

「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)」
に係る意見募集の結果について

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等に関する論点の整理(案)」に対する 意見募集で寄せられた意見

○意見募集期間：令和5年4月21日(金)～令和5年5月7日(日)

○意見提出数：38件 ※意見提出数は、意見提出者数としている。

○意見提出者：

1. 法人 15件

受付順	意見提出者
1	株式会社 YEBIS.XYZ
2	一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会
3	一般社団法人 日本音楽著作権協会
4	日本デジタル空間経済連盟
5	Facebook Japan 株式会社
6	一般社団法人 日本弁理士会
7	エンターテインメント表現の自由の会
8	東京都行政書士会中央支部 著作権実務研究会

受付順	意見提出者
9	一般社団法人 CiP 協議会
10	メタバース基本法の制定を求める会
11	NPO 法人バーチャルライツ
12	GVA 法律事務所
13	七夕研究所
14	一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟(NAFCA)
15	(一社)日本知的財産協会

2. 個人 23件

「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)」に関するご意見

全 体

1. 重点的に取り組む論点

「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)」(以下、論点整理)は論点を網羅的に抽出、整理されている。

昨年、当連盟が公表した「デジタル空間の経済発展に向けた報告書」(以下、報告書)に加え、現行法での整理が必要な内容についてより詳細に書き下されており、当連盟でも今後の検討課題として捉えていたアバターに対する誹謗中傷等が、第3章 検討事項 2-2 課題 2-3 で具体的に挙げられている。

報告書に記載のとおり、会員企業からのアンケート調査を通じて、当連盟として把握した重点的に取り組む論点は以下の通りである。

- ・ デジタル空間内での違反行為/規約違反が起きた際の対処法 (ユーザーが作成した UGC を第三者が無断で NFT 化し、流通させるケース等)
- ・ デジタル空間のデータと現実の物に関する権利の保護 (現実に存在するコンテンツをデジタル空間内で模倣するケース等)
- ・ デジタル空間の知的財産が、他デジタル空間で模倣等された場合の対応策 (国内デジタル空間の著作物を、海外ユーザーが海外デジタル空間に流出させるケース等)

上記3点は、論点整理の検討事項、課題では以下に該当し、今後法的課題への対応において特に重点的に取り組む論点と考える。

- ・ 第3章 検討事項 1-1 課題 1-1、1-2
- ・ 第3章 検討事項 1-2 課題 2-2
- ・ 第3章 検討事項 4

2. 会員企業の意見共有

会員企業との対話の中で、ルールメイクについて相対する二つの意見が存在する。当連盟では、現在、ソフトローの策定・公表を進めており、貴事務局と連携を図りながらメタバースの健全な発展に向けては必要と考えているものの、反対意見についても充分留意する必要がある。

・ 賛成意見

メタバースビジネスへの新たな参入、構築には多くのリスクが存在する。企業サイドとして、ハードローまでいかずともソフトロー (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環境整備を進めてもらう価値はある。

・ 反対意見

黎明期におけるメタバースに、先んじて規制やルールを定めると発展を阻害しうる。ルールメイクを行う場合は、禁止事項を定めるだけでなく、ここまでは許されるという譲歩した線引きを設けるなどして、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。

【日本デジタル空間経済連盟】

メタバースという新しい没入型 3D オンラインエコシステムについて重要な問題を提起する報告書「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）」に対してコメントを提供する機会を与えていただきありがとうございます。

デロイトは、2035年までにメタバースが日本経済に年間870～1650億米ドル、GDPの1.3～2.4%を貢献すると推定しています。メタバースがもたらす潜在的な恩恵は大きいものですが、我々はまだ初期段階にあり、私たちが思い描くようなメタバースは少なくとも8～10年先の話です。つまり、産業界による責任あるイノベーションと投資を促進するために、潜在的な規制モデルを特定することは重要ですが、メタバース規制それ自体について考え始めるのは時期尚早ということです。メタバースにおける利用者のデジタル権を保護するために適用される規制措置はすでに存在します。新たな問題がある範囲内であれば、規制で対処するにはまだ時期尚早です。早すぎる規制は、既得権益を持つ既存企業が存在しない、非常に競争の激しい空間におけるイノベーションを抑制するリスクがあります。新しいテクノロジーやユースケースは、既存の規制の妥当性について疑問を投げかけるものでありますが、我々は、規制が進化する中で政策立案者と協力することに前向きであり続けます。

メタバースにおける知的財産権（IP）に関して、弊社はIPを保護するための効果的なツールや手順への投資に深くコミットしており、IPの保護はメタバースへの貢献について考える際の中核的な指針の一つとなっています。例えば、弊社の「Code of Conduct for Virtual Experience」では、知的財産権の侵害を禁じています。デジタル化のような過去の技術の進歩から学んだように、新しいデジタルモデルが登場すると、IP保護は厳しくチェックされることになります。メタバースにおいて弊社が権利者の知的財産権保護をどのように支援するかという点では、効果的な知的財産保護ツールや手続きへの投資を継続し、クリエイターやブランドとコミュニケーションを取りながら、進化する知的財産保護課題に対応していきます。

<https://www.meta.com/help/quest/articles/accounts/privacy-information-and-settings/code-of-conduct-for-virtual-experiences/>

知的財産権の尊重に加え、私たちは利用者のデジタルな自己表現であるアバターにも投資しています。私たちは、プライバシー、インテグリティ、安全性、セキュリティの原則を最初から組み込んでおく必要があると考えています。もし、利用者が安全でコントロールできると感じなければ、私たちのテクノロジーを使うことはないでしょう。アバターが目指すのは、その日の気分に合わせて髪を青にしたり、新しい服装にしたりと、自分自身を自由に表現できることです。そのため、アバターが実際に利用者と同じような顔をしていないこともあるでしょう。すでに弊社のテクノロジーでは、10億以上のアバターが作成されています。

<https://about.fb.com/news/2023/04/meta-avatars-new-body-shapes-hair-clothing/>

アバターとは、その人のデジタル表現です。アバターは、人が他人と一緒にいることを感じられるようにし、メタバースで人が具現化される方法である。弊社のアバターは、弊社の提供するほかのアプリ上でも使うことができます。つまり、利用者は、名前、プロフィール写真、ユーザー名と同じように、他の利用者のアバターを見ることができます。それぞれのアプリに向けてアバターをカスタマイズすることは必須ではありません。

メタバース技術の初期段階を考えると、新しい規制が技術に中立的で原則に基づくものであることが重要であり、そうすることで技術が進化しても目的に合ったものであることが保証されと考えています。

【Facebook. Japan 株式会社】

【論点の整理（案）全体について】

意匠・商標・著作権・不正競争を横断して同時に検討されたことに敬意を表すとともに、全体としては賛同する。

但し、具体的な記載や考え方については、以下の通り意見する。

- (1) 本案において目指すべき理念として挙げられた「新たな価値の創出」や「自由な活動」等が実現すると同時に、「知的財産計画2023」（コンテンツ戦略）の策定に向けた検討の視点等について」（2023年3月知的財産戦略推進事務局）でも言及された、クリエイター・デザイナー等への適切な対価還元とのバランスが十分に考慮される方向で検討されることを希望する。
- (2) 全体として、「メタバース上のコンテンツ等」を検討の対象としているが、デジタル空間上における、メタバース以外で表示される、XR（VR/AR/SR/MR）に関するコンテンツ（画像）や、メタバース以外で取引されるNFT等についての価値や適切な保護の在り方についても議論を深める余地があると考ええる。
- (3) 資金力のある海外事業者の展開するメタバースに、多くの日本人が登録し利用する可能性があり、トラブルはこのような海外事業者の展開するサービスで頻発する可能性がある。したがって、海外事業者が海外のサーバ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、可能な限りわかりやすく周知するよう努力いただきたい。
- (4) 創作物の保護及び利用のバランスだけでなく我が国の技術及び事業等の国際競争力の強化にも鑑みながらルールの整備を講じていただきたい。
- (5) 法改正やガイドライン作成の検討においては、実際に意匠・商標・著作権・不正競争に係る権利の掘り起こし・権利化・交渉など、知財戦略に係る実務経験の豊富な弁理士が関わることを望ましいと思料する。

意匠・商標・著作権・不正競争を横断して同時に検討されたことに敬意を表すとともに、全体としては賛同する。保護と利用のバランス、我が国の技術及び事業等の国際競争力の強化を考慮した法改正やガイドライン作成の検討をお願いしたい。法改正の検討においては、まず不正競争防止法を検討する方向性は理解できるが、法律相互間の間隙を発生させないためにも、他の法律についても検討を開始することをお願いしたい。

【日本弁理士会】

今後もメタバースは様々な課題や問題が発生することが予想されます。

環境の変化に迅速かつ適切に対応するためにもメタバースに関する意見や提言を行える場所が必要である為、今後も我々も自由に意見を述べ、議論を行うことができるパブリックコメントの機会を引き続き提供していただけるよう、要望申し上げます。

こうした取り組みが、より良いメタバースの発展に繋がると信じています。

【個人1】

メタバース用のルールを作るにはまだ人口が少なく多様性があまりないので今居る人だけでルールを決めないで欲しいです。

もっと参入障壁が下がって、経済事情や教育レベルに関わらず多様な文化が生まれてからルールを作らないと白人至上主義や男女の価値観の偏りなどのようにマイノリティを置き去りにしたルールになってしまうと思います。

【個人2】

メタバースが VR-SNS 系を中心としたものになっていて、その上で、メタバースが目指すべきものが示されていることに好感を持った。

ソフトロー、ハードローについての説明もあって、どう議論されているかがわかった。

仮想空間上の商品の取り扱いは、著作権意匠権を参考にソフトローから対応していくということで、ハードローで強行するまで行ってなくて安心した。商標については、取得することを進めるのは妥当だと思う。

メタバース上でコンテンツが公衆送信になってしまい、営利を目的としない上映であっても著作権の侵害に該当するのは、コンテンツを利用する側としてはそのコンテンツを利用するのが難しくなってしまうので、対等な金額を払って利用できるようにしていただけると助かる。(例えば、ラジオ体操の音源が使えるようにするなど。)

UGC について尊重する立場をとっていることは好感を持った。

NFT については、もっと議論してもよかったような気がします。

人物の映り込みについては、リアルアバターだと画像を加工しないと物理世界での画像や映像のように問題になるのだなと思いました。

著名人のパロディについて規制するのではなく、ガイドライン等で議論を続けていって切り捨てないというのは、ユーザー側の目線に立っていてすごいなと思いました。

アバターの無断使用については、ガイドラインで対応していくとのこと、強行的な姿勢ではなく安心しました。

販売されているアバターについて規約で整備していくというのは大事だと思いました。共通のフォーマットがあれば便利だと思いました。

アバターのなりすましに対しては、ガイドラインによって整備していくのと、取り扱いについて議論を進めていくということで安心しました。

アバターに対しての誹謗中傷については、VR-SNS 系の話から少しそれて VTuber の話になっていた、そこから VR-SNS 系の話につながるというのが少しつながりがよくわからなかったです。対応についてのことがぐらいい敵にどうするのが見えてこなかったからかもしれません。

アバターを使った実演は、実演家としてカウントされていくのが興味深かったです。著作権の中に入っていきそうなんだと思いました。

全体的に、議論が必要とするところが多く、何か法令を改正して強行するというものになっていないのが良かったです。

【個人3】

個人間の取引については触れられていましたが、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も考えられると思います。

銀行のペイオフのような保障、ならびに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？

たとえば国家賠償、通信会社やゲームなどでも障害の補償はありますが、メタバース内に何の現行法が適用されて、何が無整備なのかが、整理案の資料では見えてきませんでした。

これらは日常に密着すればするほど、より肝要になってくることだと思うのですが。

円かドルなど他国の通貨か暗号資産かはたまた独自の経済圏かわかりませんが、もしメタバースが主となつたうえでの税制関連がこの資料からは読み取れませんでした。

資本主義でいろんなサービスが乱立していることを考えれば、独自の経済圏もいろいろ出てくると思いますが、どこまでが経済活動で、どこまでがただの遊びとされるのかわかりません。

個人事業主が増える可能性も十分に考えられますが、匿名で活動することも多いメタバースにおいて、インボイスのような個人情報がだだ洩れなままな状況も死活問題であり、個人情報保護のさらなる整備と法における明確化は重要だと感じます。

匿名の状態でもストーカー的な迷惑行為が問題になっているのに、個人情報が割れる可能性を秘めているのは被害の拡大助長にしか見えません。

佐藤さんや鈴木さんには想像つかない世界かもしれませんが、私は苗字がたいへん稀少で、苗字が出てしまうだけでも個人特定に容易につながると感じるので、この問題については常に大きな懸念を抱いています。

私は 2000 年代前半からメタバース的存在に触れていて、その時はまだ子どもでしたが、ワールドに入って早々につきまとい踏まれ続けたり「ネカマ」呼ばわりされたり、ただのギルド仲間（ゲーム内の人）だと思っていた人から「結婚して」など粘着されたこともありました。

法整備も重要ですが、そもそものネットリテラシーや包括的性教育の啓蒙など健全な倫理観の形成も大変重要だと思います。

【個人4】

<AR/MR メタバースの議論の必要性について>

資料の中ではメタバースが実空間と分離された、VR や 2D 映像ディスプレイで参加するメタバースを前提として議論がなされているように見えますが、AR/MR といった実空間と重畳されたメタバース空間についても併せて議論が必要ではないでしょうか。例えば、公共の実空間に AR オブジェクトを配置する際の権利関連の整備や、AR アバターが実空間にて実体の人間と共存する場合での法解釈、建造物に対する AR 表現や交通などの安全確保面での法整備などが考えられます。今後の技術トレンドを考えると、現在の議論に上がっているようなメタバースと AR のメタバースはシームレスに接続される可能性があり、検討の必要があると考えています。

