

現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱いについて（討議用メモ）

検討事項1 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護

- 課題1-1 現実空間の商品のデザイン・標識の仮想空間における模倣・無断使用
- 課題1-2 現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの活用
- 課題1-3 現実環境の外観の仮想空間における再現

検討事項2. メタバース上の著作物利用等に係る権利処理

- 課題2-1 メタバース上のイベント等における著作物のライセンス利用
- 課題2-2 仮想空間におけるユーザーの創作活動

検討事項3. 仮想オブジェクト(デジタルアセット)の「保有者」が持つ権利等に関する取扱い

- 課題3-1 仮想オブジェクト(デジタルアセット)の「保有」
- 課題3-2 仮想オブジェクト(デジタルアセット)の二次流通等

課題 1-1 ; 現実空間の商品のデザイン・標識の仮想空間における模倣・無断使用

- ◎ メタバース空間上において、以下のように、現実空間の商品のデザインや標識が無断で使用される事案が生じている。
- ◆ 実在する物品のデザインを模した仮想オブジェクトが、無断で作成され、公開・販売される事案
 - ※ 例えば、ある程度特徴的な外観を有する量産品のデザインについて、これを模倣したデジタルデータのNFTが、メタバース内で使用されることを前提として販売されるなど
 - ◆ 実在する商品ブランドのブランド名が仮想空間内で無断使用されたり、それらのブランドのマークを付けたデジタルアイテムが無断で販売されたりする事案
 - ※ 例えば、米国において、エルメスのバッグ「バーキン」をデジタル上で模した「メタバークインズ」をデジタル空間上で販売した者に対し、エルメスが商標権侵害等を理由に提訴するなど

《→参考1》

1. 制度・取扱い等の現状

①現実空間のデザインの仮想空間における模倣

<著作権による保護>

- 実用品のデザインとして利用されることを目的とする美的創造物(応用美術)については、原則として著作権でなく意匠権による保護領域とされ、裁判例においても著作物性を否定される場合が多い。最近の裁判例では、応用美術について著作物性が認められるための要件として、一般的には、「実用的な機能と分離して把握することができる、美術的鑑賞の対象となる美的特性」を備えることを求めている。

→ 著作物性のない商品デザインが模倣されたとしても、著作権侵害には当たらない。

<意匠権による保護>

- 意匠の登録を受けた者は、同一又は類似の「意匠の実施」をする権利を専有するものとされ、当該意匠に係る「物品」又は「建築物」を第三者が無断で製造・建築し、使用し、譲渡し、又は貸渡す等の行為を、業として行えば、意匠権侵害に当たることとなる。

しかしながら、物品とその形を模した仮想オブジェクト(3Dデータ)とでは機能・用途が異なることが多く、有体物である物品の意匠を仮想空間内で利用しても、類似の意匠の実施には当たらない可能性が高いと考えられる。

→ 例えば、現実の商品のデザインを模した仮想オブジェクトが無断で作成、販売等されたとしても、類似の意匠に当たらず、意匠権侵害は成立しないことが多い。

参考:意匠の「実施」

意匠の種類	「実施」に当たる行為
物品の意匠	意匠に係る物品の製造、使用、譲渡、貸渡し、輸出若しくは輸入又は譲渡若しくは貸渡しの申出をする行為
建築物の意匠	意匠に係る建築物の建築、使用、譲渡若しくは貸渡し又は譲渡若しくは貸渡しの申出をする行為
画像意匠	イ 意匠に係る画像の作成、使用又は電気通信回線を通じた提供若しくはその申出をする行為 ロ 意匠に係る画像を記録した記録媒体又は内蔵する機器の譲渡、貸渡し、輸出若しくは輸入又は譲渡若しくは貸渡しの申出をする行為

○ 意匠法では、「物品の形状等」と並ぶ意匠の構成要素として「画像」を位置付け、「画像意匠」を保護対象としている。

しかしながら、意匠法が保護対象とする画像は、①機器の操作の用に供されるもの(操作画像)及び②機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの(表示画像)のみに限定されており、機器とは独立した、画像や映像の内容自体を表現の中心として創作される画像(コンテンツ)は、意匠を構成しないものとされる。

※ 依拠性の有無にかかわらず、類似のデザインの使用を独占させる意匠権の対象範囲をコンテンツにまで広げた場合、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おそれ大きい等の懸念があることから、令和元年意匠法改正による「画像意匠」の導入時にも、コンテンツは、「画像意匠」の対象範囲から除外された。

→ メタバース内の画像についても操作画像・表示画像に当たるのであれば保護対象となるが、コンテンツに当たる仮想アイテム等のデザインは、「画像意匠」として認められず、これらについては、仮想空間でのデザイン模倣に対抗するため、1つのオリジナルデザインについて、物品等と画像双方の意匠登録を受けるといった方法も、一般にとり得ない。

<商品形態模倣規制による保護>

○ 不正競争防止法では、他人の商品の形態を模倣した商品の譲渡等を行う行為を「不正競争」に当たるものとして、差止請求・損害賠償及び刑事罰の対象にしている。

しかしながら、商品形態模倣については、元来、有体物である商品の提供行為を想定したものと解されてきたため、現行規定では、その対象行為として、ネットワーク上における無形の形態模倣商品の提供行為が規定されていない。

