

2023-3-16 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2回）

14時00分～16時00分

○塩原参事官 本日は、御多忙のところを御参集いただき、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を申し上げます。

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ない場合、事務局でミュート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させていただき、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、会合を開催させていただきます。

本日は、石井夏生利構成員、上野構成員が御欠席です。

ここからの進行は、中村座長をお願いいたします。

○中村座長 では、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」の第2回の会合ということになります。開催いたします。

まず、事務局から今日の会議資料の確認をお願いします。

○塩原参事官 議事次第にもございますとおり、本日の会議資料は資料1-1から資料3までの計6点、参考資料といたしましては、参考資料1、2の計2点を配付させていただいております。御不明な点等がありましたら、お申しつけください。よろしく願いいたします。

○中村座長 よろしいでしょうか。

では、議事に移りますが、議事次第を御覧いただきますと、今日を含めてあと2回ですかね。今日は、この会議の論点整理について、取りまとめの議論をお願いしたいと思えます。

まず、1から3の分科会の御報告をいただいて、事務局から全体の整理の案を御説明いただくところまでで前半、後半で意見交換に移れば、合計2時間を予定しています。

では、最初に、各分科会でのこれまでの議論について報告いただきましょうか。

まず、第一分科会、田村分科会長から、論点整理について御報告をお願いいたします。

○田村構成員 田村です。

それでは、お時間を頂戴いたしまして、私のほうから第一分科会の論点整理の概要について、お話をしようと思えます。

今、事務局のほうから画面共有させていただいております。

まず、第一分科会では、知的財産を中心に、リアル社会でのコンテンツがメタバースで利用される場合に、どのような権利関係になるのか、あるいはメタバースをそもそも念頭に置いてつくられたコンテンツに対して、どのような権利関係になるのかということを中心として議論してまいりました。

まず最初に、4つのマスがありますが、左上のほうのマスを見ていただいて、ちょっと順序が前後しますが、著作権のところを見ていただこうと思います。

<著作権>につきましては、特にリアル社会では、ここに「機能面の制約から表現の幅が限定される現実空間の実用品」と書いてありますが、こういった実用品、特に機能的な普通の工業製品を念頭に置いていただければと思いますが、それについては、説は若干分かれています、通説及び大半の裁判例は著作物とは考えないということでもあります。

1つ上に行くのですが、今度は<意匠権>というところですが、そうなってくると、リアル社会では、実用品につきましては、基本的にデザインは意匠権で保護するというものになっているのですが、意匠権については、それまでは有体物にしか意匠登録できなかったのが、2019年の法改正で画像意匠も実は意匠登録できるようになっています。

これは条文上そうなっておりますが、機器の操作画像・表示画像という、ちょっと専門用語で恐縮ですが、機器の用途に関わるものだけが意匠登録可能ということになっています。その結果、現在、画像意匠が可能といっても、機器の用途に関係しないコンテンツ画像、ただ、機器の用途のコンテンツ画像の切り分けはちょっと難しいところなのですが、大ざっぱにいきますと、そういったコンテンツ画像、主として今我々が問題にしているような画像は実は意匠登録の対象外ということになっております。

ようやく次に一番上に行きます。

そうなりますと、最後の希望として<不正競争防止>のデッドコピー規制というものがあります。これは実は素直に条文を読むと、現在の条文はやはり有体物を念頭に置いているような条文になっているのですが、裁判例のほうではやや大岡裁きの無体物でも保護されるよといったものもないわけではないと、そんな状況になっているということが確認であります。

この辺に関しましては、現状認識の問題ですので、委員の皆さんもほとんど異論なく、こうだねということで確認ができたということでございます。

次に、右の「対応の方向性」に行かせていただきます。

先ほどの順番でやはり下から<継続的な把握・検討>のその辺、著作権についてのところからですが、今度は逆に仮想空間でどうなるかということになります。

実用品については、リアルのほうでもそもそも著作権がありませんので、仮想空間についても基本的に著作権は及ばないということになります。ただ、これについて、逆にリアルのことを考えずに、バーチャルのほうで衣服をつくるか、バーチャルのほうで携帯電話をつくるか、バーチャルのほうで自動車をつくるか、そういったバーチャル限りの、特にアバターが使用するようなことだけを念頭に置いて創作した場合に、リアルを念

頭に置いたときには著作物にならないものがバーチャルで著作物になるのか。これは今、文献等では議論が結構あるところなのです。それについても議論いたしました。

大方、我々の間では、主観的な目的がバーチャルなのか、リアルなのかでは、基本的に著作物性の要件は異ならないだろうと。だから、当初からバーチャルだけを考えていたからといって、機能的なデザイン、有体物の世界でも自動車として通用するデザインが急に著作物になるということはないだろうというのが基本的な了解です。

ただ、そうはいつでも、報告書のほうには「ドラえもののタイムマシン」なんて書いてありますけれども、もともとリアルな機能ではあり得ないような、まさにバーチャルならではの空想的な、その意味では実用的な機能と無関係の創作物もあるはずで、そういったものについては著作物になるだろうと。

そうすると、境界線が問題になるのですが、その境界線については、広く認めても、ある程度広く認めても、いやそこまではという感じで、あまり大きな違いはないのですが、委員の間で若干の温度差があったということでございました。

次に、真ん中は飛ばしまして、このマスの一番上の〈法制度に係る対応〉に行きますが、意匠法による対応についてのところを読んでいただければと思いますが、意匠登録について、コンテンツ画像にも権利を付与すべきかということが問題になるのですが、我々の間では、意匠法というものについては、権利が認められますと、著作権とか不正競争防止法と違まして、現在の意匠のシステムというのは登録制度があるので、逆に登録に注意せよということで、登録されてしまいますと、独自創作してたまたまデザインが偶然一致したような場合にも、侵害になるという枠組みになっていますので、そういった体制のまま、コンテンツ画像について意匠登録可能だということになってしまいますと、今までクリエイターさんは、別に登録などは気にせず、しっかり自分で独自に創作していればセーフだった、侵害にならなかったというクリエイターの創作活動に大きな変革を迫ることになる。これは相当大きな飛躍になるので、慎重に、要するに、消極的に考えるべきだろうということになりました。

そのような中で、一番有望な改善策としては、既に先々週、先週ぐらいですか、閣議決定したということでありまして、国会にも提出しているということでもありますけれども、不正競争防止法でデッドコピー規制があれば、依拠が要件になります。独自創作はセーフです。また、保護期間は、それぞれまた別の問題ですが、3年間と短いということで、このデッドコピー規制については、やはりメタバースの世界にも効力が及んでいくべきだろう、あるいはメタバース同士でも効力が及んでもよいだろうというのは、委員の間のコンセンサスが得られましたし、実際に今、その方向での法改正が現実化、動いているということでございます。

次に、お時間の関係で少し早くしなければいけないと思いますが、左下のマスで標識のほうであります。商標権はもちろん登録可能なのでありますけれども、登録商標権というのは使っていなくても権利が発生する。そういう意味では、かなり濫用の可能性もある

権利ですので、指定商品とか指定役務という形で、あらゆる商品、あらゆる権利が取れるわけではないわけですが、リアルの世界で指定商品がなされたときに、リアルの世界の指定商品の効力範囲は類似する商品にまでしか及ばないのですが、これは裁判を見てみなければ分からない。特許庁で決める問題ではありませんで、裁判で決まるので見てみなければ分かりませんが、一般論としてはリアルの世界とメタバースで、同じ衣服だからといって、商品類似、あるいは役務類似にはならないだろうということでもあります。

他方、下に行きまして<不正競争防止法>です。不正競争防止法は登録というものではなくて、これは周知になったり、著名になったりすれば、その周知、著名に応じて法が広がっていくという制度でございます。実態を伴うものでありまして、その意味では商標に比べると濫用が少ないものでありますが、まずは周知のハードルで言います。周知でありますと、混同のおそれの範囲内で押さえることができるということで、これはリアルの世界とメタバースの世界でも、同じような衣服が出ると、混同の可能性も出てくるだろうということで、こちらで保護するとなるとかなり有望だろうと。ただ、周知性が必要だということでございます。

時間の関係で右下は飛ばしますが、一般的には右上、右下を含めて、今お話ししたような法改正の対応以外のところは、いろいろなものの文献を読んでいますと、いろいろと温度差があったり、ちょっと違うかなという理解が時々書かれたりしていますので、そういったことを含めて、ガイドライン等での周知が必要だろうということでございます。

次のページをお願いいたします。

今ずっと権利者側からのお話をしましたが、他方で、業者側からメタバースの利用でどのように考えるかということなのですけれども、一般的に現行の著作権法の制限規定というのは、原則として大枠は1970年の著作権法改正のときにできて、その後、いろいろと修正していますが、当然、メタバースのことまではまだ念頭に置いていないものがほとんどであるという状況です。

そんな中で、例えば、基本的にはメタバースのことをあまり考えずにできている様々な規定について、柔軟に解釈する余地はないのかということが議論になりました。我々の間では、例えば、旧写り込み、今は「付随的利用の規定」と呼んでいるものがあるのですけれども、この規定について、条文上は付随的な対象物でなければいけないわけです。そういったときに、メタバースでいいますと、どうしても全てのものが、全てのものというか、技術的な仕組み次第ですけれども、大寫しにできたりする。

そういったことで、大寫しにできるときには、画面全部になるのだから、付随的利用と言えないとなるのかということとか、あるいはここには書いてありませんが、基本的にリアルの世界では、著作権の制限規定だけではなくて、著作権で禁止される行為の問題でもあります。広くネットでの公衆送信と呼んでいまして、ネットで送信する行為については、ほとんど権利制限なく、広く侵害になるという仕組みになっているのですけれども、現実の世界では、例えば、ネットではなくて現実の文化祭で著作物を利用するとか、ある

いはアマチュアの方が何となく趣味で利用するようなどときには、非営利無料で著作物を利用するときにはセーフになるような規定があるわけです。

しかし、メタバースの空間でそれを実現しようといえますと、今の仕組みだと公衆送信に該当し、非営利無料の著作権制限がない。しかし、メタバースは確かに全世界に物理的にはつながっていると看做しても、利用の対応の仕方次第では、ごく限られた人しか使われない場合がある。そういったときに関してどのように考えるかは、立法論的な課題になるのではないかとといったことが言われたり、あるいは付随対象物のほうについては、現状の規定でも柔軟な解釈が可能ではないかと言われたりといったことで、我々の間では大方の一致があったところですが、課題も見つかってきたということでございます。

