

分科会4「仮想空間分科会」報告書

メタバースを始めとした仮想空間で様々なデザイン創作がなされている。従来そうしたデザインは、現実空間と仮想空間とで基本的に棲み分けがなされていたが、仮想空間で現実空間と同じ服を着る、同じ家具に座るなど、技術の進展も含め様々なことが可能となったことから、両空間でのデザインの保護のあり方が問題となっている。

そこで、仮想空間分科会（分科会4）は、そうした仮想空間でのデザインについて検討を行うこととした。

このような検討の際には、現実空間を含めた仮想空間におけるデザインの現状と、その法的保護の把握が必要となる。そこで本分科会では、まずは仮想空間も含めた概念の共有を行うべく、コアメンバーにより各メンバーの経験から把握されてきた仮想空間でのデザインとその創作の現状について、さらに、仮想空間でのデザインの法的保護の現状についての報告を通じてその実態把握に努めた。その後、コアメンバー以外からも仮想空間におけるデザインの意匠法の現状と課題について報告を受け、今後のありうる方向性と保護されるデザインの価値の検討を行った。さらに、不正競争防止法2条1項3号の改正が浮上し、現実空間と仮想空間を跨いだデザインの保護が少なくとも条文上は可能となったと解されることから、ゲスト講師を招聘しつつ、新たに保護されることになるデザインによってデザインのどのような価値が保護されることになるのかの検討を行った。

本分科会のコアメンバーは、井原鉄吾朗（事業会社）、小岩井淳雄（丹青社）、佐藤徹（日本大学）、平井佑希（桜坂法律事務所）、前谷典輝（Seymourpowell）、麻生典（九州大学、座長）であり、各会の開催内容は以下の通りである。

なお、コアメンバーの一部は2022年4月23日開催のシンポジウム「仮想空間の技術・創作の現状と知的財産法」（早稲田大学知的財産法研究所主催、デザインと法協会共催）で登壇し、第1回～第3回までの報告内容は基本的にそこでの報告を踏襲するものである（その内容は、高林龍・三村量一・上野達弘編『年報知的財産法2022-2023』（日本評論社、2023年）に掲載されている）。

- 第1回 2022年7月25日（月）18:30 - 20:00
「前谷典輝報告および仮想空間におけるデザインの現状把握」
- 第2回 2022年8月31日（水）18:30 - 20:00
「井原鉄吾朗報告および仮想空間におけるデザインの現状把握」
- 第3回 2022年9月27日（火）18:30 - 20:00
「平井佑希報告および仮想空間におけるデザインの法的保護の現状把握」
- 第4回 2022年10月20日（木）19:00 - 20:30
「続・仮想空間におけるデザインの法的保護の現状把握」
- 第5回 2022年11月21日（月）18:30 - 20:00
「青木大也報告および意匠法を中心に仮想空間とデザインとの関係を検討」
- 第6回 2022年12月21日（水）18:30 - 20:00
「不正競争防止法2条1項3号の改正案をたたき台にした新たに保護されるデザインの価値等の検討」
- 第7回 2023年2月27日（月）18:30 - 20:00
「中川隆太郎先生ご講演：不正競争防止法2条1項3号の改正の評価と新たに保護されるデザインの価値等の検討」

なお、本分科会はいかしの結論を得ようとするものではなかったことから、これまでの検討を踏まえて、各コアメンバーが仮想空間におけるデザインとその保護等についてどのような印象を得たかを感想形式でまとめ、そこから導かれる共通項などを括り出すことによって報告書としてまとめることとした。

コアメンバーの本分科会を通じた知見や感想等のコメント

1. 井原コメント

我が国での仮想空間と現実空間にまたがる世界観は、平成 28 年 1 月に閣議決定された「第 5 期科学技術基本計画」において、サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）が高度に融合する社会（Society5.0）としてすでに提唱されていたが、分科会 4 が開催されたここ半年余りの間に、生成系 AI の急速な社会実装にともなって、仮想空間とデザインの関係に対する見え方は大きく様変わりすることになった。やや乱暴な言い方をすれば、デザインディレクションとプロンプトエンジニアリングのスキルがあれば、モデリングやスタイリングはできなくてもそれなりのデザインができるということになり、相対的に“モノの姿かたち”（仮想空間にデジタルで表現される視覚的なオブジェクトを含む。）それ自体より、造形的な意思決定を含むデザインプロセスの重要性がますます高くなると感じている。

