

画像の意匠の可能性と限界

— 仮想空間を念頭に —

大阪大学大学院法学研究科 准教授 **青木 大也**

要 約

近時、仮想空間にも応用し得るような用途の記述された画像の意匠の登録例が見られるようになってきた。他方、直近の意匠審査基準改訂では、仮想空間に関連する画像の意匠登録出願を念頭に、画像の意匠に関する定義の明確化が図られた。加えて、学説上、画像の意匠が仮想空間上のデザインの利用に影響することについて、懸念を示す向きもある。

本稿はこのような状況に鑑み、仮想空間に関係し得る画像の意匠の取扱いや、近時の意匠審査基準改訂の内容や影響について確認した上で、仮想空間への意匠法の関わり方や、仮にそれを制限する場合のオプション等について検討を加えるものである。

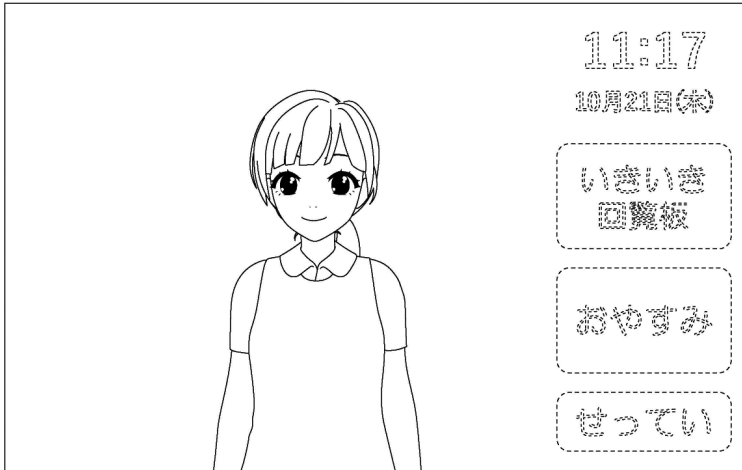
目 次

1. はじめに
2. 意匠法と仮想空間
 - (1) 物品の意匠の限界
 - (2) 画像の意匠の可能性
3. 画像の意匠をめぐる諸規定
 - (1) 操作画像、表示画像の定義
 - (2) 画像の意匠の類似
4. 仮想空間と意匠法の関係をめぐる意匠審査基準改訂
 - (1) 改訂の経緯
 - (2) 機器に関する改訂
 - (3) 表示画像に関する改訂
 - (4) 小括
5. 画像の意匠と仮想空間
 - (1) 意匠法のスタンス
 - (2) 制約のオプション
6. おわりに

1. はじめに

近時、仮想空間にも応用し得るような用途の記述された画像の意匠の登録例が見られるようになってきた。例えば、以下のような登録例にあっては、意匠公報に記載された画像の意匠の用途について、特定の機器等での利用といった制約は見受けられないようである。そのため、PC やスマートフォン、ヘッドマウントディスプレイといった端末、あるいはそれらに画像を提供するサーバー機器等を念頭に、仮想空間上で利用される類似のデザインにも権利が及ぶかのような外観を呈している。

① 意匠登録 1725469 号



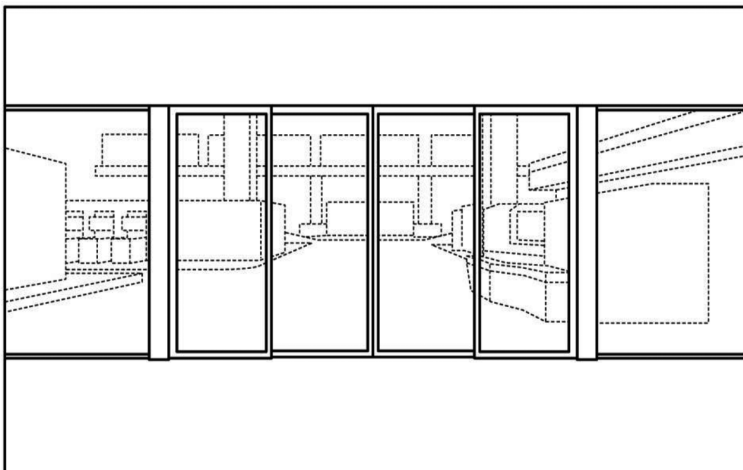
【意匠に係る物品】

バーチャルアシスタント装置操作画面

【意匠に係る物品の説明】

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画面である。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。

② 意匠登録 1715416 号



【意匠に係る物品】

デジタルショールーム用案内表示画像

【意匠に係る物品の説明】

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。

③ 意匠登録 1749627 号



【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。音声を認識した際に、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。

こうした状況下で、産業構造審議会意匠制度小委員会意匠審査基準ワーキンググループにおいて、仮想空間でのデザイン活用を見据えて、仮想空間に係る画像の意匠の取扱いに関して、画像の意匠の保護対象を明確化するための検討が行われた。それを踏まえて、令和5年末に意匠審査基準の改訂が行われ(意匠審査基準令和5年12月15日改訂)、令和6年1月1日より適用されている。

