



特許庁 第4回政策推進懇談会

メタバースの法的論点

2022年6月3日

弁護士 増田 雅史



森・濱田松本法律事務所

MORI HAMADA & MATSUMOTO



森・濱田松本法律事務所
パートナー

弁護士
増田 雅史
Masafumi MASUDA

2008-
日本国弁護士
第二東京弁護士会所属

2017-
米国ニューヨーク州弁護士

森・濱田松本法律事務所

MORI HAMADA & MATSUMOTO

IT・デジタル領域全般を、主な取扱分野とする弁護士です。

■ 重点分野1 コンテンツ領域

経産省にてデジタルコンテンツ政策に従事
多様なコンテンツビジネスのご相談に対応



■ 重点分野2 ゲーム・アプリ領域

スマホゲーム黎明期から業界急成長を支援
種々の自主規制スキーム策定に参画



■ 重点分野3 ファイテック領域

金融庁にてblockchain関連の法改正を担当
資金決済分野から証券分野まで幅広く対応



融合的・先進的な領域

blockchain/web3

NFT, メタバース, DAO, DeFi, Dapps...

- NFT分野について様々な情報発信
- ブロックチェーン推進協会 advisor
- JCBA NFT部会 法律顧問
- 政・官・産・学との連携



■ 主な経歴

- 2004年 東京大学 工学部 システム創成学科 知能社会システムコース 卒業
- 2007年 中央大学 法科大学院 修了
- 2008年 森・濱田松本法律事務所 入所
- 2009年 経済産業省 商務情報政策局 **メディア・コンテンツ課** 制度担当 (～2010年)
- 2010年 一般社団法人 **コンテンツ海外流通促進機構** 監事 (～2015年)
- 2012年 一般社団法人 **ソーシャルゲーム協会** 監事 (～2015年)
- 2015年 スタンフォード大学 ロースクール LL.M. in Law, Science and Technology (～2016年)
- 2016年 Kirkland & Ellis LLP (シカゴオフィス) 客員弁護士 (～2017年)
- 2017年 当事務所シンガポールオフィス 駐在 (～2018年)
- 2018年 **金融庁** 企画市場局 市場課 専門官 (～2020年) ※**ブロックチェーン関連の法改正を担当**
- 2020年 一般社団法人 **日本暗号資産ビジネス協会 NFT部会** 法律顧問 (現任)
- 2021年 一般社団法人 **ブロックチェーン推進協会** アドバイザー (現任)
- 2022年 **自由民主党デジタル社会推進本部NFT政策検討PT** 有識者メンバー (現任)

メタバースとは

メタ (meta=超越した) + ユニバース (universe=宇宙)

一般的には、仮想的な三次元空間を称する言葉として使われる。



ニール・スティーヴンソン著
『スノウ・クラッシュ』(1992)

- 「Metaverse」という言葉を作り出した。
- 「Avatar」という概念も創出。

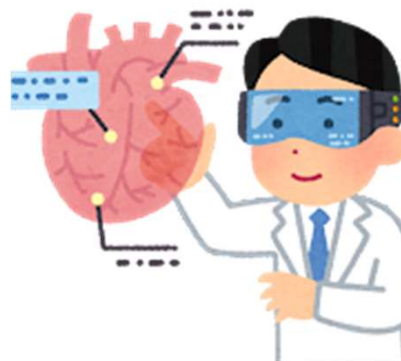
メタバースとは

- 技術的には、**XR (AR/MR/VR)**との深い関連性
→ 念頭に置かれることが多いのは**VR**

Alternative **R**eality
(拡張現実)



Mixed **R**eality
(複合現実)



Virtual **R**eality
(仮想現実)