一方、意匠法や今回改正される不正競争防止法では、プロダクトについて少なくとも形式的には、主に“モノの姿かたち”（著作権法は「表現」）が直接の保護対象であって、特許法で保護される対象を除くと、デザインプロセスにおける造形的思想の創作は必ずしも保護されておらず、知的財産法が保護する「デザイン」とデザイナーが評価する「デザイン」との乖離について常々考えを巡らせてきた。今後、社会が生成系 AI をどのように受け止め、司法が AI による生成物についてどのように解釈するかを注視しつつ、仮想空間において法が保護すべき「デザイン」とは何か探っていきたい。

2. 小岩井コメント

年間を通じて分科会 4 での感想は

「保護の観点では、リアルは現行の単一的な法の適用がなされるが、バーチャルは無数の多様性が存在し、それをどのように保護するかは作者または承認を得た 2 次利用者の意図次第。」と私は感じています。

私のデザイン領域は空間デザインなので、リアル空間を多く扱っています。ですが近年、NTT などで開発している IWON※ 1 の発展でデジタル化がさらに細分化される時代が訪れると、遠隔地先進医療、高精細でより没入感のあるゲーム、6G 以上の移動体通信、多機能 AI、言語の国境のないグローバルなネットワークなど、夢のある世界と思いきや、もうすでにそこにあるという認識が現状です。年間を通じて、不正競争防止法の改正によって、どのようにバーチャルを取り扱うかの議論はスタート地点だと思いました。とても大切なことだと思いましたが、日本の法では、これからの進化するスピードに向けた法整備への思考を「守るから攻める法」にすべきだとも考えました。

もう 1 つはビジネススキームの変化です。

不正競争防止法 2 条 1 項 3 号の改正については、バーチャルビジネスに照らし合わせてセミナーや議論がなされましたが、今までは創作者の利益保護について考えてきましたが、井原氏、平井氏のセミナーを拝聴して、「保護しつつ公開するという戦略もあり、今後さらに多様化するのでは・・・」という創作者側の意図的なビジネス価値について言及され、医療、通信、文化、クリエイティブなど領域ではオープンプラットフォーム的な価値が存在することに気づいてハッとしました。

また大きな枠組みの話から、衣装デザイン、家具のデザイン、照明のデザイン、空間のデザインなど、それらを構築するデザイン領域も存在することから、特許庁の枠組みに照らし合わせると、大きな枠での幅広い領域のセグメントと各個別領域でのセグメントが両立するのではないかと感じました。今後もこのテーマについてはデザイナーとして協会での議論と共に社会の動向にも目を向けていきたいと考えます。

※1 「IWON」 : IOWN (Innovative Optical and Wireless Network)構想とは、革新的な技術によりこれまでのインフラの限界を超え、あらゆる情報を基に個と全体との最適化を図り、多様性を受容できる豊かな社会を創るため、光を中心とした革新的技術を活用した高速大容量通信、膨大な計算リソース等を提供可能な、端末を含むネットワーク・情報処理基盤の構想です。2024年の仕様確定、2030年の実現をめざして、研究開発を始めています。
(NTT 研究開発 HP[<https://www.rd.ntt/iown/0001.html>]より抜粋)

3. 佐藤コメント

分科会においては様々な方のお話・ご意見を聞くことができましたが、専門的な法律について疎い私は様々な意見を聞きつつもいつもアタマの片隅には「仮想空間内で保護されるべきデザインの価値とは本質的にはなんだろう？」という自分に対する「問いかけ」がありました。そのデザインの価値とは、現実空間において保護されるデザインと同様に、独自性や創造性、そして市場価値を持つかどうかによって決まるのではないのでしょうか。簡単にいうと「ブランド価値」そのものなのではないかと個人的には考えています。仮想空間におけるデザイン保護について考えていくと必然的に現実空間のデザイン保護についても再考を迫られます。この機会は現実のデザイン保護について原点から考えるいいきっかけになったような気がします。いま現実世界の中で行われている意匠登録という外観だけの保護を中心に語られている「デザインと法」そのものを今後見直していかなくてはならないのかもしれない。いま、まさにその時期が来ているのでは？と感じました。仮想空間のデザイン保護という法改正をきっかけに現実世界の法にも影響を与える大きな転換期がすぐにやってくる気がしてなりません。

4. 平井コメント

仮想空間におけるデザインの保護について、議論を行った。

デザイナーと法律家という立場や視点が異なるメンバーが入り混じっているのが本会の大きな特徴の1つであるが、その双方から「守るべきデザインの価値」は何かという視点からの問題提起があったことは印象深い。デザイナーの立場からすればデザインの肝であり、法律家の立場からすれば保護法益となる「守るべきデザインの価値」が議論を支える土台として機能していたように思われる。

