

2023-1-30 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2回）

15時00分～17時00分

○塩原参事官 それでは、時間となっておりますので、会議を開催させていただきます。

本日は岡嶋構成員、福井構成員は御欠席です。また、本日はあしやまひろこ構成員、増田構成員がオブザーバーとして御参加されております。

議事の進行につきましては、中馬座長にお願いいたします。よろしく申し上げます。

○中馬座長 それでは、ただいまから、「メタバース上で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」の第2回会合ということでございます。改めまして、皆様、よろしく申し上げます。

最初に、事務局から資料を御確認いただければと思います。

○塩原参事官 お手元の議事次第にございますとおり、資料につきましては、資料1-1、資料1-2以下資料3まで。また、参考資料が2点でございます。

御不明な点等がありましたら、事務局までお申しつけください。

○中馬座長 ありがとうございます。

皆さん、資料はよろしいでしょうか。もし何かありましたら、メッセージ等で御連絡いただければと思いますが、大丈夫ですかね。

それでは、早速議事に移りたいと思います。本日は「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の形成、規制措置等の取扱いについて」ということで、論点整理に向けて皆様に御議論いただきたいと思っておりますので、よろしくをお願いいたします。

論点整理につきましては、本日の分科会で御議論いただくのですが、その後、2月以降はまた全体会のほうに戻りまして、そちらで継続して検討いただく予定でございますので、御了承いただければと思っております。

それでは、事務局からたたき台が御用意されているということですので、御説明を関連資料と併せてお願いできればと思います。よろしく申し上げます。

○塩原参事官 事務局でございます。

本日、資料として資料1-1から資料3まで御用意させていただきました。いずれも論点整理に関わるものでございます。資料1-1から順を追って説明させていただきます。

まず、資料1-1でございます。本日、論点の整理の取りまとめに向けて、まずはたたき台ベースからの御議論をいただければと思っております。これまでの会議の中でいただいております意見なども踏まえ、事務局のほうで取りあえず今までのいただいた意見などを広い形でたたき台という形で一つの文章にまとめたところがございます。全体の構成が今見ていただいている資料1-1でございます。

全体構成は、大きく第I章から第IV章までという構成でございますが、1つ目が基本的

な視点、2つ目が問題事案に関する現状認識等、3つ目が留意事項ないしは課題意識、4つ目が対応の方向性ということでございます。大きなⅡの問題事案の部分につきましては、事案としては、メタバースなどにおいては基本的にアーキテクチャー上、設計上、通常は想定されていない事案があるとするれば、不正アクセス等によって起こる破壊行為、窃盗等の事案と、それ以外のメタバースによって実際に想定される事案というのをまず2つに分け、さらに、想定される事案につきましては、現実空間でも生じている事案と、メタバースの中で初めて出てきた、現実空間にはなかった新しいタイプの事案、そして現実空間でも生じている事案につきましては、表現やアバターの言動、言葉等から起こってくる事案と、アバターの身体的行動に係る事案に分けるという形にしまして、それぞれの類型ごとに法令の適用、そしてさらに全体についてのプラットフォームの対応等について整理をしているという内容でございます。

続きまして、実際のたたき台を見ていただければと思います。資料1-2でございます。

まず、基本的な視点でございます。大きな3つの視点をお示しさせていただきます。

第1に、自由で多様性に満ち、創造的な空間としてメタバースを発展させるとともに、ユーザーの安全・安心を確保していくという観点。

第2の観点でございますが、現実には生じている課題、より重大な課題に優先的に対応するとともに、メタバースの今後の発展性を見据え、将来的な深刻化が想定される課題への対応の方向性を探るということ。

3つ目でございますが、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ることを意識しながらルールの在り方を明確化し、国際的な働きかけにつなげられるようにするといった3つの視点を基本に置くことといたしました。

その上、大きな2つ目の柱の問題事案に関する現状認識でございます。

まず、類型化された1つ目でございますが、通常は想定されない問題事案（殺人、窃盗、破壊行為等）でございます。こちらにありますように、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って、メタバース上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、それを破壊したりするような行為はできないということをここに記載しています。また、このような仮想オブジェクトに上記のような問題が起こるのであれば、何らかのセキュリティー上の攻撃により、データに対して不正なアクセスが行われたときであると考えられるということ。

その上で、前回御指摘がありました。他者から占有を奪う窃盗は起こりにくいとしても、無断で複製して使用する、アバタースキンなどを無断でコピーする「模倣・盗用」は数多く生じていることの御指摘があったことをこちらに書き留めさせていただいております。

その下でございますけれども、第1回会議で道下構成員から発表いただきました問題事案等についての全体の整理の表をベースにしながら、こちらのほうでまずは想定されない問題事案等を表にしているところでございます。

次は、メタバースで生じることが想定される事案の1つ目でございますが、まず、現実空間でも生じている問題事案として表現・言動に係る問題事案（わいせつ表現、差別表現、誹謗中傷、脅迫等）でございます。こちらにつきまして記載しますとともに、アバターによる音声の発話を通じた騒音といったものについてもメタバース内の問題事案の中では比較的多く見られるという点をこちらに記載しております。

続いて、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）ということで例示していますが、これらにつきましては、殴るなどの暴力行為については、メタバースの場合だと加害者の手が被害者の身体に触れる寸前で止まったり、ないしは被害者の体を貫通したりするなどして、実際にアバターの身体にダメージを与えることはないということが通常であるが、一方、没入感の強いメタバースでもありますので、暴力に伴う感覚的・精神的苦痛が現実空間以上に強く感じられやすいことも指摘ということを記載しております。

続いて、現実空間になかった新たな問題事案をこちらに記載させていただいております。例えばアバターのサイズ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といった新しいタイプのケースということで例示してございます。そして、こちらは前回道下委員からの表をベースにこちらに掲載しました。

問題事案の整理の上で、それぞれの類型の問題事案につきまして、法令の適用関係と法規制等の及び方についての整理をしたのがこちらでございます。

まず、メタバースにおいて通常は想定されない問題事案につきましては、起こるとすれば不正なアクセスが行われたときといたしまして、それに対しては不正アクセス禁止法などによる対応ということを記載しているところでございます。また、所有を奪うのではなくて「模倣・盗用」につきましては、著作権法等の知的財産権の侵害という位置づけということでの対応として記載しております。

続いて、現実空間でも生じている問題のうちの表現、アバターの言動による問題事案につきましては、その意義・性質において現実空間と仮想空間でも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でも、現実空間の場合と同様、刑法上の違法行為、ないしは民法上の不法行為となることが多いと想定されると記載しました。

ただし、さらに留意すべき事項として、例えば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立するものでございまして、アバターに対する誹謗中傷があったとしても、直ちに人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。人格権の主体となる中の人の社会的評価が低下しなければ、名誉毀損、社会的評価が下がったということにはつながらないという評価がされることもあるのではないかと。

さらにもう一つ、前回福井構成員から御指摘いただいたところでございますが、脅迫・恐喝については、生命、身体、自由、名誉または財産に対し害を与える旨の告知を行ったということがこれらの犯罪の前提としてあるわけでございますが、例えばアバターや仮想オブジェクトに対する害悪の告知が生命、身体、自由、名誉または財産に対する害悪の告

知なのかといったところについてはなかなか分からないところもあるというところなどについての御指摘を踏まえた記載としていただいております。

また、アバターの身体活動による問題事案の部分につきましては、これらの加害行為はあくまで仮想空間で行われるものであって、現実空間の人物、財産等にまで直接の被害が及ぶことにはならないのが通常である中において、それらの行為について、現実空間では相当の行為に刑罰法規による規制があったとしても、一般的にはその適用はメタバース内の行為まで及ばないことが多い。民法上の不法行為についても同様に必ずしも不法行為が成立しないという形になるのではないかとこのところを記載したところであります。

その次ですが、現実空間にはなかった新しいタイプの問題事案につきましては、元来それに相当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いということであるかと思っております。ただし、例えば大きなアバターで空間を占有して人に迷惑をかけるという行為については、その形によっては例えば軽犯罪法の悪意による業務妨害などに当たってくるといったところも見えてくる場所はあるかもしれないということも記載しております。

続きまして、対応措置でございます。プラットフォームによる対応でございます。まず、ルールによる対応といたしましては、一般に契約に基づく拘束力を持つ措置として、利用規約等において禁止事項を定め、違反したユーザーに対し累次の警告、アカウントの一時停止、アカウント剥奪等の制裁措置を段階的に講じていること。あわせて、ユーザー間のマナーなど、プラットフォーム内で尊重されるべき規範についても周知しているものも多いこと。さらに、一部のプラットフォームでは迷惑行為等の禁止行為を分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し、利用規約にひもづく基準として示すなどの取組も見られることを記載しております。

