

# 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19回意匠制度小委員会

令和 7 年 5 月22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>

- 前回の本小委員会においては、（１）意匠制度見直しの必要性及び（２）意匠制度見直しを行う場合に制度的措置の方向性③（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方向性）で検討を進めることについて、各委員から御意見をいただいたところ、それぞれおおむね御承認いただいた。
- また、制度的措置の方向性③については、他人の意匠権のクリアランス調査の負担軽減のための対応について、保護され得る画像の限定、実施行為（侵害となる行為）の限定、用途及び機能に基づく類否判断、効率的な調査環境の整備等の対応策を念頭に、引き続き検討を行うこととなった。

## <今回の本小委員会の予定>

- クリアランス調査の負担軽減のための対応に関連する検討課題として、今回の本小委員会では、以下の２点について事務局から御報告・御提案。
  - 1. 保護対象（保護され得る画像及び意匠の認定）の基本的な考え方
  - 2. 意匠の類否判断の基本的な考え方
- その上で、事務局からの御報告・御提案について御議論いただきたい。
- なお、実施行為（侵害となる行為）等については、次回以降の本委員会において検討予定。

# 制度的措置の方向性③の具体的内容に関する論点

- 制度的措置の方向性③の具体的内容に関して、下記 1～4 の論点について検討し、明確にすることは、制度ユーザーにとって、権利の実効性や安定性、予見性の観点から重要である。
- 加えて、仮想空間のデザインの創作等を行う第三者にとっても、他人の意匠権のクリアランス調査を含む、自身に課される注意義務の在り方に大きく影響するため重要といえる。

## 制度的措置の方向性③の具体的内容に関する論点

### 1. 保護対象（保護され得る画像及び意匠の認定）

創作したデザインが意匠法上の意匠であるか否か

### 2. 意匠の類否判断

新規性の有無はどのように判断するか／意匠権の効力はどの範囲に及ぶか

### 3. 実施行為／侵害行為

どのような行為が、意匠の実施行為／意匠権の侵害行為に該当するか否か

### 4. 効率的な調査環境の整備（日本意匠分類の整備）

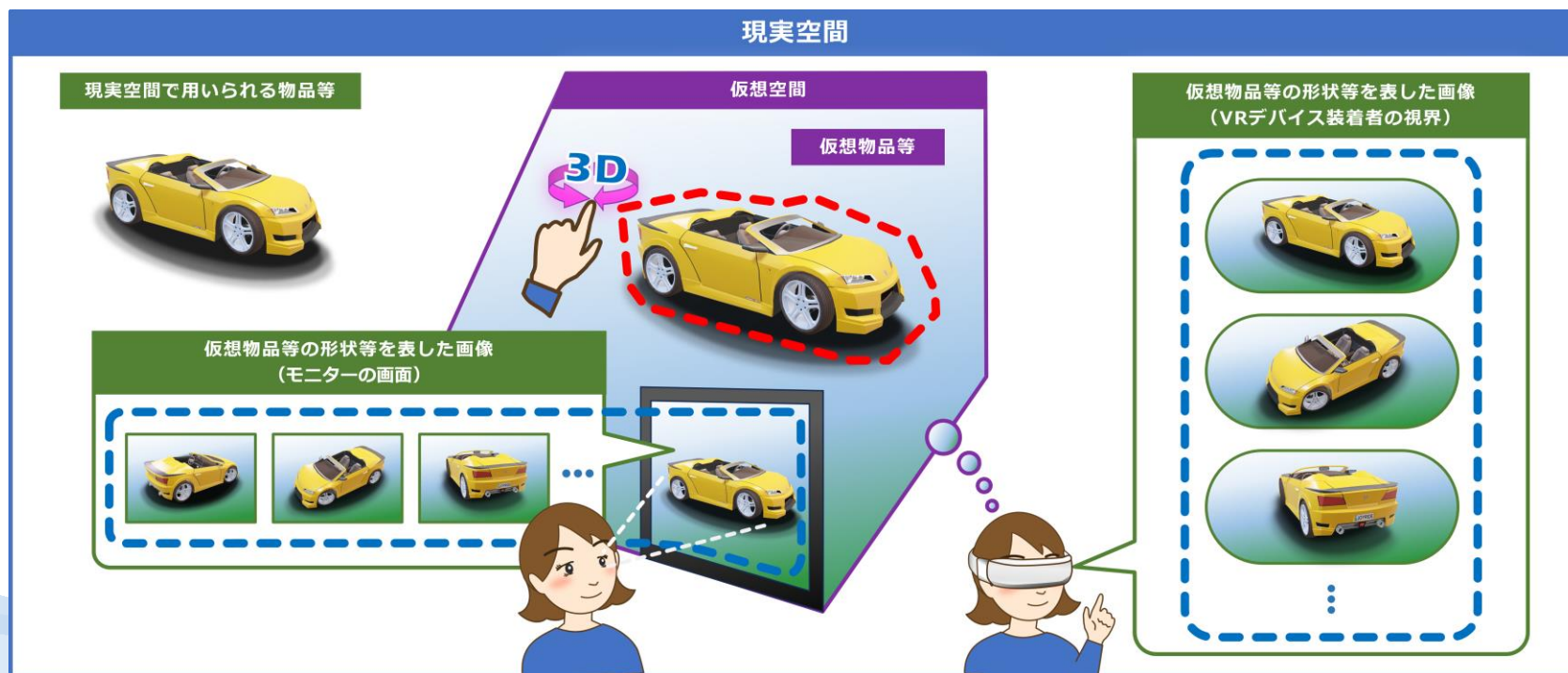
他人の意匠権をどのように調査するのか

- よって、上記 1～4 の論点について、我が国の意匠制度との整合性や、権利の実効性とクリアランス調査の負担とのバランスに配慮しつつ、仮想空間における創作実態や技術の進展を踏まえた適切な対応を検討する必要がある。

## 制度的措置の方向性③の概要

- 意匠制度見直しによって保護を図るべきターゲットは、仮想空間で用いられる（※）物品等（以下「仮想物品等」という。）の形状等である。
- 仮想物品等の形状等を保護する方法として、仮想物品等の形状等を直接の保護対象とする方法もあり得るが、制度的措置の方向性③は、「仮想物品等の形状等を表した画像」を保護対象とすることで、実質的には、仮想物品等の形状等の保護を図る考え方。
- （制度的措置の方向性③にいう）画像として表される仮想物品等の形状等は、一の立体的形状を有し、任意の視点から見たことが可能なものを想定している。

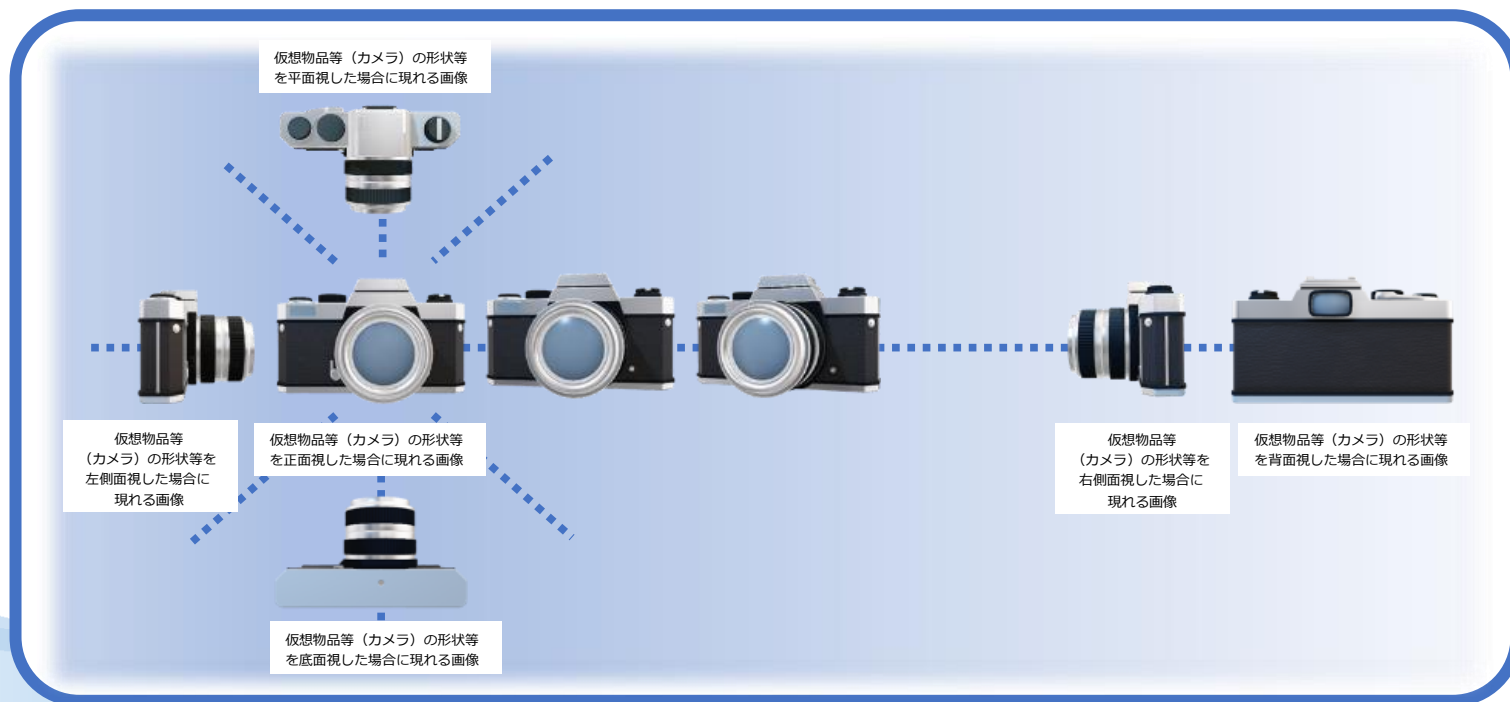
（※）「仮想空間で用いられる」とは、現に仮想空間で用いられていることを要さず、仮想空間で用いられ得るものも含む。



## 「仮想物品等の形状等を表した画像」

- 制度的措置の方向性③によって新たに保護対象となる「仮想物品等の形状等を表した画像」とは、仮想物品等の形状等を任意の視点から見た場合に現れる無数の画像から構成されるものである。
- 現実空間にいる人間は、仮想物品等の形状等について、仮想物品等の形状等を任意の視点から見た場合に現れる無数の画像を通じて捉える。
- この点を踏まえると、仮想物品等の形状等それ自体を直接保護せずとも、仮想物品等の形状等を任意の視点から見た場合に現れる無数の画像を一の意匠として保護することで、実質的には、仮想物品等の形状等を保護することは可能と考えられる。

### 「仮想物品等の形状等を表した画像」



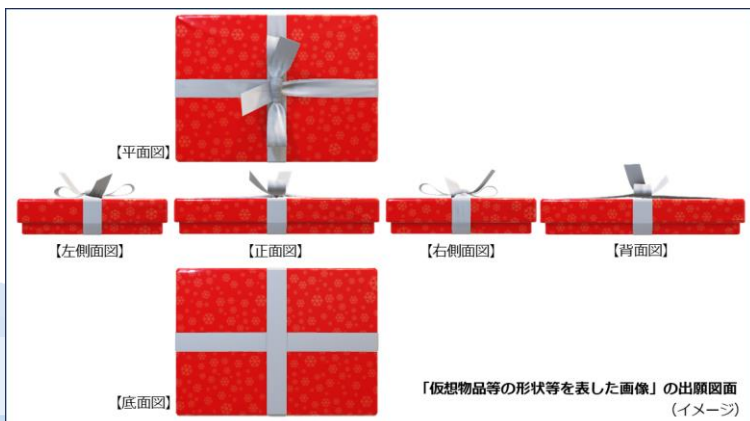


## 制度的措置の方向性③で保護対象となる画像を特定するための方法

- 制度的措置の方向性③で保護対象となる画像を特定するための方法としては、まずは、現行意匠制度における画像意匠と同様、（１）「仮想物品等の形状等を表した画像」それ自体から特定する方法が考えられる。
- また、「仮想物品等の形状等」と「仮想物品等の形状等を表した画像」は、前者を特定することにより後者を構成する全ての画像の形状等についても自ずと特定されるという関係にあることから、（２）「仮想物品等の形状等」から特定する方法も考えられる。

- （１）「仮想物品等の形状等を表した画像」は、仮想物品等の形状等を任意の視点から見た場合に現れる無数の画像から構成されるものであるところ、願書・図面に「仮想物品等の形状等を表した画像」を構成する全ての画像の形状等を網羅的に記載することは出願人にとって酷である。そのため、実務上は、仮想物品等の形状等を任意の視点から見た場合に現れる無数の画像の一部のみを図面（画像図）に表して出願することも想定されるが、その場合、図面に表されていない画像は明らかでないため、出願意匠の範囲が不明確になるリスクがある。
- （２）保護対象の画像それ自体を表してはいないものの、上記のとおり、「仮想物品等の形状等」の特定をもって「仮想物品等の形状等を表した画像」を自ずと特定することが可能である。また、制度的措置の方向性③において実質的に保護を図るものである「仮想物品等の形状等」を表した方が、第三者にとっても何が保護されているのか分かりやすいという利点もある。なお、仮想物品等とは、現実空間で用いられる物品等と同様に一の立体的形状を有しているものを想定していることから、具体的な出願方法としては、仮想物品等の形状等の全体が特定されたものとして理解するために必要な図（例えば、六面図等）を提出する方法が考えられる。

- したがって、（２）「仮想物品等の形状等」から特定する方法を許容すべきである。



仮想物品等の形状等の全体が特定されたものとして理解するために必要な図（例えば、六面図等）を提出する。

# 現行の意匠制度における意匠の認定の対象

## ＜意匠の認定＞

- 現行の意匠制度上、意匠審査において、審査官は出願された意匠が新規性、創作非容易性等の登録要件を満たしているか否かを判断する前提として、意匠の内容を把握し、理解する必要がある。これを意匠の認定という。
- 意匠の認定は、意匠登録出願の際に提出すべき書類に係る規定（意匠法第6条）及び登録意匠の範囲に係る規定（意匠法第24条）に照らし、願書の記載及び願書に添付した図面等を総合的に判断して行う。
- 意匠の認定は、審査段階のみならず、一般に、無効審判や侵害訴訟の場面においても行われている。

