仮想空間に関する知的財産の保護の状況について

特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

産業財産権制度各国比較調査研究等事業について

- 産業財産権制度に関しての企画立案に資するように、法制面や運用面について改正を行う際の基礎資料となる報告書を取りまとめることが目的。
- 調査研究テーマ毎に専門家を交えた研究委員会の開催・国内外公開情報調査・国内外ヒアリング調査・国内外アンケート調査等、調査研究テーマに応じた調査・分析を行う。
  ※本調査研究では研究委員会及び国内外アンケート調査は未開催

産業財産権制度に関する多種多様なニーズ

特 許 庁

国際的な制度調和

＜調査イメージ＞

国内外ヒアリング調査

国内外アンケート調査

調査研究機関

関係者（産、学、官）及び有識者（弁護士、弁理士等）による調査
研究委員会にて検討

調査研究報告書の取りまとめ

国内外公開情報調査

各国の制度調査

委員会の検討結果や研究報告書等を制度改正の検討に活用

＜詳細について＞

本調査の詳細については、特許庁HP（以下URL記載）に掲載しております。令和4年度研究テーマ一覧「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」をご参照ください。
URL:https://www.jpo.go.jp/resources/report/takoku/zaisanken_kouhyou.html

＜お問い合わせ先＞

経済産業省　特許庁総務部総務課制度審議室
〒100-8915　東京都千代田区霞が関3-4-3
TEL：03-3581-1101（内2118）
FAX：03-3501-0624

調査の俯瞰図

背景

仮想空間上ではエンターテインメント分野にとどまらず、様々な領域のサービスやコンテンツが提供され、新たなビジネスの基盤として大きな注目を集めている。

目的

仮想空間に関する知的財産について、現行の知的財産法（法制）それぞれで保護される対象、保護が及ばない対象を整理するとともに、諸外国の法制や議論の状況についても調査し、今後の検討を進めるための基礎資料とすることを目的とする。

■公開情報調査

調査項目：①インターネット上のビジネスやデジタルコンテンツと知的財産権に関する過去の調査研究、②仮想空間内のビジネスやデジタルコンテンツに関する知的財産についての各国の知的財産権各法での保護の状況

対象国：日本、米国、欧州、中国（香港を除く）、韓国

■国内外ヒアリング調査

調査項目：仮想空間のビジネスの現状と展望、仮想空間における知的財産権の保護の状況・課題・ニーズの認識、仮想空間の知的財産権の横断的な課題の認識

対象者：仮想空間のプラットフォームを提供する又は仮想空間上でサービスを提供する国内外企業12者、国内外有識者7者

■パネルディスカッション形式のヒアリング調査

目的：企業実務者と有識者の議論を深めることにより、仮想空間に関する知的財産での保護等について有益な意見を聴取する

対象者：国内企業2者、国内有識者2者、海外有識者2者（米国1者、中国1者）

まとめ

現行の知的財産法（法制）それぞれで保護される対象、保護が及ばない対象について、公開情報調査の結果を整理するとともに、ヒアリング調査の過程で得られた情報を合わせて記載してまとめとした。

目次

1.　本調査研究の背景・目的

2.　調査研究内容及び調査実施方法

2.1. 公開情報調査

2.2. ヒアリング調査

3.　知的財産権各法についての調査結果

3.1. 国内調査結果

3.2. 海外調査結果

4.　その他の調査結果

背景

近年、仮想空間のビジネスへの活用が急速に拡大している。仮想空間では、エンターテインメント分野にとどまらず、バーチャルイベント・バーチャルショップ・バーチャルオフィス等、様々な領域のサービスやコンテンツが提供され、新たなビジネスの基盤として大きな注目を集めている。

一方で、仮想空間に関する法整備やルール策定については未だ議論の途上にある。とりわけ、仮想空間上では様々なデジタルコンテンツが創作されるところ、仮想空間に関する知的財産が、現行の知的財産権各法においてどのように保護されるか、保護できないものとして何があるかといった課題を整理し、また、更なる保護のニーズがある場合にはどのような法整備が可能であるか、検討が必要である。

また、インターネットを利用した仮想空間におけるサービス、特に、ブロックチェーン技術を利用したサービスの提供や利用は、その性質上、容易に国境をまたいで行われ得るものであることを踏まえると、諸外国の知的財産法制の下での保護対象も把握した上で、国際協調に向けた検討を行う必要がある。

目的

本調査研究では、仮想空間に関する知的財産について、現行の知的財産権各法（本調査研究では、意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法、特許法・実用新案法を指す。）で保護される対象、保護が及ばない対象を整理するとともに、仮想空間でビジネスを行う企業や有識者等に保護の状況、課題、ニーズ等についてのヒアリングを行い、さらに、諸外国の法制や議論の状況についても調査を行うことで、今後の検討を進めるための基礎資料とすることを目的とする。