折しも、令和5年の不正競争防止法等の一部を改正する法律の附帯決議において、デジタル空間におけるコンテンツの保護及び利用に関する意匠法による対応如何について言及があったこともあり、本稿はこれを

機に、それらの仮想空間での活用を念頭に置きつつ、特に画像の意匠の保護対象について検討することとしたい⁽¹⁾。

2. 意匠法と仮想空間

(1) 物品の意匠の限界

既に指摘されている通り、原則として、物品の意匠に係る意匠権を取得していても、その権利を仮想空間上のデザインの利用に及ぼすことは困難である⁽²⁾。

その理由としては、物品の意匠に係る実施とは、「意匠に係る物品の製造、使用、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」であるところ（意匠法2条2項1号）、物品とは有体物である動産を指すものと一般に解されていることから⁽³⁾、原則として、同一又は類似の意匠を用いた有体物である動産の製造等のみ権利が及ぶこととなる⁽⁴⁾。そのため、このような現行法の理解の上では、有体物に係る利用を伴わない仮想空間上のデザインの利用に対して、物品の意匠に係る意匠権を及ぼすことは困難である⁽⁵⁾。

この点については、建築物の意匠に関してもほぼ同様のことが指摘できる。

(2) 画像の意匠の可能性

これに対して、画像の意匠との関係では、上記実施概念をめぐっての制約は見受けられない。画像の意匠に係る実施には、「意匠に係る画像の作成、使用又は電気通信回線を通じた提供若しくはその申出」が含まれるためである（意匠法2条2項3号イ）。仮想空間上のデザインは画像と整理されることが多いと思われるところ、それが意匠法上の保護対象である「画像の意匠」（2条1項）に該当するのであれば、その意匠登録を受けることで、類似する仮想空間上のデザインの利用につき、規制の対象とし得ることになる。

ただし、ここでいう画像の意匠は、「機器の操作の用に供されるもの」（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」（表示画像）に限られる（2条1項）。したがって、これらに該当しない意匠は意匠登録を受けることはできず（3条1項柱書、17条1号）、また条文上、これらに該当しない

-
- (1) 仮想空間と画像の意匠をめぐる文献としては、知的財産戦略本部メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議「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」（2023年5月、以下「論点の整理」と呼ぶ）のほか、論文として、AMTメタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」NBL 1228号（2022）68頁、青木大也「新しい意匠に係る意匠権の権利行使に関する検討課題」別冊特許27号（2022）263頁、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（2023）2頁、青木大也「欧米法との対比から見た仮想空間上のデザインとわが国意匠法」IPジャーナル 26号（2023）12頁、青木大也「現実世界のデザインとメタバース内のアイテム」法学教室 515号（2023）15頁、蘆立順美「現実世界をメタバース内に再現する際の諸課題」法学教室 515号（2023）10頁、麻生典「仮想空間における仮想オブジェクトの保護—意匠法と商標法を中心に」Japio YEAR BOOK（2023）42頁、上野達弘「メタバースをめぐる知的財産法上の課題」Nextcom 52号（2022）4頁、大須賀滋「改正意匠法下における意匠法と著作権法の適用範囲の調整」知財ふりそむ 204号（2019）1頁、岡本健太郎「メタバースにおける現実の再現とその権利問題」アド・スタディーズ 81巻（2022）33頁、酒井麻千子「メタバース上でのコンテンツ流通と知的財産法」法学セミナー 817号（2023）47頁、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（2023）31頁、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（2023）101頁、中崎尚「新たなカタチのコンテンツと知財—NFT、XR（AR、VR）とメタバース」NBL 1221号（2022）69頁、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」特許 77巻4号（2024）57頁、山内伸「メタバースにおける意匠保護の限界」特許 77巻4号（2024）43頁等がある。また、田村善之＝青木博通＝青木大也＝関真也＝中川隆太郎＝平澤卓人＝山本真祐子「デジタルファッションと知的財産（1）～（7・完）」（有斐閣ONLINE「ファッション・ローと知的財産」連載）参照。なお本稿は、前掲各拙稿における検討について、意匠審査基準の改訂を踏まえて議論を進めるものとして位置付けられる。
 - (2) さしあたり、「論点の整理」11頁参照。
 - (3) 特許庁編『工業所有権法（産業財産権法）逐条解説（第22版）』（発明推進協会、2022）1252頁。
 - (4) 物品の意匠と画像の意匠が類似する余地を認めれば別論であるが、この点については現状かなり制限的に解されている。その実益も含め、詳細は、例えば、青木・前掲注1）「バーチャル空間における意匠保護の現状と今後」4頁参照。
 - (5) なお間接侵害の余地につき、例えば、青木・前掲注1）「バーチャル空間における意匠保護の現状と今後」3頁参照。

