

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

令和5年3月

一般財団法人知的財産研究教育財団
知的財産研究所

要約

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。仮想空間上では、ゲーム等の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、これからの社会の在り方をも変革し得る、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【本編 6～85 頁】

- 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
- 調査対象国
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【本編 86～169 頁】

- 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
- 調査対象者：
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（学術関係者、弁護士等の法律家）7 者

パネルディスカッション形式のヒアリング調査【本編 169～176 頁】

- 目的：パネルディスカッション形式を採用し、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
- 調査対象者：パネルディスカッションにおけるパネリスト（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【本編 178～193 頁】

現行の各国の知的財産法（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。

実施体制名簿

監修

飯島 歩 弁護士法人イノベンティア代表 弁護士・弁理士・ニューヨーク州弁護士

特許庁

松本 将明	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 室長
阪本 裕子	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 室長補佐（総括）
厚田 一拓	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 室長補佐
野村 和史	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 室長補佐
安部 剛	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 法制専門官
相川 俊	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 係長（前）
吉田 昌史	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 係長
石原 豊	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 係長
上山 達也	特許庁 総務部 総務課 制度審議室 係員
中村 純典	特許庁 審査第一部 意匠課 意匠制度企画室 課長補佐
佐藤 丈晴	特許庁 審査業務部 商標課 商標制度企画室 課長補佐
石戸 拓郎	特許庁 審査業務部 商標課 商標制度企画室 課長補佐（前）
中内 康裕	特許庁 審査業務部 商標課 商標制度企画室 法務調査員

受託機関

小林 徹	一般財団法人知的財産研究教育財団 常務理事
大屋 静男	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 研究部長
田中 修	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 主任研究員
引地 麻由子	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 主任研究員
井手 李咲	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 主任研究員
岡坂 和遵	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 主任研究員
山崎 亨	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 研究業務課長
森田 智絵	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 補助研究員
石本 愛美	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 補助研究員
坂治 深雪	一般財団法人知的財産研究教育財団知的財産研究所 補助研究員

はじめに

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。

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、現行の知的財産法（法制）それぞれにおいてどのように保護されるか、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。

本調査研究では、仮想空間に関する知的財産について、現行の知的財産法（法制）（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。

国内外の文献の調査や国内外の企業、有識者のヒアリング等から得られた貴重な情報・知見等を整理した本報告書が、今後の更なる検討の基礎資料となり、ひいては我が国企業等の仮想空間におけるビジネスへの活用の一助となれば幸いである。

最後に、本調査研究の遂行に当たっては、アドバイザーとして、青木大也 大阪大学法学研究科 准教授、関真也 関真也法律事務所 弁護士、中崎尚 アンダーソン・毛利・友常 法律事務所 弁護士、中山一郎 北海道大学大学院法学研究科 教授、平嶋竜太 南山大学法学部 教授に様々なご助言をいただき、飯島歩 弁護士法人イノベンティア代表 弁護士には、アドバイザーとしてのご助言に加え、報告書全体について監修をしていただいた。また、国内ヒアリング調査、海外ヒアリング調査、パネルディスカッション形式のヒアリング調査においては、多数の企業、有識者の方々にご協力をいただいた。これらの方々に、この場を借りて深く感謝申し上げる次第である。

令和5年3月

一般財団法人知的財産研究教育財団
知的財産研究所

目次

要約

はじめに

本編

第1部. 本調査研究の背景・目的.....	1
第2部. 調査研究内容及び調査実施方法.....	2
第1章. 公開情報調査.....	2
第2章. ヒアリング調査.....	2
第3部. 調査結果.....	6
第1章. 公開情報調査.....	6
第1節. 仮想空間の概要.....	6
第2節. 仮想空間内のビジネスの状況.....	6
第3節. 国内調査.....	9
第4節. 海外調査.....	51
第2章. ヒアリング調査.....	86
第1節. 国内ヒアリング調査.....	86
第2節. 海外ヒアリング調査.....	122
第3節. パネルディスカッション形式のヒアリング調査.....	169
第4部. まとめ.....	177
第1章. 日本.....	177
第1節. 意匠法.....	177
第2節. 商標法.....	178
第3節. 著作権法.....	179
第4節. 不正競争防止法.....	180
第5節. 特許法・実用新案法.....	181
第2章. 米国.....	182
第1節. 意匠特許（特許法）.....	182
第2節. 商標法.....	182
第3節. 著作権法.....	183
第4節. 特許法.....	183
第3章. 欧州.....	184
第1節. 意匠制度.....	184
第2節. 商標制度.....	184
第3節. 著作権制度.....	185
第4節. 不正競争防止制度.....	186
第5節. 特許制度.....	186
第4章. 中国.....	187
第1節. 意匠（専利法）.....	187
第2節. 商標法.....	187
第3節. 著作権法.....	188

第4節. 反不正競争防止法.....	188
第5節. 専利法.....	189
第5章. 韓国.....	189
第1節. デザイン保護法.....	189
第2節. 商標法.....	190
第3節. 著作権法.....	190
第4節. 不正競争防止法.....	191
第5節. 特許法.....	191
資料編.....	193
資料I.....	195
1. ヒアリング調査の質問票（企業）.....	197
2. ヒアリング調査の質問票（有識者）.....	198
3. ヒアリング調査の参考資料（企業・有識者）.....	199
資料II.....	205
1. 企業1〔その他製造〕.....	207
2. 企業2〔輸送用機器〕.....	210
3. 企業3〔情報・通信〕.....	213
4. 企業4〔情報・通信〕.....	218
5. 企業5〔電気機器〕.....	222
6. 企業6〔情報・通信〕.....	227
7. 有識者1.....	231
8. 有識者2.....	237
9. 有識者3.....	242
資料III.....	247
1. ヒアリング調査の質問票（米国企業）.....	249
2. ヒアリング調査の質問票（米国有識者）.....	250
3. ヒアリング調査の参考資料（米国企業・米国有識者）.....	251
4. ヒアリング調査の質問票（欧州企業）.....	254
5. ヒアリング調査の質問票（欧州有識者）.....	256
6. ヒアリング調査の参考資料（欧州企業・欧州有識者）.....	257
7. ヒアリング調査の質問票（中国企業）.....	260
8. ヒアリング調査の質問票（中国有識者）.....	262
9. ヒアリング調査の参考資料（中国企業・中国有識者）.....	263
10. ヒアリング調査の質問票（韓国有識者）.....	266
11. ヒアリング調査の参考資料（韓国有識者）.....	268
資料IV.....	273
1. 米国企業1〔情報・通信〕.....	275
2. 米国企業2〔情報・通信〕.....	278
3. 米国企業3〔電気機器〕.....	280
4. 米国有識者.....	282
5. 欧州企業〔その他製造〕.....	286

6. 欧州有識者.....	290
7. 中国企業 1 [電気機器]	295
8. 中国企業 2 [電気機器]	299
9. 中国有識者.....	303
10. 韓国有識者.....	307

本編

第1部．本調査研究の背景・目的

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、ゲーム等の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ており、これからの社会の在り方をも変革し得る、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、現行の知的財産法（法制）それぞれ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。

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、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。

第2部．調査研究内容及び調査実施方法

第1章．公開情報調査

書籍、論文、裁判例、調査研究報告書、審議会報告書、法令などの検索データベース及びインターネット等を利用して、現行の知的財産法（法制）それぞれにおける保護の状況、課題、ニーズ等について、以下の調査を行った。

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について

特許庁ホームページの「資料・統計」¹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における各国の知的財産権各法での保護の状況について

以下の3点を中心に調査を行った。

- ・各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲（なお、不正競争防止法は権利を与えない行為規制法であるが、以下、便宜上保護される対象や権利に含めることとしている）
- ・問題となっている事例
- ・法改正により仮想空間内のビジネス、デジタルコンテンツの保護範囲を拡大する場合の課題

調査対象国は、海外については、米国、欧州、中国（香港を除く。以下同じ。）、韓国の4つの国・地域とした。また、有識者からの助言や学識経験者による論文等に加え、JETROが発信する「知的財産権保護」に関する記事²や知財キャリアセンターの「日刊知財業界ニュース」³を参考に、情報を収集した。

公開情報調査実施期間は、令和4年7月15日～令和5年2月17日である。

第2章．ヒアリング調査

1．国内ヒアリング調査

（1）ヒアリング対象者

仮想空間のプラットフォーム又は仮想空間上のサービスを提供する国内企業6者（なお、業種・内訳は、下記図表1のとおり）、国内有識者（学術関係者、弁護士等の法律家）3者に対し、ヒアリングを行った。

図表1 ヒアリング対象者の国内企業の業種及び内訳

業種	内訳
----	----

¹ <https://www.jpo.go.jp/resources/index.html> [本報告書で引用されているウェブサイトには全て2023年3月17日最終アクセス。以降は、この言及を省略する。]

² JETRO「知的財産権保護 ビジネス情報とジェトロの支援サービス」<https://www.jetro.go.jp/themep/tp/>

³ 知財キャリアセンター「日刊知財業界ニュース」<https://ipcareers.net/contents/ipnews/>

情報・通信	3 社
電気機器	1 社
輸送用機器	1 社
その他製造	1 社

(2) ヒアリング調査実施方法

ヒアリング対象者に、事前にヒアリング調査項目を送付し、調査実施前に本調査研究の概要とヒアリングの趣旨を説明の上、オンライン会議によりヒアリングを実施した（60分程度を目安）。

ヒアリング調査実施期間は、令和4年10月27日～令和4年12月13日である。

(3) ヒアリング調査項目

以下の項目について、ヒアリング調査を行った。

①仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について

- ・仮想空間を用いて実用化しているビジネス又は実用化を想定している具体的なビジネスの内容（例えば、プラットフォーマー、サービス提供等）
- ・仮想空間を用いたビジネスを実施又は検討する際に知的財産権の問題についての検討の過程で実際に発生した課題
- ・実際に仮想空間を用いたビジネスを実施している場合、その提供や利用に際して、利用規約や契約で規定している知的財産権の内容

②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について

(i) 仮想事例 1

- ・知的財産の保護の状況についての考え方
- ・現在の知的財産の保護の状況におけるビジネス上の課題等
- ・課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方
- ・仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、ビジネス上の影響や課題の考え方
- ・仮想事例 1 のバリエーションについての考え方

(ii) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

- ・知的財産の保護の状況についての考え方
- ・現在の知的財産の保護の状況におけるビジネス上の課題等
- ・課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方
- ・仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、ビジネス上の影響や課題の考え方
- ・仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

(iii) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、ビジネスにおいて、知的財産権に関する課題等が生じるケースと、仮想空間における知的財産権の保護に伴うクリエイターへの影響（創作活動への影響）等の懸念

③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について

(i) プラットフォーマー等の責任について

- ・仮想空間で行われるビジネスについて、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーマー等の責任の考え方
- ・プラットフォーマー等の責任が生じると考える場合、その法的根拠の考え方
- ・プラットフォーマー等の責任が生じないと考える場合、その理由についての考え方

(ii) 越境取引における法の適用について

- ・仮想空間で行われるビジネスについて、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについての考え方
- ・ビジネス上の課題等
- ・課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

(iii) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲について

- ・仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかについての考え方
- ・ビジネス上の課題等
- ・課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

2. 海外ヒアリング調査

(1) ヒアリング対象者

仮想空間のプラットフォーム又は仮想空間上のサービスを提供する海外企業6 者(なお、業種・内訳は、下記図表2 のとおり)、海外有識者(学術関係者、弁護士等の法律家)4 者、合わせて10 者(米国4 者、欧州2 者、中国3 者、韓国1 者)に対し、ヒアリングを行った。

図表2 ヒアリング対象者の海外企業の業種及び内訳

業種	内訳
電気機器	3 社
情報・通信	2 社
その他製造	1 社

(2) ヒアリング調査実施方法

ヒアリング対象者に、事前にヒアリング調査項目を送付し、調査実施前に本調査研究の概要とヒアリングの趣旨を説明の上、オンライン会議によりヒアリングを実施した(90 分程度を目安)。ヒアリングで使用する言語は、ヒアリング対象者の使用言語(英語又は中国語)とし、逐次通訳を介してヒアリングを実施した。ヒアリング出席者と日本語での意思疎通が可能な場合は日本語でヒアリングを実施した。

ヒアリング調査実施期間は、令和4 年11 月22 日～令和5 年3 月16 日である。

(3) ヒアリング調査項目

上記1. (3) 同様の項目について、ヒアリング調査を行った。

3. パネルディスカッション形式のヒアリング調査

(1) パネルディスカッション参加者

パネルディスカッションにおけるパネリストとして国内企業2 者、国内有識者2 者、海外有識者2 者(米国1 者、中国1 者)を、モデレータとして国内有識者1 者を選定した。

（２）ヒアリング調査実施方法

オンライン会議により、以下のようなプログラムでヒアリングを実施した（120分）。ヒアリングで使用する言語は、ヒアリング対象者の使用言語（日本語及び英語）とし、同時通訳（日本語から英語、及び英語から日本語）を介してヒアリングを実施した。

ヒアリング調査実施日は、令和５年２月３日である。

＜プログラム＞

1. 国内企業プレゼンテーション、有識者コメント [50分]
2. 国内有識者プレゼンテーション、国内企業・海外有識者コメント [50分]
3. 討論・質疑応答 [20分]

第3部. 調査結果

第1章. 公開情報調査

第1節. 仮想空間の概要

1. 仮想空間の種類

現実空間と仮想空間を融合することで、現実にはないものを知覚できる技術の総称であるXR（Cross Reality）には、下記のような技術がある。

- ・VR（Virtual Reality）：コンピュータ・グラフィクス（CG）で作られた世界や360度動画等の実写映像を「あたかもその場所に居るかのような没入感」で味わうことができる技術
- ・AR（Augmented Reality）：現実世界に、コンピュータで作った文字や映像等のデジタル情報を重ね合わせて表示することができる技術
- ・MR（Mixed Reality）：VR、ARを包括する広義の概念であり、仮想世界と現実世界の情報を組み合わせて両者を融合させる技術。カメラやセンサを駆使し、両者がリアルタイムで相互に影響する体験ができることが特徴

2. 本調査研究における仮想空間の定義

VRの中でも、「多人数が参加可能で、参加者がアバターを操作して自由に行動でき、他の参加者と交流できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間⁴」を、本調査研究の主対象とする。

第2節. 仮想空間内のビジネスの状況

1. ステークホルダーの例

仮想空間のビジネスでは、様々なステークホルダーが登場する。例えば、仮想空間上で提供されるサービスやコンテンツを利用する「消費者」、消費者に直接サービスやコンテンツを提供する「サービス提供者」、サービス提供者に仮想空間を提供する「アプリケーションプラットフォーマー」、さらにアプリケーションの開発環境を提供する「インフラプラットフォーマー」等の仮想空間を利用する直接的なステークホルダーが存在する。

その他にも、仮想空間の構築を支援する間接的なステークホルダーとして、「デバイスメーカー」、提供コンテンツの「企画者」、「IPホルダー」等が存在する。⁵

	ステークホルダー	ステークホルダーの定義
直接的なステークホルダー	消費者	仮想空間上で提供されるサービスやコンテンツを利用する一般消費者
	サービス提供者	プラットフォーマーが提供する仮想空間上で、コンテンツやサービスを提供する事業者
	アプリケーションプラットフォーマー	仮想空間上のプラットフォームを提供する事業者
	インフラプラットフォーマー	・仮想空間上のプラットフォームやサービスを動

⁴ 令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業）4頁

⁵ 令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業）11頁

	マー	かすためのクラウド環境を提供する事業者 ・仮想空間上のプラットフォームやサービスを開発するためのツールを提供する事業者
間接的なステークホルダー	デバイスメーカー	仮想空間上のサービスへ利用者がアクセスする際に利用する専用デバイスを製造する事業者
	企画者	仮想空間上で自己のブランドや商品のプロモーション等を目的として、サービス提供者にサービスやコンテンツの開発を依頼する事業者
	IP ホルダー	仮想空間プラットフォームで展開するサービスやコンテンツに対して、自己が保有する IP を提供する事業者

2. ビジネスの例

仮想空間のビジネスにおいて、直接的なステークホルダーであるサービス提供者、アプリケーションプラットフォーマー、インフラプラットフォーマーは、以下のようなビジネスを実施している。

ステークホルダー	ビジネスの例
サービス提供者	「バーチャルイベント」 仮想空間内で行うイベントであり、従来のオンラインイベントよりも圧倒的な臨場感でイベントを実施できる。アバターで仮想空間内のイベント会場に入場し、椅子に座って登壇者の話を聞く講演会を開催したり、エリア内でグループに分かれて意見交換を行う座談会を開催する。
	「バーチャルショップ」 仮想空間内に作られた店舗であり、リアル店舗と同様に、物品やサービスの購入ができる。バーチャルショップを仮想空間内に構築すると、アバターで自由に店舗を動き回ることができ、アバターの店舗スタッフの接客を受けたり、商品や商品情報を調べたりすることができる。
	「バーチャルオフィス」 アバターで出社し、同僚とのコミュニケーションや業務を行うことができる仮想空間のオフィスである。バーチャルでありながら自然な会話を実現できるため、実際に同じ空間にいるかのように感じられ、ストレスなく業務に取り組むことができる。
	「消費者向けのサービス」 ・ゲーム、ファン交流イベント、ミュージシャンによるライブ、クリエイター向けの展示会などを開催する。 ・仮想空間で動作するアプリケーションや動画コンテンツ、アバターが身に着ける服や装飾品等のコンテンツを作成して、消費者に提供する。
アプリケーションプラットフォーマー	「プラットフォームの構築・提供」 企業からの依頼に基づき、イベント、ショップ、展示会などを実施するための仮想空間のプラットフォームやコンテンツを構築して提供する。
	「プラットフォームの運営」 特定の企業だけではなく、第三者がビジネスできるように開放したプラットフォームを運営する。
インフラプラットフォーマー	「クラウドサービス」 サービスを受ける者が、仮想空間のデータに場所を問わずにアクセスし、複数のメンバーでデータを共有して共同作業などを実施するためのクラウド環境を提供する。
	「コンテンツ作成ツールの提供」

仮想空間に没入するための 3D コンテンツ等を作成するためのコンテンツ 作成ツールをクリエイター、事業者に提供する。

3. ビジネスで問題となっている例

仮想空間のビジネスに関し、国内において実際に紛争となっている事例の存在は確認できなかった。ただし、米国では、仮想空間のビジネスに関する以下の裁判例が存在する。

(1) 裁判例 1 : MetaBirkins 事件 (Hermes International and Hermes of Paris, Inc. v. Mason Rothschild)⁶

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「非代替性トークン」、ブロックチェーン上に記録される一意で代替不可能なデータ単位) 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。

Hermes 社が米国特許商標庁で登録している商標、トレード・ドレスはいずれも第 18 類⁷のバッグ、革製品等についての現実空間の商品であって、デジタル画像についての商標ではない。したがって、本ケースでは、第 18 類の登録商標、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。

Hermes 社は、まだ自社の NFT を提供していないが、その計画は存在し、Rothschild 氏による「MetaBirkins」の使用により、出所の混同が生じるおそれがあるため、この分野への Hermes 社の進出が阻害されると主張した。それに対して Rothschild 氏は、自分には NFT に紐づけられた美術品を販売する権利があるので、「MetaBirkins」の使用は侵害とはならないと反論した。

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。⁸

(2) 裁判例 2 : スニーカー NFT 事件 (Nike, Inc. v. StockX LLC)⁹

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

⁶ <https://www.sdnblog.com/files/2023/02/22-Civ.-00384-2023.02.07-Jury-Instructions.pdf>

⁷ ニース協定（加盟国が商標及びサービスマークの登録のための商品及びサービスの分類として各国共通の国際分類を採用することを目的に、パリ条約第 19 条の特別取極として、1957 年にニースで締結された協定）第 1 条に規定されている国際分類の類別の一つ。国際分類は第 1 類～第 45 類で構成されており、第 18 類は「主として、革、模造の革、これらの材料から成る特定の商品を含む。」とされている。

https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/trademark/kokusai_bunrui/document/kokusai_bunrui_12-2023/33.pdf

⁸ <https://www.thefashionlaw.com/hermes-v-rothschild-a-timeline-of-developments-in-a-case-over-trademarks-nfts/>

⁹ <https://heitnerlegal.com/wp-content/uploads/Nike-v-StockX.pdf>

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。¹⁰

本件は 2023 年 3 月時点で係争中である。

第 3 節. 国内調査

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のリストアップ及び整理

No	タイトル (発行所、発行年)	報告書の概要	知財の課題・対応策等
1	平成 17 年度「知的財産立国の実現に向けた著作権制度の改善に関する調査研究」(三井情報開発株式会社 総合研究所、平成 18 年 3 月)	デジタル化・ネットワーク化の進展に伴う著作物の創作・利用形態の変化について把握し、著作権法上の課題(違法コンテンツのダウンロード、ストレージサービス、ファイルシェアリング、マッシュアップによる著作物など)を抽出・整理している。	音楽配信サービスの普及やコピー防止技術を備えた CD 等の商品化など、情報通信技術の進展によりコンテンツの多様な利用方法や、新たな記録機器・媒体等が出現しており、権利の適切な保護、利用者の利益とのバランスに留意した制度を構築することが重要な課題として挙げられている。このような課題に対して、今後さらに進むデジタル化・ネットワーク化時代に対応した望ましい著作権制度の構築に資する情報を得るため、海外における著作権関連法制度およびその運用状況について、「権利制限規定(図書館関係・障害者福祉・学校教育関係・行政手続関係・デジタル機器の保守修理等に伴う複製)」、「私的録音録画補償金」、「著作権等侵害物品関係」、「その他(ファイル交換ソフト・ブロードバンド送信)」を調査している。
2	平成 23 年度「クラウドコンピューティングと著作権に関する調査研究」(三菱 UFJ リサーチ & コンサルティング、平成 23 年 11 月)	様々な分野でクラウドサービスが提供される中、クラウドコンピューティングの概念を整理し、関係裁判例の整理・分析等を通じて、著作権法との関係(複製行為主体、利用行為主体、私的使用、公衆、データセンターによる複製など)を整理している。	クラウドサービスと著作権法との関係については、大きく①著作物の利用行為主体との関係、②「私的使用」(30 条 1 項)との関係、③著作権法上の「公衆」概念との関係を中心に検討したところであるが、いずれの課題も従来から指摘されている課題であり、クラウドサービスがこうした課題をより顕在化させるという側面があるとしても、クラウドサービス固有の課題というものではないことを確認し、クラウドサービスの進展を理由に、直ちにクラウドサービ

¹⁰ ファーストセール・ドクトリンとは、著作権者や商標権者は CD 等の著作物を合法的に購入した消費者による、他人への転売等を妨げることができないとする法原則である。<https://gammalaw.com/ja/ナイキ、スニーカーnftを巡りstockxを提訴>

			ス固有の問題として著作権法の改正が必要であるとは認められていない。クラウドサービスの進展に伴って、著作物の利用がさらに多様化していくことが想定され、また、クラウドサービスがより広範に利用されることが想定される中、従来から指摘されている課題であったとしても、その影響や規模が拡大することもあるため、それらの課題について検討を進めることは必要であると述べられている。
3	平成 28 年度産業財産権制度問題調査研究「ネットワーク関連発明における国境をまたいで構成される侵害行為に対する適切な権利保護の在り方に関する調査研究」(一般財団法人 知的財産研究教育財団 知的財産研究所、平成 29 年 3 月)	インターネット上の知財侵害が巧妙化・複雑化していることを踏まえ、今後の権利保護の在り方として日本国の法律適用を視野に、厳格な属地主義にとらわれず実施地を柔軟に解釈する上で、主たる行為地と市場地を考慮要素に含めた場合の考え方を例示している。	デジタル・ネットワークの進展に伴い、インターネット上の知財侵害がより巧妙化、複雑化したことで、国境をまたいだ知的財産権に対する侵害の深刻さが増していることが課題として挙げられている。「主たる行為」地と「市場地」とを考慮要素に含めた場合の考え方の例として、「主たる行為」地を「実施」地と解釈する考え方、「市場地」を「実施」地と解釈する考え方、及び、「主たる行為」地において経済活動があれば「実施」地と解釈する考え方が示され、いずれの考え方に拠るにせよ、どのような場合に特許発明の「実施」が日本国内で行われたと解釈できるか否かについて、属地主義を柔軟に捉えることを視野に入れて、国際調和の観点も含めて検討していく必要があると述べられている。
4	令和元年度産業財産権制度問題調査研究「不正競争防止法における渉外的な侵害事案等についての制度に関する調査研究」(株式会社 NTT データ経営研究所、令和 2 年 3 月)	第四次産業革命やインターネットの進展等の急速な社会情勢の変容を背景に、懸念の高まっている具体的な渉外事例について、不正競争防止法等の適用の考え方(準拠法、国際裁判管轄等)を整理している。	第四次産業革命やインターネットの進展等の急速な社会情勢の変容を背景に、不正競争防止法違反事案のうち、侵害行為の一部が国外で実施されるいわゆる渉外事案への懸念が高まっている。しかしながら、渉外的な不正競争防止法違反事案に関する国際裁判管轄(いずれの国の裁判所で訴訟を提起できるのか)及び準拠法(いずれの国の法律に基づいて判断が行われるのか)等の考え方については、これまで十分な整理がされてこなかったことが課題として挙げられている。「渉外的な不正競争防止法違反事案」、「不正競争防止法の執行面の強化のための方策」、「新たな行為類型」、「営業秘密の罰則強化」それぞれについて取りまとめが行わ

			れている。
5	令和2年度コンテンツ海外展開促進事業「仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析」 (KPMG コンサルティング株式会社、令和3年3月)	日常生活との融合が急速に進展する仮想空間について、将来的に直面し得る現実空間との関連性やルールメイクの在り方等の課題、一部の仮想空間が経済・生活圏を構築しつつ社会に浸透する可能性等の将来展望を、法的論点及び具体的事例を挙げつつ整理している。	仮想空間（多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間）の利用が浸透しつつあり、ゲーム産業をはじめ、仮想空間の日常生活との融合は、社会や産業の在り方を、根底から大きく変えるパラダイムシフトといえる一方で、仮想空間におけるルールメイクの在り方や現実空間への影響などを課題として挙げている。事業者参入の促進に向けた法的論点として、「越境ビジネスにおける法の適用」、「仮想オブジェクトに対する権利の保護」、「仮想空間内における権利の侵害」、「個人間取引プラットフォームにおける債務」が整理されている。

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権についての国内の知的財産権各法での保護の状況

(1) 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権上の法的論点の検討と仮想事例の設定

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権の保護について、国内の知的財産法（法制）それぞれを対象に、(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（仮想空間での権利取得（なお、不正競争防止法は権利を与えない行為規制法であるが、以下、便宜上権利に含めることとしている。）、及び、(ii) 権利の効力が仮想空間／現実空間に及ぶか（権利の効力）等について検討する。

(i) 「仮想空間での権利取得」については、各法の条文で規定されている要件（例えば、登録要件等）に関して、仮想空間での権利取得において論点となる可能性があるものを法的論点として抽出する。

(ii) 「権利の効力」については、各法の条文で規定されている要件（例えば、実施要件、効力範囲等）に関して、権利の効力において論点となる可能性があるものを法的論点として抽出する。

また、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権の国内の知的財産権各法による保護の状況を整理するに当たり、例えば、権利取得の対象が現実空間のものなのか、仮想空間のデジタルコンテンツなのか、権利の効力が及ぶ対象が現実空間のものなのか、仮想空間のデジタルコンテンツなのかという場合分けが必要となる。そこで、

- ① 権利対象：現実空間・効力が及ぶ対象：仮想空間、
- ② 権利対象：仮想空間・効力が及ぶ対象：仮想空間、
- ③ 権利対象：仮想空間・効力が及ぶ対象：現実空間、

と場合分けを行った上で、仮想の事例（①に対応する仮想事例 1、②に対応する仮想事例 2-A、③に対応する仮想事例 2-B）を設定した。このような仮想事例それぞれに基づいて検討を行うことで、各法の法的論点に対して、より具体的な解釈を導き出すことになる考える。

①法的論点の検討

（a）意匠法

○仮想空間のデジタルコンテンツについて意匠登録できるか

意匠法第 2 条第 1 項では、

『この法律で「意匠」とは、物品の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（以下「形状等」という。）、建築物の形状等又は画像（機器の操作の用に供されるもの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に限り、画像の部分を含む。）であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう。』

と規定されているところ、仮想空間のデジタルコンテンツに係る意匠権取得において、当該デジタルコンテンツが物品又は建築物（以下「物品等」という。）に該当するかどうかの「物品性」又は当該デジタルコンテンツが「画像に該当するか」という点が論点となることが想定される。このため、以下の 2 つの法的論点を抽出した。

- ・ 物品等の意匠として登録できるか
- ・ 画像の意匠として登録できるか

○意匠権の効力は仮想空間／現実空間に及び得るか

意匠法第 2 条第 1 項では、

『この法律で「意匠」とは、物品の形状、模様若しくは色彩若しくはこれらの結合（以下「形状等」という。）、建築物の形状等又は画像（機器の操作の用に供されるもの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に限り、画像の部分を含む。）であつて、視覚を通じて美感を起こさせるものをいう。』

と規定されているところ、権利の効力に関して、権利行使の対象となる物品等の「意匠性」が論点となることが想定される。このため、以下の法的論点を抽出した。

- ・ 権利行使の対象が「意匠」に該当し得るか

意匠法第 23 条では、

『意匠権者は、業として登録意匠及びこれに類似する意匠の実施をする権利を専有する。（以下略）』

と規定されているところ、意匠権の効力の範囲に関して、登録意匠と権利行使の対象となる意匠との間の「物品の同一・類似性」と「形態の同一・類似性」とが論点となることが想定される。このため、以下の 2 つの法的論点を抽出した。

- ・ 物品は登録意匠に係る物品と同一・類似であるか
- ・ 形態は登録意匠の形態と同一・類似であるか

意匠法第 2 条第 2 項では、

『この法律で意匠について「実施」とは、次に掲げる行為をいう。

- 一 意匠に係る物品の製造、使用、譲渡、貸渡し、輸出若しくは輸入又は譲渡若しくは貸渡しの申出をする行為
- 二 意匠に係る建築物の建築、使用、譲渡若しくは貸渡し又は譲渡若しくは貸

渡しの申出をする行為

三 意匠に係る画像（その画像を表示する機能を有するプログラム等を含む。）について行う次のいずれかに該当する行為

イ 意匠に係る画像の作成、使用又は電気通信回線を通じた提供若しくはその申出をする行為

ロ 意匠に係る画像を記録した記録媒体又は内蔵する機器の譲渡、貸渡し、輸出若しくは輸入又は譲渡若しくは貸渡しの申出をする行為』

と規定されており、権利の効力に関して、「実施行為」が論点となることが想定される。このため、以下の法的論点を抽出した。

・登録意匠の「実施」に該当し得るか

（b）商標法

○仮想空間のデジタルコンテンツについて商標は登録できるか

商標権の取得については、商標法第3条（商標登録の要件）、商標法第4条（商標登録を受けることができない商標）及び商標法第6条（一商標一出願）で規定されている登録要件に基づいて判断することから、以下の法的論点を抽出した。

・仮想空間のデジタルコンテンツについて商標は登録できるか

○商標権の効力は仮想空間／現実空間に及び得るか

商標法第25条では、

『商標権者は、指定商品又は指定役務について登録商標の使用をする権利を専有する。（以下略）』

と効力の範囲が規定されており、

商標法第37条では、

『次に掲げる行為は、当該商標権又は専用使用権を侵害するものとみなす。

一 指定商品若しくは指定役務についての登録商標に類似する商標の使用又は指定商品若しくは指定役務に類似する商品若しくは役務についての登録商標若しくはこれに類似する商標の使用』

と侵害とみなす行為が規定されているところ、権利の効力に関して、「デジタルコンテンツの指定商品・指定役務の同一・類似性」が論点となることが想定される。このため、以下の法的論点を抽出した。

・登録商標の指定商品・指定役務と同一・類似であるか

商標法第2条第3項各号（使用要件）で規定されている使用要件から、権利の効力に関して、「使用行為」が論点となることが想定される。このため、以下の法的論点を抽出した。

・商標の使用に該当し得るか

商標法第26条第1項各号（商標権の効力が及ばない範囲）で規定されている効力が及ばない範囲から、権利の効力に関して、「商標的使用」（商標法第26条第1項第6号）が論点となることが想定される。このため、以下の法的論点を抽出した。

・商標的使用であるか

(c) 著作権法

○仮想空間のデジタルコンテンツに著作権が生じるか

仮想空間においても、著作権法第2条第1項第1号（著作物）の定義に基づいて著作物性を判断され、著作物に該当すれば著作権が生じる（著作権法第17条第2項）ことから、以下の法的論点を抽出した。

・仮想空間のデジタルコンテンツに著作権が生じるか

○著作権の効力は仮想空間／現実空間に及び得るか

権利の効力については、著作財産権、著作者人格権といった各支分権について判断することから、以下の法的論点を抽出した。

・著作権の効力は仮想空間／現実空間に及び得るか

(d) 不正競争防止法

○不正競争行為に該当し得るか

不正競争防止法第2条第1項では、

『この法律において「不正競争」とは、次に掲げるものをいう。

一 他人の商品等表示（人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するものをいう。）として需要者の間に広く認識されているものと同一若しくは類似の商品等表示を使用し、又はその商品等表示を使用した商品を譲渡し、引き渡し、譲渡若しくは引渡しのために展示し、輸出し、輸入し、若しくは電気通信回線を通じて提供して、他人の商品又は営業と混同を生じさせる行為』

と規定されているところ、同項第1号（周知表示混同惹起行為）の下記要件¹¹

- ①「他人の商品等表示」に該当すること
- ②「需要者の間に広く認識されている」こと
- ③「同一若しくは類似の商品等表示」であること
- ④「使用」していること
- ⑤「譲渡し、引き渡し、譲渡若しくは引渡しのために展示し、輸出し、輸入し、若しくは電気通信回線を通じて提供して」いること
- ⑥「混同を生じさせる」こと

について、①～⑤は充足していることを前提とすると、⑥の「混同を生じさせる」か否かが論点となることが想定される。このため、「商品等表示」該当性等のその他の要件は満たすことを前提として、以下の法的論点を抽出した。

・出所の混同が生じるか

また、同項第2号では、

『二 自己の商品等表示として他人の著名な商品等表示と同一若しくは類似のものを使用し、又はその商品等表示を使用した商品を譲渡し、引き渡し、譲渡若しくは引渡しのために展示し、輸出し、輸入し、若しくは電気通信回線を通じて提供する行為』

と規定されているところ

¹¹ 経済産業省 知的財産政策室編「逐条解説不正競争防止法」64-73 頁
<https://www.meti.go.jp/policy/economy/chizai/chiteki/pdf/20190701Chikujiyou.pdf>

- ・不正競争防止法第2条第1項第2号の不正競争行為（著名表示冒用行為）に該当するか

また、同項第3号では、

『三 他人の商品の形態（当該商品の機能を確保するために不可欠な形態を除く。）を模倣した商品を譲渡し、貸し渡し、譲渡若しくは貸渡しのために展示し、輸出し、又は輸入する行為』

と規定されているところ、同号（他人の商品の形態を模倣した商品の提供）の要件から、不正競争行為の該当性において、「商品／商品の形態に該当するか」、「形態を模倣しているか」、及び「行為類型」が論点となることが想定される。このため、以下の3つの法的論点を抽出した。

- ・商品／商品の形態に該当するか
- ・形態を模倣しているといえるか
- ・不正競争（形態模倣）に該当する行為類型といえるか

さらに、不正競争防止法第3条第1項では、

『不正競争によって営業上の利益を侵害され、又は侵害されるおそれがある者は、その営業上の利益を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対し、その侵害の停止又は予防を請求することができる。』

と規定されているところ、不正競争防止法による差止請求権の行使において、「営業上の利益が侵害されるか」が論点となることが想定される。このため、以下の法的論点を抽出した。

- ・営業上の利益が侵害されるか

（e）特許法・実用新案法

○仮想空間のデジタルコンテンツについて特許権・実用新案権を取得できるか

特許法第2条第1項では、

『この法律で「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をいう。』

と規定されており、

実用新案法第2条第1項では、

『この法律で「考案」とは、自然法則を利用した技術的思想の創作をいう。』

と規定されているところ、特許権・実用新案権の取得については、このような要件に基づいて判断することから、以下の法的論点を抽出した。

- ・仮想空間のデジタルコンテンツについて権利を取得できるか

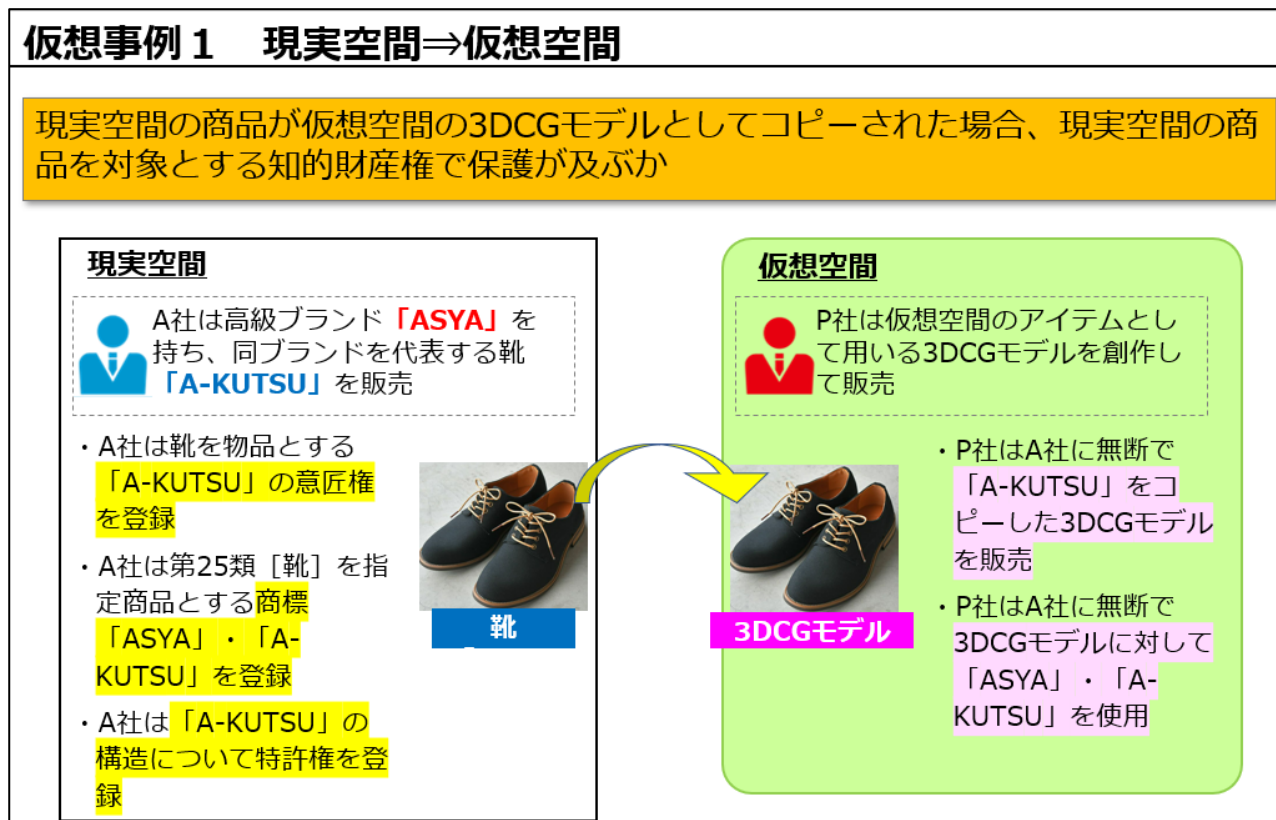
○特許権・実用新案権の効力は仮想空間／現実空間に及び得るか

権利の効力については、特許法第2条第1項で規定されている要件、及び同条第3項各号で規定されている実施行為（実用新案法においては、実用新案法第2条第1項、および同条第3項）に基づいて判断することから、以下の法的論点を抽出した。

- ・特許権・実用新案権の効力は仮想空間／現実空間に及び得るか

②仮想事例の設定

(a) 仮想事例 1



仮想事例 1 は、権利取得の対象が現実空間のもの、権利行使の対象が仮想空間のデジタルコンテンツ（以後、仮想事例では「3DCG モデル」とする）の場合を想定した事例である。

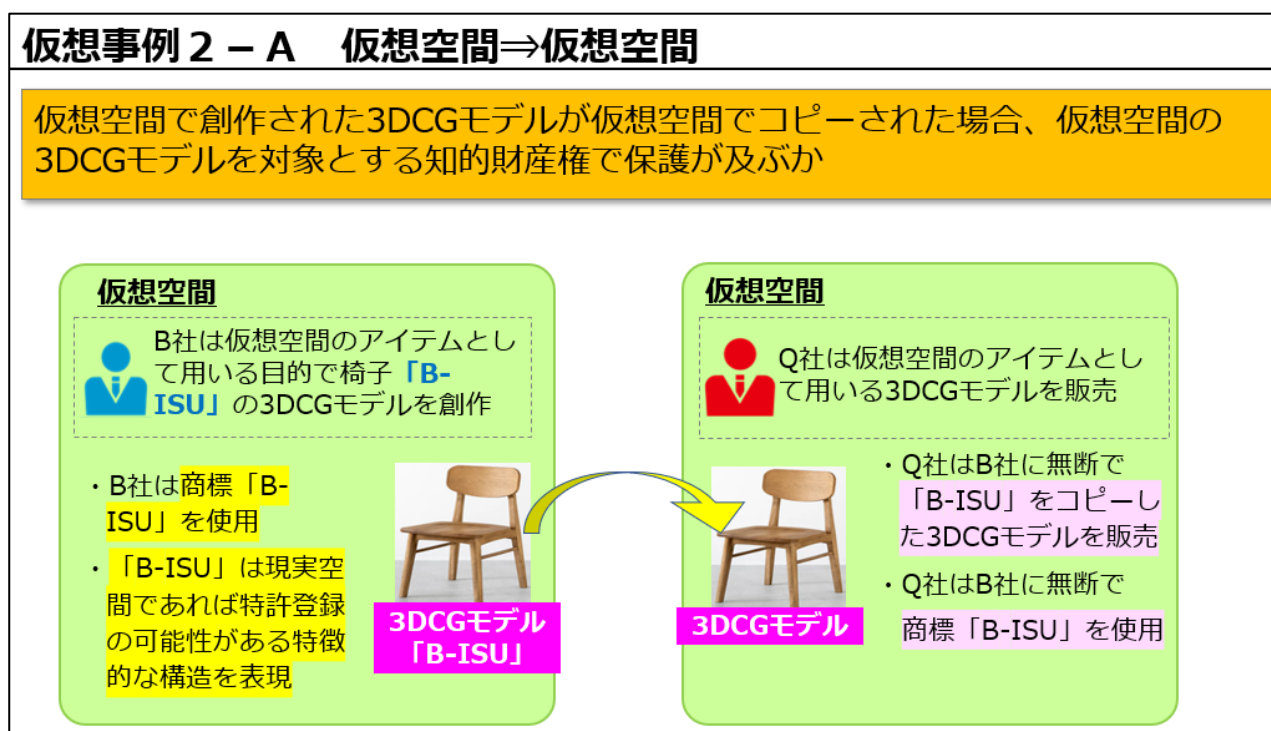
具体的には、現実空間において高級ブランド「ASYA」を保有する A 社は同ブランドを代表する靴「A-KUTSU」を販売している企業である。A 社は、靴「A-KUTSU」の意匠権（物品の意匠）と、指定商品を靴（第 25 類¹²）とする商標「ASYA」および商標「A-KUTSU」の商標権と、靴「A-KUTSU」の構造についての特許権を保有している。

P 社は仮想空間上のアイテムとして用いる 3DCG モデル（例えば、アバターが履く靴等）を作成して販売する企業である。P 社は A 社に無断で、靴「A-KUTSU」のデザインを模倣した靴の 3DCG モデルを創作するとともに、靴の 3DCG モデルに対して商標「ASYA」および商標「A-KUTSU」を使用して、靴の 3DCG モデルを販売している。

¹² 第 25 類は「主として、人用の被服、履物、帽子を含む。」とされている。

https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/trademark/kokusai_bunrui/document/kokusai_bunrui_12-2023/33.pdf

(b) 仮想事例 2-A

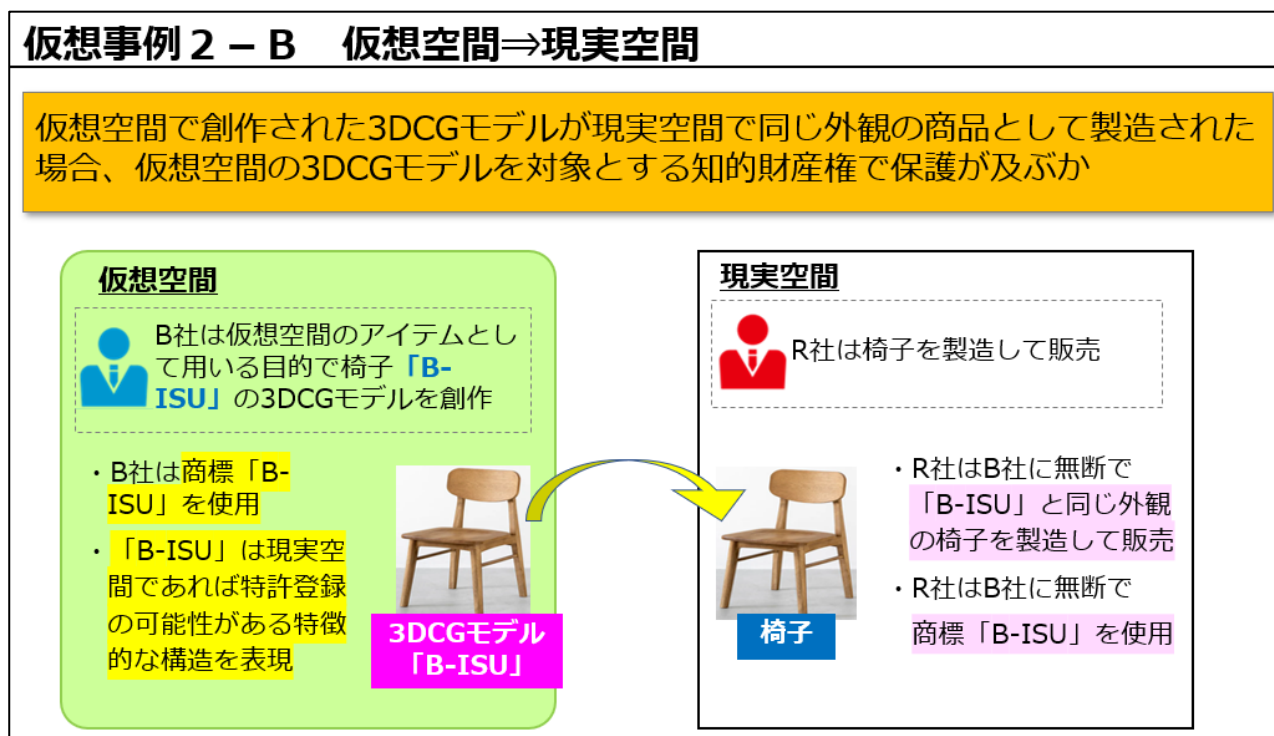


仮想事例 2-A は、権利取得の対象が仮想空間のデジタルコンテンツ、権利行使の対象が仮想空間のデジタルコンテンツの場合を想定した事例である。

B 社は仮想空間上のアイテムとして用いる椅子「B-ISU」の 3DCG モデル（例えば、アバターが座る椅子等）を作成して販売する企業である。B 社は椅子「B-ISU」の 3DCG モデルに対して商標「B-ISU」を使用して、椅子の 3DCG モデルを販売している。また、椅子「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している。

Q 社は仮想空間上のアイテムとして用いる 3DCG モデルを創作して販売する企業である。Q 社は B 社に無断で、椅子「B-ISU」のデザインをコピーした椅子の 3DCG モデルを作成するとともに、椅子の 3DCG モデルに対して商標「B-ISU」を使用して、椅子の 3DCG モデルを販売している。

(c) 仮想事例 2-B



仮想事例 2-B は、権利取得の対象が仮想空間のデジタルコンテンツ、権利行使の対象が現実空間のものの場合を想定した事例である。

B 社は仮想空間のアイテムとして用いる椅子「B-ISU」の 3DCG モデルを作成して販売する企業である。B 社は椅子「B-ISU」の 3DCG モデルに対して商標「B-ISU」を使用して、椅子の 3DCG モデルを販売している。また、椅子「B-ISU」は現実空間であれば特許登録の可能性のある特徴的な構造を表現している。

R 社は現実空間において椅子を製造して販売する企業である。R 社は B 社に無断で、椅子「B-ISU」と同じ外観の椅子を製造するとともに、椅子に対して商標「B-ISU」を使用して、椅子を販売している。

③仮想事例それぞれの法的論点

ここで、仮想事例それぞれにおける各法の法的論点を表に示すように整理した。

(a) 仮想事例 1

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
○現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・仮想空間の「靴」は意匠に該当し得るか ・仮想空間の「靴」は登録意匠の物品（現実空間の「靴」）と同一・類似であるか ・仮想空間の「靴」の形態は登録意匠の形態と同一・類似であるか ・仮想空間の「靴」の販売は現実空間の登録意匠の実施に該当するか	○現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・仮想空間の「靴」は現実空間の登録商標の指定商品「靴」と同一であるか ・仮想空間の「靴」は現実空間の登録商標の指定商品「靴」と類似であるか ・商標の使用に該当し得るか（商標法第 2 条第 3 項） ・商標的使用であるか（商標法第 26 条第 1 項第 6 号）	○現実空間の「靴」に著作権が生じるか ・現実空間の「靴」は著作物として認められるか ○現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか	○仮想空間の「靴」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号・第 2 号の不正競争行為に該当し得るか ・仮想空間の「靴」の販売により出所の混同が生じ得るか（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号）、また、仮想空間の「靴」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 2 号の不正競争行為に該当し得るか ○仮想空間の「靴」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の不正競争行為に該当し得るか ・仮想空間の「靴」が「商品／商品の形態」に該当するか（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号） ・仮想空間の「靴」は現実空間の「靴」の形態を「模倣」しているといえるか（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号） ・仮想空間の「靴」を販売する行為は不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の不正競争に該当する行為類型といえるか ○A 社は営業上の利益を侵害されたといえるか（不正競争防止法第 3 条第 1 項）	○現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・特許発明に係る現実空間の「靴」の構造を仮想空間の「靴」で表現することは、特許権侵害となるか

(b) 仮想事例 2-A

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
○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・仮想空間の「椅子」を、椅子を物品とする意匠として登録できるか ・仮想空間の「椅子」を、画像の意匠として登録できるか ○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか	○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか ○仮想空間の商標権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか ・仮想空間のコピーされた「椅子」は仮想空間の登録商標「B-ISU」の指定商品と同一であるか ・商標の「使用」に該当し得るか（商標法第2条第3項） ・商標的使用であるか（商標法第26条第1項第6号）	○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか ○仮想空間の著作権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか	○仮想空間のコピーされた「椅子」の販売が不正競争防止法第2条第1項第1号・第2号の不正競争行為に該当し得るか ・仮想空間のコピーされた「椅子」の販売により出所の混同が生じているか（不正競争防止法第2条第1項第1号）、また、仮想空間のコピーされた「椅子」の販売が不正競争防止法第2条第1項第2号の不正競争行為に該当し得るか ○仮想空間のコピーされた「椅子」の販売が不正競争防止法第2条第1項第3号の不正競争行為に該当し得るか ・仮想空間の「椅子」が「商品／商品の形態」に該当するか（不正競争防止法第2条第1項第3号） ・仮想空間のコピーされた「椅子」は仮想空間の「椅子」の形態を「模倣」しているといえるか（不正競争防止法第2条第1項第3号） ・仮想空間のコピーされた「椅子」を販売する行為は不正競争防止法第2条第1項第3号の不正競争に該当する行為類型といえるか ○B社は営業上の利益を侵害されたといえるか（不正競争防止法第3条第1項）	○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明／考案について、椅子の発明／考案として権利を取得できるか ○仮想空間の特許権／実用新案権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか

(c) 仮想事例 2-B

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
○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・仮想空間の「椅子」を、椅子を物品とする意匠として登録できるか ・仮想空間の「椅子」を、画像の意匠として登録できるか ○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか	○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか ○仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ・現実空間の「椅子」は仮想空間の登録商標「B-ISU」の指定商品と同一であるか ・現実空間の「椅子」は仮想空間の登録商標「B-ISU」の指定商品と類似であるか ・商標的使用であるか(商標法第 26 条第 1 項第 6 号)	○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか ・仮想空間の「椅子」は著作物として認められるか ○仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ・仮想空間の「椅子」を基に現実空間で製造された「椅子」の無断使用は著作権の侵害となるか	○現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号・第 2 号の不正競争行為に該当し得るか ・現実空間で製造された「椅子」の販売により出所の混同が生じているか(不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号)、また、現実空間で製造された「椅子」の販売が第 2 号の不正競争行為に該当し得るか ○現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の不正競争行為に該当し得るか ・仮想空間の「椅子」が「商品／商品の形態」に該当するか(不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号) ・現実空間で製造された「椅子」は仮想空間の「椅子」の形態を「模倣」しているといえるか(不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号) ○B 社は営業上の利益を侵害されたといえるか(不正競争防止法第 3 条第 1 項)	○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明／考案について、椅子の発明／考案として権利を取得できるか ○仮想空間の特許権／実用新案権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

また、対象権利と効力が及ぶ対象が異なる空間となる仮想事例 1 および仮想事例 2-B において、下記のようなバリエーションも検討する必要がある。

【仮想事例 1 のバリエーション】

- （意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間の操作画像でも用いられた場合
- （商標権 1¹³）現実空間の商標権として「ゲームセンターの提供」を指定役務とする商標があり、他人が仮想空間に再現したゲームセンターに、その商標を用いた場合
- （商標権 2¹⁴）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合
- （著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されていた場合

【仮想事例 2-B のバリエーション】

- （意匠権）仮想空間で用いられる操作画像の意匠権が、同様の操作のために現実空間の物品の操作画像でも用いられた場合
- （商標権 1¹⁵）仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための登録商標が、現実空間のゲームセンターの提供という役務のために用いられた場合
- （商標権 2¹⁶）仮想空間で立体的な形状として表現されている商標が、現実空間で、立体物として、広告に用いられていた場合
- （著作権）仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されていた場合

（2）各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲

以下に、それぞれの論点ごとに、公開情報調査から得られた情報に基づき導かれる解釈（枠囲いの部分）と、その根拠となる文献の例について記載する。

現時点では、仮想空間に関する知的財産の保護の状況に関して本格的に論じている文献が少なかったことから、以下に示す文献の内容を根拠とした。また、そこから導かれた解釈について、他の有識者等のヒアリング調査などの結果とも大きく相違がないことを確認している。

No	タイトル (著者、発行所、発行年)	概要
1	「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 1」（中崎尚、NBL926、2010 年 4 月） 「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 2」（中崎尚、NBL928、2010 年 5 月）	仮想空間にプレイヤーが自らの分身であるアバターを操作して参加するタイプのオンライン・コミュニティが広く普及し、関連ビジネスも発展しており、これに伴い、法的紛争も珍しくなくなっている状況において、現実空間と仮想空間が交錯する中でいかなる法的問題点が生じるのかを仮想空間の参加者が知的財産権の侵害を助長する場合と被害者になる場合の 2 つの側面から取り上げている。

¹³ 本件は商標法について扱っているが、同じような問題は不正競争防止法の適用についても生じると考えられる。

¹⁴ 本件は商標法について扱っているが、同じような問題は不正競争防止法の適用についても生じると考えられる。

¹⁵ 本件は商標法について扱っているが、同じような問題は不正競争防止法の適用についても生じると考えられる。

¹⁶ 本件は商標法について扱っているが、同じような問題は不正競争防止法の適用についても生じると考えられる。

2	「座談会 仮想空間ビジネス」 (小塚莊一郎・石井夏生利・上野達弘・中崎尚・茂木信二、ジュリスト 1568 号、2022 年)	仮想空間のコンテンツに対する知的財産権の保護について、様々な有識者(学者・弁護士・実務家)から、仮想空間に関する知的財産の問題点として、仮想空間でのコンテンツの使用が意匠権侵害や不正競争違反に該当するか、現実では実用品となる仮想空間のコンテンツに対する著作権法の取り扱い、現実の登録商標が仮想空間で用いられた場合に商標権が及ぶかについて、意見が述べられている。
3	「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(関真也、コピーライト No.738/vol.62、2022 年)	2D 又は 3D の CG モデルがどの知的財産法により、どの範囲で、いかなる侵害行為から守られるのかなどの整理がされており、現実空間における物理的な物品等のデザインの保護との比較という観点から、各種知的財産法によるバーチャルオブジェクトの保護について考察されている。
4	「メタバースと知的財産法」(AMT メタバース法務研究会、NBL1228 号、2022 年)	代表的な知的財産(コンテンツ・デザイン、ブランド、技術)に着目して、仮想空間のビジネスにおいてどのような法的問題や保護のあり方が考えられるのかのポイントを、仮想世界と現実世界の垣根を超えて問題となり得る設例とともに概観されている。

①仮想事例 1

(a) 意匠法

○現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか

・仮想空間の「靴」は意匠に該当し得るか

仮想空間の「靴」は、操作画像・表示画像(意匠法第 2 条第 1 項)に該当しない場合には意匠に該当し得ないと解釈される。

画像であっても、いわゆるコンテンツは意匠を構成しないとされている。例えば、関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(26 頁)では、『意匠法上、「意匠」に該当し得る「画像」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)」に限られる(意匠法第 2 条第 1 項)。画像であっても、「テレビ番組の画像、映画、ゲームソフトを作動させることにより表示されるゲームの画像など、機器とは独立した、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画像又は映像」(いわゆるコンテンツ。)は、意匠を構成しないとされる¹⁷⁾』としている。

・仮想空間の「靴」は登録意匠の物品(現実空間の「靴」)と同一・類似であるか

仮想空間における仮想空間の「靴」の使用は現実空間の「靴」と物品の用途・機能が異なるため、同一・類似とならないと解釈される可能性が高い。

仮想空間のアイテムと現実の物品とは、用途・機能が類似しないと指摘している文献としては以下がある。

① 中崎尚「バーチャルワールド(仮想世界・仮想空間)における法的問題点 2」(50 頁)

『意匠権の効力は、登録意匠にかかる物品と同一または類似の物品に及ぶ(意匠法第 23 条)。「類似の物品」の意義については、「物品の類否の判断は物品の用途と機能を基準としてすべき」(大阪高判昭和 56・9・28 無体集 13 巻 2 号

¹⁷⁾ 意匠審査基準(令和 3 年 3 月 31 日改訂版) 第 IV 部第 1 章 6.1.3

630 頁)、「物品に実施した場合、当該物品の取引者、需要者が意匠権者の製造、使用……の申出をする物品と混同するおそれのある物品をいう」等の見解があるが、『物品』が『有体物たる財産』を指すとするのが通説である¹⁸ 以上は、仮想アイテムに及ぶと解するのは難しいように思われる。』

②関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(26 頁)

『有体物としての衣服は、着用者の身体を守るなどの用途・機能を果たす物品であるのに対し、アバターが着用する 3DCG としての衣服にはそのような用途・機能はない。また、バーチャル衣服を画像として表示する機器は、例えば HMD やスマートフォン等であるが、これも有体物としての衣服とは用途・機能が異なる。したがって、両者は意匠として類似せず、意匠権侵害は成立しないと判断される可能性がある。』

・仮想空間の「靴」の形態は登録意匠の形態と同一・類似であるか

仮想空間の「靴」は 3DCG モデルであり、立体的形状や表面の模様及び色彩が視覚を通じて観察可能であり、現実空間の「靴」の形態と同一・類似と認定される可能性はあるものの、登録意匠と現実空間の「靴」は、物品として非類似と認定される可能性が高い。

・仮想空間の「靴」の販売は現実空間の登録意匠の実施に該当するか

仮想空間の「靴」は 3DCG モデルであり、現実空間の「靴」の実施（製造、使用、譲渡等）（意匠法第 2 条第 2 項）とは異なるため、実施に該当しないと解釈される。

3DCG モデルを作成する行為は、有体物である物品を製造する行為に該当しないとされている。例えば、関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(26 頁)では、『3DCG モデルの作成等をする行為は、有体物である「物品」の製造等をする行為ではないため、物品に係る意匠の「実施」に該当しないと考えられる。』としている。

(b) 商標法

○現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか

・仮想空間の「靴」は現実空間の登録商標の指定商品「靴」と同一であるか

現実空間の「靴」は第 25 類の商品であり、仮想空間の「靴」は、現時点では第 9 類¹⁹の商品（例えば、オンラインのバーチャル環境で再現された靴に関するコンピュータプログラム）と考えられているため、同一ではないと解釈される。

デジタルプロダクトは、例えば、「オンライン上で使用するバッグを内容とするダウンロード可能なコンピュータプログラム」(第 9 類)などを指定商品とすることで登録できるという指摘がある。

例えば、AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(72 頁)では、『自社のロゴ等について、メタバースにおいて商標権により保護するためには、メタバースで想定されるロゴ等の使用態様を踏まえた適切な指定商品・指定役務

¹⁸ 寒河江孝允ほか編「意匠法コンメンタール〔新版〕」(勁草書房、2022)

¹⁹ 第 9 類は「主として、科学用又は研究用機械器具、視聴覚用及び情報技術用装置、並びに安全及び救命用具を含む。」とされている。https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/trademark/kokusai_bunrui/document/kokusai_bunrui_12-2023/33.pdf

で商標登録を行っておくことが望まれる。デジタルプロダクト（例えば、バッグ（デジタルプロダクト））に関しては、「オンライン上で使用するバッグを内容とするダウンロード可能なコンピュータプログラム」や「オンライン上で使用するバッグを内容とするダウンロード可能な画像」（第9類）を指定商品としたり、「仮想空間で使用するダウンロードできない仮想のバッグを内容とする画像・映像の提供」を指定役務（第41類²⁰）としたりすることが考えられる。実際に、近時、このような指定商品・指定役務での商標登録出願を行っている例が見受けられる。』としている。

・仮想空間の「靴」は現実空間の登録商標の指定商品「靴」と類似であるか

現実空間の「靴」と仮想空間の「靴」は用途等が異なり、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と解釈されているが、他方、今後、現実空間の「靴」と仮想空間の「靴」を、同一営業主が取り扱うことが通常になった場合、類似と判断される可能性があるという指摘がある。

現実空間の商品と仮想空間の商品とは用途等の相違により類似しないと判断される可能性が高い。

例えば、AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」（71-72 頁）では、『一般に、商品・役務の類似性は、用途や需要者等の共通性を考慮し、双方の商品・役務に同一または類似の商標を使用するときに同一営業主が販売・提供する商品・役務と誤認されるおそれがあると認められる関係にあるか否かにより判断される²¹。この点、現実世界の「かばん」（指定商品）と、メタバースで販売する「バッグ（デジタルプロダクト）」とを比べると、まず用途等が顕著に相違する。また、少なくとも現状において、現実の靴とメタバース内のバッグ（デジタルプロダクト）が通常同一営業主により販売されるという実態にあるとまではいい難く、商品・役務の類似性が認められるハードルは高いように思われる。』としている。

他方、現状では両者は類似しないと判断される可能性があるものの、今後、現実空間の商品を取り扱う事業主が、それを模した仮想空間の商品も同時に取り扱うようになる場合が増えることで、類似と判断される可能性もあると指摘している文献としては以下がある。

①中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点2」（48-49 頁）

『仮想アイテムは現実世界の物品のミニチュアのような類似した姿を持つものの、現実世界の物品と端末画面に表示される画像との間では誤認混同を生ずるおそれはないだろう。仮想アイテムについて同一性または類似性が認められるのは、前掲の最三判昭和 36・6・27、「橘正宗事件」に即していえば、「仮想アイテムが現実の物品と同一の営業主により製造又は販売されているのが通常である」等の事情により、「仮想アイテムが、現実の物品と同一の営業主の製造又は販売にかかる商品と誤認されるおそれがあると認められる関係にある」様な場合ということになる。将来、現実世界の物品のメーカーが

²⁰ 第41類は「主として、あらゆる形態の教育又は訓練のサービス、娯楽又はレクリエーションを基本的な目的とするサービス、並びに文化又は教育のための視覚的美術品の展示及び文献の供覧を含む。」とされている。

https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/trademark/kokusai_bunrui/document/kokusai_bunrui_12-2023/33.pdf

²¹ 民集 第15巻6号 p.1730

仮想世界で仮想アイテムを販売するのが通常であるといえるようになれば、同一性・類似性が認められる可能性も考えられるだろう。』

②関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(27 頁)

『バーチャル衣服には人間が着用する衣服における身体を保護するなどの用途・機能がなく、現状では、衣服を生産等する営業主がバーチャル衣服を提供するケースは限られ、販売・提供のチャネル等も一致するとは限らないことから、現状では類似しない商品等であると判断される可能性がある。今後、ある商品を取り扱う営業主がそれを模したバーチャル商品も取り扱うようになれば、同一又は類似する商標が使用された場合にその出所を誤認混同するおそれが生ずるから、互いに類似する商品であると判断される可能性はある。ある商品とバーチャル商品に類似する商標が使用されている場合、外見が似通ったものとなる上に、感覚的には用途等が近いのであるから、それらが同一の出所に係るものと認識する可能性は高いという見方もあり得る。』

・商標の使用に該当し得るか（商標法第2条第3項）

商標「ASYA」、「A-KUTSU」を組み込んだ仮想空間の「靴」の3DCGモデルをネット上で提供する販売は電気通信回線を通じて提供する行為（商標法第2条第3項第2号）に該当し得ると解釈される可能性があるが、他方、仮想空間の「靴」を仮想空間にログインしているときに利用できるだけで、オフラインの端末単独で利用することができない（ダウンロード形式で販売されない）ような場合には商標の使用と評価できるか検討を要するという指摘がある。

バーチャルオブジェクトの画像等に商標の情報を組み込んでダウンロード形式で販売する行為は商標の「使用」に該当する可能性があるという指摘している文献としては以下がある。

① 座談会「仮想空間ビジネス」(69 頁、早稲田大学教授 上野達弘の発言)

『現在の商標法によれば、「商品又は商品の包装に標章を付したものを譲渡し、引き渡し、譲渡若しくは引渡しのために展示し、輸出し、輸入し、又は電気通信回線を通じて提供する行為」も「使用」に当たるので（商標法第2条第3項第2号）、電子出版物やプログラムといったデジタルコンテンツをネット上で提供する場合には、商標の使用に当たりますが、仮想空間で取引されるデジタルアイテムに登録商標を付す行為が、ここにいる「使用」に当たるかというのは難しい問題のように思う。特に仮想空間のアイテムには、ダウンロードできず、仮想空間にログインしているときだけ自分のものといえるようなものもあるかと思うので、そのようなものが「提供」に当たるとはどうかという点については、以前にご指摘されていたかと思います。』

②関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(27 頁)

『ユーザが視認できる形でバーチャルオブジェクトの画像等に商標の情報を組み込んでダウンロード形式で販売する行為は、「商品又は商品の包装に標章を付したものを譲渡し、引き渡し、譲渡若しくは引渡しのために展示し、輸出し、輸入し、又は電気通信回線を通じて提供する行為」（商標法第2条第3項第2号）として商標の「使用」に該当すると考えられる。』

他方、ロゴを貼り付けたデータをオフラインの端末単独で利用することはできないことから、商標の「使用」と評価できるかについては検討を要するという指摘がある。例えば、中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点2」(48 頁)では、『仮想アイテムに第三者のロゴを貼り付け、販売す

るという行為は「使用」に該当するか。この場合、ロゴを貼り付けるのはデータの内容を変更すること、販売とはデータの利用権限を有償で付与することととらえることができる。ロゴを貼り付けたデータをプログラムととらえることができるとしても、当該データをオフラインの端末単独で利用することはできず、仮想世界サービスにログインしていなければならない、「商品又は商品の包装に標章を付したものを譲渡し、引き渡し、譲渡若しくは引渡しのために展示し、輸出し、輸入し、又は電気通信回線を通じて提供する行為」（商標法第2条第3項第2号）と評価できるかについては検討を要する。』としている。

・商標的使用であるか（商標法第26条第1項第6号）

商標の持つ自他識別力・出所表示機能を発揮するような使用である場合には、商標的使用であると解釈される。

商標の持つ自他識別力・出所表示機能を発揮するような使用でなく、商標的使用とはいえない可能性がある場合を指摘している文献としては以下がある。

①座談会「仮想空間ビジネス」（69頁、早稲田大学教授 上野達弘の発言）

『街中を撮影した映像に他人の商標が多数写り込むというのは、出所表示機能を発揮するような商標的使用とは言えないと考えられるので、商標権侵害に当たらない（商標法第26条第1項第6号）。』

②関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」（27頁）

『他人の登録商標と商標及び商品・役務のいずれもが同一又は類似の商標を使用した場合であっても、その商標が、「需要者が何人かの業務に係る商品又は役務であることを認識することができる態様により使用されていない」場合、商標権侵害は成立しない（商標法第26条1項6号）。例えば、ロゴ等も含めて実銃の形態を再現したモデルガンを販売等した行為につき、ロゴ等が出所表示機能・自他商品識別機能を有する態様で使用されているものではないとした事例がある²²。』

（c）著作権法

○現実空間の「靴」に著作権が生じるか

・現実空間の「靴」は著作物として認められるか

現実空間の「靴」は実用品であり、著作物として認められないことが多い。

現実世界における実用品のデザインについて、著作権による保護が認められないことが多いと指摘している文献としては以下がある。

①座談会「仮想空間ビジネス」（65頁、早稲田大学教授 上野達弘の発言）

『特に家具や建物などの実用品のデザインは、日本の従来解釈によれば、いわゆる応用美術として、たとえ創作性があっても「美術」の範囲に属さないという理由で現実世界における著作権保護が認められないことが多いため、これに従う以上、現実世界における実用品を仮想世界のアイテムとして無断利用しても著作権侵害にならない場合が多い。』

②関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」（25頁）

『実用品や建築物のデザインは、美的な表現において、実用性や機能性の観

²² 東京地判平成12年6月29日平成10年（ワ）第21507号、同控訴審である東京高判平成15年10月29日平成12年（ネ）第3780号

点から制約を受けることが多い。このため、わが国の裁判例では、これらのデザインは著作物としての保護を受けにくい傾向にある²³ ²⁴。』

③AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(69-70 頁)

『帽子のような実用品のデザインについては、一般に、美術品等と比べて著作物と認められるハードルは高く、実用性・機能性を離れ、独立して美的観賞の対象となり、純粋美術と同視し得る程度の美的創作性を備えていることが必要であると考えられている（いわゆる応用美術理論）。そのため、まず、現実世界の帽子のデザインについて著作物性が認められるためには一般には高いハードル（実用性・機能性と離れて、純粋美術と同視し得る程度の美的創作性）が存在する。』

○現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

現実空間の「靴」に著作権が生じるような場合、仮想空間の「靴」は複製権（著作権法第 21 条）、翻案権（著作権法第 27 条）、公衆送信権（著作権法第 23 条）の侵害となり得ると解釈される。

現実空間の実用品が著作物として保護される場合、模倣行為は著作権侵害の可能性があると指摘している文献としては以下がある。

①関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(25 頁)

『有体物たる商品のデザインが著作物として保護される場合、これを 3DCG モデルとして再現したり、その 3DCG モデルをメタバース上の他のユーザに販売したりする行為等も、著作権侵害の問題を生じ得る（これらの点において、有体物である物品の意匠と画像の意匠とで取扱いを区別している意匠法とは異なる）。実用品や建築物のデザインは、美的な表現において、実用性や機能性の観点から制約を受けることが多い。このため、わが国の裁判例では、これらのデザインは著作物としての保護を受けにくい傾向にある。著作物として保護されない場合、これらのデザインを 3DCG モデルとして再現したバーチャルオブジェクトを作成する行為や、これをバーチャル空間内で表示し、販売し、又はその他の利用をする行為は、著作権を侵害しないことになる。』

②AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(69 頁)

『仮に、現実世界の帽子等の実用品が著作物に当たる場合には、模倣行為は著作権侵害に当たる。』

さらに、このような場合の模倣行為により複製権、翻案権、公衆送信権および送信可能化権について侵害が成立し得る可能性があるとされている。例えば、中崎尚「バーチャルワールド(仮想世界・仮想空間)における法的問題点 2」(51 頁)では、『音楽著作物を仮想世界のシステムを悪用して無断配信したり、現実世界の絵画の著作物をスキャナで取り込んで、仮想世界内で、無断で使用したりすれば

²³ 実用品のデザイン（いわゆる応用美術）の著作物性を否定した近時の裁判例として、知財高判令和 3 年 12 月 8 日令和 3 年（ネ）第 10044 号 [タコの滑り台]、東京地判令和 3 年 10 月 29 日令和 3 年（ワ）第 1852 号等 [バニーガール衣装]、知財高判令和 3 年 6 月 29 日令和 3 年（ネ）第 10024 号 [X 字型クッション]、大阪地判令和 3 年 6 月 24 日令和 2 年（ワ）第 9992 号 [時計原画] 等参照。著作物性を肯定した裁判例として、東京地判令和 2 年 1 月 29 日平成 30 年（ワ）第 30795 号 [照明用シェード]、知財高判平成 27 年 4 月 14 日平成 26 年（ネ）第 10063 号 [TRIPP TRAPP] 等参照。

²⁴ 建築物のデザインの著作物性を否定した裁判例として、知財高判令和 3 年 12 月 8 日令和 3 年（ネ）第 10044 号 [タコの滑り台]、東京地判平成 26 年 10 月 17 日平成 25 年（ワ）第 22468 号 [ログハウス調木造住宅]、大阪高判平成 16 年 9 月 29 日平成 15 年（ネ）第 3575 号 [高級注文住宅モデルハウス]、福島地決平成 3 年 4 月 9 日平成 2 年（ヨ）第 105 号 [シノブ設計] 等参照。

複製権（著作権法第 21 条）、翻案権（著作権法第 27 条）、公衆送信権および送信可能化権（著作権法第 23 条）について侵害が成立し得る。なお、私的使用目的の複製は著作権侵害とはみなされない（著作権法第 30 条）が、多人数同時参加型オンライン「MMORPG」や仮想世界の場合、自宅でプレイしていても、オンラインでプレイしている以上、インターネット経由で同時にログインしている他のユーザの端末にデータが送信され、その端末の画面上にアイテムの映像が表示されていることになり、私的使用目的の複製に含まれると解することは難しいのではないかとと思われる。』としている。

（d）不正競争防止法

○仮想空間の「靴」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号・第 2 号の不正競争行為に該当し得るか

・仮想空間の「靴」の販売により出所の混同が生じ得るか（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号）、また、仮想空間の「靴」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 2 号の不正競争行為（著名表示冒用行為）に該当し得るか

・商標「ASYA」、「A-KUTSU」、仮想空間の「靴」が A 社の商品を示すものとして知名度が高く、P 社による当該商標を付した仮想空間の「靴」の販売により、A 社の商品と混同を生じさせるといえる場合には不正競争行為（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号）に該当し得ると解釈される可能性がある。 ・商標「ASYA」、「A-KUTSU」、現実空間の「靴」が著名である場合は、混同が生じなくても不正競争行為（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 2 号）に該当し得ると解釈される。

ロゴが、会社の商品を示すものとして知名度が高い場合、当該ロゴを付したデジタルプロダクトの販売により、当該会社の商品と混同を生じさせるといえば不正競争行為（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号）となり、当該ロゴが、周知を超えて「著名」である場合、混同が生じなくても不正競争（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 2 号）となる。

例えば、AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」（72 頁）では、『ロゴが、会社の商品を示すものとして日本での知名度が高い場合には、不正競争防止法上の周知な商品等表示に当たり得る。その場合、メタバースでの当該ロゴを付したデジタルプロダクトの販売について、当該会社の商品または営業と混同を生じさせるといえば、不正競争行為（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号）として禁止することが可能となる。なお、当該ロゴが、周知を超えて「著名」である場合、混同が生じなくても不正競争となり得るが（同項第 2 号）、「著名」とは、日本で全国的に知られているような高い知名度を指すので、保護対象となるブランドは限られてくると思われる。』としている。

また、商品の形態についても、商品の形態が客観的に他の同種商品とは異なる顕著な特徴を有しており、かつ、その形態が特定の事業者によって長期間独占的に使用され、又は極めて強力な宣伝広告や爆発的な販売実績等により、需要者においてその形態を有する商品が特定の事業者の出所を表示するものとして周知になっている場合には、「商品等表示」に含まれる可能性がある。

○仮想空間の「靴」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の不正競争行為に該当し得るか

・仮想空間の「靴」が「商品」に該当するか（不正競争防止法第2条第1項第3号）

3DCG として表示される仮想空間の「靴」も独立して取引の対象となる場合、「商品」に該当すると解釈される。

3DCG として表示されるバーチャルオブジェクトの形状等も経済的価値を有し、独立して取引の対象となるものである限り、不正競争防止法第2条第1項第3号の「商品の形態」に該当するとされている。

例えば、関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」（28頁）では、『近時の裁判例として、ソフトウェアに基づいて端末上に表示される画面の形状、模様、色彩等が「商品の形態」に該当し得るとしたものがある。この判決は、ソフトウェアにつき、「タブレットとは別個に経済的価値を有し、独立して取引の対象となるものであることから『商品』』といえることができ、また、これを起動する際にタブレットに表示される画面や各機能を使用する際に表示される画面の形状、模様、色彩等は『形態』に該当し得る」とした²⁵。この判決によれば、3DCG として画面に表示されるバーチャルオブジェクトの形状、模様、色彩等も、それを表示する機器とは別個に経済的価値を有し、独立して取引の対象となるものである限り、不正競争防止法2条1項3号の「商品の形態」に該当する可能性がある。』としている。

本件については産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為の規律（不正競争防止法第2条第1項第3号）に関して、当該規律の「商品」に無体物を含むかということについて検討が行われた。

その結果、2023年3月10日に、「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方」の「デジタル時代におけるデザインの保護（形態模倣商品の提供行為）」における『「商品」に無体物を含むか』に関する検討のまとめとして、『明確化にあたってのアプローチとしては、①逐条解説等において、「商品」に無体物が含まれると記載する方法及び、②不競法上の「商品」の定義規定を定める方法とがあるが、②の法律上の規定で定めることは、他法令に参考となるような用例が見当たらないことや、不正競争防止法における他の「商品」の規定にも影響を与える可能性があることから、さらに検討を重ねる必要があると考えられる。そのため、まずは、逐条解説等に、「商品」に無体物が含まれると記載することで解釈を明確化するとともに、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その適用対象であることを明確化することが適切である。その上で、不正競争防止法上の「商品」の定義規定の導入については、今後の裁判例の蓄積を注視した上で、引き続き将来課題として検討していくことが適切である。』²⁶と報告された。

・仮想空間の「靴」は現実空間の「靴」の形態を「模倣」しているといえるか（不正競争防止法第2条第1項第3号）

現実空間の「靴」の形態に経済的価値が見出される場合、デジタル技術を用いてデータ化した現実空間の「靴」の3DCGモデルを作り出す行為が「模倣」で

²⁵ 東京地判平成30年8月17日裁判所ウェブサイト（平成29年（ワ）第21145号）

²⁶ 産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方」（2023年3月10日）8,9-10頁
https://www.meti.go.jp/shingikai/sankoshin/chiteki_zaisan/fusei_kyoso/pdf/20230310_1.pdf

あるかについては、定まった解釈は存在しないものの、該当する可能性を指摘する文献もある。

専ら外観上の形態に商品としての経済的価値が見出される商品について、デジタル技術を用いて何らの変更等を加えずに同一の 3DCG モデルを作り出す行為は、不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の趣旨を踏まえ、「模倣」として考えることが可能とされている。例えば、関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバター」(28 頁)では、『有体物たる商品を 3DCG モデルとして再現する行為や、逆に 3DCG モデルを基にして同一の外観を備えた有体物たる商品を作り出す行為については、個別の事案に応じた検討の必要性が高まると思われる。有体物たる物品とデジタルモデルとを相互に変換する際に、モデリング作業、素材の選定、商品の機能を発揮するための内部構造の設計等において、開発・商品化に向けた新たな資金・労力等が投じられ、同号の趣旨を踏まえてもなお自由に行い得る新たな開発・商品化であると解する余地があると考えられるからである。内部構造等ではなく、専ら外観上の形態に商品としての経済的価値が見出される商品を、3D スキャンによってデジタルデータ化して販売等する行為は、同号によって規制する必要性が高いと評価されるかもしれない。』としている。

本件については産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為の規律（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号）に関して、フィジカル／デジタルを交錯する模倣事例に対応できるかということについて検討が行われた。

その結果、2023 年 3 月 10 日に、「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方」の「デジタル時代におけるデザインの保護（形態模倣商品の提供行為）」における「ア 不競法第 2 条第 1 項第 3 号の対象行為の拡充」に関する検討のまとめとして、『不正競争となる対象行為を拡大する中でどのような場合が「模倣」に該当するのかといった基準を示すことなく、侵害の成否を裁判所の判断に委ねるということでは、かえってデジタル空間における保護の予見可能性や法的安定性を損なうことにつながるのではないかと、との慎重な意見も出された。当該意見に対しては、「模倣」については、これまで「デッドコピー」（商品の形態が酷似）のみを対象としてきており、当該観点から適正に制限を課していくことは可能ではないかとの意見があり、当該意見に対しては大きな異論がなかったことから、制度措置にあたっては、どのような行為が「模倣」の対象となるかについて、逐条解説等において明確化していくことをあわせて検討することが適切である。』²⁷と報告された。

・仮想空間の「靴」を販売する行為は不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の不正競争に該当する行為類型といえるか

仮想空間の「靴」を販売する行為の、不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の該当性については、定まった解釈は存在しないものの、近時、立法等により解釈の明確化を図る動きがみられる。

商品の形態を模倣したバーチャルオブジェクトを、ダウンロード等の方法でインターネットを通じて提供する行為は、不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号の不正競争に該当しない可能性があると考えられるが、保護の明確化のため、立法による

²⁷ 産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方」（2023 年 3 月 10 日）8,9 頁
https://www.meti.go.jp/shingikai/sankoshin/chiteki_zaisan/fusei_kyoso/pdf/20230310_1.pdf

解決を探ることも検討されるべきと指摘されている。

例えば、関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(28 頁)では、『他人の商品の形態を模倣したバーチャルオブジェクトを、ダウンロード、ストリーミング等の方法でインターネットを通じて提供する行為は、同号の不正競争に該当しないと考えることになる。もっとも、他人が資金・労力を投下した成果である商品を、自らは資金等を投ずることなく完全にコピーし、その他人と市場で競合することは不公正であるという同号の趣旨を重視すれば、現行法上は、ダウンロード形式での提供は「譲渡」、ストリーミング形式での提供は「貸渡し」に該当すると解釈する道もあろうか。しかし、保護の明確化のため、立法による解決を探ることも十分に検討されるべきであろう。』としている。

本件については産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為の規律（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号）に関して、フィジカル／デジタルを交錯する模倣事例に対応できるかということについて検討が行われた。

