

2022-12-26 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第三分科会（第1回）

16時00分～18時00分

○事務局 それでは、時間となりましたので、会議を開催させていただきます。

本日は、岡嶋構成員が御欠席であります。また、本日はあしやまひろこ構成員、増田雅史構成員がオブザーバーとして御参加されることとなっております。

本分科会の座長は中馬和彦構成員にお願いしております。議事の進行は中馬分科会座長にお願いいたします。中馬先生、よろしくお願いいたします。

○中馬座長 皆さんこんにちは、中馬でございます。本日はよろしくお願いいたします。

非常に長いのですが、この「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」の、皆様に今日お集まりいただきましたのは第3分科会でございます。これから、後ほど御説明もありますが、2回の集中討議をさせていただいて、また全体会のほうにお戻ししたいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

本分科会はコンテンツの著作権、もしくはアバターのパブリシティ権という具体的なオブジェクトに対する権利というよりは、その相互の関係性であったり、いろいろなコミュニケーションに係るルール等の関係性を定義する場所だと思っておりますので、それに関係する各事業者の方、あるいは先生方にたくさんお集まりいただいておりますので、貴重な御意見をいただくことができたらと思っております。改めましてよろしくお願いいたします。

それでは、早速今日の資料がたくさんありますので、まず事務局から御紹介いただければと思います。よろしくお願いいたします。

○事務局 お手元の配付資料の御確認をお願いいたします。

本日の配付資料は資料1から5までの5点に加えまして、参考資料といたしまして、参考資料1、参考資料2-1以下5点の参考資料を配付させていただいております。こちらの議事次第にあるとおりでございますが、不足等がございましたらお申しつけください。よろしくお願いいたします。

○中馬座長 では、早速資料1から3までまとめて御説明をいただければと思いますので、よろしくお願いいたします。

○事務局 本日の議題1、論点整理の進め方等についてでございますが、こちらの議題に関連いたしまして、事務局より資料1から資料3までを用意させていただいております。資料1以下、順次御説明をさせていただきます。

まず、資料1は官民連携会議の全体でおまとめいただくこととなります。論点整理の構成のイメージ案をお示ししているものでございます。イメージ案は大きく4段の構成にしておりますが、そのうち第1、第2の部分は総論的な内容となるところでございまして、第1といたしまして、「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」、メタバースはどのような空間として発展していくべきかということについてでございます。そういった価値を踏まえまして、第2といたしまして、「目指すべき価値を実現するためのルール形成の在り方について」、基本的な考え方をここに置くことといたしているものでございます。

これらにつきましては、1から3までの各分科会から意見をいただいております。2月以降に予定される全体会合でまとめの議論をお願いしたいと思っております。本日の分科会にも、この関連の資料といたしまして、次回御説明しますが、資料2、資料3を配付させていただいております。

続きまして、第3は各分科会にて御検討いただく各論の部分でございますが、課題の所在と対応の方向性について、特に第3分科会には「仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為等をめぐるルール形成、規制措置等の取扱い」の部分について論点整理をお願いいたしたく思います。

これら総論・各論を通じた議論を踏まえまして、論点整理の結びの部分では、第5といたしまして、第4構成パートでは「ルール形成」と言っていた今後の取組の方向性について、最終的にお示しいただければと思っております。

なお、次のページでございますが、第3分科会では、本日の会合を含めて2回の会合を開催することといたしまして、本日の会合で出された意見を踏まえ、次回会合では第3分科会のパートテーマについての論点整理案の文案等をベースに御議論していただいた上で、その結果を2月以降に予定されます全体会合に報告する運びにできればというイメージをしております。分科会からの報告を基に全体会合で横串の議論を行って、最終的には3月頃を目途に会議全体としての論点整理の取りまとめを目指したいと思っております。

次に、資料2でございます。「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」について、たたき台としてのイメージの試案でございます。

まず、「メタバースを活用して実現を図る価値」でございますが、「自己の拡張・自己実現」「人の交わり・文化の融合」「価値の創出」といった3つの価値をこちらのほうで確認させていただいております。

それらの価値実現のためにあるべきメタバースの姿ということで、「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」の4つの側面をこちらに記載いたしておりますが、このようなメタバースを実現していくために求められる行動といたしまして、プラットフォームには例えば自由で開かれた空間の提供、問題事案・負の影響への対応、信頼性の確保、多様な創作活動の奨励・促進といった行動がある。また、ユーザーには他者への敬意、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といった行動が求められることが想定され、これらがルール形成の基本的な在り方にも関わってくるものと考えられると思っております。

続きまして、資料3は「メタバースにおけるルール形成の在り方等について」、本日御討議いただく際の材料としての討議用メモとして事務局にて用意させていただいたものでございます。資料2にあります価値・理念をベースに、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の在り方について検討していこうといった立場からの検討の視点を列挙しているものでございます。こちらの資料で事務局の思うところを並べさせていただいているところでございます。

まず1つ目は「ソフトローとハードローによるルール形成」というところでございますが、新たな法的課題を受けて、利用規約やガイドライン等といったソフトローによる対応と、法令等によるハードローに係る対応とをどのように組み合わせ、対応していくことが求められるかといった論点でございます。

次のページをお願いします。様々な具体的な課題に応じてどのような対応が求められるかということについては、それぞれの課題のタイプに応じて決まってくる場所もあろうかと思いますが、想定される場所といたしまして、まず一つ、既存の法令によるルールがメタバースの関連領域に及ばないことになっている等によって当該領域におけるルールの整備が新たに必要となるようなものであれば、それらについてはソフトローまたはハードローによるルール整備等が考えられるのではないかと。

既存の法令によるルールについて、メタバース領域への適用の有無等の解釈やメタバース領域における運用の方法等が不明確となっており、そのことによる不都合処理というものについては、ハードローの解釈・運用の明確化を図り、ソフトローとして普及・啓発していくことなどが考えられるのではないかと。

さらに、既存の法令によるルールでメタバース関連領域にも及ぶものに関し、当該ルールを踏まえた適切な取扱いや、それらルールを活用した課題解決の方策等についての考え方の整理が求められます。

ないしは、メタバース関連領域で生じる事象をめぐる権利関係やその裏づけとなる法的位置づけ等について考え方の整理が必要となるものについては、法適用等に関する考え方の整理をベースにソフトローの整備、普及・啓発を図っていく等の対応が考えられるのではないかと。

最後に、既存の法令によるルールがメタバース領域に及んでいるが、メタバースの実態に合わず不合理となっているものなどについては、ハードローの見直しといった対応が考えられるのではないかとといった観点をお示ししています。

続きまして、大きな2番目ですが、「変化・発展途上にあるメタバースについてのルール形成」ということでございまして、メタバース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つくことは困難となることも想定されるのではないかとという課題意識の下に、こういった領域におけるルール形成の在り方としてどのようなやり方が求められるかということで整理させていただ

ているところでございます。

1つ目でございますけれども、メタバース空間内の問題に対する社会の懸念・不安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あること等を踏まえれば、ルール形成についてもアジャイル的なアプローチが必要となるのではないのか。

さらには、そういったルール形成に当たっては、政府、事業者、ユーザーとの間の相互対話、ユーザーによるルール形成の積極的関与の確保が重要となるのではないのか。さらには、メタバースの技術やビジネスは、なお流動的な部分が多いことも踏まえれば、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のではないのかといった視点を挙げさせていただいております。

続きまして、大きな2番目でございますが、「国境のないメタバース空間におけるルール形成」につきましてはどのような在り方が求められるかといったしまして、まず一つは国境を越えた通用性を持つソフトローの役割が重要になるのではないのか。ルール形成に向けた国際的な動向に対しても留意が必要となるのではないのか。さらには、国際裁判管轄・準拠法取扱いやエンフォースメントの在り方等も課題となるのではないかと示させていただいております。

さらに、3番目でございます。複数プラットフォームを横断するオープンメタバースの実現に向けた取組が進んでいるほか、プラットフォームを横断する領域では新たな課題も生じているところでありますが、こういった動向を踏まえてどのようなルール形成の在り方が求められるかという点でございます。

まず、相互運用性との関連では、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になるのではないのか。相互運用性の実現に向けた国際的な議論の動きについても留意が必要となるのではないのかといった点をお示ししております。

また、プラットフォーム横断した課題への対応については、例えば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渡し、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、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などといった課題を想定したものでございますが、例えば複数プラットフォームによる共通ルールの整備、ないしは複数プラットフォームを横断して利用されるサービス、例えばウォレットサービスの利用停止などといった制裁処置といった対応が考えられるかどうかといったところをお示しさせていただいております。

最後のページでございますが、国際的なルール形成の動向の関係でございまして、先ほど来も出てきておりますが、国際的なフォーラム組織に数多くの団体・企業が参加するなど、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ところでもあり、こういった動きに対してどのようにコミットしていくことが適当か、ないしはこういったルール形成の動きに当たり、我が国のメタバースビジネスの特徴等を踏まえ、特に留意すべき点、担保すべき事項等はあるかといった視点を示させていただいております。

事務局からの説明は以上でございます。

○中馬座長 資料の説明、どうもありがとうございました。

では、一旦ここで切って、皆様から御意見をいただきたいと思います。

冒頭御説明がありましたとおり、こちらの分科会の議事は、この後に御説明させていただきます論点整理の中の仮想オブジェクトやアバターに対する行為、あるいはアバター間の行為等に関するルール形成、規制措置等の取扱いでございますが、こちらを整備するに当たりまして、そもそも全体のフレームとして今回どういうまとめ方をしようとしているのかというのが資料1でございます。

それに従って、その中のメタバースでまず目指すべき理念、課題の前にそもそも何を指してやっているのだけということやルール形成の在り方、それを整理するに当たっての基本的な考え方について御説明をいただきましたので、この枠組みもそうですし、個々の理念、基本的な考え方につき、皆様からいやこれは違うとか、こういうことも追加したらいいのではないかみたいな御意見があろうかと思しますので、お願いできればと思います。

発言の方法なのですけれども、物理的に挙手いただくか、もしくは挙手ボタンがあるかと思しますので、そちらでお願いできればと思います。皆様、いかがでしょうか。

佐藤構成員、お願いいたします。

○佐藤構成員 佐藤一郎でございます。国立情報学研究所に勤めております。よろしくお願いいたします。

一番だと思ってなかったのですけれども、こちらで申し上げたいこととしては資料2の1ページ目のところなのですけれども、現実問題、今のメタバースというのはいわゆるプラットフォーム化が進んでいて、仮想環境を提供する側とユーザーの間に、サードパーティーで仮想世界やアイテムを提供するところがある種3層構造になっている、ないしはその三者間の関係になっているところがあるので、法規制などを考えるとしたら、いわゆるサードパーティーで提供するところも入れておいたほうがいいのかないところがあります。

あと、全体感として、資料の2ページ以降のところ、問題点としては御指摘いただいたものでかなり網羅されているところだと思うのですけれども、ただ、これは優先順位を持って議論していかないと発散していくところなのだと思います。例えば6ページの複数プラットフォームを横断するルールは当然あったほうがいいのかと思うのですけれども、今の状況というのは個々のメタバースが独立して、どちらかというところを囲い込みをしている状況だと思いますので、まず問題の起き得る順番などを定めていかれると、より建設的な議論ができるかなと思っております。