<デジタルツインにおける実空間との相互影響について>

デジタルツインに類するメタバースでは、メタバース空間と実空間とが相互に影響を及ぼす形での実装が考えられます。このような環境の場合、現在議論されているような実空間と分離されたメタバースの他に、メタバースで行われたアクションが実空間に影響を及ぼすことを前提とした場合での議論も必要ではないでしょうか。例えば、メタバース上で行われた行為が故意かどうかにかかわらず実空間の業務妨害、器物の損壊、人体への問題行為などを発生させてしまう場合が考えられます。このため、デジタルツインの機能実装におけるガイドラインの検討や、トレイグジスタンスも念頭に入れた検討が必要と考えています。

【個人5】

命令案を一通り拝読しましたが、事案ベースで書いていただけると理解しやすいかなと思います。

例えば、現実世界にあるモノ(著作権、意匠権は他人が持っている)を勝手にモデリングして仮想世界に持ち込んだ場合(個人利用)

あるいは販売した場合の問題の話であったり。

販売されているアバターを購入した人物が外国で勝手に転売、あるいは改造して販売した場合アバターの製作者はどのように著作物を守れば良いのかといった問題であったり。

現在メタバース利用者は幅広く多くのユーザーの意見を取り入れるためにもわかりやすい問題提起が為されれば良いと思います。

特定の企業や団体を利するような規則が乱造されれば市場自体の崩壊にもつながりますため慎重に進めていただくことを願います。

【個人6】

はっきり言います。このテの事業に国や官が口出しをすると、100%の確率で失敗します。これまでコンテンツやクールジャパンにちょっかいを出した結果、それが成功しましたか？一部の補助金目当ての組織に補助金がつぼり持っていかれて、結果実際に手を動かして創作活動をしている人間にお金が落ちて来ていませんよ。補助金を出さなきゃダメな事業なんてうまくいくワケがない。むしろ助成金は成果を出した所にのみ支給すべきです。国や官がやるのはコンテンツに対する口出しではなく、現在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や撤廃に力を入れるべきでしょう。

【個人7】

はじめに

当協会としては、メタバースに関するビジネスは萌芽的段階であり、先んじて制度を作る（性急な法改正を行う）ことには慎重であるべきであり、まずは技術を活用した仕組みやソフトローによる解決を目指すべきであると考えます。ただし、制度整備なくしては、悪質性の高い行為を防止できない、または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。論点整理案の「はじめに」の記載はこの当協会の意見と整合するものと考えます。

【日本知的財産協会】

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

目指すべき価値・理念として掲げられている文中の【メタバースの活用により実現する価値】及び【目指すべきメタバースの理念】について、高く評価し、その内容に賛同いたします。

政府の政策目標は、メタバースを活用し、自己の拡張・自己実現、人の交わり・文化の融合、および価値の創出を追求するものであり、多角的な視点から見ても非常に先進的、かつ現実的であると評価することができます。さらに、目指すべきメタバースの理念として、自由な活動、多様性、安全性・安心感、創造性の4つを重視している点も高く評価いたします。

【NPO 法人バーチャルライツ】

メタバース上のワールドにおけるルールは原則としてユーザの自治を最大限に尊重すべきである。メタバース上ワールドにおけるルールは規律訓練型の古典的な権力機構として運用されることもあれば、環境管理型のアーキテクチャ型権力として実装されることもあり、メタバース上のあらゆるワールドは固有の目的を有することを踏まえるとユーザに対して自由で開かれた空間として機能することをあらゆるワールドに対して期待するのは適切ではないと考えるが、それでも我々日本国はワールドの自治を最大限に尊重すべきである。

【七夕研究所】

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）

<p>全体</p>	
<p>全体</p>	<p>基本的な考え方及び安全・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に関する記述については、概ねその内容に賛同いたしますが、1点、修正提案を記載いたします。</p> <p>「メタバース空間内における発生防止や事後対応を要する問題のうちでも、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（法規制、契約など）による対応が求められることとなる。それらの法的問題に対し、ソフトローによる対応とハードローによる対応、プラットフォームの利用規約等による対応とユーザー自身の法的対抗措置、制度による救済措置（民事上・刑事上の手続き等）を、適切に組み合わせて対応していくことが必要である。」について</p> <p>記載の趣旨には賛同できるものの、「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等については…」といった記載は、原則としてコミュニティの自治等による自力救済で法的課題等に対応すべきであるといった誤ったメッセージを発信することに繋がりがねないため、「プラットフォームの自治」や「コミュニティの合意」といった文言に修正することを提案いたします。また、「技術（のみ）で対応できないもの等については、法的ルール（法規制、契約など）による対応が求められることとなる。」の部分には、「ユーザー等による過度な自力救済を防ぐことも含めて」といった文言を追加することを提案いたします。</p> <p style="text-align: right;">【NPO 法人バーチャルライツ】</p>
	<p>私たちは、「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）」の「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」に記載された自治についての定義に懸念を持っています。</p> <p>論点整理案には、「メタバース空間内における発生防止や事後対応を要する問題のうちでも、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（法規制、契約など）による対応が求められることとなる。それらの法的問題に対し、ソフトローによる対応とハードローによる対応、プラットフォームの利用規約等による対応とユーザー自身の法的対抗措置、制度による救済措置（民事上・刑事上の手続き等）を、適切に組み合わせて対応していくことが必要である。」とありますが、「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」の示す範囲が明快でなく、徐々に拡大していき、メタバース空間内の文化や技術の発展の阻害となる可能性を危惧しています。</p> <p>私たちの願いは、メタバースにおける法整備の指針を定めた「メタバース基本法」が立法され、そこに「国は、メタバースにおける自治を最大限、しなければならない」との文言が明記されることです。</p> <p>私たちは、メタバース空間の健全な発展のため、政府に「メタバース基本法」の立法を求めて活動を続けて参ります。</p> <p style="text-align: right;">【メタバース基本法の制定を求める会】</p>

<p>全体</p>	<p>メタバースにおける自治を尊重する以上、ワールドによってルールが異なることは想定範囲内である。一方で、ルール制定は容易な営みではなく、不適切なルールを(それと意図せずに)設定し運用してしまう事例が発生することも強く想定される。また、メタバース間でルールが違うことをユーザに伝えきことは容易ではない。法律の枠組みでは法の不知は抗弁とならないことが原則ではあるが、メタバースで同様の運用はおそらく不可能。</p> <p>このことから、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考える。一方でメタバースの自治を強く意識する立場からガイドラインからの逸脱は悪ではなく明確に想定すべきであり、ガイドラインとの差異はコンプライ・オア・エクスプレイン(規則に対し遵守もしくは不遵守の内容と理由を説明させるソフトローの仕組み)によって規律すべきと考える。</p> <p>また、メタバースプラットフォーム上からのメタバースへのアクセスを想定すると、上記コンプライ・オア・エクスプレインの内容は機械可読でなければユーザへの告知が不可能な場合が想定される。そのため、各ワールドに対しては自らの規則を表明するにあたりプラットフォームの定めた仕様による機械可読性を持つコンプライ・オア・エクスプレインを努力義務として科すべきと考える。</p> <p>なお、メタバースワールドの自治は尊重されるべきとしても、日本国の国政選挙、自治体選挙への利用は慎重に検討されるべき。特に投票を促す選挙運動への利用は当面の間凍結し、メタバース利用がユーザに及ぼす心理的な影響を深く調査検討した後とすべき。</p> <p>なぜならメタバース環境でのコンテンツは通常の文書図画など現在許容されている選挙運動に比べてユーザに対する心理的認知的な影響が強いと考えられるため選挙の公正を覆しかねず、メタバース外部の民主主義への重大な脅威にもなり得る。一方でメタバース上での政治活動は自治の一環として重要な役割を果たすため、全体としては抑制してはならない。選挙活動のみが一時的な例外と考えられるべき。</p> <p style="text-align: right;">【七夕研究所】</p>
<p>3. メタバースの特性を踏まえたルール形成</p>	
<p>3. メタバースの特性を踏まえたルール形成 全体</p>	<p>> 我が国のメタバースビジネスの特徴等を踏まえ、その発展等に資する観点から、適切なコミットを図っていくことが、特に求められる。</p> <p>P7 39-40 の我が国のメタバースビジネスの特徴として、個人のクリエイター層が非常に厚く、販売されているアバター、衣装、アクセサリー、ワールド等の3Dモデル、VR-SNSの利用に便利なツール、アプリ類の品質と品揃えは他の国を圧倒している。これらの長所を活かすためにも、表現の自由を保護するとともに、国益に資する強力なソフトパワーとして成長させることに政府はコミットすべきである。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテイメント表現の自由の会】</p>

<p>3. メタバースの 特性を踏まえた ルール形成 全体</p>	<p>適切なコミット ⇒ 適切なコミットメント と修正すべきである</p>	<p>【個人8】</p>
---	---------------------------------------	--------------

第3章 課題の所在と対応方法の方向性 (論点の整理)
全体
<p>別の知的財産推進計画2023の策定に向けた意見募集で書いた通りであるが、この論点整理にも書かれている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賛同するが、メタバースとの関連でこれ以上の法改正には慎重であるべきである。</p> <p style="text-align: right;">【個人9】</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・ 詐欺の可能性が高い(活動実態が見えない、大した公開情報もなく高額な土地権利等を販売する等)独自メタバースプロジェクトに関しては、通報出来て・公的機関側で実態調査が出来るような仕組みが欲しい。詐欺であれば被害者を増やさずに済むし、調査の結果真つ当なものであればそのプロジェクトにとっても良い評価になる。 ・ 現段階においては顕在化していない問題が多い状況と考えられるので、著名物の無断利用、存在する一般個人を無断アバター化する行為、著名アバターのなりすまし、メタバース空間での迷惑行為、不正アクセス、犯罪行為を助長する行為(未成年ユーザーへの犯罪教唆等)などの悪意のある行動は先行して規制出来るようにし、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、積極的に先延ばしにしてほしい。 <p style="text-align: right;">【個人10】</p>
<p>昨今メタバースは日常になりつつあります。そこで知り合いを作り関係性を築くことも可能です。しかしながら、法整備などは十分とは言えない。現実と同じとは言わないまでもある程度安心して利用できるようにまで行ってほしい。</p> <p>デザインの保護(著作権法・意匠法・不正競争防止法)などは何がいけないのか明確にしめすガイドラインが必要。</p> <p>音楽著作物の利用についても明確にしてほしい。しかしながら、音楽著作物を利用してもらい可能性を狭めてしまうようにはならないでほしい。</p> <p>アバターの肖像等をめぐる権利侵害についてはどのようにして防ぐ事ができるのかが課題。</p> <p>利用者が安心してさまざまなメタバースプラットフォームを、多額の金銭を負担する事なく楽しめるように。</p> <p style="text-align: right;">【個人11】</p>

まず、メタバース、NFT アートの発展・促進を前提とした上での法的な課題の整理を試みている部分に関しては評価をする。が、論点として追加して欲しい内容があるので、それに関して記しておく。

メタバースであるが、他国では病気や事故で年若くして不幸な死に方をしてしまった子どもさんをメタバース内に作り出し、VRの仮想空間でその親が死んでしまった子どもさんとの会話をしていくと事例も報告されている。もう会うことができない子どもさんに、メタバース空間内で、「お母さんの子どもに生まれて本当に幸せだったよ」とかAIを使えば、その子どもさんの人格を分析した上での発言がいくらでも可能となってしまう。

この事自体を全面的に否定する気はないが、子どもさんを亡くして精神的に追い込まれている人にとっては、その親の精神の破壊やメタバースに依存とかという危険性も生じる可能性が考えられる。

また、悪質な業者が法外な料金でのメタバース空間での面会料を請求したり、悪質宗教団体のようにメタバース面会をダシにして、献金や不当高額商品の購入につなげていく可能性もあるのではないかと。今回発表された「論点の整理(案)」では、著作権、メタバース内での誹謗中傷、のっとり問題などに関しては、かなり深く検討しているのがうかがえるが、私がここで記した問題に関しては議論がないように感じる。この論点も検討課題に組み入れて、精神科医や心理学者に聞き取りを行なうなどして深く検討をして欲しい。

【個人12】

メタバースの上のコンテンツ等などの法的な課題等に関して、幅広く深く論点を検討していることをまずは評価したい。が、論点として全く抜け落ちてしまっているものがあるので、それを追加して検討を進めてもらいたい。

「抜け落ちている論点」とは、税金である。私も、メタバースやNFTアートの発展には賛成だが、これが発達・発展した場合、税金の問題はどうなるのかという部分に関しては今回発表となった「整理(案)」では全く議論がされていないと感じる。たとえば、メタバース内での物の売り買い、土地の購入、役務の提供などは、そもそも日本で課税の対象となるのか、もしくは子ども同士の人生ゲームのおもちゃの金券のやり取りと同じで税金は関係のない話なのか、課税となればそれは国内取引になるのか否か、課税となるとすれば何税としてどう課税を行なうのか、課税されるとしても税務署はその取引をどう把握して、その価格をどう算定していくのかなど、今時点で多くの疑問が頭に浮かんで来る。

また、NFTアートに関しては国税庁も既にタックスアンサーで具体的な見解を示しているが、誰かが所有していて一気に高額となったNFTアートが価値が低い時にメタバース内での物々交換などの繰り返しの中で取得したものであった場合、取得価格はどう算定するのかなど、議論しなければならない複雑な問題はたくさんあると感じる。今回の官民連携会議に税法学者や税理士、国税庁を加えて、税金に関する論点についても同時進行で論点整理を進めて欲しいと思う。

