

韓国におけるメタバースと商標

2022年12月5日

韓国 弁護士 金 元

韓国 弁理士 柳昌吾

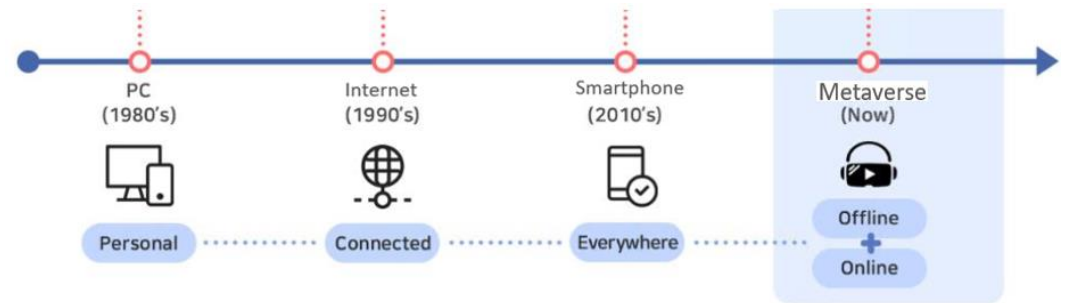
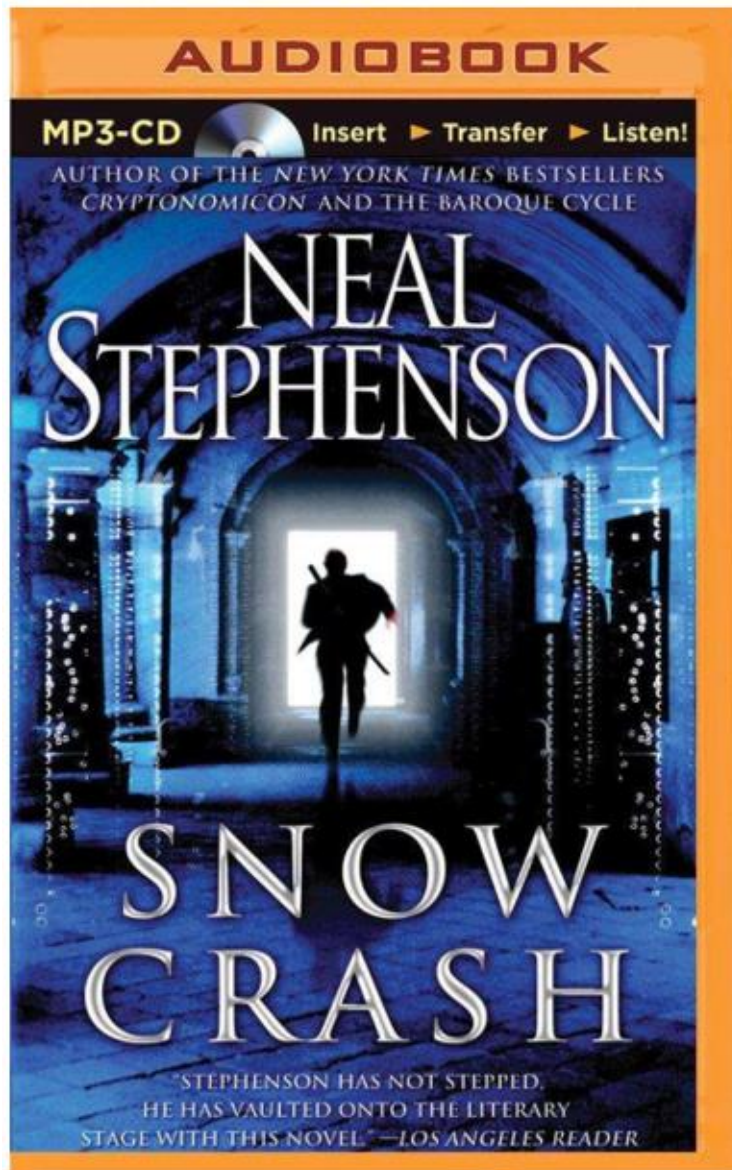
目次

- I. 韓国のメタバース市場の現状
- II. メタバースと商標
- III. メタバースと意匠
- IV. メタバース, NFT関連紛争事例
- V. グラフィックイメージの類似性参考事例
- VI. プラットフォーム事業者の責任

I . 韓国のメタバース市場の現状

メタバースの世界

KIM & CHANG



メタバース(metaverse)

仮想、抽象、超越の意味を持つ**META** + 世界を意味する**UNIVERSE**が
合わさった言葉

メタバースの概念

- 広い概念ではあらゆる仮想現実のことを指す。
ゲームの中の世界、SNSの中の世界等も含む。
- 仮想の空間を活用する各種技術/プラットフォーム等に意味を拡張し続けている。
- 商取引、娯楽、ゲームなど様々なサービスは互いに連結、互換している。
- 現実と仮想空間の境界線が薄れ、互いに影響を及ぼし混在している。



メタバースの特徴

モバイルデバイスとネットワーク技術の発展で、人々がいつでもどこでも仮想世界にアクセスして他の人々と交流が可能

- 現実の時・空間を越えた「もう一つの生態系」

既存の「サイバー空間」とは異なり、利用者が仮想世界で現実と同一に社会・経済・文化活動を行えるプラットフォーム

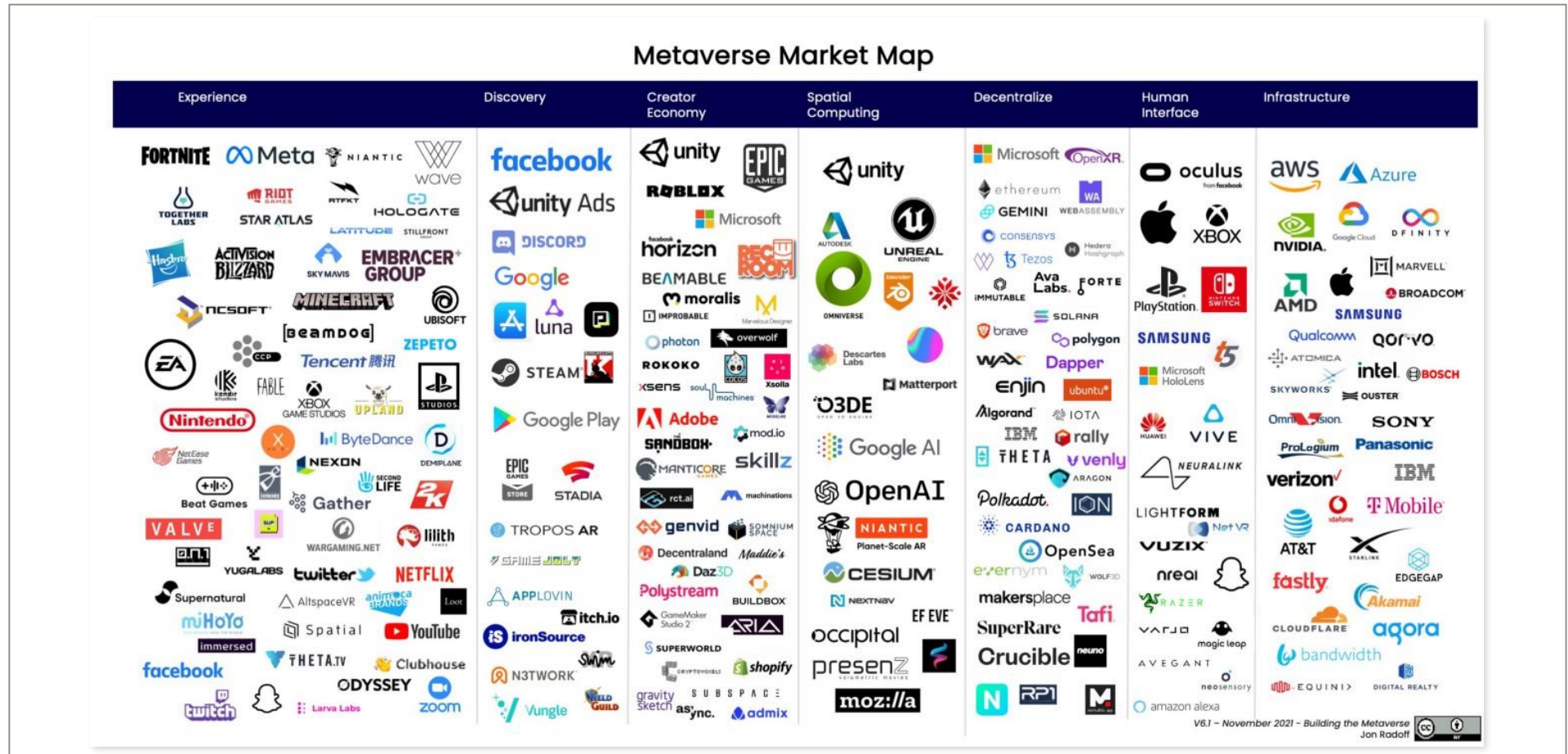
- 自身のアバターを通じて他の利用者と相互作用を行えるだけでなく、自ら創作したコンテンツまたは既存のコンテンツを利用・流通させるなど、経済活動を営むことも可能

現実世界と異なり、物理法則の限界に制約を受けない

- メタバースの中での経済・社会活動は現実世界と酷似した形態を帯びて展開するが、現実世界の限界に制約を受けない

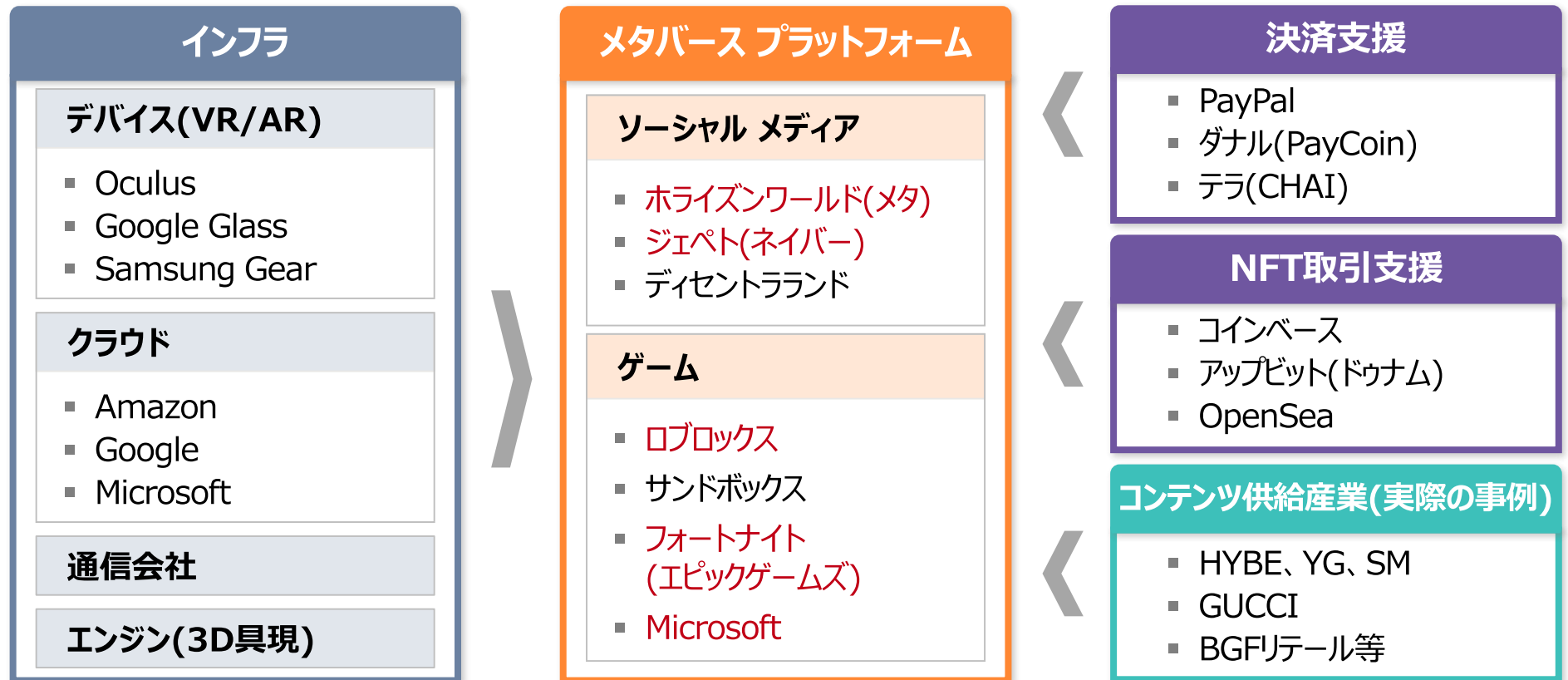
メタバース関連の産業構造

KIM & CHANG



Source : Jon Radoff (<https://medium.com/building-the-metaverse/market-map-of-the-metaverse-8ae0cde89696>)

