

## 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21回意匠制度小委員会

令和7年12月15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

# これまでの議論の整理

## ＜現状と課題＞

- VR技術等の発展を受けて、現在、現実空間・仮想空間のビジネス主体の双方が、仮想空間の利活用を前提とした様々なビジネスを展開しており、仮想空間市場は更なる発展が見込まれる。
- このような中で、現実空間・仮想空間の双方のデザインが無断で模倣、販売等される被害が生じており、仮想空間におけるデザインの権利保護に向けた意識は十分でない。海外では意匠法による保護に向けた環境整備が進む中、我が国では、意匠法を含め法律による保護は限定的であり、意匠法による保護を求めるユーザーニーズが存在する。

## ＜本小委員会における議論を踏まえた検討の方向性＞

- 以上のような現状と課題を受けて本小委員会で議論した結果、意匠制度を見直し、画像の意匠において、操作画像及び表示画像に加え、仮想物品等（※）の形状等を表した画像を保護対象とする措置の方向性（以下、単に「**措置の方向性**」という）で検討を進めることとなった。
- 措置の方向性の具体的な内容に関しては、保護対象、意匠の類否判断及び実施行為といった論点について、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、検討を進めてきた。

（※）仮想空間で用いられる物品及び建築物をいう。

# 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、措置の方向性における実施行行為の在り方について整理を行い、次回に向けて、実施行行為の在り方等について、下記観点に留意しつつヒアリングを実施し意見を聴取することとなった。

- ✓ 権利の実効性
- ✓ クリアランス調査の負担
- ✓ クリエイターの創作活動や仮想空間市場への萎縮効果
- ✓ 法的観点からの整合性
- ✓ 海外の意匠制度との整合性

## ＜今回の本小委員会の予定＞

- ▶ 前回の本小委員会以降、事務局では、仮想空間ビジネスのステークホルダーを対象にヒアリングを実施中。
- ▶ そこで、今回の本小委員会では、本小委員会における議論を振り返りつつ、中間報告として、今回のヒアリングにおける意見を事務局から御報告したい。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。

# 今回の本小委員会の資料構成

## 1. 実施行行為の論点について

- ▶ 先述のとおり、前回の本小委員会以降、事務局では、仮想空間ビジネスのステークホルダーを対象にヒアリングを実施中。
- ▶ 実施行行為について本小委員会における議論を振り返りつつ、中間報告として、（1）制作段階、（2）流通段階、（3）使用段階及び（4）多数の要素から構成される空間の一要素として組み込まれる場合について、今回のヒアリングにおける意見を御報告する。

## 2. その他の論点について

- ▶ 措置の具体的な内容に関する論点は相互に関連しているため、これを全体として捉えて整理することが重要。
- ▶ そこで、（実施行行為以外の論点である）保護対象及び意匠の類否判断の各論点についても、本小委員会における議論を振り返りつつ、中間報告として今回のヒアリングにおける意見を御報告する。

## 3. 御議論いただきたい事項

- ▶ 1. 及び2. を踏まえた次回以降に向けた進め方や、各論点に関する今後の検討に当たり特に考慮すべき事項はないか、御意見をいただきたい。

# 実施行為に関する本小委員会における議論

- 本小委員会（第20回）では、措置の方向性における実施行為の在り方について、現行意匠法における実施規定や、本小委員会でこれまで検討した他の論点に係る考え方を踏まえ、まずは仮に現行意匠法と同様の実施行為の在り方を当てはめた場合に誰のどのような行為が実施行為に該当し得るか、整理を行った。
- これに関連して、保護の必要性と自由な創作等のバランス、画像の制作の特性、使用概念の明確化等の観点から、制作、流通及び使用の各場面の行為に関する意見があった。

## ＜本小委員会における意見の例＞

- 仮想空間上での画像そのものの使用の場面、電気通信回線を通じた提供、作成といった場面において、どこまで規制するとよいか、場合によっては自由にしておいてほしいのかについては、なお更に検討する余地があってもよい。形式的に全部フルセットで用意しなければいけないというものではないだろう。
- 画像の場合は、企画と制作が時間的に一緒であるため、（仮に制作行為が実施行為に該当するとすると、企画を含めた）制作行為そのものが意匠権を侵害しているということを内包しつつ制作しなければいけない。そのため、物品と画像の制作工程の違いというのを踏まえた上で運用したほうが、クリエイターやデザイナーとしては使い勝手がよいのではないか。
- メタバース上の使用は非常に広範な概念になり得るため、使用概念の外縁は明確化しておいたほうがよい。

