

令和7年2月10日（月）

於・特許庁庁舎16階特別会議室+Teams会議室

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速記録

特 許 庁

## 目 次

1. 開 会 .....	1
2. 配付資料の確認等 .....	1
3. 議事の運営等について .....	2
4. 議 事 .....	2
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について .....	2
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 について .....	28
5. 閉 会 .....	33

## 開 会

○田岡総務課長 それでは、定刻になりましたので、ただいまから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を開催させていただきます。

本日は御多忙の中、御出席を賜りまして、誠にありがとうございます。

早速ではございますけれども、本日の議事進行につきましては、田村委員長にお願いしたいと存じます。どうぞよろしくお願いたします。

○田村委員長 ありがとうございます。議事に移る前に、委員の出欠状況及び定足数等についての御説明を事務局からお願いいたします。

○田岡総務課長 委員の皆様の出欠状況につきましてですけれども、本日は、田村委員長、小川委員、長田委員、影広委員、加藤委員、せきぐち委員、野田委員、バヒス balan 委員、松本委員に会議室から出席いただいております。また、青木委員、黒田委員におかれましては、オンラインで御出席をいただいております。相澤委員におかれましては、本日は途中から会議室にお越しいただき、出席いただく予定でございます。

本日は、12名の委員全員が御出席されますので、産業構造審議会運営規程第13条第6項に基づき、本日の委員会は成立となります。

## 配付資料の確認等

○田岡総務課長 続きまして、配付資料の確認をさせていただきます。本日の資料、タブレットに入れさせていただいておりますけれども、議事次第、配付資料一覧、委員名簿、資料1「意匠制度に関する検討課題について」でございます。タブレットの使い方につきましてお困りの場合には、お席で挙手いただくなど合図をしていただければ、担当の者が対応いたしますので、よろしくお願いたします。

また、質疑等におきまして御発言いただく場合は、名札を立てていただきまして、指名されましたら、卓上マイクをオンにして御発言いただければと存じます。オンラインで御出席の皆様におかれましては、挙手ボタンにて御発言希望の旨、お知らせください。指名されましたら、マイクをオンにして御発言いただきますようお願いいたします。

## 議事の運営等について

○田岡総務課長 続きまして、議事の公開の扱いでございますが、本小委員会では、プレスの傍聴につきまして、会場、ウェブ傍聴を可能としております。一般傍聴の方につきましては、ウェブ傍聴に限って可能としております。また、配付資料、議事要旨及び議事録も原則として公開いたします。

事務局からは以上となります。

○田村委員長 ありがとうございます。

## 議 事

### 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について

○田村委員長 それでは、議事に入ります。まず、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、事務局から御説明をお願いいたします。

○吉田意匠制度企画室長 それでは、御説明差し上げます。まず、資料1「意匠制度に関する検討課題について」、1ページを御覧ください。

まず初めに、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きまして、御説明をいたします。

2ページを御覧ください。前回の本小委員会におきましては、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当たり、特に考慮すべき事項がないか、委員の皆様から御意見をいただきました。

今回の本小委員会では、その内容を踏まえ、こちらに記載の3点、すなわち1つ目、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つ目、アンケート調査・ヒアリング調査の結果、3つ目、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につきまして、御報告、御提案をし、その上で、今後の検討の進め方に関する方向性の案について御意見をいただきたいと思います。

3ページを御覧ください。3ページは、仮想空間の利活用を前提としたビジネスの広がりに関する御説明でございます。

近時、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おります。

このような仮想空間の利活用を前提としたビジネスの主体は、1つ目、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」と記載してございます。2つ目、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」と記載してございますが、これら2者に大別されます。

仮想空間のビジネス主体には、中小企業、スタートアップもございまして、また、個人クリエイターとして創作や販売を行っている者も含まれますが、これらのビジネス主体が、例えば本スライド下の枠囲いの内に記載した①から⑤のようなビジネスを行っているものと承知しております。

続く、4ページから7ページにおきまして、各事例について概要をまとめておりますので、それぞれ簡単に御説明いたします。

4ページを御覧ください。まず、仮想空間での利用を想定した3Dモデル等の制作・販売に係るビジネスに関して御説明いたします。

具体的な事例を本スライド下の隅丸枠囲い内に挙げておりまして、販売されている主な3Dモデルとしましては、仮想空間内で使用する家具やアバターが着用する衣服などのアイテム、空間そのものであるワールド、仮想空間内でユーザーが自分の分身として使用するアバターに大別されます。

これらの3Dモデルにつきまして、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制作をし、コンテンツプラットフォームにおいて販売を行うといったビジネスがございまして。

例えば、左上の椅子の事例でございまして、オフィス家具メーカーの株式会社オカムラ様によるオフィスチェアの3Dモデルでございまして、現実空間のビジネス主体による3Dモデル販売の事例でございまして。

また、自社で企画、又は制作をして販売する以外のビジネスとして、仮想空間のビジネス主体が請負制作を行い、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などの販売を行う事業者向けに納品する事業も存在しております。

左下の事例でございまして、株式会社V様が、大丸松坂屋百貨店様の3Dアバター向け衣装を制作したというものでございまして、仮想空間のビジネス主体における請負制作の一例でございまして。

5 ページでございます。仮想空間を利用したプラットフォームの提供に関する御説明でございます。仮想空間を利用したプラットフォームには、様々な性格のものが存在しているところ、1つの見方にはなりませんけれども、おおむねSNS型、エンタメ型、ビジネス型に整理することが可能でございます。

1つ目のSNS型は、ファンコミュニティ形成など、他のユーザーとの交流がメインとなるものでございます。

また、2点目のエンタメ型は、ゲームや音楽ライブ等、エンタメ性の高いコンテンツがメインとなるものでございます。例えばフォートナイトというプラットフォームがございますけれども、リリース当初はオンラインゲームとして人気を集めたサービスでございますが、オリジナルのゲームを制作できる機能を提供したことをきっかけとしまして、ユーザーが多種多様なコンテンツを制作、あるいは公開することが可能となっており、現在は仮想空間プラットフォームとしても注目されるようになっております。

このように、エンタメ型の中にはゲームを出発点として、仮想空間プラットフォームへと発展した例も見られるところでありまして、仮想空間はゲーム空間と不可分となっている現状があるものと承知しております。

3点目のビジネス型でございますが、会議、セミナー、社内イベントなどでの使用を主な目的とするものでございまして、ビジネス向けという点でSNS型及びエンタメ型とは異なるものと整理されております。また、clusterをはじめ、複数の類型に該当するプラットフォームも存在しております。

6 ページ目を御覧ください。こちらは仮想空間におけるイベント開催に関する御紹介でございます。

仮想空間では、先述したプラットフォームを活用して、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イベントを開催しており、当該イベントを通じて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という事例が多々見られるところでございます。

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などがございます。

7 ページを御覧ください。ここまで御紹介した事例とは少し毛色が変わりまして、3Dシミュレーターとデジタルツインに関する御説明となります。

まず、3Dシミュレーターは、仮想空間を利用したバーチャルモデルルームやインテリア

アシミュレーションのサービス等において用いられており、その活用によって、自社商品の営業や販売を促進する取組が行われております。

右上の事例でございますけれども、株式会社LIXIL様が提供しているキッチン、インテリア建材、タイル建材などの商品を一括でシミュレーションし、利用者が室内空間のイメージを体験するためのツールでございます。こういったツールの利活用も現在進んでいるところでございます。

他方、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のことでございます。デジタルツインは、製造工程、都市設計、医療、健康、環境など、多様な分野におけるシミュレーションや最適化に活用されるほか、その活用により、効果、影響、リスクの評価や意思決定などが円滑化することで、業務等の効率化につながる事例も存在しております。

8ページ目でございます。このように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ところではございますところ、仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方を検討する上で重要なのは、プラットフォームにおける3Dモデル等を誰がどこで制作、取引、利用しているかという点であると考えられます。

仮想空間ビジネスに関連するプラットフォームは、clusterやVRChatなどの仮想空間を利用した仮想空間プラットフォームと、こうした仮想空間プラットフォームとは別個に存在するコンテンツプラットフォームに大別されます。

