

特集《意匠の新たな地平：保護対象の拡大とデザインの展望》

# 仮想空間における意匠保護—欧州、米国 及び我が国の状況



経済産業省特許庁総務部知的財産研究官 星野 光秀

## 要 約

仮想空間における意匠保護の欧州、米国及び我が国の状況の整理を試みると、リアルな物品に係る意匠についての意匠権がバーチャルオブジェクト化等に及ぶかについては、米国及び我が国の政策実務は否定的と思われるのに対して、欧州においては、CJEUの判例は肯定的と思われる。また、我が国においては、物品の意匠の実施概念の拡張のメリット、デメリット等が研究されている。

バーチャルオブジェクトを創作した場合、それについて意匠登録を受けることで、意匠法により保護されるかについては、米国においては、製造物品要件が前提とされているように思われ、我が国においては、対象となる画像が操作画像と表示画像に限定されるのに対して、欧州においては、特段の限定なく保護可能と思われる提案が欧州委員会から公表されており、EUIPOの政策実務も同様のように思われる。また、我が国においては、画像の意匠の拡張のメリット、デメリット等が研究されている。

## 目次

1. はじめに
2. 欧州、米国及び我が国の仮想空間における意匠保護
  2. 1 欧州
  2. 2 米国
  2. 3 我が国
  2. 4 まとめ
3. おわりに

## 1. はじめに

近時、仮想空間における意匠保護について、欧州では、2022年に11月に、欧州委員会の意匠指令と意匠規則の改正提案が公表され、注目すべき先行研究も公表されている。米国においては、注目すべき意匠特許の登録例が登場している。我が国においては、注目すべき先行研究が公表されている。本稿では、これらの近時の動きを踏まえ、欧州、米国及び我が国の仮想空間における意匠保護について、政策実務、判例及び先行研究を紹介、比較・検討する。比較・検討にあたって重視する観点は、我が国の注目すべき先行研究（以下、先行研究①）を踏まえ、①リアルな物品に係る意匠についての意匠権がバーチャルオブジェクト化等に及ぶか（以下、観点①）、②バーチャルオブジェクトを創作した場合、それについて意匠登録を受けることで、意匠法により保護されるか（以下、観点②）<sup>(1)</sup>である。

NFTについては、「NFTと意匠法…NFT以前の問題が大きい<sup>(2)</sup>」とされていることを踏まえ、本稿では取り上げていない。

なお、本稿では、バーチャル空間と仮想空間は同じ意味で用いている<sup>(3)</sup>。

## 2. 欧州、米国及び我が国の仮想空間における意匠保護

### 2. 1 欧州

#### (1) 欧州委員会 (European Commission)

2022年に11月に、欧州委員会は、2020年10月に公表された知的財産行動計画 (Intellectual Property Action Plan) の実施のための一貫したパッケージを創造するためのステップとして、意匠指令と意匠規則を改正する提案を公表したが、この改正案がもたらすであろう主な変更は以下の2点を含んでいる。

①“製品の特徴 (features) の動作 (movement)、移動 (transition) 又は他の種類のアニメーション”を含む製品 (product) の全体又は部分の外観 (appearance) を含む“意匠”の拡大された定義<sup>(4)</sup>

②フィジカルな製品 (product) においては具体的に表現 (embodied) されずにデジタルなフォームで具体化される (materialize) オブジェクトである新しい意匠の出現 (advent) を含む“製品”の拡大された定義<sup>(5)</sup>

これらの提案は、観点②について、バーチャルオブジェクトを創作した場合、それについて意匠登録を受けることで、意匠法により保護されるとする提案として解釈することも可能なように思われ、対象についても特段の限定はないように思われる。

