

令和7年4月3日（木）

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18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	公報におけるプライバシーの保護について	.....	37
5. 閉	会	.....	40

## 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18回意匠制度小委員会を開催させていただきます。

本日は足元の悪い中、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 本日の委員の皆様の出欠状況でございますけれども、本日は、田村委員長、相澤委員、長田委員、影広委員、加藤委員、黒田委員、せきぐち委員、野田委員、バヒス balan 委員、松本委員に会議室に出席いただいております。また、青木委員、小川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。

本日は、12名の委員のうち全員が御出席でございます。産業構造審議会運営規程に基づきまして、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。タブレットの中に議事次第・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」ということで格納させていただいております。もしタブレットの調子が悪いということであれば、お席で合図していただければ、担当の者が対応いたしますので、よろしく願いいたします。

また、質疑等におきまして御発言いただく場合は、今回からは手を挙げていただければと思っております。名札が前に落ちてしまうということがございましたので、少し改善させていただければと思います。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思っております。また、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 議事の公開でございますけれども、本小委員会は前回に続きまして、プレスの傍聴につきましては会場、ウェブ傍聴を可能としております。一般傍聴については、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、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いただきます。よろしくお願いいたします。

○吉田意匠制度企画室長 それでは、早速ではございますが、事務局から御説明を申し上げます。

まず2ページ目を御覧ください。今回の本小委員会の予定につきまして御説明いたします。前回の本小委員会におきましては、委員の皆様から頂いた御意見を踏まえまして、今回の本小委員会ではこちらに記載の2点、すなわち1点目としましては意匠制度見直しの必要性について、2点目としましては意匠制度見直しを行う場合の制度的措置の方向性について、それぞれ事務局から御報告、御提案をさせていただきますので、その内容について御意見を頂戴したく存じます。

続きまして、3ページ目を御覧ください。意匠制度見直しの必要性の検討に当たっては、こちらの枠内に記載してございます5つの事項を考慮の上で、さらに仮想空間におけるデザインの意匠法による保護の意義を踏まえた判断が必要であると考えられます。

また、意匠制度見直しを行う場合の制度的措置の方向性の検討においては、現実空間、仮想空間のビジネス主体の皆様及び学識者の皆様の意見やデザインの模倣の実態を踏まえつつ、現実空間、仮想空間のビジネス主体双方にとっての保護と利用のバランスに配慮し、現行意匠法及び他の法律による保護と整合する形で検討を深めることが必要であると考え

られます。

したがいまして、事務局ではこれらの事項につきまして、現実空間、仮想空間のビジネス主体の皆様及び知財法学者の皆様からの御意見を伺うべく、補充ヒアリングを実施してまいりました。

以降は、補充ヒアリングを含め、これまでのヒアリング結果を踏まえた意匠制度見直しの必要性及び制度的措置の方向性に関する事務局からの案を御提示したいと思います。

続きまして、4ページを御覧ください。まず意匠制度見直しの必要性の検討に当たり、考慮すべき5つの事項について順番に御説明を差し上げたいと思います。

まず1点目は、仮想空間ビジネスの現状と今後の発展の見込みでございます。こちらは、総務省が令和6年10月に公表した報告書からの抜粋でございます。この報告書によれば、全世界のメタバース市場は、これまでも急速な拡大傾向にあるところ、2030年には5,000億ドル以上に達する見込みであり、今後もさらなる拡大が予想されております。

こうした中、日本のメタバース市場の規模も同様に拡大傾向にあり、2027年度には2兆円に及ぶとされております。

このような仮想空間ビジネスの現状と今後の発展の見込みにつきましては、ヒアリング調査においても聴取してございます。

5ページ目を御覧ください。こちらでは、その主な御意見を御紹介してございます。例えば2024年夏頃から、VRChatという仮想空間プラットフォームにおいてユーザーが急増しております。この状況と連動して、3Dモデルの取引量、売上額も明らかに増えているといった御意見や、仮想空間におけるコミュニケーションでは、場所や移動時間の制限なく、生産性が高いことから、今後の発展に期待できるといった御意見を頂いております。

また、これら御意見の中で特に注目すべきは、仮想空間の利用者や購入者は、10代後半から30代が中心という点でございます。特に若い世代にとっては仮想空間の利用というのは今や当たり前になりつつあるようでございます。

続きまして、このことを裏づける調査結果についての御紹介をしたのが次の6ページでございます。本調査は、2024年に電通により行われた3DCG技術を用いたゲーム、メタバース、拡張型広告等のイマーシブメディアに関する認知、理解度、利用状況等についての調査でございます。

この調査によれば、イマーシブメディア利用者における3Dコンテンツの制作経験者の

中で最も多く「よく制作している」と回答した世代は 20 代でありまして、またイマーシブメディアの現在の利用者の割合は 10 代が最も高いとのことでございます。

このようなイマーシブメディアネイティブ世代と言われる今の 10 代の利用者が年齢を重ねて自分の PC を保有する頃には、技術革新によって開発も容易になり、より多くの良質な 3D コンテンツが供給されることになり、それによりこのイマーシブメディア市場が一層拡大していくとの考察が示されてございます。

次に 7 ページを御覧ください。意匠制度見直しの必要性の検討に当たり考慮すべき事項の 2 番目、仮想空間に関連するデザイン模倣の実態について御説明を差し上げます。

仮想空間に関連する主なデザイン模倣としましては、まず 1 つ、現実空間から仮想空間への模倣及び 2 つ目、仮想空間から仮想空間への模倣、この 2 つのパターンがございまして、

模倣は主に、仮想空間で利用可能な 3D モデルを販売するコンテンツプラットフォームと、ゲームをメインコンテンツとする仮想空間プラットフォームにおいて国内外問わず発生しており、また模倣品の取引態様としては、有償取引と無償取引の両方がございまして、提供方法も様々でございまして、単一の 3D モデルを提供する場合のみならず、複数の 3D モデルをセットで提供している場合も多いと承知してございます。

また、コンテンツプラットフォームで流通している 3D モデルは、複製可能なデータ形式で提供されている場合も多く、第三者が容易に模倣品を作成し流通させることが可能であり、利用規約によって禁止していたとしても、対応に苦慮しているといった声も頂いているところでございます。

デザイン模倣の各事例の具体的な内容については、ヒアリングで御紹介いただいた様々な事例を参考に、次ページ以降でイメージ図を用いて御説明を差し上げたいと思います。

次の 8 ページから 9 ページにおきましては、現実空間から仮想空間への模倣の事例を挙げてございます。

8 ページでは、コンテンツプラットフォームにおける現実空間の物品等の形状等を模した 3D モデルの取引の事例を御紹介しております。イメージ図は、現実空間の物品としてカメラが存在し、その形状等を模した 3D モデルがコンテンツプラットフォームで取引されている状況をお示ししたものでございます。コンテンツプラットフォームにおいて、単にカメラの形状等を模しただけの 3D モデルは無償であるのに対して、当該 3D モデルに写真撮影をする仕掛けが付加されたもの、あるいはカメラを振るとパーティクルが現れたり、ビームの音と光が発出されるといった仮想空間ならではの仕掛けが付加されたものに

については、有償で取引されるという事例でございまして紹介しております。

このようにいわゆるツールやギミックと称されます追加の仕掛けの有無や内容によって、価格に差をつけて販売することは実際にも見られるところでございます。

続きまして9ページでございしますが、仮想空間プラットフォームで提供されるゲームにおける現実空間の物品等の形状を模した3Dモデルの取引、利用の事例を御紹介しております。

こちらのイメージ図は、現実空間の物品として乗用自動車が存在し、その形状等を模した3Dモデルが仮想空間プラットフォームで提供されるレーシングゲーム内のアイテムとして、有償または無償で取引されているという状況を示したものになります。現実空間の物品を製造している事業者からライセンスを受けて、3Dモデル化をしているケースがある一方で、無許諾で3Dモデル化されて、アイテムとして取引されるケースもございまして、後者のケースについては、正式にライセンス契約をして金銭を支払っている企業との公平性の観点から問題視しているというお声も頂戴してございます。

また、アイテムとして取引するのではなく、ゲームを構成する一要素として仮想空間内に配置するなどして、現実空間の物品等の形状等を模した3Dモデルを利用するケースも実態としてあると伺っているところでございます。

続きまして、10ページと11ページでは、仮想空間から仮想空間への模倣の事例を挙げてございます。

まず10ページのイメージ図は、既存の3Dモデルの形状を模した3Dモデルの取引の事例を示したものでございます。ヒアリングを通じて、既存の3Dモデルが創作者以外の第三者によって模倣され、国内または海外のコンテンツプラットフォームで取引されていることを目にした、あるいは御自身がそうした模倣被害に遭ったという声を頂いてございます。

具体的なケースとしましては、国内コンテンツプラットフォームで模倣した3Dモデルを有償で取引している事例、それから海外コンテンツプラットフォームでアバターの有償取引のオプションとして、模倣した3Dモデルもセットで取引している事例、海外コンテンツプラットフォームで模倣した3Dモデルを無償取引している事例が確認されているところでございます。

11ページを御覧ください。ここでは、上段と下段に分けて2つの事例を御紹介してございます。上段は、既存のコンシューマーゲームに登場するアイテムを模した3Dモデル

をゲーム会社ではない第三者がコンテンツプラットフォームにおいて、有償あるいは無償で取引しているという事例でございます。また、下段は他者の3Dモデルのデータを無許諾で使用したインテリアシミュレーターをサブスクリプションサービスとして提供しているという事例でございます。

家具メーカーの方からは、設計事業者向けに自社製品の3Dモデルを無償で公開し、ダウンロード可能にしてはいるものの、これらのデータを使用して収益を得ることは想定していた目的外であり、自社の3Dモデルを無許諾で組み込んで、有料のサービスを提供している点については問題視しているとの声も頂戴してございます。

以上が仮想空間に関連するデザイン模倣の実態に関する御説明となります。

次に、意匠制度見直しの必要性の検討に当たり考慮すべき事項の3番目、他の法律による保護状況について御説明を申し上げます。

12 ページを御覧ください。ここではデザインに関連する法律として、意匠法、著作権法、不正競争防止法第2条第1項第3号、いわゆる形態模倣規制を比較して整理してございます。同様の整理は、既に第16回意匠制度小委員会においても行っておりますため、ここでは特に法目的について御説明します。

まず著作権法については文化の発展に貢献すること、不正競争防止法については国民経済の健全な発展に寄与することがそれぞれ目的となっております。他方で、産業財産権法である意匠法の目的は、産業の発達に寄与することであり、著作権法、不正競争防止法とは法目的が異なっております。意匠法による保護を検討するに当たっては、産業の発達という法目的を踏まえた検討が必要と考えております。

