

3D インターネットと知的財産

杉光一成

金沢工業大学大学院工学研究科知的創造システム専攻 教授
東京大学政策ビジョン研究センター客員研究員

1. 序論

本稿は、近未来、すなわち次世代におけるインターネットが「3D インターネット」環境へと変化していくという予測の元で、そのような環境では知的財産に関していかなる点が問題になりうるのかを整理することを目的とする。

ここで、「3D インターネット」という言葉について説明する。実は「3D インターネット」という用語は現在のところ一般的な用語ではなく、確たる定義も存在しない。現在において「3D インターネット」という用語に最も近い意味内容を持つ用語は、インターネットを利用して現実世界をコンピュータ上でシミュレートした「仮想世界」(virtual world)であろう。すなわち、現状のインターネット上のサービスのほとんどが平面的、すなわち2次元であるのに対し、今後のインターネット上のサービスの多くがより現実世界と同様に、立体的、すなわち3次元になっていくというのが筆者の想定する未来予測である。

分かりやすい例を挙げれば、インターネットショッピングにおいて、現状は商品画像のほとんどが平面画像であって、商品を上から見たり、後ろから見ることはできないことが多いものの、今後は立体画像を用いた3次元のものが主流になると予想される。つまり、今までインターネット上において2次元で表現されていたものの多くが3次元化され、より現実の世界に近似していくというインターネット上のサービスの変化を総称して「3D インターネット」と呼ぶこととする。

したがって、「3D インターネット」と「仮想世界」の定義の違いは、「仮想世界」というのが具体的なインターネット上での3次元を前提とする環境を提供する個々のサービスを意味するのに対し、「3D インターネット」はそのようなインターネット上のサービスの3次元化を総称する点にあるといえる。

いずれにしても、近未来のインターネット環境は「3D インターネット」であるという筆者の予想が的中するか否かはここでの本題ではない。なぜならば、既に3次元の「仮想世界」を提供するインターネットサービスは続々と出現してきており、既にそこにおいて具体的な知的財産の紛争及び訴訟が発生しているからである。すなわち、3D インターネットが近未来におけるインターネットの姿かどうかに関わらず、少なくともこの「仮想世界」における知的財産をどう考えるべきかは既に現実の問題となっているのである。

2. 本論

(1) 「仮想世界」の定義 – 特に従来の「ゲーム」との違いについて

仮想世界に関する法律問題について論じた論文は少なからずあるが(70件程度)、研究対象である「仮想世界」について明確に定義した上で論じている論文はほとんどない。そして、仮想空間というのはあくまでもいわゆるコンピュータゲームの一種であるという理解も存在する。

しかし、コンピュータゲーム自体は相当前から存在しており、従来のコンピュータゲームの場合には、コンピュータゲームのメーカーが一元的に知的財産の問題を管理しているため、仮に知的財産権の侵害事件が発生した場合であっても、その責任の所在は比較的明確であったといえる。

ところが、2003年、仮想世界のいわゆるインフラ(正確には仮想の土地と仮想の通貨)だけ提供し、管理者は基本的にその仮想世界内で起きる事象を管理しないという新しいタイプの仮想世界が出現した。具体的には、2003年に始まった **Second Life** (日本版 <http://jp.secondlife.com/>) と呼ばれるその「仮想世界」は、従来のコンピュータゲームと区別すべき特徴を持っており、それが原因で仮想世界の中のユーザー同士の知的財産権侵害事件が発生した(2007年10月24日)。これは仮想世界の中で作った仮想ベッドに関してその仮想ベッドを無断でコピーされたという著作権侵害を主張するものであり、仮想世界の中でのユーザー同士の訴訟である。これは「仮想世界のもの(仮想商品)」を「仮想世界において」侵害して販売した知的財産権侵害事件として最初のケースと考えられている(なお、本事件はその後和解により終了したため注目された裁判所の判断は得られなかった)。このように、仮想世界の中のいわゆるコンテンツに関し、ゲームメーカー(正確には、仮想世界の提供者は、プラットフォームオーナーと呼び、従来のコンピュータゲームの作成主体をゲームメーカーと呼んで区別すべきである。以後は区別して用いる)には原則として知的財産権侵害の責任がなく、ユーザー同士の侵害訴訟が起きうるという新しいタイプの仮想世界は、やはり従来のゲームの延長線で捉えるのではなく、明確に区別、定義した上で検討する対象と考える。そこで、この **Second Life** のような新しいタイプの仮想世界と従来のコンピュータゲームとの差異を仔細に検討すると以下の2つの特徴(属性)を持つものが従来のコンピュータゲームと異なる新しいタイプの「仮想世界」であると考えられる。

