

VR、ARの意匠法上の取扱い

—欧州、米国及び我が国の状況の考察

総務部知的財産研究官 星野 光秀

抄録

本稿では、まず、VR、ARの意匠法上の取扱いを考察する上で基礎となるVR、AR、MR、3Dデータ、メタバース、NFTのコンセプトを整理した。その上で、EU、英国、米国及び我が国におけるVR、ARの意匠法上の取扱いについて、先行研究を道しるべとして、VR、ARを直接扱った判例・政策実務はほとんどないため、関連する判例（ドイツ最高裁判所、欧州連合司法裁判所、米国アーカンソー州連邦地方裁判所）・政策実務（欧州連合知的財産庁、欧州委員会、米国特許商標庁、我が国の特許庁）・先行研究を整理・紹介した上で、これらを参考に、VR、ARの想定ケースにつき考察を行った。NFTについても、筆者が入手した範囲内での最新の情報をベースに簡単に考察した。

1. はじめに

本稿は、まず、2.でVR、ARの意匠法上の取扱いを考察する上で基礎となるVR、AR、MR、3Dデータ、メタバース、NFTの定義等について先行研究を紹介・整理する。その上で、3.でEU、英国、米国の意匠制度についてごく簡単に紹介した後、先行研究を道しるべとして、EU、英国、米国及び我が国の意匠法におけるVR、ARの取扱いに関連する政策実務・判例・先行研究を整理・紹介し、VR、ARを直接扱った判例・政策実務は極めて限られているため、ほとんどの場合、判例・政策実務・先行研究を参考にしつつ、VR、ARの想定ケースを考察する。NFTについても、筆者が入手した範囲内での最新の情報をベースに簡単に考察する。

2.VR(Virtual Reality)、AR(Augmented Reality)、MR(Mixed Reality)、3Dデータ、メタバース(Metaverse)、NFTのコンセプトの整理

2.1 VR (Virtual Reality) とは

VRは、「物理的に存在しないものを、感覚的には本物と同等の本質を感じさせる技術¹⁾」、「現実にはない世界または体験し難い状況をCGによって仮想空間上に作り出す技術²⁾」、「コンピュータグラフィックスまたは実写映像で「あたかもその場所にいるかのような没入感」を創出する技術³⁾」など技術との関係で定義されることが多いが、これらは、「現実には存在しないものを現実のように知覚させる技術」とする定義と整合的であるように思われる。

また、「現実ではないものを現実だと認識すること⁴⁾」とも定義されるが、この定義は技術という言葉は用いていないが、前段で紹介した種々の定義と類似の

1) 岩田洋夫,VR実践講座,p.6 (2017) 科学情報出版

2) 石村尚也=間宮大輔=加藤靖隆,AR/VRを巡るプラットフォーム競争における日本企業の挑戦,日本投資政策銀行調査研究レポート, No.354-1, p.1 (2021)

3) 松永章吾,VRコンテンツの知的財産法上の主要論点,ビジネス法務, Vol.21, No.6, p.51 (2021)

4) 久保田瞬, XRの現状と今後の可能性, パテント, Vol.74, No.8, p.8 (2021)

ように思われ、「現実には存在しないものを現実のように知覚させること」とする定義とも整合的であるように思われる。

さらに、「完全に自己充足的な (self-contained) 人工環境⁵⁾」、「コンピュータによって生み出された (generated) 没入感を伴う (immersive) 三次元の環境⁶⁾」とも定義されるが、これらは、人工環境と言い換えることも可能と思われる。

これに加え、「現実には存在しないもの」は「人工環境等」と言い換えることが可能と思われる。したがって、VR技術を「人工環境等を現実のように知覚させる技術」、VRを「人工環境等を現実のように知覚させること」と定義することも可能なように思われるので、本稿では、この定義をとる。これは、VR技術を「ユーザーの五感を刺激することで、人工環境、サイバースペース等を現実のように知覚させる技術⁷⁾」とする見解に類似するものと思われる。

なお、VRを視聴するデバイスとして現在主流となりつつあるのは、ヘッドマウントディスプレイ (HMD) (以下、HMD) である⁸⁾。

また、後述のように、米国においては、ビデオゲームに関する判例があり、参考となると思われるため、考察対象としている⁹⁾。

2.2 AR (Augmented Reality) とは

ARは、「実際に目の前にある現実の環境に、コン

ピュータで作られた映像・画像を重ねることで、現実世界を拡張する技術¹⁰⁾」、「目の前にある現実世界に、コンピュータで作られた映像や画像を重ね合わせ、現実世界を拡張する技術¹¹⁾」、「人が知覚する現実環境をコンピュータにより拡張すること¹²⁾」、「フィジカルな世界の我々の経験にデジタルコンテンツを付加する技術¹³⁾」などと定義されるが、これらは、「現実世界にデジタルコンテンツ (画像) を合成する拡張現実」とする定義と整合的と思われるので、本稿では、この定義をとる。

