

機関番号：12102

研究種目：若手研究（B）

研究期間：2009～2010

課題番号：21730102

研究課題名（和文）インターネット上の仮想空間における創作成果物の法的保護のあり方に関する基礎的研究

研究課題名（英文）

The Fundamental Research of Intellectual Property Law & Virtual World” in the Internet

研究代表者

平嶋 竜太（HIRASHIMA RYUTA）

筑波大学・大学院ビジネス科学研究科・教授

研究者番号：70302792

研究成果の概要（和文）：

本研究では、昨今、急速に生成かつ普及しつつあるインターネット上の（三次元）仮想空間（メタバース）内において創作され、使用される多様な創作物についての法的保護のあり方について、その現状を調査研究すると共に、知的財産法理論の観点から法的保護の基礎を明確にした上で、今後の課題や方向性を明らかにすることを目的とした。とりわけ、1)仮想空間内で活動する個人を表象する存在である創作物を巡る法的取扱い、2)仮想空間内で創作されたデザインや商標等の創作物の法的位置付け、3)創作物の法的保護を巡って生じうる仮想空間運営者の法的責任、という3つの事項について重点的に研究・解明することを行った。

研究成果の概要（英文）：

The main purpose of this research plan is to research and explore legal protection for the “Virtual World”(“Metabase”), that is rapidly generated in the Internet. This research especially focuses on three points; that is 1) How could be “Avatar” in the “Virtual World” protected under current intellectual property law system?, 2) Could trademark law and unfair competition law and design law afford to provide enough protection to “Trademarks”, “Design” in the “Virtual World”? 3) How legal liability of the “providers of Virtual World” should be delined? The abstract of this research’s conclusion is below (corresponds to the above three points); 1) the legal doctrine of publicity could provide “Avatar” in some aspects, but we could not expect full protection for “Avatar”. 2) Current trademark law and unfair competition law might possibly work for protecting “Virtual Trademark” etc., but we should discern some theoretical problems to be solved being remained. 3) Legal liability of the “providers of Virtual World” is relevant to so-called “secondary liability of IPRs”. However, legal doctrine of secondary liability of copyright and trademark right in Japan makes much discussion in multi-aspects now. So, it’s very difficult to acquire clear conclusion about this point, but, it seems the “providers of Virtual World” would be accused of copyright infringement liability in some circumstances under current case law.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2009年度	1,000,000	300,000	1,300,000
2010年度	1,500,000	450,000	1,950,000
年度			
年度			
年度			
総計	2,500,000	750,000	3,250,000

研究分野：知的財産法

科研費の分科・細目：民事法学・新領域法学

キーワード: 仮想空間, 創作物, 知的財産法, パブリシティ権, プロバイダ責任制限法, 間接侵害, アバター

1. 研究開始当初の社会的・学術的背景

インターネットの商業的利用の開放以来約 20 年余り経過し、インターネットの利用態様も、広告メディア、情報検索、電子掲示板、通信販売、オークション、動画画像配信といった多様な利用態様が実用化されてきた。その中で、社会におけるインターネットの役割機能の変化として注目すべき点の一つとして、情報技術の著しい進歩とネットワーク容量の拡大に伴い、セカンドライフ(Second Life)に代表される、三次元かつ動画画像で構成された仮想社会的コミュニティ空間(メタバース)が、あたかも現実の社会空間を模した擬似社会としてインターネット上に形成されうる状況にあり、当該空間内における起業活動も活発である点が挙げられる。このため、現実社会に対するもう 1 つの経済社会が形成されつつあるともいえるのであって、従来存在しなかった新たな法的諸課題を生起させる社会的背景が既に生じているといえる。

インターネット上の仮想空間(メタバース)内で生じうる法的諸課題としては多様なものが考えられるが、本研究では、インターネット上の仮想空間(メタバース)内において創作され、使用される多様な創作物についての法的保護のあり方を研究することを目的とする。このようなテーマについては、そもそも対象となる創作物の技術的・経済的特徴を十分に踏まえて、パブリシティ権の法理、著作権法、意匠法、商標法、不正競争防止法等において確立されてきた判例・学説を十二分に活用しつつ、理論的検討を行うことが必要となるものであること、インターネット上の仮想空間(メタバース)自体が日本においてはまだ普及の途上期であることから、少なくとも法律学の観点からは未だほとんど研究に着手されていない状況にある。加えて、インターネットに代表される高度情報通信基盤を前提としたデジタルコンテンツの創作と流通の促進を確保する知的財産法制のあり方については、内閣知財戦略本部「知的財産戦略計画 2008」11-12 頁でも重点的な項目となっており、本研究で対象とするメタバースも、多様なコンテンツの創作と流通を活性化するための重要なインフラであると考えられることから、本研究は学術研究のみならず政策的にも重要な意義を有するものであると考えられる。

