

仮想空間における実用品の デザインの利用と保護

—政府の取り組みについて—

Use and Protection of Designs for Utility Products in Virtual Space

経済産業省 商務情報政策局コンテンツ産業課

曾和 小百合

一橋大学法学部卒業後、令和2年文部科学省に入省、小中高生への奨学金やGIGAスクール構想、中央教育審議会等を担当、令和5年4月より現職。

1 はじめに

コロナ禍の巣ごもり需要により、人と人がオンラインでつながる仮想コミュニケーションのニーズが高まり、また旧 Facebook が社名を Meta Platforms と社名を変更するなどの盛り上がりも見せる中で、仮想空間の営みについて政府全体としても検討がなされてきた。仮想空間で使用されるバーチャルな実用品の事例と、実用品のデザインの保護の動きに関連した近年の変革を見た上で、政府として現在どのような議論が行われているのか、引き続き議論していくべき論点はどこにあるのか概説する。

2 仮想空間で使用されるバーチャルな実用品の事例と、実用品のデザインの保護の動き

● 概論

メタバースでは、アバターが利用するアイテムなどの仮想オブジェクト等が取引対象となり、それが一種の経済圏になることが期待されている。また、一部のメタバースでは取引の安全確保の観点から、これらを NFT に紐付けて NFT を取引する事例もある。これから実際にこういった事例があるのかを見ていく。

● ファッション領域での実例

ファッション領域においても、バーチャル空間でアバターが着用できるデジタルファッションの販売や、NFT を活用してデジタルファッションを高額で販売する事例が増加している。

バーバリーやドルチェ & ガッバーナといったラグジュアリーブランドも、NFT を活用したデジタルコレクションを発表しており、これらのデジタルコレクションは特定の NFT マーケットプレイスで販売される。

例えば、グッチは、2022年4月に特定プラットフォームのアバター向け「デジタルスニーカー」を発売。公式アプリのデジタルスニーカー売り場から購入可能。発売価格は、デジタルモデルの他、AR 試着・共有機能の使用権、アーティスト壁画が含まれる。AR によるバーチャル試着をして、その写真や動画を SNS でシェアできる。

別の事例としては、デジタルファッションレーベル「ワンプロック」は、4月に日本初のバーチャルスニーカーを発売。NFT マーケットプレイスの「Rarible (ラリブル)」と「OpenSea (オープンシー)」で、それぞれ1データずつ、約140万円で販売され、発売開始からわずか9分で即時完売した。

● 課題となる論点

こういったユースケースも見られる中で、メタバースを我が国コンテンツビジネスのチャンスとして活かしていくためには、その隘路となり得る法的課題への対応や、コンテンツホルダーの権利保護、利用者保護等の対応を、適切に行っていくことが必要である。

実際に、現在次のような論点も浮かび上がっている。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といった論点、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いる中で、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っている。

また、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「メタバーキーズ」を仮想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る事例もあり、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の広がりもあるが、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になっている。

3 各省庁での検討状況

上記のような状況を受けて、政府としても法的な整理や議論が行われてきているところである。

●内閣府知的財産戦略推進事務局での議論

内閣府知的財産戦略推進事務局においては、「知的財産推進計画2022」を受けて、民間関係者、学識者、政府関係者等による連携会議を設置しており、メタバースの発展を期す上では、関連事業者の法的リスクを低減し、事業参入への障壁を解消すると同時に、利用者がメタバースを安心して利用できる環境を整備すること、コンテンツホルダーその他の権利者の権利の適切な保護を図ることが、特に重要であるという問題意識の元、以下の3点を主な検討論点として議論が進められてきた。なお、当該論点については、2023年5月に「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」として取りまとめられ、公表されている。

①「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」②「アバターの肖像等に関する取扱い」③「仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルール形成、規制措置等の取扱い」

この中で、①においてはさらに3つの課題（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」、課

題1-2「現実空間の標識の仮想空間における無断使用」、課題1-3「現実環境の外観の仮想空間における再現」)に分けた上で、それぞれで以下のような議論がなされてきた。

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。

《対応の方向性》

〈法制度に係る対応〉

①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、ネットワーク上における商品形態模倣品の提供行為を規制できるようにしていくことが適当である。

②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。

〈権利者、ユーザー等に向けた対応〉

③現実空間と仮想空間を交錯するデザインの利用について、著作権法、意匠法、不正競争防止法による保護の及ぶ範囲やその限界等（④に係るものを除く）について、基本的な考え方を整理するとともに、ガイドライン等を通じ、権利者やメタバースユーザー等に向け必要な周知を行っていくことが求められる。

