

仮想世界と知的財産に関する諸問題を 検討するフレームワークの提案

杉 光 一 成*
市 村 直 也**

抄 録 仮想世界を巡る法的な側面の研究は未だ十分ではないが、最近の仮想世界では、ユーザーに仮想世界内での「仮想商品」やユーザーの分身としての「アバター」などの「創作」を認め、更に、ユーザーの創作によって発生した知的財産権の帰属をユーザーに認めるものが出現してきている。「仮想商品」の商取引も存在し、米国では、あるユーザーが別のユーザーが創作した「仮想商品」を無断複製して販売し、著作権侵害訴訟に至ったケースも出現している。このように、新しい仮想世界では、ゲームメーカーが全ての事象を管理していた従来の「ゲーム」では想定されていなかった新たな法律上の問題を生み出している。本稿では、このような「仮想世界」を「ゲーム」とは異なる異質のものとして定義づけるとともに、争点を整理するためのユニークな検討フレームワークを提案するものであり、更にその検討フレームワークに基づいて海外における研究の到達点を整理した。

目 次

1. はじめに
2. 仮想世界の定義と知的財産との関連問題
 - 2.1 「仮想世界」の定義—特に従来の「ゲーム」との違いについて
 - 2.2 仮想世界における知的財産関連問題の類型化（検討フレームワークの提案）
3. フレームワークに基づく論点・事例整理
4. 「仮想世界」発展の可能性と方向性
5. おわりに

1. はじめに

仮想世界の技術的な研究（バーチャルリアリティ等のインフラ技術等）は進んでおり、次々と新しい仮想世界を提供するサービスが出現してきている¹⁾。

しかしながら、仮想世界を巡る法的な側面の研究は未だ十分とは言えず、技術やサービスの進展に比べれば相当に遅れている。海外では研究例が増えつつあるが、日本国内では研究者が

ほとんどいないのが実情である²⁾。

従来の仮想世界（例：ロールプレイングゲーム）というのは、あくまでもその管理者（例：ゲームメーカー）が仮想の世界をコントロールしていたため、その仮想世界における法律問題が発生した場合にはその管理者（ゲームメーカー）の責任であることが明確であった。

しかし、数年前に仮想世界のインフラ（正確には仮想世界内の土地と通貨）だけ提供し、管理者は基本的にその仮想世界内で起きる事象を管理しないという仮想世界が出現した。具体的には、2003年に始まったSecond Life³⁾と呼ばれるそのサービスがそのようなユーザーの自由度が極めて高い仮想世界の典型であり、ユーザーが自分の仮想世界の分身（アバターと呼ばれる）を自由に操作し、自由に仮想の商品等を創

* 金沢工業大学大学院工学研究科 教授・弁理士
Kazunari SUGIMITSU

** 弁護士・弁理士 Naoya ICHIMURA

作して販売することができる。

ここで従来のいわゆる「コンピュータゲーム」と異なる点として、まず、ユーザーに一律の「目的」が存在しないという点（俗にゲームの目的達成を意味する「クリア」もゲームの目的不達成を意味する「ゲームオーバー」もない）が挙げられる。

通常の「ゲーム」の場合、ゲームメーカー等の管理者が何らかの明確な「目的」をユーザーに対して提供するのが通常であるが（例えば、敵を倒す、高得点を取る等）、ユーザーの自由度の高い仮想世界にはそのような目的はなく、その仮想世界でどのような行動を取ることも自由となっている。

更に、仮想世界の中で入手した仮想世界の通貨について、現実世界の通貨と換金することを予め前提とする仮想世界すら存在する⁴⁾。

このように単なる「ゲーム」の域を超える自由度の高い仮想世界が出現してきている中、米国において、2007年10月24日にこのSecond Lifeを巡る訴訟が提起された（Eros V. Simon 事件⁵⁾）。これは仮想世界の中で販売していた仮想ベッドの違法コピー商品を仮想世界の中で無断売買されたことを理由とする著作権侵害訴訟であり、ユーザー同士が争う訴訟である。これは「仮想世界のもの（仮想商品）」を「仮想世界において」侵害して販売した知的財産権侵害事件として最初のケースと考えられている（なお、本事件はその後和解により終了したため注目された裁判所の判断は得られなかった）。

