

2025年1月21日

日本知財学会第86回定例研究会（コンテンツ・マネジメント分科会）

※この資料は、上記研究会の開催後、2025年2月28日にアップデートその他変更を加えたものです。

《論点整理》

仮想空間におけるデザイン保護

～意匠法改正の検討を中心に～

関 真 也

弁護士・ニューヨーク州弁護士（関真也法律事務所）

日本バーチャルリアリティ学会認定上級VR技術者



《自己紹介》



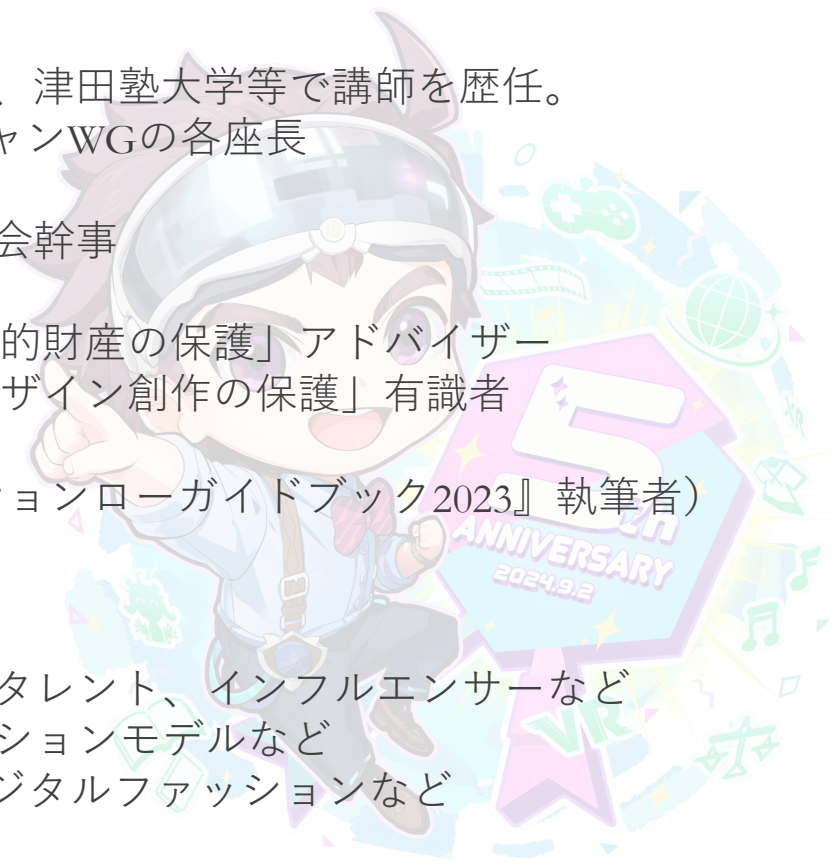
2008/09 ~ 2019/08	都内法律事務所 弁護士
2015/05	南カリフォルニア大学ロースクール 修了 (LL.M., Entertainment Law Certificate, Honor Society of Phi Kappa Phi)
2015/08 ~ 2016/06	Kirkland & Ellis LLP (Chicago Office), Visiting Attorney
2016/07 ~ 2017/12	株式会社KADOKAWA 経営企画局 知財法務部 担当部長
2019/09~	関真也法律事務所 開設
2020/08	東大データサイエンススクール 事業実務者コース 修了

