

メタバースにおける意匠保護の限界

令和5年度意匠委員会 山内 伸



要 約

メタバースにおけるデザインには、意匠法で保護できるものと保護できないものとが混在する。本稿は、意匠法によりメタバースにおけるデザインをどこまで保護できるか、その限界を理解することを目的とする。メタバースにおけるデザインは操作画像または表示画像に該当すれば意匠法により保護される。操作画像または表示画像に該当するか否かは、画像の内容自体ではなく、機器との関係性から判断される。そして、意匠法はコンテンツを保護対象から除外していることから、現実世界と仮想空間とを交錯する模倣を防止することは困難である。これについては、意匠法の改正なども含め、今後さらなる議論が必要である。

目次

1. はじめに
2. 検討
 2. 1 意匠法の保護対象
 2. 2 意匠法の保護対象たる「画像」
 - (1) 「画像」の限定
 - (2) 操作画像、表示画像の定義
 - (3) 「機器」とは
 - (4) 画像と機器との関係性
 - (5) コンテンツ
 - (6) 画像の部分意匠
 - (7) 操作画像、表示画像の判断基準
 2. 3 現実世界と仮想空間とを交錯する模倣
 2. 4 小括
3. 意匠審査基準改訂
 3. 1 意匠審査基準 WG
 3. 2 意匠審査基準 WG での議論
 3. 3 意匠審査基準改訂案
 3. 4 ガイドブック
 3. 5 小括
4. メタバースに関する意匠登録例
 4. 1 意匠登録例
 - (1) 意匠登録第 1752648 号
 - (2) 意匠登録第 1749627 号
 - (3) 意匠登録第 1749607 号
 - (4) 意匠登録第 1749606 号
 - (5) 意匠登録第 1720650 号
 4. 2 小括
5. まとめ

1. はじめに

メタバースは、仮想的な物品が取引されるなど、新たな経済活動の場として成長が見込まれている。その一方で、米国の事案ではあるが、メイソン・ロスチャイルド氏がエルメスのバック「パーキン」を模倣した仮想アイテム「メタパーキン」を販売し、これに対してエルメスが訴訟を提起したという事案が発生している。このような事案を契機として、メタバースにおけるデザインの保護が議論されているところである。

令和元年意匠法改正で意匠法の保護対象に「画像」が追加されたことにより、メタバースにおけるデザインも一部は「画像」としての保護が可能となっている。実際、メタバースに関連する画像意匠の登録例も見られる。

しかし、意匠法の保護対象としての「画像」は、操作画像および表示画像に限定されており、いわゆるコンテンツは保護対象から除外されている。そのため、意匠法でメタバースにおけるデザインの全てを保護できるわけではない。

このように、メタバースにおけるデザインには、意匠法で保護できるものと保護できないものが混在する。そこで、本稿は、意匠法によりメタバースにおけるデザインをどこまで保護できるか、その限界を理解することを目的とする。

2. 検討

2. 1 意匠法の保護対象

意匠法の保護対象は「物品」、「建築物」および「画像」である（意匠法2条1項）。これらのうち「建築物」および「画像」は令和元年意匠法改正により保護対象に追加された比較的新しいカテゴリである。

（意匠法2条1項）

第二条 この法律で「意匠」とは、物品（……）の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（……）、建築物（……）の形状等又は画像（機器の操作の用に供されるもの又は機器がその機能を発揮した結果として表示されるものに限り、画像の部分を含む。……）であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう。

「物品」は「有体物たる動産」であり⁽¹⁾、無体物を含まないと解釈されている。したがって、メタバースにおける仮想物品は「物品」に該当しないと解される。また、意匠審査基準では、意匠法上の「建築物」の意匠を構成するためには、土地の定着物であり人工構造物でなければならないとされている⁽²⁾。したがって、やはり無体物であるメタバースにおける仮想建築物は「建築物」に該当しないと考えられる。

一方、メタバースにおけるデザインは、結局のところ画像として表示されることから、意匠法の保護対象たる「画像」に該当する可能性がある。

2. 2 意匠法の保護対象たる「画像」

(1) 「画像」の限定

意匠法2条1項には意匠法の保護対象として「画像」が規定されているが、全ての画像が保護対象とされているわけではなく、操作画像および表示画像に限定されている。操作画像にも表示画像にも該当しない画像、いわゆるコンテンツは意匠法の保護対象から除外されている。

操作画像および表示画像に限定される理由として、令和元年法律改正解説書には、「画像デザインによって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ものに限って権利の客体とすることが適切である」との説明がなされている。

（令和元年法律改正（令和元年法律第3号）解説書第2部第1章3. (1) ② (ii)）

画像を意匠の定義に追加し、画像について意匠権という強力な独占権を付与することを誘因として開発投資を促進する以上、全ての画像を意匠とすることは適切ではなく、当該画像デザインによって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ものに限って権利の客体とすることが適切である。具体的には、関連機器の操作性や視認性を高めるべく多額の投資を行った上で開発されるGUI等の (a) 操作画像や (b) 表示画像については、これらを保護することが必要である。よって、条文上は、「機器の操作の用に供されるもの」((a) 操作画像)、「機器がその機能を発揮した結果として表示されたもの」((b) 表示画像) と規定す

ることとした。この規定により、例えば、映画やゲーム等のコンテンツの画像、デスクトップの壁紙等の装飾画像については、意匠権の保護対象とならないこととなる。……

(2) 操作画像、表示画像の定義

意匠法によりメタバースにおけるデザインをどこまで保護できるかという問いに対して、端的に答えるならば、操作画像または表示画像に該当すれば保護され、それ以外の画像であれば保護されないということになる。そこで、まずは、操作画像および表示画像の外縁を知るため、これらの定義から確認する。

操作画像は、意匠法2条1項の条文上、「機器の操作の用に供されるもの」と定義されている（同項かっこ書き）。ここでいう「操作」とは、一定の作用効果や結果を得るために物品の内部機構等に指示を入力することをいう⁽³⁾。また、意匠審査基準では、操作画像は、「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をいう」とされている。