仮想空間プラットフォームでの使用を想定した3Dモデルなどの制作、取引、利用は、同じ仮想空間プラットフォーム内において行われるだけではなく、仮想空間プラットフォームの外部のコンテンツプラットフォーム、例えばBOOTHというコンテンツマーケット等において、制作、取引が行われ、ユーザーは、そこで購入したアバターなどの3Dモデル等を仮想空間プラットフォームに持ち込んで、改変、制作し、利用するという形態が存在します。

このような理解を前提としまして、下の図では、右側の仮想空間プラットフォームと左側のコンテンツプラットフォームにまたがる形で、両プラットフォームに対して、3Dモデルなどを供給する企業及びクリエイターと、両プラットフォームサービスを利用するユーザーを位置づけまして、各社の間でやり取りされる商品、あるいはサービスとお金の流れを概略的に示してございます。

また、プラットフォームの利用者であるユーザーがクリエイターとなって、商品やサー

ビスの供給者側に回って収益を得る場合もございまして、利用者が供給者にもなり得る垣根の低さが仮想空間における1つの特徴となっております。

続いて、9ページを御覧ください。こうしたビジネスの実態を踏まえた本小委員会における仮想空間の捉え方でございます。

下の仮想空間とメタバースの定義（例）にお示ししておりますとおり、これまでの政府内における調査研究や検討を例にとっても、仮想空間を、インターネットを通じて多人数が接続し、自己投射性のあるアバターを用いて他者と交流するといったような、いわゆるメタバースと同様のものとして捉える場合もございまして、あるいはメタバースに限られないものとして広く捉える場合もございまして、現時点では、仮想空間について確立した定義はない状況でございます。

また、実態としましても、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、その利用目的の多様化が進んでございまして、メタバース的な利用に限られないものとなっていると考えられます。

そこで本小委員会におきましては、メタバース的な利用に限られない、多様な目的での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に、現時点では、仮想空間を次のように捉えることとしたいと考えております。すなわち、物理的に存在している三次元空間である現実空間とは別に、VRデバイスなどを使用することで、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捉えることといたします。

なお、仮想空間における利用を想定して創作されたデザインのうち、意匠法によって保護すべき対象につきましては、仮想空間の捉え方と必ずしも連動させる必要がないと考えられるため、今後、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と考えております。

続きまして、10ページを御覧ください。こちらはアンケート・ヒアリング調査の概要の御報告でございます。

まず、アンケート調査につきましては、仮想空間においてデザインなどの創作活動を行うクリエイターの皆様を対象に仮想空間におけるデザインの模倣や紛争に関する実態、模倣からの保護と、自由な創作のバランスに関する意識等につきまして、お伺いをいたしました。

加えて、ヒアリング調査も行い、現実空間のビジネス主体、仮想空間のビジネス主体双方の方を対象に御意見をお伺いしました。その内容につきましても、アンケート調査で伺

った模倣の実態や、デザイン模倣に関する意識等に加えて、意匠制度見直しの必要性、意匠法による措置を行う場合の制度的措置の方向性につきましても御意見を頂戴いたしました。

おめくりいただきまして、アンケート調査の概要でございます。こちらの調査は令和5年度に調査研究事業として実施いたしました。仮想空間においてデザイン等の制作を行ったことがある425名の皆様からインターネットを通じて調査を実施し、御回答いただいております。

続きまして、次のページでございます。アンケートの結果についての御説明をいたします。

まず、仮想空間におけるデザインの模倣に関する御経験とその内容についてでございます。

御回答者のうち、約5割の方が仮想空間におけるデザインを模倣されたことがあるということが確認されました。

そして模倣の内容につきましては、特に意匠法における形状等に該当しますような形状やテクスチャーを模倣された方が5割のうちの約2割でございます。加えまして、ギミックや振る舞いなど、動きや状態を模倣された方や、複数のコンテンツの組合せ方や配置の仕方を模倣された方もそれぞれ2割という御回答でございます。仮想空間におけるデザインについて様々な大量の模倣の実態があるということが確認されました。

次のページでございますが、模倣への対応・対策についてでございます。

仮想空間におけるデザインの模倣を経験された方のうち、それらに対して、特に対応・対策をされていない方は僅か4%でございます。それ以外の非常に多くの方が何らかの対応・対策をされているということが確認されました。

対応・対策の具体的な内容につきましては、グラフにございますとおり様々でございます。すけれども、クリエイターの皆様が模倣に対して問題意識を持っておられて、それに対して何らかの行動を起こされているということが実態として把握できたところでございます。

次のページでございますが、仮想空間におけるデザインに関して、模倣からの保護と自由な制作のバランスにつきまして、約6割の方が自由な制作よりも模倣からの保護を優先すべきとの御意見であることが確認されたという結果でございます。

次のページでございます。先行するデザインと偶然に似てしまったデザインがあった場合、そのデザインの使用を認めるべきか否かに関する質問でございます。

本質問の回答としましては、あるデザインが先行する第三者のデザインに依拠せずたまたま似てしまった場合においても、そのデザインを使えないようにすべきと考えると回答された方々が最も多く、全体の約4割であることが確認されました。

おめくりいただきまして、16ページを御覧ください。こちらは、独自に創作をしたにも関わらず、第三者のデザインに類似するデザインを創作してしまった場合に、その第三者のデザインと似てしまった御自身のデザインが何らかの規制により使えなくなったり、あるいは金銭を支払わないといけなくなるような場合、このデザイン創作やそのプロセスに影響があるかどうかといった御質問でございます。

こちらへの回答としましては、もしそのような規制がされたとすれば、規制を回避すべくデザイン創作の際に、先行するデザインに類似しないように調査をすると回答された方が約4割と最も多いことが確認されました。

おめくりいただきまして、17ページ、先行するデザインの調査に関する意識につきまして、こちらは参考資料でございますけれども、補足をさせていただきますと、こちらのアンケート結果によれば、仮想空間におけるデザインの創作に当たり、調査や確認をしないという回答は約2割にとどまり、約8割の方は他者のデザインを模倣しないための調査や確認をしていたとの結果が確認されました。

アンケート調査結果の概要は以上でございます。

次のページでございます。ヒアリング調査についての概要を御報告させていただきます。

こちらは、昨年12月以降、クリエイターの皆様を含む仮想空間と現実空間のビジネス主体双方の皆様に対して、特許庁が個別にコンタクトを取り、行ったものになります。

回答者の属性といたしましては、仮想空間のビジネス主体については、ワールド、アバター、仮想オブジェクトの制作を行っている方だけではなく、プラットフォームの運営やゲームの制作・提供を行っている方に対しても御意見をお伺いしました。

また、現実空間のビジネス主体は、現実空間では主にビジネスを行いながらも仮想空間でもビジネスをされている事業者でございますけれども、製造業の方々をはじめとしまして、出版業、百貨店、建設、通信などの幅広い事業者様からお声を頂戴しました。

次のページ以降におきまして具体的な内容を御説明申し上げますが、現実空間のビジネス主体と仮想空間のビジネス主体の皆様とで取り扱われているものやビジネスが異なりますことから、御回答の傾向もやや異なっております。現実と仮想、それぞれの主体にお分けをして結果をおまとめしてございます。

こちらのページ、まず、仮想空間におけるデザインの模倣事例についてでございます。

現実空間のビジネス主体の皆様からは、現実空間で販売されている物品の形状等、もしくは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、販売等された事例があるということが確認されました。

他方で、仮想空間のビジネス主体の皆様からは、仮想空間での利用を想定して販売されているアバターなどが他者によってプラットフォーム上で利用、販売されたということ、加えてゲーム内で使用されるアイテムが海外で冒認出願されたといった事例も確認されました。

それでは、模倣に対してどのような対応をされたかという点でございますけれども、こちらにつきましては、先ほどのアンケート調査結果とは異なりまして、いずれの主体もこれまで対応を行ったことはないという御回答がほとんどでございました。

こちらには理由がございまして、現実空間のビジネス主体におかれましては、形状などが模倣された物品について、その販売から既に4年以上が経過しており、不正競争防止法に基づく形態模倣の規制が及ぶ範囲ではないということ。また、模倣された対象が実用品のデザインであったことから、著作権による保護も及ばないのではないかとということで、取り得る法的な手段がなかったという状況が確認されました。

それから事業に対する損害の大きさが不明であったということですか、自社製品のPRの一環として捉えられるものであったため、特段対応を行わなかったという御回答もございました。