【個人13】

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	
I. 仮想空間における知財利活用と権利者の権利保護	
課題1-1 現実空間のデザインの仮想空間における模倣、現実空間と仮想空間を横断した実用デザインの活用	
課題1-1 全体	<p>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においては、仮想空間における知財利用と権利者の権利保護についてが検討事項となり、仮想空間におけるデザインの保護等の在り方については、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模倣を防止していくことが適当とされ、デジタル空間における他人の商品形態を模倣した商品の提供行為も不正競争行為の対象とする「不正競争防止法等の一部を改正する法律案」が2023年通常国会に提出されました。不競法だけでなく、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。また、著作物の適正利用についても検討がなされ、こちらは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適切なルールを定める必要があると整理されております。権利者は、侵害行為が発見された場合には、侵害者を特定し、法的措置をとる必要がありますが、メタバースなどのデジタル空間における取引については、日本人同士の取引であってもサーバーが海外に設置されているような場合など、そもそものような場合に日本法が適用されるのが明確になっていないと「絵にかいた餅」になりかねません。</p> <p>権利者が実効性のある対応をとることができるよう、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アカウント作成時の本人認証の強化（アカウント作成のための名義貸しの禁止、アカウント乗っ取り等へ対応するための不正アクセス禁止法の改正など） ・外国の事業者について、会社法818条に基づく外国会社の登記義務の徹底、 ・デジタル空間の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、 ・権利者にとって利用しやすい侵害排除要請の窓口や手続の整備、 ・権利者から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、 <p>など、健全なデジタル空間実現のために、ガイドラインを設けて周知するだけでなく、強制力のある法整備を要望します。</p> <p>今後、論点を整理していくにあたり、アニメ、映画、音楽、ゲーム等のコンテンツ産業関係者・権利者からも幅広く意見を聴取し、コンテンツの利用と保護のバランスのとれた論点整理・周辺の制度設計を推進していただきますよう、強く要望いたします。</p> <p style="text-align: right;">【一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会】</p>
【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】	
<p>○ 9頁8行に、「ユーザー自らがワールドを構築したり、多様な仮想アイテム等を創作し、公開したり」と記載しているが、その後の検討においては、「仮想アイテム」についての検討が主となっている。前記「ワールド」を構成する、メタバース空間内の景色、建築物、内装等についての保護等について、検討の余地があると考え。</p>	

課題1-1
全体

- 将来的に商標・意匠・著作権・不競法の改正が検討されるにあたり、先行して検討する法律が生じることは理解する。その際には、関係する他の法律についても現状の精査と検討を行うことで、改正相互間の間隙の発生により、保護されるべき利益が保護されないことがないように注意いただきたい。

【日本弁理士会】

本論では知的財産権を中心とした議論がなされており、ここには2つの課題があると考えられる。

一つ目、日本法において違法なコンテンツの利活用がメタバース内で行われたとして、その責任を負わせる対象の限定が必要と考える。メタバースに投入されるオブジェクト(データ)やプログラムはそれぞれ固有の目的および想定されている射程が存在するはずで、目的外利用に対して知財法を含む日本法の意味で作成者に責任を負わせることは不適切と考える。なぜならメタバース間の自治を尊重する以上、特定のメタバースにおいて日本法の意味で合法的な使われ方をするオブジェクトが他のメタバースに持ち込まれ、想定外利用によって日本法の意味で(知財法、その他)不適切になったとして、それに対して法的責任を負うべき人は想定外利用を行った人である。ここで「目的外利用」とは、単純な閲覧も含む。具体的には、成人向けコンテンツを未成年者が閲覧することは、成人向けコンテンツに適切な表示がなされている限り未成年者の自己責任として考えるべきである。

一方で、中立的な意図を持つオブジェクトを悪用させないために、悪用の可能性があるオブジェクトについては、作成者に対して悪用が強く想定されるフィールドへの直接提供を控えることを要請したい。例えばソフトウェア”Winny”は結果として作成に対して著作権侵害についての無罪判決が確定しており、中立的幫助に対する刑事訴追としては適切な結果であると考えられるが、元々Winnyが匿名掲示板2chのダウンロードソフト板という著作権侵害を主要目的とするコミュニティにて公開されたことを踏まえると、Winny作者が著作権侵害用途への利用を一切想定していなかったとは考えにくい。その点から、Winnyは本来はダウンロードソフト板のような場所ではなく違うフィールドで最初に公開されるべきであり、そのような公開を促進する要請を公的に行うべきである。

メタバースで起きうる仮定の事例を検討するならば、アバターのために子供の素体データを作成する際に(1)作者にはそもそも性器をデータの一部として作成する必要があるか?を検討してほしい(2)性器をむきだしにしたままで使えるデータであれば、児童性愛者のコミュニティに対して一次提供すべきではないと考えられる。

二つ目、そもそも知的財産権の法律はきわめて複雑な構造となっており、2015年にダウンゴの川上会長がDevelopers Summit 2015 基調講演において、ソフトウェアの複雑度を示す指標として知られる「循環的複雑度」を法律に適用してみた結果が発表されている。それによると、著作権法第47条の10の循環的複雑度は103となっており、この値はソフトウェア工学においてわずかな修正においてもバグを誘発しかねない程度と考えられる。

メタバース関連において著作権法をはじめとした知財法に手を加える必要があることは間違いないものの、メタバース関連の除外規定などを増やすことで法の複雑度を高めるアプローチは取るべきではないと考える。

【七夕研究所】

課題1-1
全体

《I. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護》

＜課題1-1；現実空間の標識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＞

○ 11頁26行から29行において、「意匠権による保護」が、依拠性を侵害要件とする著作権の世界で動いてきたコンテンツ分野のクリエイターに対する委縮効果を生じる懸念について記載されている。一方で、36頁以降に他者のアバターの模倣行為に関して、新たに所謂肖像権による保護の是非が検討されているように、メタバース空間は、上記で言及されている「コンテンツ分野」と同じ性質ではないとも考えられる。したがって、メタバース空間での議論では、従来のコンテンツ分野と同視して検討することが必ずしも妥当ではない可能性も踏まえて、クリエイターの創作活動に対する影響等について検討する余地があると考ええる。

また、保護と利用のバランスを考慮すると、「侵害されることによる被害」の実情、懸念について検討、検証する余地があると考ええる。1頁7,8行には、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空間が、「メタバース」と呼ばれる旨が記載されていることから、ゲームにおける表示(画像)について、著作権以外の権利(例えば意匠権)も含めた保護の要請も実際にあると考えられる。

13頁6行から12行において、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、物品と仮想オブジェクトとの類似関係(侵害の成否)などについて、保護と利用のバランスを考慮しながら現段階から検討を開始すべきと考ええる。

○ 13頁6行から9行では、「現実空間の商品のデザインが仮想空間で模倣される事案への対応……としては、まずは、不正競争防止法において、ネットワーク上における商品形態模倣品の提供行為を規制できるようにしていくことが適当である」として、不正競争防止法の改正で対応可能であるかのように記載されている。

しかし、意匠法上、「物品とその形を模した仮想オブジェクト(3Dデータ)とでは機能・用途が異なることが多く、有体物である物品の意匠を仮想空間内で利用しても、類似の意匠の実施には当たらない可能性が高いと考えられる」(11頁)とともに、商標法上、「現状では、現実空間の商品(例えば、衣服など)の製造・販売を行う営業主が、そのバーチャル版の商品(例えば、アバターの衣服など、コンピュータプログラムで再現された仮想空間の商品)の提供等も行っているケースは限定的であり、現実空間の商品に係る登録商標が仮想空間の商品に使用されても、商品の類似性は認められず、商標権侵害が成立しない場合が多いものと想定される」(14頁)のであれば、寧ろ猶更、デッドコピー規制である改正不競法2条1項3号の解釈としても、現実空間の商品と仮想空間の商品との実質同一性ないし同種性が否定されることにより、その適用が否定される可能性がより高いのではないかと考えられる。

【日本弁理士会】

<p>課題 1-1 全体</p>	<p>「実用品のデザイン」について、現実世界においては実用品を「応用美術」として著作物性を認めないとする解釈がなされる傾向にあるが、仮想空間においては妥当性を欠く。仮想空間内でアバターが使用するアイテム等は、実際には「実用品」として「機能・用途」の効果をもたらすものではなく、それらの効果があったかのように表現するために用いられるものである。つまり、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、著作物であるとするのが妥当と考える。</p> <p>そもそも、仮想空間において使用されるアイテム等は「有体物たる動産」には当たらない。また、「有体物である物品の意匠を仮想空間内で利用しても、類似の意匠の実施には当たらない可能性が高い」との指摘もあるように、意匠法による保護が及ぶ範囲は限定的であろう。</p> <p>なお、「商品」の保護を目的として商品形態模倣品に無体物を含むかについて解釈の明確化がなされるとのことなので、仮想空間内の「商品」については不正競争防止法による保護を図るとともに、著作物性を有するもの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。</p> <p style="text-align: right;">【東京都行政書士会中央支部 著作権実務研究会】</p>
	<p>著作権・意匠・商標・不正競争防止法などによる保護対象の検討において、現実空間からメタバース空間への無断使用や模造の片側方向ばかり取り上げられ、双方向性がいささか不足しているように見受けられます。</p> <p>UGCとして最初にメタバース空間で実現されたデザインや商品・ブランド等が現実空間で許可なく模倣されたとき、メタバースに起源をもつオリジナルの権利も保護されるべきであると考えます。</p> <p style="text-align: right;">【株式会社 YEBIS. XYZ】</p>
	<p>別の知的財産推進計画 2023 の策定に向けた意見募集で書いた通りであるが、この論点整理にも書かれている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賛同するが、メタバースとの関連でこれ以上の法改正には慎重であるべきである。</p> <p style="text-align: right;">【個人9】</p>
	<p>用旨： メタバースでのモデルにおいて、意図しない現実世界の模倣及び類似の線引が不明瞭となっている、強者発生による権利回収横行の懸念について。</p> <p>法的な知識が薄い状態での意見になりますことを失礼いたします。</p> <p>前提としまして、メタバースにおける創作物については、モデルデータ、モーション、グラフィック等の UGC、特に人が身につける UGC については、知識が十分でない状態及び調査が十分でない状態での老若男女による創作物が増えることを前提と致します。</p> <p>■モデル及びグラフィックの話になります。</p> <p>現実世界では、例えばビニール傘1つとっても、そこには形状に意匠が場合によってあるかと思えます。</p> <p>その形状をモデルで再現し、公共の場で“使う”場合に対して、意匠による規制が働くのか不明であり、今後の規制内容によってはパテントロールの様な生活を営むことを画策する方の発生が想定されます。</p>

課題 1-1
全体

メタバースでは人の形状を基本とすること、現実世界では類似しないデザインを見つけることが困難な現状、議論で出てきたデフォルメはやむ無しとの見解のみでは、シャツのデザイン、時計のデザイン、ありとあらゆるモノや人型の形状への対応は混乱が発生する可能性があります。

そのため、人型のモデル、現実に存在する建造物・建築物のモデル及びその他のモデル(3種類のモデル形状を以下「モデル構造」と呼ぶ)では規制を分け、また、別に商用と非商用(2種類の利用形態を以下「利用目的」と呼ぶ)で更に規制を分けることを進言致します。

- ・「意図しない現実世界の模倣及び類似の線引が不明瞭となっている」点につきまして

モデル構造では、現実に存在する人・モノを保護することに規制の焦点を当てること为主题になります。その中でも、その他のモデルに関しては、現実世界とほぼ同じ規制にする又は現実世界の規制が適用されると、最終的に、誰も自分で作成した創作物を利用出来なくなります。仮に現実の法が適用されること前提とし、その他のモデルを自分で作成し、メタバースのプラットフォームで利用する場合、公の場に広く配信することになるため、全世界で出されている意匠を確認する又は弁護士に相談して判断を仰がなければ、自身の創作物を利用することができなくなります。そのような事態を避けるため、規制には、現実とは違いメタバースならではの自由を求めます。

- ・「強者発生による権利回収横行の懸念」点につきまして

利用目的に関しては、メタバースで利益を獲得する提供者か、メタバースで体験を獲得する利用者かの目的に規制の焦点を当てること为主题になります。

商用では、モデル及びグラフィックについては、モデル製造者本人以外に権利を持たせることを規制する必要があると考えます。

メタバースのモデル及びグラフィックは、メタバースプラットフォーム間で再利用可能な利益の存在、場所を選ばず製造が完結、運搬コスト及び保管コストは極小です。そのため、これから請負、アルバイト、学生、インターンシップの契約形態を用いる等、如何にコストを削減してモデル及びグラフィックを製造し、権利を取得するかビジネスとして焦点が向く可能性があります。

UGC製造者は、メタバースという特性上必ずしもコンテンツ作成の法や契約に精通していない可能性があり、コンテストの応募、インターンシップ、何らかの審査(特にメタバース上で発生する人型及び非人型のメタバース上のアイドルグループを語る等)等でモデルを製造・提出させ、そのまま応募先が製造者として登録する事例が、規模拡大に連れて発生し得ます。

権利については、会社であっても、契約書による作成依頼であっても、メタバース利用の条件としては、一部権利をモデル製造者に帰属していることを原則にする必要があると考えます。ただし、各モデル構造全てに同様の規制をすると現実世界にある自社製品のモデルが、自社に権利帰属しない等の弊害があるため、モデル構造の各種類でそれぞれ検討をした上で規制の内容を検討すべきであると考えます。