表示画像は、意匠法2条1項の条文上、「機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの」と定義されている（同項かっこ書き）。ここでいう「機能」とは、願書や願書に添付された図面から特定できる意匠から一般的に想起される特定の機能であり、「機能を発揮した結果として表示されるもの」とは、入力操作等の結果、機器自体の機能を発揮した状態として出力される画像を意味する⁽⁴⁾。また、意匠審査基準では、表示画像は、「何らかの機器の機能と関わりのある表示画像であり、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をいう」とされている。

なお、操作画像および表示画像のいずれかに該当する画像のほか、これら両方に該当する画像も意匠法の保護対象となる。

(意匠審査基準第IV部第1章6.1.1.1)

……

意匠法においては、全ての画像を保護するのではなく、その保護対象を「操作画像」又は「表示画像」に限っている。画像意匠は少なくともこのいずれかに該当する必要がある、「操作画像」と「表示画像」のいずれにも該当する画像についても、この要件を満たすものと判断する。これらのいずれにも該当しない画像は、意匠法にいう意匠に該当しない。

「操作画像」とは、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をいう。画像意匠は物品から離れたものであるので、ここでいう機器が特定されている必要はなく、操作対象となる用途や機能（例えば、写真撮影用画像）が特定されている場合でも本要件を満たしているものと認められる。

「表示画像」とは、何らかの機器の機能と関わりのある表示画像であり、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をいう。

(3) 「機器」とは

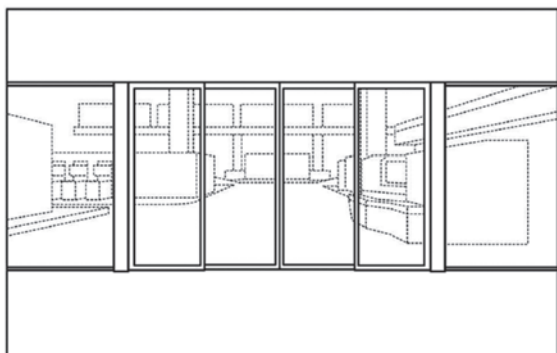
上記の定義によれば、操作画像も表示画像も「機器」との関係性が重要であるにもかかわらず、「機器」という用語の意味について明確な説明を示した文献が見当たらない。そこで、「機器」という用語が、現実世界の機器のみを意味するのか、メタバース上の仮想的な機器も含まれるのか疑問が生じる。

この点について、意匠登録第1715416号「デジタルショールーム用案内表示画像」⁽⁵⁾を例に検討する。登録意匠は、モニタに表示されるデジタルショールーム内を案内する機能を発揮できるようにするためのデジタルショールーム用案内表示画像である。使用者が画像図1を表示することにより画像図2に示すように扉アイコンが開くように変化する。

使用者の体感としては、仮想空間上の扉に近づくと、扉が開いて、デジタルショールーム内に進入できるようになる。仮想的な扉を開く操作をしていると捉えれば、仮想的な扉が「機器」に該当するようにも思われる。

そこで検討するに、意匠法の保護対象としての画像が操作画像および表示画像に限定される理由は「画像デザイ

【画像図 1】



【画像図 2】

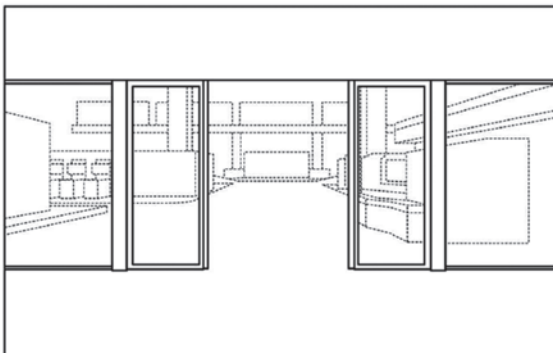


図 1 意匠登録第 1715416 号の画像図

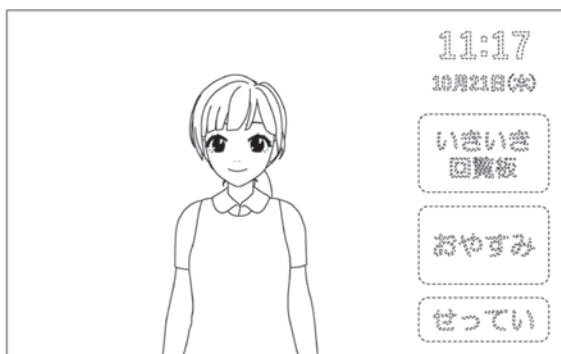
ンによって機器や機器に関連するサービス等の付加価値を向上させるものに限って権利の客体とすることが適切である」というものであった。この理由付けにおいて「機器」に仮想的なもの（画像デザインそのもの）が含まれると解釈すると、画像デザインによって画像デザインの付加価値を向上させるという意味となる。そうすると、意匠法の保護対象から除外されたコンテンツ自体を保護し得ることとなり、その趣旨から逸脱すると考えられる。したがって、「機器」は、現実世界の機器（器具、器械、機械⁽⁶⁾）のみを意味すると解するのが妥当であろう。

意匠登録第 1715416 号「デジタルショールーム用案内表示画像」の例でいうならば、サーバ、VR ゴーグルおよびソフトウェアなどから構成されるデジタルショールーム用案内装置が「機器」に該当するということになる。ただし、画像意匠は物品から離れたものであるため、願書に機器が特定されている必要はない⁽⁷⁾。したがって、デジタルショールーム用案内装置の具体的な構成は問われない。

(4) 画像と機器との関係性

画像と機器との関係性を検討するのに参考になる例として、意匠登録第 1725469 号「バーチャルアシスタント装置操作画面」がある⁽⁸⁾。バーチャルアシスタント装置は、仮想的な補助者であるキャラクターを情報端末のディスプレイに表示させつつ情報端末から利用者に対して発話を行うような「疑似発話動作」を行うことで利用者を補助し得る装置である。画像図に表されたキャラクター領域に対してタップ操作を行うと、変化後の状態を示す画像図のように言葉を表示する吹き出しが出現する。

