

## 調査と情報—ISSUE BRIEF—

No. 1365 (2026. 6.30)

# 産業財産権制度の見直しの動向

—デジタル技術の発展を踏まえて—

はじめに

I 産業財産権制度

II デジタル技術の発展に伴う現行制度の  
課題

1 特許

2 意匠

3 商標

おわりに

キーワード：特許法、意匠法、商標法、AI、仮想空間

- 産業財産権制度は、知的財産権制度のうち、産業の発達への寄与を目的とする 4 つの権利制度（特許、実用新案、意匠及び商標）を指す。
- 現行の産業財産権制度は、基本的に、人間が作ったものや有体物を保護することを想定しているが、人工知能（AI）や仮想空間などのデジタル技術の発展に伴い、新たな課題が生じている。
- AI を活用した発明の発明者の認定、AI が生成したデザインや商標の創作者の認定、仮想空間上のデザインや商標の保護等について検討が行われている。

国立国会図書館 調査及び立法考査局

経済産業課 すずき まゆこ  
鈴木 茉由子

第 1 3 6 5 号

## はじめに

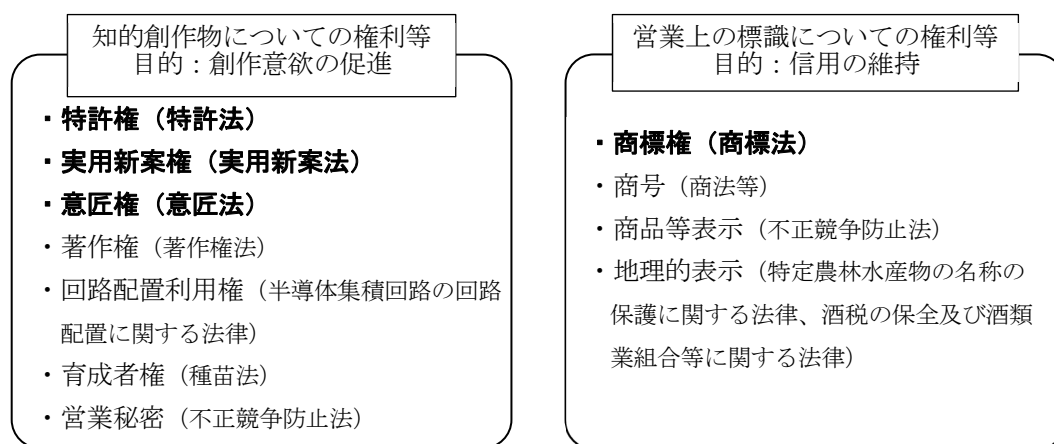
近年、人工知能（AI）や仮想空間などのデジタル技術が急速に発達しており、創作活動や商品取引の形態が多様化している。学習した膨大な情報を基に、人間の指示に従って文章や画像などを作成する生成 AI の活用が広がっており、専門知識がなくても、短時間で多くのコンテンツを生み出すことが可能となっている。また、メタバース<sup>1</sup>などの仮想空間を活用することにより、国・地域を超えて、仮想商品（ゲームアイテム、アート作品、仮想空間内の土地建物など<sup>2</sup>）の取引等が行われている。このように、デジタル技術の発達による利便性が高まる一方で、AI を活用した発明やデザインの創作者や、現実空間上の創作物を仮想空間上で再現した場合の権利関係などが、現在の制度では明確ではなく、企業やクリエイターが持つブランドやデザインなどの産業財産権の保護が課題となっている。政府の知的財産戦略本部による令和 8（2026）年の知的財産推進計画でも、AI を利用した発明やデザインにかかる課題について、適切な対応が必要であるとされている<sup>3</sup>。

本稿では、第 I 章で産業財産権制度を概観した上で、第 II 章でデジタル技術の発達に伴う論点と、関連制度の整備に向けた政府の審議会の検討状況を紹介する。

## I 産業財産権制度

産業財産権は、保護対象によって細分化された知的財産権のうち、特許権、実用新案権、意匠権及び商標権の 4 つの権利を言う（図 1）。

図 1 知的財産権の種類



（注）（ ）内は関連する法律。

\* 本稿におけるインターネット情報の最終アクセス日は、令和 8（2026）年 6 月 18 日である。

<sup>1</sup> 仮想空間において現実空間と同じように社会経済活動を営むことのできる世界であるとされている。グリー株式会社コーポレート本部法務知財部編、関真也・平井佑希編著『ビジネスのためのメタバース入門—メタバース・リアル・オンラインの選択と法実務—』商事法務，2023，p.14。本稿でも、メタバースを仮想空間の一種として扱う。

<sup>2</sup> 同上，pp.22-24。

<sup>3</sup> 知的財産戦略本部「知的財産推進計画 2026—成長戦略を支える知財戦略の推進—」2026.6.12，p.6。内閣官房ウェブサイト <[https://www.cas.go.jp/jp/seisakukaigi/titeki2/260612/keikaku\\_all.pdf](https://www.cas.go.jp/jp/seisakukaigi/titeki2/260612/keikaku_all.pdf)>

(出典) 特許庁『知的財産権制度入門 2025年度』2025, p.9. <[https://www.jpo.go.jp/news/shinchaku/event/seminer/text/document/2025\\_nyumon/all.pdf](https://www.jpo.go.jp/news/shinchaku/event/seminer/text/document/2025_nyumon/all.pdf)> を基に筆者作成。

産業財産権制度に関する4つの法律(特許法(昭和34年法律第121号)、実用新案法(昭和34年法律第123号)、意匠法(昭和34年法律第125号)及び商標法(昭和34年法律第127号))は、いずれも「産業の発達」に寄与することを目的としている。この点は、著作権法(昭和45年法律第48号)が「文化の発展」に寄与することを目的としていることと異なる<sup>4</sup>。