※ 商品等表示規制(周知表示混同惹起行為規制及び著名表示冒用行為規制)における「商品」には無体物が含まれるものと解され、不正競争防止法の規定でも、これらの対象行為として「その商品等表示を使用した商品を譲渡し、…」等する行為に加え、「電気通信回線を通じて提供する」行為が明記されている(同法第2条第1項第1号及び第2号)

→ 例えば、他人の商品のデザインをデッドコピーした仮想オブジェクトを作成し、そのデジタルデータをダウンロード形式等により販売等したとしても、不正競争防止法による規制は及ばないものとされる可能性が高い。

○ 一方、近時の裁判例では、商品形態模倣に関しても、その「商品」に無体物を含むとする判例が並存するようになってきており、形態模倣商品の提供に関する不正競争防止法上の取扱いについて、産業構造審議会知的財産分科会不正競争防止小委員会による検討が、現在、進められている。

※ 令和4年12月13日に開催された第21回不正競争防止小委員会では、
・「商品」に無体物が含まれることをまずは解釈上明確化するとともに、
・ネットワーク上の形態模倣商品提供行為も規制対象であることを明確化するよう、不正競争防止法を改正し、「電気通信回線を通じて提供する行為を対象行為に追加すべきこと等を提案する「報告書(案)」について、審議。

②現実空間の標識の仮想空間における無断使用

<商標権による保護>

- 商標権の設定に際しては、商標の登録に加え、当該商標を使用する商品・役務とその区分の指定がなされる。商標権者は、指定商品又は指定役務について、登録商標の使用をする権利を専有する。

登録商標と同一又は類似の商標を、指定商品・役務と同一又は類似の商品・役務について無断で使用する行為は、これを業として行った場合、当該使用行為が商品・役務の出所を表示する機能を果たさない態様のもの等でない限り、商標権侵害に当たることとなる。

この場合における商品・役務の類似性の判断は、「そ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」によって判断される。

※ 例えば、商標審査においては、第9類「電子出版物」と第16類「印刷物」については、原則として、類似の商品に当たるものと推定される(特許庁「類似商品・役務審査基準〔国際分類第12-2023版対応〕」類似群コード「26A01」)

→ リアルの商品(例えば、衣服など)の製造・販売を行う営業主が、同時に、そのバーチャル版の商品(例えば、アバターの衣服など)に相当する商品の商標権を有していない場合には、リアルの商品に係る登録商標がバーチャル商品に使用されても、商品の類似性が認められず、商標権侵害が成立しない可能性が高い。

→ 商標権者の対抗策としては、新規に商標登録を出願し、バーチャル商品についての指定商品の指定(例えば、第9類;ソフトウェアなど)を得るといった方法も可能である。

<商品等表示規制による保護>

- 不正競争防止法では、①周知の商品等表示と同一又は類似の商品等表示を使用する等により、他人の商品等と混同を生じさせる行為(周知表示混同惹起行為)、及び②他人の著名な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を自己の商品等表示として使用する等の行為(著名表示冒用行為)を、「不正競争」に当たるものとして、差止請求・損害賠償及び刑事罰の対象にしている。

これらの規制では、商標権による保護とは異なり、侵害要件として商品・役務の類似性までは問わず、使用された商品等表示の類似性があれば侵害が成立し得るものとしている。



2. 検討の視点

- 現実空間の商品のデザイン・標識の仮想空間における保護について、どのような在り方が求められるか。
 - 意匠法による対応については慎重な検討を要するところもあり、まずは、不正競争防止法において、ネットワーク上の商品形態模倣行為を規制できるようにしていくことが求められるのではないか。
 - 制度の運用を含め、実効的な保護を担保していくために、何が求められるか。
- 権利者側が講じることのできる実務上の対応等としては、どのような対応が有効か。
 - ※例えば、商標の登録において、指定商品・役務にバーチャル商品・役務に係るものを含めるなど？
 - 考えられる(望ましい)実務上の対応等について、適切な周知等が求められるのではないか。

課題 1-2 ; 現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの活用

◎ 同一の3Dモデリングによるデザインを基に、リアルとバーチャル双方の実用品を販売する等のビジネスモデルが現実化してきており、これらの商品のデザインが、どのように保護されるのかが課題となる。

《→参考2》

1. 制度・取扱い等の現状

＜意匠権による保護＞

○ 実用品(応用美術)のデザインについては、原則として意匠権による保護領域とされているが、画像意匠の保護対象は、操作画像・表示画像のみに限定され、コンテンツは含まれないものとされており、仮想世界の実用品についてもコンテンツとみなされるのであれば、意匠権による保護は及ばないこととなる。

＜著作権による保護＞

○ 著作権による保護は、著作物と認められるものであれば、基本的に、現実空間か仮想空間かの別を問わずに保護が及ぶこととなる。

○ 現実空間における実用品のデザインは、原則として意匠法の保護領域とされ、著作物性が認められにくい傾向がある。

→ 著作物性を否定された場合、当該デザインが、その後に仮想空間で利用されることとなっても同様に、著作権による保護対象とはならない。

○ 一方、アニメや映画、ゲーム等の仮想世界における実用品としての設定の下に創作されるコンテンツについては、そのデザインは応用美術に当たらぬものとして、著作物性を肯定される場合もあることが想定される(例えば、ドラえもんのタイムマシンなど)。