このようなユーザー同士の紛争は従来の「ゲーム」では想定されていなかった形態であり、仮想世界と知的財産を巡る諸問題がこれまでのデジタルコンテンツやインターネット上の法的問題とは異なる新たな法律上の問題を生み出す可能性を示唆するものである。

そこで、本稿はこのような仮想世界と知的財産を巡る法的な諸問題について整理するための

検討フレームワークを提案するものである。

2. 仮想世界の定義と知的財産との関連問題

2.1 「仮想世界」の定義—特に従来の「ゲーム」との違いについて

仮想世界に関する法的問題について検討した論文は少なからずあるが、その研究対象としての「仮想世界」について、明確に定義した上で論じているものは少ない⁶⁾。

前述したように「ゲーム」と「仮想世界」は区別して論じるべきと考えているが、実際には仮想空間というのはあくまでもいわゆるコンピュータゲームの一種であるという理解も存在する。

しかしながら、仮想世界の中のいわゆるコンテンツに関し、ゲームメーカー（正確には、仮想世界の提供者は、プラットフォームオーナーと呼び、従来のコンピュータゲームの作成主体をゲームメーカーと呼んで区別すべきである。）が直接の事件の当事者として関わらない形で、ユーザー同士の間で侵害訴訟が起きうるといふ新しいタイプの仮想世界は、やはり従来のゲームの延長線で捉えることはできない。

そこで、仮想世界と従来のコンピュータゲームとの差異を検討するに、以下の2つの特徴（属性）を持つものが従来のコンピュータゲームと異なる新しいタイプの「仮想世界」であると考えられる。

第1に、「仮想商品」（アイテムともいう）あるいは「アバター（自分の仮想世界における分身）」をユーザーがかなりの自由度で創作することができること。

従来のコンピュータゲームでは仮想商品（あるいはアバター）が存在したとしてもそれは全てゲームメーカーが予め用意して提供したものであった。

しかし、新たな「仮想世界」では、仮想商品あるいはアバターの作成ツールを用い、自ら仮想商品あるいはアバターを「創作」することができるようになってきているものが存在する。

知的財産権というのは基本的には、様々な人間の「創作」活動に対し、その創作のインセンティブとして付与されるものであるから、この「創作」活動の全部又は一部をユーザーに委ねるといえるのは知的財産法との関わり合いが強く発生する源ともなっているといえる。このようにユーザーにおける「創作」活動が存在する点が、従来のコンピュータゲームと比較して著しい相違点であると言えよう。

そしてこの「創作」された商品等の販売が他人の知的財産権を侵害している場合もあることから、「創作」活動の自由があるというこの属性がユーザー同士の知的財産権侵害事件が生じる基礎ともなるのである。

第2に、ユーザー同士での自由なコミュニケーション（すなわち、いわゆる意思表示と意思表示の合致を含む）が認められ、仮想世界において、いわゆる「仮想商品」に関する法律行為（その典型として契約）を行う自由がある点が挙げられる。少なくとも、これらと知的財産法との関係で言えば、知的財産権の効力というのが、個人的・家庭的な行為に及ばないことと（著作権法30条、特許法68条等）されていることから、個人的・家庭的な行為に留まらない行為、典型的には商取引（ビジネス）があるところで知的財産権の侵害が必然的に問題になる。この点、従来のコンピュータゲームにおいていわゆる「仮想空間」（プレイヤーが自由にその空間を移動できる）が仮に存在していても、そこにはユーザー同士の法律行為、特に商取引は通常前提とはされていなかった。

