

メタバース文化と知的財産

浜田治雄^(*)

インターネット上に提供される目下セカンドライフに代表されるメタバースは、2Dのインターネット世界が進化した次世代の3DCGのインターネット世界であって、現在では現実社会をそのまま仮想社会に置換できる程に人類の新たなICT文化として成熟してきた。このように、メタバースの世界が急速に拡大した理由は、情報を利用するだけであったインターネットがユーザー参加型のWEB2.0に進化し、更に3Dインターネットの時代が到来したことが大きな要因である。ところが、この仮想社会には法は存在せず様々な違法行為が発生する事態となっている。かつて、インターネット文化が芽生え早速ユーザーによる違法行為が目立ち始め、インターネットの接続業者であるプロバイダの法的責任が論議されると、人類はすばやくミレニアム著作権法を成立させたり、あるいは著作権法に技術的保護手段、送信可能化権、権利管理情報等の新たな著作権保護手段を導入して知的財産の保護を強化した。そこで、本稿はこの新たなメタバース文化をどのように受け入れ、さらに成長させるべきかを知的財産の視点を含め、可能な限り検討、考察する。

目次

1. はじめに
2. セカンドライフの意義
 - 2.1 由来
 - 2.2 セカンドライフの実態
3. セカンドライフの活用
 - 3.1 医治療行為
 - 3.2 教育効果
 - 3.3 ビジネス効果
4. セカンドライフと知的財産
 - 4.1 著作権
 - 4.2 特許権
 - 4.3 意匠権
 - 4.4 商標権
 - 4.5 営業権
5. メタバースの課題
 - 5.1 法規の不在
 - 5.2 特定企業の独占
 - 5.3 現実社会との融合
 - 5.4 メタバースの拡大
 - 5.5 課税
 - 5.6 SLPTOの登場
6. おわりに

1. はじめに

インターネット上に提供される3次元仮想社会^{(*)1}であり目下セカンドライフに代表されるメタバース(仮想世界)^{(*)2}は、2Dのインターネット世界が進化した次世代のコンピュータグラフィック3次元画像(以下「3DCG」と略す)のインターネット世界であって、当初ゲーム娯楽社会の形態で注目を浴び、加熱したゲーム性に、例えば韓国政府やセカンドライフを提供する米国リンデンラボ社がブラックジャック、カードゲーム、ポーカー、ルーレット、スロットマシンを含むギャンブル行為を禁止する規制を加えるような経緯を経て、現在では現実社会をそのまま仮想社会に置換できる程に人類の新たなICT文化^{(*)3}として成熟してきた。このように、メタバースの世界が急速に拡大した理由は、情報を利用するだけであったインターネットがユーザー参加型のWEB2.0に進化し、更に3Dインターネット^{(*)4}の時代が到来したことが大きな要因である。メタバースは利用者が衣食住のアイテムのみならず、自ら望むアイテムを全て仮想的に創造して仮想社会を構築し、そして自らの分身が当該仮想社会で生活を営むのである。ところで、既に地球上の国家の全てが法治国家となっている現実社会に法の存在は不可

(*) 金澤工業大学大学院 教授、日本大学大学院 講師、弁護士・弁理士

(*)1 CG(コンピュータグラフィック)により立体的に創作される社会である。

(*)2 3次元で作られた仮想世界で、SF小説「スノウ・クラッシュ」(ニール・スティーヴンソン著早川書房)の中でネットワークで接続された仮想世界として登場した。三淵啓白著「セカンドライフの歩き方」アスキー(2007)16頁

(*)3 ICTとはInformation Communication Technology(情報通信技術)で、今はIT時代ではなく、ICT時代である。Communicationは勿論のこと携帯電話に代表される。

(*)4 セカンドライフに代表されるメタバース、Webブラウザ上で3Dオブジェクトをインタラクティブに利用する技術であるWEB3D、ネットワークゲーム等。

欠であるが、仮想社会に法は存在せず様々な違法行為が発生する事態となっている。かつて、インターネット文化が芽生え早速ユーザーによる違法行為が目立ち始め、インターネットの接続業者であるプロバイダの法的責任が論議されると、人類はすばやくミレニアム著作権法を成立させたり、あるいは著作権法に技術的保護手段、送信可能化権、権利管理情報等の新たな著作権保護手段を導入して知的財産の保護を強化した。そこで、本稿はこの新たなメタバース文化をどのように受け入れ、さらに成長させるべきかを知的財産の視点を含め、可能な限り検討、考察する。

