

仮想空間におけるデザインを保護するための意匠法改正案

意匠委員会 副委員長 山内 伸



要 約

現行意匠法でも仮想空間におけるデザインの一部は「画像」としての保護が可能である。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画像は保護対象から除外されているため、仮想空間におけるデザインを十分に保護できているとは言えない。そこで、仮想空間におけるデザインをより効果的に保護するには意匠法をどのように改正することが考えられるか検討する。意匠法改正の方向性として、方向性 1（意匠法の保護対象を拡張する）、方向性 2（物品の意匠権の効力を仮想物品に及ぼす）、方向性 3（物品の概念を無体物に拡張する）、方向性 4（新たな保護制度を創設する）の 4 つが考えられる。4 つの方向性それぞれについて模倣防止の可能性を確認するとともに、メリット、デメリットを明らかにする。4 つの方向性のうち方向性 1 はデメリットが限定的であり制度的な問題も少ないように思われる。

目次

1. はじめに
2. 現行意匠法による保護の限界
3. 検討方法
4. 意匠法改正案
 4. 1 4 つの方向性
 4. 2 方向性 1：意匠法の保護対象を拡張する
 - (1) 概要
 - (2) 改正案 1-1：画像の限定をなくす
 - (3) 改正案 1-2：保護対象に仮想物品の外観を追加する
 - (4) 改正案 1-3：取引対象となる仮想物品に限定する
 4. 3 方向性 2：物品の意匠権の効力を仮想物品に及ぼす
 - (1) 概要
 - (2) 改正案 2-1：現実物品の意匠の仮想化を実施行為に追加する
 - (3) 改正案 2-2：現実物品の意匠の仮想化を間接侵害行為に追加する
 4. 4 方向性 3：物品の概念を無体物に拡張する
 - (1) 概要
 - (2) 改正案 3
 4. 5 方向性 4：新たな保護制度を創設する
 - (1) 概要
 - (2) 改正案 4
5. 必要性和許容性
 5. 1 概要
 5. 2 必要性
 - (1) 改正不正競争防止法との関係
 - (2) 産業界のニーズ
 5. 3 許容性
6. まとめ

1. はじめに

メタバースなどの仮想空間は、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「バーキン」を模倣したNFTアート「メタバーキン」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⁽¹⁾。このような事案を契機として、仮想空間におけるデザインの保護が議論されている。

令和5年不正競争防止法改正では、デジタル空間における商品形態模倣の防止を目的として不正競争防止法2条1項3号が改正された。衆議院の付帯決議⁽²⁾では、「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。」とされており、意匠法による保護の検討も必要とされている。これを受けて特許庁政策推進懇談会⁽³⁾において「仮想空間における意匠の保護」が議論されている。

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、仮想空間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。しかし、意匠法の保護対象としての「画像」は、「機器の操作の用に供されるもの」（以下「操作画像」という。）および「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」という。）に限定されており（意匠法2条1項かつこ書き）、いわゆるコンテンツ画像は保護対象から除外されている。そのため、現行意匠法では仮想空間におけるデザインを十分に保護できているとは言えない⁽⁴⁾。

そこで、本稿では、仮想空間におけるデザインをより効果的に保護するには意匠法をどのように改正することが考えられるか検討する。

なお、本稿では、現実世界における現実の物品を「現実物品」、仮想空間における仮想的な物品を「仮想物品」、仮想空間における仮想的な建築物を「仮想建築物」という。現実物品の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合を「形状等」、仮想物品および仮想建築物の見た目を「外観」といい（仮想物品および仮想建築物の外観は広義の画像に含まれるが、意匠法上の画像との混同を避けるため「外観」との用語を用いる）、「形状等」と「外観」を包含する概念として「形態」との用語を用いる。

2. 現行意匠法による保護の限界

意匠法改正案の検討に先立ち、仮想空間におけるデザインを現行意匠法でどこまで保護できるのか確認しておく。

現行意匠法の保護対象は「物品」の形状等、「建築物」の形状等および「画像」である（意匠法2条1項）。このうち「物品」は「有体物たる動産」であり⁽⁵⁾、無体物を含まないと解釈されている。したがって、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⁽⁶⁾。仮想建築物は無体物であるから「建築物」に該当しないと考えられる。一方、仮想空間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。

しかし、意匠法は全ての画像を保護対象としているわけではなく、操作画像および表示画像に限定している。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画像は意匠法の保護対象から除外されている。

仮想空間におけるデザインを現行意匠法でどこまで保護できるの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（コンテンツ画像）であれば保護されないということになる。

本検討の背景として、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への懸念がある。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表示画像でも操作画像でもなく、コンテンツ画像に分類されることが一般的である。仮想アイテムがコンテンツ画像であるとする、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、現実物品の意匠

として意匠権を取得したとしても、通常、現実物品と仮想物品とは用途・機能が異なるから物品非類似となり、意匠権の効力を仮想物品に及ぼすことはできない。

以上のとおり、仮想空間におけるデザインであっ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。しかし、現行意匠法はコンテンツ画像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を交錯する模倣を防止することは困難である。

そこで、現実世界と仮想空間を交錯する模倣を防止することを念頭におき、仮想空間におけるデザインをより効果的に保護するには意匠法をどのように改正することが考えられるか検討する。

3. 検討方法

検討は令和5年度意匠委員会第1部会仮想空間グループのメンバー⁽⁷⁾で行った。

現実世界と仮想空間を交錯する模倣は、論理的に考えれば、以下の①～④の4態様に分けられる。これらの態様のうち、仮想空間が関係する①～③の3態様の全てまたは一部の模倣を防止し得る意匠法改正案を検討する。残る態様④は現行意匠法が想定している最も基本的な模倣態様である。意匠法を改正したとしてもこの基本的な態様の模倣は防止すべきであることから、その確認として態様④も検討する。

- ①現実→仮想（現実世界の創作物を仮想空間で模倣）
- ②仮想→現実（仮想空間の創作物を現実世界で模倣）
- ③仮想→仮想（仮想空間の創作物を仮想空間で模倣）
- ④現実→現実（現実世界の創作物を現実世界で模倣）

4. 意匠法改正案

4.1 4つの方向性

意匠法改正案を検討したところ、その方向性として以下の4つが考えられる。

方向性1：意匠法の保護対象を拡張する

方向性2：物品の意匠権の効力を仮想物品に及ぼす

方向性3：物品の概念を無体物に拡張する

方向性4：新たな保護制度を創設する

方向性1は、意匠法の保護対象として、現行の「物品」（有体物たる動産）の形状等とは別に、仮想物品の外観を新たなカテゴリとして追加するという方向性である。図1のイメージ図に示すように、現実物品と仮想物品を区別しつつ、仮想物品の外観を意匠法の保護対象（グレーの円）に追加する。