#### (2) EUIPO (European Union Intellectual Property Office) (欧州連合知的財産庁)

EUのCommunity Design Regulation (以下、CDR) (欧州連合意匠理事会規則) 3条(a)は、「『意匠』とは、製品の全体又は一部の外観であって、その製品自体及び／又はそれに係る装飾の特徴、特に線、輪郭、色彩、形状、織り方及び／又は素材の特徴から生じるものをいう<sup>(6)</sup>。」としているが、これについて、「CDRは外観 (appearance) を明示的に定義せずに、製品自体及び／又はそれに係る装飾の線、輪郭、色彩、形状、織り方及び／又は素材を含む網羅的でない (non-exhaustive) 特徴 (features) のリストを提供している<sup>(7)</sup>。」と解釈しつつ、外観 (appearance) のこの広い定義はデジタル意匠を含むと考えると間違いなさそう (safe to assume) と思われる<sup>(8)</sup>とする先行研究 (以下、先行研究②) がある。先行研究②は、また、EUIPOの政策実務はこれを確認しているとしており、その例として、2018年版のGuidelinesが、「スクリーンディスプレイとアイコンの意匠だけでなくコンピュータプログラムの他の種類の目にみえる (visible) 要素の意匠に登録適格がある (eligible) と述べている<sup>(9)</sup>。」ことをあげている。

先行研究②の解釈をとれば、観点②について、バーチャルオブジェクトを創作した場合、それについて意匠登録を受けることで、意匠法により保護されることになると思われ、対象についても特段の限定はないように思われる。また、先行研究②の解釈を取ると、欧州委員会の提案の本稿における解釈は、EUIPOの政策実務を意匠指令と意匠規則の改正において明文化する動きということになるのではないかとと思われる。

#### (3) CJEU (Court of Justice of the European Union) (欧州連合司法裁判所)

先行研究②は、デジタル化 (digitalization) と次元の変更 (dimensional change) はしばしば一致するとの認識のもと、次元の変換 (dimensional conversion) (次元の変更と同じ意味と思われる。) には、次元と関係なく保護が認められる abstract view (ドイツ等) と保護は現実の次元における特定の製造物品に結びつけられるとする concrete view (イギリス、米国等) という二つの見解があるとしつつ、CJEUは abstract view を選択したので、非デジタル意匠のデジタル使用が意匠権侵害になり得ると解釈している<sup>(10)</sup>。先行研究②は、また、2017年のNintendo Co. Ltd v. BigBen Interactive GmbH, BigBen Interactive SA 事件<sup>(11)</sup>判決で、CJEUが製品の二次元的使用が意匠権侵害となり得るとしていることがCJEUが abstract view を選択し、デジタル変換も保護することを意味する<sup>(12)</sup>としている。この見解は、デジタル化 (digitalization) と次元の変更 (dimensional change) はしばしば一致するとの認識のもとに、両者を同視しているように思われる。

この解釈をとれば、観点①について、リアル物品に係る意匠についての意匠権がバーチャルオブジェクト化等に及ぶということになると思われる。

#### (4) 欧州のまとめ

欧州における政策実務の動きとしては、欧州委員会から、観点②について、バーチャルオブジェクトを創作した場合、それについて意匠登録を受けることで、意匠法により保護され、対象についても特段の限定はない提案として解釈可能と思われる提案が公表されている。

欧州における注目すべき先行研究としては、先行研究②がある。この研究は、EUIPO の政策実務を、観点②について、バーチャルオブジェクトを創作した場合、それについて意匠登録を受けることで、意匠法により保護され、対象についても特段の限定はないと解釈しているように思われる。先行研究②は、また、CJEU の判例を、観点①について、リアル物品に係る意匠についての意匠権をバーチャルオブジェクト化等に及ぶと解釈しているように思われる。この研究の解釈をとれば、欧州委員会の提案の本稿における解釈は、EUIPO の政策実務を明文化することになるものと思われる。

## 2. 2 米国

### (1) USPTO (United States Patent and Trademark Office) (米国特許商標庁)

米国の政策実務によれば、従来、GUI デザインとアイコンデザインがコンピュータースクリーン、モニター、その他のディスプレイパネルに表示されることを前提に保護されてきた<sup>(13)</sup>。この実務の根拠となる製造物品要件 (Article of Manufacture Requirement) (特許法 171 条) とは、意匠は製造物品に適用又は具体化される必要があるとする要件であり、コンピューターにより生成された GUI デザインやアイコンデザインがこの要件を満たすためには、コンピュータースクリーン、モニター、その他のディスプレイパネルに表示される必要があるとされる<sup>(14)</sup>。この運用は、

