

**官民連携会議の設置について
(当面の検討課題と検討の進め方案)**

官民連絡会議の設置の背景

メタバースの発展

○ 1980年代から始まった**コンピューター上に仮想空間を作る試み**は、**SNS、オンラインゲーム、Eコマース**などの要素を取り入れたものとなり、近年「**メタバース**」と呼ばれるように。

※ **メタバースプラットフォーム内では、リアル又はバーチャルの様々な商品の取引が行われるなど、独自の経済圏も拡大。**

※ **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(約17倍)にまで拡大するとの予測もあり。**

<出典> ; Statista(Grand View Research)、平成4年版情報通信白書

コンテンツ分野にもたらすインパクト

クリエイターエコノミーの発展

- ◆ **メタバース空間内では、ユーザー自らが、仮想オブジェクトによるアイテムやアートを作成したり、ワールドを構築したりして公開**
- ◆ **それら仮想オブジェクトの販売・転売も拡大**



出所) <https://coincheck.com/ja/article/457> 出所) <https://register.sandbox.game/metavex>

多様な創造・消費の発展 新たな価値創造

- ◆ **現実空間での様々な消費がメタバース空間へ転移**
(例;アバターのファッションなど)
- ◆ **ファッション分野等の多様なデザイナーがクリエイターともなって融合**



出所) <https://www.criptomercato.it/2022/02/24/gucci-metaverso-nft-moda/>



出所) <https://nike.jp/nikebiz/news/2021/11/22/4956/>

ファンコミュニティ型 ビジネスの拡大

- ◆ **作品・キャラクターの世界観を核としたメタバースを展開**
- ◆ **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**



ガンダムメタバース
©SOTSU・SUNRISE ©SOTSU・SUNRISE・MBS

コンテンツビジネスにおけるゲームチェンジの可能性

我が国のメディア・コンテンツ産業が、ビジネス領域の拡大、マネタイズ手法の多様化等を進めてく上でも、メタバースの活用が有効な方策となり得る

【参考】メタバース又はメタバース的な特徴を有する仮想空間サービス等の系統

☆メタバースの定義については様々なものが提案されているが、統一的な定義は未だ存在しない。

＜定義例＞

メタバースの定義7要件

- ①空間性
- ②自己同一性
- ③大規模同時接続性
- ④創造性
- ⑤経済性
- ⑥アクセシビリティ
- ⑦没入性

バーチャル美少女研究会著
『メタバース進化論』
(技術評論社、2022)

HABITAT

(1986～)



© 1986 LucasArts Entertainment Company



(2003～)



Copyright 2007, Linden Research Inc. All Rights Reserved

オンライン
仮想空間
サービス

メタバースの系統等タイプとビジネスモデル

タイプ	ビジネスモデル
VR-SNS系	広告収入、アイテム販売、販売等手数料収入
ゲーム系	サブスクリプション、アイテム販売、広告収入
コンテンツIP系	商品・サービス販売、アイテム販売、・・・?
コマース系	商品・サービス販売、アイテム販売
⋮	⋮
NFT型	トークン発行、取引仲介、アイテム販売

デジタル
ツイン等

産業系

- VR設計
- VR訓練・研修
- VR診療
- VRオフィス
- ⋮

VR-SNS系

cluster (2017～)

クラスタ
コイン
(Vポイント)

出所) <https://blog.cluster.mu/>

VirtualCast (2018～)

出所) <https://corp.virtualcast.jp/>

REALITY (2018 (2021)～)

コイン
(LIVEポイント)

出所) <https://reality.inc/products/>

VR CHAT (2014～)

出所) <https://store.steampowered.com/app/438100/VRChat/?l=japanese>

NEOS (2018～)

仮想
NCR

出所) <https://www.moguravr.com/neosvr-2/>

Decentraland (2017～)

MANA

出所) <https://chizaikan.com/property/648/>

創作

イベント

コミュニケーション

ゲーム系

MMORPG (大規模多人同時参加型
オンラインRPG) など

＜ソーシャル系＞

＜クラフト系＞

ROBLOX

(2006～)



出所) <https://roblox-jp.com/>

FORTNITE

(2017～)



出所) <https://www.epicgames.com/fortnite/ja/news/day-1-ready-fortnite-arrives-next-week-on-xbox-series-x-s-and-ps5>

MINECRAFT

(2011～)



出所) <https://www.minecraft.net/>

コマース系

VIRTUAL MARKET (2018～)

出所) <https://primes.jp/main/html/rdp/000000210.000034617.html>

コンテンツIP系

S-SPACE 小学館 (2022～)

© 青山剛昌 / 小学館

ガンダムメタバース (開発中)