対応の方向性としては、右側に書いたとおりで、しかし、それでもやはり解釈の幅があるところがありますし、それから、立法的な課題もありますねということになりましたので、そういった話をこれからも検討すべきではないかということでございます。

最後に、下の緑字のほうは時間の関係で大ざっぱにお話ししますが、現在、権利処理というのは、基本的には個別のユーザーと権利者の間、あるいはプラットフォーマーでの包括処理などがあるわけですが、あと、侵害対応も個別の処理、あるいはプラットフォーマーの御活躍等があるわけですが、基本的にはプラットフォーマーでの処理というのはいかに効率的ではないかということでありまして、そういった方向で、いかにプラットフォーマーのところでもうまく権利処理をするのかということについて、課題があるということ、あるいはそれを目指すべきだということになりましたし、また、今回、国会で改正案が提出されています、簡素で一元的な権利処理の制度という著作権の新しい制度にかなり期待がかかるということがあったりいたしました。

また、二次利用などについては、今はブロックチェーンの仕組みなので、技術的には、一プラットフォーマーの中であれば様々な課金システムが可能ということですが、今、プラットフォーマーをまたぐものについては、技術的に発展途上ということでありまして、そういった技術の動向もにらみながらガイドライン等をつくらなければいけないのではないかとといった形で全体の話がまとまったということでございます。

以上です。

○中村座長 どうもありがとうございました。

続いて、第二分科会の福井分科会長から御報告をお願いします。

○福井構成員 それでは、御報告をさせていただきます。

第二分科会はアバターの肖像などの取扱いを中心に議論をさせていただきました。そして、予想はいたしましたけれども、まさに論点満載の新しい領域でありました。

これに対して、単に未確定な部分があるから危ないよとか、やめておいたほうがいいのか、全部許可を取れば大丈夫だよというようなことを言うだけではほとんど意味はないと思いますので、できる限り、現在の考え方でいえばどこまでは可能なのか、逆に言うと、どこからは侵害になりそうなのか、切り込むべく努力をいたしました。多くの委員の皆さま

んや事務局の大変な努力に支えられて行った論点整理を御報告いたします。

まず、1-1といたしまして、実在するようなメタバースの外の人物の肖像をメタバースの中で使うということに関わる問題です。

まずは写り込みです。といっても、ただ単に写真に撮るというか、CG、3Dスキャンなども含めて背景的に実在の人物が使われているようなケースはどうなのだとということで、肖像権侵害の可能性が当然問題になりました。これは判例によって、諸要素、6つの要素が挙げられていますけれども、その総合考慮によって、いわゆる一般的な我慢の限度、受忍限度を超えるようなときには肖像権の侵害だという基準が挙げられています。

また、本人が識別できないようなものは肖像権の侵害には当たりにくいだろうと考えられているということで、この総合考慮をそれぞれ裁判例などにも照らして、どういう場合は写り込み的な利用が肖像権の侵害に当たりやすいのか、どういう場合は当たりにくいのかということを議論いたしました。

また、パブリシティ権の侵害も問題になり得るわけです。これも2012年の最高裁の判例で、いわゆる著名人の肖像が持つ顧客吸引力を専ら利用する場合には、パブリシティ権の侵害という判断があります。そうすると、単に写り込んでいるだけのようないわば背景的な利用の場合には、パブリシティ権の侵害には当たりにくい傾向が強いという整理がされました。

次いで課題1-2です。今度は実在の人物の肖像をアバターなどとして利活用するよというケースです。より積極的に取り込んでいるケースとも言えようかと思えます。

特にこれに関しての特徴は、アバターの場合は「中の人」、いわゆる操作者の意のままに動くわけです。実在の人物が自分の姿を写し取られて、他者の意のままに動かされるという特徴を持っています。その心理的な負担ということも考えると、肖像権侵害に当たる可能性は写り込み的なものよりは高まるのだらうなということが言われた。

しかし、同時に、イラストなどの利用も肖像権の侵害というのはあるのですけれども、可能性はやや下がると一般に言われているわけです。なぜならば、イラストを描く人間の主観が入ってくるからです。アバターも似たような傾向があるのではないかとということも指摘され、それらによって肖像権の侵害に当たるケースもあるだろう、少なくないだろうということが整理されました。

ただ、一方、いわゆる「中の人」がない利用、NPCなどと一般に言いますノン・プレイヤー・キャラクターで、モブキャラなどが代表格ですけれども、これは操作者がいなくて、ある意味ではやや背景的に使われているとも言えるわけで、こういう場合は、少なくともアバターとして使われるよりは肖像権侵害にとってはマイナス、つまり、侵害には当たらないほうの要素として働くのかなという議論がされました。

それから、未確定の問題として、例えば、著名人は、肖像権はもちろんあるのですけれども、保護は一般に弱まると考えられている。そうすると、それが特にNPC的に使われたときなどに、肖像権侵害に当たりにくいという場面があり得るのか。また、パロディーのよ

うに明らかに他者が別な意図で使っているということがはっきりしているときには、肖像権侵害に当たりにくいということはあるのか。こういうことも議論されました。

パブリシティ権に関しては、これを他者がアバターとして使った場合、いわゆる専ら顧客吸引力を利用しようというようなケースでは、侵害に当たる可能性は高いのだろうなということが言われました。

ほかにプライバシーですね。そのアバターはまさに本人が動いているのだという誤解を与えるような場合では、特にプライバシーの侵害とか、こういうことが成立する可能性も指摘されています。

次に、Ⅱ番です。今度は、実在の人物ではなくて、むしろ存在しているアバターのほうを無断使用するか、あるいはアバターに対する何らかの権利侵害を検討いたしました。

上の人の肖像をまねしているかどうかとは別個の問題として、例えば、アバター自体に肖像権の保護は及ぶのかなど。一般には実在の人物の生身の顔、姿などが肖像権の保護としては考えられている。しかしながら、アバターの容貌でも「中の人」、操作者の人格と結びつくものとして肖像権の侵害になるということは、場合によってはあり得るのではないかということが可能性として検討されました。ただ、いわゆる受忍限度のハードルは上がる。つまり、侵害にはあたりにくくはなるのかなということが議論されたところです。

また、同じくアバター自身にパブリシティ権は発生するのか。特に創作的なアバターなどがここでは想定されているわけですがけれども、やはり一般的には自然人、生身の人間の氏名、肖像等がパブリシティ権の対象になると考えられているという議論が整理されました。

では、創作的なアバターを他者が無断使用したときにはどう対応するのだという、言うまでもなく、恐らく著作権などに基づく対処が中心になるわけです。これは、創作的表現といえるようなアバターであれば、他者が勝手にそれをまねしたりすれば、侵害であるということは当然言いやすい。

ただ、問題はその責任追及、対処の方法なのですけれども、「中の人」は、自らデザインしていないときにはアバターのデザイナーから著作権の移転などは受けていないことが多いわけです。そうすると、著作権者ではない。では、どういう対応ができるのだと。

1つには、例えば、自らアバターのデザインを改変しているときには、二次的著作物の創作者として、自ら著作権者として権利行使できるだろうが、そうでないときには、著作権者ではないけれども、独占的ライセンシーとして損害賠償の請求ができるかとか、あるいは差止めを債権者代位などの法理論によって行使できるか、どういう場合に行使できるのだというようなことを議論いたしました。

次に行ってください。同じ項目ですけれども、今度は他者のアバターが無断で撮影・公開されたというような、より多く見られそうなケースに関してです。これに関しては、法的な整理としては、例えば、他者がアバターとして無断使用してしまいましたなどの場合と論点自体は重なる部分が多いので、そこは先ほどの①のほうの検討を参照いただければ

と思います。ただし、使用されることによるインパクト等は異なりますので、そういうところで異なった検討が必要になるケースはあり得ると思います。

次いで、課題2-2というところですが、こうした無断使用とも重なる部分はあるのですけれども、乗っ取りとか、なりすましです。ある人のアバターが別の人間によって乗っ取られてしまったとか、あるいは他者と似たアバターをつくることによって他者に成り済ますという行為、これは法的にどうなのだということです。

なりすましに関しては、他者と似たアバターを無断で作成することについては、既にI番において検討したところでありますが、そのほかにも、成り済ましてしまうという要素が加わると、詐欺とか、電磁的不正作出・供用とか、あるいは成り済ますことによって何か社会的評価が下がるようなことをすれば、名誉毀損、業務妨害、あるいは肖像権・パブリシティ権、著作権などの侵害があり得るところです。

また、乗っ取りですね、既に存在している他者のアバターを不正なアクセスによって乗っ取ってしまえば、当然、不正アクセス禁止法などの規制の対象になるだろうという整理がされました。

急ぎます。1つ先に下がってください。

課題2-3になります。今度はアバターに対する誹謗中傷です。これは現実の問題としても相当に出てきておりますけれども、なぜこれが問題になるかという、特に「中の人」が誰であるのかがよく分からないケースです。こういうときに、例えば、名誉毀損というのは、人の社会的な評価、客観的な評価が低下する、これが条件となっているわけですが、これも、「中の人」が誰か分からなかったら、名誉毀損は成立しにくいのではないかということが議論されました。成立しないのではないかという指摘はされるどころであり、現行法でいうと、恐らくそういう解釈が強いかないところなんです。

ただ、これは大阪での地裁判決の例があったのですけれども、特にアバターの言動が「中の人」自身の個性であり、あるいは体験・経験の反映であると考えられるようなケースでは、アバターに対する侮辱、あるいはアバターに対する名誉毀損は「中の人」に対する名誉毀損にも当たり得るのではないかという指摘もされているところであり、今後の検討が必要です。

最後です。アバターの実演です。著作隣接権に関わることです。すなわち、アバターというのはどのように動くかという、アバターのプログラムデータがまずは相手のPCなどに送信されて、そこで一時保存される。そこに私の動きのデータ、いわゆる点群データというものが送信されて重ね合わされる。そうすると、相手の端末において私のアバターが動くわけです。

