

# ガイドラインの抜粋 分科会 1

テーマ：「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その他の権利の取扱い」

サマリー

産学官が連携して、現行法の中でユースケースごとに「保護される範囲」や「保護されるための方法・条件」を丁寧に整理の上で市場の発展の可能性を過度に妨げないようなかたちで検討することが望ましい。

付属オブ  
ジェク  
ト・アバ  
ターアイ  
テム

- 商標権においては、権利者が指定した商品・役務の範囲においてのみ権利が認められるところ、実社会において利用することのみを前提に指定商品・役務を設定しているケースがほとんどである。この場合であっても仮想空間において実社会の登録商標と同一の指定商品・役務区分にあたる仮想のアイテム等に、同一、類似の登録商標を表示した場合、実社会の登録商標と誤認・混同を生じるか、が問題となる。この点、現状明確な指針等ないため、権利者は、仮想空間の付属オブジェクトやアバターアイテムを商標権で保護するためには、実社会と異なる商品・役務を指定する必要がある。
- また、不正競争防止法により、周知表示の混同惹起行為（同法第2条第1項第1号）または著名表示の冒用行為（同法第2条第1項第2号）として差止を検討する余地もあるが、周知表示の混同惹起行為については、やはり商品や役務が異なることにより、混同を生じているか否か、が論点となる。実社会の権利者としては、自己の商品と混同が生じている、と言うために、自己の商品に相当する仮想空間上のアイテムを提供することが考えられる。
- 同様に、仮想空間のオブジェクトやアイテムが意匠権で保護される範囲に該当するか、についても議論がある。これらの点は未だ議論の進んでいない問題であるため、産学官連携の上、継続して検討が必要となるが、現行法令に基づき保護される範囲をよく整理のうえ、都市連動型メタバースおよびメタバース市場の発展の可能性を過度に妨げることの無いよう、慎重に検討することが望ましい。

P38

# ガイドラインの抜粋 分科会 2

テーマ：「アバターの肖像等に関する取扱い」

サマリー

ユーザーがアバターを通じて活動した量やコストに見合う既得権としての保護や、獲得した顧客誘引力に関する保護を行っていくことが望ましい。

アバターのキャラクター・人格  
P38

- 全般的にアバターの「キャラクター」や「人格」については、ユーザーが仮想空間で一定期間以上継続的に活動を実施し、そのアバターを通じて仮想空間内で活動した時間や費用といったリソースを使うこととなる。そのため、アバターに関する権利やリソースを投入したコストに見合う既得権として、肖像権やパブリシティ権に類する権利のような、「バーチャル・プロパティ」（アバター以外の「権利のようなもの」も含む）については、現行法上では認められていないものの、利用規約において、バーチャル・プロパティに相当する利益を保護してゆくことが望ましい。

アバターの肖像権・パブリシティ権  
P39

- アバターがユーザー固有の外見になればなるほど、仮想空間内でアバターの外見をスクリーンショット等で撮影され、公開された場合「肖像権の侵害」に類する問題が顕在化する可能性が高い。特に有名なアカウントやアバターについては、ユーザーのアカウント名や肖像に生じる顧客誘引力等が発生するため、パブリシティ権に類する権利があるものとして扱っていくことがプラットフォームのみならず、仮想環境の利害関係者すべての共通の理解としていくことが望ましい。なお、肖像権やパブリシティ権は個人固有の外見と結びついた権利であるが、アバターにこれに類する権利を認める場合に、アバター（の外見）とユーザーが1対1で結びついていることを条件とすべきか、については慎重な検討が必要である。

# ガイドラインの抜粋 分科会 3

テーマ：「仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為等をめぐるルール形成、規制措置等」

サマリー

プラットフォームが責任を負う権利侵害行為の明確化や類型化を行うとともに  
プラットフォームの負担と権利を侵害された者の保護のバランスを取る。  
メタバースの特性を生かし、ユーザー自治を取り入れた運営の仕組みを整備する。

利用者の  
権利侵害  
行為

P46-47

- ユーザーの権利侵害行為についてプラットフォームは、プロ責法に基づく責任を負う。（～中略～）侵害行為については現行のプロ責法に基づきプラットフォームが侵害者の情報の開示義務の責任を負うことがある。
- 一方で、（～中略～）プロ責法で想定されている権利侵害行為は現在の通信に紐づくサービス（SNS投稿等）を基礎に定められているにすぎないと思われることから、今後メタバースの発展に応じて生じる可能性のある様々な態様の権利侵害行為についてもプロ責法で広くカバーすることが志向される可能性がある。
- この場合には、現在のプロ責法の対応であっても事業者の負う負担が大きいところ、メタバースでは利用者の行動の多様性に応じて多くの権利侵害行為が行われる可能性を踏まえると、プラットフォームのプロ責法に基づく負担は更に大きなものになると考えられる（その負担の大きさとプラットフォームの事業規模によっては、プラットフォームが事業としての採算が合わず撤退することになりかねない）。そこで、プラットフォームは、プロ責法に基づく責任を果たすためのシステムや体制を整備することを前提としつつ、プラットフォームが責任を負う権利侵害行為を特定して明確化や類型化する、権利侵害に対する一定の体制整備およびそれに基づく運用の実施によりプロ責法上の責任や損害賠償責任を免責する法整備をする等をして、プラットフォームの負担と権利を侵害された者の保護のバランスをとる必要がある。
- そこで、権利侵害行為に係る対応については、プラットフォームによるユーザーの管理というトップダウンのガバナンスのみならず、前述のDAOのようにメタバース空間内のユーザーの自治を取り入れたオープンなガバナンスによって運営する仕組みを徐々に整備してゆくことも重要である。

# 今後の検討アイテム

ユーザー主体による相互運用性の確立のためにルールを提言予定

“文明的”な相互運用性  
(技術的な仕様・データ)



相互補完

“文化的”な相互運用性  
(ルールや規範)

- IDや、アバター、アイテム、データ流通など技術的な「標準化」に向けて議論が開始
- Trusted Webでの自己主権型IDや分散型IDもこの一環と見なすことができる。

- 法とは異なるルールや規範についても、基本的なものを共通化し、PFやワールド単位で差分をつくることを想定。
- 共通部分がユーザーに認知されることで、異なる文化圏のメタバースやワールドへユーザーは来訪しやすくなる。