© SOTSU・SUNRISE
© SOTSU・SUNRISE・MBS

REV WORLDS (2021～)

出所) <https://www.rev-worlds.com/>
https://www.mistore.jp/shopping/feature/shops_f3/vrinfo_sp.html

NFT型

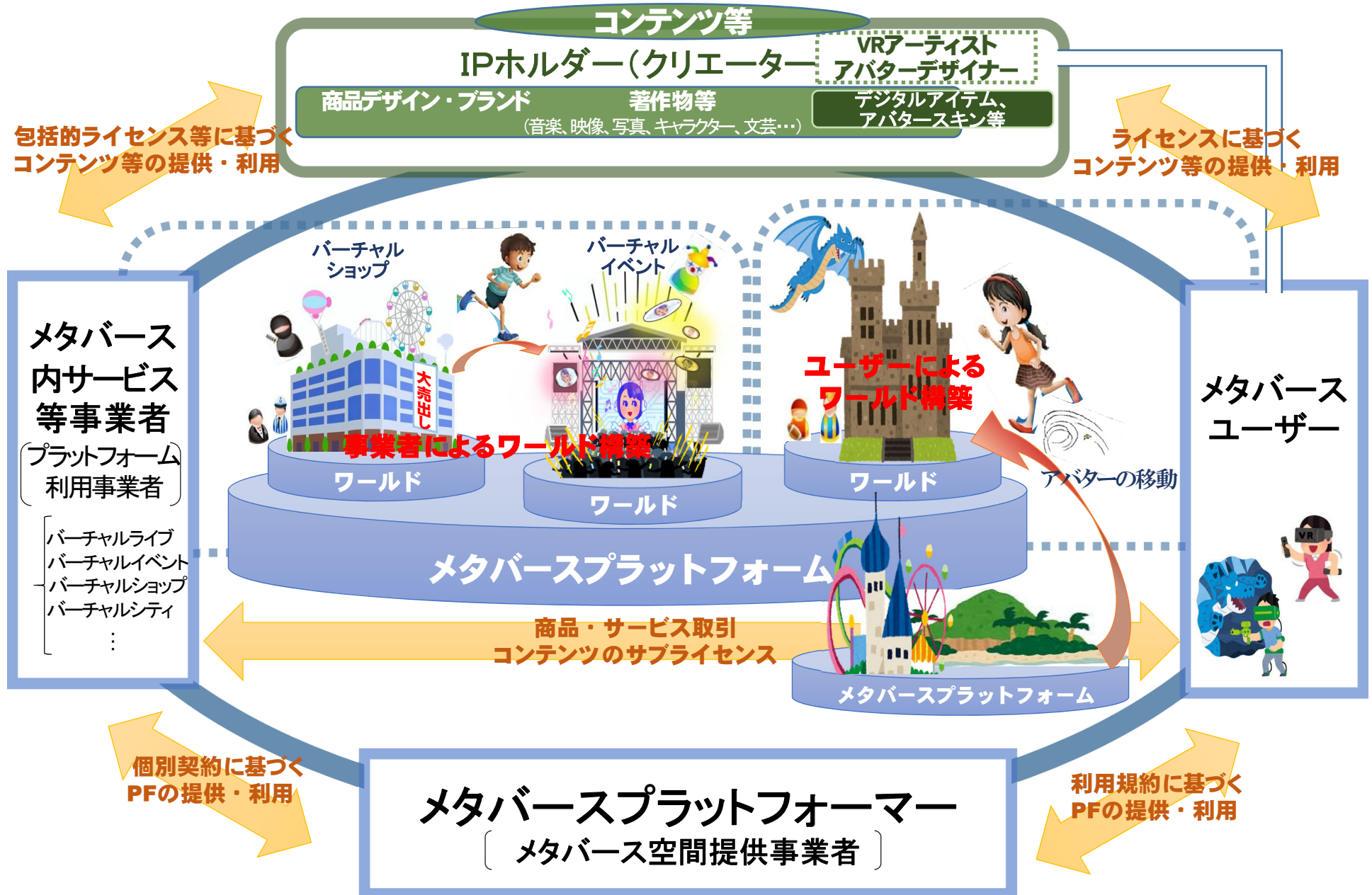
THE SANDBOX (2012～)

