

2023-5-16 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3回）

10時00分～12時00分

○塩原参事官 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いたします。

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、時間が参りましたので、会議を開催させていただきます。

本日は、岩崎構成員が御欠席であります。

ここからの議事進行は、中村座長をお願いいたします。

○中村座長 よろしくをお願いいたします。

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3回会合を開催いたします。

初めに、事務局から会議資料の確認をお願いいたします。

○塩原参事官 会議資料の確認をお願いいたします。

本日の会議資料は、議事次第にありますとおり、資料1から資料2-1、2-2の3点、参考資料が1点となっております。御不明な点等がありましたらお申しつけください。よろしくをお願いいたします。

○中村座長 よろしいでしょうか。

では、早速議事に入ります。

本官民連携会議の論点整理の案について、4月21日から5月7日にかけてパブリックコメントを行いました。今日は事務局から、パブリックコメントで寄せられた意見と、それらを踏まえた修正箇所等について報告をいただいて、それから審議したいと思います。

では、事務局から報告をお願いします。

○塩原参事官 本日の御報告でございますが、まずお手元の資料1でございます。4月下旬から行いました本官民連携会議の論点整理の案についての意見募集、パブリックコメントの結果について御報告をさせていただきます。

このパブリックコメントでございますが、意見募集期間は4月21日～5月7日、提出された意見の総数が38件、これは意見提出者の数でございます。内訳は15法人、個人23人となっておりますのでございます。

いただいた意見を論点整理のどの項目、章に対応するものかというところを踏まえて、

再構成して資料として出させていただいたのがこちら以降でございます。

全体的な傾向といたしましては、論点整備の今回のまとめの内容につきまして、基本的には賛同される意見が多かったように見受けられるところでございます。ないしは、その上で、この論点整理の中で引き続きの検討課題とされた事項、ないしは今後の対応事項としてさらに考慮してほしい内容等について意見をいただいたもの。ないしは、一部に、この論点整理には取り上げられていなかった観点等について、こういったことについても今後さらに検討が必要ではないかといった内容などもあったところでございます。それと、具体的な記述内容について修正などを求めるものも一部ございました。

それらについて、たくさん意見はありますけれども、特に抜け落ちていた観点でございますとか、今後の対応に当たって留意すべき事項、ないしは記述の内容について一定の考慮、修正を求める内容等につきまして抜き出して、かいつまんで御説明をさせていただきたいと思っております。

最初に、この論点整理全体に対する意見でございます。2ページ目、デジタル空間経済連盟からの意見でございます。この団体におきましても、現在ソフトローの検討等を進めているところでありますが、この団体が得ている会員企業の意見の共有といたしまして今回の意見募集で出してくださいました。

会員企業の中でも、ソフトロー等によるルールメイクについては、相反する2つの意見、賛成意見と反対意見があり、賛成意見としてはソフトロー（ガイドライン等）があることは、事前にリスクを把握することができて環境整備になるので価値があるという意見がある一方で、反対意見として、先んじて規制やルールを定めると発展を阻害し得るので、ルールメイクを行う場合には、禁止事項を定めるだけではなくて、ここまでは許されるといった譲歩した線引きなどを設けるなどして、魅力的なサービスが生まれる環境を維持する必要がある、こういった反対意見もあるということをご共有いただいております。反対意見についても十分留意しながら進めていく必要がある、このような御意見でございます。

続きまして、3ページでございます。こちらはFacebook Japanからの御意見、その後、日本弁理士会からの意見でございますけれども、(2)にありますとおり、メタバース以外で表示されるXRに関するコンテンツや、メタバース以外で取引するNFT等についての価値、適切な保護の在り方についても議論を深める必要があるのではないのか。

(3)にありますとおり、海外事業者が海外のサーバーを利用して展開するサービスに対する利用上の注意点や留意点を、可能な限り分かりやすく周知するよう努力いただきたい。こういった御意見をいただいております。

また、一番下、【個人2】のところでございますけれども、メタバース用のルールをつくるにはまだ人口が少なく、多様性があまりないので、今いる人だけでルールを決めないでほしいですと。このような個人からの意見もいただいております。

その次に、5ページ目の下の欄でございます。こちらのほうで、この論点整理の中で取り上げていない課題の指摘といたしまして、プラットフォーム側の問題、サイバー攻撃や

通信障害、ロールバックなどが生じたときの機会や資産の損失等の問題も考えられる、その際の補償や責任の所在についてはどうなっているのでしょうか。さらに、税制関連がこの資料から読み取れません。こういった指摘でございます。

その下、AR/MRメタバースの議論の必要性についても、先ほども御意見がありましたけれども、こうした点についての御意見を個人からもいただいていることなどがあります。

最後の【個人7】にありますとおり、国や官がやるのはコンテンツに対する口出しではなく、様々な形でイノベーションを阻害している各種法規制の緩和、撤廃に力を入れるべきでしょう。このような御意見もあったところでございます。

