

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 めぐるルール形成、規制措置等に関する論点の整理 (たたき台)

I. 論点整理に当たっての基本的な視点

- 本分科会における論点整理に当たっては、特に、以下の視点を重視して検討を行った。
 - ① 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、そこに過ごすユーザーの安全・安心を確保していく観点から、あるべきルール形成の在り方を考える。
 - ② メタバースの実態に即した対応を図るよう、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も見据え、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。
 - ③ 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くことを意識しつつ、我が国発のメタバースにおける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。
- また、メタバースはサービスとして今後発展していくことが期待されるものであり、過度な規制や規範の押しつけは、サービスの自由な発展や競争を阻害しうる可能性があると考えられる。検討に際しては、このような可能性に十分留意することが必要であり、課題の解決に当たっては、プラットフォームが、メタバースの特性や、自らのサービスの特性に応じて、効果的な取組を自律的な創意工夫により実施することが重要となると考えられる。

II. メタバース上の問題事案に関する現状認識

1. メタバースにおける問題事案

(1) メタバースにおいて通常は想定されない問題事案(殺人、窃盗、破壊行為等)

- 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り、メタバースのシステム上では、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、それらを破壊したりするような行為は、できないことされている。
- メタバース内において、仮想オブジェクトとして描かれる建物やアイテム、アバターの身体などプログラムデータは、それに紐付けられた特定のユーザーとプラットフォームの管理下に置かれており、他のユーザーは、当該プログラムが映し出す映像に触れることはできても、データそのものへのアクセス権限を有しない。このような仮想オブジェクトに、上記のような問題事案が起こるのは、何らかのセキュリティ上の攻撃により、オブジェクトのデータに対し、不正なアクセスが行われたときであると考えられる。
- なお、アバタースキンを含めた仮想オブジェクトは、そのデータをコピーすることで同一のものを入手することができることから、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「模倣・盗用」は、数多く生じていると指摘される。無断複製されたアバターが共有サイトにアップロードされ、拡散されているとの報告もある。

※ こうした模倣行為については、著作権等の知的財産権の侵害として、刑事罰や損害賠償請求、差止請求の対象となり得る。

《メタバースでは通常は想定されない問題事案等》

※第三分科会(第1回)道下構成員提出資料を基に事務局作成

問題事案等	対応の現状			プラットフォームによる対応
	法令規制等との関係			
	現実空間における相当の行為への規制措置等	メタバースへの適用※1	既存の法令による対応	技術・設計による対応
殺害(他者の生命を奪う(存在を消失せしめる)行為)	刑法(殺人、傷害致死等)、民法(不法行為)	なし ※2	不正アクセス禁止法、刑法(電子計算機損壊等業務妨害)等	当該行為を行えないこととするシステム上の設計・設定
※ 一般に、メタバースユーザーが通常利用できる機能の範囲では、他者のアバターの存在を消失せしめる「殺害」のような行為は、システム上できないこととなっているが、サイバー攻撃を仕掛ける等により、他者のアバターのデータを消去する等の事案が生じることは、想定され得る。				
窃盗(他者の占有を奪い自己の占有下に置くこと)	刑法(窃盗)、民法(不法行為)	なし ※3	・不正アクセス禁止法、刑法(電磁的記録不正作出・供用)等	
※ 仮想オブジェクトの「保有」関係は、当該オブジェクトのデータと「保有者」との関係性を表す情報として成立しているものであり、その「保有」を奪う盗難は、セキュリティ攻撃を仕掛ける、又は、「保有者」を欺く等により、情報を書き換えることによってなされる。				
破壊行為	刑法(器物損壊など)、民法(不法行為)	なし	・不正アクセス禁止法、刑法(電子計算機損壊等業務妨害)等	
※ 仮想オブジェクトに対する「破壊行為」は、セキュリティ攻撃を仕掛ける、又は、運営者等を欺く等により、当該仮想世界における当該オブジェクトの在り、様を記述するデータを書き換えることによってなされる。				

※1 「メタバースへの適用」は、加害者、被害者のいずれも日本国民であるケースを想定したもの。

※2 仮想オブジェクトを奪う行為は、他者から占有を奪う窃盗でなく、無断で複製して使用する模倣の形態により行われることが一般的であり、著作権等の知的財産の侵害に当たることが多い。