方向性2は、意匠法の保護対象としての「物品」は現行どおり「有体物たる動産」を意味するとの解釈を維持したまま、物品の意匠権の効力を無体物である仮想物品に及ぼすという方向性である。イメージ図に示すように、現行意匠法と同じく、意匠法の保護対象（グレーの円）に現実物品の形状等は含まれるが仮想物品の外観は含まれない。しかし、現実物品の意匠権の効力が仮想物品に及ぶ（グレーの矢印）。

方向性3は、意匠法の保護対象としての「物品」の概念を無体物に拡張するとともに、意匠の類否判断において物品の類否を判断することなく形態の類否のみを考慮するという方向性である。イメージ図に示すように、現実物品であるか仮想物品であるかを区別することなく、これらを意匠法の保護対象（グレーの楕円）とする。

方向性4は、仮想物品を保護する新たな保護制度を創設するという方向性である。イメージ図に示すように、現実物品は現行の意匠制度で保護し、仮想物品は新たな制度（斜線ハッチングの円）で保護する。

なお、特許庁政策推進懇談会では、(1) 現行の類型（物品・建築物・画像の一部・内装）以外に登録可能類型を拡大する方向性と、(2) 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方向性について議

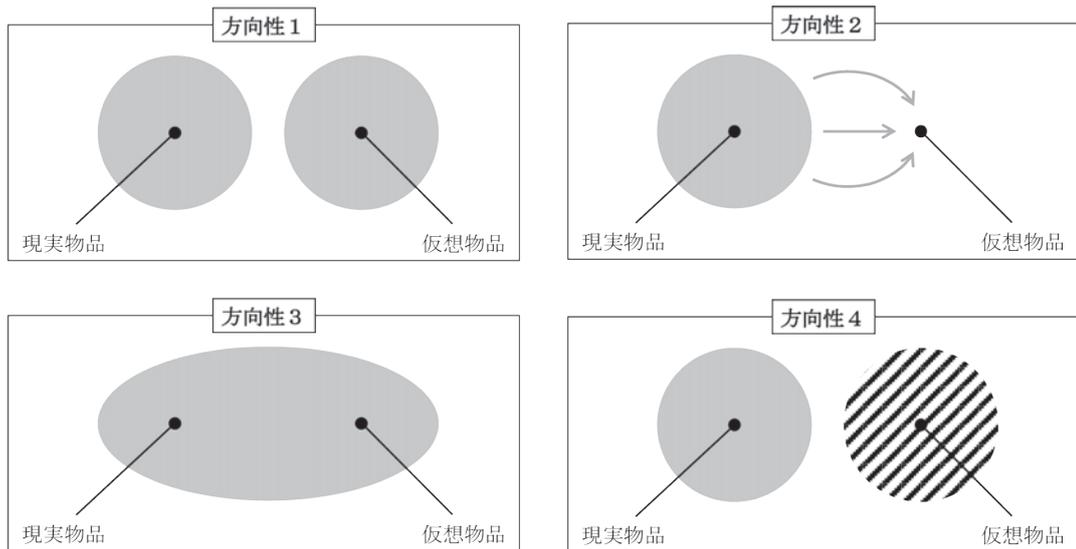


図1 4つの方向性のイメージ図

論がなされている⁽⁸⁾。これらの方向性(1)、(2)は、それぞれ、本稿の方向性1、2に相当する。

以下、4つの方向性それぞれを順に詳細に検討する。

4.2 方向性1：意匠法の保護対象を拡張する

(1) 概要

方向性1は、意匠法の保護対象として、現行の「物品」(有体物たる動産)の形状等とは別に、仮想物品の外観を新たなカテゴリとして追加するという方向性である。また、現実物品と仮想物品とを区別し、両者を物品非類似と扱う。したがって、現実物品と仮想物品は形態が同一または類似であってもそれぞれに意匠権が生じうる。台湾の意匠制度に類似した制度である。

デザインの創作者は、必要に応じて現実物品の意匠権、仮想物品の意匠権、あるいはその両方を取得すればよい。すなわち、現実物品を取り扱う事業者は、通常、現実物品の意匠を意匠登録出願する。これに加えて、仮想物品としての模倣(模倣態様①)を防止したいのであれば、同一形態の仮想物品の意匠を別途意匠登録出願すればよい。仮想物品としての模倣を甘受するのであれば、仮想物品の意匠を意匠登録出願しなくてよい。仮想物品を取り扱う事業者はその逆である。

現実物品の意匠を意匠登録していれば、態様④(現実→現実)の模倣のほか、態様②(仮想→現実)の模倣も防止できる。また、仮想物品の意匠を意匠登録していれば、態様③(仮想→仮想)の模倣のほか、態様①(現実→仮想)の模倣も防止できる。したがって、創作者が望む範囲において、4つの模倣態様のいずれも防止できる。

表1 方向性1の模倣防止の可能性

模倣態様	防止の可能性
①現実→仮想	△ 必要に応じて仮想物品の意匠を意匠登録すれば、模倣を防止できる。
②仮想→現実	△ 必要に応じて現実物品の意匠を意匠登録すれば、模倣を防止できる。
③仮想→仮想	○ 仮想物品の意匠を意匠登録すれば、模倣を防止できる。
④現実→現実	○ 現行どおり模倣を防止できる。

方向性1のメリットとして、意匠権のクリアランスの負荷が過度に重くならないことが挙げられる。方向性1では現実物品の意匠と仮想物品の意匠とが非類似の関係となる。そのため、現実物品のみを取り扱う事業者は現実物品の意匠権のクリアランスで足り、仮想物品のみを取り扱う事業者は仮想物品の意匠権のクリアランスで足りる。仮想空間におけるデザインは依拠性がなければ類似していても侵害とならない著作権の世界のなかで発展してきており、依拠性を問わない意匠権を導入することが創作活動の萎縮につながる懸念がある。しかし、方向性1では現

実物品と仮想物品で意匠権の棲み分けが明確であることから、意匠権のクリアランスの負荷が限定的であり、創作活動の萎縮につながりにくいと考えられる。

一方、方向性1のデメリットとして、現実世界と仮想空間を交錯する模倣を防止するには、現実物品の意匠および仮想物品の意匠の両方を意匠登録する必要があるということが挙げられる。そのため、出願人にとって費用的な負担が増加し、単純に考えると権利化に要する費用が2倍になる。ただし、現実物品の意匠と仮想物品の意匠の両方を保護したい者のみが両方を意匠登録出願する必要があるのであり、それを望まない者の費用的な負担は増加しない。意匠権による保護の範囲を広げたいのであればそれ相応の負担が生じるというのは妥当ともいえ、このデメリットは限定的と考えられる。

