

○塩原参事官 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、宮河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ます。議事の進行は、田村座長にお願いいたします。

○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への対応に関する官民連携会議第一分科会」第2回会合を開催いたします。

初めに、事務局より本日の会議資料の確認をお願いいたします。

○塩原参事官 本日の会議資料でございますが、議事次第でございますとおり、資料は資料1のみの1点。参考資料として、参考資料1から参考資料3までの3点を本日の会議資料としております。御確認ください。不足等がございましたら、事務局までよろしく願いいたします。

以上です。

○田村座長 それでは、議事に移ります。本日は、「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」、論点整理に向けた御議論をお願いいたしたく思います。論点整理については、本日の分科会で議論いただき、その後、2月以降は全体会合において引き続きの検討を行う予定とされています。

まずは、事務局にて、たたき台を用意されているということですので、関連資料と併せて御説明をお願いいたします。

○塩原参事官 資料1でございますが、事務局にて前回第1回の会合でいただきました意見を踏まえつつ、本分科会の論点整理をおまとめいただくためのたたき台を御用意させていただきました。本分科会としてたたき台から論点整理をまとめていただいた上で、引き続き全体会合の議論につなげていくものでございます。その内容につきまして、御説明をさせていただきます。

この論点整理は大きくⅠ、Ⅱの2章立てにしているところでございますが、まずⅠは「仮想空間における知財利用と権利者の権利保護」、著作権、意匠権、商標権、ないしは不正競争防止法の規制の関係等の部分でございます。

基本認識部分でございますが、2つ目の丸にもございますとおり、現実空間にあったデザインが仮想空間に取り込まれ、仮想空間で生まれた仮想オブジェクトのデザインが現実空間の物のデザインにも転用されるなど、現実空間と仮想空間を交錯した知財利用が拡大することとなっております。これらを踏まえ、現実世界の権利者等の権利がどのように守られるのか、仮想空間におけるアバターの「実用品」などの新たなタイプの創作について、どのような保護が及ぶことになるか等についての論点の整理が必要となっているという認識でございます。

その上で、課題1-1以降、それぞれのケースに即した課題についての検証をするものでございます。1-1「現実空間のデザインの仮想空間における模倣、現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの活用」に関するものでございます。論点・課題といたしまして、メタバース空間では、現実空間の商品のデザインが無断で使用される事案が生じている中で権利保護の在り方がどのようにあるべきか、さらには、同一の3Dモデリングによるデザイン等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おり、これらの商品のデザインがどのように保護されるのか等が課題となるという認識でございます。

その上で、制度・取扱いの現状といたしまして、以下著作権法、意匠法、不正競争防止法の三法による保護がどのようになっているかを確認しているところでございます。

まず、著作権でございます。現実空間の実用品のデザインを仮想空間へ転用する場合の保護の関係でございますが、著作権法による権利の保護につきまして、基本的に現実空間か仮想空間かの別を問わずに保護が及ぶということがございます。

一方、現実空間における実用品のデザインは裁判例においては著作物性が認められにくい傾向がある。現実空間の物理法則の下での実用品のデザインについては、機能面の制約から必然的に表現の幅が狭くなり、創作的な表現としては著作物性を認められにくくなる面が生じやすいものと考えられるとしています。

また、裁判例では、応用美術について、美的鑑賞の対象となり得るだけで著作物の保護を与えると過度の制約を生じることとなり、妥当でないとするものもあるという点をこちらに記載しております。

その上で、現実空間の実用品のデザインについて著作物性を否定された場合、当該デザインが後に仮想空間で利用されることとなっても、同様に著作権法による保護の対象とはならないとしているものでございます。

次に、仮想空間における実用品として創作されたデザインの著作物性ということでございます。アニメ、映画、ゲーム等の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いては、応用美術に当たらずものとして著作物性を肯定される場合があることが想定される。さらにその下の丸でございますが、メタバース内の生活で実用品として用いるアイテムに関してはどこまでが著作物として認められるか等について議論があるが、この点につきましては、本分科会における議論においても仮想空間の実用品デザインは物理的世界の下での機能的制約を受けない中で、現実空間における実用品としては成立し得ないデザイン等も可能となるところ、このようなものについては創作的な表現として著作物性を認められやすくなるのではないかと考えています。

例えば衣服の3Dデザインなど、現実世界での実用品のデザインとして実際に使用できるものについては、現実空間、仮想空間のいずれで使われることになるかにかかわらず、応用美術としてその著作物性の判断がなされるとの指摘があったことを記載しております。

次に、意匠権による保護でございます。まず、物品等の意匠としての保護につきまして

は、意匠の登録を受けた者は、同一または類似の「意匠の実施」をする権利を占有するものであるとされておりますが、しかしながら、その形を模した仮想オブジェクトとは機能・用途が異なることが多く、有体物である物品の意匠を仮想空間で利用しても類似の意匠の実施には当たらない可能性が高いと考えられております。

このため、例えば現実の商品のデザインを模倣した仮想オブジェクトが無断で作成、販売されたとしても、類似の意匠に当たらず、意匠権侵害は成立しないことが多いと想定されるとしております。

また、画像意匠としての保護の関係でございます。意匠法では、「物品等の形状」などと並ぶ意匠の構成要素として「画像」を位置づけ、「画像意匠」を保護対象としていますが、この画像意匠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、コンテンツは意匠を構成しないところとなっております。

意匠権による保護は、依拠性の有無にかかわらず類似のデザインの使用を意匠権者に独占させるものであり、そのような保護の対象範囲をコンテンツまで広げた場合、著作権の世界で動いてきたコンテンツ分野の文化に大きな変更を迫ることともなり、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との懸念も指摘されるところということでございまして、メタバースの画像についてもコンテンツに該当する仮想アイテム等については画像意匠に当たらず、意匠権による保護は及ばないものと考えられる点を記載しております。

