

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17回意匠制度小委員会

令和 7 年 2 月 10 日



1. 仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方

前回の内容を踏まえた今回の本小委員会の予定

<前回の本小委員会の内容>

- 事務局からの説明後、「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、御意見をいただいた。

<今回の本小委員会の予定>

- 前回の本小委員会の内容を踏まえ、以下の3点について事務局から御報告・御提案。

1. 仮想空間の利活用を前提としたビジネスの広がり及び本小委員会における「仮想空間」の捉え方
2. アンケート調査・ヒアリング調査の結果
3. アンケート調査・ヒアリング調査の結果を踏まえた、新たな制度的措置の方向性

- その上で、今後の検討の進め方に関する方向性（案）について御意見をいただきたい。

仮想空間の利活用を前提としたビジネスの広がり

- VR技術の発展により、仮想空間の実在感や没入感が向上したことで、現実空間と遜色ない体験が可能になり、仮想空間の利活用を前提とした様々なビジネスが展開されている。
- 仮想空間の利活用を前提としたビジネスの主体は、以下の二者に大別される。

(1) 現実空間に関するビジネスを主として展開している事業者（以下「現実空間のビジネス主体」と記載。）

(2) 仮想空間に関するビジネスを主として展開している事業者（以下「仮想空間のビジネス主体」と記載。）

※ 事業者には、個人クリエイターとして創作を行っている者を含む。

- 仮想空間の利活用を前提としたビジネスは多岐にわたるが、下記のような事例が挙げられる。また、下記以外にも仮想空間におけるビジネスへの新規参入支援等のビジネスがあるほか、教育分野や医療分野においても仮想空間の利活用が進んでいる。

仮想空間の利活用を前提としたビジネスの事例

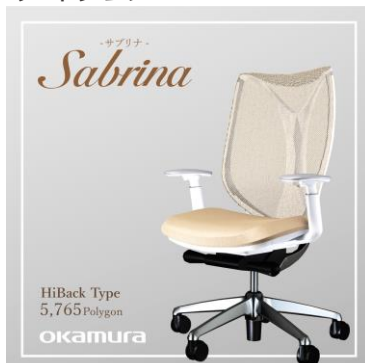
- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| ① 仮想空間での利用を想定した3Dモデル等の制作・販売 | ④ 3Dシミュレーターを活用した営業・販売促進 |
| ② 仮想空間を利用したプラットフォームの提供 | ⑤ デジタルツインを活用した業務等の最適化・効率化 |
| ③ 仮想空間におけるイベント開催 | |

① 仮想空間での利用を想定した3Dモデル等の制作・販売

- 現実空間のビジネス主体と仮想空間のビジネス主体の双方が、仮想空間での利用を想定した3Dモデル等の制作を行い、コンテンツプラットフォームにおいて販売を行っている。
- 仮想空間のビジネス主体が、仮想空間での利用を想定した3Dモデル等の請負制作を行い、仮想空間におけるイベントの開催や仮想空間用アイテム等の販売を行う事業者向けに納品する事業も存在する。

<仮想空間での利用を想定した3Dモデル等の販売（例）>

■ アイテム



（出典）BOOTHウェブサイト（株式会社オカムラ）
「【3Dモデル】オフィスチェア『Sabrina』」
<https://okamura3d.booth.pm/items/5184134>



（出典）BOOTHウェブサイト（BEAMS）「NOMA t.d.
× Ray BEAMS別注マルチストライプワンピース」
BEAMS
<https://beams.booth.pm/items/4921837c>

■ ワールド



（出典）PR TIMESウェブサイト（ユーステラグループホールディングス合同会社）「【新商品】美術館のような3Dワールド「世界 会場」を販売開始！」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000018.00108209.html>

■ アバター



（出典）PR TIMESウェブサイト（株式会社典樹）
「YOYOGI MORIより新作3Dモデル「A-Z:[S]」発表」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000023.000087364.html>

<仮想空間での利用を想定した3Dモデル等の請負制作（例）>

■ アイテム



（出典）PR TIMESウェブサイト（株式会社V）「株式会社V、大丸松坂屋百貨店のオリジナル3Dアバター向け衣装として新春を彩る3D着物を制作」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000079.000049339.html>

■ ワールド



（出典）PR TIMESウェブサイト（株式会社往來）「京セラのファインセラミック技術をVRChatで体験いただけるメタバース版「ファインセラミックワールド」制作を往來が担当」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000011.000147904.html>

② 仮想空間を利用したプラットフォームの提供

- 仮想空間を利用したプラットフォームビジネスとしては、SNS型（ファンコミュニティ形成等のユーザーとの交流がメイン）、エンタメ型（ゲーム、音楽ライブ等エンタメ性の高いBtoCコンテンツがメイン）、ビジネス型（会議、セミナー、社内イベント等ビジネス向けのコンテンツがメイン） 等が存在する。

<仮想空間を利用したプラットフォームの提供（例）>



メタバース 相談室

(出典) メタバース相談室「【2024年1月版】ビジネス利用可能メタバースプラットフォームカオスマップ公開」 (<https://xrcloud.jp/blog/articles/business/16282/>)

③ 仮想空間におけるイベント開催

- 現実空間のビジネス主体と仮想空間のビジネス主体の双方が、仮想空間においてイベントを開催し、自社の製品やサービスのマーケティング強化を図っている。
- 仮想空間において開催されるイベントには、商品PRを目的としたもの、顧客との接点形成を目的としたもの、ファンコミュニティの活性化を目的としたもの等がある。

<仮想空間におけるイベント開催（例）>

■ 商品PRを目的としたイベント



（出典）PR TIMESウェブサイト（株式会社モスフードサービス）「モスバーガーがメタバース上の“月面空間”に出店！？初の仮想店舗「モスバーガー ON THE MOON」が9月14日にオープン〜月で月見フォカッチャをつくれるメタバース体験ブースが都内3店舗に登場〜」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000165.000075449.html>

■ 顧客との接点形成を目的としたイベント



（出典）PR TIMESウェブサイト（株式会社HIKKY）「BEAMSがバーチャルマーケットに企業最多7度目の連続出店、本拠地 原宿でリアルとバーチャルを繋ぐ！」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000321.000034617.html>

■ ファンコミュニティの活性化を目的としたイベント



（出典）PR TIMESウェブサイト（株式会社バンダイナムコエンターテインメント）「「ガンダムメタベースプロジェクト」3月15日(金)より期間限定オープン決定！」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001172.000051316.html>

④ 3Dシミュレーターを活用した営業・販売促進

⑤ デジタルツインを活用した業務等の最適化・効率化

- 3Dシミュレーターを用いたバーチャルモデルルームやインテリアシミュレーションのサービスを提供することで、自社商品の営業や販売を促進する取組が行われている。

<3Dシミュレーターを活用した営業・販売促進（例）>



（出典）西日本鉄道株式会社のウェブサイト「九州エリア初となるメタバース×AI接客のモデルルームを公開」
https://www.nishitetsu.co.jp/ja/news/news20240403_2/main/0/link/24003.pdf



（出典）株式会社LIXILのウェブサイト「自分好みのLDK空間を3Dシミュレーションで体験できる「LDKデザインシミュレーター」をオープン」
https://newsroom.lixil.com/ja/20230424_01

- デジタルツインとは、現実空間の物体・状況を仮想空間上に「双子」のように再現したものであり、製造工程、都市設計、医療、健康、環境等の多様な分野でのシミュレーションや最適化、効果・影響・リスクの評価、意思決定等での活用が進んでいる。

