

2022-11-21 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1回）

13時00分～15時00分

○冒頭、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座長、副座長の紹介及び会合の公開等の取扱いを確認。

○中村座長 議事「（2）当面の検討事項と検討の進め方について」、事務局から説明をお願いします。

○塩原参事官 資料2-1を御覧ください。

官民連携会議の設置について、当面の課題と検討の進め方の案に関し、御説明をさせていただきます。

1 ページ目を御覧ください。当官民連携会議の設置の背景でございますが、メタバースの発展は、コンテンツ分野においても、クリエイターエコノミーの発展、多様な創造・消費の発展、新たな価値創造、ないしファンコミュニティ型ビジネスの拡大といったインパクトをもたらし得るものであり、このことは我が国のコンテンツビジネスにとっても、ゲームチェンジの可能性をはらんだチャンスとなるとの認識が背景としてございます。

次のページをお願いします。メタバースまたはメタバース的に特徴を有する仮想空間サービスの系統ということでございますが、こういったサービス等につきましては、VR-SNS系、ゲーム系、コンテンツIP系など、複数の系統から発展してきており、そのビジネスモデルやビジネス展開を図る上で直面する課題も、それらの系統によって異なる場所があると考えられます。

次のページをお願いします。そのような中、特にメタバース上のコンテンツ等の法的課題や対応を考える上では、一つは一番下でございますが、メタバースプラットフォーム、左でございますが、それらのプラットフォーム上で様々なサービス等を提供する事業者、右でございますけれども、メタバースのユーザー、そして、上でございますけれども、コンテンツ等のIPホルダーという関連プレーヤー相互の関係を捉えていくことが視点として必要となってくるのではないかと考えているところでございます。

次、お願いします。新たな法的課題への対応については、本年6月の知的財産推進計画2022におきましても、有識者による検討の場を設置し、課題把握や論点整理を行うとともに、官民一体となってソフトローによる対応も含めて、必要なルール整備について検討するものとされており、これらを踏まえ、このたびの官民連携会議を設置することといたしました。

メタバースの技術やビジネスはいまだ発展途上であり、まだ流動的な部分が多いことを踏まえれば、法的課題への対応についても、当面はより柔軟なソフトローによる対応が望ましい面が多いと考えられます。このため、今回の知財計画に基づく検討の場の設置に当

たつては、民間と連携したソフトロー整備等への展開も視野に入れた形で、民間事業者、団体等の関係者、法律コンテンツその他の関連分野の有識者と関係省庁担当者から構成する官民連携会議として、これを設置することとしたものでございます。

次、お願いします。コンテンツ以外のメタバースの活用領域や法的課題以外の課題の対応につきまして、現在、経済産業省、総務省、デジタル庁といった関係省庁におきましても、それぞれ関連の研究、検討が進められているところでございます。本会議には、これら省庁の担当者も参画をし、それぞれ連携を図りながら、政府全体での諸課題の検討を進めていく、このようなこととしているところでございます。

次でございます。そのような中、本官民連携会議の当面の検討課題として特にお願いをしたい事項がこちらとなります。

第一でございますが、現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱い、メタバースにおけるデザイン保護などの在り方をはじめとした課題でございますが、これらにつきましては、関連する現行法が例えば著作権法、意匠法、商標法、不正競争防止法といったように複数ございますけれども、それらで対応可能な範囲やその限界、現行法の適用について不明瞭となっている点などについて、整理をお願いしたいと思います。

第二でございます。アバターの肖像等に関する取扱いについてです。肖像権・パブリシティ権との関係を含め、肖像の扱いに関する扱い方や関連のソフト整備の可否について、検討をお願いできればと思います。

大きな検討課題の三つ目でございますが、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についてです。生じている課題やこれへの対応の現状、実態に合わなくなっている法規制の有無等について整理をいただくとともに、関連のソフトロー整備の可否等についても、検討いただければと思います。

その他として、例えば国際裁判管轄・準拠法の取扱いなど、特に検討すべき事項がありましたら、そちらもお願いしたいと思います。

次、お願いします。当面の検討体制といたしましては、先ほど申し上げました三つの主要な検討課題につきまして、それぞれ分科会を置いて検討を進めていただければと存じます。

次をお願いします。検討の進め方、スケジュールイメージとしては、本日の第1回の全体会合の後、各分科会に分かれ、それぞれの論点整理を行った上で、2月頃に再度それらを持ち寄っての全体会合を開き、その他の残余の検討事項と併せ、横串での議論をいただくイメージといたしております。その上で論点整理案に対する意見募集を経て、来年3月頃を目途に一定の取りまとめをいただきたいと思いますところでございます。

その後につきましては、論点整理の結果を受け、必要に応じて官民一体となったソフトローの整備等についての検討をお願いすることも一応の視野に入れているところでござい

ます。

以上、資料 2-1 についてでございます。

分科会の関連でございます資料 2-2 を御覧ください。

三つの分科会の分属につきましては、事前に各構成員に照会をさせていただいておりましたが、いただいております御要望等も踏まえた形で、本日、資料 2-2 として分科会の設置及び分属の案をお示しさせていただいているところでございます。

以上、よろしくお願いいたします。

○中村座長 どうもありがとうございます。

3月に主要の取りまとめということで、結構スピーディーでございますが、検討事項を進めたいところですが、傍聴の皆さんがお入りになる前に、田中局長からまずは課題と論点の整理をしようというお話もあったところでございます。

この後、今日は議事（3）として2件のヒアリングがありまして、その後、各分科会における検討事項の具体的な内容ですとか、進め方については、議事（4）討議の中で皆さんから発言をお願いするタイミングで御意見いただければと思います。

それでは、まずは資料 2-2 にありました分科会設置の大枠と各構成員の分属案について、御意見はありますでしょうか。特にそちらはよろしいでしょうか。

もしそれでよろしければ、この体制というか、枠組みで今後進めることができればと思います。よろしいですか。

ひとまず先に行きます。議事「（3）メタバースのエコシステムと法的課題（ルール形成）等について」に移りたいと思います。

この議論については、まず御発表をお願いいたしまして、それに対する質疑応答を行った上で、皆さんからの御意見を賜ることとしたいと思います。

発表の時間はお一人15分で、これに対する質疑応答の時間は一つの発表当たり5分程度とできればと思います。よろしくお願いいたします。

それでは、最初に、今年の3月『メタバース進化論』を出版されたバーチャル美少女ねむさんから御発表をお願いしたいと思います。よろしくお願いいたします。

○バーチャル美少女ねむ氏 よろしくお願ひします。始めさせていただきたいと思います。

御紹介いただきましたバーチャル美少女ねむです。

私は、メタバースの住人の一人にすぎないのですが、メタバースのデータを発表したり、解説本を発売したりしております。

今いるところはこういった感じで、メタバース内の自宅にいるのですが、見えていますでしょうか。もちろん私の肉体そのものは、現実の世界で結構狭い部屋にいるのですが、こういったところで広々と生活しています。

私の場合は、基本的に毎日、メタバースの空間に入って、ふだんは友達と話したり、ものづくり、この中でプログラミングとか、モデリングなどもできるのですが、そういったことをしたり、あと、普通にみんなテレビを見たりしているのですが、こ

この空間で当たり前のように生活しています。

今、私の体は、こういうVRゴーグルを頭の上にかぶっている状態で、この世界を実際の現実の世界と全く同じように認識して、生活しています。

コロナの影響もあって、私のようにメタバースの世界で暮らしている住民が物すごく増えていて、推計ですけれども、今では世界で数百万人程度いると言われていています。

本日、依頼のあったソーシャル国勢VR調査のご紹介なのですが、私供の私的な調査なのですが、メタバースの世界でユーザーが実際にどのような生活をしているのかというものを調査するために、世界のユーザー1,200人にアンケートを取ってまとめたものになります。こちらについて、本日御紹介させてもらおうと思います。

まずはどういったユーザーがどういった利用をしているかというところから、簡単に御説明しようと思います。一口にメタバース、ソーシャルVRといいますが、今、世界中で様々なサービスが開発されていて、本当にたくさんものがありまして、例えば目的によって使うサービスが違うところが一つのポイントです。

今、私がいる空間は、ここはNeosVRというチェコのサービスになるのですが、制作などのクリエイティブ用途などで使われています。国内のサービスで日本のものだとバーチャルキャストなどがあるのですが、これは配信目的などで使われています。アメリカのサービスでVRChatは、今、一番人口が多いと言われていてのですが、主に友達との交流だったり、一緒にゲームをして遊ぶとか、そういった目的で幅広く使われています。一つのポイントとしては、一つのサービスだけにユーザーが集まっているというよりは、目的に応じていろんなサービスを使っているということです。

実際にどういったユーザーがいて、どのぐらいの時間を使っているのかといったところをお話ししたいと思うのですが、年齢としては結構若いです。20代が多くて、次が30代になります。一般的な社会よりも割と若者が多い社会になっていて、これが日本でも海外でもあまり変わらない傾向になっています。

実際にどれぐらいの時間をプレーしているのかというところなのですが、驚くべきことに今回の対象にしているユーザーは、過去1年以内に5回以上、VRゴーグルをかぶってメタバース空間に入って利用しているユーザーで、割とハードなユーザーを対象に調査をしているのですが、それで見たところでも、プレー頻度としては、半分以上のユーザーがほぼ毎日メタバースの空間にVRで入って利用しているところで、かなり利用頻度が高いというのが一つのポイントです。

1回当たりどれぐらいプレーしているのかというと、チェックを入れたところが3時間以上になるのですが、サービスとか国によって傾向の差はあるものの、皆さんほぼ毎日3時間以上、VRの空間に入って生活を送っているような現状が見えていて、結構長くこの世界で生活しているユーザーが多いと思っています。私自身もほぼ毎日、3～4時間程度、この世界で生活しているので、実感としても合う数字になると思っています。

こういったユーザーが実際にどのような生活を送っているのかというところになるので

すけれども、一つのポイントとしては、現実世界と違うメタバースの利点として、もちろん場所と時間を超えて瞬時に移動したりすることができるので、移動時間の手間がなく、いろんな人に会えたりということもあるのですけれども、現実とは異なる利点として、個人のアイデンティティーが自由になるところがあると思っています。

名前、アバター、声、三つの相手を認識する要素があると思いますけれども、現実と違ってこういった要素を現実の自分とは違うものとして表現することができます。今、実際に私もバーチャル美少女ねむとして皆さんにお話ししていますけれども、これも現実世界の自分自身とは全く違う人格として、皆さんとお話ししていることが当たり前のようにできるところがメタバースのポイントなのかと思っています。