特許法は、発明者に独占排他的な権利というインセンティブを与えるとともに、第三者には公開された発明を利用する機会を与え、その調和を図りながら発明を奨励している。このインセンティブにより発明の創作が促進され、その結果として産業の発達に寄与することを目的としている<sup>5</sup>。

実用新案法は、特許法と同様に、新しい技術について、保護と利用を図ることで創作を奨励し、産業の発達に寄与するという枠組みとなっている。ただし、実用新案は特許と異なり、高度なものであることは要件とされていない<sup>6</sup>。

意匠法はデザインを対象とするものであり、保護と利用を図ることで創作を奨励し、産業の発達に寄与するという法目的の枠組みは特許法と同様である<sup>7</sup>。デザインを商品に応用することによる需要増加や意匠の適切な保護による流通秩序の維持によって意匠の創作を奨励することで、産業の発達に寄与することを目的としている<sup>8</sup>。

商標法は、産業の発達への寄与に加え、需要者の利益を保護することも目的としている。商標を保護することで、事業者(権利者)の業務上の信用が形成され、競業者が紛らわしい商標を使用して需要者を混同させ業務上の信用を害することを防止している<sup>9</sup>。

産業財産権制度上の権利を取得するためには、他者よりも先に出願し、特許庁の審査を経て登録される必要がある。権利を取得した特許、実用新案、意匠及び商標は、一定期間、独占排他的に生産・使用することができる。他人が同じものを生産・使用した場合は、たとえ模倣の意図がなくても権利侵害となる<sup>10</sup>。

本稿では、産業財産権制度のうち、AI生成物や仮想空間上の創作物などのデジタル技術との関係が政府の審議会において議論されている、特許、意匠及び商標の各制度を扱う。

## II デジタル技術の発展に伴う現行制度の課題

AIや仮想空間の活用の増加に伴い、現行の知的財産制度の想定を超える状況が発生している<sup>11</sup>。現行の産業財産権制度は、基本的に、人間が作ったものや有体物を保護することを想定しているが、デジタル技術の発達を踏まえて再検討する必要性が生じている。具体的には、AIを活用

<sup>4</sup> 愛知靖之ほか『知的財産法 第2版』有斐閣, 2023, pp.9-10.

<sup>5</sup> 中川勝吾『知的財産入門 第5版 改訂版』発明推進協会, 2025, p.43.

<sup>6</sup> 小泉直樹『知的財産法 第2版』弘文堂, 2022, p.3.

<sup>7</sup> 同上, pp.3-4.

<sup>8</sup> 中川 前掲注(5), p.71.

<sup>9</sup> 小泉 前掲注(6), p.4.

<sup>10</sup> 一方、著作権、回路配置利用権、商号、不正競争防止法上の利益は、他人が独自に創作したものには及ばない。「知的財産権について」特許庁ウェブサイト <<https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/seidogaiyo/chizai02.html>>

<sup>11</sup> 知的財産戦略本部「知的財産推進計画2025—IPトランスフォーメーション—」2025.6.3, pp.49, 51-52. 内閣官房ウェブサイト <<https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/kaigi/titeki2/chitekizaisan2025/pdf/suishinkeikaku.pdf>>

した発明やデザインにおける発明者・创作者の認定や、仮想空間における無体物の扱いなどが課題となっている。

## 1 特許

### (1) 特許制度

特許法は、発明の保護及び利用を図ることにより、発明を奨励し、もって産業の発達に寄与することを目的としている（同法第1条）。発明とは、自然法則を利用した技術的思想の創作のうち高度のものであるとされる（同法第2条第1項。表1上段）。そのような発明が特許権を取得するための条件として、産業に利用することができ、新規性があり、当該発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者（当業者）が容易に考え出すことができない発明であることが必要である（表1下段）。そのような発明の発明者は特許を受けることができ、特許権を取得した発明は、原則として出願日から20年間保護される。発明者とは、発明の本質的な部分となるような、解決すべき課題とその解決手段の創出に関わった者であるとされる<sup>12</sup>。特許登録出願の願書に発明者の氏名を記載することから、発明者は自然人（人間）に限られると考えられている<sup>13</sup>。

表1 特許権取得条件

	要件	内容
発明 該当条件	自然法則の利用	自然界で経験的に見いだされる法則を利用していること（人為的取決め、抽象的概念、自然法則に反するものなどは含まれない）
	技術的思想	技術そのものではなく、技術よりも抽象的な観念又は概念であること
	創作	新しさを有し、作り出したものであること
	高度	技術水準の低いものでないこと
特許権 取得条件	産業上の利用可能性	工業のみならず、農業、林業、水産業、鉱業、商業等、広く産業に利用できること
	新規性	既に公開されているものでないこと
	進歩性	当該発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者（当業者）が容易に考え出すことができるものでないこと

