



# News Letter



天達共和律師事務所  
East & Concord Partners

## 目次

- ◆ 天達共和のニュース-----2
  - 2022 LEGALBAND の中国トップランク法律事務所/弁護士に選出されました
  - 「Asian Legal Business」(ALB) が発表した「2022 年中国知的財産業務 (China IP Rankings 2022)」にランクイン
  - 馮超弁護士が「新規『商標審査審理指南』ウェビナーを実施
- ◆ 最新の法律動向-----4
  - 最高人民法院による一審知的財産権民事・行政事件の管轄に関する若干規定
  - 北京市高級人民法院による知的財産権侵害民事事件に適用する懲罰的賠償に関する審理指南 (ガイドライン)
  - 知的財産権侵害訴訟において被告より原告が権利濫用を理由として合理的な支出の賠償請求問題に関する回答
- ◆ 典型的な Case Study-----8
- ◆ トピックス-----11
  - メタバース関連知的財産権の法律問題に関する初歩的研究



A Client's Guide :



## Top Ranked Law Firms

### 权威客户指南 - 中国顶级律所排行榜

#### 2022 LEGALBAND の中国トップランク法律事務所/弁護士に選出されました

5月17日、著名な法律事務所の格付け機関である LEGALBAND が「2022 年度中国トップランク法律事務所」「2022 年度中国トップランク弁護士」を発表し、天達共和法律事務所は 12 分野で 14 名の弁護士が選出されました。

#### ランクイン分野

\*以下 LEGALBAND ランキング順に列記

銀行と金融 (Tier1)

コンプライアンス (Tier2)

会社法務と M&A (Tier3)

サイバーセキュリティとデータコンプライアンス (Tier1)

不動産と建設プロジェクト (Tier3)

紛争解決: 仲裁 (Tier1)

紛争解決: 訴訟 (Tier2)

エネルギーと自然資源 (Tier1)

政府関連法律業務 (Tier1)

知的財産権: 訴訟 (Tier3)

知的財産権: 非訟 (Tier3)

国際貿易と税関法 (Tier2)



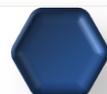
また、5月20日には、著名な法律メディアである「Asian Legal Business」(ALB)が発表した「2022年中国知的財産業務ランキング(China IP Rankings 2022)」において、当事務所は専門的な法律サービス能力及び中国における専利、商標/著作権の突出した成果が評価され、ランクインを果たしました。

天達共和は、今後もお客様から最も信頼される法律事務所を目指し、所員が一丸となって、高品質の法律サービスをご提供するよう努めて参ります。

### 馮超弁護士が「新規『商標審査審理指南』ウェビナーを実施

2022年6月2日、「新版『商標審査審理指南(ガイドライン)』シンポジウム」がオンライン形式で開催され弊所パートナーの馮超弁護士が「中国新版商標審査審理指南(ガイドライン)~実質的な絶対的理由に関する審査」をテーマに講演を行いました。

講演の中で、馮超弁護士は新たに改正された「商標審査審理指南(ガイドライン)」及び実質的な絶対的理由の審査に関連する重要な法律条項について、実例を交えながら『商標法』第4条に定める「使用を目的としない悪意のある商標登録出願」の定義と運用、『商標法』第10条に定める公共利益から考えて商標として使用してはならない標識、等について解説を行いました。法律の改正について専門的な分析ときめ細かい説明を行ったことにより、出席者の方達からは多くの反響をいただきました。





### 最高人民法院による一審知的財産権民事・行政事件の管轄に関する若干規定

最高人民法院は2022年4月20日付で「最高人民法院による一審知的財産権民事・行政事件の管轄に関する若干規定」(以下、「管轄規定」という)を公布し2022年5月1日から施行することになった。知的財産権事件の管轄制度をより一層完備させ、四級法院の審判に関する役割を合理的に位置づけた。

「管轄規定」の主な内容は以下の通りである。

一、発明専利等7種類の専門技術性の比較的高い一審民事・行政事件については、知識産権法院、省政府所在地の中級人民法院及び最高人民法院により確定された中級人民法院が管轄することとし、力を結集して専門技術性の高い、かつ難解複雑な事件について公正かつ高効率な審判を行えるようにする。

