

【メタバース官民連携会議】

**「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等
に関する論点の整理（案）」について【概要】**

2023年5月

内閣府知的財産戦略推進事務局

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(メタバースの動向)

メタバースの発展

○ 1980年代から始まったコンピュータ上に仮想空間を作る試みは、SNS、オンラインゲーム、Eコマースなどの要素を取り入れたものとなり、近年「メタバース」と呼ばれるように。

※ プラットフォーム内では、リアル又はバーチャルの様々な商品の取引が行われるなど、独自の経済圏も拡大。

【参考】メタバース又はメタバース的な特徴を有する仮想空間サービス等の系統

HABITAT(1986～)

☆メタバースの定義としては様々なものが提案されているが、統一的な定義はまだ存在しない。
 <定義例>
 メタバースの定義7要件
 ①空間性
 ②自己同一性
 ③大規模同時接続性
 ④創造性
 ⑤経済性
 ⑥アクセス性
 ⑦没入性
 『メタバース進化論』(技術評論社、2022)

SECOND LIFE (2003～)
 仮想ワールド(\$)
 Copyright 2007, Linden Research Inc. All Rights Reserved

1986 LucasArts Entertainment Company
 オンライン仮想空間サービス

| メタバースの系統等タイプとビジネスモデル | |
|----------------------|-----------------------|
| タイプ | ビジネスモデル |
| VR-SNS系 | 広告収入、アイテム販売、販売等手数料収入 |
| ゲーム系 | サブスクリプション、アイテム販売、広告収入 |
| コンテンツ系 | 商品・サービス販売、アイテム販売、... |
| コマース系 | 商品・サービス販売、アイテム販売 |
| ... | ... |
| NFT型 | トークン発行、取引仲介、アイテム販売 |

デジタルツイン等

産業系

VR設計
 VR訓練・研修
 VR診療
 VRオフィス
 ...

ゲーム系

MMORPG(大規模多人数同時参加型オンラインRPG)など
 <ソーシャル系> <クラフト系>

ROBLOX (2006～)

Roblox

出所: https://roblox.jp/

MINECRAFT (2011～)

出所: https://www.minecraft.net/

FORTNITE (2017～)

出所: https://www.epicgames.com/fornite/ja/news/day1-ready-fortnite-arms-text-week-on-xbox-series-x-and-ps5

VR-SNS系

cluster (2017～)

出所: https://blog.cluster.mx/

VirtualCast (2018～)

出所: https://corp.virtualcast.jp/

REALITY (2018)

出所: https://reality-inc/products

VR CHAT (2014～)

出所: https://store.steampowered.com/app/438100/VRChat/?l=japanese

NEOS (2018～)

出所: https://www.mogurari.com/neosm-2/

Decentraland (2017～)

出所: https://chess-dkan.com/property/648/

THE SANDBOX (2012～)

出所: The Sandbox Press Page

コマース系

VIRTUAL MARKET (2018～)

出所: https://prtimes.jp/main/html/rdp/0000000210_000034617.html

REV WORLDS (2021～)

出所: https://www.rev-worlds.com/

ASSETAN

出所: https://www.mstore.jp/shopping/feature/shops_B3Minfo_spt.html

S-SPACE 小学館 (2022～)

出所: https://www.s-space.com/

ガンダムメタバース (開発中)

出所: https://www.s-space.com/

<出典>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1回)資料

多様な創造・消費の発展 新たな価値創造

◆ 現実空間での様々な消費がメタバース空間へ転移

(例: アバターのファッションなど)