続いて13 ページでございますが、こちら物品の形状等に係る仮想オブジェクトの無断販売等への法的対応について記載してございます。従前御説明したとおり、意匠法に基づく法的対応が困難である可能性が高いところ、他の法律では対応できるかおまとめしたのになります。

まず、著作権法に基づく対応につきましては、知的財産法を御専門とする学者の先生方にヒアリングを実施し、御意見をお伺いいたしました。詳細は後ほど御説明いたしますが、物品の形状等に係る仮想オブジェクトが著作権法で著作物として保護されるかについては、先生方の中でも御意見が分かれている状況でございました。

そして、物品の形状等に係る仮想オブジェクトが著作物に該当しない場合は、無断販売等に対し、著作権法に対する権利行使はできません。

次に、不正競争防止法第2条第1項第3号、いわゆる形態模倣規制でございますが、仮想空間における模倣にも対応すべく、令和5年に改正されました。そのため、物品の形状等に係る仮想オブジェクトが商品の形態に該当すれば規制における保護対象になります。しかし、規制が及ぶのは、国内販売開始から3年間、実質的同一性等の要件が満たされた場合に限りです。そのため、①3年以内であっても実質的同一性がない場合、②3年経過した場合は、無断販売等に対し、不正競争防止法第2条第1項第3号では規制できません。

このように物品の形状等に係る仮想オブジェクトを第三者が無断で販売するケースにおいて、意匠法以外の法律である著作権法、不正競争防止法第2条第1項第3号でも法的対応ができない可能性がございます。

次のページでございますが、このような著作権法、不正競争防止法第2条第1項第3号の保護の現状につきましては、ヒアリング調査において保護として不十分ではないかとの御意見も頂いております。

具体的にはまず著作権保護につきましては、現実空間の製品、すなわち実用品のデザインが仮想空間で模倣されている場合は、著作権法は使えないといった御意見。それから、著作権法で保護されない場合、模倣対策ができないという問題を抱えているといった御意見がありました。

また、不正競争防止法第2条第1項第3号についても、要件である保護期間について問題になっているケースは3年を過ぎているものが多く、実際に使えるのは限定的といった御意見や、実質的同一性について、保護範囲として狭過ぎるといった御意見がありました。また、不正競争防止法は、そもそもなかなか使いにくいといったお声もあったところがございます。

15 ページを御覧ください。他方でこれら他の法律による保護と比較しまして、意匠法による保護を求める意見もございました。具体的には、権利行使の場면을念頭に依拠性を侵害要件としない意匠法の規制の方が望ましいといった御意見があり、ビジネスの場面における御意見としても、ゲーム内のアイテムのうち実用品に近いものは、著作物か微妙であるため何の法律に基づいて許諾するか微妙なところであり、意匠権で保護される場合は、権利の存在が明確なため、ライセンスの根拠として分かりやすいといったお声も頂戴しております。

さらに、権利保護のために知財ミックスで、あらゆる権利に基づいて保護するという方針を取っており、意匠法保護のメリットが大きいとする御意見や、基本は意匠権で権利が

主張できる、著作権でも主張できるかしかないという社会に変わっていくのがよいといった御意見もございました。

続いて 16 ページ以降では、意匠法による保護と著作権法による保護との関係について御説明します。これまでの本小委員会においても、著作権法による保護との関係に関する御意見を頂戴しておりました。特許庁ではこの点について、知的財産法、特に著作権法を御専門とする法学者の先生方 8 名、具体的にはこちらのスライドに記載の先生方にヒアリングを実施し、御意見をお伺いいたしました。

おめくりいただきまして 17 ページでございます。こちらでは、著作権法による保護との関係について、法学者の先生方からお伺いした御意見の概要をまとめてございます。

まず、物品の形状等に係る仮想オブジェクトの著作物性についてです。この点につきましては、先ほど御説明したとおり、法学者の先生方の中でも著作物性が否定され得るとの御意見、あるいは著作物性が肯定され得るとの御意見がそれぞれ複数ございまして、物品の形状等に係る仮想オブジェクトが著作権法で保護されるか意見が分かれている状況でございました。

次に、意匠法による保護拡大と著作権法による保護との重なり合いについてでございます。

意匠法による保護を拡大した場合、著作権法により保護されていた領域と重なり合うことが考えられます。そのような保護の重なり合いについて、著作権法の観点から許容されるかお伺いしたところ、許容されるとの御意見を多く頂戴いたしました。具体的な御指摘としましては、著作権法と意匠法の趣旨、目的等は異なっているため許容される、あるいは意匠法固有の理由によって保護すべきであるならば許容される、著作権法に遠慮すべきかという観点よりも、意匠法による保護が望ましいかという観点が重要といった御指摘を頂きました。

もともと、保護の重なり合いに関する課題や懸念に関する御指摘も頂戴してございます。具体的には、著作権法が対峙してきた表現の自由との緊張関係をいかに調整できるかが重要といった御意見、それから思わぬところで意匠権の行使がされて予測可能性を害しないよう調整が必要といった御指摘がございました。

続いて 18 ページでございます。依拠性を侵害要件としない意匠法の保護を拡大した場合の影響についてもお伺いしましたところ、クリアランス調査の負担が増加する懸念がある、萎縮効果があるため、そこに配慮することが保護拡大に当たって重要との御意見がご

ございました。また、これらに関連して、実施行為を限定することなどにより、クリアランス調査の負担や萎縮効果を限定することは可能ではないかといった御指摘も頂戴したところでございます。

以上、知財法学者の先生方のヒアリング結果をおまとめしたのが 18 ページ下の四角囲いになります。こちらにも記載してございますけれども、先生方から頂戴した御意見を踏まえますと、保護の重なり合いに関する課題や懸念、クリアランス調査の負担や萎縮効果に配慮しつつ、意匠法による保護を拡大することは、著作権法による保護との関係でも許容されると考えております。

19 ページ以降では、意匠制度見直しの必要性の検討に当たり考慮すべき事項の 4 番目でございます海外の意匠制度における保護の状況についての御説明をいたします。

まず、日本の状況につきまして改めて御説明しますと、我が国では操作画像、表示画像の 2 種類のいずれかに該当するもののみを画像として保護してございます。

続いて、仮想空間における意匠が一定程度保護可能な制度が確認される主要国、地域の制度の概要についての御説明でございます。

まず 20 ページでございます。韓国について御説明いたします。韓国は、仮想空間における意匠を 2 つの方法で保護しております。1 つ目は、操作画像や機器の機能を発揮するもの（いわゆる表示画像）を画像の意匠として保護する方法でございます。こちらは我が国と同様の制度でございます。

2 つ目は、機器の操作や機能と関係のない画像の保護でございます。スライドの中央にあるスニーカーが表されたディスプレイの画面の図のように、画像それ自体の保護ではなく、ディスプレイパネルや電子機器といった物品の一部である、画面に表示された画像を画面デザインとして保護されております。ここで表された画像については、機器の操作や機能との関係性は求められておりません。物品の部分に表示される必要があるという限定はございますけれども、操作画像や表示画像には当たらない物品の形状等を表した画像についても、物品の部分の意匠として保護を行っているという点で我が国とは異なる状況でございます。

また、昨今の動向としまして、昨年 11 月、デジタル環境で創作されるデザインを意匠の保護対象に含めることを目的とした韓国における意匠法でございますデザイン保護法の改正法案が国会に提出されてございます。仮にこの法案内容で法改正がなされた場合には、画像の意匠の保護がさらに拡充され、仮想空間におけるデザインの保護範囲が広がるとい

うこととなります。

続いて、米国につきまして 21 ページで御説明いたします。米国は、製造物品に応用または具現化されたデザインを保護の対象としております。

すなわち、物から離れた形状等の単体では保護の対象とはならず、ディスプレイ、スクリーン等の製造物品の表示画面に表示される形状が物品に具現化されたものとして保護されております。

仮想空間における意匠について、図例のように製造物品としてのディスプレイが破線により枠として表され、その部分として画面の中に保護を受けた形状が画像として表された状態で登録がされております。画像のデザインが製造物品に応用、具現化されていれば保護を受けることができ、ここで表される画像については、用途や機能に関する制約はないという点で、我が国とは異なる状況でございます。

また、昨今の状況としましては、2022 年 4 月に米国特許商標庁から公表された意匠の製造物品要件に係る意見募集、いわゆるパブリックコメントの結果によりますと、仮想現実、拡張現実のような技術に関して、意匠の保護対象を拡大することに賛成する御意見が多数あったということでございます。

また、この結果を踏まえて、米国特許商標庁の長官が関連する審査基準や法令、審査便覧の見直しを開始する旨のコメントを公表したことも確認されております。

続きまして、欧州すなわち EU についての御説明、22 ページでございます。欧州の EU 意匠制度では、工業または手工芸による物品を製品といたしまして、これら製品を意匠として保護するという整理となっております。

製品の解釈につきましては、従前から無体物である GUI やアイコンなども製品に該当するものと解され、下の登録例にありますように保護の対象となっておりますが、2024 年に意匠の定義等について欧州意匠規則の改正が行われました。これにより、保護の対象となる製品は、物理的なものに具現化されているか、あるいは非物理的な形態に具現化されているか問われない点が明確化され、無体物である画像のデザインについても、保護の対象であることが明らかとなりました。

韓国、米国と同様に意匠として保護が受けられる画像については、用途や機能に関する制約はないという点で我が国とは異なってございます。

この改正規則は、昨年 12 月に施行されており、今年 5 月から段階的に適用が始まる予定でございます。

続きまして 23 ページを御覧ください。以上が仮想空間における意匠の保護に関する諸外国、地域の状況でございます。これら全体を俯瞰して見ますと、特に仮想空間における意匠について、我が国は保護が受けられるものは操作画像、表示画像に限っており、米欧韓に比べると限定的となっております。また、昨今の動向としまして、意匠分野における主要国地域である日米欧中韓のうち中国では、意匠法による仮想空間における意匠の保護に向けた動きは確認されておられませんけれども、欧州、米国、韓国では、意匠法による保護の明確化あるいは保護強化に向けた動きが見られるところでございます。

以上が仮想空間における意匠の保護に関する主要国、地域の状況でございます。

次に、意匠制度見直しの必要性の検討に当たり考慮すべき事項の 5 番目でございます。意匠制度見直しの必要性についてヒアリングを通じて、現実空間、仮想空間のビジネス主体から聴取した主な意見を御紹介いたします。