それが実演的な性格を持つことは当然あるわけです。歌うなんていうのは分かりやすいと思いますけれども、あるいは何かある特定のキャラを演ずるような動きをしたときには、それは実演的性格を持つ。そうすると、この実演に対しては、その動き、点群データ、モーションデータに対しては「中の人」は著作隣接権を持つのではないか。

これはいい。送信可能化権とか、そうした著作隣接権の一般的な権利を持つのはいいのだけれども、録画権というのはどうなのだと。点群データというのは、今言ったとおり、動きのデータでしかないわけです。それに対して著作隣接権があるということは、録画権はあるけれども、この録画権が私の動きを誰かが記録する行為に対して及ぶのかというと、点群データの記録というのは果たして録画といえるのかという論点につながります。これに関しては様々な意見があったところで、論点ということでとどめております。

また、アバター映像です。このアバター映像は映画の著作物に該当する場合が多いと思うのですが、そうすると、例えば、私が私のアバターが動いているところを誰かが映像として固定することを許したとする。そうすると、私は自分の実演が映画の著作物において収録されること、録画されることを許諾したことになるので、ワンチャンス主義といまして、以後、私はそのアバター映像に対しては、少なくとも実演家としての権利は行使できないという可能性が出てきます。これは恐らくそうであろうという意見が多かったように思いますけれども、論点としては書き留めております。

以上、様々な論点がある中で「対応の方向性」については、まとめてお話をいたします。

これは第一分科会と1点異なるところは、例えば、肖像権、パブリシティ権などがそうなのですが、判例で発達しているわけです。つまり、肖像権法という法律はないわけです。そうすると、この条文をこうしましょうというよりは、対応の方向性はどの項目もほぼ共通しており、まず、現状のリスクに対する基本的な考え方、現場がどのように考えて何に留意すれば安全に活動できるのかという、この考え方を整理してあげ、どういう対策・方策を取るといいかというガイダンスを周知してあげることが大事ではないか。ガイダンスの周知ですね。

と同時に、状況はどんどん変わっていく。エコシステムも変わっていくから、継続的な状況の把握・検討が必要ではないかということが対応の方向性では指摘されたところでした。

申し訳ありません。大変長くなってしまいましたが、私からの報告は以上となります。
○中村座長 どうもありがとうございます。

続いて、第三分科会、中馬分科会長から論点整理の御報告をお願いします。

○中馬構成員 中馬でございます。

まず、第三分科会のほうなのですが、これは仮想オブジェクトやアバターに対する行為、あるいはアバター間の行為、ここのルール形成とか、規制の措置といったものを議論しましょうという話をさせていただきました。

皆さんでのディスカッションに先立ちまして、議論の立脚するポイントみたいなのところということで、まずは「I. 基本的な視点」を置いておりますが、とかくルール形成、規制となると、できるだけ厳しくなるというか、縛るという方向に行きがちなのですが、本質的にメタバースという空間は自由で多様性の満ちた創造的な空間なのであると。つまり、新しい可能性がある場所だよねということを前提に置いた上で、とはいいいながら、ユーザ

一さんが安心・安全を確保されるようなルール形成が必要だろうという大前提を確認した上で議論をスタートしたということでございます。

今、いろいろな行為に関しては、まだまだ実例が少ないというところがあるのですが、とはいいながら、少なからずメタバースの実態に即した対応が必要だろうということで、まずは現実に起きている問題をきちんと洗い出しをして、その中で重要な項目に優先順位をつけてやっていきたいと思いますとか、多分、今後、メタバースは2Bで発展するところのほうが大きくなりますので、その点では、未来予測みたいなところも踏まえながら、多分こうなっていくということを前提にした、将来的に深刻になるような課題をきちんと議論していこうという前提を置いております。

3点目の前提としては、これは国境のない仮想空間というグローバルなプラットフォームですよということを前提としまして、できるだけ国内の法律に閉じないような国際的なルール形成が必要だよねということを意識しながら、我々が日本国初でメタバースのルールづくりのイニシアチブをとっていくような役割が担えればなというモチベーションで議論をスタートしたということでございます。

2点目に、現状で、垣間見える問題事案についての棚卸しを行いました。

左側のほうにございます青いものは、基本的にメタバースにおいて通常想定されない事案、例えば、殺人とか、そういったものもあるよねというところを一旦棚上げにした上で、赤いほうは、メタバースにおいて想定される事案としても、大きく分けて、もう既に現実で起きているような事案、あるいは現実にはなかったような新しい事案の2つがありますよねという整理がされております。

現実でもあるということであると、1つは表現系です。わいせつ表現だとか、あるいは差別表現であるとか、こういったようなものは現実でもありますし、逆にメタバースの中でも起こり得るし、起きているという確認がされたということと、アバターの身体的行動に関係することであると、痴漢だとか、特に言われるのはつきまといです。メタバース上ではこういった事案が現実空間以上に起きているのであると、このようなことを確認したということでございます。

一方で、これまでなかったタイプでいうと、アバターというものは非常に自由度が高いという関係から、例えば、物すごく巨大なアバターになってワールドそのものを占有してしまうみたいなこともできてしまいますので、ここは未来予想もしながら、こういったことを見つけていかなければいけないよねという議論でございました。

真ん中は、今のお話についての法令の適用ということで、基本的には現実空間で生じているものについては、現実空間と同様の適用でよかろうと、適用できるであろうという話がされておりますし、逆に今回見いだされたような新しいもの、現実にはなかったものについては、当然、既存の適用する法令がないということになりますので、ここについての問題意識を共有したということでございます。

また、現状については、プラットフォーマーの役割が非常に大きいということでござい

まして、ルール形成ということでは、基本的には利用規約で禁止行為等を定めるのだよねと。例えば、警告しますよとか、何かあった場合にはアカウントをBANしますよといったルールによって処するところと、技術的にそもそも問題事案を起こさせないような仕組みをつくろうよとか、ユーザーが使える機能、例えば、不愉快なものはミュートできるとか、ワープで逃げられるとか、ブロックできるとか、こういう物理的な機能を入れることによって守られるものもあるだろうという議論がなされたということでございます。

このような現状認識に立脚して「Ⅲ．留意事項（課題意識）」が書かれております。右から2つ目の縦のところですけれども、1点目は、ハラスメントなどの行為があると、基本的にこれからの可能性のあるワールドの新しいお客様のメタバースに対する期待をそいでしまいますので、こういったことはあってはならないよねという問題意識とか、あるいは精神的にまだ発展途上にあるお子様とか、法的責任能力のないような未成年の方がメタバースに参加していることに対して、どこまでの配慮をするのかといったことが必要であろうという議論、それから、何よりもプラットフォーマーの役割が非常に大きいということでございます、一方で、プラットフォーマーだけで対応できるものでもない、この辺りの整理をきちんとする必要があるよねということだったり、被害者自らが権利行使できるということで、実質的にそこが確保されているということが非常に重要であろうという話、そして、メタバースビジネスは何よりボーダレスでグローバルなものですということを前提に考えようという課題意識が皆さんのほうから集められたということでございます。

これらを受けまして今後の方向性ということを御議論いただいたわけですが、大きく4点ございます。

1つ目は、自由と安心・安全の両立です。あくまでも自由で可能性のある場所、ここに安心・安全というものを両立させるのであるということ、1点目は、例えば、このワールドというのはどういう価値観の人が入っているのだということのアレルゲン表示のようにユーザーさんに見える化することによって、逆に言うと、安心して自由な表現ができるのではないかと具体的な提言があったり、あるいは子供・未成年の安全・安心を確保するような仕組みを入れましょうと、必要だよねということが提言されました。

2点目は、利用に関するプラットフォーマーの適切なルール形成ということなのですが、具体的にはプラットフォーマーのほうでコミュニティーガイドラインみたいなものが既にできていたりもします。この必要性をきちんと各社に対して追求していく。逆に言うと、そこについての重要性を啓蒙していくことが必要だという話です。

それから、問題が発生したときに、まだ各社の横の連携がない。プラットフォームごとのそれぞれの対応になっていると思うので、問題が発生したときに、事後的にどういう対応をしたらうまく治まったのかとか、問題共有とか、対処に対するノウハウを横連携することが必要ではないかというお話をいただきました。

それから、被害ユーザー自身による対抗措置や法的請求という辺りなのですが、

ここはやはりアバターの中にいる個人をどういう形で追及するかということも含めまして、発信者情報開示の制度をどういう形で運用するか。ここを明確化することによって、被害者が自主的に対抗措置を行使できるということを担保する必要があるであろうというお話でございました。海外のプラットフォーマーになりますと、誰に問合せをすればいいかわからないということがあってはならないということで、例えば、国内代表等を明記いただくような働きかけをしていこうといった話をいただきました。

そして、最後のところは国際です。グローバルなネットワークに関して、国内での議論にとどまらず、グローバルな議論に接続して行って、これを積極的に世界の標準にしていくな試みが必要だろうというような議論がされたのが第三分科会でございました。

私からの報告は以上でございます。

○中村座長 どうもありがとうございました。

続いて、この会議全体の論点整理について、事務局から素案が用意されているようですので、関連資料と併せて御説明をお願いできるでしょうか。

○塩原参事官 事務局でございます。

論点整理全体でございますが、今見ていただいている図の真ん中の「課題の所在と対応の方向性」、3つの分科会でおまとめいただいた以外の部分につきまして、本日、事務局から文章形式の素案という形でお示しをさせていただくものでございます。

具体的な内容でございますが、この素案でございます。

冒頭は「はじめに」といたしまして、現状、メタバースが拡大していることに加え、とりわけコンテンツ分野にもたらすインパクト、そういった中での法的課題への対応の要請、官民連携会議が設置された経緯やその趣旨、会議が取り扱う主な検討事項等について概観した上で、次のページでございますが、第三分科会からも御指摘がございましたが、本論点整理の中で言っているメタバースというのは、基本的に念頭に置いているのは、産業系のメタバースというよりは、SNS系とか、ゲーム系といったコンテンツに関わりの深いメタバースを念頭に置いているものでありますので、その点をこちらのほうで補記として明記いたしているものでございます。