さらに、メタバース内の生活で実用品として用いるアイテムのデザインに関し、著作物として認められるか等について、議論が生じている(例えば、アバターが着る衣服など)。

→ 仮に、著作物となるとすると、当該デザインを、その後に現実空間の商品等のデザインとして利用する等の場合も、著作権による保護の対象となり得るとい議論もある。

○ 個々のデザインが著作物に当たるか否かは個別の判断となるが、裁判例においては、例えば、

・ Tシャツに模様として印刷することを目的として製作された原画について、応用美術に当たるとしたものがある

一方(東京地判昭和56年4月20日判時1007号91頁[ティーシャツ図柄])、

・ 美術の著作物として作成されたイラストが、その後にTシャツに用いられたとしても、応用美術に当たらず、著作物性を否定されないとしたものもあり(大阪地判平成31年4月18日裁判所ホームページ(平28(ワ)8522)[眠り猫イラスト])、

実際の判断に際しては、当初の制作目的が実用品のデザインとして用いることにあったか否かによって、応用美術に当たるか否かの判断が左右されることとなり得る、との指摘もある。

(関真也「メタバースと著作権法 第2回 メタバース上のオブジェクト及びアバターの保護」(2022.10 コピライト NO.738/Vol.62 25頁))

→ 今後さらに、もとより、リアルの実用品とバーチャルの実用品(として設定されたコンテンツ)の双方に用いることを想定して、1つのデザインを創作した場合について、著作物性の判断がどのように行われることとなるか等について、議論が生じている。



2. 検討の視点

- 保護が及ぶもの、及ばないものの範囲はどうなるか。及ばないものの対応については、どう考えるか。
- リアルとバーチャル双方で用いるものとして作成された実用品のデザインの取扱いについては、どのように考えるべきか。
 - 今後のさらなる検討や、それらの検討結果の周知が求められないか。

課題 1 - 3 ; 現実環境の外観の仮想空間における再現

◎ デジタルツインをはじめ、現実空間を3Dスキャンして仮想空間化する等のユースケースが広がっているが、これらのケースでは、他者のデザイン等や標識の取り込みも生じるため、他者の知財権の侵害とならないかが問題となる。

1. 制度・取扱い等の現状

<著作権との関係>

a) 著作権の保護対象となるデザイン等

○ 現実空間の環境の外観を仮想空間上に再現する際には、その中にある様々なデザイン等の取り込みが生じる。それらのデザイン等が著作物と認められる場合、当該デザイン等を取り込み、ネット上に公開する等の行為は著作物の利用(複製、公衆送信など)に当たる。

その利用については、著作権の権利制限【(b)・(c)参照】により円滑化しているが、当該権利制限の対象とならないものは、原則として、著作権者の許諾を受けることが必要となる。

なお、著作者の意に反して著作物又は題号の変更、切除その他の改変を行った場合には、一定の場合を除き、著作者人格権(同一性保持権)との関係が問題となる場合がある。

※ 建築物や実用品(応用美術)のデザインについては、原則として意匠法による保護領域とされ、日本の裁判例では、著作物性が否定される傾向も強い。

b) 公開の美術の著作物・建築の著作物の再現

○ 著作権法第46条では、「美術の著作物でその原作品が前条第2項に規定する屋外の場所に恒常的に設置されているもの又は建築の著作物」は、一定の場合を除き、「いずれの方法によるかを問わず、利用することができる」ものとされている。

※「著作権法第45条第2項に規定する屋外の場所」； 街路、公園その他一般公衆に開放されている屋外の場所又は建造物の外壁その他一般公衆の見やすい屋外の場所

→ 一般的な街並みの再現等について、著作権の利用許諾を得ずに利用が可能。

※有名な建物について、著作権以外の理由により、その管理者への了解をとる必要がある場合もある。

→ 許諾なしに利用できるのは、①その「原作品」が「屋外の場所」に恒常設置されている「美術の著作物」、及び②「建築の著作物」であるが、

〔「原作品」であるもの〕

- ・ 街中に掲げられる看板、ポスターや、それらの中のキャラクターイラスト等は、多くが複製物であり、同条による権利制限の対象とならない。
- ・ 取り込まれた多数の美術作品について、原作品か複製かを判断することも容易ではない。

〔「屋外の場所」に設置されたもの〕

- ・ 裁判例では、「屋外の場所」とは「不特定多数の者が見ようとすれば自由に見ることができる広く開放された場所」を指すものとされているが(東京地判平成13年7月25日判時1758号137頁〔はたらくじどうしゃ〕)、例えば、美術館の中庭や前庭、ショウ・ウインドウの内側、駅や空港のコンコース、地下鉄の駅構内、公道のトンネル内、地下道、鉄道・高速道路の高架下といった場所が「屋外の場所」に該当するか否かについては、議論の対象となっている。