現実物品の意匠が既に公開されている場合、形態が同一の仮想物品の意匠を意匠登録出願しても、創作容易として意匠登録できない可能性がある。特に、現実物品の意匠が意匠公報に掲載された場合には新規性喪失の例外も適用されない。これに対しては、同一出願人による事後的な出願を認める関連意匠制度に類似した制度を新設すれば、対処可能と考えられる。

表2 方向性1のメリット・デメリット

メリット	デメリット
・現実物品を扱う事業者は現実物品の意匠権のクリアランスで足り、仮想物品を扱う事業者は仮想物品の意匠権のクリアランスで足りる。	・現実物品の意匠と仮想物品の意匠を個別に権利化する必要がある。 ・現実物品の意匠が既に公開されている場合には、仮想物品の意匠を権利化できない可能性がある。

つぎに、方向性1の具体的な法改正案を3案検討する。

(2) 改正案1-1：画像の限定をなくす

1) 改正案1-1

改正案1-1は、意匠法の保護対象としての「画像」について、現行法では操作画像および表示画像に限定されているところ、その限定をなくしてあらゆる画像を保護対象にするという案である。仮想物品の外観は画像の一類型として意匠法の保護対象となる。具体的には、以下のとおり、意匠法2条1項に規定された操作画像および表示画像の限定を削除する。

(改正案1-1)

第二条 この法律で「意匠」とは、物品（物品の部分を含む。以下同じ。）の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（以下「形状等」という。）、建築物（建築物の部分を含む。以下同じ。）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。

2～3 (略)

2) 論点1：令和元年意匠法改正時の議論との関係

令和元年意匠法改正により意匠法の保護対象として「画像」が追加されたが、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。その理由として、「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⁹⁾。また、映画やゲームなどのコンテンツ画像は保護対象外とされている。

改正案1-1は意匠法の保護対象としての「画像」の範囲を拡張し、コンテンツ画像も保護対象とするものである。そのため、令和元年意匠法改正時に操作画像および表示画像に限定した上記の趣旨から逸脱することになる。

しかし、メタバースが注目されるようになったのは意匠法改正後の令和3年頃からである。また、仮想物品の取引が行われるなど、仮想物品に経済的価値が生まれていることも事実である。このような社会情勢の変化を理由付けとして、産業政策的に意匠法の保護対象に仮想物品の外観を加えることに妥当性がないとはいえない。

意匠法の保護対象としての「画像」にコンテンツ画像が除外される理由付けとして著作権との棲み分けを論じるものもある⁽¹⁰⁾。しかし、現行制度下でも意匠法の保護対象になりうる物品に著作物性が認められる可能性はあり、意匠法と著作権法とで保護対象が明確に切り分けられているわけではない。また、知財ミックスを考えると同一の対象を複数種類の権利で多面的に保護することは何ら不合理ではない。そのため、著作権法との棲み分けのみを理由付けに、意匠法の保護対象としての「画像」からコンテンツ画像を除外すべきであるとはいえないと考えられる。

もっとも、改正案1-1は意匠法の保護対象としての「画像」に全くの制限を設けないから、例えば、写真や動画（画像の集合体と考えられる）も意匠法の保護対象となる。このような範囲まで意匠法の保護対象を広げる必要性は乏しいと考えられ、何らかの制限は必要であろう。この点について、改正案1-2以降で検討する。

(3) 改正案1-2：保護対象に仮想物品の外観を追加する

改正案1-2は、意匠法の保護対象に仮想物品の外観を新たなカテゴリとして追加するという案である。具体的には、以下のとおり、意匠法2条1項に規定された「意匠」の定義に仮想物品の外観を追加する。

あらゆる画像を保護対象とする改正案1-1に比べて、保護対象の拡張が限定的となる。

(改正案1-2)

第二条 この法律で「意匠」とは、物品（物品の部分を含む。以下同じ。）の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（以下「形状等」という。）、建築物（建築物の部分を含む。以下同じ。）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。……）又は仮想物品の外観であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう。

2～3（略）

「仮想物品」との用語に代えて、「グラフィック作品」とすることも考えられる。EU 意匠規則プロポーザルで⁽¹¹⁾は、Article 3 (Definitions) に product（製品）の一類型として graphic works を追加することが提案されている。

「仮想物品」を仮想空間において用途・機能を有するものに限定することも考えられる。これにより、操作画像または表示画像に限定される「画像」との平仄が図れると思われる。

(4) 改正案1-3：取引対象となる仮想物品に限定する

1) 改正案1-3

改正案1-3は、仮想物品を取引対象であるものに限定する案である。具体的には、以下のとおり、意匠法2条1項に規定された「意匠」の定義に仮想物品の外観を追加するとともに、同条2項において仮想物品の意匠の実施行為として譲渡を規定する。

仮想物品の意匠の「実施」を譲渡に限定することで、保護対象が拡張される範囲を絞っている。あらゆる仮想物品を保護対象とする改正案1-2に比べて、保護対象の拡張が限定的となる。

(改正案1-3)

第二条 この法律で「意匠」とは、物品（物品の部分を含む。以下同じ。）の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（以下「形状等」という。）、建築物（建築物の部分を含む。以下同じ。）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。……）又は仮想物品の外観であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう。

2 この法律で意匠について「実施」とは、次に掲げる行為をいう。

一～三（略）

四 意匠に係る仮想物品の譲渡又はその申出（譲渡のための展示を含む。）をする行為

3（略）

本案では、取引対象であることを「実施」の定義に含めたが、「意匠」の定義として仮想物品が取引対象であることを規定することも考えられる。しかし、「意匠」の定義に「実施」の一類型である取引を組み込むことは妥当

でないとも考えられる。なぜならば、意匠登録出願の願書に取引対象であることを記載すれば、形式的にはどのような仮想物品でも意匠登録されることになる。また、侵害の成否は、登録意匠ではなく、被疑侵害品が取引対象であるかという点で判断されるべきである。そこで、取引対象であることは、「実施」の定義に含める方が妥当と考えられる。

本案では、仮想物品の意匠の「実施」として「譲渡又はその申出」のみを規定しているが、仮想物品の取引態様に照らして、他の行為も規定することが考えられる。例えば、仮想物品を一定の期間利用できるようにするサブスクリプションがサービスとして考えられるならば、「貸渡し」を規定することが考えられる。また、域外適用を考慮して「輸出」、「輸入」を規定することが考えられる。

現行意匠法において「譲渡」、「貸渡し」、「輸出」、「輸入」との用語は、現実物品に関する行為として理解されている。そのため、これらの用語を仮想物品に関する行為として適切な用語に置き換えた方がよいと思われる。