また、アバターについても、ユーザーがプログラムをアップロードして使うタイプのもものと、プラットフォームがアイテムみたいなものを用意しておいて、それを組み合わせて使わせるようなプラットフォーマーが提供するタイプのものでございますが、この論点整理で想定しているのは、基本的にはアップロード型、持ち込み型のものであるということについて、こちらで明記しているものでございます。

続きまして、第1章でございます。まず最初に、メタバースの活用により目指すべき価値・理念というところを最初に押さえるものでございます。

(目指すべき価値・理念)ということございまして、真ん中にございますとおり、価値としては、自己の拡張・自己実現、人の交わり・文化の融合、価値の創出の3つだと。理念としては、自由な活動の場としてのメタバース、多様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の4つを中心に置きながら、それらの実現を図る観点から、求められるルール等の在り方について、官民連携会議では検討を行ったということを書いているものでございます。

その上で、こういった価値・理念を踏まえたときに、関係のステークホルダーに求める行動等についての基本的な視点として、その下に書いておりますが、プラットフォームやサードパーティー等のサービス事業者にあっては、自由で開かれた空間の提供、問題事案・負の影響への適切な対応、信頼性の確保、多様な創作活動の奨励・促進等といった観点から、また、ユーザーに求められる行動としては、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、個人情報や知財等の適切な取扱いなどが期待されるというところでございます。

次の次、4ページでございます。続いて、第2章でございます。こちらにつきましても、各分科会の第1回会議で御議論いただいた内容と、プラス、第三分科会の第1回目の会議の中で、ユーザー間のトラブル等を念頭に置いた基本的なルール形成の在り方についての御議論をいただいたところでございまして、それらの議論の内容を文章としてまとめたものでございます。

まず「1. 基本的な考え方」として（自由で多様性に満ちたメタバース空間に相応しいルールの在り方）としては、例えば、メタバース空間における行為の規制については、現実空間における相当の行為が法規制の対象となっているからといって、同様の法規制等が一律に求められるものではなく、メタバースの実情に即した対応の在り方を独自に検討していくことが必要といったものかなど。

また（安全・安心に過ごせるメタバース空間のためのルールの在り方）としては、ユーザー間のトラブル等をはじめとした様々な問題事案にも、その対応の方途としては、必ずしも法的ルールによる対応のみが有効なのではなくて、とりわけメタバースの世界では、技術による対応に負うところも大きい点を示しております。

その上で、ユーザーの自己責任、コミュニティの自治、ないしは技術のみで対応できないものについては、法的ルールによる対応を求めるということでございまして、そういったものについても、ソフトローとハードロー、プラットフォームの規約等とユーザー指針の法的対抗措置、制度による救済措置などを適切に組み合わせて対応していくことが必要であるとしているものでございます。

続いて、ソフトローとハードローという観点でございます。法的なルールとして、ガイドライン等のソフトロー、法令等のハードローがございしますが、より強い強制力を持つが柔軟な定めが難しいハードローと、強制力は弱いより柔軟な定めを行いやすいソフトローを適切に組み合わせたルール形成が求められるとしているものでございます。

具体的には、真ん中の表にもありますような課題の種別に応じまして、ソフトロー、ハードローのいずれで対応すべきかという視点も異なってくるものと考えてございまして、事案に即した対応が求められるというところでございます。

その上で、さらに「3. メタバースの特性を踏まえたルール形成」です。何点かの観点から、メタバースの特性を踏まえたということでございます。

まず（変化・発展の途上にあるメタバースについてのルール形成）というところを踏まえますと、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のではないかと。ルール形成についても、アジャイル的なアプローチが重要となることが想定され、かつ、そのプロセスにおいては、政府と事業者、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特に重要となるのではないかとということを書いております。

（国境のないメタバース空間におけるルール形成）という観点としては、国境を超えた通用性を持つソフトローの役割が重要になるのではないかと。国際裁判管轄・準拠法の取扱いも問題となるのではないかと。

さらに（複数プラットフォームを横断するルール形成）の観点につきましては、相互運用性の実現を目指すに当たって、ルールの標準化や共有すべき規範の明確化等も求められてくるのではないかと。プラットフォームを横断する領域での課題が拡大することも想定されることから、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対応、ないしは複数プラットフォームによる共通ルールの整備といったことについても、関係者間での検討が進められていくことを期待するという記述を入れているところでございます。

（国際的なルール形成の動向への対応）といたしましては、様々な国際的なフォーラム組織などによるルール形成に向けた動きが広がっているところがあり、こうした動きに対し、我が国のメタバースビジネスの特徴を踏まえて、その発展に資する観点からの適切なコミットを図ることが特に求められると記載してございます。

その次でございます。第3章につきましては、先ほど各分科会長から御説明いただきました、それぞれの分科会での論点整理の成果をこちらのほうに並べております。8ページから26ページまでが第一分科会という形でございます。

1個だけ構成として見ていただきますと、第一分科会では2つの柱の下に7つの論点課題という形で取り上げていただきましたが、制度・取扱い等の現状につきまして分析を行った上で、12ページでございますが、現状を踏まえた対応の方向性について整理をしてございます。

対応の方向性につきましても類型化を図りまして、法制度、ないしはそれらの運用に係るタイプの対応の方向性と、権利者、ユーザー、プラットフォーム、そのほかの事業者等に向けた周知などを進めるというタイプの対応と、さらに、法的な整備などについて、現時点でまだグレーの部分が多いものにつきまして、継続的な把握・検討を進めていくタイプの対応の方向性、こういったものをそれぞれの課題ごとに整理しているものでございます。

第一分科会がずっと続いて、第二分科会は27ページから44ページまで、第三分科会が45ページからでございます。こちらにつきましては、各分科会長から御説明いただいたと

おりでございますので、中身の詳細の説明は省略させていただきます。

その上で、3つの主要な検討課題にプラス1個といたしまして、その他の検討課題といたしまして、61ページでございます。

分科会の中での議論でも時々話題に上ったところでございますが、メタバースの課題の1つとして、とりわけ国際裁判管轄・準拠法についての問題があるところがございます。この問題はケース・バイ・ケースとなる面が非常に多く、簡単に言い切ることができない部分も多いタイプの課題ではございますが、関係者間でごく基本的なところの共有を図っておく、基本的なところのみを示すものとして、こちらのほうで今回まとめているものでございます。

2つ目の○にもございますように、国際裁判管轄・準拠法の具体的な取扱いに関しては、当事者間に管轄の合意、準拠法の合意があるかや、利用規約などに裁判管轄はカリフォルニア州とかよく書かれたりしますけれども、ああいったものがあるかどうかとか、どのような当事者間におけるどのような内容の事案であるか、どの国の裁判所に裁判が提起されるかにより様々異なることがあるため、留意が必要であると。

実際のケースに関しては、それぞれの当該事案の内容に即した検討が必要となるが、今回、そういった中で基本的な考え方の整理をしているものでございまして、さらに詳しいところにつきましては、本日の資料の参考資料2でございますが、経済産業省が「電子商取引及び情報財取引等に関する準則」の「IV 国境を超えた取引等に関する論点」で、まさしく国際裁判管轄・準拠法の関連の章として割いて説明をオープンにしておりますので、それらも参照されたいと記述しているものでございます。

その上で、国際裁判管轄と準拠法のそれぞれについてでございます。

まず、国際裁判管轄ですが、基本といたしましては、日本の裁判所に民事裁判が提起された場合に、どのような事案であれば日本の裁判所が管轄権を有することになるかについては、民事訴訟法にその規律が定められてございます。

いろいろなタイプのパターンについて記述がありますが、特にメタバースと関連が深そうなものとしては、被告の住所が日本の国内にあるときは日本の裁判所が管轄権を有する。ないしは事業所等を有する者に対し、その事業所等における業務の訴えを行う場合であって、当該事業所等が日本国内にあるとき、または日本において事業を行う者を被告とする訴えであって、その訴えが当該事業者の日本における業務に関するものであるときには、日本の裁判所に提起することができる。さらに、不法行為に関する訴えについては、不法行為があった地が日本国内にあるときには、原則として日本の裁判所に提起することができる。このような民訴法の規定があることについて、こちらで触れております。

こういったことから、最後にありました不法行為があった地という点につきましては、加害行為地と結果発生地のいずれもが含まれると解されてり、例えば、海外にサーバーが置かれたメタバース上に海外のユーザーがアップロードした情報によって発生した不法行為であっても、当該メタバース空間が、例えば、様々な掲示における表記が日本語で表記

されている、ないしは日本語話者が集まっているなどによって、日本国内のユーザーに向けたものと解されるものであれば、結果発生地は日本であるとして日本の裁判所の管轄権が認められ得ることが考えられると、このようなことを記述しております。

さらに、発信者情報開示に関する訴えは不法行為に関する訴えには該当しませんが、先ほどの民訴法にありました事業所等が国内にある場合として訴えをすることは、これに該当すれば日本の裁判所の管轄が認められるということを記載しております。

こういった観点でございますが、日本に事業所等を置く外国の事業者への訴えにつきましては、日本の裁判所に管轄権があることを明確化するために、こういった事業者に対して外国会社の登記の徹底を求めていくことが有効となるのではないかと。これは第三分科会の文献整理にもありましたが、この点について、こちらのほうでも触れているものでございます。

ただ、以上の場合でも、当事者間において外国の裁判所を専属的な管轄裁判所とする旨の合意があるときは、日本の裁判所では原則として訴えが却下される。外国の事業者とユーザーとの利用規約、取引規約等では、当該事業者の所在地の裁判所を専管裁判所とする旨の合意条項が置かれることが通例となっているので、これらについては日本の裁判所の管轄とならない可能性が高い。この点を記載しております。

以上が日本の裁判所に訴えが提起された場合でございます。

続きまして（外国の裁判所に訴えが提起された場合）でございます。

国際裁判管轄については、具体的にどこの国で裁判が提起されるかによって結論が異なる。とりわけ、例えば、事業者と消費者との取引をめぐる紛争については、当事者の合意にかかわらず、消費者の常居所地の裁判所が管轄を有する旨の法令を有している国が少なくないので、こういった場合には、日本の裁判所が専属的管轄を有する旨の規定を利用規約等に置いていたとしても、国外の消費者がその所在地の裁判所で日本の事業者を訴えた場合には、当該裁判所に国際裁判管轄が認められる可能性があるという点についての留意を記載したものでございます。