以上でございます。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

おっしゃるとおりでして、優先順位をつけないと非常に網羅的になって、逆に言うと足元の課題に対してアジャイルと言っているわけですから、アジャイルに対処できないと思

いますので、この点は御意見としていただきたいと思います。ありがとうございます。

ほかの皆様からはいかがでございましょうか。

あしやまさん、お願いいたします。

○あしやま構成員 この観点をやるに当たって大事だなと思っているのが、今日ここにいる構成員の皆様の男女比率が気になっていて、というのも、例えばハラスメントの問題などというのは、男性が考えるハラスメントと女性が考えるハラスメントというのは違うのですね。なので、例えば今日の資料にもあったのですけれども、それに対して、ジェンダーバランスみたいなものが偏ると怖いかなと構成員名簿を見てと思いましたというのが一つ御意見です。

○中馬座長 ありがとうございます。

新しく自由な、多様なというビジョンを掲げておきながらメンバーが多様ではないのではないかという御指摘だと思うので、その辺りは今後全体会の中にフィードバックして、最終的にきちんとダイバーシティの観点が入るような体制を組めればと思いますので、ありがとうございます。

ほかの皆様、いかがでしょうか。

ちなみに本日の前半のところは、冒頭御説明がありましたとおり、第1、第2という分科会が3つございまして、ほかの分科会でも同じように御説明をして、御意見をいただくという観点でございまして、本当にこれに関しては議論というよりかは、いやこれはもうちょっとやるべきだよというニュートラルな御意見で構いませんので、ぜひ忌憚のないものをいただければと思いますので、いかがでしょうか。

福井さん、お願いいたします。

○福井構成員 それでは、自由な討論ということで、ちょっと的外れかもしれませんが、感じたところを少しお話しします。

まずは非常に充実した資料をありがとうございます。それから、今のあしやまさんの視点は私も賛成です。

その上で、資料1の論点整理の構成イメージ案なのですが、すごく手堅い構成イメージだと思うのです。そうではあるのだけれども、今、我々がメタバースの活用で目指すべき価値や目指すべき理念、あるいはルール形成の在り方の基本的な考え方というところまで行ける体制にあるかなというのが第一印象としては感じたところでした。

つまり、我々はまだメタバースについて少なくとも私は勉強中の身で、何が起きているか、What's going onを見ている状況というところであります。そこでどんなエコシステムが形成されていくのかという点で言うと、もちろん別にそんな順番をお考えではないだろうということは重々承知なのですけれども、まず理念を打ち立ててという演繹的な考え方よりは、3番のようにみんなが困ったり悩んだりしていることは何なのかなとか、今どんなことが起きつつあるのかなということをできるだけ知る。それで世界的にどんな議論がされているかというのもそれを見る上ですごくいいと思うので、そういうことをできる

だけ知って、勉強して、そういうことの中から理念や大きな基本的な考え方というのが立ち上がってくるような順番がいいのかなということを感じながら拝見しておりました。

意見にもならない意見で失礼いたします。

○中馬座長 福井さん、どうもありがとうございました。

今回、私も事前にちょっと内容は伺っておりましたけれども、このような目指すべき方向性や理念、整理の考え方みたいなところを大上段で事務局のほうで用意していただいているのですけれども、その背景としては、現状で今のメタバースに関係するところはまだまだ途に就いたばかり、もしかしたら途に就いていないかもしれないという状態の中で言うと、今後、to beでいろいろなことが起きていくということと言うと、どういうものを想像してやっていくのかということと言うと、足元の整理だけだと、今後の変化の幅が大きすぎるので、その辺りもある程度想像しながらフレームワークを考えたいということだったと理解しております。

ですので、どちらか片方というわけではないと思いますので、当然足元の課題、荒木さんからも手が挙がっているのでこの後伺いたいと思うのですけれども、プラットフォームをオペレーションされている実際のところのお話も皆さんから伺いながら、一方で、そんなことが起きているのだったら、もっとこういうことが起きるかもということ想像するという足元からのアプローチ、あるいは未来に対する予見の両方を行ったり来たりしながら、将来の可能性をあまり制限することなく、確実に皆さんが自由と安心・安全が両立するような構造をつくることを目標だと思いますので、そのような議論ができればと思っております。ありがとうございます。

では、荒木さん、よろしく申し上げます。

○荒木構成員 よろしく申し上げます。

資料1の進め方というか、どのような構成で考えていくかについては、今、中馬さんから説明いただいたとおり、足元の課題の対応を考えるにしても、何らかの指針となる価値観や目指すべき状態というのが仮でもいいので定義されていないと、その判断基準がないだろうということで、1、2が上段にあるべきということについては僕も賛同しております。

今日のところの意見としては、3のところについてなのですが、これはこれまでもヒアリング等で申し上げているのですが、こういう課題があるからこういうルール整備が必要だという論点が結構議論の中心になっていたと思うのですけれども、本当にその課題はあるのというところの問いがされないことが結構多いなと思っていて、この後の詳細資料に書いていることもそうなのですけれども、こういう課題が起きるかもしれないみたいな話がほとんどであって、実際に消費者ないし事業者なり国民が損失を被っているとか、何らかの問題が生じたということがまだ起きていないにもかかわらず、先回りして可能性の話でルールを決めようとするのは割と不毛かなと思っているところがあります。

ですので、3の段を話すなり、今後整理して議事録としてまとめていくに当たっては、

実際に起きたことがあるのか、起きたことがあったとしてどの程度の深刻度合いの事案だったのかというのが必ず併記される状態で記録に残るようにしていかないと、可能性だけで対策を考え続けるということはあまりやらないほうがいいのではないかと。逆に消費者なりクリエイターなり事業者なりの自由度を狭めてしまうと、必要のないルールをつくってしまう可能性があるのではないかなと考えております。

○中馬座長 どうもありがとうございます。

おっしゃるとおりだと思っております、この分科会もそうですし、全体としてどういうものを目指していくのかというのがないと本当にぶれぶれになってしまいますので、ここはしっかりと軸をぶらさず、逆に言うと皆さんからもこういうふうにしていこうよという御意見はいただきながら、まさしく今の時間はそういう時間だと思っておりますけれども、進めてまいりたいと思っております。

一方で、現状はまだ荒木さん御指摘のとおり、僕も比較的同じ指摘をしているのですが、現状で特段問題は起きていないよねと。一方で、今後、デジタルツインなどもそうですけれども、リアルと絡んできたり、あるいはWeb3.0が絡んで経済活動をどうしても伴ってきたりすると、やはり今までのSNSを超えた何かしらが起きる懸念はありますので、そこについてまずきちんと可視化しておこうよということが大事だと思っていて、そこに関しては荒木さんがおっしゃっていた現状起きているレベル感と、今後起きるであろう、起きるかもしれないというところをきちんと併記、もしくは分けて議論できるような御意見をさせていただきたいなと思っております。ありがとうございます。

久保田さん、お願いいたします。

○久保田構成員 お世話になります。久保田です。

先ほど荒木さんがおっしゃったところは僕もまさに話そうかなと思っていたところなので、実際に起きているのかどうか、あとはそれをどうやって我々が察することができるのかというのはまたなかなか難しい問題だろうなと思っていて、メディアがセンセーショナルに報道している一件をもってそれがあったと言っていくのか、それとももう少しディープにやっている人たちを中心に、定量なのかは分からないのですけれども、何か声を聞いて吸い上げるようなことをするのか、片やユーザー以外にもクリエイターという層もいるわけなので、クリエイターの人たちはどうしていくのか。関わっている主体がプラットフォームとサードパーティーがみたいな話がありましたけれども、ことこの手のユーザーの人たちが不利益を被ることがあり得るかもしれないとか、問題が起きるかもしれないといった場合の対象となる層というのがより複雑に分かれているのかなと。プラットフォームごとにも違うかもしれないですし、クリエイターとユーザーと、もしかするとそれ以外の存在みたいなところもあり得るかもしれないので、その辺りはどういうふうにしたらよりいろいろな現場の実際に起きていることとこの限られた時間とメンバーの中で捕捉できるのかというのは考えていきたいところかなと思います。御協力できるのであれば、協力していきたいと思っておりますというのが一点です。



もう一個ありまして、これは最初の頃の事務局からのヒアリングでもお伝えしていたのですが、どうしても今回の場合は知財戦略からのブレークダウンによる、特に知財関係を中心とするルール形成というところに焦点を置かれているとは思いますが、とはいえ、いろいろ資料を見ていくと「ルール形成等」と書いていただいている、要は課題の解決のところであったり、メタバースの理念を実現するところに関して、ルール形成以外の方策、もしくは手段というのが考え得る。もしかしたらそちらのほうが先に優先して産業を振興したほうがいいのではないかというのは僕もすごく感じているところですので、そういった御意見をこれから出していくこともあるのではないかなと思います。そこは等の中に含まれるという認識で、もちろんメインで議論するつもりはないですけども、ルール形成は一定部分だけではないというのは強調していきたい部分だなと考えています。

以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

特に後段の久保田さんから御指摘いただいた部分は大事だなと思っておりまして、これはまさに知財がベースになっているので、何かしらの権利を保持するのだとか、保護するのだとか、ルールを定義するのだということにとかとなりがちですが、本質的に言うと、メタバースという可能性あるマーケットに対して阻害することなく、逆に言うと発信者であったり、IP権利権者でいろいろとは取り組みたいのだけれども不安である、何分未整備だからという声があるやにも聞いております。

その辺りを回り込んでこのような分科会ができていくという理解でおりますので、そういったところを規制するための会議ではないはずなので、むしろ自由を促進していくために決めるべきところは決める。逆に言うと、決められないところは、こういう課題があるところを可視化するところにとどめるということの方法論は柔軟に進めてまいりたいと思いますので、具体的な事例もというお話だったので、次回以降でぜひアドバイスいただければなと思っております。

岩崎さん、お願いいたします。

○岩崎構成員 クラスタ株式会社 岩崎です。

荒木さんもおっしゃっていたとおり、課題として例示いただいているものはあり得るなというところではあるものの、実際に起きているのかとか、その重要性はどうなんだみたいなことを考えたいなというところは思っています。

例えばインターオペラビリティの話も結構書いてあるのですがけれども、実際に国内だけでなく全世界的にもどれぐらい進んでいるかと言われたときに、正直全然まだまだだなというところは思っていますし、実際、各プラットフォームとしてのこれまでの歴史的にも自社のプラットフォームで囲いたいというのがニーズとしてはあるので、現状プラットフォーム同士が連携してどんどんつなげていこうよという動きも足元ではまだないなというところもありますので、実際にどれぐらい具体的な課題が起こっているかみたいなのは考えたほうがいいのかというところは述べさせていただきます。

安心・安全のところに関しても、REALTYさんそうですし、弊社もそうですけれども、各事業者が独自にガイドラインも引いて、ユーザーさんからの通報に対しても対応したりとか、弊社で言うとドローンみたいなものを各空間に飛ばして巡回をして、何かあったらこちら側で特定のユーザーを見えようにしてしまうとか、ブロックしてしまうみたいなところもガイドラインやルールにのっとって対応していたりとか、出品物に関しても全て事前に審査をして、IPに触れたものに関しては落としたり、ないしは法人様のニーズを捉まえて、例えばポケモンさんやディズニーさんでイベントをやるときに、写真撮影をしてもいいけれども写真を撮るとコピー代が自動的に入るような機能を入れるなど、結構独自に頑張っているところもある。