【画像図】



【変化後を示す画像図】



図 2 意匠登録第 1725469 号の画像図

キャラクターの右側には操作ボタンらしきものが配置されているが、破線で表されており意匠登録を受けようとする部分ではない。キャラクターおよび吹き出しが意匠登録を受けようとする部分である。

一般に、キャラクター画像はコンテンツに分類されることが多いと思われるが、この例においては、キャラクター画像を含めて意匠登録されている。その理由は、願書の意匠に係る物品の説明の欄に「画像図に表されたキャラクター領域に対してタップ操作を行うと、変化後の状態を示す画像図のように、横長の領域が出現した状態に切り替わ

る。」と記載されているように、キャラクタ画像は吹き出しを表示させるための操作ボタンとしての機能を有するからであると考えられる。

このように、操作画像または表示画像に該当するか否かは、画像のみで判断されるのではなく、意匠に係る物品の説明や意匠に係る物品の名称など、願書の記載を考慮して判断される。

(5) コンテンツ

意匠法の保護対象ではない画像について、意匠審査基準には、「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など、機器とは独立した、画像又は映像の内容自体を表現の中心として創作される画像又は映像」は、操作画像にも表示画像にも該当しないとされている。このような画像または映像に該当するか否かを検討することにより、意匠法の保護対象か否かを判断することも考えられる。

(意匠審査基準第Ⅳ部第1章 6.1.3)

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など、機器とは独立した、画像又は映像の内容自体を表現の中心として創作される画像又は映像は、操作画像とも物品又は建築物の機能を発揮した結果として表示される画像とも認められず、意匠を構成しない。

……

しかし、意匠法2条1項の規定ぶりは、意匠法の保護対象たる画像を操作画像または表示画像に限定し、これら以外の画像を除外している。したがって、操作画像または表示画像に該当するか否かを検討し、いずれにも該当しなければ意匠法の保護対象ではないと判断すべきと考える。

現実的にも、操作画像および表示画像以外のあらゆる画像を直接的に定義することは困難である。審査基準の記載は、操作画像にも表示画像にも該当しない画像の例示として捉えるのが妥当であろう。すなわち、審査基準に記載されているような画像または映像に該当しないとしても、必ずしも意匠法の保護対象であるとはいえない。

ただし、画像の一部にいわゆるコンテンツが含まれてもよく、画像全体として操作画像または表示画像に該当すれば、意匠法の保護対象となる。

(意匠審査基準第Ⅳ部第1章 6.1.4)

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、風景写真など、機器とは独立した、画像又は映像の内容自体を表現の中心として創作される画像又は映像（注）は、操作画像とも表示画像とも認められず、意匠を構成しない。このため、これら画像のみからなる画像については、画像意匠として工業上利用することができる意匠とは認められず、また、物品又は建築物の意匠の一部を構成する画像とも認められない。

一方、画像の一部にコンテンツ表示部分を含む画像も存在しており、このような場合に画像全体として画像を含む意匠と認められるための要件を満たすのであれば、当該画像全体については意匠法の保護対象となる。

……

(6) 画像の部分意匠

意匠法2条1項に「画像（……画像の部分を含む。……）」と規定されているように、画像の一部を、意匠登録を受けようとする部分とすることができる。画像の部分意匠は、画像の一部を、意匠登録を受けようとする対象とするものであるが、その類否判断には、意匠登録を受けようとする部分の画像全体の中での位置、大きさ、範囲が考慮される⁹⁾。したがって、意匠登録を受けようとする部分の全体における位置、大きさ、範囲も意匠の構成要素となる。

例えば、コンテンツ部分が実線で表され（意匠登録を受けようとする部分とされ）、操作ボタンなどの機能を有する部分が破線で表され（意匠登録を受けようとする部分から除外され）ているような画像意匠も考えられる。このような画像意匠であっても、コンテンツ部分と操作ボタンとの位置関係などは意匠の構成要素となり得る。そのため、画像全体として見れば、操作画像または表示画像に該当する場合も有りえ、その場合には意匠法の保護対象となる。

コンテンツ部分のみが実線で表された画像の部分意匠の場合、一見すると、コンテンツ自体が意匠登録されているようにも見える。しかし、このような場合であっても意匠権がコンテンツ自体に及ぶことはないと考えられる。部分意匠の類否判断において、意匠登録を受けようとする部分から除外された部分をどの程度考慮するかは種々の議論があるが⁽¹⁰⁾、このような画像意匠においては意匠登録を受けようとする部分から除外された部分（操作ボタンなど）とコンテンツ部分との位置関係などが比較的重要な要素として考慮され、類否判断が行われるものと考えられる。

（7） 操作画像、表示画像の判断基準

操作画像および表示画像の定義に立ち返ると、いずれも機器との関係性が要求されるが、画像の内容自体は問題とされていない。例えば、操作画像も表示画像も、関係する機器の用途・機能により表現上の制約を受けたことは要求されていない。すなわち、操作画像または表示画像に該当するか否かの判断において、その画像の内容自体は問題にならない⁽¹¹⁾。操作画像に該当するか否かは、あくまでも、機器の操作の用に供される画像か否かにより判断され、表示画像に該当するか否かは、あくまでも、機器がその機能を発揮した結果として表示される画像であるか否かにより判断される。このように、操作画像または表示画像に該当するか否かは、画像の内容自体ではなく、機器との関係性から判断するのが自然である。

例えば、メタバース上のアバターとしてのキャラクタ画像は、一般的には、機器とは独立した画像であり、操作画像にも表示画像にも該当しないと考えられる。しかし、意匠登録第 1725469 号「バーチャルアシスタント装置操作画像」の例のように、キャラクタ画像に機器を操作する機能が与えられた場合には、操作画像に該当する。

逆に、例えば、操作パネルを表す画像であったとしても、機器を操作する機能が与えられておらず、操作パネル風の背景画像であれば、操作画像に該当しない（表示画像にも該当しない）。