2．調査研究内容及び調査実施方法

2.1. 公開情報調査

（1）インターネット上のビジネスやデジタルコンテンツと知的財産権に関する過去の調査研究

特許庁ホームページ に掲載されている調査研究から、インターネット上のビジネスやデジタルコンテンツに関係するものを抽出した。

（2）仮想空間内のビジネスやデジタルコンテンツに関する知的財産の各国の知的財産権各法での保護の状況

調査対象国：日本、米国、欧州、中国（香港を除く、以下同じ。）及び韓国

- **法的論点の抽出**

  各国の知的財産権各法を対象に、以下の観点から法的論点の抽出を行った。

  （ｉ）仮想空間内のデジタルコンテンツに関する権利を取得できるか

  （ii）権利の効力が仮想空間／現実空間に及ぶか（権利の効力）

- **仮想事例の設定と現行法での解釈例の整理**

  知的財産権の保護の状況を整理するに当たり、以下のように仮想事例を設定した。

  ・仮想事例１　権利対象：現実空間・効力が及ぶ対象：仮想空間

  ・仮想事例2-A 権利対象：仮想空間・効力が及ぶ対象：仮想空間

  ・仮想事例2-B 権利対象：仮想空間・効力が及ぶ対象：現実空間

  各仮想事例に基づいて、各法の法的論点について検討し、現行法での解釈例を整理した。

2．本調査研究内容及び調査実施方法（仮想事例の説明図）

現実空間

A社は高級ブランド「ASYA」を持ち、同ブランドを代表する靴「A-KUTSU」を販売

- 「A-KUTSU」の意匠権を登録
- 商標「ASYA」・「A-KUTSU」を登録
- 「A-KUTSU」の構造について特許権を登録

靴

仮想空間

P社は仮想空間のアイテムとして用いる3DCGモデルを創作して販売

3DCGモデル

- A社に無断で「A-KUTSU」をコピーした3DCGモデルを販売
- A社に無断で3DCGモデルに対して「ASYA」・「A-KUTSU」を使用

＜仮想事例1＞

権利対象

現実空間の靴

効力が及ぶ対象

仮想空間の3DCGモデル

仮想空間

B社は仮想空間のアイテムとして用いる目的で椅子「B-ISU」の3DCGモデルを創作

- 商標「B-ISU」を使用
- 「B-ISU」は現実空間であれば特許登録の可能性がある特徴的な構造を表現

3DCGモデル「B-ISU」

仮想空間

Q社は仮想空間のアイテムとして用いる3DCGモデルを販売

3DCGモデル

- B社に無断で「B-ISU」をコピーした3DCGモデルを販売
- B社に無断で商標「B-ISU」を使用

＜仮想事例２－A＞

権利対象

仮想空間の3DCGモデル

効力が及ぶ対象

仮想空間の3DCGモデル

現実空間

R社は椅子を製造して販売

椅子

- B社に無断で「B-ISU」と同じ外観の椅子を製造して販売
- B社に無断で商標「B-ISU」を使用

＜仮想事例２－B＞

権利対象

仮想空間の3DCGモデル

効力が及ぶ対象

現実空間の椅子

２.２. ヒアリング調査

（１）国内外ヒアリング調査

- 調査対象
  - ・仮想空間上のサービス又はプラットフォームを提供する国内企業6者、海外企業６者
  - ・学術関係者又は弁護士等の法律家である国内有識者3者、海外有識者4者
- 調査項目
  - ・仮想空間を用いたビジネスの現状と展望
  - ・仮想空間における知的財産権の保護の状況・課題・ニーズについての認識
  - ・仮想空間における知的財産権に関する横断的な課題についての認識

（２）パネルディスカッション形式のヒアリング調査

- 調査対象

  （１）でヒアリングを行った者のうち、承諾が得られた6者（国内企業2者、国内有識者2者、海外有識者2者）及びモデレータ1者（国内有識者）
- プログラム

  ①国内企業プレゼンテーション及び国内有識者・海外有識者によるコメント

  ②国内有識者プレゼンテーション及び国内企業・海外有識者によるコメント

  ③討論・質疑応答

①現実空間の物品の意匠法による保護

（公開情報調査結果）

- 現実の物品に係る意匠権の効力は、以下の理由により、仮想空間のデジタルコンテンツには及ばない可能性が高いと考えられる。
  - ・現実空間の物品を基に仮想空間でコピーされたデジタルコンテンツは意匠法における「意匠」（意匠法第2条第1項）に該当しない可能性が高い
  - ・登録意匠とデジタルコンテンツの形態については、同一又は類似と認定される可能性はあるものの、その前提となる物品の類否判断において、登録意匠とデジタルコンテンツは、物品が非類似と認定される可能性が高い
  - ・仮想空間におけるデジタルコンテンツの販売行為等は、登録意匠の実施（意匠法第2条第2項に定義される製造、使用、譲渡など）に該当しない可能性が高い
- 現実空間の意匠権が操作画像や表示画像の意匠に係るものであり、仮想空間において、同様の操作や表示のために登録意匠と同一又は類似の画像が用いられた場合であれば、当該意匠権の効力は仮想空間に及ぶ可能性があると考えられる。

（ヒアリング調査結果）

- 出願等に時間とコストを費やす意匠法よりも、不正競争防止法での保護の方が機動的に使いやすい。【企業】
- 物品の意匠権をデジタルコンテンツに及ぼすような改正については、クリアランス負担が増大し、仮想空間における新規ビジネスの自由度が狭まってしまうことが懸念される。【企業】