続いて、技術・設計による対応につきましては、ユーザーが自ら危険回避できるようなブロック、ミュート、ワープ、セーフティゾーン等の機能を提供すること、必要な場合にはシス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こと等を記載しています。

次に、ルールと技術を組み合わせた措置・仕組みということでございまして、禁止・制裁による抑止を有効に機能させる観点から様々なさらなる措置・仕組みを設けているところがございます。通報を受け付けたり、遵守を行ったり、ないしは必要な範囲でログ保存を行うといった対応が見られるということも記載しております。

さらに、そういった中において、プラットフォーム側の悩み部分というところがございますが、現状、こうした対応とユーザーコ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ている状況にはありますが、同時に、プラットフォームとしては、例えば悪質なユーザーに対して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される、無邪気な子供による問題事案が起こるなどの対応の難しい課題を抱えていることをこちらで記載しております。

このようなことに基づきまして、以上を踏まえた上での全体の留意事項を課題意識として列挙したところでございます。

1つ目は、一定数のハラスメント事案などが起こる中で、そのことが新規ユーザーの定着を阻害することともなっていること。

2つ目に、精神発達の途上にある子供、法的責任能力を有しない未成年のユーザー等もメタバースに参加していること。

3つ目に、我が国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、ビジネスがボーダレス化していること。

4つ目に、国境のないメタバースにおけるユーザー間の問題事案については、プラットフォームが果たす役割が大きくなるであろうということ。

一方で、「場」の提供にとどまるプラットフォームの対応のみで全ての課題が解決できるものではないこと、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展を阻害するおそれもあること、さらにユーザー間の問題事案について、被害者が自らの権利を行使し、被害の救済を図ることができる方途も実質的に確保されることも重要ではないかということ、国際的なルール形成の動きへの留意が必要となることといった点を挙げさせていただきました。

その上で、問題事案への対応の方向性としまして、大きく4つの柱の下に7つの具体的な対応すべき項目をこちらで記載させていただいているところでございます。

まず、1点目は自由と安全・安心の両立という観点からの取組でございます。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という考え方の下で言っておりますが、現在のメタバースは一定のネットリテラシーの高い層が占める割合が多いことも想定されていますが、今後は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、ないしはメタバース内の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り、より深刻な問題が生じる可能性が起きることとなることも考えて、これらも見据えた対応の在り方を検討していくことが必要になるということを記載しております。

さらに、子供との関係でございます。心身の発達途上にある子供や法的能力を有さない未成年がいることには留意が必要であり、子供を犯罪から守る対応等を求められるほか、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たときに、子供がそれらの主体になることをどこまで認めるべきかなどの問題にもより切実に直面する場面が増えていくことも想定されるといったことを記載しております。

その上で、対応の方向性の1つ目は、ワールドごとのローカルルールの設定でございます。第1回目の会議の際にも提示させていただきましたが、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、利用規約によるプラットフォーム内の共通ルールに加えて、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となり得るのではないかと。こういったローカルルールについては、訪れようとするユーザー

に対し分かりやすく表示することが望ましいという点を示しております。

2つ目は子供の安全・安心でございますけれども、こういったローカルルールがあることによって、子供が安心・安全に過ごせる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ということを書いております。

それ以外につきましては、プラットフォームにおいて必要な対応を検討すること。今後さらに未成年者の経済活動の取扱いなどについての議論が関係者間で積み重ねられることにも期待したいという点を記載しております。

その次の2つ目の柱は、プラットフォームの対応に係る部分でございます。「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」としてまとめているところでございます。こちらにつきましては、まず基本的なこととして、メタバース空間における行為の規制につきましては、現実空間で相当の行為が規制の対象となっているからといって、同様の法規制が一律にメタバースに広がってくるというのではなく、ないしは既存の刑罰法規等による規制も、メタバース内における問題事案には及ばないものも多いわけございまして、それらの対応につきましては、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いう認識を記載しております。

加えて、メタバース内では現実空間にはない新しいタイプの迷惑行為も報告されているほか、例えば個人の経済取引に係る問題事案が今後深刻化するなど、新しい課題が生じてくることも想定されることを記載しております。

こうした広範な問題にプラットフォームが対応しなければならなくなるということでございまして、各プラットフォームや業界団体において必要なルールの整備やそれらのルールを実効的に機能させるための取組を積極的に推進していくことを期待としておりまして、その上で、対応の方向性を2点挙げております。

一つは、プラットフォームにおけるコミュニティー基準。クラスターさんがコミュニティーガイドラインを定めておりましたが、こういったコミュニティー基準の整備ということでございます。利用規約本文とは別にこれとコミュニティー基準等で具体として禁止事項、違反者への対応方針などについて分かりやすく示していくことが有効と考えられるので、それらの事例等の共有を促進するなどということが求められ、そういったことによって広がっていくことを期待すると書いております。

2つ目は、「問題発生防止・事後対応のノウハウ共有」という点でございます。新規参入する事業者等にも対応するために、違反事例の対象などのルールの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ことが求められるのではないかとということ。

さらに、特に問題事案については、その事案のタイプや起こっ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・共有を図っていくことが有効なのではないか。こういったところでは、プラットフォームが自己のプラットフォームに適した仕組み・措置の導入を検討していけるような有効な方策の情報の整理をするというところ

ろがまず必要なこととして考えられるのではないかと考えています。

その上で、メタバースの事業環境を考える上では、例えば被害者からの通報を受けて被害拡大防止措置を行うなどの問題対象措置を適切に行ったプラットフォームについては、プロバイダ責任制限法に基づき、生じていた問題（権利侵害）に対する損害賠償責任を免責され得るといったことについて明確化が図られていくことが望ましいのではないかと考えたところをこちらに記載しているところでございます。

その次は、被害者自身による対抗措置等でございます。こちらにつきまして、まずは被害者自身が使える機能としてのミュート、ブロック、ワープ、セーフティゾーン等について、プラットフォームもユーザーに対して分かりやすく説明していくことが期待されること。

2つ目でございます。問題事案に対してはプラットフォームによって適切な対応が図られることが期待されるが、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の対応のみで図れるものではないということに留意が必要だ。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が必要であることをこちらで記載しています。

今後のメタバースの発展性としては、さらに個人間の経済取引なども活発化していく際には、当事者間における経済的な紛争も生じてくるなど、従来の問題事案とは質の異なる事案が増えていく可能性も広がる。さらには、人間の知覚及び高精細にはっきりと再現する技術が高度化していくに伴い、より没入間を増した空間の中で起こる問題事案がより深刻な精神的な苦痛を与えることとなるおそれもあることをこちらに書いています。

これらを踏まえて、将来的に向けた課題として、損害賠償請求や刑事告訴などのユーザー自身による対抗措置を講じていけるようにしていくことが重要となってくる。その際には、裁判所提起に際しては相手方の住所、氏名等を特定することが必要となりますので、アバターの実名を明かさずに活動する者が多い中では、この特定のために発信者情報開示制度の活用によりアバターの操作者を特定できるようにすることになるかがポイントではないかということを書いております。

発信者情報請求につきましては、サービス提供の態様においてどのような行為が権利の侵害と言えるのか、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必要となっているところでありまして、それらに向けた事例の収集、類型化などが今後の対応として有効ではないかということを書いていきます。

最後でございます。外国のプラットフォームに参加した日本人のメタバースユーザーが被害に遭うみたいなことなどがあるかということですが、プラットフォームだけではなくかもしれませんが、外国法人に対して法的な請求を行うときに国際裁判管轄の問題が生じることがあるということで、とりわけ現在、外国の会社が日本に登録されていないことによって日本での裁判ができないみたいなことがある問題等について記載をしているのがこの部分でございます。

ということございまして、対応の方向性としては発信者情報開示請求の運用の明確化

ということでございます。態様に応じてどのような行為が侵害と言えるのか、どのような送信が権利侵害情報の送信に当たるか等を検討・整理するということでございます。そのための様々なこれまでの事例、裁判例なども参考にした上での類型化を図っていくことが有効であるということをご記載しております。

また、海外プラットフォームに関するこういった国内代表者等の登記などの取組がありました。これにつきましては、法的な請求ないしは捜査の協力などが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という点を記載させていただきます。

最後でございますが、国際的な動向の部分でございます。こちらにつきましても、国境のないメタバースになっているところでございますので、我が国のみ視点では十分な課題解決が図れないという点を記載しておりますが、その上で、メタバースには多様な国からユーザーが集まっていき、我が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、社会における主要なメタバースサービスが海外に拠点を置いているので、我が国のユーザーもそれらのメタバースの中でより多くの被害に遭っているという点を記載しています。