つまり、モデル構造(3種類)×利用目的(2種類)=計 6種類 の規制(許可の明確化)を論点として提案致します。

<p>課題1-1 全体</p>	<p>以上となります。意見募集のフォーム検知が遅れ、文章を入念に推敲することができず未熟な文体となり失礼致しました。資料につきましてはユーザーのことも考えられており、興味深い内容でした。今後議論がよりよい方向へ更に進み、安全・安心な場となることを願っております。</p> <p style="text-align: right;">【個人14】</p>
<p>課題1-1 2. 対応の方向性</p>	<p>2. 課題1-1 (現実空間のデザインの仮想空間における模倣、現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの活用) に対する対応の方向性 (P13) について</p> <p>(1) 不正競争防止法による対応について</p> <p>論点整理案では、現実空間の商品のデザインが仮想空間で模倣される事案への対応や、リアルとバーチャル双方で用いる実用品のデザイン保護に対する法制度に係る対応として、まず不正競争防止法において、ネットワーク上における商品形態模倣品の提供行為を規制できるようにしていくことが適当であるとされている。また、不正競争防止法を含め、法による保護の及ぶ範囲について、政府において基本的な考え方を整理し周知する旨が記載されている。</p> <p>当協会としては、不正競争防止法に対して法解釈を明確化する際には、新しい規制となる「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する。これは、「模倣」の解釈が緩やかすぎて、リアルの商品の外観がメタバース空間で再現されること全般が「模倣」行為として広く規制の対象となると自由なコンテンツ創作の妨げとなる一方、解釈が厳格すぎて、リアル空間とメタバース空間の違いから、リアルの商品と仮想空間上の商品では「形態」が異なり「模倣」が成立しないと解釈されたのでは不正利用を被った者の実効的な保護が図れないためである。この点、政府の産業構造審議会不正競争防止小委員会による報告書「デジタル化に伴うビジネスの多様化を踏まえた不正競争防止法の在り方」(以下「産構審報告書」という)では、『模倣』については、これまで『デッドコピー』商品の形態が酷似)のみを対象としてきており、当該観点から適正に制限を課していくことは可能ではないかとの意見があり、当該意見に対しては大きな異論がなかった。」としつつ、「どのような行為が「模倣」の対象となるかについて、逐条解説等において明確化していくことをあわせて検討することが適切である。」としているところ、解釈の明確化にあたっては上記の問題意識を踏まえたものとなることを希望する。</p> <p>また、他に解釈の明確化を希望する点としては、産構審報告書でも解釈の明確化の必要性が指摘されている、メタバース空間上の商品がそもそも不正競争防止法上の「商品」たりうるかという問題のほか、周知表示混同惹起行為(不正競争防止法第2条第1項第1号)について、リアルでしか販売していない物品を第三者が無断で仮想空間上の物品として販売する場合にどのように「混同」の有無を判断するのかといった点が挙げられる。</p>

課題 1-1

2. 対応の方向性

(2) 意匠法による対応について

論点整理案では、意匠権による保護の範囲をメタバース空間に拡大することについては、「依拠性を侵害要件とする著作権の世界で動いてきたコンテンツ分野の文化に大きな変更を迫ることとなり、クリエイターの創作活動に対する萎縮効果を生じさせる等の懸念が指摘される」と指摘され(P11)、「クリエイターの創作活動に対する萎縮効果を生じさせる等の懸念もあることから、中長期的課題として慎重に検討することが適当」とされたところである。

当協会としても意匠権による保護の可否については、メタバース空間におけるデザインの無断利用について、他の法領域では必ずしも対応できない領域がある?ことを踏まえ、中長期的な課題としての継続検討は必要であるとも考えている一方で、意匠権による保護の範囲の拡大がクリエイターの創作活動を阻害することはあってはならないとも考えており、論点整理案で示された方向性についてはこれら双方の観点から賛同するものである。

なお、慎重に検討すべき中長期的課題として、意匠権の保護の範囲の拡大を検討する場合には、大きく (i) 物品等の意匠の実施行為を拡大すること (ii) 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ことの2つが想定されること、それぞれのメリット及びデメリット・課題については以下のように考えられる。

(i) 物品等の意匠の実施行為を拡大すること

【メリット】

- ・他の法域の現行法で必ずしも保護されないメタバース上のコンテンツ (NFT に紐づけられた画像コンテンツを含む) の意匠を実質的に保護が可能。
- ・既存の意匠の延?線上で保護されるため、権利者は新たにメタバース上のコンテンツを意匠出願する必要はない。
- ・法適用によっては、既存の登録意匠による保護も期待できるため、すでに販売済みのデザインについての保護も期待できる。

【デメリット/課題】

- ・実施行為の拡大の範囲によっては、これまで意匠権侵害が問われなかった行為 (物品の写真撮影・デジタル化・3D データ化) も意匠権侵害になりうる。また、規制行為の外縁を明確に規定することが困難であると考えられ、メタバースとゲーム等のコンテンツの境界の曖昧さも考え合わせると、コンテンツ創作全体に萎縮効果をもたらすことが想定される。
- ・製品の全体意匠はまだしも部分意匠 (例: 電化製品のダイヤルやボタンの配置・形状、自動車のテールランプなど) までも対象とすると、これまでコンテンツ作成者は意匠権を意識してこなかったところ、コンテンツ創作の過剰な制約となることが想定される。
- ・従来の物品意匠の”用途・機能”との整合性を取る必要がある。

(例) “自動車”の意匠は“自動車用おもちゃ”には権利が及ばないのにも関わらず、メタバース上のコンテンツには権利が及ぶことへの説明が必要。(この点については、メタバース空間内での使用が現実の物品と同じ“用途・機能”であれば、権利が及ぶと整理することで整合性を取ることも考えられる。)

課題 1-1

2. 対応の方向性

・メタバース・NFT コンテンツとして保護をうけるためには、物品等の登録意匠が必要となる。

(ii) 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こと

【メリット】

- ・他の法域の現行法で保護されないメタバース・NFT コンテンツの画像意匠そのものを保護対象とすることができる。
- ・物品は物品の意匠により、メタバース上のコンテンツは「コンテンツ画像意匠」により保護されることになり、両者の保護が明確になり、従来の物品意匠の”用途・機能”との整合性も取れる。

【デメリット/課題】

- ・ゲーム等のコンテンツ創作のきわめて強い制約となることが想定される。(日本では、これまでの意匠法改正に係る検討においても、ゲーム等のコンテンツ創作に対する萎縮効果を避ける観点から、画像意匠の保護対象から「コンテンツ」を除外してきた経緯がある。)
- ・既存の物品等による新規性喪失/創作容易により、公開済みデザインについてメタバース上のコンテンツの意匠登録は難しい。
- ・出願人は、一つのデザインに対して、「物品意匠」と「コンテンツ画像意匠」の双方を出願する負担が生じる。

(ii) の課題については、(i) に比べその解決が容易でないことを踏まえれば、仮に中長期的課題として検討する課題としてはまず (i) とするのが適切であり、(i) の検討の結果、意匠権者の十分な保護が (i) では達成できないと判明した場合に限り、(ii) の検討を行うことが適切である。

注) 1. 例えば、メタバース空間におけるデザイン保護について、商標法による保護については、立体商標は登録のハードルが高く、意匠自体の保護を受けられない事例が多く発生する可能性がある。また、不正競争防止法による保護については、商品形態模倣の規制対象は、対象行為に「電気通信回線を通じて提供」することが法改正により追加された場合でもデッドコピー的な無断利用に限定されることが想定される上、最初の販売から3年間経過すると規制対象から外れてしまう問題がある。さらに、著作権法による保護については、応用美術の論点があるため、多くの物品や建築物について保護対象とならない場合があると考えられる。

【日本知的財産協会】

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

P13 11-12 では、クリエイターの創作活動に萎縮が生じないように、ユーザーや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すると共に、当該ガイドラインの周知を行うべきである。同時に、諸外国との法制度の差異について調査をすすめ、クリエイターが安心して創作活動できる環境整備を行うべきである。

【エンターテインメント表現の自由の会】

<p>課題1-1 2. 対応の方向性</p>	<p>I. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護 <商品形態模倣規制による保護>及び<法制度に係る対応>について 先日、「不正競争防止法等の一部を改正する法律案」が国会に提出され、商品形態の模倣行為の範囲がデジタルにも拡大される方向性が明らかになりました。報告書に記載されている『「商品」に無体物を含むかについては、まずは、逐条解説等に、無体物が含まれると記載することで解釈を明確化すること』といった提言については、全面的に賛同いたします。 一方で不正競争防止法による商品形態模倣規制は親告罪である著作権法とは違い非親告罪であり、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重点的に記載することを提案いたします。 <div style="text-align: right;">【NPO 法人バーチャルライツ】</div> </p> <hr/> <p>対応の方向性について概ね賛同した上で、 メタバース空間を活用し被服や雑貨のEC販売を行っている株式会社アダストリア、株式会社ビームスホールディングス、株式会社三越伊勢丹などの企業から商品デザインなど現行法でEC販売をどのように運用しているかをヒアリングし、経済活動を阻害しない範囲でのガイドライン作成を提案する。 <div style="text-align: right;">【個人15】</div> </p>
<p>課題1-2 現実空間の標識の仮想空間における無断使用</p>	
<p>課題1-2 全体</p>	<p><課題1-2；現実空間の標識の仮想空間における無断使用></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 14頁23行には、商標登録すべき商品の例示として、「第9類；コンピュータプログラムなど」となっているが、いわゆる「仮想商品」が「コンピュータプログラム」の権利化により適切に保護されるのか否かは議論のあるところであり、少なくとも「画像ファイル（インターネットを利用して受信し及び保存することができる画像ファイル）」については、例示として追加すべきと考える。 この点については、「仮想商品」の取引において、実際に何が取引されているのかを、「デジタルファイル」の記載の採用を含めて、取引の実態に沿って検討を進めていく必要があると考える。 ○ 14頁22行～27行に示された既存ブランドの商標権者による対抗策としては、防護標章登録を行うことも考えられる。登録するための条件は厳しいが、不使用であっても取り消されるリスクがないため、有効な対抗策と考えられる。 ○ 14頁脚注9において、 「…(5)需要者の範囲が『位置基準』〔改訂第15版〕第311(1)。」となっているが、二重かぎ括弧部分は、誤記と思われる。 ○ 15頁21行は、「(1)(2)」となっているが「(2)」の誤記と思われる。 <div style="text-align: right;">【日本弁理士会】</div>

<p>課題 1-2 2. 対応の方向性</p>	<p>3. 課題 1-2 (現実空間の標識の仮想空間における無断使用) に対する対応の方向性 (P15) について</p> <p>論点整理案では、仮想空間でリアル商品の商標を保護するためには、新規にバーチャル版の商品についても商品の指定 (例えば、第9類: コンピュータプログラムなど) をした上で商標登録出願をし、これへの保護を受けられるようにすることが考えられるとしている。また、今後の対応の方向性として、仮想空間における商標の無断使用に対し、権利者側が講じることのできる実務上の対応策や、その際の留意事項等について、適切な周知を図ることや、政府によるバーチャル版の商品表示に係る運用面の整備を進めることが期待されるとしている。</p> <p>この点、特に第9類への商標登録については、日本の商標登録実務においては、類似性の判断が厳格に過ぎるため、登録が困難である現状が生じている。例えば、「電子計算機用プログラム」が「電子応用機械器具」「電子管」「半導体素子」などと類似とされる点や、用途・機能が異なるプログラムであっても一律に類似とされてしまう点については、運用面の改善^{?)}や類似群コードの再編などの対応を速やかに行うことが望ましいと考える。</p> <p>また、第9類に限らず、商品・役務の取り扱い (表現、区分等) が検討整理され、ひいては国際統一されること、リアル空間の商品と仮想空間の商品・役務がクロスサーチされること等を速やかに行うことを期待したい。</p> <p>注) 2. 例えば、韓国では仮想商品審査指針が2022年7月に施行されている。また、EUにおいては、知財庁がガイドライン (“Virtual goods, non-fungible tokens and the metaverse”) を公表しており、これらの取組が参考になる。</p> <p style="text-align: right;">【日本知的財産協会】</p> <p>I. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護 <制度の運用等に係る対応>について</p> <p>「世界知的所有権機関 (WIPO) における商品・サービスの国際分類の整備動向等を踏まえつつ、仮想空間の商品表示に係る運用面の整備を進めることが期待される。」とありますが、国連機関の動向を注視するといった点では、最上位機関である国連経済社会理事会やその下部機関である CSTD (科学技術開発委員会) といった機関の動向も注視することが望ましいため、その点に関する記載を行うことを提案いたします。</p> <p style="text-align: right;">【NPO 法人バーチャルライツ】</p> <p>対応の方向性について概ね賛同した上で課題 1-1 と同上を提案する。</p> <p style="font-size: 2em;">{</p> <p>メタバース空間を活用し被服や雑貨の EC 販売を行っている株式会社アダストリア、株式会社ビームスホールディングス、株式会社三越伊勢丹などの企業から商品デザインなど現行法で EC 販売をどのように運用しているかをヒアリングし、経済活動を阻害しない範囲でのガイドライン作成を提案する。</p> <p style="font-size: 2em;">}</p> <p style="text-align: right;">【個人 15】</p>
-----------------------------	---