<デジタルツインを活用した業務の最適化・効率化（例）>



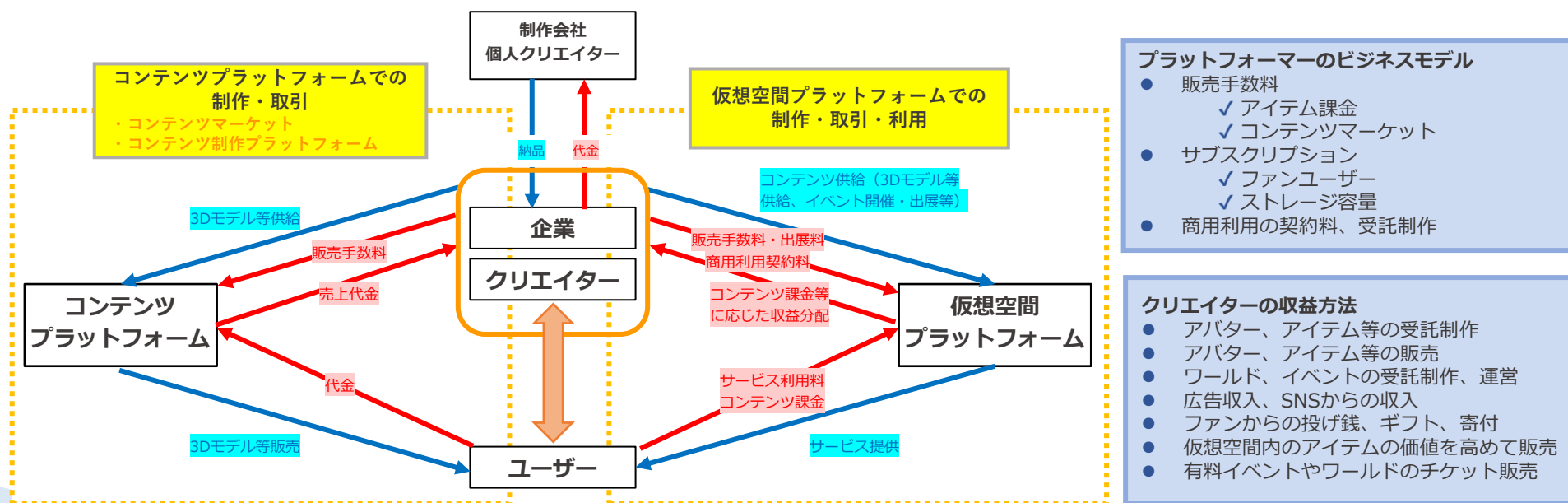
（出典）株式会社日立製作所のウェブサイト「日立、現場データの収集技術や生成AIを活用した「現場拡張メタバース」を開発」
<https://www.hitachi.co.jp/New/cnews/month/2023/12/1218.html>



（出典）鹿島建設株式会社のウェブサイト「日本初！建物の全てのフェーズでBIMによる「デジタルツイン」を実現 プロジェクト全体にわたる建物情報のデジタル化により建物資産価値のさらなる向上に寄与」
<https://www.kajima.co.jp/news/press/202005/11a1-j.htm>

プラットフォームにおける3Dモデル等の制作・取引・利用

- 仮想空間サービスに関連するプラットフォームは、仮想空間プラットフォーム（cluster、VRChat等）とコンテンツプラットフォームに大別される。
- 仮想空間プラットフォームでの使用を想定した、3Dモデル等の制作・取引・利用の形態には、仮想空間サービスを提供する仮想空間プラットフォームでの制作・取引・利用という形態と、コンテンツプラットフォームでの制作・取引+仮想空間プラットフォームでの制作・利用という形態が存在する。
- コンテンツプラットフォームには、主に、①コンテンツの取引を目的とするコンテンツマーケット（BOOTH等）と、②コンテンツの制作ツールを提供し、そのために使う素材を供給し、コンテンツ制作環境をトータルに提供するコンテンツ制作プラットフォームがある。



本小委員会における「仮想空間」の捉え方

- 「仮想空間」について、確立した定義はなく、メタバースと同様のものとして捉える場合もあれば、メタバースに限られないものとして広く捉える場合もある。
- 実態としては、近時の仮想空間の利活用を前提としたビジネスの広がりとともに、仮想空間は、利用目的の多様化が進んでおり、メタバース的な利用に限られないものとなっている。
- そこで、本小委員会においては、仮想空間での利用を想定して創作されたデザインを広く議論の対象とするため、現時点では「仮想空間」を「現実空間（物理的に存在している三次元空間）とは別に、VRデバイス等（※）を使用することで人間の知覚の上では三次元的に存在すると感じられる空間」として捉えることとする。
- また、意匠法によって保護すべき対象については、「仮想空間」の捉え方とは必ずしも連動させる必要がないため、制度的措置の方向性と併せて検討を深めることとしたい。

（※）「VRデバイス等」＝VRデバイスに加えて、AR/MRデバイスやPCやスマートフォン等のディスプレイを備えた機器全般を含む。

仮想空間とメタバースの定義（例）

- 「仮想空間の定義 多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間。ユーザはアバターと呼ばれる分身を操作して空間内を移動し、他の参加者と交流する。ゲーム内空間やバーチャル上でのイベント空間が対象となる。」
（出典）経済産業省「令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業）」4頁（令和3年3月）
https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/kasou-houkoku.pdf
- 「メタバースについては確立した定義はないが、官民連携会議の検討においては、ネットワークを通じてアクセスでき、ユーザー間のコミュニケーションが可能な仮想空間のうち、特に、自己投射性・没入感、リアルタイム性、オープン性(誰もが参加できること)等の特徴を備えるものや、これに類するものを、メタバース又はメタバース的な特徴を有する仮想空間サービスとして広く捉えており、それら一般を検討対象とした。」
（出典）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」2頁（令和5年5月）
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/metaverse/pdf/ronten_seiri.pdf
- 「メタバース ユーザー間で「コミュニケーション」が可能な、インターネット等のネットワークを通じてアクセスできる、仮想的なデジタル空間（以下「仮想空間」という）。メタバースについてさまざまな定義が提唱されているが、仮想空間が、次の①～④を備えているものとする。
 - ① 利用目的に応じた臨場感・再現性があること（デジタルツインと同様に現実世界を再現する場合もあれば、簡略化された現実世界のモデルを構築する場合、物理法則も含め異なる世界を構築する場合もある）
 - ② 自己投射性・没入感があること
 - ③ （多くの場合リアルタイムに）インタラクティブである
 - ④ 誰でもが仮想世界に参加できること（オープン性）」（出典）総務省「「Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会」中間とりまとめ（これまでの議論の整理）」3頁（令和5年2月）
https://www.soumu.go.jp/main_content/000860618.pdf

アンケート調査・ヒアリング調査の概要

- 令和5年度調査研究では、仮想空間におけるデザイン等の創作活動を行う者（クリエイター）を対象に、法規制によるクリエイターへの萎縮効果の有無等について把握するため、アンケート調査を実施。
- アンケート調査とは別途、令和5年12月以降、ヒアリング調査を実施。
クリエイターを含む仮想空間のビジネス主体及び現実空間のビジネス主体を対象に、模倣の実態やデザイン保護に対する意識、意匠制度見直しの必要性、制度的措置の方向性（①及び②）等について、意見を聴取した。

	アンケート調査	ヒアリング調査	
時期	令和5年12月～令和6年1月	令和5年12月～令和6年3月	令和6年7月～
対象	仮想空間におけるデザイン等の創作活動を行う者（クリエイター）	現実空間のビジネス主体 仮想空間のビジネス主体	
目的	法規制によるクリエイターへの萎縮効果の有無の確認	意匠制度見直しの必要性に関する意見聴取	
主な事項	- 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 - 模倣からの保護と自由な制作のバランスに関する意識	意匠制度見直しの必要性	- 模倣の実態やデザイン保護に対する意識 - 制度的措置の方向性（①及び②） - 意匠制度見直しの必要性

アンケート調査の概要

- 令和5年度調査研究では、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）を行った。
【質問内容】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
模倣からの保護と自由な制作のバランスに関する意識
【方法】インターネット
【時期】令和5年12月～令和6年1月
- その結果、仮想空間におけるデザイン等の制作を行ったことがある者425名からの回答を得た。

回答者の属性

✓ 制作経験

仮想空間におけるデザイン等の制作経験がある程度以上ある者（※）は約8割以上であり、多数を占めていた。

（※）「たくさん制作した経験がある」、「ある程度制作した経験がある」及び「過去に制作した経験があるが、数作にとどまる」のうち、前二者の合計

✓ 主な制作形態

法人との雇用関係になく仮想空間におけるデザイン制作に携わっている者が約6割、法人に雇用され仮想空間におけるデザイン制作に携わっている者が約4割であり、フリーランス的な立場で従事する者が多かった。

