

2023-2-10 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
連携会議第二分科会（第2回）

14時00分～16時00分

○塩原参事官 会議の開会に先立ちまして、本日のオンライン会議の進行について御説明いたします。

先月開催いたしました第1回会合と同様でございますが、会議中はノイズを防ぐため、発言時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はない場合、事務局でミュートの操作を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。御発言をされる際には、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、挙手ボタンを解除していただくようお願いいたします。

それでは、時間となりましたので、これより会議の開催をお願いいたします。

本日は上野構成員がオブザーバーとして御参加でございます。

会議の進行は福井座長をお願いいたします。よろしく申し上げます。

○福井座長 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 第二分科会（第2回）」を開催いたします。

初めに、事務局から本日の会議資料の確認をお願いいたします。

○事務局 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、資料が、資料1、資料2の2点、参考資料が参考資料1、2の2点でございます。御不明な点がございましたら事務局へお申しつけください。

○福井座長 それでは、議事に移りたいと思います。

本日は、アバターの肖像などに関する取扱いについて、論点整理に向けた御議論をお願いしたいと思います。論点整理については、本日の分科会で議論いただき、その後で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ようですので、関連資料と合わせ御説明をお願いいたします。

○事務局 事務局でございます。

本日の検討の対象であります論点整理のたたき台、資料1を御覧いただければと思います。

前回会議では、7つの課題につきまして、討論のメモをベースに御議論いただいたところでしたが、その際にいただきました御指摘、観点を盛り込んだ形で今回たたき台とさせていただいたものでございます。

構成としては、前回の討論メモの構成とは少しだけ組み替えておりますが、検討事項1

は、メタバースの外におられる人物との間で起こる肖像権侵害等の問題。

2つ目につきましては、メタバース内でアバターに対して行われる肖像権侵害等をはじめとした権利侵害の事案について。

3つ目は、アバターの実演に関する権利処理等の取扱い。

こういう内容でございます。

まず、1つ目の柱「メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応」でございます。

冒頭、総論としての基本認識的なものを記載させていただいているところでございますが、2つ目の丸の真ん中にもございますとおり、事実上の人物の容貌をリアルに再現するようなフォトリアルなアバターにつきましては、これは将来的には他者の人物写真等を基に当該他者の肖像を模したフォトリアルなアバターが無断で作成される等の事案が数多く生じてくるおそれもあると考えられる、こういった危険も考えられるという点につきましても、こちらの中に入れさせていただいております。

その次、課題の1-1「実在の人物の肖像の写り込み」についてでございます。

現実空間を3Dスキャン等して仮想空間化する際に、実際の人物の肖像が取り込まれることがあるといったことから、肖像権・パブリシティ権との関係で問題が生じないかといった論点でございます。

こちらにつきましては、まず基本的な認識といたしまして、肖像権の取扱い、こちらにつきましては、最高裁が示した侵害成立の判断理念、6つの考慮要素などについて記載をいたしております。

また、その次でございますが、裁判例における侵害判断の一般的な傾向例等について記載をしているものでございますが、その中で、裁判例では、写っている顔や姿などから、その人が誰であるか分かる場合に、被撮影者の受忍の限度を超えるかによって侵害成立の成否の判断がなされているものですが、特に、こういった本人識別が可能か否かについては、対象に近づけば大写しになるメタバースの場合、大写しで表示した際に識別できるかによって判断されることが想定されるといった点も記載をしているところでございます。

続きまして、パブリシティ権の関係でございます。

こちらにつきましても、パブリシティ権につきましては、最高裁が示した侵害成立判断基準等に触れた上で、裁判例における侵害判断の一般的な傾向でございますが、著名人の肖像であっても、単に写り込んでいるだけで顧客誘引力を利用するものと解されない場合は侵害に当たらない傾向が大きくなるといった点を記載しているものでございます。

その上で、この課題についての「対応の方向性」でございます。

写り込んだ・取り込んだ肖像の取扱いについては、こういった肖像権・パブリシティ権との関係や、権利処理の要否に関する考え方、侵害回避のための方策等の整理を行い、これらをメタバースプラットフォームや関係事業者へ向け、ガイドライン等を通じた必要な処置へ行っていくことが求められる、こういった点を記載させていただいております。

その次の課題1-2「実在する他者の肖像を模したアバター等の無断作成・無断使用に関する課題」でございまして、実在する人物の容貌をリアルに再現したアバターやNPCを作成することが可能となっているところございまして、これらが無断で新たに作成された場合等には、当該人物の肖像権・パブリシティ権を侵害することともなり得ることが想定されるといった論点・課題でございます。

こちらにつきましては、まず、基本的な認識といたしまして、肖像権との関係でございます。

こちらにつきましては、検討の視点としては、CGがこういったアバター・NPCの容貌として用いられる場合について、写真の場合と同様に肖像権の保護が及ぶかといったことが検討の対象となるというところございまして、裁判例におきましても、イラスト化などについても、肖像画のように写真と同程度に写實的に正確に描写する場合等については侵害が認められ得る場合の例として、こういう場合が挙げられているということ。

もとより、写真と区別がつかないほどリアルに再現されたCGは、むしろ写真に類似し得るものと扱うべきとする論もあるということを記載しているところでございます。

その上で、実在の人物の容貌をリアルに再現したCGが肖像に当たるのであれば、当該CGとして描画されるアバターやNPCの映像も、当該人物の肖像に当たるということで、肖像権侵害の対象に入ってくるということが、そういうことであれば考えられるということでございまして、その上で、具体のケースについて肖像権侵害に当たるかの判断につきましては、さらに社会生活上受忍の限度を超えるかによって判断されるという点をこちらのほうに記載しています。

さらに、アバターに肖像を用いる場合、写真の撮影・公開の場合との違いについて、特にこの部分について取り上げる形で記載をしているところでございます。

特に、アバターのケースでは、実在の人物の容貌が、当該人物の現実の活動場面から切り取られ、容貌のみをアバターに写し取られた上で、当該アバターが仮想空間内の様々な場所に移動したり様々な活動を行ったりすることとなる。このため「活動内容」や「場所」は、写真の場合に固定的でなく、当該アバターがどのように使用されるかによって決まることともなる。こういったアバターの場合の特徴をこちらのほうに記載しております。

さらに、そういったことを踏まえた、アバター・NPCの肖像使用の考え方でございます。

受忍限度を超えるか否かを判断する場合については、写真の場合と同様、人物の社会的地位、肖像を使用する必要性などが考慮されるとともに、さらに当該人物の肖像を写し取ったアバターやNPCがどのように使用されるかが考慮要素となるものと考えられると。

特に、アバターのケースにおいては、用途をある程度固定することのできるNPCとも異なり、当該アバターがどのように使用されるかが固定的でなく、アバター操作者によって、どのようにも使用され得ることが考慮要素になることも考えられる。

肖像を使用された人物にとっては、当該人物と分かる容貌のアバター等が他者の意図により操作され、その姿が公開されることになり、そのこと自体が当該人物に与える心理的

負担も考慮されるとすれば、一般的には肖像権侵害に当たる場合が少なくないことが想定されると、このように記載をいたしております。

さらに、その後でございますが、著名人の肖像を用いる場合につきましては、著名人については一般に受忍すべき限度が通常よりも高いものと考えられるところ、本人承諾なしに作成してよいケース等が想定し得るか、どのようなケースであれば本人承諾が不要か等の議論が生じ得るという点。

また、さらに、肖像本人の行動であるとの誤認を与えるおそれがない場合ということでございます。

実在の人物の肖像が無断で使用された場合であったとしても、アバター・NPCの行動が、本人の行動と誤認されるおそれがないような場合などについては、本人に与える心理的負担とも異なってくるというところがございます。例えばパロディーとして用いられること、ないしは、決められた動作しかしないNPCに当該肖像が用いることが明白であるような場合について、どのような取扱いになるか等、これも議論になるという点を記載しているということです。

その次でございます。

前回の会議で、こういった実在人物の肖像を模したアバターを無断で作成する場合、こういったケースの課題などについて、プライバシー権との関係についても取り上げるべきではないかと御指摘をいただいたところございました。

こちらについても、以下に記載をさせていただいたところがございます。我が国の裁判例上では、プライバシー権、こちらにつきましては、権利の侵害の成立要件といたしまして、私生活上の事実を公表する場合に限らず、私生活上の事実らしく受け取られるおそれがある場合にも、プライバシー権侵害による保護対象となるものとしているという点をこちらのほうに記載しているところがございます。

その上で、実在の人物の容貌をリアルに再現したアバターが仮想空間上で活動した場合に、当該アバターが第三者により作成され、操作されたものであったとしても、一般の人々はその活動を、当該、実在の人物が行ったものと誤認するおそれがあると考えられ、このような場合についてもプライバシー侵害が成立する可能性もあるとの指摘があるという点をこちらに記載させていただいているところになります。

さらに、パブリシティ権との関係でございます。

著名人の肖像を写し取ったアバター等の使用についても、これが専ら当該肖像の顧客誘引力を利用することを目的として行われているような場合については、パブリシティ権の侵害に当たると判断される可能性が高くなるという点を記載しているところがございます。

さらに、前回でも御指摘いただきましたこういったケースについて、不正競争防止法の商品表示等規制との関係もあるのではないかと御指摘をいただいたところがございます。ケースによって周知表示混同惹起行為ないし著名表示冒用行為への規制の対象ともなり得