意匠に権利を及ぼすこともできない（2条1項かつこ書、23条）⁽⁶⁾。

3. 画像の意匠をめぐる諸規定

上記の状況に鑑みると、どのようなものが操作画像、表示画像として意匠法による保護の対象となるのか、確認しておく必要があるだろう。以下でこの点について触れる。

(1) 操作画像、表示画像の定義

先述の通り、意匠法は保護対象となる画像の意匠について、操作画像、表示画像に限っている。その理由としては、「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」とされたことによる⁽⁷⁾。そのため、「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」⁽⁸⁾。

その上で、意匠法上、画像そのものの定義はないものの、条文の文言に基づき、実務上、各々以下のような解釈が与えられている。

まず操作画像に関しては、「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」とされ、また、「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」とされている（意匠審査基準第IV部第1章6.1.1.1）。

他方、表示画像については、「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」とされている（意匠審査基準第IV部第1章6.1.1.1。ただし、意匠審査基準改訂の対象箇所については後述）。

いずれも、意匠法の条文上、「機器」に関連することが要求されるとともに、実務上、画像の意匠に係る「機器の機能」との関係が取り沙汰されるものの、一方で条文上、画像の意匠に係る機器について何らかの要件や記載を要求するような文言は見受けられない。むしろ上記の操作画像の説明にあっては、機器について特定する必要はないことが明示され、また表示画像の説明にあってはこのような言及はないものの、実際の運用を見る限り同様の理解に立っているように見受けられる⁽⁹⁾。

一方、意匠登録出願に際しては、画像（の形状等一意匠を現した図面）に加えて、願書に画像の用途を記述することが要求されており（6条1項3号）、また、「画像の有する機能に基づいて変化する場合」には、「その……画像の当該機能の説明を願書に記載」することで、変化する画像として意匠登録を受けられることが規定されている（6条4項）。そうすると、画像には、用途と機能が存在し得ることになる⁽¹⁰⁾。

(6) 「論点の整理」11頁。

(7) 特許庁総務部総務課制度審議室編『令和元年特許法等の一部改正 産業財産権法の解説』（発明推進協会、2020）77頁。

(8) 特許庁総務部総務課制度審議室編・前掲注7）78頁。なお、操作画像、表示画像とコンテンツとの峻別に注目する関・前掲注1）32頁以下も参照。

(9) 例えば、意匠登録1678245号【情報表示用画像】は、（画像の変化に関する説明を除いて）「本画像は、丁寧な手洗いを促すことを目的とした表示画像である」と説明するのみである。この点について、立法趣旨に鑑み、機器等の機能が画像の用途・機能の認定において読み込まれると整理するものとして、麻生典「画像デザイン」茶園成樹＝上野達弘編著『デザイン保護法』（勁草書房、2022）178頁注32を参照。青木大也「画像の意匠の保護対象・保護範囲に関する覚書」特許庁委託令和3年度知的財産保護包括協力推進事業「令和3年度知的財産に関する日中共同研究調査報告書」（2022）83-85頁も参照。

(10) なお、意匠に係る物品の欄の表記で内容や用途が明らかでない場合には、意匠に係る物品の説明の欄において、説明を記載することが求められる（意匠法施行規則様式第2備考39、40）。

(2) 画像の意匠の類似

画像の意匠の類似については、まだこれを明示した裁判例はないものの、実務上、以下のように考えられている。

すなわち、物品の意匠に関する場合と同様に、画像の形状等の類似に加えて、画像の用途の類似も要求するとされている（意匠審査基準第Ⅳ部第1章6.2.2）。そして、後者の、画像の用途の類似を判断するにあたっては、「画像の使用の目的、使用の状態等に基づいて、両意匠の意匠に係る……用途及び機能」を認定した上で、「その用途（使用目的、使用状態等）及び機能に共通性」があるか否かを判断するとされている（意匠審査基準第Ⅳ部第1章6.2.2.1）。