✓ 現実空間におけるデザインの制作経験

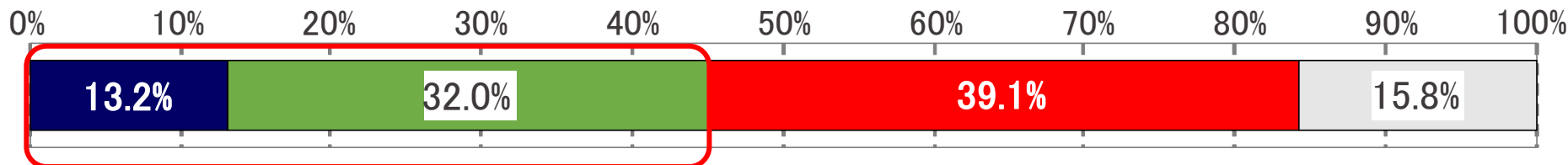
（仮想空間におけるデザインと関わりのない）物品、建築物、インテリア等の現実空間におけるデザインをすることがある者も約3割程度含まれており、現実空間と仮想空間を交錯して創作活動を行う者からの回答も得られた。

仮想空間におけるデザインの模倣に関する経験及び内容

- 仮想空間におけるデザインを模倣された経験がある者（「頻繁に模倣されている」「模倣されたことがある」の合計）の割合は、約5割であった。
- なお、主な模倣の内容は、「形状やテクスチャーを模倣された」、「ギミックや振る舞いなど動きや状態を模倣された」、「複数のコンテンツの組み合わせ方や配置の仕方を模倣された」が、それぞれ約2割であった。

<アンケート結果（抜粋）>

あなたが制作した、メタバースでの利用を想定したコンテンツのデザインを模倣されたことがありますか

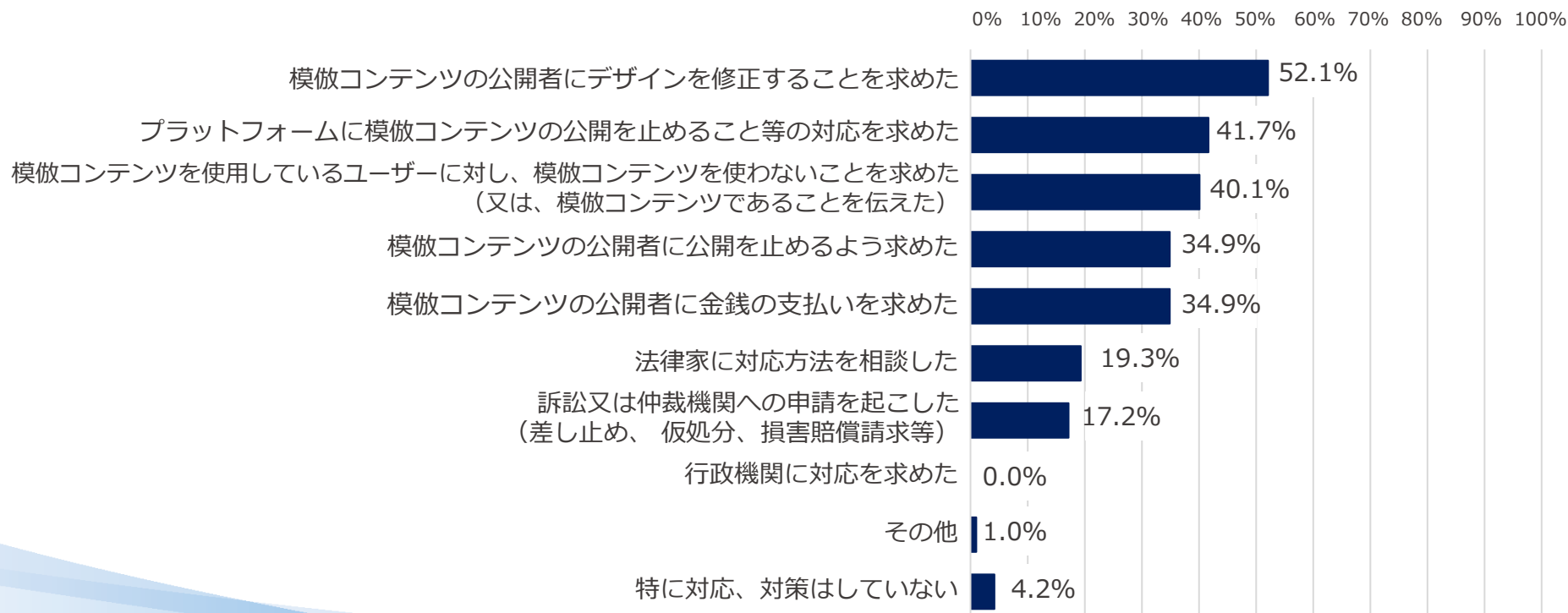


仮想空間のデザイン創作の模倣への対応・対策

- 仮想空間におけるデザインの模倣に対し、特に対応・対策をしていない者はわずか4%であり、それ以外の者は、模倣コンテンツの公開者にデザインの修正を求めた、プラットフォームに模倣コンテンツの公開を止めること等の対応を求めた等、具体的な対応・対策をしていた。

<アンケート結果（抜粋）>

あなたが制作した、メタバースでの利用を想定したコンテンツのデザインが模倣されたとき、どのように対応しましたか？あるいは、どのように事前に対策しましたか



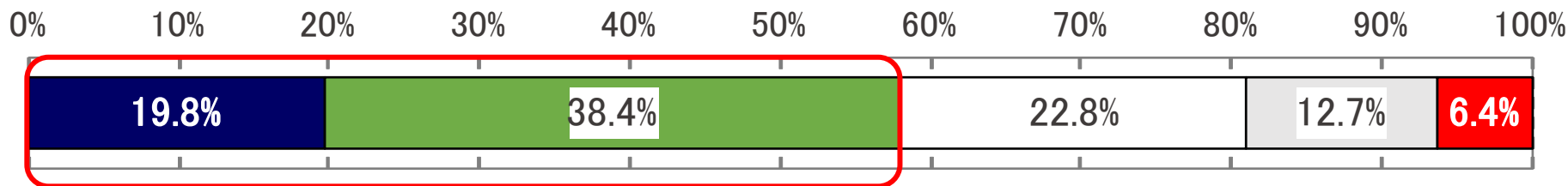
模倣からの保護と自由な制作のバランス

- 仮想空間におけるデザインに関して、約 6 割の者（「自由な制作よりも模倣からの保護を優先すべき」、「どちらかといえば自由な制作より模倣からの保護を優先すべき」の合計）が、自由な制作よりも模倣からの保護を優先すべきとの意見であった。

<アンケート結果（抜粋）>

あなたは、メタバースでの利用を想定したコンテンツのデザインに関して、保護と利用のバランスについてどのように思いますか

- ☒ 自由な制作よりも模倣からの保護を優先すべき
- ☒ どちらかといえば自由な制作より模倣からの保護を優先すべき
- ☐ どちらともいえない
- ☐ どちらかといえば模倣からの保護よりも自由に制作できることを優先すべき
- ☐ 模倣からの保護よりも自由に制作できるようにすることを優先すべき



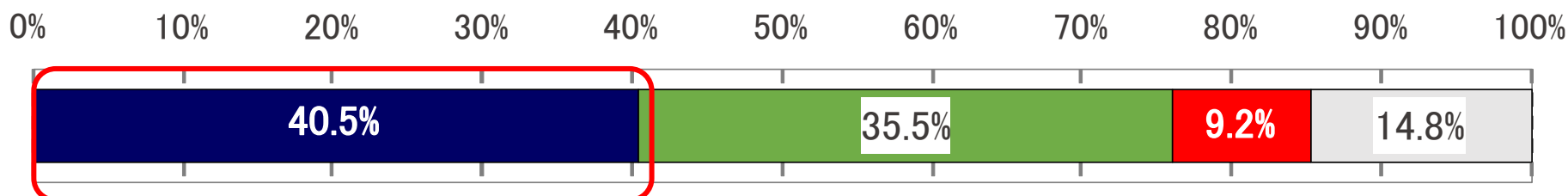
先行するデザインに依拠せず類似したデザインの使用

- あるデザインが、先行する第三者のデザインを参考にしていなかったものの、偶然類似してしまった場合（依拠性がない場合）、当該デザインは使えないようにすべきと回答した者の割合は、約4割であった。

