

東京大学・京都大学合同 国際シンポジウム2009
イノベーションにおける競争と協調

セッション3：「近未来のイノベーションとそれに対応した知的財産権制度のあり方」

3Dインターネットと知的財産権

平成21年6月11日

金沢工業大学大学院 教授

東京大学政策ビジョン研究センター客員研究員

杉光 一成

3Dインターネットとは

Web2.0 の次は何か？

3Dインターネットと「仮想世界」の関係は？

「仮想世界」の実例（セカンドライフ）



<http://www.socialnetworking.jp/archives/1-800-flowers02.jpg>



<http://kasappy1.blog.so-net.ne.jp/archive/c35378567-1>



http://farm3.static.flickr.com/2237/2187575257_5c366a8555.jpg



http://soba-project.info/blog/2007/11/post_51.html

「仮想世界」とは何か。 従来の「ゲーム」との違い

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
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
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存在
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」することが可能

知的財産侵害訴訟の実例

- バーチャルベッド事件 (Eros V. Simon)

仮想世界(具体的にはSecondLife)の中で作った仮想ベッドに関してその仮想世界内で仮想ベッドを無断でコピー販売されたという著作権侵害を主張

検討フレームワーク

創作表現地 (*) (From)	侵害物 (To)	タイプ (Type)	解決 (Solution)
現実世界	現実世界	通常	通常
仮想世界	仮想世界	TYPE I	規約
現実世界	仮想世界	TYPE II	要検討
仮想世界	現実世界	TYPE III	要検討

(*) 権利発生の基礎となった最初の創作表現の場所 (商標の場合は使用場所等)

3 D インターネットと知的財産権 を巡る論点の例

TYPE I

- ・ 規約の有効性 (e.g. 全ての知的財産権について許諾を要求する規約は有効か)

TYPE II

- ・ 物理的な商品についての権利が仮想商品に及ぶか (e.g. 車を指定商品とする商標権は仮想の車への商標の使用に及ぶか)

TYPE III

- ・ 仮想世界において共同して発明が完成した場合の取り扱い

本日はありがとうございました。