一方で、仮想空間のビジネス主体におかれましては、模倣に対処したいけれども、模倣品が海外のプラットフォームで販売されており、実効性のある対処が困難と考えたとの御回答もございました。

次のページでございますけれども、こういったデザイン模倣が特に看過できないと考えるかという点につきましてお伺いしたところ、現実空間、仮想空間双方のビジネス主体の皆様から、模倣者が業として収益を上げている場合ですとか、仮想空間上でブランドを毀損するような形での使用や改変がなされている場合には看過できないというお声が確認されました。

また、今後の見通しとしまして、プラットフォームの課金システムによる経済活動の活性化や、ユーザー数の増加に伴うリテラシーの低下、AI、データ技術の発展による模倣の技術的なハードルの低下、それら複合的な要因が相まって仮想空間におけるデザインの

模倣は増加する、そういった懸念があるという御回答が全体を通じて多く確認された次第でございます。

そのほか、デジタル特有の性質から複製が容易であって、ダウンロードしたデータの他人への譲渡を懸念するといったお声もございました。

続きまして、21ページでございます。ヒアリング調査では、昨年開催いたしました特許庁政策推進懇談会において、仮想空間におけるデザイン保護に関する論点の中で議論された意匠制度見直しを行う場合の制度的措置の方向性①及び②につきましても意見を聴取してございます。

この制度的措置の方向性①及び②につきまして、ここで改めて概要を御説明させていただきます。

まず方向性①でございますが、こちらは現行の登録可能類型である物品、建築物、画像の一部以外に登録可能類型を拡大するという方向性でございます。この方向性は、このスライドのイメージの下段のように仮想空間のデザインそれ自体を物品、建築物、画像とは異なる新たな登録可能類型として保護対象に加えるという考え方でございます。

この方向性ですと、この新たな登録可能類型の意匠が仮想空間において模倣されてしまった場合を念頭に置きますと、当該登録意匠の意匠権は、同じ仮想空間にある登録意匠の形状等を模した仮想オブジェクトに及ぶということになります。

一方、方向性②でございますが、こちらは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という方向性でございます。現行意匠法上、物品等の意匠権によって、独占的に実施することができるのは、あくまでも現実の物品等であるところ、この方向性②は、スライドのイメージの上段のように、現実空間における物品等の意匠権の実施可能範囲を仮想空間における登録意匠の形状等を模した仮想オブジェクトにまで広げて、そうした模倣に対応するという考え方でございます。

次のページをおめくりください。まず、方向性①につきまして、ヒアリング調査でいただいた主な意見について御説明いたします。

意見の傾向としましては、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を評価する意見がございました。すなわち、創作した仮想空間におけるデザインが他人の意匠権に抵触していないかどうかをクリアランス調査する際に、原則として調査の対象となる意匠権は、新たな登録可能類型の意匠権の調査で足り、現実の物品等の意匠権まで調査する必要がないため、調査負担が限定的という

点を評価する御意見でございました。

また、この表の右側に記載の仮想空間ビジネス主体の評価についても御覧ください。こちら仮想空間ビジネス主体からの評価としましては、まず1つ目に、仮想空間ビジネス主体にとって創作した仮想空間におけるデザインそれ自体が意匠権として保護できるので、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ているといった評価の声でございました。

また、特に資金力の弱いクリエイターや中小企業にとって特許庁における審査を経て登録される意匠権は、デザインの品質のPRでありましたり、取引先との価格交渉にも貢献し、稼ぐ力を得ることができるようになるとともに、自身のデザインを守る手段を得られるようになるといった評価の声もございました。さらには、仮想空間の業界全体で権利保護に向けた意識が高まることが期待されるといった評価の声もございました。

他方で、御意見の中には、制度的措置は、現行意匠法に整合させるべきであって、現行意匠法を大きく変えるべきではないといった御意見や、画像意匠において、操作画像、表示画像以外にも保護対象を拡大してほしいといった御意見、また、新たな登録可能類型では、具体的に仮想空間における何をどう捉えるのか、その保護対象が不明確であるといった御意見もございました。

さらに、方向性①で保護されるものと著作権法による保護について整理が必要であるとの御意見もございました。

続きまして、24ページを御覧ください。方向性②に関する主な意見を御説明いたします。

方向性②に対する評価としましては、現実空間のビジネス主体から創作したデザインを現実空間のみならず、仮想空間でも保護したい場合に、これまでと同様に現実の物品等の意匠権があれば足り、新たな登録可能類型の意匠を登録する必要がないという点についての評価がございました。

しかしながら、意見の傾向としましては、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を課題とする意見が見られました。これはすなわち、創作したデザイン自体は仮想空間にのみ利用されるデザインであって、クリアランス調査では、現実の物品等の意匠権を調査する必要があるという点で、調査負担が大きいという御意見でございます。

これは特に仮想空間ビジネス主体にとっての課題でございますけれども、そのほか仮想空間のビジネス主体からは、自分たちが創作した仮想空間におけるデザインそれ自体を意

匠権として取得することができない、その一方で、クリアランス調査負担においては大きな負担を強いられることから、現実空間と仮想空間で保護のバランスに偏りがあり、不公平な制度ではないかといった御意見もございました。

そのほか、両ビジネス主体からの課題に対する御意見としましては、権利行使における意匠の類否判断において、登録意匠に係る現実の物品等の意匠と、そもそも物品等ではなく、用途、機能も異なる仮想オブジェクトとの意匠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、すなわち意匠の類否判断においては、形状等と物品がそれぞれ類似していれば意匠は類似するという考え方と整合しないといった御意見もございました。また、そのような考え方を採用することは、すなわち、これまでの物品等の意匠の権利化の際の審査における類否判断やその権利の在り方にも影響を及ぼすのではないかといった御意見もございました。

次に、26ページを御覧ください。これまでに御紹介しましたアンケート調査及びヒアリング調査の結果を改めまして総括をしますと、やはり仮想空間においても、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いることが確認されました。このことは、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、いずれの立場からも課題として認識されており、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には何らかの制度的措置が必要と考えられていることが分かりました。

しかし、制度的措置の方向性②につきましては、こちらはもともと現実空間のビジネス主体が直面する課題、すなわち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もございました。

そのため、先ほど御説明したとおり、ヒアリング調査では、仮想空間のビジネス主体の方から、この方向性②については、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などの課題が挙げられたところでございました。

続きまして、次のページでございますが、一方で、制度的措置の方向性①につきましては、先ほど御説明しましたとおり、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にも対応し得るというものであって、クリアランス調査の負担も方向性②に比しては小さく、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などの評価の声もございました。

ただし、こちらの方向性①につきましても、物品、建築物、画像といった既存の登録可

能類型もある中で、それらとは異なる新たな登録可能類型を追加するという考え方でございますので、その法制化に当たりましては、検討すべき法的課題のハードルは相対的に高いものでございます。また、そもそも現行意匠法と整合する制度的措置とすべきといった御意見や、画像の意匠の保護を拡大してほしいといった御意見にも向き合う必要がございます。

以上を踏まえますと、制度的措置の方向性は、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方向性を検討する必要がございます。

そこで、特に仮想空間におけるデザイン自体を意匠登録可能する点で、両ビジネス主体から評価が高かった方向性①をベースに、かつ現行意匠法との整合性にも配慮した方向性としまして、次のスライドから御説明する新たな制度的措置の方向性③を事務局として検討いたしました。

次のページを御覧ください。新たな制度的措置の方向性③でございますが、これ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、物品等の形状を表した画像も新たに保護対象とするものでございます。

このスライドのイメージで各方向性の違いを御説明いたしますと、まず方向性②は、左側にある現実空間にある現実の物品等の意匠権について、その実施の範囲を仮想空間の中にある仮想オブジェクトにまで広げようという考え方でございます。

一方、方向性①は、この仮想空間の中にある3Dの仮想オブジェクト、これ自体のデザインを、従来の登録類型である物品、建築物、画像以外の新たな登録可能類型の意匠として、新たな保護対象に加えようという考え方でございます。

しかし、この仮想空間の中の仮想オブジェクトは、実際には現実空間においてVRデバイス等の画面に表される画像でございまして、人間がその視覚等を通じて、三次元的に存在すると感じられる仮想オブジェクトの画像でございます。方向性③は、この画像を現行意匠法上の画像意匠の一部に取り込もうという考え方でございます。