<アンケート結果（抜粋）>

仮にあるクリエイターが、他者のコンテンツを全く参考にせずにデザインした制作物が、先行する第三者のコンテンツとたまたま似ていたことを公表後に知った場合、そのコンテンツのデザインを使えないようにすべきか、使えるようにすべきか、あなたのお考えはいずれに近いですか

- たまたまであっても似たものが存在していたのであれば、後に公表したデザインを使えないようにすべき
- 先行するコンテンツを知らずにたまたま似た場合に限り、後に公表したデザインも使えるようにすべき
- 先行するコンテンツを知っていた場合も、後に公表したデザインも使えるようにすべき
- よく分からない



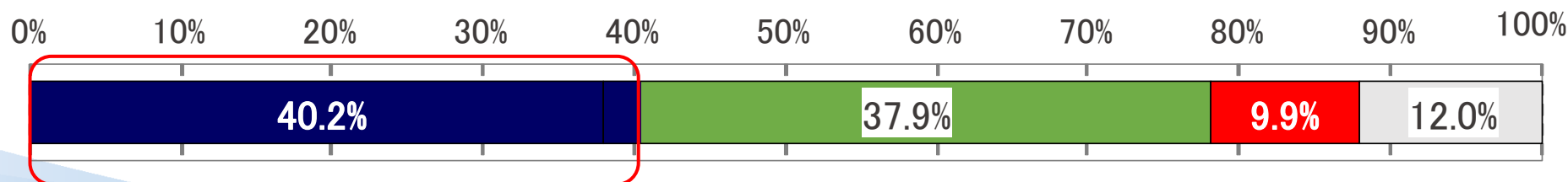
先行するデザインに依拠せず類似したデザインを規制した場合の影響

- あるデザインが、先行する第三者のデザインを参考にしていなかったものの、偶然類似してしまった場合（依拠性がない場合）、当該デザインは使用できない、金銭の支払が必要であるとの規制がされたとすれば、デザイン制作の際に（類似しないよう）調査するとした者の割合は、約4割であった。

<アンケート結果（抜粋）>

あなたは、仮に、たまたまであっても、ご自身で一から制作したコンテンツのデザインが、参考にもしていない全く知らない第三者のコンテンツと似ていた場合に、使えなくなったり、金銭を支払わなければならないとなったりするとしたら、あなたのコンテンツのデザインの制作や、制作のプロセスに影響があると思いますか

- ☒ せっかく作ったものを使えなくなったり、金銭を他者に支払わなければならないとなったりするかも知れないので、デザインを制作する際にそうならないよう調査するようにする
- ☒ せっかく作ったものを使えなくなったり、金銭を他者に支払わなければならないとなったりするかも知れないので、デザインを制作することを躊躇する（リスクを負ってまでデザインを制作することは控える）
- ☒ たまたま第三者のコンテンツに似ることはない（又は可能性が低い）ので、特に影響はない
- ☐ よく分からない



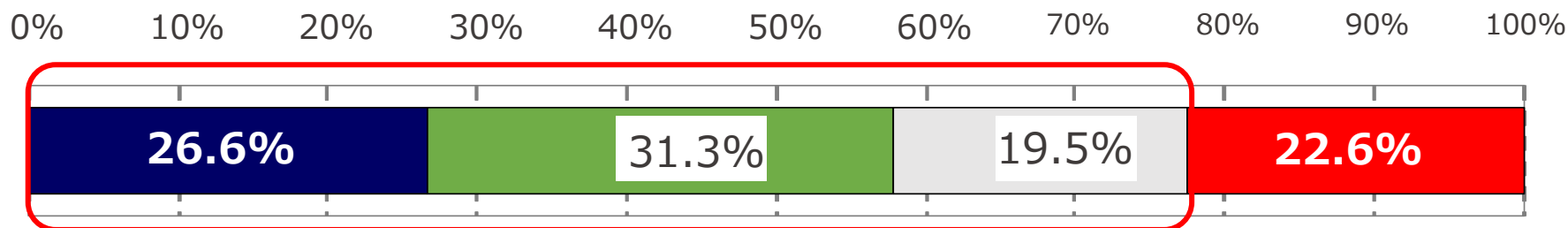
＜参考＞ 他者の模倣をしないための調査や確認等の状況

- 仮想空間におけるデザインの制作にあたり、約8割の者（「ほとんど全ての場合に、調査や確認等をしている」、「多くの場合に、調査や確認等をしている」、「調査や確認等をする可能性がある」の合計）が、他者のデザインを模倣しないための調査や確認等をしていた。

＜アンケート結果（抜粋）＞

あなたが制作した、メタバースでの利用を想定したコンテンツのデザインについて、他者のコンテンツや物理的な製品のデザインを模倣しないよう、調査や確認等をしていますか

- ほとんど全ての場合に、調査や確認等をしている
- 多くの場合に、調査や確認等をしている
- 調査や確認等をする可能性がある
- 調査や確認等をしない



ヒアリング調査の概要

- 令和5年12月以降、クリエイターを含む仮想空間のビジネス主体及び現実空間のビジネス主体に対し、ヒアリング調査を行った。

【質問内容】 模倣の実態やデザイン保護に対する意識
制度的措置の方向性（①及び②）
意匠制度見直しの必要性

【時期】 令和5年12月～

回答者の属性

✓ 仮想空間のビジネス主体

プラットフォームの運営、ワールド・アバター・仮想オブジェクト等の制作・提供、ゲームの制作・提供等を行う事業者（個人クリエイターを含む）

✓ 現実空間のビジネス主体

自動車、電気機器、家具、金属製品、印刷、アパレル、百貨店、空間デザイン、出版、建設、通信等の事業者

仮想空間におけるデザインの模倣事例等

- 仮想空間におけるデザインの模倣事例に関する主な回答は、以下のとおりであった。

＜仮想空間におけるデザインの模倣事例＞

現実空間のビジネス主体の回答	仮想空間のビジネス主体の回答
現実空間で販売されている物品（車、光学機器、衣服、時計、医薬品の包装用容器、家具等）（※1）の形状等を模した仮想オブジェクトが、他者によってプラットフォーム上で利用、販売等された。	- 仮想空間での利用を想定して販売されているアバター等が、他者によってプラットフォーム上で利用、販売等された。 ゲーム内アイテム等が海外で冒認出願された。

＜仮想空間におけるデザインの模倣への対応とその理由＞

現実空間のビジネス主体の回答	仮想空間のビジネス主体の回答
デザインの模倣に対し、これまで対応を行ったことがない。（※2）	
- 販売から4年以上が経過し、かつ、実用品のデザインであったため（※3）、取り得る法的手段がなかったため。 事業に対する損害の大きさが不明であったため。 自社製品の宣伝の一環と捉えられるものであったため。	模倣品が海外のプラットフォームで販売されており、実効性のある対応が困難と考えたため。

（※1）これらの物品には、意匠登録を受けたものもあった。

（※2）自社が開発するゲーム内アイテム等の海外での冒認出願への対応を除く。

（※3）不正競争防止法（第2条第1項第3号）に基づく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られる。また、現実空間の実用品のデザインは、裁判例において著作物性が認められにくい傾向にあり、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。

仮想空間におけるデザインの模倣に対する懸念等

- 仮想空間におけるデザインの模倣に対する懸念として、現実空間、仮想空間のビジネス主体双方から、今後、プラットフォームの課金システムによる経済活動の活発化、ユーザー数の増加に伴うリテラシー低下、AI・データ技術の発展による模倣の技術的ハードルの低下等が要因となって、仮想空間におけるデザイン模倣が増加する懸念があるという回答があった。
- その他の主な回答は、以下のとおりであった。

＜仮想空間におけるデザインの模倣のうち、特に看過できないと考えるケース＞

現実空間のビジネス主体の回答	仮想空間のビジネス主体の回答
・ 模倣者が業として収益を上げている場合 ・ ブランドを毀損するような形で使用や改変がなされている場合	

