

仮想空間における意匠保護に関する 我が国意匠法の今後の対応についての一考察—国際動向を踏まえて



前経済産業省特許庁総務部知的財産研究官 星野 光秀

要 約

本稿は、仮想空間における意匠保護の方向性を、欧米の制度と比較して検討したものである。画像意匠については、欧州のような広範な保護拡大には慎重であるべきだが、米国の「物品一体化」方式は日本にとって有用な示唆を与える。すなわち、意匠権の実施範囲を仮想空間に延長する欧州の考え方は参考となるものの、米国のように過度な権利付与や自由侵害を懸念した制度設計も参考になる。日本が制度を拡大する際は、国際的な示唆を踏まえ、保護範囲の明確化と適切な権利制限により、クリエイター保護と産業発展のバランスを確保することが重要である。

目次

1. はじめに
2. リサーチクエスト—仮想空間における意匠保護に関する我が国意匠法の今後の対応はどうあるべきか—という問題について研究を進めることの意義
3. 考察の範囲と留意点
4. 画像の意匠の拡張の方向性の考察
5. 意匠権の実施範囲延長の方向性の考察
6. まとめ
7. おわりに

1. はじめに

※ 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。

仮想空間における意匠保護については、欧州や米国においても検討が行われている。このような国際動向からは示唆が得られると思われる。本稿においては、仮想空間における意匠保護に関する我が国意匠法の今後の対応はどうあるべきかというリサーチクエストについて、研究を進めることの意義、考察の範囲と留意点を示した上で、政策実務・判例・先行研究を参照しつつ、国際動向からの示唆を踏まえ、考察する。

2. リサーチクエスト—仮想空間における意匠保護に関する我が国意匠法の今後の対応はどうあるべきか—という問題について研究を進めることの意義

仮想空間における意匠保護に関する我が国意匠法の今後の対応はどうあるべきかという問題については、国際動向も踏まえて、①画像の意匠の拡張の方向性（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⁽¹⁾）と②物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の方向性（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⁽²⁾）、③物品の概念の無体物への拡張の方向性、④新たな保護制度の創設の方向性による検討⁽³⁾等が行われてきたが、どの方向性についても様々な懸念事項が指摘されており、この問題が解決されたとは言い難い状況にある。したがって、この問題について研究を進めることには意義があると思われる。

3. 考察の範囲と留意点

2.で先述した仮想空間における意匠保護に関する我が国意匠法の今後の対応はどうあるべきかという問題の考察の範囲については、2.で先述した四つの方向性のうち、本稿では、①画像の意匠の拡張の方向性、②物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の方向性について考察を行う。③物品の概念の無体物への拡張の方向性については、②の中で考察を行う。

また、仮想空間における意匠保護に関する我が国意匠法の今後の対応はどうあるべきかという問題を考察する際には、意匠権については、模倣でなくとも侵害となることを含む理由で、著作権法、不正競争法等の他の法律で保護が不十分な場合に、意匠法で対応するというアプローチに留意すべきと思われる⁽⁴⁾。

4. 画像の意匠の拡張の方向性の考察

以下、画像の意匠の拡張の方向性について、4.1 欧州、米国における画像意匠保護の現状と我が国への示唆、4.2 我が国における画像保護の現状及び現状から画像の意匠を拡張した場合の問題点を欧米からの示唆を踏まえた対応で解決できるかの順で考察する。

4. 1 欧州、米国における画像意匠保護の現状と我が国への示唆

(1) 欧州における画像意匠保護の現状と我が国への示唆

この点について、バーチャルオブジェクトを含め特段の限定なく保護可能との解釈が可能と思われる改正 Community Design Regulation（以下、CDR）（欧州連合意匠理事会規則）（2024 年 10 月成立）が、2024 年 11 月に、公表されている⁽⁵⁾。しかし、先行研究⁽⁶⁾から、改正 CDR でバーチャルオブジェクトを含むことが明確になったといえるが、EU においては、従前から永年にわたってそうであったと解釈し得る。このことから、永年にわたって保護が限定的な米国や我が国と状況が異なると思われることから、少なくとも当面の拡大範囲としては、広すぎるのではないかの示唆が得られると思われる。

