

Vol.35 [SF or 現実?]

WIPO 事務局長補 夏目 健一郎

1. 我々の住む世界

宇宙旅行が一般人向けにも販売されると報道され、我々の生きる世界は地球から宇宙空間に広がってきている。Théâtre D'opéra Spatial。日本語にすれば「スペースオペラ劇場」といったところか。2022年9月にアメリカで開催されたアートコンテストの優勝作品である¹。この作品、入力されたテキストを元にグラフィックスを作成するAIプログラムMidjourney（ミッドジャーニー）²を使って制作した作品である。現実世界ではここまで来たということか、と感じる。ちなみにMidjourneyのAIプログラムは誰でもオンラインで使うことができるので、関心がある方は試してみることもできる。

そして我々の住む世界は、現実世界だけでなく、仮想空間にも広がってきている。

2. Snow Crash

巨大IT企業が名前を変えたこともあり、AIに加えて最近「メタバース」という言葉をよく聞くようになったが、メタバースという言葉は初めて使ったのは今から30年前、1992年に発表されたニール・スティーヴンソンによるSF小説のSnow Crash（スノウ・クラッシュ）³とされる⁴。30年前はSF小説の中の話であったが、今やメタバースは現実のものとなり、ゲームに留まらず様々なことができるようになってきている。

3. メタバース時代のIP

仮想空間で活動が行われるようになると、これまで現実世界で起こっていたものが、仮想空

間でも起こってくる。一つの例がデジタルアートである。デジタルデータ自体は原本と同じコピーを作ることが容易にできてしまうが、これにNFT（非代替性トークン）を紐づけることにより、大きく状況が変わった。NFTはブロックチェーン技術を使った改ざん・コピーがほぼ不可能な情報であり、NFTとデジタルアートを紐づけることにより、デジタルアートの所有者はNFTにより自分が唯一無二の所有者であると証明できることになる。これを背景にNFTに紐づけられたデジタルアートが、ものによっては非常に高額で取引されるようになり、2021年にはBeepleとして知られるアーティストの作品が6,900万米ドル（当時のレートで75億円）で落札されるケースまで登場した⁵。

そしてNFTを活用したデジタルアートなどの例は仮想空間でますます増えてきて、現実世界と同様に知的財産に関するケースも起こってきている。

例えば、高級ブランドとして知られるエルメスの著名なバッグであるバーキンに非常によく似たバッグのデジタルアートをメタバースと称してNFTに紐づけてインターネット上のNFT市場で販売したアーティストに対して、エルメス側はアーティスト側を米国において商標権侵害等で訴えた⁶。

また、スポーツウェア等で有名なナイキは、人気スニーカーをNFTに紐づけたものを取引する市場を運営するStockX（ストックエックス）を商標権侵害で訴えた⁷。

商標を出願する場合には、商品やサービスに応じて保護を求める区分を指定する。スポーツ

シューズの場合、服、履物に関する第25類を指定することは容易に想像できるが、メタバース時代に入り、現実世界の商品、サービスだけを念頭に置いては必ずしも十分ではない状況になってきている。実際に、仮想空間上での保護を確実にするための動きが出てきていて、具体的にはコンピュータプログラムを含む第9類、広告、エンターテインメントに関する第35類、第41類などにも出願するようになってきている⁸。この商標の分類はニース国際分類としてWIPOが管理しており、技術等の進歩に伴い分類の内容もアップデートされている。今後の議論のために事務局からも改正提案を示しているが、これらの区分においてメタバースの文言を具体例として明示するものも提案に盛り込んである⁹。これによって、メタバースで事業を展開する場合には、これらのメタバースに関する区分を検討する必要があることをよりよく分かってもらえるようになることを期待している。

また商標に限らず、著作権、エンフォースメントなど様々な観点で問題が起こり得る。メタバース上の知的財産権侵害を訴える場合、裁判管轄権はどこになるのか、そもそも侵害の相手がアバターで実際の人物が特定できない場合どうするのかなどが考えられよう。

4. SFと現実の狭間

30年前にメタバースという言葉を生み出したニール・スティーヴンソンは自身のSFの世界に留まらず、30年後の今年、メタバースのための会社を創業した¹⁰。SF小説の中の話だったものが現実になりつつある今、知的財産問題

も新たな現実に対応していく必要がある。WIPOにおいても積極的に議論をしていきたいと考えているが、WIPOがメタバース空間にオフィスを構えて、アバター¹¹が会議をする日も遠くないかもしれない。

¹ <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>
日本語記事<https://www.cnn.co.jp/tech/35192929.html>など。

² <https://www.midjourney.com/home/>

³ <http://nealstephenson.com/snow-crash.html>

⁴ [https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse#:~:text=Neal%20Stephenson%2C%20Snow%20Crash%20\(1992.metaphor%20of%20the%20real%20world](https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse#:~:text=Neal%20Stephenson%2C%20Snow%20Crash%20(1992.metaphor%20of%20the%20real%20world)

⁵ <https://news.artnet.com/market/christies-nft-beeple-69-million-1951036>

⁶ <https://www.tmi.gr.jp/eyes/blog/2022/13715.html>

⁷ <https://news.yahoo.co.jp/byline/sekimasaya/20220205-00280761>（ただし、バッグのデジタルアートをNFT化したメタバースとは異なり、StockXの場合は、NFTは物理的なスニーカーに紐づけられていて、購入者はNFTと引き換えに物理的なスニーカーを手に入れるシステムである。）

⁸ https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-ii-trade-marks-2022-03-29_en
https://www.wipo.int/wipo_magazine/ja/2022/01/article_0006.html

⁹ ご関心があれば、提案のページに行って、「metaverse」とテキスト検索をするとmetaverseを含む提案が示される。

<https://www3.wipo.int/classifications/nice/nclrms/#/public/proposals/view/scheme?languages=EN&proposalDisplayMode=1&viewMode=compared&groupMode=AllGroups¤tPage=1&showRemarks=true&voteFilter=N.V.Y.U.N&type=A.C.T.F.D.U&proposalStatus=D.P.A.M.R.W.O&proposalViewType=P&unread=false>

¹⁰ <https://www.lamina1.com/>

¹¹ 因みにアバターもSnow Crashで初めて使われたとされる。

NATSUME, Ken-ichiro (WIPO 事務局長補)

日本国特許庁にて審査官、審判官としてエレクトロニクス、コンピュータ関連の審査、審判業務に携わる。その間、カリフォルニア工科大学客員研究員、特許庁国際課、総務課、調整課審査基準室、外務省経済局、在ジュネーブ国際機関日本政府代表部などにおいて、特許行政、国際交渉にも従事。2012年にWIPO日本事務所長に就任し、PCT国際協力部長、PCT法務・国際局上級部長を経て、2021年1月から現職。