まず、第1に、「仮想商品」(アイテムともいう)や「アバター(自分の仮想世界における分身)」をユーザーが自分でかなりの自由度で創作することができる点が従来のコンピュータゲームと著しく異なる。

従来のコンピュータゲームでは仮想商品(あるいはアバター)が存在したとしてもそれは全てゲームメーカーが予め用意して提供したものであった。

しかし、新たな「仮想世界」では、仮想商品やアバターの作成ツール(比較的簡単な操作でアイテム等を作成できるツールがプラットフォームオーナーから提供されている)を

用い、自ら仮想商品を「創作」することができるようになっている。

知的財産法というのは基本的には、様々な人間の「創作」活動に対し、その創作のインセンティブとして付与されるものであるから、この「創作」活動の全部又は一部をユーザーに委ねるといえるのは知的財産法との関わり合いが強く発生する源ともなっているといえる。この、ユーザーにおける「創作」活動が存在する点が、従来のコンピュータゲームと比較して著しい相違点であると言えよう。

そしてこの「創作」された商品の販売が他人の知的財産権を侵害している場合もあることから、「創作」活動の自由があるというこの属性がユーザー同士の知的財産権侵害事件が生じる基礎ともなるのである。

第 2 に、ユーザー同士での自由なコミュニケーション（すなわち、いわゆる意思表示と意思表示の合致を含む）が認められていることから、この仮想世界において、いわゆる「仮想商品」に関する法律行為（その典型として契約）を行う自由がある点が挙げられる。少なくとも、これらと知的財産法との関係で言えば、知的財産権の効力というのが、個人的・家庭的な行為に及ばないことと（著作権法 30 条、特許法 68 条等）されていることから、個人的・家庭的な行為に留まらない行為、典型的には商取引（ビジネス）があるところでは知的財産権の侵害が必然的に問題になる。この点、従来のコンピュータゲームにおいていわゆる「仮想空間」（プレイヤーが自由にその 3D の空間を移動できる）が仮に存在していても、そこにはユーザー同士の法律行為、特に商取引は通常前提とはされていなかった。

この点において、新たな「仮想世界」では、法律行為、特に契約の基礎となるインフラ（ユーザー同士のコミュニケーションツール）が提供されており、この点が従来のコンピュータゲームと異なるのである。

以上の 2 点が特に知的財産法との関係を考慮した場合の従来のコンピュータゲームと「仮想世界」との最大の相違点である。

他方、従来の一部のコンピュータゲーム、特にロールプレイングゲームと呼ばれる分野のゲームと共通するものの、「仮想世界」を定義する上で欠かせない要素として以下のものがある。

具体的には、コンピュータによってシミュレートされた「空間」があること、更に、その「空間」においてはユーザーの分身となる「アバター」が存在することである。

以上より、本研究の対象となる「仮想世界」は上記 4 つの要素を全て具備するものと定義できる。すなわち、

1. コンピュータによってシミュレートされた「場所」としての「仮想空間」が存在する。
2. 「仮想空間」の中にユーザーの分身となる「アバター」が存在する。
3. ユーザー同士のコミュニケーション手段（意思表示とその伝達手段）が確保されており、法律行為を行える環境がある。
4. 「仮想商品」（アイテムともいう）あるいはアバター等をユーザーが自分で「創作」することができる。

なお、上記以外の仮想世界の属性として、従来のゲームと異なって明確なゴールが存在しないという点を挙げる見解もある。すなわち、従来のゲームにはほぼ必ずクリアと呼ばれるゲームの終了条件があり、逆に言えばこれがユーザーの「目的」あるいは「使命」となっていたが、この新たな「仮想世界」では、特に明確な目的や使命が存在しない点の特徴の一つであるとするのである。

確かに、いわゆる新しいタイプの「仮想世界」の代表例といえる **Second Life** がそのような前提に立ったことから、この特徴を「仮想世界」の属性と捉えようとするのは自然ではある。

