

**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)**

2023年4月

**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等に関する論点の整理 目次

はじめに	1
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	3
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）	5
1. 基本的な考え方	5
2. ソフトローとハードローによるルール形成	5
3. メタバースの特性を踏まえたルール形成	6
第3章 課題の所在と対応の方向性（論点の整理）	9
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	9
I. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護	9
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	9
1. 制度・取扱い等の現状	10
2. 対応の方向性	13
課題1-2；現実空間の標識の仮想空間における無断使用	13
1. 制度・取扱い等の現状	13
2. 対応の方向性	15
課題1-3；現実環境の外観の仮想空間における再現	15
1. 制度・取扱い等の現状	15
2. 対応の方向性	19
II. メタバース上の著作物利用等に係る権利処理	20
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	20
1. 制度・取扱い等の現状	20
2. 対応の方向性	22
課題2-2；仮想空間におけるユーザーの創作活動	22
1. 制度・取扱い等の現状	22
2. 対応の方向性	23
課題2-3；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	24
①仮想オブジェクトの「保有」	24
1. 制度・取扱い等の現状	24
2. 対応の方向性	25
②NFT等を活用した仮想オブジェクトの二次流通等	25
1. 制度・取扱い等の現状	26
2. 検討の方向性	26

検討事項2 アバターの肖像等に関する取扱いについて	28
I. メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応	28
課題1-1 実在の人物の肖像の写り込み	28
1. 基本的な認識	28
2. 対応の方向性	30
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	31
1. 基本的な認識	31
2. 対応の方向性	34
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	36
課題2-1 ; 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用	36
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	36
1. 基本的な認識	37
2. 対応の方向性	39
②アバターの肖像の無断撮影・公開	40
1. 基本的な認識	40
2. 対応の方向性	42
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等	43
1. 基本的な認識	43
2. 対応の方向性	44
課題2-3 アバターに対する誹謗中傷等	45
1. 基本的な認識	45
2. 対応の方向性	47
III. アバターの実演に関する取扱い	48
課題3 アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理	48
1. 基本的な認識	48
2. 対応の方向性	50
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	52
I. 論点整理に当たっての基本的な視点	52
II. メタバース上の問題事案に関する現状認識	52
1. メタバースにおける問題事案	52
2. 問題事案に対する法令規制等	56
3. プラットフォーマーにおける対応	57
III. 留意事項（課題認識）	58
IV. 問題事案への対応の方向性	59
1. 自由と安全・安心の両立	59
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実効性の 確保・向上	60
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	61

4. 国際的な動向への対応	63
検討事項4 その他（国際裁判管轄・準拠法について）	65
1. 基本的な認識	65
2. 対応の方向性	67
第4章 ルール整備に向けた今後の方向性	69
<別添資料>	71

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)

はじめに

○ 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、それらの空間は、現在「メタバース」と呼ばれるようになってきている。とりわけ近年における通信の高速化、コンピュータの描画性能・処理能力の向上等を受け、さらに表現力を増し、大規模となったメタバース空間には、より多くの人々が訪れるようになっており、コロナ禍に加速したデジタルシフトの流れとも相まって、様々な領域でのメタバースの活用が広がっている。現実空間から仮想空間への移行は時代の趨勢でもあり、メタバースの領域は、今後も、いくつかの技術突破を経つつ、長期的に拡大していくことが想定される¹。

○ メタバースの発展は、現実空間における様々な消費を仮想空間へと転移させることとなり、多様なコンテンツの創造・消費を拡大させるなど、コンテンツ分野にも大きなインパクトを与えることが期待される。独自の経済圏が新たなクリエイターエコノミーを創出し、ファンコミュニティを活性化させるなど、コンテンツビジネスにゲームチェンジをもたらす可能性も秘めているが、これらのチャンスを現実のものにしていく上で、隘路ともなり得る法的課題への対応を適切に進めていくことが必要となる。

メタバースにおけるユーザー保護、コンテンツホルダーの権利保護の観点からも、その前提となる法的課題の整理は不可欠である。

○ このような背景の下、2022年6月に決定された政府の「知的財産推進計画2022」(知的財産戦略推進本部決定)は、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に対応するよう、有識者等による検討の場を設置して、課題把握や論点整理を進めるとともに、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を含め、必要なルール整備について検討することを、施策の方向性として打ち出した。

○ これを受け、2022年11月には、①民間事業者・団体等の関係者、②法律、コンテンツその他の関連分野の有識者、と③関係省庁担当者等からなる「官民連携会議」が設置され、

- ・ 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
- ・ アバターの肖像等に関する取扱い
- ・ 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

の3つを主要な検討課題として、当面の論点整理を進めることとされた。

¹ メタバースの世界市場は、2021年の389億ドルから、2030年には6,788億ドル(約17倍)にまで拡大するとの予測もある(Statista(Grand View Research)、平成4年版情報通信白書)。

1
2 ○ 官民連携会議では、これらの課題について、3つの分科会を設置して検討してきたところであ
3 り、このたび、以下のとおり、現時点での論点整理をまとめ、関係各者に向け、その考え方を示
4 すこととしたものである。

5
6 ○ メタバースの発展を期す上では、関連事業者の法的リスクを低減し、事業参入への障壁を解
7 消すると同時に、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を整備すること、コン
8 テンツホルダーその他の権利者の権利の適切な保護を図ることが、特に重要である。

9 メタバースの技術やビジネスは、未だ発展途上であり、まだ流動的な部分が多いことを踏まえ
10 れば、法的課題への対応についても、当面は、より柔軟なソフトローによる対応が望ましい面が
11 多いことも想定される。

12 この論点整理が、メタバースにかかわる関係各者において有効に活用されるとともに、今後
13 のルール整備の一助ともなれば幸いである。

14 15 【補記：本論点整理が扱うメタバース等について】

16 ・ メタバースについては確立した定義はないが、官民連携会議の検討においては、ネットワ
17 ークを通じてアクセスでき、ユーザー間のコミュニケーションが可能な仮想空間のうち、特に、
18 自己投射性・没入感、リアルタイム性、オープン性(誰もが参加できること)等の特徴を備えるも
19 のや、これに類するものを、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と
20 して広く捉えており、それら一般を検討対象とした。

21 ・ また、官民連携会議は、メタバース上のコンテンツ等をめぐる法的課題への対応を目的とし
22 ていることから、その検討に当たっては、コンテンツとのかかわりが深いVR-SNS系、ゲーム
23 系、コンテンツIP系、コマース系等のメタバースを主たる念頭に検討を進めることとした。メ
24 タバースの活用領域としては、これら以外にも、産業等の分野での様々な活用領域(例えば、V
25 R設計、VR訓練・研修、VR診療、VRオフィスなど)があるが、上記の趣旨にかんがみ、これ
26 らの活用領域に沿った検討は行っていない。

27 ※ 以下の論点整理にいうメタバースは、基本的に、これらの産業利用等に係る領域のも
28 のを含まず、VR-SNS系、ゲーム系、コンテンツIP系、コマース系統のメタバースを指
29 すものとする。

30
31 ・ また、アバターについては、その活動の場となるメタバースプラットフォームの方式により、
32 個々のユーザーが自己のアバターのプログラム・データをアップロードして使用するもの(持
33 ち込み型)と、プラットフォームが用意したアバタープログラム・データをユーザーに使用させ
34 るもの(プラットフォーム提供型)とがある。以下の論点整理では、基本的に、持ち込み型のア
35 バターを念頭に考え方の整理を行っているが、課題の内容によっては、プラットフォーム提供
36 型のアバターについても同様に扱うことができるものもあると考えている(例えば、アバターに
37 よる迷惑行為への対応についての考え方など)。

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)

- 官民連携会議では、メタバースにおけるルール形成の在り方について検討していくに当たり、まずは、メタバースの活用により我々が実現したい価値は何か、目指すべきメタバースの理念は何かについて、構成員間における一定の共通理解を図ることとした。
- 国境を越え、多様な人々が集まるメタバースの中で、それらの人々が共有するルール等を整備していく上で、軸となる価値・理念の明確化が特に重要となる。官民連携会議としては、多くのメタバースプラットフォームにおいても尊重されている次の価値・理念を基本に置き、それらの実現を図る観点から、求められるルール等についての検討を行った。

【メタバースの活用により実現する価値】

- ・メタバースを通じて実現を図る価値として、次の3つを中心に置く
 - 自己の拡張・自己実現(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(人と人がつながる。境界を超える)
 - 価値の創出(新しい価値を生み出す)

【目指すべきメタバースの理念】

- ・価値実現のために、あるべきメタバースの姿として、次の4つを理念とする
 - 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)

- これらの価値・理念を踏まえたとき、メタバースにかかわる各ステークホルダーに求められる行動等についても、基本的な視点が見出される。
- すなわち、メタバース空間が、自由で、多様性・創造性に満ち、かつ安全・安心して過ごせる場として維持・発展していくため、メタバースの場を提供するプラットフォームやメタバース上でサービスを提供する事業者にあっては、自由で開かれた空間の提供や、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、適切な行動を要請される。
- また、メタバースユーザーに求められる行動等として、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、知的財産等の適切な取扱いなどが期待されることとなる。
- 自由な空間を維持する上でその場の安全・安心の確保が重要となる一方、安全・安心のためには一定の規律(自由の制限)も必要とされることがあり、ルールの形成を通じ、それらをいかに両立させていくかが課題となる。

1
2
3
4
5
6
7
8
9

《参考》 目指すべき価値・理念と求められる行動等

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)



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)

- 官民連携会議では、メタバース空間を、自由で多様性に満ちた創造的な空間として発展させるとともに、そこで過ごすユーザーの安全・安心を確保していく観点から、メタバースにおけるルール形成について、求められる在り方等を検討した。

1. 基本的な考え方

(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)

- 求められるルールの在り方を検討するに当たり、メタバースが、現実世界の制約を離れて自己実現を図れる空間として発展していけるようにする視点が重要となる。例えば、メタバース空間内における行為等の規制については、現実空間における相当の行為が法規制等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考えられる。

(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)

- メタバース空間内では、ユーザー間のトラブル等をはじめ、様々な問題事案も生じてくる。安全安心に過ごせるメタバースの実現のためにも、これらの事案に対応していくことが必要となる。
- 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ものではなく、特に、メタバースでは、問題事案を起こさせない設計・設定や、トラブル回避・被害防止に資する機能の提供など、技術による対応に負うところも大きい。これらの対応も踏め、問題事案の内容・性質に即し、適切な対応を検討していくことが求められる。
 - <主な対応のタイプ>
 - ・利用規約等による対応(ユーザーが遵守すべき事項の明示、違反者に対する制裁等)
 - ・技術による対応(問題事案を起こさせない設計・設定、トラブル回避・被害防止に資する機能の提供)
 - ・民事上・刑事上の手続きによる対応
 - ・法的措置(行為規制等)による対応
- 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。

2. ソフトローとハードローによるルール形成

(ソフトローとハードロー)

- 既存の法令の多くはメタバースを想定しておらず、現実空間で行われていた様々な活動が仮想空間へ移転していく中で、新たな法的課題が惹起されている。既存の法令のメタバースへの適用関係が不明瞭となっている、あるいは、既存の法令がメタバースの実態に合っていない、既存の法令の適用がメタバースには及ばず、ルール不在となっているなどの課題が生じており、既存のルールの補完、新たなルールの形成等により、これらに対応していくことが求められる。
- 法的なルールとしては、ガイドライン等をはじめとしたソフトローと、法令等のハードローがある。一般に、ハードローは、ソフトローに比べより強い強制力をもつが、その改廃等には相当の手続き

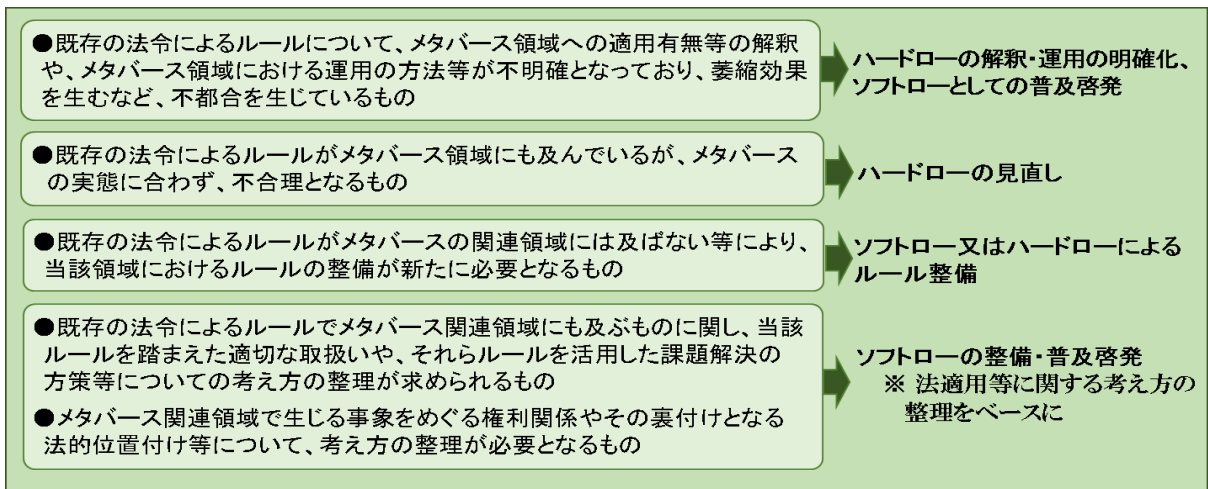
を要するなど、柔軟な定めが難しい面が強い。これに対し、ソフトローは、通常ハードローに比べ強制力は弱い、より柔軟な定めを行いやすい。メタバースの特性を踏まえつつ、具体的課題の内容・種類等に応じてこれらを適切に組み合わせたルール形成が求められる。

《参考》ソフトローとハードロー

	ソフトロー	ハードロー
主なもの【制定主体】	・利用規約(附属ガイドライン等を含む)【事業者】 ・ガイドライン等(ガイドライン、契約書ひな型など)【事業者、民間団体、政府等】	・法令【政府】※義務付け規定、努力義務規定等 ・法令に基づく基準【政府】
効力	<利用規約(附属ガイドライン等を含む)> :強制力あり(債権・債務を生じさせる契約) ※ 違反者に対しては、サービス停止等の制裁が科される場合あり。民事上の損害賠償請求等も可。 <ガイドライン等(法令、契約等の委任を受けたものを除く)> :強制力なし(事業者、ユーザー、コンテンツホルダー等向けの指針、利用規約・契約を定める際の参照基準など)	<義務付け規定等> :強制力あり ※ 違反者に対しては、刑事罰・行政罰が科される場合あり。民事上の損害賠償請求等も可。 <努力義務規定等> :強制力なし
通用範囲	・一般に、当該国の領域を超えて通用。 ※ 利用規約は、これを定める事業者の特定のサービス(プラットフォーム)のみに通用。	・一般に、当該国の領域内のみで通用。 ※ 当該国内において、当該法令等が対象とする事業者・サービス全般に通用。
柔軟性	・一般に、ハードローに比べより柔軟な定めが容易。 ※ 法令に違反しない範囲で、自由度の高い定めが可能。	・一般に、ソフトローに比べ、柔軟な定めが困難。

- 具体的には、課題の性質・種別に応じ、ソフトローとハードローのいずれで対応すべきかも異なってくるものとなり、事案に即した対応が求められる。

《参考》新たな法的課題のタイプとそれらに応じた対応



3. 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)

- メタバースの世界とそれらを支える技術は、現在、急速な発展の途上にあり、法規制を中心とする従来型のガバナンスでは、イノベーションのスピードに追い付くことが困難となることも想定される。メタバースのビジネス等についてもなお流動的な部分が多いことを踏まえれば、法的課題への対応については、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・運用等による対応が望ましい面が多いと考えられる。
- メタバース空間内の問題に対する社会の懸念・不安(リスク)のレベルは時とともに移り変わるとともに、リスク軽減のために利用可能な技術的手段等も発展途上であること等を踏まえれば、ルール

1 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る。そのプロセスにおいて
2 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
3 となると考えられる。

4 5 (国境のないメタバース空間におけるルール形成)

- 6 ○ メタバースの空間には国境の垣根がなく、インターネットを通じて、世界中の人々が同時に参加
7 している。このような空間におけるルール形成に当たっては、国境を超えた通用性を持つソフトロ
8 ー(プラットフォームによる利用規約など)の役割が重要になる。
- 9
- 10 ○ 国境を超えたユーザー間の法的紛争に際しては、国際裁判管轄・準拠法の取扱いや、エンフォ
11 ースメントの在り方等も課題となる。

12 13 (複数プラットフォームを横断するルール形成)

- 14 ○ さらに、メタバースの将来的な発展の方向性の1つとして、複数プラットフォームを相互運用する
15 「オープンメタバース」を実現しようとする取り組みも進んでいる。相互運用性の実現を目指すに当た
16 っては、技術の標準化に加え、ルールの標準化や、共有すべき規範の明確化等が求められること
17 になることが考えられる。
- 18
- 19 ○ 相互運用の実現に向けた流れは、今後さらに、プラットフォームを横断する領域での課題を拡大
20 させることにつながることも想定される。

21 <プラットフォームを横断して生じる課題の例>

- 22 - プラットフォームを超えてデジタルアセットを持ち歩く場合のユーザー保護
23 - 複数プラットフォームを渡り歩いて悪質行為を繰り返す者への対応
24 - プラットフォームを超えるアバター移動時におけるプラットフォーム間の個人情報受け
25 渡し等の取扱い など

- 26
- 27 ○ これらを踏まえれば、個々のプラットフォームごとの利用規約によるルール形成が中心をなす中で、
28 プラットフォームを横断して生じる課題に対しどのように対応していくかの観点も、今後重要となる。
29 複数プラットフォームによる共通ルールの整備や、複数プラットフォームを横断して利用されるサ
30 ービスを介した対応(マーケットにおける削除要請への対応、ウォレットサービスの利用停止など)
31 等も視野に入れ、関係者間の検討が進められていくことを期待する。

32 33 (国際的なルール形成の動向への対応)

- 34 ○ なお、国境のないメタバースにおけるルール形成や、プラットフォーム横断的なルール形成につ
35 いての検討に当たっては、国際的な議論の動きにも、十分留意すべきである。
- 36
- 37 ○ とりわけ最近では、メタバースの相互運用性実現を目指した国際的なフォーラム組織に数多くの
38 企業・団体が参加するなど、民間主導による国際的なルール形成に向けた動きが広がっている。
39 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等を踏まえ、その発展等に資する観点か
40 ら、適切なコミットを図っていくことが、特に求められる。

1 《参考》メタバースに関するルール形成等についての国際的な議論の動向

2
3
4
5

世界経済フォーラム（WEF）

- 世界経済フォーラムは、2022年の年次総会において、「公平で相互運用性の高い安全なメタバース構築のための新しいイニシアチブ」を公表し、メタバースに関する官民の国際連携枠組みを立ち上げ(2022.5.25)。
 - Metaverse GovernanceとMetaverse Value Creationに焦点を当て、Metaverse Community Membership 及び Steering Committee Membershipによる会議を四半期ベースで開催。
 - ※ 枠組み創設に当たっては、電通、ソニー・インタラクティブ・エンタテインメントも参加。
(Metaverse Governance Steering Committeeのメンバーの中に、日本の関係者は不在)

メタバース・スタンダード・フォーラム（Metaverse Standards Forum）

- メタバースの標準規格等を検討する業界団体として「Metaverse Standards Forum」が設立(2022.6.21発表)。
 - ※ 団体は、米国The Khronos Group Inc.が主催。
 - ※ 団体設立に当たっては、メタ、マイクロソフト、アリババ、ファーウェイなど37の企業・団体が加盟(ソニー・インタラクティブエンタテインメントも参加)。
 - ※ 同団体は、「フォーラムはあらゆる企業、標準化団体又は大学に無料で開放されている」としており、参加企業・団体等数は、2022年7月時点で500以上に拡大。

オープンメタバースアライアンスfor Web3（Open Metaverse Alliance for Web3：OMA3）

- ブロックチェーン・Web3の関連企業が、メタバースの相互運用性についての標準化提案と業界間のコラボレーションを目的とするDAOとして、「Open Metaverse Alliance for Web3」(OMA3)を結成(2022.7.21発表)。
 - ※ アライアンスは、8の企業・財団(Alien Worlds、Animoca Brands、Dapper Labs、Space、Superworld、Sandbox、Upland、Voxel)により設立され、このほか5社(Decentraland、Star Atlas、Meta Metaverse、Splinterlands、Wivity)も参加。
 - ※ アライアンスメンバーは、メタバースの標準規格等を検討する業界団体である「Metaverse Standards Forum」へ参加する意向。

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

I. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護

- メタバース空間内では、事業者等のみならず、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、公開したりしており、それらのアイテム等の販売を可能としているプラットフォームもある。現実空間における様々な消費が仮想空間へと転移し、メタバース内でアバターが使う様々な「実用品」が販売されるようになっている。現実世界の企業等の中にも、メタバースの空間内に仮想店舗を開き、リアル・バーチャル双方の商品展開を行うなどのビジネス展開を図るものが出てきている。
- こうした状況の中、現実空間にあったデザインが仮想空間に取り込まれたり、仮想空間で生まれた仮想オブジェクトのデザインが現実空間の物のデザインにも転用されるなど、現実空間と仮想空間を交錯した知財利用が拡大することとなっている。これらを踏まえ、現実世界の権利者等の権利がどのように守られるのか、仮想空間におけるアバターの「実用品」など、新たなタイプの創作について、どのような保護が及ぶこととなるのか等について、論点の整理が必要となる。
- 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ところであり、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。

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

《論点・課題》

- ◎ メタバース空間では、例えば、ある程度特徴的な外観を有する量産品のデザインを模倣した仮想アイテムのNFTが、メタバース内で使用されることを前提として販売されるなど、現実空間の商品のデザインが無断で使用される事案が生じている。実在する物品のデザインを模した仮想オブジェクトが、無断で作成され、公開・販売されるなどのケースにおいて、当該デザインに係る権利者の権利はどこまで及ぶのか、権利保護の在り方はどのようにあるべきかが課題となる。
- ◎ さらに、同一の3Dモデリングによるデザインを基に、リアルとバーチャル双方の実用品を販売する等のビジネスモデルも現実化してきており、これらの商品のデザインが、どのように保護されるのが課題となる。

1. 制度・取扱い等の現状

<著作権による保護>

(現実空間の実用品のデザインの仮想空間への転用)

- 著作権による保護は、著作物と認められるものであれば、基本的に、現実空間か仮想空間かの別を問わずに保護が及ぶこととなる。
- 現実空間における実用品のデザインは、裁判例において、著作物性が認められにくい傾向がある。現実世界の物理法則の下での実用品のデザインについては、実際の用途など、機能面の制約から必然的に表現の幅が狭くなり、創作的な表現としての著作物性を認められにくくなる面が生じやすいものと考えられる²。
- また、裁判例では、実用品のデザインとして利用されることを目的とする美的創造物である応用美術について、美的鑑賞の対象となり得るだけで著作物の保護を与えると、過度の制約を生じることとなり、妥当でないとするものがある³。
- 現実空間の実用品のデザインについて著作物性を否定された場合、当該デザインが、その後に仮想空間で利用されることとなっても同様に、著作権による保護対象とはならない。

(仮想空間における「実用品」として創作されたデザインの著作物性)

