

メタバース上のコンテンツ等をめぐる 新たな法的課題等への対応に関する 参考資料

- メタバースに関するルール形成等についての国際的な議論の動向
- 関係省庁におけるメタバース・Web3.0関連の調査研究
 - 【経済産業省】Web3.0時代におけるクリエイターエコノミーの創出に係る調査事業
 - 【総務省】Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会
 - 【デジタル庁】Web3.0研究会
- メタバース等関連市場の概観
- 「知的財産推進計画2022（2022年6月3日 知的財産戦略本部決定）」【メタバース関連抜粋】

メタバースに関するルール形成等についての国際的な議論の動向

世界経済フォーラム（WEF）

- 世界経済フォーラムは、2022年の年次総会において、「公平で相互運用性の高い安全なメタバース構築のための新しいイニシアチブ」を公表し、メタバースに関する官民の国際連携枠組みを立ち上げ(2022.5.25)。
 - Metaverse GovernanceとMetaverse Value Creationに焦点を当て、Metaverse Community Membership 及び Steering Committee Membershipによる会議を四半期ベースで開催。
 - ※ 枠組み創設に当たっては、電通、ソニー・インタラクティブ・エンタテインメントも参加。
(Metaverse Governance Steering Committeeのメンバーの中に、日本の関係者は不在)

メタバース・スタンダード・フォーラム（Metaverse Standards Forum）

- メタバースの標準規格等を検討する業界団体として「Metaverse Standards Forum」が設立(2022.6.21発表)。
 - ※ 団体は、米国The Khronos Group Inc.が主催。
 - ※ 団体設立に当たっては、メタ、マイクロソフト、アリババ、ファーウェイなど37の企業・団体が加盟(ソニー・インタラクティブエンタテインメントも参加)。
 - ※ 同団体は、「フォーラムはあらゆる企業、標準化団体又は大学に無料で開放されている」としており、参加企業・団体等数は、2022年7月時点で500以上に拡大。

オープンメタバースアライアンス for Web3（Open Metaverse Alliance for Web3：OMA3）

- ブロックチェーン・Web3の関連企業が、メタバースの相互運用性についての標準化提案と業界間のコラボレーションを目的とするDAOとして、「Open Metaverse Alliance for Web3」(OMA3)を結成(2022.7.21発表)。
 - ※ アライアンスは、8の企業・財団(Alien Worlds、Animoca Brands、Dapper Labs、Space、Superworld、Sandbox、Upland、Voxelほか)により設立され、このほか5社(Decentraland、Star Atlas、Meta Metaverse、Splinterlands、Wivity)も参加。
 - ※ アライアンスメンバーは、メタバースの標準規格等を検討する業界団体である「Metaverse Standards Forum」へ参加する意向。

関係省庁におけるメタバース・Web3.0関連の調査研究

経済産業省

Web3.0時代におけるクリエイターエコノミーの創出に係る調査事業

【2022年7月～】

事業全体像

● 法的論点の整理

- ✓ クリエイターの収益還元に係る論点整理として、クリエイターの権利をどのように設定すべきでどこまで及ぶかを整理
- ✓ 二次創作を念頭においた権利関係を整理し、PFerにおける規約をどのように設定すべきかといった類型整理

● 海外事例調査

- ✓ メタバース領域における海外事例の調査（法整備、ビジネスモデル、海外展開の留意点など）
- ✓ Web3.0領域におけるクリエイターエコノミーの創出を見据えた国内外の比較（人材、技術、法整備、文化など）

● メタバース実証空間の設置

- ✓ オープンメタバースを構成する「相互運用性」に着目し、①VRM規格アバターによるプラットフォーム連携、②NFTによるXRオブジェクトの価値共通化、③コンテスト実施により二次創作における権利関係の整理を実施

● 研究会スケジュール

- ✓ 8月～翌年3月まで月1回の計8回の実施を想定し、12月を折り返しとして、前半はメタバース領域を中心として議論、後半はWeb3.0時代における論点を踏まえた議論を実施
- ✓ 検証内容としては以下の3つを想定し、業界やクリエイターからの意見を研究会として集約し、事業全体の方向性に影響を与える

- ① 前提としてクリエイターがサービスを実施する上で望ましいアプローチはなにか（法律以外の論点を想定）
- ② 複数PFを跨ぐ「オープンメタバース」を実行する際の相互運用性（メタバースの活用可能性）
- ③ 第三者が権利を有するXRオブジェクト等の取り扱い（法的論点整理）