2023 年 3 月 10 日に、「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方」の「デジタル時代におけるデザインの保護（形態模倣商品の提供行為）」における「ア 不競法第 2 条第 1 項第 3 号の対象行為の拡充」に関する検討のまとめとして、『フィジカル／デジタルを交錯するような模倣事例が現れ始めているところ、混同惹起行為及び著名表示冒用行為と同様に、形態模倣商品提供行為にも「電気通信回線を通じて提供」する行為を対象行為に追加し、ネットワーク上の形態模倣商品提供行為も適用対象であることを明確化すべきではないかとの提案について賛同する意見が多く寄せられたことから、法改正によって、不競法第 2 条第 1 項第 3 号に規定する形態模倣商品の提供行為にも「電気通信回線を通じて提供」する行為を追加することが適切である。』²⁸と報告された。

○A 社は営業上の利益を侵害されたといえるか（不正競争防止法第 3 条第 1 項）

A 社から仮想空間の事業者へとライセンスをする可能性がある場合、仮想空間の「靴」の模倣によって A 社の営業上の利益が侵害されたといえると解釈される可能性がある。

第 15 回産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会（2022 年 2 月 28 日）において、リアル商品の事業者からデジタル商品の事業者へのライセンスをする可能性がある、リアル商品の事業者の営業上の利益の侵害が認められる可能性があるという、以下のような指摘がある。

①営業上の利益の侵害が認められる可能性があるという指摘 1（第 15 回不正競争防止小委員会議事録、10 頁、東京大学大学院教授 田村善之委員の発言）

『本来であれば、デッドコピーについては許諾がない限り不正競争行為ですから、それを開示するライセンスができるはずで、そのライセンス市場を害するのではないかといった言い方でクリアできると思っていましたので、こちらの場合もデッドコピーに当たるかどうかという大きな問題があります。デッドコピーに当たり得ると私は思っております。疑義がもちろんあるから改正すべきだと思いますが、いざ当たるということになれば、ライセンス市場という概念を入れることで、営業上の一貫性を肯定できるのではないかと

²⁸ 産業構造審議会知的財産分科会不正競争防止小委員会「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方」(2023 年 3 月 10 日) 8,9 頁

https://www.meti.go.jp/shingikai/sankoshin/chiteki_zaisan/fusei_kyoso/pdf/20230310_1.pdf

思います。ただ、おっしゃるとおり裁判例もまだないと思いますから、疑義があると思います。』

②営業上の利益の侵害が認められる可能性があるという指摘 2（第 15 回不正競争防止小委員会議事録、11 頁、日本知的財産協会副理事長 浅井俊雄委員の発言）

『デジタルファッションなどの無体物も経済的な価値があり、独立して取引の対象となるならば不正競争防止法 2 条 1 項 3 号の保護の適用について積極的に検討すべきと考えています。この点、有体物と無体物で市場が異なっても、営業上の利益の侵害が認められる場合もあると思います。例えばリアルファッションの事業者からデジタルファッションの事業者へとライセンスをする可能性があれば、リアルファッションの事業者の営業上の利益がバーチャルでの模倣によって侵害され得ると思います。』

他方、第 18 回産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会（2022 年 10 月 18 日）においては『デジタル空間でデザインが模倣されたとしても、リアルな製品の売上げに影響しないのであれば、営業上の利益を侵害されているとは言えないので、規制の対象にはならないといった考え方もあり得るのではないかとこの気も致しますし、規制対象行為の追加に当たって、合わせて考え方を整理すべき点があるのではないかと考えています。』（第 18 回不正競争防止小委員会議事録、11 頁、ソニーグループ株式会社 河野智子委員の発言）との指摘もなされている。

（e）特許法・実用新案法

○現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか

・特許発明に係る現実空間の「靴」の構造を仮想空間の「靴」で表現することは、特許権侵害となるか

現実空間での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想空間で表現した場合、特許権侵害とはならないと解釈される。

現実空間での物理的存在を前提とする特許発明の特許権の効力は、当該特許権に係る物品を仮想空間において表現する行為には、特許法第 2 条第 3 項に規定する「実施」に該当しないので、及ばないと考えられる。

（f）仮想事例 1 のバリエーション

○（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間の操作画像でも用いられた場合

現実空間の機器の操作画像の意匠権が、仮想空間のアイテムにおいて同様の操作のための操作画像として用いられた場合、意匠権が仮想空間の操作画像に及ぶと解釈される可能性がある。

登録意匠である画像デザインが、仮想空間のアイテムの操作画像として用いられた場合に意匠権が及ぶかという問題が生じるとされている。例えば、座談会「仮想空間ビジネス」（65 頁、早稲田大学教授 上野達弘の発言）では、『令和元年の意匠法改正によって画像デザインの保護が拡大され、インターネット経由で機器の画面に表示されるような画像デザインも、「機器の操作の用に供されるもの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」であれば「意匠」に含まれ

得るようになりましたので（意匠法第2条第1項括弧書き）、例えば、登録意匠である画像デザインが、仮想空間内に登場するアイテムの操作画面として無断で使われたような場合に意匠権が及ぶかといった問題もあろうかと思えます。』としている。

○（商標権1）現実空間の商標権として「ゲームセンターの提供」を指定役務とする商標があり、他人が仮想空間に再現したゲームセンターに、その商標を用いた場合

現実空間の「ゲームセンターの提供」を指定役務とする登録商標が存在し、他人が、仮想空間に商標を表示して再現したゲームセンターを提供する場合、当該他人の行為は、商標の使用（商標法第2条第3項第7号）に当たり得るため、商標権侵害と解釈される可能性がある。

現実空間の役務商標に関して、同様の役務を提供する仮想空間に当該役務商標を表示することは、商標の使用（商標法第2条第3項第7号）に当たり得るとされている。

例えば、座談会「仮想空間ビジネス」（69頁、早稲田大学教授 上野達弘の発言）では、『役務商標については、「電磁的方法（電子的方法、磁気的方法その他の人の知覚によつて認識することができない方法をいう。）により行う映像面を介した役務の提供に当たりその映像面に標章を表示して役務を提供する行為」が「使用」に当たりますので（商標法第2条第3項第7号）、例えば、仮想空間におけるバーチャルテーマパークとして「Disneyland」のマークを付けることは、これに当たり得るかと思えます。』としている。

○（商標権2）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

仮想空間で現実空間の立体商標（建築物）が広告として用いられている場合、商標的使用となり得るため、商標権侵害と解釈される可能性がある。

商標登録された建築物を仮想空間の背景として表示しただけでは、商標的使用とはならないが、仮想空間上で商標登録された建築物を店舗とし、そこでアイテムを販売するなど、出所を表示するなどのために登録商標を使用しているような場合には、商標的使用となり得るとされている。

例えば、岡本健太郎「メタバースにおける現実の再現とその権利問題」²⁹では、『建築物などの立体物は、①形状そのものに識別力があるか、②使用を通じて識別力を獲得した場合は、商標登録が可能である。商標は、本来的に自他商品識別機能や出所表示機能を果たす態様での使用に対して及び、これらの機能を発揮しない態様での使用は、商標権侵害にはならない（同法第26条第1項第6号）。このため、商標登録された建築物をメタバースの背景として表示しただけでは、商標的使用ではなく、商標権侵害にはなり難い。一方、メタバース上で、商標登録された建築物を店舗とし、そこでアイテムを販売するなど、出所を表示し、また、ほかの商品・役務と区別するために登録商標を使用しているような場合には、商標的使用となり得るように思われる。』としている。

○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

著作権法第46条の規定により、現実空間の建物や公開の美術の著作物を仮想空

²⁹ 岡本健太郎「メタバースにおける現実の再現とその権利問題」アド・スタディーズ Vol.81

間で再現することは著作権侵害とならない場合があると解釈される。

建物の外観や公開の美術の著作物を仮想空間で再現することについては、著作権法第 46 条により著作権者の許諾を得ずに行うことができると指摘している文献としては以下がある。

①座談会「仮想空間ビジネス」(67 頁、早稲田大学教授 上野達弘の発言)

『著作権法第 46 条というのは、建築の著作物についての著作権をほぼゼロにしています。つまり、建築著作物の著作権は模倣建築することにしか及びませんので、たとえ営利目的であっても、仮想空間を作り出すために街中の建物を撮影して、そこに建築著作物が含まれていても、著作権侵害にはなりません。これは、仮想空間ビジネスにとって非常に都合のよいものと言えます。ただ、美術の著作物については、たとえ風景の一部になっていても、それが「原作品」でなければこの規定は適用されません。仮想空間を作成するために街中を撮影していたところ、そうした美術の著作物の「複製物」が写り込んだという場合、著作権法第 46 条は適用されません。』

②AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(70 頁)

『建築の著作物は、建築の著作物を建築により複製し、またはその複製物の譲渡により公衆に提供する場合などを除き、著作権者の許諾を得ることなく利用することができる(著作権法第 46 条)。なお、美的創作性の高い建築物は、建築の著作物だけでなく美術の著作物にも当たる場合があるが、その場合でも、屋外に恒常的に設置されている美術の著作物は、専ら美術の著作物の複製物の販売を目的として複製し、またはその複製物を販売する場合などを除き、自由に利用できる。』

②仮想事例 2-A

(a) 意匠法

○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか

・仮想空間の「椅子」を、椅子を物品とする意匠として登録できるか

意匠法第 2 条の物品は有体物たる動産を指すため、仮想空間の「椅子」を、物品の意匠として登録できないと解釈される。

・仮想空間の「椅子」を、画像の意匠として登録できるか

仮想空間上のコンテンツとしての「椅子」は、操作画像・表示画像(意匠法第 2 条第 1 項)に該当しないため、画像の意匠として登録できないと解釈される。

バーチャル衣服のような、いわゆるコンテンツは機器の操作の用に供される画像(操作画像)や機器の機能を発揮した結果として表示される画像(表示画像)に該当しないため、画像意匠としては保護されにくいと指摘している文献としては以下がある。

①関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(26 頁)

『バーチャルオブジェクトが画像意匠として保護されるか否かは、機器との関係を踏まえて、個々のバーチャルオブジェクトごとに判断する必要がある。例えば、衣服は、現実空間においては着用者の身体を覆い隠し、風雨、冷氣等のさまざまな物理的要因から保護するなどの機能を果たしている。しかし、ヘッドマウントディスプレイ(HMD)を装着したユーザのアバターが着用する 3DCG としてのバーチャル衣服は、物理的な意味で身体を保護すべき着用

者は存在しないから、現実空間におけるのと同じ機能を果たすとは限らない。したがって、このようなバーチャル衣服は、機器の機能とは直接関係なく、ユーザが鑑賞するなどして楽しむためのコンテンツという側面が強調され、画像意匠としては保護されにくいと考えられる。』

②AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(69 頁)

『現行の意匠法上、物品以外にも、機器の操作の用に供される画像（操作画像）や機器の機能を発揮した結果として表示される画像（表示画像）に限って、画像の意匠登録も可能とされている。しかし、機器とは独立した、画像または映像の内容自体を表現の中心として創作される画像または映像（デジタルプロダクトのデザインのような、いわゆるコンテンツ）は、意匠登録ができない。』

○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか
そもそも仮想空間の「椅子」の意匠権が存在しない。

(b) 商標法

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第 9 類の商品として、例えば、「オンラインのバーチャル環境で再現された椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できるという指摘がある。

デジタルプロダクトは、例えば、「オンライン上で使用するバッグを内容とするダウンロード可能なコンピュータプログラム」(第 9 類)などを指定商品とすることで登録できるという指摘がある。

例えば、AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(72 頁)では、『自社のロゴ等について、メタバースにおいて商標権により保護するためには、メタバースで想定されるロゴ等の使用態様を踏まえた適切な指定商品・指定役務で商標登録を行っておくことが望まれる。デジタルプロダクト（例えば、バッグ（デジタルプロダクト））に関しては、「オンライン上で使用するバッグを内容とするダウンロード可能なコンピュータプログラム」や「オンライン上で使用するバッグを内容とするダウンロード可能な画像」(第 9 類)を指定商品としたり、「仮想空間で使用するダウンロードできない仮想のバッグを内容とする画像・映像の提供」を指定役務（第 41 類）としたりすることが考えられる。実際に、近時、このような指定商品・指定役務での商標登録出願を行っている例が見受けられる。』としている。

○仮想空間の商標権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

・仮想空間のコピーされた「椅子」は仮想空間の登録商標「B-ISU」の指定商品と同一であるか

仮想空間の登録商標「B-ISU」は第 9 類（例えば、「オンラインのバーチャル環境で再現された椅子に関するコンピュータプログラム」）の商品を指定して登録されていると考えられるところ、仮想空間でコピーされた「椅子」の場合も、商標の使用商品は第 9 類の商品と考えられ、同一であると解釈される可能性がある。

・商標の「使用」に該当し得るか（商標法第2条第3項）

商標「B-ISU」を組み込んだ仮想空間でコピーされた「椅子」の3DCGモデルをネット上でダウンロード形式で提供する販売行為は電気通信回線を通じて提供する行為（商標法第2条第3項第2号）に該当し得ると解釈されている。他方で、仮想空間の「靴」を仮想空間にログインしているときに利用できるだけで、オフラインの端末単独で利用することができないような場合には商標の使用と評価できるか検討を要するという指摘がある。

参照した文献は、仮想事例1の「商標の「使用」（商標法第2条第3項）に該当し得るか」で参照されている文献と同様。

・商標的使用であるか（商標法第26条第1項第6号）

商標の持つ自他識別力・出所表示機能を発揮するような使用である場合には、商標的使用であると解釈される。

参照した文献は、仮想事例1の「商標的使用であるか（商標法第26条第1項第6号）」で参照されている文献と同様。

(c) 著作権法

○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」に十分な創作性が認められる場合、著作物として保護されると解釈される。

バーチャル空間において、いわばコンテンツとして制作された3DCGモデルは、何らかの物品等を模したものであっても応用美術に当たらず、著作物として保護されやすいと指摘している文献としては以下がある。一方で、仮に実用品を模したデジタルプロダクトのデザインについて、容易に著作物性を認めてしまうと、意匠登録の代わりにデジタルプロダクトを作成しておくことで、現実世界におけるデジタルプロダクトと同じデザインの実用品の製造・販売を意匠登録しないまま著作権に基づき禁止できてしまうことになり、妥当ではない場合が生じる可能性も指摘されている。

①座談会「仮想空間ビジネス」（65頁、早稲田大学教授 上野達弘の発言）

『もっぱら仮想世界のアイテムとして用いる目的で、椅子や車、あるいは公園の滑り台がデザインされたというような場合は、アニメに登場するコンテンツと同じで、創作性がある限り著作物として保護されることになるかと思います。結果として、仮想空間のために作られるもののほうが現実世界のために作られるものよりも著作権保護を受けやすいということになるのかもしれない。』

②関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」（25-26頁）

『現実空間においては実用品として使用されるであろう物品の外観を模したバーチャルオブジェクトのデザインは、著作物として保護されるだろうか。これに対し、バーチャル空間において、いわばコンテンツとして使用されることを当初の目的として制作された3DCGモデルは、何らかの物品等を模したものであっても応用美術に当たらず、（その後実用品のデザインとして用いられるとしても）著作物として保護されやすいということになると考えられる。物理法則等に関係なく自由に創作されたために、実用的な機能を果たす物品として生産、販売等することが事実上困難なデザインであれば、当初

の制作目的が実用品に用いることにあったと認定することができず、その3DCGモデルは応用美術でないと判断される可能性が高いと考えられる。』

③AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(52 頁)

『メタバース内でのデジタルプロダクトのデザインについては、現実世界の実用品のデザインと異なり、現行法上は意匠権として保護できるわけでもないため、応用美術理論は適用されず、表現の創作性があれば著作物性が認められるとの考え方もあり得る。もっとも、仮に、実用品を模したデジタルプロダクトのデザインについて、容易に著作物性を認めてしまうと、意匠登録の代わりにデジタルプロダクトを作成しておくことで、現実世界における(デジタルプロダクトと)同じデザインの実用品の製造・販売を意匠登録しないまま著作権に基づき禁止できてしまうことになり、妥当ではない場合もあると考えられる。』

○仮想空間の著作権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間で創作された「椅子」が著作物として保護される場合、仮想空間のコピーされた「椅子」は複製権(著作権法第21条)、公衆送信権(著作権法第23条)等の侵害となり得ると解釈される。

デジタルプロダクトのデザインが著作物として保護される場合、仮想空間内での利用行為が侵害に該当するかは、基本的には現実世界の利用行為と同様であると指摘している文献としては以下がある。

①中崎尚「バーチャルワールド(仮想世界・仮想空間)における法的問題点2」(52 頁)

『著作物性が肯定される場合に、仮想世界内での利用行為が侵害に該当するかという点は、基本的には現実世界の著作物の利用行為と同様である。』

②関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(25 頁)

『バーチャルオブジェクトが著作物として保護される場合、これをデジタルデータとして複製したり、ネットワークを通じて公衆に提示・提供したりする行為(例えば、メタバース上の他のユーザに対して公衆送信の方法で販売する行為)等は、著作権侵害の問題を生じ得る。』

③AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(69 頁)

『仮に、メタバース内のデジタルプロダクトのデザインが著作物に当たる場合には、模倣行為は著作権侵害に当たる。』

(d) 不正競争防止法

○仮想空間のコピーされた「椅子」の販売が不正競争防止法第2条第1項第1号・第2号の不正競争行為に該当し得るか

・仮想空間のコピーされた「椅子」の販売により出所の混同が生じているか(不正競争防止法第2条第1項第1号)、また、仮想空間のコピーされた「椅子」の販売が不正競争防止法第2条第1項第2号の不正競争行為に該当し得るか

・商標「B-ISU」、仮想空間の「椅子」がB社の商品を示すものとして知名度が高く、Q社による当該商標を付した仮想空間のコピーされた「椅子」の販売により、B社の商品と混同を生じさせるといえる場合には不正競争行為(不正競争防止法第2条第1項第1号)に該当し得ると解釈される。

・商標「B-ISU」、仮想空間の「椅子」が著名である場合は、混同が生じなくて

も不正競争行為（不正競争防止法第2条第1項第2号）に該当し得ると解釈される。

参照した文献は、仮想事例1の「仮想空間の「靴」の販売により出所の混同が生じ得るか（不正競争防止法第2条第1項第1号）、また、仮想空間の「靴」の販売が第2号の不正競争行為に該当し得るか」で参照されている文献と同様。

なお、商品の形態についても、商品の形態が客観的に他の同種商品とは異なる顕著な特徴を有しており、かつ、その形態が特定の事業者によって長期間独占的に使用され、又は極めて強力な宣伝広告や爆発的な販売実績等により、需要者においてその形態を有する商品が特定の事業者の出所を表示するものとして周知になっている場合には、「商品等表示」に含まれる可能性がある。

○仮想空間のコピーされた「椅子」の販売が不正競争防止法第2条第1項第3号の不正競争行為に該当し得るか

・仮想空間の「椅子」が「商品」に該当するか（不正競争防止法第2条第1項第3号）

3DCGとして表示される仮想空間のコピーされた「椅子」も独立して取引の対象となる場合、「商品」に該当すると解釈される。

参照した文献は、仮想事例1の「仮想空間の「靴」が「商品」に該当するか（不正競争防止法第2条第1項第3号）」で参照されている文献と同様。

産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為の規律（不正競争防止法第2条第1項第3号）に関して、当該規律が「商品」に無体物を含むかということの検討については、仮想事例1の「仮想空間の「靴」が「商品」に該当するか（不正競争防止法第2条第1項第3号）」を参照。

・仮想空間のコピーされた「椅子」は仮想空間の「椅子」の形態を「模倣」しているといえるか（不正競争防止法第2条第1項第3号）

デジタル技術を用いて何らの変更等を加えずに同一の仮想空間の「椅子」の3DCGモデルを作り出す行為について、不正競争防止法第2条第1項第3号の規定の適用について定まった解釈は存在しないものの、同規定に該当する可能性を指摘する文献もある。

デジタル技術を用いて無断でコピーするなどして何らの変更等を加えずに同一の3DCGモデルを作り出す行為は、不正競争防止法第2条第1項第3号の趣旨を踏まえ、「模倣」である可能性があると考えられている。例えば、関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」（28頁）では、『近時の裁判例によれば、3DCGとして画面に表示されるバーチャルオブジェクトの形状、模様、色彩等も、それを表示する機器とは別個に経済的価値を有し、独立して取引の対象となるものである限り、不正競争防止法第2条第1項第3号の「商品の形態」に該当する可能性がある。仮に画面上に表示されるバーチャルオブジェクトの形状、模様、色彩等が「商品の形態」に当たるとした場合、デジタル技術を用いてこれを無断でコピーするなどして何らの変更等を加えずに同一の3DCGモデルを作り出す行為は、同号の趣旨³⁰を踏まえ、「模倣」であると考えやすいと思われる。そこには

³⁰ 産業構造審議会知的財産政策部会（平成4年12月14日）「不正競争防止法の見直しの方向」

何ら新たな資金・労力等の投下が見出せないからである。』としている。

産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為の規律（不正競争防止法第2条第1項第3号）に関して、フィジカル／デジタルを交錯する模倣事例に対応できるかというものの検討については、仮想事例1の「仮想空間の「靴」は現実空間の「靴」の形態を模倣しているといえるか（不正競争防止法第2条第1項第3号）」を参照。

・仮想空間のコピーされた「椅子」を販売する行為は不正競争防止法第2条第1項第3号の不正競争に該当する行為類型といえるか

仮想空間のコピーされた「椅子」を販売する行為の、不正競争防止法第2条第1項第3号の該当性については、定まった解釈は存在しないものの、近時、立法等により解釈の明確化を図る動きがみられる。

参照した文献は、仮想事例1の「仮想空間の「靴」を販売する行為は不正競争防止法第2条第1項第3号の不正競争に該当する行為類型といえるか」で参照されている文献と同様。

産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為の規律（不正競争防止法第2条第1項第3号）に関して、フィジカル／デジタルを交錯する模倣事例に対応できるかというものの検討については、仮想事例1の「仮想空間の「靴」を販売する行為は不正競争防止法第2条第1項第3号の不正競争に該当する行為類型といえるか」を参照。

○B社は営業上の利益を侵害されたといえるか（不正競争防止法第3条第1項）

B社から仮想空間の事業者へとライセンスをする可能性がある場合、仮想空間の「椅子」の模倣によってB社の営業上の利益が侵害されたといえると解釈される可能性がある。

（e）特許法・実用新案法

○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明／考案について、椅子の発明／考案として権利を取得できるか

仮想空間固有の課題を解決する手段としては、仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があると解釈される。

出願書類の記載によっては、仮想空間で利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、発明該当性の要件が満たされるか否かがポイントになり得る。

○仮想空間の特許権／実用新案権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか

特許権の効力は及び得ると解釈される。

③仮想事例 2-B

（a）意匠法

○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか

- ・ 仮想空間の「椅子」を、椅子を物品とする意匠として登録できるか

意匠法第2条の物品は有体物たる動産を指すため、仮想空間の「椅子」を、椅子を物品とする意匠として登録できないと解釈される。

- ・ 仮想空間の「椅子」を、画像の意匠として登録できるか

仮想空間のコンテンツとしての「椅子」は、操作画像・表示画像（意匠法第2条第1項）に該当しないため、画像の意匠として登録できないと解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の「椅子」は画像の意匠として登録できるか」で参照されている文献と同様。

○ 仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

そもそも仮想空間の「椅子」の意匠権が存在しない。

（b）商標法

○ 仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第9類の商品として、例えば、「オンラインのバーチャル環境で再現された椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できるという指摘がある。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか」で参照されている文献と同様。

○ 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

- ・ 現実空間の「椅子」は仮想空間の登録商標の指定商品「椅子」と同一であるか

仮想空間の「椅子」は、現状では第9類の商品（例えば、オンラインのバーチャル環境で再現された椅子に関するコンピュータプログラム）の商品を指定して登録されていると考えられるところ、現実空間の「椅子」は第20類³¹の商品であるため、同一ではないと解釈される。

- ・ 現実空間の「椅子」は仮想空間の登録商標の指定商品「椅子」と類似であるか

仮想空間の「椅子」と現実空間の「椅子」は用途等が異なり、現状では出所混同が生じないと考えられるため、類似しないと判断される可能性が高い。

仮想空間の商品と現実空間の商品とは用途等の相違により類似しないと判断される可能性が高いとされている。

例えば、AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」（71-72 頁）では、『一般に、商品・役務の類似性は、用途や需要者等の共通性を考慮し、双方の商品・役務に同一または類似の商標を使用するときに同一営業主が販売・提供する商品・役務と誤認されるおそれがあると認められる関係にあるか否かにより判断される³²。この点、現実世界の「かばん」（指定商品）と、メタバースで販売する「バッグ（デジタルプロダクト）」とを比べると、まず用途等が顕著に相違する。また、少なくとも現状において、現実の鞆とメタバース内のバッグ（デジタ

³¹ 第20類は「主として、家具及びその部品並びに木材、コルク、葦、籐、柳、角、骨、鯨のひげ、貝殻、こはく、真珠母、海泡石及びこれらの材料の代用品又はプラスチックから成る特定の商品を含む。」とされている。

https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/trademark/kokusai_bunrui/document/kokusai_bunrui_12-2023/33.pdf

³² 民集第15巻6号1730頁

ルプロダクト) が通常同一営業主により販売されるという実態にあるとまではいい難く、商品・役務の類似性が認められるハードルは高いように思われる。』としている。

・ 商標的使用であるか (商標法第 26 条第 1 項第 6 号)

商標の持つ自他識別力・出所表示機能を発揮するような使用である場合には、商標的使用であると解釈される。

(c) 著作権法

○ 仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

・ 仮想空間の「椅子」は著作物として認められるか

仮想空間の「椅子」に十分な創作性が認められる場合、著作物として保護されると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか」で参照されている文献と同様。

○ 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

・ 仮想空間の「椅子」を基に現実空間で製造された「椅子」の無断使用は著作権の侵害となるか

仮想空間の「椅子」を現実空間の「椅子」として再現し、譲渡する行為は、仮想空間の「椅子」が著作物として保護される場合には、複製権 (著作権法第 21 条)、譲渡権 (著作権法第 26 条の 2) 等の侵害となり得ると解釈される。

バーチャルオブジェクトを有体物である商品として再現したり、その商品を提供したりする行為等も、著作権侵害の可能性があるとされている。例えば、関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(25 頁) では、『バーチャルオブジェクトが著作物として保護される場合、当該バーチャルオブジェクトを有体物である商品として再現したり、その商品を譲渡により公衆に提供したりする行為等も、著作権侵害の問題を生じ得る。』としている。

(d) 不正競争防止法

○ 現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号・第 2 号の不正競争行為に該当し得るか

・ 現実空間で製造された「椅子」の販売により出所の混同が生じているか (不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号)、また、現実空間で製造された「椅子」の販売が第 2 号の不正競争行為に該当し得るか

・ 商標「B-ISU」、仮想空間の「椅子」が B 社の商品を示すものとして知名度が高く、R 社による商標「B-ISU」を付した現実空間で B 社の商品に基づいて製造された「椅子」の販売により、B 社の商品と混同を生じさせるといえる場合には不正競争行為 (不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号) に該当し得ると解釈される。

・ 商標「B-ISU」、仮想空間の「椅子」が著名である場合は、混同が生じなくても不正競争行為 (不正競争防止法第 2 条第 1 項第 2 号) に該当し得ると解釈される。

仮想空間の「椅子」ときわめてよく似た外観的特徴を有する現実の商品を製造して販売する行為が不正競争行為（不正競争防止法第2条第1項第1号）とされるためには、デジタルアイテムの外観が周知な商品等表示と認められ、かつ、当該現実の商品を製造して販売する行為により、デジタルアイテムとの混同を生じさせると認められる必要があるとされている。

例えば、AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(73 頁)では、『デジタルアイテムの外観が周知な商品等表示と認められたとしても、メタバース内でのデジタルアイテムときわめてよく似た外観的特徴を有する商品を製造して販売する行為が不正競争行為（不正競争防止法第2条第1項第1号）とされるためには、現実の商品がデジタルアイテムと同一又は類似の商品等表示であり、デジタルアイテムとの混同を生じさせると認められる必要がある。この点、現実の商品がデジタルアイテムと同一又は類似といえるのか、見解が分かれ得るところである（一方で、両者が出所の混同を生じさせる程度に外観が似ていることをもって、同一または類似の商品等表示と認める考え方があり得る。他方で、両者の外観的な特徴が似ていたとしても、両者とでは用途や性質等が異なり、同一または類似とはいえないとする見解もあり得る）。』としている。

○現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争防止法第2条第1項第3号の不正競争行為に該当し得るか

- ・仮想空間の「椅子」が「商品」に該当するか（不正競争防止法第2条第1項第3号）

3DCG として表示される仮想空間の「椅子」も独立して取引の対象となる場合、「商品」に該当すると解釈される。

参照した文献は、仮想事例1の「仮想空間の「靴」が「商品」に該当するか（不正競争防止法第2条第1項第3号）」で参照されている文献と同様。

産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為の規律（不正競争防止法第2条第1項第3号）に関して、当該規律が「商品」に無体物を含むかということの検討については、仮想事例1の「仮想空間の「靴」が「商品」に該当するか（不正競争防止法第2条第1項第3号）」を参照。

- ・現実空間で製造された「椅子」は仮想空間の「椅子」の形態を「模倣」しているといえるか（不正競争防止法第2条第1項第3号）

仮想空間の「椅子」を基にして現実空間の「椅子」を作り出す行為が、仮想空間の「椅子」の形態の「模倣」に該当するかについては、定まった解釈は存在しないものの、個別の事案に応じて検討する必要性が高まると指摘する文献もある。

3DCG モデルを基にして同一の外観を備えた有体物たる商品を作り出す行為については、個別の事案に応じた検討の必要性が高まる可能性があるとは指摘している文献としては以下がある。

- ①関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(28 頁)

『有体物たる商品を 3DCG モデルとして再現する行為や、逆に 3DCG モデルを基にして同一の外観を備えた有体物たる商品を作り出す行為については、個別の事案に応じた検討の必要性が高まると思われる。有体物たる物品とデ

デジタルモデルとを相互に変換する際に、モデリング作業、素材の選定、商品の機能を発揮するための内部構造の設計等において、開発・商品化に向けた新たな資金・労力等が投じられ、同号の趣旨を踏まえてもなお自由に行い得る新たな開発・商品化であると解する余地があると考えられるからである。』

②AMT メタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」(73-74 頁)

『メタバース内でのデジタルアイテムときわめてよく似た外観的特徴を有する現実の商品の販売について、不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号・第 2 号のほか、同項第 3 号（商品形態模倣）の不正競争行為に該当しないかも問題となり得るが、現行の条文上、そもそもデジタルアイテムの外観が「商品の形態」といえるのか、また、現実の商品が（デジタルアイテムの形態を）「模倣した商品」といえるのかといった点にハードルが残り得ると考えられる。』

産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡等する行為の規律（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号）に関して、フィジカル／デジタルを交錯する模倣事例に対応できるかということの検討については、仮想事例 1 の「仮想空間の「靴」は現実空間の「靴」の形態を模倣しているといえるか（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 3 号）」を参照。

○B 社は営業上の利益を侵害されたといえるか（不正競争防止法第 3 条第 1 項）

B 社から現実空間の事業者へとライセンスをする可能性がある場合、現実空間の「椅子」の模倣によって B 社の営業上の利益が侵害されたといえると解釈される可能性がある。

第 15 回産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会（2022 年 2 月 28 日）において、リアル商品の事業者からデジタル商品の事業者へのライセンスをする可能性がある、リアル商品の事業者の営業上の利益の侵害が認められる可能性があるという指摘については、仮想事例 1 の「A 社は営業上の利益を侵害されたといえるか（不正競争防止法第 3 条第 1 項）」を参照。

(e) 特許法・実用新案法

○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明／考案について、椅子の発明／考案として権利を取得できるか

仮想空間固有の課題を解決する手段としては、仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があると考えられる。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、発明該当性の要件が満たされるか否かがポイントになり得る。

○仮想空間の特許権／実用新案権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の技術的思想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、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。³³

³³ 特許庁政策推進懇談会報告書「知財活用促進に向けた知的財産制度の在り方～とりまとめ～」(2021 年 6 月) 18 頁
<https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/kenkyukai/kondankai/document/index/hokoku.pdf>

(f) 仮想事例 2-B のバリエーション

- (意匠権) 仮想空間で用いられる操作画像の意匠権が、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合

仮想空間上で装置を操作するための操作画像の意匠権が、同様の操作のために現実空間の装置の操作部の画像として再現された場合、現実空間に再現された画像は当該装置の操作の用に供されるか、当該装置の機能を発揮した結果として表示される画像であることから、意匠権は現実空間の操作画像に及ぶと解釈される可能性がある。

実際の装置を操作するための特定の用途・機能を有する機器に関し、実際の装置の操作部を再現した画像は、当該機器の操作の用に供される画像であるか、当該機器の機能を発揮した結果として表示される画像であり、画像意匠又は物品の部分に画像を含む意匠として保護される可能性がある。例えば、関真也「メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(26 頁)では、『建設機械を操作する技能を習得するための VR トレーニングシミュレータという特定の用途・機能を有する機器に関し、実際の建設機械のハンドル、ボタン等の操作部を再現した画像は、当該機器の機能を果たすために表示される画像であり、画像意匠又は物品の部分に画像を含む意匠として保護される可能性があると考えられる。』としている。

なお、仮想空間上の操作画像の意匠権について、現実空間での操作画像に対する効力に関して具体的に記載された文献等は確認されなかったが、意匠法上、画像の意匠については表示方法が問われないことを踏まえ、いずれも操作画像の意匠であることから効力が及ぶ可能性があると考え整理を行った。

- (商標権 1) 仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための登録商標が、現実空間のゲームセンターの提供という役務のために用いられた場合

現実空間におけるゲームセンターに、仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための登録商標を用いることは、商標の使用(例えば商標法第 2 条第 3 項第 4 号)に当たり得るため、商標権侵害と解釈される可能性がある。

- (商標権 2) 仮想空間で立体的な形状として表現されている商標が、現実空間で、立体物として、広告に用いられていた場合

仮想空間で立体的な形状として表現されているものが、立体商標として登録できるかについては必ずしも明確ではないという指摘もある。

仮想空間において 3 次元で知覚されるものが立体商標として登録できるかについて明確な結論は出ていない。例えば、座談会「仮想空間ビジネス」(68-69 頁、学習院大学教授 小塚荘一郎の発言)では、『仮想空間は 3D で、バーチャルリアリティの人間には 3 次元で知覚されるものを作ったとして、それが商標としては立体商標になるのかということも気になります。』としている。

- (著作権) 仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

仮想空間で建物や美術の著作物として表現されているものに十分な創作性が認められる場合、現実空間で再現されたものは著作権侵害となり得ると解釈され

る。

3D 映像に十分な創作性が認められる限り、美術の著作物として保護され得るとされている。例えば、中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 2」（51 頁）では、『プログラムにパラメータを入力して映像を表示させる場合も、より直感的な操作で表示させる場合もあるが、プログラムのアウトプットである 3D 映像に十分な創作性が認められる限り、美術の著作物として保護され得る³⁴。』としている。

（3）その他の法的問題の発生が想定される事例について

第 1 章第 2 節 3. で示したように、調査時点で実際に紛争になった事例は必ずしも多くはないが、今後、問題になることが懸念されるケースとして、以下のような例が指摘されている。

（現実世界の著名製品のデザインをそっくり取り込んだ仮想アイテムを作成するケース）

既存の著名ブランドの人気を利用して、仮想世界内で収益を上げようとする業者の典型的な手口として、ブランドのロゴを自分で作成した仮想アイテムに貼り付けることで、ブランドの公式アイテムであるかのようにして流通させる手法が知られる。より凝った手口としては、現実世界の著名製品のデザインをミニチュアのごとくそっくり取り込んだ仮想アイテムを作成するやり方もある。³⁵

（無数の人が集まった仮想空間には無数の共同作業や言動があって、著作権について、十分に把握することが困難になってしまうケース）

著作権は要件さえ充足すれば自動的に発生することから、処理すべき権利関係は膨大なものになることが想定される。特に、多くの人が集まった仮想空間には、多くの共同作業や言動があるため、それら 1 つ 1 つを提供者がチェックすることは技術的に困難である。

例えば、座談会「仮想空間ビジネス」 ジュリスト（66 頁、KDDI パーソナル事業本部サービス統括本部 5G・xR サービス企画開発部 茂木信二の発言）では、『一歩先を考えると、そこで実際に本当に共同で何か作るみたいなのが出てくることは十分あり得ます。そういうときに、弊社はどちらかという仮想空間という場の提供者側です。無数の人が集まった仮想空間には無数の共同作業や言動があって、それら 1 つ 1 つを提供者がチェックすることは技術的に多分難しいだろうと思います。現実的には、気づけない。例えば、ある仮想空間に 1000 万人がわっと集まって何かしていて、その人たちが鼻歌だとか、何か歌を歌っていることを技術的に把握することは難しいので、仮想空間の利用規約に禁止行為を盛り込むことくらいかと。逆に言うと、そういうときにはどのようにして法律の観点では保護されていくのかということが、むしろ分からないので教えていただきたいと思いました。』としている。

なお、仮想世界内での著作物の円滑な流通を実現するためには、権利者から運営事業者に包括許諾をして個別の許諾を不要とする等、簡易迅速な処理システムの確立が肝要であるところ、総務省「ICT 先進事業国際展開プロジェクト」内で、そのような処理システムの

³⁴ 中山信弘「著作権法」（有斐閣、2007）105 頁

³⁵ 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 2」NBL928 号 47 頁

確立を目指した実験が行われている。^{36 37}

（仮想世界の建物がキャプチャ画面に写り込むケース）

仮想世界内部は現実をシミュレートした空間として作成されることも多く、ユーザ全員に向けて開放されている広場のようなスペースもあれば、ユーザ個人の居宅スペースも存在する。例えば、ユーザ側の視点からは、この仮想空間内の公私の区別が、現実の知的財産権法上の概念である私的使用に該当するか否かの判断に影響するののかという疑問が生じてくることが予想される。また、「建築物」の著作権についても、現実世界の建物の著作物であれば風景写真に写り込んだとしても許諾の必要はないが、仮想世界で作成された建物は、「建築の著作物」に当たらないと考えられ、仮想空間の「建築物」の利用について、当該建物がキャプチャ画面に写り込んだ場合に付随対象著作物の権利制限（著作権法第 30 条の 2）等が適用できる可能性があるか検討の必要がある。^{38 39}

（４）仮想空間内のビジネス、デジタルコンテンツの保護範囲の拡大のニーズや保護拡大の際の課題について

法改正により仮想空間のビジネス、デジタルコンテンツの保護範囲を拡大する場合に想定される課題については、文献や行政庁による研究会の報告書等に以下のような指摘がある。

①意匠法

- ・（課題）保護の方策として、意匠登録が可能な類型として、表示画像、操作画像を超えた新たな画像を設けることには反対する。これまで依拠しなければ類似であっても侵害にならない著作権の世界で動いてきた関連業界の文化に大きな変更を迫ることになりかねない。⁴⁰
- ・（課題）意匠について新たに保護対象を設けるという話については反対する。著作物を意匠登録することになる等、コンテンツとの切り分けが困難であることから、過剰登録を生むことで、仮想空間においては重要な役割を担っているクリエイターを混乱させ、創作・表現活動を萎縮させかねない。⁴¹
- ・（課題）令和元年の意匠法改正では、画像の意匠を広げられなかったという経緯や過剰登録の懸念があるため、画像の意匠を現実と仮想空間で切り分けてそれぞれ登録するという方向性は難しい。また、現実で物品の意匠として既に登録されているものを仮想空間で登録することは、新規性の観点で不可能と考える。⁴²
- ・（課題）意匠権による保護は、依拠性の有無に関わらず、類似のデザインの使用を意匠権者に独占させるものであり、そのような保護の対象範囲をコンテンツにまで広げた場合、依拠性を侵害要件とする著作権の世界で動いてきたコンテンツ分野の文化に大

³⁶ 総務省「ICT 先進事業国際展開プロジェクト」の「ICT 利活用ルール整備促進事業（サイバー特区）」におけるプロジェクト「デジタルコンテンツの管理流通ルール整備促進事業～メタバース（仮想空間）を活用した 1 次創作物ライセンス管理ルールと 2 次・3 次創作物流通ルールの整備～」https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/02tsushin01_000011.html

³⁷ 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 2」NBL928 号 50 頁

³⁸ 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 1」NBL926 号 67 頁

³⁹ 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 1」NBL926 号 68 頁

⁴⁰ 特許庁政策推進懇談会報告書「知財活用促進に向けた知的財産制度の在り方～とりまとめ～」（2021 年 6 月）16 頁

⁴¹ 特許庁政策推進懇談会報告書「知財活用促進に向けた知的財産制度の在り方～とりまとめ～」（2021 年 6 月）16 頁

⁴² 特許庁政策推進懇談会報告書「知財活用促進に向けた知的財産制度の在り方～とりまとめ～」（2021 年 6 月）16 頁

きな変更を迫ることとなり、クリエイターの創作活動に対する萎縮効果を生じさせる等の懸念が指摘される。⁴³

②商標法

- ・(ニーズ) 絶対的権利で保護することで産業振興につながる事例があるなら考えるべき。唯一検討して良いのは商標であり、仮想空間で企業のロゴが使われてしまうのはまずいと考える。⁴⁴
- ・(ニーズ) 政府においても、現実空間と仮想空間を通じた商品展開に適切に対応するよう、世界知的所有権機関(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を進めることが期待される。⁴⁵

③著作権法

- ・(課題) 裁判例では、実用品のデザインとして利用されることを目的とする美的創造物であ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こととなり、妥当でないとするものがある。⁴⁶

④不正競争防止法

- ・(ニーズ) 現実空間の商品のデザインが仮想空間で模倣され提供されている事案への対応や、リアルとバーチャル双方で用いる実用品のデザイン保護への対応としては、まずは、不正競争防止法において、ネットワーク上の他人の商品形態を模倣した商品の提供行為を規制できるようにしていくことが適当である。⁴⁷
- ・(課題) 規制される対象が広くなり過ぎることによって、クリエイティブな活動に制約を課すことにならないかという懸念がある。⁴⁸
- ・(課題) 無体物に適用を広げるということにした場合、本来、不正競争防止法第2条第1項第3号は有体物を前提に先行者利益を保護するデッドコピー規制であるという趣旨を踏まえると、提供行為の類型を追加するだけで、何ら基準を示さずに、あとは裁判所の判断に委ねるとのことだと、仮想空間における保護の予見可能性、法的安定性を損なうことになるという懸念がある。⁴⁹
- ・(課題) 仮想空間でデザインが模倣された商品が提供されたとしても、現実の製品の売上げに影響しないのであれば、営業上の利益を侵害されているとは言えないので、規制の対象にはならないといった考え方もあり得るので、規制対象行為の追加に合わせて考え方を整理すべき点がある。⁵⁰

⁴³ メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議第一分科会「現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱いに関する論点の整理(たたき台)」3頁

⁴⁴ 特許庁政策推進懇談会報告書「知財活用促進に向けた知的財産制度の在り方〜とりまとめ〜」(2021年6月)16頁

⁴⁵ メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議第一分科会「現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱いに関する論点の整理(たたき台)」6頁

⁴⁶ メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議第一分科会「現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱いに関する論点の整理(たたき台)」2頁

⁴⁷ メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議第一分科会「現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱いに関する論点の整理(たたき台)」4頁

⁴⁸ 産業構造審議会知的財産分科会第18回不正競争防止小委員会議事録11頁

⁴⁹ 産業構造審議会知的財産分科会第18回不正競争防止小委員会議事録11頁

⁵⁰ 産業構造審議会知的財産分科会第18回不正競争防止小委員会議事録11頁

- ・(課題) 明確化にあたってのアプローチとしては、不正競争防止法上の「商品」の定義規定を定める方法があるが、法律上の規定で定めることは、他法令に参考となるような用例が見当たらないことや、不正競争防止法における他の「商品」の規定にも影響を与える可能性がある。⁵¹

⑤特許法・実用新案法

具体的な課題を指摘する文献や、研究会等における意見は確認できなかった。

⑥その他

- ・(課題) 産業振興の観点から、保護することによって、守られるものが何で、保護範囲を拡大する弊害がどの程度あるか、ということが分からないと法改正の検討は難しく、変に拡大するとクリエイションの自由度を失いかねない。⁵²

(5) その他の論点

①プラットフォーム等の責任

仮想空間のビジネス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に、仮想空間のプラットフォームを提供するプラットフォーム等において想定される責任を指摘する文献としては、例えば、中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点1（NBL926号）⁵³、2（NBL928号）⁵⁴」がある。

- ・プラットフォームは利用規約を定め、違反者を仮想世界から締め出す権限を有する。規約違反の通報を受けて違反コンテンツを削除するなど、事後的なコントロールは可能である。仮想空間では違反を繰り返すユーザーのアカウントを停止し、仮想空間内で保有する動産・不動産・通貨を没収するような制裁措置も可能である。このような強力な制裁措置は効果的ではある反面、紛争をさらに泥沼化させる可能性も秘めている。紛争が仮想空間にとどまる場合は、利用規約が何よりも優先されるべきルールとして機能するが、裁判所では利用規約の有効性自体が争われる可能性も出てくる。
- ・User Generated Contents（UGC）をホスティングするタイプのプラットフォームに共通の問題であるが、ユーザー間の権利侵害のみならず、仮想空間外の知的財産権を侵害するおそれもあり、問題は仮想空間ではとどまらなくなる。UGCについては、プラットフォームの法的責任が必ずといってよいほど問題にされており、仮想空間についても例外ではない。
- ・仮想空間のユーザーによって権利を侵害されたと主張する場合、どのように権利を行使していくのか。侵害者が素直に応じず、かつ、アバター名などから侵害者の身元を特定するのが不可能である場合は、プロバイダ責任制限法に則って、プラットフォームに対して削除および侵害者の身元の開示を求めることになる。
- ・ユーザーがアバターや仮想アイテムを作成し仮想空間に表示させ操作することが、既存の著作権を侵害する場合、個々のユーザーの侵害責任を問うよりも、プラットフォーム自体の責任を争う方が根本的な解決への早道にもみえる。プラットフォームの間

⁵¹ 産業構造審議会知的財産分科会「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方（案）」8頁

⁵² 特許庁政策推進懇談会報告書「知財活用促進に向けた知的財産制度の在り方～とりまとめ～」(2021年6月)16頁

⁵³ 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点1」NBL926号67頁

⁵⁴ 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点2」NBL928号53頁

接侵害責任の法的根拠付けとしては、いわゆるカラオケ法理⁵⁵が考えられるが、仮想空間においてユーザの行動はユーザ自身が自由裁量で決定することが典型的であるため、カラオケ法理の適用範囲をむやみに拡大することに批判が多い。権利侵害が高い蓋然性を伴って予想される場合でもない限りは、仮想空間のプラットフォーマーがカラオケ法理に基づく責任を問われる可能性は低い。

②越境取引における法の適用

仮想空間でのビジネスは異なる国籍を有する当事者間（越境取引）で行われるところ、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて論じられた文献としては、例えば、中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 1（NBL926 号）⁵⁶、2（NBL928 号）⁵⁷」がある。

- ・法例（明治 31 年法律第 10 号）に代わる準拠法のルールとして制定された「法の適用に関する通則法⁵⁸」に新たに設けられた消費者保護特例（通則法第 11 条）によれば、利用規約において消費者の常居所地法以外の法が選択されていて、消費者がこれに合意していた場合であっても、後に消費者側から自らの常居所地法中の特定の強行規定⁵⁹の適用を求める意思表示をした場合は適用される。ソフトウェアのダウンロード販売や仮想空間のアイテム販売のようにインターネット上で完結するサービスにおいて、事業者が国外の消費者を意識していないことが明らかな場合、通則法第 11 条第 6 項第 3 号の一類型として挙げられている「事業者の側からは契約の相手方の常居所を問題にしないのが通常である場合」⁶⁰に該当し、特例が適用されない可能性も考えられる。
- ・国際裁判管轄については、これまで直接規定する国内法、国際的なルールも存在していなかったが、2010 年 2 月に「国際裁判管轄法制の整備に関する要綱」⁶¹が公開された。消費者契約については、消費者からの事業者に対する訴えの提起時または契約締結時に消費者の住所が日本国内にあるときは、日本の裁判所が管轄権を有するものとする、とされており、消費者保護の方向で法整備が進められると予想される。⁶²
- ・海外のユーザが日本企業が運営するサービスを相手取って、ユーザの居住地の紛争処理機関に訴えを持ち込むおそれはあり得ることから、仮想空間の運営企業・出展企業は海外での訴訟リスクに留意する必要がある。このようなリスクは、物品の通信販売サイトや iTunes のようなダウンロードサイトのように、ユーザの居住地域を制限することが可能であれば、ある程度回避することはできるが、そのような制限を加えることは反面、「世界各所に点在するユーザが同一の場所に集合して交流できる」という仮想空間の特徴を損なうと考える。
- ・インターネット上の著作権侵害が生じた場合の国際裁判管轄については、これまで直

⁵⁵ カラオケ法理が適用された近時の裁判例（最判昭和 63 年 3 月 15 日民集 42 巻 3 号 199 頁 [カラオケクラブキャッツ アイ事件]、（知財高判平成 17 年 11 月 15 日 Lexis 判例速報 3 号 128 頁 [テレビ番組配信サービス [録画ネット]]、（東京地判平成 21 年 11 月 13 日判例集未登載 [動画投稿サイト「TV ブレイク」]）。そのほかカラオケクラブキャッツ アイ事件判決とは異なる考慮要素に基づく判示ではあるものの総合考慮によって著作物の利用主体を判断した判例として最判令和 4 年 10 月 24 日令和 3（受）1112 [音楽教室対 JASRAC 事件]、最判平成 23 年 1 月 18 日民集 65 巻 1 号 121 頁 [まねき TV 事件]、最判平成 23 年 1 月 20 日民集 65 巻 1 号 399 頁 [ロクラク II 事件]）がある。

⁵⁶ 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 1」NBL926 号 67 頁

⁵⁷ 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 2」NBL928 号 53 頁

⁵⁸ https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=418AC0000000078_20150801_000000000000000

⁵⁹ 例えば、消費者契約法第 8 条（行きすぎた責任免除・責任制限を無効とする規定）

⁶⁰ 小出邦夫「逐条解説 法の適用に関する通則法」（商事法務 2009）142 頁

⁶¹ <https://www.moj.go.jp/content/000099465.pdf>

⁶² 中崎尚「バーチャルワールド（仮想世界・仮想空間）における法的問題点 1」NBL926 号 70 頁

接規定する国内法、国際的なルールも存在しておらず、インターネット上の著作権侵害の国際裁判管轄は不明確な場合が多い。国際裁判管轄を決定する上で重要な要因である管轄原因となる「不法行為地」のとらえ方ひとつをとっても、「加害行為地」をアップロード行為地、サーバ所在地、アップロードしたユーザの居住地のいずれと考えるか、「結果発生地」を受信地、受信地と送信地双方と考えるか、専門家の間でも議論は尽きていないといわれる⁶³。仮想空間のプラットフォーム以外の第三者が仮想のコンテンツを外部サーバからプラットフォームに配信することを認めている場合、準拠法や裁判管轄を判断するポイントのサーバ所在地についても、外部サーバなのか、プラットフォームが運営するサーバなのか、必ずしも割り切れない部分が残る。

③複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲

複数の仮想空間が相互で接続される場合について言及された文献としては以下のものがあるが、その場合の権利やライセンスの効力範囲について具体的に論じた文献等は確認されていない。

- ・2008年に、IBMとSecond Lifeが仮想空間間のアバターの移動の実験に成功したと公表⁶⁴され、将来的には特定の仮想空間内の事象が、仮想空間外に影響する可能性があることを前提に法的問題点を検討する必要があるだろう。(中崎尚「バーチャルワールド(仮想世界・仮想空間)における法的問題点1」NBL926号、71頁)
- ・フォーマットに依存しない、あるフォーマットを別のフォーマットに変換する技術が出てくることで、フォーマットを跨ぐことも可能となることにより、色々な法律問題が出てくると考える。(座談会「仮想空間ビジネス」ジュリスト1568号、75頁、学習院大学教授 小塚荘一郎の発言)
- ・複数のメタバース(マルチ・メタバース)サービスにおいてデジタル資産を相互に持ち込み利用することを可能とし、サービス間の相互運用性を実現する手段として、パブリックチェーン上で発行されるNFTを用いる将来像が議論されている。もっとも、その実現のためには、ブロックチェーンの仕組み、NFTのフォーマット、ブロックチェーン上に記録されないデジタルデータを管理する仕組みをどう共通化するかが課題となる。(デジタル・ニッポン2022～デジタルによる新しい資本主義への挑戦～(自由民主党、2022年4月)、59頁)⁶⁵

第4節. 海外調査

1. 仮想空間に関する知的財産についての諸外国の知的財産法制下での保護の状況

(1) 米国

①各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲

(a) 仮想事例1

(i) 意匠特許(特許法)

⁶³ 文化審議会著作権分科会国際小委員会「国際裁判管轄・準拠法ワーキングチーム報告書(平成21年1月)」4頁以下

⁶⁴ <https://mag.osdn.jp/08/07/09/046235>

⁶⁵ https://storage.jimin.jp/pdf/news/policy/203427_1.pdf

○現実空間の意匠特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか

仮想空間の「靴」の販売が、特許法第 271 条 (a) に定義される実施行為（特許発明を合衆国において生産し、使用し、販売の申出をし若しくは販売するなど）に該当するかについては、定まった解釈は確認できなかった。

(ii) 商標法

○現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

仮想空間の「靴」の販売に現実空間の商標権の効力が及ぶかについては、定まった解釈は確認できなかった。なお、最近の裁判例では、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、商標権の侵害が認められた例がある。

商標権侵害が成立するためには、標章の使用により、商品又はサービスの出所などについて、消費者に混同を生じさせるおそれがあることを満たすことが必要とされている。

例えば、関真也「MetaBirkins NFTs 事件：商標権はフィジカル世界とメタバースの境界を超えるか？」⁶⁶では、『米国の商標法上、商標権侵害が成立するためには（米国商標法第 43 条 (a) (1) (A) ⁶⁷）、①原告が有効な商標を保有しており、かつ、②被告の標章の使用により、その商品又はサービスの出所（origin）、後援関係（sponsorship）又は承認関係（approval）について、消費者に混同を生じさせるおそれがあることを満たすことが最低限必要となります。「混同のおそれ」とは、「誰が製造・提供する商品か？」という商品の出所につき、消費者等に誤った認識を生じさせる可能性があることをいいます。「混同のおそれ」があるかどうかを判断するに当たり、「商品の近接性」と「原告が市場を拡大する可能性」の 2 点が重要なポイントになってくると考えられます。』としている。

本事件について、第 2 節 3. (1) で示したように、ニューヨーク州南部地区連邦地方裁判所の 2023 年 2 月の陪審員による評決で、「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。

○現実空間のトレードドレスの効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

現実空間のトレードドレスと仮想空間の「靴」の 3DCG モデルの間に混同が生じ得るのかについては定まった解釈は確認できなかった。なお、最近の裁判例では、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、商標権の侵害が認められた例がある。

トレードドレスは製品の全体的な印象若しくは全体の外観であって、大きさ、形状、色や色の組み合わせ、質感、画像などのような特徴を含むとされている。トレード・ドレスとデジタル画像の間に混同が生じ得るのかという論点については、未だ司法で明確な判断がなされたとはいえないとされていた。

例えば、中河香一郎「メタバースの NFT 訴訟で初の司法判断」⁶⁸では、『エル

⁶⁶ 関真也「MetaBirkins NFTs 事件：商標権はフィジカル世界とメタバースの境界を超えるか？」（2022 年 1 月 24 日）
<https://news.yahoo.co.jp/byline/sekimasaya/20220124-00278481>

⁶⁷ §43. False designations of origin; false description or representation (a) (1) (A) [is likely to cause confusion, or to cause mistake, or to deceive as to the affiliation, connection, or association of such person with another person, or as to the origin, sponsorship, or approval of his or her goods, services, or commercial activities by another person]

⁶⁸ 中河香一郎「メタバースの NFT 訴訟で初の司法判断」TMI 総合法律事務所（2022 年 7 月 15 日）
<https://www.tmi.gr.jp/eyes/blog/2022/13715.html>

メスがデジタル・アーティストのメイソン・ロスチャイルド氏を相手取り米国で起こしていた訴訟（Hermes International and Hermes of Paris, Inc. v. Mason Rothschild⁶⁹）において、エルメスが米国特許商標庁（USPTO）で登録している商標、トレード・ドレスはいずれも第 18 類のバッグ、革製品等についてのもの（即ちリアルの商品）であって、NFT についての商標ではありません。したがって、本ケースではこのような第 18 類の登録商標やトレード・ドレスとデジタル画像である NFT のメタバークインスの間に混同が生じ得るのか、という未だ司法で明確な判断がなされたことのない新たな論点が争われていた。』としている。

本事件については、第 2 節 3.（1）で示したように、ニューヨーク州南部地区連邦地方裁判所の 2023 年 2 月の陪審員による評決で、「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。

○現実空間で知名度のある商標は保護されるか

- ・仮想空間の「靴」の販売により、商品などに関する出所について混同を生じさせる場合、商標「ASYA」、「A-KUTSU」は非登録だとしても保護されると解釈される。
- ・商標「ASYA」、「A-KUTSU」が著名である場合は、混同などの生じるおそれの有無に拘わらず、保護されると解釈される。

非登録商標の使用により、商品、サービスに関する出所について混同を生じさせるとき、当該非登録商標は保護されるとされ、著名標章に関しては、混同などの生じるおそれの有無に拘わらず、保護されるとされている。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『米国商標法第 43 条（a）⁷⁰ は、商標を取引において商品若しくはサービスに付して、出所などの混同を生じさせるとき、民事的責任を負うことを規定している。同規定は商標の登録を要件として問われていないため、非登録商標の保護にも用いられる⁷²。米国商標法第 43 条（c）⁷³ は、著名標章に関して、標章が著名になった後の不鮮化による希釈化（dilution by blurring）又は質の低下による希釈化（dilution by tarnishment）を生ずるおそれのある標章等の「取引における使用」につき、混同などの生じるおそれの有無に拘らず、差止めを請求することができる旨規定している。同規定も米国商標法第 43 条（a）同様、商標の登録を要件として問われていないため、非登録商標の保護にも適用可能である。』⁷⁴としている。

⁶⁹ Hermes International v. Rothschild, 1:22-cv-00384 <https://www.ledgerinsights.com/wp-content/uploads/2022/01/MetaBirkins-Hermes-v-Rothschild.pdf>

⁷⁰ §43.False designations of origin; false description or representation (a) (1) [Any person who, on or in connection with any goods or services, or any container for goods, uses in commerce any word, term, name, symbol, or device, or any combination thereof, or any false designation of origin, false or misleading description of fact, or false or misleading representation of fact, which—]

⁷¹ §43.False designations of origin; false description or representation (a) (1) (A) [is likely to cause confusion, or to cause mistake, or to deceive as to the affiliation, connection, or association of such person with another person, or as to the origin, sponsorship, or approval of his or her goods, services, or commercial activities by another person,]

⁷² 周知な非登録商標について、米国商標法第 43 条（a）による保護を実際に認めた事例として、Matal v Tam (137S.Ct1744 (2017)) 等が存在する。

⁷³ § 43.False designations of origin; false description or representation (c) [Dilution by Blurring; Dilution by Tarnishment.--]

⁷⁴ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」29-30 頁

(iii) 著作権法

○現実空間の「靴」に著作権が生じるか

現実空間の「靴」は実用品であり、著作物として認められないと解釈される。

実用的機能を有する実用品のデザインは、当該物品の実用面と別個に識別することができ、かつ、独立して存在し得る絵画、図形または彫刻の特徴を有する場合にのみ、その限度において著作物として扱われるとされている。そのため、現実空間の「靴」が、靴の実用面と別個に識別することができ、かつ、独立して存在し得る絵画、図形または彫刻の特徴を有しない場合には、著作物として認められないと解釈される。

例えば、末宗達行「アメリカにおけるデザインの保護」⁷⁵では、『米国著作権法第102条(a)⁷⁶に従い、著作権の保護要件は、創作性(originality)と、固定(fixation)である。米国著作権法第101条において「本条に定義する実用品のデザインは、当該物品の実用面と別個に識別することができ、かつ、独立して存在し得る絵画、図形または彫刻の著作物として扱われる⁷⁷」と定義されている。また、米国著作権法第101条における実用品の定義として、『『実用品』とは、単に物品の外観を表しまたは情報を伝えること以外に、本来的に実用的機能を有する物品をいう。通常実用品の一部である物品は、『実用品』とみなす⁷⁸』とされている。』としている。

○現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

現実空間の「靴」に著作権が生じるような場合、現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶと解釈される。

(iv) 特許法

○現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

現実空間での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想空間で表現した場合、現実空間の特許権は仮想空間の「靴」に及ばないと解釈される。

現実空間での物理的存在を前提とする特許発明の特許権の効力について、当該特許権に係る物品を仮想空間において表現する行為は、米国特許法第271条に規定する特許発明の侵害行為に該当しないため、当該特許権の効力が及ばないと考えられる。

(b) 仮想事例 2-A

⁷⁵ 末宗達行「アメリカにおけるデザインの保護」(デザイン学研究特集号 2017Vol.15-2) 36 頁

⁷⁶ §102.Subject matter of copyright: In general (a) [Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device. Works of authorship include the following categories:]

⁷⁷ §101.Definitions ["Pictorial, graphic, and sculptural works" include two-dimensional and three-dimensional works of fine, graphic, and applied art, photographs, prints and art reproductions, maps, globes, charts, diagrams, models, and technical drawings, including architectural plans.]

⁷⁸ §101.Definitions [A "useful article" is an article having an intrinsic utilitarian function that is not merely to portray the appearance of the article or to convey information. An article that is normally a part of a useful article is considered a "useful article".]

(i) 意匠特許（特許法）

○仮想空間の「椅子」について意匠特許を登録できるか

物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインである仮想空間の「椅子」は意匠特許として登録できないが、物品に表示された状態での画像デザインの意匠特許として登録できると解釈される。

「物品」を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインは意匠特許の対象とはならないとされている。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」⁷⁹では、『意匠特許に関して、米国特許法第171条⁸⁰においては「製造物品」（an article of manufacture）のデザインが権利の対象とされており、*Clear Correct Operating, LLC v. International Trade Com'n*, 810 F.3d 1283 (Fed. Cir. 2015)⁸¹において、同規定における「物品」は有体的なものに限られると判示されている。よって、「物品」を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインは意匠特許の対象とはならない。現在の判例法においてはそのような法理は存在しないと留保しつつも、特許意匠による保護を無体的デザインたる3Dデザインにも及ぼすべきであると主張する見解も存在する⁸²。』としている。

他方、画像デザインが物品に表示された状態であれば保護の対象となり得るとされている。

例えば、第18回産業構造審議会 知的財産政策部会 意匠制度小委員会の資料「諸外国の画像デザイン保護の現状」⁸³では、『意匠特許の保護対象は「製造物品のための装飾的デザイン」とされており（米国特許法第171条）、物品自体ではなく、物品に応用または具現化されたデザインが保護の対象となる。これを画像デザインについてみると、物品から離れた画像デザイン単体では保護の対象とはならないが、画像デザインが物品に表示された状態であれば保護の対象となり得る（MPEP1504.01⁸⁴）。表示画面に表示される画像デザインについては「物品に具現化されたもの」として登録を受けることができる。機能や操作と関係しない装飾のみを目的とする画像デザインであっても保護の対象となり得る。』としている。

○仮想空間の意匠特許の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の「靴」が表示画面に表示される画像デザインの意匠特許として登録されている場合、仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶと解釈される。

(ii) 商標法

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第9類の商品として、例えば、「オンラインのバー

⁷⁹ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」17頁

⁸⁰ §171. Patents for designs [Whoever invents any new, original and ornamental design for an article of manufacture may obtain a patent therefor, subject to the conditions and requirements of this title.]

⁸¹ <http://cafc.uscourts.gov/sites/default/files/opinions-orders/14-1527.Opinion.11-6-2015.1.PDF>

⁸² John R. Boule II, Redefining Reality: Why Design Patent Protection Should Expand to the Virtual World, 66 AM. U. L. REV. 1113 (2017) <https://digitalcommons.wcl.american.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1979&context=aulr&httpsredir=1&referer=>

⁸³ 特許庁第18回産業構造審議会知的財産政策部会意匠制度小委員会「諸外国の画像デザイン保護の現状」1頁

⁸⁴ <https://www.uspto.gov/web/offices/pac/mpep/s1504.html>

チャル環境で再現された椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できると解釈される。

仮想空間で取引されるデジタルデータ関連の商品については、第 9 類を中心とした権利取得が可能とされている。

例えば、中河香一郎「メタバースと商標」では、『商標権は、いわゆる属地主義に基づき、国毎に権利が付与されるのが原則です。メタバースの世界では、多数のプラットフォームが次々と生まれている状況ですが、商標権はメタバースのプラットフォームに左右されることなく権利の効力が及ぶことになるため、戦略的な権利取得が重要です。この点、商標法ではニース国際分類により、メタバースで実現される仮想空間では、取引されるデジタルデータ関連の商品は第 9 類を中心とした権利取得が中心となり、仮想空間内のサービスは提供されるサービスの内容に応じて適切な区分での権利化が重要となると考えられます。』⁸⁵としている。

○仮想空間の商標権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間のコピーされた「椅子」の販売により、消費者に混同を生じさせるおそれがある場合、商標権侵害となると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 1 の「現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか」で参照されている文献と同様。

○仮想空間の「椅子」はトレードドレスとして登録できるか

仮想空間の「椅子」はトレードドレスの一般的な定義に該当するものとして登録可能とも考えられるが、他方、デジタル製品のみが存在しているような仮想空間の「椅子」には保護が及ばないと指摘する文献もある。

トレードドレスは製品の全体的な印象若しくは全体の外観であって、大きさ、形状、色や色の組み合わせ、質感、画像などのような特徴を含むとされている。

例えば、佐藤勝「米国連邦商標法、不正競争、登録商標及び未登録商標の保護 (§32、§43)」では、『米国商標法で特にトレードドレスについて直接定義を設けている訳ではないのですが、米国での多くの判例がトレードドレスの存在を肯定し、またトレードドレスに含まれると思われるものについての連邦登録も可能です。逆に定義がないためにトレードドレスとして数多くの類型があり、定義がそれほど明確ではないものを米国商標法第 43 条 (a) は登録商標と並行して保護しています。判例からは、トレードドレスは製品の全体的な印象若しくは全体の外観であって、大きさ、形状、色や色の組み合わせ、質感、画像、さらには或る販売技法のような特徴を含む (John H. Harland Co. v. Clarke Checks, Inc., 771 F.2d 966, 980 (11th Cir. 1983) ⁸⁶) と判示した例があります。』⁸⁷としている。

他方、トレードドレスによるデザインの保護は、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには及ばないと指摘している文献として、例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では『Dastar Corp. v. Twentieth Century Fox Film Corp., 539 U.S. 23 (2003)

⁸⁵ 中河香一郎「メタバースと商標」TMI 総合法律事務所 (2022 年 7 月 29 日)

<https://www.tmi.gr.jp/eyes/blog/2022/13766.html>

⁸⁶ <https://openjurist.org/711/f2d/966/john-harland-company-v-clarke-checks-inc>

⁸⁷ 佐藤勝「米国連邦商標法、不正競争、登録商標及び未登録商標の保護 (§32、§43)」(2019 年 5 月 15 日)
<https://www.tm106.jp/?p=18680>

〔ダスター判決〕⁸⁸により、米国商標法における「商品の出所」は有体的商品の製作者を指すものであると判示されている。よって、トレードドレスによるデザインの保護は、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには及ばないと解される。』⁸⁹としている。

- 仮想空間の「椅子」のトレードドレスの効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及び得るか

仮想空間の「椅子」のトレードドレスが認められるような場合、仮想空間のコピーされた「椅子」の販売により、仮想空間のトレードドレスとの間に混同が生じるかどうかについては、定まった解釈は確認できなかった。

なお、トレードドレスの法的救済としては、通常の商標の侵害事件と同じであるとされている。

例えば、佐藤勝「米国連邦商標法、不正競争、登録商標及び未登録商標の保護 (§32、§43)」では、『トレードドレスの法的救済としては、通常の商標の侵害事件と同じであって、差し止めでの救済 (injunctive relief) などの各救済を受けることが可能です。』⁹⁰としている。

(iii) 著作権法

- 仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」は実用品として考えられないので、著作物として保護されると解釈される。

- 仮想空間の著作権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の著作権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶと解釈される。

(iv) 特許法

- 仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか

仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があると解釈される。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、米国特許法第 101 条⁹¹の要件が満たされるか否かがポイントになり得る。

- 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか

特許権の効力は及び得ると解釈される。

⁸⁸ https://cyber.harvard.edu/people/tfisher/IP/2003_Dastar.pdf

⁸⁹ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」17 頁

⁹⁰ 佐藤勝「米国連邦商標法、不正競争、登録商標及び未登録商標の保護 (§32、§43)」(2019 年 5 月 15 日) <https://www.tm106.jp/?p=18680>

⁹¹ §101. Inventions patentable [Whoever invents or discovers any new and use-ful process, machine, manufacture, or composition of matter, or any new and useful improve-ment thereof, may obtain a patent therefor, sub-ject to the conditions and requirements of this title.]

(c) 仮想事例 2-B

(i) 意匠特許（特許法）

○仮想空間の「椅子」について意匠特許を登録できるか

物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインである仮想空間の「椅子」は意匠特許として登録できないが、物品に表示された状態での画像デザインの意匠特許として登録できると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか」で参照されている文献と同様。

○仮想空間の意匠特許の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間の意匠特許の保護対象が表示画面に表示される画像デザインの場合、現実空間で製造された「椅子」は画像デザインを表示できる物品ではないところ、仮想空間の意匠特許の効力は及ばない可能性がある。

表示画面に表示される画像デザインとして登録を受けた権利は画像デザインを表示することができる多様な物品や無体物であるソフトウェア等に及ぶとされている。

例えば、第 18 回産業構造審議会 知的財産政策部会 意匠制度小委員会の資料「諸外国の画像デザイン保護の現状」⁹²では、『表示画面に表示される画像デザインについては「物品に具現化されたもの」として登録を受けることができる。このような権利は画像デザインを表示することができる多様な物品や無体物であるソフトウェア等に及ぶことが考えられ、画像デザイン自体を保護対象とした場合と同様の広い権利範囲を有している可能性がある。』としている。

他方、表示画面に表示される画像デザインとして登録を受けた権利の効力が、その画像に表示されたデザインを現実再現した物品に及ぶかについて論じた文献等では確認できなかった。

(ii) 商標法

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第 9 類の商品として、例えば、「オンラインのバーチャル環境で再現された椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか」で参照されている文献と同様。

○仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

現実空間で製造された「椅子」の販売により、消費者に混同を生じさせるおそれがあるかどうかについては、定まった解釈は確認できなかった。

参照した文献は、仮想事例 1 の「現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか」で参照されている文献と同様。

○仮想空間の「椅子」はトレードドレスとして登録できるか

⁹² 特許庁第 18 回産業構造審議会知的財産政策部会意匠制度小委員会「諸外国の画像デザイン保護の現状」1 頁

仮想空間の「椅子」はトレードドレスの一般的な定義に該当するものとして登録可能とも考えられるが、他方、デジタル製品のみが存在しているような仮想空間の「椅子」には保護が及ばないと指摘する文献がある。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の「椅子」はトレードドレスとして登録できるか」で参照されている文献と同様。

- 仮想空間の「椅子」のトレードドレスの効力は現実空間で製造された「椅子」に及び得るか

仮想空間のトレードドレスと現実空間で製造された「椅子」の間に混同が生じ得るのかについて定まった解釈は確認できなかった。

参照した文献は、仮想事例 1 の「現実空間のトレードドレスの効力は仮想空間の「靴」に及ぶか」で参照されている文献と同様。

(iii) 著作権法

- 仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」は実用品として考えられないので、著作物として保護され得ると解釈される。

- 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

現実空間で製造された「椅子」は仮想空間の「椅子」の著作権の侵害となり得ると解釈される。

(iv) 特許法

- 仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか

仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があると解釈される。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、米国特許法第 101 条 の要件が満たされるか否かがポイントになり得る。

- 仮想空間の特許権の効力は現実空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の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、特許権の効力は及ばないと考えられる。

②問題となっている事例

仮想空間のビジネスに関し、米国において問題となっている裁判例が存在する。裁判例の概要については、「第 2 節. 仮想空間内のビジネスの状況」の「3. ビジネスで問題となっている例」を参照。

③法改正により保護範囲を拡大する場合の課題

法改正により仮想空間のビジネス、デジタルコンテンツの保護範囲を拡大する場合に想定される課題を指摘する文献は確認されなかった。

④議論、検討の状況

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、米国の法規の製造物要件（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。

コメント期間は2021年2月4日に終了し、2022年4月21日、米国特許商標庁は寄せられたパブリックコメントを要約したレポート⁹³を公開した。

複数の組織やグループがコメントを提出し、国際商標協会（INTA）や米国知的財産法協会（AIPLA）などの主要なIP利害関係者組織を含む圧倒的多数が、デザインがホログラフィックまたはその他の方法で物理デバイスから投影されたものであっても、「製造物」の適格要件を満たすことができるという立場をとっていた。

INTAとAIPLAの両方からのコメントは、ディスプレイパネルに表示されたイラストであることを必要とせず、§171の文言を変更する必要もなく、デジタル画像が意匠特許保護の対象となるべきであることを示している。

いくつかの反対意見が示されたが、意匠特許所有者および意匠特許実務者をメンバーとして含む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。

（2）欧州

①各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲

（a）仮想事例1

（i）意匠制度

○現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

- ・現実空間の「靴」の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶ可能性がある」と解釈される。
- ・さらに、仮に意匠権として登録していなくても、現実空間の「靴」の無登録共同体意匠の効力が発生し得るところ、その効力は仮想空間の「靴」に及ぶ可能性がある。

欧州の意匠権の効力は特定の物品との関係に限定されず、意匠類似の検討にあたり物品類似を問うことを要しないとされている。例えば、本山雅弘「欧州・ドイツにおけるデザイン保護の動向とわが国の意匠法への示唆」では、『欧州の意匠保護制度は、意匠権の効力範囲に物品の制約を設けていない。欧州の共同体意匠規則第36

⁹³ <https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/USPTO-Articles-of-Manufacture-April2022.pdf>

条 6 項⁹⁴は、共同体登録意匠の出願時に記載を要する物品が、意匠の保護範囲を制約しない旨を明文化する。欧州の意匠権の効力は特定の物品との関係に限定されず、ゆえに意匠類似の検討にあたり物品類似を問うことを要しない。』⁹⁵としている。

(ii) 商標制度

○現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

仮想空間の「靴」への商標「ASYA」、「A-KUTSU」の使用により、公衆において混同のおそれがある場合、現実空間の商標権の効力は及ぶ可能性があるとして解釈される（商標指令第 10 条第 2 項（b））ところ、混同のおそれの有無についての定まった解釈は確認できなかった。

商標の使用により、公衆において混同のおそれがある場合、商標権侵害となるとされている。例えば、茶園成樹「欧州商標法における商標の機能」では、『商標指令及び共同体商標規則の改正は 2015 年に成立した。改正された商標指令第 10 条第 1 項・第 2 項⁹⁶は、次のように規定している。なお、共同体商標規則が改正された欧州連合商標規則第 9 条第 1 項・第 2 項⁹⁷も同様の内容を定めている。

1. 商標の登録は、保有者に当該商標について排他的権利を付与する。
2. 登録商標の出願日又は優先日前に取得された保有者の権利を害することなく、当該登録商標の保有者は、次に掲げる場合に、その者の同意を得ていないすべての第三者が取引上、商品又は役務について標識を使用することを防止する権利を有する。
 - (a) 標識が商標と同一であり、商標が登録されている商品又は役務と同一の商品又は役務について使用されている場合。
 - (b) 標識が商標と同一又は類似であり、商標が登録されている商品又は役務と同一又は類似の商品又は役務について使用されており、公衆において混同のおそれがある場合。混同のおそれには、標識と商標との間における連想のおそれを含む。
 - (c) 標識が、商標が登録されている商品又は役務と同一、類似又は非類似の商品又は役務について使用されているかどうかを問わず、商標と同一又は類似であり、当該商標が加盟国において名声を得ており、標識の使用が正当な理由なく当該商標の識別性又は名声を不正に利用し又は害する場合。』⁹⁸としている。

(iii) 著作権制度

○現実空間の「靴」に著作権が生じるか

現実空間の「靴」が、（一般的な靴のデザインではなく）著者の個性の反映による知的創造の表現といえること等により、著作物として認められる場合であれば、著作権が生じ得ると解釈される。

著作権保護のために著作物であること、すなわち、著者の個性の反映による知的創造の表現が必要であるとされている。

⁹⁴ Article 36 Conditions with which applications must comply 6 [The information contained in the elements mentioned in paragraph 2 and in paragraph 3 (a) and (d) shall not affect the scope of protection of the design as such.]

⁹⁵ 本山雅弘「欧州・ドイツにおけるデザイン保護の同項とわが国の意匠法への示唆」（知財管理 2019Vol.69No.4）586 頁

⁹⁶ Article 10 Rights conferred by a trade mark; <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32015L2436>

⁹⁷ Article 9 Rights conferred by an EU trade mark; <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32017R1001>

⁹⁸ 茶園成樹「欧州商標法における商標の機能」パテント 2019Vol.72No.4（別冊 No.21）176-177 頁

例えば、白鳥綱重「「応用美術」と著作物性判断の潮流」では、『2019年9月の欧州司法裁判所判決⁹⁹による同判決は、デザインについては、意匠制度だけでなく著作権制度による保護もあり得るとしつつも、デザインに美的効果（主観的な感覚に拠る場合が多い）があるからといって直ちに著作権の保護が与えられるものではないとし、著作権保護のためには「著作物」であることが必要であるとした。すなわち、正確性及び客観性をもって特定できるのであるとともに、著者の個性の反映による知的創造の表現といえることが必要であると述べた。』¹⁰⁰としている。

○現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

現実空間の「靴」が著作物として認められる場合、現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及び得ると解釈される。

(iv) 不正競争防止制度

○仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当するか

・仮想空間の「靴」の販売により、購入者において商業的出所に關し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある（ドイツ不正競争防止法第4条第3項（a））。

・また、現実空間の「靴」のデザインが周知であり、仮想空間の「靴」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある（ドイツ不正競争防止法第4条第3項（b））。

ドイツ不正競争防止法第4条第3項（a）、（b）が適用される可能性がある。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、ドイツ不正競争防止法について、『不正競争防止法第4条第3項¹⁰¹は、競業者の「商品」又は役務の模倣を禁止しているが、ここに言う「商品」という文言は保護対象を有体物に制限しているものとは解されない。不正競争防止法第4条第3項（a）¹⁰²は、商業的出所に関する回避可能な欺罔からの保護の規定である。本条の適用においては、模倣デザインの流通がオリジナルのデザインの出所の責任に誤って帰せられていることが要される。オリジナルのデザインが周知であり、模倣デザインが独自性を欠いていることが明らかである場合又は事実から明らかにされる場合は、不正競争防止法第4条第3項（b）¹⁰³の適用も考えられる。』¹⁰⁴としている。

(v) 特許制度

○現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

⁹⁹ Judgment of 12 September 2019, Confemel v G-star Raw, C-683/17, ECLI:EU:C:2019:721; <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=F0BAFE9876733F45BC4D3F169FD2138A?text=&docid=217668&pageIndex=0&doclang=EN&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=1211403>

¹⁰⁰ 白鳥綱重「「応用美術」と著作物性判断の潮流」横浜法学第28巻第3号（2020年3月）283-284頁

¹⁰¹ Section 4 Protection of competitors 3 [offers goods or services which are replicas of goods or services of a competitor if said person.]

¹⁰² Section 4 Protection of competitors 3 a) [causes avoidable deception of the purchaser regarding their commercial origin]

¹⁰³ Section 4 Protection of competitors 3 b) [unreasonably exploits or impairs the assessment of the replicated goods or services]

¹⁰⁴ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」18頁

現実空間での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想空間で表現した場合、現実空間の特許権は仮想空間の「靴」に及ばないと解釈される。

現実空間での物理的存在を前提とする発明の特許権の効力について、当該特許権に係る物品を仮想空間において表現する行為は、当該特許権の「実施行為」に該当しないため、当該特許権の効力が及ばないと考えられる。

(b) 仮想事例 2-A

(i) 意匠制度

○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか

・有体物を伴わない無体的なデザインにまで保護が及ぶことから、仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できると解釈される。
・また、仮に意匠権として登録していなくても、無登録共同体意匠として保護されると解釈される。

有体物を伴わない無体的なデザインにまで保護が及ぶとされている。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『ドイツ意匠法においては、意匠法によるデザイン保護は無体的なものにも及び、さらに、EUIPO 及び CJEU もドイツ法のアプローチに倣い、デザインに対する抽象的で広範な保護を次元に関わらず及んでいる。無体的デザインの保護に関しては、物理的な製品がなければ意匠保護対象とならないとする“concrete view”と、デジタル製品のみ存在している場合でも意匠保護対象となるとする“abstract view”が対立するが、CJEU [Court of Justice of the European Union (欧州司法裁判所)] が後者の考え方を採用したことから¹⁰⁵、（例えばゲーム内アイテムのデザインなど）有体物を伴わない無体的なデザインにまで保護が及ぶといえる。』¹⁰⁶としている。

○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は特定の物品との関係に限定されず、類似の検討にあたり物品類似を問うことを要しないことから、当該意匠権は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶ可能性があるとして解釈される。

参照した文献は、仮想事例 1 の「現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか」で参照されている文献と同様。

(ii) 商標制度

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第 9 類の商品として、例えば、「ダウンロード可能なバーチャル椅子」を指定することで登録できると解釈される。

欧州連合知的財産庁 (EUIPO) は、バーチャル商品や NFT に関する出願件数が増

¹⁰⁵ Mikko Antikainen: Differences in Immaterial Details: Dimensional Conversion and Its Implications for Protecting Digital Designs Under EU Design Law, IIC 2021, 137; <https://link.springer.com/article/10.1007/s40319-020-01010-0>

¹⁰⁶ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」18 頁

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次のような考え方を明らかにした¹⁰⁷。

- ・『「バーチャル商品」は、デジタル・コンテンツや画像を取り扱うことから、第 9 類が適当と思われる。しかしながら、「バーチャル商品」の語それ自体、明確性及び正確性を欠いており、当該バーチャル商品と関連するコンテンツの情報を付記して明確に特定する必要がある。(例：「ダウンロード可能なバーチャル被服」)
- ・ニース分類第 12 版において、「NFT により認証されたダウンロード可能なデジタルファイル」は第 9 類に組み込まれる予定であり、NFT は、ブロックチェーンによって登録されたデジタル認証として取り扱われるが、認証されたデジタルアイテムとは別に存在するものである。EUIPO は、NFT の語自体を商品又は役務の表示として認めず、NFT 認証の対象となるデジタルアイテムを特定する必要がある。
- ・バーチャル商品や NFT に関する役務については、これまで同様、従来の役務の分類の考え方に従って判断する。』

○仮想空間の商標権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の商標「B-ISU」の指定商品は第 9 類であり、仮想空間のコピーされた「椅子」の指定商品は第 9 類と考えられているため、同一であることから、仮想空間の商標権は及ぶと解釈される。

参照した文献は、仮想事例 1 の「現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか」で参照されている文献と同様。

(iii) 著作権制度

○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」は、正確性及び客観性をもって特定できるとともに、著作者の個性の反映による知的創造の表現といえることにより著作物として認められる場合には、著作権が生じ得ると解釈される。

○仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の著作権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及び得ると解釈される。

(iv) 不正競争防止制度

○仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当するか

- ・仮想空間の「椅子」の販売により、購入者において商業的出所に關し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある（ドイツ不正競争防止法第 4 条第 3 項 (a) ）。
- ・仮想空間の「椅子」のデザインが周知であり、仮想空間のコピーされた「椅子」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある（ドイツ不正競争防止法第 4 条第 3 項 (b) ）。

¹⁰⁷ EUIPO 「Virtual goods, non-fungible tokens and the metaverse」(2022 年 6 月 23 日)

https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/news-newsflash/-/asset_publisher/JLOyNNwVxGDF/content/pt-virtual-goods-non-fungible-tokens-and-the-metaverse

参照した文献は、仮想事例 1 の「仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当するか」で参照されている文献と同様。

(v) 特許制度

○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか

仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があると解釈される。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、EPC 第 52 条 (2) ¹⁰⁸の規定に該当するか否かがポイントになり得る。

(a) 発見、科学の理論及び数学的方法

(b) 美的創造物

(c) 精神的な行為、遊戯又は事業活動の遂行に関する計画、法則又は方法並びにコンピューター・プログラム

(d) 情報の提示

○仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか

特許権の効力は及び得ると解釈される。

(c) 仮想事例 2-B

(i) 意匠制度

○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか

・有体物を伴わない無体的なデザインにまで保護が及ぶことから、仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できると解釈される。
・また、仮に意匠権として登録していなくても、無登録共同体意匠として保護されると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか」で参照されている文献と同様。

○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は特定の物品との関係に限定されず、類似の検討にあたり物品類似を問うことを要しないことから、当該意匠権は現実空間で製造された「椅子」に及ぶ可能性があると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか」で参照されている文献と同様。

(ii) 商標制度

¹⁰⁸ Article 52 Patentable inventions (2) [The following in particular shall not be regarded as inventions within the meaning of paragraph 1: (a) discoveries, scientific theories and mathematical methods; (b) aesthetic creations; (c) schemes, rules and methods for performing mental acts, playing games or doing business, and programs for computers; (d) presentations of information.]