続いて、商品形態模倣規制による保護についてでございます。現行法の不正競争防止法における取扱いでございますが、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たものと解されているため、現行規定ではその対象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が規定されていないところでございます。このため、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、ダウンロード形式等により販売等したとしても、この法律による規制は及ばないものとされる可能性が高いとしております。

その上で、現在検討されている法改正等による対応でございますが、産業構造審議会の不正競争防止小委員会では、形態模倣商品の提供に関する不正競争防止法上の取扱いに関して検討を進めた結果、本年1月に取りまとめた報告書案において不正競争防止法を改正し、電気通信回線を通じて提供する行為を対象行為に追加すること、商品に無形物を含むかについては、逐条解説等に無形物が含まれると記載することで解釈を明確化させること等を提案しております。経済産業省ではこれを受け、2023年通常国会に所要の改正法案を提出する予定となっております。

以上を踏まえた対応の方向性でございます。

1つ目、意匠法による対応については、クリエイターの創作活動に萎縮効果を生じさせる等の懸念もあることから、中長期課題として慎重に検討することが適当である。

2つ目、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することが適当である。

3つ目、アバターが使用する実用品のデザイン等に対する著作権による保護がどこまで及び得るかについては、裁判例の一般的な傾向や実務の積み重ねを踏まえ、まずは考え方を整理し、その上で適切に周知を図っていくことが望ましいというのを方向性として記載させていただいております。

1-2でございます。「現実空間の標識の仮想空間における無断使用」、商標とブランド等の商品表示の関係の保護でございます。実在する商品ブランドのブランド名がメタバース内で無断使用されるなどの事案が生じているという課題でございます。これに関して制度・取扱いの現状、商標法、不正競争防止法による保護の扱いについて確認をしているところでございます。

まず、商標権による保護でございます。商標権に関しましては、商標登録の出願に際し、当該商標を使用する商品・役務を指定するものとされており、当該指定は定められた区分に従って行うということでございます。

その上で、登録商標と同一または類似の商標を指定商品・役務と同一または類似の商品・役務について無断で使用する行為は商標権の侵害に当たる。商標の同一または類似及び商品・役務の同一または類似が問われるということでございます。

その上で、現実空間の商品と仮想空間の商品の間の類似性につきましては、現在の商標の審査運用においても有形物と無形物の間で相互に類似するとしている商品もある。例えば「CD付き書籍」と「ダウンロード可能なデジタル書籍」は、原則として類似の商品に当たるものとして審査を行っている。

他方、例えば現実空間の果物「リンゴ」と仮想空間で再現された「リンゴ」では、後者がコンピュータープログラムで再現されたものであるため、生産・販売部門等が異なることから、現状、審査では類似の商品に当たるものとしての審査は行っていないというところでございます。

こういった商品の類似性の判断は、それらの商品が通常同一営業主により製造または販売されている等の事情により、同一営業主の製造または販売に係る商品と誤認されるおそれがあると認められる関係にあるかによって判断されるものでございますが、現状では、現実世界の商品の製造・販売を行う営業主がそのバーチャル版の商品等の提供も行っているケースは限定的であり、現実世界の商品に係る登録商標がバーチャル商品に使用されても商品の類似性が認められず、商標権侵害が成立しない場合が多いものと想定されるということでございます。

こうした場合におきましても、商標権者における対抗策として、新規にバーチャル版の商品についても商品の指定（例えば第9類；コンピュータープログラムなど）としての商品指定を受けた上で登録商標出願し、これへの保護を受けられるようにすることも考えられるところでございます。

なお、そのような対応を行ったとしても、実際にバーチャル版の商品としての商品の指定をしていない場合には、それについての不使用取消審判により権利が取り消される可能性がある点につきまして記載しております。

その下、商品等表示規制、不正競争防止法による保護につきましては、周知の商品等表示と同一または類似の商品等表示を使用すること等により他人の商品等と混同を生じさせる行為及び他人の著名な商品表示等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に当たるものとして規制をしております。これらの規制は、商標権による保護とは異なり、侵害要件として商品・役務の類似性までは問わないというところでございます。使用された商品等の表示の類似性があれば、侵害が成立するものとしていただいております。

現状を踏まえた対応の方向性でございます。

1つ目、商標の無断使用に対しては、権利者が講じることができる実務上の対応や、その際の留意事項等について適切な周知を図っていくことが望まれる。

2つ目、政府においても、世界知的所有権機関における商品・サービスの国際分類の整備動向などを踏まえつつ、バーチャル版の商品表示に係る商標保護の運用面の整備を進めることが期待される点を記載しております。

課題1－3「現実環境の外観の仮想空間における再現」でございます。課題といたしまして、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が、他者のデザイン等や標識の取り込みも生じるため、知的財産権の侵害とならないかが問題となるところでございます。

制度・取扱いの現状、まずは著作権との関係でございます。著作権の保護対象となるデザイン等につきましては、現実空間の環境の外観の中にあるデザイン等が著作物と認められる場合については当該デザイン等の取り込み、ネット上に公開する等の行為は著作物の利用に当たるということでございまして、この利用について、法律による権利制限の対象とならないものは、原則として著作権者の許諾を受けることが必要となる旨を記載しております。

その上で、その権利制限について、以下b、cについて現行制度の取扱いを記載しております。

まず、公開の美術の著作物及び建築の著作物を再現する場合につきましては、著作権法46条による権利制限があることを記載しておりますが、この46条の権利制限により許諾なしに利用できるものにつきましては、その原作品が一般公衆の見やすい屋外の場所に恒常設置されている美術の著作物及び建築の著作物が許諾なしに利用できることとされているところ、これらに当たるかについては、以下のような点に留意が必要となるとしていただいております。