これらは、素直に考えれば、物品の意匠における物品の類似⁽¹¹⁾と意匠の類似について、それに相当する

(11) この点をめぐる筆者の整理について、さしあたり、青木大也「意匠の類似と物品の類似—知的財産権の範囲と物品等の意義」日本工業所有権法学会年報40号（2017）19頁。また、五味飛鳥「類否判断における意匠の物品性が果たす役割—部分意匠及び画像意匠の類否判断の場面を含めて」日本工業所有権法学会年報40号（2017）185頁、鈴木康平「仮想空間における意匠保護：意匠に係る物品の類否判断に関する日米裁判例」InfoCom T&S world trend report 404号（2022）10頁、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）30頁等も参照。なお関連して、近時の裁判例において、（当事者が争点化している上で）物品の類似を意匠の類似の要件としないかのような説示を伴うものが登場しており（大阪高判令和元年9月5日平成30年（ネ）2523号〔検査用証明器具（侵害）〕、知財高判令和元年7月3日平成30年（行ケ）10181号〔検査用照明器具（審決取消）〕）、学説上も、それらをしてそのように整理するものも見受けられる（梅澤修「意匠法の問題圏第35回—関連意匠制度の課題」DESIGN PROTECT 142号（2024）7-8頁）。本稿はこの点を検討するものではなく、筆者のこれらの事例に関する検討も十分ではないが、物品の類似を要件とすべきか否かという議論はさておき、裁判例の整理として3点指摘しておく。第一に、物品の類似を意匠の類似の要件としないかのような説示を行った前掲〔検査用証明器具（侵害）〕、〔検査用照明器具（審決取消）〕は、いずれも意匠の類似を否定するものであったことに留意すべきである。すなわち、要件論として、（物品の類似に関する説示の有無にかかわらず）意匠の類似において物品の類似が要件であるか否かという点に関する、厳密な意味での先例とは評価できない可能性があることになる（後掲〔箸の持ち方矯正具〕、〔ヘアキャッチャー〕、〔スチーム調理用蓋付きトレイ〕も意匠の類似を否定した事例である点で同様のことが指摘できる）。なお、確かに、前掲〔検査用照明器具（侵害）〕、〔検査用照明器具（審決取消）〕は、いずれも比較対象として当該部分意匠とそれに相当する部品の意匠とを比較してよいことを含意すると整理できるかもしれないが（この点についても他の整理の仕方がありそうに思われる一例例えば公知の部品の意匠は、同時に当該部品がありふれた位置に配置された公知のありふれた完成品の（部分）意匠としても引例とし得ると整理すればどうであろうか）、仮にそのように見るとしてなお、それは物品の類似とは別の、比較対象として何を持ち出してよいかという論点に係る判断とも整理され得る。一方、2点目として、近時の裁判例においては、物品の類似を否定するのみで、具体的な形状等の評価に言及することなく、意匠の類似を否定する事例が存在することにも留意すべきである（原審引用部分を含め、大阪高判令和3年2月18日令和2年（ネ）1492号〔データ記憶機〕。ただし、〔データ記憶機〕では、物品の非類似を根拠に、被告製品のうちケースに係る直接侵害が否定されつつ、別途同製品に係る間接侵害が肯定されている。なお、読み方次第であるが、知財高判令和4年1月12日令和3年（行ケ）10067号〔インジェクターカートリッジ〕も参照）。これは先程と異なり、（仮に物品の類似が意匠の類似の要件でないのなら、裁判所は、意匠の類似についてのなすべき判断を怠ったことになる）これを想定しないのであれば）物品の類似が意匠の類似の要件として機能していることに関する、厳密な意味での先例と評価され得るものである。最後に3点目として、仮に物品の類似を要件としない意匠の類否判断があるとしても、その射程が意匠の類似一般に及ぶものであるかは、別論である。前掲〔検査用証明器具（侵害）〕、〔検査用照明器具（審決取消）〕ともに、新規性が問題となった場面における、部分意匠とそれに相当する部品に係る意匠という、特定の関係にある意匠の間での類否判断であること（そして確かにその点に関する悩みはある程度理解できること—もっとも、先述の整理による対応のほか、創作非容易性の有無に委ねることも可能であるようには思われるが）に鑑みると、これが例えば自動車に係る意匠とミニカーに係る意匠との関係をも含む一般的な射程を有するものと理解すべきかは、議論の余地があることとなる。なお、梅澤・前掲の掲げる他の事例についても念のため触れる。まず、知財高判令和29年1月24日平成28年（行ケ）10167号〔箸の持ち方矯正具〕は、引例たる練習用箸における当該矯正具部分のみを比較対象とする点の是非は問題となり得るが、相手方の主張に回答する箇所において、「本件意匠の物品は、「箸の持ち方矯正具」であり、引用意匠1及び引用意匠2の物品は、「練習用箸」であるが、ここでいう「練習」とは箸の持ち方の練習、すなわち、箸の持ち方の矯正にほかならないから、本件意匠の物品と引用意匠1及び引用意匠2の物品は、箸の持ち方を矯正するという限度において用途及び機能を共通にする」ため、「これらの意匠の物品は、類似する」と判示していることからすれば、各部品の用途・機能を取り込んだいわゆる多機能品との関係で、物品の類似を前提に、何を意匠として比較するのかという点を検討した事例として評価し得るものである。鈴木・前掲注18頁も参照。実際、「引用意匠に係る物品と出願された意匠に係る物品とが同一又は類似し、両者の用途及び機能が同一又は類似する場合において、当該引用意匠の一部に、出願された意匠における意匠の創作の単位が対比の対象となり得る程度に顕れる関係になっているときには、出願された意匠の全体に相当する引用意匠の一部と、出願された意匠の全体とを対比して類否判断をすることが、当然に認められる」とする説示はその証左と整理されよう。また、知財高判令和4年3月24日令和3年（ネ）10075号〔ヘアキャッチャー〕は、（原審引用部分を含めると）意匠に係る物品が共通することにつき、当事者に争いないことが把握