※3 刑法の窃盗罪は、他者が占有する財物(有体物や電気)を窃取する行為を罰するものであり、有体物でない仮想オブジェクトを盗む行為には適用されない可能性が大。ただし、占有を離れた他者のもの(メタバース空間内の落とし物など)を自分のものにしたケースについては、遺失物等横領罪(刑法)が成立する可能性あり。

(2)メタバースで生じることが想定される問題事案

①現実空間でも生じている問題事案

ア)メタバース内の表現・アバターの言動による問題事案(わいせつ表現、差別表現、誹謗中傷、脅迫等)

○ わいせつ表現や差別表現、誹謗中傷、脅迫など、表現や言動(いわゆる言葉の暴力)による問題事案については、メタバース空間においても、現実空間と同様の問題が生じている。騒音については、例えば、アバターによる音声の発話を通じた騒音など、メタバース内の問題事案の中で、比較的多く見られるものの1つとなっている。

イ)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)

- アバターの身体的行動による加害行為として、痴漢、つきまとい、のぞき等のハラスメント行為や、殴る等の暴力行為が行われるなどの問題がある。
- アクセス権限のない領域への侵入が制限されるメタバース上でののぞき行為等は、不法侵入を伴わず、共有空間で行われるものを中心となる。
 また、殴る等の暴力行為は、加害者の手が被害者の身体に触れる寸前で止まったり、被害者の身体を貫通したりするなどして、相手のアバターの身体に実際のダメージを与えることはないのが通常だが、没入感の強いメタバースでは、それらの行為による感覚的・精神的苦痛が、現実空間以上に強く感じられることとなりやすいことも指摘される。

②現実空間にはなかった新たな問題事案

- 独自の物理法則が支配するメタバースにおいて、現実世界にはない新しいタイプの迷惑行為を行うユーザーが現れてきており、例えば、
 - ・自身のアバター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
 - ・自身のアバターの手を不自然な位置に生やし、そこからアイトムを操作して、他のアバターへの悪ふざけや嫌がらせをする
 - ・他のアバターの前でアイテムを振り回し続けて、邪魔をする
 などの問題行動の事例が報告されている。

《現実空間と同様に生じる問題》

※第三分科会(第1回)道下構成員提出資料を基に事務局作成

問題事案等	対応の現状			
	法令規制等との関係		プラットフォームによる対応	
	現実空間における相当の行為への規制措置等	メタバースへの適用※1	ソフトローによる対応	技術・設計による対応
●メタバース内における表現・言動に係る問題事案				
わいせつ表現	刑法(わいせつ物頒布等)、児童ポルノ禁止法、青少年保護育成条例等	あり	<ul style="list-style-type: none"> ・利用規約による禁止、 ・違反者への制裁 (警告、アカウント停止、アカウント剥奪等) 	ミュート機能、ブロック機能 等
差別表現、ヘイトスピーチ	刑法(名誉毀損、侮辱等)、民法(不法行為等)等	あり		
誹謗中傷・侮辱	刑法(名誉毀損、侮辱)、民法(不法行為)等	(あり)※2		
脅迫、威圧的言動	刑法(脅迫、恐喝等)、民法(不法行為等)等	(あり)※3		

騒音	軽犯罪法、刑法(暴行、傷害)、民法(不法行為等)等	あり		
●アバターの身体的行動に係る問題事案				
痴漢	刑法(強制わいせつ)、各都道府県迷惑防止条例、民法(不法行為)等	なし	・利用規約による禁止、 ・違反者への制裁 (警告、アカウント停止、 アカウント剥奪等)	・ワーブ機能*、 ・ブロック機能、 ・セーフティゾーン機能 等
つきまとい	ストーカー規制法、刑法(住居侵入、威力業務妨害等)、民法(不法行為)	なし ※4		
のぞき(不法侵入を伴わないもの)	軽犯罪法、各都道府県迷惑防止条例、民法(不法行為)	なし		
殴る等の身体的暴力	刑法(暴行、傷害等)、民法(不法行為)	なし ※5		
*「ワーブ機能」 ;ユーザーが異なるワールド又はサーバーへと即時遷移できる機能				