課題1-3 現実環境の外観の仮想空間における再現	
<p>課題1-3 全体</p>	<p>○ 16頁から19頁において、現実環境の外観の仮想空間における再現と、著作権及び商標権との関係について検討がなされているが、意匠権との関係についても検討の余地があると考え。例えば、現実の建築物や内装が、仮想空間において再現された場合の意匠権との関係(意匠の類否や、「実施」の概念等)について、検討課題としてあげる余地があると考え。</p> <p>なお、(メタバースを含めた)デジタル空間における建築物や内装について、米国、欧州、台湾では意匠権を取得することが認められており、この観点においても我が国の意匠権について検討する余地、必要性があると考え。</p> <p>○ 19頁6行から17行に記載されているように、仮想空間において再現された建物・看板等に付された商標について、商標法第26条第1項に該当し、商標権が及ばない場合もあるかと思われるが、仮想空間の性質によっては商標権侵害となる可能性も想定できる。</p> <p>商標権侵害は商標の周知・著名性等も考慮した上で、ケースバイケースで判断されることから、全てのケースで問題が生じないとの誤解が生じないようにガイドライン等を作成すべきと考え。</p> <p style="text-align: right;">【日本弁理士会】</p> <p>付随対象著作物の利用に関して、アバターが接近すると対象の影像が大写しになることについて懸念されている。</p> <p>この点については、やはり、当該対象を紹介したいユーザーがあえて対象に近づき、対象を大写しにすることなどが懸念される。その上で、ユーザーが大写しになった対象について自身のYouTubeチャンネル等においてライブ配信を行ったり、スクリーンショットをしてSNSで拡散するといった行為が考えられる。このような場合、ユーザーによるこれらの行為は、著作権法30条の2における「当該作成伝達物において当該著作物が軽微な構成部分となるもの」等の要件を満たさないと考えられる。</p> <p>その場合、ユーザーは対象に係る著作権侵害の主体になると考えられるが、プラットフォームも何らかの責任を負う可能性があるか否か、なる場合があるとするどどのような場合かについて、さらに整理が必要になると思われる。</p> <p>なお、ユーザーが権利侵害を行った場合におけるプラットフォームの責任については、その他の課題においても同様に問題になる場面が多いものと思われるため、これを一つの検討課題として整理するのも一案だと思われる。</p> <p style="text-align: right;">【GVA法律事務所】</p>
<p>課題1-3 2. 対応の方向性</p>	<p>＞ 付随対象著作物の利用に関しては、メタバース内では対象物に接近すると大写しになることとの関係や、現実環境の外観をディフォルメを伴って再現する場合の取扱いなどについて、利用される著作物や利用形態などに即し、実務や実態を踏まえつつ、まずは考え方を整理し、その上で、適切に周知を図っていくことが望ましい。</p> <p>P19 26-30の付随対象著作物の利用に関しては、上記の対応を行うことで問題が無いと考える。特に検討に当たっては、実際の権利者への影響が軽微なものについては、権利制限の対象として捉えることが望ましい。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテインメント表現の自由の会】</p>

<p>課題1-3 2. 対応の方向性</p>	<p>4. 課題1-3 (現実環境の外観の仮想空間における再現) に対する対応の方向性 (P19) について</p> <p>論点整理案では、現実環境の外観を仮想空間で再現する場合の、写り込みに係る権利制限規定(著作権法第30条の2)の適用に関して、(1)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」の該当性の問題や、(2)現実環境の外観をデフォルトを伴って再現する場合の取扱いなどについて、継続的に検討し、考え方を整理・公表することとしているが、(1)について、当協会としては、たとえ大写しになる場合があったとしても、論点整理案(P17)に言及があるとおり、一般的には、メタバース空間全体の中の割合からみれば軽微と評価して、「付随対象著作物」と解釈し、写り込みに係る権利制限規定の該当性が肯定されるべきと考えており、考え方を整理・公表する場合にはそのような方向性を堅持していただきたい。</p> <p style="text-align: right;">【日本知的財産協会】</p> <p>対応の方向性については概ね賛同した上で、防災や都市計画の観点から国交省の3D都市データ-PLATEAU(プラトー)の運用を実施している企業からヒアリングした上で利便性と法のガイドラインに作りを提案する。</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>
<p>II. メタバース上の著作物利用等に係る権利処理</p>	
<p>課題2-1 メタバース上のイベント等における著作物のライセンス利用</p>	
<p>課題2-1 全体</p>	<p>×○ 利用しようとする著作物については、メタバースユーザーやサービス事業者等自身において、必要な利用範囲についての許諾を得ることが基本となる。例えば、現実空間における営利を目的としない公の演奏などは、著作権の権利制限の対象とされ、許諾なく行うことができるが、メタバースにおいてこれに相当する行為を行おうとした場合、公衆送信に当たることとなり、権利制限されておらず、その利用に対しての許諾が必要となるなどの点に留意を要する。</p> <p>×○ また、コンテンツ利用に関する既存の一般的なライセンス条項(使用料の算定など)は、必ずしもメタバースを想定したものではないため、利用者側の条件には合いづらいものもあり、そのために利用が断念されることも少なくないと指摘される。</p> <p>メタバースでは、ユーザーもクリエイターとなるなど、多様な創作活動が展開され、二次創作等も含めた多様な作品が生み出されることとなることから、それら作品に係る権利の取扱いについて、保護と利用のバランスに配慮しつつ、適切なルールを形成していくことが求められる。</p> <p>P21 3-12~P22 30-33については、メタバース空間は現実空間と極めて近い空間として捉えるユーザーも多くいることから、著作権法の公衆送信として捉えることには強い違和感を覚える。著作権法の新たな権利制限規定の創設も視野に入れつつ、検討を行うべきである。</p> <p>付言すれば、「VR」を「仮想現実(仮想空間)」と翻訳することで、あたかも、そのコミュニケーションがバーチャル(仮想)であると錯覚させることにつながりはしないか。しかしながら、実際のコミュニケーションはリアルで行われており、用語がもたらす間違った認識への対応も必要なのではないか。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテイメント表現の自由の会】</p>

<p>課題2-1 全体</p>	<p>＜メタバースユーザーやサービス事業者等の対応＞について</p> <p>公衆送信に関連して政府における簡素で一元的な権利処理方策の検討について言及されていますが、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することを提案いたします。</p> <p style="text-align: right;">【NPO 法人バーチャルライツ】</p>
	<p>22頁8行目以下に記載された「対応の方向性」(1)及び(2)に賛同いたします。</p> <p>ユーザーによる著作物の利用につき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締結することは、極めて効果的な著作権侵害防止策として権利者の利益に資するだけでなく、様々な効用をもたらします。すなわち、ユーザーにとっての利便性が高まり、それによってプラットフォームにとっては顧客吸引力が高まり、さらには、著作物の利用が促進されることから文化的な面においても有意義であるといえます。</p> <p>他方、ユーザーとの関係では、著作権に関する知識の普及を図ること、特に、現実空間において著作物を利用する場合との違い（権利制限規定の適用の有無等）や自ら許諾を受ける場合の手続等について周知していくことが重要です。</p> <p>こうしたことから、22頁8行目以下に記載された「対応の方向性」(1)及び(2)は、いずれも必要かつ適切なものであると思料いたします。</p> <p>その上で、この「対応の方向性」を実効性のある形で進めるためには、政府が引き続きリーダーシップを発揮し、積極的に関与していくことが不可欠であると考えます。</p> <p style="text-align: right;">【一般社団法人 日本音楽著作権協会】</p>
	<p>メタバース上のイベント等における音楽の利用については、著作権のほか、原盤権を含む著作隣接権についても許諾が必要であるが、大規模イベント等で使用する様々な音源に関して、利用者が原盤権などの著作隣接権の許諾をレーベル等から事前に一つひとつ得ることは多大な労力を必要とするものであり、メタバース上でのイベント等の開催が決定してから全ての権利処理を行うことは、極めて困難である。</p> <p>他方、海外ではいわゆるウェブキャストの範疇なら「報酬請求権」での処理が原盤権を含む著作隣接権でも一般的になっており、事前に個別許諾を得る必要がなく、定められた支払をすることによって、様々な音源を利用することができる。</p> <p>このため、例えばメタバース上でクラブイベント等を開催するには、海外に設置されたサーバーやプラットフォームを利用することが効率的であり、日本における関連ビジネス機会が逸失される状況にある。</p> <p>また、日本ではレコード演奏に関して実演家やレコード製作者に権利が設定されておらず、店舗等でのレコード演奏、いわゆる「街鳴り」に関して著作隣接権が及ばない。レコード演奏・伝達権は、ヨーロッパをはじめとした先進国だけでなく、韓国をはじめ、アジア諸国においてもレコード演奏・伝達権の導入が進んでおり、世界150ヶ国以上で制度化されていると言われている。</p> <p>これらの状況を抜本的に改めるためには、リアル空間でも、メタバースなどのバーチャルの空間でも、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でき、あわ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。具体的には、著作権のみならず著作隣接権に関しても、メタバース等での音楽著作物の円滑な利用が可能となるように、短期的には関連する集中管理を促進するべきであり、中</p>

<p>課題2-1 全体</p>	<p>期的には必要な法改正を行い、メタバース等におけるウェブキャストや店舗でのレコード演奏・伝達に関して、「報酬請求権」化するべきである。 加えて、アバターに関しても肖像権のみならず、パブリシティ権に関する制度設計が必要である。 【一般社団法人 CiP 協議会】</p>
<p>課題2-1 2. 対応の方向性</p>	<p>対応の方向性について以下は概ね賛同した上で、プラットフォーム側の包括許諾契約料金に対する国または自治体の補助金、助成金による支援を提案する。 雛形は事業再構築補助金の審査支給をベースにし、プラットフォームの新規参入と健全な企業競争で業界の発展を図る。 【個人15】</p>
<p>課題2-2 空間におけるユーザーの創作活動</p>	
<p>課題2-2 2. 対応の方向性</p>	<p>対応の方向性について以下は概ね賛同した上で、近年進化著しいAIから抽出した3Dモデルなども含めた対応のガイドラインを付け加えることを提案する。 【個人15】</p>
<p>課題2-3 NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引</p>	
<p>課題2-3 全体</p>	<p>## (6) 論点整理資料 第3章 検討事項1のうち「NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引制度・取扱い等の現状」について NFTは仮想オブジェクトと紐付けられて取引の基盤となる仮想的な財産と考えられる。一方でリアルな財産と紐付けてNFTを流通させる事例が出始めている。メタバース内で取引されNFTに紐付いているリアルな財産はメタバース内から知覚不可能と考えられ。盗品など安心・安全とはいえないものについてNFTを紐付けることでロンダリングして安心・安全なものに見せかける仕組みが可能と考えられる。 メタバース内での取引において、取引が行われるワールド内から知覚不可能な財産を取引することについて法的な保護を検討すべき。安心安全は重要でないとは言わないが、東浩紀「情報自由論」で議論される通りセキュリティ社会において安心の名の下に自由が制約されてきた歴史がある。メタバースの自由度を担保するためには安心安全と自由のバランスを注意深く設計する必要があり、留意してほしい。 【七夕研究所】 まず、本文書で取り扱うNFT (Non-Fungible Token) の正確な定義を示すべきである。ここがブレると後続も統一認識を持つことが難しい。なお、本稿意見者が示す私案は「メタバース空間内における、無体のデータであって、何らかの金銭的価値乃至商業的価値を齎すトークン」である。ここで注目すべきは、何らの価値を一切齎さないNFTは保護乃至検討に値しない、ということである。これを主張したい。とにかく、多くの論考者が混同しているが、価値ベースで議論すべきである。もう一度主張する。 【個人8】</p>

第3章 (検討事項1)

①仮想オブジェクトの保有	
課題2-3① 全体	<p>ここで取引について言及しているが、せっかく今般の学習指導要領で契約や取引について教育現場で学んでいることから、文部科学省あるいは消費者庁へ周知し、日本国民への啓蒙という方策を真剣に検討すべきである。</p> <p style="text-align: right;">【個人8】</p>
課題2-3① 2. 対応の方向性	<p>対応の方向性に賛同する</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>
②NFT等を活用した仮想オブジェクトの二次流通等	
課題2-3② 全体	<p>対応の方向性に賛同する。補足としてAI作成のUGCの取扱も提案する。</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>

検討事項2 アバターの肖像等に関する取扱いについて	
検討事項2 全体	<p>○ 「肖像権」の表現については、法令上の根拠もなく、かつ最高裁も採用していない語であるため、より慎重かつ繊細な記載が望ましい。本章で挙げられる法廷写真・イラスト事件判決を含め、最高裁では、一貫して「肖像権」という構成ではなく、肖像に関連して害されたプライバシーや名誉、羞恥心などを「法律上保護されるべき人格的利益」として処理している。特に、29頁冒頭以下の「肖像権の侵害」という表現は、過度に萎縮効果を与える懸念がある。したがって、「肖像権」という言葉は、「権利」として存在するという前提ではなく、「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、カメラマン等が過度に萎縮しないように配慮する方が望ましいと史料する。</p> <p style="text-align: right;">【日本弁理士会】</p>
I. メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応	
課題1-1 実在の人物の肖像の映り込み	
課題1-1 2. 対応の方向性	<p>実在の人物の肖像の写り込み対応の方向性に賛同する</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>
課題1-2 実在する他社の肖像を模したアバター等の無断作成・無断使用	
課題1-2 全体	<p>【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】</p> <p>＜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・無断使用について＞</p> <p>「肖像権の対象に含み得るかの検討」の対象に、声の肖像権および声の著作権を含めることを提案します。</p> <p>声優（実演家）は実演そのものだけではなく「声質」に対してもブランドを持ちます。</p> <p>「AI技術を用いて他人の声を盗み、他人になりすます行為」が現実のものとなっただけでも、その被害を救済するための対策や法整備が進んでいない点を危惧しています。</p> <p>AIボイスを使い、あらゆるアバターに任意の発言をさせることが可能となっただけでも、演者そっくりの声で社会的に物議をかもしかねない発言を再生させたり、タレントのイメージに反するアバターを付与するなどして名誉を毀損することも技術的に容易です。</p> <p>著名人に限らず、一般人の声であっても、AI技術などを用いた「なりすまし」は犯罪に利用される可能性があり、あらゆる人にとっての驚異です。</p> <p>すでに欧米では人気俳優そっくりのAIボイスがヒトラーの著作を朗読する「声のディープフェイク」が出回り、社会問題となっています。</p> <p>「他人の声の盗用」は、これまでに議論されてきたポルノ・国家安全保障・著作権の問題に留まらず、メタバース世界における治安を損なう重大な問題を引き起こしかねません。</p> <p>声の「学習」それ自体の規制が難しいのであれば、せめて「使用」の規制を検討すべきです。</p>