ものを画像の意匠の場合に展開したものと解される⁽¹²⁾。ただその根拠に関する理解は、後述の議論に影響を与える可能性がある。

4. 仮想空間と意匠法の間をめぐり意匠審査基準改訂

(1) 改訂の経緯

上記のような画像の意匠に係る運用をめぐって、冒頭に述べたように、近時、仮想空間におけるデザインの利用に対応して、意匠審査基準が改訂された。

その経緯については、「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」ことによるとされる⁽¹³⁾。

上記を踏まえて、意匠審査基準ワーキンググループでの議論の結果、意匠審査基準について、下記2点の改訂が行われることとなった。

(2) 機器に関する改訂

まず、操作画像、表示画像の定義に関して、今般の改訂により、「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」との文言が追加され、機器の概念に関して明確化が図られた（意匠審査基準第四部第1章3.1）。その趣旨としては、令和元年意匠法の立法趣旨等が指摘されている⁽¹⁴⁾⁽¹⁵⁾。

具体的には、仮想空間上のオブジェクトであるエアコンを念頭に置く、「仮想的なエアコンの設定温度表示画像」は、仮想的なエアコンが意匠法における機器に該当しないことから、表示画像として保護を認めることはできないとするものである⁽¹⁶⁾。

このこと自体はもっともであるように思われるものの、先に触れたように、實際上、当該画像が使用されるであろう機器を明示して出願する必要はないことから、（出願書類に正直に記載された場合はともかく）そのような仮想的な機器に係る画像かどうかは、通常は明らかにならないように思われる。先程の例に関し言えば、意匠に係る画像の用途として、「設定温度表示画像」とのみ記述されるような場合、ここで想定される機器が、仮想的なエアコンなのか、現実のエアコンなのか、あるいは現実の給湯器なのか、こういった情報は出願書類からは明らかにならないこともあるように思われる。そのため、このような場合の運用としては、（現実のエアコンであれ、現実の給湯器であれ）現実の機器に関するものとして解釈した上で審査・登録が行われるであろうし、また同時に、類似の画像が仮想的な機器で利用されたとしても、それについては権利が及ばないと整理されるように思われる。

される事例であり、知財高判令和6年1月29日令和5年（ネ）10088号〔スチーム調理用蓋付きトレー〕も、（原審引用部分を含めると）双方の意匠が「スチーム調理用蓋付きトレー」であることに争いないものと評価し得る上、裁判所自らが被告の意匠について、原告の登録意匠に係る物品と同一の「スチーム調理用蓋付きトレー」に係るものであることを述べている事例であり、意匠の類似を否定した事例であることも踏まえると、やはり物品の類似の要否如何に係る先例とは評価しづらいものと思われる。

(12) この点を含め、画像の意匠の類否をめぐっては、麻生典「意匠法改正—デザイン保護の拡大」法学教室469号（2019）67頁、同・前掲注9）178-180頁、黒田薫「新しい意匠の類否判断についての一考察」別冊Law & Technology 知的財産紛争の最前線7号（2021）88頁、五味飛鳥「画像デザインの保護範囲—保護範囲をどのような基準で画するか」日本工業所有権法学会年報43号（2019）61頁、横山久芳「グラフィック・デザイン」茶園=上野編著・前掲注9）206-208頁等も参照。

(13) 第23回意匠審査基準ワーキンググループ資料3「画像意匠として保護可能な範囲の明確化について（案）」（2023年9月。以下、「画像意匠として保護可能な範囲の明確化について（案）」と呼ぶ）3頁。

(14) 「画像意匠として保護可能な範囲の明確化について（案）」13頁。

(15) 山内・前掲注1）46頁も参照。

(16) 「画像意匠として保護可能な範囲の明確化について（案）」16頁。

(3) 表示画像に関する改訂

次に、表示画像に関連した意匠審査基準の改訂として、「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」とする文言が追加された（意匠審査基準第Ⅳ部第1章6.1.1.1）。その趣旨として、「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」ことが指摘されている⁽¹⁷⁾。

例えば、先程の仮想的なエアコンの設定温度表示画像の例を進めて、仮に仮想的なエアコンではなく、現実に存在するヘッドマウントディスプレイ等を機器として想定したとしても、なお、当該設定温度表示画像は、ヘッドマウントディスプレイ等の、単に画像を表示する機能のみによって表示された画像に過ぎないとして、意匠法による保護を受けることはできないということになる⁽¹⁸⁾。

この点については、意匠法の文言を形式的に捉えると、令和元年改正に係る立法趣旨に反する結果となりかねないことから、学説上もこのような制約を設けるべきとの指摘がなされてきたところである⁽¹⁹⁾。もちろん同時に、そのような画像の利用が意匠権によって制約されないようにする意味でも、このような解釈が支持されよう。

(4) 小括

もっとも、今般の意匠審査基準の改訂の影響は、相当に限定的なものと想定される。意匠審査基準の役割からして、上記の通り、明らかに排斥できるようなケースを掲げたに過ぎず、しかもその審査の根拠となる情報も、出願書類から明らかになるとは限らないものである。また、意匠審査基準ワーキンググループに供された資料⁽²⁰⁾や、近時公開された「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」⁽²¹⁾において掲げられている具体例についても、ある種、判断に困らないものが掲載されているに留まるように見受けられる。