この点において、新たな「仮想世界」では、法律行為、特に契約の基礎となるインフラ（ユーザー同士のコミュニケーションツール）が提

供されており、この点が従来のコンピュータゲームと異なるのである。

以上の2点が特に知的財産法との関係を特に考慮した場合の従来のコンピュータゲームと「仮想世界」との最大の相違点といえよう。

他方、従来の一部のコンピュータゲーム、特にロールプレイングゲームと呼ばれる分野のゲームと共通するものの、「仮想世界」を定義する上で欠かせない要素として以下のものがある。

具体的には、コンピュータによってシミュレートされた「空間」があること、更に、その「空間」においてはユーザーの分身となる「アバター」が存在することである。

以上より、従来と異なる研究対象となりうる「仮想世界」は下記4つの要素を全て具備するものと定義できる。すなわち、

1. コンピュータによってシミュレートされた「場所」としての「仮想空間」が存在する。
2. 「仮想空間」の中にユーザーの分身となる「アバター」が存在する。
3. ユーザー同士のコミュニケーション手段（意思表示とその伝達手段）が確保されており、法律行為を行える環境がある。
4. 「仮想商品」（アイテムともいう）あるいはアバター等をユーザーが自分である程度まで「創作」することができる。

2. 2 仮想世界における知的財産関連問題の類型化（検討フレームワークの提案）

仮想世界と法律に関連する研究例の中で、知的財産に関連する問題に様々な態様が存在することが明らかにはなっているが、いずれの論文においても、それらの態様は明確に類型化されているものではなかった。

しかしながら、仮想世界の最初の知的財産権侵害訴訟事件、そして仮想商品に無断で他人の著名商標を利用するケースの2つの実例を踏ま

え、知的財産権が仮想世界を基礎として発生したもののなか否か、更にはいわゆる「侵害品」の存在する場所が、仮想世界の中なのかあるいは現実世界なのかによって知的財産権侵害事件を類型化するフレームワークが有効ではないかと考えるに至った。

このように考えるに至った背景をもう少し具体的に説明をする。

まず、世界最初の仮想世界を巡る知的財産権侵害訴訟事件は、仮想世界の中で作った仮想ベッドを他のユーザーがその仮想世界の中において無断でコピーして販売したという著作権侵害事件であるが、これは、仮想ベッドという仮想世界において表現された「創作」を基礎として発生した著作権に基づいて、「侵害品」も仮想世界の仮想商品という事件であった。言い方を換えれば、ある意味で「仮想世界」内で完結しているケースであり、基本的には仮想世界にログインし、同じ規約に同意したユーザー同士の問題であった。

この場合には当然のことながらまず規約が法律上有効であることを前提として、双方のユーザーは規約に拘束される。したがって、規約に知的財産権や紛争解決方法等についての取り決めがあれば強制法規に反しない限りそれが優先的に考慮されることになる。

他方、仮想商品に無断で他人の著名商標（チャンネル、グッチ等）を利用するような事例は、現実世界における使用を前提として発生した商標権に基づいて、「侵害品」が仮想商品である

場合に権利の主張ができるのかという事例である。これは、「現実世界」を基礎として発生している知的財産権が「仮想世界」に及ぶのかというケースであり、ある意味で「仮想世界」と「現実世界」をクロスボーダーする事件である。この場合には、少なくとも「現実世界」を前提とする商標権者は規約の拘束を受けないため、規約の問題ではなく、むしろ通常法律上の問題としての検討を要する。

以上の2つの事例を前提とすると仮想世界と関連する知的財産権侵害事件は、以下の【表1】のように類型化でき、またこのように整理することで思考経済に資すると考えられる。

このフレームワークを前提とすれば、先に述べた仮想ベッドの事件は、TYPE Iの問題であり、まずは規約が優先するタイプに分類される。したがって、この種のケースについてはプラットフォームオーナーとしては規約である程度対処することが可能となる（ただし、規約の有効性という別の問題点がある）。

