

仮想空間におけるデザイン創作の保護に関する調査研究

要約版資料

2024年3月

1. 調査研究概要

背景

- ・ 仮想空間に関する法等の整備は技術の進展に必ずしも追いついていない。
- ・ 特許庁令和4年度事業等で知財法での対応状況について一定の整理。
(特許庁「仮想空間に関する知的財産保護の状況に関する調査研究」、
内閣府「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連絡会議」等)
- ・ デザイン保護や意匠制度については、中長期的課題として検討することに。

目的

仮想空間（メタバース）のデザイン（3Dモデル等）保護に関する、中長期的な検討の基礎とするため、以下の4つの項目の調査を実施

調査研究項目

公開情報調査

以下の主要なもののリストアップ

- ・ 主管庁の取組
- ・ 裁判例
- ・ 調査研究報告書・論文等
- ・ ニュース記事

国内実態・意識調査

クリエイター向けアンケート（425名から回答）

- ・ 制作の実態
- ・ 模倣・紛争経験の実態
- ・ 保護と利用のバランスに関する意識

利用規約等の調査

主要なメタバースプラットフォーム等（10者）

- ・ 権利の帰属
- ・ 収益の分配
- ・ 紛争解決

海外実態・意識調査

有識者ヒアリング（6名）

- ・ 海外における模倣や紛争の実態
- ・ 保護と利用のバランスの在り方

仮想空間の
デザイン保護
に関する検討課題に
対する示唆

調査研究全体を通じた
まとめとして、
仮想空間の産業や
仮想空間に携わる
クリエイターを取り巻く
環境の見直し、
仮想空間（メタバース）
の特徴を踏まえ、
諸学国と日本における
デザイン保護の動向を
整理し、
今後の、検討課題に対する
示唆を述べる

2. 仮想空間のデザイン保護を取り巻く主要な法環境動向

◆ 意匠法改正（2020年施行）

- 物品に記録・表示される画像のみならず、**操作画像と表示画像**も保護対象に

操作画像例

- ✓ ソフトの操作用アイコン
- ✓ 商品購入用画像

表示画像例

- ✓ 物品の機能が発揮された結果の壁面、地面への投影表示
- ✓ オンライン発表・配信の状況表示用画像
- ✓ 動画チャット用画像 等

- 建築物のデザインや内装も保護対象に

※ ただし、テレビ番組の画像、映画、ゲームソフトを作動させることにより表示されるゲームの画像など、機器とは独立した、画像又は映像の内容自体を表現の中心として創作される画像又は映像は、操作画像とも物品又は建築物の機能を発揮した結果として表示される画像とも認められず、意匠を構成しない（意匠審査基準第IV部第1章6.1.3）。

※ 例は、特許庁「改正意匠法に基づく新たな保護対象（画像・建築物・内装）の意匠登録事例について」を参考にした。
(https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/guideline/design/kaisei_hogo.html)

(出所) 特許庁「令和元年意匠法改正特設サイト」
(https://www.jpo.go.jp/system/design/gaiyo/seidogaiyo/isyou_kaisei_2019.html)

◆ 不正競争防止法改正（2023年改正）

- **デジタル空間における模倣**行為の防止

- ✓ 著作権法では実用品のデザインは著作物と認められにくいと考えられる。
- ✓ 意匠法では現行法上、有体物と無体物では機能・用途が異なり、物品の意匠を仮想空間内で模倣しても、類似の意匠の実施に当たらないと考えられる。
- ✓ 一方、近時の裁判例では、商品形態模倣品の提供に関しても、その「商品」に無対物を含むとする裁判例が併存するようになってきている。
- ✓ それらの背景等を踏まえ、デジタル空間において他人の商品形態を模倣した商品の提供行為も、不正競争行為として、差止請求権等の対象に

(出所) 内閣府「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点の整理」

(出所) 経済産業省「不正競争防止法 直近の改正（令和5年）」
(https://www.meti.go.jp/policy/economy/chizai/chiteki/kaisei_recent.html)

3. 仮想空間のデザイン保護に関する紛争事例

■ 仮想空間のデザイン保護に関係し得る有名な裁判例として以下のようなものがある。

メタバーキン事件

高級ブランド、エルメスのバッグ「バーキン」を模倣し、NFTコレクションとして販売した行為を**商標権侵害**と判断（マンハッタン連邦陪審、2023年2月）

ブリザード事件

ビデオゲームにおいて、プレイヤーがアバターとアイコンを通じて使用する武器は、通常人が、現実のスタンガンを買うつもりでビデオゲームを買ったりはしないだろうと想定されることから、**意匠特許の違法複製に当たらない**と判断（アーカンソー州連邦地方裁判所、2014年）

ドイツ鉄道事件

列車車両のイラストをマーケティング用の広告に使用した行為に関して、引用の例外に当たらないとしたが、その前提として、**二次元的複製であっても、登録意匠権の実施に含まれる**との解釈が示されている（ドイツ連邦最高裁判所判決、2011年）