また、以上の定義は、ARを「VR技術を応用し、現実の風景に画像を合成するいわゆる拡張現実¹⁴⁾」とする見解に類似するものと思われる。

なお、ARにおいて現実に情報を追加するデバイスとしては、スマートフォンやARグラスがある¹⁵⁾。

2.3 MR (Mixed Reality) とは

MRは、現実世界にバーチャル情報を重畳させるという点では、ARと同じである¹⁶⁾。本稿においては、この共通点については、一貫性の観点から、2.2で述べた「現実世界にデジタルコンテンツ (画像) を合成する」という定義を用いるが、これは、「現実の風景に画像を合成するいわゆる複合現実¹⁷⁾」とする見解に類似するものと思われる。

一方で、ARとMRの区別が問題となり得、「MR環境を現実世界とバーチャル世界のオブジェクトが

5) See Brian D. Wassom, Augmented Reality Law, Privacy and Ethics Law, Society, and Emerging AR Technologies, p.18, (2015) Elsevier.

6) See Crystal Nwaneri, Note, Ready Lawyer One: Legal Issues in the Innovation of Virtual Reality, HARV. TECH. L.J., Vol.30, No.2, p.604 (2017); Virtual Reality Society, History of Virtual Reality, <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/history.html> (参照日: 2022年4月13日)

7) 特許庁, 意匠登録出願の願書及び図面等の記載の手引き, p.130 (2021)

8) 石村=間宮=加藤, 前掲注2), p.1

9) Margaret Mantel, Trademark Infringement in Virtual Reality Spaces: When Your Virtual World Gets Too Real, Michigan Technology Law Review, <http://mtlr.org/2019/11/trademark-infringement-in-virtual-reality-spaces-when-your-virtual-world-gets-too-real> (参照日: 2022年4月22日) は、VR空間における商標権侵害の判例はまだ多くないので、ビデオゲームにおける裁判所の商標の扱いが参考となり得るとしているが、ビデオゲームにおける裁判所の意匠の扱いも参考となり得ると思われる。

10) EYアドバイザリー&コンサルティング, VR・AR・MRビジネス最前線, p.3 (2017) 日経BP社

11) 石村=間宮=加藤, 前掲注2), p.1

12) 久保田, 前掲注4), p.8

13) Brian D. Wassom, IP in An Augmented Reality, Landslide, Vol.6, No.3, p.10 (2014)

14) 特許庁, 前掲注7), pp.130~131

15) 石村=間宮=加藤, 前掲注2), p.2

16) 関真也, 現行法下での法的判断とルールメイキングの展望 VR法務の最新論点, ビジネス法務, Vol.21, No.6, p.44 (2021)

17) 特許庁, 前掲注7), pp.130~131

ともに表現される (presented) こととし、MRはARより広いとする定義¹⁸⁾」あるいは「没入感とも呼ばれる対象に夢中になる程度の浅い順にAR、MR、VRとする見方¹⁹⁾」がある。

しかし、産業界では、「MRでは現実環境とバーチャル情報が連動しており、触ったり回転させたりといったインタラクションが可能であるのに対し、ARはそうでないという整理」が浸透しつつあり、法的な検討にあたっては、ユーザとバーチャル情報とのインタラクションが可能であるか否かという点が重要になる場面があり得ることにかんがみ、本稿では、この整理をとる²⁰⁾。

この整理の考え方は、「MRにおいては、現実の要素と人工の要素が結合され、現実 (physical) のオブジェクトとデジタルオブジェクトのリアルタイムのインタラクションが行われるとする見解²¹⁾」に類似すると思われる。

以上をまとめて、本稿では、MRとは、「現実世界にデジタルコンテンツ (画像) を合成するもののうちユーザとバーチャル情報のインタラクションが可能な複合現実」と定義する。

2.4 3D データとは

「3D データとは、3D プリンタによるプリントのものととなるデータ²²⁾」であり、「3D プリンタとは、3D データをもとにして、立体モデルを製作する機械²³⁾」

のことを指す。3D データの重要性は、3D プリンタを離れて、VR や AR における 3D データの作成・利用 (直接の利用や編集等) にも及ぶ²⁴⁾。また、3.1 (1) (ii) iii) で述べる欧州委員会 (The European Commission) の報告書でも取り上げられているため、3D データも考察対象としている。

2.5 メタバース (Metaverse) とは

メタバース (Metaverse) とは、例えば、「インターネット上の仮想現実空間を利用し、ユーザー同士のコミュニケーションや現実さながらのライフスタイルを送ることのできる世界²⁵⁾」、「性別や国籍、地域、人種などを超越した仮想的な交流空間²⁶⁾」あるいは「誰もが現実世界と同等のコミュニケーションを行うことができるインターネット上のバーチャル空間²⁷⁾」、「誰もが現実世界と同等のコミュニケーションや経済活動を行うことができるオンライン上のバーチャル空間²⁸⁾」と定義されるが、「人類の描いた夢の生活スタイルのこと²⁹⁾」だとの考えもある。このように、メタバースには明確な定義がなく様々な解釈が存在し、コンセプト自体が発展途上である³⁰⁾。また、「メタバースとは何か」を全員が了解する1つの定義に集約することは非常に困難だし、定義することに大きな意味はないとする見解もある³¹⁾。以上を踏まえ、本稿では、特に定義しないこととする。