29ページを御覧ください。このスライドの左のイメージのとおりでございますが、画像として捉えられるものは様々ございますところ、現行意匠法上は、画像であればすべからく保護されるわけではなく、操作画像、表示画像に該当しない画像、すなわち青の円と緑の円の外にある領域の画像は、画像であっても保護の対象となりませんが、しかし、方向性③は、操作画像、表示画像に該当しない画像でありましても、イメージの円のピンクの

領域の部分、こちらは物品等の形状等を表した画像であれば、新たに画像の意匠として保護の対象とするものでございます。

その物品等の形状を表した画像の意匠権の効力でございますが、同一又は類似の画像の意匠にのみ及ぶということになります。右側のイメージでございますと、例えば仮想空間における自動車の形状を表した画像が登録された場合、その登録意匠の権利の効力は仮想空間における登録意匠の自動車の画像を模した画像には及びますが、登録意匠の形状を模した現実空間の自動車には及びません。

次のページを御覧ください。この方向性③の特徴としては、主に4つ考えられるところでございます。

1つ目でございますが、仮想オブジェクトも物品等の形状を表した画像であれば、画像の意匠として意匠登録可能であり、意匠法による保護対象となるという点でございます。

2つ目でございますが、この画像の意匠権の効力は、同一又は類似の画像の意匠にのみ及ぶものでございますので、仮想オブジェクトの創作に当たっては、画像の意匠権のクリアランス調査で足り、調査負担が限定的であるという点でございます。

3つ目は、こちらは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ございますので、現行意匠法と整合する制度的措置であるという点でございます。

4つ目は、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ことから、現実空間と仮想空間の各ビジネス主体の保護ニーズにもバランスよく応えられる制度であるという点でございます。

以上の事務局からの御報告、御提案内容を踏まえました今後の検討の進め方に関する方向性の案でございます。

まず、本小委員会における仮想空間の捉え方につきましては、先ほど9ページにおいて御説明した捉え方で今後の議論を進めていきたいと考えてございます。

また、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きましては、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も配慮しつつ、現行意匠法と整合する制度的措置の方向性③について検討を深めていくべきであると考えております。

したがって、次回に向けた進め方及び次回の検討事項につきましては、まず次回の本小委員会までに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現実空間及び仮想空間のビジネス主体の皆様に対して、補充のヒアリングを実施させていただきたい

と考えております。

その上で、次回の本小委員会において事務局からヒアリングの結果、制度的措置の方向性③の具体的内容、それから著作権法による保護との関係を含む法的論点等について御説明を差し上げた上で、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をいただきたいと考えてございます。

以上のとおり、本日はアンケート、それからヒアリング結果の御報告、方向性③案の頭出し的な御紹介等をさせていただいたところでございますけれども、今後の検討の進め方に関する方向性（案）について、現時点で御意見及び御指摘があればいただきたいと思っております。よろしくお願いいたします。

以上でございます。

○田村委員長 それでは、ただいまの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関する事務局からの御説明に関しまして、皆様方から御意見、御質問等を受け付けたいと思っております。論点は多岐にわたって、しかし、それぞれ絡んでいて分けるわけにもいきませんので、効率的に進めるために一旦皆様方から御意見、御質問を広く承りまして、一通り出尽くした時点でまとめて事務局からお答えさせていただこうと思っております。

それでは、どちらからでもよろしくお願いいたします。野田委員、よろしくお願いいたします。

○野田委員 日本知的財産協会の野田です。御説明ありがとうございました。

まず、本日の検討の進め方に関する方向性の一番最初、本小委員会における仮想空間の捉え方についてというところでは、仮想空間の定義について、提示いただいた内容、現時点では異論ございません。仮想空間について最大限に広い定義にするものと理解しております。意匠法によって保護すべき対象がこの定義の中に含まれるもの、そしてそれをどう保護するかというところが今後の議論になるものと認識いたしました。

2点要望があります。

まず、1点目は5ページから7ページについて、仮想空間について今回広く定義されたことで、シミュレーターのお話が出てきておりますが、従来からあるシミュレーター、例えば自動車教習所にある運転シミュレーターのようなものも、この仮想空間の定義には含まれてくるのかなと思っております。なので、「従来からあるものがまず含まれる」というところと、あとはゲーム等のコンテンツについても、仮想空間の定義については含まれるものと思っております。

今資料に出していただいている事例が比較的新しく、まさに仮想空間を利用する態様に

ついでのみでしたので、それらの事例を追加いただく方が、この資料は公開されると思いますので、それを読まれた方に誤った印象を与える可能性が減ると思いますし、意図を正しく理解いただけるのかと思っております。というのが1点目です。

2点目は、9ページ目にあります。こちら定義のところ、VRデバイス等について注釈※がついていますが、このVRディスプレイより広い内容が注釈に書かれています。

これまでの資料との関係があると思いますが、こちらは本文上、広く表示機器なり、もしくはディスプレイを備えた機器全般としていただいた上で、そこに※で事例としてVRディスプレイ等を載せていただく方が誤解はないのかと考えております。

以上です。

○田村委員長 どうもありがとうございました。続きまして、オンラインから黒田委員が御発言希望ですので、黒田委員、お願いいたします。

○黒田委員 よろしく申し上げます。まず、「物品等の形状等を表した画像」ということで、「物品」のみならず「等」がついているので、この「物品等」の範囲を明らかにしておいた方が後々の進め方としていいのではないかと考えています。この「物品等」の内容が物品と建築物とVRデバイスに映るような「物品のようなもの」も含まれるのであれば、そういったこともはっきりとおいた方がいいのではないかと思います。

あと、もう一点、「物品等の形状等を表した画像」の類否判断がやがて問題になってくると思いますが、通常の商品であれば、商品の用途、機能の類否が問われるところではありますが、「物品等の形状等を表した画像」の場合に、その用途や機能の類否を「画像」のところ、商品で扱うのか、「物品等」のところ、商品で扱うのか、「物品等」のところ、商品で扱うのだとしたならば、VRデバイスに映るような商品になりますので、用途や機能が曖昧になるケースも出てくるのではないかと思います。この辺の類否判断をどうすればいいかという話も可能なら少しずつ進めていった方がいいのではないかと思います。

以上です。

○田村委員長 どうもありがとうございました。ほかいかがでしょうか。長田委員、お願いします。

○長田委員 Metaverse Japanの長田です。

おおむね方向性は私もいいとは思っているのですが、今メタバース上でゲームというところで、特に海外で若年層が利用しているゲームというのがすごく発達してきているということで、国内でのIPですとか、実際に模倣できるような商品もそうですし、そういう

ものがやはりシームレスにつながっている中で、もう既にそういう形でビジネスとしてかなり使われているというような例が出てきています。

例えばメタバースというものが次世代のY o u t u b eみたいな形ですと、どれだけそこにアクセスしたかというようなところでクリエイターの方が作ってくるという事例も出てきているので、1つエンタメメタバースというところにおいては、ここが市場としてかなり発展してきているというものとグローバル市場をどう捉えるかが気になっているところではあります。これからそのお話はあるかと思うのですけれども、それが1つ。

あとは、現実世界で、これはどちらかというところの中のプラットフォーム、いわゆるスペースをつくったプラットフォームの話がメタバースプラットフォームとして出ていると思うのですけれども、実際には現実社会においてARですとか、そういうものも非常に発展してきているという部分があるので、そのプラットフォームをもしかして多少追加する必要性があるのではないかというのが今見ている中で思ったところです。

空間をつくるプラットフォームとか、そういうものではなくて、ソフトウェアとか、そういうものも結構発展してきているというのはあるので、全部そこを今から言うのはあれですけれども、そこも少し気になっている部分ではあるかと思っております。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。相澤委員、御発言希望だと思います。

○相澤委員 方向性③というのは、とても重要な方向だと思って拝見しました。そこでは、画像として判断することなので、仮想空間は、実際に表示デバイスとして3Dであるということは意識しなくてもいいと思うのです。