すなわち、内容が同一の画像であっても、機器との関係性が与えられたものであれば操作画像または表示画像に該当し、機器との関係性がなければ操作画像にも表示画像にも該当しない。

操作画像または表示画像に該当するか否かの判断において、画像の内容自体は全く考慮されないと考えていいのだろうか。意匠法の保護対象としての画像が操作画像および表示画像に限定される理由「画像デザインによって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ものに限って権利の客体とすることが適切である」との説明に立ち返ると、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ように画像がデザインされていることが求められているようにも思われる。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ことは、画像デザインの創作過程では考慮されているのかもしれない。しかし、願書に機器が特定されている必要はない⁽¹²⁾とされている以上、画像デザインが機器や機器に関連するサービス等の付加価値を向上しているのか、願書の記載から客観的に判断することは実際上困難である。したがって、画像の内容自体を考慮して操作画像または表示画像に該当するか否かを判断することは現実的ではないと思われる。

2. 3 現実世界と仮想空間とを交錯する模倣

本検討の背景として、メタバースの事案のように、現実世界の物品を第三者が仮想空間で模倣するという事案を懸念したことが挙げられる。種々の模倣態様が想定されるが、例えば、現実世界のファッションアイテム（服、靴、バッグなど）のデザインを模倣し、メタバース上のアバターが着用する仮想アイテムとして販売することが考えられる。

アバターが着用する仮想アイテムは機器とは独立した画像であり、コンテンツに分類されることが一般的である。また、仮想アイテムを複数のプラットフォームで自由に利用できるオープンメタバース⁽¹³⁾を考えると、仮想アイテムは機器と独立していることに価値があるのであり、まさしくコンテンツといえる。仮想アイテムがコンテンツであるとすると、現実世界のファッションアイテムの創作者がメタバースでの模倣を防止することを期待して、仮想アイテムの画像を意匠登録出願しても、意匠法の保護対象ではないとして登録できない。

また、現実世界の物品として意匠権を取得したとしても、通常、現実世界の物品と仮想物品とでは用途・機能が

異なるから物品非類似となり、意匠権を仮想物品に及ぼすことはできないと考えられる。仮想物品の画像に何らかの機器との関係性を与えれば（例えば操作用のアイコンとして、であれば）、意匠登録を受けることができる。しかしこの場合でも、模倣品たる仮想物品に類似の機能がなければ、やはり、意匠権を及ぼすことはできない。

そもそも、意匠法の保護対象から除外されたコンテンツに意匠権が及ぶと解釈することはできない。そのため、模倣品たる仮想物品がコンテンツに分類されるのであれば、いかなる工夫をして意匠権を取得したとしても、その仮想物品に意匠権を及ぼすことはできないと考えられる。

このように、意匠法では、現実世界と仮想空間とを交錯する模倣を防止することは困難であるといわざるをえない。

2. 4 小括

以上検討したとおり、メタバースにおけるデザインは操作画像または表示画像に該当すれば意匠法により保護される。操作画像または表示画像に該当するか否かは、画像の内容自体ではなく、機器との関係性から判断される。

そして、意匠法はコンテンツを保護対象から除外していることから、現実世界と仮想空間とを交錯する模倣を防止することは困難である。

3. 意匠審査基準改訂

3. 1 意匠審査基準 WG

「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への対応に関する官民連携会議」（2023年5月）における検討の結果、現実空間と仮想空間を交錯するデザインの利用について、著作権法、意匠法、不正競争防止法による保護の及ぶ範囲やその限界等に関する基本的な考え方等を整理するとともに、ガイドライン等を通じ、権利者やメタバースユーザー等に向け必要な周知を行っていくとの方向性が示された。

これを受け、産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会第23回意匠審査基準ワーキンググループ⁽¹⁴⁾では、現行意匠法における画像意匠として保護可能な範囲の明確化について議論が行われた。

3. 2 意匠審査基準 WG での議論

意匠審査基準ワーキンググループでは以下の点が確認されている。

- ・仮想空間において用いられる画像であっても、操作画像、表示画像の少なくともいずれか一方に該当すれば、意匠法の保護の対象となり得る。
- ・意匠法2条1項に規定された「機器」には、例えば仮想空間内に表された電化製品の3Dオブジェクト等のような仮想的なものは該当しないと解釈するのが妥当と考えられる。したがって、仮想空間において用いられる画像は、「仮想空間内に表された仮想的な機器の操作の用に供する画像」や「仮想空間内に表された仮想的な機器がその機能を発揮した結果として表示される画像」等として意匠登録を受けることはできないと考えられる。
- ・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」に含まれないと解釈するのが妥当である。仮に、単に画像を表示する機能のみによって表示された画像を「表示画像」と解釈した場合、コンテンツの画像や装飾画像を含む、全ての画像が意匠法の保護対象となり、意匠法第2条第1項において保護対象となる画像の種類を限定したこととの整合性を欠くため、この解釈は妥当ではないと考えられる。

3. 3 意匠審査基準改訂案

意匠審査基準ワーキンググループでの議論を踏まえ、本稿執筆時点では、以下のとおり意匠審査基準が改訂される予定である。

（意匠審査基準第IV部第1章3.1）

……

よって、審査官は、当該規定の趣旨に従い、以下の（1）又は（2）の少なくともいずれか一方に該当する画像に限り、意匠法上

の意匠と判断する。

- (1) 機器の操作の用に供される画像（以下、「操作画像」という。）
- (2) 機器がその機能を発揮した結果として表示される画像（以下、「表示画像」という。）

なお、例えば電化製品の3Dオブジェクト等の仮想的なものは、ここでいう「機器」に該当しない。

……

※下線部が追記される予定である。

(意匠審査基準第IV部第1章 6.1.1.1)

……

「操作画像」とは、対象の機器が機能にしたがって動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をいう。画像意匠は物品から離れたものであるため、ここでいう機器が特定されている必要はなく、操作対象となる用途や機能（例えば、写真撮影用画像）が特定されている場合でも本要件を満たしているものと認められる。

