

# 仮想空間における仮想オブジェクトの保護

## —意匠法と商標法を中心に—

Protection of Virtual Objects in Virtual Space



九州大学 大学院芸術工学研究院 准教授

麻生 典

2005年慶應義塾大学法学部法律学科卒。2012年同大学大学院法学研究科後期博士課程単位取得退学。2013年博士（法学）。2013年九州大学大学院芸術工学研究院助教を経て、2019年より現職。

✉ aso@design.kyushu-u.ac.jp

## 1 はじめに

昨今、メタバースを中心とする仮想空間においても、現実空間のデザインの再現が行われるようになってきた。

この点、従来のゲームなどの仮想空間におけるデザインはゲーム内にアイテムとして存在することがあったとしても、解像度の問題等から現実空間のデザインの再現度はさほど高くなく、しかもそのゲーム内でのみ利用され、他のゲームへアイテムとして移行したり、インターネットを通じて流通したりということは考えにくい状況にあった。

しかし、最近では仮想空間は大きく広がり、仮想オブジェクトとしてアイテムを創出し販売を可能とするメタバースのようなプラットフォームも存在し、現実空間でよく知られたデザインが仮想空間で再現されるという事態も起こるようになった。

では、仮想オブジェクトについて、日本の意匠法や商標法ではどのような保護を受けられるのか。本稿では、その保護について若干の検討を加えることとしたい<sup>1</sup>。

1 不正競争防止法2条1項3号の改正については、本特集の岡村論文を参照。また、メタバースと知的財産法全般の関係について、拙稿「メタバースと知的財産法」有斐閣Online (<https://yuhikaku.com/articles/-/12500>)参照。本稿は上記拙稿の意匠法と商標法部分を再構成し加筆したものである。

## 2 意匠法による保護

### 2.1 保護対象

意匠法は、意匠として物品の意匠、建築物の意匠、画像の意匠を規定している（意匠法2条1項）。

物品の意匠については物品が有体物である動産とされ<sup>2</sup>、建築物の意匠についても建築物が土地の定着物で人工構造物とされていることから<sup>3</sup>、無体物である仮想オブジェクトは物品若しくは建築物の意匠とはならない<sup>4</sup>。

他方、令和元年改正によって追加された画像の意匠は物品からは独立した無体物であるため、仮想空間でも仮想オブジェクトが画像の意匠として保護される可能性がある。しかし、画像の意匠は「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」（意匠法2条1項かっこ書）に限られ<sup>5</sup>、映画やゲーム等のコンテンツの画像、デスクトップの壁紙等の装飾画像については、意匠権の保護対象とならない

2 特許庁編『工業所有権法（産業財産権法）逐条解説〔第22版〕』（発明推進協会、2022年）1252頁。

3 意匠審査基準第IV部 第2章 建築物の意匠3.1。

4 AMTメタバース法務研究会「メタバースと知的財産法」NBL1228号（2022年）70頁。

5 中崎尚「新たなカタチのコンテンツと知財」NBL1221号（2022年）74頁、同『Q&Aで学ぶメタバース・XRビジネスのリスクと対応策』（商事法務、2023年）79頁。

とされている<sup>6</sup>。よって、機器の機能との関係を前提とした操作画像もしくは表示画像に該当しないと、仮想オブジェクトは意匠法上の画像の意匠としての保護は受けられない<sup>7</sup>。

操作画像について、意匠審査基準によれば、操作画像とは、「対象の機器が機能にしたがって動く状態にするための指示を与える画像であり、特段の事情がない限り、画像の中に何らかの機器の操作に使用される図形等が選択又は指定可能に表示されるもの」とされ、特に機器が特定されている必要はなく、操作対象となる用途や機能（例えば写真撮影用画像）が特定されていれば足りるとされている<sup>8</sup>。しかし、例えばデジタル被服やデジタル椅子等の仮想オブジェクトについて、実際にそうした用途や機能を備えた画像として意匠登録をすることは、あまり想定されないとと思われる。