※1 「メタバースへの適用」は、加害者、被害者のいずれも日本国民であるケースを想定したものの。

※2 アバターに対する誹謗中傷があっても、それが「中の人」の社会における客観的評価を低下させるものと認められない場合、刑法上の名誉毀損及び侮辱、並びに民法上の名誉毀損は成立しない可能性大。

※3 刑法上の脅迫及び恐喝は「生命、身体、自由、名誉又は財産」に害を与えることを告知して行うことが前提となるが、アバターの身体や仮想オブジェクトに対する害の告知はこれらのいずれにも当たらない可能性が大。

※4 他者のアバターにつきまとうのではなく、その行動を監視していると告げる、著しく粗野又は乱暴な言動を行う等した場合には、「つきまとい等」に当たるものとして、ストーカー規制法による規制の対象となる可能性あり。

※5 アバターの身体への暴力の結果生じた精神的障害に対しては、傷害罪成立の余地あり。

2. 問題事案に対する法令規制等

(1)メタバースにおいて通常は想定されない問題事案【前掲1.(1)①関係】

○ メタバースのシステム上通常は起こり得ない、殺人、盗難、破壊行為等の事案が実際に起こるとすれば、何らかのセキュリティ上の攻撃により、オブジェクトのデータに対し、不正なアクセスが行われたときと考えられる。それらの行為に対しては、不正アクセス禁止法や刑法(電子計算機損壊等業務妨害、電磁的記録不正作出・供用)等により対応することが想定される。

○ また、所有を奪うのではなく、無断複製により模倣・盗用する行為については、著作権等の知的財産権の侵害として、刑事罰や損害賠償請求、差止請求の対象となり得る。

(2)メタバースにおいて想定される問題事案

①現実空間でも生じている問題事案【前掲1.(2)①関係】

ア)メタバース内での表現、アバターの言動等による問題事案

○ 表現・言動に係る問題事案は、その意義・性質において、現実空間と仮想空間とで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にも、

現実空間の場合と同様、刑法上の違法行為や民法上の不法行為となることが多いと想定される。

ただし、これらの法令も、元来は、現実空間を想定したものであり、全てが仮想空間での事案に同様に適用されるとは限らず、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あるが、アバターに対する誹謗中傷があったとしても、ただちに、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
- ・ 脅迫、恐喝については、「生命、身体、自由、名誉又は財産」に対し害を与える旨を告知して行うことが前提となるところ、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、これらのいずれにも当たらない可能性も想定される

などの点に、留意が必要である。

イ) アバターの身体的活動による問題事案

- アバターの身体的行動による加害行為は、あくまで仮想空間で行われるものであり、他のアバターの身体その他の仮想オブジェクト等に対してこれらの行為が行われても、現実空間の人物や財産等にまで直接の被害が及ぶこととはならないのが通常である。このため、現実空間における相当の行為に対し刑罰法規等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にまでは及ばないことが多く、民法上の不法行為についても、現実空間と同様に不法行為が成立するものではないと想定される。

②現実空間にはなかった新たな問題事案【前掲1.(2)②関係】

- メタバース独自の物理法則の中で生じる迷惑行為等については、元来、こ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が、例えば、大きなアバターで空間を占有して他人の邪魔をする行為については、その態様によっては、例えば、軽犯罪法の「悪戯による業務妨害」に当たる可能性が生じるなど、既存の法令等による規制が及び得るケースも考えられる。

3. プラットフォーマーにおける対応

(1)ルールによる対応

- プラットフォーマーでは、一般に、以上のような問題事案を防止するため、契約に基づく拘束力をもつ措置として、プラットフォームの利用規約等において禁止事項を定め、これに違反したユーザーには、累次の警告やアカウントの一時停止等、アカウント剥奪等の制裁措置を段階的に講ずることとしている。併せて、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周知しているものも多い。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わ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、利用規約に紐づく基準として示すなどの取組みも見られる。