18) Paul Milgram, Haruo Takemura, Akira Utsumi & Fumio Kishino, Augmenter Reality: a class of displays on reality-virtuality continuum, SPIE (The international society of optics and photonics), Proceedings Vol.2351, p.283 Figure 1 (1994)

19) 総務省, ICTスキル総合習得教材, p.55, https://www.soumu.go.jp/ict_skill/setdl.html (参照日: 2022年2月9日)

20) 関, 前掲注16)の整理によった。

21) Anke Moerland, New Trade Mark Uses in the Fourth Industrial Revolution: Virtual and Augmented Realities, in C. Heath, A. Kamperman Sanders and A. Moerland, Intellectual Property Law and the Fourth Industrial Revolution, p.165 (2020) Wolters Kluwer Netherland

22) 青木大也, 3Dデータと意匠法—3Dプリンタの活用を見据えて, パテント, Vol.73, No.8 (別冊No.23), p.189 (2020)

23) RICOH, 3Dプリンターとは? ~3Dプリンターでできること~, <https://www.ricoh.co.jp/3dp/what/> (参照日: 2022年3月9日)

24) 青木, 前掲注22), p.189

25) 一般社団法人Metaverse Japan, What's メタバース, <https://metaverse-japan.org/organization/whatsmetaverse/> (参照日: 2022年3月28日)

26) 自由民主党デジタル社会推進本部NFT政策検討プロジェクトチーム, NFTホワイトペーパー (案) Web3.0時代を見据えた我が国のNFT戦略, pp.3~4 (2022)

27) 石村=間宮=加藤, 前掲注2), p.7

28) 久保田瞬=石村尚也, メタバース未来戦略 現実と仮想世界が融け合うビジネスの羅針版, p.18 (2022) 株式会社日経BP

29) 加藤直人, メタバース さよならアトムの時代, p.3 (2022) 集英社

30) 石村=間宮=加藤, 前掲注2), p.7

31) 加藤, 前掲注29), p.22

2.6 NFT (Non-Fungible Token) (非代替性トークン) とは—暗号資産 (仮想通貨) との異同

VR等における商取引の実態、特に権利侵害が起きる可能性の高い商品・役務分野が重要と思われるところ、メタバースサービス内で利用されることを前提として、ある程度特徴的な外観を有する量産品が模倣されたデジタルデータのNFTが販売されるケースが生じている³²⁾。このことを踏まえ、NFTも考察対象とする。ただし、「メタバースにNFTを取り入れようとする動きに対しては、ユーザーの反発もあり、賛否両論となっている³³⁾」点には留意すべきと思われる。

NFTは、例えば、「ブロックチェーン上で発行されるトークンのうち、トークン自体に固有の値や属性を持たせた代替性のないトークン³⁴⁾」と定義される。

ブロックチェーンは、例えば、「取引履歴を暗号技術によって過去から1本の鎖のようにつなげ、ある取引について改竄を行うためには、それより新しい取引について全て改竄していく必要がある仕組みとすることで、正確な取引履歴を維持しようとする技術³⁵⁾」と定義される。

暗号資産 (仮想通貨) (Crypto Assets³⁶⁾ (Virtual Currency³⁷⁾) は、例えば、日本銀行によれば、インターネット上でやりとりできる財産的価値であり、「資金決済に関する法律」において、以下の性質をもつものと定義される³⁸⁾。

①不特定の者に対して、代金の支払い等に利用で

き、かつ、法定通貨 (日本円や米国ドル等) と相互に交換できる

②電子的に記録され、移転できる

③法定通貨又は法定通貨建ての資産 (プリペイドカード等) ではない

代表的な暗号資産には、ビットコインやインサリアムなどがある³⁹⁾。

NFTも暗号資産 (仮想通貨) も、ブロックチェーンという共通の技術が使われているが、暗号資産 (仮想通貨) はFT (Fungible Token) (代替性トークン)、代替可能なデジタル資産と呼ばれるのに対して、NFTは暗号資産とは違い、ブロックチェーンの中に「唯一無二の固有のデータ」が記録されているため、代替不可能なデジタル資産という名前が付けられているとする見解がある⁴⁰⁾。

NFTとunderlying asset (原因関係上の資産⁴¹⁾) の関係については、NFTはunderlying assetにリンクするものではないとする米国の論文がある⁴²⁾。また、この論文のようにNFTがデジタル絵画等にリンクしたデジタル資産であることに疑問を呈する見解がおそらくアメリカにおける法律家の多数説とする見解がある⁴³⁾。さらに、リンクしていないものもあれば、リンクさせるというようなことも作り方としてはできるとする見解もある⁴⁴⁾。

