし、生成 AI から出てきた画像データをそのまま使うことは、モラル以前に面白くない。事務仕事レベルで、文書のブラッシュアップをお願いするときにも、製作者不明のデータを使っている。(A 者)
- ・汎用のものを作るわけではないので、例えば風景写真を集めてそれをベースに何かを作る際に、自分が撮影したデータをベースにして使っている。(A 者)
- ・基本的に X (旧 Twitter) に投稿されたものを使っている。API で 2022 年頃、つまり無断学習とかそういうのが問題になる前に収集した画像をベースに使っている。少なくとも X や Twitter にアップロードされているものは学習を了承していると利用規約や慣習から判断している。昔から Twitter は意見分析、文章生成、ツイート生成によく使われていたので、そういうことから学習に使っても良いだろうと判断している。また API 経由の画像収集は X 自体も了承しているので、それなら問題ないだろうということでやっている。(B 者)
- ・手動で集める場合には、サインなどの所有権を明記している画像は集めないようにした。

意匠やサインなどが入ってしまうと、学習にかえて悪影響を及ぼすので。あとは、私のものだとすることを伝えたいのを学習するのも、どうなのだろうと思ったので止めた。また、AI 学習を明記している画像、特に画像に明記しているものは現在使っていない。

(B 者)

- ・重要なのは、現在はあまり集めていないということ。というのも、先ほど言った 2022 年に 50 万枚ぐらい集めて、それをもとにいろいろタグ付けしたりして再利用しているので、もういらないというか、十分に集めたと判断している。例えば Hugging Face とか、Danbooru といった画像サイトのデータとか、E261 のデータとか、世の中にはたくさんあるが、そういうのはなるべく使わないようにと心がけている。(B 者)
- ・(もちろん自社でもベースも作成しているが、) 基本的に今提供している AI のベースとなる学習データは、自社以外が作成したものである。(B 者)
- ・まだアルファ版を検証しているだけなので、実際色々適当にデータを放り込んでいる。

(C 者)

- ・自社は調査も生業にしており、パッケージのデザインを評価する AI は、1300 万人に実施し調査をもとに作成した学習データを利用し、大学と共同研究で作り上げた。(D 者)
- ・基本はユーザーが用意することが多い。ファインチューニングの学習データにするか、RAG にする。(E 者)
- ・RAG は厳密には学習ではないが、RAG やファインチューニングで生成 AI に入力して反映されるようにするデータという意味で学習データと広く考えると、多いのは顧客の持っているデータを拾い、学習データに使うことが多い。一様ではなくて、パブリックデータを使うこともあるが、顧客のデータで顧客に生成 AI を開発することが多い。(E 者)

(3) 取り扱っている生成 AI が利用される工程及び利用する者

- ・(LLM の利用を念頭に置いて) 初期段階の研究を行う、コンセプトを決める、あるいは、プロトタイピングの段階において、分からないことを生成 AI に聞くと、うまくフォローアップしてくれる。そうした段階で使用する。(A 者)
- ・色々なことがカジュアルに試せるのは良いこと。何か考えていて自分の中でモヤモヤしているよりは、とにかく表現をアウトプットしてみる(使い方ができる)ことはすごくよい。(A 者)
- ・自社で取り扱っている生成 AI は、デザイン工程のどの工程において誰がどのように利用するかということをあえて明確にしていない。なぜならば、ライセンスとか利用規約の範囲で誰もが自由に創作することを想定しているからである。(B 者)
- ・例えば、想定していない使われ方であるが、あるプロの漫画家が、テキスト生成の ChatGPT

や画像生成の DALL・E-3、編集ソフトの Clip Studio Paint というソフトを自由に組み合わせて商業誌の漫画の原稿を作成している事例を知っている。(B 者)

- ・(生成 AI で作成した画像の使い方として) 素材として使ったり、あるいはそれをなぞって使ったり、アイデア出しに使ったりというところで、仕上げにはあまり使っていないのかなと思う。使ってもいいが、使う品質に到達していない可能性が高いと感じている。仕上げにも使えそうではあるという手応えはあるが、現状ではそのレベルに達していない。ただし改善の見込みはあるので、いずれはどうにかなるとは思っている。(B 者)
- ・ブランドの新規立ち上げをされている人が、自社の生成 AI で 9 デザインぐらい、アパレルのデザインを行ったが、すごく精度が高かったとのこと。1 回のプロンプト入力では出せなくて部分生成をかける必要があるが、慣れればかなり操作が可能とのことであった。(C 者)
- ・(生成 AI で作成したものをそのまま) 最終製品とするケースについて、例えば、全身の画像生成をかけて簡単な仕様書を補足で書いて、それをそのまま縫製工場に投げて、縫製工場がそれを見て作るといった感じ (のことも行っている)。その後縫製工場からテスト品がサンプルとして上がってきたが、ほぼ再現されている感じであった。着られそうにないから縫製工場で作れませんといったことはあまりない (C 者)
- ・(家具や雑貨などの形状について、使い方に適した形も生成できるかとの問いに対して、) 結構出る。部分生成をかける感じだが、結局 foundation layer の問題ではなくなってきていて、大体のものは再現可能になっている。再現というのは、あとはプロンプトエンジニアリングとかユーザー側の問題。コンセプトが作れるか、それをプロンプトで打ち込んで再現できるか、部分生成ができるか、この三つぐらいが一定レベルに達していれば、大体のものは作れる。(C 者)
- ・一番使われているのはアイデア出しのところだと思う。アイデアの部分も、プロンプトそのものを ChatGPT に書かせることも有効なので、そういうやり方をすることもある。(D 者)
- ・世間をリサーチして、この方向にパッケージデザインを持っていくとよいのではという提案まで AI に任せることはしていない。(D 者)
- ・(パッケージのデザインを評価する AI の使い方について、AI が出した評価が現実と合っているかどうかは) 現実的には検証のしようがない。マーケティングリサーチ全般がそうだが、そのときの調査方法で一番検証したい仮説が検証できるだけなので、マーケティングリサーチの結果が良かったから全て商品が売れるのかということ、そういうことでもなかったりする。(評価する AI について、) 仕組みは早いし便利なので使っていこうという人は導入するが、導入したくない人は、調査結果と合うのか、売り上げと合うのかを検証しないとみたいなことを永遠とやっていて、なかなか使わない、そんな現象が起きている。(D 者)

- ・実際の調査結果と AI の評価の結果の相関性については、大事な開発指標にしている。これをこの 5 年で高めてきたので、調査結果とはかなり近いものが出ているという話をしている。(D 者)
- ・結構前だが、広告代理店から広告画像を、1 件数十万の広告で使う画像を安く生成できるような AI を作ってほしいという要望があった。確か基盤モデル使って調整したはず。(E 者)
- ・自社は、国内の AI を提供している企業の中でも早いタイミングで、大規模言語モデルを実装し、提供しており、そういったところで実績を評価いただいている。画像についても対応できるが、大半の要望は大規模言語モデルに関するもの。(E 者)
- ・顧客から、いわゆるミッションクリティカル領域、生死に関わってくるような重大なレベルでの仕事を請け負うことが多いので、テキスト to テキストの受注が多いのかなと思っている。例えば、データを言語化して、損保会社の保険証のアンダーライティングとか、そういった受注が多いことをイメージするとわかりやすいかと思う。(E 者)

(4) 生成 AI の今後の技術開発や利活用

取り扱っている生成 AI に関して、今後、どのような技術開発を行うか、その生成 AI の利活用を拡大／縮小する予定かなどを聴取した。

- ・(今後の技術開発の方向性として) 積極的に AI をある種のパートナーとして使う、一緒に協同していく。単なるツールではなくて、もう一歩さらに共同制作者みたいなものとして考えていけるのかどうか、今後重要になってくると思う。(A 者)
- ・企業関係者、あるいは近代的な考えを持った人はすぐ競争させたり、仕事がなくなるとか、何か人間を超えるとか、そうしたこと自身が非常に危険というか、ビジネスだったり、勝ち負けみたいなもので物事を判断しようとすることに危険性があると思うので、そこに惑わされないようにする必要がある。(A 者)
- ・デメリットである質を改善することを中心に技術開発に取り組もうと思っている。例えば、クリエイターやデザイナーの方が納得できる質に到達していないというところがある。(B 者)
- ・今後の利活用は拡大方向として、デザイナーとかの支援に使いたいと思っている。具体的に言うと、ゲームの UI デザインの支援や、アニメにおけるロゴデザインの作成の支援などが挙げられる。(B 者)
- ・今のところは、モデルの開発をメインにやっていて、B to B の案件に関しては個々にユースケースが限られてくるので、そのユースケースに合った UI デザインを考えていきたいと考えている。(B 者)

- ・画像生成ではスケーリング則が発生していて、モデルのサイズが大きければ大きいほど性能、品質が上がるということがわかっているの、単純に大規模言語モデルのようにモデルのサイズを大きくすれば、例えば、指は自由度が多くて難しいが、そういうもの（細部の画像生成）も改善すると思う。（B 者）
- ・今検討しているのは、例えば、大規模言語モデルを組み合わせてプロンプトをより具体化すること。プロンプトアップサンプリングという技術をオープン AI が作ったので、それによってプロンプトを具体化していくことをやっている。特に最近の画像生成 AI は、テキストエンコーダー、テキストを理解するところが発達してきているので、長い文章も理解できてそれを反映することができるようになってきた。一方で、長い文章を入れるのは大変なので、大体のアイデアを入れたら具体的な文章は AI が作るというのが流行りになっていて、UI として組み込んでいるデモンストレーションを結構作っている。（B 者）
- ・AI エージェントによる自律的なデザイン生成をできるようにするというのの一つ。コミュニケーションばいインタラクティブな状況でデザインを行うような形。もう一つは、大規模なデザイン生成。例えば 1000 点とか 1 万点とか、もしくは 100 万点といった大規模なデザイン生成を行う、大きくはこの 2 点。（C 者）
- ・現在は、デザインを生成するとき、基本キャッチボール型というか、人間が張り付いて行ったり来たりするが、例えば、家に帰る前に、ある程度コンセプトやこういったものでといった指示を出しておく、朝会社に来たら、1 万点ぐらいそれぞれの用途で作ったものがあるみたいな世界観。非同期型の自律エージェントのような感じ。（C 者）
- ・自社では生成 AI についてプラットフォームとして提供しているので、色々なお客様に使ってもらえるように拡大を予定している。技術開発に関しては、具体的に年間の計画で開発を進めているが、生成に関しては、自分たちで開発を行うレベルではないというか、各社もそうだと思うが、とても一企業が行えるようなレベルになっていない。アメリカと中国の開発競争になっているところ、とても日本が入る予算もないので、いいのが出てきたらそれを少しアレンジして提供するのが、日本企業が今できるレベルではないかと思う。（D 者）
- ・ファインチューニングも、技術でやることは（今と）大体変わらないので、その範囲でユーザーに喜んでもらえるようなものをチューニングなり、取り扱っていくことかなと思う。（D 者）
- ・複数の生成 AI のモデルを用意するのは大事かなと思う。そのときそのときで最適なものを選べる環境を提供することがいいのかなと思う。（D 者）
- ・生成 AI のスケールを小型化してコストパフォーマンスと精度の両立を目指すということを一貫して進めている。生成 AI はその大型化すれば大型化するほど精度が高いというふうに実証されているが、大型化と共にコストが非常に高くなるデメリットがある。そ

ここで、精度とコストパフォーマンスの追求を目指すために、小型化を進めていくことを今、プロジェクトで進めている。(E 者)

2. 生成 AI 全般について

(1) 現在及び今後の生成 AI の技術 (生成 AI が得意又は苦手とすることなど)

- ・(将来の生成 AI について) 一番有望なのは、プログラムコードを生成することだと思う。2 次元とか 3 次元のデザインの画像についてはビットマップのようなラスターデータではなくて、例えば SVG や PDF のようなベクターデータで出力された方が、再利用が非常にしやすい。(A 者)
- ・プログラムはかなり出来がよい。2 次元のデザインは難しくても、何か画像を読み込んでテキストを入れて、それをプログラムコードで書いてくださいというと、プログラムコードを書いてくれる。そこで出てきたコードは、ベクターデータのように、例えば写真を見せて、山と滝が写っている、山はこうです、滝はこうですとか、言語レベルで対象を認識してくれる。(A 者)
- ・生成 AI の言語モデルは、ベクターデータを用いてワードレベルで解析するからうまくいっている。「あ」とか「い」とか、ひらがなレベルとか。漢字レベルで文章を解析すると、あまりうまくいかない。今ビットマップでやっているのは、そういうこと。2 次元にせよ 3 次元にせよ、ある種の塊として理解するような生成 AI ができれば（よくなると思う）。(A 者)
- ・3D の SDN のデータについても、プログラムコードで書け、チューブをこういうふうに曲げてこういうふうにするものを作れ、と入力すると (画像のデータが生成) できるということは、多分言語を解してプログラムコードを使って 2 次元や 3 次元を作れるというのが今のレベルかなと思う。(A 者)
- ・(AI の生成物を) 工業製品の形や構造に結び付けるのは、制約条件の中に形を一番小さく詰め込むみたいな問題ですら、爆発的な数の組み合わせがあって難しい。そういう本質的に難しい問題は、別に AI がやろうが誰がやろうが本質的な難しさは変わらない。生成 AI にはそういうことへの期待ではなくて、むしろ人間のケアレスミスがないとか、見落としがないとか、仕事が忙しくてどうしても時間が足りないという時に助けてもらう方がいいのではないか。(A 者)
- ・現在の Stable Diffusion のような生成 AI に限ると、デザインの工程はアイデア出しが得意だと考えている。アイデア出しのときは大量の原案を作ってボツにする手法をとるが、ボツにするコストが少なくなるから。人に作ってもらってボツにすると相当モチベーシ

- ョンが下がるので、クライアントに申し訳なくなってしまうが、**Stable Diffusion** の場合は AI なので何を言ってもいいので、たくさん作ってこれがいいたいものを選ぶことができるのが便利と思っている。また、コントロールネットという技術を使うことによって、ある程度生成結果を制御できるので、アイデアも絞ることができる。(B 者)
- 現在の生成 AI が苦手とするところは仕上げ。仕上げはデザイナーの意図が特に正確に盛り込まれることが多い。UI デザインの例で言うと、ボタンが三つになっていて固まっているみたいな感じで、ちゃんと三つになっているというのは、今のところプロンプトで指示できるかもしれないが、そういう指示が苦手な傾向を見せている。ただ、改善の余地はあって、人の意図を汲み取る能力が上がっていけばいいのかなと思っている。(B 者)
 - **Stable Diffusion** のような生成 AI は、実は大規模言語モデルと拡散モデルとか、フローマッピングとか、大規模言語モデルと組み合わせたものである。その大規模言語モデルの方がちゃんと意図を汲み取れるようになれば、デザイナーの意図を正確に汲み取って吐き出すことができるようになると思っている。(B 者)
 - 入力について、今は言語だけだが、他の画像とか、脳活動、アイトラッカーとか、いろいろな形式に当てはめて入力できれば精度は上がるはずだと思う。完全に克服できるかは未知だが、人間の心を与えるかという領域になってくるので、デザインとなるとそこはわからないが、改善する見込みはたくさんあると言えるかなと思っている。(B 者)
 - 例えば、**ChatGPT** と **DALL-E** の組み合わせであれば、まず蛇の絵を書いてと言ったときに緑の蛇が出てきて、でも私が思っていたのは白い蛇なので白くして、というように対話型でやっていくと、どんどん精度が上がっていくし、そういう方法は今でもやっている。他にも単純に分布が良くなっていくと思うので、蛇を書いてだけじゃなく、少し変わった蛇を書いてと言うと白になるとか、そういうのも汲み取ってくれるようになるのかなと思っている。(B 者)
 - 3D の技術が発達しているので、**CAD** も発達すると思っている。実際 **CAD** を作る会社は、確かプロンプトで作れることも可能ではあるが、対話式にはなっていないので、そこはやっていないだけで、技術的にはできる。**EDIT** と言うのだが、**IMAGE EDIT** とかそういう **EDIT** の技術がきちんと発達しているので、できるようになると思っている。(B 者)
 - 生成 AI 全般に言えることだが、メモリー機能が弱いというか、記憶領域がないので毎回忘れてしまう。過去にやったコンテキストデータを全部忘れてしまう。個人に合わせてインプットした善し悪しを長期間にわたって記憶し続けられれば、結構色々なことが解決されそうな気がする。(C 者)
 - (2 次元の平面で一方向しか見ていないデザインを 3D 化することは) 少し前までは難しかったが、最近急に 3D 生成が相当すごそうだなと見ている。最新の動画を見たら、ポリゴンとかメッシュかするとかいうか、もうここまでできるのかと思ったので、試そうかなと思っている。まだ色々課題はありそうだという感じはしているが。(C 者)

