

意匠制度に関する検討課題について

産業構造審議会知的財産分科会 第16回意匠制度小委員会

令和6年12月6日



1. DX時代にふさわしい産業財産権制度構築の必要性

DX時代にふさわしい産業財産権制度構築の必要性

- 特許庁は、社会情勢の変化に対応して様々な制度改正を実施してきたところ、デジタル技術の飛躍的发展に応じて、これらにふさわしい形で制度的措置を講じてきた。
 - 平成2年に、コンピュータの普及をいち早く捉え、工業所有権に関する手続等の特例に関する法律を制定し、電子出願システムを世界で初めて導入
 - 平成14年に、インターネット通信の高速・大容量化（ブロードバンド化）に伴う、インターネットを介したプログラムの販売等の増大を受けて、特許されたプログラム等をネットワーク上で無断送信する行為等も権利侵害に当たることを明確化
 - 令和元年に、インターネットサービスの多様化、スマートフォンの普及等により、GUIの重要性が高まったことを受けて、物品それ自体に記録・表示されていない画像を意匠権の保護対象に追加
- 近時、社会全体のDXが加速しているところ、産業財産権制度における措置を検討すべき内容として、①～③の技術発展に伴う変化が挙げられる。

- ① ネットワーク関連技術の発展による国境を跨いだサービスの増加
 - ② 生成AI技術の発展による知的創造活動の過程の変化
 - ③ VR技術の発展やオンラインコミュニケーション機会の増大等による仮想空間上のサービスの増加
- このような流れの中で、イノベーションをもたらす知的創造活動を今後も適切に保護していくためには、技術の更なる発展を見据え、DX時代にふさわしい産業財産権制度を構築する必要がある。
- あわせて、産業財産権の取得・活用を後押しするため、④ DX時代にふさわしい産業財産権手続に関する制度的措置を講ずる必要がある。



本小委員会では、特に「生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応」（②）及び「仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方」（③）について御議論いただきたい。

当面の検討課題

- 「仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方」及び「生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応」の二つの課題については、以下のとおり検討を進める予定。

検討事項

＜仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方＞

仮想空間におけるビジネスやデザイン創作の実態を踏まえた意匠制度見直しの必要性及び制度的措置の方向性について、検討を進める。

＜生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応＞

生成AI技術の発達を踏まえた検討課題及びこれに対する制度的措置の方向性について、検討を進める。

※その他、令和6年11月に開催された「意匠法条約（DLT）を採択するための外交会議」の結果についても、事務局より御報告予定。

当面の進め方

- 1～2か月に1回程度の開催（予定）。
- 議論が深まった論点については、適時に方向性を取りまとめる。

2. 仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方

仮想空間におけるデザイン保護に関する検討経緯

- 現実空間と仮想空間を交錯した知財利用の拡大に伴い、仮想空間におけるデザイン保護については、令和4年4月以降、国会及び政府・与党において議論が進められている。
- 意匠法等による保護の在り方については、クリエイターの創作活動に対する萎縮的效果に十分配慮しつつ、令和5年不正競争防止法改正の影響や、諸外国の制度・紛争事例等の動向に留意しながら、中長期的視野で検討を深めてきたところ。
- なお、令和5年不正競争防止法改正の際、衆議院経済産業委員会では「本改正にとどまることなく、幅広く知的財産権に関する法律の改正についても速やかに検討すること。」、「意匠法等の知的財産権に関する法律の保護対象の範囲及び保護と利用の在り方について、適時適切に見直しを行うこと。」との附帯決議もなされた。

自民党「NFTホワイトペーパー Web3.0 時代を見据えたわが国のNFT戦略」

令和4年 4月

- 「既に起きている事例を念頭に、まずは著作権法や不正競争防止法といった法令に基づき、模倣行為に対して取り得る方策やその限界についての議論の整理を進めつつ、将来的には、意匠権による保護範囲の拡大を含め、法改正による一定の手当ての可能性について関係省庁における検討を進めるべきである。また、メタバースサービスの提供や利用が容易に国境をまたぎ得るものであることを考慮すると、デジタル空間におけるデザイン保護の共通化や国際協調に向けた議論の必要性は高いと考えられるため、こうした国際的な議論をリードすべく、政府として積極的にイニシアチブを発揮するべきである。」

特許庁 政策推進懇談会「知財活用促進に向けた知的財産制度の在り方～とりまとめ～」公表

6月

- 「メタバース内の画像の保護に関しては、関係する法令に基づき、模倣行為に対して取り得る方策やその限界についての議論の整理を進め、クリエイターの創作活動に対する萎縮的效果を生じさせないよう十分考慮しつつ、意匠権等による保護の在り方について、中長期的視野で検討を深める必要がある。」

メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議

「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点の整理」公表

令和5年 5月

- 「意匠法による対応については、クリエイターの創作活動に対する萎縮効果を生じさせる等の懸念もあることから、中長期的課題として慎重に検討することが適当である。」
- 「現実空間と仮想空間を交錯するデザインの利用について、著作権法、意匠法、不正競争防止法による保護の及ぶ範囲やその限界等（略）について、基本的な考え方を整理するとともに、ガイドライン等を通じ、権利者やメタバースユーザー等に向け必要な周知を行っていくことが求められる。」

不正競争防止法等の一部を改正する法律（令和5年法律第51号）可決・成立

＜衆議院経済産業委員会 附帯決議（令和5年5月17日）＞

6月

- 「デジタル空間におけるコンテンツの保護及び利用を推進し、経済活動を活性化するため、本改正にとどまることなく、幅広く知的財産権に関する法律の改正についても速やかに検討すること。」
- 「知的創造物の権利については、意匠法等の知的財産権に関する法律の保護対象の範囲及び保護と利用の在り方について、適時適切に見直しを行うこと。」

令和6年 6月

特許庁 政策推進懇談会「中間整理」公表

<参考> 仮想空間の利活用事例

1. メタバース等の仮想空間をとりまく状況

4

(2)メタバース等の利活用の進展

様々な利活用事例

メタバース等の仮想空間の利用分野や応用事例として、本研究会では以下のようなサービス等が主にプレゼンの形で紹介された。

- ① 仮想空間内におけるコミュニケーション、イベント等の開催
- ② テレワーク時にもオフィスのようなコミュニケーションが可能な「バーチャルオフィス」などのビジネス利用
- ③ メタバース上での街の「デジタルツイン」としての再現(空間内で開催されるイベント等を通じてリアル空間への訪問を促す)
- ④ 大学等における、メタバース上での講演やVR空間での授業等の開催
- ⑤ 製造業や建設業をはじめとする産業分野でのデジタルツインやメタバース等の利用
- ⑥ 仮想空間でのアトラクションやマーケットをユーザ参加型で開催することによる、経済活動や娯楽への活用

①コミュニケーション・イベント



(出典: 第9回研究会 Shiftall御講演資料)

②ビジネス利用、テレワーク



(出典: ovice御提供資料)

③街を再現したメタバース・デジタルツイン



(出典: DNP御提供資料)

④講演、教育、文化



(出典: 第2回研究会 雨宮構成員御講演資料)

⑤産業分野



(出典: 第4回研究会 コマツ御講演資料)

⑥経済活動、娯楽



(出典: 第6回研究会 HIKKY御講演資料)

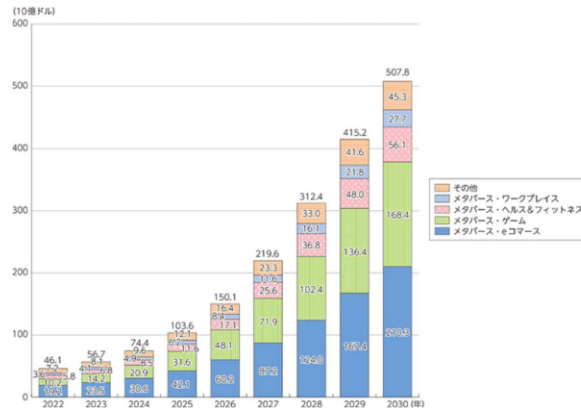
<参考> 仮想空間の市場動向

(1)市場動向

5

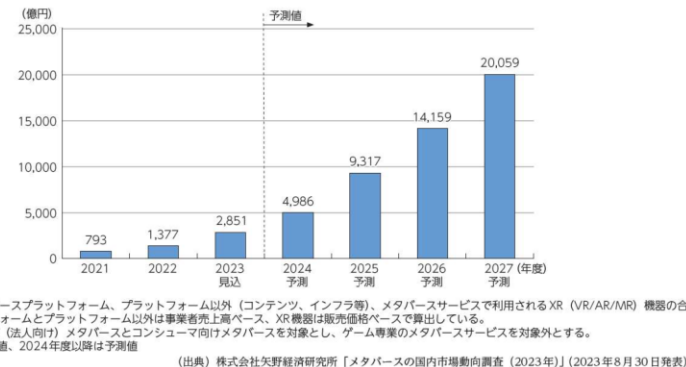
- メタバースはその市場拡大やユーザ数の増加が予測されており、全世界のメタバース市場は、2022年の461億ドルから、2030年には5,078億ドルまで拡大すると予測されている。
- 主要なプラットフォーマーに大きな変化はなく、VRChat、ZEPETO等が勢力を持っており、一般消費者向けの市場が伸びているように見える一方で、メタバースに係る既存の技術を産業応用するインダストリアルメタバースが注目を集めている。
- 日本のメタバース市場は、2022年度の1,377億円(前年度の173.6%)から2027年度には2兆59億円まで及ぶ予測。

メタバースの世界市場規模推移・予測



(出典)総務省「令和6年度版情報通信白書」

メタバースの国内市場規模推移・予測



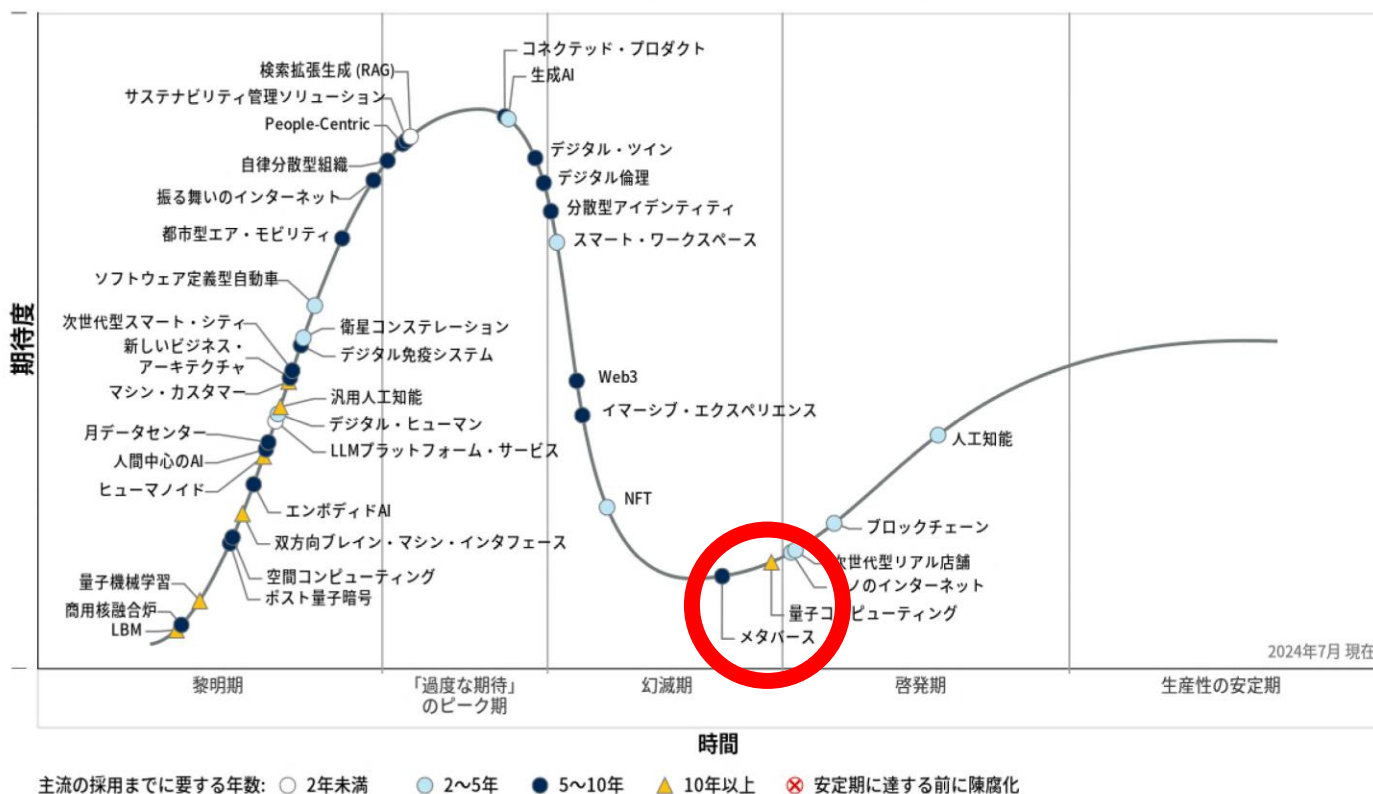
※1 市場規模はメタバースプラットフォーム、プラットフォーム以外（コンテンツ、インフラ等）、メタバースサービスで利用されるXR（VR/AR/MR）機器の合算値。プラットフォームとプラットフォーム以外は事業者売上高ベース、XR機器は販売価格ベースで算出している。
※2 エンタープライズ（法人向け）メタバースとコンシューマ向けメタバースを対象とし、ゲーム専業のメタバースサービスを対象外とする。
※3 2023年度は見込値、2024年度以降は予測値