〈継続的な把握・検討〉

④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。

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。

《対応の方向性》

〈権利者、ユーザー等に向けた対応〉

①現実空間と仮想空間を交錯する標識の使用について、商標法、不正競争防止法による保護の及ぶ範囲やその限界等について、基本的な考え方等を整理するとともに、ガイドライン等を通じ、権利者やメタバースユーザー等に向け必要な周知を行っていくことが求められる。

②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。

〈制度の運用等に係る対応〉

③商標制度については、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、仮想空間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。

《対応の方向性》

〈プラットフォーム、関係事業者、ユーザー等に向けた対応〉

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、許諾の要否を判断する上での判断材料となるよう、現行法上の基本的な考え方や留意すべき事項等を整理し、ガイドライン等を通じて、メタバースプラットフォームや関係事業者、ユーザー等に向けた必要な周知を行っていくことが求められる。

〈継続的な把握・検討〉

②付随対象著作物の利用に関しては、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トを伴って再現する場合の取扱いなどについて、利用される著作物や利用形態などに即し、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。

●経済産業省での議論

経済産業省においては、令和3年度以降、産業構造審議会知的財産分科会不正競争防止小委員会において不正競争防止法の課題について整理・検討を進めていたところ、上記の議論も受けて、メタバース等におけるデザイン保護への対応としては、仮想空間上での商品形態模倣品の提供行為を防止できるように、不正競争防止法等の一部を改正する法律案が令和5年通常国会に提出され、6月7日に可決、6月14日に公布され、公布から1年以内に施行となる。メタバースに関連する改正部分は、不正競争防止法2条1項3号であり、他人の商品形態を模倣した商品の提供に関する「不正競争」について定義する条文に「電気通信回線を通じて提供」という文言が追加された。アバターが着る服やアクセサリなどの取引が行われており、今後も増加が見込まれ

ることから、現行法では現実空間上の保護にとどまっていたところ、仮想空間にも対象を拡大した。

産業発展の観点からは、商務情報政策局コンテンツ産業課においては、令和2年度には仮想空間の仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業、そして令和3年度には「Web3.0時代におけるクリエイターエコノミーの創出に係る調査事業」として、NFTを活用したビジネスの登場や仮想空間におけるバーチャルイベントの開催等にも見られるように、新たなビジネスモデルが登場する中で、クリエイターの目線から仮想空間上での法的な課題の整理等を行ってきた。令和3年度では知的財産法上の論点については、自身が販売するメタバース上のコンテンツが無断で複製及び販売されてしまう課題、制作したコンテンツの複製によってコンテンツ制作への意欲が低下し、クリエイターの市場における活躍が減少してしまう点も取り上げており、それに対してはブロックチェーン技術等の活用といった方法も提示している。

また、二次創作と相互運用性を前提として成立したメタバース市場が成立した場合、つまり二次創作活動が活発化し素材として利用される場合や創作物が複数のメタバースにおいて利用される場合に、権利の帰属先や利用範囲及び収益還元に関する決定権を誰が有すべきかについて、権利者の保護に向けて検討すべき論点であるということを示している。

●総務省での議論

また、総務省においては、Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会を立ち上げ、メタバース等の仮想空間の利活用に関して、利用者利便の向上、その適切かつ円滑な提供及びイノベーションの創出に向け、ユーザの理解やデジタルインフラ環境などの観点から、様々なユースケースを念頭に置きつつ情報通信行政に係る課題を整理することを目的とした議論を行っている。

本研究会の報告書案が令和5年7月18日に公表されたところ、同報告書内においては、アバターの権利性等に関する議論状況について、先述のような内閣府知的財産事務局設置の官民連携会議における論点整理を踏まえて政府や事業者で行われる対応と連携・協調して進めていく必要があるとの記載がある。

4 まさに今起きている変化・終わりに

2022年7月にMidjourneyのベータ版が公開され、8月にはStable Diffusionがオープンソース公開、一般のPCで画像生成が簡単に可能になり、背景やキャラクターデザイン、声など、メタバースを含む仮想空間上の創作活動への活用の可能性が広がっている。メタバースと生成AIは創作上の相性が良いと考えられ、これからますます活用事例が増えてくることが想定される。著作権法を中心に知的財産権との関連等の議論も注視していく必要がある。