## ＜現行の意匠制度における意匠の認定の対象＞

- 意匠の認定の対象となる「意匠」は、物品、建築物の形状等、及び画像（操作画像・表示画像）である。
- 意匠が「物品」の意匠であれば、「物品」としての用途及び機能、形状等を認定し、「画像」の意匠であれば、「画像」としての用途及び機能、形状等を認定する。

（意匠登録出願）

第六条 意匠登録を受けようとする者は、次に掲げる事項を記載した願書に意匠登録を受けようとする意匠を記載した図面を添付して特許庁長官に提出しなければならない。

- 一 意匠登録出願人の氏名又は名称及び住所又は居所
- 二 意匠の創作をした者の氏名及び住所又は居所
- 三 意匠に係る物品又は意匠に係る建築物若しくは画像の用途

2～7 （略）

（登録意匠の範囲等）

第二十四条 登録意匠の範囲は、願書の記載及び願書に添付した図面に記載され又は願書に添付した写真、ひな形若しくは見本により現わされた意匠に基いて定めなければならない。

- 2 登録意匠とそれ以外の意匠が類似であるか否かの判断は、需要者の視覚を通じて起こさせる美感に基づいて行うものとする。



## 制度的措置の方向性③における意匠の認定の対象

### <制度的措置の方向性③における意匠の認定の対象>

- 制度的措置の方向性③は、「仮想物品等の形状等を表した画像」を保護の対象とするものである以上、意匠の認定においても「画像」の用途及び機能、形状等が認定の対象となる。
- もっとも、制度的措置の方向性③において実質的に保護を図るものは仮想物品等の形状等であるため、制度的措置の方向性③の意匠の認定においては、基本的には、仮想物品等の用途及び機能、形状等の認定をもって、「仮想物品等の形状等を表した画像」の用途及び機能、形状等の認定とする。

### 現行の意匠制度上の意匠

- 物品の形状等  
└─┐ 用途及び機能
- 建築物の形状等  
└─┐ 用途及び機能
- 画像
  - └─ 機器の操作の用に供される画像  
└─┐ 用途及び機能、形状等
  - └─ 機器がその機能を発揮した結果として表示される画像  
└─┐ 用途及び機能、形状等

### 制度的措置の方向性③の意匠


- 仮想物品等の形状等を表した画像  
└─┐ 用途及び機能

# 制度的措置の方向性③における出願意匠の認定

- 制度的措置の方向性③における出願意匠の認定は、現行意匠制度上の意匠の認定と同様に、願書の記載及び願書に添付した図面等を総合的に判断することにより行う。
- 制度的措置の方向性③における出願意匠の用途及び機能に関する具体的な認定の手法については、以下のとおり。

- ✓ 仮想物品等は、「意匠に係る物品」の欄に記載の「○○の形状を表した画像」の「○○」（物品の名称）で判断する。
- ✓ 出願意匠の用途及び機能は、主に仮想物品等から社会通念上導き出される用途及び機能であると判断する。  
→ **<事例 1>**
- ✓ 「意匠に係る物品の説明」の欄に、社会通念上導き出される用途及び機能以外の用途及び機能をも備えていることが記載されていれば、社会通念上導き出される用途及び機能に加え、当該記載に係る用途及び機能をも備えるものと判断する。→ **<事例 2>**

## 制度的措置の方向性③の意匠登録出願（例）

願書	願書添付図面（イメージ）
<b>意匠に係る物品</b> ○○の形状を表した画像	
<b>意匠に係る物品の説明</b> ...	

（※）本事例は、制度的措置の方向性③における出願意匠の認定のみを説明するためのものであり、新規性、創作非容易性その他の登録要件の適否は判断していない。

	事例 1	事例 2
(a)意匠に係る物品	<b>指輪</b> の形状を表した画像	<b>指輪</b> の形状を表した画像
(b)意匠に係る物品の説明	記載なし	画像に表された指輪は、アバターの指に付けて装飾する機能に加えて、 <b>仮想空間内で扉にかざすことで解錠する機能を有している。</b>
(a)及び(b)の記載から認定される用途及び機能	<b>装身機能</b>	<b>装身機能</b> <b>解錠機能</b>

# ＜参考＞ 現行意匠制度上の意匠における出願意匠の認定〔意匠審査基準〕

## 意匠審査基準

### 第Ⅱ部 意匠の認定・意匠ごとの認定 第1章 意匠登録出願に係る意匠の認定 2. 概要

- 出願された意匠の認定は、願書の記載及び願書に添付した図面等を総合的に判断して、どのような機能及び用途を有する物品等に対し、どのような形状、模様若しくは色彩又はこれらの結合…の創作がなされたか、ということとその意匠の属する分野における通常の知識に基づいて行う。
- これは、意匠登録を受けようとする者が意匠登録出願をする際には、願書に必要な事項を記載し、意匠登録を受けようとする意匠を願書に添付した図面等により表して特許庁長官に提出しなければならない（意匠法第6条）とされており、また、登録意匠の範囲を定める際は、願書の記載及び願書に添付した図面等により表された意匠に基づいて行われなければならない（意匠法第24条）とされているからである。
- したがって、どのような意匠について意匠登録を受けようとするのかは、願書の記載及び願書に添付した図面等の内容から定められるものであって、開示されていない範囲の形状等（他の図と同一又は対称の説明記載により図示省略された形状等を除く。）については、意匠登録を受けようとする部分の形状等として取り扱わない。

（意匠登録出願）

第六条 意匠登録を受けようとする者は、次に掲げる事項を記載した願書に意匠登録を受けようとする意匠を記載した図面を添付して特許庁長官に提出しなければならない。

- 一 意匠登録出願人の氏名又は名称及び住所又は居所
- 二 意匠の創作をした者の氏名及び住所又は居所
- 三 意匠に係る物品又は意匠に係る建築物若しくは画像の用途

2～7 （略）

（登録意匠の範囲等）

第二十四条 登録意匠の範囲は、願書の記載及び願書に添付した図面に記載され又は願書に添付した写真、ひな形若しくは見本により現わされた意匠に基いて定めなければならない。

2 登録意匠とそれ以外の意匠が類似であるか否かの判断は、需要者の視覚を通じて起こさせる美感に基づいて行うものとする。

## 制度的措置の方向性③における公知意匠の認定

- 制度的措置の方向性③における公知意匠の認定は、現行意匠制度における公知意匠の認定と同様とする。
- 仮想物品等やその用途及び機能については、物品に関する表示や説明、画像として表される仮想物品等の形状等や使用状況等から総合的に判断し、認定する。

✓ 物品に関する表示や説明がなく、仮想空間で用いられる「もの」の形状等や使用状況等から総合的に判断してもなお、何らかの用途及び機能を有する「物品」として認識できず「物品」が明らかでない場合は、「意匠」には該当しない。

### 現行意匠制度における公知意匠の認定

- **公知意匠**とは、「意匠登録出願前に日本国内又は外国において公然知られた意匠」（意匠法第3条第1項第1号）又は「意匠登録出願前に日本国内又は外国において、頒布された刊行物に記載された意匠又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった意匠」（同項第2号）をいう。
- ①「刊行物に記載された意匠」及び②「電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった意匠」の認定の手法は、以下のとおり。
  - ① **「刊行物に記載された意匠」**  
不特定の者が見える状態に置かれた刊行物に記載されている事項、及び刊行物に記載されている事項から本願の出願時のその意匠の属する分野の通常知識に基づいて当業者が導き出せる事項から、刊行物に記載された意匠について認定する。
  - ② **「電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった意匠」**  
電気通信回線を通じて不特定の者が見得るような状態に置かれたウェブページ等に掲載されている事項、及びウェブページ等に掲載されている事項から本願の出願時のその意匠の属する分野の通常知識に基づいて当業者が導き出せる事項から、電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった意匠について認定する。

## ＜参考＞ 意匠登録の要件である「新規性」と意匠の類似について

- 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らないとしている。
- そこで、意匠登録の要件の一つである新規性について、意匠法第3条第1項は、意匠登録出願前に日本国内又は外国において、公然知られた意匠（第1号）や、頒布された刊行物に記載された意匠又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった意匠（第2号）に加え、これらの公知意匠に類似する意匠（第3号）についても、意匠登録を受けることができない旨を規定している。
- したがって、出願された意匠が新規性を有しているか否かを判断するに当たり、審査官は、出願された意匠と公知意匠とを対比し、その結果、両意匠が同一であると認められる場合は、出願された意匠が新規性を有していないと判断する。加えて、両意匠の間に差異点がある場合であっても、両意匠が類似すると認められる場合は、出願された意匠が新規性を有していないと判断する。



(※) 説明の都合上、その他の図は省略した。また、本事例は、類否判断の概要を図示するためのものであり、創作非容易性やその他の登録要件について説明するためのものではない。なお、（審査時の新規性の判断に係る）類否判断の手法や類否判断の観点等の基本的な考え方は、意匠審査基準においてまとめられている。

## ＜参考＞ 意匠権の効力範囲と意匠の類似について

- 意匠権の効力について、意匠法第23条は、「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。」と定めており、意匠権の効力は、登録意匠と同一の意匠のみならず類似する意匠にまで及ぶ。

### 関連規定

（意匠権の効力）

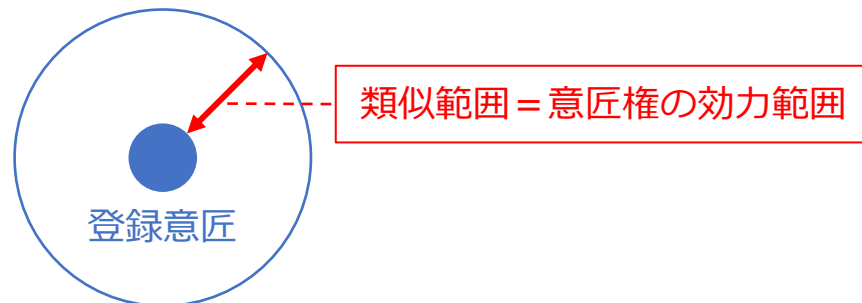
第二十三条 意匠権者は、業として登録意匠及びこれに類似する意匠の実施をする権利を専有する。ただし、その意匠権について専用実施権を設定したときは、専用実施権者がその登録意匠及びこれに類似する意匠の実施をする権利を専有する範囲については、この限りでない。

（登録意匠の範囲等）

第二十四条 登録意匠の範囲は、願書の記載及び願書に添附した図面に記載され又は願書に添附した写真、ひな形若しくは見本により現わされた意匠に基いて定めなければならない。

2 登録意匠とそれ以外の意匠が類似であるか否かの判断は、需要者の視覚を通じて起こさせる美感に基づいて行うものとする。

（参考）意匠権の効力範囲の考え方を示した図



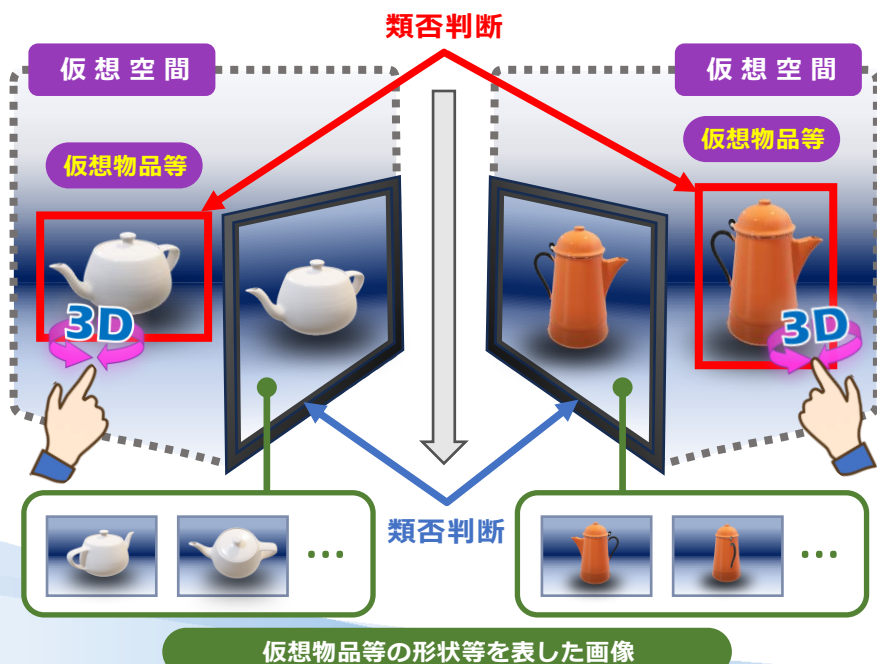


# 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の対象

- 制度的措置の方向性③は、「仮想物品等の形状等を表した画像」を保護の対象とするものである以上、意匠の類否判断においても「画像」が類否判断の対象となる。
- もっとも、制度的措置の方向性③において実質的に保護を図るものは仮想物品等の形状等であるため、制度的措置の方向性③における意匠の類否判断においては、基本的には、仮想物品等を対象とする類否判断をもって、「画像」を対象とする類否判断とする。