逆に言うと、そういう取組がないところに関しては法人様からも使われないし、ユーザーも自分のアバターをアップロードしたりするとデータを取られてしまうかもしれないとか、不正利用されてしまうかもしれないということに関しては自然に使わなくなっていくので、自然淘汰の力学もやはり働いていくのかなと思いますので、だからこそそれぞれがプラットフォーム同士しのぎを削ってよりよい場所をつくっていくみたいな自然の作用みたいなものもあるかなと思っていますので、その辺りも加味しながらルール整備をやっていければと感じました。

○中馬座長 ありがとうございます。

実際にプラットフォームを運用されている方たちと、実際にそれをユーザーとして使われている、あるいは制度的に見ていらっしゃる方でお立場が違うと思いますので、岩崎さんの実際にオペレーションされている環境の中での現実的にはというお話は、インターオペラビリティというのもつながって世界でより影響力のあるプラットフォームというのが日本発でできたらいいのではないかという希望的なところは多分にあって、そういう議論になっているとは思いますが、一方で現実には足元がどうか。ただ、将来的にやはりそこまで目指したいというときに、各社の取組が横で可視化されて、必要であれば共通でそこをガイドライン化できたことによってもし次に進むのがあれば、それは有益だと思いますので、このような議論ができればなと思います。

皆様、ありがとうございます。前半は40分ぐらいでと思っていましたので、一旦前半のパートはここで切って次に行きたいと思いますけれども、何かどうしても一言言っておきたいよという方がいらっしゃれば、いかがでしょうか。大丈夫ですね。

ありがとうございます。

前半のところは全体のまとめ方のイメージを皆様に御提示して御意見をいただきながら、具体的な理念や基本的な整理に当たっての考え方を事務局案という形で御提示させていただきました。登場するプレイヤーが本当にここにある人たちだけなのかという御意見であったり、そもそも論、非常に網羅的になっておりますので、それについては優先順位をつけて、まず足元の有効なものから取り組みましょうという御意見であったり、ダイバーシティの問題や、ハラスメントに取り組むのにこの体制で本当にカバーできているのか、価

値観のリベラリティは本当に確保できているのかについては改めて重要に受け止めて進めてまいりたいと思います。

それから、実際の理念を打ち上げていくとありますが、現実的に今起きていることという実態のことにやはり着目すべきだと思いますので、そこについては荒木さん、岩崎さん、あるいは久保田さんといったサービスをオペレーションしていたり、あるいはそれをメディアとしてつぶさにリアルタイムに見られている方たちの御意見をいただきながら進めてまいりたいと思います。

何よりルールメイクというところが表に立っておりますけれども、ルールメイクありきではなくて、メタバースに関わる人たち、それから期待する消費者の方たち、クリエイターの方たちに可能性を信じてもらえるようなものになるために整理することがあるのであれば、ぜひこの場でいろいろな議論ができればということだと思っておりますので、そのような議論を進めていただきたいと思っておりますので、一旦事務局のほうで持ち帰っていただいて、ほかの分科会の意見も聞きながら、また全体会のほうでフィードバックいただければと思っておりますので、よろしく願いいたします。

続きまして、議題の2つ目、今回の課題の所在、対応方針ということで、ここからはこの分科会で議論いただきたい本旨の部分でございます。改めて申し上げますが、仮想オブジェクトやアバターに対する行為、もしくはアバター間の行為等をめぐるルール形成、そして規制措置等の扱いということで、こちらについてこれから議論をしていきたいと思っております。まずはそれに当たりまして、道下構成員から資料を御用意いただいておりますので、そして事務局から資料5というのもあるので、この2つについて一旦御説明いただいた上で全体での討議に移らせていただきたいと思っております。

まずは、道下さんから資料の御説明をお願いいたします。

○道下構成員 どうも皆様、はじめましての方もいらっしゃいますが、構成員の弁護士の道下と申します。本日はよろしく申し上げます。

前半でもいろいろとお話が出てまいりましたが、私のほうでは「メタバース空間において生じ得る問題事案等とこれへの対応」ということで、具体的にどんな行為がメタバース空間上の問題になっていくのかということ、実際にメタバースに入っていったりしながら考えて、ピックアップをしました。それに対して、今までどのように対応をしてきていて、これからどのような対応が求められるのかという形でざっとまとめていきました。実際、具体的にどういうことが起きているのかとか、少し具体的なお話も交えながら10分ぐらいお時間をいただければなと思っております。

中身に入っていきたいと思っております。まずは「言動・表現」というところで、一つはわいせつ表現というのがあるであろうということ、これを挙げさせていただきました。具体的には、メタバース内で社会通念上許容されるようなアバターではないアバターで行ってみるとか、アバターがいろいろなわいせつ物を例えばアイテムなどで持ち込んでみるということがあると思っております。

ソフトローによる対応としては、全般的にまだハードローが未整備という状況でございますので、まずはプラットフォームによる利用規約による禁止というのが、このわいせつ表現をはじめほとんど全てのことに通ずるソフトローによる対応になるのかなと思っております。

あとはプラットフォームの利用規約に基づいてということにもなるのかなと思っておりますが、違反者への制裁ということがあると思います。まずはアカウント停止等が考えられると思っておりますので記載をいたしました。

現実空間においてこのようなわいせつ表現、わいせつ行為みたいなものをした場合にはどうなるのかということはこちらに書いております。例えば刑法や児童ポルノ禁止法というものを挙げておきました。メタバースへの適用というのは、このような現行法もあると思っております。

ただ、メタバースに関しては現実世界とは異なって、プラットフォームのプラットフォーム上で何か行為をしていきますので、技術等による対応というのもできていきます。これもほぼほぼ共通する部分が多いものにはなりますが、まず1つ目でございますので詳しく説明すると、まずはミュート機能というものやブロック機能、BAN対応というのがあります。このような行為をする人をブロックしたり、そのような行為を他者に対して見えなくしたり、最終的にはBANして、いわゆる出禁にするということも技術等により対応が求められると思います。

もちろん、これについてはAIによって対応していくケースもあれば、人海戦術でしっかり中をプラットフォーム側がパトロールして見ていくとか、そのようなハードルもあるところでございますが、技術等によって対応することも可能であろうということで挙げさせていただきました。

今後求められる対応の方向性としては、まずは利用規約をプラットフォームさんがしっかりと十全に規定していく、策定していくというのは避けられないだろうと思っております。あとは、刑事罰に当たるような刑法違反のような行為がある場合には、刑事告訴であるとか、差止損害賠償請求等による救済等も民事等でも考えていくということを記載させていただきました。

まず第1段目なので少し丁寧に御説明をいたしました。第2段目以降については具体的にこんな行為があり得るよねというところに少し重きを置きながら皆様にシェアしていこうと考えております。

2つ目は、誹謗中傷・侮辱のところでございます。これはメタバース空間内で例えば私道下がアバターとして入っていったときに、私に対して何か誹謗中傷するということが考えられるのが一つと、もう一つは私のアバター自体に対して似合っていないねとか、アバターの色がよくないみたいな誹謗中傷があります。

ソフトローによる対応は利用規約による禁止や制裁がありますが、現実世界では刑法・民法があります。ここで一つ問題なのは、※2で書きましたが、アバターの中の人、つま

り裏の人ではなくてアバター自体にそのアバターは気持ちが悪いねみたいな話をしていった場合には、なかなか現行法で対応できるのかどうかというのが難しいというところがありますので、ここに対しては例えばバーチャルプロパティの考え方であるとか、アバターに対する権利性を付与していくのかどうかとか、あとは利用規約でそのようなアバターに対しての保護をしていくのかという議論が必要になってくるのではないかとこのことを付言させていただきたいと思っております。

そのほかは、書いてあることが1段目と同じところについては割愛していきます。3つ目、差別表現、ヘイトスピーチでございます。ここもやはり表現の自由が非常に重要である一方で、その表現の自由よりも公共の福祉を重要視するとか、それによって侵害される利益を守る場合には、現実世界同様規制をしていかなければならないと考えております。

既にあるメタバースでは政治的表現をしていくような動きがあり、何時何分にはこの考えを持つ人たちが集まろうみたいな動きも実は世界のメタバースの中で出ているところです。なので、差別表現、ヘイトスピーチというのもどんどん出ていくのではないかと考えております。

4点目、脅迫、威圧的言動でございます。アバターが他者のアバターに対して何か脅迫的な行為をするとか、脅迫的な言動をするといのはもう既に起きているところがございます。そのため、現実世界と同様この点についても考えていきたいと思いますということで出させていただきました。

あとは騒音です。これも現実世界では車で大きな音を出すとか、イベントチックなことをやってうるさくするというのがあるのですけれども、メタバースでも不特定多数の人が集まったり、特定の人間が何かイベントというものをメタバース内で開いたりということが自由にできるようになります。当然、自分が何か音楽をメタバース空間内にかけるという行為もできますので、あるメタバースのある空間が望むような環境、そしてほかの人が過ごしやすい空間を壊すような対応での騒音というのも出てきていますし、これから問題になっていくだろうということで、騒音というのも書かせていただきました。対応策等については記載のとおりでございます。

2ページ目に移ってください。次は「アバターによる身体的行動等」ということで、他者のアバターに対するものとして問題をピックアップさせていただきました。

まずは痴漢でございます。これは私も実際にメタバースに入って、メタバースを運営する方々とお話ししてみるまでは想像がつかなかったのですけれども、いわゆるメタバース痴漢というものは国内外問わずメタバース内で問題になっています。具体的には、例えば女性が使っているだろうと思われるようなアバターであるとか、少しかわいらしいアバターに対して複数のアバターが周りを取り囲んで行き先の妨害を行ったり、まさに現実世界で行われるような痴漢行為みたいなものを行うようなケースというのが実際に出てきております。海外の著名なプラットフォームでもこのメタバース痴漢というのは実際に問題になってきております。

当然、ソフトローでは利用規約による禁止やアカウント停止がありますし、現実世界のものは刑法や迷惑防止条例等を挙げさせていただきました。ただ、これは先ほどと違って、メタバースへの適用のところがなし、なし、なし、なし、なしとなっていることから、やはりなかなか現実世界で適用する法律をアバターやメタバースに適用していくというのは限界があるのではないかとということが非常に問題点として挙がってくるだろうということでございます。

技術による対応でございますが、ワープ機能というのは、痴漢行為等に遭った場合にはワープ機能、エスケープ機能を押せばその場所から違う場所に瞬間に移動するとか、あとはブロック機能とって、あるXというアバターからそういう痴漢行為をされている場合には、Xさんはもう自分には近づけないようにブロックをする。あとはセーフティゾーンとって、これも実装しているメタバースのプラットフォームもありますが、そのような不正な行動をされた場合にはこのセーフティゾーンの中に入って、一種の聖域のような場所で隔離して守ってもらうような機能などがあります。逃げたり、ブロックしたり、守ってもらったりと考えていただければ、この機能について御理解していただけるかなと思っております。