準拠法につきましては、法の適用に関する通則法にその関係の取扱いに関する通則が定められていまして、例えば、不法行為によって生ずる債権の成立・効力は、原則として加害行為の結果が発生した地の法による。特に名誉または信用を毀損する不法行為によって生ずる債権の成立・効力については、被害者の常居所地法によるとされているところでございまして、例えば、日本国内のユーザーに向けたメタバース空間において権利侵害を受けた場合に、結果発生地が日本であるとして、ないしは日本のユーザーが名誉毀損等の被害を受けたときには、被害者の常居所地が日本であるとして、日本法を準拠法として、これに基づく差止め請求や損害賠償請求、発信者情報開示請求を行うことが可能となり得るということでございます。

（外国の裁判所に訴えが提起された場合）につきましては、先ほどの国際裁判管轄と同様でございますが、訴えが提起された国の法令によるということでございますが、例えば、

事業者と消費者との取引をめぐる紛争等につきましては、当事者間の合意にかかわらず、消費者の常居所地の法が適用される旨の法令を有している国が少なくないことについて、こちらのほうで記載しているものでございます。

「2. 対応の方向性」といたしましては、＜プラットフォーム、関係事業者、ユーザー、権利者等における対応＞といたしまして、それらの人たちがそれぞれに向けて国際裁判管轄・準拠法の基本的な取扱いや留意すべき事項等を整理し、これらのガイドライン等を通じて必要な周知を行っていくことが適当なのではないか。

さらには＜制度の運用等の取扱い＞といたしまして、これも第三分科会で触れられたことと同じになりますが、日本の裁判所の国際裁判管轄の明確化に資するよう、日本に事業所等を置き日本で事業を行う外国会社に対しては、会社法第818条で義務づけられた登記の徹底を図っていくことが適当であるという点を記しております。

最後でございます。以上のような文献整理を進めまして、今後の対応でございます。「第4章 ルール整備に向けた今後の方向性」というところでございまして、特に重要どころかと思っております。まず、事務局で論点整理の文章形式でこのように書き起こしておりますが、これは特に御相談いただいた上で論点整理に記していきたいと思っております。

御相談の内容といたしまして、資料3でございます。これまで各分科会でまとめたいただきました論点整理を踏まえ、今後の方向性はこちらのほうにしてはどうかという一案をお示しさせていただきました。

「1. 当面の対応（「論点整理」とりまとめ後）」といたしまして、まず、官民連携会議におきましては、論点整理で明確化していただきました法的考え方や留意事項、有効な対応方策等について、これらを整理した上で、プラットフォーム向け、事業者向け、ユーザー向け、権利者向けなど、それぞれの名宛て先ごとに再編いたしまして、官民連携会議における考え方の整理、例えば、ガイドライン等として速やかに周知していくといったことなどが考えられるのではないかとしております。

また、同時に、各民間団体、関係団体等によっても、既にガイドラインなどをお持ちのところがございます。ガイドライン、契約ひな形、ないしはそれらの附属文書等について、必要に応じて論点整理の考え方が取り入れられ、規定の整備の充実が図られればよいなと思っております。例えば、メタバース空間構築を行う事業者向けの各種ガイドライン、アバターデータの売買契約に係る契約書ひな形、附属文書などに反映していくといった方向などが考えられるのではないかと思っております。

加えて「2. 今後のさらなる対応」でございます。今後、官民連携会議はどうしていくのかというところでございます。

今回の論点整理で継続的に検討すべきとされた論点や、その後の課題状況に応じた新たな論点については、官民連携会議としての継続的なフォローアップをしていくことがいいのではないかと。今後の技術の進展等も注視しながら、具体的なケースの実態、司法判断の

状況、関係者における議論の動向、世論の動向等について定期的に確認を行い、その上で関係する民間団体、省庁とも連携を図りながら、必要なもの、可能なものについては、随時考え方を整理して、これを公表していけるような継続的な取組を進めていくことが考えられるのではないかとといった点を本日の検討事項として御検討いただければと思います。

以上でございます。

○中村座長 どうもありがとうございました。

ちょうど前半戦の1時間ですね。

では、今説明があった内容について皆さんから御意見を頂きたいと思いますが、細かい書きぶりのところは、今後、今日以降に調整していくとして、大きな方向性とか基本的なスタンス、あるいは落としどころといったこと、ないしは官民による政策とか、国際戦略みたいなこと、特に今後の対応、今日はその辺りが整理できたらいいかなと思っております。

御発言される方は、前回のように挙手していただくか、お手元の挙手ボタンを挙げてもらうかでお知らせいただければ、手を挙げていますということで、黄色い手が最初に挙げたのが増田さん。

○増田構成員 どうもありがとうございます。聞こえていなかったら教えてください。

第二分科会で整理されたアバターに関して少し質問したいのですが、これは福井先生にお伺いするというのでよいかと思っておりますが、パブリシティ権についてです。

私の拙い理解ですと、これは本人の実名だけではなくて、芸名とかにも及ぶような権利であると理解していて、また、単なるすっぴんの素顔だけではなくて、化粧した顔自体が認知されているのであれば、そういった顔にも及び得るとも理解しているところです。

そうすると、アバターとの違いというのは、質的には絶対的なものではなく相対的なものではないかという感覚を私は持っていて、実際の容貌を再現するようなアバターのみならず、創作的なアバターであったとしても、パブリシティ権が及ぶ余地というのは当然否定されるわけではないのかなと。

例えば、初回でお話いただいたバーチャル美少女ねむさんなどは、このお名前自体も大変著名ではありますけれども、もしかすると、それ以上にオリジナルアバターの姿自体のほうが知名度があるのかなとも思っていて、そうした本人自体の人格が化体したような姿、これは芸名とか、化粧した顔みたいなリアルなもとの見た目や名前とは必ずしも一致しないようなものにもパブリシティ権は発生するという関係との比較で、アバターについて、第二分科会でどういう意見があったのか教えていただければと思います。

○福井構成員 では、私からでよろしいでしょうか。

増田先生、大変的確な御指摘をどうもありがとうございます。おっしゃるとおり、まさにその点は第二分科会で議論になりまして、そこでも芸名についても、あるいはメイクされた顔についても、パブリシティ権というのは及び得るものではないかと。あるいはマスクドプロレスラーの方がそれで非常に著名になっているならば、そこでもパブリシティ権

というものはあり得るではないかという指摘があったところでした。これは可能性としては決して否定されたものではありません。

一方で、比較的課題と考えられたのが、特に「中の人」との結びつきがはっきりしないケースです。マスクドプロレスラーも、その意味でいうと、はっきりしないといえ、はっきりしないのですけれども、そうはいつでも、ある特定の人物がいるだろうということは想定しやすい。

ところが、アバターが非常に著名になって「中の人」がどういう方か分かっていないケースでいうと、その方の人格がどこまで化体されているのか。極論を言うと、「中の人」というのは実は法人かもしれず、複数の人かもしれないという可能性も否定できなくなってくるわけです。それによって、決して理論上否定されるものではないのだけれども、認定のハードルが上がるのではないかという指摘がされたところでした。

ということで、では、今後、どこまでが人格の化体されたものとしてパブリシティ権の対象になり、また、専ら顧客吸引力の利用といえるのか。この議論を精緻化していくことが大事ではないかなと感じているところです。当然、メタバースという世界における新しい行動様式も出てくると思いますので、それも加味されていくのではないかなと思うところでした。

田村委員、奥邨委員、あしやま委員、石井委員をはじめ第二分科会のメンバー、もし補足いただけたらとあれば、いただければと思います。大丈夫ですか。

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。

全く御指摘のとおりかなと思っていまして、方向性としては、今後、人類全体でバーチャルでの活動というのが比率として上がっていく可能性があることを考えると、まさに真剣に向き合わなければいけない話なのかなと思っているので、報告書の中では、論点として整理しないということではなくて、むしろ正面から今おっしゃっていただいたような着眼点に言及していただけたらと、今後の議論に資するのかなと思った次第です。

例えば、VTuberとかでも、著名なVTuberが突然、忙し過ぎるから分からないですけれども、担当者、声優さんを4人に分けるという話があったりして、人格との不一致が生じるみたいなことも昔話題になっていたことがあったのを思い出したところです。マスクドプロレスラーとは少し違う問題もあるなとまさに今御指摘をいただいて思いましたので、そこまで具体的なことを書くかどうかは別としても、アバター自体にパブリシティ権が発生する可能性については、こういった議論があったということが残っているといいのかなと思った次第でございます。ありがとうございます。

○中村座長 佐藤さんから手が挙がっていますか。

○佐藤構成員 国立情報学研究所の佐藤一郎でございます。よろしく願いいたします。

私のほうからは数点コメントでございます。

まず、3分科会が非常に丁寧な御議論をしていただいて、さらに、事務局のほうで論点

整理をドキュメントにさせていただいて、ありがとうございます。メタバースというのはこれからもどんどん変わっていくものなので、結論を出すというよりは、議論過程を残した形でまとめていただいたのは非常によかったのかなと思っています。

そう言いつつコメントなのですけれども、1点目は今回の論点整理の射程に係るところでございます。

まず、その1つとして、タイトルを見れば明確なのですけれども、我々はメタバースの中、メタバースにはいろいろな課題がある中で、コンテンツ周りのところを議論したということになると思います。今回の論点整理の素案の補記でメタバースを限定しているのであれば、コンテンツ周りのところだけを議論して、逆に言うと、それ以外のところは議論していなかったということまで言うておいたほうがいいのかと思っています。

それから、もう一つなのですけれども、今回まとめていただいたお話というのは、いわゆるピュアなメタバースだけではなくて、多分、それ以外のものにも当てはまる。例えば、今後、オンラインのゲームも、恐らくメタバース的な特性といいましょうか、そういう特徴をどんどん取り入れていくと思いますので、射程として、メタバースそのものではなくて、例えば、オンラインゲームでもメタバース的な要素があるものは含まれるという形にすると、この議論がより広く貢献できるのかなと思っています。