《その他主な所属・役職・資格等》

- ✓ 東海大学総合社会科学研究所 客員講師 / そのほか、東京工業大学、日本女子大学、津田塾大学等で講師を歴任。
- ✓ 一般社団法人XRコンソーシアム 監事 / 社会的課題WG・メタバースWG・3DスキャンWGの各座長
- ✓ 日本商標協会 理事・法制度研究部会長
- ✓ 日本知財学会 事務局 / コンテンツ・マネジメント分科会幹事 / ブランド経営分科会幹事
- ✓ ファッションビジネス学会 ファッションロー研究部会 部会長
- ✓ 特許庁・令和4年度産業財産権制度各国比較調査研究等事業「仮想空間に関する知的財産の保護」アドバイザー
- ✓ 特許庁・令和5年度産業財産権制度各国比較調査研究等事業「仮想空間におけるデザイン創作の保護」有識者
- ✓ 経済産業省「Web3.0時代におけるクリエイターエコノミー研究会」委員
- ✓ 経済産業省・ファッション未来研究所「ファッションローWG」委員 (『ファッションローガイドブック2023』執筆者)
- ✓ 総務省「AI時代におけるメタバースの調査研究」有識者

《主な取扱分野・インダストリー》

- ✓ エンタメ関係：漫画、アニメ、TV、映画、ゲーム、音楽、プラットフォーム、タレント、インフルエンサーなど
- ✓ ファッション関係：アパレル企業、デザイナー、小売・ECその他の流通、ファッションモデルなど
- ✓ XR (VR/AR/MR)、メタバース、VTuber、デジタルツイン、AI、eSports、NFT、デジタルファッションなどに関する知的財産、契約書作成、事業の適法性チェック、紛争対応など。



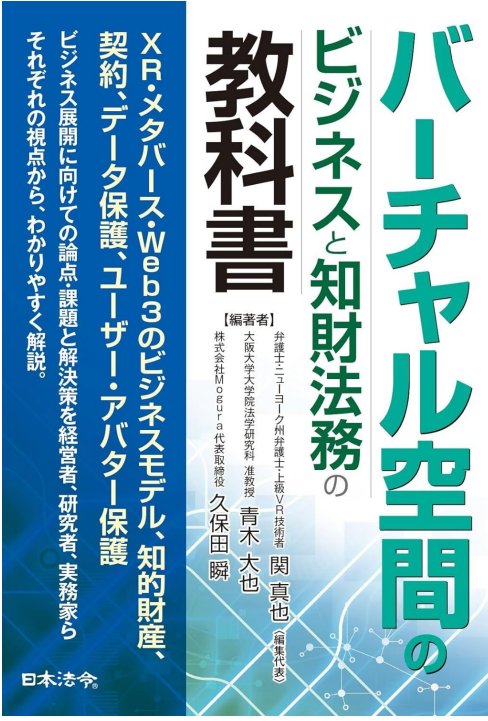
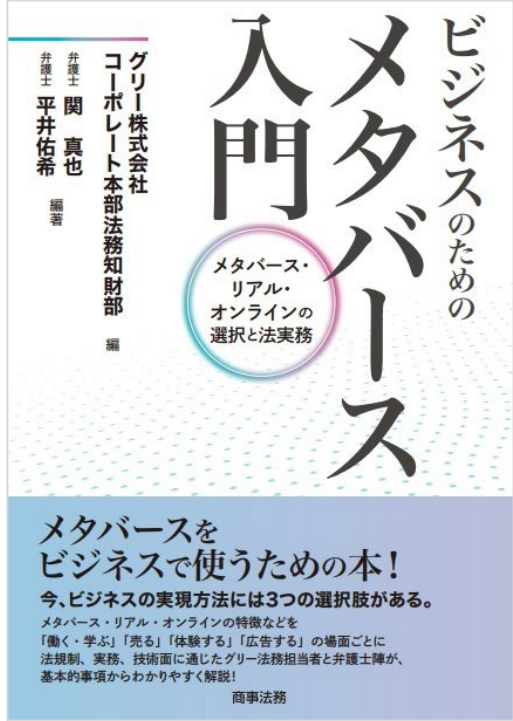
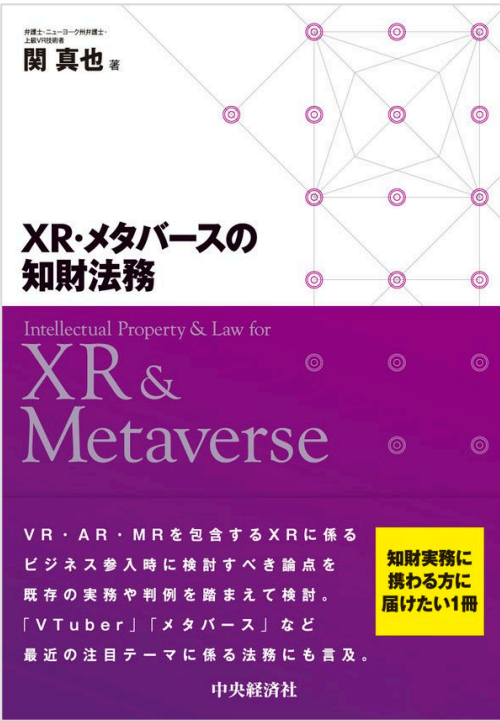
《自己紹介：著書等》