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第9類の商品として、例えば、「ダウンロード可能なバーチャル椅子」を指定することで登録できると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか」で参照されている文献と同様。

○仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

現実空間で製造された「椅子」への商標「B-ISU」の使用により、公衆において混同のおそれがある場合、仮想空間の商標権の効力は及ぶ可能性があるとして解釈される（商標指令第 10 条第 2 項 (b) ）ところ、混同のおそれの有無についての定まった解釈は確認できなかった。

参照した文献は、仮想事例 1 の「現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか」で参照されている文献と同様。

(iii) 著作権制度

○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」は、正確性及び客観性をもって特定できるとともに、著作者の個性の反映による知的創造の表現といえることにより著作物として認められる場合には、著作物として保護され得ると解釈される。

○仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及び得ると解釈される。

(iv) 不正競争防止制度

○現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか

- ・現実空間で製造された「椅子」の販売により、購入者において商業的出所に關し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある（ドイツ不正競争防止法第 4 条第 3 項 (a) ）。
- ・仮想空間の「椅子」のデザインが周知であり、現実空間で製造された「椅子」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある（ドイツ不正競争防止法第 4 条第 3 項 (b) ）。

参照した文献は、仮想事例 1 の「仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当するか」で参照されている文献と同様。

(v) 特許制度

○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか

仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があるとして解釈される。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する

発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、EPC 第 52 条 (2) ¹⁰⁹の規定に該当するか否かがポイントになり得る。

- (a) 発見、科学の理論及び数学的方法
- (b) 美的創造物
- (c) 精神的な行為、遊戯又は事業活動の遂行に関する計画、法則又は方法並びにコンピューター・プログラム
- (d) 情報の提示

○仮想空間の特許権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の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、特許権の効力は及ばないと考えられる。

②問題となっている事例

仮想空間のビジネスに関し、欧州において問題となっている裁判例等の事例の存在は確認できなかった。

③法改正により保護範囲を拡大する場合の課題

法改正により仮想空間のビジネス、デジタルコンテンツの保護範囲を拡大する場合に想定される課題を指摘する文献は確認されなかった。

④議論、検討の状況

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（「①各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲」の「(b) 仮想事例 2-A」の「(ii) 商標制度」を参照。）を明らかにした。

欧州委員会は、2022 年 11 月 28 日に共同体意匠規則を改正する規則の提案¹¹⁰及び意匠の法的保護に関する指令の提案¹¹¹を採択し、同日から意見募集を開始した。規則及び指令の提案に仮想空間に関する特別の規定は無いが、規則及び指令における「製品」の定義の改正案として、製品が物理的な物体として具現化されているか、デジタル形式で具現化されているかを問わないことを明確化する提案などが含まれている。意見募集期間は 2023 年 1 月 31 日に終了し、寄せられた 47 件の意見が公開されている。

¹⁰⁹ Article 52 Patentable inventions (2) [The following in particular shall not be regarded as inventions within the meaning of paragraph 1: (a) discoveries, scientific theories and mathematical methods; (b) aesthetic creations; (c) schemes, rules and methods for performing mental acts, playing games or doing business, and programs for computers; (d) presentations of information.]

¹¹⁰ EC 「Proposal for a Regulation on Community designs」(2022 年 11 月 28 日) https://single-market-economy.ec.europa.eu/publications/proposal-regulation-community-designs_en

¹¹¹ EC 「Proposal for a Directive on the legal protection of designs (recast)」(2022 年 11 月 28 日) https://single-market-economy.ec.europa.eu/publications/proposal-directive-legal-protection-designs-recast_en

(3) 中国

①各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲

(a) 仮想事例 1

(i) 意匠（専利法）

○現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

専利法に規定の「製品」は有体物に限定されていないとされるが、無体的デザインは画像意匠に限定されているため、実質的には仮想空間の「靴」の保護は認められないとされる。仮想空間の「靴」の販売は専利法に規定の「実施行為」に該当するかについては定まった解釈は確認できなかった。

専利法第 2 条の「意匠」の定義規定において、意匠の対象となる「製品」は、有体物に限定されていないと解釈できるが、無体的デザインは画像意匠に限定されているため、実質的には無体的デザインの保護は認められないとされる。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『無体的なデザインとして、画像意匠の保護が認められているが、装飾的なデザインに保護が及ばないことから、ゲーム内アイテム等の装飾的かつデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには画像意匠の保護制度は活用し難いものと考えられる。

また、画像意匠に該当しないとすると、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインが通常の意匠として保護されるかが問題となるが、その点、保護されないという結論になると考えられる。理由は以下のとおりである。

専利法第 2 条¹¹²には「意匠」の定義規定があり、意匠とは、製品の全体又は一部の形状、模様又はその組み合わせ並びに色彩と形状、模様の組合せに対して行われる、優れた美観に富み、かつ工業上の応用に適した新たなデザインを指すとされている。ここにおける「製品」は、中国語の原文では「産品」となっており、有形なのか無形なのか問わず、産出するものであればこれに該当し、有体物に限定されているわけではないと解釈できることから、少なくとも本文の文言上はデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインであっても意匠専利による保護対象となると言えそうである。

しかしながら、知識財産局の専利審査指南（日本における特許庁の審査基準に相当する。）において、無体的デザインは先述の画像意匠に限定されているため、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインにつき出願を行っても知識財産局により拒絶されることになるため、実質的にはそのような無体的デザインの保護は認められないものと考えられる。』¹¹³としている。

なお、専利法第 11 条には、意匠専利の実施行為が「意匠専利権が付与された後、いかなる単位又は個人も、専利権者の許諾を受けずにその専利を実施してはならない。即ち生産経営を目的として、その意匠専利製品を製造、販売の申出、販売、輸

¹¹² 第 2 条「意匠とは、製品の全体又は一部の形状、模様又はその組み合わせ並びに色彩と形状、模様の組合せに対して行われる、優れた美観に富み、かつ工業上の応用に適した新たなデザインを指す。」

¹¹³ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」19 頁

入してはならない。」と規定されている。

(ii) 商標法

○現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか

仮想空間の「靴」への商標「ASYA」、「A-KUTSU」の使用により、容易に混同が生じている場合、現実空間の商標権の効力は及ぶ可能性がある」と解釈される（商標法第 57 条第 2 項）ところ、容易に混同が生じるかについての定まった解釈は確認できなかった。

商標の使用により、容易に混同を生じさせる場合、商標権侵害となるとされている。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『仮想空間における商標の使用であっても、商標法第 57 条に規定される行為（他人の登録商標と同一又は類似の商標を、当該他人の登録商標の指定商品・指定役務と同一又は類似のサービスに使用する等）を行った場合、商標権侵害となる。』¹¹⁴としている。

（参考）商標法第五十七条 次の各号に掲げる行為のいずれかに該当するときは、登録商標専用権を侵害する。

- （一）商標登録者の許諾を得ずに、同一の商品にその登録商標と同様の商標を使用すること。
- （二）商標登録者の許諾を得ずに、同一の商品にその登録商標と類似の商標を使用し、又は類似の商品にその登録商標と同一若しくは類似の商標を使用し、容易に混同を生じさせること。

(iii) 著作権法

○現実空間の「靴」に著作権が生じるか

現実空間の「靴」が応用美術著作物に該当する場合もあり得るが、応用美術著作物については、その実用性と芸術性を分けて考慮し、実用性の部分には著作権による保護を与えず、芸術性の部分に保護を与えている」と解釈されている。

応用美術著作物について、その実用性と芸術性と分けて考慮し、実用性の部分に著作権による保護を与えず、芸術性の部分に保護を与えているとされている。例えば、雷亜芸（Kelly LEI）「応用美術著作物の著作権による保護」では、『応用美術著作物について、裁判所は一般的にその実用性と芸術性と分けて考慮し、実用性の部分に著作権による保護を与えず、芸術性の部分に著作権法における「美術著作物」に関する規定を援引して保護を与えている。具体的な事案で、工業製品の外観が著作権による保護の対象に該当するか否かに対する認定の主な争点は、原告が主張する応用美術著作物が独創性を有するか否かにある。』¹¹⁵としている。

○現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

¹¹⁴ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」20 頁

¹¹⁵ 雷亜芸（Kelly LEI）「応用美術著作物の著作権による保護」LINDA からの IP ニュース 第 109 号（2018 年 3 月）p.3-4

現実空間の「靴」に著作権が生じるような場合、現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及び得ると解釈される。

(iv) 反不正競争法

○仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当するか

- ・A社の一定の影響のある現実空間の靴の名称「A-KUTSU」等と同一又は類似した標識を無断で使用し、靴「A-KUTSU」である又はA社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、不正競争行為（反不正競争法第6条（1））の対象となると解釈される。
- ・また、仮想空間の「靴」の販売により、現実空間の「靴」またはA社と特定の関係があると誤認させるに足る混同行為が認められる場合、不正競争行為（反不正競争法第6条（4））の対象となると解釈される。

反不正競争法第6条（1）では、他人の一定の影響のある商品の名称等と同一又は類似した標識を無断で使用するによって、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関連公衆に生じさせてはならないとされている。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『中国の反不正競争法第6条（1）は「他人の一定の影響のある商品の名称、包装、装飾等と同一又は類似した標識を無断で使用する」ことによって、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関連公衆に生じさせてはならないことを規定している。商標法における非登録著名商標の保護が同一又は類似の商品・役務にのみ及ぶのに対して、反不正競争法による著名な商品の名称・包装・装飾の保護は、商品・役務に関する保護の制約は無い¹¹⁶。』¹¹⁷としている。

また、他人の商品または他人と特定の関係があると誤認させるに足る混同行為が禁止対象となるとの一般条項が2017年の改正において新設されている。

例えば、中島敏「中国ビジネス Q&A 中国不正競争防止法の改正と実務への影響」では、『中国の反不正競争法第6条（4）に「他人の商品または他人と特定の関係があると誤認させるに足るその他の混同行為」が禁止対象となるとの一般条項を置きました。この条項が新設されたことによって、例えば、特定の商品または特定の企業と同一でなくとも、その商品または企業と関連のある商品、または企業であるとの誤認を生じる場合も、混同誤認行為に該当することとなり、本法の適用範囲が拡大したこととなります。』¹¹⁸としている。

(v) 専利法

○現実空間の専利権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

現実空間での物理的存在を前提とする発明に係る「靴」を仮想空間で表現した場

¹¹⁶ 冯晓青「未注册驰名商标保护及其制度完善（Research on the Justification of the Protection of Unregistered Well-known Trademarks and the Upgrade of System Thereof）」法学家 No.4（2012）
<http://www.wncyip.com/UploadFiles/20170725/20170725213828964.pdf>

¹¹⁷ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」37頁

¹¹⁸ 中島敏「中国ビジネス Q&A 中国不正競争防止法の改正と実務への影響」JC ECONOMIC JOURNAL7月号（2018年7月）

合、現実空間の専利権は仮想空間の「靴」に及ばないと解釈される。

現実空間での物理的存在を前提とする発明の専利権の効力について、当該専利権に係る物品を仮想空間において表現する行為は、専利法第 11 条に規定する侵害行為に該当しないため、当該専利権の効力が及ばないと考えられる。

(b) 仮想事例 2-A

(i) 意匠（専利法）

○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか

無体的なデザインとして、画像意匠の保護が認められているが、装飾的なデザインに保護が及ばないことから、仮想空間の「椅子」については画像意匠として意匠権を登録できないと解釈される。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『無体的なデザインとして、画像意匠の保護が認められているが、装飾的なデザインに保護が及ばないことから、ゲーム内アイテム等の装飾的かつ無体的デザインには画像意匠の保護制度は活用し難いものと考えられる（専利審査指南第 1 部分第 3 章 7.4 (11) ¹¹⁹で規定）。

また、画像意匠に該当しないとすると、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインが通常の意匠として保護されるかが問題となるが、その点、保護されないという結論になると考えられる。（略）

中国専利法第 2 条¹²⁰には「意匠」の定義規定があり、（略）ここにおける「製品」は、中国語の原文では「産品」となっており、有形なのか無形なのかに問わず、産出するものであればこれに該当し、有体物に限定されているわけではないと解釈できる（略）。しかしながら、知識財産局の専利審査指南（日本における特許庁の審査基準に相当する。）において、無体的デザインは先述の画像意匠に限定されているため、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインにつき出願を行なっても拒絶されることになるため、実質的にはそのような無体的デザインの保護は認められないものと考えられる。』¹²¹としている。

○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

そもそも仮想空間の「椅子」の意匠権が存在しない。

(ii) 商標法

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第 9 類の商品を指定することで登録できると解釈される。

¹¹⁹ 7.4 意匠専利権を付与しない場合 (11) 「製品に電気を入れた後で顯示する図案。例えば、デジタル時計のディスプレイで表示される図案、携帯電話のディスプレイで表示された図案、ソフトウェアのインターフェースなど。」

¹²⁰ 第 2 条「意匠とは、製品の全体又は一部の形状、模様又はその組合せ並びに色彩と形状、模様の組合せに対して行われる、優れた美観に富み、かつ工業上の応用に適した新たなデザインを指す。」

¹²¹ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和 3 年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」19-20 頁

○仮想空間の商標権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の商標「B-ISU」の指定商品は第9類であり、仮想空間のコピーされた「椅子」の指定商品は第9類と考えられているため、同一であることから、仮想空間の商標権は及び得ると解釈される。

参照した文献は、仮想事例1の「現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか」で参照されている文献と同様。

(iii) 著作権法

○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」は実用品として考えられないので、著作権が生じ得ると解釈される。

○仮想空間の著作権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の著作権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及び得ると解釈される。

(iv) 反不正競争法

○仮想空間のコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか

- ・B社の一定の影響力のある仮想空間の椅子の名称「B-ISU」等と同一又は類似した標識を無断で使用し、椅子「B-ISU」である又はB社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、不正競争行為（反不正競争法第6条（1））の対象となると解釈される。
- ・仮想空間のコピーされた「椅子」の販売により、仮想空間の「椅子」またはB社と特定の関係があると誤認させるに足る混同行為が認められる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある（反不正競争法第6条（4））。

参照した文献は、仮想事例1の「仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当するか」で参照されている文献と同様。

(v) 専利法

○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか

仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があるとして解釈される。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、以下の要件が満たされるか否かがポイントになり得る。

専利権を付与する発明及び実用新案は、実用性を具備しなければならないことが専利法第22条第1項¹²²に規定されている。また、実用性を具備しない主要なものについては、専利審査指南第2部分第5章3.4¹²³で次のように挙げられている。

3.2.1 再現性のないもの

3.2.2 自然法則に反するもの

¹²² https://www.jetro.go.jp/ext_images/world/asia/cn/ip/law/pdf/regulation/20210601_jp.pdf

¹²³ https://www.jetro.go.jp/ext_images/world/asia/cn/ip/law/pdf/section/20100201.pdf

- 3.2.3 唯一無二の自然条件を利用する製品
- 3.2.4 人体又は動物体に対する非治療目的の外科手術方法
- 3.2.5 極限状態における人体又は動物体の生理パラメータの測量方法
- 3.2.6 積極的な効果がないもの

○仮想空間の専利権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

特許権の効力は及び得ると解釈される。

(c) 仮想事例 2-B

(i) 意匠（専利法）

○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか

無体的なデザインとして、画像意匠の保護が認められているが、装飾的なデザインに保護が及ばないことから、仮想空間の「椅子」については画像意匠として意匠権を登録できないと解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか」で参照されている文献と同様。

○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

そもそも仮想空間の「椅子」の意匠権が存在しない。

(ii) 商標法

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第 9 類の商品を指定することで登録できると解釈される。

○仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

現実空間で製造された「椅子」への商標「B-ISU」の使用により、容易に混同が生じている場合、仮想空間の商標権の効力は及ぶ可能性があるとして解釈される（商標法第 57 条第 2 項）ところ、混同が生じるかについての定まった解釈は確認できなかった。

参照した文献は、仮想事例 1 の「現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか」で参照されている文献と同様。

(iii) 著作権法

○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」は実用品として考えられないので、著作権が生じ得ると解釈される。

○仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及び得ると解釈される。

(iv) 反不正競争法

○現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか

- ・ B 社の一定の影響力のある仮想空間の椅子の名称「B-ISU」と同一又は類似した標識を無断で使用し、椅子「B-ISU」である又は B 社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、不正競争行為（反不正競争法第 6 条（1））の対象となる可能性がある。
- ・ 現実空間で製造された「椅子」の販売により、仮想空間の「椅子」または B 社と特定の関係があると誤認させるに足る混同行為が認められる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある（反不正競争法第 6 条（4））。

参照した文献は、仮想事例 1 の「仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当するか」で参照されている文献と同様。

(v) 専利法

○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか

仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があると考えられる。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある（関連規定は仮想事例 2-A の「仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか」を参照。）。

○仮想空間の専利権の効力は現実空間の「椅子」に及ぶか

仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の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、特許権の効力は及ばないと考えられる。

②問題となっている事例

仮想空間のビジネスに関し、NFT に関する著作権侵害訴訟の事例「(2022) 浙 0192 民初 1008 号判決 著作権侵害請求事件」が存在する。¹²⁴

原告は、被告が開発したプラットフォームにおいてユーザが「胖虎打疫苗（太った虎のワクチン接種）」NFT を作成、販売していることを発見し、当該作品は、原告の創造した本件キャラクター著作物と一致することから、著作権侵害を理由に浙江省杭州市中级人民法院に提訴した。

被告は、自らはプラットフォーム事業者にとらず、本件 NFT はユーザにアップロードされたものであることから、責任を負わないと反論した。

裁判所は、原告を支持し、プラットフォーム事業者は著作権侵害の寄与責任を負うと判断した。

③法改正により保護範囲を拡大する場合の課題

法改正により仮想空間のビジネス、デジタルコンテンツの保護範囲を拡大する場合に想

¹²⁴ <https://www.tmi.gr.jp/eyes/blog/2022/13810.html>

定される課題を指摘する文献は確認されなかった。

④議論、検討の状況

仮想空間における知的財産の保護に関して、中国において何らかの法改正又はガイドライン制定等に向けた議論・検討等が行われていることを示す事実は確認されなかった。

（４）韓国

①各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲

（a）仮想事例 1

（i）デザイン保護法

○現実空間のデザイン権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

仮想空間の「靴」の販売はデザイン保護法第 2 条第 7 号イで規定されている意匠権の実施行為には該当しないため、現実空間の「靴」の意匠権の効力は及ばない可能性が高いと解釈される。

デザイン保護法第 2 条第 7 号イには意匠権の実施行為として「デザインの対象が物品（画像は除く）である場合、その物品を生産・使用・譲渡・貸与・輸出または輸入したり、その物品を譲渡または貸与するために請約（譲渡や貸与のための展示を含む。以下同じ）する行為」と規定されている。

（ii）商標法

○現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか

現実空間の「靴」と仮想空間の「靴」は原則として互いに類似していない商品とみなされるため、現実空間の商標権の効力は及ばない可能性が高いと解釈される。

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て「仮想商品の審査指針」を設け、2022 年 7 月 14 日から施行した。

これによれば、『仮想商品と現実商品は原則として互いに類似していない商品とみなして審査することになる。仮想商品は、現実商品の名称や主要な外見などの一部の要素を含めて表現しているため類似の商品であるという一部の主張があるが、仮想商品と現実商品は使用目的や販売経路などが異なるため、原則として消費者が混同する可能性は低いとみなす。ただし、有名商標等に類似している商標が出願された場合、当該有名商標等と混同する可能性があるかどうかなどを審査することになる。』¹²⁵

（iii）著作権法

○現実空間の「靴」に著作権が生じるか

¹²⁵ JETRO 韓国知的財産ニュース「韓国特許庁、仮想商品の認定範囲および類否判断に関する指針を作成・施行」2022 年 7 月 13 日 <https://www.jetro.go.jp/world/asia/kr/ip/ipnews/2022/220713.html>

現実空間の「靴」は、著作権法第2条第15号の保護対象となる応用美術著作物の定義（物品に同一の形状で複製できる美術著作物であって、その応用された物品と区別して独自性を認めることができるものをいい、デザイン等を含む）を満たさない場合には、著作物として認められず、著作権は生じないと解釈される。

著作権法第2条第15号の定義を満たす応用美術著作物だけが著作権法の保護対象になるとされている。

例えば、金峻河「韓国におけるデザインの保護」では、『著作権法での応用美術著作物の定義上、応用美術著作物は、物品に同一の形状で複製でき（複製可能性）、物品と区別される独自性を認めることができる（分離可能性）という要件を満たすことが必要である。複製可能性とは、美術著作物のうち一つしか製造できないものは応用美術著作物に該当せず、大量生産が可能な物品に同一形状で複製できることを意味する。分離可能性とは、応用美術著作物のデザインが、複製可能な物品に使用されている場合に、当該物品の機能的側面と物理的又は概念的に分離されて認識できるものであることを意味する。』¹²⁶としている。

○現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか

現実空間の「靴」に著作権が生じるような場合、現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及び得ると解釈される。

(iv) 不正競争防止法

○仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか

・A社の商標「ASYA」、現実空間の靴「A-KUTSU」などが広く認識され、それらを仮想空間の「靴」に使用して販売することにより、現実空間の「靴」またはA社の営業と混同が生じる場合、不正競争行為（不正競争防止法第2条第1号イまたはロ）の対象となると解釈される。

・商品形態模倣の規定（不正競争防止法第2条第1号リ）では、無体的デザインは保護されないことから、仮想空間の「靴」の販売は不正競争行為（不正競争防止法第2条第1号リ）の対象とならないと解釈される。

・仮想空間の「靴」の販売により、A社の成果が冒用され、A社に経済的利益の侵害が生じた場合、不正競争行為（不正競争防止法第2条第1号ワ）の対象となると解釈される。

不正競争防止法第2条第1号イ、ロは、国内で広く認識された他人の商品・営業の標識と同一又は類似の標識の使用等による、イ．商品の混同行為、ロ．営業の混同行為を規制している。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『著名な商標は商標法における商標登録がなされておらずとも、不正競争防止法第2条第1号イロハ¹²⁷により侵害が禁止されている

¹²⁶ 金峻河「韓国におけるデザインの保護」デザイン学研究特集号（2017Vol.15-2）77-78頁

¹²⁷ 第2条（定義）

イ「国内に広く認識されている他人の氏名、商号、商標、商品の容器・包装、その他の他人の商品であることを表示した標識と同一若しくは類似のものを使用し、又はこのようなものを使用した商品を販売・頒布若しくは輸入・輸出して、他人の商品と混同を生じさせる行為」

とされている¹²⁸。不正競争防止法第2条第1号イないしハはそれぞれ、国内において広く認識された他人の商品・営業の標識と同一又は類似の標識の使用等による、イ．商品の混同行為、ロ．営業の混同行為、ハ．当該他人の標識の識別力や名声を損傷する行為を規制している。ここにおける「国内において広く認識された」の意義は、立法趣旨とその立法過程に照らし、「周知の程度を超え著名の程度に至っていること」を意味するとされている¹²⁹。非登録の商標について不正競争防止法により保護が認められた裁判例としては、ソウル東部地方裁判所 2004 年 2 月 12 日宣告 2000 歌合戦 1820 判決が存在する。』¹³⁰としている。

他方、韓国不正競争防止法第2条第1号リ（商品形態模倣）の規定ではデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護は不可能であるとされている。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『韓国不正競争防止法第2条第1号リ¹³¹は商品形態模倣を禁止する規定であり、保護対象を「商品」と規定しているが、当該文言の解釈として、韓国特許庁の資料である「企業が知っておくべき商品形態模倣対応ガイドライン」では、当該文言は有体物を指す旨の言及があり、さらに「商品」に無体物をも含むと解釈できるか否かについて判断した裁判例は存在せず、また「商品」の解釈を「無体物」に拡大解釈すべきという学説上の議論も今のところ確認されていない。よって、韓国不正競争防止法第2条第1号リすなわち商品形態模倣の規定ではデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護は不可能である。』¹³²としている。

また、成果冒用行為をより一般的な規定で禁止する韓国不正競争防止法第2条第1号ワは、無体的デザインの保護に活用され得るとされている。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『成果冒用行為をより一般的な規定で禁止する韓国不正競争防止法第2条第1号ワ¹³³は、単に「成果」を利用して経済的利益の侵害が生じれば足り、そこでは成果が有体物であるか無体物であるかが問題とされていないことから、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護に本

ロ「国内に広く認識された他人の氏名・商号・標章その他他人の営業であることを表示する標識（商品販売・サービス提供方法または看板・外観・室内装飾等、営業提供場所の全体的な外観を含む）と同一であったり類似したものを使用して、他人の営業上の施設または活動と混同させる行為」

ハ「イ目またはロ目混同させる行為の外に非商業的使用など、大統領令で定める正当な理由なしに国内に広く認識された他人の氏名・商号・商標・商品の容器・包装その他他人の商品または営業であることを表示した標識（他人の営業であることを表示する標識に関しては商品販売・サービス提供方法または看板・外観・室内装飾等営業提供場所の全体的な外観を含む）と同一であったり類似したものを使用したり、このようなものを使用した商品を販売・頒布または輸入・輸出して、他人の標識の識別力や名声を損傷する行為。」

¹²⁸ Legal Considerations on “distinctiveness” and “Protection of well-known Trademarks” (05/2019, Lee) [“사용에 의한 식별력”과 “주지저명상표의 보호”에 관한 법적 고찰]

¹²⁹ 最高裁 2004 5.14.宣告 2002（だ）13782 判決

¹³⁰ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」41-42 頁

¹³¹ 第2条（定義）1リ「他人が製作した商品の形態（形状・模様・色彩・光沢又はこれらを結合したものをいい、試作品又は商品紹介書上の形態を含む。以下同じ）を模倣した商品を譲渡・貸渡し若しくはこのための展示をし、又は輸入・輸出する行為。」

¹³² 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」22 頁

¹³³ 第2条（定義）1ワ「その他他人の相当な投資や努力によって作られた成果等を公正な商取引慣行や競争秩序に反する方法で自らの営業のために無断使用することにより他人の経済的利益を侵害する行為」

規定が活用され得るといえる。』¹³⁴としている。

(v) 特許法

○現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか

現実空間での物理的存在を前提とする発明に係る「靴」を仮想空間で表現した場合、当該発明の特許権は仮想空間の「靴」に及ばないと解釈される。

現実空間での物理的存在を前提とする発明の特許権の効力について、当該特許権に係る物品を仮想空間において表現する行為は、当該特許権の「実施」（特許法第2条第3項）に該当しないため、当該特許権の効力は及ばないと考えられる。

(b) 仮想事例 2-A

(i) デザイン保護法

○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか

デザイン保護法において、意匠権の対象には「物品」、「画像」、「字体」の意匠が含まれるところ、「物品」は有体物を指すものと解されており、「画像」は電子的画像の中でも機器の操作または機能発揮のために用いられるものに限られ、装飾的なデザインには保護が及ばないことから、仮想空間の「椅子」については意匠権を登録できないと解釈される。

「物品」は有体物を指しており、無体的デザインには保護が及ばないとされ、機器の操作または機能発揮のために用いられるものではない装飾的なデザインには画像デザインの保護も及ばないとされている。

例えば、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」では、『2021年10月21日に施行となる改正デザイン保護法では、意匠権の対象となるデザインとして新たにデザイン保護法第2条第2の2号¹³⁵に「画像」を定義しており、デジタル技術または電子的方式で表現される図形・記号等としている。しかし画像意匠は、電子的画像の中でも機器の操作または機能発揮のために用いられるものに限られるとされており、装飾的なデザインには保護が及ばないことから、ゲーム内アイテム等の装飾的要素が主であるような無体的デザインの保護には本規定は活用し難いものと考えられる。また、無体的デザインが画像意匠に該当しない場合であっても意匠法の保護が及ぶかについては、現在においても「画像」、「字体」に該当しない「物品」は依然として有体物を指しており、無体的デザインには保護が及ばないものと考えられる。』¹³⁶としている。

○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか

そもそも仮想空間の「椅子」の意匠権が存在しない。

¹³⁴ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」22頁

¹³⁵ 第2条（定義）2の2「画像」とは、デジタル技術または電子的方式で表現される図形・記号等〔器機に操作に利用されたり機能が発揮されることに限定し、画像の部分を含む〕をいう。」

¹³⁶ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」21頁

(ii) 商標法

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第 9 類の商品として、例えば、「ダウンロードできる画像ファイル（仮想椅子）」や「仮想椅子」を指定することで登録できると解釈される。

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 日から施行した。

これによれば、仮想商品と現実商品は原則として互いに類似していない商品とみなして審査することになる。従来は「ダウンロードできる画像ファイル（仮想衣類）」や「仮想衣類が記録されているコンピュータプログラム（仮想商品）」などの形式のみ商品名称として認められたが、今後は「仮想衣類」や「仮想履物」などの「仮想＋現実商品」の形になっている名称も認め、出願人の商品名称の選択の範囲を拡大した。なお、「仮想商品」という名称そのものは、商品の範囲が曖昧で商標権紛争が発生する余地があり、商品名称としては認められない。

今回の審査指針では、従来、仮想商品を画像ファイルまたはコンピュータプログラムと類似した商品に分類していたものを、画像ファイル等とは区別される別の商品群に分類し、仮想商品も現実商品の性質を反映して細部的に区分することにした。これにより、商標選択の範囲が過度に縮小する問題点を解消し、仮想空間での商標紛争の発生を防止する。¹³⁷

○仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の商標「B-ISU」の指定商品は第 9 類であり、仮想空間のコピーされた「椅子」の指定商品は第 9 類と考えられているため、同一であることから、仮想空間の商標権は及ぶと解釈される。

(iii) 著作権法

○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」は実用品として考えられないので、著作権が生じ得ると解釈される。

○仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の著作権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及び得ると解釈される。

(iv) 不正競争防止法

○仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか

・仮想空間の椅子「B-ISU」などが広く認識され、それらを仮想空間の「椅子」に使用して販売することにより、仮想空間の「椅子」または B 社の営業と混同が生じる場合、不正競争行為（不正競争防止法第 2 条第 1 号イまたはロ）の対象とな

¹³⁷ JETRO 韓国知的財産ニュース「韓国特許庁、仮想商品の認定範囲および類否判断に関する指針を作成・施行」2022 年 7 月 13 日 <https://www.jetro.go.jp/world/asia/kr/ip/ipnews/2022/220713.html>

ると解釈される。

・商品形態模倣の規定（不正競争防止法第2条第1号リ）では無体的デザインは保護できないことから、仮想空間の「椅子」の販売は不正競争行為（不正競争防止法第2条第1号リ）の対象とならないと解釈される。

・仮想空間の「椅子」の販売により、B社の成果が冒用され、B社に経済的利益の侵害が生じた場合、不正競争行為（不正競争防止法第2条第1号ワ）の対象となると解釈される。

参照した文献は、仮想事例1の「仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当するか」で参照されている文献と同様。

(v) 特許法

○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか

仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があるとして解釈される。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、当該発明が特許法第2条第1項で規定された発明に該当するか否かがポイントになり得る。

○仮想空間の特許権の効力は仮想空間のコピーされた「椅子」に及ぶか

特許権の効力は及び得ると解釈される。

(c) 仮想事例 2-B

(i) デザイン保護法

○仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか

デザイン保護法において、意匠権の対象には「物品」、「画像」、「字体」の意匠が含まれるところ、「物品」は有体物を指すものと解されており、画像は電子的画像の中でも機器の操作または機能発揮のために用いられるものに限られ、装飾的なデザインには保護が及ばないことから、仮想空間の「椅子」については意匠登録できないと解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか」で参照されている文献と同様。

○仮想空間の「椅子」の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

そもそも仮想空間の「椅子」の意匠権が存在しない。

(ii) 商標法

○仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか

仮想空間の商標「B-ISU」は、第9類の商品として、例えば、「ダウンロードできる画像ファイル（仮想椅子）」や「仮想椅子」を指定することで登録できると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 2-A の「仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか」で

参照されている文献と同様。

○仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」と現実空間の「椅子」は原則として互いに類似していない商品とみなされるため、仮想空間の商標権の効力は及ばない可能性が高いと解釈される。

参照した文献は、仮想事例 1 の「現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか」で参照されている文献と同様。

(iii) 著作権法

○仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか

仮想空間の「椅子」は実用品として考えられないので、著作権が生じ得ると解釈される。

○仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間の「椅子」の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及び得ると解釈される。

(iv) 不正競争防止法

○現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか

- ・仮想空間の椅子「B-ISU」などが広く認識され、それらを現実空間の「椅子」に使用して販売することにより、仮想空間の「椅子」または B 社の営業と混同が生じる場合、不正競争行為（不正競争防止法第 2 条第 1 号イまたはロ）の対象となると解釈される。
- ・商品形態模倣の規定（不正競争防止法第 2 条第 1 号リ）では無体的デザインは保護できないことから、現実空間の「椅子」の販売は不正競争行為（不正競争防止法第 2 条第 1 号リ）の対象とならないと解釈される。
- ・現実空間の「椅子」の販売により、B 社の成果が冒用され、B 社に経済的利益の侵害が生じた場合、不正競争行為（不正競争防止法第 2 条第 1 号ワ）の対象となると解釈される。

参照した文献は、仮想事例 1 の「仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当するか」で参照されている文献と同様。

(v) 特許法

○仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造について権利を取得できるか

仮想空間の椅子の構造に関する発明について特許を取得できる可能性があると解釈される。

出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の構造に関する発明について特許権を取得できる可能性がある。この場合、当該発明が特許法第 2 条第 1 項で規定された発明に該当するか否かがポイントになり得る。

○仮想空間の特許権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか

仮想空間でのみ利用可能な「椅子」の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、特許権の効力は及ばないと考えられる。

②問題となっている事例

仮想空間のビジネスに関し、韓国において問題となっている裁判例等の事例の存在は確認できなかった。

③法改正により保護範囲を拡大する場合の課題

デザイン保護法による保護範囲の拡大について、学説「Analysis on the Design Protection Act for Creative Designs based on the 4th Industrial Revolution (12/2018,KIPO)」に、第4次産業革命に際して現れる様々なデザインの保護のため、有体物を想定した保護対象に関する要件を緩和する方向でデザイン保護法の改正が推し進めるべきとの見解が論じられている¹³⁸が、保護範囲を拡大する場合の課題について示唆はされていなかった。

④議論、検討の状況

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。（「①各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲」の「(b) 仮想事例 2-A」の「(ii) 商標法」を参照。）

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。¹³⁹

2. 各法で保護される対象、保護が及ばない対象、権利制限／適用除外／効力が及ばないとされる範囲に関する国際比較

以上の調査で得られた結果に基づいて、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、各国の知的財産各法（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）での保護の状況を以下の表に整理した。

以下の表において、①は、現実空間の権利対象物の保護（現実空間における権利の効力は仮想空間に及び得るか）、②は、仮想空間のデジタルコンテンツの保護について示し、②のAは、仮想空間における権利を取得できるか、②のBは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について示している。

なお、不正競争防止法については、①は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（周知表示混同惹起行為、著名表示冒用行為、商品形態模倣行為）に該当するか、②は仮想空間／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行為（周知表示混同惹起行為、著名表示冒用行為、商品形態模倣行為）に該当するかを示している。

¹³⁸ 株式会社エヌ・ティ・ティ・データ経営研究所「令和3年度産業経済研究委託事業（海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査）調査報告書」21頁

¹³⁹ JETRO 韓国知的財産ニュース「韓国特許庁、「非代替性トークン（NFT）含む知的財産」の青写真描く」（2022年1月18日）<https://www.jetro.go.jp/world/asia/kr/ip/ipnews/2022/220118a.html>

	日本	米国	欧州	中国	韓国
意匠制度	①仮想空間に及ばない可能性が高い。 ②A.登録できない。 B.意匠権に基づく権利主張はできない。	①定まった解釈がない。 ②A.物品から離れた画像デザイン単体では登録できない。他方、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。 B・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。	①仮想空間に及ぶ可能性がある。 ②A.登録できる。 B.仮想空間／現実空間に及ぶ可能性がある。	①定まった解釈がない。 ②A.登録できない。 B.意匠権に基づく権利主張はできない。	①仮想空間に及ばない可能性が高い。 ②A.登録できない。 B.意匠権に基づく権利主張はできない。
商標制度	①仮想空間に及ばない可能性が高い。 ②A.登録できる。 B・仮想空間に及ぶ。 ・現実空間に及ばない可能性が高い。	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。 ②A.登録できる。 B・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。	①混同のおそれがある場合、仮想空間に及び得る。 ②A.登録できる。 B・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	①混同を生じさせる場合、仮想空間に及び得る。 ②A.登録できる B・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。	①仮想空間に及ばない可能性が高い。 ②A.登録できる B・仮想空間に及ぶ ・現実空間に及ばない可能性が高い。

	日本	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。 ② A. 著作物として認められ得る。 B. 仮想空間／現実空間に及び得る。	① 著作物として認められる場合、仮想空間に及び得る。 ② A. 著作物として認められ得る。 B. 仮想空間／現実空間に及び得る。	① 著作物として認められる場合、仮想空間に及び得る。 ② A. 著作物として認められ得る。 B. 仮想空間／現実空間に及び得る。	① 著作物として認められる場合、仮想空間に及び得る。 ② A. 著作物として認められ得る。 B. 仮想空間／現実空間に及び得る。	① 著作物として認められる場合、仮想空間に及び得る。 ② A. 著作物として認められ得る。 B. 仮想空間／現実空間に及び得る。
不正競争防止制度	① ・商品等表示が周知、出所混同が生じる場合、第2条第1項第1号に該当し得る。 ・商品等表示が著名の場合、第2号に該当し得る。 ・第3号の適用について定まった解釈は存在しない。 ② (仮想空間／現実空間の行為について) ・商品等表示が周知、出所混同が生じる場合、第1号に該当し得る。 ・商品等表示が著名の場合、第2号に該当し得る。 ・第3号の適用について定まった解釈は存在しない。	※不正競争防止法に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 ① ・商業的出所に關し、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。 ② (仮想空間／現実空間の行為について) ・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。	① 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。 ② 仮想空間／現実空間の行為について、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。	① ・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 (仮想空間／現実空間の行為について) ・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。

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

第2章. ヒアリング調査

本調査研究では、仮想空間に関する知的財産の保護の状況、課題、ニーズ等について具体的な意見を把握するために、ヒアリング調査を実施した。

以下は、その調査結果である。

第1節. 国内ヒアリング調査

図表 3-図表 5 に示す参考資料に基づいて、以下の項目について、ヒアリング調査を行った。なお、図表 3-図表 5 はヒアリング調査の実施前に作成した資料であることから、内容には「第2章 第3節. 国内調査」の内容と異なる点が存在する。

1. 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について
 - ・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（例えば、プラットフォームとしての仮想空間の提供、仮想空間上でのサービス提供等）
 - ・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
 - ・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
2. 仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて
 - (1) 仮想事例 1
 - ① 知的財産の保護の状況について
 - ② 知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について
 - ③ 仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について
 - ④ 仮想事例 1 のバリエーションについて
 - (2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B
 - ① 知的財産の保護の状況について
 - ② 知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について
 - ③ 仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について
 - ④ 仮想事例 2-B のバリエーションについて
 - (3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて
 - (4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について
3. 仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について
 - (1) 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ムの責任について
 - ② プラットフォーマーの責任が生じると考える場合、その法的根拠について
 - ③ プラットフォーマーの責任が生じないと考える場合、その理由について
 - (2) 越境取引における法の適用について
 - 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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて
 - ② 越境取引に関するビジネス上の課題等について
 - ③ 課題がある場合に、望ましい解決手段について
 - (3) 複数の仮想空間に跨がった権利やライセンスの効力範囲について

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">① 複数の仮想空間に跨がった権利やライセンスの効力について② 複数の仮想空間に跨がった権利等に関するビジネス上の課題等について③ 課題がある場合に、望ましい解決手段について |
|--|

1. 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について

(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

- | |
|---|
| <p>○サービス提供者に属する企業からは、以下のようなビジネスの内容が回答された。</p> <ul style="list-style-type: none">・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・バーチャル空間でのコミュニケーションを提供するサービス・デジタルツイン事業・マーケティング・メタバース参入支援・VTuber の支援・ゲーム事業 <p>○アプリケーションプラットフォーマーに属する企業からは、以下のようなビジネスの内容が回答された。</p> <ul style="list-style-type: none">・プラットフォームを利用したサービス・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 <p>○商用化に至っているビジネスを実施していない企業においても、様々な可能性を検討しており、オンラインファンコミュニティを設ける実証実験を実施中という回答があった。</p> |
|---|

(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

- | |
|---|
| <p>○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に関する課題として以下のような回答があった。</p> <ul style="list-style-type: none">・現実の商品を模倣した NFT 商品について意匠・著作権で保護が難しいため、どのように対応するか・ビジネスに即した商標出願の範囲（国、指定商品役務など）・侵害で適用される法律はどこの国になるか・現実を仮想空間で再現する場合、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、権利者からのクレーム、及び多数の権利者との権利処理の発生をおそれ、安全サイドで考えて無難な形とする可能性がある。・現実を仮想空間で再現する場合の「写り込み（著作権法第 30 条の 2）」に関する諸問題・海外に展開する際の各国の法による保護の不明確性（仮想空間では保護がどの範囲でされるかが明確になっていない）・複数の仮想空間が繋がるオープンメタバースへの対応（例えば、インター |
|---|

- フェース、標準化)
- ・プラットフォームにおけるユーザの行為をどこまで認めるか
- ・アバターの権利帰属及び権利侵害

(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

○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具体的な内容について以下のような規定を設けている旨の回答があった。

- ・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）

また、既存のプラットフォームに準じて規約を設定している旨の回答があった。

2. 仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて

(1) 仮想事例 1

図表 3 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 1）

仮想事例1に関する各法の解釈例				
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
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・仮想の「靴」は意匠に該当し得るか ⇒本件の仮想の「靴」は、操作画像・表示画像(2条1項)に該当しないため、意匠に該当し得ない ・仮想の「靴」の物品は登録意匠の物品と同一・類似であるか ⇒仮想における仮想の「靴」の使用は現実の「靴」と物品の性質、目的、用途、使用態様が異なるため、同一・類似とならない ・仮想の「靴」の形態は登録意匠の形態と同一・類似であるか ⇒仮想の「靴」は3DCGモデルであり、現実の「靴」の形態とは異なるため、同一・類似とならない ・仮想の「靴」の販売は現実の登録意匠の実施に該当するか(2条) ⇒仮想の「靴」は3DCGモデルであり、現実の「靴」の実施(製造、使用、譲渡等)とは異なるため、実施に該当しない	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・仮想の「靴」は現実の登録商標の指定商品と同一であるか ⇒現実の指定商品は第25類であり、仮想の「靴」の指定商品は第9類【オンラインのバーチャル環境で使用される靴に関するコンピュータプログラム】と考えられている（仮想事例2-Aに 関する論点を参照）ため、同一ではない ・仮想の「靴」は現実の登録商標の指定商品と類似であるか ⇒現実の「靴」と仮想の「靴」は性質も効能も用途も全く異なり、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 ・商標の「使用」(2条3項)に該当し得るか ⇒電気通信回線を通じて提供する行為(2条3項2号)に該当するかは議論がある ・商標的使用であるか(26条1項6号) ⇒登録商標の持つ自己識別力・出所表示機能を利用する使用ではない場合には、商標的使用ではない可能性がある	現実空間の「靴」に著作権が生じるか ・現実の「靴」は著作物として認められるか ⇒現実の「靴」は実用品であり、著作物として認められない可能性がある 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ⇒そもそも著作権が存在しない可能性がある。仮に著作権が認められるような場合には、複製権(21条)、翻案権(27条)、公衆送信権(23条)の侵害となりうる	仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか(2条1項1号・2号・3号) ・仮想の「靴」が「商品」に該当するか ⇒「商品」には無体物も含まれる可能性がある ・仮想の「靴」の販売により出所の混同が生じているか(1号) ⇒A社がアイテムを仮想で販売していない場合、出所の混同は生じない可能性がある。なお、現実の商品等表示が著名である場合は混同が生じなくても2号の対象となりうる。 ・仮想の「靴」は現実の「靴」の形態を模倣していると言えるか(3号) ⇒現実の「靴」の形態と、仮想の「靴」の形状は実質的に同一と言えるかについて議論がある ・仮想の「靴」を販売する行為は3号の不正競争に該当する行為類型と言えるか ⇒3号には電気通信回線を通じて提供する行為が明記されていないため、言えるかについて議論がある。 ・A社は営業上の利益を侵害されたと言えるか(3条1項) ⇒現実の「靴」と仮想の「靴」の市場が競合していない場合、A社が営業上の利益を侵害されたと言えるかについて議論がある	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・特許発明に係る現実の「靴」の構造を仮想の「靴」で表現することは、特許権侵害となるか ⇒現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想で表現した場合、保護は及ばない

※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

<有識者回答>

- ・意匠は物品について成立するのが基本であり、画像については操作画像、表

示画像と立法したわけですから、現行法ですと意匠（による保護）は難しいと感じます。〔有識者 1〕

- ・資料に記載の解釈例のとおりだと思いますし、侵害も生じないだろうと思います。〔有識者 2〕
- ・現在の通説的な考えですと、資料の解釈例の全てについて、そうであろうと考えます。私見を加えるならば、特に仮想空間で 3DCG モデルのアイテムをどう利用するかですけれども、例えば、デジタルの靴をアバターの足に実際に装着するようなことを考えている場合には、意匠に該当しない点はどうしようもないとしても、物品の同一・類似、特に形態の同一・類似だけは乗り越え得るのかなと思います。ただ、他の論点で乗り越えられない以上は、意匠権では保護されないという結論に変わりはないので、解釈例の結論、ロジックに同意します。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・現行の意匠法では仮想空間まで現実の物品の意匠権が及ぶわけではないということを理解していますので、意匠法又は他の法で何らかの対策が必要と思われます。現実空間のデザインを模倣したような仮想空間でのデータ販売のようなものを意匠権では取り締まることができないと認識しているので、どのように対処すべきか検討をしています。〔輸送用機器〕
- ・仮想の靴は意匠法の 2 条 1 項の画像には該当しないのではないかと考えますので、保護対象かどうかという最初の入口で外れてしまうと考えています。〔情報・通信〕
- ・仮想空間上のデジタルアイテム、事例のような靴は意匠法の保護対象に該当しないと考えています。現実のビジネスにおける仮想空間上でのデジタルデータの販売は、どちらかというとも種多様なものが短期間に出ていくと考えられます。そのような性質を考えると、意匠法で個別の製品について出願に時間と費用をかけるよりも、不競法 2 条 1 項 3 号、或いは 1 号・2 号での保護の方が機動的に使いやすいと思います。〔電気機器〕
- ・物品性がないうえ、操作画像や表示画像でもないので、意匠に該当しない。意匠登録自体を利用していない。なお、仮想空間上の「靴」を意匠法で保護してもらいたいというニーズはない。物品の権利を 3DCG に及ぼす場合、逆に物品の権利の審査実務に多大な影響があることが想定され（例えば、従来の審査実務で重視されない「模様」等の重要性が上がり、デザインの制約の有無等に関わらず模様や形状が似ている CG があれば審査で拒絶となりかねない）、賛同意見は出ないのではないか。〔情報・通信〕

（b）商標法

<有識者回答>

- ・指定商品の問題ですが、靴は 25 類ですけれども、バーチャルなダウンロードできるアイテムである靴については 9 類の電子算機用プログラムが一般的な考え方だと思います。問題はこれらが同一ではないことは明らかで類似かどうかということです。特許庁の審査官が書類で見ると、靴は有体物であり、プログラム乃至プログラムの提供というのは履物ではないので異なるということで、同一でもないし、類似でもない判断されると思います。他方でユ

- ユーザの意識というのは、「リアルの人間が靴を履く」と、「バーチャルのアバターが靴を履く」とは同じではないかとなります。確かに仮想空間なのですが、ユーザは仮想空間に現実空間での人間の行動を投影しているわけです。要するにコンピュータープログラムに何かの指令を与えているだけですが、ユーザのインターフェース上の感じ方としては現実空間での行動を仮想空間に投影しており、そこにリアリティがあるということが、仮想空間の非常に大きな特徴であると考えます。ユーザ目線に立つと少なくとも類似ではないだろうかという疑問が出てくるわけです。ユーザ目線の感覚を商標法の中でうまく受け止める受け皿がないことが、繰り返し出てくるテーマであると思います。資料に記載の 25 類の靴と 9 類のコンピュータープログラムは同一でも類似でもないという答えは現行法の下での審査のあり方として間違っていないと思いますが、それが適切かと言われると疑問もあります。運用を変える必要はないか、或いは運用で乗り越えられない壁があるのなら、具体的には分類表自体を仮想空間に合わせて変える必要はないのかという問題になると思います。ユーザの感覚からですと類似だと思うので、運用で対応する余地はあり得ると思いますが、そういう対応をすべきかというのは一つの政策判断の問題だと思います。仮想空間というものをどのように見て行くか、経済政策的に日本がこれから伸びる大きな市場と見る政策判断もありえますし、仮想空間といってもインターネットと変わらないので違う扱いをすることは法的におかしいという政策判断もありえると思います。〔有識者 1〕
- ・ 使用の話ですが、仮想空間の靴をコンピュータープログラム、コンピュータープログラムの提供の役務の形で捉えたと、電気通信回線を通じて提供する行為に該当すると思いますので、「ASYA」、「A-KUTSU」をそれらの類（第 9 類、第 41 類）で指定をすれば、2 条 3 項 2 号の使用といえると思います。事例では 25 類しか登録していませんので、25 類の靴を指定商品とした商標を使用していることにはならないのではないかと思います。ただし、広告に該当してしまうと全て使用となりますので、広告で使用に該当する可能性は多分にあると思います。〔有識者 1〕
 - ・ アバターが単に靴を履いてるだけでは広告にもならなければ、商標的使用でもないという意見もあります。事例では P 社が仮想空間のアイテムとして靴を売っているので、少なくともアイテムについて商標的に使用していると言う状況ではあるわけです。〔有識者 1〕
 - ・ 指定商品が全く違いますから、侵害にはならないと思います。〔有識者 2〕
 - ・ 使用にあたるかどうかは 2 条 3 項 2 号に該当するかという問題が生じると思います。
 - ・ 商標的使用かどうかは、仮想空間内で、商標のようなものが付されたアイテムが売られている場合、アイテムを購入するユーザにとって商標的に使用されているように見えると認識されるのであれば、そうなのかなと思います。〔有識者 2〕
 - ・ 仮想空間上でサービスが提供されるに関して商標法上の保護を与える必要性があるかはよく分かりません。〔有識者 2〕
 - ・ 類似性は意匠と同じように場合によっては乗り越えうると考えます。多少、商品・役務の類似性の点は、25 類で登録していても 9 類で登録していない場合は乗り越えられないと考えます。逆に 9 類で登録していれば、コンピュー

ター画像として登録したことになりますから、商品の類似性という点は乗り越えやすくはなると考えます。〔有識者 3〕

- ・問題は商標的使用ですけども、これはバーチャルであるないに関わらず、商標的に使用しなければ侵害とはならず、アバターが履いているということでは難しいと考えます。コンピュータープログラムとしてある形態を登録しておき、その形態を出所表示的に利用するというようなことが仮想空間で行われれば、全ての論点をクリアする（＝商標権侵害となる）ことはありうると考えます。〔有識者 3〕

＜企業回答＞

- ・現状持っているのが 25 類の靴だけだと、仮想空間で商標権が使えるかというと、なかなか難しいのではないかと思います。〔その他製造〕
- ・資料の表に書いてある考え方、全て同意と考えております。2 条 3 項 2 号の使用については、色々な議論があると感じています。〔情報・通信〕
- ・現実空間ですと靴は 25 類であり、仮想空間での使用は 25 類の使用には当たらないと思いますので、仮想空間上の商品は非類似で変わりはないのではと考えます。〔情報・通信〕
- ・今後、現実空間と仮想空間のビジネス形態や流通形態が融合していくようなことは十分に考えられると思います。例えば、現実の靴を買ったときに、バーチャル上にも同様の靴が配布されるというサービスを展開している会社もあるようですが、そのような形で現実空間と仮想空間とが一体となったビジネス形態の場合には、現実空間での 25 類と仮想空間でのビジネスに出所混同が生じ得る可能性があると思います。そういった時に商標権侵害となるかについては裁判所を含めた判断が必要であると思います。基本的には分類が違えば非類似というのは原則だと思いますが、個々の事情によっては混同が生じる可能性はあり得ると思います。〔電気機器〕
- ・リアルに存在する物品の 3DCG に付された標章が、単に 3DCG の元ネタである実体ある商品の視覚的再現性を高める目的で表示されているだけなのか、自他商品識別力を発揮する態様で用いられているのか否かで判断が分かれる。〔情報・通信〕

（c）著作権法

＜有識者回答＞

- ・普通に履く靴という前提ですと、実用品なのでかなりハードルが高いと思われます。〔有識者 1〕
- ・万が一著作権がある場合には、仮想空間で、どれぐらいリアリティをもって複製するかにもよります。本当に見間違ふようなものを作れば、複製物なので公衆送信権も当然関わってくると思いますが、イラストのような描き方になってくると、どこまでが複製、或いは翻案となるのか微妙なところと考えます。〔有識者 1〕
- ・資料に記載の解釈例のとおりだと思います。靴ですから応用美術の問題が生じるでしょうし、著作物ではないことになると、保護が何もないということになります。他方、著作物として認められることになると、仮想空間でも著作物の利用があると認められると思いますから、複製権、翻案権の侵害が生

じると思います。 [有識者 2]

- ・ 現実の靴は実用品であり、著作物として認められないのはそのとおりです。 [有識者 3]
- ・ 著作権の効力は仮想空間の靴に及ぶかについては、仮に著作物性が認められれば、著作物性が認められる部分に関しては複製、翻案、公衆送信権等の侵害となり、また人格権の侵害もあり得るということで同意です。 [有識者 3]

<企業回答>

- ・ 靴は実用品であって著作権があると認められる可能性は非常に低いと思います。 [情報・通信]
- ・ 保護対象ではない領域と認識しています。 [電気機器]
- ・ 現実空間の工業製品が応用美術等の著作物でなければ、それを 3DCG 化したところで著作物にはならない。 [情報・通信]
- ・ 工業製品を著作権で保護するのは難しいと考えており、著作権を活用することは現時点では検討していません。 [輸送用機器]
- ・ 著作権がないので侵害にはならないと思いますが、もし著作権があるとすれば、複製権、公衆送信権の侵害になると思います。 [情報・通信]

(d) 不正競争防止法

<有識者回答>

- ・ 靴の形態自体が商品等表示になると、その形態を模した靴を仮想空間で販売すると、商品等表示の使用になり、場合によっては仮想空間内でのバーチャルな靴の販売ということで、電気通信回線を通じて提供したことになるのではないかと考えられ、「A-KUTSU」、「ASYA」というブランド名をバーチャルな靴に使用する場合にも、それは商品等表示の仮想空間における使用にあたり、それは、電気通信回線を通じてバーチャルな靴を販売すれば提供になるし、或いは少なくとも仮想空間内で「A-KUTSU」なり「ASYA」が表示されているので、その商品等表示を使用することに当たるという言い方もできると考えます。このように当たるということが間違いではありませんし、そういう解釈もあり得ると思いますが、当たらないという解釈もあるような気がします。 [有識者 1]
- ・ もう一つ、あまり問題ではないと思われているかもしれませんが、混同が生じないといけないわけです。リアルで物を作っている会社が本当にバーチャルに参入して物を提供するのか、NIKE であれば十分あり得ますけれども、状況次第では需要者は全く違う市場だと認識してしまって混同が起きないということもあり得る気がします。また、混同の要件も問題になると思います。 [有識者 1]
- ・ 実務家が不正競争防止法の明確化により適用しやすくなることを望んでいることについて、適用して欲しいという明らかな政策判断が先に立っていると感じます。逆の政策判断もあり得るわけで、仮想空間というのは現実空間と切れた空間として作っていきたい、現実空間の排他的権利の支配が及ばない空間を作りたいと思っている人達にとっては及ぼして欲しくないわけです。究極的には不正競争防止法の場合には、裁判所が知的財産の保護が仮想空間に及ぶことが良いかどうかを考えればよく、不正競争防止法は一般条項的な

- ものなので、肯定的な政策判断をすれば適用できると思っているだけだと考えます。むしろ正攻法で、商標法は審査の面があるので、審査基準を変えて最終的に侵害の場面にもその考え方を及ぼしていくという態度を国として示すならば商標法を議論すべきと考えます。仮想空間における知財権はどうあるべきかという議論をすべきと考えます。〔有識者 1〕
- ・不正競争防止法の 2 条 1 項 3 号は（現実の商品を仮想空間にデッドコピーしたとして適用することは）厳しいのではないのでしょうか。「A-KUTSU」の靴の特徴がデザイン、色の組み合わせだけならば、3 号に当たるとは言えなくもないと思いますが、例えば、靴には足に対する衝撃を和らげるような機能があり、それは明らかに違うわけで、仮想空間で似たようなものを表示してもデッドコピーではないので、3 号はかなりハードルが高いと思います。〔有識者 1〕
 - ・2 条 1 項 1 号については資料に記載のとおりだと思いますけれども、ここでは出所混同という問題が生じないのではないかと思います。同一の商標を使っていれば、現実空間においては混同が生じるということが通常考えられますが、仮想空間では一体どうなるのかと思います。基本的には、実際的な問題が生じないということで出所混同は否定されると思います。不正競争防止法ですと 1 号の不正競争に該当することは基本的にあまりなくて、それ故に商標法の問題もあまり生じないと思います。〔有識者 2〕
 - ・仮に誤認が生じたところで何か問題が生じるのか、例えばそれによって A 社が販売の売上減少、信用が害されることが起こるのか、起こり得ないのではないかと考えます。仮想空間では靴を買ったところで、靴の品質が良いとか悪いとかなどは起こり得ませんし、品質に問題があって A 社の営業上の利益が害されることもおそらく生じないと思います。〔有識者 2〕
 - ・検討すべきものがあるとすれば、不正競争防止法 2 条 1 項 2 号と思いますが、2 号についても現実空間で使われているものを仮想空間で使ったことによって、ダイリューション、ポリューションのようなことが起こるかと言われると、あまり起こらないのではないかと思います。〔有識者 2〕
 - ・3 号についても、形態が非常に似ていると言われれば模倣と言えなくもないでしょうけれども、現実の靴の形態と非常に似ているものを仮想空間で使ったとして、それによって何か問題が生じるのか、生じないのではないかと思います。現実世界では 3 号の不正競争でしたら、模倣している人はコストをかけずに他人が考えたものを利用してということで競争上不当であるという話になりますけれども、仮想空間ではそういうことも起こらないでしょうか、3 号でも規制をかける必要がないと思います。〔有識者 2〕
 - ・実際上の問題になるとすれば、美としてデザインを利用してダイリューション、ポリューションの問題を発生させる場合には著作権侵害、不正競争防止法 2 条 1 項 2 号の成立があり得るとは思いますが。〔有識者 2〕
 - ・仮想空間で製品を売って、それを保護することで品質向上が期待できるということはないと思います。全てイメージの世界で行われていると思いますので、イメージの保護で充分ではないかと思います。イメージの保護というのが一番わかりやすいのは著作権法であり、場合によっては不正競争防止法 2 条 1 項 2 号でイメージが害される、不当に利用されることに対して保護することがあると思います。今後、もし仮想空間で品質の向上が期待できるよう

- になれば、違う考え方をしなければならないと思います。〔有識者 2〕
- ・ 仮想の靴は商品に該当するかということはある得ということに同意です。〔有識者 3〕
 - ・ 出所の混同が生じているかについても記載の解釈例に同意で、可能性という点ではおっしゃるとおりです。〔有識者 3〕
 - ・ 仮想の靴は現実の靴の形態を模倣しているといえるかについて、おそらく多数意見はここに対しても厳しいと考えます。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・ 現実の商品と仮想で売っている商品の出所混同が生じない可能性があるとはありますが、例えば、弊社の製品のデッドコピーを仮想空間でも同じように売られている場合に出所混同が生じる場合もあると考えます。〔輸送用機器〕
- ・ 意匠の権利は及ばないけれど、デッドコピーで取り締まることができれば、意匠法の問題はなくなると思います。〔輸送用機器〕
- ・ 意匠法が改正されずに権利行使できないとなると、不競法による対応しかないと考えます。ただし、不競法でも対応できない場合は、意匠法の改正の必要性は要望したいと考える会社は多いのではないかと考えます。〔輸送用機器〕
- ・ 靴がとても有名なブランドのものであると明らかな場合は、著名な商品等表示に該当する可能性はあると思います。〔情報・通信〕
- ・ デッドコピーの場合に適用されると思っています。現実空間のものを仮想空間上で再現するということなのですが、同一のものと考えられるのかということが一点あると思います。〔情報・通信〕
- ・ 著名表示の冒用は該当する可能性はあると思います。〔情報・通信〕
- ・ 無体物に関しても、特に不競法 2 条 1 項 1 号、2 号は適用され得ると認識しています。〔電気機器〕
- ・ 「商品」に無体物が含まれると考えた場合、標識系の問題や、実体ある物品の形状 vs 類似する 3DCG モデルの問題を解決する上で、不正競争防止法は便利な存在となり得る。〔情報・通信〕
- ・ 標識系の問題に関しては、ライセンス関係の存在を想起させることも広義の混同に含まれると主張していくことになる。〔情報・通信〕

(e) 特許法・実用新案法

<有識者回答>

- ・ バーチャルの靴の技術と、リアルの靴の技術は全く違うということに尽きます。〔有識者 1〕
- ・ 保護の対象である発明、考案をここでは利用していませんから、侵害は起こらないだろうと思います。〔有識者 2〕

<企業回答>

- ・ 記載のとおりで、あまり関係はないと思います。〔輸送用機器〕
- ・ 技術的な思想ですので、靴の画像で技術的思想が表現される場合があまりないので、保護範囲からは外れてしまうと考えています。ただし、将来、現実空間と仮想空間との境界線がかなり近くなり、画像が非常に精細になると、

また違ってくるところがあると思います。〔情報・通信〕
・及ばないという認識です。〔電気機器〕

② 知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

<有識者回答>

- ・政策判断を表に出して議論して、その結果として運用を改善する、或いは法改正することは当然あっていいと思います。仮想空間における知的財産権の保護に反対する人達がいるかもしれないので、議論が必要と考えます。特に意匠法の場合は法改正しないと無理だと思いますし、商標法の場合は運用と法改正との両睨みで解決して行くことになると思います。〔有識者 1〕
- ・ユーザは仮想空間に現実空間を投影して考えることをどのように位置付けるかという問題を考える必要があると思います。投影という要素を強調すればするほど、知的財産を保護するという政策判断に傾いていくと思います。リアルな行為が投影されていますので、現実空間で取得されている知的財産権は投影された先でも保護されないとおかしく、そうでないと、リアルと似ているけれども知的財産の保護がされない無法地帯が出現してしまうことになります。他方で、投影と言いつつ、リアルとバーチャルの使い分けができることを強調すると、知的財産権の保護を限定するという方向の政策判断になって行くと思います。〔有識者 1〕
- ・現実空間と仮想空間は大きく違っていて、現実空間で考えられているような保護の必要性は仮想空間では当てはまらないと思います。〔有識者 2〕
- ・非常に良い形のものを作り、それが美として認識されて、それが仮想空間で利用される場合にどう考えるかは問題ですが、それ以上のことはあまり考えなくてもよいと思います。ただ、仮想空間において適正な保護が及ぶかということを中心に考えなければいけない問題だと思いますし、仮想空間が現実空間と全く同じような場合は違うことを考えなければいけないと思います。仮想空間において物を購入する人がどういう認識を持っているかというのを、きちんと把握する必要があると思います。〔有識者 2〕
- ・企業にとっては、現実空間で企業活動をして信用を勝ち得て非常に有名になったような商標が仮想空間で勝手に使われるのは非常に不愉快だと思います。一方で規制をしなければいけないほどの不利益が発生すると言われると、あまり発生しないのではないかと思います。企業としては非常に嫌だろうと思います。企業が大事にしている商標を勝手に使うことも倫理的に如何なものかということも分かりますので、うまく調整するために、不正競争防止法の（2条1項）2号でうまく対応できるかを考えることになると思います。〔有識者 2〕
- ・望ましい状況かどうかということと言うならば、目に余るフリーライド行為が見られる可能性は十分あるだろうという点は課題であると考えます。どのように解決するかについては、国内の法律解釈を一部明確化したり、ガイドライン的なものを作成したり、場合によっては法改正を行うということも考えられて良いと思います。フリーライダーが得をしていることは間違いないし、創作者は損をするでしょうが、それを規制することで社会の何を守ろうとしているのかよく分からない場面もあると思います。その点を整理しながら解決をはかるべきでしょう。〔有識者 3〕

- ・仮想空間の知財問題は何でもそうですけれども、一つにはボーダレスであること、もう一つは仮想空間上でのエンフォースメントは簡単でないことが課題です。そういう視点からは、プラットフォームの規約、アーキテクチャ、場合によっては業界の人々のカルチャー自体に影響を与えていかないと、ガイドラインとか、法改正のみでは追いつかない。議論が遅れているという問題だけではなくて、どんなに早くやろうが追いつかない可能性があると思います。〔有識者 3〕
- ・法解釈や立法の論議と同時に、ガイドラインのようなソフトローでの対応、プラットフォームのアーキテクチャーや利用規約による対応、そして、人々のカルチャーへの働きかけ、これらを組み合わせた解決でないの実効性がなく、今の現実空間での知財問題がすでにそうなっていると考えます。それは仮想空間においてはますますそうなるだろうと思いますので、メニューミックス的な対応が望ましいと考えます。同時に国際的な対応でないといけないと感じます。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・知財権もありますが、最初の契約や利用契約のところで、ユーザの使える範囲を、ある程度我々の利益等を考えてやっていくことが基本だと思います。こういったオブジェクトを直接法律で対処することは、今の状況ですと知財権が横並びになっているので、企業からすると難しいと思います。仮に不正競争防止法で争った場合、侵害と判断されるかについてはユーザからすると予見しにくいと思います。〔その他製造〕
- ・ビジネス上の課題について、トラブルが発生する前の段階で、当事者との話し合い、契約などで収めたいのですが、収められなくなった場合に、ユーザからすると、解釈が色々あるため、知財法がどのように使えるのか、どの知財権を使って対処するか、というのが現状では分かりづらいと思います。〔その他製造〕
- ・例えば、弊社と無関係の第三者が弊社の製品の 3D モデルの NFT 商品売っている場合、当該第三者への権利行使が難しいということは課題であると思います。〔輸送用機器〕
- ・早期に解決するという意味ですと、意匠法の改正というよりも、現行法でなんとかできるような解釈というのが出されることがいいのではと思います。それでも、権利行使できないような形態に関しては、法改正で手当していくことがいいのではと思います。意匠法の改正といっても、そもそも物品の外観を保護する法律ですので、仮想空間まで及ぼすのは結構大変なんだろうと想像しているので、なるべく現行法で対策ができるというのが望ましいと思います。〔輸送用機器〕
- ・保有している商標に 9 類を追加するような検討は既にしており、一部出願も始めているものもあります。会社としてどういうポリシーでどういう名称を仮想空間や NFT についても商標として保護していくかということは、まさに検討しているところで、社内の関連部署と合意をしてポリシーを作っていくことを進めているところです。〔輸送用機器〕
- ・現時点で仮想空間上の画像自体が現実空間のものに近づいているとは感じていません。ある程度デフォルメされた形になっているので、知財法に関する

大きな問題は発生していないと思われます。ただ、これからコンテンツがリッチになり、現実世界のコンテンツと仮想空間のコンテンツが同一レベルまで近づいてくると、商標、著作権、不正競争防止法の問題が出てくると思われます。今の時点ではそれほど深刻にはなっていないところだと思います。

〔情報・通信〕

- ・ 未だ多くの企業が仮想空間まで念頭においた自社知財の保護は考えていないところ、第三者が冒用的に仮想空間上の権利を先回りして取得したりしてしまう可能性があり、その結果、現実空間の商品の権利者のメタバースへの進出を阻害してしまうことにも繋がります。冒用的権利取得については、審査基準等で拒絶して頂きたいと考えております。〔情報・通信〕
- ・ これはプラットフォームにとっても、現実空間における商品の権利者との間の紛争に巻き込まれる恐れや、自社のレピュテーションリスクを生じさせる可能性があります。〔情報・通信〕
- ・ (メタバースの) 最初の段階の過渡期に、混乱や問題が生じてくる可能性は懸念しています。〔情報・通信〕
- ・ 現行法でカバーできる範囲を整理のうえ、仮想空間上の新規ビジネスの自由度と既存権利者の保護のバランスを踏まえた規約案や指針を明確化することが望ましいと考えます。〔情報・通信〕
- ・ 新規ビジネスの自由度への対応について、例えば、現実商品の意匠権や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。〔情報・通信〕
- ・ 商標に関してはどの分類で権利取得すべきか、あるいは不正競争防止法に関してはデジタル空間でのデザインが保護されるかといったところは注目しています。〔電気機器〕
- ・ 不正競争防止法での対応が現実的であると思われる。各用語の定義や解釈を拡大する必要はあるが、第2条1項1～3号を柔軟に適用可能な状態にできれば、多くの問題は解決可能。特に仮想空間と現実空間におけるデザイン模倣の問題に対しては、第2条1項3号が時限的な保護しか認めない点でも相性が良いと思われる。〔情報・通信〕
- ・ 営業上の実際の競合関係（例えば、相手方の営業上の損害を与えないような関係性等）を考慮しつつ、単純に意匠の権利範囲を広げて、むりやり権利が及ぶという形にするよりは、要件を当てはめた方が妥当になる可能性が高いと思います。〔情報・通信〕
- ・ 将来的には仮想空間と現実空間の、画像やコンテンツが接近してくると予測されますので、そのようなときには意匠法で手当てしないといけない、定義などを変えていく必要があるかもしれないとは思います。〔情報・通信〕
- ・ 仮に現実だけでビジネスしている商標について、現実と仮想の両方で商標権を取得しても、実際に使用していたのが現実だけの場合には、仮想で取得した商標に不使用取消審判をかけられることを考えると、靴という25類の指定商品を仮想空間まで広げた場合に、課題が整理できて対処できると思いました。25類を仮想空間まで拡大することまでは、一つ検討すべきものであると思いました。〔その他製造〕
- ・ 不正競争防止法の2条1項3号について、仮想空間においても使えるようになるといいと思っています。〔その他製造〕

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

<有識者回答>

- ・リアルの人と切り離してバーチャルなアバターというものに一つの法人格を認めるという議論をしつつ、ブランドの話になると急に仮想空間で我々のブランドを使われたらブランド価値の毀損になるので、現実空間の知的財産権を及ぼすべきという議論をすると、都合の良い議論をしているという気がします。一貫した議論が必要で、あるところではバーチャルとリアルは違う、別のところではバーチャルもリアルも一体という議論になると、全体として矛盾した法体系になるような気がします。懸念点というのは、その議論をきちんとすべきということです。その議論をしないで対応するのは良くない、保護をしなければいけない理由はきちんと説明すべきと思っています。〔有識者 1〕
- ・日本法だけを変えて果たして実効性があるのかという、法の越境性の問題があります。エンフォースメントの観点で、相手がどこの誰であるかはプラットフォームによる情報開示に期待するほかなく、こうした情報開示は難航します。相手の身元が分からない場合、プラットフォームが何かやってくれなければ、日本法が適用されて侵害であるという解釈が成り立つとしても、相手の身元が分からなければ裁判を起こせないという問題は他の場面以上に深刻でしょう。一般にメタバースでの匿名率は異常な程高く、情報開示に対しても海外のプラットフォームは相当に謙抑的だろうと思いますので、そういうところに対して法をどう現実に応用するのかという話です。国内プラットフォームを対象に協力を得ていくというのが現実的で、だからこそメニューミックスなわけですが、そのための手がかりとして、日本法で保護範囲を適正に調整してみるのに反対は全くないですけれども、限界は今申し上げたようなところかと思っています。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・例えば、意匠権の保護範囲というのを、画像自体まで拡大できるのかということは一つ考えられると思います。ただ、範囲を拡大した場合、先行調査のツールというのが、仮想空間に対してどうなってるのか分かっていません。拡大した場合にきちんと他社がどんな権利を持っているかということ把握するのが先行調査の観点から難しいと思います。〔その他製造〕
- ・商標権に関しては、自社の権利が強くなるとともに、他社の権利も強くなり、権利範囲が拡大するということも充分想定されるので、実務上注意が必要かと思います。
- ・保有している商標に 9 類を追加するような検討は既に行っております。会社としてどういうポリシーでどういう名称を仮想空間や NFT にも商標として保護していくかということは、まさに検討しているところで、社内の関連部署と合意をしてポリシーを作っていくことを進めているところです。〔輸送用機器〕
- ・都市連動型メタバースやメタバースにおいては、今後、想定を超えた展開や、予想もしなかった課題が生じる可能性も高く、この分野に対し法的枠組み等を直ちに設けることは、新たなビジネスの可能性を阻害する結果となるおそれもあるため、官民が連携して、都度実情に即した課題把握や論点整理を行

い、必要な対応の検討等を進めていくことが望ましいと考えます。意匠権や商標権の保護範囲の拡大について、現時点ではそれ程の必要性はないと思います。〔情報・通信〕 ・ <u>意匠に関して、保護範囲の拡大は適合しないと考えています。</u>〔電気機器〕 ・ <u>不競法に関して、現行法でも（２条１項）１号・２号は適用されると思います。</u> <u>（２条１項）３号に関しては、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と思いますので、できるだけ明確になることが望ましいと思います。</u>〔電気機器〕 ・ <u>保護範囲の拡大による実務の影響について、基本的に大きくは変わらないだろうと思っていますが、権利数（例えば、意匠権・商標権）が増えればクリアランスの負担が増えますので、そこについては取捨選択が必要だと思います。</u>〔電気機器〕 ・ <u>既に保護対象となってしまったものは仕方がないが、意匠法による画像デザインの保護はこれ以上拡大する必要はないと考えている。コンテンツへの拡大はやめて欲しい。結論的にはクリアランスの手間が増え、費用やデメリットが大きいと考える。</u>〔情報・通信〕
--

④仮想事例１のバリエーションについての考え方

【仮想事例１のバリエーション】 ○（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合 ○（商標権１）現実空間の商標権として「ゲームセンターの提供」を指定役務とする商標があり、他人が仮想空間に再現したゲームセンターに、その商標を用いた場合 ○（商標権２）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合 ○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

- （意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合

<有識者回答> ・ <u>操作画像の意匠として権利が発生している場合、仮想空間でも同様のものとして利用されているわけですから、この場合は侵害が認められることになると思います。</u>ここでの意匠権は操作のし易さなどを色々考えて認められた権利だと思いますから、仮想空間でも同じようなものが使われると、同じような効果を生じることになるのではないかと思います。現実空間でデザインとして認められたものを、仮想空間でデザインとして利用しているわけですから、この場合は保護を認めた方がよいと思います。〔有識者２〕 ・ <u>操作画像だったら当たるということになって、意匠権侵害が成立しやすいと思いました。</u>アバターに靴として実際に履かせるような形で使っているときには、実質において形態が同一・類似であるという解釈はあり得るという意見に関わってきます。（操作画像を）仮想空間における自動車で使う場合に、実質においては同一・類似といえる余地は広がると思いますが、保証の限
--

りではないという点では（靴の場合と）一緒です。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・操作画像であれば意匠権の定義には該当しやすくなるので、現実空間の画像意匠と仮想空間の意匠がかなり近づいた場合は、意匠法で対応できる可能性があるのではないかと考えます。〔情報・通信〕
- ・現実空間の意匠権が操作画像の意匠であれば、仮想空間とはいえ、同様の操作のための操作画像を作成・提供するのであれば登録意匠の実施行為といえ、侵害にあたるものと考えます。ただし、操作画像の操作とはハードウェアに影響を与えるような操作であることが意匠法の範囲ではないかと思っていますので、例えば、仮想空間上の車を操作するための操作画像についてはハードウェアに対して影響がないので、意匠法の範囲に入っているということは難しいのではないかと考えられます。例えば、Web 上で商品を購入する画面自体も意匠として保護されるという状況で、仮想空間上で同じ画面が表示されて商品を買うことができるのであれば実施に該当し、仮想空間上の車を運転するだけの画面は実施に該当しないような捉え方で整理しています。〔情報・通信〕
- ・具体的にどのような操作画像の意匠権であるかというところではありますが、例えば、操作画像が仮想空間上に表れる場合には、現行の意匠権でも権利行使できる可能性があると思います。〔電気機器〕
- ・物品性が不要ない操作画像の意匠である以上は、仮想空間内にもその権利が及ぶと考える。〔情報・通信〕
- ・機器の操作画面のようなものを意匠権として保有しており、それが仮想空間上での同じ操作のために他人に用いられた場合について、今ですと意匠権の効力は及ばないので、何も対抗できないだろうと考えています。もし、操作画面のようなものが真似されると、ビジネス上の影響はあるだろうと思います。仮想空間で製品のコピーをする他者が操作画面もコピーして、それを仮想空間で操作するようなこともあり得ると思いますので、現実の意匠権で対応できる可能性があるならば、操作画面も意匠権で保護するべきと考えます。〔輸送用機器〕

○（商標権 1）現実空間の商標権がゲームセンターの提供という役務の商標であり、仮想空間のゲームセンターのために用いられた場合

<有識者回答>

- ・二つに分解する必要があつて、一つは指定役務のゲームセンターの提供がどこまでのことを含んでいるかということです。ゲームセンターに物理的な空間があつても、そこにあるゲーム機の中はバーチャルなわけですので、物理的な施設を全く提供しない、要するにオンラインゲームの提供まで含んでいるのか、或いは少なくとも類似であると言えるのかという現在の指定役務の解釈の問題というのが一つあります。もう一つは政策判断の話であり、靴ですと、リアルな靴とバーチャルの靴は違うと思いますが、リアルなゲームとバーチャルのゲームは同じに思うというのは人間のバイアスがかかっているかもしれません。ゲームという言葉で人間が何を連想するかということにも関わるので、これは類似或いは場合によって同一になるとただちには断定できないと思います。〔有識者 1〕

- ・この場合では仮想空間のゲームセンターに勝手に使われても、それを禁圧する必要があるかを問われるならば、現実空間のゲームセンターの提供という役務の商標の信用が確保される、信用形成に役立つなどということはないと思います。現行規定においては、商品・役務が非類似という理由になると と思いますが、とにかく侵害は成立しないと思います。 [有識者 2]
- ・仮想空間におけるゲームセンターの場合、例えば元の役務がオンラインゲームの提供であれば、役務は類似するだろうが、元が現実空間のゲームセンターの提供だった場合、指定役務における類似性があるかという問題意識になると考えます。もし、役務そのものにおける類似性が乗り越えられるんだしたら、侵害に当たり得るという気がします。 [有識者 3]

<企業回答>

- ・役務が同一又は類似と考えられるため、恐らく侵害になるものと考えます。
[情報・通信]
- ・現実空間でのゲームセンターの役務と仮想空間上のゲームセンターは分類が違いますが、現実空間だけではなく仮想空間にどのようなつながるかなど、ビジネス形態によって結論が変わってくると 思います。 [電気機器]
- ・現実に出所の誤認・混同が生じる可能性があるので相互に抵触することにするべき。但し、それを特許庁の指定商品・役務審査基準で処理する必要はなく、裁判所の判断で、実際に出所混同の問題が生じるか否かで判断する形で対応すれば良いと思う。同じ事業者が異なるプラットフォームに同じゲームコンテンツのプログラムを販売することが通常であり、出所の誤認混同が生じるおそれは確実にあるので、これらも裁判になれば互いに抵触するものと認められるはず。仮想空間と現実空間の間の問題であっても同様に、類似群の如何に関わらず出所の誤認混同が生じるか否かで判断すれば足りる。 [情報・通信]

○（商標権 2）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

<有識者回答>

- ・バーチャル空間では 3D に見えているだけで立体ではないと考えます。ただ、先ほどから申し上げている投影の話と同じで、ユーザには立体に見えているので、立体商標として良いのかという論点はあると 考えています。例えば、仮想空間で立体商標を使用していて現実空間で使用していないときに、不使用にならないのか、仮想空間だけで使用するために立体商標の出願があったときに、立体商標として登録できるのかなどを考えると、色々な問題が出てきます。仮想空間については色々な点を慎重に考えた方がいいという気がします。 [有識者 1]
- ・現実社会で考えているような弊害を惹起する出所混同が生じるかを問われるならば、生じないと思いますので、侵害は否定される と思います。 [有識者 2]
- ・現実空間で立体の商標を使ったときと、機能においてほとんど変わらないケースがあり得る ように思います。そういうときは成立の可能性が高まるということで良いと思います。 [有識者 3]

<企業回答>

- ・仮想空間でも立体ができますので、同じように立体商標権として取得できる方がいいと思いますが、著名性を仮想空間でどのように判断するかというのは想定が難しかったです。〔その他製造〕
- ・立体商標の権利範囲などによりますが、商標の使用（2条3項8号）に該当すると思います。〔情報・通信〕
- ・靴の立体商標について、現実の靴の区分（25類）で商標登録があり、これについて仮想空間のアイテムとして3DCGモデルの靴を創作されたものと仮定すると、やはり現実の靴の立体商標も第9類に商標登録がなければ、出所混同が生じるとまではいえない（類似とまではいえない）ものと考えます。〔情報・通信〕
- ・場合によって結論は異なり、基本的には商標的に使用されているかどうかのポイントになると思います。現実空間を仮想空間上で再現する場合、商標的使用ではないと整理されると思います。ただし、商標部分を非常に強調して使われるといったような事情があれば、商標的な使用という可能性が出てくると考えています。〔電気機器〕
- ・現実空間で立体商標として登録されているものは、使用による特別顕著性を獲得しているはずなので、それが他人により仮想空間上で再現され広告に用いられていたとしても、不正競争防止法第2条1項1号又は2号で対応が可能と考える。〔情報・通信〕