そうすると、最初の方の仮想空間の定義のところ、人が三次元として知覚できる空間というような形での仮想空間の定義は、もう少し緩めてもいいのかもしれない。別にメタバースの中でなくたって、通常のホームページであったとしても、多視点での画像の表示で、その画像が既存のものに類似しているみたいな場合もあると思います。仮想空間より一般のデジタルの世界のルールを考えることになるのかという質問であります。

○田村委員長 ありがとうございます。先にオンラインから青木委員、御発言希望ですので、青木委員、お願いいたします。

○青木委員 青木でございます。ちょっとお聞き苦しいところがあったら申し訳ありません。

まず御説明ありがとうございます。先ほどの御説明にもありましたように、実態面の

方としては、まずヒアリング等の補充もしっかりと続けていただきたいと思います。と思っています。

特に令和元年改正時には、保護範囲については相当な議論があったと思っています、もちろん懸念される側もいらっしゃると思います。特にデッドコピー規制では足りないのかというような辺りは情報が欲しいところですし、一方で、今回の資料でも挙げていただいたように意匠権があること自体が実務的にも有益なこととして目に留まるという御指摘もあったかと思ひまして、こういった情報も重要であろうと思われました。

もう一点が、理論面ということなのですが、先ほどの先生方の御議論にもあったように、物品等の権利範囲を拡張する形での整理ですと、現実の物品とか建築物の意匠がアンカーとなるので、自ずと検討する範囲というのは限られていたわけなのですが、今回選ぼうとされている方向としますと、画像の種類を追加するというように見えるのですが、恐らく従来の意匠とは異なって、何らかの所与の用途とか機能とかがあまりないというお話とお伺いしました。つまり、あくまで現実を模すために、自動車はこういうものだよなと思って、そういうデザインを生み出すといった流れになろうかと思ひまして、もちろん代替手段である著作権法での保護がどうなるかというのは非常に難しいのですが、積極的に特定の所与の用途機能の範囲内で、しかし最善を尽くしてデザインをしたという従来の意匠の話とは若干話が変わってくる可能性があります。わざわざ設定として例えばそういう現実と同じような縛りの中でやることを選んだ、そういう話になってくると思いますので、こういったことの影響は少し留意する必要があるだろうと。これはまさに保護客体、先ほどそもそも三次元の画像である必要があるのかという御指摘もあったかと思ひますし、さらには実施行為とか権利範囲とか、こういったところにも影響を与えるのではないかと思ひまして、結構大がかりな作業になるのではないかと思っています。

私からは以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。恐らくバヒス balan 委員が御発言希望かと思ひます。お願いします。

○バヒス balan 委員 ありがとうございます。バヒス balan です。

先ほど御紹介いただいた制度的措置の方向性③についてなのですが、やはり方向性①と②を比べると、個々のバランスを図るという観点や仮想空間上のビジネスに対する質的効果等を考えると、方向性②よりも方向性①の方を採用していくということが適切なのかなと思う反面、これを方向性②が駄目ということになってしまうと、逆方向の矢印、仮想空間上の登録をして、意匠登録の範囲を拡大して、それを現実世界に及ぼすという方

向性の矢印も公平の観点から、そこは制度化するのは難しいということになってしまうので、それで本当にいいのか、必要性が本当はないのかというところがちょっと気になったところです。

やはり、もしそちらについては保護しないということになると、あとは不正競争だったり、著作権で保護していくということになるのだと思うのですが、著作権の保護が難しい類型であることが多いのではないかとということと、不正競争の模倣の範囲も非常に狭いところではあるので、その保護が十分に図れるのかという問題があり、ここについては画像意匠という方向でいくと、その矢印の方向性は全く検討しないことになると思いますので、そこを本当にこの方向で進めていっていいのかということは検討する必要があるかと思います。

ただし、方向性①でいくのか、③でいくのかということについては、制度の内容をどう作り込むかということ次第だと思いますので、そこについては適切な制度設計がされる限り、どちらでもいいのかなと考えているところです。ありがとうございます。

○田村委員長 ありがとうございます。ほかいかがでしょうか。松本委員、お願いいたします。

○松本委員 松本です。よろしくお願いします。

意匠権について、弁理士会の意匠に関係している多数の話とかをまとめようと思ったのですが、まだまだまとめ切らない状態です。やはり懸念点というのがたくさんございまして、現行法の意匠の物品性というところを今までは類否判断をしていて、物品が似ていて、意匠も似ているから侵害だというようにしてきたのが今までの意匠法の類型だと思うのですが、この場合の仮想空間における用途、機能であるとか、物品について③の場合であっても、意匠を表す画像ということになっているのですが、この場合の物品性というのが現実の物品とは違うよねという話がやはり出てきてしまっています。

理由としては、仮想空間というかデジタル空間の画像ですと、バッグとかであっても、バッグは現実のバッグというのと、物を入れる、ただしバッグの中に入るものはバッグよりも小さいものであるということなのですが、仮想空間のバッグについては、グミ100個とか、又は車が入ってしまったり、怪獣が入ってしまったり、いろいろなものが入ってしまうので、それを用途、機能が同じというように、又は類似するというのにはかなり無理があるというのと、それを全く同じものにしか権利範囲ではないというところについても、やはりちょっと疑問が残って、ではどれくらい有効性がある権利になるのかというのもちょ

つと疑問があるところではあります。

現行の意匠法で物品の類否判断をするのに用途、機能で判断しているわけですが、やはりその辺の類否判断というところが使われなくなるようなものであれば、意匠法で保護できるというのは、ちょっと違うのではないかという話もあります。

要するに物品性を問わないのであれば、著作権法で保護してもいいのではないかという話もあって、それは独占権ではなくて、許諾だけをすればオーケーなものであったりするのではないかという意見もありました。

先ほどバヒス balan 委員からもありましたように、現実空間から仮想空間の類型については、②とか①も考えられるのですけれども、仮想空間の意匠権者から現実のものというのが、矢印が今考えられていないといいますが、その例としては、マリカー事件においてゲームの中の車が現実世界で模倣されてしまったときに、あれは結局、著作権も認められず、不正競争防止法で権利侵害ということにはなったのですが、その辺のコンテンツ商材を、これから取引商材にしているメーカーさんというか、会社さんがコンテンツを使いたいといったときに、その権利範囲が現実世界にどう及んでいくのかというのを検討する必要があるかと思っています。

それから創作者は何をすべきかということも考えたのですけれども、やはり費用負担のデメリットがあると思います。また、意匠登録をするには、創作非容易性をクリアしなければならないという問題があるのですが、既に公開されてしまった意匠について、他物品であっても創作が容易にできるというものは、登録はされないことになっておりますので、そうした場合に画像意匠で登録をされた後にすごく著名になって、それから現実世界で模倣された場合、また、リアルに物品を製造するメーカーさんが多くの模倣画像意匠みたいなものが出てきてしまったときに、画像の意匠登録を改めて取れるのかというのも問題ではないかと思っています。

ということで、意匠法の保護対象にすべきかどうかというものの必要性和許容性をもう少し念入りに討論した後で、ちょっと意見についてまとめてみたいかなと弁理士会の方では、そのように思っております。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。続いて、加藤委員、お願いいたします。

○加藤委員 ありがとうございます。これまで①と②の方向性について様々な調査により課題等洗い出していただいたことに敬意を表します。

それらを踏まえ、新たに示された方向性③については、その方向性そのものには異論はありませんが、2点、申し上げます。

1点目は、方向性①で課題として挙げられた新類型への意匠登録出願に伴うコスト増についてですが、これは方向性③においても同様の課題が残ると思われます。意匠権の登録料は、特許権に比べて安価ではあるものの、少なからず事業者の負担増にはつながってきます。特に昨今の労働賃金環境が問題視されているクリエイター関係の事業者の登録も一定程度あると勘案すれば、何かしらの手当が必要だと思えます。

2点目は、現実空間と仮想空間における意匠権の権利付与についてです。方向性③では、仮想空間で付与された権利について、現実世界には効力が及ばないとされています。しかし、例えば仮想空間で先に権利取得した意匠について、後から現実世界で意匠権申請があった場合、意匠権の登録要件を満たさないということで申請が拒絶される可能性があると思えます。それでよいのか検討しつつ、何らかの手当てをすることが必要ではないかと思えます。逆に、仮に現実世界で意匠権が取れたとしても、仮想空間では先願により権利が取得できないことも想定されます。こうしたケースにどう対応していくのか検討が必要だと思えます。