## <参考> 現行意匠法上の画像の意匠における実施行為

- 現行意匠法は、画像の意匠の実施行為として、基本的には物品の意匠と同様に制作段階・流通段階・使用段階における行為を規定しているが、画像の意匠の性質を踏まえ、画像そのものが対象となる場合（意匠法第2条第2項第3号イ）と、画像記録媒体等が対象となる場合（同号ロ）に分けて、実施行為を規定している。
- 具体的には、画像そのものが対象となる場合の実施行為として、「製造」に代わる概念として「作成」と規定した上、ネットワークを通じた画像の提供行為が実施に含まれるよう「電気通信回線を通じた提供」を規定している。また、画像記録媒体等が対象となる場合の実施行為として、「譲渡、貸渡し、輸出若しくは輸入又は譲渡若しくは貸渡しの申出」を規定している。
- なお、意匠に係る画像を用いたアプリケーションがアップロードされたサーバーを管理する行為は、実施行為には含めないこととされている。

類型	実施の対象	制作段階	流通段階	使用段階
画像	意匠に係る画像 (その画像を表示する機能を有する プログラム等を含む)	作成	電気通信回線を通じた提供 その申出 (提供のための展示を含む)	使用
	意匠に係る画像記録媒体等		譲渡、貸渡し、輸出、輸入 譲渡・貸渡しの申出 (譲渡・貸渡しのための展示を含む)	

物品	意匠に係る物品	製造	譲渡、貸渡し、輸出、輸入 譲渡・貸渡しの申出 (譲渡・貸渡しのための展示を含む)	使用
----	---------	----	---	----

# <参考> 措置の方向性における意匠の実施行行為（1）

- 措置の方向性における実施行行為の在り方について検討を進める前提として、まずは、措置の方向性において、仮に現行意匠法と同様の実施行行為の在り方を当てはめた場合に、誰のどのような行為が実施行行為に該当し得るか、整理を行いたい。
- なお、上記整理を踏まえ、措置の方向性において、具体的にどのような実施行行為を規定するかは、権利の実効性や、クリアランス調査の負担、クリエイターの創作活動や仮想空間市場への萎縮効果等を考慮して、慎重に検討を進める必要がある。



## <措置の方向性において、仮に現行意匠法と同様の実施行行為の在り方を当てはめた場合>

- ・ 仮想物品等の形状等を表した画像については、制作段階・流通段階・使用段階における各行為が実施行行為になるものと考えられる。
- ・ 具体的には、**仮想物品等の形状等を表した画像（その画像を表示する機能を有するプログラム等を含む）**については、**作成、電気通信回線を通じた提供とその申出、使用、画像記録媒体等**については、**譲渡、貸渡し、輸出、輸入、譲渡・貸渡しの申出**が実施行行為になるものと考えられる。

## 措置の方向性において、仮に現行意匠法と同様の実施行行為の在り方を当てはめた場合のイメージ

### 流通段階



### 電気通信回線を通じて提供する行為



### 画像記録媒体等を譲渡等する行為



### 使用段階



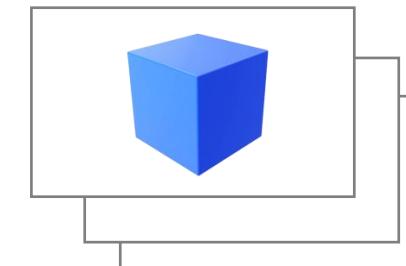
## <参考>措置の方向性における意匠の実施行行為（2）

- 仮想物品等の形状等を表した画像は、実際には、仮想物品等の形状等を表した画像を表示する機能を有するプログラム等（例えば3Dモデル）によって表示されるものであることから、仮想物品等の形状等を表した画像の作成や電気通信回線を通じた提供は、実質的には当該画像を表示するためのプログラム等の作成や電気通信回線を通じた提供に当たる。
- したがって、措置の方向性においても、現行意匠法における画像の意匠と同様に「画像を表示する機能を有するプログラム等」を実施の対象に含める必要があると考えられる。
- また、記録媒体に記録された状態や機器に内蔵された状態で取引されるという画像の意匠の性質は、仮想物品等の形状等を表した画像においても同様であると想定されるため、措置の方向性においても、現行意匠法と同様に「画像記録媒体等」を実施の対象に含める必要があると考えられる。