次に表示画像について、意匠審査基準によれば、表示画像とは「何らかの機器の機能と関わりのある表示画像であり、画像の中に機器の何らかの機能と関わりのある表示を含むもの」であり<sup>9</sup>、工業所有権法逐条解説によれば、表示画像たる「機器がその機能を発揮した結果として表示される」画像は、「入力操作等の結果、機器自体の機能を発揮した状態として出力される画像」とされている<sup>10</sup>。しかし、こちらもまた、デジタル被服やデジタル椅子等の仮想オブジェクトについて、実際にそうした何らかの機器の何らかの機能と関わりある表示画像として意匠登録をすることはあまり、想定されないとと思われる。

結局のところ、メタバース等の仮想空間でユーザ等によって創作される仮想オブジェクトは、通常は操作画像や表示画像ではない（＝意匠ではない）ことが多いであ

ろう<sup>11</sup>。

## 2.2 意匠の類似

意匠権の効力は、登録意匠のみならず「登録意匠に類似の意匠」にまで及び（意匠法 23 条）。よって、例えば、現実空間に存在する登録意匠たる被服について、その形態が類似するデジタル被服が、意匠として類似するかが問題となる。

### 2.2.1 物品等の意匠の類似

まず、登録意匠に「類似する意匠」であるためには、その意匠が意匠法で規定される意匠であることが前提となる。先に検討したように、仮想オブジェクトについては操作画像にも表示画像にもあらず、そもそも意匠法上の意匠でないことが多いと考えられる。そうすると、被服という物品について意匠権を有し、仮想空間で形態が類似するデジタル被服が実施されていたとしても、そのデジタル被服が意匠法上の画像に該当しなければ、そもそも被服という物品の登録意匠に「類似する意匠」とならない。

それゆえ、仮想空間での仮想オブジェクトが意匠法上の画像に該当した上で、物品の意匠と（仮想オブジェクトとしての）画像の意匠が類似するかが問題となる<sup>12</sup>。

意匠の類否については、例えば物品の意匠であれば物品面と形態面から判断される<sup>13</sup>。そして、物品の類似は願書に記載された意匠に係る物品（意匠法 6 条 1 項 3

6 特許庁総務部総務課制度審議室編『令和元年特許法等の一部改正 産業財産権法の解説』（発明推進協会、2020年）78頁。意匠審査基準では、「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」、いわゆるコンテンツ画像は意匠を構成しないものとされている（意匠審査基準第IV部第1章 画像を含む意匠 6.1.4.）。

7 意匠法 2 条 1 項かっこ書きで除かれる画像についてはこの限りではない。

8 意匠審査基準第IV部第1章 画像を含む意匠 6.1.1.1。

9 同上。

10 特許庁編・前掲注 2）1252頁。

11 AMT メタバース法務研究会・前掲注 4）69頁、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」コピライト 738 号（2022年）26頁。登録例との関係からの検討として、関真也「メタバースにおけるオブジェクトのデザイン保護と創作活動への影響—意匠法及び不正競争防止法 2 条 1 項 3 号を中心に—」特許研究 75 号（2023年）32頁以下、青木大也「バーチャル空間における意匠保護の現状と今後—著作権法、不正競争防止法との差異を踏まえて」DESIGN PROTECT 137 号（2023年）4頁。

12 もちろん、物品の用途・機能から意匠は類似しないと結論づけることが可能であり、通常はその検討だけで足りる（例えば、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「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点の整理」（2023年）11頁、別添「デザインの保護（著作権法・意匠法・不正競争防止法）〈現状把握〉」）。

13 物品の類似性の必要性につき最判昭和 49・3・19 民集 28 巻 2 号 308 頁。ただし、物品の類似性の必要性やその厳格な適用については議論がある（五味飛鳥「画像デザインの保護範囲」日本工業所有権法学会年報 43 号〔2019年〕61頁以下等）。

号)をもとに、物品の用途・機能が判断される<sup>14</sup>。そうすると、登録意匠が物品の意匠の場合、画像意匠としての仮想オブジェクトとの類否においては、一般に用途・機能の共通性は否定されるだろう<sup>15</sup>。よって、基本的に、物品の意匠の意匠権の効力は、メタバースで物品を再現した仮想オブジェクトに及ばないと考えられる。