なお、「短絡的にメタバースとNFT関連技術を絡めて考える「技術オリエンテッド」よりも、メタバースを構築する、あるいは利用する中で課題が出てきたときに立ち止まり、技術によって解決できないか

32) 自民党, 前掲注26), p.14

33) 久保田=石村, 前掲注28), p.28

34) 天羽健介=増田雅史編著 [増田雅史=古市啓], NFTの教科書, p.181 (2021) 朝日新聞出版

35) 金融庁 金融審議会, 決済業務等の高度化に関するワーキング・グループ報告~決済高度化に向けた戦略的取組み~, p.5 脚注7 (2015)、久保田隆編 [片岡義弘], ブロックチェーンをめぐる実務・政策と法, p.156 (2018) 中央経済社

36) 法務省 日本法令外国語訳データベースシステム「資金決済に関する法律」における「暗号資産」の英訳, https://www.japaneselawtranslation.go.jp/ja/laws/view/3965/je#je_ch1at2 (参照日: 2022年4月18日) による。

37) RS (米国内国歳入庁 (和訳は国税庁による)) が, Virtual Currencyを交換の手段として機能する価値のデジタル表現と定義し、ビットコインを例示している, <https://www.irs.gov/businesses/small-businesses-self-employed/virtual-currencies> (参照日: 2022年4月18日) ことを踏まえ、Virtual Currencyを仮想通貨の英訳とした。

38) 日本銀行, 暗号資産 (仮想通貨) とは何ですか?, <https://www.boj.or.jp/announcements/education/oshiete/money/c27.htm/> (参照日: 2022年4月18日)

39) 同上

40) 天羽=増田 [天羽健介], 前掲注34), pp.15~16

41) 日本語訳は、田中英夫編集代表, 英米法辞典, p.872 (1991) 東京大学出版会を参考にした。

42) Juliet M. Moringiello and Christopher K. Odinet, The Property Law of Tokens, FLORIDA. L.REV. (forthcoming) p.64 (2022)

43) 神田秀樹, 連載「新技術と法の未来」第4回「企業とデジタル金融」における発言, ジュリスト, No.1572, p.60 (2022)

44) 堀天子, 連載「新技術と法の未来」第4回「企業とデジタル金融」における発言, ジュリスト, No.1572, pp. 60-61 (2022)

と考える「課題オリエンテッド」な姿勢こそが、メタバースをより良いものにしていくためには望ましいだろう⁴⁵⁾とする見解があるが、法律的な課題にも応用可能な重要な視点と思われる。

3. 意匠法上の取扱い

3.1 欧州

(1) EU (European Union)

(i) EUの意匠制度

EUの意匠制度は、共同体意匠規則⁴⁶⁾に規定された①EUIPO (European Union Intellectual Property Office) (欧州連合知的財産庁⁴⁷⁾)における登録によって取得される登録共同体意匠と②EU域内において公衆の利用に供されることによって発生する無登録共同体意匠からなる(共同体意匠規則1条(2))⁴⁸⁾。

(ii) VR等、3Dデータ

i) EUIPOの実務

WIPO (World Intellectual Property Organization) (世界知的所有権機関)が2018-2019年に実施した調査における「意匠法においてGUI (Graphical User Interface) デザインとアイコンデザインを保護しているか」という質問に対して、EUIPOは、いずれもYesと回答している⁴⁹⁾。

また、EUIPOは、共同体意匠規則においては、あらゆる工業又は手工芸による物品 (item) がデザインに適した製品と考えられており、アイコンは製品

の例として明文で規定されている図形的表象 (Graphical Symbols) で、GUIは製品で読める旨コメントしている⁵⁰⁾。

さらに、先行研究は、共同体意匠規則においては、意匠と製品は非常に広く定義されているとしている⁵¹⁾。

以上を踏まえると、EUIPOでは、我が国における画像の意匠権の保護対象である操作画像 (機器の操作の用に供されるもの) や表示画像 (機器がその機能を発揮した結果として表示されたもの) に、少なくとも明示的に限定しているように思えないため、例えば、我が国では保護されないゲーム等のコンテンツの画像も保護される可能性があるのではないかと思われる。

より具体的には、VRの画像のうち、例えば、海中を模した仮想空間内で、様々な情報を確認するためのアプリ画像 (空間内に配されたアイコンをクリック等することで、説明が表示される) のような仮想空間用情報表示用画像⁵²⁾ が操作画像又は表示画像に該当するものとして保護される可能性がある。

登録例をみると、GUIとして、製品表示を Graphical user interfaces とした意匠が意匠登録されている⁵³⁾。これは、操作画像の登録例とみることが可能と思われる。