2. セカンドライフの意義

2.1 由来

セカンドライフとは、米国 Linden Lab 社の開発にかかるインターネット上に創造されるメタバースと称される 3DCG 擬似社会である。

かつて SF の世界は、人類の空想的かつ夢想的創作物として現実の社会とはかけ離れた、言わば漫画の世界と認識されていた。さりながら、著名な漫画家手塚治虫氏の創造した鉄腕アトムの世界は、現実世界上では産業やレジャーあるいはロケット技術に利用され、ロボットやミサイルの原型とみることができ、実際の開発には長大な時間と労力を費やした。宇宙に漂うステーションも、それが世界人類社会にどのように貢献し巨費を投じる成果が何であるかは誰も知らない。

しかしながら、セカンドライフは現実社会の全てをメタバースに 3DCG として再現するものであるから、SF の世界とは全く異なり、人類が構築する現実社会とリンクした新たな社会と表現できる。つまり、人類の現実社会を仮想的に構築し、人類の果てしない夢と希望を写実化する恐るべき文化の出現なのである^(*)5)。もとより、人類の知恵の賜物であり、インターネット文化の副産物とも云える。

2.2 セカンドライフの実態

かつてバーチャルリアリティ(以下「VR」と略す)という仮想現実を表現する IT 用語が登場し、コンピュータグラフィックスや音響効果を組み合わせて、人為的

に臨場感を発生させる IT 技術の成果の一形態としての体感システムが登場した。人為的表現には文学や映画のようなメディア表現も含まれるが、VR の成立要件として、①体験可能な仮想空間(virtual space)の構築、②五感に働きかけて得られる没入感(immersion)、③対象者の位置や動作に対する感覚へのフィードバック(sensory feedback)、④対象者が世界に働きかけることができる対話性が必要とされる^(*)6)。セカンドライフでは、現実社会の人類の分身がアバター^(*)7)と称して 3DCG 画法により表現され、仮想社会生活を展開する。この仮想社会生活は、SF とは異なり、現実社会生活の鏡であり、全ての現実社会は理論的にも現実的にもセカンドライフとして構築できる。対話は現時点ではコンピュータの性能や通信の難易性を背景にキー入力方式が圧倒的に利用されているが、マイクロフォンに接続して直接音声対話する高級機も普及速度が早い。

次に、図 1 を参照してセカンドライフの概要を説明する^(*)8)と、

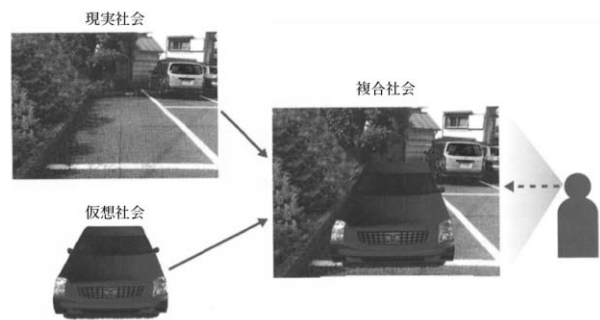


図 1 複合実感

現実社会の路上に仮想社会に創作された車を組み込むことにより複合実感(mixed reality)を得る。これは、現実社会と仮想社会の融合であり、ここに現実社会と仮想社会は一体化し、駐車位置は画面上で変化する。

3. セカンドライフの活用

前述したようにセカンドライフは、2D のインターネット世界が進化した次世代の 3DCG のインターネット世界であるという特徴を有するもので、3DCG の世界という即座にゲームメディアや CG アニメーション

(*)5) かつて、インターネット世界を米国マイクロソフト社のビルゲイツ会長がハーバード大学の法律学生のとときに作り上げたようにセカンドライフの世界も米国 Linden Lab 社社長のフィリップ・ローズテール氏が 17 才のときに現実社会をそっくり仮想世界に置き換える発想を得てカリフォルニア大で創作したとされる。前掲「セカンドライフの歩き方」62 頁
 (*)6) ZDNet Japan (<http://japan.zdnet.com/glossary/exp/0,2000059343,00028297s,00.htm>)
 (*)7) Wikipedia によるとアバター(Avatar)とはサンスクリット語のアバタラ(avataara)で神や仏の化身を意味。これをネットワーク用語として転用して人の分身のモデルとした。前掲「セカンドライフの歩き方」17 頁
 (*)8) 大概透世二著「セカンドライフメタバースビジネス」ソフトバンククリエイティブ(2007)154-155 頁