(出典)株式会社矢野経済研究所「メタバースの国内市場動向調査（2023年）」（2023年8月30日発表）

<参考> ガートナーのハイプ・サイクル（メタバース）

- メタバースは、ガートナーのハイプ・サイクル（※）において、「過度な期待」のピーク期、幻滅期を経て、現在は啓発期の手前の段階とされている。

日本における未来志向型インフラ・テクノロジーのハイプ・サイクル：2024年



※ガートナーのハイプ・サイクル

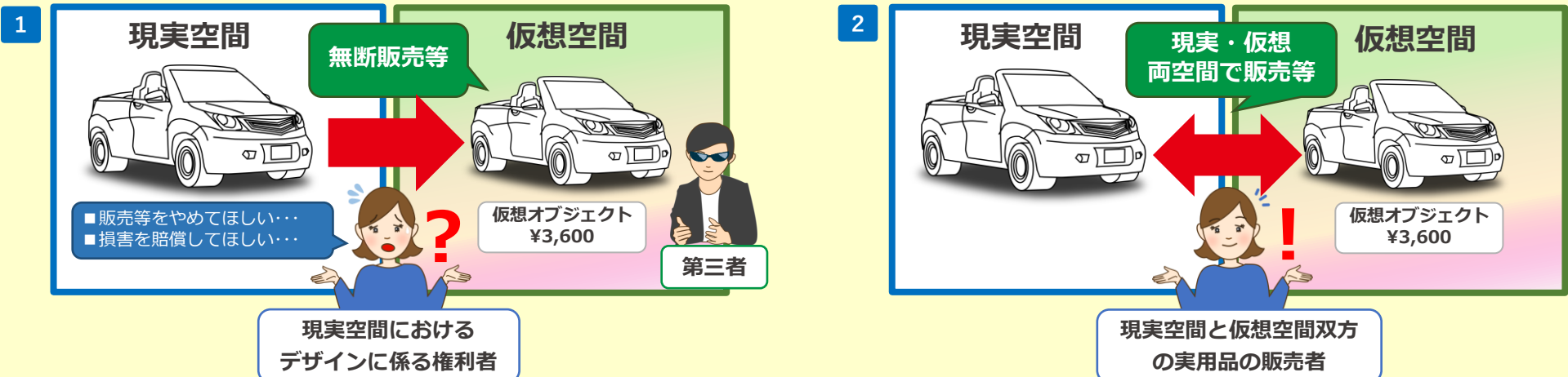
「イノベーションが過度にもてはやされる期間を経て幻滅期を迎え、最終的には市場や分野でその重要性や役割が理解されるとい段階を踏まえて進化する共通のパターンを描いたもの」をいう。

現実空間と仮想空間を交錯する知財利用等に関する課題

- 仮想空間内では、事業者のみならず、ユーザー自らがワールドを構築したり、アバター、仮想オブジェクト等を創作・提供しており、これらの販売を可能としているプラットフォームも存在する。
- このような中で、現実空間の物品等のデザインが仮想空間に取り込まれたり、仮想オブジェクトのデザインが現実空間に取り込まれたりするなど、現実空間と仮想空間を交錯する知財利用が拡大している。

<現実空間と仮想空間を交錯する知財利用・仮想オブジェクトのデザインに関する課題>

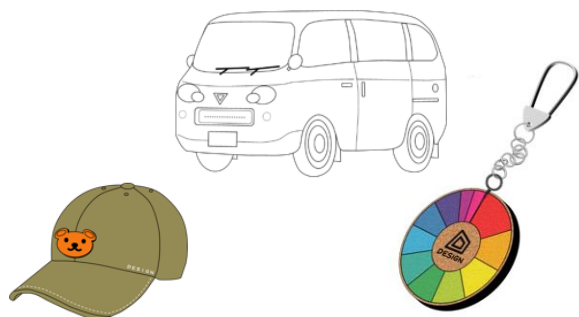
- 1** 現実空間のデザインの仮想空間における模倣として、例えば、ある程度特徴的な外観を有する量産品のデザインを模倣した仮想オブジェクトが仮想空間内で使用されることを前提として販売されるなど、現実空間の商品のデザインが無断で使用される事案が生じている。
そこで、現実空間の物品等のデザインを模した仮想オブジェクトを第三者が無断で販売等するケースにおいて、当該デザインに係る権利者の権利はどこまで及ぶか、権利保護の在り方はどのようにあるべきか、課題となる。
- 2** さらに、同一の3Dモデリングによるデザインを基に、現実空間と仮想空間双方の実用品を販売する等のビジネスモデルも現実化してきており、これらの商品のデザインがどのように保護されるのか、課題となる。



意匠法の保護対象について

- 意匠法の保護対象である意匠には、物品の意匠、建築物の意匠及び画像の意匠がある（意匠法第2条第1項）。
- 物品・建築物は有体物を指す。
- 画像は、①機器の操作の用に供されるもの（「操作画像」）及び②機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの（「表示画像」）のみに限定されており、機器とは独立した、画像や映像の内容自体を表現の中心として創作される画像（コンテンツ）は、意匠を構成しないとされる。

物品の意匠

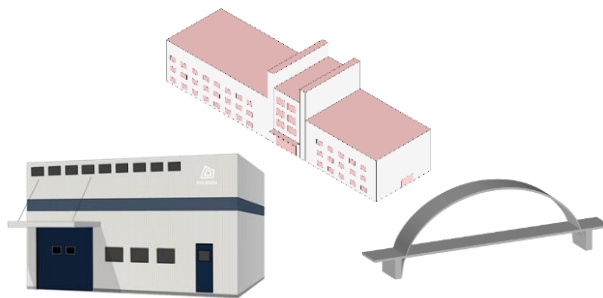


■ 物品の意匠に該当するための要件

- ・ 有体物のうち、市場で流通する動産であること

※意匠審査基準 第Ⅲ部 第1章 2.1

建築物の意匠

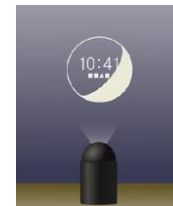


■ 建築物の意匠に該当するための要件

- ・ 土地の定着物であること
- ・ 人工構造物であること（土木構造物を含む）

※意匠審査基準 第Ⅳ部 第2章 3.1

画像の意匠



■ 画像の意匠に該当するための要件

- ・ 機器の操作の用に供される画像（操作画像）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（表示画像）の少なくともいずれか一方に該当する画像であること

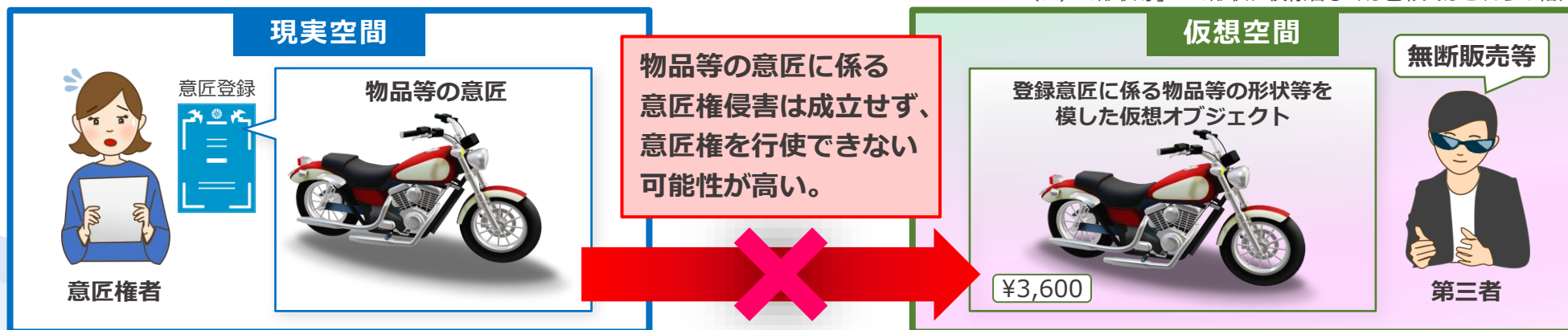
※意匠審査基準 第Ⅳ部 第1章 3.1

物品等の意匠と仮想空間

仮想オブジェクトの無断販売等に対し、意匠権を行使できるか

- 意匠権者は、業として登録意匠及びこれに類似する意匠の実施をする権利を専有する（意匠法第23条）。
- 物品等の意匠については、第三者が、業として、登録意匠と同一又は類似の意匠に係る物品等を無断で製造・建築、使用、譲渡、貸渡し等した場合、意匠権侵害が成立する。
- しかし、登録意匠に係る物品等の形状等（※）を模した仮想オブジェクトを第三者が無断で販売等するケースにおいて、物品等の意匠に係る意匠権侵害は成立しない可能性が高いと考えられる。その理由として、例えば以下の点が指摘されている。
 - ① 登録意匠に係る物品等とその形状等を模した仮想オブジェクトは、用途・機能が異なる場合が多く、その場合、意匠の類似が認められない。
 - ② 物品等の意匠の実施は有体物に対する行為を前提としているため、無体物である仮想オブジェクトの販売等は実施に該当しない。
- したがって、物品等の意匠について意匠権を有していたとしても、その形状等を模した仮想オブジェクトの無断販売等に対しては、意匠権を行使できない可能性が高い。

（※）「形状等」＝「形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」



上記のケースは、令和5年改正不正競争防止法で一部規制できる可能性あり（詳細は15頁）。

画像の意匠と仮想空間

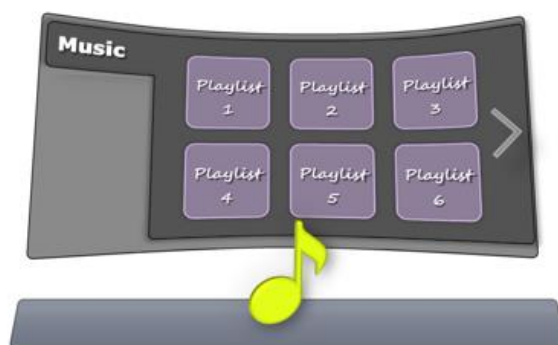
仮想空間において用いられる画像の意匠法上の保護

- 意匠法による画像の意匠の保護は、画像を表示する物品や建築物を特定することなく、画像それ自体を対象にしていることから、仮想空間において用いられる画像であっても、機器の操作の用に供される画像（操作画像）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（表示画像）の少なくともいずれか一方に該当すれば、画像の意匠として保護され得る。

意匠審査基準 第IV部 第1章 6.画像を含む意匠の登録要件 6.1.1.1 「意匠法上の画像意匠と認められるものであること」

〔前略〕「**操作画像**」とは、対象の機器が機能にしたがって働く状態にするための指示を与える画像であり、特段の事情がない限り、画像の中に何らかの機器の操作に使用される図形等が選択又は指定可能に表示されるものをいう。画像意匠は物品から離れたものであるので、ここでいう機器が特定されている必要はなく、操作対象となる用途や機能（例えば、写真撮影用画像）が特定されている場合でも本要件を満たしているものと認められる。「**表示画像**」とは、何らかの機器の機能と関わりのある表示を行う画像であり、画像の中に機器の何らかの機能と関わりのある表示を含むものをいう。ただし、単に画像を表示する機能のみによって表示された画像は「表示画像」に含まない。

