

2023-1-13 メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民
連携会議第一分科会（第1回）

14時00分～16時00分

○事務局 ご参加いただき、誠にありがとうございます。会議に先立ち、本日のオンライン会議の進行について御説明申し上げます。11月に開催した全体会合と同様でございますが、会議中はノイズを防ぐため、発言以外はマイクのミュートをお願いいたします。マイクがミュートでない場合、事務局でミュート操作させていただく場合がございますので、あらかじめ御了承願います。

御発言を御希望の場合は、画面で手を挙げていただくか、挙手ボタンにてお知らせいただくようお願いいたします。御発言される際には、マイクをミュート解除にいただき、発言が終わりましたらマイクを再度ミュートにし、挙手ボタンを解除いただきますようお願いいたします。

それでは、時間となりましたので、会議を開催させていただきます。

本日は、浅井構成員が御欠席です。また、福井構成員がオブザーバーとして御参加されています。

本分科会の座長は田村善之構成員をお願いいたしております。議事の進行は田村座長にお願いいたしたいと思っております。座長、よろしくをお願いいたします。

○田村座長 ただいまから、「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題の対応に関する官民連携会議第一分科会」第1回会合を開催いたします。大変新しい問題について皆さんと御議論できるということで、大変私は楽しみにしているところでございます。

それでは、早速議事に移りたいと思っております。

初めに、事務局より本日の会議資料の御確認をお願いいたします。

○事務局 本日の会議資料は、昨日メールにて各構成員に配付させていただきました。議事次第にありましたとおり、資料は1から5までの5点。また、参考資料につきましては、参考資料、参考資料2－1以下、参考資料4までの5点となっているところでございます。不足等がありましたら、事務局にお申しつけください。よろしくをお願いいたします。

○田村座長 それでは、本日の議事1、論点整理の進め方等について、事務局から御説明をお願いいたします。

○事務局 それでは、論点整理の進め方について、まずは資料1から3に沿って御説明させていただきますと思います。

まず、資料1を御覧ください。本官民連携会議全体で進めてまいります論点整理の最終的な整理の構成のイメージ案でございます。こちらの論点整理につきましては、大きく4つの構成によるイメージ案としておりますが、そのうち第1は総論的な内容となります。第1として「メタバースの活用により目指すべき価値と目指すべきメタバースの理念」ということでございまして、メタバースがどういった空間として発展していくべきかという

ところがまず第1にあり、その上で第2として「目指すべき価値を実現するためのルール形成の在り方」についての基本的な考え方を置いております。これらにつきましては、各分科会から意見をいただいた上で、2月以降に予定される全体会議でまとめの議論をお願いしたいと考えているところでございます。本日の分科会は、関連の資料として資料2、資料3も併せて配付させていただいているところでございます。

さらに、全体の大きな3番目でございますけれども、各分科会で御討論いただく各論の部分でございます。各論についての課題の所在と対応の方向性について、第一分科会にはこちらの3-1にあるように、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についての整理をいただきたいと思っております。

これらの総論・各論を踏まえた論点整理の結びに当たる第4の構成パートが一番下でございますが、「ルール形成等に向けた今後の取組み」について方向性をお示しいただければと思っております。

次のページは検討の進め方のイメージでございますけれども、第一分科会では本日の会合を含め2回の会合を開催することとして、本日の会合で出された意見を踏まえて、次回会合で担当テーマについてこの分科会としての論点整理案についての御議論をいただき、それらを2月以降に予定される全体会合に報告いただければと考えているところでございます。各分科会からの報告を基に全体会合で横串の議論を行い、最終的には3月頃を一つの目途に官民連携会議全体としての論点整理の取りまとめを目指したいと考えているところでございます。

続いて、資料2を御覧ください。論点整理の1番目に当たります目指すべき価値と理念の部分につきましては、3分科会からまずは御意見をいただきまして、また、全体会で御議論いただきたいと思っております。事務局として取りあえずのイメージの試案ということで議論用に出させていただいているところでございます。様々なメタバースプラットフォームなどにおけるガイドラインなども見ながら、大体共通項的なところをすくいとってまとめたものでございますけれども、例えば目指すべき価値ということであれば、メタバースの活用を通じて自己の拡張、自己実現、人の交わり、文化の融合、価値の創出といった3つの価値を。また、理念ということとして、それらの価値実現のためにあるべきメタバースの姿といたしましては、自由な活動の場としてのメタバース、様々な人々が集まるメタバース、安全・安心に過ごせるメタバース、創造性が開かれるメタバースという4つの側面を挙げさせていただいているところでございます。

このようなメタバースを実現していくために求められる行動等として、プラットフォームやサービス事業者に求める行動等としては、自由で開かれた空間の提供、問題事案・負の影響への対応、信頼性の確保、多様な創作活動の奨励・促進といった行動があります。

また、ユーザーには、他者への敬意、多様な価値観の尊重、人権侵害を許さない態度、場に応じた行動、個人情報、知的財産等の適切な取扱いといった行動が求められることが

想定され、それらがルール形成の基本的な在り方にも関わってくるものではないかというところとして考えております。

続きまして、資料3を御覧ください。そういったルール形成の在り方についての討議用の材料としての資料でございます。資料2にありました価値・理念をベースに、メタバース空間を自由で多様性に満ちた創造的な空間として発展させるとともに、そこで過ごすユーザーの安全・安心を確保していく観点から、メタバースにおけるルール形成の在り方について討論するといった立場から検討の視点を列挙しているものでございます。大きく1から5までの視点という形でお示しさせていただいたところでございます。

次のページをお願いします。第1の視点でございますけれども、「ソフトローとハードローによるルール形成」というところでございます。新たな法的課題を受け、利用規約やガイドラインといったソフトローによる対応と、法令等のハードローによる対応をどのように組み合わせ、対応していくことが求められるかといったところでございます。

これにつきましては、次のページでございますけれども、実際にこういった整理をしていく際には新たな法的課題がどういったタイプの課題なのかということに応じてソフトロー、ハードローのいずれで対応するかについても決まってくるであろうかと思いますが、例えばそういった対応のタイプということでございまして、既存の法令によるルールについて、それらのルールがメタバース領域への適用の有無等の解釈、ないしはその運用の方法が不明確となっており、そのことによって不都合を生じているものであれば、それらについてはハードローの解釈・運用の明確化をすること、そしてそれをソフトローとして普及啓発していくという対応があるのではないかと。

次の既存の法令によるルールがメタバース領域に及んでいるが、それがメタバースの実態に合わず不合理となるようなものについては、そのハードローそのものの見直しといったこと。

さらには、既存の法令によるルールがメタバースの関連領域に及ばないことにより、当該領域におけるルールの整備が新たに必要とされるようなものについては、ソフトローまたはハードローのいずれかによるルールの整備。

一番下でございますけれども、既存の法令によるルールがメタバース関連領域にも及ぶものに関して、そのルールを踏まえた適切な取扱いやそのルールを活用した課題解決の方策等についての考え方の整理が求められるもの、メタバース領域で生じる事象をめぐる権利関係やその裏づけとなる法的位置づけ等について考え方の整理が必要となるものなどについては、そういった法適用に関する考え方の整理をベースにソフトローの整備・普及啓発といった対応が考えられるのではないかとというところとしてお示しさせていただいております。

続いて、2つ目でございます。メタバースは現在、急速な発展途上にあるところでございます。法規制を中心とする従来型のガバナンスではイノベーションのスピードに追いつくことが困難になることも想定されるといった状況もある中において、こういった領域

におけるルール形成の在り方としてどのような在り方が求められるのかという点でございます。こういった観点からすると、ルール形成についてもアジャイル的なアプローチが必要となるのではないのか。ルール形成に当たっては政府と事業者とユーザーとの間の相互対話、ユーザーによる積極的関与の確保が重要となるのではないのか。当面はより柔軟なソフトローの整備やハードローの解釈・運用による対応が望ましい面が多いのではないのかといった視点を挙げているところでございます。

次でございます。「国境のないメタバース空間におけるルール形成」の在り方としてどのような在り方が求められるかという観点でございます。こういったルール形成につきましては、国境を越えた通用性を持つソフトロー、とりわけプラットフォームによる利用規約などの役割が重要になるのではないのか。ルール形成に向けた国際的な動向に対しても留意が必要になるのではないのか。国際裁判管轄・準拠法の扱いやエンフォースメントの在り方等も課題となるのではないのかといった点を挙げさせていただいております。

次でございます。「複数プラットフォームを横断するルール形成」でございます。複数プラットフォームを相互運用する「オープンメタバース」の実現に向けた取組も進んでいるほか、プラットフォームを横断する領域での新たな課題も生じているところがあり、それらを踏まえてどのようなルール形成の在り方が求められるかといった点でございます。

まず、相互運用との関連では、技術の標準化に加え、ルールの標準化や共有すべき規範の明確化等が求められることになるのではないのか。相互運用性の実現に向けた国際的な議論の動きにも留意が必要になるのではないのかということ。さらに、プラットフォームを横断して生じてくる課題への対応については、現状、個々のプラットフォームごとの利用規約によるルール形成が中心となる中でこれらにどう対応していくのか。例えば複数プラットフォームによる共通ルールの整備や、複数プラットフォームを横断して利用されるサービスを介した制裁措置、例えばウオレットサービスの利用停止などといった対応などが考えられるかといった点を示させていただいております。

最後でございます。「国際的なルール形成の動向への対応」ということでございますが、メタバースの相互運用の実現を目指した国際的なフォーラム組織に数多くの企業・団体が参加するなど、民間主導による国際的なルール形成に向けた動きが広がっているところでございます。我が国発メタバース発展のために国際的ルール形成の動きにどう対応していくべきか、これらにどうコミットしていくことが適当か、ないしは我が国のメタバースビジネスの特徴等を踏まえ、特にこれらの動向への対応について留意すべき点、担保すべき事項等はあるかといった点をお示しさせていただいております。

資料の説明は以上でございます。よろしくお願いたします。

○田村座長 ありがとうございます。

それでは、論点整理の構成イメージ（資料1）、メタバースの活用により目指すべき価値と理念（資料2）及びルール形成の基本的な在り方（資料3）についての御意見をお願いいたします。本議題につきましては、第二・第三分科会からも同様に意見をいただいた