5. 画像の意匠と仮想空間

(1) 意匠法のスタンス

ここまで見てきたように、意匠法は、主に画像の意匠を介して、仮想空間上のデザインの利用に影響を与え得る関係にあると思われる。その上で、今般の意匠審査基準の改訂は、要件の明確化を図ることで、その限界を画そうとしたものと評価されるが、しかしその影響はさして大きくないように思われる。

一方、特に冒頭に掲げた各登録例については、その用途にせよ、その関連する機器にせよ、かなり抽象的なものとして把握されているように見受けられる。例えば、「音声対話システム用画像」について言えば、そこで想定される用途は、（意匠に係る物品の説明を踏まえてさえ）一定の双方向コミュニケーションに供されるといった程度の特定しかされておらず、また汎用的な音声入出力・送受信機能を有しさえすれば、スマートフォンやPC、ヘッドマウントディスプレイ等、様々なものがここで想定される機器に含まれ得るように思われ、特定の機器に依存するものとも解されないであろう。その上、（形状等に相当する）画像自体は、具体的な制約が（場面に応じた適不適のレベルではともかく）あまり想定できず、この点で既存の意匠との

(17) 「画像意匠として保護可能な範囲の明確化について（案）」14頁。

(18) 「画像意匠として保護可能な範囲の明確化について（案）」16頁。

(19) 関・前掲注1) 38頁、田村・前掲注1) 103-104頁参照。なお、壁紙等の扱いにつき、大須賀・前掲注1)も参照。

(20) 「画像意匠として保護可能な範囲の明確化について（案）」23頁以下。

(21) 特許庁「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」（2024年3月）<https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/design/document/kaso-gazo-guidebook/guidebook.pdf>（2024/4/27最終閲覧）

差別化自体は容易であろう。その結果、その差異を根拠とできる限りは、他の登録要件も充足でき、意匠登録を受けやすいということもできるだろう。したがって、これらの登録例は、用途・機能の類似（共通性）を意匠の類似の要件としてもなお、仮想空間上の同様の画像の利用に（しかもかなり汎用的に）権利を及ぼし得る関係にあるように思われる。

このような事態をどう評価するかが、1つ目の問題となる。

特に仮想空間やメタバース上のデザインに関しては、（もちろん何らの用途・機能を持たない、単なるコンテンツに分類すべきものもあろうが）コンピュータやネットワーク、さらには関連サービスにおける情報入出力のためのインターフェースの一形式であると見ることもできる。そうだとすれば、既に意匠審査基準が許容してきた「アイコン用画像」や「商品購入用画像」⁽²²⁾等と変わるものではないとして、このような状況を肯定的に捉えることもできるであろう。

しかし一方で、仮想空間はあくまで主にコンテンツの領域であり、令和元年改正の含意からして⁽²³⁾、意匠法が立ち入ることは謙抑的であるべきだという考え方もあり得る。特に仮想空間技術はゲーム関連事業との親和性が指摘されているところ⁽²⁴⁾、この点も先の方向性を示唆するものであろう。また、発展途上の技術やビジネスについては、その表現に関する限り、原則として模倣のみが規制される環境に置くほうが、結果として産業の発達に資する可能性もある。

（2）制約のオプション

上記の点で、仮に仮想空間上のデザインの利用に、意匠法が関わることを制限するとすれば、どのような方法が考えられるか。このような事態を招来しているのは、（記載のない）機器との関係の弱さと、（形状等に相当する）画像に関する制約のなさによるものと推察されることから、以下でいくつかのオプションを検討したい。

①保護の対象を直接に制約するオプション

最も直接的なオプションとしては、機器との関係に注目し、意匠法上の操作画像、表示画像の解釈を限定することが考えられる。

例えば、（上記の問題に直接対応しようとするものではないが）積極的にこれらを定義する立場によれば、（表示画像からコンテンツを排除する文脈においてではあるが）「機器の操作性や視認性を高める」ことを要求するもの⁽²⁵⁾、あるいは、「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」ことを要求するもの⁽²⁶⁾等が見受けられる。しかし、そもそもどの程度この点を厳格に考えるかによって、広狭いずれにもなり得るほか、仮に何らかの適切な定義付けがあり得るとしても、實際上、機器の記載がない、ないし特定されない中で、どこまでそれを審査できるかという問題も残ろう。

これに対して、消極的に、「機器の操作」や「機器の機能」概念に関連して、「画像の操作や機能が現実世界と関連性がなく、メタバースという仮想空間内に閉じている場合には保護を否定すべきである」とする指摘がある⁽²⁷⁾。これは、主にコンテンツ画像の創作に影響を与えないとする、著作権法等との調整原理から指摘されるものである⁽²⁸⁾。この立場によれば、冒頭に述べた「バーチャルアシスタント装置操作作用画像」や「デジタルショールーム用案内表示画像」は、現実世界との関連がある場合を除いて（例えば「バーチャ