仮想物品等



仮想物品等の形状等を表した画像



↑  
画像を表示する機能を有するプログラム等  
(例えば3Dモデル) によって表される

# 実施行為に関する今回のヒアリングにおける意見（1）

## （1）制作段階

- 今回のヒアリングでは、例えば下記行為について、意匠権の効力が及ぶことに消極的な意見が多かつた。
- 練習、アイデア出し等として3Dモデルを「業として」制作する行為

### ＜今回のヒアリングにおける意見の例＞

- 権利者・第三者いずれの立場であってもそこまで厳しくする必要は感じない。広まるという自由度を狭めることになってしまう。悪質な行為との線引きは難しいものの日本ではオマージュの文化もあり、アイデア出しの段階まで規制されると何もできなくなってしまう。あれもこれも駄目と言われると制作者側は萎縮してしまうと思う。
- 権利者の立場として、規制の必要性は高くない。また、第三者の立場からしても、試作段階ではクリアランスを真剣にやっていない。製品化するとなつたときに行うため侵害でないほうがありがたい。ある程度形になってからクリアランスを行うため、簡単なポンチ絵で制作を開始したときにクリアランスしていないことは十分あり得る。実際に世に出なければ、権利者がいたとしても損害にはならないと思われる。

# 実施行為に関する今回のヒアリングにおける意見（2）

## （2）流通段階

- 今回のヒアリングでは、例えば下記各行為について、意匠権の効力が及ぶことに積極的な意見が多かった。
- 3Dモデルを仮想空間プラットフォーム、コンテンツプラットフォーム等において第三者に「業として」提供する行為
- 3Dモデルを記録した画像記録媒体等（例：USB、SDカード、ディスク）を「業として」譲渡、貸渡し、輸出、輸入、譲渡・貸渡しの申出（譲渡・貸渡しのための展示を含む）をする行為

### ＜今回のヒアリングにおける意見の例＞

- ・ 権利者の立場からは、販売等の提供行為は一番駄目だと思うので規制してほしい。第三者の立場からも、これについて訴えられることがあったとしてもやむを得ない。
- ・ 弊社は、作ったものを有償で自ら提供したいという立場なので、有償・無償を問わず、他者の提供行為については規制したい。たとえ無償であるとしても、自分の作った形が自分の意図しない範囲でどんどん拡がっていって元の価値が希釈してしまうことは懸念。デジタルの場合、拡がる速度等が現実よりも早いという点も異なる。
- ・ 画像記録媒体等の譲渡等は、電気通信回線を通じた提供と同種のものと思われるため、規制する方向でよい。

# 実施行為に関する今回のヒアリングにおける意見（3）

## （3）使用段階

- 今回のヒアリングでは、例えば下記行為について、意匠権の効力が及ぶことに積極的な意見、消極的な意見のいずれもみられた。
- **仮想空間プラットフォームのユーザーが、ワールド内に配置又は組み込まれた3Dモデルをワールド内でその用途及び機能を発揮させる形で「業として」利用する行為**

### ＜今回のヒアリングにおける意見の例＞

#### (意匠権の効力が及ぶことに積極的な意見の例)

- 権利行使する、しないは権利者次第だが、権利者目線でいえば、当該3Dモデルを配置又は組み込んだ者に対して権利行使すると思う。もっとも、ユーザーに対しても規制自体はあった方がよいと思う。

#### (意匠権の効力が及ぶことに消極的な意見の例)

- エンドユーザーは規制の対象ではないと思う。ワールドの目的としてユーザーがその中で活動するというのがあるのであれば、ワールドから得ている利益を、その中に配置されている3Dモデルの創作者に還元するべきだと思う。つまり、悪いのはユーザーではなく、侵害品を配置している者であると思う。