- ・多分使えばわかると思うが、日本語が綺麗に出ない（のが弱み）。誰かが大量に画像を学習させて、日本語に特化した画像のデータベースとかクリップというか、そういうのを作らないと克服できない。誰かが大学とかと作ってオープンにしてくれないかなとは思う。（D 者）
- ・生成 AI でパッケージを作っても、それを印刷にそのまま回せるかというと、全く印刷には使えない。3D の文房具のデザインを AI にさせても、誰かが 3 次元のデータにして、ちゃんと型が抜ける形にしていけないと使えない。後工程のところは、まだまだチャンスがあるので、こういったところを新しい AI が出てきてやってくれるようになるのではないかなと思う。（D 者）
- ・単純に 2 次元を 3 次元にするのはできるようになっていくと思う。動画がこれからもっと流行すると思うが、動画は 2 次元を 3 次元にしないと味が出ないので、その技術は多分すごく普及するのではないかなと思う。（D 者）
- ・もう少しリアルなもの、製造工程に近いプロセス、これを AI が担うようになると、もっと（生成 AI は）普及するのではないかと感じている。（D 者）
- ・基本的には、二次元の出力だと（精度は）十分であるが、三次元は難しい。できなくはないが、ビジネス的に十分な形ではできない。（E 者）

（2）生成 AI の利用有無の判別

- ・（生成 AI の利用有無について）なぜ見分けがつかないかというと、ずっと人間が AI のようにデザインしなさいと言われてきたから見分けにくいのであって、例えば民芸品のような規格化されたものではなく、日々の中で使うようなものであればすぐ見分けはつく。どんなブランドでも製品によってばらつきがなく、例えば野菜だったらいろんな形の野菜があるように、いろんな形の茶碗が売られているブランドがあれば、見分けが付きやすいかもしれない。人間がそういうことをやめればすぐに見分けがつくようになると思う。（A 者）
- ・デザインそのものに電子透かしが埋められていれば鑑別できる。デザインの場合、埋め込み方は色々あると思うが、ウェーブレット変換をかけてやる電子透かしもあるし、そうではなく 3D 形状であれば、内部の構造に埋め込むという方法も研究されていて、色々な電子透かしを埋め込む方法がある。善意がある人ならいいのですが、そういうことをするのが面倒くさいという人だと、識別することはできないというのが現状であって、特に画像であれば、アルゴリズムによっては、人にも機械にも、生成 AI による画像か人間による画像か判別することができない。よって、判別できない場合は完全に判別できない、むしろ AI が作ったものが人間に作ったのではないかなという結果も出てきたので、

もうどうしようもない。(B 者)

- ComfyUI では意図的に電子透かしを入れないようにしている。入れるのはおかしいという開発者の言い分があるらしく、わざと入れていないらしい。(B 者)
- 現状は、例えば指が変な形になっているとか、溶けているとか、そういうことで判別できる場合もあるが、そういう中途半端なものを意匠として登録するはずがないので、出すものを識別するのは難しくなってくるものが多いのではないかと思っている。(B 者)
- 学習したデータを用いてどのような手法でデザインを生成したかを判別するには、色々な方法がある。基本的にそういうことを前提としたアルゴリズムでないといけないが、そういうことを前提としたアルゴリズムもあって、生成軌道でどれにどれがどう寄与したかというのは研究レベルではあり、そういう場合は可能であると考えている。ただ大量に混ぜて大量に平均化した場合は厳しいと思っているし、可能というよりは、場合によっては可能になると思う。(B 者)
- 自分が描いたイラストに対して透かしを入れるサービスがあったが、ニーズがなかったので一瞬で終了した(というサービスがあった)。人間の行いであることを証明しなければいけない技術は、確かにこれから重要だろうとは思っているが、その開発はイタチごっこで、延々と投資しつづければならない。一定程度防止することはもちろんできると思うが、サイバーセキュリティと一緒に全て防ぐことは不可能だと思う。(C 者)
- プロンプトエンジニアリング上で、判別されないように作る技術がおそらくあると思うので(、判別は難しい)。文章もそうだと思うし、画像もそうだと思うが、AI っぽくなくする技術の方がどんどん進んでいくと、人間っぽくなったときの判別がいよいよ難しくなる。(C 者)
- (AI によって生成されたものかの) 定義がそもそもできない。例えば、生成 AI を参考にしてデザイナーが作り直しているものについて、AI によって生成されたものではありません、ということでもいいのか。定義ができないものは判別できないということかと思う。(D 者)
- 例えばプロンプトを入れるという行為は、人が関与しているのか、していないのか(判別が難しい)。これがチャット GPT、DALL-E3 っぽいとか、これが FLUX っぽいとか、どの生成 AI で吐き出されたものかを推定する AI はできるかもしれない。生成 AI の画像の特徴を予測する AI はできるかもしれない。(D 者)
- 複数のものを使う、DALL-E3 で作ったものを、Midjourney でプロンプトを書き起こして、もう 1 度 Midjourney で作り直して、いろいろ複合的に使う場合もあると思う。表面に現れているデザインのパーツの中で、この部分はもしかしたら生成 AI が作ったのかもしれないみたいな、生成 AI を使ったかどうかを判別するプログラムができるかどうかということになる。そうすると、そこに引っかからないようにする生成 AI の技術もまた進歩するので、追いかけてこのような気もする。(D 者)

- ・人が途中で加工してしまうと、生成 AI かどうかわからなくなる。例えば、生成 AI でロゴを作り、それを人間がトレースして、Adobe の Illustrator でアウトラインを取って、それでデータにする。そうすると、それは AI が作ったものを参考にして人間がアウトラインを取ったものだけけど、これは AI が作ったものか、作っていないものかとなってしまふ。しかもアウトラインを取ることでさえ AI ができるようになると、これはどこまでが AI なのかみたいな感じになるので、やはり難しいと思う。(D 者)
- ・DALL-E3 で作ったものをそのまま貼り付けて出願されたものが、これは DALL-E3 であるみたいのはものできると思うが、そういうことをする人はいないのではないかという気がする。(D 者)
- ・AI による生成時に、右下などに、「generated by ○○」といったタグみたいなものをつければ、当然判別できる。タグを付けること自体は簡単にできる。(E 者)
- ・画像に特殊な見えない程度のランダムなノイズを加えて、それを読み取れるようにするというウォーターマーキングについて、人によって評価は違っていて、EU では論文があって実用性を考えられているが、個人的に使った限りでは実用可能とは思えない。(E 者)
- ・ウォーターマーキングの技術が進めば、一応判定は可能といった感じになるが、必ず（ノイズなどのウォーターマークが）読み取れるかということ、読み取れないことがある。サイズ変換とかされても読み取れなくなる。一応 Google はサイズ変換しても大丈夫と言うが、実際に変換すると読み取り率は結構下がる。(E 者)
- ・ウォーターマーキングについて、各社の技術ごとにウォーターマーキングが異なるのが致命的な問題。Google の技術のウォーターマークがついている画像を OpenAI の解読機に読ませてでもエラーが出るだけ。画像をどこの会社解読機に読ませればウォーターマークの有無が解読できるかわからない。では、全社試すとなると大変。一方、統一規格を作ったら、ウォーターマークの意義が薄れると思う。技術的に可能とはいえ、社会的に用いられる形にはできない、かなりハードルは高いと思っている。集団で偽造もできてしまふし。(E 者)
- ・（ウォーターマークがついたものを ChatGPT とかに「外して」と言ったら外してくれるのもできたりもするから、後で外すということも考えると、実用的にするには、統一規格でなく、技術的には隠しておく必要があるとお考えか、との問いに対して）、そういうところもある。(E 者)
- ・ウォーターマークに期待する人たちは、物事を単純に捉えすぎている気がする。生成 AI 使うといっても色々な使い方ある。「生成 AI を使った」という情報だけでいいのだろうか、それに意味あるのかという気がする。(E 者)

第3節 小括

本章におけるアンケート調査の回答者が12者と少なく、パーセント表示を用いて傾向などを小括することは適切ではないと考えられることから、以下では、第1章第3節の小括とは異なり、パーセント表示を用いずに小括する。

1. 扱っている生成AIについて

(1) 生成AIの開発・調達状況

アンケート調査において、生成AIの開発・調達状況について質問（質問B1）したところ、「自社以外から調達したもの（特段の独自工夫を施していないもの）」との回答が5者からあり、続いて「ひな形やベースを自社以外から調達し、自社で独自の工夫を施したもの」との回答が3者、「その他」との回答が2者と続き、「自社で独自にスクラッチ開発したもの」、「自社以外と共同でスクラッチ開発したもの」との回答は、それぞれ1者に留まった。

そして、上記「ひな形やベースを自社以外から調達し、自社で独自の工夫を施したもの」における独自の工夫としては、アニメや美女などの特化型学習の工夫や、個人情報などが学習されない直感的に使いやすいUIにする工夫、ベースはオープンソースを使用しつつモデルを自社で作成する工夫をしているとの回答があった（アンケート調査の自由回答欄より）。

また、ヒアリング調査において、自社以外から調達したものとして、ChatGPTやClaude、Stable diffusion、Midjourney、Imagine、Photoshop、Gemini、FLUX、DALL-E2、DALL-E3、ComfyUIなどの具体的な市販又はオープンソースのAIを挙げた回答が得られた。

(2) 生成AIが利用している学習データ

アンケート調査において、生成AIが利用している学習データについて質問（質問B4）したところ、「自社以外が作成したデータ」、「学習データの内容は把握していない」との回答が4者からあり、「自社が作成したデータ」との回答が2者、「作者不明のデータ」との回答が1者と続いた。

この点、ヒアリング調査においては、プログラムコードの作成又は使用時に表示されたエラーを修正させるAIについて製作者不明のデータを使っている、無断学習などが問題になる前に収集した画像を使っている、手動で集める場合にはサインなどの所有権を明記している画像は集めないようにしている、自社で調査した結果の調査をもとに作成した学習

データを利用しているといった回答や、十分に集めたと判断しているので現在はあまり集めていない、基本はユーザーが用意する（ので自社では基本的に用意しない）といった回答があった。

（３）扱っている生成 AI の概要

アンケート調査において、扱っている生成 AI の概要について質問（質問 B5）したところ、具体的な入出力について、テキストから画像、画像から画像、テキストも画像も動画も入力可、テキストと画像を入力するなどの回答があり、生成されるコンテンツの精度として、販売が可能なクオリティである、プロンプト次第、精度・品質は十分ではなく人手を多く入れる必要がある、デザインの最初の案出しで利用できるレベルといった回答があり、そして、同系統の生成 AI と比較した場合の特徴として、マンガや美女系、イラストなどの幅広いスタイル展開といった回答や、外部の生成 AI を複数利用している、スタイルや構成の指定ができる強みがある、豊富なデザイン量が強みであるといった回答があった。

また、ヒアリング調査において、取り扱っている生成 AI の特徴について聴取したところ、対象はアパレルだけではなく、シューズ、バック、アクセサリ、家具・雑貨までカバーしているとの回答や、画像生成が主に企画と販促で使われているとの回答、パッケージのデザインを評価する AI と生成する AI を作っているとの回答、ネーミング（言語）、キービジュアル（ポスターを作り）及びパッケージデザイン（商品のデザイン）の三つができ、特徴としては、複数の生成 AI のモデルを選べることであるとの回答、オリジナルのキャラクターのデザインや許諾を得た作者の画風を模倣して生成する点に強みがあるとの回答などがあった。

また、アンケート調査において、扱っている生成 AI がデザインの創作（アイデア出し・コンセプト検討・プロトタイプ作成・外観設計等）に使用することを想定したものと回答した 8 者（質問 B6 参照）に、どのような製品やサービスにおけるデザイン創作に使用することを想定したものかについて質問（質問 B6 の自由回答欄）したところ、キャラクタービジネスやパッケージ、UI などとの回答や、建築やインテリアのデザイン画像、あるいは、パッケージデザイン及びイメージビジュアルといった回答、Web デザイン、ファッション製品全般との回答、現時点ではトライアル的な利用方法であるため、特定の製品やサービスを想定してはいないなどの回答があった。

さらに、アンケート調査において、生成 AI を開発又は導入されるに至った背景や目的について質問（質問 B7）したところ、デザイナーの省力化やアイデア出しなどを幅広く行うためとの回答や、所内から要望が上がったためとの回答、ChatGPT3.5 や Stable Diffusion の

目覚ましい技術進歩による業務変革を期待してとの回答、業務効率の向上と顧客満足度の向上を目的として導入しているとの回答、生成 AI のデザイン創作への活用検討や、生成 AI の技術レベルや動向のキャッチアップとの回答、AI を用いて、設計者の方の役に立てないかと考えてサービスを始めたとの回答、自社の大量の調査データを有効活用しようと考えたとの回答、AI 開発企業として顧客の様々な需要のこたえるためとの回答などがあつた。

（４）扱っている生成 AI が利用される工程及びその利用者

アンケート調査において、扱っている生成 AI を用いてデザインの創作が可能と思われる者はいずれかについて、複数回答を可として質問（質問 B8）したところ、「デザイナー」との回答が 7 者からあり、続いて「デザイナー以外で創作する製品等に知見を有する者」との回答が 6 者、「デザイナー以外で生成 AI に知見を有する者」との回答が 5 者と続いた。

また、ヒアリング調査において、取り扱っている生成 AI が利用される工程及び利用する者について聴取したところ、ライセンスとか利用規約の範囲で誰もが自由に創作することを想定しているから、デザイン工程のどの工程において誰がどのように利用するかということをあえて明確にしていないとの回答や、最終製品とするケースとして、全身の画像生成をかけて簡単な仕様書を補足で書いて、それをそのまま縫製工場に投げて、縫製工場がそれを見て作るといった利用例を挙げた回答、一番使われているのはアイデア出しのところだと思うとの回答などがあつた。

（５）生成 AI の今後の技術開発や利活用

ヒアリング調査において、取り扱っている生成 AI に関して、今後、どのような技術開発を行うか、その生成 AI の利活用を拡大／縮小する予定かなどを聴取したところ、デメリットである質を改善することを中心に技術開発に取り組もうと思っているとの回答や、今後の利活用は拡大方向として、デザイナーとかの支援に使いたいと思っているとの回答、B to B の案件に関しては個々にユースケースが限られてくるので、そのユースケースに合った UI デザインを考えていきたいとの回答、最近の画像生成 AI は、長い文章も理解して反映できるようになってきたことから、大規模言語モデルを組み合わせプロンプトをより具体化することをやっているとの回答、AI エージェントによる自律的なデザイン生成をできるようにすることと、大規模なデザイン生成を行うこととの回答、ユーザーに喜んでもらえるものを取り扱っていくとの回答、生成 AI のスケールを小型化してコストパフォーマンスと精度の両立を目指すとの回答などがあつた。

2. 生成 AI 全般について

(1) 生成 AI の技術水準

アンケート調査において、デザイン創作に利用可能な技術水準の生成 AI について、a. 一般的にどのようなデータを学習しているか、b. 前記 a. のうち二次元のデザイン、三次元のデザインがそれぞれ占める割合はどの程度かについて自由記載形式で質問（C1）したところ、Stable Diffusion などの基盤モデルにおいて二次元のデータを多めに学習していると解せる回答、学習データは二次元が多いと思うが、追加学習させているわけではないので割合などは不明と解せる回答、使用者や、使用方法に依存するとの回答などがあった。