＜仮想空間におけるデザインの模倣に対する懸念等＞

現実空間のビジネス主体の回答	仮想空間のビジネス主体の回答
・ 今後、プラットフォームの課金システムによる経済活動の活発化、ユーザー数増加に伴うリテラシー低下、AI・データ技術の発展による模倣の技術的ハードルの低下等が要因となって、仮想空間におけるデザインの模倣が増加する懸念がある。 ・ 複製が容易であるというデジタル特有の性質から、ダウンロードしたデータの他人への譲渡を懸念する。	

＜仮想空間におけるデザインのうち、特に模倣されたくないデザインの対象＞

現実空間のビジネス主体の回答	仮想空間のビジネス主体の回答
・ 物品（家具、時計、衣服等）や建築物	・ アバター、アバターの衣服・鞆や靴等の身の回り品、ワールド、キャラクター等

制度的措置の方向性①及び②の概要

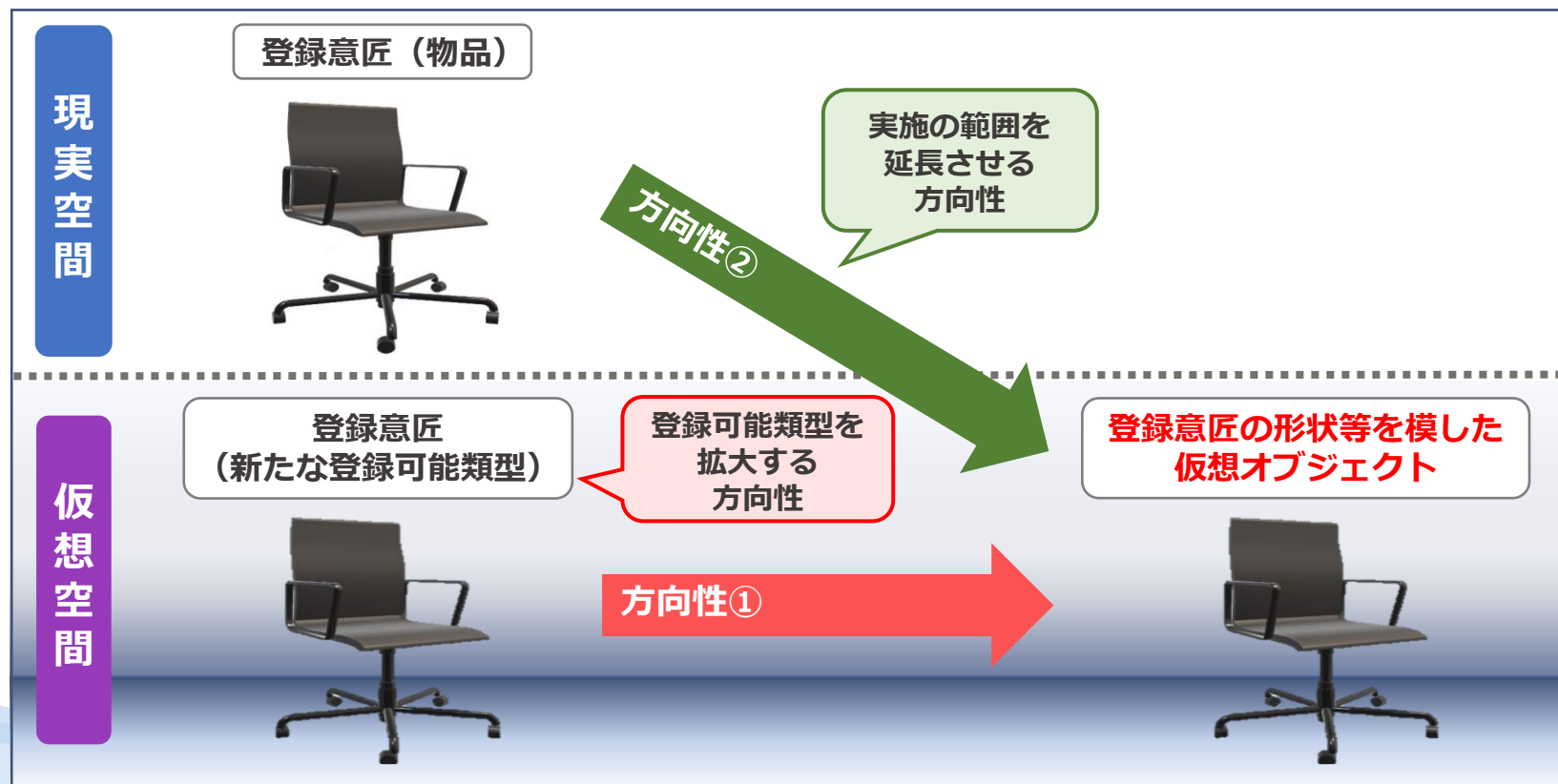
- ヒアリング調査では、制度的措置の方向性①及び②に対する意見を聴取した。
- 制度的措置の方向性①及び②の概要は、以下のとおり。

方向性①

①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

方向性②

②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



方向性①に関する主な意見

- 方向性①に関する主な意見は、以下のとおりであった。
- 意見の傾向として、現実空間のビジネス主体・仮想空間のビジネス主体ともに、クリアランス調査の負担が限定的である点（仮想空間におけるデザインの創作にあたり、原則として新たな登録可能類型の意匠のクリアランス調査で足りる）を評価する意見がみられた。
- なお、現行意匠法と整合する制度的措置とすべきである、保護対象が不明確である、（操作画像・表示画像以外にも）画像の意匠の保護を拡大してほしい、著作権法による保護との整理が必要であるとの意見もあった。

方向性①：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

	現実空間のビジネス主体の意見	仮想空間のビジネス主体の意見
評価	・ <u>クリアランス調査の負担が限定的である</u>	
		・ <u>現実空間と仮想空間の各ビジネス主体の保護ニーズにバランスよく応えられる制度である</u> ・ <u>仮想空間の業界全体で、権利保護に向けた意識が高まる</u> ・ <u>クリエイター・中小企業にとって、稼ぐ力や自らを守る手段になる</u>
課題	・ 新類型の意匠登録出願が必要となり、コストが増大する	

＜参考＞方向性①に関する主な意見

評価

- ・ **クリアランス調査の負担が限定的である**

仮想空間におけるデザインの創作にあたり、原則として新たな登録可能類型の意匠のクリアランス調査で足りる（物品等の意匠は調査の対象外）ため、意匠権に係るクリアランス調査の負担が限定的である。

- ・ **現実空間と仮想空間の各ビジネス主体の保護ニーズにバランスよく応えられる制度である**

現実空間と仮想空間におけるデザインそれぞれが意匠権による保護を受けられる点で、現実空間と仮想空間の各ビジネス主体の保護ニーズにバランスよく応えられる制度である。

- ・ **仮想空間の業界全体で権利保護に向けた意識が高まる**

仮想空間におけるデザインが意匠権という形で適切に保護されることで、仮想空間の業界全体で権利保護に向けた意識が高まる。

- ・ **クリエイター・中小企業にとって、稼ぐ力や自らを守る手段になる**

仮想空間におけるデザインが意匠権という形で適切に保護されることは、クリエイターや中小企業にとって、品質のPRや納品先に対する価格交渉に貢献する点で稼ぐ力になり、また、トラブルの発生時に自らを守る手段にもなる。

課題

- ・ **新類型の意匠登録出願が必要となり、コストが増大する**

物品等の意匠に加えて、新たな登録可能類型の意匠登録出願が必要となり、コストが増大する。

方向性②に関する主な意見

- 方向性②に関する主な意見は、以下のとおりであった。
- 意見の傾向として、（仮想空間の利活用を前提としたビジネスの主体である）現実空間のビジネス主体・仮想空間のビジネス主体ともに、クリアランス調査の負担が大きい点（仮想空間におけるデザインの創作にあたり、物品等の意匠のクリアランス調査が必要）を課題とする意見がみられた。
- なお、方向性②で進め、その後に方向性①の検討も段階的に進めてはどうかとの意見もあった。

方向性②：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

	現実空間のビジネス主体の意見	仮想空間のビジネス主体の意見
評価	新たな意匠登録出願が不要	
課題	<u>クリアランス調査の負担が大きい</u> <u>これまでの意匠の類否の考え方と整合しない</u> <u>物品等の意匠の権利化やその権利の在り方に影響を及ぼす</u>	
		<u>現実空間と仮想空間で保護のバランスに偏りがあり、不公平な制度</u>