◆ ファッション分野等の多様なデザイナーがクリエイターともなって融合

クリエイター エコノミーの発展

◆ メタバース空間内ではユーザー自らが、仮想オブジェクトによるアイテムやアートを作成したり、ワールドを構築したりして公開

◆ それら仮想オブジェクトの販売・転売も拡大

ファンコミュニティ型 ビジネスの拡大

◆ 作品・キャラクターの世界観を核としたメタバースを展開

◆ クリエイターとユーザー、又はユーザー同士の交流・共創を促す新たなサービスを提供

→ コンテンツビジネスにおけるゲームチェンジの可能性

→ 仮想空間内外における新たな法的課題も惹起

- ・仮想空間におけるデザイン等保護、仮想オブジェクトの取引の適正確保
- ・アバターの肖像等の取扱い
- ・ユーザー間における問題事案(迷惑行為等)への対応・ルール形成の在り方など

新たな法的課題への対応

「知的財産推進計画2022」(2022年6月3日知的財産戦略推進本部)

- ・コンテンツ等をめぐりメタバース等がもたらす新たな法的課題等に対応するよう、有識者等による検討の場を設置し、課題把握や論点整理を行うとともに、関係省庁・民間事業者が一体となって、ソフトローによる対応も含め、必要なルール整備について検討する。

(短期、中期)(内閣府、経済産業省、文部科学省、関係省庁)

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

- メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題に対応するよう、「官民連携会議」を設置して、課題の把握、論点整理等を推進。

活動内容

- ・新たな法的課題の把握及び論点の整理
- ・官民一体となったルール整備に関する検討(ソフトローによる対応を含む)
- ・国際的なルール形成の動きへの対応 など

構成員

- ①民間事業者等又はそれらの団体の関係者
- ②法律、コンテンツその他の関連分野の有識者
- ③関係省庁の担当者 など

スケジュール

- 2022年11月 全体会合の開催・分科会の設置
2022年12月～ 分科会及び全体会合で討議
2023年4月 「論点整理」について、意見募集
(2023年春頃とりまとめ予定)

→ 論点整理を受け、さらに必要に応じて官民一体となったソフトローの整備等について検討

主な検討事項

1. 現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱い
 - ・現実空間に実在するデザイン、標識等の権利の保護 ※次期通常国会に不正競争防止法の改正法案を提出
 - ・仮想空間で新たに創作されるデザイン等に係る創作者等の権利保護
 - ・仮想オブジェクト(デジタルアセット)の「保有者」がもつ権利に関する取扱い など
2. アバターの肖像等に関する取扱い
 - ・実在の人物の肖像権・パブリシティ権の侵害防止等
 - ・オリジナルのデザインで作成されたアバター肖像の取扱い など
3. 仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為等をめぐるルールの形成、規制措置等の取扱い
 - ・問題の発生防止・事後対応
 - ・プラットフォームを横断して生じる課題への対応
 - ・行為規制・刑罰法規等の取扱い など
4. その他
 - ・国際裁判管轄・準拠法の取扱い など

⇒ メタバース事業における法的リスクの低減、事業参入への障壁の解消

⇒ 利用者がメタバースサービスを安心して利用できる環境の整備

⇒ コンテンツホルダーその他の権利者の権利の適切な保護

第1章 メタバースの活用により目指すべき価値と目指すべきメタバースの理念

第2章 目指すべき価値を実現するためのルール形成等の在り方（基本的な考え方）

第3章 課題の所在と対応の方向性（論点の整理）

検討事項1 現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等について

◎仮想空間における知財利用と権利者の権利保護

- ・ 現実空間のデザインの仮想空間における模倣、現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの活用
- ・ 現実空間の標識の仮想空間における無断使用
- ・ 現実空間の外観の仮想空間における再現

◎メタバース上の著作物利用等に係る権利処理

- ・ メタバース上のイベント等における著作物のライセンス利用
- ・ 仮想空間におけるユーザーの創作活動
- ・ NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引

検討事項2 アバターの肖像等に関する取扱いについて

◎メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応

- ・ 実在の人物の肖像の写り込み
- ・ 実在する他者の肖像を模したアバター等の無断作成・使用

◎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

- ・ 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用
- ・ 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
- ・ アバターに対する誹謗中傷等