まず、「原作品」であるものとの関係につきましては、街中に掲げられている看板、ポスターなどについては多くが複製物であること、また、一般公衆の見やすい屋外の場所に

設置されたものとの関係につきましては、例えば美術館の中庭や前庭、ショーウィンドウの内側、駅や空港のコンコース等といった場所が屋外の場所に当たるかどうかについては議論の対象となっていること。「美術の著作物」または「建築の著作物」との関係では、言語の著作物や写真の著作物などについては権利制限の対象とならないというところとの関係を記載しております。

続きまして、c) のもう一つの権利制限でございますが、付随対象著作物の利用、いわゆる「写り込み」との関係でございます。著作権法30条の2におきましては、写り込みに係る権利制限として事物の映像または音を複製し、または複製を行うことなく伝達する複製伝達行為を行うに当たり、その対象となる事物等に付随する事物等に係る著作物（付随対象著作物）の利用は、それが軽微であり正当な範囲内であって、著作権者の権利を不当に害しない限り許諾なく行うことができるものとしていただいております。

その上で、実際にメタバースで使う場合についての想定との関係でございますが、その下の括弧にあるとおり、アバターが接近すると対象の映像が大写しになることとの関係につきましても前回御議論いただいたところでございます。付随対象著作物の要件とされる軽微性の該否の判断につきましては、メタバースではアバターが接近した対象の映像が画面内に大写しされる設計となっているため、これらのものは付随対象著作物とされないのではないかと心配する声が事業者の中にあることを記載しています。

この点につきましては、例えば映像の場合には、画面上に著作物が大きく写るような場合であっても、写る時間が短い場合には軽微であると評価されることもあろうとされていることもあり、メタバースの場合にも、接近すれば大写しになるとしても、メタバース空間全体の中の割合から見れば軽微と評価できる場合が一般的には多いのではないかと想定されるということです。

ただし、この点は不正伝達行為がどのような場面で行われるかによっても判断が変わり得るほか、当該部分が大写しになるようにあえて作り込む場合などは、別の取扱いがなされるものと考えられる点を記載しています。

また、付随的に写り込んだものであっても、例えば解像度が高く、当該部分を切り取って使えるようにするような場合については、著作権者の利益を不当に害することとなるものとしての権利制限の対象外となる場合も考えられるとの指摘もあつたことを記載しています。

続いて、デフォルメを伴って再現される場合についても、前回の会議でたくさん議論がございました。この点につきましては、許諾なく行うことができるのは、不正伝達行為に伴ってする付随対象著作物の利用とされているところでございますが、現実空間の再現が「複製又は複製を伴わない伝達」と評価される範囲を超え、デフォルメを伴って再現されるような場合も、付随対象著作物の利用について権利制限が及ぶのか否かについての議論がございました。

この点につきましては、前回出てきた意見を併記させていただいたところでございます

が、まず、著作権法30条の2の規定は模写等も対象に含めるとされており、例えば街の風景をアニメに再現する場合等にも適用があるのではないかと考えられるところ、ディフォルメ等の場合についてもそれほど問題にならないのではないか。例えば建物の外壁に取り付けられた不適切な看板を別のものに置き換える等の場合は、著作物である建築物を改変しているわけではないので、複製伝達行為の対象と認めて差し支えないのではないか。ディフォルメを伴うものも複製伝達行為に含み得るものとした上で、問題となるものについては、著作権者の利益を不当に害する場合として権利制限の対象から外せばよいのではないかなどの指摘がある。

また、複製伝達項の規定の解釈については、規定の性質上、翻案に当たるものが複製伝達行為から除外されるのは仕方がないのではないかなどの指摘があった一方、条文上は著作物ではなく、事物の映像または音を複製し、または複製を伴うことなく伝達する行為を伝達行為としていることから、この条文に翻案や改変を除く意図があるかについては疑問があるといった指摘があった点を記載しております。

その下、商標権との関係でございます。「商標的使用」に当たらない場合の取扱いというところになります。商標法26条1項もございまして、商品・役務の出所を表示する機能を果たさない商標使用については、商標権侵害に当たらないこととなります。このため、再現された仮想空間の中に商標の表示が取り込まれていたとしても、それが商標法26条1項に該当する限りにおいて商標権侵害は成立しないこととなります。

この上での対応の方向性でございます。まず、現実環境の外観を仮想空間に再現しようとする場合の著作権・商標権の処理については、事業者が利用を希望する著作物・商標や利用形態について整理した上で、事業者が許諾の要否を判断する上での判断材料となるよう、現行法上の考え方を周知していくことが求められる。

特に付随対象物の利用については、大寫しになることとの関係やディフォルメを伴って再現する場合の取扱いなどについて、実務や実態を踏まえつつ、まずは考え方を整理し、その上で適切に周知を図っていくことが望ましいとしております。

続きまして、大きなⅡ章「メタバース上の著作物利用等に係る権利処理」でございます。この章の基本認識として、メタバース内への著作物等の持ち込みも多く行われるようになってきていること。その中でUGCの創作活動が活発化していること。クリエイターともなったメタバースユーザーの中には、二次創作等を楽しむ者等がある一方、権利を行使して収益を得ることを目指す者もあることを記載しております。これらを踏まえた適切な権利処理が行われるようにしていく必要があるという基本認識でございます。