る点を記載しているものです。

その上での「対応の方向性」でございます。

基本的な考え方、留意すべき事項、必要となる手続等について整理し、ガイドラインを通じ、プラットフォーム、アバター作成等のサービス事業者、ユーザーなどに向けた必要な周知を行っていくことが求められるのではないかと。

そういうことと加えまして、さらに引き続きの実態把握、検討が必要なことといたしまして、肖像権の侵害等に当たる可能性について、著名人の肖像を用いる場合、パロディーとして用いる場合など、より具体的な事案に即した考え方の整理が進められるとともに、本人の承諾なしに使用する場合の法的リスクについて現場が適切に判断できるよう、そのような考え方が示されていることが望ましいという旨を方向性として記載しました。

次に、大きな2つ目「他者のアバターの肖像等の無断使用その他の権利侵害への対応」でございます。

こちらにつきまして、前回御指摘もいただきましたが、現状、アバターの実態を見れば、フォトリアルなアバターと創作デザインのアバターについてシームレスになりつつある面もある。この点につきましても、冒頭、基本的な認識の部分において記載をさせていただいているところでございます。

引き続き各課題でございます。

まず、課題2-1の①、他者のアバターのデザインを盗用したアバターの作成・使用の課題でございます。

基本的な認識といたしまして、まず、肖像権との関係につきましては、肖像権の対象範囲、こういった創作デザインによるアバターにつきまして、肖像権の対象範囲に入るか、アバターの肖像を含み得るかという点でございますが、これまでの裁判例における判断につきましては、肖像権は、これまでは、いずれも人物の生身の顔や姿を撮影・描画されるケースについての判断であったという点でございますが、その上で、アバターの肖像権をめぐる新たな議論といたしまして、アバターの容貌も、実在の人物たる操作者（中の人）の人格と結びつくものとして、人格権に由来する権利ともされる肖像権の対象となり得るかについての議論が生じているということをご記載しております。

その上で、アバターの肖像と個人の人格との結びつきについては、例えば1人のユーザーが1つのアバターを使用する場合と、複数使用する場合、1つのアバターを1人のユーザーが使用する場合と複数人で使用する場合など、ケースによって評価が異なってくることも考えられるなどを記載しているところでございまして、さらに、アバターの肖像の肖像権による保護の可能性については、これらを踏まえつつ、今後さらに議論が深められることが期待される旨をご記載しております。

さらに、これが肖像権の対象になるかということでございますが、さらに個別具体のケースについての侵害成否の可能性につきましては、他のケースと同様、受忍限度を超えるものかの観点からの別途の検討を要するという事になるというものをこちらに記載して

いるところがございます。

パブリシティー権との関係で、こちらにつきましては、これまでの裁判例におきましては、パブリシティー権についても「自然人」の氏名や生身の肖像から生じる顧客吸引力を排他的に利用する権利として、その判断がなされてきた点。

さらに、オリジナルのキャラクターの肖像については、これを商業的に利用する件に関しては、パブリシティー権ではなく、一般には知的財産権による保護の対象となっている点を記載しているところがございます。

さらに、今度は著作権との関係のほうでございます。

こちらにつきましては、前回の議論等でも御指摘があったところがございますが、著作権の移転を受けないアバター、操作者が取り得る、アバターの操作者、「中の人」が著作権を持っていない、移転を受けない場合の対処方策が課題となるところがございます。

こちらにつきましては、1つの取り得る方策として、まず、二次創作に係る権利者として権利行使するやり方について記載をいたしますとともに、前回、田村構成員からも御指摘いただきました、独占的ライセンスを受けたライセンシーとしての損害賠償請求及び差止め請求、債権者代位権に基づく差止請求、そういった方法もある点につきまして、記載をさせていただいているところがございます。

その上での「対応の方向性」でございます。

「プラットフォーム等に向けた対応」といたしまして、留意事項、こういう対応策についてガイドラインを通じた周知、ユーザーに向けた対応といたしまして、ユーザーが取り得る対応策についてのガイドライン等を通じた周知。さらに、アバターのライセンスモデルにおける対応ということといたしまして、著作権の移転を受けずにライセンスによるアバターを使用するユーザーが、デザイン盗用への対抗策を自ら講じていく上では、ライセンス契約時の利用条件の設定に際しても、これを可能とするような設定としていくことが重要となる。関係団体等が作成するライセンスのひな形には、それらの条件設定を可能とするオプションが盛り込まれるとともに、各ひな形の解説書、また、ライセンスモデル作成に関する共通的な参照文書において、それらの条件設定の意義について適切な説明がなされることが望ましいといった記載を入れさせていただいています。

その上での、さらに継続的な把握、検討でございます。

オリジナルデザインで創作されたアバターの肖像権・パブリシティー権の取扱いについては、関連する裁判例の動向等を注視しつつ、関係者によるさらなる議論が積み重ねられ、その考え方の整理・明確化が図られることが期待される旨を記載しています。

続きまして「アバターの肖像の無断撮影・公開」でございます。

アバターについても、その顔や姿が第三者に無断で撮影され、公開される等のケースが生じている点を挙げているものがございますが、こちらにつきまして、実在の人物を再現したアバターについては、肖像権、パブリシティー権、商品等表示規制との関係。創作されたデザインによるアバターについては、肖像権、パブリシティー権、著作権等との関係、

これらにつきましては、肖像デザインを他者のアバターに写し取られる場合、2つ、前からの課題で見えてきたところがございますが、そのような場合における権利侵害と基本的に同様の形での侵害が生じてくるものとして、同様のことを記載しているところがございます。

その上で、フォトリアルな肖像と創作デザインの間領域のアバターということでございまして、リアルの人物写真を基に、似顔絵を作成してアバター用のデザインに用いるなどの中間領域的なアバターも存在することを記載しておりまして、こうしたアバターに関しては、その容貌の実態に即して、人物肖像の保護が及ぶか創作デザインの保護が及ぶか等を個別に判断することが必要となると考えられるという点をこちらに記載しております。

その上での「対応の方向性」でございます。

こういった課題につきましても、アバターの肖像が他者のアバターに写し取られた場合、課題1-2、課題2-1と同様に、これらの課題と併せて必要な周知を行っていくということが求められるということを記載させていただいています。

次に「他者のアバターへのなりすまし、他者のアバターののっとり等」でございます。

基本的な認識として、まず、なりすましや乗っ取り等に対する刑事法上の規制の取扱いにつきまして記載をするとともに、民法上の不法行為につきましては、肖像権、パブリシティ権、氏名権、名誉権、プライバシー権などの侵害等に当たることにつきまして、それぞれ記載しております。この「プライバシー権など」の「など」の部分でございますが、近時の裁判例でアイデンティティ権に言及したものもある旨も、こちらのほうで記載をしているところであります。

そのほか、業務妨害にも当たるものとして、民法上に基づく損害賠償請求等の対象ともなり得る点をこちらのほうで記載しています。

その上で「対応の方向性」でございます。

プラットフォーム等に向けて、留意すべき事項、講ずるべき方策等についての必要な周知、さらに継続的な検討、把握・検討といたしまして、他者のアバターへのなりすまし等をはじめ、様々な問題事案の実用在即し、既存の確立した法理のみでは十分な救済を図れないケースについて把握するとともに、それらを踏まえ、アバターをめぐる人格的権利益の保護のこれからの在り方について、さらなる議論が積み重ねられることが望ましいといたしております。

次に、2-3「アバターに対する誹謗中傷等」でございます。

誹謗中傷等の事案も、アバターに向けた誹謗中傷等の事案も生じているところ、これらアバターに対する人格権的な保護がどこまで及ぶのか。「中の人」への誹謗中傷等と同様に、違法行為・不法行為に位置づけることが可能か等についてが議論になっている点を論点として挙げているものでございます。

まず、基本的な認識といたしまして、名誉毀損ないし名誉感情侵害についての、一般的な成立要件等について、こちらに記載いたしますとともに、さらにアバターへの誹謗中傷

等と名誉毀損、名誉感情侵害といたしまして、まず、名誉毀損については、アバターの活動や容貌に向けられた誹謗中傷等があっても、人格権の主体となる「中の人」の客観的な社会的評価が低下することにならないから、これは名誉毀損成立しないのではないかとの議論があるというところについての記載をしておりますが、一方で、名誉毀損を認められた事案等といたしまして、最近の裁判例でVTuberの活動に向けて行われた中傷事案について、侮辱の矛先が表面的にアバターに向けられたものだとしても、アバターで活動する者に向けられたと認められるとして、原告本人への名誉毀損に当たるとしたものがあるという点をこちらのほうで挙げております。

また、名誉感情侵害につきましても、裁判例におきまして、VTuberとしての活動が、その態様から、単なるCGキャラクターではなく「原告の人格を反映したもの」と評価されたケースにおきまして、当該VTuberとして行った行動への批判が、中の人への行動を批判するものであったと認められ、名誉感情を侵害するとされた事例があるという点を記載しておりますが、どのような場合であれば、中の人への人格を反映したものと言えるのかについては、現状においては必ずしも明確な基準等はなく、個別のケースに即した判断によることとなるとしております。

その上で「対応の方向性」でございます。

プラットフォーム等における留意事項、講ずべき方策等についての周知。被害者側はどのような対処法が可能か、加害者側はどのような法的責任を問われる可能性があるか等の基本的な考え方について、ユーザー等に向けた周知。