○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

<有識者回答>

- ・デザインというか、作ったもの自体の保護が問題になりますから、現実空間の建物、美術品が著作物でしたら、それと同じようなものを仮想空間で再現すると、類似していれば侵害になると思います。〔有識者2〕
- ・46条が著作権の侵害にあたる場合を限定していますので厳しいと考えます。従来の通説でいうと、建築によって複製するという概念の中に画像での複製は含まれない。パブリックアートに関しても屋外に恒常的に設置するという条件の中に仮想空間は入らないでしょうから、従来の通説的理解からいずれも無理であり、このバリエーションは侵害には当たらないという可能性が高いと考えます。〔有識者3〕

<企業回答>

- ・美術品は仮想で再現してもよいと思いますが、歴史的建造物と単なる建物の違いをどのように考えるのかというのが難しいと考えておりました。〔その他製造〕
- ・基本的に46条で権利制限されていて、写り込みのような、現実空間の建物や美術品がバーチャル空間で再現されているということであれば大丈夫と思います。ただし、美術品などが鑑賞に耐えうるようなぐらいに高解像度で、しかも立体的に見えるようになってくると、販売を目的としていると捉えられ、46条の権利制限の範囲を超えると判断される可能性もあると思います。そうすると、担当者としては慎重になってしまい、仮想空間で再現するということを躊躇ってしまうのが現状だと思います。そういうことを明確にしていけると、仮想空間上の表示が非常にやりやすくなると考えます。ここまでは

OK、ここからはNGということが明確に線引きできるようなガイドラインのようなものがあると、現場の人はやりやすくなると思います。〔情報・通信〕 ・建物については建築の著作物に該当するようなものも含め、仮想空間で再現することで著作権侵害が生じることはないと考えます。同じく屋外恒常設置の美術著作物についても同様である。他方それ以外の美術著作物については写り込みの適用がない限り複製権侵害となる可能性があると考えます。〔情報・通信〕 ・著作権上の写り込みに関する権利制限規定で処理される部分もありますし、建築物に関しては、仮想空間上での再現の場合、建築物の利用に係る権利制限により著作権の及ぶ対象ではないと理解しています。美術品に関しても権利制限がありますので、その規定の適用が問題になる内容であると思います。〔電気機器〕 ・現実空間において著作物として保護されているものであれば、仮想空間内の建物や美術品として再現されていたとしても、当然に著作権が及ぶと考える。〔情報・通信〕
--

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

図表 4 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-A）

仮想事例2-Aに関する各法の解釈例				
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
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・仮想の「椅子」を椅子を物品とする意匠として登録できるか ⇒物品は有体物たる財産を指すため、登録できない ・仮想の「椅子」は画像の意匠として登録できるか ⇒本件の仮想の「椅子」は操作画像・表示画像(2条1項)に該当しないため、登録できない 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか ⇒そもそも意匠権が存在しない	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか ⇒第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか ・コピーされた「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と同一であるか ⇒同一となりうる ・商標の「使用」(2条3項)に該当し得るか ⇒電気通信回線を通じて提供する行為(2条3項2号)に該当するかは議論がある ・商標的使用であるか(26条1項6号) ⇒登録商標の持つ自他識別力・出所表示機能を利用する使用であるため、商標的使用となりうる	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか ・仮想の「椅子」は著作物として認められるか ⇒十分な創作性が認められる場合、著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか ・コピーされた「椅子」の無断使用は著作権の侵害となるか ⇒複製権(21条)、翻案権(27条)、公衆送信権(23条)の侵害となりうる	仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか(2条1項1号・2号・3号) ・仮想の「椅子」が「商品」に該当するか ⇒「商品」には無体物も含まれる可能性がある ・コピーされた「椅子」の販売により出所の混同が生じうるか(1号) ⇒出所の混同が生じうる。著名の場合は混同が生じなくても2号の対象となりうる。 ・コピーされた「椅子」は仮想の「椅子」の形態を模倣していると言えるか(3号) ⇒仮想の「椅子」とコピーされた「椅子」の形状は2条4項の「商品の形態」に該当するかについて議論がある ・仮想の「椅子」を販売する行為は3号の不正競争に該当する行為類型と言えるか ⇒3号には電気通信回線を通じて提供する行為が明記されていないため、言えるかについて議論がある。 ・B社は営業上の利益を侵害されたと言えるか(3条1項) ⇒侵害されたと言える	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか ⇒自然法則を利用した技術的思想の創作とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか ⇒そもそも特許権が存在しない

※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

図表 5 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-B）

仮想事例2-Bに関する各法の解釈例				
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
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・仮想の「椅子」を椅子を物品とする意匠として登録できるか ⇒物品は有体物たる財産を指すため、登録できない ・仮想の「椅子」は画像の意匠として登録できるか ⇒本件の仮想の「椅子」は操作画像・表示画像(2条1項)に該当しないため、登録できない 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ⇒そもそも意匠権が存在しない	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか ⇒第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ・現実の「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と同一であるか ⇒仮想の指定商品は第9類、現実の「椅子」の指定商品は第25類と異なるため、同一ではない ・現実の「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と類似であるか ⇒仮想の「椅子」と現実の「椅子」は性質も効能も用途も全く異なり、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 ・商標的使用であるか(26条1項6号) ⇒登録商標の持つ自他識別力・出所表示機能を利用する使用ではない場合には、商標的使用ではない可能性がある	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか ・仮想の「椅子」は著作物として認められるか ⇒十分な創作性が認められる場合、著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ・現実の「椅子」の無断使用は著作権の侵害となるか ⇒複製権(21条)、翻案権(27条)の侵害となる可能性がある。ただし、現実の「椅子」を巡る保護の状況との関係が問題になる	現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当するか(2条1項1号・2号・3号) ・仮想の「椅子」が「商品」に該当するか ⇒「商品」には無体物も含まれる可能性がある ・現実の「椅子」の販売により出所の混同が生じているか(1号) ⇒B社が製品を現実で販売していない場合、出所の混同は生じない可能性がある。なお、仮想の商品等表示が著名である場合は混同が生じなくても2号の対象となりうる。 ・現実の「椅子」は仮想の「椅子」の形態を模倣していると言えるか(3号) ⇒仮想の「椅子」の形状と現実の「椅子」の形態は実質的に同一と言えるかについて議論がある ・B社は営業上の利益を侵害されたと言えるか(3条1項) ⇒仮想の「椅子」と現実の「椅子」は市場が競合していない場合、B社が営業上の利益を侵害されたと言えるかについて議論がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか ⇒自然法則を利用した技術的思想の創作とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか ⇒そもそも特許権が存在しない

※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

<有識者回答>

- ・ 基本的に意匠権では保護が及ばないと思います。 [有識者 2]
- ・ 従来の考えとしては物品の中に含めるのは無理ですので、意匠登録できないと考えます。 [有識者 3]

<企業回答>

- ・ 仮想空間における商品について意匠権の権利化はできないと認識しています。 [輸送用機器]
- ・ 仮想空間上の椅子であれば保護対象ではない、現行の法律ではカバーされていないと考えます。 [情報・通信]
- ・ 仮想空間のコンテンツを意匠で保護すべきかについて、今の時点では操作画像を鮮明に表示するというニーズが高まってはいないと思われますので、早急に手当てが必要かという、色々ご意見があると思います。 仮想空間のビジネスを進めていくと、精細になっていくという方向性は間違いないと思います。 そちらも考慮されて、法改正のニーズは徐々に高まっていくのではないかと思います。 結果を表示する画像は現実の世界と同じ話になりそうですので、ニーズは出てくると思います。 [情報・通信]
- ・ 仮想空間の椅子は保護対象ではないと理解しています。 仮想空間でのアイテムは多種多様で、そのアイテムのような個々のコンテンツに対して意匠権で保護するとなると、時間もお金もかかるという問題があります。 仮想空間の性質上、このようなアイテムは直ぐに変わっていくことが多いと思われ、現

実空間で販売される物と違って容易に置き換え可能ですので、意匠での保護が求められる場面ではないと考えています。〔電気機器〕

- ・ 物品性のない工業製品の 3D モデルは意匠登録できないので、意匠登録は全く検討していない。〔情報・通信〕
- ・ 仮想空間の意匠の保護の拡大などで対応せざるを得ないのではないかと考えています。〔その他製造〕

(b) 商標法

＜有識者回答＞

- ・ 指定商品を 9 類として、バーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラムと指定することで登録できると思います。〔有識者 1〕
- ・ 単にコンピュータプログラムという指定商品で出願してきて、たまたま表示されているのは椅子であり、今までのようにコンピュータプログラムの中身を書く必要はありませんといわれときに、どう考えるべきかという話があります。電子計算機のプログラムを指定商品として「B-ISU」の登録をすると、バーチャルの全てのアイテムについて椅子、椅子と類似になるであろう机や家具など以外にもバーチャルな自動車、植物の木などについても「B-ISU」という名称が一切使えなくなっていくのかという問題はでてきます。この問題は、これは現実空間ではあり得ないことです。仮想空間は全部がコンピュータプログラムなので、皆が 9 類で出願してくると類似の世界が広がってしまうのではという懸念はあります。そう考えると、9 類の中で類似の判断を厳格にして行くことになるのではないかと思います。ただし、ひょっとすると、コンピュータプログラムなのだから全部類似で良いという考え方はあり得るかもしれません。〔有識者 1〕
- ・ 韓国のように仮想空間に対する審査指針を提示することによって、様々な課題は解決されると思います。もっとも、指針を作るときに著名ブランドの方々には広く保護して欲しい、逆に仮想空間を運営する方々は保護範囲を限定して欲しい、というように両方から意見が出てくるので、議論をするべきだと思います。〔有識者 1〕
- ・ 仮想空間内の別の事業者である Q 社のアイテムに対して侵害を主張できるだろうと思います。〔有識者 1〕
- ・ 第 9 類の商品を指定してプログラムとして登録することができるのであれば、侵害が成立し得ると思います。仮想空間は現実空間にあるものを単に再現しているものなので、その椅子に書いてある商標らしきものが、その椅子の製造販売業者を表すと認識されるかと言われると、どうなのかは分かりません。商標らしきものをクリックすると椅子を購入できるようにしたとしても、単に仮想空間内で購入という形をとるものであって、分かりやすくするために現実空間と同じようなものを置きましたと認識されるのにとどまるのではないかと思います。現実でどういうことが問題になるかということ、きちんと見極める必要があると思います。〔有識者 2〕
- ・ 解釈例の記載（仮想の椅子に対する登録商標「B-ISU」が仮想で使用されている場合、商標権侵害に成り得る可能性がある）に同意です。ただし、商標的使用に当たるかどうかは個別のケースによります。〔有識者 3〕
- ・ 現実の椅子を作ってしまった場合、9 類でしか登録していない場合、商品は

類似しないと思います。他方、形状において類似であるというふうに見なせる可能性はあり得ると思います。例えば、仮想空間の中でも椅子的に使われることが想定されており、現実の世界でも椅子的に使っているということからデザインの類似性も含めて、そこは行けるかなという気がします。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・仮想空間でビジネスをするというのが前提になっていますので、商標については、しっかり取得するだろうと想定しています。そうしたときに他社が使用した場合、商標権違反ですので何かしらの対処ができると思います。〔その他製造〕
- ・9 類で登録した商標が仮想空間で使われている場合、仮想事例 2-A においては権利行使できると考えています。〔輸送用機器〕
- ・現行の出願分類（9 類）での保護対象と理解していますが、今後、商品分類をどのように整理するかがポイントと考えています。〔電気機器〕
- ・指定商品「ダウンロード可能な画像」（類似群：24E02, 26D01）や「オンラインによる画像の提供」（類似群：41E02）を含めて商標登録しておいて、同じ商標が付されている 3D モデルを他人が仮想空間上で販売している場合には商標権侵害を主張していく。〔情報・通信〕
- ・2 条 3 項の商品の議論があるということについて、仮想事例 1 で申し上げますと、仮想空間における靴の提供が商品なのか役務なのかというところが、ちょっとぼやっとしています。一般に 9 類というのはダウンロードして提供するものと認識しています。一方、クラウドなどで提供するダウンロードしないコンテンツの場合、役務提供と考えています。法改正は不要と思いますが、仮想空間における 2 条 3 項各号の解釈の明確化は必要だと思います。プラットフォームとしては広く権利をおさえる必要があるので、仮想空間そのものの提供という一つの役務区分のようなものがあると助かると思います。2 条 3 項各号の解釈の明確化と、仮想空間の提供そのものの役務があると、プラットフォームとしては権利範囲が明確になると思いました。〔情報・通信〕
- ・資料の内容に同意します。〔情報・通信〕

（c）著作権法

<有識者回答>

- ・仮想の椅子は著作物になると思いますが、何の著作物なのかということになります。つまり、プログラムの著作物であることは当然ですけれども、表示された画像について著作権を主張できるかについては議論をした方がよいと考えます。例えば、ユーザ側の端末によって表示が崩れたりすると、著作物としての実態があるのかという議論はあり得るだろうし、他方で、一定の端末を付ければ必ずこのように見えますみたいなことがあると、その表示自体も著作物になる場合があります。〔有識者 1〕
- ・表示が著作物になれば、この事例は明らかに表示として椅子が似ているという話になり、当然著作権を主張することができます。同じように見えても、プログラムのコード自体は全く違う椅子を表示させた場合で、コードは複製

してないというときに、表示されている椅子の絵について著作物になるかということが分かれ目であり、これは技術環境にもよるのではないかと思います。〔有識者 1〕

- ・ 作ったものとして保護しますから、仮想か現実かはあまり考えずに、両者を対比して似ていれば侵害、似ていなければ侵害ではないと考えれば十分だと思います。〔有識者 2〕
- ・ 応用美術の問題として、仮想空間で最初に作られた場合にどう考えるかというのは今のところ不明確ですが、現実空間と上手く整合的にやるには仮想空間の椅子が現実社会にあった場合にどうなるかというのを考えて、著作物かどうかというのを決めることになると思います。〔有識者 2〕
- ・ 元々、絵に椅子を描いたときに著作権が発生しやすいという点は従前からそうで、3DCG モデルになる前からそうだったと思います。なぜ、実用品の著作物性に制約があるかという点、機能性の制約が大きく、機能性の制約を受けているから創作性の幅が狭いので、著作物としては認められづらく、意匠法で守られていたから特段必要性もなかったという理屈で特別扱いしてきたのでしょう。画像に描く場合にはそのような特別扱いの必要がないから、創作性がありやなしで判断することを従来からおこなっていたと思います。ただし、現実の椅子を念頭に置きながら絵を描けば必然的に機能性の制約を受け、それゆえ創作性が乏しいものができやすいはずで、世の中にたくさん昔からあったものを描いている以上、創作性が認められるハードルが上がるのは宿命であり、でも、そのことを超えて実用品だから何か特別な配慮をしなければいけないという必要は絵に描いた椅子に対してはなかったわけで、仮想空間においてもそこは一緒だろうという気がします。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・ 仮想世界の工業製品は著作権による保護が可能である場合があると考えており、その場合は仮想空間上で複製されれば侵害になると考えます。〔輸送用機器〕
- ・ 創作性がある椅子について著作権が認められた判例がありますので、靴よりは著作権で保護される可能性があると思います。ただし、仮想事例の椅子はごくありふれた形状なので、明らかに著作権はないと思います。〔情報・通信〕
- ・ 3DCG モデルとなるとプログラムの著作物になるのでしょうか。そもそも 3DCG モデルをどのように作っているかというのを分かっておりませんが、木の椅子とは異なって著作権が発生することが可能性としてはあるかもしれません。法改正をすれば、著作権の保護と、意匠権の保護とでは保護期間が全然違うので、どれだけ強く保護すべきなのかという観点もあると思います。〔情報・通信〕
- ・ 創作性の程度がどうなのかということがポイントだと思っております。著作物性があると認められる場合は、表現上の本質的な特徴がどこまでかということがありますので、それが及ぶ限り著作権の保護は仮想空間上のものに対してもあると理解しています。仮想空間の 3DCG モデルが著作物として認められる可能性については、表現上の本質的な特徴をどこにとるかというところが問題で、例えば、画像であれば、その画像の陰影の付け方であったり、デ

ザインで表現上の本質的な特徴があるということで著作物性が認められ得る。他方、それを現実再現した場合、著作権侵害になるのかというところ、そこで現れている表現上の本質的な特徴はどこなのかといったところで、事案ごとに適切な結果が何か導き出せると考えています。同じ物なのに、現実空間だと応用美術の理論などで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も生じえますが、侵害を判断する局面で表現上の本質的な特徴を柔軟に解釈することで結論の妥当性は保たれると思います。〔電気機器〕 ・仮想空間上のアイテム（3D モデル）が「美術の著作物」として認められるものであれば、当然に他人による仮想空間上での複製物販売に対して著作権侵害を主張していく。〔情報・通信〕
--

（d）不正競争防止法

＜有識者回答＞ ・不正競争防止法の商品に無体物としてのバーチャルな椅子が含まれないという議論はないと思いますので、<u>バーチャルで似たものを出していれば、不正競争防止法の出所混同になり得ると思います。</u>商品等表示になるためには、需要者が結局そういうものとして認識するということですから、ある程度見え方の同一性が技術的に保障されていないと商品等表示にならないという可能性があります。〔有識者 1〕 ・（2 条 1 項）3 号については、論理的に言うとは形態なのかどうかは問題であると思います。<u>人間には 3D で見えていますが、所詮は電気信号的であるものについて形態とって良いかという話だと思います。</u>3 号を使って行こうという方向感はある得ると思いますし、（バーチャルなデータをバーチャルなデータに）そっくりコピーするものは 3 号に当たると解釈をすることは一つのやり方だと思いますが、明らかにそこには政策判断が入っているので、必ずそうなりますということではないです。〔有識者 1〕 ・（2 条 1 項）1 号については出所混同が生じるのかは疑問に思っていますし、<u>仮に保護するならば、2 号が対象とする信用やイメージが害されるような問題だと思います。</u>〔有識者 2〕 ・（2 条 1 項）3 号については商品化にかかるコストを保護するという話ですが、仮想空間でその保護を考える必要があるのかということがよく分かりません。<u>ここで問題になるのは良い形態の椅子を作ったら、その形態を勝手に利用されたということなので、3 号の問題ではないと思います。</u>例えば、データベースみたいにコストがかかるということであれば、3 号を拡張することも十分考えられると思いますが、仮想空間の椅子の形態については<u>投下資本の保護を考える必要性はない</u>と思います。〔有識者 2〕 ・いわゆる出所の混同を生じ得るか、商標的使用という議論とが重なっていることはご存知のとおりで、それはケースによると考えます。〔有識者 3〕 ・<u>出所の混同が生じるかどうかはケースバイケースであるが、生じるケースはあるだろうと考えます。</u>〔有識者 3〕
--

＜企業回答＞ ・<u>2 条 1 項 3 号が適用されないと、現行法での対応が難しく、多くの企業が苦慮するのではないかと考えます。</u>〔輸送用機器〕

- ・資料の内容に同意します。〔情報・通信〕
- ・（2条1項）1号、2号、3号が仮想空間上に適用されるということであれば、保護対象と考えておりますが、特に、3号の模倣がどこまでを対象とするかは問題になると考えています。〔電気機器〕
- ・仮想空間上のアイテム（3Dモデル）が「美術の著作物」に該当しない場合は、形態模倣を主張することを検討する。〔情報・通信〕

（e）特許法・実用新案法

<有識者回答>

- ・仮想の椅子の構造についての特許権は登録できないと思いますが、プログラム・ソフトウェア特許はあり得るわけなので、特許法の保護もあると思います。仮想空間にどのように表示させるかというのは特許なので、機能を持ったプログラムで特許出願することは十分あると考えます。〔有識者1〕
- ・仮想空間の椅子の構造を仮想空間で勝手に使ったところで発明の実施ということにはならないと思いますから、侵害ではないと思います。仮想空間で作られた椅子の背後に発明がなく、単に仮想空間の椅子の形を登録したことで、それが保護されることはあり得ないと思います。〔有識者2〕

<企業回答>

- ・解釈例に記載のとおりだと思います。〔輸送用機器〕
- ・仮想空間の椅子の構造で技術思想の創作を表現できるのかということがあります。もちろん将来は分かりませんが、今の時点では保護対象外となるのが普通であると考えます。〔情報・通信〕
- ・登録できないという理解です。〔電気機器〕

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

<企業回答>

- ・特許はなかなか馴染まないのではという話がありましたけれど、例えば、仮想空間上で考えられる構造というのは、どこまで現実で実現できるか分からないですが、ある程度の実現可能性があれば、出願して権利化まではできるのではないかと思います。特許法でも、もし現実空間に転用された場合、うまく次善の策として先に特許を権利化しておくというパターンも無きにしも非ずと思いました。〔その他製造〕
- ・商標の観点では、仮想空間だけでコンテンツを販売しているような人が商標を9類で持ちはじめ、類似群ができたりするという問題は将来的に起こり得るかもしれません。〔輸送用機器〕
- ・仮想の権利（例えば、商標権）が現実にも及ぶことになると、侵害リスクも高まり、実務上の負荷も増えてくると思いますので、法律上での明確化もよいと思いますが、現実と仮想で完全に棲み分けができた方がよいのではと思います。〔輸送用機器〕
- ・デジタルコンテンツ（アバターパーツ、アイテム）の提供については、これまでの2Dアバターと同様の対応が可能と考えられるため、特段大きな問題はない。仮に仮想空間発の創作性のあるデジタルアイテムが第三者により実体

のある物品として無断で製造・販売されているようなケースが生じた場合は、当然に著作権侵害を主張していくことになる。<u>仮想空間発のデジタルコンテンツが美術作品として評価されるものであれば、現実空間で有体的に再生された物品の外観にもその創作的表現が利用されているとして、複製権侵害を主張していくことになる。</u>〔情報・通信〕 ・著作権については、たとえば仮想空間上に現実空間の街並みを再現する場合、これは OK なのか、あれは NG なのかが分かりづらいことはありますが、それを除けば今の時点では深刻な問題は起きていないと思います。〔情報・通信〕 ・現実空間の商品が仮想空間の 3DCG モデルとしてコピーされた場合と比較すれば、主に著作権法、商標法、不正競争防止法により、既存の権利者が保護される可能性が高まるため、既存権利者保護の観点では望ましい状況である。<u>都市連動型メタバース等のメタバースにおいては、積極的な UGC の創出、活用が期待されるところであり、UGC の権利処理が複雑化し、その活用が後れることはビジネス上の課題と考えます。</u>〔情報・通信〕 ・著作物の分野横断的な権利情報データベースや、権利者不明著作物等についての新しい権利処理の仕組みなどが創設されれば、活用可能と考えます。<u>具体的にどのようなデータベース、どのような権利処理の仕組みなのかというところまで考えが至っていませんが、Web3 の技術のスマートコントラクトなどを用いることで、データベースや権利処理の仕組みなどが変わってくる</u>とは思っています。〔情報・通信〕 ・メタバースもインターネットビジネスの延長線上であり、これまでのネットビジネスに関する議論と大きく異なるところはない。〔情報・通信〕 ・著作権については、ガイドライン的なものがあつた方が現場の人は判断し易いとは思いますが、実際に法改正が必要になるかどうかは分かりません。〔情報・通信〕 ・元が 3DCG アイテムである場合には、実用品の 3D モデルであっても著作物であると主張しやすいので、仮想空間におけるアイテムを販売しているような会社にとっては、著作権も武器になる場合があると思う。一部、現実空間において同等の行為をした場合と結果が異なるケースがあり得るものの（例えば、弾き語りや文化祭など）、法制上の手当てが必須という状況にない。〔情報・通信〕 ・不正競争防止法上の「商品」に無体物が入ることが明確になれば、多くの問題は解決できると思う。形態模倣については時限的な保護であることから、使い勝手を良くしても良いのでは、と思う。〔情報・通信〕

③仮に保護範囲の拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

<企業回答> ・仮想空間で簡単に色々なものをたくさん作られて、意匠権を取得されてしまうような状況になることは、課題として挙げられるのではないかと考えております。<u>仮想空間で 3DCG モデルの椅子を作られてしまつて、それが意匠権になって、かつ現実にも及ぶようになるような状況になると、同じように課題として挙げられると思います。</u>〔その他製造〕 ・意匠については、保護範囲を拡張されるのであれば、企業としてはクリアラ
--

ンスのため、他社の知財調査を拡張して行う必要があります。これは企業には相当負担だと考えられます。広範囲に保護する方向よりは大事なところを保護するようなやり方がより好ましいと考えられます。現状のままの保護対象とした方が、企業の観点からするとよいと考えます。〔情報・通信〕 ・商標については、仮に新しい商品区分または役務区分ができると、当然権利拡大になるかと思いますが、既存の権利者に影響がないようにソフトランディングをしていただきたいと思います。〔情報・通信〕 ・意匠権の保護範囲を拡大すると、クリアランスの手間が増えるだけなので、コンテンツへの拡大はやめて欲しい。〔情報・通信〕 ・不正競争防止法上の適用場面を広げることについては異論がない。「商品」に無体物が含まれることを明確化したり、「販売」に「電気通信回線を通じて提供する行為」を含まれるようにしても良い。現実空間で工業製品を製造販売する企業にとっても、仮想現実上の 3DCG アイテムを作っている会社にとっても、メリット・デメリットのバランスが取れていると思う。〔情報・通信〕
--

④仮想事例 2-B のバリエーションについて

【仮想事例 2-B のバリエーション】 ○（意匠権）仮想空間で用いられる操作画像の意匠権が、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合 ○（商標権 1）仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための商標であり、現実空間のゲームセンターのために用いられた場合 ○（商標権 2）仮想空間で立体的な形状として表現され登録されているものが、現実空間で、立体物として、広告に用いられていた場合 ○（著作権）仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合
--

- （意匠権）仮想空間で用いられる操作画像の意匠権が、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合

<有識者回答>

- ・機能において非常に近いならば乗り越えられる（侵害が認められる）という気はします。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・実際に生産して販売するのではなくて、例えば、物を作らずに、商品コンセプトを仮想空間上だけで発表したり、仮想空間上でアバターが操作できる商品を発表するようなことは将来的にあるかもしれません。そうすると、操作画面のような意匠は権利保護する必要があると思います。〔輸送用機器〕
- ・仮想空間の意匠権が存在するのであれば、現実空間にも適用するのが妥当だと思います。ただし、仮想空間の画像と現実空間の画像とが実質的に同一と言えるようになった場合の話だと思います。〔情報・通信〕
- ・仮想空間の意匠権が操作画像の意匠であれば、現実空間とはいえ同様の操作のための操作画像を作成・提供するのであれば登録意匠の実施行為といえ、侵害にあたるものと考えます。〔情報・通信〕

- ・ 現実空間の操作画像の機能と仮想空間の操作画像の機能について、基本的に対象は異なると思いますが、操作画像の保護がどこまで及ぶかは狭くも広くも捉えられ得ると思います。実際の事例において操作画像の意匠権の侵害になるのかが争われると、保護範囲次第で判断が変わる可能性もあると思います。 [電気機器]
- ・ 当該意匠が現実空間と仮想空間のいずれで創作されたのか、また、いずれの空間で実施されたのかは問わないと考えられる。 [情報・通信]

○ (商標権 1) 仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための商標が、現実空間のゲームセンターのために用いられた場合

<企業回答>

- ・ 41 類で権利を取得している前提になりますけれども、商標の使用に該当し、保護が及ぶと思います。 [情報・通信]
- ・ 役務が同一又は類似となり、侵害になるものと考えます。 [情報・通信]
- ・ 現実的に出所混同の可能性があるので、商標権は及び得ると考える。 [情報・通信]

○ (商標権 2) 仮想空間で立体的な形状として表現されているものが、現実空間で、立体物として、広告に用いられていた場合

<有識者回答>

- ・ 仮に立体商標ではないとしても、図形商標に似た立体物を作れば類似にはなり得ます。 立体の解釈というのは気になるころではあります。仮想空間で店舗を作って、その店舗で商標登録をして、その店舗を再現したお店をリアルで作ったときに、侵害になるかということも気になります。バーチャルですと単なる図形にすぎないので、リアルに再現すると侵害になるかは考えてみたいと思います。 [有識者 1]

<企業回答>

- ・ 適切な権利範囲で取得している前提であれば、現実空間で立体物としての広告の使用に該当すると思います。 [情報・通信]
- ・ 立体商標について、仮想空間の区分 (9 類) で商標登録があり、これについて現実空間で立体物として創作されたものと仮定すると、やはり仮想空間の立体商標も第 25 類に商標登録がなければ、出所混同が生じるとはいえないものと考えます。 [情報・通信]
- ・ 現実空間で再現され立体物として広告に用いられていたとしても、その立体物自体が自他商品識別力を発揮する態様で用いられているのが問題。 [情報・通信]

○ (著作権) 仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

<有識者回答>

- ・ 仮想空間の建物には、公共の著作物の権利制限は及ばないので 46 条の話になりません。 [有識者 1]
- ・ 応用美術の問題を仮想空間でどう考えるかというのは検討しなければならないと思います。 [有識者 2]

- ・ 建築の著作物とはみなされず、全部美術の著作物になると考えます。イラストレーターが家を含むイラスト集を発表したときに、そのイラストと同じ物を立体的に誰かが複製した話と同じことになるでしょうから著作権侵害になり得ると思いました。 [有識者 3]

<企業回答>

- ・ オリジナルの作品は仮想空間にあるということですので、現行の 46 条では想定しておらず、46 条は適用されないと考えます。 [情報・通信]
- ・ 著作権侵害となり得ると考えます（建物については建築の著作物にあたり得るような創作性、芸術性があるものに限るか）。 [情報・通信]
- ・ 仮想空間内の建物や美術品としての表現が著作物として認められるのであれば、現実空間において再現されているものに対しても著作権が及ぶと考えるべき。 [情報・通信]

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

<企業回答>

- ・ それ以外の課題は弊社ではありません。 [その他製造]
- ・ 他のバリエーションを考えると、仮想事例 2-A でコピーされたのが同じプラットフォームの中なのか、違うプラットフォームの中なのかということの違いも出てくるかもしれません。ただし、法律の問題というよりも、プラットフォームの規約上コンテンツの削除が難しくなるなどの課題となるかもしれないと思います。 [輸送用機器]
- ・ 今の時点では知財に関する課題等が生じるケースは想定していません。 [情報・通信]
- ・ 現実空間と仮想空間の中で起きる知的財産権の問題は色々検討していますが、今のところここで議論されている以外のケースは具体的には認識ありません。今後、ビジネスの形態によって、新しい問題が出てくると思います。クリエイターへの影響について、関係する権利が多くなれば創作活動への影響も増えますので、負担が大きくなることは懸念しています。 [電気機器]
- ・ ブロックチェーン技術により複製物に対する支配権を観念しやすくなった結果として、準占有が問題となるケースがこれまでに比べて増えることが予想される。一般ユーザに馴染みのない概念のため、個々のケースにおいてどのような処理となるのか、考え方を整理の上で提示するのは有用だと考える。 [情報・通信]
- ・ NFT のアイテムが転々流通していた場合、本来その著作権自体は元の著作権者がホールドしている状態であることが通常ですので、ライセンスで処理されるわけですが、海賊版的に流されたものだった場合、どうなるのかのような問題が起こり得るということです。 [情報・通信]

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

<企業回答>

- ・ クリエイターに関しては、どのような権利があるかという先行調査と、クリ

エイターが創作物を作るときに、色々な権利があるとやりづらくなる可能性はあると思います。他社がどのような権利を取得しているかなど、どのように調べるのかについて具体的なイメージが湧いていないので、そういったことを含めて課題と感じています。〔その他製造〕

- ・ クリエイターへの影響については、一般論として、仮想空間上で色々なコンテンツを作っている方々がいて、現実世界より柔軟に自由にコンテンツを作ってもらえることは必要になってくると考えます。そこで、クリエイターの創作活動のモチベーションを下げないためにも、仮想空間上では盛んにやられている二次創作については柔軟な対応が必要になると考えますが、そこはケースバイケースで考えることになると思います。〔輸送用機器〕
- ・ クリエイターへの影響は、（侵害となるか否か判断できないときに）安全サイドに対応してしまうことが懸念であると考えます。その結果、全て権利者に確認し、権利制限されている範囲についても権利者から許諾を受けると言われ、対価を払う、または許諾を得られなくて断念するということが起きていると思います。〔情報・通信〕
- ・ UGC の権利処理が複雑化してしまうと、クリエイターが創作活動に消極的になることが懸念されます。プラットフォームとしては、UGC の知財保証/補償はできないということは言及せざるを得ないため、悩ましいところです。〔情報・通信〕
- ・ クリエイターへの影響について、権利が多くなればクリアランス含めた対応が必要になりますので、負担が大きくなるといったケースが出てくると思います。〔電気機器〕

3. 仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について

（1）プラットフォームの責任について

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ムの責任について

<有識者回答>

- ・ プラットフォーマーとユーザの関わり方次第になります。プラットフォームが深く関わる例というのは Meta 社の Horizon World のようにプラットフォーム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です。その場合はプラットフォームの責任が生じてくると思います。プラットフォームは場を提供するけれども、その場の中でアイテムの取引は自由にできるというプラットフォームの場合、今のままの考え方ですとプラットフォームには知的財産権侵害の責任はないと整理できると思います。そのように整理した場合、プロバイダ責任制限法の話が入ってきて、プラットフォームに対して通知をして遮断させることが可能なのかという論点が出てきて、プロバイダ責任制限法における解釈論になってくると思います。プラットフォームがユーザの利用形態にどこまで関与し、どこまでコントロールしているかによって、責任が生じる場合もあるし、生じない場合もあるということだと思います。〔有識者 1〕
- ・ プラットフォーマーにも責任を負わせるべきだと思いますけれども、プラッ

トフォーマーが仮想空間で行われていることを認識するとか監視することに責任を負わすことはできないと思います。侵害等の問題があることを知っているか或いは知りうべき場合に責任が発生するべきだと思います。侵害された権利者がプラットフォームに対して警告などを発して、プラットフォームが認識すれば、対応してもらう等のようにすればよいと思います。〔有識者 2〕

- ・適用法は日本法であると考えたときにプロバイダ責任制限法の問題に恐らくはなるので、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と考えます。ただし、通知によって侵害の事実を知った場合などは適正に対応しないと責任は生じると考えます。現在の通説的な解釈は恐らく一緒であり、プラットフォームの責任がより重くなり得るのは彼ら以外にゲートキーパーがほぼいない状況だからだと考えます。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・仮想空間を提供している企業の責任としてどう扱うかというお話だと思うので、これから議論していくことにはなると思いますが、プラットフォームが全ての責任を負うことは、現実的には無理と思っています。〔その他製造〕
- ・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ような通報のようなシステムを整備して、規約として謳っていただく必要があり、それがないとプラットフォームにも責任が生じるという考え方になると思います。〔輸送用機器〕
- ・一般論として、プラットフォームの立場からすると、常に責任を負うというのはやりすぎだと思います。侵害であるということを把握していながら、それを放置するような限定した場合に限り責任が生じると考えます。基本的にはインターネット上のプラットフォームの責任とほぼ同じようなイメージで考えています。〔情報・通信〕
- ・原則的には生じないものと考えますが、プラットフォーム事業者が、自らが提供するシステ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は、その役割に応じて責任を負う可能性があると考えます。例えば、ユーザの違法なコンテンツによってプラットフォームが人気となり、違法だと認識しているけれども人気に乗じてプラットフォームの人気を高めるようなケースが考えられます。〔情報・通信〕
- ・今後、プラットフォーム上で第三者の権利を侵害する物あるいはデータをユーザが作成して販売するといったことは想定されます。そういったケースを念頭に置くと、プラットフォームにも責任は生じ得ると考えています。ただし、現行のプロバイダ責任制限法によって免責される場合はあると思います。プロバイダ責任制限法が適用される場面なのかについて、色々なプラットフォームがあって、例えば、仮想空間そのものを提供するビジネスで、そこに自由に参加したユーザが知的財産権を侵害した場合は、プロバイダ責任制限法が適用されうると考えます。他方で、3D 空間で創作できる素材などを提供するビジネスで、ユーザが別の仮想空間でそれを使って知的財産権を侵害した場合は、プロバイダ責任制限法とは違う局面になると考えます。〔電気機器〕

- ・ インターネットビジネスの延長線上にあるものであり、プラットフォームの責任論についても従前の議論（判断枠組み）が概ね当てはまると理解している。 もっとも、仮想空間上での行動は現実空間におけるそれと近いところがあるため、想定される違法、不当な行為には従来のインターネット上のプラットフォームで想定されなかったものが含まれ得るという点がポイントである。 [情報・通信]
- ・ 情報量自体が増えますので、従来の判断枠組みに当てはめたときに、プラットフォームがなんでも責任を負わされるという形には必ずしもならないケースはあり得ると思います。 他方、判断枠組み自体が変わるものではないと考えています。 [情報・通信]
- ・ 仮想空間上での社会経済活動の枠組みが広がれば広がるほど、実際の現実空間上の同じような社会経済活動で起きている問題と同種の問題が起きるはずです。複雑な現実世界における議論と、同じような議論をしなければいけないという意味合いで、これまでのプラットフォームでは想定されなかったものと考えます。 [情報・通信]
- ・ 権利侵害しないでくださいという前提で規約は作るものなのかもしれませんが、確信犯的に侵害する方が出てきた場合、プラットフォームがそこまで責任を負うというところまではできないと思っていますので、現状のプロバイダー責任制限法のやり方が良いのかなど、対応については要検討な課題だと思っています。 [情報・通信]

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

<有識者回答>

- ・ 実定法の根拠としては侵害の幫助になります。 背後にある政策論としてはプラットフォームがアイテム、コンテンツをコントロールしているので、アイテムに関する知的財産権について注意を尽くして責任を負うことと考えます。 [有識者 1]
- ・ 著作権法の場合は解釈論によって対応できるのではないかと思います。 意匠法や商標法についても、著作権法でやっている規範的主体論（或いは商標法について楽天市場の事件がありましたけれども）のような解釈論によって、一定の場合には侵害主体になり得ると考えるべきだろと思います。 [有識者 2]
- ・ ケースによってですけど、利用主体そのものとみなされることもあれば、幫助責任とみなされることもあると考えます。 [有識者 3]

<企業回答>

- ・ 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ます。 [輸送用機器]
- ・ 民法やその特別法の考え方を適用していくことが考えられます。不法行為のような形で第三者が責任を負うことがあると思います。 [情報・通信]
- ・ 不法行為責任、債務不履行責任。 [情報・通信]
- ・ プロバイダ責任制限法は免責に関する枠組みなので、責任が生じる根拠というのは、例えば、それぞれの著作権侵害や商標権侵害であって、他にも規範的な評価によって侵害を判断するものが仮にあれば、それが法的根拠になる

と考えます。〔電気機器〕

- ・不可抗力でユーザがプラットフォーム上に知的財産を侵害するようなことをしている場合、プラットフォームが把握することが困難であれば故意や過失を問うような話ではないかと考えています。もちろん、バーチャル空間特有の問題がこれから発生していけば、それは取り込むべきだとは思いますが。

〔情報・通信〕

③プラットフォームの責任が生じないとする場合、その理由についての考え方

<企業回答>

- ・現実空間でも、例えば、駐車場における当事者間のトラブルに関する「責任は負い兼ねます」のようなものがありますが、プラットフォームはまさに場の提供ですので、責任を免除するという規定を作るのではないかと考えています。責任の所在は明確にするべきであり、それは利用規約ですべきと思います。〔その他製造〕

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

<有識者回答>

- ・インターネットと同じとおっしゃる方もいますが、少し違うような気がしています。インターネットの場合のプラットフォームではアカウントを持っていなくてもコンテンツなどを見ることはできます。仮想空間の場合、アカウントがないユーザはプラットフォームの中を見ることができない、プラットフォームが一種のゲートになっていて、ゲートを通らないとアクセスできないということだと思います。プラットフォームが準拠法を指定していると、その準拠法が適用されるのかについて、プラットフォームが指定している準拠法というのは契約準拠法であり、利用規約の準拠法です。このように言う、契約準拠法と知的財産権の準拠法を混同しているのではないかとというご指摘があると思います。しかし、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ムが決められるから、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、この空間は何国ですというその場の準拠法という意味があるのではないかと考えます。そうなると、知的財産権の準拠法にもなるという気がしています。〔有識者 1〕
- ・プラットフォームの所在地を問題とするのはおかしいだろうと思います。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ありません。ユーザとの関係で場合によっては規約の拘束を受けるかもしれませんが、規約は権利の利用に関する規約ではありませんから、自己の権利が侵害されている権利者にその規約は及ばないと思います。〔有識者 2〕
- ・例えば、サーバも日本にあって、日本のユーザが大部分、或いは日本のコンテンツが大部分というようなサービスであれば、少なくとも日本法も適用されるということになると考えます。一方、サーバの所在地も海外、ユーザも各国から集まってきている、中のコンテンツも日本のものも使われているけ

れど、どの国のものも使われているという話になると、日本法は適用法ではなく、一番関連の深い国の法律が適用される余地はそれだけ広がっていき、一番目、あるいは二番目に関連の深い国の法律が重疊的に適用されるぐらいで、その他大勢の法律が適用されない可能性は十分あると思います。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・これは難しいところがありますが、利用規約の取り決めで、トラブルが発生した場合、どの国の法律を適用するかというのは予め決めておけばよいという考えです。〔その他製造〕
- ・プラットフォームが使っている準拠法に基づいて侵害品の削除等が行われるのが一つの考え方になるかと思います。一方、世界中からそのプラットフォームにアクセスできるので、例えばオマーンの人向けに違法なコンテンツを販売するストアを開いた場合はアメリカよりもオマーンで法律で裁かれるのではないかと思います。〔輸送用機器〕
- ・サービスの提供範囲が日本国内であれば、日本法が適用されると思いますが、外国からアクセスされる可能性もあるため、規約等において準拠法が日本法である旨規定して対応しています。〔情報・通信〕
- ・外国に仮想空間を広げていく場合、知財権がそれぞれの国に存在しているのであれば、それぞれの国の知財権の処理が必要です。外国を提供範囲に仮想空間を展開していないので今後の検討課題です。〔情報・通信〕
- ・仮想空間は、特定の事業者が提供するプラットフォーム上に、閉じた空間として展開されるものであることから、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と考えます。〔情報・通信〕
- ・商標に関してはインターネット上での商標の使用と各国法の適用について、**WIPO** が商業的な効果が及ぶかどうかで判断するという勧告を出しています。仮想空間でのビジネスをどの国で提供するかは企業側がコントロールしますので、ビジネスを提供する国における法律が適用されるという認識を持つべきと考えています。具体的には、提供国の規約や契約への盛り込みも一つであると思います。〔電気機器〕
- ・どの国の法律を適用して処理すべきかについての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ものと思われる。例えば、仮想空間で日本のユーザが作ったコンテンツを仮想空間内で販売し、米国や欧州の人が買う場合がありますので、規約や契約においてやるべきことは、制度的に厳しい国や、経済力のある国の法律をベースとした制度設計をする必要があると思います。提供する国の法律を全て調べられるわけではないので、メジャーな国だけを調べて決め打ちでやるぐらいしかないと思います。日本のプロバイダ責任制限法だけで対応できるかと言いますと、全然できないと考えてまして、現実的な解としては制度的に厳しい国に合わせる以外に方法があるか分からないということが悩みとしてあります。〔情報・通信〕
- ・ユーザに権利侵害しないことを要求しても、守ってもらうのは難しいので、

プラットフォームとしては厳しいと思います。現実空間における行為と同じ行為を仮想空間上でやった場合、現行法の実施、使用の規定が適用できるのかを検討する必要が出てくると思います。〔情報・通信〕

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

<企業回答>

- ・基本的に課題や懸念事項は発生しないと考えます。〔その他製造〕
- ・商標をどこの国に出すのかということは課題になると思います。どこの法律で裁くのかという話も、実際に模倣が起こったときにどのように対処するればよいのかということも一つの課題になると考えます。〔輸送用機器〕
- ・現時点では大きな課題はないと考えています。日本国内向けに提供した仮想空間に外国人がアクセスし、知財の問題が発生した場合は、規約に従って日本法で対応することになると思います。〔情報・通信〕
- ・消費者ユーザとの契約については、利用規約で消費者の常居住地以外の準拠法が選択され利用者と合意していたとしても、当該消費者が後に自らの常居住地法の特定の強行規定の適用を求める意思表示をした場合には、その強行規定が適用されることになるため、利用規約の内容に拘わらずプラットフォームにとってアウェイとなる海外法の消費者契約に係る法律が適用される可能性があることはビジネス上の課題です。また、海外の消費者が現地の紛争解決機関に直接紛争を持ち込むことが考えられ、プラットフォームは海外の機関での訴訟や仲裁等に臨まなければならないリスクがあることも同様にビジネス上の課題です。また、仮想空間に限らずインターネット上で実施される特許について、その実施国に関し知財高裁で係争中の事案などもあると承知しております。〔情報・通信〕
- ・具体的な課題はまだないですが、混沌とした状況ですので、ビジネスを行う国に関してはその国の規制、知財権の保護の状況、あるいは保護される改正の方向について認識しながら進めていく必要はあると思います。〔電気機器〕
- ・メタバース空間内で他の法圏の人とコンテンツを視聴する場合、一部の人に対するコンテンツにのみ規制が行われたときの影響度合いが異なる可能性があるため、ユーザの体験が損なわれないような取り組みが求められるものと思われる。〔情報・通信〕

③課題等がある場合に、望ましい解決手段について

<有識者回答>

- ・どの国の法律を適用するかについての不明確性が一番の課題になると考えます。これだけでも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共同でフォーラムなどで考え方を整理するだけで、関係者にとって法的安定性がもたらされるのではないかと思います。〔有識者 1〕
- ・インターネットでしたら全世界的に起こるのでルールを定めて一箇所に集中させるべきだという議論がありますけれども、実際上は難しいと思いますから、今のところ何か解決法は無いと思っています。ハーモナイズは望ましいことですが、知的財産権の場合には属地主義が認められてますから、日本で何か問題があって対応するにしても、日本の領域内にしか効力が及ばないと

ということになると思います。全世界的に何とかするというならば、準拠法を統一するといったことをしなければならないでしょうが、それは難しいと思います。〔有識者 2〕

- ・課題はどの国の法律を適用するかについての不明確性であり、エンフォースメントの難しさです。その結果によるフリーライダーの多発が現在世界が抱えている課題で、様々なオンライン上の違法行為全般にいえることです。大問題としか言いようがなく、課題解決は先ほど申し上げたメニューミックスです。国際的な包囲網を敷きながらメニューミックスで対応しない限りは実効性が取れない、海賊版天国のようになる可能性は十分にあると思います。〔有識者 3〕

<企業回答>

- ・一つの方法として、国際的なハーモナイズがありますが、プラットフォームの協力も重要になってくると思います。〔輸送用機器〕
- ・特許の実施国に関し、具体的には、個別の事例により変わってくる点もあるかと思いますが、現在のネット環境に鑑みると、サーバの所在国のような形式的な観点で判断することは適切でなくなっているかと存じます。本来的には、当該ビジネスがどの国の市場をターゲットとしているか、具体的には、サービスを実現するためのデバイスやアプリの販売等の営業行為が行われている国、サーバ上に具備された機能が実質的に利用されている国などを実施国、使用国としてとらえるべきであり、上記のような方向で法令の解釈が明確化されるとよいかと考えております。〔情報・通信〕
- ・例えば、メタバース関係の標準化団体のサブワーキンググループなどで、大きなプラットフォームを作っている海外の事業者などがどのような議論をしているのか知りたいと思っています。〔情報・通信〕
- ・我が国単独での対応は難しいので、国際的な協調により解消していくことが望まれる。〔情報・通信〕

（3）複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

<企業回答>

- ・一つの仮想空間にしか権利が及ばないということになると、実質的に他者の行為を許容することになってしまうということがあり、そういった場合には、横断的に権利が及ぶ方がいいのではないかと考えています。一方で、個人の行為を追っていくことは実質的に難しいと思います。〔その他製造〕
- ・誰かにライセンスを与えるときに、例えば、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のではないかと思います。〔輸送用機器〕
- ・（商標権について）権利が及ぶかという話であれば、9 類での登録があれば、他の仮想空間にも及ぶのが当然と考えます。〔輸送用機器〕
- ・仮想空間に知財権が及ぶかどうかという前提がありますが、仮に及ぶとすると、サービスの適用範囲が日本国内ならば、日本の他の仮想空間にも権利は及ぶと思います。ライセンスが及ぶかは当事者が合意した条件に従うのでは

ないかと考えます。〔情報・通信〕

- ・ 権利は各国ごとに生じることが原則であるとは思いますが、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と考えています。〔情報・通信〕
- ・ 仮想空間上で知的財産権の保護が認められる場合には、それが他の仮想空間においても当然に横断的に及ぶだろうと思います。ライセンスについては、権利者と許諾を受ける者との間の契約関係であり、仮想空間の利用規約がどのような内容なのかによって、横断的に及ぶかどうかは変わると思います。〔電気機器〕

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

<企業回答>

- ・それぞれのプラットフォーマーで棲み分けもありますし、一方で、ユーザからすれば、例えば、自分が持っているアイテムを他のプラットフォームで使いたいということは、必ず出てくると思います。運営側とユーザ側との認識の違いや使い勝手のようなことは、ビジネス上の課題になっていくとは思いますが。〔その他製造〕
- ・今後の仮想空間の発展次第であると考えます。〔輸送用機器〕
- ・2022年4月末の市場環境においては、NFTの投機的側面が注目されていることが多いように感じます。投機的な側面が注目される一方で、NFTが利用できる場所や価値が作られなければ、一般的なユーザが離れてしまう可能性が高くなり、結果としてメタバース市場の成長を阻害する可能性がある点が課題と考えます。〔情報・通信〕
- ・特に仮想空間同士がつながっていく所謂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と思います。〔電気機器〕
- ・いわゆるクリエイティブコモンズやGPL等のライセンスのように、利用者が当然に契約に拘束されるかという問題があり得る（但し、仮想空間上のビジネスに特有の問題ではないとの認識である。）。〔情報・通信〕

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

<企業回答>

- ・仮に、仮想空間に及ぶ知財権があるという課題があるとすれば、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と考えています。〔情報・通信〕
- ・NFTが利用できる場所や価値が作られなければ、一般的なユーザが離れてしまい、メタバースの成長を阻害する可能性がある課題に対して、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す。メタバースの世界に入ってくるのは、メタバースを盛り上げたいと思っている方やプロシューマ的な方など、一概に事業者とユーザというように切り分けられないと思っています。そのようなユーザ自らプラットフォームの運営に関われる

ような仕組みのようなものも将来的に必要なになってくるのではないかということをお願いしております。〔情報・通信〕

- ・規約を異なる仮想空間同士で調和させていくかは、現在議論されている仮想空間の相互運用性なども関連するので、それを踏まえてそれぞれ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います。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と思います。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だと思います。〔電気機器〕
- ・クリエイティブコモンズ¹⁴⁰や GPL¹⁴¹等のライセンスのように、利用者が当然に契約に拘束されるかという問題があり、利用者が契約に同意していることを如何に立証できるようにするかの対応策の一つとして、スマートコントラクトの利用は考えられるところである。なお、スマートコントラクトを利用したから当然に契約に拘束されるものではなく（プログラム上は拘束の有無に関わらず実行されるが）、契約を有効に成立させるためのロジックを組む必要があると認識している。〔情報・通信〕

第2節. 海外ヒアリング調査

図表 6-図表 17 に示す参考資料に基づいて、以下の項目について、各国の企業・有識者にヒアリング調査を行った。なお、図表 6-図表 17 はヒアリング調査の実施前に作成した時点で使用した資料であることから、内容には「第2章 第4節. 海外調査」の内容と異なる点が数か所存在する。

1. 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について
 - ・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（例えば、プラットフォームとしての仮想空間の提供、仮想空間上でのサービス提供等）
 - ・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
 - ・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
2. 仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて
 - (1) 仮想事例 1
 - ① 知的財産の保護の状況について
 - ② 知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について
 - ③ 仮に保護範囲の拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について
 - (2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B
 - ① 知的財産の保護の状況について
 - ② 知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について
 - ③ 仮に保護範囲の拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について
 - (3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生

¹⁴⁰ 著作物の適正な再利用の促進を目的として、著作者がみずからの著作物の再利用を許可するという意思表示を手軽に行えるようにするための様々なレベルのライセンスを策定し普及を図る国際的プロジェクト及びその運営主体である国際的非営利団体の名称 <https://creativecommons.jp/>

¹⁴¹ ソフトウェアの利用許諾条件などを定めたライセンスの一つ。主にフリーソフトウェア（自由なソフトウェア）の開発・配布のために用いられるもので、FSF（Free Software Foundation）が公開している。 <https://www.fsf.org/>

じるケースについて

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

(5) 貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の状況や内容について

(6) 仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行う場合のビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

3. 仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について

(1) 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ムの責任について

② プラットフォーマーの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

③ プラットフォーマーの責任が生じないと考える場合、その理由について

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

② 越境取引に関するビジネス上の課題等について

③ 課題がある場合に、望ましい解決手段について

(3) 複数の仮想空間に跨がった権利やライセンスの効力範囲について

① 複数の仮想空間に跨がった権利やライセンスの効力について

② 複数の仮想空間に跨がった権利等に関するビジネス上の課題等について

③ 課題がある場合に、望ましい解決手段について

第1項 米国

1. 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について

(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なビジネスの内容

○企業からは、以下のようなビジネスの内容が回答された。

- ・仮想空間のコンテンツに関するツール提供
- ・プラットフォームを利用したサービス
- ・スマートフォンのアプリによるサービス提供

(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

現状のビジネスにおいて課題は発生していないという回答であった。

(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

○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具体的な内容について以下のような規定を設けている旨の回答があった。

- ・EULA（End User License Agreement）において知財権の規定を明確化

2. 仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて

(1) 仮想事例 1

図表 6 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 1）

仮想事例1に関する各法の解釈例			
意匠(特許法)	ランハム法	著作権法	特許(特許法)
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実の意匠権の効力は仮想の「靴」に及ばない可能性がある	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか P社による仮想の「靴」への「ASYA」、「A-KUTSU」の使用により、出所について消費者に混同を生じさせるおそれがあるかを検討する必要がある 現実空間のトレードドレスの効力は仮想空間の「靴」に及び得るか(※) ・現実の「靴」のトレードドレスの効力は仮想の「靴」に及ばない可能性がある ・仮に及ぶとすれば、仮想の「靴」の販売は、出所について消費者に混同を生じさせるおそれがあるかを検討する必要がある	現実空間の「靴」に著作権が生じるか 現実の「靴」は実用品であり、実用品のデザインは、デザインがオリジナルなものであり、かつ物理的又は概念的に実用品から分離可能（physically or conceptually separable）である場合に著作物として認められるとされている 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及びるか 仮に著作権が認められるような場合には、侵害となる可能性がある	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る現実の「靴」の構造を仮想の「靴」で表現した場合、保護は及ばない

上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

(※)商品の形態の模倣について、米国ではランハム法におけるトレードドレスの規定により防止できる可能性があり、日本では不正競争防止法により防止できる可能性がある

① 知的財産の保護の状況についての考え方

(a) 意匠特許（特許法）

<有識者回答>

- ・この点に関して法律上の決着がまだ着いていないという状況でありますので、米国の法の下でP社の行為が侵害になるかということは確定しておりません。ただし、この案件におきまして、デジタルであったとしても意匠法の効力が及ぶことをA社が主張することは可能であると考えます。ただし、P社は、デジタルのものは着用できないため仮想と現実とでは異なると主張する可能性はあります。
- ・現実の意匠権の効力は仮想空間に及ぶ可能性があると考えます。もう少し正確に言うと、米国の法の下では意匠権が仮想空間に及ぶかどうかに関しては不明瞭であると考えます。効力は及ばないと主張している識者もいますけれども、私はそうは思いません。

(b) 商標法

<有識者回答>

- ・ランハム法の下での商標権による保護に関して、この商標は何を対象とする商標かということが問題になると思います。混同の可能性がある場合におい

ては侵害という結論になる確率が高いと思います。商標権の侵害を判断する一つの重要な要素は両者の近さであり、物理的な現実空間のものと仮想空間のものというのは非常に近いものと判断します。

- ・ トレードドレスによる保護についても、米国法の下で、仮想空間に効力が及ぶかどうかに関しては不明瞭ですが、実際に侵害であるという主張は可能だと考えます。
- ・ トレードドレスと商標は同一と考えていいと思います。トレードドレスというのは外観に関するマークの権利を取得するということですから、ある企業がその外観をベースにトレードドレスを登録し、第三者が仮想空間でデジタルのものの外観を模倣すれば侵害になると思います。未登録商標でも訴えることはでき、事実関係によっては勝訴するでしょう。ただし、全ての未登録商標の案件で侵害が認められるということではありません。
- ・ 著名商標の場合は無関係な分野であったとしても、侵害を主張することが可能です。未登録商標でも混同を生じるおそれがあれば、侵害を主張することが可能です。

<企業回答>

- ・ 仮想空間は何らかの権利保護がされるべきだと考えておりますが、具体的に仮想空間を横に広げてコラボレーション空間を作る中で、どのように保護していくような構造にするべきかというのは今後の検討課題と思います。現実と仮想に跨がる場合の商標権の効力については、何らかのリンクが必要だと思っておりますが、仮想空間の中の権利保護に関しては、メタバースの発展に合わせて議論されていますので、今後も議論が進むと思います。[米国企業1]

(c) 著作権法

<有識者回答>

- ・ この場合は侵害になることははっきりとしています。例えば、私がある絵画を所有していて、この絵画の複製が映る動画や映画を別の人が作成した場合、それは侵害になる可能性があることから、この事例は侵害になると思います。ただ、著作権法における基準というのは、アートワークは機能性と表現とが分離可能である場合は保護対象となり、つまり侵害になるということではないでしょうか。
- ・ 実用品が著作権の保護対象となることは少ないと思います。実用品の場合は保護対象になるところまで originality が認められない、或いは imaginability が十分であると見なされないのので、何らかの装飾がないと、芸術と見なされない、或いは装飾的なものまたは彫刻的なもののいずれかがないと保護対象にならないと思います。

(d) 特許法

<有識者回答>

- ・ クレームの書きぶりによりますが、構造的な関係、構造の機能性などがクレームに書かれている場合は、明らかに仮想空間のものはそういう特徴を持たないので、典型的な物理的な物の特許権の効力は及ばないと考えます。ただ

し、仮想空間における挙動についてクレームに書き込まれている場合は、主張することはできるのかもしれませんが。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

<有識者回答>

- ・意匠特許の場合は、法廷に対して、根拠を提示して、的確で十分な量のアミカスブリーフを提出することによって、法廷が良い判断をするように促すことになると思います。もし、法廷が良くない判断を多く出した場合は立法的な解決法になると思います。デザインの場合、最初からクライアントが物理的なものと、バーチャルのものを両方作成することが分かっている場合は、意匠特許出願のタイトルに両方とも入れておきます。そういう状況になった場合、我々の方で、米国特許商標庁にそのような出願を受理していただくように働きかけます。
- ・著作権に関しては具体的な課題はありません。
- ・商標に関しては、まだ明瞭ではない部分が残っていると考えます。

<企業回答>

- ・現実の製品と仮想の 3DCG モデルはデジタルツインという形になりますので、デジタルツインに関しても何らかのリンクが当然に必要になると思います。コンフィギュレーターのような機能を用いて、カタログで物を発注するときに Web 上で色を変えたり、部品を付けてみたりなどということができるようになってますけれども、デジタルツインのデジタルの方でコンフィギュレーションをして実際のものを販売するようになると、仮想と現実がリンクしていくことになりますので、その保護は何らかの管理をしていただく必要があると考えます。 [米国企業 1]
- ・（仮想空間の）技術的な環境はほとんどできており、製品は日本、米国、欧州など共通していますので、国際的な考え方の統一が必要と思います。その辺りにおいて国境を跨ぐ違う考え方になることは非常に困ると思います。[米国企業 1]
- ・海外における仮想空間に関する知的財産権の保護については、グローバル化に合わせてハーモナイズをしていただくことが良いと思います。ただし、知的財産権の保護については、米国のポジションが一番厳しいのではないかと気がします。[米国企業 1]
- ・企業側としても何をやるかが想定されないと、どのようなリスクが出てくるのかを考えることは難しく、課題の検討にも入り難いと考えます。[米国企業 3]

③仮に保護範囲の拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

※本質問に対する回答はなかった。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

図表 7 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-A）

仮想事例2-Aに関する各法の解釈例			
意匠(特許法)	ランハム法	著作権法	特許(特許法)
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか(※1) 物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインは意匠特許の対象とはならない。 なお、無体的デザインであっても表示画面を伴うものであれば、意匠特許の対象となる可能性がある。 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか(※2) 上記なお書きの場合であれば、仮想の意匠権の効力は仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 仮想の商標権の効力は仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある 仮想空間の「椅子」はトレードドレスとして登録できるか(※3) トレードドレスによるデザインの保護は、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには及ばない可能性がある 仮想空間の「椅子」のトレードドレスの効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及び得るか(※4) そもそもトレードドレスとして認められない可能性がある。仮にトレードドレスが認められるような場合には、仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 101条の保護対象に該当するとは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない
上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。 (※1・※2)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、米国では表示画面を伴うものであれば意匠特許の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される (※3・※4)商品の形態の模倣について、米国ではランハム法におけるトレードドレスの規定により防止できる可能性があり、日本では不正競争防止法により防止できる可能性がある			

図表 8 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-B）

仮想事例2-Bに関する各法の解釈例			
意匠(特許法)	ランハム法	著作権法	特許(特許法)
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか(※1) 物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインは意匠特許の対象とはならない。 なお、無体的デザインであっても表示画面を伴うものであれば、意匠特許の対象となる可能性がある。 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか(※2) 上記なお書きの場合であれば、仮想の意匠権の効力は仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか R社による現実の「椅子」への「B-ISU」の使用により、出所について消費者に混同を生じさせるおそれがあるかを検討する必要がある 仮想空間の「椅子」はトレードドレスとして登録できるか(※3) トレードドレスによるデザインの保護は、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには及ばない可能性がある 仮想空間の「椅子」のトレードドレスの効力は現実空間で製造された「椅子」に及び得るか(※4) そもそもトレードドレスとして認められない可能性がある。仮にトレードドレスが認められるような場合には、現実の「椅子」の販売は、出所について消費者に混同を生じさせるおそれがあるかを検討する必要がある。	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 101条の保護対象に該当するとは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない
上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。 (※1・※2)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、米国では表示画面を伴うものであれば意匠特許の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される (※3・※4)商品の形態の模倣について、米国ではランハム法におけるトレードドレスの規定により防止できる可能性があり、日本では不正競争防止法により防止できる可能性がある			

① 知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許（特許法）

<有識者回答>

- ・意匠特許に関しては登録可能であります。ただ、デジタル意匠であれば、現行の法律の下ではディスプレイスクリーンでそれを示さなくてはならないという要件があります。或いは破線を設けることによって、VR や AR のように、デジタル椅子のあるディスプレイシステムと主張することも可能です。
- ・コピーされたデジタル椅子に効力は及ぶと思います。しかし、そのような決定を支持、或いは否定するような先例はありません。
- ・仮想の椅子の意匠特許権の効力が現実の椅子に及ぶかについては、出願のタイトルをどうするかということが重要な要素になります。もし、タイトルをデジタルの椅子にした場合は侵害なしだと考えます。タイトルをデジタルの椅子、若しくはフィジカルの椅子とした場合は、侵害ありになると考えます。

(b) 商標法

<有識者回答>

- ・デジタルのものに関して登録が可能であり、これに関しては米国特許商標庁が指針を発表しております。
- ・デジタルの商標が適切に登録されていて、それに対して第三者が登録商標を

仮想空間で使用するにより混同の可能性がある場合は侵害になる可能性が高いと考えます。

- ・事例 1 の考え方と原則同じですけれども、適用においては異なるかもしれません。侵害の蓋然性ということに関しては複数の要素に依拠しています。仮想空間から現実空間に渡るケースは、現実空間から仮想空間に渡るケースと異なる分析になるかもしれません。原則として、同じテストが行われますが、テストの結論が同じということには必ずしもなりません。

(c) 著作権法

<有識者回答>

- ・仮想の椅子は著作物として認められると思います。digital article を useful article と主張するのは難しいので、仮想の椅子は work of art になるわけです。

<企業回答>

単純にコンテンツと言っても、イラスト的な部分と、その後ろで動いているプログラムという部分がありますので、全く同じコンテンツの場合には、著作権であっても、要件を満たせば、見た目の部分の著作権と、プログラムの著作権の両面でいけるとと思います。[米国企業 2]

(d) 特許法

<有識者回答>

- ・資料に記載の解釈例は正しいと思います。
- ・第 101 条の保護対象に該当するか否かについて、第 101 条の解釈はまだ流動的です。ただ、外観に対する保護に関して（解釈例は）正しいと思います。もし、技術的な差異があった場合は、特許を取得することができるかもしれませんが、その場合、外観を直接対象とするものではないということになるでしょう。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

<有識者回答>

- ・デジタル意匠はディスプレイスクリーンで必ずしも示す必要はないということを示得することです。法廷および米国特許商標庁がそういった解釈をしてくれば非常に明確になり、ディスプレイスクリーンで示す必要がなくなる方がより良い解決になると考えます。
- ・商標に関してはこれから良い判決が下されると参考になるかもしれませんが、今のところこのような事例に関する先例はありません。
- ・著作権に関しては明確です。
- ・特許法による保護を拡大することに合理性があるとは思いません。

<企業回答>

- ・プラットフォームには三次元空間を設計する、デザインするなどの機能がありますが、その中で第三者に作られた様々なアセット類、例えば、椅子、建

物の中のインテリアとしてのソファ、テーブルなどといったものを作って販売している企業があり、デザインの権利に関するライセンスについて確実に記載しています。海外では、有償でアセットを販売しているところはアセットに関して多様な使い方での条件を設定することで、管理されています。米国においては訴訟の問題などがございしますので、権利に抵触しない、訴訟にならないように、きちんとチェックされているのではないかと思います。

〔米国企業 1〕

- ・閉じられた空間の中で、顧客の製品開発の段階だけで使われている状況であれば、問題にならないと思っていますが、完全にクラウドベースになり、B to C を意識するような環境でプラットフォームが使われるようになると、考え方を決めていかなければならないと思います。〔米国企業 1〕
- ・仮想空間の出願はできるとは聞いていますが、既に登録されているものは、そのまま仮想空間に及ぶとは解釈されていないという理解ですので、仮想空間に先に入ってきた人達が先に権利をおさえてしまうことがあると、既存の商標権者との間でコンフリクトが生じることが一つ考えられる懸念事項と思います。〔米国企業 2〕

③仮に保護範囲の拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

<企業回答>

- ・個人の方、クリエイター、デザイナー、アーティストなどに関しては強力な保護は必要でしょうし、その取り扱いに関しては気をつけていかなければならないと思います。課金でなんとかできるのであれば、簡単な課金の方法で進めていけることで、問題は発生しないと考えていますので、個人の方の創作物をどのように保護するかということが今後の検討課題の一つとなると思います。誰に帰属するかということと、ビジネスの商流において使えるものなのか、若しくは有償で使えるものなのかということを確認する必要がありますので、個人に近いアーティストが作られたものに関しては、何らかの保護の体制、きちんとお金が入る仕組みを作る必要があると思います。〔米国企業 1〕

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

<企業回答>

- ・建築のデザイナーは、実際に作らない建物の 3D データの発注を受けており、仮想空間だけで利用するデザインを作成するというビジネスも増加するとみており、仮想事例 2-A、2-B のようなデジタルデータを意匠、著作権で保護するか、デジタルデータに商標を付けて商標で保護するかなどを視野に入れて検討する必要があると思います。〔米国企業 1〕
- ・クラウド環境において、色々な場所、例えば、米国、中国、欧州などから接続して一つの設計を行う、アーティスティックなものを作るなどのようなコラボレーションで作業すると、色々な障害が発生したときに、国によって考え方が違ってくることが懸念事項と考えています。〔米国企業 1〕
- ・クリエイターから、著作権に関する問い合わせ、ツールの使い方に関する問

い合わせなどをいただいた場合、一般論としての回答はしますが、実際のものを見ているわけではないので、最終的にはクリエイターが判断するという
ことになってしまいます。[米国企業 2]

- ・ ユーザ、クリエイターには著作権に関して知っていただかなければならない
と考えていますので、SNS やセミナーなどで著作権には気を付けてください
程度の情報提供はしています。[米国企業 2]

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

※本質問に対する回答はなかった。

(5) 貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の状況や内容について

<有識者回答>

- ・ 米国特許商標庁は期間を設けて、デジタル意匠、VR 意匠、AR 意匠などのプロジェクトデザインの article of manufacturing に関してコメントを収集しました。有識者や学界からたくさんのコメントが集まり、コメントはパテントフレンドリーではありませんでした。米国特許商標庁は受理したコメントに関して公表していますが、特にコメントを受けたアクションはしていないと思います。
- ・ 別の解決法としては、米国特許商標庁に対して出願のタイトルに関して柔軟に対応してもらうように説得する、つまり、出願人がタイトルに関して柔軟に選べるようにすることが良い解決法と考えます。
- ・ NFT に関しても米国特許商標庁の方でコメントを公募していますが、意匠、商標、著作権に関しての締め切りが 1 月で、コメントの内容についての公表はありません。米国特許商標庁としては、デジタルデザインは全て著作権法で片づけることができれば望ましいと考えていると思いますけれども、私はデジタルデザインに関しては、意匠権でも商標権でも守ることができると思います。

(6) 仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行う場合のビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

<企業回答>

- ・ 現状問題は顕在化していない。[米国企業 1]

3. 仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について

(1) 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ムの責任について

<有識者回答>

- ・ 全く侵害を想定せずにメタバースが作られているという状況であるならば、プラットフォームに責任はないと思います。ただ、プラットフォームのホ

スト側に通知はしたけれども、プラットフォームのホスト側で通知を受けても行動していない場合はややこしくなります。事実関係によって、法的な責任が発生する事例もあれば、発生しない事例もあるのではないかと思います。

<企業回答>

- ・ 基本的にはプラットフォーマーが特にプラットフォーム上で作られるものに関して権利を主張していませんので、利用する側での責任であり、プラットフォーマーが利用する側で何を作っているかをチェックすることは逆に問題になると考えます。 [米国企業 1]
- ・ 著作権侵害が発生するようなことがあれば、米国のデジタルミレニアム著作権法（DMCA）のプロセスに従って、Web サイトから申告していただき、削除するという手続きは設けております。それとは別に、内部でコンテンツを随時チェックして、申請がなくても、明らかに違法だと思われるものがあれば、削除することもあります。 [米国企業 2]

② プラットフォーマーの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

※本質問に対する回答はなかった。

③ プラットフォーマーの責任が生じないと考える場合、その理由について

※本質問に対する回答はなかった。

（２）越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

<有識者回答>

- ・ サイトの運営を行っている会社がいる場所と、大半のユーザ或いは購入者がいる場所が異なる場合には、各国当局が自国内における侵害を防止したいという意向になるでしょう。ある国において偽造のデジタル商品が創られて別の国に対して電子的に配信されている場合は、両方の国の法律が適用されるべきと考えます。 両国ともに自国の管轄内におきまして侵害を防止することの利益があると思います。

<企業回答>

- ・ ベースになるクラウド、プラットフォームなどをどこの国に設置するかによって色々変わってくると思いますので、設置されたところにいる者と利用する当事者間で検討すべきですが、日本と米国の間ではそれ程の問題にはならないと思います。 [米国企業 1]
- ・ 米国でホストしているサービスについては、他国のユーザが契約するときでも、米国の法に基づいて契約していただくという規約が作られています。 [米国企業 2]
- ・ ますます国を跨ぐという状況が増えてきて、属地主義が厳格ですと、現実と離れていくだろうとは思っています。例えば米国ですと、カナダと一体的にビジ

ネスをしている企業も多いと思われますので、その辺りについて米国はどのように変化していくのか、属地主義に捉われないフレキシブルな方向を考えないと、現実の IT の世界と離れていくと思います。 [米国企業 3]

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

<企業回答>

- ・ 米国と中国の間では制限などもありますので、中国が含まれると難しさがあります。そこは気にしておりますが、分からない状況です。 [米国企業 1]
- ・ 基本的に私共は米国の企業ですので、License Agreement の中には米国での訴訟で対応するという内容が必ず入っていますが、全てのユーザがそれに従うのかはわかりません。今のところ、それで米国で訴訟になったということは聞いたことがありません。 [米国企業 1]

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

※本質問に対する回答はなかった。

(3) 複数の仮想空間に跨がった権利やライセンスの効力範囲について

①複数の仮想空間に跨がった権利やライセンスの効力について

<企業回答>

- ・ 複数の仮想空間が接続することが現実的になりそうと考えていますが、今のところ、これに関して懸念点などはありません。 [米国企業 1]
- ・ 法的な執行力に往々に頼るべきか、或いはプラットフォーマーの利用規約の中に規定してもらうという形で対応するかについても、検討の余地はあると思いますが、メタバースもオープンソースが主流になってくると思うので、規約だけで対応できないだろうという意見もあります。今後伸びるとは思いつつも、まだメタバース市場は生まれたばかりなので、規約、契約などのソフトロー的なもので対応するかは一つの意見としてまとまっていないと思います。 [米国企業 2]

②複数の仮想空間に跨がった権利等に関するビジネス上の課題等について

<企業回答>

- ・ 会社の中での構築用のプラットフォームが企業間で相互接続という形になったときには検討課題になってくると思います。 [米国企業 1]

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

<企業回答>

- ・ 二つや三つのプラットフォーマーに限られてくるので、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でしょう。完全に B to C または C to C の複数の仮想空間においてコンシューマ間で自由に国を跨ぐような場合に関しては、仮想空間の展開とともに検討課題に必ずなってくると

考えています。 [米国企業 1]

第2項 欧州

1. 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について

(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

○企業からは、以下のようなビジネスの内容が回答された。
・現実の商品をデジタル化したコンテンツを仮想空間で販売

(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

○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に関する課題として以下のような回答があった。
・ビジネスに即した商標出願の範囲（国、指定商品役務など）

(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

仮想空間における知的財産権に関する利用規約や契約について、現状は実施していないという回答であった。

2. 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について

①仮想事例 1

図表 9 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 1）

仮想事例1に関する各法の解釈例				
意匠制度	商標制度	著作権制度	不正競争防止制度	特許制度
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか(*1) ・ 欧州の意匠保護制度（共同体意匠制度）は、意匠権の効力範囲に物品の制約を設けていないと考えられているため、現実の意匠権の効力は仮想の「靴」に及ぶ可能性がある ・ 仮に意匠権として登録していなくても、欧州共同体内において最初に公衆の利用に供された日が3年以内である場合、無登録共同体意匠として保護され(理事会規則No.6/2002の11条1項)、無登録共同体意匠の効力は仮想の「靴」に及ぶ可能性がある	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・ 現実の指定商品は第25類であり、仮想の「靴」の指定商品は第9類【オンラインのバーチャル環境で使用される靴に関するコンピュータプログラム】と考えられているため、同一ではない(商標指令10条2項(a)) ・ 現実の「靴」と仮想の「靴」が類似であるかの検討と、P社による仮想の「靴」への「ASYA」、「A-KUTSU」の使用により、公衆において混同のおそれがあるかの検討とを行う必要がある(商標指令10条2項(b)) ・ 商標「ASYA」、「A-KUTSU」が名声を得ており、商標の使用が正当な利用なく当該商標の識別性又は名声を不正に利用し又は害するかを検討する必要がある(商標指令10条2項(c)) ※欧州連合商標規則9条2項も同様の内容を定めている	現実空間の「靴」に著作権が生じるか(*2) デザインの保護について、実目的を超えた、特段の美的に顕著な視覚的効果の存在を要件とすることは、EU 情報社会指令に違反する(2019年 欧州連合司法裁判所の判決)ことから、現実の「靴」は実用品であるが、著作物として認められる 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・ 競業者の商品又は役務の模倣を禁止しているが、ここに言う商品という文言は保護対象を有体物に制限していない可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項) ・ P社による仮想の「靴」の販売により、購入者において商業的出所に関し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(a)) ・ 現実の「靴」のデザインが周知であり、仮想の「靴」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(b))	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想で表現した場合、保護は及ばない

※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

(*1)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、欧州では意匠による保護の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される

(*2)実用品のデザインの保護について、欧州では著作物として認められ、日本では著作物として認められない可能性がある

(a) 知的財産の保護の状況についての考え方

(i) 意匠制度

<有識者回答>

- ・ 現時点におきまして EU の知的財産当局では意匠保護に関しては物理的な物品だけではなく、仮想空間の商品にも意匠保護の効力が及ぶと解釈されています。プロダクトという用語に関して、以前は、厳密に物理的な商品だけを指していましたが、現在では、仮想空間（の製品）にまで及ぶと解釈されています。
- ・ プロダクトが現実であろうと仮想であろうと、意匠規則の条件である新規性と独自性の条件を充足している限り、EU においては登録および保護が可能です。
- ・ 仮想空間のものについて知財保護を受けたいのであれば、最も確率が高いのが意匠制度ではないかと考えております。保護を追求するのであれば意匠制度に依拠することになると思います。仮想空間になると、インターネット接続の有無に関わらず、法律的に最も争点となるのは **communication to the public**（公衆への伝達）という（実施の）概念になるかと思います。ところが、意匠規則におきまして、**communication to the public** という概念がなく、その

ような概念の下で保護対象となるかということがはっきりしておりません。意匠規則において存在している概念は use（使用）であり、use の定義が極めて広がっております。意匠規則の下では、use という単語の定義がとても広く、制作する、提供する、輸入する、輸出する、市場に提供する、或いは使用するといった形でとても広く定義されております。その定義の中に communication to the public、仮想空間において公衆に伝達するという概念が含まれるかどうかということが明瞭ではありません。私の知る限りにおいて、こういう判例は欧州司法裁判所においてもスペインの法廷においても今のところないと思います。

- ・ おそらく欧州の判事は、仮想空間における意匠があつて、その意匠が現実空間において模倣されたのであれば、それは現実空間における意匠の use（使用）であると判決すると推測します。ただし、その逆に関しては、現実空間における意匠があつて、それが仮想空間において使われた場合、果たして欧州の判事がそれを use と解釈するかに関しては確信を持ってません。
- ・ 知財権の保護範囲を広げるべきではないと思いますが、use という概念に関してはアップデートが必要だと思います。意匠権者の権利の一環として、実際に現実空間で use（使用）されているというだけに限定するのではなく、それがデジタル空間、或いは仮想空間において意匠が具現化された場合も、権利の一環として含めるべきだと考えます。

<企業回答>

- ・ 現実空間で意匠が登録されていれば、それはバーチャルの世界にもその権利が及び、対応可能であることを強く希望しております。
- ・ 欧州の意匠権が仮想の靴に及ぶかどうかということについては分からないのですが、最終的には著作権で対応が可能であり、欧州においては何らかの救済方法があると思っています。

(ii) 商標制度

<有識者回答>

- ・ 商標制度に関しても、資料の表における解釈例は正確であり、私も同じ意見です。
- ・ 商標の混同について、商標の使用かどうかによって回答は変わってくると思います。欧州の制度においては、あくまでも特定の商品、サービスを指す名前、或いはロゴが使われているかということで、異なる商品、或いはサービスを特定するために使われているものであつて、異なる開発者が同一の名称を使うことで混同を引き起こす場合、そのクラスが異なっていたとしても、クラスを限定せずに保護は及ぶはずで、商標の場合は、distinctive design ということ、同一か類似であった場合は侵害と認められるような体制に既になっており、商標制度に関しては現実空間だけではなく、既に仮想空間も対象となっているので、現時点におきまして、これ以上のアップデートは必要ないと考えています。
- ・ 現実空間における商標権は仮想空間における権利も含むかどうかに関しては含むと考えます。商標権は仮想空間においても保護対象となつて及ぶと解釈しておりますが、最新の判例に基づいて、実際に商標事業者が商標の仮想空

間における使用を禁止できるかどうかに関しては難しいと考えております。
なぜならば、仮想空間における **descriptive use** は認められており、混同を生じさせない、更に商標権者の権利に対して何ら危害を及ぼさないということに関しては、公正な使用として認められるので、仮想空間で使用を禁じることは商標権者としては難しいと思います。

<企業回答>

- ・ 欧州において、商標が登録されていなくても、類似性について誤認混同の主張がある程度可能であると思っています。
- ・ 商標については、仮想空間では 9 類に分類されますが、例えば、現実空間で「靴」を販売し、その模倣品が仮想空間で出た場合には対応しても良いのではないかという点を検討してもらうことはできないかと考えています。仮想空間では、自分がアバターとなって入り込み、そこに靴がある場合には靴として使用するからであり、そこを検討して頂かないと権利者にとって今後大きな負担が増えるだろうと考えます。

(iii) 著作権制度

<有識者回答>

- ・ 著作権制度に関しても、資料の表における解釈例は正確であり、私も同じ意見であります。
- ・ 最近の欧州司法裁判所の判例がありまして、著作物に関しては主観的な形での主体的な独自性がなくてはならないということ、つまり作者の人格を表現しているものでなくてはならないという条件が課せられており、その条件が充足されている限りにおいては著作物として認められるという判例が出ております。仮想事例における椅子、或いは靴に関しては新規性という条件は満たしますけれども、もう一つの条件である独自性を満たす確率は低く、保護対象にならないと考えております。

<企業回答>

- ・ 欧州全体として一般的かどうかというのは分からないが、現実空間の靴のような実用品についても著作物として認められると思います。

(iv) 不正競争防止制度

<有識者回答>

- ・ 不正競争防止に関しても、資料の表における解釈は正確であり、私も同じ意見であります。
- ・ 不正競争に関しては全ての加盟国における調和ができておりませんので、国別で一つ一つ見て行く必要があります。
- ・ 現在の知財の規制制度の下では第三者によるデジタルオブジェクトの意匠の模倣に関しては不正競争防止法制度の下で訴追可能だと考えます。競合他社がある会社のデザインを模倣した、その会社が今まで行ってきた作業或いは努力の結果であったデザインをライバル会社が利用したということになった場合には、不正競争防止制度の下では訴えることができます。なぜなら、

サービスの模倣に関しては自由に行って良いが、他社の努力、或いは他社の評判を利用することに関しては訴訟対象となるという解釈です。

<企業回答>

- ・欧州各国の不正競争防止法について、日本の不正競争防止法と考え方は同じと考えています。また、日本よりも周知性や著名性のレベルがそれほど高くなくても適用されることがあると思っています。日本の場合、意匠登録していない形態の模倣について不正競争防止法2条1項3号に適用することを単独で使いますけれども、欧州の場合、著作権がありますので、不正競争防止法と著作権の両方を使うという感じになり、可能であれば意匠権とのコンビネーションで使うものと思います。

(v) 特許制度

<有識者回答>

- ・特許制度に関しても、資料の表における解釈例は正確であり、私も同じ意見であります。

(b) 現在の知的財産の保護の状況におけるビジネス上の課題等、課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