さらに、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になり、逆に我が国の事業者が海外市場に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の事態が起こることも考えられることから、我が国の立ち位置を明確にしながら、国際的なルール形成にも積極的にコミットを図っていくことが重要なのではないかという問題意識を書いています。

この後、別の資料でも御説明いたしますが、特に最近の動向といたしましては、一つ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組織による議論が行われているほか、欧州におきましては、デジタル市場法（DMA）及びデジタルサービス法（DSA）を導入した欧州がさ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があることに留意が必要である点を記載しております。

その上で、対応の方向性の部分でございますが、国内議論から国際的な議論への接続ということでございます。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ではないかという点を記載しております。

その他の資料についての御紹介をさせていただきますが、一つは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。前回の分科会におきまして、プラットフォームが現在実際に行っているためにつきまして、ルールによる対応、技術による対応を含めて全体が見える化していくことが必要ではないかという中馬座長からの御指摘もありました。本当であればプラットフォーム事業者関係の構成員の方々から事前にヒアリングした上で、今日の会議でもその成果をここで報告できればよかったです。ちょっとそこまで準備が間に合っておりませんので、今我々が捕捉しているところをこちらにマッピングさせて



いただいておりますし、足りない部分、漏れている部分なども今日さらに御指摘をいただければありがたいと思います。

そしてもう一つ、先ほどのたたき台の最後の部分で欧州の動向につきまして言及させていただきましたが、その元となっていますのは、こちらにあります昨年の9月の欧州委員会からの発信の部分を行っているものでございます。例年の9月に欧州委員会が一般教書演説を行う際に、フォン・デア・ライエン欧州委員長より発出されたLetter of Intentにおきまして、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取ることを示したデジタル市場法(DMA)及びデータサービス法(DSA)の着実な執行をうたうとともに、これと併せた形で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ということをして発信しているところでございます。

さらに、これとタイアップする形で、同じく欧州委員会のデジタル経済社会単一市場担当のブルトン欧州委員からのウェブ上での公表でございますが、メタバースで反映するためのヨーロッパの計画が出ているところでございます。注力する分野を人、技術、インフラといったところとして整理した上で、その中で例えば欧州の価値観の導入、相互運用可能性を前提とした発展、DSA・DMAの適用、一社独占の回避などの今後の景観の中での取組等について言及したという動きがあるということにつきまして御紹介させていただきます。

事務局からは以上です。よろしくお願いたします。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

それでは、今回説明いただきました内容で、特に資料1-2の論点整理のたたき台を中心に、あともう一点、資料2の「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」について、抜け漏れがあるのかないのかといった御指摘等を含めて、各構成員の皆様からの御意見を頂戴したいと思っております。御発言いただける方は順次挙手をいただくか、あるいはお手元の挙手ボタンでお知らせいただければと思います。お願いたします。

佐藤構成員、お願いたします。

○佐藤構成員 国立情報学研究所の佐藤一郎でございます。どうも説明ありがとうございます。

親会の座長がいらっしゃる場所で言うと怒られてしまいますけれども、あまり盛り込んでも親会で消化し切れなところがあるので、そこは考えながら我々も出さなければいけないのかなと思っております。

大きく分けて2点コメントさせていただきます。

1点目は、我々はお題としてルール形成というものを与えられたのですが、どちらかというと現実世界のいわゆる法律や規制というものがメタバースに適用できるか、またはメタバースで起きるか起きないかということ議論していたところなのですが、私は技術屋なので法律を語る立場ではないのですが、法律用語でいう法益というのがあって、何を保護するのかという保護対象をある程度明確化して、それを保護する法

制度をつくっていくというところがあるので、引き続き法益といいたまいますか、何を保護するのかというところを明確にしていけないのかなということ。

あと、こういったルールというものを法律的な観点から言うと、法律の場合、法律と倫理や道徳は分けるという考え方があって、このルールというものがいわゆる法律相当なのか、いわゆる道徳的なマナー的なものまで含めるのかというところは明確にしておかないとよろしくないのかなという気がしています。

ただ、いずれにしても既存の法制度であれば、無理して何かルールをつくるのはよろしくないと思っています。

2点目ののですけれども、これはどちらかといいますと、頂いた資料1-2で申し上げると9ページのところででしょうか、全体的にもう少し課題として考えたほうがいいということちょっと抜けているのではないかという指摘なのですけれども、今回いただいたルール形成では、比較的メタバースのプラットフォーマーにいろいろなルールをエンフォースメントする仕掛けというのを求めているところがあるのですけれども、プラットフォーマーというのは御存じのように規制の実現手段であると同時に規制の対象でもあって、メタバースにおいてプラットフォーマーというのは、正直に言うとアバターの細かい動作まで含めて全部記録ができます。また、いろいろな中の仮想世界の事象も全部把握できているという、ある意味森羅万象を把握できる立場で、あまり求めるとプラットフォーマーが全知全能の神になってしまうところがあって、それはそれで今よく言われているスマートフォンなどのプラットフォーマー以上の監視ができる、強力なプラットフォーマーをつくりかねないところもあって、プラットフォーマーをどう規制するのか。例えばログを残しておくというところも、永遠に残されてしまうと、いわゆるプライバシーや個人情報で言われている忘れられる権利みたいな観点から言うと、これはかえって阻害をするところがあって、そうしたプラットフォーマー側をどうガバナンスするのか。ここは民主主義で決めるのかどうかとか、いろいろな議論があると思うのですけれども、ルールを誰が決めるのかという観点と、ルールを執行する仕組みとしてプラットフォーマーを前提にするのであれば、プラットフォーマーを規律するという観点を入れておかないと、強力な支配者を我々は生み出してしまうことになりますので、そこは考慮されたほうが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。

それでは、ほかの皆様から御発言があれば、お願いいたします。

中崎構成員、お願いいたします。

○中崎構成員 ありがとうございます。弁護士の中崎と申します。

今、佐藤委員からも若干コメントがあったところかなと思うのですけれども、個人情報やプライバシーの観点はどこかで拾っておいたほうがいいかなとは思っています。さっきおっしゃっていただいたプラットフォーマーへの規律という観点もそうなのですけれども、

プラットフォームに参加している実際の事業者さんと、さらにそのサービスを利用するエンドユーザーさんとの関係もありますし、今回のたたき台にも未成年の話が出てきていますけれども、海外の国によっては未成年の情報の取扱いというのは非常に重く取り扱われているところもありますので、越境の話や国際的な議論の話をするのであれば、そこも個人情報観の観点からも見ておいたほうが良いところがあるのかなと思っております。

以上になります。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

続きまして、あしやま構成員からも手が挙がっているようですので、お願いいたします。

○あしやま構成員 ありがとうございます。

2点ございまして、1点目は佐藤先生のおっしゃっていたことに関連することで、先日、私は総務省に論文を提出したのですが、これはちょっと話がずれるのですが、例えばアバター等の売買において、アバターにそれぞれ宗教利用の禁止や政治利用の禁止というのが結構広くうたわれているのです。アバターは多種多様にあるからまあいいやと私はある程度思っているのですが、メタバースプラットフォームにおいて何らかの行為が禁止される、例えば宗教行為が禁止される、政治活動が禁止されるとなった場合に、私がイスラム教徒だった場合、メタバースではお祈りができないみたいな問題も生じるのです。これは別にお祈りの問題に限らずとも、あらゆる生活行為について何らかの規制でメタバースプラットフォームのどこを使ってもある種の生活上の不便が生じるみたいなことになってしまうと、プラットフォームによって日本人の生活様式が定められてしまうみたいな問題が生じかねず、これに関して独禁法を使うのか、何か新しいプラットフォーム規制を使うのかは分からないのですが、ある程度プラットフォームに対して国民の自由みたいなものを保証させるような働きかけみたいなものがないと、プラットフォームが安全に安全にというふうにどんどん自主規制を進めていくことによって国民の利便性が失われるといったことが生じるのではないかと思うので、佐藤先生のおっしゃっていたプラットフォームに対する何らかの規制なのか、ガイドラインなのか分からないのですが、提示というのが必要かと思いました。

2点目なのですが、検討資料のたたき台の3ページ等にあった問題で、ハラスメント等の観点に関して、現行法はメタバースへの適用のあり・なしで言うとなんだろうと期待をされているわけですが、これはないと言い切っているのかなというのが私はちょっと疑問でして、なぜかという、メタバース上のコミュニケーションというのはメタバースに限らず、古くから言われるいわゆるレイグジステンスの話で、バーチャルは実質的という意味ですが、どうやって実質的に他者とのコミュニケーションが取れるかという問題であって、現状はヘッドマウントディスプレイを使って人と会うぐらいの話ですが、後々ハプティクスデバイスという触覚みたいなものをエミュレートとするデバイスというのに近いうちに出るはずなのです。そういったときに、例えば本当に直に触ったような感じがする、実質的に人と人とのコミュニケーションが現実空間と