（出典）茶園成樹編『特許法 第3版』有斐閣，2025，pp.19-28，63-86を基に筆者作成。

### (2) 現行制度の課題と議論

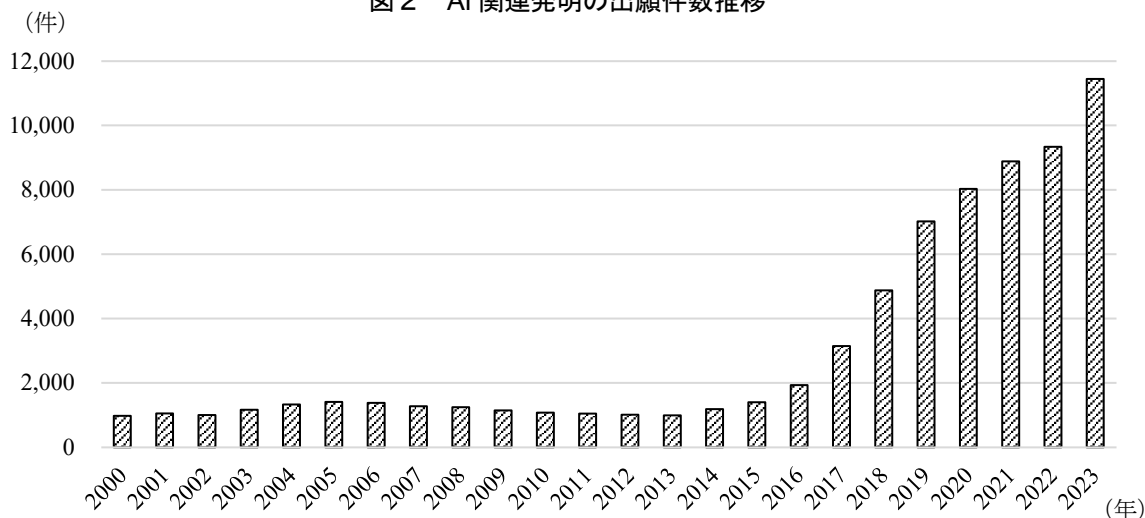
日本におけるAI関連発明（AI技術そのものに特徴があるAIコア発明と、AIを各種用途へ適用した発明とを合わせたもの）<sup>14</sup>の特許出願数は、2000年には973件であったが、2017年頃から増加し、2023年には11,445件となっている（図2）。従来の考え方では発明者が人間に限られているところ、発明にAI技術を活用する場合もあることから、そうした発明の特許制度上の扱いが議論の対象となっている。

<sup>12</sup> 高林龍『標準特許法 第8版』有斐閣，2023，pp.74-75。

<sup>13</sup> 中山信弘『特許法 第5版』（法律学講座双書）弘文堂，2023，p.48。

<sup>14</sup> 特許庁審査第四部審査調査室「令和7年度簡易型技術動向調査—AI関連発明—調査結果の概要」2025.10，p.1. <[https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/sesaku/ai/document/ai\\_shutsugan\\_chosa/gaiyo.pdf](https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/sesaku/ai/document/ai_shutsugan_chosa/gaiyo.pdf)>

図2 AI関連発明の出願件数推移



(出典) 特許庁「令和7年度簡易型技術動向調査「AI関連発明」調査報告書」2025.9, p.7. <[https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/sesaku/ai/document/ai\\_shutsugan\\_chosa/hokoku.pdf](https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/sesaku/ai/document/ai_shutsugan_chosa/hokoku.pdf)> を基に筆者作成。

また、インターネットの発達により、ネットワークを介して接続された複数のコンピューターの組合せを使うことが前提の、検索サービスの利便性向上やロボット制御などのための発明である「ネットワーク関連発明<sup>15)</sup>」についても課題が指摘されている。

以下では、AIを活用した発明及びネットワーク関連発明に関する論点を整理する。

### (i) AIを活用した発明

AI生成物について、AIを発明者とする特許登録出願が認められるか否かが裁判で争われた事例に「ダバス事件」がある。AIシステム「DABUS (ダバス)」を発明者とする出願が、米国、欧州、日本など複数の国・地域においてなされたが、審査において、AIが発明者とされていることを理由に出願が却下されたことから<sup>16)</sup>、そのような出願は認められるかが各国・地域の裁判で争われた。いずれの裁判においても、発明者は人間に限ると判断され、出願は認められなかった<sup>17)</sup>。ダバス事件後に作成された、AIを活用した発明に関する中国のガイドライン (試行

<sup>15)</sup> 一般に確立した用語ではなく、産業構造審議会知的財産分科会特許制度小委員会における検討に際して用いられている用語。特許庁「特許制度等に関する検討課題について」(産業構造審議会知的財産分科会第50回特許制度小委員会 資料1) 2024.11.6, p.3. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo\\_shoi/document/50-shiryu/03.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo_shoi/document/50-shiryu/03.pdf)>

<sup>16)</sup> ダバスの開発者は米国のスティーブン・ターラー (Stephan Thaler) 博士であり、ダバスが自律的に、フードコンテナの形状に関する発明と、注意喚起のための光に関する発明を行ったとして特許出願した。なお、出願された国・地域のうち、無審査で特許登録がなされる南アフリカにおいてのみ、AIを発明者とする特許の登録が認められている。中山一郎「AIは発明者たり得るか?—解釈論及び立法論上の課題—」『特許研究』78号, 2024.9, pp.6-29. <<https://www.inpit.go.jp/content/100882567.pdf>>; 木棚照一「判例評釈(213)発明者をAIとする出願書類の方式上の適法性に関する事例 AI発明者ダバス事件[東京地判令和6.5.16]」『発明』122(4), 2025.4, pp.36-41. <<https://www.hanketsu.jiii.or.jp/hanketsu/jsp/hatumeisi/hyou/202504hyou.pdf>>

<sup>17)</sup> 中山 同上; 木棚 同上; 「「AIが発明者」認めず 最高裁、出願者側の上告退ける」『日本経済新聞』2026.3.6.