参考; 著作物の種類と具体例

著作物の種類	具体例
言語の著作物	看板、ポスター、標識、記念碑等に表示された文章
美術の著作物	オブジェ、モニュメント、絵画等のアート作品や、看板、ポスター、標識等に表示されたイラスト等
建築の著作物	住宅、ビル等の建築物
映画の著作物	屋外ビジョンに表示された広告映像等
写真の著作物	看板、ポスター、標識等に表示された写真

出典; 関真也著 「XR・メタバースの知財法務」(2022年 中央経済社)64頁

【「美術の著作物」又は「建築の著作物」でないもの】

- ・ 言語の著作物(例えば、ポスターに書かれた詩など)や、写真の著作物(例えば、看板に印刷された写真など)は、同条による権利制限の対象とならない。

c) 付随対象著作物の利用(いわゆる「写り込み」)

- 著作権法第30条の2は、いわゆる「写り込み」に係る権利制限規定として、「事物の影像又は音を複製し、又は複製を行うことなく伝達する行為」(複製伝達行為)を行うに当たり、その対象となる事物等に付随する事物等に係る著作物(付随対象著作物)の利用は、それが軽微であり、正当な範囲内であって、著作権者の権利を不当に害しない限り、許諾なく行うことができるものとしている。

同条による権利制限は、第46条(上記b))の場合と異なり、著作物の種類や設置場所を問わずに適用されることとされており、これにより、軽微性その他の要件を満たせば、現実環境のCG化等に関しても、メインの被写体に付随して取り込まれる様々な著作物の利用が可能となる。

- 許諾なく行うことができるのは、**複製伝達行為**に伴ってする付随対象著作物の利用とされており、
 - ・ 現実空間の再現が「複製又は複製を伴わない伝達」と評価される範囲を超え、デフォルメを伴って再現されるような場合にも、付随対象著作物の利用について権利制限が及ぶのか否かについては、議論がある。
- 付随対象著作物の要件とされる軽微性の該否判断は、「当該著作物の占める割合…その他の要素に照らして」、軽微な構成部分となるか否かによって判断するものとされているところ、
 - ・ メタバースの場合、空間内でアバターが移動し、アバターが接近した対象の影像は、画面内に大写しされる設計となっているため、このようなものは付随対象著作物とされないのではないかと心配する声も、事業者等の中にある。

<商標権との関係>

- 現実環境の外観を仮想空間に再現する等の場合において、その中にある建物、看板等に付された商標も同時に再現することが考えられる。仮想空間中に再現された商標のデジタルデータを販売・提供する等の行為は、形式的には、商標の使用に当たる。

しかしながら、商標法では「需要者が何人かの業務に係る商品又は役務であることを認識することができる態様により使用されていない商標」には、商標権の効力が及ばないものとされ(商標法第26条第1項)、商品・役務の出所を表示する機能を果たさない態様の商標使用(商標的使用に当たらないもの)は、商標権侵害に当たらないこととなる。

- 再現された仮想空間の中に商標の表示が取り込まれていたとしても、その態様は、通常は、商品・役務の出所表示機能を果たさないと考えられ、その限りにおいて、商標権侵害は成立しない。

2. 検討の視点

- 仮想空間における現実環境の外観の再現に際し、著作権の権利処理を要するものや、許諾無しに著作物利用が認められるものの範囲等について、考え方の整理や法解釈の明確化等が、特に求められるものはあるか。

- 必要に応じ、今後のさらなる検討や、検討結果の周知が求められるのではないか。

課題2-1; メタバース上のイベント等における著作物のライセンス利用

- ◎ イベント等をはじめとしたメタバース空間内の様々な活動では、音楽、映像、写真、キャラクターなどの著作物が数多く用いられることが想定されるが、その利用の際には、公衆送信権等との関係など、原則として許諾(ライセンス)を得る必要がある。
- ◎ メタバースビジネスの展開に当たり、ユーザーによる不正利用の防止や、権利処理の円滑化、メタバースの実情に即したライセンス契約等のための対応を、どのように進めていくかが課題となる。

1. 制度・取扱い等の現状

<ライセンスによる著作物の利用>

- イベントの開催をはじめ、メタバースユーザーやサービス事業者等がメタバース空間内で様々な活動を展開するに当たり、他者の著作物を利用する場合には、原則として、その権利者の許諾(ライセンス)を得る必要がある。著作権等管理事業者に管理委託されている著作物についてはその利用区分(著作物等の種類及び利用方法)に当てはまる使用料規程等に基づき、管理委託されていない著作物については権利者との個別交渉により、許諾を得た上で、利用を行うこととなる。

<メタバースユーザーやサービス事業者等の対応>

- 利用しようとする著作物については、メタバースユーザーやサービス事業者等自身において、必要な利用範囲についての許諾を得ることが基本となる。例えば、現実空間における営利を目的としない公の演奏などは、著作権の権利制限の対象とされ、許諾なく行うことができるが、メタバースにおいてこれに相当する行為を行おうとした場合、公衆送信に当たることとなり、権利制限されておらず、その利用に対しての許諾が必要となるなどの点に留意を要する。
- コンテンツ利用に関する既存の一般的なライセンス条項(使用料の算定など)は、必ずしもメタバースを想定したものではないため、利用者側の条件には合いづらいものもあり、そのために利用が断念されることも少なくないと指摘される。