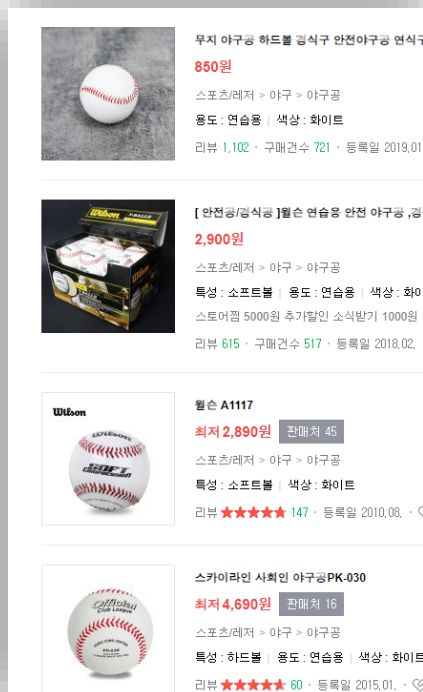
メタバース関連の産業構造



NFT (Non-Fungible Token)

NFT (Non-Fungible Token) 技術の動向

- 従来、無制限的な複製が可能なデジタル資産に対して固有性(Uniqueness)を付与する装置



NFT関連の産業構造



メタバー스는新世界(アメリカ大陸の発見に比喻)

- メタバー스는、4次産業革命等で論議する他の 이슈とは次元が異なる 이슈である
- 메타버스内におけるリーガル 이슈をどのようにdefineし、解決するかは現実世界とは別途の新たな 이슈
- IP 이슈だけでなく、所有權の歸属など民事、刑事 이슈もある
- 例えば、商品の「譲渡」行為は、所有權乃至占有權の移轉と通常定義される→ 메타버스内の所有權または占有權をどのようにdefineするかが先決問題
- 韓国特許庁の仮想商品に関するガイドライン制定など可能な法と制度の改善が必要

メタバースのリーガル 이슈に関する韓国論文

- メタバースの法的 이슈に関する考察(電子商取引法、刑事法、IP)
- 現在及び未来のメタバース上の一身専属的価値の侵害に対する刑法的対応
- メタバース内で生成された営業秘密の法的問題
- メタバース内の産業機密流出への対応のための政策及び制度に関する研究
- メタバース内の財産的法益侵害に対する刑事実体法的対応の限界と提言
- メタバース内の犯罪発生類型と拡張性に関する研究
- メタバース空間における性暴行犯罪と刑事法の規制に関する研究
- メタバース空間における商取引に対する法的規律
- メタバースと金融法
- メタバース時代の仮想資産に対する債権取り立てと強制(回生法)
- メタバース時代、NFTアイテムの導入によるゲーム産業法の争点及び政策的考慮事項に関する研究執行案

デジタルニューディール 2.0超連結新産業育成

メタバース新産業 先導戦略 2022. 1. 20. 関係部署合同

推進体系および日程

(推進体系)政府・民間が参加する「メタバース政策協議会」運営

- (構成)科学技術情報通信部長官(委員長)、企画財政部・教育部・行政安全部・文化体育観光部・産業部・国土部・中小ベンチャー企業部、放送通信委員会・公正委・金融委・個人情報委など関係部署次官級、関連企業、民間専門家
- (機能)部署別核心課題推進状況点検および細部実行計画議論、多部処協業課題発掘、規制改善など民間要求課題検討

課題名	推進日程	所管部処
[戦略1]世界的水準のメタバースプラットフォームに挑戦します。		
1-1. メタバースプラットフォーム生態系活性化		
①先導型メタバースプラットフォーム発掘・支援	'22～	汎政府
②メタバース韓流コンテンツ製作支援	'22～	文化体育観光部
…《中略》…		
②メタバース時代法制度整備	'22～	汎政府(科学技術情報通信部、文化体育観光部、個人情報委など)
…《中略》…		
4-2. メタバース共同体価値実現		
①市民参加型社会革新支援	'22～	科学技術情報通信部
②デジタル包容社会の実現後押し	'22～	科学技術情報通信部、教育部、放送通信委員会
'22年推進課題総予算		5,560億ウォン (ファンド造成予算除外)

韓国のメタバース市場の現状

- 科学技術情報通信部、文化体育観光部 来年のメタバース関連事業策定予算1,603億ウォンで
本年比24.8%増加

メタバースの最新 이슈-UPDATE

メタバースプラットフォーム NAVERゼペット累積加入者2億4,000万人

フェイスブック、社名「メタ」に変更。VR, AR関連店舗オープン検討

メタバースの恩恵でNVIDIA株が急騰

ソフトバンク孫正義、メタバースプラットフォームコイン「サンドボックス」に1,200億投資、「ゼペット」には2,000億投資

新韓銀行、農協銀行メタバース営業店準備

チョロクペム(chorokbaem)カンパニー、サイワールド投資、メタバースNFT事業共同展開

ジニミュージック、メタバース音楽事業計画

イ・ジェヨン、ホン・ラヒ、陝川(ハプチョン)の海印寺(ヘインサ)に「デジタル般若心経」贈呈、リウム美術館はメタバース館の開館準備中

マイクロソフト、メタバース映像会議Teams計画

アフリカTV、メタバースプラットフォーム「プリブックス」年内発売予定

清潭ラーニング、12月メタバースオンライン教育サービス バウンシー発表予定

カカオゲームズ、メタバースはネプチューンを通じて(PUPPYRED、mammothシックスなど買収)、NFTはフレンズゲームズ(WAY2BIT合併)を通じて

アップル、ARグラス来年公開予定

ネットマーブル、メタバースエンタテインメント設立、来年NFTブロックチェーンゲームラインナップ公開

Com2uS(ゲーム、メタバース)、GAMEVIL(ゲーム、NFT)、Coinone(取引所)、wswg(コンテンツ)+海外多数(サンドボックスなど)

pearlabyss、メタバースゲーム「トッケビ」23年初め発売予定

vidente、bucketstudio(メタバース)、bithumb(取引所)、チョロクペム(コンテンツ)、WEMADE(NFT、プラットフォーム)

韓国のメタバース市場の現状

■ メタバース関連上場企業

企業名	ジャンル	内容
NAVER	コンテンツ、 エンタメ、プラットフォーム	- 拡張現実(AR)アバターサービスである「ゼット」運営中、3Dアバターを通じて他の利用者と交流、バーチャルリアリティ - 累積加入者2億4,000万人以上、10代の割合80%以上、海外加入者の割合90%
HYBE	エンタメ、プラットフォーム	- メンバーシップ基盤グローバルfandom(ファンの世界)プラットフォーム「Weverse」運営中、ファンはWeverseでアーティストと交流しコンテンツを消費 - BTSなど16組のアーティスト所属、NAVER、YG、ユニバーサルミュージックグループなどと協業中、世界的なアーティスト加入予想
NCSOFT	プラットフォーム	- メンバーシップ基盤グローバルfandomプラットフォーム「universe」運営中、ファンはuniverseでアーティストと交流しコンテンツを消費 - OH MY GIRL、カン・ダニエルなど14組のアーティスト所属、Weverseに次いで2位のfandomプラットフォーム
SM	エンタメ、プラットフォーム	- メタバース世界観アイドル「aespa」が活動中、アバターメンバーが存在し、アバターメンバーも多様なコンテンツとプロモーション活動 - 今後オフラインメンバーとアバターメンバー間のコラボレーションなどで活動範囲拡張計画
SKT	コンテンツ、技術	- 拡張現実、バーチャルリアリティなど混合現実事業の強化に努めている。メタバースプラットフォーム「ジャンプ バーチャルミートアップ」運営。実際の集まりのような現場感を提供 - 順天郷(スンチョンハン)大学の新生入学式を「ジャンプ バーチャルミートアップ」を通じて実現。現実と仮想を行き来する集まりと交流が可能になるよう積極支援およびグローバル市場進出を計画
KT	コンテンツ、技術	- 同社を筆頭ICT企業らとメタバースワンチームを構成、定期的な交流により国内メタバース技術の発展およびサービス拡大 - ホームショッピング3社のチャネルで放送している商品をスマートフォンとTV画面に3Dコンテンツで実現したARショールームをローンチ
LGU+	コンテンツ、技術	5G拡張現実グラス「U+リアルグラス」を発売 - AR・VRコンテンツ製作。需給と有線無線複合技術開発に5年間で2兆6,000億ウォン投資執行計画 - 世界初の5Gコンテンツ連合体「XRアライアンス」議長社
CJ ENM	コンテンツ、プラットフォーム	「DIA TV」を活用してコンテンツ製作、仮想インフルエンサー育成事業に投資 - XRコンテンツ製作者Anipenなどと業務契約しバーチャルリアリティキッズコンテンツ製作予定 - K-conなど音楽およびコンサートでも仮想現実を適用してグローバルコンサートなど進行可能
wswgstudios	VFX	- メタバースコンテンツ製作のためのバリューチェーン構築努力中 - 子会社「NP」を通じたバーチャル&ニューメディア製作力強化、「GozknockEnt」買収を通じた源泉IP確保、AR専門企業「seerslab」の持分投資などで親会社CG・VFXの能力とのシナジー期待
GIANTSTEP	VFX	- VFXをパターンに実感型映像コンテンツ製作力、XRコンテンツおよびバーチャルキャラクター事業進行速度を加速させる見通し - NAVERが持分投資をし、NAVER NOWを通してXRコンサート、IU(アイユー)XRファンミーティング進行など、ガールズグループ aespaアバター製作にも参加
dexter	VFX	- アジア最上位圏VFX企業、多様なAR・VRコンテンツ製作レファレンス保有。<神と共に>シリーズ、<白頭山>、<アスダル年代記>、<スペース・スウィーパーズ>などが代表 <ユミの細帯たち>ソーシャルVR TOON発売計画。Robloxと類似のプラットフォーム。この他にもVRゲームの神と共にVR脱出ゲームなど発売予定
alchera	AI顔認識技術	- 人工知能映像認識ソリューション企業。NAVER子会社「SNOW」が最大株主。SNOWでAI顔認識技術提供。顔認識において認められる技術力保有 - SNOWとJVで「プレイスエイ」設立。身体の素早い動きまでリアルタイムで仮想環境に複製するリアルタイム全身認識技術。SNOWに3D顔分析技術供給

韓国のメタバース市場の現状

■ メタバース関連非上場企業

企業名	ジャンル	内容
ミラージュソフト	VRゲーム	- 韓国の釣り名所と在来魚を具現したVR釣りゲーム「リアルVRフィッシング」運営。Oculus Questに2019年9月ローンチ 2020年売上約34億ウォン。前年比4倍増加。フェイスブック Oculus 今年のスポーツフィットネスゲーム受賞。今後アメリカの釣り名所基盤ゲーム発売計画
urbanbase	不動産VR・ARプラットフォーム	- アパート空間を3Dで実現した不動産3D空間データプラットフォーム「urbanbase」運営 2020年利用者YoY 5倍増加。体験できない建築空間を体験し家具を配置してみたいという需要を刺激。エンタテインメント要素を加味した空間プラットフォーム追求
LooxidLabs	VR・ヘルスケア	- VR機器利用者の視線と脳波など生体信号をAIで分析する技術開発。これを通し認知症予防およびリハビリ治療サービス提供 2020年SKテレコム、釜山大病院と5G基盤VR高齢者ケアサービス提供開始。認知症安心センターおよび病院に認知症早期発見ヘルスケア協力モデル構築
Anipen	AR、コンテンツ、プラットフォーム	- AR・XR関連コンテンツおよびプラットフォーム開発企業。独自のAR映像著作技術を通しAR映像コンテンツ製作サービス提供。ラインフレズストア、BTSポップアップストアなどエンベアゾーン(AnibeaR Zone)にAR技術を適用した映像最景キオスク設置 - モバイルゲーム ポロワールドAR累積ダウンロード500万以上。ミニ特攻隊ワールド250万以上。4月27日の85億ブリッジ投資を通しメタバースプラットフォーム開発に邁進
VIRNECT	産業用AR	- 産業に特化したARソリューションで工程エラー減少、生産時間短縮など効率性向上支援 - ARコンテンツ開発のためのツールキット「VIRNEXT Track」発売。既存ソリューション改善
letinar	スマートグラス レン	- 軽量、高画質、低価格ARレンズ開発。ARグラス大衆化の試み 2021年下半年にレンズ、ディスプレイ製品をセットにした評価キット量産計画
韓国バーチャル現実	インテリア	- VRプラットフォーム、建築、インテリア、賃貸・空間管理サービスを提供し企業顧客の効率性向上 3D VR空間設計プラットフォーム「ゴビーハウスVR」を通し個人顧客誘致努力
3Dインタラクティブ	展示会VR、コンテンツ	- VR・ARを通した実感型コンテンツ製作。軍事訓練、展示会などにVRコンテンツ適用 - 国防技術品質院に登録された国防強小ベンチャー企業で高い国防関連能力
AmazeVR	VRコンサート	- VRコンテンツ製作専門、別途装備を通して8K 3Dコンテンツ製作。アメリカを中心に営業 - VRグラス、振動伝達椅子等を通して未来型コンサート準備