2点目はプラットフォームの位置づけでございます。先ほど田村先生のほうから、権利処理としてプラットフォームを使うというのは、ある意味、効率的だというのは、私もまさにそのとおりだと思うのですけれども、メタバースのプラットフォームというのはスマートフォンのアプリのプラットフォームよりも力が強いはずなのです。

スマートフォンのプラットフォームというのは、アプリはどこで動いているかということ、ユーザーの端末であって、プラットフォームではないのですけれども、メタバースの場合、仮想世界やアバターも基本的にはメタバースのプラットフォームの中で動いている。

そう考えると、ある意味では、プラットフォームというのは森羅万象が把握できる全知全能の神に近い存在と言ってもいいわけです。それを考えると、プラットフォームにいろいろなことをやらせようというのは一つの考え方なのですけれども、ちょっと力が強くなり過ぎる。なので、いかにプラットフォームにいろいろやらせつつ、どう牽制するのかというところは、今後の課題としてちゃんと明記しておいたほうがいいのかと思っています。

3番目は非常に細かいところなのですが、今後の議論の動向として今回の論点整理で書いていただいたのですけれども、せっかく海外とのいろいろな課題を書いていたので、外国のメタバースの議論とか、規制に関しての動向の調査というのも引き続き必要であるということを明記していただくと、よりいいのかなと思っています。

以上でございます。

○中村座長 どうもありがとうございました。とても重要な指摘だったと思います。

ほかにありますでしょうか。今のところ、手が挙がっている方はおられないですか。思いのほか静かで珍しい。

そう言ったら手が挙がった福井さん。

○福井構成員 それでは、時間埋めに質問とコメントを1つずつさせていただきます。

質問は、感想も含めてですけれども、第三分科会についてです。非常にまとまった、また、賛同できるおまとめをいただいたなと思います。その中で、終わりのほうですけれども「発信者情報開示の運用基準の明確化」という言葉と「海外プラットフォームの国内代表の明確化」という言葉が出てきました。少し細かい論点のようでありながら、いずれもとても重要だろうと思うのです。

特に海外プラットフォーマーです。ほかの委員の方の御発言にもありましたけれども、現状、もう既にメタバース以外でも、海外プラットフォーマーの中には全く言うことを聞かないケースは少なくないわけです。そして、問題行動などは、例えば、闇バイト募集問題に象徴されるように、そういうところに集まる傾向が強いです。

ここが手つかずだと、真面目に日本でルールをつくって、守っている人がちょっとばかを見たかなというイコールフットィングの問題にもつながってきますし、実際に苦しんでいる人を助けられないという場面も出てこようかと思しますので、この部分の議論を続けるべきだと思うのです。

その上で、なかなかないかなとは思いつつのお尋ねは、発信者情報開示の運用基準の明確化は具体的にこういう方向でという議論はありましたでしょうか。それから、海外プラットフォーマーの国内代表なのですけれども、どう働きかけてそれを実効的に置かせるか、どういう議論がされたか、もし提供いただける御知見があれば、お伺いできればと思いました。

それから、もう一つはコメントでして、事務局の御発表で、資料3の最後の「今後のさらなる対応」のところです。この中に、論点、課題状況を継続的にフォローアップしていく。各界と連携を図りながら定期的を確認し、随時考え方を公表していくということが出てきて、これはとても大事だと思うので、賛同を申し上げておきたいと思います。

というのは、例えば、この間のAIなどの経験からも分かるとおり、現状はどこで超進化がどのセクター、どのパーツで生ずるかというのは、ちょっと予想がつかないわけです。そうすると、問題が起きてみんながこれは駄目だねとメディアなども騒ぐようになってから議論を始めてもちょっと間に合わないし、状況が分からないということになりますので、継続的な把握をして、誰がメインプレーヤーで、どんな動きが起きていて、その動きというのは一過性のものなのか、それとも大ごとになりそうなのか、想定外なのかというようなことを把握する努力を続けることが大事ではないかなと思ったものですから、コメントでした。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

最初のほうの話というのは、事務局の手が挙がっていますが。

○塩原参事官 事務局でございます。

対応の方向性として、第三分科会で発信者情報開示の運用の明確化とプラットフォームに係る国内代表の明確化を出していただきました。

発信者情報開示制度のほうの問題意識といたしましては、もともと発信者情報開示請求は、SNSなどの掲示板における侵害情報の流通を念頭に、現状ですと、ある意味、民間主導で業界がつくったガイドラインとして、例えば、著作権侵害、名誉毀損、プライバシー等、掲示板などで行われるそういったタイプの権利侵害事案につきまして、現場が判断しやすいようなガイドラインが示されているわけでございます。

当然、メタバースはもともとそういったものを想定していたものでございますので、既にあるガイドラインなども踏まえながら、メタバースの場合だったらどうなのだろうか、掲示板のように必ずしも継続的に情報が流れ続けているものばかりではありませんので、例えば、突発的に暴言を吐かれたけれども、それは掲示板のようにずっと残るのではないというタイプのものもありますし、そういったものがどういった適用関係になるのかなどにつきまして、まずは事例をきちんと把握し、分析しながら、その上で考え方を整理し、必要などころにつきましては、そういったものを投入していくような流れが必要ではないか。そういったことについてのお話があったものでございます。

また、海外プラットフォームにおける国内代表の明確化につきましては、直近でいいますと、法務省と総務省が連携して、日本で電気通信事業法による事業者の届出をしながら、外国法人会社としての登記をしていない会社というのが、ちょっと正確ではございませんが、40何社あったので、これ全てにそういうところは登記しなさいということをやったところ、例えば、ツイッターとか、そういった会社がそれを受けて法人の登記をしたみたいなこともございました。

例えば、こういったことにつきましても、引き続き継続的にやっていくことが必要なのではないかというところなどを念頭に置いた議論があったものでございます。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

○中馬構成員 どうもありがとうございます。補足します。

基本的には、現状、どこまで把握できるかということはまだ未知数な部分があるので、あくまでも最初のほうの発信者情報開示でいうと、足跡が残るもの、残らないもの、プラットフォーム側に残すことを義務化するのかどうかというところを含めての議論だったと思っていますので、その点では、今後どこまでの義務を課すのかどうか、それに伴って実際に行使できる内容が変わってくるので、ここら辺りを明確化していきましょうという議論だったと思います。

海外のプラットフォームについては、これは今、事務局から話があったとおり、物理的にはそういうことだと思っているのですが、ここから先は私のコメントということでご

ざいますけれども、今後、相互運用性というオープンメタバースの思想に従って、それぞれのプラットフォーム同士がいかに相互運用していくのかという議論が始まっていくと思います。

その中で、結局、お互いに情報開示をして、要は、代表も何かしらのコンタクトができる状態の中で仕様を統一して、相互に行き来できるという協定がきちんと結ばれることが望ましくて、逆に言うと、そういうところが広がっていくと、そこがエコになって、ユーザーさんもそこを中心に活動していただくのであると。

逆に匿名性があり過ぎたりとか、ある種、その流れに即さない人たちについては、確かに闇に潜る傾向があって、そういうところに物が集まることになりがちなのですが、逆に言うと、相互接続性を確保されたところの自由度の高さが、結果、そういうものを駆逐していくような方向で進めていくべきと。なので、オープンに開示されているところが、結果として居心地のいい場所でユーザーも集まるのだと。なので、そういう形で結果としてオープンなものを推進していくという感じにしていきたいなど。プラットフォーマーの1人としてそのように考えたりしています。

以上です。

○中村座長 参事官、中馬さん、大変ありがとうございました。

おっしゃるとおり、法人登記は非常に大きな一步だったのですが、それだけだと代表性としてはちょっと足りないですよねと申し上げようと思ったところで、中馬さんの相互接続性をてこにしていればグッドプラクティスによって誘導していくというお考えは、非常に腑に落ちるところもありまして、いずれも大変参考になりました。ありがとうございます。

総務省から手が挙がっていましたか。御発言なさいますか。

○総務省 総務省でございます。オブザーバーではございますが、御発言させていただいてよろしいでしょうか。

○中村座長 今のことも関連しますし、お願いします。

○総務省 今議論になっておりましたプロバイダ責任法の関係、あと、外国法人の登記の関係で、佐藤先生、福井先生からお話がありましたので、若干補足、あと、事務局さんとも意見の相違がございますので、そちらについて幾つか申し上げさせていただければと存じます。

まず、先ほど佐藤先生のほうから、メタバースプラットフォーマーというのは森羅万象を知る立場だという危惧をおっしゃっておったのですけれども、まず、そこについては、我々総務省の立場からすると、森羅万象を知ってはいけない立場の存在であると受け止めております。

これの理由は何かといいますと、メタバースというのはコミュニケーションをする場であると。すなわち、メタバースプラットフォーマーは、間違いなく電気通信事業法で定めるところの他人の通信の媒介をする当事者になります。ということで、我々からしますと、

電気通信事業者としての届出が最低限必要な者ということになるかと思っております。結果、電気通信事業法4条及び6条の通信の秘密と利用の公平がかかるということで、基本的には技術的、要するに、システムとしての運用上必須でない以上の情報は知得することすら許されないというのが、プラットフォーマーの立場と理解しておる次第でございます。

ということで、まず、佐藤先生の御発言については、若干杞憂かなと思っておるところでございます。

その一方で、知財本部さんのほうでまとめていただいた論点案の、例えば、資料2-2の57ページでございます。こちらの「問題発生防止・事後対応のノウハウ共有」の中で、プロバイダ責任制限法に基づいて損害賠償責任を免責され得るという話を明確化してほしいという話がございますけれども、そもそもメタバースというのはプロバイダ責任制限法の対象にはほぼならないのではないかと考えているところがございます。