- 一方、メタバース内の生活で「実用品」として用いるアイテム(例えば、アバターが着る衣服等)のデザインなど、仮想空間で新たに創作される「実用品」のデザインに関しては、どこまでが著作物として認められるか等について議論がある。この点については、官民連携会議(第一分科会)における議論においても、
 - ・ 例えば、衣服の3D デザインなど、現実世界での実用品のデザインとして実際に使用できるものについては、現実空間、仮想空間のいずれで使われることとなるかにかかわらず、実用品(応用美術)として、その著作物性の判断がなされるのではないか
 - ・ 仮想空間における「実用品」のデザインは、物理的世界の下での機能的制約を受けない中でより自由度が高く、現実空間における実用品としては成立し得ないデザイン等も可能となるところ、このようなものについては、創作的な表現として著作物性を認められることとなりやすいのではないか等の指摘があった。

2 最近の裁判例では、応用美術について著作物性が認められるための要件として「実用目的を達成するために必要な機能に係る構成と分離して、美術的鑑賞の対象となり得る美的特性である創作的表現を備えている部分を把握できる」ことを求めている。

3 2021年の知財高裁判決(令和3年(ネ)第10044号 著作権侵害控訴事件[タコの滑り台])では、応用美術のうち、美術工芸品以外の量産品について、「美的鑑賞の対象となり得るというだけで一律に美術の著作物として保護されることになると、実用的な物品の機能を実現するために必要な形状等の構成についても著作権で保護されることになり、当該物品の形状等の利用を過度に制約し、将来の創作活動を阻害することになって、妥当でない。もっとも、このような物品の形状等であっても、視覚を通じて美感を起こさせるものについては、意匠として意匠法によって保護されることが否定されるものではない」としている。

- 1 ○ アニメや映画、ゲーム等の仮想世界における実用品としての設定の下に創作されるコンテ
2 ツについては、そのデザインについて 応用美術に当たらぬものとして、著作物性を肯定さ
3 れる場合があることが想定される(例えば、ドラえもんのタイムマシンなど)。

4 5 <意匠権による保護>

6 (物品等の意匠としての保護)

- 7 ○ 意匠の登録を受けた者は、同一又は類似の「意匠の実施」をする権利を専有するものと
8 され、当該意匠に係る「物品」又は「建築物」を第三者が無断で製造・建築し、使用し、譲
9 渡し、又は貸渡す等の行為を、業として行えば、意匠権侵害に当たることとなる。

10 しかしながら、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
11 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
12 には当たらない可能性が高いと考えられる。

- 13
14 ○ このため、例えば、現実の商品のデザインを模した仮想オブジェクトが無断で作成、販売
15 等されたとしても、類似の意匠に当たらず、意匠権侵害は成立しないことが多いことが想定
16 される。

17 18 (画像意匠としての保護)

- 19 ○ また、意匠法では、「物品の形状等」などと並ぶ意匠の構成要素として「画像」を位置付け、
20 「画像意匠」を保護対象としている。

21 しかしながら、意匠法が保護対象とする画像は、①機器の操作の用に供されるもの(操作
22 画像)及び②機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの(表示画像)のみに限
23 定されており、機器とは独立した、画像や映像の内容自体を表現の中心として創作される
24 画像(コンテンツ)は、意匠を構成しないものとされる。

- 25
26 ○ 意匠権による保護は、依拠性の有無にかかわらず、類似の意匠の実施を意匠権者に独
27 占させるものであり、そのような保護の対象範囲をコンテンツにまで広げた場合、依拠性を
28 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
29 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。

- 30
31 ○ メタバース内の画像についても、操作画像・表示画像に当たるのであれば「画像意匠」と
32 して保護対象となるが、コンテンツに該当する仮想アイテム等についてはこれに当たらず、
33 意匠権による保護は及ばないものと考えられる。したがって、これらについては、仮想空間
34 でのデザイン模倣に対抗するため、1つのオリジナルデザインについて、物品等と画像双
35 方の意匠登録を受けるといった方法も、一般にとり得ないこととなる。

36 37 <商品形態模倣規制による保護>

38 (現行法における取扱い)

1 ○ 不正競争防止法では、他人の商品の形態を模倣した商品の譲渡等を行う行為を「不正
2 競争」に当たるものとして、差止請求・損害賠償及び刑事罰の対象にしており、その保護期
3 間は、日本国内において最初に販売された日から3年間とされている。

4
5 一方、商品形態模倣品の提供については、元来、有体物である商品の提供行為を想定し
6 たものと解されてきたため、現行規定では、その対象行為として、ネットワーク上における無
7 形の形態模倣商品の提供行為が規定されていない⁴。このため、例えば、他人の商品のデ
8ザインをデッドコピーした仮想オブジェクトを作成し、そのデジタルデータをダウンロード形
9式等により販売等したとしても、現状において、不正競争防止法第2条第1項第3号による
10規制は及ばないものとされる可能性が高い。

11 (法改正等による対応)

12 ○ 一方、近時の裁判例では、商品形態模倣品の提供に関しても、その「商品」に無体物を
13含むとする裁判例が並存するようになってきている。これらを踏まえ、経済産業省の産業構
14造審議会知的財産分科会不正競争防止小委員会では、形態模倣商品の提供に関する
15不正競争防止法上の取扱いに関し、検討を進めた結果、2023年3月にとりまとめた報告
16書⁵において、

- 17
 - 18・ ネットワーク上の形態模倣商品提供行為も規制対象とすることが適切であり、不正競
19争防止法を改正し、「電気通信回線を通じて提供」する行為を対象行為に追加すべき
20こと
 - 21・ 「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
22記載することで解釈を明確化すること
23等を提案した。経済産業省では、これを受け、2023年通常国会に所要の改正法案を提
24出している。

25 <商品等表示規制との関係>

26 (商品等表示に当たるデザインの保護)

27 ○ なお、不正競争防止法では、商品形態模倣に係る規制と併せ、商品の出所等を表す「商品
28等表示」に係る規制について定めており、他人の商品等表示を無断で使用する行為のうち、
29周知表示混同惹起行為及び著名表示冒用行為に当たるものを規制の対象としている。

30
31 ○ 商品の容器包装や商品の形態のデザインについては、その使用の態様等によっては、特
32定の企業の商品の出所を表す表示等として機能することがあり⁶、そのような場合には、商品
33等表示規制の対象となることがあり得る。
34

4 商品等表示規制（周知表示混同惹起行為規制及び著名表示冒用行為規制）における「商品」には無体物が含まれるものと解され、不正競争防止法の規定でも、これらの対象行為として「その商品等表示を使用した商品を譲渡し、…」等する行為に加え、「電気通信回線を通じて提供する」行為が明記されている（同法第2条第1項第1号及び第2号）。

5 「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（令和5年3月 産業構造審議会知的財産分科会不正競争防止小委員会）」

6 商品の容器・包装や商品の形態は、本来、商品の出所を表示するものではないが、例えば、容器・包装については、特定の企業の商品に継続的に使用されたり、短期間でも強力に宣伝広告されること等の事情により、特定の企業の商品の出所を示す表示として機能する場合がある。また、商品の形態についても、特定の商品の形態が同種の商品と識別し得る独自の特徴を有し、

※ 商品等表示規制一般に係る成立要件等については、「課題1-2 現実空間の標識の仮想空間における無断使用」参照。

2. 対応の方向性

＜法制度に係る対応＞

- ① 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。
- ② 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。

＜権利者、ユーザー等に向けた対応＞

- ③ 現実空間と仮想空間を交錯するデザインの利用について、著作権法、意匠法、不正競争防止法による保護の及ぶ範囲やその限界等(④に係るものを除く)について、基本的な考え方等を整理するとともに、ガイドライン等を通じ、権利者やメタバースユーザー等に向け必要な周知を行っていくことが求められる。

＜継続的な把握・検討＞

- ④ 仮想空間においてアバターが使用する実用品等のデザインに対し、著作権による保護がどこまで及び得るかについては、応用美術の著作物性等に関する裁判例の一般的な傾向や実務の積み重ねを踏まえ、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。

課題1-2；現実空間の標識の仮想空間における無断使用

《論点・課題》

- ◎ 実在する商品ブランドのブランド名がメタバース内で無断使用されたり、それらのブランドのマークを付けたデジタルアイテムが無断で販売されたりするなど、現実空間の商品の標識が仮想空間上で無断で使用される事案が生じている。例えば、米国では、エルメスのバッグ「バーキン」をデジタル上で模した「メタバーキンズ」をデジタル空間上で販売した者が、商標権侵害等を理由として提訴されるなどの事態に至っている。

1. 制度・取扱い等の現状

かつ、それが長期間にわたり継続的にかつ独占的に使用され、又は短期間であっても強力に宣伝されるなどして使用された結果、それが、商品自体の機能や美観等の観点から選択されたという意味を超えて、自他識別機能又は出所表示機能を有するに至り、需要者の間で広く認識された場合には、商品等表示性が認められる(知財高判平 24.12.26 判時 2178 号 99 頁〔眼鏡タイプのルーベ事件〕)。(経済産業省知的財産政策室編「逐条解説不正競争防止法(令和元年7月1日施行版)」66・67頁)

1 <商標権による保護>

2 (商標登録に際しての商品・役務の指定と商標権侵害の成立要件)

3 ○ 商標登録を受けようとする者は、その登録の出願に際し、当該商標を使用する商品・役
4 務を指定するものとされており、当該指定は定められた区分に従って行う。商標権は、設定
5 の登録により発生し、商標権者は、指定商品又は指定役務について、登録商標の使用を
6 する権利を専有する。

7
8 ○ 登録商標と同一又は類似の商標を、指定商品・役務と同一又は類似の商品・役務⁷につ
9 いて無断で使用する行為は、これを業として行った場合、当該使用行為が商品・役務の出
10 所を表示する機能を果たさない態様のもの等でない限り、商標権侵害に当たることとなる。

12 (現実空間の商品と仮想空間の商品の間の類似性)

13 ○ 商品の類似性の判断は、「それらの商品が通常同一営業主により製造又は販売されて
14 いる等の事情により、それらの商品に同一又は類似の商標を使用するときは同一営業主
15 の製造又は販売にかかる商品と誤認される虞があると認められる関係にあるか」によって
16 判断される。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、
17 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
18 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
19 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
20 害が成立しない場合が多いものと想定される。

21
22 ○ このような場合、商標権者における対抗策として、新規に仮想空間の商品についても商
23 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
24 れへの保護を受けられるようにすることが考えられる。

25 ただし、そのような対応を行ったとしても、商標権者が現実空間の商品についてのみ商
26 標を使用していた場合、仮想空間の商品に対しての不使用取消審判によって権利が取り
27 消される可能性がある。

28
29 ○ なお、現在の審査運用においても、有体物と無体物の間で、相互に「類似」としている
30 商品がある。例えば、「CD 付き書籍」(第16類)と「ダウンロード可能なデジタル書籍」(第9
31 類)は、原則として、類似の商品に当たるものとして審査を行っている⁸。他方、例えば、現実
32 空間の果物「リンゴ」と仮想空間上で再現された「リンゴ」では、後者がコンピュータプログラム
33 で再現されたものであるため、生産・販売部門等が異なることから⁹、現状、審査では類似の
34 商品に当たるものとして審査を行ってはいない。

7 商品の類似性については、①生産部門が一致するかどうか、②販売部門が一致するかどうか、③原材料及び品質が一致する
かどうか、④用途が一致するかどうか、⑤需要者の範囲が一致するかどうか等を総合的に考慮して判断するものとされている(商
標審査基準[改訂第15版]第3+11(1))。

8 特許庁「類似商品・役務審査基準[国際分類第12-2023版対応]」類似群コード「26A01」

9 商品の類似性については、①生産部門が一致するかどうか、②販売部門が一致するかどうか、③原材料及び品質が一致する
かどうか、④用途が一致するかどうか、⑤需要者の範囲が位置基準[改訂第15版]第3+11(1))。

1 <商品等表示規制による保護>

2 (周知表示混同惹起行為及び著名表示冒用行為への規制)

3 ○ 不正競争防止法では、①周知な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を使用する
4 等により、他人の商品等と混同を生じさせる行為(周知表示混同惹起行為)、及び②他人
5 の著名な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を自己の商品等表示として使用する
6 等の行為(著名表示冒用行為)を、「不正競争」に当たるものとして、差止請求・損害賠償
7 及び刑事罰の対象にしている。

8
9 ○ これらの規制による保護対象は、周知表示混同惹起規制にあつては「周知な」¹⁰商品等
10 表示に、著名表示冒用規制にあつては「著名な」¹¹商品等表示に限られるが、その侵害の
11 要件としては、商標権侵害の場合のように商品・役務の類似性まで問われるものではなく、
12 使用された商品等表示の類似性があれば侵害が成立し得るものとされている。

14 2. 対応の方向性

15 <権利者、ユーザー等に向けた対応>

16 ① 現実空間と仮想空間を交錯する標識の使用について、商標法、不正競争防止法による
17 保護の及ぶ範囲やその限界等について、基本的な考え方等を整理するとともに、ガイドラ
18 イン等を通じ、権利者やメタバースユーザー等に向け必要な周知を行っていくことが求めら
19 れる。

20
21 ①② 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
22 対応策や、その際の留意事項等について、適切な周知を図っていくことが望まれる。

23 《権利者側が講じることのできる対応の例》

24 例えば、現実空間の商品に加え、そのバーチャル版の商品についても商品の指定をした上で商
25 標登録出願を行う など

27 <制度の運用等に係る対応>

28 ③ 商標制度については、現実空間と仮想空間を通じた商品展開に適切に対応するよう、
29 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
30 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。

10 「周知な」とは、需要者の間に広く認識されている状態をいい、「全国的に知られている必要はなく、一地方において広く知られていれば足りると解されている」(経済産業省知的財産政策室編「逐条解説不正競争防止法(令和元年7月1日施行版)」68～70頁)。

11 「著名な」とは、「単に広く認識されている以上のもの」と解され、「具体的には、全国的に知られているようなものを想定している」とされる(経済産業省知的財産政策室編「逐条解説不正競争防止法(令和元年7月1日施行版)」76頁)。

1 課題1-3: 現実環境の外観の仮想空間における再現

《論点・課題》

- ◎ デジタルツインをはじめ、現実空間を3D スキャンして仮想空間化する等のユースケースが広がっているが、これらのケースでは、他者のデザイン等や標識の取り込みも生じるため、他者の知的財産権の侵害とならないかが問題となる。

1. 制度・取扱い等の現状

<著作権との関係>

a) 著作権の保護対象となるデザイン等

(著作権等の取扱い)

- 現実空間の環境の外観を仮想空間上に再現する際には、その中にある様々なデザイン等の取り込みが生じる。それらのデザイン等が著作物と認められる場合¹²、当該デザイン等を取り込み、ネット上に公開する等の行為は著作物の利用(複製、公衆送信など)に当たる。このような著作物利用については、著作権の権利制限【b)・c)参照】により円滑化されているが、当該権利制限の対象とならないものは、原則として、著作権者の許諾を受けることが必要となる。
- なお、著作者の意に反して著作物又は題号の変更、切除その他の改変を行った場合には、一定の場合を除き、著作者人格権(同一性保持権)との関係が問題となる場合がある。

b) 公開の美術の著作物・建築の著作物の再現

- 著作権法第46条では、「美術の著作物でその原作品が前条第2項に規定する屋外の場所¹³に恒常的に設置されているもの又は建築の著作物」は、一定の場合を除き、「いずれの方法によるかを問わず、利用することができる」ものとされている。これにより、一般的な街並みの再現等について、著作権の利用許諾を得ずに利用することが可能となり得る¹⁴。
- ただし、許諾なしに利用できるのは、①その「原作品」が「一般公衆の見やすい屋外の場所」に恒常設置されている「美術の著作物」、及び②「建築の著作物」とされるところ、これらに当たるかについては、以下のような点に留意が必要となる。

〔「原作品」であるもの〕

- ・ 街中に掲げられる看板、ポスターや、それらの中のキャラクターイラスト等は、多くが複製物であり、同条による権利制限の対象とならない。
- ・ 取り込まれた多数の美術作品について、原作品か複製かを判断することも容易ではない。

12 建築物や実用品(応用美術)のデザインについては、日本の裁判例では、著作物性が否定される傾向も強い。

13 著作権法第45条第2項においては、「街路、公園その他一般公衆に開放されている屋外の場所又は建造物の外壁その他一般公衆の見やすい屋外の場所に規定する屋外の場所」と規定している。

14 有名な建物について、著作権以外の理由により、その管理者への了解をとる必要がある場合もある。

1
2 **〔「一般公衆の見やすい屋外の場所」に設置されたもの〕**

- 3 ・ 裁判例では、「屋外の場所」とは「不特定多数の者が見ようとすれば自由に見ること
4 ができる広く開放された場所」を指すものとされているが(東京地判平成13年7月
5 25日判時1758号137頁〔はたらくじどうしゃ〕)、例えば、美術館の中庭や前庭、シ
6 ョウ・ウインドウの内側、駅や空港のコンコース、地下鉄の駅構内、公道のトンネル
7 内、地下道、鉄道・高速道路の高架下といった場所が「屋外の場所」に該当するか
8 否かについては、議論の対象となっている。

9
10 **〔「美術の著作物」又は「建築の著作物」でないもの〕**

- 11 ・ 言語の著作物(例えば、ポスターに書かれた詩など)や、写真の著作物(例えば、看
12 板に印刷された写真など)は、同条による権利制限の対象とならない可能性がある。

13
14 **c)付随対象著作物の利用(いわゆる「写り込み」)**

15 **(写り込みに係る著作権の権利制限)**

- 16 ○ 著作権法第30条の2は、いわゆる「写り込み」に係る権利制限規定として、「事物の影像
17 又は音を複製し、又は複製を行うことなく伝達する行為」(複製伝達行為)を行うに当たり、
18 その対象となる事物等に付随する事物等に係る著作物(付随対象著作物)の利用は、そ
19 れが軽微であり、正当な範囲内であって、著作権者の権利を不当に害しない限り、許諾な
20 く行うことができるものとしている。

- 21
22 ○ 同条による権利制限は、第46条(上記b))の場合と異なり、著作物の種類や設置場所を
23 問わずに適用されることとされており、これにより、軽微性その他の要件を満たせば、現実
24 環境のCG化等に関しても、メインの被写体に付随して取り込まれる様々な著作物の利用
25 が可能となる。

26
27 **(アバターが接近すると対象の影像が大写しになること)**

- 28 ○ 付随対象著作物の要件とされる軽微性の該否判断は、「当該著作物の占める割合…そ
29 の他の要素に照らして」、軽微な構成部分となるか否かによって判断するものとされている。
30 メタバースの場合、空間内でアバターが移動し、アバターが接近した対象の影像は、画面
31 内に大写しされる設計となっているため、このようなものは付随対象著作物とされないの
32 ではないかと心配する声が、事業者等の中にある。

- 33
34 ○ この点については、例えば、映像の場合には、画面上に著作物が大きく写るような場合
35 であっても、映る時間が短い場合には、軽微であると評価されることもあろうとされており¹⁵、
36 メタバースの場合にも、接近すれば大写しになるとしても、メタバース空間全体の中の割合
37 からみれば軽微と評価できる場合が、一般的には多いのではないかと想定される。

15 加戸守行著「著作権法逐条講義(七訂新版)270～271頁

1 ○ ただし、この点は、複製伝達行為がどのような場面で行われるのかによっても判断が変わ
2 り得るほか、当該部分が大写しになるように敢えて作り込む場合などは、付随対象物の利
3 用とは次元が異なり、別の取扱いがなされるものと考えられる。

4
5 ○ また、付随的に写り込んだものであっても、例えば、解像度が高く、当該部分のみを切り
6 取って使えるようにするような場合には、「著作権者の利益を不当に害することとなる」もの
7 として著作権の権利制限の対象外となる場合も考えられるとの指摘もあった。

8 9 (デフォルメを伴って再現される場合)

10 ○ 著作権法第30条の2の規定において、許諾なく行うことができるのは、「複製伝達行為」に
11 伴ってする付随対象著作物の利用とされているが、現実空間の再現が「複製又は複製を伴
12 わない伝達」と評価される範囲を超え、デフォルメを伴って再現されるような場合(例えば、
13 そのデフォルメが創作的なものとなり、翻案に相当することとなるような場合等)にも、これに
14 伴ってする付随対象著作物の利用について権利制限が及ぶのか否かの議論がある。

15
16 ○ 同条の規定の解釈に関しては、官民連携会議(第一分科会)における議論においても、
17 ・ 規定の性質上、翻案に当たるものが「複製伝達行為」から除外されるのは仕方がない
18 のではないか

19 との指摘があった一方、

20 ・ 条文上は、著作物ではなく「事物の影像又は音」を複製し、又は複製を伴うことなく伝
21 達する行為を「複製伝達行為」としており、この条文に翻案や改変を除く意図があるかに
22 ついては、疑問がある

23 との指摘もあった。

24
25 ○ また、同条の規定の適用に関しては、

26 ・ 当該規定は、模写等により被写体を忠実に再現する場合等も対象に含めるものとされ
27 ており¹⁶、例えば、街の風景をアニメに再現する場合等にも適用があるのではないかと
28 考えられるところ、デフォルメ等によって付随対象著作物と認められなくなるおそれ
29 ついては、それほど問題にならないのではないか

30 ・ デフォルメの中でも、例えば、建物の外壁に取り付けられた不適切な看板を別のも
31 のに置き換える等の場合は、著作物である建築物を改変しているわけではなく、少なく
32 もこのようなものは、複製伝達行為の対象と認めて差し支えないのではないか¹⁷

16 「写り込みに係る権利制限規定の拡充に関する報告書(令和2年2月10日文化審議会著作権分科会)」3. (1)イ「②固定方法の拡大(スクリーンショット、模写等)」

17 このほか、「模写等においてその対象を完全にそのままの形で再現できない場合や、生配信等において顔の部分に自動的にモザイク処理を施す場合など、複製と評価される範囲であれば全く同一でなくても差し支えない」とされる一方、「例えば、風景などを写した動画の中に他人が作成したキャラクターを登場させて作品を作る場合など、他人の著作物を素材として利用しつつ新たな作品を作り上げる行為のように、写り込みとは全く異なる場面における行為までが対象に含まれるものではない」とされる(加戸守行著「著作権法逐条講義(七訂新版)」268頁)

1 ・ デイフォルムを伴うものも複製伝達行為に含み得るものとした上で、問題となるものに
2 ついては、同条にいう「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」として、権利制
3 限の対象から外せばよいのではないか
4 との指摘があった。

6 <商標権との関係>

7 （「商標的使用」に当たらない場合の取扱い）

- 8 ○ 現実環境の外観を仮想空間に再現する等の場合において、その中にある建物、看板等に
9 付された商標も同時に再現することが考えられる。
- 10
- 11 ○ 商標法では「需要者が何人かの業務に係る商品又は役務であることを認識することがで
12 きる態様により使用されていない商標」には、商標権の効力が及ばないものとされ（商標法第
13 26条第1項）、商品・役務の出所を表示する機能を果たさない態様の商標使用（商標的使用
14 に当たらないもの）については、商標権侵害に当たらないこととなる。
- 15
- 16 ○ このため、再現された仮想空間の中に商標の表示が取り込まれていたとしても、それが前述
17 （商標法第26条第1項）に該当する限りにおいて、商標権侵害は成立しない。

19 2. 対応の方向性

20 <プラットフォーム、関係事業者、ユーザー等に向けた対応>

- 21 ① 現実環境の外観を仮想空間に再現しようとする場合の著作権・商標権の処理について、許
22 諾の可否を判断する上での判断材料となるよう、現行法上の基本的な考え方や留意すべき事
23 項等を整理し、ガイドライン等を通じて、メタバースプラットフォームや関係事業者、ユーザー
24 等に向けた必要な周知を行っていくことが求められる。