<操作画像に該当する仮想空間用画像の例>



「音楽再生用画像」

仮想空間上でプレイリストアイコンを選択することで音楽の再生を開始する画像



「アイコン用画像」

仮想空間上でクリックすると天気予報のアプリケーションソフトウェアが立ち上がる操作ボタン

<表示画像に該当する仮想空間用画像の例>



「機器使用時間表示画像」

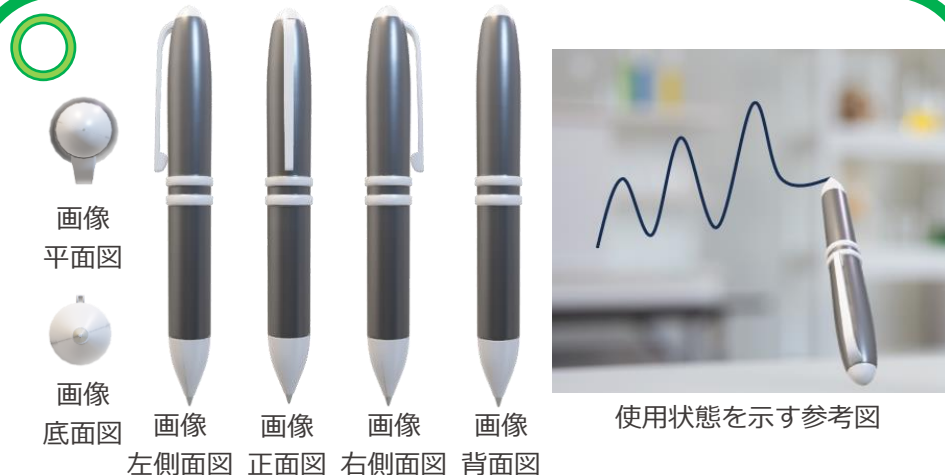
機器を使用した時間を仮想空間上に表示するための画像

画像の意匠と仮想空間

仮想オブジェクトは、画像の意匠として保護されるか

- 仮想オブジェクトには、画像の意匠として保護されるものと保護されないものがある。
- 例えば【事例2】のような仮想オブジェクトは、以下の理由から画像の意匠として保護されないものと整理されている。
 - ① 対象の機器が機能にしたがって働く状態にするための指示を与える画像と認められないため、操作画像には該当しない。
 - ② 単に画像を表示する機能のみによって表示された画像と認められるため、表示画像には該当しない。

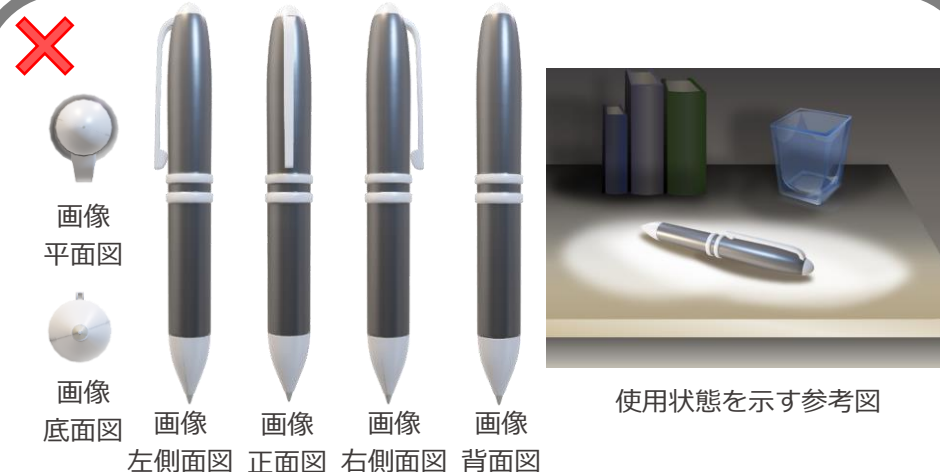
【事例1】画像の意匠として保護される仮想オブジェクトの例



【意匠に係る物品】アイコン用画像

【意匠に係る物品の説明】この画像は仮想空間内での描画に用いるアイコン用画像である。使用者は仮想空間上でこの画像を選択したうえで、手に把持したコントローラーを動かすことで、使用状態を示す参考図に表したように、その動きに合わせて仮想空間内に線を描画することができる。

【事例2】画像の意匠として保護されない仮想オブジェクトの例



【意匠に係る物品】ボールペンの画像

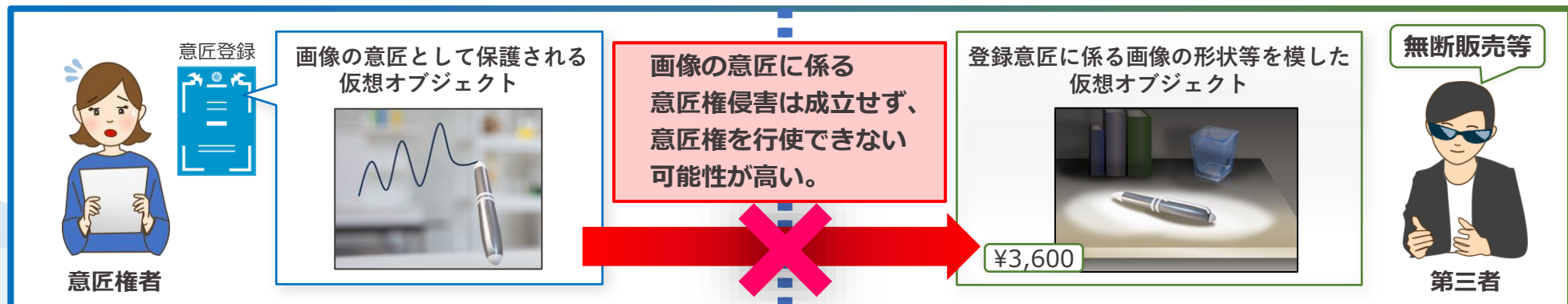
【意匠に係る物品の説明】この画像は**仮想空間上に表示されるボールペンの画像**である。使用状態を示す参考図に表したように、**仮想空間内の任意の場所に配置することで仮想空間内を装飾**することができる。

画像の意匠と仮想空間

仮想オブジェクトの無断販売等に対し、意匠権を行使できるか

- 先述のとおり、仮想オブジェクトであっても、操作画像又は表示画像に該当すれば、画像の意匠として保護の対象となり得る。現実空間の物品等に係る意匠について、その形状等を模した仮想オブジェクトを創作した場合、当該仮想オブジェクトは、操作画像又は表示画像に該当すれば画像の意匠として保護され得る。
- 画像の意匠については、第三者が、業として、登録意匠と同一又は類似の意匠に係る画像を無断で作成、使用、電気通信回線を通じた提供等した場合、意匠権侵害が成立する。
- しかし、登録意匠に係る画像の形状等を模した仮想オブジェクトを第三者が無断で販売等するケースにおいて、画像の意匠に係る意匠権侵害は成立しない可能性が高いと考えられる。その理由として、例えば以下の点が指摘されている。
 - ① 登録意匠に係る画像の形状等を模した仮想オブジェクト（例：仮想空間上の任意の場所に配置可能なボールペンの画像）は、操作画像・表示画像に該当しない場合が多い。
 - ② 登録意匠に係る画像とその形状等を模した仮想オブジェクトは、画像の用途・機能が異なる場合が多く、その場合、意匠の類似が認められない。
- したがって、画像の意匠について意匠権を有していたとしても、登録意匠に係る画像の形状等を模した仮想オブジェクトに対しては、意匠権を行使できない可能性が高い。

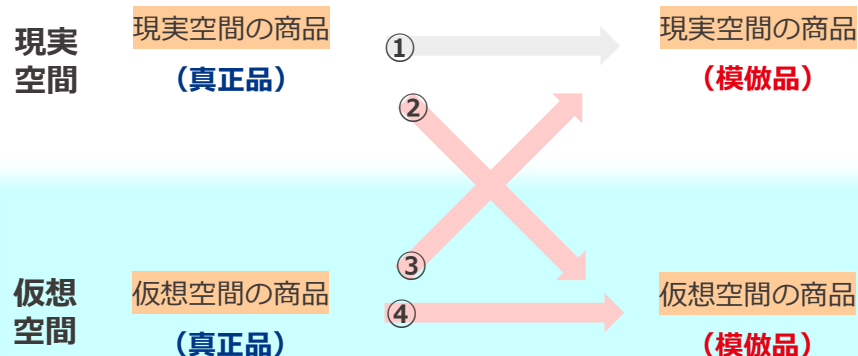
(※) 「形状等」＝「形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合」 なお、画像の形状等とは、画像の視覚的要素のみについて言及する場合をいう。



不正競争防止法（第2条第1項第3号）と仮想空間

- 他人の商品形態を模倣した商品を提供する行為（形態模倣行為）は、不正競争防止法第2条第1項第3号で規制。
- 令和5年不正競争防止法改正（令和6年4月1日施行）により、電気通信回線を通じて提供する行為が新たに規律の対象となった結果、①現実空間の商品の形態を現実空間上で模倣して提供する行為に加え、
 - ②現実空間の商品の形態を仮想空間上で模倣して提供する行為
 - ③仮想空間の商品の形態を現実空間上で模倣して提供する行為
 - ④仮想空間の商品の形態を仮想空間上で模倣して提供する行為も形態模倣行為として規制され、差止請求や損害賠償請求の対象となった。
- したがって、現実空間の商品の形態を模倣した仮想オブジェクトの無断販売等に対しては、形態模倣行為（②）として規制できる可能性がある。また、仮想空間の商品の形態を模倣した現実空間の商品の無断販売等や、仮想空間の商品の形態を模倣した仮想オブジェクトの無断販売等に対しても、形態模倣行為（③・④）として規制できる可能性がある。
- ただし、形態模倣行為の規制は、国内販売開始から3年間、依拠性、実質的同一性等の要件が満たされた場合に限る。また、模倣自体は規制されておらず、模倣した商品の譲渡等が規制対象となっている。

※「商品」＝市場における流通の対象物となる有体物又は無体物をいう。
※「商品の形態」＝有体物の形態に限らず、無体物も含まれる。



＜不正競争防止法の規定（令和5年法律第51号による改正後）＞
（定義）

第二条 この法律において「不正競争」とは、次に掲げるものをいう。
（略）

三 他人の商品の形態（当該商品の機能を確保するために不可欠な形態を除く。）を模倣した商品を譲渡し、貸し渡し、譲渡若しくは貸渡しのために展示し、輸出し、輸入し、又は電気通信回線を通じて提供する行為
（略）

五 この法律において「模倣する」とは、他人の商品の形態に依拠して、これと実質的に同一の形態の商品を作り出すことをいう。

→ 令和5年改正前の不正競争防止法においても
規制対象とされていた行為（①）

→ 令和5年改正後の不正競争防止法において新たに
規制対象とされた行為（②、③、④）

＜参考＞ 意匠法と不正競争防止法（第2条第1項第3号）の比較

- 形態模倣行為（不正競争防止法第2条第1項第3号）に該当するためには依拠性が要件となるが、意匠権侵害に該当するためには依拠性は要件とならない。
- また、形態模倣行為規制による保護期間は国内での販売開始から3年間だが、意匠法による保護期間は出願から最長25年間であり、長期間の保護が可能である。

＜意匠法と不正競争防止法（第2条第1項第3号）の比較＞

	意匠法	不正競争防止法（第2条第1項第3号）
保護対象	物品、建築物及び画像の意匠	商品（無体物を含む）の形態
保護期間	出願から 最長25年間	日本国内での販売開始から 3年間
侵害等の要件	意匠権者に無断で業として登録意匠と同一又は類似の意匠を実施した場合 →意匠権侵害に該当（… 依拠性要件なし ）	他人の商品の形態に 依拠 してこれと実質的に同一の形態の商品を作り出した場合 →模倣に該当（… 依拠性要件あり ）
民事上の救済	差止請求、損害賠償請求、不当利得返還請求 及び信用回復のための措置請求	差止請求、損害賠償請求、不当利得返還請求 及び信用回復のための措置請求
刑事罰	10年以下の懲役若しくは1000万円以下の罰金 又はこれを併科	5年以下の懲役若しくは500万円以下の罰金 又はこれを併科
保護の性格	絶対的独占権（客観的内容を同じくするものに対して排他的に支配できる）	権利付与による保護ではなく、不正競争行為の防止措置