次に、先に述べた登録商標の仮想商品への無断使用の事例は、TYPE IIの問題となり、規約に拘束されない当事者がいることから、例えば、そもそも物理的な商品を前提とする登録商標の「類似商品」に「仮想商品」が含まれるのかと言ったこれまででは想定できなかったようなケースを法的に検討する必要性が生じることとなる。

このように仮想世界における知的財産権侵害の問題を検討するに当たっては、上記の「仮想

表1 仮想世界と知的財産の問題検討フレームワーク

| 創作表現地（*）(From) | 侵害物 (To) | タイプ (Type) | 解決 (Solution) |
|----------------|----------|------------|---------------|
| 現実世界 | 現実世界 | 通常 | 通常 |
| 仮想世界 | 仮想世界 | TYPE I | 原則として規約 |
| 現実世界 | 仮想世界 | TYPE II | 要検討 |
| 仮想世界 | 現実世界 | TYPE III | 要検討 |

(*) 権利発生基礎となった最初の創作表現の場所（商標の場合は使用場所等）

世界と知的財産権の検討フレームワーク」に加え、更に発生する（あるいは発生する可能性のある）権利の種類（著作権、商標権等）も加味することで相当程度まで類型化することが可能であり、これまでの議論を整理し、類型化する上でも有効であると考えられる。そこで、以下では、その前提に立ち、これまでの文献（日本の文献はほとんどない）で見られる論点を抽出し、上記フレームワークに基づいて整理したので次に紹介する。

3. フレームワークに基づく論点・事例整理

仮想世界と法律（知的財産には必ずしも限られない）の問題について論じた文献（Web上のものも含む）から仮想世界に関連する法律上

の論点・事例のうち、主として知的財産法に関連の深い論点を抽出した。

次に、前述の2.2で構築したフレームワークに基づいて上記論点・事例を表形式で整理した。「参照」の欄はその論点等が記載されている文献について整理上振りつけた番号であり、具体的な文献は後掲している。

その他の参照の欄が空欄の論点・事例は、特に参照文献がないものである。

ただし、その多くは、本研究の過程で知的財産法の研究者及び実務家（ワシントン州立大学、スタンフォード大学、マイクロソフト等）から様々なヒアリングを行った結果、考え付くに至った論点であり、従来の研究では明確には指摘されていない論点・事例と考えている。

表2

| TYPE種別 | 権利の種類 | 論点・事例 | 参照 |
|-------------------|---------------------------------|--|-------------------------------|
| TYPE I (仮想→仮想) | 著作権 | アバターの制作のために、限られた制作ツールしか与えられない場合には、多くの場合、そのアバターは著作権法が要求するレベルの要件を充足することができないのではないか。 | 1 |
| | | 仮想商品やアイテムを自ら創作できるツールが提供されている場合、どの程度の創作の自由度がある場合に、著作権が発生するといえるか。 | |
| | | 「仮想商品」は、米国著作権法上の固定性 (fixation) の要件を満たすか。 | 1, 2 |
| | | 「実用品」 (useful article) の理論は、仮想世界でも適用されるか。例えば、「仮想ベッド」は著作権法の保護を受けるか。 | 3 |
| | | ユーザーは、アバターが視覚的に表現されている限り、米国著作権法上、「キャラクター」についての著作権を取得することができると思われる。 | 1, 2, 4 |
| | 仮想世界における建築作品も「建築の著作物」として保護されるか。 | 3, 2 | |
| | 商標 | 仮想世界における仮想商品への商標の「使用」は「業として」といえるか。 | |
| | その他 | ユーザーが購入又は制作した「仮想商品」は、知的財産権の観点からだけでなく、現実的又は物理的な財産（動産）として保護されるべきか。例えば、プラットフォームオーナーが（利用規約・約款の規程に基づき）仮想世界のサービスを一方的に中止することを決定した場合、ユーザーはいかに時間と労力をかけて「仮想商品」を創作したとしても、その「仮想商品」のデータを失うことになるがそのような規約等は有効といえるか。 | 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 |