観点②について、バーチャルオブジェクトの創作に関して、GUI デザインとアイコンデザインについては、コンピュータースクリーン、モニター、その他のディスプレイパネルに表示されることを前提に、意匠登録を受けることで、意匠法により保護されると整理できる可能性があると思われる。

ただ、この製造物品要件について USPTO は、AR/VR を含む新技術においては、フィジカルなディスプレイスクリーン等の有体物品 (tangible article) なしで視覚可能 (viewable) であることを踏まえ、運用の見直しを検討中であり、意見募集の結果をまとめた報告書 (Summary of Public Views on the article of manufacture requirement of 35 U.S.C. § 171) を 2022 年 4 月に公表している<sup>(15)</sup>。

以上のような状況のもと、先行研究①は、近時、(GUI としてではないと思われる) バーチャル空間上の靴に係る意匠登録例等が登場している<sup>(16)</sup>としている。この意匠登録例は、特許の付与日 (issue date) を 2023 年 1 月 17 日とし、発明のタイトル (title of the invention) を DISPLAY SCREEN WITH VIRTUAL THREE-DIMENSIONAL SHOE OR DISPLAY SYSTEM WITH VIRTUAL THREE DIMENSIONAL SHOE とするものである<sup>(17)</sup>。この例は、観点②について、バーチャルオブジェクトの創作に関して、コンピュータースクリーン、モニター、その他のディスプレイパネルに表示されることを前提に、意匠登録を受けることで、意匠法により保護される GUI デザインとアイコンデザイン以外の例として整理できる可能性があると思われる。換言すれば、製造物品要件を前提とした上で、保護の範囲を GUI デザインとアイコンデザイン以外に拡大する例として整理できる可能性があると思われる。

先行研究②は、2.1 (3) で上述したように、保護は現実の次元における特定の製造物品に結びつけられるとする concrete view に米国を分類しており、その例として「米国意匠特許は、製品の特定のタイプに適用される意匠として、概念化 (conceptualized) すべきである<sup>(18)</sup>。」とする米国の先行研究を引用している<sup>(19)</sup>。米国は concrete view という前提で考えれば、観点①について、リアル物品に係る意匠についての意匠権がバーチャルオブジェクト化等に及ばないということになると思われる。

## (2) 米国のまとめ

米国における政策実務の動きとしては、観点②について、バーチャルオブジェクトの創作に関して、コンピュータースクリーン、モニター、その他のディスプレイパネルに表示されることを前提に、意匠登録を受けることで、意匠法により保護される GUI デザインとアイコンデザイン以外の例として整理できる可能性がある登録例が登場している。換言すれば、製造物品要件を前提とした上で、保護の範囲を GUI デザインとアイコンデザイン以外に拡大する例として整理できる可能性がある登録例が登場している。

先行研究②及びその研究が引用する米国の研究によれば、保護は現実の次元における特定の製造物品に結びつけられるとする concrete view に米国が分類されるため、観点①について、リアル物品に係る意匠についての意匠権がバーチャルオブジェクト化等に及ばないということになると思われる。

## 2. 3 我が国

### (1) 現在の意匠法における取り扱い

#### 1) 物品の意匠と仮想空間

観点①に関して、先行研究①は、「現状、リアルな物品の意匠について意匠登録されていても、バーチャル空間での似たデザインのバーチャルオブジェクトの利用を規制することはできないと思われる<sup>(20)</sup>。」と指摘している。この指摘をリアルな物品に係る意匠についての意匠権はバーチャルオブジェクト化等に及ばないと解釈することも可能と思われる。

#### 2) 画像の意匠と仮想空間

観点②に関して、政策実務は「意匠法が、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、全ての画像を意匠法上の意匠とすることは適切ではないことから、意匠法第2条は、意匠法による保護の対象となる画像を、機器の操作の用に供されるもの（以下、操作画像）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（以下、表示画像）に限ると定義している<sup>(21)</sup>。」

