



〈韓国〉

メタバース時代を迎えた商標法への 仮想商品導入の試み

康&康 国際特許法律事務所
所長・弁理士 康 一字

メタバース時代を迎えて、仮想空間を通じた仮想商品の取引が活性化するにつれ、これに関連する商標出願が急増している昨今の傾向に合わせて、韓国特許庁は仮想商品の認定範囲及び類否判断に関する指針である「仮想商品審査処理指針」を2022年7月13日に発表し、翌日2022年7月14日から施行した。

これに関して具体的な内容を確認してみると、i) 包括名称である「仮想商品+既存商品名称(ex. 仮想衣類小売業)」、「具体的な現実商品の仮想商品名称(ex. 仮想衣類、仮想靴)」を「商品名称」として認め、ii) 現実商品の性質を反映した仮想商品のための類似群コードを新設し、iii) 仮想商品間の類否を判断する上で、現実商品間において類似しない場合は仮想商品間においても類似しないと推定し、iv) たとえ類似群コードが同一であっても、商品の特性に応じて個別に判断し得る、等となっている。

特に注目すべき点は、仮想商品と現実商品との類否判断にあたって、仮想商品と現実商品は商品の属性、販売経路等が異なり、原則として消費者の混同の可能性を低く見て互いに類似しない商品として審査するが、ただし周知・著名な商標等と類似の商標が出願された場合には、当該周知・著名な商標等と混同の可能性があるかどうかを審査する、という点である。

本指針の施行により、韓国国内では「仮想靴」、「仮想カバン」などのように「仮想」+「現実商品」の形の商品名称が認められ、出願人の便宜が向上し、仮想商品のための類似群コードの新設によって、商品の類否に関わる審査の一貫性も更に高まるものと期待される。ただし、具体的な審査や紛争に適用されるためには、やはり様々な事例の積み重ねが必要であると言えよう。

< Korea >

Introducing Virtual Goods into Trademark Act in the Age of the Metaverse

Kang & Kang International Patent & Law Office

Managing Partner

Ea Roo Kang

In the age of the metaverse, virtual goods trading through virtual space is becoming more active and the relevant trademark applications have also been rapidly increasing. In keeping with the trend, the KIPO published the Examination Guidelines for Virtual Goods on 13 July 2022, effective on the following day, for recognizing and determining similarity of such goods.

The specifics of the guidelines are as follows : i) the general name ‘virtual goods + existing goods name (e.g. virtual clothing retailer)’ and ‘virtual name of specific physical goods (e.g. virtual clothing, virtual shoes)’ are registered as goods description ; ii) new similarity code groups are added for virtual goods only, reflecting the nature of the physical goods ; iii) in determining similarity between virtual goods, if certain physical goods are not considered similar to each other, their virtual equivalents are also considered not similar ; iv) even when similarity codes are the same, individual decisions are made according to the characteristics of the goods.

Particular attention should be paid to how a decision is to be made on similarity between virtual goods and physical goods. In principle, they will not be judged similar as they will unlikely be confused by consumers due to differences in their product attributes and sales channels. However, if a virtual trademark application filed is similar to a well-known/famous trademark, it will be examined whether there is a likelihood of confusion with the well-known trademark in question.

It is expected that the new guidelines allowing identifications in the form of ‘virtual’ + ‘physical goods’, such as ‘virtual shoes’ and ‘virtual bags’ in Korea will improve convenience for applicants. Also the new similarity group codes for virtual goods are also expected to improve consistency in the examination of similarity between goods. However, various cases will need to be accumulated as precedents so that they can be applied to specific examinations and disputes.

(Translated by TIIP)