さらに、継続的なことといたしまして、アバターのキャラクターや容貌等に向けた誹謗中傷について、名誉毀損や名誉感情侵害がどこまで成立し得るのか、どのような場合であれば成立し得るのかについて、引き続き裁判例の動向等を注視しつつ、考え方の整理が進められることが望まれるとしております。

最後、「アバターの実演に関する取扱い」でございます。

こちらにつきましては、冒頭、総論部分におきまして、メタバース上のアバターの実演、動きについての技術的な実態についての記載も入れさせていただきました。前回、あしやま構成員からも御指摘いただいたところでしたが、メタバースの一般的なシステムでは、その空間内に接続されたユーザーの間では、相手のコンピューターにも自分のアバターのプログラムデータが一時的にローカル保存されることになり、その上で、当該アバターデータに対し、アバター操作者たる自分の動きのデータ、点群データが伝送されることにより、モーションデータが伝送されることにより、相手のパソコン上で自分のアバターと重ね合わされ、アバター映像の形に再現されるようになる。こういった技術的な基礎があるという点につきましても、こちらのほうに記載をいたしております。

その上で、課題3「アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理」でございますが、まず、基本的な認識といたしまして、アバターの操作者の実演につきまして、「実演」とされるものの要件について、まず記載をしているところでございます。

その上で、モーションデータ、モーションキャプチャーによって抽出したモーションデータに対する権利と、映像に対する権利を分けて記載をさせていただいておりますが、まず、モーションデータの送信可能化等の取扱いについては、アバターを操作する者の動作等が「実演」に該当する場合には、この実演に係るモーションデータを配信する行為に対しては、実演家たるアバター操作者の送信可能化権が及ぶものと解される点を記載いたしております。

その上で、同じく、一般的に実演家の権利の一つとされる録画権との関係につきまして、前回会議で議論になったところをございました。

前回の議論でもありましたが、点群のデータとして記録されるにすぎないモーションデータが「映像を連続して物に固定し、又はその固定物を増製すること」とされる録画権の対象となり得るか議論が生じていると。この点については、本分科会における議論におきましても、点群の動きを時間とともに記録するだけのモーションデータをコピーすることは、記録や複製にはなるとしても、映像の記録と言えるかは疑問である。モーションデータを再構成することでスケルトンが描かれるので、そこまで含めてみれば映像を記録したと言える余地もあるか、そのように考えてもよいものか。

アバター操作者の動作から抽出した点群データの記録媒体をコピーする行為について、これを保護対象とするとき、どの範疇で切り取って考えるべきなのか、著作権による保護なのか、著作隣接権による保護なのかという点は新たな視点としてあるかもしれないといった指摘があった旨を記載しているところであります。

続いて「アバターの映像に関する権利」についてでございますが、こちらにつきましては、これは映画の著作物において録画された「実演」に該当することがあるということでございまして、そのようなことをする場合につきましては、権利処理の扱いにつきましては「映画のワンチャンス主義」が働くと解釈できる旨の内容を記載しているところでございます。

「対応の方向性」といたしましては、関係事業者、ユーザー等に向けた対応といたしまして、例えば自分以外のアバターの実演を配信したり保存したりする等の活動を行う事業者やユーザー等において、特に留意すべき事項、権利侵害の防止等のために講ずべき措置としてどのようなことがあるか。実演家の権利の権利者たるアバター操作者において特に留意（理解）しておくべき事項等はあるかにつきまして、整理ができたものから関係者向けに周知していくことが必要であるという点を記載するとともに、さらに、アバターの実演に関する権利の取扱いについては、関係者による議論が積み重なれ、その法的考え方が明確化されることを期待したいという点を記載いたしました。

なお、あわせて、本日配付させていただいております資料2でございます。

「アバターの肖像等をめぐって生じる権利侵害」につきまして、論点整理、たたき台でも記載した内容を全体的に図式化したものでございます。

アバター操作者が、肖像に係る人物本人、またはアバターデザインの著作権者と同一の

人である場合については、肖像権等の侵害や著作権侵害に当たるものとして加害者と対抗するということができるわけですが、そうではない場合には、どのようなことを根拠として対抗していくのか。何らかのそういった法的権利の根拠があるのかないのかなとかという問題でございまして、さらに誹謗中傷との関係では、アバターと「中の人」との人格の結びつきがどうかということについての評価により、侵害が成立したりしなかったり、そういったところがあるというところでは、こういった内容につきまして、実際に今後どのように保護を入れるのか、さらに引き続きの検討も必要であるというところとして認識をしております。

以上、事務局から説明でございます。よろしくお願いいたします。

○福井座長 充実した御紹介をどうもありがとうございました。

それでは、ただいま説明がありました内容について、各構成員から御意見を頂戴したいと思います。

今回も内容が非常に多岐にわたっておりますので、まずは検討事項1についての御意見を伺っていくというような順番で進めてまいろうかと思いますが、事務局、よろしいでしょうか。

○事務局 お願いします。

○福井座長 では、まずは検討事項1の「メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応」です。課題1-1と1-2がありますけれども、これについての御意見を、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をいただければと思います。

それで、私が見落としてしまうケースがありますので、そういう場合はお声を上げていただければと思います。

まずは検討事項1ですが、もとより全体についての意見ですという場合にはここでおっしゃっていただいてもどこでおっしゃっていただいても結構ですので、いかがでしょうか。いらっしゃいませんか。

では、時間稼ぎではないですけれども、1点のみ。

2ページの上から2つ目の白丸の下から3行目で「NPC。いわゆるモブキャラ」と私は書いたのですが「いわゆるモブキャラなど」のほうがよろしいかもしれないです、ノンプレイヤーキャラクターの中には、典型的なモブキャラのほかにも主要なキャラクターなのだけれどもプレイヤーが操作していないというケースがあるようにも理解しておりますので、小さい点ですけれども「など」を加えていただいてもいいかなと。

そうこうする間にいかがでしょうか。

では、あしやま委員、よろしくお願いいたします。

○あしやま構成員 別にメタバースに限る話ではないと思うのですが、最近、お絵描きAIが結構はやっていて、そのお絵描きAIの著作権侵害性はどうなるのかなというのは、もちろん福井先生とか中心に論じられているとは思いますが、アバターに関して

も、恐らくいずれ大量の写真みたいなものを基にアバターを生成するのはあり得ると思っております。

そのときに、誰かの肖像に似ているとか似ていないとか、それこそ、誰かの写真に依拠しているのか依拠していないのかというのは、いずれ、いろいろな人がアバターを使ってコミュニケーションをする中で、アバターをつくる際の原材料として恐らくそういったジェネレーティブAIみたいなものが使われるのではないかなと思っていて、直接今回の議題に結びつくか分からないですけれども、肖像権の侵害足り得るのか足り得ないのかというところは、将来的な議論になるかなというのが、今、話を聞いていて思ったところでした。

○福井座長 ありがとうございます。

これは将来的どころか、御存じのとおり、今でもジェネレーティブAIを使って、例えば一定の絵柄や人物の肖像を描き出すことは可能であり、それがアバターをデザインしてくださる方に「はい」と渡せば、デザイナーの方は素直にそのままアバターにされるでしょうから、問題としては、ひょっとしたら既に顕在化している部分があるのかもしれませんが。著作権に関しては依拠性の問題が出てきますし、今回の論点そのものではないにしても、確かにウオッチをしていく必要のある問題だなと感じましたけれども、この点に関してでも、あるいはほかの点に関してでも、委員の皆様、いかがでしょうか。

奥邨委員、お願いいたします。

○奥邨構成員 ありがとうございます。

今の点ですけれども、あまりちゃんと考えたことがないのであれなのですけれども、著作権の点は、福井委員がおっしゃったように依拠性、類似性等々でしょうけれども、それ以外の、例えばパブリシティー権とか肖像権ですと、見た目似ているのかどうかというところに基本的には収斂してしまうのかなと。パブリシティー権については似ていて、それが顧客誘引力につながるのかどうかというところに収斂すると思うので、作り方という点はあまり決め手ではないかもしれなくて、それよりは出来上がったもので判断するということがいいのかなと。

ただ、もちろん、微妙なケースにおいては、作り方のところが影響してくるということもあるかもしれないけれどもということをし少し思った次第です。そんなところです。

○福井座長 的確な御指摘をありがとうございます。

今の点、ほかの委員の皆様はいかがでしょう。

○田村構成員 奥邨先生、福井先生がおっしゃるとおりだと思うのです。唯一特殊な取扱いが必要となると、皆さんがおっしゃったように、著作権、特に依拠のところでしょうね。不可避的に入ってきてしまうけれども、私などは、行為と関係ないので、つながっていれば認めてしまうほうなのですけれども、その点は大きな論点なと思います。

ただ、それを今回の報告書に入れるのは、大議論なので荷が重すぎると思います。問題があると指摘する程度でしたらいいと思うのですけれども、我々立場では多分出せないよ

うな気がします。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。

依拠性に関しては、奥郵委員もいらっしゃいますし、話し合うにはこの顔ぶれは最適だろうと思いますけれども、確かに場としてはちょっと重いと。おっしゃるとおりかなと私も感じました。

それから、この関連で1点、4ページの「対応の方向性」、ここで本人識別ができなくなるような画像に加工するという対応の仕方が一番下の行に登場していますが、この場合などは、いわゆるAI技術、広い意味でのジェネレーティブAIのうちに入るとは思いますけれども、ディープフェイク的な技術を使ってちょっと識別できなくするというような形というのは、既に現実の対処法として、御存じのとおり商用化もされているところです。これなども現場が考えていくべき選択肢の一つになるなというようなことを今感じました。