また、アンケート調査において、①テキストを入力して二次元デザインを生成する場合、②テキストを入力して三次元デザインを生成する場合、③二次元データを入力して二次元デザインを生成する場合、④二次元データを入力して三次元デザインを生成する場合、⑤三次元データを入力して三次元デザインを生成する場合のそれぞれにおいて、現在の生成 AI の技術水準はデザインを創作するために十分であるかについて質問（質問 C2）したところ、①と③という、テキスト又は二次元データを入力して二次元デザインを生成する場合については、「はい」（十分であると感じる）との回答が 7 者と、「いいえ」（十分であると感じない）との回答 4 者を上回ったが、それ以外は、「はい」と「いいえ」がほぼ同数であった。

さらに、デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成 AI が自律的に創作を行うことは現時点において可能かについて質問（質問 C3）したところ、「可能」との回答は無く、「場合によっては可能」との回答が 9 者、不可能との回答が 2 者であった。

また、ヒアリング調査において、現在及び今後の生成 AI の技術（生成 AI が得意又は苦手とすることなど）について聴取したところ、得意なことに関して、デザインの工程としてはアイデア出しが得意との回答や、画像とテキストを入力して、プログラムコード（例えば写真画像の入力に対し、山と滝が写っている、山はこう、滝はこうといった、言語レベルで対象を認識した、ベクターデータのようなコード）を書くのは得意との回答などがあった。一方、苦手なことに関して、デザイナーの意図が特に正確に盛り込まれることが多い仕上げが苦手との回答や、工業製品の形と構造の結び付けは、爆発的な組み合わせがあつて難しいとの回答、そのまま印刷に回せるパッケージや、ちゃんと型が抜ける 3D の文房具のデザインの生成ができないとの回答があった。その他、二次元の出力だと（精度は）十分であるが、三次元は難しいとの回答や、入力について、言語だけでなく、他の画

像や、脳活動、アイトラッカーなど、いろいろな形式に当てはめて入力できれば精度は上がるはずとの回答、3D の技術が発達しているところ、CAD データについて、現在プロンプトで作っているところを、対話式にすることが技術的に可能（それによってより優れた CAD データが得られるようになるとの趣旨と考えられる）との回答、メモリー機能が弱いところが改善されて、個人に合わせてインプットした善し悪しを長期間にわたって記憶し続けられれば、結構色々なことが解決されそうな気がするとの回答などがあった。

（2）生成 AI の利用有無の判別

アンケート調査において、現在の生成 AI の技術水準において、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものか、事後的に判別することは可能かについて質問（質問 C4）したところ、「可能」との回答は無く、「場合によっては可能」との回答が 7 者、「不可能」との回答が 4 者であった。

また、アンケート調査において、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものである場合、現在の生成 AI の技術水準において、どのようなデータを学習したかについて、事後的に特定することは可能かについて質問（質問 C5）したところ、「可能」との回答は無く、「場合によっては可能」との回答が 6 者、「不可能」との回答が 5 者であった。

さらに、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものである場合、現在の生成 AI の技術水準において、学習したデータを用いてどのような手法（例：複数の画像データ同士を組み合わせで生成、一の画像データの一部を別の画像データの一部と置換）でデザインを生成したかについて、事後的に特定することは可能かについても質問（質問 C5）したところ、「可能」との回答が 1 者あり、「場合によっては可能」との回答が 6 者、「不可能」との回答が 4 者であった。

この点、ヒアリング調査においては、上記事後的な判別に関して、電子透かし（ウォーターマーク）や「generated by ○○」といったタグが付いていれば鑑別できるとの回答があったが、これらが付いていない場合にも判別を可能とする技術に関しては、どの生成 AI が出力したかを推定する AI はできるかもしれないとの回答や、生成 AI の利用有無を推定する AI ができたとしても、生成 AI 技術の進歩とのいたちごっこであるとの回答があったほか、根本的に判別可能とする技術を挙げた回答は無かった。またこの判別について、そもそも生成 AI の利用有無の定義（生成 AI の利用方法はさまざまであるところ、何をもって利用したと定義するのか）が判然としないと指摘する回答や、前記電子透かしについて、各社独自の電子透かしをつけても、解読が困難（全社の解読機に通すのは現実的でない）であるし、規格化しては意味がない（偽造が簡単などの理由がある）し、生成 AI 使用していることが単にわかっただけで何になるのか疑問といった点を指摘する回答があった。

第4部 まとめ

第1節 本調査研究の結果を踏まえた生成 AI と意匠法に関する論点（案）

本調査研究の結果を踏まえた生成 AI と意匠法に関する論点（案）として考えられる項目は、以下のとおりである。

1. 意匠該当性・創作者

（1）生成 AI を利用して作成したデザインは、意匠法における意匠の創作に該当するか。³⁸

アンケート調査（以下、特段の記載がなければ、「アンケート調査」及び「ヒアリング調査」とは、「生成 AI を利用したデザイン創作に関する国内意識・現状の調査」におけるアンケート調査及びヒアリング調査を指すこととする。）においては、生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）について意匠権による保護を求めるとの回答が優勢であり、また、ヒアリング調査において、生成 AI を利用して作成したデザインが一律に意匠法による保護の対象外となることは望ましくないといった回答があったことを踏まえると、生成 AI を利用して作成したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）について、意匠法に規定する意匠の創作として、意匠権による保護を与えることが望ましいとの意見が優勢といえる。

一方、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したといえるデザインについては、アンケート調査において、保護を望まないとの回答が優勢であり、また、ヒアリング調査において、生成 AI を道具として人間が利用した場合に限って保護を認めるべきといった回答があったことを踏まえると、生成 AI が自律的に創作したデザインについては、意匠法に規定する意匠の創作として、意匠権による保護を与えることが望ましくないとの意見が優勢といえる。

（2）意匠法に規定する「創作者」及び「意匠」は、自然人及び自然人によるものに限られるか。

ヒアリング調査において、意匠法の目的として意匠の創作の奨励があるが、生成 AI による意匠の創作をも奨励するというのは妥当でないとする回答や、生成 AI は、視覚を通じて

³⁸ 本（1）は、生成 AI を利用して作成したデザインについて、意匠権による保護対象となり得るか、という観点からまとめた。

美観を起こさせることを意図してデザインするわけではない（意匠法における「意匠」は、視覚を通じて美感を起こさせるものである（同法第2条第1項））といった回答があった。

また、海外ヒアリングにおいては、米国の法律では人間が発明者（注：米国では意匠は発明の一種である）であることが必要であり、生成 AI が自律的に創作したデザインは保護されないとの回答や、中国では、人類の知恵やアイデアが主導的に作用しているものでないと知財としては認めるべきではなく、AI 生成物そのものは権利として認められないという意見が絶対多数を占めているという回答があった。

（3）生成 AI を利用して作成したデザインの「創作者」は、誰とすべきか。

アンケート調査においては、生成 AI を利用して創作したデザインに（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）について意匠権による保護を望む者から、そのデザインの「創作者」として考えられる者として、①最終調整・仕上げを行った者、②生成 AI へ創作を指示した者、③生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者、及び、④生成 AI のタスクやパラメータの調整を指示した者を挙げた回答がこの順に多く得られた。また、ヒアリング調査においては、デザインのベースとなる創作に携わった者、デザインの要部に係るプロンプトを入力した者を挙げた回答があった。

また、海外ヒアリングにおいては、「創作者」と考えられる者として、米国ではアイデアを具体化した者（椅子のアイデアを出した者と、実際に椅子を作るための図面を描いた者がいた場合は、後者）と考えられるとの回答や、イギリスでは、人が創作せずコンピュータが意匠を作った場合、その意匠を創作するために必要なアレンジをした人が創作者と規定されているとの回答があった。

2. 新規性喪失の例外

（4）第三者が既存のデザインに基づき生成 AI を利用するなどにより作成した意匠やデザインは、新規性・創作非容易性の判断の根拠資料（引例）から例外的に除外すべきか。

アンケート調査において、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶された経験がある者は僅かに留まったが、生成 AI の普及に伴い、このような拒絶が生じることに對して懸念を示す者が一定割合存在した。そして、アンケート調査及びヒアリング調査の結果、懸念を示す者の中には、自身が新たな意匠登録出願（関連意匠制度を活用した意匠登録出願を含む）をする際に、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した

意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないようにするという対応（新規性喪失の例外等による対応）に関する法改正等が必要と考える者が一定割合存在した。当該法改正等にあたっては、除外対象の明確化や、実効性の担保、制度全体のバランス調整などの対応が必要と考えられる。

なお、海外ヒアリングにおいては、他者が創作した既存の意匠に基づいて、第三者が生成 AI を用いて、作成・公開した意匠が、グレースピリオドの措置を受ける障害になるかに関しては、米国について、公開時期や出願意匠との類似の度合いによっては、AI によって生成されたデザインがグレースピリオドの障害となる可能性を懸念するとの回答があったが、欧州、中国、韓国については、原則として障害にならないとの回答であった。

3. 創作非容易性

（5）生成 AI 技術の進展により、創作非容易性の判断は影響を受けるか。

アンケート調査においては、生成 AI 技術の進展により、意匠審査における創作非容易性要件の審査判断は影響を受けると考える回答が優勢であり、ヒアリング調査において、どのような方向に影響を受けるか聴取したところ、生成 AI の活用によって大量に公開されたデザインが審査官の目に触れることになり、従来であれば創作が容易でないと判断された意匠であっても、当該大量の公開された意匠やデザインに照らして創作が容易と判断されやすくなる、一般論として、生成 AI を利用した意匠の創作非容易性の判断は厳しい基準になるといった、判断が厳しくなる方向の回答が複数あった。

また、海外ヒアリングにおいて、今後、当業者は AI ツールを使う者であるという考え方になっていくことが考えられるとの回答（米国）や、AI が作りだした大量のデザインが公開され出すと、将来的に意匠を登録することが難しくなってくるということが考えられるとの回答（欧州）、判断基準を一般大衆に置くか、当業者に置くのかについて、審査指南や裁判事例等では一般大衆とするのが多いが、専利評価報告や無効審判では、当業者の概念が多く尊重されており、方向性としては、より厳しい方へと流れてきている（中国）との回答があり、これら回答はいずれも、上記判断が厳しくなる方向の回答と方向性を同じくするものと考えられる。

（6）デザインの創作過程における生成 AI の利用拡大に伴い、創作非容易性の考え方を変更すべきか。

デザインの創作過程における生成 AI の利用拡大に伴い、創作非容易性の判断を積極的に変える必要があるかどうかについて検討する。

アンケート調査においては、デザインの創作過程における生成 AI の利活用の拡大に伴い、創作非容易性の考え方（例えば、当業者の定義や論理付け等）について、変更すべきとの回答と、変更すべきでないとの回答に割れた。また、その理由として、アンケート調査及びヒアリング調査において、多岐にわたる様々な回答が寄せられた。したがって、生成 AI の利用拡大に伴って創作非容易性の考え方を変えることについては、意見の一致をみるには至らなかった。

なお、海外ヒアリングにおいては、創作非容易性の判断を積極的に変える必要性に関して質問をしていない。

（７）生成 AI を利用して作成した意匠の創作非容易性の考え方は、他の意匠と異なるべきか。

アンケート調査及びヒアリング調査の両方において、メリットとデメリットの両方について多岐にわたる様々な回答があり、意見の一致をみるには至らなかったが、メリットとして、生成 AI を利用しない場合における創作非容易性を緩く審査するのであれば、生成 AI を利用しない場合に、権利が取得しやすくなるとの回答や、生成 AI を利用した創作が一般的になると、生成 AI を利用せず人間のみによって創作される意匠の件数が低下する影響が生じる可能性があるところ、その影響を一定程度緩和できると考えるとの回答があった。

一方、デメリットとして、創作非容易性の考え方が定まるまで審査の結果が不安定となるとの回答や、利用の有無について虚偽の申告がされ得るとの回答、ダブルスタンダードとなり混乱するとの回答、生成 AI の利用有無を判断するための制度設計が非常に煩雑になる可能性があるとの回答があった。

第2節 海外での意匠の創作における生成 AI の利用

本調査研究では、米国、欧州、中国及び韓国を対象として、有識者へのヒアリングを通じた調査を行った。

海外の状況のうち、意匠法に関する論点については第1節で触れたことから、ここでは、意匠の創作における、生成 AI の利用状況や利用を巡る議論の状況等や、米国、欧州及び中国における個別事情についてまとめる。

1. 生成 AI の利用状況や利用を巡る議論の状況等

ヒアリングした全ての国又は地域のいずれについても、意匠の創作において生成 AI が利用されているとのことであり、日本と状況は大きく変わらないこと窺える。

米国について、生成 AI は、ブレインストーミングやアイデア出しといったところで限定的に使われており、また、現在の生成 AI 技術水準として、生成 AI のアウトプットを実際の製品デザインにするには多くの修正が必要であるとのことである。

欧州について、法律や政策の焦点が、主として人が創作することに当たっており、また、技術の進歩に政策や法律が追いついていない中、クリエイティブ業界の規模場非常に大きいため、生成 AI に関する問題が大きなトピックとなっているとのことである。また、商業用デザインとして既に AI が使用されている例があるものの、法律面での不確実性から、信用を重視する企業は AI の商業利用を控えているとのことである。

韓国について、昨今の 1、2 年で、急速に生成 AI がデザインのツールとして受け入れられてきており、AI 生成物を人の創作物に加工し、権利化する方法について議論がされているとのことである。また、デザインには形態としての捉え方とファイル・プログラムの著作物としての捉え方があるところ、前者は制度的に限界があり、後者は著作権法で保護されやすい状況とのことである。

また、生成 AI を利用した意匠の創作に関する裁判例又は審決例、制度改正の検討等を行う動きについては、ヒアリングした全ての国又は地域いずれにおいても、見あたらないとのことであった。

2. 米国、欧州及び中国における個別事情

米国の **Inventorship Guidance on AI-assisted Inventions**（AI の支援を受けた発明の発明者適格に関するガイダンス）の公表について、このガイダンスは、特許に焦点が当たっており、意匠特許に特許と同じ規定が適用されるとはいえ、意匠に関して特段の動きはないとのこ

とである。

欧州の Artificial Intelligence Act（欧州 AI 法）における知的財産権に関する条文として、少ししかないものの、同法第 53 条第 1 項（c）（汎用 AI のモデルの提供者に対して、EU 法（Union Law）に適合するポリシー、特に、自分のデータをデータマイニングの対象外とすることを明示できることを規定した欧州指令（Directive（EU））2019/790 の第 4 条第 3 項の規定を遵守するポリシーの策定を義務付けることを規定）、同法 50 条の 4（AI システムを利用して、これまでに作られている画像を操作してディープフェイクと呼ばれるものを作り出した場合、AI が作成したことを明示しなければならないことを規定）の紹介があった。欧州 AI 法の施行は 2026 年の予定である。

中国の生成 AI サービス管理暫定弁法の発行について、この暫定弁法には、知的財産権を尊重し遵守する旨の原則が記載されているにとどまり、違反した場合のペナルティや法的責任までは記載されていないとのことである。また、弁法は法律ではないため、法律の規制が別途必要になるが、今後法律を整備する中で、弁法に記載された、生成 AI で作成された画像を公開するにあたって、元になるリソースの所在や生成 AI で作成したことを表示しなければいけない記載が盛り込まれる可能性がありそうとのことである。

第3節 総括

上記第1、2節で述べたとおり、生成AIを利用したデザインについては、意匠権による保護を望むとの意見が多いものの、そのうちの生成AIが自律的に創作したデザインについては保護に否定的な意見が多かった。また、自身の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことがある者は僅かに留まったものの、生成AIの普及に伴い、このような拒絶が生じることに對して懸念を示す者が一定割合存在し、こうした懸念を解消するには、新規性喪失の例外等による対応に関する法改正等が必要と考える者が一定割合存在することが確認された。そして、生成AI技術の進展が創作非容易性の判断に及ぼす影響について、生成AI技術の進展に伴って今後判断が厳しくなるとの意見が見られた中、判断の水準を積極的に変えたり、生成AIの利用有無によって判断を変えたりすることについては、賛否両論の意見があった。