任天堂事件

任天堂のゲーム機のアクセサリーを販売する会社が、Webサイトに、共同体意匠登録されている任天堂ゲーム機の画像を、当該商品のアクセサリーとして使用できることを説明する目的で掲載した行為（二次的な複製）が引用に当たると解釈されたが、その前提として、**二次元的な複製が、登録共同体意匠の使用に当たり得る**との判断が示されている（欧州連合司法裁判所、2017年）

4.韓国における先行調査研究

- 韓国知識財産研究院において、2021年に、本調査研究と類似の先行調査研究が行われている（報告書「デジタル変換時代の知的財産：メタバースを中心に」）。

調査研究の趣旨

項目	調査研究の趣旨
メタバースの変遷	初期のメタバースはプロバイダーが開発した特定用途のサービスを、プロバイダーが開発した範囲内で利用するだけのものではあったが、近年のものは、ユーザー自身が開発者となって（これをプロシューマーと呼ぶ）、多様な用途で利用できるようになり、その中で現実世界に匹敵するような内容を持った経済活動も行われるようになってきている。
メタバースの知的財産保護における課題	初期のメタバースの場合、メタバースの本質はコンピュータープログラムであり、著作権法で保護される。しかし、近年のメタバースは初期のメタバースとは異なる自由度を持ち、新たな経済活動の場を提供するようになっているため、新たな観点からの議論が必要としている。
メタバース創作物の権利の帰属	例えば、韓国の代表的なメタバースサービスであるZEPETOの場合、利用規約を通じて、プロシューマーの創作物に対する知的財産権は当該プロシューマーに帰属させている、と分析している。ただし、メタバースの性格に応じて適切な帰属は変わり得るとしている。
現実世界のデザインをメタバースで侵害された場合への対応	メタバース内で物品を具現化しても、デザイン保護法にいう物品の生産にはあたらず、また、現実の物品との用途や機能の同一性又は類似性もないため、デザイン権の侵害になるとはいえない、としている。ただし、広く知られているデザインを模倣した場合は、不正競争防止法上の成果盗用行為に該当する、と分析している。
メタバースのデザインを侵害された場合への対応	メタバースで創作されたデザインも著作権で保護される対象となる。さらに、創作物の認知度が高く、影響力を持つものとなっているのであれば、不正競争防止法の保護対象にもなる、としている。

報告書執筆責任者へのヒアリング

- ・ 仮想空間の事例ではないが、韓国のゴルフコースに関する判例が考察のベース。
- ・ 現実世界のゴルフコースが、スクリーンゴルフで再現されたケースにおいて、現実のゴルフコースの運営者がスクリーンゴルフの運営者を訴えたもので、現実のゴルフコースの設計について著作権の成立を認め、その使用について、不正競争防止法上の成果冒用行為と認定。
- ・ 韓国では、デザイン保護法や商標法上の実施の対象は有体物に限られている。
- ・ 仮想空間に向けた知的財産権制度の在り方についての議論はあまり行われておらず、現行法で解決できる部分は現行法で対応し、現行法で解決できない部分については今後の推移を見守るというスタンス。
- ・ 仮想空間はコロナ禍で注目されたが、韓国では今は少し熱が冷めている。

5. 仮想空間におけるデザインコンテンツの種類

- 仮想空間では以下のようなデザインコンテンツ（3Dモデル等）が創作、取引、利用されている。
- 3Dモデル等は、狭い意味の仮想空間（メタバース＝仮想空間内をリアルタイムに動き回ることを想定したもの）以外に、ビデオゲームやライブ配信、ビデオ・アニメ制作、作品のコレクション・共有などにも用いられるが、本調査では、主に、狭い意味の仮想空間で（も）利用することを想定したものを念頭に置いた。

仮想空間におけるデザインコンテンツ		内容
ワールド		ユーザーやそのコミュニティ、その他の集団が、その中で仮想空間体験ができるようにした、メタバース内の個々の仮想空間のデザイン。
アバター		メタバースにおけるユーザーの分身、キャラクターであり、特有の形状やテクスチャーを持ち、メタバースの中で、ユーザーが自由に、衣装を着せたり、アクセサリを装着させたり、移動させたり、会話、アクション、取引などの動作をさせたりできる、あるいは、それらの一部が可能なように、状態や動きの表現のための各種設定や機能を付加した、メタバース内のアバター用の3Dモデル・データセットのデザイン。
3Dモデル素材		3D形状、テクスチャーなどの3D構造を定義するデータや、その状態や動きの表現のための各種設定や機能のデータなどの一部又はデータセットであって、ここでは、内外のメタバースのワールドやアバターで用いられることが想定された、3Dモデルの素材類。
	アイテム	ワールドに配置する地形や構造物、植生、建材、インテリア、おもちゃ、飲食物、小道具、乗り物、動物、アバターが装着できる衣装や髪型、アクセサリ、その他の3Dモデル素材。
	シーン	ワールドに配置する地形や構造物、植生、建材、インテリア、おもちゃ、飲食物、小道具、乗り物、動物などの3Dモデル素材。
	アクセサリ	アバターが装着できる衣装や髪型、アクセサリなどの3Dモデル素材。
	コレクション	3Dモデル素材のアート作品であって、ブロックチェーンによって管理されたNFT（Non-Fungible Token、非代替性トークン）によって一意に識別されるもの。