しかしながら、例えば、いくつかのオンラインゲームのように目的あるいは使命を「特定のモンスターを倒すこと」に置きながら、その過程において武器（仮想商品）を「創作」し、ユーザー同士でコミュニケーションを取りながらその武器を「売買」する事例もあり、ここでもやはり従来のコンピュータゲームとは異なるタイプの知的財産権侵害の事件が起こっている。そのため、この属性は「仮想世界」の定義からははずすこととした。

（２）仮想世界における知的財産権問題の類型化（フレームワークの構築）

仮想世界と法律に関連する論文の中で、知的財産権問題に様々なパターンが存在することが明らかにはなっているが、いずれの論文においても、それらの侵害のパターンは整理されたものでも類型化されているものでもなかった。

しかしながら、仮想世界の最初の知的財産権侵害訴訟事件と仮想商品に無断で他人の著名登録商標を利用する現実のケースの２つの事例から、知的財産権が仮想世界を基礎として発生したものなのか否か及びいわゆる「侵害品」の存在する場所が、仮想世界の中なのかあるいは現実世界なのかによって知的財産権侵害事件を類型化するフレームワークが有効ではないかと考えるに至った。

具体的には、まず、世界最初の仮想世界を巡る知的財産権侵害訴訟事件は、仮想世界の中で作った仮想ベッドを他のユーザーがその仮想世界の中において無断でコピーして販売したという著作権侵害事件であるが、これは、仮想ベッドという仮想世界を基礎として発生した著作権に基づいて、「侵害品」も仮想世界の仮想商品という事件であった。言い方を換えれば、ある意味で「仮想世界」内で完結しているケースであり、基本的には仮想世界にログインし、同じ規約に同意したユーザー同士の問題であった。

この場合には当然のことながらまず規約が法律上有効であることを前提として、双方のユーザーは規約に拘束される。したがって、規約に知的財産権や紛争解決方法等についての取り決めがあれば強制法規に反しない限りそれが優先的に考慮されることになる。

他方、仮想商品に無断で他人の著名登録商標（シャネル、グッチ等）を利用するような事例は、現実世界における使用及び登録を基礎として発生した商標権に基づいて、「侵害品」が仮想商品である場合に権利の主張ができるのかという事例である。これは、「現実世界」を基礎として発生している知的財産権が「仮想世界」に及ぶのかというケースであり、「仮

想世界」と「現実世界」をクロスボーダーする事件である。この場合には、少なくとも「現実世界」を前提とする商標権者は規約の拘束を受けないため、規約の問題ではなく、むしろ通常の法律上の問題としての検討を要する。

以上の2つの事例を前提とすると仮想世界と関連する知的財産権侵害事件は、以下の【表1】のように類型化できる。

【表1】

Framework

From	to	TYPE	Resolution
(Location of creation which serves as the basis for the rights *)	(Location of alleged infringement)		
Real World	Real World	Regular	Regular
Virtual	Virtual	TYPE I	Basically, it's a matter of the contract between users and platform owners, like EULA or TOS.
Real	Virtual	TYPE II	Uncertain
Virtual	Real	TYPE III	Id.

For example

If you create the "virtual car" in VW, the location of creation which serves as the basis for the rights is VW.
If you have TM rights for goods in real world and someone uses its mark for his virtual items without permission, this is a problem of TYPE II .
If you created a "virtual car" which was newly designed and someone manufacture "real vehicles" which have the same design as a "virtual car" without permission, this is a problem of TYPE III .

このフレームワークを前提とすれば、先に述べた仮想ベッドの事件は、**TYPE I**の問題であり、まずは規約が優先するタイプに分類される。したがって、この種のケースについてはプラットフォームオーナーとしては規約である程度対処することが可能となる（ただし、規約の有効性という別の問題点がある）。

次に、先に述べた仮想商品への著名登録商標の利用の事例は、**TYPE II**の問題となり、規約に拘束されない当事者がいることから、例えば、そもそも物理的な商品を前提とする商標権の「類似」範囲に「仮想商品」が含まれるのかと言ったこれまででは想定できなかった