その上で、課題2-1「メタバース上のイベント等における著作物のライセンス利用」でございます。この点につきまして、制度・取扱いの現状にありますとおり、他者の著作物を利用する場合には、原則としてライセンスを得る必要があり、これらにつきましては、著作権管理事業者等に管理委託されているものについては使用料規程等に基づき、管理委託されていないものについては個別交渉により許諾を得た上で利用を行うこととなります。

その上で、メタバースユーザーやサービス事業者側の対応としては、例えば現実空間では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、メタバース内においてこれに相当する行為を行おうとした場合、公衆送信に当たることとなり、その利用に対しての許諾が必要になるなどの点に留意が必要となる点を記載しております。

また、コンテンツ利用に関する既存の一般的なライセンス条項は必ずしもメタバースを想定したものではないため、利用者側の条件には合いづらいものもあり、そのために利用が断念されることも少なくないという指摘も記載しております。

その上で、プラットフォーマーによる対応としまして、著作権管理事業者からの包括許諾、利用規約における著作権侵害に対する取扱い、プロバイダ責任制限法に基づく侵害防止措置への免責の点につきまして記載をしております。

対応の方向性といたしましては、メタバースユーザーによる侵害利用の防止や適切な事後対応について、プラットフォーマーに求められる対応や有効な方策等を整理し、分かりやすく示していくことが求められる。メタバースユーザーの理解の増進を図るよう、留意すべき事項や必要となる手続について周知・啓発の取組を進めていくことが求められる。既存の仕組みがメタバースの実態に合わない等の場合については、これに適切に対応できるよう、関係者間の対話・協議の促進が図られることが望ましいといった点を記載しております。

課題2-2「仮想空間におけるユーザーの創作活動」でございます。UGC等による二次創作も含めた多様な作品との関係でございます。

まず、UGCの著作権の帰属につきましては、プラットフォームの利用規約においてもそのままユーザーに帰属させているものが一般的である。また、許諾に係る個別手続なしに利用可能とする仕組みとして、プラットフォーム内においてはユーザーが創作したコンテンツについて相互に広範に利用し合えるルールを利用規約上に定めているものも多く見られること、著作権者たるユーザー自身がクリエイティブコモンズライセンスなどを活用して自己のUGCを利用できるようにしているものもあるということを記載しています。

また、許諾手続を行ってする利用につきましては、上記のような場合を除いては、基本的には他者の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こと等について記載しております。

なお、政府では、UGCを含む著作物の利用円滑化、対価還元のための仕組みとして、簡素で一元的な権利処理の仕組みの整備等の検討を進めている点についてここに記載しております。

その上で、対応の方向性でございます。クリエイティブコモンズライセンス等と同様に、メタバース内におけるUGCの利用についても二次利用を認めるユーザーの意思表示を簡易に分かりやすく示せるような仕組みが整備され、普及されていくことが望ましい。著作権侵害防止等のためにプラットフォーマーやその他の事業者等が留意すべき事項、UGCの創作



活動の活性化を図る上で有効な方策等について周知を図っていくことが適当であることを記載しました。

課題2-3につきましては、「NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引」に関し、2つの観点から論点・課題を整理しました。

まず、「①仮想オブジェクトの保有」についてでございますが、メタバース上の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て、これらの保有者が持つ権利について十分な理解がなされないままに取引が行われているなどの実態がある点を課題として挙げております。

その上で、制度・取扱いの現状といたしまして、まず、仮想オブジェクトの法的位置づけと「所有者」の権利につきまして整理をしています。所有権との関係では、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一般に解されること、このため、不正アクセスにより盗まれた仮想オブジェクトが後で見つかった場合や、事業者の破産等により仮想オブジェクトのサービスが停止された場合においても、物権的な請求によりこれを取り戻すことはできないことについて記載しております。

その上で、仮想オブジェクトの保有者が持つ権利を実態として捉えれば、当該仮想オブジェクトのデジタルデータにアクセスし、利用することのできる利用権がその内容となるとともに、仮想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紐づけられるものと考えられるという点を記載しました。

対応の方向性といたしましては、仮想オブジェクトをめぐる権利について、一般的な考え方の整理とともに、どのような法的な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で明確化するなど、契約等に当たり特に留意すべき事項等についてユーザーや事業者にも周知していくことが求められる。

プラットフォームを超えた相互運用が実現した際には、ユーザー間のトラブル等について、プラットフォームの利用規約のみで対応できない問題等が生じることも考えられることから、可能な対応方策について相互運用性の実現に向けた国際的な議論の動向にも留意しつつ検討していくことが必要である旨を記載しております。

最後でございます。「NFT等を活用した仮想オブジェクトの二次流通等」でございます。仮想オブジェクトの取引マーケットが置かれ、仮想オブジェクトを販売することや、さらには転売することが可能となっていること、また、二次流通時における一次創作者へのロイヤリティー支払いの仕組みも一部に導入されていることに伴い、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状況をどのように守らせるか等が課題となるほか、ロイヤリティー支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という点を課題としています。

その上で、制度・取扱いの現状でございます。仮想オブジェクトの二次流通以降におけ

る利用条件については、その取扱いとしてはプラットフォームが利用規約等で一律に条件を定めて、当該プラットフォーム内ではその条件に沿って利用させることとしているものと、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状況でございます。

その上で、プラットフォームが一律に利用条件を定める場合につきましては、プラットフォーム内で仮想オブジェクトが二次流通した後も利用規約が定めた同一の利用条件が適用されることとなるため、二次流通以降のユーザーにおいてもこれが守られることとなりやすいということでございます。

ただし、オープンメタバースの実現に向けた動きも出てきており、オープンメタバースの下では一次創作時のプラットフォームと異なるプラットフォームへ仮想オブジェクトが流通したときに、その利用条件をどのように守らせるかの課題が生じるということでございます。