二、意匠専利の権利帰属と権利侵害紛争、馳名商標の認定に係る一審の民事・行政事件については、知識産権法院と中級人民法院の管轄とすることを明確にした。事件が非常に多い一部の地域において、この2種類の事件を下級法院に任せられるようにするため、「管轄規定」では意匠専利に関する行政事件を除き、その他の一審の知的財産権に係る民事・行政事件については、最高人民法院により確定された基層人民法院が管轄することを明確にした。

三、最高人民法院より同時に「基層人民法院による一審の知的財産権に係る民事・行政事件管轄基準の配布に関する通知」を公布し、先ず、知的財産権に係る民事・行政事件管轄権を有する基層人民法院及びその管轄エリアを確定した。そして、基層人民法院による一審の知的財産権に係る民事事件の訴訟目標金額に関する基準を確定した。



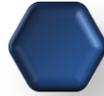
## 北京市高級人民法院による知的財産権侵害民事事件に 適用する懲罰的賠償に関する審理指南(ガイドライン)

2022年4月25日、北京市高級人民法院は同日施行される「知的財産権侵害民事事件に適用する懲罰的賠償に関する審理指南(ガイドライン)」(以下「審理指南」という)を公布し、知的財産権侵害に係る民事事件の懲罰的賠償に関する適用基準をより一層明確にし、法に基づき知的財産権に関する司法保護力をさらに強めた。

「審理指南」は計51条で構成され、懲罰的賠償の適用要件、計算方法等に係る実体と手続問題について明確に定めた。北京高級人民法院党組織メンバーである劉双玉副院長は、「審理指南」には多くの重要ポイントとなる規定があり、例えば審判に関する実務と照らし合わせ、異なる種類の知的財産権事件に適用する懲罰的賠償に関する一般的な規則をまとめ、懲罰的賠償要件の認定を簡素化し、創設的に権利侵害の故意かつ深刻な状況について規定し、技術革新成果を重視し、重要な核心技術、重点分野、新興産業への保護力を強め、懲罰的賠償に適用する賠償総額に関する計算方法を明確に定め、積極慎重原則を強調し、懲罰的賠償の適用規則についてシステムの設計を行った等である、と述べている。

特筆に値するのは、プラットフォーム経済ガバナンス規則の最適化を推進するため、「審理指南」では、ネットワークサービスプロバイダの懲罰的賠償の適用について具体的な規定を設けた。北京高級人民法院民事第三法廷長である張曉津氏の紹介によると、ネットワークサービスプロバイダがネットワークユーザーを教唆し、または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他人の知的財産権を侵害していることを明らかに知っていて、その状況が深刻である場合、権利者は法院に対しネットワークサービスプロバイダへの懲罰的賠償の適用を請求することができる。現在、比較的際立っているネットワークライブコマース、代理販売行為による知的財産権侵害現象について、「審理指南」では、ネットワークサービスプロバイダがライブコマース配信者、代理販売者がそのネットワークサービスを利用して故意かつ著しく知的財産権を侵害していることを明らかに知っていながら、正当な理由なく、合理かつ有効な措置を講じてそれを制止しようとしめない場合、法に基づきライブコマース配信者、代理販売者と共に懲罰的賠償責任を負わなければならないと規定している。





## 知的財産権侵害訴訟において被告より原告が権利濫用を理由として 合理的な支出の賠償請求問題に関する回答

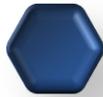
2021年5月31日、最高人民法院審判委員會第1840會議の審議を経て「知的財産権侵害訴訟において被告より原告が権利濫用を理由として合理的な支出の賠償請求問題に関する回答」(以下、「回答」という)を議決し、2021年6月3日から施行されることになった。

「回答」に規定している「被告より証拠を提出し原告の起訴が法律で定められている権利濫用に該当し自らの合法的權益に損害を与えたことを証明し、法に基づき原告に対し当該訴訟によって自らが支払った合理的な弁護士費用、交通費、食事・宿泊費等の支出を賠償するよう請求した場合…」について、下記三つの面から状況判断することができる。