26 <継続的な把握・検討>

- 27 ② 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
28 との関係や、現実環境の外観をデイフォルムを伴って再現する場合の取扱いなどについて、利
29 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
30 の上で、適切に周知を図っていくことが望ましい。

II. メタバース上の著作物利用等に係る権利処理

- 現実空間で行われていた様々な活動がメタバース上にも展開されるようになるに伴い、メタバース内への著作物等の持ち込みも数多く行われるようになってきている。また、メタバースでは、ユーザー自らがワールドを構築したり、仮想オブジェクトを創作したりできる機能が提供されるものも多く、UGC (User Generated Contents) の創作活動が活発化している。一部のプラットフォームでは、こうした創作活動により生み出された仮想オブジェクトを販売したり、さらに転売したりすることも可能としている。クリエイターともなったメタバースユーザーの中には、創作した著作物について、他のユーザーとも相互に自由に利用し合うようにして、二次創作等を楽しむ者がある一方、自らの著作物の権利を行使して、そこから収益を得ることを目指す者もある。
- このような中であって、商用コンテンツを含めた著作物等のメタバース内における利用や、メタバースで創作された仮想オブジェクトの利用に際し、適切な権利処理が行われるようにしていく必要がある。
- さらに、仮想オブジェクトについては、知的財産権等による保護対象となるか否かにかかわらず、メタバース内で使用するアイテム等として、その売買が行われている。こうした実態や仮想オブジェクトの「所有者」等がもつ権利の位置付けも踏まえた上で、ユーザー保護等の観点から、適切な取扱いがなされるようにしていくことも求められる。

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

《論点・課題》

- ◎ イベント等をはじめとしたメタバース空間内の様々な活動では、音楽、映像、写真、キャラクターなどの著作物が数多く用いられることが想定されるが、その利用の際には、公衆送信権等との関係など、原則として許諾(ライセンス)を得る必要がある。
メタバースビジネスの展開に当たり、ユーザーによる不正利用の防止や、権利処理の円滑化、メタバースの実情に即したライセンス契約等のための対応を、どのように進めていくかが課題となる。

1. 制度・取扱い等の現状

<ライセンスによる著作物の利用>

(メタバースにおける著作物利用の権利処理)

- イベントの開催をはじめ、メタバースユーザーやサービス事業者等がメタバース空間内で様々な活動を展開するに当たり、他者の著作物を利用する場合には、原則として、その権利者の許諾(ライセンス)を得る必要がある。著作権等管理事業者に管理委託されている著作物についてはその利用区分(著作物等の種類及び利用方法)に当てはまる使用料規程等に基づき、管理委託されていない著作物については権利者との個別交渉により、許諾を得た上で、利用を行うこととなる。

1 <メタバースユーザーやサービス事業者等の対応>

2 (必要とされる権利処理手続き等)

- 3 ○ 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
4 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
5 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
6 る。
7
8
9
- 10 ○ 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
11 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、
12 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¹⁸。
13

14 (政府における簡素で一元的な権利処理方策の検討)

- 15 ○ なお、メタバースにおける利用も含めた著作物利用における権利処理に関しては、政府に
16 おいて、簡素で一元的な権利処理方策についての検討を行い、2023 年通常国会に著作権
17 法の改正法案を提出したところである。今後さらに、同法が成立した場合における新制度の
18 円滑な運用にも資するよう、分野を横断した権利情報の検索を可能とする検索システムの構
19 築について検討を進め、DX 時代に対応した著作物利用の円滑化とクリエイターへの適切な
20 対価還元を促進することとされている。
21

22 <プラットフォームによる対応>

23 (著作権等管理事業者との包括許諾契約)

- 24 ○ メタバース内における楽曲の利用については、メタバースのプラットフォームが著作権等
25 管理事業者と包括許諾契約を行うことにより、個々のユーザーが許諾を受けなくてもよいよ
26 うにして、権利処理の円滑化を図る等の対応も見られる。包括許諾による場合には、プラット
27 フォーマーが、自己のプラットフォーム内で利用された楽曲の種類や利用量を精緻に把握し、
28 著作権等管理事業者に定期的に報告することを求められる。
29

30 (利用規約における著作権侵害に対する取扱い)

- 31 ○ プラットフォーマーは、一般に、その利用規約の中に、ユーザーが第三者の権利を侵害す
32 るコンテンツを持ち込まないことについての表明保証等を盛り込んでおり、これにより、自身の
33 責任を限定的にするとともに、権利侵害があった場合に所定の制裁措置へとつなげることも
34 可能にしている。

18 例えば、一般に、メタバースにおける著作物の公衆送信は権利制限の対象でなく、当該利用に際しては、相当の使用料を支払うなどして許諾を得る必要がある。これらの使用料の算定に当たり、メタバースで著作物を公衆送信する場合には広大なメタバース空間にアクセスしたユーザー全員がこれを受信可能な状態に置かれることとなることから、このことを考慮した使用料算定が行われることも想定される。しかしながら、広大なメタバース空間の中で実際に当該著作物を視聴等するのは、特定のエリアに近づいたユーザーや特定のワールドにアクセスしたユーザーのみであり、その数は、メタバース空間全体のアクセスユーザー数より少なくなることが想定される。この場合、メタバース空間のユーザー全員分に相当する使用料の支払いが必要とされると、そのような高額な支払いは困難であるとして、著作物の利用が断念される結果ともなりやすいと考えられる。このことについて、権利者と利用者での議論を促していくべきとの意見があった。

1
2 (プロバイダ責任制限法に基づく侵害防止措置への免責)

- 3 ○ なお、特定電気通信役務¹⁹であるプラットフォームは、プラットフォーム内のUGCについて
4 て他者の著作権を不当に侵害していると信じるに足りる相当の理由があったときは、当該コン
5 テンツの削除など侵害情報の送信防止措置を必要な範囲で行っても、プロバイダ責任制限
6 法に基づき、当該UGCを発信したユーザーへの損害賠償責任を免責されることとなる。
7

8 **2. 対応の方向性**

9 <プラットフォーム等に向けた対応>

- 10 ① メタバースユーザーによる著作物等の侵害利用の防止や適切な事後対応について、プラット
11 フォーマーに求められる対応や、有効な方策等を整理し、ガイドライン等を通じ、わかりやすく
12 示していくことが求められる。

13 《プラットフォームが講じ得る対策の例》

14 例えば、

- 15 ・ ユーザーによる著作物の利用について、著作権等管理事業者との包括許諾契約を行う
- 16 ・ 第三者の権利を侵害するコンテンツを持ち込むことの禁止や違反者への対応等について、利
17 用規約で定める など

- 18
- 19 ② 著作物の適切な利用について、メタバースユーザーの理解の増進を図るよう、現実空間で
20 著作物を利用する場合との違い等も含め、留意すべき事項や必要となる手続き等について、
21 ガイドライン等を通じた必要な周知やその他の啓発等の取組を進めていくことが求められる。
22

23 <制度の運用等に係る対応>

- 24 ③ 著作権に係る分野横断権利情報検索システムについて、その構築に向けた検討を進める
25 とともに、著作権法改正法案が成立した場合には、新制度が積極的に活用されるよう、周知
26 を進めることが望まれる。
27

28 **課題2-2；仮想空間におけるユーザーの創作活動**

29

30 《論点・課題》

- 31 ◎ 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
32 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
33 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。
34

35 **1. 制度・取扱い等の現状**

36 (UGCの著作権の帰属)

- 37 ○ メタバースのプラットフォーム内でユーザーが創作したコンテンツ(UGC)の著作権は、制
38 度上、そのユーザーに生じることとなる。プラットフォームの利用規約においても、UGCの著
39 作権については、そのままユーザーに帰属させているものが一般的である。

19 プロバイダ責任法第2条第3号にいう特定電気通信役務提供者。

1
2 (許諾に係る個別手続きなしに利用可能とする取組み)

- 3 ○ これらUGCを素材としたさらなる二次創作等については、各プラットフォームの運営方針に
4 より、その許容範囲も異なることとなるが、多様な創作活動を重視するプラットフォームでは、
5 二次創作等を促進するよう、当該プラットフォーム内においては、ユーザーが、自己の創作し
6 たコンテンツについて他のユーザーによる利用(非営利目的の利用)を許諾するものとし、そ
7 れらを相互に広範に利用し合えるルールを、利用規約上定めているものも多く見られる。
8
9 ○ また、著作権者たるユーザー自身が、クリエイティブコモンライセンスなどを活用し、自己の
10 UGCについて、一定の利用条件の下で利用できることを公に明示し、個別の許諾手続きな
11 しに利用できるようにしているものがある。

12
13 (許諾手続きを行ってする利用)

- 14 ○ このように利用規約のルールの下で相互利用する場合を除けば、他者のUGCを利用する
15 際には、原則として、許諾を得ることが必要となる。この場合についても、プラットフォームの
16 利用規約では、他のユーザーのコンテンツを無断で利用する等の行為を違反行為に掲げ、
17 違反者については所定の制裁措置の対象となり得るルールとしているものが、一般的である。
18
19 ○ なお、政府では、UGCを含む著作物の利用円滑化と対価還元のための仕組みとして、現
20 在、簡素で一元的な権利処理の仕組みの整備や、分野横断権利情報検索システムの構築
21 に向けた検討を進めており、2023年通常国会には、集中管理されていない著作物や利用
22 可否に関する著作権者の意思が明確でない著作物についても、一定の手続きにより利用可
23 能とする新制度を創設するため、著作権法の改正法案が提出されている

24
25 **2. 対応の方向性**

26 <プラットフォーム、関係事業者等に向けた対応>

- 27 ① 著作権侵害防止化等のためにプラットフォームその他の事業者等が留意すべき事項や、
28 UGCの創作活動の活性化を図る上で有効な方策等について、ガイドラインを通じ必要な周知
29 を行っていくことが適当である。

30 《プラットフォームが講じ得る方策の例》

31 例えば、二次利用の可否をはじめ、プラットフォーム内における UGC の創作・利用に関するルール
32 を利用規約で定める など

33
34 <制度の運用等に係る対応>

- 35 ② 利用可否に係る意思が明確でない UGC 等について一定の手続の下で適法に利用可能とす
36 る新制度に関し、著作権法の改正法案が成立した場合には、これが積極的に活用されるよう、
37 周知を進めることが望まれる。

38 また、自己の管理の下で、個々の許諾により、二次利用等を認めることとしたいユーザーの
39 UGC についても、政府で検討が進められている分野横断権利情報検索システムの活用等
40 により、それらの権利処理を円滑かつ迅速に行えるようにしていくことが期待される。

1 <継続的な把握・検討>

- 2 ③ クリエイティブコモンズライセンス等と同様に、メタバース内におけるUGCの利用についても、
3 二次利用を認めるユーザーの意思表示を、当該 UGC の利用条件と併せて、簡易にわかりや
4 しく示せるような仕組みが整備され、普及されていくことが望ましい。

7 課題2-3 ; NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引

8 ①仮想オブジェクトの「保有」

9 《論点・課題》

- 10 ◎ メタバース上の仮想オブジェクト(土地、アイテムなど)について、例えば、NFT を活用するな
11 どにより、アセットとしての「保有感」を持たせるビジネスモデルが生まれているが、これら仮想
12 オブジェクトの「保有者」が持つ権利について、十分な理解がなされないままに取引が行われ
13 るなどの実態もあり、ユーザー保護等の観点からも、問題を生じやすくなっている。

15 1. 制度・取扱い等の現状

16 <仮想オブジェクトの法的位置付けと「保有者」の権利>

17 (仮想オブジェクトの性格)

- 18 ○ 仮想オブジェクトは、当該オブジェクトをモデリングするプログラム上のデータとしての実相
19 をもち、ユーザーは、当該プログラムが映し出す映像としてこれを知覚する。仮想オブジェクト
20 の利用は、当該オブジェクトを動作させることのできる特定の空間サービスプラットフォーム内
21 でのみ可能となるが、技術仕様の標準化により、1つのオブジェクトを複数のプラットフォーム
22 で相互運用できる「オープンメタバース」を目指す動きも出てきている。

24 (所有権等との関係)

- 25 ○ 現実空間の一部を占める形では存在しない仮想オブジェクトは、「無体物」に当たり、有体
26 物たる「物」への支配権である「所有権」の客体にはならないものと、一般に解される。
27 その他の物権である返還請求権、妨害排除請求権、妨害予防排除請求権についても、仮想
28 オブジェクトには及ばないものと解される。
- 30 ○ このため、不正アクセスにより盗まれた仮想オブジェクトが後で見つかった場合や、事業者
31 の破産等により仮想オブジェクトのサービスが停止された場合にも、物権的な請求によりこれ
32 を取り戻すことはできない。仮想オブジェクトに対する権利の保護については、これらに代え
33 て、知的財産権に基づく差止めや、契約に基づく債権の行使、不法行為に対する損害賠償、
34 不当利得の返還請求等の枠組みにより行うことが考えられる。

36 (仮想オブジェクトの「保有者」が持つ権利)

- 37 ○ 仮想オブジェクトの「保有者」が持つ権利については、実態として捉えれば、
38 ・ 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が、
39 その内容となるとともに、

- 1 ・ 当該仮想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、当該デザイン等を
2 一定の条件内で利用できるライセンス(場合によっては、その著作権自体)が紐付けられ
3 ている

4 ものと考えられ、仮想オブジェクトの取引等により、これらの権利が「保有者」に付与されている
5 ものと解される。なお、データの利用権は、契約に基づく債権であり、その効力は契約当事者
6 間のみに止まる²⁰。

8 2. 対応の方向性

9 <ユーザー、関係事業者等に向けた対応>

- 10 ① 仮想オブジェクトをめぐる権利について、一般的な考え方の整理とともに、どのような法的位
11 置付けの下に、誰が、どのような権利をもつのかを契約上明確化するなど、契約等に当たり特
12 に留意すべき事項等について、ユーザーや事業者等へ向け、ガイドライン等を通じ必要な周知
13 を行っていくことが求められる。

14
15 <継続的な把握・検討>

- 16 ② 将来的に、プラットフォームを超えた相互運用が実現した際には、仮想オブジェクトの取引を
17 めぐるユーザー間のトラブル保護等について、プラットフォームの利用規約のみで対応できな
18 い問題等が生じ得ることも考えられることから、それらの問題への可能な対応方策について、
19 相互運用性の実現に向けた国際的な議論の動向にも留意しつつ、検討していくことが必要で
20 ある。

21 《可能な対応方策の例》

22 例えば、

- 23 ・複数プラットフォームによる共通ルールを整備
24 ・複数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措置 など

27 ②NFT等を活用した仮想オブジェクトの二次流通等

29 《論点・課題》

- 30 ◎ 一部のメタバースでは、仮想オブジェクトの取引マーケットが置かれ、クリエイターが、自己の
31 創作した仮想オブジェクトを販売することや、購入したユーザーが、さらにこれを転売すること
32 が可能となっている。また、二次流通時における一次創作者へのロイヤリティ支払いの仕組み
33 も一部に導入されている。これらに伴い、転々流通する仮想オブジェクトのユーザーに対し、一
34 次創作者が設定した利用条件をどのように守らせるか等が課題となるほか、一次創作者への
35 ロイヤリティ支払いの仕組み等については、コンテンツホルダー等においても適切な理解が求
36 められる。

20 許諾を受けた著作物の利用権(ライセンス)については、2020年著作権法改正において当然対抗制度が導入され、「当該利
用権に係る著作物の著作権を取得した者その他の第三者に対抗することができる(著作権法第 63 条の2)」とされている。

1. 制度・取扱い等の現状

<仮想オブジェクトの利用条件等>

(仮想オブジェクトの二次流通以降における利用条件)

- ユーザーが購入する仮想オブジェクトの利用条件の取扱いとしては、①プラットフォームマーが利用規約等で一律に条件を定め、当該プラットフォーム内ではその条件に沿って利用させることとしているものと、②個々のクリエイターが条件を設定できるようにしているものがある。

(プラットフォームが一律に利用条件を定める場合)

- メタバースにおける仮想オブジェクトの利用は、現状では、特定のプラットフォームに紐付く形での利用が多く、その利用条件もプラットフォームごとに一律に定める例が多いと言われる。この場合には、同一プラットフォーム内で仮想オブジェクトが二次流通した後も、利用規約が定めた同一の利用条件が適用されることとなるため、二次流通以降のユーザーにおいてもこれが守られることとなりやすい。
- なお、複数プラットフォームを横断した仮想オブジェクトの利用を可能とするオープンメタバースの実現に向けた動きも出てきている。オープンメタバースの下では、一次創作時のプラットフォームと異なるプラットフォームへ仮想オブジェクトが流通したときに、その利用条件をどのように守らせるかの課題が生じる。

(個々のクリエイターが利用条件を設定する場合)

- 仮想オブジェクトの利用条件が、個々のクリエイターごとに定められる場合には、二次流通以降のユーザーにそれらの条件をどう伝えるか等の問題が生じる。

<二次流通時における一次創作者へのロイヤリティ支払い>

- 二次流通時における一次創作者へのロイヤリティ支払いは、その権利について必ずしも明確な法的裏付けがあるものではなく²¹、契約に基づく収益分配として行われている。
- 一次創作者へのロイヤリティ支払いについては、ブロックチェーン技術の発展により、スマートコントラクトとして実装することが可能となっており、特に、NFTの特色として、これが説明されることもあるが、プラットフォームを超えたロイヤリティ収受の仕組みの整備は、未だ過渡的な状況にあり、現状では、個々のNFTマーケットごとの独自の仕組みに止まっている。

2. 検討の方向性

<権利者等へ向けた対応>

21 CD、ゲームソフト等のパッケージメディアによるコンテンツ流通については、著作権(譲渡権等)の消尽がある。著作権者等が一次譲渡を行う際には、その後の二次譲渡があることを前提として取引を行っており、それに応じた対価を得る機会を確保されているため、著作権法では、著作権者等が持つ譲渡の権利は、その者がいったん譲渡を行った時点でなくなり、その後の二次譲渡には及ばないものとされている(著作権法第26条の2第2項第1号)。同様の消尽がデジタルコンテンツにもあるか否かについては、議論の対象となっている。

1 ① 一次創作者へのロイヤリティについては、プラットフォーム横断的なロイヤリティ収受には限
2 界があること等を含め、クリエイター等に正しく理解されるよう、必要な周知を行っていくことが
3 求められる。

4

5 <継続的な把握・検討>

6 ② UGC の利用条件を個々のクリエイター(一次創作者)に設定させるプラットフォームにおいて
7 は、その利用条件が二次流通以降の購入者に対し適切に伝わるようにするためにも、創作活
8 動を行うユーザーに対し、例えば、クリエイティブコモンズライセンスやその他の意思表示の仕
9 組みと連携する等により、著作物の利用条件の表示を簡易に行えるサービスを提供していくこ
10 とが期待される。

11

12 ③ プラットフォームを超えた相互運用が実現した際に、複数プラットフォームを横断して起こる問
13 題にどのように対応するかが課題となることから、相互運用性の実現を目指した民間事業者
14 等による国際的フォーラムにおける議論の動向を適切にフォローするとともに、必要に応じ、我
15 が国からも適切なルール の提案等を行っていく必要がある。

16

1 検討事項2

2 アバターの肖像等に関する取扱いについて

4 I. メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応

5 ○ 現実空間の物体・状況を仮想空間上に「双子」のように再現するデジタルツインをはじめ、現
6 実空間を3Dスキャン等して仮想空間化することにより、メタバースを構築する取組みが広がっ
7 ている。その際に写り込んだ実在の人物の肖像については、肖像権・パブリシティ権等の取扱
8 いを適切に行うことが求められる。

9 肖像権等の侵害に関するこれまでの裁判例では、人物の容ぼうが、主として写真で撮影され、
10 公開された事案を中心に、侵害有無の判断が重ねられてきたが、これらを踏まえつつ、メタバ
11 ース空間への写り込みのケースについて、肖像権・パブリシティ権がどのように及ぶか、権利侵
12 害を防ぐためにどのような対応を求められるか等の論点を整理する必要がある。

13
14 ○ また、実在の人物の容ぼうを模したアバターが、無断で作成・使用される事案についても検討
15 が必要である。実在の人物の容ぼうをリアルに再現するフォトリアルなアバターについては、す
16 でに、アバター作成用の装置を用い、実在の人物を3Dスキャナー等で撮影して簡易に作成で
17 きるようになっているが、今後さらに、AIを用いて肖像等の画像データと他のデータとを結合さ
18 せるディープフェイクの技術が、アバター作成に転用されること等も想定され得る。将来的に、
19 他者の人物写真等を元に、当該他者の肖像を模したフォトリアルなアバターが無断で作成され
20 る等の事案が、数多く生じてくるおそれも考えられる。操作者のいないノンプレイヤーキャラク
21 ター(NPC。いわゆるモブキャラなど)に、実在の人物の容ぼうが用いられることもある。

22 これらを踏まえ、実在の人物の肖像のアバター・NPCへの無断使用に対し、肖像権・パブリ
23 シティ権等に基づく制限がどこまで及ぶかなど、論点の整理が求められる。

26 課題1-1 実在の人物の肖像の写り込み

28 《論点・課題》

- 29 ◎ 現実空間を3Dスキャン等して仮想空間化する際には、例えば、写り込んだ看板やポスター
30 ーの中に、人物の写真が使われているなど、実在の人物の肖像が取り込まれることがある。
31 ◎ 取り込まれた肖像について、肖像権・パブリシティ権との関係で問題を生じないか、どこま
32 でのケースについて権利処理を要するのか等が、課題となる。

34 1. 基本的な認識

35 <肖像権の取扱い>

36 (1)肖像権の意義・性質、判断基準等

37 ○ 肖像権は、法律上明文化された権利ではなく、裁判例で認められた権利であり、裁判例の
38 多くは、自分の顔や全身の姿をみだりに撮影されたり、それらをみだりに公開されたりしない
39 権利と解している。

1 ○ 最高裁は、「人は、みだりに自己の容ぼう等を撮影されないということについて法律上保護
2 されるべき人格的利益を有」し、「容ぼう等を撮影された写真をみだりに公表されない人格
3 的利益をも有すると解するのが相当である」と判示している。

4 同時に、肖像権の侵害に当たる場合についての判断基準として、次の①～⑥の要素等を
5 「総合考慮」して、被撮影者の「人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超える」場合
6 に、肖像権の侵害が認められるものとした²²。

7 【考慮要素】； ①被撮影者の社会的地位、 ②被撮影者の活動内容、 ③ 撮影の場所
8 ④撮影の目的、 ⑤撮影の態様、 ⑥撮影の必要性
9

10 ○ なお、肖像権は、肖像を写しとられる者(被撮影者)個人の権利であり、当該個人において
11 管理可能なものとされる。このため、被撮影者が撮影・公開を承諾している場合には、その限
12 りにおいては、肖像権侵害とならない。

14 (2)裁判例における、侵害判断の一般的な傾向(例)

15 ○ 裁判例では、主に写真を撮影・公開された事案について、写っている顔や姿態などから、
16 その人が誰であるかがわかる場合に、総合考慮の上、被撮影者の受忍の限度を超えるか
17 によって、肖像権侵害の成否の判断がなされている。それら判断の一般的な傾向としては、例
18 えば、以下のような傾向となっている。

19
20 ○ これらの傾向は、メタバース空間構築の際における肖像の写り込み・取り込みのケースにつ
21 いて、肖像権侵害に当たるか否かを検討する場合にも、参考となり得るものと考えられる²³。
22 なお、本人識別が可能か否かは、対象に近づけば大写しになるメタバースの場合、大写しで
23 表示した際に識別できるかによって判断されることが想定され得る。