<有識者回答>

- ・望ましい解決方法としては、知財保護の範囲を広げることに頼らず、イノベーション或いはクリエイティビティを育成、奨励するために知財保護の要件を緩和すべきではない、つまり、今の基準は維持されるべきだと考えております。意匠制度に関しては少しアップデートした方が良いと思いますが、商標および著作権制度に関しては変えるべきではないと考えております。一般論として、企業、或いは製作者が仮想空間だけに仮想の財産を生み出している場合、基本的に意匠権および著作権の下での保護を獲得できないわけですから、不正競争防止に依拠するべきだと思います。ただ、欧州連合域内において、不正競争制度に関してはまだ調和化されていないので、各加盟国それぞれが規制を設けており、規制に関しては似ていますが、法廷の解釈が異なっております。その解釈の部分も調和化が進めば良いと考えています。
- ・仮想空間での活動はほとんどの場合、国際性が高く、越境的になりますので、理想的には国際条約ができることが良いのですが、国際条約が不可能であったとしても、少なくとも欧州域内においては規則の単一化を目指すべきだと思っています。欧州域内における単一の規則ができたならば、その欧州の規則は日本、アメリカなどの法域の規則と類似性が高くあるべきですので、もし誰かが競合他社の意匠を利用した場合、その意匠は仮想空間において意匠権、或いは著作権の下で保護されていないとしても、不正競争防止法の下で訴追できるような形に全世界的になっているべきだと考えます。

<企業回答>

- ・欧州では最終的には著作権で対応可能と考えておりますが、大事な商品については意匠権を登録します。欧州では日本と比べて意匠の登録も非常に簡単

ですので、必要だと思うものはどんどん意匠として出願をしています。

(c) 仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、ビジネス上の影響や課題の考え方

＜企業回答＞

- ・ 現行法で対応がある程度可能であると考えます。さらなる明確化のために何か法改正の動きがあるかもしれませんが、今後の仮想空間のビジネスの状況に応じて適切な保護範囲の拡大が必要であると考えます。ただし、保護範囲が拡大することで、製品開発や権利の申請において、現実空間と仮想空間の2つの世界でのクリアランスが必要となることから、実務上の負担が増加すると考えます。
- ・ 仮想事例のように、現実空間の中で靴の意匠登録を行い、次に仮想空間で別途意匠登録を行うとなると、一つのモノ作りにおいてかなりの時間差が生じてくると思います。現実空間ではデザインから実際の靴を製品化するまでにはかなりの時間を要していますが、仮想空間ではコンピューターで作られたコンテンツになり、一つの靴から色々なバリエーションが直ぐに作ることができたり、現実空間では考えられなかったモデルもできたりすると思います。そうなったときに、先に仮想空間で作って意匠登録してしまえば、現実空間でもそれが応用できるとなると、かなり厳しい状況が生じてくると思います。仮想空間の開発者が作ったものを直ぐに登録するような行為が生まれてくることで、権利登録の乱用が起きる可能性があり、現実空間に不具合が生じてしまうと考えてます。仮想空間の意匠登録というのは、現実空間に基づいたものでなければいけない、いわゆる別々のものではなくて、現実空間に物品として存在するものについては、仮想空間でも一つの物品とみなして意匠権を与えてもよいと思います。

②仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

図表 10 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-A）

仮想事例2-Aに関する各法の解釈例				
意匠制度	商標制度	著作権制度	不正競争防止制度	特許制度
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか(*1) ・共同体意匠制度によるデザイン保護は無体的なものにも及び、デザインに対する抽象的で広範な保護を次元にかかわらず及ぼしており、デザイン保護は有体物・無体物いずれにも及んでいることから、登録できる可能性がある ・仮に意匠権として登録していても、欧州共同体内において最初に公衆の利用に供された日が3年以内である場合、無登録共同体意匠として保護される可能性がある(理事会規則 No.6/2002の11条1項) 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか(*2) 欧州の意匠保護制度は、意匠権の効力範囲に物品の制約を設けていないため、仮想の意匠権の効力はコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか ・コピーされた「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と同一であることから、商標権侵害となる可能性がある(商標指令10条2項(a)) ※欧州連合商標規則9条2項も同様の内容を定めている	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・競業者の商品又は役務の模倣を禁止しているが、ここに言う商品という文言は保護対象を有体物に制限していない可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項) ・Q社によるコピーされた「椅子」の販売により、購入者において商業的出所に関し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(a)) ・仮想の「椅子」のデザインが周知であり、コピーされた「椅子」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(b))	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 仮想の「椅子」は発明とみなされないEPC第52条(2)及び(3)の「d)情報の提示」に該当するため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない ⇒日欧比較
※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。				
(*1・*2)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、欧州では意匠による保護の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される				

図表 11 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-B）

仮想事例2-Bに関する各法の解釈例				
意匠制度	商標制度	著作権制度	不正競争防止制度	特許制度
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか(*1) ・共同体意匠制度によるデザイン保護は無体的なものにも及び、デザインに対する抽象的で広範な保護を次元にかかわらず及ぼしており、デザイン保護は有体物・無体物いずれにも及んでいることから、登録できる可能性がある ・仮に意匠権として登録していても、欧州共同体内において最初に公衆の利用に供された日が3年以内である場合、無登録共同体意匠として保護される可能性がある(理事会規則 No.6/2002の11条1項) 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか(*2) 欧州の意匠保護制度は、意匠権の効力範囲に物品の制約を設けていないため、仮想の意匠権の効力は現実の「椅子」に及ぶ可能性がある	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ・仮想の指定商品は第9類であり、現実の「椅子」の指定商品は第25類であるため、同一ではない(商標指令10条2項(a)) ・仮想の「椅子」と現実の「椅子」が類似であるかの検討と、R社による現実の「椅子」への「B-ISU」の使用により、公衆において混同のおそれがあるかの検討とを行う必要がある(商標指令10条2項(b)) ・商標「B-ISU」が名声を得ており、商標の使用が正当な利用なく当該商標の識別性又は名声を不正に利用し又は害するかを検討する必要がある(商標指令10条2項(c)) ※欧州連合商標規則9条2項も同様の内容を定めている	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当するか ・競業者の商品又は役務の模倣を禁止しているが、ここに言う商品という文言は保護対象を有体物に制限していない可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項) ・R社によるコピーされた「椅子」の販売により、購入者において商業的出所に関し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(a)) ・仮想の「椅子」のデザインが周知であり、現実の「椅子」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(b))	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 仮想の「椅子」は発明とみなされないEPC第52条(2)及び(3)の「d)情報の提示」に該当するため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない
※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。				
(*1・*2)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、欧州では意匠による保護の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される				

(a) 知的財産の保護の状況についての考え方

(i) 意匠制度

<有識者回答>

- ・ 仮想の椅子を意匠権で保護できる解釈例は正しいと考えます。
- ・ 知的財産権というのは、有体、或いは物理的な物体のみに及ぶわけではなくて、有体、物理的な物体において体现される無体の意匠に関しても及びますので、意匠、特許及び商標に関して、実際の物体ではなかったとしても、無形、無体の財産があるかどうか重要になってきます。
- ・ 仮想事例 2-B のような現実の椅子の販売は仮想の椅子の意匠権の use に該当するかについて、該当すると思います。つまり、現実空間における物理的な椅子においても、use の概念の範囲の中に含まれると思いますけれども、実際の判例の中でこういう事例を存じておりません。

<企業回答>

- ・ 欧州では仮想空間の椅子を意匠権として登録可能であると考えます。

(ii) 商標制度

<企業回答>

- ・ 9 類で商標権を登録しているのであれば、権利侵害として対応が可能であると考えます。
- ・ 9 類で登録された仮想空間の椅子の商標権の効力が現実空間の椅子に及ぶかについては可能性があるのではないかと考えます。欧州では非常に類似の範囲が広く、誤認混同が非常に大雑把な部分があるので、誤認混同を主張しやすい傾向があると思います。

(iii) 著作権制度

<有識者回答>

- ・ 椅子が仮想空間において存在するために必要とするソフトウェアに独自性があれば保護対象となりますが、そのソフトウェアが非常に基本的な単純なコードのみであり、それは著者の性格、或いは感情を表現しているものではない場合には、著作権の保護対象とはなりません。保護対象となるのはコードだけではなく、デザインに関して、それが芸術的な価値を持ち、独自性があるとみなされた場合には、意匠としての保護が可能でありますので、著作権法での保護に関しては、現実のものと仮想のものとの間で違いがあります。
- ・ 今までの欧州司法裁判所の判例におきまして、ソフトウェアとそのグラフィカルデザインは、別個の異なる保護対象になり得るという判例が下されており、異なるオブジェクトとして著作権の下で保護されるかどうかということに関しては、異なる物体とみなされて解釈されています。

<企業回答>

- ・ 仮想空間の椅子は著作権として認められ、仮想空間上の争いは著作権侵害として対応する可能性があると考えます。
- ・ フランスでは仮想空間については主に著作権で対応可能なので、それをメインにするつもりですが、意匠での対応も可能ですので、ケースバイケースでやり方は変わると思います。
- ・ 仮想空間で先にコンテンツとしてデザインを考えたときに、現実空間でもその著作権で保護ができているのであれば、現実空間で似たようなものが商品化された場合、二次的著作物として訴えることができる可能性があるのではないかと思います。

(iv) 不正競争防止制度

<企業回答>

- ・ 仮想空間内での争いでしたら、不正競争防止法での対応が可能であると考えます。

(v) 特許制度

※本質問に対する回答はなかった。

(b) 現在の知的財産の保護の状況におけるビジネス上の課題等、課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

<有識者回答>

- ・ 仮想空間における対象物の保護については、意匠制度の下での保護が最もふさわしいと思いますので、何らかの新規性があれば、例えば、表現が表出される、或いは独自の特徴が打ち出されているといった場合において、主たる保護手段は意匠制度であるべきと考えております。もし、製作者の努力でもって極めて水準の高い独自性を確保できている場合のみ、著作権を試みるべきかもしれません。なぜならば、著作権の方が権利として手厚いだけでなく、期間も長いからです。ただ、現在、仮想空間に存在するような、車、建物、フォーク、ナイフなどのシンプルなものに関しては意匠制度、或いは著作権制度の下においても保護の対象にはならないと思っております。もし、仮想空間のものに対して何らかの不正な形で他者による利用があった場合には、依拠するのは不正競争防止法だと考えます。

<企業回答>

- ・ 一つの商品を NFT 上の作者の作品として出した場合、美術品については表現方法を変えることが可能であることから、類似した商品の画面上の表現方法を変えることで、著作権としての類似性が否定される可能性はないかと考えています。例えば、商品自体を仮想空間でも販売している場合、それを NFT 上のアートにしたときに、これは一つのアートということで、表現方法を変えることによって類似性が認められないという可能性もあるのではないかと考えています。仮想空間の中だと、あらゆる可能性というか、あらゆる見せ方もできますし、一つの商品ではなくて、それをアート化することもできま

すし、そのように少し変えることによって類似性が否定されてしまうケースがあり、著作権による保護に若干の懸念があると考えます。

- ・ 著作権だけでなく他の法域の懸念については複数の法域をミックスすることでカバーし、カバーが難しくなったときに、法改正などで適切に保護をするという解決が望ましいと考えます。

(c) 仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、ビジネス上の影響や課題の考え方
※本質問に対する回答はなかった。

- ③仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、ビジネスにおいて、知的財産権に関する課題等が生じるケースと、仮想空間における知的財産権の保護に伴うクリエイターへの影響（創作活動への影響）等の懸念

<企業回答>

- ・ 現実空間で商品として販売されているものを少しアレンジを加え、アートとして販売される場合があります、実際に係争している事例もあります。
- ・ 仮想空間で様々なモノ作りが起きることによって、デザイナーがデザインできる範囲も狭められてくるのは事実かなと思います。

- ④貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の内容や状況等、議論の状況についての貴方のお考え

<有識者回答>

- ・ スペイン特許庁は意匠登録の権限も有しており、5 年ほど前から仮想空間における保護に関して懸念をしてきています。意匠制度のアップデートに関しても力を入れてきており、去年から関係者のコメントを聴取する期間が始まっていて、仮想空間も含めてどのように意匠制度のアップデートをしたら良いかがコメントの対象となっておりました。おそらく 2023 年には可決されると期待していますが、最初のコメント期間の意図としては仮想オブジェクトの関係で改正しようということでしたが、仮想オブジェクトに関しては改正案の中に含まれていないのがスペインの状況です。
- ・ EU の知財庁も EU の制度というよりも、WIPO の制度のアップデートに関して力を入れてきましたので、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おります。ただ、欧州レベルにおける新たな規則の取り組みに関しては存じておりません。共同体の意匠規則が変わるとも想定しておりませんので、EU では大きな変化はないと考えますが、あるとしたらスペインでの改正になります。

- ⑤仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行うとした場合のビジネス上の課題、課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

<企業回答>

- ・ 仮想空間のみ存在する製品も単体として意匠登録ができるとなると、登録乱用が生じる可能性があるため、現実空間と仮想空間で同じものであれば意匠

権を認めることとすれば良いのではないか、あくまでも現実空間があつてこそその仮想空間ではないかなと思います。

- ・ 欧州では仮想空間のみ存在する製品も単体として意匠登録ができていますが、懸念している登録乱用が実際に起きているかについては存じ上げてはいませんが、そういった懸念があることは事実であります。
- ・ 周知・著名性獲得までに時間が十分ではない商品の模倣が仮想空間上に出るとなす術がないのが実情です。例えば、その形態の方の3年と、周知、著名性獲得までの時間とのタイムラグがあつて、いわゆる3年を過ぎて徐々に人気が出てきて4、5年後位に非常に人気が出てくる可能性が結構あります。そうすると不正競争防止法2条1項3号の適用はできない、周知性・著名性を主張できるかということ、人気が出てきたばかりなので、なかなか主張できないといったことが現実空間でもあるので、仮想空間上であつたとしても同じような状況になるのではと思います。

(3) 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について

①プラットフォーム等の責任について

- (a) 仮想空間で行われるビジネスについて、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等の責任の考え方

<有識者回答>

- ・ スペイン、欧州においては日米などの国々と制度は似てると思います。第三者の知財権を侵害しているという知識をプラットフォームが持っていなかったならば、第三者の知財権の侵害の責任を負うことはありません。ユーザがアップロードしたコンテンツが第三者の知財権を侵害していたという知識をプラットフォームが持っていなかったという場合には、知っていたのか知らなかったのかということが一義的な争点にはならず、速やかにプラットフォームがそのコンテンツを削除するような勤勉になる努力をしたかどうかによって責任の有無が定められます。

<企業回答>

- ・ インターネットビジネスにおけるインターネットプロバイダーと同様の責任と考えます。欧州はプロバイダーの責任については日本よりも厳しい対応となっています。幅広い世界の中で全てを管理することは非常に難しいため、権利侵害の通報があつた場合には一定期間内に削除を義務とすることが妥当であると考えます。

- (b) プラットフォーマー等の責任が生じると考える場合、その法的根拠の考え方

<有識者回答>

- ・ 責任の法的根拠はそのような侵害について知識を有していた、そしてそれを除去するための努力を行わなかったということです。2019年に新しい欧州指令が制定され、ソーシャルメディアとユーザコンテンツの責任に関して異なる度合いを設ける制度になりました。第19条の下で、ユーザが第三者の音楽、写真、動画などを使用してクリエイションする空間がある場合に、その

プラットフォームとしては、訴訟を避けたいのであれば、著作権者から許諾を取得しなくてはならない。つまり、レコード製作者、作曲者といったような著作権者からの許諾を獲得していない場合には、そういったようなコンテンツがアップロードされないように厳密な手続きをしなくてはならない。そうでない限り、第三者の著作権の侵害とみなされるかもしれないということになりました。

<企業回答>

- ・ 欧州では Digital Service Act (DSA) と呼ばれる法律になります。プラットフォームに対する法律は 2022 年 4 月に EU で合意したもので、EU 委員会に大きな権限が付与され、プラットフォームに対する措置が可能となっております。不正商品等に関して、日本とそれ以外の国での大きな相違点は、偽造品を見つけた際に日本ではプラットフォームに削除依頼をするにあたり、何をもって偽造品といえるのか等の詳細を伝える必要があります。他方、それ以外の海外は基本的に Notice & Take down 方式が採られており、権利者が偽造品と言えプラットフォームはすぐに削除します。その代わり、何か問題になった際には当事者間で行ってくださいというものになります。偽造品販売ページを 1 ページ 1 ページしっかり確認し、削除依頼をする労力から、削除されるページは欧米と大きく違ってきます。

(c) プラットフォーマー等の責任が生じないと考える場合、その理由についての考え方
※前質問において「生じないと考える」の回答がなかったため、本質問を省略した。

②越境取引における法の適用について

(a) 仮想空間で行われるビジネスについて、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについての考え方

<有識者回答>

- ・ EU、国際レベルにおきまして、Rome I 規則、Rome II 規則 (<https://eu-info.jp/IPR/eu-ipr20-rome2.html>) という二つの条約が存在し、それぞれ細かい条件はありますが、一般論として被告の居住地が適用されることになります。法廷と被告がコミュニケーションしやすく、原告にとってもその方が楽な場合が多いことから、基本的には被告の居住地になりますけれども、原告が他の法域を選ぶことができる場合もあります。例えば、事前に当事者間で結ばれていた契約において、準拠法或いは適用される法域が具体的に合意されている場合には、契約内に定められている法域が適用されることもあります。スペインではネット関係の事案の場合においては原告としてはどの地裁を選んでも良いことになっております。なぜならば、インターネット関係に関しては全ての領域に影響が及ぶということで、原告がバルセロナが良いとか、マドリードが良いというような形で選べるような制度になっています。

<企業回答>

- ・ 裁判所在地ですが、偽造品販売者については逃げられる可能性も大いにあるため、実際は販売国で行わざるを得ないかと思えます。

(b) ビジネス上の課題等

<企業回答>

- ・ 販売国に現地法人等ない場合や購入国に販売会社のエージェント等がない場合、対応に苦慮し、例えば、現地に行かないといけないとなると費用の負担が大きい、時間がかかるなどがあります。

(c) 課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

<企業回答>

- ・ 規約になってしまうと、各プロバイダーで異なったものができてしまう可能性があるのも、ある程度法律上でそういったものをしっかりと決めていただけると有難いと思います。

③複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲について

(a) 仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかについての考え方

<企業回答>

- ・ 及ぶようにしないと様々な問題が生じてしまう。例えば、ある仮想空間においては権利を持っていたとしても、他の仮想空間では権利が生じていないとなった場合、権利が生じていない仮想空間において権利侵害を犯してしまう可能性があると考えます。

(b) ビジネス上の課題等

<企業回答>

- ・ 実際の権利取得に際して、複数の仮想空間それぞれで権利取得をしなくてはいけなくなるので、それは避けたいと思います。

(c) 課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

※本質問に対する回答はなかった。

第3項 中国

1. 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について

(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なビジネスの内容

○企業からは、以下のようなビジネスの内容が回答された。

- ・ XR のデバイス、ソフトウェア、アルゴリズムの提供
- ・ AR ユニット開発のためのプラットフォームの提供
- ・ プラットフォームを利用したサービス（ゲームや映画などのコンテンツ配

信)

(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

現状のビジネスにおいて課題は発生していないという回答であった。

(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

○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具体的な内容について以下のような規定を設けている旨の回答があった。

- ・権利帰属
- ・利用権
- ・禁止事項

2. 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について

①仮想事例 1

図表 12 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 1）

仮想事例1に関する各法の解釈例

意匠(専利法)	商標法	著作権法	反不正競争法	専利法
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実の意匠権の効力は仮想の「靴」に及ばない可能性がある	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 仮想空間における商標の使用であっても、商標法57条に規定される行為(他人の登録商標と同一又は類似の商標を、当該他人の登録商標の指定商品・指定役務と同一又は類似のサービスに使用する等)を行った場合、商標権侵害となる可能性がある	現実空間の「靴」に著作権が生じるか 現実の「靴」は実用品であり、応用美術著作物について、一般的にその実用性と芸術性と分けて考慮し、実用性の部分に著作権による保護を与えず、芸術性の部分に著作権法における「美術著作物」に関する規定を援引して保護を与えている 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか そもそも著作権が存在しない可能性がある。仮に著作権が認められるような場合には、侵害となる可能性がある	仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・P社は、A社の一定の影響力のある商品(現実の靴「A-KUTSU」)と同一の名称、包装、装飾等を無断で使用し、A社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、6条1号の対象となる可能性がある ・仮想の「靴」の販売により、現実の「靴」またはA社と特定の関連性があるとの誤認を生じさせる場合、6条4号(一般条項)の対象となる可能性がある	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想で表現した場合、保護は及ばない

※上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

仮想空間における知的財産権の保護の状況において、中国の現行法と日本の現行法とでは、細かな論点は相違するものの、解釈の結論としては同様であると考えている。

(a) 知的財産の保護の状況についての考え方

(i) 意匠（専利法）

<有識者回答>

- ・権利侵害があるかというのは製品の分類に基づいて同じか或いは類似しているかを判断しなければいけません。資料では現実の意匠権の効力は仮想の靴に及ばない可能性があると書いていますが、一般的に現実の靴と仮想の靴は同じ分類の製品とはなりません。仮想空間に関して言いますと、GUI が問題

になってきます。中国では部分意匠がなかったために、ソフトウェア会社が GUI がコピーされたと訴えたとしても、GUI はコンピュータというハードと一体化したものでないと、権利は保護されないという北京裁判所の判例があります。現実空間から仮想空間ということですが、意匠というのは製品の類別が同じかどうかということが鍵になるわけですが、個人的には意匠権につきましては現実空間の意匠権の効力が仮想空間に及ぶことはないと思っています。

<企業回答>

- ・製品全体、製品の特徴的な部分、操作部分に関しては意匠権を持っています。それからユーザインターフェースに関しても同様に意匠権を持っています。
[中国企業 1]
- ・現実世界の意匠権の効力について、このケースに関しては仮想空間というのが中国だけなのか、他国も関わるのかということが一つポイントになると思います。ただし、中国の専利法において意匠に関する保護というのは実際に商品として、工業生産がされて実施されていることが要件なので専利法の意匠での訴えは難しいと思います。 [中国企業 1]
- ・中国の意匠権の規定としては工業製品についての応用ということで新しいデザインに対しては意匠権で保護するといわれています。無形のもの保護に関しては保護対象とされていないのが現実です。将来的なトレンドとしては、色々なプロダクトに関して、特にバーチャルな世界で今後も取引が行なわれると思いますので、意匠権で保護されることが創作者にとっても役立つのではないかと考えます。2022 年 6 月 1 日に中国の専利法の改正がありましたが、意匠権の客体に関して修正するというような議論はありません。 [中国企業 1]

(ii) 商標法

<有識者回答>

- ・資料に記載の解釈例と同じ考えです。仮想空間の方にも効力は及ぶと思われます。これは中国とアメリカでそれぞれゲーム関係の判例があり、中国におきましてもゲームにおける商標権の侵害に関する訴訟というのはたくさんあります。
- ・現実の靴と仮想の靴の同一、類似について、弁護士業務を行っている者の立場からですと、同一と類似の両方を請求することを勧めるなど安全サイドの提案をすることになり、裁判所に判断してもらって、もし同一ではないということであれば、類似ということになります。学術的には同一ではなくて類似だと思います。

<企業回答>

- ・第三者による不誠実な商標登録を避けるため、中国以外の地域で、実空間商品を反映した第 9 類（特にソフトウェア関連商品）の商標登録を申請しています。例えば、当社はこれまで、携帯電話、テレビ、イヤホンなどの商品を製造・販売してきましたが、最近、EU において、「オンライン仮想世界で使用するダウンロード可能な仮想商品、すなわち、テレビ、携帯電話、イヤホ

- ン、スマートカメラ、コンピュータ、タブレット、スマートウォッチ、スマートブレスレット、携帯電話保護ケース、タブレットコンピュータ保護ケース、充電器、携帯電源、バックパック、スポーツ用品、おもちゃおよび付属品」を対象とする商標の登録を申請しています。〔中国企業 1〕
- ・販売を目的として靴のデザインをコピーしたという場合、商標法で権利侵害を主張できると思います。商標法と意匠法の大きな違いが産業として大量生産されているかということになります。商標法としては仮想空間であっても他社の商標を使用して商品の出所に対して混乱を生じさせるという面がありますので、商標法が使えるのではないかと思います。中国では著名商標の制度がありますが、著名商標に抵触するものに関しては厳しい保護条件があります。著名商標の制度が後続で業界に入ろうとする者に関しては大きな規制になると思います。〔中国企業 1〕
 - ・商標登録出願は、各国の商品分類と商標保護規則に従って、ハードウェア、ソフトウェア、各種ビジネスサービスを中心に、通常は「ビジネスの現在および将来の企画ニーズを満たす」「先を見越した守りの登録保護」を基本に整理しています。これは通常、「事業の現在および将来の計画的なニーズを満たすこと」と「防御的な登録保護のための前向きの取り決め」の両方に基づいて、事業の現在のニーズと将来の使用の可能性に余裕を持たせ、ブランドの登録によるブランド価値の減価を回避することを目的としています。〔中国企業 2〕
 - ・実務上明確な優先順位はなく、中国の法律がそのような問題をどう扱うかも不明なので、この問題については中立的な立場をとっています。韓国や EU の仮想製品を第 9 類として登録する提案は、注目に値する動きです。しかし、実際には、バーチャル空間でサービスを宣伝する必要がある中国の権利者は、第 9 類、第 35 類¹⁴²、第 41 類の商標を登録することができます。〔中国企業 2〕
 - ・中国の今のビジネスの現状を見ますと、仮想空間のものが現実空間と何か関わりをもって、それが問題になるということが想定し難い状況にありますので、法律を改正する環境が中国では熟していないというのが私の考えです。法律が改正されて韓国や EU のように、仮想空間のものの商標を第 9 類の分類で登録できるという指針ができれば、業務の流れ、登録コストという意味でも、我々にとってはメリットであると思っております。実際にはここまで認識を持っている者はあまり多くないという気がしますので、9 類と 35 類と 41 類を足し合わせると、最大限、仮想空間での商標を守ることが可能ということで例を挙げました。明確な指針のような規定があれば、悪いことではないと思いますが、韓国や EU が、なぜこのような明確な指針を出してきたのか、その背景となるような業務プロセス、状況というのを承知していないので、将来、中国で実践的にどういったことが起きるか、指針が無いことで、どういうことになるかについては分かりませんので、様子を見ていかなければならないと思っています。〔中国企業 2〕

¹⁴² 第 35 類は「主として、商業的又は工業的企業の事業の経営、運営、組織及び管理、並びに広告、マーケティング及び販売促進のための企画及びその実行の代理を含む。分類の目的上、商品の販売はサービスとは見なされない。」とされている。 https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/trademark/kokusai_bunrui/document/kokusai_bunrui_12-2023/33.pdf

(iii) 著作権法

<有識者回答>

- ・中国の著作権法によりますと、製品の芸術性、実用性についての規定はありませんが、アメリカのような処理の仕方をしています。中国の裁判所としてはアメリカ式のように芸術性と実用性を分けて著作権を与えられるかを判断しています。資料のような靴のままですと著作権の保護が受けられませんが、意匠権の保護は受けられるであろうと考えます。アメリカと日本も同じではないかと理解していますが、著作権法というのは機能という部分を排除する一方、意匠法というのは機能は保護しないけれども、機能を排除するものではないというものです。
- ・意匠の場合は商品のカテゴリーが同じでなければいけませんが、著作権の場合は商品のカテゴリーに関わらず、それを使った、或いはコピーしたということで、権利を侵害したとみなされます。もし、靴の上に図柄或いは写真がある場合、仮想空間のものであっても、著作権の侵害になると思います。著作権は類別の同一或いは類似ということを求めないからです。もし、靴そのものが著作権の保護を受けられるということであれば、この靴は仮想空間においても保護されると考えます。

<企業回答>

- ・著作権法で保護するのは難しいと思います。著作権法で扱うのは独創性がある観点の表現ということが一番のポイントになりますので、この靴をコピーしてバーチャルスペースで売るという行為に関しては、元々表現上に独創性があるとは解釈できないと思います。補足ですが、この靴を保護するのであれば、意匠権が適切ではないかと思います。著作権法の対象が美術作品や芸術作品になってしまうため、かなり離れてしまうと思います。[中国企業1]
- ・将来的なトレンドとしては、色々なプロダクトに関して、特にバーチャルな世界で今後も取引が行なわれると思いますので、著作権で保護されるということが著作権者にとっても役立つのではないかと考えます。[中国企業1]

(iv) 反不正競争法

<有識者回答>

- ・当初、中国の反不正競争法には混同条項があり、それは未登録商標を保護するためのものでした。その後、商標法が未登録商標も保護するという内容に改正され、反不正競争法は更に保護の範囲というのを変え、商号や、一定の影響のある名称といったものを保護の対象とし、保護範囲が拡大しました。中国の知財法は、この点においてはヨーロッパ、アメリカ、日本と大きな違いはないと思います。そもそも中国の知財法はこういった国々から学んできたからであり、中国だけ特別なところというのは殊更ないと思います。反不正競争法も商標法も混同を防止する規定があることを踏まえると、仮想空間においても商標法と同じ考え方だと思います。資料にも記載されているように、商標法においても、反不正競争法においても現実空間から仮想空間へと効力を及ぼせることは、中国法においても成立すると思います。
- ・未登録の商標は保護しないというのは昔の話でありまして、実際は商標法と

反不正競争法と両方を主張することが多いです。中国におきましては、商標法或いは著作権法で訴えをするときは、反不正競争法と絡めることが大変多くなっています。

- ・ 形態模倣について、もし靴に意匠権がなく、著作権の保護も受けないということであれば、パブリックのものなので、誰しも使うことができる対象になるわけですが、反不正競争法ですと、一定の影響のあるものとの混同を防止するということで、他社と関連する製品であると誤認させることを防止する原則規定のようなものがあります。

<企業回答>

- ・ このような問題が起きた場合には、商標法と反不当競争法を使って解決できるのではないかと思います。特に、反不当競争法ではかなり広く規制することが可能ではないかと思います。販売目的でコピーするということであれば、6条1号に該当するかと思います。 [中国企業1]
- ・ 仮想空間での商業活動にも、不正競争防止規定が同様に適用されるべきだと考えています。しかし、仮想空間について特別な規定が必要かどうか、仮想空間での商業活動からどのような特殊性を持った問題が生じるかについては、まだ議論が必要かもしれません。 [中国企業2]
- ・ 中国の反不正競争法が立法されたときの技術水準というのは仮想空間で何かが起こるというシーンは想定されていなかったわけですので、反不正競争法の文言の上では明確にこの法律は現実空間に適用するということは書かれていません。ビジネスが行われているところにおいて、この法律を適用するという書き方であるために、仮想空間でこの法律に関わるような問題が生じたとき、文言の上ではこの法律は仮想空間であっても適用されると思っています。 中国のビジネス環境では実際に仮想空間で、どういう取引とか、どういう問題が出てくるとかが見えていない状況という認識ですので、仮想空間において例示していただいた事例に対応するものが実際に行われているところを、まだ目にしていないことから、具体的な問題が出てこない限りは、法律の規定等をどうするのかについて回答するのも難しいと思います。 今のところは現実の中で起きていることが仮想空間でも起きたときに、現実空間と仮想空間では違いがあるか、差があるかということを予測できないので、議論が必要であります。 今のところ議論は進んでいないというのが現状です。 企業、或いは政府の主管部門にとっても仮想空間でのビジネスシーンというものがないことから、議論をするだけの基盤が整っていないという考えだと思います。 中国でも仮想空間でビジネスを展開しようとする企業が少ないので、法律的に何か改正をしようとか、推し進めようというような動きになっていないのが現状です。 政府は既存の法律の枠組みで対応できると考えていると思われます。 反不正競争法では明確に現実空間に適用するということが書かれていない以上、仮想空間においても既存の法律の枠組みで、サイバーセキュリティ関係の法令と組み合わせて対応できると考えていると思われます。 [中国企業2]

(v) 専利法

<有識者回答>

- ・日本やヨーロッパと似ていると思います。技術性をかなり強調しておりまして、自然界に存在する物理的な法則で発明を創造するというものが保護の対象となります。一方、仮想空間になるとどうなるかということですが、そこには物理的な法則というのではなくて、人為的な設計となるわけです。仮想空間においては原則的に発明の創造は成立しないと考えます。知財法の立法趣旨というのは社会の生産力や技術力を高めることに寄与するという目的があるわけです。必要であれば、立法という手段を講ずることは可能ではないかと思います。

(b) 現在の知的財産の保護の状況におけるビジネス上の課題等、課題等があるとしたら、望ましい解決手段の考え方

<有識者回答>

- ・今は紛争などのようなトラブルが多いのは仮想空間と関連するゲームの世界になります。全般的にみるならば、既存の中国の知財法の枠組みでほぼ解決は可能であると思います。今のところは、仮想空間や NFT に特化した法律を直ぐに作る必要はないのが現実だと思います。

<企業回答>

- ・仮想の商品に使用された商標が、同じ現実の商品に指定された他人の商標権を侵害するかどうか（仮想事例 1 で言えば、P 社が A 社の「ASYA」「AKUTSU」に対する商標権を侵害するかどうか）の検討が必要と考えます。[中国企業 1]
- ・知的財産の保護範囲を拡大すれば、一方では知的財産保護に関するあらゆる主体の意識を強化することになりますが、他方では知的財産に関する紛争や濫用が増える可能性があります。 [中国企業 1]

(c) 仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、ビジネス上の影響や課題の考え方

<有識者回答>

- ・新しい法律を作る必要はないと言いましたが、今の法律で十分ということではありませんので、今後、法律の改正は必要になると思います。例えば、専利法での部分意匠なども新しく加えられましたが、技術の進歩から比べますと、法律の規定内容は技術に立ち遅れていると思います。保護範囲の拡大について、社会の一般の人達と知財権の使用のバランスをどう考えるかが重要であると思います。権利者の権限が大きくなればなるほど、使う側からしてみれば、使い勝手が悪くなる可能性があるからです。

<企業回答>

- ・保護範囲の拡大ということになった場合、財産権の保護の意識が高まるということは期待されますが、それと同時に紛争や権利濫用が増えるのではないかと思います。 [中国企業 1]
- ・問題とターゲットをマッチングさせ、適切なソリューションを提供すればよいのです。商標出願の範囲を積極的に拡大することは一つの解決策ですが、やみくもな拡大は、資源の浪費、悪意のある出願、出願の買い占めなど、別

の問題を招きやすくなります。企業は、商標の認知度を高め、それによって拡張された保護を得るために、コアカテゴリーにおける商標の標準的使用を適切に拡大・強化することで問題を解決することが可能です。[中国企業2]

② 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

図表 13 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-A）

仮想事例2-Aに関する各法の解釈例				
意匠(専利法)	商標法	著作権法	反不正競争法	専利法
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか - デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインが通常の意匠として保護されるかが問題となるが、保護されないという結論となる可能性がある - 画像意匠の保護について、装飾的なデザインに保護が及ばないことから、ゲーム内アイテム等の装飾的かつデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには画像意匠の保護は難しい可能性がある 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか そもそも意匠権が存在しない可能性がある。仮に、存在する場合、仮想の意匠権の効力は仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 仮想空間における商標の使用であっても、商標法57条に規定される行為(他人の登録商標と同一又は類似の商標を、当該他人の登録商標の指定商品・指定役務と同一又は類似のサービスに使用する等)を行った場合、商標権侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか - Q社は、B社の一定の影響のある商品(仮想の椅子「B-ISU」)と同一の名称、放送、装飾等を無断で使用し、B社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、6条1号の対象となる可能性がある - コピーされた「椅子」の販売により、仮想の「椅子」またはB社と特定の関連性があるとの誤認を生じさせる場合、6条4号(一般条項)の対象となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 実用性(自然法則利用性)とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない
※上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。 仮想空間における知的財産権の保護の状況において、中国の現行法と日本の現行法とでは、細かな論点は相違するものの、解釈の結論としては同様であると考えている。				

図表 14 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-B）

仮想事例2-Bに関する各法の解釈例

意匠(専利法)	商標法	著作権法	反不正競争法	専利法
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインが通常の意匠として保護されるかが問題となるが、保護されないという結論となる可能性がある ・画像意匠の保護について、装飾的なデザインに保護が及ばないことから、ゲーム内アイテム等の装飾的かつデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには画像意匠の保護は難しい可能性がある 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか そもそも意匠権が存在しない可能性がある。仮に、存在する場合、仮想の意匠権の効力は現実の「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 商標法57条に規定される行為(他人の登録商標と同一又は類似の商標を、当該他人の登録商標の指定商品・指定役務と同一又は類似のサービスに使用する等)を行った場合、商標権侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・R社は、B社の一定の影響のある商品(仮想の椅子「B-ISU」)と同一の標識を無断で使用したと同一の名称、放送、装飾等を無断で使用し、B社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、6条1号の対象となる可能性がある ・製造された「椅子」の販売により、仮想の「椅子」またはB社と特定の関連性があるとの誤認を生じさせる場合、6条4号(一般条項)の対象となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 実用性(自然法則利用性)とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない

※上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

仮想空間における知的財産権の保護の状況において、中国の現行法と日本の現行法とでは、細かな論点は相違するものの、解釈の結論としては同様であると考えている。

(a) 知的財産の保護の状況についての考え方

(i) 意匠（専利法）

<有識者回答>

- ・資料の解釈例に記載されているように意匠権による仮想の椅子の保護は難しいという考え方に同意します。この椅子を動画で動かせるようなものにしたとしても、GUIではないので、意匠権としては認められないと思います。

<企業回答>

- ・バーチャルリアリティの世界の中での椅子であって、実態として工業製品として使用されているデザインではありませんので、中国の専利法において意匠権を用いて権利主張することは難しいと思います。[中国企業1]
- ・現在、ハードウェア・プラットフォームを提供していますが、意匠権の保護範囲は拡大した方がよいのではないかと考えております。中国で意匠出願をする場合、どういふものを登録するかについては厳格な制限があるわけです。台湾のやり方に注目しており、元々どういふものを登録するかが若干ゆるい状況でしたが、エレクトロニクス系のGUIなどのバーチャルでのシーンを登録するなど、（このようなバーチャルでのシーンでは）そういった範囲が狭く限定的になったと思います。意匠出願して審査を受ける側としましては、ルールとして緩やかな方が出願しやすいと思っているので、緩やかな方が企業にとっては有利であるという考えになります。[中国企業2]

(ii) 商標法

＜有識者回答＞

- ・中国の商標法の実務ですと、裁判所が色々判断するにあたって、商品の分類が何類になるかということはとても重要でありますけれども、これが全てではないということがポイントになると思います。仮想の椅子はソフトウェアなのか、椅子なのか、商標としてはソフトウェアの商標なのか、椅子の商標なのかということで、クライアントに提案するならば、両方を登録しておくことを勧めます。この問題について中国法の枠組みの中では仮想空間の椅子が必ず第9類とみなされるかどうかというのは何とも言えないところだと思います。
- ・事例 2-B の場合、仮想空間の商標を実際に使っているとみなされるかということがあやふやな問題になってしまうと思います。仮想空間から現実空間に移ってきたという事例において侵害かどうかというのは、混同とか誤認があるかということを見なければいけません。中国でこのような判例があるかどうかは私も承知しておりません。

＜企業回答＞

- ・商標には使用による取得の原則があると規定しています。使用による取得の原則とは、商標権を取得する根拠が、商標を実際に商業活動に使用することであり、登録は商標権の享有を証明するための予備的証拠に過ぎないということです。そうすると、仮想空間で商業活動を行い、商標登録をした場合、他人が現実世界で商業活動のために同一または類似の商品にその商標または類似の商標を使用すると、登録商標権の侵害となります。〔中国企業1〕
- ・商標というのはバーチャルであってもリアルであっても使用されて守られるべきであり、中国であっても日本であっても同じ認識ではないかと思います。中国でもこのような事例はありませんが、結論としてはインターネット上のバーチャルで生じる権利はリアルで生じている権利の延長線上にあるようなものと考えております。バーチャルであっても、必ず現実世界に基づいた延長線として権利の保護が行われるべきと考えています。〔中国企業1〕

(iii) 著作権法

＜企業回答＞

- ・椅子が 3DCG において特別なデザインであったという場合には、一般的な椅子ではないということで、著作作品としての保護ができるかと思います。〔中国企業1〕
- ・特に椅子のデザインが普通の人では思いつかないようなものであって、それをコピーして使うことになる、著作権の侵害になると考えられます。椅子であっても、美術品や芸術品ということで主張でき、少なくともトライできると思います。著作権法の保護対象となっているのは文学作品、芸術作品、コンピューターのプログラム、映像作品なども含まれるので、この椅子で著作権を主張することは可能であると思います。〔中国企業1〕

(iv) 反不正競争法

＜有識者回答＞

- ・ 仮想空間において反不正競争法を適用することは可能であると思います。反不正競争法を巡る色々な訴えがあり、サイバー空間で行われているものがたくさん出ているので、仮想空間においても適用されると思います。

(v) 専利法

＜企業回答＞

- ・ バーチャルリアリティ上であっても構造というものがありますので、今後の問題として少し追っていきたいと思っています。将来的には拡大して保護される可能性はあるのではないかと考えるようになりましたが、今の所はできないとお答えしたいと思います。 [中国企業 1]

(b) 現在の知的財産の保護の状況におけるビジネス上の課題等、課題等があるとするば、望ましい解決手段の考え方

＜有識者回答＞

- ・ 今は紛争などのトラブルが多いのは仮想空間と関連するゲームの世界になります。全般的にみるならば、既存の中国の知財法の枠組みでほぼ解決は可能であると思います。今のところは、仮想空間や NFT に特化した法律を直ぐに作る必要はないのが現実と思います。

＜企業回答＞

- ・ 仮想の商品に使用された商標が、同じ現実の商品に指定された他人の商標権を侵害するかどうか（仮想事例 1 で言えば、P 社が A 社の「ASYA」「A-KUTSU」に対する商標権を侵害するかどうか）の検討が必要と考えます。 [中国企業 1]
- ・ 知的財産の保護範囲を拡大すれば、一方では知的財産保護に関するあらゆる主体の意識を強化することになりますが、他方では知的財産に関する紛争や濫用が増える可能性があります。 [中国企業 1]

(c) 仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、ビジネス上の影響や課題の考え方

＜有識者回答＞

- ・ 仮想事例 1 のときと同様の考え。

＜企業回答＞

- ・ 仮想事例 1 のときと同様の考え。 [中国企業 1]

③仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、ビジネスにおいて、知的財産権に関する課題等が生じるケースと、仮想空間における知的財産権の保護に伴うクリエイターへの影響（創作活動への影響）等の懸念

＜企業回答＞

- ・ 特許というのは原則的に産業の振興を目的としているものです。従来型の産

業に関しては非常に規制も厳しくなっていますが、新興産業に関しては繁栄を助けなければならない、消費者はより良い、より多くのサービスを受けなければならないという観点で立法されていると思います。振興産業に対して専利法で意匠権の範囲を拡大することが産業の繁栄の目的に添うものなのかを考え、専利法が作られた初期の目的を見失わないことが必要と考えています。専利法の保護をバーチャルリアリティのスペースに拡大することで、権利侵害や権利濫用によって産業の発展にネガティブな影響を与えないかということが心配です。 [中国企業 1]

- ・バーチャルホスト、バーチャルグッズや派生品、バーチャルコラボレーション領域の保護など、IP 関連の法的定義が明確でなく、ユーザ、クリエイター、プラットフォームの関係者をどのようにバランスさせるか、さらなる検討と考察が必要であると感じています。現実の事例が多くないという状況だと、バランスをとるために、法律の改正の方が良いのか、他の手段の方が良いのかは分からないという状況です。法律を改正して、強制的にしっかり管理しても良いし、或いはビジネス上の相手と意思疎通し、ソフトな交渉を通じて使用範囲を拡大しても良いと考えますが、結論としてはどちらとはいえない状況です。 [中国企業 2]

④貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の内容や状況等、議論の状況についての貴方のお考え

<有識者回答>

- ・今の主流の考えとしましては仮想空間或いは NFT について何か新しい法律を作る必要はないということです。ただ、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と思います。
- ・最近、プラットフォームに関しての規定というのは変わってきています。著作権関係ですと、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¹⁴³の方法があります。新しい産業について単独で立法する必要はなく、個別の事例に基づいて、裁判所が模索をしながら対応することではないかと思っています。

⑤仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行うとした場合のビジネス上の課題、課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

<企業回答>

- ・今のところ予定はありません。AR ナビゲーションなど、ローカライズされたサービスでは、ローカルの地図サービスで対応する必要があるのが大きな問題でしょう。 [中国企業 1]
- ・日中双方とも同じではないかと思っております。日本でも中国でもバーチャルスペースに関しての権利行使に関しては商標、著作権、不正競争の防止といった保護が両方の国で行われております。厳しさという点では少し違いは

¹⁴³ 「インターネットサービスプロバイダ（ISP）は、ネットワーク上での情報権利侵害について事前審査義務は負わないが、権利侵害の通知を受領したときは削除義務を負うというものである。この削除義務を速やかに履行しない場合は、その後、拡大した損害について賠償責任を負うこととなる。」 31 頁 http://www.ibc.ju-tokyo.ac.jp/publications/xue_softlaw28.pdf

あるかと思います。〔中国企業 1〕

(3) 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につきまして

①プラットフォーム等の責任について

(a) 仮想空間で行われるビジネスについて、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等の責任の考え方

＜有識者回答＞

- ・今の法律でセーフハーバーのルールを適用するならば、責任はないことになります。ただ、仮想空間でのプラットフォームでの議論によりますと、セーフハーバーというルールをここに適応して良いのかどうかということ自体が議論になると思います。

＜企業回答＞

- ・中国で既にサービスを提供しているプロバイダがありますので、そこがどういった処理をしているのかを見ていただければ参考になるのではないかと思います。サービスプラットフォームのサービスプロバイダも一定の責任は負うと思いますけれども、セーフハーバーの原則が当てはめられ、それ以外のところはレッドフラッグの原則¹⁴⁴があります。〔中国企業 1〕
- ・仮想空間を提供するウェブプラットフォームもネットワークサービスプロバイダーの一種であり、このシナリオでもセーフハーバー原則が適用され続けるはずです。〔中国企業 2〕

(b) プラットフォーマー等の責任が生じると考える場合、その法的根拠の考え方

＜企業回答＞

- ・法的根拠は、寄与侵害と間接侵害です。セーフハーバーの原則と、レッドフラッグの原則、この二つの原則を守って中国のサービスプロバイダは処理をしています。特にビデオ系のユーザがコンテンツを作って投稿するというウェブサイト（カスタマージェネレイティングコンテンツ）は特にそのようにしています。〔中国企業 1〕

(c) プラットフォーマー等の責任が生じないとする場合、その理由についての考え方

※前質問において「生じないとする」の回答がなかったため、本質問を省略した。

②越境取引における法の適用について

(a) 仮想空間で行われるビジネスについて、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについての考え方

¹⁴⁴ 「ネットワークユーザーがそのネットワークサービスを利用して他人の民事権益を侵害することについて、ネットワークサービス提供者が知った場合において、必要な措置をとらなかったときには、当該ネットワークユーザーとともに連帯責任を負う（権利侵害責任法第 36 条第 3 項） 薛軍「中国の電子商取引立法における手法課題 -理論面の論争と解決に向けた考え方」 31 頁 http://www.ibc.j.u-tokyo.ac.jp/publications/xue_softlaw28.pdf

<有識者回答>

- ・著作権はかなりグローバルに適用がされますけれども、商標と専利は地域性があります。オフラインであれば判断しやすいと思いますが、仮想空間で知財権が及ぶ地域性をどのように確定すれば良いかということは、中国においてノーアイデアという状況です。国際的な争奪戦ではないですけど、各裁判所が管轄権を得たいと思っていますと考えます。自分にとって有利な裁判所で極力やりたいと思っている当事者も多いです。仮想空間の価値が高いということになりますと、当事者が自分たちに有利な裁判所に管轄してもらうようにしのぎを削るということになるかもしれません。

<中国企業>

- ・国境を越える要素に関しては、紛争を簡素化するために、どの国の法律を適用するかではなく、管轄地の選択に依存します。プラットフォームの所有者と供給者または開発者の間に合意がある場合、法律に別段の定めがない限り、合意に従って管轄地および用いる国の法律を確認することができ、合意がない場合、侵害に最も関連する管轄地となります。 [中国企業 1]
- ・不法行為地の準拠法によります。仮想空間における不法行為に適用される法律は、サービスが提供される場所と不法行為が具体的に発生する場所の法律です。 [中国企業 2]

(b) ビジネス上の課題等

<企業回答>

- ・どこの国の法律を適用するのが最適かということについて、一概に言えないという考えですが、なぜかという、バーチャルスペースのような新しいシーンに関する法整備は、各国で進捗も異なっています。バーチャルスペースに関する法整備がまちまちな状況下で、どこかの国の法律を適用するということを決めてしまうと、その国の法律によって全く結果が逆になるという可能性があるからです。まだ、中国にバーチャルスペースに関しての事例がありませんので、一般的な訴訟の管轄権について、色々と議論になっている部分に関しての見解です。 [中国企業 1]
- ・企業は、提供するコンテンツがコンプライアンスに適合しているかどうか、現地のルールや知的財産権侵害に関連する法律を事前に把握しておくことが必要です。 [中国企業 2]

(c) 課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

<企業回答>

- ・どの国の法律を適用するかということは、訴えを受理した裁判所の所在国の法律を適用することになると思います。例えば、国によって法律が違い、権利侵害とする国としない国がある場合、この部分での議論は非常に多くなりますので、法改正も進むと思います。 [中国企業 1]
- ・自治体は、仮想空間で事業を行う企業が、一般的な実態と比較して仮想空間のルールに特別な取り決めや解釈があるかどうかを理解できるように、仮想空間の規制に関する裏付け資料を提供する必要があります。 [中国企業 2]

③複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲について

(a) 仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかについての考え方

<企業回答>

- ・権利者がサードパーティーであるならば、複数のプラットフォーマー、複数のサービスプロバイダのそれぞれに権利を授与すべきと考えます。サードパーティーの権利者がプラットフォーマーA、プラットフォーマーB に権利を授与したという傾向であるならば、権利の消尽の原則が使われることになると思いますので、それ以外の権利の授与に関しては考慮せずに使えるようになると思います。[中国企業1]

(b) ビジネス上の課題等

<企業回答>

- ・サードパーティーの権利者がプラットフォーマーとサプライヤの両方に権利の授与をすることになると、料金・ライセンスの重複が発生する可能性があります。 [中国企業1]

(c) 課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

<企業回答>

- ・解決法としては、権利者が重複して費用を徴収することが発生しないような手立てが必要だと思います。レイヤー別にどのように権利を授与するかという問題だと思うのですが、権利者がサプライヤに権利を授与することが適切かと思います。ただし、サプライチェーンの中では様々な主体が活動しており、主体ごとに権利を受ける権利もあるのではないかと考えられます。契約の中で二重の費用の徴収を禁止したとしても効力はないと考えます。実際に重複した費用の徴収が発生した場合の救済措置を考えるべきであって、費用の徴収が二重で発生しているのであれば、費用を弁済してもらええるような仕組みが必要だと思います。[中国企業1]

第4項 韓国

(1) 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について

韓国企業へのヒアリングは実施できなかったため、仮想空間を用いたビジネスの現状と展望について聴取できなかった。

(2) 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について

①仮想事例 1

図表 15 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 1）

仮想事例1に関する各法の解釈例				
デザイン保護法	商標法	著作権法	不正競争防止法	特許法
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 仮想の「靴」の販売は、2条7号イに定義される実施行為(デザインの対象が物品(画像は除く)である場合、その物品を生産・使用・譲渡などする行為)には該当しないと考えられるため、現実の意匠権の効力は仮想の「靴」に及ばない可能性がある	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 2022年7月より「仮想靴」などの「仮想+現実商品」の形になっている名称も認められている。審査指針において、仮想商品と現実商品は使用目的や販売経路などが異なるため、原則として消費者が混同する可能性は低いとみなされる。よって、現実の「靴」と仮想の「靴」は原則として互いに類似していない商品とみなされる可能性がある。	現実空間の「靴」に著作権が生じるか 現実の「靴」は実用品であり、実用品については「物品に同一の形状で複製できる美術著作物であって、その利用された物品と区別して独自性を認めることができるものをいい、デザイン等を含む(2条15号)」の定義を満たす応用美術著作物だけが著作物として保護が与えられているので、著作物として認められない可能性がある。 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか そもそも著作権が存在しない可能性がある。仮に著作権が認められるような場合には、侵害となる可能性がある	仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか(*) ・商品形態模倣の規定(2条1号リ目)の「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、仮想の「靴」の販売が2条1号リ目の対象とならない可能性がある ・一般条項(2条1号ヌ目)では、単に「成果」を利用して経済的利益の侵害が生じれば足り、そこでは成果が有体物であるか無体物であるかが問題とされていないと考えられているため、仮想の「靴」の販売が2条1号ヌ目の対象となる可能性がある	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想で表現した場合、保護は及ばない

上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

(*)商品の形態の模倣について、韓国では「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、不正競争行為に該当しない可能性があり、日本では「商品」には無体物が含まれると考えられ、仮想の商品の形状が「商品の形態」に該当するかについて議論があるものの、不正競争行為に該当する可能性がある。

(a) 知的財産の保護の状況についての考え方

(i) デザイン保護法

<有識者回答>

- ・2021年10月にデザイン保護法の中に画像デザインという概念が新たに追加されました。デザイン保護法の第2条1号のところに画像デザインという定義が新たに設けられまして、物品の中には画像を含むという文言になっています。現実空間のデザインが仮想空間などに使用された場合、それが画像デザインにあたるかが問題になりますが、仮想空間の中で画像デザインが適用されないのが有識者の間での一般論になっています。現在、韓国におきましては、デザイン保護法の下では現実空間のデザインが仮想空間などに使用される際に保護されない可能性が高いと考えます。

(ii) 商標法

<有識者回答>

- ・現実空間の商品と仮想空間の商品について、現在は、同一ではなく、非類似であると解釈しています。韓国で作られました商標審査基準というものがあります。この中におきましては、仮想空間の商品は現実空間の既定商品として商標登録を許容できるようになっています。仮想空間の商品として登録する場合の区分ですけれども、第9類または第35類または第41類という区分

で登録することができます。仮想空間の商品は韓国の法律上の商標法を適用できることになっています。アメリカの場合、ダウンロードできる仮想空間の商品、またはオンライン上の商品のようものは指定商品・指定サービスとして登録できます。韓国もアメリカと同じような方向性で進んでいくと予想しています。

(iii) 著作権法

<有識者回答>

- ・韓国で仮想空間の中で侵害され得るものとしては、著作物とパブリシティ権の2つになると思います。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いますが、現実空間で販売されている靴のデザインについて、現実空間でも著作権として認められるためには応用美術著作物としての独自性というものが認められなければなりません。そういった独自性が認められない限り、保護の対象にはなりません。現実空間の「靴」の独自性を認めることは一般的には難しいと思います。靴の例ではなく、仮想空間で侵害対象となる著作物としましてはゴルフ場の設計図があるという有識者の見解があります。
- ・応用美術著作物の中に盛り込まれている物品と分離することができる独自性というものを認める基準に基づいて、仮想空間の靴についても現実空間の靴と同じように判断するという見解です。現実空間の靴が応用美術著作物として認められた場合には、独自性が認められ、応用美術著作物として認められているということになります。それが仮想空間で使用された場合は、三次元のものが二次元になりますので、独自性というものが同じく認められるのかは疑問です。例えば、現実空間で応用美術著作物として椅子が認められ、それがオンライン上で使用された場合、現実空間では三次元の独自性というものが認められ、それが登録されているところ、オンライン上では二次元のものになってしまいます。よって、デザインとしてはコピーしたかもしれないが、靴が持っている独自性というものが仮想空間上で具現されているのかということで、少し難しい、疑問視せざるを得ないと思います。Googleを使用して仮想空間上の靴を使用した場合、立体的に使用するということで認められる余地があるかもしれませんが、果たして現実空間の物品のデザインが著作権法上の複製ということで、仮想空間の方にもそれが適用できるかということに疑問の余地があると思います。
- ・パブリシティ権については、もちろん靴などは適用されず、人を前提にするものでありますので、名前、肖像、音声などといった特定人物を表すことができるものが対象になります。よって、人物ではないものに対してはパブリシティ権というものは認められませんので、靴は対象になりません。韓国ではアバターなどをエレクトロニックヒューマンというふうにいつていますが、こちらも対象になれません。

(iv) 不正競争防止法

<有識者回答>

- ・現実空間で販売されている商品の商標が仮想空間で使用された場合、不正競

争防止法の第2条1号(カ)(ナ)における消費主体混同行為または営業主体混同行為にあたる可能性があります。韓国の不正競争防止法の第2条1号(カ)(ナ)について、韓国の裁判所では、消費者に対して混同をもたらし得る可能性がある場合、その要件を非常に広く解釈して採用しています。お互いが似ているA商品とB商品をパッと見ただけで混同するというケースだけではなく、他の会社をサポートしていたり、または他の会社を使用することを黙認したり、または他の会社を使用することを許諾するといったことまで、混同させる範囲として広く考えて解釈しています。例えば、現実空間で販売されている商品がそのまま仮想空間で販売されている場合、消費者としては現実空間で販売している会社が仮想空間でも販売していると混同する、または仮想空間で販売している会社名が異なるものの、現実空間で販売している会社は仮想空間では社名を変えて販売しているかもしれないという誤解を消費者に与え得る、または完全に一定の関係があるかもしれないという混同を消費者に与えるといったことまで、すべて範疇の中に入れて解釈するものと考えられます。しかし、韓国ではこういった判例というものはまだありません。

- ・第2条1号(タ)におきましては商品の商標が希釈される可能性があるということも規定されており、現実空間で販売されている商品の商標が仮想空間で乱暴に使われた場合、商標が希釈される可能性があると考えられます。
- ・他人が投資をし、努力をすることにより得られた成果を競争秩序に反して自分の利益を得るための営業活動などに使用し、経済的な利益を得た場合、侵害にあたるということが立法されています。現実空間で販売されている商品が仮想空間で販売された場合、2条1号(ヌ)も抵触する可能性が高いと思います。つまり、2条1号(ヌ)の場合では投資をすること、または努力をしたことにより得られた成果ということで、非常に包括的な規定になっています。今申し上げた事例は韓国の不正競争防止法の中におきましては2条1号(カ)から(ヌ)まで全て抵触する可能性が高いと理解しています。
- ・形態の模倣について、不正競争防止法の場合ではヒョウシを保護することが大前提になります。今申し上げましたヒョウシというものは代表的なものとしては商標になり、このヒョウシを使用することにより、仮想空間であれ現実空間であれ、消費者に対して混同をもたらす可能性があるのかということが鍵となります。韓国の裁判所におきましては、広義の混同概念を採用していますので、これは不正競争防止法に抵触する可能性はあると思いますが、まだ韓国にはこういったケースは実在していません。2条1号(リ)につきまして、まだ韓国では議論されていません。現実空間のみでの適用ケースというものもありますが、これが仮想空間で適用できるかどうかには確信が持てません。

(v) 特許法

<有識者回答>

- ・仮想空間で特許権が侵害されるというケースにつきましては、まだ議論されていませんが、ご存知のように特許権が存在しているとしても、それが仮想空間で利用されたからといって特許権という権利が実施されているかというところが議論的になると思います。

(b) 現在の知的財産の保護の状況におけるビジネス上の課題等、課題等があるとするれば、望ましい解決手段の考え方

＜有識者回答＞

- ・韓国には知財権の保護を強化しようとする傾向があり、最近では 2022 年 10 月になりますが、AI のデータ保護が立法化されました。日本と同じように不正競争防止法の中にも入っているのですが、韓国では特別法も設けまして、データ保護を過度に強化している傾向があると思います。著作権法上でデータベースを保護し、パブリシティ権も著作権法と不正競争防止法の中に入りま
すので、過剰な形で保護する傾向です。仮想空間であれ、現実空間であれ、
創作権利者の権利とそれを利用する利用者の権利のバランスをとらないとい
けないと思っています。

(c) 仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上の影響や課題の考え方

＜有識者回答＞

- ・韓国では権利のみが先走って強化されている傾向ですが、すでに立法化されていますので、その権利を弱くすることは難しいと思います。しかし、その件に対して、例外規定を設ける必要があるのではないかと思います。商標法又は不正競争防止法は商品又はヒョウシの正当な利用を保障するものであり、こういったものが保障されてこそ、利用者の権利も認められるので、利用者の権利とそれを創作した権利者の権利それぞれのバランスが必要であると思います。
- ・特にメタバースにおきましては、利用者の権利の保障が求められると思います。メタバースなどの仮想空間というものは、既存の UGC または既存のインターネットが拡張している空間であると理解していますが、メタバースは既存のインターネットよりは双方向の関係ができるといった違いがあるため、利用者が仮想空間で、より多く活動できることも意味していると思います。よって、創作権利者の権利を保護する必要はもちろんありますが、利用者の日常の活動まで全て制限してしまうことで、メタバース上での活動自体が萎縮してしまう可能性があるので、一定程度、創作権利を保護する必要性はあ
りますが、ユーザの活動領域は保障する必要があると思います。

②仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

図表 16 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-A）

仮想事例2-Aに関する各法の解釈例				
デザイン保護法	商標法	著作権法	不正競争防止法	特許法
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・法上の「物品」は「画像」、「字体」に該当しないものは有体物を指していると考えられるため、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには保護が及ばない可能性がある ・画像意匠は、電子的画像の中でも機器の操作または機能発揮のために用いられるものに限定されるとされており、装飾的なデザインには保護が及ばないと考えられるため、ゲーム内アイテム等の装飾的要素が主であるような無体的デザインには保護が及ばない可能性がある。 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか そもそも意匠権が存在しない可能性がある。仮に、存在する場合、仮想の意匠権の効力はコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある。2022年7月より「仮想椅子」などの「仮想+現実商品」の形になっている名称も認められている。 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか コピーされた「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と同一であることから、商標権侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか(*) ・商品形態模倣の規定(2条1号リ目)の「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、仮想の「椅子」の販売が2条1号リ目の対象とならない可能性がある ・一般条項(2条1号又目)では単に「成果」を利用して経済的利益の侵害が生じれば足り、そこでは成果が有体物であるか無体物であるかが問題とされていないと考えられているため、仮想の「椅子」の販売が2条1号又目の対象となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 自然法則を利用した技術的思想の創作とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない
上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。 (*)商品の形態の模倣について、韓国では「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、不正競争行為に該当しない可能性があり、日本では「商品」には無体物が含まれると考えられ、仮想の商品の形状が「商品の形態」に該当するかについて議論があるものの、不正競争行為に該当する可能性がある。				

図表 17 ヒアリング調査時の参考資料（仮想事例 2-B）

仮想事例2-Bに関する各法の解釈例				
デザイン保護法	商標法	著作権法	不正競争防止法	特許法
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・法上の「物品」は「画像」、「字体」に該当しないものは有体物を指していると考えられるため、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには保護が及ばない可能性がある ・画像意匠は、電子的画像の中でも機器の操作または機能発揮のために用いられるものに限定されるとされており、装飾的なデザインには保護が及ばないと考えられるため、ゲーム内アイテム等の装飾的要素が主であるような無体的デザインの保護には保護が及ばない可能性がある。 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか そもそも意匠権が存在しない可能性がある。仮に、存在する場合、仮想の意匠権の効力は現実の「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある。2022年7月より「仮想椅子」などの「仮想+現実商品」の形になっている名称も認められている。 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 審査指針において、仮想商品と現実商品は使用目的や販売経路などが異なるため、原則として消費者が混同する可能性は低いとみなされるため、仮想の「椅子」と現実の「椅子」は原則として互いに類似していない商品とみなされる可能性がある。	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか(*) ・商品形態模倣の規定(2条1号リ目)の「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、仮想の「椅子」の販売が2条1号リ目の対象とならない可能性がある ・一般条項(2条1号又目)では単に「成果」を利用して経済的利益の侵害が生じれば足り、そこでは成果が有体物であるか無体物であるかが問題とされていないと考えられているため、仮想の「椅子」の販売が2条1号又目の対象となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 自然法則を利用した技術的思想の創作とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない
上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。 (*)商品の形態の模倣について、韓国では「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、不正競争行為に該当しない可能性があり、日本では「商品」には無体物が含まれると考えられ、仮想の商品の形状が「商品の形態」に該当するかについて議論があるものの、不正競争行為に該当する可能性がある。				

(a) 知的財産の保護の状況についての考え方

(i) デザイン保護法

※本質問に対する回答はなかった。

(ii) 商標法

<有識者回答>

- ・ 仮想商品審査指針において第9類で商品を登録する際には、仮想アパレル、仮想帽子などの形で登録することができます。しかし、仮想アパレルと仮想帽子というものは類似した商品ではないという形で取り扱われます。仮想空間で販売され、商標登録ができるものとしましてはダウンロードできる画像ファイル、コンピュータープログラム、または仮想商品として仮想アパレル、仮想帽子、仮想靴という形で登録することができます。第9類で登録をしますが、同じ類でも同じ商品として推定することができないというように韓国の法律では規定していますので、個別に確認する必要がありますが、ダウンロードできる画像、プログラム、仮想商品それぞれは類似していないことは確実であると思います。
- ・ 最近、公衆に周知される商標、または著名な商標である場合、現実空間と仮想空間の商品として両方で混同とみなされる可能性があるといった解釈が出ています。現実空間の椅子と仮想空間の椅子は、商品として類似していない非類似の商品でありますので、仮想空間で同じ椅子を商標として登録することは可能です。つまり、非類似商品として取り扱われますが、現実空間で使われている商標自体が公衆に対して著名または周知されている場合、消費者に対して混同をもたらす得る可能性がありますので、仮想空間での商標権というものが使用不可になる可能性もあります。
- ・ 韓国特許庁におきましては、2022年7月14日から仮想商品審査規定という審査基準が新たに施行され、仮想商品は第9類として登録することができます。これはダウンロードができるイメージファイルになりますけれども、仮想空間上のアパレルなどがそれにあたります。また、こういった情報が記録されているコンピュータープログラムも登録することができるようになります。

(iii) 著作権法

<有識者回答>

- ・ これは著作権の中で応用美術著作物の範疇に入ります。これが仮想空間で販売された場合、著作権の侵害になるかという問題ですけれども、この応用美術著作物の中に盛り込まれている物品と分離することができる独自性というものが認められなければなりません。ただし、仮想空間においての独自性というものはあるのかということになりますので、仮想空間の中で販売されている椅子は応用美術著作物としての独自性を認めることは難しいと思います。

(iv) 不正競争防止法

<有識者回答>

- ・ 仮想事例 2-A、2-B における行為について、不正競争防止法に抵触する可能性は非常に高いです。公衆に周知され、または著名な商標が現実空間と仮想空間で両方使用された場合、消費者に混同をもたらす可能性があるという広義の概念を不正競争防止法上では採用していますので、抵触すると考えます。現実空間で販売している会社と仮想空間で販売する会社がそれぞれ違ったとしても、消費者としてはこの二社が同じ会社であると考える狭義の混同というものもあると思いますし、A 社が B 社に対して利用することを許諾したかもしれないといった広義の混同というものをもたらし得ると思います。

(v) 特許法

<有識者回答>

- ・ オンライン上の空間で発明された物品が同じオンライン上の空間で使用された場合、特許権の侵害にあたる可能性もあると思います。

(b) 現在の知的財産の保護の状況におけるビジネス上の課題等、課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

<有識者回答>

- ・ 仮想事例 1 のときと同様の考え。

(c) 仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上の影響や課題の考え方

<有識者回答>

- ・ 仮想事例 1 のときと同様の考え。

- ③仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、ビジネスにおいて、知的財産権に関する課題等が生じるケースと、仮想空間における知的財産権の保護に伴うクリエイターへの影響（創作活動への影響）等の懸念

※本質問に対する回答はなかった。

- ④貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の内容や状況等、議論の状況についての貴方のお考え

<有識者回答>

- ・ メタバース、AI に関しては、商標法や不正競争防止法ではなく、著作権法上の問題になることが多いと思います。例えば、侵害されているか、メタバースのプラットフォームで著作物が作成された場合には、誰がその権利を持つかなど、約款上で決定されると思いますが、まだ不確実なところが多いと思います。しかし、韓国政府、著作権委員会、韓国特許庁におきましては、それに関するガイドラインなどの作成には至っていないと思います。今の状況

では既存のインターネットに関連する立法化のみでございます。現実の事情として、仮想空間における侵害ケースというものも多くありませんので、韓国でそれに関するガイドライン作成の動きも、まだ見られていません。

- ・仮想空間上における物品の取引にはその物品を支払うための NFT が発行されています。NFT というものは仮想空間、メタバースを経済的に支える手段になっていますので、仮想空間と NFT との関係が非常に密であるといえます。NFT につきましては技術的な分析が必要であり、韓国の著作権委員会で NFT の分析報告書を最近出しています。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ます。

⑤仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行うとした場合のビジネス上の課題、課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

※本質問に対する回答はなかった。

（３）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について

①プラットフォーム等の責任について

（a）仮想空間で行われるビジネスについて、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等の責任の考え方

<有識者回答>

- ・プラットフォームの責任はあると思います。プラットフォーム自体が侵害をしなくても利用者又はその加入者が活動している中で、著作権を侵害するというケースが一般的であると思います。

（b）プラットフォーム等の責任が生じると考える場合、その法的根拠の考え方

<有識者回答>

- ・利用者の侵害に対して、プラットフォームがどういう責任をとるかということで、2つあると思います。一点目は、著作権法上のプラットフォームの責任です。オンラインでサービスを提供している OSP（Online Service Platformer）は一定要件を満たした場合には免責される可能性がありますが、この要件を満たしていない場合にはプラットフォームが OSP として責任を問われるということになります。Notice and take down というようにプラットフォーム上に乗っている著作権法を侵害している著作物を削除するように要求することができます。また、韓国の文化省の大臣がサーバ上に存在している著作物を削除するように要求したり、これ以上侵害しないように警告したり、又は侵害を繰り返した場合には6ヶ月間そのプラットフォームを運用することを停止する命令を下すことで、プラットフォームの責任が認められることになります。
- ・二点目としましては、判例上で認められる責任というものがあります。プラットフォーム上で利用者が他人の権利を侵害した場合、プラットフォームとしてはサーバー上、又はネットワーク上で利用者が他人の権利を侵害しな

いように注意をするといった義務を負っていることになります。そういった注意義務を怠った場合、侵害を幫助した責任があるということになります。韓国の裁判所の立場としましては、プラットフォームが **OSP** としてプラットフォーム上で著作権の侵害をしないように注意を喚起するといった義務を怠っているということで幫助責任があるといった判決を下したことがあります。利用者が直接責任者になり、プラットフォームも併せてその共同違法責任者、共同正犯責任者ということで、韓国の法律上、責任が問われるといった動きもあります。このように、韓国の裁判所としましてはプラットフォームも侵害の幫助責任があるということで、成文法と同じようにそれを裁くといった動きがあります。

(c) プラットフォーマー等の責任が生じないと考えする場合、その理由についての考え
前質問において「生じない考える」の回答がなかったため、本質問を省略した。

②越境取引における法の適用につきまして

(a) 仮想空間で行われるビジネスについて、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについての考え方

※本質問に対する回答はなかった。

(b) ビジネス上の課題等

※本質問に対する回答はなかった。

(c) 課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

※本質問に対する回答はなかった。

③複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲につきて

(a) 仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかについての考え方

※本質問に対する回答はなかった。

(b) 仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかについての考え方

※本質問に対する回答はなかった。

(c) 課題等があるとすれば、望ましい解決手段の考え方

※本質問に対する回答はなかった。

第3節. パネルディスカッション形式のヒアリング調査

パネルディスカッションは以下のような3つのセクションから構成されるプログラムで

実施した。

<プログラム>

1. 国内企業プレゼンテーション、有識者コメント [50 分]
2. 国内有識者プレゼンテーション、国内企業・海外有識者コメント [50 分]
3. 討論・質疑応答 [20 分]

1. では、国内企業（2 者）によりプレゼンテーションを行い、有識者（4 者）からプレゼンテーション内容についてコメントが言及された。

2. では、国内有識者（2 者）によりプレゼンテーションを行い、国内企業（2 者）・海外有識者（2 者）からプレゼンテーション内容についてコメントが言及された。

3. では、「越境取引における法の適用」をテーマとして、国内企業（2 者）・有識者（4 者）による討論が行われた。

1. 国内企業プレゼンテーション、有識者コメント

<国内企業 1 のプレゼンテーション項目>

◆仮想空間のビジネスについて

◆仮想空間の景観について

- ・仮想空間における現実空間の再現において生じる権利処理の問題（著作権）
- ・仮想空間内の景観に、仮想空間ならではの機能を付加することがある（商標権・著作権）
- ・仮想空間内の建物等について、装飾やデフォルメ等を行う場合に、著作者の同一性保持権の許諾が必要となる可能性があるが、実務上、無数にある建物について、判断をすることは煩雑（著作権）

◆アバターファッション等について

- ・現実の商品のブランドを仮想空間で再現する場合（商標権・不正競争防止法）
- ・著名ブランドが不正目的でデジタルアイテムにつき出願されるおそれ（商標権）
- ・商品等のデザインを仮想空間で再現する場合（意匠権・不正競争防止法）

◆仮想空間における UGC に対するスタンス

<国内企業 1 のプレゼンテーション概要>

- ・仮想空間上の再現で改変が行われ、著作者人格権に配慮が必要となる場合も想定され、全てのケースで問題がないか確認することについては、検討の余地が残る。
- ・楽しく便利な仮想空間を作るため、現実の景観を再現するだけでなく、仮想空間ならではの機能や装飾を付加する場合、著作権、商標権の注意が必要である。
- ・実務上で、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。
- ・現実の商品の権利者が、自らの権利を仮想空間上でも保護したい場合、早期に対応する出願を行い仮想空間でのビジネスを開始することが大事である。正当な権利者でない方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という懸念については、特許庁も厳格に審査していると考えているが、権利者側としてできることとしては、審査基準でもあるように、仮想空間ビジネスへの参入の計画があるだけでも、不正目的の先回り登録を防ぐ一助になると考えている。
- ・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、慎重な検討が必要である。

- ・不正競争防止法 2 条 1 項 3 号の改正により、クリエイターの活動を過度に制限するところまで保護範囲が及ぶことにならないよう、慎重に検討する方が良いと考えている。
- ・UGC に関するスタンスは、ユーザが作成した UGC を利用して、さらに新たな UGC を生み出す、いわゆる n 次創作を促すような仕組みを整えて行くことが重要である。

<国内企業 2 のプレゼンテーション項目>

- ◆仮想空間のビジネスについて
- ◆メタバースへの取り組み
- ◆仮想空間と商標法との関係
 - ・仮想空間における商標の保護
 - ・現実空間の仮想空間での再現（デジタルツイン）
 - ・各国商標法の適用について
- ◆仮想空間と不正競争防止法との関係
 - ・仮想空間上での周知、著名な商品等表示の使用
 - ・仮想空間上でのデザイン保護との関係
- ◆オープンメタバースへ向けた動き

<国内企業 2 のプレゼンテーション概要>

- ・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と認識しているので、指定商品・役務に関する各国での審査指針の検討の動向を注視し、現実の商品と仮想空間の商品の類否がどのように整理されるかを見ていく。
- ・デジタルツインにおける現実の商標を仮想空間に再現する行為については日本では商標的使用には該当しないことが多いのではと考えているが、個別具体的な判断は現実的に困難であり、実際には権利者との調整が必要になるのではないかと。
- ・どの国の商標法との関係が問題になるかの点について、WIPO が商業的効果を一つの基準とする共同勧告をしているが、実務上でも各仮想空間のサービスを提供する国について調査、出願を検討する必要がある。
- ・仮想空間上での周知、著名な商品等表示は、現行の不競法 2 条 1 項 1 号・2 号の対象になると考えるが、現実の再現において識別標識として機能していない場合は対象にならない可能性もあると理解している。
- ・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していく。
- ・オープンメタバースでは異なるメタバース間での相互運用性の点に関して、Metaverse Standard Forum などの業界団体も既に発足しており、そこでの議論も含めて今後の状況を見定めて行く必要がある。

<国内有識者 1 のコメント概要>

- ・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。
- ・フィジカルな商品と同じ効果を得るという意図があるにも関わらず、電子計算機用プログラム或いはその提供という指定商品・役務として割り切ることが、仮想空間を作る社会的な意味と反するのではないかとということが問題の根源であろうと考える。

- ・デジタルツインでも、省略されるところもあれば、逆に現実を改変して面白いものにすることもあり、現実そのものではないという要素をどこまで重く見るかが判断の分かれ目ではないか。
- ・オープンメタバースには相互運用性が必要であり、現在のメタバースは相互運用性がないという問題を考えていかなければいけない。

<国内有識者2のコメント概要>

- ・不正競争防止法の形態模倣の具体的な該当について議論の状況が定かではなく、適用範囲が明確でないと、クリエイターの萎縮効果が生じるため、どのように整理するかが重要である。
- ・仮想空間での文化の発展のために、著作権制度の権利制限規定の充実を図るか、或いは利用規約に任せておけば十分であるかの検討になる。
- ・今後は仮想空間でのモーションデータ（実演のほか、医師の手技、熟練工の作るときの手の動き等の芸術的性質のない動き）の権利関係も議論すべき課題である。
- ・著作権法で横断的で一元的簡便な権利処理の枠組みが議論されているが、商標など関連ルールを含めた横断的な権利処理の枠組みも期待される。
- ・プラットフォームにとってオープンメタバースのインセンティブやニーズがどこにあるのか、ビジネスモデルが見えているのかについて議論されないと、実現せずに終わるおそれもある。

<海外有識者（米国）のコメント概要>

- ・著作権の中では除外されている公共空間について、どのように仮想空間に応用されるか分からないが、米国の法律の状況では仮想空間には及ばないであろうと考える。
- ・仮想の商品の販売も大きな収益に繋がっているため、保護が可能か、米国の法律の下でのベストアプローチが検討されているが、強い権利、明確な規定も存在せず、他人のバーチャルデザインを模倣した場合の明確なものが打ち出されていない状況である。

<海外有識者（中国）のコメント概要>

- ・他人の商標の仮想空間での使用は侵害にはならないが、不正競争防止法で不正競争とみなされるかもしれないため、他人の商標、特に著名な商標の使用には法的リスクがある。
- ・IPが仮想空間で侵害された場合、どの準拠法を採用するか、どこの裁判所が訴訟を受け取ることになるか、仮想空間には高い価値があるので、世界の裁判所が自らの管轄を主張すると考える。

<コメントを受けての国内企業1のコメント概要>

- ・著作権の屋外のルールを「仮想の公共空間」にいかに関与すべきか、との議論に関し、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、それらを同様に扱うかという課題もある。それぞれの度合いに応じて利用規約上でどこまで共用していくかを規律することについて、プラットフォームでの整理が必要である。

<コメントを受けての国内企業2のコメント概要>

- ・デジタルツインについて、全く同じように再現することのリスクと、或いは一部改変

することによるリスクが違ってくることについては検討したい。

2. 国内有識者プレゼンテーション、国内企業・海外有識者コメント

<国内有識者1のプレゼンテーション項目>

◆基本的な視点

◆商品類似の考え方

- ・ 現実に存在する商品（例、かばん）のメタバースにおける再現
- ・ 仮想空間内で使用するために商標権を取得（出願）する場合

◆不正競争行為の考え方

- ・ 立法等による解決
- ・ 不正競争防止法2条1項3号：いわゆるデッドコピー規制
- ・ 本質的な問題：メタバースと現実空間を行き来する場合の「模倣」の意味

<国内有識者1のプレゼンテーション概要>

- ・ 仮想空間でアバターに服を着させることは、信号の発信によって画像イメージを作り出すことに過ぎないが、ユーザから見ると、人のようなアバターが服を着ることを意味し、それが現実で人が服を着ることと、どこまで近いかを考えなければならないことが問題の根源である。
- ・ 仮想空間でカバンを持つことを、現実でカバンを持つことと同様と考えれば、18類の鞆の指定商品とする商標権により、同じ商標を仮想空間のカバンに付けることを排除できることになり、結局、どこまで人の行為として位置付けるかで決まると考える。
- ・ 仮に仮想空間のカバンは現実のカバンと類似すると考えることに決めたとき、どのように制度にするかは問題であって、商標法に新しい条文を付け加えても、うまくいかないと思われ、結局、審査基準等で扱うことになる。このように、法律で規定できないことを下位の審査基準で規定することになってしまう。
- ・ 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のが考えられるので、電子計算機用プログラムの出願を認めるとしても、現実に近い、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く思われる。
- ・ 不正競争防止法2条1項3号の立法趣旨は労力をかけないデッドコピーの規制であるが、現実のカバンとそっくりなイメージの作成は簡単ではないと思われるので、本来の立法趣旨と変わってしまう。他方で、現実のカバンをAIに読み込ませるような労力が少ない手法によって、そっくりではないが、似たようなイメージが作成された場合、デッドコピーとは言えないが、そのような行為を規制しなくていいのかとも考える。
- ・ 商標の場合と違い、不正競争防止法2条1項3号は偽物を作る人の行為に着目しているので、現実で人が何をしたかを基準にすべきであって、仮想空間のイメージを人がどう受け取るかを基準にすべきではない。
- ・ モデレータからの「現実と仮想空間で類似と考える場合、審査基準にどのように書くかのイメージは？」の質問に対する回答
⇒商品・役務の類似は、画像上で現実の商品に見えるというプログラムなどが、その現実の商品と類似と言っても良く、その旨を審査基準などで明確にすることで、仮想空間の先回り出願の防止に効果があると思われる。仮想空間でどういう使い方をすると、商標的使用に当たるかという辺りでの調整が良いと思われる。

<国内有識者2のプレゼンテーション項目>

- ◆メタバース上のオブジェクトと意匠法
 - ・画像意匠とコンテンツを区別する基準と課題
- ◆不正競争防止法 2 条 1 項 3 号の改正
 - ・「模倣」該当性の判断と課題
- ◆メタバースと商標法
 - ・指定商品・役務の類似範囲に関する課題

<国内有識者 2 のプレゼンテーション概要>

- ・コンテンツと画像意匠の区別が曖昧なだけで萎縮効果のおそれがあるという問題意識がある。例えば、先行登録意匠の調査が必要か否かが分かりにくくなり、クリエイターの創作現場が困ってしまうというようなケースである。
- ・画像意匠（操作画像・表示画像）に当たらないものが法上保護されない画像であり、コンテンツがその 1 つとして例示され、一見整理されているように見えるが、コンテンツも法上の表示画像の定義に当たるのではないかという議論が従来からあり、この区別が曖昧であるとの指摘がある。
- ・一般的に意匠法と著作権法は重複保護が可能であると解されているが、意匠審査基準上の「コンテンツ」概念は、ある画像が「意匠」であるか否かを判定するための概念である。したがって、意匠審査基準上「コンテンツ」と「画像意匠」の両方に該当することはあってはならないと考えられる。
- ・意匠審査基準上、「コンテンツ」該当性は、操作その他の機能を与えられる前段階としての純粋な画像としての創作段階を問題にし、「操作画像」該当性は機器の操作のために選択可能な形で表示されるという表示段階を問題にしているようにも読める。このように評価段階が違うので、「操作画像」と「コンテンツ」の両方に該当することはあり得てしまう。
- ・意匠審査基準上、創作段階を見て「コンテンツ」を定義しているようにも思われるが、本来的には、操作画像及び表示画像のいずれにも該当しない画像が法上保護されない画像であると言えば良く、それと違う形で「コンテンツ」を積極的に定義する必要性はないと考える。
- ・例えば、機器の操作に使用される図形として選択可能な形で表示されていれば、画像の内容にかかわらず操作画像であり、「意匠」に該当することをより明確にするというアイデアも検討してよいのではないか。
- ・画像の内容自体から表示画像とコンテンツとを区別することが難しいとなると、機器の機能の観点から区別する話になると思われる。例えば、機器の機能が、その画像を単純に表示・伝達する機能だけであるときは、機器の機能に該当しないと解釈することが一つ考えられる。
- ・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り、カバーできないとなると、ニーズに対応できないのに規制対象をデジタルに拡張することで、創作活動への萎縮的効果を生むだけとなる恐れがある。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。