上で、後日、全体会合でまとめの議論を行うということでございますので、御自由に御発言いただければと思いますが、いかがでしょうか。

私から口火で、簡単なことですが、資料3の2ページのところでソフトローとハードローを比較していて、適切な比較だと思うのですが、そのことに関連するのですけれども、ソフトローとハードローの特徴の一つとして、柔軟な中に入っているのでしょうかけれども、ソフトローには迅速性みたいなものがあるのではないかと思います、後にアジャイルとおっしゃっていて、それが今回はできればソフトローでということが御提言の中に含まれていると思うので、それも入れておいたほうがより話が見えやすいかなと思えました。細かなことです。

ほかはいかがでしょう。

増田先生、お願いいたします。

○増田構成員 恐れ入ります。

資料3で、幾つか国境のないメタバース空間におけるルール形成とか、複数プラットフォームを横断するルール形成とか、国際的なルール形成の動向といったお話をそれぞれの項目としてお書きいただいているかと思えますけれども、実際、2ポツも含めてですけれども、発展途上にある分野のルール形成も、国境があやふやな分野でのルール形成も、全てに通底するような考え方としてソフトローの重要性といったものは指摘可能なのかなと思っております。この1から5までの課題というものはばらばらに存在するのではなく、そういった意味で相互に関連性があると受け止めるのが適当かなと思っておりまして、報告に取りまとめられる際にはそういった観点も踏まえて御記述いただくのがよろしいかなと思えました。

抽象的なお話で恐縮ですが、私からは以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。

奥邨先生、お願いいたします。

○奥邨構成員 簡単にですけれども、複数プラットフォームを横断するルール形成のところ共通ルールの整備云々ということが出ているのですけれども、これは全くそのとおりかと思うのですが、逆に言うと、この会議の立場から考えると、これをどう促していくかということで、促すという形でどこのどういうチャンネルを通じてということを議論していく必要があるのかなと思います。整備が重要ということは全く意見の相違がないところだと思えますけれども、議論していくべきことはそれをどう促していくかというところなのかなと思ったという次第であります。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。

オブザーバーの福井先生も御遠慮なく御発言いただければと思います。

○福井構成員 では、お言葉に甘えて質問だけよろしいでしょうか。

これは私が物を知らないだけかもしれませんが、お恥ずかしいのですけれども、資料3の2ページ目のハードローのところに「義務付け規定等」というもの、それから「努力義務規定等」というのがありまして、努力義務のところに「拘束力なし」と書いてあるのですけれども、努力義務というのは拘束力がないのですかね。私はこれまで努力義務の規定というのは努力する義務があるのだと思っておりまして、一定の結果や行為の成果を求められはしないかもしれないけれども、努力を全くしていないということだといかんのではないかなと思っていたものですから。気持ちはよく分かるのですけれども、拘束力が緩やかという程度のイメージで捉えていたものですからどうなのかなと思ひまして、御質問です。

○事務局 ありがとうございます。福井先生のおっしゃるとおりかと思ひます。表現が不適切であったかと思ひますので、これからの対応を考えたいと思ひます。ありがとうございます。

○田村座長 どうもありがとうございます。

増田先生、お願いいたします。

○増田構成員 今、福井先生に御指摘いただいたスライドの関係で、私も今福井先生がおっしゃった点については同感でございます。加えてソフトローのところですが、「ガイドライン等」のところに「拘束力なし」とございますが、これが団体的規律の中で求められるガイドラインとして定められているのだとすると、その団体内における退会等のエンフォースメントが作用するといった形もございますし、あとはまさに共同規制的アプローチとして業界団体が設置するようなガイドラインが間接的に法律の適用の関係で参酌されるといった形もございますので、ガイドライン等に「拘束力なし」と書いてしまうところにもいささか躊躇があるところでございます。ここもハードローのところと同じように若干の記述の見直しをしていただければと思ひましたが、いかがでしょうか。

○田村座長 塩原さんがうなずいておりますので、そのようにいたしましょう。ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。よろしいですかね。

それでは、議事2ということで、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についての協議に移りたいと思ひます。まずは事務局から資料4及び5について説明をお願いいたします。

○事務局 資料4、資料5でございますが、本分科会にお願いしているテーマでございます。こちらのテーマについての討議用メモとして資料4を出させていただきました。議論の材料にということでございます。大きく3つの検討事項の柱の下に7つの課題を挙げさせていただいたものでございます。

次のページでございます。まず、大きな1つ目の検討事項の柱は、「仮想空間における知財利用と権利者の権利保護」ということでございまして、その1つ目の課題につきましましては、「現実空間の商品のデザイン・標識の仮想空間における模倣・無断使用」を挙げて

いるところがございます。背景としては、メタバース空間において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・販売されるような事案、ないし実在する商品ブランドのブランド名などが仮想空間内で無断使用されたりするといった事案が生じているというところを挙げてございます。

その下、「制度・取扱い等の現状」ということでございますが、ここでは著作権法、意匠法、商標法、不正競争防止法の4つの法律によるデザイン・標識の保護がどのようにかかっているかというところを概観しているところでございます。関連といたしまして、資料5のほうで制度の適用関係などを図に落としてございますので、それも併せて御参照いただければと思います。

まず、①はデザインの模倣についてでございます。これにつきまして、まず著作権による保護については、実用品のデザインとして利用されることを目的とするいわゆる応用美術については、裁判例においても著作物性を否定される場合が多く、それゆえ著作物性のない商品デザインが模倣されたとしても、それは著作権侵害に当たらないということになるわけでございます。

また、意匠権による保護につきましては、登録を受けた意匠と同一または類似の意匠が業として無断で使われたような場合については意匠権侵害に当たることとなりますが、いわゆる現実世界の物品とその形を模した仮想オブジェクトとでは機能・用途が異なるものとして、類似の意匠を使ったということには当たらないという評価がされることになるとすると、例えば現実の商品のデザインを模した仮想オブジェクトが無断で作成・販売等されたとしても、類似の意匠には当たらず、意匠権侵害は成立しないことが多いのではないかとこのところが現状としてあると思っております。

次のページでございますが、意匠法では、「物品の形状等」と並ぶ意匠の構成要素として「画像」を位置づけ、「画像意匠」を保護対象といたしておりますが、しかしながら、意匠法が保護対象とする「画像」は機器の操作の用に供される操作画像及び機器がその機能を発揮した結果として表示される表示画像のみに限定されており、機器とは独立した画像や映像の内容自体を表現の中心として創作される画像、いわゆるコンテンツは意匠を構成しないものとされているところがございます。

依拠性の有無にかかわらず類似のデザインの使用を独占させる、たまたま似てしまったものでも侵害が成立するような強い権利であります意匠権の対象範囲をコンテンツにまで広げた場合、依拠性を侵害要件とする著作権の世界で動いてきたコンテンツの分野の文化に大きな変更を迫ることになる。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おそれが大きいとの懸念もあることから、令和元年に意匠法改正をしてこの画像意匠の制度が導入された際にも、コンテンツについては画像意匠の対象に含めなかったというのが経緯でございます。

そういった中でございますが、コンテンツに当たる仮想アイテム等のデザインは画像意匠としては認められず、これらについては仮想空間でのデザイン模倣に対応するために画

像意匠としての登録を受けるといった方法は取り入れないというのが現状であります。

その下の「商品形態模倣規制による保護」でございます。不正競争防止法では、他人の商品の形態を模倣したデッドコピーの商品の譲渡等を行う行為を「不正競争」に当たるものとして規制対象としておりますが、この商品形態模倣については、元来有体物である商品の提供行為を想定していたものと解されてきたため、現行規定ではその商品を提供する行為としてネットワーク上における無形の形態模倣商品の提供行為は規定されていないというのが現在の法律の状況でございます。

このため、例えば他人の商品のデザインをデッドコピーした仮想オブジェクトを作成し、そのデジタルデータをダウンロード形式により販売するなどしたとしても、不正競争防止法による規制は及ばないものとされる可能性が高いであろうというのが現状でございます。こういった中でございますが、形態模倣商品の提供に関する不正競争防止法上の扱いにつきましては、現在、経済産業省の審議会の小委員会におきまして関連の検討が進められている状況でございます。

次でございます。今度は標識、ブランドの無断使用のほうでございますが、まず商標権による保護につきましては、商標権の設定に際しましては、商標の登録に加えて当該商標を使用する商品・役務の区分の指定がなされる。例えば電子出版物であれば9類、印刷物であれば16類といった規定区分と併せての登録という制度になってございます。商標権者は指定した商品・役務について登録商標を使用する権利を占有するという仕組みになっているものでございますが、そういった同一の類についての商品・役務について無断で使用する、ないしは類似の商品・役務について無断で使用する行為は商標権侵害に当たるという立てつけになっているものでございますが、リアルの商品、例えば衣服などの製造・販売を行う営業主が同時にバーチャル版のアバターの衣服などに相当する商品の商標権を有していない場合があります、そういった場合にはリアルの商品に関する登録商標がバーチャル商品に使用されても、これに対して商標権で対抗することができない可能性が高く、商標権侵害が成立しない可能性が高いというところが現状であり、その対抗策としては、バーチャル商品についても指定商品の指定を受けるといった対抗策も商標権者側としては可能であるというのが現状であると思っております。

最後に、商標等規制に関する商標等の表示規制による保護でございます。不正競争防止法においては、周知の商品表示と同一または類似の商品等表示を使用する等により他人の商品等と混同を生じさせる行為及び著名な商品等表示と同一または類似の商品等表示を自己の商品等表示として使用する行為を「不正競争」として規制に当たるものとして規制をしているものでございますが、これらにつきましては、商標のように商品・役務の類似性までは問わず、使用された商品等表示の類似性があれば、商品自体の表示が似ていれば侵害が成立するものとなっているところでございます。この部分についてはリアルとバーチャルの垣根がない仕組みでございます。

以上の中における検討の視点でございます。現実空間の商品のデザインないし標識の仮

想空間における保護について、どのような在り方が求められるか。意匠法による対応については慎重の検討を要するところもあり、まずは不正競争防止法においてネットワーク上の商品形態模倣行為を規制できるようにしていくことが求められるのではないか。制度の運用を含め、実効的な保護を担保していくために何が求められるか。さらには、権利者側が講じることができる実務上の対応としてはどのような対応が有効かといった点を挙げさせていただきます。

次でございます。課題1-2でございますが、こちらは模倣への対応ではなく、むしろ積極的に現実空間・仮想空間を横断して実用品のデザインなどを活用していこうというタイプを課題とした際に起こるようなタイプの課題でございます。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、これらのデザインがどう保護されるのかが課題となるといったところでございます。