2) 論点1：仮想建築物の保護

改正案1-3の意図は、仮想物品が取引対象であるからこそ経済的価値が生じるのであるから、取引対象となっている仮想物品の意匠を保護すれば足りるというものである。

しかしながら、仮想建築物を考えると保護が十分ではないかもしれない。仮想建築物は通常取引の対象にはならないから、これを保護することができない。仮想建築物もアバターが過ごしやすい空間を提供したり、ランドマークとして利用されることが想定され、保護の必要性がないとはいえない。仮想建築物の外観も意匠法で保護すべきと考えるのであれば、別途、仮想建築物についての規定を設ける必要がある。

4. 3 方向性2：物品の意匠権の効力を仮想物品に及ぼす

(1) 概要

方向性2は、意匠法の保護対象としての「物品」は現行どおり「有体物たる動産」を意味するとの解釈を維持したまま、物品の意匠権の効力を無体物である仮想物品に及ぼすという方向性である。

物品の意匠権の効力を仮想物品に及ぼすことから、態様①（現実→仮想）の模倣は防止できる。しかし、現実から仮想への一方通行の禁止権であるため、態様②（仮想→現実）および態様③（仮想→仮想）の模倣は基本的に防止できない。仮想物品の創作者が自身の創作物を現実物品の意匠として意匠登録すれば、態様②および態様③でも模倣を防止できる。しかし、仮想物品の創作者がこれらの態様の模倣を見越して、わざわざ現実物品の意匠として意匠登録出願することは現実的ではないと思われる。また、物理法則に反するような仮想空間であるからこそ実現できるデザインの場合、これを現実物品の意匠として意匠登録することは妥当だろうか。意匠法には特許法という実施可能要件に類する登録要件がないから物理法則に反するデザインであっても、（登録要件の充足を否定できないという意味で）意匠登録可能かもしれない。しかし、このようなデザインを工業上利用することができる意匠（意匠法3条1項柱書）に該当するといっても差し支えないのであろうか。もっとも、このような仮想空間固有のデザインについては態様②の模倣は想定されない。しかし、態様③の模倣は起こりうるものであり、これを防止することは現実的に不可能ということになる。

表3 方向性2の模倣防止の可能性

模倣態様	防止の可能性	
①現実→仮想	○	現実物品の意匠が意匠登録されていれば、仮想物品としての模倣を防止できる。
②仮想→現実	×	仮想物品の創作者が現実物品の意匠として意匠登録しないかぎり、模倣を防止できない。
③仮想→仮想	×	仮想物品の創作者が現実物品の意匠として意匠登録しないかぎり、模倣を防止できない。
④現実→現実	○	現行どおり模倣を防止できる。

方向性2のメリットとして、現実物品の意匠が既に意匠登録されている場合には、仮想物品を追加で意匠登録出願する必要がないことが挙げられる。そのため、出願人としては費用的なメリットがある。

前述のごとく、方向性1では仮想物品の意匠の実施への権利行使に仮想物品の意匠権が必要であり、現実物品の意匠権を有していても仮想物品の意匠を改めて意匠登録出願する必要がある。しかし、現実物品の意匠が既に公開されている場合、形態が同一の仮想物品の意匠を意匠登録出願しても、創作容易として意匠登録できない可能性がある。特に、現実物品の意匠が意匠公報に掲載された場合には新規性喪失の例外も適用されない。これに対し、方向性2では仮想物品の意匠登録が必要ないことから、既に公開されている現実物品の意匠でも、また、現実物品の意匠が既に意匠登録されていても、仮想物品としての模倣を防止できる。

一方、方向性2のデメリットとして、現実物品の意匠権の効力が仮想物品に及ぶことから、仮想物品のみを取り扱う事業者であっても、現実物品の意匠権のクリアランスが必要となることが挙げられる。そのため、仮想物品の創作活動の萎縮につながる恐れがある。

また、仮想物品を取り扱う事業者にとっては場合によっては現実物品の意匠権を侵害する恐れがある一方で、自身が作成した仮想物品のデザインを意匠権として保護することができない。対して、現実物品を取り扱う事業者にとっては、自身が作成した現実物品のデザインについて意匠権を取得すれば、現実物品のみならず仮想物品にも権利行使が可能となる。このように、仮想物品を取り扱う事業者と現実物品を取り扱う事業者とで保護のバランスに偏りが生じる。

現行制度は物品非類似の場合には意匠権が及ばないとしている。例えば、自動車と自動車おもちゃは、形態が同一または類似であっても、物品は非類似であるから、非類似意匠とされる。このことを考えると、現実物品と仮想物品は物品非類似であっても現実物品の意匠権の効力が仮想物品に及ぶこととなり、現行制度との平仄を欠く。ただし、意匠の類否は需要者の立場で判断されるところ（意匠法24条2項）、この「需要者」を柔軟に解釈することで現行制度との平仄を合わせることも可能であるとも思われる。例えば、仮想的な自動車は、仮想空間のアバターを需要者と考えれば、現実世界の自動車と同様の物と認識されるはずである。したがって、仮想的な自動車と現実世界の自動車とを物品同一（または類似）と判断することも可能と考えられる。

表4 方向性2のメリット・デメリット

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"> ・現実物品の意匠が既に意匠登録されている場合には、仮想物品を追加で意匠登録出願する必要がない。 ・仮想物品の意匠登録が必要ないことから、既に公開されている現実物品でも、仮想物品としての模倣を防止できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・仮想物品を扱う事業者は、現実物品の意匠権のクリアランスが必要となる。 ・仮想物品を取り扱う事業者と現実物品を取り扱う事業者とで保護のバランスに偏りが生じる。 ・物品非類似の場合には意匠権が及ばないとする現行制度を考えると、現実物品と仮想物品の場合にだけ物品非類似であっても意匠権が及ぶことに平仄を欠く。

なお、特許庁政策推進懇談会では、まずは方向性2で措置し、それで足りなければ方向性1の検討を進めるといった段階的な措置を提案する意見が出ている⁽¹²⁾。しかし、方向性1は方向性2の延長線上に存在するといった性質のものではなく、このような段階的な措置は困難を伴うと思われる。とりわけ、物品の類否について混乱が生じることが懸念される。すなわち、現行制度では現実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考えるのが通常である。対して、方向性2は現実物品と仮想物品は物品類似との考えが根底にある。一方、方向性1は現行制度と同様に現実物品と仮想物品は物品非類似と考える。このような前提のもと、現行制度からまずは方向性2で措置し、その後方向性1で措置したとすると、現実物品と仮想物品との間の物品の類否は、物品非類似（現行制度）→物品類似（方向性2）→物品非類似（方向性1）と変遷することになる。現行制度から方向性2への変遷自体は権利範囲が拡張されるため混乱は少ないであろう。しかし、その後の方向性2から方向性1への変遷では一度拡張された権利範囲を縮小することになる。意匠権の登録時期によって権利範囲が異なるという制度設計もあり得るが、既得権の観点から十分な配慮が必要であろう。