<国内企業 1 のコメント概要>

- ・実務上でも 9 類の範囲が広いことを感じることはあり、特に、スマホアプリは出願登録が多い。アプリの内容によっては出所混同が生じるかという疑問はあるが、今後、整理される方向性があるとも良いと思われる。

- ・仮想空間内のクリエイタービジネスを促進する立場からは厳しい制限はないことが良い一方、現実の商品の権利者が自分の商品デザインが模倣されることへの規制を要望することも当然に理解できるため、配慮が必要である。

<国内企業 2 のコメント概要>

- ・現実の製品の商標権だけを保有する場合、仮想空間において、こういった状況或いは受け手側の認識があれば、誤認混同と判断される可能性があるかについては気になる点。
- ・不競法 2 条 1 項 3 号の改正に少し不明確な部分があると認識したので、創作行為活動への影響をなるべくクリアにできる明確な線引きが必要。

<海外有識者（米国）のコメント概要>

- ・米国の商標においては、ブライトラインテストで色々な商品に関して違うかどうかを確認することによって、混同の可能性があることを判断することとなる。
- ・米国の意匠では、**Article of Manufacture** であるかが問題であり、それを示すためには **Display Screen** 或いは他のバーチャルな **Screen** でそれを確認することになる。
- ・米国では仮想の商品の意匠特許¹⁴⁵が初めて登録された。

<海外有識者（中国）のコメント概要>

- ・中国の商標登録について、審査官は商標の分類を非常に厳格に守られることから、メタバースの 9 類での登録は難しい。
- ・中国には前例となる判例はないが、メタバースで他社の商標を使うことには、商標権の侵害、不正競争防止法の侵害という大きなリスクがあると考ええる。

<コメントを受けての国内有識者 2 のコメント概要>

- ・ユーザが体験した感覚（アバターが靴を履くと、足が速くなるなど）は需要者の認識に繋がるので、それらは商品類否に十分影響してくると思われ、商標法の議論に十分に展開できると考える。
- ・韓国の商標審査指針では仮想○○といった名称での商標登録が可能となったが、メタバースのような二次元画像は仮想カバンになるか、或いは仮想空間で持ち歩いて、色々な物を入れるなどの機能を果たすことで仮想カバンになるか等の議論の詳細が不明。日本でも仮想○○を登録すべきという話を独り歩きさせるべきではなく、誤認混同の実態に合わせて検討するべき。

<モデレータからの「実態では現実の商品の仮想空間への実現に労力がかかるものなのか？」の質問に対する国内企業 1・2 のコメント概要>

- ・国内企業 1：どの程度の再現度によるか、サービスによって異なり、現状の仮想空間の画像のレベルは簡単に作れてしまう一方で、リアルなスニーカーのようにバーチャルでも機能するものをコピーする場合はそれなりにコストがかかると思われる。
- ・国内企業 2：3D プリンタで元通り復元できる精密さが要求されるか、或いは非常に荒い物を作るか、そこは目的によって多種多様だろうと思われる。

¹⁴⁵ Patent No:USD975,724 「DISPLAY SCREEN WITH VIRTUAL THREE-DIMENSIONAL SHOE OR DISPLAY SYSTEM WITH VIRTUAL THREE-DIMENSIONAL SHOE」（登録日 2023 年 1 月 17 日）

3. 討論・質疑応答

<討論テーマ>

越境取引における法の適用

<国内有識者 1 のコメント概要>

- ・サブスクリプションサービスのメタバースと、そうではないメタバースで異なっても良く、明確にサブスクリプションがある場合は規約で準拠法を規律すればよく、誰でもアクセスできる場合は従来のインターネットと同じで **WIPO** 勧告などが問題になってくると思われる。
- ・オープンメタバースの **interoperability** は、技術だけではなく、色々な規約の調整が必要になり、知財以外の問題もあるので、その中での解決になると思われる。

<国内企業 1 のコメント概要>

- ・無料サービスの仮想空間でも規約は規定し、サービス利用に際しユーザから規約への同意をいただいている。現状は、事業者も日本、提供言語も日本語ということで、準拠法は日本と規定している。

第4部. まとめ

本調査研究では、仮想空間に関する知的財産権について、現行の知的財産権各法で保護される対象、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、諸外国の法制や議論の状況についても調査を行った。

第1章. 日本

第1節. 意匠法

1. 現実空間の物品の意匠法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間の物品に係る意匠権の効力は、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。これは、

- ・ 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

と考えられることによる。

ただし、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。

以上に関連し、ヒアリング調査においては、企業から、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という指摘があった。また、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という指摘や、物品の意匠の審査実務に多大な影響（例えば、審査実務で「模様」等の重要性が上がり、デザインの制約の有無等に関わらず模様や形状が似ているCGがあれば審査で新規性が否定され、拒絶となりかねない懸念）があることが想定されるため、ユーザからも賛同が得られないのではないかと指摘があった。他方、現実空間の操作画像における意匠権が仮想空間に及び得るか、という質問に対しては、仮想空間に及ぶという回答が多かったが、現実空間の操作画像が、自動車を操作するための画像であり、その画像が仮想空間の自動車を操作するために用いられた場合には、現実空間の自動車と仮想空間の自動車とは異なるため、仮想空間に及ぶとすることは難しいという意見もあった。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツの意匠法による保護

公開情報調査等の結果によれば、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。また、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。

このように、仮想空間のデジタルコンテンツに意匠権の保護は及ばない可能性があることから、こうしたデジタルコンテンツを仮想空間でコピーしたデジタルコンテンツや当該

デジタルコンテンツを基に現実空間で製造された物品に対して、意匠権に基づく権利主張はできないと考えられる。

ただし、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。

以上に関連し、ヒアリング調査においては、企業から、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という指摘があった。他方で、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と、意匠法を改正する必要はないという意見もあった。

また、仮想空間の操作画像における意匠権が現実空間に及び得るか、という質問に対して、現実空間にも及ぶという回答もあったが、現実空間の操作画像の機能と仮想空間の操作画像の機能は異なるという回答もあった。

第2節. 商標法

1. 現実空間における商標の商標法による保護

公開情報調査等の結果によれば、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、仮想空間に及ぶ可能性があると考えられる。これは、

- ・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

と考えられることによる。

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。

以上に関連し、ヒアリング調査においては、有識者の一人から、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という指摘があった。一方で他の有識者からは、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という意見も出された。また、すでに現実空間における商標を多数登録している企業から、現実空間のビジネスだけで使用している商標について、仮想空間における侵害に備えて、現実空間と仮想空間のそれぞれで登録した場合にも、仮想空間における商標に不使用取消審判をかけられるリスクがあることを考えると、現実空間の指定商品を仮想空間まで拡大することを検討すべきという意見もあった。

2. 仮想空間における商標の商標法による保護

公開情報調査等の結果によれば、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。また、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、現実空間の商品を、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。

また、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。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、企業から、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という指摘や、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と懸念する意見や、プラットフォーム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という意見があった。また、有識者からは、前述の仮想空間における先回り出願については、仮に、現実空間における商品と仮想空間における商品は類似であるとして、その旨を審査基準などで明らかにすれば、その防止に効果があるのではないかという指摘があった。

第3節. 著作権法

1. 現実空間の著作物の著作権法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間の実用品については、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、現実空間の実用品に著作権が生じる場合には、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、現実空間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。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、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という指摘があった。また、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は、著作権侵害とはならないという見解が多かったが、現実空間において著作物として保護されていれば、当然に著作権侵害となるという見解もあった。また、同質問に対して、企業から、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という指摘もあった。

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツは、十分な創作性が認

められる場合に、著作物として認められると考えられる。これに関連して、何らかの実用品を模したものであっても、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。また、当該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が、現実空間の実用品に及ぶかに関しては、以下のような様々な指摘があった。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者の一人から、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という指摘があった。他方、別の有識者からは、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という指摘があった。また、企業から、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という指摘があった。

第4節. 不正競争防止法

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間での商品の販売について、商品等表示が周知であり、これを仮想空間で使用するにより出所の混同が生じる場合に、不正競争防止法第2条第1項第1号に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられ、当該商品等表示が著名である場合には、同項第2号に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられる。

また、こうした仮想空間での商品の販売に関する、現行法の不正競争防止法第2条第1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ものの、産業構造審議会 知的財産分科会 不正競争防止小委員会において、①同号の対象行為（デジタルコンテンツをダウンロード、ストリーミング等の方法でインターネットを通じて提供する行為）の拡充、②同号の「商品」に無体物を含むことの明確化、③同号の「模倣」の対象行為の明確化、について検討が行われ、2023年3月10日に以下のようにとりまとめられた。

- ①法改正によって、同第3号に規定する形態模倣商品の提供行為にも「電気通信回線を通じて提供」する行為を追加することが適切である。
- 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するとともに、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その適用対象であることを明確化することが適切である。
- ③どのような行為が「模倣」の対象となるかについて、逐条解説等において明確化していくことをあわせて検討することが適切である。

なお、現実空間の商品の事業者から仮想空間の商品の事業者へのライセンスをする可能性がある場合であれば、こうした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（不正競争防止法第3条第1項）と認められ得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、不正競争防止法第2条第1項第1号については、出所の混同が生じるので不正競争行為に該当するという意見と、出所の混同が生じないので不正競争行為には該当しないという回答とに分かれた。他方、同項第2号につ

いては、該当するという回答が多かった。また、現行の同項第3号については、該当しないという意見が多く、特に、有識者は総じて第3号の該当性については厳しいと指摘した。企業からは、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することで、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という意見もあった。

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

公開情報調査等の結果によれば、不正競争防止法第2条第1項第1号、第2号の「商品」には無体物が含まれると解釈されていることから、仮想空間のデジタルコンテンツをコピーしたデジタルコンテンツを仮想空間で販売する行為は、使用される商品等表示が周知であり、出所の混同が生じる場合に、第1号に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられ、当該商品等表示が著名である場合には、第2号に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられる。

また、仮想空間のデジタルコンテンツを基に現実空間で製造した商品を販売する行為についても、使用される商品等表示が周知であり、これを現実空間で使用するにより出所の混同が生じる場合に、第1号に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられ、当該商品等表示が著名である場合には、第2号に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられる。

他方、こうした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、現行の不正競争防止法第2条第1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ものの、1.に記載したような検討が行われている。また、仮想空間のデジタルコンテンツを基に現実空間で製造した商品を販売する行為については、こうした行為が第3号の商品形態の「模倣」に該当するかについては、定まった解釈は存在しないものの、個別の事案に応じて検討する必要があるとの指摘がある。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、不正競争防止法第2条第1項第1号については、出所の混同が生じることに疑問を呈する意見がある一方、ケースバイケースであるが、出所の混同が生じる場合は該当するという意見もあった。同項第3号については、該当しないという意見が多く、所詮は電気信号のものを同号の「形態」に該当するとしていいのかという指摘や、この場合は同号の趣旨である投下資本の保護を考える必要はないのではないかという指摘が有識者からなされるとともに、企業からも、形態の「模倣」がどこまで含むのかは問題になるという意見があった。他方、このような場合に同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という指摘をする企業もあった。

第5節. 特許法・実用新案法

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

公開情報調査等の結果によれば、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

公開情報調査等の結果によれば、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。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。

以上に関連して、ヒアリング調査において、有識者から、仮想空間と現実空間では利用される技術が異なる旨の意見があった。

第2章. 米国

第1節. 意匠特許（特許法）

1. 現実空間の物品の意匠特許による保護

公開情報調査では、現実空間の物品に係る意匠特許の仮想空間のデジタルコンテンツに対する効力については、定まった解釈が確認できなかった。

以上に関連して、ヒアリング調査において、有識者から、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という指摘があった。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツの意匠特許による保護

公開情報調査等の結果によれば、物品から離れた画像デザイン単体は、意匠特許の保護の対象とならない。他方、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。

また、当該意匠特許権の効力は仮想空間のデジタルコンテンツに及び得ると考えられる。他方、当該意匠特許権の現実空間の物品に対する効力については、当該物品に表示された状態（画像）ではないので、及ばない可能性があると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査において、有識者から、①最近、仮想空間の商品の最初の意匠特許が登録された、②デジタルコンテンツに対する効力については、先例がないものの効力が及ぶと考えられる、③現実空間の物品に対する効力については、侵害が認められる可能性がある、旨の指摘があった。

第2節. 商標法

1. 現実空間における商標の商標法による保護

公開情報調査では、現実空間の商品に係る商標権やトレードドレスの仮想空間における効力については、定まった解釈が確認できなかった。なお、最近の裁判例では、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、商標権の侵害が認められた例がある（MetaBirkins 事件）。

また、現実空間の商標が著名である場合には、混同などが生じるおそれの有無に関わらず、仮想空間に効力は及び得ると解釈される。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、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旨の指摘があった。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツの商標法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツに関する商標は、第9類などにより登録できると考えられる。また、当該商標権は、仮想空間において効力を有すると考えられる。他方、当該商標権の現実空間における効力については、消費者に混同を生じさせるおそれがある場合については及び得ると考えられるが、その具体的な判断基準等は確認できなかった。

また、仮想空間のデジタルコンテンツのトレードドレスとしての保護について、トレードドレスは、製品の全体的な印象若しくは全体の外観であって、大きさ、形状、色や色の組み合わせ、質感、画像、さらには或る販売技法のような特徴を含むと判示した例がある。他方で、デジタル製品のみが存在する無体的デザインは保護対象とならないと指摘する文献もある。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、侵害成立の蓋然性に関しては複数の要素に依拠しているところ、ケースバイケースで異なる判断になる可能性がある旨の指摘があった。

第3節. 著作権法

1. 現実空間の著作物の著作権法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間の実用品のデザインは、当該実用品の実用面と別個に識別することができ、かつ、独立して存在し得る絵画、図形または彫刻の特徴を有する場合にのみ、その限度において絵画、図形または彫刻の著作物として認められる（米国著作権法第101条）。また、当該現実空間の著作権の効力は仮想空間に及び得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、実用品は著作権の保護対象となることが少なく、装飾的なものまたは彫刻的なものがないと保護対象にならないという指摘があった。

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツについては、著作物として認められ得ると考えられる。また、当該著作権の効力は仮想空間及び現実空間に及び得ると考えられる。

第4節. 特許法

1. 現実空間の発明の特許法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間での物理的存在を前提とする発明の特許権の効力は、当該特許権に係る物品を仮想空間において表現する行為には、米国特許法第271条に規定する特許発明の侵害行為に該当しないので、及ばないと考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、構造的な関係、構造の機能性などがクレームに書かれている典型的な物理的な物の特許の場合、仮想空間のものはそのような特徴を持たないため、特許権の効力は及ばない旨の指摘があった。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツの特許法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツに関する発明について、出願書類の記載によっては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は特許権の効力が及び得る。一方、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、現実空間に当該特許権の効力は及ばないと考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、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旨の意見があった。

第 3 章. 欧州

第 1 節. 意匠制度

1. 現実空間の物品の意匠法による保護

公開情報調査の結果等によれば、欧州の意匠保護制度は、意匠権の効力範囲に物品の制約を設けておらず、現実空間の物品の意匠権の効力は仮想空間にも及ぶ可能性があると考えられる。

また、仮に意匠権を登録していなくても、無登録共同体意匠として、共同体内において最初に公衆の利用に供された日から 3 年間保護されるところ、その効力は仮想空間にも及ぶ可能性があると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、EU の知的財産当局は物理的な物品だけではなく、仮想空間の商品も意匠の保護対象となると解釈しているが、現実空間の物品に係る意匠権の仮想空間に対する効力については、裁判例がなく明確でない旨の指摘があった。他方、企業からは、現実空間の意匠権が仮想空間に及ぶかわからないが、最終的には著作権で対応が可能と考えているという意見があった。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツの意匠法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツは意匠として登録できるところ、当該意匠権の効力は仮想空間及び現実空間に及ぶ可能性があると考えられる。また、仮想空間のデジタルコンテンツに係る無登録共同体意匠についても、その効力は仮想空間及び現実空間に及ぶ可能性があると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、実際の裁判例は把握していないものの、現実の椅子の販売は仮想の椅子の意匠権の使用に該当するという意見があった。また、企業から、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という意見があった。

第 2 節. 商標制度

1. 現実空間における商標の商標法による保護

公開情報調査等の結果によれば、公衆において混同のおそれがある場合には、現実空間における商標の商標権の効力は仮想空間に及び得ると考えられるところ、混同のおそれの

有無について、具体的な判断基準等は確認できなかった。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、現実空間における商標権の効力は仮想空間にも及ぶと考えるが、仮想空間における **descriptive use** は認められており、混同を生じさせることなく、かつ商標権者の権利に何ら危害を及ぼさないような場合には、公正な使用として認められるので、商標権者が実際に仮想空間における使用を禁止できるかという点については、難しいと考えているという指摘があった。また、企業からは、仮想空間における商標を登録することが可能であっても、現実空間で商品を販売していたところ、仮想空間にその模倣品が出てきたような場合には、現実空間の商標権の効力を仮想空間に及ぼすことができるように検討することを希望するという意見があった。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツの商標法による保護

公開情報等調査の結果によれば、仮想空間におけるデジタルコンテンツの商標については第9類として登録できると考えられる。また、当該商標権の効力は、公衆において混同のおそれがある場合には、仮想空間及び現実空間に及び得ると考えられる。

なお、欧州連合知的財産庁（EUIPO）は、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次のような考え方を明らかにしている。

- ・「バーチャル商品」は第9類が適当と思われる。当該バーチャル商品と関連するコンテンツの情報を付記して明確に特定する必要がある。
- ・ニース分類第12版において、「NFTにより認証されたダウンロード可能なデジタルファイル」は第9類に組み込まれる予定である。EUIPOは、NFTの語自体を商品又は役務の表示として認めず、NFT認証の対象となるデジタルアイテムを特定する必要がある。
- ・バーチャル商品やNFTに関する役務については、これまで同様、従来の役務の分類の考え方に従って判断する。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、企業から、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旨の指摘があった。

第3節. 著作権制度

1. 現実空間の著作物の著作権法による保護

公開情報調査等の結果によれば、実用品であっても、正確性及び客観性をもって特定できるとともに、著作者の個性の反映による知的創造の表現といえることにより著作物として認められる場合には、著作権が生じ得ると考えられる。また、当該著作権の効力は仮想空間に及び得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者より、著作物に関しては作者の人格を表現しているものでなくてはならないという要件が課せられており、実用品に関しては、この要件を満たす可能性は低いという指摘があった。

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツが、正確性及び客観性をもって特定できるとともに、著作者の個性の反映による知的創造の表現といえることに

より著作物として認められる場合には、著作権が生じ得ると考えられる。また、当該著作権の効力は仮想空間及び現実空間に及び得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、企業より、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という指摘があった。

第4節. 不正競争防止制度

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

公開情報調査等の結果によれば、不正競争防止制度は欧州各国で異なるところ、例えばドイツにおいて、仮想空間の商品の販売により、商業的出所に関し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、当該販売行為はドイツ不正競争防止法第4条第3項(a)に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられる。また、現実空間の商品のデザインが周知であり、仮想空間の商品のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合は、仮想空間の商品の販売行為がドイツ不正競争防止法第4条第3項(b)に規定する不正競争行為に該当すると考えられる。

以上に関連し、ヒアリング調査においては、有識者から、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との指摘があった。

また、企業からは、欧州各国の不正競争防止法について、日本の不正競争防止法と同様の考え方が採られていると思っているが、日本より周知性や著名性のレベルがそれほど高くなくても適用されることがあるという指摘があった。

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツに対する不正競争防止法の適用は、現実空間の商品に対する例と同様であり、例えばドイツにおいて、仮想空間の商品の販売により出所の混同が生じる場合に、当該販売行為はドイツ不正競争防止法第4条第3項(a)に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられる。また、仮想空間の商品のデザインが周知であり、仮想空間の商品のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合は、仮想空間／現実空間の商品の販売行為がドイツ不正競争防止法第4条第3項(b)に規定する不正競争行為に該当すると考えられる。

第5節. 特許制度

1. 現実空間の発明の特許法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間での物理的存在を前提とする発明の特許権の効力は、当該特許権に係る物品を仮想空間において表現する行為には、当該特許権の「実施行為」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による保護

公開情報調査等の結果によれば、出願の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な発明の特許権を取得できる可能性がある。この場合、仮想空間の「椅子」の構造はEPC第52

条（２）の規定に該当するか否かがポイントになり得ると考えられる。仮想空間における発明の実施行為に対しては特許権の効力が及び得る。一方、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、現実空間に当該特許権の効力は及ばないと考えられる。

第４章．中国

第１節．意匠（専利法）

１．現実空間の物品の意匠法による保護

公開情報調査等の結果によれば、専利法第２条が規定する「製品」は有体物に限定されないと解釈できるが、実質的には無体のデザインは保護されないとされており、仮想空間におけるデジタルコンテンツの販売行為等が専利法第１１条に規定する「実施行為」に該当するか、及び、現実空間の物品に係る意匠権の仮想空間に対する効力について、定まった解釈は確認できなかった。

以上に関連して、ヒアリング調査では、有識者から、製品の類別が同じかどうかが重要であるため、個人的には、現実空間の意匠権が仮想空間に及ぶことはないと思っているという意見があった。

また、企業から、専利法における意匠の保護は、実際に商品として工業生産がされて実施されていることが要件であるため、専利法の意匠での訴えは難しいと思うとの意見があった。

２．仮想空間のデジタルコンテンツの意匠法による保護

公開情報調査等の結果によれば、専利審査指南において、画像意匠として一部の無体的なデザインの保護が認められているものの、装飾的なデザインには保護が及ばないことから、仮想空間における装飾的なデザインは、意匠として登録できないと考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査では、有識者から、仮想空間内で動かせるような画像であっても、GUIではないので、意匠権としては認められないと思うとの意見があった。

また、企業からも、実態として工業製品として使用されているデザインではないため、専利法の意匠権を用いて権利を主張することは難しいと思うという意見があった。

第２節．商標法

１．現実空間における商標の商標法による保護

公開情報調査等の結果によれば、商標の使用により、容易に混同を生じさせる場合には、現実空間における商標の商標権の効力は仮想空間に及び得ると考えられるところ、容易に混同が生じるかについての具体的な判断基準等は確認できなかった。

２．仮想空間のデジタルコンテンツの商標法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツの商標は第９類の商品として登録できると考えられる。また、当該商標権の効力は、商標の使用により、容易に混同を生じさせる場合には、仮想空間及び現実空間に及び得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査では、有識者から、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という指摘があった。

また、企業からは、中国のビジネスの現状では、仮想空間が現実空間と関わることにより問題が生じるということが想定しがたい状況であるので、法律を改正する環境が熟していないのではないかという意見や、商標については、現実空間の権利の延長線として、仮想空間であっても、権利の保護が行われるべきと考えるという意見があった。

第3節. 著作権法

1. 現実空間の著作物の著作権法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間における実用品については、その実用性と芸術性を分けて考慮されており、実用性の部分には著作権による保護が与えられず、芸術性の部分に独創性が認められる場合には、著作物として保護され得ると考えられる。また、現実空間における著作物の著作権の効力は、仮想空間に及び得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査では、有識者から、中国では米国のように芸術性と実用性を分けて著作権を与えるか否かを判断しており、一般的な実用品では著作権の保護が受けられないとの意見があった。また企業からも、著作権法における保護は独創性が一番のポイントであるため、一般的な実用品は著作権の保護を受けられないとの意見があった。

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツは著作物として認められ得ると考えられ、当該著作物の著作権の効力は仮想空間及び現実空間に及び得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査では、企業から、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という意見があった。

第4節. 反不正競争防止法

1. 現実空間の商品等表示・商品の形態の反不正競争法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間の商品の販売により、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に、反不正競争法第6条に規定される不正競争行為に該当し得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、一定の影響力のある商標や形態模倣について、現実空間から仮想空間へと効力を及ぼせることは、中国法においても成立する旨の意見があった。また、企業からは、仮想空間にも不正競争防止規定が同様に適用されるべきだと思えるが、現在の中国のビジネス環境において、仮想空間に関するどのような問題が生じるかが分からないため、仮想空間について特別な規定が必要かどうかについては、まだ議論が必要であるという意見もあった。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツの反不正競争法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間においてデジタルコンテンツを販売する行為により、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に、反不正競争法第 6 条に規定される不正競争行為に該当し得ると考えられる。また、現実空間における商品の販売行為についても、誤認を公衆に生じさせた場合には、同様に不正競争行為に該当し得ると考えられる。

第 5 節. 専利法

1. 現実空間の発明の専利法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間での物理的存在を前提とする発明の特許権の効力は、当該特許権に係る物品を仮想空間において表現する行為には、専利法第 11 条に規定する侵害行為に該当しないので、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専利法による保護

仮想空間のデジタルコンテンツの構造については、出願書類の記載によっては、仮想空間でのみ利用可能な発明について特許権を取得できる可能性がある。専利審査指南第 2 部分第 5 章 3.4 で列挙された発明／実用新案の要件が満たされるか否かがポイントになり得ると考えられる。仮想空間における発明の実施行為に対しては特許権の効力が及び得る。一方、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、現実空間に当該特許権の効力は及ばないと考えられる。

第 5 章. 韓国

第 1 節. デザイン保護法

1. 現実空間の物品のデザイン保護法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間におけるデジタルコンテンツの使用等の行為は、デザイン保護法第 2 条第 7 号イで規定されるデザインの実施行為に該当しないため、現実空間の物品のデザイン権の効力は仮想空間に及ばない可能性が高いと考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、韓国においては現実空間のデザインが仮想空間で使用される際に保護されない可能性が高いという意見があった。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツのデザイン保護法による保護

公開情報調査等の結果によれば、デザイン保護法における保護対象には「物品」、「画像」、「字体」が含まれるところ、「画像」及び「字体」の何れにも該当しない「物品」は有体物を指していると解釈される。また、「画像」のデザインは、電子的画像の中でも機器の操作または機能発揮のために用いられるものに限定されるとされており、装飾的なデザインには保護が及ばない。

第2節. 商標法

1. 現実空間における商標の商標法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想商品と現実商品は原則として互いに類似していない商品とみなされることから、現実空間における商標の商標権の効力は仮想空間に及ばない可能性が高いと考えられる。

この点に関連して、韓国特許庁は、「仮想商品の審査指針」を設け、2022年7月14日から施行しており、これによれば、仮想商品と現実商品は原則として互いに類似していない商品とみなして審査される。また、仮想商品と現実商品は、使用目的や販売経路などが異なるため、原則として消費者が混同する可能性は低いとみなして審査される。

2. 仮想空間のデジタルコンテンツの商標法による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツの商標は第9類の区分で登録できると考えられる。また、韓国特許庁は、前述の「仮想商品の審査指針」において、「仮想衣類」や「仮想履物」などの「仮想+現実商品」の商品名称を認め、出願人の商品名称の選択の範囲を拡大している。他方、仮想商品と現実商品は原則として互いに類似していない商品とみなされることから、当該商標権の効力は現実空間に及ばない可能性が高いと考えられる。

これに関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、仮想空間のデジタルコンテンツは、ダウンロードできる画像ファイル、コンピュータプログラム、または仮想商品として仮想アパレル、仮想帽子、仮想靴という形で第9類で登録することができるという指摘があった。また、仮想商品と現実商品は非類似商品として取り扱われるが、現実空間で使われている商標が公衆に対して著名または周知の場合には、消費者に対して混同をもたらす得る可能性があるため、仮想空間の商標登録が認められない可能性もあるとの指摘があった。

第3節. 著作権法

1. 現実空間の著作物の著作権法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間の実用品は、著作権法第2条第15号の保護対象となる応用美術著作物の定義（物品に同一の形状で複製できる美術著作物であって、その応用された物品と区別して独自性を認めることができるものをいい、デザイン等を含む）を満たさない場合には、著作物として認められないと考えられる。仮に当該実用品が著作物として認められ著作権が生じた場合には、当該著作権の効力は仮想空間に及び得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、一般的な実用品については、独自性を認めるのは難しいという指摘があった。

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツは著作物として認められ得ると考えられ、当該著作権の効力は仮想空間及び現実空間に及び得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、一般的な実用品については、

独自性を認めるのは難しいという指摘があった。

第4節. 不正競争防止法

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間の商品の販売により、国内で広く認識された他人の商品や営業と混同が生じる場合、不正競争防止法第2条第1号イ（商品主体混同行為）・ロ（営業主体混同行為）に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられる。

また、不正競争防止法第2条第1号に規定する不正競争行為（商品形態模倣）の保護対象に無体物は含まれないと解されているため、仮想空間の商品の販売は、商品形態模倣に該当しないと考えられる。

さらに、仮想空間の商品の販売が、他社の現実空間の商品の成果を冒用し、当該他社の経済的利益の侵害が生じる場合は、不正競争防止法第2条第1号ワに規定する不正競争行為に該当し得ると考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、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という指摘があった。

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

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツをコピーしたデジタルコンテンツを仮想空間で販売する行為や仮想空間のデジタルコンテンツをもとに現実空間で製造した商品を販売する行為は、これらの商品の販売により、国内で広く認識された他人の商品や営業と混同が生じる場合に、不正競争防止法第2条第1号イ（商品主体混同行為）・ロ（営業主体混同行為）に規定する不正競争行為に該当し得ると考えられる。

また、不正競争防止法第2条第1号に規定する不正競争行為（商品形態模倣）の保護対象に無体物は含まれないと解されているため、仮想空間のデジタルコンテンツをコピーしたデジタルコンテンツを仮想空間で販売する行為や仮想空間のデジタルコンテンツを基に現実空間で製造した商品を販売する行為は、商品形態模倣に該当しないと考えられる。

さらに、仮想空間の商品の販売行為が、他社のデジタルコンテンツの成果を冒用しており、当該他社の経済的利益に侵害が生じる場合に、不正競争防止法第2条第1号ワに規定する不正競争行為に該当し得ると考える。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、不正競争防止法第2条第1号に規定する不正競争行為（商品形態模倣）については、まだ韓国では議論されておらず、仮想空間で適用できるかどうかには確信が持てないという意見があった。

第5節. 特許法

1. 現実空間の発明の特許法による保護

公開情報調査等の結果によれば、現実空間での物理的存在を前提とする発明の特許権の効力は、当該特許権に係る物品を仮想空間において表現する行為には、当該特許権の「実施」（特許法第2条第3項）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による保護

公開情報調査等の結果によれば、仮想空間のデジタルコンテンツに関する発明について、出願書類の記載によっては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は特許権の効力が及び得る。一方、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、現実空間に当該特許権の効力は及ばないと考えられる。

以上に関連して、ヒアリング調査においては、有識者から、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旨の意見があった。

資料編

資料I

国内ヒアリング調査の質問票・参考資料

1. ヒアリング調査の質問票（企業）

（1）仮想空間を用いたビジネスの現状と展望につきまして

貴社における仮想空間を用いたビジネスへの関り方やビジネスモデルについて、主に以下の観点でお聞かせ頂ければと存じます。

- (i) 仮想空間を用いて実用化しているビジネス又は実用化を想定しているビジネス（例えば、プラットフォーム、サービス提供等）は具体的にどのような内容でしょうか。
- (ii) 仮想空間を用いたビジネスを実施又は検討する際に知的財産権の問題について検討したことはあるでしょうか。また、検討の過程で実際に課題が発生したことがありましたら、どのような課題であったかをお聞かせください。
- (iii) 実際に仮想空間を用いたビジネスを実施している場合、その提供や利用に際して、利用規約や契約で知的財産権について規定しているでしょうか。規定しているとすれば、どのような内容でしょうか。

（2）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につきまして

(i) 仮想事例 1（別紙 2 ページ）

- ① 知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページの表をご参照のうえ、どのようにお考えかお聞かせください。
- ② そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
- ③ 課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- ④ 仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。
- ⑤ 仮想事例 1 のバリエーション（別紙 4 ページ）につきまして、どのようにお考えでしょうか。

(ii) 仮想事例 2-A（別紙 5 ページ）、仮想事例 2-B（別紙 7 ページ）

- ① 知的財産の保護の状況につきまして、別紙 6 ページの表及び 8 ページの表をご参照のうえ、どのようにお考えかお聞かせください。
- ② そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
- ③ 課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- ④ 仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。
- ⑤ 仮想事例 2-B のバリエーション（別紙 9 ページ）につきまして、どのようにお考えでしょうか。

- (iii) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、ビジネス上、知的財産権に関する課題等が生じるケースとして、どのようなケースが考えられるでしょうか。また、仮想空間における知的財産権の保護において、クリエイターへの影響（創作活動への影響）等の懸念はありますでしょうか。

（3）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につきまして

(i) プラットフォーマー等の責任につきまして

- ① 仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等にも責任が生じるとお考えでしょうか。

- ②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。
- ③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。
- (ii) 越境取引における法の適用につきまして
 - ①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。
 - ②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
 - ③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- (iii) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲につきまして
 - ①仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかにつきまして、どのようにお考えでしょうか。
 - ②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
 - ③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

2. ヒアリング調査の質問票（有識者）

- (1) 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につきまして
 - (i) 仮想事例 1（別紙 2 ページ）
 - ①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページに示す各法の解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。
 - ②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
 - ③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合に留意すべき点、懸念点としてどのようなものがあるとお考えでしょうか。そのような場合に、影響や課題があるとお考えでしょうか。
 - (ii) 仮想事例 2-A（別紙 4 ページ）、仮想事例 2-B（別紙 6 ページ）
 - ①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 5 ページの表及び 7 ページに示す解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。
 - ②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
 - ③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合に留意すべき点、懸念点としてどのようなものがあるとお考えでしょうか。そのような場合に、影響や課題があるとお考えでしょうか。
 - (iii) 仮想空間における知的財産の保護に関して、貴国において何らかの法改正又はガイドライン制定等に向けた議論等が行われていましたら、その内容や状況等についてご教示ください。また、貴国における議論の状況について、あなたのお考えをお聞かせください。
- (2) 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につきまして
 - (i) プラットフォーマー等の責任につきまして
 - ①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等にも責任が生じるとお考えで

しょうか。

②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。

③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。

(ii) 越境取引における法の適用につきまして

①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。

②そのような状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

3. ヒアリング調査の参考資料（企業・有識者）

本調査研究の調査対象

- 本調査研究では、『VR (Virtual Reality) の中でも、「多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間」と定義した仮想空間を対象とします。

【XR (クロスリアリティ) の定義】

・ VR (Virtual Reality)

CGで作られた世界や360度動画等の実写映像を「あたかもその場所に居るかのような没入感」で味わうことができる技術。

・ AR (Augment Reality)

現実世界に、コンピュータで作った文字や映像などのデジタル情報を重ね合わせて表示することができる技術。

・ MR (Mixed Reality)

VR、ARを包括する広義の概念であり、仮想世界と現実世界の情報を組み合わせて両者を融合させる技術を指す。カメラやセンサを駆使し、両者がリアルタイムで相互に影響する体験ができることが特徴。

出典：KPMGコンサルティング株式会社「令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業）」-報告書-p.4

- 本調査研究における仮想空間の3DCGモデル等のデジタルコンテンツについては、NFT (Non-Fungible Token) 化したものには限定していません。

【NFT (Non-Fungible Token) : 非代替性トークン】

ブロックチェーン上に記録される一意で代替不可能なデータ単位

仮想事例 1 現実空間⇒仮想空間

現実空間の商品が仮想空間の3DCGモデルとしてコピーされた場合、現実空間の商品を対象とする知的財産権で保護が及ぶか

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社は靴を物品とする「**A-KUTSU**」の意匠権を登録
- ・ A社は第25類〔靴〕を指定商品とする商標「**ASYA**」・「**A-KUTSU**」を登録
- ・ A社は「**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

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



3DCGモデル

仮想事例1に関する各法の解釈例

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
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・ 仮想の「靴」は意匠に該当し得るか ⇒本件の仮想の「靴」は、操作画像・表示画像(2条1項)に該当しないため、意匠に該当し得ない ・ 仮想の「靴」の物品は登録意匠の物品と同一・類似であるか ⇒仮想における仮想の「靴」の使用は現実の「靴」と物品の性質、目的、用途、使用態様が異なるため、同一・類似とならない ・ 仮想の「靴」の形態は登録意匠の形態と同一・類似であるか ⇒仮想の「靴」は3DCGモデルであり、現実の「靴」の形態とは異なるため、同一・類似とならない ・ 仮想の「靴」の販売は現実の登録意匠の実施に該当するか(2条) ⇒仮想の「靴」は3DCGモデルであり、現実の「靴」の実施(製造、使用、譲渡等)とは異なるため、実施に該当しない	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・ 仮想の「靴」は現実の登録商標の指定商品と同一であるか ⇒現実の指定商品は第25類であり、仮想の「靴」の指定商品は第9類「オンラインのバーチャル環境で使用される靴に関するコンピュータプログラム」と考えられている(仮想事例2-A)に関する論点を参照)ため、同一ではない ・ 仮想の「靴」は現実の登録商標の指定商品と類似であるか ⇒現実の「靴」と仮想の「靴」は性質も効能も用途も全く異なり、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 ・ 商標の「使用」(2条3項)に該当し得るか ⇒電気通信回線を通じて提供する行為(2条3項2号)に該当するかは議論がある ・ 商標的使用であるか(26条1項6号) ⇒登録商標の持つ自己識別力・出所表示機能を利用する使用ではない場合には、商標的使用ではない可能性がある	現実空間の「靴」に著作権が生じるか ・ 現実の「靴」は著作物として認められるか ⇒現実の「靴」は実用品であり、著作物として認められない可能性がある 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ⇒そもそも著作権が存在しない可能性がある。仮に著作権が認められるような場合には、複製権(21条)、翻案権(27条)、公衆送信権(23条)の侵害となりうる	仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか(2条1項1号・2号・3号) ・ 仮想の「靴」が「商品」に該当するか ⇒「商品」には無体物も含まれる可能性がある ・ 仮想の「靴」の販売により出所の混同が生じているか(1号) ⇒A社がアイテムを仮想で販売していない場合、出所の混同は生じない可能性がある。なお、現実の商品等表示が著名である場合は混同が生じなくても2号の対象となりうる。 ・ 仮想の「靴」は現実の「靴」の形態を模倣していると言えるか(3号) ⇒現実の「靴」の形態と、仮想の「靴」の形状は実質的に同一と言えるかについて議論がある ・ 仮想の「靴」を販売する行為は3号の不正競争に該当する行為類型と言えるか ⇒3号には電気通信回線を通じて提供する行為が明記されていないため、言えるかについて議論がある。 ・ A社は営業上の利益を侵害されたと言えるか(3条1項) ⇒現実の「靴」と仮想の「靴」の市場が競合していない場合、A社が営業上の利益を侵害されたと言えるかについて議論がある	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・ 特許発明に係る現実の「靴」の構造を仮想の「靴」で表現することは、特許権侵害となるか ⇒現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想で表現した場合、保護は及ばない

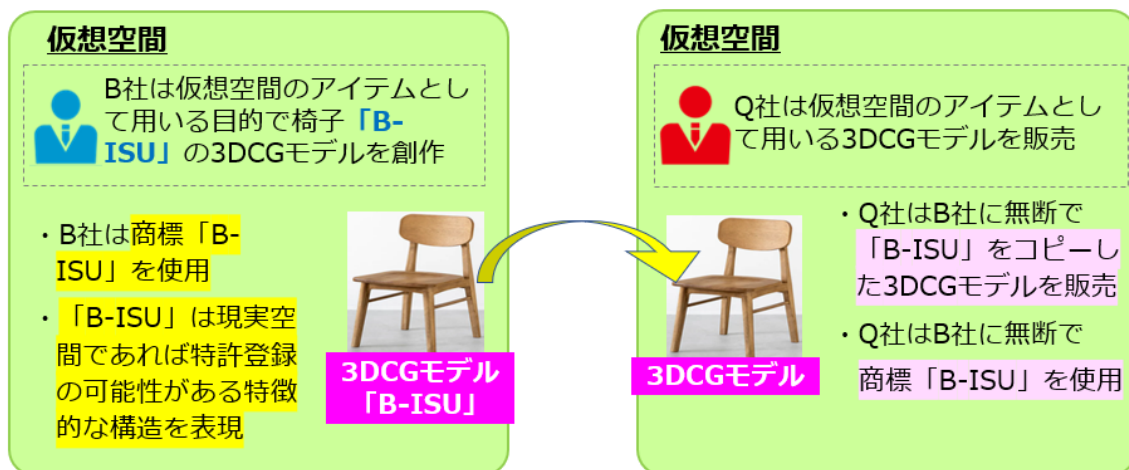
※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

仮想事例 1 のバリエーション

- ①（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合
- ②（商標権 i）現実空間の商標権がゲームセンターの提供という役務の商標であり、仮想空間のゲームセンターのために用いられた場合
- ③（商標権 ii）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合
- ④（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

仮想事例 2 - A 仮想空間⇒仮想空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが仮想空間でコピーされた場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



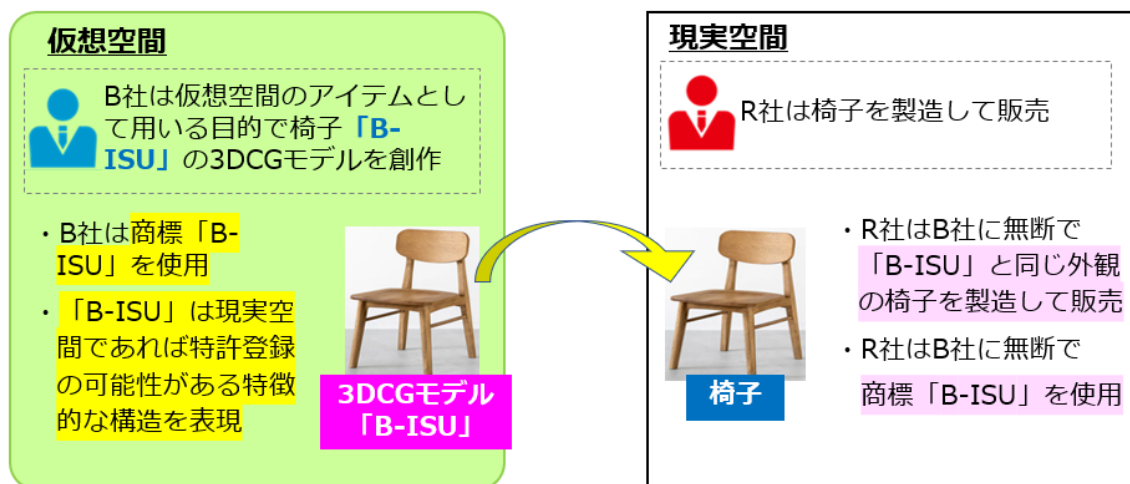
仮想事例2-Aに関する各法の解釈例

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
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・仮想の「椅子」を椅子を物品とする意匠として登録できるか ⇒物品は有体物たる財産を指すため、登録できない ・仮想の「椅子」は画像の意匠として登録できるか ⇒本件の仮想の「椅子」は操作画像・表示画像(2条1項)に該当しないため、登録できない 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか ⇒そもそも意匠権が存在しない	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか ⇒第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか ・コピーされた「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と同一であるか ⇒同一となりうる ・商標の「使用」(2条3項)に該当し得るか ⇒電気通信回線を通じて提供する行為(2条3項2号)に該当するかは議論がある ・商標的使用であるか(26条1項6号) ⇒登録商標の持つ自他識別力・出所表示機能を利用する使用であるため、商標的使用となりうる	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか ・仮想の「椅子」は著作物として認められるか ⇒十分な創作性が認められる場合、著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか ・コピーされた「椅子」の無断使用は著作権の侵害となるか ⇒複製権(21条)、翻案権(27条)、公衆送信権(23条)の侵害となりうる	仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか(2条1項1号・2号・3号) ・仮想の「椅子」が「商品」に該当するか ⇒「商品」には無体物も含まれる可能性がある ・コピーされた「椅子」の販売により出所の混同が生じうるか(1号) ⇒出所の混同が生じうる。著名な場合は混同が生じなくても2号の対象となりうる。 ・コピーされた「椅子」は仮想の「椅子」の形態を模倣していると言えるか(3号) ⇒仮想の「椅子」とコピーされた「椅子」の形状は2条4項の「商品の形態」に該当するかについて議論がある ・仮想の「椅子」を販売する行為は3号の不正競争に該当する行為類型と言えるか ⇒3号には電気通信回線を通じて提供する行為が明記されていないため、言えるかについて議論がある。 ・B社は営業上の利益を侵害されたと言えるか(3条1項) ⇒侵害されたと言える	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか ⇒自然法則を利用した技術的思想の創作とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか ⇒そもそも特許権が存在しない

※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

仮想事例2-B 仮想空間⇒現実空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが現実空間で同じ外観の商品として製造された場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Bに関する各法の解釈例

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
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・仮想の「椅子」を椅子を物品とする意匠として登録できるか ⇒物品は有体物たる財産を指すため、登録できない ・仮想の「椅子」は画像の意匠として登録できるか ⇒本件の仮想の「椅子」は操作画像・表示画像(2条1項)に該当しないため、登録できない 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ⇒そもそも意匠権が存在しない	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか ⇒第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ・現実の「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と同一であるか ⇒仮想の指定商品は第9類、現実の「椅子」の指定商品は第25類と異なるため、同一ではない ・現実の「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と類似であるか ⇒仮想の「椅子」と現実の「椅子」は性質も効能も用途も全く異なり、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 ・商標的使用であるか(26条1項6号) ⇒登録商標の持つ自他識別力・出所表示機能を利用する使用ではない場合には、商標的使用ではない可能性がある	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか ・仮想の「椅子」は著作物として認められるか ⇒十分な創造性が認められる場合、著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ・現実の「椅子」の無断使用は著作権の侵害となるか ⇒複製権(21条)、翻案権(27条)の侵害となる可能性がある。ただし、現実の「椅子」を巡る保護の状況との関係が問題になる	現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当するか(2条1項1号・2号・3号) ・仮想の「椅子」が「商品」に該当するか ⇒「商品」には無体物も含まれる可能性がある ・現実の「椅子」の販売により出所の混同が生じているか(1号) ⇒B社が製品を現実で販売していない場合、出所の混同は生じない可能性がある。なお、仮想の商品等表示が著名である場合は混同が生じなくても2号の対象となりうる。 ・現実の「椅子」は仮想の「椅子」の形態を模倣していると言えるか(3号) ⇒仮想の「椅子」の形状と現実の「椅子」の形態は実質的に同一と言えるかについて議論がある ・B社は営業上の利益を侵害されたと言えるか(3条1項) ⇒仮想の「椅子」と現実の「椅子」は市場が競合していない場合、B社が営業上の利益を侵害されたと言えるかについて議論がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか ⇒自然法則を利用した技術的思想の創作とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか ⇒そもそも特許権が存在しない

※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

仮想事例2-Bのバリエーション

- ① (意匠権) 仮想空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合
- ② (商標権 i) 仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための商標が、現実空間のゲームセンターのために用いられた場合
- ③ (商標権 ii) 仮想空間で立体的な形状として表現されているものが、現実空間で、立体物として、広告に用いられていた場合
- ④ (著作権) 仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

資料Ⅱ

国内ヒアリング調査結果

1. 企業1 [その他製造]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

—

(b) 商標法

現状持っているのが25類の靴だけだと、仮想空間で商標権が使えるかというとなかなか難しいのではないかと思います。

(c) 著作権法

—

(d) 不正競争防止法

—

(e) 特許法・実用新案法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

知財権もありますが、最初の契約や利用契約のところで、ユーザの使える範囲を、ある程度我々の利益等を考えてやっていくことが基本だと思います。こういったオブジェクトを直接法律で対処することは、今の状況ですと知財権が横並びになっているので、企業からすると難しいと思います。仮に不正競争防止法で争った場合、侵害と判断されるかについてはユーザからすると予見しにくいと思います。

ビジネス上の課題について、トラブルが発生する前の段階で、当事者との話し合い、契約などで収めたいのですが、収められなくなった場合に、ユーザからすると、解釈が色々あるため、知財法がどのように使えるのか、どの知財権を使って対処するか、というのが現状では分かりづらいと思います。

仮に現実だけでビジネスしている商標について、現実と仮想の両方で商標権を取得しても、実際に使用していたのが現実だけの場合には、仮想で取得した商標に不使用取消審判をかけられることを考えると、靴という25類の指定商品を仮想空間まで広げた場合に、課題が整理できて対処できると思いました。25類を仮想空間まで拡大することまでは、一つ検討すべきものであると思いました。

不正競争防止法の2条1項3号について、仮想空間においても使えるようになると思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

例えば、意匠権の保護範囲というのを、画像自体まで拡大できるのかということは一つ考えられると思います。ただ、範囲を拡大した場合、先行調査のツールというのが、仮想空間に対してどうなってるのか分かっていません。拡大した場合にきちんと他社がどんな権利を持っているかということを把握するのが先行調査の観点から難しいと思います。

④仮想事例 1 のバリエーションについての考え方

○（商標権ii）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

仮想空間でも立体ができますので、同じように立体商標権として取得できる方がいいと思いますが、著名性を仮想空間でどのように判断するかというのは想定が難しかったです。

○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

美術品は仮想で再現してもよいと思いますが、歴史的建造物と単なる建物の違いをどのように考えるのかというのが難しいと考えておりました。

（2）仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

（a）意匠法

仮想空間の意匠の保護の拡大などで対応せざるを得ないのではないかと考えています。

（b）商標法

仮想空間でビジネスをするというのが前提になっていますので、商標については、しっかり取得するだろうと想定しています。そうしたときに他社が使用した場合、商標権違反ですので何かしらの対処ができると思います。

（c）著作権法

—

（d）不正競争防止法

—

（e）特許法・実用新案法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

特許はなかなか馴染まないのではという話がありましたが、例えば、仮想空間上で考えられる構造というのは、どこまで現実で実現できるか分らないですが、ある程度の実現可能性があるならば、出願して権利化まではできるのではないかと思います。特許法でも、もし現実空間に転用された場合、うまく次善の策として先に特許を権利化しておくというパターンも無きにしも非ずと思いました。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

仮想空間で簡単に色々なものをたくさん作られて、意匠権を取得されてしまうような状況になることは、課題として挙げられるのではないかと考えております。仮想空間で 3DCG モデルの椅子を作られてしまって、それが意匠権になって、かつ現実にあぶようになるような状況になると、同じように課題として挙げられると思います。

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

—

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

それ以外の課題は弊社ではありません。

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

クリエイターに関しては、どのような権利があるかという先行調査と、クリエイターが創作物を作るときに、色々な権利があるとやりづらくなる可能性はあると思います。他社がどのような権利を取得しているかなど、どのように調べるのかについて具体的なイメージが湧いていないので、そういったことを含めて課題と感じています。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

仮想空間を提供している企業の責任としてどう扱うかというお話だと思うので、これから議論していくことにはなるとはありますが、プラットフォームが全ての責任を負うことは、現実的には無理と思っています。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

—

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

現実空間でも、例えば、駐車場における当事者間のトラブルに関する「責任は負い兼ねます」のようなものがありますが、プラットフォームはまさに場の提供ですので、責任を免除するという規定を作るのではないかと考えています。責任の所在は明確にするべきであり、それは利用規約ですべきだと思います。

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

これは難しいところがありますが、利用規約の取り決めで、トラブルが発生した場合、どの国の法律を適用するかというのは予め決めておけばよいという考えです。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

基本的に課題や懸念事項は発生しないと考えます。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

一つの仮想空間にしか権利が及ばないということになると、実質的に他者の行為を許容することになってしまうということがあり、そういった場合には、横断的に権利

が及ぶ方がいいのではないかと考えています。一方で、個人の行為を追っていくことは実質的に難しいと思います。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

それぞれのプラットフォームで棲み分けもありますし、一方で、ユーザからすれば、例えば、自分が持っているアイテムを他のプラットフォームで使いたいということは、必ず出てくると思います。運営側とユーザ側との認識の違いや使い勝手のようなことは、ビジネス上の課題になっていくとは思いますが。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

2. 企業2〔輸送用機器〕

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

現行の意匠法では仮想空間まで現実の物品の意匠権が及ぶわけではないということを理解していますので、意匠法又は他の法で何らかの対策が必要と思われます。現実空間のデザインを模倣したような仮想空間でのデータ販売のようなものを意匠権では取り締まることができないと認識しているので、どのように対処すべきか検討をしています。

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

工業製品を著作権で保護するのは難しいと考えており、著作権を活用することは現時点では検討していません。

(d) 不正競争防止法

現実の商品と仮想で売っている商品の出所混同が生じない可能性があると思いますが、例えば、弊社の製品のデッドコピーを仮想空間でも同じように売られている場合に出所混同が生じる場合もあると考えます。

意匠の権利は及ばないけれど、デッドコピーで取り締まることができれば、意匠法の問題はなくなると思います。

意匠法が改正されずに権利行使できないとなると、不競法による対応しかないと考えます。ただし、不競法でも対応できない場合は、意匠法の改正の必要性は要望したいと考える会社は多いのではないかと考えます。

(e) 特許法・実用新案法

記載のとおりで、あまり関係はないと思います。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

例えば、弊社と無関係の第三者が弊社の製品の 3D モデルの NFT 商品を買っている場合、当該第三者への権利行使が難しいということは課題であると思います。

早期に解決するという意味ですと、意匠法の改正というよりも、現行法でなんとかできるような解釈というのが出されることがいいのではと思います。それでも、権利行使できないような形態に関しては、法改正で手当していくことがいいのではと思います。意匠法の改正といっても、そもそも物品の外観を保護する法律ですので、仮想空間まで及ぼすのは結構大変なんだろうと想像しているので、なるべく現行法で対策ができるというのが望ましいと思います。

保有している商標に 9 類を追加するような検討は既にしており、一部出願も始めているものもあります。会社としてどういうポリシーでどういう名称を仮想空間や NFT についても商標として保護していくかということは、まさに検討しているところで、社内の関連部署と合意をしてポリシーを作っていくことを進めているところです。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

保有している商標に 9 類を追加するような検討は既にしております。会社としてどういうポリシーでどういう名称を仮想空間や NFT にも商標として保護していくかということは、まさに検討しているところで、社内の関連部署と合意をしてポリシーを作っていくことを進めているところです。

④仮想事例 1 のバリエーションについての考え方

○（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合

機器の操作画面のようなものを意匠権として保有しており、それが仮想空間上での同じ操作のために他人に用いられた場合について、今ですと意匠権の効力は及ばないので、何も対抗できないだろうと考えています。もし、操作画面のようなものが真似されると、ビジネス上の影響はあるだろうと思います。仮想空間で製品のコピーをする他者が操作画面もコピーして、それを仮想空間で操作するようなこともあり得ると思いますので、現実の意匠権で対応できる可能性があるならば、操作画面も意匠権で保護するべきと考えます。

（2）仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

（a）意匠法

仮想空間における商品について意匠権の権利化はできないと認識しています。

（b）商標法

9 類で登録した商標が仮想空間で使われている場合、仮想事例 2-A においては権利行使できると考えています。

（c）著作権法

仮想世界の工業製品は著作権による保護が可能である場合があると考えており、その場合は仮想空間上で複製されれば侵害になると考えます。

（d）不正競争防止法

2条1項3号が適用されないと、現行法での対応が難しく、多くの企業が苦慮するのではないかと考えます。

(e) 特許法・実用新案法

解釈例に記載のとおりだと思います。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

商標の観点では、仮想空間だけでコンテンツを販売しているような人が商標を9類で持ちはじめ、類似群ができたりするという問題は将来的に起こり得るかもしれません。

仮想の権利（例えば、商標権）が現実にも及ぶことになると、侵害リスクも高まり、実務上の負荷も増えてくると思いますので、法律上での明確化もよいと思いますが、現実と仮想で完全に棲み分けができた方がよいのではと思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

○（意匠権）仮想空間で用いられる操作画像の意匠権が、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合

実際に生産して販売するのではなくて、例えば、物を作らずに、商品コンセプトを仮想空間上だけで発表したり、仮想空間上でアバターが操作できる商品を発表するようなことは将来的にあるかもしれません。そうすると、操作画面のような意匠は権利保護する必要性があると思います。

（3）仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

他のバリエーションを考えると、仮想事例 2-A でコピーされたのが同じプラットフォームの中なのか、違うプラットフォームの中なのかということで違って来るかもしれません。ただし、法律の問題というよりも、プラットフォームの規約上コンテンツの削除が難しくなるなどの課題となるかもしれないと思います。

（4）知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

クリエイターへの影響については、一般論として、仮想空間上で色々なコンテンツを作っている方々がいて、現実世界より柔軟に自由にコンテンツを作ってもらうことは必要になってくると考えます。そこで、クリエイターの創作活動のモチベーションを下げないためにも、仮想空間上では盛んにやられている二次創作については柔軟な対応が必要になると考えますが、そこはケースバイケースで考えることになると思います。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

（1）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

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ような通報のようなシステムを整備して、規約として謳っていただく必要があり、それがないとプラットフォームにも責任が生じるという考え方になると思います。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について
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ます。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

プラットフォームが使っている準拠法に基づいて侵害品の削除等が行われるのが一つの考え方になるかと思います。一方、世界中からそのプラットフォームにアクセスできるので、例えばオマーンの人向けに違法なコンテンツを販売するストアを開いた場合はアメリカよりもオマーンで法律で裁かれるのではないかと思います。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

商標をどこの国に出すのかということは課題になると思います。どこの法律で裁くのかという話も、実際に模倣が起こったときにどのように対処すればよいのかということも一つの課題になると思います。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

一つの方法として、国際的なハーモナイズがありますが、プラットフォームの協力も重要になってくると思います。

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

誰かにライセンスを与えるときに、例えば、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のではないかと思います。

(商標権について) 権利が及ぶかという話であれば、9 類での登録があれば、他の仮想空間にも及ぶのが当然と考えます。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

今後の仮想空間の発展次第であると考えます。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

3. 企業 3 [情報・通信]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

仮想の靴は意匠法の 2 条 1 項の画像には該当しないのではないかと考えますので、保護対象かどうかという最初の入口で外れてしまうと考えています。

(b) 商標法

資料の表に書いてある考え方、全て同意と考えております。2 条 3 項 2 号の使用については、色々な議論があると感じています。

(c) 著作権法

靴は実用品であって著作権があると認められる可能性は非常に低いと思います。

著作権がないので侵害にはならないと思いますが、もし著作権があるとすれば、複製権、公衆送信権の侵害になると思います。

(d) 不正競争防止法

靴がとても有名なブランドのものであると明らかな場合は、著名な商品等表示に該当する可能性はあると思います。

デッドコピーの場合に適用されると思っています。現実空間のものを仮想空間上で再現するということなのですが、同一のものと考えられるのかということが一点あると思います。

(e) 特許法・実用新案法

技術的な思想ですので、靴の画像で技術的思想が表現される場合があまりないので、保護範囲からは外れてしまうと考えています。ただし、将来、現実空間と仮想空間との境界線がかなり近くなり、画像が非常に精細になると、また違ってくる場所があると思います。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

現時点で仮想空間上の画像自体が現実空間のものに近づいているとは思っていません。ある程度デフォルメされた形になっているので、知財法に関する大きな問題は発生していないと思われます。ただ、これからコンテンツがリッチになり、現実世界のコンテンツと仮想空間のコンテンツが同一レベルまで近づいてくると、商標、著作権、不正競争防止法の問題が出てくると考えられます。今の時点ではそれほど深刻にはなっていないところだと思います。

将来的には仮想空間と現実空間の、画像やコンテンツが接近してくると予測されますので、そのようなときには意匠法で手当てしないといけない、定義などを変えていく必要があるかもしれないと思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

④仮想事例 1 のバリエーションについての考え方

○（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合

操作画像であれば意匠権の定義には該当しやすくなるので、現実空間の画像意匠と仮想空間の意匠がかなり近づいた場合は、意匠法で対応できる可能性があるのではないかと考えます。

○（商標権 2）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

立体商標の権利範囲などによりますが、商標の使用（2 条 3 項 8 号）に該当すると思います。

○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

基本的に 46 条で権利制限されていて、写り込みのような、現実空間の建物や美術品がバーチャル空間で再現されているということであれば大丈夫と思います。ただし、美術品などが鑑賞に耐えうるようなぐらいに高解像度で、しかも立体的に見えるとなってくると、販売を目的としていると捉えられ、46 条の権利制限の範囲を超えると判断される可能性もあると思います。そうすると、担当者としては慎重になってしまい、仮想空間で再現するということを躊躇ってしまうのが現状だと思います。そういうことを明確にしていただけると、仮想空間上の表示が非常にやりやすくなると思います。ここまでは OK、ここからは NG ということが明確に線引きできるようなガイドラインのようなものがあると、現場の人はやりやすくなると思います。

（2）仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

（a）意匠法

仮想空間上の椅子であれば保護対象ではない、現行の法律ではカバーされていないと考えます。

（b）商標法

—

（c）著作権法

創作性がある椅子について著作権が認められた判例がありますので、靴よりは著作権で保護される可能性があると思います。ただし、仮想事例の椅子はごくありふれた形状なので、明らかに著作権はないと思います。

（d）不正競争防止法

資料の内容に同意します。

（e）特許法・実用新案法

仮想空間の椅子の構造で技術思想の創作を表現できるのかということがあります。もちろん将来は分かりませんが、今の時点では保護対象外となるのが普通であると考えます。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

著作権については、たとえば仮想空間上に現実空間の街並みを再現する場合、これは OK なのか、あれは NG なのかが分かりづらいことはありますが、それを除けば今の時点では深刻な問題は起きていないと思います。

著作権については、ガイドライン的なものがあつた方が現場の人は判断し易いとは考えますが、実際に法改正が必要になるかどうかは分かりません。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

意匠については、保護範囲を拡張されるのであれば、企業としてはクリアランスのため、他社の知財調査を拡張して行う必要があります。これは企業には相当負担だと考えられます。広範囲に保護する方向よりは大事なところを保護するようなやり方がより好ましいと考えられます。現状のままの保護対象とした方が、企業の観点からするとよいと考えます。

商標については、仮に新しい商品区分または役務区分ができると、当然権利拡大になるかと思いますが、既存の権利者に影響がないようにソフトランディングをしていただきたいです。

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

○（意匠権）仮想空間の意匠権が操作画像の意匠に係るものであり、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合

仮想空間の意匠権が存在するのであれば、現実空間にも適用するのが妥当だと思います。ただし、仮想空間の画像と現実空間の画像とが実質的に同一と言えるようになった場合の話だと思います。

○（商標権 1）仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための商標であり、現実空間のゲームセンターのために用いられた場合

41 類で権利を取得している前提になりますけれども、商標の使用に該当し、保護が及ぶと思います。

○（商標権 2）仮想空間で立体的な形状として表現され登録されているものが、現実空間で、立体物として、広告に用いられていた場合

適切な権利範囲で取得している前提であれば、現実空間で立体物としての広告の使用に該当すると思います。

○（著作権）仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

オリジナルの作品は仮想空間にあるということですので、現行の 46 条では想定しておらず、46 条は適用されないと考えます。

（3）仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

今の時点では知財に関する課題等が生じるケースは想定していません。

（4）知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

クリエイターへの影響は、（侵害となるか否か判断できないときに）安全サイドに対応してしまうことが懸念であると考えます。その結果、全て権利者に確認し、権利

制限されている範囲についても権利者から許諾を受けると言われ、対価を払う、または許諾を得られなくて断念するということが起きていると思います。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

一般論として、プラットフォームの立場からすると、常に責任を負うというのはやりすぎだと思います。侵害であるということを把握していながら、それを放置するような限定した場合に限り責任が生じると思います。基本的にはインターネット上のプラットフォームの責任とほぼ同じようなイメージで考えています。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

民法やその特別法の考え方を適用していくことが考えられます。不法行為のような形で第三者が責任を負うことがあると思います。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

サービスの提供範囲が日本国内であれば、日本法が適用されると思いますが、外国からアクセスされる可能性もあるため、規約等において準拠法が日本法である旨規定して対応しています。

外国に仮想空間を広げていく場合、知財権がそれぞれの国に存在しているのであれば、それぞれの国の知財権の処理が必要です。外国を提供範囲に仮想空間を展開していないので今後の検討課題です。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

現時点では大きな課題はないと考えています。日本国内向けに提供した仮想空間に外国人がアクセスし、知財の問題が発生した場合は、規約に従って日本法で対応することになると思います。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

仮想空間に知財権が及ぶかどうかという前提がありますが、仮に及ぶとすると、サービスの適用範囲が日本国内ならば、日本の他の仮想空間にも権利は及ぶと思います。ライセンスが及ぶかは当事者が合意した条件に従うのではないかと考えます。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

—

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

仮に、仮想空間に及ぶ知財権があるという課題があるとするれば、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と考えています。

4. 企業4 [情報・通信]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

—

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

—

(d) 不正競争防止法

—

(e) 特許法・実用新案法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

未だ多くの企業が仮想空間まで念頭においた自社知財の保護は考えていないところ、第三者が冒用的に仮想空間上の権利を先回りして取得したりしてしまう可能性があり、その結果、現実空間の商品の権利者のメタバースへの進出を阻害してしまうことにも繋がります。冒用的権利取得については、審査基準等で拒絶して頂きたいと考えております。

これはプラットフォームにとっても、現実空間における商品の権利者との間の紛争に巻き込まれる恐れや、自社のレピュテーションリスクを生じさせる可能性があります。

(メタバースの) 最初の段階の過渡期に、混乱や問題が生じてくる可能性は懸念しています。

現行法でカバーできる範囲を整理のうえ、仮想空間上の新規ビジネスの自由度と既存権利者の保護のバランスを踏まえた規約案や指針を明確化することが望ましいと考えます。

新規ビジネスの自由度への対応について、例えば、現実商品の意匠権や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。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

都市連動型メタバースやメタバースにおいては、今後、想定を超えた展開や、予想もしなかった課題が生じる可能性も高く、この分野に対し法的枠組み等を直ちに設けることは、新たなビジネスの可能性を阻害する結果となるおそれもあるため、官民が連携して、都度実情に即した課題把握や論点整理を行い、必要な対応の検討等を進めていくことが望ましいと考えます。意匠権や商標権の保護範囲の拡大について、現時点ではそれ程の必要性はないと思います。

④仮想事例 1 のバリエーションについての考え方

○（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠に係るものであり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合

現実空間の意匠権が操作画像の意匠であれば、仮想空間とはいえ、同様の操作のための操作画像を作成・提供するのであれば登録意匠の実施行為といえ、侵害にあたるものと考えます。ただし、操作画像の操作とはハードウェアに影響を与えるような操作であることが意匠法の範囲ではないかと思っていますので、例えば、仮想空間上の車を操作するための操作画像についてはハードウェアに対して影響がないので、意匠法の範囲に入っているということは難しいのではないかと考えられます。例えば、Web上で商品を購入する画面自体も意匠として保護されるという状況で、仮想空間上で同じ画面が表示されて商品を買うことができるのであれば実施に該当し、仮想空間上の車を運転するだけの画面は実施に該当しないような捉え方で整理しています。

○（商標権 1）現実空間の商標権として「ゲームセンターの提供」を指定役務とする商標があり、他人が仮想空間に再現したゲームセンターに、その商標を用いた場合役務が同一又は類似と考えられるため、恐らく侵害になるものと考えます。

○（商標権 2）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

靴の立体商標について、現実の靴の区分（25 類）で商標登録があり、これについて仮想空間のアイテムとして 3DCG モデルの靴を創作されたものと仮定すると、やはり現実の靴の立体商標も第 9 類に商標登録がなければ、出所混同が生じるとまではいえない（類似とまではいえない）ものと考えます。

○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

建物については建築の著作物に該当するようなものも含め、仮想空間で再現することで著作権侵害が生じることはないと考えます。同じく屋外恒常設置の美術著作物についても同様である。他方それ以外の美術著作物については写り込みの適用がない限り複製権侵害となる可能性があると考えます。

（2）仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

（a）意匠法

—

（b）商標法

—

(c) 著作権法

—

(d) 不正競争防止法

—

(e) 特許法・実用新案法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

現実空間の商品が仮想空間の 3DCG モデルとしてコピーされた場合と比較すれば、主に著作権法、商標法、不正競争防止法により、既存の権利者が保護される可能性が高まるため、既存権利者保護の観点では望ましい状況である。都市連動型メタバース等のメタバースにおいては、積極的な UGC の創出、活用が期待される場所であり、UGC の権利処理が複雑化し、その活用が後れることはビジネス上の課題と考えます。

著作物の分野横断的な権利情報データベースや、権利者不明著作物等についての新しい権利処理の仕組みなどが創設されれば、活用可能と考えます。具体的にどのようなデータベース、どのような権利処理の仕組みなのかというところまで考えが至っていませんが、Web3 の技術のスマートコントラクトなどを用いることで、データベースや権利処理の仕組みなどが変わってくるとは思っています。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

○（意匠権）仮想空間の意匠権が操作画像の意匠に係るものであり、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合

仮想空間の意匠権が操作画像の意匠であれば、現実空間とはいえ同様の操作のための操作画像を作成・提供するのであれば登録意匠の実施行為といえ、侵害にあたるものと考えます。

○（商標権 1）仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための商標であり、現実空間のゲームセンターのために用いられた場合

役務が同一又は類似となり、侵害になるものと考えます。

○（商標権 2）仮想空間で立体的な形状として表現され登録されているものが、現実空間で、立体物として、広告に用いられていた場合

立体商標について、仮想空間の区分（9 類）で商標登録があり、これについて現実空間で立体物として創作されたものと仮定すると、やはり仮想空間の立体商標も第 25 類に商標登録がなければ、出所混同が生じるとはいえないものと考えます。

○（著作権）仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

著作権侵害となり得ると考えます（建物については建築の著作物にあたり得るような創作性、芸術性があるものに限るか）。

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

—

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

UGC の権利処理が複雑化してしまうと、クリエイターが創作活動に消極的になることが懸念されます。プラットフォームとしては、UGC の知財保証/補償はできないということは言及せざるを得ないため、悩ましいところです。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

原則的には生じないものと考えますが、プラットフォーム事業者が、自らが提供するシステ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は、その役割に応じて責任を負う可能性があると考えます。例えば、ユーザの違法なコンテンツによってプラットフォームが人気となり、違法だと認識しているけれども人気に乗じてプラットフォームの人気を高めるようなケースが考えられます。

権利侵害しないでくださいという前提で規約は作るものなのでしょうが、確信犯的に侵害する方が出てきた場合、プラットフォームがそこまで責任を負うというところまではできないと思っていますので、現状のプロバイダー責任制限法のやり方が良いのかなど、対応については要検討な課題だと思っています。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

不法行為責任、債務不履行責任。

③プラットフォームの責任が生じないとする場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

仮想空間は、特定の事業者が提供するプラットフォーム上に、閉じた空間として展開されるものであることから、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と考えます。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

消費者ユーザとの契約については、利用規約で消費者の常居住地以外の準拠法が選択され利用者と合意していたとしても、当該消費者が後に自らの常居住地法の特定の強行規定の適用を求める意思表示をした場合には、その強行規定が適用されることになるため、利用規約の内容に拘わらずプラットフォームにとってアウェイとなる海外法の消費者契約に係る法律が適用される可能性があることはビジネス上の課題で

す。また、海外の消費者が現地の紛争解決機関に直接紛争を持ち込むことが考えられ、プラットフォーマーは海外の機関での訴訟や仲裁等に臨まなければならないリスクがあることも同様にビジネス上の課題です。また、仮想空間に限らずインターネット上で実施される特許について、その実施国に関し知財高裁で係争中の事案などがあると承知しております。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

特許の実施国に関し、具体的には、個別の事例により変わってくる点もあるかと思いますが、現在のネット環境に鑑みると、サーバの所在国のような形式的な観点で判断することは適切でなくなっているかと存じます。本来的には、当該ビジネスがどの国の市場をターゲットとしているか、具体的には、サービスを実現するためのデバイスやアプリの販売等の営業行為が行われている国、サーバ上に具備された機能が実質的に利用されている国などを実施国、使用国としてとらえるべきであり、上記のような方向で法令の解釈が明確化されるとよいと考えております。

例えば、メタバース関係の標準化団体のサブワーキンググループなどで、大きなプラットフォームを作っている海外の事業者などがどのような議論をしているのか知りたいと思っています。

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

権利は各国ごとに生じることが原則であるとは思いますが、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と考えています。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

2022 年 4 月末の市場環境においては、NFT の投機的側面が注目されていることが多いように感じます。投機的な側面が注目される一方で、NFT が利用できる場所や価値が作られなければ、一般的なユーザが離れてしまう可能性が高くなり、結果としてメタバース市場の成長を阻害する可能性がある点が課題と考えます。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

NFT が利用できる場所や価値が作られなければ、一般的なユーザが離れてしまい、メタバースの成長を阻害する可能性がある課題に対して、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す。メタバースの世界に入ってくるのは、メタバースを盛り上げたいと思っている方やプロシューマ的な方など、一概に事業者とユーザというように切り分けられないと思っています。そのようなユーザ自らプラットフォームの運営に関わるような仕組みのようなものも将来的に必要なようになってくるのではないかと申し上げております。

5. 企業 5 [電気機器]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

仮想空間上のデジタルアイテム、事例のような靴は意匠法の保護対象に該当しないと考えています。現実のビジネスにおける仮想空間上でのデジタルデータの販売は、どちらかというとも種多様なものが短期間に出ていくと考えられます。そのような性質を考えると、意匠法で個別の製品について出願に時間と費用をかけるよりも、不競法 2 条 1 項 3 号、或いは 1 号・2 号での保護の方が機動的に使いやすいと思います。

(b) 商標法

今後、現実空間と仮想空間のビジネス形態や流通形態が融合していくようなことは十分に考えられると思います。例えば、現実の靴を買ったときに、バーチャル上にも同様の靴が配布されるというサービスを展開している会社もあるようですが、そのような形で現実空間と仮想空間とが一体となったビジネス形態の場合には、現実空間での 25 類と仮想空間でのビジネスに出所混同が生じ得る可能性があると思います。そういった時に商標権侵害となるかについては裁判所を含めた判断が必要であると思います。基本的には分類が違えば非類似というのは原則だと思いますが、個々の事情によっては混同が生じる可能性はあり得ると思います。

(c) 著作権法

保護対象ではない領域と認識しています。

(d) 不正競争防止法

無体物に関しても、特に不競法 2 条 1 項 1 号、2 号は適用され得ると認識しています。

(e) 特許法・実用新案法

及ばないという認識です。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

商標に関してはどの分類で権利取得すべきか、あるいは不正競争防止法に関してはデジタル空間でのデザインが保護されるかといったところは注目しています。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

意匠に関して、保護範囲の拡大は適合しないと考えています。

不競法に関して、現行法でも (2 条 1 項) 1 号・2 号は適用されると思います。(2 条 1 項) 3 号に関しては、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と思いますので、できるだけ明確になることが望ましいと思います。

保護範囲の拡大による実務の影響について、基本的に大きくは変わらないだろうと思っていますが、権利数 (例えば、意匠権・商標権) が増えればクリアランスの負担が増えますので、そこについては取舍選択が必要だと思います。

④仮想事例 1 のバリエーションについての考え方

○ (意匠権) 現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合

具体的にどのような操作画像の意匠権であるかというところではありますが、例えば、操作画像が仮想空間上に表れる場合には、現行の意匠権でも権利行使できる可能性があります。

○（商標権 1）現実空間の商標権がゲームセンターの提供という役務の商標であり、仮想空間のゲームセンターのために用いられた場合

現実空間でのゲームセンターの役務と仮想空間上のゲームセンターは分類が違いますが、現実空間だけではなく仮想空間にどのようなつながるかなど、ビジネス形態によって結論が変わってくると思います。

○（商標権 2）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

場合によって結論は異なり、基本的には商標的に使用されているかどうかのポイントになると思います。現実空間を仮想空間上で再現する場合、商標的使用ではないと整理されると思います。ただし、商標部分を非常に強調して使われるといったような事情があれば、商標的な使用という可能性が出てくると考えています。

○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

著作権上の写り込みに関する権利制限規定で処理される部分もありますし、建築物に関しては、仮想空間上での再現の場合、建築物の利用に係る権利制限により著作権の及ぶ対象ではないと理解しています。美術品に関しても権利制限がありますので、その規定の適用が問題になる内容であると思います。

（2）仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

（a）意匠法

仮想空間の椅子は保護対象ではないと理解しています。仮想空間でのアイテムは多種多様で、そのアイテムのような個々のコンテンツに対して意匠権で保護するとなると、時間もお金もかかるという問題があります。仮想空間の性質上、このようなアイテムは直ぐに変わっていくことが多いと思われ、現実空間で販売される物と違って容易に置き換え可能ですので、意匠での保護が求められる場面ではないと考えています。

（b）商標法

現行の出願分類（9 類）での保護対象と理解していますが、今後、商品分類をどのように整理するかがポイントと考えています。

（c）著作権法

創作性の程度がどうなのかということがポイントだと思っております。著作物性があると認められる場合は、表現上の本質的な特徴がどこまでかということがありますので、それが及ぶ限り著作権の保護は仮想空間上のものに対してもあると理解しています。仮想空間の 3DCG モデルが著作物として認められる可能性については、表現上の本質的な特徴をどこにとるかというところが問題で、例えば、画像であれば、その画像の陰影の付け方であったり、デザインで表現上の本質的な特徴があるということで著作物性が認められ得る。他方、それを現実再現した場合、著作権侵害になるのかということ、そこで現れている表現上の本質的な特徴はどこなのかといったところで、

事案ごとに適切な結果が何か導き出せると考えています。同じ物なのに、現実空間だと応用美術の理論などで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も生じえますが、侵害を判断する局面で表現上の本質的な特徴を柔軟に解釈することで結論の妥当性は保たれると思います。

(d) 不正競争防止法

(2条1項)1号、2号、3号が仮想空間上に適用されるということであれば、保護対象と考えておりますが、特に、3号の模倣がどこまでを対象とするかは問題になると考えています。

(e) 特許法・実用新案法

登録できないという理解です。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

○（意匠権）仮想空間で用いられる操作画像の意匠権が、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合

現実空間の操作画像の機能と仮想空間の操作画像の機能について、基本的に対象は異なると思いますが、操作画像の保護がどこまで及ぶかは狭くも広くも捉えられ得ると思います。実際の事例において操作画像の意匠権の侵害になるのかどうか争われると、保護範囲次第で判断が変わる可能性もあると思います。

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

現実空間と仮想空間の中で起きる知的財産権の問題は色々検討していますが、今のところここで議論されている以外のケースは具体的には認識おりません。今後、ビジネスの形態によって、新しい問題が出てくると思います。クリエイターへの影響について、関係する権利が多くなれば創作活動への影響も増えますので、負担が大きくなることは懸念しています。

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

クリエイターへの影響について、権利が多くなればクリアランス含めた対応が必要になりますので、負担が大きくなるといったケースが出てくると思います。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

今後、プラットフォーム上で第三者の権利を侵害する物あるいはデータをユーザが作成して販売するといったことは想定されます。そういったケースを念頭に置くと、

プラットフォームにも責任は生じ得ると考えています。ただし、現行のプロバイダ責任制限法によって免責される場合はあると思います。プロバイダ責任制限法が適用される場面なのかについて、色々なプラットフォームがあって、例えば、仮想空間そのものを提供するビジネスで、そこに自由に参加したユーザーが知的財産権を侵害した場合は、プロバイダ責任制限法が適用されうると考えます。他方で、3D空間で創作できる素材などを提供するビジネスで、ユーザが別の仮想空間でそれを使って知的財産権を侵害した場合は、プロバイダ責任制限法とは違う局面になると考えます。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

プロバイダ責任制限法は免責に関する枠組みなので、責任が生じる根拠というのは、例えば、それぞれの著作権侵害や商標権侵害であって、他にも規範的な評価によって侵害を判断するものが仮にあれば、それが法的根拠になると考えます。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

商標に関してはインターネット上での商標の使用と各国法の適用について、WIPOが商業的な効果が及ぶかどうかで判断するという勧告を出しています。仮想空間でのビジネスをどの国で提供するかは企業側がコントロールしますので、ビジネスを提供する国における法律が適用されるという認識を持つべきと考えています。具体的には、提供国の規約や契約への盛り込みも一つであると思います。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

具体的な課題はまだないですが、混沌とした状況ですので、ビジネスを行う国に関してはその国の規制、知財権の保護の状況、あるいは保護される改正の方向について認識しながら進めていく必要はあると思います。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

仮想空間上で知的財産権の保護が認められる場合には、それが他の仮想空間においても当然に横断的に及ぶだろうと思います。ライセンスについては、権利者と許諾を受ける者との間の契約関係であり、可能空間の利用規約がどのような内容なのかによって、横断的に及ぶかどうかは変わると思います。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

特に仮想空間同士がつながっていく所謂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と思います。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

規約を異なる仮想空間同士で調和させていくかは、現在議論されている仮想空間の相互運用性なども関連するので、それを踏まえてそれぞれ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います。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と思います。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だと思います。

6. 企業6 [情報・通信]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

物品性がないうえ、操作画像や表示画像でもないので、意匠に該当しません。意匠登録自体を利用していません。なお、仮想空間上の「靴」を意匠法で保護してもらいたいというニーズはありません。物品の権利を 3DCG に及ぼす場合、逆に物品の権利の審査実務に多大な影響があることが想定され（例えば、従来の審査実務で重視されない「模様」等の重要性が上がり、デザインの制約の有無等に関わらず模様や形状が似ている CG があれば審査で拒絶となりかねない）、賛同意見は出ないのではないかと考えます。

(b) 商標法

リアルに存在する物品の 3DCG に付された標章が、単に 3DCG の元ネタである実体ある商品の視覚的再現性を高める目的で表示されているだけなのか、自他商品識別力を発揮する態様で用いられているのか否かで判断が分かれると考えます。

(c) 著作権法

—

(d) 不正競争防止法

「商品」に無体物が含まれると考えた場合、標識系の問題や、実体ある物品の形状 vs 類似する 3DCG モデルの問題を解決する上で、不正競争防止法は便利な存在となり得ると考えます。

標識系の問題に関しては、ライセンス関係の存在を想起させることも広義の混同に含まれると主張していくことになると思います。

(e) 特許法・実用新案法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

不正競争防止法での対応が現実的であると思われます。各用語の定義や解釈を拡大する必要はありますが、第2条1項1～3号を柔軟に適用可能な状態にできれば、多くの問題は解決可能と考えます。特に仮想空間と現実空間におけるデザイン模倣の問題

に対しては、第 2 条 1 項 3 号が時限的な保護しか認めない点でも相性が良いと思われます。

営業上の実際の競合関係（例えば、相手方の営業上の損害を与えないような関係性等）を考慮しつつ、単純に意匠の権利範囲を広げて、むりやり権利が及ぶという形にするよりは、要件を当てはめた方が妥当になる可能性が高いと思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

既に保護対象となってしまったものは仕方がないですが、意匠法による画像デザインの保護はこれ以上拡大する必要なく、コンテンツへの拡大はやめて欲しいと考えています。結論的にはクリアランスの手間が増え、費用やデメリットが大きいと考えます。

④仮想事例 1 のバリエーションについての考え方

○（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠に係るものであり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合

物品性が必要ない操作画像の意匠である以上は、仮想空間内にもその権利が及ぶと考えます。

○（商標権 1）現実空間の商標権として「ゲームセンターの提供」を指定役務とする商標があり、他人が仮想空間に再現したゲームセンターに、その商標を用いた場合

現実に出所の誤認・混同が生じる可能性があるので相互に抵触することにすべきと考えます。但し、それを特許庁の指定商品・役務審査基準で処理する必要はなく、裁判所の判断で、実際に出所混同の問題が生じるか否かで判断する形で対応すれば良いと思います。同じ事業者が異なるプラットフォームに同じゲームコンテンツのプログラムを販売することが通常であり、出所の誤認混同が生じるおそれは確実にあるので、これらも裁判になれば互いに抵触するものと認められるはずと考えます。仮想空間と現実空間の間の問題であっても同様で、類似群の如何に関わらず出所の誤認混同が生じるか否かで判断すれば足りると思います。