◎アバターの実演に関する取扱い

- ・ アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理

検討事項3 仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルール形成、規制措置等について

◎問題事案に関する現状認識

- ・ メタバースにおける問題事案
 - メタバースにおいて通常は想定されない問題事案
 - メタバースで生じることが想定される問題事案
- ・ 問題事案に対する法令規制等
- ・ プラットフォーマーにおける対応

◎対応の方向性

- ・ 自由と安全・安心の両立
 - ①ワールドごとのローカルルールの設定
 - ②子ども・未成年者の安全・安心の確保
- ・ プラットフォーマーの利用規約等による適切なルール形成とその実効性の確保・向上
 - ③各プラットフォームにおけるコミュニティ基準等の整備
 - ④問題発生防止・事後対応のノウハウの共有
- ・ 被害ユーザー自身による 対抗措置や法的請求を可能とするための対応
 - ⑤発信者情報開示制度の運用の明確化
 - ⑥海外プラットフォームに係る国内代表等の明確化
- ・ 国際的な動向への対応
 - ⑦国内議論から国際的な議論への接続

検討事項4 その他（国際裁判管轄・準拠法について）

第4章 ルール整備に向けた今後の方向性

- 当面の対応
- 今後の更なる対応

メタバースの活用により実現する価値と目指すべきメタバースの理念(官民連携会議における検討の視点)

(メタバースの活用を通じて、実現を図る価値)

価値

自己の拡張・自己実現

Augmentation

〔 になりたい自分になれる、
多様な幸せを実現できる 〕

人の交わり・文化の融合

Communication & Fusion

〔 人と人がつながる
境界を超える 〕

価値の創出

Creation

〔 新しい価値を生み出す 〕

(価値実現のために、あるべきメタバースの姿)

理念

**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**

求められる行動等

【プラットフォーム、サービス事業者等に求められる行動等】

自由で開かれた空間の提供、問題事案・負の影響への対応(暴力・ハラスメント等への対応、社会の分断等への配慮など)、信頼性の確保(プライバシー保護、データ真正性担保など)、多様な創作活動の奨励・促進

【ユーザーに求められる行動等】

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(マナーの遵守など)、個人情報、知的財産等の適切な取扱い

目指すべき価値を実現するためのルール形成等の在り方

《基本的な考え方》

- ・ 自由で多様性に満ちた空間に相応しいルールの在り方を独自に検討
- ・ 安全・安心に過ごせる空間となるよう、ユーザー間のトラブル等の問題事案に対し、法的ルールによる対応と技術による対応等を合わせて検討

《メタバースの特性を踏まえたルール形成》

○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

- アジャイル的なアプローチによるルール形成(政府・事業者・ユーザー間の相互対話、ユーザーによる積極的な関与が重要)
- より柔軟なソフトローの整備や、ハードローの解釈・運用による対応が望ましい面が大

○国境のないメタバース空間におけるルール形成

- 国境を越えた通用性を持つソフトロー(プラットフォームによる利用規約など)の役割が重要に

- ※ 相互運用性(「オープンメタバース」)の実現を目指す流れの中、複数プラットフォームを横断するルール形成の在り方も今後の重要課題に
- ※ 民間主導による国際的なルール形成に向けた動き(国際的なフォーラム組織における議論等)にも、適切にコミットしていく必要

I. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護

①デザイン保護

- **現実空間の商品のデザインがメタバース内で無断で使用される等の事案**を踏まえ、仮想空間におけるデザインの保護等の在り方について検討。
 - 現行制度上、現実空間では保護の対象となるデザインが、仮想空間では、著作権法、意匠法、不正競争防止法のいずれの保護対象ともならないケースも想定
 - **不正競争防止法を改正し、仮想空間における商品デザインの模倣を防止【2023年通常国会に法案提出】**