低

没入感

高

現実世界とどこまで関係させるかは様々

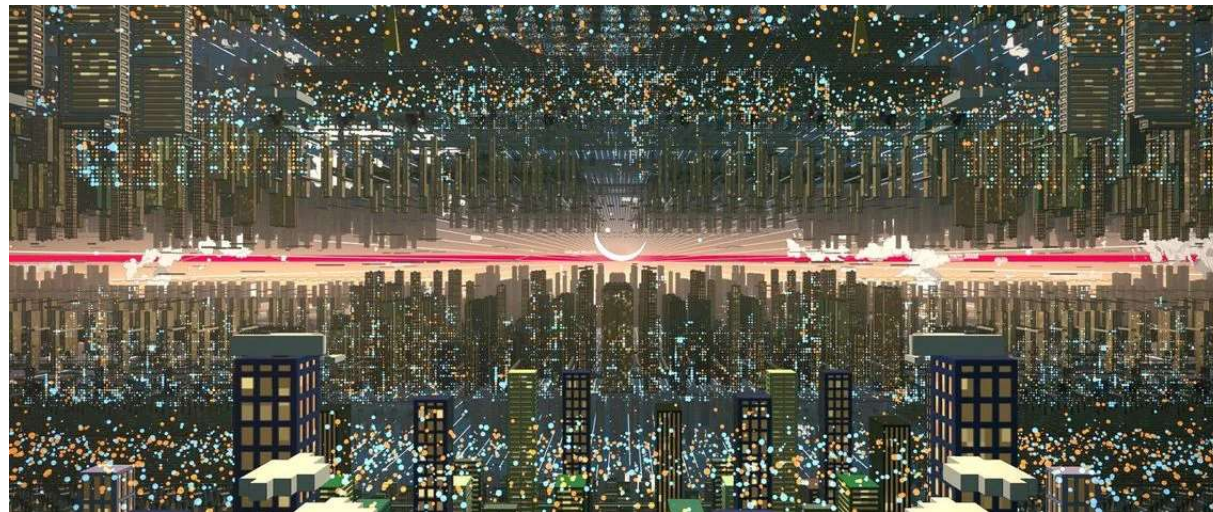
渋谷5Gエンターテインメントプロジェクト「バーチャル渋谷」



Meta Platforms「Horizon Workrooms」

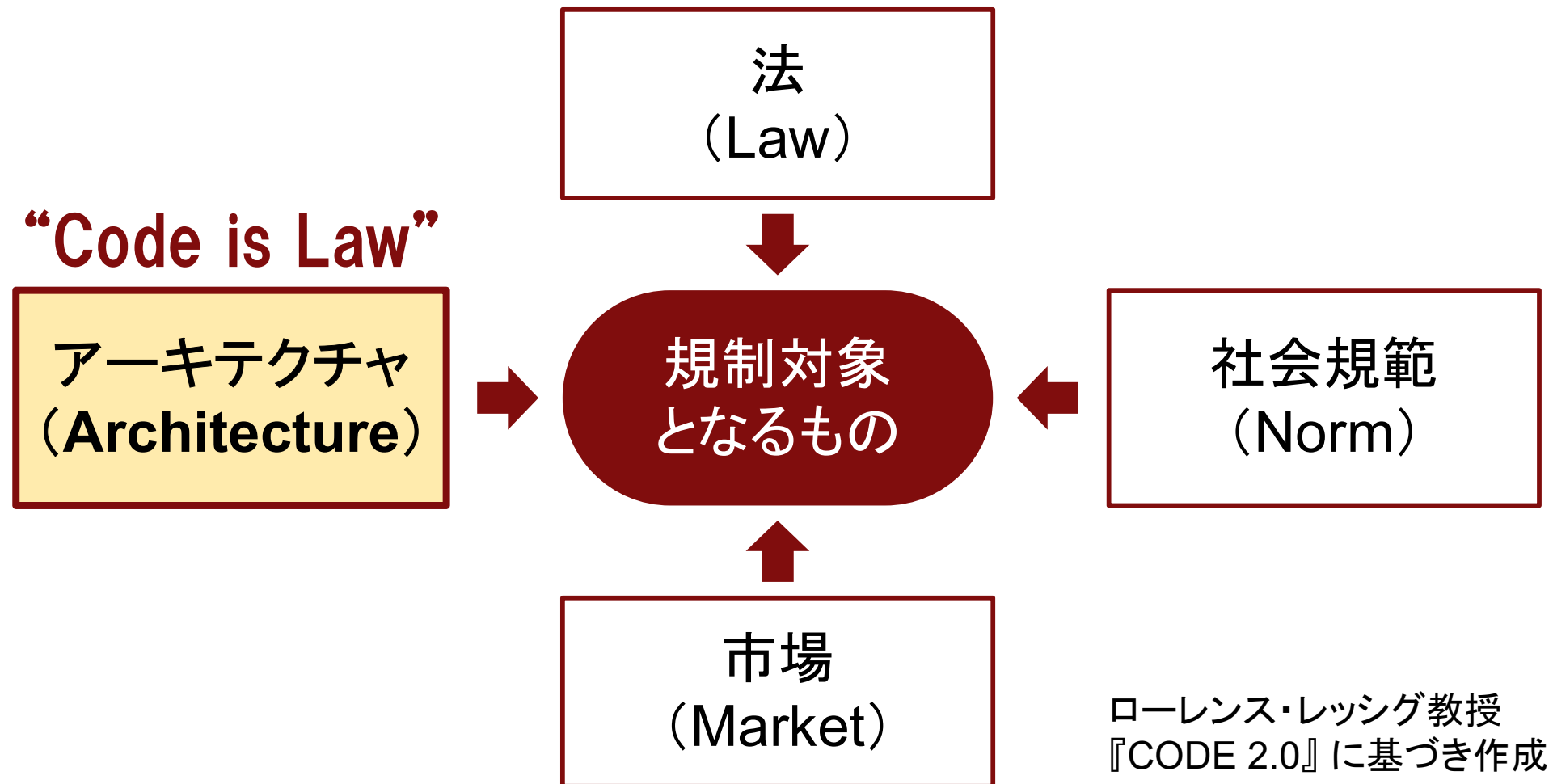


スタジオ地図『竜とそばかすの姫』内の仮想世界「U」