# 実施行為に関する今回のヒアリングにおける意見（4）

## （4）多数の要素から構成される空間の一要素として組み込まれる場合

- 3Dモデルについては、それ自体が独立して取引の対象となる場合（例：ある3Dモデル単体をコンテンツプラットフォームを通じて販売する）に加え、多数の要素から構成される空間（例：ワールド、ゲーム空間）の一要素として組み込まれる形で作成・流通・使用される場合がある。
- 今回のヒアリングでは、この点について、多数の要素から構成される空間の一要素として組み込まれていて独立して取引の対象になっていない場合は意匠権の効力を及ぼすべきではないとの意見、組み込まれた空間における当該3Dモデルの使われ方に応じて意匠権の効力を及ぼすべきとの意見等、様々な意見があった。

### ＜今回のヒアリングにおける意見の例＞

- ユーザーが集うバーチャル空間のマーケットで、グッズやアイテムの売買に現実空間と同じような保護を意匠権で及ぼすことは賛成する。ゲーム内でオープンに人が画像やアイテムを持ち寄って取引するような仕組みがある場合も、対象に含めてよい。他方で、ゲーム内に取り込まれていて独立して取引の対象になっていない場合は、規制の対象外とすべきと考える。
- 第三者の立場からすると、一律規制されるとクリアランス調査が大変であるが、権利者の立場からすると、権利行使をしたいという思いもある。当該3Dモデルのワールド内の使われ方（象徴的なものか否か等）によって、侵害・非侵害の結論が分かれるのではないか。

### 今後の検討事項

- 本小委員会における議論及び今回のヒアリングにおける意見を踏まえ、（1）制作段階、（2）流通段階、（3）使用段階及び（4）多数の要素から構成される空間の一要素として組み込まれる場合について、どのように考えるか。

## 保護対象に関する本小委員会における議論

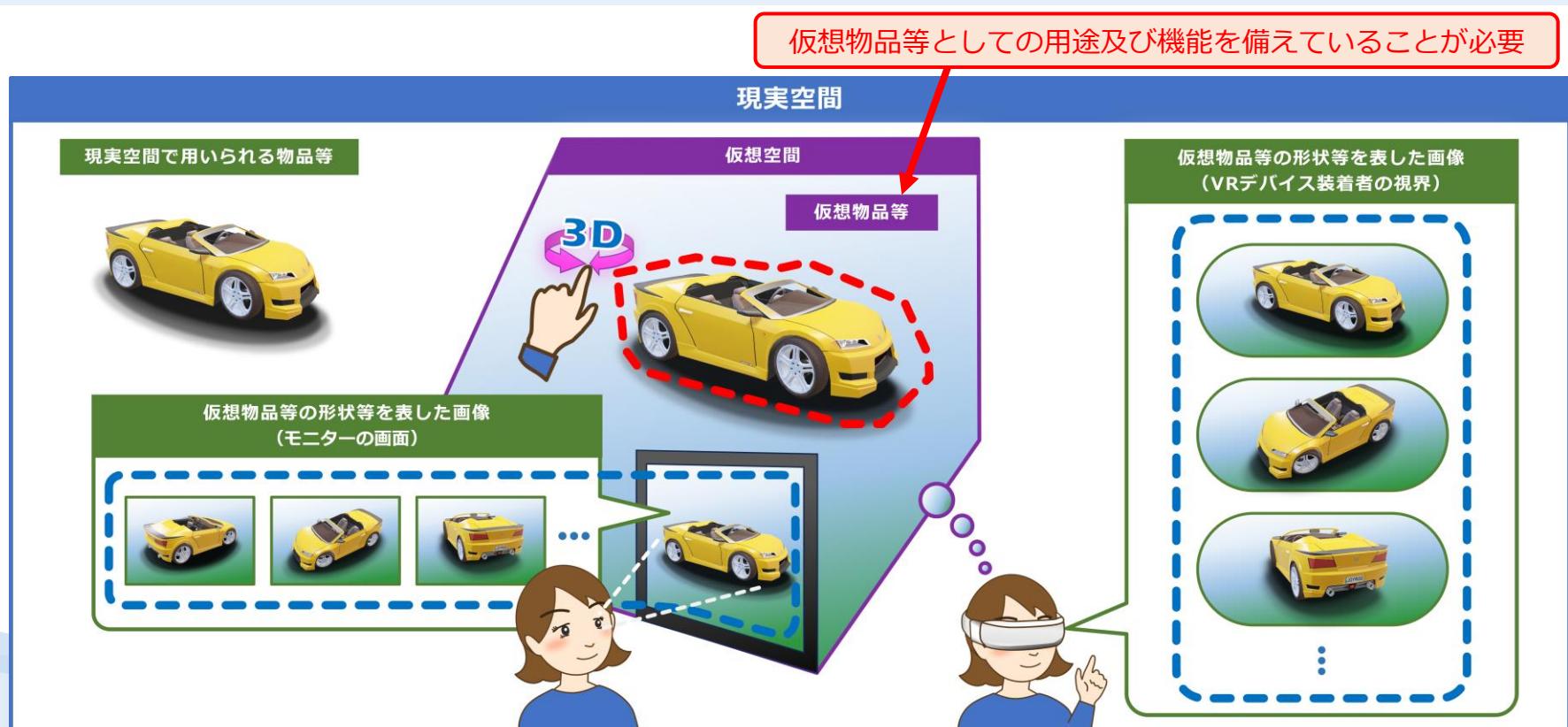
- 本小委員会（第17回～第19回）では、措置の方向性において、「仮想物品等の形状等を表した画像」を保護対象とすることについて議論を行った。
- 具体的には、措置の方向性は、「仮想物品等の形状等を表した画像」を保護対象とすることで、実質的には、仮想物品等の形状等の保護を図る考え方であり、「仮想物品等の形状等を表した画像」と認められるためには、以下を満たす必要があることについて議論した。
  - ✓ （画像として表される）仮想物品等の形状等が、「一の立体的形状を有し、任意の視点から見ることが可能」なものであること
  - ✓ （画像として表される）仮想物品等が、「仮想物品等としての用途及び機能」を備えていること
- これに関連して、「仮想物品等に該当するとは直ちに言い難い対象の保護の要否」についても意見があった。