なお、形態の類似については、仮想オブジェクトの解像度等によって類似性が肯定される場合も否定される場合もあろう<sup>16</sup>。

## 2.2.2 画像の意匠の類似

他方、登録意匠が画像の意匠の場合には、登録意匠に係る画像の用途(意匠法6条1項3号)・機能が(画像の意匠としての)仮想オブジェクトと類似し<sup>17</sup>、その形態も類似すれば、仮想オブジェクトと類似の意匠となり、意匠権の効力が及ぶことになる。

## 2.3 意匠の実施

次に、実施行為の観点からも、物品等の意匠の場合には、物品の製造等は物品等という有体物を作り出すこと、その使用も物理的な使用を意味しているから(意匠法2条2項1号・2号)、仮想空間で仮想オブジェクトとしてデジタル被服を作成・販売したとしても、意匠に係る物品等の実施には該当しない<sup>18</sup>。

他方で、物品にかかる意匠に意匠権が存在する場合でも、画像にかかる意匠に意匠権が存在する場合でも、登録意匠に類似する意匠といえるのは被疑侵害意匠(仮想オブジェクト)が意匠法上の画像の意匠であることが前

14 建築物の意匠についても、建築物の用途(意匠法6条1項3号)・機能に基づいて判断される。

15 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(2010年)50頁、特許庁政策推進懇談会「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」〔2022年〕15頁、関真也「XR・メタバースの知財法務」(中央経済社、2022年)21頁、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・前掲注12)11頁、建築物や内装についてはあるが岡本健太郎「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81号(2022年)35頁。また、青木・前掲注11)4頁も参照。

16 建築物の意匠の形態の類似についても同様であろう。

17 青木・前掲注11)4頁。なお、この場合も登録意匠に類似する意匠(仮想オブジェクト)は、法上の意匠でなければならない。

18 意匠法改正の方策の検討について、特許庁政策推進懇談会における「青木大也氏プレゼンテーション資料」7頁以下。

提となるから、その場合の類似する意匠の実施は、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)の作成や使用、電気通信回線を通じた提供など(意匠法2条2項3号イ)、意匠に係る画像の実施となる。

なお、仮想空間は国境を観念できないことから、日本国内における実施かどうか問題となる。意匠法における実施については、特許法における実施に関して、外国のサーバからプログラムが日本国内のユーザに配信された場合に日本国特許法の電気通信回線を通じた提供等を認めた裁判例があり<sup>19</sup>、当該判決の射程が意匠法に及ぶとすれば<sup>20</sup>、意匠に係る画像を表示する機能を有するプログラム等の電気通信回線を通じた提供等(意匠法2条2項3号イ)の解釈に影響する可能性がある。

## 2.4 立法の可能性

以上のように、現行法の下においては仮想オブジェクトのデザインについて画像の意匠として意匠権を取得することは困難な場合が多く、物品にかかる若しくは画像にかかる意匠権を有していたとしても意匠権に基づく権利侵害を問える可能性は低いであろう。

そうした状況に対する立法的手当の可能性についての検討もなされたが<sup>21</sup>、クリエイターの創作活動に対する萎縮的効果を生じさせないよう十分な考慮が必要であるとして、特許庁は現時点では意匠法の改正には消極的なようである<sup>22</sup>。立法するかどうかにおいてはその必要性について論じる必要があるが、改正したとして実際にどの程度の有用性があるのかも議論の対象となろう。

そこで、日本のように意匠登録の対象が操作画像や表示画像に限られず、意匠の類似に物品(製品)の類似が前提とされてこなかった欧州およびフランスの状況を簡単に確認してみたい。

19 知財高判令和4・7・20平成30年(ネ)第10077号。なお、裁判所のウェブサイトでは上告提起等の有無について上告・上告受理申立てとなっている。

20 意匠法に言及するわけではないが、本判決の射程について例えば愛知靖之「続・特許権の越境侵害—知財高判令和4年7月20日平成30年(ネ)10077号の検討を中心に—」法学論叢192巻1~6号(2023年)291頁。

