

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関する論点の整理 (たたき台)

I. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護

- メタバース空間内では、事業者等のみならず、ユーザー自らがワールドを構築したり、多様な仮想アイテム等を創作し、公開したりしており、それらのアイテム等の販売を可能としているプラットフォームもある。現実空間における様々な財消費が仮想空間へと転移し、メタバース内でアバターが使う様々な「実用品」が販売されるようになっている。現実世界の企業等の中にも、メタバースの空間内に仮想店舗を開き、リアル・バーチャル双方の商品展開を行うなどのビジネス展開を図るものが出てきている。
- こうした状況の中、現実空間にあったデザインが仮想空間に取り込まれたり、仮想空間で生まれた仮想オブジェクトのデザインが現実空間の物のデザインにも転用されるなど、現実空間と仮想空間を交錯した知財利用が拡大することとなっている。これらを踏まえ、現実世界の権利者等の権利がどのように守られるのか、仮想空間におけるアバターの「実用品」など、新たなタイプの創作について、どのような保護が及ぶこととなるのか等について、論点の整理が必要となる。

課題1-1； 現実空間のデザインの仮想空間における模倣、現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの活用

《論点・課題》

- ◎ メタバース空間では、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を模倣した仮想アイテムの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、現実空間の商品のデザイン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・販売されるなどのケースにおいて、当該デザインに係る権利者の権利はどこまで及ぶのか、権利保護の在り方はどのようにあるべきかが課題となる。
- ◎ さらに、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も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。

1. 制度・取扱い等の現状

<著作権による保護>

(現実空間の実用品のデザインの仮想空間への転用)

- 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。

- 一方、現実空間における実用品のデザインは、裁判例において、著作物性が認められにくい傾向がある。現実世界の物理法則の下での実用品のデザインについては、実際の用途など、機能面の制約から必然的に表現の幅が狭くなり、創作的な表現としての著作物性を認められにくくなる面が生じやすいものと考えられる¹。
- また、裁判例では、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である応用美術について、美的鑑賞の対象となり得るだけで著作物の保護を与えると、過度の制約を生じることとなり、妥当でないとするものがある²。
- 現実空間の実用品のデザインについて著作物性を否定された場合、当該デザインが、その後、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。

(仮想空間における「実用品」として創作されたデザインの著作物性)

- これに対し、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、そのデザインについて 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が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(例えば、アバターが着る衣服など)のデザインに関しては、どこまでが著作物として認められるか等について議論があるが、この点については、本分科会における議論においても、
 - ・ 仮想空間における「実用品」のデザインは、物理的世界の下での機能的制約を受けない中でより自由度が高く、現実空間における実用品としては成立し得ないデザイン等も可能となるところ、このようなものについては、創作的な表現として著作物性を認められることとなりやすいのではないか
 - ・ 例えば、衣服の3D デザインなど、現実世界での実用品のデザインとして実際に使用できるものについては、現実空間、仮想空間のいずれで使われることとなるかにかかわらず、実用品(応用美術)として、その著作物性の判断がなされるのではないか
 等の指摘があった。

1 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「実用目的を達成するために必要な機能に係る構成と分離して、美術的鑑賞の対象となり得る美的特性である創作的表現を備えている部分を把握できる」ことを求めている。

2 2021年の知財高裁判決(令和3年(ネ)第10044号 著作権侵害控訴事件[タコの滑り台])では、応用美術のうち、美術工芸品以外の量産品について、「美的鑑賞の対象となり得るというだけで一律に美術の著作物として保護されることになると、実用的な物品の機能を実現するために必要な形状等の構成についても著作権で保護されることになり、当該物品の形状等の利用を過度に制約し、将来の創作活動を阻害することになって、妥当でない。もともと、このような物品の形状等であっても、視覚を通じて美感を起こさせるものについては、意匠として意匠法によって保護されることが否定されるものではない」としている。

<意匠権による保護>

(物品等の意匠としての保護)

- 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。

- このため、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ことが想定される。

(画像意匠としての保護)

- また、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。

- 意匠権による保護は、依拠性の有無にかかわらず、類似のデザインの使用を意匠権者に独占させるものであり、そのような保護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等の懸念が指摘される。