版)<sup>18</sup>や米国の実務者向けガイダンス<sup>19</sup>では、発明者が人間に限られることなどが記載されている。

発明者が人間に限られるとすると、AI を活用した発明において、AI と人間の寄与度のバランスがどのように考慮されるかが問題となる。AI を活用した発明には、AI 自体の開発者や AI を活用して発明を行った者などの異なる立場の者が関わっており、誰に権利を付与すべきかの判断基準を明確化する必要があるとされる<sup>20</sup>。従来の考え方では、発明の本質的な部分の創作に人間がほとんど関与していない場合（設定した課題を AI に与えただけの場合など）は、発明者に該当しない可能性が高いとされる。しかし、AI を活用した発明については、課題を設定しただけの人間であっても、発明者に該当すると解釈できるのではないかとの見解が有識者から示されている<sup>21</sup>。その理由として、課題の設定者がいなければ発明が生まれにくいことや、特許庁の審査では新規性や進歩性など他の条件（表 1 参照）も考慮されるため特許の濫発は起こらないことなどが挙げられている<sup>22</sup>。

産業構造審議会の知的財産分科会特許制度小委員会（以下「特許制度小委員会」）は、人間の関与がない完全な AI 自律発明ではない場合には、人間が何らかの創作活動をしていることがあるという点も踏まえ、今後も検討を進めるとしている<sup>23</sup>。

## （ii）ネットワーク関連発明

ネットワーク関連発明は、海外のサーバーを経由し、国境を越えて提供されることがある。特許権の効力は、原則として登録国内でのみ認められるため（属地主義の原則）、たとえ権利を侵害しているものであっても海外のサーバー経由で配信すれば、国内の特許権の効力が及ばず侵害認定を回避できてしまう可能性がある<sup>24</sup>。知的財産研究所による調査では、国境をまたいだ権利侵害に対して、現行制度では「適切に保護されていない」と回答した企業等の割合は 43%となっている<sup>25</sup>。

<sup>18</sup> AI に関する発明の定義や課題を整理したガイドライン（試行版）で、発明者は自然人でなければならないとされている。「人工知能関連特許申請指針（試行）」2024.12.31, p.6. 国家知识产权局ウェブサイト <[https://www.cnipa.gov.cn/art/2024/12/31/art\\_66\\_196988.html](https://www.cnipa.gov.cn/art/2024/12/31/art_66_196988.html)>

<sup>19</sup> AI に関連する特許についての米国特許庁（United States Patent and Trademark Office: USPTO）の実務ガイダンスで、AI システムは自然人ではないため、システムの高度さに関わらず、特許出願において発明者又は共同発明者として記載することはできないとされている。Patent and Trademark Office, “Revised Inventorship Guidance for AI-Assisted Inventions,” *Federal Register*, vol.90 no.227, 2025.11.28, pp.54636-54637. <<https://www.govinfo.gov/content/pkg/FR-2025-11-28/pdf/2025-21457.pdf>>

<sup>20</sup> 平嶋竜太「AI の「発明者」該当性」『ジュリスト』1610 号, 2025.5, p.225.

<sup>21</sup> 齋藤浩貴ほか『AI・IoT・ビッグデータの法務最前線』中央経済社, 2019, pp.21-23.

<sup>22</sup> 同上

<sup>23</sup> 特許庁「産業構造審議会知的財産分科会 第 54 回特許制度小委員会議事録」2025.6.4, pp.8-26. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo\\_shoi/document/index/newtokkyo\\_054.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo_shoi/document/index/newtokkyo_054.pdf)>

<sup>24</sup> 特許庁 前掲注(15), p.6. 属地主義をどこまで厳格に適用するかが問題になった裁判に、「ダウンゴ対 FC2 事件」（最高裁判所第二小法廷令和 7 年 3 月 3 日判決〔最高裁令和 5 年(受)第 14 号・第 15 号〕、最高裁判所第二小法廷令和 7 年 3 月 3 日判決〔最高裁令和 5 年(受)第 2028 号〕）がある。この裁判は、インターネット動画へのユーザーの書き込み（コメント）の表示機能に関する特許発明をめぐるものである。最高裁は、サーバーが米国にあっても、実質的に製品の生産や提供は日本で行われていると判断し、侵害を認定した。その判断理由として、発明を実施するための要素の一部が国外にあるからといって、日本の特許権の効力が常に及ばないとすると、発明の保護・奨励により産業の発展に寄与するという特許法の目的に合わないことを挙げた。駒田泰士「判例クローズアップ ネットワーク関連発明の越境利用と属地主義」『法学教室』538 号, 2025.7, pp.38-43.

<sup>25</sup> このほか、「適切に保護されている」との回答が 14%、「わからない」との回答が 44%となっている。一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所「国際的な事業活動におけるネットワーク関連発明等の適切な権利保護の在り方に関する調査研究報告書」2024, pp.73-74. 特許庁ウェブサイト <<https://www.jpo.go.jp/resources/report/ta>>

こうした背景から、特許制度小委員会では、属地主義を前提としつつも、発明の構成要素の一部が海外に存在する場合であっても実質的にネットワーク関連発明を国内で提供していると判断するための条件について検討している。具体的には、①発明の技術的効果が国内で発現していること、②特許権者への経済的な影響が国内で発現していること、③特許発明の構成要素の一部が国内で提供されていること、の3つの要件を設けることについて議論が行われている<sup>26</sup>。

有識者からも、属地主義の原則を前提としつつも、国内の権利者への影響を考慮して、例外的に柔軟な解釈をする必要性が指摘されている<sup>27</sup>。ただし、権利者への過剰な保護にならないための十分な対応も必要であるとの指摘もある<sup>28</sup>。