同じだよねとなったときに、いわゆる痴漢という行為が実質的に実際の社会で行われていることと同じような状況になってしまうかもしれない。

こういったときに、例えば似たような話で言うと、いわゆるVTuberに対する誹謗中傷がどこまで認められるかという問題について、最近、本人の中の人格と結びついたような形であれば、それは侵害であるといった判断が出たように、実際のテレコミュニケーションにおける痴漢であったり、わいせつ行為であったりといったものに関しても、実質的にそれが本当に相手方に対してそうであると認識されるような状態、これはハプティクスデバイスを使ったとしても、使わなかったとしても、ラマチャンドランという心理学者が大昔に提示したり、最近で言えばスタンフォード大学のジェレミー・ベイレンソン教授などがしてきているように、VR上の視覚情報に基づく体験というのはかなり本人にとっては実質的な問題になってくるので、これがいわゆるテレコミュニケーションだからといって法の適用外であるというのを今ここで明言してしまうというのはちょっと拙速なのかなと思ったというところです。

また、これを法の適用がないと言い切ってしまったことによって、いわゆる迷惑行為であったり、そういった行為が広く行われてしまったり、あるいは一番懸念しているのは、未成年に対するメタバース上での疑似痴漢みたいな行為が行われた場合は、未成年に対する心理的負荷はかなり大きいと思うのですよ。なので、そういった行為に対して一概に違法ではないという形で提示してしまうというのは、長期的なメタバースの発展みたいなものを考えたときに、拙速かつミスリーディングを起こさないかなというのはいちちょっと心配でした。

以上、2点です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

続きまして、石井構成員、よろしく願いいたします。

○石井構成員 お願いいたします。

さきほど中崎先生がおっしゃったところのプライバシーの問題について言及するかどうかですが、この分科会の建付け的に、プライバシーだけ第二のほうで取り上げるという趣旨で、このたたき台の中では特段言及されていないのか、事務局のほうでお考えの切り分けがもしかしてあるのではないかなと思っていたところです。確かに例えばのぞきのような嫌がらせ行為をするならば、プライバシー侵害は当然発生しますし、プロバイダ責任制限法における権利侵害の代表格はプライバシー侵害だということもありますし、中の人がどういう人かというのを暴いたりする行為もプライバシー侵害だとなってくると、入っていないほうがおかしいようにも見えてくるという面がありますので、これを事務局のほうでどのようにお考えであるかということと、もし入れていただけるなら、プライバシーや個人情報の問題はもっと前面に出ていい話だと思いますので、その辺についても御検討いただければと思っているというところです。

以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございます。

何か事務局のほうでお考えはありますか。

○塩原参事官 事務局です。

この段階でプライバシーが入っていなかったというのは、一つは石井先生から御指摘がございましたとおり、第二分科会のほうでアバターをめぐっての人格権との関わりを中心にやっていただくというところがございましたので、ざっくりとした役割分担みたいな感覚があったということと、それともう一つ大きいのは、実際にこれまでの全体会合及び第1回の分科会の中で出てきたものを拾って今ここに至っているということでございましたので、そこについては当然さらに議論の中で出てくれば、第三分科会でもプライバシーを拾っていくというのはあるかとは思っています。

いずれにしても、最後は3つの分科会が持ち寄って1つの論点整理ということになるかと思しますので、そういった意味においては、この分科会からも発信していくべきということであれば、プライバシーも拾っていただくというのもありと思っているところでございます。

以上でございます。

○中馬座長 なるほど。それぞれ3つの分科会でカバー範囲が違うと思しますので、ただ、こちらの第三分科会はカバー範囲が一番幅広いので、もし網羅性が必要ということであれば、別にそこは第二部会で触れることと重複しても、網羅性を観点という観点で論点が抜け落ちるということは違うかなと思うので、今回御意見をいただいたということで今後の参考にしていただければなと思います。

そのほかの皆様、いかがでございましょうか。本日はこの後、結構長時間フリーでディスカッションの時間がありますので、順不同でも構いませんし、資料があちらにこちらに行くこともあると思いますが、何か御意見をいただければと思います。よろしく申し上げます。

それでは、石井構成員様から改めてよろしくお願ひいたします。

○石井構成員 ありがとうございます。

プライバシーについて取り上げていただくとするならば、資料を見ながらの思いつきではありますが、つきまとい行為やのぞき行為というのがまずプライバシー侵害になるというのと、アバターの中の人や誰かというのを探し出すというのもプライバシー侵害になるだろうということですね。それから、プロバイダ責任制限法のところにも追加していただくというのは最低限必要になってくるかなと思いますので、差し当たり3点ほど申し上げましたが、全体の資料を御確認いただいて、プライバシーの問題が入れられそうなところはぜひ言及していただければと思います。

以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

引き続きまして、佐藤構成員、お願ひいたします。

○佐藤構成員 今回の石井先生のコメントに関わるところなのですけれども、オーソリティーである石井先生にも補足いただいたほうがいいと思うのですけれども、プライバシーに関わるところというのは石井先生が御専門で、僕も個人情報法の改正などに関わっているので多少見聞きしている立場ぐらいなのですけれども、プライバシーというのは非常に広い意味があって、人に知られたくない私生活だけではなくて、例えばほかの人との関係性みたいなものもプライバシーみたいなものになっていて、メタバースみたいなアバターになってくると、そのアバターがどういうふうに行動しているのかということもあるのですけれども、広く言うと、その人がどういうふうに見られているのかというある種のアイデンティティー権みたいなものもプライバシーに含まれるという考え方があります。こういうものはプライバシーの議論の中では自己イメージコントロール権と言ったりするところがあって、もし石井先生から補足をいただければ幸いなのですけれども、そういう意味で言うと、単純に憲法上の人格権の肖像権として整理できるのかどうかというところは微妙で、今回、例えばメタバース上で起き得る問題として、恐らくVRChatをやられている方は深刻なのだと思うのですけれども、例えばあるアバターのそっくりさんが出てきたときに、デッドコピーみたいなものというのは不正アクセスでデータを取るところであれば不正アクセス禁止法で抑えられるのですけれども、ちょっと似ているだけ、そっくりなのだけれどもデッドコピーでないみたいなものになってきたときには、これは不正アクセス禁止法で縛れるかというところでもないし、それが著作物でないとすると、著作権法でも抑えることができなくなってくると、やはり精神的に嫌だということをVRChatのコミュニティーの方は嫌がるだろうなと想像しながら話しているのですけれども、そうした新たな権利性みたいなものはたくさん出てくるのだと思うのですよ。

当然、例えばプライバシーの権利もそうですけれども、時代といたしましては、技術の進化、例えば新聞や写真の登場であったり、コンピュータの登場だったりという形で変遷をしているように、メタバースに関しても、メタバース特有の権利性みたいなものは恐らく出てくるはずで、ただ、現時点ではその権利性というものが必ずしも明確にはなっていないわけですよ。

例えばあるメタバースのプラットフォームから別のメタバースのプラットフォームに関することというのも以前議論になったと思いますけれども、そういうものも憲法上の移動の自由と同じように、プラットフォーム間やメタバース間で移動することが権利性として確立すれば、プラットフォーマーにそれをちゃんとサポートしろというふうになるわけですよ。

なので、まとめると、ルールをつくるという議論も必要なのですけれども、メタバースにおいてどういう権利というものが生まれてくるのかという議論をしておく、より精緻な議論ができるのかなと思っております。

以上でございます。

○中馬座長 ありがとうございます。

石井先生がこちらに対してお答えがあるかなと思いますので、引き続きコメントいただければと思います。お願いします。

○石井構成員 ありがとうございます。佐藤先生から非常に重要な御指摘をいただいたかと思えます。

今、おっしゃっていただいたのは第二分科会の議論と深く関係するところになっていまして、アバターと本人の結びつき、同一性を保障してあげる必要があるだろう。アバター自体に他人から使われないようにするための権利利益なるものがメタバースの世界において何かしら構想できるのか。

これについてのアプローチは幾つかありまして、憲法上のプライバシー権の議論からは自己イメージコントロール権の考え方が近いのではないかと思われるということと、それに対する議論として自己像の同一性に対する権利という考え方が示される論文もありますし、さらには、不法行為法上の独立した利益になるかどうかという観点でアイデンティティー権が争われている事例もある。