○（商標権 2）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

現実空間で立体商標として登録されているものは、使用による特別顕著性を獲得しているはずですので、それが他人により仮想空間上で再現され広告に用いられていたとしても、不正競争防止法第 2 条 1 項 1 号又は 2 号で対応が可能と考えます。

○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

現実空間において著作物として保護されているものであれば、仮想空間内の建物や美術品として再現されていたとしても、当然に著作権が及ぶと考えます。

（2）仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

（a）意匠法

物品性のない工業製品の 3D モデルは意匠登録できないので、意匠登録は全く検討していません。

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

仮想空間上のアイテム（3D モデル）が「美術の著作物」として認められるものであれば、当然に他人による仮想空間上での複製物販売に対して著作権侵害を主張していくことを考えています。

(d) 不正競争防止法

仮想空間上のアイテム（3D モデル）が「美術の著作物」に該当しない場合は、形態模倣を主張することを検討します。

(e) 特許法・実用新案法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

デジタルコンテンツ（アバターパーツ、アイテム）の提供については、これまでの2D アバターと同様の対応が可能と考えられるため、特段大きな問題はないと考えます。仮に仮想空間発の創作性のあるデジタルアイテムが第三者により実体のある物品として無断で製造・販売されているようなケースが生じた場合は、当然に著作権侵害を主張していくことになります。仮想空間発のデジタルコンテンツが美術作品として評価されるものであれば、現実空間で有体的に再生された物品の外観にもその創作的表現が利用されているとして、複製権侵害を主張していくことになるります。

メタバースもインターネットビジネスの延長線上であり、これまでのネットビジネスに関する議論と大きく異なるところはないと考えます。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

意匠権の保護範囲を拡大すると、クリアランスの手間が増えるだけなので、コンテンツへの拡大はやめて欲しいと考えます。

不正競争防止法上の適用場面を広げることにについては異論はありません。「商品」に無体物が含まれることを明確化したり、「販売」に「電気通信回線を通じて提供する行為」を含まれるようにしても良いと考えます。現実空間で工業製品を製造販売する企業にとっても、仮想現実上の 3DCG アイテムを作っている会社にとっても、メリット・デメリットのバランスが取れていると思います。

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

○（意匠権）仮想空間の意匠権が操作画像の意匠に係るものであり、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合

当該意匠が現実空間と仮想空間のいずれで創作されたのか、また、いずれの空間で実施されたのかは問わないと考えられます。

○（商標権 1）仮想空間のゲームセンターの提供という役務のための商標であり、現実空間のゲームセンターのために用いられた場合

現実的に出所混同の可能性がありますので、商標権は及び得ると思います。

○ (著作権) 仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

現実空間で再現され立体物として広告に用いられていたとしても、その立体物自体が自他商品識別力を発揮する態様で用いられているのかが問題になると考えます。

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

ブロックチェーン技術により複製物に対する支配権を観念しやすくなった結果として、準占有が問題となるケースがこれまでに比べて増えることが予想されます。一般ユーザに馴染みのない概念のため、個々のケースにおいてどのような処理となるのか、考え方を整理の上で提示するのは有用だと考えます。

NFT のアイテムが転々流通していた場合、本来その著作権自体は元の著作権者がホールドしている状態であることが通常ですので、ライセンスで処理されるわけですが、海賊版的に流されたものだった場合、どうなるのかのような問題が起こり得るということです。

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

—

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

インターネットビジネスの延長線上にあるものであり、プラットフォームの責任論についても従前の議論（判断枠組み）が概ね当てはまると理解しています。もっとも、仮想空間上での行動は現実空間におけるそれと近いところがあるため、想定される違法、不当な行為には従来のインターネット上のプラットフォームで想定されなかったものが含まれ得るという点がポイントであります。

情報量自体が増えますので、従来の判断枠組みに当てはめたときに、プラットフォームがなんでも責任を負わされるという形には必ずしもならないケースはあり得ると思います。他方、判断枠組み自体が変わるものではないと考えています。

仮想空間上での社会経済活動の枠組みが広がれば広がるほど、実際の現実空間上の同じような社会経済活動で起きている問題と同種の問題が起きるはずで、複雑な現実世界における議論と、同じような議論をしなければいけないという意味合いで、これまでのプラットフォームでは想定されなかったものと考えます。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

—

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

どの国の法律を適用して処理すべきかについての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ものと思われます。例えば、仮想空間で日本のユーザが作ったコンテンツを仮想空間内で販売し、米国や欧州の人が買う場合もありますので、規約や契約においてやるべきことは、制度的に厳しい国や、経済力のある国の法律をベースとした制度設計をする必要があると思います。提供する国の法律を全て調べられるわけではないので、メジャーな国だけを調べて決め打ちでやるぐらいしかないと思います。日本のプロバイダ責任制限法だけで対応できるかと言いますと、全然できないと考えてまして、現実的な解としては制度的に厳しい国に合わせる以外に方法があるか分からないということが悩みとしてあります。

ユーザに権利侵害しないことを要求しても、守ってもらうのは難しいので、プラットフォームとしては厳しいと思います。現実空間における行為と同じ行為を仮想空間上でやった場合、現行法の実施、使用の規定が適用できるのかを検討する必要が出てくると思います。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

メタバース空間内で他の法圏の人とコンテンツを視聴する場合、一部の人に対するコンテンツにのみ規制が行われたときの影響度合いが異なる可能性があるため、ユーザの体験が損なわれないような取り組みが求められるものと思われます。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

我が国単独での対応は難しいので、国際的な協調により解消していくことが望まれると考えます。

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

—

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

いわゆるクリエイティブコモンズやGPL等のライセンスのように、利用者が当然に契約に拘束されるかという問題があり得ると考えます（但し、仮想空間上のビジネスに特有の問題ではないとの認識であります。）。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

クリエイティブコモンズやGPL等のライセンスのように、利用者が当然に契約に拘束されるかという問題があり、利用者が契約に同意していることを如何に立証できるようにするかの対応策の一つとして、スマートコントラクトの利用は考えられるところであります。なお、スマートコントラクトを利用したから当然に契約に拘束されるものではなく（プログラム上は拘束の有無に関わらず実行されますが）、契約を有効に成立させるためのロジックを組む必要があると認識しています。

7. 有識者 1

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

意匠は物品について成立するのが基本であり、画像については操作画像、表示画像と立法したわけですから、現行法ですと意匠（による保護）は難しいと感じます。

(b) 商標法

指定商品の問題ですが、靴は 25 類ですけれども、バーチャルなダウンロードできるアイテムである靴については 9 類の電子計算機用プログラムが一般的な考え方だと思います。問題はこれらが同一ではないことは明らかで類似かどうかということです。特許庁の審査官が書類で見ると、靴は有体物であり、プログラム乃至プログラムの提供というのは履物ではないので異なるということで、同一でもないし、類似でもない判断されると思います。他方でユーザの意識というのは、「リアルな人間が靴を履く」と、「バーチャルのアバターが靴を履く」とは同じではないかとなります。確かに仮想空間なのですが、ユーザは仮想空間に現実空間での人間の行動を投影しているわけです。要するにコンピュータープログラムに何かの指令を与えているだけですが、ユーザのインターフェース上の感じ方としては現実空間での行動を仮想空間に投影しており、そこにリアリティがあるということが、仮想空間の非常に大きな特徴であると考えます。ユーザ目線に立つと少なくとも類似ではないだろうかという疑問が出てくるわけです。ユーザ目線の感覚を商標法の中でうまく受け止める受け皿がないことが、繰り返し出てくるテーマであると思います。資料に記載の 25 類の靴と 9 類のコンピュータープログラムは同一でも類似でもないという答えは現行法の下での審査のあり方として間違っていないと思いますが、それが適切かと言われると疑問もあります。運用を変える必要はないか、或いは運用で乗り越えられない壁があるのなら、具体的には分類表自体を仮想空間に合わせて変える必要はないのかという問題になると思います。ユーザの感覚からですと類似だと思うので、運用で対応する余地はあり得ると思いますが、そういう対応をすべきかというのは一つの政策判断の問題だと思います。仮想空間というものをどのように見て行くか、経済政策的に日本がこれから伸びる大きな市場と見る政策判断もありえますし、仮想空間といってもインターネットと変わらないので違う扱いをすることは法的におかしいという政策判断もありえると思います。

使用の話ですが、仮想空間の靴をコンピュータープログラム、コンピュータープログラムの提供の役務の形で捉えると、電気通信回線を通じて提供する行為に該当すると思いますので、「ASYA」、「A-KUTSU」をそれらの類（第 9 類、第 41 類）で指定をすれば、2 条 3 項 2 号の使用といえると思います。事例では 25 類しか登録していませんので、25 類の靴を指定商品とした商標を使用していることにはならないのではないかと思います。ただし、広告に該当してしまうと全て使用となりますので、広告で使用に該当する可能性は多分にあると思います。

アバターが単に靴を履いてるだけでは広告にもならなければ、商標的使用でもないという意見もあります。事例では P 社が仮想空間のアイテムとして靴を売っているので、少なくともアイテムについて商標的に使用していると言う状況ではあるわけです。

(c) 著作権法

普通に履く靴という前提ですと、実用品なのでかなりハードルが高いと思われます。

万が一著作権がある場合には、仮想空間で、どれぐらいリアリティをもって複製するかにもよります。本当に見間違えるようなものを作れば、複製物なので公衆送信権も

当然関わってくると思いますが、イラストのような描き方になってくると、どこまでが複製、或いは翻案となるのか微妙なところとを考えます。

(d) 不正競争防止法

靴の形態自体が商品等表示になると、その形態を模した靴を仮想空間で販売すると、商品等表示の使用になり、場合によっては仮想空間内でのバーチャルな靴の販売ということで、電気通信回線を通じて提供したことになるのではないかと考えられ、「A-KUTSU」、「ASYA」というブランド名をバーチャルな靴に使用する場合にも、それは商品等表示の仮想空間における使用にあたり、それは、電気通信回線を通じてバーチャルな靴を販売すれば提供になるし、或いは少なくとも仮想空間内で「A-KUTSU」なり「ASYA」が表示されているので、その商品等表示を使用することに当たるという言い方もできると考えます。このように当たるということが間違いではありませんし、そういう解釈もあり得ると思いますが、当たらないという解釈もあるような気がします。

もう一つ、あまり問題ではないと思われるかもしれませんが、混同が生じないといけないわけです。リアルで物を作っている会社が本当にバーチャルに参入して物を提供するのか、NIKEであれば十分あり得ますけれども、状況次第では需要者は全く違う市場だと認識してしまって混同が起きないということはある気がします。また、混同の要件も問題になると思います。

実務家が不正競争防止法の明確化により適用しやすくなることを望んでいることについて、適用して欲しいという明らかな政策判断が先に立っていると感じます。逆の政策判断もあり得るわけで、仮想空間というのは現実空間と切れた空間として作っていきたい、現実空間の排他的権利の支配が及ばない空間を作りたいと思っている人達にとっては及ぼして欲しくないわけです。究極的には不正競争防止法の場合には、裁判所が知的財産の保護が仮想空間に及ぶことが良いかどうかを考えればよく、不正競争防止法は一般条項的なものなので、肯定的な政策判断をすれば適用できると思っています。むしろ正攻法で、商標法は審査の面があるので、審査基準を変えて最終的に侵害の場面にもその考え方を及ぼしていくという態度を国として示すならば商標法を議論すべきと考えます。仮想空間における知財権はどうあるべきかという議論をすべきと考えます。

不正競争防止法の2条1項3号は（現実の商品を仮想空間にデッドコピーしたとして適用することは）厳しいのではないのでしょうか。「A-KUTSU」の靴の特徴がデザイン、色の組み合わせだけならば、3号に当たるとは言えなくもないと思いますが、例えば、靴には足に対する衝撃を和らげるような機能があり、それは明らかに違うわけで、仮想空間で似たようなものを表示してもデッドコピーではないので、3号はかなりハードルが高いと思います。

(e) 特許法・実用新案法

バーチャルの靴の技術と、リアルな靴の技術は全く違うということに尽きます。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

政策判断を表に出して議論して、その結果として運用を改善する、或いは法改正することは当然あっていいと思います。仮想空間における知的財産権の保護に反対する人達がいるかもしれないので、議論が必要と考えます。特に意匠法の場合は法改正し

ないと無理だと思いますし、商標法の場合は運用と法改正との両睨みで解決して行くことになると思います。

ユーザは仮想空間に現実空間を投影して考えることをどのように位置付けるかという問題を考える必要があると思います。投影という要素を強調すればするほど、知的財産を保護するという政策判断に傾いていくと思います。リアルな行為が投影されていますので、現実空間で取得されている知的財産権は投影された先でも保護されないとおかしく、そうでないと、リアルと似ているけれども知的財産の保護がされない無法地帯が出現してしまうことになります。他方で、投影と言いつつ、リアルとバーチャルの使い分けができることを強調すると、知的財産権の保護を限定するという方向の政策判断になって行くと思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

リアルの人と切り離してバーチャルなアバターというものの一つの法人格を認めるという議論をしつつ、ブランドの話になると急に仮想空間で我々のブランドを使われたらブランド価値の毀損になるので、現実空間の知的財産権を及ぼすべきという議論をすると、都合の良い議論をしているという気がします。一貫した議論が必要で、あるところではバーチャルとリアルは違う、別のところではバーチャルもリアルも一体という議論になると、全体として矛盾した法体系になるような気がします。懸念点というのは、その議論をきちんとすべきということです。その議論をしないで対応するのは良くない、保護をしなければいけない理由はきちんと説明すべきと思っています。

④仮想事例1のバリエーションについての考え方

○（商標権1）現実空間の商標権がゲームセンターの提供という役務の商標であり、仮想空間のゲームセンターのために用いられた場合

二つに分解する必要があって、一つは指定役務のゲームセンターの提供がどこまでのことを含んでいるかということです。ゲームセンターに物理的な空間があっても、そこにあるゲーム機の中はバーチャルなわけですので、物理的な施設を全く提供しない、要するにオンラインゲームの提供まで含んでいるのか、或いは少なくとも類似であると言えるのかという現在の指定役務の解釈の問題というのが一つあります。もう一つは政策判断の話であり、靴ですと、リアルな靴とバーチャルの靴は違うと思いますが、リアルなゲームとバーチャルのゲームは同じに思うというのは人間のバイアスがかかっているかもしれません。ゲームという言葉で人間が何を連想するかということにも関わるので、これは類似或いは場合によって同一になるとただちには断定できないと思います。

○（商標権2）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

バーチャル空間では3Dに見えているだけで立体ではないと考えます。ただ、先ほどから申し上げている投影の話と同じで、ユーザには立体に見えているので、立体商標として良いのかという論点はあると考えています。例えば、仮想空間で立体商標を使用していて現実空間で使用していないときに、不使用にならないのか、仮想空間だけで使用するために立体商標の出願があったときに、立体商標として登録できるのかなどを考えると、色々な問題が出てきます。仮想空間については色々な点を慎重に考えた方がいいという気がしています。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

—

(b) 商標法

指定商品を 9 類として、バーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラムと指定することで登録できると思います。

単にコンピュータプログラムという指定商品で出願してきて、たまたま表示されているのは椅子であり、今までのようにコンピュータプログラムの中身を書く必要はありませんといわれときに、どう考えるべきかという話があります。電子計算機のプログラムを指定商品として「B-ISU」の登録をすると、バーチャルの全てのアイテムについて椅子、椅子と類似になるであろう机や家具など以外にもバーチャルな自動車、植物の木などについても「B-ISU」という名称が一切使えなくなっていくのかという問題はでてきます。この問題は、これは現実空間ではあり得ないことです。仮想空間は全部がコンピュータプログラムなので、皆が 9 類で出願してくると類似の世界が広がってしまうのではという懸念はあります。そう考えると、9 類の中で類似の判断を厳格にして行くことになるのではないかと思います。ただし、ひょっとすると、コンピュータプログラムなのだから全部類似で良いという考え方はあり得るかもしれません。

韓国のように仮想空間に対する審査指針を提示することによって、様々な課題は解決されると思います。もっとも、指針を作るときに著名ブランドの方々は広く保護して欲しい、逆に仮想空間を運営する方々は保護範囲を限定して欲しい、というように両方から意見が出てくるので、議論をするべきだと思います。

仮想空間内の別の事業者である Q 社のアイテムに対して侵害を主張できるだろうと思います。

(c) 著作権法

仮想の椅子は著作物になると思いますが、何の著作物なのかということになります。つまり、プログラムの著作物であることは当然ですけれども、表示された画像について著作権を主張できるかについては議論をした方がよいと考えます。例えば、ユーザ側の端末によって表示が崩れたりすると、著作物としての実態があるのかという議論はあり得るだろうし、他方で、一定の端末を付ければ必ずこのように見えますみたいなことがあると、その表示自体も著作物になる場合があり得るだろうと思われます。

表示が著作物になれば、この事例は明らかに表示として椅子が似ているという話になり、当然著作権を主張することができます。同じように見えても、プログラムのコード自体は全く違う椅子を表示させた場合で、コードは複製していないというときに、表示されている椅子の絵について著作物になるかということが分かれ目であり、これは技術環境にもよるのではないかと思います。

(d) 不正競争防止法

不正競争防止法の商品に無体物としてのバーチャルな椅子が含まれないという議論はないと思いますので、バーチャルで似たものを出していれば、不正競争防止法の出所混同になり得ると思います。商品等表示になるためには、需要者が結局そういうものとして認識するということですから、ある程度見え方の同一性が技術的に保障されていないと商品等表示にならないという可能性があります。

(2条1項)3号については、論理的に言うとは形態なのかどうか問題であると思います。人間には3Dで見えていますが、所詮は電気信号的であるものについて形態というて良いかという話だと思います。3号を使って行こうという方向感はある得ると思いますし、(バーチャルなデータをバーチャルなデータに)そっくりコピーするものは3号に当たると解釈をすることは一つのやり方だと思いますが、明らかにそこには政策判断が入っているのです、必ずそうなりますということではないです。

(e) 特許法・実用新案法

仮想の椅子の構造についての特許権は登録できないと思いますが、プログラム・ソフトウェア特許はあり得るわけなので、特許法の保護もあると思います。仮想空間にどのように表示させるかというのは特許なので、機能を持ったプログラムで特許出願することは十分あると考えます。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

○(商標権 2) 仮想空間で立体的な形状として表現されているものが、現実空間で、立体物として、広告に用いられていた場合

仮に立体商標ではないとしても、図形商標に似た立体物を作れば類似にはなり得ます。立体の解釈というのは気になるころではあります。仮想空間で店舗を作って、その店舗で商標登録をして、その店舗を再現したお店をリアルで作ったときに、侵害になるかということも気になります。バーチャルですと単なる図形にすぎないので、リアルに再現すると侵害になるかは考えてみたいと思います。

○(著作権) 仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

仮想空間の建物には、公共の著作物の権利制限は及ばないので 46 条の話になりません。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

プラットフォームとユーザの関わり方次第になります。プラットフォームが深く関わる例というのは Meta 社の Horizon World のようにプラットフォーム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です。その場合はプラットフォームの責任が生じてくると思います。プラットフォームは場を提供するけれども、その場の中でアイテムの取引は自由にできるというプラットフォームの場合、今のままの考え方ですとプラットフォームには知的財産権侵害の責任はないと整理できると思います。そのように整理した場合、プロバイダ責任制限法の話が入ってきて、プラットフォームに対して通知をして遮断させることが可能なのかという論点が出

てきて、プロバイダ責任制限法における解釈論になってくるとと思います。プラットフォームがユーザの利用形態にどこまで関与し、どこまでコントロールしているかによって、責任が生じる場合もあるし、生じない場合もあるということだと思います。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

実定法の根拠としては侵害の幫助になります。背後にある政策論としてはプラットフォームがアイテム、コンテンツをコントロールしているので、アイテムに関する知的財産権について注意を尽くして責任を負うことと考えます。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

インターネットと同じとおっしゃる方もいますが、少し違うような気がしています。インターネットの場合のプラットフォームではアカウントを持っていなくてもコンテンツなどを見ることはできます。仮想空間の場合、アカウントがないユーザはプラットフォームの中を見ることできない、プラットフォームが一種のゲートになっていて、ゲートを通らないとアクセスできないということだと思います。プラットフォームが準拠法を指定していると、その準拠法が適用されるのかについて、プラットフォームが指定している準拠法というのは契約準拠法であり、利用規約の準拠法です。このように言うと、契約準拠法と知的財産権の準拠法を混同しているのではないかとこのご指摘があると思います。しかし、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ムが決められるから、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、この空間は何国ですというその場の準拠法という意味があるのではないかと考えます。そうすると、知的財産権の準拠法にもなるという気がしています。

②課題がある場合に、望ましい解決手段について

どの国の法律を適用するかについての不明確性が一番の課題になると考えます。これだけでも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共同でフォーラムなどで考え方を整理するだけで、関係者にとって法的安定性がもたらされるのではないかとこの気がします。

8. 有識者 2

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

資料に記載の解釈例のとおりだと思いますし、侵害も生じないだろうと思います。

(b) 商標法

指定商品が全く違いますから、侵害にはならないと思います。

使用にあたるかどうかは 2 条 3 項 2 号に該当するかという問題が生じると思います。

商標的使用かどうかは、仮想空間内で、商標のようなものが付されたアイテムが売られている場合、アイテムを購入するユーザにとって商標的に使用されているように見えると認識されるのであれば、そうなのかなと思います。

仮想空間上でサービスが提供されるに関して商標法上の保護を与える必要性があるかはよく分かりません。

(c) 著作権法

資料に記載の解釈例のとおりだと思います。靴ですから応用美術の問題が生じるでしょうし、著作物ではないことになると、保護が何もないということになります。他方、著作物として認められることになると、仮想空間でも著作物の利用があると認められると思いますから、複製権、翻案権の侵害が生じると思います。

(d) 不正競争防止法

2 条 1 項 1 号については資料に記載のとおりだと思いますけれども、ここでは出所混同という問題が生じないのではないかと思います。同一の商標を使っていれば、現実空間においては混同が生じるということが通常考えられますが、仮想空間では一体どうなるのかと思います。基本的には、実際的な問題が生じないということで出所混同は否定されると思います。不正競争防止法ですと 1 号の不正競争に該当することは基本的にあまりなくて、それ故に商標法の問題もあまり生じないと思います。

仮に誤認が生じたところで何か問題が生じるのか、例えばそれによって A 社が販売の売上減少、信用が害されることが起こるのか、起こり得ないのではないかと考えます。仮想空間では靴を買ったところで、靴の品質が良いとか悪いとかなどは起こり得ませんし、品質に問題があつて A 社の営業上の利益が害されることもおそらく生じないと思います。

検討すべきものがあるとすれば、不正競争防止法 2 条 1 項 2 号と思いますが、2 号についても現実空間で使われているものを仮想空間で使ったことによって、ダイリレーション、ポリレーションのようなことが起こるかと言われると、あまり起こらないのではないかと思います。

3 号についても、形態が非常に似ていると言われれば模倣と言えなくもないでしょうけれども、現実の靴の形態と非常に似ているものを仮想空間で使ったとして、それによって何か問題が生じるのか、生じないのではないかと思います。現実世界では 3 号の不正競争でしたら、模倣している人はコストをかけずに他人が考えたものを利用してということで競争上不当であるという話になりますけれども、仮想空間ではそういうことも起こらないでしょうから、3 号でも規制をかける必要がないと思います。

実際上の問題になるとすれば、美としてデザインを利用してダイリレーション、ポリレーションの問題を発生させる場合には著作権侵害、不正競争防止法 2 条 1 項 2 号の成立があり得ると思います。

仮想空間で製品を売って、それを保護することで品質向上が期待できるということはないと思います。全てイメージの世界で行われていると思いますので、イメージの保護で充分ではないかと思います。イメージの保護というのが一番わかりやすいのは著作権法であり、場合によっては不正競争防止法 2 条 1 項 2 号でイメージが害される、不当に利用されることに対して保護することがあると思います。今後、もし仮想空間

で品質の向上が期待できるようになれば、違う考え方をしなければならないと思います。

(e) 特許法・実用新案法

保護の対象である発明、考案をここでは利用していませんから、侵害は起こらないだろうと思います。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

現実空間と仮想空間は大きく違っていて、現実空間で考えられているような保護の必要性は仮想空間では当てはまらないと思います。

非常に良い形のものを作り、それが美として認識されて、それが仮想空間で利用される場合にどう考えるかは問題ですが、それ以上のことはあまり考えなくてもよいと思います。ただ、仮想空間において適正な保護が及ぶかということをきちんと考えなければいけない問題だと思いますし、仮想空間が現実空間と全く同じような場合は違うことを考えなければいけないと思います。仮想空間において物を購入する人がどういう認識を持っているかというのを、きちんと把握する必要があると思います。

企業にとっては、現実空間で企業活動をして信用を勝ち得て非常に有名になったような商標が仮想空間で勝手に使われるのは非常に不愉快だと思います。一方で規制をしなければいけないほどの不利益が発生すると言われると、あまり発生しないのではないかと思います。企業としては非常に嫌だろうと思います。企業が大事にしている商標を勝手に使うことも倫理的に如何なものかということも分かりますので、うまく調整するために、不正競争防止法の（2条1項）2号でうまく対応できるかを考えることになると思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

④仮想事例1のバリエーションについての考え方

○（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合

操作画像の意匠として権利が発生している場合、仮想空間でも同様のものとして利用されているわけですから、この場合は侵害が認められることになると思います。ここでの意匠権は操作のし易さなどを色々考えて認められた権利だと思いますから、仮想空間でも同じようなものが使われると、同じような効果を生じることになるのではないかと思います。現実空間でデザインとして認められたものを、仮想空間でデザインとして利用しているわけですから、この場合は保護を認めた方がよいと思います。

○（商標権1）現実空間の商標権がゲームセンターの提供という役務の商標であり、仮想空間のゲームセンターのために用いられた場合

この場合では仮想空間のゲームセンターに勝手に使われても、それを禁圧する必要があるかを問われるならば、現実空間のゲームセンターの提供という役務の商標の信用が確保される、信用形成に役立つなどということはないと思います。現行規定においては、商品・役務が非類似という理由になると思いますが、とにかく侵害は成立しないと思います。

○ (商標権 2) 現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

現実社会で考えているような弊害を惹起する出所混同が生じるかを問われるならば、生じないと思いますので、侵害は否定されると思います。

○ (著作権) 現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

デザインというか、作ったもの自体の保護が問題になりますから、現実空間の建物、美術品が著作物でしたら、それと同じようなものを仮想空間で再現すると、類似していれば侵害になると思います。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

① 知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

基本的に意匠権では保護が及ばないと思います。

(b) 商標法

第 9 類の商品を指定してプログラムとして登録することができるのであれば、侵害が成立し得ると思います。仮想空間は現実空間にあるものを単に再現しているものなので、その椅子に書いてある商標らしきものが、その椅子の製造販売業者を表すと認識されるかと言われると、どうなのかは分かりません。商標らしきものをクリックすると椅子を購入できるようにしたとしても、単に仮想空間内で購入という形をとるのであって、分かりやすくするために現実空間と同じようなものを置きましたと認識されるのにとどまるのではないかと思います。現実になにが問題になるかということ、きちんと見極める必要があると思います。

(c) 著作権法

作ったものとして保護しますから、仮想か現実かはあまり考えずに、両者を対比して似ていれば侵害、似ていなければ侵害ではないと考えれば十分だと思います。

応用美術の問題として、仮想空間で最初に作られた場合にどう考えるかというのは今のところ不明確ですが、現実空間と上手く整合的にやるには仮想空間の椅子が現実社会にあった場合にどうなるかというのを考えて、著作物かどうかというのを決めることになると思います。

(d) 不正競争防止法

(2 条 1 項) 1 号については出所混同が生じるのかは疑問に思っていますし、仮に保護するならば、2 号が対象とする信用やイメージが害されるような問題だと思います。

(2 条 1 項) 3 号については商品化にかかるコストを保護するという話ですが、仮想空間でその保護を考える必要があるのかということがよく分かりません。ここで問題になるのは良い形態の椅子を作ったら、その形態を勝手に利用されたということなので、3 号の問題ではないと思います。例えば、データベースみたいにコストがかかるということであれば、3 号を拡張することも十分考えられると思いますが、仮想空間の椅子の形態については投下資本の保護を考える必要性はないと思います。

(e) 特許法・実用新案法

仮想空間の椅子の構造を仮想空間で勝手に使ったところで発明の実施ということにはならないと思いますから、侵害ではないと思います。仮想空間で作られた椅子の背後に発明がなく、単に仮想空間の椅子の形を登録したことで、それが保護されることはあり得ないと思います。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

○（著作権）仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

応用美術の問題を仮想空間でどう考えるかというのは検討しなければならないと思います。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

（１）プラットフォームの責任について

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ムの責任について

プラットフォームにも責任を負わせるべきだと思いますけれども、プラットフォームが仮想空間で行われていることを認識するとか監視することに責任を負うことはできないと思います。侵害等の問題があることを知っているか或いは知りうべき場合に責任が発生するべきだと思います。侵害された権利者がプラットフォームに対して警告などを発して、プラットフォームが認識すれば、対応してもらう等のようにすればよいと思います。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

著作権法の場合は解釈論によって対応できるのではないかと思います。意匠法や商標法についても、著作権法でやっている規範的主体論（或いは商標法について楽天市場の事件がありましたけれども）のような解釈論によって、一定の場合には侵害主体になり得ると考えるべきだろと思います。

③プラットフォームの責任が生じないとする場合、その理由について

—

（２）越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

プラットフォームの所在地を問題とするのはおかしいだろうと思います。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ありません。ユーザーとの関係で場合によっては規約の拘束を受けるかもしれませんが、規約は権利の利用に関する規約ではありませんから、自己の権利が侵害されている権利者にその規約は及ばないと思います。

②課題がある場合に、望ましい解決手段について

インターネットでしたら全世界的に起こるのでルールを定めて一箇所に集中させるべきだという議論がありますが、実際上は難しいと思いますから、今のところ何か解決法は無いと思っています。ハーモナイズは望ましいことですが、知的財産権の場合には属地主義が認められていますから、日本で何か問題があって対応するにしても、日本の領域内にしか効力が及ばないということになると思います。全世界的に何とかするというならば、準拠法を統一するといったことをしなければならないでしょうが、それは難しいと思います。

9. 有識者 3

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

現在の通説的な考えですと、資料の解釈例の全てについて、そうであろうと考えます。私見を加えるならば、特に仮想空間で 3DCG モデルのアイテムをどう利用するかですけれども、例えば、デジタルの靴をアバターの足に実際に装着するようなことを考えている場合には、意匠に該当しない点はどうしようもないとしても、物品の同一・類似、特に形態の同一・類似だけは乗り越え得るのかなと思います。ただ、他の論点で乗り越えられない以上は、意匠権では保護されないという結論に変わりはないので、解釈例の結論、ロジックに同意します。

(b) 商標法

類似性は意匠と同じように場合によっては乗り越えうると考えます。多少、商品・役務の類似性の点は、25 類で登録していても 9 類で登録していない場合は乗り越えられないと考えます。逆に 9 類で登録していれば、コンピューター画像として登録したことになりますから、商品の類似性という点は乗り越えやすくはなると考えます。

問題は商標的使用ですけれども、これはバーチャルであるないに関わらず、商標的に使用しなければ侵害とはならず、アバターが履いているということでは難しいと考えます。コンピュータープログラムとしてある形態を登録しておき、その形態を出所表示的に利用するというようなことが仮想空間で行われれば、全ての論点をクリアする（＝商標権侵害となる）ことはありうると考えます。

(c) 著作権法

現実の靴は実用品であり、著作物として認められないのはそのとおりです。

著作権の効力は仮想空間の靴に及ぶかについては、仮に著作物性が認められれば、著作物性が認められる部分に関しては複製、翻案、公衆送信権等の侵害となり、また人格権の侵害もあり得るということで同意です。

(d) 不正競争防止法

仮想の靴は商品に該当するかということはある程度あり得るということに同意です。

出所の混同が生じているかについても記載の解釈例に同意で、可能性という点ではおっしゃるとおりです。

仮想の靴は現実の靴の形態を模倣しているといえるかについて、おそらく多数意見はここに対しても厳しいと考えます。

(e) 特許法・実用新案法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

望ましい状況かどうかということと言うならば、目に余るフリーライド行為が見られる可能性は十分あるだろうという点は課題であると考えます。どのように解決するかについては、国内の法律解釈を一部明確化したり、ガイドライン的なものを作成したり、場合によっては法改正を行うということも考えられて良いと思います。フリーライダーが得をしていることは間違いなし、創作者は損をするでしょうが、それを規制することで社会の何を守ろうとしているのかよく分からない場面もあると思います。その点を整理しながら解決をはかるべきでしょう。

仮想空間の知財問題は何でもそうですけれども、一つにはボーダレスであること、もう一つは仮想空間上でのエンフォースメントは簡単でないことが課題です。そういう視点からは、プラットフォームの規約、アーキテクチャ、場合によっては業界の人々のカルチャー自体に影響を与えていかないと、ガイドラインとか、法改正のみでは追いつかない。議論が遅れているという問題だけではなくて、どんなに早くやろうが追いつかない可能性があると思います。

法解釈や立法の論議と同時に、ガイドラインのようなソフトローでの対応、プラットフォームのアーキテクチャーや利用規約による対応、そして、人々のカルチャーへの働きかけ、これらを組み合わせた解決でないと実効性がなく、今の現実空間での知財問題がすでにそうなっていると考えます。それは仮想空間においてはますますそうなるだろうと思いますので、メニューミックス的な対応が望ましいと考えます。同時に国際的な対応でないといけなと感じます。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

日本法だけを変えて果たして実効性があるのかという、法の越境性の問題があります。エンフォースメントの観点で、相手がどこの誰であるかはプラットフォームによる情報開示に期待するほかなく、こうした情報開示は難航します。相手の身元が分からない場合、プラットフォームが何かやってくれなければ、日本法が適用されて侵害であるという解釈が成り立つとしても、相手の身元が分からなければ裁判を起こせないという問題は他の場面以上に深刻でしょう。一般にメタバースでの匿名率は異常な程高く、情報開示に対しても海外のプラットフォームは相当に謙抑的だろうと思いますので、そういうところに対して法をどう現実に応用するのかという話です。国内プラットフォームを対象に協力を得ていくというのが現実的で、だからこそメニューミックスなわけですが、そのための手がかりとして、日本法で保護範囲を適正に調整してみるのに反対は全くないですけれども、限界は今申し上げたようなところかと思っています。

④仮想事例1のバリエーションについての考え方

○（意匠権）現実空間の意匠権が操作画像の意匠であり、同様の操作のために仮想空間でも用いられた場合

操作画像だったら当たるということになって、意匠権侵害が成立しやすいと思いました。アバターに靴として実際に履かせるような形で使っているときには、実質において形態が同一・類似であるという解釈はあり得るという意見に関わってきます。（操作画像を）仮想空間における自動車で使う場合に、実質においては同一・類似といえる余地は広がると思いますが、保証の限りではないという点では（靴の場合と）一緒です。

○（商標権 1）現実空間の商標権がゲームセンターの提供という役務の商標であり、仮想空間のゲームセンターのために用いられた場合

仮想空間におけるゲームセンターの場合、例えば元の役務がオンラインゲームの提供であれば、役務は類似するだろうが、元が現実空間のゲームセンターの提供だった場合、指定役務における類似性があるかという問題意識になると考えます。もし、役務そのものにおける類似性が乗り越えられるんだったら、侵害に当たり得るという気がします。

○（商標権 2）現実空間の商標権が立体商標であり、仮想空間で、広告に用いられていた場合

現実空間で立体の商標を使ったときと、機能においてほとんど変わらないケースがあり得るように思います。そういうときは成立の可能性が高まるということで良いと思います。

○（著作権）現実空間の建物や美術品が仮想空間で再現されている場合

46 条が著作権の侵害にあたる場合を限定していますので厳しいと考えます。従来の通説でいうと、建築によって複製するという概念の中に画像での複製は含まれない。パブリックアートに関しても屋外に恒常的に設置するという条件の中に仮想空間は入らないでしょうから、従来の通説的理解からいずれも無理であり、このバリエーションは侵害には当たらないという可能性が高いと考えます。

（2）仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

（a）意匠法

従来の考えとしては物品の中に含めるのは無理ですので、意匠登録できないと考えます。

（b）商標法

解釈例の記載（仮想の椅子に対する登録商標「B-ISU」が仮想で使用されている場合、商標権侵害に成り得る可能性がある）に同意です。ただし、商標的使用に当たるかどうかは個別のケースによります。

現実の椅子を作ってしまった場合、9 類でしか登録していない場合、商品は類似しないと思います。他方、形状において類似であるというふうに見なせる可能性はあり得ると思います。例えば、仮想空間の中でも椅子的に使われることが想定されており、現実の世界でも椅子的に使っているということからデザインの類似性も含めて、そこは行けるかなという気がします。

（c）著作権法

元々、絵に椅子を描いたときに著作権が発生しやすいという点は従前からそうで、3DCG モデルになる前からそうだったと思います。なぜ、実用品の著作物性に制約があるかという点、機能性の制約が大きく、機能性の制約を受けているから創作性の幅が狭いので、著作物としては認められづらく、意匠法で守られていたから特段必要性もなかったという理屈で特別扱いしてきたのでしょうか。画像に描く場合にはそのような特別扱いの必要がないから、創作性がありやなしで判断することを従来からおこなっていたと思います。ただし、現実の椅子を念頭に置きながら絵を描けば必然的に機能性の制約を受け、それゆえ創作性が乏しいものができやすいはずで、世の中にたくさん昔からあったものを描いている以上、創作性が認められるハードルが上がるのは宿命であり、でも、そのことを超えて実用品だから何か特別な配慮をしなければいけないという必要は絵に描いた椅子に対してはなかったわけで、仮想空間においてもそこは一緒だろうという気がします。

(d) 不正競争防止法

いわゆる出所の混同を生じ得るか、商標的使用という議論とが重なっていることはご存知のとおりで、それはケースによると考えます。

出所の混同が生じるかどうかはケースバイケースであるが、生じるケースはあるだろうと考えます。

(e) 特許法・実用新案法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

④仮想事例 2-B のバリエーションについての考え方

○（意匠権）仮想空間で用いられる操作画像の意匠権が、同様の操作のために現実空間でも用いられた場合

機能において非常に近いならば乗り越えられる（侵害が認められる）という気はします。

○（著作権）仮想空間で建物や美術品として表現されているものが、現実空間で再現されている場合

建築の著作物とはみなされず、全部美術の著作物になると考えます。イラストレーターが家を含むイラスト集を発表したときに、そのイラストと同じ物を立体的に誰かが複製した話と同じことになるでしょうから著作権侵害になり得ると思いました。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

適用法は日本法であると考えたときにプロバイダ責任制限法の問題に恐らくはなるので、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と考えます。ただし、通知によって侵害の事実を知った場合などは適正に対応しないと責任は生じると考えます。現在の通説的な解釈は恐らく一緒であり、プラットフォームの責任がより重くなり得るのは彼ら以外にゲートキーパーがほぼいない状況だからだと考えます。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

ケースによってですけど、利用主体そのものとみなされることもあれば、幫助責任とみなされることもあると考えます。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

例えば、サーバも日本にあって、日本のユーザが大部分、或いは日本のコンテンツが大部分というようなサービスであれば、少なくとも日本法も適用されるということになると考えます。一方、サーバの所在地も海外、ユーザも各国から集まってくる、中のコンテンツも日本のものも使われているけれど、どの国のものも使われているという話になると、日本法は適用法ではなく、一番関連の深い国の法律が適用される余地はそれだけ広がっていき、一番目、あるいは二番目に関連の深い国の法律が重疊的に適用されるぐらいで、その他大勢の法律が適用されない可能性は十分あると思います。

②課題がある場合に、望ましい解決手段について

課題はどの国の法律を適用するかについての不明確性であり、エンフォースメントの難しさです。その結果によるフリーライダーの多発が現在世界が抱えている課題で、様々なオンライン上の違法行為全般にいえることです。大問題としか言いようがなく、課題解決は先ほど申し上げたメニューミックスです。国際的な包囲網を敷きながらメニューミックスで対応しない限りは実効性が取れない、海賊版天国のようになる可能性は十分にあると思います。

資料Ⅲ

海外ヒアリング調査の質問票・参考資料

1. ヒアリング調査の質問票（米国企業）

（1）仮想空間を用いたビジネスの現状と展望につきまして

貴社における仮想空間を用いたビジネスへの関り方やビジネスモデルについて、主に以下の観点でお聞かせ頂ければと存じます。

- (i) 仮想空間を用いて実用化しているビジネス又は実用化を想定しているビジネス（例えば、プラットフォーム、サービス提供等）は具体的にどのような内容でしょうか。
- (ii) 仮想空間を用いたビジネスを実施又は検討する際に知的財産権の問題について検討したことはあるでしょうか。また、検討の過程で実際に課題が発生したことがありましたら、どのような課題であったかをお聞かせください。
- (iii) 実際に仮想空間を用いたビジネスを実施している場合、その提供や利用に際して、利用規約や契約で知的財産権について規定しているでしょうか。規定しているとすれば、どのような内容でしょうか。

（2）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につきまして

(i) 仮想事例 1（別紙 2 ページ）

- ①知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページの表をご参照のうえ、どのようにお考えかお聞かせください。
- ②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
- ③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- ④仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。

(ii) 仮想事例 2-A（別紙 4 ページ）、仮想事例 2-B（別紙 6 ページ）

- ①知的財産の保護の状況につきまして、別紙 5 ページの表及び 7 ページの表を参照のうえ、どのようにお考えかお聞かせください。
- ②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
- ③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- ④仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。

(iii) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、ビジネス上、知的財産権に関する課題等が生じるケースとして、どのようなケースが考えられるでしょうか。また、仮想空間における知的財産権の保護において、クリエイターへの影響（創作活動への影響）等の懸念はありますでしょうか。

(iv) 仮想空間における知的財産権の保護の状況において、米国の現行法と日本の現行法とでは異なる点があると考えております（例えば、商品の形態の模倣について、米国ではランダム法におけるトレードドレスの規定により防止できる可能性があり、日本では不正競争防止法により防止できる可能性がある [別紙 3,5,7 ページ]、物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、米国では表示画面を伴うものであれば意匠特許の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される [別紙 5,7 ページ]）。仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行うとした場合に、ビジネス上の課題や、課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいか、どのようにお考えかお聞かせください。

- (3) 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につきまして
- (i) プラットフォーマー等の責任につきまして
- ①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等にも責任が生じるとお考えでしょうか。
- ②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。
- ③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。
- (ii) 越境取引における法の適用につきまして
- ①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。
- ②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
- ③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- (iii) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲につきまして
- ①仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかにつきまして、どのようにお考えでしょうか。
- ②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
- ③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

2. ヒアリング調査の質問票（米国有識者）

- (1) 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につきまして
- (i) 仮想事例 1（別紙 2 ページ）
- ①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページに示す各法の解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。
- ②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- ③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合に留意すべき点、懸念点としてどのようなものがあるとお考えでしょうか。そのような場合に、影響や課題があるとお考えでしょうか。
- (ii) 仮想事例 2-A（別紙 4 ページ）、仮想事例 2-B（別紙 6 ページ）
- ①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 5 ページの表及び 7 ページに示す解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。
- ②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- ③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。
- (iii) 仮想空間における知的財産の保護に関して、貴国において何らかの法改正又はガイドライン制定等に向けた議論等が行われていましたら、その内容や状況等についてご教示ください。また、貴国における議論の状況について、あなたのお考えをお聞かせください。

- (2) 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につきまして
- (i) プラットフォーマー等の責任につきまして
- ①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等にも責任が生じるとお考えでしょうか。
 - ②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。
 - ③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。
- (ii) 越境取引における法の適用につきまして
- ①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。
 - ②そのような状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

3. ヒアリング調査の参考資料（米国企業・米国有識者）

本調査研究の調査対象

- 本調査研究では、『**VR (Virtual Reality)** の中でも、「**多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間**」』と定義した仮想空間を対象とします。

【XR（クロスリアリティ）の定義】

・ VR (Virtual Reality)

CGで作られた世界や360度動画等の実写映像を「あたかもその場所に居るかのような没入感」で味わうことができる技術。

・ AR (Augment Reality)

現実世界に、コンピュータで作った文字や映像などのデジタル情報を重ね合わせて表示することができる技術。

・ MR (Mixed Reality)

VR、ARを包括する広義の概念であり、仮想世界と現実世界の情報を組み合わせて両者を融合させる技術を指す。カメラやセンサを駆使し、両者がリアルタイムで相互に影響する体験ができることが特徴。

出典：KPMGコンサルティング株式会社「令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業）」-報告書-p.4

- 本調査研究における仮想空間の3DCGモデル等のデジタルコンテンツについては、NFT (Non-Fungible Token) 化したものには限定していません。

【NFT (Non-Fungible Token) : 非代替性トークン】

ブロックチェーン上に記録される一意で代替不可能なデータ単位

仮想事例 1 現実空間⇒仮想空間

現実空間の商品が仮想空間の3DCGモデルとしてコピーされた場合、現実空間の商品を対象とする知的財産権で保護が及ぶか

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社は靴を物品とする「**A-KUTSU**」の意匠権を登録
- ・ A社は第25類〔靴〕を指定商品とする商標「**ASYA**」・「**A-KUTSU**」を登録
- ・ A社は「**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

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



3DCGモデル

仮想事例1に関する各法の解釈例

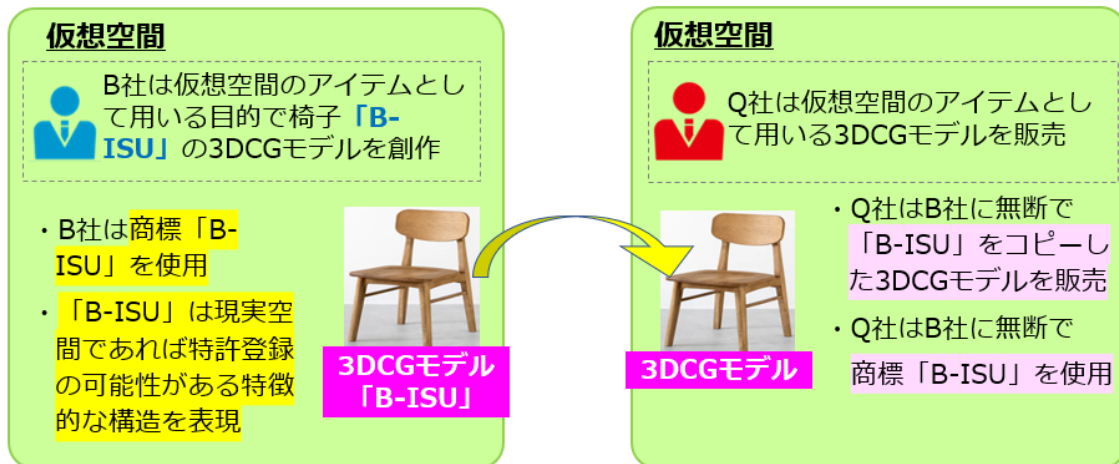
意匠(特許法)	ランハム法	著作権法	特許(特許法)
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実の意匠権の効力は仮想の「靴」に及ばない可能性がある	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか P社による仮想の「靴」への「 ASYA 」、「 A-KUTSU 」の使用により、出所について消費者に混同を生じさせるおそれがあるかを検討する必要がある 現実空間のトレードドレスの効力は仮想空間の「靴」に及び得るか(※) ・ 現実の「靴」のトレードドレスの効力は仮想の「靴」に及ばない可能性がある ・ 仮に及ぶとすれば、仮想の「靴」の販売は、出所について消費者に混同を生じさせるおそれがあるかを検討する必要がある	現実空間の「靴」に著作権が生じるか 現実の「靴」は実用品であり、実用品のデザインは、デザインがオリジナルなものであり、かつ物理的又は概念的に実用品から分離可能 (physically or conceptually separable) である場合に著作物として認められるとされている 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか 仮に著作権が認められるような場合には、侵害となる可能性がある	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る現実の「靴」の構造を仮想の「靴」で表現した場合、保護は及ばない

上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

(※)商品の形態の模倣について、米国ではランハム法におけるトレードドレスの規定により防止できる可能性があり、日本では不正競争防止法により防止できる可能性がある

仮想事例 2 – A 仮想空間⇒仮想空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが仮想空間でコピーされた場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Aに関する各法の解釈例

意匠(特許法)	ランハム法	著作権法	特許(特許法)
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか(※1) 物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインは意匠特許の対象とはならない。なお、無体的デザインであっても表示画面を伴うものであれば、意匠特許の対象となる可能性がある。 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか(※2) 上記なお書きの場合であれば、仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 仮想の商標権の効力は仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある 仮想空間の「椅子」はトレードドレスとして登録できるか(※3) トレードドレスによるデザインの保護は、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには及ばない可能性がある 仮想空間の「椅子」のトレードドレスの効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及び得るか(※4) そもそもトレードドレスとして認められない可能性がある。仮にトレードドレスが認められるような場合には、仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 101条の保護対象に該当するとは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない

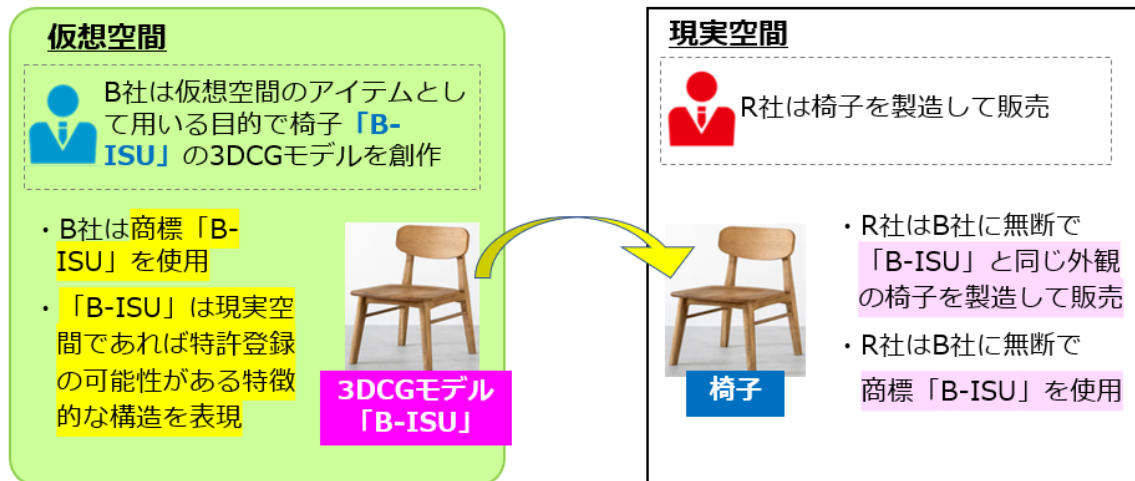
上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

(※1・※2)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、米国では表示画面を伴うものであれば意匠特許の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される

(※3・※4)商品の形態の模倣について、米国ではランハム法におけるトレードドレスの規定により防止できる可能性があり、日本では不正競争防止法により防止できる可能性がある

仮想事例 2 – B 仮想空間⇒現実空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが現実空間で同じ外観の商品として製造された場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Bに関する各法の解釈例

意匠(特許法)	ランハム法	著作権法	特許(特許法)
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか(※1) 物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインは意匠特許の対象とはならない。 なお、無体的デザインであっても表示画面を伴うものであれば、意匠特許の対象となる可能性がある。 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか(※2) 上記なお書きの場合であれば、仮想の意匠権の効力は仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか R社による現実の「椅子」への「B-ISU」の使用により、出所について消費者に混同を生じさせるおそれがあるかを検討する必要がある 仮想空間の「椅子」はトレードドレスとして登録できるか(※3) トレードドレスによるデザインの保護は、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには及ばない可能性がある 仮想空間の「椅子」のトレードドレスの効力は現実空間で製造された「椅子」に及び得るか(※4) そもそもトレードドレスとして認められない可能性がある。仮にトレードドレスが認められるような場合には、現実の「椅子」の販売は、出所について消費者に混同を生じさせるおそれがあるかを検討する必要がある。	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 101条の保護対象に該当するとは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない

上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

(※1・※2)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、米国では表示画面を伴うものであれば意匠特許の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される

(※3・※4)商品の形態の模倣について、米国ではランハム法におけるトレードドレスの規定により防止できる可能性があり、日本では不正競争防止法により防止できる可能性がある

4. ヒアリング調査の質問票（欧州企業）

(1) 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望につきまして

貴社における仮想空間を用いたビジネスへの関り方やビジネスモデルについて、主に

以下の観点でお聞かせ頂ければと存じます。

- (i) 仮想空間を用いて実用化しているビジネス又は実用化を想定しているビジネス（例えば、プラットフォーム、サービス提供等）は具体的にどのような内容でしょうか。
- (ii) 仮想空間を用いたビジネスを実施又は検討する際に知的財産権の問題について検討したことはあるでしょうか。また、検討の過程で実際に課題が発生したことがありましたら、どのような課題であったかをお聞かせください。
- (iii) 実際に仮想空間を用いたビジネスを実施している場合、その提供や利用に際して、利用規約や契約で知的財産権について規定しているでしょうか。規定しているとすれば、どのような内容でしょうか。

(2) 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につきまして

(i) 仮想事例 1（別紙 2 ページ）

- ① 知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページの表をご参照のうえ、どのようにお考えかお聞かせください。
- ② そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
- ③ 課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- ④ 仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。

(ii) 仮想事例 2-A（別紙 4 ページ）、仮想事例 2-B（別紙 6 ページ）

- ① 知的財産の保護の状況につきまして、別紙 5 ページの表及び 7 ページの表をご参照のうえ、どのようにお考えかお聞かせください。
- ② そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
- ③ 課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
- ④ 仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。

(iii) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、ビジネス上、知的財産権に関する課題等が生じるケースとして、どのようなケースが考えられるでしょうか。また、仮想空間における知的財産権の保護において、クリエイターへの影響（創作活動への影響）等の懸念はありますでしょうか。

(iv) 仮想空間における知的財産権の保護の状況において、欧州の現行法と日本の現行法とでは異なる点があると考えております（例えば、物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、欧州では意匠による保護の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される [別紙 3,5,7 ページ]、実用品のデザインの保護について、欧州では著作物として認められ、日本では著作物として認められない可能性がある [別紙 3 ページ]）。仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行うとした場合に、ビジネス上の課題や、課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいか、どのようにお考えかお聞かせください。

(3) 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につきまして

(i) プラットフォーマー等の責任につきまして

- ① 仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等にも責任が生じるとお考えで

しょうか。

②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。

③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。

(ii) 越境取引における法の適用につきまして

①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。

②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。

③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

(iii) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲につきまして

①仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかにつきまして、どのようにお考えでしょうか。

②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。

③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

5. ヒアリング調査の質問票（欧州有識者）

(1) 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につきまして

(i) 仮想事例 1（別紙 2 ページ）

①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページに示す各法の解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。

②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合に留意すべき点、懸念点としてどのようなものがあるとお考えでしょうか。そのような場合に、影響や課題があるとお考えでしょうか。

(ii) 仮想事例 2-A（別紙 4 ページ）、仮想事例 2-B（別紙 6 ページ）

①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 5 ページの表及び 7 ページに示す解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。

②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。

(iii) 仮想空間における知的財産の保護に関して、貴国において何らかの法改正又はガイドライン制定等に向けた議論等が行われていましたら、その内容や状況等についてご教示ください。また、貴国における議論の状況について、あなたのお考えをお聞かせください。

(2) 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につきまして

(i) プラットフォーマー等の責任につきまして

①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等にも責任が生じるとお考えで

しょうか。

②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。

③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。

(ii) 越境取引における法の適用につきまして

①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。

②そのような状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

6. ヒアリング調査の参考資料（欧州企業・欧州有識者）

本調査研究の調査対象

- 本調査研究では、『VR (Virtual Reality) の中でも、「多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間」と定義した仮想空間を対象とします。

【XR (クロスリアリティ) の定義】

・ VR (Virtual Reality)

CGで作られた世界や360度動画等の実写映像を「あたかもその場所に居るかのような没入感」で味わうことができる技術。

・ AR (Augment Reality)

現実世界に、コンピュータで作った文字や映像などのデジタル情報を重ね合わせて表示することができる技術。

・ MR (Mixed Reality)

VR、ARを包括する広義の概念であり、仮想世界と現実世界の情報を組み合わせて両者を融合させる技術を指す。カメラやセンサを駆使し、両者がリアルタイムで相互に影響する体験ができることが特徴。

出典：KPMGコンサルティング株式会社「令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業）」-報告書-p.4

- 本調査研究における仮想空間の3DCGモデル等のデジタルコンテンツについては、NFT (Non-Fungible Token) 化したものには限定していません。

【NFT (Non-Fungible Token) : 非代替性トークン】

ブロックチェーン上に記録される一意で代替不可能なデータ単位

仮想事例 1 現実空間⇒仮想空間

現実空間の商品が仮想空間の3DCGモデルとしてコピーされた場合、現実空間の商品を対象とする知的財産権で保護が及ぶか

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社は靴を物品とする「**A-KUTSU**」の意匠権を登録
- ・ A社は第25類〔靴〕を指定商品とする商標「**ASYA**」・「**A-KUTSU**」を登録
- ・ A社は「**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

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



3DCGモデル

仮想事例1に関する各法の解釈例

意匠制度	商標制度	著作権制度	不正競争防止制度	特許制度
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか(*1) ・ 欧州の意匠保護制度（共同体意匠制度）は、意匠権の効力範囲に物品の制約を設けていないと考えられているため、現実の意匠権の効力は仮想の「靴」に及び可能性がある ・ 仮に意匠権として登録していなくても、欧州共同体内において最初に公衆の利用に供された日が3年以内である場合、無登録共同体意匠として保護され(理事会規則No.6/2002の11条1項)、無登録共同体意匠の効力は仮想の「靴」に及び可能性がある	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか ・ 現実の指定商品は第25類であり、仮想の「靴」の指定商品は第9類【オンラインのバーチャル環境で使用される靴に関するコンピュータプログラム】と考えられているため、同一ではない(商標指令10条2項(a)) ・ 現実の「靴」と仮想の「靴」が類似であるかの検討と、P社による仮想の「靴」への「ASYA」、「A-KUTSU」の使用により、公衆において混同のおそれがあるかの検討とを行う必要がある(商標指令10条2項(b)) ・ 商標「ASYA」、「A-KUTSU」が名声を得ており、商標の使用が正当な利用なく当該商標の識別性又は名声を不正に利用し又は害するかを検討する必要がある(商標指令10条2項(c)) ※欧州連合商標規則9条2項も同様の内容を定めている	現実空間の「靴」に著作権が生じるか(*2) デザインの保護について、実用的目的を超えた、特段の美的に顕著な視覚的効果の存在を要件とすることは、EU情報社会指令に違反する(2019年 欧州連合司法裁判所の判決)ことから、現実の「靴」は実用品であるが、著作物として認められる 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及びか 侵害となる可能性がある	仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・ 競業者の商品又は役務の模倣を禁止しているが、ここに言う商品という文言は保護対象を有体物に制限していない可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項) ・ P社による仮想の「靴」の販売により、購入者において商業的出所に関し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(a)) ・ 現実の「靴」のデザインが周知であり、仮想の「靴」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(b))	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想で表現した場合、保護は及ばない

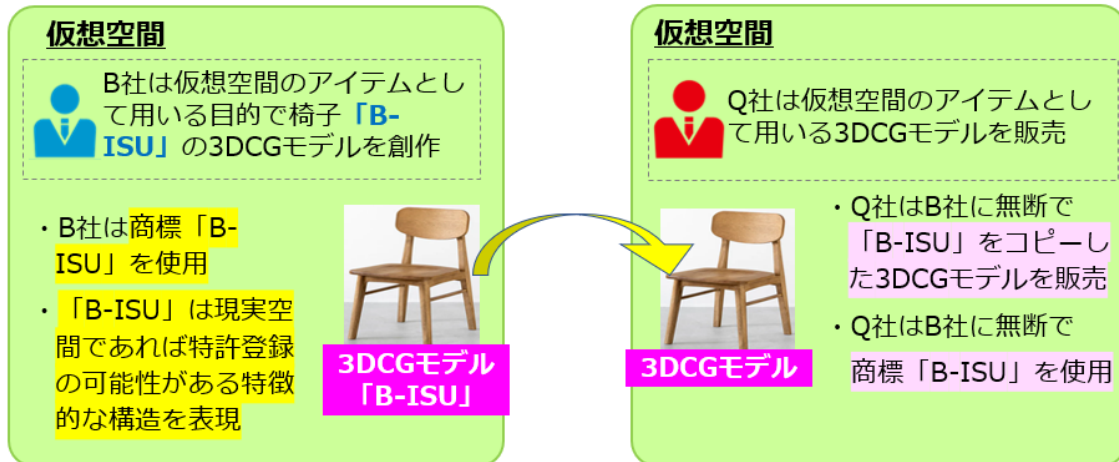
※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

(*1)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、欧州では意匠による保護の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される

(*2)実用品のデザインの保護について、欧州では著作物として認められ、日本では著作物として認められない可能性がある

仮想事例 2 – A 仮想空間⇒仮想空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが仮想空間でコピーされた場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Aに関する各法の解釈例

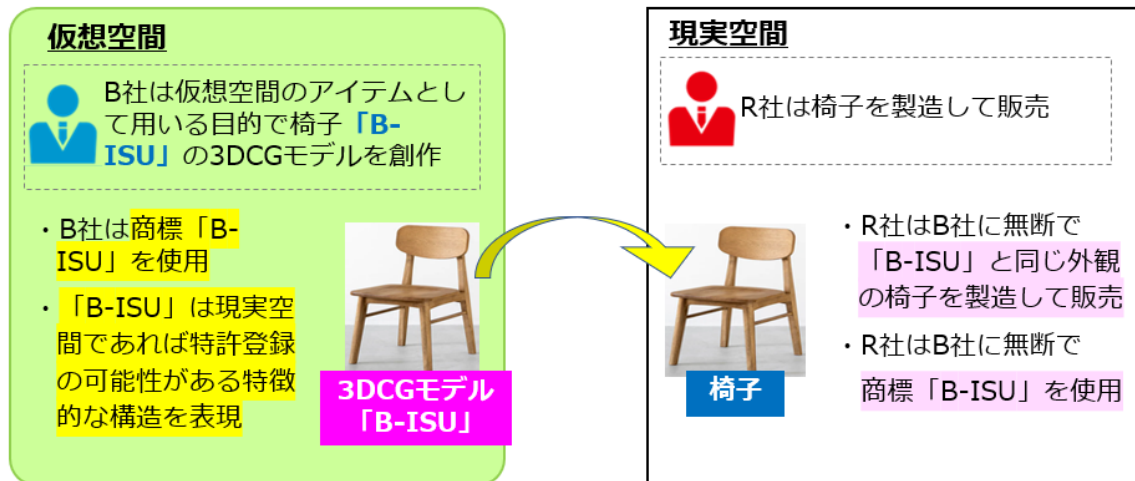
意匠制度	商標制度	著作権制度	不正競争防止制度	特許制度
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか(*1) ・ 共同体意匠制度によるデザイン保護は無体的なものにも及び、デザインに対する抽象的で広範な保護を次元にかかわらず及ぼしており、デザイン保護は有体物・無体物いずれにも及んでいることから、登録できる可能性がある ・ 仮に意匠権として登録していても、欧州共同体内において最初に公衆の利用に供された日が3年以内である場合、無登録共同体意匠として保護される可能性がある(理事会規則No.6/2002の11条1項) 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか(*2) 欧州の意匠保護制度は、意匠権の効力範囲に物品の制約を設けていないため、仮想の意匠権の効力はコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか ・ コピーされた「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と同一であることから、商標権侵害となる可能性がある(商標指令10条2項(a)) ※欧州連合商標規則9条2項も同様の内容を定めている	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・ 競業者の商品又は役務の模倣を禁止しているが、ここに言う商品という言葉は保護対象を有体物に制限していない可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項) ・ Q社によるコピーされた「椅子」の販売により、購入者において商業的出所に關し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(a)) ・ 仮想の「椅子」のデザインが周知であり、コピーされた「椅子」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(b))	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 仮想の「椅子」は発明とみなされないEPC第52条(2)及び(3)の「d)情報の提示」に該当するため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない ⇒日欧比較

※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

(*1・*2)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、欧州では意匠による保護の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される

仮想事例 2 – B 仮想空間⇒現実空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが現実空間で同じ外観の商品として製造された場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Bに関する各法の解釈例

意匠制度	商標制度	著作権制度	不正競争防止制度	特許制度
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか(*1) ・ 共同体意匠制度によるデザイン保護は無体的なものにも及びデザインに対する抽象的で広範な保護を次元にかかわらず及ぼしており、デザイン保護は有体物・無体物いずれにも及んでいことから、登録できる可能性がある ・ 仮に意匠権として登録していても、欧州共同体内において最初に公衆の利用に供された日が3年以内である場合、無登録共同体意匠として保護される可能性がある(理事会規則No.6/2002の11条1項) 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか(*2) 欧州の意匠保護制度は、意匠権の効力範囲に物品の制約を設けていないため、仮想の意匠権の効力は現実の「椅子」に及ぶ可能性がある	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか ・ 仮想の指定商品は第9類であり、現実の「椅子」の指定商品は第25類であるため、同一ではない(商標指令10条2項(a)) ・ 仮想の「椅子」と現実の「椅子」が類似であるかの検討と、R社による現実の「椅子」への「B-ISU」の使用により、公衆において混同のおそれがあるかの検討とを行う必要がある(商標指令10条2項(b)) ・ 商標「B-ISU」が名声を得ており、商標の使用が正当な利用なく当該商標の識別性又は名声を不正に利用し又は害するかを検討する必要がある(商標指令10条2項(c)) ※欧州連合商標規則9条2項も同様の内容を定めている	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当するか ・ 競業者の商品又は役務の模倣を禁止しているが、ここにある商品という文言は保護対象を有体物に制限していない可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項) ・ R社によるコピーされた「椅子」の販売により、購入者において商業的出所に関し、回避可能な欺罔を生ぜしめる場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(a)) ・ 仮想の「椅子」のデザインが周知であり、現実の「椅子」のデザインが独自性を欠いていることが明らかである場合、不正競争行為の対象となる可能性がある(ドイツ不正競争防止法4条3項(b))	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 仮想の「椅子」は発明とみなされないEPC第52条(2)及び(3)の「(d)情報の提示」に該当するため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない

※上記は解釈の一例であり、確立されたものではない。

(*1・*2)物品を伴わないデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインの保護について、欧州では意匠による保護の対象となる可能性があり、日本では機器の操作の用に供される画像であれば画像の意匠として登録される

7. ヒアリング調査の質問票（中国企業）

(1) 仮想空間を用いたビジネスの現状と展望につきまして

貴社における仮想空間を用いたビジネスへの関り方やビジネスモデルについて、主に以下の観点でお聞かせ頂ければと存じます。

- (i) 仮想空間を用いて実用化しているビジネス又は実用化を想定しているビジネス（例えば、プラットフォーム、サービス提供等）は具体的にどのような内容でしょうか。
 - (ii) 仮想空間を用いたビジネスを実施又は検討する際に知的財産権の問題について検討したことはあるでしょうか。また、検討の過程で実際に課題が発生したことがありましたら、どのような課題であったかをお聞かせください。
 - (iii) 実際に仮想空間を用いたビジネスを実施している場合、その提供や利用に際して、利用規約や契約で知的財産権について規定しているでしょうか。規定しているとすれば、どのような内容でしょうか。
- (2) 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につきまして
- (i) 仮想事例 1（別紙 2 ページ）
 - ①知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページの表をご参照のうえ、どのようにお考えかお聞かせください。
 - ②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
 - ③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
 - ④仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。
 - (ii) 仮想事例 2-A（別紙 4 ページ）、仮想事例 2-B（別紙 6 ページ）
 - ①知的財産の保護の状況につきまして、別紙 5 ページの表及び 7 ページの表をご参照のうえ、どのようにお考えかお聞かせください。
 - ②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。
 - ③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。
 - ④仮に保護範囲の拡大で対応とした場合、ビジネス上どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。
 - (iii) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、ビジネス上、知的財産権に関する課題等が生じるケースとして、どのようなケースが考えられるでしょうか。また、仮想空間における知的財産権の保護において、クリエイターへの影響（創作活動への影響）等の懸念はありますでしょうか。
 - (iv) 仮想空間における知的財産権の保護の状況において、中国の現行法と日本の現行法とでは、細かな論点は相違するものの、解釈の結論としては同様であると考えています。仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行うとした場合に、ビジネス上の課題や、課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいか、どのようにお考えかお聞かせください。
- (3) 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につきまして
- (i) プラットフォーマー等の責任につきまして
 - ①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーム等にも責任が生じるとお考えでしょうか。
 - ②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。
 - ③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。
 - (ii) 越境取引における法の適用につきまして
 - ①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが

発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。

②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。

③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

(iii) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力範囲につきまして

①仮想空間における知的財産権に関する権利やライセンスは他の仮想空間に横断的に及ぶかにつきまして、どのようにお考えでしょうか。

②そのような状況でビジネス上、課題等はないでしょうか。

③課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

8. ヒアリング調査の質問票（中国有識者）

(1) 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につきまして

(i) 仮想事例 1（別紙 2 ページ）

①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページに示す各法の解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。

②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合に留意すべき点、懸念点としてどのようなものがあるとお考えでしょうか。そのような場合に、影響や課題があるとお考えでしょうか。

(ii) 仮想事例 2-A（別紙 4 ページ）、仮想事例 2-B（別紙 6 ページ）

①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 5 ページの表及び 7 ページに示す解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。

②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。

(iii) 仮想空間における知的財産の保護に関して、貴国において何らかの法改正又はガイドライン制定等に向けた議論等が行われていましたら、その内容や状況等についてご教示ください。また、貴国における議論の状況について、あなたのお考えをお聞かせください。

(2) 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につきまして

(i) プラットフォーマー等の責任につきまして

①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーマー等にも責任が生じるとお考えでしょうか。

②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。

③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。

(ii) 越境取引における法の適用につきまして

①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが

発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。

②そのような状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

9. ヒアリング調査の参考資料（中国企業・中国有識者）

本調査研究の調査対象

- 本調査研究では、『**VR (Virtual Reality) の中でも、「多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間」**』と定義した仮想空間を対象とします。

【XR（クロスリアリティ）の定義】

・VR (Virtual Reality)

CGで作られた世界や360度動画等の実写映像を「あたかもその場所に居るかのような没入感」で味わうことができる技術。

・AR (Augment Reality)

現実世界に、コンピュータで作った文字や映像などのデジタル情報を重ね合わせて表示することができる技術。

・MR (Mixed Reality)

VR、ARを包括する広義の概念であり、仮想世界と現実世界の情報を組み合わせて両者を融合させる技術を指す。カメラやセンサを駆使し、両者がリアルタイムで相互に影響する体験ができることが特徴。

出典：KPMGコンサルティング株式会社「令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業）」-報告書-p.4

- 本調査研究における仮想空間の3DCGモデル等のデジタルコンテンツについては、NFT (Non-Fungible Token) 化したものには限定していません。

【NFT (Non-Fungible Token)：非代替性トークン】

ブロックチェーン上に記録される一意で代替不可能なデータ単位

仮想事例 1 現実空間⇒仮想空間

現実空間の商品が仮想空間の3DCGモデルとしてコピーされた場合、現実空間の商品を対象とする知的財産権で保護が及ぶか

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社は靴を物品とする「**A-KUTSU**」の意匠権を登録
- ・ A社は第25類〔靴〕を指定商品とする商標「**ASYA**」・「**A-KUTSU**」を登録
- ・ A社は「**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

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



3DCGモデル

仮想事例1に関する各法の解釈例

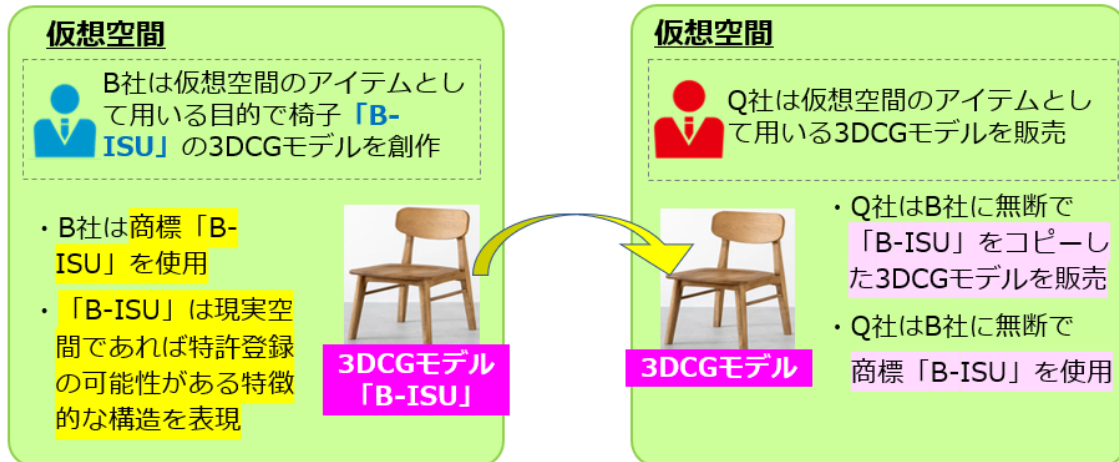
意匠(専利法)	商標法	著作権法	反不正競争法	専利法
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実の意匠権の効力は仮想の「靴」に及ばない可能性がある	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 仮想空間における商標の使用であっても、商標法57条に規定される行為(他人の登録商標と同一又は類似の商標を、当該他人の登録商標の指定商品・指定役務と同一又は類似のサービスに使用する等)を行った場合、商標権侵害となる可能性がある	現実空間の「靴」に著作権が生じるか 現実の「靴」は実用品であり、応用美術著作物について、一般的にその実用性と芸術性と分けて考慮し、実用性の部分に著作権による保護を与えず、芸術性の部分に著作権法における「美術著作物」に関する規定を援引して保護を与えている 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか そもそも著作権が存在しない可能性がある。仮に著作権が認められるような場合には、侵害となる可能性がある	仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・ P社は、A社の一定の影響のある商品(現実の靴「A-KUTSU」)と同一の名称、包装、装飾等を無断で使用し、A社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、6条1号の対象となる可能性がある ・ 仮想の「靴」の販売により、現実の「靴」またはA社と特定の関連性があるとの誤認を生じさせる場合、6条4号(一般条項)の対象となる可能性がある	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想で表現した場合、保護は及ばない

※上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

仮想空間における知的財産権の保護の状況において、中国の現行法と日本の現行法とでは、細かな論点は相違するものの、解釈の結論としては同様であると考えている。

仮想事例 2 – A 仮想空間⇒仮想空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが仮想空間でコピーされた場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Aに関する各法の解釈例

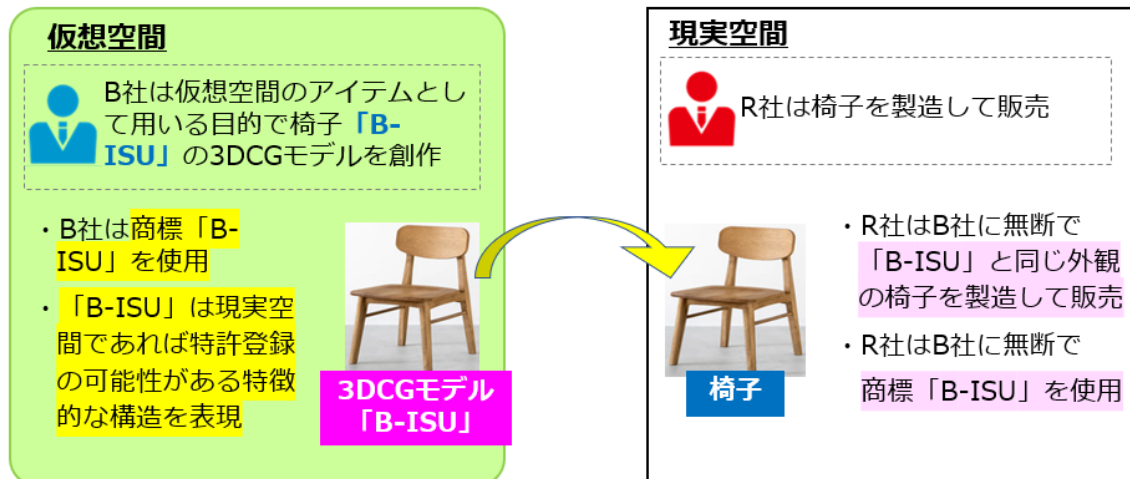
意匠(専利法)	商標法	著作権法	反不正競争法	専利法
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・ デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインが通常の意匠として保護されるかが問題となるが、保護されないという結論となる可能性がある ・ 画像意匠の保護について、装飾的なデザインに保護が及ばないことから、ゲーム内アイテム等の装飾的かつデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには画像意匠の保護は難しい可能性がある 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか そもそも意匠権が存在しない可能性がある。仮に、存在する場合、仮想の意匠権の効力は仮想でコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 仮想空間における商標の使用であっても、商標法57条に規定される行為(他人の登録商標と同一又は類似の商標を、当該他人の登録商標の指定商品・指定役務と同一又は類似のサービスに使用する等)を行った場合、商標権侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・ Q社は、B社の一定の影響のある商品(仮想の椅子「B-ISU」)と同一の名称、放送、装飾等を無断で使用し、B社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、6条1号の対象となる可能性がある ・ コピーされた「椅子」の販売により、仮想の「椅子」またはB社と特定の関連性があるとの誤認を生じさせる場合、6条4号(一般条項)の対象となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 実用性(自然法則利用性)とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない

※上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

仮想空間における知的財産権の保護の状況において、中国の現行法と日本の現行法とでは、細かな論点は相違するものの、解釈の結論としては同様であると考えている。

仮想事例 2 – B 仮想空間⇒現実空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが現実空間で同じ外観の商品として製造された場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Bに関する各法の解釈例

意匠(専利法)	商標法	著作権法	反不正競争法	専利法
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・ デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインが通常の意匠として保護されるかが問題となるが、保護されないという結論となる可能性がある ・ 画像意匠の保護について、装飾的なデザインに保護が及ばないことから、ゲーム内アイテム等の装飾的かつデジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには画像意匠の保護は難しい可能性がある 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか そもそも意匠権が存在しない可能性がある。仮に、存在する場合、仮想の意匠権の効力は現実の「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 商標法57条に規定される行為(他人の登録商標と同一又は類似の商標を、当該他人の登録商標の指定商品・指定役務と同一又は類似のサービスに使用する等)を行った場合、商標権侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか ・ R社は、B社の一定の影響のある商品(仮想の椅子「B-ISU」)と同一の標識を無断で使用したと同一の名称、放送、装飾等を無断で使用し、B社と特定の関連性があるとの誤認を関連公衆に生じさせる場合、6条1号の対象となる可能性がある ・ 製造された「椅子」の販売により、仮想の「椅子」またはB社と特定の関連性があるとの誤認を生じさせる場合、6条4号(一般条項)の対象となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 実用性(自然法則利用性)とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない

※上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

仮想空間における知的財産権の保護の状況において、中国の現行法と日本の現行法とでは、細かな論点は相違するものの、解釈の結論としては同様であると考えている。

10. ヒアリング調査の質問票 (韓国有識者)

(1) 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につきまして

(i) 仮想事例 1 (別紙 2 ページ)

①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 3 ページに示す各法の解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠

などがありましたら、ご教示ください。

②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合に留意すべき点、懸念点としてどのようなものがあるとお考えでしょうか。そのような場合に、影響や課題があるとお考えでしょうか。

(ii) 仮想事例 2-A (別紙 4 ページ)、仮想事例 2-B (別紙 6 ページ)

①仮想空間における知的財産の保護の状況につきまして、別紙 5 ページの表及び 7 ページに示す解釈例に対するお考えをお聞かせください。また、そのお考えの法的根拠などがありましたら、ご教示ください。

②そのような保護の状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

③仮に保護範囲の拡大で対応するとした場合、どのような影響や課題があるとお考えでしょうか。

(iii) 仮想空間における知的財産の保護に関して、貴国において何らかの法改正又はガイドライン制定等に向けた議論等が行われていましたら、その内容や状況等についてご教示ください。また、貴国における議論の状況について、あなたのお考えをお聞かせください。

(2) 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につきまして

(i) プラットフォーマー等の責任につきまして

①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、仮想空間のプラットフォーマー等にも責任が生じるとお考えでしょうか。

②生じると考える場合、その法的根拠は何にあるとお考えでしょうか。

③生じないと考える場合、その理由についてどのようにお考えでしょうか。

(ii) 越境取引における法の適用につきまして

①仮想空間で行われるビジネスにつきまして、知的財産権の侵害等のトラブルが発生した場合、どの国の法律を適用して処理すべきかについて、どのようにお考えでしょうか。

②そのような状況で課題等があるとすれば、どのように解決するのが望ましいとお考えでしょうか。

1 1. ヒアリング調査の参考資料（韓国有識者）

本調査研究の調査対象

- 本調査研究では、『VR (Virtual Reality) の中でも、「多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間」』と定義した仮想空間を対象とします。

【XR（クロスリアリティ）の定義】

・VR (Virtual Reality)

CGで作られた世界や360度動画等の実写映像を「あたかもその場所に居るかのような没入感」で味わうことができる技術。

・AR (Augment Reality)

現実世界に、コンピュータで作った文字や映像などのデジタル情報を重ね合わせて表示することができる技術。

・MR (Mixed Reality)

VR、ARを包括する広義の概念であり、仮想世界と現実世界の情報を組み合わせて両者を融合させる技術を指す。カメラやセンサを駆使し、両者がリアルタイムで相互に影響する体験ができることが特徴。

出典：KPMGコンサルティング株式会社「令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業）」-報告書-p.4

- 本調査研究における仮想空間の3DCGモデル等のデジタルコンテンツについては、NFT (Non-Fungible Token) 化したものには限定していません。

【NFT (Non-Fungible Token) : 非代替性トークン】

ブロックチェーン上に記録される一意で代替不可能なデータ単位

仮想事例 1 現実空間⇒仮想空間

現実空間の商品が仮想空間の3DCGモデルとしてコピーされた場合、現実空間の商品を対象とする知的財産権で保護が及ぶか

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社は靴を物品とする「A-KUTSU」の意匠権を登録
- ・ A社は第25類〔靴〕を指定商品とする商標「ASYA」・「A-KUTSU」を登録
- ・ A社は「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