### ＜本小委員会における意見の例＞

- ・ アバターは保護対象に含まれるか。
- ・ 自然物を模した仮想オブジェクト等の扱いも検討しておいたほうがよい。
- ・ 仮想空間全体は保護対象に含まれるか。
- ・ 独立した取引の対象とはならない背景の一部や、仮想空間の背景を構成する個々の要素、ワールド全体の一部分の保護の要否について、クリアランス調査負担の観点から十分な検討が必要。

## ＜参考＞措置の方向性における保護対象

- 意匠制度見直しによって保護を図るべきターゲットは、仮想物品等の形状等である。
- 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、措置の方向性は、「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。
- 仮想物品等の形状等を表した画像と認められるためには、以下の要件を満たす必要がある。
  - ・ (画像として表される) 仮想物品等の形状等が、一の立体的形状を有し、任意の視点から見ることが可能なものであること
  - ・ (画像として表される) 仮想物品等が、仮想物品等としての用途及び機能を備えていること



# 保護対象に関する今回のヒアリングにおける意見

- 今回のヒアリングでは、措置の方向性における保護対象について、仮想物品等の形状等を表した画像の保護に関する意見のほか、仮想物品等に該当するとは直ちに言い難い対象の保護に関する意見等があつた。

## ＜今回のヒアリングにおける意見の例＞

### (仮想物品等の形状等を表した画像の保護に関する意見の例)

- 弊社のコンテンツは著作権で保護できている領域が多いが、著作権で保護しにくいもの、例えば、ゲームに登場する自動車や物、建物で象徴的なものがあれば、意匠権で保護して第三者による模倣を防止するという方向性があり得る。
- 現状、仮想空間ビジネス単体では大きな収益を達成できていないが、この数年間でニーズがあることは認識しており、案件の実績もある状況。仮想空間ならではの要素を付加したりしながら、現実空間の輸送用機器や施設を基にしたデザインを提供しており、これらを意匠法で保護することは有用と考える。

### (空間の保護に関する意見の例)

- 今後、市場が更に活性化するかどうかは読み切れないが、新しいメディアならではのサービスを提供したい。弊社のビジネスでは、空間が特徴であり工夫しつつ制作しており、空間の居心地の良さは、レイアウトや色使い等で変わってくる。ここの空間だからこそ、こういうことができるということを今後アピールしていくつもりであり、このために意匠権も使えるのではと思う。