一つ目の名前なのですが、私の場合はバーチャル美少女ねむでやっておりますが、日本だと98%ぐらいのユーザーが私のように現実の名前とは異なるキャラクターネームを名のって生活をしています。

日本人だけではないかとよく言われがちなのですが、これを見ていただいて分かる通り、ヨーロッパとか、アメリカなどでも大体同じような傾向になっていて、世界的に現実とは違う自分として生活をしている人が多いです。

次にアバターなのですが、非常に象徴的なことは、現実の性別と関係ないアバターを使う傾向が非常に多いところが一つのポイントです。

こちらの一番左のものは、要はユーザーの実際の性別というか、中の人々の性別なのですが、アーリーアダプターが多いので、男性が多いのが現実なのですが、男性の場合、女性型アバターを使っている割合が大体76%で、中身が女性の場合は逆に男性になっているのかと聞いたら、そういうわけでもなくて、やはり79%ぐらい女性型アバターです。

これを調査したのは1年ほど前なのですが、先日、追試を行ったのですが、1年たってもあまり傾向は変わってなくて、メタバースの世界で女性型アバターが非常に優位だというのが実際にあると思っています。

なぜなのかというところをヒアリングをしてまとめたデータがこちらになるのですが、大きく三つの理由があると思っています。

もちろん現実の世界で心身の性別の不一致があって、現実とは違うアバターで暮らしたいというユーザーも一定数いるのですが、割合としてはそんなに多くなくて、数%ぐらいです。どちらかというと、女性型アバターのほうがファッションを楽しみやすいからとか、自分を表現しやすいから、あるいはコミュニケーションしやすいからといった理由で、割合カジュアルな理由で自由な性別のアバターを使って生活しているユーザーが非常に多いというのが分かってきました。

そもそもアバターは、別に男とか女以前にそもそも人間である必要性はないのではないかというのがあるもあって、これも調査したのですが、もちろん現実世界では人間型のアバターがシェア100%だと思います。

メタバースの世界だと、猫耳が生えていたり、しっぽが生えていたり、羽根が生えてい

たりといったファンタジー要素が入ったアバターのことを亜人間とこの調査では呼んでいるのですけれども、そういった亜人間タイプのアバターの利用が一番多いです。現実のような純粋な人間型は2番目でした。

コミュニケーションを取る空間なので、広い意味での人間型のアバターで体を使ってコミュニケーションするところが非常に大事なのですけれども、一方で、より現実ではできないような自己表現したいというところで、こういったアバターの利用が広がっていると考えております。そういった形で、性別にもとらわれず、人間という種族にもそもそもとらわれず、いろいろな自己表現をして、そういった新しい自分を生み出して、その自分でクリエイティブな活動をしたり、コミュニケーションしたりということができるところが現実にはない、メタバースならではのメリットの一つなのかなと考えております。

そういったメタバース空間で実際にユーザーがどういったコミュニケーションを行っているのかというところを簡単に御説明したいと思うのですけれども、コミュニケーションと一口に言っても、いろんなコミュニケーションがあるのですが、象徴的なのはZoom飲み会です。一時期、すごく宣伝された割にあまりはやらなかったと思うのですけれども、VRの世界だと、例えば飲み会みたいなものは当たり前のように日常的に行われています。

私たち人間は三次元空間で生きている空間なので、仲良くなろうといったときに、お互いの距離感を詰めます。初めは距離があるのだけれども、だんだん距離を詰めていって仲良くなる。いろんな友達の間がある中にちょっとずつ入って行って、友達と仲良くなっていく。こういった空間的なプロセスが人間のコミュニケーションの形成に非常に大事だと思っっているのですけれども、そういった空間を使ったコミュニケーション、心理的な距離感を詰めていくものは、メタバースだと非常にやりやすいことが分かっています。

こちらのデータは、VRの中でアバターとアバターの距離感が現実と比べてどうなるかを聞いたものになるのですけれども、76%ぐらいのユーザーが現実で人と人の距離感のコミュニケーションよりも、メタバースではお互いの距離感が近づいて、要は仲良くなりやすいというような結果が出ています。これは先ほどのアバターの効果も非常に大きいと思っっていて、例えばかわいらしいアバターであったり、キャラクターのアバターの姿だと、現実では距離が開いてしまうような局面でも、お互いに距離は近づいて仲良くなって、心理的な距離感を縮めて、友達がつくりやすいところがメタバースの空間ならではのコミュニケーションのポイントとしてあると思っっています。

メタバースの中では、様々なコミュニケーションが行われているのですけれども、私が着目しているものの一つとして恋愛があります。なにも恋愛に興味があつて調査しているわけではないのですけれども、恋愛というのは、一つ一つのコミュニケーションの関係性の中で究極的なものであるというところで、メタバースの世界がいかにも現実と違う世界なのかというところを非常に象徴的に表現していると思っっています。

もちろんメタバースの空間は、開発をしたり、デザインをしたりというクリエイティブなユーザーが多くて、当然ながら恋愛をしたくて入ってきているわけではないのですけれ

ども、現実と同じような空間ですので、当たり前のように現実と同じようなコミュニケーションをしているうちに人のことを好きになったりといった、恋愛が起こることも当然のように起こっていて、今、4割ぐらいのユーザーが恋愛、誰かに対して恋に落ちたことがあると言っていて、こういったところからも現実とは変わらないコミュニケーションができる空間であるところがうかがい知れると思っています。ただし、その恋愛の実態という観点でいうと、現実とは全く違って、新しいコミュニケーションが行われているところが見えます。

相手に引かれるときは、相手のどの部分に惹かれましたかというのがこちらのデータなのですが、64%の人が相手の性格と答えています。全く同じようなアンケートを現実世界で取ると、基本的には相手の見た目がトップに来ることが多いです。もちろんメタバースの世界でも、アバターとか、見た目は大事なのですが、自由に切り替えられてしまうものなので、そこが恋愛の決め手にはならないところがポイントとしてあります。

もう一つ、こちらのデータを見てもらいたいのですが、恋をするとき、相手の生物学的な性別、要するに中の人々の性別はあなたにとって大事ですかという質問に対して、75%ぐらいの人が重要ではないと答えています。当然ながら現実世界の恋愛では、相手の性別は決定的な要因になる場合が多いと思うので、これは印象的なデータだと個人的には思っているのですが、要するに現実の世界での恋愛では、相手が異性でないといけない、相手の見た目は好みでないといけない、そういった場合が多いと思うのですが、こういったデータを見ると、現実と比べて、メタバースでは相手の性別も関係ないし、相手の見た目も関係ない。心と心のコミュニケーションみたいなものではないかと私は言っているのですが、要するに相手の性格そのものを、これまで現実世界のコミュニケーションにあった様々なフィルター、性別の壁とか、見た目の壁とか、そういったものを乗り越えて、より深く相手と仲良くなれる、そういったメタバースのコミュニケーションの特性を、恋愛というデータが非常に象徴的に表していると思っています。

こういった形で、単純にメタバースの世界は、物を空間でつくったりということが簡単にできるような側面もあるので、それ以上にこれを行うためのコミュニティー形成が非常にしやすいところがポイントだと思います。私自身も現実世界では普通の社会人、会社員として働いているのですが、こちらの世界では、美少女キャラクターとして生活をしていて、歌を歌ってCDを出したり、書籍出版をさせていただいたり、いろいろやっているのですが、そういう現実の自分では考えられなかったようなキャラクターを自分から取り出して、経済活動であったり、クリエイターエコノミーに参加することができます。

さらにこういったメタバースならではの人と仲良くなりやすい、社会性の特徴を生かすことによって、自分のファンであったり、協力してくれる仲間を簡単に集めることができるといったところで、現実よりもクリエイティブな活動がしやすい空間なのかなと思っています。

ります。

そういったところで、駆け足になりましたけれども、私からソーシャルVR国勢調査の内容について、要点だけ簡単に御説明させていただきました。何か質問があれば承ります。よろしくをお願いします。いかがでしょうか。

○中村座長 どうもありがとうございます。

キャラ名のアバターで政府の会議に参加する時代によろこそという感じですが、恋愛もテーマになりそうな気配もありますけれども、質疑の時間といたしますので、御発言のある方は挙手をしていただくか、お手元の挙手ボタンでお知らせ願います。どうでしょうか。特にございませんか。増田さん、どうぞ。

○増田構成員 弁護士の増田と申します。貴重なお話をありがとうございます。

バーチャル空間内の人間関係の形成は非常に興味深いと思っているのですが、今日のお話の中では触れられていなかった点として、クリエイターエコノミー的なことも資料中には書いていただいております。新しい創作物を創作して、それがバーチャル空間内で他の人に利用されて流通していくといった形態がどんどん増えてきていると思うのですけれども、こういったものは自然発生的に起きていると思うのですが、こういった形で利活用が特に進んでいるという実感がございますか。

○バーチャル美少女ねむ氏 メタバースはクリエイティブをつくるジェネレーターとしての役割を果たしていると思うのですけれども、今のところはまだまだメタバースに住んでいる人は非常に少ないので、つくられたクリエイティブを消費するのは、実際に現実世界でほとんど行われていると思います。

例えば私の場合もこの世界で曲をつくったり、創作物をいろいろつくっていますけれども、例えばユーチューブで公開したり、そういった既存のメディアで交換しているパターンが多くて、メタバースの中で生活している人は非常に少ないので、今の時点だと非常に注目されますし、そういった形で現実とメタバースをつなぐ形で、クリエイティブな制作と消費が既に循環していると思っています。

○増田構成員 なるほど。主な消費者は、現在のところメタバースの外側にいて、今後ユーザーが爆発的にもし増加すれば、メタバース空間内で完結するような経済圏も構築されていくのではないかというお話ですか。

○バーチャル美少女ねむ氏 おっしゃるとおりです。今は世界中で数百万人程度しかユーザーがおられませんので、この中だけで経済の循環と考えると難しいので、クリエイティブな最終成果物の消費ということだと、一般社会の普通の人々という形になると思います。

ただ、それをつくるための中間成果物という意味だと、メタバースの中の経済はいろんなものが既にありまして、例えば私の場合、この空間の中でミュージックビデオを制作しています。現実の世界だと、人を集めたり、カメラマンを集めたりというのは、非常に大変ですがけれども、この空間だと簡単に人を集めて、物をつくったりすることができます。そのために私のアバターの姿そのものをクリエイターさんにつくってもらっているのです