<プラットフォームによる対応>

- メタバース内における楽曲の利用については、メタバースのプラットフォームが著作権等管理事業者と包括許諾契約を行うことにより、個々のユーザーが許諾を受けなくてもよいようにし、権利処理の円滑化を図る等の対応も見られる。包括許諾による場合には、プラットフォームが、自己のプラットフォーム内で利用された楽曲の種類や利用量を精緻に把握し、著作権等管理事業者に定期的に報告することを求められる。



2. 検討の視点

- 現実空間で著作物を利用する場合との違い等も踏まえつつ、メタバースにおけるコンテンツ利用に際しての権利侵害の防止や、適正な権利処理の促進等について、どのような対応を図っていくべきか。
 - コンテンツの利用者側の理解の増進とともに、仮想空間を提供するプラットフォーム等による対応が重要となるのではないか。
- 、プラットフォーム等による対応方策として特に有効なもの等はあるか。
 - 留意すべき事項や有効な対応方策等について整理し、周知を図っていくことが適当ではないか。
- メタバース空間内における著作物の利用や、その円滑な権利処理に関し、隘路となっている事項等はあるか。
 - ※ 既存の仕組みがメタバースの実態に合わず、利用しづらいなど。
 - 当該隘路等について、どのように対応していくことが求められるか。

課題 2-2 ; 仮想空間におけるユーザーの創作活動

◎ メタバースでは、ユーザーもクリエイターとなるなど、多様な創作活動が展開され、二次創作等も含めた多様な作品が生み出されることとなることから、それら作品に係る権利の取扱いについて、保護と利用のバランスに配慮しつつ、適切なルールを形成していくことが求められる。

1. 制度・取扱い等の現状

- メタバースのプラットフォーム内でユーザーが創作したコンテンツ(UGC)の著作権は、制度上、そのユーザーに生じることとなる。プラットフォームの利用規約においても、UGCの著作権については、そのままユーザーに帰属させているものが一般的である。
- これらUGCを素材としたさらなる二次創作等については、各プラットフォームの運営方針により、その許容範囲も異なることとなるが、多様な創作活動を重視するプラットフォームでは、二次創作等を促進するよう、当該プラットフォーム内において、ユーザー相互がそれぞれのUGCを広範に利用し合えるルールを、利用規約上定めているものも多く見られる。
- このように利用規約のルールの下で相互利用する場合を除けば、他者のUGCを利用する際には、原則として、許諾を得ることが必要となる。この場合についても、プラットフォームの利用規約では、他のユーザーのコンテンツを無断で利用する等の行為を違反行為に掲げ、違反者については所定の制裁措置の対象となり得るルールとしているものが、一般的である。
- なお、政府では、UGCを含む著作物の利用円滑化と対価還元のための制度として、現在、「簡素で一元的な権利処理方策」の制度化に向けた検討を進めている。

2. 検討の視点



- ユーザー等が、他者のUGCを利用するため許諾を受けようとした場合に、特に隘路となる事項等はあるか。
※ 例えば、権利者が誰かわからず、許諾を受けられないなど？
→ 当該隘路等について、どのように対応していくことが求められるか。
- メタバース空間内において、二次創作を含めたUGCの創作活動の活性化や、そのための著作権侵害の防止、権利処理の円滑化等の対応を進めるに当たり、プラットフォームやその他の事業者等が特に留意すべき事項や、特に有効な対応方策等はあるか。
→ 留意すべき事項や有効な対応方策等について整理し、周知を図っていくことが適当ではないか。

課題3-1 ; 仮想オブジェクトの「保有」

- ◎ メタバース上の仮想オブジェクト(土地、アイテムなど)について、例えば、NFTを活用するなどにより、アセットとしての「保有感」を持たせるビジネスモデルが生まれているが、これら仮想オブジェクトの「保有者」が持つ権利については、当事者間の共通理解が必ずしも十分に図られておらず、ユーザー保護等の観点からも、問題を生じやすくなっている。
- ◎ メタバース空間内の仮想オブジェクトは、実在する「物」に近い感覚で扱うことが可能であるとともに、その創作や入手には相当の時間・労力や金銭が投じられ、強い愛着や利害意識を持つユーザーも少なくなく、これらについて、物権と同様の保護があるものと誤解されたり、そのような保護が期待されたりする状況も生じている。

1. 制度・取扱い等の現状

<仮想オブジェクトの性格>

- 仮想オブジェクトは、当該オブジェクトをモデリングするプログラム上のデータとしての実相をもち、ユーザーは、当該プログラムが映し出す映像としてこれを知覚する。
- 仮想オブジェクトの利用は、当該オブジェクトを動作させることのできる特定の空間サービスプラットフォーム内でのみ可能となるが、技術仕様の標準化により、1つのオブジェクトを複数のプラットフォームで相互運用できる「オープンメタバース」を目指す動きも出てきている。