(2) 米国における画像意匠保護の現状と我が国への示唆

この点について、米国の登録実務は、限定した対象のみ保護が可能とする立場である⁽⁷⁾が、米国における保護範囲は、我が国における保護範囲よりも広く、物品である display screen と一体化していれば、必ずしも日本における操作画像・表示画像に該当しない画像であっても、保護の対象となり得るとの趣旨と思われる注目すべき指摘⁽⁸⁾がある。ただ、こうした米国の登録実務の是非について、明確に判断した裁判例は存在せず、裁判所に支持されるかはわからないとの指摘⁽⁹⁾には留意すべきと思われる。

この米国の登録実務の保護範囲は我が国より広いとの指摘を踏まえ、我が国において、仮に、保護の範囲を拡大するとしても、米国と同様、物品である display screen と一体化している範囲内に留める（以下、物品一体化限定保護）という対応の可能性があるとの示唆が得られると思われる。

なお、日本の意匠制度と米国の意匠特許制度とが国際的に見れば、比較的類似する制度であると考えられるとの指摘⁽¹⁰⁾があり、これを踏まえると、米国からは示唆が得やすい可能性があると思われる。

4. 2 我が国における画像保護の現状、現状から画像の意匠を拡張した場合の問題点を米国と同様の物品一体化限定保護によって解決できるか

(1) 我が国における画像意匠保護の現状

この点について、我が国の政策実務も限定した対象のみ保護が可能とする立場である。より具体的には、「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⁽¹¹⁾。」

(2) 現状から画像の意匠を拡張した場合の問題点を米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護によって解決できるか

1) 令和元年意匠法改正時の説明との矛盾の問題を米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護によって解決できるか

保護される画像を拡張した場合の問題点として、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の指摘がある⁽¹²⁾。これを敷衍すると、「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。」ということになると思われる⁽¹³⁾。

しかし、令和元年意匠法改正からは5年経過しており、AR/VRを含む新技術の進展とともに、画像デザインによって機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値が向上する傾向が強まっている可能性もあり、USPTO（米国特許商標庁）が2022年4月に公表した報告書（Summary of Public Views on the article of manufacture requirement of 35 U.S.C. § 171）の3頁に掲載された見解はこのことを示唆しているように思える。もし、そうであるとすれば、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を持つ画像の意匠の保護を図って、このような意匠の創作を奨励し、産業の発達に寄与することを目的として、機器と画像の関連性を緩める方向で検討を行うことは、意匠法1条に規定された意匠法の目的に沿うものである可能性がある⁽¹⁴⁾。

従って、米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護で、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を持つ画像の意匠の保護として十分かどうかは、検討の意義があるように思われる。

この点について、米国では、デジタルコンテンツが物品に表示された状態であれば、機能や操作と関係しないコンテンツであっても保護の対象になり得るとの指摘⁽¹⁵⁾がある。この指摘を踏まえると、米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護によって、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を持つ画像が意匠として保護される可能性が示唆されると思われる。

また、この問題を検討するためには、具体例が有益な可能性がある。この点について、先行研究は、物品一体化限定保護であるが、必ずしも我が国における操作画像・表示画像に該当しない米国における二つの登録例をあげているように思われる⁽¹⁶⁾ので、以下、この二つの登録例について検討する。

一つ目の登録例は、特許番号（U.S. patent number）がUS D975,724Sで、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⁽¹⁷⁾。これは、バーチャル空間上の靴に係る意匠特許とされており⁽¹⁸⁾、バーチャル物品に関する登録例との指摘もある⁽¹⁹⁾。そして、この登録例をもって、先述の指摘の「デジタルコンテンツが物品に表示された状態であれば、機能や操作と関係しないコンテンツであっても保護の対象となり得る⁽²⁰⁾」と整理することも可能と思われる⁽²¹⁾ので、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を持つ画像の意匠と整理し得るのではないかとと思われる。

二つ目の登録例は、特許番号がUS D978,196Sで、発明のタイトルを WORK VEHICLE, TOY, REPLICA AND / OR DISPLAY SCREEN WITH VIRTUAL MODEL THEREOF とするものである。これについては、バーチャルモデルに関する登録例との指摘もある⁽²²⁾。そして、この登録例についても、前段で先述した登録例と同様の理由で、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を持つ画像の意匠と整理し得るのではないかとと思われる。