25 【人物を特定できないもの】

26 ・ 本人を識別できないもの(被撮影者の知人が見て、その人だと判別できないもの)は、
27 実質的には容姿の記録とはいえないものとして、肖像権侵害に当たらないものとされやす
28 い傾向。
29

30 【特定の人物に焦点が当たっていないもの】

31 ・ 撮影の態様(写り方)、目的として、特定の人に焦点が当たっていないものは、被撮影
32 者の心理的負担が小さく、侵害に当たらないものと認められやすくする要素として考慮
33 される傾向。逆に、大写しの場合は、侵害に当たりやすい傾向。
34

35 【公共の場所】

36 ・ 道路上や公園などの公共の場では、一般に自分の肖像を見られることを予期又は
37 許容していることが多いため、これらの場所で撮影された場合、侵害に当たらないも
38 のと認められやすくする要素として考慮されやすい傾向

22 最判平成17年11月10日民集59巻9号2428頁〔法廷写真・イラスト事件〕

23 裁判例における侵害判断の傾向を分析した上で、肖像権処理の現場(デジタルアーカイブ機関)における判断指針を示したも
のとして、デジタルアーカイブ学会の「肖像権ガイドライン(2021年4月)」がある。メタバースに係る肖像権処理においても、それ
らが参考になると考えられる。

【撮影について承諾を得ているもの】

- ・ 撮影者が撮影を承諾している場合には、その後の公開を含めて、侵害を否定する要素の一つとして考慮される傾向。
- ・ 撮影を明確に許可していなくても、黙示的に承諾したと解釈できる場合（例えば、記者会見、公開のスポーツ競技など）についても、肖像権侵害とならない可能性が高い傾向。

＜パブリシティ権の取扱い＞

(1)パブリシティ権の意義・判断基準

(パブリシティ権の意義)

- パブリシティ権も、法律上の明文の規定ではなく、裁判例により認められた権利である。裁判例では、その氏名、肖像から顧客吸引力が生じる著名人が、当該氏名・肖像から生じる経済的利益ないし価値を排他的に支配する権利として、パブリシティ権を捉えている²⁴。

(パブリシティ権侵害の成否の判断基準)

- 最高裁は、個々の事案がパブリシティ権侵害に当たるか否かの判断基準として、人の氏名、肖像等を無断で使用する行為が、①氏名、肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、②商品等の差別化を図る目的で氏名、肖像等を商品に付し、③氏名、肖像等を商品等の広告として使用するなど、専ら氏名、肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とすると言える場合に、当該顧客吸引力を排他的に利用する権利（いわゆるパブリシティ権）を侵害するものとして、不法行為法上違法となるとの考え方を示している²⁵。

(2)裁判例における、侵害判断の一般的な傾向(例)

(単に写り込んでいるだけの場合)

- 例えば、芸能人やスポーツ選手など著名人の肖像が、無断で、商品の宣伝・広告に用いられたり、商品そのものに付されたりした場合には、専ら顧客誘引力が利用されているものとして、パブリシティ権侵害に当たる可能性が大きい。一方、著名人の肖像であっても、単に写り込んでいるだけで、専ら顧客吸引力を利用するものと解されない場合は、パブリシティ権侵害に当たらない傾向が大きくなる。

2. 対応の方向性

＜プラットフォーム、関係事業者等に向けた対応＞

- メタバース空間の構築の際に付随して写り込んだ・取り込んだ肖像の扱いについて、肖像権・パブリシティ権との関係や、権利処理の要否等に関する考え方、侵害を回避するための方策等の整理を行うとともに、現場がより安心して正しく判断できるよう、メタバースプラットフォーム

24 東京高判平成14年9月12日 裁判所ウェブサイト 平13(ネ)4931[ダービースタリオン事件]

25 最判平成24年2月2日民集第66巻2号89頁[ピンク・レディー事件]

1 マーや関係事業者等へ向け、ガイドライン等を通じた必要な周知を行っていくことが求められる。
2

3 《侵害を回避するための方策の例》

4 〔 例えば、本人識別ができなくなるよう画像を加工する など 〕
5
6

7 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
8

9 《論点・課題》

- 10 ◎ 3Dスキャナーやカメラ等を用い、実在する人物の容ぼうをリアルに再現したアバターやNPC
11 を作成することが可能となっている。
12 ◎ 例えば、①実在の人物の容ぼうを写しとったアバター・NPCが無断で新たに作成された場合
13 や、②実在の人物の容ぼうを模したアバターの肖像データが無断でコピーされ、他者のアバタ
14 ー・NPCの肖像として使用された場合等には、当該人物の肖像権・パブリシティ権等を侵害す
15 ることともなり得ることが想定される。
16

17 1. 基本的な認識

18 <肖像権との関係>

19 (1)肖像権の対象に含み得るかの検討

- 20 ○ CGで再現されたフォトリアルなアバターと肖像権との関係について検討が必要となる。す
21 なわち、肖像権による肖像の保護について、写真に撮影され、公表される場合に限らず、人
22 物の容ぼうが①CGにスキャンされる場合、②当該CGがアバター・NPCの容ぼうとして用いら
23 れる場合についても、同様の保護が及ぶこととなるかが、検討の対象となる。
24

25 (CG へのスキャン)

- 26 ○ 最高裁は、「人は、自己の容ぼう等を描写したイラストについても、これをみだりに公表され
27 ない人格的利益を有すると解するのが相当」と判示し、イラスト画も本人の「肖像」として保護
28 され得ることとしている²⁶。
29
30 ○ イラスト画による肖像については、「ありのまま記録」する写真とは異なり、その描写に作者の
31 主観や技術が反映され、これが公表された場合にも、そのことを前提とした受け取り方をされ
32 ることから、描かれる人物の受忍限度の評価に際しても、写真とは異なる特質が参酌されば
33 ならないと解されている。このため一般に、イラスト画による肖像の公表については、写真の
34 場合と比べ肖像権侵害を認められにくい傾向があるが、すべてのイラスト画が肖像権の対象
35 外となるわけではなく、裁判例においては、肖像権侵害が認められ得る場合の例として、「肖
36 像画のように写真と同程度に写実的に正確に描写する」場合を挙げているものがある²⁷。
37

26 最判平成17年11月10日民集59巻9号2428頁〔法廷写真・イラスト事件〕

27 東京高判平成15年7月31日民集58巻5号1699頁〔新ゴーマニズム宣言事件〕

- 1 ○ もとより、写真と区別がつかないほどリアルに再現されたCGは、むしろ写真に類似するも
2 のとして扱うべきとする論もある²⁸。
3

4 (CGによる肖像のアバターへの使用)

- 5 ○ 実在の人物の容ぼうをリアルに再現したCGが肖像に当たるのであれば、当該CGとして描
6 画されるアバターやNPCの映像も、当該人物の肖像に当たるものと考えられる。
7

8 (2)肖像権侵害に当たるかの判断

9 (基本的な考え方)

- 10 ○ その上で、当該肖像のアバター等への使用(アバター等の形での公開)が、肖像権の侵害
11 に当たるかは、写真撮影の場合と同様、モデルとなった人物(被撮影者)の人格的利益の侵
12 害が社会生活上受忍の限度を超えるかによって判断することが相当と考えられる。
13

14 (写真の撮影・公開の場合との違い)

- 15 ○ 一方、最高裁が示した、肖像権侵害の判断に係る6つの考慮要素については、元来、写真
16 の撮影・公開のケースを想定したものであり、例えば、被撮撮影者の活動内容や撮影の場所、
17 撮影の態様(写り方等)の考慮など、アバター等のケースにおいて、そのままには当てはまら
18 ない要素も一部にある。すなわち、アバター等のケースでは、実在の人物の容ぼうが、当該
19 人物の現実の活動場面から切り取られ、容ぼうのみをアバターに写し取られた上で、当該ア
20 バターが、仮想空間内の様々な場所に移動したり、様々な活動を行ったりすることとなる。こ
21 のため、「活動内容」や「場所」は写真の場合のように固定的でなく、当該アバターがどのよう
22 に使用されるかにより決まる(どのようにも使用され得る)こととなる。
23

24 (アバター・NPCへの肖像使用の場合の考え方)

- 25 ○ これらを踏まえ、自己の肖像を使用される人物の受忍限度を超えるか否かを判断する際に
26 は、写真の場合と同様、当該人物の社会的地位、当該肖像を使用する必要性などが考慮さ
27 れるとともに、さらに、当該人物の肖像を写しとったアバターやNPCがどのように使用される
28 かが考慮要素となるものと考えられる。

29 特に、アバターのケースにおいては、用途をある程度固定することもできるNPCとも異なり、
30 当該アバターがどのように使用されるかが固定的でなく、アバター操作者の操作によって、ど
31 のようにも使用され得ることが考慮要素となることも考えられる。肖像を使用された人物にとつ
32 ては、当該人物とわかる容ぼうのアバター等が、他者の意図により操作され、その姿が公開さ
33 れることとなり、そのこと自体が当該人物に与える心理的負担も考慮されるとすれば、一般的
34 には、肖像権侵害に当たる場合が少なくないことが想定される。
35

36 (著名人の肖像を用いる場合)

28 原田伸一朗「バーチャル YouTuber の肖像権—CG アバターの「肖像」に関する権利—」(情報通信学会誌 Vol.39 N (2021))

- 1 ○ 一方、例えば、被撮影者の社会的地位を考慮したとき、著名人については、一般に、受忍す
2 べき限度が通常より高いものと考えられ、その肖像の公開等について、肖像権侵害と認められ
3 ない余地が大きくなることが指摘される。アバター・NPCへの肖像使用の場合も同様とすれば、
4 著名人の容ぼうを模したアバター・NPCについて、本人承諾なしに作成してよいケース等が想
5 定し得るか、どのようなケースであれば本人承諾が不要か等の議論が生じ得る。

7 (肖像本人の行動であるとの誤認を与えるおそれがない場合)

- 8 ○ さらに、実在の人物の肖像が無断で使用される場合であっても、アバターやNPCの行動が、
9 肖像に係る本人の行動と誤認されるおそれがないような場合には、当該本人に与える心理的負
10 担等も異なってくる面があると想定される。例えば、当該肖像のアバターがパロディとして用いら
11 れていることや、決められた動作しかしないNPCに当該肖像が用いられていることが明白な場
12 合に、肖像権の取扱いがどのようになるか等も、議論の対象となる。

14 <プライバシー権との関係>

15 (公衆の誤認をもたらすアバターの使用とプライバシー権侵害)

- 16 ○ なお、実在の人物の容ぼうを模したアバターをめぐる問題については、個人の人格権的な権
17 利・利益を保護する観点から、肖像権等による保護の可能性とともに、プライバシー権に基づく
18 保護の可能性についても視野に入れた検討が必要と考えられる。
- 19
- 20 ○ 我が国の裁判例上、プライバシー権が承認された最初の事例である「宴のあと」事件判決²⁹で
21 は、プライバシー権の定義として「私生活をみだりに公開されないという法的保障ないし権利とし
22 て理解される」とするとともに、権利侵害の成立要件としては、公開された内容が、「私生活上の
23 事実である場合」に限らず、「私生活上の事実らしく受け取られるおそれがある」場合にも、プ
24 ライバシー権による保護の対象とし得るものとしている³⁰。
- 25
- 26 ○ 実在の人物の容ぼうをリアルに再現したアバターが仮想空間上で活動した場合、当該アバ
27 ターが第三者により作成され、操作されたものであったとしても、一般の人々は、その活動を
28 当該実在の人物が行ったものと誤認するおそれが考えられ、このような場合について、プ
29 ライバシー権侵害が成立する可能性もあり得るとの指摘がある³¹。

31 <パブリシティ権との関係>

32 (肖像等がもつ顧客誘引力の利用とパブリシティ権侵害)

29 東京地判 昭和39年9月28日。判タ165号184頁。判時385号12頁。

30 同判決では、プライバシー侵害の成立要件として、公開された内容が、①「私生活の事実または私生活上の事実らしく受け取られるおそれのあることがらであること」、②「一般人の感受性を基準にして当該私人の立場に立った場合公開を欲しないであろうと認められることがらであること、換言すれば一般人の感覚を基準として公開されることによって心理的不安、不安を覚えるであろうと認められることがらであること」、③「一般の人々に未だ知られていないことがらであること」及び④「このような公開によって当該私人が実際に不快、不安の念を覚えたこと」が必要であるとしている。

31 プライバシーの概念に関しては、アメリカの不法行為学者であるウィリアム・プロッサー(William L. Prosser)が、1960年に、プライバシー侵害を4つの型に分類して示しており、その中の1つの行為類型としても、「誤解を生ずる表現」(誤った事実を公表することによって、他人に真の自己の姿と異なる印象を与える行為)が挙げられている。

1 ○ パブリシティ権は、著名人が、自らの氏名、肖像等から生じる顧客吸引力を排他的に利用
2 する権利であり、肖像等の使用が、専ら肖像等の有する顧客誘引力の利用を目的とするもの
3 である場合には、パブリシティ権侵害の問題を生じる。

4
5 ○ 著名人の肖像を写しとったアバター等の使用についても、例えば、そのアバター等を使っ
6 て商品の広告・宣伝を行うなど、専ら当該肖像の顧客誘引力を利用することを目的として、こ
7 れが行われる場合には、パブリシティ権の侵害に当たると判断される可能性が高くなると考え
8 られる。

10 <商品等表示規制との関係>

11 (周知表示混同惹起行為及び著名表示冒用行為への規制)

12 ○ 不正競争防止法では、①他人の周知な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を使用
13 する等により、他人の商品等と混同を生じさせる行為(周知表示混同惹起行為)、及び②他人
14 の著名な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を自己の商品等表示として使用する等
15 の行為(著名表示冒用行為)を、「不正競争」に当たるものとして、差止請求・損害賠償及び刑
16 事罰の対象にしている。

17
18 ○ 実在の人物の肖像であって周知な又は著名な商品等表示として用いられているものにつ
19 いて、それらと同一又は類似の表示を自己のアバターの肖像として使用する者のうち、当該
20 表示を商品・役務と関連付けて行っている者は、①「周知な」³²商品等表示の使用により他人
21 の商品との混同を生じさせている、又は、②「著名な」商品等表示たる肖像を自己の商品等
22 表示として使用していると認められる場合には、不正競争防止法による規制の対象となり得る。

24 2. 対応の方向性

25 <プラットフォーム、関係事業者、ユーザー等に向けた対応>

26 ○ 実在の人物の容ぼうを模したアバター・NPCの無断作成・無断使用により、当該人物の権利
27 を侵害する等の事案を防止するよう、基本的な考え方や、留意すべき事項、必要となる手続き
28 等について整理するとともに、ガイドライン等を通じ、メタバースのプラットフォームや、アバタ
29 ー作成等のサービス事業者、ユーザーなどに向け、必要な周知を行っていくことが求められる。

31 <継続的な把握・検討>

32 ○ さらに、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
33 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
34 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
35 示されていくことが望ましい。

36
32 「商品等表示」とは、人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するものをいい、「自他識別力又は出所表示機能を有するものでなければならない」とされる。「周知な」とは、需要者の間に広く認識されている状態をいい、「全国的に知られている必要はなく、一地方において広く知られていれば足りると解されている」のに対し、「著名な」とは、「単に広く認識されている以上のもの」と解され、「具体的には、全国的に知られているようなものを想定している」とされる(経済産業省知的財産政策室編「逐条解説競争防止法(令和元年7月1日施行版)」)。

1
2
3
4
5
6

《具体的な事案の例》

例えば、

- ・政治家の容ぼうを模したアバター等をパロディとして用いる場合
- ・芸能人の容ぼうを模したアバター等をコスプレ的にまとっていると明瞭にわかる場合

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

- メタバース空間において、ユーザーはアバターの姿で活動することとなるが、自己のアバターの肖像・デザインが、無断でコピーされて他者のアバターに使用されたり、無断で撮影されて公開されたりする事案について検討が必要である。それらのアバターを使用して他者になりすましたり、他者のアバターそのものをのっとりたりする等の事案も想定される。
- アバターの容姿となるキャラクターデザインを新たに創作して用いる場合については、そのデザインに著作権による保護が及ぶことが考えられるが、アバターの操作者の多くは、市販のアバター等を用いており、そのオリジナルデザインについて著作権を有しておらず、これを他者に模倣されたとき、どのように対処し得るか課題となる。また、創作されたキャラクターデザインであっても、その操作者の人格との結びつきを考えれば、肖像権等による保護の対象とすべきとする論もある。
- なお、アバターの実態を見れば、実在の人物を模したアバター（フォトリアルなアバター）と、創作されたデザインによるアバターとがシームレスになりつつある面もあり、例えば、リアルの人物写真を元に似顔絵を作成してアバターのデザインに用いるなど、イラスト画のデザインによるアバターにおいても、その容ぼうが実在の人物の容ぼうと結び付く等の場合がある。こうしたケースについては、「Ⅰ.」に見た実在の人物の肖像権保護等の論点とも重ね合わせることで、その対応の方向性が見出され得るものと考えらる。
- 以上を踏まえ、アバターの肖像・デザインについて、肖像権・パブリシティ権やその他の人格権、著作権等との関係や、それらによる保護の可能性について論点整理を行うとともに、他者へのなりすましやのっとりに対する規制等がどのように及ぶかを確認する。

課題 2-1 ; 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用

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

《論点・課題》

- ◎ 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。
- ◎ 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。
- ◎ このようなアバターについて、その肖像・デザインを無断で使用されないことに関する権利又は法的利益がどのように保護されることとなる(べき)か、肖像権やパブリシティ権による保護は可能か、等の議論が生じている。

1. 基本的な認識

<肖像権との関係>

(1)肖像権の対象範囲(アバターの肖像を含み得るか)

(これまでの裁判例における判断)

- 肖像権は、裁判例において、実在の人物の容ぼうがみだりに公開されないための権利として認められてきたが、これまでの判断は、いずれも人物の生身の顔や姿を撮影・描画されるケースについてのもとなっている。例えば覆面プロレスラーのように、素顔を見せず、特殊なコスチュームやメイクを施した姿で社会的認知を受けている人物の、その姿についての肖像権等の判断がなされた例は、確認できない。
- また、実在の人物の容ぼうを記録したものであっても、作者の主観や技術が反映するイラスト画などで、ありのままに記録したものでないものは、肖像権の対象として認められにくい傾向にある。

(アバターの肖像権をめぐる新たな議論)

- 一方、アバターの容ぼうも、実在の人物たる操作者(中の人)の人格と結びつくものとして、人格権に由来する権利ともされる肖像権の対象となり得るかについて、議論が生じている。
例えば、アバターは通常、実在の人物を操作者とし、当該人物(中の人)は、仮想空間上の身体としてアバターを用いているものであるから、そのような操作者(中の人)にとって、分身たるアバターの肖像は、生身の身体に由来するものでなくとも、自己の人格を象徴するものであり、それらのみだりに公開されない人格的利益が保護されるべきである等とする意見がある³³。
- アバターの肖像と個人の人格との結びつきについては、例えば、1人のユーザーが1つのアバターを使用する場合と複数使用する場合、1つのアバターを1人のユーザーが使用する場合と複数人で使用する場合、当該アバターのデザインが当該アバターのみの唯一のものである場合とパブリックなものである場合、演技等を伴わずにアバターを操作する場合と特定のキャラクター設定を演ずる場合等で、評価が異なってくることも考えられる。
- アバターの肖像の肖像権による保護の可能性については、これらを踏まえつつ、今後さらに議論が深められることが期待される。

(2)肖像権侵害の成立可能性

(侵害に当たるかの判断)

- アバターの肖像について、肖像権の対象となり得ることが一般に認められたとしても、個別の事案について肖像権侵害の成否を判断するに当たっては、さらに、当該事案が受忍限度

33 例えば、Vtuberの肖像権に関し、「Vtuberにとっては、アバターは『服』のようなものであり、アバターというファッションを全身に纏っているという感覚に近く、「本人の実際の姿を現しているか・似ているかではなく、本人を識別・特定するものが、その人の「肖像」であるという理解に立てば、Vtuberが用いるCGのアバターが「中の人」の実際の姿、「肉」(体)の顔を全く反映していなくても、彼女・彼の「肖像」と認めることに障害はないはず」とする論がある。

(原田伸一朗「バーチャル YouTuber の肖像権—CG アバターの「肖像」に関する権利—」(情報通信学会誌 Vol.39 No.1 (2021))

1 を超えるものかの観点から、別途の検討を要することとなる。アバターの肖像を無断使用され
2 ることによる人格的利益の侵害が、一般人の感覚に照らし、社会生活上受忍の限度を超える
3 ものとまで認められるかについては、なおハードルがあるとする指摘もある。

4 <パブリシティ権との関係>

6 (これまでの裁判における判断等)

- 7 ○ これまでの裁判例におけるパブリシティ権侵害の判断では、実在の人物の生身の肖像が広
8 告・宣伝等に利用されたケースについて判断が求められ、「自然人」の氏名や生身の肖像か
9 ら生じる顧客吸引力を排他的に利用する権利として、その判断がなされてきた³⁴。
- 10
- 11 ○ 創作されたキャラクターの肖像について、これを商業的に利用する権利に関しては、一般
12 に、パブリシティ権でなく、知的財産法による保護の対象となっている。

14 <著作権等との関係>

15 (アバターのデザインに係る著作権等の権利者)

- 16 ○ 創作されたデザインによるアバターの肖像については、そのデザインが著作物(思想・感情
17 を創作的に表現したもの)と認められる場合、著作権及び著作者人格権による保護の対象と
18 なる。著作権者等は、それらのアバターの肖像が無断で使用された場合には、著作権等の
19 侵害に当たるものとして、その差止めや損害賠償を請求できる。
- 20
- 21 ○ 一方、アバターのユーザーは、多くの場合、アバター用のデータを他者から購入し、加工す
22 るかそのままの形で利用しているが、購入に当たり、そのデータの利用についてライセンスを
23 受けるのみで、著作権の移転は行われないケースが通常である。このため、アバターの著作
24 権を保有するクリエイター等と、そのアバターを操作するユーザー(中の人)は、異なることと
25 なることが多い。

26

27 (著作権の移転を受けないアバター操作者がとり得る対処方策)

- 28 ○ このため、アバターの利用についてライセンスを受けているのみで、著作権の移転を受けて
29 いないユーザーが、侵害者に対し、損害賠償請求や差止請求等をどのように行い得るかが、
30 課題となる。とり得る方策としては、以下の方法が考えられる。

31

32 [二次創作に係る権利者としての権利行使]

- 33 ・ アバターのデータを購入したユーザーが、そのアバターのデザインについて、著作権
34 者の許諾を得て一定の加工を行った上でこれを利用する場合には、当該加工が創作性
35 ある改変(翻案)として評価し得るものであれば、当該改変に係る部分については、ユーザ
36 ーが行った二次創作として、そのユーザーに著作権等が生じることとなる。
- 37 これにより、アバターデザインの無断使用を行う侵害者に対し、二次創作に係る著作権
38 者等として損害賠償請求や差止請求などの権利行使をすることも、可能となる。

34 物の(名称の)パブリシティ権については最高裁判例において否定(最判平成16年2月13日民集58巻2号311頁〔ギャロ
ップレーサー事件〕)。

[独占的ライセンスを受けたライセンシーとしての損害賠償請求及び差止請求]

・ アバターのデータを購入したユーザーが、著作権者と独占的ライセンス契約を締結し、そのデザインの利用も含め、独占的利用による利益を享受し得る地位にある場合、当該デザインを盗用したアバターの作成・使用は、独占的利用権に基づき当該ユーザーが得るべき利益を侵害する不法行為に当たるとして、損害賠償請求を行うことが可能となり得る。