まず、現状でございますが、意匠権による保護につきましては、画像意匠の保護対象は操作画像・表示画像のみに限られ、コンテンツは含まないものとされておりますので、仮想の世界の実用品についてもコンテンツとしてみなされるのであれば、これは意匠権による保護は及ばないこととなります。

また、著作権に関しましては、基本的にリアル・バーチャルの境目なく、著作物と認められるものであれば基本的に現実空間・仮想空間の別を問わずに保護が及ぶこととなるというのが基本であるかと思いますが、ゆえに、現実空間における実用品のデザインについては著作物性が認められにくい傾向がありますので、こういった著作物性が一旦否定されたものについては、同じデザインを現実空間で認められなかったものを仮想空間のほうで利用した際にも同様に著作物としては保護されなくなっていくというのが現状であるかと思っております。

一方、アニメや映画、ゲーム等の仮想世界における実用品、例えばドラえもののタイムマシンというのを例に挙げましたけれども、そういった仮想世界における実用品としての設定の下に創作されるコンテンツにつきましては、そのデザインについて著作物として認められる場合もあることが想定されるところでございます。

さらに、そういった架空のものではなく、より現実世界に近くなってくるもの、メタバース内の生活でアバターないしはそれを使う人が実用品として用いるようなアイテムのデザインに関しては、これらが著作物として認められるか等について若干議論にもなっているところでございます。こういったところが仮に仮想世界で著作物として認められるとすると、そのデザインをその後に現実空間の商品等のデザインとしてコピーして利用する場合も、これは著作権の保護の対象となってくる。元において認められていたものであれば、それをバーチャルからリアルのほうに持っていても保護の対象となり得るのではないのかといった議論もあるところでございます。

その他の裁判例などを見ると、これは一つの考え方ということかもしれませんけれども、

例えばTシャツに模様として印刷することを目的で製作された原画は応用美術に当たることとした判例がある一方、美術の著作物として作成されたイラストがその後Tシャツとして用いられたとしても、これはもともと美術の著作物ということでございまして、応用美術に当たらず、著作物性を否定されたといった2つの判例なども並び立っているところである。当初の製作目的が実用品のデザインとして用いることにあったのか、そうでないのかによって応用美術に当たるか否かの判断も左右されることとなり得るのではないかとといった指摘もございまして。

こういった中において、当初の目的がどうだったかというところに重点を置いた一つの考え方ということでございまして、今後、さらに元からリアル・バーチャル双方で使うことを想定しているようなデザインが起こってくる場合において、その場合についてどちらが先かということがないときに、著作物性の判断がどのように行われることになるか等についてはまたさらに議論になってくるのではないかとといったことなどが、最近、この分野では言われてきているところであります。

こういった中における検討の視点でございまして。保護の及ぶ・及ばない範囲はどうなるのか、及ばないものの対応についてはどう考えるのかということでございまして。これについては資料5の絵にもございましてけれども、ざっと現状において保護が及ぶもの、及ばないものについてマル・バツみたいな形で図に落とし込んでいますのでございまして。リアルの世界でのデザインとして使う場合には保護が及ぶが、バーチャルの世界で使う場合には及ばないといった領域もあり得るだろうというところでもありまして、ただ、その部分につきましては、一番下にあります不正競争防止法のほうが、現在、法改正も視野に検討が進んでいるところでございまして、現在は三角になっているところがマルになっていくように、広く何らかの保護は及ぶようにという形で法改正などの検討も進められてきているというのが現状でございまして。

資料4に戻っていただきますけれども、以上が課題の1-2でございまして。

以下、課題の1-3に参ります。現実の環境の外観の仮想空間における再現についての課題でございまして。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中、デザインの取り込みなども生じるため、他者の知財権の侵害とならないかが問題となるというところでございまして。

まず、現状の著作権との関係におきましては、こういった取り込まれたデザインが著作物として認められる場合については、何らかの著作権法上の権利制限の対象とならない限りは原則として著作権者の許諾を受けることが必要となるということでございまして。その権利制限についてはb以下となりますが、まず一つ、「公開の美術の著作物・建築の著作物」については、著作権法46条による権利制限がございまして、美術の著作物でその原作品が屋外の場所に恒常的に設置されているもの、または建築の著作物につきましては、一定の場合を除いて許諾なしに利用できるというのが現在の制度でもございまして。これゆえ、一般的な街並みの再現等について、著作権の許諾を得ずに利用が可能となってくる

があらうかと思えます。

ただし、許諾なしに利用できるのは、その原作品が屋外の場所に恒常設置されている美術の著作物ないし建築の著作物ということでございますので、まず原作品ということにつきましては、街中に掲げられている看板などは多くが複製物なのではないのか。屋外の場所ということにつきましては、例えば美術館の中庭はどうなのか、駅や空港のコンコースはどうなのかといった議論が生じるということ。

さらに次でございますが、美術の著作物でも建築の著作物でもないような、例えばポスターに書かれた詩や写真の著作物といったものは権利制限の対象とならず、利用許諾が必要というのがこの制度の取扱いかと思えます。

さらにもう一つの権利制限規定としまして、いわゆる写り込みに係る権利制限規定もございませう。著作権法30条の2でございますが、事物の映像等を複製し、または伝達する行為をするに当たって、その対象となる事物等に付随する事物、写り込まれる事物等に係る著作物、付随対象著作物の利用は、一定の条件の下に許諾なく行うことができるものとなっております。その要件を満たせば、現実環境のCG化等に際してメインの被写体に付随して取り込まれる様々な著作物の利用が可能となるというのがこの仕組みでございます。

これに関しては、若干あるところといたしまして、複製伝達行為と評価されるような範囲を超えて、例えばデフォルメを伴って再現されるような場合について、権利制限は使えないのではないかとといった議論があること、さらには、事業者等の方の間では、メタバースの世界だと、アバターが接近すれば目の前の対象は大写になりますので、そのようなものが付随対象著作物と認めてもらえないのではないかとということをご心配するような声もあるところでございます。

その下の商標権との関係でございますが、商標につきましては、商品・役務の出所を表示する機能を果たさない態様の商標使用につきましては、商標権侵害に当たらないこととなりますので、再現された空間の中に商標の表示が取り込まれていたとしても、その態様は通常は出所表示機能を果たさないと考えられ、その限りにおいて商標権侵害は成立しないであらうというのが現状の把握でございます。

検討の視点でございますが、仮想空間における現実環境の外観の再現に際して権利処理を要するものや許諾なしに利用が認められるものの範囲について、考え方の整理や法解釈の明確化等が特に求められるものはあるか、どういったものにおいてそれが求められるかというところが視点として挙げられるかと思えます。

続きまして、大きな検討事項の2番でございます。今度は「メタバース上の著作物利用等に係る権利処理」をいかに円滑化していくか、ないしは不法な利用、不正利用みたいなものを防止するかという観点でございます。

まず、課題2-1でございます。メタバース上のイベント等において音楽、映像などの様々な著作物をライセンス利用する場合についてのユーザーによる不正利用の防止や権利処理の円滑化、メタバースの実情に即したライセンス契約等のための対応をどのように進

めていくかが課題となるであろうというところでございます。

まず、現状でございますが、「ライセンスによる著作物の利用原則」のところでございますが、他者の著作物を利用する場合には、その権利者の許諾を得る必要があるという原則でございます。その上で、メタバースユーザーやサービス事業者等の対応としては、基本的には自身において必要な利用の範囲についての許諾を得ることが基本となりますが、その際、例えば現実空間でありますと、営利を目的としない公の演奏などは著作権の権利制限の対象とされ、許諾なく行うことができるが、メタバースにおいてこれに相当する行為を行うとした場合、これは公衆送信という位置づけに当たることになり、その場合については利用に対して許諾が必要となるといったことなどが起こることなどにも留意が必要であるところでございます。

一番下のプラットフォームによる対応でございます。音楽、楽曲の利用などについてはメタバースのプラットフォームが著作権等管理事業者と包括許諾契約を行う等の対応も現状見られるところでございます。

その上で、検討の視点でございますが、こちらについては現実空間で著作物を利用する場合との違い等も踏まえながら、メタバースにおけるコンテンツ利用に際しての侵害防止や適正な権利処理の促進等をどう図っていくべきか、プラットフォーム等による対応方策として特に有効なものはあるか、メタバース空間内における著作物利用や円滑な処理に関し、隘路となっている事項はあるかといった点を挙げております。

課題2-2でございます。今度はUGCなどのユーザーの創作活動に関わって生じる権利処理の関係でございます。メタバースではユーザーもクリエイターとなるなど、多様な活動創作活動が展開され、二次創作等も含めた多様な作品が生み出されることとなっておりますが、それに係る権利の取扱いについてどう適切なルールを形成していくかというところでございます。

まず、その現状でございます。プラットフォーム内における様々な創作活動につきましては、二次創作活動等も促進するよう、プラットフォーム内においてユーザー相互がそれぞれのUGCを広範に利用し合えるルールを利用規約上定めているものも多く見られます。このように利用規約上のルールで相互利用できるようになっている場合を除くと、他者のUGCを利用する際には原則として許諾を得ることが必要となるとというのが現状でございます。

なお、政府では、UGCを含む著作物の利用円滑化と対価還元のための制度として、現在、簡素で一元的な権利処理方策の制度化に向けた検討も進んでいるところでございます。

その上で、検討の視点は、ユーザー等が他者のUGCを利用するために許諾を受けようとした場合に特に隘路となるような事項はあるか、メタバース空間内において二次創作を含めたUGCの創作活動の活性化のための著作権侵害の防止、権利処理の円滑化等の対応を進めるに当たってのプラットフォームやその他事業者等が特に留意すべき事項や特に有効な方策などはあるかといった点を挙げています。

検討事項の大きな3番目でございます。「仮想オブジェクト（デジタルアセット）の保

有者が持つ権利等に関する取扱い」でございます。3-1「仮想オブジェクトの『保有』」でございますが、仮想オブジェクトについて、例えばNFTを活用するなどによりアセットとしての保有感を持たせるビジネスモデルが生まれているが、これらオブジェクトの保有者が持つ権利については当事者の共通理解が必ずしも十分に図られておらず、ユーザー保護等の観点からも問題が生じやすくなっている。特にユーザーの中では、これらについて物件と同様の保護があるものと誤解されたり、そのような保護が期待されたりするような状況も生じているというところも言われています。