XR・メタバースの知財法務
(単著、中央経済社、2022)

ビジネスのためのメタバース入門
(共編著、商事法務、2023)

バーチャル空間の
ビジネスと知財法務の教科書
(共編著、商事法務、2024)

ファッションロー〔第2版〕
(共著、勁草書房、2023)



関真也弁護士のエンタメ・ファッション・テクノロジー法務に関する取組みと研究実績等については、
関真也法律事務所ウェブサイト「[弁護士紹介](#)」・「[研究・情報発信](#)」の各ページのほか、
「[XR・メタバースの法律相談：弁護士・関真也の資料集](#)」をご参照下さい。

本日お話すること

導入：法改正その他官公庁による検討の経緯

意匠法改正：問題の所在

著作権による保護の可否・範囲

標識法による保護の可否・範囲

商品形態模倣（不競2条1項3号）による保護の可否・範囲

意匠法による保護の現状、意義と課題

意匠法改正：見直しの方向性とそれぞれのメリット・デメリット

① 現行の類型（物品・建築物・画像の一部）以外に登録可能類型を拡大する方向性

② 物品・建築物の意匠権について実施の範囲を仮想空間上に延長させる方向性

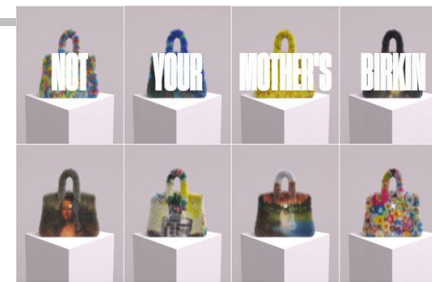
③ 物品等の形状等を表した画像を画像意匠として保護対象とする方向性

< 導入 >

法改正その他官公庁による検討の経緯

《主な参考文献》

- 次スライド参照。



令和4年6月 **特許庁政策推進懇談会**
「知財活用促進に向けた知的財産制度の在り方～とりまとめ～」
 「メタバース内の画像の保護に関しては、関係する法令に基づき、模倣行為に対して取り得る方策やその限界についての議論の整理を進め、クリエイターの創作活動に対する萎縮的効果を生じさせないよう十分考慮しつつ、意匠権等による保護の在り方について、中長期的視野で検討を深める必要がある。」

令和5年3月 **仮想空間に関する知的財産の保護の状況に関する調査研究報告書**
（令和4年度産業財産権制度各国比較調査研究等事業）

令和5年5月 **メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点の整理**
 「意匠法による対応については、クリエイターの創作活動に対する萎縮効果を生じさせる等の懸念もあることから、中長期的課題として慎重に検討することが適当である。」

令和5年6月 **不正競争防止法等の一部を改正する法律（令和5年法律第51号）可決・成立**
 衆議院経済産業委員会附帯決議「デジタル空間におけるコンテンツの保護及び利用を推進し、経済活動を活性化するため、本改正にとどまることなく、幅広く知的財産権に関する法律の改正についても速やかに検討すること。」