この点あるいはほかの点、検討事項1の中で、委員の皆さん、いかがでしょうか。

石井委員、お願いいたします。

○石井夏生利構成員 今、開いていただいている「対応の方向性」のところのページですが、これは実際にどうやって進めていくのかについては調整しておく必要があるかと思っ
ていまして、パブリシティ権であれ肖像権やプライバシーの話であれ、ほかの省庁でいろ
いろ蓄積があるところだとは思いますが。

例えば、利用者情報の保護ですと、総務省のいろいろな検討会で経験も知見も蓄積され
ているところではありますし、契約関係ですと、文脈は違いますが経済産業省が契約ガイ
ドラインなどを出されていたりするところです。この連携会議でも継続してやっていくの
かなと思いつつ、いろいろな知見も集めて、協力を得ながら勧めていく必要があるだろ
うと思っています。方向性をどうするかは、ある程度コンセンサスを得ておく必要あると
は思っています。

それから、ガイドラインを通じた周知というところで、これは国内のプラットフォーム
に対して周知していくという議論なのでしょうか。海外の事業者に対しても求めていく
ということ考えたときに、ここで議論しているのは、専ら日本の裁判例がどうかという
話になっているので、それがそのまま通用するとはちょっと思いにくいところもあり、こ
れについても誰を対象にということは意見交換させていただいたほうがいいと思います。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。

非常に重要な視点を挙げていただいたなと思いますが、この点、いかがでしょうか。例
えば、事務局、どんなお考えを。オープンでやるというならそれでも結構ですし、現在、
どうのお考えがあるかを伺うのは議論のスタートとしてはいいかもしれないですね。事
務局、いかがでしょうか。

○事務局 この件につきましては、事務局として、今、明確に1つの方向性というものを

持っているわけではないというところをごさいますして、そういう意味において、若干無責任な対応の方向性になってごさいます、石井先生がおっしゃったように関係省庁と協力みたいなものも当然あるかと思ひますし、さらにそのガイドラインを誰が策定するのか、1つに、既存の民間関係団体等も、既にプラットフォーム向けのガイドライン等をつくられておりますので、そういった方々のガイドラインの中でも、この官民連携会議で整理した内容みたいなものを反映する形で拾っていただくのか、そうではなくて、また別の形でガイドライン等をつくるのか、場合によっては官民一体となった整備ということですが、この論点整理が終わった以降の官民連携会議における引き続きの検討課題としていくことも形としては考えるか、そのように思ひてごさいます。

○田中局長 事務局長の田中です。

今の話に付け加えますと、つまり、この後の作業をどういう形態でやってくるかについては、今、塩原が申し上げたようなアクションで、それをどうするかというのも、再度、全体会合も含めて、皆さんの御意見を聞きながら次の作業の進め方、例えば官民一体で1つのソフト・ローをつくってみるのか、オプションを含めて御議論をいただくということではないかと思ひます。

その中で、では、これは誰向けのどういう効果を狙ったものなのですかとお尋ねがあったということだとすれば、それは恐らく、今のところ国内の事業者に対するメッセージということに普通は解釈されるだろうと思ひます。

では、海外のプレーヤーに対する話は念頭に入れるのか入れないのかということになると、これは恐らく国際フォーラムの中でそういう議論が行われていくのかどうか。行われていった場合に、もちろん日本の裁判例なども参照したら、日本国内での議論ではあるわけですが、1つの日本の関係者の考え方としてどなたかにキャリーしていただきながら、それを国際フォーラムの中で議論をしていただく、日本の中での1つの議論の意見だということ、キャリーしていただく、そういう価値もあるのではないかな。そのためにもこういう作業、整理をしていくというのは価値があるのかなと、こんなこと思ひていた次第であります。

○福井座長 事務局、どうもありがとうございました。

今の点も踏まえまして、委員の皆様からいかがでしょうか。この方向性、今後に向けてなど、もし御意見があればと思ひますが。

あしやま委員、よろしくお願ひいたします。

○あしやま構成員 メタバースに国境がないというのはそのとおりなのですが、実際にメタバースのユーザーさんの動向を見ていると、日本人に関しては、恐らく言語的文化的なバリアがやはりあって、同質な方とつながりたいという傾向があるように思ひます。これは、例えば英語を母国語としている方、あるいはよくあるのがスペイン語を母国語としている方々というのが、同じスペイン語圏で固まっていたり英語圏で固まっていたりということがありますが、日本人の場合は、恐らく日本語であったり、日本の

文化に詳しい方と一緒にいるケースが多いのかなと思っています。

なので、私が今使っているプラットフォームはアメリカのプラットフォームですけれども、日本人が集まっているところというのは、大体日本人あるいは、韓国や中国の方も結構多いのですけれども、結構日本の文化にローカライズされているところがあるように感じている。そうすると、日本国内である一定の方向性を考えるというのは、少なくとも実はローカルレベルで考えると、実はそんなに言うほど多国間交流をいつも日頃からやっているわけでもないというところがあるので、一定の意味というのは、仮に海外プラットフォームのサービスであったとしても、その中で集まっている日本人に対しては多分影響があると思うのです。なので、十分意義のあることではないかなと、私は実際に使っていて思いました。

○福井座長 ありがとうございます。

田村委員からもお手が挙がっております。よろしく申し上げます。

○田村構成員 今、あしやま委員のお話を聞いて、私も同じように、まず日本国内で固めるというのがよろしいのではないかと思いました。

他方、今回の取りまとめに反映するという事ではないのですけれども、日本国内でまとめるにしても、日本国内で考えたときに、例えば国際司法、外国法がどのように適用されるかという国際司法という分野についての検討はしたほうがよいと思うのです。

それで、今回は、失礼ながら専門がいらっしゃらないかもしれないので、今回ということはないのですけれども、少なくともメタバース空間でどう考えるべきか、今、あしやま委員のおっしゃった視点は非常に大事で、文化として日本で閉じているならば、サーバーがどこにあろうが日本語でいいと思うのです。でも、そういったことを打ち出すことも大事だと思いますので、今後、来年度以降とかになるかもしれませんが、重要な論点として、少なくともいきなり国際全部という話ではなくて、国際司法のところだけは考えたほうがいかなと思いました。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。

今挙げていただいた点は非常に重要なポイントになっていると思います。それで、私が感じたところも付け加えれば、まず、どこに向けて働きかけていくかということ、ユーザーという意味で言えば、あしやま委員のおっしゃったとおりであり、加えて、プラットフォームということを行ったときに、取りあえずは国内プラットフォーム、これはそのとおりだと思うのです。

ただ、例えば、あしやま委員たちは既に海外プラットフォーム上で活動してらっしゃって、そういうユーザーの方もかなり多い。そうなったときに、果たして海外プラットフォームだから日本法は適用されないかということ、田村委員の御指摘に通ずると思うのですけれども、そうとは限らないわけです。結果発生地が、例えば日本国内とみなせる場合というのは海外プラットフォームでも十分あり得て、特に今のように日本のユーザーの多くが

集まって日本人コミュニティーを形成しているなどというのは典型例だと思いますけれども、日本法が適用される余地というのは海外プラットフォームで十分あり得るだろうという気がします。

そういう場合を中心に、日本から日本法が適用されるよ、そして、それはこういう考え方だよというようなことを発信していくことには、ルールメイキングという意味で大いに価値はあるかなと感じるところである。それがどうやって実効性を持たせ得るかというのは、またもう一つ先の課題であるにしても、課題意識としては持っていていいかなと感じたところです。

それから、もう一つ、ガイドライン的なものをつくっていくのか、既存の動きとそれをどう結びつけていくのかということに関しては、例えば既存のガイドラインの中で、これで十分機能するじゃないかと思うものがあれば、それを政府としても後押しをするということもあっていいと思うし、また、それを補完するというようなこともあっていいと思うしと、こんなことを考えながら伺っておりました。

ほかの点でも結構ですが、委員の皆さんからいかがでしょうか。

検討事項1はこのぐらいで大丈夫そうでしょうか。

それでは、また気づきましたら追って挙げていただくことにしまして、次いで検討事項2「他者のアバターの肖像等の無断使用その他の権利侵害への対応」、ここには課題の2-1、2-2、2-3の誹謗中傷までが含まれますけれども、ページで言うと19ページまで。これについて御意見、コメント等があればお伺いできればと思いますが、いかがでしょうか。

あしやま委員、お願いいたします。

○あしやま構成員 私ばかり発言していいのかなと悩みながらなのですけれども、先日の会議を受けて、アバター利用者の方にもヒアリングを行ってみたのです。どういった方法を用いれば、いわゆる肖像権ではなくて、キャラクター的なアバターの場合、保護されるかということを考えておりました。

よかったら画面を共有したいのですが、これは何かというと、ルシナというアバターを売っている方がまずいますと。このアバターを使って何が行われているかということ、こういう感じで、いろいろな人が改造して集まったりするのです。こういったときに、著作権の、二次著作物としての保護がどこまで及ぶかと考えると、例えばこういう改変が行われたときに、顔の形はあまり変わっていないと。ただ、髪の色が違っているとか洋服が違っている。しかも、この洋服というのはオリジナルでつくるケースが多いわけではなくて、既に販売サイト上で売られているものを組み合わせているみたいな状況があるわけです。そうなってくると、二次的著作物スキームでは意外と守れないのかもしれないと思うところがあって、典型的なのが、この友達のキッシュちゃんという子なのですけれども、この子がどういう改変をしているかということ、眼鏡を着けて制服を着ているみたいな状態なのです。そうなってくると周りの人は、この人はそのキッシュちゃんだということは分かる