## 2 意匠

### (1) 意匠制度

意匠法は、意匠の保護及び利用を図ることにより、意匠の創作を奨励し、もって産業の発達に寄与することを目的とする（同法第1条）。意匠法が定める意匠とは、物品（有体物である動産<sup>29</sup>）の形状等（形状、模様、色彩若しくはこれらの結合）、建築物の形状等、又は画像である（同法第2条第1項）。そのような意匠が意匠権を取得するための条件として、工業上利用可能性があり、新規性のある、当該意匠の属する分野における通常の知識を有する者（当業者）が容易に考え出すことができないものであることが必要である（表2）。権利を取得した意匠は、原則として出願日から25年間保護される。

意匠登録出願の願書には、創作者の氏名を記載することとされており、特許制度と同じく、創作者には自然人のみがなり得ると考えられている<sup>30</sup>。

表2 意匠権取得条件

	要件	内容
意匠権取得条件	工業上利用可能性	同じものを複数製造し得ること
	新規性	既に公に知られたものでないこと
	創作性	当該意匠の属する分野における通常の知識を有する者（当業者）が容易に創作できるものでないこと

（出典）茶園成樹編『知的財産法入門 第3版』有斐閣、2020、pp.223-226を基に筆者作成。

権利者は、登録意匠と同一又は類似の意匠に対して権利を行使することができる。ただし、意匠が同一・類似であるというためには、意匠の形態や用途・機能が同一・類似であることが必要とされる。例えば、「革靴」と「スニーカー」は、「人が履く」という用途・機能が類似する。一方、「自動車」と「自動車のおもちゃ」では、前者の用途・機能が「人や物を運ぶ」

[koku/document/zaisanken\\_kouhyou/2023\\_04.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo_shoi/document/55-shiryu/01.pdf)

<sup>26</sup> 特許庁「特許制度等に関する検討課題について」（産業構造審議会知的財産分科会第55回特許制度小委員会 資料1）2025.11.28、pp.6-7。<[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo\\_shoi/document/55-shiryu/01.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo_shoi/document/55-shiryu/01.pdf)>

<sup>27</sup> 中尾直樹「ネットワーク関連発明における属地主義」『IPジャーナル』30号、2024.9、pp.24-26；駒田泰土「ネットワーク型システムの発明に係る特許権の保護と属地主義」『新・判例解説 watch』35号、2024.10、pp.235-238。

<sup>28</sup> 中尾 同上、p.24。

<sup>29</sup> 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、p.1252。<<https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/kaisetu/kogyoshoyu/document/chikujokaisetsu22/all.pdf>>

<sup>30</sup> 寒河江孝允ほか編著『意匠法コンメンタール 新版』勁草書房、2022、p.304。

ことであるのに対し、後者の用途は「遊ぶ」ことであり、用途・機能が類似しない<sup>31</sup>。

意匠法は令和元（2019）年に改正され、画像の意匠、建築物の意匠、内装の意匠<sup>32</sup>が新たに保護対象となった（表3）。この改正は、IoTの普及や、コト（体験）のデザインの重要性の高まりに対応したものである<sup>33</sup>。例えば改正前は、画像の意匠は、ディスプレイなどの物品の一部である場合のみ保護されていた。しかし、クラウド上に保存されネットワークを通じて提供されるなど、画像の表示場所が物品に限られず多様化したことを受け、保護対象が拡大された<sup>34</sup>。新たに保護対象となったのは、機器の操作の用に供されるもの（操作画像）及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（表示画像）である（同法第2条第1項）。ただし、「コンテンツ画像（機器とは独立しており、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、テレビ番組の画像や映画等の画像又は映像）」は、保護対象には含まれない<sup>35</sup>。

表3 意匠法の令和元（2019）年改正による新たな保護対象

	定義	改正の背景	登録例
画像	操作画像、表示画像（コンテンツ画像は除く）	クラウド上に保存されネットワークを通じて提供される画像や、表示場所が物品に限らない画像等の増加	情報表示画像、アイコン画像、コンテンツの選択操作画像
建築物	土地の定着物かつ人工構造物	企業が店舗等の外観や内装に工夫を凝らしてブランド力を創出し、サービスや製品を提供する事例の増加	オフィスビル、橋りょう
内装	店舗、事務所その他の施設の内部の設備及び装飾		店舗、マンション共用部

（出典）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，pp.1247-1249，1272-1273。  
 <<https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/kaisetu/kogyoshoyu/document/chikujokaisetsu22/all.pdf>>; 特許庁審査第一部意匠課意匠審査基準室「改正意匠法に基づく新たな保護対象（画像・建築物・内装）の意匠登録事例について」2022.1.14. <[https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/design/kaisei\\_hogo.html](https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/design/kaisei_hogo.html)> を基に筆者作成。

## （2）現行制度の課題と議論

令和元年改正で保護対象が見直されたが、その後も続くデジタル技術の発達に伴い、新たな課題が生じている。デザイン創作に生成 AI を利用している国内企業やデザイン事務所を対象とした調査では、生成 AI を用いたデザインが保護を受ける場合には、最終的なデザインの創作につながる具体的な作業を行った者を創作者と考える意見が多いものの、どのような作業を行った者が該当するかは意見が分かれている<sup>36</sup>。また、仮想空間上で意匠を扱う場合、現実空間の意匠との権利関係も課題とされている<sup>37</sup>。以下では、AI 生成デザインと、仮想空間上の意匠に関する論点を整理する。

<sup>31</sup> 麻生典『デザインに関わる人のための知的財産法入門—プロダクト パッケージ グラフィック ファッション 建築・空間 インターフェース キャラクター—』弘文堂，2024，pp.28-30。

<sup>32</sup> 意匠登録出願は意匠ごとにならなければならない（意匠法第7条）ため、令和元年改正前は、複数の家具や装飾で構成される内装は保護されなかったが、令和元年改正により、1つの意匠につき1つの出願という原則の例外として、内装の意匠が新たに保護対象となった。「法令解説 産業財産権四法の改正」『時の法令』2093号，2020.3.15，p.18。