続いて、全体ではなくて、各章に関わっての意見でございます。

まず、この論点整理の位置づけ等についてまとめている「はじめに」の部分でございます。ここでも、日本知的財産協会から、メタバースビジネスは萌芽的段階であり、先んじて制度をつくることには慎重であるべきである、まずはソフトローによる解決を目指すべきと考えるが、ただし、悪質性の高い行為を防止できない場合、健全な市場の発展が妨げられる場合は、現行法の射程の明確化や、それが及ばない場合の制度的対応が必要であるかについて検討を行うことが望ましい。これは、基本的なスタンスについての御意見としていただいたものでございます。

次に、第1章、メタバースの価値・理念の部分についての御意見でございます。論点整理でまとめた価値・理念について賛同いたしますという一つの意見の下でございますが、ユーザーの自治、ワールドの自治を最大限に尊重すべきであるといった観点からの御意見を七夕研究所からいただいているところでございます。

次に第2章でございます。この部分は、価値を踏まえたルール形成の基本的な在り方のソフトロー、ハードロー、そういったところについての基本的な考え方等についてまとめているところでございます。

まず、その表現ぶりで御意見をいただいた点がございます。今見ていただいている10ページの部分でございますが、メタバース空間内でユーザーの自己責任、コミュニティの自治等（のみ）に委ねることができないもの、技術（のみ）で対応できないもの等については、法的ルールによる対応が求められるといった記述をしているところでございます。

「コミュニティの自治等（のみ）に委ねることができないもの」という表現ぶりで書いていたところがあるのですが、この「コミュニティの自治等（のみ）に委ねることができないもの」という表現に対して、相反する2つの観点からこの部分について反応がございました。

1つは、「コミュニティの自治等（のみ）に委ねることができないもの」、こういった記載については、原則として自力救済で対応すべきだというメッセージになってしまうのではないのか、これは誤ったメッセージになるのではないのか、こういった観点からの御指摘で、修正、文言の追加等が必要ではないかという御意見。

もう一方では、「コミュニティの自治等（のみ）に委ねることができないもの」につい

て、「委ねることができないもの」の示す範囲が明快でないので、徐々に拡大していき、メタバース発展の障害となる可能性を危惧しますと。こちらは、むしろ自己責任ではなくて、どんどん規制が強化されていくおそれを感じてしまうといった観点からのこの表現ぶりに対する反応があったことを御報告させていただきます。

さらに、その次でございますが、こちらにありますとおり、メタバース内で運用される標準的なルールの案を産学官共同で作成し、一種のガイドラインとして運用すべきと。その上で、ガイドラインとの差異、ワールドごとのガイドラインの差異等については、コンプライ・オア・エクスプレイン等で規律すべきといった御指摘をいただいたところでございます。

以上が第2章関係等についての御指摘でございます。

次に、第3章でございます。第3章は、それぞれの分科会で御議論いただきました大きな課題ごとの論点整理、各論部分に当たるところでございます。

まず、この各論に当たる第3章の全体に対する全般的な御意見でございます。今回の論点整理、デジタル空間に形態模倣規制を導入する不正競争防止法改正案には賛同しますが、メタバースとの関連でこれ以上の法改正については慎重であるべきであるといった意見がある一方で、ほかの個人からは、悪意のある行動は先行して規制できるようにし、現段階での結論が難しく「論点整理」で継続的に検討対象となったものは、再度パブリックコメント等を求める機会を設ける等をしてほしいと。一方ではこういった御意見もあったところでございます。

その次、さらに第3章の検討事項1でございます。第一分科会で担当いただいた部分でございます。

まず、検討事項1の課題1-1、デザイン保護等の関係でございます。こちらにつきまして、最初の意見であったのは、不正競争防止法だけでなく、意匠権、商標権による保護についても運用面の整備や法改正を含めた検討を引き続き行うことを要望しますといった意見。ないしは、抜け落ちていた観点ということの御指摘かと思いますが、「仮想アイテム」についての検討が主となっているが、「ワールド」を構成するメタバース空間内の景色、建物、内装等の保護等について検討の余地があるのではないかと、こういった御指摘もありました。

また、日本弁理士会のほうからも、まずは不正競争防止法での規制を図ることが妥当である旨が記載されている点は理解できるが、意匠権についても現段階から検討を開始すべきといった御指摘でございます。

さらに、こちらは東京都行政書士会からの御指摘でございます。仮想空間内のアイテムを「実用品」とする解釈は妥当性に欠き、これは著作物とするのが妥当ではないのか。仮想空間内の実用物については、著作権法によっても保護されるものとするのが妥当と考えるという一つの御意見でございます。

これが課題1-1、デザイン保護等についての全般の御意見でございます。

加えて、対応の方向性の部分についての御指摘といたしまして、1点、こちらは日本知的財産協会からの御指摘でございます。かなり具体的なところについての御指摘でございますが、不正競争防止法に対して法解釈を明確化する際には、ネットワーク上における商品形態模倣品の提供行為について、仮想空間上においてリアルの商品の「形態」を「模倣」とはどのようなことかを明らかにしていただくことを希望しますと。

「模倣」の解釈が緩やか過ぎると、これは広く規制の対象となって、自由なコンテンツ創作の妨げとなる一方、解釈が厳戒過ぎると、実効的な保護が図れないということがあるので、この部分について適切な解釈が欲しいということでございます。