また、政策実務は、「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、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（以下、便宜的にコンテンツ）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<sup>(22)</sup>。」としている。

前段及び前々段をまとめて、我が国の注目すべき先行研究（以下、先行研究③ A）は、「画像意匠とコンテンツは区別され、前者は意匠法で、コンテンツは著作権法で、それぞれ保護するという原則的な考え方があり、これが、意匠法の文言及び意匠審査基準に表れている<sup>(23)</sup>。」としている。

また、先行研究③ A と同一著者による先行研究（以下、先行研究③ B）は、「見かけはその内容を表現自体の中心として創作されたコンテンツに見えるものであっても、その機器との関連性が付与されれば、画像意匠として登録可能となる可能性がある<sup>(24)</sup>」として、その例として、バーチャルアシスタント装置操作作用画像をあげている<sup>(25)</sup>。

### (2) 現在の意匠法における取り扱いの問題点等

(1) 2) で上述した画像の意匠と仮想空間に関する現在の意匠法における取り扱いについて、先行研究③ A は、「画像意匠であるかコンテンツであるか（事案によって両法による重複保護があり得ることを踏まえて言い換えると、著作権法（のみ）で保護されるか、意匠法で（も）保護されるか）が容易に判断できなければ、結局、創作活動に対する萎縮的効果が生じるおそれがある<sup>(26)</sup>。」と指摘しており、また、「この区別は明確とは言い難い<sup>(27)</sup>。」と指摘している。

### (3) 意匠法における対応の検討

意匠法における対応として、先行研究①は、以下のように、画像の意匠の拡張と物品の意匠の実施概念の拡張を検討している。画像の意匠の拡張は、観点②への対応案、物品の意匠の実施概念の拡張は、観点①への対応案とし

て整理できる可能性があると思われる。

### 1) 画像の意匠の拡張

画像の意匠の範囲の拡大のメリットとして、先行研究①は、デザインの創作者は、必要に応じて、リアルな製品に係る物品の意匠と、別途そのバーチャルオブジェクトに係る画像の意匠につき、各々意匠登録出願をすれば足りるので、現状と同じく、有体物の意匠と無体物の意匠の世界を区別した状態を維持できることになる指摘する一方で、令和元年意匠法改正時の説明からは差し支えるものと思われると指摘している<sup>(28)</sup>。また、これまで依拠しなければ類似となっても侵害にならないという著作権の世界で動いてきた関連業界の文化に大きな変更を迫ることになりかねないとの観点から、新たな画像の登録可能類型を設けることには反対する注目すべき指摘<sup>(29)</sup>がある。

### 2) 物品の意匠の実施概念の拡張

物品の意匠の実施概念の拡張（バーチャルオブジェクト化等を実施概念に含めることで、バーチャル空間上のデザインの利用を規制すること）について先行研究①は、①有体物の意匠と無体物の意匠とを切り分けてきた従来の立場からは大きく逸脱することになるが、画像の意匠の拡張で見た場合と比較して、著作権法との調整は限定的になるように思われると指摘しつつ、②物品の意匠の実施概念の拡張を導く考え方の一つとして、リアルな自動車もバーチャル空間上のデジタルオブジェクトとしての「自動車」も等価の物品と整理することが想定されると指摘する一方で、その問題点も指摘しつつ、③外観のみとはいえ当該物品の意匠に係るデザインに類似するバーチャルオブジェクトが利用されている場合にも意匠権を及ぼすことで研究開発投資の回収を容易ならしめることが有効と整理することが考えられると指摘しつつ、④物品の意匠に係る意匠権を拡張する場合に考慮すべき様々な論点を指摘している<sup>(30)</sup>。

### (4) 我が国のまとめ

現行の意匠法における取り扱いに関する観点①について、先行研究①は、リアルな物品に係る意匠についての意匠権がバーチャルオブジェクト化等に及ばないとしているように思われる。