ごめんなさい。第一分科会、第二分科会で御議論いただいているような権利侵害については別にして、例えば、誹謗中傷もしくは不快な行為に対して、プロバイダ責任制限法の対象になるかといったときに、もともとプロバイダ責任制限法というのは、公然性を有する通信、すなわち、一度書き込んだ情報が継続・反復して他人の権利を侵害し続ける可能性があるものに対して規定されているがゆえに、その権利侵害行為について、間接的に情報の発信者たる特定電気通信事業者が権利侵害の主体であると言われないうえに免責事項を置いているという中でございますので、瞬間的にリアルタイムに行われて流れていってしまうもの、要するに、後で第三者がもう一回見ることができないものについては、そもそもプロバイダ責任制限法云々という話ではなくて、例えば、電話で相手のことを罵ったときにNTTが直接当事者であると訴える方がいらっしやらないのと一緒で、ここはプロバイダ責任制限法の免責云々という話ではないのではないかなと思っております。

その一方で、第一分科会、第二分科会で御議論いただいているような著作権の侵害、例えば、他人が撮った写真をメタバース上の空間の看板に勝手に貼り付けるという行為について、そこは継続・反復されますので、ここについて免責してほしいという話であれば、その辺は対象になるのかなということで、第一分科会、第二分科会イシューについて、プロバイダ責任制限法云々というのは可能かと思っておりますけれども、第三分科会イシューだとなかなか難しいのではないかなと思っておるところでございます。

あと、福井先生からお話ございました発信者情報開示の運用を明確化できるかというところなのですが、発信者情報開示の命令というのは裁判所の所管となっております。ということで、行政府としてこういった形のガイドラインですと申し上げることは非常に難しい。ですので、今まで行われているものについても、裁判規範という形ではなくて、事例集という形で事例を積み上げてきたものが、今、まとめられているということかなと思っておりますので、事前的な運用の明確化というのは非常に難しいと思っております。

併せて、今、外国法人の登記のお話が出てきましたが、私が直接所管担当ではないので、細かい点を言い間違えたら恐縮でございますけれども、令和2年改正におきまして、外国から日本国内にあるものに対する電気通信役務の提供の意図を有していることが明らかである事業者については、電気通信事業法上の登録・届出、登録の場合には国内に必ず資産があるので、当然、登録してもらっていたわけですが、届出の場合、国内に設備がないケースがあるということがございますので、この部分について、届出をさせる、規律を及ぼすということがなかなか困難であったところについて、一応、域外適用をかけるということを法改正で定めております。

このときに、では、日本国内に役務を提供する意図があるということを何で見ますかかということについては、令和3年2月に、外国法人等が電気通信事業等を営む場合における事業法の適用に関する考え方を総務省として発表させていただいていまして、サービスを日本語で提供している場合、有料サービスにおいて決済通貨に日本円がある場合、あと、日本国内におけるサービス利用について広告や販売促進等の行為を行っている場合、こういった場合には日本国内向けにサービスを提供する意図があるのだということで、我々としては届出を求めていくという形をとらせていただいております。

その中で、先ほどの我々総務省と法務省さんが一緒になって国内代表者の登記を求めてきたという件については、電気通信事業法の中で、国外事業者について、届出に際して国内代表者、代理人を指定する義務を負わせているということで、この義務違反である。この義務違反をした場合には公表するというのを、運用している中で淡々とやらせていただいたものでございますので、メタバースのサービスにつきましても、あくまでコミュニケーションの場ですということで提供されるのであれば、我々は日本語向けでサービスしていますよ、もしくは日本円でサービスしていますよということが外部通報等で明らかになった場合には、そこについては届出を求めていくということになると御理解いただければと思います。

すみません。細かい話をわっと話してしまって恐縮ですけれども、私からは以上でございます。

○中村座長 丁寧なコメントをありがとうございました。

多分、関連して佐藤さんから手が挙がっています。

○佐藤構成員 佐藤でございます。タカムラ様、どうもありがとうございます。

私も総務省のプラットフォームサービスに係る利用者情報の取扱いに関するワーキンググループの構成員だったので、実はある程度承知の上で発言したところなのですが、確かにメタバースをコミュニケーションの手段として見れば、電気通信事業者として登録してくださいというのは、そのとおりだと思うのですが、必ずしもメタバースというのはコミュニケーションの手段だけとは限らないわけです。

例えば、単にアバターを動かしているだけで、何か情報をダイレクトに他者に渡しているわけではないとしたときに、それを電気通信事業者として整理できるかなというのを私

はやや疑問に思っているわけです。

例えば、アバター間のつきまといみたいなものを、それは一つのコミュニケーションだとおっしゃるのであれば、確かにタカムラさんの御指摘どおりになるのですが、単にそれはアバターを動かしているだけといった場合には、純粋にコミュニケーションと言えないとすると、先ほど森羅万象という言い方はおかしいと強く指摘されたところですけども、やはりそこは電気通信事業法でカバーし切れない範囲はあるような気がいたします。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

福井さん。

○福井構成員 私からも少しレスポンスをさせていただきます。

タカムラさん、どうもありがとうございました。

なぜ先ほど、法人登記は大きな一歩なのだけれども、代表者というだけでは足りないですよということを書きかけたかということ、代表者を置いてください、言うことを聞いてくださいというだけで、中の行動が全て、人々が望ましい、安心だと思うようなプラクティスに導かれるかといえば、必ずしもそんなことはないですよ。現実になんか起きているんですよということを申し上げたかったわけです。恐らくその点では食い違いはないとは思いますが、一応、念のために趣旨を確認させていただきました。

あと、これは私が申し上げることではないかもしれませんが、知ってはいけないことになっているので杞憂であるという発言が先ほどされたように思うのですけれども、やっではないことになっているのでやりません、だから杞憂ですと私には聞こえましたが、もしそうだとしたら、その発想に対して私は大変憂慮いたします。

以上です。

○中村座長 ほかに。 奥邨さん、手が挙がりましたね。

○奥邨構成員 先ほどの総務省の御発言で、私はプロバイダ責任制限法の専門ではありませんので、理解間違いかもしれないのですが、蓄積型でないものについては、プロバイダ責任制限法の適用がないという御発言だったのかなという理解をしたのですけれども、例えば、プロバイダ責任制限法の発信者の情報の定義などは、著作権法の送信の定義と似ていまして、蓄積型と非蓄積型とが両方書いております。ですから、記録媒体に記録する人のほかに装置に入力する人と書いてあって、そういうものは著作権の世界だと、ストリーミング、消えてしまうものも入ってくるという理解だったものですから、ちょっと不勉強であれなのですけども、その辺は少しどうなのかなと。

ここではあまり細かく議論することではないかもしれませんが、必要であれば、事務局とも御相談いただいて、非常に重要なところかと思えます。本当に適用がないということだと、非常に大きな影響もあるかもしれません。今、著作権侵害などでもストリーミングのほうが問題だとなっていますので、そうだとすると、例えば、発信者情報が開示できないとなるとどうなのだろうとなってしまいますので、この件だけではなくて、いろいろ

とあるのかなと思いますので、ちょっと整理いただいたほうがいいのかなという気もいたしました。もちろん、間違っていたら申し訳ないのですけれども、以上でございます。

○中村座長 総務省からまたコメントはありますか。

○総務省 総務省のタカムラでございます。

今の奥邨先生からの御指摘の部分なのですが、発信者情報開示については、権利の侵害がなされていることを知ったときに、被害者さんが発信者情報を開示できる。最終的に裁判所の命令で発信者の情報が開示されるという流れになっております。これは別どのような形態の通信であろうが、そこに差はないという形になります。ですので、ストリーミングだろうが何だろうが対象になる。

その一方で、もう一つ、先ほど事務局さんが挙げていただいた取りまとめの57ページのところにある免責というのは、プロバイダが権利侵害の主体の共犯者であると。要するに、権利を侵害する情報を発信している当事者であると言われたいためのものということなので、その部分については、リアルタイムで単なる媒介をしている場合と、蓄積型の通信、要するに、例えば、掲示板に誰々は何とかだと書いてあって、それは誹謗中傷であるから消してくださいというお願いをしたにもかかわらず消さないということがあったときに、プロバイダ側が共犯もしくは主体であるということになり得るのではないかとということで、そこに対して免責を入れるということをやっておくという形でございます。

○奥邨構成員 すみません。私の理解が足りなかったのかもしれませんが、おっしゃりたいことは、アメリカのDMCAであれば、導管的なもの情報蓄積型とを分けているような形が日本法にも入っているということをおっしゃっておられるのかなと理解しました。おおむねはそうなのかなと思ったのですが、ただ、条文を見て、例えば、損害賠償責任の制限のところも、蓄積だけが読めるわけでもないもので、ちょっと勉強しようと思いました。

リアルタイムの場合は、確かに技術的に措置を講じることが可能な場合がほとんどないということになると思うのですが、ゼロとは限らないという議論もあると思うので、ちょっと丁寧に整理したほうがいいのではないかなと。例えば、反復・継続して同じことをする人だというのが分かっているときに、放ったらかしにしても3条の損害賠償責任のところ、技術的に可能性がないということになるのかというと、それはまたちょっと違うのではないかなと思ったりもいたしますので、今の御趣旨であれば、少し丁寧な形で整理をしておいたほうが誤解がないのかなと思いました。

もちろん、不勉強ですので誤解があるのかもしれませんが、ちょっと詰めていただければと思った次第です。

以上です。

○中村座長 田村さんも何かありますか。

○田村構成員 奥邨先生と大体同じような趣旨なのですが、著作権法の世界では2ちゃんねる事件というのがございまして、今、総務省のタカムラさんがお話ししたような考え方

で、ただ放置していただければ侵害の主体にならないのだけれども、簡単にいえば、放置の不作为が度を過ぎると主体になるという整理なのですが、ただ、必ずしも全員がそういう見解を持っているわけでもありません。

今、奥邨さんがおっしゃったように、継続的に流れているときに、例えば、2ちゃんねる事件は蓄積型ではありましたけれども、しかし、2ちゃんねるのほうを使っても、不作为が度を過ぎるということで主体になるということも十二分にあり得るのではないかと思います。

さらには、私、今は超少数説になりましたけれども、1990年代のインターネット初期には、とにかく送信していたら主体なのだという、今から言ったら皆さんに怒られそうな見解もないわけではなかった。当時は有力だったと思うのですけれども、なので、ちょっとその辺は分かれ得るのではないかと思うのです。奥邨先生から慎重にとりましたが、今ここでまとめないほうがよろしいのではないかという気がいたしました。