②仮想空間のデジタルコンテンツの意匠法による保護

（公開情報調査結果）

- 仮想空間のデジタルコンテンツを物品の意匠として登録することはできないと考えられる。
- 画像の意匠についても、コンテンツは操作画像・表示画像に該当しないため、登録できないと考えられる。
- 仮想空間の画像が、仮想空間上の装置を操作するための操作画像の意匠であれば、画像の意匠として登録できると考えられる。また、当該登録意匠と同一又は類似の画像が、仮想空間上の同様の装置で同様の操作をするために用いられた場合には、意匠権の効力が及ぶと考えられ、現実空間の同様の装置で同様の操作をするために用いられた場合であっても、意匠権の効力が及ぶ可能性があると考えられる。

（ヒアリング調査結果）

- 仮想空間のビジネスが進むことにより、デジタルコンテンツはより精細になっていくため、将来的には、意匠法による保護を求める法改正のニーズが高まるのではないか。【企業】
- 意匠法によるデジタルコンテンツの保護を拡大することで、クリアランスの手間が増え、費用も増える等デメリットが大きいため、意匠法を改正する必要はない。【企業】

①現実空間における商標の商標法による保護

（公開情報調査結果）

- 現実空間における商品の商標権の効力は仮想空間における商標の使用には及ばない可能性が高いと考えられるが、今後、仮想空間のビジネスの進展によっては、以下の理由により、仮想空間に及ぶ可能性があると考えられる。
  - 仮想空間の商品は現実空間の商品とは用途等が異なるところ、現状では出所混同が生じないと考えられるため、類似とはならないと判断される可能性が高い。しかし、今後、仮想空間のビジネスの進展により、現実空間の商品と、仮想空間の商品を、同一営業主が取り扱う場合が増えることで、類似と判断される可能性がある。
  - 商標を仮想空間の商品に付して仮想空間上で販売等することは商標の使用に該当し得る
  - 仮想空間において商標の持つ自他識別力等を発揮するような使用は商標的使用に該当し得る
- 他方、現実空間の商標権がサービスについて使用する役務商標であり、仮想空間において同様のサービスを提供するために登録商標と同様の標章が用いられた場合には、当該商標権の効力が仮想空間に及び得ると考えられる。

（ヒアリング調査結果）

- ユーザは、現実空間での行動を仮想空間に投影しており、こうしたユーザ目線に立つと仮想空間の商品と現実空間の商品は類似だと思われるところ、そういう対応をすべきかは政策判断の問題ではないか。【有識者】
- 両者は全く別の商品であり、商標権の侵害の問題にはならない。【有識者】

②仮想空間における商標の商標法による保護

（公開情報調査結果）

- 仮想空間における商品の商標は登録できると考えられる。
- 仮想空間における商品の商標権の効力は、仮想空間における商標の使用に及び得ると考えられる。他方、仮想空間における商品の商標権の効力は、現実空間における商標の使用に及ばない可能性が高いと考えられるが、今後、仮想空間の商品と、現実空間における商品を、同一営業主が取り扱う場合が増えることで、現実での商標の使用に及ぶ可能性があると考えられる。
- 仮想空間における役務の商標権の効力は、仮想空間における同様の役務の提供における使用に及ぶと考えられる。さらに、現実空間において同様の役務を提供するために登録商標と同一又は類似の商標が用いられた場合にも、商標権の効力は及び得ると考えられる。

（ヒアリング調査結果）

- 仮想空間における商標の使用の定義（商標法第2条第3項各号）の解釈の明確化が必要である。【企業】
- 正当な権利者でない者が先回りしてデジタルアイテムについて出願してしまうということが起きるのではないか懸念する。【企業】
- プラットフォーマーとしては広く権利をおさえる必要があるため、仮想空間そのものの提供という一つの役務区分があると助かる。【企業】

①現実空間の著作物の著作権法による保護

（公開情報調査結果）

- 現実の実用品は、著作物として認められないことが多いと考えられる。
- 他方、現実の実用品に著作権が生じる場合、仮想空間においても複製権（著作権法第21条）、公衆送信権（著作権法第23条）等の侵害が問題になり得ると考えられる。また、現実の建物や公開の美術の著作物が仮想空間で再現されているような場合、著作権法第46条の規定により著作権者の許諾を得ずに利用できる場合があると考えられる。

（ヒアリング調査結果）

- 仮想空間でどの程度リアリティをもって複製するかによって、複製権或いは翻訳権の侵害に該当するのか判断が分かれる。【有識者】
- （現実空間の建物や公開の美術品が仮想空間で再現されている場合は著作権侵害となるか、という質問に対して）基本的には第46条が適用されるため問題ないが、美術品などが鑑賞に耐え得るような高精細、高解像度で、かつ立体的に見えるようになってくると、販売目的（同条第4号）と捉えられることによって第46条は適用できなくなる可能性があることから、クリエイターが慎重になり、仮想空間での再現を躊躇してしまうことを懸念している。【企業】