また、存続期間 (2009年7月20日～2020年2月29日) が経過したものであるが、製品表示を Screen displays とした意匠が意匠登録されている⁵⁴⁾。これをデスクトップの壁紙である装飾画像と整理することができれば、我が国より広い範囲の保護がなされているということができよう。

45) 久保田=石村, 前掲注28), p.32

46) Council Regulation No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=celex%3A32002R0006> (参照日: 2022年5月4日); 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) (参照日: 2022年3月14日) によった。

47) 2016年3月23日に、OHIM (欧州共同体商標意匠庁) から改称 (特許庁, 欧州共同体商標意匠庁 (OHIM) の改称に係る取扱いについて (2018))

48) David Stone, European Union Design Law: A Practitioner's guide, p.47 (2012) Oxford University Press, Oxford; 特許庁 産業構造審議会知的財産政策部会第18回意匠制度小委員会参考資料7, 諸外国の画像デザイン保護の現状, p.3 (2012)

49) World Intellectual Property Organization, 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.5 (2019)

50) 同上

51) Stone, 前掲注48), pp.48, 59.

52) 特許庁, 前掲注7), p.131

53) <https://euiipo.europa.eu/eSearch/#details/designs/003742782-0001> (参照日: 2022年3月16日)

54) <https://euiipo.europa.eu/eSearch/#details/designs/001124630-0001> (参照日: 2022年8月30日)

ii) 関連裁判例

EUにおいては、登録共同体意匠の写真、画像等の二次元的使用に関する以下の2つの裁判例がある⁵⁵⁾。そこでの議論がVR等における3Dデータの作成・利用と関連すると思われるので以下、検討する。

① ドイツ連邦通常裁判所（最高裁判所）（以下、ドイツ最高裁）判決（Deutsche Bahn v Fraunhofer Gesellschaft 事件⁵⁶⁾、2011年4月7日）

この事件では、列車の車両に係る登録共同体意匠が問題となっており、被疑侵害者が当該車両の写真マーケティング用の広告に使用したところ、当該使用が、登録共同体意匠に係る権利侵害に該当するか、より具体的には引用の例外に該当するかが争われたが、裁判所は、引用の例外には該当せず、当該車両の写真の使用は意匠権侵害となると判断した⁵⁷⁾。本判決を根拠に、EU法においては、二次元的な使用は、意匠権侵害となるとされている⁵⁸⁾。

また、本判決は、ドイツ最高裁の「EU法は、著作権があらゆる種類の使用から保護されるのと類似の意匠の抽象的保護を規定している。」との解釈の帰結とされている⁵⁹⁾。そうであれば、写真の使用でなく、3Dデータ作成の事案を想定しても、意匠権侵害となろう⁶⁰⁾。

さらに、当該列車車両の3Dデータが、VRの画像のうち、操作画像又は表示画像に使用される事案（例えば、現実のように知覚される仮想都市の中で、

当該列車車両の3D画像が仮想列車を発車させるアイコンとして使用される場合）及び操作画像でも表示画像でもないVRの画像に使用される事案（例えば、現実のように知覚される仮想都市の中の当該列車車両の3D画像）を想定しても、前段で述べたドイツ最高裁の広い保護を踏まえれば、いずれも、意匠権侵害となり得るとされる。

② 欧州連合司法裁判所（CJEU（Court of Justice of the European Union））（以下、CJEU）判決（Nintendo Co. Ltd v. BigBen Interactive GmbH, BigBen Interactive SA 事件⁶¹⁾、2017年9月27日）

この事件では、被疑侵害者が、登録共同体意匠に係るビデオゲーム機のリモコン等のアクセサリーの画像を自社のウェブサイトに掲載した行為が問題となった⁶²⁾。裁判所は、当該行為が、共同体意匠規則20条に定める例外規定「(1) 共同体意匠によって付与される権利は、次の行為に対しては行使することができない。(c) 引用又は教授目的での複製行為。ただし、当該行為が公正な取引慣行に合致しており、かつ、その意匠に係る通常の利用を不当に害さないこと、及びその出所についての言及がされることを条件とする。」の(c)但書の条件を充足する引用目的の複製行為であれば、意匠権侵害とならないとした⁶³⁾。本判決は①の判決と同様、EU法においては、二次元的な使用は、意匠権侵害となる根拠とされている⁶⁴⁾。

55) 青木, 前掲注22), p.194

56) BGH, Urt. v. 7.4.2011 – I ZR 56/09 (BGHは、Bundesgerichtshof (ドイツ最高裁)の略、Urt.は、Urteil (判決)の略、I ZR 56/09は事件番号で、I ZRは民事第1部の意味。北村一郎編 [海老原明夫], アクセスガイド外国法, p.182, (2004) 東京大学出版会を参考に作成。)

57) 青木, 前掲注22), p.194, Juliane Diefenbach, Lexology, Depiction of Deutsche Bahn's "ICE" high speed train in developer's marketing brochure infringes design rights (2011)