さらに、意匠法による対応について、これは中長期的な課題として慎重に検討する課題という形で、今回、対応の方向性について論点整理の中で示されたものでございます。具体的な対応の方向性として、知的財産協会のほうから大きく2つの対応を考えられると。1つは、物品等の意匠の実施行為、現在の同一または類似の意匠の商品を譲り渡したり、貸し渡したりすることなどが物品の意匠の実施に当たるわけでございますが、こういった実施の行為の概念を広げていくという方向性と、デジタルコンテンツ等に新たに意匠権を設定できるようにするという2つの方向性が考えられるけれども、日本知財協会の考え方としては、まずは(1)の意匠の実施の対象の拡大のほうを第一義的に検討するというのがいいのではないかと御意見をいただいているところでございます。

その下、エンターテイメント表現の自由の会からでございます。クリエイターによる意匠法に基づく適切な創作ガイドラインの作成を国はサポートしてほしいということございました。

対応の方向性の続きでございますが、こちらについて、商品形態模倣規制については、親告罪である著作権法とは違い、非親告罪である。いわゆるファンメイド等の同人創作活動が萎縮してしまう可能性があるため、その点に関する適切なフォローアップをお願いしたいということでの御意見をいただいているところでございます。

続きまして、課題1-2、標識についての保護の部分でございます。まず、標識の部分についてでございますが、こちらの部分で指摘がありました、デジタル版、バーチャル版の商品について商標登録すべき商品の例示、バーチャル版の商品について自らの権利を保全していくために、対応策として定められた登録商標名として、「第9類；コンピュータプログラムなど」が例示として挙げられているところでございますが、9類；コンピュータプログラムで保護できるかについてはまだ議論のあるところであり、少なくとも「画像ファイル」等についても例示として追加すべきではないのか。こういった商標登録の際の類についての御指摘がございました。

同様に、日本知的財産協会からの御指摘の中でも、9類の商標登録については、類似性の判断が厳格過ぎるため、登録が困難である現状も生じているということなどもある中において、運用面の改善、類似群コードの再編などの対応を速やかにお願いしたい、こういった御意見もいただいているところでございます。

次に課題1-3、現実環境の外観の仮想空間における再現、いわゆる写り込み等に関する課題の部分でございます。こちらについての最初の御指摘でございます。著作権、商標権だけではなくて、意匠権との関係についても検討課題として挙げる余地があるのではないかといた御指摘でございます。

また、対応の方向性の内容についての御意見でございますけれども、メタバース内では対象物に接近すると大写しになる場合の「付随対象著作物」の該当性の問題について、これ引き続き検討事項ということで、今回の対応の方向性としても整理されているところでございますが、この大写しになる場合については、「付随対象著作物」と解釈し、権利制限規定の該当性が肯定されるべきと、こちらの団体では考えているので、その考えを整理・公表する場合についてはそういった方向性を堅持してほしい、こういった御指摘でございます。

続きまして、II、著作物利用に係る課題の部分でございます。

まず、課題2-1、イベント等における著作物のライセンス利用というところでございます。現状、メタバース空間内でアバター等が営利を目的としない公の演奏などを行う場合につきましても、公衆送信に当たるということになって、基本的には許諾が必要な著作物利用行為になるということでございますが、こういった公衆送信として捉えることについては違和感も覚えます。著作権法の新しい権利制限規定の創設も視野に入れた検討をしてほしい。こういった御指摘をいただいた点がございます。

同様に、公衆送信に関連して、バーチャルライセンスから、特定目的における公衆送信補償金制度の検討についても記載してはどうかという点。

さらには、一般社団法人CiP協議会からの御意見でございますが、リアル空間でも、メタバースなどのバーチャル空間でも、イベント等でシームレスかつ円滑に音楽著作物を利用することができ、併せて適正な対価が権利者に還元される制度を設計するべきである。そのためには、短期的には関連する集中管理を促進するべきであり、中期的にはメタバース等におけるウェブキャスティングや店舗でのレコード演奏・伝達に関して「報酬請求権」化すべきである、こういった御意見でございます。

課題2-3に参ります。NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引に係る部分でございます。こちらにつきましても、NFTについての正確な定義を示すべきではないかといった御指摘があったところでございます。

続きまして、検討事項2に参ります。アバターの肖像関係でございます。

これにつきましても、まず全体について用語の問題といたしまして、「肖像権」という言葉は、「権利」として存在するということではなくて、「法律上保護されるべき人格的利益」の俗称であることを繰り返し明記したほうがいいのではないかと、こういった御指摘もあつたところでございます。

各課題に参ります。課題1-1を飛ばしまして、課題1-2でございます。「肖像権の対象に含め得るかの検討」の対象に、声の肖像権、声の著作権を含めることを提案します。

これは、アニメフィルム文化連盟、声優の方々の声も含めての御意見ということでいただいたものでございます。

また、肖像・デザインの無断使用等に関わる課題2-1でございますが、海外ユーザーとのトラブルについては、民間の第三者機関やプラットフォームによる権利回復のサポートが必要であるといった御意見。

さらに、課題2-2に参りますが、こちらは他者のアバターへのなりすましに関する部分での御意見です。AI技術などを用いたなりすましが重大な問題を引き起こしかねないのでございますので、こういったことにつきましても、高度情報技術を用いたなりすましについて、メタバース内外を問わずに一般的に救済を求める根拠法を制定すべきではないか、こういった指摘もあったところでございます。