＜参考＞方向性②に関する主な意見

評価

- **新たな意匠登録出願が不要**

物品等の意匠について意匠権を有していれば、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権利行使でき、新たな意匠登録出願が不要である。

課題

- **クリアランス調査の負担が大きい**

物品等の意匠の意匠権の効力は仮想オブジェクトにも及ぶという考え方であるため、仮想空間におけるデザインの創作にあたり、物品等の意匠のクリアランス調査が必要となり、クリアランス調査の負担が大きい。

- **これまでの意匠の類否の考え方と整合しない**

権利行使における意匠の類否判断において、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が類似すると考えることは、これまでの意匠の類否の考え方（物品非類似の場合には原則として意匠非類似と考える）と整合しない。

- **物品等の意匠の権利化やその権利の在り方に影響を及ぼす**

権利行使における意匠の類否の考え方のみならず、新規性等の登録要件に関する審査における意匠の類否の考え方が変更される可能性があり、物品等の意匠の権利化やその権利の在り方に影響を及ぼす。

- **現実空間と仮想空間で保護のバランスに偏りがあり、不公平な制度**

仮想空間のビジネス主体にとって、仮想空間におけるデザインそれ自体を保護するための意匠権は取得できないにもかかわらず、現実空間におけるデザインのクリアランス負担を強いられる点で、現実空間と仮想空間で保護のバランスに偏りがあり、不公平な制度である。

アンケート調査・ヒアリング調査の結果を踏まえた新たな制度的措置の方向性

<アンケート調査・ヒアリング調査の結果>

- アンケート調査・ヒアリング調査を通じて、仮想空間において、現実空間のデザインの模倣のみならず、仮想空間での利用を想定して創作されたデザインの模倣も生じており、このことが、現実空間のビジネス主体、仮想空間のクリエイターやビジネス主体のいずれの立場からも、課題として認識されていることが確認された。また、仮想空間ビジネスの今後の発展可能性を考慮すると、こうした模倣に対応するため、何らかの制度的措置が必要との声があった。

<制度的措置の方向性②>

- しかし、制度的措置の方向性②については、特に（現実空間のビジネス主体が直面する課題である）現実空間のデザインの仮想空間における模倣への対応を念頭に考えられた案であった。
- そのため、ヒアリング調査では、仮想空間のビジネス主体から、仮想空間におけるデザインそれ自体を保護するための意匠権は取得できないにもかかわらず、現実空間におけるデザインのクリアランス調査の大きな負担を強いられる点で、現実空間と仮想空間の間で保護のバランスに偏りがあり、不公平な制度であるといった課題が挙げられた。また、これまでの意匠の類否の考え方と整合しない、物品等の意匠の権利化やその権利の在り方に影響を及ぼすとの法的課題も挙げられた。

アンケート調査・ヒアリング調査の結果を踏まえた新たな制度的措置の方向性

＜制度的措置の方向性①＞

- 制度的措置の方向性①については、仮想空間での利用を想定して創作されたデザインの仮想空間における模倣にも対応し得る方向性であり、クリアランス調査の負担も方向性②に比して小さい。ヒアリング調査においても、クリアランス調査の負担が限定的である、現実空間と仮想空間の各ビジネス主体の保護ニーズにバランスよく応えられる制度である等の評価の声があった。
- もっとも、物品・建築物・画像といった既存の登録可能類型がある中でこれらとは異なる新たな登録可能類型を追加するにあたっては、法制化に向けて検討すべき法的課題のハードルが相対的に高い。また、ヒアリング調査において、保護対象が不明確である、現行意匠法と整合する制度的措置とすべき、画像の意匠の保護を拡大してほしいといった声もあり、これらの意見にも向き合う必要がある。

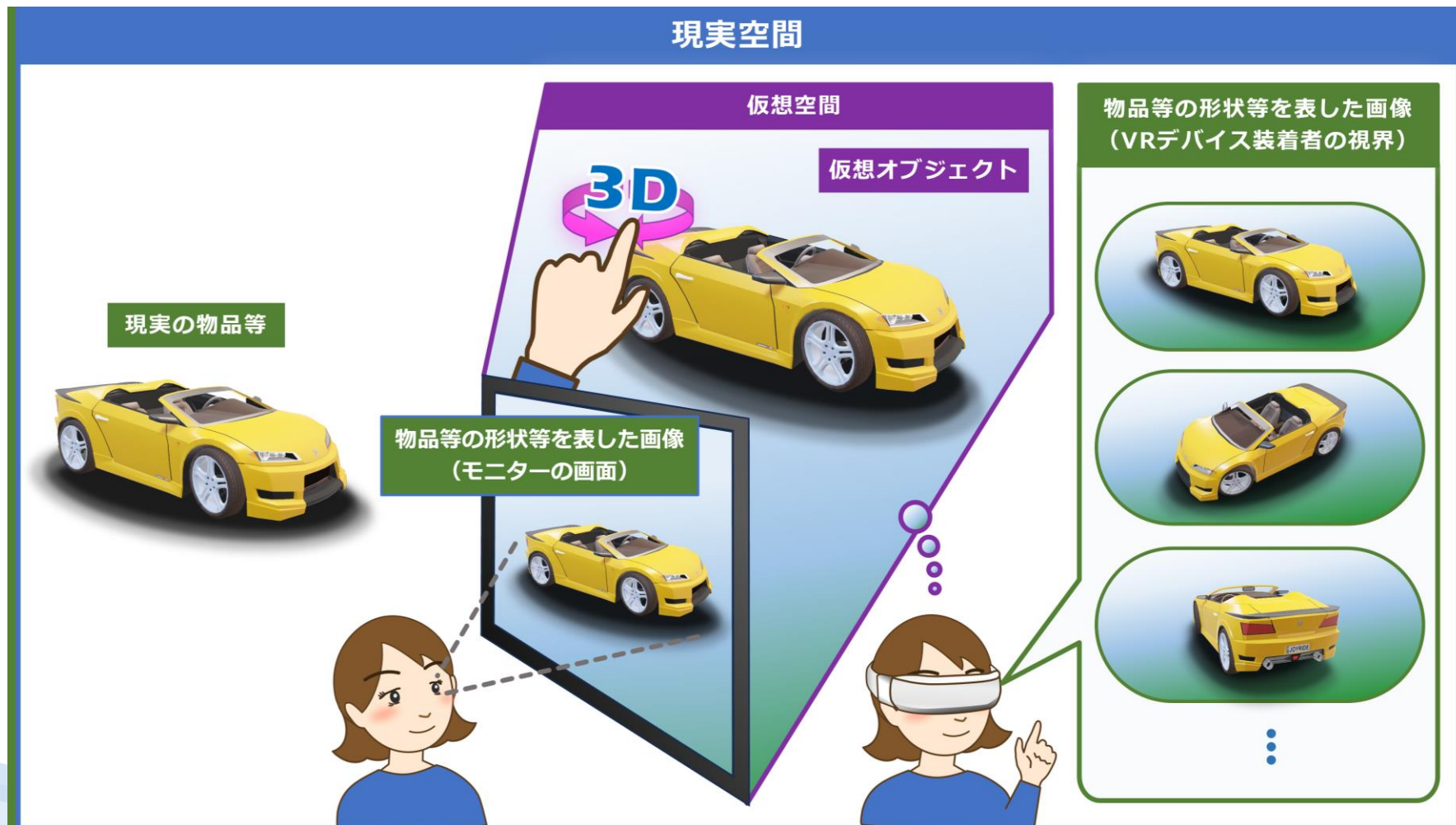


新たな制度的措置の方向性 (制度的措置の方向性③)

- 以上より、仮想空間における模倣の実態を踏まえ、現実空間のビジネス主体・仮想空間のビジネス主体双方にとっての保護と利用のバランスに配慮するとともに、各方向性の課題を踏まえて、現行意匠法と整合する形で新たな制度的措置の方向性を検討する必要がある。
- そこで、新たな制度的措置の方向性（制度的措置の方向性③）として、仮想空間におけるデザインを現行の登録可能類型である画像の意匠として保護する方向性を検討したい。