あとは当然このような行為がメタバース空間内で不正であるということであれば、BAN対応していくということも考えられると思っております。

求められる対応の方向性としては、このような不適切な行為をしないようにということで利用規約に列挙していくということも考えられますし、損害賠償請求等による救済の可能性もあり得るのではないかと書いて書きました。

次に、つきまといについてですが、これも痴漢とかなり近くて、永遠にあるアバターにつきまとうアバターというのがあります。これは実際に私も見たことがありまして、よく行われるのではないかと思っております。これも現実世界ではストーカー規制法等がありますが、当然アバターがアバターを追ってストーカー規制法に抵触するというのはなかなか難しいと思っておりますので、※3のところに書いておりますが、なかなかストレートには難しいかなと思っておりますので、やはり技術等による対応と今後の対応が必要になるのではないかと思っております。

あとはのぞきです。これもイメージがつかない方がいらっしゃると思いますが、メタバースがどんどんこれから成熟していくに当たり、かなり自身のプライバシー空間のような場所も出ていくのではないかと思っております。例えば私たちが日常で使っているような、何かにログインして使うようなマイページと言われているようなところにも自分が知られていない情報がたくさんあると思うのです。自分の生年月日であるとか、クレジットカード情報をマイページに登録していたりとか、いろいろあると思うのですけれども、メタバースの中でも自分のプライバシー空間みたいなものが出てくる可能性は非常に高いと思っております。例えば現実の世界のおうちのように自宅をメタバース空間内につくっていくみたいなこともあると思うのです。この自宅の中には自分の家族のアバターを集めてメタ

バース空間内で生活に準ずるようなことをしていくということもあると思うのです。そこに対して外部からのぞきをするということも考えられるということで、こののぞきというのを書きました。

4点目は殴る、蹴る等の身体的暴力でございまして、これもアバターがつきまったり、痴漢したりということもできるように、これからアバターの可動域というのが従来よりも非常に広がっていくと思うのですね。例えば今の実際の私の体をメタバース空間内に投影させるようなことができる、四肢も自由に動くようなことができるということがあれば、やはり殴るとか、蹴るとか、アバターに対して攻撃を加えるようなこともできていきますので、これについても問題のある行動として挙げさせていただきました。

殺害については、このメタバースのシステム上なかなか起こり難いかなと思ってはいるものの、何かサイバー攻撃等を仕掛けることなどによりアバターを消失させるようなことというのがあるのではないかとということで、あえて挙げさせていただきました。

やはりアバターはメタバース空間内では非常に価値のあるものになっていきます。現実よりもアバターで生活するほうが多いとメタバース空間内で職業を探して、メタバース空間内でそのアバターを介在して職業をしてお金を稼ぐような人たちも出てきているような状況でございますから、このアバターを消失する行為というのは非常に看過できないものであるということで記載させていただきました。

技術的にはそもそも消失行為はできないようにしましょうということであるとか、あとは現実の法令等にも、例えば不正アクセス禁止法であるとか、電子計算機損壊等業務妨害のようなものを挙げてこのような行為を防ぐこともできるのではないかとことを書きました。

次のページをお願いします。次は「他者の仮想オブジェクト等に対するもの」ということで、ここはなかなか複雑なものもあるのですけれども、まずは盗難です。メタバースシステムにおいてはシステム上起こりにくいものもありますが、やはり観念はし得ますし、何よりメタバース空間内の財産的価値というものは看過できないほど高くなっているという観点から、こちらもあり得ないのではないかとということではなく、ぜひともこういう官民の会議ということで、ブレインストーミングの観点から挙げさせていただいているということも御理解いただければと思います。

まずは盗難でございます。これは他者のアバターや他者が保有するオブジェクトを文字どおり盗んでしまうとか、所有データを書き換えてしまうということが考えられたりします。当然現実世界では窃盗や不法行為に当たる行為になります。これについては全て共通しますが、メタバース空間内でこういう行為をできないように設定していくとか、そのようなことを試みる人、そのようなことを試みた人に対してはBAN対応をしていくということを技術的に対応できればなと思っております。求められる対応の方向性については記載のとおりでございます。

あとは破壊行為です。例えば他者が所有している高価なアイテムや他者が設計したメタ

バース空間内の建物等を破壊するということが観念できるかなと思っております。

あとは先ほどと重複します。例えばのぞきのところで少しエッセンスについてはお伝えいたしました。不法侵入ということも考えられていくかなと思っております。メタバース空間内に自宅等を建てたり、オフィスを建てたりということもこれから出てくる世の中でございますから、この不法侵入ということも検討してみようということで記載させていただいた次第でございます。

一旦私からは以上でございます。

○中馬座長 道下先生、どうもありがとうございました。

○道下構成員 すみません、最終ページにその他があるので、その他だけいきます。申し訳ないです。

○中馬座長 お願いいたします。

○道下構成員 最終ページも知財の侵害、なりすまし、他者のアバターのっとりということで、まだまだ関連的なところがあるのですけれども、メタバース第1分科会、第2分科会において検討と書いてありますが、簡単に数秒でお話をすると、メタバース空間内で著作権侵害を試みたり、NFTなどがどんどんメタバース空間内に落ちてくるということから非常に問題になるよねということを出してみたり、なりすましについても著名なアバターになりすましてみたり、現実の著名人になりすましてみたり、他者になりすまして悪いことをしてみたりとかがあるので書きました。

あとはアバターののっとりは書いてあるとおりでございますので、最後に補足だけして、私からは以上です。

○中馬座長 改めてどうもありがとうございました。一旦ここで切りたいと思います。

結構具体的なお話をいただいたので、皆様から逆に道下先生に御質問であったり、あるいは実際にプラットフォームをオペレーションされているサービスの皆さんから見ると、確かにここは困っているとか、いやいやこんなことは起きていないよとか、何か肌感覚みたいなものがあるかと思っておりますので、こういう具体的な事例を大切にしながら進めたいということは先ほど申し上げたとおりですので、そのようなことについて御質問や御意見があれば、お願いできればと思います。

それでは、先ほど同じで挙手ボタンないしは物理的に挙手をさせていただいて。

では、佐藤先生、よろしく申し上げます。

○佐藤構成員 佐藤でございます。どうもすごくまとまった資料をありがとうございます。まず御礼を申し上げます。

僕はシステム屋なので、その観点でコメントさせていただきたいのですけれども、今御指摘いただいたように、殺人や盗難をするためにはメタバースの仮想世界の外から何かをしなければいけなくて、今後議論するとき、仮想世界の中だけで行われるものと外の介入が必要なものというのを分けていくと進めやすいのかなと思っております。

あと、ちょっと気になった点は殴る、蹴るところなのですけれども、ゲームの場



合、バトルゲームなどは殴る行為をそもそもプログラミングされているから殴れるわけで、多くのメタバースでは、相手の顔に当たった瞬間に境界線处理的にそれ以上手がのめり込まないので、殴ることはできないけれども、殴られる瞬間で寸止めされる状況というものもあり得て、それが新たな暴力的な行為とか、もちろん精神的には暴力的な行為のところがあるので、違う形の暴力概念というのは出てくるのかなと思っています。

あともう一つ、この後どなたかから言われると思うのですが、盗難に関しては、例えばVRChatなどでもいわゆる容姿が盗まれたという話があるのですが、あれは基本的に模倣ですね。実際には自分のアバターの容姿がなくなったわけではなくて、単に真似されたところだけなので、真似をするというところをどう入れ込むかというところは議論が必要なかなと思っています。

あと2点だけ申し上げます。警察がメタバースにはないことが多くて、もちろんそういう仕組みをプラットフォームで入れるところがあるとは思いますが、そこをどう我々が考えるかということと、実際に多くの場合、現状何か法律をつくるということができない、民事で解決しなければいけないとすると、損害賠償を請求するときに、それがやりやすいようにすることによって抑止をするというやり方もあると思います。

ですから、現実にはアバターの行為を記録として、いわゆるログとして残すような仕組みを入れることによって補完されるところもあって、何を申し上げたいのかというと、ログを残すというのは現実世界ではできないのですが、逆にメタバースでは簡単にできるところがあって、逆にメタバースだからやりやすいところもあるので、それを加味して我々も議論していくと、より建設的な議論ができるかなと思っています。

以上でございます。

○中馬座長 御意見、どうもありがとうございます。

道下先生、もし何かお戻しがあれば。

○道下構成員 ありがとうございます。

非常に私も勉強になりますが、やはりどんどん技術革新は今のベースとは考えられないぐらい進んでいっているのですね。なので、先生の前で私も大変恐縮ですが、恐らく本当に今の私の動きなどが全部そのままメタバースに投影されるみたいな時代はすぐに来ますし、もう来ているのかなというぐらいで、かつ、殴る、蹴るなどの行為とプラス暴力的な発言と相まって、こらみみたいな形で動かすと殴られている感覚とかは出てくると思うので、技術的にできないから問題ないのではないかというよりも、没入感がどんどん出てくるような。

○佐藤構成員 そういう意図ではないです。ただ、議論をするときに技術的にできることとできないことを分けたほうが進めやすいという意図だけで言っています。

○道下構成員 そうですね、分かりました。それは異存ございませんので、私の一意見です。

○中馬座長 ありがとうございます。

今の御意見、技術的にとおっしゃっていましたがけれども、中でも現象面の話と、実際に仕組みとして可能にするものという話があると思うので、逆に言うとそれは仕組みでカバーできるということかもしれないので、その辺りをきちんと分けて整理していきたいと思います。どうもありがとうございます。

続きまして、石井先生、お願いいたします。

○石井構成員 ありがとうございます。大変勉強になりました。

私からは※2のところについてお聞きしたい点がございます。先生からの御説明にありましたように、誹謗中傷のところ、アバターのユーザーの中の人に対してではなく、アバターの外見やキャラクター等に対する誹謗中傷について適用困難とされる可能性が大とありますが、メタバースにおいて活動するアバターが覆面のような役割を果たしていると。中の人的人格がそのアバターを通じて発現していくとなると、そのアバターと本人の一体性はかなりあるのではないかという見方もできそうな気がしております。VTuber絡みのプロバイダー責任制限法の発信者情報開示請求の事件などでも、単なるCGキャラクターではなくて、そのキャラクターの活動が原告の人格を反映しているといったことが判断の中で述べられていたりしますので、適用困難とされる可能性大と言い切ってしまうといいかというところは少し議論の余地がありそうだという印象を抱いているところです。先生の考えを改めてお聞かせいただければと思います。よろしくお願ひします。

○道下構成員 ありがとうございます。

私も非常にこの辺りは興味を持って書かせていただいたところでございますが、アバターと一口に書いたところで非常にいろいろなアバターがありまして、例えば今石井様におっしゃっていただいたような私自身、道下の見かけまま、あとは私の似顔絵とか、私に近いようなアバターが入っていくケースもあるし、そうではなくて例えば全く違う仮想のキャラクターで入っていったり、動物になりすましたり、物になりすましたりみたいないろいろなアバターがあるのが現状でございます。

なので、それがあるアバターと本当に人格が一致するようなものになってきたら、現行法でも対応できる可能性はあるのかなと思いますが、本当に今の段階では多種多様なアバターがあるので、一緒くたにこのような現行法の対応ができるのか。例えば誹謗中傷が行われていたら名誉毀損とか侮辱になるのかと言われてたら、難しいのではないかと私は現時点では考えておまして、やはりアバターを非常に重要だということであれば、先ほども少し申し上げましたが、アバターにも権利性を付与していくということを考えていかなければならないのかなということで、バーチャルプロパティーなどの考え方を少し御紹介させていただいたということになります。