- 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「画像意匠」として保護対象となるが、コンテンツに該当する仮想アイテム等についてはこれに当たらず、意匠権による保護は及ばないものと考えられる。したがって、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、一般にとり得ないこととなる。

<商品形態模倣規制による保護>

(現行法における取扱い)

- 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が、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³。

- このため、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。

(法改正等による対応)

- 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いる。これらを踏まえ、経済産業省の産業構造審議会知的財産分科会不正競争防止小委員会では、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関し、検討を進めた結果、2023年1月にとりまとめた報告書(案)⁴において、
 - ・ネットワーク上の形態模倣商品提供行為も規制対象とすることが適切であり、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
 - ・「商品」に無体物を含むかについては、まずは、逐条解説等に、無体物が含まれると記載することで解釈を明確化すること等を提案した。経済産業省では、これを受け、2023年通常国会に所要の改正法案を提出する予定である。

2. 対応の方向性

- ① 意匠法による対応については、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等の懸念もあることから、中長期的課題として慎重に検討することが適当である。
- ② 現実空間の商品のデザインが仮想空間で模倣される事案への対応や、リアルとバーチャル双方で用いる実用品のデザイン保護への対応としては、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適当である。
- ③ 仮想空間においてアバターが使用する実用品等のデザインに対し、著作権による保護がどこまで及び得るかについては、応用美術の著作物性等に関する裁判例の一般的な傾向や実務の積み重ねを踏まえ、まずは考え方を整理し、その上で適切に周知を図っていくことが望ましい。

3 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）。

4 「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方(案)(令和5年1月 産業構造審議会知的財産分科会不正競争防止小委員会)」

課題1-2；現実空間の標識の仮想空間における無断使用

《論点・課題》

- ◎ 実在する商品ブランドのブランド名がメタバース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など、現実空間の商品の標識が仮想空間上で無断で使用される事案が生じている。例えば、米国では、エルメスのバッグ「バーキン」をデジタル上で模した「メタバーキンズ」をデジタル空間上で販売した者が、商標権侵害等を理由として提訴されるなどの事態に至っている。

1. 制度・取扱い等の現状

<商標権による保護>

(商標登録に際しての商品・役務の指定と商標権侵害の成立要件)

- 商標権に関しては、商標登録の出願に際し、当該商標を使用する商品・役務を指定するものとされており、当該指定は定められた区分に従って行う。商標権は、設定の登録により発生し、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⁵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。

(現実空間の商品と仮想空間の商品の間の類似性)

- 現在の審査運用においても、有体物と無体物の間で、相互に「類似」するとしている商品がある。例えば、「CD付き書籍」(第16類)と「ダウンロード可能なデジタル書籍」(第9類)は、原則として、類似の商品に当たるものとして審査を行っている⁶。他方、例えば、現実空間の果物「リンゴ」と仮想空間上で再現された「リンゴ」では、後者がコンピュータプログラムで再現されたものであるため、生産・販売部門等が異なることから、現状、審査では類似の商品に当たるものとして審査を行ってはいない。
- 商品の類似性の判断は、「それらの商品が通常同一営業主により製造又は販売されている等の事情により、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。現状では、現実世界(例えば、衣服など)の商品の製造・販売を行う営業主が、そのバーチャル版の商品(例えば、アバターの衣服など)の提供等も行っているケースは限定

5 商品の類似性については、①生産部門が一致するかどうか、②販売部門が一致するかどうか、③原材料及び品質が一致するかどうか、④用途が一致するかどうか、⑤需要者の範囲が一致するかどうか、⑥完成品と部品の関係にあるかどうか、を総合的に考慮して判断するものとされる(特許庁「商標審査基準[改訂第15版]第31-11(1)」)。

6 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」

的であり、現実世界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、商品の類似性は認められず、商標権侵害が成立しない場合が多いものと想定される。

- このような場合、商標権者における対抗策として、新規にバーチャル版の商品についても商品の指定(例えば、第9類;コンピュータプログラムなど)をした上で商標登録出願をし、これへの保護を受けられるようにすることが考えられる。

なお、そのような対応を行ったとしても、商標権者が現実世界の商品についてのみ商標を使用していた場合、バーチャル版の商品に対しての不使用取消審判によって権利が取り消される可能性がある。