韓国のメタバーズ市場の現状

韓国観光公社、ゼペット漢江公園一日で25万7千人訪問



ゼペット、ロッテワールド「ロタとキャラクター」



現代自動車、メタバーズを活用したマーケティング



ゼペット、YGエンターテインメント「the SameE」



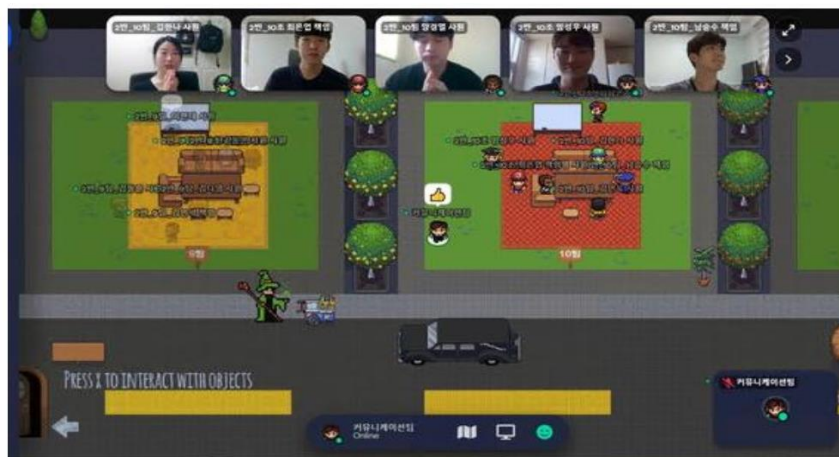
韓国のメタバース市場の現状



青瓦台(大統領府)ユーチューブ



順天郷(スンチョンヒャン)大学メタバース入学式開催
×SKテレコム



LG化学メタバース研修

韓国のメタバース市場の現状

KIM & CHANG

ゼペット×グッチコラボ



- グッチ仮想キャラクター20万ウォンで販売も

ゼペット×CU(コンビニ)「CUゼペット漢江店」



ゼペット×イディアコーヒー



ゼペット×現代デパート



韓国メタバース市場の現状

DGB金融グループ、CEO 6 名グループ経営懸案会議進行



- CEOらの今後のメタバース事業本格施行に備えたMZ世代のメタバース感性体験

ハナカード、「ハナカードワールド」オープン



miraeasset証券、業界初のメタバース支店オープン



- 目下はマーケティング手段、現実と連携された営業的目的ではない(メタ支店で実際の口座開設はできない)
- 大学生サポーター発足等MZ世代の親近感を高めるなどマーケティング手段

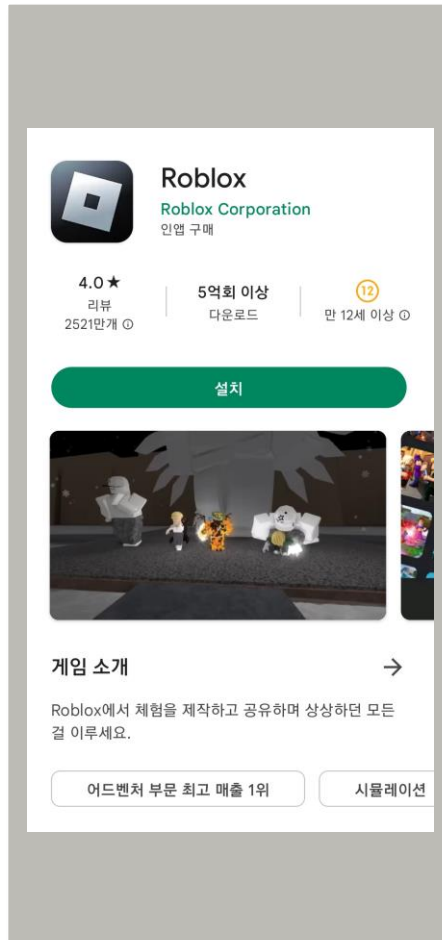
ハナ銀行、新入行員修了式ゼペットで進行



II. メタバースと商標

仮想商品の事例

KIM & CHANG



出所 : Roblox Gucci Town

仮想商品に対する韓国特許庁の新たな審査指針

仮想商品審査処理指針

2022年7月14日付で施行

要旨

- ① 「仮想かばん」のような「仮想〇〇」式の仮想商品名称を認定
- ② 仮想商品に対する新たな類似群コードを新設 (G5207XX)
- ③ 仮想商品に対する類似判断基準を提示
(靴≠仮想靴、仮想ズボンイメージファイル≠仮想ズボン)

指定商品記載方法

新審査指針以前

ダウンロード可能な仮想衣類
(仮想靴)が収録されたプログラム
(ソフトウェア/イメージファイル)

新審査指針施行後

仮想衣類、仮想靴

仮想商品名称の具体的例示

- 「仮想衣類」、「仮想靴」のように「仮想+現実商品名」の形態からなる名称使用可能
- 「仮想商品」という名称自体は包括名称であって使用不可

NO.	区分	指定商品/役務名称の例示	認否
1	9	仮想衣類が記録された仮想世界ゲーム用コンピュータプログラム	認定
2	9	仮想製品すなわちオンライン仮想世界で使用する靴	認定
3	9	ダウンロード可能な仮想衣類	認定
4	35	ダウンロード可能な仮想衣類オンライン小売業	認定
5	35	メタバースを利用した家具販売代行業	認定
6	35	仮想世界における広告代行業	認定
7	41	仮想環境を利用した音楽公演業	認定
8	9	ダウンロード可能な仮想商品	不認定

[韓国特許庁審査指針資料に紹介された例示商品名]

仮想商品の分類および類似群コード

■ 第9類 新たな類似群コード新設 G5207XX

[韓国特許庁説明資料]

区分	商品	類似群コード
9	仮想靴	G520727
9	仮想衣類	G520745, G520743
9	仮想自動車	G520737

EUIPO

具体的に商品名称を限定した場合、仮想商品名称認定

uspto

2009年から仮想商品・役務を指定商品に含み、商品
は9類ソフトウェア、役務は現実役務と同一に商品分類

■ 仮想商品と既存の商品名称が結合された場合、既存の商品名称に準じて商品分類

区分	仮想商品	類似群コード	既存商品
9	仮想衣類が記録された 仮想世界ゲーム用コンピュータプログラム	G390802	仮想世界ゲーム用コンピュータプログラム

■ 仮想環境(メタバース)を利用したサービス提供

→ オンラインまたはインターネットと似て仮想環境を手段とする従来のサービス提供形態であるため、従来の役務と同じくサービス提供目的により分類

区分	仮想環境を利用したサービス	類似群コード	既存役務
35	メタバースを利用した家具販売代行業	S2026	家具販売代行業
35	仮想世界における広告代行業	S0101	広告代行業
41	仮想環境(メタバース)を利用した音楽公演業	S110101	音楽公演業

仮想商品に関連する類似判断基準

類似判断対象	比較商品		類否	備考
仮想商品間	仮想ズボン(G520745)	仮想衣類(G520743/45)	類似	現実商品であるズボンと衣類は類似するため、各仮想商品間も類似と判断
	仮想保護ヘルメット(G520745)	仮想衣類(G520743/45)	非類似	現実商品である保護ヘルメットと衣類は非類似であるため、各仮想商品間も非類似と判断
仮想商品および現実商品間	仮想靴(G520727)	靴(G270101)	非類似	仮想商品および現実商品は非類似と判断
	仮想〇〇イメージファイル(G520101)	仮想〇〇(G5207XX)	非類似	イメージファイル商品と仮想商品は類似群コードが非類似
仮想商品関連プログラム間	仮想商品が記録された仮想世界 ゲーム用 コンピュータプログラム(G390802)	仮想商品が記録された仮想世界コンピュータプログラム(G390802)	非類似	用途により個別的・具体的に類否判断

仮想商品に関連する類似判断基準

ソフトウェアなど商品審査基準の改正

2021年1月1日付

- ソフトウェア単一包括名称で登録可能であったものを廃止
- 用途を表示した具体的なソフトウェア名称のみ登録可能なように改正

登録可能

コンピュータ運営システムソフトウェア
ビデオゲームソフトウェア
音楽作曲用ソフトウェア
ナビゲーション用ソフトウェア
子ども教育用ソフトウェア

登録不可能

記録されたコンピュータソフトウェア
 インターネット接続用ソフトウェア
 スマートフォン用アプリケーションソフトウェア
 企業用コンピュータソフトウェア
 統合ソフトウェアパッケージ

- 既存の"包括名称で登録されたソフトウェア"と改正審査基準により"特定の用途に限定されたソフトウェア"との間の類似判断の場合、原則的には類似と判断し、**ただし用途を中心に具体的・個別的に審査**

仮想商品が記録された仮想世界ゲーム用
コンピュータプログラム

仮想商品が記録された仮想世界
コンピュータプログラム

非類似

[参考：プログラム関連類否判断事例]

審判番号	件外出願商標の指定商品		件外引用商標の指定商品
2012ウオン3350 審判院	生物学的検定、製薬的選別、生物学的/製薬的 検査、電気化学的発光映像および生物学的診断 分野のデータ管理および分析のためのソフトウェア	非類似	オーディオ装備機能のコントロール/モニター用コンピュ ータソフトウェア
2013ウオン5217 審判院	フィットネスと運動技量をモニタリングしトレッキング(追 跡)して向上させまたはゲームに使われるコンピュータ プログラム、ソフトウェア、ゲーム用ディスク	非類似	ボイラー作動モニター用および化学処理剤投入調節 用コンピュータプログラムソフトウェア
2012ダン1582 審判院	粘度測定装置制御および評価用PCハードウェアお よびソフトウェアなど	非類似	船舶運営用コンピュータソフトウェアなど
2017ウオン1412 審判院	自動車に内蔵され自動車と一体で販売されるゲー ム用を除いた自動車テレマティクスコンピュータ用ソ フトウェアなど	非類似	マルチメディアスマートフォン用/無線モバイル装置用/ 携帯用メディアプレーヤー用ダウンロード可能なコン ピュータ応用ソフトウェア
2016ホ3457 特許法院	メール、メッセージング、カレンダー、メモ、交信用 およびその他コンピュータソフトウェアなど	類似	電子通信/通信/ネットワーキング用ハードウェアおよ びソフトウェアのデザイン業など
2016ホ5606 特許法院	コンピュータゲームソフトウェアなど	類似	コンピュータソフトウェア(国土安保と軍事用情報収 集/分析/普及分野である)など

仮想商品商標と関連し日本企業が注意すべきポイント

すでに現実商品に登録されている商標権があっても、対応する「仮想商品」に対する権利行使には制限がある可能性があるとともに、仮想商品に対する第三者の出願も現実商品の先登録に基づいて阻止できなくなる可能性が高い点に留意が必要

さらに「ダウンロード可能なイメージファイル」や「コンピュータソフトウェア」等で指定した仮想商品先出願/登録も新たな類似群コードで指定される仮想商品の出願登録を阻止できない可能性あり

このような権利保護の空白を埋めるためには、早期に、できるだけ多様な「仮想商品」、つまり「ダウンロード可能なイメージファイル」「コンピュータソフトウェア」および新たな類似群コードの仮想商品を指定した新規商標出願で新しく権利を確保しておくことが望ましい

仮想商品に関連する類似判断基準

Q1 仮想商品の属性はイメージファイル？

Q2 イメージファイルである仮想商品相互間で非類似商品と判断するのは妥当？

Q3 仮想商品とコンピュータプログラムは同一類似の商品？

Q4 仮想商品はデータといえる？

Q5 仮想商品と現実商品を非類似とみなすのは妥当？

Q6 「仮想世界用プログラム」と「仮想世界ゲーム用プログラム」を非類似とみなすのが正しい？

- 実際に非類似と言えるかについては議論があり得、既存権利者および出願人の負担増大

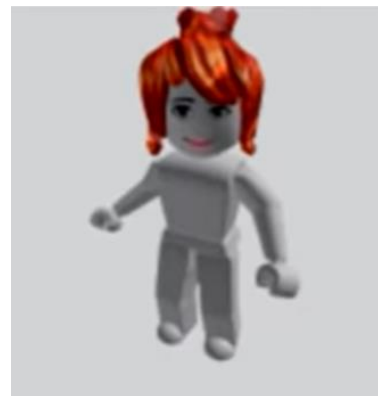
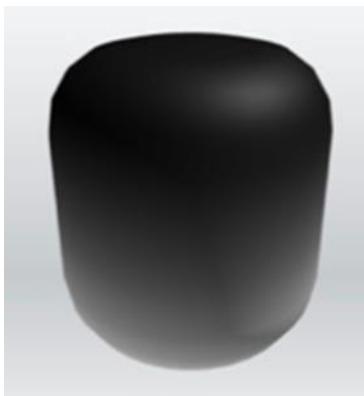
Q7 上記各商品間の補正は可能？