21 自民党デジタル社会推進本部 NFT政策検討PT「NFTホワイトペーパー(案)Web3.0時代を見据えたわが国のNFT戦略」(2022年)14頁。

22 特許庁政策推進懇談会・前掲注15)15頁、18頁、72頁。

## 2.5 欧州およびフランスの状況

### 2.5.1 欧州の状況

欧州共同体意匠規則 (Council Regulation (EC) No 6/2002 of 12 December 2001 on Community designs) においては、意匠の成立の前提としての物品性が要求されておらず<sup>23</sup>、製品の記載についても意匠の保護範囲に影響を与えないものとされている (欧州共同体意匠規則 36 条 (6))。そのため、物品 (製品) としては非類似である自動車と自動車のおもちゃであっても、形態が類似すれば意匠権侵害となりうる。そうすると、ある製品についての意匠権が存在すれば、それが仮想空間で使用された場合においても権利の効力が及ぶと考えられる<sup>24</sup>。

しかし、欧州共同体意匠規則の下で、登録意匠と被疑侵害意匠が非類似と言える場合の侵害訴訟の裁判例は、存在しないようである<sup>25</sup>。さらに、欧州司法裁判所のデータベースでキーワードを Icon (s)、Graphical user interface (s)、GUI 等で検索しても、画像デザインの意匠権侵害に係る裁判例も発見できない。

このように見ると、少なくとも欧州共同体意匠規則の下では、現実空間におけるデザインが仮想空間で利用されて問題となるということはあまり意識されていないように思われる (もっとも、今後もそうだとはいえないかもしれない)。

### 2.5.2 フランスの状況

フランスも欧州共同体意匠指令 (DIRECTIVE 98/71/EC OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 13 October 1998 on the legal protection of designs) に基づいていることから、基

本的に欧州共同体意匠規則と同じように、意匠の成立に物品性などは必要とされず、物品 (製品) の意匠の効力もその無体的利用にまで及ぶ。

まずは、簡単にフランス意匠法における意匠の保護について確認しておこう<sup>26</sup>。

知的所有法典において、意匠は、製品または製品の部分の外観と規定されている (知的所有法典 L.511-1)。

実体的要件については、まず、意匠は新規性を有しなければならない (同 L.511-3)。さらに、固有の特徴 (caractère propre) 要件を満たさなければならず、知的所有法典 L.511-4 は「意匠は、それが経験豊かな観察者 (observateur averti) に与える全体の視覚的印象が出願日前…に開示された何らかの意匠の視覚的印象と異なる場合は、固有の特徴を有する」と規定する。さらに、この固有の特徴要件の評価においては、「意匠の創作における創作者の自由度が考慮される」 (同 L.511-4)。

そして、意匠権を取得するためには産業所有庁に出願が必要である (同 L.511-9)。産業所有庁は一定の形式的要件と公序良俗違反以外の実体的要件の審査は行わない (同 R.512-9)。すなわち、新規性や固有の特徴要件は審査されず、侵害訴訟においてその有効性が争われることになる。

意匠権の効力は絶対的な排他権であるが、意匠権者の許諾なく禁止される行為は一定の行為に限定される。すなわち、製造、提供、市販、輸入、輸出、中継、使用、それらの目的のための所持である (同 L.513-4)。

また、意匠権の効力は、経験豊かな観察者に全体として異なる視覚的印象を与えないあらゆる意匠に及ぶ (同 L.513-5)。この表現は固有の特徴要件に用いられる表現と同じであり、その判断要素も同様である。結局のところ、意匠権の効力は同一又は準同一 (quasi-identique) の意匠にまで及ぶ。そこでは、需要者に混同が生じるかどうかは考慮されない<sup>27</sup>。

このように、意匠権の侵害かどうかは、無体物か有体物かを問わず、経験豊かな観察者に全体として異なる視覚的印象を与えるかどうかで判断される。

23 なお、物理的な製品に組み込まれてない新しい意匠の登場等に対応するため、製品の定義の拡大が検討されている (Proposal for a REGULATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL amending Council Regulation (EC) No6/2002 on Community designs and repealing Commission Regulation (EC) No 2246/2002)。

24 森綾香「意匠において物品が果たす権利範囲の限定の役割に関する考察：意匠法の沿革及び比較法の視点から」パテント 76 巻 5 号 (2023 年) 35 頁以下も参照。