②仮想空間のデジタルコンテンツの著作権法による保護

（公開情報調査結果）

- 仮想空間のデジタルコンテンツは十分な創作性が認められる場合、著作物として認められると考えられる。関連して、何らかの実用品を模したものでも、応用美術に当たらず、著作物として保護されやすいという指摘もあった。
- 著作権の効力は仮想空間の著作物及び現実空間の著作物に及ぶと考えられる。

（ヒアリング調査結果）

- 実用品は、機能性の制約が大きく創作性の幅が狭いため、著作物としては認められづらく、また、意匠法で守られることから特別扱いされてきたと考えられるところ、それを絵に描く場合にはそのような特別扱いの必要がないから、普通に創作性の有無で判断されてきており、仮想空間でもそこは一緒ではないか。【有識者】
- 実用品が最初に仮想空間で創作された場合に、応用美術の問題をどう考えるかは今のところ、よくわからないが、現実空間と上手く整合性をとるためには、仮想空間における実用品が現実空間に存在する場合にどうなるかを考えて著作物性を判断することになるのではないか。【有識者】
- 同じようなものであっても、現実空間だと著作物にならないが、仮想空間だと著作物になるような現象が生じうるが、画像を現実に再現した場合の著作権侵害について判断する局面では、表現上の本質的な特徴をどこにとるかを柔軟に解釈することで妥当な判断となるのではないか。【企業】

①現実空間の商品等表示・商品の形態の不正競争防止法による保護

（公開情報調査結果）

- 商品等表示が周知で、仮想空間での使用により出所混同が生じる場合、不競法第2条第1項第1号に該当し得ると考えられる。
- 商品等表示が著名の場合、同項第2号に該当し得ると考えられる。
- 仮想空間での商品の販売に関する、現行法の同項第3号に規定の適用について定まった解釈は存在しないが、産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会で同号の規定について検討が行われ、2023年3月に以下のようにとりまとめられた。
  ①法改正により同号に規定の形態模倣商品の提供行為に「電気通信回線を通じて提供」する行為の追加が適切である。
  ②逐条解説等にて「商品」に無体物が含まれるとの解釈を明確化し、形態模倣商品の提供行為に「電気通信回線を通じて提供」する行為を追加し、ネットワーク上の形態模倣商品の提供行為も適用対象であることの明確化が適切である。
  ③どのような行為が「模倣」の対象となるかについて、逐条解説等で明確化することの検討が適切である。
- 現実の商品の事業者から仮想空間の商品の事業者へライセンスする可能性がある場合であれば、仮想空間の商品の販売によって営業上の利益を侵害された（不競法第3条第1項）と認められ得ると考えられる。

（ヒアリング調査結果）

- 仮想空間の問題への対応としては、不正競争防止法を適用できることで、多くの問題が解決可能であるが、活用できない場合は他法律の改正も必要ではないか。【企業】

②仮想空間のデジタルコンテンツの不正競争防止法による保護

（公開情報調査結果）

- 不競法第2条第1項第1号、第2号の「商品」に無体物が含まれると解釈されるので、仮想空間のデジタルコンテンツをコピーしたものを仮想空間で販売する行為は、商品等表示が周知で、出所混同が生じる場合、同項第1号に該当し得ると考えられ、商品等表示が著名の場合、同項第2号に該当し得ると考えられる。
- 仮想空間のデジタルコンテンツを基に現実で製造した商品を販売する行為も、商品等表示が周知で、出所混同が生じる場合、第1号に該当し得ると考えられ、商品等表示が著名の場合、第2号に該当し得ると考えられる。
- デジタルコンテンツを仮想空間で販売する行為に関する、現行法の同項第3号に規定の適用に定まった解釈は存在しないが、産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会で検討が行われ、報告書が取りまとめられた。
- 仮想空間のデジタルコンテンツを基に現実で製造した商品を販売する行為が同項第3号の形態の「模倣」に該当するかは定まった解釈は存在しないが、個別の事案に応じて検討の必要があるとの指摘がある。

（ヒアリング調査結果）

- 仮想空間における形態については同号（第3号）の趣旨である投下資本の保護を考える必要がないのではないか。【有識者】
- 仮想空間における行為に同号（第3号）が適用できないようであれば困ってしまう企業が多い。【企業】

①現実空間の発明の特許法・考案の実用新案法による保護

（公開情報調査結果）

- 現実空間での物理的存在を前提とする発明の特許権・考案の実用新案権の効力は、当該特許権・実用新案権に係る物品を仮想空間において表現する行為には、当該特許権等の「実施」に該当しないので、及ばないと考えられる。

②仮想空間のデジタルコンテンツの特許法・実用新案法による保護

（公開情報調査結果）

- 仮想空間のデジタルコンテンツに関する発明については、仮想空間固有の課題を解決する手段として、特許を取得できる可能性があり、仮想空間における発明の実施行為に対して特許権の効力が及び得ると考えられる。
- 一方で、当該発明は仮想空間を前提とするものであり、通常、現実空間では実施することができないから、現実空間には当該発明に係る特許権の効力は及ばないと考えられる。他方、仮想空間でも現実空間でも同様に機能する発明は効力が及ぶと考えられる。