あと、次回に向けてですけれども、現実世界、仮想空間のいずれにおいても、善良な創作、事業活動に取り組む者を阻害しないことが重要だと思えます。そのため、意匠法、著作権法、不競法などの様々な法体系の中で、どこに権利主張の隙間があるのか、それをどう埋めていくのかをまず理解する必要があると思えます。これは私だけかもしれませんが。

あわせて、方向性①、②、③のいずれにおいてもメリット、デメリットがあると思えます。よって、今申し上げた2点について、一覧で比較できるよう次回会議の資料において1枚に可視化していただき、説明していただくとより分かりやすいと思えますので、よろしく申し上げます。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。ほかいかがでしょうか。小川委員、お願いいたします。

○小川委員 ③の方向性でいく場合、意匠制度のユーザーがどういう形で広がるのが理想的なのか。これは私は分からないのですけれども、例えばファッションとか、今のスピードとコストだと、なかなか意匠制度を使っていないとすると、仮想空間においては、ファ

ッションが主役になってくると思うのです。あとは建物などもそうだと思いますけれども、せっかくなので、そういう人たちが使えるようなスピード、コスト、何かそういったものも同時に考えていくことで、せっかく変えるのであれば、使う人が増えて、経済活動がより活発になるように考えていくということも大事かと思いました。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。ほかはいかがでしょうか。影広委員、お願いいたします。

○影広委員 今いろいろお話を聞かせていただいて、ちょっと戻ってしまうかもしれないのですが、7ページのところに事例として挙げていただいているのが、上半分のところは今いろいろ御議論されているようなオブジェクトの意匠とか権利とか、そういう話だと思うのですが、下半分のいわゆる産業向けという観点で考えたときに、オブジェクトそのものだけではなくて、その中に作業員の方とかいろいろな活動をされる方のその人たちの動きとか、作業ノウハウとかそういうものの価値というのが今後もしかしたら重要なのではないかと考えていて、今まではそれは現場で、皆さんやってみせて、若い人がそれを見て模倣するというので伝承されていったのが、今後、仮想空間というのができると、そこにパッケージというかデジタル化されていく可能性があると思うのです。

今までは、それが写真とか動画だけだったのが三次元空間でいろいろなところから見えますよとか、持っていったりできるとか、そうなったときの権利とかそういうものをどう考えていくのかというのは、ちょっと聞いていて思いました。

デザインとかそういうところからちょっとずれてしまうかもしれませんが、私の意見です。

以上です。

○田村委員長 どうもありがとうございます。ほかいかがでしょうか。もし2回目で札を落とした方は、飲み物か何かで代替していただければと思いますが、いかがでしょうか。――よろしいでしょうか。一通り出たようです。では、かなり多岐にわたりましたけれども、事務局からお願いいたします。

○吉田意匠制度企画室長 様々な御指摘をいただきまして、ありがとうございます。

順番にいただいた御指摘に対して、適宜コメントをさせていただければと思います。まず、日本知的財産協会の野田委員からの御意見で、2つ御要望をいただいております。

8ページで、仮想空間のビジネスの実態につきまして、幾つか事例を御紹介させていた

だいたところ、運転シミュレーター等、従来にもそういった仮想空間を利用したビジネスはございますところ、ゲームも含め、それらの事例が不足しているのではないかと御指摘でございますけれども、次回の委員会におきましては、より模倣の実態も含め、不足している事例につきましては御紹介しつつ、今後の議論を進めていきたいと考えてございますので、御指摘の点も踏まえまして、検討させていただきたいと思っております。

9ページのVRデバイスにつきましても、今脚注で御説明差し上げているところ、こちらの説明を本文の中で、特にディスプレイというところも含め、明記すべきではないかという御指摘につきましても、次回以降の資料におきまして、その点を考慮しつつ、また資料を御用意したいと考えます。

黒田委員から御指摘をいただいた点、2つございますが、1つ目、資料の中で我々の方で物品等というような記載をさせていただいているところにつきまして、これは先生の御理解のとおり、現行法上でも登録可能類型でございます建築物と物品の2つを想定しております。

加えて、ここでいう物品、あるいは建築物につきましては、基本的には現実の空間における物品、あるいは建築物が仮想空間に持ち込まれるということで、そういった事例を想定はしておりますが、他方で必ずしも現実に存在する物品とは限らないのが仮想空間でございますので、そういったことも含みを持ちつつ、ここでは物品等という形で記載させていただいております。いずれにしても、この物品等を今後、この議論の中でどのように射程を捉えていくかにつきましては、今後の検討における1つの重要な論点と認識してございますので、これにつきましても、また御議論いただきたいと思います。

それから類否判断でございますけれども、物品等における今の類否判断との関係というところも、これは御指摘のとおりでございます。他の委員からも御指摘いただいたところでございますけれども、あくまでも仮想空間における物品は、実際の現実における物品とはやはり違っておりまして、物品のように見えるものであっても有体物ではない、無体物としての物品というところで、当然ながらそこでの類否判断の考え方も従来の意匠法上の物品における類否判断とは必ずしも一にしないというところは承知してございますので、この御指摘についても、今後のより具体的な議論の中で、物品における類否判断をどう考えていくのかは、検討を深めていきたいと考えてございます。

長田委員から御指摘いただきました点でございますけれども、今後のメタバースの中では、ARとかMRとか、いわゆる現実の社会において様々な新たな仮想空間の形があると

というような御指摘でございます。あるいはその中でのゲームの実態、あるいは海外における状況も我々の方で、あくまで今回、一部事例として御紹介したものの中に、そういったものが十分に表し切れていないところがございましたけれども、御指摘いただいた点も今後の議論においては、しっかり射程に入れて、御議論いただきたいと考えてございます。

相澤委員から御指摘いただきました点では、御質問という形でもございましたけれども、いわゆる画像として表されているものは二次元的であっても、多角的な視点で物品のようなものを表示することができるものもある中で、必ずしも仮想空間として限定する必要があるのか否かという点でございます。本議論の基点は少なくとも仮想空間におけるビジネス、あるいはその中でのデザインの創作、あるいはさらにそこでの模倣の実態、こういったことを捉えて、本議論を進めているところでございますので、現時点では、まず先ほど御紹介した仮想空間というものを1つの定義として捉えさせていただいた上で、当面、議論を進めていきたいと考えております。その上で議論を進めるに当たり、この定義では不足しているということになりましたら、またこの解釈、捉え方は柔軟に変えていきながら検討していきたいと考える次第でございます。

また、青木委員からいただいた御指摘でございます。今後、我々さらにヒアリングで実態の状況、あるいは皆様の御意見、方向性③に対する御見解も踏まえまして、ヒアリングを進める中で、令和元年意匠法改正当時における御意見との差分、あるいはそこが変わっているのか否かも含めて、確認しながらヒアリングを進めていきたいと考えてございます。

また、理論面におきましても、御指摘いただいたところでは、やはりこれまでと違って、物品といいましても、現実の物品における創作上の制約といったものが仮想空間ではない中での捉え方というのは、異なる部分があるのではないかと御指摘と理解してございますけれども、それを踏まえた今後の実施、あるいは権利範囲の考え方につきましても、御指摘の点を踏まえながら、しっかり検討していきたいと考えてございます。

バヒス balan 委員をはじめ、皆様からいただいた御指摘である、現実と仮想のクロスの考え方についてでございます。少なくとも、今の方向性③の考え方は、仮想空間におけるデザインをそういった権利として設定し、その効力範囲も仮想空間にとどめるというような考え方でございますけれども、これをさらに現実にまで広げるべきなのか否か、あるいは逆の方向もしかりでございますが、こちらにつきましても、まず現時点では昨年施行された不正競争防止法におきましても、形態模倣行為規制に関する2条1項3号の中で、現実と仮想をクロスするような模倣についても対応できているということをついて、今回

はまずクロスしない形での措置ということを案として考えさせていただいたところがございます。これもやはり今後の仮想空間における創作であったり、模倣の在り方を捉えながら、必ずしもこれだけに限定されるわけではない、今後の議論におきましても、そういったクロスの在り方をどう考えるべきか、ここも今後の議論の中で併せて議論させていただきたいと考えます。