けれども、例えばこの場で見た目を変えてもらったりということに対して、この空間だと仮想通貨を使って、直接その人に小銭を渡す感覚でお金を渡すことが既にできるのです。そういった形で、クリエイティブの中間成果物に対してお金を払うような小規模な経済は既に回り始めています。

あと、今はこの空間に私しか入れないようにしているのですがけれども、アクセス制限を自由に設定できるので、誰でも自由にできるようにして音楽ライブなどもよくやっているのですがけれども、入ってきたお客さんに投げ銭をしてもらって、お金をもらったりといった小規模な経済は既に回っています。メタバースだけで生活をしてお金を稼いでいる人は、まだまだ限定的だと思いますけれども、そういった小規模な経済が増えていきますし、最終成果物は一般の人に消費してもらえるところがあるので、おっしゃるとおりで、人口が増えていくと、この空間の中でお金を稼いで生活をしていくことも当たり前になっていくと思っています。

○増田構成員 なるほど、よく分かりました。どうもありがとうございます。

○中村座長 福井さん、どうぞ。

○福井構成員 弁護士の福井と申します。本日はとても楽しい発表をありがとうございました。

2点、お尋ねがありまして、1点は、アバターなのですがけれども、オープンメタバースというのですか、複数のメタバースを同じアバターで渡り歩くというのは、現実にどのぐらいできていますものでしょうか。あるいはほとんどまだできていない状況でしょうか。これが1点目です。

もう一点は簡単で、数百万人という利用者ですがけれども、どんなふうに算出したか、もし御存じであれば、教えていただければと思いました。

以上です。

○バーチャル美少女ねむ氏 分かりました。

まず一つ目の質問で、アバターのインターモビリティ、相互運用性というところなのですがけれども、実際問題、非常に難しいです。というのも、先ほどお見せしたように、今、いろんなメタバースのサービスがあるのですがけれども、サービスによってアバターのフォーマットの規格統一がされていないのです。メタバースの特性を評価したものがこちらの右の表になるのですがけれども、この中に自己同一性という項目を入れています。

ここで私が◎をつけているところは、アバターのインターモビリティが特に高いメタバースになります。例えば日本のクラスターとか、バーチャルキャストだと、VRM対応をしていて◎とある程度私の主観も入っていますがさせて頂いています。

VRMというのは、今、画像だったらJPEGとか、動画だったらMP4がありますけれども、そういった形で統一ファイルフォーマットが既に作成されつつあるのです。日本のドワンゴという会社が策定していて、VRMコンソーシアムというものをつくって、今、世界的に広めようと頑張っているサービスになるのですがけれども、非常に面白くて、例えば私以外の人

は私を演じることはできないけれども、私のアバターを見ることだけはできる、などという形でファイルを共有したり、メタバースのユーザーの観点で必要な様々なことが盛り込まれたフォーマットになっています。

例えばこちらのフォーマットに対応したサービスでしたら、アバターをドラッグ・アンド・ドロップでサービスに持ち込んで、バーチャル美少女ねむとしての姿のまま、ほかのサービスに行くこともできるようになっています。

先ほど◎をつけていないところは、VRMは正式対応していないので、エンジニアさんの協力が必要だったりして、私はエンジニアではないので、そういうことはできないので、私の場合は、私のVRMファイルをエンジニアさんにお渡しして、それをそのサービスで使えるようにセットアップしてもらおうということをお金を払ってやってもらったりしています。

もちろんソフトを使いこなせば自分でできるのですが、今の時点でいうと、アバターのインターモビラビリティには非常に大きな課題があると言わざるを得ないと思っています。アバターに関してはそのぐらいでよろしかったでしょうか。

○福井構成員 よく分かりました。ありがとうございます。

○バーチャル美少女ねむ氏 続いての質問は、ユーザーの人口というところなのですが、いろんなサービスが存在していて、人口を公表していないところがほとんどなので、人口に関しては推計するしかないのです。一つ分かっていることは、今の時点で、先ほどのデータでもありましたけれども、VRChatは圧倒的にユーザーが多くて、大体9割以上のユーザーがメタバースにおいてVRChatを使っていることが1点です。

もう一つは、VRChatは年間を通して年末年始が一番ユーザーが大きくなります。なぜかという、どこの国も年末年始は大体お休みで、この世界で時間を過ごすことが増えるからです。2022年のお正月、ちょうど1年近く前ですが、そのときに瞬間同時アクセスが9万人でした。ざっくりとした累計ですが、マンスリーアクティブに換算すると、大体数十倍から数百倍になると思われるので、世界全体でいうと数百万人程度が全体のユーザー規模なのではないかというところは推計としてあります。

ちなみに、日本人のユーザーは、VRChatの統計だと3%と言われているので、数万人というところが大体の推計になると思われます。いかがでしょうか。

○福井構成員 よく分かりました。ありがとうございました。

○中村座長 ありがとうございます。

その間でお三方から手が挙がっておりまして、順に3名の方から質問やコメントをいただいた後で、まとめてお答えをいただければと思います。田村さんとあしやまさんと中崎さんです。

田村さんからお願いします。

○田村構成員 東京大学の田村です。大変分かりやすい、そして、また貴重な資料をありがとうございました。

私からは1点です。権利関係としてねむさんが感じている課題、バーチャル空間での法

的な権利関係での課題で何か感じていることがありますでしょうかということと、1点と言いながら、2点言うてしまうのですけれども、典型的に多いもめごとみたいなことがあったりしますでしょうか。御教示をお願いします。

○中村座長 あしやまさん、お願いします。

○あしやま構成員 資料は大変勉強になりました。

私は粗末な質問なのですがすけれども、中に入っているデータに関しては、調査数の偏りがあると思っていて、日本のデータと海外のデータだと数字が違っているとか、あとはサービスごとによっても違うと思っていて、少ない部分に関しては、あくまでも参考として拝読すればよろしいと思っているのですけれども、いかがでしょうかという質問です。

あと、同様になのですけれども、恐らく日本人の回答者と海外の回答者によって属性が違いそうなので、これは回答者の傾向が違うのか、国によって明確に違いがあるのかについても、御見解をいただきたいと思いました。

以上です。

○中村座長 もう一方、中崎さんからいただいておりますが、どうでしょうか。

○中崎構成員 弁護士の中崎と申します。本日は貴重なお話をありがとうございました。

1点、お伺いしたかったことは、今日のお話で多くの利用者さんが自分の性別とは実際に違うアバターを使っていることと、現実世界とは違う、恋愛に関しても結構違う恋愛観を中を持っていらっしゃるという話があったと思うのですけれども、その中で現実世界の自分、各プレーヤーさんの心の問題なので難しいのかもしれないのですが、各参加者とアバターの切り分けはどのようになっているのかというのは、アンケートの中で浮かび上がったものがあれば、教えていただければと思います。

なぜかという、アバターが攻撃されたときに、参加者の人にどれぐらい跳ね返るものなのかということに関心がありました。よろしく願いいたします。

○中村座長 ありがとうございます。

ねむさん、すみませんが、まとめてお答えいただければありがたいと思います。

○バーチャル美少女ねむ氏 全て覚えられず、順番に挙げていただけますでしょうか。

○中村座長 最初は権利関係で何か問題ありますかみたいな話です。

○バーチャル美少女ねむ氏 メタバースの空間のクリエイティブという意味でいうと、主要なものはアバターと、今、私がいる空間であるワールドがあると思います。

アバターに関しては、権利問題という形でいうと、現実世界の肉体は、その人の所有物なので、その権利ももともとついてくるのですけれども、アバターの場合は誰かのクリエイティブなので、必ずしも自分の体を自分のものとして扱えない場合があることがあって、そういったような問題になるケースは少々あったりします。

ただ、私の場合は、漫画家さんにデザインしてもらって、モデリングしてもらって、私しか使えない私だけのアバターという形で生活しているので、私の場合は、著作権も含めて自由に使えるという契約で私の体をつくっているので、そういう問題は生じないのです

けれども、普通の方が誰でもそれができるとは言えません。一般の方はほかの人がつくったアバターを改変して使ったりしているケースが多くて、そういった場合は問題が起こったりすることはあります。

ワールドに関しては、今日、私が使っている空間は、あるクリエイターさんにつくってもらった空間で、私が自由に使っていいという形でやらせてもらっているのですけれども、例えばワールドをつくってくれたクリエイターさんは、著作権的にはグレーなものをコンポーネントとして使ってしまって、その空間で私が動画撮影したりする場合にそれが映り込んでしまうと権利の問題が起こる可能性があったりするのですけれども、現実世界と違って、メタバースの世界というのは、全てが誰かのクリエイティブでできています。なので、そういった問題を確認しづらい問題があって、そこはプラットフォームで解決してもらえると、より使いやすくなると思っております。

○中村座長 調査数、データの見方とか、日本人と海外の人の読み方みたいな質問がありました。

○バーチャル美少女ねむ氏 今回の調査は、私供が日米でプレスリリースを発行して、世界中のユーザーに回答を呼びかける形で、オープン形式で回答募集を行っています。この理由としては、個別サービスごとのデータというのは、サービスごとに見られるのですけれども、今回はあくまで特定のサービスに依存しないメタバースユーザー全体の傾向が見たかったことが一つです。公開調査なので、一定の偏りはどうしても生じるのですけれども、全体像を掴むに当たっては、今のところ母数を多く集めることが現実的な解決方法ではないかというところです。

これ以外にも例えば街頭調査をするといった方法もあるのですけれども、では、どこで街頭調査をするのか。メタバースの入り口みたいなものがどのメタバースにも大抵あるので、そういったところで調査をすることもできなくはないのですけれども、そうすると、今度は初心者に偏ってしまうことがあるところに問題が生じます。つまりどんな調査方法でも偏りは完全になくせないと思っています。

そういうわけで、今回は公開調査にして、世界中のユーザーで5回以上、1年間以内に使ったユーザーで、英語もしくは日本語の話者としております。言語的にも全ての言語で調査したわけではないので、日本語と英語のユーザー以外は回答できないので、そこについても偏りは生じますので、そこは差し引いて考えてもらえればいいと思います。また、同等の条件で時期を変えて調査を複数回行っておまして、極端な偏りがどうか確認をしています。以上がサンプルの偏りの問題です。

次に、サンプリングエラーの問題があって、先ほどサービスごとのデータとか、あとはプラットフォームごとのデータなどを見ていたのですけれども、例えば今回のデータだと、オセアニアとか、南アメリカとか、中東とか、いろいろな国のユーザーがいるのですけれども、データの分析をするに当たって、最低限の回答数が集まらなかった条件に関しては、レポートに分析結果を掲載しないことでサンプリングの誤差を最低限に抑えています。