今後、本第4部におけるまとめを含め、本報告書が、生成AIを利用したデザイン創作の意匠法上の保護の在り方の検討のための基礎資料として活用されることを期待する。

資料編

資料 1

生成AIを利用したデザイン創作に関する
国内意識・現状の調査

アンケート調査質問票

質問項目 A. 回答者の属性

A1. 貴社の業種は次のうちどれに該当しますか。

- ☐ 1. 建設業 ☐ 2. 食品製造業 ☐ 3. 繊維・パルプ・紙製造業 ☐ 4. 医薬品製造業
- ☐ 5. 化学工業 ☐ 6. 石油石炭・プラスチック・ゴム・窯業
- ☐ 7. 鉄鋼・非鉄金属製造業 ☐ 8. 金属製品製造業 ☐ 9. 機械製造業
- ☐ 10. 電子部品・デバイス・電子回路製造業 ☐ 11. 電気機械器具製造業
- ☐ 12. 情報通信機械器具製造業 ☐ 13. 輸送用機械製造業 ☐ 14. その他の製造業
- ☐ 15. 情報通信業 ☐ 16. 卸売業・小売業
- ☐ 17. サービス業（デザイン業及び映像・音声・文字情報制作業を除く）
- ☐ 18. デザイン業 ☐ 19. 映像・音声・文字情報制作業 ☐ 20. その他の非製造業
- ☐ 21. 公務

A2. 貴社のデザイン創作の分野は主に何ですか（複数回答可）。

- ☐ 1. プロダクト ☐ 2. パッケージ ☐ 3. ファッション
- ☐ 4. ジュエリー ☐ 5. 空間 ☐ 6. インテリア ☐ 7. 建築
- ☐ 8. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

A3. 貴社の従業員数は次のうちどれに該当しますか。

- ☐ 1. 1～20 人未満 ☐ 2. 20～50 人未満 ☐ 3. 50～100 人未満
- ☐ 4. 100～300 人未満 ☐ 5. 300～2000 人未満 ☐ 6. 2000 人以上

A4. 貴社のデザイン創作体制に、最も近いものは次のうちどれですか。

- ☐ 1. デザイン創作は、概ね社内で実施する
- ☐ 2. デザイン創作は、概ね社外に依頼する
- ☐ 3. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

A5. デザイン部門及びインハウスデザイナーの有無について、最も近いものは次のうちどれですか。

- ☐ 1. デザイン部門があり、インハウスデザイナーも在籍している
- ☐ 2. デザイン部門はあるが、インハウスデザイナーは在籍していない
- ☐ 3. デザイン部門はないが、インハウスデザイナーは在籍している
- ☐ 4. デザイン部門はなく、インハウスデザイナーも在籍していない
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

A6. 貴社の保有する登録意匠の件数は次のうちどれに該当しますか。

- ☐ 1. 0 件 ☐ 2. 1～10 件未満
- ☐ 3. 10～100 件未満 ☐ 4. 100～300 件未満 ☐ 5. 300 件以上

⇒質問項目 B. にお進みください。

質問項目 B. 生成 AI の利用状況

B1. 貴社でデザインを創作する場合、生成 AI を利用（※）していますか。

（※）デザインの創作を他者に依頼し、当該他者が創作において生成 AI を利用している場合及びデザインの創作を他者から依頼され、自らが創作において生成 AI を利用している場合を含む。

- | | |
|---|-----------|
| ☐ 1. 利用している（一部の創作においてのみ利用している場合も含む。） | ⇒質問 B2.へ |
| ☐ 2. 利用していないが、利用する予定がある | ⇒質問 B15.へ |
| ☐ 3. 利用するかは未定だが、検討はしている | ⇒質問 B19.へ |
| ☐ 4. 利用しておらず、利用する予定もない | ⇒質問 B23.へ |

（B1.で「1. 利用している（一部の創作においてのみ利用している場合も含む。）」と回答した方への質問：B2.～B14.）

B2. 利用している生成 AI は、以下のいずれに該当しますか。

- | |
|--|
| ☐ 1. 自ら開発したもの |
| ☐ 2. 他社と共同開発したもの |
| ☐ 3. 他社から貴社向けに提供されたもの |
| ☐ 4. 市販のアプリケーション（差し支えなければ自由記載欄に使用しているアプリケーションの名称を記載してください。） |
| ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。） |

【自由記載欄】

B3. 貴社が利用している生成 AI の学習データは、以下のいずれに該当しますか。

- | |
|---|
| ☐ 1. 自社のデザインのみに限られる |
| ☐ 2. 他社のデザインのみに限られる |
| ☐ 3. 自社・他社問わず創作の目的となる製品等のデザインを広く含む |
| ☐ 4. 学習データの内容は把握していない |

B4. 製品等のデザインを創作する場合、生成 AI を利用する人は主に誰になりますか（複数回答可）。

- ☐ 1. デザイナー
- ☐ 2. デザイナー以外で創作する製品等に知見を有する者（商品企画部の社員など）
- ☐ 3. デザイナー以外で生成 AI に知見を有する者
- ☐ 4. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B5. 生成 AI を利用して創作したデザインについて意匠登録出願をしたことはありますか。

- ☐ 1. ある
- ☐ 2. ない

B6. 生成 AI を利用してデザインを創作した製品等について、顧客に販売、提供等をしたことはありますか。「1. ある」を選択した場合、差し支えなければ製品名等についても自由記載欄にご記載ください。

- ☐ 1. ある
- ☐ 2. ない

【自由記載欄】

B7. 上記 B6.で「1. ある」を選択した場合、製品等のデザインの創作における生成 AI の寄与度は、以下のいずれに該当しますか。

- ☐ 1. 約 2 割未満
- ☐ 2. 約 2～4 割未満
- ☐ 3. 約 4～6 割未満
- ☐ 4. 約 6 割～8 割未満
- ☐ 5. 約 8 割～10 割未満
- ☐ 6. 10 割

B8. 現在の生成 AI の技術水準は、デザインを創作するために十分であると感じますか。

「2. 十分でない」を選択した場合、生成 AI にどのような技術上の不足があると感じているかについても、自由記載欄にご記載ください。

☐ 1. 十分である ☐ 2. 十分でない

【自由記載欄】

B9. 上記 B8.において「1. 十分である」を選択した場合、デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成 AI に自律的に創作を行わせたことはありますか。「1. ある」を選択した場合、差し支えなければ具体的にどのようなデザインを行ったかについて、自由記載欄にご記載ください。

☐ 1. ある ☐ 2. ない

【自由記載欄】

B10. 生成 AI については、主にどの段階（プロセス）で利用していますか（複数回答可）。

- ☐ 1. 情報収集 ☐ 2. 課題設定（インサイトの発掘・ニーズの探索）
☐ 3. アイデア出し・コンセプト作り ☐ 4. デザイン案出し
☐ 5. プロトタイプ（試作） ☐ 6. 検証
☐ 7. 仕様検討（色・素材・サイズ感・画面レイアウトを含む） ☐ 8. 材料の選択
☐ 9. 顧客に対する企画・デザインの方針確認 ☐ 10. 周辺業務（提案資料作成など）
☐ 11. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B11. デザインを創作する際に、生成 AI を利用した目的・契機は、以下のいずれですか（複数回答可）。

- ☐ 1. 創作作業の効率化 ☐ 2. 創作水準の向上 ☐ 3. 金銭的コストの削減
- ☐ 4. 広告宣伝効果 ☐ 5. 業務委託先からの提案
- ☐ 6. 生成 AI の技術検証も兼ねた試行
- ☐ 7. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B12. デザインを創作する際に、生成 AI を利用することで生じた効果・メリットは、以下のいずれですか（複数回答可）。

- ☐ 1. 創作作業の効率化 ☐ 2. 創作水準の向上 ☐ 3. 金銭的コストの削減
- ☐ 4. 広告宣伝効果 ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 6. 特になし

【自由記載欄】

B13. デザインを創作する際に、生成 AI を利用することで生じた問題点・デメリットは以下のいずれですか（複数回答可）。

- ☐ 1. 操作の習得に手間がかかる
- ☐ 2. 生成されたデザインの評価・分析に手間がかかる
- ☐ 3. デザイナーに比べて質が悪い
- ☐ 4. 費用がかかる
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 6. 特になし

【自由記載欄】

B14. デザイン創作における生成 AI の利用を今後さらに進めるにあたり、課題や懸念はありますか（複数回答可）。

- ☐ 1. 学習データの内容が不明確
- ☐ 2. 予期せず他者の権利を侵害してしまう可能性がある
- ☐ 3. 情報漏洩のリスクがある
- ☐ 4. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 5. 特になし

【自由記載欄】

⇒質問項目 C. へお進みください。

(B1.で「2. 利用していないが、利用する予定がある。」と回答した方への質問:B15.~B18.)

B15. デザイン創作に、生成 AI を利用しようとしている目的は、以下のいずれですか（複数回答可）。

- ☐ 1. 創作作業の効率化 ☐ 2. 創作水準の向上 ☐ 3. 金銭的コストの削減
- ☐ 4. 広告宣伝効果 ☐ 5. 生成 AI の技術検証も兼ねた試行
- ☐ 6. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B16. これまで生成 AI を利用していなかった具体的な理由があればお答えください。

【自由記載欄】

B17. 生成 AI については、主にどの段階（プロセス）で利用する予定ですか（複数回答可）。

- ☐ 1. 情報収集 ☐ 2. 課題設定（インサイトの発掘・ニーズの探索）
- ☐ 3. アイデア出し・コンセプト作り ☐ 4. デザイン案出し
- ☐ 5. プロトタイプ（試作） ☐ 6. 検証
- ☐ 7. 仕様検討（色・素材・サイズ感・画面レイアウトを含む） ☐ 8. 材料の選択
- ☐ 9. 顧客に対する企画・デザインの方針確認 ☐ 10. 周辺業務（提案資料作成など）
- ☐ 11. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B18. デザインを創作する際に生成 AI を利用することについて、課題や懸念はありますか
(複数回答可)。

- ☐ 1. 学習データの内容が不明確
- ☐ 2. 予期せず他者の権利を侵害してしまう可能性がある
- ☐ 3. 情報漏洩のリスクがある
- ☐ 4. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 5. 特になし

【自由記載欄】

⇒質問項目 C. へお進みください。

(B1.で「3. 利用するかは未定だが、検討はしている。」と回答した方への質問:B19.～B22.)

B19. デザイン創作に、生成 AI を利用することを検討している動機は、以下のいずれですか（複数回答可）。

- ☐ 1. 創作作業の効率化 ☐ 2. 創作水準の向上 ☐ 3. 金銭的コストの削減
- ☐ 4. 広告宣伝効果 ☐ 5. 生成 AI の技術検証も兼ねた試行
- ☐ 6. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B20. これまで生成 AI を利用していない具体的な理由があればお答えください。

【自由記載欄】

B21. 生成 AI については、主にどの段階（プロセス）で利用を検討していますか（複数回答可）。

- ☐ 1. 情報収集 ☐ 2. 課題設定（インサイトの発掘・ニーズの探索）
- ☐ 3. アイデア出し・コンセプト作り ☐ 4. デザイン案出し
- ☐ 5. プロトタイプ（試作） ☐ 6. 検証
- ☐ 7. 仕様検討（色・素材・サイズ感・画面レイアウトを含む） ☐ 8. 材料の選択
- ☐ 9. 顧客 クライアントに対する企画・デザインの方針確認
- ☐ 10. 周辺業務（提案資料作成など）
- ☐ 11. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B22. デザインを創作する際に生成 AI を利用することについて、課題や懸念はありますか（複数回答可）。

- ☐ 1. 学習データの内容が不明確
- ☐ 2. 予期せず他者の権利を侵害してしまう可能性がある
- ☐ 3. 情報漏洩のリスクがある
- ☐ 4. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 5. 特になし

【自由記載欄】

⇒質問項目 C. へお進みください。

(B1.で「4. 利用しておらず、利用する予定もない。」と回答した方への質問：B23.～B24.)

B23. 生成 AI を利用しない理由を教えてください（複数回答可）。

- ☐ 1. 人間による創作で足りている（生成 AI の必要性を感じない）から
- ☐ 2. 他者の意匠権等を侵害する懸念があるから
- ☐ 3. どのような問題が生じるかわからないから
- ☐ 4. 金銭的コストの面で課題があるから
- ☐ 5. 情報漏洩のリスクがあるから
- ☐ 6. 使いこなせる人材がいらないから
- ☐ 7. 生成 AI による創作を保護するための法律や運用の整備が不十分であるから
- ☐ 8. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B24. デザインを創作する際に生成 AI を利用することについて、課題や懸念はありますか（複数回答可）。

- ☐ 1. 学習データの内容が不明確
- ☐ 2. 予期せず他者の権利を侵害してしまう可能性がある
- ☐ 3. 情報漏洩のリスクがある
- ☐ 4. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 5. 特になし

【自由記載欄】

質問項目 C. 法制度・意匠登録出願実務上の課題

※本項目の質問については、同封の「令和6年度産業財産権制度問題調査研究「生成AIを利用したデザイン創作の意匠法上の保護の在り方に関する調査研究」アンケート調査御協力をお願い」8ページ以降に記載した【補足説明：デザイン創作における生成AI利用の進展によって生じる意匠制度上の課題】をご一読のうえ、ご回答いただけますと幸いです。

C1. 他者の創作した既存の意匠に基づく意匠を、生成AIを利用して多数作成し、公開した事例を経験又は見聞きしたことはありますか。

- ☐ 1. ある ⇒質問 C2.へ
- ☐ 2. ない ⇒質問 C4.へ

(C1.で「1. ある」と回答した方への質問：C2.～C3.)

C2. それは具体的にどのような事例ですか。

【自由記載欄】

C3. 貴社の創作した既存の意匠に基づく意匠を第三者が、生成AIを利用して多数作成し、公開する行為について、意匠登録出願との関係で懸念することはありませんか。自由記載欄に具体的にご記載ください。

【自由記載欄】

⇒設問 C5.へお進みください。

(C1.で「2. ない」と回答した方への質問：C4.)

C4. 貴社の創作した既存の意匠に基づく意匠を第三者が、生成AIを利用して多数作成し、公開する行為について、意匠登録出願との関係で何か懸念することはありませんか。自由記載欄に具体的にご記載ください。

【自由記載欄】

⇒設問 C5.へお進みください。

C5. 他者の創作した既存の意匠を生成 AI に学習させて問題となった事例を経験又は見聞きしたことはありますか。

- ☐ 1. ある ⇒質問 C6.へ
☐ 2. ない ⇒質問 C8.へ

(C5.で「1. ある」と回答した方への質問：C6.～C7.)

C6. それは具体的にどのような事例ですか。

【自由記載欄】

C7. 貴社の創作した既存の意匠を第三者が生成 AI に学習させる行為について、意匠登録出願との関係で懸念することはありますか。自由記載欄に具体的にご記載ください。

【自由記載欄】

⇒設問 C9.へお進みください。

(C5.で「2. ない」と回答した方への質問：C8.)

C8. 貴社の創作した既存の意匠を第三者が生成 AI に学習させる行為について、意匠登録出願との関係で何か懸念することはありますか。自由記載欄に具体的にご記載ください。

【自由記載欄】

⇒設問 C9.へお進みください。

C9. 貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、貴社の意匠登録出願が拒絶されたことはありますか。また、そのような懸念はありますか。

- ☐ 1. 拒絶されたことがある ⇒質問 C10.へ
- ☐ 2. 現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある ⇒質問 C18.へ
- ☐ 3. 現時点で拒絶されたことはなく、懸念もない ⇒質問 C23.へ

(C9.で「1. 拒絶されたことがある」と回答した方への質問：C10.～C17.)