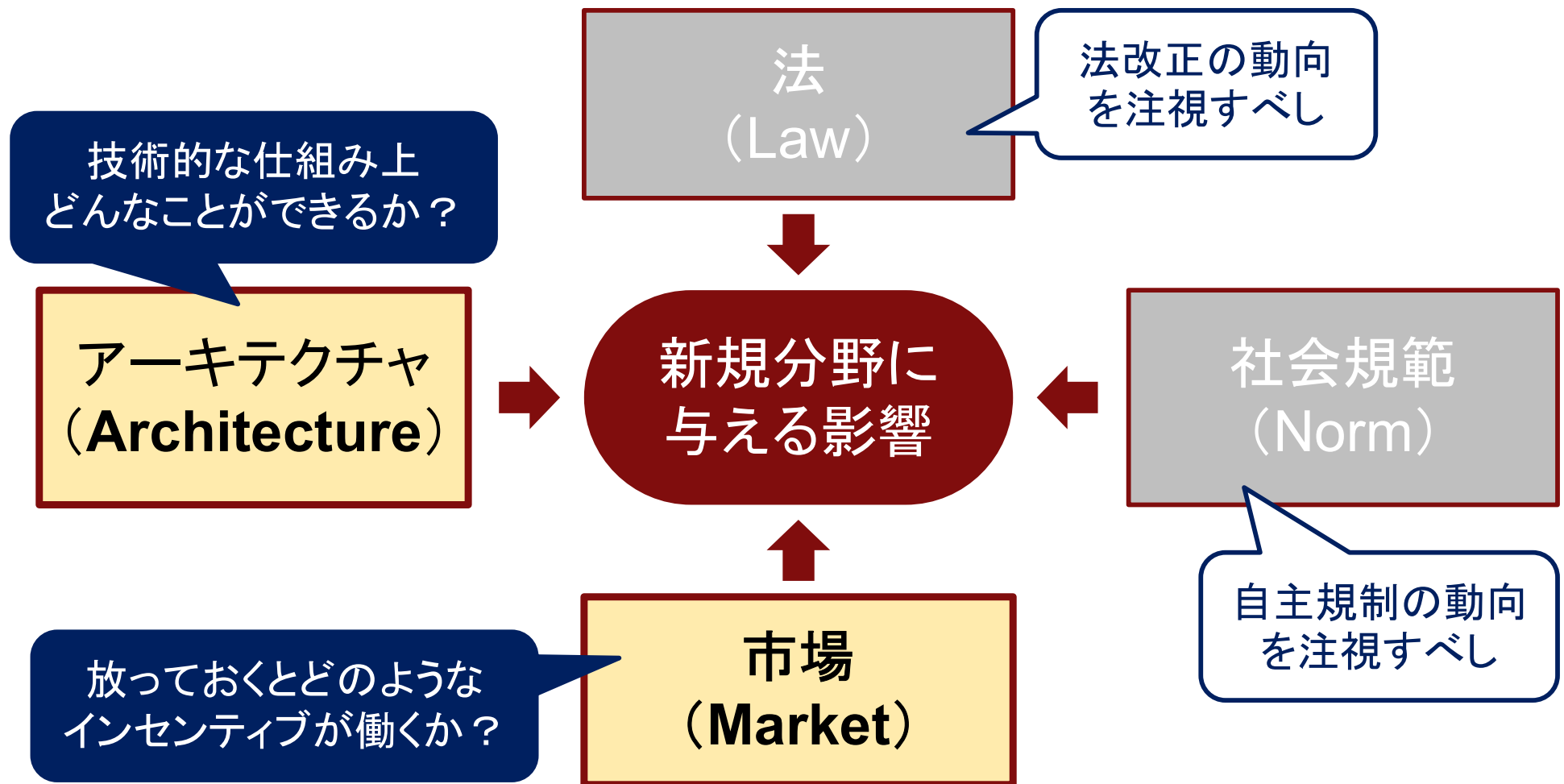
レッシング教授「4つの規制手段」の応用で考える

- 法的問題への対処方法は「法」に限られず・・・



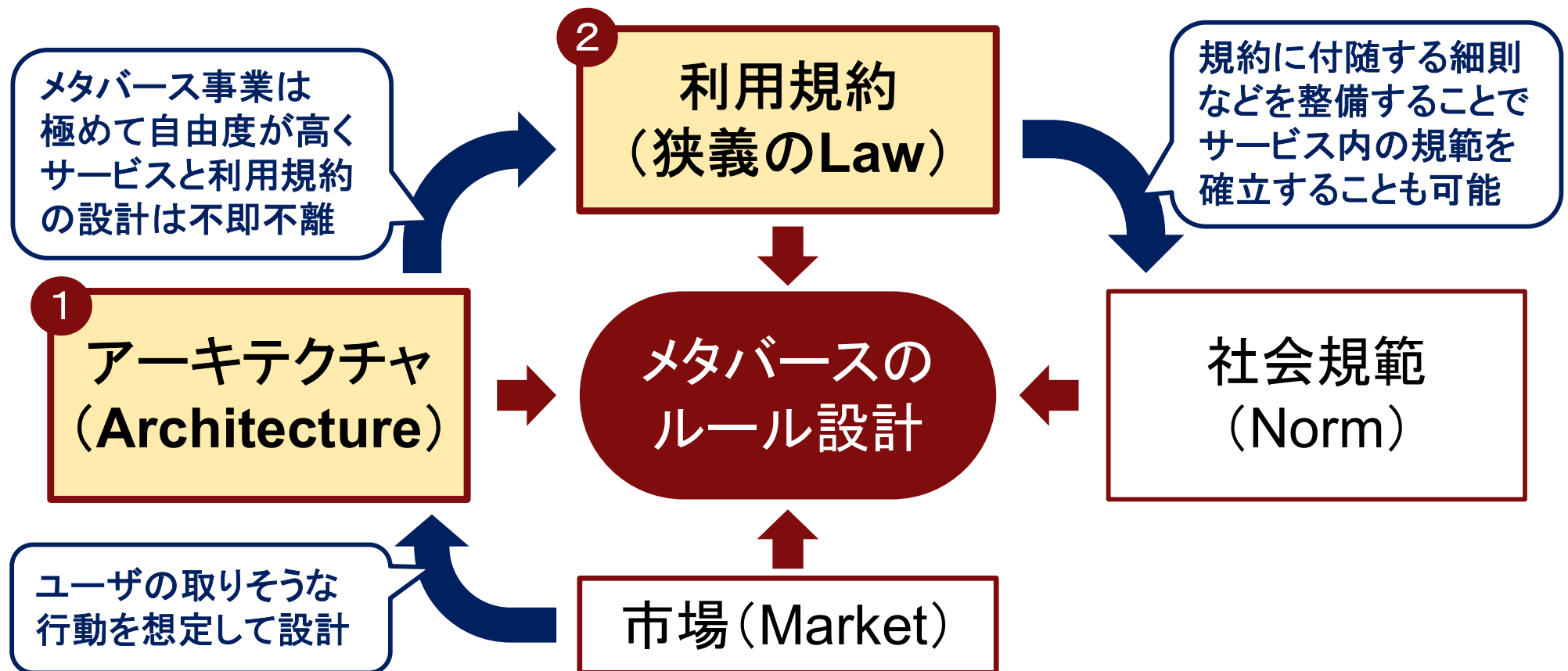
メタバースなど、新規な分野の場合・・・

- 「法」は適用関係が不明確、「社会規範」は未発達



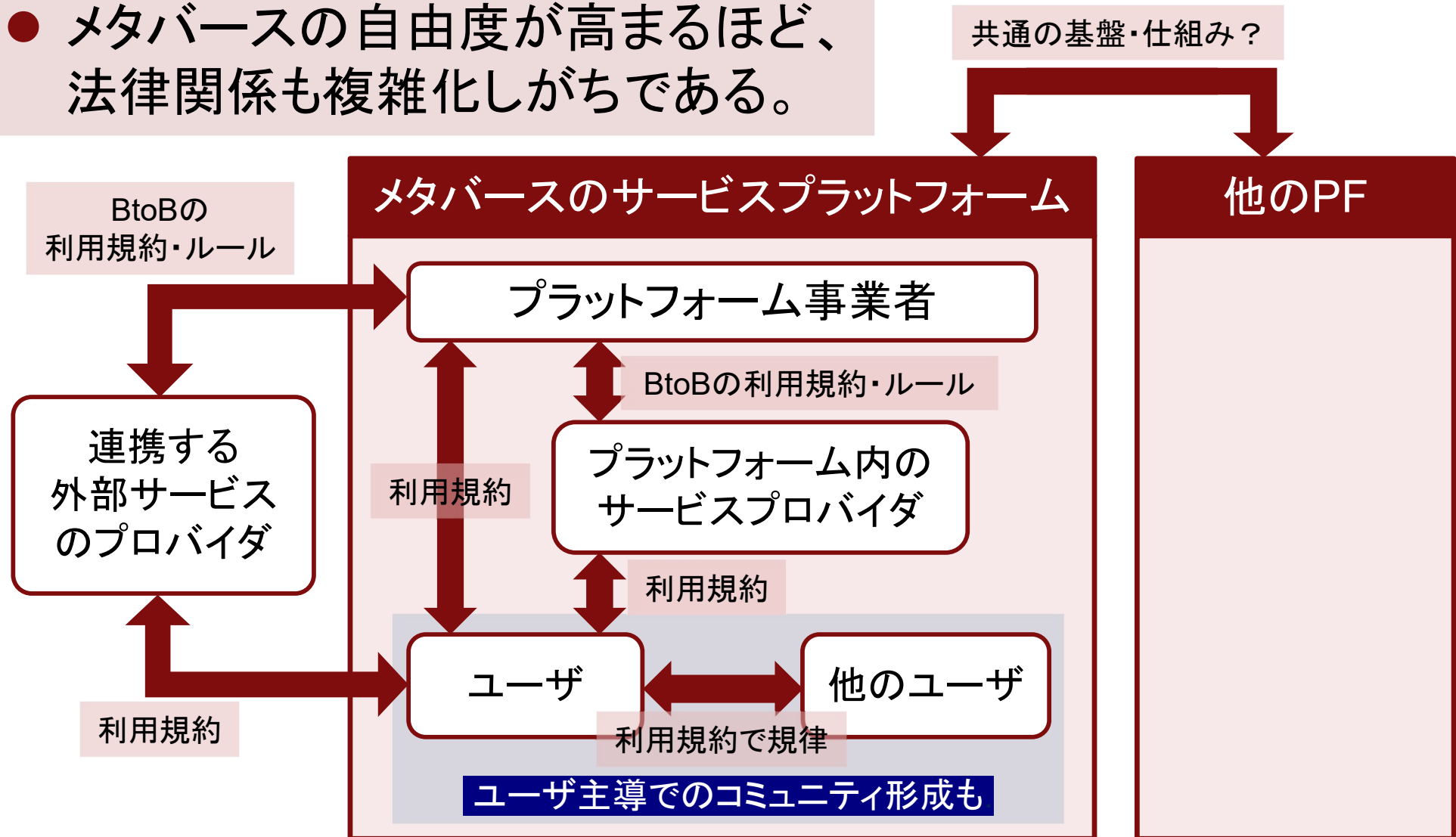
メタバース事業者が主に考えるべきは・・・

- ① サービス設計による問題の回避・解決を志向する。
- ② 利用規約はサービス内の「法」として機能させる。



論点① サービスの重層構造

- メタバースの自由度が高まるほど、法律関係も複雑化しがちである。



論点② 現実世界との同質性の高まり

● 各地に存在するものの再現:

- ✓ 著作権・商標権侵害の可能性
- ✓ 文化財・建物の外観や敷地内の再現に伴う問題

● 人の顔・容貌の利用:

- ✓ 肖像権、パブリシティ権
- ✓ 名誉権

架空であるはずの人物が
実在の人物に似てしまうこと
による問題も生じるだろう

● 対人接触:

- ✓ 現実世界に近づくほど感覚も近づく？
- ➔ 既存のSNSには存在しない加害行為類型の登場

論点③ メタバース空間内での社会生活

● 業務のツールとして:

- ✓ 労務管理をどうすべきか → DX対応として既に経験
- ✓ 情報管理をどうすべきか → 同上

● 日常生活のツールとして:

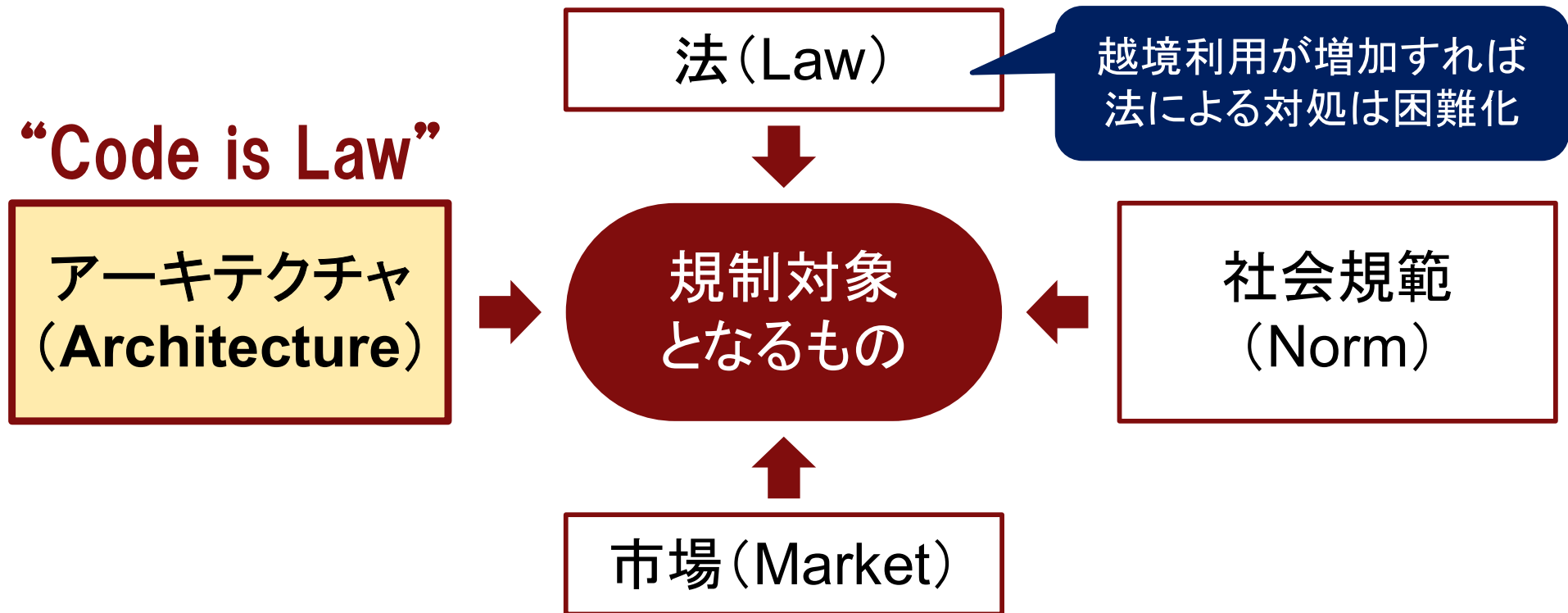
- ✓ 取得される情報量の増加 → プライバシーの重要性
- ✓ 没入感の高さ → 「ネット依存」問題の再燃

● 情報発信のツールとして:

- ✓ 侵害情報の流通への対処 → プロ責法は機能するか
- ✓ 広告配信の多様化 → 新たなルールが必要では

論点④ 違法・不適切行為に対する警察・司法機能

- 予防・発見・判断・対処（エンフォースメント）まで、アーキテクチャにより実現できることは多いが…



- プラットフォーム事業者は、どこまでの責任を負うべきか？

発展的トピック

● ブロックチェーン経済圏との関係

- ✓ ブロックチェーンネイティブなサービスとは
- ✓ 経済・金融はどこまで現実世界と切り離せるか
- ✓ リアル経済との接点としてのステーブルコイン？

メタバース内のデジタルコンテンツ

● 現実世界に近づけた場合・・・

- ✓ 土地、家屋、家具・什器備品
- ✓ アバター（人、衣装、装飾品、持ち物）、非実在の人物
- ✓ 本、動画、ライブなどのコンテンツ

同一デザインのものを
現実世界でも販売することも

● 現実世界を超えた領域として・・・

- ✓ ゲームコンテンツ
- ✓ 架空の空間での体験、物理法則を無視したコンテンツ

● 創作活動が容易になれば・・・

- ✓ User Generated Contentsの取扱いルールも必要に

NFT概説

- NFT (Non-Fungible Token = 非代替性トークン) とは？

- ✓ ブロックチェーン上で発行される“トークン”のうち…各トークンに独自の「個性」(属性や情報)が付与され、他のトークンと区別可能なもの
- ✓ ファンジブルなトークン(ビットコイン等)との対比