| | | | |
|---------------------|-----|---|-----------|
| TYPE I (仮想→仮想) | | 利用規約・約款において、仮想世界において生じた全ての財産をプラットフォームオーナーに帰属させる、又は放棄させるという規程を設けることは有効か。 | 1, 14, 15 |
| | | ユーザーが「仮想商品」を作成するのに投下した時間、労力及び金銭は法的に保護されるべきか。 | 16, 3 |
| | | アバターにプライバシー権が認められるか。 | 4 |
| | | アバターにパブリシティ権が認められるか。 | 4 |
| TYPE II (現実→仮想) | 商標 | どの国で登録された商標権を仮想世界において行使することができるか。 | 17 |
| | | 仮想世界の中において無断で登録商標が使用されて商標権の侵害が発生したとしても「損害」が生じるか（稀釈化のみか）。 | |
| | | 「仮想商品」を直接の指定商品とする商標権を取得することができるか。 | |
| | | 「指定商品」は物理的なものでなければならないかという論点は、「仮想商品」が一種の動産として保護されるべきか否かの論点に関係するか。例えば、それが動産として保護されるならば、「商品」には「仮想商品」を含むという結論になるか。 | |
| | | 仮想商品又は仮想世界の役務が、物理的な商品又は現実世界の役務に関する登録商標の指定商品又は指定役務と同一又は類似するといえるか。 | 17, 18 |
| | | 仮想世界に権利の効力を及ぼす商標権を取得できるとしても、商標の不使用の問題が残るのではないか。 | 17 |
| | | 著名商標が仮想世界において無断使用された場合において、当該著名商標の「汚染による稀釈化」又は「不鮮明化による稀釈化」が認められるとき、保護を受けることができるか。 | 19 |
| TYPE II (現実→仮想) | 著作権 | 既存の現実のアニメや漫画のキャラクターを無断利用して自分のアバターとして用いる場合の法的問題。 | |
| | その他 | プラットフォームオーナーが、ユーザーの知的財産権に対する寄与侵害の責任を負うか否か。 | 17, 19 |
| | | 著名人の肖像をアバターに用いた場合の法的問題。 | |
| TYPE III (仮想→現実) | 商標 | 仮想世界の中における使用のみにより仮想世界の中で識別力を取得した商標は、現実世界において、使用による識別力の取得を認められるか。 | 16, 19 |
| | 著作権 | 仮想世界において使用される「実用品」（例えば仮想ベッド）を作成した場合、第三者が現実世界で当該「実用品」と同じ外観を持つ物理的商品を販売したときの法的問題。 | |
| | その他 | 近い将来、アバターの知性が強化され、仮想世界において独自に作品を作るようになった場合、アバター自体に権利主体性を認めることが必要となるのであろうか。 | 4 |

4. 「仮想世界」発展の可能性と方向性

今後、本稿で定義したような「仮想世界」は果たして増加して行くのであろうか。

実は、本稿の定義に該当する「仮想世界」の事例は現状では多くない⁷⁾。

数ある仮想空間のサービスの中でも、定義の属性の一つとして掲げた「『仮想商品』(アイテムともいう)あるいはアバター等をユーザーが自分である程度まで「創作」することができる。」という属性を持たない仮想空間の方が数的には圧倒的に多い。

すなわち、ユーザーに仮想空間内での行動の自由は認めるものの、仮想商品やアバターはあくまでも管理者が用意するサービスがほとんどである。しかも、管理者はユーザーのサービス利用に当たり、規約への同意を要求できる地位にあるため、かつその空間内での人(アバター)、物(仮想商品)の全てを自らの意のままにできるという意味で、管理者が一種の「封建領主」となっているのが現状である。