(22) 意匠審査基準第Ⅳ部第1章3.1参照。

(23) 田村・前掲注1) 103頁参照。

(24) 中崎尚『Q&Aで学ぶメタバース・XRビジネスのリスクと対応策』（商事法務、2023）12頁以下参照。

(25) 寒河江孝允＝峯唯夫＝金井重彦編著『[新版]意匠法コンメンタール』（勤草書房、2022）93頁[峯唯夫]。

(26) 山内・前掲注1) 48頁。

(27) 田村・前掲注1) 105頁。

(28) 田村・前掲注1) 104-105頁。

「仮想アシスタント装置操作画面」にあっては、異常事態に対応して介護施設に連絡が行く、「デジタルショールーム案内表示画像」にあっては、現実の商品購入サイトに移行する等の場合であれば別として)、保護の対象とはならないという帰結が導かれる⁽²⁹⁾。出願書類における情報が少ない中で、外在的な制約を加えることで保護対象を限定する考え方であり、有用であると思われる。もっとも、この考え方に関しては、先述の意匠審査基準が許容してきた「アイコン用画像」や「商品購入用画像」等にあっても再考を迫り得るものと評価できるほか、理論的には、問題となる画像の意匠の創作時には必ずしも想定されない用途の記述を強いる、あるいは、意匠創作の問題ではなく、それをういたサービス等の記載を求めることにもなりかねないように思われる。例えば、「バーチャルアシスタント装置操作画面」の創作時に、何かの連絡やサポートを行うことは想定されたかもしれないが、それが介護施設への連絡であるか、仮想空間上の他のアバターへの連絡であるかは承知していないケース（介護施設への連絡向けに特化してデザインされたものではないケース）も想定されるように思われる。ここで、意匠法の保護対象として、当該画像に用途・機能が要求される趣旨につき、物品の意匠に関し議論されるのと同様に、意匠と物品の一体性を強調する立場⁽³⁰⁾を画像の意匠の場合にも敷衍するのであれば、先のケースにあっては、あくまで対応・連絡の範囲で一体不可分とされるに留まり、それ以上を要求する理由の説明に難儀しそうに思われる。一方で、画像の意匠については、物品の意匠と異なり（あるいは程度問題として）、そこまで意匠と当該用途が一体として整理されるものではなく、むしろ政策的に意匠法による保護の必要な範囲を導出するための、さらには物品等の類似を介して権利範囲を限定するための要件として設定されたと考えれば、上記のような用途記載の調整を認めても差し支えないのかもしれない。

なお、いずれにしても、出願書類に具体的記述を求めず、権利設定、権利行使の両場面において、あくまで現実に関わる範囲のものとして把握し、限定的に解釈するという運用も想定されよう（後掲③のオプションも参照）。

②他の登録要件で制約するオプション

保護の対象で制約するオプションのほか、画像の制約のなさを捉えて、登録要件にてこれを制約するオプションも考えられる。

例えば、意匠法においても、公知の「発想」を引例として取り込むことはできないだろうか。具体的には、一定のピクセル数の画像をアイコンにすること自体は既に公知の発想であり、たとえ当該アイコンの画像が、公知の画像等からは創作容易なものだと言えなくても、これを拒絶する（3条2項、17条1号）といった方法である。一方、アイコンに最適化されたデザインを採用している等、公知の発想を超える何らかの調整があって初めて創作非容易性を充足するというものである。既に実務上、（意匠ではない）自然物のリンゴの形状等を用いたペーパーウェイトに係る意匠登録出願を拒絶する等、いわゆるデザインの転用の類型が創作非容易性を充足しない例として指摘されているが、それを応用したものである。これにより、「バーチャルアシスタント装置操作画面」や「デジタルショールーム案内表示画像」における、アシスタントの人物の画像や、ショールームの扉の画像が、他の公知の画像等からは創作容易なものだと言えなくても、各々、「バーチャルアシスタント装置操作画面」に人間のイラスト画像を表示することや、「デジタルショールーム案内表示画像」に現実の扉に似せた画像を表示することは、当業者において容易に創作可能なものであるとして、これらを拒絶することが考えられる。こうすることで、一定の用途に特化した／最適化された画像のみが意匠登録を受けられることとなり、仮想空間上での権利行使を受ける可能性は相当程度低下するものと思われる。

(29) 田村・前掲注1) 106-108頁。

(30) 最判昭和49年3月19日民集28巻2号308頁[可撓性伸縮ホース]。

また、別の角度からの議論として、既存の画像の意匠から画像の形状等を差し替える等しただけの意匠については、たとえ当該画像の形状等が全く異なるとしても、創作非容易性を否定することも考えられる。画像の意匠の特色として、形状等自体は差し替えが容易なケースが想定される場所、そういったいわばコンテンツによる既存形状等との差異化を認めない趣旨である⁽³¹⁾。そうすると、パイオニアの意匠についてはともかく、以降の画像の形状等を差し替えたような画像の意匠については、登録が難しくなるものと思われる。