また、個々のクリエイターが利用条件を設定する場合については、二次流通以降のユーザーにそれらの条件をどう伝えるか等の問題が生じる。

二次流通時における一次創作者へのロイヤリティー支払いについては、その権利について必ずしも明確な法的裏づけがあるものではなく、契約に基づく収益分配として行われていること、プラットフォームを超えたロイヤリティー收受の仕組みがまだ過渡的な状況にある現状では、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ことを記載しました。

対応の方向性としては、UGCの利用条件を個々のクリエイターに設定させるようなプラットフォームにおいては、その利用条件が二次流通以降の購入者に対しても適切に伝わるようにするためにも、創作活動を行うユーザーに対し、例えばクリエイティブコモンズライセンスやその他の意思表示の仕組みと連携する等により、著作物の利用条件の表示を簡易に行えるサービスを提供していくことが期待される。

②でございますが、プラットフォームを超えた相互運用が実現した際に、複数プラットフォームを横断して起こる問題にどのように対応するかが課題となることから、相互運用性の実現を目指した国際フォーラムにおける議論の動向を適切にフォローしていくこと。

③でございますが、一次創作者へ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收受には限界があること等を含め、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点を記載しました。

以上がたたき台でございますが、各課題について、赤字の今後の検討の方向性の部分では「考え方を整理し、周知を図る」、ないしは単に「周知を図る」としているものがたくさんあるかと思えます。これはガイドラインなど、今後のソフトロー整備の在り方とも関わるところであり、これらの方向性についてより具体的な在り方なども本日の会議の中で御意見いただければありがたく存じます。

以上、よろしく願いいたします。

○田村座長 ありがとうございます。

それでは、ただいま御説明いただきました内容について、特に資料1の論点整理のたたき台について、各構成員より御意見を頂戴いたしたいと思います。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いただければと思います。論点が多岐にわたりますので、特に順番をつけずにどちらからでも御発言ください。

どなたもなければ、時間稼ぎで私から1点。前回、資料の組合せが違ったので落ちてしまったのかなと思ったところがあって、具体的には、不正競争防止法のことが6ページに書いてあるのですね。もちろん書いてあることは合っているのですが、実はこの項目が今は標識の保護になっているのですが、デザインについて一番強力な保護は、実は不正競争防止法2条1項1号で、もし2号もいければ2号ですが、2号は大変でしょうから、1号のほうが強力で、釈迦に説法ですけれども、もし商品のデザインが特定の出所を示す標識の周知となれば、メタバースだろうが、どこに行こうが、最も強力にこれが及ぶので、今はこれが標識のほうに入っていますけれども、これは同じものがデザインのほうに行ったほうがよいと思います。

ただ、商品形態やデザインが周知表示の保護になるには普通の商品表示と違って、一般的には商品表示というのは商標や商号がなるものですから、特別のハードルが少し高いのですね。それはぱっと見れば分かりますけれども、裁判例では特別顕著性なるものが要求されているので、一定のハードルがあるということは書かなくてはいけないし、さらに新しくデザインのところに付け加えるものと、6ページに、これらの規制では、商標権の保護と異なり、侵害要件として云々というのはもちろん合っているのですが、他方で、上の条文を読めということでしょうけれども、周知の著明性のハードルというのはあるところをしっかりと書いていかなければいけないという一点です。

私からは細かなところでしたけれども、どなたからでも結構ですが、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 ありがとうございます。

順不同でというとおかしいですけれども、少し後ろのほうになりますけれども、11ページについてまず申し上げたいと思います。内容としては全然ここにお書きになっていた分で問題ないと思っておるのですが、ライセンスが例えば管理事業者等々から必要になってくるし、ライセンスできる集中管理されているものはどんどんとライセンスで利用していくというのは非常に重要なことだと思っております。

このときに、これはまだ今後利用形態がいろいろと発展していく中で、現状がよくないとかどうということではないのですが、管理事業者のほうでいろいろな管理区分等と利用区分等を考えていく際に、メタバースの特徴というのを十分勘案していただきたいということはあるのかなと思います。

著作権法の形式上はメタバースで何かやるというのは全部公衆送信なのだということになるわけですが、だからといって、例えば動画投稿サイトユーチューブさんにアク

セスするのとメタバースにアクセスするのは、著作権法上は一見似ているのですけれども、ユーザーのやることとしてはちょっと違うのですね。ユーチューブはアクセスしたらそのまますぐ画面が見られるのですけれども、メタバースはメタバースにアクセスして、それからその中をあっちこっち歩いていろいろな場所へ出かけて行って、そこでイベントに参加したり、話を聞いたりするということになると、ただ単純に動画投稿サイトにアクセスして配信するものを当てはめていいのかどうか。結局その中でまたもう一つの空間があるわけですから、ある世界の中に入りますというだけで権利処理してしまうとか、利用区分を考えるのではなくて、アクセスした後、そこからさらに小さな世界に入っていくところでの権利処理という2段階で利用の対応というのを考えていただくと、より実際に近くなっていくのかなと思います。

まだ今はサービスもプリミティブなものでしょうし、人数も少ないですから、そんなに問題にならないかもしれないのですけれども、どんどん大きくなってくると、この辺を精緻にさせていただくというのは一つあるのかな。もちろんこれは管理事業者さんだけの問題ではなくて、ユーザー側も含めていろいろな人たちで話し合っただけ適切なものと考えていくということも重要ですし、こういう会議の立場としてはそういうものを促していくということだろうと思います。

