

法人・団体名（ふりがな）：一般社団法人日本知的財産協会
（いっぱんしゃだんほうじんにほんちてきざいさんきょうかい）

- ・ 担当者所属：事務局・事務局長
- ・ 担当者氏名：熊谷 英夫
- ・ 住所：（〒103-0027）

東京都中央区日本橋3丁目9番1号（日本橋三丁目スクエア6階）

- ・ 電話番号：03-6262-1570（代表）
- ・ ファックス番号：03-6262-5655
- ・ 電子メール：kumagai@jipa.or.jp

- ・ 意見：

《要旨》

当協会としては、メタバースに関するビジネスは萌芽的段階であり、先んじて制度を作ることは慎重であるべきであり、まずは技術を活用した仕組みやソフトウェアによる解決を目指すべきであると考えており、論点整理案で示された内容は、当協会が考えている内容に沿っている。ただし、個別課題について、不競法・意匠法・商標法・著作権法の観点から、それぞれ検討・留意すべき点等があるため、意見を述べる。

《全文》

当協会は、「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（案）」（以下「論点整理案」という。）の内容に対して、以下のとおり考える。（以下ページ番号及び行番号は論点整理案のものを示す）

1. 「はじめに」（P1-P2）について

当協会としては、メタバースに関するビジネスは萌芽的段階であり、先んじて制度を作る（性急な法改正を行う）ことには慎重であるべきであり、まずは技術を活用した仕組みやソフトウェアによる解決を目指すべきであると考えている。ただし、制度整備なくしては、悪質性の高い行為を防止できない、または健全な市場の発展が妨げられる場合は、現行法の射程の明確化や、それが及ばない場合の制度的対応が必要であるかについて、検討を行うことが望ましい。論点整理案の「はじめに」の記載はこの当協会の意見と整合するものとする。

2. 課題1-1（現実空間のデザインの仮想空間における模倣、現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの活用）に対する対応の方向性（P13）について

①不正競争防止法による対応について



論点整理案では、現実空間の商品のデザインが仮想空間で模倣される事案への対応や、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に対する法制度に係る対応として、まず不正競争防止法において、ネットワーク上における商品形態模倣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とされている。また、不正競争防止法を含め、法による保護の及び範囲について、政府において基本的な考え方を整理し周知する旨が記載されている。

当協会としては、不正競争防止法に対して法解釈を明確化する際には、新しい規制となる「ネットワーク上における商品形態模倣品の提供行為」について、仮想空間上においてリアルの商品の「形態」を「模倣」とするとはどのようなことかを明らかにしていただくことを希望する。これは、「模倣」の解釈が緩やかすぎて、リアルの商品の外観がメタバース空間で再現されること全般が「模倣」行為として広く規制の対象となると自由なコンテンツ創作の妨げとなる一方、解釈が厳格すぎて、リアル空間とメタバース空間の違いから、リアルの商品と仮想空間上の商品では「形態」が異なり「模倣」が成立しないと解釈されたのでは不正利用を被った者の実効的な保護が図れないためである。この点、政府の産業構造審議会不正競争防止小委員会による報告書「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」（以下「産構審報告書」という）では、『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。」としつつ、「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。」としているところ、解釈の明確化にあたっては上記の問題意識を踏まえたものとなることを希望する。

また、他に解釈の明確化を希望する点としては、産構審報告書でも解釈の明確化の必要性が指摘されている、メタバース空間上の商品がそもそも不正競争防止法上の「商品」たりうるかという問題のほか、周知表示混同惹起行為（不正競争防止法第2条第1項第1号）について、リアルでしか販売していない物品を第三者が無断で仮想空間上の物品として販売する場合にどのように「混同」の有無を判断するのかといった点が挙げられる。

②意匠法による対応について

論点整理案では、意匠権による保護の範囲をメタバース空間に拡大することについては、「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」と指摘され(P11)、「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もあることから、中長期的課題として慎重に検討することが適当」とされたところである。



当協会としても意匠権による保護の要否については、メタバース空間におけるデザインの無断利用について、他の法領域では必ずしも対応できない領域がある¹ことを踏まえ、中長期的な課題としての継続検討は必要であるとも考えている一方で、意匠権による保護の範囲の拡大がクリエイターの創作活動を阻害することはあってはならないとも考えており、論点整理案で示された方向性についてはこれら双方の観点から賛同するものである。

なお、慎重に検討すべき中長期的課題として、意匠権の保護の範囲の拡大を検討する場合には、大きく（i）物品等の意匠の実施行為を拡大すること（ii）デジタルコンテンツ等に新たに意匠権を設定できるようにすることの2つが想定されるところ、それぞれのメリット及びデメリット・課題については以下のように考えられる。

（i）物品等の意匠の実施行為を拡大すること

【メリット】

- 他の法域の現行法で必ずしも保護されないメタバース上のコンテンツ（NFT に紐づけられた画像コンテンツを含む）の意匠を実質的に保護が可能。
- 既存の意匠の延長線上で保護されるため、権利者は新たにメタバース上のコンテンツを意匠出願する必要はない。
- 法適用によっては、既存の登録意匠による保護も期待できるため、すでに販売済みのデザインについての保護も期待できる。