一つ目は、被告が立証責任を負うことである。民事訴訟法第17条の規定によると、当事者が自らの申し立てた主張について証拠を提出する責任がある。従って、「回答」の規定によると、被告より原告の起訴が法律規定の権利濫用に該当し自らの合法的權益に損害を与えたと主張する場合、証拠を提出しそれを証明しなければならない。被告は証拠を提出し原告の起訴が権利濫用に該当することを証明するだけでなく、原告が不当に提起した訴訟によって自らの合法的權益に損害を与えたことをも証明しなければならない。被告が証拠を提出しなかった場合、また提出した証拠だけでは原告の起訴が権利濫用、または自らの合法的權益が原告の起訴によって損失を被ったことを証明するには至らなかった場合、例え最終的に原告の起訴が勝訴しなかった場合でも、被告に対し訴訟によって支払った合理的な支出を賠償する必要はない。このようにすることで、原告の正常な訴権行使を保障し、被告が法に基づき立証責任を果たすように導きやすくなる。

二つ目は、原告による起訴が法律規定の権利濫用に該当する場合である。民事訴訟法第13条の規定によると、民事訴訟は信義誠実の原則を遵守しなければならない。民法典第132条の規定によると、民事主体は民事権利を濫用し国家利益、社会公共利益または他人の合法的權益に損害を与えてはならない。それと同時に、専利法、商標法及び著作権法等の知的財産権分野の法律でも、権利者が権利を行使する際、信義誠実の原則を遵守し、権利濫用または悪意を持って他人の利益に損害を与えてはならないと定めている。「回答」の起案段階では、「悪意のある起訴」という記載であったが、意見募集を求めた際に一部の意見として、「悪意のある起訴」という記載は、確かに「民事案件案由規定」に定める「悪意によって提起した知的財産権訴訟損





害責任紛争」の記載と一致しているが、民法典等の法律の記載と異なっている。それを踏まえて、現行法律規定に基づき、知的財産権に関する濫訴行為を抑制するため、本「回答」では「権利濫用」という記載を採用した。

注意すべき点として、本「回答」は手続的規定であり、原告の起訴が法律規定の権利濫用に該当するか否かを判断する構成要件について規定していない。実務において、最高人民法院の『中華人民共和國民法典』総則編の適用における若干問題に関する解釈」第 3 条の規定によると、権利濫用に関する実態の審査基準に基づき判断しなければならない。

三つ目は、原告より被告の訴訟によって支払った合理的な支出について賠償することである。原告の起訴が法律規定の権利濫用に該当し、かつ被告の合法的権益に損害を与えた場合、勝訴した被告は同一訴訟手続きにおいて法に基づき敗訴した原告に対し自らが訴訟によって支払った合理的な弁護士費用、交通費、食事・宿泊費等の支出に関する賠償を請求することができる。合理的な支出には弁護士費用、交通費、食事・宿泊費を含むがそれに限らない。合理的な支出の判断について、現行の被告より原告の合理的支出に対する賠償の関連規定を参照することができる。例えば、最高人民法院の「商標民事紛争案件の審理における適用法律の若干問題に関する解釈」第 17 条、「著作権民事紛争案件の審理における適用法律の若干問題に関する解釈」第 26 条、「専利紛争案件の審理における適用法律問題に関する若干規定」第 16 条等である。

指摘すべき点として、同一手続きにおいて、原告の知的財産権濫用で提起した訴訟によって被告が支払った合理的な支出の解決において、当事者が濫訴によって被ったその他の経済損失は含まれておらず、例えば、原告の濫訴によって被告が予定通りに上場できなかった場合、或いは第三者との契約履行が延期された等で被った経済損失である。その他の経済損失についてはその他の方法で解決を図らなければならない、本「回答」の解決すべき事項には盛り込まれていない。





### 深セン臉萌科技有限公司、北京微播視界科技有限公司と杭州看影科技有限 公司、杭州小影創新科技股份有限公司との著作権侵害紛争事件

深セン臉萌科技有限公司、北京微播視界科技有限公司と杭州看影科技有限公司、杭州小影創新科技股份有限公司との著作権侵害紛争事件について、杭州インターネット法院が下記の判断を下した。