ただ、前者については、意匠法の条文上、創作非容易性において引例となり得るのは、公知の形状、模様、色彩若しくはそれらの結合又は画像に限られるため、そのまま発想を引例とする運用は採用できないし、また後者についても、文言からすると、画像そのものの外観に差異がある以上は、既存の公知形状等から容易に創作可能であったとは言い難いかもしれない。

③権利行使を制約するオプション

さらに、権利行使の場面で調整をかけることも考えられる。現状の出願ルールにおける情報不足に加えて、コンテンツとして利用される場合に権利が及ばないようにすることが眼目だとすれば、権利行使の可否は、審査時よりも侵害時の事情に依存させることも一考に値する。

その方法として、一つには、①の前者の議論や②で述べたような、当該画像の意匠の価値を限定的に捉える立場を敷衍し、形式的な物品等の類似と形状等の類似を要件とするだけでなく、当該画像の意匠の価値が実質的に再現された実施である場合に限り侵害とすることが考えられる（言うなれば、積極的な意匠の実施）。

また、①の後者の議論を敷衍し、例えば、問題となる意匠について、意匠法において自由な領域と整理される仮想空間でのコンテンツとして利用している場合には、意匠権者による権利行使を制約するということも考えられる（言うなれば、消極的な意匠の実施）。本来意匠権によって独占させるべきではないコンテンツとしての実施については、権利範囲から除かれることを、侵害時に対応させるものである。

いずれも条文上の根拠に懸念はあるが、商標法における商標的使用⁽³²⁾に相当するものとして整理することができれば、意匠法においても採用の余地があるのかもしれない（もちろん、いずれも意匠の類似が肯定された上でなお、ということになるから、前述の通り、あくまでオプションに留まり、さらに権利を制約すべき実質的な範囲は別途明確にする必要がある）。

6. おわりに

以上の通り、本稿では仮想空間を念頭に、画像の意匠の活用の可能性及びその限界について、簡単な検討を加えてきた。

そもそも画像の意匠の導入の趣旨は、かつての物品の部分として画像を含む意匠との関係で、いわゆる物品表示要件や物品保存要件を排斥するためのものであったが⁽³³⁾、物品や特定の機器との関係も切り離れた画像の意匠の新規導入という大掛かりな対応を行ったことにより、様々な画像について、保護の対象となるか否かが問題となることとなった。そして、条文の文言だけからすれば、形式的な運用を行うと、幅広い画

(31) 特許法においても、進歩性を基礎づける要素として、非技術的なものを含むことのは非やその程度について議論されている。例えばソフトウェア関連発明に関する論文として、前田健「ソフトウェア関連発明の特許性判断における進歩性要件の役割」知的財産法政策学研究 64 号（2022）73 頁等参照。

(32) 商標法においては、平成 26 年改正により 26 条 1 項 6 号が導入される以前から、裁判実務上、形式的には商標の使用に該当してもなお侵害を否定するための、商標的使用の概念が採用されていた。また、使用者の表現の自由等、より多様な要素を取り込んで検討するものとして、平澤卓人「商標的使用論の機能的考察（1）（2・完）」知的財産法政策学研究 48 巻（2016）213 頁、同 49 巻（2017）201 頁、宮脇正晴「商標的使用論の再構成」日本工業所有権法学会年報 42 号 66 頁（2019）等参照。

(33) 特許庁総務部総務課制度審議室編・前掲注 7）75-76 頁。

像を保護の対象として取り込むことも可能な建付けとなってしまっていると言わざるを得ない。今回の意匠審査基準の改訂も、あくまで一般的な教示をするに留まり、「攻めた」事例の対応には、引き続き難儀することが予想される。

加えて、令和5年の不正競争防止法の改正により、いわゆるデッドコピー規制（不正競争防止法2条1項3号）も、仮想空間での利用に対応すべく拡充された⁽³⁴⁾。コンテンツの保護を司る著作権法と併せて、仮想空間との関係では、依拠を侵害要件とする上記2法による対応が志向されてきたところでもあり、このようないわば「模倣の世界」との棲み分けも取り沙汰される⁽³⁵⁾。本稿はこういった事態に対応して、意匠法において取り得るオプションについても検討した。もっとも、このことは意匠法のスタンスが不変であることを意味するものではなく、仮想空間上のデザインの保護のために、なお意匠法による（さらなる）対応が要請されるのであれば、意匠法もまた変わっていく必要があるだろう。

本稿が今後の検討の一助になれば幸いである。

※本研究は JSPS 科研費 JP22H00799 (JP23K22071)、JP23K01214、JP24K00209 の助成を受けたものである。

※脱稿後、特許庁政策推進懇談会「中間整理」（2024年6月）に接した。

(34) 筆者による検討として、青木大也「仮想空間と不正競争防止法上の形態模倣規制—令和5年改正の影響とその課題について」藤本昇先生喜寿記念論文集『最近の知的財産における諸課題』（発明推進協会、2024）197頁参照。

(35) 「論点の整理」13頁も参照。