②商標等保護

- **現実空間における実在の商品のブランド名、マークなどが仮想空間上で無断で使用される等の事案**を踏まえ、これらへの対応方策について検討。
 - 現実空間の商品(例:衣服)の商標が、仮想空間の商品(例;アバターの衣服)に無断で使用された場合であっても、一般に、それらの商品が同一の営業主により製造又は販売されている等の事情がない限り*、商標権侵害は成立しないケースが多いと想定。
 - **商標権者側の対抗策として、現実空間と仮想空間双方の商品について商標登録を出願する等の方策が有効**
 - * 商標権侵害の要件とされる商品の類似性の判断は、「同一営業主により製造・販売されている等の事情により、それらの商品に類似の商標を使用するときは、同一営業主による製造・販売にかかる商品と誤認されるおそれがあるか」によって判断される。

③写り込み

- **現実空間を3Dスキャンして仮想空間化**する際に他者の著作物の写り込み等が生じる場合について、必要となる著作権権利処理の取扱い等に関し検討。
 - 現行著作権法上も、**屋外に公開された美術の著作物や建築の著作物、メインの被写体に付随的に写り込んだ著作物(「付随対象著作物」)**等については、一般に、著作権者の許諾なしに利用が可能
 - ※「付随対象著作物」として認められるものの範囲の詳細等については、さらに整理が必要

II. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護

④著作物の適正利用

- **メタバース上のイベント等における他者の著作物(音楽、映像、写真、キャラクターなど)の利用**については、権利者の許諾が原則必要となるところ、適正利用の確保のための方策について検討。
 - **メタバースユーザーによる第三者の著作物利用について、プラットフォームの利用規約等においても適切なルールを定める必要**
 - **プラットフォームと著作権等管理事業者との間で包括許諾契約を行う等の方策も有効**

II. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護

⑤UGC・二次創作

- **メタバースでは、ユーザーもクリエイターとなり、ユーザーの創作による多様な作品(UGC)が生み出される**ところ、それら作品の利用・権利処理に係る取扱いについて検討
 - **他者のUGCを素材とした二次創作等について、個別の権利処理手続なしに相互に認め合うことを、各プラットフォームの利用規約等で定めることも有効**
 - **利用に当たり権利処理手続を要するものについては、政府において検討中の簡素で一元的な権利処理の仕組み(2023年通常国会に法案提出)を積極的に活用することも有効**

⑥NFT等

- **NFT等を活用した仮想オブジェクト(メタバース上の土地、アイテムなど)の取引については、当該オブジェクトの法的位置付けや、その「所有者」がもつ権利**に関し、十分な理解がなされないまま取引が行われる等の実態があるところ、課題を整理。
 - **「無対物」たる仮想オブジェクトは、所有権の客体とはならず、その「所有者」がもつ権利の実態は、一般的に、当該仮想オブジェクトのデジタルデータにアクセスし、利用することのできる利用権(当該オブジェクトのデザイン等が著作権の対象となる場合には、そのライセンスを含む)**
 - **取引に当たっては、どのような法的位置付けの下に、誰が、どのような権利をもつのか、契約上も明確化することが必要**

I. メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応

①肖像の写り込み

- **現実空間を3Dスキャンして仮想空間化する際に実在の人物の肖像が写り込む場合等**について、当該人物の肖像権・パブリシティ権との関係など基本的な考え方を整理
 - **メタバースのケースも、通常の写真撮影のケースと同様、一定の場合には、肖像権・パブリシティ権侵害に当たり得る可能性**
 - ※ 当該肖像を無断で使用する行為が、
 - ・ 被撮影者の社会的地位・活動内容、撮影の場所・目的・態様・必要性等の要素を総合考慮して、被撮影者の人格的利益の侵害が社会的受忍の限度を超える場合には、肖像権の侵害に当たる
 - ・ 専ら、当該肖像の有する顧客誘引力の利用を目的とすると言える場合には、パブリシティ権の侵害に当たる