日本弁理士会の松本委員からも様々論点、御提示いただきましたところがございます。こちら先ほどから御説明しているところがございますけれども、今後の次回以降の議論におきまして、より具体的な議論を深める中で、御指摘いただいた論点は非常に重要かと承知しておりますので、その中で捉えながら検討を深めていきたいと考えてございます。

加藤委員からも御指摘いただいた点のうち、特に他法域との関係でありましたり、これまで御提示しておりました方向性①から③のメリット、デメリットを整理して議論する必要があるという御指摘につきましても、承りました御意見を踏まえまして、次回の委員会におきまして、我々の方で整理させていただいたもので御説明差し上げたいと考えてございます。

小川委員から御指摘いただいた点でございますが、これもやはり加藤委員からの御指摘と重なる部分がございますけれども、ユーザーに、これからせつかく制度設計するのであれば、使っていただけるような制度をしっかりと考えていくべきとの御指摘につきましても、今後の議論の中で併せて留意しながら検討を進めていきたいと考えてございます。

最後に、影広委員からの御指摘でございます。基本的には意匠法において保護の対象としてございますのは、物品等の形状でございますけれども、そういった中で実際、デジタルの世界においては、こういったデジタルツインの中でも、ユーザーの動き等々も含めて、創作の特徴が表れているというところは我々も承知している中で、そういったところにもどこまで対応できるのかも、今後の具体的な制度的な措置の議論を深めていく中で併せて論点として留意しながら検討を進めていきたいと考えてございます。

私からは以上でございます。

○田村委員長 ありがとうございます。1点、長田委員からグローバル対応についての御質問があったかと思いますが、いかがでしょうか。

○吉田意匠制度企画室長 失礼しました。ありがとうございます。グローバルな海外の動向、状況を踏まえた今後の検討という点についても、次回の御議論をいただく際に、海外における実態を踏まえた保護の状況を事務局で整理してお示ししつつ御議論いただきたいと思います。

と考えてございますので、今回、その点につきましては、詳細な御紹介をしてございませ  
んけれども、次回以降に、その点につきましても留意いただきながら御議論いただきたい  
と考えてございます。

○田村委員長 ありがとうございます。お願いいたします。

○高瀬制度審議室室長補佐 私からも若干補足させていただければと思います。

委員の皆様におかれましては、種々御意見いただきまして、ありがとうございます。ま  
ずもって、令和元年改正との関係につきまして、青木先生を含め、複数の委員の方から言  
及がございましたけれども、まず、令和元年と今回の検討の時点の変化と申しますか、そ  
ういったところについて申し上げますと、令和元年改正時点では、G U Iを念頭に画像デ  
ザインについて独占を認め、開発投資を促進する観点から機器や機器に関連するサービス  
等の付加価値を向上させる画像、すなわち操作画像と表示画像に限って、権利の客体とし  
た経緯がございます。そのため、例えば映画、ゲーム等のコンテンツ等については、意匠  
権の保護対象とならないこととなったところでございます。

その後、V R技術等の発展、コロナ禍などもあって、仮想空間の利活用を前提とするビ  
ジネスが急速に発展、拡大して、メタバース空間上の3 Dオブジェクトそのものが商材と  
して扱われるようになった、そういった経緯があると理解しているところでございます。  
このような技術の変化、あるいは社会の動向の変化に対処するために、意匠制度におい  
ても見直しの必要について今まさに検討しているところでございます。

これまでの令和元年法改正との議論との関係でも整合的な形となるようにしっかりと考  
えなければいけないと思っておりますし、これからそういった整理についても次回以降に  
お示ししていきたいと思っております。

あと、青木委員からもいただきましたように、権利範囲、実施行為、この辺りも含めて  
御指摘がございましたけれども、スコープをどうするか、そして実施行為の在り方をどう  
するか、こういったこともしっかりと検討していかなければいけないと思っております  
でございます。

続きまして、弁理士会様からいただきましたように、著作権との関係、あと不競法との  
関係もいただいているところでございます。そこで意匠法がこういった形で出ていくかと  
いったところもあるかと思うのですけれども、まずもって、ヒアリングをこれまでやって  
きておりますし、これからも補足的にやっていく意向でございしますが、ユーザーの皆様か  
ら話を聞くところによりますと、知財ミックスという考え方があると理解しているところ

でございます、著作権法を使えるところは使う、不競法を使えるところは使う、その上で、意匠法がもし使えるのであれば使いたい、使えるものは何でも使っていきたい。そういった話も聞こえてくるところでございます。

我々の検討の経緯の発端といたしまして、基本的に仮想空間、総務省なども出している予測によりますと、あと2年もすれば2兆円ほどの市場になるとも聞いておりますし、商材として取引がなされ、拡大している市場だとすると、そこに意匠法がお邪魔する余地があれば、それは出ていく可能性もあると思っているところでございます。

他方、やはりニーズがあること、意匠法のこれまでの制度との関係で整合的であること、方向性として合意の余地があればということにはなろうかと思えますけれども、必要性、許容性、そしてこれまでの意匠法の在り方との整合性との関係で、どういったことがあり得るか、そういったところはしっかりと詰めていければと思っているところでございます。

あと、加藤委員からいただきましたように、大きな方向性については異論はないとおっしゃっていただきつつも、もろもろの整理が必要との御指摘をいただきました、しっかりとまとめなければいけないところもあると思っております。御指摘ありがとうございます。

中小企業を含めた皆様との関係でいいますと、仮想空間でビジネスをされている方、個人のクリエイターの方もおられれば、中小企業の方、スタートアップの方々も様々おられると理解しているところでございまして、現状の③の方向性を支持いただける声も、少しずつですが、聞こえてきているところでございます。

まさに意匠権は絶対権でございますし、しっかりと権利を保護することによって、例えば価格競争力がつくですとか、それこそ侵害抑止にもつながるのではないかとといったことも聞こえてくるところでございまして、まさに中小企業の方、スタートアップの方、あるいは個人クリエイターの方にとっても稼ぐ力の種だと理解しているところでございます。そういった方々の声にも耳を傾けながら検討を進めていければと思っているところでございます。

最後に、長田委員からいただきました海外との動向、グローバルとの関係でございますけれども、こちらは吉田からも先ほどございましたように、次回以降でしっかり、欧州ですとか米国の例、現状の制度がどうなっているのか、そういったところも含めてしっかりと検討しながら、海外の制度も横目に見ながら、検討を進めていければと思っているところでございます。

私からは以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。ただいまいろいろと御回答もいただきましたけれども、今の御回答を踏まえて、重ねて御質問、御意見のある方ございますでしょうか。松本委員、どうぞ。

○松本委員 グローバルに関してなのですけれども、海外の権利がどうなっているのかというのに加えて、侵害の場合にどのように対応ができるのかというのもお示しいただけると検討できるかなと思っています。

○高瀬制度審議室室長補佐 承りました。ありがとうございます。

○田村委員長 ほかいかがでしょうか。よろしいですか。

それでは、予定時刻よりやや早いのですが、本日のところは、おおむね意見が出切ったようですので、本件については自由討議は以上とさせていただきます。

## 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について

○田村委員長 それでは、次に、意匠法条約を確定し採択するための外交会議の結果について、事務局からの御説明、よろしくお願いたします。

○吉田意匠制度企画室長 事務局から御説明を申し上げます。まず、昨年11月に意匠法条約を確定し採択するための外交会議がサウジアラビアのリヤドにおきまして開催され、本外交会議におきまして、リヤド意匠法条約が採択されましたので、本日、この結果とリヤド意匠法条約の概要につきまして、御報告をさせていただきます。

33ページを御覧ください。こちらは、まずリヤド意匠法条約の目的でございます。企業やクリエイターの皆様がビジネスを展開する世界各国でデザインの保護を受けるためには、各国に対して、意匠出願を行っていただく必要がございます。

その際に、出願先の官庁から求められる方式要件や手続につきましては、出願先の国が自国の法令により定めてございますところ、現状、必ずしも国際的に共通化、統一化されているわけではございません。

こうした状況におきまして、企業やクリエイターの皆様が各国において意匠権を円滑に取得できるように、手続負担を軽減するべく各国に求められる手続を調和、あるいは簡素化させることが本条約の目的でございます。