1. 係るショートビデオテンプレートの独創性に関する判定について、ショートビデオはプラットフォームを使って制作するものであるため、創作のハードルが低く、録画時間が短く、テーマが明確で、社会的相互作用が強く、拡散しやすい等の特徴を備えていて、新しいタイプのビデオフォーマットであり、上記特徴によって通常ではショートビデオ制作過程を簡略化することができる。著作権者と一般公衆との間の利益のバランスを考慮に入れ、ショートビデオそのものに独創性を備えているか否かについて判断する際、幅の広くない判断基準を用いる必要がある。一方、ショートビデオは作者独自の創作で完遂しなければならず、他人の作品を複製したり盗用したりしてはならず、もう一方では、ショートビデオテンプレートは作者の創作性に関する知的成果であり、作者のアイデアまたは情緒的コンテンツに関する表現であり、作者の個性を表すものである。ショートビデオの創作と拡散は公衆の多様化した表現と文化の繁栄に役立つため、ショートビデオが創作性の要求に適しているか否かについて判断する際、創作の難易度についてあまり厳しくすることを望まず、制作者の個性的な表現を表せるものであれば、電子関連作品となるべき独創性を備えてい



ると認定することができる。

2. ショートビデオテンプレートそのものがショートビデオに属するもので、ショートビデオと比べて、その特長としてユーザーはそのうちの2枚の登場人物の画像を取り換えることで当該ショートビデオテンプレートを使って独自のショートビデオを生成できる。係るショートビデオテンプレートの創作プロセスにおいて、製作者が完全に単独で一から創作したものではなく、すでに存在している成果を基に創作を行ったもので、その選んだ音楽、背景、アイコン、特殊効果、動画等一部の要素は剪映(Jianning) App の素材から来ているが、公開された要素の使用と独自で創作して完遂したか否かとは矛盾しないものである。係るショートビデオテンプレートが「独自で完遂した」という要件を満たしているか否かについて、当該ショートビデオテンプレートと上記要素との間に、客観的に識別できる相違性があるか否かを判断の条件としなければならない。

### 上海新創華文化發展有限公司と悠然自在(北京)影視文化傳播有限公司 との知的財産権と競争紛争事件

上海新創華文化發展有限公司と悠然自在(北京)影視文化傳播有限公司との知的財産権と競争紛争事件について、北京知識産権法院が下記の判断を下した。

1. 許諾なくアニメ玩具を使ってそれをメイン要素としてショートビデオを制作した場合、合理的使用に該当しない。他人の作品を使って合理的使用に該当するためには、著作権法の関連規定に合致しなければならない。本件において、被告はウルトラマンのアニメキャラクターを使用し自らのプライベートブランドの小熊ライアンキャラクターをメインキャストとして、一定のシーンを設けてシナリオを作り上げ、ナレーションを入れて、異なる内容のストーリーを演出し、ビデオに撮影した上でネット上にアップしている。各ミニビデオの最後に被告の WeChat アカウントの QR コードが表示されている。被告は係る作品の使用過程において、客観的に自ら所有する WeChat アカウントのユーザー使用量を拡大し、小熊ライアンの知名度を高め、自らのプライベートブランドの拡張に明らかな効果があった。それと同時に、被告より撮影してアップした映像において、「ウルトラマン」キャラクターに





関連するシーンは 437 ショットあり、トータル 33 のウルトラマンキャラクターに関連し、すでに原告の合法的権益に実質的な損害を与え、著作権法の合理的使用の規定に合致せず、権利侵害に該当する。

2.物権の民事権利を当然のように著作権の範疇までに延ばすことはできない。被告が使用したウルトラマンキャラクターは自ら購入したものだが、係る玩具について享有できる占有、使用、収益、処分等の権利は物権の範疇に属すもので、物権の客体は主に有体物である。著作権は無形客体によって生じる民事権利であり、その客体は知的成果であり、無形財産である。被告はウルトラマンキャラクター玩具について物権という所有権を享有するものの、それをウルトラマンアートキャラクター作品の著作権までに延長することはできず、物権の行使においてそれに係る著作権を尊重しなければならず、そうしないと権利侵害とすることができる。