<仮想オブジェクトの法的位置付けと「保有者」の権利>

- 現実空間の一部を占める形では存在しない仮想オブジェクトは、「無体物」に当たり、有体物たる「物」への支配権である「所有権」の客体にはならないものと、一般に解される。
その他の物権である返還請求権、妨害排除請求権、妨害予防排除請求権についても、仮想オブジェクトには及ばないものと解される。
→ 不正アクセスにより盗まれた仮想オブジェクトが後で見つかった場合や、事業者の破産等により仮想オブジェクトのサービスが停止された場合にも、物権的な請求によりこれを取り戻すことはできない。
※ 仮想オブジェクトに対する権利の保護については、これらに代えて、知的財産権に基づく差止めや、契約に基づく債権の行使、不法行為に対する損害賠償、不当利得の返還請求等の枠組みにより行うことが考えられる。
- 仮想オブジェクトの「保有者」が持つ権利については、実態として捉えれば、
 - ・ 当該仮想オブジェクトのデジタルデータにアクセスし、利用することのできる利用権が、その内容となるとともに、
 - ・ 当該仮想オブジェクトのデザイン等が著作権の対象となる場合には、当該デザイン等を一定の条件内で利用できるライセンス(場合によっては、その著作権自体)が含まれるものと考えられ、仮想オブジェクトの取引等により、これらの権利が「保有者」に付与されているものと解される。
データの利用権は、契約に基づく債権であり、その効力は契約当事者間のみに止まる。

※ 許諾を受けた著作物の利用権(ライセンス)については、令和2念法改正において当然対抗制度が導入され、「当該利用権に係る著作物の著作権を取得した者その他の第三者に対抗することができる(著作権法第63条の2)」とされている。



2. 検討の視点

- 仮想オブジェクトに対する物権的な保護の可能性については、どのように考えるか。ユーザー保護の観点から当面とるべき対応は何か。
 - 仮想オブジェクトをめぐる権利について、どのような法的位置付けの下に、誰が、どのような権利をもつのかを契約上明確化するなど、契約の運用により適切に対処すべき部分が多いのではないか。
 - 一般的な考え方の整理や、契約等に当たり特に留意すべき事項等について、ユーザーや事業者等へ周知していくことが求められるのではないか。
- 仮想オブジェクトについて、プラットフォームを超えた相互運用が実現した際に、ユーザー保護等の観点から新たに問題となること等はあるか。
 - ※特定プラットフォームとの契約(利用規約)のみで対応できない問題等は生じないか？
 - それらの問題に対し、どのように対応すべきか。
 - ※ 例えば、以下のような対応は考えられるか。
 - ・ 複数プラットフォームによる共通ルールの整備
 - ・ 他のユーザーに被害を与える行動を繰り返すユーザー等への対応として、複数プラットフォームを横断して利用されるサービスを介した制裁措置(例;ウォレットサービスの利用停止など)

課題3-2；仮想オブジェクトの二次流通等

◎ 一部のメタバースでは、仮想オブジェクトの取引マーケットが置かれ、クリエイターが、自己の創作した仮想オブジェクトを販売することや、購入したユーザーが、さらにこれを転売することが可能となっている。また、二次流通時における一次創作者へのロイヤリティ支払いの仕組みも一部に導入されている。

これらに伴い、転々流通する仮想オブジェクトのユーザーに対し、一次創作者が設定した利用条件をどのように守らせるか等が課題となるほか、一次創作者へのロイヤリティ支払いの仕組み等については、コンテンツホルダー等においても適切な理解が求められる。

《→参考3》

1. 制度・取扱い等の現状

＜仮想オブジェクトの利用条件等＞

- ユーザーが購入する仮想オブジェクトの利用条件の取扱いとしては、①プラットフォームが利用規約等で一律に条件を定め、当該プラットフォーム内ではその条件に沿って利用させることとしているものと、②個々のクリエイターが条件を設定できるようにしているものがある。
- メタバースにおける仮想オブジェクトの利用は、現状では、特定のプラットフォームに紐付く形での利用が多く、その利用条件もプラットフォームごとに一律に定める例が多いと言われるが、複数プラットフォームを横断した仮想オブジェクトの利用を可能とするオープンメタバースの実現に向けた動きも出てきている。

＜二次流通時における一次創作者へのロイヤリティ支払い＞

- 二次流通時における一次創作者へのロイヤリティ支払いは、その権利について必ずしも明確な法的裏付けがあるものではなく、契約に基づく収益分配として行われている。
 - ※ CD、ゲームソフト等のパッケージメディアによるコンテンツ流通については、著作権（譲渡権等）の消尽がある。著作権者等が一時譲渡を行う際には、その後の二次譲渡があることを前提として取引を行っており、それに応じた対価を得る機会を確保されているため、著作権法では、著作権者等が持つ譲渡の権利は、その者がいったん譲渡を行った時点でなくなり、その後の二次譲渡には及ばないものとされている（著作権法第26条の2第2項第1号）。
デジタルコンテンツにも同様の消尽（デジタル消尽）があるか否かについては、議論の対象となっている。
- 一次創作者へのロイヤリティ支払いについては、ブロックチェーン技術の発展により、スマートコントラクトとして実装することが可能となっており、特に、NFTの特色として、これが説明されることもあるが、プラットフォームを超えたロイヤリティ収受の仕組みの整備は、未だ過渡的な状況にあり、現状では、個々のNFTマーケットごとの独自の仕組みに止まっている。