次に、13ページですが、クリエイティブコモンズライセンス等々でUGC等について自由に使ってほしいという点について、そういうものを普及されていくのがいいということには全く私も大賛成なのですが、一つ問題なのが、クリエイティブコモンズの表示をメタバースでどうやってやるのでしょうかというのは実はよく分からないのですね。あれは紙やウェブサイトマークを表示するという形でしか今はできていないのですけれども、例えばメタバースの中で何か作ったものにそういう表示をするというときに、果たして今までどおりの表示方法で適切なのかというのは議論があって、そういうものは例えばクリエイティブコモンズさんなどにメタバースにふさわしい表示方法を開発してもらおうということ働きかけていくとか、呼びかけていくということもあるのかなと思いました。

以上です。

○田村座長 貴重な御意見をどうもありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。

皆さん満足されていますかね。それはそれでありがたいことではあります。

中崎先生、お願いします。

○中崎構成員 ありがとうございます。弁護士の中崎です。

今、奥邨先生からも御指摘があったところで、ライセンスの表示のところなのですけれども、コンテンツのライセンスについてもそうですし、クリエイターの方などからお話を伺っていると、クリエイトするときに使っているプログラムのライセンスをどこに表示するのかというのも結構悩みどころで、皆さんも困っていらっしゃるみたいなので、その辺りはクリエイティブコモンズのライセンスと根源的には同じような問題だと思いますので、

その辺りで何か共通の回答みたいなものが出てきてくれれば、クリエイターの皆さんも助かるのではないかなと思っております。

以上です。

○田村座長 貴重な御指摘をどうもありがとうございます。

ほかはいかがでしょうか。

増田先生、お願いします。

○増田構成員 増田でございます。ありがとうございます。2点申し上げます。

一点は、クリエイティブコモンズを前提とした場合の表示の話ですけれども、これは2つの話に分けて考えられると思っています。一つは、ライセンス要件を満たすために、いわゆるクレジットをどう表示するのですかというプラクティカルな問題で、これに関しては、もともとクリエイティブコモンズでは合理的に表示してくださいねということになっていて、形態を選ばないようなレギュレーションには一応なっているので、メタバース空間にふさわしい表示の仕方というものを考えていただければ、ルールを変えずとも解決する問題なのかなと思っています。

他方で、BY、NC、SAなどのいわゆるライセンスの簡易表示のマークをどうやって分かりやすく表示するのか、つまり確認をするにはどうしたらいいのかというところで、さっきの話と不即不離ではあるのかもしれないですけれども、そこは一定の方式が確立されて、むしろメタバースサービス側でどういうふうに対応していくかという側面もあるのかなとは思いました。これが1点目のお話でございます。

もう一点ですけれども、御案内のとおり、クリエイティブコモンズライセンスはある種非商用的な利用を前提としている部分があって、NCというのをつければ商用利用禁止ということにはなって、そうでなければ商用利用できることにはなっているのですが、だからといってももとのクリエイターにお金が落ちるとい仕組みにはなっていないのですね。いわゆるWeb3時代のクリエイターエコノミーという文脈で、Web3的な話とセットでもし考えていくところなのだとすると、何らかの収益還元みたいな話は当然出てきて、今回の事務局資料の最後のほうでもロイヤリティーの話に言及していただいたと思うのですが、今のクリエイティブコモンズライセンスをはじめとするいわゆるフリーライセンスというのは、こういう収益還元とは若干相性が悪いと理解しているので、収益還元をある種前提としたようなオープンライセンスの仕組みを同時に考えていく必要がある、もしくは既に有用と思われるものをどう活用していくかというところをもう少し真剣に議論したほうがいいのだろうなと思いました。

以上でございます。

○田村座長 両方とも大変貴重な御指摘をどうもありがとうございました。確かにクリエイティブコモンズは、基本的には権利の及ぶことを前提にいかん外すかという話で、及んでいるところはまだ残っていますよという表示は得意なのですけれども、そこから先はそもそもライセンスの仕組みから一回外れているのであまりできていない。それは別に構わ

ないことなのですが、おっしゃるとおりだと思います。

ほかはいかがでしょうか。

もし何もないようでしたら、かなり細かなことになってしまうのですが、私から。

内容というより順番の問題なのですけれども、分かりやすさの問題で、9ページの「この点については」というところの項目で、「ディフォルメの中でも」というので2つポツがあって、それから「さらに同条の規定の解釈に関しては、規定の性質上」「条文上」とあるのですけれども、順番としては先に同条の規定の解釈についてはこの2つの考え方があると言っていて、その中で、現行で厳しい解釈を取ってもディフォルメのこういうことがありますよという感じで順番を変えていただくとずっと頭に入ってくるかなと思いました。細かな話ですが、ちょっと時間稼ぎでございます。

ほかはいかがでしょうか、どちらからでも結構です。

上野先生、どうぞ。

○上野構成員 上野でございます。何も発言しないと支持していないかのように思われるかと思いましたので、少し発言させていただきたいと思えます。

特に前回、まるで研究会みたいに特に応用美術の著作権保護みたいに非常に激しい論争があるところにつきましておまとめいただいたということで、大変結構なまとめではないかと思えます。私自身は全体として先ほどの点も含めて違和感はないのですけれども、先ほど田村先生が御指摘になられました不正競争防止法2条1項1号または2号による対応の可能性ということにつきまして、商品の形態が商品等表示に当たるという場合には、今、課題1-2というところにかかれてはおりますけれども、1-1のデザインのほうにも関わるのではないかという御指摘があったように思えますけれども、それを対応させるということになりますと、1-1のほうにも不競法2条1項1号・2号の記述を加えるということになるのでしょうか。