### (アバター・キャラクターの保護に関する意見の例)

- アバターのデザインについて、全く同じものはないと思うが、構成要素が共通しているケースが多い。キャラクターモデルも保護してほしい思いがある。著作権で保護される可能性があるとしても、著作権法と意匠法の両方の法律で保護して対処可能な状況となっている方がありがたい。
- キャラクターの知財保護は、法律の成り立ちの観点からみても著作権や商標権での保護であって、物品をベースに発展してきた意匠法による保護は適切ではないと感じる。

## 今後の検討事項

- 本小委員会における議論及び今回のヒアリングにおける意見を踏まえ、仮想物品等に該当するとは直ちに言い難い対象の扱いについて、どのように考えるか。

# 意匠の類否判断に関する本小委員会における議論

▶ 本小委員会（第19回）では、意匠の類否判断の基本的な考え方として、

- A案：現行意匠制度における意匠の類否判断の考え方によれば、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（並びに仮想物品等の形状等）の類否判断を行う考え方
- B案：仮想物品等は、用途及び機能と形状等の関連性が希薄であり機能に可変性があること、仮想空間では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等の実態を踏まえ、仮想物品等の需要者の視点から、仮想物品等の形状等の類否判断のみを行う（仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わない）考え方

の2案について、意匠制度との整合性、クリアランス調査の負担、権利の実効性、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等の観点から議論を行った。

▶ これに関連して、A案を支持しつつも更なる検討が必要であるとの意見、B案との比較においてA案は権利の実効性に課題があるとの意見等があった。

## ＜本小委員会における意見の例＞

### （A案を支持しつつも更なる検討が必要であるとの意見の例）

- B案は、意匠法における今までの基本的な考え方を大きく変更することになる。物品の用途及び機能と意匠の形状等との関連性が希薄という、仮想デザインならではの考慮要素については需要者の範囲を適宜広げるなどして対処することで、A案とすることでもよいかと思う。もっとも、基本的に意匠法の立法当時に想定していた保護対象とかけ離れてきているため、慎重な検討が必要。

### （B案との比較においてA案は権利の実効性に課題があるとの意見の例）

- A案は調査負担を軽減する点では確かに有効であるが、形状が同じでも用途や機能が異なるから非類似であることがあることが、果たして創作者の権利を適正に保護していると言えるのか疑問。クリアランス調査の負担を軽減する方策が早期に実現できるのであれば、B案の方が権利の実効性の観点から有効ではないか。

## ＜参考＞措置の方向性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（並びに仮想物品等の形状等）の類否判断を行う考え方

#### ＜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（工）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、仮想物品等の形状等が同一又は類似である場合において、仮想物品等の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並びに形状等に基づいて、調査範囲が画されると考えられる。

## ＜参考＞措置の方向性における意匠の類否判断の基本的な考え方（B案）

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

#### ＜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（工）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、仮想物品等の形状等が同一又は類似である場合において、仮想物品等の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と考えられる。

#### ＜クリアランス調査の範団＞

- 仮想物品等の形状等に基づいて、調査範囲が画されると考えられる。

## ＜参考＞措置の方向性における意匠の類否判断の基本的な考え方（比較表）

- 措置の方向性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> （並びに仮想物品等の形状等） <u>の類否判断</u> を行う。	仮想物品等の形状等の類否判断のみを行う（ <u>仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わない</u> ）。
権利の効力範囲 (仮想物品等の形状等が同一又は類似である場合)	<u>仮想物品等の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。	<u>仮想物品等の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	<u>仮想物品等の用途及び機能並びに形状等に基づいて</u> 、調査範囲が画されると考えられる。	<u>仮想物品等の形状等に基づいて</u> 、調査範囲が画されると考えられる。

## <参考>措置の方向性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]

3D Asset Station

3Dモデルンアクセサリー  
3D-hope 185

イヤリング  
(3Dモデル)  
¥1,200

カートに入れる 購入手続きへ

※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。

## <参考>措置の方向性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、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。

### 措置の方向性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（並びに仮想物品等の形状等）の類否判断を行う

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

## <参考> 措置の方向性における意匠の類否判断と登録意匠に係る権利の実効性

➤ 措置の方向性における登録意匠に係る権利の実効性について、本小委員会において整理した意匠の類否判断の基本的な考え方も踏まえると、以下のとおりになると考えられる。