課題2-3、アバターに対する誹謗中傷に関する部分でございます。キャラクター性の強いアバターに対する誹謗中傷等に準じる行為が直ちに違法行為となるかは、議論の余地があると認識していると。実際の人権侵害に近い被害救済をすると同時に、表現の自由を不当に制限しないことを両立する措置が必要であると。エンターテイメント表現の自由の会からの意見でございます。

その次、課題3、アバターの実演に係る著作隣接権の取扱いの部分でございます。こちらについての意見といたしましては、メタバース上で行われる営利を目的としない演奏について、利益を得ないユーザーと利益を得る主体との関係を整理して検討するなど、自由な活動とクリエイター・デザイナー等への利益還元とのバランスが適切に実現されるよう検討いただきたいということでございます。

また、下の部分でございますが、「アバターの実演に関する取扱い」に関して、「保護を受ける」実演の範囲についてもガイドライン等において整理をお願いしたいということでございます。具体的な一つの例としましては、A国在住の甲とB国在住の乙がメタバース上でグループでフォーメーションダンスを行った場合について、どの国の法律が適用になるのか、こういったケースの実例として挙げていただいているところでございます。

続いて、検討事項3でございます。アバターの問題行動、問題事案等に関するルール形成の部分でございます。

こちらにつきましていただきました意見として、権利者が実効性のある対応を取ることができるよう、アカウント作成時の本人認証の強化、プラットフォーム運営者に対する侵害者の情報開示手続、侵害排除要請の窓口や手続の整備、侵害排除要請を受けた場合のプラットフォーム運営者の協力などの強制力のある法整備を要望しますと。このような御意見もいただいているところでございます。

次でございますが、同じ検討事項3の全体についての意見でございます。これは個人の方からなのですが、粘着質なバーチャル空間のストーカー行為は罰せられるべきだと思いますといった御意見。

一方で、次の意見でございますけれども、過激な表現や性的な表現に関しては罰則付で

全面的に規制するか、もしくは罰則付でゾーニングやレーティングを厳守するようにしてほしい、過激な表現が多いコンテンツはメタバースに参入できないようにしてほしい、そういった御意見等があります。

そういった御意見があるのに対して、一方では、ハラスメント等については原則個人で対応すべきであり、個人で対応し切れなければプラットフォームと国家が相補的に対応すべきであるという考え、こういった御意見もいただいているところでございます。

その次、メタバース上の問題事案に関する現状認識の部分でございます。リアル空間であるタイプの問題事案がメタバースでも起こっておって、それらについて既存の法適用関係等がどうなっているのかというところでございます。

問題事案に関する現状認識といたしまして、メタバースでの迷惑行為については、物理的接触がないために、例えば暴行罪とかそういうものは起こりにくい、そういった一般的な見方を今回の論点整理にも示していたところでございますが、例えばこちらの方の御指摘でございますけれども、ヘッドマウントディスプレイなどを用いるメタバースにおきましては、視界を全面的に遮って広い視野全体に映像を提供することもあることから、動揺病や光過敏性発作を誘発させるような、視覚への影響の大きさを悪用した迷惑行為の手口も考えられる、こういった点なども考慮した議論が必要ではないのかといった御指摘などもいただいたところでございます。

メタバースにおける問題事案の次でございますけれども、アバターの身体的行動に係る問題事案、同じところでございます。これについて、あくまで技術面やソフトローによる解決が優先されることが望ましい。しかしながら、触覚を身体もしくは神経信号として直接感覚を得られるなど、さらなる没入感の向上が今後のメタバースの技術の向上の中で予想されるため、技術の進歩に合わせて適切な対応を検討していくことが望ましい。こういった御意見でございます。

また、メタバース空間内で一般的に生じることが想定されにくい、これは表題が違っているかもしれませんが、この中で、一般的には不正アクセス的な手段を用いなければ起こり得ないであろうとしていた、盗むとか破壊するといった行為について、そういった論点整理を示していたところでございますが、これらにつきまして例外的なものもありますよと。例えば、仮想空間系のゲームでは限定的とはいえ他者の所有物を奪うことが可能と。こういったゲームなどもありますよというところについての御指摘でございます。

そのほか、検討事項4、国際裁判管轄・準拠法の部分についてでございます。ガイドラインの作成に当たっては、海外事業者が海外のサーバーを利用して展開するメタバースについても、日本ユーザーが注意すべき事項はできる限り具体的に分かりやすく記載することが望ましい、このような御意見をいただいたところでございます。

以上、飛び飛びでございましたが、今回いただきました意見募集による意見について、主要なもの、留意すべきかなと思った意見につきまして、掻い摘んで御報告をさせていただいたものでございます。



引き続きまして、これらの結果も踏まえました最終的な論点整理の文案について、限定的でございますが、一部修正なども加えているところでもございまして、その最終的な案を御覧いただきたいと思っております。

資料2-1が修正後の溶け込み版でございますが、どの部分が修正されたかについては資料2-2を御覧いただいたほうが分かりやすいかと思っておりますので、資料2-2に沿って御説明をさせていただきます。