C10. 拒絶理由の根拠となった当該公開意匠は、どのように作成された意匠でしたか。

- ☐ 1. 貴社の創作した意匠を学習した生成 AI を用いて作成されたもの
- ☐ 2. 貴社の創作した意匠を学習したかは不明だが、生成 AI を用いて作成されたもの
- ☐ 3. 生成 AI 以外の方法（例えば人間による模倣）によって作成されたもの
- ☐ 4. わからない

C11. 上記 C10.で「1. 貴社の創作した意匠を学習した生成 AI を用いて作成されたもの」又は「2. 貴社の創作した意匠を学習したかは不明だが、生成 AI を用いて作成されたもの」を選択した場合、そのように考えた根拠を自由記載欄にご記載ください。

【自由記載欄】

C12. 当該第三者の属性は、次のうちどれに該当しますか。

- ☐ 1. 貴社と同業種の事業者 ☐ 2. 貴社と異なる業種の事業者 ☐ 3. 個人
- ☐ 4. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

C13. 当該第三者が当該公開意匠を作成・公開した目的は何だと思われますか(複数回答可)。

- ☐ 1. 貴社の権利化を直接に牽制する目的
- ☐ 2. 当該第三者以外の者（貴社を含む）の権利化を広く牽制する目的
- ☐ 3. 当該第三者の製品等を販売する目的
- ☐ 4. モデルチェンジ予想を公開する目的
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

C14. 貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、貴社の意匠登録出願が拒絶されたことについて、どのように感じましたか。

- ☐ 1. 非常に問題があると感じた
- ☐ 2. 少し問題があると感じた
- ☐ 3. 問題はないと感じた
- ☐ 4. わからない

C15. 上記 C14.で「1. 非常に問題があると感じた」又は「2. 少し問題があると感じた」を選択した場合、貴社が新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないよう、法改正等が必要と考えますか。「1. 必要である」を選んだ場合、具体的にどのような法改正等が必要かについても、ご記載ください。

- ☐ 1. 必要である
- ☐ 2. 必要ない
- ☐ 3. わからない

【自由記載欄】

C16. 関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき、第三者が生成 AI 等を利用して作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠資料となって、貴社の意匠登録出願が拒絶され得ることに対して、どのように感じますか。

☐ 1. 非常に懸念がある ☐ 2. 少し懸念がある ☐ 3. 懸念はない ☐ 4. わからない

C17. 上記 C16.で「1. 非常に懸念がある」又は「2. 少し懸念がある」を選択した場合、関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の根拠資料とならないように法改正等が必要と考えますか。「1. 必要である」を選択した場合、具体的にどのような法改正等が必要かについても、ご記載ください。

☐ 1. 必要である ☐ 2. 必要ない ☐ 3. わからない

【自由記載欄】

⇒設問 C23.へお進みください。

(C9.で「2. 現時点で拒絶されたことはないが、懸念はある」と回答した方への質問：C18.～C22.)

C18. 当該第三者が当該公開意匠を作成・公開する目的は何だと思われますか(複数回答可)。

- ☐ 1. 貴社の権利化を直接に牽制する目的
- ☐ 2. 当該第三者以外の者（貴社を含む）の権利化を広く牽制する目的
- ☐ 3. 当該第三者の製品等を販売する目的
- ☐ 4. モデルチェンジ予想を公開する目的
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

C19. 貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、貴社の意匠登録出願が拒絶され得ることについて、どのように感じますか。

- ☐ 1. 非常に問題があると感じる
- ☐ 2. 少し問題があると感じる
- ☐ 3. 問題はないと感じる
- ☐ 4. わからない

C20. 上記 C19.で「1. 非常に問題があると感じる」又は「2. 少し問題があると感じる」を選択した場合、貴社が新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が新規性・創作非容易性の根拠資料とならないよう、法改正等が必要と考えますか。「1. 必要である」を選択した場合、具体的にどのような法改正等が必要かについても、自由記載欄にご記載ください。

- ☐ 1. 必要である
- ☐ 2. 必要ない
- ☐ 3. わからない

【自由記載欄】

C21. 関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき、第三者が生成 AI 等を利用して作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠資料となり、貴社の意匠登録出願が拒絶され得ることに対して、どのように感じますか。

☐ 1. 非常に懸念がある ☐ 2. 少し懸念がある ☐ 3. 懸念はない ☐ 4. わからない

C22. 上記 C21.で「1. 非常に懸念がある」又は「2. 少し懸念がある」を選択した場合、関連意匠制度を活用して新たな意匠登録出願をする際に、貴社の創作した既存の意匠に基づき第三者が作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の根拠資料とならないように法改正等が必要と考えますか。「1. 必要である」を選択した場合、具体的にどのような法改正等が必要かについても、ご記載ください。

☐ 1. 必要である ☐ 2. 必要はない ☐ 3. わからない

【自由記載欄】

⇒設問 C23.へお進みください。

C23. 生成 AI を利用して創作したデザイン(創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く)について、意匠権による保護を受けることを望みますか。

☐ 1. はい ⇒質問 C24.へ

☐ 2. いいえ ⇒質問 C30.へ

(C23 で「1. はい」と回答した方への質問 : C24.～C29.)

C24. 上記 C23.の回答の理由についてご回答ください。

【自由記載欄】

C25. 生成 AI を利用したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）の創作について、誰を創作者とすべきと考えますか（複数回答可）。

- | | |
|---|---|
| ☐ 1. 生成 AI を開発した者 | ☐ 2. 教師データを取得した者 |
| ☐ 3. 事前学習を指示した者 | |
| ☐ 4. 生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）を指示した者 | |
| ☐ 5. 生成 AI へ創作を指示した者 | ☐ 6. 生成 AI を所有する者 |
| ☐ 7. 生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者 | |
| ☐ 8. 最終調整・仕上げを行った者 | ☐ 9. 意匠登録出願を行う判断を行った者 |
| ☐ 10. 生成 AI | ☐ 11. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。） |

【自由記載欄】

C26. 意匠権による保護を認めるにあたり、創作過程において人間の関与が必要と考えますか。「1. はい」を選択した場合、具体的にどのような関与が必要であると考えるか、自由記載欄にご記載ください。

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| ☐ 1. はい | ☐ 2. いいえ |
|--------------------------------|---------------------------------|

【自由記載欄】

C27. 生成 AI を利用して創作したデザインのうち、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものについても、意匠権で保護すべきと考えますか。

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ 1. 保護すべき | ☐ 2. 保護すべきでない |
|-----------------------------------|--------------------------------------|

C28. 上記 C27.の回答の理由についてご回答ください。

【自由記載欄】

C29. 上記 C27.で「1. 保護すべき」を選んだ場合、誰を創作者とすべきと考えますか（複数回答可。）

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. 生成 AI を開発した者 | ☐ 2. 教師データを取得した者 |
| ☐ 3. 事前学習を指示した者 | |
| ☐ 4. 生成 AI のタスクやパラメータの調整（ファインチューニング）を指示した者 | |
| ☐ 5. 生成 AI へ創作を指示した者 | ☐ 6. 生成 AI を所有する者 |
| ☐ 7. 生成 AI により試作した意匠（デザイン）を評価・選択した者 | |
| ☐ 8. 最終調整・仕上げを行った者 | |
| ☐ 9. 意匠登録出願を行う判断を行った者 | ☐ 10. 生成 AI |
| ☐ 11. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。） | |

【自由記載欄】

⇒設問 C31.へお進みください。

(C23.で「2. いいえ」と回答した方への質問：C30.)

C30. 生成 AI を意匠権の主体として認めることに対するメリット・デメリットをどのように考えますか。また、生成 AI を意匠権の主体として認めることについて、要望はありますか。

【自由記載欄:メリット】

【自由記載欄：デメリット】

【自由記載欄：要望】

⇒設問 C31.へお進みください。

C31. 意匠登録出願時に、デザイン創作時における生成 AI の利用の有無を明示するよう義務付けることに対する出願人側のメリット・デメリットをどのように考えますか。

【自由記載欄:メリット】

【自由記載欄：デメリット】

C32. 上記 C31.の回答の理由について自由記載欄にご記載ください。

【自由記載欄】

C33. 生成 AI 技術の進展により、意匠審査における創作非容易性の要件の審査判断は影響を受けると考えますか？

☐ 1. 受けると考える ☐ 2. 受けないと考える ☐ 3. わからない

C34. デザインの創作過程における生成 AI の利活用の拡大に伴い、創作非容易性の考え方（例えば、当業者の定義や論理付け等）を変更すべきと考えますか。

☐ 1. 変更すべき ☐ 2. 変更すべきでない

C35. 上記 C34.の回答の理由についてご回答ください。

【自由記載欄】

C36. 創作過程に生成 AI を利用した意匠の創作非容易性の考え方（例えば、当業者の定義や論理付け等）を他の意匠と異ならせることに対する出願人側のメリット・デメリットをどのように考えますか。

【自由記載欄:メリット】

【自由記載欄：デメリット】

C37. 生成 AI 技術の発達を踏まえた意匠法の在り方に関して、行政への要望があれば自由記載欄にご記入ください。

【自由記載欄】

【その他】

本アンケートの回答内容を踏まえて、ヒアリングを依頼させていただく場合がございます。
その場合、ヒアリングを受けていただくことは可能でしょうか。

☐ 1. はい ☐ 2. 状況によっては可能 ☐ 3. いいえ

(※「1. はい」「2.状況によっては可能」を選択いただいた場合には、下記回答者情報欄に記載の御連絡先の電話番号又は E-mail アドレスへ、ヒアリングのご依頼に関するご連絡を差し上げる場合がございます。)

【回答者情報】

(※本アンケート調査の御回答内容に関する問い合わせや、ヒアリングを依頼させていただく場合にのみ利用させていただきます。その他の目的では一切利用いたしません。)

お名前	
会社名・組織名	
所属部署名	
電話番号	
E-mail アドレス	

質問は以上です。御協力ありがとうございました。

資料 2

生成AIを利用したデザイン創作に関する
国内意識・現状の調査

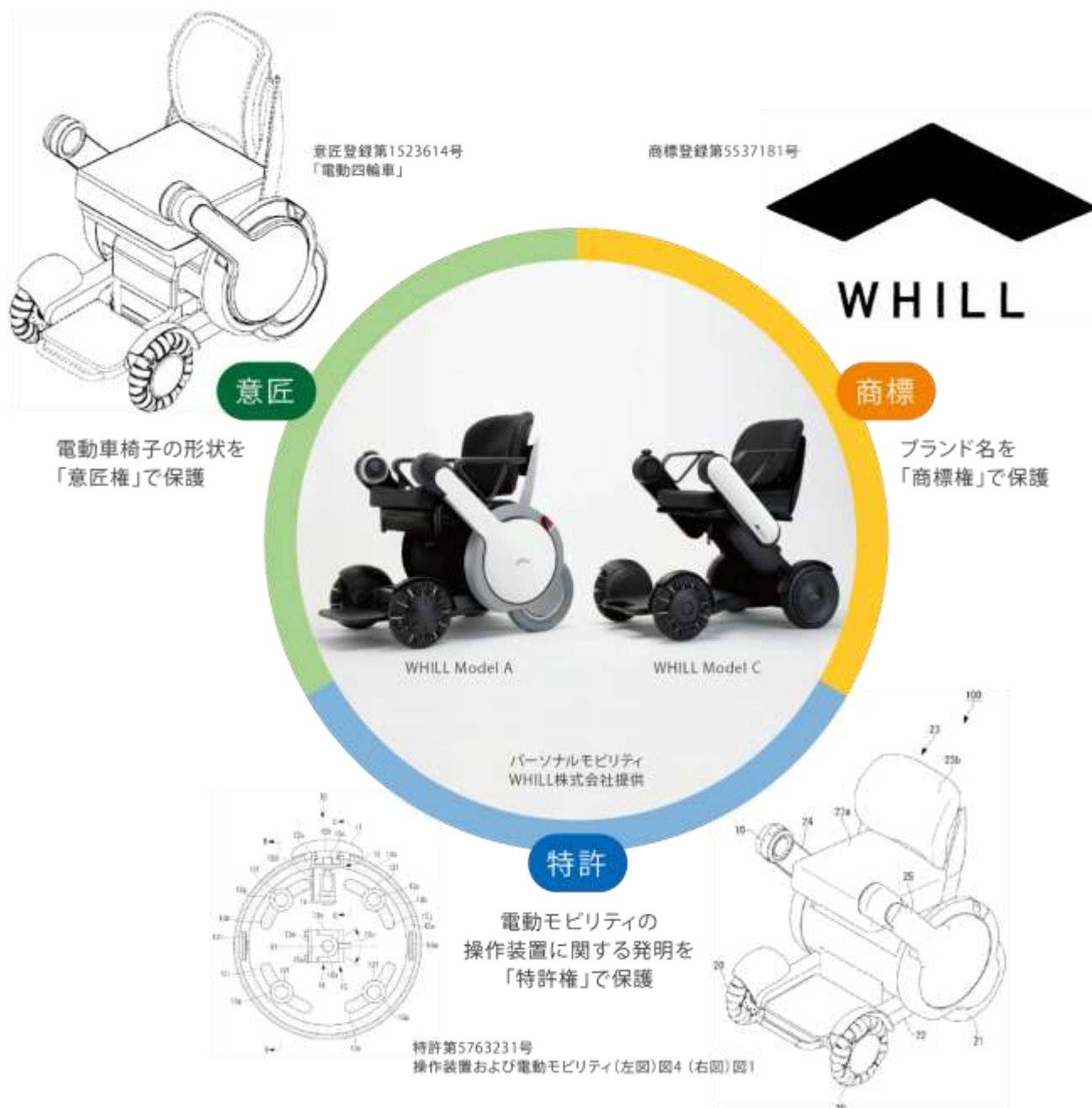
アンケート調査 補足説明資料

【補足説明：意匠制度の概要】

1. 産業財産権制度の概要

産業財産権とは、知的財産権のうちの特許権、実用新案権、意匠権、商標権の4つであり、これらの権利による保護制度を特許庁が所管しています。各産業財産権は、保護対象が異なります。そのため、ひとつの製品であっても、技術的思想は特許権で、製品の見た目は意匠権で、製品の名称や企業ロゴなどは商標権で、というように、それぞれの権利を取得することができます。

これらの権利は、特許庁に出願し登録されることによって、一定期間、独占的に実施（使用）できる権利となります。



(出典：特許庁発行「みんなの意匠権 十人十色のつかいかた」)

2. 意匠権の保護対象

意匠権の保護対象となる「意匠」とは、物品の形状、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をいい、物品の「部分」のデザインも「意匠」に含まれます。令和元年意匠法改正により、「画像」、「建築物」、「内装」のデザインについても、新たに意匠権の保護対象となっています。

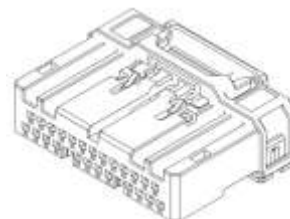
＜物品：有体物のうち、市場で流通する動産＞



意匠登録第1690992号「椅子」



意匠登録第1537264号「自動車用フロントバンパー」



意匠登録第1703941号「コネクタ」

＜建築物：土地に定着した人工構造物（土木構造物を含む）＞



意匠登録第1671773号「商業用建築物」

＜内装：店舗、事務所その他の施設の内部であり、複数の物品等により構成されるもの＞



意匠登録第1671152号「書店の内装」

＜画像：機器の操作の用に供される画像、又は機器がその機能を発揮した結果として表示される画像＞



意匠登録第1677889号「アイコン用画像」



意匠登録第1693484号「情報表示用画像」

3. 意匠登録を受けることができる者

工業上利用することができる意匠の創作者は、原始的に意匠登録を受ける権利を取得し、その意匠が意匠法に規定する要件を充足するものである限り、意匠登録を受けることができます。

4. 意匠登録の効果

特許庁における意匠審査を経て登録査定を受けた意匠登録出願については、出願人が登録料を納めれば、意匠権の設定の登録がされ、意匠公報が発行されることになります。発行された意匠公報は、特許情報プラットフォーム（J-PlatPat：<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>）から検索・閲覧することができます。

この意匠権は、意匠登録を受けた意匠（登録意匠）と同一又はこれに類似する意匠にまで効力が及び、その権利を有する者（意匠権者）は、類似する意匠をも含めた登録意匠をビジネスにおいて実施（製品の製造、使用、輸出入など）をする権利を専有することができます。