つぎに、方向性2の具体的な法改正案を2案検討する。

(2) 改正案2-1：現実物品の意匠の仮想化を実施行為に追加する

1) 改正案2-1

改正案2-1は、現実物品の意匠の仮想化を実施行為に追加するという案である。具体的には、以下のとおり、意匠法2条2項に規定されている「実施」に、現実物品の意匠の仮想化を追加する。

(改正案2-1)

第二条 (略)

2 この法律で意匠について「実施」とは、次に掲げる行為をいう。

一～三 (略)

四 意匠に係る物品について行う次のいずれかに該当する行為

イ 意匠に係る物品の形状等を表す画像の作成、使用又は電気通信回線を通じた提供若しくはその申出をする行為

ロ 意匠に係る物品の形状等を表す画像を記録した記録媒体又は内蔵する機器の譲渡、貸渡し、輸出若しくは輸入又は譲渡若しくは貸渡しの申出をする行為

3 (略)

本案では、「物品の形状等を表す画像」との記載で仮想物品の外観を表している。この記載に代えて「仮想物品」との用語を用いることも考えられる。ただし、この場合には「仮想物品」との用語の定義が必要であると思われる。

また、本願では、「作成」、「使用」などの行為については、意匠法2条2項3号に規定された画像についての行為をそのまま流用している。しかし、いかなる行為を仮想化とすべきか、さらなる検討が必要である。

「仮想空間における仮想物品の譲渡」など、「仮想空間」における行為であることを規定することも考えられる。ただし、この場合には「仮想空間」との用語の定義が必要であると思われる。

本案では、物品のみについて規定しているが、現実の建築物の意匠の仮想化を「実施」の定義に追加することも考えられる。

2) 論点1：現実物品と仮想物品の類否判断

意匠法23条は「意匠権者は、業として登録意匠及びこれに類似する意匠の実施をする権利を専有する。」と規定している。すなわち、①業として、②登録意匠及びこれに類似する意匠の、③実施、という3つの要件が定められており、3つの要件全てを満たす場合に意匠権侵害（直接侵害）が成立する。改正案2-1は現実物品の意匠の仮想化を実施行為に追加するという案であるため、③実施の手当はできているが、これのみでは②類否判断をいかにすべきか不明とも思われる。

つまり、意匠法23条の規定ぶりからすると、侵害訴訟の場面では、現実物品の登録意匠と被疑侵害品である仮想物品の外観との類否判断が避けられないと思われる。現実物品と仮想物品とでは用途・機能が異なり、物品非類似となるのが通常であるから、現実物品の意匠の仮想化を実施行為に追加しただけでは、模倣を防止できない（意匠権侵害といえない）のではないだろうか。現実物品の意匠と仮想物品の外観とを類似と判断する規定（例えば、形態のみで類否を判断するなど。）が必要ではないだろうか。

現行意匠法は、被疑侵害品が「意匠」であることを前提としており、侵害の有無は登録「意匠」と被疑侵害品の「意匠」という「意匠」同士の対比しか想定していない。逆に言うと、「意匠」でないものは意匠権侵害になりえない。これに対し、改正案2-1は、仮想物品を「意匠」の定義から除外したまま、それを意匠権侵害と捉えようとしているため、登録「意匠」と「非意匠」とを対比して侵害の有無を判断することになる。このように、改正案2-1は、現行制度では意匠権侵害になりえない「非意匠」を意匠権侵害と捉えようとする転換を伴う。そうであるにもかかわらず、意匠法2条2項の「実施」の定義を改正するだけで足りるのであるだろうか。

あるいは、つぎのような解釈の下、侵害の有無を判断するのだろうか。すなわち、意匠法2条2項は、意匠の実施を定義しているから、改正案2-1の意匠法2条2項4号も意匠の実施であるといえる。被疑侵害者が「意匠」に係る物品の形状等を表す画像を作成する行為（現実物品の意匠の仮想化）が、「意匠」の実施に該当するということである。例えば、バッグの意匠権が存在する場合、被疑侵害者がその「意匠」に係る現実のバッグの形状等を

表す画像（仮想バッグ）を作成すれば、「意匠」の実施に該当することになる。この「意匠」の実施の解釈に従い、侵害訴訟の場面では、被疑侵害品である仮想バッグ A（意匠に係る物品の形状等を表す画像）から仮想化の元となる現実のバッグ A'（意匠に係る物品）を想定した上で、想定した現実のバッグ A' と登録意匠を比較して類否（用途・機能の類否、形態の類否）を判断するのだろうか。しかし、バッグであれば、仮想バッグから現実のバッグを想定して用途・機能を定めることは容易であろうが、仮想物品の見た目だけでは現実物品にしたときの用途・機能を定めにくい場合も考えられる。このような場合に、どのように用途・機能の類否を判断すればよいのか、疑問が残る。

もっとも、改正案 2-1 の趣旨は、侵害訴訟において、物品の登録意匠の形態を抜き出して（用途・機能を捨象して）、被疑侵害品である仮想物品の形態との類否で済ませようとするものともいえる。この趣旨に沿って意匠法 23 条を解釈し、現実物品の意匠を仮想化したといえる事案についてのみ、形態の類否のみで、意匠の類否を判断するという運用も考えられる。

3) 論点 2：権利範囲の妥当性

実施行為として追加する行為をどのように規定するかにもよるが、提示した案では意匠権の権利範囲が広すぎるようにも思われる。懸念される模倣を防止しつつ、仮想空間に関する創作活動を萎縮させないように、適切な範囲に絞る必要がある。

例えば、現実物品の意匠の仮想化に限り、登録意匠と形態が同一の場合にのみ意匠権侵害とすることが考えられる。すなわち、デッドコピーのみを防止するということである。しかしながら、仮想化すると少なからず現実物品と同一とはいえなくなる。仮想物品をモデリングするクリエイターの巧拙や使用するソフトウェアによって、現実物品の再現度が異なる。したがって、同一の範囲を柔軟に捉える必要がある。

法改正の目的が取引の対象となっている仮想的な商品のデザインを保護することにあるとすれば、意匠の「実施」に追加すべき行為は「譲渡」であるといえる。「譲渡」に限定することで、意匠権の権利範囲の過度な拡張が避けられるとも考えられる。なお、仮想物品の譲渡が意匠の実施に該当するのであり、例えば、仮想物品が登場するゲームソフトそのものが譲渡される場合にはこれに該当しないことを明確にすべきであろう。

意匠の「実施」に追加する行為を「譲渡」に限定した場合、仮想建築物の保護は困難である。すなわち、仮想空間上の仮想建築物は通常譲渡の対象にはならないから、建築物の意匠権を有していたとしても仮想建築物の外観に意匠権の効力を及ぼすことができない。仮想建築物のデザインを保護するには、別途、譲渡に代わる行為を意匠の実施行為として追加する必要がある。