以上の検討の結果、米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護によって、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を持つ画像が意匠として保護されることによって意匠法の目的である産業の発達に寄与できる可能性が示唆されるように思われる。また、4.1で先述したように裁判所によって覆されるリスクはあるものの、米国と同様の対応になるので、仮想空間に国境のないことを踏まえれば、意匠制度のハーモナイゼーションに寄与できるというメリットもあるように思われる。さらに、4.1で先述した米国と我が国の制度の類似性もメリットとなるように思われる。

なお、米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護では、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を持つ画像が意匠として保護される範囲が狭すぎるとの批判があり得る。しかし、物品一体化限定より広げる

と後述するクリエイターの創作への萎縮的効果がより深刻化する懸念がある。

2) クリエイターの創作活動に対する萎縮的効果への懸念の問題を米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護によって解決できるか

この問題については、令和元年意匠法改正時に「表示画像・操作画像」に限定した理由の一つとして、クリエイターの創作活動に対する萎縮的効果への懸念が挙げられるとする指摘がある⁽²³⁾。

現状においても、「画像意匠であるかコンテンツであるかの区別は明確とは言い難い⁽²⁴⁾。」「操作に無関係なコンテンツ画像であるというだけの基準では、登録可能な画像から、登録を許すべきでない画像を切り分けることは困難である⁽²⁵⁾。」との指摘があることを考えれば、保護の拡大により萎縮的効果は高まる可能性がある。

しかし、米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護であれば、このような限定のない場合と比較して、クリエイターの創作活動に対する萎縮的効果の低減の可能性はあるので、この点について検討する意義はあるように思われる。

この問題について、先述の先行研究⁽²⁶⁾によれば、米国では、デジタルコンテンツが物品に表示された状態であれば、機能や操作と関係しないコンテンツであっても保護の対象になり得ると思われる。そうであれば、Display screen に表示されれば、コンテンツ画像も保護されると思われる。したがって、クリエイターの創作活動に対する萎縮効果悪化の可能性は否定できないと思われる。

(3) 小括

以上をまとめると、米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護には、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を有する画像の保護を通じて産業の発達に寄与できる可能性がある。反面、クリエイターの創作活動への萎縮的効果が高まる可能性は否定できないように思われる。

5. 意匠権の実施範囲延長の方向性の考察

以下、物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の方向性について、5.1 欧州、米国における物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の現状と我が国への示唆、5.2 我が国における現状、先行研究の指摘する二つの対応案の考察と対応の一案の提示の試みの順で説明する。

5. 1 欧州、米国における物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の現状と我が国への示唆

(1) 欧州における物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の現状と我が国への示唆

この点について、欧州においては、先行研究⁽²⁷⁾によれば、CJEU (Court of Justice of the European Union) (欧州連合司法裁判所) の判例の解釈としては肯定しているように思われる。この先行研究は、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⁽²⁸⁾。この abstract view の考え方は、我が国において、物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の方向性で検討する際に参考になると思われる。

また、4.1. で先述した改正 CDR は製品に、デジタル形態において実現する (materialize) ものを含むとしており⁽²⁹⁾、先行研究は、改正前の CDR の製品を人間が製造したアイテムとしており⁽³⁰⁾、この解釈を取れば、CDR は改正前から製品に、デジタル形態において実現するものを含み得るように思われ、この情報も後述するように参考となり得ると思われる。

さらに、先行研究は、CDR に関して、権利制限の重要性を示唆しているように思える⁽³¹⁾が、この考え方も後述するように参考となり得ると思われる。

(2) 米国における物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の現状と我が国への示唆

この点について、米国においては、先行研究⁽³²⁾によれば、米国の政策実務の解釈としては否定しているように思われる。先述の物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への拡張の方向性で検討する場合には、日本の意匠制度と米国の意匠特許制度とが国際的に見れば、比較的類似する制度であると考えられるとの指摘⁽³³⁾もあり、この否定説の根拠（①意匠創作者に不当な「棚ぼた」を与えることにならないか、②リアルな製品の写真撮影まで意匠権侵害とすべきか。もし、意匠権侵害とする場合、ジャーナリストの報道の自由を不当に侵害することにならないか。③保護の範囲は不明確でないか。④派生物（derivatives）のサーチも必要となるためと思われるため、下流のイノベーターにサーチ等の不当な負担を課すことにならないか。⑤意匠審査の観点からも、派生物（derivatives）のサーチも必要となるためと思われたため、不当に時間がかかり、非現実的ではないか⁽³⁴⁾。）が懸念事項として示唆されるように思われる。