今回は日本、アメリカ、ヨーロッパを選んだのですが、一番少ないヨーロッパでも大体37人の回答数があって、それぞれのユーザーごとに差分を抽出しているのので、少なくともこの三つに関しては、ある程度の精度が得られていると思います。一番少ないヨーロッパはnが37なので、サンプリングエラーは最大でも12%ぐらい、実際には概ね数%程度だと考えられるので、大まかな傾向を掴む上では、許容範囲のサンプリングエラーだと考えております。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

もう一つは、参加者とアバターの関わりという質問がありましたが、どうでしょうか。
○バーチャル美少女ねむ氏 結構人によるのですけれども、私の場合は、バーチャル美少女ねむという人格を現実の知り合いや家族、同僚などに一切教えていません。それはお察しがつくと思うのですけれども、普通の人に知られたら難しいです。現実ではできないことにメタバースの世界で挑戦したいと考えているので、何となく想像できると思うのですが、現実とは違う自分として、この世界でより生き生きと生活したいというのが、私の活動のモチベーションとしてあるので、完全に正体を隠して生活していて、人間関係もほぼ完全に分かれているかたちです。

メタバースの友達と現実世界の友人が両方いる形で、二つの世界を行ったり来たりしている生活なのですけれども、私のように完全にきっちり分けている人は多くはないと思います。ほとんどの人は、現実とは違う名前を名けているのだけれども、VRの友人にも現実世界で会うという形で、そこは緩やかな現実とメタバースの接続性がある場合も多く、様々なパターンがあります。

一つの例として挙げると、先ほど恋愛の話がありましたけれども、メタバースの世界で恋愛関係になった相手と現実で会いたいかというようなアンケートを取ったのですが、それに対して会いたい人と会いたくない人がくっきり分かれたのです。会いたいと言っている人は、メタバースと現実世界を同じものとして見ていて、この世界で好きになったのだから、現実世界でも当然恋人ですという感覚の人もいれば、一方で、この世界は現実とは違う、例えば美少女として生活している中で、現実世界でもその関係性を持ち込めるかという、何となくお察しがつくと思うのですけれども、難しいというような回答も多くて、完全にくっきり分かれるものではないのですけれども、どちらかという現実とメタバースに分けて生活をしているような感覚が強いというのが、データを分析して感じたところではあります。

○中村座長 どうもありがとうございました。

よろしいでしょうか。とてもがっつりとお答えをいただきました。

次にKDDI事業創造本部副本部長兼LX戦略部長でいらっしゃって、バーチャルシティコンソーシアムの取組を中心となって進めておられます中馬和彦構成員から御発表をお願いしたいと思います。よろしく申し上げます。

○中馬構成員 皆さん、こんにちは。KDDIの中馬でございます。今日はよろしくお願ひいたします。

私から、渋谷区さんとやっているバーチャル渋谷というある種の都市連動型メタバースと呼んでいるのですが、そちらの取組を御紹介させていただきつつ、結局、その取組から先に規則的なものを提言したほうが良いと思ひ立て、今から御紹介するバーチャルシティコンソーシアムという団体も立ち上げたりしていますので、こちらの概要を簡単に御紹介させていただきたいと思ひます。

まずバーチャル渋谷とデジタルツイン渋谷という二つをオペレーションして、これは歴史からなのなのですが、2019年から渋谷区さんと私どもで、リアルな渋谷はすごくエンターテインメントの街だと思ひますが、これをリアルにとどめずに、デジタル空間の可能性を追求して、いこうというプロジェクトを渋谷区さんがやりたいという話になりまして、渋谷5Gエンターテインメントプロジェクトを立ち上げたことが経緯でございます。

右下にありますとおり、当初は渋谷のスクランブル交差点の空間にデジタル上のオブジェクトを浮かせて、インタラクションを楽しんでいただいたり、あるいはパルコさんや建っているときに大友さんの『AKIRA』ウォールが結構話題になっていたのですが、なくなってさみしいという声も結構あったので、ARで再現したり、このような形で主にARと書いていますが、リアルな渋谷の中にAR空間でデジタルレイヤーをオーバーレイして、そこで新しいクリエイティビティを発揮する場を提供しようということをやっていたプロジェクトが由来でございます。

その翌年の2020年のちょうど5月に『攻殻機動隊』の新しいタイトルが久しぶりに出るということで、結構盛り上がっていたと思ひますが、これをぜひバーチャルのAR空間の中の渋谷をジャックしたいというような試みをずっと準備していたのですが、残念ながらコロナ禍になりまして、人が物理的に来られない、ロックダウンですということだったので、デジタルコンテンツでもう一個の渋谷をVR上でつくって、そこで表現しようということをつくったものがバーチャル渋谷というもので、国内では自治体公認のメタバースで、初めてそのような形になっているのですが、このようなものができたという経緯でございます。私たちは、メタバースをつくりたかったというよりは、『攻殻機動隊』のコンテンツを広くコロナ禍でも皆さんに見ていただきたかったという思いから立ち上げたものがバーチャル渋谷です。

バーチャル渋谷なのなのですが、企画して、もともとコロナ禍でなければ、ARでやろうと思ひていましたが、コロナ禍でロックダウンになりましたので、2か月弱ぐらいで立ち上げたということで、渋谷区と私たちとクラスターさんという三位一体で、まさしくオープンイノベーションで立ち上げたものでして、これで2020年5月にローンチしました。

『攻殻機動隊』が終わったら基本的には閉じるつもりでやっていたものなのですが、当時というのは、皆さん、ライブができないとか、映画館が閉まっているとか、デパートさんはお店が開けないとか、いろいろなペインがあって、バーチャル渋谷上でお店を出した

いとか、イベントをやりたいのですという話をどんどん持ち込まれていて、そうだとすれば、どうぞ使ってくださいとやっていたら、気がつけば、恒久的な場所になっていたという成り立ちだったりします。

右側を見ていただくと、プロジェクトに44社ぐらい、渋谷に関係する企業さんが自ら手を挙げて、いろんなものを持ち込まれた方たちが、今、パートナーとなって共同で運用をしている。こんなプラットフォームでございます。

これまで2年半ぐらいオペレーションをしていて、100万を超えるような方に体験していただいている、特に有名なハロウィンなどは、瞬間的に30万とか、40万の方にお越しいただいて、密を回避できましたみたいな話などもあったりします。

今年のハロウィンで新しい試みをしていまして、ロックダウンも解除されたので、リアルとバーチャル、特に都市を拡張するというのを目的に始めたものなので、もう一回バーチャル渋谷というメタバースの空間とリアルの拡張というものを組み合わせたいということで、バーチャルとリアルの相互接続みたいなものを今回試してやっています。

それがこちらのデジタルツイン渋谷という取組でして、具体的に申し上げますと、バーチャル空間上の渋谷とリアルの渋谷の位置同期をし、コミュニケーション同期をして、オブジェクト同期をするという形で、バーチャルにいる方たちがリアルのお店を訪ねて行って、そのまま定員さんと会話をし、実際そこにあるものを購入するといった体験です。まさしくリアルとバーチャルが連動するような体験です。これはどちらかというと、フォトリアルな空間の中でやるものです。それをやったのがデジタルツイン渋谷という試みでございまして、比較的話題になりましたということです。

私らは都市連動型メタバースというものを標榜していまして、これはいわゆる仮想空間として単独で存在するメタバースというよりは、実在する都市と連動するものになります。先ほど申し上げたようなリアルと連動するというのが主眼だと思って、もともと始めたという経緯がありますので、現状でいうと、左側のバーチャル渋谷は、都市空間と連携しながらも、基本的にはバーチャルならではのものを追求していく空間で、逆に言うと、リアルをデジタル上で再現して、双方向のコミュニケーションを実現するデジタルツイン、この二つをセットで併せ持って都市連動型メタバースという表現で言うようにしております。この辺りが大体の概略です。

ここから先は、今日の趣旨でございまして、バーチャルシティコンソーシアムというところについてのお話をさせていただきたいと思っております。

バーチャルシティコンソーシアムの前提となる考え方なのですが、都市連動型メタバースになるものが登場し、実際、浸透していくことによって、多分こんなことになるのではないかと考えております。

左側は、今日現在でいうと、リアルの社会、その周りにゲームだったり、SNSだったり、あるいはライブ配信だったり、インターネット上のコミュニティーサービスがあって、これは基本的に別々に存在していると思っておりますが、今後、都市連動型メタバースを中心

としてリアルとバーチャルの空間が連動するような場が生まれていきます。当然そこは連動しないピュアなメタバースというか、仮想空間オンリーというものももちろん継続して存在するとは思いますが、逆に言うと、都市連動型メタバースと単独のメタバースの間の相互運用性というものも多分議論されていくと思うので、そうなっていくと、リアルとつながっている双方向の都市連動型のメタバースがあることによって、リアルの権利とか、あるいはルールみたいなものが、インターネット上のサービスとの間で密接に関係するようになってくると考えています。

今までだったら、インターネットの中で起きていることなので、利用規約に準じてやればいいということだと思うのですが、同じ空間を共有するようになると、どうしてもリアルと同じ空間なのだけれども、この権利はリアルのものでそのまま適用されるのか、新しいものをつくるのか、あるいはその間みたいなことが多分出てくるのだろうと思っていて、ここら辺りの問題意識から私らは新しいルールづくりみたいなもの、これはつくるべきかどうかも含めて整理したほうがいいということで、思い立ったということでございます。

めくっていただいて、もう一つ、アバターについても同じだと思うのですが、Web2.0などでいうと、通常的一般、生活者と書いていますが、一個人、リアルな個人が複数のサービスに対して、複数のIDでログインしてサービスの提供を受ける。これが一般的だと思うのですが、今後、Web3.0などになって、特にメタバースのあれで、ユーザーさんのIDがアバターになっていきますといったときに、当然一個人に対して複数アバターということになると思うのですが、これまでも一個人に対して複数のIDは存在しているものの、IDとアバターは全く位置づけが違うと思ってまして、先ほどねむさんにおっしゃっていただいたみたいに、アバターは表現力があるし、そこに対してある種の主張があったり、そこに意匠権が出るのかとか、パブリシティが出るのかみたいな形で、IDという無機質なものと全く違う性質のIDが存在することになると思います。

そうなったときに、IDとしてのアバターというものが置き換わることによって、自己表現みたいなものをどれだけ担保していく、あるいはそこを評価し、守られていくみたいなことが必要になるのだろうと思っていて、ここら辺りの変化点が起きてくるということを前提に、ある一定の何かしらのルールづくりが必要だと考えて始めたものが、次からのバーチャルシティコンソーシアムでございます。