【デメリット／課題】

- 実施行為の拡大の範囲によっては、これまで意匠権侵害が問われなかった行為（物品の写真撮影・デジタル化・3D データ化）も意匠権侵害になりうる。また、規制行為の外縁を明確に規定することが困難であると考えられ、メタバースとゲーム等のコンテンツの境界の曖昧さも考え合わせると、コンテンツ創作全体に萎縮効果をもたらすことが想定される。
- 製品の全体意匠はまだしも部分意匠（例：電化製品のダイヤルやボタンの配置・形状、自動車のテールランプなど）までも対象とすると、これまでコンテンツ作成者は意匠権を意識してこなかったところ、コンテンツ創作の過剰な制約となることが想定される。
- 従来の物品意匠の”用途・機能”との整合性を取る必要がある。
（例）“自動車”の意匠は“自動車用おもちゃ”には権利が及ばないのにも関わらず、メタバース上のコンテンツには権利が及ぶことへの説明が必要。（この点については、メタバース空間内での使用が現実の物品と同じ“用途・機能”であれば、権利が及ぶと整理することで整合性を取ることも考えられる。）
- メタバース・NFT コンテンツとして保護をうけるためには、物品等の登録意匠が必要となる。

（ii）デジタルコンテンツ等に新たに意匠権を設定できるようにすること



【メリット】

- 他の法域の現行法で保護されないメタバース・NFT コンテンツの画像意匠そのものを保護対象とすることができる。
- 物品は物品の意匠により、メタバース上のコンテンツは「コンテンツ画像意匠」により保護されることになり、両者の保護が明確になり、従来の物品意匠の”用途・機能”との整合性も取れる。

【デメリット／課題】

- ゲーム等のコンテンツ創作のきわめて強い制約となることが想定される。（日本では、これまでの意匠法改正に係る検討においても、ゲーム等のコンテンツ創作に対する萎縮効果を避ける観点から、画像意匠の保護対象から「コンテンツ」を除外してきた経緯がある。）
- 既存の物品等による新規性喪失/創作容易により、公開済みデザインについてメタバース上のコンテンツの意匠登録は難しい。
- 出願人は、一つのデザインに対して、「物品意匠」と「コンテンツ画像意匠」の双方を出願する負担が生じる。

(ii) の課題については、(i) に比べその解決が容易でないことを踏まえれば、仮に中長期的課題として検討する課題としてはまず(i) とするのが適切であり、(i) の検討の結果、意匠権者の十分な保護が(i) では達成できないと判明した場合に限り、(ii) の検討を行うことが適切である。

3. 課題1-2（現実空間の標識の仮想空間における無断使用）に対する対応の方向性（P15）について

論点整理案では、仮想空間でリアル商品の商標を保護するためには、新規にバーチャル版の商品についても商品の指定（例えば、第9類：コンピュータプログラムなど）をした上で商標登録出願をし、これへの保護を受けられるようにすることが考えられるとしている。また、今後の対応の方向性として、仮想空間における商標の無断使用に対し、権利者側が講じることのできる実務上の対応策や、その際の留意事項等について、適切な周知を図ることや、政府による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としている。

この点、特に第9類への商標登録については、日本の商標登録実務においては、類似性の判断が厳格に過ぎるため、登録が困難である現状が生じている。例えば、「電子計算機用プログラム」が「電子応用機械器具」「電子管」「半導体素子」などと類似とされる点や、用途・機能が異なるプログラムであっても一律に類似とされてしまう点については、運用面の改善²や類似群コードの再編などの対応を速やかに行うことが望ましいと考える。

また、第9類に限らず、商品・役務の取り扱い（表現、区分等）が検討整理され、ひいては国際統一されること、リアル空間の商品と仮想空間の商品・役務がクロスサ



一斉されること等を速やかに行うことを期待したい。

4. 課題 1-3(現実環境の外観の仮想空間における再現)に対する対応の方向性(P19)について

論点整理案では、現実環境の外観を仮想空間で再現する場合の、写り込みに係る権利制限規定(著作権法第30条の2)の適用に関して、①メタバース内では対象物に接近すると大写しになる場合の「付随対象著作物」の該当性の問題や、②現実環境の外観をディフォルメを伴って再現する場合の取扱いなどについて、継続的に検討し、考え方を整理・公表することとしているが、①について、当協会としては、たとえ大写しになる場合があったとしても、論点整理案(P17)に言及があるとおり、一般的には、メタバース空間全体の中の割合からみれば軽微と評価して、「付随対象著作物」と解釈し、写り込みに係る権利制限規定の該当性が肯定されるべきと考えており、考え方を整理・公表する場合にはそのような方向性を堅持していただきたい。

脚注

¹ 例えば、メタバース空間におけるデザイン保護について、商標法による保護については、立体商標は登録のハードルが高く、意匠自体の保護を受けられない事例が多く発生する可能性がある。また、不正競争防止法による保護については、商品形態模倣の規制対象は、対象行為に「電気通信回線を通じて提供」することが法改正により追加された場合でもデッドコピー的な無断利用に限定されることが想定される上、最初の販売から3年間経過すると規制対象から外れてしまう問題がある。さらに、著作権法による保護については、応用美術の論点があるため、多くの物品や建築物について保護対象とならない場合があると考えられる。

² 例えば、韓国では仮想商品審査指針が2022年7月に施行されている。また、EUにおいては、知財庁がガイドライン(“Virtual goods, non-fungible tokens and the metaverse”)を公表しており、これらの取組が参考になる。

以上