<sup>33</sup> 同上，pp.16-17。

<sup>34</sup> 特許庁編 前掲注(29)，p.1249。

<sup>35</sup> 特許庁「意匠審査基準」第IV部第1章，p.29. <[https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/design/shinsa\\_kijun/document/index/isho-shinsakijun-all-links.pdf](https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/design/shinsa_kijun/document/index/isho-shinsakijun-all-links.pdf)>

<sup>36</sup> 一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所「生成 AI を利用したデザイン創作の意匠法上の保護の在り方に関する調査研究報告書」2025.3，pp.110-112. <[https://www.jpo.go.jp/resources/report/sonota/document/zaisanken-seido\\_mondai/2024\\_05\\_zentai.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/report/sonota/document/zaisanken-seido_mondai/2024_05_zentai.pdf)>

<sup>37</sup> 特許庁「意匠制度に関する検討課題について」（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 資料1）2024.12.6，p.9. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho\\_shoi/document/16-shiryuu/03.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/document/16-shiryuu/03.pdf)>

### (i) AI 生成デザイン

AI を用いたデザインの作成は既に行われており、創作者の判断基準を明確にすることは喫緊の課題であるとされる<sup>38</sup>。具体的には、人間が生成 AI を利用してデザインを作成した場合に、それが人間による創作と認められるかが問題となっている。

知的財産分科会意匠制度小委員会（以下「意匠制度小委員会」）でも、誰がどのような場合に創作者となり得るかということや、第三者によって生成 AI デザインが公開されてしまうことによる新規性や創作性の喪失の問題について、早期に考え方を整理すべき課題として対応を検討するとしている<sup>39</sup>。

生成 AI を利用したデザインの創作者について、有識者からは、AI を単なる道具として用い、人間が意匠の創作に実質的に関与した場合には、創作された意匠は保護され得るとの見解が示されている<sup>40</sup>。その理由として、意匠法が想定する創作者は人間であること、また、意匠登録を受ける権利を有する創作者とは意匠の創作に実質的に関与した者であると判断された裁判例<sup>41</sup>があることが挙げられている<sup>42</sup>。

また、AI 生成デザインが大量に公開された場合には、既に公に知られている、あるいは当業者が容易に思いつくものは、意匠権を取得できない（表 2 参照）ため、AI 生成デザインが公開された後に新たに出願された意匠が、新規性や創作性がないとされて、出願が拒絶される可能性がある<sup>43</sup>。この懸念については、出願された意匠を審査する際に新規性があるかどうかの判断材料に AI 生成デザインを含めるかどうかについて、まず検討する必要があると指摘されている<sup>44</sup>。

### (ii) 仮想空間上の意匠

仮想空間上の意匠について、令和 6（2024）年に行われたクリエイターへの調査によれば、メタバースでの利用を想定した 3D オブジェクト等のコンテンツのデザインを模倣されたことがある人の割合は、回答者の 45.2%となっている<sup>45</sup>。仮想空間上の意匠は、操作画像又は表示画像に該当すれば画像の意匠として保護され得る<sup>46</sup>。しかし、操作画像又は表示画像に該当しな

<sup>38</sup> 齋藤ほか 前掲注(21), p.24.

<sup>39</sup> 特許庁「意匠制度に関する検討課題について」（産業構造審議会知的財産分科会第 20 回意匠制度小委員会 資料 1）2025.6.30, pp.28, 34, 45. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho\\_shoi/document/20-shiryu/03\\_shiryu-1.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/document/20-shiryu/03_shiryu-1.pdf)>

<sup>40</sup> 中崎尚『生成 AI 法務・ガバナンス—未来を形作る規範—』商事法務, 2024, pp.232-233; 藤本一「意匠法における創作者の認定」『パテント』921 号, 2024.10, p.120. <<https://jpa-patent.info/patent/viewPdf/4513>>; 田中浩之・松井佑樹「メタバース・生成 AI の知的財産法上の課題と企業対応（後編）—特許法・商標法・意匠法・不正競争防止法—」『会社法務 A2Z』201 号, 2024.2, p.38.

<sup>41</sup> 大阪高等裁判所平成 6 年 5 月 27 日判決〔平成 5 年(ネ)2339 号〕

<sup>42</sup> 中崎 前掲注(40)

<sup>43</sup> 同上

<sup>44</sup> 鈴木康平「生成 AI によるデザインと意匠の新規性喪失—「特許庁政策推進懇談会中間整理」を踏まえて—」『国際情報学研究』5 号, 2025.3, p.101. <[https://chuo-u.repo.nii.ac.jp/record/2002250/files/2435-855X\\_5\\_89-102.pdf](https://chuo-u.repo.nii.ac.jp/record/2002250/files/2435-855X_5_89-102.pdf)>

<sup>45</sup> サイバー創研『仮想空間におけるデザイン創作の保護に関する調査研究』（令和 5 年度産業財産権制度各国比較調査研究等事業）2024, p.186. 特許庁ウェブサイト <[https://www.jpo.go.jp/resources/report/takoku/document/zaisanken\\_kouhyou/2023\\_01.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/report/takoku/document/zaisanken_kouhyou/2023_01.pdf)>

<sup>46</sup> 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」2024.3, pp.4-5. <<https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/design/document/kaso-gazo-guidebook/guidebook.pdf>> 外見が物品や建築物であっても、仮想空間上のデザインは有体物ではないから、物品や建築物の意匠としては保護されない。青木大也「画像の意匠の可能性と限界—仮想空間を念頭に—」『パテント』926(別冊 31), 2025.2, p.182. <[https://www.jstage.jst.go.jp/article/patent/78/31/78\\_179/\\_pdf-char/ja](https://www.jstage.jst.go.jp/article/patent/78/31/78_179/_pdf-char/ja)>