ちなみに、本研究のように、インターネット上の(三次元)仮想空間(メタバース)内における創作物について、知的財産法理論の

観点から法的保護のあり方を研究する試みは、従前、日本においてはほとんどみられない。(メタバースにおける法的課題を示唆する文献として、浜田治雄・メタバース文化と知的財産・知財管理 58 巻 1 号(2008)21 頁以下は貴重であるが、法理論としての先行研究ではなく問題提起にとどまる。)一方、外国法に目を転じれば、活発なセカンドライフ・ユーザーが圧倒的に多い(インターネット白書 2007・267 頁ではアクティブ率で 26%強)アメリカの法制度の下では、早くも本格的研究がみられるが、現時点では、Erez Reuveni, *On Virtual Worlds: Copyright and Contract at the Dawn of the Virtual Age*, 82 *Indiana L. J.* 261(2007) (契約法の検討を含む), Woodrow Barfield, *Intellectual Property Rights in Virtual Environments: Considering the Rights of Owners, Programmers and Virtual Avatars*, 39 *Akron L. Rev.* 649(2006)がみられる程度である。欧州でも、極めて先進的な関連研究として、Mathias Klang, *Avatar: From Deity to Corporate Property - A Philosophical Inquiry into Digital Property in Online Games, Information, Communication & Society*, Vol. 7, No. 3, pp. 389-402, 2004 があるが法理論としての研究は未だ十分取り組まれていない状況にある。このようなことから、本研究は、日本はもちろん国際的にも先進的研究として位置付けられるものと考えられる。

2. 研究の目的

本研究では、上記の背景を踏まえて、第一に、仮想空間(メタバース)内で活動する個人を表象する存在であるアバターに関連して、従前、著名人等の容貌や風貌に独自の経済的価値(顧客吸引力)を認めて、その無断使用に対して排他的権利(パブリシティ権)をもって法的保護を付与する法理が判例・学説上確立されてきた。しかしながら、その射程がどこまで及ぶものであるのか(例えば、物にまで及ぶものか否かについて、最判・平成 16 年 2 月 13 日・民集 58 巻 2 号 311 頁は明確に否定する)、法的にはどのように理論構成するのか、等々、必ずしも明確でないことから、仮想空間(メタバース)内のアバターについて、パブリシティ権の法理の適用可能性について明らかにする必要が生じる。また、同時に著作権法上の保護対象となりうるのかという点の検討も必要となろう。第二に、現行の意匠法や商標法では、有体物たる物品

に施されたデザインや現実社会における「商品・役務」を念頭に置いた標章の使用を前提とした制度設計及び法理論形成がなされてきたが、仮想空間内で創作されたデザインや商標等の創作物について、そもそも保護対象となりうるのか、仮想空間内で用いられる行為がこれら知的財産権の効力範囲に包含されるのか、等々の点について十分な検討を要する。第三に、仮想空間（メタバース）内のアバターやデザインその他創作物の無断使用行為等を巡る仮想空間（メタバース）運営者の法的責任の構造を解明する。この点、従来からインターネットサービスプロバイダーやテレビ番組転送サービス提供者、ファイル交換サービス提供事業者等の著作権侵害責任や民事責任の問題として判例・学説（例えば、吉田 克己・著作権の「間接侵害」と差止請求・知的財産法政策学研究 14 号 143 頁以下、塩月 秀平・著作権侵害主体の事例分析―柔軟な認識に向けて」ジュリスト 1316 号 140 頁以下、等）で展開されてきた法理が参考となる。しかしながら、そもそも従来からの法理自体を巡って大議論が続いており、仮想空間（メタバース）に対する当該法理の「移植」可能性についても詳細な検討を要する。

このように、1) 仮想空間内で活動する個人を表象する存在である創作物を巡る法的取扱い、2) 仮想空間内で創作されたデザインや商標等の創作物の法的位置付け、3) 創作物の法的保護を巡って生じうる仮想空間運営者の法的責任、という 3 つの事項について重点的に研究・解明することを目的とした。

3. 研究の方法

本研究では、上記目的の達成へ向けて進める流れとしては、①研究に必要な基礎的資料の収集とその充実、②資料分析、詳細検討項目の洗い出しと整理、③各詳細検討項目についての研究、④各詳細検討項目を統合させた総合的検討と追加的研究項目の抽出、⑤最終的な取りまとめ、の各段階に分類し、平成 21 年度及び平成 22 年度に分けて研究を行った。

