

課題	制度・取扱い等の現状	対応の方向性
I. 仮想空間における知財利用と権利者の権利保護		
<p>課題1-1</p> <p>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</p>	<p>＜不正競争防止＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>商品形態模倣規制に関し、現行法では、ネットワーク上における形態模倣商品の提供行為は、規制対象外</li> </ul> <p>＜意匠権＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>現実空間の物品と3Dデータとでは機能・用途が異なることが多く、物品の意匠を模した仮想オブジェクトが無断で作成・販売されても、意匠権侵害は成立しないものと想定</li> <li>意匠法で保護される仮想空間上の画像（画像意匠）は、機器の操作画像・表示画像に限定（コンテンツの画像は対象外）</li> </ul> <p>＜著作権＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>機能面の制約から表現の幅が限定される現実空間の実用品のデザインについては、著作物と認められにくい傾向</li> </ul>	<p>＜法制度に係る対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>不正競争防止法を改正し、商品デザインの仮想空間における模倣を防止【2023年常会に法案提出】</li> <li>※ 意匠法による対応については、中長期的な課題として慎重に検討</li> </ul> <p>＜権利者、ユーザー等に向けた対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>各法律の保護が及ぶ範囲と限界など、基本的な考え方について、周知（ガイドライン等）</li> </ul> <p>＜継続的な把握・検討＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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、著作権の保護がどこまで及ぶか等について、考え方を整理</li> </ul>
<p>課題1-2</p> <p>現実空間の標識の仮想空間における無断使用</p> <p>※「メタバース」問題等への対応</p>	<p>＜商標権＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>現実空間の商品（例：衣服）の登録商標が、仮想空間の商品（例：アバターの衣服）に使用された場合にも、両者は、同一営業主により製造・販売されている等の事情がないとして商品の類似性を認められず、商標権侵害が成立しないケースが多いものと想定</li> <li>→ 商標権者側の対抗策としては、仮想空間の商品も指定した上で商標登録を出願する等の方策が有効</li> </ul> <p>＜不正競争防止＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>周知表示混同惹起行為、又は著名表示冒用行為に当たる場合には、差止請求・損害賠償請求、及び刑事罰の対象</li> </ul>	<p>＜権利者、ユーザー等に向けた対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>各法律の保護が及ぶ範囲と限界等の基本的な考え方、商標権者における有効な対応策等について、周知（ガイドライン等）</li> </ul> <p>＜制度の運用等に係る対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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、運用面の整備を期待</li> </ul>

課題	制度・取扱い等の現状	対応の方向性
<p>課題1-3</p> <p>現実空間の外観の仮想空間における再現 ※他者のデザイン等が取り込まれる場合の取扱い</p>	<p>＜著作権＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>公開の美術の著作物・建築の著作物に係る権利制限や、付随対象著作物(いわゆる「写り込み」)に係る権利制限等の対象となるものであれば、許諾なしに利用可</li> <li>※「付随対象物」と認められるものの範囲については議論あり (接近すれば大写しひなるメタバースの場合にも「付随対象物」と認められるかなど)</li> </ul> <p>＜商標権＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>現実空間の商標の表示が、仮想空間に取り込まれたとしても、商品・役務の出所表示機能を果たす表示として使用されていない限り、商標権侵害に当たらない</li> </ul>	<p>＜プラットフォーム、関係事業者、ユーザー等に向けた対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>現行法上の基本的な考え方や留意すべき事項等について、周知(ガイドライン等)</li> </ul> <p>＜継続的な把握・検討＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>付随対象著作物の利用の取扱い等について、実務や実態を踏まえつつ、考え方を整理</li> </ul>