意匠の「実施」に追加する行為を「仮想空間」における行為に限定することも考えられる。改正案 2-1 の「意匠に係る物品の形状等を表す画像の作成」には、文言的には、現実物品を写真撮影する行為も含まれる。しかし、このような行為を模倣として制限する必要性は乏しいばかりか、かえって弊害が大きい。「仮想空間」における行為に限定することで、現実物品を写真撮影するような行為は、意匠の実施から除外される。

(3) 改正案 2-2：現実物品の意匠の仮想化を間接侵害行為に追加する

改正案 2-2 は、現実物品の意匠の仮想化を間接侵害行為に追加するという案である。具体的には、以下のとおり、意匠法 38 条に規定されている侵害とみなす行為に、現実物品の意匠の仮想化を追加する。

改正案 2-1 は意匠権者に仮想化を積極的に認める専用権としての性質を有する。これに対して改正案 2-2 では仮想化を間接侵害行為として規定するため、より実態に即していると考えられる。また、方向性 2 では、被疑侵害品たる仮想物品を「非意匠」としたまま意匠権侵害と捉えることになる。この観点からしても、改正案 2-1 のように直接侵害として捉えるよりも、改正案 2-2 のように間接侵害として捉える方がなじむように思われる。

(改正案2 - 2)

第三十八条 次に掲げる行為は、当該意匠権又は専用実施権を侵害するものとみなす。

一～九 (略)

十 登録意匠又はこれに類似する意匠に係る物品の形状等を表す画像を業として作成、使用又は電気通信回線を通じた提供若しくはその申出をする行為

本案では、「物品の形状等を表す画像」との記載で仮想物品の外観を表している。この記載に代えて「仮想物品」との用語を用いることも考えられる。

また、本願では、「作成」、「使用」などの行為については、意匠法2条2項3号に規定された画像についての行為をそのまま流用している。しかし、いかなる行為を仮想化とすべきか、さらなる検討が必要である。

「仮想空間における仮想物品の譲渡」など、「仮想空間」における行為であることを規定することも考えられる。

本案では、物品のみについて規定しているが、現実の建築物の仮想化を間接侵害行為に追加することも考えられる。

4. 4 方向性3：物品の概念を無体物に拡張する

(1) 概要

方向性3は、意匠法の保護対象としての「物品」の概念を「有体物たる動産」にとどまらず無体物にも拡張するとともに、意匠の類否判断に物品の類否を考慮せず形態の類否のみを考慮するという方向性である。方向性3では、現実物品であるか仮想物品であるかを区別しない。欧州の制度に類似した制度である。

「物品」の概念に無体物が含まれ、意匠の類否が形態の類否のみで判断されることから、現実物品と仮想物品は類似の関係となり得る。したがって、現実物品および仮想物品のいずれか一方が意匠登録されていれば、4つの模倣態様①～④のいずれも防止できる。

表5 方向性3の模倣防止の可能性

模倣態様	防止の可能性	
①現実→仮想	○	現実物品の意匠または仮想物品の意匠が意匠登録されていれば、模倣を防止できる。
②仮想→現実	○	現実物品の意匠または仮想物品の意匠が意匠登録されていれば、模倣を防止できる。
③仮想→仮想	○	現実物品の意匠または仮想物品の意匠が意匠登録されていれば、模倣を防止できる。
④現実→現実	○	現行どおり模倣を防止できる。

方向性3のメリットとして、現実物品の意匠が既に意匠登録されている場合には、仮想物品の意匠を追加で意匠登録出願する必要がないことが挙げられる。そのため、現実物品の意匠の出願人としては費用的なメリットがある。

また、現実物品の意匠の意匠権者は、仮想物品の意匠について改めて意匠登録を受ける必要がない。そのため、現実物品の意匠が既に公開されていても、また、現実物品の意匠が既に意匠登録されていても、仮想物品としての模倣を防止できる。

一方、方向性3のデメリットとして、意匠権が現実物品の意匠および仮想物品の意匠の双方に及ぶことから、現実物品のみを取り扱う事業者であっても仮想物品の意匠権のクリアランスが必要であるし、仮想物品のみを取り扱う事業者であっても現実物品の意匠権のクリアランスが必要となる。そのため、創作活動の萎縮につながる恐れがある。

また、現行制度は物品非類似の場合には意匠権の効力が及ばないとしている。このような現行制度から意匠の類否判断に物品の類否を考慮しないとする転換を伴う。意匠制度の大幅な運用変更を伴うことに留意が必要である。

つぎに、方向性3の具体的な法改正案を検討する。

表6 方向性3のメリット・デメリット

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"> ・ 現実物品の意匠が既に意匠登録されている場合には、仮想物品の意匠を追加で意匠登録出願する必要がない。 ・ 仮想物品の意匠登録が必要ないことから、現実物品の意匠が既に公開されていても、仮想物品としての模倣を防止できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 現実物品を扱う事業者も、仮想物品を扱う事業者も、意匠権のクリアランスが必要となる。 ・ 物品非類似の場合には意匠権の効力が及ばないとする現行制度からの転換が必要である。

(2) 改正案3

1) 改正案3

改正案3は、以下のとおり、概ね3点の改正を含む。

1点目は、意匠法2条1項に規定された「物品」に有体物のみではなく無体物も含まれるとする改正である。これにより無体物たる仮想物品が「物品」に含まれることとなる。

2点目は、現行意匠法2条1項では「意匠」について「物品の形状…」と規定されているところを、「物品に応用すべき形状…」との規定に変更する改正である。これにより、物品（用途・機能）を意匠の構成要素とせず、形態のみを意匠とする。物品（用途・機能）が異なっても、形態が同一・類似であれば、意匠が同一・類似ということになる。なお、明治21年意匠条例1条では、保護対象は「工業上の物品に応用すべき形状模様若くは色彩に係る新規の意匠」とされており、「意匠」とそれが応用される「物品」とは概念上明確に分けられていた⁽¹³⁾。このような規定に戻すことにより、「意匠」の概念から物品性を排除する。

3点目は、意匠法24条1項において、登録意匠の範囲は意匠の「形状等」に基づいて定められるとする改正である。これにより、意匠の類否判断は形態のみにより行われ、物品の類否を考慮しないことが明確になる。

(改正案3)

第二条 この法律で「意匠」とは、物品（有体物および無体物を含み、物品の部分を含む。以下同じ。）のに応用すべき形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（以下「形状等」という。）、建築物（建築物の部分を含む。以下同じ。）のに応用すべき形状等又は画像（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。

