

# 韓国におけるメタバース内の仮想商品の商標出願審査処理指針について



崔達龍国際特許法律事務所

弁理士 崔 達龍

崔達龍国際特許法律事務所は1999年に創立された。日本企業の出願等を専門に扱っているため、ホームページ(www.choipat.com)には韓国知財関連法令の和訳を掲載している。崔達龍氏は所長弁理士であり、専門は半導体・電子・通信・機械分野である。

## 【概要】

近年、韓国において拡張仮想世界（メタバース）などの仮想空間での仮想商品の取引が活性化し、仮想商品関連の商標出願が増加傾向にある<sup>1</sup>。

これに伴い、韓国特許庁は仮想空間での商標紛争発生を防止するとともに、商標選択の範囲が過度に縮小する問題点を解消するために「仮想商品審査処理指針」を作成し2022年7月14日から施行している。

上記審査処理指針の施行によって、今後は「仮想衣類、仮想履物、仮想自動車、仮想食品」など「仮想+現実商品名」の形態からなる商品名も認められるため、出願人の商品選択の範囲が大幅に拡大するものと予想される。

また、上記審査処理指針では、仮想商品を国際分類第9類に分類し、従前の商品などと区別して仮想商品のみの類似群コード「G5207XX」を新設し、仮想商品と現実商品が原則的に類似しない商品と推定することにした。

韓国特許庁が作成し施行している「仮想商品審査処理指針」の主な内容は次のとおりである。

## 【詳細及び留意点】

### 1. 仮想商品の指定商品および役務の名称

#### (1) 仮想商品名の認容範囲

<sup>1</sup> 参考：2010～2019年：20件、2020年：6件、2021年：17件、2022年（5月まで）：717件（特許庁報道資料2022年7月13日）

以前は「ダウンロード可能なイメージファイル（仮想衣類）」、「仮想衣類が記録されたコンピュータプログラム（仮想商品）」などの形態のみ商品名称と認められていた。

しかし、上記審査処理指針によって「仮想商品+既存商品名」と「具体的現実商品の仮想商品名」は商品名と認められるようになった。

ただし、「仮想商品」のみの商品名は、商品の範囲が不明確であり商品名として認められない。

#### <例 1>

	区分	出願時の商品名	認否	補正例示
1	9	ダウンロード可能な仮想商品	不認定	ダウンロード可能な <u>仮想衣類</u>
2	9	仮想商品が記録された コンピュータプログラム	不認定	①仮想商品が記録された <u>仮想世界</u> コンピュータプログラム ②仮想商品が記録された <u>仮想世界</u> ゲーム用コンピュータプログラム
3	9	仮想衣類	認定	—
4	9	仮想製品すなわちオンライン 仮想世界で使用される履物	認定	—
5	9	ダウンロード可能な仮想衣類	認定	—
6	35	ダウンロード可能な仮想衣類 小売業	認定	—

#### (2) 仮想商品の分類

仮想商品が第9類になったのは、コンピュータソフトウェアなどが、国際分類第9類の見出し（Class Heading）に分類されているためである。

#### (3) 仮想商品の詳細商品別類似群コードの新設

仮想商品が単一類似群コードで付与される場合、少数の出願人によって商標が先占され、現実商品の商標権者による商標の選択範囲が狭くなるおそれがあるため、

従前の商品などと区別して仮想商品のみの類似群コード「G5207XX」を新設し、  
詳細商品別類似群を付与することとした。

<例2> 履物：G270101、仮想履物：G520727

	区分	出願時の商品名	認否	補正例示(類似群コード)
1	9	仮想衣類/仮想帽子/仮想履物	不認定 (分離補正)	① 仮想衣類 (G520743, G520745) ② 仮想帽子 (G520745) ③ 仮想履物 (G520727)
2	9	仮想製品すなわちオンライン 仮想世界で使用する履物	認定	G520727
3	9	ダウンロード可能な仮想衣類	認定	G520743, G520745
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	S2052
5	35	仮想衣類および仮想履物小売 業	不認定 (分離補正)	① 仮想衣類小売業 (S2052) ② 仮想履物小売業 (S2052)

「仮想商品」と既存の商品名称が結合している場合には、従前の商品名称に準じて商品进行分类した。

<例3> 結合された商品が「ソフトウェア」である場合、用途別に区分し、従前の商品分類（類似商品審査基準第11条第2項）と同じく類否を判断する。

	区分	出願時の商品名	認否	類似群コード	備考
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ープログラム	認定	G390802	ゲームソフトウェア
2	9	仮想商品が記録された仮想世界コンピュータープログラム	認定	G390802	応用ソフトウェア

	9類、G390802	非類似	9類、G390802
--	------------	-----	------------

※例示 4	仮想商品が記録された仮想世界ゲーム用コンピュータープログラム	仮想商品が記録された仮想世界コンピュータープログラム
----------	--------------------------------	----------------------------