- 一部制限的な場合(仮想商品ソフトウェア-仮想商品など)、審査官個々の判断次第で認められる可能性も

仮想商品に関連する商品の類似判断基準

Q1 仮想商品の属性はイメージファイル？

Roblox 



仮想商品に関連する商品の類似判断基準

Q1 仮想商品の属性はイメージファイル？

- 仮想商品とは、仮想世界においてそれ自体が交換価値を有し、独立した商取引の目的物となる物品およびサービス [商標法上の「商品」は、それ自体が交換価値を有し、独立した商取引の目的物となる物品を意味する(大法院1999年6月25日言渡98フ58判決等)。]
- メタバースプラットフォーム(アメリカ Roblox、韓国 ゼペットなど)内のアイテム(UGC)の基本的な属性はコンピュータプログラムで生成されたデジタルイメージ(グラフィック)ファイルといえる
- 主に使用されるソフトウェア
 - Unity (ユニティ) 代表的なゲーム製作ツール (<https://unity.com/ja>) 
 - Blender (ブレンダー) 代表的な無料モデリングツール (<https://www.blender.org/>) 
- PNG GIF JPG(JPEG) BMP TIF(F) PSD など
- BLEND 3DS FBX SKP 3DM LXD [参考 : 3DS, DWG, DWF, IGES, 3DM → 韓国デザイン出願時に認められる3次元モデリング(Modeling)ファイル形式]
- 技術的な面を見ると「仮想商品」(G5207XX) = 「イメージファイル」(G520101)ともいえる
- それにもかかわらず、既存商品の「仮想商品関連イメージファイル」と「仮想商品」とを非類似とみなすのは妥当であるかに対する批判的な見解 V. メタバースというもう一つの世界では媒体であるイメージファイルを超えた別個の財貨とみるのが取引実情に合致するという見解



仮想商品に関連する商品の類似判断基準

Q2 イメージファイルである仮想商品相互間で非類似商品と判断するのは妥当？

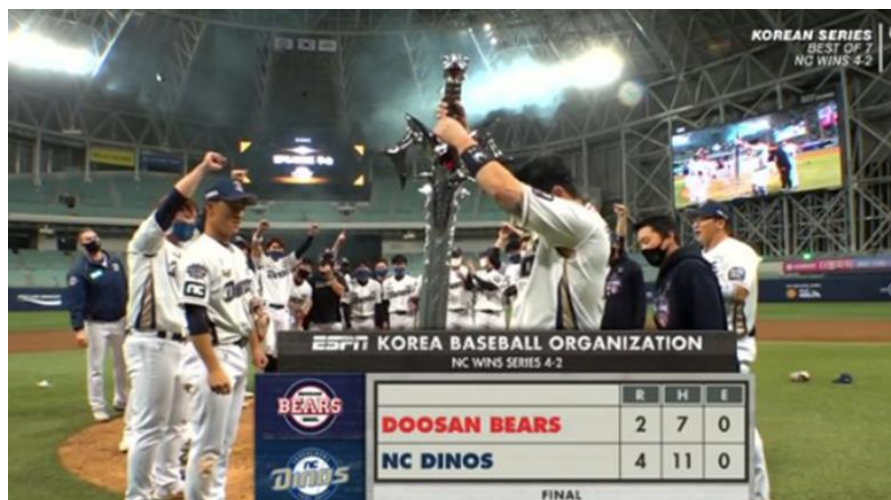
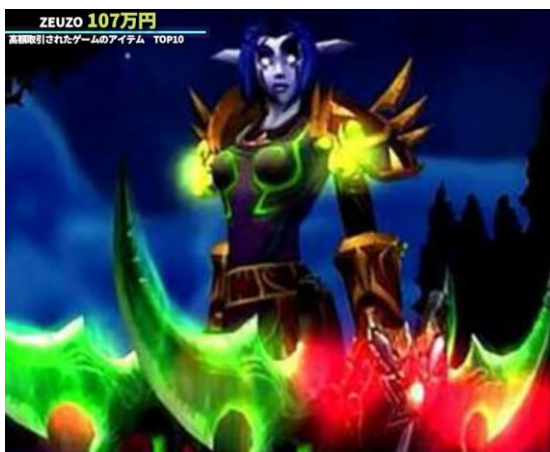
- 仮想商品は具体的な商品が何であれ、すべて類似とみなすべきであるという見解
- 現実と仮想現実という次元を分けて考えれば、仮想バッグと仮想食品とを類似と認識する取引関係者や需要者はいないはずであり、区別して製作・販売・購買および流通・使用がなされるとみなさなければならないという見解
- 仮想商品をすべて類似と捉える場合、特定人の先登録権利の商品類似範囲が広くなり、後出願人の商標選択の範囲が狭くなる、少数による商標独占の弊害が発生する可能性があるという現実的な問題も考慮して、現実商品と同じ類否判断基準を仮想商品間にも適用する(すなわち別個の類似群コードを付与する)という見解(韓国特許庁)
- プログラムに対する類似判断基準を用途別に限定して非類似と判断するようにした韓国改正審査基準の立場も参考

仮想商品に関連する商品の類似判断基準

Q3 仮想商品とコンピュータプログラムは同一類似の商品？

- 「コンピュータプログラム著作物」とは、特定の結果を得るために、コンピュータ等情報処理能力を有する装置内において直接または間接に使用される一連の指示・命令で表現された創作物をいう(韓国著作権法2条16号)
- 韓国特許法 → コンピュータプログラム発明と関連する明示的な規定はないものの、審査基準によって記録媒体形態と認定。ソフトウェアによる情報処理がハードウェアを通じて具体的に具現されれば発明と認められ、媒体に保存されたコンピュータプログラム請求項を認定
- 日本特許法 → この法律で「プログラム等」とは、プログラム（電子計算機に対する指令であつて、一の結果を得ることができるよう組み合わせられたものをいう。以下この項において同じ。）その他電子計算機による処理の用に供する情報であつてプログラムに準ずるものをいう。(同法2条4項)
- コンピュータプログラム(G390802)により作られたものが仮想商品(G5207XX)であるので、同一・類似とみなすことは難しいと思われる
- 既存商品の「仮想商品ソフトウェア・イメージファイル」と「仮想商品」とを非類似とみなすのは妥当な面があるといえるが、既存権利者と出願人が新たに出願しなければならない負担が発生する問題はある

Q4 仮想商品はデータといえる？



仮想商品に関連する商品の類似判断基準

Q4 仮想商品はデータといえる？

- 「ゲーム物」とは、コンピュータプログラム等情報処理技術または機械装置を利用して娯楽ができるようにし、またはこれに付随して余暇の善用、学習および運動効果などを高めることができるように製作された映像物、またはその映像物の利用を主な目的として製作された機器および装置をいう。ただし、次の各目のいずれかに該当するものを除く。(ゲーム産業振興に関する法律2条1号)
- 「ゲームアイテム」とは、ゲームマネーまたはゲームアイテム(ゲームの進行のためにゲーム内で使われる道具をいう。以下同じ)等の**データ**(同法施行令18条の3/同法32条1項7号)
- メタバース内のアバター(のID PW)が奪取盗難された場合、これはデータの奪取と認めることができるという見解
- とすれば、仮想商品(G5207XX)もデータの種類と認めることができるのか？
- ダウンロード可能なゲームアイテムクーポン/イメージファイル(G520102)

仮想商品に関連する商品の類似判断基準

Q5 仮想商品と現実商品を非類似とみなすのは妥当？

- 仮想商品の属性と取引現実とは現実商品とは相違する点が多数存在するため、非類似と取り扱うという見解も妥当であるといえる

本/雑誌 (G5206)

V.

電子書籍/ダウンロード可能な電子雑誌 (G5206)

ステッカー (G2202)

V.

モバイルフォン用ダウンロード可能な顔文字
(G520101)

例示

9類、G520727 仮想靴



現実商品：靴G270101

非類似

25類、G270101 靴



- 審判決例の形成前まで非類似と推定
- 周知・著名な商標などは仮想商品と現実商品間の出所の誤認・混同発生のおそれがある場合、未登録周知商標保護のための登録阻止規定を適用

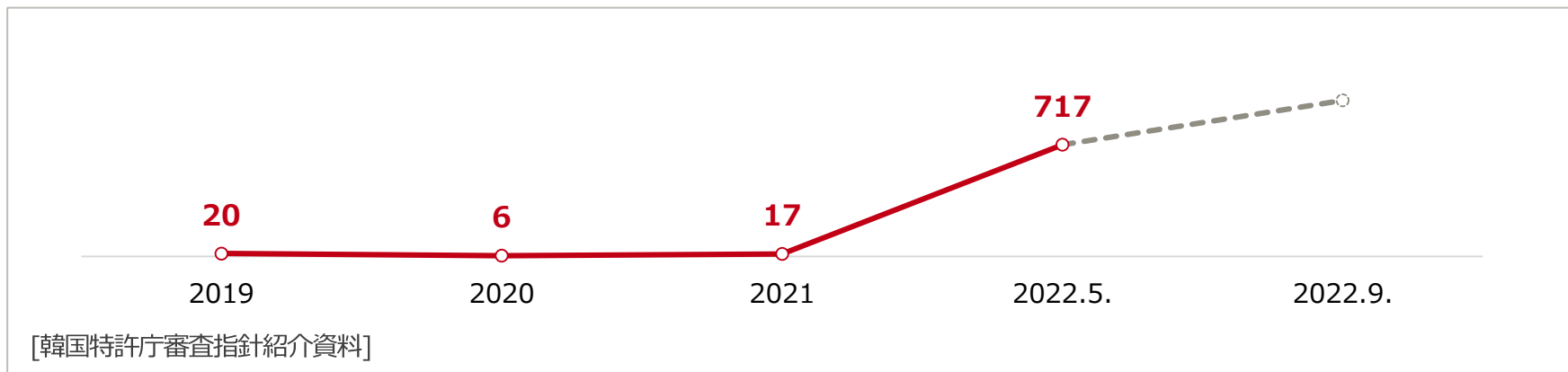
仮想商品出願時に考慮可能な商品区分および商品名称

第9類	■ 各仮想商品(卸売・小売業を基準として出願：仮想衣類、仮想〇〇など) ■ 仮想現実関連機器(仮想現実メガネ、仮想現実ゲーム用/体験用ヘッドセット、仮想現実用ゴーグル、仮想現実双方向ビデオゲーム用コンピュータなど) ■ ソフトウェア(仮想現実ソフトウェア、仮想現実ゲーム用ソフトウェア、メタバース用インターフェース、メタバースコンテンツ運営ソフトウェア、メタバース用ゲームソフトウェア、仮想現実ソフトウェア、ダウンロード可能なイメージファイル、仮想商品が記録された仮想世界コンピュータプログラム、仮想商品が記録された仮想世界ゲーム用コンピュータプログラム)
第35類	上記商品と関連する 卸売・小売業/広告業/マーケティング業 (メタバースを利用した家具販売代行業、仮想世界における広告代行業)
第36類	仮想世界における 金融業
第38類	仮想世界関連 通信業 (SNS、子どものための仮想世界接続業、インターネット/モバイルを利用したオンライン仮想コミュニティ接続提供業)
第39類	仮想世界を利用した 運送情報提供業/旅行情報提供業
第41類	仮想現実での 娯楽施設の提供業 、仮想環境を利用した音楽 公演業 、仮想世界を利用した文化行事進行業/演芸娯楽情報提供業、 ダウンロード不可能な イメージファイル(メタバース上で取引される〇〇などの仮想商品を内容とするもの)オンライン提供業
第42類	仮想現実 ソフトウェア設計業/開発業 (仮想光学実験または連続実験シミュレーション用プログラム開発業、メタバース用応用ソフトウェア設計及び開発業、メタバース関連プログラムの開発など)
第45類	仮想世界での ソーシャルネットワーキングサービス業

第9類に対してはまず包括名称である「仮想商品」で出願しておき、後日具体的な商品名に補正する方法も出願日確保のための一策

仮想商品に関する出願統計と動向

■ 仮想商品の出願推移



Q1 主にどのような国家・どのような業種で仮想商品出願への関心が高いか？

- 外国では主にアメリカ、イギリス、日本など / 業種別にみると、メタバースと関連が深いゲームやインターネット業界のほか、エンターテインメント、建設、マスコミ、情報通信、教育、化粧品、アパレル、ファッション、食品、製薬、自転車、釣り、金融、メガネ、流通業など

Q2 仮想商品関連出願が多い商品区分は？

- 仮想商品の特性上、やはり第9類への出願が大部分であるが、企業の事業内容によっては関連役務への出願も行われている。また、商品区分の全類について最大限多くの類似群コードがカバーされるようにし、ハウスマークに対する新商標登録を検討する企業からも相談が届いている。

仮想商品関連出願事例

商標	区分	業種	指定商品例
	9	アパレル	衣類を含むファッションアイテムが含まれたダウンロード可能な画像
	9	食品	ダウンロード可能なイメージファイル(メタバース上で取引される食品)
BTS	9	エンターテインメント	仮想出版物
NIZOO	9	エンターテインメント	ダウンロード可能なイメージファイル(メタバース上で取引される衣類)
VIDIVICI	9	流通	仮想加工された果物
 HYUNDAI	9	自動車	ダウンロード可能なイメージファイル(メタバース上で取引される車両)
DODGERS	9, 41	スポーツ	仮想野球ボール/仮想環境を利用したスポーツ活動業
	9	アニメ	仮想メディアコンテンツ

NFT・仮想通貨は商標法上の商品と認定

仮想通貨に関して認められる商品名と認められない商品名の例示

- 韓国特許庁 審査細部処理指針, 商品分類表の詳細基準および商品名の例示参考

- 政府の公式用語である「仮想通貨」ではなく「仮想通貨、暗号貨幣」等の用語は認めない。
- 「ビットコイン」等は仮想通貨サービスの商標名であるため商品名として認めない。