こちらは、前回、第2回会合以降の修正部分を見え消しで示しているものでございます。灰色マーカー部分がパブコメ前の時点で修正した部分、さらに黄色マーカーがパブコメ後に修正した部分という形でラインマーカーを引いているものでございます。

主な部分に絞って説明させていただきますが、まず2ページを御覧いただきたいと思っております。

こちらは、前回第2回の会議で佐藤構成員から御指摘いただいたところを踏まえた修正でございます。官民連携会議におきましては、メタバースについて特定の定義は置かず、メタバースまたはメタバース的な特徴を有する仮想空間上のサービスとして広く捉えて、これらを対象に検討を行う旨を明記したものでございます。その際、産業領域におけるメタバース活用に沿った検討というのは、官民連携会議の検討では行っていない旨もこちらのほうで明記をしたものでございます。

続きまして、5ページでございます。黄色マーカー、パブコメ意見を踏まえた修正でございます。先ほど御説明しましたが、「コミュニティの自治（のみ）に委ねることができないもの」の表現が相反する2つの観点、一方では、コミュニティの自治のみに委ねることができないということ、原則自己責任なのかというニュアンスが出てしまうのではないかとということ、一方では、のみに委ねることができないということで、どんどん法規制などが出張ってくるのではないのかといった懸念、心配みたいなもの、そういった両面からの御指摘をいただいたものでございます。あらぬ誤解をなるべく招かないような表現にしたほうがいいかなと、そういう修正でございます。

「ユーザーの自己責任やコミュニティの自治等による対応（のみ）では解決が難しいもの等については、法的ルール」、この「法的ルール」については、必ずしも法規制のみに限らず、プラットフォームの利用規約等の対応も含む旨を詳しく書いた、そういう修正でございます。

続きまして、9ページを御覧いただきたいと思っております。こちらに文言として追加しているものでございますが、前回の第2回会議の際に、あしやま構成員のほうから、この後の〈著作権による保護〉の部分について、実用品のデザインについては、一般に裁判例等において著作物性が認められにくい面が多くて、かつ、現実空間の実用品のデザインについては著作物性を否定された場合、仮想空間でも保護対象とはならない、これで終わってしまうと、逆に言うと仮想空間でやりたい放題だと思うやつが出てくるのではないかと、そういうことについて、これで止めていいのという形での御指摘があったところでございます。

これについては、仮に著作権法で直接保護ができなくても、様々なそういった保護の枠組み全体の中で考えるべきであろうということとして今回整理を行ったかと思しますので、この記述のちょっと前の部分でございまして、「現行制度において、現実空間で保護の対象となるデザインが、仮想空間ではどの制度による保護の対象ともならない等のケースも想定される場所であり、商品形態模倣の取扱いなど、これらを踏まえた対応の方向性等についても検討が必要である」と。著作権法で保護できないものについても、ほかに必要なものについてはカバーしていくということについての全体の整理をこちらのほうでも明記をしたところでございます。

同様の趣旨でございませうけれども、20ページのほうでもございませうが、著作権の保護対象とならないもの等について、仮想アイテム等の取扱いについても、こういった仮想オブジェクトについて、知財権による保護対象となるか否かにかかわらず、現実、アイテム等としての売買が行われておりますので、そういったものの権利の位置づけも踏まえた上で、ユーザー保護の観点から適切な取扱いがなされるようにしていくことも求める、こういった趣旨の部分に記載しているものでございませう。

続いて、かなり飛びますが、53、54ページを御覧いただきたいと思ひます。先ほど、メタバースにおいては通常は想定されない問題事案（殺人、盗難、破壊行為等）について、ゲーム等の中で例外的なものもあるよということでありましたので、正確に「通常はシステム上できない」として入れている。併せて、殺害等についても、ゲームでは殺し合いのゲームがあるではないかと。アバターの殺人というのは、基本的にアバターの存在自体を消失せしめる、データ自体を消去するようなものを想定してここでは取り扱っていますが、ゲームなどでのシナリオ上の死亡というものはまた別だよということ詳しくここで補っているところでございませう。

もう一つ暴行罪等につきまして、基本的に物理的接触がないので一般的には適用なしというところであるかなと。ただ、精神的障害に対しては傷害罪成立の余地ありというところまでを従前記載していたところでございませうが、「物理的接触はなくとも、メタバース特有の機能を使い、感覚機能を通じて相手の人体に影響を与える行為等の可能性については、別途留意が必要」と。先ほど意見がありましたヘッドマウントディスプレイ等であった動揺病や光過敏症、そういったところへの攻撃も想定し得るという御指摘があったところを踏まえて入れているところでございませう。

61ページでございませうが、前回、第2回の会議の際に総務省さんから幾つか御指摘いただいていたところで、改めてメタバースにおけるプラットフォームの責任の部分についての記述をより丁寧に入れていたところでございませう。

まず、「問題発生防止・事後対応ノウハウ共有等」の部分につきましては、メタバースプラットフォームにおいても個人情報保護法や電気通信事業法等の関連ガイドライン等に則った対応を求められるものであり、データの適正な取扱い等にも留意が求められる点をこちらのほうで記載をしているところでございませう。こういったことを含めた適正な対