以上です。

○中村座長 福井さん。

○福井構成員 議論が熱くなって面白くなってきたなと思うところですがけれども、私の問題意識も奥邨委員、田村委員と同様であります。

奥邨委員の御指摘にあったとおり、これは非常に重要な問題でありますので、もし報告書をこれからまとめられる過程の中で、プロバイダ責任制限法の適用範囲について、このような議論がされているということが付記されるのであれば、それは必ず今後の議論に資すると思いますので、もちろん各委員からもお知恵が拝借できると思いますし、事務局のほうで可能な検討をしていただくのはどうかと思った次第です。

以上でした。

○中村座長 承知しました。ぜひそうしていただきましょう。

法的な適用解釈のところ、非常に専門的な法律論にもなってきていますので、少し丁寧に事務局と総務省と話をさせていただいて、整理を一旦していただいて、また皆さんに見ていただくというもうワンステップしてもらったほうがいい話ですね。承知いたしました。

ほかに何かございますでしょうか。

あしやまさんの手が挙がったかな。

○あしやま構成員 2点あって、1点目は、先ほどの話につながっているところなのですが、森羅万象を把握することができないと総務省の方はおっしゃっていましたがけれども、現実のサービスとしては、プライベートな空間だったとしても、あらゆるメタバース上の動きを記録していて、あと、音声も記録していて、サーバーに蓄積するようなサービスもあったりするのです。そういうサービスに関しては、福井先生の御懸念というか、森羅万象を知る立場にあるような事業者というのも恐らくあるはずであって、存在しない杞憂であるというほうが現実には即していないのではないかなというのは、実際のユーザーからして思いましたというのが1点。

もう一点は、御相談というか、御確認なのですけれども、第一分科会のほうで、こういった洋服であったり、プロップといったらいいのですか、こういった造形物に関しての著作権がどこまで及ぶかというところで、なかなか及びづらいところもあるのではないかと思います。

ただ、実際の市場売買を見てみますと、例えば、Unityのアセットストアみたいなどころですと、お花であったりとか、車であったりとか、花瓶であったりとか、いろいろなものが売買されていて、それを用いることによってゲームをつくったり、映像をつくったりといった市場がもう既に広がっているわけですね。

そう考えると、それが著作権で保護されているかどうかは私も正確には言えないのですが、現実として、ある3Dデザインのものにはメタバースが存在するよりも前から3D映像の世界などで市場取引されていて、それは何らかの保護が及んでいるような状態で売買されていたのではないかなと思っています。

そこは今回改めてメタバースだから保護が及ばない、どうしようかと悩む以前に、もう随分昔から3D映像の世界では議論されていたものなのではないかなと思っています、保護が及びづらいのではないかなという趣旨が私としては疑問だったので、そこはどういうことになっているのかなというのをどなたか補足していただくと、大変ありがたいかなと思ったのですが。

○中村座長 どなたか補足できますか。

○あしやま構成員 疑問としては、もう既に何らかの保護がなされているのかなと。

○増田構成員 増田です。

どこまで保護が及ぶのかという理屈上の線引きは非常に難しい問題なので、ここであまり詳論しないほうがよいのかなと思いますが、実態としては、必ずしも知財の保護が及ばないものであったとしても、あたかも知財で保護されているかのように販売されたりしているという実態は存在していると思っています。そこは境界領域がグレーなので、知財は存在するものと考えて扱ったほうがいろいろなリスクが少ないとか、そういったいろいろな実務的な配慮というのは当然あると思うし、あとは、購入者側としては、知財のありやなしやということまでは、正直、分からない方のほうが多いと思うので、もしかしたら、そういった認識のあやふやなところとか、誤解とかを利用しているようなサービスもあるのかもしれない。

なので、現にそのように扱われている実態が存在するということが、イコール、知財が存在するということにはならないわけですけれども、知財ないしはそれに類似した概念を背景として、そういったビジネス自体が存在するというところは御指摘のとおりなのかなと思います。

○あしやま構成員 ありがとうございます。

恐らくなのですが、今回改めて、例えば、そこに知財が及ばない可能性があるみたいなことをこちらが示してしまうと、不法かどうかは分からないですけれども、それを購入し

ていないが、コピーして使ってしまうみたいなことをこちらがむしろ推進してしまうような形になってしまうとすると、エコシステムとしてよくないなと思っていて、知財としてあるかどうかは分からないというところはそうなのかもしれないですけども、それはもう何十年も前から、例えば、衣装のデータであったり、小物のデータであったりといったものが売買されているわけであって、それが知財に該当しているかは別として、何らかの保護がかかっているものとして扱われているという実態に関しては補足しておいたほうが、不正利用と言っているのか分からないですが、不正利用の防止といいますか、配慮にはなるのかなと思いました。

以上です。

○田村構成員 まず先に増田先生、どうぞ。先ほどのつながりでしょうから。

○増田構成員 ありがとうございます。

実態がある、イコール、保護すべきだというのも、もしかしたら少し短絡的かもしれないなと思っています。本来は自由に流通すべきはずの情報が、権利が存在しないにもかかわらず、あたかも存在するかのように独占されていることによって、流通が阻害されて、利活用が広がらないとか、そういった問題もあり得るわけですよ。著作権が強くなり過ぎると、表現行為に規制がかかるという弊害もあるとか。なので、情報の自由な流通と知財めいたものによる保護というのはどうしても背反するところがあるなと思っていますけれども、その状況を一面的に書き過ぎだという御指摘なのかもしれないなと思いました。

つまり、保護が及ばない場合が多いとだけ書いてしまうと、勘違いをする人も含めて、ネガティブな影響が大きいという御指摘なのであれば、そういった面はあるかなと思うので、表現ぶりに配慮するということなのかなと思った次第でございます。

私からは以上です。

○中村座長 田村さん。

○田村構成員 今の増田先生のお答えとほぼ重なっておりますけれども、やはり実態先行だけ、その実態が必ずいいというわけでもないと思うのです。2つの可能性があって、実は法制度のほうは、立法論を含めて、今の法制度のほうが良いという場合もある。もしそういう場合でしたら、そういうことをきちんとお伝えしなければいけないし、でも、他方で、こういった新しい技術空間のときにはままあることですが、法制度が逆に追いついていないということもあり、そうしたときには、むしろ実態と法制度がずれているとはっきり言った上で、では、どうしましょう、立法的課題ですね、あるいはソフトローで埋めていくのかというように次に行くと思うのです。だから、何かを告げなければいけないと思います。

今回のまとめでは、もしかしたらちょっと見解の相違があるかもしれませんが、ほかの分科会は分からないですが、第一分科会の中では、現状はこうで、ここが課題だというのは皆さんにある程度意識があったような気がしております。

ただ、もし一般論として、こういった保護が及ばない場合に関しても、実態のほうが先行している場合もあるというところを、どこか抽象論のところにおいておくということは別に私も否定はいたしません。まさにそういうずれがあったときにどうするかというのは、今、我々が考えなければいけない問題だし、むしろ皆さんにも考えていただきたい。そのためには、今、あしやまさんがおっしゃったような副作用みたいな、本当にとってもいい実務だったら、実態だったら、それに対して確かに副作用は及ぶかもしれませんが、それを上回るルール明確化とか、ソフトローの進展という免責化が官民連携会議でやらなければいけないことのように思った次第です。

以上です。

○あしやま構成員 ありがとうございます。

恐らくですが、多分、実態としては、それが著作物であるかどうかは別として、購入者に対して、それを不正コピーしてはならないよという形の利用規約みたいなものを添えて販売しているのだと思うのですけれども、ただ、第三者による不正利用みたいなものが横行してしまう後押しにならなければいけないなと思っているというところなんです。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

そんなところですかね。どうもありがとうございます。

全体のトーンでいうと、メタバースは発展途上にあって、自由をできるだけ確保しましょうということ、ルール形成に対しては慎重な姿勢を見せつつも、国境のない空間であって、事例も実態もこれからであるから、継続検討が必要ですねと。この会議も継続しましょうというようなことかと思えます。その点はコンセンサスが得られたのではないかなと思います。

一方で、冒頭で佐藤さんが御指摘になったような3つのこと、例えば、この会議の議論の外縁を明確にするとか、プラットフォームとの距離感、あるいはプロバイダ責任制限法の話も出てきましたけれども、そのようなことをきちんと踏まえておきましょうとか、海外との比較調査をきちんとやりましょうというのは非常に重要で、ここは掘らなければいけないところかなと思いますし、私は、こうした議論を日本が今、産学官を合わせてやっているのだよという現時点のこの話をいかに海外に発信して、コミュニケーションするのかがというのは極めて大事ではないかと思っております、皆さんから出た意見も踏まえてまとめにかかって、発信策もまた論じられればいかなと思っております。

論点の整理については、今日頂いた意見を踏まえてできるだけ修正したいと思えますし、皆さんもお気づきの点はまだあろうかと思えます。御覧になって時間がたっていない文言ですから、文言をどうするかということが気になる部分はまだこれからも出てくるかと思えますので、追加の御意見などがありましたら、メールで結構ですので、事務局宛てに連絡をいただければと思います。

修正部分はメールで再度御確認いただくということでもいいですか。事務局にちょっと確

認したいと思いますけれども、その後、パブリックコメントに移るのですよね。パブコメの最終的な文案について、どうやって皆さんの意見をまとめてパブコメにかけるかというところは私に御一任いただければと思います。よろしいでしょうか。

ここからまた皆さんとコミュニケーションをとって、手続を進めたいと思います。

事務局、進め方としてそれでいいのですね。

○塩原参事官 はい。そのようにお願いいたします。

○中村座長 では、そのように進めたいと思います。

ということで、皆さんからいろいろとたくさんの意見が出ましたので、この辺りでまとめて閉めたいと思います。

最後に、事務局から何かありますでしょうか。

○塩原参事官 本日も活発な御議論、誠にありがとうございました。

今後、また論点整理、パブコメ案の取りまとめにつきましては、引き続き御相談させていただきますので、よろしくお願いいたします。

さらに、次回会合はパブコメ後になるかと思いますが、次回会合につきましては、追って日程調整をさせていただきますので、よろしくお願いいたします。

以上でございます。

○中村座長 では、閉会いたします。どうもありがとうございました。