2～3（略）

第二十四条 登録意匠の範囲は、願書の記載及び願書に添付した図面に記載され又は願書に添付した写真、ひな形若しくは見本により現わされた意匠の形状等に基づいて定めなければならない。

2（略）

現行意匠法において「物品」が有体物であることを要するとするのは、民法上の「物」の概念（民法85条）を敷衍した解釈であると考えられている⁽¹⁴⁾。そのため、「物品」の概念に無体物を含めることは困難との意見もある。しかし、例えば、特許法2条3項1号では「物」に無体物たる「プログラム等」を含むことが規定されている。このような例を踏まえれば、意匠法において「物品」に無体物を含むことを規定することも問題ないように思われる。

2) 論点1：物品の考慮

改正案3は意匠の類否判断に物品の類否を考慮しないという現行制度からの大転換を伴うところに懸念がある。例えば、形態が同一または類似の自動車と自動車おもちゃは現行制度であれば非類似であるが、改正案3ではこれを類似と考えなければ平仄が合わない。すなわち、現実世界と仮想空間を交錯する模倣のみならず、現実世界に閉じた態様④の模倣にも影響が及ぶ。

3) 論点2：権利範囲の妥当性

「物品」を無体物にまで拡張すると、意匠法の保護対象が広くなりすぎることが懸念される。例えば、漫画に描かれているだけのバッグも意匠法の保護対象になるのではないだろうか。この点については、改正案3では「物品

に応用すべき」との規定としていることから、漫画に描かれているだけのバッグは物品に応用されるものではなく、意匠法の保護対象から除外されると考えられる。すなわち、改正案3は物品との関係性も規定されており、物品とは全く離れた形態のみを「意匠」と捉えているわけではない。この意味において、意匠法の保護対象にある程度の制限をかけているといえる。

また、意匠法3条1項柱書は、登録される意匠は工業上利用することができるものでなければならないことを規定している。漫画に描かれているだけのバッグはこの規定によっても意匠法の保護対象から除外されると考えられる。

漫画に描かれているだけのバッグは、それ自体で独立して存在せず、取引の対象とはならない。一方、仮想空間における仮想バッグは独立して取引の対象となる。漫画に描かれているだけのバッグは保護対象から除外しつつ、仮想空間における仮想バッグは保護対象に含めることが求められているように思われる。

4. 5 方向性4：新たな保護制度を創設する

(1) 概要

方向性4は、仮想物品を保護する新たな保護制度を創設するという方向性である。現行意匠制度への影響を極力少なくするために、現実物品の意匠とは切り離して仮想物品の外観を保護するという意図である。なお、新たな保護制度は意匠法の中に独立した章を起こして規定することも考えられるし、意匠法とは別の法律で規定することも考えられる。

デザインの創作者は、必要に応じて現実物品の意匠権、仮想物品の権利、あるいはその両方を取得すればよい。すなわち、現実物品を取り扱う事業者は、通常、現実物品の意匠を意匠登録出願する。これに加えて、仮想物品としての模倣（模倣態様①）を防止したいのであれば、同一形態の仮想物品を権利化すればよい。仮想物品としての模倣を甘受するのであれば、仮想物品を権利化しなくてよい。仮想物品を取り扱う事業者はその逆である。

現実物品を意匠登録していれば、態様④（現実→現実）の模倣のほか、態様②（仮想→現実）の模倣も防止できる。また、仮想物品を権利化していれば、態様③（仮想→仮想）の模倣のほか、態様①（現実→仮想）の模倣も防止できる。したがって、創作者が望む範囲において、4つの模倣態様のいずれも防止できる。

表7 方向性4の模倣防止の可能性

模倣態様	防止の可能性
①現実→仮想	△ 必要に応じて仮想物品の外観を権利化すれば、模倣を防止できる。
②仮想→現実	△ 必要に応じて現実物品の意匠を意匠登録すれば、模倣を防止できる。
③仮想→仮想	○ 仮想物品の外観を権利化すれば、模倣を防止できる。
④現実→現実	○ 現行どおり模倣を防止できる。

方向性4の一番のメリットは現行意匠制度への影響が小さいことにある。現行意匠制度への影響を考慮しつつ、仮想物品を保護する制度を設計することができる。

また、意匠権のクリアランスの負荷が過度に重くならないことが挙げられる。現実物品の意匠権の効力は仮想物品に及ばず、仮想物品の権利の効力は現実物品に及ばないという制度にすれば、現実物品のみを取り扱う事業者は現実物品の意匠権のクリアランスで足り、仮想物品のみを取り扱う事業者は仮想物品の権利のクリアランスで足りる。

一方、方向性4のデメリットとして、現実世界と仮想空間を交錯する模倣を防止するには、現実物品および仮想物品の両方を権利化する必要があるということが挙げられる。そのため、出願人にとって費用的な負担が増加する。ただし、保護の範囲を広げたいのであればそれ相応の負担が生じるというのは妥当ともいえ、このデメリットは限定的と考えられる。

表8 方向性4のメリット・デメリット

メリット	デメリット
<ul style="list-style-type: none"> ・現行意匠制度への影響が小さい。 ・現実物品を扱う事業者は現実物品の意匠権のクリアランスで足り、仮想物品を扱う事業者は仮想物品の権利のクリアランスで足りる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・現実物品と仮想物品を個別に権利化する必要がある。

(2) 改正案4

例えば、仮想物品の外観を保護対象とした無審査登録制度の創設が考えられる。無審査登録制度は意匠法の中に創設してもよいし、意匠法とは別の法律で規定してもよい。ただし、無審査登録制度にするにせよ、登録要件、権利の効力、保護期間などを定める必要がある。なお、韓国では意匠法の中に実体審査を経るものと経ないものとの併存させている⁽¹⁵⁾。これに類似した制度にすることが考えられる。

実用新案法と同様に評価書制度を設けることも考えられる。すなわち、無審査で登録し、権利行使時に評価書の請求を求める制度としてもよい。著作権法と同様に、評価書制度を設けず、裁判所が権利の有効性も含めて判断する制度としてもよい。

単なるコンテンツ画像を保護対象から排除するために、保護対象となる仮想物品は仮想空間において用途・機能を有するものに限定することが考えられる。ただし、仮想物品の場合、デザインが用途・機能に縛られない。例えば、見た目はバックのアイテムであっても仮想空間上を飛行する機能を与えることもできる。このような事情も考慮しつつ用途・機能の位置づけを検討する必要がある。

5. 必要性和許容性

5.1 概要

特許庁政策推進懇談会の中間整理では「意匠法の保護対象の範囲及び保護の在り方に関して更なる検討を進めていくが、適時適切な意匠制度の見直しを図るためには、まず、制度見直しの必要性及び許容性を見極めることが重要である。」とされている⁽¹⁶⁾。