ここは今の私の私見でございますので、結論を出すのはもう少し難しいかなと思っております。

○石井構成員 ありがとうございます。

もう一つ今の関連でお聞きしたいところがあります。よろしいですか。

○道下構成員 よろしくお願ひします。ありがとうございます。

○石井構成員 先生のお話をお聞きしていますと、アバターがどういふ外見を持っているかによつて中の人に権利を与えるかどうかが変わり得るといふ整理になるのでしょうか。

○道下構成員 そうですね、ここは難しいところではあるのですけれども、どのようなアバターを使うかによつてその方が行ふ活動といふのも変わってくるのではないかなといふことも今思っているのですね。なので、変わり得る可能性があるとは思っています。

○石井構成員 分かりました。引き続きいろいろ意見交換させていただければと思います。ありがとうございます。

アバターを通じて、アバターだからこそその人がリアルの世界で出してこなかった新しい人格の発現があつとすれば、それもまた一つのその人の新しいコミュニケーションの形といふものが出来てきて、それをその人の活動と見ることができるような気がしますので、その辺も含めて引き続き議論させていただければと思います。ありがとうございます。

○道下構成員 今のお話は実はすごく重要でございまして、まさにLGBTなどの議論が世界中でなされている中で、現実世界の自身の例えれば外見を変えることについては一定のハードルがある中で、メタバースの中では自己の内側を自由に発現できるといふことは非常に大きなメリットであるので、その辺りは極めて重要なところかなと私自身も思っております。

○道下構成員 今のお話は実はすごく重要でございまして、まさにLGBTなどの議論が世界中でなされている中で、現実世界の自身の例えれば外見を変えることについては一定のハードルがある中で、メタバースの中では自己の内側を自由に発現できるといふことは非常に大きなメリットであるので、その辺りは極めて重要なところかなと私自身も思っております。

○石井構成員 ありがとうございます。

○中馬座長 石井先生、どうもありがとうございました。

御指摘いただいたパートは分科会2のほうでアバターの肖像権等を具体的に掘り下げることになっていると思うので、そちらとも連携を取りながら、そちらでどんな議論をされているのかとか、こちらについては実際の行為になりますので、それと連携をしながら議論を深めていければと思いますので、よろしくお願ひいたします。事務局もフォローをしてください。お願ひします。

では、岩崎さん、お願ひいたします。

○岩崎構成員 ありがとうございます。

2点ありまして、今回列挙いただいている中で、こゝういふ論点もあるのかなといふところで言うと、3D空間ならではの迷惑行為があるかなと思つていまして、例えばアバター自体をかなり巨大なものにしてしまつて、その空間に入るとほかの人たちは何も見えなくなるみたいな迷惑の仕方もあれば、手の位置をちよつと操作して、変な場所にアイテムを持てるようにしてそれで悪さをすることやほかにもアイテムを人のアバターの前でずっと振

り回して邪魔するみたいなことが実際に弊社のプラットフォーム上でも起きているのですけれども、この空間があるからこそその新しい迷惑行為みたいなものが結構あるなというのがあって、我々も手を焼いているところですが、そんな論点もありますというところが一つ共有です。

もう一点がこういった迷惑行為に対する対応のところ、ミュートだったりブロックだったりとかもあるので、なかなか弊社もずっといちごっこでこれをやらせていただいているのですけれども、ブロックしてしまうとどうしても相手にも通知されてしまうというのがある、結局もう一回アカウントをつくり直してまた悪さするみたいなこともあったりするのでそういうことが気づかれないようにミュート対応をしているのですけれども、あまりにも反応がないとミュートされているなどなってまたアカウントをつくり直してまた悪さするみたいなところで、なかなかいちごっこことになっている状況です。

そのような状況に対し、他社の事例で言うと、一定期間以上プレーをしないと、アカウントはつくれるのですけれども、例えばボイスが出せないとか、一定プレーをしてちゃんと実績をつくらないと他者と交流することができないみたいなことをすると、アカウントをつくり直してすぐ悪さするというのがしづらくなるというのがあるなというのが他社を見ていて認識しているところなので、例えば一定距離以上アバター同士が近づけなくするとか、しゃべれなくするとか、アイテムを使えなくするとか、何かしらの制限を加えて新しいアカウントを再度つくって悪さするというのができないようにするみたいなところも、今後弊社としても考えているところではありますというところで、ブロック、ミュートだけがなかなか万能ではないなというところの実務運用側からの共有でございました。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

物理的にはBANしたりミュートしたりできるのだけれども、フィジカルに100%追い続けられない、あるいはできるのだけれどもコストが異常にかかる、実際にエコノミクスが合わないということが現実には起きているという話だったと思いますので、これはインターオペラビリティなどもプラットフォームが乱立したときに、プラットフォームを横断してそういう荒らしをする人たちが出てくるのだと思いますし、そういう情報の取扱いみたいなところもこの中で議論していかなくてはいけないかなと思っておりますので、よろしくお願いたします。

○岩崎構成員 1点補足すると、結構若い子供の方などにも広がってきていて、大人の方と無邪気にそういう行為をしていて、言っても理解ができないみたいな年齢層の方も広がりとともに出てきているなというのがあるので、その辺りは他社のプラットフォームで言うとジュニアアカウントは結構制限が強かったりといったところもあるので、その辺りも考えていかなくてはいけないのかなというところは思っております。

○中馬座長 なるほど、年齢基準の問題も含めて厳格にやらざるを得ないところというのは今後出てくるのだと思います。ありがとうございます。

続いて、あしやまさん、お願いたします。

○あしやま構成員 私の声でしゃべりますけれども、まず佐藤先生がおっしゃっていたキャラクターを殴ることができないかの問題については、例えばVRChatみたいなものと、人と人が握手をするために境界線をわざわざ取っ払ったりすることが多いのですね。そうすると、握手をしようと思うと結局殴ることもできてしまう。そして、VRChatの仕様上アバターを貫通することができるので、実際に殴る、蹴るのとは違いますというのが一点。

もう一つは、アバターを盗難することが本当にあるかという話で言いますと、実際に今既にアバターの盗難というものが起きています。盗難したアバターを相互にやり取りするようなプラットフォームが海外にありまして、そこで盗難したアバターをやり取りしている現状がございます。ですので、こちらに関しては既に問題となっているというのが正しいかと思います。

次に、道下さんがメタバース上での痴漢を目撃したことがあるというお話をされていて、これは実際に私も調べておりまして、実際の女性ユーザーに対してどうですかという話を聞いてみたのですね。そうしますと、実際のリアル世界における痴漢と同じように、されたくはないとおっしゃるわけです。されたくないときに、事後的にBANをしたり、事後的に通報するのでよいですかと聞いたところ、それは善後策としてはするのだけれども、そもそもメタバース上であれば痴漢はしてほしくないというのがお三方の全員の御意見だったのですね。

現状は男性ユーザーが多いために事後処理で問題になっていない可能性はあるのですが、今後女性ユーザーが増えていくに当たって、本人の承諾のない痴漢行為みたいなものについては事後処理ではなくて事前にそういうことを起きさせないようなインセンティブというか、ペナルティーみたいなものを用意する必要があるのかなと私は個人的に考えております。

なので、今後社会が本当にメタバースに移行するのであれば、現実世界であれば痴漢をした場合は捕まってしまうというペナルティーがあるわけですね。それと同じように、個人にひもづくようなペナルティーというところが必要になる可能性はあるのではないかなと私は考えています。

これについては、岩崎さんもおっしゃっていたように、事業者ごとに任せた場合、ブロックやBANなどに関しても限界があるところがあって、そこは何らかのガイドラインなのか、何か分からないですけれども、必要があるのではないかなと思っています。

最後に、これはちょっと観点が違うのですが、わいせつ表現に関して一つ。メタバースでは相互に合意した上で性行為をする方というのが結構いらっしゃるわけですね。これに関して、現行法上メタバース上で愛しあう行為といったものがわいせつ物頒布に該当してしまう可能性があるわけですね。そうしますと、現行法の憲法175条といったものが例えば現実空間で人と人がセックスすることに対して規定をしていないにもかかわらず、メタバース上でのセックスに関しては規制をしてしまうという不合理な状態が生じていると思いますので、憲法175条に関しては何らかの対応が必要ではないかなと考えております。

○中馬座長 ありがとうございます。

道下先生、何か補足などはありますか。

○道下構成員 非常に新しい観点をいろいろいただきました。ありがとうございます。私も今後考えるときの材料にしてみたいと思います。

○中馬座長 あしやまさんのほうからはお話をありがとうございました。

今、道下先生から例示いただいたところで、まだ起きていないのではないかみたいな話も含めて実際は物理的に起きていたり、あるいはその先のこともいろいろと具体的に教えていただいたので、こういった現実の話を棚卸ししながら実に近いような議論ができればなと思っておりますので、本当にありがとうございます。

○あしやま構成員 補足なのですけれども、女性ユーザーに話を聞いたところ、実際に痴漢みたいなものがかなり行われているために、それによってやめてしまっている女性ユーザーが多いのではないかという御意見をいただきました。

私自身も痴漢はされたことがあって、それは例えばアバターでお話ししていて、フレンドといって友達申請を受けた瞬間に何かよく分からない人にいきなりキスされたみたいなことがあったのですね。もし現実であれば絶対そういうことをしないにもかかわらず、それに対する悪意みたいなものがあまりない。

先ほど岩崎さんもおっしゃっていたように、ブロックなどをしてしまうと相手も分かってしまったりするので、そういったことができない。あと、なまじ友達のほうが話をしてしまって、でもその周りには友達の友達がいる、共通の知り合いがいるみたいな状態のときに対応ができないみたいなことになってしまっていて、ただ、現実には起き得ないことに関して、それに対する目線制御みたいなものがないといった状態というのが不健全なものを生じさせているのではないかなというの思います。

○中馬座長 ありがとうございます。

福井さん、お願いいたします。

○福井構成員 ありがとうございます。まさにこういう議論が伺いたいなと思っていた議論を伺えて、とても勉強になっています。

石井委員と道下委員のやり取りを伺っていて、守られるべきかどうかという問題と、それから実際に現状で裁判になったときの結果予測という2つの視点があるなと思いながら伺っていました。道下委員は割と後者の視点も大事にして回答してくださっているなという感覚を持ち、その結果予測は私もつたない知識の中で言うとおおむね賛同です。

その上で、誹謗中傷は恐らく第1回のヒアリングによると匿名率98%という数字もあって、あれが完全に信頼できるかどうかはともかく、完全匿名で行動している場合、社会的名誉の低下というのはやはり裁判ではやや認定されにくくなるだろうなどは感じました。

それから、暴力の定義論が私もすごく面白くて、つまり新しい迷惑行為というのが様々生まれてくる。これをどう考えるかということだと思っておりますけれども、例えば脅迫は、現在の刑法上では生命、身体、自由、名誉、財産に対する被害を告知して初めて脅迫なわ