（ヒアリング調査結果）

- 仮想空間と現実空間では利用される技術が異なる。【有識者】

3.2.海外調査結果（意匠制度）

①現実空間の物品の保護
②仮想空間のデジタルコンテンツの保護
A.仮想空間における権利を取得できるか
B.仮想空間における権利の効力は仮想空間／現実空間に及び得るか

		米国	欧州	中国	韓国
意匠制度	①	定まった解釈がない。	仮想空間に及ぶ可能性がある。	定まった解釈がない。	仮想空間に及ばない可能性が高い。
	②A.	物品から離れた画像デザイン単体では登録できない。デジタルコンテンツが物品に表示された状態である場合はコンテンツでも登録できる。	登録できる。	登録できない。	登録できない。
	②B.	仮想空間に及び得る。現実空間の物品に表示された状態ではないので、現実空間に及ばない可能性がある。	仮想空間／現実空間に及ぶ可能性がある。	意匠権に基づく権利主張はできない。	意匠権に基づく権利主張はできない。

（ヒアリング調査結果）

- （①について）本件に関しては、法律上の決着がまだついていない状況であり、有識者の意見も割れている。【米国／有識者】
- 権利登録の濫用を防止するために、仮想空間の意匠登録は、現実空間の物品に基づいたものに限定すべき。【欧州／企業】

3.2.海外調査結果（商標制度）

		米国	欧州	中国	韓国
商標制度	①	定まった解釈がない。著名の場合は混同の有無に関わらず仮想空間に及び得る。	混同のおそれがある場合、仮想空間に及び得る。	混同を生じさせる場合、仮想空間に及び得る。	仮想空間に及ばない可能性が高い。
	②A.	登録できる。	登録できる。	登録できる。	登録できる。
	②B.	仮想空間に及ぶ。混同のおそれがある場合、現実空間に及び得る。	仮想空間に及ぶ。混同のおそれがある場合、現実空間に及び得る。	仮想空間に及ぶ。混同を生じさせる場合、現実空間に及び得る。	仮想空間に及ぶ。現実空間に及ばない可能性が高い。

（ヒアリング調査結果）

- 現実空間の商標権やトレードドレスの効力が仮想空間に及ぶかどうかについては、必ずしも明確になってはいないが、実際に訴訟等において侵害であるという主張をすることは可能である。【米国／有識者】
- 欧州では非常に類似の範囲が広く、誤認混同を主張しやすい傾向があるため、9類で登録された仮想空間のデジタルコンテンツに係る商標権の効力が、現実空間に及ぶ可能性がある。【欧州／企業】
- 仮想空間の商標の指定商品・役務の区分の問題や、仮想空間と現実空間に交錯する侵害の問題について、中国においては不明確な点が多いことから、クライアントには、現実空間と仮想空間のそれぞれに対応する区分において登録することを勧めるなど安全サイドの提案をしている。【中国／有識者】

3.2.海外調査結果（著作権制度）

		米国	欧州	中国	韓国
著作権制度	①	著作物として認められる場合、仮想空間に及び得る。	著作物として認められる場合、仮想空間に及び得る。	著作物として認められる場合、仮想空間に及び得る。	著作物として認められる場合、仮想空間に及び得る。
	②A.	著作物として認められ得る。	著作物として認められ得る。	著作物として認められ得る。	著作物として認められ得る。
	②B.	仮想空間／現実空間に及び得る。	仮想空間／現実空間に及び得る。	仮想空間／現実空間に及び得る。	仮想空間／現実空間に及び得る。

（ヒアリング調査結果）

- 仮想空間については主に著作権で対応が可能であるが、意匠での対応も可能なため、場合に応じて両者を使い分ける。【欧州／企業】
- 仮想空間におけるデジタルコンテンツが特別なデザインを有する場合には、著作物として保護され得る。【中国／企業】
- 仮想空間の中で現実空間の商品または著作物が使用される場合、著作権侵害として認められ得ると思う。【韓国／有識者】

3.2.海外調査結果（不正競争防止制度）

①仮想空間での行為が、現実空間の他人の営業との関係で不正競争行為に該当するか
②仮想空間／現実空間での行為が、仮想空間の他人の営業との関係で不正競争に該当するか

		米国	欧州	中国	韓国
不正競争防止制度	①	相当する法律は存在しない。	※ドイツ不正競争防止法において ・商業的出所に関し、回避可能な欺罔を生ずる場合、第4条第3項（a）に該当し得る。 ・現実のデザインが周知であり、仮想のデザインが独自性を欠いていることが明らかな場合、第4条第3項（b）に該当する。	他人の商品である又は他人と特定の関連性があるとの誤認を公衆に生じさせた場合、第6条に該当し得る。	・国内で広く認識された他人の商品等と混同が生じる場合、第2条第1号イ・ロに該当し得る。 ・商品形態模倣（第2条第1号リ）に該当しない。 ・他社の現実空間の成果を冒用し、他社の経済的利益の侵害が生じる場合、第2条第1号ワに該当し得る。
	②	相当する法律は存在しない。	※ドイツ不正競争防止法において ・仮想の商品の販売により出所混同が生じる場合に、第4条第3項（a）に該当し得る。 ・仮想のデザインが周知であり、仮想／現実のデザインが独自性を欠いていることが明らかな場合、仮想／現実の商品の販売行為が第4条第3項（b）に該当する。	他人の商品である又は他人と特定の関連性があるとの誤認を公衆に生じさせた場合、第6条に該当し得る。	・国内で広く認識された他人の商品等と混同が生じる場合、第2条第1号イ・ロに該当し得る。 ・商品形態模倣（第2条第1号リ）に該当しない。 ・他社の現実空間の成果を冒用し、他社の経済的利益の侵害が生じる場合、第2条第1号ワに該当し得る。