意匠権の存続期間は意匠登録出願の日から最長25年をもって終了します。

5. 主な登録要件

意匠法による保護を受けるためには、意匠権の保護対象となる「意匠」に該当することに加えて、法律に定められた所定の登録要件を満たす必要があります。

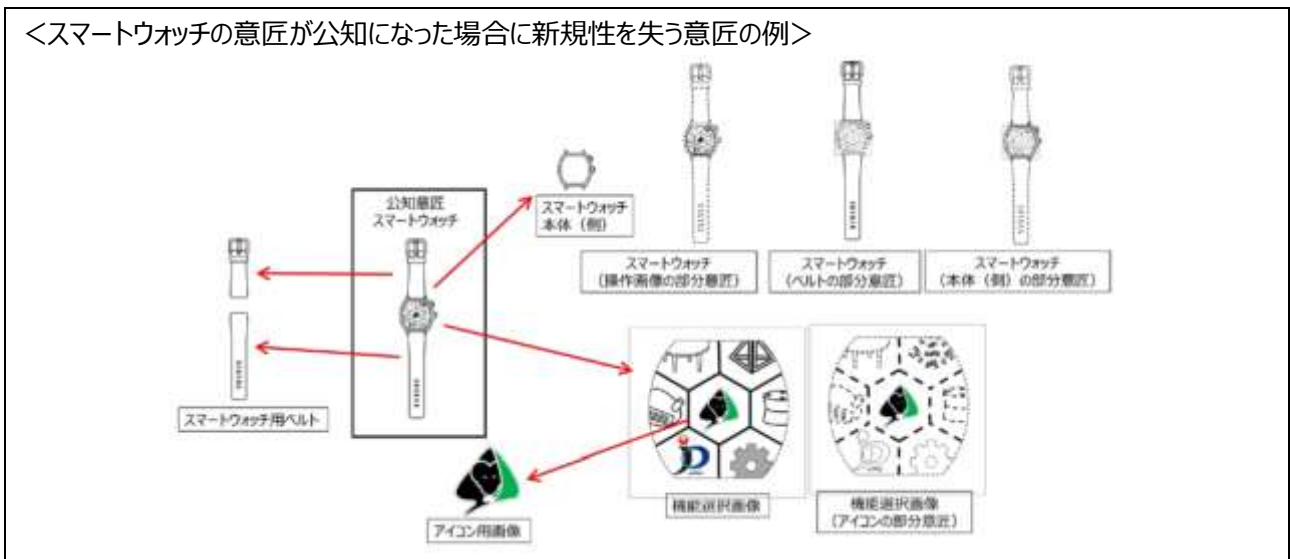
特許庁では、過去の意匠登録出願、国内外の意匠公報、国内外のカタログ・雑誌、ウェブサイトを対象として、世界中の先行意匠について調査を行い、出願された意匠が以下の登録要件を満たすものであるか否かを判断しています。

(1) 新規性

意匠制度は、意匠の創作を奨励し、産業の発達に寄与することを目的とするものであることから、意匠登録の対象となる意匠は、新しい創作がなされたものでなければなりません。したがって、意匠登録出願前に公知知られた意匠又は刊行物などに記載された意匠は、新規性のない意匠として意匠登録を受けることができません。また、公知となった意匠と同一の意匠だけでなく、類似する意匠も新規性がない意匠として、意匠登録を受けることができません。

なお、公開された意匠だけでなく、公開された意匠から個別に認識可能な部品の意匠や部分意匠についても新規性がないとされます。

＜スマートウォッチの意匠が公知になった場合に新規性を失う意匠の例＞



しかし、出願人の意に反して意匠が公開されてしまった場合や、出願人が展示会、刊行物、ウェブサイトへの発表等によって自らの意匠を公開してしまった場合に、その意匠について意匠登録出願をしても一切意匠登録を受けることができないとすることは、創作者にとって酷な場合もあることから、特定の条件の下で意匠を公開した後に意匠登録出願した場合には、先の公開によってその意匠の新規性が喪失しないものとして取り扱う規定（意匠の新規性喪失の例外規定）が設けられています。

(2) 先願

意匠登録制度は、新たな意匠の創作に対し一定期間独占権を付与するものであり、一の創作について二以上の重複した権利を排除する趣旨から、同一又は類似の意匠について異なる出願人から二以上の意匠登録出願があったときには、最先の意匠登録出願人のみが意匠登録を受けることができる旨規定しています。

(3) 創作非容易性

当業者（その意匠の属する分野における通常の知識を有する者）が容易に創作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ことから、意匠法は、出願された意匠について、当業者が容易に創作できる場合は、意匠登録を認めない旨を規定しています。

したがって、出願意匠が、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置き換えや寄せ集めといった、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され、意匠登録を受けることができません。

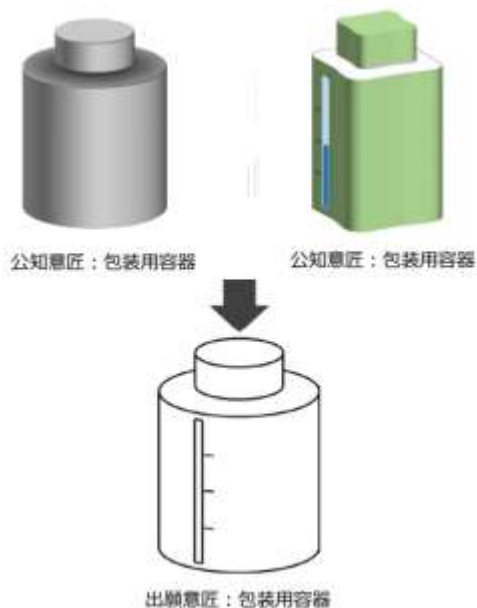
<置き換えの意匠の例>

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



<寄せ集めの意匠の例>

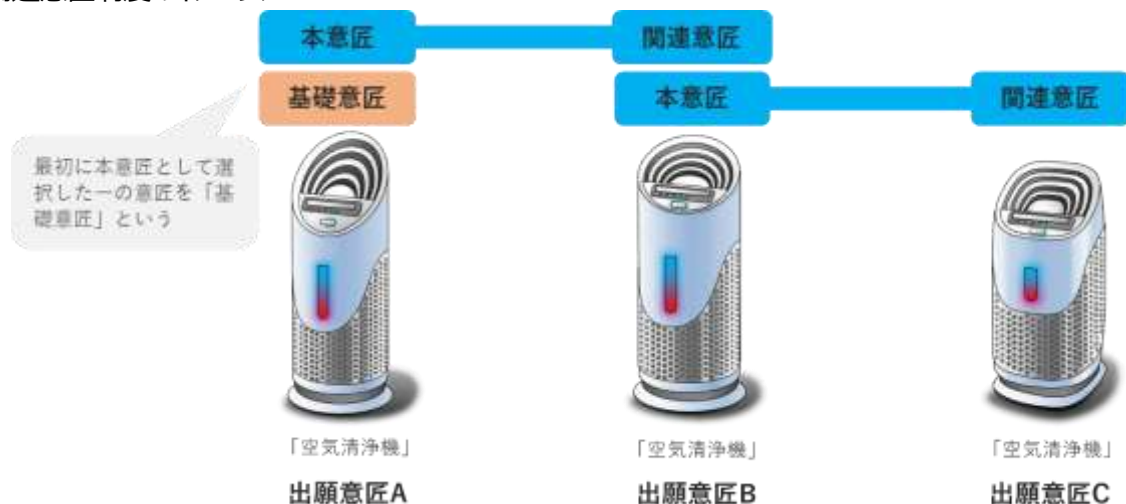
公知の包装用容器と、公知の包装用容器の窓部を寄せ集めて表したにすぎない意匠



6. 関連意匠制度

関連意匠制度とは、「一つのデザイン・コンセプト」から創作された多数のバリエーションの意匠について、同等の価値を有するものとして保護する制度です。原則として、出願意匠より前に類似の意匠が存在する場合、意匠権を取得することはできませんが、類似の意匠が自己の先願意匠又は自己の登録意匠であった場合、それを「本意匠」に指定することで、出願意匠は「関連意匠」として意匠登録を受けることができます。

＜関連意匠制度のイメージ＞



関連意匠として出願された意匠の審査においては、関連意匠の出願前に公開された「自己の意匠」（※）のうち、基礎意匠（最初に本意匠として選択した一の意匠）及び基礎意匠に係る関連意匠と同一又は類似する公知意匠は、新規性及び創作非容易性の判断の基礎となる資料から除外されます。

※「自己の意匠」とは、関連意匠の意匠登録出願人自らが意匠権又は意匠登録を受ける権利を有している意匠をいいます（他人が意匠権を有する意匠、又は意匠登録を受ける権利を有している意匠は含みません）。

＜基礎意匠及び基礎意匠に係る関連意匠と同一又は類似する公知意匠が「自己の意匠」である場合＞



＜基礎意匠及び基礎意匠に係る関連意匠と同一又は類似する公知意匠が「自己の意匠」ではない場合＞



生成AIを活用したデザインの創作

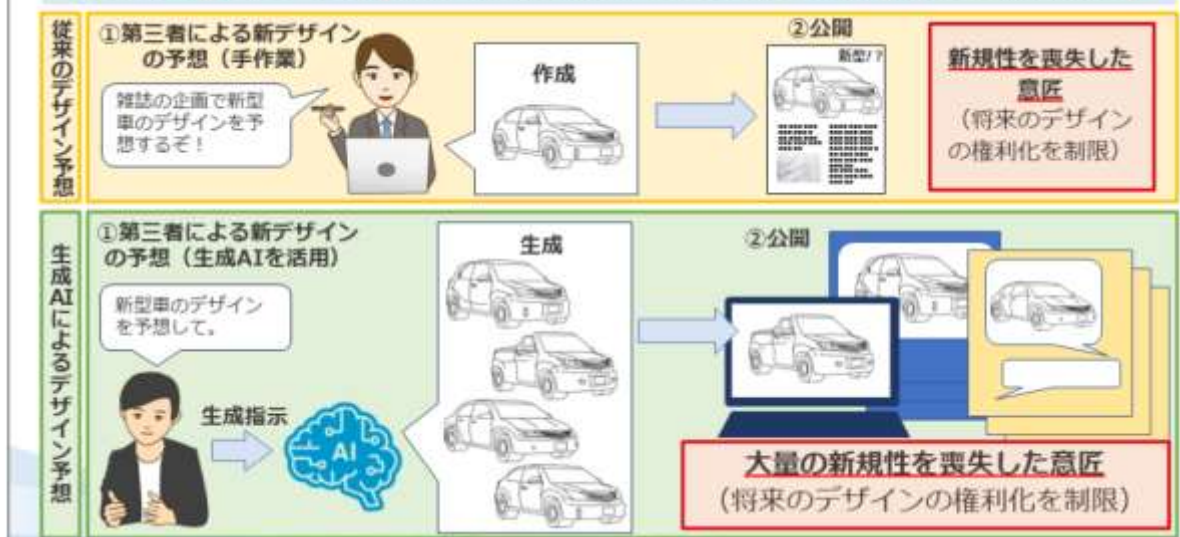
- 具体的な生成AIの利用プロセスとしては、高度対話型生成AIにテキストを入力してデザイン案を生成し、生成されたデザイン案に対して修正指示を繰り返すことでデザインの洗練が可能。
- アウトプットが気に入らなければ、気軽に何度でも修正を指示することができるという点が、人手によるデザイン業務と異なる生成AI利用のメリットであるという声もある。
- 生成AIによって生成されたデザインにデザイナーが仕上げを加えるという工程にすることで、デザイン創作を効率化していきたいという声もある。

<生成AIを利用したデザイン開発プロセスのイメージ>



第三者によるデザインの大量生成・公開

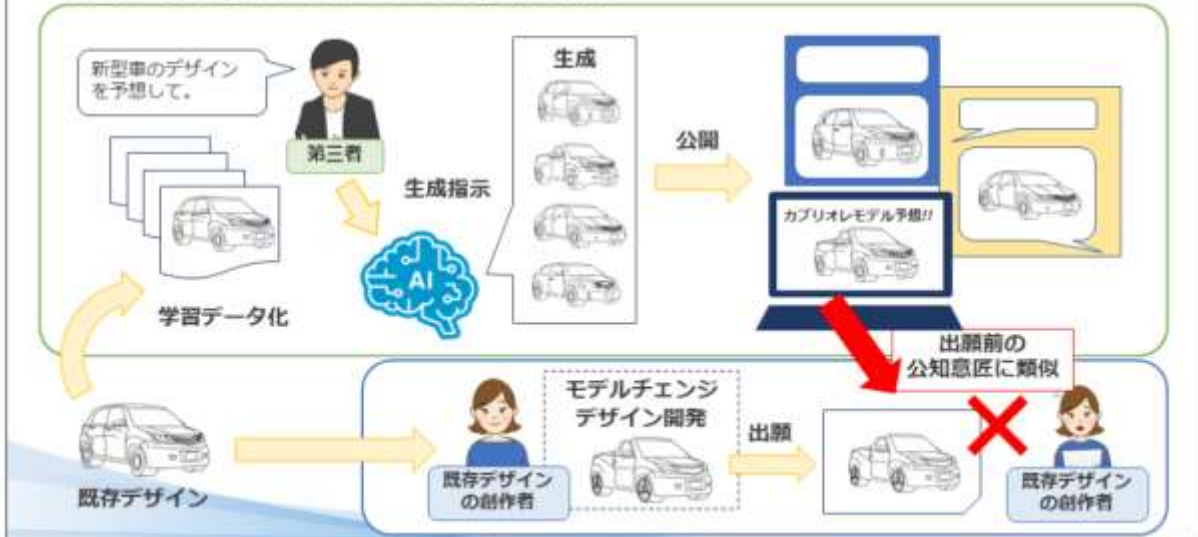
- 従来においても、第三者が特定の製品等の次期デザインを予想し、公開することは行われていたが、基本的に手作業で行われていたため、作成・公開することができるデザインの数には限度があり、これにより新規性を喪失する意匠の数は限定的であった。
- しかし、近年普及した生成AIを活用し、第三者が大量のデザインを短時間に低コストで生成し、公開することが可能となることで、新規性を喪失した意匠がかつてないほど大量に生じることが懸念される。



第三者によるデザインの大量生成・公開

- 生成AIは既存のデザインを学習させることで、第三者が既存デザインに基づいたモデルチェンジ後の予想デザインを大量に生成し、公開する行為が可能となる。
- 第三者による大量の予想デザイン案が公開されることで、既存デザインの創作者によるモデルチェンジ後のデザインの権利化を妨げられることが懸念される。

＜第三者による大量に公開された意匠による権利化の制限＞



検討における論点案

- 意匠登録を受ける権利を有する者の意に反して公開された意匠及びその者の行為に起因して公開された意匠には、新規性喪失の例外規定の適用が可能（意匠法第4条第1項及び第2項）。
- 自己の登録意匠を基礎意匠とすることで、基礎意匠の出願日から10年を経過する日まで、基礎意匠に類似する意匠及びその意匠にのみ類似する意匠を関連意匠として登録することが可能であり、公開された自己の意匠のうち、基礎意匠又は基礎意匠に係る関連意匠と同一又は類似のものも、出願に係る関連意匠の審査において公開されなかったものとみなされる。（意匠法第10条第2項及び第8項）

- ・ 生成AIの学習データや生成指示に用いられたデザインに、出願人の公知意匠が含まれる場合、生成されたデザインは、意匠法第4条の「意匠登録を受ける権利を有する者の意に反して公開された意匠」又は「意匠登録を受ける権利を有する者の行為に起因して公開された意匠」たり得ないのではないか。
- ・ 生成AIの学習データや生成指示に用いられたデザインに、出願人の公知意匠が含まれる場合、生成されたデザインは、意匠法第10条第2項及び第8項の「自己の意匠」たり得ないのではないか。



よって、第三者がAIにより生成し、公開した意匠には、上記の例外規定等を適用することが難しいのではないか。

（出典：令和6年6月特許庁公表「特許庁政策推進懇談会中間整理【資料集】」より一部抜粋）

資料 3

生成AIを利用したデザイン創作に関する
国内意識・現状の調査

ヒアリング調査 議事概要
(A者、D者)