- プラットフォーマーは、一般に、その利用規約の中に、ユーザーが第三者の権利を侵害するコンテンツを持ち込まないことについての表明保証等を盛り込んでおり、これにより、自身の責任を限定的にするとともに、権利侵害があった場合に所定の制裁措置へとつなげることも可能にしている。

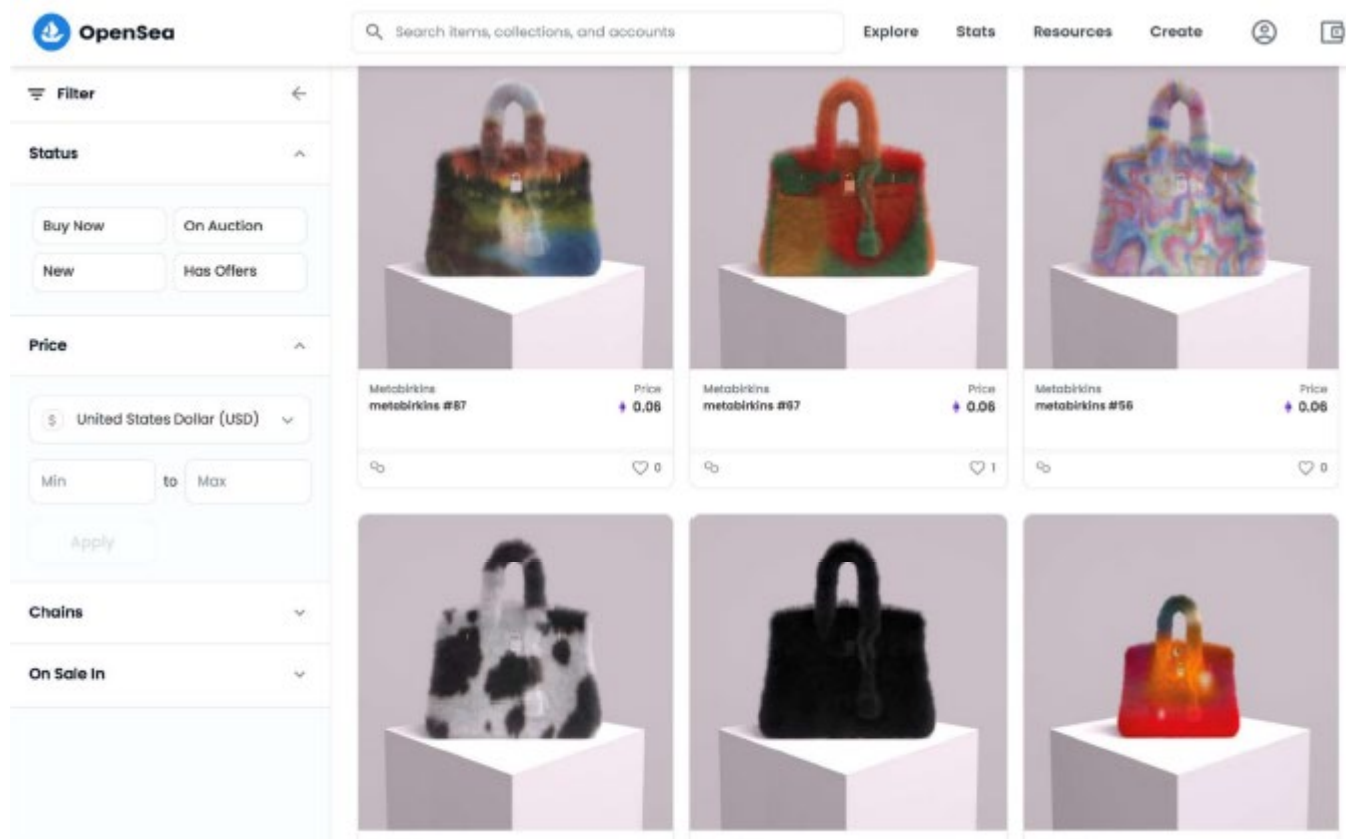
なお、プラットフォーム内のコンテンツが他者の権利を侵害していることが明白であるときは、プラットフォームは、当該コンテンツの削除等の侵害防止措置を必要な範囲で行っても、当該ユーザーへの損害賠償責任に関しては、プロバイダ責任制限法に基づき免責されることとなる。

2. 検討の視点



- 仮想オブジェクトの利用条件が、二次流通以降の購入者にも適切に伝わり、守られるようにするための仕組みを、どのように整備できるか。
 - ※ プラットフォームの利用規約による対応、個々のオブジェクトの利用条件をわかりやすく表示する仕組みなど？
- プラットフォームを超えた相互運用が実現した際に、新たに問題となること等はあるか。
 - ※ 特定プラットフォームの利用規約のみで対応できない問題等は生じないか？
 - それらの問題に対し、どのように対応すべきか。
 - ※例えば、複数プラットフォームによる共通ルールの整備等？
- 一次創作者へのロイヤリティについては、プラットフォーム横断的なロイヤリティ収受には限界があること等を含め、クリエイター等に正しく理解されるよう、周知を行っていくことが求められるのではないか。