他方、肖像権的なアプローチで権利概念を構成できないかという提案もありまして、幾つかアプローチがあるということで、何かしらの考え方を生理できるのではないかと私は考えてはいます。実定法上の権利としてどうこうという話ではなくて、どちらかというソフトローな規範形成を行う上で、そのベースとなる権利利益を考えておいたほうがいいだろうと思うところですね。こちらは第二分科会の議論と非常に関係性があるところですが、最後にまとめるときにプライバシーの議論の一つとして取り上げていただきたいと思っています。

先ほどお伝えするのを忘れていたのですけれども、佐藤先生からの全知全能のというお話があったところで、プラットフォームによる情報収集や分析の話というのは個人情報やプライバシーの領域で盛んに議論されてきたところになりますので、論点のたたき台のところでプラットフォームによる情報の取扱いのところはプライバシーや個人情報の問題がありますので、言及していただければと思います。

ありがとうございます。以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

引き続きまして、あしやま構成員、お願いいたします。

○あしやま構成員 今、佐藤さん、石井さんのお話をお伺いして、VRChat上で一番難しいのではないかなという話をされていて、私が今まさにVRChatから入っているのですけれども、アバターの権利をどう守るかというときに難しいなと思っていたのが、私の今のこのアバターというのはいわゆるワンオフといって、特注品で作られているものなのですね。なので、著作権を私が買い取っているので、ある程度権利侵害の対応もできるしという問題はあと思うのですけれども、例えば今、こうしてアバターを入れ替えてみるのですけれども、このアバターが今日本や韓国で一番よく売れているアバターなのですから、先ほど佐藤さんもおっしゃっていたとおり、このアバターをちょっと改変して自分のもの

にするみたいなケースは非常に多いわけですね。

私がちょっと調べた限りなのですけれども、アバターをメタバースで使っている方たちで、今の日本の統計を見る限り、こういったアニメ調のアバターを購入して、自分で加工して自分のアイデンティティーとしている方がかなりいらっしゃる。こういったときに、このアバターをどれだけ加工したら本人みたいに見えるかや、アイデンティティーをどう確立するかみたいなところというのは結構難しいところなのではないかなと思っていて、これは第二分科会でもお話ししたのですけれども、そういったお話が第三分科会における権利の問題等々でも言及されるのではないかなとは思ったりします。

また、先ほどVRChatの話に関して私が思っていたのが、どれだけVRChatを現実世界だと思いついでいるかというところの度合いが人によって違うと思うのですね。人によっては1,000時間以上、それこそ1万時間とかプレーしていて、現実よりもVRChatのほうが大事だと言っている方もかなりいらっしゃる。こういったときに、現実の法やガイドラインみたいな今の世の中の常識が、VRだから、メタバースだから適用されないと言っているのか。本人にとってはこちらの世界のほうがむしろリアリティーがあるみたいな状態というのは発生しているというときに、先ほど私がハラスメントのところでも言ったのですけれども、それは肖像権やプライバシー権も同じで、この世界があたかも本人にとっては現実世界であり、このキャラクターこそが私の身体であるという認識を持っている方たちに対して、いやそれは現実とは違うから保護対象ではないよみたいな状況というのは、果たしていわゆる法であったり倫理であったりといったものがそうなるように考えているのかというのがちょっと疑問で、よろしければ法律の解釈や弁護士の先生から御意見をいただきたいのですけれども、本人にとってそれが実質的な世界であるというふうに認識されている方たちの権利といったものは、法律なのか、法的前提となる法理論なのか、あるいは倫理なのかという状態において、それは現実ではないからと言って切り捨てるべきものなのか、それとも、私はそういったものをすくい上げた上で本人たちが伸び伸びとメタバースで生きていくことをサポートしてあげるほうが日本国としていいのではないかと思うのですが、そういったところの御意見があると、ぜひ法の専門家に御意見を伺いたいなと思っております。

以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございます。

あしやま構成員からこのような投げかけがありましたけれども、何かしらのコメントがある方がいらっしゃれば、ぜひお願いいたします。

それでは、石井構成員、お願いいたします。

○石井構成員 ありがとうございます。

法の専門家というくくりにはややプレッシャーがあるのですが、没入感がある世界にいる人たちにとってのアバターへの思いというのは、やはり特別なものはあるのだろうとは思っています。それを現実世界ではないから傷つけてしまえとなると、ここで議論しているこ



と自体も意味がなくなってしまうように思いますので、まずそういう人たちの守ってもらいたいと思う利益がどういうものなのかを把握した上で、それをメタバースにおいて何かしらの法的な利益ないしはソフトロー的な規範もあると思いますけれども、何かしらの権利や利益として守るべきという社会的な合意形成ができるかどうか、というところだとは思いますが。

社会的な合意形成まで至れば実定法上の権利という話にもなってくると思いますが、まずは今、プラットフォームごとに動いているメタバースの世界においては、利用規約などの柔軟なアプローチによってメタバースの世界を中心として生きている方々の守ってもらいたい利益というのは一定程度保障されるのではないかとはいったりしています。

中途半端な回答で大変恐縮ですが、ぜひともほかの法律の先生にコメントいただきたいなと思います。今のところは差し当たりこのような御回答でお許しいただければと思います。

○あしやま構成員 ありがとうございます。

ちなみに、ちょっと挟むのですけれども、面白い話で、私が内閣府からいただいた委嘱状も「あしやまひろこさんへ」と書いてあって、本名ではない状態で委嘱状を頂いていて、これが本人になっているみたいな状態で今参加させていただいているので、何かそのような状況が恐らく今後はさらに発展していくのかなと思いつつ、今、中崎さんが手を挙げていらっしゃるので、どうぞ。

○中馬座長 では、中崎構成員、よろしくお願ひします。

○中崎構成員 ありがとうございます。

今、あしやま構成員からも御指摘があったとおりで、特にVRChatを中心としてメタバース世界に没入している、そちらこそが重要だという人の感覚自体はある程度私個人的には分からなくはないかなと思つているのですね。

他方で、それを法的にどこまで保護すべきなのかというのは、かなり日本的にも、あるいは社会的な理解を得るといふ点でもなかなか難しい面はまだあるのかなとは思っています。

ただ、全く保護しないでもいいというわけではもちろんないと思つていますので、そういう意味で、全く個人的な感覚ですけれども、先ほど石井先生からお話のあったようなスタイルが現実の今の段階の落ち着きどころとしてはいいのではないかなというのがあります。

ただ、アバターのさっきのなりすましのアイデンティティー権の話もあつたと思うのですけれども、あまりひどい侵害状態といふところはやはりアバターのとしての姿であつても、やはりある程度法的に保護される部分は認められてもいいのではないかなとは思つていますので、そこはどうやって規範を立てるのかといふ話にはなると思つているのですけれども、そういう意味では事例の収集、あるいは海外の情報の収集といふのも少しあつてもいいのかなと思つております。

非常に雑駁なコメントで申し訳ありませんが、以上になります。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

ここまでいろいろな御意見をどうもありがとうございます。

逆に事業者というか、プラットフォーム側の方からの御意見はまだ出ていないかなと思うので、もしよろしければ、お願いできればなと思います。

それでは、久保田構成員、よろしくお願ひします。

○久保田構成員 よろしくお願ひします。Moguraの久保田です。

僕はプラットフォームでもなければ、製作会社のような直接の事業者ではないので、事業者のパートで出すのはどうかなと思いつつも、議論をお聞きして、議論の中身そのものではないのですけれども、2点ほど気になっている点がありました。

まず一つが、このたたき台ではプラットフォームという言葉非常に多用しているかと思うのですけれども、比較的今の議論で皆さんが意識されているプラットフォームがVRChatを中心としたプラットフォームになっているのかなと思っています。

こちらは皆さんも御存じとは思いますが、今、メタバースのプラットフォームというのは非常にいろいろな種類のものがある、使われ方もBtoCのものもあれば、BtoBで使われているようなものもあったり、あとはアバターのクリエートのシステムについても本当に自由度の高いVRChatのような、基本的には外部のソフトウェアで作ったようなアバターをある程度突っ込むことができるというようなものから、5個ぐらいある中から選んでくださいというだけのものもあったりだとか、レンジは非常に広がっているかと思ひます。

こういった今回のような議論を行う際に、ある程度自由度が高く、かつ、ある意味先進事例として事象が起こりやすいプラットフォームで話を進めていくというのは、そこに関しては非常に有意義かと思ひのですけれども、そうではないメタバースのプラットフォームというのも現時点においては非常に多くあるというところで、もしプラットフォームという言葉ある程度広く使っていくのであれば、そのレンジについては確実に言及しなければいけないかなと思ひます。一律で全てのメタバースプラットフォームはVRChatと同様ではないというところですね。なので、事案としても起こりづらひプラットフォーム等もあるかなと思ひます。