ヒアリング調査 議事概要（A 者）

1. デザイン創作における生成 AI の利用状況

（1）生成 AI の具体的な利用状況

- ・自社の機密情報の流出防止の観点と、著作権問題のある学習モデルは使わない観点から、自社開発の AI を一部使っている。
- ・デザインの創作には **Stable Diffusion** を使っているが、テキスト生成 AI については自ら開発したものを使っている。自ら開発したものを使うことによって、自社システム内の検索やデータベースの検索が深いところまでできるので、テキスト生成 AI については自社開発している。
- ・**Stable Diffusion** はローカルで使えるため、自社の情報が外に流れる懸念はないので使っている。
- ・社外に出すものは、自社のイメージに沿ったデザインが出るよう、自社の学習モデルを使っているので、著作権の問題はない。
- ・テキスト AI には、「こういう家庭環境でこういう背景があってこういう性格の人に売れる製品を作るにはどうしたらよいか」のような形でアイデア出しをする際に、ターゲットとなる人間像を作ってもらい。画像生成 AI では、その人間がどういう生活をしているかを作ってもらい、その人間像に適するアイデアを出したり、製品のコンセプトを作ったりしている。
- ・製品のデザインを変えてしまうフルモデルチェンジと一部しか変えないマイナーモデルチェンジのような新製品の出し方をしており、マイナーチェンジの場合は、**Stable Diffusion** で「この部分だけデザインを変更」と指示して、いろんなデザインを出してもらい、その中から良いものを選んでデザイナーがさらにブラッシュアップしていくようなことをやっている。

（2）生成 AI の技術水準

- ・AI は今までにあるものを学習して、それに基づいて作るだけなので、未来的な新しいものを新規で作ろうとするとできないと考えられていて、人間のデザイナーが新しいデザインを作らないと、新規なものは出てこないという印象を抱いている。また、現在の画像生成 AI は製品の設計のことが考えられていないデザインが出てきたりする。例えば空力が全然良くない設計や衝突したら人間を守れない設計、輪郭がぼやけていてどういう製品かわからないものが出てきたりする。そういう点についてはまだ十分ではないと考えている。

(3) 生成 AI の利用を進めるにあたっての課題や懸念

- ・日本の著作権法や意匠法には生成 AI に関して書かれていないので、社内でも動きが取れないのが課題になっている。生成 AI を使うにあたってのガイドラインを作っているが、法律が決まっていないので、法務や知財からするとグレーゾーンなことは言えず、絶対に大丈夫なところしかデザイナーに言えない。著作権の問題や学習データの内容が不明確なところは、こういうデータを学習したものを使ったらどうなのかと聞かれても、知財や法務は多分駄目ぐらいしか言えない。そこが明確になっていないと、ガイドラインも作れない。しっかりした回答が法務や知財からできないというのが、今一番の課題になっている。

2. 法制度・意匠登録出願実務上の課題

(1) 生成 AI による大量生成・公開の課題

(i) 生成 AI による大量生成・公開の目的、課題等

- ・SNS や AI 生成画像アップロードサイトでいろいろな画像が検索できるが、生成 AI で作られた画像がたくさんアップロードされていて、この中に自社製品に似た画像がたくさんアップロードされており、これが結構問題になると思う。
- ・公開の目的の一つはその製品を権利化されないようにすること。もう一つは、モデルチェンジ予想。今まではデザインを書ける人がデザインを描いて、ネットにあげて発表していた。今後は、画像生成 AI を使えば誰でもできるようになるので、モデルチェンジを予想して、自分の予想が当たったみたいにみんなで楽しむ方々も増えてくるのが懸念。牽制目的は今まで見たことはないが、モデルチェンジ予想は現状では多い。

(ii) 大量公開により意匠登録出願が拒絶されること等に対する懸念と制度上の対応

- ・AI 生成画像のアップロードサイトには、いろいろな自社製品に似た画像があがっているので、その方向に弊社のデザインが進むと、拒絶理由通知の根拠になってしまう不安を感じる。例えば、当社の部品を売るメーカーが大量に画像を生成して、プログラムを使って SNS などにアップロードすると、当社の部品が今後登録にならない可能性も出てきて、弊社の部品を簡単に売ることができるようになってしまう。
- ・絵を描くのが得意な人が、当社のサイトから製品のデザインを予想して書いたものが当たったことがある。意匠出願を先にしていたので問題はなかったが、これが今後スピードアップしていくと怖い。今の制度上は、新規性を喪失していると言って終わりなので、対応できない。

- ・生成 AI で作られたものなのか分らないところもあるので、難しいと考えているが、生成 AI で生成された画像については、新規性や創作非容易性の根拠資料にならないようにできたら良いし、もしできるとするならばそれで十分だと思う。
- ・SNS やサイトに上がっている画像で、生成 AI が作成したものは、新規性等の根拠から外れればよいと思うが、意匠出願されたものは、生成 AI の関与に関わらず、先行意匠にはなると思う。
- ・生成 AI を使ったデザインは引例にならないとできるのであればよいが、その分別はできないと思う。今後、画像が世の中にあふれて、1 個 1 個、AI を一部使った、AI を使って全部書いた、だから引例になる、ならないという判断を全部審査でやっていくことは無理だと思う。そういう意味では、新規性喪失の例外の観点でやっていくのがよいのではないか。

(iii) 関連意匠制度を利用する上での懸念と制度上の対応

- ・関連意匠制度が改正されて、関連意匠の子供・孫・ひ孫のように出願できるようになったが、生成 AI の画像がたくさん作られる中で、自社で四つ目の孫の関連意匠を作ろうとしたら、三つ目の孫が画像生成 AI で作られてしまい、関連意匠の連続性が作れなくなる場合が問題と思う。
- ・生成 AI で作られた画像が新規性や創作非容易性の根拠資料にならないのであれば、関連意匠についても同様に扱われて、攻撃もできないと思うので問題はない。
- ・当社としては、外国出願をするものがたくさんあって、関連意匠にしておくといろいろ弊害があるので、関連意匠制度はあまり使っておらず、そこまで問題にならないだろうと思う。

(2) 生成 AI を利用して創作したデザイン（創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものを除く）の創作者に関する考え方

- ・プロンプトを考えることが、画像生成 AI をデザインツールとして使うことであり、今までのデザインと変わらないという考えを持っているので、プロンプトを考えるところは創作者に値すると考えている。
- ・生成 AI に創作を指示した者や生成 AI により試作した意匠を評価した者は、プロンプトを人間が打って指示をして、その中から評価したという意味で創作者に値すると考えている。どのようなプロンプトかという難しいが、デザインの意匠権の要部になるところをプロンプトで入れた人だとは思っている。
- ・現状の画像生成 AI では、当社の製品のはっきりとした綺麗なラインが出てくることがなく、デザイナーが手を加えないと綺麗な製品は作れないため、現状は清書をデザイナーがしており、それは創作者に含めてよいと思う。

(3) 生成 AI を利用して創作したデザインのうち、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものの創作者に関する考え方

- ・人が何も関与していないのであれば、意匠権にはならないと思う。生成 AI が、今まであったものをただ単にかき集めて、過去にあったものを全部組み合わせているが、視覚を通じて美観を起こさせようとして描いたものではない。法律の規定に関わらず、人が関与したものだけを意匠として登録すべき。
- ・将来的には生成 AI が自律的に創作した意匠が出てくるとは思うが、プロンプトを入れた人とか、最終的にデザインを手直しした人とか、最終的にはそのどちらかがいるのではないかと思う。
- ・生成 AI 自体が創作主体になることについて、困ることはないと思う。

(4) デザイン創作時における生成 AI 利用の有無に関する明示義務

- ・意匠権の場合は、誰が創作者なのかは全部内部情報であり、証拠がない中で AI が作りましたと記載するメリットは感じられない。
- ・生成 AI がどの程度関与したかを出願するときに書くのは難しいので、明示義務を課すとしても、使った、使っていないの○×になるのではないか。また、○と書いた瞬間に無効理由になるのは厳しい。もし、AI をどの程度使ったかをしっかり書ける制度になるのであれば、「この程度 AI を使ったので、これは明示しなければ駄目だった、だから無効だ」と言ってよいが、生成 AI の関与の程度を書くこと自体が難しいと思う。
- ・生成 AI 利用の認識があって、法律も知っているのに違反するのは、悪意があり無効理由になるが、認識していないなら、補正ができるとか、救済措置があってもよいのではないか。一方、生成 AI が自律的に創作している場合は、認識の有無にかかわらず明示義務を課しても良いのではないか。

(5) 生成 AI の利活用の拡大を踏まえた創作非容易性要件の在り方

- ・画像生成 AI が進展していろんな画像が世に出るので、人間もデザインをたくさん見ることになり、「これぐらい簡単に書けるよね」と、創作非容易性の判断が厳しくなると思う。
- ・当該分野に係る生成 AI が当業者になってしまうと、すごい人になってしまう。また、AI にはいろいろな学習モデルがあって、モデルによって全然考え方が違うことになり、考え方がぶれてしまうことを懸念している。当業者は人間にした方がよい。
- ・生成 AI を利用して創作した意匠と利用しないで創作した意匠とで、創作非容易性の判断は同じでよい。また、創作非容易性の論理付けに生成 AI の利用を含めるとしても、「生成 AI を使ったらすぐにできると思う」みたいな拒絶理由だと、全然理由になっていないので駄目だと思うが、しっかりとした理由が書けるのであれば問題はない。

ヒアリング調査 議事概要（D 者）

1. デザイン創作における生成 AI の利用状況

（1）生成 AI の具体的な利用状況

- ・基本的には、Adobe の Photoshop や Firefly などを使用している。あとは、Copilot で画像を作ってみたりしている。製品画像は CG 画像と画像を組み合わせで作成するが、生成 AI でかなり作業工数を減らせているので、どんどん活用していきたい。
- ・基本的にはアイデア出しに使っている。生成 AI を使って機器の背景画像を作ってみたり、アイコンを作るところはまだ難しいが、アイコンの雰囲気、色、形などを生成したりしている。また、背景が足りないときに背景だけを少し延ばすとか、そういうときにも生成 AI を使っている。

（2）生成 AI の技術水準

- ・どんなお題を出しても似たようなテイストの画像ばかり。やはりデザインというところ、いろいろなテイストが出てこないと使えないです。広がらないというか、そういうところが使えないと感じる。
- ・画像生成をする際にソースが少ないと感じている。プロンプトを書いて弊社の機器を人が使っている画像を生成すると、人に比べて極端に大きい機器で出てきてしまう。シンプルな筐体を出そうとしても、サイバーパンクなパイプがむき出しに出ている機器が出たりして、学習が足りないと感じている。追加学習でこういう雰囲気の絵が欲しいと、人と機器の比率がある程度わかる絵を入れると近い絵は出てくるが、そういったところはまだ試している段階で、しっかり使えている感じではない。

（3）生成 AI の利用を進めるにあたっての課題や懸念

- ・Copilot の場合、作ったものはマイクロソフトが保証すると聞くが、例えば、生成 AI を使って出した画像が予期せぬところで著作権侵害をしていたときに、訴訟の対応は各社がすることになるのではと懸念している。AI が始まる前から、他者の権利侵害をしないように、デザインの他社比較を行い、リスクを回避しているが、例えばお菓子屋さんの何かと一緒にだということまでは見ていないので、思いもかけない画像が入り込むかもしれないところが怖いと感じている。

2. 法制度・意匠登録出願実務上の課題

（1）生成 AI による大量生成・公開の課題

(i) 大量公開により意匠登録出願が拒絶されること等に対する懸念と制度上の対応

- ・他社製品が当社の意匠権には触れないものの、顧客が混同するぐらいに似ている、雰囲気似ているものが生じるところに懸念を持っている。製品の形状や色使い、デザインテーマが似通うと、同じシリーズの製品として誤認されてしまうリスクが増える。当社の権利を侵害しないところで、売り上げを奪っていく類似製品が出ても対処できないことが一番の懸念。
- ・権利との関係は抽象的なのでケースバイケースだが、第三者が生成 AI を利用して当社のデザインに基づき創作したデザインについては、当社が出願登録した権利で通常通り保護されて欲しいし、移転を請求するなど考えなくても、当社の意匠権の権利範囲に入りたい。現実的に証明できる可能性は低いかもしれないが、当社のデザインを学習させた証拠がある場合には、明確に基づいたと言えるのではないかと。また、そうした第三者の意匠登録出願は、当社の既存のデザインに基づいて新規性や創作非容易性により拒絶をしてもらいたい。

(ii) 関連意匠制度を利用する上での懸念と制度上の対応

- ・第三者が生成 AI を用いて当社の創作した意匠に類似するデザインを大量に作成・公開して、関連するデザインのまた関連するデザインみたいに、デザインの束が立ち上がる場合には、当社が同じシリーズで後に作ったものが、立ち上がったデザインの束により創作容易で蹴られてしまう。そうした可能性があることには懸念がある。

(2) 生成 AI を利用して創作したデザインの創作者に関する考え方

- ・(アンケート調査の質問 C25 の)「4. 生成 AI のタスクやパラメータの調整 (ファインチューニング) を指示した者」「5. 生成 AI へ創作を指示した者」「8. 最終調整・仕上げを行った者」に共通して、デザイン的な働きかけというか、創作性を伴った行為を 4. 5. 8. に関して行った人を創作者とすべきというのが、デザイナーからの意見。

(3) 生成 AI を利用して創作したデザインのうち、創作過程において人間の実質的な関与がなく、生成 AI が自律的に創作したものの創作者に関する考え方

- ・生成 AI が自律的に創作した意匠は、意匠法上の保護対象である「意匠」に該当しないと考えているし、該当して欲しくないとも考えている。意匠法の目的として意匠の創作の奨励があるが、生成 AI の意匠の創作をも奨励するのか。自然人のみが創作者として認められるという考え方から、企業や法人が創作者として認められないように、生成 AI は創作者として認められないという不登録事由になるのではないかと。

(4) デザイン創作時における生成 AI 利用の有無に関する明示義務

- Adobe Stock は、生成 AI を使った画像には AI というマークがついているので分りやすいが、海外のものにはついておらず、生成 AI で作ったものが混ざっていて、微妙にパーツが狂っていたりする。そうすると、ベースで作った製品を入れたりすると不自然になったりするので、各社とも AI を使ったなら使ったと書いてほしい。
- 特許庁側にその判断を委ねることなく、というところで明示するメリットはある。その分審査期間が短くなるとか、そういったメリットもあると思う。
- 使用した AI を明示するのは可能と思うが、AI による生成を繰り返した場合など、明示すべき内容をどのようにイメージすればよいか、具体的に思いつかない。
- 使用した生成 AI ツールと、使った作業、用いたプロンプトぐらいは書けると思う。「このような AI をこの過程でこう使ってこうプロンプトを入れて」と具体的に書けば、審査官の判断にもさほど影響がなく、創作非容易性の判断はかなりできるのではないかと。一方でそれだけ書くと、権利範囲に影響するのではと出願人として不安になる。8 割方プロンプトで出力すれば、8 割方生成 AI が創作したものと認定され、権利範囲は残りの 2 割程度というところが不安でもある。
- 他社が生成 AI を使っていることを隠して、当社のデザインに似たものを権利として取ってしまったら潰したい。後から潰せることを考えると、無効理由に該当する方が抹消しやすい。
- 生成 AI を利用した認識がある場合は、明示義務を課した方がよい。認識不足や意思の疎通の不足などで、善意で使っていたことを明示し忘れた場合は、拒絶は意見書を提出すればクリアできるが、無効は厳しいと思う。人が関与せず、生成 AI が自律的に創作した場合は、認識の有無に関わらず明示義務を課して、無効にしたい。