<商品等表示規制による保護>

(周知表示混同惹起行為及び著名表示冒用行為への規制)

- 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. 対応の方向性

- ① 仮想空間における商標の無断使用に対し、権利者側が講じることのできる実務上の対応策や、その際の留意事項等について、適切な周知を図っていくことが望まれる。

- ② 政府においても、現実空間と仮想空間を通じた商品展開に適切に対応するよう、世界知的所有権機関(WIPO)における商品・サービスの国際分類の整備動向等を踏まえつつ、バーチャル版の商品表示に係る運用面の整備を進めることが期待される。

課題1-3; 現実環境の外観の仮想空間における再現

《論点・課題》

- ◎ 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、他者の知的財産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

(著作権等の取扱い)

- 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⁷、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。このような著作物利用については、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。

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⁸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。これにより、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することが可能となり得る⁹。
- ただし、許諾なしに利用できるのは、①その「原作品」が「一般公衆の見やすい屋外の場所」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」とされるところ、これらに当たるかについては、以下のような点に留意が必要となる。

〔「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。

〔「一般公衆の見やすい屋外の場所」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。

〔「美術の著作物」又は「建築の著作物」でないもの〕

7 建築物や実用品(応用美術)のデザインについては、日本の裁判例では、著作物性が否定される傾向も強い。

8 著作権法第45条第2項においては、「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に規定する屋外の場所」と規定している。

9 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。

- ・ 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可能性がある。

c) 付随対象著作物の利用(いわゆる「写り込み」)

(写り込みに係る著作権の権利制限)

- 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。

(アバターが接近すると対象の影像が大写しになること)

- 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。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が、事業者等の中にある。
- この点については、例えば、映像の場合には、画面上に著作物が大きく写るような場合であっても、映る時間が短い場合には、軽微であると評価されることもあろうとされており¹⁰、メタバースの場合にも、接近すれば大写しになるとしても、メタバース空間全体の中の割合からみれば軽微と評価できる場合が、一般的には多いのではなかと想定される。
- ただし、この点は、複製伝達行為がどのような場面で行われるのかによっても判断が変わり得るほか、当該部分が大写しになるように敢えて作り込む場合などは、付随対象物の利用とは次元が異なり、別の取扱いがなされるものと考えられる。
- また、付随的に写り込んだものであっても、例えば、解像度が高く、当該部分のみを切り取って使えるようにするような場合には、「著作権者の利益を不当に害することとなる」ものとして著作権の権利制限の対象外となる場合も考えられるとの指摘もあった。

(デフォルトを伴って再現される場合)

- 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

10 加戸守行著「著作権法逐条講義(七訂新版)270-271頁

れるが、これに当たるかについては、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、ディフォルメを伴って再現されるような場合(例えば、そのディフォルメが創作的なものとなり、翻案に相当することとなるような場合等)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。

○ この点については、

- ・ 著作権法第30条の2の規定は、模写等により被写体を忠実に再現する場合等も対象に含めるものとされており¹¹、例えば、街の風景をアニメに再現する場合等にも適用があるのではないかと考えられるところ、ディフォルメ等によって付随対象著作物と認められなくなるおそれについては、それほど問題にならないのではないかと
- ・ ディフォルメの中でも、例えば、建物の外壁に取り付けられた不適切な看板を別のものに置き換える等の場合は、著作物である建築物を改変しているわけではなく、少なくともこのようなものは、複製伝達行為の対象と認めて差し支えないのではないかと¹²
- ・ ディフォルメを伴うものも複製伝達行為に含み得るものとした上で、問題となるものについては、同条にいう「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」として、権利制限の対象から外せばよいのではないかと

等の指摘があった。また、同条の規定の解釈に関しては、

- ・ 規定の性質上、翻案に当たるものが「複製伝達行為」から除外されるのは仕方がないのではないかと

との指摘があった一方、

- ・ 条文上は、著作物ではなく「事物の影像又は音」を複製し、又は複製を伴うことなく伝達する行為を「複製伝達行為」としており、この条文に翻案や改変を除く意図があるかについては、疑問がある