＜参考＞著作権法と仮想空間

現実空間の実用品のデザインの仮想空間への転用

- 著作権による保護は、著作物と認められるものであれば、基本的に現実空間か仮想空間かを問わずに及ぶ。
- しかし、現実空間の実用品のデザインを模した仮想オブジェクトを第三者が無断で販売等するケースにおいて、著作権侵害は成立しない可能性が高いと考えられる。その理由として、例えば以下の点が指摘されている。
 - ① 著作権侵害が成立するためには、その前提として著作物性が認められる必要があるが、現実空間の実用品のデザインは、原則として意匠法の保護領域とされ、裁判例において著作物性が認められにくい傾向にある。
 - ② 現実空間の実用品のデザインについて著作物性が認められない場合、当該デザインが、その後に仮想空間で利用されることになっても同様に、著作権による保護の対象とはならない。
- したがって、例えば、現実空間の実用品のデザインを作成したとしても、そのデザインを模した仮想オブジェクトの無断販売等に対しては、著作権を行使できない可能性が高い。

仮想空間における「実用品」として創作されたデザインの著作物性

- 仮想空間で新たに創作される「実用品」のデザイン（例：アバターが着る衣服のデザイン）に関しては、どこまでが著作物として認められるか等について議論がある。この点については、以下の点が指摘されている。
 - ① 例えば、衣服の3Dデザイン等、現実世界での実用品のデザインとして実際に使用できるものについては、現実空間、仮想空間のいずれで使われることとなるかにかかわらず、実用品（応用美術）として、その著作物性の判断がなされるのではないかと考えられる。
 - ② 仮想空間における「実用品」のデザインは、物理的世界の下での機能的制約を受けない中でより自由度が高く、現実空間における実用品としては成立し得ないデザイン等も可能となるため、このようなものについては、創作的な表現として著作物性を認められることとなりやすいのではないかと考えられる。
- アニメや映画、ゲーム等の仮想世界における実用品としての設定の下に創作されるコンテンツ（例：ドラえもののタイムマシン）については、そのデザインについて応用美術に当たaraぬものとして、著作物性を肯定される場合があることが想定される。

<参考> 意匠法と著作権法の比較

<意匠法と著作権法の比較>

	意匠法	著作権法
保護対象	物品、建築物及び画像の意匠	著作物 (思想又は感情の創作的な表現)
権利の発生	出願、審査を経て設定登録により発生	創作と同時に自動的に発生
管理・公示	意匠原簿で管理、意匠公報を発行	なし (著作権登録制度により、実名、第一発行年月日等、著作権・著作隣接権の移転等を登録することは可能)
権利期間	出願から 最長25年間	原則、創作から著作者の死後 70年間
侵害要件	意匠権者に無断で業として登録意匠と同一又は類似の意匠を実施した場合 →意匠権侵害に該当 (…依拠性要件なし)	既存の著作物に類似し、依拠したと認められる作品を、当該著作物の著作権者に無断で利用した場合 → 著作権侵害に該当 (…依拠性要件あり※) 依拠性：他人の著作物に接し、それを自己の作品の中に用いていること
権利の性格	絶対的独占権 (客観的内容を同じくするものに対して排他的に支配できる)	相対的独占権 (他人が独自に創作したものには自分の権利は及ばない)

※最判昭和53年9月7日民集32巻6号1145頁

意匠法・不正競争防止法（第2条第1項第3号）・著作権法に関する検討結果の整理

- ①現実空間の物品等のデザインを模した仮想オブジェクト等（※）が保護対象になるか、②現実空間の物品等のデザインを模した仮想オブジェクト等を第三者が無断で販売等するケースにおいて侵害が成立するかについて、意匠法・不正競争防止法（第2条第1項第3号）・著作権法に関する検討結果は、以下のとおり整理できる。
- 以下の整理等を踏まえて、意匠法の保護対象の範囲及び保護の在り方に関して、更なる検討を進めていくことが必要。

①保護対象になるか

- 現実空間の物品等のデザインを模した仮想オブジェクト等（※）が保護対象になるか

＜意匠法＞ 操作画像又は表示画像に該当すれば、画像の意匠として保護対象になると考えられる。

＜不正競争防止法（第2条第1項第3号）＞ 「商品の形態」に該当すれば、形態模倣行為の規制において保護対象になると考えられる。

＜著作権法＞ 「著作物」に該当しなければ、保護対象にならないと考えられる。

（※）については、真正品であることを前提とする。

②侵害が成立するか等

- 現実空間の物品等のデザインを模した仮想オブジェクト等を第三者が無断で販売等するケースにおいて侵害が成立するか

＜意匠法＞ 意匠権侵害は成立しない可能性が高いと考えられる。

＜不正競争防止法（第2条第1項第3号）＞ 形態模倣行為に該当する可能性が考えられる。

（ただし、国内販売開始から3年間、依拠性、実質的同一性等の要件が満たされた場合に限る。）

＜著作権法＞ 著作権侵害は成立しない可能性が高いと考えられる。

仮想空間に関する意匠制度の検討経緯（調査研究）

➤ 特許庁においては、仮想空間に関する調査研究を令和4年度及び令和5年度に実施した。

「仮想空間に関する知的財産の保護の状況に関する調査研究」（令和4年度）

仮想空間に関する知的財産について、現行の知的財産法（意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法、特許法・実用新案法）それぞれで保護される対象、保護が及ばない対象を整理するとともに、諸外国の法制や議論の状況についても調査することを目的として、以下の項目について調査を実施した。

■ 公開情報調査

【調査項目】①インターネット上のビジネスやデジタルコンテンツと知的財産権に関する過去の調査研究、②仮想空間内のビジネスやデジタルコンテンツに関する知的財産についての各国知的財産権各法での保護の状況

【対象国・地域】日本、米国、欧州、中国（香港を除く）、韓国

■ 国内外ヒアリング調査

【調査項目】①仮想空間を用いたビジネスの現状と展望、②仮想空間における知的財産権の保護の状況・課題・ニーズについての認識、③仮想空間における知的財産権の横断的な課題の認識

【対象者】仮想空間のプラットフォームを提供する又は仮想空間上でサービスを提供する国内外企業12者、国内外有識者7者

■ パネルディスカッション形式のヒアリング調査

【目的】企業実務者と有識者の議論を深めることにより、仮想空間に関する知的財産での保護等について有益な意見を聴取する。

【対象者】国内企業2者、国内有識者2者、海外有識者2者（米国1者、中国1者）

「仮想空間におけるデザイン創作の保護に関する調査研究」（令和5年度）

仮想空間のデザイン（3Dモデル等）保護に関する、中長期的な検討の基礎とすることを目的として、以下の項目について調査を実施した。

■ 国内実態・意識調査

クリエイター向けアンケート

（回答者425名。仮想空間での利用を想定したコンテンツのデザイン等をメインの職業又は副業としてある程度以上の収入を得ている者が約3割を占める。）

【調査項目】

- ・制作の実態
- ・模倣・紛争経験の実態
- ・保護と利用のバランスに関する意識

■ 公開情報調査

【調査項目】

- ・主管庁の取組
- ・裁判例
- ・調査研究報告書・論文等
- ・ニュース記事

■ 利用規約等の調査

主要なメタバースプラットフォーム等（10者）

【調査項目】

- ・権利の帰属
- ・収益の分配
- ・紛争解決

■ 海外実態・意識調査

有識者ヒアリング（6名）

【調査項目】

- ・海外における模倣や紛争の実態
- ・保護と利用のバランスの在り方

仮想空間における意匠保護に関する海外の法制度（公開情報調査）

1.現実空間における意匠権の効力は仮想空間に及び得るか

米国	欧州	中国	韓国
定まった解釈がない。	仮想空間に及ぶ可能性がある。	定まった解釈がない。	仮想空間に及ばない可能性が高い。

2-1.仮想空間における権利を取得できるか

米国	欧州	中国	韓国
物品から離れた画像デザイン単体では登録できない。デジタルコンテンツが物品に表示された状態である場合はコンテンツでも登録できる。	登録できる。	登録できない。	登録できない。

2-2.①仮想空間における権利の効力は仮想空間に及び得るか

米国	欧州	中国	韓国
仮想空間に及び得る。	仮想空間に及び得る。（※）	意匠権に基づく権利主張はできない。	意匠権に基づく権利主張はできない。

2-2.②仮想空間における権利の効力は現実空間に及び得るか

米国	欧州	中国	韓国
現実空間の物品に表示された状態ではないので、現実空間に及ばない可能性がある。	現実空間に及ぶ可能性がある。	意匠権に基づく権利主張はできない。	意匠権に基づく権利主張はできない。

（※） 欧州については、2024年10月10日にEU理事会が採択した「共同体意匠規則を改正する規則案及び意匠の法的保護に関する指令案」により、意匠の定義等について改正が行われた。

（参考） 特許庁「令和4年度産業財産権制度各国比較調査研究等事業 仮想空間に関する知的財産の保護の状況について」（令和5年3月）18頁

https://www.jpo.go.jp/resources/report/takoku/document/zaisanken_kouhyou/2022_02-summary.pdf

仮想空間におけるデザイン創作に関する国内実態・意識調査（アンケート調査）

- 意匠権による仮想空間内のデザインの保護が及ぼすクリエイターの創作活動に対する萎縮効果についての検討材料とするため、仮想空間におけるデザインの制作、模倣、紛争に関する実態、デザインの保護と利用のバランスに関する意識を問うアンケート調査をインターネットを通じて広く実施。
- 実施に当たっては、メタバースプラットフォームを横断した、メタバース・イベントの交流プラットフォームである「Metaverse Navi」の協力を得て、当該プラットフォーム上や関連コミュニティにおける告知を行った。
- アンケートにアクセスした者のうち、仮想空間での利用を想定したコンテンツのデザインやアート制作を、有償、無償を問わず、これまで一度でも行ったことがある者425名からの回答を得た。
- 調査時期：令和5年12月～令和6年1月

<アンケートの調査項目>

● デザイン制作の実態

- ・ 制作経験の有無
- ・ 関与度（現在、将来）
- ・ 主な制作形態
- ・ 収益方法、収入額
- ・ 他者のコンテンツや製品の参照
- ・ 現実空間の製品等のデザイン

● 模倣、紛争経験の実態

- ・ 模倣された経験
- ・ 模倣の内容等
- ・ 模倣への対応、対策
- ・ 模倣されてよいと思うかどうか
- ・ 模倣されていないかどうかの把握
- ・ 他者のコンテンツや製品等を模倣等したとのクレームを受けた経験
- ・ 他者からの模倣に関するクレームへの対応
- ・ 他者の模倣をしないための調査や確認

● 保護と利用のバランスに関する意識

- ・ 保護と利用のバランスに関する意見（制作のシーン毎）
- ・ 保護と利用のバランスに関する意見（全体として）
- ・ 類似デザインの許容
- ・ たまたま類似してしまったデザインを許さないことの影響
- ・ 意匠制度に関する知識、意匠制度の利用経験
- ・ デザイン保護や利用に関する行政への要望等（自由記述）

特許庁政策推進懇談会（令和6年）の中間整理

<今後の検討の方向性の概要>

意匠法の保護対象の範囲及び保護の在り方に関して更なる検討を進めていくが、適時適切な意匠制度の見直しを図るためには、まず、制度見直しの必要性及び許容性を見極めることが重要である。そのため、令和6年4月に施行された改正不正競争防止法の影響をはじめとする他法域の動向や海外における議論の動向を注視するとともに、本懇談会における各意見及び令和5年度の調査研究の結果をもとに、仮想空間のデザイン創作や仮想空間におけるビジネスに関わる者等から引き続き広く意見聴取を行い、意匠法による保護のニーズや意匠法によって保護した場合に創作現場に与える影響についての詳細な情報を収集する。また、必要性・許容性が満たされ、制度的論点について検討を行う場合は、「現行の類型（物品・建築物・画像の一部）以外に登録可能類型を拡大する方向性」、「物品及び建築物の意匠権について実施の範囲を仮想空間上に延長させる方向性」及びその他の方向性についてそれぞれメリット・デメリットを示した上で、意匠制度小委員会において、集中的に検討を深める必要がある。