確かにそういうケースが既に現実世界で商品形態が周知性・著名性を獲得している場合に、それと同種と言っていいかわかりませんが、そのようなものがメタバース空間で取引されるような場合に、同法の適用を受け、それは標識というよりは確かにデザインに関わるものと言えるかもしれませんので、そういうまとめ方もあるのかなと思ったのですけれども、その辺りに関しまして、座長の方向性などのお考えがございましたら、伺えればと思った次第でございます。

以上です。

○田村座長 確かに中身というか、どちらに整理するかということだと思えますね。おっしゃるとおり、確かに法制度のほうから見ますと、デザインの保護となっても結局不正競争防止法2条1項1号・2号にのっとっている限りは実は標識の保護への分類はもちろんできえると思えます。

ただ、我々が体系書を書くという話では多分ないと思っていて、実務の方、あるいはクリエイターの方等がお使いになるときに分かりやすさという点から言ったら、自分は

デザインを持っているけれどもどうしようというところに入ったほうがいいと思うので、そのような趣旨で1-1にもデザインとして書いてはいかがかというのが先ほどの提案でしたけれども、いかがでしょうか。

○上野構成員 確かにここで言われているデザインというのは、法律上の意匠というものだけではなくて、一般の方が受け取るデザインというものを意味していると思いますので、これを読まれる方の理解に資するような形で記述を追加するというのもいいのかなと感じた次第でございます。

ありがとうございました。

○田村座長 どうもありがとうございました。

ほかはいかがですか。

福井先生、どうぞ。

○福井構成員 ありがとうございます。

私も上野先生同様に、非常にすっきりとおまとめいただいたなと感じたところでした。その上で、自分の理解不十分もあるかもしれず、ちょっと躊躇するところなのですが、何点か質問も兼ねてコメントさせていただきます。

まず、4ページ辺りにあります、例えばリアルなデザイン、あるいはリアル・バーチャル双方のデザインの模倣行為を商品形態模倣行為として不競法で取りあえずカバーしていくという方向性には私は賛成なのですけれども、ただ、実は産構審の議論を十分にフォローできていないので、後のほうに出てくる写り込み的な、あるいは軽微な取り込み的なデザインの利用との関係というのは十分整理されているのか、あるいはそれとのバランスは取られているのかなというのが1点目の視点として感じたところでした。写り込みや軽微な取り込み的なものはある程度の自由度をもって行えることがメタバースの発展に資するだろうなというのがその理由であります。

今度は逆に権利の保護面なのですけれども、商品形態模倣行為で、どうも産構審のほうでは3年間という制限は当面はそのまま維持するように拝見しましたので、だとすると、これだけで完璧にデザインが守られるというものではない。3年以上前につくられたものなどもあるわけであり、そうすると、応用美術の議論についてなのですが、もう少し赤字のところを踏み込めないかなという気もしたところでした。現状はたしか考え方を整理して議論を続けるというように読める記載だったかなと思うのですけれども、同じことなのかもしれません、その前の2ページを見ると、2つの視点があるようで、実はそんなに言うことは違ってない気もしたのですね。

つまるところは、一定の制約を受けてつくられたデザインについては著作物性を認めない場合があるが、逆に言うと、そういう制約を受けずにつくられたものは創作的な表現として認められやすいという点で、この2つのポツがそこまで違ってないのであれば、そういう視点もあるいは赤字の中で出していけないかなと、これは私の理解が不十分なせいかもしれませんが、質問混じりということになります。

今度は今後に向けてという話なのですが、10ページ辺りにも関連しまして、今、写り込みと取り込みについてある程度整理がついたのはとてもよろしいことだと思うのですね。もう一歩進んで、例えば著作権法38条の非営利の演奏、上演、口述的な利用などの他の制限規定は、既にメタバース上では朗読、読み聞かせの類や個人同士で集まったカラオケ大会、特に対価を受け取らない路上ライブ的なものなどが始まってきていると思います。

そのときに、現状は多分どれも特定少数間などでない限り権利対象ということになるのでしょうかけれども、このあるべき姿は継続検討していてもいいのではないかと。それに向けて、結果に対して予断を与える必要はないのですけれども、赤字まとめの中にも何か継続検討という視点を出していてもいいのではないかと感じたところです。

最後に1点だけ、12ページの最後のポツだったと思うのですけれども、メタバースにうまくはまっていない部分の権利処理の在りようについて、関係者間の対話・協議の促進ということがあって、とても重要な視点だと思うのですね。特に包括許諾はとても重要になってくると思うので、包括許諾のよりよい在り方の協議や、場合によっては締結の推奨ぐらいまで踏み込めないかなというのが記載内容として感じられたところでした。

以上、オブザーバーにあるまじき発言で大変失礼いたしました。

○田村座長 私もそちらでいろいろしゃべっていましたが大丈夫でございます。幾つかあるので順番にお話ししていこうと思います。

まず、不正競争防止法につきましては、経産省のどなたかが入っておられると思うのですが、今の点はいかがでしょう。

○猪俣室長 経済産業省の経済産業政策局知的財産政策室長の猪俣でございます。

産業構造審議会でも御議論いただいておりますが、現行の条文でも、他人の商品の形態を模倣した商品を譲渡したという行為が規制対象になっておりますので、もちろん判断は個別事情によると思いますけれども、いわゆる写り込みや軽微な取り込みが2条1項3号の「譲渡」に該当するということは通常考え難いかなと思っています。この点について審議会ですごく議論になったわけではありませんけれども、通常法律の解釈の考え方としては、いわゆる軽微な写り込みというのは今回の射程外ではないかと思っています。

そして、販売期間の3年につきましては、審議会でも御議論があり、後発のクリエイターの方々の萎縮にもつながりうるので、今回は慎重な対応をするということで、継続検討となっております。また、不競法には応用美術という概念はないのですけれども、ほかの法令での今後の検討にもあるのかなと思いますので、現在はそちらについては継続検討ということになっております。