制度的措置の方向性③のコンセプト

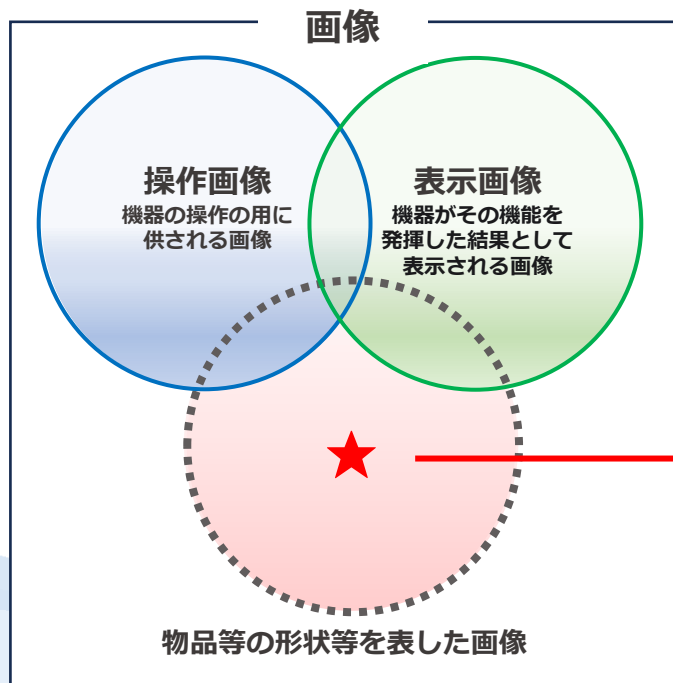
- 制度的措置の方向性③は、現行の登録可能類型である画像の意匠において、操作画像及び表示画像に加え、物品等の形状等を表した画像を保護対象とするもの。



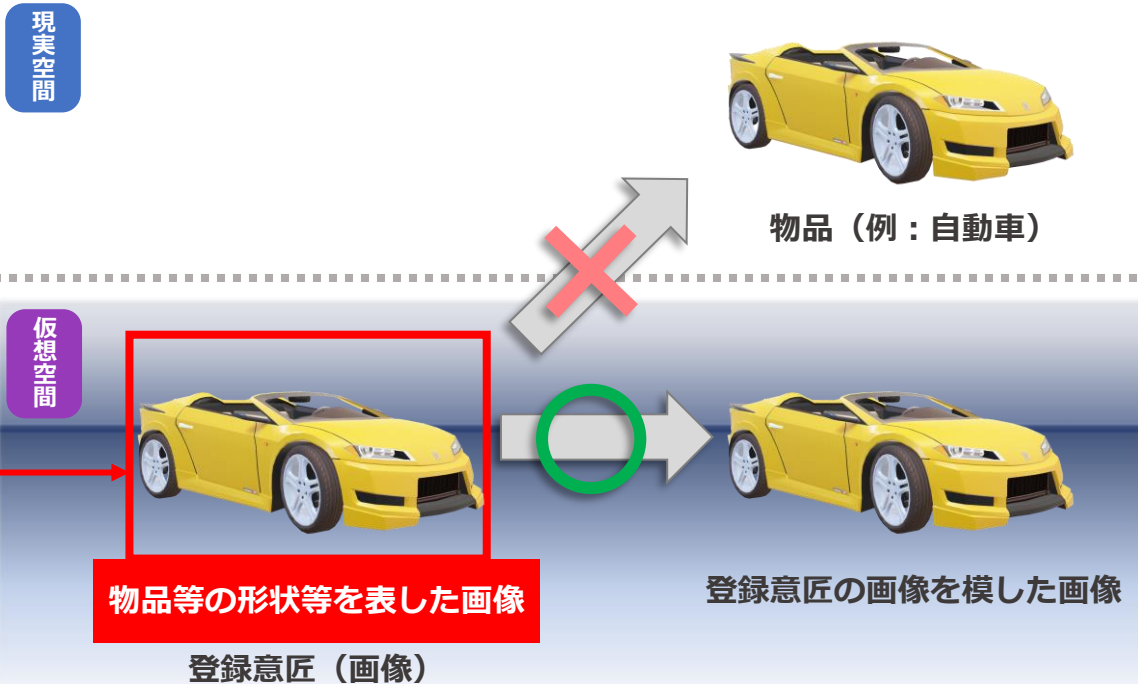
制度的措置の方向性③の概要

- 現行意匠法上、操作画像・表示画像に該当しない画像は保護の対象とならないが、方向性③は、操作画像・表示画像に該当しない画像であっても、物品等の形状等を表した画像であれば、画像の意匠として保護の対象とするもの。
- 物品等の形状等を表した画像の意匠権の効力は、同一又は類似の画像の意匠に及ぶ（物品等の意匠には及ばない）。
- なお、「物品等の形状等を表した画像」として保護すべき対象や著作権法による保護との関係は、次回以降の本小委員会で御説明予定。

方向性③のイメージ



物品等の形状等を表した画像の意匠権の効力



制度的措置の方向性③の特徴

- 方向性③は、(1) 仮想オブジェクトも画像の意匠として意匠登録可能、(2) クリアランス調査の負担が限定的、(3) 現行意匠法と整合する制度的措置、(4) 現実空間と仮想空間の各ビジネス主体の保護ニーズにバランスよく応えられる制度といった特徴を有する。

方向性③の特徴

(1) 仮想オブジェクトも画像の意匠として意匠登録可能

仮想オブジェクトが、操作画像・表示画像に該当しない場合であっても、物品等の形状等を表した画像であれば意匠法による保護対象となり、画像の意匠として意匠登録可能である。

(2) クリアランス調査の負担が限定的

現実の物品等の形状等を表した画像の意匠権の効力は、同一又は類似の画像の意匠に及ぶ。そのため、仮想オブジェクトの創作にあたっては、画像の意匠のクリアランス調査で足り（物品等の意匠は対象外）、意匠権に係るクリアランス調査の負担が限定的である。

(3) 現行意匠法と整合する制度的措置

あくまで既存の登録可能類型である画像の意匠の一種として保護するものであり、現行意匠法と整合する制度的措置である。

(4) 現実空間と仮想空間の各ビジネス主体の保護ニーズにバランスよく応えられる制度

現実空間と仮想空間におけるデザインそれぞれが意匠権による保護を受けられる点で、現実空間と仮想空間の各ビジネス主体の保護ニーズにバランスよく応えられる制度である。

御議論いただきたい事項

- 以上の事務局からの御報告・御提案内容を踏まえ、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引き続き検討を進めるにあたり、今後の検討の進め方に関する方向性（案）は、以下のとおり。

今後の検討の進め方に関する方向性（案）

✓ 本小委員会における「仮想空間」の捉え方について

現時点では「仮想空間」は9頁記載のとおり捉えるものとして、議論を進める。

また、意匠法によって保護すべき対象については、「仮想空間」の捉え方とは必ずしも連動させる必要がないため、制度的措置の方向性と併せて検討を深めることとしたい。

✓ 制度的措置の方向性③について

仮に意匠制度の見直しを行う場合の制度的措置の方向性について、仮想空間における模倣の実態を踏まえつつ、現実空間のビジネス主体・仮想空間のビジネス主体双方にとっての保護と利用のバランスに配慮し、現行意匠法と整合する形で方向性③について検討を深めるべきと考える。

✓ 次回に向けた進め方及び次回の検討事項について

事務局にて、制度的措置の方向性③に対する意見聴取を目的に補充のヒアリングを実施。

次回の本小委員会では、事務局からヒアリング結果、制度的措置の方向性③の具体的内容、法的論点（著作権法による保護との関係を含む）等を御説明した上、意匠制度見直しの必要性及びあるべき制度的措置の方向性について御議論いただく。