②実在の人物の肖像を模したアバターの作成・使用

- **実在の人物の容貌をリアルに再現したアバターが無断で作成・使用される等のケース**も想定されるところ、肖像権等の適切な保護の観点から、これらケースに関する考え方を整理
 - このようなケースでは、当該人物とわかる容貌のアバターが他者の意図により操作され、その姿が公開されることとなるところ、その心理的負担を考慮すれば、**肖像権侵害に当たる場合が少なくないことが想定**
 - ※ 著名人の肖像を用いる場合、パロディとして用いていることが明白な場合等における肖像権侵害の判断については、さらに整理が必要

II. 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

③創作された他者のアバターの肖像・デザインの盗用

- **創作されたデザインのアバターについて、そのデータを無断でコピーし、他のアバターの容ぼうとして用いる等の事案**が生じており、これへの対応方策について検討

<肖像権等に基づく対応>

- 肖像権・パブリシティ権の侵害に関するこれまでの裁判例は、いずれも実在の人物の生身の肖像等が使用されるケースについて判断されたもの
 - ※ 創作されたキャラクターの肖像を商業的に利用する権利に関しては、一般に、パブリシティ権ではなく、知的財産法による保護の対象
- 一方、**アバターの容貌も、操作者(中の人)の人格と結びつくものとして、肖像権の対象となり得るかが、新たな議論の対象に**
 - ※ 今後さらに議論が深められることを期待。

<著作権に基づく対応>

- アバターユーザーの多くは、他者が創作したアバターの利用についてライセンスを受けるのみで、著作権の移転を受けないことが通常
- **著作権を移転されないユーザーにも可能な対応策として、**
 - ・ 当該アバターのデザインを改変して利用する場合には、当該改変に係る権利者(二次創作者)として権利行使
 - ・ 独占的ライセンスを受ける場合には、その地位に基づく損害賠償請求、債権者代位請求権に基づく差止請求権の代位行使 など

II. 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

④なりすまし・のっとり

- 自己の生身の容貌や、自己のアバターの肖像を模した**アバターが第三者により無断で作成され、これによるなりすまし行為**が行われたり、**不正アクセス等により自己のアバターがのっとり**などの問題が生じ得ることが懸念される場所、これへの対処について検討
 - **なりすまし行為については、**
 - 詐欺、電磁的不正作出・供用、名誉毀損、偽計業務妨害等の刑事罰の対象となり得る可能性
 - 肖像権・パブリシティ権又は著作権、氏名権、名誉権、プライバシー権等の侵害にも当たり得る可能性
 - 不正アクセスの手段により他者のアバターをのっとる行為は、不正アクセス禁止法、刑法等による規制の対象

⑤誹謗中傷等

- **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、アバターの「中の人」が誰かわからない等場合に、人格権的保護がどこまで及ぶか等について検討
 - 一般に、人格権の主体となるのは実在の人物（「中の人」）であり、「中の人」の社会的評価の低下がなければ、名誉毀損は成立しないと解される場所、「中の人」が誰かを明かさずにアバターが活動している場合、これへの誹謗中傷は名誉毀損とならないのではないかとの議論がある。
 - これに対し、**最近の裁判例では、VTuberとして活動する原告のアバターに向け中傷が行われた事案において、アバターの言動は原告自身の個性を生かし、体験・経験を反映したものであって、侮辱の矛先が表面的にはアバターに向けられたもの**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、**原告本人への名誉棄損に当たるとした例**がある。

III. アバターの実演に関する取扱い

⑥アバターの実演

- アバターを通じて行う演奏、演劇等において、これら**アバターの操作者の動きや発声等が著作権法上の「実演」に当たる場合、その操作者には「実演家」としての権利（著作隣接権）が生じる**ところ、当該実演を他者が録画し、又は送信する場合等の権利処理の取扱いについて検討
 - アバターの**実演に係る権利処理については、モーションキャプチャを通じて抽出・記録したモーションデータに係る権利と、これをアバターの動きに反映したアバター映像に係る権利の、それぞれについての権利処理が必要**
 - ※ 実演家の権利の1つとされる「録画権」との関係において、点群データとして記録されるに過ぎないモーションデータが、「録画（＝映像の連続した固定）」の対象となり得るかについては、議論あり