その中での現状でございます。まず、仮想オブジェクトの性格でございますが、仮想オブジェクトはいわゆる有体物ではなく、当該オブジェクトをモデリングするプログラム上のデータとしての実相を持っているものというところでございます。また、それらのオブジェクトについては、基本的にはそのオブジェクトを動作させることができる特定の空間サービスプラットフォームの中でのみ利用が可能なものもございますが、これについて技術仕様を標準化し、一つのオブジェクトを複数プラットフォームで相互運用できる「オープンメタバース」を目指す動きも生じてきているというのが現状でございます。

その上で、法的位置づけと保有者の権利というところでございますが、仮想オブジェクトは無体物に当たり、有体物たる「物」への支配権である「所有権」の客体にはならないというのがまず位置づけであり、その上で仮想オブジェクトの保有者が持つ権利としては、それを実態として捉えると、デジタルデータにアクセスし利用することができる利用権がその内容となるとともに、そのオブジェクトのデザイン等が著作権の対象となる場合には、当該デザイン等を一定の条件内で利用できるライセンスがその権利の中に含まれているというのが実態であり、そういったデータの利用権につきましては、契約に基づく債権でありますので、その効力は当事者間のものとして評価されるかと思えます。

そういった上で、検討の視点でございますが、仮想オブジェクトに対する物権的な保護の可能性についてはどのように考えるか、ユーザー保護の観点から当面取るべき対応は何かというところで挙げておりますが、これらの権利についてはどのような法的位置づけの下に誰がどのような権利を持つのかを契約上明確化するなど、契約の運用により適切に対処すべき部分が大いのではないのか。それらの留意する事項について周知していくことが求められるのではないかとといった点を挙げております。さらに、プラットフォームを越えた総合運用が実現した際に新たに問題となることは何かといった点を挙げているところでございます。

最後でございますが、3-2は「仮想オブジェクトの二次流通等」でございます。一部のメタバースでは仮想オブジェクトの取引マーケットが置かれ、クリエイターが自己創作した仮想オブジェクト販売したり、購入したユーザーがさらにそれを転売することも可能となっている。また、二次流通時における一次創作者のロイヤリティー支払いの仕組みなども一部には導入されているところがあり、これらに伴って転々流通する仮想オブジェクトのユーザーに対し一次創作者が設定した利用条件をどのように守らせるか等が課題とな

るほか、一次創作者へのロイヤリティー払いの仕組み等については、コンテンツホルダー等においても適切な理解が求められるだろうという状況でございます。

その上で、現状でございますが、まず、仮想オブジェクトの利用条件については、プラットフォームが利用規約等で一律にそのプラットフォーム内における利用条件の設定を定め、当該プラットフォーム内ではその状況に沿って皆が利用されるようにしているものと、個々のクリエイターが条件を設定できるようにしているものがあるというのが現状でございます。

さらに、仮想オブジェクトの利用は、現状では特定のプラットフォームにひもづく形での利用が多く、その利用条件もプラットフォームごとに一律に定めるという例が多いとは思われますが、一部複数プラットフォームを横断したオブジェクト利用を可能とするオープンメタバースの実現に向けた動きも出てきているところであります。

続いて、ロイヤリティー支払いでございます。一次創作者へのロイヤリティー支払いについては、その権利についての法的裏づけが必ずしも明確にあるわけではありませんが、契約に基づく収益分配として行われているものであろうということでございます。

また、このロイヤリティー支払いについては、プラットフォームを越えるような複数プラットフォームでの流通に伴ってのロイヤリティーを受受できるような横断的な仕組みの整備というのはまだ過渡的で、技術的にも若干のハードルがある状況であり、あくまで個々のNFTマーケットごとの独自の仕組みにとどまっているというのが現状でございます。

検討の視点でございますが、そういった中、まず利用条件につきましては、二次流通以降の購入者にも適切に伝わり、守られるようにするための仕組みをどう整備できるか。さらに、相互運用につきまして、プラットフォームを越えた相互運用を実現した際に新たに問題となること等はあるか。一次創作者のロイヤリティーについては、プラットフォーム横断的なロイヤリティー受受には現状限界があることも含めて、クリエイター等に正しく理解されるよう周知を行っていくことが求められるのではないかとこの点を挙げさせていただきます。

以上、事務局からの材料提供でございます。よろしくお願いたします。

○田村座長 ありがとうございます。

それでは、事務局から説明のあった論点などについて、御議論をお願いいたしたく思います。御発言いただける方から順次挙手をしていただくか、お手元の挙手ボタンでお知らせください。

私から、誤記なのでごく簡単に申し上げてしまうと、Tシャツ事件の理解というか、単なる誤りなのですけれども、東京地裁の昭和56年4月20日のものは、著作物性を認めたので大変有名な判決なので、細かなことは後で議論したほうがいいのかもかもしれませんが、応用美術に当たると言ったのはあまり決め手になっていなくて、結局著作物性を肯定しているので、この点は資料を直しておいたほうがよろしいかと思えます。

○事務局 今日午前中に直しました。現状では直っております。

○田村座長 大変申し訳ない。そちらが見えなかったです。

それでは、増田先生、お願いいたします。

○増田構成員 ありがとうございます。

資料全般にわたっていろいろと意見があるのですけれども、今、ちょうど応用美術のところのお話に及んだので、まずはその点から簡単に申し上げさせていただきたいと思えます。

資料の5ページ目の「著作権による保護」というところで、現実空間における実用品のデザインは原則として意匠法の保護領域とされ、著作物性が認められにくい傾向があるとお書きいただきましたが、御案内のとおり、トリップ・トラップ事件の控訴審判決では、意匠法とのすみ分け論が否定されていると私は理解しております。つまり、意匠法による保護があるので、著作権による保護は狭いのだという立論は少なくとも知財高裁は取っていない。そうだとすると、実用目的であるかどうかではなくて、その表現自体から著作物性の有無が判断されるのではないかなと思っていて、表現の目的によって著作物性の有無や範囲が変わっていくという考え方には若干の疑問があるところがございます。

その関連では、資料5のほうでも現実空間におけるデザインの著作権による保護と仮想空間におけるデザインの著作権による保護のところの範囲に違いがあるのではないかという仮説のようなものを図で示していただいておりますけれども、ここは有意な違いはないのではないかと私自身は感ずるところでございました。

長くなってしまうので、まずはこの点だけ申し上げたいと思えます。以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

恐らくこの点に関してはいろいろな御議論があるものと思われますので、あまり拡散するとごちゃごちゃして複雑なところですから、結構大事なところで、一般にはもめるところなので、ぜひ今の点に関してまた皆さんから御発言いただければと思えます。どちらからでも結構なのですが、構えている方がいらっしゃるのではないかと思うのですけれども、上野先生、どうぞ。

○上野構成員 ありがとうございます。

私は、この本文の記述でやむを得ないと思っているのが既に気分的に負けているのかもしれないのですけれども、確かに最高裁判決はまだないのですね。ですから、分からないのですけれども、トリップ・トラップの高裁判決がそれほどその後に影響を持っていないという認識がこの資料の背景にあるのではないかなと理解しておりますけれども、私自身は、先ほど増田先生が御指摘になったように、仮想空間における実用品を現実空間で再現するのは著作権侵害に当たるというのに対して、現実空間における実用品を仮想空間で再現するのは著作権侵害に当たらないというのは一貫性に乏しいように思いますので、実用品のデザインも創作的な表現と言えれば著作物性を肯定すべきだと、仮想空間も現実空間も同じ基準で判断するのが妥当ではないかと考えているところでありまして、創作目的というのを考慮して、仮想空間でも使うことを当初から目的としているような現実空間のデ

ザインであれば、保護されるという考えもあるかと思えますけれども、目的を問題とすること自体が問題ではないかと私自身は思っていますけれども、決してこれが多数説ではないということも理解しておりますので、一応付言させていただいた次第でございます。

以上でございます。

○田村座長 今の点で確認ですけれども、目的を問題とすべきではないという点では増田先生と御意見が一致していたようでありますので、どちらかというとその後の著作物性の認めやすさみたいところで、今の御発言等でふだんの上野先生のお書きになられたものから察するに、その辺でちょっと違いが出るというあたりでしょうかね。上野先生、いかがでしょう。

○上野構成員 ちょっと私も誤解していたかもしれませんが、私も増田先生と同じような御意見ではないかと思っております、田村先生や奥邨先生とは少し違うのかもしれないと思います。

○田村座長 なるほど、そちらのほうが違うということですね。

それでは、ほかの方、今までの方も結構なのですけれども、いかがでしょうか。

奥邨先生、お願いいたします。

○奥邨構成員 私から申し上げるという形になりますと、今、上野先生から出ましたけれども、トリップ・トラップというのは、あの後、基本的には支持するという形には下級審ではなっていないで、現状はトリップ・トラップ的な考え方よりは何らかの形で著作権法が面倒を見る部分とそれ以外に任せる部分で、その主たるものは意匠法であるということになっていくと思うのですけれども、そこを区分けしていこうというのが現在の時点での下級審のある程度定着しかかった流れということは事実としてあるので、それをお書きになっているのかなとは思っております。もちろんいろいろ議論があるところですので、その辺の書きぶりやまとめ方というのはあるかと思えますけれども、現状の下級審を考えるとそうなのかなと思います。

一方、目的によって分かれるというのはかなり違和感があるかもしれないところはあって、逆に言うと、昔からよく言われた三越の包装紙は偉い画家の先生が書いたからこれは美術の著作物で応用美術ではないのだみたいな議論などとも通じるような形で、過去の判例を探していくとそういう整理もできるということはあるとは思っているのですけれども、別段メタバースなどの分野を前提に判例が下されたわけでもないで、そういう心配もあるということとはよく理解はするのですけれども、違う方向も示せるのではないかなと思っております。

先ほどから出ているような件で私の立場から言えば、実用世界に持ってきて実用品になり得るものについては、メタバースの衣服とか、リアル世界の衣服という区別はなくて、衣服は衣服なのであって、メタバースの中でも衣服として使っている以上は通常の商品で考えればいいのではないかなと個人的には思っておりますので、そうするとあまり大きな差はないのかなと思います。

逆にここに出ているようなドラえもんのタイムマシンみたいな実用空間に持ってきて実用品になり得る可能性がないものは全くの創作物ということでよいので、そういうふうに分けていけばあまり大きな違いはないのかと思います。