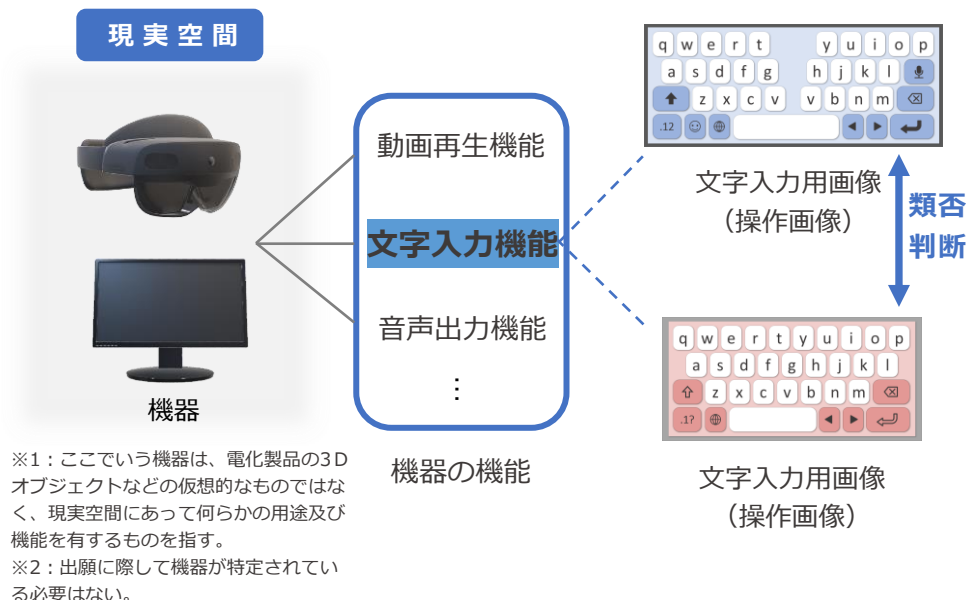
## 制度的措置の方向性③で保護される画像

- 仮想物品等の形状等を表した画像：仮想物品等の形状等を任意の視点から見た場合に現れる無数の画像から構成されるもの



## 現行の意匠制度で保護される画像（操作画像・表示画像）

- 操作画像：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
- 表示画像：何らかの機器の機能と関わりのある表示を行う画像



# 現行の意匠制度における意匠の類否判断の基本的な考え方

- 現行の意匠制度上、意匠の類似は、（対比する両意匠の形状等が同一又は類似であることに加え）対比する両意匠の用途及び機能が同一又は類似であることを前提としている。

## 物品の意匠

審査官は、対比する両意匠が以下の全てに該当する場合に限り、両意匠は類似すると判断する。

- （１）両意匠の意匠に係る物品等の用途及び機能が同一又は類似であること
- （２）両意匠の形状等が同一又は類似であること

## 画像の意匠（操作画像・表示画像）

審査官は、対比する両意匠が以下の全てに該当する場合に限り、両意匠は類似すると判断する。

- （１）両意匠の画像の用途及び機能が同一又は類似であること
- （２）両意匠の形状等が同一又は類似であること

（参考）物品の意匠の同一・類似・非類似の関係性を示した図

		物品の用途及び機能		
		同一	類似	非類似
形状等	同一	同一	類似	非類似
	類似	類似	類似	非類似
	非類似	非類似	非類似	非類似

## ＜参考＞物品・画像の意匠の用途及び機能の類否判断の基本的な考え方

### 物品の意匠における用途及び機能の類否判断

- 対比する両意匠の意匠に係る**物品の使用の目的、使用の状態等に基づき、意匠に係る物品等の用途及び機能を認定し、当該認定に基づき、用途及び機能の類否を判断する。**
- **意匠に係る物品等の用途及び機能が同一又は類似であることの判断**は、物品等の詳細な用途及び機能を比較した上でその類否を決するまでの必要はなく、**具体的な物品等に表された形状等の価値を評価する範囲において、用途（使用目的、使用状態等）及び機能に共通性があれば物品等の用途及び機能に類似性があると判断するに十分である。**
- **意匠に係る物品等の用途（使用目的、使用状態等）及び機能に共通性がない場合には、意匠は類似しない。**

### 画像の意匠（操作画像・表示画像）における用途及び機能の類否判断

- 対比する**両画像の使用の目的、使用の状態等に基づいて、両意匠の用途及び機能を認定し、当該認定に基づき、用途及び機能の類否を判断する。**
- その際、画像の意匠の類似は、**対比する画像同士の用途及び機能が同一又は類似であることを前提とするが、それらの詳細な用途及び機能を比較した上でその類否を決する必要はないことから、具体的な画像に表された形状等の価値を評価する範囲において、用途（使用目的、使用状態等）及び機能に共通性があれば、両画像の意匠の用途及び機能が類似すると判断する。**

## 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方の検討

- 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断においては、現行意匠制度における意匠の類否判断の考え方に照らし、仮想物品等の需要者の視点から、仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行うことが考えられる。
- 他方で、仮想物品等は、現実空間で用いられる物品等と異なり、用途及び機能と形状等の関連性が希薄であり、何らかの機能の追加や削除をすることも可能であって機能に可変性があること、加えて、仮想空間においては物理法則の制約が及ばないため、現実空間にはない物品等の機能を持たせることができること等の実態を踏まえ、仮想物品等の用途及び機能については類否判断を行わないという考え方（形状等のみを基に類否判断を行うこと）もあり得る。
- 上記を踏まえると、制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方としては、以下の（A案）又は（B案）が考えられる。

### 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方

（A案）仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行う

（B案）仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わない（形状等のみを基に類否判断を行う）

# 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方（A案）

## （A案）仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行う

### <審査時の類否判断の観点>

- 対比する両意匠について、以下の（ア）から（エ）の観点から判断を行う。

- （ア）仮想物品等の認定及び対比する両仮想物品等の用途及び機能の類否判断
- （イ）仮想物品等の形状等の認定及び対比する両仮想物品等の形状等の共通点及び差異点の認定
- （ウ）仮想物品等の形状等の共通点及び差異点の個別評価
- （エ）総合的な類否判断

- 類否判断の判断主体は、仮想物品等の需要者とする。
- （ウ）における形状等の共通点及び差異点の個別評価においては、仮想物品等の特性に基づいた評価（仮想物品等の特性に基づき観察されやすい部分か否かの評価等）を行う。

### <権利の効力範囲>

- 仮想物品等の需要者を判断主体として、形状等が同一又は類似である場合において、用途及び機能が同一又は類似の意匠に対してのみ権利が及ぶと考えられる。

### <クリアランス調査の範囲>

- 仮想物品等の用途及び機能、形状等に基づいて調査範囲が画されることが考えられる。

# 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方（B案）

## （B案）仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わない（形状等のみを基に類否判断を行う）

### <審査時の類否判断の観点>

- 対比する両意匠について、以下の（ア）から（エ）の観点から判断を行う。

- （ア）仮想物品等の認定
- （イ）仮想物品等の形状等の認定及び対比する両仮想物品等の形状等の共通点及び差異点の認定
- （ウ）仮想物品等の形状等の共通点及び差異点の個別評価
- （エ）総合的な類否判断

- 仮想物品等の用途及び機能の類否判断は行わない。
- 類否判断の判断主体は、仮想物品等の需要者とする。
- （ウ）における形状等の共通点及び差異点の個別評価においては、仮想物品等の特性に基づいた評価（仮想物品等の特性に基づき観察されやすい部分か否かの評価等）を行う。

### <権利の効力範囲>

- 仮想物品等の需要者を判断主体として、形状等が同一又は類似である場合において、用途及び機能が同一又は類似の意匠であるか否かに関わらず権利が及ぶと考えられる。

### <クリアランス調査の範囲>

- 仮想物品等の形状等に基づいて調査範囲が画されることが考えられる。



# ＜参考＞ 現行の意匠制度における意匠の類否判断の観点 [意匠審査基準]

## 意匠審査基準

### 第Ⅲ部 意匠登録の要件 第2章 新規性・創作非容易性 第1節 新規性 2. 新規性の判断 2. 2. 類否判断

#### 2. 2. 2. 6 対比する両意匠の形状等の共通点及び差異点の個別評価

両意匠の各共通点及び差異点における形状等に関し、審査官は以下の（１）その形状等を対比観察した場合に注意を引く部分か否かの認定及びその注意を引く程度の評価と、（２）先行意匠群との対比に基づく注意を引く程度の評価を行う。各共通点及び差異点における形状等が（１）及び（２）の観点からみてどの程度注意を引くものなのかを検討することにより、各共通点及び差異点が意匠全体の美感に与える影響の大きさを判断する。

#### （１）対比観察した場合に注意を引く部分か否かの認定及び評価

両意匠の各共通点及び差異点における形状等が、対比観察した場合に注意を引く部分か否か及びその注意を引く程度は、①その部分が意匠全体の中で占める割合の大小、及び②その部分が意匠に係る物品等の特性からみて視覚的印象に大きな影響を及ぼす部分かにより、認定及び評価を行う。

なお、具体的な評価方法及び評価結果は個別の意匠ごとに異なるが、一般的には以下のとおり。

#### （a）意匠全体に占める割合についての評価

出願された意匠と公知意匠の共通点あるいは差異点に係る部分について、その大きさが意匠に係る物品等全体に占める割合が大きい場合には、小さい場合と比較して、その部分が注意を引く程度は大きい。

意匠に係る物品等の全体の形状等（基本的構成態様）は、意匠の骨格ともいえるものなので、視覚的印象に与える影響は、通常最も大きい。

#### （b）物品の大きさの違いについての評価

両意匠の意匠に係る物品等自体の大きさ（説明の記載がない場合に認定する通常の大さの範囲を含む。）が異なっていたとしても、それが物品等の用途及び機能の認定に影響を及ぼさない限り、その違いは、強く注意を引くものとはならない。

## ＜参考＞ 現行の意匠制度における意匠の類否判断の観点 [意匠審査基準]

### (c) 物品の特性に基づき観察されやすい部分か否かの評価

意匠には、視覚観察を行う場合に観察されやすい部分、観察されにくい部分が存在する。両意匠の共通点及び差異点における形状等が観察されやすい部分の形状等であれば、注意を引きやすいといえる。

観察されやすい部分は、意匠に係る物品等の用途（使用目的、使用状態等）及び機能、その大きさ等に基づいて、（１）意匠に係る物品等が選択・購入される際に見えやすい部位か否か、（２）需要者（取引者を含む）が関心を持って観察する部位か否かを認定することにより抽出する。

ただし、このようにして抽出される部分であったとしても、その形状等が機能的必然性のみに基づくものであった場合には、意匠的特徴としては考慮しない。

### (d) 物品等の内部の形状等の評価

意匠は、意匠に係る物品等を観察する際に目に付きやすい部位の形状等を中心に比較されるべきであるから、類否判断においては、通常の使用状態において目にすることのない内部の形状等は、意匠の特徴として考慮しない。他方、通常の使用状態において内部の形状等を観察するものについては、使用時に目に付きやすい形状等が注意を引きやすい部分となる。例えば、冷蔵庫の意匠の場合、扉を開けた状態も使用時の形状等である一方、冷蔵庫の用途及び機能は、扉を閉めた状態で内部に食品等を冷却保管するものであるから、通常は、扉を閉めた状態で視覚観察されるものであるといえる。よって、このような場合は扉を閉じた状態の外観が注意を引く程度は内部の形状等のそれよりも大きい。一方、人が内部に入って使用する浴室の意匠等の場合には、内部の形状等が注意を引く部分となる。

### (e) 流通時にのみ視覚観察される形状等の評価

使用時・設置時にはその一部が目には触れないような物品等（例えば、一部が土に埋まるフェンスや、壁や天井に一部が埋め込まれる照明器具等）の場合、流通時にのみ視覚観察される部位が注意を引く程度は、原則として、その他の部位よりも小さい。

ただし、その他の部位における形状等が、ありふれた形状等であるなど意匠全体の美感に与える影響が小さいような場合には、相対的に、流通時にのみ視覚観察される部位の意匠全体の中での重要度が上がり、意匠全体での最終的な判断の際に類否を左右する場合もある。

## 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方（比較表）

- 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方について、A案及びB案を比較すると、以下の表のとおり。

	A案	B案
類否判断の判断主体	<u>仮想物品等の需要者</u>	
類否判断の考え方	<u>仮想物品等の用途及び機能</u> の類否判断を行う。	<u>仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わず、形状等のみを基に</u> 類否判断を行う。
権利の効力範囲 (形状等が同一又は類似である場合)	仮想物品等の <u>用途及び機能が同一又は類似の意匠に対してのみ、権利が及ぶ</u> と考えられる。	仮想物品等の <u>用途及び機能が同一又は類似の意匠であるか否かにかかわらず、権利が及ぶ</u> と考えられる。
クリアランス調査の範囲	仮想物品等の <u>用途及び機能、形状等</u> に基づいて、調査範囲が画されと考えられる。	仮想物品等の <u>形状等</u> に基づいて、調査範囲が画されと考えられる。

# 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方（想定事例）

＜仮想物品等の形状等は同一であるが、仮想物品等の用途及び機能に共通性がない場合＞

## 意匠 1 [出願意匠又は登録意匠]



【意匠に係る物品】

**浮き輪**の形状を表した画像

## 意匠 2 [公知意匠又は被疑侵害意匠]



※いずれの例においても、形状等が同一という前提である。説明の都合上、その他の図は省略した。

※本事例は、A案及びB案の類否判断の考え方のみを検討するためのものであり、創作非容易性やその他の登録要件等について検討や説明をするためのものではない。

## A案における考え方の例

※ 以下の類否判断の判断主体は、仮想物品等の需要者である。

（ア）仮想物品等の認定及び対比する両仮想物品等の用途及び機能の類否判断

【仮想物品等の認定】

意匠 1：仮想物品は「浮き輪」であり、仮想空間において水面に浮かぶために使用する浮き具としての用途及び機能を有するものと認められる。

意匠 2：物品名に関する表示、画像に表された仮想物品の使用状況から、「イヤリング」の仮想物品であって、仮想空間において耳を装飾する用途及び機能を有するものと認められる。

【両仮想物品等の用途及び機能の類否判断】

両仮想物品の用途及び機能には共通性がなく、**非類似と判断され得る**。

（イ）仮想物品等の形状等の認定及び対比する両仮想物品等の形状等の共通点及び差異点の認定（省略）

（ウ）仮想物品等の形状等の共通点及び差異点の個別評価（省略）

（エ）総合的な類否判断

意匠 1 と意匠 2 は、仮想物品の形状等は同一であるが、仮想物品の用途及び機能が非類似であるため、**両意匠は非類似と判断され得る**。

## B案における考え方の例

※ 以下の類否判断の判断主体は、仮想物品等の需要者である。

（ア）仮想物品等の認定（省略）

（イ）仮想物品等の形状等の認定及び対比する両仮想物品等の形状等の共通点及び差異点の認定（省略）

（ウ）仮想物品等の形状等の共通点及び差異点の個別評価（省略）

（エ）総合的な類否判断

意匠 1 と意匠 2 は、仮想物品の形状等が同一であるため、**両意匠は同一と判断され得る**。



## 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方（まとめ）

- 以上を踏まえた、A案及びB案に対する相対的な評価は以下のとおり。
- A案は、まずもって我が国の意匠制度と整合する考え方であり、制度的措置の検討に当たり考慮すべき懸念（クリアランス調査の負担・萎縮効果）や権利の実効性にも配慮したものである点で、B案との比較においてバランスが取れた案であり、適切ではないか。