5. 2 我が国における物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の現状、先行研究の指摘する二つの対応案の考察

(1) 我が国における物品等の意匠権の実施範囲の仮想空間への延長の現状

この点について、我が国の現在の政策実務の先行研究による解釈は否定説⁽³⁵⁾と思われる。この現状を踏まえた先行研究の示唆する二つの対応案について、以下（2）、（3）で考察する。

(2) 先行研究の示唆する対応案（1）—外観のみとはいえ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意匠権を及ぼす対応案（以下、外観限定意匠権拡大案）⁽³⁶⁾の考察

この対応案については、仮に、物品のデザインについて多額の投資が行われている状況で、外観のみとはいえ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ようであれば、企業競争力の源泉たるデザイン投資の収縮を招く可能性があると思われ、保護する意義があると思われる⁽³⁷⁾。また、その際、5.1で先述した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する欧州の abstract view が参考になると思われる。

しかし、審査の際、あらゆる物品の先行意匠に加え、仮想空間を含めた意匠も調査する必要があるため、調査対象が極めて膨大な数となることが予想されとの指摘があり⁽³⁸⁾、この審査実務の問題指摘に留意する必要があるように思われる。

(3) 先行研究の示唆する対応案（2）リアルな物品もバーチャル空間上のデジタルオブジェクトとしての「物品」も等価と整理する対応案（以下、リアル・バーチャル等価整理案）⁽³⁹⁾の考察

この対応案については、等価の物品＝類似の物品という前提で、「意匠の類似は、対比する意匠同士の意匠に係る物品等の用途及び機能が同一又は類似であることを前提とする⁽⁴⁰⁾」という我が国の政策実務を前提に考えれば、もし、仮に、仮想空間内で人が認識する物品の用途・機能が現実の物品と同じだと認識されることが一般的となった場合には、用途及び機能が同一又は類似といえ、類似の物品＝等価の物品との整理が可能な場合もあり得と思われる⁽⁴¹⁾。

この対応案の場合、先述した「用途及び機能が同一又は類似として類似の物品＝等価の物品」と整理する条件である「仮に、仮想空間内で人が認識する物品の用途・機能が現実の物品と同じだと認識されることが一般的となった場合」が厳格かつ明確な可能性があると思われる。その場合には、5.1で先述した米国の否定説の根拠である①意匠創作者に不当な「棚ぼた」を与える、③保護の範囲は不明確が懸念事項とならない可能性があると思われる。また、②リアルな製品の写真撮影まで意匠権侵害とすべきかという問題については、おそらくは、製品と当該製品の写真の「用途及び機能が同一又は類似」でないと意匠権侵害とならないということになるのではないかとと思われる。以上により、米国の否定説のこれらの根拠が懸念事項にならない可能性があると思われる。

反面、「仮に、仮想空間内で人が認識する物品の用途・機能が現実の物品と同じだと認識されることが一般的と

なった場合」という条件で保護のニーズを十分に満たせない可能性があると思われる⁽⁴²⁾。

6. まとめ

画像の意匠の拡張の方向性については、米国の登録実務と同様の物品一体化限定保護には、クリエイターの創作活動への萎縮的効果が高まる可能性は否定できない反面、機器にも機器に関連するサービスにも関連しない付加価値を有する画像の保護を通じて産業の発達に寄与できる可能性がある。

意匠権の実施範囲延長の方向性については、リアル・バーチャル等価整理案の「用途及び機能が同一又は類似として類似の物品＝等価の物品」と整理する条件である「仮に、仮想空間内で人が認識する物品の用途・機能が現実の物品と同じだと認識されることが一般的となった場合」が厳格かつ明確な可能性がある。外観限定意匠権拡大案については、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する欧州の abstract view が参考になり、審査実務の問題指摘に留意する必要があるように思われる。

7. おわりに

本稿においては、仮想空間における意匠保護に関する我が国意匠法の今後の対応はどうあるべきかというリサーチクエストンについて、研究を進めることの意義、考察の範囲と留意点を示した上で、政策実務・判例・先行研究を参照しつつ、国際動向からの示唆を踏まえ、考察を行った。

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。

(注)