(2)技術・設計による対応

- また、これらの問題行動による被害をユーザー自らが回避できるよう、ブロック、ミュート、ワープ、セーフティゾーン等の機能をユーザーへ提供するとともに、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ものが一般的である。

(3) ルールと技術による措置・仕組み

- こうした禁止・制裁による抑止を有効に機能させるよう、各プラットフォームの実情に応じ、技術とルールを組み合わせた様々な措置・仕組みを設ける等の取組みも進められている。プラットフォームによっては、被害を受けた、又は目撃したユーザー等から通報を受け付けたり、問題行動の巡視を行ったりするなどの仕組みを設けたりするものや、事後検証を可能にする等のために必要な範囲で、空間内における広範なユーザーの活動についてログ保存を行うこととしているものもある。
- 現状のメタバースは、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、深刻な事案の増加をある程度防いでいる状況にある。同時に、問題事案に実際に対応するプラットフォームにおいては、例えば、悪質なユーザーに対し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、無邪気な子どもによる問題事案も起こるなど、対応の難しい課題も抱えている。
 - ※ アカウントの乗り換えに対しては、これを困難にする仕様を導入する等の対応が進んでいる。

Ⅲ. 留意事項(課題認識)

- 以上を踏まえつつ、メタバースにおける問題事案等への対応のためのルール形成等について、その在り方を考えるに当たり、特に留意すべき事項として、次のような事項を挙げることができる。
 - ・ メタバース内では、現実空間以上に親密なコミュニケーションが生まれやすい傾向がある一方、一定数のハラスメント事案等も生じており、そのことが新規ユーザーの定着を阻害する要因の一つとなっているとも指摘されること。
 - ・ 精神的に発達途上にある子どものユーザーや、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おり、こうしたユーザーの保護等について留意が必要であること。
 - ・ 我が国の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、メタバースのビジネスはボーダレスとなっていること。
 - ・ 国境のないメタバースにおけるユーザー間の問題事案への対応においては、プラットフォームが果たす役割が大きくなること。
 - ・ 「場」の提供者に止まるプラットフォームの対応のみで、全ての課題を解決できることとはならないこと。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。
 - ・ ユーザー間の問題事案等について、法的に保護される権利や利益を明らかにするとともに、被害者自らが自己の権利を行使し、被害の救済を図ることのできる方途が、実質的に確保されるようにしておくことも重要であること。
 - ・ 我が国発メタバースの発展を期する観点からも、国際的なルール形成の動きへの留意が

必要となること。

IV. 問題事案への対応の方向性

- 以上を踏まえ、メタバースにおける問題事案への対応を効果的に推進していくために、今後さらに、プラットフォームが、メタバースの特性や、自らのサービスの特性に応じて、効果的な取組を自律的な創意工夫により実施することが必要であると考えられる。その際、次のような取組みを進めていくことが期待される。

1. 自由と安全・安心の両立

- メタバースについては、多様な価値観をもった個人が、現実世界の制約を離れ、それぞれの自己実現を図れる場として発展していくことが期待されるが、そうした価値を実現し、より多くのユーザーがこれを享受・共有していけるようにするためには、その前提として、メタバース空間を、皆が安全・安心に過ごせる空間としていかなければならない。
- 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ものと考えられる。
- 現在のメタバースは、ハードウェアの制約等もあり、本格的な普及にまでは至っておらず、そのユーザー層としては、ネットリテラシーの比較的高い層が占める割合が多いと想定される。今後、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、あるいはメタバース内における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ったり、より深刻な問題が生じる可能性が大きくなることも考えられる。これらも見据えつつ、相応しいルールのある在り方を検討していくことが重要となる。
- 特に、自由な個人が責任をもって行動することを前提とするメタバース空間にあっても、心身の発達途上にある子どもや法的責任能力を有さない未成年が、そこに参加していることには留意が必要である。メタバース上においても、子どもを犯罪から守る対応等が求められるほか、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ていったときに、子どもがそれらの主体となることをどこまで認めるべきかなど、メタバースと子ども・未成年をめぐる問題により切実に直面する場面が、今後増えていくことも想定される。

<対応の方向性>

①ワールドごとのローカルルールの設定

- 各プラットフォームにおいて、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は、利用規約によるプラットフォーム内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していくことが、有効な方策の1つとなり得ると考えられる。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、わかりやすく表示することが望ましいと考えられる。