わけですけれども、外形的にこれが著作物の二次的著作物に該当するかまでいうと、ちょっとあやしい部分がある。

○福井座長 現場感溢れる御意見、情報提供をどうもありがとうございました。

今の点に関して、あるいは他の点についてでも、委員の皆さん、いかがでしょうか。

お願いします。

○田村構成員 あしやま委員、ありがとうございます。

今の点ですけれども、最初の著作権、二次的著作になるかということ、多分、全体の構図ですよね。ただ洋服に着替えたとかというだけではなくて、全体の構図とかで、その一瞬の、全体を絵として見た場合のものが二次的著作になることは十二分にあり得ると思うのですけれども、しかし、今のお話で、被疑侵害事例として保護を求められていたケースは構図と関係ない、まさにアバターの洋服の組合せとかです。そうしたら、あしやま委員がおっしゃるとおりで、特にありふれたものを2つ組み合わせただけとなると相当苦しいなと、二次著作にならないという気はします。

ただ、それが問題かということ、私はそうは思っていないくて、あしやま委員もそういう問題意識を最後に開陳していただきましたけれども、やはり著作権の保護というのは、他と異なるものを創作したからこそ権利になるというものですので、それが二次的著作に当たらない、及ばないというのは、むしろそれは健全な話なのだろうと。むしろそれは皆が真似してよい領域なのだろうと思うのです。

他方で、おっしゃるとおりで、創作的という観点から保護されない場合でも、今、あしやま委員は氏名のことをおっしゃいましたけれども、場合によっては、非常にありふれた組合せでも、御本人を特異的に皆が認識できるような状況、人名と同じような状況にアバターがなっている場合には、今日全体的にここかしこに出ていましたけれども、一般的な肖像権などが、場合によっては使われ方ではパブリシティ権などが発生することはあり得る。

そういった形で、今日いただいているたたき台でも、応用の仕方をどこかで示したほうがいいというのは今後の課題なのではしょうけれども、基本線は今出ていたのかなという気はいたしました。

それから、ハンドルネームについてもおっしゃるとおりだなと思っていました。自然人の戸籍上の氏名と違いまして、本人が変えることができるという違いはあるにしても、ある1つの生活圏、バーチャル、メタバース生活圏で通用しているものについては、私は普通に人格権を認めてもいいのかなと思っていますし、今回、やや両論併記ということでしたけども、そういう考え方も十二分にあり得るような形でまとめていただいているように全体を通じて思いましたので、よろしいのではないかと。

今後、いただいている事例について、次の段階として、このように適用されるよという話をこれからやっていくべきなのだなと。その基本的な枠組みを今決めているのかなと思

った次第です。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。

まさに様々なメニューの組合せによって、本当に不相当で抑えるべき行為をいかに効率的に抑えられるか、そのための報告書でもあろうなと感じたところでした。

今の点、ほかの点、委員の皆さん、いかがでしょうか。

上野先生、オブザーバーとして遠慮されていらっしゃるかもしれませんが、もし御知見等があればぜひお教えていただければと思います。いかがでしょうか。

○上野構成員 ありがとうございます。

今、田村先生から御指摘があった点について少しだけコメントをいたしますと、確かに著作権保護は大事なのですけれども、保護を認めますと、その効果は非常に強いものがあります。私と田村先生は、基本的な考え方がかなり違うところがあって、私はどちらかというクリエイター保護に近い側にいると思うのですけれども、それでも、やはり著作権法というのは、著作者の死後70年も保護してしまいますし、刑事罰も含めた非常に強力な保護がありますので、そこまで認めるのにふさわしいかどうかという観点で、何を保護したいのかを考えるべきではないかなと基本的に考えております。

後半の、名前とか氏名とか、あるいはハンドルネームとかにつきましては、人格権のほうは、客体が非常に柔軟化されているのではないかと最近思っております。パブリシティ権の対象も、氏名・肖像等ということで「等」が入っているのですけれども、ピンク・レディー事件の最高裁判決は、パブリシティ権を承認する前に、人の氏名・肖像等は個人の人格の象徴であるから、人格権に由来するものとして、これをみだりに利用されない権利を有すると述べていまして、だから、まず、みだりに利用されない権利を認めた上でパブリシティ権を認めていると。そのみだりに利用されない権利の客体は、氏名・肖像等ということで、ペンネームとか芸名というのは厳密には氏名ではありませんけれども、しかし、その人格の象徴というのになると認められるというのであれば、これは「等」の中に含まれますので、これはみだりに利用されない権利の対象になると言えるかと思えます。

あとは、そのような、みだりに利用されるに当たるかどうかということになるのかなとは思っておりますので、そのような形で一定の保護は図れるのかなと感じた次第でございます。

私から以上です。

○福井座長 ありがとうございます。

ここにも重要な御指摘があったと思いますが、いかがでしょうか。今の点、あるいはほかの点でも、委員の皆さんから。

では、石井夏生利委員、お願いいたします。

○石井夏生利構成員 先生方の御議論を伺っていまして、少し整理したほうが良いと思っ

たのは、例えばハンドルネームなどが人格の象徴であるのか、アバターに対しての誹謗中傷が名誉毀損の対象になるのか、アバターのなりすましが肖像権侵害になるのかなど、必ずしもこれまでの裁判例で議論し尽くされてこなかった部分については、そこから示唆を得るにはまだ足りない論点があるということだと思います。それをソフト・ローで何かしらガイドライン的なものをつくる時に、ソフト・ローであるがゆえの柔軟性を生かして、裁判例では必ずしも明確には述べられてはいないものの、メタバースのプラットフォームにおいては、こういうルールを守ってほしいということや、アバターのユーザーがアバターに対して抱く愛着のようなものなのですかね、その辺の保護される利益が何かというのも、もう少し議論したほうがいいのかもしいと思います。ソフト・ローのよさを生かすとすれば、必ずしも現行の法律の解釈によらない部分の考え方を示していくというのが重要で、議論形成を行う上で求められている点だと思います。必ずしも明確な結論が得られない部分考える作業は、やや大変かもしれませんが、やってみると良いのではないかと思います。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。

いかがでしょうか。今も重要な提起があったと思いますけれども。

あしやま委員、お願いいたします。

○あしやま構成員 宣伝みたいになってしまって恐縮なのですが、今回、ソフト・ロー等事例集に採用させていただいた、私のつくっているNV3ライセンスというのがあるのですが、その中に共通的にやってはいけないことみたいなものを列挙していて、その中に他者の氏名権を侵害しないことと記載しているのです。なので、実はなりすましに対する防護というものは、実は私のライセンスを使って売買されているものについては、その氏名権という言葉が、従来であれば自然人ですけれども、それがハンドルネームにも適用されると考えるのであれば、実は既にソフト・ロー的に対応している部分もあるかもしれないとっていて、これが、例えばほかのプラットフォームが設置しているかということについては、必ずしも私はよく分かっていないのですが、例えばそういったなりすましなどについても、行ってはいけませんよみたいな決まりというのがあると、先ほどの著作権的な方法でたたくという話ではなくて、あくまでもなりすまし行為、名前を勝手に使ってはいけないみたいな、道徳的な側面も含めて対応できるのかなというのを今考えておりました。

○福井座長 ありがとうございます。

例えば、裁判例等が認めていない、あるいは、まだ一致を見ていない問題には、恐らく2種類あるのかなという気がいたします。

1つは、この法律が守ろう、達成しようという1つの社会的なゴールにおいて、そこまで認めるのは行き過ぎであるから、あるいはそれについて、まだ賛否がかなりあるような問題について判例がそこには至っていないというケース。

それから、大方の人は、例えば学説等はほぼ一致を見ている、あるいは、同じような方向性を向いているし、法の趣旨にもかなっていないということはないように思えるのだが、単に裁判事例がないからまだ裁判例がないというケース。バリエーションを挙げればほかにもいろいろあると思うのですけれども、例えばそういう2つの方向性があるとしたときに、前者についてガイドラインで方向性を示していくというのは、それなりに議論のあるところだろうかと伺っていて感じるころでした。

一方、後者について、単に裁判になっていないから、まだ裁判例がないという種類の問題についてなどは、ガイドラインにおいて方向性を示していくためのハードルというのはより低いのかなどと伺いながら思っていたころでした。

それから、先ほど著作権の限界として示されたことに関して、これは、二次的著作物に当たらないものについて、二次的な加工を行った方に何らかの独占権なり強い権利を与えることにはいろいろなダウンサイドもあるので、そう容易には認めがたいという話であろうかと思えます。そういうときに、オリジナルのデザインに関して、オリジナルデザインの著作権はもとより働くわけであり、そういうときにこそ、ライセンス、その条件の出番というのはあるのかなど。例えばオリジナルの権利者に一定の権利行使をしていただけるような約束を行うとか、こういうような方向性は既に報告書、この取りまとめの原案にも示されているところかなと思いついておりました。

皆さんからいかがでしょうか。

では、検討事項2についても以上で大丈夫ですか。

石井委員のおっしゃっていただいた方向性は、今後の検討にとっても重要な示唆に富んでいたと思いますので、事務局のほうでも今後の進行にぜひお役立ていただければと感じたところです。