6.具体的なメタバースプラットフォーム等の動向

- 仮想空間での利用を想定した3Dモデル等のデザイン創作物の制作、利用、取引等を行うことができる主要なメタバースプラットフォーム等の利用規約等を調査。

利用・取引形態	プラットフォーム	国・地域	主なユースケース	メタ	取引	制作	UGC	責任	準拠法	権利の帰属、収益分配、紛争解決等の特徴
メタバースプラットフォームでの制作・利用	Cluster	日本	コミュニティ形成	○	○	○	○	○	日本法	有料イベントへの参加、有料ワールドへの入場、アイテムの購入などで、ユーザーが支出した分は基本的にプラットフォーム側が包括的に取得し、そのうちの一定割合をクリエイターに還元するような仕組み。バーチャルライブ、バーチャルファンイベント、バーチャルマーケット、バーチャルスタジアム、バーチャル展示場などの法人利用のユースケースを提案し、自社で法人利用のワールド制作を受託するクリエイターを抱え、また、外部のクリエイターと利用企業をつなぐ体制も整備。
	VRChat	米国	コミュニティ形成	○			○	○	カリフォルニア州法	世界最大級のメタバース。現状、プラットフォーム側はコアユーザーのサブスクリプションで少し収益が出ていると考えられるが、プラットフォームとしてのマネタイズ手法は構築途上。ただし、クリエイターをまとめるような役割のプロダクション会社との個別契約で、収益を得ていると考えられる。クリエイターエコノミーは外部のコンテンツマーケット上で形成されており、今後、クリエイターエコノミーの形成に対して、プラットフォームとしてより関与を深めていく方向。
	Resonite	欧州	コミュニティ形成	○			○	○	チェコ法	NeosVRから開発者チームが独立。使い方の自由度の高さが特徴。ベテランのユーザーが新しいユーザーをボランティアベースでサポートしたり、仮想世界を共同で創作したりするような文化が形成されている。リリース間もないものの、「インベントリー」の管理などに使うストレージ容量の増量等の特典がある、有料のメンバーシップを既にある程度獲得。今後、企業のオンライン会議の場、バーチャルライブ会場として使う用途、教育・学習、医療などの商用利用の用途を開発し、収益化を図る方向。クリエイターエコノミーの形成に向けては、「マーケットプレイス」機能の実装が計画。

※「メタ」（メタバース）、「取引」（取引の場）、「制作」（制作ツール）欄は、各プラットフォームが、プラットフォームとして力点を置いて提供していると考えられる機能を「○」で示した。
 ※「UGC」欄は、クリエイターが投稿したコンテンツの権利は元の権利者が保持したままとし、プラットフォームでの利用や宣伝広告等に必要の許諾をさせるようになっているものを「○」で示した。
 ※「責任」欄は、他のユーザーや第三者との紛争解決の責任は基本的にプラットフォーム側ではなく、ユーザー側にあるとしているものを「○」で示した。

本調査は、メタバースプラットフォーム等で提示されている利用規約、ガイドライン等を素材に、仮想空間におけるデザイン創作物の財産的権利の保護環境の状況、実態を概観し、その調査・分析結果を参考資料として提示するものであり、利用規約等の内容を解説したのではなく、単に解釈の一例を整理したものです。本調査自体を、各メタバースプラットフォーム等の利用規約等の記述内容の有無の把握や確認、調査、判断、それらの最終的な判断根拠に用いることはできません。これら記述内容の最終的な判断には、必ず、実際の、そして最新の、利用規約等をご自身で確認頂きますようお願い致します。

(前ページから続く)