58) Stone, 前掲注48), p.470; Lucas S. Osborn, 3D Printing and Intellectual Property, p.197 (2019) Cambridge University Press, Cambridge

59) Anna Nordberg and Jens Schovsbo, EU Design Law and 3D Printing: Finding the Right Balance in a New E-Ecosystem, in Rosa Maria Ballandini, Marcus Norrgård, Jouni Partenen, 3D Printing, Intellectual Property and Innovation Insights from Law and Technology, p.284 (2017) Kluwer Law International B.V., the Netherlands

60) 同上, p.296; 青木, 前掲注22), pp.194~195

61) 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) (参照日: 2022年9月6日))を参考に作成。)

62) 同上, paras. 23,24,27; 青木, 前掲注22), p.195

63) 同上, para. 112

64) Osborn, 前掲注58)

本判決を参考に、当該ビデオゲーム機のリモコン等のアクセサリーの3Dデータの作成の事案を想定して以下検討する。「EU法においては、二次元的な使用は、意匠権侵害となることから、有形の製品(tangible product)の無権限(unauthorized)のデジタル複製は意匠権侵害となるとする見解⁶⁵⁾」(以下、Osborn説)がある。Osborn説によれば、当該ビデオゲーム機のアクセサリーの3Dデータの作成は意匠権侵害となるものと思われる。

また、本判決を参考に、当該ビデオゲーム機のアクセサリーの3DデータがVRの画像のうち、操作画像又は表示画像のVRの画像に利用される事案(例えば、現実のように知覚される仮想リビングルームの中で、当該ビデオゲーム機のアクセサリー(例えば、リモコン)の3D画像がビデオゲーム機を操作するアイコンとして使用される場合)及び操作画像でも表示画像でもないVRの画像に利用される事案(例えば、現実のように知覚される仮想リビングルームの中の当該ビデオゲーム機のアクセサリー(例えば、リモコン専用ストラップ)の3D画像)を想定して検討すると、前段で述べたOsborn説の広い保護を前提にすれば、意匠権侵害となり得ると思われる。

iii) 欧州委員会(European Commission)報告書添付資料3⁶⁶⁾

この資料では、3D models/CAD filesの作成については、対象のデジタル化が意匠権侵害となり得るとしている⁶⁷⁾。これは、上記ii)における判例を参考とした3Dデータの作成に関する考察と整合的と思われる。

(iii) EUのまとめ

以上をまとめると、EUにおける保護範囲は我が国よりも広めの可能性があると考えられ、操作画像で

も表示画像でもないVRの画像(例えば、コンテンツの画像)及び3Dデータが保護され得ると思われる。

(2) 英国

英国のEU離脱(ブレグジット)により、移行期間の終了の日(2020年12月31日)よりも後、登録共同体意匠等は、英国において有効でなくなり、これらの意匠に係る権利は、再登録英国意匠等の同等の英国の権利として保護される⁶⁸⁾。このことを踏まえ、以下、EUの制度とは、別記する。

1) 英国意匠制度、VR等、3Dデータ

英国著作権・意匠・特許法(Copyright, Designs and Patents Act⁶⁹⁾、(CDPA))226条(1)は、意匠を用いた物品を製造する目的で当該意匠を記録する意匠書類を作成することが意匠権侵害となるとしているので、3Dプリントのための3Dデータの作成は意匠権侵害となるとされている⁷⁰⁾。また、同法263条(1)は、「「意匠書類」とは、図面、書類による記述、写真、コンピュータに蓄積されたデータ、その他の何れの形式によるかを問わず、意匠の記録をいう。」としているので、3Dデータも意匠記録に含まれるとされている⁷¹⁾。したがって、3Dプリントのための3Dデータの作成が意匠権侵害となることについては、EUよりもより明確と思われるが、VR上で使用する3Dデータの作成が意匠権侵害になるかどうかについては、必ずしも明らかでないように思われる。

また、3.1(1)(ii)i)で述べたWIPOが実施した調査におけるGUIデザインとアイコンデザインの保護に関する質問に対して、英国は、いずれもYesと回答している⁷²⁾。したがって、EUIPOと同様、VRの画像のうち、GUIやアイコンなどの操作画像が保護され得ると思われる。

65) Osborn, 前掲注58)

66) European Commission, Directorate-General for Internal Market, Industry and Entrepreneurship and SMEs, Overview of 3D Printing & Intellectual Property Law, Legal Review on Industrial Design in Europe: Annex 3

67) 同上, p.15

68) 特許庁, 英国のEU離脱(ブレグジット)による特許・商標・意匠への影響, p.1, (2021)

69) <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents> (参照日: 2022年3月3日); 日本語訳は、特許庁, https://www.jpo.go.jp/system/laws/gaikoku/document/mokuji/england-chosaku_ishou_tokkyo.pdf (参照日: 2022年3月3日) による。

70) European Commission, Legal Review on Industrial Design in Europe: Final Report, p.134 note 322 (2016)