現行の意匠法における取り扱いに関する観点②について、政策実務は、意匠法による保護の対象となる画像が操作画像表示画像に限定されるとしている。

意匠法における対応の検討に関する物品の意匠の実施概念の拡張について、先行研究①は、①従来の立場からは大きく逸脱することになるが、画像の意匠の拡張で見た場合と比較して、著作権法との調整は限定的になるように思われると指摘しつつ、②考え方の一つとして、リアルな自動車もバーチャル空間上のデジタルオブジェクトとしての「自動車」も等価の物品と整理することが想定されると指摘する一方で、その問題点も指摘しつつ、③外観のみとはいえ当該物品の意匠に係るデザインに類似するバーチャルオブジェクトが利用されている場合にも意匠権を及ぼすことで研究開発投資の回収を容易ならしめることが有効と整理することが考えられると指摘しつつ、④物品の意匠に係る意匠権を拡張する場合に考慮すべき様々な論点を指摘している。

意匠法における対応の検討に関する画像の意匠の拡張について、先行研究①は、現状と同じく、有体物の意匠と無体物の意匠の世界を区別した状態を維持できることになる指摘する一方で、令和元年意匠法改正時の説明からは差し支えるものと思われると指摘している。また、これまで著作権の世界で動いてきた関連業界の文化に大きな変更を迫ることになりかねないとの観点から、新たな画像の登録可能類型を設けることには反対する注目すべき指摘がある。

## 2. 4 まとめ

観点①（リアルな物品に係る意匠についての意匠権がバーチャルオブジェクト化等に及ぶか）については、米国及び我が国の政策実務は否定的と思われるのに対して、欧州においては、CJEUの判例は、肯定的と解釈可能と思われる。また、我が国の先行研究は、物品の意匠の実施概念の拡張のメリット、デメリットを検討している。

観点②（バーチャルオブジェクトを創作した場合、それについて意匠登録を受けることで、意匠法により保護されるか）については、米国においては、製造物品要件が前提とされているように思われ、我が国においては、対象となる画像が操作画像と表示画像に限定されるのに対して、欧州においては、特段の限定なく保護との解釈が可能と思われる提案が欧州委員会から公表されており、EUIPOの政策実務も特段の限定なく保護との解釈が可能のように思われる。また、我が国の先行研究は、画像の意匠の拡張のメリット、デメリットを検討している。