ンを連想されることが多いかもしれない。

しかし、セカンドライフは、無限の可能性を秘めた新しいWebメディアであると捉えることができる。

このようなセカンドライフが今後、どのように有効に活用され、それが限りなく進展する可能性を垣間見る。

セカンドライフを有効に活用している米国IBM社は、3,000名を超える社員がセカンドライフ内にアバターを持って様々な営業活動を展開し、また大手ネットワーク関連企業のシスコ・システムズ社はセカンドライフ内でアバターを利用して社員同士の連絡、会議等を行っており、さらに自動車のトヨタ社やアパレルのアメリカン・アパレル社は、セカンドライフ内の住人であるアバターを対象とした仮想車や仮想ジーンズを仮想通貨のリンデンドルで販売している^(*)9)。

3.1 医治療行為

セカンドライフの社会で生活を展開するアバターに現状では本来の生命は宿らない。しかもロボットでもないから複雑な体構造を持たない。しかしながら、行動において現実人間と同じ動作が可能のため様々な擬似生体実験の対象となりうる。とりわけ、機能障害者のリハビリテーションに威力を発揮し得るし、またメンタルケアに不可欠な存在となり得る。つまり、人の自殺行為はあらゆる願望や欲望が満たされない時に精神的に異常状態となり、現実社会での生活の終焉に向かうことが圧倒的背景と思われる。

そこで、そのような精神状態に陥ったときに、願望や欲望の対象がそのまま存在するセカンドライフ社会へ導くことにより想定外の結果が期待できる。

図2は、東京慈恵医大の仮想手術室で手術のシミュレーションを行なっている映像で、この外科手術法により患者の臓器の奥側に隠れた腫瘍や血管を発見できるとされる^(*)10)。



図2 東京慈恵医大の仮想手術室

3.2 教育効果

ネットワークを利用したサイバー授業、つまり教師がネットを利用して授業を行う教育方式が開始されて久しいが、教師のアバターによるセカンドライフ社会での授業も既に試みが始まされており^(*)11)、現実の教師には精神や体調の問題があり、そのような生理現象が学生に直視されることになるが、アバターは生理現象に無縁であるから、平常な状態で授業をネットワークを介して広範に展開できる。

3.3 ビジネス効果

セカンドライフは様々な生活形態を創造し、利用することができるから関連するビジネスに限りがなく、とりわけ映像、広告、娯楽での産業効果は期待以上のものがあろう。図3に示す画像は、国家がセカンドライフを利用して国家自体の存在をアピールする例である^(*)12)。

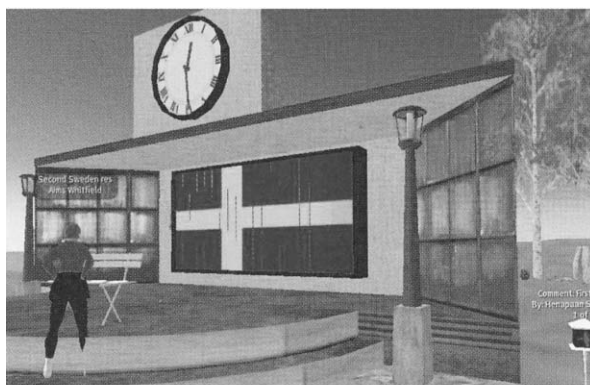


図3 展開例

(*)9) 渡辺弘美 JETRO ニューヨークだより 2007年4月

(*)10) 読売新聞 2007年10月29日 夕刊12面

(*)11) 独立行政法人中小企業基盤整備機構による中小企業大学校Web-Trainingでは、2007年4月よりセカンドライフによる知的財産授業が行われている。

(*)12) 前掲「セカンドライフの歩き方」29頁

また、図4に示す画像はフランス国において、セカンドライフを利用して就職説明会を開き、就職希望者が参加する例である^(*)13)。



図4 就職説明会

もとより、アバターが図5に示されるように世界中を飛び廻ることで疑似体験する世界観光旅行はセカンドライフの目玉的存在となろう^(*)14)。



図5 アバターの飛行移動図

4. セカンドライフと知的財産

4.1 著作権

セカンドライフはその全てが3DCGによる創造物であるから、知的財産、とりわけ著作権の対象となる。すなわち、著作物とは「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術並びに音楽の範囲に属するもの」とされているからである^(*)15)。それ故、