（ヒアリング調査結果）

- 不正競争に関してはEUの全ての加盟国における調和ができていないので、国ごとに一つ一つ見ていく必要がある。【欧州／有識者】
- 韓国の裁判所では混同の要件を非常に広く解釈している。【韓国／有識者】

3.2.海外調査結果（特許制度）

		米国	欧州	中国	韓国
特許制度	①	仮想空間に及ばない。	仮想空間に及ばない。	仮想空間に及ばない。	仮想空間に及ばない。
	②A.	登録できる可能性がある。	登録できる可能性がある。	登録できる可能性がある。	登録できる可能性がある。
	②B.	仮想空間に及び得る。通常、現実空間には及ばない。	仮想空間に及び得る。通常、現実空間には及ばない。	仮想空間に及び得る。通常、現実空間には及ばない。	仮想空間に及び得る。通常、現実空間には及ばない。

（ヒアリング調査結果）

- 第101条の解釈は流動的であるが仮想空間のデジタルコンテンツに関する特許を取得できる可能性はある。【米国／有識者】
- 仮想空間で発明された物品が同じ仮想空間で使用された場合に特許権の侵害にあたる可能性がある。【韓国／有識者】

4.その他の調査結果
（パネルディスカッション形式ヒアリング）

意匠法	・コンテンツに過ぎないデジタルアイテムに意匠権の保護範囲が及ぶことになる場合、クリエイターからすると、大きな負担が生じるので、慎重な検討が必要。【企業】 ・コンテンツと画像意匠の区別が曖昧であり、クリエイターへの萎縮効果を懸念。【有識者】
商標法	・仮想空間のビジネスを前提に、どのような商標権を取得すべきかが課題。【企業】 ・仮想空間の画像等について商標登録出願をする場合に、電子計算機用プログラムを指定商品とすると、指定商品の範囲が広くなりすぎることが考えられるため、現実に近づけて、カバンに関するプログラムなどの指定を認めないといけないと思われる。【有識者】
著作権法	・仮想空間における現実空間の再現において、全ての建物について、著作物性、同一性保持権侵害の有無を判断することは煩雑であり、こういったところが整理されると、現実空間と連携した仮想空間の世界が広がる。【企業】 ・仮想空間にはパブリックスペースと自分の部屋のようなプライベートスペースが存在し、それらを同様に取り扱うかという課題もある。【企業】 ・仮想空間は屋外ではないので、現行の著作権法制度で考えると、権利制限規定が使えない問題もあり、屋外と同じルールを仮想の公共空間へ適用することが政策として良いかについて議論があり得る。【有識者】
不競法	・不競法2条1項3号の対象として無体物の形態模倣行為も含める方向での法改正について、特に仮想空間と現実が交錯する場合の保護対象、創作活動への影響の度合い等を注視。【企業】 ・不正競争防止法2条1項3号で見込まれる改正においては、現行法上の模倣概念でカバーできるか、いわゆる三次元と二次元画像が実質的に同一の形態といえるか、なぜいえるのかの問題がある。三次元と二次元画像が実質的同一の範囲内にあるか十分に検討すべきである。【有識者】

4.その他の調査結果
(仮想空間を用いたビジネスの現状と展望)

（1）仮想空間を用いて実用化している又は実用化を想定しているビジネスの内容

〇サービス提供者に属する企業からの回答
- メタバース店舗出店アプリ
- アバターを生成するサービス・アバターの真正性を証明するサービス
- メタバース参入支援、VTuberの支援　等

〇プラットフォーマーに属する企業からの回答
- ビジネス向けプラットフォームの提供
- プラットフォームの運営

（2）仮想空間を用いたビジネスを実施又は検討する際に発生した、知的財産権に関する課題

- 現実の商品を模倣したNFT商品に対して、意匠権・著作権での保護が難しい。
- ビジネスに即した商標出願の範囲（出願国、指定商品役務等）の検討の必要がある。
- 現実世界を仮想空間で再現する場合に、著作権法第46条の権利制限により法的に問題がないとしても、著作権者からのクレームや、多数の権利者との権利処理が発生する懸念から、安全サイドで考えて無難な形とする可能性がある。
- 侵害で適用される法律はどこの国になるか。

（3）仮想空間における知的財産権に関する利用規約や契約の内容

- コンテンツの権利帰属
- 利用権（例えば、UGCを無償で自由に利用できる権利）
- 禁止事項（例えば、不正利用、第三者の権利侵害）

MetaBirkins事件(Hermes International and Hermes of Paris, Inc. v. Mason Rothschild)