＜ワールドごとのローカルルールのイメージ＞

例えば、

- ・ マナーのような「規範」について、定形的・一般的なローカルルールの選択肢を複数設け、それぞれのワールドが、自らにあったルールを選択する。
- ・ 利用規約上の禁止事項について、①全てのワールドで共通に禁止するものと、②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、②の取扱いについては、各ワールドに選択させる。
※ 違反者(加害者)については、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なる可能性

②子ども・未成年者の安全・安心の確保

- ワールドごとのローカルルールは、例えば、子どもに相応しくないコンテンツを持ち込み不可としているワールドが明示的に示されるなど、子どもや未成年者が安心・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、意義が大きいものと考えられる。
- これらに加え、各プラットフォームにおいて、それぞれの特質を踏まえつつ、子ども・未成年の保護の観点からユーザーが遵守すべき事項の明確化など、必要な対応を検討していくことが重要である。今後さらに、メタバースにおける子ども・未成年者の経済活動の取扱いなど、将来的な課題を見据えた議論が、関係者間で積み重ねられることにも期待したい。

2. プラットフォーマーの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

- メタバース空間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となる。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が多く、これらへの対応として、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考えられる。
- 加えて、独自の物理法則が支配するメタバース内では、現実世界にはないタイプの迷惑行為等も報告されているほか、将来的なメタバースの発展に伴い、個人間の経済取引にかかわる問題事案が深刻化するなど、さらに新しい課題が生じてくることも想定され得る。
- プラットフォーマーは、こうした広範な問題に対応しなければならなくなる。一般的に、プラットフォームの利用規約においては、ユーザーが遵守すべき事項(禁止事項)を定めるとともに、違反者に対しては、最終的にアカウント剥奪にまで至る段階的な制裁措置が規定される。さらに、それらルールの実効性を高めるため、違反事案の通報や、巡視、事後検証等に必要な範囲でのログの保存等を行っているプラットフォームもある。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が期待される。

＜対応の方向性＞

③各プラットフォームにおけるコミュニティ基準等の整備

- ユーザーが遵守すべき事項や、違反者への対応方針について、利用規約本文とは

別に、これと紐づくコミュニティ基準等として、具体的に、わかりやすく示していくことは有効と考えられる。これらの基準整備の事例等について、情報共有を促進していくことが求められる。

④問題発生防止・事後対応のノウハウ共有

- メタバース事業に新規参入する事業者のために、違反事案への対処など、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。
- 特に、メタバース内で起こる様々な問題事案について、当該事案のタイプやそれが生じ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である。ここでは、例えば、通報の仕組み等をはじめ、問題事案への対応の仕組み・措置について、各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、有効な方策等の情報を整理することが考えられる。
- さらに、メタバースの事業環境を整える上では、例えば、被害者からの通報を受け被害拡大防止の措置を行うなど、問題事案への対処を適切に行ったプラットフォームが、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こと等について、明確化が図られることが望ましい。
 - ※ プロバイダ責任制限法上の送信防止措置に該当するかの検討には、サービスの提供の態様や講じる措置に関する一定の類型化を図り、分析することが有効であると考えられる。

3. 被害ユーザー自身による対抗措置や法的請求を可能とするための対応

- メタバースにおける問題事案の対処に当たっては、プラットフォームがサービス設定上の工夫として設けている各種機能（ミュート、ブロック、ワープ、セーフティゾーンの設定等）について、被害ユーザー自身が能動的に活用することが有効であると考えられ、プラットフォームには、このような機能をあらかじめ設けるとともに、ユーザーにわかりやすく説明することが期待される。
- また、メタバース内におけるユーザー間の問題事案への対応に関しては、最終的には加害者のアカウントを剥奪することを含め、その場を提供するプラットフォームによる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、プラットフォームによる対応のみで図れるものではなく、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。
- 今後のメタバースの発展の方向性として、経済圏の発展なども想定されるが、メタバース空間内における個人間の取引が活発化した際には、それら当事者間における経済