もちろんVRChatというのは自由度が高いですし、同様な発想の横並びで同じような自由度のプラットフォームを並べた中では相対的に大規模なかなというところで留意しておいたほうがいいかな。しかも海外のプラットフォームということもあって、その特定のところをターゲットにした議論でプラットフォーム全体というのを語らないほうがいいのではないかなと思ひます。

それから、これも1点目にちょっと関わるのですけれども、もちろん実際に起きていることもあると思うので、それを社会的にどこまでその事象を認知してそれが問題であるというふうに社会的問題まで引き上げていくかというのはまた別の議論かなと思ひますけれども、こういったことが起こり得るだろうとか、技術的に進展してこういったことが可能

になるだろうといった議論も今多く出てきているかなと思ひまして、こちらに関してはもちろん留意をしていく必要はあると思うのですけれども、先ほど申し上げたようにプラットフォームの成熟度合いであったり、進化の方向性というのも全く異なっている中で、どこまでの想定を今回のたたき台の中に入れていくのかというのは、これはもしかしたらREALITYの荒木さんだったり、クラスターの岩崎さんにもお話を伺ったほうがいいのではないかなと思ひているのですけれども、例えばアバターの自由度を本当にもっと自由なほうに上げていかないみたいな方向性もあるかもしれないですし、この辺りに関しても、未来の想定をどこまで今回のたたき台に入れて議論を比較的想定で進めていくのかというのは考慮が必要かなと思ひています。現実のプラットフォームで起きていて、その延長で確実に起こり得る問題というのと、一定程度不確実なものを確実に起こるものとしてこういったところに載せていくのかどうかというのは、行政として出していくたたき台としては一つの論点になるのかなというのと、あとは今回の3月までの営みだけがメタバースに関するこういった論点の整理ではないと思ひますので、例えば定期的な点検を行うであったり、場合によっては、こういった場としてはいろいろな法律の先生方であったりだとか、法律の先生方でもいろいろな観点の方々が集まっていたり、事業者に関しても本当にいろいろな方々が集まっていますので、こういう場を継続的に設けていくことであったりということのほうももしかしたら重要かもしれないと考えています。

私からは以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

引き続きまして、皆様から御意見があれば、お願いいたします。

それでは、増田構成員、お願いいたします。

○増田構成員 オブサーバーでございますのに、御発言をお許しいただきましてありがとうございます。

今の久保田構成員から最後に御発言があった点は、大変私も同感でございまして、法律家に限らなくてもよいと思ひますけれども、こういった議論を繰り返すことというのは大変重要だと思うのですね。

なぜかと申しますと、コメント欄にも少し書きましたが、結局ある種のアバターに関する権利性とか、どこまで保護されるかみたいな話は、社会規範によってだんだん合意形成されていくべきものだと思ひますのですけれども、そういった合意形成を積極的に具体化して明確化していく過程というのはやはり欠かせないのだろう。

そういったコンセンサスが形成されていって一定の考えがまとまっていくというのを積極的に推し進めることによって、一体どこまで保護されるのかという外延も明確化されていきますし、やがて紛争事例が起きたときのガイドにもなり得るという意味では、必ずこうした場である必要はないかと思ひますけれども、常々ソフトロー的アプローチとして協議をして、例えばその時点での研究成果を公表するといったことを行っていくことがどんどんメタバース分野の可視化につながっていくのかなと思ひます。

どうしてもオンゴーイングで次々発展して変わっていくものに対して法律で何とかするとか、例えばこういった官庁の会議で何とかするというのはどうしても遅れがちになってしまうと思うので、そういうところよりは例えば民間ベースで次々と議論をしてまとめていくような場があると、全体的な意見形成や社会規範形成に結びつきやすいのかなと思った次第でございます。

私からは以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございます。

今、久保田構成員や増田構成員からあったお話は、今回のこの会議がまさしく官民連携会議という形でいろいろな幅広い利害関係者に未来志向で集まっていたということだと思っていますので、この先のフレームはまだ決まっていないのだと思うのですけれども、まさしく今後、これを起点としてこういう試み続けることが非常に重要だと私も常々思っておりますので、今後の全体会でもそういう議論がたすきがけされていければいいなと感じたところでございます。

それでは、ほかの皆様から御意見はいかがでしょうか。

○増田構成員 総務省の高村さんという方が手を挙げていらっしゃるようです。

○高村参事官 総務省の高村でございます。オブザーバーですけれども、発言してよろしゅうございますか。

○中馬座長 もちろんでございます。お願いいたします。

○高村参事官 オブザーバーになっております、総務省の高村でございます。

一点、何となく私ども総務省が所管しているプロバイダ責任法が何となく安心材料として使われ過ぎている嫌いがあるので、ちょっとその点について留保をいただけるとありがたいな思っております。

今回、知財事務局さんを書いていただいているドキュメント自体は、権利の侵害に対してプロバイダ責任法が使えますよね、開示請求が使えますよねということを書いていただいている、それ自体はよいのですけれども、プロ責法にはどうしても限界がある。まずは不特定の相手向けの通信でなければいけないので、メタバースではなくてSNSの世界で言うと、ツイッターのダイレクトメッセージなどの場合には、多分対応できないと言われていきます。

要するに、もともと掲示板を念頭につくった法律ですので、一対一で話しているときには通用しない。例えば変な話ですけれども、上のほうの事例で出ていたメタバース痴漢みたいな一対一の対応のときは対応できるのだろうかというところがそもそもございます。

同時に、発信者情報の開示がされるに至っては、要するにそこが客観的に実際に権利の侵害行為でしたねというのが確認できなくてはいけないというところがありますので、第三者的なアクションによって引き起こされる行為について、自分が撮ったスナップショットはこうだという主張はあるのかもしれませんが、そこまでの一個一個の細かいログが残っているのか。例えば今、あしやま様がVRChatを使って参加されていますけれども、

手の上げ下ろしや物理的な位置がどこなのみたいな情報まで本当に残っているのだろうか。要するに、吹き出しで出るものならともかくとして、そうではないものについては果たして発信者情報開示請求というのがどこまでワークするのかというのは分からないということは念頭に置いておいていただくとありがたいなと思っています。

ですので、何となく全体の方向性として権利侵害だと認定されればやりようがあるのだというところに議論がまとまりかかっているような気がしていますけれども、これは権利侵害事案だという類例化されたとしても、今のプロ責法がそのまま使えるとは限らないということを御理解いただければなと存じます。

以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

今日は結構長めに時間がありますので、オブザーバーの方でも遠慮なくお話しいただければと思います。佐藤構成員から手が挙がりまして、お願いいたします。

○佐藤構成員 高村様からいただいた意見のところなのですが、プロ責法をここで使うのかと言われると、僕も正直に言っていいかどうか分からなくて、そもそもログをむやみに残されることがいいのかというレベルの問題もあると思うのですね。

なので、この検討会の雰囲気を見ると、そんなにプロ責法をそもそも念頭に置いてはいないのだと思います。ただ、そうは言っても、プラットフォームとしてメタバースのプラットフォームというものを考えたときには、かなり強力なプラットフォーマーになり得る可能性があって、今回の事務局の資料の51ページでもEUの動向というのを挙げていただいている、いわゆるDMA、あるいは法アクションで例えばゲートキーパー的な考え方を入れるか入れないかというのは、法改正をしてほしいという意味ではなくて、やはり日本でもそれなりに議論はしておかなければいけないのかなと思っています。あまり言うと自分にブーメランではね返ってくるから怖いのですけれども、そういうふうに思っております。

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。

プラットフォーム側からあまり意見がないですね。どうでしょうか、大分収束した感じはございますが。

○塩原参事官 できれば、事前に御説明できなかった岩崎さんから。

○中馬座長 なるほど。プラットフォーム側の方からの意見もぜひ聞いてみたいということもありますし、今日、クラスターの岩崎さんも参加されていて、知財事務局のお話ですと事前に御説明できなかったみたいなので、キャッチアップできていないところもあると思うのですけれども、可能であれば、御意見いただければうれしいです。岩崎さん、お願いいたします。