同種の条約につきましては、特許及び商標分野におきまして、特許法条約、それから商標法に関するシンガポール条約がそれぞれ存在する状況でございますが、その一方、意匠

分野におきましては、同種の条約がなく、2005年より世界知的所有権機関、いわゆるW I P Oにおきまして、S C Tと呼ばれます委員会、商標・意匠・地理的表示の法律に関する常設委員会におきまして、20年間にわたり検討がなされてまいりました。

我が国も意匠法条約の制定に向けまして、S C Tにおける議論に積極的に参加し、我が国産業界の皆様ニーズを踏まえた様々な提案を行いつつ、貢献してまいりました。

本条約の成立は、意匠分野におきましては、ハーグ協定のジュネーブ改正協定以来、25年ぶりのこととなります。

本条約は採択されたばかりでございますけれども、今後15の国又は政府間機関が批准書又は加入書をW I P O事務局長に寄託しましたら、その後、3か月でその効力が生じるということとなります。

続きまして、本条約における主な規定を御説明させていただきます。1枚飛ばしまして、35ページを御覧ください。

まず1点目でございますけれども、出願及び申請時に官庁が課することができる要件を定める規定でございます。

本条約では、意匠出願等の申請書類において、締約国の官庁が出願等に要求することができる要件や記載事項を規定するとともに、それら以外のさらなる手続要件を課すことを禁止する旨を定めております。

これによりまして、出願人等の皆様が締約国に対して、出願や申請をする際、官庁から要求される手続要件等が条約で定められる範囲内にとどまりますので、手続に係る負担が軽減されるということが期待されるところでございます。

2点目は、グレースピリオドに関する規定でございます。グレースピリオドは、我が国でいうところの新規性喪失の例外に相当する制度でございます。これは出願より前に出願に係る意匠が公開されていたとしても、一定の期間内の公開であれば、出願された意匠の新規性等は喪失しないものとして取り扱う制度でございます。

各国が定めるグレースピリオドの期間は国ごとに異なっておりますことから、本条約の原案では、その期間が6か月、又は12か月とされておりましたところ、我が国におきましては、産業界等の皆様からこの制度の利便性の観点から12か月とすべきと、このような強い御要望をいただいておりますことから、本条約の検討、交渉過程におきましては、我が国から12か月で統一すべき旨の提案をしてまいりました。

今次外交会議におきましては、我が国の提案が採用されまして、条約の加盟時に適用留

保の宣言は可能ではございますけれども、12か月とすることが条文中に規定されたところでございます。

3点目は、出願・登録意匠の非公表の維持に関する規定でございます。こちらは、我が国の秘密意匠制度に相当するような規定でございます。こちらでも我が国の産業界等の皆様から、意匠を秘密にする期間が長い方が望ましいといった御要望を頂戴しておりまして、我が国から意匠を非公表とする期間ができるだけ長くなるよう期間の計算における起算日を優先日ではなく、出願日とすべきとするような提案をまいりました。

本規定に関しましては、条約への導入そのものに反対する国もありました中、条約の加盟時に適用留保の宣言は可能ではあるものの、我が国からの提案が採用された形となりました。

おめくりいただきまして、36ページを御覧ください。4点目は、手続救済措置に係る規定でございます。本条約におきましては、手続救済に関する規定が複数定められてございます。

主なものを御紹介させていただきますと、まず1点目は、官庁が指定する手続期間の延長、2つ目は、意匠出願又は登録に関する権利の回復、3つ目は、優先権主張の訂正・追加、4つ目は、優先権の回復に関する救済措置でございます。

本条約におきましては、これらにつきまして、条約・規則で定める要件等が満たされることを条件として救済を認めることを締約国の義務とする規定が定められております。

本条約の検討、交渉過程におきまして、これらの救済措置につきましては、手続調和の観点から意匠法条約の根幹となる規定であるとして、我が国を含む先進国は義務規定とすることを主張してございましたが、一方で、途上国はこれを任意の規定とすることを主張してございまして、対立がございました。しかしながら、外交会議を経まして、おおむね義務規定とすることに合意ができたという次第でございます。

次のページ以降は参考資料でございますので、御説明は割愛させていただきます。

以上が外交会議の結果及びリヤド意匠法条約の概要に関する御報告でございます。本条約に関する今後の対応につきましては、まずは本条約の内容につきまして、産業界やクリエイターの皆様への周知に努めるとともに、条約の批准や加入に対する皆様のニーズをお伺いしつつ、諸外国の動向も注視しながら我が国の批准・加入の必要性につきまして、今後、適時適切に検討を進めてまいりたいと存じます。

事務局からの報告は以上でございます。

○田村委員長 それでは、ただいまの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事務局からの御説明に関しまして、御意見、御質問等のある方はいらっしゃいますでしょうか。こちらの方はそれほど大部にわかりませんので、適宜お答えいただくというようにいたしたく思います。どちらからでもいかがでしょうか。野田委員、お願いいたします。

○野田委員 日本知的財産協会の野田です。

意見と申しますか、御礼と申しますか、まずは、今回、条約締結に当たり、御尽力いただき、大変ありがとうございました。我々産業界、出願する側としては、国ごとに求められている方式要件だったり手続がグローバルで調和されて簡素化されていくことは大変喜ばしいことだと思っております。

加盟については、今後我々の方でも意見をまとめたり、議論させていただくことはあると思いますが、現時点では確たる要望はございません。本当に締結に向けて御尽力いただき、誠にありがとうございました。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございました。松本委員、お願いします。

○松本委員 日本弁理士会の松本です。

弁理士会からも参加させていただきまして、本当に締結でよかったという喜びの声は聞いております。

ちょっと質問なのですけれども、DLT加盟を念頭に置いた場合、意匠法で改正が必要な内容を御教示いただければと思っております。弁理士会の研修などでもちょっと言及があったのですが、現時点で特許庁が条約加盟に際して改正すべき課題として把握されている内容を御教示いただければと思います。

例えばなのですが、代理人を要しない手続ですとか、出願日、認定要件の規定ですとか、グレースピリオド、優先権の訂正・追加についてなどが弁理士の興味のあるところでございますが、いかがでしょうか。

○田村委員長 いかがでしょうか。

○吉田意匠制度企画室長 ありがとうございます。御質問の件につきましては、御覧いただいている資料の参考として整理してございますけれども、38ページを御覧いただきますと、先ほど松本委員からも既に言及がございましたが、幾つかリヤド意匠法条約で定められている規定と現行意匠法、関連法令との間で乖離がございまして、これらにつきまして

は、今後、もし我が国がリヤド意匠法条約に入りましたら何らかの手当てが必要と認識してございます。

また、これはあくまで一例でございまして、これが全てというわけではございません。これら以外にも我々としてはさらなる整理が必要と認識してございますし、また、その整理を踏まえながら、先ほど申し上げましたけれども、今後、皆様のニーズもお伺いしながら、条約加入の可能性につきましても、検討を進めていく必要があると考えてございます。

いずれにしても、ここで御紹介している内容はあくまで一部でございまして、また皆様との情報交換の機会を通じまして、そういった内容につきましても共有させていただきながら、皆様の御意見も賜りたいと考えている次第でございます。

私からは以上です。

○松本委員 ありがとうございます。

○田村委員長 ありがとうございます。ほかいかがでしょうか。——恐らく出尽くしたかと思えます。ネットからもなさそうですね。

それでは、自由討議は以上とさせていただこうと思います。最後に、今後のスケジュールについて事務局から御説明をお願いいたします。

○田岡総務課長 本日もたくさんの御意見をいただきまして、誠にありがとうございました。次回の開催予定でございますけれども、また調整させていただきますが、本年3月から4月頃を予定しております。今日の資料の40ページに書かせていただいておりますけれども、次回は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きまして、今日いただきました御指摘を踏まえまして、事務局からヒアリング結果や制度的措置の方向性③の具体的内容、著作権法による保護との関係を含む法的論点などを御説明させていただきますので、また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をいただければと考えております。

また、先立ちまして特許制度小委員会において御議論いただきました公報におけるプライバシーの保護につきまして、意匠法でも関係いたしますので、本小委員会にて御報告させていただきます。予定でございます。

事務局からは以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。

それでは、以上をもちまして、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を閉会いたします。本日は御審議いただき、ありがとうございました。

閉 会