著作権の帰属が問題となる。リンデンラボ社がユーザーの利用に開発したセカンドライフビューアー^(*)16)の著作権は当該リンデンラボ社が所有し、インターネットのウィンドウズと同様の権利管理を行う。しかしながらウィンドウズの場合、ユーザーが開発したアプリケーションソフトの提供を契約上強制したことから米国においても、また日本や欧州においても私的独占禁止法違反として大問題となった。そこで、リンデンラボ社はユーザーが創作したセカンドライフオブジェクトはユーザーの著作権とすることを認めている。著作権法理から当然の措置である^(*)17)。

問題は、セカンドライフ社会の主役であり、実在人物の分身であるアバターに著作者人格権、著作財産権、著作隣接権の享有が認められるかにある。セカンドライフ社会の存在を認知する以上、認めるべき理由は多々あるが、アバターに基本的人権を認めない現段階において否認せざるを得ない。しかしながら、セカンドライフ社会に詐欺行為やID 窃盗行為のような違法不法行為が多発し始めている事実を鑑み、早急に法的対応を考慮しなければならない。

本稿執筆中にセカンドライフ文化史上初の訴えがニューヨーク州東部地区地方裁判所に提起された^(*)18)。原告7社、被告3社の訴訟で、原告の創作にかかるアイテムを被告が無断使用販売したことに対する損害賠償および使用差止を求めるものである。注目すべきは訴訟原因であり、原告側はアイテムの無断使用については著作権侵害を主張し、各アイテムに使用されるネーミングについては商標権侵害を主張し、陪審員による審理評決を要求している。仮想社会の事件を現実社会の実定法を適用してどのように裁くか、今後の訴訟手続の展開を注視し、判決理由を詳細に分析して報告する機会を得たいと思っている。

4.2 特許権

セカンドライフを利用するビジネスは、ネットの利用を前提とすることから、いわゆるビジネスモデル発明として特許の対象となり、発明者がユーザーであれば、当然特許権はユーザーに帰属する。当該特許権を他人のアバターが侵害した場合、特許権侵害としてア

(*)13) AFP / STEPHANE DE SAKUTIN

(*)14) 図5の飛行箇所は、ソフトバンクモバイル株式会社のSIM「SoftBank×SAMSUNG (SOFTBANK SLIM JAPAN)」。

(*)15) 著作権法第2条第1項1号

(*)16) セカンドライフを閲覧するためのソフトウェアであり、リンデンラボ社が著作権を独占していたが、2007年1月にオープンソース化されたため、今後は様々なビューアーが各社から発売されることが見込まれる。

(*)17) 著作権法第2条第1項2号に「著作者は著作物を創作する者」と規定され、法人著作物や映画の著作物を除いて著作者が著作権者となる。

(*)18) 2007年10月24日提訴。CV07 4447号

バナーを追及できるかの問題が再び残る。分身であるアバターの実在人物を法的措置の対象とせざるを得ないが、仮想社会での事件を実体法で規制できるようにする必要がある。実在人物とアバターの共同不法行為論を擬制適用することも一つの解決となる。

4.3 意匠権

セカンドライフアイテムはキャラクター商品となる場合があるから、意匠登録が望まれるが、意匠は物品の存在を前提条件とするから、仮想アイテム自体を意匠登録の対象とすることは現行法下では不可能である。ただし、アイテムを実際に商品化すれば、意匠登録の対象となり得る。

4.4 商標権

商標は自己の業務に係る商品又は役務について使用する商標について登録を受けることができる^(*)19)。ところで、セカンドライフは自己の業務と云えるか、仮想のアイテムやサービスは商標の対象となり得るのかが問題となる。しかし既に現実社会と仮想社会の融合の事実を指摘したし、セカンドライフを利用して多様なサービス事業を展開できることから、サービスについては商標登録の対象となり得る。再びアバターによる商標権侵害行為が問題となるが、分身の源泉である実在人物が法的責任を負担することになろう。

4.5 営業権

セカンドライフ社会においても様々な不正競争行為が行われている。とりわけ、未だに法秩序が確立されていない社会であるから不正競争行為の温床となり、詐欺事件等現に多くの事例が発生している^(*)20)。ところで、不正競争行為の重要な成立要件はその対象が「他人の商品等表示」であるが、先に指摘した通り、セカンドライフビジネスも現実社会のビジネスと同じ営業効果を奏する段階に入っており、「仮想」の観念を奇禍として不正競争防止法の適用を否定すべき理由はない。むしろ、無法領域であるが故に、権利主張の困難な環境下に行われる不正競争行為に対しては、不正競争防止法の適用を積極的に考慮すべきである。不正競争防止法に列挙される様々な競争行為、例えば、他人の営業の模倣行為、営業秘密の盗用、技術的制限手段