「表示画像」とは、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をいう。ただし、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。

※下線部が追記される予定である。

3. 4 ガイドブック

また、意匠審査基準改訂に加え、仮想空間上の画像デザインの図例を用いて意匠登録出願について説明するガイドブックが公表される予定である。このガイドブックは、画像意匠として意匠法の保護対象となり得る仮想空間上の画像の事例を示し、メタバースユーザーの意匠権取得に資する情報を提供することを目的としている。

意匠審査基準ワーキンググループでは、ガイドブックに掲載する事例のイメージが数件示された。図3はそのうちの1件である。

| ガイドブックに掲載する事例のイメージ

意匠法の保護対象となる画像と認められる例	意匠法の保護対象となる画像とは認められない例	意匠法の保護対象となる画像とは認められない例
 <p>【画像図】</p> <p>【意匠に係る物品】 アイコン用画像</p> <p>【意匠に係る物品の説明】 この画像は、商品購入用アプリケーションソフトをインストールした機器等の操作の用に供するアイコン用画像であり、画像を選択することにより現実空間で使用されるサンダルと仮想空間で使用されるサンダルを購入可能なアプリケーションソフトを仮想空間上で起動することができる。</p>	<div style="text-align: right; font-size: 2em; font-weight: bold;">×</div>  <p>【斜視図】</p> <p>【意匠に係る物品】 仮想空間用サンダル</p> <p>【意匠に係る物品の説明】 本願意匠は仮想空間内で使用するサンダルである。</p> <p style="font-size: 0.8em;">出願対象が画像であることが明確でないため、意匠法の保護対象となる画像に該当するものとは認められない。</p>	<div style="text-align: right; font-size: 2em; font-weight: bold;">×</div>  <p>【画像図】</p> <p>【意匠に係る物品】 サンダルの画像</p> <p>【意匠に係る物品の説明】 本願意匠は仮想空間上に表示されるサンダルの画像である。</p> <p style="font-size: 0.8em;">操作画像又は表示画像に該当しないため、意匠法の保護対象となる画像に該当するものとは認められない。</p>

※上記の事例は意匠法第2条の適否に関する判断を示す事例であり、第3条等のその他の登録要件の適否については判断していない。
※説明の都合上、願書の記載の一部及びその他の図は省略した。

(出典：第23回意匠審査基準ワーキンググループ資料3)

図3 ガイドブックに掲載する事例のイメージ

この事例では、サンダルの画像について、アイコン用画像として、であれば意匠法の保護対象となる一方、仮想

空間内で使用するサンダル、あるいは仮想空間上に表示されるサンダルとしては意匠法の保護対象とは認められないことが示されている。すなわち、メタバース上でアバターが着用するサンダルや、メタバース上で単に表示されるだけのサンダルは、意匠法の保護対象ではないことが示されている。

また、この事例では、画像はいずれも同一のサンダルであるが、【意匠に係る物品】および【意匠に係る物品の説明】の記載によって、意匠法の保護対象となる場合とならない場合とがあることが示されている。これは、操作画像または表示画像に該当するか否かの判断において、その画像の内容自体は問題にならないことを示しているといえる。

3. 5 小括

意匠審査基準ワーキンググループにおいて確認された事項や、意匠審査基準改訂案およびガイドブックの内容は、前述の検討結果と整合する。

4. メタバースに関する意匠登録例

4. 1 意匠登録例

メタバースにおける意匠保護の限界を探るには、実際の意匠登録例が参考になる。そこで、いくつかの登録例を紹介する。

(1) 意匠登録第 1752648 号

本登録例は、仮想空間上に表示されるキーボードである。このような仮想的な操作パネルは操作画像に該当し、意匠法の保護対象となる。

【意匠に係る物品】 音声入力用 GUI

【意匠に係る物品の説明】 本 GUI は、仮想現実 (VR) 用機器において、音声入力を行うためのものである。ユーザーは、文字入力と音声入力を同時に行うことができ、入力されたテキストは、画像図左側のパネル上に表示される。そして、ユーザーは、当該テキストを送信することができる。……

【画像図】



(2) 意匠登録第 1749627 号

本登録例の画像はキャラクタ画像である。また、意匠に係る物品の説明では「双方向コミュニケーションが可能な音声対話システムにおいて表示される画像」と説明されている。メタバースも双方向に音声対話できることから、メタバース上のアバターもこれに該当するように思われる。ただし、本登録例では、音声と同期して画像が変化する（キャラクタの表情が変化する）。このように、音声対話システムという機器との関係性があれば、アバ

ターでも意匠法の保護対象となる。

【意匠に係る物品】 音声対話システム用画像

【意匠に係る物品の説明】 本画像は、双方向コミュニケーションが可能な音声対話システムにおいて表示される画像である。音声認識した際に、認識した音声に応じて、音声対話システムが発する音声信号又は遠隔操作によりオペレーターが発する音声と同期し、表示される画像が変化した状態を示す画像図1乃至画像図12のようにランダムに変化する。

【画像図】



【変化した状態を示す画像図1】



(3) 意匠登録第 1749607 号

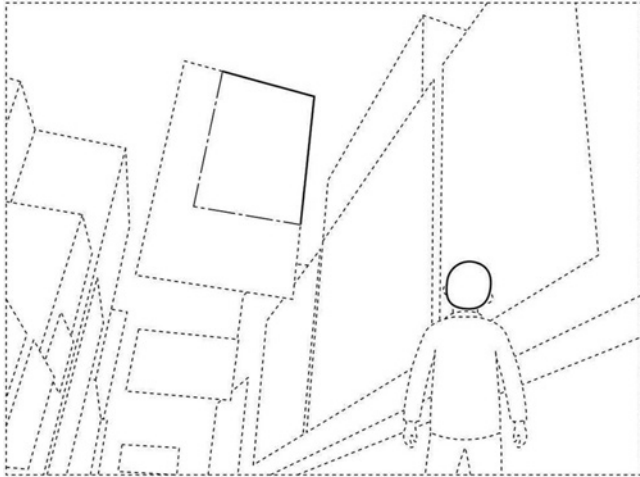
本登録例は、画像や映像などのコンテンツを表示する領域（画像等表示部）が仮想空間内に浮かんだ画像である。メタバースにおいてコンテンツを表示するために表示領域を浮かべることはよく行われており、本登録例はそのデザインに該当すると思われる。本登録例では、ユーザーが操作するアバターを画像等表示部に近接させることにより、画像等表示部が拡大される。すなわち、画像等表示部は仮想空間内で単に浮かんでいるのではなく、アバターとのインタラクションがある。このように情報表示装置としての機器との関係性があることにより、意匠法の保護対象と認められていると考えられる。