たようなケースを法的に検討する必要があることとなる。

このように仮想世界における知的財産権侵害の問題を検討するに当たっては、上記の「仮想世界と知的財産権の検討フレームワーク」に加え、更に発生する（あるいは発生する可能性のある）権利の種類（著作権、商標権等）も加味することで相当程度まで類型化することが可能であり、これまでの議論を整理し、体系化する上でも有効であると考えられる。

そこで、以下では、その前提に立ち、これまでの文献（日本の文献はほとんどない）で見られる論点を抽出し、上記フレームワークに基づいて【表 2】として整理したので次に紹介する。

仮想世界と法律（知的財産には必ずしも限られない）の問題について論じた約 70 本の英語論文及び 2 本の日本語論文と関連書籍数冊を収集し、その収集した論文及び文献から仮想世界に関連する知的財産法上の論点のみを抽出した。同時に報道されている Web 上の資料も参照し、そこから仮想世界と知的財産に関連する事例（事件）も抽出した。

次に、上記フレームワークに基づいて論点・事例を表形式で整理した。「References」の欄はその論点が記載されている文献（後掲）について整理上振りつけた番号である。なお、事例については掲載されている URL が一時的なものが多いことから省略した。

その他の参照の欄が空欄の論点は、本研究の過程で知的財産法の研究者及び実務家（ワシントン州立大学、スタンフォード大学、マイクロソフト等）から様々なヒアリングを行った結果、考え付くに至った論点であり、過去の論文では明確には指摘されていない論点である。

【表 2】

Disputes (&Cases)	Type of Rights	TYPE I (V→V)	References
	All	What is a "virtual world"?	1

		Aside from IPR, should "Virtual Properties" be protected like real or physical property(e.g. chattels)? For example, if a platform owner decides to stop VW service suddenly (based on EULA or TOS which allows it), you lose data of "virtual properties", no matter how you spent time and money for them. Is that reasonable?	2,3,4,5,6,7,8,9,10
		→ Can EULA or TOS state that all properties should belong to the platform owner or be disclaimed ? keywords (1)Unconscionable (2)Public policy(3)Lockean Labor-desert	11,12,13
		→ Users spent time, energy, and money to create their contents. Should these be protected?	14,15
		(case) The Chinese court ordered the game-maker to restore virtual items of a player which were stolen by a hacker.(Dec 20, 2003)	5
		(case)The Chinese court in Shanghai said that Chinese Laws did not recognize virtual goods(e.g. weapons) as a type of property.(June 2005)	16
		(case)Marc Bragg sued Linden Research, claiming that Linden defrauded him of \$8,000 worth of virtual property.(May 2,2006) District Court held that one provision in the TOS, the arbitration clause, was unconscionable(May 2007). (Settled Oct, 2007)	13
		Applicable law depends on Governing Clause of EULA or TOA	

		Is it possible that avatars get a right of privacy?	17
		Is it possible that avatars get a right of publicity?	17
	TM		
		Users who regularly conducts sales only in VR can get a TM right.	18
	UC	We can receive protection of unfair competition law.	17
	CR	"Objects" in VW satisfy the requirement for fixation within a tangible medium.	11,19
		Users may get copyrights of their "characters" because they are depicted graphically.	11,19,17
		→ Given the limited tools for character creation, many of them will likely to fail to satisfy the level of distinctiveness that copyright requires.	11
		In-game artistic creations are more likely to receive copyright protection than an avatar's virtual depiction.	11
		Architectural works in VW could also be protected.	15,19
		→ Should the "useful article doctrine" be applied in VR?	15

		(case)Kevin Alderman filed a copyright infringement lawsuit against other resident Volkov Catteneo, and Alderman's lawyer said he plans to subpoena Linden Lab to force it to disclose Catteneo's real-world identity.(July 3th 2007)(Settled)	
		→ Does "virtual bed" deserve copyright protection in the U.S?– is this object separable from useful article, physically or conceptually?	
		FYI: "Furby" is protected under copyright law in the U.S, but not in Japan, because we emphasize "aesthetic value" in Japan.	
	PA	Can we get a business method patent which includes an "avatar" which is a kind of program?	
		(case)the USPTO published a patent application from Apple titled "Enhancing online shopping atmosphere. A patent filing by Apple is prompting speculation that the Mac and iPod maker could be getting ready to open up Apple stores in the virtual realm--perhaps in Second Life.(April 17, 2008)	
	DP	If you have a design patent (e.g. design of cars) and someone applies the design to "virtual" cars without permission in VW, you cannot exercise the right. Because "virtual" goods is not an "an article of manufacture".	
		TYPE II (R→V)	References