制度見直しの必要性・許容性を見極め

- ・ 仮想空間のデザイン創作やビジネスに関わる者等から広く意見聴取
- ・ 改正不正競争防止法の影響をはじめとする他法域の動向や海外における議論の動向を注視



制度的論点の検討

- ・ 現行の類型（物品・建築物・画像の一部）以外に登録可能類型を拡大する方向性
- ・ 物品・建築物の意匠権について実施の範囲を仮想空間上に延長させる方向性
- ・ その他の方向性

ヒアリング調査の背景・概要

- 仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方については、令和4年度調査研究及び令和5年度調査研究を実施。特に、令和5年度調査研究では、仮想空間におけるデザインの制作、模倣、紛争に関する実態、デザインの保護と利用のバランスに関する意識等を問うアンケート調査を行い、仮想空間での利用を想定したコンテンツのデザインやアート制作を行ったことがある者425名から回答を得た。
- ヒアリング調査についてもこれまで行ってきたところ、特許庁政策推進懇談会の中間整理を踏まえ、意匠制度の見直しの必要性及び許容性を見極めるため、仮想空間のデザイン創作に関わる者、仮想空間におけるビジネスに関わる者等を対象として改めてヒアリング調査を実施し、現在までに30者以上の意見を得た。
- ヒアリング調査の結果については、本日の御指摘を踏まえた上で次回御報告予定。

<ヒアリング調査の概要>

● 主なヒアリング項目

- ・ 仮想空間向けのビジネス及び仮想空間向けの製品・サービス等の実態
- ・ 仮想空間向けの製品・サービス等のデザイン創作及びトラブル
- ・ 仮想空間におけるデザインの今後の保護の在り方 等

● ヒアリング対象（現在までに30者以上）

- ・ 仮想空間のデザイン創作に関わる者（例：ワールドの制作、アバターの制作、仮想オブジェクトの制作）
- ・ 仮想空間におけるビジネスに関わる者（例：プラットフォームの運営、ワールドの提供、仮想オブジェクトの提供）
- ・ 現実空間におけるビジネスに関わる者（例：自動車、電気機械、家具、印刷、出版、アパレル、百貨店、空間デザイン）
- ・ 有識者（例：弁護士、弁理士、法学者）
- ・ その他

＜参考＞ 仮想空間ビジネスにおけるステークホルダー

➤ 仮想空間ビジネスにおけるステークホルダーとして、次の例が挙げられる。

- ① プラットフォームを提供する者（プラットフォーマー）
- ② ワールドを提供する者（ワールド提供者）
- ③ アバター、仮想オブジェクト等の創作や提供を行う者（クリエイターを含む）
- ④ 仮想空間を利用する者（ユーザー）

※ ①～④はステークホルダーの例であり、これら以外のステークホルダーの存在を否定するものではない。

留意点

✓ 実際には、一つの主体が複数のステークホルダーの役割を兼ねることがみられる。

例えば、プラットフォーマー（①）がワールドを提供する場合（②）や、ワールド提供者（②）がアバター、仮想オブジェクト等を提供する場合（③）がある。また、ユーザー（④）が仮想オブジェクト、アバター等を創作して提供する場合もあり、仮想空間は、ユーザーがクリエイターとしてUGC（User Generated Content）を創作し、その提供によって対価を得られる経済圏（クリエイターエコノミー）として機能している。

✓ 現実空間でビジネスを行う主体が、仮想空間ビジネスのステークホルダーに該当する場合もある。

例えば、現実空間上で製品の製造販売を行う事業者が、当該製品を模した仮想オブジェクトを創作して仮想空間上で提供する等、現実空間と仮想空間の双方でビジネスを行う者も登場している。

御議論いただきたい事項（案）

- 本小委員会では、仮想空間におけるビジネスやデザイン創作の実態を踏まえた意匠制度見直しの必要性及び制度的措置の方向性について、検討を進める予定。
 - ✓ 制度的措置の方向性としては、「現行の類型（物品・建築物・画像の一部）以外に登録可能類型を拡大する方向性」、「物品及び建築物の意匠権について実施の範囲を仮想空間上に延長させる方向性」及びその他の方向性が検討対象となるところ。
- 意匠制度見直しの必要性及び制度的措置の方向性について更なる検討を進めていくに当たっては、その前提として「仮想空間を取り巻く状況」を把握することが必要。



そこで、本日は、「仮想空間を取り巻く状況」について、意匠制度見直しの必要性及び制度的措置の方向性を今後検討するにあたり、特に考慮すべき事項がないか、以下の点を念頭に御意見をいただきたい。

● 仮想空間に関するビジネスの実態

- ・ ステークホルダーの種類
- ・ 具体的な利活用の分野
- ・ スタートアップ・中小企業における利活用
- ・ 市場規模とユーザーの現状
- ・ 今後の成長の見通しと課題
- ・ 業界団体における取組
- ・ デザインの模倣被害の実情・懸念

● 仮想空間に関する技術

- ・ VR技術等の発展とデザイン創作に対する影響
- ・ 今後の技術発展の見通しと課題

● 仮想空間に関する創作の実情

- ・ デザイン創作の方法とプロセス
- ・ 他者のデザインの参照の有無
- ・ 他者の模倣をしないための確認の状況
- ・ デザインの模倣に対する懸念

● 仮想空間に関する法制度

- ・ 不正競争防止法、著作権法等の他法域の動向
- ・ 諸外国の法制度や議論の状況
- ・ 意匠登録出願や権利侵害対応の実務

● その他

※次回は、本日の御意見を踏まえて、事務局から調査研究、ヒアリング調査の結果等を御報告予定。

これらをもとに、意匠制度見直しの必要性・許容性や制度的措置の方向性について、具体的に御議論いただきたい。

3. 生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応

生成AIと産業財産権制度に関する近時の動き

- 生成 AI の技術発展に伴い、生成 AI 技術を活用したデザインツールが普及しつつあり、テキスト、画像等を入力して短時間で大量のデザインを生成・公開することが可能となっている。
- 政府全体の動きとして、内閣府では、「AI 時代の知的財産権検討会」が開催され、生成AIと知的財産権について議論がされた。また、「知的財産推進計画2024」では、意匠法に関する施策の方向性として、「AI技術の進展による意匠分野でのAIの利活用の拡大を踏まえ、創作非容易性等の意匠審査実務上の課題やその他の意匠制度に生じる課題について諸外国の状況も踏まえて整理・検討する。」とされた。
- 特許庁においては、令和 5 年度に生成AIと特許法に関する調査研究を実施した。また、特許庁政策推進懇談会（令和 6 年）では、生成AIにより短時間で大量のデザインが生成されることで生じ得る論点につき議論を行い、中間整理を公表した。なお、令和 6 年度は、生成AIと特許法及び意匠法に関する調査研究をそれぞれ実施中。

令和 5 年 5 月	～	内閣府 科学技術・イノベーション推進事務局 「AI戦略会議」
8 月	～	特許庁 令和 5 年度調査研究（「AIを利活用した創作の特許法上の保護の在り方に関する調査研究」） ✓ 報告書公表（令和 6 年 4 月）
10 月	～	内閣府 知的財産戦略推進事務局 「AI時代の知的財産権検討会」 ✓ 中間とりまとめ公表（令和 6 年 5 月）
令和 6 年 3 月	～	特許庁 政策推進懇談会 ✓ 中間整理公表（令和 6 年 6 月）
5 月		ダバス事件第一審判決（東京地判令和 6 年 5 月 16 日（令和 5 年（行ウ）第 5001 号））
6 月		内閣府 知的財産戦略本部 「知的財産推進計画2024」公表 （施策の方向性） <u>AI技術の進展による意匠分野でのAIの利活用の拡大を踏まえ、創作非容易性等の意匠審査実務上の課題やその他の意匠制度に生じる課題について諸外国の状況も踏まえて整理・検討する。</u>
7 月	～	特許庁 令和 6 年度調査研究（「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」） 特許庁 令和 6 年度調査研究（「AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方に関する調査研究」）
8 月	～	内閣府 科学技術・イノベーション推進事務局 「AI制度研究会」

「AI 時代の知的財産権検討会」における検討結果

- 「AI時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」（令和6年5月）では、現行の制度を踏まえ、学習・生成・利用の各段階における意匠法の適用関係を整理した結果、生成AIと意匠法について以下の帰結が示された。
- AI生成物の意匠法による保護のうち、新規性及び創作非容易性の要件を基礎とする意匠制度について、AI技術の急速な進展がどのような影響を与えるかに関しては、引き続きの検討課題とされている。

示された帰結

＜①学習段階＞（他人の登録意匠又はそれと類似する意匠（以下「登録意匠等」）が含まれるデータをAIに学習させる行為）

→意匠権の効力が及ぶ行為に該当しない。

（理由）登録意匠等に係る画像であっても、AI学習用データとしての利用は、「意匠に係る画像」の作成や使用等には当たらず、意匠法2条2項に定める「実施」に該当しないため。

＜②生成・利用段階＞（AI生成物に他人の登録意匠等が含まれ、それを利用する行為）

→AI生成物に関する権利侵害の判断は、従来の意匠権侵害の判断と同様。

（理由）権利侵害の要件として依拠性は不要であり、また、類似性判断について、AI特有の考慮要素は想定し難いため。

＜③AI生成物の意匠法による保護＞（AIを利用した意匠について、どの程度自然人が関与していれば自然人の創作と認められるか）

→自然人がAIを道具として用いて意匠の創作に実質的に関与をしたと認められる場合には、AIを使って生成した物であっても保護され得る。

引き続きの検討課題

＜③AI生成物の意匠法による保護＞（新規性及び創作非容易性の要件は、生成AI技術の進展により影響を受けるか）

意見募集では、生成AIは画像を大量に生成することも容易であるところ、AI生成物が公知意匠となった場合には、特定の分野について意匠審査実務上の影響が生ずるのではないかという懸念の声もあった。

→新規性及び創作非容易性の要件を基礎とする意匠制度について、AI技術の急速な進展がどのような影響を与えるかについては、状況を注視しつつ、引き続き検討する必要がある。

<参考> AIによるコンテンツ生成技術の動向等

AIによるコンテンツ生成技術の動向等

- ◎ AIをめぐる最近の動向として、生成AI（ジェネレーティブAI）の技術が急激に発展。
- ◎ 画像生成、文章作成等の分野では、いくつかの単語や文章・画像を入力するだけで、まるで人間が作成したかのような高精度なコンテンツを生成する強力なAIツールが、相次ぎ公表され、急速に普及。

◆ 画像生成

● 世界の動向

- 2021年頃から、言語で指示をすると指示にあった画像を生成するAIが相次ぎ登場
(DALL-E 2 [2022. 3]、Imagen [2022.5]、Midjourney [2022.6]、DALL-E 3 [2023.9] など)
- **2022年8月**には、英国Stability AI社が、**画像生成AI「Stable Diffusion」を公開するとともに、その学習済みモデルのソースコードやデモ版を併せて無償公開**。
→ 当該学習済みモデルを組み込んだ画像生成AIが次々とネットに公開（追加学習によって、特定のクリエイターの画風を再現した画像の生成等も可能に）
- 2023年9月、米国のAdobe社が生成AI「Adobe Firefly」（Adobe Stockの画像と、オープンライセンスのコンテンツおよび著作権の切れた一般コンテンツを使用）の一般提供を開始。
- 2023年12月、米国のGoogle社が生成AI「Imagen2」の一般提供を開始（電子透かしを組み込むことも可）。

● 日本国内の動向

- 2022年8月、(株) ラディウス・ファイブ は、クリエイターがアップロードしたイラスト画像から、AIがその画風を学習し、自己の画風による新しいイラストを作成できる「*mimic*」β版を公開。
※2022年11月にβ2.0版を公開。
※利用規約上、自己が描いたイラストのみをアップロード可。

◆ 文章作成

- 大規模なテキストデータを事前に学習させることにより、**数例のタスクを与えただけで、文章生成、質問応答など様々な言語処理タスクを解くことを可能とする「大規模言語モデル（LLM）」が発達**。
(Open AI社の「GPT-2」[2019年]、「GPT-3」[2020年]など)
- **2022年11月**には、Open AI社より、**対話形式で高精度な文章を作成するチャットボット「ChatGPT」の試行版が公開**
→ 公開後2か月でアクティブユーザー数が1億人を超える。
→ Open AI社が「GPT-4」を発表 [2023年3月]
- Google社は2023年3月に「Bard」を一般公開（2023年12月より「Gemini」に変更）