【意匠に係る物品】 仮想空間用情報表示画像

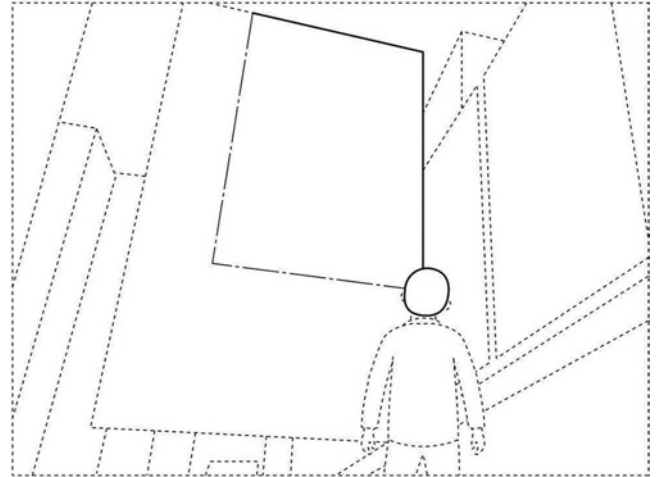
【意匠に係る物品の説明】 本画像は、仮想空間内で、様々な情報を確認する他、ユーザー同士でコミュニケーションを図るためのアプリに係る画像である。本画像は、空間内における特定の座標に表示されるものであり、本画像における画像等表示部は、画像や映像等のコンテンツを表示するものである。「画像図」乃至「変化した状態を示す画像図4」に示すように、ユーザーが操作するアバター等を、空間内に配された画像等表示部に近接させる等により、該画像等表示部が漸次的に拡大される。そのため、「使用状態を示す参考画像図1」及び「同2」に示すように、ユーザーは、該画像等表示部に表示されたコンテンツを拡大して鑑賞等することができる。「画像図」乃至「変化した状態を示す画像図4」に示すように、該画像等表示部は、ユーザーが操作するアバター等を所定の距離まで近接させることで、漸次拡大して表示される。……「画像等表示部の変化の様態を示す参考図」は、該画像等表示部の一連の拡大態様について、その軌跡を簡易的に図示したものである。「ユーザーの視点等を示す参考図」は、各画像図におけるユーザーの視点等を簡易的に図示したものである。

【意匠の説明】 実線で表した部分が、部分意匠として意匠登録を受けようとする部分である。一点鎖線は、部分意匠として意匠登録を受けようとする部分とその他の部分との境界のみを示す線である。