けです。そうすると、例えば相手のアバターをなでさせるように見える行為、あるいはそう感じられる行為というのが果たして生命、身体、自由、名誉、財産に対する何らかの脅威と捉えられるのかとか、そういう言動がそういう脅威と捉えられるのかというのは課題であろう。

これは私も実は経験したことがあって、あしやまさんに案内していただいてVRChatに入ったときに、あしやまさんは覚えていらっしゃるか分からないけれども、ずっと私の体にくっついていらっしゃるアバターが1人いらっしゃったのですね。

○あしやま構成員 いらっしゃいましたね。

○福井構成員 それで、人間はいともたやすくファントムセンスを感じるんだなど。私は即座に触られていると感じましたね。でも、それを裁判所が容易に認定するかというと、恐らく別な問題になるだろうと思うのです。

この関連でもし教えていただければと思うのは、さっきミュート、ブロック、それからワープ、セキュリティーゾーンといった対応を教えてくださいました。現状、これはどの程度実装されているものなのでしょう。どの程度使われているかではなくて、機能としてどの程度各社の皆さんのサービスの中ではあるものなのでしょうか。

それから、想像するに、例えばミュートというのは多用されるとコミュニケーションがすごくちぐはぐになったりして、ほかの方が不便を感じるという場面が生ずるのではないかと想像するのですけれども、そういうことはないのでしょうか。岩崎さん、あるいはほかのどなたでもし教えていただければと思いました。

以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

今、御質問が出たので、逆に岩崎さん、もしくは荒木さん、プラットフォームを運用されている方で何か実態が分かるようなものがあれば教えていただければと思いますが、いかがでしょうか。

○岩崎構成員 岩崎です。

おっしゃるとおりで、複数人でこちらはこれをブロックする、こちらはここをミュートにするみたいな空間が発生すると、何かおかしいとか、コメント欄でその人の分が消えていたりするので、何かコミュニケーションが合わないなということが発生しているというのが現状ですし、それを見ていて、何か起こっているなと気づくのですけれども、誰が誰をブロックしているかまでは外から分からないので、不思議な感じになることは正直あります。

○中馬座長 もしよろしければ荒木さんから、どんな感じか実態を教えてくださいましたらうれしいです。

○荒木構成員 REALTYという会社でまさにスマホ向けのメタバースを運営しているので、その前提での観点も含まれていると思うのですけれども、ブロックは実装されており、迷惑行為が発覚したときに使われています。ミュートは一部しかそれに似た機能はないです

けれども、いずれにせよコミュニケーションが相互にちぐはぐなものになるとか、あるいはこの人から見たコミュニケーションと別の人から見たコミュニケーションはまた違うコミュニケーションが行われているとなるので不自然ではあるのですが、もはやツイッターを中心に多くのソーシャルメディアでは導入されている機能なので、ユーザーとしてはそういう環境に慣れているというのが実態かなと思います。

今、このトピックに関して言うと、まず現実世界とメタバースが一番違うところは物理空間で拘束できたりしないということなので、先ほど岩崎さんもおっしゃっていましたが、アカウントを何回もつくり直せば迷惑行為ができてしまうとか、あるいは特定のサービスでアカウントをBANされて出入り禁止になったとしても、ほかのメタバースであれば活動できるというところは、ある意味日本で逮捕状が出ていてもフィリピンだったら活動できるとか、レバノンに行けば大丈夫というのと似ているかなと思うのですが、とにかく現実世界で体は1つしかないから、それを拘束されたら終わりにもかかわらず、メタバースではそうではないので、取り締まり切れないというのが現実かなと思っています。

ただ、これについても大手のソーシャルメディアやメッセージサービス中心にそれなりに対策のノウハウというのは積み上がってきていて、先ほど岩崎さんがおっしゃったような対策ももちろん標準的なものでありますけれども、それに加えて、メジャーなものは電話番号で認証するというもので、電話番号1つにつき1つしかアカウントをつくれないうことすることで、電話番号をたくさんつくるというのはそれなりに免許証が必要とか、銀行口座が必要とかで大変ですから、ゼロにはならないまでもコストパフォーマンスが悪化する。一定以上コストパフォーマンスが悪化すれば、悪いことをする人たちはコスパに合わなくなるのでやらなくなるというのが基本ルールなので、そういうふうにしてアカウントをつくったり、迷惑行為をすることのコストを上げていくことによって対処されているのが現状のインターネットサービスの常習的な手段かなと思います。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

福井さん、いかがでしょうか。何かお戻しがあれば。

○福井構成員 参考になりました。ありがとうございます。

荒木さんに1つだけ、確かにSNSでミュートとかブロックに慣れている、私もそれはすぐ連想したのですが、それはメタバースにおいてもほぼ同じようなものと考えていいのですかね。私は与える影響が大分違うかもしれないということも想像したのですが、その辺はいかがでしょう。

○荒木構成員 今までのソーシャルメディアとは違うというか、より拡張したものを求められる可能性があると思っています。例えばミュートと一口に言ったときに、これまでのテキスト中心のSNSの場合は、その人の発言が見えなくなるだけでよかったのですが、アバターが存在する仮想空間になったときに、その人の存在が自分だけ見えていない。周囲の人たちからは見えているが、自分にだけ見えていないというのは、ほかの人たちは会話しているのが見えるけれども、自分には見えていないというのが果たして意図した結果



なのか、それで救済されたと思えるのかみたいな観点はこれから新しくどんどん出てくる  
ところだと思うのですね。

○福井構成員 ありがとうございます。

○岩崎構成員 あと1点、付随して同じく3D空間内のミュートやブロックの関係で結構悩  
ましいものが、空間内でのアイテムの取扱いが難しく、ブロックした人が持っているア  
イテムとはいってもこの空間に共通のアイテムなので、それは消してしまうとこの空間か  
らアイテムを消してしまうことになるので、アイテムだけ浮いているみたいな状況になっ  
ているのですけれども、この辺りの取扱いが難しい、かつ、もう姿を消してしまってその  
アイテムだけで周りを邪魔するみたいな行為が発生していて、なかなかテキストベースで  
起こらないことがあるということです。

○福井構成員 ありがとうございます。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

だんだん輪郭がというか、皆様から求めていただいているような何が起きているのかに  
即した議論になっているので実践的になってきたかなと思いますし、何より新しい恐怖だ  
とか新しい迷惑行為みたいなものが多分今後出てくる。そのときに、テクニカルにどんな  
ことができるのかとか、逆に言うとやらなくてはいけないのかみたいなことというのも一  
つの解決策だと思うので、そんなものを議論していきたいなと思いますし、何よりブラッ  
クリストとかホワイトリスト規制みたいなものというのは、ある種SNSなどでは横断的にや  
られているわけですけれども、メタバースは黎明期なのでまだそこがないので、そういつ  
たものも一つの解決策になるのかなと思って伺っておりました。

そうしたら、あと2名だけ御質問が挙がっているので、お二人続けて御質問いただき  
たいと思うのですけれども、中崎さん、それから続いて久保田さん、お願いいたします。

○中崎構成員 ありがとうございます。道下先生、御説明いただきましてありがとうございます  
でした。3点だけお伺いできればと思います。

まず、アバターの誹謗中傷のところではバーチャルプロパティ論に言及されていたと思  
うのですけれども、アバターの誹謗中傷自体はどちらかというと精神面のお話で、バーチ  
ャルプロパティ論はこれまで財産論で働いてきたところが多かったかなと思うのですけ  
れども、これはどういう形で関連するのかというのを簡単に教えていただければ。まずこ  
れが1点目になります。

2点目は、アバターの盗難のお話は先ほどの模倣とかぶるのではないかという御意見と、  
アバターの盗難そのものが実際に発生しているというあしやまさんの御意見もあったと思  
うのですけれども、こちらはあしやまさんの御意見のほうが実を取っているかなと思い  
ましたので、模倣と盗難は分けて議論したほうがいいのかと思います。これはコメントに  
なります。

3点目は殴る、蹴るという身体的暴力のお話なのですけれども、ここら辺はアバターに  
対する殴る、蹴るというのは実際何が起きているのかと考え出すとよく分からなくなって

しまうところもあって、アバターにされた行為の影響が操作をしている人も例えばセンターか何かを取りつけていて、そこに反応されればそれで非常に分かりやすいかなとは思ったのですけれども、そういうものがないと、どちらかという自分のアバターが目の前で傷つけられているという話になるので、精神的なダメージのほうがむしろ説明しやすいのかなと少し思いました。

そういう意味では、メタバースで身体性がないという話と、逆に没入性が高いので、そういう精神面のほうを処方する必要性が高まるという方向性の議論も若干あり得るかなと思った次第です。

以上になります。よろしく願いいたします。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

続けて久保田さんから御質問、御意見をいただきたいのですが、いかがでしょうか。

○久保田構成員 僕はさっき岩崎さんもお話しされたと思うのですけれども、今回、道下さんがリスティングしていただいたもの以外に、未成年の対応というのはどこかほかの分科会で議論することになっていたのでしょうか。もしここなのであれば、これはSNS等でこれまでインターネット出てくる中でよく議論されてきたことではあると思うのですけれども、そこが入っていないようであれば論点に入るのではないかなと思いましたがというのが私の意見です。

○中馬座長 ありがとうございます。

では、道下先生、中崎さんの御意見に対してお戻しをいただけますか。よろしく願いします。

○道下構成員 分かりました。

まず、誹謗中傷のところなのですけれども、アバターと現実空間のいわゆる自然人をどこまで同一に考えられるのかということに対し、私は限界があると思っているので、アバターについて何か権利性を付与していくことが重要なのではないかということで少しバーチャルプロパティーのお話もさせていただきましたが、従来財産の中で考えられているということでございますが、私は全く同様のものではないので、新たに権利性を付与したほうがいいのではないかという趣旨でもちょっと申し上げたもので、少し混乱を招いてしまったかなと思っております。

あとは、付言しておく、バーチャルプロパティーの議論もまだまだこれだというところまでは至っていないと理解しているので、これから議論の余地があるのかなと思っております。

あとの御意見についても、私からも非常に勉強になりましたので、もし回答すべきことがほかにあれば、ちょっと問題が多くてちょっと忘れていた部分あるのですけれども。

○中馬座長 中崎さん、大丈夫そうですか。

○中崎構成員 はい。

○道下構成員 御質問は1ついただいていたと思うので、回答いたしました。

○中馬座長 大丈夫でしょうか。ありがとうございました。

あと、久保田さんから御指摘いただきました未成年の規制の話なのですが、ここはこちらの分科会3の範囲になっておりますので、事務局資料等に現状記載がなかったもので、そこは改めて今回追加をして、次回に向けて論点の提示をさせていただきたいと思っておりますので、よろしく願いいたします。

残り30分程度なので、資料がもう一部ございまして、本題の禁止行為の規制等の取扱いについてということで事務局から資料5というものを御用意させていただいております。こちらの御説明をさせていただきたいと思っております。

では、よろしく願いいたします。

○事務局 事務局でございます。既に道下先生から御発表いただいてかなり深掘りの議論をいただいているところでございますが、事務局からは本分科会に特にお願いしているテーマにつきまして、議論の材料としての討議用メモを用意させていただきましたので、こちらを御説明させていただきます。