第9類	ダウンロード可能な仮想通貨用ソフトウェア, 仮想通貨の運営に係るコンピュータプログラム, ダウンロード可能な仮想通貨運営コンピュータプログラム, ブロックチェーン技術に使用される仮想通貨取引管理用ダウンロード可能なコンピュータソフトウェア, ダウンロード可能な電子貨幣用ソフトウェア, ダウンロード可能な電子貨幣用コンピュータプログラム, 電子貨幣機能が内蔵されたICカード
第35類	仮想通貨卸売業／小売業／販売代行業／販売斡旋業／購入代行業は認めない。 第9類商品の卸売業／小売業／販売代行業／販売斡旋業／購入代行業／仲介業
第36類	電子貨幣を金融支払の手段や方法として提供する金融サービスは認める。電子貨幣の仲介／投資管理／銘柄の推薦／両替等のように財産的価値を売買／仲介したり、金融業者が行うサービスと誤解され得るサービスは認めない。 仮想通貨仲介業, 仮想通貨取引業, 仮想通貨採掘代行業, 仮想通貨情報提供業, 電子貨幣支払取引処理業
第42類	電子貨幣に係るコンピュータプログラム開発業

仮想通貨の出願/登録事例

商標	区分	指定商品例	現況
도지코인 (「Dogecoin」のハングル)	9, 36, 42	仮想通貨の金融交換など	出願
ZCASH	9, 42	仮想通貨の使用に関連した取引を含む売買取引を実行/記録するブロックチェーンまたは分散元帳の使用促進のためのコンピュータソフトウェアなど	登録
STACKS	9, 36, 42	暗号化された貨幣の管理および保存のためのコンピュータプログラム、仮想通貨取引業など	登録
RIPPLE	9, 36, 38	明示された現金価値と同値に変換可能な電子キャッシュのための仮想通貨交換取引業など	登録
TETHER	9, 36, 42	暗号貨幣およびデジタル通貨(電子貨幣)との使用のためのダウンロード可能なソフトウェアなど	登録

NFT関連商品名の例示

第9類	NFT(Non-Fungible Token)で認証されたダウンロード可能なイメージファイル ブロックチェーン基盤代替不可能なトークン(NFT)で認証されたダウンロード可能なマルチメディアファイル 代替不可能なトークン(NFT)用ソフトウェア ブロックチェーン基盤代替不可能なトークン(NFT)
第35類	NFT(Non-Fungible Token)で認証されたダウンロード可能なイメージファイルオンライン小売業 代替不可能なトークン(NFT)用ソフトウェアオンライン小売業 ブロックチェーン基盤代替不可能なトークン(NFT)オンライン小売業
第36類	代替不可能なトークン(NFT)分野の相場情報提供業/取引仲介業
第41類	ダウンロード不可能なイメージファイル(代替不可能なトークン(NFT)を内容とするもの)オンライン提供業
第42類	ブロックチェーン基盤代替不可能なトークン(NFT)関連サービス型プラットフォームの提供業 ブロックチェーン基盤代替不可能なトークン(NFT)関連コンピュータソフトウェア用ユーザーインターフェース開発業

NFT出願/登録事例

商標	区分	業種	指定商品例	現況
UPBIT NFT	9, 35, 36, 42, 45	NFT取引	仮想現実ソフトウェア、ブロックチェーン基盤代替不可能なトークン(NFT)、ブロックチェーン基盤代替不可能なトークン(NFT)関連情報提供業など	出願
OPENSEA	9, 16, 35, 36, 38, 41, 42, 45	NFT取引	ダウンロード可能なデジタルメディア(デジタル収集品/デジタルトークン/代替不可能なトークン/暗号貨幣/デジタル芸術品、代替不可能なトークン(NFTs)、美術作品、仮想トークン発行業など	出願
NBA TOP SHOT	9, 41	NFTマーケット(NBA)	記録されたデータファイル形態のデジタル収集品(バスケットボール分野の選手/ゲーム/記録/統計/情報/写真/イメージ/ゲーム場面/ハイライト/経験を内容とするブロックチェーン基盤のソフトウェア技術およびスマート契約を利用した製品である)など	登録
콘크리트 (「コンクリット」のハングル)	9, 35, 36, 41, 42	クレジットカード	ダウンロード可能なイメージファイル(メタバース上で取引されるクレジットカード仮想商品を内容とするものである)、代替不可能なトークン(NFT)用ソフトウェアオンライン小売業、ダウンロード不可能なイメージファイル(メタバース上で取引されるクレジットカード仮想商品を内容とするものである)オンライン提供業、アバター関連仮想現実ソフトウェア開発業など	出願

III. メタバースと意匠

メタバースと意匠(デザイン)

仮想商品・NFTの物品性

- デザイン保護法上の物品
- 物品、物品の部分、書体、画像
- 仮想商品とNFTは物品や物品の部分には該当しない
 - デザイン保護法上の物品ではない・物品も非類似
 - 既存の登録で権利を行使することは難しい

仮想商品、NFTはデザイン保護法上の"画像"なのか

- 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、器機の操作に利用されたり、機能が発揮されるものに限定し、画像の部分を含む。

画像デザインに関する日韓比較

韓国の改正デザイン保護法

2021年10月21日施行

改正後

		保護対象	操作画像 表示画像
	物品に記録・表示されている画像	○	制限あり
	物品に記録・表示されて <u>いない</u> 画像	○	制限あり
	物品 <u>以外</u> の場所に投影される画像	○	制限あり
	物品に記録・表示されている画像	○	制限なし
	物品に記録・表示されて <u>いない</u> 画像	○	制限あり
	物品 <u>以外</u> の場所に投影される画像	○	制限あり

画面デザイン vs. 画像デザイン

韓国のデザイン審査基準

物品の部分に表現された画面デザイン

- 「物品の液晶画面などの表示部に一時的な発光現象によって視覚を通して認識される形および色彩またはこれらの結合」をいい、機器の操作に利用されまたは機能が発揮されるものに限定または制限されない。



vs.

画像デザイン

- 画像の形状・模様・色彩またはこれらを結合したものであって、視覚を通して美感を起こさせ、物品とは独立した画像に関するデザインをいう。
- ここで“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・記号などをいい、器機に操作に利用されまたは機能が発揮されるものに限定する。



画像デザインと仮想物品

- 画像デザインの実施には画像の生産、使用、電気通信回線を通じた提供などが含まれ物品と関連がないが、当該画像が操作表示画面ないし機能表示画面といえるか否かが画像デザインの権利に対する侵害成否判断に影響を及ぼすといえる

デザイン保護法施行規則別表2[デザインの説明欄の記載事項]

7. 画像デザインに対する説明：画像デザインが器機の操作に利用され、または機能が発揮されることに関する説明を明確に記載

例文1 本画像デザインはスマートブレスレットに投影され手首に表示されたアイコンを操作するためのものであり、スマートフォンと連動し電話、天気、カメラ、電子計算機の機能を遂行することができる。

例文2 本画像デザインは壁面に光を投射して時間、日付、天気、温度などの情報を表示するものである。

- 画像デザインに関する画像を物品の部分に表現された画面デザインとして出願することはデザイン保護法上制限されるか、およびその効用性は議論の余地あり
[ex. 仮想立体靴(画像)が表示されたディスプレイパネル]

出願件数(2021.10.21～2022.5.12)	
画像デザイン出願	122件
画面デザイン出願	718件

画像デザインと仮想物品

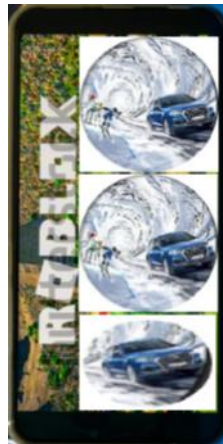
- 画面デザイン(操作表示画面/機能表示画面である必要なし)であって、コンテンツ画像が部分デザインとして表示され登録された「ディスプレイパネル」に関するデザイン権がある場合
- メタバースプラットフォームが具現される各種ディスプレイが使用された機器において(スマートフォン、ヘッドマウントなど)登録されたコンテンツ意匠と同一・類似の画像が使用(ディスプレイパネルに表示)される場合、それぞれの機器に対してコンテンツ意匠の権利侵害を主張することができるか？
- 人が視覚で仮想空間を認識する媒体であるそれぞれのディスプレイに表示される瞬間にはデザイン権侵害が発生するか？
- 画面デザインの実施 → 該当物品の生産・使用などが実施
- 物品が類似するか

[審査基準]用途が混用され得るものは類似物品とみなすことができる。

例2 天気機能を表す「画面デザインが表示されたディスプレイパネル」と「画面デザインが表示された携帯用端末」



部分デザイン登録
(ディスプレイパネル)

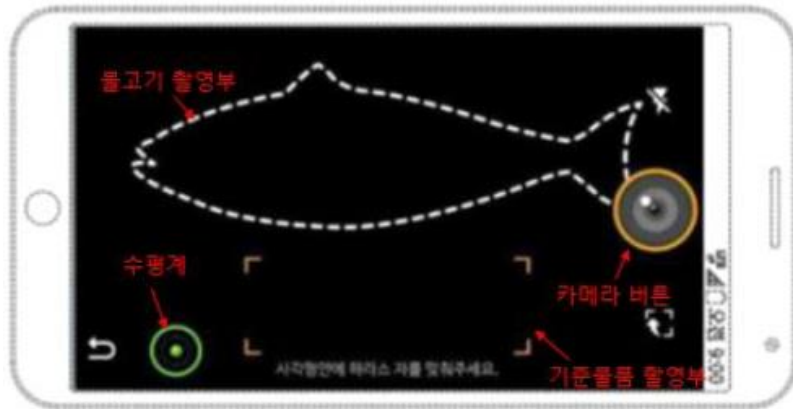


画像デザインの類似範囲

KIM & CHANG

- 画面デザイン(スマートフォン / 非類似&非容易創作)

特許審判院2021年3月15日付2020ダン537



VS.



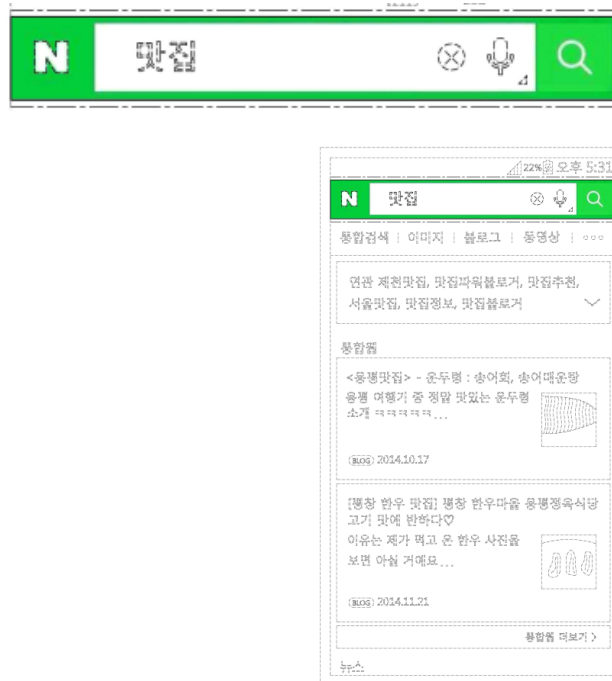
- 魚の長さを簡単に測定するためのスマートフォンアプリケーション画面に関するもの
- 両デザインはそれぞれ異なる審美感を有する非類似デザインで容易創作に該当しない。

画像デザインの類似範囲

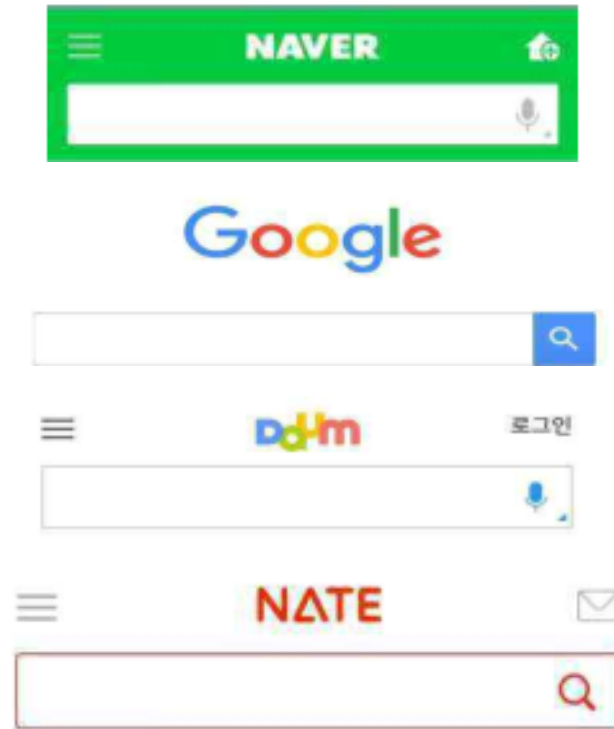
KIM & CHANG

- 画面デザイン(スマートフォン / 非類似&非容易創作)

特許審判院2017年7月14日付2016ウォン1661



VS.