	A案	B案	相対的な評価
意匠制度との整合性	○	×	B案における用途及び機能の類否判断を行わない考え方は、我が国の意匠法における基本的な考え方を大きく変更するものであるため、我が国の意匠制度と整合しない。 他方で、A案は、用途及び機能の類否判断を行うため、我が国の意匠制度と整合する。
クリアランス調査の負担	○	×	B案は、仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わないため、クリアランス調査の範囲が非常に広範になる可能性があり、調査の負担は大きい。 他方で、A案は、仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行うため、クリアランス調査の範囲を限定することが可能であり、調査の負担はB案に比して小さい。 なお、クリアランス調査等において調査対象を絞り込む際に利用される現行の日本意匠分類(※)は、主として物品の用途の概念に基づいて分類を整備しており、国際意匠分類においても、物品観点で分類が整備されている。
権利の実効性	△	○	A案及びB案は、仮想物品等の実態を踏まえた権利の実効性が期待されるところ、B案は、用途及び機能が類似しない意匠に対しても権利が及ぶことが想定されるため、権利の実効性がより期待される。
クリエイターの創作活動や仮想空間市場に対する萎縮効果への配慮	○	△	A案は、権利の実効性を担保しつつも、クリアランス調査の負担がB案に比して小さいため、萎縮効果に対して配慮したものである。 他方で、B案は、権利の実効性が期待されるが、クリアランス調査の負担がA案に比して大きいいため、萎縮効果に対する配慮は十分でない。

(※) 日本意匠分類は、有効な検索ツールを提供することを主たる目的とし、物品の用途の概念を主として用い、必要に応じて機能、形態等の概念を用いている。

### 制度的措置の方向性③における意匠の類否判断の基本的な考え方

(A案) 仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行う

(B案) 仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わない（形状等のみを基に類否判断を行う）

## 御議論いただきたい事項

- 制度的措置の方向性③の具体的内容に関する論点のうち、保護対象（保護され得る画像及び意匠の認定）と意匠の類否判断については、我が国の意匠制度との整合性や、権利の実効性とクリアランス調査の負担とのバランスに配慮しつつ、仮想空間における創作実態や技術の進展を踏まえ、以下の対応案が適切ではないか。

### 制度的措置の方向性③の具体的内容に関する論点の対応案

#### ＜保護対象（保護され得る画像及び意匠の認定）の基本的な考え方＞

- 「仮想物品等の形状等を表した画像」を保護対象とすることで、実質的には、仮想物品等の形状等の保護を図る。
- 画像として表される仮想物品等の形状等は、一の立体的形状を有し、任意の視点から見る事が可能なものとし、仮想物品等を任意の視点から見た場合に現れる無数の画像を一の意匠として保護する。
- 「仮想物品等の形状等を表した画像」に係る意匠の認定は、現行意匠制度上の意匠の認定と同様に行う。

#### ＜意匠の類否判断の基本的な考え方＞

- 意匠の類否判断においては、現行意匠制度における意匠の類否判断の考え方に照らし、（A案）仮想物品等の需者の視点から、仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行う。
- A案は、B案（仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わない（形状等のみを基に類否判断を行う））との比較において、まずもって我が国の意匠制度と整合する考え方であり、制度的措置の検討に当たり考慮すべき懸念（クリアランス調査の負担・萎縮効果）や権利の実効性にも配慮したものであるため、適切であると考えられる。



以上の対応案について、御意見をいただきたい。



## 2. 生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応

# 第16回本小委員会以降の動向と今回の本小委員会の予定

## ＜令和6年度調査研究＞

- 令和6年度に「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」を実施。

## ＜特許制度小委員会＞

- 特許制度小委員会では、第50回、第52回及び第53回において、AI技術の発達を踏まえた特許制度上の適切な対応について御議論いただいた。
- 第53回特許制度小委員会においては、法的論点と具体的な検討事項を整理した上で、今後の検討の方向性として、特に①発明該当性、②発明者及び③引用発明適格性の論点について、相対的に早期に考え方を整理していく方針が確認された。

## ＜人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律案＞

- 人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律案が第217回通常国会に提出され、令和7年4月24日、衆議院で可決。

## ＜ダバス事件＞

- 特許法に関するダバス事件（知的財産高等裁判所令和6年（行コ）第10006号）について、令和7年1月30日に控訴審判決が言い渡された。
- 控訴審判決は、特許を受けることができる「発明」は、自然人が発明者となるものに限られると解するのが相当として、原判決を維持した。また、AI発明に特許権を付与するか否かは、AI発明が社会に及ぼす様々な影響についての広汎かつ慎重な議論を踏まえた、立法化のための議論が必要な問題と言及した。

## 今回の本小委員会の予定

- 本小委員会においては、上記の動向を踏まえ、事務局にて行つた法的論点の整理と分析の結果に基づく今後の検討の方向性について、御議論いただきたい。

## ＜参考＞ダバス事件の概要

事案の概要	<ul style="list-style-type: none"><li>原告は、国際出願をした上、発明者の氏名の欄に「<u>ダバス、本発明を自律的に発明した人工知能</u>」と記載した国内書面を提出した。</li><li>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が、原告が補正をしなかったため、<u>発明者は自然人に限るとして出願却下処分をした</u>。</li><li>原告は、出願却下処分が違法であると主張して、<u>同処分の取消しを求めて提訴</u>。</li></ul>
第1審判決	東京地判令和6年5月16日（令和5年（行ウ）第5001号）：請求棄却→原告が控訴
	<ul style="list-style-type: none"><li>特許法に規定する「<u>発明者</u>」は、<u>自然人に限られるものと解するのが相当</u>であると判示。</li><li>「特許法にいう「発明者」が自然人に限られる旨の前記判断は、上記実務上の懸念までもを直ちに否定するものではなく、原告の主張内容及び弁論の全趣旨に鑑みると、まずは<u>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</u>。」との付言がなされた。</li></ul>
控訴審判決	知財高判令和7年1月30日（令和6年（行コ）第10006号）：控訴棄却（原判決維持）
	<ul style="list-style-type: none"><li>特許法に基づき<u>特許を受けることができる「発明」は、自然人が発明者となるものに限られると解するのが相当</u>であると判示。</li><li>「<u>AI発明<sup>(※)</sup>に特許権を付与するか否かは、AI発明が社会に及ぼす様々な影響についての広汎かつ慎重な議論を踏まえた、立法化のための議論が必要な問題</u>」と言及。</li></ul>

（※）控訴審判決は、「AI発明」につき、「AI発明」の略語の定義は、便宜上、原告の主張に基づいて定めるが、本件において、特許出願に係る発明を人工知能（AI）が自律的にした事実の有無は、争点となっていない。また、「AI発明」の略語は、人工知能（AI）の成果物が特許法の定める「発明」に当たり得ることをあらかじめ前提とするものではない（この点は、後記のとおり、本件の争点の一つである。）。」とした上で、「人工知能（AI）が自律的にした発明」と定義している。

# 令和6年度調査研究の概要・背景

➤ 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の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した。

- (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」の概要＞

### (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

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。

### (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

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。

### (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

- ・ 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。

### アドバイザリーグループ

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

# （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

- 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、次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、38者から回答を得た**。アンケート調査の結果をもとに、**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**。

- ✓ 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
- ✓ 2022年度意匠登録件数上位40者（上記で選定された国内企業等を除く）

- 上記調査のうち、生成AIの利用状況等に関する主な結果は、以下のとおり。

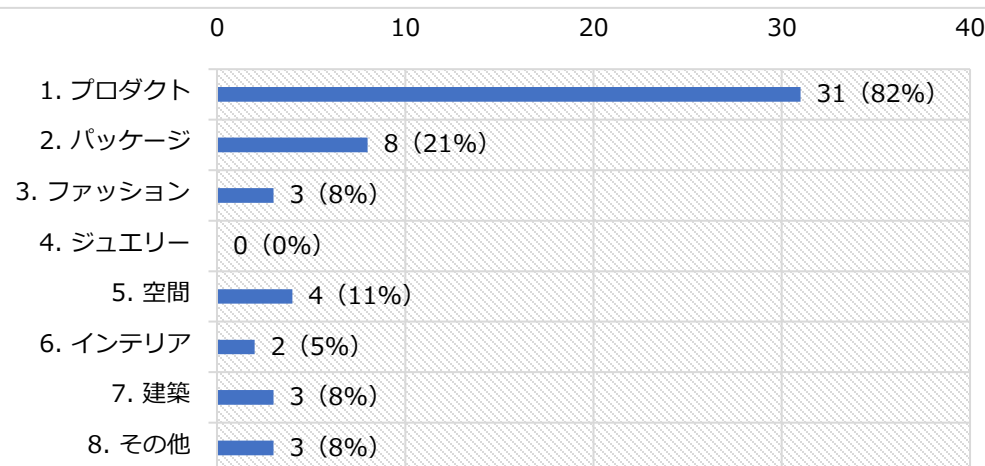
## ＜回答者の業種＞

- 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16%（6者）と最も多く、その他の製造業が13%（5者）となった。なお、デザイン業の11%（4者）はデザイン事務所からの回答であった。

## ＜回答者のデザイン創作分野＞

- 回答者のデザイン創作分野については、プロダクトデザイン分野が82%（31者）と最も多く、パッケージデザイン分野が21%（8者）と続くほか、様々な分野が含まれている。

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）



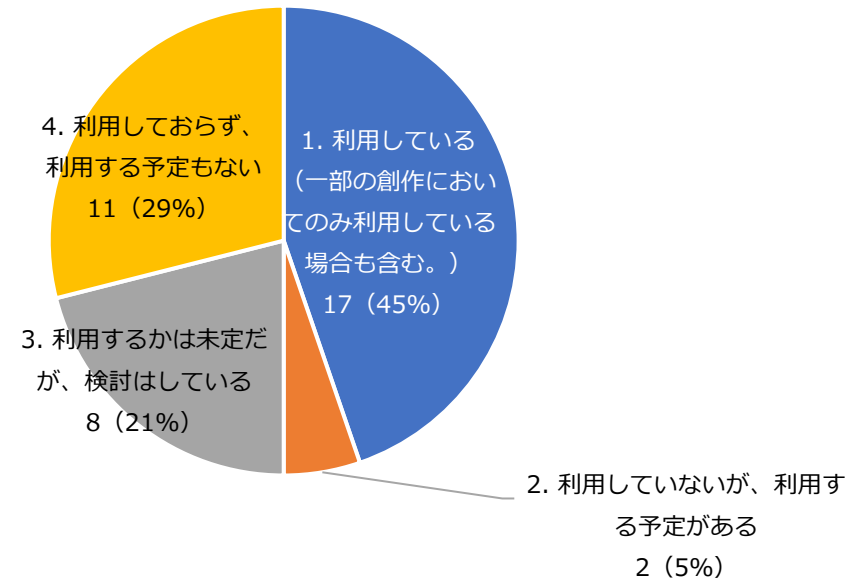
# デザインを創作する場合の生成AIの利用状況

- デザインを創作する場合の生成AIの利用状況について、アンケート調査では、「利用している」との回答が45%（17者）と多かった。
- 一方で、「利用するかは未定だが、検討はしている」（21%（8 者））、「利用しておらず、利用する予定もない」（29%（11 者））も相当数を占めた。

※次頁から36頁で紹介する調査結果は、デザイン創作をする場合に生成AIを「利用している」と回答した者に対する質問・回答に基づくものである。

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。

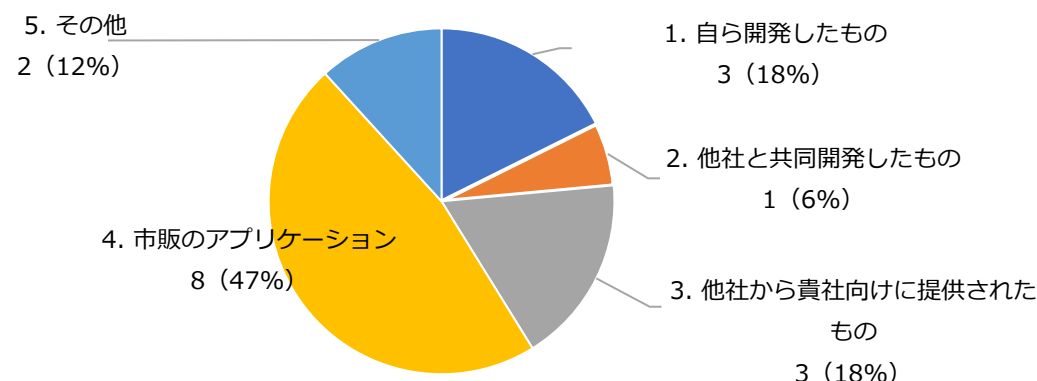




# デザイン創作に利用している生成AI

- デザインの創作に利用している生成AIについて、アンケート調査では、**「市販のアプリケーション」との回答が47%（8者）**、「その他」との回答が12%（2者）であった。これらの回答をした者からは、Adobe Firefly、Midjourney、Chat GPT、Stable Diffusion等の回答があり、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いことが窺える。また、**「自ら開発したもの」との回答も18%（3者）**あった。
- 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。