本件で明確にされたのは、著作権者の許諾を得ずに、自ら所有するアニメ玩具キャラクターをメイン要素としてミニビデオの制作を行った場合、合理的使用に該当しないという裁判規則である。アニメ玩具の所有権を有することはそのキャラクターの著作権をも享有しているという意味ではなく、被告は原告が著作権を享有しているアニメキャラクター玩具をメイン要素としてミニビデオを制作し、それを自らが運用する WeChat アカウントを使って拡散してユーザーを引き付け、自らのプライベートブランドの向上という目的を達成しようとすることは、合理的使用という法定要件を満たさず、合理的使用に該当しない。



### メタバース関連知的財産権の法律問題に関する初歩的研究

#### 背景

メタバース(Metaverse)とは、科学技術手段を用いてリンクと創造を行い、現実世界と照らし合い・交互する仮想世界で、新しい社会体系を備えたデジタル生活空間である。メタバースは本質的に現実世界に対する仮想化、デジタル化する過程であり、コンテンツ生産、経済システム、ユーザー体験、実体世界コンテンツなどを大量に改造する必要がある。メタバースは現実技術の拡張を基に浸透体験を提供し、デジタルツイン技術を基に現実世界の鏡像を生成し、ブロックチェーン技術を基に経済システムを構築し、仮想世界と現実世界を経済システム、ソーシャルネットワークシステム、ステータスシステム上で密接に融合させ、そしてそれぞれのユーザーがコンテンツ生産と編集を行えるようにする。

#### 一、メタバースの概念と内包

メタバースはさまざまな新技術を統合して派生した新たな虚実融合のインターネットアプリケーションと社会形態であり、それは現実技術の拡張を基に浸透体験を提供し、デジタルツイン技術を基に現実世界の鏡像を生成し、ブロックチェーン技術を基に経済システムを構築し、仮想世界と現実世界を経済システム、ソーシャルネットワークシステム、ステータスシステム上で密接に融合させ、また、メタバースはすべてのユーザーに対しコンテンツ生産とワールドエディティングを可能とする核心要素には、人工知能(AI)、拡張現実(AR)、仮想現実(VR)、複合現実(MR)、ブロックチェーン(Blockchain)などの技術要素及びステータス、フレンドリー、浸透感、低遅延、多元化、ユビキタス、経済システムと文明などの内部派生要素が含まれている。また一方では、メタバースにおける知的財産権問題も、上記の元素に纏わりベーシカルロジックと内部派生という二つの面から発生しつつある。

#### 二、メタバースに関する知的財産権の新しい問題点

##### (一) メタバースと著作権の保護



メタバース開発者の立場から言って、仮想現実世界シナリオの構築はユーザー体験を提供する基盤であり、現段階の開発者はシナリオのリアルな体験感を高めるため、現実世界の要素をその設計したシーンに取り入れるのが一般的であり、それには現実の中にある建造物、道路、自然風景などのインフラ及び製品、作品などの人工的な物事が含まれるが、これらの要素の取り入れは度々著作権紛争を引き起こしやすくしている。現実世界における様々な作品(一部の建造物を含む)を仮想世界に取り入れる場合、著作権侵害のリスクが存在する可能性がある。中国の著作権法第3条の規定によると、著作物には文字作品のみならず、美術、建築作品、芸術作品及び図形作品や模型作品なども含まれているため、メタバース開発者は現実世界の著作物を仮想世界に取り入れてユーザーの体験感を高めようとする行為には一定の法的リスクがある。

ユーザーの立場から、メタバースに関する著作権問題は、メタバースにおけるその行為と密接に関連している。例えば、ユーザーは仮想現実世界において開発者より提供された各ツールを使って「著作物」を創作したり、「特許」を設計したりすることができる。この時、ユーザーの作った作品の性質について如何にして定義付けるべきか、権利について如何にして確定帰属を図るべきか、現在のところまだ定説がない。狭義の著作権以外に、隣接権の認定や保護においても係争が生じる可能性がある。