上記の「仮想商品が記録された仮想世界ゲーム用コンピュータープログラム」(第9類、G390802)と「仮想商品が記録された仮想世界コンピュータープログラム」(第9類、G390802)は下記の類似商品審査基準第11条第2項に「類似群コードが同一であっても、比較の対象となる商品の特性により個別に判断しなければならず」と規定されており、お互いを類似しない商品として判断するという内容である。

<p>※参考：類似商品審査基準第11条</p> <p>② G390802 (ソフトウェア)、G430301 (スポーツ衣類、スポーツ用具など)、S2001～S2053 (卸売業、小売業、販売代行業、販売斡旋業、商品仲介業、購買代行業)、S050109～S050199 (修理業、修繕業、設置業、維持管理業)、S100101～S100199 (特殊加工業)、S120999 (就業及び趣味関連教育サービス業)、S173599・S173699・S173799・S173999・S174099・S174299・S174399・S174499・S174599(第35・36・37・39・40・42・43・44・45類に属するその他サービス業)は、<u>類似群コードが同一であっても、比較の対象となる商品の特性によって個別的に判断しなければならず、枝番号が「00」である未分類コードは、種類番号を除いた類似群コードが同一の全てのコードに対して具体的、個別的に判断しなければならない。</u></p>
--

<例5> メタバースなど仮想環境を利用したサービス提供は、オンラインまたはインターネットと同様に仮想環境を手段とする従前のサービス形態提供であるため、サービス提供目的によって役務を分類する。

	区分	出願時の役務名	類似群コード	備考
1	35	仮想世界(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類、S2026)
2	35	仮想世界(メタバース)での広告代行業	S0101	広告代行業 (35類、S0101)

3	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 (41 類、S110101)
---	----	-----------------------	---------	-------------------------

## 2. 仮想商品に関する類否判断基準

### (1) 仮想商品間の類否判断

仮想商品は、その使用の実態上、一部類似の属性を有するが、需要者の商品出所認識は現実商品によるため、これに対する属性を反映して現実商品において非類似とされている仮想商品の間では非類似と推定される。商品によって類似群コードが同一であっても、商品の特性によって個別的に判断される。

つまり、仮想商品間において、お互いに類似する点があるとしても出所が異なれば一般需要者が非類似と認識するため、これを非類似の商品として判断するということである。

### <例6> 類似群コードが相違する場合

※例示 6	9 類、G520727 仮想履物	非類似	仮想衣類 9 類、G520743, G520745
	 現実商品：履物 G270101		 現実商品：衣類 G430301, G450101, G450102, G4502, G4503, G450401, G4513

<例7> 類似群コードが同一の場合

※例示 7	9類、G520745 仮想ズボン  現実商品：ジーンズ G450101	類似	仮想衣類 9類、G520743, G520745 
	9類、G520745 仮想保護ヘルメット  現実商品：保護ヘルメット G450502		非類似

(2) 仮想商品と現実商品間の類否判断

仮想商品と現実商品は、原則として互いに類似しない商品と判断される。すなわち、仮想商品は現実商品と使用目的および販売経路などが異なるため、原則として消費者の混同可能性が低いとみられる。

<例9>

※例示	9類、G520727 仮想履物 	非類似	履物 25類、G270101 
-----	--	-----	---



### (3) 周知・著名な商標との類否判断

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・混同発生の恐れがある場合、商標法第 34 条第 1 項第 11 号（混同可能性）および第 12 号（需要者欺瞞）を適用して判断される。

### 3. 日本企業が取らなければならない措置

韓国ではメタバースと呼ばれる仮想現実において商標登録する指針が定まったことから、仮想現実における事業構築と同時に商標登録することが可能となった。また、現実商品の商標権を韓国で所有していても、仮想世界で発生する商標権侵害を防ぐことには限界があることが明らかになった。したがって、今後、日本企業も仮想商品において商標使用の可能性があれば、出願を検討する必要があると思われる。

#### 【ソース】

仮想商品審査処理指針（韓国特許庁報道資料 2022.7.13 作成）（下部添付ファイル「146 [특허청] 가상상품 심사지침.pdf」をダウンロードする）

<https://www.kipo.go.kr/ko/kpoBultnDetail.do?aprchId=BUT0000029&keyword=&menuCd=SCD0200618&ntatcSeq=19530&pageIndex=&searchCondition=&sysCd=>

仮想商品の審査処理指針（日本語）

[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/world/asia/kr/ip/gov/movement/20220907.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/world/asia/kr/ip/gov/movement/20220907.pdf)

類似商品審査基準（特許庁例規第 123 号／2021 年 12 月 27 日改正）

[https://www.law.go.kr/행정규칙/유사상품심사기준/\(123,20211227\)](https://www.law.go.kr/행정규칙/유사상품심사기준/(123,20211227))

特許庁報道資料（2022 年 7 月 13 日作成）

<https://www.kipo.go.kr/ko/kpoBultnDetail.do?aprchId=BUT0000029&keyword=&menuCd=SCD0200618&ntatcSeq=19530&pageIndex=1&searchCondition=1&sysCd=SCD02>

商標法

<http://www.choipat.com/menu31.php?id=26&category=0&keyword=&ckatttempt=1>

(編集協力：日本国際知的財産保護協会)