それでは、検討事項3のほうに参ればと思います。「アバターの実演に対する取扱い」です。これも刺激的な分野ですが、このアバターの実演に関する取扱いについて、コメント、御意見等はいかがでしょうか。

奥邨委員、お願いいたします。

○奥邨構成員 ありがとうございます。

あと、その下の、私も自信がないのですが、実演で言っているのが、アバター映像の「えい」が「映」でいいのか「影」でいいのかどちらだろうと見ながら迷っていて、出来上がった「えいぞう」を言っているのだったら「映」のほうでいいのだけれども、アバターの実演家の様子に近いような意味でのアバターの様子というものであれば「影」のほうがいいのかもしれないし、どちらだろうかと。これは、私、あまり自信がないので、ほかの先生方がどう思われるかだと思うのですが、全体、実演のところをやっていますので、どうしたものかなと思いました。

そんなところでございます。細かなところで申し訳ございません。

○福井座長 ありがとうございます。

最初に登場するのは20ページの2つ目の白丸の最後の行に「アバター映像の形に再現される」という言葉が登場していますか。

○奥邨構成員 ちょっと使い分けが難しいので、あれなのですけれども、アバターの場合は、先ほどから出ている、本当の意味の「影像」ではないと言えないので、こちらの「映像」でもいいのかもしれないし、ただちょっと細かな議論をしてしまっていますので、言葉の整理をしておくか、意図的に使い分けしているという説明をどこかで持っていたほうがいいのかなということで思った次第でございます。

○福井座長 ありがとうございます。

事務局として、このように考えておりましたという御説明がもしあれば、ここで伺いできればと思いますが、いかがでしょうか。

○事務局 恐縮ですけれども、そこまで厳密に考えていなくて、ざっくりと最初、映るほうの「映像」でアバター映像、最終的にはディスプレイに映る映像をイメージしてやっていたのですがその後、録画権の話に前回会議でかなりそちらのほうの話に入ってきましたので、そこを考えると「影」のほうとのつながりをもっと意識して整理したほうがいいのかなという見方もあるなど、今、奥邨先生に気づかされたということでございまして、今、そういう経緯の中で混ざり込んでいるところであるかと思えます。

○福井座長 ありがとうございます。

この点についての御意見でも結構ですし、あるいはほかの御意見と一緒に今のことについてもコメントがあれば教えていただくのも結構です。皆さん、いかがでしょうか。

田村委員、お願いいたします。

○田村構成員 奥邨先生の御意見を伺いたいなというか、これは非常に難しく、法律で必ずしも決まっていることではなくて、技術的なことも絡むので難しいですね。

印象として、実演と判断されたときに「映像」のほうに持って行って、ニュートラルのときには「影像」かと思ったけれども、先ほどのお話を聞いていると、確かに技術的には、そもそも「影像」と言っているのかどうか問題がありそうだということですものね。私にはわかには分からない。多分、奥邨先生の中で何かの御準備があると思うので、奥邨先生、どの辺りで切るのがよろしいのでしょうか。何か御教示をという感じなのですが。

○奥邨構成員 いや、私もアイデアはなくて、今これを見ていて思ったのです。ただ、実演に引きつけて書いてあるところ「影像」と書いておいたほうが。もしくは括弧付の影像にしておいたほうがいいのかなと。特に録画とかの並び。

あと、出来上がった作品について言っているところ、作品の一部としてのものだったら、必ずしも「影」にこだわらなくてもいいのかもしれない。ですので、映画の著作物のところ。でも、これも実演的に言っていますから、括弧付の「影」のほうがいいのかもしれませんが、そういうぐらいで。

○田村構成員 使い分けるのも大変そうだとすると、今話を聞いていると「影像」の統一でよろしいのではないかという気もするのです。

私、先ほど映画の著作物のほうから眺めて「映像」と言いましたけれども「影像」で。技術的なことはともかく、そこまで技術のことを厳密に考えなくてよろしいのではないかとは思いました。ありがとうございます。

○奥邨構成員 私も賛成です。

○福井座長 これは議論のために、少し時間があるから申し上げますと、「影像」は法律上登場する用語で「映画」も登場する用語だけれども、「映像」だと確かにニュートラルという見方が。

○田村構成員 そうですよ。おっしゃるとおりです。

○福井座長 どちらと決めたわけではないのですよという意味で「映像」にしておく。議論のために申し上げます。

○田村構成員 人に言われると最後の意見をつい採用してしまう。

奥邨先生、いかがでしょうか。

○奥邨構成員 今のところだと、1か所だけ、録画権のところだけ、先ほど申し上げた影像の連続固定と言えるかどうかは疑問のところは、ここは「影像」と書いておかないと録画の定義の話なのでいいのですけれども、ほかのところは、今おっしゃられたように、性質決定が難しいという意味において、どちらでもないものを使っておくというのは、後でいろいろな御議論をしやすいことになるというのはそのとおりかと思いました。

○福井座長 ありがとうございます。

○田村構成員 田村ですけれども、今、著作権を引いてみたら、79条に「映像」の使用例があります。出版権のところ、今の文脈に関係ないので、福井委員おっしゃっていることは100%ではなくなりましたが、99%は妥当しているように思いますので「映像」でいいのではないかと思いますけれども、

○福井座長 それでは、立てていただいただけのような気もいたしますけれども、ここは座長特権とさせていただきます「映像」で取りあえずは。これは後々考え直したら別な意見が出てきたということも結構だと思いますので、そのときは各委員、教えていただければと思います。

事務局、よろしいでしょうか。

○事務局 ありがとうございます。

○福井座長 では、今以外の点も含めて、皆さん、いかがでしょうか。

あしやま委員、お願いいたします。

○あしやま構成員 著作物に該当するかしないか問題というのが前回あったかと思いましたが、本当に私生活上の単なるモーションを記録したものというのが保護対象になるかみたいな話もあったかなと記憶しております。そこで、ふと私が思い出したのが、私、昔、脳波の実験をやったことがありまして、脳波の実験をしたときのバイタルデータは個人情報保護の範疇だという話があるのです。なので、もしかすると、我々の動いている点群データというのも、個人情報の保護の範疇として考える必要があるのかなと思っていて、皆様

の意見もお聞きしたいなと思ひまして、ちょっと出させていただきました。

○福井座長 ありがとうございます。

脳波の議論がされたときに、それを本人の名称等と容易に結びつけられる場合にはとか、容易に識別できる場合にはというような議論と一緒にされておられませんでしょうか。

○あしやま構成員 というよりも、本人のバイタルデータというものから、本人といったものが特定できるみたいな考え方らしかったのです。私の大学の規定かもしれないのですが、本人固有のデータであるみたいな。

○福井座長 本人が特定できるというのは、その脳波を何か別のものと照合させるという意味ではなくて、単に脳波があるだけで本人を特定できるという議論をされたということですか。

○あしやま構成員 はい。だから、データの移転とかについても本人の承諾が要るみたいな。本当のところは分かりませんよ。それは単に学内だからかもしれないですけども、つまり医療系の範囲で、実は本人のバイタルデータといったものが。

すみません、私も詳しくないのですが、もしも仮に、医療分野でバイタルデータが個人情報の範疇だということになっているとしたら、実はメタバース上での一挙手一投足という、ある種のバイタルデータも、個人情報の保護の範疇に実は該当しているのかなというのは、先日考えていたところでした。

○福井座長 石井夏生利委員、御知見をいただければ。

○石井夏生利構成員 恐らくですが、取り扱う主体のところで特定個人とひもづく情報を持っていて、その機関がバイタルデータを扱うので、個人情報として取り扱うという整理がなされているのではないかと推測しております。福井先生のおっしゃる御整理と私も同じような感覚であります。

○福井座長 ありがとうございます。

恐らく照合可能だからということではないかと想像します。

○石井夏生利構成員 そうなっておりますね。取り扱う主体のほうでいろいろな個人を識別できる情報を持っていて、その機関がバイタルデータを取ることで照合できるというスキームではないかと。

○あしやま構成員 私もそこまで詳しくなかったのです。的外れだったらすみません。

ただ、バイタルデータの的なものとして考えるべきなのかなと思っていて、そこら辺の保護と話としては一致させておくと議論としては楽といったら変ですけども、整合性が取れるのかなと思ひました。

○石井夏生利構成員 一致性する可能性が高いという意味においては保護を考えておいたほうが良いと思ひます。バイタルデータからどのような個人の側面をあぶり出すことになるのか、という観点の議論でも良いと思ひます。ありがとうございます。

○福井座長 いずれにしても、まさに今の石井委員の御指摘、照合されたときの影響の大きさとか、そういうことを、いわゆる現行法での個人情報の定義に当てはまるかどうかは

別として検討の要素にすべきだし、我々は視点としては持つておくべきかと。現行法の個人情報に当てはまるかという、どうしても照合できるということが求められてくるかなと思うところです。ありがとうございます。

今の点でもあるいはほかの点でもでもいかがでしょうか。

奥郵委員、お願いいたします。

○奥郵構成員 分からないのですけれども、先ほどおっしゃったバイタルデータのほうはそうだとしまして、モーションキャプチャーのところになるところの体の動きというのは、例の個人識別符号にはならないのですか。よく、歩き方がどうたらこうたらという話を聞いたことがあるような気がするのですけれども、個人識別符号になるというのだと。