研究会メンバー



久保田 瞬氏
座長

株式会社Mogura 代表取締役CEO / 一般社団法人XR
コンソーシアム エグゼクティブディレクター



石井 洋平氏

株式会社バーチャルキャスト COO / 一般社団法人VRMC
ンソーシアム 代表理事



関 真也氏

弁護士・NY州弁護士 / 一般社団法人XRコンソーシアム 社会的課題WG座長・同
メタバースWG共同座長・同3DスキャンWG座長 / 一般社団法人日本知財学会コ
ンテンツ・マネジメント分科会幹事 / 日本バーチャルリアリティ学会認定上級VR技術
者



増田 雅史氏

森・濱田松本法律事務所パートナー弁護士 / 一般社団法人
ブロックチェーン推進協会 アドバイザー / 一般社団法人日
本暗号資産ビジネス協会NFT部会 法律顧問



天野 清之氏

株式会社カヤック クリエイティブディレクター / カヤックアキバスタ
ジオ CXO / 一般社団法人Metaverse Japan アドバイ
ザー/日経メタバースコンソーシアム・未来委員会 アドバイザー



加藤 直人
氏

クラスター株式会社 代表取締役CEO



せきぐち
あいみ氏

VRアーティスト / 一般社団法人Metaverse Japan アドバ
イザー / 滋慶学園COMグループ VR教育顧問



上野 直彦氏

スポーツジャーナリスト / AGI Creative Labo株式会社 代
表取締役CEO / 一般社団法人日本ブロックチェーン協会 事
務局長

研究会オブザーバー

- 有力なコンテンツIPを保持しているIPホルダー、メタバース関連団体を選定
- ✓ (株) コナミデジタルエンタテインメント
- ✓ (株) Minto
- ✓ (株) ソニー・ミュージックソリューションズ
- ✓ 一般社団法人 Metaverse Japan

1. 目的

メタバースの利活用や、Web3の市場が拡大しつつある中、メタバース等の仮想空間の利活用に関して、利用者利便の向上、その適切かつ円滑な提供及びイノベーションの創出に向け、ユーザの理解やデジタルインフラ環境などの観点から、様々なユースケースを念頭に置きつつ情報通信行政に係る課題を整理する。【2022年8月～】

2. 主な検討課題

- メタバースのアバターの在り方等、利用者利便の向上に繋げるための課題
- ユースケース毎のビジネス化に向けた課題の整理
 - ・ 地域活性化、観光、都市計画等
 - ・ テレワーク（バーチャルオフィス）
 - ・ 教育・研修等 等
- メタバース等の利活用拡大が与える影響
 - ・ デジタルインフラへのインパクト
 - ・ 社会経済活動の変革
 - ・ 利用者への影響（負の影響を含む） 等

4. 提案募集

幅広い議論を進めていくため、メタバース等の利活用がもたらす社会の未来像と、その実現に当たって検討すべき課題等について、提案募集を実施。

＜募集期間＞

2022年10月3日～11月30日

3. 構成員

(五十音順)

◎：座長、○：座長代理

- ・ 雨宮 智浩（東京大学大学院情報理工学系研究科 准教授）
- ・ 石井 夏生利（中央大学国際情報学部 教授）
- ・ 出原 立子（金沢工業大学情報フロンティア学部 教授）
- 栄藤 稔（大阪大学先導的学際研究機構 教授）
- ・ 大屋 雄裕（慶應義塾大学法学部 教授）
- ・ 岡嶋 裕史（中央大学国際情報学部 教授）
- ・ 木村 朝子（立命館大学情報理工学部 教授）
- ◎ 小塚 莊一郎（学習院大学法学部 教授）
- ・ 是津 耕司（情報通信研究機構ユニバーサルコミュニケーション研究所 統合ビッグデータ研究センター センター長）
- ・ 塚田 学（東京大学大学院情報理工学系研究科 准教授）
- ・ 仲上 竜太（日本スマートフォンセキュリティ協会技術部会 部会長）
- ・ 増田 雅史（森・濱田松本法律事務所 パートナー）
- ・ 安田 洋祐（大阪大学大学院経済学研究科 教授）

Web3.0研究会の開催について

- 1 「デジタル社会の実現に向けた重点計画」(令和4年6月7日閣議決定)等において「ブロックチェーン技術を基盤とするNFT(非代替性トークン)の利用等のWeb3.0の推進に向けた環境整備」が盛り込まれたことを踏まえ、所要の検討を行うべく、Web3.0研究会(以下「会議」という。)を開催する。
- 2 会議は、デジタル大臣が指名する有識者により構成する。
- 3 会議の座長及び座長代理は、デジタル大臣が指名する。
- 4 座長は、必要に応じ、関係行政機関の長又は職員、有識者その他の関係者の出席を求めることができる。
- 5 会議の庶務は、デジタル庁において行う。
- 6 前各項に定めるもののほか、会議の運営に関する事項その他必要な事項は、座長が定める。