との指摘もあった。

<商標権との関係>

(「商標的使用」に当たらない場合の取扱い)

- 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。
- 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)については、商標権侵害に当たらないこととなる。

11 「写りに係る権利制限規定の拡充に関する報告書(令和2年2月10日文化審議会著作権分科会)」3. (1)イ「②固定方法の拡大(スクリーンショット、模写等)」

12 このほか、「模写等においてその対象を完全にそのままの形で再現できない場合や、生配信等において顔の部分に自動的にモザイク処理を施す場合など、複製と評価される範囲であれば全く同一でなくても差し支えない」とされる一方、「例えば、風景などを写した動画の中に他人が作成したキャラクターを登場させて作品を作る場合など、他人の著作物を素材として利用しつつ新たな作品を作り上げる行為のように、写り込みとは全く異なる場面における行為までが対象に含まれるものではない」とされる(加戸守行著「著作権法逐条講義(七訂新版)」268頁)

- このため、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、それが前述(商標法第26条第1項)に該当する限りにおいて、商標権侵害は成立しない。

2. 対応の方向性

- ① 現実環境の外観を仮想空間に再現しようとする場合の著作権・商標権の処理について、事業者が利用を希望する著作物・商標や利用形態について整理した上で、事業者が許諾の要否を判断する上での判断材料となるよう、現行法上の考え方等を周知していくことが求められる。
- ② 特に、付随対象著作物の利用については、メタバース内では対象物に接近すると大写しになることとの関係や、現実環境の外観をデフォルメを伴って再現する場合の取扱いなどについて、実務や実態を踏まえつつ、まずは考え方を整理し、その上で、適切に周知を図っていくことが望ましい。

Ⅱ. メタバース上の著作物利用等に係る権利処理

- 現実空間で行われていた様々な活動がメタバース上にも展開されるようになるに伴い、メタバース内への著作物等の持ち込みも数多く行われるようになってきている。また、メタバースでは、ユーザー自らがワールドを構築したり、仮想オブジェクトを創作したりできる機能が提供されるものも多く、UGC (User Generated Contents) の創作活動が活発化している。一部のプラットフォームでは、こうした創作活動により生み出された仮想オブジェクトを販売したり、さらに転売したりすることも可能としている。クリエイターともなったメタバースユーザーの中には、創作した著作物について、他のユーザーとも相互に自由に利用し合うようにして、二次創作等を楽しむ者がある一方、自らの著作物の権利を行使して、そこから収益を得ることを目指す者もある。

このような中であって、商用コンテンツを含めた著作物等のメタバース内における利用や、メタバースで創作された仮想オブジェクトの利用に際し、適切な権利処理が行われるようにしていく必要がある。

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

《論点・課題》

- ◎ 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>

(メタバースにおける著作物利用の権利処理)

- 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>

(必要とされる権利処理手続き等)

- 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＞

(著作権管理事業者との包括許諾契約)

- 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て、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。

(利用規約における著作権侵害に対する取扱い)

- 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。

(プロバイダ責任制限法に基づく侵害防止措置への免責)

- なお、プラットフォームは、プラットフォーム内のUGCについて他者の著作権を不当に侵害していると信じるに足りる相当の理由があったときは、当該コンテンツの削除など侵害情報の送信防止措置を必要な範囲で行っても、プロバイダ責任制限法に基づき、当該UGCを発信したユーザーへの損害賠償責任を免責されることとなる。

2. 対応の方向性

- ① **メタバースユーザーによる著作物等の侵害利用の防止や適切な事後対応について、プラットフォームに求められる対応や、有効な方策等を整理し、わかりやすく示していくことが求められる。**
- ② **著作物の適切な利用について、メタバースユーザーの理解の増進を図るよう、現実空間で著作物を利用する場合との違い等も含め、留意すべき事項や必要となる手続き等について、周知・啓発等の取組を進めていくことが求められる。**
- ③ **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、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がある場合において、これに適切に対応できるよう、関係者間の対話・協議の促進が図られることが望ましい。**

課題 2-2 ; 仮想空間におけるユーザーの創作活動

《論点・課題》

- ◎ 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

(UGC の著作権の帰属)

- 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。

(許諾に係る個別手続きなしに利用可能とする取組み)

