

ファブ社会の基盤設計に関する検討会 第1回 議事要旨

1. 日 時

平成 27 年 1 月 19 日（月）17:00～19:00

2. 場 所

総務省 10 階 1001 会議室

3. 出席者（50 音順、敬称略）

【構成員】岩寄構成員、風間構成員、小林構成員、瀧田構成員、田中構成員、
田邊構成員、水野（大）構成員、水野（祐）構成員、村西構成員

【総務省】泉情報通信政策研究所長、小津調査研究部長、尾川主任研究官

4. 議事要旨

(1) 総務省挨拶

開会に当たり、泉情報通信政策研究所長より挨拶が行われた。

(2) 構成員紹介及び総務省出席者紹介

(3) 開催要綱・議事運営等

開催要綱及び検討の背景について事務局から説明し、了承された。

また、開催要綱に則り、田中構成員が座長に、水野（祐）構成員が座長代理に選任された。

(4) ファブ社会における情報基盤（田中構成員）

【要旨】

- ・ ファブ社会の定義は、現時点では「インターネット環境を前提とした、新たなモノ（およびモノのデータ）の企画・設計・生産・流通・販売・使用・再利用が前景化する社会」であると考えている。
- ・ ファブ社会における中心的な課題は、「インターネット上の『デジタルコンテンツ』の文化と、物理的な『製造』にまつわる諸制度の混濁」であると考えている。
- ・ インターネット前提社会でのモノ作りは、技術、コミュニケーション・文化、経済の3層で整理することができる。
- ・ 情報基盤に係る近年の動きとしては、AMF（Additive Manufacturing Format）の標準化、Industry4.0 で挙げられているような RFID の活用がある。
- ・ 情報基盤 WG では「ファブカプセル」を構想しており、3D データだけではなく材料のデータ、個体認証 ID、他の工作機械との連携等をパッケージとして考えるものであるが、どこから、どのように標準化を進めるか議論している。
- ・ 標準化とは別にオープン化についても検討しており、オープン／クローズ戦略を設定できるような情報基盤の構築に向け議論をしている。オープン化することにより、製造・販売という単線的ではなく複線化したシナリオでの社会における活用が期待できる。

【質疑・意見交換】

- ・ 日本の強みであるクリエイティビティを伸ばすような情報基盤を検討できないか。
- ・ アイディアを持った市民と製造・生産設備が繋がるような情報基盤を検討できないか。
- ・ マスカスタマイゼーションを起点とし、一個人がスマートファクトリーで製造するような社会において、情報基盤として、コラボレーションが生まれやすくなるよう、製造の履歴・文脈がわかる無線タグの活用が必要になるのではないか。

(5) ファブ社会における制度的基盤（水野（祐）構成員）

【要旨（知的財産管理）】

- ・ 著作権の権利を適切に保護しつつ、多次創作を活性化するために、オープンソースの思想が重要である。
- ・ ファブ社会においてはパブリック・ドメインとパブリック・ライセンスを積極的に活用した仕組み作りが望ましく、産業財産権にもパブリック・ライセンスに類するオープン化の仕組みが必要ではないか。
- ・ 現在の法制度では「実用品」は原則として著作物に該当しないが、ファブ社会ではその概念を再考する必要があるのではないか。

【要旨（製造物責任）】

- ・ ファブ社会では、複数の人がコラボレーションし、かつ2次利用、3次利用が進むことから責任の所在が複雑化、分散化することが問題点。
- ・ 責任を負う主体は製造、加工等を行う「製造業者等」であり、販売しているか否か、有償か無償かに関わらず、同種の行動を反復継続して行っていれば該当することとなる。
- ・ データ作成者等は「製造業者等」に該当しないが、データに瑕疵や欠陥があった場合は、求償可能である。しかし、大企業は求償による金額的な補填を受けたとしても評判リスクを恐れるのではないか。
- ・ 製造物責任法は強行法規であり、事業者・消費者間においては当事者間の契約・合意に優先するものである。
- ・ 事業者間においては公序良俗に違反しない限り、当事者間の合意で免責及び責任限定が有効となり得る。
- ・ ファブ社会の発展に向け、「製造業者等」に該当し得る者とそうでない者を区別し、双方が注意すべき点を取りまとめる。

【質疑・意見交換】

- ・ グローバルな社会においては、基本的には知的財産制度は属地主義であるが、インターネットの普及以降複雑化している。
- ・ 一般的には、3D スキャニングしたデータに著作権は発生しないが、調整技術を考慮し何か保護対象となる可能性はゼロではないという意見はある。
- ・ パブリック・ライセンスの氾濫を回避すること、また広くライセンスが理解されることが重要。

(6) その他意見交換

- ・ ファブ社会の到来は必然であると思うが、必然の流れとは言え受け身となるべきではなく、何のためにやるのか前向きに考えるべき。
- ・ クリエイティビティや実力があるにも関わらず「もしこうなってしまうたら」というリスクを恐れてイノベーションが起きない現状に対し、モノ作りに対する理解が進んだ社会にすることもひとつの方向性ではないか。
- ・ 議論がやや飛躍している印象がある。段階を経て何をすべきかの検討が必要ではないか。企業のモノ作りをオープンにすることでも相当なことが変わる。企業も個人も含まれたモノ作りを検討する前に、ここから議論したい。
- ・ 市場・経済の観点からは、付加価値を高めるという、今までの大量生産の方程式にはなかったモノ作りも考えられるのではないか。
- ・ ファブリケーションにおいては、再利用や修理の観点も重要である。
- ・ 他国に先んじて、オープンソースの考えを IoT の世界に打ち出すこともひとつのオリジナリティになるのではないか。

以上