応を行うようにするための措置について、継続的に検討していくことが必要ということをご記載しているところがございます。

また、プロ責法の責任の範囲等の関係につきましても、メタバースプラットフォームの免責の明確化について、プロ責法に限らず法律上も明確化されることが望ましいといった整理、プロ責法に限らず何らかの法律に基づき明確にする旨を本文中に記載をいたしました。メタバースにおける権利侵害は、プロ責法が当初想定していたものとは性質が異なるところもあることから、それらの違いを踏まえた対応の在り方等の検討が必要である、脚注等でもそういったところを踏まえた記述を追加しているところがございます。

また、発信者情報開示請求の取扱い、メタバースについてどこまで使えるかというところにつきましても、「メタバース以外の領域で積み重ねられてきた多数の裁判例等も十分に参考にした上で、サービス提供の態様や問題事案の状況に関し、メタバース特有の事例の収集・蓄積と類型化を行うことが有効」と、このような形で言葉を補っているところがございます。

最後に、70ページでございますが、こちらにつきましても、前回の会議での御意見を踏まえまして、第4章、今後の方向性の部分の最後の部分で、国際的な議論の動向を踏まえた検討について、今後も継続的な調査・把握に努め、これらを踏まえた適切な検討を行っていく、こういった対応が必要である点を今回追加したものでございます。

以上、意見募集の主な意見の御説明及び御報告、それらを踏まえた論点整理の修正案でございます。先生方にさらに御意見をいただきたいと思っております。よろしく願いいたします。

○中村座長 どうもありがとうございました。丁寧に解説、説明いただきました。

では、今の説明内容について、御意見、コメントなどを頂戴したいと思います。御発言いただく方は手を挙げていただくか、「挙手」ボタンでお知らせをいつもどおりしていただければと思います。いかがでしょうか。

佐藤さん、お願いします。

○佐藤構成員 ほかの方がいらっしゃらないようなので、いつも冒頭に僕がしゃべっていたので遠慮しようと思っていたのですけれども、ほかの方を誘導するためにも二、三コメントをさせていただきます。

ここまで、パブコメの対応も含めて、事務局に本当にどうもありがとうございましたということをまず御礼を申し上げます。

私のほうからお話ししておかなければいけないこととしては、2ページのところで、メタバースの定義を比較的広く取っていただいて、いわゆるオンラインゲームなども含めた形で書いていただいたのはよかったかなと思います。そのために、第3部のところでアバターに対する暴力的な行為のところは、広く取った以上は、御指摘のように戦闘系といたしましょうか、バトル系のゲームのところを例外とするというのを書いていただいたのはよかったかなと思っております。

あと、私が担当したところではないのですけれども、我々議論が抜けていたなと思うのは、たしか弁理士会からの御指摘で、建築物とか内装の保護に加えて景色というところがあって、景色に関してはこの場ではあまり議論されていなくて、景色は現実世界では景観法というのがありますけれども、景観法をメタバースに持ち込むのはちょっと無理があるところで、一方で、メタバースにおける景色というのは、現実世界の景色と違って基本的に人工物なので、それを考慮した保護策は考えなければいけないのかなということで、なるほど思っているところです。

あと、ほかのところではすけれども、意匠、商標とか、著作権、不競法とかで総合的に議論していただいたことはよかったとコメントしていただいたのは、内閣府に設置した検討会という観点でいうとよかったのかなと思っています。

最後に、これはお願い的なところなのですけれども、61ページに電気通信事業法の関係のところを加筆していただいて、この加筆ですと、利用者情報に関わるのところ、私も総務省の利用者情報のワーキングのメンバーだったので書いていただいたのは非常にありがたいのですけれども、利用者情報の制限の根拠になっているものは、個人情報保護法だけではなくて、憲法及び電気通信事業法の通信の秘密というものがあって、メタバースにおける機能とか行為といったものが通信の秘密でどこまでがオーケーでどこまでがNGなのかというところは、総務省さん側のほうで今後明確化していただけるとよいのかなと思っています。

以上でございます。

○中村座長 貴重な御意見をありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。

増田さんの手が挙がりました。

○増田構成員 増田でございます。1つだけコメントさせていただければと思います。

たしか前のどこかの回でも、私、申し上げたのですが、ARについて何らかタッチしておいたほうがよいのではないかと考えています。今回のパブコメでも幾つかARに関するコメントはあったと思うのですが、例えば「本論点整理が扱うメタバース等について」とスコープを区切っている2ページ目のところで、今回は専らVRに着目するということでよいと思うのですけれども、なぜARを対象外にしているのかは、産業用のVRを対象外にしていることと併せて、今回AR/MRに言及していないことと、その理由についても一言触れておいたほうが、なぜ対象外としているのかについて伝わりやすいかなというのが1点。

これは私の希望ではあるのですけれども、今後の議論の方向性としては、こういった必ずしもVRに限定されないメタバースの利活用についてもスコープに入れていくことも考えられるのかなとも思っていて、もしそういった方向性にも触れていただければよいのであれば、今後の方向性のところで触れていただければなと思いました。