バーチャル渋谷というものを運営している中で、都市と連動して、いろんなビジネスサイドの人が入ってきて、いろんな取組をやったのですが、これによってここがどんどん進化して、リアルとバーチャルがシンクロし始めると、こういう問題が出そうとか、この権利関係で整理してはいけないみたいなことが何となく見えてきたので、それを明文化しようということを目的に始めた団体でございます。

私が代表をしていますけれども、あとは東急さんとか、みずほさんとか、あるいは渋谷の外郭団体である渋谷未来デザインさんとか、あとは、経産省さんとか、大阪府・大阪市

さんとか、いろんな関係の方にアドバイスをいただきながら、現在進めておるといふこと
でございます。

昨年の9月からやっております、今年の4月にガイドライン1.0版というものをリリース
しております。構成要素としては、今、書いてあるとおりで、バーチャルシティと呼ん
でいますけれども、都市連動型メタバースのビジョンパーパスに当たるような考え方と、
それを実際に運用していくための具体的な整理事項だったり、問題提起といった2部構成
でございます。

ビジョンに当たるものについては、バーチャルシティ宣言ということで、人中心の世界
とか、必ずしも実空間を代替するだけのものではなくて、人の生活を拡張して、新しい文
化を育むような新たな人工現実空間である。こんなことを前提としての実現に向けて整理
をしますということをやっています。

細かいので割愛いたしますけれども、以下の七つの行動指針を定義しております。

加えまして、ガイドラインですけれども、これは数十ページに及ぶ結構ボリュームがあ
るものなので、詳細は割愛いたしますが、主なトピックとしては、いわゆる純然たるメタ
バースで問題になるようなクリエイターエコノミーの活性化であったり、UGCの著作権、あ
るいはテータ・デジタルアセットの所有権、アバターの肖像権・パブリシティー権とい
ったものに対する問題の提起と、あるいは都市と連動すると、リアルと連動することによ
って、さらに存在する実在都市の景観の再現性とか、あるいは公共性の考え方とか、実都市、
リアルとの連携に関係する商流の整理といったことを取りまとめている内容でございます。

この中はかなり多岐にわたるのですけれども、今回は分科会が三つできると伺っており
まして、それぞれの分科会にたまたま該当する項目がございましたので、それだけ抜粋で
御紹介しております。

分科会1です。現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン
云々に関していうと、38ページ以降で附属オブジェクトとか、アバターアイテムについて
の記載がございます。ここで言おうとしていることは、現行法の中でかなりの部分はカバ
ーできるのではないかと私らは考えていまして、そのような考え方の整理をしています。
一方で、どうしても現行法ではカバーできないものもありそうなので、それについては何
で、これはどういうふうに整理すべきなのか、どのような枠組みの中で整理すべきなのか
ということを提言しようといった内容が含まれておりますので、後ほど御参照いただけれ
ばと思います。

分科会2ですが、これはアバターの肖像権です。この取扱いがテーマになっております
が、基本的には先ほどのアバターのところでもお話ししたとおり、リアルと同じように、
バーチャル空間における人格だったり、パブリシティーみたいなところを定義すべきだ
と思います。これは新しいルールとして定義すべきだと私たちは考えているので、これをど
ういう形で整理するのかというところの提言をしていこうということが、含まれている内
容になります。ですので、詳細は別途皆さんのほうで御参照いただければと思います。

分科会3です。これは仮想オブジェクトやアバターに対する行為とか、アバター間の行為のルール形成ですけれども、ここに関しては、プロ責法の適用範囲がどこまで及ぶかということになると思うのですが、プロ責法は結構厳しい法律なので、これを厳格にやり過ぎると、プラットフォームというか、事業者は相当な義務を負う形になって、結果としてニーズに合わないとか、がちがちになり過ぎて面白くなるとか、いろんな制限があると思いますので、どこまでのものをプロ責法でカバーしなければいけないのかみたいなところは議論が必要だということで、具体的な言及はとどめておりますが、一旦問題提起でございます。

それとともに、基本的にはユーザー自治で進めていく、そのようなガバナンスが必要だと思っております。法律でサポートする部分、事業者が一定の義務を負って守らなければいけないものと、あるいはユーザー手法で取り入れていくガバナンスについても、整理が必要だと思うので、この辺りの提言をしているといった内容でございます。

年内に新しく提言をまとめようとしているのですが、今後考えていこうと思っているアイテムは幾つもあるのですが、主要なところだけピックアップしますと、今日、相互運用性の話が出ていますが、この辺りのルールの提言をしたいと思っていて、具体的には二つです。

上は文明的な相互運用性と書いておりますが、ここについては、どちらかというところ、技術的な仕様です。VRMの話も出しましたが、そのような相互運用性に係る技術仕様についても一定の議論をしようと考えております。

私らが重視しているのは下のほうでございます。文化的な相互運用性ということで、ルールや規範です。これについては、どちらかというところ、リアルな法律とは異なる価値観ごとのルールみたいなものがあるといいと思っていて、このワールドというのはどういう価値観で運用をしているものであるということを明示するような、イメージでいうと、アレルゲン表示みたいな、アレルゲンというのは、卵が入っていますとか、食べられませんとか、万国共通の明らかに視認性の高いルールができていると思うのですが、今から入っていくワールドというのは、どういう人たちがどういう価値観で集まっているのかということが見える化されているというところ、これは万国共通のルールみたいなものをつくっていきたいと思っていて、そういうものが実際には非常に相性がいいのだろうと思っていて、このようなことを今後の議論のアイテムとして考えております。

最後のページです。ごめんなさい、長くなっております。今後のスケジュールとしては、新しい第1版につきましては、今年の4月に出しましたが、年度内に、今はあくまでも問題提起と課題のフレーム整理をした段階ですので、具体的に内容の提言を行いたいと思っております。

右下のところですが、権利関係だったり、あるいは各事業者さんが運用するときの利用規約とか、プライバシーポリシーのテンプレみたいなものも、参考までに私らから提供していこうと、こんなようなことをやっている団体でございます。

私からは以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

それでは、質疑の時間といたします。先ほどと同様、御発言がある方は挙手をお願いします。増田さん、あしやまさん、佐藤さんから手が挙がっています。増田さん、あしやまさん、佐藤さんの順にいただきたいと思います。増田さん、お願いします。

○増田構成員 貴重なお話ありがとうございます。弁護士の増田でございます。

資料3-2の「ガイドラインの抜粋 分科会3」、PDFでいうと20ページ目のところについてお伺いしたい点がございます。ユーザー自治を取り入れた運営の仕組みを整備するということを書いていただいているかと思えます。一番下に書いているようなDAO、例えばブロックチェーンを活用したガバナンスの仕組みで、意思決定されたことが自動実行されていくという世界観がもしかしたらあるのかもしれないと思いつつ、他方で、メタバース空間のプラットフォームですとか、サービス提供の中で、自治で実現された仕組みをどうやって実行するかと考えたときに、自動的に実行できることは実はそんなのではないかという気もしています。そうすると、結局、プラットフォームなり、サービスの運営側、要するに仕組みをつくる人たちがそこで決定された内容をどうやって実行するのかとか、悪く言えばエンフォースメント、よく言えば新しい仕組みづくりの視点が欠かせないと思っています。そういう意味では、まさにサービス提供者側と自治をしているユーザー側との協働が極めて大切になってくると思っていますのですけれども、この点について、追加的にコメントいただけることはございますか。

○中馬構成員 ありがとうございます。

まさしくおっしゃるとおりだと思っていて、私からすると、今までのリアルな社会というのは、一つのルールが全てのものに適用されるということだと思うのですけれども、バーチャル空間なので、絶対に自治社会と照らし合わせて最低限守らなければいけないものと、ユーザー同意ができれば、そのコミュニティの中ではオーケーなものというレイヤーに分けたいと思っていて、なので、事業者でやるべきものというのは、ある一定の法律に準じた、時としてプロ責法のあれも負いながら、守るべきものは守る。

一方で、この空間においては、例えば一般的にリアルな社会でNGとされていることでも、みんながいいということであって、これが価値観として許容できるものであれば、例えばジェンダーみたいなものも含まれると思うのですが、そういったものも含めて、多様な価値観、どんどん分岐できるような構造のプラットフォームにすることで、ある一定のルールは一緒なのだけれども、その上のコミュニティ単位ではそれぞれのルールで実施ができるような仕組みを入れていきたいと考えたりしています。これはあくまでまだ構想です。

○増田構成員 ありがとうございます。

自由度が極めて高いサービスであるということと、一定のルールをはめていくということとは、どうしても矛盾しがちなところがあるというか、その調整が非常に難しいと想像するのですけれども、いかがですか。

○中馬構成員 思います。法律的にやるべきところと、同意できれば許されるものとの線引きは、現状まだないので、議論をしていけばいいと思うのですけれども、まず考え方としては、できるだけ自由度を高めてあげたい。どうしてもということで、共通のものが出てきた段階で、それはプラットフォーム側の責務としてちょっとずつ下ろしていくという感じでよいのではないかと考えておりました、ここは走りながら、まさしくユーザーさんの声も聞きながらやっていく。

これを特定のところだけでやっても全く意味がないので、エコとしてグローバルに、例えば価値観の標準化みたいなところ、ここここは同じ価値観の人たちだから、相互接続しても、例えばいきなり言って違和感がないとか、そういうことが分かるような仕組みとか、ガイドラインみたいなものをつくることができればよいと考えています。

○増田構成員 分かりました。どうもありがとうございました。

○中村座長 あしやまさん、お願いします。

○あしやま構成員 お話ありがとうございました。

分科会2の資料を投影いただければと思うのですけれども、アバターに関して固有の権利をつくったほうがいいのかという御指摘だと思うのですが、ここで想定されているアバターは一体どういうものなのか分からなくて、例えば私とか、先ほどのねむさんが使っているアバターは、アニメーション上の場合ですと、恐らく肖像権ではなくて、著作権で保護されている領域だと思います。私のアバターもワンオフで買ったものなので、著作権は私に帰属しているのですけれども、例えばほかの方で改変している方は、改変部分に関して恐らくその人個人の著作権が発生していて、それによって守られているといった状況なのではないかと私は思っていて、そうではなくて、新たにそういう制度を設けたいということは、多分こういったアバターではない、違うものを想定していると思っていて、どういったものを想定されているのかと、どうしてそれが固有で必要であるのかみたいなところを御説明いただけると、すごくうれしいと思いました。