利用・取引形態	プラットフォーム	国・地域	主なユースケース	メタ	取引	制作	UGC	責任	準拠法	権利の帰属、収益分配、紛争解決等の特徴
	HoYoverse	中国	オープンワールドゲーム	○				○	シンガポール法	主な制作はプラットフォーム側で完結し、一般のクリエイターにはそのファンコミュニティとして関与してもらうようなモデル。グローバル展開に力を入れており、紛争解決手段等に詳細な規定を置いている。ユーザーは基本的に投稿したコンテンツに対するいかなる権利主張もできないとしている。プラットフォームとして主にFree-to-playモデルでユーザーを集め、ゲームを有利に進めたいなどのユーザーからの課金収益を得ている。クリエイターの創作活動を支援するため、プレイ動画やタイトルに関連したアート動画、アニメ等の投稿にインセンティブを供与している。
	Honnvrse (虹宇宙)	中国	仮想生活	○	○		○	○	中華人民共和国法	NFT資産の取引、コレクションができるのが特徴で、NFT資産の取引を行うことを前提とした規定を置いている。中華人民共和国の法令に違反してはならないことを強調。ユーザーがプラットフォーム内でコレクションを購入したとしても、その著作権は元の権利者が保有したままであり、プラットフォームの中での収集、鑑賞、展示等の利用のみできるものとなっている。プラットフォームとしては仮想住宅の販売収益を得ている。クリエイターはコレクションの出品により売上を得ている。
	ZEPETO	韓国	アバターの着せ替え	○	○	○	○	○	大韓民国法／日本法	スマホで利用できるメタバースアプリ。GUCCIなどの高級ブランドと提携し、実際にブランドで販売しているファッションをバーチャルアイテム化して販売。コンテンツの制作に関わり、収益を得たいクリエイターが、どのような点に注意して、どのようにコンテンツを制作すればよいのかを、詳細な具体例を含めて丁寧に示した規約を提示。プラットフォームとしては主にFree-to-playモデルでユーザーを集め、アイテムを購入したいユーザーからの課金収益を得ている。クリエイターが投稿したアイテムの販売収益のうち一定割合をクリエイターに還元するような仕組み。日本国内のユーザーに対して、準拠法や裁判管轄の合意について特則。

(前ページから続く)

利用・取引形態	プラットフォーム	国・地域	主なユースケース	メタ	取引	制作	UGC	責任	準拠法	権利の帰属、収益分配、紛争解決等の特徴	
	Decentraland	—	仮想不動産開発・取引		○	○		○	○	パナマ法	ワールドが、仮想空間の全体地図を区画した、互いに隣接してそのまま行き来できる「LAND」上に配置されている。「LAND」の数には約9万の上限が設けられ、「LAND」を仮想不動産として特徴付けている。プラットフォーム側は、「LAND」の販売収益を得ている。「LAND」の所有者は、仮想不動産開発を行い、価値を高めて売買することで差益を得ることができる。クリエイターはコレクションの制作、販売によって収益を得ることができる。プラットフォーム側はその取引の際に取引手数料を得ている。取引は独自の仮想通貨の「MANA」で行われるが、外部の仮想通貨取引所で取引することもできる。
コンテンツプラットフォームでの制作・取引	B00TH	日本	コンテンツ取引			○		○	○	日本法	クリエイターが、インターネット上に創作物を販売するブースを設置できるようにするサービス。基本的に、コンテンツマーケット側では、外部の一般クリエイターとユーザー間の利用規約の規定を行っておらず、クリエイター側でコンテンツ毎に規定するようになっている(*1)。商品代金やクリエイターへの投げ銭の5.6%+22円程度がコンテンツマーケットのサービス利用料となり、それを差し引いた分がクリエイターの収益。
	Unity Asset Store	米国	コンテンツ制作+取引			○	○	○	○	デンマーク法	制作プラットフォームのUnityで活用できる3Dモデル素材等が取引されるコンテンツマーケット。基本的に、コンテンツマーケット側で、外部の一般クリエイターとユーザー間の利用規約を規定(*2)。コンテンツサプライヤーがビジネスできるエコシステムを形成するモデル。販売代金の70%程度がクリエイターの収益となる。投げ銭はクリエイターの収益となる。

*1：使用例が多いVN3ライセンスにおいては、デフォルトでは、クリエイターが提供したコンテンツの知的財産権は当該クリエイターに帰属したままとし、ユーザーは、それを私的に利用、複製し、また、メタバースプラットフォームに投稿し、メタバースプラットフォームが、そのサービスを行うために必要な再許諾を行えるようになっている。VN3ライセンスを使う場合でも、**二次創作については、各コンテンツの出品者がそれを認めるか、認めないかを指定**するようになっている。

(前ページから続く)