実際にメタバースの極端な話ではなくて、今までもアニメや特撮の中などでいっぱいあったこととも共通するのかなと思うと、例えば仮面ライダーのバイクというのは、先にバイクを作るのか、それとも石ノ森章太郎が漫画に描くのかによって著作物の保護が違おうというのちょっとおかしなことかと思って、一方でバイクにはなるのですから、バイクのデザインとして評価せざるを得ない部分があるのではないのかなと思うと、あまりそこは分けなくてもいいという解釈は示せるのではないかと思います。

ただ、もともと今回はソフトローでということで、解釈が分かれるときにどういう形で示していくかというのは難しいところだと思うのですが、オルタナティブというの示せるのかなと思いながらこの辺の議論は見ておりました。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。

笑顔が絶えない福井委員、どうぞ。

○福井構成員 笑顔が絶えないのは面白いからで、この場所にずっといたいなと思いながら伺っていたからですけれども、まずは実用品のところ、私もトリップ・トラップは下級審の追随ということを考えてときには、つまり現状ここで我々が論点整理をするのは現実にはどういう法的リスクがありそうか、あるいは手当てをしてあげるべきかということでしょうか、現在、裁判所の判例がはっきり変わったと言えない状況下では、まだ実用品というものはある種特殊な扱いを受けるのだという想定で論点整理をせざるを得ないかなと思いながら伺っていたところでした。

そして、この点において私は機能性という創作性に対するある種の制約要因という点で言うと、リアルで使うかバーチャルで使うかは大分違うのではないかなと実は思っていて、この点が皆さんとは少し考えが違うところかもしれません。つまり、実用品をデザインするとき、さっき衣服のお話が出ましたけれども、例えばこの生地の見た目はとてもいいのだけれども、しわになりやす過ぎて形が崩れてしまうのでちょっと使いにくいとか、重過ぎて着て歩くには不便過ぎるなどか、とてもきれいなのだが冬の衣服としては寒過ぎるなという制約を受けるわけですね。それによって選択がある程度限られてきてしまう。つまりは生身の人間が着るからであります。そういうことによって制約を受けている、別の言い方をすると、実用品のデザインをあまりに広く保護してしまうと、機能性が独占されてしまうというおそれもあるということで、やはり実用品とそれ以外のものでは多少扱いが変わっているのかなと理解しておりました。

仮にそういう観点もあるのだとすると、バーチャルな世界というのはそういう制約や機能性の独占による弊害があまり生じにくいなと思うのですね。アバターは身長200メートル

も理論上可能です。例えばしわになりにくいものがよければそういうデザインをすればいいわけであり、重い、寒いは関係ないということで、やはりリアル世界の実用品のデザインとは違うかなという気がする。

となると、どちらが先かということが重要というよりは、現実空間での利用も想定してデザインしているかどうかということが結構影響するのではないかな。つまり、これはバーチャルのほうで少し先に使い始めるかもしれないけれども、リアル世界での展開も考えてデザインしたものだというと、それは実用品としての性格を持っているのかなということを考えながら伺っておりました。

大分的外れなところもあるかもしれませんが、議論のために申し上げてみたところですので、以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

増田委員、どうぞ。

○増田構成員 たびたびすみません。今までの傾向や、そのほか先生方におっしゃっていただいた点はいずれもごもつともな面があると私も思っております。

今、福井先生からまさに御指摘いただいた点は私も同じような考えです。物理法則や、人間の形や人間の現実空間での用途などから必然的に表現の幅が狭まるといったことはあると思っていて、そういった制約の下でのみ表現されたものなのであれば、おのずと表現の幅が狭いので著作物性が認められにくいといった面はあると理解しています。

そういう観点ではおっしゃるとおりだと思っているので、資料に関して一言申し上げるとすれば、意匠法の保護領域とされるので著作物性が認められにくい傾向にあるといった表現というのはいささか賛成しかねるところがあります。とりわけデジタル空間の場合、意匠法の保護領域かどうかということには別のところで書いていただいているとおり非常に議論があるところではあるので、これを理由にすると泣き別れる方向にむしろ進んでいくような気がするのですが、結局は表現の選択の幅の問題で考えていくべきなのかなと思うので、実用品のデザインについて著作物性が認められにくい傾向にあるとおまとめいただくにしても、意匠法を理由とするようなニュアンスというのは少し避けていただいたほうがいいのかなのというのが私の意見でございます。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

福井委員、お願いいたします。

○福井構成員 一言だけ。意匠法との関係について、増田委員に全く私も同感です。

○田村座長 どうもありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。御発言いただいている方でももちろん結構ですし、御発言いただいた方でもよろしいのですが、もしなければ、私もしゃべりたいほうですので、まず裁判例の理解として、トリップ・トラップというのは清水裁判体が取っているだけなので、今はこれを主体にというわけにはいかないだろうというのはそのとおりであります。

その上で、よく言われる目的なのですからけれども、Tシャツ事件にしても、実はよく読んでみると、Tシャツの模様とする目的として製作されたので応用美術に当たりますね、なので著作物性の判断について吟味しますと言った上で、しかし決め手はここに全くなくて、この後の言わば可能性説として知られる機能の目的に制約されて創作されているかどうか、また、これは創作について制約がかかっていないから著作物性を認めたとということになるので、この目的が実は最終的には全く効いていなかったりするのでですね。

だから、ほかを見ましても、基本的には奥邨先生と同じ理解ですけれども、目的ということが決め手になったことはないのだろうと思います。この点については今日委員の皆さんで裁判例の理解としては一致があったのではないかと思うので、この事例のところで最初に目的の話が決め手になるかのようにTシャツの旨を書いているのは少しまずくて、本当は違うところが大事なだろうと思いますというのが一点です。

それから、2点目は裁判例の理解なのですからけれども、ずっとお話を聞いていたところ、委員の皆さんは同じようなことを言っているようで実は違うところがあります。それは結局増田先生と上野先生は割とトリップ・トラップ的な思考があるので、普通のアイデアと創作の区別のような話で、表現の選択肢が狭くなっている中で創作性が認められにくい場合があるよということで結構個別具体的というか、柔軟に判断できるので、相対的に言うと著作物性が実用品のデザインについても認められやすいお考えを取っているのですね。

他方、お書きになられたもので判断すると、奥邨先生と私はそういう意味の普通のアイデアと表現の区別の話ではなくて、機能に制約されてつくっているという意味で自由の範囲が狭いので、保護期間が長い著作権法に、あるいは保護されるべき、禁止される行為が多い著作権法になじまない、それはやはり意匠法の世界の話だろうということで、アイデアと表現の区別で普通に考えたら創作性が認められるような場合であっても、やはり機能が制約されている中で頑張っているのは意匠法の話ですねということで著作物性を否定するので、先ほどのお立場に比べると実用品の場合は著作物になりにくいことになります。結論から言うと、裁判例はほとんどこちらを取っているのだろうというのが普通の理解ではないかと思えます。

その上で、最後になりますが、先ほどから話題になっている機能は何で考えるのかということなのですからけれども、これは議論の収束を見ているわけではなくて、今、メタバースで急に盛んになっているところがあります。だから、必ずこれが不適切というのがこの分野ではないと思うのですけれども、私の考えは、その点では福井先生がおっしゃっていたのとほとんど同じに考えておりますので、ここはちょっと増田先生と福井先生で違うところかもしれませんが、先ほど言ったように、別に氏名を書かなくてもいいですしけれども、奥邨先生と私などだと、理由づけはともかくとして意匠法の保護領域とされているというのが非常に重要になってきまして、結果どうなのかというと、基本的に今まで意匠が必死になって頑張っていた物品の世界、あるいは今回は書いてありませんが、不正競争防止法2条1項3号が必死になって頑張っていた有体物の商品の形態といったものについ

てはやはり保護期間が短かったり、保護範囲が狭かったりする世界の領域にすべきだということになりますので、そういう意味ではさっき増田先生が物理的とおっしゃったかもしれませんが、物理的な世界における機能の制約が問題なのだろうと思います。

他方、画像空間は意匠がむしろ後発というか、意匠のほうが著作権の世界にお邪魔し出したような状況で、こちらは別に全然遠慮する必要はないと思うのです。なので、その意味で福井先生、増田先生の整理で構わないと思うのです。だから、これは皆が今そういうふうに言っているわけではなくて、そういう議論がされ出したという状況です。

最後になりますけれども、奥邨先生の仮面ライダーの例は非常に面白い例だと思うのです。ただ、いろいろ考えないといけないところがあって、私は仮面ライダーの原画とか、名前を間違えたら恥ずかしいけれども、サイクロン号だけ、恥ずかしいというか合っているほうが恥ずかしいかもしれませんが、ともかくあの原画自体が著作物であることは恐らく疑いはないと思うのです。問題は、そこから先の保護の範囲になると思うのです。

奥邨先生も同じだと思うのですけれども、私や奥邨先生が原画自体著作物になっている趣旨は、絵は二次元で、二次元ではどうやって描いてもいいわけですから、例えば写真を撮るときに、有体物の写真を撮るときも著作物になるというのは普通の理解なのです。それは結局有体物をどの角度から写すかとか、どの角度から眺めて写すのか、さらに円の場合はどこを捨象するのか、どこを強調するのかといったところは物理的法則や機能と無関係に描ける場所なので、その部分に著作物性が宿ると考える。

なので、こういった奥邨先生や私の考え方だと、仮面ライダーのサイクロン号の原画には著作物性があると思うのですけれども、その著作権は実用品であるサイクロン号に及ばない場合がある。でも、それは結局そのサイクロン号がどのくらい非機能的なものかによります。その点で私のサイクロン号のイメージが奥邨先生と一致しているかどうか分からないのですが、確かにあまり装飾的なところはなかったのかもしれませんが、ちょっと自信がありません。でも、いろいろなサイクロン号があるので、注意して議論したほうがいいかもしれないとは思っております。

一般的に言うと、バーチャル世界での絵、あるいはアバターが用いているものは、多くの場合は省略がされたり、デフォルメされたり、あるいは有体物の物理的な機能と関係なくて、そういう意味では機能と言えないものの創作が多いでしょうから、ほとんど著作物になるのでしょうかけれども、ただし、最近のバーチャル空間では、当然有体物の世界そのものと全く同じものを再現したり、あるいは、今はないのだけれども、現実世界が将来こうなるだろうという感じのものが精密に再現されるぐらいのこともあるわけで、これも議論すべきなのですけれども、それは私などの考え方で、今日の皆さんの考え方で、そういったものは基本的に実際にはアバターがバーチャルで使うものとして創作されていても、一般的な物質世界での実用品と同じ制約の下でつくっているということになって、そこから後の評価は先ほど言ったように緩やかにする人ときつく考える人もいるという感じの整理になるのではないかなと思います。