24 ページを御覧ください。現実空間のビジネス主体、仮想空間のビジネス主体に共通の主な御意見としましては、仮想空間ビジネスは、今後もさらなる発展が予想されることを考慮すると、できるだけ速やかに、何らかの制度的措置が必要との御意見や、看過できない模倣にいざとなれば対抗できる手段として、また、模倣への抑止力として、権利が存在していることが明らかな意匠権は有効であり、安心といった御意見、それから、著作権法、不正競争防止法による保護だけでは不十分との御意見、そしてクリエイターや中小企業の皆様からは、新規性等の要件を満たして登録される意匠権は、デザインの品質の PR や証明にもなり、納品先に対する価格交渉に貢献するという点でも稼ぐ力になり、また、トラブルの発生時に自らを守る手段にもなるとの御意見、仮想空間の業界全体で権利保護に向けた意識が高まるといった御意見がございました。

また、次の 25 ページでございますが、仮想空間ビジネス主体、現実空間ビジネス主体、それぞれのお立場からの御意見も御紹介してございます。例えば仮想空間ビジネス主体のうちクリエイターの皆様からは、仮想空間ではルールがつけられる前に無法地帯になってしまっており、これまでは模倣があっても諦めていたが、創作が保護されるようになると安心感につながるという御意見や、環境を法制面からも整備することで、企業や個人クリエイターが安心して仮想空間ビジネスに参入しやすくなり、今後の市場全体の活性化にも寄与するといった御意見がございました。

以上を踏まえまして、改めて意匠制度見直しの必要性について検討するに当たり、これまで御説明した内容をまとめましたのが次の 26 ページから 27 ページにかけてのスライド

でございます。基本的には、これまでの御説明と重複する内容となりますので、27 ページ後半に記載してございます⑥の仮想空間におけるデザインの意匠法による保護の意義を御覧ください。

これまで御説明したとおり、社会全体のDXが加速する中で、現在、様々な仮想空間ビジネスが展開されてございます。特に現実空間のビジネス主体において、3Dモデルの販売や仮想空間ならではのサービスの提供を通じて、先ほど御紹介したようなイマーシブメディアネイティブ世代と呼ばれる若い世代をターゲットに、現実の製品のPRあるいは新たな顧客体系の提供等を行い、そのことによって企業の認知度や価値を高め、ひいては競争力の強化を図る企業が増加してございます。

また、仮想空間ビジネス主体においても、3Dモデルの制作や販売、プラットフォームの提供を手がける大企業や、中小・スタートアップ企業、個人クリエイターが増加しております。

そして、そのような中、企業とクリエイター、ユーザー間で形成された、3Dモデルの制作、取引、利用のサイクルが、仮想空間ビジネスの発展の推進力となっている状況でございます。

一方、デザインの模倣被害も生じておりまして、仮想空間におけるデザインの権利保護に向けた意識は必ずしも十分という状況ではございません。こうした状況下で、海外では、意匠法による保護に向けた環境整備が進む中、仮想空間におけるデザインは、インターネットを介して国境をまたいで取引される実情にも鑑み、海外の動向とも足並みをそろえる必要があるところでございますが、我が国では現状、意匠法を含め法律による保護は限定的でございます。ゆえに、意匠法による保護を求めるユーザーニーズもございます。

したがって、こうした状況を踏まえつつ、今後もさらなる市場の拡大が見込まれる仮想空間の秩序ある健全な発展を促進するためには、仮想空間におけるデザインを意匠法によって保護し、仮想空間ビジネスの環境を整備することが、企業やクリエイターが創作されたデザインの模倣の排除、牽制によるビジネスを守ることにもつながりますし、さらにはデザインによって稼ぐ力を向上させ、ビジネスを発展させる効果をもたらすという点でも重要でございます。これは、すなわち意匠法が目的とする仮想空間産業、ひいては我が国の産業全体の発達にも寄与するものでございますので、事務局といたしましては、意匠制度見直しの必要性はあるのではないかと考える次第でございます。

ただし、意匠法による保護につきましては、これまで御紹介した評価のお声のみならず、

御懸念の声も頂いてございますので、意匠制度を見直す場合の制度的措置の検討に当たりましては、これらの御懸念について十分に考慮した上で進める必要があると考えます。

そうした御懸念の声をまとめましたのが次の 28 ページのスライドでございます。ヒアリングにおいては、意匠制度の見直しをするとなった場合の御懸念の声が一部にはございました。具体的には、1つ目に他人の意匠権の調査、いわゆるクリアランス調査が必要となりますので、その負担に対する御懸念の声でございます。2つ目は、クリアランス調査や意匠法という規制がかかることによって、クリエイターの創作活動を萎縮させ、あるいは仮想空間市場への萎縮効果をもたらすのではないかとの御懸念でございます。

それぞれの具体的な御意見の内容につきましては、下段の枠内において御紹介してございます。他方で、1点目のクリアランス調査につきましては、肯定的な意見もございました。意匠権のクリアランス調査は、新規性等の登録要件を満たす登録意匠のみが対象となりますところ、個人クリエイターなどの仮想空間のビジネス主体からは、そのようなクリアランス調査は、デザイナーにとって勉強になる、あるいは制作時にはクリアランス調査するのがルールであり、そのことが当たり前という文化になったほうが、現在生じている無用な争いが減るのでよいなどの御意見もございました。

いずれにしても、このような御意見を踏まえつつ、適切な制度的措置の方向性を検討する必要があると認識してございます。

29 ページは、これまで検討を進めてまいりました3つの制度的措置案①から③の概要を改めてお示ししたものでございます。このうち③の方向性については、方向性①や②に対し各ビジネス主体から頂いてございました御懸念の声を踏まえ、前回の本小委員会において事務局から御提案させていただきました案でございます。

具体的には、現行意匠法上、操作画像、表示画像に該当しない画像は保護の対象とはなりません。操作画像、表示画像に該当しない画像であっても、物品等の形状等を表した画像であれば、画像の意匠として保護の対象とするという方向性でございます。

続きまして、32 ページを御覧ください。方向性③を含む制度的措置の方向性や意匠制度見直しの必要性等につきまして、改めてクリエイターを含む仮想空間のビジネス主体、現実空間のビジネス主体の皆様からの御意見を頂戴するべく、補充ヒアリングを実施してまいりました。

次の 33 ページのスライドは、そのうち制度的措置③に対する評価をまとめたものでございます。その結果につきまして、方向性③に対する評価は、方向性①及び②に比べて、

現実空間ビジネスの主体、仮想空間ビジネスの主体ともに概ね肯定的でございました。

主な御意見の具体的内容は、下段の枠内にて御紹介してございますけれども、例えば方向性①及び②に比して、様々な仮想空間のステークホルダーの立場の違い、あるいはクリアランス調査の負担にも配慮したものであり、バランスの取れた案であるといった評価の声等もございますように、方向性③は制度的措置案としましては、最もユーザーニーズに沿っており、許容される方向性ではないかと考えられます。

なお、前回の本小委員会においては、例えば仮想空間におけるデザインの意匠権の効力を現実空間の物品等に及ぼす方向性など、①から③以外の方向性についても検討しなくてよいのかといった御指摘もございましたので、①から③以外の方向性の必要性についても、御意見を補充ヒアリングにおいて聴取してまいりました。

しかし、この点については、仮想空間のデザインが大量に意匠登録され、その権利の効力が現実の物品等に及ぶとなることで、現実空間における創作活動にも萎縮効果をもたらす可能性があるため反対といった御意見や、現実空間と仮想空間を交差する権利行使というものを認めることは、未知のリスクがあり、懸念があるといった御意見もありまして、こうした中で多くはまず方向性③でよいという御意見でございました。

他方で、制度的措置の方向性③につきましては、前回の本小委員会及び補充ヒアリングにおいて御懸念、御要望の声も頂いてございます。次の 34 ページを御覧ください。こちらの左側にその主な御懸念、御要望を記載してございます。

まず1点目は、方向性③ではどのような画像が保護され得るのか、ニーズを踏まえつつより具体化すべきとの御要望でございます。

2点目は、著作権法による保護との関係において、方向性③は許容されるのかといった御懸念でございます。

3点目は、昨今の海外における意匠制度の動向にも留意すべきところ、③の方向性はこの点において問題はないのかといった御懸念。

そして4点目は、③の方向性であっても、クリアランス調査負担は発生するので、できるだけその負担は軽減すべきであるとの御要望でございます。

よって、これら4つの御懸念、御要望については、検討すべき事項として、右側に記載させていただいております。各検討事項につきましては、以降事務局としての案を御提示差し上げたいと思います。

それでは、35 ページを御覧ください。まずは、方向性③の検討事項の1点目、保護さ

れ得る画像についてでございます。具体的には、3Dモデルに係る画像は、物品等の形状等を表した画像として保護され得るとすることが今回の事務局からの御提案でございます。

例えば、以下の①の時計の画像の事例でございます。こちらは、3Dモデルのデータに基づいて表示される物品等の形状等を表した画像でございます。例えば3Dモデルは、資料のPDFでは再現できておりませんが、時計の全面の立体的形状がカーソルの操作によって回転させることができまして、それによって画像として表されております。

仮想空間においては、まさに先ほど事例でも御紹介したように、こうした3Dモデルに係る画像こそが今取引や模倣の対象となっております、保護のニーズもでございますので、こうした画像は保護され得るものの対象とすべきと考えます。

他方で、②の事例は、3Dモデル以外のデータに基づく画像でございます。この画像は、ピクセルデータに基づいて表示された画像でございます、3Dモデルに基づいて表示される画像ではございません。すなわち物品等の形状の一面のみを表した二次元画像でございます、時計の全面の立体的形状は表されておられません。仮にこうした画像も方向性③の対象に含めてしまいますと、例えばウェブサイト上の商品カタログに掲載されるような一方向から撮影した物品の画像も保護されるということになります。こうした画像をウェブサイトに掲載する行為もまたすなわち規制の対象ともなります。

しかし、そもそもこういった画像まで意匠法による保護を求めるニーズはございません。そういった中でこうした画像も保護の対象に含めることにより、むしろ仮想空間、現実空間双方のビジネス主体の皆様にとってのビジネスにおいては、大きな支障をもたらし得ると考えられますので、こうした画像は保護し得ないものとして整理すべきではないかと考えてございます。

なお、前回の本小委員会で御提案させていただきました本小委員会における仮想空間の捉え方を踏まえ、ゲーム空間やシミュレーター、デジタルツインなどの仮想空間における利用を想定した3Dモデルに係る画像も、物品等の形状等を表した画像として保護され得るものと考えられます。