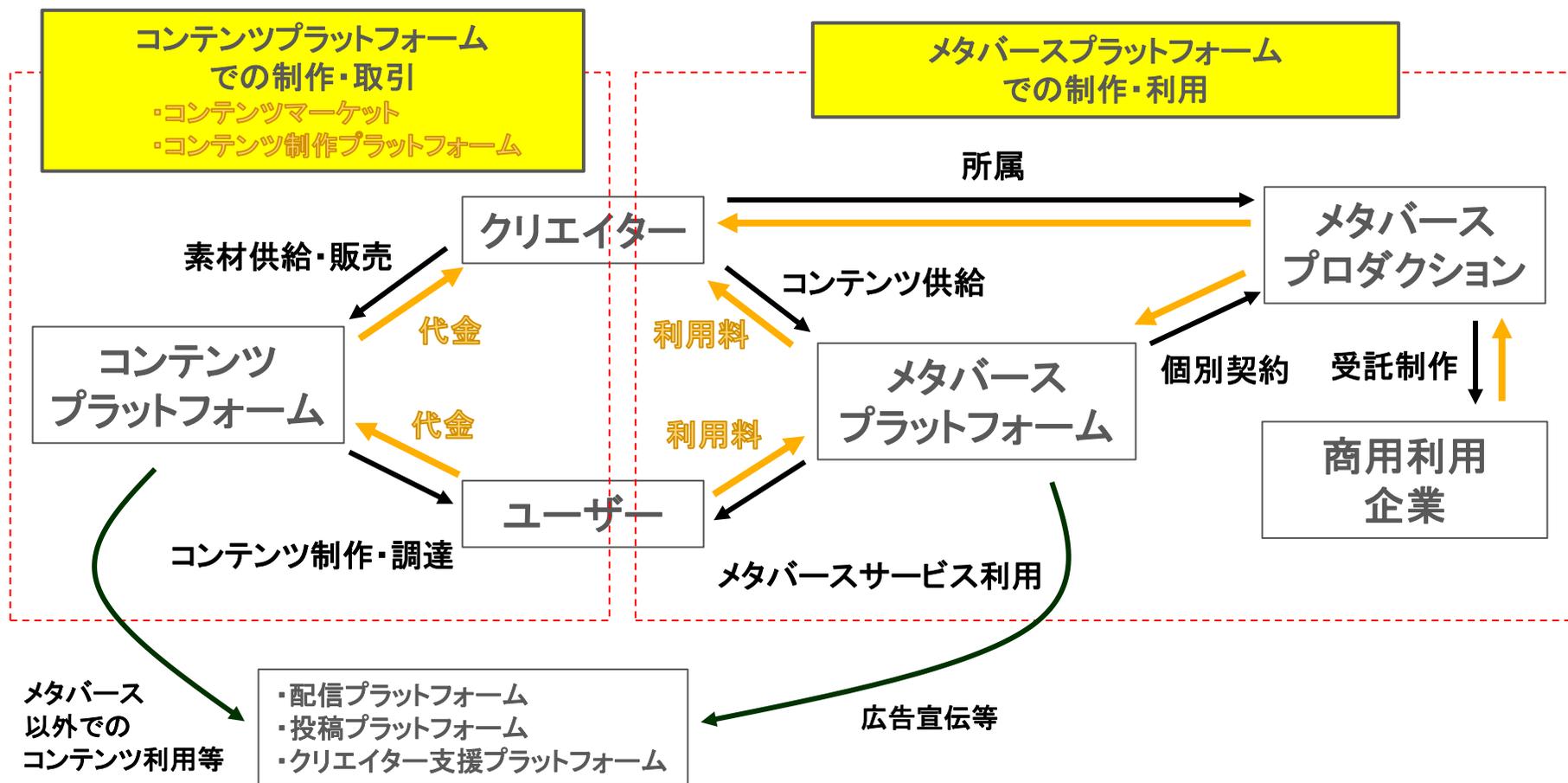
利用・取引形態	プラットフォーム	国・地域	主なユースケース	メタ	取引	制作	UGC	責任	準拠法	権利の帰属、収益分配、紛争解決等の特徴
	MakeAvatar	日本	アバター制作 +取引		○		○	○	日本法	アバターに特化した制作プラットフォーム。基本的に、プラットフォーム事業者のブランドとしてアバターを提供しており、クリエイターが直接、ユーザーに対してコンテンツを供給するマーケットではない(*3)。ただし、オリジナルコンテンツの他、外部のクリエイターや権利者と提携して提供しているものもある。ユーザーは無償の制作ツールを使って好みのアバターを作ることができるが、併設されたコンテンツマーケットで、プラットフォーム事業者内外のクリエイターが制作したアバターや衣装を購入して利用できるようにしている。不慣れなユーザーには難しい、メタバースへのアバターのセットアップを簡便にする機能の提供や、バーチャルYouTuberやリアルアーティストへのオリジナルアバターの提供も行っている。

*2: クリエイターが提供したコンテンツの知的財産権は当該クリエイターに帰属したままとし、ユーザーは、**それにオリジナルの創作を加えて**、メタバース用コンテンツに組み込み、その組み込んだ制作物を使用、複製、公衆送信、配布、商用利用、宣伝目的で物理媒体での使用ができるようになっている。

*3: ユーザーがコンテンツを購入しても、知的財産権は元の権利者が保有したままであり、ユーザーには自身のアバターとしての利用権が付与されるものとしている。**個人利用では商用配信や二次創作も可能**、法人利用ではそれらは許可されていない。