ただ、今の話は裁判例でほぼ確認が取れているところと取れていないところがあったりするのですが、後でいろいろと御相談しながら上手に、しかもコンセンサスのないところまでは立ち入らないように書かなくてはいけないなと思った次第です。

本当に長くなってすみません。

奥邨先生、どうぞ。

○奥邨構成員 1点だけ、サイクロン号のところは先生のお考えと齟齬はないというか、空を飛んだり、ミサイルを打ったり、いろいろなことができますけれども、そういうことまでというのではなくて、よりリアルに近いようにすればするほどリアルの通常の実用品と同じように判断されますよということですし、そうではないところ、それから2次元にしたものは全く別次元の話であって、実用品を写真に撮るのと全く同じ次元かなと思っています。あくまでバイクの形象、デザインとしてどうかということで、しかもそれがバイクと言えるのかどうかということは当然出てくるのかなと思っています。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。今の点はよろしいでしょうかね。

それでは、ほかの論点につきまして、あるいは途中で戻っていただいても結構ですけれども、増田委員、お願いいたします。

○増田構成員 ほかの点ということで、先ほどスライド3の不正競争防止法のところの商品形態のお話に移らせていただきたいと思うのですが、すみません、私はあまり深い議論ができないものですから最初にお話しさせていただこうと思っていますいつも手を挙げております。

こちらは既に産構審の不正競争防止小委員会で議論が進んでいる状況であるとはここにも書いていただいておりますけれども、一番下のポツのところを書いていただいているネットワーク上の形態模倣行為も規制対象であることを明確化するよう法改正するということが今議論されているわけですが、「明確化する」というのが果たしてどういう意味なのかは少し気をつける必要があると思っています。つまり、明確化だと言いながら文言を追加するというのは、結局これまでは不正競争行為でなかったものに範囲を拡大するという話なのか、それともここにまさに書いてあるとおりの明文化にすぎないのかということころは、議論がはっきりされていないと、改正法が施行される前の行為が果たしてどう扱われるのかということころに影響があって、実務的には結構インパクトが大きい点だと思っています。

産構審のほうの御議論を正確に承知していなくて恐縮ですけれども、もしこの点が産構審の中でははっきり議論されずに改正をする担当課の解釈に委ねられてしまうということなのであれば、そこの逐条解説には何か書かれるのかもしれませんけれども、できれば平場でしっかり御議論いただいたほうがよい点なのかなと思いますので、このワーキンググループ内で議論してしかるべき点なのかはちょっと自信がないのですけれども、必要に応

じてそういった点も整理していければなと思いました。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

それでは、経産省の知財政策室から猪俣さんがいらっしゃっていると思うので、もしよろしければ、経緯などについてお話しただければと思いますが、いかがでしょうか。

○猪俣室長 現在、産構審のほうでも田村委員にも入っていただきまして御議論いただいているところで、報告書の案でも書かせていただいています。

現在、電気通信回線を通じて提供する行為が2条1項3号に入っていないので、このような行為というのは現在2条1項3号の対象外であります。それを追加するというところでございますので、範囲を拡大するかどうかの点についてはそのとおりということなのかなと思っています。

ただ、商品の定義については、我々の逐条解説では基本的に有体物を想定しているわけですが、裁判例では無体物もあり得ると解されているものもあるということで必ずしも明確でないということがございます。ここについては産構審でも御議論いただく中で、電気通信回線を通じて提供する行為を追加することを契機として無体物を含むということ逐条解説で明確化してまいります。現在、こうした内容を審議会でも議論いただいて、パブリックコメントをしているという状況でございます。

○田村座長 どうもありがとうございます。

増田委員、いかがでしょうか。

○増田構成員 ありがとうございます。

商品のところについては若干引っかかりがあります。つまり、行為として電気通信回線を通じて提供というところが新たに記載されるのでそこは拡大なのだとということをおっしゃっていただいたと思うのですが、商品に関しては、従前の逐条では有体物で、これから書く逐条では無体物を含むとお話しいただきました。それは、改正によって商品の意義が拡大したという前提で逐条を書きいただくのか。そうではなくて、従前から議論があったところの明確化を図ったみたいな書きぶりになるのだとすると、改正前から実は無体物も入っていたという話にもなるので、そこは可能であれば明確化していただいたほうがいいのかなどは思いました。すみません、細かいお話です。

○田村座長 猪股さん、どうぞ。

○猪俣室長 私の理解が間違っているかもしれませんが、電気通信回線を通じて提供というのは基本的に無体物が前提であるものなのかなと思っています。他方で、それ以外のいわゆる譲渡や輸出したり輸入したりする行為というのは基本的に実態のある物・有体物が前提のことであると思っています。そのような意味では、今までの解釈としては有体物が前提となっていたということで、そこについては少し裁判例でも事例が出てきていますので、我々としては無体物も含まれるということ今回の改正を機に明確化していきたいと思っています。御指摘の点については、必要に応じまして、逐条解説などで

きるだけ皆さんの実務上に御迷惑にならないように明確化していきたいというところがございます。

○田村座長 条文の構造上は、今おっしゃっていただいたとおり、従来は譲渡等でどう考えても有体物のことを念頭に置いているのだろうということだったと思うのですが、ただ、裁判例では大岡裁きというか、無体物まで含まれるようになっていくという御努力があるということです。恐らくそもそもここで決めるべきかという問題と、それから時効で全てなくなるまでは過去の事件がこれからもかかる可能性があるところで、やはりこれは裁判所に委ねるべきお話であるのではないかと。少なくとも今回の不正競争防止法改正が狙っているのは、とにかく将来はっきりこう書けば電気通信回線を通じて無体物を提供できるのは明らかですから、無体物が入ってくるということが分かるような書き方をしたという意味で明確化という言葉が使われているのだろうと思います。

他方、電気通信回線を通じて提供のほうは、普通に条文を読めば、大岡裁きとしない限りは今まで入っていなかったものを入れることになる拡大に当たると思うので、今回、そちらのことについての明確化とこの資料に書いているのは少し文章を直したほうがいいのではないかと思います。

そうは言いながら、しかし譲渡の柔軟解釈ということを経験所がするかもしれませんので、その辺は裁判所に委ねる話かなと思いました。

増田先生、そんなところでいかがでしょうか。

○増田構成員 どうもありがとうございます。

実務的には現在の商品の範囲というのでもできれば明確化していただいたほうが、疑義があつて裁判に行かなくてはいけない人が減るので助かるころはあるのですけれども、そこは裁判所に委ねるという考えも確かにあるのだろうなと理解いたしましたので、承知いたしました。ありがとうございます。

○田村座長 どうも。

ほかはいかがでしょう。

上野委員、お願いいたします。

○上野構成員 ありがとうございます。

もし課題1-3のところに行けば、コメントさせていただきたいと思うのですが、これは現実の都市を再現するような場合のお話で、特に商標法について書かれておりますけれども、写り込みの規定に関しまして、複製または複製を伴わない伝達と条文上なっていることから、デフォルメを伴って再現されるような場合にもこの規定が適用できるかについては議論があるという御指摘があるかと思います。

ただ、カトチクにも風景をCG化する行為というのは複製に当たると書かれておりますし、立法時の議論でもそのようなことがあったと思いますので、メタバース空間における現実世界の再現がCG化するようなものであるという場合が多いと思うのですけれども、それもこれに当たるとすることは恐らくあまり問題ないのではないかと思います。

それと、ここでデフォルメを伴ってというのはどういうことが想定されているのかなとちょっと思ったものですから、もし何か御知見がありましたら、御教示いただければと思います。お願いいたします。

○田村座長 いかがでしょうか。

○事務局 この資料を作ったときのデフォルメというのはもう少しアレンジがかかっている、例えばバーチャル秋葉原みたいな世界というのは、写真で写し撮ったものというよりは少しデフォルメというか、ベースは街の風景でありながらいろいろな色がついていたり、空の色が違ったりという翻案的なところが加わっているようなものと評価しているかなというイメージを持っております。写真の見た目より少し世界観が盛られた形になっているものがあるかと思しますので、そういった場合も何らかの著作物の取り込みが生じているのですけれども、その際にそれがそもそも複製・伝達に伴った付随対象著作物なのかという問題が生じてくるのではないかという問題提起かと認識しております。

○上野構成員 どうもありがとうございました。

アレンジする場合には複製に当たらないという複製と翻案という区別の理解からするとそういうこともあるかもしれないのですけれども、街の風景を例えばアニメに再現するというのもこの規定の適用はあるのではないかと考えているので、実際にはあまり大きな問題はないのかもしれないなという印象を私自身は持った次第でございます。

以上です。ありがとうございました。

○田村座長 ありがとうございます。

これはちょっと難しいところでありますね。昔の規定の延長線上でそのまま複製しなくてはいけないような技術的な事情があるので、写り込んでも仕方がないと狭く解釈すれば、当たらないという御意見もあるでしょうけれども、せつかくできた規定ですから、そのような技術的に複製しなくてはいけない以外のよけようと思えばよけられるアニメのようなときでも、せつかくですからこれを活用しようという考え方も十二分にあるような気がしますね。

だから、どちらかというところの点を入れて付随利用に当たり得るような感じで書いてもいいのかなという気もしないでもありませんが、せきぐちさんはこの点に関しての御意見でしょうか。お願いいたします。

○せきぐち構成員 私は法律のことはちょっとあまり分かっていない部分も多くて恐縮なのですが、デフォルメという部分で、私は鎌倉の銭洗弁天を全部フォトグラメトリしてあって、そこに神様を書いているものがあるのですね。デフォルメというのはレベルによって全然違うのではないですか。街全体を彩るものから、その中にちょっと書き足しているものを取るのかとかがあるので、あまり何か明言するとおかしくなってくるものがたくさんあるのかなと個人的には思いました。

ちなみにその件については、フォトグラメトリの撮影に関しては普通にこれまでどおりの撮影許可を得てやっていて、販売に関しては、こちらから説明したとしても向こうが理

解できないことをしてしまうなというのがすごく心配だったので、データを販売ということは、向こうがこちらがこういうふうにしますよと説明しても理解できないことを始めてしまうのがすごく嫌だなと思ったので、今はストップしているという感じにしています。