次に、画像に表された物品について、具体的にどのような物品が該当するのかについて御説明させていただきます。36ページのスライドにおいてお示ししている、これらの現実空間に存在するような物品は、まず画像に表された物品の対象として考えられます。

その上で次のページでございます。現実空間に存在するかどうか明らかではない物品等の形状等を表された画像は保護され得るのかという点でございます。仮想空間においては、

物理法則の制約が及ばないため、こちらのスライドで例としてお示ししておりますような 3Dモデルに係る画像のように、現実空間に存在するかどうか明らかではない物品等の形状等を表した画像も創作することが可能であります。そして、このような3Dモデルに係る画像こそが、ユーザーや顧客の体験価値を高めるものとして評価され、経済的価値を伴い取引されており、また模倣の対象ともなりやすいものでございます。したがって、事務局の案としましては、このような現実空間に存在するか明らかではない物品等の形状等を表した画像も、物品等の形状等を表した画像として保護され得るべきと考える次第でございます。

なお、実際に当該画像が登録されるためには、新規性や創作非容易性などの登録要件を満たすことが必要でございます。

38 ページを御覧ください。こちらでは、方向性③と著作権法による保護との関係について、知財法学者の先生方にヒアリングした結果の概要を御紹介しております。先ほど御説明したとおり、方向性③では現実空間に存在するか明らかではない物品等の形状等を表した画像も含め、物品等の形状等を表した画像として保護することを検討してございます。

もっとも、現実空間に存在するか明らかではない物品等の形状等を表した画像については、著作権法により保護され得る可能性がございます。そのような中で、意匠法で物品等の形状等を表した画像を保護することについて、著作権法の観点から許容されるかお伺いいたしました。その結果としましては、著作権法の観点から許容されるとの御意見を多く頂戴いたしました。

例えば技術の進歩は日々あり、現実により得る物品等の形状等であるかを基準として切り分けることは困難であるという御意見、それから意匠法よりも著作権法の方が保護が厚いために、意匠法が適用範囲を広げたとしても、それにより著作権法が困ることはないといった指摘がございました。

他方で、保護に当たっての留意点としましては、クリアランス調査の負担や萎縮効果への配慮との関係で実施行為を限定することなどが考えられるといった御指摘等も複数頂戴してございます。

以上を踏まえますと、方向性③において、保護に当たっての留意点を踏まえつつ意匠法の保護を拡大することは、著作権法による保護との関係でも許容されると考えてございます。

次に、海外の意匠制度との整合性について御説明いたします。次の 39 ページでござい

ます。方向性③は、画像意匠の保護を拡充するという点で、我が国と同様に画像意匠について実体審査を行っている韓国において検討され、国会に提出されている法律案の措置内容と類するものでございますので、韓国の法律案が仮に国会において承認されれば、韓国との制度的整合性は高まると考えられます。

また、米国や欧州につきましても、制度的措置の具体的内容が異なるものの、仮想空間におけるデザインについて意匠権を取得し得る制度を有するという点においては、制度的整合性は高まるものと考えられます。

なお、主要国、地域において、方向性①のように仮想オブジェクトそれ自体を保護する制度であったり、あるいは方向性②のように物品等の意匠権の実施の範囲を仮想空間に対してのみ拡張するといった制度は確認されてございません。

40 ページでございますが、以上を踏まえ、これまで検討してまいりました制度的措置の方向性①～③に対する相対的な評価をお示ししたものでございます。

方向性③は、制度的措置の検討に当たって考慮すべき懸念を踏まえたものであり、保護のニーズ、現行の意匠制度との整合性、意匠法による保護強化に向けた海外の動向にも配慮したものである点で、方向性①、②との比較において最も適切ではないかと考えられます。

41 ページを御覧ください。次に、方向性③に対する御要望に関する検討事項の1つでございますクリアランス調査負担軽減のための対応策について御説明いたします。

まず、御懸念の前提としまして、3Dモデルは左下のベンチの3Dモデルの例のように、①独立して取引の対象となる場合もあれば、右の例のベンチの3Dモデルのように、②多数の要素から構成されるワールドと呼ばれる仮想空間やゲーム空間などに、3Dモデルが一要素として組み込まれた上で、ワールドやゲーム空間自体が利用可能なサービスとして提供される、あるいはワールドやゲーム空間自体が販売されるという形で取引の対象となる場合などもございます。

このうち特に②の場合につきましては、3Dモデルが多数組み込まれたワールドやゲーム空間などを作成・使用・提供する行為に対し、その一要素である個々の3Dモデル、ここではベンチの3Dモデルでございますけれども、これに係る物品等の形状等を表した画像の意匠権の効力が及ぶことになると、クリアランス調査の負担が極めて大きいとの御懸念が示されているところでございます。

次のページでございますが、したがって方向性③の検討においては、クリアランス

調査負担に関する御懸念にも十分に配慮した対応も併せて検討する必要があるとございます。その対応案としましては、こちらの枠内にお示ししておりますような幾つかの案が考えられます。例えば1番目の案としまして、先ほど御説明差し上げたとおり、3Dモデルに係る画像を物品等の形状等を表した画像として保護することも、クリアランス調査の負担軽減に寄与すると考えられますところ、保護のニーズとのバランスにも配慮しつつ、そのほかにも保護され得る画像を限定するといった対応案が考えられます。

あるいは、2番目の案としまして、実施行為、すなわち侵害となる行為について、前のページで御紹介したような画像を独立して取引するような場合に限るなど、実施行為を限定するといった対応案も考えられます。

3番目の案としましては、例えば画像に表された物品等の用途、機能に基づき類否判断を行う、言い換えれば画像に表された物品等の用途、機能が異なる場合には、画像の形状等が同一、類似であっても意匠としては非類似とするなどにより、意匠権の効力範囲が広くなり過ぎないようにするという案でございます。

4番目の案は、意匠権に係る画像意匠の検索効率を高めるために、日本意匠分類等を整備するなど、効率的な調査環境を整備するという対応案でございます。

このように、例えば保護され得る画像や実施行為等を限定することは、確かに権利者以外の第三者にとっては、クリアランス調査負担がより限定的となりますが、その一方で権利者にとっては権利の実効性が弱まる可能性もございます。したがって、本検討事項につきましては、制度としての実効性が損なわれないよう、まずはクリアランス調査負担が懸念される各場面について、先ほど御紹介したような典型的な取引等の場面以外にも、想定される様々な場면을まずは明確にした上で、それぞれの場面におけるクリアランス調査負担の懸念と保護のニーズとのバランスにも配慮しつつ、こちらで御紹介したような案も含めて、法制面、実務面の観点からどのような対応が適切であるかなどを引き続き慎重に検討する必要があると考えられます。

以上を踏まえ、次のページでございますが、本日の本小委員会において御議論いただきたい事項でございます。

まず1点目は、意匠制度見直しの必要性についてでございます。こちらは、既に御説明させていただきましたとおり、事務局としては意匠制度見直しの必要性はあるのではないかと考えてございます。

また、2点目、意匠制度見直しを行うに当たっての制度的措置の方向性につきましても、

方向性③は既に御説明させていただきましたとおり、方向性①、②との比較において、最も適切な案ではないかと考える次第でございます。ただし、この方向性で意匠制度見直しを行うことを前提に、クリアランス調査負担軽減のための対応については、引き続き検討を行う必要があるのではないかと考える次第でございます。

以上、事務局から御提案さし上げました意匠制度見直し及び制度的措置の方向性に関する案につきまして、御意見及び御指摘があれば頂ければと思います。

私からの説明は以上でございます。

○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、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。今回は、仮想空間ビジネスや創作の実態を踏まえて、意匠制度見直しの必要性及び制度的措置の方向性について議論できればと考えておりますので、特に仮想空間ビジネスや創作との関係が深い委員の皆様におかれましては、もし御意見ございましたら積極的に御発言をお願いいたしたく思います。

それでは、せきぐち委員、お願いいたします。

○せきぐち委員 仮想空間における意匠権の制度見直しは必要だと思っております。私は、いずれは著作権や不正競争防止法による保護もあるべきではないかと思いますが、まずはこうして明確で実用的な意匠権の整備がされること自体が、市場の健全な発展や産業の発展につながると思います。

私自身も早急に活用したいと考えておりますし、多くの必要とする人々に活用されていくと思います。

また、私は萎縮について考慮することはないと思っております。現実空間で制定されているルールが仮想空間で不要などというのは考えられないと思っております。現実の市場はまだ発展途上とはいえ、フォートナイトやロブロックスなどで仮想空間は既に子供たちにとって日常的な遊び場になっています。デジタル空間が日常とシームレスになって、市場が今後大きく発展していくとか成長していくというのは明白なことなので、今後さらに急速に発展していく空間に対して、現実と同等の倫理観とかモラル、保護基準を適用することは当然の流れだと思っております。

○田村委員長 ありがとうございます。黒田委員、お願いいたします。

○黒田委員 ありがとうございます。まず、意匠制度見直しの必要性ということですが、御説明いただきました内容によりますと、ほかの法律による法的対応が難しい分野

において模倣が放置されていて、意匠制度を見直すことで、そこを保護するということも、意匠法の法目的との関係でも問題がなくて、著作権等の重なる点でも許容されるというお話でしたので、意匠制度を見直すことによって仮想空間のデザインを保護する必要性はあるのではないかと考えております。

次に、制度的措置の方向性に関しても、方向性③について今回の御説明では3Dモデルに係る画像に限定するということでしたので、そちらの方向性で大筋賛同いたします。

あと、念のために確認させていただきたいことがございます。今回の御説明ですと、現実空間と仮想空間を交錯するような権利行使は認めないというお話でしたので、これを言い換えると登録意匠の類似範囲が仮想空間と現実空間をまたぐ事態が生じないという整理になっていると理解しています。この場合に、例えば現実空間で販売されている物品について、先行する3D画像の意匠出願がまだないことをいいことに、他人がそれを模倣して大量に出願するということが懸念されるかと思えます。類似範囲にならないということですので、その場合は意匠法3条2項のようなもので拒絶されるはずという整理になっているのか、というところは確認させていただきたいと思っていました。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。それでは、事務局からお願いいたします。

○吉田意匠制度企画室長 先ほどの御質問の点につきまして回答させていただきます。御認識、御理解のとおりでございます。そのようなケースにおきましては、まさに創作非容易性の要件を満たさないという理由で、3条2項による拒絶がされるものと想定されます。

もちろん具体的な審査の判断基準につきましては、具体的な制度が固まりましたら、その後に検討していくべきところでございますけれども、基本的には今御理解いただいたとおりの内容で相違ないと考えます。