バイタルデータは横に置きまして、モーションキャプチャーのほうは、それで特徴があって個人が特定できるということだと、個人識別符号というのは。

○福井座長 あり得る。

○奥郵構成員 私、その辺は不勉強なのであれなのですけれども、今、伺っていて思いました。バイタルのほうに持つていくとちょっと違うのかなと思ったのですけれども、どちらかという、今回問題になるのがモーションキャプチャーのほうだとすると、特有な動きとか、今、一般に出回っているものはそこまで精度のいいものないと思いますけれども、ただ、つながりとしてはあるのかなと思いつながりながら伺っていました。的外れかもしれませんが。

○福井座長 その動き自体から特定できてしまうケースは、まさにおっしゃるとおりあるなと思います。そういう場合の個人情報の視点、ここに入れるべきなのか、むしろ検討事項2の中かどちらなのですかね。やはり検討事項3なのですかね。

いろいろなところにつながりそうな論点ですね。例えば、今のような動きによって個人が識別できるから、それ自体を個人情報として、そのモーションデータを個人情報として守りましょうという議論にもつながってくるであろうし、それより前のところで登場した、個人が識別できる場合に名誉毀損とか様々な人格権侵害を認められやすくなるというほうの議論にも影響を与えるのかなということをつながりながら思っていましたけれども、あしやま委員の問題意識としては、むしろモーションデータそのものが固有に個人情報として守られ得るのではないかと。

○あしやま構成員 著作物として考えるというよりは、医療系で取得されるデータとかに実は近い側面があるのかなと、先日思い返していたところでした。

○福井座長 動きそのものから本人を特定できるから。どうですかね。

これは石井委員から。

当たるとすると別に1項目設けるような感じですよ。1項目というか1段落というか。

○石井夏生利構成員 埋めるとするとこれでしょうねと思いますが、もう少し確認をさせていただければと思います。

○福井座長 ありがとうございます。

当たるかどうかというのと、当たることによって扱いにどのぐらいの影響があるかというのは、また別な問題だとは思いますが、まずは、ここは論点出しの分科会だと思いますので、論点としてみんなが「どうしよう」と思う論点が出た以上は、それは論点であろうと思いますので、個人情報にこうしたモーションデータが当たるかどうかというのは1つの論点であろうとここでは取りまとめさせていただければと思います。

どうぞ。

○石井夏生利構成員 認証することを目的としているので、本当はちょっと読めないかもしれないなと思いつつ。

○福井座長 多分、奥郵委員が先ほどおっしゃったのは、動きの特徴から本人を識別できてしまうケースと私は理解したのですが、違いましたでしょうか。奥郵委員、いかがでしょうか。

○奥郵構成員 すみません。私、この政令まで読んでいませんので、取りあえず個人識別符号のざっくりした理解で、たしか歩行データが入っていたのでということで申し上げたのですが、認証の場合だけということであれば多分違うのでしょうか、ただ、使い方であるのかもよく分からないのです。そういうレベルですので、そこまでちゃんと整理できておりません。申し訳ございません。

○福井座長 ありがとうございます。

認証には使えるが、それ自体から本人を識別できないケース、その動き自体で本人を識別できるケースがあるのでしょうか。

石井委員、どうぞ。

○石井夏生利構成員 もともとこの規定というのは、認証を目的とした装置やソフトウェアという書きぶりになっていますので、分かってしまうというのは多分想定していないかと。

○福井座長 私もそう思います。この政令の守備範囲とは違う話ですよ。

○石井夏生利構成員 そうなると、個別識別符号というよりは、もともとの特定個人にひもづくかどうかというほうで読む、容易に照合できるのか、識別可能かどうかという、従来からの個人情報の概念で読めるのではないかと思います。識別符号に当たったとしても、それ自体で個人情報に該当しますという話にはなりませんので、結果としてはあまり変わらないかもしれない。

○あしやま構成員 言い出しっぺのあしやまなのですけれども、例えば最近だとスマートウォッチみたいなもので、いろいろな情報はかなり取られていると思っていて、そちらのほうで、ある種ソフト・ロー的に内部の規約であったり業界のガイドラインみたいなものがあるのかなという気もしており、実はそれに近いものかなとは、今、話を聞いていて思いました。

○福井座長 ありがとうございます。

この問題に関しては、こういう議論がありましたということをごだけまとめまして、

そして、分科会としては親会にお出しするのがよろしいかなと思います。まとめ方で事務局と相談させていただきますが、悩んだときには各委員の皆さんにSOSを差し上げることもあろうと思いますので、そのときはよろしく願いいたします。そういうことで取りまとめておきますが、事務局、よろしいでしょうか。

ほかの点はいかがでしょう。

先ほど言葉の問題が出て、私、1つ言い忘れたことがあったので、忘れないうちに申し上げておいてよろしいでしょうか。11ページなのですが、私の手元のいただいている書類が最新だとすると、下から7行目ぐらいに「二次創作」という言葉が出てくるのですが、恐らく下から7行目の「二次創作」の「二」の字はカタカナの「ニ」かなと。細かいお話です。

いかがでしょうか。

あしやま委員、どうぞ。

○あしやま構成員 連続ですみません。

オリジナルな肖像のアバターという言葉、恐らく「創作されたアバター」という事務局で書き換えられていたかと思うのですけれども、オリジナルなデザインのアバターという「オリジナル」という言葉がまだ残っていた部分があったかと思しますので「創作されたアバター」に統一されるのであれば統一されたほうがよいかなと思います。

○福井座長 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 オブザーバーなのですけれども。

○福井座長 失礼しました。

○上野構成員 最初に議論になりました「えいぞう」ですが、これは、私の印象では「影像」のほうは著作権法にたくさん出てくるのですけれども、音または映像という形で対比して用いられることが多いことから、音とは異なるし、つまり、視覚的なものというイメージで使われていると思います。

一方「影」という字は撮影の「影」でもあるので、カメラで、動画であれ、静止画であれ撮影したものというイメージもあるように思います。物のパブリシティ権などでも、よく「影像」という言葉を使うのですけれども、客体のイメージというもので用いられることが多いように思います。その意味では、典型的な有体物を映し出したものというものなのですけれども、有体物とは恐らく限られないし、写し出すような対象のもので使われることが多いのではないかと思います。

これに対して、映画の「映」のほうを用いる「映像」のほうは、これは映写に近い。映像面という御指摘が先ほど田村先生からありましたけれども、画面とかに映し出されているものというイメージで、著作権法にない言葉なのですけれども、使われるのがフィットするのかなという気がしております。

その上で、録画というのは、影像の連続的な固定ということですから、奥邨先生も御指

摘のように、録画に当たるかということに大きく影響してきますし、録画権が及ぶかどうかのみならず、録画か録音に当たらないとワンチャンス主義の対象にならないことから、ワンチャンス主義の対象になるのか、そして、それはどの段階でなるのかということにおいて非常に重要な問題だろうと思います。

これは非常に難しく、モーションデータ、これはあしたもALAI JAPANという研究大会をやるのですけれども、そこでも関真也先生とかが、本でも書いてらっしゃいますけれども、モーションデータについて御報告されますけれども、「実演」は非常に広いので、例えば体を動かして行う実演だけではなくて、機械を操作して行うものも実演に当たると思っています。例えばドラムのパターンで打ち込んでおいて、後で音が鳴ると。打ち込んでいる間は音がしないのですけれども、それが音になったときに、恐らく「実演した」ということになるのか、打ち込んだときになるのか、いつ実演が行われたのかという問題もあるので、それも恐らく実演だろうと思います。

ボーカロイドで歌い方、自分で声を出すわけではありませんけれども、打ち込みで声のような音声を発生させるわけですから、それも私はその人の実演だと思っております。

そうなのですけれども、それがいつ録音・録画されたかと。録音のほうは、音だと見てしまえば音の固定があるということなので、録画のほうは、奥邨先生が御指摘になったように、影像の連続的な固定ということなので、影像に当たらないと録画に当たらないということになってしまって、だから、機械を動かしてアバターが踊っているというときは、たとえそのデータがハードディスクに保存されていても、まだ録画は行われておらず、その映っている映像を固定したときに録画が行われるということになるのかどうかというのが、なかなか難しい問題として残っているのではないのかなと感じた次第でございます。全く答えになっていないのですけれども、私自身はそうのように感じたところです。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。

今の点、いかがですか。これも貴重な御意見として反映していければと感じたところですが、ほかはいかがですか。これ以外の問題についても、恐らくもう最後のほうになっておりますので、検討事項1、2で言いそびれたなみたいなことでも結構です。

私から最後に1点だけ。検討事項2のところの名誉毀損で、もし時間があれば思っていたことが1つあって、私が十分理解が及んでいないので、もし御知見のある方がいれば教えていただければと思ったのですが、18ページを見ると、「(1) 名誉毀損」の2つ目の白丸のところ「『中の人』が誰であるかを明かさない形でアバターが活動している」。多くの場合そうだと思うのですが、そういうときに、そのアバターに向けられた誹謗中傷では、「中の人」の客観的な社会的評価は低下しないので成立しないのではないかという議論があると。その後、さりながら展開はするのですが、なかなか成立しづらいというのが現在の裁判所の傾向であるのは事実だろうという中で、ある言説が行われて、それで、

後に「中の人」が判明した場合、これはどう評価されるのか。「中の人」が後に判明すると、その瞬間、「中の人」の社会的名誉は低下するのだと思うのですけれども、その場合、犯罪行為なり違法行為はやはりなかったということになるわけですか。