- 本件は、被告のRothschild氏が、原告のHermes社の代表的なバッグである「Birkin」をモチーフとしたバッグ「MetaBirkins」をデジタル上で製作し、NFT（Non-Fungible Token）として販売したことから、Hermes社は、Hermes社の商標権侵害、ビジネス上の評価の棄損に該当すること等を理由に、2022年1月にニューヨーク州南部地区連邦地方裁判所に訴訟を提起したものである。
- 第18類（革製品等）の登録商標、トレード・ドレスとデジタル画像である「MetaBirkins」の間に混同が生じ得るのか、というこれまで裁判所において明確な判断がされてこなかった新たな争点が生じている。
- 2023年2月、陪審員はHermes社に有利な評決を下し、「MetaBirkins」をこのように使用することは、商品の出所について消費者に誤解を与えていることから、Hermes社の商標権を侵害すると判断された。

スニーカーNFT事件(Nike, Inc. v. StockX LLC)

- 本件は、国際的に有名なスポーツウェアメーカーであるNike社の登録商標である「NIKE」、「AIR JORDAN」等の商標や、「Swoosh」の図形商標を、スニーカー等のオンライン二次流通プラットフォームを運営する米国のStockX LLCが無断で使用し、Nike社のスニーカーのデジタル画像をNFT化したものを販売したことから、Nike社が、同社の商標権侵害を理由に、2022年2月にニューヨーク州南部地区連邦地方裁判所に訴訟を提起したものである。
- StockX LLCがNike社のスニーカーのデジタル画像をNFT化したものを販売する行為は、スニーカー自体の販売ではないところ、商標権侵害が成立するのか、いわゆる、ファーストセール・ドクトリンがデジタル商品に適用されるか否か、或いはどのように適用されるかという新たな争点が生じている。
- 本件は2023年3月時点で係争中である。

4.その他の調査結果（保護範囲拡大のニーズ・課題）

	ニーズ	課題
意匠法	―	・意匠権の保護対象範囲をコンテンツに広げた場合、依拠性が侵害要件の著作権での文化に大きな変更が迫られ、クリエイターの創作の萎縮効果が生じる等の懸念がある ・コンテンツとの切り分けが困難であることから、過剰登録の懸念がある
商標法	・現実と仮想空間を通じた商品展開に適切に対応するよう、WIPOにおける商品、サービスの国際分類の整備動向等を踏まえつつ、バーチャル版の商品表示に係る運用面の整備が期待される	・現実商品の商標権の効力を仮想空間まで自動的に及ぼすような法改正までいってしまうと、逆に新規ビジネスの自由度が狭まってしまう
著作権法	―	・実用品のデザインとして利用されることを目的とする応用美術について、美的鑑賞の対象となり得るだけで著作物の保護を与えると、過度の制約を生じる
不競法	・現実の商品デザインが仮想空間で模倣され提供される事案への対応や、現実と仮想空間双方で用いる実用品のデザイン保護の対応は、不競法で、ネットワーク上の商品形態の模倣を規制することが期待される	・2条1項3号に関して、デッドコピーの規制が元になっているなかで、どのような形の行為が仮想空間での模倣になるのかということがポイントになるので、できるだけ明確になることが望ましい ・仮想空間で模倣商品が提供されても、現実の売上げに影響しなければ、営業上の利益が侵害されていないという考え方もあるので、考え方を整理すべきである
特許法	―	―

4.その他の調査結果（法改正、ガイドライン制定等に向けた検討状況）

米国

- 2020年12月21日、米国特許商標庁は、新しい技術や新興技術を含むデジタルデザインを保護するために、米国法規の製造物要件（article of manufacturing）の解釈を改定する必要があるかどうかについて一般にコメントを求めた。
- さまざまな意見団体の間でのコンセンサスは、投影、ホログラフィック、および仮想または拡張された意匠を検討するために、追加の条件または要件を必要とすべきではないということであった。
- 有識者や学界からたくさんのコメントが集まったが、コメントはパテントフレンドリーではなかった。コメントは公表されているが、特にコメントを受けたアクションはしていない。【有識者】

欧州

- 欧州連合知的財産庁は、バーチャル商品やNFTに関する商標登録出願件数が増えていることを踏まえ、2023年に公表されるガイドラインの検討事項として、バーチャル商品及びNFT化されたデジタル資産の分類に関する考え方を明らかにした。
- EUの知財庁は、商標のニース分類に関してデジタルオブジェクトの非代替性トークン付きのものに関して検討を重ねている。他方、欧州レベルにおける新たな規則の取り組みに関しては把握していない。共同体の意匠規則が変わるとも想定してない。【有識者】
- 欧州委員会は2022年11月28日に共同体意匠規則の改正及び意匠の法的保護に関する指令の提案を採択し、同日から意見募集を行った。この提案に仮想空間に関する特別の規定は無いものの、規則及び指令における「製品」の定義において、製品のデザインが物理的な物体か、デジタル形式で具現化されているかは関係ないことを明確化する提案が含まれている。
- スペイン特許庁は5年ほど前から仮想空間における保護に関する懸念から、意匠制度のアップデートを検討している。【有識者】