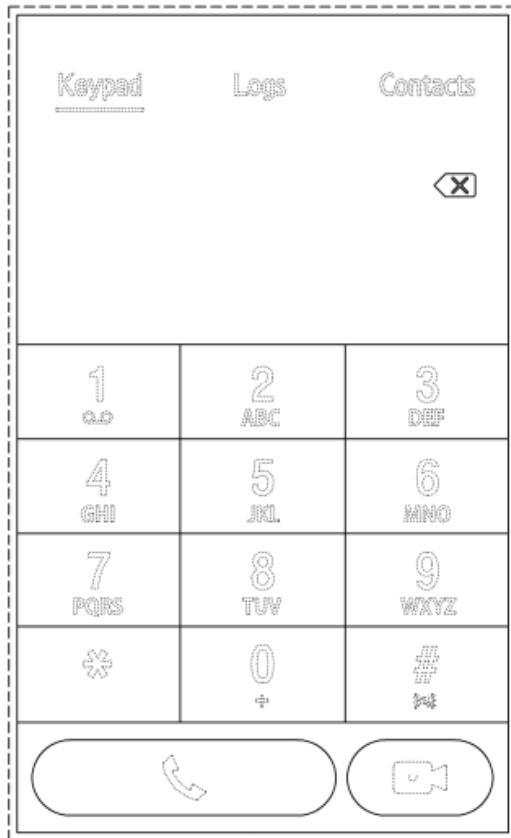
- 審美感が異なり容易創作ではない。
- 画像デザインの類似範囲は一般物品よりさらに狭く判断しなければならない。
- 画像とディスプレイパネルの特性上、画像配置・レイアウト・利便性などの部分デザインの配置結合に特別な創作的努力が必要。

画像デザインの類似範囲

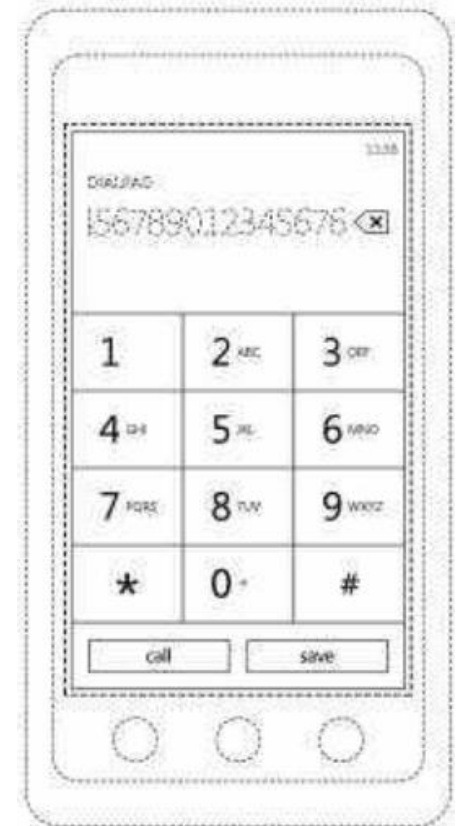
KIM & CHANG

- 画面デザイン (携帯用端末機 / 非容易創作)

特許審判院2017年3月10日付2015ウォン6864



- 公知となったアイコン「」と電話番号入力部、キーパッド部の縦横の比率の拡大・縮小など一般的变化は当該グラフィカルユーザインタフェース(GUI)デザインの基本的または機能的形態に該当するものであるので、両デザインの類否判断においてその重要度を高く評価することができない。結局、本件出願デザインの下段ボタン部に存在するボタンの形状および結合・配置された態様が比較対象デザインと互いに異なる点により全体的に見る人の心に喚起される美感と印象も互いに相違するといえる。

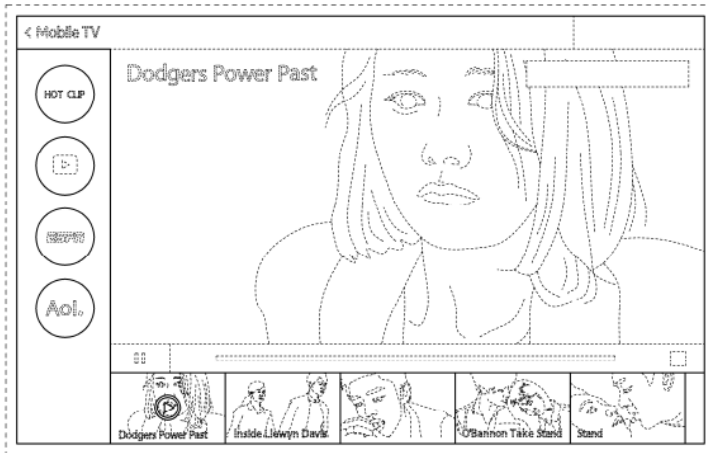


画像デザインの類似範囲

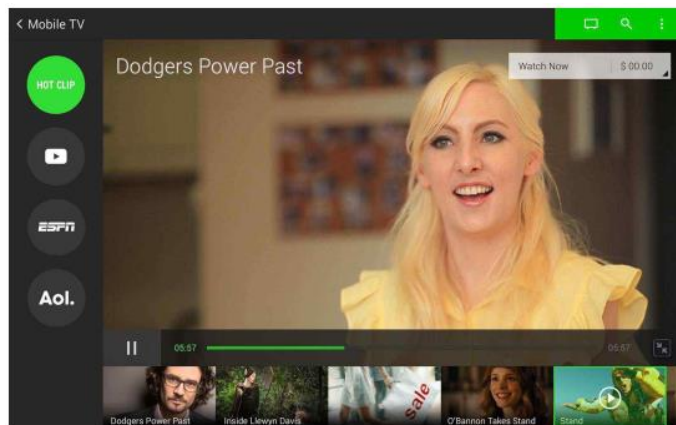
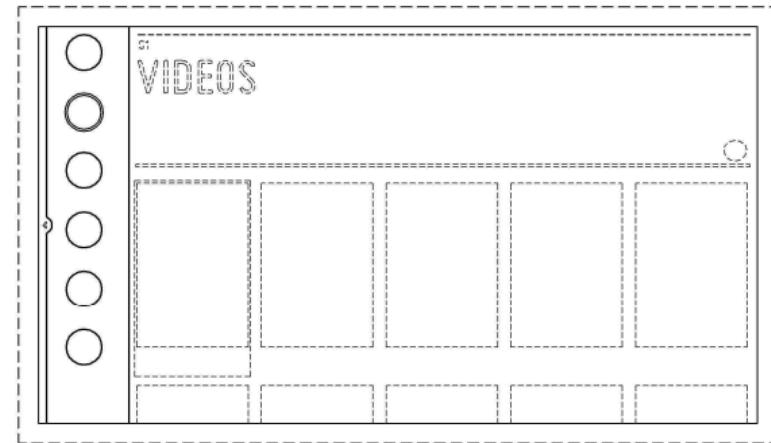
KIM & CHANG

- 画面デザイン (ディスプレイパネル / 非容易創作)

特許審判院2016年12月14日付2015ウオン5330



VS.



- 通常の当業者がこのようなディスプレイパネルに本件出願デザインである部分デザインを結合することには特別な創作的努力が必要で、その創作的価値が高い

画像も不正競争防止法上の商品の形態(デッドコピー)に当たるか

KIM & CHANG

スケジュール管理ソフト画面事件 [東京地判平15.1.28判時1828-121]



- ソフトウェア表示画面がデッドコピー規定の商品に該当するか
無体物も商品に含まれるという見解も有力 → ソフトウェア表示画面も商品の形態
- 本判決は形態の同一性に対して判断しているが、表示画面が形態であると直接明言してはいない(商品の形態に該当するという前提に立っていると解釈)
- ソフトウェア(画面)はデッドコピーが容易で市場先行の利益というインセンティブを法的に保護する規定趣旨に符合する側面

<https://itlaw.hatenablog.com/entry/20140617/1403001482>

<http://www.translan.com/jucc/precedent-2003-01-28.html>

<https://www.take-ip.com/cases/cases13.html>

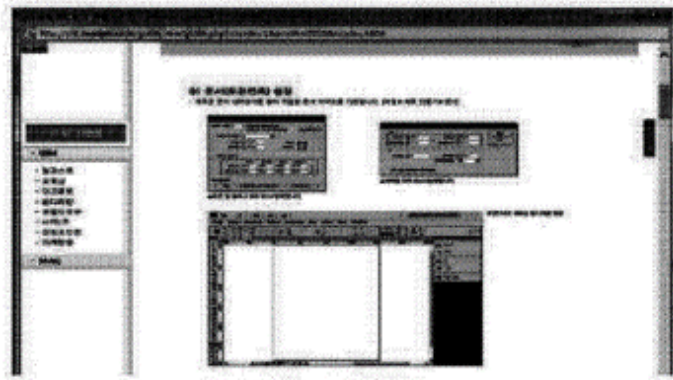
画像も不正競争防止法上の商品の形態(デッドコピー)に当たるか

韓国不正競争防止法 一般条項：オンライン写真集制作案内マニュアル事件

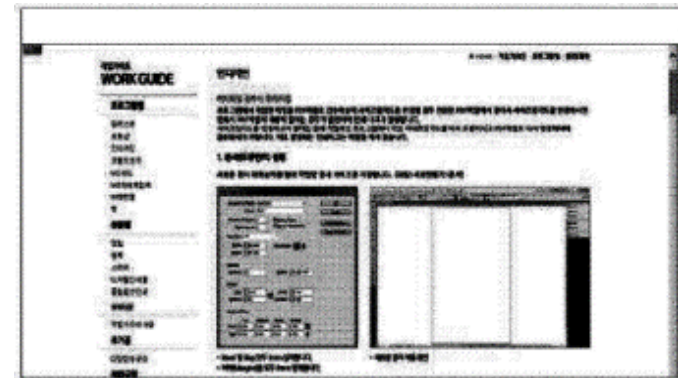
ソウル高等法院2014ナ2032883判決

否定

原告作業物の一部



被告作業物の一部



VS

- 被告が原告の作業ガイドをほとんどそのまま複製して自らの作業ガイドを製作し、ホームページに掲載して印刷業を営んだことは、原告が相当な労力と投資を通じて作成した本件作業ガイドを公正な商取引慣行や競争秩序に反する方法により無断で盗用することによって、原告の法律上保護する価値がある経済的利益を侵害したものであるとして、(予備的請求である)民法上の不法行為または不正競争防止法の一般条項が定めた不正競争行為に該当するとみる余地はある。(ただし主位的請求である著作権侵害による損害賠償請求が認められ予備的請求は棄却)

IV. メタバーズ, NFT関連紛争事例

メタバース関連の商標権侵害問題 (1)

メタバース内の広告

- 下記の広告は、現実世界の商品に関する広告行為
- 商品プロモーションなど出所を表示するための展示行為ではなく、単純な背景として表示される商標は商標的使用と判断されない可能性がある。



出所：ロッテフード

メタバース関連の商標権侵害問題 (2)

Q メタバースで現実商品が露出する場合、現実商品に対する商標の使用となるか

単純な背景として表示？



Figure 6

AM General v. Activision Blizzard,
[No. 17-cv-8644 \(S.D.N.Y. 2020\)](#)

法院はゲーム内でのHumvee車両の模写は
権利侵害に該当しないと判断



メタバース関連の商標権侵害問題 (3)

Second Life

- **Linden Labs**が2003年に開発してサービスするインターネット基盤の仮想世界
- 利用者はアバターを通じて他の利用者と相互作用し、独自の仮想通貨である「リンデンドル」によって不動産投資、ショッピング、事業等の現実世界の行為が可能
- 利用者は、自身が所有したい建物や衣装等である「オブジェクト」を創作し、その所有権を保有して販売することができる。



出所 : Wall Street Journal Online

メタバース関連の商標権侵害問題 (3)

Second Lifeに関する紛争

Minsky v. Linden Research, Inc. (US District Court for N.D.N.Y; Case No. 1:08-cv-819-LEK-DRH)

- Second Lifeで運営する自身のギャラリーの商標が他の使用者により無断で使用されたことにより商標権が侵害されたと主張した事例
- **Minsky** : Second Life内の「**SLART**」(商標登録 : 2008年3月)の商標権者であり、仮想ギャラリー及び芸術批評雑誌に当該商標を使用
- **Linden Research, Inc.** : Second Lifeのプラットフォームサービス提供者
- **Minsky**は他の使用者の「**SLART**」商標の使用行為に対し、Second Life内のメッセージを通して警告状を送ったものの、回答を受けることができず、侵害者を特定できなかった。
- それと同時に、運営会社である**Linden Research**に権利侵害中止の要請をしたものの、**Linden**側はこれを拒否し、むしろ**Minsky**に商標登録を放棄するよう促した。
- **Minsky**は上記侵害者とLindenを相手取って商標権侵害等を理由に訴訟を提起 : 裁判所は**Minsky**の商標権侵害関連の勝訴の可能性を考慮し、Temporary Restraining Order(暫定的差止命令)を認容
- その後、両当事者の合意により事件は終結した。



NFT関連の商標 이슈

Q1 NFTは商標法上の商品?

- 交換価値を備えた独立した商取引の目的物

Q2 NFTの名前は商標に該当するか?

- 使用態様を全体的に考慮して、取引通念上、商品の出所を表示し、自他商品を区別する識別標識として機能

Q3 NFTのコンテンツは商標として保護可能か?