### 3. おわりに

本稿においては、欧州、米国及び我が国の仮想空間における意匠保護について、政策実務、判例及び先行研究を紹介、比較・検討した上で、二つの観点からの整理を試みた。

本稿がこの問題に関心を持つ方々に議論の素材を提供する等の形で、何らかの参考になれば幸いである。

※ 本稿は筆者個人の見解であり、筆者の所属する組織の見解ではありません。

#### (注)

- (1) 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、不正競争法との差異を踏まえて」DESIGN PROTECT No.137 Vol.36-1（2023年）2頁参照。
- (2) 青木大也「NFT化した画像データの意匠権保護」第4回特許庁政策推進懇談会（2022年6月3日）1頁参照。
- (3) 特許庁「意匠登録出願の願書及び図面等の記載の手引き」（2021年）130頁の仮想空間という言葉は、同手引きの英語版と推察されるJPO, Guide for Making Applications and Drawings for Design Registration（2021）p.139のVirtual Spaceに対応しているように思われる。
- (4) See Stefano De Luca, Members' Research Service, European Parliament, *Revision of the Community Design Regulation (Recast)*, Legislative Train (May, 2023).
- (5) See *Id.*
- (6) See Council Regulation No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs, (Last Visited Sep. 8 2023), available at [https://euipo.europa.eu/tunnelweb/secure/webdav/guest/document\\_library/contentPdfs/law\\_and\\_practice/cdr\\_legal\\_basis/62002\\_cv\\_en.pdf](https://euipo.europa.eu/tunnelweb/secure/webdav/guest/document_library/contentPdfs/law_and_practice/cdr_legal_basis/62002_cv_en.pdf); (日本語訳は、特許庁、【EU】和意匠理事会規則2013.07 ([https://www.jpo.go.jp/system/laws/gaikoku/document/mokuji/ec6\\_02j.pdf](https://www.jpo.go.jp/system/laws/gaikoku/document/mokuji/ec6_02j.pdf)) (2023年9月7日閲覧) によった。)
- (7) See Mikko Antikainen, *Differences in Immaterial Details : Dimensional Conversin and Its Implications for Protecting Digital Designs Under EU Design Law*, 52 IIC (International Review of Intellectual Proeperty and Competition Law) 146 (52巻のp.146の意味) (2021).
- (8) See *Id.*
- (9) See *Id.*, Note 66.
- (10) See *Id.*, p.137-139.
- (11) See CJEU Joined Cases C-24/16 and C-25/16, *Nintendo Co. Ltd v. BigBen Interactive GmbH, BigBen Interactive SA*, ECLI:EU:C:2017:724; (ECLIは、European Case Law Identifierの略、EU:Cは、CJEUの意味、2017:724は、2017年の724番目のdocumentの意味、EUの公式websiteであるThe European e-Justice Portal ([https://e-justice.europa.eu/content\\_european\\_case\\_law\\_identifier\\_ecli-175-en.do](https://e-justice.europa.eu/content_european_case_law_identifier_ecli-175-en.do) (2023年9月11日閲覧)) を参考に作成。)
- (12) See Antikainen, *supra* note 7 at pp.158-159.
- (13) See World Intellectual Property Organization (WIPO), Standing Committee on the Law of Trademarks, Industrial Design and Geographical Indications, *Compilation of the Returns to the Second Questionnaire on Graphical User Interface (GUI), Icon and Typeface/Type font designs*, p.7 (2019)
- (14) See USPTO, *USPTO seeks public input on interpretation of the article of manufacture requirement*, (Last visited Sep.12, 2023), available at <https://www.uspto.gov/subscription-center/2020/uspto-seeks-public-input-interpretation-article-manufacture-requirement>; USPTO, Manual of Patent Examining Procedure (MPEP) § 1504.01 (9th ed., Rev. 10.2019, June 2020) (Manual of Patent Examining Procedure (MPEP) とは、アメリカ合衆国特許審査便覧のこと、同便覧の日本語訳は、特許庁、アメリカ合衆国特許審査便覧 (MPEP) 第1500章意匠特許 (第9版)、p.23以下 (2018) によった。)
- (15) See *Id.*; see also <https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/USPTO-Articles-of-Manufacture-April2022.pdf>; (Last

visited Jan.22, 2024); JETRO NY 知的財産部「USPTO、意匠特許の製造物品要件に関する意見募集の結果を公表」(2022)も参照。

- (16) 青木・前掲・注1・3-4頁参照。
- (17) 特許番号 (U.S. Patent Number) は、US D975,724S、出願人 (Applicant) は、Nike, Inc. である。武重竜男 = 荒木昭子『米国特許法講義』10-11頁 (商事法務、2020年) 及び特許庁「米国特許法改正に伴う特許協力条約 (PCT) に基づく国際出願手続の変更」(2012年9月) を参考に作成した。
- (18) See Sarah Burstein, *The Patented Design*, 83 TENNESSEE. LREV. 161 (83巻の p.161 の意味) (2015).
- (19) See Antikainen, *supra* note 7 at p.139 note.10.
- (20) 青木・前掲・注1・3-4頁参照。
- (21) 特許庁「意匠審査基準」第IV部第1章3.1参照。但し、()内は同注を参考に筆者が追加。
- (22) 特許庁・前掲・注21・第IV部第1章6.1.4参照。但し、()内は関真也「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年) 33頁を参考に筆者が追加。
- (23) 関・前掲・注22・33頁参照。
- (24) 関真也「メタバース・ビジネスと知的財産」知財管理誌73巻2号 (2023年) 158頁参照。
- (25) 意匠登録第1725469号、関・前掲・注24・157-158頁参照。
- (26) 関・前掲・注22・33頁参照。
- (27) 関・前掲・注22・33頁参照。
- (28) 青木・前掲・注1・7頁参照。
- (29) 田村善之『「知的財産制度の検討課題について」に対する意見』特許庁政策推進懇談会 (2022年) 参照。
- (30) 青木・前掲・注1・7-8頁参照。

(原稿受領 2023.10.4)