い、現実空間の物品のデザインを再現した仮想空間上のアイテムの画像などは保護されないため、模倣の防止が困難であるとされる<sup>47</sup>。この点への対応については、特許庁政策推進懇談会での令和4（2022）年の議論において、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検討が行われていた<sup>48</sup>。令和6（2024）年12月以降の意匠制度小委員会における議論では、新たに、③画像の意匠において、操作画像及び表示画像に加え、物品等の形状等を表した画像を保護対象とする方向性が提示され、その案を中心に検討が行われている<sup>49</sup>。制度改正の検討については、令和元年改正以降の新技術の進展に伴って機器と画像の関連性を緩める方向性は産業の発達に寄与するとの意匠法の目的に沿う可能性もあるが、保護対象の見直しに当たっては創作活動を阻害しないよう配慮すべきであるとの指摘がある<sup>50</sup>。

また、多くの仮想商品が国・地域を問わず取引されていることから、制度設計に当たっては、国際的な動向も踏まえる必要があるとされる<sup>51</sup>。台湾やEUでは、仮想空間の意匠の保護について制度整備が進んでいる。台湾では2020年に意匠制度が改正され、新たに「コンピュータープログラム製品」が保護対象となった。これにより、ホログラムやAR（拡張現実）、VR（仮想現実）等に用いられる意匠にも、保護の範囲が拡大されている<sup>52</sup>。2022年に台湾の知的財産局が公表した文書「メタバースと意匠の関係」では、メタバース上の意匠も「コンピュータープログラム製品」として登録することで保護対象となるという見解が示された<sup>53</sup>。EUでは、欧州意匠規則の2024年改正により、意匠が有体物に具現化されているか無体物において表現されているかを問わず、保護対象に含まれることとなった<sup>54</sup>。これにより、仮想空間上の意匠も保護される可能性が広がったとされる<sup>55</sup>。

<sup>47</sup> 山内伸「メタバースにおける意匠保護の限界」『パテント』914号, 2024.4, pp.48-49. <<https://jpaa-patent.info/patent/viewPdf/4419>>

<sup>48</sup> 特許庁政策推進懇談会「特許庁政策推進懇談会 中間整理」2024.6.27, p.16. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/kenkyukai/kondankai/document/index/r606\\_chukan-seiri.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/kenkyukai/kondankai/document/index/r606_chukan-seiri.pdf)>

<sup>49</sup> 特許庁「意匠制度に関する検討課題について」（産業構造審議会知的財産分科会第18回意匠制度小委員会 資料1）2025.4.3, p.29. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho\\_shoi/document/18-shiryu/03\\_shiryu-1.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/document/18-shiryu/03_shiryu-1.pdf)>; 同「意匠制度に関する検討課題について」（産業構造審議会知的財産分科会第19回意匠制度小委員会 資料1）2025.5.22, pp.22-25. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho\\_shoi/document/19-shiryu/03\\_shiryu-1.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/document/19-shiryu/03_shiryu-1.pdf)>

<sup>50</sup> 星野光秀「仮想空間における意匠保護をめぐる法的問題—国際動向を踏まえて—」『パテント』923号, 2024.12, pp.64-65. <<https://jpaa-patent.info/patent/viewPdf/4548>> 令和元年改正時に、画像デザインの保護対象を操作画像と表示画像に限定したのは、意匠権という強力な独占権を与える以上、当該デザインが機器等の付加価値を向上させるものに限って権利を付与することが適切であるためとされる。「法令解説 産業財産権四法の改正」前掲注(32), p.17.

<sup>51</sup> 特許庁「意匠制度に関する検討課題について」2025.4.3. 前掲注(49), p.27; 知的財産戦略本部 前掲注(3), p.42.

<sup>52</sup> 洪雅芬「台湾意匠審査基準の改訂ポイント（前編）」2021.10.26. 新興国等知財情報データベースウェブサイト <<https://www.globalipdb.inpit.gov.jp/wp-content/uploads/2021/12/25dbb93c23c492ac6ee4d516491e2230.pdf>>; 「論我國設計専利の新進展：圖像設計可應用於非實體物品」iPKMウェブサイト <<https://cloud.tipo.gov.tw/S400/article/columnist/281>>

<sup>53</sup> 智慧財産局「元宇宙與設計専利之關係」2022.6.13. 中華民國經濟部ウェブサイト <[https://www.moea.gov.tw/mns/pulace/news/wHandNews\\_File.ashx?file\\_id=95606](https://www.moea.gov.tw/mns/pulace/news/wHandNews_File.ashx?file_id=95606)>; 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」『パテント』920号, 2024.9, p.130. <<https://jpaa-patent.info/patent/viewPdf/4475>>

<sup>54</sup> “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,” 2024.11.18. EUR-Lex Website. <[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ:L\\_202402822](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ:L_202402822)>

<sup>55</sup> 駒田泰土『仮想空間における知的財産の保護に関する研究—商標・意匠を中心として—令和6年度産業財産権制度調和に係る共同研究調査事業調査研究報告書—』知的財産研究教育財団知的財産研究所, 2025, pp.45-46. 特許庁ウェブサイト <[https://www.jpo.go.jp/resources/report/takoku/document/sangyo\\_zaisan\\_houkoku/2024\\_01.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/report/takoku/document/sangyo_zaisan_houkoku/2024_01.pdf)>