以上でございます。

○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。長田委員、どうぞ。

○長田委員 すごくたくさん資料を含めて御説明ありがとうございました。

Metaverse Japan では、私だけではなくて既にほかの理事、それからアドバイザー含めて数回議論をさせていただき、既に特許庁さんに幾つか我々からの意見などを出させていただいたので、それを全部読むということは差し控えさせていただきますが、まとめますと、今回の意匠制度の見直しに関しては、進めるべきではないかという意見が出ております。

やはり仮想空間も今そういう形の制度がないというところで、いろいろな形で疑問ですか議論、問題も起きているということで、創作として価値があるのか、守るべきものなのか、基本的に判断するという明確なものが必要ではないかというところから、このようなことに関してはいいのではないかということと、①、②、③というオプションがあったと思いますけれども、③というところが現実的にいいのではないかという話が出ています。

その中で幾つか意見をさせていただくと、やはり今後進めるに当たりこのような専門的、継続的な議論の場をきちっと頂きたいということと、そこをどういう形で運営として進めていくに当たり、法律の専門家もそうですし、クリエイティブという視点での専門家も一緒に話をさせていただきたいという審査委員としての参画が不可欠ではないかということ。

それから、このようなことに関して既に海外でも仮想空間ではないですけれども、現実的に福利的な形の先行登録事例とかドメイン取得みたいなリスクがありますので、そういうのもきちっと考えていただきたいということ。

もう1つ、パイロットプロジェクトという形で我々の中では言っているのですけれども、やはりいきなりスタートして何かというのでは難しいのではないかということで、実績のあるデザインとか明確な価値があると認められるようなものが事例としてスタートして、そうすると浸透を図れるとか、社会的な意義が共有できるのではないかという意見が出ていました。

3つ目、こういうものは皆さんのリテラシーを上げていくことが必要なものなので、制度を導入するときには制度の目的とか使い方に関してきちっと教育する、普及活動するというのを是非していただきたい。特にインスピレーションと模倣は違うものだと思っていますので、こういうアイデアとか創作にはインスピレーションがすごく大事だと思っています。それから、制度を正しく活用する方法についても、きちっと伝えていただきたいという意見が出ていました。

我々団体としては、何度も進めている中、皆さんいろいろな意見も出て、こういうものを進めるということに対して反対意見は出ていませんでした。

イノベーションというのは阻害しないで重要な制度設計が必要ですので、定期的にそういうものをきちっとお話しする場を継続的につくらせていただきたいという意見が出ましたので、そこはぜひ御考慮いただければと思っております。

以上となります。

○田村委員長 ありがとうございます。続いて相澤委員、お願いいたします。

○相澤委員　　どうも御説明ありがとうございました。非常に長きにわたるレポートで、いろいろな論点が含まれていたのだと思います。基本的に私も必要性ということでは疑う余地はないかなと思っていて、いろいろなデジタルオブジェクトが出てくる中で、デジタルオブジェクトに関してのクリエイションの権利というのはきちんと守られるべきだと思っています。

それで、幾つかの懸念はあって、途中の注には書かれているのですが、基本考え方としては、3Dの物品に対しての権利になっていると。それで3Dのデータに基づいて表示されるものとなっている。仮想空間というのは、細かく読むと注に書いてあるのですが、ディスプレイを備えた機器で表示されるものを仮想空間だと言っているということなのですが、仮想空間と大上段に言うと、何となく従前のメタバースのことばかり引っ張られるような気がして、それは必ずしもこの場合に権利を狭めたように見せてしまうところになり得るのではないかと思っているのが1つの懸念であります。

あともう1つ、3Dといった場合に、どこまであったら3Dだということか。基本的に多視点の画像がつけられるという場合、裏側に3Dがあるか、あるいは多視点の画像があればそこから3Dを起こしたりすることもできるので、これはむしろ質問なのですが、35ページの図で平面の1枚の絵は除外すると。それから、3Dの場合はこれが対象になるということなのですが、多視点で中間にあるのです。複数の視点があると。裏側や表側や横側を撮ったようなものを並べてあるものが中間にあるというときに、それは果たしてどうなのか。

今画像ベースで権利を守るという話にするのであれば、積極的に二次元というか一番右側まで除外してしまう必要があるのかと思ったところでもあります。そうしたときに難しくなるのは、それが本当に物品を表しているのかどうかということとは分からないかもしれないですし、ただそれは審査の段階で微妙な線引きのところが出てくるかもしれないのですが、個人的には複数視点がオーケー、3Dが必要であると。もし複数視点がオーケーだということであるならば、一番極端な場合には1枚の視点なので、1枚の画像もありかなと思った。そこが正直な印象でもあります。

○田村委員長　ありがとうございました。御質問が含まれていましたけれども、事務局、いかがでしょうか。

○吉田意匠制度企画室長　御指摘と御質問ありがとうございます。

まず1点目の御質問でございますが、仮想空間に限定すべきか否かという御指摘だった

と理解しますけれども、基本的にはこの議論、起点としましてまず仮想空間において御紹介したような模倣というものがあり、そこをどうしていくか、課題としてどう捉えていくか、ここから始まったところもありまして、基本的には仮想空間で利用される、しかも模倣されるのは3Dモデルでございますので、基本それを対象にということで、我々は考えているところでございます。

ただ、他方で御指摘のとおり、必ずしもそういったものが仮想空間にのみ利用されるのかということそうではないと。例えばウェブサイトでもそういった商品というか、物品の3Dモデルが1つの商品の画像の態様として公開されるパターンもございますので、それ自体は必ずしも仮想空間において表されている、あるいは利用されているわけではございませんので、結果として仮想空間プラスアルファで利用されるということも当然であろうかと思えますし、そこで模倣の実態がございましたら、この権利でもって対処できると我々として考える次第でございます。

なので議論としては、まず起点としては仮想空間起点でございますけれども、必ずしもそこに限定されるものではないと我々としても認識を持っているところでございます。

それから2点目の御指摘、どこまでが3Dとしてということで、おっしゃるとおり3D空間の中で基本的に立体形状を想定してございますけれども、立体的なものもあれば、かなり二次元に近いような3Dモデルも実際の仮想空間ならではというところであろうかと思えますが、我々の思いとしましては、仮想空間であるからこそ一見立体的に見えるようなものも二次元的な表現で、しかし3Dモデルというものもあろうかと思えます。そういったものにもし模倣という声があれば、それに対してちゃんと規制できるということがまずあるべき形かと考えます。

他方で、先ほど御紹介した事例でございますけれども、要はJPEG画像のようにまさに商品の一部の視点のみを捉えて、商品の写真のように画像として表したものでございませぬけれども、やはりこういったものも全て保護の対象としてしまうと、規制の対象にもイコールになってしまいますので、実際ビジネスの実態に対する影響もかなりあるのではないかと、今我々がヒアリングで聞いているところでは、そういった画像まで保護を求める声は、今のところまだ頂いておりませんので、まずは今一番問題となっている3Dを中心に捉えて検討していくべきではないかと考える次第でございます。

もちろん、まずそういったステップから始めて、仮想空間でも二次元そのものは保護の必要性が出てきたときには、そういった状況を踏まえつつ、またあるべき制度を考えてい

く必要があるかなと考えますが、現時点ではそのような考えを持ってこのような御提案を差し上げている次第でございます。

以上でございます。

○田村委員長 相澤委員、どうぞ。

○相澤委員 細かなことになるかもしれないのですけれども、最近の3D表現というのは、すごく進歩が早くて、御存じかもしれませんが、NeRFとか3Dスプラッティングというのは、基本新規視点をつくるような技術なのです。その際に入力として必要なのは、複数視点だけあればいいと。複数視点の画像を撮っておくと、それをあたかも3Dとして表現しているようないろいろな角度から見たような画像がつかれる。3D効果がそのままつくれるということになるので、もしオブジェクトなり部屋の空間なりを丸々コピーしたり。ただ、その場合にはデータが重くなってしまうので、仮想空間の中で簡単に使えるということにはならないかもしれないです。

複数の視点から始まった演算でもってある意味丸コピーができてしまうということになると、それを元につくったデータは、表現として3Dモデルの座標みたいな表現、データ形式を通していなければそのままオーケーになってしまうみたいなどころがありはしないか。丸コピーなので、そういう意味ではアウトの対象だと思うのですけれども、3Dモデルといった段階ですり抜けてしまう可能性のある表現があり得るというのをちょっとだけ懸念しているところであります。

その場合には、多視点と縛ればそこは除外できる、対応できると思うのです。1枚だけだったら三次元は基本できないので、生成AIで似たようなものがつくれてしまうところはありますけれども、とにかくスタート点としてという意味では理解しました。ただ、複数視点の場合は多少考察を広げておく必要もあるかなと思った次第であります。

○田村委員長 どうぞ。

○吉田意匠制度企画室長 ありがとうございます。今、我々としては、3Dモデルというようにデータとして具体的な形式の名称を用いて分かりやすさを重視して御紹介してございますけれども、必ずしもこれに限定するという話でもございませんで、基本的には3Dモデルを用いてつくられた画像というお話ではございますけれども、我々自身も先生の御指摘を踏まえまして、その点の理解と解像度を深めて、具体的に今後の制度設計においても検討させていただきたいと思いましたので、また引き続き御指導いただければと思います。ありがとうございます。

○田村委員長 今の点について私からもある視点を提供しようと思っておりますけれども、基本的には仮想空間になったからといって、有体物の世界の物品等における意匠の保護以上のものを与える必要はないと思っています。そうすると、物品等に関しましては、原則、全面的に立体物が完成できる意匠であることが前提となっています。従来より緩められていますけれども、一応、伝統的に今でも6面図というのが基本になっています。もちろん6面図以外でも様々な形態で、写真等で全体が把握できる、推測できるものがありますから、厳格には要求しませんが、ベースは全体の意匠ができてることが基本だったと思います。

メタバース、仮想空間に行ったときにそれを弱める必要があるのかということ、私は疑問であるというか逆転しているのではないかと考えています。ただ、そうはいつでもその上で現実に物品の有体物でも歴史的に次第に6面図を完全に要求しないで緩められていることもありますし、また侵害の場面ではとりわけ背面が推測できるとか様々な理由で、完全な立体的形状が運用としては必要ないこともあり得るのでしょうけれども、ベースは要件として全体が特定できる。

ただ、どの程度出願のときに書き込んだら、あるいは侵害の場面でどの程度書き込まれたり、表示されたら、それが全体としての意匠を特定しているのか、真似ているのかということに関しては、証明の問題ではないかと考えています。一委員の意見でありました。