著作権の一般的な問題について、メタバースにおける作品構成要件の一つである独創性に関する認定が新たな窮地に陥る可能性がある。例えば、独創性における「独」に関する判断基準がメタバースの特殊な背景によって変わるかどうか、独創性における「創」の判断基準が知的成果として要求されるかどうか、「接触」と「実質的に類似」における「接触」の認定がメタバースにおける高度な共通性によって変わるかどうかなどである。メタバースにおける大量のユーザー生成コンテンツ(UGC)の著作権は如何にしてその帰属を図るべきか、非代替性トークン(NFT)は画像、映像や音楽などのコンテンツをデジタル資産に変換し、その作成、ストリーミング、使用などがすべて著作権紛争を引き起こす可能性があり、メタバースでは著作権の制限、即ち法定ライセンスや合理的使用が増えるか否か、例えば、一部の現実作品の取り入れは合理的使用に該当するか否か、メタバースにおける著作権侵害行為と現実世界の処罰措置と標準が





一致しているか否か、プラットフォームがメタバース著作権保護においてどのような役割を果たしているかなどについては、更なる観察と研究の価値がある。

上記問題の一部はすでに司法実務の中で初歩的に現れそして解決しつつあった。杭州インターネット法院が判決を下した中国の NFT 関連デジタルコンテンツの著作権侵害に関する最初の事件では、法院の認定において、NFT デジタルコンテンツの著作権及び NFT プラットフォーム責任のいずれについても認定を行った。法院は先ず、NFT デジタルコンテンツの取引形態から、NFT デジタルコンテンツの鑄造者(販売者)が NFT デジタルコンテンツを複製し、プラットフォームにアップロードして取引する行為は、それぞれ著作権法における複製権、情報ネットワーク送出権の調整・コントロール範囲に属するため、NFT デジタルコンテンツの鑄造者(販売者)は作品の複製品の所有者であるべきのみならず、当該デジタルコンテンツの著作権者または授権者でなければならず、そうでないと他人の著作権を侵害することになる。「メタバース」プラットフォームは専門 NFT デジタルコンテンツの取引サービスを行っているプラットフォームとしてそ





れを知っておりまたは知るべきであり、かつ理屈から言って合理的な措置を講じて権利侵害の発生を防止すべきで、NFT デジタルコンテンツの出所の合法性と真実性について審査を行わなければならない。NFT 鑄造者が適切な権利またはライセンスを持って作成行為を執り行っていることを確認しなければならない。次に、NFT デジタルコンテンツの取引に用いられている技術から見て、取引形態全体に使われているのはブロックチェーンとスマートコントラクト技術である。ブロックチェーン技術の変更不可という特性を基に、NFT は取引主体同士の信頼不足と安全懸念を解消でき、新しいネットワーク取引オネスティシステムを築き上げた。一方、スマートコントラクトは、取引双方の合意を担うキャリアとして、プラットフォーム上の各取引は、スマートコントラクトに「自動実行」コードが組み込まれているため、自動的に完了を触発する。したがって、NFT デジタルコンテンツに権利瑕疵がある場合、取引主体及び NFT 取引プラットフォームのすでに確立された信頼メカニズムを破壊するだけでなく、取引秩序の確実性及び取引相手と著作権者の合法的権益にも重大な損害を与えることになる。三つ目に、プラットフォームの制御能力から見て、係るプラットフォームはそのプラットフォーム上で取引された NFT デジタルコンテンツに対して比較的強い制御能力を持っており、それ相応の審査能力と条件をも備えており、そして余分な制御コストを付け加えていない。四つ目に、プラットフォームの営利パターンから見て、関連プラットフォームは鑄造時にコンテンツの gas 代を徴収しているだけでなく、毎回コンテンツ取引が成功した後も一定の割合の手数料と gas 代を徴収しているため、係るプラットフォームは NFT デジタルコンテンツの取引から直接利益を得ており、自然的に比較的の高い注意義務を負うべきである。