(1) 特許庁政策推進懇談会「中間整理」(2024年6月) 16頁参照。

(2) 特許庁政策推進懇談会・前掲・注1参照。

(3) このような検討例としては、例えば、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) 7-8頁、特許庁政策推進懇談会「中間整理」16頁(2024.6)、産業構造審議会 知的財産分科会 第16回意匠制度小委員会(2024.12.6)、日本知財学会 第22回年次学術研究発表会 日本弁理士会協賛セッション「仮想空間における創作物の保護のあり方についての考察」(2024.12.7)、山内伸「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」PATENT Vol.77 No.10 (2024年)がある。

(4) 前掲・注1・18頁等を参考に作成。

(5) See Official Journal of the European Union, Regulation (EU) 2024/2822 OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 23 October 2024 amending Council Regulation (EC) No 6/2002 on Community designs and repealing Commission Regulation (EC) No 2246/2002 (Nov.18 2024)；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年) 15頁も参照。

(6) See Mikko Antikainen, *Differences in Immaterial Details : Dimensional Conversion and Its Implications for Protecting Digital Designs Under EU Design Law*, 52 IIC (International Review of Intellectual Property and Competition Law) 146 including Note 66 (52巻のp.146脚注66を含むの意味)(2021)；see also David Stone, *European Union Design Law: A Practitioner's guide*, p.48 including Note.6 (Oxford University Press, 2012)

(7) See USPTO, *USPTO seeks public input on interpretation of the article of manufacture requirement* (Dec.2020), (Last visited Jan.30, 2024), 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, Jun.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。)

(8) 青木・前掲・注5・14頁参照；知的財産研究所『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の状況に関する調査研究報告書』(2023年3月) 182頁も参照。

(9) See Lucas S. Osborn, *3D Printing and Intellectual Property* (Cambridge University Press, 2019), p.182；青木・前掲・注5・14頁注14も参照。

(10) 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) 1。

- (11) 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。
- (12) 青木・前掲・注3・7 頁参照。
- (13) 青木・前掲・注3・7 頁、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 産業財産権法の改正』（発明推進協会、2020 年）77-78 頁を参考に作成。
- (14) 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 年）1245 頁を参考に作成。
- (15) 知的財産研究所・前掲・注9・182 頁参照。
- (16) 青木・前掲・注5・14 頁・注15 参照。
- (17) 武重竜男＝荒木昭子『米国特許法講義』（商事法務、2020 年）9-10 頁を参考に作成。
- (18) 青木・前掲・注3・2 頁参照。
- (19) 青木・前掲・注5・14 頁・注15 参照。
- (20) 知的財産研究所・前掲・注8・182 頁参照。
- (21) 青木・前掲・注5・14 頁を参考に作成。
- (22) 青木・前掲・注5・14 頁・注15 参照。
- (23) 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」第1 回特許庁政策推進懇談会（2022 年4 月28 日）提出資料 4 頁参照。
- (24) 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 頁参照。
- (25) 田村善之「メタバースにおける「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 第7 巻第1 号（2023 年）I A-103 頁参照。
- (26) 知的財産研究所・前掲・注8・182 頁参照。
- (27) See Antikainen, supra note 6 at pp.137-139.
- (28) See *Id.*
- (29) See EUROPEAN COMMISSION, supra note 5.
- (30) See Stone, supra note 6 at p.60.
- (31) See Antikainen, supra note 6 at p.137, 青木・前掲・注3・2-3 頁・注5 参照。
- (32) See Antikainen, supra note 6 at p.139 note 10 ; see also Sarah Burstein, *The Patented Design*, 83 TENNESSEE. L.REV. 161（83 巻の p.161 の意味）（2015）.
- (33) 鈴木・前掲・注10・1. 参照。
- (34) See Burstein, supra note 32 at pp.211-212.
- (35) 青木・前掲・注3・3-4 頁参照。
- (36) 青木・前掲・注3・7 頁参照。
- (37) 特許庁総務部総務課制度審議室編『令和元年改正産業財産権法の解説』74 頁（発明推進協会、2020 年）及び青木・前掲・注3・7 頁を参考に作成。
- (38) 鈴木・前掲・注10・3. 参照。
- (39) 青木・前掲・注3・7 頁参照。
- (40) 特許庁「意匠審査基準」第Ⅲ部第2 章第1 節2.2.2.2 参照。
- (41) 鈴木・前掲・注10・3. を参考に作成。
- (42) 青木・前掲・注3・7 頁を参考に作成。

（原稿受領 2025.1.13）