- デザインになり得る形状や模様だとしても自他商品の出所標識のために使用されるものとみられる場合には、その使用は商標としての使用（大法院2000. 12. 26.言渡98ド2743判決）
- 商品との関係、当該標章の使用態様（即ち、商品等に表示された位置、大きさ等）、登録商標の周知著名性、そして使用者の意図と使用の経緯などを総合して判断
- 実際の製品形態のイメージコンテンツ等、著作権で保護するのが難しい場合、商標登録の実益存在

NFTに関する商標問題

エルメス v. ロスチャイルド事件(概要)



- ロスチャイルドは昨年12月、華やかな色の毛皮で覆われた100個の仮想バーキンを制作した後、「メタバーキン (MetaBirkins)」と名付け、NFT取引所のオープンシー (OpenSea) に掲載した。実際のカバンではなく、バーキンのデジタル画像ファイルに華やかな素材と色をつける方式で作ったデジタル作品である。エルメスは、ロスチャイルドがエルメスを象徴するバッグであるバーキンに接頭辞「メタ」を付けて盗用し、エルメスの商標で利益を得ようとしていると米国ニューヨーク連邦裁判所に告訴状を提出した。

NFTに関する商標問題－エルメス v. ロスチャイルド事件

エルメス v. ロスチャイルド事件

裁判所／当事者

- 裁判所：米国ニューヨーク州南部地区連邦地方裁判所
- 当事者：Hermès International及びHermès of Paris, Inc.(原告) ／ Mason Rothschild(被告)

事実関係

- メイソン・ロスチャイルドは2021年12月、エルメスのバーキンのデジタルイメージを制作し、これをNFT化して「MetaBirkins」と名付けて販売した。
- エルメスは、商標権侵害、商標価値の希釈化及びサイバースクワッティング(cybersquatting：商標など標識が持つ信用から利益を得るために不正な目的を持って商標等を先に取得する行為)を理由として訴状を提出した。
- ロスチャイルドは、不十分な請求の原因を理由として訴状に対する訴えの却下を申し立てたが、裁判所は訴状に商標権侵害その他の主張を立証するのに十分な事実的主張が含まれているとみて、これを受け入れなかった。

NFTに関する商標問題－エルメス v. ロスチャイルド事件

エルメス v. ロスチャイルド事件

当事者の主張

商標権侵害に関連し、どのような判断基準が適用されるかに対する争いがあった。

被告の主張

- 本件デジタルイメージは「美術品」に該当し、美術品の題名として「MetaBirkins」を使用したため、修正憲法第1条(表現の自由)により保護されなければならない。
- したがって、連邦第二巡回区控訴裁判所(2nd Circuit)のRogers v. Grimaldi判決(「Rogers基準」)が適用されなければならない。
 - Rogers基準：芸術作品に対する商標の使用は、①著作物と芸術的な関連性がない、または②著作物の出所や内容に関して明白な誤認／混同を生じさせる場合にのみ商標権の侵害を主張することができる。

原告の主張

- 被告が各種SNS及びマーケティングチャネルを通じてMetaBirkinsを販売するときに、MetaBirkinsの商標を出所表示として使用したため、Rogers基準は適用されない。
- Gruner + Jahr基準が適用されなければならない(当該商標が保護されるかどうかについても尋ね、Polaroid factorsを適用した誤認／混同可能性の判断を要請した)
 - Polaroid factors：(1)原告の標章の強さ、(2)標章の類似性、(3)市場内の製品の競争的近接性、(4)先順位使用者が後順位使用者の商品市場に参入して「格差を減らす」ことができる可能性、(5)実際の混同に対する証拠、(6)後順位使用者の標章の採択に対する悪意、(7)各製品の品質及び(8)関連市場内の消費者の専門性

NFTに関する商標問題－エルメス v. ロスチャイルド事件

エルメス v. ロスチャイルド事件

裁判所の判断

裁判所は、商標権侵害の判断時にRogers基準が一部適用されると判断し、さらに誤認／混同可能性の判断のためにPolaroid factorsの適用を肯定した。

- ロスチャイルドがハンドバッグのデジタルイメージを創作して販売することが「芸術的表現」を構成することができ、作品の題名(MetaBirkins)をSNSなどオンラインでの販売のために使用することがRogers基準の下で許容される「マーケティング及び広告」に該当する以上、Rogers基準が適用されなければならない。
- また、ロスチャイルドがイメージにNFTを通じた認証を適用したという事実は、Rogers基準を適用するかどうかに影響を与えないとみた。NFTは単純に認証のためにデジタルイメージの位置を指示するコードであるだけで、Rogers基準の下で修正憲法第1条により保護されない商品(commodity)に変換させるものではないと判断した。

NFTに関する商標問題－エルメス v. ロスチャイルド事件

エルメス v. ロスチャイルド事件

裁判所の判断

しかし、Rogers基準の適用にもかかわらず、裁判所は「MetaBirkins」の使用がデジタルイメージと芸術的に関連がない(may not be artistically relevant)、または関連があっても当該作品の出所に対する明示的な誤認／混同可能性があるとして、被告の訴えの却下申立てを受け入れなかった。

- 芸術的関連性：被告がMetaBirkinsを自身の作品ではなくエルメスのバーキンの標章の人気と関連づけようとしたという点を指摘した。
 - 被告がNFTのMetaBirkins(デジタルイメージ)を最初に販売した時、被告はこれを「エルメスの最も有名なハンドバッグであるバーキンに対する賛辞」と表現した。
 - 被告はあるインタビューで、「私にエルメスバーキンより象徴的なものはない。デジタル商品でもこのような現実の中のイメージを同じように実現できるか実験してみたかった」と明らかにした。
- 誤認／混同可能性：実際の混同に対する証拠、バーキンの標章の強さ、商標の採択に対する被告の悪意を挙げ、Polaroid factorの適用の下に明白な誤認／混同可能性を指摘した。
 - MetaBirkinsのInstagramのページにコメントを残す消費者が実際にエルメスとMetaBirkinsの間に何らかの関係があると誤認した → 実際の混同に対する証拠1
 - Elle及びL'Officiel雑誌、New York Post新聞に「エルメスがロスチャイルドとパートナーシップを結び、NFTのMetaBirkinsを公開した」という誤った内容が報道された → 実際の混同に対する証拠2

NFTに関する商標問題

Nike v. StockX 事件

StockX Vault NFT Jordan 1 Retro High OG Patent Bred - US M 10

A StockX token representing ownership of a physical pair.

NFT StockX Verified Edition of 250



Place Bid Buy for ₩418,000

Sell for ₩265,000 or Ask for More →

Last Sale: ₩312,000
→ (0%)

View Asks View Bids
View Sales



TSQR ASSIGN Status TTAM Status (Use the "Back" button of the Internet Browser to return to TESS)



Word Mark
Goods and
Services

NIKE
IC 009 US 021 023 026 036 038 G & S: Downloadable virtual goods, namely: computer programs featuring footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use online and in online virtual worlds

IC 035 US 100 101 102 G & S: Retail store services featuring virtual goods, namely: footwear, clothing, headwear, eyewear sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use online, on-line retail store services featuring virtual merchandise, namely: footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories

IC 041 US 100 101 102 G & S: Entertainment services, namely: providing on-line, non-downloadable virtual footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use in virtual environments

Mark Drawing
Code

(3) DESIGN PLUS WORDS, LETTERS, AND/OR NUMBERS

Design Search
Code

26.17.09 - Bands, curved; Bars, curved; Curved line(s); band(s) or bar(s); Lines, curved

Serial Number

97096366

Filing Date

October 27, 2021

- グローバルスポーツウェアブランドであるナイキは、オンラインリセールプラットフォームであるストックエックス (StockX) が自社のスニーカーモデルの一部が登場する NFT をナイキの許可なしに販売した嫌疑でニューヨーク連邦地方法院に訴訟を提起
ナイキは「ストックエックスが自らの知識財産権を開発せずにナイキの有名商標および関連営業権を基に露骨にフリーライドしている」として、「承認されなかった製品は消費者を混乱させ、該当製品とナイキ間に誤った関連性を作り出しナイキの有名商標を希釈する可能性がある」と主張
- ナイキは仮想製品に対する商標出願も昨年10月すでに完了 (USPTO)

V. グラフィックイメージの類似性参考事例 (著作権関連事件)

メタバースにおけるIP 이슈：著作権

メタバース内での著作権侵害問題

- **現実世界の著作物を仮想世界で具現化する過程**で、様々な著作物の権利侵害問題が発生し得る
 - ・ 現実世界のファッション、工芸品、建物等をメタバース上で再現する場合
 - ・ 他人の音楽、映像など他人の著作物を無断で使用、製作・販売する場合
 - ・ メタバースでアバターが他人の舞踊の著作物等を利用する場合
- **メタバースで創作された著作物を現実世界で具現化したり、メタバース内で複製する場合**の著作権保護の可能性



出所：グッチ公式オンラインストア



実際のゴルフコースを3Dで具現化した著作権侵害事例

基礎事実

原告(ゴルフ場)



VS

被告(スクリーンゴルフ会社)



- 被告は、ゴルフシミュレーションシステムを開発し、スクリーンゴルフ場の運営業者にこれを利用できるようにオンラインサービスを提供し、直接スクリーンゴルフ場を運営する等の事業を展開。
- 被告が開発したゴルフシミュレーションシステムは、国内外の様々なゴルフ場の実際の姿をほぼそのまま再現するで、利用者に、特定のゴルフ場を選択すればそのゴルフ場でゴルフを楽しんでいるような環境を提供。
- 被告が提供するバーチャルゴルフ場には原告らのゴルフ場も含まれているところ、被告は当該ゴルフ場を航空撮影した後、その写真に基づいてシステムにほぼそのまま再現。

実際のゴルフコースを3Dで具現化した著作権侵害事例

著作権侵害の否定

ソウル高等法院2016年12月1日言渡2015ナ2016239判決



ゴルフコースの著作物性？

- ゴルフ場のゴルフコースの構成要素の配置等は、自然になされたものではなく、ゴルフ場を設計した設計者の思想によりゴルフ場の敷地への工事によって行われる
- すなわち、ゴルフコースは、建築著作物に該当

ゴルフコースの著作権者？

- ゴルフコースの著作権者は、ゴルフ場のゴルフコースを造成した建築主ではなく設計者
- 原告らが著作者である設計者から著作権を譲り受けたという主張/証明がないので、**原告らの著作権に基づく損害賠償請求を棄却**

実際のゴルフコースを3Dで具現化した著作権侵害事例

著作権侵害の否定－公正利用の判断(著作権法第35条第2項)

ソウル高等法院2016年12月1日言渡2015ナ2016239判決

「著作権法第35条の立法趣旨と条文の形式と構造等を考慮すると、第35条第2項で定められた「公衆に開放された場所」とは、不特定多数の者が見ようとすれば自由に見ることができる開放された場所を指すと解釈するのが妥当であるが、前述の事実関係によれば、本件各ゴルフ場は、会員制で運営されるゴルフ場であり、一般公衆の出入りが制限されておらず、誰でも自由に出入りできる場所であるとみるのは難しい。

上記の条項でいう「複製して利用することができる」ということは、その立法趣旨、すなわち、開放された場所に常時展示されている美術著作物等の複製行為は、日常生活で自然に起きる行為であるため、これを著作権で制限することは社会通念に合わないだけでなく、その場合、自由利用を許容するとしても著作者の経済的利益を大きく害するわけではないという点に照らし、そのような立法趣旨を超える場合は、すなわち、積極的な2次的著作物の作成行為まで許容するものではないと解釈するのが妥当である。」

被告会社が3Dゴルフコースの映像を制作することは2次的著作物の作成に該当し、著作権法第35条第2項により許容される適法な行為とは認められない。

実際のゴルフコースを3Dで具現化した著作権侵害事例

著作権侵害の否定－公正利用の判断(著作権法第35条の5)

ソウル高等法院2016年12月1日言渡2015ナ2016239判決



1. 営利性または非営利性など利用の目的及び性格
 - 被告会社の利用の目的と性格は営利的
2. 著作物の種類及び用途
 - 3Dゴルフコースの映像が実際のゴルフコースと同様の経験を提供するため、用途が大きく異なるとはいえない
3. 利用された部分が著作物全体に占める比重とその重要性
 - 被告会社の3Dゴルフコース映像は、本件各ゴルフ場のゴルフコースをほぼそのまま再現
4. 著作物の利用がその著作物の現在の市場または価値や潜在的な市場または価値に及ぼす影響
 - 3Dゴルフコースの映像を制作してスクリーンゴルフ場の運営業者に提供することにより、ゴルフ場の運営者の経済的利益の侵害が予想される。

著作権法第35条の5の判断基準により判断した結果、公正利用に該当しない。

実際のゴルフコースを3Dで具現化した著作権侵害事例

ゴルフコースのイメージを使用することについて不正競争防止法(ワ)違反を中心に判断

不正競争防止法の一般条項 *2021年12月7日改正不正競争防止法上(ワ)

その他に**他人の相当な投資や労力により作られた成果**等を公正な商取引慣行や競争秩序に反する方法により**自身の営業のために無断で使用**することによって**他人の経済的利益を侵害**する行為