<p>課題1-2 全体</p>	<p>一方、今後のビジネス展開として、声優やタレントが許可を出し「実演家の声を、自分の声に代えて使用する」ようなサービスが実装されるかもしれません。</p> <p>そうしたケースにおいては、声の出力の履歴を一定期間保存するなどして、実演家の権利を守る仕組み作りが必要であると提言します。</p> <p>論点整理案の「はじめに」で触れられているように、「ファンコミュニティを活性化させる」可能性の高いメタバースにおいて、声を職業とする声優やタレントのなりすましが行われることは、新しいコンテンツビジネスの展開を破壊しかねないものであり、メタバース外のアニメ業界へ与える影響も深刻なものとなる恐れがあります。</p> <p>高度情報技術を用いた「他人の声を盗む」形でのなりすまし行為について、救済を可能とするガイドラインの制定を求めます。</p> <p style="text-align: right;">【一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟】</p>
	<p>・アバターの肖像権について</p> <p>フォトリアルであるほど侵害性が強いと言われているようですが、お笑い芸人のジョイマン高木さんやメディアアーティストの坪倉輝明さんのように、自分の物理現実世界での姿を誰でもアバターとして利用できる場合は話が異なってきます。</p> <p>※フォトリアル：写真のように写実的であること。</p> <p>※物理現実：仮想現実に対して、アバターではない物理的な肉体の存在する世界のこと。</p> <p>アバターの元となった本人が写ったとは限らないので、自分の意思で誰でも使えるようにした場合ではなく、知らない間に誰でも使えるようになっていたのだとするとまた条件が変わってきます。</p> <p style="text-align: right;">【個人16】</p>
	<p>＞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、それらの考え方が示されていくことが望ましい。</p> <p>P34 31-35 については、ソフトロー的な解決が望ましいと考える。特に、名誉毀損や侮辱に当たらないケースが多いと想定されることから、実際のVR-SNSなどでユーザーの萎縮が生じないようなガイドラインの作成が望ましい。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテインメント表現の自由の会】</p>
<p>課題1-2 2. 対応の方向性</p>	<p>対応の方向性に賛同した上で、提案で選挙期間中の候補者のリアルアバターやデフォルメアバターなどの取扱も関連部署と連携してガイドラインの作成を提案する。</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>

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	
課題2-1 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用	
課題2-1 全体	<p>課題2-1 ; 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用について</p> <p>報告書に記載の通り、メタバースにおいても通常のデジタルプラットフォームと同様に著作物や肖像の無断転用が容易であるという問題があります。この問題に対処するために、デジタルミレニアム著作権法 (DMCA) に基づくノーティスアンドテイクダウン手続きが米国の大手メタバースプラットフォームにおいて実施されています。しかしながら、この手続は著作物の無断転用に対してのみ迅速な削除対応が可能であり、現実の肖像が無断で転用された場合には十分な対応ができないという課題が存在します。この点に関して、関連する意見を記載、または今後調査研究を行う範囲に含めることを提案いたします。</p> <p style="text-align: right;">【NPO 法人バーチャルライツ】</p> <p>◎ 創作されたデザインのアバターについて、そのデータが第三者にコピーされ、その者のアバターの容ぼうとして盗用されるなどの事案が生じており、ユーザー間のトラブルにもつながっている。</p> <p>◎ メタバース内で、ユーザーは、自己の身体としてアバターを使用し、アバターの姿で活動することで、その世界における社会関係を築くこととなる。こうした活動の積み重ねを通じ、自己の人格の投影ともなるアバターに対し、より強い愛着を形成するとともに、その活動内容によっては、顧客誘引力をもつほどの著名なアバターとなるといったことも起こり得る。</p> <p>P36 29-35 については、海外の YouTuber が、日本人の個人のクリエイターが制作したアバターを不正にパーツをコピーするなどの 3D モデリングをして、動画を UP した。当該不正利用についての是正対応を個人で行うことは難しく、泣き寝入りする結果となってしまった事案が寄せられている。特に、海外の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。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテインメント表現の自由の会】</p>
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	
課題2-1① 全体	<p>BOOTH においては、利用規約で明示的に禁止されていなければ自由に取引ができ、またアバターを販売する際に制作者側から自由にアバターの利用規約を設定することができる。</p> <p>以上は事前の権利保護だが、侵害された事後も考えるべきである。BOOTH における取引は日本国法に準拠するが、先述したリップング行為は BOOTH 上で行われるものではなく、必ずしも日本国法で扱える問題ではない。ただ、一旦ここでは日本国法の著作権の問題として扱ってみることとする。</p> <p>アバターがリップングされた際に権利行使できる主体は、仮想空間特有の性質によりいくつかの種類に分けられる。特有の性質、それはアバターの改変 (著作権上の翻案に類似) である。</p> <p>では具体的な種類を見ていく。</p>

<p>課題2-1① 全体</p>	<p>2.1 制作者により制作されたアバターが、改変されずにそのまま利用者が利用する場合 利用者のアバターがリッピングされた時、侵害されたと言えるのは著作権者の著作権である。</p> <p>2.2 制作されたアバターが、他の著作物を利用して改変が行われたものの場合 利用者のアバターがリッピングされれば、新たに利用された著作物の保有者も含めた著作権の侵害となるだろう。</p> <p>2.3 利用者によって二次的著作物として認められる範囲の改変がなされたアバターの場合 ほとんどの場合、改変アバターを有償で頒布することは許可されていない。そのため、これを鑑みた時、著作権上の侵害は制作者および利用者（改変者）に及ぶが、著作権の侵害における金銭的な請求ができるのは制作者だけであろう。 一方、有償で頒布されることが許可された場合（先行論文によると1件/50件）、著作権の侵害における金銭的な請求は原作者と二次著作者で、どのような割合であるべきなのだろうか。これについて考察する。原著物を基底として作られているから原作者に多く請求割合を充てるべきと考えることもできるが、私の考えは原則二次著作者に原作者以上の請求割合を充てるべきだと考える。なぜなら、原著物が目的で違法ダウンロードされた回数を調べ原作者の請求割合の計算を試みたとして。二次的著作物が存在していないと仮定して原著物からリッピングされるアバターのダウンロード回数を推定することは不可能であることはすぐにわかり、原著物か二次的著作物かどちらが目的でリッピング・ダウンロードされたかは不明である。二次的著作物がリッピングされたという事実を考慮して、以上の帰結を得た。</p> <p>他にも、上記の場合の複合型として、他の著作物を利用した上で二次的著作物として有償の頒布が許可される場合も考えられる。 また、著作権ではなく、肖像権の侵害としてブランド的な観点から著作者が請求を行うことも考えられる。さらにいえば利用者がそのアバターと利用者が固く結びついている認識が認められる時、例えばVtuberのような関係の時、利用者の肖像権の侵害を訴えることも考えられよう。</p> <p style="text-align: right;">【個人17】</p>
<p>課題2-1① 2. 対応の方向性</p>	<p>> 著作権の移転を受けず、ライセンスによりアバターを使用するユーザーが、デザイン盗用等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おくことが重要となる。関係団体等が作成するライセンス契約のひな型には、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、各ひな型の解説書、又はライセンスモデル作成に関する共通的な参照文書（ガイダンス）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。</p> <p>原作者の許諾を得て、アバターのデザインに創作性のある改変（翻案）を加えて使用するのであれば、当該改変に係る二次創作の著作権者として、侵害者に対抗することが可能となる。</p> <p>P40 1-17～P42 8-10 については、VR-SNS ユーザーは購入したアバターをデフォルトのデザインのまま使用することはまれであり、ほぼ必ず何らかのオリジナルの改変が加えられている。ユーザーそれぞれがアバターやハンドルネームに対して強いアイデンティティを持っており、そのアイデンティティを守るような施策を取ることが望ましい。</p> <p style="text-align: right;">*【エンターテインメント表現の自由の会】</p>

<p>課題2-1① 2. 対応の方向性</p>	<p>上記対応の方向性に賛同する</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>
<p>②アバターの肖像の無断撮影・公開</p>	
<p>課題2-1② 全体</p>	<p>・写真の写り込みについて アバターがなりたい姿や見られたい姿であるのか、そうでは無い姿であるかによって罪かどうかが変わると思います。</p> <p style="text-align: right;">【個人16】</p>
<p>課題2-2 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</p>	
<p>課題2-2 全体</p>	<p>## (4) 論点整理資料第3章 検討事項2のうち「他者のアバターへのなりすまし」について</p> <p>AI技術などを用いたなりすましは、本資料で主に議論されている人格権や知的財産権の問題に限られず、メタバース世界では社会の安心安全を損なう重大な問題を引き起こしかねないものであり、アメリカではメタバース内外を問わず国家安全保障の問題として議論されている。</p> <p>境真良「ディープフェイク動画に対する民主的救済の権原について」社会情報学 第8巻3号 2020 によれば、現行では救済を求めるためにおそらく人格権たる狭義の肖像権を用いる必要があるとされている。そのため、このロジックはメタバース内で機能するかどうか不明。資料にある通り、アバターの肖像権が現時点の法で認められるか自体が不明瞭のため、不明と言わざるを得ない。また、現状の法令では想定されていない「声だけのなりすまし」なども音声コンテンツでは重大な問題を引き起こす可能性がある。</p> <p>そのため、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と考える。</p> <p style="text-align: right;">【七夕研究所】</p>
<p>課題2-2 2. 対応の方向性</p>	<p>上記対応の方向性に賛同する</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>
<p>課題2-3 アバターに対する誹謗中傷等</p>	
<p>課題2-3 全体</p>	<p>課題2-3 アバターに対する誹謗中傷等</p> <p>「こうした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、これらアバターに関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・不法行為に位置付けることが可能か等について、議論となっている。」について</p> <p>今後の議論の方向性として「さらに、アバターのキャラクターや容ぼう等に向けた誹謗中傷等について、名誉毀損や名誉感情侵害がどこまで成立し得るか、どのような場合であれば成立し得るかについて、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。」とあるが、考え方の整理にあたり、ソーシャルVRの発展や現状を踏まえ、「アバターが特定の個人の人格を投影したものであるかどうか」といった視点を取り入れられることを強く期待いたします。</p> <p style="text-align: right;">【NPO法人バーチャルライツ】</p>

<p>課題2-3 全体</p>	<p>>◎ メタバースのユーザーは、アバターを自らの分身とし、アバターの姿を自らの姿として活動しており、これに強い愛着を抱くユーザーも少なくないと言われる。これらユーザーの多くは、実名を用いず、そのアバターのキャラクター設定に沿って活動し、外部の者からは、「中の人」が誰かわからないことが、一般的となっている。</p> <p>>◎ こうした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、これらアバターに関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・不法行為に位置付けることが可能か等について、議論となっている。</p> <p>P45 2-11 については、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。実際の人権侵害に近い被害を救済すると同時に、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。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテイメント表現の自由の会】</p> <p>侮辱罪についてですが、一般的な悪口でも本人にとっては悪口ではない場合や、またはその逆もあるので、冤罪にならないよう当事者本人に確認を取るなど慎重な対応になるようお願いしたいです。</p> <p>また、メタバース住民もまだ居着いたばかりの人が多いため、定期的にパブリックコメントを募集していただけると嬉しいです。</p> <p style="text-align: right;">【個人18】</p> <p>・アバターへの侮辱と中の人への侮辱について</p> <p>ある人が特定のアバターを頻繁に利用し、周囲からもその特定のアバターで個人を認識されているかどうかで、中の人への侮辱かどうかが変わると思います。</p> <p>一時的に一度だけ短時間の間にアバターを着替えただけのような場合、そのアバターに対して外見を侮辱をしても、中の中人はすぐ着替えてしまっているので中の人についてではない可能性の方が高いと考えます。ただし、侮辱されたアバターを選んだセンスについての侮辱では、中の人への侮辱になると考えます。</p> <p style="text-align: right;">【個人16】</p> <p>判例集未掲載はしかたがないかもしれないが、せつかく参加している専門家の委員に判例集に相当する解説を頼むという方策は取れないのか。</p> <p style="text-align: right;">【個人8】</p>
<p>課題2-3 2. 対応の方向性</p>	<p>名誉毀損や名誉感情侵害に関しては前例としてVTuberの判例や国際的なパッシング事例(中国展開における)を踏まえ、コンテンツの海外流通や外貨獲得の経済的活動を保護する観点からより広範な関係官庁をまじえ検討を提案する。</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>

Ⅲ. アバターの実演に関する取扱い	
課題3 アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理	
課題3 全体	<p>《Ⅲ. アバターの実演に関する取扱い》</p> <p>○ メタバース上での行為は、インターネット上での行為となるため、著作権の制限規定が適用される場合が少ないと解されるところ、現実世界と同様の権利制限がメタバース上にも適用され、自由な発言と情報交換、及び自由な創作活動が担保されることを望む声がある。一方、クリエイターやデザイナーには、メタバースにおける行為に対する利益還元の可能性を失うことに対する危惧が存在する。</p> <p>そこで、どのようなバランスが最適であるか検討いただきたい。</p> <p>例えば、ユーザーにより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（プラットフォーム提供者等）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。</p> <p>○ メタバース上のアバターは、人間が操作する場合の他に、AI が操作する場合も考えられる。そうすると、AI が操作するアバターがメタバース上で行った行為に起因して生じた利益や問題について、どのような主体が享受／責任を負う（単独、あるいは分担して）ことになるか、今後生じ得る問題として検討を進めていただきたい。一例としては、人間が操作するアバターの発言に対する受け答えとして、ルールベースではないAI が操作するアバター（ノンプレイヤーキャラクター：NPC）が暴言をはく、などの場合が考えられる。</p> <p>○ 48 頁から 51 頁の「アバターの実演に関する取扱い」に関し、「保護を受ける」実演の範囲について、ガイドライン等において整理をお願いしたい。</p> <p>メタバースにおいては、行為地が複数国にまたがる可能性が考えられる。</p> <p>例えば、A 国在住の甲が操作するアバターa と、B 国在住の乙が操作するアバターとを含むグループがフォーメーションダンスを行った場合、そのフォーメーションダンスに係る実演はA 国で保護されるか。例えばA 国が日本である場合、日本の著作権法7条1号には「国内において行われる実演」が挙げられているが、上記の場合に日本においてモーションを行っている人間（いわゆる中の人）は甲のみであって、乙はB 国でモーションを行っている。このような場合も、フォーメーションダンスを「国内において行われる実演」と評価してよいか。それとも、フォーメーションダンスのうち、甲のモーションのみを抜き出して「国内において行われる実演」と評価する形になるかなど、整理が必要と考える。</p> <p style="text-align: right;">【日本弁理士会】</p>