◆ 動画生成

- 「Stable Diffusion」の共同開発企業であるRunway社が、テキスト入力や参照画像で指定した任意のスタイルを適用して、既存の映像を新しい映像に変換できるAIモデル「Gen-1」を、2023年2月に発表
→ 2023年6月には、「Gen-2」をリリース（生成してほしいコンテンツをプロンプトすることで動画を生成（text to video））
- 2024年2月にOpen AI社が**動画生成AI「Sora」を発表**。
→ 文章をプロンプト入力することで動画を生成することができる。
→ プロンプト時に肖像権や知財権を侵害できないように技術で対応。

◆ 音楽生成

- キーワードや文章を入力することでイメージに合う曲を作成するツールや、任意の音楽を学習させることで、それらしい新曲を生成できるAIツール等が数多く公開。
(Music LM [2023. 5]、MusicGen [2023. 6]、Stable Audio [2023. 9]など)

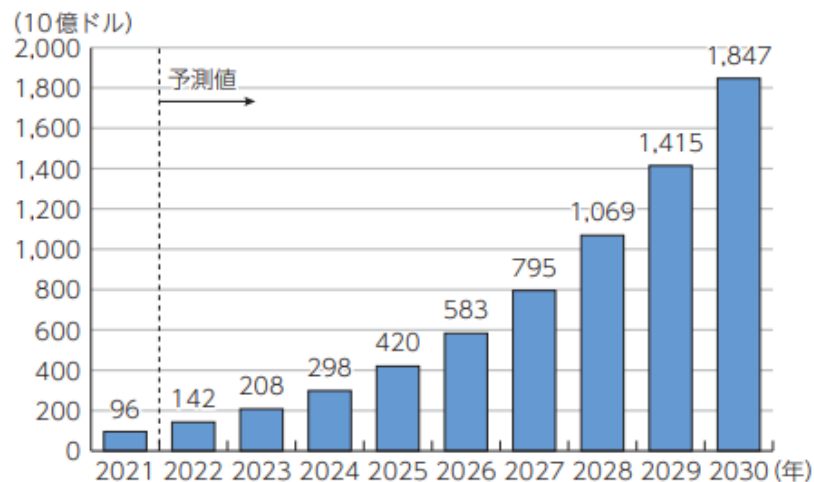
＜参考＞ 生成AIの市場規模

世界のAI市場規模（売上高）は、2022年には前年比78.4%増の18兆7,148億円まで成長すると見込まれており、その後も2030年まで加速度的成長が予測されている（図表Ⅱ-1-9-1）。

日本のAIシステム^{*1}市場規模（支出額）は、2023年に6,858億7,300万円（前年比34.5%増）となっており、今後も成長を続け、2028年には2兆5,433億6,200万円まで拡大すると予測されている（図表Ⅱ-1-9-2）。

図表Ⅱ-1-9-1

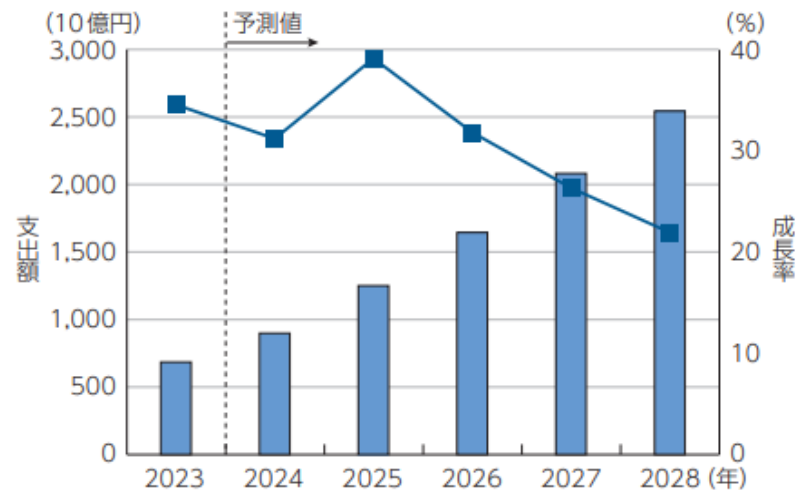
世界のAI市場規模（売上高）の推移及び予測



（出典）Next Move Strategy Consulting（Statistaより引用）^{*2}

図表Ⅱ-1-9-2

国内AIシステムの市場規模（支出額）及び予測



（出典）IDC「2024年 国内AIシステム市場予測を発表」（2024年4月25日）^{*3}

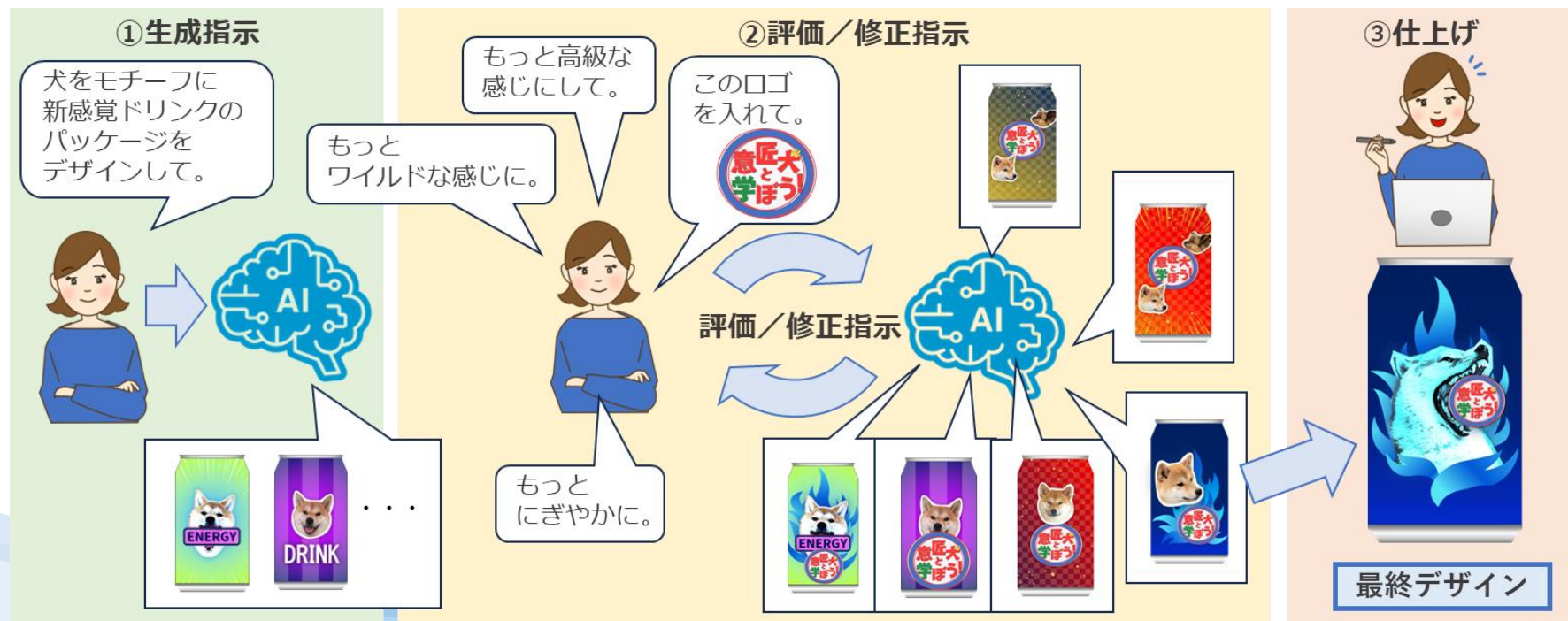
（出典）総務省編『令和6年版情報通信白書』163頁

<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r06/pdf/n2190000.pdf>

<参考> 生成AIを利用したデザインの創作

- 現在、生成AI技術を活用したデザインツールが普及しつつある。平面的な画像にとどまらず、**3Dモデルの生成が可能なAIツールも存在**。
- 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考えられる。
- 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くことも考えられる。

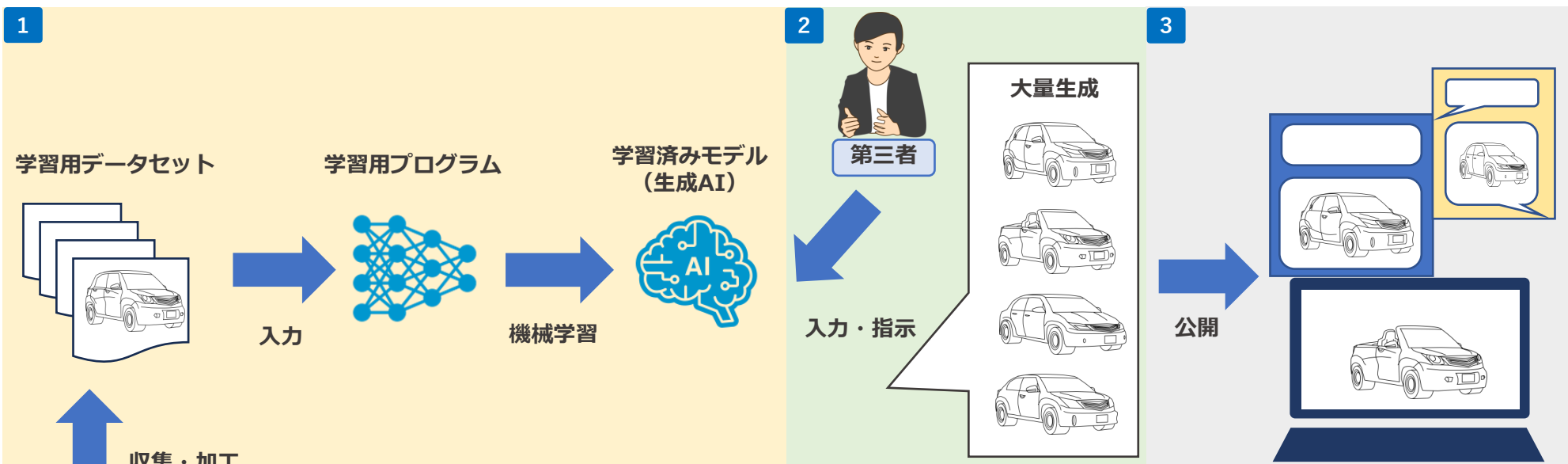
<生成AIを利用したデザイン創作プロセスのイメージ>



第三者によるデザインの大量生成・公開①

- 生成AIを利用することで、デザインを短時間に低コストで大量に生成し、公開することができる。
- 例えば、既存デザインを学習した生成AIを利用することで、（既存デザインの創作者以外の）第三者においても、既存デザインに基づいたデザインを短時間に低コストで大量に生成し、公開する行為が可能となる。

<第三者による既存デザインに基づいたデザインの大量生成・公開>



- 1 生データ（例：既存デザイン）を収集・加工して学習用データセットを作成し、これを学習用プログラムに学習させることで、学習済みモデル（生成AI）が作成される。
- 2 利用者（例：既存デザインの創作者以外の第三者）が、学習済みモデル（生成AI）に対し、文章、画像等を入力すると、当該指示に基づき、生成物（例：デザイン）が生成される。
- 3 利用者は、当該生成物をブログ、SNS等にアップロードし、インターネットを通じて不特定多数人に向けて公開することが可能。



既存デザイン



既存デザインの
創作者

第三者によるデザインの大量生成・公開②

- 従来においても、第三者が特定の製品等の新デザインを予想し、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・公開できるデザイン数には限度があった。
- しかし、生成AIを利用すれば、第三者は、既存デザインに基づいたデザインを短時間に低コストで大量に生成することが可能であるため、新デザインの予想として生成・公開できるデザイン数は飛躍的に増加する。