7. 仮想空間のデザイン創作・取引・利用の流れ

■ 主要なプラットフォームの調査から、デザイン創作・取引・利用の流れを整理。



8. 仮想空間関係のクリエイターエコノミーの実態

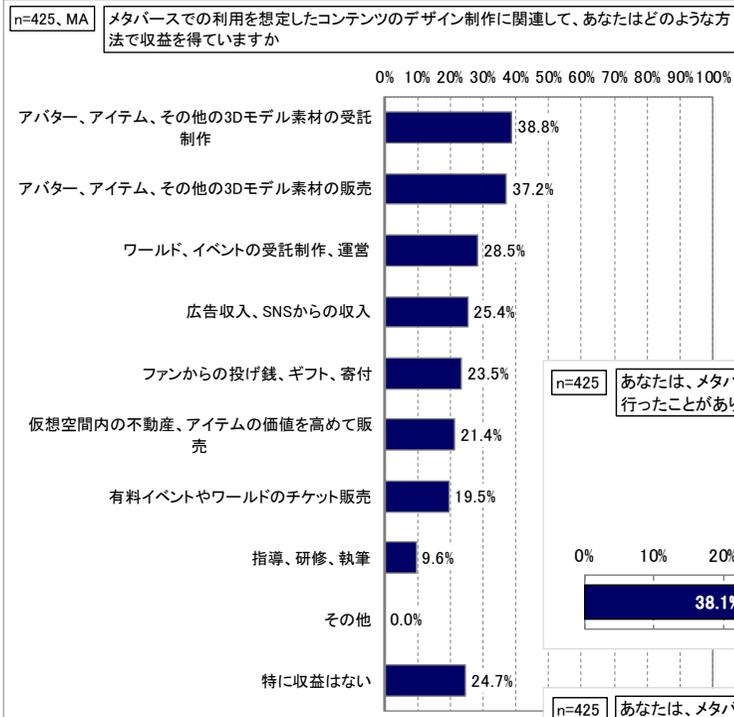
- 主要なプラットフォームの調査から、プラットフォーム、クリエイターの収益方法を整理。
- クリエイター向けアンケートでもその実態把握。

プラットフォームのビジネスモデル

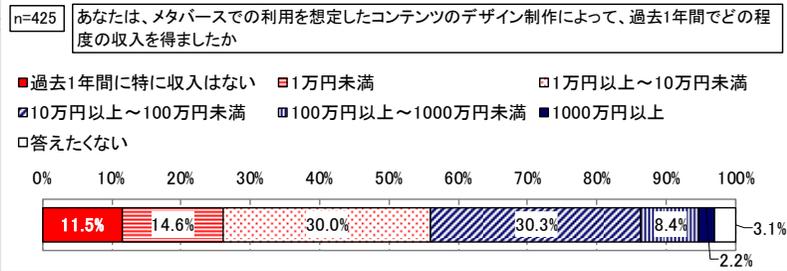
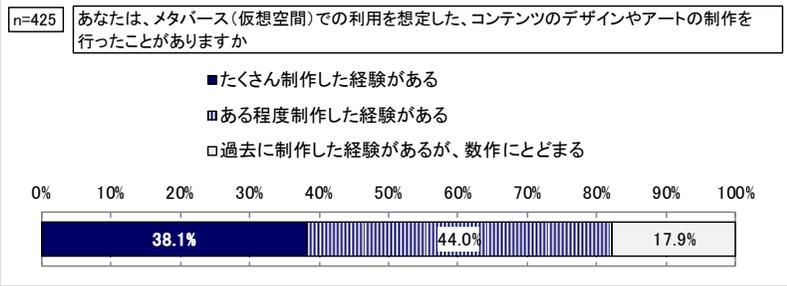
- 販売手数料
 - ✓ アイテム課金
 - ✓ コンテンツマーケット
 - ✓ 仮想通貨の取引手数料
- サブスクリプション
 - ✓ ファンユーザー
 - ✓ ストレージ容量
- 商用利用の契約料、受託制作
- 仮想不動産の分譲

クリエイターの収益方法

- アバター、アイテム等の受託制作
- アバター、アイテム等の販売
- ワールド、イベントの受託制作、運営
- 広告収入、SNSからの収入
- ファンからの投げ銭、ギフト、寄付
- 仮想空間内の不動産、アイテムの価値を高めて販売
- 有料イベントやワールドのチケット
- 指導、研修、執筆



アンケート調査は、メタバースでの利用を想定した、コンテンツのデザインやアートの制作を、有償、無償を問わず、これまで一度でも行ったことがある者を対象に、425名からの回答を得たもの。ただし、単に練習用に作ったというのではなく、メタバースでの利用を想定した制作に限定した。ここでいう、メタバースでの利用には、自分で利用することも、他者に使ってもらうことも含むものとした。