検討事項3 仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルール形成、規制措置等についての論点の整理

問題事案に関する現状認識

法令の適用

メタバースにおいて 通常は想定されない事案

<起こり得るとすれば不正アクセス等を伴う場合>
殺人、破壊行為、窃盗等
※ただし、模倣・盗用は起こり得る

不正アクセス
規制等の適用

メタバースにおいて 想定される事案

①現実空間でも生じている事案

ア) 表現・言動に係る事案
わいせつ表現、差別表現、
誹謗中傷、脅迫等

多くは、
現実空間と
同様の適用あり

イ) アバターの身体的行動
に係る事案
痴漢、つきまとい、
のぞき、暴力行為等

基本的に、
現実空間と
同様の適用なし

②現実空間にはなかった 新しいタイプの事案等

例えば、
・アバターサイズを巨大化して
他者の視界を遮る など

基本的に、
既存の
適用法令なし

プラットフォームへの対応

ルールに よる対応

利用規約に
よる禁止

制裁措置

- ・警告
- ・アカウント一時停止
- ・アカウント剥奪

等

技術に よる対応

問題事案を
起こさせないアーキテ
クチャ

ユーザー等が
使える機能

- ・ミュート機能
- ・ワープ機能
- ・ブロック機能
- ・セーフティゾーン機能

等

通報の仕組み

<難しい対応課題>

- ・アカウント停止されても、別のアカウントに乘換え悪質な行為を繰り返すユーザーの存在
- ・無邪気な子どもによる問題事案

対応の方向性

(1) 自由と安全・安心の両立

①ワールドごとのローカルルールの設定

- ・利用規約による共通ルールに加え、ワールドごとのローカルルールを設定。わかりやすく表示

②子ども・未成年者の安全・安心の確保

- ・子供・未成年者保護の観点から遵守すべき事項の明確化、将来課題を見据えた議論の積み重ね

(2) プラットフォーマーの利用規約等による適切なルール形成とその実効性の確保・向上

③各プラットフォームにおけるコミュニティ基準等の整備

- ・わかりやすいコミュニティ基準等の整備事例の共有など

④問題発生防止・事後対応のノウハウの共有

- ・有効な方策、留意事項等の情報の整理

(3) 被害ユーザー自身による 対抗措置や法的請求を可能とするための対応

⑤発信者情報開示制度の運用の明確化

- ・メタバース特有の問題事案に関する事例の収集・蓄積と類型化など

⑥海外プラットフォームに係る国内代表等の明確化

- ・外国会社の登記の徹底など

(4) 国際的な動向への対応

⑦国内議論から国際的な議論への接続

- ・国際的動向への情報収集機能の向上
- ・国際的なルール形成の場へのコミットメント体制の強化

ルール整備に向けた今後の方向性

1. 当面の対応（「論点整理」とりまとめ後）

【官民連携会議】

- 「論点整理」で明確化された法的考え方や、留意事項、有効な対応方策等について、プラットフォーム向け、事業者向け、ユーザー向け、権利者向けなど名宛先ごとに再編し、官民連携会議における考え方の整理（ガイドライン等）として、速やかに周知。