## Ⅱ. メタバース上の著作物利用等に係る権利処理

<p>課題2-1</p> <p>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 ※ユーザーによる著作物不正利用の防止、権利処理の円滑化等</p>	<p>＜ユーザーにおける権利処理＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>他者の著作物の利用に際しては、原則、権利者の許諾が必要</li> <li>※ コンテンツ利用に関する既存のライセンス条項について、メタバースを想定しておらず、メタバースユーザーの条件に合わないケースも</li> </ul> <p>＜プラットフォームの対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プラットフォームは、利用規約に基づく侵害行為への対処措置や、著作権等管理事業者との包括許諾等により対応</li> </ul>	<p>＜プラットフォーム、ユーザー等に向けた対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>侵害防止を図る上で、プラットフォームに求められる対応、有効な方策等について周知(ガイドライン等)</li> <li>著作物の適切な利用について、ユーザーの理解増進を図るよう、留意すべき事項等について周知(ガイドライン等)</li> </ul> <p>＜制度の運用等に係る対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>簡素で一元的な権利処理のための新制度が成立した場合に、制度が活用されるよう周知</li> </ul>
<p>課題2-2</p> <p>仮想空間におけるユーザーの創作活動 ※二次創作等に係る適切なルール形成</p>	<p>＜プラットフォームの対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>二次創作等のための他者のUGCの利用について、ユーザー相互で自由に利用し合えるルールとしているプラットフォームもあり</li> </ul> <p>＜ユーザー等による対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>クリエイティブコモンズライセンス等の活用により、自己のUGCの二次利用を認める旨を明示しているものもあり</li> </ul> <p>＜新制度等の動向＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>集中管理されていない著作物や利用可否に関する意思表示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能とする新制度の創設に向け、2023年通常国会に著作権法改正法案が提出</li> </ul>	<p>＜プラットフォーム、関係事業者等に向けた対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>侵害防止のための留意事項、UGC創作の活性化等のための有効な方策等について、周知(ガイドライン等)</li> </ul> <p>＜制度の運用等に係る対応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>簡素で一元的な権利処理のための新制度が成立した場合に、制度が活用されるよう周知</li> </ul> <p>＜継続的な把握・検討＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>メタバース内におけるUGCの二次利用等に関し、権利者の意思表示を簡易に分かりやすく示せる仕組みが整備されることを期待</li> </ul>

課題	制度・取扱い等の現状	対応の方向性
<p>課題2-3①</p> <p>NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引</p> <p>①仮想オブジェクトの「保有」</p> <p>※仮想オブジェクトの法的位置付け、「保有者」がもつ権利</p>	<p>&lt;仮想オブジェクトの法的位置付け&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>仮想オブジェクトは「無体物」に当たり、有体物たる「物」への支配権である所有権の客体にはならない</li> </ul> <p>&lt;「保有者」が持つ権利&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>仮想オブジェクトの「保有者」が持つ権利は、当該仮想オブジェクトのデータへのアクセス・利用権(契約に基づく債権)</li> <li>当該オブジェクトのデザイン等が著作権の対象となる場合には、これに係るライセンスが紐づく</li> </ul>	<p>&lt;ユーザー、関係事業者等に向けた対応&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>仮想オブジェクトをめぐる権利についての一般的な考え方の整理や、契約に当たり留意すべき事項等について、周知(ガイドライン等)</li> </ul> <p>&lt;継続的な把握・検討&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>メタバースの相互運用実現の際に想定されるプラットフォームを超えたユーザー保護等の課題への対応について、国際的な議論の動向にも留意しつつ、継続的に把握・検討</li> </ul>
<p>課題2-3②</p> <p>NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引</p> <p>②NFT等を活用した仮想オブジェクトの二次流通等</p> <p>※二次流通以降における利用条件の遵守、ロイヤリティの仕組みに対する適切な理解</p>	<p>&lt;転々流通する仮想オブジェクトの利用条件&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>仮想オブジェクトの利用条件については、プラットフォームが利用規約等で一律に定める場合と、個々のクリエイターが個別に条件設定できる場合があり</li> <li>※後者の場合、当該利用条件を二次流通以降のユーザーへどのように伝えるかが課題</li> </ul> <p>&lt;ロイヤリティの支払い&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一次創作者へのロイヤリティ支払いは、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る</li> </ul>	<p>&lt;権利者等に向けた対応&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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界があること等を含め、周知(ガイドライン)</li> </ul> <p>&lt;継続的な把握・検討&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>メタバース内におけるUGCの二次利用等に関し、権利者の意思表示を簡易に分かりやすく示せる仕組みが整備されることを期待</li> <li>メタバースの相互運用実現の際に想定されるプラットフォームを超えたユーザー保護等の課題への対応について、国際的な議論の動向にも留意しつつ、継続的に把握・検討</li> </ul>