従来のデザイン予想

① 第三者による新デザインの予想（手作業）

雑誌の企画で新型車のデザインを予想するぞ！



作成



② 公開



生成AIを利用したデザイン予想

① 第三者による新デザインの予想（生成AIを利用）

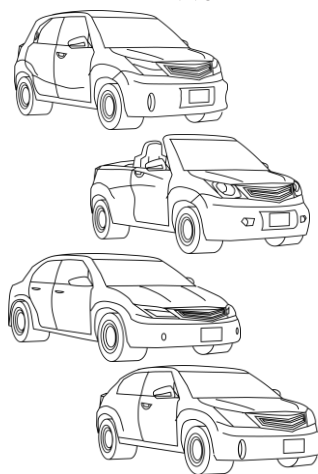
新型車のデザインを予想して。



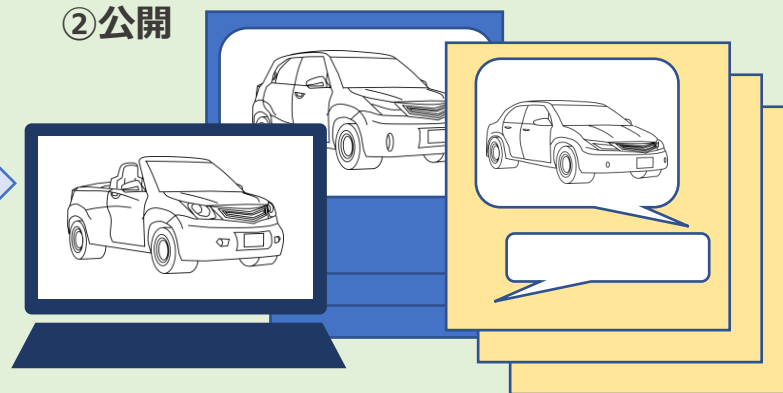
入力・指示



生成



② 公開

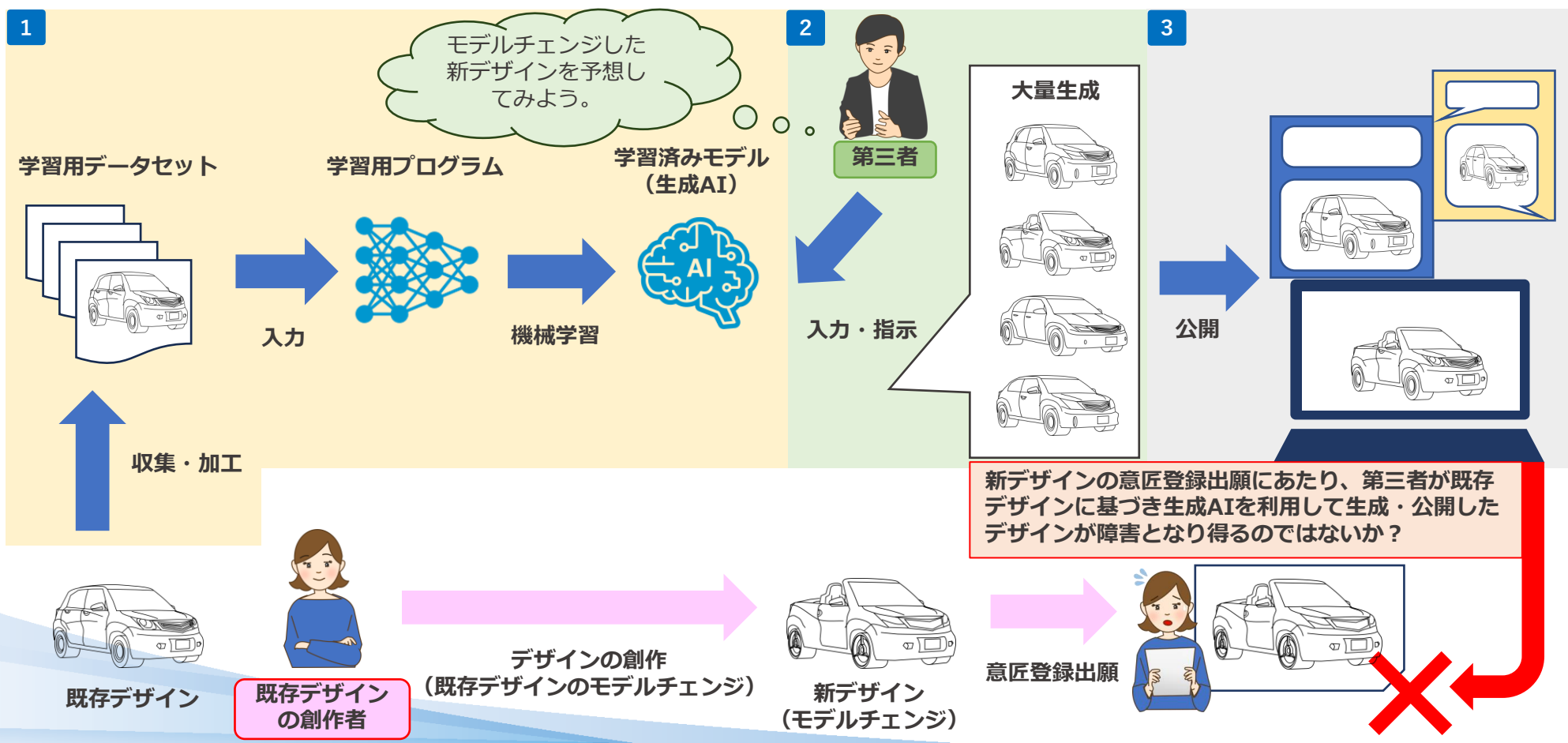


新デザインの予想として、生成・公開できるデザイン数は飛躍的に増加。

第三者によるデザインの大量生成・公開③

- ▶ もっとも、第三者による生成AIを利用したデザインの大量生成・公開は、意匠登録出願との関係で何らかの問題を生じさせるのではないか。
- ▶ 例えば、既存デザインの创作者は、既存デザインのモデルチェンジとして新デザインを創作し、意匠登録出願をすることが考えられるところ、当該新デザインの意匠登録出願にあたり、第三者が既存デザインに基づき生成AIを利用して生成・公開したデザインが障害となり得るのではないか。

<第三者による既存デザインに基づいたデザインの大量生成・公開>



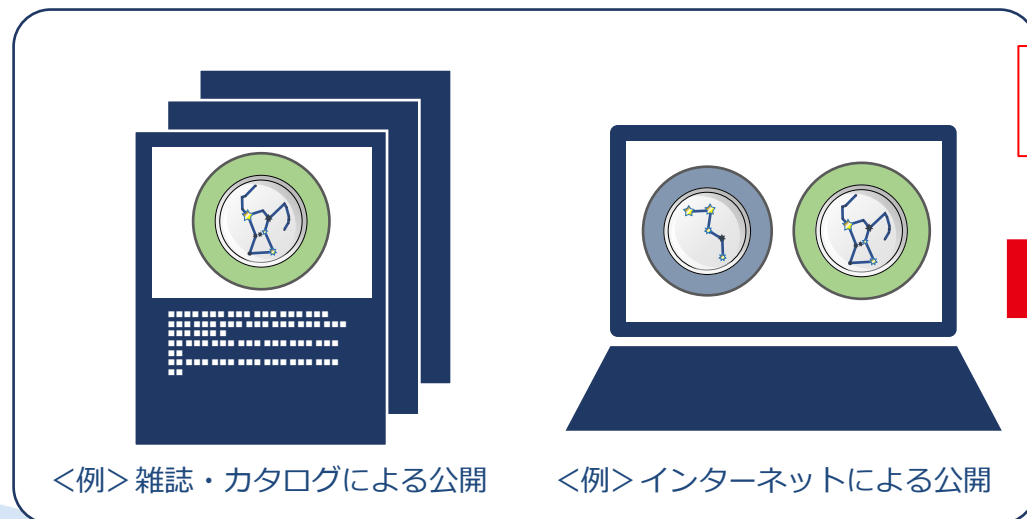
意匠の登録要件について（現行制度）

- 意匠法では、意匠の登録要件として、新規性（意匠法第3条第1項各号）及び創作非容易性（同条第2項）が求められ、これらを欠いた意匠は登録できない。
- 出願前に国内外で公開された意匠は、他人が公開した意匠のみならず、自ら公開した自己の意匠であっても、新規性を喪失した意匠（公知意匠）として、拒絶理由の根拠資料（引例）となる。
- また、出願に係る意匠と同一の意匠だけでなく、出願に係る意匠と類似する意匠が出願前に国内外で公開された場合にも、新規性を喪失してしまう※。

※ なお、一定の要件を満たす意匠について、新規性を喪失しなかったものとする「意匠の新規性喪失の例外」が定められている（第4条）。

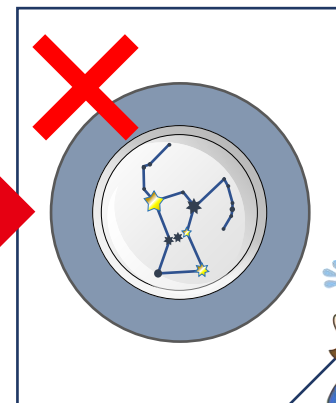
出願前の公開意匠（公知意匠）

出願に係る意匠



出願前の
公知意匠に類似

拒絶理由



特許庁政策推進懇談会（令和6年）の中間整理

＜本懇談会における議論＞

- 「本懇談会では、上記のような背景を踏まえて、AIにより短時間に大量のデザインが生成されることで生じ得る論点につき議論を行った。具体的には、①第三者が近年普及した生成 AI を利用し、既存（オリジナル）デザインに基づき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った結果、②既存デザインの創作者が新たに創作したデザインの意匠出願にあたり、第三者の公開した上記大量のデザインにより新規性が喪失し、権利化を阻害する可能性が高まるとの懸念に関し、意匠権特有の論点として議論した。また、当該懸念を有する業界からプレゼンターを招き、問題意識の共有を図った。」
- 「その際、現状において、公開されたデザインの創作に生成 AI が利用されたか判別することは困難であるとの意見や、第三者が特定の製品等の既存デザインを参考にして次期デザインを予想して創作したデザインが公知意匠となり、既存デザインの創作者が新たに創作したデザインの権利化を阻害する可能性は、生成 AI の普及以前から存在していたとの意見があった。また、かかる観点から、制度の見直しを行うのであれば、その対象は生成 AI を利用したデザインに限るべきではないとの意見もあった。さらに、他の産業界においても同様の問題意識を有しているかが不明といった意見や、国際的な協調を図りつつ、政府全体の生成 AI 規制の検討とも足並みをそろえて議論を進めるべきではないかとの意見もあった。」

＜今後の検討の方向性＞

- 「以上を踏まえ、今年度、デザイン創作における生成 AI の利活用に関する実態や懸念について調査研究を実施し、デザイン創作における生成 AI の利用状況調査、生成 AI を活用したデザインの事例調査、創作者の意識調査、審査実務上の課題調査等を通じ、実情を整理する必要がある。また、生成 AI のインパクトは幅広く認識されつつあるところ、調査研究にとどまらず、ID5 等主要五庁や民間の知財会合における議論の場も活用しながら、国際的な動向や企業活動における生成 AI の活用や課題等をめぐる実態について情報収集を行い、取り組むべき課題を明らかにした上で、時機を逸することなく、措置を行う必要がある。」

＜参考＞特許庁政策推進懇談会において提示された主な御意見①

生成AI技術の発達を踏まえた検討課題及びこれに対する制度的措置の方向性に関する御意見

- 新規性喪失の例外制度及び関連意匠制度の見直しを検討するという方向性に賛成。

「第三者が既存のデザインに基づいて、生成AIを活用するなどにより作成し、公開した意匠」とあるように「など」と書いており、生成AIに限定しないという趣旨であるため、この方向性がいいと思う。実際にどうやっていくかというところは、これからガイドラインなども示しながらになると思うが、方向性としてはこの基準が落ち着くところと考えており、賛成する。
- 生成AIのインパクトは認識しており、新規性喪失の例外制度及び関連意匠制度の見直しという検討に取り組むことに関しては同意。

ただし、生成AI利用の有無という実態を見極めることは難しく、制度見直しにあたり、生成AIに限定はできないだろう。その中でどのようにコンセンサスを作っていくかは、時間をかけて海外と意見を合わせながら検討する必要がある、色々な産業界の意見を聴取しつつ議論してほしい。学習データの提出は不可能だろう。ガイドライン検討を通じて、予見性を高めるアイデアを出していきながら国際協調をとって動くのがよいと考える。
- 中小企業では課題の認識までには至っていない状況。靴のインソール製造会社（香川県）の経営者から聴取した内容は次のとおり。

「生成AIによる模倣、侵害被害等の話はまだ聞いていないが、今後懸念すべき事項として出てきている。せっかくデザインしたものが、生成AIによるデザインと類似していることで登録を拒絶されてしまうとの懸念がある。知財は先願主義であることは理解しているが、人手不足の中小企業においてはスピーディーかつ大量生産を可能とする生成AIには従来の方法での創造活動では追いつかないため、そういったデザインでも出した者勝ちとされては困る。例外措置が適用されるとしても、そのデザインが従来の方法なのか生成AIによるものなのかを見極めるのはその業界のプロでも難しいだろう。」