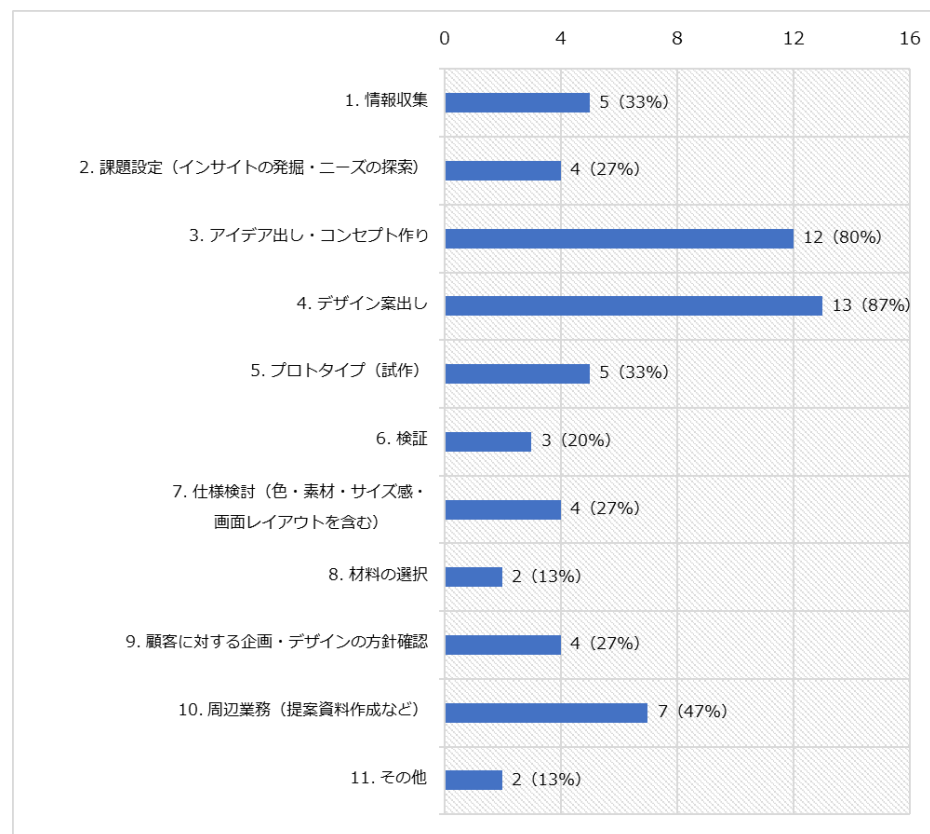
利用している生成AIは、以下のいずれに該当しますか。（回答者数17）



# 生成AIを主に利用している段階

- 生成AIを主に利用している段階について、アンケート調査（複数回答可）では、「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。

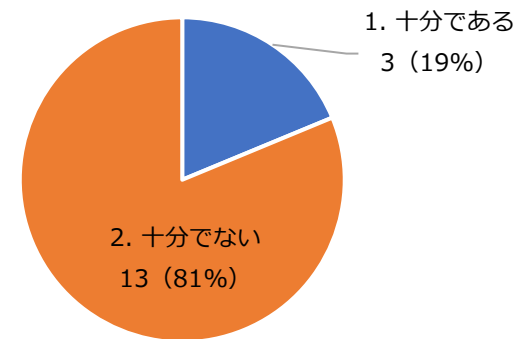
生成AIについては、主にどの段階（プロセス）で利用していますか（複数回答可）。（回答者数15）



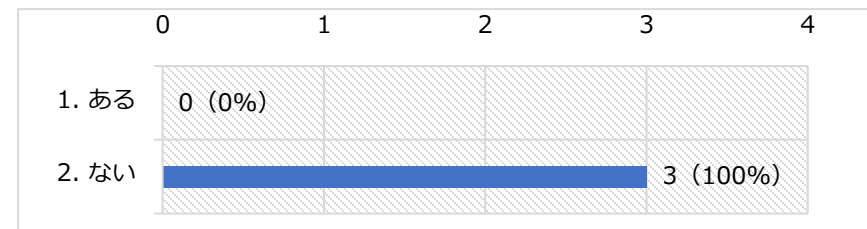
# 生成AIの技術水準/生成AIによる自律的な創作

- 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、アンケート調査では、「十分でない」と回答した者（81%（13者））が多かった。
- 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。
- なお、「十分である」と回答した者（19%（3者））においても、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ないとの回答であった。

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）



上記質問において「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）



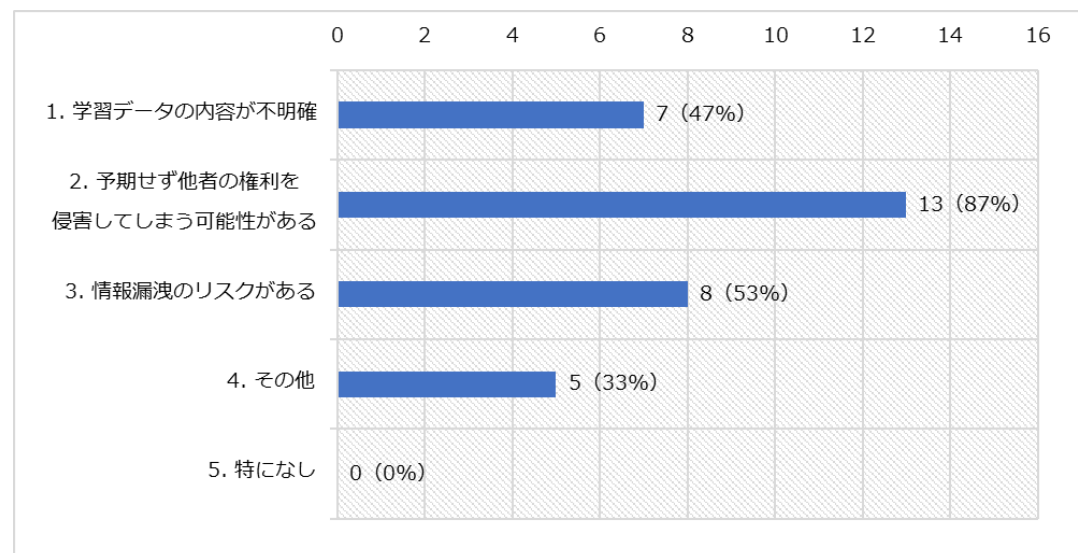
# 生成AI利用の効果・メリット／問題点・デメリット

- 生成AIを利用することで生じた効果・メリットについて、アンケート調査（複数回答可）では、「創作作業の効率化」が最多の73%（11者）で、「金銭的コストの削減」が27%（4者）、「創作水準の向上」が20%（3者）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。
- 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、アンケート調査（複数回答可）では、「その他」が最多の53%（8者）を占め、「デザイナーに比べて質が悪い」が33%（5者）、「操作の習得に手間がかかる」が27%（4者）であった。なお、「その他」を選択した場合の回答として、知的財産権の問題を挙げる回答が4者あった。

# 生成AIの利用を今後さらに進めるに当たっての課題及び懸念

- 生成AIの利用を今後さらに進めるに当たっての課題及び懸念について、アンケート調査（複数回答可）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87%（13者）、「情報漏洩のリスクがある」が53%（8者）、「学習データの内容が不明確」が47%（7者）と続いた。
- なお、権利侵害や情報管理の観点のリスクに対する対応策について、ヒアリング調査では、「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」、「法律が決まっていけ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。

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当たり、課題や懸念はありますか（複数回答可）。（回答者数15）





## （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

- 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（※）。

### 主な質問項目

- ・ 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
- ・ 他者の創作した既存の意匠を、生成AIに学習させること
- ・ 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
- ・ 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の利活用の拡大等が、創作非容易性／非自明性（米）／独自性（欧）の考え方に与える影響
- ・ 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
- ・ 各国個別の事情

（※）調査結果については、今後の検討において関連する情報を適宜紹介する。

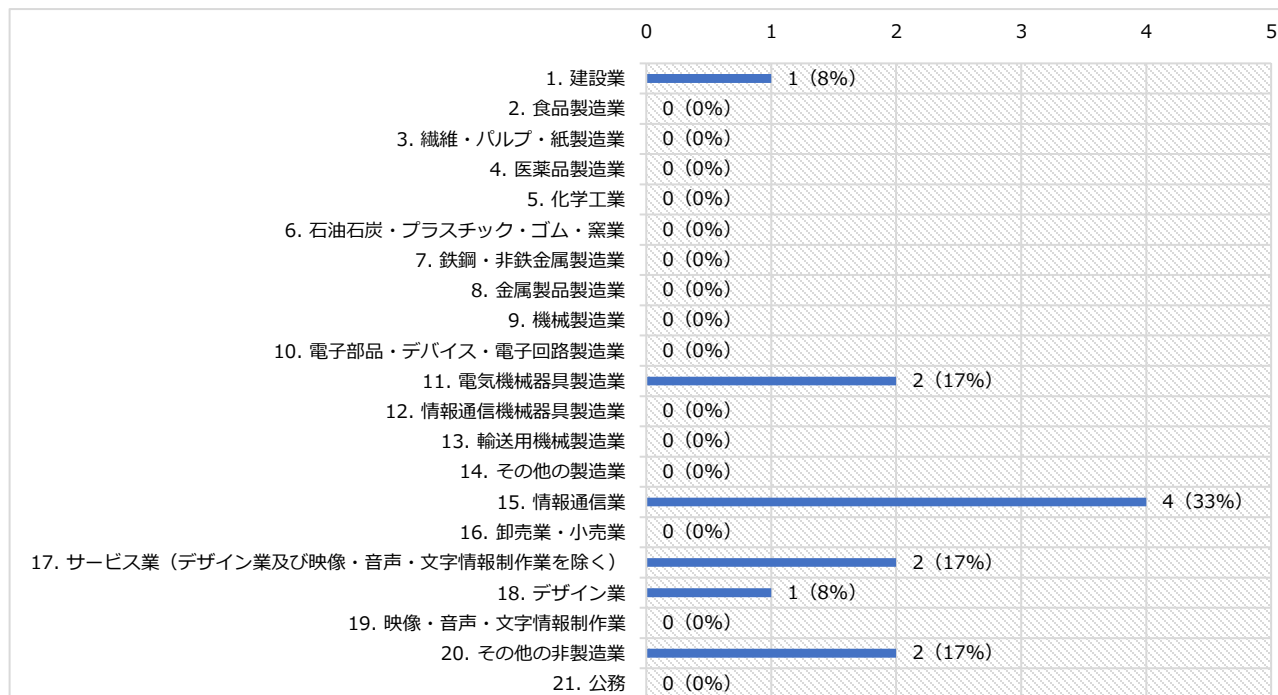
### （3）デザインの創作活動に資する生成AI技術の提供に関する国内動向の調査・整理

- 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、**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、12者から回答を得た。**アンケート調査の結果をもとに、**国内企業等5者に対してヒアリング調査を実施した。**

#### ＜回答者の業種＞

- 回答者の業種については、6の業種から回答があり、情報通信業が33%（4者）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17%（2者）となった。なお、デザイン業の8%（1者）はデザイン事務所からの回答であった。

貴社の業種は、以下のいずれに該当しますか。（回答者数12）

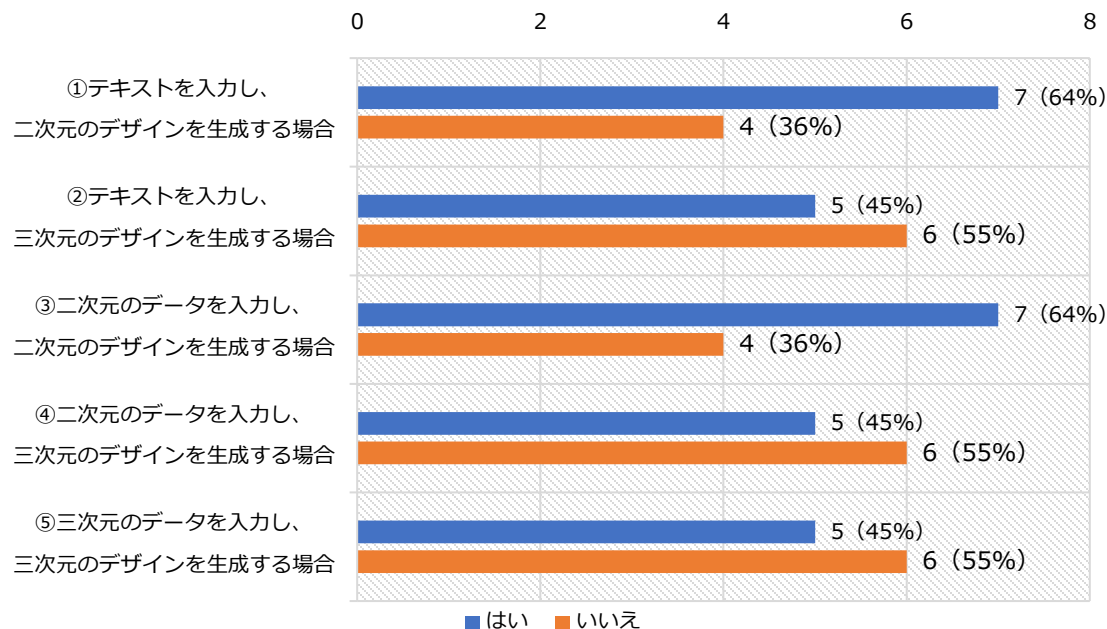


# 現在の生成AIの技術水準

## <現在の生成AIの技術水準>

- アンケート調査では、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、①と③の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。

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）

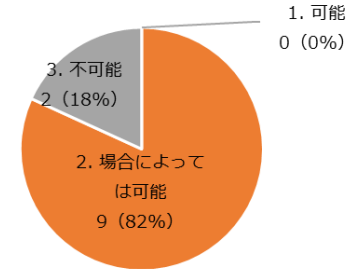


# 生成AIによる自律的な創作の可能性／生成AIを利用した創作の判別可能性

## ＜生成AIによる自律的な創作の可能性＞

- 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、アンケート調査では、「場合によっては可能」が82%（9者）、「不可能」が18%（2者）、「可能」が0%であった。

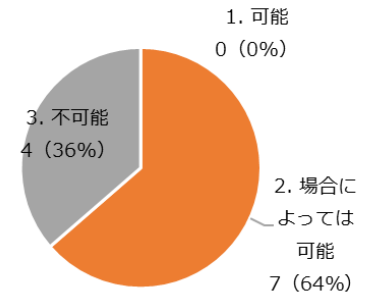
デザインの創作過程全体を通じて人間が実質的に関与せず、生成AIが自律的に創作を行うことは現時点において可能ですか。（回答者数11）