本件被告が運営している「メタバース」プラットフォームは専門 NFT デジタルコンテンツ取引サービスプラットフォームとして、一般的なネットワークサービスプロバイダの責任を履行するだけでなく、それ相応の注意義務をも果たさなければならない。権利侵害と訴えられた情報が比較的明らかな状況において、それ相応の審査をも行っておらず、必要な注意義務をも履行しておらず、かつ知りうる状況においても権利侵害行為を有効に制止する必要な措置を講じておらず、主観的な過ちが存在し、権利侵害幫助に該当し、それ相応の権利侵害責任を負わなければならない。上記判決から見て、法院は NFT デジタルコンテンツと現実世界の作品を同一作品として認定しその保護を行っているようである。それと同時に、法院は間接的権利侵害に関する請求に基づき審理を行い、NFT プラットフォームの権利侵害責任について認定した。





## (二) メタバースの基礎技術についての専利権保護

初級のメタバースについては、そのベーシカルロジックには、5G、AI、クラウドコンピューティング、ブロックチェーン及び関連インフラなど多くの技術要素が含まれている。コンピュータアルゴリズムを通じて特定の機能を実現するAI、クラウドコンピューティング技術を例として、どのようにコンピュータソフトウェアを「専利審査ガイドライン」で求められている自然法則の利用、具体的な技術問題の解決に適合させるかは長い間多くの開発者の悩みの種であったが、しかしながらAIによって生成した「発明」「意匠」などに関して専利出願できるか否かについては、監督管理部門、産業機構と学界から高い注目が寄せられている。メタバースの中のあらゆる新技術はいずれも世界規模の幅広い論争を引き起こす可能性があり、しかもこれらのベーシカルロジックと密接に関連する技術は知的財産権による法制度の保護と規制を受けられるか否かはある程度メタバースの構築と安定的な発展に影響を及ぼすものである。メタバース業界におけるインフラ開発者にとって、専利レイアウト、保護、使用過程において専利法のコンピュータ技術などを対象とする特殊規定に注目し、保護を受けられないという不利な局面に陥らないようにする必要がある。メタバースの基礎技術に関する専利保護という苦境を打開できるよう適切に対処し、適時に関連法律法規の制定と改正を図ることはメタバース業界の着実な発展を保障する急務である。

前記のメタバースのベーシカルロジック関連の専利権問題以外に、メタバース内部派生過程においても専利紛争が存在する可能性があり、このような論争のポイントは、メタバース内部派生過程において専利法制度を導入するか否かである。周知のとおり、発明の核心要素の一つは自然法則を的確に利用することであるが、メタバースにおいて自然法則が存在しているか否か、または与えられる可能性があるか否かについて疑念が残り、それと共に生じる問題の一つは、ユーザーがメタバースにおいて創り上げた、技術難題を解決するための新たな技術方案を「発明」として認定できるか否かである。ユーザーはメタバースを利用して現実世界の自然法則を模倣し、創り上げた発明または実用新案について専利が付与されるか否か。メタバースにおける「発明」と「実用新案」について専利を付与できるとすれば、この専利の権利保護対象はメタバースに限定するものなのか、それとも現実世界でも認められるか、その権利帰属はどのようにして確定され、また、AR、VR 設備を用いてメタバースにおいて様々な現実の専利製品を仮想生産し





て使用体験をしてもらうために個体に提供する行為は専利権侵害に該当するか否か、つまり、メタバースにおいて専利権を侵害する製品を仮想生産することについて、権利侵害責任を負うべきか否かなどはいずれも課題である。

### (三) メタバースと商標権保護

商標は商品と役務の出所を区別する標章であり、商標権を設ける目的は、消費者が登録商標とそれに示された商品と役務に正確に結びつき、混同を防ぐことである。メタバースにおける商標権に関する法的問題については、大きく以下の幾つかに分類することができる。

(1) 現実世界の商標を仮想現実世界に取り入れ、仮想現実世界で商標製品を生産したり、その商標の外観を利用してシナリオを作ったりすることが商標権侵害に該当するか否か。

仮想現実世界の商標権紛争の判断と解決は、商標保護の核心的な目的を巡って行われるべきである。メタバースと仮想ゲームとは本質的な相違があり、メタバースの仮想現実の本質的な決定として、商標製品の生産が単純にゲーム体験を高めるためではなく、「商標使用行為」と認定すべきで、現実世界における商標使用行為に対応している。事実として、メタバースにおける商標権侵害者は、この商標にある既存のビジネス上の名声と消費者より信頼(このようなビジネス上の名声及び信頼は現実世界に由来するものである)を狙っており、同じく現実世界から由来するメタバースユーザーの商品に対する判断を混同させ、商標権侵害行為と認定すべきで、現実世界における商標権者の権益についてはメタバースまでに延長されるべきである。