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



3DCGモデル

仮想事例1に関する各法の解釈例

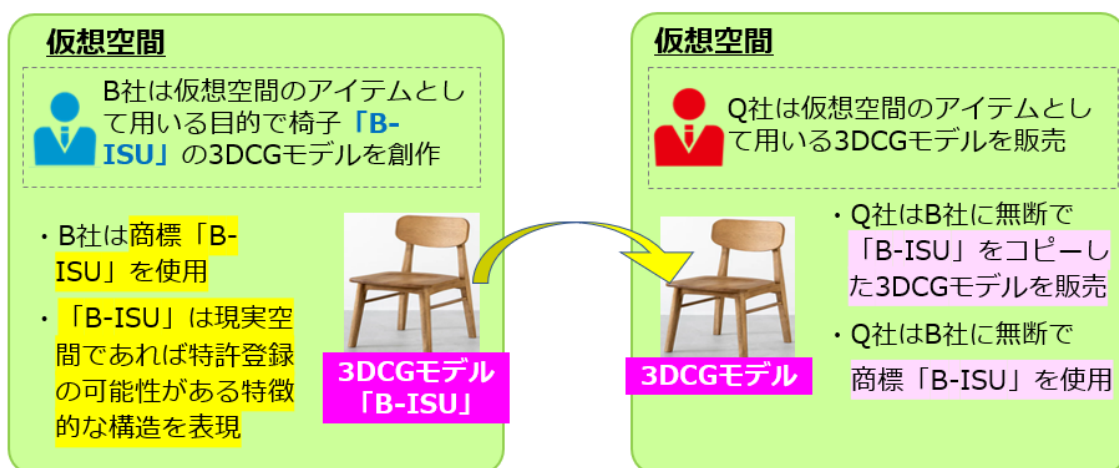
デザイン保護法	商標法	著作権法	不正競争防止法	特許法
現実空間の意匠権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 仮想の「靴」の販売は、2条7号イに定義される実施行為(デザインの対象が物品(画像は除く)である場合、その物品を生産・使用・譲渡などする行為)には該当しないと考えられるため、現実の意匠権の効力は仮想の「靴」に及ばない可能性がある	現実空間の商標権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 2022年7月より「仮想靴」などの「仮想+現実商品」の形になっている名称も認められている。審査指針において、仮想商品と現実商品は使用目的や販売経路などが異なるため、原則として消費者が混同する可能性は低いとみなされる。よって、現実の「靴」と仮想の「靴」は原則として互いに類似していない商品とみなされる可能性がある。	現実空間の「靴」に著作権が生じるか 現実の「靴」は実用品であり、実用品については「物品に同一の形状で複製できる美術著作物であって、その利用された物品と区別して独自性を認めることができるものをいい、デザイン等を含む(2条15号)」の定義を満たす応用美術著作物だけが著作物として保護が与えられているので、著作物として認められない可能性がある。 現実空間の著作権の効力は仮想空間の「靴」に及ぶか そもそも著作権が存在しない可能性がある。仮に著作権が認められるような場合には、侵害となる可能性がある	仮想空間の「靴」の販売が不正競争行為に該当し得るか(*) ・商品形態模倣の規定(2条1号リ目)の「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、仮想の「靴」の販売が2条1号リ目の対象とならない可能性がある ・一般条項(2条1号ヌ目)では、単に「成果」を利用して経済的利益の侵害が生じれば足り、そこでは成果が有体物であるか無体物であるかが問題とされていないと考えられているため、仮想の「靴」の販売が2条1号ヌ目の対象となる可能性がある	現実空間の特許権の効力は仮想空間の「靴」に及び得るか 現実での物理的存在を前提とする特許発明に係る「靴」を仮想で表現した場合、保護は及ばない

上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

(*)商品の形態の模倣について、韓国では「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、不正競争行為に該当しない可能性があり、日本では「商品」には無体物が含まれると考えられ、仮想の商品の形状が「商品の形態」に該当するかについて議論があるものの、不正競争行為に該当する可能性がある。

仮想事例2 - A 仮想空間⇒仮想空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが仮想空間でコピーされた場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Aに関する各法の解釈例

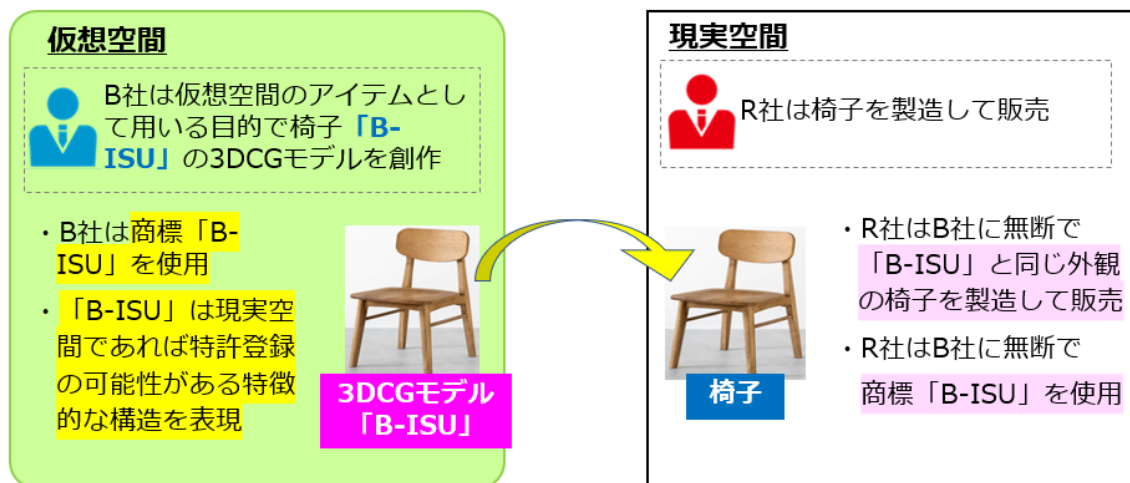
デザイン保護法	商標法	著作権法	不正競争防止法	特許法
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・法上の「物品」は「画像」、「字体」に該当しないものは有体物を指していると考えられるため、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには保護が及ばない可能性がある ・画像意匠は、電子的画像の中でも機器の操作または機能発揮のために用いられるものに限定されるとされており、装飾的なデザインには保護が及ばないと考えられるため、ゲーム内アイテム等の装飾的要素が主であるような無体的デザインには保護が及ばない可能性がある。 仮想空間の意匠権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか そもそも意匠権が存在しない可能性がある。仮に、存在する場合、仮想の意匠権の効力はコピーされた「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある。2022年7月より「仮想椅子」などの「仮想+現実商品」の形になっている名称も認められている。 仮想空間の商標権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか コピーされた「椅子」は仮想の登録商標の指定商品と同一であることから、商標権侵害となる可能性がある	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は仮想空間でコピーされた「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	仮想空間でコピーされた「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか(*) ・商品形態模倣の規定(2条1号リ目)の「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、仮想の「椅子」の販売が2条1号リ目の対象とならない可能性がある ・一般条項(2条1号又目)では単に「成果」を利用して経済的利益の侵害が生じれば足り、そこでは成果が有体物であるか無体物であるかが問題とされていないと考えられているため、仮想の「椅子」の販売が2条1号又目の対象となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 自然法則を利用した技術的思想の創作とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は仮想空間の「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない

上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

(*)商品の形態の模倣について、韓国では「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、不正競争行為に該当しない可能性があり、日本では「商品」には無体物が含まれると考えられ、仮想の商品の形状が「商品の形態」に該当するかについて議論があるものの、不正競争行為に該当する可能性がある。

仮想事例2-B 仮想空間⇒現実空間

仮想空間で創作された3DCGモデルが現実空間で同じ外観の商品として製造された場合、仮想空間の3DCGモデルを対象とする知的財産権で保護が及ぶか



仮想事例2-Bに関する各法の解釈例

デザイン保護法	商標法	著作権法	不正競争防止法	特許法
仮想空間の「椅子」について意匠権を登録できるか ・法上の「物品」は「画像」、「字体」に該当しないものは有体物を指していると考えられるため、デジタル製品のみが存在しているような無体的デザインには保護が及ばない可能性がある ・画像意匠は、電子的画像の中でも機器の操作または機能発揮のために用いられるものに限り、装飾的なデザインには保護が及ばないと考えられるため、ゲーム内アイテム等の装飾的要素が主であるような無体的デザインの保護には保護が及ばない可能性がある。 仮想空間の意匠権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか そもそも意匠権が存在しない可能性がある。仮に、存在する場合、仮想の意匠権の効力は現実の「椅子」に及ぶ可能性がある。	仮想空間の商標「B-ISU」は登録できるか 第9類の商品として「オンラインのバーチャル環境で使用される椅子に関するコンピュータプログラム」を指定することで登録できる可能性がある。2022年7月より「仮想椅子」などの「仮想+現実商品」の形になっている名称も認められている。 仮想空間の商標権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 審査指針において、仮想商品と現実商品は使用目的や販売経路などが異なるため、原則として消費者が混同する可能性は低いとみなされるため、仮想の「椅子」と現実の「椅子」は原則として互いに類似していない商品とみなされる可能性がある。	仮想空間の「椅子」に著作権が生じるか 仮想の「椅子」は実用品として考えられないので、通常の著作物として保護される可能性がある 仮想空間の著作権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか 侵害となる可能性がある	現実空間で製造された「椅子」の販売が不正競争行為に該当し得るか(*) ・商品形態模倣の規定(2条1号リ目)の「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、仮想の「椅子」の販売が2条1号リ目の対象とならない可能性がある ・一般条項(2条1号又目)では単に「成果」を利用して経済的利益の侵害が生じれば足り、そこでは成果が有体物であるか無体物であるかが問題とされていないと考えられているため、仮想の「椅子」の販売が2条1号又目の対象となる可能性がある	仮想空間の「椅子」の構造について特許権を登録できるか 自然法則を利用した技術的思想の創作とは言えないため、登録できない 仮想空間の特許権の効力は現実空間で製造された「椅子」に及ぶか そもそも特許権が存在しない

上記は公開情報に基づいてまとめた解釈例であり、確立されたものではない。

(*)商品の形態の模倣について、韓国では「商品」には無体物が含まれないと考えられているため、不正競争行為に該当しない可能性があり、日本では「商品」には無体物が含まれると考えられ、仮想の商品の形状が「商品の形態」に該当するかについて議論があるものの、不正競争行為に該当する可能性がある。

資料IV

海外ヒアリング調査結果

1. 米国企業 1 [情報・通信]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許（特許法）

—

(b) 商標法

仮想空間は何らかの権利保護がされるべきだと考えておりますが、具体的に仮想空間を横に広げてコラボレーション空間を作る中で、どのように保護していくような構造にするべきかというのは今後の検討課題と思います。現実と仮想に跨がる場合の商標権の効力については、何らかのリンクが必要だと思いますが、仮想空間の中の権利保護に関しては、メタバースの発展に合わせて議論されていますので、今後も議論が進むと思います。

(c) 著作権法

—

(d) 特許法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

現実の製品と仮想の 3DCG モデルはデジタルツインという形になりますので、デジタルツインに関しても何らかのリンクが当然に必要になると思います。コンフィギュレーターのような機能を用いて、カタログで物を発注するときに Web 上で色を変えたり、部品を付けてみたりなどということができるようになってますけれども、デジタルツインのデジタルの方でコンフィグレーションをして実際のものを販売するようになると、仮想と現実がリンクしていくことになりますので、その保護は何らかの管理をしていただく必要があると考えます。

（仮想空間の）技術的な環境はほとんどできており、製品は日本、米国、欧州など共通していますので、国際的な考え方の統一が必要と思います。その辺りにおいて国境を跨ぐ違う考え方になることは非常に困ると思います。

海外における仮想空間に関する知的財産権の保護については、グローバル化に合わせてハーモナイズをしていただくことが良いと思います。ただし、知的財産権の保護については、米国のポジションが一番厳しいのではないかという気がします。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許（特許法）

—

(b) 商標法

—
(c) 著作権法
—

(d) 特許法
—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

プラットフォームには三次元空間を設計する、デザインするなどの機能がありますが、その中で第三者に作られた様々なアセット類、例えば、椅子、建物の中のインテリアとしてのソファ、テーブルなどといったものを作って販売している企業があり、デザインの権利に関するライセンスについて確実に記載しています。海外では、有償でアセットを販売しているところはアセットに関して多様な使い方での条件を設定することで、管理されています。米国においては訴訟の問題などがございしますので、権利に抵触しない、訴訟にならないように、きちんとチェックされているのではないかと思います。

閉じられた空間の中で、顧客の製品開発の段階だけで使われている状況であれば、問題にならないと思っていますが、完全にクラウドベースになり、B to C を意識するような環境でプラットフォームが使われるようになると、考え方を決めていかなければならないと思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

個人の方、クリエイター、デザイナー、アーティストなどに関しては強力な保護は必要でしょうし、その取り扱いに関しては気をつけていかなければならないと思います。課金でなんとかできるのであれば、簡単な課金の方法で進めていけることで、問題は発生しないと考えていますので、個人の方の創作物をどのように保護するかということが今後の検討課題の一つとなると思います。誰に帰属するかということと、ビジネスの商流において使えるものなのか、若しくは有償で使えるものなのかということを確認する必要があると思っていますので、個人に近いアーティストが作られたものに関しては、何らかの保護の体制、きちんとお金が入る仕組みを作る必要があると思います。

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースと、

建築のデザイナーは、実際に作らない建物の 3D データの発注を受けており、仮想空間だけで利用するデザインを作成するというビジネスも増加するとみており、仮想事例 2-A、2-B のようなデジタルデータを意匠、著作権で保護するか、デジタルデータに商標を付けて商標で保護するかなどを視野に入れて検討する必要があると思います。

クラウド環境において、色々な場所、例えば、米国、中国、欧州など、から接続して一つの設計を行う、アーティスティックなものを作るなどのようなコラボレーションで作業すると、色々な障害が発生したときに、国によって考え方が違ってくるのが懸念事項と考えています。

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

—

(5) 仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行う場合のビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

現状問題は顕在化していない。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

基本的にはプラットフォームが特にプラットフォーム上で作られるものに関して権利を主張していませんので、利用する側での責任であり、プラットフォームが利用する側で何を作っているかをチェックすることは逆に問題になると考えます。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

—

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

ベースになるクラウド、プラットフォームなどをどこの国に設置するかによって色々変わってくると思いますので、設置されたところにいる者と利用する当事者間で検討すべきですが、日本と米国の間ではそれ程の問題にはならないと思います。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

米国と中国の間では制限などもありますので、中国が含まれると難しさがあります。そこは気にしておりますが、分からない状況です。

基本的に私共は米国の企業ですので、**License Agreement** の中には米国での訴訟で対応するという内容が必ず入っていますが、全てのユーザがそれに従うのかはわかりません。今のところ、それで米国で訴訟になったということは聞いたことがありません。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

複数の仮想空間が接続することが現実的になりそうと考えていますが、今のところ、これに関して懸念点などはありません。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

会社の中での構築用のプラットフォームが企業間で相互接続という形になったときには検討課題になってくると思います。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

二つや三つのプラットフォームに限られてくるので、プラットフォーム同士で事前に話をしておいて取り決めておいた方が良いでしょう。完全に B to C または C to C の複数の仮想空間においてコンシューマ間で自由に国を跨ぐような場合に関しては、仮想空間の展開とともに検討課題に必ずなってくると考えています。

2. 米国企業 2 [情報・通信]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許（特許法）

—

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

—

(d) 特許法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許（特許法）

—

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

単純にコンテンツと言っても、イラスト的な部分と、その後ろで動いているプログラムという部分がありますので、全く同じコンテンツの場合には、著作権であっても、要件を満たせば、見た目の部分の著作権と、プログラムの著作権の両面でいけると思います。

(d) 特許法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

仮想空間の出願はできるとは聞いていますが、既に登録されているものは、そのまま仮想空間に及ぶとは解釈されていないという理解ですので、仮想空間に先に入ってきた人達が先に権利をおさえてしまうことがあると、既存の商標権者との間でコンフリクトが生じることが一つ考えられる懸念事項と思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

クリエイターから、著作権に関する問い合わせ、ツールの使い方に関する問い合わせなどをいただいた場合、一般論としての回答はしますが、実際のものを見ているわけではないので、最終的にはクリエイターが判断するという事になってしまいます。

ユーザ、クリエイターには著作権に関して知っていただかなければならないと考えていますので、SNS やセミナーなどで著作権には気を付けてください程度の情報提供はしています。

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

—

(5) 仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行う場合のビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

著作権侵害が発生するようなことがあれば、米国のデジタルミレニアム著作権法（DMCA）のプロセスに従って、Web サイトから申告していただいて、削除するという手続きは設けております。それとは別に、内部でコンテンツを随時チェックして、申請がなくても、明らかに違法だと思われるものがあれば、削除することもあります。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

—

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

米国でホストしているサービスについては、他国のユーザが契約するときでも、米国の法に基づいて契約していただくという規約が作られています。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

—

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

法的な執行力に往々に頼るべきか、或いはプラットフォームの利用規約の中に規定してもらうという形で対応するかについても、検討の余地はあると思いますが、メタバースもオープンソースが主流になってくると思うので、規約だけで対応できないだろうという意見もあります。今後伸びるとは思いつつも、まだメタバース市場は生まれたばかりなので、規約、契約などのソフトロー的なもので対応するかは一つの意見としてまとまっていないと思います。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

—

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

3. 米国企業3 [電気機器]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許 (特許法)

—

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

—

(d) 特許法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

企業側としても何をやるかが想定されないと、どのようなリスクが出てくるのかを考えることは難しく、課題の検討にも入り難いと考えます。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

米国で保護範囲の拡大に向けた動向についてはウォッチできていませんが、米国での裁判によって、少し動きが出てくるのではないかと、ビジネス領域の広がりに合わせて、動向をウォッチしていきたいと思います。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許（特許法）

—

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

—

(d) 特許法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースについて

色々な企業それぞれの事例やパターンというものが整理されることにより、包括的にニーズ・課題・解決手段を検討することができると思います。

(4) 知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

—

(5) 仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行う場合のビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

現場というのは割と国や地域の影響を受けるため、同じようなサービスやソリューションが他の地域で当てはまるかというと、必ずそうではなかったりします。サービスやソリューションになると、ニーズが地域によって全然違ったりするので、米国のビジネスをそのまま他国に展開、または他国でのビジネスをそのまま米国に展開する例は多くはないと思います。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

—

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

—
③プラットフォームの責任が生じないとする場合、その理由について
—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

ますます国を跨ぐという状況が増えてきて、属地主義が厳格ですと、現実と離れていくだろうとは思いますが。例えば米国ですと、カナダと一体的にビジネスをしている企業も多いと思われますので、その辺りについて米国はどのように変化していくのか、属地主義に捉われないフレキシブルな方向を考えないと、現実の IT の世界と離れていくと思います。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

サーバが置いてある場所も 1 つのポイントになりますが、問題を起こした当事者が別の国の人となると、サーバが置いてある国が管轄するのか、当事者の国が管轄するのか問題となり、IT のビジネスにはあまり当てはまらないと考えます。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

ビジネスを見越した規約作りが非常に重要になると考えます。デジタルでサービスを提供するビジネスにおいて DX をお客様に提案するとき、契約や規約の話になるので、弊社でも話題となっています。

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について
—

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について
—

③課題がある場合に、望ましい解決手段について
—

4. 米国有識者

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許 (特許法)

この点に関して法律上の決着がまだ着いていないという状況でありますので、米国法の下で P 社の行為が侵害になるかということは確定しておりません。ただし、この案件におきまして、デジタルであったとしても意匠法の効力が及ぶことを A 社が主張することは可能であると考えます。ただし、P 社は、デジタルのものは着用できないため仮想と現実とは異なると主張する可能性はあります。

現実の意匠権の効力は仮想空間に及ぶ可能性があると考えます。もう少し正確に言うと、米国法の下では意匠権が仮想空間に及ぶかどうかに関しては不明瞭であると考えます。効力は及ばないと主張している識者もいますけれども、私はそうは思いません。

(b) 商標法

ランダム法の下での商標権による保護に関して、この商標は何を対象とする商標かということが問題になると思います。混同の可能性がある場合においては侵害という結論になる確率が高いと思います。商標権の侵害を判断する一つの重要な要素は両者の近さであり、物理的な現実空間のものと仮想空間のものというのは非常に近いものと判断します。

トレードドレスによる保護についても、米国法の下で、仮想空間に効力が及ぶかどうかに関しては不明瞭ですが、実際に侵害であるという主張は可能だと考えます。

トレードドレスと商標は同一と考えていいと思います。トレードドレスというのは外観に関するマークの権利を取得するということですから、ある企業がその外観をベースにトレードドレスを登録し、第三者が仮想空間でデジタルのものの外観を模倣すれば侵害になると思います。未登録商標でも訴えることはでき、事実関係によっては勝訴するでしょう。ただし、全ての未登録商標の案件で侵害が認められるということではありません。

著名商標の場合は無関係な分野であったとしても、侵害を主張することが可能です。未登録商標でも混同を生じるおそれがあれば、侵害を主張することが可能です。

(c) 著作権法

この場合は侵害になることははっきりとしています。例えば、私がある絵画を所有していて、この絵画の複製が映る動画や映画を別の人が作成した場合、それは侵害になる可能性があることから、この事例は侵害になると思います。ただ、著作権法における基準というのは、アートワークは機能性と表現とが分離可能である場合は保護対象となり、つまり侵害になるということではないでしょうか。

実用品が著作権の保護対象となることは少ないと思います。実用品の場合は保護対象になるまで **originality** が認められない、或いは **imaginability** が十分であると見なされない、何らかの装飾がないと、芸術と見なされない、或いは装飾的なものまたは彫刻的なもののいずれかがないと保護対象にならないと思います。

(d) 特許法

クレームの書きぶりによりますが、構造的な関係、構造の機能性などがクレームに書かれている場合は、明らかに仮想空間のものはそういう特徴を持たないので、典型的な物理的な物の特許権の効力は及ばないと考えます。ただし、仮想空間における挙動についてクレームに書き込まれている場合は、主張することはできるのかもしれない。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

意匠特許の場合は、法廷に対して、根拠を提示して、的確で十分な量のアミカスブリーフを提出することによって、法廷が良い判断をするように促すことになると思います。もし、法廷が良くない判断を多く出した場合は立法的な解決法になると思います。デザインの場合、最初からクライアントが物理的なものと、バーチャルのものを

両方作成することが分かっている場合は、意匠特許出願のタイトルに両方とも入れておきます。そういう状況になった場合、我々の方で、米国特許商標庁にそのような出願を受理していただくように働きかけます。

著作権に関しては具体的な課題はありません。商標に関しては、まだ明瞭ではない部分が残っていると考えます。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠特許（特許法）

意匠特許に関しては登録可能であります。ただ、デジタル意匠であれば、現行の法律の下ではディスプレイスクリーンでそれを示さなくてはならないという要件があります。或いは破線を設けることによって、VR や AR のように、デジタル椅子のあるディスプレイシステムと主張することも可能です。

コピーされたデジタル椅子に効力は及ぶと思います。しかし、そのような決定を支持、或いは否定するような先例はありません。

仮想の椅子の意匠特許権の効力が現実の椅子に及ぶかについては、出願のタイトルをどうするかということが重要な要素になります。もし、タイトルをデジタルの椅子にした場合は侵害なしだと考えます。タイトルをデジタルの椅子、若しくはフィジカル椅子とした場合は、侵害ありになると考えます。

(b) 商標法

デジタルのものに関して登録が可能であり、これに関しては米国特許商標庁が指針を発表しております。

デジタルの商標が適切に登録されていて、それに対して第三者が登録商標を仮想空間で使用するにより混同の可能性がある場合は侵害になる可能性が高いと考えます。

事例 1 の考え方と原則同じですけれども、適用においては異なるかもしれません。侵害の蓋然性ということに関しては複数の要素に依拠しています。仮想空間から現実空間に渡るケースは、現実空間から仮想空間に渡るケースと異なる分析になるかもしれません。原則として、同じテストが行われますが、テストの結論が同じということには必ずしもなりません。

(c) 著作権法

仮想の椅子は著作物として認められると思います。digital article を useful article と主張するのは難しいので、仮想の椅子は work of art になるわけです。

(d) 特許法

第 101 条の保護対象に該当するか否かについて、第 101 条の解釈はまだ流動的です。ただ、外観に対する保護に関して（解釈例は）正しいと思います。もし、技術的な差異があった場合は、特許を取得することができるかもしれませんが、その場合、外観を直接対象とするものではないということになるでしょう。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

デジタル意匠はディスプレイスクリーンで必ずしも示す必要はないということを説得することです。法廷および米国特許商標庁がそういった解釈をしてくれば非常に明確になり、ディスプレイスクリーンで示す必要がなくなる方がより良い解決になると思います。

商標に関してはこれから良い判決が下されると参考になるかもしれませんが、今のところこのような事例に関する先例はありません。

著作権に関しては明確です。

特許法による保護を拡大することに合理性があるとは思いません。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(3) 貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の状況や内容について

米国特許商標庁は期間を設けて、デジタル意匠、VR 意匠、AR 意匠などのプロジェクトデザインに関する **article of manufacturing** に関してコメントを収集しました。有識者や学界からたくさんのコメントが集まり、コメントはパテントフレンドリーではありませんでした。米国特許商標庁は受理したコメントに関して公表していますが、特にコメントを受けたアクションはしていないと思います。

別の解決法としては、米国特許商標庁に対して出願のタイトルに関して柔軟に対応してもらうように説得する、つまり、出願人がタイトルに関して柔軟に選べるようにすることが良い解決法と考えます。

NFT に関しても米国特許商標庁の方でコメントを公募していますが、意匠、商標、著作権に関する締め切りが 1 月で、コメントの内容についての公表はありません。米国特許商標庁としては、デジタルデザインは全て著作権法で片づけることができれば望ましいと考えていると思いますけれども、私はデジタルデザインに関しては、意匠権でも商標権でも守ることができると思います。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

全く侵害を想定せずにメタバースが作られているという状況であるならば、プラットフォームに責任はないと思います。ただ、プラットフォームのホスト側に通知はしたけれども、プラットフォームのホスト側で通知を受けても行動していない場合はややこしくなります。事実関係によって、法的な責任が発生する事例もあれば、発生しない事例もあるのではないかと思います。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

—

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

サイトの運営を行っている会社がいる場所と、大半のユーザ或いは購入者がいる場所が異なる場合には、各国当局が自国内における侵害を防止したいという意向になるでしょう。ある国において偽造のデジタル商品が創られて別の国に対して電子的に配信されている場合は、両方の国の法律が適用されるべきと考えます。両国ともに自国の管轄内におきまして侵害を防止することの利益があると思います。

②課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

5. 欧州企業〔その他製造〕

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

現実空間で意匠が登録されていれば、それはバーチャルの世界にもその権利が及び、対応可能であることを強く希望しております。

欧州の意匠権が仮想の靴に及ぶかどうかということについては分からないのですが、最終的には著作権で対応が可能であり、欧州においては何らかの救済方法があると思っています。

(b) 商標法

欧州において、商標が登録されていなくても、類似性について誤認混同の主張がある程度可能であると思っています。

商標については、仮想空間では 9 類に分類されますが、例えば、現実空間で「靴」を販売し、その模倣品が仮想空間で出た場合には対応しても良いのではないかとという点を検討してもらうことはできないかと考えています。仮想空間では、自分がアバターとなって入り込み、そこに靴がある場合には靴として使用するからであり、そこを検討して頂かないと権利者にとって今後大きな負担が増えるだろうと考えます。

(c) 著作権法

欧州全体として一般的かどうかというのは分からないが、現実空間の靴のような実用品についても著作物として認められると思います。

(d) 不正競争防止法

欧州各国の不正競争防止法について、日本の不正競争防止法と考え方は同じと考えています。また、日本よりも周知性や著名性のレベルがそれほど高くなくても適用されることがあると思っています。日本の場合、意匠登録していない形態の模倣について不正競争防止法 2 条 1 項 3 号に適用することを単独で使いますけれども、欧州の場合、著作権がありますので、不正競争防止法と著作権の両方を使うという感じになり、可能であれば意匠権とのコンビネーションで使うものと思います。

(e) 特許法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

欧州では最終的には著作権で対応可能と考えておりますが、大事な商品については意匠権を登録します。欧州では日本と比べて意匠の登録も非常に簡単ですので、必要だと思うものはどんどん意匠として出願をしています。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

現行法で対応がある程度可能であると考えます。さらなる明確化のために何か法改正の動きがあるかもしれませんが、今後の仮想空間のビジネスの状況に応じて適切な保護範囲の拡大が必要であると考えます。ただし、保護範囲が拡大することで、製品開発や権利の申請において、現実空間と仮想空間の2つの世界でのクリアランスが必要となることから、実務上の負担が増加すると思います。

仮想事例のように、現実空間の中で靴の意匠登録を行い、次に仮想空間で別途意匠登録を行うとなると、一つのモノ作りにおいてかなりの時間差が生じてくると思います。現実空間ではデザインから実際の靴を製品化するまでにはかなりの時間を要していますけれども、仮想空間ではコンピューターで作られたコンテンツになり、一つの靴から色々なバリエーションが直ぐに作ることができたり、現実空間では考えられなかったモデルもできたりすると思います。そうなったときに、先に仮想空間で作って意匠登録してしまえば、現実空間でもそれが応用できるとなると、かなり厳しい状況が生じてくると思います。仮想空間の開発者が作ったものを直ぐに登録するような行為が生まれてくることで、権利登録の乱用が起きる可能性があり、現実空間に不具合が生じてしまうと考えてます。仮想空間の意匠登録というのは、現実空間に基づいたものでなければいけない、いわゆる別々のものではなくて、現実空間に物品として存在するものについては、仮想空間でも一つの物品とみなして意匠権を与えてもよいと思います。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

欧州では仮想空間の椅子を意匠権として登録可能であると考えます。

(b) 商標法

9 類で商標権を登録しているのであれば、権利侵害として対応が可能であると考えます。9 類で登録された仮想空間の椅子の商標権の効力が現実空間の椅子に及ぶかについては可能性があるのではないかと考えます。欧州では非常に類似の範囲が広く、誤認混同が非常に大雑把な部分があるので、誤認混同を主張しやすい傾向があると思います。

(c) 著作権法

仮想空間の椅子は著作権として認められ、仮想空間上の争いは著作権侵害として対応する可能性があると考えます。

フランスでは仮想空間については主に著作権で対応可能なので、それをメインにするつもりですが、意匠での対応も可能ですので、ケースバイケースでやり方は変わると思います。

仮想空間で先にコンテンツとしてデザインを考えたときに、現実空間でもその著作権で保護ができているのであれば、現実空間で似たようなものが商品化された場合、二次的著作物として訴えることができる可能性があるのではないかと思います。

(d) 不正競争防止法

仮想空間内での争いでしたら、不正競争防止法での対応が可能であると考えます。

(e) 特許法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

一つの商品を NFT 上の作者の作品として出した場合、美術品については表現方法を変えることが可能であることから、類似した商品の画面上の表現方法を変えることで、著作権としての類似性が否定される可能性はないかと考えています。例えば、商品自体を仮想空間でも販売している場合、それを NFT 上のアートにしたときに、これは一つのアートということで、表現方法を変えることによって類似性が認められないという可能性もあるのではないかと考えています。仮想空間の中だと、あらゆる可能性というか、あらゆる見せ方もできますし、一つの商品ではなくて、それをアート化することもできますし、そのように少し変えることによって類似性が否定されてしまうケースがあり、著作権による保護に若干の懸念があると考えます。

著作権だけでなく他の法域の懸念については複数の法域をミックスすることでカバーし、カバーが難しくなったときに、法改正などで適切に保護をするという解決が望ましいと考えます。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースと、知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

現実空間で商品として販売されているものを少しアレンジを加え、アートとして販売される場合があります、実際に係争している事例もあります。

仮想空間で様々なモノ作りが起きることによって、デザイナーがデザインできる範囲も狭められてくるのは事実かなと思います。

(4) 仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行う場合のビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

仮想空間のみ存在する製品も単体として意匠登録ができるとなると、登録乱用が生じる可能性があるため、現実空間と仮想空間で同じものであれば意匠権を認めることとすれば良いのではないかと、あくまでも現実空間があってこそその仮想空間ではないかなと思います。

欧州では仮想空間のみ存在する製品も単体として意匠登録ができていますが、懸念している登録乱用が実際に起きているかについては存じ上げてはいませんが、そういった懸念があることは事実であります。

周知・著名性獲得までに時間が十分ではない商品の模倣が仮想空間上に出るとなす術がないのが実情です。例えば、その形態の方の3年と、周知、著名性獲得までの時間とのタイムラグがあって、いわゆる3年を過ぎて徐々に人気が出てきて4,5年後位に非常に人気が出てくる可能性が結構あります。そうすると不正競争防止法2条1項3号の適用はできない、周知性・著名性を主張できるかということ、人気が出てきたばかりなので、なかなか主張できないといったことが現実空間でもあるので、仮想空間上であつたとしても同じような状況になるのではと思います。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

インターネットビジネスにおけるインターネットプロバイダーと同様の責任と考えます。欧州はプロバイダーの責任については日本よりも厳しい対応となっています。幅広い世界の中で全てを管理することは非常に難しいため、権利侵害の通報があつた場合には一定期間内に削除を義務とすることが妥当であると考えます。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

欧州では **Digital Service Act (DSA)** と呼ばれる法律になります。プラットフォームに対する法律は2022年4月にEUで合意したもので、EU委員会に大きな権限が付与され、プラットフォームに対する措置が可能となっております。不正商品等に関して、日本とそれ以外の国での大きな相違点は、偽造品を見つけた際に日本ではプラットフォームに削除依頼をするにあたり、何をもって偽造品といえるのか等の詳細を伝える必要があります。他方、それ以外の海外は基本的に **Notice & Take down** 方式が採られており、権利者が偽造品と言えばプラットフォームはすぐに削除します。その代わり、何か問題になった際には当事者間で行ってくださいというものになります。偽造品販売ページを1ページ1ページしっかり確認し、削除依頼をする労力から、削除されるページは欧米と大きく違ってきます。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

裁判所在地ですが、偽造品販売者については逃げられる可能性も大いにあるため、実際は販売国で行わざるを得ないかと思います。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

販売国に現地法人等ない場合や購入国に販売会社のエージェンツ等がない場合、対応に苦慮し、例えば、現地に行かないといけないとなると費用の負担が大きい、時間がかかるなどがあります。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

規約になってしまうと、各プロバイダーで異なったものができてしまう可能性があるため、ある程度法律上でそういったものをしっかりと決めていただけると有難いと思います。

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

及ぶようにしないと様々な問題が生じてしまう。例えば、ある仮想空間においては権利を持っていたとしても、他の仮想空間では権利が生じていないとなった場合、権利が生じていない仮想空間において権利侵害を犯してしまう可能性があると考えます。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

実際の権利取得に際して、複数の仮想空間それぞれで権利取得をしなくてはならないので、それは避けたいと思います。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

6. 欧州有識者

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

現時点におきまして EU の知的財産当局では意匠保護に関しては物理的な物品だけではなく、仮想空間の商品にも意匠保護の効力が及ぶと解釈されております。プロダクトという用語に関して、以前は、厳密に物理的な商品だけを指していましたが、現在では、仮想空間（の製品）にまで及ぶと解釈されています。

プロダクトが現実であろうと仮想であろうと、意匠規則の条件である新規性と独自性の条件を充足している限り、EU においては登録および保護が可能です。

仮想空間のものについて知財保護を受けたいのであれば、最も確率が高いのが意匠制度ではないかと考えております。保護を追求するのであれば意匠制度に依拠することになると思います。仮想空間になると、インターネット接続の有無に関わらず、法律的に最も争点となるのは **communication to the public**（公衆への伝達）という（実施の）概念になるかと思えます。ところが、意匠規則におきまして、**communication to the public** という概念がなく、そのような概念の下で保護対象となるかということがはっきりしておりません。意匠規則において存在している概念は **use**（使用）であり、**use** の定義が極めて広がっております。意匠規則の下では、**use** という単語の定義がとても広く、制作する、提供する、輸入する、輸出する、市場に提供する、或いは使用するという形でとても広く定義されております。その定義の中に **communication to the public**、仮想空間において公衆に伝達するという概念が含まれるかどうかということが明瞭ではありません。私の知る限りにおいて、こういう判例は欧州司法裁判所においてもスペインの法廷においても今のところないと思います。

おそらく欧州の判事は、仮想空間における意匠があつて、その意匠が現実空間において模倣されたのであれば、それは現実空間における意匠の **use**（使用）であると判決すると推測します。ただし、その逆に関しては、現実空間における意匠があつて、それが仮想空間において使われた場合、果たして欧州の判事がそれを **use** と解釈するかに関しては確信を持ってません。

知財権の保護範囲を広げるべきではないと思いますが、**use** という概念に関してはアップデートが必要だと思います。意匠権者の権利の一環として、実際に現実空間で **use**（使用）されているというだけに限定するのではなく、それがデジタル空間、或いは仮想空間において意匠が具現化された場合も、権利の一環として含めるべきだと思います。

（b）商標法

商標制度に関しても、資料の表における解釈例は正確であり、私も同じ意見です。

商標の混同について、商標の使用かどうかによって回答は変わってくると思います。欧州の制度においては、あくまでも特定の商品、サービスを指す名前、或いはロゴが使われているかということで、異なる商品、或いはサービスを特定するために使われているものであつて、異なる開発者が同一の名称を使うことで混同を引き起こす場合、そのクラスが異なっていたとしても、クラスを限定せずに保護は及ぶはずで、商標の場合は、**distinctive design** ということ、同一か類似であった場合は侵害と認められるような体制に既になっており、商標制度に関しては現実空間だけではなく、既に仮想空間も対象となっているので、現時点におきまして、これ以上のアップデートは必要ないと考えています。

現実空間における商標権は仮想空間における権利も含むかどうかに関しては含むと考えます。商標権は仮想空間においても保護対象となつて及ぶと解釈しておりますが、最新の判例に基づいて、実際に商標事業者が商標の仮想空間における使用を禁止できるかどうかに関しては難しいと考えております。なぜならば、仮想空間における **descriptive use** は認められており、混同を生じさせない、更に商標権者の権利に対して何ら危害を及ぼさないということに関しては、公正な使用として認められるので、仮想空間で使用を禁じることは商標権者としては難しいと思います。

（c）著作権法

著作権制度に関しても、資料の表における解釈例は正確であり、私も同じ意見であります。

最近の欧州司法裁判所の判例がありまして、著作物に関しては主観的な形での主体的な独自性がなくてはならないということ、つまり作者の人格を表現しているものでなくてはならないという条件が課せられており、その条件が充足されている限りにおいては著作物として認められるという判例が出ております。仮想事例における椅子、或いは靴に関しては新規性という条件は満たしますけれども、もう一つの条件である独自性を満たす確率は低く、保護対象にならないと考えております。

（d）不正競争防止法

不正競争防止に関しても、資料の表における解釈は正確であり、私も同じ意見であります。

不正競争に関しては全ての加盟国における調和ができておりませんので、国別で一つ一つ見て行く必要があります。

現在の知財の規制制度の下では第三者によるデジタルオブジェクトの意匠の模倣に関しては不正競争防止法制度の下で訴追可能だと考えます。競合他社がある会社のデザインを模倣した、その会社が今まで行なってきた作業或いは努力の結果であったデザインをライバル会社が利用したということになった場合には、不正競争防止制度の下では訴えることができます。なぜなら、サービスの模倣に関しては自由に行って良いが、他社の努力、或いは他社の評判を利用することに関しては訴訟対象となるという解釈です。

(e) 特許法

特許制度に関しても、資料の表における解釈例は正確であり、私も同じ意見であります。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

望ましい解決方法としては、知財保護の範囲を広げることに頼らず、イノベーション或いはクリエイティビティを育成、奨励するために知財保護の要件を緩和すべきではない、つまり、今の基準は維持されるべきだと考えております。意匠制度に関しては少しアップデートした方が良いと思いますが、商標および著作権制度に関しては変えるべきではないと考えております。一般論として、企業、或いは製作者が仮想空間だけに仮想の財産を生み出している場合、基本的に意匠権および著作権の下での保護を獲得できないわけですから、不正競争防止に依拠するべきだと思います。ただ、欧州連合域内において、不正競争制度に関してはまだ調和化されていないので、各加盟国それぞれが規制を設けており、規制に関しては似ているのですが、法廷の解釈が異なっております。その解釈の部分も調和化が進めば良いと考えています。

仮想空間での活動はほとんどの場合、国際性が高く、越境的になりますので、理想的には国際条約ができることが良いのですが、国際条約が不可能であったとしても、少なくとも欧州域内においては規則の単一化を目指すべきだと思っております。欧州域内における単一の規則ができたならば、その欧州の規則は日本、アメリカなどの法域の規則と類似性が高くあるべきですので、もし誰かが競合他社の意匠を利用した場合、その意匠は仮想空間において意匠権、或いは著作権の下で保護されていないとしても、不正競争防止法の下で訴追できるような形に全世界的になっているべきだと考えます。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠法

仮想の椅子を意匠権で保護できる解釈例は正しいと考えます。

知的財産権というのは、有体、或いは物理的な物体のみに及ぶわけではなくて、有体、物理的な物体において体现される無体の意匠に関しても及びしますので、意匠、特許及び商標に関して、実際の物体ではなかったとしても、無形、無体の財産があるかどうか重要になってきます。

仮想事例 2-B のような現実の椅子の販売は仮想の椅子の意匠権の use に該当するかについて、該当すると思います。つまり、現実空間における物理的な椅子においても、

use の概念の範囲の中に含まれると思いますけれども、実際の判例の中でこういう事例を存じておりません。

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

椅子が仮想空間において存在するために必要とするソフトウェアに独自性があれば保護対象となりますが、そのソフトウェアが非常に基本的な単純なコードのみであり、それは著者の性格、或いは感情を表現しているものではない場合には、著作権の保護対象とはなりません。保護対象となるのはコードだけではなく、デザインに関して、それが芸術的な価値を持ち、独自性があるとみなされた場合には、意匠としての保護が可能でありますので、著作権法での保護に関しては、現実のものと仮想のもの間で違いがあります。

今までの欧州司法裁判所の判例におきまして、ソフトウェアとそのグラフィカルデザインは、別個の異なる保護対象になり得るという判例が下されており、異なるオブジェクトとして著作権の下で保護されるかどうかということに関しては、異なる物体とみなされて解釈されています。

(d) 不正競争防止法

—

(e) 特許法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

仮想空間における対象物の保護については、意匠制度の下での保護が最もふさわしいと思いますので、何らかの新規性があれば、例えば、表現が表出される、或いは独自の特徴が打ち出されているといった場合において、主たる保護手段は意匠制度であるべきと考えております。もし、製作者の努力でもって極めて水準の高い独自性を確保できている場合のみ、著作権を試みるべきかもしれません。なぜならば、著作権の方が権利として手厚いだけでなく、期間も長いからです。ただ、現在、仮想空間に存在するような、車、建物、フォーク、ナイフなどのシンプルなものに関しては意匠制度、或いは著作権制度の下においても保護の対象にはならないと思っております。もし、仮想空間のものに対して何らかの不正な形での他者による利用があった場合には、依拠するのは不正競争防止法だと考えます。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(3) 貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の状況や内容について

スペイン特許庁は意匠登録の権限も有しており、5 年ほど前から仮想空間における保護に関して懸念をしてきています。意匠制度のアップデートに関しても力を入れてきており、去年から関係者のコメントを聴取する期間が始まっていて、仮想空間も含めてどのように意匠制度のアップデートをしたら良いかがコメントの対象となってお

りました。おそらく 2023 年には可決されると期待していますが、最初のコメント期間の意図としては仮想オブジェクトの関係で改正しようということでしたが、仮想オブジェクトに関しては改正案の中に含まれていないのがスペインの状況です。

EU の知財庁も EU の制度というよりも、WIPO の制度のアップデートに関して力を入れてきましたので、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おります。ただ、欧州レベルにおける新たな規則の取り組みに関しては存じておりません。共同体の意匠規則が変わるとも想定しておりませんので、EU では大きな変化はないと考えますが、あるとしたらスペインでの改正になります。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

スペイン、欧州においては日米などの国々と制度は似てると思います。第三者の知財権を侵害しているという知識をプラットフォームが持っていなかったならば、第三者の知財権の侵害の責任を負うことはありません。ユーザがアップロードしたコンテンツが第三者の知財権を侵害していたという知識をプラットフォームが持っていなかったという場合には、知っていたのか知らなかったのかということが一義的な争点にはならず、速やかにプラットフォームがそのコンテンツを削除するような勤勉になる努力をしたかどうかによって責任の有無が定められます。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

責任の法的根拠はそのような侵害について知識を有していた、そしてそれを除去するための努力を行わなかったということです。2019 年に新しい欧州指令が制定され、ソーシャルメディアとユーザコンテンツの責任に関して異なる度合いを設ける制度になりました。第 19 条の下で、ユーザが第三者の音楽、写真、動画などを使用してクリエイションする空間がある場合に、そのプラットフォームとしては、訴訟を避けたいのであれば、著作権者から許諾を取得しなくてはならない。つまり、レコード製作者、作曲者といったような著作権者からの許諾を獲得していない場合には、そういったようなコンテンツがアップロードされないように厳密な手続きをしなくてはならない。そうでない限り、第三者の著作権の侵害とみなされるかもしれないということになりました。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

EU、国際レベルにおきまして、Rome I 規則、Rome II 規則 (<https://eu-info.jp/IPR/eu-ipr20-rome2.html>) という二つの条約が存在し、それぞれ細かい条件はありますが、一般論として被告の居住地が適用されることになります。法廷と被告がコミュニケーションしやすく、原告にとってもその方が楽な場合が多いことから、基本的には被告の居住地になりますけれども、原告が他の法域を選ぶことができる場合もあります。例

例えば、事前に当事者間で結ばれていた契約において、準拠法或いは適用される法域が具体的に合意されている場合には、契約内に定められている法域が適用されることもあります。スペインではネット関係の事案の場合においては原告としてはどの地裁を選んでも良いことになっております。なぜならば、インターネット関係に関しては全ての領域に影響が及ぶということで、原告がバルセロナが良いとか、マドリードが良いというような形で選べるような制度になっています。

②課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

7. 中国企業 1 [電気機器]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠（専利法）

製品全体、製品の特徴的な部分、操作部分に関しては意匠権を持っています。それからユーザインターフェースに関しても同様に意匠権を持っています。

現実世界の意匠権の効力について、このケースに関しては仮想空間というのが中国だけなのか、他国も関わるのかということが一つポイントになると思います。ただし、中国の専利法において意匠に関する保護というのは実際に商品として、工業生産がされて実施されていることが要件なので専利法の意匠での訴えは難しいと思います。

中国の意匠権の規定としては工業製品についての応用ということで新しいデザインに対しては意匠権で保護するといわれています。無形のものの保護に関しては保護対象とされていないのが現実です。将来的なトレンドとしては、色々なプロダクトに関して、特にバーチャルな世界で今後も取引が行なわれると思いますので、意匠権で保護されることが創作者にとっても役立つのではないかと考えます。2022年6月1日に中国の専利法の改正がありましたが、意匠権の客体に関して修正するというような議論はありません。

(b) 商標法

第三者による不誠実な商標登録を避けるため、中国以外の地域で、実空間商品を反映した第9類（特にソフトウェア関連商品）の商標登録を申請しています。例えば、当社はこれまで、携帯電話、テレビ、イヤホンなどの商品を製造・販売してきましたが、最近、EUにおいて、「オンライン仮想世界で使用するダウンロード可能な仮想商品、すなわち、テレビ、携帯電話、イヤホン、スマートカメラ、コンピュータ、タブレット、スマートウォッチ、スマートブレスレット、携帯電話保護ケース、タブレットコンピュータ保護ケース、充電器、携帯電源、バックパック、スポーツ用品、おもちゃおよび付属品」を対象とする商標の登録を申請しています。

販売を目的として靴のデザインをコピーしたという場合、商標法で権利侵害を主張できると思います。商標法と意匠法の大きな違いが産業として大量生産されているかということになります。商標法としては仮想空間であっても他社の商標を使用して商品の出所に対して混乱を生じさせるという面がありますので、商標法が使えるのではないかと思います。中国では著名商標の制度がありますけれども、著名商標に抵触す

るものに関しては厳しい保護条件があります。著名商標の制度が後続で業界に入ろうとする者に関しては大きな規制になると思います。

(c) 著作権法

著作権法で保護するのは難しいと思います。著作権法で扱うのは独創性がある観点の表現ということが一番のポイントになりますので、この靴をコピーしてバーチャルスペースで売るという行為に関しては、元々表現上に独創性があるとは解釈できないと思います。補足ですが、この靴を保護するのであれば、意匠権が適切ではないかと思います。著作権法の対象が美術作品や芸術作品になってしまうため、かなり離れてしまうと思います。

将来的なトレンドとしては、色々なプロダクトに関して、特にバーチャルな世界で今後も取引が行なわれると思いますので、著作権で保護されるということが著作権者にとっても役立つのではないかと考えます。

(d) 反不正競争法

このような問題が起きた場合には、商標法と反不当競争法を使って解決できるのではないかと思います。特に、反不当競争法ではかなり広く規制することが可能ではないかと思います。販売目的でコピーするというのであれば、6条1号に該当するかと思います。

(e) 専利法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

仮想の商品に使用された商標が、同じ現実の商品に指定された他人の商標権を侵害するかどうか（仮想事例1で言えば、P社がA社の「ASYA」「A-KUTSU」に対する商標権を侵害するかどうか）の検討が必要と考えます。

知的財産の保護範囲を拡大すれば、一方では知的財産保護に関するあらゆる主体の意識を強化することになりますが、他方では知的財産に関する紛争や濫用が増える可能性があります。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

保護範囲の拡大ということになった場合、財産権の保護の意識が高まるということは期待されますが、それと同時に紛争や権利濫用が増えるのではないかと思います。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠（専利法）

バーチャルリアリティの世界の中での椅子であって、実態として工業製品として使用されているデザインではありませんので、中国の専利法において意匠権を用いて権利主張することは難しいと思います。

(b) 商標法

商標には使用による取得の原則があると規定しています。使用による取得の原則とは、商標権を取得する根拠が、商標を実際に商業活動に使用することであり、登録は

商標権の享有を証明するための予備的証拠に過ぎないということです。そうすると、仮想空間で商業活動を行い、商標登録をした場合、他人が現実世界で商業活動のために同一または類似の商品にその商標または類似の商標を使用すると、登録商標権の侵害となります。

商標というのはバーチャルであってもリアルであっても使用されて守られるべきであり、中国であっても日本であっても同じ認識ではないかと思います。中国でもこのような事例はありませんが、結論としてはインターネット上のバーチャルで生じる権利はリアルで生じている権利の延長線上にあるようなものと考えております。バーチャルであっても、必ず現実世界に基づいた延長線として権利の保護が行われるべきと考えています。

(c) 著作権法

椅子が 3DCG において特別なデザインであったという場合には、一般的な椅子ではないということで、著作作品としての保護ができるかと思います。

特に椅子のデザインが普通の人では思いつかないようなものであって、それをコピーして使ってしまうことになると、著作権の侵害になると考えられます。椅子であっても、美術品や芸術品ということで主張でき、少なくともトライできると思います。著作権法の保護対象となっているのは文学作品、芸術作品、コンピュータのプログラム、映像作品なども含まれるので、この椅子で著作権を主張することは可能であると思います。

(d) 反不正競争法

—

(e) 専利法

バーチャルリアリティ上であっても構造というものはありますので、今後の問題として少し追っていきたいと思っています。将来的には拡大して保護される可能性はあるのではないかと考えるようになりましたが、今の所はできないとお答えしたいと思います。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

仮想の商品に使用された商標が、同じ現実の商品に指定された他人の商標権を侵害するかどうか（仮想事例 1 で言えば、P 社が A 社の「ASYA」「A-KUTSU」に対する商標権を侵害するかどうか）の検討が必要と考えます。

知的財産の保護範囲を拡大すれば、一方では知的財産保護に関するあらゆる主体の意識を強化することになりますが、他方では知的財産に関する紛争や濫用が増える可能性があります。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

仮想事例 1 のときと同様の考え。

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースと、知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

特許というのは原則的に産業の振興を目的としているものです。従来型の産業に関しては非常に規制も厳しくなっていますが、新興産業に関しては繁栄を助けなければ

ならない、消費者はより良い、より多くのサービスを受けられなければならないという観点で立法されていると思います。振興産業に対して専利法で意匠権の範囲を拡大することが産業の繁栄の目的に添うものなのかを考え、専利法が作られた初期の目的を見失わないことが必要と考えています。専利法の保護をバーチャルリアリティのスペースに拡大することで、権利侵害や権利濫用によって産業の発展にネガティブな影響を与えないかということが心配です。

(4) 仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行う場合のビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

今のところ予定はありません。AR ナビゲーションなど、ローカライズされたサービスでは、ローカルの地図サービスで対応する必要があるのが大きな問題でしょう。

日中双方とも同じではないかと思っております。日本でも中国でもバーチャルスペースに関しての権利行使に関しては商標、著作権、不正競争の防止といった保護が両方の国で行われております。厳しさという点では少し違いはあるかと思えます。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

中国で既にサービスを提供しているプロバイダがありますので、そこがどういった処理をしているのかを見ていただければ参考になるのではないかと思います。サービスプラットフォームのサービスプロバイダも一定の責任は負うと思いますけれども、セーフハーバーの原則が当てはめられ、それ以外のところはレッドフラッグの原則があります。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

法的根拠は、寄与侵害と間接侵害です。セーフハーバーの原則と、レッドフラッグの原則、この二つの原則を守って中国のサービスプロバイダは処理をしています。特にビデオ系のユーザがコンテンツを作って投稿するというウェブサイト（カスタマージェネレーティングコンテンツ）は特にそのようにしています。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

国境を越える要素に関しては、紛争を簡素化するために、どの国の法律を適用するかではなく、管轄地の選択に依存します。プラットフォームの所有者と供給者または開発者の間に合意がある場合、法律に別段の定めがない限り、合意に従って管轄地および用いる国の法律を確認することができ、合意がない場合、侵害に最も関連する管轄地となります。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

どこの国の法律を適用するのが最適かということについて、一概に言えないという考えですが、なぜかという、バーチャルスペースのような新しいシーンに関する法整備は、各国で進捗も異なっています。バーチャルスペースに関する法整備がまちまちな状況下で、どこかの国の法律を適用するということを決めてしまうと、その国の法律によって全く結果が逆になるという可能性があるからです。まだ、中国にバーチャルスペースに関しての事例がありませんので、一般的な訴訟の管轄権について、色々と議論になっている部分に関しての見解です。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

どの国の法律を適用するかということは、訴えを受理した裁判所の所在国の法律を適用することになると思います。例えば、国によって法律が違い、権利侵害とする国としない国がある場合、この部分での議論は非常に多くなりますので、法改正も進むと思います。

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

権利者がサードパーティーであるならば、複数のプラットフォーマー、複数のサービスプロバイダのそれぞれに権利を授与すべきと考えます。サードパーティーの権利者がプラットフォーマーA、プラットフォーマーBに権利を授与したという傾向であるならば、権利の消尽の原則が使われることになるとと思いますので、それ以外の権利の授与に関しては考慮せずに使えるようになると思います。

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

サードパーティーの権利者がプラットフォーマーとサプライヤの両方に権利の授与をすることになると、料金・ライセンスの重複が発生する可能性があります。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

解決法としては、権利者が重複して費用を徴収することが発生しないような手立てが必要だと思います。レイヤー別にどのように権利を授与するかという問題だと思うのですが、権利者がサプライヤに権利を授与することが適切かと思います。ただし、サプライチェーンの中では様々な主体が活動しており、主体ごとに権利を受ける権利もあるのではないかと考えられます。契約の中で二重の費用の徴収を禁止したとしても効力はないと考えます。実際に重複した費用の徴収が発生した場合の救済措置を考えるべきであって、費用の徴収が二重で発生しているのであれば、費用を弁済してもらえそうな仕組みが必要だと思います。

8. 中国企業2 [電気機器]

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠（専利法）

—

(b) 商標法

商標登録出願は、各国の商品分類と商標保護規則に従って、ハードウェア、ソフトウェア、各種ビジネスサービスを中心に、通常は「ビジネスの現在および将来の企画ニーズを満たす」「先を見越した守りの登録保護」を基本に整理しています。これは通常、「事業の現在および将来の計画的なニーズを満たすこと」と「防御的な登録保護のための前向きな取り決め」の両方に基づいて、事業の現在のニーズと将来の使用の可能性に余裕を持たせ、ブランドの登録によるブランド価値の減価を回避することを目的としています。

実務上明確な優先順位はなく、中国の法律がそのような問題をどう扱うかも不明なので、この問題については中立的な立場をとっています。韓国やEUの仮想製品を第9類として登録する提案は、注目に値する動きです。しかし、実際には、バーチャル空間でサービスを宣伝する必要がある中国の権利者は、第9類、第35類、第41類の商標を登録することができます。

中国の今のビジネスの現状を見ますと、仮想空間のものが現実空間と何か関わりをもって、それが問題になるということが想定し難い状況にありますので、法律を改正する環境が中国では熟していないというのが私の考えです。法律が改正されて韓国やEUのように、仮想空間のものの商標を第9類の分類で登録できるという指針ができれば、業務の流れ、登録コストという意味でも、我々にとってはメリットであると思っております。実際にはここまで認識を持っている者はあまり多くないという気もしますので、9類と35類と41類を足し合わせると、最大限、仮想空間での商標を守ることが可能ということで例を挙げました。明確な指針のような規定があれば、悪いことではないと思っていますが、韓国やEUが、なぜこのような明確な指針を出してきたのか、その背景となるような業務プロセス、状況というのを承知していないので、将来、中国で実践的にどういったことが起きるか、指針が無いことで、どういうことになるかについては分かりませんので、様子を見ていかなければならないと思っています。

(c) 著作権法

—

(e) 反不正競争法

仮想空間での商業活動にも、不正競争防止規定が同様に適用されるべきだと考えています。しかし、仮想空間について特別な規定が必要かどうか、仮想空間での商業活動からどのような特殊性を持った問題が生じるかについては、まだ議論が必要かもしれません。

中国の反不正競争法が立法されたときの技術水準というのは仮想空間で何かが起こるというシーンは想定されていなかったわけですので、反不正競争法の文言の上では明確にこの法律は現実空間に適用するということは書かれていません。ビジネスが行われているところにおいて、この法律を適用するという書き方であるために、仮想空間でこの法律に関わるような問題が生じたとき、文言の上ではこの法律は仮想空間であっても適用されると思っています。中国のビジネス環境では実際に仮想空間で、どういう取引とか、どういう問題が出てくるとかが見えていない状況という認識ですので、仮想空間において例示していただいた事例に対応するものが実際に行われているところを、まだ目にしていないことから、具体的な問題が出てこない限りは、法律の規定等をどうするのかについて回答するのも難しいと思います。今のところは現実の中で起きていることが仮想空間でも起きたときに、現実空間と仮想空間では違いがあるか、差があるかということを目で予測できないので、議論が必要であります、今のと

ころ議論は進んでいないというのが現状です。企業、或いは政府の主管部門にとっても仮想空間でのビジネスシーンというものがないことから、議論をするだけの基盤が整っていないという考えだと思います。中国でも仮想空間でビジネスを展開しようとする企業が少ないので、法律的に何か改正をしようとか、推し進めようというような動きになっていないのが現状です。政府は既存の法律の枠組みで対応できると考えていると思われます。反不正競争法では明確に現実空間に適用するということが書かれていない以上、仮想空間においても既存の法律の枠組みで、サイバーセキュリティ関係の法令と組み合わせて対応できると考えていると思われます。

(d) 専利法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

問題とターゲットをマッチングさせ、適切なソリューションを提供すればよいのです。商標出願の範囲を積極的に拡大することは一つの解決策ですが、やみくもな拡大は、資源の浪費、悪意のある出願、出願の買い占めなど、別の問題を招きやすくなります。企業は、商標の認知度を高め、それによって拡張された保護を得るために、コアカテゴリーにおける商標の標準的使用を適切に拡大・強化することで問題を解決することが可能です。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠（専利法）

現在、ハードウェア・プラットフォームを提供していますが、意匠権の保護範囲は拡大した方がよいのではないかと考えております。中国で意匠出願をする場合、どのようなものを登録するかについては厳格な制限があるわけです。台湾のやり方に注目しており、元々どのようなものを登録するかが若干ゆるい状況でしたが、エレクトロニクス系の GUI などのバーチャルでのシーンを登録するなど、（このようなバーチャルでのシーンでは）そういった範囲が狭く限定的になったと思います。意匠出願して審査を受ける側としましては、ルールとして緩やかな方が出願しやすいと思っているので、緩やかな方が企業にとっては有利であるという考えになります。

(b) 商標法

—

(c) 著作権法

—

(d) 反不正競争法

—

(e) 専利法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

—

(3) 仮想事例 1、仮想事例 2-A、仮想事例 2-B 以外に、知的財産権に関する課題が生じるケースと、知的財産権の保護によるクリエイターの創作活動への影響について

バーチャルホスト、バーチャルグッズや派生品、バーチャルコラボレーション領域の保護など、IP 関連の法的定義が明確でなく、ユーザ、クリエイター、プラットフォーマーの関係をどのようにバランスさせるか、さらなる検討と考察が必要であると感じています。現実の事例が多くないという状況だと、バランスをとるために、法律の改正の方が良いのか、他の手段の方が良いのかは分からないという状況です。法律を改正して、強制的にしっかり管理しても良いし、或いはビジネス上の相手と意思疎通し、ソフトな交渉を通じて使用範囲を拡大しても良いと考えますが、結論としてはどちらとはいええない状況です。

(4) 仮に日本（日本の現行法下）でビジネスを行う場合のビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

—

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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

仮想空間を提供するウェブプラットフォームもネットワークサービスプロバイダーの一種であり、このシナリオでもセーフハーバー原則が適用され続けるはずです。

②プラットフォーマーの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

—

③プラットフォーマーの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

不法行為地の準拠法によります。仮想空間における不法行為に適用される法律は、サービスが提供される場所と不法行為が具体的に発生する場所の法律です。

②越境取引に関するビジネス上の課題等について

企業は、提供するコンテンツがコンプライアンスに適合しているかどうか、現地のルールや知的財産権侵害に関連する法律を事前に把握しておく必要があります。

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

自治体は、仮想空間で事業を行う企業が、一般的な実態と比較して仮想空間のルールに特別な取り決めや解釈があるかどうかを理解できるように、仮想空間の規制に関する裏付け資料を提供する必要があります。

(3) 複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

①複数の仮想空間に跨った権利やライセンスの効力について

—

②複数の仮想空間に跨った権利等に関するビジネス上の課題等について

—

③課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

9. 中国有識者

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠（専利法）

権利侵害があるかというのは製品の分類に基づいて同じか或いは類似しているかを判断しなければいけません。資料では現実の意匠権の効力は仮想の靴に及ばない可能性があると書いていますが、一般的に現実の靴と仮想の靴は同じ分類の製品とはなりません。仮想空間に関して言いますと、GUI が問題になってきます。中国では部分意匠がなかったために、ソフトウェア会社が GUI がコピーされたと訴えたとしても、GUI はコンピュータというハードと一体化したものでないと、権利は保護されないという北京裁判所の判例があります。現実空間から仮想空間ということですが、意匠というのは製品の類別が同じかどうかということが鍵になるわけですが、個人的には意匠権につきましては現実空間の意匠権の効力が仮想空間に及ぶことはないと思っています。

(b) 商標法

資料に記載の解釈例と同じ考えです。仮想空間の方にも効力は及ぶと思われます。これは中国とアメリカでそれぞれゲーム関係の判例があり、中国におきましてもゲームにおける商標権の侵害に関する訴訟というのはたくさんあります。

現実の靴と仮想の靴の同一、類似について、弁護士業務を行っている者の立場からですと、同一と類似の両方を請求することを勧めるなど安全サイドの提案をすることになり、裁判所に判断してもらって、もし同一ではないということであれば、類似ということになります。学術的には同一ではなくて類似だと思います。

(c) 著作権法

中国の著作権法によりますと、製品の芸術性、実用性についての規定はありませんが、アメリカのような処理の仕方をしています。中国の裁判所としてはアメリカ式のように芸術性と実用性を分けて著作権を与えられるかを判断しています。資料のよう

な靴のままですと著作権の保護が受けられませんが、意匠権の保護は受けられるであろうと考えます。アメリカと日本も同じではないかと理解していますが、著作権法というのは機能という部分を排除する一方、意匠法というのは機能は保護しないけれども、機能を排除するものではないというものです。

意匠の場合は商品のカテゴリーが同じでなければいけません、著作権の場合は商品のカテゴリーに関わらず、それを使った、或いはコピーしたということで、権利を侵害したとみなされます。もし、靴の上に図柄或いは写真がある場合、仮想空間のものであっても、著作権の侵害になると思います。著作権は類別の同一或いは類似ということを求めないからです。もし、靴そのものが著作権の保護を受けられるということであれば、この靴は仮想空間においても保護されると考えます。

(d) 反不正競争法

当初、中国の反不正競争法には混同条項があり、それは未登録商標を保護するためのものでした。その後、商標法が未登録商標も保護するという内容に改正され、反不正競争法は更に保護の範囲というのを変え、商号や、一定の影響のある名称といったものを保護の対象とし、保護範囲が拡大しました。中国の知財法は、この点においてはヨーロッパ、アメリカ、日本と大きな違いはないと思います。そもそも中国の知財法はこういった国々から学んできたからであり、中国だけ特別なところというのは殊更ないと思います。反不正競争法も商標法も混同を防止する規定があることを踏まえると、仮想空間においても商標法と同じ考え方だと思います。資料にも記載されているように、商標法においても、反不正競争法においても現実空間から仮想空間へと効力を及ぼせることは、中国法においても成立すると思います。

未登録の商標は保護しないというのは昔の話でありまして、実際は商標法と反不正競争法と両方を主張することが多いです。中国におきましては、商標法或いは著作権法で訴えをするとき、反不正競争法と絡めることが大変多くなっています。

形態模倣について、もし靴に意匠権がなく、著作権の保護も受けないということであれば、パブリックのものなので、誰しも使うことができる対象になるわけですが、反不正競争法ですと、一定の影響のあるものとの混同を防止するということで、他社と関連する製品であると誤認させることを防止する原則規定のようなものがあります。

(e) 専利法

日本やヨーロッパと似ていると思います。技術性をかなり強調しておりまして、自然界に存在する物理的な法則で発明を創造するというものが保護の対象となります。一方、仮想空間になるとどうなるかということですが、そこには物理的な法則というのはなくて、人為的な設計となるわけです。仮想空間においては原則的に発明の創造は成立しないと考えます。知財法の立法趣旨というのは社会の生産力や技術力を高めることに寄与するという目的があるわけです。必要であれば、立法という手段を講ずることは可能ではないかと思っています。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

今は紛争などのようなトラブルが多いのは仮想空間と関連するゲームの世界になります。全般的にみるならば、既存の中国の知財法の枠組みでほぼ解決は可能であると思います。今のところは、仮想空間や NFT に特化した法律を直ぐに作る必要はないのが現実だと思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

新しい法律を作る必要はないと言いましたけれども、今の法律で十分ということではありませんので、今後、法律の改正は必要になると思います。例えば、専利法での部分意匠なども新しく加えられましたが、技術の進歩から比べますと、法律の規定内容は技術に立ち遅れていると思います。保護範囲の拡大について、社会の一般の人達と知財権の使用のバランスをどう考えるかが重要であると思います。権利者の権限が大きくなればなるほど、使う側からしてみれば、使い勝手が悪くなる可能性があるからです。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) 意匠（専利法）

資料の解釈例に記載されているように意匠権による仮想の椅子の保護は難しいという考え方に同意します。この椅子を動画で動かせるようなものにしたとしても、GUIではないので、意匠権としては認められないと思います。

(b) 商標法

中国の商標法の実務ですと、裁判所が色々判断するにあたって、商品の分類が何類になるかということはとても重要でありますけれども、これが全てではないというところがポイントになると思います。仮想の椅子はソフトウェアなのか、椅子なのか、商標としてはソフトウェアの商標なのか、椅子の商標なのかということで、クライアントに提案するならば、両方を登録しておくことを勧めます。この問題について中国法の枠組みの中では仮想空間の椅子が必ず第 9 類とみなされるかどうかというのは何とも言えないところだと思います。

事例 2-B の場合、仮想空間の商標を実際に使っているとみなされるかということがあやふやな問題になってしまうと思います。仮想空間から現実空間に移ってきたという事例において侵害かどうかというのは、混同とか誤認があるかということを見なければいけません。中国でこのような判例があるかどうかは私も承知しておりません。

(c) 著作権法

—

(d) 反不正競争法

仮想空間において反不正競争法を適用することは可能であると思います。反不正競争法を巡る色々な訴えがあり、サイバー空間で行われているものがたくさん出ているので、仮想空間においても適用されると思います。

(e) 専利法

—

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

今は紛争などのトラブルが多いのは仮想空間と関連するゲームの世界になります。全般的にみるならば、既存の中国の知財法の枠組みでほぼ解決は可能であると思いま

す。今のところは、仮想空間や NFT に特化した法律を直ぐに作る必要はないのが現実と思います。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について
仮想事例 1 のときと同様の考え。

(3) 貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の状況や内容について
今の主流の考えとしましては仮想空間或いは NFT について何か新しい法律を作る必要はないということです。ただ、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と思います。

最近、プラットフォーマーに関しての規定というのは変わってきています。著作権関係ですと、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方法があります。新しい産業について単独で立法する必要性はなく、個別の事例に基づいて、裁判所が模索をしながら対応することではないかと思います。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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

今の法律でセーフハーバーのルールを適用するならば、責任はないことになります。ただ、仮想空間でのプラットフォームでの議論によりますと、セーフハーバーというルールをここに適応して良いのかどうかということ自体が議論になると思います。

②プラットフォーマーの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

—

③プラットフォーマーの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

著作権はかなりグローバルに適用がされますけれども、商標と専利は地域性があります。オフラインであれば判断しやすいと思いますが、仮想空間で知財権が及ぶ地域性をどのように確定すれば良いかということは、中国においてノーアイデアという状況です。国際的な争奪戦ではないですけど、各裁判所が管轄権を得たいと思っていますと考えます。自分にとって有利な裁判所で極力やりたいと思っている当事者も多いです。仮想空間の価値が高いということになりますと、当事者が自分たちに有利な裁判所に管轄してもらうようにしのぎを削るということになるかもしれません。

②課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

10. 韓国有識者

【仮想空間における知的財産権の保護の状況や課題、ニーズについて】

(1) 仮想事例 1

① 知的財産の保護の状況について

(a) デザイン保護法

2021 年 10 月にデザイン保護法の中に画像デザインという概念が新たに追加されました。デザイン保護法の第 2 条 1 号のところに画像デザインという定義が新たに設けられまして、物品の中には画像を含むという文言になっています。現実空間のデザインが仮想空間などに使用された場合、それが画像デザインにあたるかが問題になりますが、仮想空間の中で画像デザインが適用されないのが有識者の間での一般論になっています。現在、韓国におきましては、デザイン保護法の下では現実空間のデザインが仮想空間などに使用される際に保護されない可能性が高いと考えます。

(b) 商標法

現実空間の商品と仮想空間の商品について、現在は、同一ではなく、非類似であると解釈しています。韓国で作られました商標審査基準というものがあります。この中におきましては、仮想空間の商品は現実空間の既定商品として商標登録を許容できるようになっています。仮想空間の商品として登録する場合の区分ですけれども、第 9 類または第 35 類または第 41 類という区分で登録することができます。仮想空間の商品は韓国の法律上の商標法を適用できるようになっています。アメリカの場合、ダウンロードできる仮想空間の商品、またはオンライン上の商品のようなものは指定商品・指定サービスとして登録できます。韓国もアメリカと同じような方向性で進んでいくと予想しています。

(c) 著作権法

韓国で仮想空間の中で侵害され得るものとしては、著作物とパブリシティ権の 2 つになると思います。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いますが、現実空間で販売されている靴のデザインについて、現実空間でも著作権として認められるためには応用美術著作物としての独自性というものが認められなければなりません。そういった独自性が認められない限り、保護の対象にはなりません。現実空間の「靴」の独自性を認めることは一般的には難しいと思います。靴の例ではなく、仮想空間で侵害対象となる著作物としましてはゴルフ場の設計図があるという有識者の見解があります。

応用美術著作物の中に盛り込まれている物品と分離することができる独自性というものを認める基準に基づいて、仮想空間の靴についても現実空間の靴と同じように判断するという見解です。現実空間の靴が応用美術著作物として認められた場合には、独自性が認められ、応用美術著作物として認められているということになりますが、それが仮想空間で使用された場合は、三次元のものが二次元になりますので、独自性というものが同じく認められるのかは疑問です。例えば、現実空間で応用美術著作物として椅子が認められ、それがオンライン上で使用された場合、現実空間では三次元の独自性というものが認められ、それが登録されているところ、オンライン上では二次元のものになってしまいます。よって、デザインとしてはコピーしたかもしれないが、靴が持っている独自性というものが仮想空間上で具現されているのかということで、少し難しい、疑問視せざるを得ないと思います。グーグルを使用して仮想空間上

の靴を使用した場合、立体的に使用するということで認められる余地があるかもしれませんが、果たして現実空間の物品のデザインが著作権法上の複製ということで、仮想空間の方にもそれが適用できるかということに疑問の余地があると思います。

パブリシティ権については、もちろん靴などは適用されず、人を前提にするものがありますので、名前、肖像、音声などといった特定人物を表すことができるものが対象になります。よって、人物ではないものに対しましてはパブリシティ権というものは認められませんので、靴は対象になりません。韓国ではアバターなどをエレクトロニックヒューマンというふうにいつていますけれども、こちらも対象になれません。

(d) 不正競争防止法

現実空間で販売されている商品の商標が仮想空間で使用された場合、不正競争防止法の第2条1号(カ)(ナ)における消費主体混同行為または営業主体混同行為にあたる可能性があります。韓国の不正競争防止法の第2条1号(カ)(ナ)について、韓国の裁判所では、消費者に対して混同をもたらす得る可能性がある場合、その要件を非常に広く解釈して採用しています。お互いが似ているA商品とB商品をパッと見ただけで混同するというケースだけではなく、他の会社をサポートしていたり、または他の会社が使用することを黙認したり、または他の会社が使用することを許諾するといったことまで、混同させる範囲として広く考えて解釈しています。例えば、現実空間で販売されている商品がそのまま仮想空間で販売されている場合、消費者としては現実空間で販売している会社が仮想空間でも販売していると混同する、または仮想空間で販売している会社名が異なるものの、現実空間で販売している会社は仮想空間では社名を変えて販売しているかもしれないという誤解を消費者に与え得る、または完全に一定の関係があるかもしれないという混同を消費者に与えるといったことまで、すべて範疇の中に入れて解釈するものと考えられます。しかし、韓国ではこういった判例というものはまだありません。

第2条1号(タ)におきましては商品の商標が希釈される可能性があるということも規定されており、現実空間で販売されている商品の商標が仮想空間で乱暴に使われた場合、商標が希釈される可能性があると考えられます。

他人が投資をし、努力をすることにより得られた成果を競争秩序に反して自分の利益を得るための営業活動などに使用し、経済的な利益を得た場合、侵害にあたるということが立法されています。現実空間で販売されている商品が仮想空間で販売された場合、2条1号(ヌ)も抵触する可能性が高いと思います。つまり、2条1号(ヌ)の場合では投資をすること、または努力をしたことにより得られた成果ということで、非常に包括的な規定になっています。今申し上げた事例は韓国の不正競争防止法の中におきましては2条1号(カ)から(ヌ)まで全て抵触する可能性が高いと理解しています。

形態の模倣について、不正競争防止法の場合ではヒョウシを保護することが大前提になります。今申し上げましたヒョウシというものは代表的なものとしては商標になり、このヒョウシを使用することにより、仮想空間であれ現実空間であれ、消費者に対して混同をもたらす可能性があるのかということが鍵となります。韓国の裁判所におきましては、広義の混同概念を採用していますので、これは不正競争防止法に抵触する可能性はあると思いますが、まだ韓国にはこういったケースは実在していません。2条1号(リ)につきまして、まだ韓国では議論されていません。現実空間のみでの適用ケースというものもありますが、これが仮想空間で適用できるかどうかには確信が持てません。

(e) 特許法

仮想空間で特許権が侵害されるというケースにつきましては、まだ議論されていませんが、ご存知のように特許権が存在しているとしても、それが仮想空間で利用されたからといって特許権という権利が実施されているかというのが議論の的になると思います。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

韓国には知財権の保護を強化しようとする傾向があり、最近では 2022 年 10 月になりますが、AI のデータ保護が立法化されました。日本と同じように不正競争防止法の中にも入っているのですが、韓国では特別法も設けまして、データ保護を過度に強化している傾向があると思います。著作権法上でデータベースを保護し、パブリシティ権も著作権法と不正競争防止法の中に入りますので、過剰な形で保護する傾向です。仮想空間であれ、現実空間であれ、創作権利者の権利とそれを利用する利用者の権利のバランスをとらないといけないと思っています。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

韓国では権利のみが先走って強化されている傾向ですが、すでに立法化されていますので、その権利を弱くすることは難しいと思います。しかし、その件に対して、例外規定を設ける必要があるのではないかと思います。商標法又は不正競争防止法は商品又はヒョウシの正当な利用を保障するものであり、こういったものが保障されてこそ、利用者の権利も認められるので、利用者の権利とそれを創作した権利者の権利それぞれのバランスが必要であると思います。

特にメタバースにおきましては、利用者の権利の保障が求められると思います。メタバースなどの仮想空間というものは、既存の UGC または既存のインターネットが拡張している空間であると理解していますが、メタバースは既存のインターネットよりは双方向の関係ができるといった違いがあるため、利用者が仮想空間で、より多く活動できることも意味していると思います。よって、創作権利者の権利を保護する必要はもちろんありますが、利用者の日常の活動まで全て制限してしまうことで、メタバース上での活動自体が萎縮してしまう可能性があるため、一定程度、創作権利を保護する必要性はありますが、ユーザの活動領域は保障する必要があると思います。

(2) 仮想事例 2-A、仮想事例 2-B

①知的財産の保護の状況について

(a) デザイン保護法

—

(b) 商標法

仮想商品審査指針において第 9 類で商品を登録する際には、仮想アパレル、仮想帽子などの形で登録することができます。しかし、仮想アパレルと仮想帽子というものは類似した商品ではないという形で取り扱われます。仮想空間で販売され、商標登録ができるものとしましてはダウンロードできる画像ファイル、コンピュータープログラム、または仮想商品として仮想アパレル、仮想帽子、仮想靴という形で登録することができます。第 9 類で登録をしますが、同じ類でも同じ商品として推定することができないというように韓国の法律では規定していますので、個別に確認する必要があります。

りますが、ダウンロードできる画像、プログラム、仮想商品それぞれは類似していないことは確実であると思います。

最近、公衆に周知される商標、または著名な商標である場合、現実空間と仮想空間の商品として両方で混同とみなされる可能性があるといった解釈が出ています。現実空間の椅子と仮想空間の椅子は、商品として類似していない非類似の商品でありますので、仮想空間で同じ椅子を商標として登録することは可能です。つまり、非類似商品として取り扱われますが、現実空間で使われている商標自体が公衆に対して著名または周知されている場合、消費者に対して混同をもたらす可能性がありますので、仮想空間での商標権というものが使用不可になる可能性もあります。

韓国特許庁におきましては、2022 年 7 月 14 日から仮想商品審査規定という審査基準が新たに施行され、仮想商品は第 9 類として登録することができます。これはダウンロードができるイメージファイルになりますけれども、仮想空間上のアパレルなどがそれにあたります。また、こういった情報が記録されているコンピュータープログラムも登録することができるようになります。

(c) 著作権法

これは著作権の中で応用美術著作物の範疇に入ると思います。これが仮想空間で販売された場合、著作権の侵害になるかという問題ですけれども、この応用美術著作物の中に盛り込まれている物品と分離することができる独自性というものが認められなければなりません。ただし、仮想空間においての独自性というものがあるのかということになりますので、仮想空間の中で販売されている椅子は応用美術著作物としての独自性を認めることは難しいと思います。

(d) 不正競争防止法

仮想事例 2-A、2-B における行為について、不正競争防止法に抵触する可能性は非常に高いです。公衆に周知され、または著名な商標が現実空間と仮想空間で両方使用された場合、消費者に混同をもたらす可能性があるという広義の概念を不正競争防止法上では採用していますので、抵触すると考えます。現実空間で販売している会社と仮想空間で販売する会社がそれぞれ違ったとしても、消費者としてはこの二社が同じ会社であると考えた狭義の混同というものもあると思いますし、A 社が B 社に対して利用することを許諾したかもしれないといった広義の混同というものをもたらし得ると思います。

(e) 特許法

オンライン上の空間で発明された物品が同じオンライン上の空間で使用された場合、特許権の侵害にあたる可能性もあると思います。

②知的財産の保護に関するビジネス上の課題、及び望ましい解決手段について

仮想事例 1 のときと同様の考え。

③仮に保護範囲を拡大する場合の、ビジネス上の影響や課題等について

仮想事例 1 のときと同様の考え。

(3) 貴国における法改正又はガイドライン制定等に向けた議論の状況や内容について

メタバース、AI に関しては、商標法や不正競争防止法ではなく、著作権法上の問題になることが多いと思います。例えば、侵害されているか、メタバースのプラットフォームで著作物が作成された場合には、誰がその権利を持つかなど、約款上で決定されると思いますが、まだ不確定なところが多いと思います。しかし、韓国政府、著作権委員会、韓国特許庁におきましては、それに関するガイドラインなどの作成には至っていないと思います。今の状況では既存のインターネットに関連する立法化のみでございします。現実の事情として、仮想空間における侵害ケースというものも多くありませんので、韓国でそれに関するガイドライン作成の動きも、まだ見られていません。

仮想空間上における物品の取引にはその物品を支払うための NFT が発行されています。NFT というものは仮想空間、メタバースを経済的に支える手段になっていますので、仮想空間と NFT との関係が非常に密であるといえます。NFT につきましては技術的な分析が必要であり、韓国の著作権委員会で NFT の分析報告書を最近出しています。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ます。

【仮想空間における知的財産権に関するその他の課題について】

(1) 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ムの責任について

プラットフォームの責任はあると思います。プラットフォーム自体が侵害をしなくても利用者又はその加入者が活動している中で、著作権を侵害するというケースが一般的であると思います。

②プラットフォームの責任が生じると考える場合、その法的根拠について

利用者の侵害に対して、プラットフォームがどういう責任をとるかということで、2つあると思います。一点目は、著作権法上のプラットフォームの責任です。オンラインでサービスを提供している OSP (Online Service Platformer) は一定要件を満たした場合には免責される可能性があります、この要件を満たしていない場合にはプラットフォームが OSP として責任を問われるということになります。Notice and take down というようにプラットフォーム上に乗っている著作権法を侵害している著作物を削除するように要求することができます。また、韓国の文化省の大臣がサーバ上に存在している著作物を削除するように要求したり、これ以上侵害しないように警告したり、又は侵害を繰り返した場合には六ヶ月間そのプラットフォームを運用することを停止する命令を下すことで、プラットフォームの責任が認められることになります。

二点目としましては、判例上で認められる責任というものがあります。プラットフォーム上で利用者が他人の権利を侵害した場合、プラットフォームとしてはサーバ上、又はネットワーク上で利用者が他人の権利を侵害しないように注意をするといった義務を負っているということになります。そういった注意義務を怠った場合、侵害を幫助した責任があるということになります。韓国の裁判所の立場としましては、プラットフォームが OSP としてプラットフォーム上で著作権の侵害をしないように注意を喚起するといった義務を怠っているということで幫助責任があるといった判決を下したことがあります。利用者が直接責任者になり、プラットフォームも併せてその共同違法責任者、共同正犯責任者ということで、韓国の法律上、責任が問われるといった動きもあります。このように、韓国の裁判所としましてはプラットフォームも侵

害の幫助責任があるということで、成文法と同じようにそれを裁くといった動きがあります。

③プラットフォームの責任が生じないと考える場合、その理由について

—

(2) 越境取引における法の適用について

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に、どの国の法律を適用して処理すべきかについて

—

②課題がある場合に、望ましい解決手段について

—

禁 無 断 転 載

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

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

電話 03-5281-5671

FAX 03-5281-5676

URL <https://www.iip.or.jp>

E-mail iip-support@fdn-ip.or.jp