これを人類の歴史になぞらえれば、個々の人々が主権を持つ近現代の前、すなわち管理者という領主による「封建時代」と言える状況である。

仮想空間の技術が、現実の世界を忠実にシミュレートしていく方向、すなわちより現実に近づく方向に進んでいる実態からすれば、このように封建時代を彷彿とさせ、管理者が規約を押し付けるタイプの仮想空間サービスは中長期的には淘汰されていく可能性が高いと考えている。すなわち、ユーザーが自分である程度まで自由に「創作」することができる、つまり本稿の定義に該当する「仮想世界」が今後は増加していくことが予想されるのである。

このように「仮想世界」が発展する可能性と方向性を持つからこそ、現時点で仮想世界と知的財産に関する諸問題について予め検討してお

く必要性が高いと考える訳である。

5. おわりに

最後に、本稿で論じた概要、残された課題、そしてこの分野の研究の現状と今後の研究の見通しについて述べる。

まず、本稿では、研究の前提として、多義的に用いられている「仮想世界」という用語について、特に知的財産法の観点から見て新たな法律上の争点を生みうるものみに研究対象を絞り込むために「仮想世界」の定義を行った。

そしてその定義を前提として、このような仮想世界と知的財産を巡る法的な諸問題について、主に国外の研究者の間でどのような検討が行われているかの現状を整理し、確認するために、論点を整理するための検討フレームワークを提案し、それに基づく整理及び新たな論点の提示を行った。

今後は、このフレームワークを仮想世界と知的財産問題(広くは法律問題)を検討する際の世界的な標準とすることを目指して世界に発信しつつ改訂を進めるとともに、各論点について詳細に検討を進めて行くのが課題である。

なお、共同執筆者のうち、杉光は日本知的財産協会のソフトウェア委員会の「仮想世界ワーキンググループ」とは共同研究を開始しており、日本知財学会の第7回年次学術研究発表会(2009年6月13日)において「仮想環境と知的財産～バーチャル空間の知財問題」という企画セッションを実施し、産業界からこの分野における研究の進展に対する要望を実感している。

また、共同執筆者のうち、杉光は、東京大学政策ビジョン研究センターの客員研究員を兼任しており、同センターは2009年7月に発表した「未来を創造する特許制度のための15の提言」の中で、「3Dインターネットに代表される近未来のニーズに対応した知財制度の国際共同研究の開始」を掲げた。その提言を受ける形で、執

筆者が幹事として主導し、同センター・知的財産権とイノベーション研究ユニット内に「仮想世界と法を考える研究会」（アドバイザー 中山信弘 東大名誉教授）を設置した (http://pari.u-tokyo.ac.jp/unit/tizai_mtg1.html)。この研究会においても本分野の研究を更に進展させるつもりである。

本稿は、平成19年度TEPIA知的財産学術助成で頂いた助成金により研究した成果物（「仮想と現実のクロスボーダー知的財産権侵害の研究」）及び東京大学・京都大学合同国際シンポジウム2009（6月11日）における発表内容「3Dインターネットと知的財産」（本稿は杉光のみ）の2つを主な基礎として、その後の新たな知見を加えて書き改めたものである。

注記

- 1) 日本でも、例えば、2008年4月8日に東京を再現した3D仮想空間として「meet-me」<http://www.meet-me.jp/>と呼ばれるサービスが開始され、また2008年9月29日には「ニコットタウン」<http://www.nicotto.jp/>と呼ばれる仮想空間サービスが誕生している。
- 2) 日本語の文献としては、浜田治雄「メタバース文化と知的財産」知財管理, Vol.58, No.1, pp.21~29 (2008), 中崎尚「仮想世界（ヴァーチャルワールド）内の著作権侵害への対応」ザ・ロイヤーズ, March 2008, pp.14~22 (2008) など少数しか存在しない。
- 3) 日本版<http://jp.secondlife.com/>
- 4) Second Lifeではリンデドルと呼ばれる仮想の通貨が存在するが、これは現実世界のドルと交換可能であり、LindeXと呼ばれる両替所が存在している。
- 5) Eros, LLC v. Thomas Simon, case no. 07 CV 4447, 2007, US District Court for the Eastern District of New York.
- 6) 米国弁護士で仮想世界を得意とするベンジャミン・デュランスキ氏の「バーチャルロー」という書籍では冒頭で仮想世界を定義づけようという試みがあり参考になる。Benjamin Tyson