## ＜生成AIを利用した創作の判別可能性＞

- 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、アンケート調査では、「場合によっては可能」が64%（7者）、「不可能」が36%（4者）であったが、「可能」との回答は0%であった。

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）



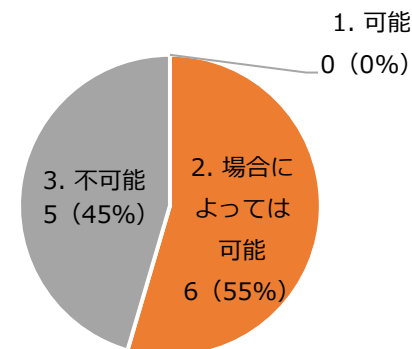
- ヒアリング調査においては、上記事後的な判別に関して、電子透かし（ウォーターマーク）や「generated by ○○」といったタグが付いていれば鑑別できるとの回答があったが、これらが付いていない場合にも判別を可能となる技術に関しては、どの生成AIが出力したかを推定するAIはできるかもしれないとの回答や、生成AIの利用有無を推定するAIができたとしても、生成AI技術の進歩とのいたちごっこであるとの回答があったほか、根本的に判別可能とする技術を挙げた回答は無かった。また、この判別について、そもそも生成AIの利用有無の定義（生成AIの利用方法はさまざまであるところ、何をもって利用したと定義するのか）が判然としないと指摘する回答や、上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を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。

# ＜参考＞学習データの特定可能性／デザイン生成手法の特定可能性

## ＜学習データの特定可能性＞

- 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、アンケート調査では、「場合によっては可能」が55%（6者）、「不可能」が45%（5者）であったが、「可能」との回答は0%であった。

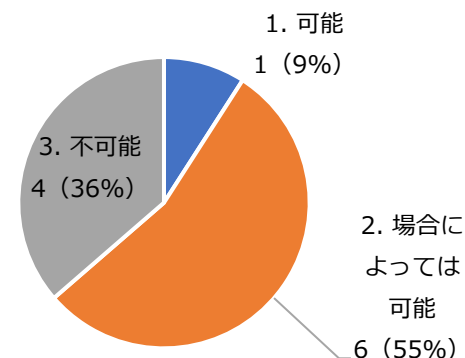
あるデザインが生成AIを利用して創作されたものである場合、現在の生成AIの技術水準において、どのようなデータを学習したかについて、事後的に特定することは可能ですか。（回答者数11）



## ＜デザイン生成手法の特定可能性＞

- 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、アンケート調査では、「場合によっては可能」が55%（6者）、「不可能」が36%（4者）、「可能」が9%（1者）であった。

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ですか。（回答者数11）





# 法的論点と具体的な検討事項の整理

- 第16回の本小委員会で頂いた御意見、調査研究の結果、特許制度小委員会における議論状況等を踏まえると、生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応として考えられる法的論点と具体的な検討事項は、次のとおり整理できる。

	論点	具体的な検討事項
①	意匠該当性	<p>【①－１】生成AIを利用して作成したデザインは、「意匠」に該当するか。</p> <p>【①－２】創作過程において人の実質的な関与がなく、生成AIが自律的に作成したデザインは、「意匠」に該当するか。</p>
②	創作者	<p>【②－１】生成AIを利用して作成したデザインの創作者の認定は、従前と同様の考え方（裁判例上、創作者とは、意匠の創作に実質的に関与した者をいうとされる）に基づき行うとすることによりか。</p> <p>【②－２】人の関与はあるが、従前と同様の考え方では創作者が存在しない事態が生じ得る場合、当該デザインは意匠法で保護され得るか。また、保護され得る場合、その権利の帰属主体は誰か。</p> <p>【②－３】創作過程において人の実質的な関与がなく、生成AIが自律的に作成したデザインが「意匠」に該当するとした場合、生成AIを創作者として認めるべきか。</p> <p>【②－４】②－３において、生成AIを創作者として認めない場合、出願時に創作者を偽り得るところ（いわゆる「僭称問題」）、どのように対応すべきか。</p>
③	引用意匠適格性	<p>【③－１】意匠登録出願前に生成AIを利用して作成・公開されたデザインは、新規性や創作非容易性の登録要件に係る拒絶理由の根拠として引用する「意匠」や「形状又は画像」となるか。</p>
④	新規性喪失の例外	<p>【④－１】意匠登録出願前に出願人の既存デザインに基づき第三者が生成AIを利用するなどして作成・公開したデザインは、新規性や創作非容易性の登録要件に係る拒絶理由の根拠から例外的に除外すべきか。</p>
⑤	創作非容易性	<p>【⑤－１】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。</p> <p>【⑤－２】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。</p> <p>【⑤－３】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、生成AIを利用せずに作成したデザインと異なるべきか。</p>
⑥	記載要件	<p>【⑥－１】デザインの創作過程において生成AIを利用した場合、意匠登録出願時に、生成AIの利用の有無を明示するよう義務付けるべきか。</p>

# 法的論点の検討を進めるに当たっての分析とその観点

- 生成AI技術は、デザイン創作のいずれの過程においても関連するため、法的論点の検討を進めるに当たっては、次のⅠ～Ⅲの観点を踏まえた分析が必要。

## ＜法的論点の分析に関する観点＞

- Ⅰ．デザイン創作の実態や技術の発展状況を踏まえ、検討の必要性が高い論点か。
- Ⅱ．デザイン創作に関わるステークホルダーの意見を踏まえ、検討の必要性が高い論点か。
- Ⅲ．国内外における諸情勢を踏まえ、検討の必要性が高い論点か。



- 以下では、前頁記載の法的論点について、具体的な検討事項と現行制度を整理した上で、調査研究の結果等をもとにⅠ～Ⅲの観点を踏まえた分析を行った。

# ①意匠該当性（現行制度と具体的な検討事項）

## 具体的な検討事項

次の点が具体的な検討事項として挙げられる。

【①－１】人が生成AIを利用して作成したデザインは、「意匠」に該当するか。

【①－２】創作過程において人の実質的な関与がなく、生成AIが自律的に作成したデザインは、「意匠」に該当するか。

## 現行制度

- 意匠法第2条第1項は、「意匠」を、「物品…の…形状等…、建築物…の形状等又は画像…であつて、視覚を通じて美感を起こさせるもの」と定義している。

①－１／①－２

意匠法第2条第1項の定義する「意匠」に該当するか？

生成AIを利用して作成したデザイン

物品



建築物



画像



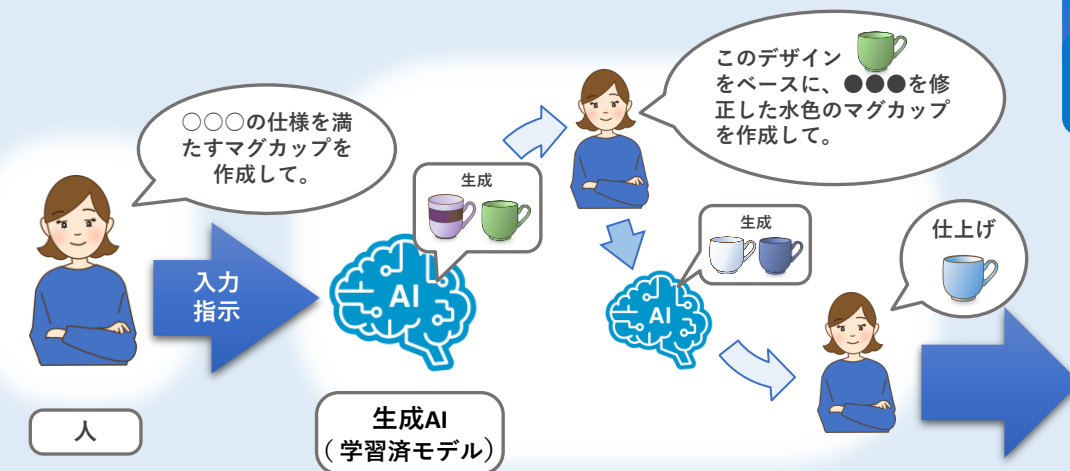
物品



建築物



画像



生成AI (学習済モデル)



生成AIが自律的に作成

# ①意匠該当性（分析）

## < I. デザイン創作の実態や技術の発展状況 >

- デザインを創作する場合の生成AIの利用状況について、アンケート調査では「利用している」との回答が約半数を占めており、生成AIの利用が一定程度普及しているといえる（31頁）。また、生成AIの具体的な利用段階（プロセス）としても、「デザイン案出し」や「アイデア出し・コンセプト作り」を中心に、様々な段階で利用されている（33頁）。
- 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について、アンケート調査では、「ある」との回答はなかった（34頁）。また、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、アンケート調査では「可能」との回答はなかったが、「不可能」との回答よりも「場合によっては可能」との回答の方が多かった（40頁）。

分析



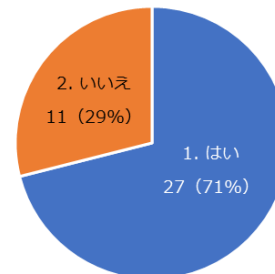
➤ デザインの創作過程において、人が生成AIを利用することは既に現実に行われており、また、生成AIが自律的に創作を行う可能性も場合によっては可能とされていることを踏まえると、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

# ①意匠該当性（分析）

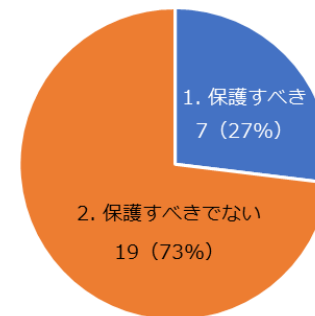
## <Ⅱ. デザイン創作に関わるステークホルダーの意見>

- 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、アンケート調査では、意匠権による保護を受けることを望むとの回答が優勢であった。また、生成AIを利用して創作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について、ヒアリング調査では、望ましくないといった回答があった。
- 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デザインについて、アンケート調査では、意匠法で保護すべきではないとの回答が優勢であった。また、ヒアリング調査では、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。

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）



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）



分析



- 生成AIを利用して創作したデザインを意匠権で保護すべきか否かについては、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か否かによって、ユーザーの意見の傾向に相違がみられた。「意匠」は、他の論点を議論する前提となる基本概念であって重要性が高いことも踏まえると、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

# ①意匠該当性（分析）

## <Ⅲ. 国内外の諸情勢>

- ・ ダバス事件控訴審判決では、（本論点と特許法上対応する）発明該当性に関連して、「特許法に基づき特許を受けることができる「発明」は、自然人が発明者となるものに限られると解するのが相当である」、「AI発明（人工知能（AI）が自律的にした発明）に特許権を付与するか否かは、発明者が自然人であることを前提とする現在の特許権と同内容の権利とすべきかを含め、AI発明が社会に及ぼす様々な影響についての広汎かつ慎重な議論を踏まえた、立法化のための議論が必要な問題である」旨判示された。
- ・ 第53回特許制度小委員会では、発明該当性について、相対的に早期に考え方を整理していくことが適切とされた。
- ・ 諸外国のうち、例えば、米国について、USPTOが2024年2月に発行した「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」では、「発明者および共同発明者は、自然人でなければならない。」とした上で、「自然人が発明の創作にAIを使用したからといって、発明者としての寄与が否定されるわけではない。」としている（※1）。また、海外有識者のヒアリング調査（米国）では、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）の紹介や、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があった。

分析



➤ 本論点と特許法上対応する発明該当性に関連して、国内では、既に訴訟事件が生じて裁判所の判断が示されており、特許制度小委員会でも相対的に早期に考え方を整理することが適切とされたこと、国外では、例えば、米国においてガイダンス発行等の活発な動きが見られることといった国内外の諸情勢を踏まえると、意匠法においても、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

（※1）JETRO NY「USPTO、AIの支援を受けた発明の発明者適格性に関するガイダンスを発行（2024年2月13日）」  
[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/Ipnnews/us/2024/20240213.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnnews/us/2024/20240213.pdf)

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



## ②創作者（現行制度と具体的な検討事項）

具体的な 検討事項	<p>次の点が具体的な検討事項として挙げられる。</p> <p>【②－１】生成AIを利用して作成したデザインの創作者の認定は、従前と同様の考え方（裁判例上、創作者とは、意匠の創作に実質的に関与した者をいうとされる）に基づき行うとすることでよい。</p> <p>【②－２】人の関与はあるが、従前と同様の考え方では創作者が存在しない事態が生じ得る場合、当該デザインは意匠法で保護され得るか。また、保護され得る場合、その権利の帰属主体は誰か。</p>
現行制度	<ul style="list-style-type: none"><li>意匠法第３条第１項柱書は、<u>「意匠の創作をした者」（創作者）がその意匠について意匠登録を受けることができる</u>旨定めているが、<u>創作者の定義に関する明文規定はない</u>。</li><li>裁判例上、創作者とは、<u>意匠の創作に実質的に関与した者</u>をいうとされる（大阪高判平成６年５月２７日（平成５年（ネ）２３３９号）、東京地判令和３年９月１日（平成３０年（ワ）第３８５８５号・平成３１年（ワ）第１０１７１号））。</li></ul>
具体的な 検討事項	<p>次の点が具体的な検討事項として挙げられる。</p> <p>【②－３】創作過程において人の実質的な関与がなく、生成AIが自律的に作成したデザインが「意匠」に該当するとした場合、生成AIを創作者として認めるべきか。</p> <p>【②－４】②－３において、生成AIを創作者として認めない場合、出願時に創作者を偽り得るところ（いわゆる「僭称問題」）、どのように対応すべきか。</p>
現行制度	<ul style="list-style-type: none"><li><u>特許法に関するダバス事件控訴審判決の射程が意匠法にも及ぶと考えた場合</u>、意匠法では、権利能力のない存在を創作者とする意匠について意匠権を付与するための手続は定められておらず、そのため、「意匠」の概念自体は自然人を創作者とする場合に限られないと解したとしても、<u>権利能力のない存在を創作者とする「意匠」について、意匠法に基づく手続により意匠権を付与する余地はない</u>、と解することが考えられる。</li></ul>