中国

・仮想空間或いはNFTについて何か新しい法律を作る必要はないが、既存の法律の修正は必要であろうというのが大方の考えである。【有識者】

・プラットフォーマーに関する規定は変わってきており、著作権関係では、権利侵害したものを削除してしまえば、それでOKというセーフハーバーの規定がある。【有識者】

韓国

・韓国特許庁は、近年、仮想空間で仮想商品の取引が活性化し、関連商標の出願が増加していることを受け、「仮想商品の審査指針」を設け、2022年7月14日から施行すると発表した。

・また、2022年1月、韓国特許庁は非代替性トークンと韓国の知的財産政策を融合するために、非代替性トークン専門家協議等を通じて、知的財産の視点から非代替性トークンを考える議論を開始している。

・仮想空間における侵害ケースというものも多くないので、韓国で著作権等に関するガイドライン作成の動きも、まだ見られない。【有識者】

・NFTは仮想空間での仮想資産アセットであるため、マネーロンダリング、テロ資金調達などに関する規制が立法化されている。【有識者】

越境取引における法の適用について

- 仮想空間は空間なので、この空間は何国ですということをプラットフォーマーが決められる。規約に書いてある準拠法というのは単なる契約準拠法ではなくて、この空間は何国であるというその場の準拠法という意味があるのではないか。【有識者】
- プラットフォームの利用規約の準拠法は権利者にとっては関係ない。規約は権利の利用に関する規約ではないため、権利者にその規約は及ばない。【有識者】
- 基本的にはプラットフォーム事業者の利用規約において特定の国の法律に準拠することが明示されている場合には、規約に明示された準拠法が適用されると考えてよいのではないか。【企業】
- 現行の解釈としては、既存のインターネットビジネスに適用されるルールと同等のルールが適用されるべきというのが原則になるのではないか。【企業】
- 消費者が自らの常居住地法の強行規定の適用を求めた場合、利用規約の内容に拘わらずプラットフォーマーにとってアウェイとなる海外の法律が適用される可能性があることは課題である。【企業】
- どの国の法律を適用するかの不明確性が一番の課題になるので、グローバルに整理した方が良く、WIPOとハーグ国際私法会議が考え方を整理するだけで、法的安定性がもたらされるのではないか。【有識者】
- サービス提供のためのデバイスやアプリの販売等が行われる国、サーバ上の機能が実質的に利用される国を実施国等としてとらえるべきであり、法令の解釈が明確化されるとよい。【企業】

複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲やビジネス上の課題について

- ある仮想空間に限ってライセンスを与えるのか、他の仮想空間でも与えるのかという、ライセンス契約の内容に尽きる。【企業】
- 権利は各国ごとに生じることが原則であるが、ライセンスについてはWeb3の技術を用いてプラットフォーム横断的に及ぶような契約形態が望ましい。【企業】
- オープンメタバースの世界を考えるときに、一つの仮想空間上で取得したデータが異なる仮想空間上で使えるのかどうか、実際のデータの移行をどうするのかといった課題は出てくる。【企業】
- 必要に応じ、相手方との交渉で必要なライセンスを受けていくということで、現実空間の特許権等の取扱いと変わらない。【企業】
- 業界団体・事業者同士で連携を図り、ルールやユースケースを開発する等、事業者目線ではなく、ユーザ目線での仕組みの設計を行うことが重要である。【企業】
- オープンメタバースを念頭に置いた規約を作っていくことになると思われ、仮想空間においてどのような形で実際のデータが流通するか、どのように使われるかなど、これから色々なケースが出てくる。その動きを見てから、本当に法律での保護がされるべきかどうか、規約でどれだけ手当できるかなども含めて、必要な保護のやり方を考えていくべきである。【企業】
- プラットフォーマー同士で事前に話をして取り決めておいた方が良い。【米国／企業】

プラットフォーマーの責任について

①仮想空間において、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合のプラットフォーマーの責任について

・プラットフォーマーがアイテムを用意してユーザは選ぶことしかできないという場合は、プラットフォーマーの責任が生じてくると思う。アイテムの取引が自由にできるプラットフォームの場合、現状の考え方では、プラットフォーマーには知的財産権侵害の責任はないと整理できる。【有識者】

・適用法が日本法の場合、プロバイダ責任制限法の問題になるので、知り又は知りうべき場合という条件が課され、必ずしも責任が生じないケースもある。【有識者】

・他のオンラインビジネスや、ECサイトなどと同様に、侵害コンテンツをきちんと削除する通報のようなシステムを整備し、規約として謳う必要があり、それがない場合はプラットフォーマーに責任が生じる。【企業】

・プラットフォームを利用したユーザ間取引に、単なる仲介システムの提供を越えて実質的に関与する場合、役割に応じて責任を負う可能性がある。【企業】

②プラットフォーマーの責任の法的根拠について

・実定法の根拠としては侵害の幇助になる。【有識者】

・既存のECサイトなどと同様に、著作権侵害や商標権侵害があると考える。【企業】

・不法行為責任、債務不履行責任。【企業】

禁 無 断 転 載

令和4年度　特許庁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ついて
（要約版）
令和5年3月

請負先
一般財団法人知的財産研究教育財団
知的財産研究所
〒101-0054 東京都千代田区神田錦町3丁目11番地
精興竹橋共同ビル5階