Duranske, Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds, pp.1~5 (2008)

- 7) アバター及び仮想商品の創作いずれも認めない仮想空間もあるが、アバターの創作は認めても仮想商品の創作を認めないものも多い。アバター及び仮想商品の創作のいずれもユーザーの自由としているものは、現状では、上述した Second Life <http://secondlife.com/> や HiPiHi <http://www.hipihi.com/> の2つが代表的である。

参考文献

1. Erez Reuveni, On Virtual Worlds: Copyright and Contract Law at the Dawn of the Virtual Age, 82 IND. L.J. 261 (2007)
2. Daniel C. Miller, Note: Determining Ownership in Virtual Worlds: Copyright and License Agreements, 22 REV. LITIG. 435 (2003)
3. Todd David Marcus, Note: Fostering Creativity in Virtual Worlds: Easing the Restrictiveness of Copyright for User-Created Content, 52 N.Y.L. SCH. L. REV. 67 (2007)
4. Woodrow Barfield, Intellectual Property Rights in Virtual Environments: Considering the Rights of Owners, Programmers and Virtual Avatars, 39 AKRON L. REV. 649 (2006)
5. Kevin W. Saunders, Virtual Worlds-Real Courts, 52 VILL. L. REV. 187 (2007)
6. John Baldrice, Mod as Heck: Frameworks for Examining Ownership Rights in User-Contributed Content to Videogames, and a More Principled Evaluation of Expressive Appropriation in User-Modified Videogame Projects, 8 MINN. J.L. SCI. & TECH. 681 (2007)
7. Steven J. Horowitz, Competing Lockean Claims to Virtual Property, 20 HARV. J. LAW & TECH. 443 (2007)
8. Allen Chein, Note: A Practical Look At Virtual Property, 80 ST. JOHN'S L. REV. 1059 (2006)
9. Allen Chein, Note: A Practical Look At Virtual Property, 80 ST. JOHN'S L. REV. 1059 (2006)
10. Bobby Glushko, Tales of the (Virtual) City: Governing Property Disputes in Virtual Worlds, 22 BERKELEY TECH. L.J. 507 (2007)
11. Charles Blazer, The Five Indicia of Virtual Property, 5 PIERCE L. REV. 137 (2006)

12. Michael Meehan, Virtual Property: Protecting Bits in Context, RICH. J. GLOBAL L. & BUS. (2006)
13. Theodore J. Westbrook, Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights, 2006 MICH. ST. L. REV. 779 (2006)
14. Steven J. Horowitz, Competing Lockean Claims to Virtual Property, 20 HARV. J. LAW & TECH. 443 (2007)
15. Juliet M. Moringiello, Towards a System of Estates in Virtual Property, in CYBERLAW SECURITY & PRIVACY (Sylvia Mercado Kierkegaard, ed. 2007), available at <http://ssrn.com/abstract=1070184>
16. Molly Stephens, Note: Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital-Content Creators, 80 TEX. L. REV. 1513 (2002)
17. David Naylor & Andrew Jaworski, The Tangled Web of Virtual Marks, Trademark World (June 2007), available at: <http://www.ffw.com/publications/all/articles/the-tangled-web-of-virtual-mar.aspx>
18. David Nelmark, Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests Such as Domain Names, 3 NW. J. TECH. & INTELL. PROP. 1 (2004)
19. Candidus Dougherty & Greg Lastowka, Virtual Trademarks, forthcoming SANTA CLARA COMPUTER AND HIGH TECHNOLOGY LAW JOURNAL, available at: <http://ssrn.com/abstract=1093982>

(原稿受領日 2009年 8月22日)