いずれもコメントでございます。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかにどうでしょう。

奥邨さん、お願いします。

○奥邨構成員 奥邨です。

基本的には非常によくまとめていただいたと思ひまして、事務局の御努力に感謝したいと思ひますし、また、この機会に参加できてよかつたなと思ひております。

1点だけ本当に細かなところで、ニュアンスの問題なのでどうしても直さないといけないうことではないのですけれども、脚注51のところ、メタバースにおけるいろいろな侵害行為は継続的に行われるものだけではないので注意が必要だという書き方になっているのですけれども、最初のほうの資料でも検討しているメタバース内のオブジェクトが知財侵害物だった場合、例えばメタバース内の自動車が知財を侵害する、またメタバース内に置かれたかばんとか物が、応用美術になるような著作権を侵害するような物がメタバースの中に置かれている場合はずっとあり続けるわけですね。ですから、掲示板に掲載されているのと全く同じ状態なわけです。

例えば誰かが建築物を建てたら、それが現実建築物の著作権の侵害だということになった場合、この建物はメタバース内にずっとあるわけですから、一時的にあるわけではないので、今ここに書かれているのはメタバース内で行われるパフォーマンスが権利を侵害する場合だけになっているのですけれども、掲示板的な、ずっとメタバースの中に記録されて、いつでもあり得るものも結構あると思ひますし、まさにそれを最初のほうの章で検討しているのですけれども、ここでこう言ってしまうとその辺が弱くならないかなということですね。

もちろんそういう特殊なメタバースの一時限りというものもあるけれども、そうではなくて、メタバースの中にずっとある物もあるよということが、誤解がないように何か少し補足があればいいかなと思ひました。

ただ、今でも、特性があると書かれているので別段否定はしていないので、この辺は御調整にお任せしますけれども、そういうふうに思ったというところでございます。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかに皆さん、よろしいですか。

○せきぐち構成員 せきぐちあいみと申します。

すばらしかったです。ありがとうございます。

これはコメントなのですが、さっきのVRならではの光過敏性発作の誘発というような被害は考えられるとおっしゃっていただいていたのですが、私も実際に被害を受けたことがあって、もう既に起こっていることなので、とてもありがたいと思ひました。コメントです。ありがとうございます。

○中村座長 ありがとうございます。

よろしいですか。

ここまでワーキングも含めて濃い議論を重ねていただきまして、その上でのパブコメで、パブコメも関係団体あるいは個人の方も含めて非常に丁寧に御覧をいただいてコメントをいただきまして、それに対して事務局も丁寧に対応していただいたということで、皆さん、さほどの取りまとめに向けての異論ということはなく、これで調整・整理できるのかなと拝見しておりました。

ここまでも、景色・景観の扱いとか通信の秘密の扱い、あるいはAR、行為以外の権利侵害とか、VRの被害についても今コメントがありましたけれども、そのような意見をいただいて、この論点整理の案についてはその辺りでもしよろしければ、それも踏まえて事務局と調整をして修正したいと思います。

必要があれば、皆さんと相談をすることもあるかと思えますけれども、この辺の文案については座長の私にひとまず御一任いただければと思いますが、よろしいでしょうか。

特に御異議がなければ、そのように進めたいと思います。ありがとうございます。議論が収束しそうなのですけれども、よろしいですか。

事務局、今後のこれの取り扱い、扱いはどうなっていくますか。

○塩原参事官 ありがとうございます。

今回の論点整理の今後の対応の方向性の中でもおまとめいただいたところでございますが、今回の論点整理の中で一定整理をいただきました法的な考え方とか、それに伴って考慮すべき留意事項、ないしは有効な対応方策、こういった点につきましては、メタバースプラットフォーム、サードパーティーである事業者、メタバースユーザー、ないしコンテンツホルダー、権利者向けに、それぞれの名宛て人ごとに、関係するそれぞれの名宛て人にとって有効な内容をこの論点整理の全体の中から抽出いたしまして、名宛て人ごとの考え方の整理、一種のガイドライン的なものとして再編集、再整理をいたしまして、官民連携会議の成果物として周知をしていく。このような対応を考えているところでございます。

また、論点整理の中では継続的に検討すべきとされた論点がありますし、その後の課題状況によっては新たな論点が生じてくることもあり得るかと思えますので、この官民連携会議につきましては継続的に設置する、常設する会議として引き続き置かせていただきまして、定期的なフォローアップ等もお願いしたいと思っているところでございます。

以上でございます。

○中村座長 ありがとうございます。

ということは、今回を踏まえて論点整理（案）の（案）がどこかで消えると。その消えたものが公表されるという認識でいいですね。

○塩原参事官 まずは論点整理（案）を公表させていただき、それをベースとした名宛て人ごとの再編集版も追って作成したいと思っているところでございます。

○中村座長 了解です。

この会議は、先ほど常設とおっしゃいましたけれども、引き続き置かれるということで、

次はいつどうというのが決まっているわけではないということですかね。

○塩原参事官 今、明確にいつということを決まっているわけではございませんが、次にお願ひするタイミングといたしましては、先ほどちょっと申し上げました、名宛て人ごとの考え方の整理、ガイドライン等につきまして事務局としてまとまった段階で、改めてそれを御確認いただく会議が必要かと認識しているところでございます。

○中村座長 よろしくお願ひします。

先ほども、これが内閣府に置かれたことの意義というコメントもありましたけれども、このような場と申しますか、コミュニティができたというのが非常に重要なことだと私も認識しております。