25 OHMI の審判部の判断としては、登録意匠が「車のおもちゃ」で、無効主張のための引用意匠が「車」という場合 (OHMI, 3ech., 25 jan. 2008, aff. R84/2007-3)、登録意匠が広告用物品で、先行意匠がパネル等である場合のものがある (OHMI, 3°ch., 20 mars 2014, aff. R2182/2012-3)。

26 詳しくは、拙稿「フランスにおけるデザインの保護」デザイン学研究特集号 25 巻 2 号 (2017 年) 6 頁以下参照。

27 Cass. com., 19 septembre 2006, n° 04-13871, inédit.

そして、フランスにおいては、我が国での想定問題である、登録意匠が物品（製品）の意匠である車で、その車が映像としてゲーム内に使用されたという事例が存在している<sup>28</sup>。とはいえ、フランス産業所有庁の裁判例検索 DB を用いて<sup>29</sup>、検索領域を「意匠 (dessin et modèle)」として、他の研究の際の調査も含め現在から 2011 年頃までの（日本でいう類否判断の主体が問題となる）裁判例 600 件程度を調査したうち、物品の意匠の仮想空間における無体的利用についてはこの 1 件しか発見できていない。そうすると、フランスの状況に鑑みても、我が国の意匠法を改正したところで実際の有用性には疑義があるという評価も可能かもしれない<sup>30</sup>。

ともあれ、本件は貴重な 1 件とも言えるであろうから、紹介には値するであろう。本事件では、物品（製品）にかかる意匠（車、車のおもちゃ）が、ゲーム内で映像として使用された<sup>31</sup>。原告は、意匠権のみならず著作権侵害や不正競争および寄生 (parasitisme) であることも主張していたが、ここでは意匠権侵害の争いについてのみ紹介する<sup>32</sup>。

意匠権者（原告：フェラーリ社）は、フランスを指定する国際意匠を 2 つ、すなわち自動車の車体およびその構成部品を対象とする意匠権 DM/043107、さらに、玩具用モーターカーの車体およびそのホイールリムを対象とする意匠権 DM/043108 を有している。両意匠

共に原告フェラーリ社の車である Modena360 を表した意匠である。



図 1 DM/043107 および DM/043108

さらに、意匠権者（原告）はフランス国内の意匠権として、自動車のボディを対象とするフランス意匠登録 876977 号を有している。これは、原告の車である F40 を表した意匠である。



図 2 フランス意匠登録 876977 号

被告らが GTA 4 および GTA San Andrés というゲーム内で当該車体を Turismo という名前の車（映像）で使用したことに對して、原告が当該 3 つの意匠権に基づいて意匠権侵害だと訴えた。



図 3 GTA 4 内の Modena360 に似た Turismo（筆者撮影）



図 4 GTA San Andrés 内の F40 に似た Turismo（筆者撮影）

28 TGI, Paris, 25 nov. 2010, n° 09/05530, CA Paris, 21 sep. 2012, n° 11/00654, Cass.com., 8 avr. 2014, PIBD, n° 1008, III, p.528, CA Paris, 26 janv. 2016, n° 14/10931.

29 <https://www.inpi.fr/fr/base-jurisprudence>.

30 ただし、意匠法での保護が訴求されていないことが、物品の意匠の無体的利用に対する権利行使の需要がフランスでないことを意味するわけではない。というのも、フランスにおいては、いわゆる応用美術も美術の一体性理論 (théorie de l'unité de l'art) によって著作権法による保護を受けるからである。そのため、意匠権がなくとも著作権に基づいて物品の意匠の無体的利用に対して権利行使が可能である。本文で紹介している事案においても著作権侵害が同時に主張され、乗用自動車である Modena360 も F40 も著作物と認められつつ、その本質的特徴 (caractéristiques essentielles) は再現されていないとして、著作権侵害は否定されている。

31 TGI Paris, 25 nov. 2010, n° 09/05530, CA Paris, 21 sep. 2012, n° 11/00654, Cass.com., 8 avr. 2014, PIBD, n° 1008, III, p.528, CA Paris, 26 janv. 2016, n° 14/10931.