失礼しました。

○田村座長 どうもありがとうございます。

中崎委員、お願いいたします。

○中崎構成員 今、せきぐち様からも全体の雰囲気に合わせて建物や看板の色を若干変えるときもあり得るというお話もあったのですが、あとは一部不健全なものなどが入り込んでいるのをあえて少し変えるということもデフォルメの中に入るのか、それともそれは翻案として対処するので全然関係ない話なのかというのは、ガイドラインにするのであれば、明確にしてもいいのかなと思いました。

○田村座長 ありがとうございます。

この点は定型的に当たらないという考え方と、結局は著作権者の利益を不当に害する場合には結局は著作権を制限されるので、そちらで読むかという問題だと思いますけれども、ほかはいかがでしょうか。今の点に関して特に御意見があれば。

オブザーバーの福井さん、お願いします。

○福井構成員 ありがとうございます。

今の点に関しては、上野委員もおっしゃったとおり、あるいは田村先生もおっしゃっているとおり、せっかく規定があるのだから、全くできないよという萎縮効果はあまり与えないようなまとめ方ができるといいなと思いながら伺っておりました。

というのは、恐らくこれを使えるかどうかで街並み再現型のものの成否は相当に左右されるだろうという気がするものですから、そこで詳しくないと意味が分からないような書き方になって萎縮を与えてしまうようなことは避けるべきだろうなと思いました。

その意味で、デフォルメという言葉がどう受け取られるかなというのは私も確かに感じたところです。例えば翻案、あるいは意に反する改変に当たるものが除外されてしまうのは規定の性質上しょうがないわけですが、そういうものを除いてはと書く方がかえって分かりやすいのかどうかというのはかなり事業者としても実際に直面してしまうので失礼いたします。

この関連で気になったのはその下の部分で、8ページの大写になり得るところなのですね。メタバースを十分に楽しませるには、解像度で言うと8Kでも足りないということをよく聞いたりします。16K相当ぐらい要るのではないかという話を伺ったりもしますが、近づいていくとやはりアップにできるわけですね。そうなったときに、これが軽微性や付随性を否定してしまうのかどうかというのはかなり事業者としても実際に直面してしまう悩みだろうなという気がしました。

私は全体の中で相対的に考える、つまり全体がより大きなものであるならば、局所の解像度がある程度高くても軽微性なり付随性が認められ得るのではないかなと思うのですけ

れども、皆さんのお考えも伺ってみたいところでした。

○田村座長 ありがとうございます。

今、新たな大写しの点、そしてデフォルメの点と2つ議論しなくてはいけないところがあるかと思いますが、今の2点に関していかがでしょうか。

上野先生、どうぞ。

○上野構成員 まず1点目ですけれども、条文上は事物または音を複製または複製せずに伝達するという事なので、ここでいう複製というのは翻案を除くような意味が本当にあるのかなという疑問が残るところであります。CG化というのも翻案に当たる場合が多いと思います。

大写の点につきましては、カトチクの中でも、これはメタバースを前提にしたものではなくて映像で撮ったものの中である何秒間かは画面全体に大きく著作物が写っているみたいな場合であっても、写る時間が短ければ軽微であると評価されることもありましようという感じになっておりますので、大写し問題というのはよく議論されるところで、確かに御懸念もあるかとは思いますが、メタバース空間全体というのが非常に大きいものであれば、大写しすれば大きくなるとしても、全体からすれば軽微というのは依然として言える場合がほとんどではないかなと私自身は考えております。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

これは規定の仕方が非常に上手に書いてあって、事物の映像または音で複製または複製せずに伝達だから、厳しく読んでしまうと、福井先生のおっしゃるとおりそのまま複製したりそのまま伝達するのを念頭に置いているのだろうなと思うのですが、しかし、デフォルメのことというのは難しいところで、デフォルメが翻案に当たるか当たらないかというのはそのデフォルメの創作性があるかどうかで決まりますし、また、上野先生みたいなもう少し柔軟に翻案も含めるように読めるのではないかという意見も当然あり得るのですね。私などはせっかくできた規定説ですから、どちらかいうとそちらで読んでしまうところで、難しいところです。

ただ、福井先生のおっしゃることも分かるので、あるいは単純に議論があるのではなくて、こういう議論とこういう議論があるくらいまでは書けると思うので、そこから先でどちらかでまとめることができるかはこれからまた御相談させていただこうかなと思います。

それから、大写の点も面白いところで、一般的にこの規定は主たるメインの利用を付随したもので害さないようにという趣旨ですから、それを中心に考えれば、基本的には大写しだから急に当たらなくなることはないのだろうというのは皆さんのおっしゃるとおりだと思います。

他方で、解像度の仕様によっては幾ら付随的なものと言っているとしても、それだけ単独で切り取れば幾らでも使えるということになると、別の要素ですね。著作権者に不当に害するほうがかかってくる可能性はちょっと否めないかもしれません。

そんなところですかね。今の点に関して御意見があればぜひと思うのですけれども、いかがでしょう。

奥邨先生、どうぞ。

○奥邨構成員 基本的には今田村先生におまとめいただいた方向で私は異論がございません。

そもそもメタバースということに特徴しなくても、今は8Kとかで街並みを撮ってその街並みの一部を見れば、本当にきれいに見えるわけですので、そういうものを排除するようにこの規定ができていたとは思えないので、やはり全体の中でどうかということ判断をしていく。その中から取り出すとか、別途使うというのはまた別の次元の話であって、作品全体の中でということで見れば、結果的に一部だけが大写しということがたまにあったとしても、それはこの中で読み込まれているものだという事だと思います。

ただ、そうしかできないように何らかの形で作り込んでいるということ、そこだけが大写しになるようにわざわざ作り込んでいるということは全然別次元だと思いますので、今心配しているようなたまたまそこに行ったら大きくも見えますというのはあることかな。

それからもう一つは先ほどのデフォルメの話ですけれども、デフォルメするといっても、例えば先ほど中崎委員から出ていたような、建物の中にアダルトな看板があるのでそれを置き換えるという場合ですけれども、これは著作物である建築物を改変しているわけではないわけで、その建築物はそのまま写っているわけです。そのアダルトな看板だけを別のものに置き換えるわけですから、これはそもそも複製伝達行為そのままでいいのではないかと思いますし、そうなってくると、例えばもともとビルだったものが突然トランスフォーマーみたいに動き出すみたいなことをすれば、それはまたそれこそ別次元だと思いますけれども、デフォルメというのは、先ほど福井委員からありましたけれども、今考えているようなメタバース作品として成立するのに必要なある程度のものというのは読み込んでいくということでない、この規定の趣旨にも合わないのかなと私は思っております。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

そうですね、少なくとも著作物の新たな二次的著作の創作と評価されないような改変は、デフォルメ問題が入らずにセーフなのが明らかなので、できそうなことは必ず書いて、その上で創作的な翻案に当たるものをどうするかは議論があるくらいのところではないかと思えます。

それから、大写のこともおっしゃるとおりで、そのように理解してよろしいのではないかと思います。どうもまとめていただいてありがとうございます。

増田委員、お願いいたします。

○増田構成員 ありがとうございます。

大写しのところで1点だけ申し上げたいと思います。これは実際写り込みの規定がどう適用されるかをある程度明確化するためにガイドラインを作るみたいな話になる可能性が

あるかなと思うのですが、どういった場면을想定するのかはある程度具体的に書かないと結構独り歩きするのを心配しています。例えば、アバターを通じてメタバース空間内を歩いているところをただただら配信するような状況なのか、それともその空間で過ごしているところでまさに写真を撮るかのように、例えば実際にディズニーランドなどで写真を撮るかのように、自分が実際に使っている画面のスクショをカシャッと撮るような行為を切り取るのかによっても大分判断の仕方が変わってくると思うので、どういった場面でこの大写真問題を論じるのかというのはある程度前提をちゃんと置いた形でガイドラインに書いていたりすることが好ましいのかなと思います。

以上でございます。

○田村座長 大変ありがとうございます。貴重な御指摘と思います。

ほかはいかがでしょう。今の点はそろそろよろしいですかね。

では、ほかの点につきまして、いかがでしょうか。

どうぞお願いいたします。

○増田構成員 増田です。

では、課題2-2に飛ばさせていただきます。ユーザーの創作活動のところを御説明いただいておりますけれども、「制度・取扱い等の現状」の2つ目の○で、プラットフォーム内においてユーザー相互がそれぞれのUGCを広範に利用し合えるルールを、と書いていただいておりますが、これはある種の二次創作に向けた一定の範囲での許諾を前提としたお話だと理解をしています。不特定多数の新たな創作者のために分かりやすいルールの下で許諾をしていくというのは、例えばクリエイティブコモンズライセンスといった例がございますけれども、今の時点でメタバース空間上、ないしはそこから発生する形でどのようにコンテンツが利用されるのかというのは必ずしも見通せない部分はまだ結構あるのかなと思っております。そういった将来における様々な可能性のある利活用の形をあらかじめ想定して、あらゆる場面に備えたライセンスを用意するというのはあまり現実的でない面もあるのかなと個人的には感ずるところでございます。

そういう意味では、4個目の○に書いていただいたような、現在御検討いただいている簡素で一元的な権利処理方策の話とある種組み合わせる形で、将来新たに発生し得るような態様での利活用にも支障を来さないようなメニューが整備されつつあるといった整理の仕方が一つあるのかなと思いました。これは単なる意見でございます。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

奥郵委員は今の点に関してでしょうか。

○奥郵構成員 そうです。

○田村座長 お願いいたします。

○奥郵構成員 今、増田先生がおっしゃっていたところは私も賛成なのですが、一方で、将来を全て記載する必要はないのですけれども、今のメタバースというのはいわゆるマー

ケティングと言うところのイノベーターが入ってきているところか、アーリーアダプターが入ってきているぐらいで、これからどんどん広がっていくところで、こういうところに入ってきている人たちというのは、今までのこういうネットのサービスを見ても分かるように、どんどん自分がつくったものを広く使ってほしいということを思っていて、そういう中でいろいろなものが新しく生まれていって、ビジネスも生まれていって、コミュニティも生まれていってという流れがあると思うので、したがって、ここはどちらかといえれば、さっきのCCライセンスも出ていましたけれども、そういう二次創作を積極的にやってくださいという人たちがいっぱいいるわけで、その活動を後押しするような何らかのツールをちゃんと提供してあげる、もしくは事業者が用意してあげるということが必要なのだろうと思います。