本分科会に特にお願いしたいテーマでございます。ちょっとタイプの異なる2つのことがございますが、一つは主としてユーザー間のトラブルなどを念頭に置いた問題の発生防止・事後対応等に係るルールの在り方という点と、もう一つはコンテンツ管理とメタバースビジネス、主として事業者に対する現行法令上の規制等について、いわゆる規制の点検的な観点から御検討いただきたいところでございます。

以下、事務局の思い当たる論点を列挙させていただいておりますので、御説明させていただきます。

次のページをお願いします。まずは「問題の発生防止・事後対応等に係るルールの在り方」についてでございます。その1つ目として、まず想定される問題事案等と対応すべき範囲についての検討の視点でございます。視点として、まずは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トラブル等として、現にどのような問題が生じているのか、それらに対して現状どのようなルールが及び、どのような対応が図られているのか、まさに先ほど御議論いただいております。

さらには、メタバースの発展に伴って今後拡大する、または新たに起こることが想定される問題点等はあるかを捉えた上で、こうした問題のうち法的ルールによって対応すべきものはどのようなものなのか。ユーザーの自己責任、コミュニティの自治等に委ねることができないものについて対応できないものがどの範囲なのかの見極めを行い、そうした法的問題に対し、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契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をどのように組み合わせ対応していくのかという検討課題で考えてはどうかとされているところでございます。

なお、資料5の後ろの8ページ目以降でございますが、参考1といたしまして、第1回の官民連携会議でヒアリングをいたしましたバーチャル美少女ねむさんほかが先月発表さ

れました、メタバースでのハラスメントに関するアンケート・現地調査結果の一部を抜粋いたしまして、ハラスメントへの対応に関してメタバースユーザーが適切であるとする対応について調査結果を抜粋して記載しておりますので、こちらにつきましても適宜御参照いただければと思います。

続きまして、次のページでございますが、「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」ということをごさしまして、その一つの視点として、まずはメタバース空間を現実世界の制約を離れて自己自身を図れる空間として発展していけるようにする観点からルールの在り方についてどのように考えるかというところでございますが、こちらについては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考えていくことが必要ではないかといった点を示させていただいております。

2つ目は、多様な価値観が尊重される空間として発展していけるようにする観点からでございますが、利用規約におけるプラットフォーム内の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する等の方法も考えられるのではないかとしております。

具体的なローカルルールのイメージでございますが、例えばマナーのような規範につきまして、定型的・一般的なローカルルールの選択肢を複数設けて、それぞれのワールドが自らに合ったルールをワールドごとに選択できるようにする。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て分かりやすく表示し、見える化するといった方法が考えられるのではないのか。あるいは、利用規約上の禁止事項について、全てのワールドに共通に禁止するものと個々のワールドごとに禁止する・しないを選べるものに分けて定め、後者の取扱いについてはワールドごとに選択をさせる。ローカルルールも利用規約と紐づける形にして、最終的には違反者に対し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置の対象ともでき得る立てつけとするといった方向などを例として挙げさせていただいております。

続きまして、3番目でございますが、安全・安心に過ごせるメタバースという観点からでございます。この後、プラットフォームによる対応の関係でございまして、幾つか観点を挙げさせていただいております。

まずは問題発生防止・事後対応に関し、プラットフォームの利用規約等により対応すべき事項としてどのような事項があるかというところからでございます。具体的には利用規約やその附属文書、例えばコミュニティーガイドラインがございますけれども、そういったところで定めることが一般的に求められる事項は何かという観点であろうかと思いますが、各プラットフォームにおいてユーザーが遵守すべき事項につきましては、本資料の末尾に参考2といたしまして、cluster及びRobloxのコミュニティー基準で定めた禁止事項の項目を添付させていただいております。特にRobloxについては先ほど未成年という話が

ございましたけれども、子供をメインユーザーとしているところもございまして、子供を危険にさらさないための禁止事項の項目も多くなっているところがございます。プラットフォームの性質によって必要な禁止の範囲も異なってくるということの事例ということであろうかと思えますけれども、御参照いただければと思っております。

その下の丸でございますが、自己のプラットフォーム内で生じた問題事案等の対応について、より円滑な処理を可能にするための自主的な措置としてどのような方法が可能かつ有効かというところがございます。

例えば一部のプラットフォームにおきましては、アバターの行動履歴等に関するログデータを保存し、問題事案の検証等に活用する、ないしはメタバース空間内で巡視員が問題事案等の巡視を行う、ないしはメタバース空間のサウンド・映像の録音・録画機能を実装するといった対応もあるところであり、これらが問題事案の処理にも一定程度役立っているところとして伺っておりますけれども、一般的なプラットフォームがこうした対応を行うことは現実的にどこまで可能なのか、これらを踏まえ、これらの対応措置を実施することとした場合の問題と留意事項等はないか等、検討の視点として挙げさせていただいております。

その次でございますが、そもそもでございますけれども、メタバース空間内でユーザーが引き起こした問題事案の対応について、プラットフォームはどこまでの対応を求められるべきというところがございますが、この点につきましては、インターネット上の情報の媒介者であるプロバイダーは、単に情報を媒介したことのみをもって当該情報の流通によって生じた損害に関し、責めを負うものではないということがまず原則としてありまして、メタバースのプラットフォームもここでいうプロバイダー、媒介者に当たることになるかと理解しております。

一方、プロバイダー責任制限法では、媒介者であるプロバイダーの法的責任の範囲について一定の定めを置いているところでございまして、例えば他人の権利を侵害するような侵害情報について、被害者から削除等の送信防止措置を講じるよう申立てを受けた場合であって、そういった申立てを受けつつ、送信防止措置を講じずに放置した場合については、一定の要件に合う場合には法的責任を問われる可能性もあるというところとなっているかと理解しております。

この点について、メタバース上の侵害情報について、メタバースの中での侵害情報について削除申立てがあった場合にはどのようなになるのか。特にプロ責法の対象は不特定な者に向けた情報の送信を対象にしているということでありまして、例えばメタバースに引き合わせて、メタバース内のパブリック領域にそういった侵害情報が放置されている場合はどうなのか、さらにはメタバース空間にプライベートロケーションされている場合はどうなのかといったそれぞれについてどのような取扱いになっているのかといった点が一つのポイントとなっていくことが想定されるかと思えます。

さらに、プロ責法の関連でございますが、侵害情報の発信者が不明である場合には、権

利を侵害されたと主張する者は、プロバイダーに対し、発信者情報の開示を請求することができることとされているところでございますが、開示請求を受けたプロバイダーが請求に係る発信者情報を保有している場合には、当該情報の留置において権利が侵害されたことが明らかであるかどうか、権利侵害明白性の確認をした上で実際に開示請求に応じるか否かの判断をしていくところが想定されます。

ただし、プロ責法はもともとSNS上の掲示板などにおける権利侵害情報を念頭に制度の運用が確立してきたという経緯があり、その運用についてメタバースについてあまり想定されていなかった部分も大きいかと思えます。こうした中、例えば真ん中にあります次のようなケースについて、メタバースで発信源の情報開示を受けた場合はどうなるか。例えば名誉毀損に当たる展示がメタバース空間上に貼り出されているように、一定期間にわたり継続的に権利侵害行動が行われているような場合などであれば、従前の掲示板等における対応とそれほど変わるところはないのかもしれませんが、さらにメタバース特異なものとして、例えば公開イベント等で突発的になされた名誉毀損発言などのようなものについてはどうであるのか、さらにはプロ責法が従前典型的・一般的な権利侵害の類型としてきたことに当てはまらない行為、例えば騒音被害、アバターの身体に対する暴力被害みたいなものが出てきたときにどうなるかといったところなど、開示請求を受けたプラットフォーム側として、メタバースの場合、なかなか侵害の有無の確認等をどのように行ったらいいのか悩ましい面が出てくることも多くなるのかもしれないということも考えているところでございまして、こちらも挙げさせていただいているところでございます。

その次でございます。今度はプロバイダーではなくて被害者による民事・刑事上の対抗措置等、ユーザー間の課題解決に係る論点でございますが、視点としては、メタバース空間内における行為について、既存の法令による行為規制、刑事罰等の適用はどのようになっているかというところをベースとしつつ、それら法令に基づき、メタバース空間内でそういった問題事案について民事手続による損害回復等を行おうとするユーザーにとって課題となる事項、メタバースのケースに特有の隘路等はどういったところにあるかといった点を挙げさせていただいております。

最後でございますが、今度はまた別のテーマでございます。コンテンツ関連のメタバースビジネスにおける現行法令上の規制等についてでございます。こちらにつきまして、まず、現行法令においてメタバースビジネスに関しどのような規制等が適用されているのか。既に規制がかかっているケースでございますが、そういったものについてメタバースの実態に合っておらず、現に不合理を生じているもの、ないしは将来的に実態に合わなくなること等が想定されるもの等はあるかという点を挙げさせていただいております。

もう一つ、そもそも現行法令の適用関係自体が不明瞭になっていて、そのことによって不都合が生じているものは何かという点も論点としてあろうかと思っております。

以上、事務局からざっとでございますけれども、御討議いただきたい点として挙げさせていただきました。よろしく申し上げます。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

まさしくこの分科会での論点をまとめていただきましたので、これについて皆様から改めて御意見をいただければと思いますが、いかがでしょうか。よろしく申し上げます。

石井先生、よろしく申し上げます。

○石井構成員 ありがとうございます。

プロ責法のところですが、御説明いただいたとおり、メタバースに適用したときには結局及ばないという部分が多そうだと。ページで申し上げると今お示しいただいていた資料の6ページ目辺りの政策課題を検討する上で、このようなハードローを見直すべきだという議論になっていくのだろうか。曖昧な質問の仕方になりましたが、この分科会のカバレッジといいますか、検討の範囲として、法令の見直しも入ってくる可能性があるのかを方向性として確認させて頂きたいと思います。

それから、ソフトロー的な対応としては、例えば紛争解決手段の提供やプラットフォームに苦情の処理といったものを設けてもらうという方法も。

○中馬座長 ありがとうございます。

プロ責法のところはかなりプロバイダー側のエコノミクスというか、やる・やらないで物理的にできることはたくさんあると思うのですけれども、例えばストレージで全ての意思を拾ってくださいますとなると、かなり体力のある事業者でないとできないという。テキストではないので、3Dの空間の情報を全て保存するということになりますのでということを含めて、まず現状どこまでのことができるかというのは洗い出すべきだということだと思っています。

一方で、どこまでを義務の対象とすべきかどうかについては、議論はすべきだと思います。そこについては提言という形でまとめるということで大丈夫ですか。

○事務局 1点補足させていただきますと、総務省さんからももし不足の部分があれば補っていただいて、正確な議論にしたほうが良いと思うのですけれども、御指摘いただきました資料の6ページの部分でございますけれども、発信者情報開示請求が今のメタバースの場合にも使えるのかどうかということにつきましては、原則の部分は例を3つほど挙げさせていただいておりますけれども、例えば真ん中にありますような突発的に起こった事故で、既にその事象自体が終わってしまっているようなものについても、法令の適用関係としては、それ以外のずっと掲示板に貼りつけられているものと同様に発信者情報開示請求の対象にはなるだろうというのが、現行法でも既にそうなっている。