【民間団体等】

- 関係団体等が定めるガイドラインや契約書ひな型、それらの附属文書等について、必要に応じ、「論点整理」の考え方を取り入れ、規定を整備充実。

※ 例えば、メタバースの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型・附属文書などに反映

2. 今後のさらなる対応

【官民連携会議】

- 官民連携会議は、「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、継続的にフォローアップ。

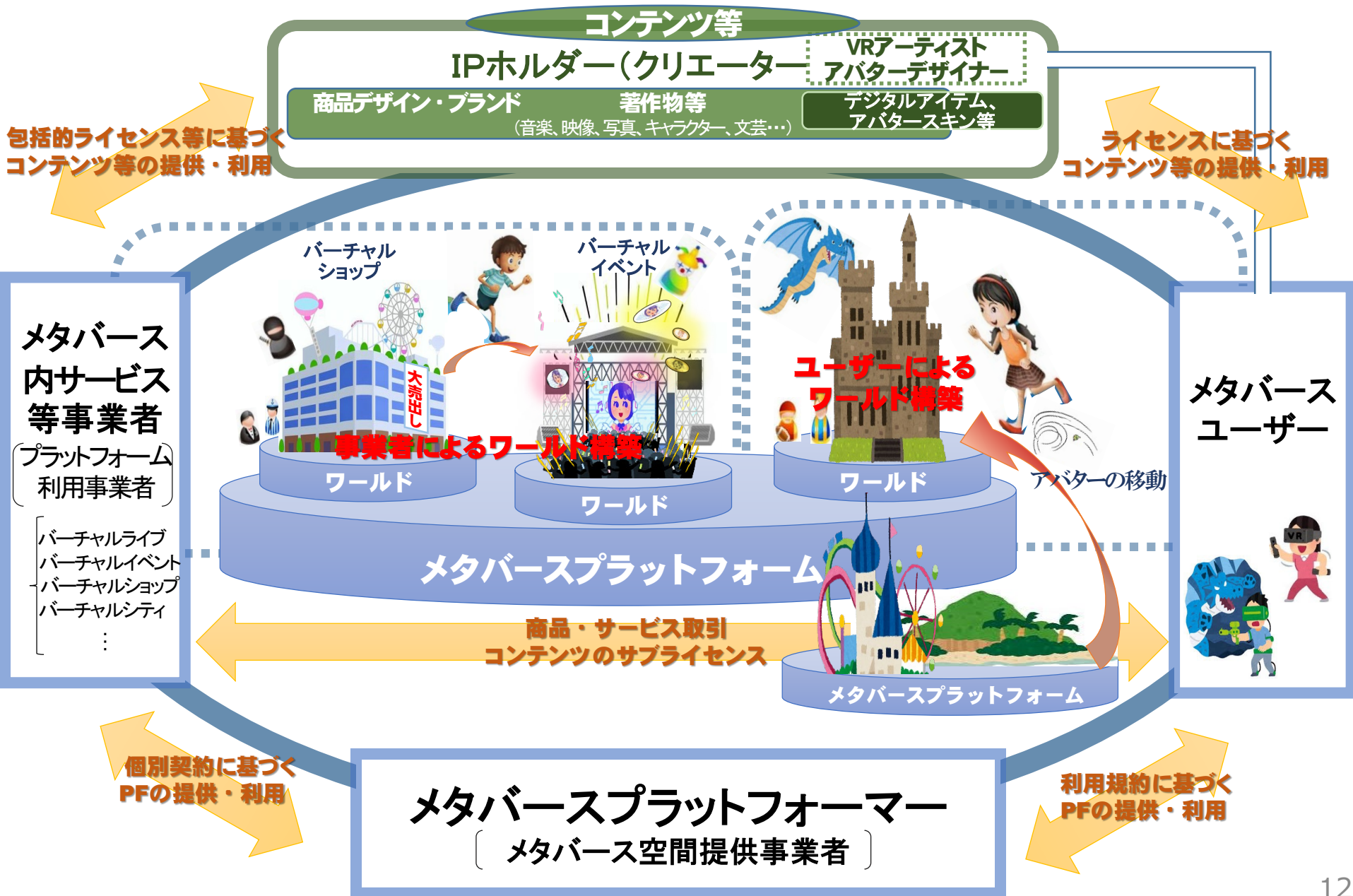
※ 今後の技術の進展等も注視しつつ、具体的なケースの実態や司法判断の状況、関係者における議論の動向や世論の動向等について、定期的に確認