意匠審査基準改訂

令和6年3月 **仮想空間におけるデザイン創作の保護に関する調査研究**
（令和5年度産業財産権制度各国比較調査研究等事業）

仮想空間において用いられる画像の意匠登録出願に関するガイドブック

令和6年6月 **特許庁政策推進懇談会・中間整理**
 「改正不正競争防止法の影響をはじめとする他法域の動向や海外における議論の動向を注視するとともに、本懇談会における各意見及び令和5年度の調査研究の結果をもとに、仮想空間のデザイン創作や仮想空間におけるビジネスに関わる者等から引き続き広く意見聴取を行い、意匠法による保護のニーズや意匠法によって保護した場合に創作現場に与える影響についての詳細な情報を収集する。また、必要性・許容性が満たされ、制度的論点について検討を行う場合は、上記①、②及びその他の方向性についてそれぞれメリット・デメリットを示した上で、意匠制度小委員会において、集中的に検討を深める必要がある。」

改正不競法施行・逐条解説改訂

令和6年12月～ **産業構造審議会知的財産分科会 意匠制度小委員会**
 「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」

< 意匠法改正 > 問題の所在

《主な参考文献》

- 田村善之「メタヴァースにおける『実用品』の利用をめぐる各種知的財産法の交錯」情報通信政策研究7巻1号101頁（2023）
- 関真也「メタバースにおけるオブジェクトのデザイン保護と創作活動への影響―意匠法及び不正競争防止法2条1項3号を中心に―」特許研究75号31頁（2023）

種別	保護の可否 ※場面ごとの傾向	
	○	×
著作権 (*)	実用的機能・物理法則等とは無関係に創作される表現	実用品のデザイン
商標権	ロゴ・マーク等の出所識別標識	<ul style="list-style-type: none"> 識別力を獲得していない商品形態 商品・役務の類否
不競1号・2号	ロゴ・マーク等の出所識別標識	<ul style="list-style-type: none"> 周知著名性を獲得していない商品形態 混同のおそれ
不競3号	商品の形態	<ul style="list-style-type: none"> 商品の形態全体の実質的同一性 保護期間3年

- (*) 現実空間と仮想空間をまたぐ実用品の著作権法による保護（官民連携会議・中間整理）
- 「例えば、衣服の3Dデザインなど、現実世界での実用品のデザインとして実際に使用できるものについては、現実空間、仮想空間のいずれで使われることとなるかにかかわらず、実用品（応用美術）として、その著作物性の判断がなされるのではないか」
 - 「仮想空間における「実用品」のデザインは、物理的世界の下での機能的制約を受けない中でより自由度が高く、現実空間における実用品としては成立し得ないデザイン等も可能となるところ、このようなものについては、創作的な表現として著作物性を認められることとなりやすいのではないか」

現行法の整理

～物品・建築物の意匠としての保護～

- 物品・建築物の登録意匠に係る意匠権の効力は、仮想物品に及ばないことが多い。
 - 物品の意匠と画像の意匠との間に類似性が認められない（用途・機能が異なる）（意23条）。
 - 現行法上、「関連意匠」制度によって仮想空間へと保護を拡張することは困難とされる。
 - 物品の意匠の「実施」は、有体物たる物品の製造、使用、譲渡等であり、無体物たる画像の作成、使用、電気通信回線を通じた提供等は含まれない（意2条2項1号）。
 - ※ もっとも、「登録意匠に類似する意匠の実施」をする行為が意匠権侵害となるため（意23条）、物品の意匠と画像の意匠との間に類似性が認められれば侵害は成立すると考えられる。ただ、上記のとおり類似性が認められるケースは少ないと考えられている。