以上でございます。

○田村座長 どうもありがとうございます。

もともと現行の2条1項3号ですと、今、猪俣さんから御指摘がありましたように、基本的には取引に置くところが規制されていることになっております。今回、最終的に条文



がどうなるかは分かりませんが、どのような形で公衆送信のところに書かれるにせよ、そこだけ突出して取引しないものまで含めて規制の対象とすることは無いと思いますので、あとは全体の中でごく一部に混入しているもの自体が取引の全体の中で対象になっているときにどう考えるかといったことはあるかと思いますが、そこは解釈で何とかするのはないかとは私も思いました。またそういう点も含めて、もしかしたらこれからガイドライン等になるのかもしれませんが、そういうふうにした次第です。

それから、9ページの2条1項3号の3年のことは、おっしゃるとおりそこが大きな要件ですので、そういう意味では今の中に3年のことを書き入れておいたほうがよろしいかと思えます。

福井先生に御指摘いただいた応用美術のところは、またさっきと同じように順番の話なのですが、もし福井先生の御意見も感触も取り入れて、中身は今の研究会みたいなところで議論したところであまり変えられないですけれども、順番を逆にするというのはいかがですか。今、仮想空間における実用品のデザインはなりやすいのではないかと言いつつ、例えばの方では割と厳しめのことが書いてありますね。だから、作りとしては、現行法を普通に解釈すると、あるいはメタバースの世界でないとうなるのではないかというのを先に書いたほうが分かりやすいということもあるので、例えばこれを先に出していただいて、その上で仮想空間ではいろいろな広がりがあるのではないかということにしたほうが、中身は同じですけれども、少し読みやすく、福井先生の御意向も多少は入るのではないかと思った次第です。

それから、実は福井先生のメタバースの中での非営利的な利用みたいなことについての話はさっきの奥邨先生の話に関係していると思うのですね。現在のいろいろな法律はメタバースに入った後にいろいろなところに行ける大きな世界があるということを前提にしないでつくっていますので、一般的には公衆送信すればみんなアクセスできるのだから、そんな状態にしたからにはやはり権利者に与える影響も大きいので、非営利だろうが何だろうが38条の類似の規定は置かないというのが今の処理で、それは今までの前提であればそうだなというのもよく分かるのですけれども、メタバースの世界でもそこは入るのだけれども、あまりにも大き過ぎるので、みんながみんな同じ場所に同じようにアクセスするわけではない、アクセスするのはごく一部だというときに、最終的にアクセスする人数も、技術的には広がっているけれども、実際に広がらないようになっている対応のときにどうするかという問題を奥邨先生の話も福井先生の話も突きつけているようなもので、非常に大事なことなので、すぐというわけにはいかないかもしれませんが、根本的にそういう総論みたいなところでいろいろとこれから問題が出てくるような気がいたしましたので、奥邨先生、福井先生の御指摘も併せて総論みたいなことができればと思うに至りました。

4点あったのに3点しか答えていない気がするのですけれども、福井先生、どうでしたか。

○福井構成員 十分です。大変ありがとうございました。

○田村座長 どうもありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。どちらからでもお願いいたします。

奥邨先生、お願いいたします。

○奥邨構成員 ありがとうございます。

先ほど座長からおっしゃっていただきましたし、福井先生からおっしゃっていただいた38条の関係なり、先ほど私が申し上げたものもそうですけれども、単に接続されれば公衆送信という話でもないよという世界の議論が一つあると思ひまして、38条の絡みではいろいろとまた御議論があるので、今後のことなのですけれども、38条3項も実はメタバースとの関係では重要だろうと思っています。

メタバースの中だけならば、38条1項をどう考えるかということなのですが、メタバースの中身を現実世界に伝えるということを考えると、伝達権を考えざるを得ないのですね。だから、その点では38条3項をどう考えるかという問題があるかと思ひます。

しかも、38条3項というのは今まで放送と有線放送と、今回放送同時配信も入りましたけれども、公衆送信一般は入っていないのですね。もちろんこれを入れることについてはいろいろ権利者の方の御心配もあるので、ここはいろいろ議論がある。

ただ、メタバースを現実世界に伝えていくというところでは、公衆伝達権、38条3項は考えざるを得ないということがありますので、先ほどのような形で38条絡みについて今後も検討しないといけないということを入れるのであれば、入れておいていただくといいのかなと思ひました。

以上です。

○田村座長 御指摘のとおりですね。ありがとうございます。

ほかはいかがでしょうか。よろしいですかね。

またいろいろな点がございましたら、事務局宛てにお届けいただければと思ひますし、先ほどからお話のありました手続としては、これから全体会議のほうでも引き続き今日のものをもとめてさらに進化させたものを議論していきますので、よろしく願いできればと思ひます。

少し早いですが、よろしいということであればいいですかね。

それでは、ありがとうございます。論点整理につきましては、本日の御議論を基にさらに作業を進めまして、今後、全体会合での議論に引き継ぎたいと思ひます。本日の御意見を踏まえてたたき台に修正を加え、構成員の皆さんにも再度御確認いただいた上で全体会合へ報告することとしたいと思ひますので、よろしくお願いいたします。

また、追加の御意見等がありましたら、事務局宛てにメールで御提出いただければと思ひます。

では、少し早いのですけれども、この辺りで締めたいと思ひます。

最後に事務局から何かございますでしょうか。

○塩原参事官 本日も御審議ありがとうございました。引き続きの会議は全体会合でよろしくお願いいたします。次回の第2回全体会合につきましては、追って日程調整の上、御案内をさせていただきますので、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といたしたく思います。御多忙のところ、ありがとうございました。