○中馬構成員 ありがとうございます。

肖像権とか、著作権、どこでカバーすべきかというテクニカルなところについては、まだそこまでは及んでいないです。ただ、一定数そこで活動する時間が長くなったり、影響力が大きくなったときに、それをきちっと権利として担保しなければいけないということを行っているレベルです。

パブリシティ権が発生するというのは、まさしくそうだと思っていて、これで有名になっているのだけれども、この姿が映り込んでいるとか、そういうことについて、現状では権利主張ができないとは思いますが、そういったところまで含めて、幅広く保護していくほうがいいのか。逆に言うと、何でもありにならないようにしつつ、一定ちゃんと整理されたものがあつたほうがいいのかということを今は言っているにとどまっています。

○あしやま構成員 そこで想定されているアバターは、私みたいなこういうアバターでは

なくて、もうちょっとデジタルシーンに近いようなアバターみたいなことが念頭にあったりするのでしょうか。

○中馬構成員 そのグラデーションはあると思っています。なので、テクニカルなところをいうと、どのくらいの解像度のものはどういう定義でと言っていたら切りがないと思うので、そこも一定の閾値を持ってやらざるを得ないと思うのですけれども、今後、リアルなものと境界線がなくなっていく、例えば一つのアバターで、先ほど言ったみたいに、リアルな街に買物にも行けてしまうとなった瞬間に、どうしてもそこでリアルと接することになるので、そのときに何か似ているとか、全く違う権利を踏むことがあり得ると思っていて、これはバーチャル空間の中だけでだったら、そんなに問題にならないのだけれども、リアルでうろうろした瞬間に影響が出ると思うので、そこら辺りは丁寧にやらなければいけないと思っているという話です。

○あしやま構成員 承知しました。ありがとうございます。

○中村座長 佐藤さん、お願いできますか。

○佐藤構成員 佐藤でございます。興味深いお話ありがとうございます。

私は技術屋でも、どちらかというと、バックエンド、メタバースだったらメタバースの実装側のほうが専門の人間なのですけれども、2点御質問させていただきます。

1点目は、結構ミーハーな質問なのですけれども、KDDIさんの場合、経緯があって渋谷を再現されていますが、そもそもメタバースの仮想世界というのは、現実世界を再現する必要性はないといえ、ないわけです。例えば現実世界で移動するという点でツールをつくりましても、メタバースだったら瞬間移動できるわけですから、全くなくてもいいということかというと、構造上、都市と同じである必然性はないと思います。

一方で、例えば『フォートナイト』というゲームがありますけれども、あれがユーザーを獲得できたのは、『フォートナイト』のキャラクターとか、武器の物理的なアイテムをおもちゃ屋さんでたくさん売ったから子供が買ってくれたという裏側があって、そういうメタバースの集客という点では、現実世界と合わせることに意義があるとお考えなのかということ。

2点目は、ルールに関わる場所なのですけれども、冒頭の増田先生の御質問でも、ルールをつくる上でエンフォースメントというキーワードが出ていましたが、メタバースの世界は警察がいないわけです。法律をエンフォースしてくれるものは何かというと、唯一存在しているものはプログラムのコードです。一方で、比較的緩いルールみたいなものは、技術屋の立場でいうと、それをプログラムのコードとしてインプリメントするのはすごく大変というか、ほぼ不可能に近いところがあって、プログラムのコード以外でルールを想定されているのかと思っていて、その辺のお考えがあれば、お教えくださいということ。

以上です。

○中馬構成員 ありがとうございます。

経緯を説明したのですけれども、バーチャル渋谷の形状は、どちらかというところから始まっているのですが、実はどんどん渋谷から離れていっています。当たり前ですけれども、渋谷の形状である必要は全くないので、別に地理的なものとか、空間的な上下逆さま、当然東西南北は必要ないので、それはどんどん離れていっているのです。

離れていっているのですけれども、もともと街を拡張するというところから始まった関係がありまして、デジタルツイン渋谷が必要になったのはそこでして、皆さんのニーズに応じてどんどん空想的に広がっていった結果、どんどんリアルと離れていくので、相似性がなくなったときに、双方向でビジネスをしたいという人たちの中には当然含まれていましたので、彼らからすると、バーチャル渋谷が変化すること、進化することによって、自分たちとのインターフェースが合わなくなっているということが問題になり始めたので、これを同一のプラットフォームでやるかという議論があったのですけれども、今はあえて二つに分けて、双方向でリアルとコミュニケーションするものはデジタルツインに振って、逆に言うと、バーチャル渋谷のほうは、渋谷というエンターテインメントの要素をコアとしながら、独自の発展を遂げる、今は機能分解しているという感じです。なので、お答えとしては、必ずしもそれは必要としていないということだと思います。ユースケース次第です。

○佐藤構成員 ユーザー獲得の点では、現実と近いほうがいいですか。

○中馬構成員 ユーザー層によるのではないのでしょうか。いわゆるVRネイティブな人たちが来ますかというところ、多分来ないと思うのですけれども、私たちが渋谷区とやっている取組というのは、裾野の拡大というか、あえてスマホをベースにやっているところもあって、当然ヘッドマウントディスプレイ等も入るのですが、スマホの普及層でたくさんの人たちに来てもらう。

例えば数十万人の人がハロウィンに来られては困るのですけれども、バーチャルだったら構わないわけですし、そういうことができるぐらい、できるだけ裾野を広くしようと思ってやっているのです、そういう観点で、アイコン的な場所はマーケティングとしてはすごく有効だろうと思います。

それから、後者の話については、おっしゃっていることも分かっています、私どもも悩んでいて、当然私どもはプラットフォームでもあるので、何でもインプリしなければいけないということは難しいと思っているのですけれども、一方で、今のコミュニティーとか、SNSの世界はどうなっているかというところ、全てのルールをフィルターなどでかけている部分と、オペレーションの運用でやっている部分、組合せでやっておりますので、これはバーチャル空間になったときに、バーチャルでのフィルターは当然開発しています。フィルターでやる部分とか、ディテクト、あと、声がけをしていくというアナログなものもあります。今、具体的にオフィシャルスタッフなども入れて歩いたりしています。カメラスタッフとか、そういうものも入っていますけれども、そういうアナログな部分の組合せでやらざる

を得ない。これはまさしくリアルな街、警察が巡回しているのと同じようなことを若干やらざるを得ないのではないかという考え方でいます。

○佐藤構成員 ありがとうございます。

○中村座長 石井夏生利さんと田村さんの手が挙がっています。お二方からいただければと思います。よろしいでしょうか。

○石井夏生利構成員 中央大学の石井です。ありがとうございます。

分科会2のスライドのところでお聞きしたい点があります。アバターの肖像権、パブリシティ権の御説明で、39ページのところですが、キャラクターや人格といったときに、キャラクターと表現するのか、人格と表現するのかによって、かなり違った文脈の議論になっていくのだろうと感じているところでもあります。

例えばアバターが不正に利用されたときに、肖像権の議論と比べてみると、物理的に取替えが利くかどうかで、人格権としての肖像権はそこが保護の根拠として非常に重要な意味合いを持つのではないかと考えています。それに対して、アバターというのは、交換が効くものになってきますので、人格権としての肖像権を保護する必要性というのは、バーチャル空間においては下がってしまうのかどうかです。その辺りの感覚について、お聞きできればと思ったというのが一つ目です。

もう一つは、パブリシティ権的な権利を認めるべきだということを考えたときに、著名なもの、顧客牽引力を持つものに限って保護すべきなのか、そうではないものも含めて、よりパブリシティ権に類する権利を得たときには、もっと広い範囲でアバターが不正に利用されないようにする何かしらの権利を認めるべきとお考えなのか。この辺りについて、お聞きできればと思います。よろしくお願いします。

○中馬構成員 ありがとうございます。

前提として、まずお話ししておかなければいけないのですけれども、この分科会はこれから始まるもので、ここに書いてあるものは、あくまで私たちがバーチャルシティガイドラインというものの中で、こういうことを整理しようという課題を提起した内容なので、これから始まる分科会の内容とは一切リンクはしておりません。これから始まるものです。

私たちの考え方なのですけれども、キャラクター、見た目の話と人格ということについてですが、人格をどう捉えるかという話だと思うのですが、例えば2Dとか、表現力が乏しい状態だったりすると、人格権はなかなか表現しづらいとか、主張しづらいと思うのですけれども、アバターの場合、ある種身体を伴った行動とか、立ち居振る舞いみたいなものを表現できてしまうので、この独特の動きが非常に得意である、ユニークであるときに、それは動きそのものもまねされたりということがあると思っています。なので、これは今までの見た目だけではない。ミッキーマウスかミッキーマウスでないかではなくて、この動き方が特徴的であって、この動き方がはやるとか、そういうところなども出てくると思っているので、そこについては前広に検討したほうがいいのではないかと考えて、そのような言い方をしておりますという形です。

2点目は何でしたか。

○石井夏生利構成員 著名なもの、顧客牽引力です。

○中馬構成員 幅ですね。

○石井夏生利構成員 幅です。

○中馬構成員 ここは、正直、まだ仮説も含めて決め切れていないのですけれども、パブリシティー権というのは、もともと一定の認知がある人たちに対して発生するものだと思うので、その認知というものの単位が、リアルな社会とネットの世界、あるいはバーチャル空間での世界というのが、何をもちて認知があるのかということの定義すらもまだできていないと思うので、そこからだと思っています。一定の認知を得たものについては、一定の主張ができる構造が要りそうだ、そういう形にしていけないと、経済圏という形にはなっていないのではないかとはいっている、線引きについては、これからの議論だと思います。

○石井夏生利構成員 今の問題意識をお聞きできればと思いましたが、ありがとうございました。

○中村座長 田村さん、手が挙がっていますか。

○田村構成員 どうもありがとうございました。

分科会1についてのスライド、一つ前のページをお願いしたいのですが、ここで掲げられているのは、もちろん法的課題だと思うのですけれども、これはプロジェクトを進める上で、理屈の上でこういうものにぶち当たるということだったのか、それとも実際にお困りになった、あるいはトラブルに巻き込まれたとか、そこら辺の深刻度みたいなことについて、何か情報をお知らせいただければと思います。

○中馬構成員 ありがとうございます。

これに関していうと、半々ぐらいでして、やっていく中で、これ以上、ライツオブジェクト、いろんなものを出そうとすると、パートナーさんから、これはいろんな整理が必要なので、今回はここでやめておきますみたいなものも結構あって、寸止めになった企画がありました。