事例； 実際するブランドのバッグを模した仮想オブジェクトの販売 （「メタバークインズ」）



森・濱田松本法律事務所

MORI HAMADA & MATSUMOTO

（特許庁政策推進懇談会（第4回）[2022年6月3日] 増田雅史弁護士プレゼンテーション資料より）

※事務局において加工

A デジタルとファッションの融合 - デジタルファッション領域や仮想空間への拡張

事例：Chloma(日本)

- 2
仮想空間
×デジタルファッション
- 6
現実世界×リアル
→仮想空間×デジタル
- 8
リアルファッション
(現実世界→仮想空間)
- 3
仮想空間
×リアルファッション
- 7
仮想空間×デジタル
→現実世界×リアル
- 9
リアルファッション
(仮想空間→現実世界)

● リアルとデジタルの両方を事業領域とするファッションブランドが台頭。

Chloma(クロマ)の
ブランドコンセプト
：“リアルとバーチャルを境なく歩く
現代人のためのファッションブランド”



パーカーやジャージ
など、一般的な衣服
(モノ)の販売

現実の服とアバター
の服のセット売り
(例：3Dキャラクターソフト「V Roid」とのコラボ)



ゲーム上での
アパレル販売
(例：「どうぶつの森」で
のChlomaの服展開)

VR空間を活用した
展示会
(例：クリエイター向けVR
P/F「STYLY」とのコラボ)



Chlomaのリアルアイテムの3割、バーチャルアイテムの4割は海外での販売で、海外にも受け入れられている

(資料) Chloma (<https://chloma.com/>)、FASHIONSAP.COM (<https://www.fashionsnap.com/collection/chloma/2021aw/>)、Fashion Tech News (<https://ftn.zozo.com/n/nc87edf0f4dcd>、<https://ftn.zozo.com/n/n117bf6b37922>、<https://fashiontechnews.zozo.com/philosophy/chloma>)、Pshchic VR Labチャンネル(YouTube) (<https://www.youtube.com/channel/UC8u4W7Uvmnk3eyciiAoDqzg>)

事業全体像

● 法的論点の整理

- ✓ クリエイターの収益還元に係る論点整理として、クリエイターの権利をどのように設定すべきでどこまで及ぶかを整理
- ✓ 二次創作を念頭においた権利関係を整理し、PFerにおける規約をどのように設定すべきかといった類型整理

● 海外事例調査

- ✓ メタバース領域における海外事例の調査（法整備、ビジネスモデル、海外展開の留意点など）
- ✓ Web3.0領域におけるクリエイターエコノミーの創出を見据えた国内外の比較（人材、技術、法整備、文化など）

● メタバース実証空間の設置

- ✓ オープンメタバースを構成する「相互運用性」に着目し、①VRM規格アバターによるプラットフォーム連携、②NFTによるXRオブジェクトの価値共通化、③コンテスト実施により二次創作における権利関係の整理を実施

● 研究会スケジュール

- ✓ 8月～翌年3月まで月1回の計8回の実施を想定し、12月を折り返しとして、前半はメタバース領域を中心として議論、後半はWeb3.0時代における論点を踏まえた議論を実施
- ✓ 検証内容としては以下の3つを想定し、業界やクリエイターからの意見を研究会として集約し、事業全体の方向性に影響を与える

- ① 前提としてクリエイターがサービスを実施する上で望ましいアプローチはなにか（法律以外の論点を想定）
- ② 複数PFを跨ぐ「オープンメタバース」を実行する際の相互運用性（メタバースの活用可能性）
- ③ 第三者が権利を有するXRオブジェクト等の取り扱い（法的論点整理）

研究会メンバー

久保田 瞬氏
座長

株式会社Mogura 代表取締役CEO / 一般社団法人XRコンソーシアム エグゼクティブディレクター



石井 洋平氏

株式会社バーチャルキャスト COO / 一般社団法人VRMコンソーシアム 代表理事



関 真也氏

弁護士・NY州弁護士 / 一般社団法人XRコンソーシアム 社会的課題WG座長・同メタバースWG共同座長・同3DスキャンWG座長 / 一般社団法人日本知財学会コンテンツ・マネジメント分科会幹事 / 日本バーチャルリアリティ学会認定上級VR技術者



増田 雅史氏

森・濱田松本法律事務所パートナー弁護士 / 一般社団法人ブロックチェーン推進協会 アドバイザー / 一般社団法人日本暗号資産ビジネス協会NFT部会 法律顧問



天野 清之氏

株式会社カヤック クリエイティブディレクター / カヤックアキバスタジオ CXO / 一般社団法人Metaverse Japan アドバイザー / 日経メタバースコンソーシアム・未来委員会 アドバイザー



加藤 直人氏

クラスター株式会社 代表取締役CEO

せきぐち
あいみ氏

VRアーティスト / 一般社団法人Metaverse Japan アドバイザー / 滋慶学園COMグループ VR教育顧問



上野 直彦氏

スポーツジャーナリスト / AGI Creative Labo株式会社 代表取締役CEO / 一般社団法人日本ブロックチェーン協会 事務局長

研究会オブザーバー

- 有力なコンテンツIPを保持しているIPホルダー、メタバース関連団体を選定
- ✓ (株) コナミデジタルエンタテインメント
- ✓ (株) Minto
- ✓ (株) ソニー・ミュージックソリューションズ
- ✓ 一般社団法人 Metaverse Japan