71) 同上. Viola Elam, CAD Files and European Design Law, Jipitec (Journal of Intellectual Property, Information Technology and Electronic Commerce Law), p.161 para. 138 (2016); 青木, 前掲注22), p.196

72) World Intellectual Property Organization, 前掲注49), p.4

上記、特に、意匠書類の非常に広い定義を踏まえ、英国でも EUIPO と同様、保護範囲を操作画像や表示画像に少なくとも明示的に限定しているように思えないため、VR の画像のうち、例えば、我が国においては保護されないゲーム等のコンテンツの画像や装飾画像も保護される可能性はあるのではないかとと思われる。

3.2 米国

(1) 米国意匠特許

米国の意匠制度は、米国特許法 (35 U.S.C.⁷³⁾ の一部として規定されており、意匠についての特許は「意匠特許」(Design Patent) と呼ばれ、発明についての特許である「実用特許」(Utility Patent) と区別されているが、実用特許に関する規定は原則として意匠特許にも適用される (特許法 171 条)⁷⁴⁾。

(2) VR 等

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

3.1 (1) (ii) i) 及び 3.1 (2) 1) で述べた WIPO が実施した調査における GUI デザインとアイコンデザインの保護に関する質問に対して、米国は、いずれも Yes と回答している⁷⁵⁾。現実にはアイコンも意匠登録されている⁷⁶⁾。但し、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が前提である⁷⁷⁾。換言すれば、コンピュータースクリーン等に係る意匠として登録が認められている⁷⁸⁾。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⁷⁹⁾。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⁸⁰⁾。

したがって、VR の画像のうち、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る可能性があると考えられる。2.1 で述べたように、VR を視聴するデバイスとして現在主流となりつつあるのは、HMD であるが、HMD における表示は、その他のディスプレイパネルにおける表示と同視される可能性があると思われる。

しかし、先行研究は、USPTO による GUI とアイコンへの意匠特許付与の長い歴史にもかかわらず、これらの意匠特許の有効性を問題とした裁判例は存在しないとしている⁸¹⁾。

2) 関連裁判例 (P.S. Products. v. Activision Bizzard, Inc. 事件⁸²⁾、2014 年 2 月 21 日)

この事件では、スタンガンの製造者である意匠特

73) <https://www.uspto.gov/sites/default/files/web/offices/dcom/olia/35amend2.pdf> (参照日: 2022 年 5 月 24 日); 日本語訳は、特許庁、<https://www.jpo.go.jp/system/laws/gaikoku/document/mokuji/usa-tokkyo.pdf> (参照日: 2022 年 3 月 2 日) による。

74) 特許庁、前掲注 48), p.1

75) World Intellectual Property Organizaion, 前掲注 49), p.4

76) 武重竜男=荒木昭子, 米国特許法講義, p.226 (2020) 商事法務

77) World Intellectual Property Organizaion, 前掲注 49), p.7; 松永, 前掲注 3), p.52

78) 青木, 前掲注 22), p.197

79) See USPTO, USPTO seeks public input on interpretation of the article of manufacture requirement, <https://www.uspto.gov/subscription-center/2020/uspto-seeks-public-input-interpretation-article-manufacture-requirement> (参照日: 2022 年 8 月 5 日); 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) による。)

80) USPTO, 同上; 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)

81) Osborn, 前掲注 58), p.180; 青木, 前掲注 22), p.197

82) P.S. Products. v. Activision Bizzard, Inc., 140 F.Supp. 3d 795, (E.D. Ark. 2014) (F.Supp. は、Federal Supplement (合衆国地方裁判所判例集) の略、Ark. はアーカンソー州連邦地方裁判所の略。)

許権者がビデオゲームの製造者である被疑侵害者を訴えて、ビデオゲームにおいて、プレーヤーがアバターとアイコンを通じてアクセスできる武器はスタンガンの意匠特許の違法複製である等と主張したが、裁判所は、1871年の最高裁判決⁸³⁾によって明確に表現された「通常の観察者テスト (ordinary observer test)」を基準として、通常の観察者であれば、意匠特許権者のスタンガンを買うつもりで、被疑侵害者のビデオゲームを買うことはないだろうとして、意匠特許権者の主張を退けた⁸⁴⁾。

本判決を参考に、ビデオゲームにおける武器が追加の別売のものである事案を想定して、「通常の観察者テスト (ordinary observer test)」を基準に検討すると、同様に、通常の観察者であれば、意匠特許権者のスタンガンを買うつもりで、被疑侵害者のビデオゲームにおける武器（厳密には武器の画像）を買うことはないだろうとして、意匠特許権者の主張は退けられてしまうのではないかと思われる。

また、1) で述べたUSPTOの運用を本判決の事案にあてはめた場合、本判決の武器の画像が仮に登録とされており、それをGUI又はアイコンとみることができるとすれば、1) で述べた製造物品要件から、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ていることを前提に、意匠特許権者の主張が認められる可能性があると思われる。