しかし、因果関係としての社会的名誉の低下は十分予想できる、「中の人」が判明することは十分あり得るので、「中の人」が判明した瞬間に社会的名誉が低下するのだったら、因果関係としては、後に「中の人」が判明したときにも認められるのではないかなというようなこと。あるいは、反対側から見ると、こういう誹謗中傷をアバターに対してされてしまうと、「中の人」はもう名乗り出ることが難しくなってきますよね。アバターの社会的名誉が低下してしまう。アバターが誹謗中傷されてしまっているから、「中の人」は、「あれ、実は私なんですよ」と言いにくくなってしまいますよね。それは何らかの違法行為と構成できないのかなということの思いながら、つまり、それはアバターに対する名誉毀損でも「中の人」に対する名誉毀損を認めるべきではないかという理由の一つになるのかもしれないのですけれども、こういうことはどう議論されていたのかなと思ひまして、もし御知見のある方いらっしゃれば。あるいは御意見のある方がいらっしゃれば伺ってみたいなと思っていましたところでした。

VRMC、石井委員、お願いいたします。

○石井洋平構成員 その部分とまた追加の話になってしまうかもしれませんが、アバターの「中の人」が判明するかしないかのところ、今、名誉毀損の議論でというところだと思うので、そことずれてしまうかもしれませんが、バーチャルユーチューバーの中で、地方実在のマスコットキャラクターとして、例えば茨城県などは茨ひよりさんというバーチャルキャラクターが活動されています。茨城県の象徴としてプロモーションを行っているのですけれども、もちろん中の中人は知らないのですが、茨ひよりさんの言動に対して誹謗中傷を行うことに対して、茨城県としてどういった差止めができるのかというのは、どういう権利の下に、何の侵害かというのを御教示いただけるとありがたいなと思った次第でございます。

○福井座長 ありがとうございます。

例えば茨城県に対する業務妨害とか、そういうようなことが恐らく想定されてくるのだと思いますけれども、この点も含めて、もし御意見でもコメントでも結構ですけれども、おありであればいかがでしょうか。

石井夏生利先生、お願いします。

○石井夏生利構成員

やや考えがまとまらないのですが、確かに行為の時点で、「中の人」が分からなかったとしても、後から分かった場合。それから、埼玉県さんの話ですかね、それも「中の人」といいますか、誰が埼玉県という主体のイメージキャラクターが。

○福井座長 茨城です。

○石井夏生利構成員 失礼しました。茨城県ですね。

茨城県のイメージキャラクターが誹謗中傷される、それは茨城県に対してという評価もできるかと。全体評価として、その「中の人」の社会的評価を下げる結果が発生したのであれば、行為の時点で「中の人」が誰かが分からなかったとしても、福井先生がおっしゃるように因果関係は認められるのではないかと私も思いますし、全体評価としては、社会的評価の低下が生じたという整理、法律構成はできるのではないかと思います。

○福井座長 むしろ身ばれを待たずして、もう既に生じている。

○石井夏生利構成員 身ばれが全然なかった場合に「中の人」への誹謗中傷が成立するかどうかというのは、その「中の人」とアバターの結びつきがどれぐらいあるか。アバターが「中の人」の人格をどれぐらい反映しているかによるかだと思います。

○福井座長 ここは事務局のまとめ案と同じということになりますよね。

ありがとうございます。

奥郵委員、お願いいたします。

○奥郵構成員 ちゃんと勉強していないのですが、伺っていて思ったのですが、アバター特有の問題ではなくて、覆面プロレスラーで考えて全く同じ問題だろうと思って、タイガーマスクが誰かというのが分からない状態で、タイガーマスクについて誹謗中傷したら、それはほうっといて大丈夫ということになるのでしょうかという問題と同じに考えると、やはり社会的に活動している人がそういうことで、例えばありもしないような形で名誉毀損をされるというようなことがあったときに、それを放置するという結論にどうもならない気が常識的にするとなるので、しかも、これがメタバースのときだけ特別のルールが適用されるという話でもなさそうな気がします。

ただ、日本の法制度で身ばれせずに訴えるということができると言われると、それは、匿名訴訟ができないという点において権利行使ができるのかという問題はまた別途あるかと思いますが、それほど特別なのか。

事例は知らないのですが、そういう覆面活動をしている方とかに於いての何らかの事例がないのかどうかというのはあるのか、伺っていて思った次第です。

すみません。的外れかもしれませんが。

○福井座長 ありがとうございます。おっしゃるとおりです。

あしやま委員、お願いします。

○あしやま構成員 私とかメタバースの場合は、人の人格とキャラクターが一致しているケースが多いと思うのですが、これが例えばアニメーションのキャラクターのような状態で活動されている方もいらっしゃると思うのです。そうすると、単にキャラクターに声を当てているだけですみたいな状態であると、人格として一致しているとまでは言えなくなるのかなと思っていて、素質的な検討みたいなところが重要になるのかなというのが、今聞いていて思いました。

○福井座長 おっしゃるとおりですよね。タイガーマスクの例も非常に結びつきが強いから言いやすいわけですよね。

この件はよろしいでしょうか。

上野オブザーバー、お願いいたします。

○上野構成員 別の件なのですけれども、よろしいですか。

○福井座長 もちろん。

○上野構成員 最初のほうで問題になって話題になっていた画像生成AIとか肖像生成AIについてなのですけれども、もし時間があるようだったら、私自身の感想を申し上げたいのですが、奥邨先生の御指摘が非常に興味深くて、画像生成AIの著作権侵害問題は、学習時点と出力の時点、両方あるわけですが、出力に関しては、アイデア・表現二分論という観点で、アイデアだけ利用されているのであれば非侵害になると。ただ、実際には出力されたものの中に、学習したものと、表現において断片でも同じくするものが出力される場合があって、これは少なくとも、そのAIの中に当該具体的な表現が含まれているという場合には著作権侵害に当たると。

かつてEverFilterというアプリが配信停止になりましたけれども、新海誠監督の青空の部分がそのまま残ってしまっているというようなことがありましたが、そのような例があるのだらうと思います。

これに対して、肖像を学習して新たな肖像を生み出すというAIにつきましても、先ほど識別可能かどうかという話がありましたけれども、それによって侵害かどうかが決まるのであり、これも先ほど奥邨先生が御指摘したように、プロセスというよりは結果が重要なのではないかとおっしゃっておいりました。

つまり、肖像権侵害なるかどうかは、別に依拠してなくても侵害になるわけで、全く元の肖像を知らない人が、結果として同じ肖像を利用したとしても侵害になるのではないかと私は思いますので、そういう意味では両者には大きな違いがあるのだらうと思います。

ただ、前者のほうも、これも田村先生が少しだけ御指摘になって、あまりそこは入らないほうがいいのではないかと御指摘されたと思いますけれども、著作権侵害において依拠性が必要になるとしても、その依拠性がどんな場合に認められるかというのは見解が分かれるところかと思ひます。

特に奥邨先生の場合は、これは私の理解が正しければ、AIが既存の著作物を学習して、それが完全に抽象化されて、アイデアのものしかAIの中に入っていないというときには、様々なAI生成物を生み出している中に、元学習したものと結果として同じ表現のものが生み出されたとしても、依拠性を否定する余地があるのではないかと昔議論させていただいたことがあるのですけれども、そうだとすると、多分田村先生と、私は、そこは同じではないかなとも思ひますけれども、見解が分かれるところかなと思ひます。

一回学習した時点で、もう依拠性はあって、幾らAIの中に抽象的なアイデアしか入っていないとしても、結果として生み出した表現が、元に学習したものと一致する部分があれば著作権侵害を認めていいだらうという考えもあるのかなと、聞いていて思ひました。

いずれにしても著作権侵害には依拠性が必要であるに対して、肖像権の場合はそうでは

ないとするならば、これは非常に本質的には違いがあるのかもしれないなと感じたところ
でございます。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。的確な状況のおまとめをいただいたなと思います。

このことも含めて、昨年からのジェネレーティブAIの進化の加速化に合わせてAI・知的
財産権の議論を深める必要のある時期に来ているなと感じるところですけれども、もうお
一方ぐらい、もし御意見がおりであればと思いますけれども、いかがでしょうか。今の
点でもほかの点でもいかがですか。

大丈夫そうですか。

では、まだまだ論点は尽きないなと感じるところではありますが、今日出た意見を、ま
た論点整理について、本日の御議論を基にさらに作業を進めて、今後、全体会合への議論
に引き継ぎたいと思います。本日の御意見を踏まえて、たたき台に修正を加えて、構成員
の皆さんにも再度御確認をいただいた上で全体会合へ報告することにしたいと思いま
すので、ぜひ御覧いただければと思います。また、追加の御意見などがありましたら、事務局
宛てにメールで御提出をいただければありがたく思います。

私のほうでは以上かなと思いますが、事務局、時間を少し残しておりますが、この辺で
締めさせていただくということでよろしいでしょうか。

○事務局 ありがとうございます。

○福井座長 では、最後に事務局から何かありますでしょうか。

○塩原参事官 事務局からでございますが、現在、全体会合、第2回目の開催に向けて日
程調整をさせていただいているところでございます。調整が済み次第、追って全体会合の
開催日程を御連絡させていただきますので、どうぞよろしく申し上げます。本日はありが
たうございました。

○福井座長 ありがとうございます。

論点的には非常に広がりのある第二分科会となりましたが、皆さんのおかげで大変充実
した、また、私にとって学びのある分科会になりましたこと、感謝申し上げたいと思いま
す。

本日の会議はこれで閉会いたします。御多忙のところ大変ありがとうございました。