の破壊行為、ドメイン名の無断使用、不当表示、虚偽表示、貿易商社の商標不正使用、外国国旗等の不正使用、外国公務員の取賄等は、すべてセカンドライフ社会でも出現することを銘記すべきである。

なお、セカンドライフでSIM^(*)21)を購入する際には、既に他人に登録された存在する名称は使用することができない。そのため、ドメイン不正取得と同様の行為、すなわちSIM名不正取得行為が行われることが懸念される。そこで、防衛策として、将来的に取りたいスペースやSIMの名称が決定している場合には、予約することが望ましい^(*)22)。

5. メタバースの課題

5.1 法規の不在

メタバース社会を規制する法は存在しない。しかしながら、既に部分的に現実社会と融合するメタバース社会に現実社会の法を事例に応じて類推適用することは決して不合理なことではない。なぜならば、既に指摘した通り、現実社会と仮想社会は融合ないしは一体化し得る部分が多くあるからである。平成16年より、不法行為に対する過失責任を規定する民法第709条中に権利以外に「法律上保護される利益」という表現が加えられたが、メタバース社会でアバターの活動を介して得られるべき利益は、これに該当すると解する。また、先出の不正競争防止法第4条に規定される「他人の営業上の利益」にも該当すると理解できるのでメタバース上の侵害行為を現行法下で排除することも十分可能である。

しかしながら、変化とその速度が著しく迅速なネット社会で、かつて企業の製造物責任を追及するため民法第717条を適用に建造物倒壊による所有権者の無過失責任を論じ、平成6年製造物責任法が成立する迄この法条の類推適用を長年続けてきた法社会の汚点を再び残すべきでない。メタバース社会のための法秩序を早急に確立すべきである。

5.2 特定企業の独占

インターネット上で提供されるセカンドライフシステムは、米国リンデンラボ社が事実上独占する。セカンドライフビジネスにより獲得される利益は、リンデ

(*)19) 商標法第3条第1項

(*)20) 巧みな話術でデートに誘い小遣いをせびるデート詐欺、ネズミ講、商品説明と内容が違う低品質な商品販売、暴行事件やテロ等が既に発生している。増田真樹著「セカンドライフの達人」翔泳社(2007)26、64、133、160頁

(*)21) 「simulation」の略称。メタバースを構成する65536平米の土地。

(*)22) 料金は3ヶ月間で30USドルである。

ンラボ社が米国政府により特別に認可を受けたリンデンドル(仮想通貨)の形で入金され、そしてリンデンドルは普通米ドルに換金できる制度となっている。因みに、現時点で1日に流通するリンデンドルの通貨量は約5億リンデンドル(約2億円)である。従って、現時点において、リンデンドラボ社以外にセカンドライフ事業を営業として展開することはできない。これは、例えば、日本の私的独占禁止法第3条に規定する「事業者は私的独占又は不当な取引制限をしてはならない」に抵触する。米国マイクロソフト社によるOSウィンドウズの独占を彷彿させる。

5.3 現実社会との融合

楽天の仮想店舗は、インターネットと現実社会の融合であるが、メタバースも現実社会と仮想社会の融合の域に達しており、この現象は爆発的に拡大をする傾向にあるから^(*)23)、企業も国家もメタバース社会規範の制定を早急にかつ真摯に取り組まなければ時を失し、公共の福祉に反する事態を招きかねない。

5.4 メタバースの拡大

セカンドライフは、上述したように米国リンデンドラボ社の開発にかかるメタバースであるが、他の開発機関によるメタバースであるスプリューム、Meet-me、HipiHy、東京0区、HOME、メタプレース等、続々と開発が行われ、既にマルチバースの時代が到来している。「マルチバース」とは、マルチメタバースの省略形で、複数のメタバースの並存を意味する。やがてそれぞれのメタバースが互換性を持ち、一つのアバターが複数のメタバースで仮想社会生活を展開できる日が来ると見られている。