【画像図】

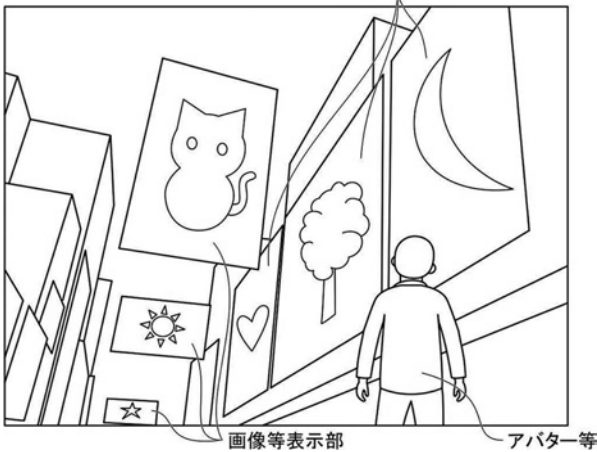


【変化した状態を示す画像図 4】



【使用状態を示す参考画像図 1】

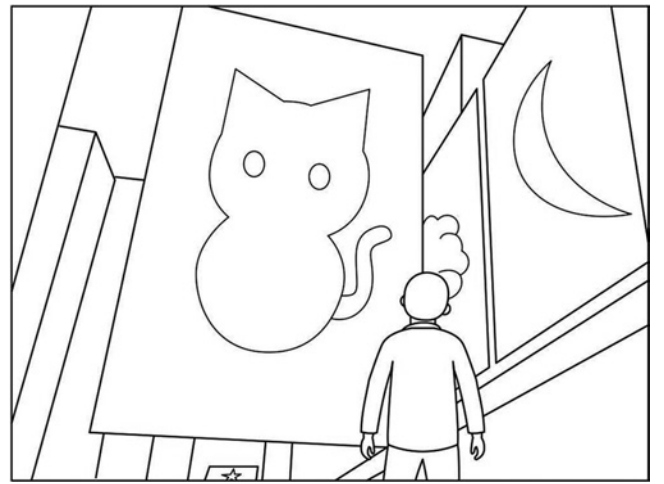
画像等表示部



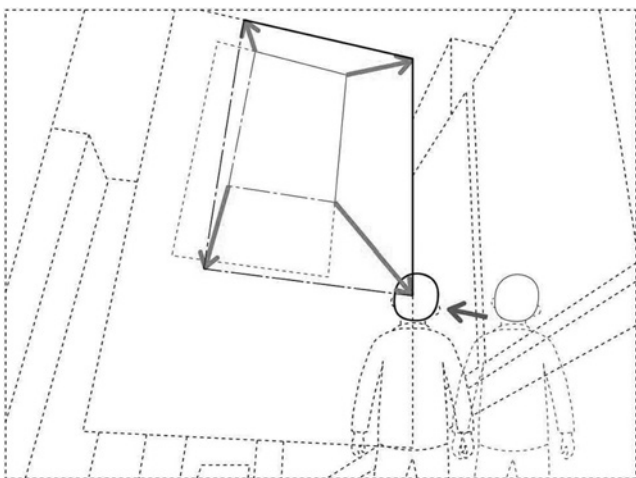
画像等表示部

アバター等

【使用状態を示す参考画像図 2】



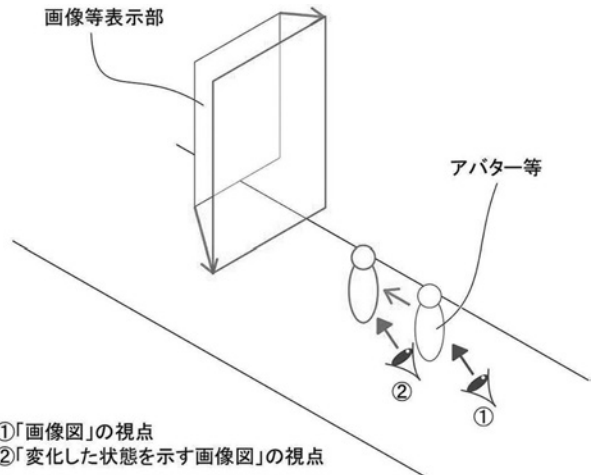
【画像等表示部の変化の態様を示す参考図】



【ユーザーの視点等を示す参考図】

画像等表示部

アバター等



①「画像図」の視点

②「変化した状態を示す画像図」の視点

(4) 意匠登録第 1749606 号

本登録例は仮想空間内に表示されるオブジェクトである。オブジェクトは仮想空間内に配置された店舗出入口の前に表示され、アバターを接近させたりすることにより、店舗内に遷移できるものである。このようにメタバース

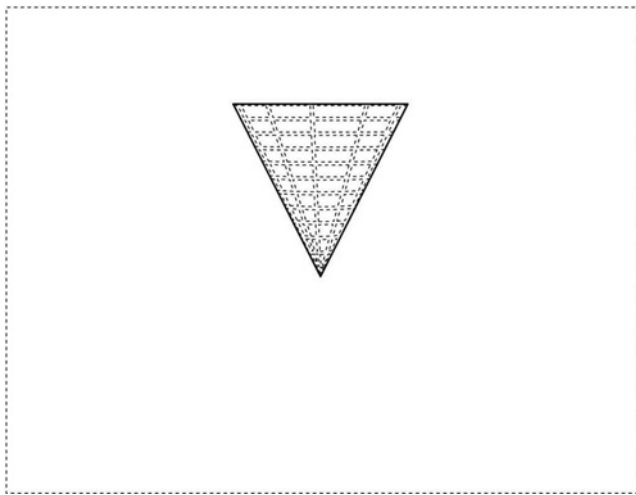
上のオブジェクトも、操作アイコンと同様の機能を有すれば、意匠法の保護対象となる。

【意匠に係る物品】 仮想空間用情報表示画像

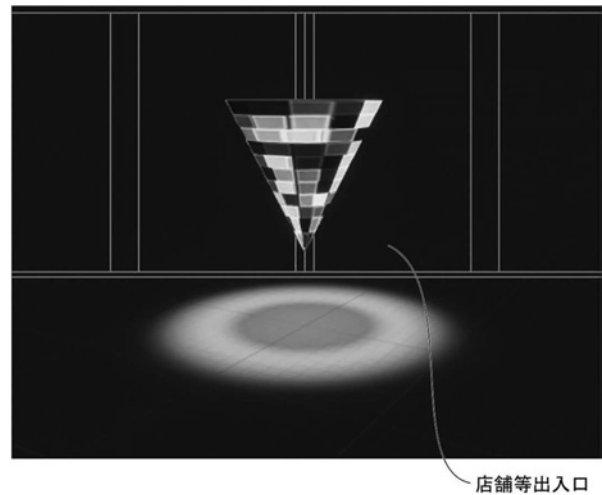
【意匠に係る物品の説明】 本画像は、仮想空間内で、様々な情報を確認する他、ユーザー同士でコミュニケーションを図るためのアプリに係る画像である。本画像は、空間内における特定の座標に表示されるものであり、「使用状態を示す参考図」に示すように、本画像における表示操作部は、例えば、空間内に配された店舗等出入口の前に表示され、本画像にユーザーが操作するアバター等を近接させたり、クリックや注視したりすることによって、現物等を購入可能な店舗内画像に推移したり、店舗情報や販売商品等に関する情報が表示される。……

【意匠の説明】 実線で表した部分が、部分意匠として意匠登録を受けようとする部分である。……

【画像図】



【使用状態を示す参考図】



(5) 意匠登録第 1720650 号

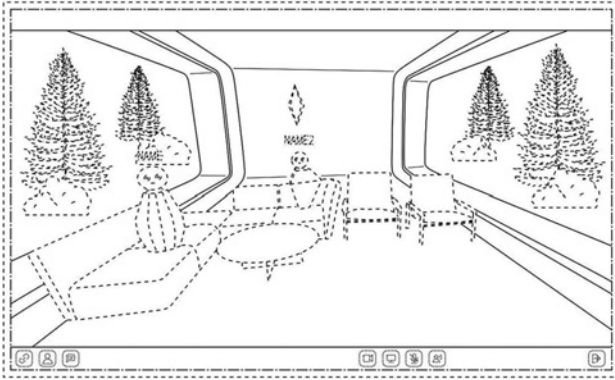
本登録例は、オンラインミーティングの GUI である。仮想空間内のスクリーン、机、椅子など、ミーティングスペースの内装が意匠登録されていると捉えることもできる。ただし、画像には操作バーが含まれ、また、オンラインミーティングの機器としての機能を発揮するのに必要なスクリーンが含まれる。このような機器との関係性を有することから、意匠法の保護対象と認められていると考えられる。