現行法の整理 ～画像意匠としての保護～

- 操作画像又は表示画像に該当する画像のみ、意匠登録の対象となる。
- 被告の画像が、登録意匠に係る画像と同一又は類似する用途の操作画像又は表示画像として用いられた場合に、意匠権侵害となり得ると考えられる。
 - 機能とは無関係に創作される画像等（装飾的画像その他のコンテンツ）については、意匠登録を認めることによって、「登録を前提とせず、依拠を侵害とする世界（＝登録を確認する必要はなく、独自創作をする限りは侵害とならない世界）を攪乱すべきではない」から、意匠登録の外に置いたままとすることが穏当である（田村・情報通信政策研究103頁）。
 - 単に画像を表示する機能のみによって表示された画像は「表示画像」に含まない（意匠審査基準。関・特許研究37～39頁、田村・情報通信政策研究103～104頁も参照）。
 - 例えば電化製品の3Dオブジェクト等の仮想的なものは、操作画像・表示画像の定義における「機器」に該当しない（意匠審査基準。田村・情報通信政策研究105～106頁も参照）。

意匠審査基準上の整理

操作画像

機器の操作の用に供される画像

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であり、特段の事情がない限り、画像の中に何らかの機器の操作に使用される図形等が選択又は指定可能に表示されるもの

表示画像

機器がその機能を発揮した結果として表示される画像

何らかの機器の機能と関わりのある表示を行う画像であり、画像の中に機器の何らかの機能と関わりのある表示を含むもの

- ※ 単に画像を表示する機能のみによって表示される画像は、表示画像に当たらない。
- ※ 仮想的なものは「機器」に該当しない。

コンテンツ

機器とは独立した、画像または映像の内容自体を表現の中心として創作される画像または映像

例) テレビ番組の画像、映画、ゲームソフトを作動させることにより表示されるゲームの画像

現行意匠法で保護されない仮想空間における画像の例

類型 / 具体例	意匠保護がない理由	その他の知財法
ユーザーのアバターとなる画像	単に表示する機能	○著作権（※創作性等 / 実用品？） △商標権等（※登録、周知著名性等） ○商品形態模倣（※商品、同一、3年等）
上記アバターに装着する衣服・アクセサリーの画像	単に表示する機能	×著作権（※実用品） △商標権等（※登録、周知著名性等） ○商品形態模倣（※商品、同一、3年等）
装飾として表示されるだけの画像（例：背景の空や建築物・街並みを描いた画像、任意の場所に配置できる観葉植物）	単に表示する機能	○著作権（※創作性等。但し実用品×） △商標権等（※登録、周知著名性等） ○商品形態模倣（※商品、同一・3年等）
アバターが座る（ように見せる）ことができる椅子	単に表示する機能 機器に該当しない	×著作権（※実用品） △商標権等（※登録、周知著名性等） ○商品形態模倣（※商品、同一、3年等）
仮想空間内のショッピングにおいて見本として表示される、当該商品（有体 / 無体）の画像（購入画面に遷移するなどの機能はない）	単に表示する機能	○著作権（※創作性等。但し実用品×） △商標権等（※登録、周知著名性等） ○商品形態模倣（※商品、同一、3年等）
仮想空間内でのみ利用可能な自動車の外観・内装・ハンドル・エンジンボタン・速度表示等の画像（現実空間の自動車を遠隔地から運転するなどの機能はない）	単に表示する機能 機器に該当しない	×著作権（※実用品） △商標権等（※登録、周知著名性等） ○商品形態模倣（※商品、同一、3年等）

保護の拡充が特に求められる類型は？

- 操作画像・表示画像に該当しない画像
 - 意匠法による保護がない（コンテンツ、装飾、仮想空間内の機器の機能に関する画像等）。
- 実用品を模した仮想物品
 - 著作権の保護を受けにくい。
- ブランドではなく形状等
 - ブランドは標識法による保護が可能。
 - 形状等は識別力獲得等のハードルがあるため、標識法による保護を受けにくい。
- 保護期間の制約
 - 商品形態模倣は3年のみ（識別力等を獲得するための期間として十分か？）
- 形状の「部分」の保護
 - 商品形態模倣では、原則として商品の形態全体の実質的同一性が求められる。
 - 意匠法では部分意匠の保護がある（※仮想空間における保護の必要性・許容性は？）