※ 関係する民間団体、省庁等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、公表

- 諸外国・地域（欧州など）や、民間主導による国際的なフォーラム組織等における議論・検討の動向を継続的に把握し、我が国の法制度・ルールの検討に当たっては、これらの動向を踏まえつつ、適切に対応。

【参考】メタバース上のコンテンツ等をめぐるエコシステムを捉える視点の例

～権利関係等の視点から（プラットフォーム事業者・事業者・ユーザーとIPホルダーの関係）



參考資料

《構成員》【◎;座長 ○副座長】

①民間事業者等又はそれらの団体の関係者

(メタバースプラットフォーム・VR関係事業者等)

荒木 英士 REALITY(株)代表取締役社長、
グリー(株)取締役 上級執行役員
岩崎 司 クラスター(株)取締役
石井 洋平 (株)バーチャルキャストCOO
(一社)VRMコンソーシアム代表理事
久保田 瞬 (株)Mogura代表取締役CEO、Mogura VR
News編集長

(通信関係事業者)

中馬 和彦 KDDI(株)事業創造本部副本部長兼LX戦
略部長

(コンテンツ産業関係者)

浅井 認 (株)小学館ユニバーサルメディア事業局チー
フプロデューサー、(株)小学館ミュージック&
デジタルエンタテインメント取締役
宮河 恭夫 (株)バンダイナムコホールディングス取締役、
(株)バンダイナムコエンタテインメント代表取
締役社長

(VRクリエイター・メタバースユーザー)

あしやまひろこ VN3ライセンスチーム主宰
せきぐちあいみ (株)MUSOU代表取締役、VRアーティ
スト

②法律、コンテンツその他の関連分野の有識者

(法律家)

道下 剣志郎 弁護士・SAKURA法律事務
中崎 尚 弁護士・アンダーソン・毛利・友常法
律事務所
福井 健策 弁護士・骨董通り法律事務所
増田 雅史 弁護士・森・濱田松本法律事務所

(法学研究者)

石井夏生利 中央大学国際情報学部教授
○上野 達弘 早稲田大学法学学術院大学院法務研究
科教授
奥邨 弘司 慶應義塾大学大学院法務研究科教授
田村 善之 東京大学大学院法学政治学研究科教授

(その他研究者)

岡嶋 裕史 中央大学国際情報学部教授
佐藤 一郎 国立情報学研究所情報社会相関係教授
◎中村伊知哉 iU(情報経営イノベーション専門職大
学)学長

③関係省庁の担当者

内 閣 府 知的財産戦略推進事務局事務局長(○)、
次長、参事官
デジタル庁 デジタル資産/Web3.0関係チーム参事官
文部科学省 文化庁著作権課長
経済産業省 商務情報政策局コンテンツ産業課長
経済産業政策局産業組織課知財産政策
室長
特許庁総務部総務課制度審議室長
総 務 省 情報流通行政局参事官(オブザーバー)

検討の進め方（イメージ）

課題把握と論点整理

<第1回> [2022年11月]

- 当面の検討事項と検討の進め方について
- メタバースのエコシステムと法的課題（ルール形成）等について

分科会における検討 [2022年12月～2023年2月]

- 【第一分科会】 ○現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱いについて
- 【第二分科会】 ○アバターの肖像等に関する取扱いについて
- 【第三分科会】 ○仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルールの形成、規制措置等の取扱いについて

※各分科会2回開催

<第2回> [2023年3月]

- その他の検討事項について
- とりまとめ①
 - ・各分科会からの論点整理案の報告
 - ・討議（→論点整理案の了承）

意見募集

<第3回>

- とりまとめ②

論点整理を受け、さらに必要に応じて
官民一体となったソフトローの整備等について検討