大法院2020年3月26日言渡2016ド276467判決

「原審は、次のような理由で被告等の行為について、2014年1月30日までは民法上の不法行為、その後は(ル)[現行の(ワ)]の不正競争行為に該当すると判断した。本件ゴルフ場のゴルフコース自体は設計者の著作物に該当するが、**ゴルフコースを実際にゴルフ場の敷地に造成することによって外部に表現される地形、景観、造景要素、設置物等が結合されている本件ゴルフ場の総合的な「イメージ」は、ゴルフコースの設計とは別個に、ゴルフ場を造成・運営する原告らの相当な投資や努力により作られた成果に該当する。**原告らと競争関係にある被告等が、原告株式会社シンテジン、株式会社ドンガンホールディングス、株式会社スマートホールディングスの許可を得ずに本件ゴルフ場の姿をほぼそのまま再現したスクリーンゴルフシミュレーションシステム用の3Dゴルフコースの映像を制作、使用した行為は、上記原告らの成果等を公正な商取引慣行や競争秩序に反する方法で被告の営業のために無断で使用することによって上記原告らの経済的利益を侵害する行為である。」

原告らが保有するゴルフ場のゴルフコースを3Dで具現し、スクリーンゴルフ場の営業に活用したことが不競法(ワ)に違反するとした原審を認容し、(ワ)の関連法理を具体的に提示

韓国不正競争防止法の適用対象

不正競争行為

- ① 商品出所混同
- ② 営業出所混同
- ③ 希釈化
- ④ 原産地誤認
- ⑤ 生産地など誤認
- ⑥ 詐称
- ⑦ 代理人無断商標使用
- ⑧ 不当ドメイン登録*
- ⑨ 形態模倣
- ⑩ アイディア侵害*
- ⑪ データ保護 * (2022.6.8.)
- ⑫ パブリシティ権 * (2022.6.8.)
- ⑬ その他他人の成果に対する侵害行為*

*刑事処罰不可能

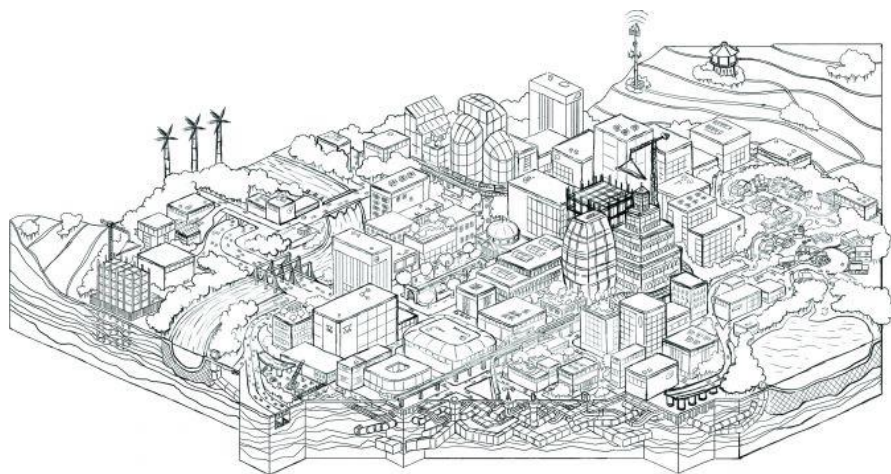
アイディア侵害禁止条項

- 事業提案、入札、公募などの取引交渉または取引過程で経済的価値を有する他人の技術的または営業上のアイディアが含まれた情報を
- 提供目的に違反して自身または第三者の営業上の利益のために不正に使用し、または他人に提供して使用させる行為
- アイディアの提供を受けた者が提供された当時すでにそのアイディアを知っており、またはそのアイディアが同種業界で広く知られた場合は例外(2018年7月18日から施行)

不正競争行為の一般条項 (Catch All Clause)

- 他人の相当な投資又は労力による成果
- 公正な商取引慣行や競争秩序に反する方法
- 自身の営業のために無断で使用
- 他人の経済的利益を侵害
- 差止請求権も認定・刑事制裁は不可能
(2014年1月31日から施行)

2015~6年の同条項を含んだ裁判所判決事件 計182件



出所：2022 KOTA商標・デザイン協会の上半期のセミナー資料

公開されている建物のイメージをメタバースで再現する場合

著作権法第35条第1項、2項

- ① 美術著作物等の原本の所有者や同人の同意を得た者は、その著作物を原本により展示することができる。ただし、街路・公園・建築物の外壁その他公衆に開放されている場所に常時展示する場合には、この限りではない。
- ② 第1項但書の規定による開放された場所に常時展示されている美術著作物等は、いかなる方法であれ、これを複製して利用することができる。ただし、次の各号のいずれかに該当する場合には、この限りではない。
 - 1. 建築物を建築物として複製する場合
 - 2. 彫刻または絵画を彫刻または絵画として複製する場合
 - 3. 第1項但書の規定による開放された場所等に常時展示するために複製する場合
 - 4. 販売の目的で複製する場合

著作権法第35条第1項、2項

著作権法第35条第1項、2項

① 対象著作物

- 第35条第1項の要件を満たした美術著作物等(写真、建築、美術著作物)の原本に該当する著作物のみ該当

② 公衆に開放された場所

③ 複製による利用許容の範囲

- 複製以外にも公衆送信、配布等の行為も広く許容するものと解釈される。

著作権法第35条第1項、2項

著作権法第35条第1項、2項

- 許容されない複製利用：販売目的の複製
- 写真、ハガキ等に製作して販売 → 許容されない
- 無償取引や配布(例：企業プロモーション用に製作して配るパンフレット、カレンダー、広告放送等) → 許容される

彫刻像の色のみ変え、目の効果を追加しただけでは、変形的利用であるとみることとはできないとした事例 (Gaylord v. United States, 595 F.3d 1364,1372-1374 (Fed. Cir. 2010))

他人の著作物を無断利用した目的に、案内用の資料製作の目的が反映されているとしても、その主要目的は、他人の著作物利用許諾のための費用支出を減らす目的に過ぎないのであればこれを公正利用として認定しなかった等(Ty, Inc. v. Publ'ns Int'l, Ltd., 333 F. Supp. 2d 705, 713(N.D. Ill. 2004)の事例)

商標権に関する事例

- 博物館の建物の写真が入ったポスターを被告写真作家が販売したことについて、原告博物館側が商標権侵害を提起した事例
- 原告は、博物館のデザインはサービスマーク(service trademark)として登録されており、被告のポスターは消費者に混同をもたらすと主張

裁判所の判断

博物館側は、消費者は博物館を商標ではなくランドマークとして認識し、混同しない点、原告が自社商品等の商標としてこれを使用したことがない点等を挙げて、商標保護の要件を充足していないと判断 (The Rock and Roll Hall of Fame and Museum, Inc, et al v. Gentile Productions, et al., 71 F. Supp.2d 755,760,763 (N.D. Ohio 1999).)

VI. プラットフォーム事業者の責任

利用者による著作権侵害時のプラットフォーム事業者の責任

■ メタバースプラットフォーム事業者に対する著作権法の適用可能性

■ 著作権法上のオンラインサービス提供者

- 利用者が選択した著作物等をその内容の修正なしに利用者が指定した地点間で情報通信網を通じて伝達するために送信したり、経路を指定したり連結を提供する者
- 利用者が情報通信網にアクセスしたり、情報通信網を通じて著作物等を複製・伝送できるようにサービスを提供したり、そのための設備を提供または運営する者

■ オンラインサービス提供者のプラットフォームを利用する者の著作権侵害行為に対する措置義務

- 著作権法第102条ないし第104条
- オンラインサービス提供者のサービスを利用する者が著作権侵害行為をする場合、著作権法は特定要件を備えた場合に限ってオンラインサービス提供者への著作権侵害行為を免責する。
- したがって、技術的に措置が不可能な場合等を除いて、措置義務を履行しない場合、権利侵害に対する責任を負う可能性がある。

- 使用者により著作権侵害物がメタバースに登場する場合、削除／遮断義務が発生するための要件は？



大法院2019年2月28日言渡2016ダ271608判決

インターネットポータルサイトを運営するオンラインサービス提供者が提供したインターネット掲示空間に他人の著作権を侵害する掲示物が掲示されており、その検索機能を通じてインターネット利用者が上記の掲示物を容易に検索できるとしても、そのような事情だけで直ちにオンラインサービス提供者に著作権侵害掲示物に対する不法行為責任を負わせることはできない。オンラインサービス提供者が提供したインターネット掲示空間に他人の著作権を侵害する掲示物が掲示されたとしても、オンラインサービス提供者が著作権の侵害を受けた被害者から具体的・個別的な掲示物の削除と遮断要求を受けていないために掲示物が掲示された事情を具体的に認識できていない、または技術的・経済的に掲示物に対する管理・統制ができない場合には、掲示物の性格等に照らして、削除義務等を認めるに足る特別な事情がない限り、オンラインサービス提供者に対し掲示物を削除し、今後、同インターネット掲示空間に類似した内容の掲示物が掲示されないように遮断する等の適切な措置をとる義務があるとはみ難い。

利用者による著作権侵害時のプラットフォーム事業者の責任

■ 著作権侵害掲示物に連結するメタバース内の装置とプラットフォーム事業者のリスク



大法院2021年9月9日言渡2017ド19025全員合議体判決

伝送の方法で公衆送信権を侵害する掲示物やその掲示物が位置するウェブページ等に繋がるリンクを掲載した行為者が、**正犯が公衆送信権を侵害するという事実を十分に認識しながらそのようなリンクをインターネットサイトに営利的・継続的に掲示する等して公衆の構成員が個別に選択した時間と場所で侵害掲示物に容易にアクセスできるようにする程度のリンクの掲載行為をした場合**には、侵害掲示物を公衆の利用に提供する正犯の犯罪を容易にするので、公衆送信権侵害の幫助犯が成立する。(…)

行為者が、リンクの対象が侵害掲示物等であるという点を明確に認識できなかった場合には幫助が成立せず、侵害掲示物等に繋がるリンクを営利的・継続的に提供した程度に至っていない場合等のように幫助犯の故意またはリンク掲載行為と正犯の犯罪実現間の因果関係が否定され得る、または法秩序全体の観点からみると、社会的相当性を備えているとみられる場合には、公衆送信権侵害に対する幫助が成立しない可能性がある。

プラットフォーム事業者に対する規制強化と自主規制

■ プラットフォーム事業者に対する規制の拡大予定

- 公正取引委員会「プラットフォーム分野における競争制限行為の予防のための審査指針」
- オンラインプラットフォーム基本法案
 - プラットフォーム利用者の行為により他の利用者に損害が発生した時の損害賠償責任
 - プラットフォーム上に公開する目的で提供された情報が不法である場合、運営者の措置義務及び損害賠償責任等
- オンラインプラットフォーム仲介取引の公正化に関する法律案
 - メタバースがプラットフォーム利用事業者と顧客を仲介するオンラインプラットフォーム仲介事業者になり得るか。

■ 自主規制の必要性及び可能性

- 内部検閲(curation)のような事前の自主規制はオンラインプラットフォームの成功要件
- プラットフォーム運営企業の問題予防活動及び問題発生時の対応努力が必要(活動停止、アカウント削除等の措置)

Questions & Answers



ご清聴ありがとうございました。

KIM & CHANG

INTELLECTUAL PROPERTY
〒04518 大韓民国ソウル特別市中区
貞洞ギル21-15 貞洞ビル17階

T +82 2 2122 3900
F +82 2 2122 3800/741 0328

www.ip.kimchang.com
ip-group@kimchang.com

金元

[Bio](#)

wkim@kimchang.com

+82-2-3703-1512

柳昌吾

[Bio](#)

coryu@kimchang.com

+82-2-6488-4074

本資料は、一般的な情報提供のために準備されたもので、具体的な事案を前提とする法律意見や助言と解釈されてはならず、弊事務所の公式的な意見ではない場合もあることをご了承下さい。本資料に対する著作権などの権利は弊事務所にありますので、弊事務所の事前の同意なしに使用、複製、活用及び第三者に提供することはできません。資料に関してご質問などがございましたら、弊事務所または発表者までお問い合わせ下さい。

KOREA'S PREMIER LAW FIRM

KIM & CHANG

Chambers Global 2011 – 2021

BAND 1 FOR IP (SOUTH KOREA)

Chambers Asia-Pacific 2008 – 2022

BAND 1 FOR IP (SOUTH KOREA)

MIP IP Stars 2003 – 2021

TIER 1 IN ALL CATEGORIES COVERED

The Legal 500 Asia Pacific 2008 – 2021

TIER 1 FOR 15 AREAS

ALB IP Ranking feature (2008 – 2021)

TIER 1 IN ALL CATEGORIES COVERED

Asialaw Profiles 2010 – 2021

OUTSTANDING FIRM FOR IP (SOUTH KOREA)

IAM Patent 1000 2012 – 2021

HIGHEST RANKINGS IN ALL CATEGORIES COVERED

World Trademark Review 1000 2011 – 2021

HIGHEST RANKINGS IN ALL CATEGORIES COVERED

Benchmark Litigation Asia-Pacific 2019 - 2021

TIER 1 FOR IP (SOUTH KOREA)

Chambers Asia-Pacific Awards 2020

SOUTH KOREAN NATIONAL LAW FIRM OF THE YEAR

Who's Who Legal Awards 2006 – 2020

KOREA LAW FIRM OF THE YEAR

IAM & WTR Global IP Awards 2019 - 2020

SOUTH KOREA PATENT FIRM OF THE YEAR