・ また、デザインを盗用したアバターの使用に対する差止請求については、著作権者に属する差止請求権を、債権者代位権により独占的ライセンシーが代位行使するという方法が考えられる。裁判例では、独占的ライセンシーによる差止請求権の代位行使の余地を認めるものもあるが、その要件として、債権者代位権の行使に当たり、著作権者が侵害排除義務を負っていることを求めているものがある³⁵。債権者代位権の要件に関しては、学説においても、著作権者が侵害排除義務を負うとする特約を必要とする見解と、これを不要とする見解がある³⁶。

なお、文化審議会著作権分科会においては、「独占的ライセンシーに対し差止請求権を付与する制度」についての検討結果が報告されている³⁷。

2. 対応の方向性

<プラットフォーム等に向けた対応>

○ アバターの肖像の第三者による不適正な利用を防ぐ上で、プラットフォーム等において特に留意すべき事項や、講じうる対策等について、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが求められる。

《プラットフォームが講じ得る対策等の例》

- ・ 他者のアバターのデータをコピーしてするなどの行為を、利用規約上の禁止行為に位置付ける
- ・ 上記禁止行為の違反者に対し、適切な対応を行う など

<ユーザーに向けた対応>

○ 自己のアバターのデザインを盗用したアバターの無断作成・無断使用に対し、ユーザーがとり得る対応策等について、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが必要である。

《ユーザーがとり得る対応策の例》

例えば

- ・ アバター自体の著作権の譲渡を受け、又は二次創作に係る著作権等を保有して、これを根拠として権利行使する
- ・ 著作権者と独占利用契約を結び、独占的ライセンシーとしての地位を根拠に損害賠償請求を行えるようにする
- ・ 独占的ライセンシーの債権者代位権に基づき、差止請求を行う など

35 東京地判平成28年9月28日 裁判所ウェブサイト

36 著作権法の領域における債権者代位権の要件に関しては、①「第三者が侵害行為を行った場合は、著作権者において差止め請求をするとの義務」を負担する特約(侵害排除義務特約)を必要とする見解と、②独占的利用許諾契約には「利用権者の独占的な利用を可能とする債権的な義務」が含まれるとし、又は被保全債権は「他者に利用許諾を付与しないことという債権で足りる」として、侵害排除義務特約を不要とする見解が対立する。(栗田昌裕「独占的ライセンスと差止請求権」ジュリスト2021年12月号(No.1565))

37 「独占的ライセンスの対抗制度及び独占的ライセンシーに対し差止請求権を付与する制度の導入に関する報告書」(令和4年3月18日文化審議会著作権分科会)

1 <アバターのライセンスモデル等における対応>

- 2 ○ 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
3 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
4 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
5 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
6 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
7 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。

8 《ユーザーが有効な対応策をとれるような条件設定の例》

9 例えば、

- 10 ・アバターのデザインについて、ライセンスを受けたユーザーが一定の改変を行うことを認める
- 11 ・独占的ライセンスの契約において、侵害行為に対し著作権者が侵害排除義務を負う旨の特
12 約を盛り込む など

13 <継続的な把握・検討>

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

17 ②アバターの肖像の無断撮影・公開

18 《論点・課題》

- 19 ○ メタバース内では、スクリーンショット機能やカメラ機能を活用して、アバターや仮想オブジェ
20 クトの外観、仮想世界内の情景等を撮影すること等が可能となっている。
- 21 ○ アバターについても、その顔や姿が第三者に無断で撮影され、公開される等のケースが生じ、
22 メタバースユーザー間のトラブルにもつながっている。

23 1. 基本的な認識

24 <実在の人物の容ぼうを再現したアバター>

25 (1)肖像権との関係

26 (アバターの姿を撮影する場合の肖像権の取扱い)

- 27 ○ 実在の人物の生身の容ぼうを直接撮影する場合と同様、実在の人物の容ぼうをリアルに再
28 現したアバターの姿を撮影する場合にも、撮影された肖像が当該実在の人物の肖像である
29 ことに変わりはない。
- 30 ○ このような場合における肖像権・パブリシティ権の扱いも、現実空間で実在の人物を直接撮
31 影する場合と同様、被撮影者の社会的地位、活動内容、撮影の場所、目的、態様、撮影の
32 必要性等を総合考慮し、被撮影者の人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超える
33 場合には、肖像権侵害となり得るものと考えられる。

34 (デジタルアーカイブ学会の「肖像権ガイドライン」)

- 1 ○ なお、写真の公開に係る肖像権処理の取扱いについては、デジタルアーカイブ学会が、
2 「肖像権ガイドライン」を策定・公表し、各デジタルアーカイブ機関における写真のアーカイブ
3 等の適切な公表に資することとしている。

4 5 (2)パブリシティ権との関係

6 (アバターの姿を撮影する場合のパブリシティ権の取扱い)

- 7 ○ パブリシティ権との関係では、撮影された肖像の使用の態様、目的等として、(1)肖像それ
8 自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、(2)商品等の差別化を図る目的で肖
9 像を商品に付し、(3)肖像を商品等の広告として使用するなど、専ら氏名、肖像等の有する顧
10 客吸引力の利用を目的とするものである場合には、パブリシティ権侵害と認められ得る。

11 12 (3)商品等表示規制との関係

13 (周知表示混同惹起行為規制及び著名表示冒用行為規制の取扱い)

- 14 ○ 商品等表示規制との関係では、実在の人物の容ぼうを模したアバターの肖像が周知な又
15 は著名な商品等表示として用いられている場合に、当該アバターの肖像を撮影して自己の
16 商品表示として使用したときは、一定の条件の下で、不正競争防止法による規制の対象とな
17 り得る。

18 19 <創作されたデザインによるアバター>

20 (1)肖像権との関係

21 (アバターの肖像権をめぐる議論等)

- 22 ○ 裁判例におけるこれまでの肖像権に関する判断は、いずれも人物の生身の顔や姿を撮影・
23 描画されるケースについてのものだが、操作者の人格と結びつくアバターの肖像については、
24 自身の生身の顔や姿とは異なるものであっても、肖像権の対象と認めるべきではないかとする
25 論もある。
- 26
- 27 ○ 仮に、それらのアバターの肖像が肖像権の対象となり得るものと認められたとしても、そのよ
28 うな無断使用が肖像権の侵害に当たるか否かについては、別途、無断使用された者の受忍
29 限度を超えるかの観点からの検討を行う必要がある。

30 31 (2)パブリシティ権との関係

32 (パブリシティ権の対象範囲等)

- 33 ○ 裁判例におけるこれまでのパブリシティ権に関する判断は、いずれも「自然人」の氏名や生
34 身の肖像から生じる顧客吸引力を排他的に利用する権利として、その判断がなされてきた。
35 オリジナルにデザイン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
36 に、パブリシティ権でなく、知的財産法による保護の対象となっている

37 38 (3)著作権等との関係

39 (著作権の移転を受けないユーザーがとり得る対処方策)

1 ○ オリジナルのデザインで作成されたアバターの肖像については、そのデザインが著作物
2 (思想・感情を創作的に表現したもの)と認められる場合には、著作権等による保護の対象と
3 なる。すなわち、それらが無断で撮影・使用された場合には、著作権等の侵害となり得る。

4
5 ○ ただし、アバターユーザー(操作者)の多くは、アバターを購入する際に、データの利用に
6 ついてのライセンスを受けるのみで、著作権の移転は行われないケースが多い。著作権を有
7 していないユーザー自らが侵害者に対抗し得る手段は限定的となるが、

8 ・ 原著作者の許諾を得て、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
9 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
10 可能となる。

11 ・ 著作権者から独占的なライセンスを受けるのであれば、その地位に基づく損害賠償請
12 求や、債権者代位権による差止請求が可能となる場合も考えられる。

14 <フォトリアルな肖像と創作デザインの間領域のアバター>

15 (人物肖像としての保護及び創作デザインとしての保護)

16 ○ なお、実際のケースにおいては、上記にみた実在の人物の肖像によるアバター(フォリア
17 ルなアバター)と、創作デザインによるアバターとは、必ずしも常に明確に分けられるものでな
18 く、リアルな人物写真を元に似顔絵を作成してアバターのデザインに用いるなど、それらの中
19 間領域にあるようなアバターも存在する。

20
21 ○ 例えば、イラスト調のアバターであっても、実在の人物の容ぼうをありのまま写實的に写しと
22 ったものであれば、肖像権保護の対象ともなり得る可能性が想定される場所であり、こうした
23 アバターに関しては、その容ぼうの実態に即して、人物肖像の保護が及ぶか、創作デザイン
24 の保護が及ぶか等を、個別に判断することが必要となると考えられる。

26 <プラットフォームの利用規約による対応>

27 (利用規約に基づく撮影の相互許可)

28 ○ なお、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、空間内に持ち込まれるコンテンツが
29 権利処理されているものであることを前提として、当該プラットフォーム内におけるスクリーン
30 ショット撮影やカメラ撮影を、相互に、許可なしに行えるルールとしているものがある。

32 2. 対応の方向性

33 <プラットフォーム、ユーザー等に向けた対応>

34 ○ 実在の人物の容ぼうや創作デザインによるアバターの容ぼうが、スクリーンショットやカメラで
35 撮影された場合においても、他者のアバターの肖像に写しとられた場合(課題1-2、課題2-1
36 ①)と同様に、肖像権・パブリシティ権、著作権等との関係をめぐる課題を生じることとなる。そ
37 れらの課題と合わせ、メタバースのプラットフォームやユーザー等が留意すべき事項、有効
38 な対応方策等について、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが求められる。

1 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等

《論点・課題》

- ◎ メタバース内において、前述したように自己の生身の容ぼうが写しとられ、又は自己のアバターの肖像データがコピーされる等により、これらの肖像を用いたアバターが第三者に作成され、当該アバターよるなりすまし行為が行われる等の問題が生じ得ることが、懸念されている。
- ◎ 不正アクセス等により自己のアバターが他者にのっとりられるなどの問題も、生じ得ることが指摘される

1. 基本的な認識

＜刑事法上の違法行為＞

(なりすましに対する刑事法上の規制)

- メタバース内において、他者のアバターに類似した肖像のアバターを無断で作成し、そのアバターを使って、当該他者になりすますような行為は、前述の論点に加え、その態様によって、詐欺や電磁的不正作出・供用、名誉毀損、又は偽計業務妨害など、刑法上の違法行為に当たり得る。

(のっとり等に対する刑事法上の規制)

- また、他者のアバターをのっとり、のりつたアバターを用いて当該他者になりすますような行為は、メタバースプラットフォームのシステム上、通常できない設計となっていることが一般的である。

これが実際に行われる際には、何らかの不正アクセスの手段が伴い、そのような行為には、不正アクセス禁止法、刑法等による規制が及ぶこととなり得ると想定される。

＜民法上の不法行為＞

(肖像権等、氏名権、名誉権、プライバシー権などの侵害等)

- なりすましに際し、他者のアバターの肖像を無断で使用することとなれば、その行為の態様や、被害アバターの類型(実在の人物の容ぼうを模したのか、オリジナルのデザインで創作されたものかなど)等に応じ、既にみた肖像権・パブリシティ権、又は著作権の侵害に当たり得る。

- また、他者のアバターへのなりすましの際に、当該他者の実名が騙られている場合には、人格権の一部とされる氏名権(人がその氏名の専用を他人から不正に侵害されない権利)の侵害にも当たり得る。

- さらに、他者になりすまして迷惑行為や情報発信を行うことで、
 - ・ 当該他者の名誉(社会的評価)を毀損することとなれば、名誉権の侵害に、
 - ・ 当該他者に関する事実、又はそれらしく受け取られるおそれのある情報を公表することとなれば、プライバシー権の侵害に当たることともなり得る。

1
2 ○ 加えて、近時の裁判例では、肖像権、名誉権、プライバシー権のいずれの侵害にも当たら
3 ず、単になりすましていただけの事案についても、『他者との関係において人格的同一性を
4 保持する利益』という意味でのアイデンティティ権の侵害が問題となりうると解される」として、
5 アイデンティティ権による保護の可能性について言及したものもある³⁸(大阪地判平成 28 年
6 2 月 8 日(発信者情報開示請求事件))。

7
8 ○ これらの権利侵害は民法上の不法行為に当たるものとして、損害賠償請求や差止請求等
9 の対象となり得る。

10 このほか、他者のアバターになりすまし、例えば虚偽の風説を流すなどして、他者の業務
11 を妨害して損害を与えた場合には、業務妨害行為に当たるものとして、民法(不法行為)に基
12 づく損害賠償請求等の対象となり得る。

14 <プラットフォームの利用規約等による対応>

15 (利用規約等による禁止)

16 ○ なお、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、当該規約に基づくコミュニティ基準
17 等において、単に他者の氏名を騙るのみのもの(他者の肖像を使用しないもの)を含めた「な
18 りすまし」を、迷惑行為等に当たるものとして、禁止している例が見られる³⁹。

20 2. 対応の方向性

21 <プラットフォーム等に向けた対応>

22 ○ アバターによる他者へのなりすまし、他者のアバターののっとり等の問題事案を防ぐ
23 上で、プラットフォーム等において留意すべき事項や講ずべき方策等について整理し、
24 ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが求められる。

26 <継続的な把握・検討>

27 ○ さらに、他者のアバターへのなりすまし等をはじめ、様々な問題事例の実情に即し、
28 既存の確立した法理論のみでは十分な救済を図れていないケース等について把握すると
29 ともに、それらを踏まえ、アバターをめぐる人格的権利利益の保護のこれからの在り方
30 について、さらなる議論が積み重ねられることが望ましい。

31 《さらに議論すべき課題の例》

32 例えば、

- 33 ・個人の人格と密接に結びついた、創作デザインによるアバターの肖像権保護の在り方
- 34 ・決められたキャラクター設定の下、共同で1つのアバターを作成・使用する場合の権利
- 35 保護の在り方
- 36 ・仮名で活動するアバターの氏名権保護の在り方
- 37 37 など

38 同判決では、アイデンティティ権侵害が成立する要件に関し「どのような場合であれば許容限度を超えた人格的同一性侵害となるかについて、現時点で明確な共通認識が形成されているとは言い難いことに加え…どのような場合に損害賠償の対象となるような人格的同一性を害するなりすまし行為が行われたかを判断することは容易なことではなく、その判断は慎重であるべきである」との留保を付し、当該事案における権利侵害の成立は否定した。

39 「cluster コミュニティガイドライン」(2022年2月28日 cluster) など

1 課題2-3 アバターに対する誹謗中傷等

《論点・課題》

- ◎ 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。
- ◎ 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。

1. 基本的な認識

＜一般論＞

(名誉毀損)

- 人の名誉を毀損した場合、不法行為として、民法上の損害賠償請求、名誉回復措置請求、差止請求等の対象となり得る。
また、刑法上の取扱いとして、公然と事実を摘示し、人の名誉を毀損した者は名誉毀損罪(刑法第230条)に、事実を摘示しなくても、公然と人を侮辱した者は侮辱罪(刑法第231条)に、問われ得る。
- 「名誉」とは、「人の品性、徳行、名声、信用等の人格的価値について社会から受ける客観的価値」をいうものであり、かかる客観的価値を低下させるものであれば、事実の摘示によるか、意見・評論の表明によるかを問わず、民法上は名誉毀損に当たり得る。

(名誉感情侵害)

- 「社会から受ける客観的評価」を低下させるものではなくとも、社会通念上許される限度を超える侮辱行為により人の名誉感情を害することは、人格権を侵害する不法行為として損害賠償請求等の対象となり得る。
ここにいう「名誉感情」とは「人が自己自身の人格価値について有する主観的な評価」であり、客観的な社会評価である「名誉」とは区別される。

＜アバターへの誹謗中傷等と名誉毀損・名誉感情侵害＞

(1) 名誉毀損

(アバターに向けた誹謗中傷等と名誉毀損の成立要件)

- 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、アバターに対する誹謗中傷等が行われた場合にも、「中の人」の客観的評価が低下することがなければ、名誉毀損は成立しないものと解されている。
- このため、「中の人」が誰であるかを明かさない形でアバターが活動しているとき、アバターの活動や容ぼうに向けられた誹謗中傷等があっても、人格権の主体となる「中の人」の客観

1 的な社会的評価が低下することにはならないから、名誉毀損は成立しないのではないかとの
2 議論がある。

4 (名誉毀損が認められた事案等)

5 ○ 一方、アバターの普段の言動や記事、投稿等に基づいて公に知られる情報から「中の人」
6 が誰であるか具体的に知られており、アバターのキャラクターに対して向けられた言説がその
7 人を対象とするものであると一般に理解することができるときは、その「中の人」という特定の
8 個人に対する名誉毀損が成立するとの指摘もある⁴⁰。

9
10 ○ また、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
11 おいて、原告はアバターの表象を衣裳のようにまとって活動しているとし、アバターの言動は
12 原告自身の個性を生かし、体験や経験を反映したものであって、侮辱の矛先が表面的には
13 アバターに向けられたものだとしても、アバターで活動する者に向けられたと認められるとして、
14 原告本人への名誉毀損に当たるとしたものがある⁴¹。

15 なお、裁判例上も、名誉毀損等が成立するために、被害者の実名等が判明していることは
16 必須でない⁴²

18 (2) 名誉感情侵害

19 (名誉感情侵害が認められた事案等)

20 ○ 仮名等による活動への誹謗中傷等について名誉毀損(社会から受ける客観的評価の低下)
21 を認めることには慎重な見解であっても、自己の人格権に対する主観的評価であるところの
22 「名誉感情」の侵害は成立し得る余地があると解している意見もある⁴³。

23
24 ○ 裁判例においては、VTuberとしての活動が、その態様から「単なるCGキャラクターではな
25 く、原告の人格を反映したもの」と評価されたケースにおいて、当該VTuberとしての仮名を
26 用いて行った行動への批判が、原告自身(中の人)の行動を批判するものであったと認めら
27 れ、名誉感情を侵害するとされた事例がある⁴⁴。

28
29 ○ ただし、どのような場合であれば、キャラクターとしての活動が「中の人」の人格を反映したも
30 のといえるのかについては、現状において必ずしも明確な基準等がなく、個別のケースに即
31 した判断によることとなる。

33 <プラットフォームの利用規約等による対応>

40 裁判例では、原告がVTuberとして活動し、中傷されたキャラを原告が演じていることを知る人は不特定多数いるとした上で、キャラの活動は原告の人格を反映しているとして、原告本人への名誉棄損を認めたものがある(東京地判 令和4年3月28日 判例集未掲載)。

41 大阪地版 令和4年8月31日 判例集未掲載

42 誹謗中傷等の対象が、実名ではなくインターネット上の仮称であったとしても、仮称を用いた活動を通じて社会的評価の対象となっている以上、その仮称によって特定される人物の名誉は保護され得ると指摘される(関正也「XR・メタバースの知財法務」167頁)。

43 佃克彦「名誉毀損の法務実務〔第3版〕」(弘文堂 2017年) 200頁

44 東京地判 令和3年4月26日 判例集未掲載

1 (利用規約等による禁止)

- 2 ○ なお、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、当該規約に基づくコミュニティ基準
3 等において、侮辱的な差別表現や、誹謗中傷などの攻撃的な表現等を、ハラスメントや迷惑
4 行為に当たるものとして、禁止している例が見られる⁴⁵。

5
6 **2. 対応の方向性**

7 **<プラットフォーム等に向けた対応>**

- 8 ○ アバターに向けた誹謗中傷等の問題事案を防ぐ上で、プラットフォーム等において留意す
9 べき事項、講ずべき方策等について整理し、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくこ
10 とが求められる。

11
12 **<ユーザー等に向けた対応>**

- 13 ○ アバターに向けた誹謗中傷等に対し、被害者側はどのような対処が可能か、加害者側はど
14 のような法的責任を問われる可能性があるか等の基本的な考え方について、ガイドライン等を
15 通じ、ユーザー等に向けた必要な周知を行っていくことが必要である。

16
17 **<継続的な把握・検討>**

- 18 ○ 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
19 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
20 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。

21

45 「cluster コミュニティガイドライン」(2022年2月28日 cluster) など

Ⅲ. アバターの実演に関する取扱い

- メタバース内において、アバターの姿で著作物を演じる活動や芸術的な活動を行う場合において、それが実演に当たるときは、そのアバターの操作者に「実演家」としての権利が与えられることとなり得る。
- これらの実演家の権利に係る権利処理に際しては、メタバース上におけるアバターの動きの伝送、保存等の仕組みを踏まえた対応が必要となる。すなわち、メタバースの一般的なシステムにおいては、その空間内で接続されたユーザーの間では、相手のコンピューターにも自分のアバターのプログラム・データが一時的にローカル保存されることとなり、その上で、当該アバターのプログラム・データに対し、アバター操作者たる自分の動きのデータ(点群データ)が伝送されることにより、相手のパソコン上でそれらが重ね合わされ、アバター映像の形に再現されることとなる。
- メタバース上におけるアバターの実演は、このモーションデータと、それが重ね合わされた映像データのそれぞれについて、保存及び伝送が可能であり、現実にも、映像データのみが保存されてモーションデータは保存されない(伝送のみとする)場合や、モーションデータのみ保存されて映像データは保存されない(生配信のみ行う)場合などがある。
- こうした仕組みを踏まえつつ、アバターの実演に係る実演家の権利の処理を適切に行っていくよう、モーションデータの権利⁴⁶、アバター映像の権利のそれぞれについて、法的考え方の整理等が求められる。

課題3 アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理

《論点・課題》

- ◎ メタバース内では、様々なイベントが開催され、音楽の演奏や演劇、トークショーなど、著作物を演じる活動や芸術的な活動が、アバターにより行われることとなる。これらのアバターの操作者(中の人)の動きや声等が、著作権法上の「実演」に該当する場合、その操作者に「実演家」としての権利が与えられることとなる。
- ◎ アバターが演ずる動きを録画し、又は送信する場合における著作隣接権の権利処理は、モーションキャプチャを通じて抽出・記録された操作者のモーションデータに係る権利の処理と、そのデータをアバターの動きに反映した映像作品に係る権利の処理とで、それぞれの処理が必要となることが考えられる。

1. 基本的な認識

＜アバター操作者等の「実演」＞

⁴⁶ モーションデータについては、著作隣接権等と関係以外にも、例えば、歩き方の特徴により個人を識別する歩容認証技術や、これに類する生体認証技術等と結び付くことで、個人(中の人)の特定に利用されるおそれ等も想定し得ることから、その取扱いの在り方について、今後議論の対象となることも考えられる。

1 (実演とされるものの要件)

- 2 ○ 著作権法において、「実演」とは、「著作物を、演劇的に演じ、舞い、演奏し、歌い、口演し、
3 朗詠し、又はその他の方法により演ずること」をいい、「これらに類する行為で、著作物を演じ
4 ないが芸術的な性質を有するもの」を含むものとされている。
- 5
- 6 ○ アバターを介した操作者の行為(キャプチャされる前の元の動作、発声等)が「実演」に該
7 当するか否かは、個別に判断される。例えば、アバターの性格、決め台詞、口調、ポーズ等
8 に演出的キャラクター設定がなされており、操作者がその設定に沿って動作、発声等を行う
9 ような場合は、「実演」に該当する可能性があるのに対し、仮想空間内の店舗で行う接客動作
10 に伴う動作、発声等は、通常は、著作物を演じるものでも芸術的な性質を有するものでもなく、
11 「実演」に該当しない可能性があるものと想定される。
- 12
- 13 ○ なお、アバターや NPC の動作(例えば、ダンスなど)には、トラッキングにより操作者の動作
14 がキャプチャーされたものだけでなく、プログラミング等により生成されたものもある。これらに
15 ついても、実演的要素が認められれば、プログラミング等を行った者に著作隣接権が認め
16 られ得ると考えられるが、この場合、当該実演の録画はどの時点で行われるものとみるべきか
17 (プログラミングされたデータが保存されたときか、アバター等映像として投影されたときかな
18 ど)については、議論がある。