不正競争防止法2条1項3号の改正が閣議決定されたのは、分科会の最終回が開催された後であり、改正法を前提とした議論を十分に行うことができなかつたことは、やや残念であるが、今回の法改正は、3号の行為類型として「電気通信回線を通じて提供する行為」を追加するというミニマムな対応となっているため、その適用範囲を議論する上では、本分科会で議論した現実世界及び仮想空間における守るべきデザインの価値とは何かという点の追求は避けて通れないと思われる。

私見としては、現実世界と仮想空間とでは、デザインを生み出すために投じる費用の内容も、物理法則等がデザインに与える制約なども異なるため、守るべきデザインの価値には自ずと差が生じるように思われる。現実世界と仮想空間を跨いだ3号に基づく権利行使がどのような場合であれば認められるのかという点については、このような相違を十分に考慮して慎重に判断すべきであると現時点においては考えている。

5. 前谷コメント

グローバル企業がメタバース構築を急速に進める中、私たちはどのように日本のデザイナーの創作活動を支え、世界トップクラスのバーチャル空間を生み出すことができるのか。私はこのテーマを持ち、分科会4に参加した。未だ明確な答えは出てないが、以下の三つの取り組みが大切だと感じる。

一つ目は、企業がデザイナーにバーチャル空間を作る機会を与え続け、デザイナーを成長させる。日本製品の質の高さは、企業同士が競い合い、数多くの製品を生み出してきた結果である。バーチャル空間も同様で、数をこなさないと、カイゼンされない。残念ながら日本の企業は世界の動向を窺っているため、バーチャル空間のデザインが遅れている。

世界に追いつき、追い越すには、バーチャル空間をデザインする機会を増やす。そしてデザイナーの経験値を上げていく必要がある。

二つ目は、デザイナーの考えや意見を不正競争防止法に反映させる。不正競争防止法には、デザイナーの視点や気持ちが含まれていないと感じる。不正競争防止法はビジネスだけ守るものであり、デザイナーの感情的なことを入れる必要はないのかもしれない。しかし、デザイナーが安心して自由に発想し、創作できることも、不正競争防止法で担うことができたなら素晴らしいことだ。そのような前向きな法案に変えていくためにデザイナーも、何に価値を置き、何を守りたいのかを積極的に発言するべきだろう。

三つ目は、法律家とデザイナーが協力してコンセプトを作る。分科会4を通して、法律家の方のデザインの見方が私にとって大変新鮮であった。新しいものを見ると、デザイナーはどのように応用できるかを考え、法律家はどのようにアイデアを守れるかを考える。板倉聖宣著「模倣と創造」の中で、創造を大切にするためには模倣を大切にしなければならないと、述べられている。法律家とデザイナーが一丸となり、世界の競合他社のバーチャル空間を模倣しながら、アイデアを拡散させる。コンセプトを創造する。そんな機会が増えてほしい。

以上三つが分科会4で私が学んだことであり、今後も考えていきたいことである。

分科会4を通じて（麻生コメント）

仮想空間におけるデザインを題材として検討した分科会4であったが、コアメンバーのコメントからは、デザイン（概念も含むデザイン）の広がりや、そうした保護すべきデザインの価値は何かといった共通意識が根底に見出される。もちろん、各コアメンバーの専門分野の違いから様々な角度からの指摘がなされるが、そうした意識は共有しているといえよう。

図らずも不正競争防止法2条1項3号の改正によって、仮想空間内における商品形態の保護だけでなく、現実空間と仮想空間を跨いだ商品形態の外観としてのデザインの保護可能性が高まった。とはいえ、不正競争防止法2条1項3号はデザインそのものを保護するための規定ではなく、市場先行の利益を保護するための規定である。模倣が現実空間と仮想空間を跨いで認められるという場合には、今般の改正によって、商品形態におけるデザインの見目としての側面が新たに保護されるようになったとも言えるのかもしれない。しかし、そうした新たな保護については、不正競争防止法2条1項3号の趣旨からどのように説明されるのか、また、保護されるデザインの価値を何と捉えるのかによって、改正への評価が変わってくる可能性もあるだろう。

いずれにしても、仮想空間におけるデザインの保護の検討を通じて、保護すべきデザインの価値が現実空間におけるデザインも含めて問い直されていることに疑いはない。その検討には、保護されるべき対象としてのデザイン（モノのデザインなのか、デザインプロセスも含まれるのか、ブランド価値なのか）、そして、それらを前提とした保護すべきデザインの価値の検討が引き続き必要だと思われる。

こうした検討を踏まえた上で、令和5年度の不正競争防止法2条1項3号の改正も含めて現行法による保護が適切かどうかは、今後の裁判例の状況なども踏まえつつ考えていくこととなるだろう。