この点も踏まえると、新規性喪失の例外制度及び関連意匠制度の見直しという検討の方向性はいいと思う。生成AI技術の進展を阻害しないよう考慮の上、権利者が適正に報われ、事業者による創造活動、産業発展の障壁とならないよう検討を進めてほしい。なお、中小企業は人手不足で経営資源が限られているため、その点でもサポートがあるとありがたい。
- 新規性喪失の例外制度の見直しについて、生成AIで作成された意匠に限定してしまうことは気になる。「生成AIを活用するなどにより作成し」と資料にあるように、生成AIに限定されないのではないかと。私個人としては、意匠法4条2項の解釈として、自己の行為（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と類似のものが第三者により公知になった場合にも、新規性喪失の例外を適用すべきと考えている立場。問題は生成AIが登場する以前から存在していたが、これまでは相対的に数が多くなかったため、いわば放置していた。もっとも、意匠政策上好ましいものとして容認していたわけではなく、今般、生成AIによって問題が深刻化したと考えている。したがって、生成AIに限定する必要は無い。仮に限定すると、新規性喪失の根拠資料となった意匠が生成AIを使ったものかどうかについて紛争になるところ、その確認も大変であり、不要な紛争を誘発する可能性がある。生成AIに限らず広く新規性喪失の例外の適用を認めるという方向性で対処すべき。

関連意匠制度について、現行の意匠法は「起因して」という書きぶりになっていないため、依拠せず偶然類似のものが出来たときにどうなるのか問題であり、検討が必要。しかし、関連意匠とはいえ、類似するものも関連意匠に基づいて創作されることが多く、生成AIに限定しない方がいいと考えている。

＜参考＞特許庁政策推進懇談会において提示された主な御意見②

生成AI技術の発達を踏まえた検討課題及びこれに対する制度的措置の方向性に関する御意見

- ・ 今回想定している場面は、ある意匠を出願したところ、素人がAIを利用して生成・公開した予想デザインが引用意匠になって新規性を喪失するケース。仮に（予想デザインが引用意匠にならずに）意匠権が取得されても、その素人自身は予想デザインを実施しないため困らない。もっとも、予想デザインを利用した第三者の実施が影響を受ける可能性はある。自動車業界では少ないかもしれないが、ライバル同士が他者のデザインを学んだAIをそのまま使うというケースがあるとする、場面としても変わってくる。自動車に限らず、ファッション、GUI、建築でも同様な問題があるのか、状況は異なるのか、各業界における実態、現実認識が気になっている。
AI生成物である限りは引例にならない、人間が作っていない以上そのような価値はないという考え方もあるが、それは多分採らないだろう。また、学習データの中に1個でも登録意匠が入っていれば、そのAIから出力されたものは、その権利者との関係では引例にならないという考え方も採らないと思う。そうすると、説明にあったとおり、学習データの中に自己の先行登録意匠が含まれており、これと類似する新たな意匠を権利者が出願したときに、引例にならないようにするという話になる。もっとも、このケースは、意匠法4条や10条の現在の運用が「第三者介入かつ類似のケースを含まない」と整理していること自体の議論でもあると考えている。あるいは、LoRAのようなケースで、特定のデザイナーを狙い撃ちにして出してきた、結果として既存の意匠とは類似しないものの、当該デザイナーのものと言えそうなデザインが引例となるかというケース。もしかするとこれも1つのルートとしてあるかもしれない。
新規性喪失の例外制度の見直しにあたり、仮に生成AIで作成された意匠に限定するということであれば、当該意匠がAI創作物かどうか、AIに人間が少し手を加えたようなケースはどうするかという厄介な問題も起きる。極論、AI創作物に全部ウォーターマークを入れるというようなレギュレーションがない限りは、運用はかなり大変になるという印象。
なお、実施概念との関係で、そもそも画像の意匠に関してAI学習がセーフか否かも検討すべき論点だろう。
- ・ AI創作物が引例足り得るかという議論は、恐らく意匠法が先に出くわすことになる。特許・実用新案等でも似たような問題はいずれ生じることになるため、情報共有を密にして、例えば、特許においてこういうことも問題になるかもしれないという事項も確認した上で、調査研究を進めるとよい。調査研究について、例えば関連意匠などに特化してしまうと、もったいないように思う。
- ・ 生成AIに限定することにはあまり意味がない。そもそも生成AIを利用してできた意匠が見分けることは大変。依拠するという理由で新規性の喪失とはならない例外を認めるためには、学習データの解析をする必要がある。もっとも、特許出願・意匠出願とは全く関係ない第三者が公開している意匠について、全ての学習データを提出しなさいという要求があった場合、非常に大きなコストがかかる。例えば、ある自動車会社の自動車のデータを学習データとして入力し生成AIで創作したデザインは、依拠性があると言えるような法改正も考えられなくはないが、生成AIを使った他の創作者であるユーザーたちの負担とのバランスを考えなければならない。
- ・ 新規性喪失の例外制度及び関連意匠制度の見直しの方向性について、団体内でも議論してきている。ただし、実際どうやって保護をすべきか、新規性喪失の例外の判断ができるか、技術的に難しい点があると考えている。
また、意匠に限らず、政府全体として生成AIをオープンにする仕方を規制、制限するかということとの兼ね合いもある。日本ではあまり出てこないが、外国では先走って作って問題が起きたり、生成AIの作ったデザインが賞を取ったりということもある。これらも視野に入れながら、意匠ではどう保護するかを考えていくべきという意見があった。

＜参考＞ 特許庁政策推進懇談会において提示された主な御意見③

生成AI技術の発達を踏まえた検討課題及びこれに対する制度的措置の方向性に関する御意見

- 生成AIについては、通常予想されている以上に、世の中の進みの方が速いのではないかと不安があり、そのような流れに対応できるように考えていかなくてはならない。いろいろな情報を取って、すぐフィードバックできるような形で、次の段階に早く進んでもらえるといいように思う。
- 経済学的な一つの考え方からすると、投資の保護という観点から意匠権の保護範囲を決めていくべき。関連意匠について、特に大量に予想案が出回っているときには、一つ一つの意匠の価値は低く思われがち。もっとも、群でブランディングを実施しており、そのために基礎意匠に多大な投資をし、関連意匠として権利化している場合、最終的に出てきた関連意匠一件の価値も高まる。この点を考えると、新規性喪失の例外規定の適用にあたり保護の必要性が非常に高い事案といえる。確かに、AI利用の観点で新規性喪失の例外を認めるかどうかというやり方は難しいが、ブランディングという群として一つの製品群を守るかという観点から保護すべきかどうか考えると、権利保護の対象の検討がよりクリアに進むように思う。

調査研究の背景・概要

➤ 企業のデザイン開発において今後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を在り方を検討する基礎資料とすることを目的とし、以下の内容について、令和 6 年度調査研究を実施中。

- (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
- (2) 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
- (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の調査・整理

＜令和 6 年度「生成 A I 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」の概要＞

● 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関し、国内企業・デザイン事務所に対してアンケート及びヒアリングを実施。

● 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

海外のデザイン創作の知財保護に関する有識者に対し、ヒアリングを実施。

● 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

- ・ デザイン創作に資する生成AI技術を提供している企業・団体について、公開情報調査を実施。
- ・ 国内企業・団体に対しアンケート及びヒアリングを実施。
- ・ 各社が提供するデザイン創作に関する生成AI技術を整理。

アドバイザーグループ

小川 亮 株式会社プラグ代表取締役社長
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
藤井 将之 株式会社藤井環境デザイン代表

生成AIと意匠法に関する論点（案）

- 生成AIと知的財産権に関しては、内閣府「AI時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」（令和6年6月）において、一定の考え方が示されたところ。
 - また、令和6年5月には、特許法に規定する「発明者」は自然人に限られるとする判決（ダバス事件第一審判決※）があり、生成AIと意匠に関する検討に当たっては、特許法その他の知的財産権法における検討状況も注視する必要がある。
- ⇒ これらを踏まえた場合、生成AIと意匠法に関しては、次の論点（案）が考えられるのではないか。

※ 東京地判令和6年5月16日（令和5年（行ウ）第5001号）

生成AIと意匠法に関する論点（案）

● 意匠該当性

- 生成AIを利用して作成したデザインは、意匠法に規定する「意匠」に該当するか。
- 意匠法に規定する「意匠」は、自然人によるものに限られるか。

● 創作者

- 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。
- 意匠法に規定する「創作者」は、自然人に限られるか。

● 引例適格性

- 生成AIを利用して作成したデザインは、新規性・創作非容易性の判断の根拠資料（引例）となるか。

● 新規性喪失の例外

- 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。

● 創作非容易性

- 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。
- 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。
- 生成AIを利用して作成したデザインの創作非容易性の考え方は、他のデザインと異なるべきか。

＜参考＞ 生成AIと発明者に関する裁判例（ダバス事件第一審判決）

＜事案の概要＞

- 原告は、国際出願をした上、発明者の氏名の欄に「ダバス、本発明を自律的に発明した人工知能」と記載した国内書面を提出した。
 - これに対し、特許庁は、発明者の氏名として自然人の氏名を記載するよう補正を命じたものの、原告が補正をしなかったため、出願却下処分をした。
 - 原告は、被告（国）に対し、特許法にいう「発明」はAI発明を含むものであり、AI発明に係る出願では発明者の氏名は必要的記載事項ではないから、出願却下処分は違法である旨主張して、同処分の取消しを求めた。
- ⇒ 特許法に規定する「発明者」は自然人に限られるか（＝AIは「発明者」に該当するか）、問題となった。

ダバス事件第一審判決

東京地判令和6年5月16日（令和5年（行ウ）第5001号）

- 東京地裁は、以下のように判断して、特許庁が出願却下処分をしたことは適法である旨判示した。

- 特許法に規定する「発明者」は、自然人に限られるものと解するのが相当である。

なお、第一審判決では、「我が国で立法論としてAI発明に関する検討を行って可及的速やかにその結論を得ることが、AI発明に関する産業政策上の重要性に鑑み、特に期待されているものであることを、最後に改めて付言する。」との付言がなされている。

御議論いただきたい事項（案）

- 本小委員会では、生成AI技術の発達を踏まえた検討課題及びこれに対する制度的措置の方向性について、検討を進める予定。
- 生成AI技術の発達を踏まえた検討課題及びこれに対する制度的措置の方向性について更なる検討を進めていくに当たっては、その前提として「生成AIを利用したデザイン創作の実態や懸念」を把握することが必要。



- ① そこで、本日は、「生成AIを利用したデザイン創作の実態や懸念」について、生成AI技術の発達を踏まえた検討課題及びこれに対する制度的措置の方向性を今後検討するにあたり特に考慮すべき事項がないか、以下の事項を念頭に御意見をいただきたい。

● デザイン創作における生成AIの利用状況

- ・ 創作過程において生成AIを利用する具体的な場面
- ・ スタートアップ・中小企業における生成AIの利用
- ・ 生成AI利用のメリットとデメリット
- ・ 今後の成長の見通しと課題
- ・ 業界団体における取組

● 生成AIに関する技術

- ・ 生成AIの技術水準はデザイン創作のために十分か
- ・ あるデザインが生成AIを利用して作成されたものか、

技術上判別可能か

- ・ 今後の技術発展の見通しと課題

● 生成AIに関する法制度

- ・ 特許法、著作権法等の他法域の動向
- ・ 諸外国の法制度や議論の状況
- ・ 意匠登録出願や権利侵害対応の実務

● その他

- ② また、生成AIと意匠法に関する論点（案）（42頁）について、その他検討すべき論点や課題がないか、御意見をいただきたい。

※次回以降、本日の御指摘を踏まえて、事務局から調査研究の結果を御報告予定。
これをもとに、今後検討すべき論点や課題について具体的に御議論いただきたい。

4. 次回の意匠制度小委員会について（予定）

次回の意匠制度小委員会について（予定）

➤ 開催予定時期

- ・ 令和7年1月又は2月（予定）

➤ 御議論いただく内容

＜仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方＞

- ・ 本日の御指摘を踏まえて、事務局から調査研究、ヒアリング調査の結果等を御報告予定。
- ・ 上記をもとに、意匠制度見直しの必要性・許容性や制度的措置の方向性について、具体的に御議論いただきたい。

➤ 御報告事項

- ・ 意匠法条約（DLT）を採択するための外交会議の結果について