- 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は、ユーザーが、自己の創作したコンテンツについて他のユーザーによる利用(非営利目的の利用)を許諾するものとし、それらを相互に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。
- また、著作権者たるユーザー自身が、クリエイティブコモンライセンスなどを活用し、自己のUGCについて、一定の利用条件の下で利用できることを公に明示し、個別の許諾手続きなしに利用できるようにしているものがある。

(許諾手続きを行ってする利用)

- 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仕組みとして、現在、簡素で一元的な権利処理の仕組みの整備や、分野横断権利情報検索システムの構築に向けた検討を進めている。

2. 対応の方向性

- ① クリエイティブコモンズライセンス等と同様に、メタバース内における UGC の利用についても、二次利用を認めるユーザーの意思表示を、当該 UGC の利用条件と併せて、簡易にわかりやすく示せるような仕組みが整備され、普及されていくことが望ましい。

- ② 著作権侵害防止化等のためにプラットフォームその他の事業者等が留意すべき事項や、UGCの創作活動の活性化を図る上で有効な方策(例えば、二次利用の可否をはじめ、プラットフォーム内におけるUGCの創作・利用に関するルールを利用規約で定めるなど)等について、周知を図っていくことが適当である。

課題2-3 ; NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引

①仮想オブジェクトの「保有」

《論点・課題》

- ◎ 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、十分な理解がなされないままに取引が行われるなどの実態もあり、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。

1. 制度・取扱い等の現状

<仮想オブジェクトの法的位置付けと「保有者」の権利>

(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。

(所有権等との関係)

- 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。
- このため、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)

- 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)が紐付けられている

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。なお、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¹³。

2. 対応の方向性

- ① 仮想オブジェクトをめぐる権利について、一般的な考え方の整理とともに、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。
- ② 将来的に、プラットフォームを超えた相互運用が実現した際には、仮想オブジェクトの取引をめぐるユーザー間のトラブル保護等について、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が生じ得ることも考えられることから、それらの問題への可能な対応方策(例えば、複数プラットフォームによる共通ルールの整備、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対応措置など)について、相互運用性の実現に向けた国際的な議論の動向にも留意しつつ、検討していくことが必要である。

②NFT等を活用した仮想オブジェクトの二次流通等

《論点・課題》

- ◎ 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。

1. 制度・取扱い等の現状

<仮想オブジェクトの利用条件等>

(仮想オブジェクトの二次流通以降における利用条件)

- 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。

13 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年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。

(プラットフォームが一律に利用条件を定める場合)

- 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。この場合には、同一プラットフォーム内で仮想オブジェクトが二次流通した後も、利用規約が定めた同一の利用条件が適用されることとなるため、二次流通以降のユーザーにおいてもこれが守られることとなりやすい。
- なお、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。オープンメタバースの下では、一次創作時のプラットフォームと異なるプラットフォームへ仮想オブジェクトが流通したときに、その利用条件をどのように守らせるかの課題が生じる。

(個々のクリエイターが利用条件を設定する場合)

- 仮想オブジェクトの利用条件が、個々のクリエイターごとに定められる場合には、二次流通以降のユーザーにそれらの条件をどう伝えるか等の問題が生じる。

<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¹⁴、契約に基づく収益分配として行われている。
- 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。

2. 検討の方向性

- ① UGC の利用条件を個々のクリエイター(一次創作者)に設定させるプラットフォームにおいては、その利用条件が二次流通以降の購入者に対し適切に伝わるようにするためにも、創作活動を行うユーザーに対し、例えば、クリエイティブコモンズライセンスやその他の意思表示の仕組みと連携する等により、著作物の利用条件の表示を簡易に行えるサービスを提供していくことが期待される。
- ② プラットフォームを超えた相互運用が実現した際に、複数プラットフォームを横断して起こる

14 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)。同様の消尽がデジタルコンテンツにもあるか否かについては、議論の対象となっている。

問題にどのように対応するかが課題となることから。相互運用性の実現を目指した民間事業者等による国際的フォーラムにおける議論の動向を適切にフォローするとともに、必要に応じ、我が国からも適切なルールの提案等を行っていく必要がある。

- ③ 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。