32 著作権侵害の結論については脚注 (30) 参照。

これに対して裁判所は、GTA4のTurismoは、Modena360とは細部にとどまらない相違が存在し、また固有の顔つき（physionomie）を持つことから、登録意匠のModena360が作り出すものとは異なる全体的印象を経験豊かな観察者に与えると判断した。さらに、GTA San AndrésのTurismoもF40とは顕著な相違が存在し、固有の顔つきを持つことから、登録意匠のF40が作り出すものとは異なる全体的印象を経験豊かな観察者に与えるとした。このように、両意匠権ともに侵害が否定された。

フランスの裁判例を見ると、映像として物品（製品）の意匠が使用されているからといって、特段物品の意匠同士と異なる（日本で言うところの形態の類否）判断がなされているわけではなく、映像としての解像度なども特に問題視されていない。こうした扱いについては、わが国でもし立法を検討する際には参考になる点であろう。

### 3 商標法による保護

次に、仮想オブジェクトの商標法による保護についても簡単に言及しておこう。

#### 3.1 商品・役務

仮想空間の仮想オブジェクトについては、例えば、商品・役務区分としての9類でダウンロード可能なプログラムを念頭に出願することが考えられる。

この点、欧州知的財産庁のガイドラインのガイダンスにおいては、9類における指定商品について「ダウンロード可能なバーチャル商品、すなわち、デジタルア

33 欧州知的財産庁のバーチャル商品に関するガイダンス参照：[https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/news-newsflash/-/asset\\_publisher/JLOyNNwVxGDF/content/pt-virtual-goods-non-fungible-tokens-and-the-metaverse](https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/news-newsflash/-/asset_publisher/JLOyNNwVxGDF/content/pt-virtual-goods-non-fungible-tokens-and-the-metaverse)。未発行ではあるが、ニース国際分類表の〔第12-2024版〕では第9類に「downloadable virtual clothing」が追加されるようである（[https://www.wipo.int/classifications/nice/nclpub/en/fr/?basic\\_numbers=show&class\\_number=9&explanatory\\_notes=show&gors=&lang=en&menu\\_lang=en&mode=flat&notion=&pagination=no&version=20240101](https://www.wipo.int/classifications/nice/nclpub/en/fr/?basic_numbers=show&class_number=9&explanatory_notes=show&gors=&lang=en&menu_lang=en&mode=flat&notion=&pagination=no&version=20240101)）。

ト」<sup>34</sup>として、より具体的に商品を記載することが求められている<sup>35</sup>。

#### 3.2 商品等の類似

商品の類似については、「これらの商品が通常同一営業主により製造又は販売されている等の事情により、これらの商品に同一又は類似の商標を使用するときは同一営業主の製造又は販売にかかる商品と誤認される虞があると認められる関係にある」かで判断され<sup>36</sup>、「商品の品質、形状、用途が同一であるかどうかを基準とするだけではなく、さらに、その用途において密接な関連を有するかどうかとか、同一の店舗で販売されるのが通常であるかどうかというような取引の実情をも考慮すべき」とされる<sup>37</sup>。

現状では、現実空間で被服を販売している者が、仮想空間でもデジタル被服を販売していることが通常だという状況ではないだろうから、両商品が同一営業主が販売する商品と誤認されるおそれはあまりないだろう<sup>38</sup>。ただし、将来的には、現実空間での商品の販売と同時に仮想空間での仮想オブジェクトの販売も通常だという状況となれば、現実空間の商品・役務と仮想空間の商品・役務が類似する場面も出てこよう<sup>39</sup>。

34 欧州知的財産庁のセミナーにおける例（Trade marks and designs in the metaverse: legal aspects/EUIPO practice,13/09/2022, <https://euipo.europa.eu/knowledge/course/view.php?id=4763>）。

35 欧州においては、メタバースに関連する商品等について出願されたBurberryのチェック柄の商標が、一部の商品等以外について識別力がないとされた例がある（EUIPO, Refusal of application for a European Union trade mark, 2023年2月8日, Application No: 018647205）。



図5 出願された商標

36 最判昭和36・6・27民集15巻6号1730頁。

37 最判昭和39・6・16民集18巻5号774頁。

38 中崎・前掲注15)49頁、関・前掲注15)34頁、同・前掲注11)コピライト27頁、岡本・前掲注15)35頁、AMTメタバース法務研究会・前掲注4)72頁。現実空間と仮想空間の双方で商品を製造することを前提に検討するものとして、星野光秀「VR、ARの商標上の取扱い—欧州、米国及び我が国の状況の考察」パテント76巻5号(2023年)97頁。