< 意匠法改正 >

見直しの方向性とそれぞれのメリット・デメリット

《主な参考文献》

- 青木大也「バーチャル空間における意匠保護の現状と今後—著作権法、不正競争防止法との差異を踏まえて」DESIGN PROTECT 137号2ページ（2023）
- 田村善之「画像デザインの保護に関する2019年意匠法改正の概要と課題」日本工業所有権法学会年報 43号178頁（2021）
- 森綾香「意匠において物品が果たす権利範囲の限定の役割に関する考察：意匠法の沿革及び比較法の視点から」パテント76巻5号（2023）
- 星野光秀「仮想空間における意匠保護—欧州、米国及び我が国の状況」パテント77巻4号57頁（2024）
- 山内伸「仮想空間におけるデザインを反故するための意匠法改正案」パテント77巻10号116頁（2024）
- 「[意匠制度に関する検討課題について](#)」（産業構造審議会知的財産分科会 第17回意匠制度小委員会 資料1）（令和7年2月10日）

方向性①：現行の類型（物品・建築物・画像の一部）以外に登録可能類型を拡大

- 仮想空間において物品・建築物の外観を示す画像（仮想オブジェクト）を登録可能とする。
- 物品・建築物・画像の意匠と仮想オブジェクトの意匠は物品非類似とする。

メリット

- 操作画像・表示画像に該当しない画像の保護が可能となる。
- 仮想オブジェクトそれ自体について意匠登録が可能となる（物品等のビジネスをしていない者が物品等の意匠登録出願をする必要はなくシンプル）
- クリアランスの負担は比較的少ない。
 - ※ 現実空間のビジネスをする者は物品・建築物の意匠、仮想空間のビジネスをする者は仮想オブジェクトの意匠が主な調査対象となる。

デメリット

- 現実・仮想双方の保護を得るためには、それぞれ意匠登録を得る必要がある（コスト負担）。
- 現実・仮想一方を公開した後に、他方について意匠登録を受けることが困難となり得る（方向性②との関係では、特に現実を公開済みの場合に仮想側の保護を受けにくくなる）。
- 言論・批評・報道のための引用、写り込みなど、表現の自由を過度に制約するおそれがある（「仮想オブジェクト」等の定義による）。

方向性①：現行の類型（物品・建築物・画像の一部）以外に登録可能類型を拡大

- 仮想空間において物品・建築物の外観を示す画像（仮想オブジェクト）を登録可能とする。
- 物品・建築物・画像の意匠と仮想オブジェクトの意匠は物品非類似とする。

検討事項

- 「仮想オブジェクト」及び「実施」の定義
 - 2D・3Dの別
 - 用途・機能による限定の有無・内容（対応する物品等と共通する用途・機能を求める場合、どの程度の共通性を求めるか）
 - ※ 例えば衣服であれば、身体の被覆・保護、温度調節等のほか、装飾的機能もあるが、装飾性だけの共通性で足りるとした場合、限定の意義が損なわれないか
 - 商品性（独立して取引の対象となるか）による限定の有無・内容
 - 電気通信回線を通じた提供のうち、相対の譲渡・貸渡しに相当する取引に限るか、プラットフォームその他サービスとしての提供を含むか等
 - 「仮想空間」における実施に限定するか、その場合の「仮想空間」とは何か（ゲーム、動画配信プラットフォーム、デジタル素材ストックサービス等に対する影響）
- 権利制限規定の拡充
- 仮想オブジェクトの「部分」の保護を認めるか