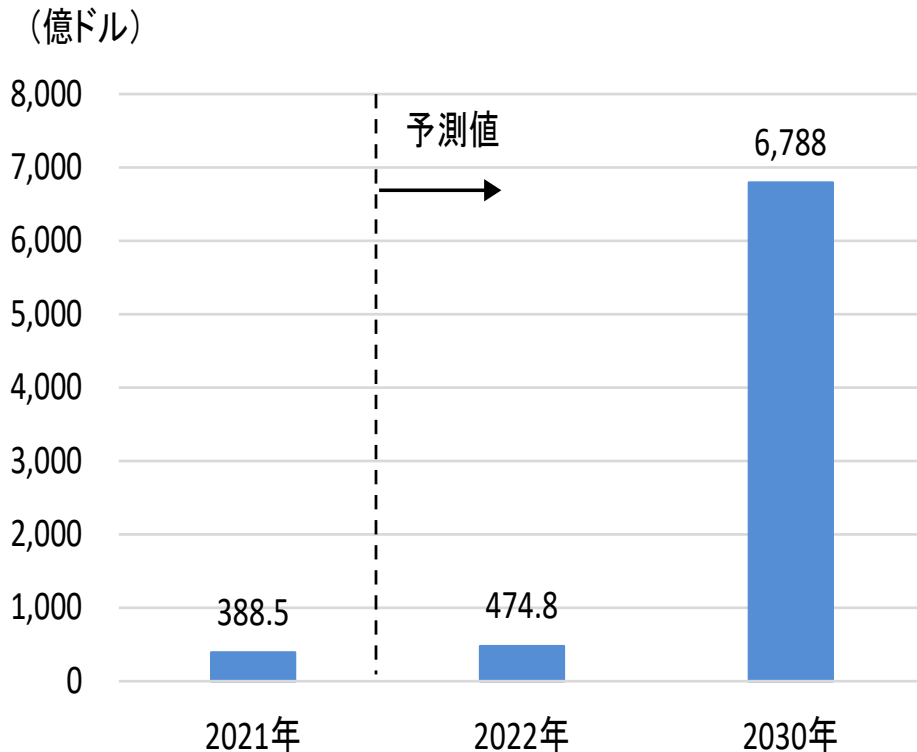
Web3.0研究会構成員

座長	國領 二郎	慶應義塾大学総合政策学部 教授
座長代理	稲見 昌彦	東京大学 総長特任補佐・先端科学技術研究センター 身体情報学分野 教授
構成員	石井 夏生利	中央大学国際情報学部 教授
	伊藤 穰一	株式会社デジタルガレージ 取締役 チーフアーキテクト 千葉工業大学 変革センターセンター長
	河合 祐子	Japan Digital Design株式会社CEO 株式会社三菱UFJフィナンシャル・グループ経営企画部部長 株式会社三菱UFJ銀行 経営企画部部長
	殿村 桂司	長島・大野・常松法律事務所 弁護士
	富山 和彦	株式会社経営共創基盤IGPIグループ会長
	藤井 太洋	小説家
	松尾 真一郎	ジョージタウン大学 研究教授
	柳川 範之	東京大学大学院経済学研究科 教授

メタバース等関連市場の概観

◎ メタバースの世界市場は、2021年の389億ドルから、2030年には6,788億ドルまで、約17倍に拡大すると予想されている。

世界のメタバース市場規模(売上高)の推移及び予測



【出典】 Statista(Grand View Research)、令和4年版情報通信白書

【参考】メタバースカオスマップ



【出典】 株式会社Diarkis
「メタバースカオスマップ(2022年6月1日更新)」
Made by Diarkis

「知的財産推進計画2022」（2022年6月3日 知的財産戦略本部決定）

【メタバース関連抜粋】

Ⅲ.知財戦略の重点8施策

5. デジタル時代のコンテンツ戦略

(1) Web3.0時代等を見据えたコンテンツ戦略

(現状と課題)

(略)

<仮想空間上における新たなコンテンツ消費等への対応>

さらに、Web3.0の時代を迎え、メタバースやNFTの活用が、コンテンツの創作・流通・利用の新たな可能性を広げている。メタバース、NFT等の発展は、これまでにないコンテンツの楽しみ方をユーザーに提供し、その消費経済圏にユーザーを取り込むとともに、既存のプラットフォームに依存しない新しい形のコンテンツ流通も可能とするなど、コンテンツビジネスにゲームチェンジの機会をもたらし得るとの指摘もある。