的な紛争も生じてくるなど、従来から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。人間の知覚をより高精細に再現する技術がさらに高度化していくに伴い、没入感を増した空間で起こる問題事案が、被害者により深刻な精神的苦痛を与えることとなる等のおそれもある。

- これらを踏まえ、将来に向けた課題として、損害賠償請求や刑事告訴など、被害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おくことが、被害の救済とともに、加害行為を抑止する面において、より一層重要となってくるものと考えられる。
- 損害賠償等の訴えを裁判所に提起するに際しては、原則としてその相手方の住所及び氏名を特定することが必要となるが、メタバース内では、アバターとして、実名を明かさずに活動する者が多いことから、発信者情報開示制度の活用により、それらアバターの操作者を特定できるようになるかがポイントとなる。
- 発信者情報開示請求については、サービス提供の態様に応じて、どのような行為が権利の侵害といえるか、また、どのような情報の送信が権利侵害情報の送信にあたるかの検討が必要となると考えられるところ、このような検討にあたっては、サービスの提供の態様や問題事案に関する事例の収集・蓄積と類型化が有効であると考えられる。
- このほか、外国法人たるプラットフォームに対して法的な請求を行う場合には、国際裁判管轄の問題が生じる可能性があることから、日本に国際裁判管轄が生じることの明確化や、外国会社の登記(会社法第818条)の徹底を求めることが有効であると考えられる。また、刑事法上の犯罪行為に対する捜査にあたっては、このような外国法人に対する捜査が円滑に行われるような仕組みを確保することが有効であると考えられる。

<対応の方向性>

⑤発信者情報開示制度の運用の明確化

- メタバース内における権利侵害事案に関しても、発信者情報開示請求制度を活用した加害者の特定を円滑に行えるよう、サービス提供の態様に応じて、どのような行為が権利の侵害といえるか、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求められる。
- そのためには、メタバース以外の領域で積み重ねられてきた既存の事案に関する多数の裁判例も十分に参考にした上で、サービスの提供の態様やメタバース特有の問題事案に関する事例の収集・蓄積と類型化を図ることが有効であると考えられる。

⑥海外プラットフォームに係る国内代表等の明確化

- 日本のユーザーが海外のプラットフォームに対して法的な請求を行う場合や、日本の捜査当局が海外のプラットフォームに対して捜査の協力を求める場合に、これが

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。

4. 国際的な動向への対応

- 上記(1)～(3)により、我が国の法制度や我が国事業者の対応を通じて、自由かつ安全・安心なメタバースの実現を目指すことが重要だが、同時に、国境のないメタバースにおけるルール形成を考えていく上では、我が国のみの視点では、十分な課題解決を図ることはできない。
- 我が国のメタバースプラットフォームにも多様な国・地域からユーザーが集まっており、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、世界における主要なメタバースサービスの多くは海外に拠点を置いており、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。
- これらを踏まえれば、国際裁判管轄・準拠法やエンフォースメントの問題に関する検討とともに、メタバースのルール形成をめぐる国際的な動向への注視が重要となる。
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となったり、逆に、我が国の事業者が海外市場へと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。世界の動向を踏まえつつ、我が国の立ち位置を明確化する議論を深めるとともに、それらを基に、国際的なルール形成の場へと積極的なコミットを図っていくことが重要と考えられる。
- 特に、最近の動向としては、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おける標準化の議論が行われているほか、デジタル市場法 (the Digital Markets Act ; DMA) 及びデジタルサービス法 (the Digital Services Act ; 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り、留意が必要である。

※ 欧州では、2022年9月の欧州委員会委員長ステートメントにおいて、「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とることを示した」デジタル市場法 (DMA) 及びデジタルサービス法 (the Digital Services Act ; DSA) の着実な執行を謳うとともに、これと併せ、「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」ことが表明されている。

<対応の方向性>

⑥ 国内議論から国際的な議論への接続

- メタバースにおけるルール形成の在り方等に関する国内議論を進めるに当たり、国際的な議論の動向に対する情報収集の機能を高めるとともに、我が国発メタバースの発展等を期する観点から、それらの議論の成果を国際的なルール形成の中へと積極的に反映していきけるよう、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ある。