ただし問題なのは、消えてしまっているときに事業者側にログが残っているか、残っていないのかとか、運用面においてきちんと権利侵害があったかどうかの確認をどこまでしなければいけないのかどうかという部分の運用面でのまだ不明瞭な部分があり、かつ、実際に法的なそういった適用がかかっているという中において、それをやるとなった場合に事業者は結構な負担になるであろうから、その辺りをどういうふうになくしていきのかということであって、もともとこの分科会の射程として、最終的に必要であれば、

現行法の改正というところも最初から排除するわけではございませんけれども、事務局としては、この問題についてはどちらかという運用面の部分を特に念頭に置いての問題提起かなという認識でございました。

○石井構成員 ありがとうございます。

プロバイダ責任制限法は資料にお書きいただいているとおり、権利侵害情報が流通する場面を想定した法令ですので、メタバースとなると大分想定する世界が違わないかと思っておりますので、まずその適用されるのがどういう場面なのかというのを整理した上で、ソフトロー的な対応でどこまで交渉できるのかという議論になるのかなと思われました。

ありがとうございます。

○中馬座長 ありがとうございます。

続いて、岩崎さん、よろしくお願ひします。

○岩崎構成員 今の内容にかぶせてという感じですけども、弊社では全てのログデータ、音声だったり、テキスト情報だったり、その人のモーションの動きみたいなものは2019年末ぐらいからは基本的に全て残しているという状況になっています。恐らく国内だとそういった対応をやっているのは弊社ぐらいのかな。ちょっと別の目的でそういったサービスを提供したというのがあるので、結果的にそれは我々としては事後的に通報があったときにそういった行為があったかを判定するために活用しているという状況になります。

現状としてはそういった利用をしているので、弊社はそういった通報があったときに判定はしているのですけれども、1点、今後長いスパンで見たときに、clusterというプロダクト自体のアップデート及び弊社のゲームエンジンであるUnityのアップデートがかかっている中で、例えば2～3年前の証拠を出してくれみたいなことがもしあったときに、果たして本当にそのときに起こった挙動と同じ動作をするかというのは保証できない。というのは、一定限度に残っているものはあるのですけれども、短期的な先月のものだったらいいのですけれども、昔のものを掘り返したときに正しい挙動で出せるかどうかという話を聞いて思ったという次第です。弊社ではそういう状況で運用しておりますという共有でございます。

○中馬座長 貴重な御意見をどうもありがとうございました。実態は全てのプロバイダーが同じではないと思うのですが、クラスターさんの場合はということで御共有いただきました。

続いて、佐藤先生、お願ひします。

○佐藤構成員 佐藤でございます。

石井先生、岩崎さんの発言に僕もかぶせる形になるのですけれども、プロ責法はある意味で利用者の権利を守ると同時に、プロバイダーの責任をある種免除しているところがあって、今おっしゃられたように、メタバース内のアバターの活動を記録するというのは、僕も先ほど問題を防ぐためにログを取っておく方がいいですよと無責任に言ったわけなのですけれども、やはり今おっしゃられたような技術的な困難さもありますし、実はもう一



つは、プロバイダー責任法も関わるのですが、これは憲法にも規定されていますけれども、いわゆる通信の秘密という電気通信事業者法に係る権利があって、個々の活動を残しているのかという議論もまた別にあって、そうしたものも含めて議論するといいいのかなと思っています。

今話題になっていたどこまで活動を残すのかというのは比較的分かりやすい話で、いわゆる問題行為を未然に防ぐという実効性もあると同時にプライバシーなどの問題も関わってくるので、議論する対象としてはいいのかなと思っています。

以上でございます。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

おっしゃるとおりで、公開のSNSや公開の掲示板的位置づけだとすると、ある程度ログは必要なのだろうというところと、ある種プライベートの部屋で2人で話している内容を傍受しているのかというまた違う問題ができてくると思っていて、逆に言うと、デジタルで行われるがゆえに公私のあれが仕組み上はないという、これはもう意思だけでできてしまうというところがあると思いますが、その辺りを実態に即しながらどういう形で網をかけていくのかということ先生たちから御意見をいただきながらまとめていきたいと考えております。ありがとうございます。

あしやまさん、お願いいたします。

○あしやま構成員 今までの議論で思っていたのが、具体的なことをソフトローにしる、ハードローにしる検討するに当たって、メタバースサービスがどういうものであるかというコンセンサスがある程度取っておいたほうがいいのかなと思っていて、というのもメタバースというのはスマホでやるメタバースもあれば、パソコンでやるメタバースもあれば、ヘッドバンドディスプレイを使うものもある。そこで、福井先生がおっしゃっていたとおり、ヘッドバンドディスプレイを使ったような場合は、実際に触られたような気がするという共感覚みたいなものが生じたりするので、それは逆に言うとスマホでやっていてそこまで出ていないというのが振幅になるかなと思っていて、一つのメタバースとして全て括ってしまうのではなくて、どういう形態に応じてどういうものを掘り起こすかみたいなところももしかしたら違ってくるのかなと議論を聞いていて思いましたので、述べさせていただきます。

○中馬座長 ありがとうございます。サービスの体験価値の類型化みたいなところというのをきちんとした上で、それぞれのレイヤーでということだと思いますので、これは次回の整理に向けて課題とさせていただきますと思います。ありがとうございます。

福井さん、よろしく申し上げます。

○福井構成員 質問のみですが、スコープとしては主に国内に拠点を持つメタバースがスコープであるという理解でよろしいでしょうか。先ほどログの話などが出ましたが、今現在、例えば違法行為の発生地点はほぼ海外に拠点のあるサービスです。そういうところでは、ホスティング事業者にせよ、様々なバックエンドのサービス提供者にせ

よ、むしろ意図的に身元確認は行いません。認証は行いませんとか、情報開示は基本的には無視しますという事業者が中心的なプレーヤーですよね。そして、そういうところと言わば真面目にやっている事業者がユーザーを奪われてしまうようなイコールフットィングに関わる問題も生じている。

我々は国内だけを取りあえず考えて、そこでまず幸福なビジネスモデルを手助けすることを考えようという感じなのですかね。それとも、海外でフリーライダーというか、むしろ意図的にバッドビヘービアーを行うような事業者の影響ということもスコープに入れるのでしょうか。ちょっと漠とした質問ですけれども、念のためのお伺いでした。

○中馬座長 ありがとうございます。この会議なり分科会の成り立ちということから考えて、日本国法配下で提供されているものに対してまずはきちんとした整理をするということが一義的だと理解しております。

一方で、ユーザーの観点に立つと、自由競争の中で好きなものを選ぶということだと思いますので、その観点も必ず失ってはいけないと思っております。ゆえに最初のところで事務局から御提示させていただいた、メタバースで目指すべき理念とは何だっけとか、それを具体的に構成する要素というものの考え方をあえてお出ししたというのは、どこまでのものをスコープにするかということの議論のたたきだと思っておりますので、ここは今日議論を出すというよりは、3分科会共通でヒアリングを今日も含めてさせていただいておりますので、最終的なスコープはその目指すべき理念と一緒にできるとかと思っておりますので、その中で整理ができればと思っておりますが、大丈夫ですか。

田中さん、お願いします。

○田中事務局長 事務局長の田中です。

今、中馬座長からお話があったとおり、まずはあるべきルールを議論していく。では、一体何ができるかといったら、国内のソフトローないしはハードローを見直して、そこで決定できる範囲というのは、福井先生がおっしゃるように国内拠点を持つメタバースに効果が限られてしまうのかもしれない。それでいいと思っているかというところはいかないので、そうすると、ここで議論しているようなことが国際的なフォーラムにおけるルール形成の中でどのように共有できて、世界的に広がっていくのかということも期待したいと思うわけです。

その中で、恐らく外形的に規制法でどういうふうに国外の業者をそれぞれの国が図っていくのかということについては結構議論が難しいかもしれない一方で、プロバイダーが技術的にできること、プロバイダーに期待される処理ということについては、ひょっとすると国際標準化が図られるかもしれない。

もちろんこれは国際フォーラムにおいてインターオペラビリティに関するテクニカルなスタンダードの議論はしようというフォーラムが既に立ち上がっておりますけれども、その中でルールに関するスタンダードという議論が起きるかもしれないということも想定しなくてはならないと思っております。もしそういうことが起きるのであれば、ここ

での議論をどなたかに国際フォーラムにキャリーしていただいて、その議論を広げていくということも視野に入れなくてはいけないのかなと事務局としては思っていました。その辺はまた御相談に乗っていただきたい 이슈の一つでございます。

○福井構成員 ありがとうございます。

足元をしっかり固めつつ、そういう視野を持ち続けるということはとても私も賛成です。現に今日のお話の中でもVRChatでの振る舞いということは普通に議論の中にも入ってきますので、そういう視点を続けていられればなと私も思いました。

以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。皆さん、今日は本当に貴重な御意見をありがとうございました。

私なりに今日いただきました論点に対する御指摘をまとめさせていただくと、現状起きている問題事案については、もうちょっとプロバイダーレベルでどんな運用をしているのかとか、どういう仕組みで、取締り等々の仕掛けがあるのかどうかというところはもうちょっと体系化して見える化するのでもいいかなと思いました。ここは事務局から追加で関係の皆様ヒアリングをかけさせていただきたいと思っておりますので、ぜひ教えていただければと思います。

それから、皆様から今日お出しした論点以外のところで追加で議論したほうがいいよねということを経験させていただいたと思っております、1つ目は技術的にできること、仕組みの洗い出しですね。ここは今回の中では入っておりませんでしたので、きちんと技術的な観点でどこまでのことができるのかということの問題事象と照らし合わせる形で整理してみたいと思っておりますというのと、現行のテキストや動画ベースのSNSと、立体の空間とアバターという身体性を伴うメタバースというところの変化点について、比較の中で洗い出した方がいいのではないかと。現行はここまでできている。ただ、今後3Dになったときに同じだね、違うねというところの整理が必要な気がしましたので、この辺りは比較の中で皆様に御提示して、また御意見をいただくような場をつくりたいと思っております。

それから、3点目は未成年の問題です。ここについては今回全くスコープから外れておりましたが、非常に重要な論点でございます、自由と安心・安全を両立するためには青少年規制の辺りが必ず必要だと思いますので、この論点はこの分科会の中で御議論いただきたいと思っておりますので、次回、何かしらの御提言をさせていただきたいと思っております。

この辺りが私のほうで見た感じですが、抜け漏れなど何か事務局からありますか。大丈夫ですか。

ということで、長い時間ありがとうございました。今日は一旦これで終わりたいと思っております。

○事務局 本日いただきました意見をまた整理した形で、次回、御議論いただきたいと思っております。基本的には次回は少し論点整理の出口に近づいた形のものを見ていただいて御議論いただければと思いますので、中馬座長の御指導をいただきながら事務局で作業を進め

たいと思います。クラスターの岩崎さんやREALTYの荒木さんのところにはさらにいろいろ教えていただくことがあるかもしれませんが、よろしく願いいたします。

次回の会議予定でございますが、第3分科会第2回は1月30日月曜日の15時から17時の予定で開催させていただければと思います。どうぞよろしく願いいたします。

○中馬座長　ということで、本日は閉会したいと思います。改めてありがとうございます。

では、来年度は1月30日になりますので、引き続きよろしく願いいたします。

皆様、よいお年をお迎えくださいませ。本日はどうもありがとうございます。