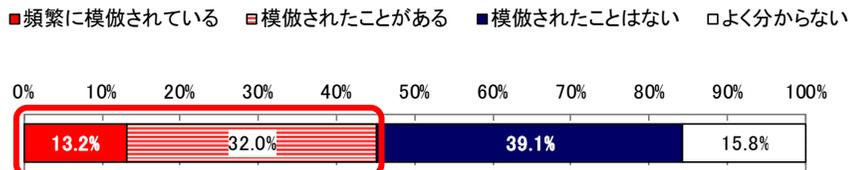


9.模倣、紛争経験の実態

■ クリエイター向けアンケートで、模倣、紛争経験の実態を把握。

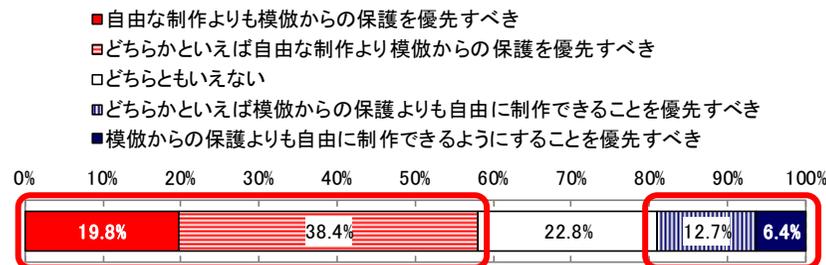
自身が制作したコンテンツのデザインを模倣された経験がある者が45.2%

n=425 あなたが制作した、メタバースでの利用を想定したコンテンツのデザインを模倣されたことはありませんか



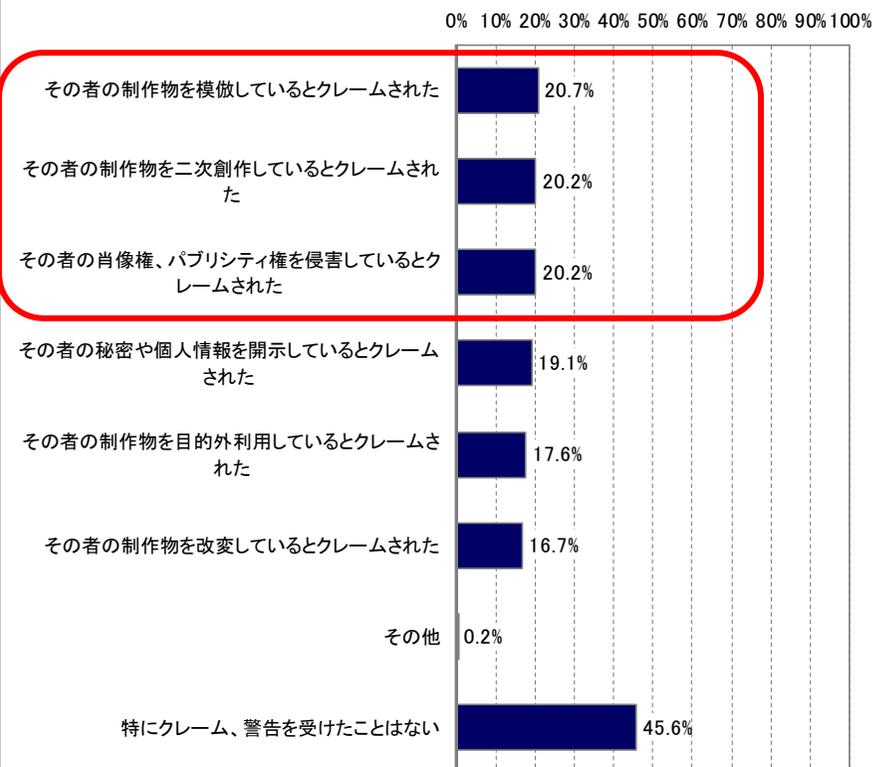
保護と利用のバランスについて、58.1%が保護寄りの意見、19.1%が利用寄りの意見

n=425 あなたは、メタバースでの利用を想定したコンテンツのデザインに関して、保護と利用のバランスについてどのように思いますか



他者のコンテンツや製品等を模倣等したとのクレームを受けた経験で多いのは「制作物を模倣」(20.7%)、「制作物を二次創作」(20.2%)、「肖像権、パブリシティ権を侵害」(20.2%)

n=425、MA あなたが制作したメタバースでの利用を想定したコンテンツについて、他者のコンテンツや製品等を模倣等したとのクレーム、警告を受けたことがありますか



10.有識者ヒアリング

- 仮想空間、メタバースに向けた3Dモデル等のデザイン保護に関する、米国、欧州、中国、韓国における実態について、知見を有する有識者6者に、模倣や紛争の実態、保護と利用のバランスに関する考え方をうかがい、次ページのように、仮想空間のデザイン保護に関する検討課題に対する示唆としてまとめた。

有識者	特徴等
大阪大学 法学研究科 青木大也准教授	主に、米国、欧州、日本における意匠制度の有識者として
東海大学 法学部 内田剛准教授	主に、欧州における知的財産権保護の有識者として
法律事務所ZeLo 澤田雄介弁護士	主に、グローバルビジネス法務や紛争解決の観点から
関真也法律事務所 関真也弁護士	主に、米国、日本におけるビジネス法務や紛争解決の観点から
学習院大学 小塚荘一郎教授	主に、中国、日本における法的課題や、大所高所からのメタバース産業の中長期的課題の有識者として
韓国知識財産研究院 ムン・ミョンソプ氏	主に、韓国における知的財産保護の有識者として 「デジタル変換時代の知的財産：メタバースを中心に」の執筆責任者