それに関していうと、権利保護などが不明瞭だから、ちょっと突っ込みづらいですとか、あるいは社内的にもこれは意匠的に通らないので、出せなくなりました、ごめんなさいみたいなことがあったので、この辺はどこまでが権利保護され、どこから先は新しいルールというものがないと、裸で歩くことになるのかということをちゃんと整理しないと、今後いろんな施策を進めていく中で、支障が出るだろうという問題意識からになります。

○田村構成員 ありがとうございます。

○中村座長 どうもありがとうございました。

このぐらいまでですか。ほかの皆さんはよろしいですか。どうぞ。

○宮河構成員代理 御質問させていただいてもよろしいでしょうか。

○内閣府知財事務局 すみません。今日は宮河構成員の代理という形で、傍聴されている

と伺っていますけれども、御質問の点につきましては、事務局で承りますので、今日はそのような形でよろしく願いいたします。

○宮河構成員代理 承知しました。

○中村座長 ほかに質問がある方がおられるかと思っておりますけれども、事務局を通じて確認をいただけますか。

次の討議の時間の中で、必要なことを発言いただければと思うのですが、残り30分弱で議題（４）の討議にしたいと思うのですが、今日は第1回目ですので、構成員の皆さんから、できれば全員からお話を聞きたいと思っております。おかげさまで既に本論に入っているのですが、当面の検討課題ですとか、法的課題等について、それぞれ皆さんから御発言いただきたいと思っております。

シナリオ上は1人3分と書いてあるのですが、3分もやると、15人ぐらいいて、45分かかるので、あふれてしまいますので、1分をお願いできればと思っております。

お手元に事務局から資料4の討議メモというものを用意していただいております、事務局サイドとして意見を伺いたい点も示しておりますので、それも御参照いただいて、御発言いただければと思っております。よろしく願いします。

順番は特に決めておりません。発言したい方からまた手を挙げていただければと思っております。いかがでしょうか。

中崎さんはおられますか。早く出なければいけないとおっしゃっていました。チャットが入っていて、もう出られましたか。

○内閣府知財事務局 岡嶋さんは出られています。

○中村座長 岡嶋さんが既に出られたのですね。

手を挙げていただいているところから行きましょうか。佐藤さんが手を挙げました。お願いいたします。

○佐藤構成員 佐藤でございます。

ルール形成をするところで、全体のコメントなのですが、今、メタバースというのは、KDDIさんの御説明にもありましたけれども、プラットフォーム化をすごくしていて、プラットフォームで仮想世界を提供する事業者、ねむさんのスライドにもありましたが、仮想世界を提供する事業者、ユーザー、それ以外にプレーヤーがいるという形で、プラットフォームとしてメタバースを捉えていかないと、制度設計がうまくいかないところがあるので、その点は強調しておきたいと思っております。

多分ほかの方にもいろいろと言っていたらと思うので、私はここまでとしておきます。

○中村座長 ありがとうございます。

奥邨さんと中馬さんですが、奥邨さん、お願いします。

○奥邨構成員 奥邨が発言させていただきます。

時間がありませんので、ポイントだけ申し上げますと、討議メモの特に3で、国境のな

いメタバースということで議論が出ているのですけれども、ここは国境といたしますか、実際、バウンダリーレスということで、全体のルールについては考えていけないといけないのだらうと思っております。

先ほどから御発言があったように、VRの世界とリアルの世界を行ったり来たりするわけです。それは人も行ったり来たりしますし、物やコンテンツも行ったり来たりするわけです。それから、まだハードルはあると言っていますけれども、VRの世界観も行ったり来たりすることがあると思います。それから、リアルとARの間を行き来することもあると思います。

そういう相互乗り入れをいろんな意味で考えていけないといけないという意味において、ボーダレスという言葉のほうが英語としては正しいかもしれませんが、ボーダレスと言ってしまうと、国境間になってしまいますので、ここではバウンダリーレスと申し上げますけれども、バウンダリーレスで考える必要があって、まさにこの場も官と民のバウンダリーレスです。それから、法律と色々な規約など、そういう実務とのバウンダリーレスということで、いろんな形でバウンダリーレスということの一つ大きく柱として考えていかないと対応しづらいと、ルール形成の全体的な進め方で思った次第です。

以上です。

○中村座長 中馬さん、どうぞ。

○中馬構成員 改めてありがとうございます。

今、メタバースかいわゆるの状況において、それほど整理事項があるとは思っていないです。一方で、to beで、先ほど奥邨さんにおっしゃっていただいたような、いわゆるボーダレスだったり、いろんなもののクロスオーバーの時代が来るという前提を置くことは大事だと思っていて、それを前提に置いたときにどういう整理が必要になるのかという、ある種未来志向というか、今後の新しい前提を置いた上で整理していくということで、現状の課題からあまり行かないほうがいいのではないかと考えております。そういう議論をこれから皆さんとできればと思います。よろしくお願いします。

○中村座長 ありがとうございます。

今、手が挙がっているのは、福井さんです。

○福井構成員 とても面白い第1回になって、ありがとうございました。

今の奥邨さんの御意見、おまとめに尽きると思うのですけれども、相互乗り入れです。これは恐らく人格権と知的財産権の間でも強烈に起こるだらうと感じています。つまり先ほどのねむさんのように、名前もアバターも声もデザインできる。そして、アバターなどは分かりやすいですけれども、普通でいうと著作権です。一方で、その裏側には人格がいるわけです。生身の人間がいるわけです。人格と表象が融合していると呼ぶべきなのか、あるいは分離していると呼ぶべきなのか分かりませんが、少なくとも強烈な相互干渉が生ずることは間違いない。よって、第1分科会と第2分科会は議論の相互乗り入れがかなり起こるだらうと感じました。

それから、最後、中馬さんのお話にもつながるのかもしれないけれども、これはどんどん変わっていく世界に対する議論なので、オンゴーイングということ意識し続けることは大事だと思います。何月までで結論を出そうというよりは、論点を次にしっかり残していくことが大事だという気がしました。

私からは以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

ほかに御発言される方はおられますか。せきぐちさんの手が挙がっています。せきぐちさん、増田さん、上野さん、田村さんです。

○せきぐち構成員 皆さんのお話、とても興味深く聞かせていただきました。

検討する事項などは、今、挙がっているものについて、必要なかというところから検討するのがよいと思っております。

皆さんがおっしゃるとおり、現状の課題、私は悪いことは起こると思いつつながら、自分の3Dスキャンなどを勝手にまいたり、今のところ、何も変なことは起こっていないのですが、もろもろのことは、全部今後の前提を踏まえて検討していくことで、私としては、今後いろんな問題が起こるかもしれないけれども、安全にするように日本が国として取り組んでくれているということ自体、もうちょっと認知されていったらいいと思っていて、こういうことが行われていますということ、日本もちゃんとこういうふうを考えていますということがもうちょっと見えたりすると思います。

あと、皆さんがどういう状況かは分かりかねるのですが、メタバースに入ったこともない人がこういうことを話しているというのは、すごく違和感があると思うので、こういう会議をどこかのメタバースでできたりしたらいいと思ったりもしました。皆さん大変だと思うのですが、御検討いただけたらと思います。

○中村座長 ありがとうございます。

増田さん、どうぞ。

○増田構成員 弁護士の増田でございます。本日はどうもありがとうございます。

御下問はルール形成に関することだと理解していて、ルール形成というと、問題があったときに誰が責任を持つかという考え方になりがちだと思っているのですが、他方で、メタバース空間のボーダレスな感じですか、あとは奥邨先生がおっしゃるようなバウンダリーレスといった状況も考えますと、単に責任の所在を決めるだけでは全くワークしないのではないかと思います。

あとは、クリエイターエコノミーですか、利用者の自主的なルール形成がなされるといった未来観を考えますと、これまでの事業者と消費者の関係性といったものも、非常に相対的なものになっていくのではないかと思います。そうしますと、単なる問題点の切り出しですか、責任の押しつけ合いみたいなことを議論しても、全く生産性がないと思っていて、多くの関係者にとってカンファタブルなルール形成の在り方、例えば前向きなモデルケースとか、そういったものを追求していける場になれば、非常によろしい

のではないかと思います。

私からは以上です。

○中村座長 上野さん、お願いします。

○上野副座長 議論の進め方に関する前に1点だけ、パブリシティ権についてコメントいたしますけれども、パブリシティ権と申しますと、氏名や肖像といった人格に密接なもの、人格それ自体という生まれ持ったものが対象になるということになりますと、アバターとはどうなのだとなるかと思うのですが、最高裁がパブリシティ権の対象としているのは、氏名、肖像等と言っております、例えば人工的につくり出した外見などであっても、あるいは芸名のように後から人間がつけたものであっても、長い間使っているうちにその人のものになることはあり得るのだらうと思います。最高裁によると、人格の象徴と言えるかどうかが決め手になると考えられますので、芸名もパブリシティ権の対象になるし、あるいはデーモン小暮さんみたいに自分でつくり出した外見も対象になり得ると思います。そういう意味では、リアルではないアバターについても、現行法の解釈としては、パブリシティ権の対象になる可能性はあるのではないかと思います。

2点目は、議論の進め方でありまして、新しい問題でありますので、既に御指摘がありましたように、ハードロー、立法だけではなくて、日本のお得意なソフトローがありますので、それをいかに活用していくのかというのは、当然のことながら課題になると思います。既に役所の会議なのですけれども、今回、会社の方もいらっしゃれば、弁護士もいるし、学者もいるし、技術者もいるし、ビジネスマンもいるし、バーチャルキャラクターもいるということで、非常にオープンで自由な議論が期待できるプラットフォームではないかと思いますので、そういった新しい試みを生かして、今後の議論でいい成果物ができるようにしていただければと思っております。

以上です。

○中村座長 田村さん、お願いします。

○田村構成員 2点、申し上げたいと思います。

私の専門は知的財産権なのですが、今日はそういう感じはほとんどなかったのですが、時々、バーチャル空間に関する議論を見ていると、知的財産権が魔法の打ち出の小づちみたいに思われているときがあるような気がいたしまして、設けるととてもいいのではないかと申すのと、そんなことはなくて、むしろ規制ですから、かえって自由にやられていることを妨げられて、バーチャル世界の発展の阻害になってはいけません。

他方、権利があることは確かですし、ある程度のキャリアがないと、プロモーションやイノベーションが進まないのは確かですから、皆さんのおっしゃることはバランスが大事だということで、その点は、冒頭の田中さんの御発言で、規制に関する違和感みたいなことも表明されたので、比較的今日の舞台では安心して聞いていたのですが、肝に銘じて、最終的にバーチャル空間の発展のために何をすべきかを考えたほうが良いと思っております。1点目です。