5.5 課税

新たな文化、そしてそれに付随する多様なビジネスが立ち上がれば、必ずこれを貪るのは税務当局であり、課税及び納税の問題はメタバース文化でも避けて通れない。仮想社会であっても現実には収益があり、出費があるからである。この問題に付き2007年8月9日に米国テキサス テック ユニバーシティ スクール オブ ロー(Texas Tech University School of Law)の

ブライアン・ティ・カムプ(Bryan T. Camp)教授が「仮想世界の課税論」(A Theory of Taxing Virtual Worlds)と題する長大な論文を発表されて、税の専門家に注目されているが、仮想世界の問題に明快な理論構成を展開することの困難性を訴え、結局現実の収益には課税の妥当性を容認しつつも、仮想収益に対する課税は不合理との当然の結論に至っている。さらに、横浜国立大学吉村政穂准教授もメタバース社会における課税システムについて、所得税を前提として現実の収益に対する課税論を支持され、収益を仮想的に算出してもそれに対する課税は困難であることを論じている^(*)24)。また、英国においても、英国国民のセカンドライフに係わる課税が検討されており、個人の娯楽としてのセカンドライフは非課税扱いとなるが、ビジネスとしてのセカンドライフにおける所得は課税の対象とする^(*)25)。

5.6 SLPTOの登場

SLPTOとは、Second Life Patent & Trade mark Officeの略称であり、「セカンドライフ特許商標局」とも訳せるが、これは国家機関ではなく民間企業による創作アイテムの登録機関である^(*)26)。かつて、インターネットのURLに使用されるドメイン名をJPNICという民間団体が登録業務を行なった例があるが、SLPTOは創作アイテムの登録サービスに止まらず、侵害行為に対する警告指導、ライセンス仲介業務等幅広いサービスの提供を目指している。セカンドライフ文化がもたらす新たなビジネスモデルの一つとして、ある程度の公的権限と責任を持たせることが望ましい。

6. おわりに

現時点のメタバースは、一定時間指定された場所にいるだけでリンデンドルを稼ぐことのできるキャンペーン^(*)27)と称されるアルバイトのできる場所にのみアバターが集中しており、たとえすばらしいSIMでもアバターが全くいないことが多い。それでも各企業がSIMを購入してメタバースビジネスに参入するのは、その参入費用が従来の宣伝広告費用よりも低額であるのに^(*)28)、マスコミに取り上げられて十分な宣伝広告の効果を得られるからであり、SIM自体の有効利用

(*)23) 不動産業、ファッション・小売業、広告業、英会話・通訳業、求人求職業、ツアーガイド業、製作代行業、マシニマ、リアル社会への逆輸入、アフィリエイト業等、多数の有料ビジネスが既に展開されている。

(*)24) 税理士会 第1236号10頁 2007年9月15日

(*)25) 課税の対象となるかについては、The Chartered Institute of Taxation-www.tax.org.ukへの問い合わせを勧めている。

(*)26) SLPTO (<http://www.slpto.com/>)

(*)27) ただ座っているだけ、ダンス、ピアノ演奏、掃除、ビーチマット上での日光浴等、様々なものがある。アルバイト料の相場は、5分間から20分間で1リンデンドル(約0.4円)である。

は当初から全く念頭にないという。このままではメタバースはブーム到来の前に幕を閉じてしまうであろう。製作したSIMを有効利用してビジネスを展開しようとしている日産自動車、電通、東京海上日動火災保険、NTTドコモ、テレビ東京、イマージュ、三越、富士通、フジテレビ等のように今後、後続企業が続出するかどうか、セカンドライフ文化の成熟を決定する。しかし、何よりの課題は言語上の障碍である。メタバース社会では現実社会と同様に全世界のアバター同士の対話で社会生活やビジネスが展開されるから、相手方と対話ができなければメタバース社会は成立しない。言語上の困難性は日本でのメタバース文化の停滞の最大原因と思われる。日本国民の語学力とりわけ英語力の向上が鍵となる。

やがて、行われる米国地方裁判所による司法処理を機として、メタバース社会に対する法的慣行の設定が様々な角度から議論され制定されることが期待されるし、3DCGの使用を前提とするため、現在ではきわめて困難なアイテムの創作も技術革新によりユーザが簡単にアクセスできる環境となることを確信している。

(*28) リンデンラボ社からSIMを購入する費用は約20万円であり、その後は毎月管理費用を約3万5千円支払う必要がある。SIMは購入当初は更地であり、ユーザー自身が建物を含む全てのオブジェクトを製作しなければならない。業者に依頼すれば、SIM一つの製作費用は500万円を越える。