ほかいかがでしょうか。野田委員、お願いいたします。

○野田委員 御説明ありがとうございました。日本知的財産協会の野田です。

まず35ページ目、前回の委員会の際にディスプレイを備えた機器等について言及させていただきましたが、修正いただきありがとうございました。

ここから本日のお話3つ。

まず、制度見直しの必要性についてです。仮想空間におけるビジネスの発展により新たなビジネスモデルやクリエイターが誕生しつつ、仮想空間内でデザインの模倣や現実物品の仮想空間内での模倣が発生しているものと我々も認識しています。

また、仮想空間の定義上、ゲーム等の映像コンテンツが含まれることから、ゲーム内オブジェクトの現実物品化なども含まれることになるかと理解しています。

不正競争防止法が改正されましたが、仮想空間ビジネスにおけるデザイン保護によって、他者からの模倣を抑制し、正しい形での産業の発達に向けて意匠法制度の見直しは必要であると考えております。

その上で制度的措置の方向性③が適切かというところです。仮想空間のビジネス主体の

保護ニーズへの配慮の観点と、仮想空間ビジネス自体が今も発展していること、そして国際的なハーモナイズも考えた場合の時間の観点から、方向性③が現実的だとは考えています。ただし、保護を行う以上、仮想空間を使った施策に対するクリアランスが必要になるというところ、資料でも言及されていますが、クリアランス負担軽減のための対策、例えば実施行為の限定等がある前提での考えです。

仮想空間の定義により、アニメや映画も含み得ることから、そもそも影響が広範囲になる可能性があると考えております。範囲の広さを考えると、実施行為の限定等がなければ、クリエイターの方々の萎縮を招く可能性も考えられます。そのため、クリアランス負担軽減のための対応がないのであれば、方向性③であっても反対したいと思っております。

なお、我々意匠ユーザーとしては、方向性③は現実物品と仮想物品の両方の権利を取得する必要がありますが、費用も業務負荷も増加することから、両方の権利を常に取得し続けるのは難しいと考えております。

また、現実物品から仮想物品、仮想物品から現実物品への転用は、仮想空間の広がり、技術の進展によって発生したものだと思います。そのため相互空間の関連を示すためにも、まず本資料に仮想物品から現実物品への転用例もぜひ追加いただきたい。そして、大元のお題目であったDX時代にふさわしい意匠制度の観点及びビジネスを発展させる観点からも、空間を超えたデザインの転用を意匠で保護できるよう、継続的な検討をお願いしたいと思います。

産業界は、資料にもありますし、先ほどの質問の御回答にもありましたが、既に起こっている現実から仮想といった空間を超えた恣意的な模倣に対応できることを願っております。方向性③のみでは、現在起きている現実物品から仮想物品への転用の問題を解決する策としては十分ではないと考えております。スモールスタートとして、方向性②において、物品の意匠権の実施行為の延長といったとても大きな論点ではなくて、独立取引や公衆向けなどごく限られた恣意的行為に対して、新たな類型の間接侵害を検討するなど、引き続き検討いただければと思います。

なぜなら方向性②であっても、方向性③の画像意匠の拡大でも実施行為の限定に言及されていますが、実施行為の限定等によってクリアランス負担は限定的になり得ます。なお、仮想空間のビジネス主体も、物品としては権利取得可能である点は申し添えておきます。

また、クリアランスを実際にやる者としては、クリアランスにおいて全て物品等の権利になることで、従来と同様の調査範囲でクリアランスできるため、クリアランスの精度と

いう点からも有用であると考えております。

最後に、クリアランス調査負担軽減のための対応についてです。クリアランス負担軽減に向けた対応は必須であると考えています。これまで自由実施できていたものからクリアランス調査が必要になるということを考えると、できる限りスモールスタートできる形を検討いただきたいと思います。制度設計にとって保護対象、用途機能は重要な論点だと思いますし、クリアランス調査の有無ややりやすさの観点から、実施行為の限定、類否判断の基準、効率的な調査環境は必要だと考えますので、慎重に議論できればと思います。

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。バヒス balan 委員、お願いいたします。

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

まず、意匠制度見直しの必要性についてなのですがすけれども、先ほどから御説明があった仮想空間ビジネスが急成長している状況だったりとか、現実に模倣が発生しているということ、模倣が非常に簡単にできてしまうということからすると、見直しをする必要性自体があることについては賛成いたします。

また、著作権法との関係や不正競争防止法との関係で保護範囲が重なってしまうのではないかという観点についても、現状でも意匠権と不正競争防止法のいずれもが適用されるという事例は多く見られますし、それが問題となってしまうことはないのかなと思っております。

他方で、不正競争防止法や著作権法ではまだ不十分であるという分野について、やはり保護を図るということの方が重要ですので、制度をしっかりと制定していくということが必要だと考えております。

制度的措置の方向性についてですが、前回私からクロス保護を設ける必要性もあるのではないかという話をいたしました。今回ヒアリングをしていただいて、必要性はあるのだけれども、やはりクリアランス等の保護を設ける、クリアランス等の負担を考えると、逆にビジネスを萎縮させてしまうというお話がありましたので、方向性③を軸にしてまずは小さいところから始めていくという方向性に異存はございません。

あとは表現の自由との関係がやはり問題となるのかなと思うのですが、今回頂いた案によると、3Dモデルに限定されるということで、表現も3Dの物品の形というところに限定されることになりまして、業として実施する場合に限定されることにもなるので、経済

の発展とか仮想空間ビジネスの発展のために、ある程度必要な表現の自由も制約を免れない場面だと思いますので、特に大きなシビアな問題は生じないのかなと考えております。

パロディといったところでもしかすると表現の自由との衝突がシビアになってくる場面もあるのかなと思うのですけれども、その場合には個別の判断として権利の濫用等に対応していくということでもいいのかなと考えております。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。影広委員、お待たせしました。どうぞ。

○影広委員 影広です。日本デジタル空間経済連盟の方も意見を集約しましたので、ここで説明させていただきます。

簡単に言いますと、本意匠法改正に関して賛成ということと、方向性③が妥当ではないかというのが全体の大きな意見でした。その中でも言われていたのが、先ほどから何度も出ていますが、クリアランス調査の負担です。ここはやはり気になるという御意見が出ているのと、負担に感じない工夫が必須という意見もあって、ここを制度設計で留意してほしいという意見が出ています。

あとは、会員の中で調査部門を持たないベンチャー企業とか個人クリエイターに関しては、改正後の対応が困難であるという意見もあるので、そこら辺についての啓発活動とか調査支援というものをさせていただければなと言っています。

あと仮想空間ビジネスはまだまだこれから過渡期というか離陸しているところですので未成熟だと。この処置は賛成ですが、今後社会に普及していく上で実効性を保てるかというのはちゃんと見ていかないといけないのではないかという御意見を頂きました。だから概ね賛成というのが我々連盟の意見です。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。ウェブから小川委員が御発言を希望されていますので、小川委員、お願いいたします。

○小川委員 必要性、方向性両方とも賛成です。私の場合、パッケージのデザインの業界を代表しておりますけれども、今回の資料でも仮想空間におけるデザインを意匠法で保護して、企業やクリエイターの稼ぐ力を向上させる、これが重要であるということが明記されていますので、とてもすばらしいと思っております。

一方で、耐久消費財とこういったコンテンツのビジネスとの違いというのがあると思います。特に数と時間の概念が違って、たくさんつくって出してみても、価値のあるものを見

極めて投資していくというのがコンテンツビジネスの大きなパターンになっておりまして、例えばポケモンも1,000匹以上いるのです。そのうちの一部が三次元の物品として売られていくと。

これはポケモンだけではなくて、仮想空間からスタートして、現実空間で商品になるという流れをうまく表している事例だなど思うのですけれども、デジタル化が加速する今後のビジネスの形というのは、こういったパターンが多くなっていくのかなと。そうすると、意匠登録に関わる時間やコストといったものをどう見直すのかという大きなテーマが今後出てくるのではないかと思います。

今回の必要性、方向性についてはとても賛成しておりますけれども、今後法改正が終わった後、デザイナーやクリエイターが本当に稼ぐ力を向上させているかどうかということも見ていきながら、またさらなる進展をしていく必要があるのではないかと考えております。

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。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。

日本弁理士会からの意見なのですけれども、やはり意匠法を使う立場として、皆様と違う意見になるかもしれないですが、御提案させていただきたいと思います。

まず前提なのですけれども、日本弁理士会では仮想空間におけるデザインについて、保護が必要であるという意見は一致しています。何らかの保護が必要ですねということは一貫しております。ただ、意匠法による改正が必要かという点においては、懸念点を今までも挙げられたところがあると思うのですけれども、必要性とかほかの法律による保護の状況、保護対象、保護範囲について懸念点が各弁理士から上がっておりまして、方向性③以外の選択肢があるのではないかとこの検討もさせていただきました。

まず、方向性③を選択するには、申し上げた必要性ですとかほかの法律による保護ですとか懸念点がありまして、議論がまだ熟していないのではないかと考えております。その懸念点を検討した結果、現行意匠法とすごくかけ離れたものになってしまうのであれば、意匠法の中でもよいのですが、別立てで異なる章としてというように規定がされてもよいのではないかと。今までのリアル物品の中に無理に押し込まなくてもよいのではないかとこの意見がありました。その懸念点について発言させていただきます。

必要性についてなのですが、まずユーザーについてなのですが、個人のクリエイターが模倣された経験があるという事実は、確かに仮想空間上というか、インターネット上はよくあることなので、事実があって、その点について保護も必要というのは分かるのですが、実際に意匠権によって権利取得とか行使したいと考えているのは、やはり大企業のみなのではないかというところが懸念点としてあります。

あともう1つ、意匠法による保護と意匠法の見直しについてなのですが、権利取得とか行使をしたいという必要性があるとしても、現行の意匠権による保護というのが25年の絶対的独占権で、模倣行為をしたら侵害ですよと言われる権利なのですが、これが最善なのかというところが疑問に思うところです。やはり仮想空間はデザインもどんどん変わっていく世界なので、25年の保護が必要なのかというのは疑問に思うところであると考えております。

それから、ほかの法律による保護の状況についてなのですが、著作権で重疊的に保護されるデザインがあるとしても、意匠権の権利範囲というのは著作物的な保護や利用であってはならないと思っています。やはり意匠権は意匠を保護するという趣旨的なところをキープしたいというか、保護対象をはっきりさせてもらわないといけないかなと思っています。ユーザーが容易に判断できるような示唆が必要かなと思っています。分かりやすいというか、行為体系が著作権としての利用ではないというところがはっきり示されることによって、クリアランス負担が軽減されるのではないかと考えております。