- 本小委員会では、措置の方向性における意匠の類否判断の基本的な考え方として、

(1) 措置の方向性における意匠の類否判断においても「画像」が類否判断の対象であるところ、措置の方向性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、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。

(2) 仮想物品等を対象とする類否判断においては、**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（並びに仮想物品等の形状等）の類否判断を行う。**

(3) そのため、侵害が問題となる場面においても、登録意匠に係る仮想物品等の用途及び機能と、登録意匠に係る意匠権の侵害が疑われる画像（「被疑侵害意匠」）に係る仮想物品等の用途及び機能が、当該仮想物品等の需要者の視点から類似すると判断された場合、（仮想物品等の形状等が同一又は類似であれば）被疑侵害意匠は登録意匠に類似すると考えられる。

と整理した。

- ここで、(2) 「**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**」とは、仮想物品等は、必ずしも現実の物品等と同じような用途及び機能を実際に有しているとは限らないことに鑑み、例えば、仮想空間で用いられる際の仮想物品等の形状等や使用方法等によって特定の仮想物品等として認識させることも当該仮想物品等の用途及び機能として認定することができる場合、この点についても考慮した上で、仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行うことをいう。



上記（2）によって、仮想物品等の実態に即した柔軟な意匠の類否判断が可能となることから、措置の方向性における登録意匠に係る権利の実効性は、一定程度確保できるものと考えられる。

# 意匠の類否判断に関する今回のヒアリングにおける意見

▶ 今回のヒアリングでは、意匠の類否判断に関して、クリアランス調査の負担軽減の観点から、A案（仮想物品等の用途及び機能（並びに仮想物品等の形状等）の類否判断を行う）に賛同する意見がある一方で、権利の実効性の観点から、B案（仮想物品等の形状等の類否判断のみを行う（仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行わない））に賛同する意見もあった。

## ＜今回のヒアリングにおける意見の例＞

### （A案に賛同する意見の例）

- ・ 形状等が同じでも、浮き輪を模した画像とイヤリングを模した画像は非類似であるという点に賛同。基本的に用途及び機能は重視してほしい。現実空間と仮想空間であまりにも考え方方が違うと、現行意匠法の枠組みを超える。また、用途及び機能の類否判断を行わない場合、クリアランス調査の際に形状等のみを基に画像全部を調べる話に近いため、ビジネスの発展を阻害しないか懸念する。

### （B案に賛同する意見の例）

- ・ 3Dモデルについては、ハンバーガーひとつとっても、ハンバーガー以外のピアス、乗り物、家等どのような用途でも使えるのが実情。形で保護しないと権利として実効性がなくなると思う。第三者の立場からも、用途及び機能の異なる仮想物品等の意匠権に基づき、権利行使されることは仕方がないと思う。

## 今後の検討事項

- 本小委員会における議論及び今回のヒアリングにおける意見を踏まえ、意匠の類否判断において、仮想物品等の用途及び機能の類否判断を行うべきか否か。

# 御議論いただきたい事項

## ＜今回の本小委員会の内容＞

- 今回の本小委員会では、実施行為、保護対象及び意匠の類否判断の各論点について、本小委員会におけるこれまでの議論を振り返りつつ、中間報告として、今回のヒアリングにおける意見を御報告した。

## ＜次回以降に向けた進め方＞

- 本小委員会における議論及び今回のヒアリングにおける意見を踏まえるとともに、引き続きヒアリング調査を行い、各論点に関して、先述した「今後の検討事項」について対応策の精査を進めてはどうか。
- また、措置の具体的な内容に関する論点は相互に関連しているため、これを全体として捉えて整理することが重要ではないか。
- そこで、事務局でヒアリング等を通じた実態把握や分析を継続した上で、全体的に整理を進め、措置の在り方について引き続き検討することとしてはどうか。



上記の次回以降に向けた進め方や、各論点に関する今後の検討に当たり特に考慮すべき事項はないか、御意見をいただきたい。

## 2. 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）

## ➤ 開催予定期

- ・ 令和8年初め頃（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について、これまでに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。

※議題は変更させていただく可能性がある。