○岩崎構成員 ありがとうございます。

議論の流れとしては特段違和感があるものはなかったというのが感想ではあります。

幾つか御指摘のあったとおり、おっしゃるとおり今、我々がデータを全部残していると

いうことはある種現実空間に置き換えると全ての場所において監視カメラを設置しているような状態だというのは認識していて、それは現状、国側から何か規制されていることもなく、かといって我々が自由にみだりに開示したりというものもなく、結構我々の倫理感だったり、企業としてのあるべきというところの中で管理している状態ではあるのですけれども、おっしゃるとおり昨今のiOS、Androidみたいなところの個人情報をごとまで取るかみたいなところの規制が欧州を中心に厳しくなっている中で、いずれそういった議論がどんどん起こっていくのだろうなと思いつつ、かといって短期的にそこを現時点で結構規制を入れてしまうと、またプラットフォームのほうでの成長みたいなものが阻害される部分もありますし、こうして我々自身はこういった会議に協力をせず独自にやっているというよりは、御意見をいただきつつ、こちらからもお話しさせていただきつつやっていることで、現時点で言うと、ある種信頼をいただいた上で、いい形で相互に発展というか、それこそ日本からメタバースが世界に羽ばたいていくみたいなところをうまいこと応援していけるような形で一緒にやっていけるとありがたいなと思っております。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

なかなか難しい問題ですね。当然、法的課題の整理ということなので、どうしても迷惑行為だったりとか、そういうものに対する規制の議論になりがちなのですが、一方でこれはインダストリーとしては可能性があるのだということなので、まだ事例が積み上がっていなかったり、まだそんなに具体的に問題が社会問題化している部分もなく、そこまでのものになっていないのだけれども、この段階で官民連携会議に先駆けてその器をつくっておきたいということで進めているものなので、アクセルとブレーキのバランスが非常に難しい今回の議論になっているのですけれども、最初のほうにもお話ししたとおり、この第三分科会は今日いろいろと皆さんの意見を伺って、これは良いだ悪いだということはあえていたしませんので、これを全て含みおいて親会のほうに整理をして問題提起をするということの位置づけでございますので、ここは次回以降、全体会の中で優先順位であったり、どうしても提言として濃淡が出てくると思いますので、この辺りは、今日はもうちょっと時間がありますので、もしよろしければ、ジャンルや前後にかかわらず御意見をいただければなと思いますが、いかがでございましょうか。

それでは、荒木構成員、お願いいたします。

○荒木構成員 グリーの荒木です。

プラットフォーム事業者観点での意見を何らか言ったほうがいいのではないかと思います。いろいろと何が言えるのだろうとずっと考えてしまっていたのですが、今回のこの分科会のテーマであるアバターを通じたもろもろの新しく生じるかもしれない問題や課題については、ここに整理されているとおり、多くのものは基本的には従来法及び必ずしも3Dではないが、ソーシャルメディアに適用されてきた法律や判例で対応可能なものが多いのではないかと感じていますし、また、さっきから幾つか出ていたように、大きな社会問題になっているとか、法として守らなければいけない利益が侵害されているというも

のが大きくなっていく前に、先回りして想定の中で規制を考えていくというのは結構難しいのだろうなと思っているところがあります。

例えばREALITYの場合は、当社が運営しているREALITYというスマホ向けメタバースのプラットフォームがあるのですが、こちらの場合は例えばユーザーがアバターを自分でアップロードすることはできない。こちらが提供したアバターを組み合わせるとユーザーはアバターを楽しんでいるということになるわけなので、そうすると、データを盗ることはできないのでアバターの盗用だということは設計上起き得ないのですね。

一方で、当社が提供しているアバターパーツをとあるユーザーと全く同じ組み合わせに設定してなりすますということはできる。これは法的、あるいは利用規約の契約的には、当社が提供しているアバターアイテムというのはユーザーへの貸与です。ユーザーはそれを所有しているのではなく、使用しているという状態になるわけですがけれども、特定の組み合わせでとあるユーザーさんAが使っている組み合わせと全く同じ組み合わせをユーザーさんBがしたところで、実際に誰でもその組み合わせはできるものなので、ユーザーさんAが盗まれたとか、なりすましたという法的な意味での権利はないのですよ。

ただ、そのユーザーさんの感情としては、自分の何らかのアイデンティティーが侵害されたと感じているのは事実ですし、周囲もそのように認めているという事例も起きたりしていて、必ずしもVRChatで起きている事例などを基にルール設計できないのだろうなというところに結構難しさをさっきの議論を聞いていても感じていたというところがあります。

ということで、何の権利を守ろうとしているのか、誰を守ろうとしているのかということをもより具体的にしていくにはまだしばらく時間がかかりそうだなと。いろいろな事例の蓄積を待たないと、守るべき対象も、守るやり方も、適切なものにならないのだろうなということが、今、事業者としては感じているところです。

一方で、今回のこういった委員会が構成されて、分科会のメンバーとして僕たちのような事業者もあれば、官庁もあれば、法律の専門家の方たちもいらっちゃって、ユーザーさんたちもいらっちゃってというコミュニケーションができる座組みができていること自体は非常にいいことだと捉えておまして、やはり対話可能な状態になっているということがないと、何か問題が起きたときに、政府当局からすれば、コミュニケーション不可能な相手だと、何らかのハードローヤールによって規制する以外になくなってしまおうし、事業者側としても唐突感が出ると思うのですね。

ただ、こういった今回の委員会のような顔ぶれの対話可能なプラットフォームというのが用意されていることによって、きっとこれから出てくる問題や、さっきの社会規範や社会通念の形成というところがもうちょっとインタラクティブにできる場になるのかなと思いますし、そうすると、政府当局にとっても事業者にとっても唐突感のない、一方的でないルール形成をしていくことができると思うので、こういう多様な座組みを維持し、定期的に何かあるたびに対話していくということが非常に重要なのではないかな。

逆に言うと、現時点においてはその程度が最適なやり方なのではないかなと考えており

ます。

以上です。

○中馬座長 どうもありがとうございました。

では、あしやま構成員、お願いいたします。

○あしやま構成員 オブザーバーで何度もすみません。

今、荒木さんがおっしゃっていたこともすごく重要だと思っていて、私が使っているのはVRChatですけれども、こういったすごく自由度の高いものもあれば、REALITYのようなある程度規範が決まったものもあって、例えば任天堂が出している「どうぶつの森」もメタバースの一種であるという御意見はあるわけで、つまりゲームのようなもの、ある程度型が決まっているものと型が決まっていないものという2パターンがあって、ある程度目的が決まっていたり、ある程度やり方みたいなものが事業者によって定められている、所与のものが決まっているものというのと、VRChatであったり、Neosであったり、クラスターもかなり自由度が高いですけれども、そういったもののようにあたかも現実空間と同じようなものというのは種別的に違うものがあるって、それぞれお互いに留意点はあるのだろうなと思っているので、先ほど荒木さんがおっしゃっていたとおり、いろいろなサービスがある中、例えばインターネットであっても、インターネットと言った場合、インターネットの中にはECサイトもあれば、動画閲覧サイトもあれば、ツイッターみたいなものもあるように、一言でくくれないと思うのですね。

なので、メタバースも日本バーチャルリアリティ学会が提起しているような3次元空間を利用したコミュニケーションツールではあるものの、その内実はそれぞれ違っているので、個別的に考えなければいけない側面もあるのかなとは思っていましたというのが一点。

もう一点、コメント欄に佐藤一郎先生と増田先生が重要なことを指摘されていらっしゃるんで、それは議事録といいますか、この議論の中でもきちんと御紹介したほうがいいのかと思ったので、御発言されたほうがいいのか、それとも事務局で読み上げるのか分からないですけれども、拾い上げたほうがいいのかと思ったので手を挙げさせていただきます。

○中馬座長 ありがとうございます。

あしやまさん、私が拝見しているディスプレイにそのコメントが掲載されておらずで、あること自体を私が把握しておらずでした。これはこちら側の環境の問題なのですかね。気づいていなかったということなので、皆様、御了承いただければと思います。

○あしやま構成員 15時47分から続いているスレッドみたいなものは結構重要なことも書かれているかなと思います。

○中馬座長 あしやま様の意見に絡めて書きますが、プライバシー権など、技術が生み出した新しい権利があります。メタバースが新たな権利を生み出そうとする可能性は当然あると考えており、そうした権利性をつくるという観点も大切なはず。ちなみに当方のコメ



ントは法益という言葉を使いましたが、メタバースにおいて保護すべきことは何か、その中に新たな人格権的な権利を検討すべきという観点を含んでおります。

これは一部口頭で先ほど佐藤構成員からフォローいただきましたけれども、これは分科会2のほうの肖像権などの辺りの話がカバーされつつ、関係性みたいなところや実際のルールの適用、規制措置というところはこちらの第三でという関係性だと理解をしております。ありがとうございます。