(5) 生成 AI の利活用の拡大を踏まえた創作非容易性要件の在り方

- 生成 AI の利用により当業者のレベルが上がるというよりは、審査官が審査する際に、生成 AI で生成されたものも検索するということで、おそらく審査官側で創作非容易性の判断が難しくなるのではないかと考えている。我々というよりは審査官の判断が影響を受けると考えている。その場合に、まだどうなるかわからないところでハードルが上がってしまうと、保護したいものが保護できなくなるので、望ましくない。自然に上がっていく方が望ましい。
- 創作非容易性の考え方の変更すべき点は、今の時点では意見が難しくて申し上げることができない。生成 AI によって創作が容易になるのは、個人的には画像。例えばアイコンは、創作容易になる分野ではないかと考えている。
- 生成 AI の利用による創作非容易性の判断に関しては、生成 AI を使ったものはハードルが高く、生成 AI を使っていないものは通常通りが望ましい。

資料 4

デザインの創作活動に資する
生成AI技術の提供に関する
国内動向の調査・整理

アンケート調査質問票

・質問項目 A. 回答者の属性

A1. 貴社の業種は、以下のいずれに該当しますか。

- | | | | |
|---|---|---|------------------------------------|
| ☐ 1. 建設業 | ☐ 2. 食品製造業 | ☐ 3. 繊維・パルプ・紙製造業 | ☐ 4. 医薬品製造業 |
| ☐ 5. 化学工業 | ☐ 6. 石油石炭・プラスチック・ゴム・窯業 | | |
| ☐ 7. 鉄鋼・非鉄金属製造業 | ☐ 8. 金属製品製造業 | ☐ 9. 機械製造業 | |
| ☐ 10. 電子部品・デバイス・電子回路製造業 | ☐ 11. 電気機械器具製造業 | | |
| ☐ 12. 情報通信機械器具製造業 | ☐ 13. 輸送用機械製造業 | ☐ 14. その他の製造業 | |
| ☐ 15. 情報通信業 | ☐ 16. 卸売業・小売業 | | |
| ☐ 17. サービス業（デザイン業及び映像・音声・文字情報制作業を除く） | | | |
| ☐ 18. デザイン業 | ☐ 19. 映像・音声・文字情報制作業 | ☐ 20. その他の非製造業 | |
| ☐ 21. 公務 | | | |

A2. 貴社の従業員数は、以下のいずれに該当しますか。

- | | | |
|---|--|--|
| ☐ 1. 1～20 人未満 | ☐ 2. 20～50 人未満 | ☐ 3. 50～100 人未満 |
| ☐ 4. 100～300 人未満 | ☐ 5. 300～2000 人未満 | ☐ 6. 2000 人以上 |

⇒ 次の質問項目 B. にお進みください。

・質問項目 B. 貴社で扱っている生成 AI について

質問項目 B では、「貴社で扱っている生成 AI」(※) についてお伺いします。

※「貴社で扱っている生成 AI」とは、例えば、

- ・ 自社で独自にスクラッチ開発（ゼロから最後まで開発）したもの
- ・ 自社以外と共同でスクラッチ開発したもの
- ・ ひな形やベース（チューニング前／学習前のモデル等）を自社以外から調達し、自社で独自の工夫（ファインチューニング、ディープラーニング等）を施したもの
- ・ 自社以外から調達したもの（特段の独自工夫を施していないもの）

をいいます。

B1. 貴社で扱っている生成 AI の開発又は調達について、以下のいずれに該当しますか。

- ☐ 1. 自社で独自にスクラッチ開発（ゼロから最後まで開発）したもの
- ☐ 2. 自社以外と共同でスクラッチ開発したもの
- ☐ 3. ひな形やベース（チューニング前／学習前のモデル等）を自社以外から調達し、自社で独自の工夫（ファインチューニング、ディープラーニング等）を施したもの（独自の工夫について、自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 4. 自社以外から調達したもの（特段の独自工夫を施していないもの）
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B2. 貴社で扱っている生成 AI の提供・展開状況は、以下のいずれに該当しますか（複数回答可）。

- ☐ 1. 自社以外に提供・展開している。
- ☐ 2. 自社以外に提供・展開していないが、将来的に提供・展開する予定である。
- ☐ 3. 自社内に提供・展開している。
- ☐ 4. 自社内に提供・展開していないが、将来的に提供・展開する予定である。
- ☐ 5. どこにも提供・展開していないが、将来的に提供・展開する予定である。
- ☐ 6. どこにも提供・展開しておらず、将来的に提供・展開する予定もない。
- ☐ 7. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B3. 貴社で扱っている生成 AI が生成するコンテンツは、以下のいずれに該当しますか（複数回答可）。

- ☐ 1. 言語系
- ☐ 2. 画像系
- ☐ 3. 音声系
- ☐ 4. 動画系
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B4. 貴社で扱っている生成 AI において利用している学習データは、以下のいずれに該当しますか。

- ☐ 1. 自社が作成したデータ
- ☐ 2. 自社以外が作成したデータ
- ☐ 3. 作成者不明のデータ
- ☐ 4. 学習データの内容は把握していない
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

- B5. 貴社で扱っている生成 AI の概要（a.具体的な使い方：入力するのはテキストか画像か等、b.生成されるコンテンツの精度：人間の手を入れることなく最終的なアウトプットとして採用できる程度のものか等、c.同系統の生成 AI と比較した場合の特徴・強み等）について、自由記載欄にご記載ください。

【自由記載欄】

- B6. 貴社で扱っている生成 AI は、デザインの創作（アイデア出し・コンセプト検討・プロトタイプ作成・外観設計等）に使用することを想定したものですか。「1. はい」を選択した場合、差し支えなければどのような製品やサービスにおけるデザイン創作に使用することを想定したのかについて、自由記載欄にご記載ください。

- ☐ 1. はい
☐ 2. いいえ

【自由記載欄】

- B7. 貴社で扱っている生成 AI が開発・導入されるに至った背景や目的について、自由記載欄にご記載ください。

【自由記載欄】

- B8. 貴社で扱っている生成 AI を用いてデザインの創作が可能と思われる者は、以下のいずれですか（複数回答可）。

- ☐ 1. デザイナー
- ☐ 2. デザイナー以外で創作する製品等に知見を有する者
- ☐ 3. デザイナー以外で生成 AI に知見を有する者
- ☐ 4. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）

【自由記載欄】

B9. 貴社で扱っている生成 AI を利用するメリット・デメリットは、以下のいずれに該当しますか（複数回答可）。

<メリット>

- ☐ 1. 創作作業の効率化
- ☐ 2. 創作水準の向上
- ☐ 3. 金銭的コストの削減
- ☐ 4. 広告宣伝効果
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 6. 特になし

【自由記載欄】

<デメリット>

- ☐ 1. 操作の習得に手間がかかる
- ☐ 2. 生成されたデザインの評価・分析に手間がかかる
- ☐ 3. デザイナーに比べて質が悪い
- ☐ 4. 費用がかかる
- ☐ 5. その他（自由記載欄に具体的に記載してください。）
- ☐ 6. 特になし

【自由記載欄】

⇒ 次の質問項目 C. にお進みください。

・質問項目 C. デザイン創作に利用可能な生成 AI 一般について

質問項目 C では、デザイン創作に利用可能な生成 AI 一般についてお伺いします。

C1. デザイン創作に利用可能な技術水準の生成 AI は、一般的に a. どのようなデータを学習しているか、b. 前記 a. のうち二次元のデザイン、三次元のデザインがそれぞれ占める割合はどの程度か、可能な範囲でお聞かせください。

【自由記載欄】

C2. 下記の場合（①～⑤）について、現在の生成 AI の技術水準はデザインを創作するために十分であると感じますか。

① テキストを入力し、二次元のデザインを生成する場合

- ☐ 1. はい
☐ 2. いいえ

② テキストを入力し、三次元のデザインを生成する場合

- ☐ 1. はい
☐ 2. いいえ

③ 二次元のデータを入力し、二次元のデザインを生成する場合

- ☐ 1. はい
☐ 2. いいえ

④ 二次元のデータを入力し、三次元のデザインを生成する場合

- ☐ 1. はい
☐ 2. いいえ

⑤ 三次元のデータを入力し、三次元のデザインを生成する場合

- ☐ 1. はい
☐ 2. いいえ

C3. デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成 AI が自律的に創作を行うことは現時点において可能ですか。

- ☐ 1. 可能

- ☐ 2. 場合によっては可能
- ☐ 3. 不可能

い

C4. 現在の生成 AI の技術水準において、あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものか、事後的に判別することは可能ですか。

- ☐ 1. 可能
- ☐ 2. 場合によっては可能
- ☐ 3. 不可能

C5. あるデザインが生成 AI を利用して創作されたものである場合、現在の生成 AI の技術水準において、下記①及び②について、事後的に特定することは可能ですか。

① どのようなデータを学習したか。

- ☐ 1. 可能
- ☐ 2. 場合によっては可能
- ☐ 3. 不可能

② 学習したデータを用いてどのような手法（例：複数の画像データ同士を組み合わせで生成、一の画像データの一部を別の画像データの一部と置換）でデザインを生成したか。

- ☐ 1. 可能
- ☐ 2. 場合によっては可能
- ☐ 3. 不可能

⇒ 次のページにお進みください。

・【その他】

本アンケートの回答内容を踏まえて、ヒアリングを依頼させていただく場合がございます。
その場合、ヒアリングを受けていただくことは可能でしょうか。

☐ 1. はい ☐ 2. 状況によっては可能 ☐ 3. いいえ

（※「1. はい」「2. 状況によっては可能」を選択いただいた場合には、下記回答者情報欄に記載の御連絡先の電話番号又は E-mail アドレスへ、ヒアリングのご依頼に関するご連絡を差し上げる場合がございます。）

【回答者情報】（必ずご記入ください。）

（※本アンケート調査の御回答内容に関する問い合わせや、ヒアリングを依頼させていただく場合にのみ利用させていただきます。その他の目的では一切利用いたしません。）

お名前	
会社名・組織名	
所属部署名	
電話番号	
E-mail アドレス	

質問は以上です。御協力ありがとうございました。

資料 5

デザインの創作活動に資する
生成AI技術の提供に関する
国内動向の調査・整理

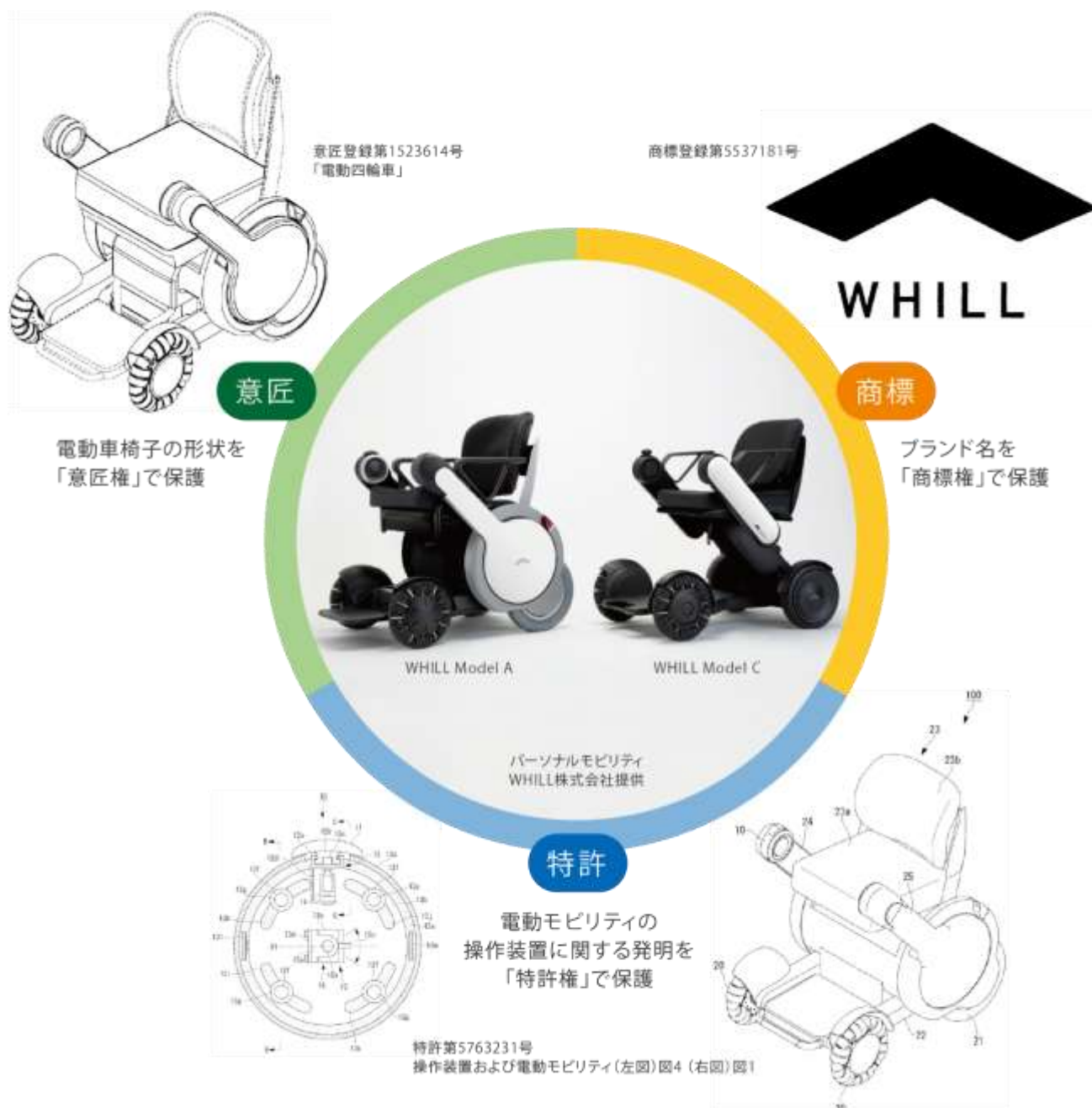
アンケート調査 補足説明資料

【補足説明：意匠制度の概要】

1. 産業財産権制度の概要

産業財産権とは、知的財産権のうちの特許権、実用新案権、意匠権、商標権の4つであり、これらの権利による保護制度を特許庁が所管しています。各産業財産権は、保護対象が異なります。そのため、ひとつの製品であっても、技術的思想は特許権で、製品の見た目は意匠権で、製品の名称や企業ロゴなどは商標権で、というように、それぞれの権利を取得することができます。

これらの権利は、特許庁に出願し登録されることによって、一定期間、独占的に実施（使用）できる権利となります。



(出典：特許庁発行「みんなの意匠権 十人十色のつかいかた」)

2. 意匠権の保護対象

意匠権の保護対象となる「意匠」とは、物品の形状、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をいい、物品の「部分」のデザインも「意匠」に含まれます。令和元年意匠法改正により、「画像」、「建築物」、「内装」のデザインについても、新たに意匠権の保護対象となっています。

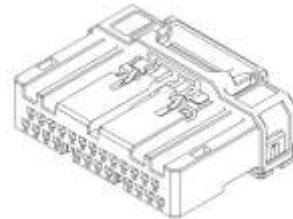
＜物品：有体物のうち、市場で流通する動産＞



意匠登録第1690992号「椅子」



意匠登録第1537264号「自動車用フロントバンパー」



意匠登録第1703941号「コネクタ」

＜建築物：土地に定着した人工構造物（土木構造物を含む）＞



意匠登録第1671773号「商業用建築物」

＜内装：店舗、事務所その他の施設の内部であり、複数の物品等により構成されるもの＞



意匠登録第1671152号「書店の内装」

＜画像：機器の操作の用に供される画像、又は機器がその機能を発揮した結果として表示される画像＞



意匠登録第1677889号「アイコン用画像」



意匠登録第1693484号「情報表示用画像」

禁 無 断 転 載

令和 6 年度 産業財産権制度問題調査研究

生成 AI を利用したデザイン創作の
意匠法上の保護の在り方に関する
調査研究報告書

令和 7 年 3 月

請負先 一般財団法人知的財産研究教育財団 知的財産研究所

〒101-0054 東京都千代田区神田錦町 3 丁目 11 番地

精興竹橋共同ビル 5 階

電話 03-5281-5671

FAX 03-5281-5676

URL <https://www.iip.or.jp>

E-mail iip-support@fdn-ip.or.jp