「今後の検討の進め方に関する方向性（案）」について、御意見及び御指摘があればいただきたい。

2. 意匠法条約を確定し採択するための外交会議の結果 に関する御報告

リヤド意匠法条約について

- リヤド意匠法条約（Riyadh Design Law Treaty）は、企業・クリエイター等が各国へ意匠出願する際、国毎に求められる方式要件や手続を調和・簡素化させることを目的とする。
- 世界知的所有権機関（WIPO）のSCT（※）にて2005年以降、20年間にわたり検討を行ってきた（特許及び商標分野では同旨の条約であるPLT及びSTLTが既に存在）。
- 2024年11月11日～22日、サウジアラビア・リヤドにて、意匠法条約を確定し採択するための外交会議が開催され、「リヤド意匠法条約」として採択された。
- 意匠に関する条約がWIPOで成立するのは、国際出願・登録制度を定めた条約であるハーグ協定ジュネーブ改正協定（1999年）以来、25年ぶり。
- 15の国又は政府間機関が批准書又は加入書をWIPO事務局長に寄託した後、3か月で効力を生じる。

条約名	採択年	発効年	日本加入年
特許法条約（PLT）	2000	2005	2016
商標法に関するシンガポール条約（STLT）	2006	2009	2016
リヤド意匠法条約	2024	—	—

<参考> リヤド意匠法条約の概要

第4条	出願の構成要件	出願書類として官庁が出願人に求めることが可能な記載事項
第5条	代理人、送達・通信のための宛先	出願日の確保・料金の支払は代理人選任の例外
第6条	出願日認定要件	出願日を認定するために最低限必要な記載事項
第7条	グレースピリオド	出願前12か月における開示を新規性喪失等の例外とする
第10条	意匠の公表	出願・登録意匠の非公表の維持（秘密意匠制度）
第11条	意匠の電子システム（努力義務）	電子出願システム・優先権証明書の電子的交換（DAS）
第12条	提出物の方式的要件	提出方法・言語等
第14条	手続期間の救済	手続期間延長・期間徒過への救済
第15条	権利の回復	期間徒過による権利消滅への救済
第16条	優先権主張関連の救済	優先権主張の回復・訂正・追加
第17条	実施権・担保権の記録の申請要件	官庁への実施権登録・担保権登録の申請要件
第21条	名義人の変更手続	官庁への名義人変更手続の要件
第2規則	出願に関する細目（任意規定）	物品の部分の保護（部分意匠）

※条文・規則・附帯決議の原文は以下URL参照

https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/dlt_dc/dlt_dc_26.pdf

https://www.wipo.int/edocs/mdocs/sct/en/dlt_dc/dlt_dc_26_corr.pdf

リヤド意匠法条約の主な規定（１）

1. 出願及び申請時に官庁が課することができる要件

意匠出願、更新、名義変更又は実施権の記録の申請書類において、締約国が要求することができる要件や記載事項を列挙・明記し、更なる要件を締約国が課することを禁止する旨を定めている。

2. グレースピリオド（新規性喪失等の例外）

出願前に公開された意匠は、原則として、新規性等を喪失したものとみなされ保護されないが、グレースピリオドの期間（出願日（優先権主張を伴う場合は優先日）に先立つ12か月の期間）に意匠が公開されたとしても、その意匠の新規性等が喪失しないものとして取り扱う旨を定めている。

ただし、締約国は、条約への加盟時に、当該規定の適用を留保することを宣言することもある。

3. 出願・登録意匠の非公表の維持（秘密意匠制度）

出願・登録意匠を出願日から起算して最低6か月、非公表のまま維持することを可能にすることを締約国の義務として定めている。

ただし、締約国は、条約への加盟時に、当該規定の適用を留保することを宣言することもある。

リヤド意匠法条約の主な規定（２）

4. 手続救済措置

(1) 官庁が指定する手続期間の延長

締約国は、官庁が指定する期間を、条約・規則で定める要件が満たされることを条件として、少なくとも1か月延長する義務を負う。延長申請書の官庁への提出のタイミングを、①期間徒過前とするか又は②期間徒過後にするかは締約国が選択可能。

(2) 意匠出願又は登録に関する権利回復

締約国は、期間徒過後の期間の救済措置（上記（１）②）を提供しない場合であって、期間不遵守の直接の結果として権利喪失を引き起こしたときは、一定の基準（相当な注意基準又は故意でない基準）及び条約・規則で定める要件が満たされることを条件として、意匠出願又は登録に関する出願人又は名義人の権利を回復する義務を負う。

(3) 優先権主張の訂正・追加

締約国は、条約・規則で定める要件が満たされることを条件として、優先権主張の訂正又は追加を認める義務を負う。

(4) 優先権回復

締約国は、優先期間を過ぎた後であっても、一定の基準（相当な注意基準又は故意でない基準）及び条約・規則で定める要件が満たされることを条件として、優先権を回復する義務を負う。ただし、締約国は、条約への加盟時に、当該規定の適用を留保することを宣言することもできる。

<参考> 外交会議における主要論点・交渉結果

■ 手続簡素化・調和に資する規定の代表例

	背景・経緯	交渉結果
グレースピリオド (新規性喪失等の 例外)	原案は「6か月又は12か月」であったところ、産業界等から12か月のグレースピリオドへの強い要望があった。日本は、ユーザーの利便性向上の観点から、12か月で統一すべきと提案。途上国等は、グレースピリオドの規定自体が意匠法条約（DLT）には不要と主張。	日本提案が採用され、12か月のグレースピリオドが規定された。 ただし、締約国は、本規定を留保することもできる（加入時に宣言、随時取下げ可能）。
出願・登録意匠の非公表の維持 (秘密意匠制度)	一定期間（6か月）以上、締約国が出願・登録意匠の非公表を維持可能とする旨の規定について、産業界等の要望を受け、日本は、意匠の非公表を維持可能とする期間ができるだけ長くなるよう起算日を優先日ではなく出願日とすべきと提案。	日本提案が採用され、非公表とする期間は出願日から起算することに合意。 ただし、締約国は、本規定を留保することもできる。
手続救済措置 (期間延長・権利回復・優先権回復等)	救済措置は、DLTの根幹となる規定であるとして義務規定とすることを主張した先進国と、これを任意規定とすることを主張した途上国の間で対立していた。	義務規定とすることに合意。 ただし、期間徒過後の救済に係る締約国の義務をPLTより緩和。また優先権の回復については、締約国が留保することもできる。

■ 途上国の要望に基づく規定

伝統的知識・ 伝統的文化表現の 出所開示要件	アフリカグループはじめ途上国等は意匠出願書類において、意匠に用いた伝統的知識（TK）、伝統的文化表現（TCE）及び遺伝資源（GR）の出所開示を要求できるようにすることを提案。日本を含む先進国側は、手続簡素化に逆行するとして反対してきた。	TK及びTCEに関する情報の開示を要求できるものとする任意規定が採択された。ただしGRは出所開示の対象外とすることに合意。
技術支援	アフリカグループをはじめとする途上国が、後発開発途上国を対象とする義務的な手数料減免制度創設を求めてきた。	手数料減免制度は締約国の裁量で導入できる任意規定となった。

<参考> リヤド意匠法条約と現行意匠法関連法令との主な関係例

リヤド意匠法条約において規定されている手続の概要		現行意匠法関連法令
代理人選任の例外 (第5条)	出願日を確保するための手続や、単なる料金の支払については、在外者であっても代理人を介さずに官庁に対する手続を行うことが可能。	意匠に関する手続について、在外者が特許庁に対して直接手続することを認める規定はない。
出願日認定要件 (第6条)	出願日認定要件に含まれる情報が提出書類に含まれる場合は、その提出日が出願日として認定される。また、出願日認定ができない場合は、補完を求める機会が与えられる。	出願日認定要件の規定及び要件を満たさない場合の措置に関する規定はない。
グレースピリオド (第7条)	出願日（優先権主張を伴う場合は優先日）に先立つ12か月の期間に意匠が開示された場合、新規性、独創性等を毀損しない。	1年のグレースピリオドを認めている一方、出願日を起算日としており、優先日については考慮されていない。
優先権主張関連の救済 (第16条)	条約・規則で定める要件が満たされる場合は、優先権主張の訂正や追加が可能。	優先権主張の訂正・追加を認める規定はない。

3. 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3月又は4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、事務局からヒアリング結果、制度的措置の方向性③の具体的内容、法的論点（著作権法による保護との関係を含む）等を御説明予定。
- 上記をもとに、意匠制度見直しの必要性及びあるべき制度的措置の方向性について、御議論いただきたい。

➤ 御報告事項

- 公報におけるプライバシーの保護について、先行して特許制度小委員会で御議論いただいた内容を御報告予定。