【意匠に係る物品】 オンラインミーティング機能付き電子計算機

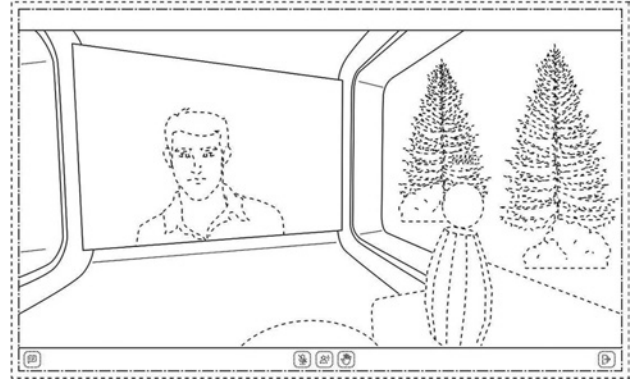
【意匠に係る物品の説明】 本物品は、表示機能付き電子計算機等の表示画面（ディスプレイ・スクリーン）である。表示画面上に表示される画像は、モデレータと匿名のユーザが参加するオンライン上でのミーティング、例えば、オンライングループセラピーに参加するためのグラフィカル・ユーザ・インタフェース（GUI）を表示するための画像であり、画像下端の操作バーと仮想空間内のユーザの視野画像を表示するものである。仮想空間内には、モデレータのライブ画像が表示されるスクリーン、ユーザを表すアバター、机、椅子等が表示される。

【意匠の説明】 実線で表した部分が、部分意匠として意匠登録を受けようとする部分である。一点鎖線は、意匠登録を受けようとする部分とその他の部分との境界のみを示す線である。最も外側の破線は表示画面を表す。画像は、ユーザによる操作により各図間で遷移する。正面図は、仮想空間内のユーザの視野画像を示しており、変化した状態を示す正面図 2~3 は、仮想空間内において異なる位置・向きにあるユーザの視野画像を示している。……

【正面図】



【変化した状態を示す正面図1】



※引用文中の「ユーザ」は原文ママ

4. 2 小括

以上、5件の意匠登録例を見ると、メタバースにおけるデザインであったとしても、意匠法により保護できる可能性は少なからずあるようである。

また、メタバースにおけるデザインについて意匠登録を受けるには、願書、とりわけ【意匠に係る物品の説明】において、機器との関係性を示すことが重要であると考えられる。

5. まとめ

メタバースにおけるデザインであったとしても、操作画像または表示画像に該当すれば、意匠法により保護される。したがって、メタバースで事業を展開する企業は、意匠法によるデザインの保護を検討すべきである。

また、操作画像または表示画像に該当するか否かは、画像の内容自体ではなく、機器との関係性から判断される。実際の意匠登録例を見ても、願書に機器との関係性が示されていることが重要であることが分かる。意匠登録出願の願書を作成する際に、このことに留意することが望まれる。

一方、現行意匠法では現実世界と仮想空間とを交錯する模倣を防止することは困難である。これについては、意匠法の改正なども含め、今後さらなる議論が必要であると考えられる。

以上

(注)

(1) 工業所有権法（産業財産権法）逐条解説〔第22版〕、p.1252

(2) 意匠審査基準第IV部第2章 6.1.1.1

(3) 工業所有権法（産業財産権法）逐条解説〔第22版〕、p.1252

(4) 工業所有権法（産業財産権法）逐条解説〔第22版〕、p.1252

(5) 意匠登録第1715416号の意匠に係る物品の説明はつぎのとおり。「この画像は、モニタに表示されるデジタルショールーム内を案内する機能を発揮できるようにするためのデジタルショールーム用案内表示画像である。使用者が画像図1（参考画像図1参照）を表示することにより画像図2（参考画像図2参照）に示すように扉アイコンが開くように変化する。その後、参考画像図3に示すように、扉アイコンを通過してデジタルショールーム内に進入するように変化する。デジタルショールームの床面に相当する参考画像図3の中央部には、進入方向ガイドアイコンが表示されデジタルショールーム内での進入可能な方向が表示される。使用者が進入方向ガイドアイコンを選択することで、進入方向ガイドアイコンが示す方向への進入画像に変化させることを可能とする。参考画像図3の画面下には、デジタルショールーム内に展示される商品の一覧が並べられた商品選択表示領域が表示される。使用者は商品選択表示領域の中から希望する商品を選択することで、希望する商品の拡大画像を表示する画像に変化させることを可能とする。」

(6) 広辞苑第六版

(7) 意匠審査基準第IV部第1章 6.1.1.1

(8) 意匠登録第1725469号の意匠に係る物品の説明はつぎのとおり。「本物品は、バーチャルアシスタント装置に用いられる画像であ

り、バーチャルアシスタント装置を操作するための操作用画像である。バーチャルアシスタント装置は、仮想的な補助者であるキャラクターを情報端末のディスプレイに表示させつつ情報端末から利用者に対して発話を行うような「疑似発話動作」を行うことで利用者を補助し得る装置である。本画像は、このバーチャルアシスタント装置において操作に用いられる画像である。画像図において、中央付近に表示されるキャラクターの領域は、人を模した画像を表示するだけでなく、操作領域としても機能する。画像図に表されたキャラクター領域に対してタップ操作を行うと、変化後の状態を示す画像図のように、横長の領域が出現した状態に切り替わる。この横長の領域は、言葉を表示する領域として用いられる。」

(9) 審査基準第Ⅲ部第2章第1節 2.2.2.4

(10) 寒河江孝允、峯唯夫、金井重彦、〔新版〕意匠法コンメンタール、p.210-216

(11) 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 No.75 2023/3、pp.31-46

(12) 意匠審査基準第Ⅳ部第1章 6.1.1.1

(13) バーチャル美少女ねむ、「メタバース進化論 仮想現実の荒野に芽吹く「解放」と「創造」の新世界」、p.33-34

(14) 特許庁ウェブサイト「第23回意匠審査基準ワーキンググループ 議事次第・配布資料一覧」

https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_wg/23-shiryu.html

(原稿受領 2023.12.15)