アバターで体験するインターネット上の仮想空間サービスであるメタバースは、その空間そのものがコンテンツにより構成され、人々の様々な活動領域を取り込んで拡大している。例えば、ゲームやキャラクタビジネス等の分野でも、メタバースを取り入れたプラットフォームを設け、クリエイターとユーザー又はユーザー同士の交流、共創を促す新たなサービスを提供する等の動きが広がっている。コロナ禍を受け、アバターで参加するライブイベントも数多く展開され、メタバース上でのイベントは既に定着段階に入っている。これらのプラットフォームの中には、ユーザーが、様々なコンテンツやアイテムを購入したり、自ら創作したりするだけでなく、それらを他のユーザーに売却することを可能としているものがあり、プラットフォーム内における様々なサービス等の取引と併せて、独自の経済圏を形成しつつある。

メタバースの世界において、人々は、リアルの世界での制約を超えて自己実現を図ることが可能となる。アバターを通じてなりたい自分になり、夢をかなえるため、現実空間で行われてきた様々な財の消費もメタバース空間へ転移し、新たなコンテンツ消費やそのための取引を拡大させていくことが想定される。アバターの衣装をはじめとした仮想オブジェクトについては、物理的制約等を受けることなくきわめて自由度の高いデザインが可能となり、様々な分野のデザイナーがコンテンツクリエイターとなって融合し、新たな価値創造を生む動きが活発となることも予想される。さらに、国境のないメタバース空間では、異文化の融合も加速し、そこで生まれた新しい文化の潮流が、現実世界にもフィードバックされ、リアル領域における文化や経済の発展にもつながることが考えられる。

一方、メタバースの発展は、仮想空間上で「保有」されるデジタルオブジェクトやその取引行為、その他アバターを介して行う様々な行為等について、それらの法的位置付けや、その場を提供する事業者の法的責任など、メタバース空間内外での権利関係等をめぐり、新たな課題を生じさせるところもなっている。例えば、アバターの肖像権・パブリシティ権やデジタルオブジェクトのデザインの保護、あるいは、これらによる他者の知財権の侵害など、いくつかの課題については、既に議論等があり、関連プラットフォームの利用規約による対応や、民間事業者等の団体によるガイドライン策定などの取組も見られる。

(略)

以上のように、メタバース、NFT等の発展は、新たなコンテンツビジネスの創出を促進している。メディア・コンテンツ産業をめぐる厳しい競争環境にあっては、DX等による生産性向上とともに、コンテンツの高付加価値化やマネタイズ手法の多角化等による収益力強化が不可欠となるところであり、メタバースやNFTの活用は、そのための有効な方策となり得る。

さらに、新たな経済圏に顧客を引き込む上では、特に、コンテンツが有効な武器となるとの指摘もある。アニメ・マンガ・ゲームやそれらを彩るキャラクターなど、過去作品も含め強いコンテンツ(IP)を持つ我が国は、こうしたビジネスで優位な位置に立ち得る潜在力を有しているとも言われる。世界規模の巨大プラットフォームによる支配力が強まる中、我が国のメディア・コンテンツ産業にとっては、こうした潮流が、巻き返しのチャンスともなり得ると期待される。

加えて、メタバース、NFT等は、ファンコミュニティとの親和性も高く、それらの活用により、クリエイターとユーザーが直につながるチャンネルがさらに強化され、クリエイターやキュレーター主導によるコンテンツ・エコシステムの活性化が、より一層促進されることも期待できる。

以上を踏まえ、権利者への適切な対価還元やユーザーの保護等に留意しながら、Web3.0時代の新たなビジネス等の展開とコンテンツ・エコシステムの発展を後押ししていく必要がある。

なお、メタバース、NFT等については、未だ発展途上の段階にあり、進歩のスピードも急速であって、その将来的な動向については予測困難な面も多い。これらをめぐる法的課題等については、その取扱いが不明瞭なままでは、ビジネス上のリスクともなり、多くの事業者等が参入する上での阻害要因となることが懸念される。一方、この分野では、想定を超えた展開や、予想もしなかった課題が今後生じる可能性も強く、この分野に対し法的枠組み等を直ちに設けることは、新たなビジネスの可能性を阻害する結果となるおそれもあるとして、慎重な姿勢を求める声も聞かれる。こうした課題に対しては、民間事業者等によるソフトローでの対応によって解決が図られているところも大きく、政府においては、これらの状況を踏まえつつ、民間事業者等と密接に連携しながら、実情に即した課題把握や論点整理を行い、必要な対応の検討等を進めていくことが求められる。その際、国境のない仮想空間での課題として、民間主導の国際的なルール形成が必要とされていくことを強く意識し、その議論を主導するような国際的な働きかけにつなげていくことを目指すべきである。

(施策の方向性)

- ・ コンテンツ等をめぐりメタバース等がもたらす新たな法的課題等に対応するよう、有識者等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、関係省庁・民間事業者が一体となって、ソフトローによる対応も含め、必要なルール整備について検討する。

(短期、中期)(内閣府、経済産業省、文部科学省、関係省庁)

(略)