(2) メタバースと商標権に関する問題について、商標登録も含まれている。即ち登録商標を取得した後、その権利保護対象がメタバースに限定されているか、それとも現実世界でも認められているか否か、また、メタバースにおける「商標」が現実世界で実際に生産使用されていないことを理由として無効宣告されるか否かなどである。これらの問題を考える際、商標の機能に回帰すべきであり、メタバースにおける「商品」の本質が仮想製品であるか否か、現実世界につながる製品であるか否か、メタバースにおける商標は出所を識別する役割を果たせるか否か及びそれと現実世界との関係について考えなければならない。





### (3) 商品と役務区分の問題

現行の「類似商品と役務区分表」は、メタバース産業は主に第9類のコンピュータソフトウェア、第35類のコンピュータオンライン広告、第41類のコンピュータネットワークを介してオンラインで提供されるゲームサービスなどの商品・役務区分に係わっている。中国の現行の「類似商品と役務区分表」の登録区分と範囲がメタバース関連のすべての商品・役務をカバーできるか否かについては、更に評価を行う必要がある。それと同時に、注意すべき点として、いくつかの「区分表」以外の非規範アイテムもメタバース産業と技術と密接に係わっており、商標出願人は非規範アイテムを上手く使って、これらの非規範アイテムに商標登録の出願を行い、審査通過の可能性を高めることができる。中国の商標法の先願主義に基づき、権利者はできるだけ早く関連商品または役務について出願し、順調かつ早期に登録と保護を受けられるようにすべきである。

### 三、今後知的財産制度の発展

知的財産権保護において、メタバースにおける未公開或いは未完成の著作物、専利、商標などをどのようにして確保するかは、知的財産権法制度の整備において重要な議題の一つである。

現代科学技術の発展に伴い、知的財産権の法律制度はますます革新を奨励し、合法的な権益を保障する利器となっているが、同時に新技術よりもたらされる様々な挑戦も待ち受けている。

作者 北京天達共和法律事務所  
パートナー弁護士 馮超





お問い合わせ

天達共和法律事務所

<http://jp.east-concord.com/>

E-mail : [ip@east-concord.com](mailto:ip@east-concord.com)

北京本部

住所: 北京市朝陽区東三環北路 8 号  
亮馬河大廈1座 20 階

Tel: (86-10) 6590 6639

Fax: (86-10) 6510 7030

郵便番号: 100004



上海支所

住所: 上海市虹口区東大名路 501 号  
上海白玉蘭広場 11 階

Tel: (86-21) 5191 7900

Fax: (86-21) 5191 7909

郵便番号: 200080



深セン支所

住所: 深セン市福田区福華三路  
国際商会中心 2205 室

Tel: (86-755) 2633 8900

Fax: (86-755) 2633 8939

郵便番号: 518048



南京支所

住所: 江蘇省南京市建鄴区江東中路 347 号  
国金センターオフィスビル一期 36 階

Tel: (86-25) 6811 1288

Fax: (86-25) 6811 1208

郵便番号: 210019





### 武漢支所

住所: 湖北省武漢市洪山區徐東大街191號  
金禾センター29階  
Tel: (86-27) 8730 6528  
Fax: (86-27) 8730 6527  
郵便番号: 430074



### 杭州支所

住所: 浙江省杭州市錢江新城劇院路  
358-369號宏程國際大廈29階  
Tel: (86-571) 8501 7000  
Fax: (86-571) 8501 7085  
郵便番号: 310020



### 成都支所

住所: 成都市高新區天府二街99號  
天府金融大廈A座15階  
Tel: (86-28) 6010 8998  
Fax: (86-28) 6010 9008  
郵便番号: 610094



### 西安支所

住所: 西安市高新區丈八二路  
11號永威時代中心27階  
Tel: (86+29) 8572 7895  
郵便番号: 710065