3.3 我が国

(1) VR、ARに関連する政策実務等の整理

我が国では、令和元年意匠法改正により、「機器の操作の用に供されるもの」(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るもの」(表示画像)が保護される(意匠法2条)ことになり、

GUI等が保護されることになった⁸⁵⁾。

したがって、3.1(1)(ii)i)、3.1(2)1)及び3.2(2)1)で述べたWIPOが実施した調査におけるGUIデザインとアイコンデザインの保護に関する質問に対して、日本は、いずれもYesと回答している⁸⁶⁾。

また、特許庁の「意匠登録出願の願書及び図面等の記載の手引き」は、VR及びARの画像を含む意匠について記載している⁸⁷⁾。したがって、VR及びARの画像のうち、操作画像、表示画像に該当するものが保護されるのではないかと思われる。

(2) NFT関係

2.6で述べたメタバースサービス内で利用されることを前提として、ある程度特徴的な外観を有する量産品が模倣されたデジタルデータのNFTが販売されるケースについては、「フィジカルの衣服や小物等を含むファッションデザインがNFT市場上で模倣されるケース(例えば、ある会社のコートに3D化して制作された映像が、第三者によりNFTとしてプラットフォーム上で販売されるケース)が増えつつあり、これまでもフィジカルのファッションデザインがデジタル上(例:ゲーム等)で模倣されるケースは発生していたものの、NFT売買は高額な取引となりやすいことから大きな問題と認識されるようになってきている⁸⁸⁾。」

この問題について先行研究は、NFTと関連づけられるファッションデザインの画像や映像には、意匠権の保護が及ばないものと思われるとしている⁸⁹⁾。その理由は、「VR空間でアバターが着用する衣服のように、バーチャルファッションはどちらかというコンテンツに分類される場合が多い⁹⁰⁾。」ためと思われる。

83) *Gorham v. Company v. White*, 81 U.S. 511, (1871) (U.S.は、United States Reports (『合衆国判例集』合衆国最高裁判所の正式の判例集)の略)

84) *P.S. Products. v. Activision Bizzard, Inc.*, 前掲注82), pp.798, 799, 802; 青木, 前掲注22), p.197

85) 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, pp.77~78 (2020) 発明推進協会

86) World Intellectual Property Organization, 前掲注49), p.3.

87) 特許庁, 前掲注7), pp.130~132、松永, 前掲注3), p.52

88) 海老澤美幸, 産業構造審議会知的財産分科会第15回不正競争防止小委員会資料4, NFT市場の現状と不正競争法の課題, p.4 (2022)

89) 同上

90) 関真也, バーチャルファッションにおけるデザインをめぐるファッションロー, Fashion Tech News, https://fashiontechnews.zozo.com/research/masaya_seki (参照日: 2021年9月1日)

4. おわりに

本稿では、VR、ARの意匠法上の取扱いについて、関連するコンセプトを整理した上で、関連するEU、英国、米国及び我が国の判例・政策実務・先行研究を紹介・整理し、これらの判例・政策実務・先行研究を参考に、ほとんどの場合、VR、ARの想定ケースにつき考察を行った。NFTについては、その重要性は認識しつつも、紙幅の関係もあり、筆者が入手した範囲内での最新の情報をベースに簡単に触れるにとどまざるを得なかった。したがって、NFTについてのより詳細な研究は、今後の課題と考えている。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。

〔謝辞〕

本稿を作成するにあたっては、大阪大学大学院法学研究科青木大也准教授、特許庁小見山康二前総務部長、阪本裕子総務部制度審議室補佐、石戸拓郎審査業務部商標課補佐、中内康裕審査業務部商標課法務調査員（弁護士）、中村純典審査第一部意匠課補佐から有益なコメントを頂いた。これらの知見は、本稿に活用させて頂いている。ここに記して感謝の意を表したい。

※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。

Profile



星野 光秀

(ほしのみつひで)

- 1983年 日本製鉄（当時は新日本製鉄）入社
- 1985年 経済産業省（当時は通商産業省）入省
- 1991年 コロンビア大学法科大学院修士課程修了（LL.M.）
- 1992年 ハーバード大学行政大学院修士課程修了（M.P.A.）
- 1998年 （財）日本エネルギー経済研究所主任研究員
- 1999年 （財）日本エネルギー経済研究所計量分析部需要予測研究グループマネージャー
- 2001年 経済産業省資源エネルギー庁国際エネルギーフォーラム対策室長
- 2002年 経済協力開発機構国際エネルギー機関技術局技術政策課上級アドミニストレーター
- 2005年 信州大学経済学部教授
- 2008年 経済産業研究所研究調整ディレクター
- 2011年 （財）日本エネルギー経済研究所アジア太平洋エネルギー研究センターシニアチームリーダー
- 2011年 経済産業省大臣官房秘書課
- 2012年 長崎大学経済学部教授
- 2015年 経済産業研究所研究調整ディレクター
- 2020年より 現職