本研究テーマは、国内外のいずれにおいても先端的な事象を対象とするものであることから、実務レベルで顕在化している現象は極めて少ないことから、文献収集と分析検討が中心となった。

4. 研究成果

上記研究目的に対応して、研究成果の概要としては以下のようにまとめることができる。1) については、仮想空間内であっても特定の顧客吸引力を有する他人の特徴ある外見等を流用するような行為については、現行法の下における、いわゆるパブリシティ権保護法理の下でも権利侵害を構成しうる余

地が存在することが明らかとなった。もっとも、必ずしも特定の顧客吸引力を利用しないような態様によって仮想空間内で他人の外見等に類似した創作物を作成・使用する行為については、パブリシティ権保護法理のみをもって違法性を根拠付けることが困難な場合も存すると考えられる。パブリシティ権を根拠付ける理論的根拠としては、民法上の法的保護に値する利益保護を中心として構成する立場、不正競争行為規制を中心に据えて構成する立場、等、学説上は様々な見解が存在し、理論的整理が必ずしも確立していない状況にあり、この問題についても、パブリシティ権保護法理一般の理論研究の動向に注目しながら、検討を進める必要があるものと考えられる。

2) については、仮想空間内において他人のデザインや商標を利用する行為については、商標法及び不正競争防止法による法的保護の余地はあるものの、現行法の下で対応しうる範囲については限界が存在することが明らかとなった。とりわけ、商品等表示の「使用」や商標法上の「使用」概念の解釈において、更なる理論的検討を要するものと考えられる。またデザイン保護については現行の意匠法の下では、「物品」概念の限界から、基本的には対応し得ないことが明らかとなった。また不正競争防止法 2 条 1 項 3 号による対応も「商品形態」概念の限界から対応が困難であることが明らかとなり、これらの点で、今後の制度的課題がある程度明らかとなった、もっとも、現時点では仮想空間における商品取引、役務提供等が未だ大きな部分を占めていないことから、法律実務の視点からの制度的対応の要請はさほど強まっていない状況にあるものと考えられる。

3) については、現在の判例法理・学説の下では、必ずしも明確な結論が導出される状況にはないものの、至近の最高裁判決（まねき TV 事件最高裁判決、ロクラク II 最高裁判決、平成 23 年 1 月 20 日）を基に考えると、仮想空間運営者の法的責任が生じる余地は少なくない（とりわけ利用者による著作権侵害が生じることを前提とした場合）ものと考えられる。このテーマについては、現在、学説上の議論が極めて活発である一方、立法へ向けた検討も進められているところであり、これらの動向も踏まえた一層の理論的検討の深化を要しよう。

以上の結論を踏まえ、本研究によって今後の理論的課題への対応及び検討を進める必要性が存する事項がより明確になったものと考えられ、欧米をはじめとした諸外国における議論状況についても併せて注目下上で、今後の研究を継続的に進めていく必要があるものと考えられる。

仮想空間を媒介とした市場形成は、本研究

を開始した時点からは、予想よりも発展の速さは緩やかであったことから、未だ法制度を巡る課題については、実務上は（少なくとも特に日本においては）顕著なものとして認識されていない状況にある。しかしながら、昨今、クラウド・コンピューティングの普及が急速な速さで進んでおり、これによって、ハードウェア資源に大きな余裕が生じることで、仮想空間を利用した市場形成が急速に普及することも考えられることから、今後一層、本研究の課題を発展的方向性へ向けて追求する意義は大きくなるものといえる。

5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔雑誌論文〕（計2件）

- 1) 平嶋竜太, 翻案権をめぐる法的構造と解釈 高林龍編・著作権ビジネスの理論と実践（成文堂）, 2010年, 437-468頁 査読なし
- 2) 平嶋竜太, アメリカ特許法における域外的適用規定の現状を巡る一考察, 筑波ロージャーナル6号, 2009年, 189-212頁 査読なし

〔学会発表〕（計1件）

- 1) 平嶋竜太, まねきTV事件最高裁判決及びロクラク事件最高裁判決の「批判」的検討, 東京大学著作権等研究会, 2011年2月2日, 東京大学法学部4号館

6. 研究組織

(1) 研究代表者

平嶋 竜太 (HIRASHIMA RYUTA)
筑波大学・大学院ビジネス科学研究科・教授
研究者番号：70302792