2点目は、福井さんがおっしゃったことと関係するのですけれども、今日のお話を聞いていて、第1分科会と第2分科会、もっとインターフェースをつくらないといけないと思っ
ていまして、せめて座長の福井さんと私くらいは両方に出ていたほうがいいのではない
かという気がかなりしました。福井さんは既に第3分科会も入っているから、全部入るの
かということがあって、問題かもしれないけれども、第1と第2の両方を統一感が取れな
いことをうちでやっ
ていてもしょうがないと思っ
ましたので、私としては、今からもし可
能であれば、第2分科会にも参加させていただければと思っ
たのですが、もし手続的に無
理であれば、諦めます。福井さんを実は呼び込みたいと思っ
ます。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

石井夏生利さん、お願いします。

○石井夏生利構成員 ありがとうございます。大変勉強になりました。

ありがとうございます。大変勉強になりました。

福井先生がおっしゃったところは、私も同じような感じを受けておりまして、いわゆる
人格権として議論されてきた権利と知的財産権の相互乗り入れというのは、この議論にお
いては非常に重視される観点だと思っ
ました。

アバターについて、本日は中心的な議論をされたと理解しておりますが、権利の対象と
しては、プライバシー的な観点から申し上げますと、アバターを使って本人がいかに自由
に活動できるかというところのアバターと本人の結びつきをいかに保護するか。例えばア
イデンティティ権のようなものを保障すべきかという議論が一つあります。

それと、空間です。アバターが活動する空間に対する権利をどのように構成するのか。
アバターが存在する空間を一体的に捉えるという視点も重要だと思っ
ております。私の専
門はプライバシーや個人情報ですので、そちらに結びつけてしまっ
ますが、私的な空間に
対する侵害行為もプライバシー権の一側面となるところがあるかと思っ
ますので、その
点も含めて議論を進めていくことができると考えた次第です。

以上です。

○中村座長 ありがとうございます。

道下さん、手が挙がっていますか。

○道下構成員 初めまして、弁護士の道下です。

メタバース関連のことは、大変ありがたいことに関与させていただいておりまして、立
法事実というように、実務は私たちの議論よりも一歩、二歩先に行っておりまして。私の法
律事務所にもありがたいことにより数多くのメタバースに関する御質問や御依頼という
形で頂戴しておりますので、ぜひとも血の通った議論であるとか、実際に実務はどのよう
に動いていて、どのような悩みを抱えているのかとか、そんなこともうちの事務所からシ
ェアさせていただければと思っ
ますので、皆様、今後ともよろしくお願っ
いたします。

○中村座長 ありがとうございます。

あしやまさんから手が挙がっています。お願いします。

○あしやま構成員 皆様、すごく面白いお話ばかりだと思っていて、今後とも楽しみに思っております。

この中で、先ほどせきぐちさんがおっしゃっていたメタバースでこの会議をやったらどうかというのはいいと思ったのです。というのも、今までの一般的に法的な議論というのは、現実世界を対象としているわけですから、皆さんの共通認識として現実世界とはこういうものだということは、皆さん、分かっている前提でやっているわけです。

ただ、メタバースですと、どういったサービスがあって、どういった活動があって、どういった生活をしてというところは、人によって理解度が違っていたり、あるいは全く違うものを想定してしまっている可能性があるわけです。メタバースでは、先ほど出ていたVRChatなのか、Neosなのか、クラスターなのか、はたまた例えばゲームの『どうぶつ森』みたいなものもメタバースと言え、メタバースであるみたいなどころがあるので、そういったところも皆さんでいろんなものを考えられたらいいと思いました。

また、先ほど澤川さんがおっしゃっていたみたいに、現実はまだ進んでいるところもあって、例えば私のつくっているVN3ライセンスというアバターの取引に伴う汎用的な契約書がありまして、そういったもので現実問題として既に民間主導と言ったらいいのですか、民間の中でうまく回している側面などもあったりするもので、そういったところなどを広く見ながら、私も専門がそこまで知見があるわけでもございませんので、皆様と一緒に勉強させていただければいいと思います。よろしく願いいたします。

○中村座長 岩崎さん、お願いします。

○岩崎構成員 本日はありがとうございます。クラスター株式会社の岩崎です。

バーチャル渋谷も弊社のプラットフォームにもものっていますけれども、この中にも数が少なく、実際のプラットフォーム運営側としての情報みたいなものはたくさん提供できるのではないかとということと、事例集にも挙げていただいていますけれども、弊社自身がこういったガイドラインみたいなものを策定しておりますし、反応を見ながら随時変えているところではありますので、その辺りもナレッジ共有といいますか、一緒にブラッシュアップしていければと思っております。

中馬さんもおっしゃっていましたが、現状でいうと、何かすごい大きな問題が起きていて、早く対処しないとまずい状況があるかということ、まだ起きていないと思っております。それは恐らく多分に現状で使っていただいているものはリテラシーが高いので、そもそもCGであったり、ふだんのなりわいとしている方なので、権利回りは御自身でかなりちゃんとプロテクトしていたり、ないしは自分でガイドラインを公開したりするので、それはいいのですけれども、これからより一般の方が入ってくると、その辺は無邪気にといいいますか、リテラシーのないまま使ってしまったらということも起きてくるだろうところだと思います。

先ほどのボーダーの話もありましたけれども、弊社も一定割合は海外にユーザー様が

らっしゃって、そうすると、日本と諸習慣というか、アバターの考え方や権利の考え方が違うので、今後、この辺りが新しい議論として出てくるのかと思っておりますので、その辺を一緒に議論できればと思っております。

最後、競合のところでもいろいろと挙げていただいている中で、特にウオッチしたほうが良いと思っているのは、アメリカのRobloxという会社は、実際に上場しておりますので、上場しているがゆえにいろいろな情報が出ていたり、まさにコミュニティーに対してどうしているのか、出ていたりします。あと、同じくアメリカのRec Roomという会社ですが、これは未上場ですけれども、この辺りもウオッチしながらやっていくのが良いと思っております。よろしく申し上げます。

○中村座長 ありがとうございます。

今、手を挙げてくださったのは以上ですか。

構成員のうちまだ御発言いただいている方は、小学館の浅井さんとバーチャルキャストの石井さんはおられますか。もしあれば、御発言いただければと思います。石井さん、お願いします。

○石井洋平構成員 バーチャルキャストの石井です。

VRMコンソーシアムという立場で、個社としては、バーチャルキャストというVRのプラットフォームの会社をやっておりますけれども、まさしく肖像権や人格権の部分に関して、先んじてコンソーシアムの中でもいろいろ議論がされて、特にアバター自体のモデルと中の人という、過去の判例を見ても、中の人的人格に関するものはあったりするのですけれども、その一方で、初音ミクちゃんのように、キャラクターそのものにいろんな人格設定はされていて、そのキャラクターの思うような使われ方ならいいのだけれども、想定する範囲でない人格での使われ方に関してどのようにアプローチするか。

総論として、皆さんがおっしゃるように、現行法の著作権の中でうまく処理する、あるいはクリエイターのライセンスとしてこういう使い方をするとところに、我々も一旦解決を見いだしていますけれども、その中ではメタバースでアバターをどう使っていくと、新しい問題が発生するというのは確かにあると思います。

コンソーシアムとしては、一定の明確なアプローチがあって、日本の産業の戦略の部分はあると思うのですけれども、日本は、コンテンツ産業、IP、アニメといったクリエイティブな分野に世界的にもアドバンテージがあると思いますので、そういった部分でアバターの文化、あるいはメタバースの産業でどうイニシアチブを取るかという点で議論を進めさせていただければと思います。

今は問題がないというのはまさしくそのとおりで、ただ、一方で、現状はIPのコンテンツホルダーさんも、メタバースに完全に同意して入ってきている状況ではないのは、メタバースの中で自分たちのIPがどう扱われて、あるいはそういったときの海賊版的なリスクですとか、海外の市場の中で、本来マーケットとなり得るものが粗暴に扱われてしまうリスクもあるのではないかとといった部分もあると思いますので、この後、産業としてIPとか、

コンテンツ側が安心して入ってこられるという枠組みをつくる際に、こういった部分が我々として課題になってくるかというところを、アバター視点で御参加できればと思っております。よろしく申し上げます。

○中村座長 浅井さん、お願いします。

○浅井構成員 小学館の浅井です。今日は大変勉強になりました。ありがとうございました。

私自身が長くコミックの現場にいたり、その後、アニメーションとか、プロデュースなどもやっていたものですから、そういう立場のIPホルダーというか、正確に言えばホルダーではないのですけれども、そういうところで著作権をお持ちの原作者の方々の権利を守りつつ、現在、事業者としてS-PACEというメタバースの運営も始めましたので、そちらでどのような経済活動を進めていけるかということ、この会を通じて勉強させていただきつつ、議論もしていただければありがたいと思います。どうぞよろしくお願ひいたします。

○中村座長 どうもありがとうございました。

皆さん、非常にシャープに御発言をいただきまして、どうやら枠に収まりそうでございますが、ここまでで既にいろんなキーワードを出していただいております、いろいろな相互乗り入れ、バウンダリーレスで行きましょう、それから、未来志向の展望型のオンゴーイングで行きましょう、あるいはIPや競争力、ビジネスが重要だという御指摘もございましたし、議論の枠組み自体が産学官プラスバーチャルのオープンでの新しいプラットフォームで、その中で議論をしていくということでございまして、全てそうした皆さんのコメントをテーマとして受け止めてまいりたいと思います。

それでいいますと、会議をメタバースでと誰かが言うのではないかと考えていたら、やはり出たと思っております、全く打合せをいたしませんけれども、宿題として受け止めて、先ほどから自分のアバターをどうするかとずっと考えているのですが、相談をしてまいりたいと思います。

そういうことで、ちょうど時間となりましたので、この辺りで閉めたいと思います。

最後に、田中事務局長、あるいは事務局から何かありますでしょうか。

○塩原参事官 事務局から連絡でございます。

本日、分科会の設置についてお決めにいただきました。分科会の開催日程につきまして、聴取をさせていただきたいと思ひます。また、本日、御決定をいただきました後に、田村構成員から他の分科会への出張の件などについても承りました。

ほかに個別にそういった件につきましては、事務局に言っている構成員の方もいらっしゃると思ひますので、そういった点につきましても配慮しつつ、調整を進めさせていただければと思ひますので、どうぞよろしくお願ひいたします。

○中村座長 それでは、会議はこれで閉会いたします。どうもありがとうございました。