一応画像を独立して取引することと限定されているのですけれども、画像を独立して取引という中にも著作権的な利用は含まれるのではないかというところもあったりするので、さらにここは検討が必要ではないかと考えています。

保護対象なのですけれども、物品を有体物に限定しているというところで、無体物ではないというところなのですが、ほかの各国も意匠法ではないかもしれないですけれども、保護についてそのバランスが取れるのかというところが疑問であったりします。

あと3D画像に限定するというので、3Dに見える画像や3Dは除いていいのかというのは、先ほどおっしゃっていた意見とちょっと似ているところではあります。

一方、広過ぎるとクリアランス負担が生じますし、現行法とのハレーションが起きるため、保護対象についてもやはり検討がもう少し必要なのではないかと考えています。

それから、保護範囲についてなのですが、用途、機能について判断するというのが意匠法を扱っている私たちの判断基準なのですが、用途、機能によって権利範囲といいますか、

物品の類似判断をするのですが、機能の部分については、客観的に特定できないといえますか、物品の形状からは特定できなくて、ありとあらゆる機能を創作者が設定できると思われるので、その辺についても出願人の意思によるところを反映させるのかどうか。機能は1つではないというところでもいいのかどうかとか、時系列といえますか、時間が過ぎると機能がどんどん変化していくというものもあると思うので、その辺をどのように解釈して適用していくのかというのも検討が必要ではないかなと思っています。

最後にクリアランスについては、クリアランスが必要であること自体は問題ではなくて、やはり権利範囲が明確ではなくてというところはクリアランス負担になるのではないかと考えています。ちょっとした案なのですけれども、これは例えばということで、画像検索であるとかマルCマーク (®) の代わりにマークがあってもいいのかなと考えてはいます。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。事務局からお願いいたします。

○吉田意匠制度企画室長 様々な非常に貴重な御指摘、誠にありがとうございます。幾つか御指摘いただいた点についてお答えしたいと思います。

まず、必要性のところでございます。ユーザーから特に個人のクリエイターにとって意匠権取得のニーズがあるのかという御意見、大企業のみではないかという御指摘でございましたけれども、我々ヒアリングの中では、まさに個人のクリエイターの皆様、あるいは中小企業の皆様に御意見を頂戴してまいったところ、我々の聞いている限りにおいては、こういった意匠権があると、自分がつくったデザインをしっかりと保護していくことができるので、そういったニーズがあるということは、意見として頂戴しているところでございます。

ただ、もちろん我々ヒアリングも非常に期間限定の中でのお声でございますので、これからも個人の皆様、中小企業の皆様のお声もしっかり頂戴しながら、さらなる検討について進めていきたいと考える次第でございます。

それから2つ目の御指摘で、意匠権は権利期間として25年と非常に長い期間、しかも絶対的独占権が与えられるということで、この点で意匠権が適切かという御指摘があったかと思えます。

ヒアリングのベースでのお話ではございますけれども、他方で例えば不正競争防止法を先ほど御紹介しましたが、3年に限られるという点でございます。そういった期間では非常に短い、十分ではないという御意見もございます。

また、意匠法は最長 25 年で保護は可能でございますけれども、当然ながら出願人、権利者自身が一年一年の更新により期間を設定することが可能でございますので、必要な期間を必要なだけという使い方もできますし、そういったところもしっかり周知して、必ずしも意匠権が 25 年すべからく保護されるわけではないという点も御説明しながら、この検討を進めていきたいと考える次第でございます。

それから 3 点目でございますが、クリアランス調査負担のところでございます。特に他法域との関係でということ、意匠法はどうしても依拠性がなくても権利が及ぶということでございます。その点も含め、これも先ほどのお話のとおりでございますけれども、ユーザーの皆様にはしっかりと判断の基準も含めてしっかりお示ししつつ、なるだけこれからの検討の中でもクリアランス調査負担が軽減できる措置を引き続き検討してまいりたいと考える次第でございます。

あるいは、保護対象につきましても、先ほど御指摘いただいた点でございますけれども、これも同様に保護対象をどこまで特定していくかということ、まさにクリアランス調査負担にも関連する事項でございますので、先ほどの我々からの御紹介にもありまして、引き続きの検討事項の中でしっかり検討してまいりたいと考えます。

あとは保護範囲ということでございます。特に意匠の世界においては、御承知のとおり、物品の用途機能が現行意匠法である中で、画像においてはどのような判断がということもありますし、その点につきましても我々の御提案としましては、画像に表される物品の用途機能で基本的に考えていきながら判断して、そこで意匠権の効力範囲があまり広くなり過ぎないようにすることもございます。それをどのように明確化していくかということでございますが、出願の中で例えばの案でございますけれども、出願人の方に機能を御説明いただくという案もあろうかと思いますが、方向性③というところが決まりましたら、その後の具体的な検討の中で併せて検討させていただきたいと考えます。

私からの御説明、御回答は以上でございますが、よろしいでしょうか。

○田村委員長 ありがとうございます。それでは、ウェブから青木委員が御発言を御希望ですので、青木委員、お願いいたします。

○青木委員 青木でございます。本日はありがとうございます。

あまり実質的なところはタッチできないのですが、見直しの必要性や許容性等に関しては調査で決められるものと思うのですが、最終的にそれを制度に落とし込む際には、いろいろなところ、客体から始まって、登録要件から実施から類似から権利制限

等が出そろったところで、最終的にぴたっとはまるようなものができればいいなというところで、ニーズや許容性の今後の調査を引き続きされると思うのですけれども、そこに合わせてつくるところが大事なのかなということでありました。

一方、理論的なお話としまして、今回の調査でも上がっていましたが、意匠法が出てくるということ自体に関しては、他の法律との関係であまり問題がないのだということが御紹介いただいた先生方の御指摘にあったかと思えます。

そうしますと、問題になりそうなところとしては、意匠法の内在的な問題ということで、既に何点か委員の先生方から出ていたところですが、1点目が今回既に話題の1つとして出ている客体、何を保護するのですかというところで、35 スライド目で既に相澤委員の御指摘にもあったかと思うのですけれども、多分我々は基本的には3Dモデルをイメージして議論していると理解しているのですけれども、これを書き起こそうとするとなかなか大変なところがあるのかなという印象を持ったところでした。ありていに言えば、右の画像ではなぜだめなのかというところで、先ほど委員長のおっしゃられたように、物品等の形状とオープンなのだからちゃんと相当の情報がそろっていなければいけないのだというお話が原則であろうかと思う反面、例えば今後デバイスの方で補ってしまうようなケースが中心になってくるであるとか、あるいは少なくとも操作画像や表示画像のときは気にしてこなかったデータの性質みたいなもので影響を受けうるケースが出てくるのだとしますと、新しい話になってくる可能性もございまして、一方で写真とかイラストは多分外したいというニーズもあって、この辺りを出願や侵害、両面でどのようにセットしていくのかなというところは少し気になるのかなと思いました。

また2点目としまして、従来の物品とかですと何らかの特定の用途機能との関係でつくりましょうという説明です。これは、今回クリアランスとの関係でそういうことを書かせましょうといった御説明ということだったかと思うのですが、従来のものと違ってあまり所与ではないというか、物品等の現物があるかどうかという話とは別に、用途機能による制約、必然性のようなものがないようなものも結構多いのかなという印象を持ちまして、こういったものに関して従来言われていたような物品と一体なのだから、用途機能も一緒に見ないと駄目だみたいな説明は、通じるかもしれないし、通じないかもしれないし、後者なのだとすると、何か別のもので補って結果として書かせなければいけないですよということをいうことになると思うのです。そういったところの詰めもいずれ必要になるのだらうという印象でした。

ここからはさらに先の話というか今後に向けてということなのですが、さらにはクリアランスの関係で見た目だけで厳しいということであれば、物品等の用途機能の共通性も必要だという話であったかと思うのです。これも先ほどの話との関連で、従来と同じような理由づけが通るかどうかというところについても検討が必要だろうと思われま

す。他方で、これは別の見立てとして、こういった限定が働くとする、用途機能を変えれば同じ3Dモデルでも流用できるということになると思われますが、あまりよく分かっていないのですけれども、仮想空間上のデザイン保護におけるニーズが充足できるのかなというのが若干気になったところではありました。これはもちろん先程のクリアランスと表裏の話だと思います。

差し当たって、雑駁な話ですが、以上になります。

○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。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。まず、意匠制度の見直し及び制度的措置の方向性について検討いただき、ありがとうございます。いずれもお示しいただいた方向性に異存ありませんが、1点、クリアランス調査に関して申し上げます。

方向性③では、意匠権に係るクリアランス調査の負担は限定的となる方向とのことでございますけれども、専門人材や資金に限られる中小企業、小規模事業者にとっては、一定の負担があるということは変わりないと思います。

御存じのとおり、クリエイターについてはフリーランスの方も多く活動しておられます。今後、制作におけるクリアランス調査がさらに徹底されるとなると、発注者と比較して弱い立場に置かれがちなフリーランス、中小企業、小規模事業者の受注者に当該調査のしわ寄せが行くおそれがあります。こうした問題に対し、中小企業庁により作成された「知的財産取引に関するガイドライン」では、第三者の権利侵害を防ぐための先行調査は、発注者・受注者間で適切に分担するよう定められていますが、現在の記載では発注者・受注者共に認識できていない方が多いと思います。

そのため、今後制度的措置を進める際には、取引適正化に向けて同ガイドラインにおける当該調査に係る記載を強調いただくなど、中小企業庁とも連携して、さらに周知徹底いただくようお願いいたします。

以上です。

○高瀬制度審議室室長補佐 いずれの御指摘も承りました。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。ほかに御意見ございますでしょうか。せきぐち委員、どうぞ。

○せきぐち委員 さっき私、萎縮について考える必要がないなんて浅はかだったなと思って。今お聞きしていて、クリアランス負担自体が萎縮につながるということを私が加味できていなかったなと思うので、クリエイター目線でその前段階、つくるところを萎縮するという意識をできてしまっていたなと思っていて、単純な発言だったかなと思っております。失礼しました。

○田村委員長 少し御訂正ということで承りました。ありがとうございます。

恐らく各委員からの御意見が出尽くしたのではないかと思いますので、本論点についての自由討議は今日頂いた御懸念等も踏まえながら、次回以降ということに致したく思います。

相澤委員、どうぞ。

○相澤委員 話をしている私もよく分からなくなってきたところがあるのですけれども、誤解しているところもあるかもしれない。35 ページで物品等の形状等を表した画像が保護されるというのは正しい。画像としては保護される。そのときに形状を表した画像というのは、その上に乗っかっている、そもそも意匠法できちんと保護される対象のことは十分に知らないところもあるのですけれども、テクスチャーとか見栄えを変える模様がどう違っていたとしても、形状が一致していればそれは別物になるのですか、それとも同一になるのですか。