<p>課題3 1. 基本的な認識</p>	<p>＞ 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、当該行為を無断で行えば、権利制限に当たる場合等を除き、著作隣接権の侵害に当たり得ることとなる。</p> <p>P49 24-26に関連する事例として、VR-SNSにおいて ████████ などのクリエイターが作成した自動のモーションデータを、クリエイターの許可を得ずに自らのワールドに設置し、ワールド参加者のアバターを踊らせることができるワールドの存在が確認されている。こういった、著作隣接権侵害事例については、適切な対応が必要である。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテインメント表現の自由の会】</p>
--------------------------	--

検討事項3 仮想プロ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	
<p>検討事項3 全体</p>	<p>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においては、仮想空間における知財利用と権利者の権利保護についてが検討事項となり、仮想空間におけるデザインの保護等の在り方については、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模倣を防止していくことが適当とされ、デジタル空間における他人の商品形態を模倣した商品の提供行為も不正競争行為の対象とする「不正競争防止法等の一部を改正する法律案」が2023年通常国会に提出されました。不競法だけでなく、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。また、著作物の適正利用についても検討がなされ、こちらは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適切なルールを定める必要があると整理されております。権利者は、侵害行為が発見された場合には、侵害者を特定し、法的措置をとる必要がありますが、メタバースなどのデジタル空間における取引については、日本人同士の取引であってもサーバーが海外に設置されているような場合など、そもそもどのような場合に日本法が適用されるのかが明確になっていないと「絵にかいた餅」になりかねません。</p> <p>権利者が実効性のある対応をとることができるよう、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アカウント作成時の本人認証の強化（アカウント作成のための名義貸しの禁止、アカウント乗っ取り等へ対応するための不正アクセス禁止法の改正など） ・外国の事業者について、会社法818条に基づく外国会社の登記義務の徹底、 ・デジタル空間の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、 ・権利者にとって利用しやすい侵害排除要請の窓口や手続の整備、 ・権利者から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、 <p>など、健全なデジタル空間実現のために、ガイドラインを設けて周知するだけでなく、強制力のある法整備を要望します。</p> <p>今後、論点を整理していくにあたり、アニメ、映画、音楽、ゲーム等のコンテンツ産業関係者・権利者からも幅広く意見を聴取し、コンテンツの利用と保護のバランスのとれた論点整理・周辺の制度設計を推進していただきますよう、強く要望いたします。</p> <p style="text-align: right;">【一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会】《再掲》</p> <p>意見を聞いていただける機会をつくっていただきありがとうございます。簡単にまとめさせていただきます。</p> <p>(1) まだ発展途上な物だと思います。半年後か1年後に再度意見を聞いていただけると大変うれしく思います。</p> <p>(2) プラットフォームごとに、法律のようなルール、裁判所のような仕組み、立法府のような運営の部署、が必要になるとも思っています。</p> <p>(3) とはいえ、自由な気風がウリ、というところも有るので、基本的なルールは運営にまかせながらも、大枠は決めておきたい。現実世界と同じように「殺人（のようなこと）はだめ」「傷害（のようなこと）はだめ」「窃盗（のようなこと）はだめ」というように、含みというか幅というか、ある程度の解釈のやりようでいろいろできそうなかたちで収まるようになれば、と思っています。</p>

検討事項3
全体

ざっくり以上です。自分は1日のうちの数時間はこの仮想空間にいます。自分の心の拠り所になっているこの世界が、平和でいつまでも続くことを願います。そして、一度なにか事件が起こったときは皆で公平公正に意見を出し、その判断は何人かの有識者なり、運営なり、が、責任と自覚と公平性をもってすることとし、この空間が、風通しの良く平和で穏やかな空間であり続けるように願います。

まとまりがなくなり申し訳ありません。話があっちこっち行きました。思うところがたくさんある、と解釈していただければ幸いです。ここまで読んでいただきありがとうございました。

【個人19】

私の大切な方にも起きていますが、粘着質なバーチャル空間のストーカー行為これは罰せられるべきだと思います。
VRChat というゲームではキャストとしてイベントに参加する側と、ゲストとしてイベントに参加する側に分かれてる場合があります。これは全員参加者であり、みんなでイベントとして健全に楽しむために行われてます。
しかし魅力的な人物に勘違いなどを起こし、プライベートを詮索する。ゲーム内外問わずネット上でしつこい、その方に近づいた人物を威嚇したりもしてる人物が未だいます。
こういったケースは何度か何人かの相談を受けました。
これはVRに法律や警察が関われないから起きてることでもあります。
ストーカーに限らず名誉毀損や侮辱罪など、ここはお前らの欲望を叶える無法地帯じゃねえ…と思ってます。
いろんな人が疲れてます早めの対処を期待します。

【個人20】

キャラクターデザインの無断使用や盗作行為の厳罰化をお願い致します。独自性のある絵柄やアイデア等にも著作権は適用されます。また、AI出力による盗作イラスト等が問題視されていますが、場合によってはパロディ表現を含んだ二次創作全般を罰則付きで禁止してください。

実在する人物をキャラクターのモデルにする場合には、そのモデルとなる人物から許可を得る事を罰則付きで義務化してください。また、個人や団体を揶揄して侮辱する様な表現等も罰則付きで禁止してください。例えば、XXXXXXXXXXの漫画では、XXXXXXXXXXさんを侮辱する様な表現が見られますが、グレーではなく黒い表現であると認識し、厳罰化すべきです。

過激な表現や性的な表現に関しては、罰則付きで全面的に規制するか、もしくは罰則付きでゾーニングやレーティングを厳守する様にしてください。日本はゾーニングやレーティングの基準が甘いので、アメリカやEUの法律を基準にするのが望ましいです。例えば、XXXXXXXXXXの漫画、XXXXXXXXXXやXXXXXXXXXX、XXXXXXXXXX等の過激な表現が多いコンテンツはメタバースに参入出来ない様に規制してください。

検討事項3
全体

は、コンプライアンスを軽視し、盗作行為や他者を侮辱する表現、ゾーニングやレーティングの軽視、ステルスマーケティング、漫画家による性犯罪等の不祥事が多いです。その様なコンプライアンスを軽視する悪徳企業がメタバースに介入出来ない様に規制してください。暴力団や半グレ、カルト宗教団体等の反社会的勢力、性犯罪者、違法薬物の売人や中毒者等についても同じです。

ブラウザクラッシャーやウイルスに感染させる様な悪意のあるプログラムコード、アダルトサイトや詐欺で騙す様なサイトへのリンクやQRコードを罰則付きで禁止してください。

盗作行為や人権侵害、ゾーニングやレーティングを無視した表現を見付けた場合には、警察庁と警視庁に対し、直接通報出来るシステムの義務化をお願いします。街を巡回する警察官や私服警察官の様に、メタバース内でのパトロールペストを必要です。つまり、警察による介入や運営に対する指導が必要です。警察だけでは対応仕切れないはずなので、メタバース側で自動的に悪質なアカウントを凍結出来るシステム等も必要です。DeNAのモバゲーの様に、不適切な単語を入力出来ないシステム作りも必要です。

【個人21】

1 ハラスメント

先述したように「メタバースでのハラスメント」のアンケートでは各個人による対応やプラットフォーマーの対応を望んでいる。結論から言えば私の見解は、原則個人で対応すべきであり、個人で対応しきれなければプラットフォーマーと国家が相補的に対応すべきであるという考えである。

個人に対しては前に述べた通り、VRChatにはキックとバン、それに相手をミュート、アバターを非表示など多様な自己防衛手段が用意されている。それ以上の対応として国家とプラットフォーマーが登場するが、それぞれ長所と短所がある。

国家の法による対応は適切ではあるが遅い。当然、確実な証拠を集め時間をかけて裁判を行うからである。しかし、日本国外のユーザーと争いになるなどすると困難を極める。一方でプラットフォーマーによる対応は不適切な場面も少なくないが、迅速に対応する傾向にある。例えば、一般にユーザーには不適切な行動をするユーザーをプラットフォーマーに通報する機能があるが、ユーザーが結託してある特定のユーザーを何度も通報すれば、管理ボットなどにより自動的にバンされてしまう可能性もある。

故に、片方が扱いきれない範囲を片方が補えばより範囲の広い問題を解決へと導くことができる。どちらか片方のみが責任を負う、という問題ではないのである。例えばプラットフォーマーでは扱いきれない問題で、当事者のいずれもが日本国法の適用対象ならば日本現地法におとしこむことができる。また、後ほど扱うが、仮想空間プラットフォームに法機能があるとき、当事者が現地法の扱いきれない対象であっても、仮想空間の法におとしこむことができる。

検討事項3
全体

3 プラットフォームと国家

以上のように、日本国法が適用できると仮定しても、仮想空間におけるデータのやり取りの性質からくる問題に対処するのはやや困難であり、さらにいえば、これは既存の問題の一部にすぎない。そこで私はプラットフォームと国家について以下のような考えを持った。

多かれ少なかれ、広い意味の仮想空間は現実空間での出来事を代替し続けている。それは VRChat のような仮想空間で生活をしている、今はまだ一部の人々の行っていることだけを指しているのではなく、当たり前のようにリモート会議や友人との会話を仮想空間を通じて行う多くの人々の行っていることでもある。ここに国家と仮想空間プラットフォームのアナロジーが成り立つように考えられないだろうか。今世界に国家が多く存在しているように、そのプラットフォームが多く存在していれば、種々の課題解決の糸口になるのではないか。そしてそのプラットフォームに現在の国家のような有効な法機能を持たせればよいのではないか。なぜ多くかといえば、プラットフォームが仮想空間を寡占することは、現在の SNS プラットフォームを見ればわかるように様々な問題を引き起こしうるからである。かつ、多くあればあるほど、現在の国家のように主義思想の異なるプラットフォームが存在しやすくなり、ユーザーは各自の法などの好みにあった生活のし易い空間を獲得することができるだろう。

独自の法機能を持った互いに相互運用可能な国家のようなプラットフォームがあれば、国家上で対応する必要がなく、文化差やそれからくる法の抵触に影響されることがなくなる。もちろん、現実世界の法を原則にせよという考え、論文もある。もっともな意見であり、現在だけ見ればこれは妥当な選択肢であると考えられる。が、やはり現在の社会が国家により形成され、その国家構成員が構築した法であることを考えれば、その法を適用するには限界がある。なぜならその法は国家内での紛争解決や救済、秩序を目的にしたものであり、他の法との紛争を鎮める方法をその法自体は持ち合わせていないからである。したがって国家をまたぐ仮想空間での紛争について、法は抵触し、いずれかを選択せざるをえない状態に持ち込まれる。これは本当に適切なのだろうか。

現実世界を優位にする根拠として、仮想空間の行動により現実世界の判断や行動が損なわれてはならないことが先行論文(*16)によってあげられている。しかし、逆に現実世界によって仮想空間での判断や行動の自由が奪われてしまっても適切ではないといえる。また、仮想空間の影響を考慮して現実世界の行動が制約されることが想定しにくいというのは不明確であり、もうすでに仮想空間でのアバターのために現実世界の貨幣が一般に使用されている例を見れば、そのようなことが不正確なのはすぐに分かる。個人で見れば現実世界で金欠だから新しいアバターが買えない、のように企業で言えば現実世界の資金が底をついたために仮想空間でのブランドを保持できなくなることも考えうる。むしろ、インターネット黎明期とは違い、上記で見たように PF や経済主体は自身で利用規約などの制約を課し、仮想空間での紛争が起こらないようにする仕組みづくりをすでに活発に行っている。

ならば、我々は現実世界の法により優位に仮想空間を制約するのではなく、仮想空間内だけでは解決できないような紛争を負担し、仮想空間に現実世界と同様の法機能を持たせることが十分考えられるのではないか。仮想空間には構成員が存在し、秩序がつくれつつある今、法をつくれぬことはない。もちろん、先んじて述べたように文化差(=空間差)の問題はある。しかし、自身が今いる空間の法か、あるいは相手の空間の法か、どちらを適用されるべきかを考えれば自然に自身の空間の法であり、仮想空間に法さえあれば両者の適用されるべき自身の法は一つに定まるのである。