続きまして、増田構成員から、下にある意見に同感です。結局は、法律上保護すべき利益の水準に達するかどうかは社会規範の形成にかかっていると思いますという話で、先ほどこれも増田構成員から話があったと思うのですが、石井構成員から話のあった、結局世の中として合意形成がされるかどうかということによって守るべき権利というものが存在するかどうかということを変更して御指摘いただいているのだらうという理解でございます。

それから、佐藤構成員から、権利・権益の侵害があれば損害賠償になりますという話でして、増田構成員から同じ意見ですと。念のため、法律家にとっての釈迦に説法ですが、不法行為法上で保護されるものは権利に限られず、法律上保護される利益も含まれますということで、保護対象になるかどうかという問題だという御指摘。

それから、佐藤構成員からもう一度、プロ責法に頼るのは適切でないとの印象があります。プロ責法は通信の秘密に関わるわけで、メタバースにおけるアバターとユーザーの言動の秘匿性みたいなところの議論を先に行おうと考えておりますという御意見をいただいたと思います。

改めまして、ちょっと御紹介が遅くなりましたけれども、コメントをいただきましてありがとうございます。

中崎構成員から改めて手が挙がりましたので、ぜひコメントをお願いいたします。

○中崎構成員 ありがとうございます。

これも先ほどから何回か御指摘が出ている、プラットフォームという一括りにしていいのかという話に関連するところなのですけれども、今回のたたき台の中ではプラットフォームという言葉で全部括って書かれているのですが、例えばメタバースサービスの類型化というのはいろいろな人が議論されていて、4つに分類されていたり、3つに分類されていたり、人によってまた違っていて難しいところではあると思うのですけれども、今回の例えば問題事案の発生可能性という意味では、アバターをユーザーが外部から用意して中で利用できるのかという話とか、なりすましがそもそも盗難可能なのかとか、いろいろサービスごとに特徴があったと思うのですね。

そういう意味では、今回議論しているプラットフォームというのは、あくまでこういう条件があるよということをどこかで記載していただくと、その辺がプラットフォーム一律に議論しているわけではないよということはある程度明確にできるのかなと思いますので、これは記載の問題なのかもしれないのですけれども、申し上げました。

以上です。

○中馬座長 ありがとうございます。

今日、プラットフォームの定義みたいなところとか、実際何を前提にという話は何名かの構成員の方からお話しいただいたと思っております。こちらについてはおっしゃるとおりで、自由度と、実際のそれにおける影響度みたいなところの相関があると思うのですけれども、それについてマトリックスで表現すべきなのかどうかはありますが、ここは事務局のほうで取りまとめに当たって工夫をいただきたいと思っておりますので、よろしくお願いたします。

では、佐藤構成員、よろしくお願いたします。

○佐藤構成員 何度もすみません。

プラットフォームに関してなのですけれども、プラットフォームの定義というよりはプラットフォームの位置づけなのですけれども、ほかの分野のプラットフォームでも言えることですが、メタバースの場合、プラットフォームと言われていたものは、仮想世界のいろいろなビジュアルな部分も含めて提供するという場合もありますけれども、個々の仮想世界はサードパーティーがつくったものがあって、それをプラットフォームがユーザーというか、アバターに提供するということがあって、今回の議論はプラットフォームとユーザーないしプラットフォームとアバターという形ですけれども、サードパーティーがつくった仮想世界やアイテムといったものも出てくるので、本来的にはプラットフォームとサードパーティーとの関係性というのも議論しておいたほうが良いと思います。

ただ、これはアバターの活動というものを規制するものではないから、排除するというのも一つの考え方なのですけれども、メタバースにおいてサードパーティー的な存在と一般のユーザーというものを区別できるのかということ、これもまた難しいと思うのですね。一般のユーザーの方でも何かアイテムをつくるということになってくると、非常にその境界線が曖昧なところだと思いますので、そこもどこかで言及しておいていただくと、今後の議論につながるの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す。

現状、まだインターオペラビリティというところが普遍化しておりませんので、横断する人たちが少ないという現状だったり。

○佐藤構成員 でも、特定のメタバースの中でも、それだけに特化してコンテンツを提供しているサードパーティーは当然あり得るわけですね。例えばROBLOXでもそうですが、ほかのところでもかなり多くの方が仮想世界で、ほとんどゲームですけれども、提供されているわけですから、それではあるのでインターオペラビリティとは無関係でその問題というのは生じると考えております。

○中馬座長 話の途中だったのですみません、全然そういうことを話したかったわけではないのですけれども、そもそもインターオペラビリティがない中で言うと、どうしても今おっしゃっていたようなタイム・トゥ・マーケットみたいな扱いのものは、結果として

は当該プラットフォームの利用規約等である程度コントロールできてしまうし、できるところがあるので、今回のようなプラットフォームに対してという議論になっていると思っています。

ただ、僕らが考えていかななくてはいけないのは、未来志向で考えると、今後はプラットフォームを横断する人たちが出てきて、逆に言うとそこを横断することによって違うデファクトのレイヤーができるとか、そうなったときにかぶせる場所が違ってくるはずなので、その辺りを可能な限り広範囲に広げて議論をしましょうということでこの分科会もやっておるわけですが、一方で、ほかの皆様からもありましたけれども、実際に未来にどこまで発展するのか、技術的に発展するのか、実際にそれが実装されるのかということについては誰も分からない世界なので、ここは先読みしながら、ある程度可能性を制限せずにまとめていくのだと思うのですが、一方で、これも皆様からあったとおり、ここを出発点として、継続してこういう産官学で議論するような枠組みがあることで、比較的タイム・トゥ・マーケットに対応できるのだらうと思いますので、その辺りの姿勢というか、精神をうまく反映してもらえればなと思っております。お話ししたかったのはそういうことでした。

あしやま構成員、どうぞお願いいたします。

○あしやま構成員 インターオペラビリティみたいなところでちょっとだけ参考になるかなと思ったのが、最初の全体会のほうでソフトローの事例として挙げていただいたVN3ライセンスというライセンスは私がつくっているのですけれども、これについてちょっと御紹介をすると、実は禁止行為許諾の解除といったものが中に入っておりまして、このライセンスは何かというと、アバターや3Dオブジェクトの売買に使える契約書のひな形を私が無料で公開していて、実際に今のアバターの売買の主要のマーケットであるBOOTHというサイトの半分ぐらいのアバターに使われているライセンスなのですね。なので、実はかなりプラットフォーム横断的にそのライセンスがアバターを使っている方にはかかっているような状態で、そのひな形の中に実は禁止事項を書いていて、第三者の知的財産を侵害する行為を禁止していることとか、権利者または第三者の指定するサービスの規約に違反しないこととか、個人や団体を誹謗中傷してはいけないとか、権利者または第三者に不利益を与えてはいけないとか、いろいろ書いてあるのですよ。

ということで、実はプラットフォーム横断的な規制みたいなものは、図らずも私がつくったアバターの利用規約みたいなものがかかっている、実はプラットフォームだけではなくて、CtoC的なマーケットで多種多様なクリエイターさんがアバターの制作して売っていて、いろいろな人が使っている状態で、実はアバターの利用規約みたいなものというのもプラットフォームを超えた形でソフトロー的に機能しているという状態かなとは思ったので、プラットフォーム以外の観点ということで投げさせていただきました。

○中馬座長 ありがとうございます。

知財事務局の皆さん、大体出尽くした感はありますが、時間はもうちょっとあるのです

が、全構成員の皆様からも複数回御意見をいただきましたし、私のほうで今日の議事を集約しようと思ったのですが、集約するにはばかられるぐらいろいろと広範な議論があったので、ここは今後、本日いただいた議論をさらに作業を含めていただきまして、全体会合のほうにまた提出をして引き継いでいくと聞いておりますので、よろしくお願ひいたしますということでございます。

改めて、本日いただいたことをたたき台のほうにも反映していった、皆様には事前に個別に事務局から御相談や御報告をさせていただきますので、適宜皆様の御意見が適切な形で反映されているのか否かというところについては確認をいただければと思っておりますし、逆にどうしてもそういえば言い足りなかったということが後ほど出てくれば、それはまた事務局宛てにメールで御連絡いただければと思っておりますので、よろしくお願ひいたします。

では、若干時間が残っておりますけれども、本日はこちらで締めたいと思います。

最後に、事務局から何かございましたら、お願ひいたします。

○塩原参事官 本日は精力的な御審議をありがとうございました。今後、全体会合での議論に引き継ぎたいと思います。

次回の第2回全体会合の日程につきましては、追って日程調整の上、御案内をさせていただきますので、どうぞよろしくお願ひいたします。

以上です。

○中馬座長 それでは、本日の会はこちらで閉会いたしたいと思っております。皆さん、お忙しいところお集まりいただき、ありがとうございました。また引き続きよろしくお願ひいたします。