## ②創作者（分析）

### < I. デザイン創作の実態や技術の発展状況 >

- デザインを創作する場合の生成AIの利用状況について、アンケート調査では「利用している」との回答が約半数を占めており、生成AIの利用が一定程度普及しているといえる（31頁）。また、生成AIの具体的な利用段階（プロセス）としても、「デザイン案出し」や「アイデア出し・コンセプト作り」を中心に、様々な段階で利用されている（33頁）。
- 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について、アンケート調査では、「ある」との回答はなかった（34頁）。また、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、アンケート調査では「可能」との回答はなかったが、「不可能」との回答よりも「場合によっては可能」との回答の方が多かった（40頁）。

分析



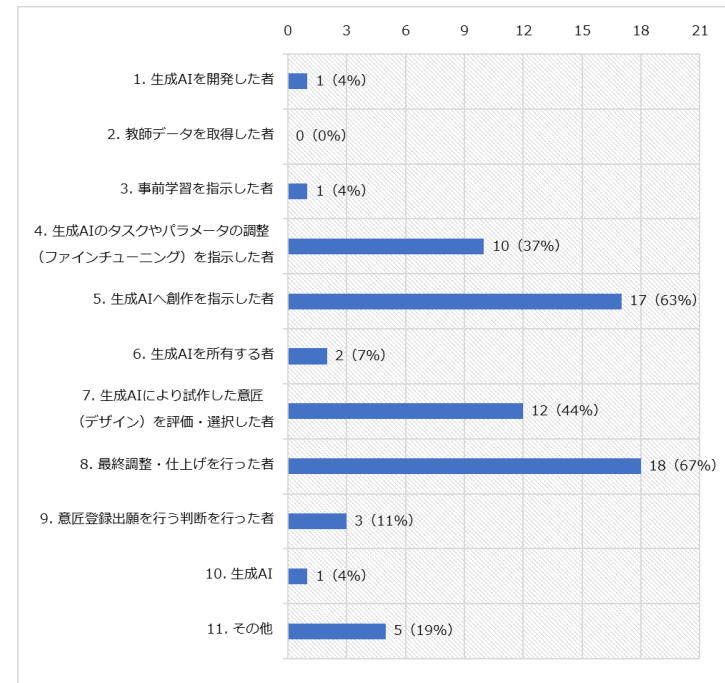
➤ デザインの創作過程において、人が生成AIを利用することは既に現実に行われており、また、生成AIが自律的に創作を行う可能性も場合によっては可能とされていることを踏まえると、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

## ②創作者（分析）

### <Ⅱ. デザイン創作に関わるステークホルダーの意見>

- 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が自律的に作成したものを除く）を意匠権で保護する場合に誰を創作者とすべきかについて、アンケート調査では、「最終調整・仕上げを行った者」や「生成AIへ創作を指示した者」とする回答が多かった。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）といった回答もあった。
- 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が自律的に作成したデザインを意匠権で保護する場合の創作者や、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、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関して、アンケート調査及びヒアリング調査では、様々な回答があった。

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が自律的に作成したものを除く）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）



分析



- 生成AIを利用して創作したデザインを意匠権で保護する場合の創作者については、ユーザーからは様々な意見があった。創作者は、他の論点を議論する前提となる基本概念であって重要性が高いことも踏まえると、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

## ②創作者（分析）

### <Ⅲ. 国内外の諸情勢>

- ダバス事件控訴審判決では、（本論点と特許法上対応する）発明者該当性に関連して、「特許法に基づき特許を受けることができる「発明」は、自然人が発明者となるものに限られる」と解するのが相当である」、「AI発明（人工知能（AI）が自律的にした発明）に特許権を付与するか否かは、発明者が自然人であることを前提とする現在の特許権と同内容の権利とすべきかを含め、AI発明が社会に及ぼす様々な影響についての広汎かつ慎重な議論を踏まえた、立法化のための議論が必要な問題である」、「（控訴人が主張した、AI発明の出願において発明者の氏名を必要的記載事項とした場合、発明者でない自然人を発明者として記載した出願の増加を招く問題点について）AI発明の存在を前提としていない現行法の問題点の一つといえる」旨、判示した。
- 第53回特許制度小委員会では、発明者該当性について、相対的に早期に考え方を整理していくことが適切とされた。
- 諸外国のうち、例えば、米国について、USPTOが2024年2月に発行した「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」では、「発明者および共同発明者は、自然人でなければならない。」とした上で、「自然人が発明の創作にAIを使用したからといって、発明者としての寄与が否定されるわけではない。」、「AIに問題を提起しただけの自然人は、AIの出力から特定される発明の適切な発明者ではない可能性がある。しかし、AIから特定の解決策を引き出す方法が顕著な貢献となる可能性はある。」としている（※1）。また、海外有識者のヒアリング調査（米国）では、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）の紹介や、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があった。

分析



➤ 本論点と特許法上対応する発明者該当性に関連して、国内では、訴訟事件に対する裁判所の判断が示されており、特許制度小委員会でも相対的に早期に考え方を整理することが適切とされたこと、国外では、例えば、米国においてガイダンス発行等の活発な動きが見られることといった国内外の諸情勢を踏まえると、意匠法においても、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

（※1）JETRO NY「USPTO、AIの支援を受けた発明の発明者適格性に関するガイダンスを発行（2024年2月13日）」  
[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/Ipnews/us/2024/20240213.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnews/us/2024/20240213.pdf)

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



### ③引用意匠適格性（具体的な検討事項と現行制度）

#### 具体的な検討事項

次の点が具体的な検討事項として挙げられる。

【③－１】意匠登録出願前に生成AIを利用して作成・公開されたデザインは、新規性や創作非容易性の登録要件に係る拒絶理由の根拠として引用する「意匠」や「形状又は画像」となるか。

※意匠法第３条第１項で用いられる「意匠」は、第２条第１項においてその定義が定められているため、第２条第１項の「意匠」の解釈も併せて考慮する必要がある。

#### 現行制度

- 意匠登録出願された意匠について、その出願前に、公然知られた意匠や頒布された刊行物に記載された意匠又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった意匠と同一又は類似である場合、登録要件である新規性を満たさず、意匠登録を受けることはできない（意匠法第３条第１項）。
- 意匠登録出願された意匠について、その出願前に、公然知られ、頒布された刊行物に記載され、又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった形状等又は画像に基づいて容易にその意匠の創作をすることができた場合、登録要件である創作非容易性を満たさず、意匠登録を受けることはできない（意匠法第３条第２項）。



### ③引用意匠適格性（分析）

#### < I. デザイン創作の実態や技術の発展状況 >

- 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・公開した事例を経験又は見聞きしたことについて、アンケート調査では「ある」との回答があった。具体的には、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、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が挙げられた。
- 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について、アンケート調査では「ある」との回答があった。具体的には、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等が挙げられた。
- ヒアリング調査において、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等について意見を聴取したところ、「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」、「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実態がある」、「AI 生成画像のアップロードサイトに自社製品に似た画像がたくさんアップロードされている」といった声があった。

分析



➤ 生成AIを利用してデザインを多数作成・公開した事例等が既に確認されており、今後も、そのようなデザインの作成・公開は増加する可能性がある。そのため、意匠登録出願前に生成AIを利用して作成・公開されたデザインを新規性や創作非容易性の登録要件に係る拒絶理由の根拠とすべきか、考え方を整理しておくべきであり、本論点は、検討の必要性は高いといえる。



### ③引用意匠適格性（分析）

#### <Ⅱ. デザイン創作に関わるステークホルダーの意見>

- アンケート調査では、「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」として、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おり、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。

分析



- 生成AIの普及に伴い、第三者が生成AIを利用して作成・公開したデザインが、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となっており、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ことを踏まえると、その懸念の前提となる本論点は、検討の必要性が高いといえる。

#### <Ⅲ. 国内外の諸情勢>

- 第53回特許制度小委員会では、（本論点と特許法上対応する）引用発明適格性について、相対的に早期に考え方を整理していくことが適切とされた。
- 諸外国のうち、例えば、米国について、USPTOは、2024年4月、米国特許法102条（新規性要件）は先行技術文献が自然人によるものであることを求めているか、AI生成物とそれ以外とを区別して評価する必要があるか等の観点で、AIの利用拡大による影響について意見募集を実施した（※）。また、海外有識者のヒアリング調査（米国）では、生成AIを使って大量に生成した意匠の開示が意匠特許制度に与える影響は、特許制度の場合よりも大きい可能性がある旨の回答があった。

分析



- 本論点と特許法上対応する引用発明適格性について、国内では、特許制度小委員会でも相対的に早期に考え方を整理することが適切とされたこと、国外では、例えば、米国において意見募集等の活発な動きが見られることといった国内外の諸情勢を踏まえると、意匠法においても、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

（※）JETRO NY「USPTO、AIの利用拡大が及ぼす特許性判断への影響について意見募集を開始（2024年5月6日）」  
[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/Ipnnews/us/2024/20240506\\_1.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnnews/us/2024/20240506_1.pdf)

## ④新規性喪失の例外（具体的な検討事項と現行制度）

### 具体的な検討事項

昨今、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、既存デザインの創作者が新たに創作したデザインを権利化するにあたり、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、その権利化が阻害される可能性が高まるとの懸念があることを踏まえ、次の点が具体的な検討事項として挙げられる。

【④－１】意匠登録出願前に出願人の既存デザインに基づき第三者が生成AIを利用するなどして作成・公開したデザインは、新規性や創作非容易性の登録要件に係る拒絶理由の根拠から例外的に除外すべきか。

### 現行制度

- 意匠法第4条は、意匠登録を受ける権利を有する者の意に反して公知意匠となった場合や、意匠登録を受ける権利を有する者の行為に起因して公知意匠となった場合、一定の要件のもと、新規性喪失の例外として、新規性・創作非容易性の判断の根拠から例外的に除外する旨規定している。



## ④新規性喪失の例外（分析）

### < I. デザイン創作の実態や技術の発展状況 >

- 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・公開した事例を経験又は見聞きしたことについて、アンケート調査では「ある」との回答があった。具体的には、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、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が挙げられた。
- 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について、アンケート調査では「ある」との回答があった。具体的には、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等が挙げられた。
- ヒアリング調査において、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等について意見を聴取したところ、「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」、「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実態がある」、「AI 生成画像のアップロードサイトに自社製品に似た画像がたくさんアップロードされている」といった声があった。

分析



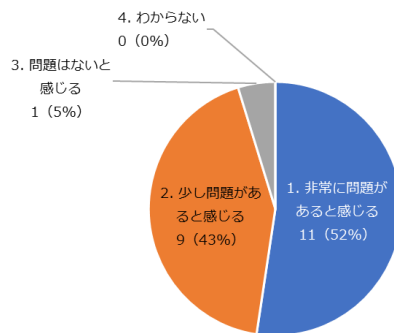
➤ 第三者が生成AIを利用して既存デザインに基づくデザインを多数作成・公開した事例等が既に確認されており、今後、そのような事例が特定の意匠分野に限らず、広く起こり得る可能性がある。そのため、既存デザインの創作者が新たに創作したデザインを権利化するにあたり、第三者が生成AIを利用するなどして既存デザインに基づき作成・公開したデザインにより、（既存デザインの創作者が新たに創作したデザインの）新規性が喪失し、その権利化が阻害される可能性が高まると考えられることから、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

## ④新規性喪失の例外（分析）

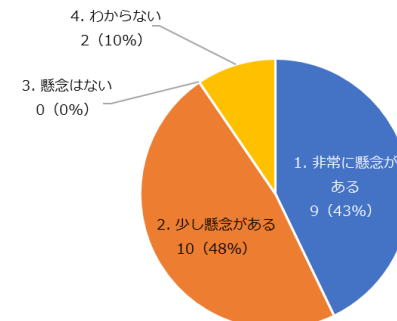
### <Ⅱ. デザイン創作に関わるステークホルダーの意見>

- アンケート調査では、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り、その際の引用意匠も、生成AI以外の方法によって作成されたものであったものの、かかる懸念を有する者は半数以上を占めた。また、「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」として、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（54頁）。
- アンケート調査では、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、「非常に問題があると感じる」との回答が半数以上を占めた。また、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も、「非常に懸念がある」との回答が約半数を占めた。

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）



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）



分析



- 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生成AIを用いて作成・公開した意匠が、新規性・創作非容易性の拒絶理由の根拠となって、意匠登録出願が拒絶されたことがある者は確認されなかったものの、そのような拒絶がされ得ることに対する懸念を示す者が一定割合存在する。そして、これらの者の約半数が、（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を非常に問題がある又は非常に懸念があると考えていることから、本論点は、検討の必要性が高いといえる。



## ④新規性喪失の例外（分析）

### <Ⅲ. 国内外の諸情勢>

- 第53回特許制度小委員会では、（本論点と特許法上関連する）引用発明適格性について、相対的に早期に考え方を整理していくことが適切とされた。
- 諸外国のうち、例えば、米国について、USPTOは、2024年4月、米国特許法102条（新規性要件）は先行技術文献が自然人によるものであることを求めているか、AI生成物とそれ以外とを区別して評価する必要があるか等の観点で、AIの利用拡大による影響について意見募集を実施した（※）。また、海外有識者のヒアリング調査（米国）では、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の回答、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、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。

分析



➤ 本論点と特許法上関連する引用発明適格性について、国内では、特許制度小委員会でも相対的に早期に考え方を整理することが適切とされたこと、国外では、例えば、米国において意見募集等の活発な動きが見られることといった国内外の諸情勢を踏まえると、意匠法においても、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

（※）JETRO NY「USPTO、AIの利用拡大が及ぼす特許性判断への影響について意見募集を開始（2024年5月6日）」  
[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/Ipnews/us/2024/20240506\\_1.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnews/us/2024/20240506_1.pdf)