20 <モーションデータに対する権利>

21 (モーションデータの送信可能化等の取扱い)

- 22 ○ モーションキャプチャ等を用いてアバターを操作する者の動作、発声等が「実演」に該当す
23 る場合、その操作者は、当該実演について、送信可能化権、放送権・有線放送権等を有す
24 ることとなる。例えば、この実演に係るモーションデータを配信する行為に対しては、実演家
25 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
26 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。
- 27
- 28 ○ ただし、モーションキャプチャにも様々な方式があり、その方法によっても動きの計測精度
29 は異なることとなることから、操作者の身体の動きを抽出したモーションデータからは、操作者
30 が身体の動きによって表現した実演的要素が読み取れない場合もある。このような場合には、
31 当該モーションデータの配信は「実演」を送信可能化するものとは言えず、操作者の実演家
32 としての権利は、これに及ばないこととなる。

34 (録画権との関係)

- 35 ○ 一方、著作権法上の実演家の権利とされる録画権については、点群のデータとして記録さ
36 れるに過ぎないモーションデータが、「影像を連続して物に固定し、又はその固定物を増製
37 することをいう」とされる「録画」の対象になり得るか、議論が生じている。この点については、
38 本分科会における議論においても、
- 39 ・ 点群の動きを時間とともに記録するだけのモーションデータをコピーすることは、記録や
40 複製にはなるとしても、影像の連続した固定と言えるかは疑問である。

- ・ モーションデータを再構成することでスケルトンが描かれるので、そこまでを含めてみれば、映像を連続的に固定したと言える余地もあるか。そのように考えてよいものか。
 - ・ アバター操作者の動作から抽出した点群データの記録媒体をコピーする行為について、これを保護対象とするとき、どの範疇で切り取って考えるべきなのか。著作権による保護なのか、著作隣接権による保護なのかという点は、新たな視点としてあるかもしれない。
- といった指摘があった。

＜アバター映像に対する権利＞

（映画の著作物において録画された実演）

- アバター映像については、これらを録画により媒体に固定する場合には、「映画の著作物」に該当することがあると想定される。

このため、アバター映像に表れる操作者の動きは、当該映像が「映画の著作物」に当たる場合、著作権法第 91 条第 2 項にいう「映画の著作物において…録画された実演」に該当すると想定される。

（許諾を得て録画されたアバター映像等の取扱い）

- 操作者の動きが「実演」に当たる場合、そのアバター映像を録画しようとするときには、原則として、操作者である実演家の許諾を得ることが必要となる。
- アバター映像に表れる操作者の動きが「映画の著作物において…録画された実演」に該当する場合、「映画のワンチャンス主義」が働くことができ、
 - ・ 操作者の許諾を受けて録画をしたアバター映像を他の媒体に増製するに際し、改めて操作者から許諾を得る必要がないものとされるとともに(著作権法第 91 条第 2 項)、
 - ・ 当該増製した媒体に録画されているアバター映像を送信可能化することについても、改めて操作者から許諾を得る必要がないものとされる(著作権法第 92 条の 2 第 2 項第 1 号)

＜プラットフォームの利用規約等による対応＞

（利用規約等に基づく相互利用）

- なお、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、空間内に持ち込まれるコンテンツが権利処理されているものであることを前提として、当該プラットフォーム内における録音・録画を、相互に、許諾なしに行えるルールとしているものがある。

2. 対応の方向性

＜関係事業者、ユーザー等に向けた対応＞

- アバターの実演に係る権利処理が適切に行われるよう、例えば、以下のような事項について、整理ができたものから、関係事業者やユーザー等向けに周知していくことが必要である。
 - ・ 自分以外のアバターの実演を配信したり、保存したりする等の活動を行う事業者やユーザー等において、特に留意すべき事項、権利侵害の防止等のために講ずべき措置等としてどのようなことがあるか。

1 ・ 実演家の権利の権利者たるアバター操作者において、特に留意(理解)しておくべき事項
2 等はあるか。

3

4 <継続的な把握・検討>

5 ○ さらに、モーションデータの記録に実演家の録画権が及ぶかを含め、アバターの実演等に関
6 する権利の取扱いについては、関係者による議論が積み重ねられ、その法的考え方等が明確
7 化されることを期待したい。

8

1 検討事項3

2 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 3 ルール形成、規制措置等について 4

5 I. 論点整理に当たっての基本的な視点

- 6 ○ メタバース空間内では、ユーザーはアバターの姿で活動し、他者のアバターや仮想オブジ
7 ェクトを客体として、様々な行為が行われることとなる。それらの行為を通じては、時としてユー
8 ザー間のトラブルが生じたり、迷惑行為等を行うユーザーが現れたりするなどの問題が生じ
9 る。
- 10
- 11 ○ 官民連携会議では、これらの問題事案の発生防止、事後対応等を検討テーマの1つに採り
12 上げ、生じている問題や、対応の現状等の把握を行い、メタバース構築等に当たっての留意
13 事項等についての整理を行うべく、第三分科会を中心に検討を進めることとした。
- 14
- 15 ○ 本テーマに係る論点整理に当たっては、特に、以下の視点を重視して検討を行った。
- 16 ① メタバース空間を、自由で多様性に満ちた創造的な空間として発展させるとともに、そこ
17 に過ごすユーザーの安全・安心を確保していく観点から、あるべきルール形成の在り方を
18 考える。
- 19 ② メタバースの実態に即した対応を図るよう、現実には生じている課題、より重大な課題に優
20 先的に対応するとともに、メタバースの今後の発展性も見据え、将来的な深刻化が想定さ
21 れる課題への対応の方向性を探る。
- 22 ③ 国境のない仮想空間での課題として、国際的なルール形成が必要とされていくことを意
23 識しつつ、我が国発のメタバースにおけるルールの在り方を明確化し、国際的な働きかけ
24 につなげられるようにする。
- 25
- 26 ○ なお、メタバースのサービスはいまだ黎明期にあり、これへの過度な規制や規範の押しつけ
27 は、サービスの自由な発展や競争を阻害する結果となるおそれもある。メタバース内で生じる
28 問題事案等への対応に関しては、まずはサービスを提供する事業者⁴⁷自身が、自らのサービ
29 スの特性に応じ、効果的な取組みを自律的に進めていくことが重要となると考えられ、論点整
30 理に際しても、これらに留意して検討を進めた。
- 31

32 II. メタバース上の問題事案に関する現状認識

33 1. メタバースにおける問題事案

47 ここにおける事業者の取組みとしては、利用規約等を通じ、全てのユーザーに一律にルールを課すことのできるプラットフォー
マーの取組みを主として想定しているが、ユーザーが利用するワールドや仮想アイテムには、サードパーティの事業者が提供
するものも多くあるところであり、それら事業者においても、そのサービスの実情により、必要に応じ、プラットフォーマーに準じた
対応を求められるものと考えられる。

○ 現実空間で行われる様々な活動がメタバース空間へと転移してきており、これに伴い、現実空間で起こっている様々な問題事案と同様の事案が、メタバース内でも起こるようになってきている。一方、メタバースのシステム上の設計から、メタバース空間内では通常起こり得ないタイプの問題事案もある。

(1)メタバースにおいて通常は想定されない問題事案(殺人、盗難、破壊行為等)

○ 物理的に盗んだり、破壊したりすることのできる現実空間とは異なり、メタバース空間では、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、システム上できないこととされている。

○ メタバース内において、仮想オブジェクトとして描かれる建物やアイテム、アバターの身体などのプログラム・データは、それに紐付けられた特定のユーザーとプラットフォーマーの管理下に置かれており、他のユーザーは、当該プログラムが映し出す映像に触れることはできても、データそのものへのアクセス権限を有しない。このような仮想オブジェクトについて上記のような問題事案が起こるのは、基本的には、何らかのセキュリティ上の攻撃により、オブジェクトのデータに対し、不正なアクセスが行われたときであると考えられる。

○ なお、アバタースキンを含めた仮想オブジェクトは、他者から占有を奪う盗難は起こりにくいものの、そのデータをコピーすることで同一のもの入手することができ、無断で複製して使用する「模倣・盗用」は数多く生じていると指摘される。無断複製されたアバターが共有サイトにアップロードされ、拡散されているとの報告もある。

《メタバースでは通常は想定されない問題事案等》

※第三分科会(第1回)道下構成員提出資料を基に事務局作成

問題事案等	対応の現状			プラットフォーマーによる対応
	法令規制等との関係			
	現実空間における相当の行為への規制措置等	メタバースへの適用※1	既存の法令による対応	技術・設計による対応
殺害(他者の生命を奪う(存在を消失せしめる)行為)	刑法(殺人、傷害致死等)、民法(不法行為)	なし	不正アクセス禁止法、刑法(電子計算機損壊等業務妨害)等	当該行為を行えないこととするシステム上の設計・設定
※ 一般に、メタバースユーザーが通常利用できる機能の範囲では、他者のアバターの存在を消失せしめる「殺害」のような行為は、システム上できないこととなっているが、サイバー攻撃を仕掛ける等により、他者のアバターのデータを消去する等の事案が生じることは、想定され得る。				
盗難(他者の占有を奪い自己の占有下に置くこと)	刑法(窃盗)、民法(不法行為)	なし ※2	・不正アクセス禁止法、刑法(電磁的記録不正作出・供用)等	
※ 仮想オブジェクトの「保有」は、当該オブジェクトのデータと「保有者」との関係性を表す情報として成立しているものであり、その「保有」を奪う盗難は、セキュリティ攻撃を仕掛ける、又は「保有者」を欺く等により、情報を書き換えることによってなされる。				

破壊行為	刑法(器物損壊など)、 民法(不法行為)	なし	・不正アクセス禁止法、刑 法(電子計算機損壊等業 務妨害)等
<p>※ 仮想オブジェクトに対する「破壊行為」は、セキュリティ攻撃を仕掛ける、又は、運営者等を欺く等により、当該仮想世界における当該オブジェクトの在り様を記述するデータを書き換えることによってなされる。</p>			

※1 「メタバースへの適用」は、加害者、被害者のいずれも日本国民であるケースを想定したもの。

※2 刑法の窃盗罪は、他者が占有する財物(有体物や電気)を窃取する行為を罰するものであり、有体物でない仮想オブジェクトを盗む行為には適用されない可能性が大。ただし、占有を離れた他者のもの(メタバース空間内の落とし物など)を自分のものにしたケースについては、遺失物等横領罪(刑法)が成立する可能性あり。

なお、仮想オブジェクトを奪う行為は、他者から占有を奪う窃盗でなく、無断で複製して使用する模倣の形態により行われることが一般的であり、著作権等の知的財産権の侵害に当たることが多い。

(2)メタバースで生じることが想定される問題事案

①現実空間でも生じている問題事案

ア)メタバース内の表現・アバターの言動による問題事案(わいせつ表現、差別表現、誹謗中傷、脅迫等)

- わいせつ表現や差別表現、誹謗中傷、プライバシー情報の暴露、脅迫など、表現や言動(いわゆる言葉の暴力)による問題事案については、メタバース空間においても、現実空間と同様の問題が生じている。また、騒音については、例えば、アバターによる音声の発話を通じた騒音が問題となるなど、メタバース内の問題事案の中でも比較的多く見られるものの1つとなっている。

イ)アバターの身体的活動による問題事案(痴漢、つきまとい、のぞき、暴力行為等)

- 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。
- 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が中心となる。
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。

②現実空間にはなかった新たな問題事案

- 独自の物理法則が支配するメタバースにおいて、現実世界にはない新しいタイプの迷惑行為を行うユーザーが現れてきており、例えば、
 - ・自身のアバターを巨大なサイズにして、その空間にいる他のユーザーの視界を遮る
 - ・自身のアバターの手を不自然な位置に生やし、そこからAIMを操作して、他のアバターへの悪ふざけや嫌がらせをする
 - ・他のアバターの前でアイテムを振り回し続けて、邪魔をする
などの問題行動の事例が報告されている。

1
2

《現実空間と同様に生じる問題》

※第三分科会(第1回)道下構成員提出資料を基に事務局作成

問題事案等	対応の現状			
	法令規制等との関係		プラットフォームによる対応	
	現実空間における相当の行為への規制措置等	メタバースへの適用※1	ソフトローによる対応	技術・設計による対応
●メタバース内における表現・言動に係る問題事案				
わいせつ表現	刑法(わいせつ物頒布等)、児童ポルノ禁止法、青少年保護育成条例等	あり	<ul style="list-style-type: none"> ・利用規約による禁止、 ・違反者への制裁 〔警告、アカウント停止、アカウント剥奪等〕 	ミュート機能、ブロック機能 等
差別表現、ヘイトスピーチ	刑法(名誉毀損、侮辱等)、民法(不法行為等)等	あり		
誹謗中傷・侮辱	刑法(名誉毀損、侮辱)、民法(不法行為)等	(あり)※2		
プライバシー情報の暴露	民法(不法行為)	あり		
脅迫、威圧的言動	刑法(脅迫、恐喝等)、民法(不法行為等)等	(あり)※3		
騒音	軽犯罪法、刑法(暴行、傷害)、民法(不法行為等)等	あり		
●アバターの身体的行動に係る問題事案				
痴漢	刑法(強制わいせつ)、各都道府県迷惑防止条例、民法(不法行為)等	なし	<ul style="list-style-type: none"> ・利用規約による禁止、 ・違反者への制裁 〔警告、アカウント停止、アカウント剥奪等〕 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワーブ機能* ・ブロック機能、 ・セーフティゾーン機能 等
つきまとい	ストーカー規制法、刑法(住居侵入、威力業務妨害等)、民法(不法行為)	なし※4		
のぞき(不法侵入を伴わないもの)	軽犯罪法、各都道府県迷惑防止条例、民法(不法行為)	なし		
殴る等の身体的暴力	刑法(暴行、傷害等)、民法(不法行為)	なし※5		
*「ワーブ機能」 ;ユーザーが異なるワールド又はサーバーへと即時遷移できる機能				

3

※1 「メタバースへの適用」は、加害者、被害者のいずれも日本国民であるケースを想定したもの。

- 1 ※2 アバターに対する該誹謗中傷があっても、それが「中の人」の社会における客観的評価を低下させるものと認め
2 られない場合、刑法上の名誉毀損及び侮辱、並びに民法上の名誉毀損は成立しない可能性大。
3 ※3 刑法上の脅迫及び恐喝は「生命、身体、自由、名誉又は財産」に害を与えることを告知して行うことが前提となる
4 が、アバターの身体や仮想オブジェクトに対する害の告知はこれらのいずれにも当たらない可能性が大。
5 ※4 他者のアバターにつきまとうのではなく、その行動を監視していると告げる、著しく粗野又は乱暴な言動を行う等し
6 た場合には、「つきまとい等」に当たるものとして、ストーカー規制法による規制の対象となる可能性あり。
7 ※5 アバターの身体への暴力の結果生じた精神的障害に対しては、傷害罪成立の余地あり。

8 9 2. 問題事案に対する法令規制等

10 (1)メタバースにおいて通常は想定されない問題事案【前掲1.(1)①関係】

- 11 ○ メタバースのシステム上通常は起こり得ない、殺人、盗難、破壊行為等の事案が実際
12 に起こるとすれば、何らかのセキュリティ上の攻撃により、オブジェクトのデータに対し、
13 不正なアクセスが行われたときと考えられる。それらの行為に対しては、不正アクセス禁
14 止法や刑法(電子計算機損壊等業務妨害、電磁的記録不正作出・供用)等により対応
15 することが想定される。
- 16
- 17 ○ また、所有を奪うのではなく、無断複製により模倣・盗用する行為については、著作権
18 等の知的財産権の侵害として、刑事罰や損害賠償請求、差止請求の対象となり得る。

19 20 (2)メタバースにおいて想定される問題事案

21 ①現実空間でも生じている問題事案【前掲1.(2)①関係】

22 ア)メタバース内での表現、アバターの言動等による問題事案

- 23 ○ 表現・言動に係る問題事案は、その意義・性質において、現実空間と仮想空間と
24 で変わらない部分が多く、それらの問題行為がメタバース内で行われた場合にも、
25 現実空間の場合と同様、刑法上の違法行為や民法上の不法行為となることが多いと
26 想定される。

27 ただし、これらの法令も、元来は、現実空間を想定したものであり、全てが仮想空間
28 での事案に同様に適用されるとは限らず、例えば、

- 29 ・ 名誉毀損については、社会から受ける客観的な評価の低下があった場合に成
30 立するものであるが、アバターに対する誹謗中傷があったとしても、ただちに、人
31 格権の主体である「中の人」の社会的評価が低下するとは限らない
- 32 ・ 脅迫、恐喝については、「生命、身体、自由、名誉又は財産」に対し害を与える
33 旨を告知して行うことが前提となること、例えば、アバターや仮想オブジェクトに
34 対する害悪の告知が、これらのいずれにも当たらない可能性も想定される

35 などの点に、留意が必要である。

36 37 イ)アバターの身体的活動による問題事案

- 38 ○ アバターの身体的活動による加害行為は、あくまで仮想空間で行われるものであり、
39 他のアバターの身体その他の仮想オブジェクト等に対してこれらの行為が行われても、
40 現実空間の人物や財産等にまで直接の被害が及ぶこととはならないのが通常である。
41 このため、現実空間における相当の行為に対し刑罰法規等による規制があったとして
42 も、一般的には、その適用はメタバース内の行為にまでは及ばないことが多く、民法

1 上の不法行為についても、現実空間と同様に不法行為が成立するものではないと想
2 定される。

4 ②現実空間にはなかった新たな問題事案【前掲1.(2)②関係】

- 5 ○ メタバース独自の物理法則の中で生じる迷惑行為等については、元来、これに相当
6 する現実空間の行為が存在せず、当該行為を想定した規制等がもとよりあるわけではな
7 いが、例えば、大きなアバターで空間を占有して他人の邪魔をする行為については、そ
8 の態様によっては、例えば、軽犯罪法の「悪戯による業務妨害」に当たる可能性が生じ
9 るなど、既存の法令等による規制が及び得るケースも考えられる。

11 3. プラットフォーマーにおける対応

12 (1)ルールによる対応

- 13 ○ プラットフォーマーでは、一般に、以上のような問題事案を防止するため、契約に基づく
14 拘束力をもつ措置として、プラットフォームの利用規約等において禁止事項を定め、これに
15 違反したユーザーには、累次の警告やアカウントの一時停止等、アカウント剥奪等の制裁
16 措置を段階的に講じることとしている。併せて、ユーザー間のマナーなどプラットフォーム内
17 で尊重されるべき規範について周知しているものも多い。さらに、一部のプラットフォーム
18 では、迷惑行為等の禁止行為をわかりやすく具体的に列挙したコミュニティ基準等を作成
19 し、利用規約に紐づく基準として示すなどの取組みも見られる。

21 (2)技術・設計による対応

- 22 ○ また、これらの問題行動による被害をユーザー自らが回避できるよう、ブロック、ミュート、
23 ワープ、セーフティゾーン等の機能をユーザーへ提供するとともに、必要な場合には、シス
24 テム管理者においても、強制ブロック、強制ミュート等を行えるようにしているものが一般的
25 である。

27 (3)ルールと技術による措置・仕組み

- 28 ○ こうした禁止・制裁による抑止を有効に機能させるよう、各プラットフォームの実情に応じ、
29 技術とルールを組み合わせさせた様々な措置・仕組みを設ける等の取組みも進められている。
30 プラットフォームによっては、被害を受けた、又は目撃したユーザー等から通報を受け付け
31 たり、問題行動の巡視を行ったりするなどの仕組みを設けたりするものや、事後検証を可
32 能にする等のために必要な範囲で、空間内における広範なユーザーの活動についてログ
33 保存を行うこととしているものもある。

35 (4)プラットフォームが担う役割と対応の実情

- 36 ○ メタバース空間を、自由で多様性に満ち、安全・安心に過ごせる場として保持する上では、
37 全てのユーザーが従うべきルールを利用規約等として示すことができ、また、システム上の
38 設計(プログラムコード)によりユーザーの行動に一定の制約を課すこともできるプラットフォ
39 ーマーの対応に負うところが大きい。プラットフォームは、これらのルールを一方向的に定
40 めるとともに、アバターの行動記録など、様々なパーソナルデータを収集すること等も可能

1 な立場にあり、プラットフォーム自身が権利の侵害者とならないことも含め⁴⁸、ユーザー
2 保護等に係る適切な対応が求められる。

- 3
- 4 ○ 現状のメタバースは、上記(1)～(3)に見るようなプラットフォームの対応とユーザーコ
5 ミュニティの規範に支えられる形で、一定の秩序が保たれ、深刻な問題事案の増加をある
6 程度防いでいる状況にある。同時に、プラットフォームにおける対応の実情としては、例
7 えば、アカウントを剥奪しても、別のアカウントを取得して問題行動を繰り返す悪質なユー
8 ザーがいる⁴⁹、無邪気な子どもによる問題事案も起こるなど、難しい課題も抱えている。
- 9

10 **Ⅲ. 留意事項(課題認識)**

- 11 ○ 以上を踏まえつつ、メタバースにおける問題事案等への対応のためのルール形成等につ
12 いて、その在り方を考えるに当たり、特に留意すべき事項として、次のような事項を挙げるこ
13 ができる。
- 14 ・ メタバース内では、現実空間以上に親密なコミュニケーションが生まれやすい傾向がある
15 一方、一定数のハラスメント事案等も生じており、そのことが新規ユーザーの定着を阻害す
16 る要因の一つとなっているとも指摘されること。
 - 17 ・ 精神的に発達途上にある子どものユーザーや、法的責任能力を有しない未成年のユー
18 ザー等もメタバースに参加しており、こうしたユーザーの保護等について留意が必要であ
19 ること。
 - 20 ・ 我が国の事業者が提供するメタバースにも海外ユーザーが参加するなど、メタバースのビ
21 ジネスはボーダレスとなっていること。
 - 22 ・ 国境のないメタバースにおけるユーザー間の問題事案への対応においては、プラットフォ
23 ーマーが果たす役割が大きくなること。
 - 24 ・ 「場」の提供者に止まるプラットフォームの対応のみで、全ての課題を解決できることと
25 はならないこと。事業者に過度の負担を強いることにより、メタバースビジネスそのものの発
26 展を阻害するおそれもあること。
 - 27 ・ ユーザー間の問題事案等について、法的に保護される権利や利益を明らかにするととも
28 に、被害者自らが自己の権利を行使し、被害の救済を図ることのできる方が、実質的に
29 確保されるようにしておくことも重要であること。
 - 30 ・ 我が国発メタバースの発展を期する観点からも、国際的なルール形成の動きへの留意が
31 必要となること。
- 32

48 例えば、プラットフォームがユーザーから取得するプライバシー情報の取扱い等については、個人情報保護法(個人の情
報の保護に関する法律)に則った個人情報の取扱いが求められるほか、情報の取得や利活用の態様によっては、独占禁止法
(私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律)上の優越的な地位の濫用に当たる可能性がある。また、電気通信事業
法の適用除外とされる電気通信事業(例えば、ユーザー間のクローズドな通信の媒介を行わず、場(プラットフォーム)の提供の
みを行うもの等)を営む者も、電気通信事業法第3条(検閲の禁止)及び第4条(秘密の保護)の適用を受けるほか、「電気通信
事業における個人情報保護に関するガイドライン」(個人情報保護委員会・総務省告示)の適用があり、その遵守が求められる。