	All	The question of whether the platform owner is responsible for contributory infringement of users' IP infringement or not is difficult to answer.	20,18
		If you adapt famous peoples' face to your avatar, is there any problem?	
	TM	Can there be a TM infringement in VW?	
		→ TM rights are territorial. Can you exercise TM right which is registered in any country?	20
		→ Are there any damages? (only dilution?)	
		You may get a TM right which designates virtual "services"(e.g. on-line publication of art, teaching English).	e.g.TM right Registration No.3399258
		→(case)Richard Minsky sued Linden Research etc, claiming that Linden infringed his TM right "SLART" which designates "On-line publication of art".(Aug 14, 2008)	
		→(case)Linden files petition to cancel "SLART" TM Registration.(Sep 16, 2008)	
		Can we get a trademark right which designates a "virtual goods" directly?	
		→If you need to get a registered mark for the purpose of protecting "virtual goods", how should we designate "virtual goods"?	

		<p>→Should designated “goods” be a physical one? Is this point related to the dispute whether “virtual goods” should be protected as physical property or not? For example, if they should be protected as physical properties, this conclusion has an affinity for the idea that “goods” should include “virtual goods”.</p>	
		<p>The question of whether the relevant virtual goods or services are identical or similar to the goods or services for which the mark is registered is difficult to answer.</p>	20,21
		<p>→ For example, virtual world users who wear Nike apparel in real life would probably be more likely to purchase such apparel for their avatars. Thus, even if the products are very different, it would increase the risk of association.</p>	18
		<p>(FYI)In Japan, if “virtual goods” are determined to be dissimilar to the designated real “goods”, there is no infringement without exception. In that case, you need to use unfair competition law.</p>	
		<p>Even if you can hold a registered TM right which affects virtual world, there remains a non-use problem. Because the applicant honestly must intend on using the mark on designated goods or services.</p>	20
		<p>If the “famous” TM right is used without permission in VW and there is “blurring” or “tarnishment”, you can exercise the right because of “dilution”.</p>	18
		<p>Which are the ultimate customers, avatars or real people behind the avatars (=users)?</p>	

.	CR	If you created "pictorial art" using graphic tools in VW, you get the copyright. Then, if someone wants to adapt it to the "painting" which is printed on the real paper, they should have permission.	
.		If you created "choreographic works" using your avatar in VW, you get the copyright. Then, if someone wants to use it in their performance, should they have permission?	
		TYPE III (V→R)	References
	TM	If you get a TM right because of the use in only VR under common law TM protection, can it be enforceable only against uses within VW?	14,18
		If avatars create works independent of human input as they gain in intelligence in the near future, should there be legal protection for them?	17

3. 結論

本稿では、まず、従来から議論されてきた「ゲーム」と区別して別の研究対象とすべき「仮想世界」の定義について検討した。その結果、今後の研究対象とすべき「仮想世界」は以下の4つの要素を全て具備するものと定義した。

1. コンピュータによってシミュレートされた「場所」としての「仮想空間」が存在する。
2. 「仮想空間」の中にユーザーの分身となる「アバター」が存在する。
3. ユーザー同士のコミュニケーション手段(意思表示とその伝達手段)が確保されており、法律行為を行える環境がある。
4. 「仮想商品」(アイテムともいう)あるいはアバター等をユーザーが自分で「創作」することができる。

この結果、「仮想世界」というものが、いわゆる従来の「ゲーム」の延長では捉えられない研究対象領域であることを明らかにした。

次に、仮想世界のものを仮想世界で侵害するだけでなく、現実世界のものを仮想世界に無断で持ち込む、あるいは仮想世界のものを現実世界へ持ち出すというクロスボーダーの問題が「仮想世界」の知的財産の問題を複雑化させている点に着目し、上記のように定義した仮想世界についての知的財産に関する論点を整理するための新しいフレームワークを提案した。具体的には、知的財産権が仮想世界を基礎として発生したものなのか否か及びいわゆる「侵害品」の存在する場所が、仮想世界の中なのかあるいは現実世界なのかによって知的財産権侵害事件を類型化した（【表1】参照）。