以上により私はプラットフォームに国家と同様の法機能の整備の必要性を強く感じた。

【個人17】

II. メタバース上の問題事案に関する現状認識	
II. メタバース上の問題事案に関する現状認識全体	<p>＜VR デバイス特有の五感に対する影響の考慮＞</p> <p>メタバースではVR HMD を用いるものが多くありますが、これは従来の映像提供装置と異なり視界を全面的に遮って広い視野全体に映像を提供する機器となり、動揺病や光過敏性発作を誘発させるような、目を逸らせないことや視覚への影響の大きさを悪用した迷惑行為の手法も考えられます。現在の議論では、メタバース上での迷惑行為には物理的接触がないために人体への影響がないことを前提に議論されていますが、メタバースに特有のデバイスを利用することにより発生する影響も考慮に入れた上で議論が必要ではないかと考えています。また現在利用されている視覚や聴覚だけでなく、既に実用が始まっている触覚に加え、味覚、嗅覚へのフィードバック技術も一般普及前ではありますが研究開発が進んでおり、これらが実用化されれば人体に与える影響はさらに増大すると考えられ、デジタル空間では人体への影響がないことを完全な前提として定義しない方が良いかと考えています。ですが、技術的実装の工夫によって人体への影響は実空間に比べて非常に限定的になることが予想されますので、あくまで人体への影響を受けてしまった方への救済を残すという意味で検討頂ければと思います。ただし、今後 BMI 技術等によりさらに人体への影響が高まるようなものが開発された場合には改めて議論が必要と考えます。</p> <p style="text-align: right;">【個人5】</p>
1. メタバースにおける問題事案	
(2) メタバースで生じることが想定される問題事案	<p>2023年4月に行われた会合の、内閣府知的財産戦略推進事務局作成の資料9-3 P2において、メタバースとは「コンピュータ上に仮想空間を作る試み、VR-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」と説明されている。メタバースにはコミュニケーションを重視したものと、ゲーム性の強いものが存在する。本原案では主として前者に重点が置かれて議論がなされているが、後者はその性質から、P55の《現実問題と同様に生じる問題》を一律に適用する事はゲームとしての面白さを失うことになりかねないため、後者についてはそのメタバース空間が持つ特性に応じて個別に議論することも検討されたい。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテイメント表現の自由の会】</p> <p>○ アバターの身体的行動による加害行為として、メタバースの空間内でも、痴漢、つきまとい、のぞき等のハラスメント行為や、殴る等の暴力行為が行われるなどの問題がある。</p> <p>○ アクセス権限のない領域への侵入が制限されるメタバース上でののぞき行為等は、不法侵入を伴わず、共有空間で行われるものを中心とする。</p> <p>また、殴る等の暴力行為は、加害者の手が被害者の身体に触れる寸前で止まったり、被害者の身体を貫通したりするなどして、相手のアバターの身体に実際のダメージを与えることはないのが通常だが、没入感の強いメタバースでは、それらの行為による感覚的・精神的苦痛が、現実空間以上に強く感じられることとなりやすいことも指摘される。</p> <p>P54 18-27～P55 の表については、「アバターの身体的行動に係る問題事案」の4項目の法令規制等がメタバースへ適用されていないことは課題になる可能性があるが、あくまで技術面やソフトローによる解決が優先される事が望ましい。しかしながら今後、VR感度という体質に頼らないフォースフィードバック技術や、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予想されるため、技術の進歩に合わせて適切な対策を検討していくことが望ましい。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテイメント表現の自由の会】</p>

<p>(2)メタバースで生じることが想定される問題事案</p>	<p>「権限のないユーザーが権限のあるユーザーからオブジェクトを奪って自己の占有下に置いたり、それらを破壊したりするような行為は、システム上でできないこととされている。」と記述されているが、これはメタバースシステムの脆弱性に対する不正なクラック行為が行われないことを想定している。また、このような機能を実装するメタバースシステムが出現する可能性も否定はできない。実際、EVE Online という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。そのため、この想定は実情とは整合しないものになっており、再検討が必要。</p> <p>メタバース上での殺人については、2つの議論がありうる。まず、アバター殺人は単純にデータの使用継続を特定のメタバースで断念させるだけではない可能性がある。なぜならアバターのユーザが積み上げてきた実績や記録を強制的にリセットさせる行為であるから。現状のVR-SNS ではサービス側の問題で同様の事象が起きることに対してユーザが自衛しているようだが、メタバースを安心安全に普及させるためにはユーザ側の自衛に頼るべきではない。そのため、アバター殺人はリアルな殺人とは異なるものの、重大な問題として認識されるべきである。</p> <p>なお、フルダイブ次世代型の場合アバター殺人が着用者の生物的生命を奪うことに直結する可能性は十分にありうる。「XXXXXXXXXX」の冒頭部の描写などを参照。これらのメタバースにおいてはアバター殺人はリアルな殺人に直結するため通常のアバター殺人と同様に考えるべきではないし、アバターを無差別大量殺人するようなオブジェクトを配置する行為はリアルなテロリズムと直結する射程に考えるべきである。</p> <p style="text-align: right;">【七夕研究所】</p> <p>侮辱罪についてですが、一般的な悪口でも本人にとっては悪口ではない場合や、またはその逆もあるので、冤罪にならないよう当事者本人に確認を取るなど慎重な対応になるようお願いしたいです。</p> <p>また、メタバース住民もまだ居着いたばかりの人が多いため、定期的にパブリックコメントを募集していただけると嬉しいです。</p> <p style="text-align: right;">【個人18】</p>
<p>2. 問題事案に対する法令規制等</p>	
<p>(2)メタバースにおいて想定される問題事案</p>	<p>アバターを用いた他者との性的接触を撮影された上で後に性的接触の相手方から無断で SNS に公表されるバーチャル空間上での「リベンジポルノ」に関する相談が当法人に寄せられたことがあります。現行の私事性的画像記録の提供等による被害の防止に関する法律（以下、リベンジポルノ防止法）では性的な写真や動画を本人の承諾なく公開することが規制されているものの、性的接触を行っているアバターの姿態やそれに加えたユーザーの音声公開されることに関しては原則として規制が及ばないこととなっています。</p> <p>今後メタバースが一般に普及するにあたってユーザー同士の性的な関わりが増えていくことも当然に予想される中、こういった「リベンジポルノ」行為を防ぐことは喫緊の課題です。報告書ではアバターが自己の肖像となり得る可能性が示唆されていますが、このような既に発生している重大な人権侵害にも取り組んでいく旨を記載することを提案いたします。</p> <p style="text-align: right;">【NPO 法人バーチャルライツ】</p>

IV. 問題事案への対応の方向性	
4. 国際的な動向への対応	
4. 国際的な動向への対応全体	<p>○ 特に、最近の動向としては、メタバースの相互運用性の実現を目指す国際的なフォーラム組織における標準化の議論が行われているほか、デジタル市場法 (the Digital Markets Act ; DMA) 及びデジタルサービス法 (the Digital Services 1 Act ; DSA) を導入した欧州が、さらに、メタバースなどの新しいトレンドを追う動きを見せるなどの状況があり、留意が必要である。</p> <p>P63 39-40～P64 1-3 については、デジタルサービス法はオンラインプラットフォームに関する規定も定められており、これに VR-SNS などが該当するため、トレンドを追う動きがあるものと考えられる。特にデジタルサービス法などは、表現内容についての規定をしており、欧州基準の厳しい表現規制が、国境の無いメタバース空間に対して一律に適用されることは、我が国のみならず諸外国のメタバース空間における表現を制限される可能性がある。</p> <p>これらの表現規制は、本書で掲げる「目指すべきメタバースの理念」である、「自由な活動の場としてのメタバース」「安心・安全に過ごせるメタバース」「創造性が開かれるメタバース」などと、相反する可能性が高い。我が国としては、引き続きメタバース空間における理念を体現するために、国際社会におけるデファクトスタンダード作りの議論をリードしていくべきである。</p> <p style="text-align: right;">【エンターテイメント表現の自由の会】</p> <p>対応した方向性については賛同する。</p> <p>しかし「?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」については様々な背景と自主性、コミュニティとしてのカラーがあるため、プラットフォーム側のルールや官民から提案を広報する登録インフルエンサーような役割程度に押し留めたほうが輻輳なくメタバースを利用するユーザー層に受け入れやすいかと思われる</p> <p>また「?海外プラットフォームに係る国内代表等の明確化」については警察のインターネット部門をベースに公的機関を中止に対応が望ましく、NPO 法人に委託などは強権的な国の対応に耐えうるかの懸念もあるため望ましくない。</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>

検討事項4 その他（国際裁判管轄・準拠法について）	
検討事項4 全体	<p>SNSにおける Twitter や Instagram 等のように、メタバースにおいても海外事業者が提供するサービスプラットフォームを多くの日本人が利用する可能性がある。そして、著作物性に係る判断は国によってかなり異なり、例えばアパレル商品（応用美術）などは、日本では著作物として保護対象とならないと推測されても、海外では保護される場合がある。日本人ユーザー（事業者含む）が、このアパレル商品の複製と思われるアバター用商品を海外事業者のメタバース上で提供した場合、日本では著作権侵害にならなくともその国では著作権侵害が成立する可能性がある。したがって、検討事項4（68頁）に記載されたガイドライン等の作成においては、海外事業者が海外のサーバを利用して展開するメタバースについて、日本人ユーザーが注意すべき事項を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と考える。</p> <p style="text-align: right;">【日本弁理士会】</p>
	<p>対応した方向性については賛同する。</p> <p style="text-align: right;">【個人15】</p>

第4章 ルール整備に向けた今後の方向性

ルール整備に向けた今後の方向性について概ね賛同し、今回のようなパブリックコメントやその他で団体としてガイドラインやルール整備について協力できる分野であれば労力は惜しまない。

【個人15】

その他

また、本書の趣旨とは若干異なるが、日本人の個人のクリエイターが制作したアバターを利用した海外の VTuber が人気になり、フィギュア化の案件が持ち上がったものの、海外事業者とのコミュニケーションや海外の法に対する理解不足から案件化できなかった事例が寄せられている。メタバースに限らず、UGC 時代においては、個人のクリエイターが活躍することが多くなり、事業化、特に海外展開を行う際の支援を国として行うことは重要である。

【エンターテイメント表現の自由の会】

メタバース世界でも、リアル世界と同様に、所持資格で有償で仕事ができる仕組みづくりや法整備に力を入れて頂きたいです。

私は VRChat で 800 時間以上活動しています。リアル世界ではキャリアコンサルタントを本職としており、メタバース内でも、キャリアに関するご相談（学生の就職支援、転職支援など）をお請けしています。リアル世界では相談機関に足を運ぶ事にハードルを感じている方も、メタバース世界では、相談者さまご自身から足を運び、ご相談をお受けすることが多い印象です。

メタバース世界であっても、アバターの中にいるのはリアルと同じ人間です。その悩みは、たとえ仮想現実で暮らそうと、完全に切り離すことはできません。また、リアルで生きづらい思いをしている方が、メタバースで安住の地を求めていることも多く、メンタル不全などを抱えながら仮想現実で暮らしている方もかなり多く見受けられます。

カウンセリングや医療相談など、確かな資格をもった方々がメタバース世界でも活動しやすい仕組みがあれば、メタバース世界でも支援機会を広げることができ、有資格者の仕事の幅も広がり、メタバース全体の健全化が進んでいくと考えています。

メタバースは、アバター姿の方々が並んでいる絵面だけ見れば、遊びの延長のように見えるかもしれませんが、そこで繰り広げられているのは、リアル世界とまったく変わらない人間関係や人付き合いなどです。リアルで生じている問題と同様に、メタバース世界の問題も、慎重に法整備を行っていただければと願ってやみません。

だれもが不安なくメタバースを活用し、安心して第二の生活の場として、住みよい空間になることを願っています。まだまだメタバースの住人は少ないとは思いますが、そこにはすでに文化が芽吹き始めてもいます。ぜひ今後も、メタバースで暮らす方々の意見に耳を傾ける機会を、パブリックコメントの実施をよろしくお願いいたします。

【個人 2 2】

《要旨》

今回提出するパブコメでは、原案では検討されていないメタバースに関する技術的な独自の課題を2つ提案する。PCの技術や教育、ハードウェアの専門的な内容を含むため、内閣府の委員の方々だけでなく、省庁を横断して専門の部署にもお知らせいただけると幸いである。

《全文》

1. 日本国民の深刻なPC離れとメタバースという用語の定義などについて

我が国では、世界各国と比べても特に深刻なPC離れが進んでいるが、これは国の存亡にかかわる大問題である。資源に乏しい島国である我が国では、高い技術力とソフトパワーが大きな外貨獲得源であるが、ヒューマンインタフェースの観点から、能動的で複雑、クリエイティブな入力が行えるPCと、タッチパネルのみの操作のスマートフォンには決定的な格差があり、国民のPCスキルやPC所有率は技術力とソフトパワーに直結する。

ハイエンドゲーミングPCと高精細なVR HMD、フルボディトラッキングを用いた体験は凄まじいもので、スマホの小さな画面でできる体験はハイエンドのPCVRと比べればごく貧相なもので、これらを一緒にメタバースという言葉でくくってしまうと「メタバースなんてこんなもの」という失望や誤解を生む。むしろメタバースの発展を契機にPCVRによる豊かな体験を普及させ、それによってPC離れを止める方向性も考えられる。内閣府での検討ならびに関係する省庁の専門の部署にもお知らせいただきたい。

2. メタバースに用いるハードウェアの適切な選択と市場競争

特にVRChatユーザーの間で顕著な問題点は、Twitterや個人のブログ等で、グラフィックボードのAMD Radeonに対する古い情報に基づく誤解や偏見、FUD(不安・疑念・不信を煽るプロパガンダ)が蔓延していることである。以前は不具合があったのは事実ではあるが、現在は最適化が進み、新規に組み立て・購入したPCであればAMD Software(ドライバ)の設定は初期設定のままでも使用できるようになっているが、古い俗説を鵜呑みにしたままのユーザーが大多数であるため、ほとんどのユーザーがAMD Radeonを購入せず、NVIDIA GeForceのほぼ独占状態になっている。

これらは適切な市場競争を大きく阻害しており、NVIDIA GeForceを購入するユーザーも市場競争の恩恵にあずかれず、高値でグラフィックボードを買わされることになってしまう。民間企業同士の競争や、個人のユーザーの誤解や偏見の問題であるため、政治や行政が介入しにくい事案ではあるが、VR業界にそういった懸案事項があることを把握しておく必要はある。

AMDはCPU内蔵グラフィックスの強化に力を入れており、間もなくディスクリートのグラフィックボードなしのPCでもPCVRが可能になり、格段にハードルが下がると思われる。その際にAMDが今のままのような風評被害を受けていては、PCVRの普及や適切な市場競争を大きく阻害する要因となる。内閣府での検討ならびに関係する省庁の専門の部署にもお知らせいただきたい。

参考記事：VRChatでRadeonを安定運用する設定集(「VRChat Radeon」で検索)

https://note.com/yamanami_vr/n/n3c6bab176b2b

【個人23】