39 中崎・前掲注15)49頁、関・前掲注15)34頁、同・前掲注11)コピライト27頁。

他方、現実空間では類似しない商品であっても、仮想空間では類似商品となる場合もあるかもしれない。実際、デジタル空間では現実空間より商品の作成が容易であり、デジタル被服やデジタルアートだけでなく、例えばデジタル家具などを含めて、同一営業主によって様々な仮想オブジェクトが作成され同一のオンライン店舗で販売されている（筆者も代表的なメタバース空間であるClusterに入ってみたが、そこではアイテムとして現実の商品としては非類似になりそうな仮想オブジェクトが同一人によってまとめて販売されている）。そうすると、それらは現在の日本法の解釈からは類似商品ともなりそうであり、これらをどのように整理していくかは今後の課題となろう。その意味で、欧州知的財産庁が提案する指定商品の記載方法の「ダウンロード可能なバーチャル商品、すなわち、デジタル服」や「バーチャル商品、すなわち、デジタルアート」は、商品の類似が問題となる可能性もあるだろう<sup>40</sup>。

### 3.3 標章の使用

自他商品・役務識別力を発揮しない態様での使用は商標権侵害とはならない（商標法26条1項6号）。そのため、仮想空間で再現された仮想都市において他人の商標が映り込んでいても商標的使用とは言えず商標権侵害とならないが、仮想空間で他人の標章を付した仮想オブジェクトを販売するような場合は商標的使用に該当し、商標権侵害となりうる<sup>41</sup>。

なお、商標は「業として」使用されるものであることから（商標法2条1項各号）、個人的に使用する限りは「業として」にあらず、個人として他人の標章をデジタル被服に付してメタバース内で使う場合は商標権侵害とはならないだろう<sup>42</sup>。

さらに、仮想空間は国境を観念できないことから、日本国内における実施も問題となる。標章の使用について

は、世界知的所有権機関（WIPO）の「インターネット上の商標及びその他の標識に係る工業所有権の保護に関する共同勧告」でインターネット上の標識の使用が特定国における使用となるかは商業的効果の有無によって決定されるとされ<sup>43</sup>、我が国の裁判例は<sup>44</sup>、当該勧告で示された事情を考慮して判断していると評価されている<sup>45</sup>。

## 4 おわりに

以上のように、仮想空間における仮想オブジェクトの保護については、意匠法、商標法だけでも様々検討すべき事項があろう。本稿がその一助となれば幸いである。

※本研究は19H00573、21H03763の助成を受けたものであり、またJSTムーンショット型研究開発事業、JPMJMS2215の支援を受けたものである。

43 <https://www.jpo.go.jp/news/kokusai/wipo/1401-037.html>

44 知財高判平成17・12・20判時1922号130頁、知財高判平成29・11・29平成29年（行ケ）第10071号。これらの裁判例ではウェブサイト日本語の記載があったことが日本の需要者が対象とされていることの重要な要素（共同勧告の3条(d)(iv)に示される考慮要素)にも見える。

45 田村善之『ライブ講義 知的財産法』（弘文堂、2012年）217頁、山田威一郎「海外からの侵害品の流入に対する産業財産権の行使に関する諸問題」『パテント75巻11号（別冊27号）』（2022年）29頁。

40 韓国は今のところ非類似商品と扱うようである（<https://www.jetro.go.jp/world/asia/kr/ip/ipnews/2022/220713.html>）。

41 小塚荘一郎ほか「仮想空間ビジネス」ジュリ1568号（2022年）69頁〔上野達弘発言〕、特許庁政策推進懇談会・前掲注15）18頁、岡本・前掲注15）34頁、上野達弘「メタバースをめぐる知的財産法上の課題」Nextcom52号（2022年）7頁。

42 中崎・前掲注15）48頁、小塚ほか・前掲注41）69頁〔上野発言〕。

リアルとバーチャルの融合化社会に向けた知財戦略