- 下記区別が議論の上で有益：

- ✓ **狭義のNFT**…実質的にも唯一性のあるトークン
- ✓ **広義のNFT**…個数を限定する手段としてのトークン

メタバースとの
関連性高し

- 実務上のポイント：

- ✓ ERC-721 に代表される技術仕様の存在
- ✓ OpenSea などのマーケットの存在

NFTについて押さえておくべきいくつかのポイント

- **NFTと「デジタル所有権」**

NFTの販売を通じて、何が取引されているか

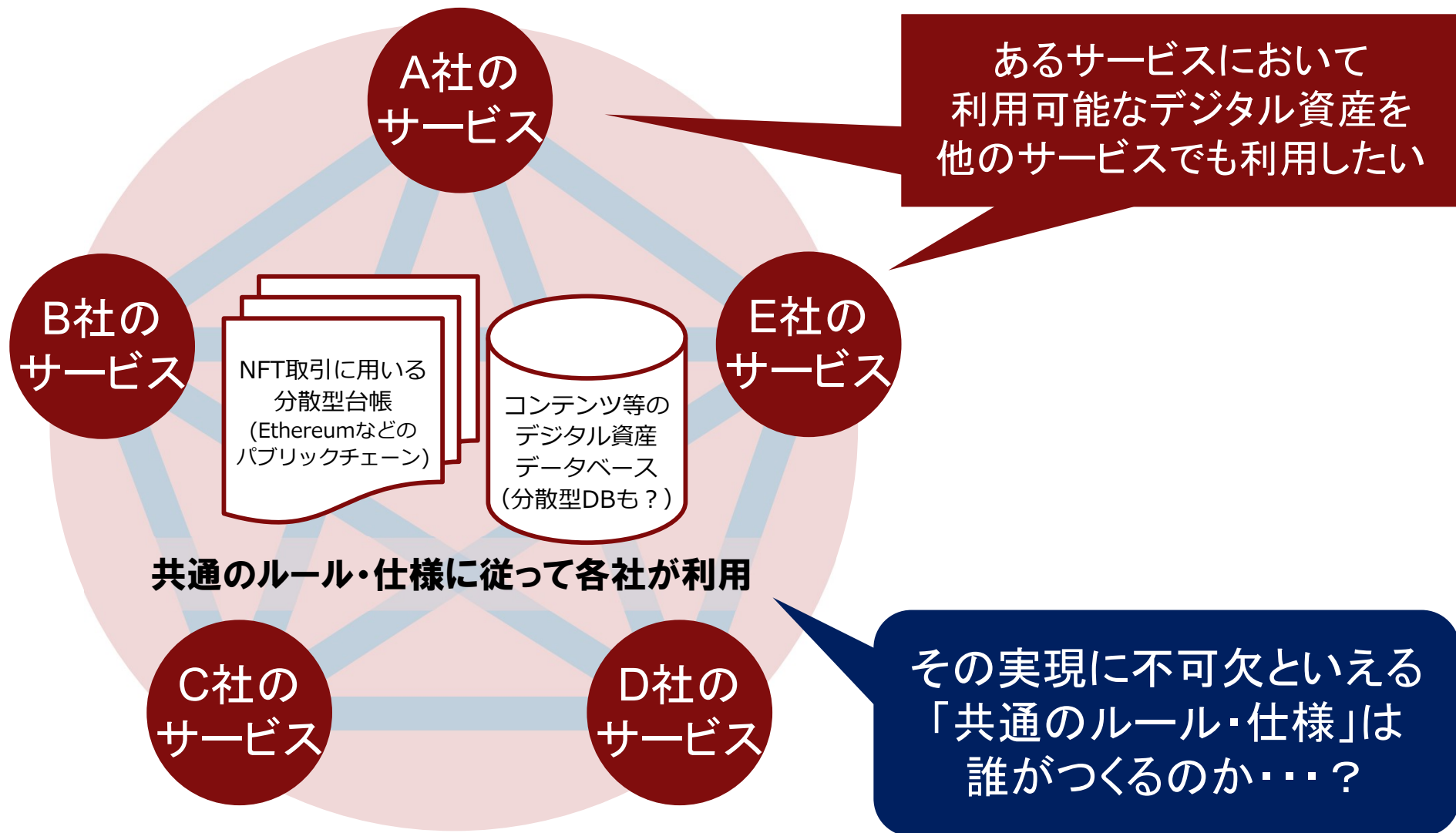
- **NFTと「著作権」**

NFTは、海賊版対策のツールとなり得るか

- **NFTと「暗号資産」**

NFT取引と金融規制との関係は

セットで語られるようになった「メタバース」と「NFT」



ザッカーバーグ氏 @ Facebook Connect 2021



“Metaverse is the next chapter for the internet.”

- *“In order to unlock the potential of the metaverse, there needs to be interoperability.”*

メタバースの可能性を引き出すには、相互運用性が必要だ。

- *“This is going to require not just technical work, like some of the important projects that are going on around crypto and NFTs in the community now, it’s also going to take ecosystem building, norm setting, and new forms of governance, and this is something that we’re really going to focus on.”*

これには、現在コミュニティで行われているcryptoやNFTに関する重要なプロジェクトのような技術的な作業だけでなく、エコシステムの構築、社会規範の設定、新たな形のガバナンスが必要であり、私たちが本当に力を入れて取り組んでいる点だ。