そこを放っておくと、もちろん勝手にはやるのですけれども、一方でルール破りとか、著作権侵害とか、権利侵害みたいにやってはいけないことも含めて何でも自由になってしまうというのもよくないので、ある程度自由にどうぞ使ってほしいと言いつつ、規律のある中でできるようなツールというか、仕組みというのを示してあげるというのが一つの伸びていくための基盤整備になるのかなと思いました。

以上です。

○田村座長 どうもありがとうございます。

少なくとも最後は「なお、政府では」という感じで何か中立的な感じになっているけれども、これはかなり大事な処理ですね。だから、一つはこのライセンスとか、自主的にルールが定まっていくのも伸ばすべきだというのは奥郵先生のおっしゃるとおりだと思います。

他方、それが完全にうまくいかない場合に備えて、まさにそのために簡素で一元的な権利処理方策の実現の方向に向けて今動いているので、これができればかなり助かる話ですから、もう少し位置づけとして二本柱みたいな感じで書いていただければという気がいたしました。これはぜひ応援したい方策です。

今の点、あるいはほかの点でも結構ですが、いかがでしょうか。

増田委員、お願いいたします。

○増田構成員 たびたびすみません。

ほかの点ということで、課題3-1のところでございますけれども、スライドで言うと12番目ですが、こちらの仮想オブジェクトの所有者の権利というところをいろいろお書きいただいておりますけれども、いわゆる仮想オブジェクトが無体物で所有権の客体にはならないという点や、そうであれば、整理していくと結局のところそのオブジェクトを提供するサービスの提供者との間での契約問題ですみたいなお話、あるいはそれにどんな利用権が伴っているのですかという辺りは、全てオンラインゲーム上のオブジェクトについて大分前からずっと議論されてきた点だと理解していて、特段メタバースだから目新しい問題なのかというと、必ずしもそうではない面があるのかなと私自身は感ずるところです。

そうすると、この見方で皆様にあまり御異論がないようであれば、あまりここを大展開するのもどうなのかなとは思っておりまして、もちろん誤解されやすい点でもあったりするし、ブロックチェーンの利活用などでNFTがあたかもデジタル所有権を実現する仕組みだみたいなふうに御理解されている方もいて、若干誤解があるので、そういう誤解を解くという点で記載すること自体はよいと思うのですけれども、あまり大展開して昔の議論の蒸し返しみたいなのでもよくないのかなと思った次第です。いかがでしょうか。

○田村座長 いかがでしょうか。

中崎さん、今の点でございますか。

○中崎構成員 そうです。

○田村座長 では、お願いいたします。

○中崎構成員 ありがとうございます。

反論というわけでは全然ないのですけれども、オンラインゲームと今の主流のメタバースは、外に中の財産的な価値を持ち出すことができるという点をかなり売りにしているメタバースも結構ありますので、そういう意味では必ずしもオンラインゲームと一緒にいうわけではないのかなと思っています。

そういう意味では、あまり議論が進展しないよという御指摘なのかなと思うのですけれども、改めてここで注意喚起をしておくということ自体は無駄ではないのかなとは思っておりますので、その点だけ申し上げます。

○田村座長 ありがとうございます。

何かここで大々的に物すごい提言をするときには真剣に考えないといけないのですが、ひとまず問題があることは指摘しておこうということで、特にこの点では増田委員も御賛成していただけるのではないかと思います。よろしいでしょうか。

○増田構成員 増田です。全く同感でございます。

NFT云々と私が申し上げたのは、まさに中崎先生が御指摘いただいたような話とも関連するところがございます、誤解が広がりやすいというところもあるので、整理していただくこと自体異論はございません。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。

奥邨委員、どうぞ。

○奥邨構成員 3-2のところに行かせていただいてよろしいでしょうか。

○田村座長 どうぞ。

○奥邨構成員 3-2については、実は先ほど申し上げたこととも関わるのですけれども、一つはUGC的にどうぞ自由に使ってくださいという人の流れがあるのと、一方でここに書いてあるようにきっちりビジネスとして確立したいという人の流れの2つがあるわけですし、この辺が相互に邪魔し合わないような整理が必要かなと思います。この形できっちりやり

たい人もいれば、こういうルールは邪魔くさくて、どうぞ自由に使ってくださいという人もいる、逆も困るということがあると思うので、その辺はうまく分けて書くことが必要ですし、今、メタバースに乗っかっている多くの創作者の中には、やはりまだまだ早い段階なので、あまりきっちりしたビジネス的な商流というよりはもっと楽しくやりたいという人も結構いると思うので、そういう雰囲気をマイナスにしないような感じが必要かなと思います。

それからもう一点は法律論ですけれども、次の15ページのところでプロ責法の話が出てきているのですけれども、これはやはり重要なことで、メタバースもプロ責法がちゃんと適用されるのだよということなどをもっとちゃんと出していくということと、そこの裏返しで、結局侵害すると発信者情報開示もあるよとか、その辺りのことも、メタバースだからといって全然違うのではないよ、いわゆるプラットフォーム関係のいろいろな規律が入ってくるよということを示していくということは、私はあまり侵害、侵害というのは好きではないのですけれども、無法地帯になってしまう前に少し分かりやすいルールとして示していくというのが重要なのではないかなと思っています。

以上です。

○田村座長 ありがとうございます。大変貴重な御指摘と思います。2つの層があり得るということについてうまく意識しながら書き分けるのが大変よろしいかと思います。プロ責法のこともしっかりとおっしゃるとおりと思います。

せきぐちさん、お願いいたします。

○せきぐち構成員 今のお話であった2つの層がいるよというところなのですけれども、本当にあくまで共有なのですけれども、例えばメタバース上で何か販売しているクリエイターさんなどは、大体みんな広まってほしいから、無料だったり格安でばっつと出していますという人が多いのですけれども、企業さんなどの場合は別途お問い合わせくださいみたいにしていたりして、みんなに広まってほしいけれども、企業がこれを500円で使うのは違うのだよというのが結構出てきているというのを最近聞いて、一応共有させていただきま。ありがとうございます。

○田村座長 どうもありがとうございます。御本人だけでなく相手方の対応でも変えるということですね。クリエイティブコモンズでもそういう選択肢があったかと思いますが、ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。そろそろよろしいですかね。

奥邨さん、どうぞ。

○奥邨構成員 細かい点なのでと思ったのですが、1点だけ。

7ページに戻りますけれども、屋外の場所のところなのですけれども、確かにいろいろな動きがありますが、条文上は裸の屋外の場所ではなくて一般公衆の見やすいと書いていますので、一般公衆の見やすいということを前提に書けば、かなりのものが整理できると思います。もちろんこれもオルタナティブとしてということでもありますけれども、ここでいろ

いろ言っているような駅の構内なども、一般公衆が見えやすかったら全部オーケーだという解釈もあり得ると思いますので、その辺はいろいろとオルタナティブを示すということでやったらいかがかなと思いました。

以上です。

○田村座長　そうですね、規定の趣旨がかなりの程度で自由に行き来できるところの人に見られることを覚悟しているのだったら、もうそれは諦めなさいという趣旨なので、そういう意味でかなり柔軟に解釈できるはずの規定ですね。それはそんなに異論はないのではないかと思います。

増田委員、どうぞお願いします。

○増田構成員　今の点とは違うのですが、課題の3-2の仮想オブジェクトの二次流通のところで、これはスライド14で最後の最後になってブロックチェーンとNFTという話が突然出てくるのですが、これはもともと、メタバース空間上で利用される仮想オブジェクトの取引マーケットで流通しますよねという話とロイヤリティーがどう落ちるのですかねという話は、NFTとして流通させる場面を強く意識していると理解しているので、そうであれば、説明の初めから、こういったものが一般的ですよとか、こういう例が増えてきていますよというふうに御紹介いただかないと、読んでいて分かりづらいのかなと思っています。ただの書き方の問題ですので、単なる意見として受け止めていただければと思います。

以上です。

○田村座長　どうもありがとうございました。

まだ時間には余裕がありますので、何か御発言いただければ。

上野さん、どうぞ。

○上野構成員　先ほど奥邨先生から御指摘のあった屋外の場所なのですが、確かに韓国の著作権などでも屋外というのは条件になっていなくて、一般公衆の見やすいということがポイントになっている。規定の趣旨から考えても、これはもともとドイツなどだとPanoramafreiheit（風景の自由）ということで、どの国にもありますけれども、風景になってしまってみんなが目にするようなものであれば、原則自由にしていという観点からすると、別に屋外にこだわらなくてもいいような感じもする一方で、今日はカトクばかり言及していますけれども。

○田村座長　上野先生、カトクというのが分からない人がいらっしゃると思うのです。

○上野構成員　ほぼ公式の逐条解説のことです。

これは奥邨先生も御存じのことだと思うのですが、ショーウインドーは建物の内部なので、道路から見えているのだけれども屋外の場所に当たりませんと言っているのですね。だから、これは確かに一般公衆の見やすいというほうが重要だとは思いますが、屋外の場所というのもこの解説によると結構効いているかもしれない、立法論になるのかもしれないなどはちょっと思った次第であります。

もちろん原作品のところでは類推適用説もあつたりしますので、解釈論でもいろいろ可能性はあるのだらうと思いますけれども、私の感想だけお話しさせていただきました。

以上です。ありがとうございます。

○田村座長 ありがとうございます。

そういう読み方もあると指摘されてしまつては、あまり柔軟に書けないかもしれませんが、ありがとうございます。

ほかはいかがでしょうか。まだ大丈夫ですけれども、よろしいでしょうかね。

もしよろしいということであれば、ある程度御議論もできたと思いますので、皆様から御発言いただいた御意見を基に、次回の分科会以降、論点整理の議論を進めていければと思っております。ありがとうございました。

それでは、少しお時間に余裕がありますけれども、予定されておりました議題はここで終わりになりましたので、ここで締めさせていただきますと思います。

最後に事務局から何かございますか。

○事務局 次回の第一分科会の御案内をさせていただきます。次回の第一分科会（第2回）は、2月1日水曜日13時からの開催を予定させていただいておりますので、どうぞよろしくお願いいたします。

○田村座長 それでは、本日の会議はこれで閉会いたします。御多忙のところ、種々建設的な御意見をいただきありがとうございました。