そこで、意匠法改正の必要性および許容性について検討を加える。

5.2 必要性

(1) 改正不正競争防止法との関係

令和5年不正競争防止法改正では、デジタル空間における商品形態模倣の防止を目的として不正競争防止法2条1項3号が改正された。この改正により4つの模倣態様①～④のいずれも商品形態模倣行為として規制対象となっている⁽¹⁷⁾。

しかし、商品形態の保護期間は販売開始から3年である(不正競争防止法19条1項6号イ)。流行の移り変わりが早い商品であれば保護期間は3年で足りるであろうが、仮想空間で取引される仮想物品はそのような商品ばかりではない。

仮想空間における優れたデザインを適切な期間保護するためには、保護期間が25年(意匠法21条1項)である意匠法により保護する必要があるとはいえないだろうか。

なお、不正競争防止法の商品形態の保護期間を3年から(例えば5年に)延長するという案もあるだろう。しかしながら、不正競争防止法により保護される商品形態は仮想物品に限定されずあらゆる分野に及ぶため、保護期間の延長は産業界全体への影響が大きい。そもそも、不正競争防止法2条1項3号の商品形態模倣行為が不正競争と観念されるのは、先行者が資金・労力を投下して商品化した成果にフリーライドすることが競争上不正と観念されるからである。このような趣旨に鑑みれば、模倣を禁止するのは先行者の投資回収の期間に限定することが適切である⁽¹⁸⁾。産業の発達を目的として仮想空間におけるデザインの保護を図るのであれば、それを法目的とする意匠法で対応することが適切であろう。

(2) 産業界のニーズ

メタバースの事案以降、侵害訴訟に至ったような特筆すべき事案の存在を筆者は把握できていない。

しかし、代理人として活動している弁理士の中には、仮想空間におけるデザインの保護について相談を受ける者もいる。事案によっては意匠法の保護対象ではないとして諦めざるを得ないこともある。

潜在的には産業界のニーズがあるように思われ、このようなニーズは意匠法改正の必要性を示すといえないだろうか。

5. 3 許容性

意匠法改正の許容性を検討するには先行する事例が参考になる。

台湾知的財産局は2022年6月13日に「メタバースと意匠との関係」を解説する文章を公開している⁽¹⁹⁾。この文書によれば、台湾ではコンピュータ・プログラム・プロダクトも意匠法の保護対象であり、メタバースにおける「仮想物品」もコンピュータ・プログラム・プロダクトとして意匠登録可能である。ただし、仮想物品と現実物品とは物品非類似とされている。このように、台湾では、本稿における方向性1と同様の運用を2年前から行っている。

そこで、台湾の弁理士事務所に台湾知的財産局の文章公開後の実情を問い合わせたところ、以下の回答を得た。

(回答)

台湾知的財産局が発行した2023年の特許年次報告書によれば新規意匠登録出願件数は2022年が7,155件、2023年が7,287件であり、その増加率は約1.8%である。台湾知的財産局は現在のところメタバースの意匠登録出願について年次統計を行っていないため詳細は不明であるが、2022年の文章「メタバースと意匠との関係」公開をきっかけとして仮想物品の意匠登録出願が極端に増えたという事情はないと考えられる。

台湾においてメタバースの侵害事件が非常に少ないため、具体的な事例はほとんど報告されていない。2022年の文章「メタバースと意匠との関係」にはメタバース意匠の新規性および創作性の判断基準が示されており、メタバースの意匠権の有効性が仮想的な外観のみを対象とし、物理的な外観を対象外としていることも示されているため、クリエイターの間で混乱が生じるという事情もないと考えられる。

※回答内容を理解しやすくするため、台湾弁理士事務所から得られた文面を修正している。

以上のとおり、先行する台湾では、仮想物品の意匠登録出願が極端に増えたという事情もなく、クリエイターの間で混乱が生じているという事情もないようである。方向性1のみに関してではあるが、このような台湾の実情は日本における意匠法改正の許容性を示す根拠の一つになるであろう。

6. まとめ

現行意匠法では現実世界と仮想空間を交錯する模倣を防止することは困難である。このような模倣を防止することを念頭におき、意匠法改正案として4つの方向性を提示するとともに、それぞれについて模倣防止の可能性、メリット、デメリットを明らかにした。また、具体的な法改正案を複数提示するとともに、法的な論点を検討した。概括すると、筆者の感覚としては、方向性1、なかでも改正案1-3は、デメリットが限定的であり、制度的な問題も少ないように思われる。いずれにせよ、今後、享受すべきメリットと、甘受できるデメリットと検討したうえで、最適な案を選択することが考えられる。

(注)

(1)22-CV-384 (JSR) HERMES INTERNATIONAL and HERMES OF PARIS, INC., Plaintiffs, v. MASON ROTHSCHILD, Defendant. なお、NFTを付した画像をNFTマーケットプレイスで販売した事案であり、メタバース上でアバターが着用可能な仮想的なバッグを販売した事案ではない。

- (2) https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_rchome.nsf/html/rchome/Futai/keizaiB3535DA4D5FB74DF492589B2001A6B75.htm
- (3) <https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/kenkyukai/kondankai/index.html>
- (4) 山内伸、「メタバースにおける意匠保護の限界」、*パテント* 2024 Vol.77 No.4、p.43-56
- (5) 工業所有権法（産業財産権法）逐条解説〔第22版〕、p.1252
- (6) 意匠審査基準第IV部第2章 6.1.1.1
- (7) 令和5年度意匠委員会第1部会仮想空間グループのメンバーはつぎのとおり。峯唯夫、中川裕幸、折居章、根岸裕一、今枝弘充、吉田信彦、小川博生、川田篤、前洪正治、山内伸、布施哲也、福島正憲
- (8) 特許庁政策推進懇談会中間整理令和6年6月27日、p.16-28、
https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/kenkyukai/kondankai/document/index/r606_chukan-seiri.pdf
- (9) 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）
- (10) 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（2020）
- (11) <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2022%3A666%3AFIN>
- (12) 特許庁政策推進懇談会中間整理令和6年6月27日、p.16-17
- (13) 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.4-5（峯唯夫）
- (14) 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.29（五味飛鳥）
- (15) 工業所有権情報・研修館 新興国等知財情報データベース「韓国におけるデザイン一部審査登録制度および対象物品の拡大」、
<https://www.globalipdb.inpit.go.jp/trend/21961/>
- (16) 特許庁政策推進懇談会中間整理令和6年6月27日、p.16
- (17) 経済産業省知的財産政策室、「令和5年不正競争防止法の一部改正の概要」、p.8
- (18) 経済産業省知的財産政策室編、「逐条解説不正競争防止法令和6年4月1日施行版」、p.252
- (19) <https://www.taie.com.tw/jp/p2-news-detail.asp?sn=531>

（原稿受領 2024.7.10）