「NFT政策検討PT」メタバース関連の提言その1

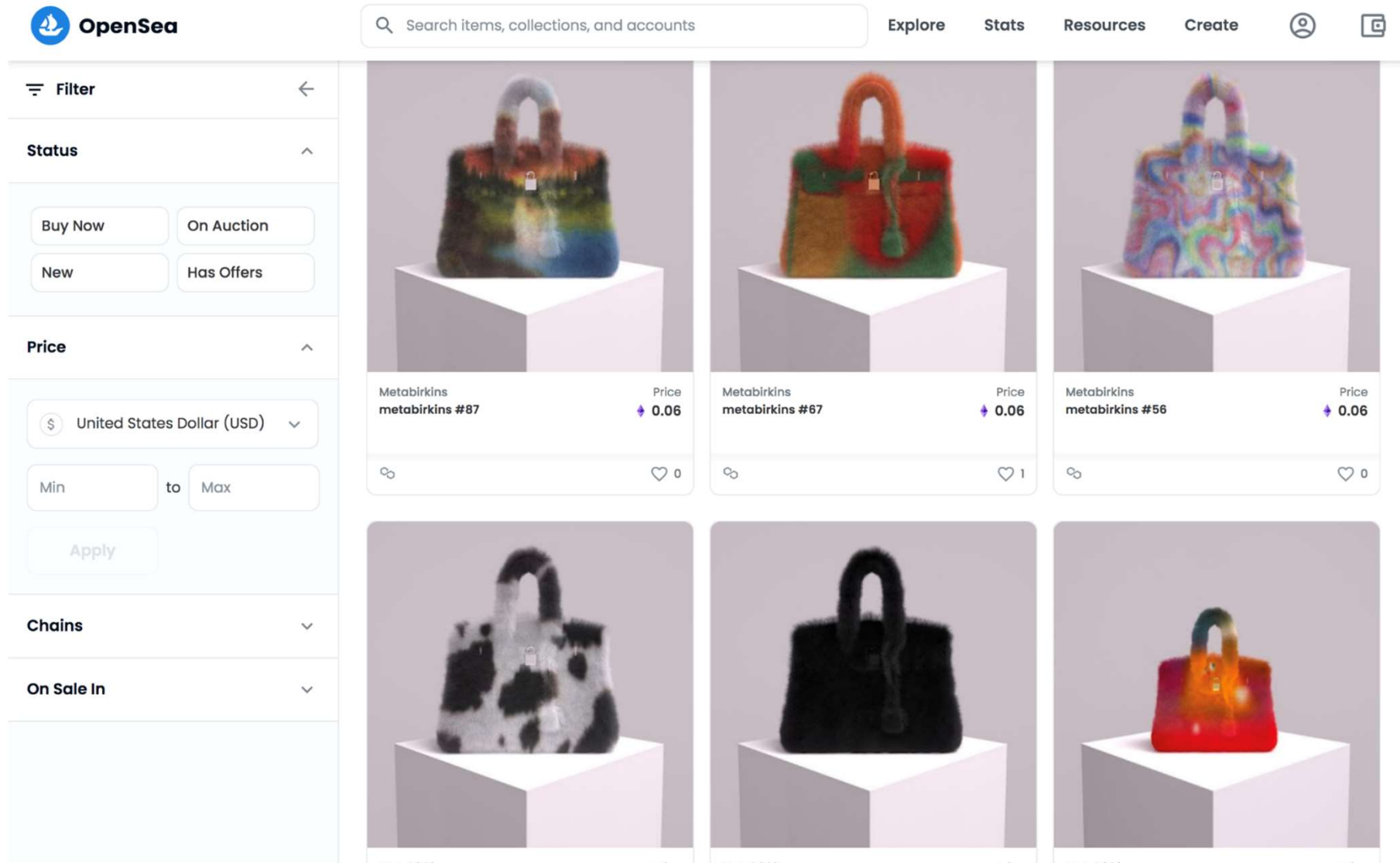
問題の所在

- 複数のメタバース(マルチ・メタバース)サービスにおいてデジタル資産を相互に持ち込み利用することを可能とし、サービス間の相互運用性を実現する手段として、パブリックチェーン上で発行されるNFTを用いる将来像
- ブロックチェーンの仕組み、NFTのフォーマット、ブロックチェーン上に記録されないデジタルデータを管理する仕組みをどう共通化するかが課題

提言案

- わが国の事業者がグローバル市場において有利な事業環境・競争環境を得るためには、上記のそれぞれの仕組みに関するデファクト・スタンダードを確立する上で、いかに国際的な議論に関与し、これをリードするかがポイント
- ブロックチェーン関連事業者、XR(VR/MR/AR)関連事業者を始めとする業種横断的な情報収集や議論の場が設けられることが望ましい

デジタルアイテムの知財財産による保護の限界



「NFT政策検討PT」メタバース関連の提言その2

問題の所在

- メタバース内で利用されることを前提として、ある程度特徴的な外観を有する量産品が模倣されたデジタルデータのNFTが販売されるケースが生じているが、こうした量産品のデザインは、著作権では保護されないことが多い
- 他方、製品の独創的なデザインを保護する仕組みである意匠権は、原則として「物品」のデザインを保護するもの。令和元年意匠法改正により一定の「画像」（機器を操作するための画像や、操作した結果を表示する画像）にも保護範囲が拡大されたものの、これを超えるデジタル空間内でのデザインの模倣に関しては保護が及ばない

提言案

- まずは著作権法や不正競争防止法といった法令に基づき、模倣行為に対して取り得る方策やその限界についての議論の整理を進める
- 将来的には、意匠権による保護範囲の拡大を含め、法改正による一定の手当の可能性について関係省庁における検討を進めるべきである