更に、現在、論じられている「仮想世界」と知的財産に関する論点をこのフレームワークに基づいて整理するとともに、筆者によって提示した新たな論点も加えた（【表2】参照）。

この類型化と論点整理の結果、「仮想世界」に関する知的財産を巡る研究の現状での到達点を示すことができた。

しかしながら、今回は論点整理に留まり、個々の論点に対する自説の展開までは行っていない。したがって、各論点について自説を明らかにすることも今後の課題である。

参考文献

1. Benjamin Tyson Duranske, *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*(2008)
2. Kevin W. Saunders, *Virtual Worlds-Real Courts*, 52 VILL. L. REV. 187 (2007)
3. John Baldrice, *Mod as Heck: Frameworks for Examining Ownership Rights in User-Contributed Content to Videogames, and a More Principled Evaluation of Expressive Appropriation in User-Modified Videogame Projects*, 8 MINN. J.L. SCI. & TECH. 681 (2007)
4. Steven J. Horowitz, *Competing Lockean Claims to Virtual Property*, 20 HARV. J. LAW & TECH. 443 (2007)
5. Allen Chein, *Note: A Practical Look At Virtual Property*, 80 ST. JOHN'S L. REV. 1059 (2006)
6. Allen Chein, *Note: A Practical Look At Virtual Property*, 80 ST. JOHN'S L. REV. 1059 (2006)
7. Bobby Glushko, *Tales of the (Virtual) City: Governing Property Disputes in Virtual Worlds*, 22 BERKELEY TECH. L.J. 507 (2007)
8. Charles Blazer, *The Five Indicia of Virtual Property*, 5 PIERCE L. REV. 137 (2006)
9. Michael Meehan, *Virtual Property: Protecting Bits in Context*, RICH. J. GLOBAL L. & BUS. (2006)
10. Theodore J. Westbrook, *Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights*, 2006 MICH. ST. L. REV. 779 (2006)
11. Erez Reuveni, *On Virtual Worlds: Copyright and Contract Law at the Dawn of the*

- Virtual Age, 82 IND. L.J. 261 (2007)
12. Steven J. Horowitz, Competing Lockean Claims to Virtual Property, 20 HARV. J. LAW & TECH. 443 (2007)
13. Juliet M. Moringiello, Towards a System of Estates in Virtual Property, in CYBERLAW SECURITY & PRIVACY (Sylvia Mercado Kierkegaard, ed. 2007), available at <http://ssrn.com/abstract=1070184>
14. Molly Stephens, Note: Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital-Content Creators, 80 TEX. L. REV. 1513 (2002)
15. Todd David Marcus, Note: Fostering Creativity in Virtual Worlds: Easing the Restrictiveness of Copyright for User-Created Content, 52 N.Y.L. SCH. L. REV. 67 (2007)
16. Allen Chein, Note: A Practical Look At Virtual Property, 80 ST. JOHN'S L. REV. 1059 (2006)
17. Woodrow Barfield, Intellectual Property Rights in Virtual Environments: Considering the Rights of Owners, Programmers and Virtual Avatars, 39 AKRON L. REV. 649 (2006)
18. Candidus Dougherty & Greg Lastowka, Virtual Trademarks, forthcoming SANTA CLARA COMPUTER AND HIGH TECHNOLOGY LAW JOURNAL, available at: <http://ssrn.com/abstract=1093982>
19. Daniel C. Miller, Note: Determining Ownership in Virtual Worlds: Copyright and License Agreements, 22 REV. LITIG. 435 (2003)
20. David Naylor & Andrew Jaworski, The Tangled Web of Virtual Marks, Trademark World __ (June 2007), available at: <http://www.ffw.com/publications/all/articles/the-tangled-web-of-virtual-mar.aspx>
21. David Nelmark, Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests Such as Domain Names, 3 NW. J. TECH. & INTELL. PROP. 1 (2004)

謝辞

本稿で論じたことの多くは、平成 19 年度 TEPIA 知的財産学術助成の助成金により研究した成果である。本稿では、その成果物に TYPE I の論点整理を更に加えたものである。

以上