49 アカウントの乗り換えに対しては、これを困難にする仕様を導入する等の対応が進んでいる。

IV. 問題事案への対応の方向性

- 以上を踏まえ、メタバースにおける問題事案への対応を効果的に推進していくため、今後さらに、次のような取組みを進めていくことが求められる。これらの取組みに当たり、各プラットフォームにおいては、自らのサービスの特性に応じ、自律的な創意工夫により、効果的な取組みを進めていくことが期待される。

1. 自由と安全・安心の両立

- メタバースについては、多様な価値観をもった個人が、現実世界の制約を離れ、それぞれの自己実現を図れる場として発展していくことが期待される。このような価値を実現し、より多くのユーザーがこれを享受・共有していけるようにするためには、その前提として、メタバース空間を、皆が安全・安心に過ごせる空間としていかなければならない。
- 自由で創造的であり、かつ安全・安心なメタバースが、ユーザーからも選好されることで、メタバース全体の発展につながっていくものと考えられる。
- 現在のメタバースは、ハードウェアの制約等もあり、本格的な普及にまでは至っておらず、そのユーザー層としては、ネットリテラシーの比較的高い層が占める割合が多いと想定される。今後、メタバースがより身近なものとなり、ユーザー数も増加していったとき、あるいはメタバース内における経済活動が拡大していったときには、被害がより広範に広がったり、より深刻な問題が生じる可能性が大きくなることも考えられる。これらも見据えつつ、相応しいルールのある在り方を検討していくことが重要となる。
- 特に、自由な個人が責任をもって行動することを前提とするメタバース空間にあっても、心身の発達途上にある子どもや法的責任能力を有さない未成年が、そこに参加していることには留意が必要である。メタバース上においても、子どもを犯罪から守る対応等が求められるほか、例えば、将来的に、メタバースの経済圏で多様な消費活動・経済活動が行われるようになっていったときに、子どもがそれらの主体となることをどこまで認めるべきかなど、メタバースと子ども・未成年をめぐる問題により切実に直面する場面が、今後増えていくことも想定される。

<対応の方向性>

①ワールドごとのローカルルールの設定

- 各プラットフォームにおいて、多様なコミュニティによる多様な文化の展開を図っていく上では、利用規約によるプラットフォーム内共通のルールに加え、ワールドごとのローカルルールを設定できるようにしていくことが、有効な方策の1つとなり得ると考えられる。各ワールドに適用されるローカルルールについては、当該ワールドを訪れようとするユーザーに対し、わかりやすく表示することが望ましいと考えられる。

1 <ワールドごとのローカルルールのイメージ>

2 例えば、

- 3 ・ マナーのような「規範」について、定形的・一般的なローカルルールの選択肢を複数設け、それぞれ
4 のワールドが、自らにあったルールを選択する。
5
6 ・ 利用規約上の禁止事項について、①全てのワールドで共通に禁止するものと、②個々のワールドごと
7 に禁止する／しないを選べるものに分けて定め、②の取扱いについては、各ワールドに選択させる。
8 ※ 違反者(加害者)については、ワールド管理者や被害者からの申告を受け、利用規約に基づく制裁措
9 置の対象ともなる可能性

10
11 **②子ども・未成年者の安全・安心の確保**

- 12 ○ ワールドごとのローカルルールは、例えば、子どもに相応しくないコンテンツを持込み不
13 可としているワールドが明示的に示されるなど、子どもや未成年者が安心・安全に過ごせる
14 ワールドを選択的に訪問できるようにする上でも、意義が大きいものと考えられる。
15
16 ○ これらに加え、各プラットフォームにおいて、それぞれの特質を踏まえつつ、子ども・未成
17 年の保護の観点からユーザーが遵守すべき事項の明確化など、必要な対応を検討してい
18 くことが重要である。今後さらに、メタバースにおける子ども・未成年者の経済活動の取扱
19 いなど、将来的な課題を見据えた議論が、関係者間で積み重ねられることにも期待したい。

20
21 **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実効性の確保・向上**

- 22 ○ メタバース空間における行為等の規制については、現実空間における相当の行為が対
23 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
24 ースの実情に即した対応の在り方を、独自に考えていくことが必要となる。既存の刑罰法規
25 等による規制も、メタバース内における問題事案には及ばないものが多く、これらへの対応
26 として、プラットフォームの利用規約等による対応が特に重要となると考えられる。
27
28 ○ 加えて、独自の物理法則が支配するメタバース内では、現実世界にはないタイプの迷惑
29 行為等も報告されているほか、将来的なメタバースの発展に伴い、個人間の経済取引に
30 かかわる問題事案が深刻化するなど、さらに新しい課題が生じてくることも想定され得る。
31
32 ○ プラットフォーマーは、こうした広範な問題に対応しなければならなくなる。一般的に、プ
33 ラットフォームの利用規約においては、ユーザーが遵守すべき事項(禁止事項)を定めると
34 ともに、違反者に対しては、最終的にアカウント剥奪にまで至る段階的な制裁措置が規定
35 される。さらに、それらルールの実効性を高めるため、違反事案の通報や、巡視、事後検
36 証等に必要な範囲でのログの保存等を行っているプラットフォームもある。各プラットフォ
37 ームや業界団体において、ルールの適切な在り方に関する考え方の整理やそれを踏まえた
38 必要なルールの整備、それらのルールを実効的に機能させるための取組等を、積極的に
39 推進していくことが期待される。

40
41 <対応の方向性>

42 **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**

1 ○ ユーザーが遵守すべき事項や、違反者への対応方針について、利用規約本文とは
2 別に、これと紐づくコミュニティ基準等として、具体的に、わかりやすく示していくことは有
3 効と考えられる。これらの基準整備の事例等について、情報共有を促進していくことが
4 求められる。

6 ④問題発生防止・事後対応のノウハウ共有等

7 ○ メタバース事業に新規参入する事業者のために、違反事案への対処など、ルール
8 実効性確保を図る上で共通に必要な事項を整理し、ガイドライン等として示していく
9 ことが求められる。

10
11 ○ 特に、メタバース内で起こる様々な問題事案について、当該事案のタイプやそれが生
12 じた場合の対応措置について一定の類型化を行い、関係事業者間で事例の集積・共
13 有を図っていくことが有効である。ここでは、例えば、通報の仕組み等をはじめ、問題事
14 案への対応の仕組み・措置について、各プラットフォーマーが、自己のプラットフォーム
15 に合った適切な仕組み・措置の導入を検討していけるよう、必要な留意事項、有効な方
16 策等の情報を整理することが考えられる。利用者情報を含めた個人情報等の取得・利
17 用等に関しては、メタバースプラットフォーマーにおいても、個人情報保護法、電気通信
18 事業法や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⁵⁰、データの適正な取
19 扱い等にも留意しつつ、ユーザーによる問題事案等への対応について、可能な方策等
20 を整理していくことも求められる。

21
22 ○ さらに、メタバースの事業環境を整える上では、例えば、被害者からの通報を
23 受け被害拡大防止の措置を行うなど、問題事案への対処を適切に行ったプラット
24 フォーマーが、生じていた問題（権利侵害）に対する損害賠償責任を制限（免責）
25 され得ること等について、法律上も明確化されることが望ましい⁵¹。

26
27 ○ これらを含め、プラットフォーマーによる対応が適切に行われるようにするた
28 めの措置について、国際的な動向等も踏まえつつ継続的に検討していくことが必
29 要である。

31 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

50 注47参照。

51 例えば、SNS上の掲示板等における名誉毀損・プライバシー侵害などについては、プロバイダ責任制限法上の責任制限規定（第3条）により、プロバイダが負う法的責任の範囲について一定の明確化が図られている。メタバースにおける権利侵害は、掲示板等のように特定の侵害情報が継続的に送信されるものだけでなく、例えば、イベント中のハラスメント行為のように突発的に起こるもの（侵害情報の送信が一時的に行われるのみで、継続しないもの）、そのような行為が1人のユーザーによって繰り返し行われるもの等もあるなど、より多様であり、こうした違いも踏まえつつ、対応の在り方を検討していく必要がある。

なお、プロバイダ責任制限法第3条の要件該当性の検討に関しては、その前提として、プロバイダの行為（作為又は不作為）が民法上の不法行為の要件を満たすか否かの検討が必要であり、民法上の不法行為に該当しない場合には、プロバイダ責任制限法による責任制限を待たずともなく、プロバイダが不法行為に係る賠償の責めを受けることはない。また、プロバイダ責任制限法上の送信防止措置に該当するかの検討には、サービスの提供の態様や講じる措置に関する一定の類型化を図り、分析することが有効であると考えられる。

- 1 ○ メタバースにおける問題事案の対処に当たっては、メタバースのサービス上に設けられ
2 た各種機能(ミュート、ブロック、ワープ、セーフティゾーン等)の設定を、被害ユーザー
3 自身が能動的に活用することも有効となると考えられる。各プラットフォームにおいて、
4 このような機能をあらかじめ設けるとともに、ユーザーに対し、それら機能の活用につい
5 て、わかりやすく説明していくことが期待される。
6
- 7 ○ また、メタバース内におけるユーザー間の問題事案への対応に関しては、最終的には
8 加害者のアカウントを剥奪することを含め、その場を提供するプラットフォームによる
9 適切な対応が図られることが期待される。
10
- 11 ○ 同時に、様々なケースにおいて、全ての解決が、プラットフォームによる対応のみで
12 図れるものではなく、場合によっては、法的な解決が必要となる場面があることにも留意
13 が必要である。今後のメタバースの発展の方向性として、経済圏の発展なども想定され
14 るが、メタバース空間内における個人間の取引が活発化した際には、それら当事者間に
15 おける経済的な紛争も生じてくるなど、従来からの問題事案とは質の異なる事案が増え
16 ていく可能性も広がる。人間の知覚をより高精細に再現する技術がさらに高度化してい
17 くことに伴い、没入感を増した空間で起こる問題事案が、被害者により深刻な精神的苦
18 痛を与えることとなる等のおそれもある。
19
- 20 ○ これらを踏まえ、将来に向けた課題として、損害賠償請求や刑事告訴など、被害ユー
21 ザー自身による対抗措置を講じていけるようにしておくことが、被害の救済とともに、加害
22 行為を抑止する面において、より一層重要となってくるものと考えられる。
23
- 24 ○ 損害賠償等の訴えを裁判所に提起するに際しては、原則としてその相手方の住所及
25 び氏名を特定することが必要となるが、メタバース内では、アバターとして、実名を明かさ
26 ずに活動する者が多いことから、発信者情報開示制度の活用により、それらアバターの
27 操作者を特定できるようになるかがポイントとなる。
28
- 29 ○ 発信者情報開示請求については、サービス提供の態様に応じて、どのような行
30 為が権利の侵害といえるか、また、どのような情報の送信が権利侵害情報の送信
31 にあたるかの検討が必要となると考えられるところ、このような検討に当たって
32 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
33 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
34 の収集・蓄積と類型化を行うことが有効と考えられる。
35
- 36 ○ このほか、外国法人たるプラットフォームに対し、法的な請求を行う場合には、国
37 際裁判管轄の問題が生じる可能性があることから、日本に国際裁判管轄が生じることの
38 明確化や、外国会社の登記(会社法第818条)の徹底を求めることが有効であると考え
39 られる。また、刑事法上の犯罪行為に対する捜査にあっても、このような外国法人に
40 対する捜査が円滑に行われるような仕組みを確保することが有効であると考えられる。

1
2 <対応の方向性>

3 ⑤発信者情報開示制度の運用の明確化

4 ○ プロバイダにおけるユーザーの個人情報等の取扱いの在り方にも留意しつつ、メタバ
5ース内における権利侵害事案に関しても、発信者情報開示請求制度を活用した加害者
6の特定を円滑に行えるよう、サービス提供の態様に応じて、どのような行為が権利の侵
7害といえるか、また、どのような情報の送信が権利侵害情報の送信に当たるかの検討が
8求められる。

9
10 ○ そのためには、メタバース以外の領域で積み重ねられてきた既存の事案に関する多
11数の裁判例も十分に参考にした上で、サービスの提供の態様やメタバース特有の問題
12事案に関する事例の収集・蓄積と類型化を図ることが有効であると考えられる。

13
14 ⑥海外プラットフォームに係る国内代表等の明確化

15 ○ 日本のユーザーが海外のプラットフォームに対して法的な請求を行う場合や、日
16本の捜査当局が海外のプラットフォームに対して捜査の協力を求める場合に、これが
17円滑に行われるために必要な仕組みを設けることが有効であると考えられる。

18
19 4. 国際的な動向への対応

20 ○ 上記(1)～(3)により、我が国の法制度や我が国事業者の対応を通じて、自由かつ安全・
21安心なメタバースの実現を目指すことが重要だが、同時に、国境のないメタバースにおける
22ルール形成を考えていく上では、我が国のみの視点では、十分な課題解決を図ることはでき
23ない。

24
25 ○ 我が国のメタバースプラットフォームにも多様な国・地域からユーザーが集まっており、我が
26国のユーザーが海外のユーザーから被害を受けることも少なくないほか、世界における主要
27なメタバースサービスの多くは海外に拠点を置いており、我が国のユーザーもそれらのメタバ
28ースの中でより多くの被害に遭っている。

29
30 ○ これらを踏まえれば、国際裁判管轄・準拠法やエンフォースメントの問題に関する検討ととも
31に、メタバースのルール形成をめぐる国際的な動向への注視が重要となる。

32 今後のルール形成の動向によっては、我が国の事業者のみが問題対応に多くのコストを
33かける中で、規制の緩い海外の事業者に市場を奪われることとなったり、逆に、我が国の事
34業者が海外市場へと展開しようとする際に、現地の規制や国際的なルールが障壁になるなど
35の事態が起こることも考えられる。世界の動向を踏まえつつ、我が国の立ち位置を明確化す
36る議論を深めるとともに、それらを基に、国際的なルール形成の場へと積極的なコミットを図っ
37ていくことが重要と考えられる。

38
39 ○ 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
40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

1 Act ; DMA) 及びデジタルサービス法 (the Digital Services Act ; DSA) を導入した欧州が、さ
2 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⁵²があり、留意が必要で
3 ある。

4 5 <対応の方向性>

6 ⑥国内議論から国際的な議論への接続

7 ○ メタバースにおけるルール形成の在り方等に関する国内議論を進めるに当たり、国際的な
8 議論の動向に対する情報収集の機能を高めるとともに、我が国発メタバースの発展等を期す
9 る観点から、それらの議論の成果を国際的なルール形成の中へと積極的に反映していける
10 よう、国際的なフォーラムへの参画その他のコミットメント体制の強化を図っていくことが必要
11 である。

52 欧州では、2022年9月の欧州委員会委員長ステートメントにおいて、「デジタル空間をより安全で開かれた空間とするための規制においてEUが世界的なリーダーシップをとることを示した」デジタル市場法(DMA)及びデジタルサービス法(the Digital Services Act ; DSA)の着実な執行を謳うとともに、これと併せ、「メタバースなどのデジタル空間の新しい機会とトレンドを継続的に見ていくことが表明されている。技術開発への投資促進や人材育成、相互運用性実現に向けた取組など産業振興と併せた議論が行われつつある。

1 検討事項4

2 その他(国際裁判管轄・準拠法について)

4 1. 基本的な認識

- 5 ○ メタバースのサービスに国境はなく、外国の事業者が提供するメタバースを日本のユーザーが利用し、また、日本の事業者が提供するメタバースを海外のユーザーが利用している。それらの空間には国を超えたユーザーが集まり、それに伴って、ユーザー間、ユーザーと事業者間のトラブル等も生じている。国を超えた当事者間に法的紛争が生じた場合に、日本の裁判所に国際裁判管轄権が認められるか、管轄が認められたならどの国の法規が適用されることになるのかが問題となる。
- 12 ○ 官民連携会議では、メタバースのユーザー間、又は事業者とユーザーの間の紛争が生じた場合を念頭に、以下のとおり、国際裁判管轄及び準拠法の取扱いに関する一般的な整理を行った。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、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、どの国の裁判所に提起されるか等により、さまざま異なることとなるため、留意が必要である。
- 18 ○ 実際のケースに際しては、さらに当該事案の内容等に即した検討が必要となるが、国境を超えた取引や情報発信等をめぐる紛争等における国際裁判管轄・準拠法の取扱いに関しては、経済産業省「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」⁵³に詳しいので、それらを参照されたい。

23 (1)国際裁判管轄について

24 (日本の裁判所に提起された場合)

- 25 ○ 国際裁判管轄については、訴えが提起された国の法令に従って、どこの国の裁判所の管轄となるかが決定される。
- 28 ○ 日本の裁判所に国際的な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となるかについては、民事訴訟法(以下「民訴法」)にその規律が定められている。例えば、
- 31 ① 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(民訴法第3条の2)
- 33 ② i) 事業所又は営業所(以下「事業所等」)を有する者に対しその事業所等における業務に関する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、又は ii) 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は、日本の裁判所に提起することができる(民訴法第3条の3第4号・第5号)

53 <https://www.meti.go.jp/press/2022/04/20220401004/20220401004.html>

1 ③ 不法行為に関する訴えは、不法行為があった地が日本国内にあるときは、原則として⁵⁴、
2 日本の裁判所に提起することができる(民訴法第3条の3第8号)。
3 こと等とされている。

4
5 ○ 民訴法第3条の3第8号にいう「不法行為があった地」には、加害行為地、結果発生地のい
6 ずれもが含まれると解されており、例えば、海外にサーバーが置かれたメタバース上に、海外
7 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
8 間、例えば、様々な掲示における表記が日本語で記され、日本語話者が集まっているなど
9 により、日本国内のユーザーに向けたものと解されれば、結果発生地は日本であるとして、日
10 本の裁判所の管轄権が認められ得ることが考えられる⁵⁵。

11
12 ○ また、発信者情報開示に関する訴えは、不法行為に関する訴え等に該当しないものと解さ
13 れ、民訴法第3条の3第8号等の規定は適用されない。しかしながら、事業者が日本国内に
14 事業所等を置いており、発信者情報開示請求に係る業務がその事業所等における業務に
15 該当する場合、又は事業者が日本国内において継続的な事業を行っている認められる場
16 合には、同条第4号又は第5号に基づき、日本の裁判所に国際裁判管轄が認められ得る。な
17 お、2022年10月に制度施行された発信者情報開示命令についても、民事訴訟法と同様の
18 国際裁判管轄ルールに従うこととなる(プロバイダ責任制限法第9条)。

19
20 ○ 日本国内に事業所等を置く外国の事業者への訴えについて、日本の裁判所に管轄権があ
21 ることを明確化する上では、これら事業者に対し、会社法第818条に基づく外国会社の登記
22 の徹底を求めていくことが有効となる。

23
24 ○ なお、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
25 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
26 ーザーとの利用規約、取引契約等では、当該事業者の所在地の裁判所を専管裁判所とする
27 旨の合意条項が置かれることが通例となっており、これらについては日本の裁判所の管轄と
28 ならない可能性が高い

30 (外国の裁判所に訴えが提起された場合)

31 ○ 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
32 る可能性がある。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
33 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
34 くない。この場合、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

54 民事訴訟法第3条の3第8号では、「不法行為があった地が日本国内にあるとき(外国で行われた加害行為の結果が日本国内で発生した場合において、日本国内におけるその結果の発生が通常予見することのできないものであったときを除く。)」と定めており、日本における結果発生が通常予見することができない場合には、日本の裁判所は管轄権を有しないこととしている。

55 東京地判平成26年7月26日(平25(ワ)23363号)参照。

1 る場合であっても、国外の消費者がその住所地の裁判所で日本の事業者を訴えた場合には、
2 当該裁判所に国際裁判管轄が認められる可能性がある。

3 4 (2) 準拠法について

- 5 ○ 国際私法上の法律関係について、どのような場合にどの国の法令が適用されるかについ
6 ても、訴えが提起された国の法令に従って決定される。

7 8 (日本の裁判所に訴えが提起された場合)

- 9 ○ 国際私法上の紛争の訴えが日本の裁判所に提起された場合における準拠法の取扱いに
10 ついては、法の適用に関する通則法(以下「通則法」)に定められている。例えば、

- 11 ① 不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、原則として、加害行為の結果が発
12 生した地の法による(通則法第17条)
13 ② ①にかかわらず、他人の名誉又は信用を毀損する不法行為によって生ずる債権の成
14 立及び効力は、被害者の常居所地法による(通則法第19条)
15 ③ ①・②にかかわらず、不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、①・②よりも明
16 らかに密接な関係のある他の地があるときは、当該他の地の法による(通則法第20条)
17 ④ 上記①～③によれば外国法が適用されることとなる場合においても、これを適用すべき
18 事実が日本法によれば不法とならないときは、当該外国法に基づいて損害賠償請求等
19 を行うことはできない(通則法第22条第1項)

20 等とされる。

- 21
22 ○ 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
23 は、結果発生地が日本であるとして⁵⁶、また、日本のユーザーが名誉毀損等の被害を受けた
24 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、これに基づく差止請
25 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。

26 27 (外国の裁判所に訴えが提起された場合)

- 28 ○ 準拠法の決定は、訴えが提起された国の法令によることとなり、具体的にどの国で裁判が
29 提起されるかによって、結論が異なる可能性がある。例えば、事業者と消費者との取引をめぐ
30 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法が適用される旨の
31 法令を有している国が少なくない。したがって、利用規約等において日本法を準拠法とする
32 旨を定めている場合であっても、国外の消費者がその常居所地法の適用を主張した場合、
33 当該地の法令が適用される可能性がある。

34 35 2. 対応の方向性

36 <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>

56 著作権侵害に関する準拠法の決定方法に関しては、裁判例において、差止請求についてはベルヌ条約第5条第2項に基づき保護国法としての日本法を適用し、損害賠償については、不法行為として、法の適用に関する法律通則法第17条により、準拠法を決定することとしているものが多い(東京地判平成16年5月31日(判タ1175・265)、東京地判平成25年3月25日判決(平24(ワ)4766号)ほか)。

- 1 ○ 国境を超えた紛争に適切に対応していけるよう、プラットフォーム、関係事業者、メタバー
2 ューザー、権利者等のそれぞれに向けて、国際裁判管轄・準拠法の基本的な取扱いや、
3 留意すべき事項等を整理し、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが適当であ
4 る。

5

6 <制度の運用等の取扱い>

- 7 ○ 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
8 業を行う外国会社に対しては、会社法第818条で義務付けられた登記の徹底を図っていくこ
9 とが適当である。

1 第4章 ルール整備に向けた今後の方向性

- 2
- 3 ○ 前章においては、メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題について、具体的な
- 4 課題の洗い出しを行うとともに、制度・取扱い等の現状、対応の状況等を確認し、それぞれの
- 5 課題ごとに、今後求められる対応の方向性を整理した。

6 (当面の対応)

- 7
- 8 ○ 各課題について、現行法令の適用有無等を検証した結果、法的な考え方について、ある程
- 9 度の整理と明確化が図られた。これらを踏まえたハードローによる対応としては、仮想空間にお
- 10 ける商品デザイン模倣等を防止するための不正競争防止法改正法案が、2023 年通常国会に
- 11 提出されたところである。

- 12
- 13 ○ また、各般の課題への対応として、プラットフォーマーや関係事業者、ユーザー、権利者等に
- 14 おいて留意すべき事項や、それぞれが講じ得る有効な対応方策についても、現時点における
- 15 一定の整理が図られた。

- 16
- 17 ○ 以上を受けた当面の対応として、まずは、これらの検討成果を、それぞれの関係当事者へ周
- 18 知していくことが必要である。本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
- 19 応方策等について、プラットフォーマー向け、事業者向け、ユーザー向け、権利者向けなど、
- 20 それぞれの名宛先ごとに再編し、官民連携会議による考え方の整理(ガイドライン等)として、
- 21 速やかに周知を図ることが適当である。