## ⑤創作非容易性（具体的な検討事項と現行制度）

### 具体的な検討事項

次の点が具体的な検討事項として挙げられる。

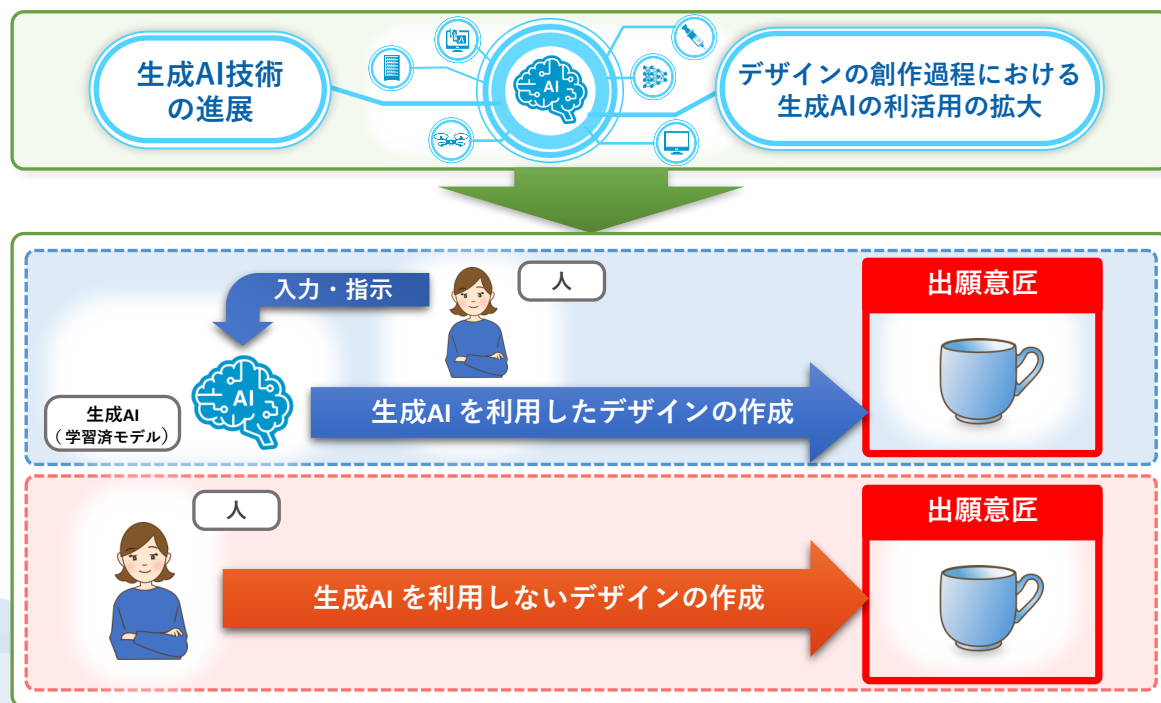
【⑤－１】生成AI技術の進展により、創作非容易性の判断は影響を受けるか。

【⑤－２】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。

【⑤－３】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、生成AIを利用せずに作成したデザインと異なるべきか。

### 現行制度

- ・ 意匠法第3条第2項は、出願された意匠について、「その意匠の属する分野における通常の知識を有する者」（当業者）が容易に創作をすることができる場合は、意匠登録を受けることができない旨定めている。



⑤－１

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。

⑤－２

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。

⑤－３

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、生成AIを利用せずに作成したデザインと異なるべきか。



## ⑤創作非容易性（分析）

### <Ⅰ. デザイン創作の実態や技術の発展状況>

- デザインを創作する場合の生成AIの利用状況について、アンケート調査では「利用している」との回答が約半数を占めており、生成AIの利用が一定程度普及しているといえる（31頁）。また、生成AIの具体的な利用段階（プロセス）としても、「デザイン案出し」や「アイデア出し・コンセプト作り」を中心に、様々な段階で利用されている（33頁）。

分析



➤ デザインの創作過程において、人が生成AIを利用することは既に現実に行われていることを踏まえると、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

### <Ⅱ. デザイン創作に関わるステークホルダーの意見>

- アンケート調査では、生成AI技術の進展によって、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者や、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者も一定割合存在した。もっとも、「創作非容易性の考え方を変更すべきでないと考える者も同様に一定割合存在し、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」といった回答もあった。
- また、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。

分析



➤ 創作非容易性の考え方を変更することについては一定割合慎重な意見があり、また、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も意見の一致をみるに至らなかったことを踏まえると、本論点は、慎重な検討が必要である。

## ⑤創作非容易性（分析）

### <Ⅲ. 国内外の諸情勢>

- 諸外国のうち、例えば、米国について、USPTOは、2024年4月、当業者は自然人でなければならないか、また、AIツールの利用が当業者のレベルの評価に影響するか、AIツールの利用により、自明性に関する判断が変化するか等の観点で、AIの利用拡大による影響について意見募集を実施した（※）。また、海外有識者のヒアリング調査（米国）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があった。
- 第53回特許制度小委員会では、（本論点と特許法上関連する）進歩性について、法的な変化は不要とする意見があったこと等も踏まえ、相対的に早期に考え方を整理していくことが適切な論点には含まれていない。

分析



➤ 本論点と特許法上関連する進歩性について、国外では、例えば、米国において意見募集等の活発な動きが見られるが、国内では、特許制度小委員会において、相対的に早期に考え方を整理していくことが適切な論点には含まれていないといった国内外の諸情勢を踏まえると、意匠法においても、本論点は、慎重な検討が必要である。

（※）JETRO NY「USPTO、AIの利用拡大が及ぼす特許性判断への影響について意見募集を開始（2024年5月6日）」  
[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/Ipnews/us/2024/20240506\\_1.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnews/us/2024/20240506_1.pdf)

## ⑥記載要件（具体的な検討事項と現行制度）

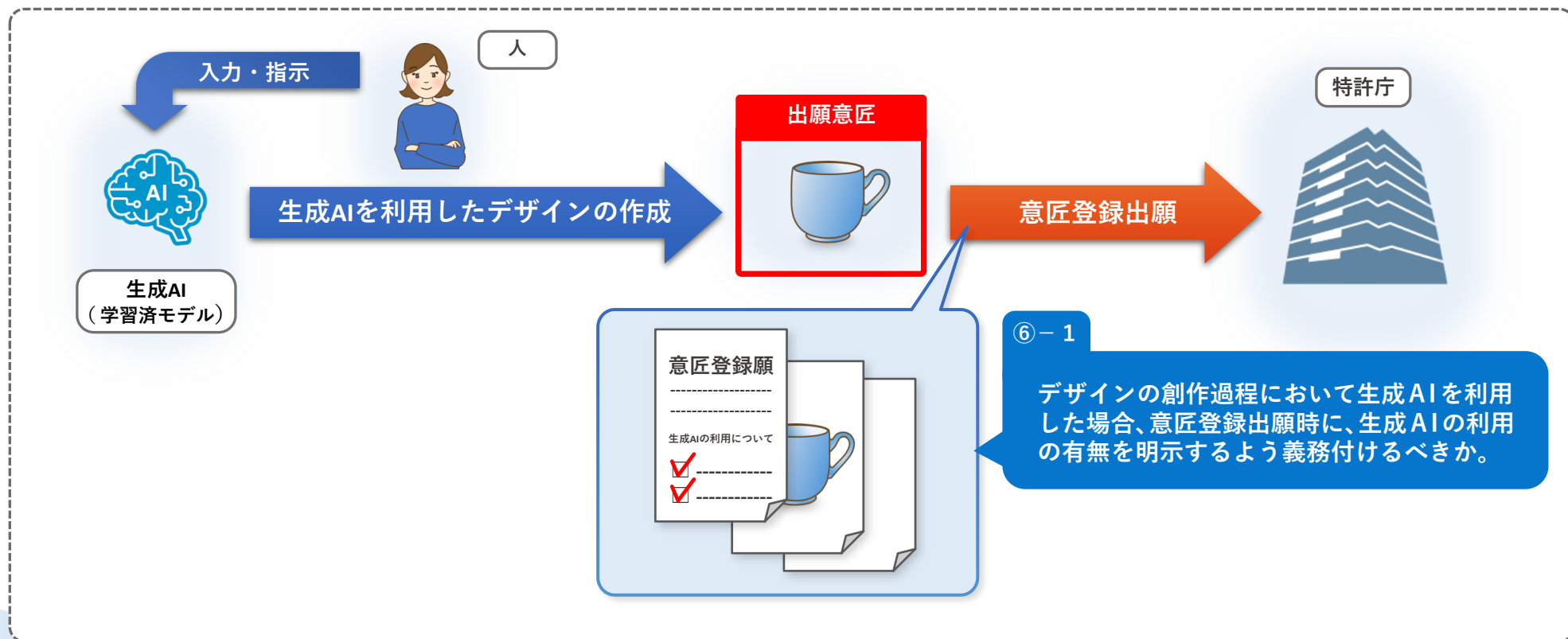
### 具体的な 検討事項

次の点が具体的な検討事項として挙げられる。

【⑥－１】デザインの創作過程において生成AIを利用した場合、意匠登録出願時に、生成AIの利用の有無を明示するよう義務付けるべきか。

### 現行制度

- ・ 現行意匠法上、デザインの創作過程において生成AIを利用した場合でも、意匠登録出願時に生成AIの利用の有無を明示するよう義務付ける規定はない。



## ⑥記載要件（分析）

### <Ⅰ. デザイン創作の実態や技術の発展状況>

- デザインを創作する場合の生成AIの利用状況について、アンケート調査では「利用している」との回答が約半数を占めており、生成AIの利用が一定程度普及しているといえる（31頁）。また、生成AIの具体的な利用段階（プロセス）としても、「デザイン案出し」や「アイデア出し・コンセプト作り」を中心に、様々な段階で利用されている（33頁）。

分析



- デザインの創作過程において、人が生成AIを利用することは既に現実に行われていることを踏まえると、本論点は、検討の必要性が高いといえる。

### <Ⅱ. デザイン創作に関わるステークホルダーの意見>

- アンケート調査及びヒアリング調査では、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。また、「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もあった。
- 一方、デメリットとして、「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ため、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。

分析



- 明示義務を課すことについては、ユーザーからメリットに比してデメリットが指摘されている状況であり、そもそも明示義務を課すこと自体やその現実性に疑問を呈する意見もあったことを踏まえると、本論点は、慎重な検討が必要である。

## ⑥記載要件（分析）

### <Ⅲ. 国内外の諸情勢>

- 諸外国のうち、例えば、米国について、USPTOは、2024年4月、AIツールの利用により、記載要件に関する判断が変化し得るか等の観点で、AIの利用拡大による影響について意見募集を実施した（※1）。また、同月USPTOが公表した「USPTOへの手続におけるAIの使用に関するガイダンス」では、「USPTO への手続において、原則として AI の使用を報告する義務はないが、AI の使用が特許性判断において重要である場合には AI の使用を報告する義務がある。」としている（※2）。
- 第53回特許制度小委員会では、（本論点と特許法上関連する）記載要件について、AI利用を出願書類に記載することが不利に働く場合、申請者は記載を回避するのではないかという意見や、米国のような宣誓制度は日本に取り入れることは容易ではないとする意見等を踏まえ、相対的に早期に考え方を整理していくことが適切な論点には含まれていない。

分析



➤ 本論点と特許法上関連する記載要件について、国外では、例えば、米国において意見募集、ガイダンス公表等の活発な動きが見られるが、国内では、特許制度小委員会において、相対的に早期に考え方を整理していくことが適切な論点には含まれていないといった国内外の諸情勢を踏まえると、意匠法においても、本論点は、検討の必要性が高いとはいえない。

（※1）JETRO NY「USPTO、AIの利用拡大が及ぼす特許性判断への影響について意見募集を開始（2024年5月6日）」  
[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/Ipnews/us/2024/20240506\\_1.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnews/us/2024/20240506_1.pdf)

（※2）JETRO NY「USPTO、庁への手続におけるAIの使用に関するガイダンスを公表（2024年4月19日）」  
[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/Ipnews/us/2024/20240419.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/Ipnews/us/2024/20240419.pdf)

# 法的論点の検討を進めるに当たっての分析結果と今後の検討の方向性

- 法的論点の検討を進めるに当たって、3つの観点（Ⅰ．デザイン創作の実態や技術の発展状況を踏まえ、検討の必要性が高い論点か／Ⅱ．デザイン創作に関わるステークホルダーの意見を踏まえ、検討の必要性が高い論点か／Ⅲ．国内外における諸情勢を踏まえ、検討の必要性が高い論点か）から分析を行った結果は、以下のとおり。

	①意匠該当性	②創作者	③引用意匠適格性	④新規性喪失の例外	⑤創作非容易性	⑥記載要件
Ⅰ．デザイン創作の実態や技術の発展状況	○	○	○	○	○	○
Ⅱ．ステークホルダーの意見	○	○	○	○	△	△
Ⅲ．国内外の諸情勢	○	○	○	○	△	△

## 今後の検討の方向性

- ①意匠該当性、②創作者、③引用意匠適格性及び④新規性喪失の例外は、Ⅰ～Ⅲのいずれの観点からも検討の必要性が高く、相対的に早期に検討を行うことが適切と考えられる。
- その上で、①意匠該当性及び②創作者をどのように考えるかは、その他の法的論点の検討と関連するため、必要に応じてこれら全論点の検討を深めることが必要。



## 御議論いただきたい事項

### <法的論点の検討を進めるに当たっての分析とその観点>

- 法的論点の検討を進めるに当たって、具体的な検討事項と現行制度を整理した上で、調査研究の結果等をもとに、次のⅠ～Ⅲの観点を踏まえた分析を行った。

- Ⅰ. デザイン創作の実態や技術の発展状況を踏まえ、検討の必要性が高い論点か。
- Ⅱ. デザイン創作に関わるステークホルダーの意見を踏まえ、検討の必要性が高い論点か。
- Ⅲ. 国内外における諸情勢を踏まえ、検討の必要性が高い論点か。

### <法的論点の検討を進めるに当たっての分析結果と今後の検討の方向性>

- ①意匠該当性、②創作者、③引用意匠適格性及び④新規性喪失の例外は、Ⅰ～Ⅲのいずれの観点からも検討の必要性が高いといえる。
- 必要に応じて、全論点の検討を深めることを前提としつつ、次回以降の本小委員会では、上記①～④の法的論点について相対的に早期に考え方を整理していくことが適切ではないか。



法的論点の検討を進めるに当たっての分析結果と今後の検討の方向性や、今後の検討に当たって留意すべき点がないか、御意見をいただきたい。

## 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6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・生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応について、本日いただいた御指摘を踏まえて引き続き御議論いただく予定。

※あわせて、これまでの議論を簡潔に整理する予定。