11. 仮想空間のデザイン保護に関する検討課題に対する示唆

仮想空間の産業とクリエイター経済の発展

- ・メタバース市場は、ゲーム、ヘルスケア、教育・学習、旅行・観光などでの利用により、高い成長率が期待。
- ・現状、認知度8割超、利用経験5.5%程度、ここ数年で、仮想空間で利用できる3Dモデルのクリエイター人口が急増。
- ・クリエイターは、経済的な活動領域として、仮想空間のデザインに意欲的に取り組み。
- ・現状では、仮想空間はまだ未成熟、未発達の市場であるが、メタバースプラットフォームでは、販売手数料、サブスクリプション、商用利用の契約等、様々な収益方法を模索、今後、本格的なビジネスが立ち上がり、商用利用につながっていく可能性。

仮想空間(メタバース)の別世界性

- ・仮想空間(メタバース)は、利用規約があり、それに合意し、場合によっては会費を払って、会員となった者だけが参加できるクローズドな世界。
- ・その中に入り込んで活動するものであり、そこに一般のインターネットの世界との違いをみることもできる。
- ・中の様子は外部の一般世界からは見えず、デザインが模倣されているかいないかは、実際にそのメタバースに入ってチェックしてみないと明らかにならない。
- ・データ量が膨大であり、中で起こった時々刻々の記録は取り切れない。
- ・実用品の仮想オブジェクトは、実用品を模したものであっても、必ずしも実用品ではない。
- ・現実世界であまり重視されてこなかった、モノのパブリシティに経済的価値。

諸外国と日本における仮想空間のデザイン保護

【現実世界の物に対する意匠権による仮想空間での保護】

- ・米国では、現実の製品を模しても仮想空間では現実と同じ機能を持たないので保護されない傾向。(日本もこれに近い)
- ・欧州では、現実世界の物に対する意匠権が仮想空間にも及ぶと解釈される方向。

【意匠権による仮想オブジェクトの保護】

- ・米国では、必ずしも使用用途が明確でない3Dモデルが画像意匠として登録される事例が出現。(日本では、単に仮想空間内における表示として使用されている、という以上の用途が明確でなければ、画像意匠は認められにくい)
- ・欧州では、仮想空間→仮想空間、仮想空間→現実世界の態様についても、基本的に保護される。ただし、保護が行き過ぎないように、かなり広い範囲の保護の制限が組まれている。

【著作権による保護】

- ・米国では、実用的な機能と分離して把握できる美的特性を備えている場合にのみ、認める傾向。(日本もこれに近い)
- ・欧州では、実用品を含めて認める傾向。ただし、実用品については権利範囲を狭く解釈。

【不正競争防止法による保護】

- ・日本では、2023年改正の不正競争防止法により、仮想空間に係る行為も含め、基本的には、商品形態模倣に対して国内販売日から3年の保護が与えられる。

【プラットフォームの運営における保護】

- ・利用規約で権利処理や紛争解決はユーザーの責任で実施すべきと定めているケースが多い。
- ・欧州では、一定のコンテンツプラットフォームに、著作権の公衆送信権侵害の責任を負わせる立法。
- ・米国では、ユーザーが繰り返し侵害行為を行っているような場合に、プラットフォームに二次的責任。
- ・日本では、このようなケースに対して、プラットフォームのスタンスに依存。

仮想空間のデザイン保護に関する検討課題に対する示唆

【短～中期的課題】

- ・仮想空間は、デザイン模倣についてその保護を検討する上では、まだまだ未成熟、未発達の市場であるため、その市場の発展を過度に阻害しないようにすべきと考えられる。
- ・ソフトウェアでは対応が難しい、あるいは、ソフトウェアで対応するだけでは不合理な結果になってしまいがちなポイントがどこにあるのかを明確化できてきた段階で、ハードローでの対応を図るという順序。
- ・2023年改正の不正競争防止法下で、現実空間の物と仮想世界の仮想オブジェクトが、商品形態として類似しているかどうかの判断基準の明確化。

【中～長期的課題】

- ・著作権に関して、仮想オブジェクトについては実用品も保護対象にしくてもよいのかの検討。また、仮想空間でも現実世界と同じような、権利制限の運用ができるようにしくてもよいのかの検討。
- ・意匠法の画像意匠に、仮想オブジェクトを一般的に含めるのであれば、意匠法全体の構造を見直し、保護の制限を適切に組み込む必要。
- ・また、欧州では、絶対権である意匠法を仮想空間に及ぼそうという方向にあり、国際的な調整の議論が必要。
- ・プラットフォームに二次的責任を負わせる必要がないのかの検討。
- ・プラットフォームをまたいでコンテンツを利用したいというニーズの拡大を踏まえた、コンテンツに関する権利の扱いについてのガイドライン策定。

ありがとうございました

特許庁