○吉田意匠制度企画室長 御質問に回答させていただきますが、実はここで物品等の形状等と書いていますのは形状のみならず、ここに含みますのは形状、模様、色彩、あるいはその結合と。これは、現行意匠法上でも物品の形状、模様、色彩、若しくはこれらの結合といったものを意匠として保護しておりますので、基本的に同じ考え方をこちらにも適用するというところで考えてございます。

その上で、ここから先は実際の類否判断といたしまして、先行する意匠権との関係で、それが類似するかどうか。これは、必ずしも形状だけで判断するわけではございませんで、そこに表された模様も含めて類似するかどうか。これは、審査の考え方、基準に沿って判断されるということになりますので、必ずしも形状だけが一致して、模様が違っていたらどうという結論であるわけでない。

○相澤委員 見栄えという意味ではない。テクスチャーはものすごい重要ですよね。そう

いう意味では、画像として保護するということで、対象に対しての観測の仕方を画像にしたというので、それはある意味すごく汎用性の高いものになっている。その際に先ほどのと関わるのですが、現状仮想空間でのやりとりということであれば3Dモデルのデータでいいのかもしれないけれども、仮想空間をもう少し拡張したようなやりとりの中で、生成AIとかでも画像を1枚与えておいて、それで似たものを出すというように3Dの何かが出てくるわけですね。ピクセルデータで表示される画像は保護され得ないと明確に書くと、除外されるものが場合によってはすごく出るかなと。それはその次のステップなのかもしれないですけども、そこの切り分けが自分自身まだはっきりしていないところがあるのかなと。

さっき委員長が六面図でいいのだと。六面図というのも緩過ぎるなと思ったのですけれども、そんな古いのでよかったのかと思ったのですが、そこら辺の切り分けが十分に腑に落ちていないところがあるみたいなのがあります。

○吉田意匠制度企画室長 御指摘ありがとうございます。基本的には先ほどの話の繰り返しになりますけれども、3Dモデルと表現していますけれども、捉えようとしているものは仮想空間において利用される物品の形状を表したものを多視点で捉えられるものでございます。多視点で捉えたときに、いろいろな方向から見たときに、結果的に二次元的なものもあろうかと思えますし、あるいは本当に立体的なものとして物品として捉えるような形状の画像もあろうかと思えますけれども、そういったところをどのように具体的に対象として今回限定するか。今、我々の理解も必ずしも十分ではございませんので、引き続き御指導いただきながら、ここは精査していきたいと思えます。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。実際の3Dモデルをつくるためのデータの形式と出願のときの形式は全然違ってくるので、出願のときにクリエイター本人、出願しようとしている方が使っているデータの形式以外のものに対しても権利行使できるような保護範囲の特定の仕方が必要になる。そのときにどのくらいまで粗いもので足りるのか、多分、先生の御指摘は正しくて、私の六面図では立体が全然動かないのではないかということだと思うのですけれども、それと出願のときにどれくらい特定されるかは別問題だと思いますので、その点は実際の技術の状況を踏まえながら考えていかなければいけないことだと思っております。ありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。よろしいでしょうか。

それでは、次に公報におけるプライバシーの保護について事務局から御説明いただきました

く思います。よろしくお願いいたします。

## ② 公報におけるプライバシーの保護について

○吉野普及支援課長 44 ページの参考資料1、公報におけるプライバシーの保護につきまして、本年1月17日に開催されました第51回特許制度小委員会で御審議いただきました内容を御説明させていただきます。

45 ページを御覧ください。特許庁では、特許法をはじめ各法律に基づきまして公報を発行しております。その目的は、出願の公開と権利の公示の2つございますが、意匠につきましては出願公開制度がないため、権利の公示が主な目的となっております。明治22年から公報を発行しており、平成27年4月以降は全ての公報をインターネットで発行しております。

また別途、独立行政法人工業所有権情報・研修館、I N P I Tが提供する特許情報プラットフォーム（J-PlatPat）では、インターネットを通じて、無料で産業財産権情報の検索ができ、公報情報にも簡単にアクセスすることが可能となっております。

46 ページを御覧ください。公報には権利の公示の観点などから、出願人、権利者及び発明者等、ここには意匠における創作者も含んでおりますが、これらの者を特定するため、特許法をはじめ各法律に基づいて氏名及び住所の個人情報が掲載されております。

インターネット公報では、誰でも容易にこれらの個人情報にアクセスできる上、昨今では、D Xの進展に伴い、特許制度や意匠制度上で想定される利用範囲を超えた個人情報の転用や発信などが容易になり、個人のプライバシー保護の必要性が高まっております。

J-PlatPat などの情報提供サービスでは、先んじて住所の概略化を行い、その結果、これらのサービスにおける住所表記に関するプライバシー保護の要望については十分応えてまいりました。しかしながら、一次情報に当たる公報につきましては、住所がそのまま掲載されているため、その後も多くのユーザーから、個人の住所掲載に関する懸念の声が寄せられている状況が続いております。

そのため、出願人・権利者及び発明者等の住所情報の利活用とプライバシー保護の必要性の両側面を考慮し、D X時代にふさわしい制度的措置として、公報における住所表記の在り方を検討する必要があると考えております。

47 ページを御覧ください。検討に当たりまして、公報に住所が掲載される者と公報に

掲載されている住所情報を利活用している者それぞれのニーズについてアンケート調査を行いました。

まずは、公報に住所が掲載されている者のニーズについてです。公報における個人住所の掲載希望の有無につきましては、「希望しない」という回答が一番多く、それに「どちらでもよい」を含めた回答は全体の80%から90%程度に達しております。

48 ページを御覧ください。公報への住所掲載による支障についてですが、「支障がない」と回答したユーザーが多数である反面、一部の支障があったとするユーザーにおきまして、ダイレクトメールによる実害や、自身の住所がインターネットで公開されることへの不安が生じており、出願を躊躇したという声も生じております。

49 ページを御覧ください。スライド49から51では、公報掲載の住所情報を利活用している者のニーズについてまとめております。まず、第三者ユーザーのうち住所情報を利活用している者は10%から30%程度で、その利用目的は「特定の出願人・権利者などの抽出」や「ライセンス等の接触」が多く挙げられております。この利用目的については、特許での回答をグラフ化しておりますが、意匠においても同じ傾向でございました。

50 ページです。情報提供事業者や分析研究者においては、多くの者が住所情報を利活用しており、その利用目的は「同姓同名の判別」や「特定の出願人・権利者の抽出」、「統計や分析」が多く挙げられております。こちらにつきましても、利用目的は特許のグラフでございしますが、意匠においても同じ傾向でございました。

51 ページです。公報における個人住所が概略表記になった場合の支障については、「支障がない」と回答したユーザーが88%と大多数でした。「支障がある」と回答したユーザー12%のうち、8%は「閲覧請求で代替可能である」と回答し、「閲覧請求でも代替不可である」と回答したユーザーは僅か4%でありました。

また、概略表記レベルの希望については、「いずれでもよい」を除くと、国内居住者については「市区町村まで」、在外者については「都市名まで」の希望が多く挙げられております。

52 ページです。御参考になりますが、各国・地域の公報の状況としまして、主要な海外庁が発行する公報では、住所の概略表記の対応をしている国が多くあり、出願人・権利者と発明者等の両方とも住所を完全表記している国は日本のみという状況になってございます。

53 ページです。こちらでは、他法域におけるプライバシー保護の検討動向をまとめて

おります。法務省において、プライバシー保護の観点より2つの制度見直しの検討が実施されました。

1つ目は、登記事項証明書等における、代表取締役などの住所非表示措置の創設です。これは、住所を公開することへの抵抗感が起業の躊躇などにつながることを懸念する声の高まりを受けて、商業登記規則などを改正したものであり、昨年10月より施行されております。

2つ目は、破産手続における官報公告についてです。インターネット上の地図に破産者などの住所がマークされ、氏名や住所も表示される破産者マップの問題を受け、法制審議会において検討が実施されました。その際、破産手続における官報公告を廃止すべきなどの意見が出されたものの、破産者公告は破産債権者の財産権を保障するための手段であるなどの反対意見があったため、制度的措置は見送りとなっております。

54 ページです。以上の調査結果や他法域の状況等を踏まえまして、公報に住所が掲載される者のニーズと公報の住所情報を利活用している者のニーズのバランスを取りつつ、DX時代における個人のプライバシーを適切に保護するため、対応の方向性といたしましては、公報における個人の出願人、権利者及び発明者等の住所は、国内居住者については市区町村まで、在外者については都市名までの概略表記とするべく、意匠を含む四法全てにおいて所要の制度改正を行いたいと考えております。

この概略表記につきましては、あくまでも公報及び付随する情報提供サービスに限ったものであり、登録原簿等の閲覧請求では、引き続き権利者等の全住所を確認することが可能ですので、前のスライドで御紹介した破産手続における官報公告のような議論は当てはまらず、制度上の支障は特段ないものと考えております。

なお、前のスライドでも御紹介いたしましたが、住所が概略表記だと支障があり、閲覧請求でも代替不可と回答したユーザーが利用者の4%おりますが、このうち、特に大学等において主には発明者分析を行っている分析研究者につきましては、その分析を通じた学術研究に支障が生じないように、別途、学術研究目的の者に限り、個人住所の一括閲覧を可能とするなど、所要の代替措置を設けることを併せて検討しております。その点、資料上明記しておりません。また、意匠に限定した話ではなく、四法横並びの話になりますが、御参考までに補足させていただきます。

以上につきまして、プライバシー・個人情報保護に関する有識者にも御参画いただいている特許制度小委員会で御審議いただき、この方向性に御賛同いただいているところでご

ございますが、本委員会におきましても、意匠の観点から御意見等を賜れば幸いです。

私からの説明は以上となります。

○田村委員長 それでは、ただいまの公報におけるプライバシーの保護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。――特に御意見がないようでしたら、対応の方向性について御賛同いただいたということで、本議題の自由討議は以上とさせていただきます。ありがとうございます。

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 本日も長時間にわたり貴重な様々な御意見を賜りまして、誠にありがとうございました。

今回の本小委員会の開催予定でございますけれども、来月5月頃を予定しております。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、本日頂きました御指摘を踏まえて引き続き御議論させていただければと考えております。また、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きましても、昨年12月の本小委員会で頂きました御指摘なども踏まえて御議論いただければと考えております。

以上でございます。

○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18回意匠制度小委員会を閉会いたします。本日は長時間の御審議ありがとうございました。

閉 会