方向性②：物品・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

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"> ● 現実の物品として公開済みでも、仮想オブジェクトに保護を及ぼすことができる。 ● 仮想オブジェクトについて上記保護を受けるために新たな意匠登録出願をする必要がなく、コスト等の負担が少ない。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 仮想オブジェクトを意匠法によってダイレクトに保護することにはならない（物品の事業をしていなくとも、物品の意匠として出願・登録する必要があるが、シンプルでない上に、物理法則等により現実の物品としては成り立ち得ない仮想オブジェクトを保護し得ない）。 ● 物品の類似性という侵害要件が充足されないという問題が残る（現実物品とそれに対応する仮想オブジェクトの場合に用途・機能の類似性を要求しないとすれば、意匠制度全体への影響が大きくなり得る）。

検討事項

- 「仮想オブジェクト」及び「実施」の定義
 - ・ 方向性①と同様。
- 物品（用途・機能）の類似性の考え方
 - ・ 間接侵害規定の新設案も。
- 権利制限規定の拡充
- 物品等の部分意匠まで保護を認めるか
- 仮想オブジェクトのクリエイターのクリアランス負担に対する配慮
 - ・ 物品の意匠を基礎として、仮想オブジェクトの保護を求める場合の関連意匠類似の枠組み案も。

方向性③：物品等の形状等を表した画像を画像意匠として保護対象とする

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"> ● 既存の登録可能類型である画像の意匠の一種であるため、現行意匠法と整合する制度的措置である。 ● 画像の意匠のクリアランス調査で足りる（物品等の意匠とは非類似）。 ● 現実の物品等と仮想オブジェクトとの両方のビジネス主体の保護ニーズにバランスよく応えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 機器の機能・用途との関係をどう整理するか次第では、著作権法との調整に困難を生じ、著作物の創作に対する萎縮的效果を生じるおそれがある。 ● 現実・仮想双方の保護を得るためには、それぞれ意匠登録を得る必要がある（コスト負担）。 ● 現実・仮想一方を公開した後に、他方について意匠登録を受けることが困難となり得る。

検討事項

- 「実施」の定義
 - ・ 方向性①と同様。
- 新たに保護対象とする画像の定義・範囲（機器の機能・用途との関係を含む。）
- 権利制限規定の拡充
- 著作権法との調整（著作物の創作における萎縮的效果）

欧州共同体意匠規則（2024年12月8日～）

Article 20

Limitation of the rights conferred by an EU design

1. The rights conferred by an EU design shall not be exercised in respect of:
 - (a) acts carried out privately and for non-commercial purposes;
 - (b) acts carried out for experimental purposes;
 - (c) acts of reproduction for the purpose of making citations or of teaching;
 - (d) acts carried out for the purpose of identifying or referring to a product as that of the design right holder;
 - (e) acts carried out for the purpose of comment, critique or parody;
 - (f) the equipment on ships and aircraft that are registered in a third country and that temporarily enter the territory of the Union;
 - (g) the importation into the Union of spare parts and accessories for the purpose of repairing ships and aircraft referred to in point (f);
 - (h) the execution of repairs on ships and aircraft referred to in point (f).

2. Paragraph 1, points (c), (d) and (e), shall only apply where the acts are compatible with fair trade practices and do not unduly prejudice the normal exploitation of the design, and in the case referred to in point (c), where mention is made of the source of the product in which the design is incorporated or to which the design is applied.

意匠法以外の法律による保護

- 実際のニーズに応じた役割分担という視点。
- 現実空間における物品の事業を行っているが仮想オブジェクトの事業を必ずしも行っていない事業者に対し、仮想オブジェクトに対する意匠法上の保護を拡充したとして、それは現実又は仮想空間における意匠の創作を奨励し、産業の発達に寄与することになるのか？
- 真のニーズがブランド保護にあるとすれば、標識法の問題。
- 真のニーズがフリーライドによる不正競争の防止にあるとすれば、商品形態模倣に類する行為規制ないし一般不法行為の問題。

THE LAW OFFICE OF **MASAYA SEKI**

IP AND LAW FOR NEW WORLD

XR(VR/AR/MR), METAVERSE, AVATAR, NFT, DIGITAL TWIN, ENTERTAINMENT, FASHION

Thank You!

<https://www.mseki-law.com/>