### 3 商標

#### (1) 商標制度

商標法は、商標を保護することにより、商標の使用をする者の業務上の信用の維持を図り、もって産業の発達に寄与し、あわせて需要者の利益を保護することを目的とする(同法第1条)。商標とは、商品や役務(サービス)に使用される、文字や図形、音などのことである。商標登録を受けるためには、商標が他人の商品やサービスとの識別力を有することなどが条件とされる<sup>56</sup>。特許制度や意匠制度とは異なり、公に知られていないことや創作が容易でないことは、商標登録の条件となっていない。

商標登録出願の際には、商標を使用する商品やサービスの種類を指定する必要がある。商品等の種類の区分は、商標登録のための国際的に共通の分類である「ニース国際分類」で、「第1類」(工業用、科学用又は農業用の化学品)、「第25類」(被服及び履物)のように決められている<sup>57</sup>。例えば、スニーカーに使われるロゴマークを保護するために出願するときには、「第25類」を指定する。商標権者は、登録日から10年間、指定した商品やサービスの種類について独占的に商標を使用することができ、10年ごとに登録を更新することができる<sup>58</sup>。

権利者は、登録した商標及び登録の際に指定した商品やサービスの種類が、同一又は類似しているものについて、第三者の無断使用を禁止することができる<sup>59</sup>。したがって、全く異なる種類の商品やサービスに、権利者の商標と同一・類似のものが使われた場合には、権利侵害を主張することはできない。

#### (2) 現行制度の課題と議論

知的財産分科会商標制度小委員会(以下「商標制度小委員会」)は、デジタル技術の発達に伴う新たな課題として、①生成AIを利用した商標の作成、②インターネット上における国境をまたいだ商標の使用、③仮想空間上の商標の扱いの3点について議論を行っている<sup>60</sup>。

①については、商標保護の目的は営業上の信用を守ることであり創作物を保護することではないため、商標の作成にAIが関与したかどうかは問題とならず、従来の商標制度で対応できるとされている<sup>61</sup>。

②については、商標権の効力は原則として登録国内でのみ認められるところ、商標権の侵害が疑われる商品やサービスであっても、海外のサーバーを経由することで侵害を回避できてしまう可能性があることが問題であるとされる<sup>62</sup>。商標制度小委員会の議論では、海外のサーバーを経由しても、日本の需要者向けであると判断できる場合には日本国内での商標の使用に当たると考えることができ、現行法で一定の整理がなされているため、改正に結び付けるような喫緊

<sup>56</sup> 中川 前掲注(5) pp.87, 92-93.

<sup>57</sup> 特許庁商標課編「商品及び役務の区分解説〔国際分類第12-2025版対応〕」<[https://www.jpo.go.jp/system/trademark/gaiyo/bunrui/document/kubun\\_kaisetsu\\_12-2025/kubun\\_kaisetsu\\_12-2025.pdf](https://www.jpo.go.jp/system/trademark/gaiyo/bunrui/document/kubun_kaisetsu_12-2025/kubun_kaisetsu_12-2025.pdf)>

<sup>58</sup> 茶園成樹編『知的財産法入門 第3版』有斐閣, 2020, pp.249-250.

<sup>59</sup> 中川 前掲注(5), pp.94-101.

<sup>60</sup> 特許庁「商標制度に関する検討課題について」(産業構造審議会知的財産分科会第12回商標制度小委員会 資料2) 2025.6.13. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/shohyo\\_shoi/document/t\\_mark\\_paper12new/02.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/shohyo_shoi/document/t_mark_paper12new/02.pdf)>

<sup>61</sup> 特許庁「産業構造審議会知的財産分科会 第12回商標制度小委員会速記録」2025.6.13, pp.25-27. <[https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/shohyo\\_shoi/document/index/t\\_mark\\_gijiroku12new.pdf](https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/shohyo_shoi/document/index/t_mark_gijiroku12new.pdf)>

<sup>62</sup> 特許庁 前掲注(60), p.4.

の課題ではないとされている<sup>63</sup>。

③については、登録審査において、現実空間の商標と仮想空間の商標とでは商品やサービスの種類が原則類似していないと判断されるため<sup>64</sup>、現実空間の商標について権利を保有していたとしても、当該商標の、第三者による仮想空間での使用を規制することはできない<sup>65</sup>。そのため、現実空間の商標について、第三者が仮想空間の商品で用いるために商標登録できる可能性がある。この点について、商標制度小委員会の議論では、商標法には、既存の商標と混同を生じるおそれがあるような他者の出願は拒絶される規定があり（同法第4条第1項第15号）、制度的な担保はなされていることが指摘されている<sup>66</sup>。

## おわりに

産業財産権制度は、企業やクリエイターによる発明や創作物を保護し、デザインやブランド力をいかした企業活動や、イノベーションの促進などに重要な役割を果たすものである。AIや仮想空間などのデジタル技術の発達に伴い、産業財産権制度における権利保護の対象範囲や対象者が明確でないという課題が指摘されるようになり、現状に即した制度とすべく検討が進んでいる。発展を続けるデジタル技術に対応し、権利侵害を防止できるようにするとともに、発明や新たな創作の意欲を萎縮させない制度が望まれる。

---

<sup>63</sup> 特許庁 前掲注(61), pp.6-14.

<sup>64</sup> 特許庁 前掲注(60), pp.26-28.

<sup>65</sup> 青木大也「メタバースと商標・意匠」『情報法制研究』18号, 2025.11, pp.90-97. 商標を仮想空間で使用する可能性がある場合には、商標権者は仮想空間に関連する商品の種類を指定して権利を取得しておく必要がある。熊谷直弥・山地洋平編著『Web3 ビジネスの法務』技術評論社, 2023, p.204.

<sup>66</sup> 特許庁 前掲注(61), p.16.