ここにお集まりの皆さんからも、今後もっとこういうことが議論されるべきではないかとか、こんなテーマがこういった場で論じられるべきだというようなこともありましたら、事務局のほうにでも連絡をいただくなどして、また開きましょうよ、適切なタイミングで願ひしますというような動きになっていければいいかなと思っておりました。どうもありがとうございます。

このあたりにしておきたいと思いますが、皆さん、よろしいですかね。

最後に、田中局長からコメントをいただければと思います。お願ひします。

○田中事務局長 事務局長の田中でございます。

非常に短時間の中で、極めて頻繁に分科会を含めて御議論いただきまして、このような成果をまとめていただきましたことを本当に厚く御礼申し上げます。

議論の途上でも、構成員の皆様方の中で異なる視点からいろいろな意見をぶつけていただいて、その場でディスカッションをして、結論の方向をさばいていただくという非常に付加価値の高い議論をしていただきました。それがこの文章の中に全部集約されているという意味で、大変ありがたく思っております。

今後のことにつきましては、今座長から御質問があつて塩原のほうからお答えしたとおりでございます。これをどれぐらいのスピードで進めるかということについては、極めてアジャイルにやりたいと思っております。

公表につきましては、座長にお諮りをした上でなるべく速やかに公表の運びにしたいと思ひます。

次のガイドラインについてですけれども、これは「論点の整理」と書いてありますけれども、対応の方向性の前に書いてある部分についてはかなり完成度の高いものになっていて、これ自身を社会のプレーヤーの皆様方に分かっていただくこと自身が当面の対応として非常に重要だと思ひますので、実はこれは「論点の整理」という題名になっておりますけれども、ガイドラインに書き込む材料はここにはほぼ整理されていると思ひまして、あとは見せ方の編集の問題だと思ひているものですから、作業に膨大な時間がかかると思ひておりません。

したがって、次回この会議でそれをお諮りして見ていただく機会というのは、半年先と

か物すごい先の話ではなくて、かなり近い将来に見ていただいて、発出する機会を設けていきたい、なるべくアジャイルにやりたいと思っているところでございます。

それから、まさに69ページ、70ページのところで、今後の方向性で今の議論があるわけなのですが、併せて国際的な議論も注視していかなければいけないということも今回書かせていただいているわけです。

この関係では、中村座長もサイドイベントを主催されて御参加されたと聞いておりますけれども、4月の連休のはざまに行われましたG7のデジタル技術大臣会合でもメタバースの問題については取り上げられております。

どういうコンテキストで取り上げられているかと言いますと、「経済社会のイノベーションと新興技術の推進」というテーマの中の新興技術の一つとしてメタバースが取り上げられておまして、メタバースに関するG7共通のアプローチについて議論を重ねていくのだという方針が打ち出されています。

その中の一つの視点として、「自由でオープンかつ公正なグローバル経済構造を維持しながら、民主的価値に基づく信頼できる安全で安心な技術の使用を促進する必要があることを認識する」という基本問題意識が閣僚宣言に書き込まれております。この辺の視点、姿勢は、まさにこの官民連携会議で議論をしてきた一つの価値軸と共通するものだと思っております。

それをどういう場での国際的な議論に期待をしていきたいかということについては、「国際機関の果たす役割を確認し、OECDなどの関連するマルチフォーラムにおける継続的な議論に貢献し続けることを求める」と書いてあって、全般的にメタバースだけではなくてAIの話もあって、OECDに対する期待が実は物すごく強調されております。

我々もOECDでメタバースについてどういう議論がされているのかということのをこれからきちんとフォローしていきたいと思いますが、我々自身の認識は、OECDだけではなくて、むしろそれ以外の国際的な民間の企業プレーヤーが構成している様々なフォーラムが既に活動を始めている。

もちろんここで議論をしていただいたルールのような話だけではなくて、インターオペラビリティであるとか、標準であるとか、そういうようなことも含めた議論がされているわけですが、その中でルールの話も当然されていくだろうということを想定しております。

その中では、関連するマルチフォーラムと言っているのも、別にG7の閣僚会合としてOECDだけをメタバースの問題として着目するのではなくて、関連するフォーラム全体をみんなで支援していきたい、こういう姿勢が示されたのだと思っておりますが、こういうところにどうエンゲージしていくかということも、この官民連携会議に御参加いただいた民間の方々とも御相談を今後していきたいなど、そんな問題意識も持っているところでございますので、引き続き御協力いただきたいと思います。

いずれにしても、官民連携会議の活動は、スタートポイントの一つのアウトプットが初めて出たという状況でございますので、引き続き継続的な活動として御協力いただけます



よう改めてお願いを申し上げたいと思います。

まずは、ファーストステージに立ったということにつきまして、今までの御協力、御貢献に厚く感謝を申し上げたいと思います。

以上でございます。

○中村座長 どうもありがとうございます。

ほぼほぼガイドラインということでございますので、今後、皆さんによる共有とか拡散も非常に大事になってくると思います。引き続き、御協力をお願いしたいと思いますし、また皆さんには近い将来のお声がかりがあるということです。引き続き、どうぞよろしくお願いいたします。

では、会議を閉会いたします。どうもありがとうございました。