- 22
- 23 ○ 加えて、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おいても、
- 24 必要に応じ、本論点整理の考え方を取り入れ、民間ソフトローの更なる充実が図られることを
- 25 期待したい。

26 (今後の更なる対応)

- 27
- 28 ○ 一方、これまで検討した課題の法的論点の中には、現時点ではいまだ十分な考え方の整理
- 29 や明確化が尽くされておらず、継続的な検討が必要とされたものも少なからずあった。

30 これらの論点に関しては、①具体的な事例等の把握がさらに求められるもののほか、②既

31 存の裁判例がなく、法的解釈等も分かれる点がある等により、現状では一定の方向性を示す

32 ことが困難なもの、③より幅広い社会的合意が形成されていくことを待つ必要があるものなど

33 があり、さらなる議論の積み重ねが必要となる。

- 34
- 35 ○ これらの論点については、官民連携会議においても引き続きフォローアップを行っていくこと
- 36 が適当である。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
- 37 況、関係者間における議論の動向や世論の動向等を定期的に確認し、関係する民間団体、
- 38 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
- 39 表していくことが望ましい。

- 1 ○ これらにより、官民一体となったルール形成の取組みを、継続的な取組として今後も維持・
2 発展させていくことが肝要である。

3
4 **(国際的な議論の動向を踏まえた検討)**

- 5 ○ なお、メタバースをめぐるルール形成については、現在、欧州をはじめとした諸外国・地域
6 や、民間主導による国際的なフォーラム組織等においても、様々な議論・検討が行われてい
7 る。これらの動向に関しては、今後も継続的な調査・把握に努める必要があり、我が国におけ
8 る法制度・ルールの検討に当たっても、これらの動向を踏まえた適切な検討を行っていくこと
9 が求められる。

10

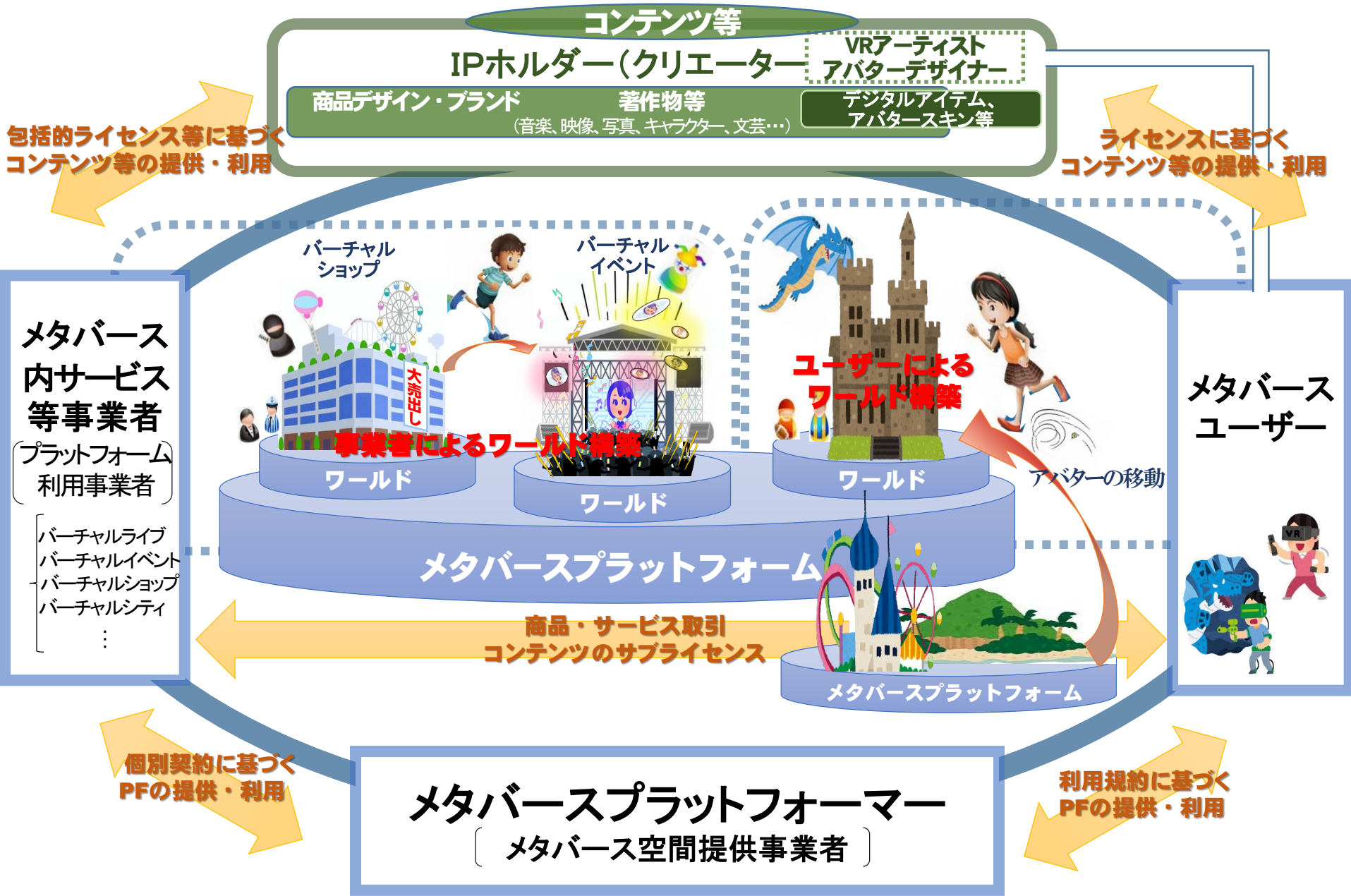
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

<別添資料>

- 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
- デザインの保護(著作権法・意匠法・不正競争防止法) <現状把握>
- 標識の保護(商標法・不正競争防止法) <現状把握>
- アバターの肖像等をめぐって生じる権利侵害
- メタバースプラットフォームにおける問題事案への対応
- 構成員

【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）

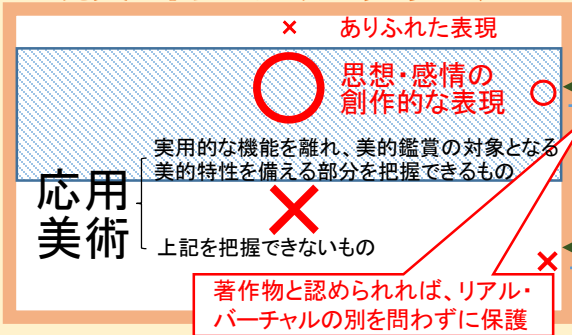


デザインの保護（著作権法・意匠法・不正競争防止法）〈現状把握〉

○; 保護される
×; 保護されない

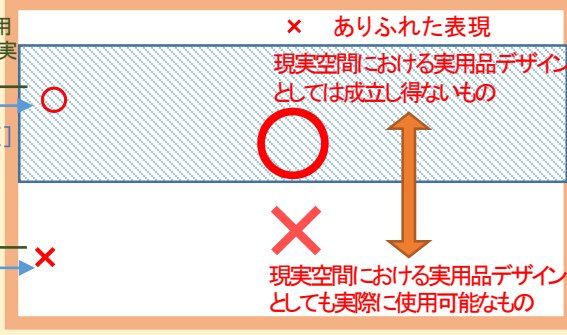
著作権による保護【著作権法】

現実空間におけるデザイン



転写 [仮→現]
※仮想空間で創作・利用したデザインを元で現実空間でも商品化

仮想空間におけるデザイン

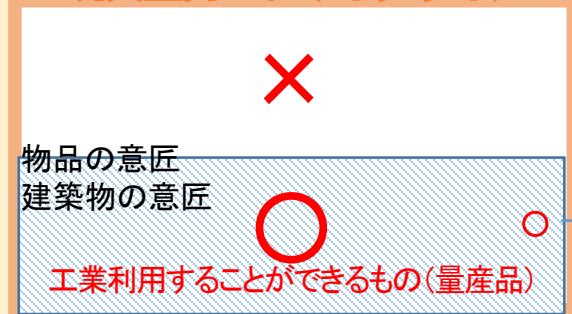


転写 [現→仮]

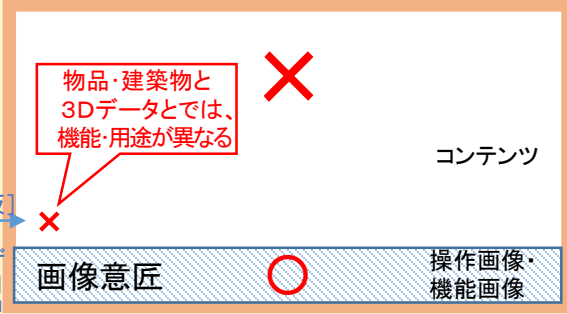
- 【権利の設定】 無方式
- 【保護の要件】 思想又は感情の創作的な表現（著作物性）など
- 【保護期間】 原則70年
- 【侵害要件】 依拠性・類似性

意匠権による保護【意匠法】

現実空間におけるデザイン



仮想空間におけるデザイン



転写 [現→仮]
※現実空間の物品等のデザインを仮想空間で3DCG再現

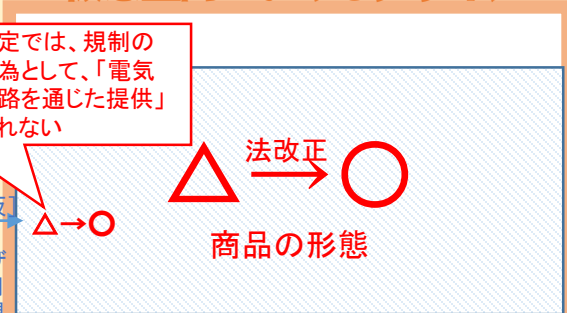
- 【権利の設定】 登録
- 【登録の要件】 工業利用できるもの、新規性、創作非容易性、先願性など
- 【存続期間】 出願から25年
- 【侵害要件】 依拠性不要、類似性、※物品等の機能・用途の類似性及び形態の類似性、業としての意匠実施

商品形態模倣規制による保護【不正競争防止法】

現実空間におけるデザイン



仮想空間におけるデザイン



転写 [現→仮]
※現実空間の物品等のデザインを仮想空間で3DCG再現

- 【権利の設定】 —
- 【保護の要件】 「商品の形態」であること
- 【保護期間】 発売から3年
- 【侵害要件】 依拠性、実質的同一性（デッドコピー）、模倣した商品の譲渡等

標識の保護（商標法・不正競争防止法）＜現状把握＞

○；保護される
×；保護されない

商標権による保護【商標法】

現実空間における標識

×
自他商品識別力を有しないもの

仮想空間における標識

×
自他商品識別力を有しないもの

例えば、第25類「被服」と、第9類の商品「オンラインのバーチャル環境で使用される被服に関するコンピュータプログラム」とでは、商品が非類似

○
自他商品識別力を有するもの

転写〔現→仮〕
※ 現実空間の
商品の商標等
を仮想空間の商
品に使用

通常
×
自他商品識別力を有するもの

- 【権利の設定】 登録
- 【登録の要件】 自他商品識別力など
- 【存続期間】 登録から10年（更新可）
- 【侵害要件】 商標の類似性、商品・役務の類似性、業としての商標使用、商品・役務の出所表示機能を果たす態様での商標の使用 など

周知表示混同惹起規制による保護【不正競争防止法】

現実空間における標識

×
周知でない商品等表示

○
周知な商品等表示

仮想空間における標識

×
周知でない商品等表示

○
周知な商品等表示

転写〔現→仮〕
※ 現実空間の
商品の商品等
表示を仮想空間
の商品に使用

- 【権利の設定】 —
- 【保護の要件】 周知な商品等表示であること
- 【保護期間】 なし
- 【侵害要件】 商品等表示の類似性、表示の使用、又は表示を使用した商品の譲渡、引渡し、電気通信回線を通じた提供等による混同の惹起

著名表示冒用規制による保護【不正競争防止法】

現実空間における標識

×
著名でない商品等表示

○
著名な商品等表示

仮想空間における標識

×
著名でない商品等表示

○
著名な商品等表示

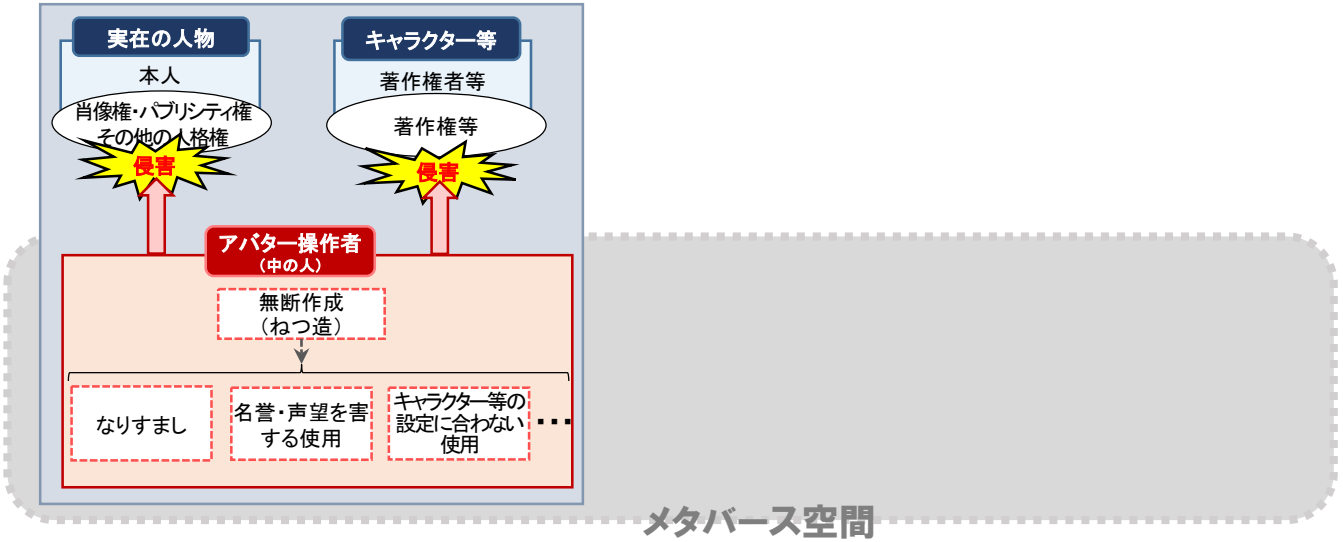
転写〔現→仮〕
※ 現実空間の
商品の商品等
表示を仮想空間
の商品に使用

- 【権利の設定】 —
- 【保護の要件】 著名な商品等表示であること
- 【保護期間】 なし
- 【侵害要件】 商品等表示の類似性、表示の使用、又は表示を使用した商品の譲渡、引渡し、電気通信回線を通じた提供等

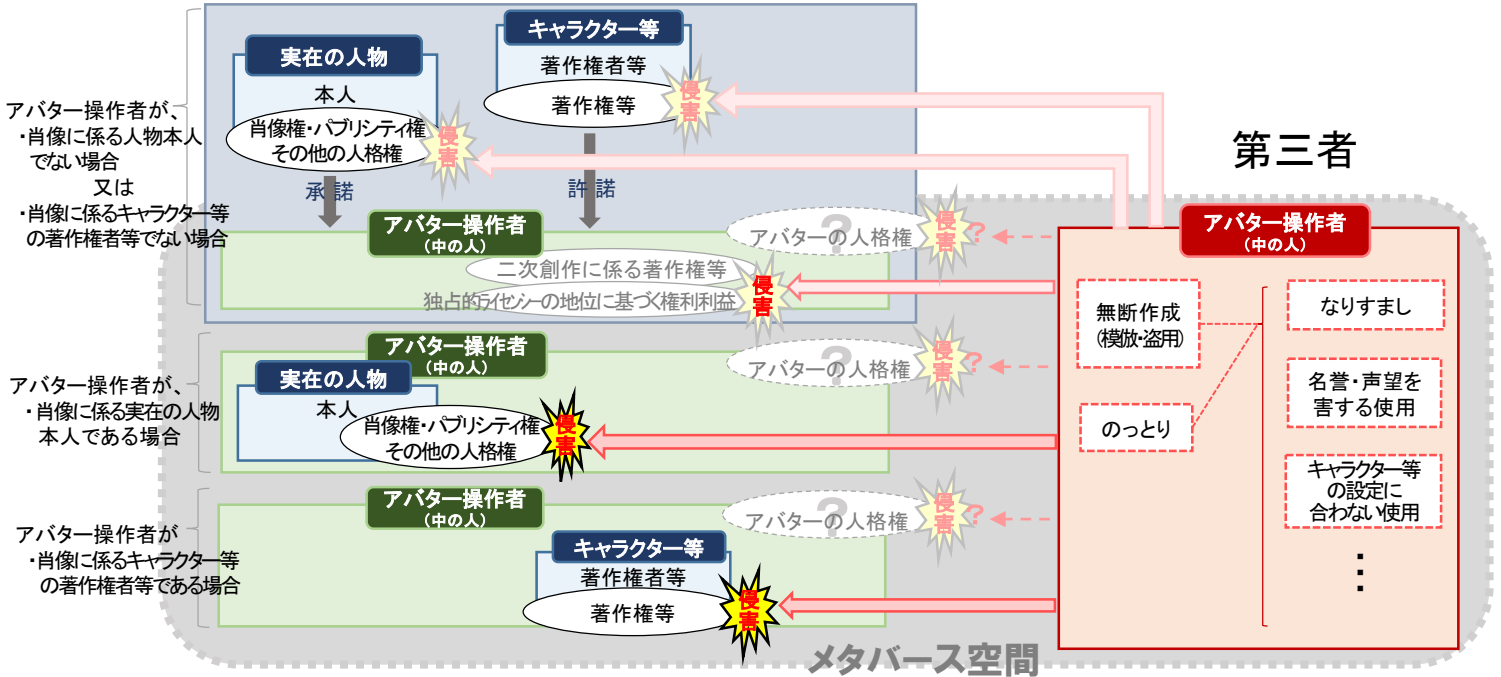
アバターの肖像等をめぐって生じる権利侵害

1. 実在の人物の肖像又はキャラクター等のデザインが、無断で使用された場合

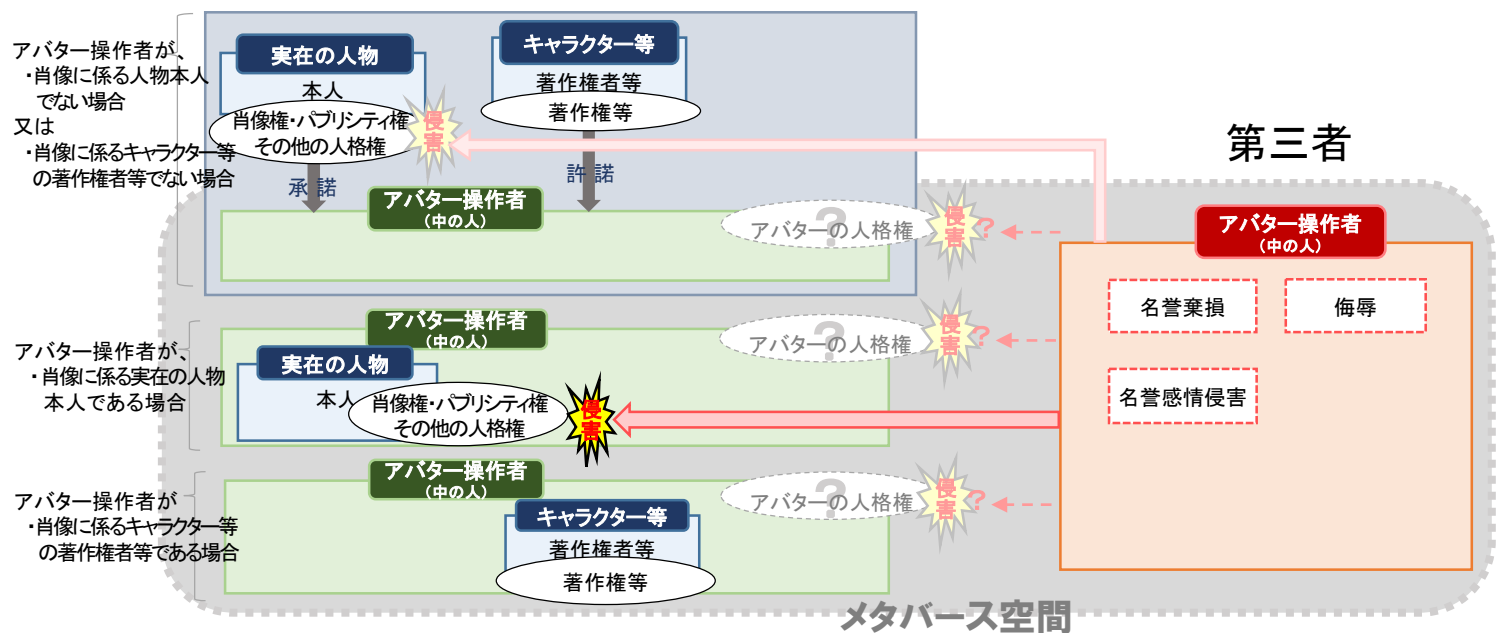
(1) 本人・著作権者等に無断でアバターを作成・使用



(2) 既存のアバターの肖像・デザインを第三者が無断で使用



2. アバターの活動、容ぼう等に向け、第三者からの誹謗中傷等があった場合



メタバースプラットフォームにおける問題事案への対応

<不可能化>

<予防>

<事後対応>

ルールによる対応

技術による対応

規範

コミュニティ規範による抑制

契約・法

利用規約等による禁止

措置・仕組み

- ・カメラ撮影時の写真代自動支払い

契約・法

システム上の制限

- ・複数アカウント取得の制限

措置・仕組み

- ・問題事案の巡視
(ドローンによる巡回など)
- ・フィンガープリント技術を活用した侵害コンテンツの検出

措置・仕組み

・通報

契約・法

- ・警告
- ・アカウント一時停止
- ・アカウント剥奪
- ・強制ミュート
- ・強制ブロック

ユーザーの行動に対するシステム上の制限

- ・「殺せない」設計・設定
- ・「壊せない」設計・設定
- ・「奪えない」設計・設定
- ・「侵入できない」設計・設定

ユーザーが使える機能

※被害の予防・拡大防止(避難)のための機能

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

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 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

- 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
- あしやまひろこ VN3ライセンスチーム主宰
- 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
- 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
- 岩崎 司 クラスタ(株)取締役
- 久保田 瞬 (株)Mogura代表取締役CEO・Mogura VR News編集長
- せきぐちあいみ (株)MUSOU代表取締役、VRアーティスト
- 中馬 和彦 KDDI(株)事業創造本部副本部長兼LX戦略部長
- 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CEO

2. 法律、コンテンツその他の関連分野の有識者

- 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
- 岡嶋 裕史 中央大学国際情報学部教授
- 奥邨 弘司 慶應義塾大学大学院法務研究科教授
- 佐藤 一郎 国立情報学研究所情報社会相関係教授
- 田村 善之 東京大学大学院法学政治学研究科教授
- 中崎 尚 弁護士・アンダーソン・毛利・友常法律事務所
- ◎中村伊知哉 iU(情報経営イノベーション専門職大学)学長
- 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
- 道下剣志郎 弁護士・SAKURA法律事務所

3. 関係省庁の担当者

- 内 閣 府 知的財産戦略推進事務局長
知的財産戦略推進事務局次長
知的財産戦略推進事務局参事官(コンテンツ振興担当)
- 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的財産政策室長
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】