SAND

出所) The Sandbox Press Page

【参考】メタバース上のコンテンツ等をめぐるエコシステムを捉える視点の例

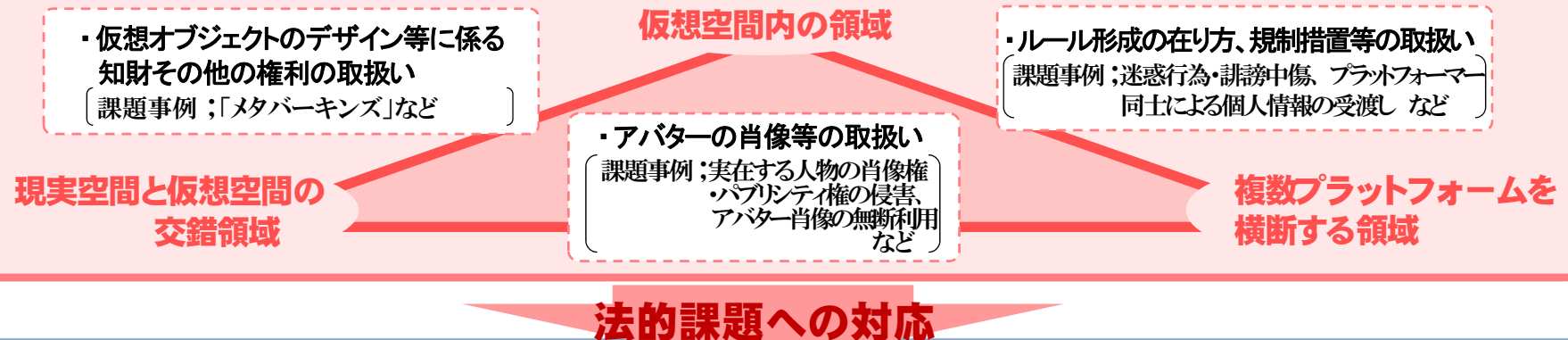
～権利関係等の視点から（プラットフォーマー・事業者・ユーザーとIPホルダーの関係）



メタバースの拡大に伴う新たな課題と対応

メタバースの拡大に伴う新たな課題

- メタバースの拡大に伴い、仮想オブジェクトやその取引、アバターを通じて行う様々な行為等をめぐる法的問題や、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における新たな課題が惹起。



「知的財産推進計画2022」 (2022年6月3日知的財産戦略推進本部)

- ・ 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)

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に関する官民連携会議

◆活動内容◆

- ・ 新たな法的課題の把握及び論点の整理
- ・ 官民一体となったルール整備に関する検討 (ソフトローによる対応を含む)
- ・ 国際的なルール形成の動きへの対応

など

《構成員》

- ・ 民間事業者等又はそれらの団体の関係者
- ・ 法律、コンテンツその他の関連分野の有識者
- ・ 関係省庁の担当者

など

- ⇒ メタバース事業における法的リスクの低減、事業参入への障壁の解消
- ⇒ 利用者がメタバースサービスを安心して利用できる環境の整備
- ⇒ コンテンツホルダーその他の権利者の権利の適切な保護

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 官民連携会議の設置について【案】

1. 趣 旨

メタバースの発展に伴う仮想空間上のコンテンツ創作・利用等をめぐる新たな動向にかんがみ、それらがもたらす新たな法的課題に対応するため、民間関係者、有識者、政府関係者等による連携会議（以下「官民連携会議」という。）を設置し、課題把握及び論点整理を行うとともに、必要に応じて官民一体となったルール整備等を推進する。

2. 活動内容

官民連携会議においては、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を推進するよう、以下の活動を行う。

- ① 新たな法的課題の把握及び論点の整理
- ② 官民一体となったルール整備（ソフトウェアによる対応を含む）等の必要性に関する検討
- ③ 国際的なルール形成の動きへの対応
- ④ その他

3. 構 成

官民連携会議は、次に掲げる者であって、新たな法的課題への対応に取り組み、又はそれらに関し識見を有するものをもって構成員とする。

- ① 民間事業者等又はそれらの団体の関係者
- ② 法律、コンテンツその他の関連分野の有識者
- ③ 関係府省庁の担当者
- ④ その他

4. 分科会

官民連携会議は、特定課題の調査・検討その他の活動を行うため、構成員の一部による分科会を設置することができる。

《構成員》

①民間事業者等又はそれらの団体の関係者

(メタバースプラットフォーム・VR関係事業者等)

- 荒木 英士 REALITY(株)代表取締役社長、
グリー(株)取締役 上級執行役員
岩崎 司 クラスタ(株)取締役
石井 洋平 (株)バーチャルキャストCOO
(一社)VRMコンソーシアム代表理事
久保田 瞬 (株)Mogura代表取締役CEO、Mogura VR News編集長

(通信関係事業者)

- 中馬 和彦 KDDI(株)事業創造本部副本部長兼LX戦略部長

(コンテンツ産業関係者)

- 浅井 認 (株)小学館ユニバーサルメディア事業局チーフプロデューサー、
(株)小学館ミュージック&デジタルエンタテイメント取締役
宮河 恭夫 (株)バンダイナムコホールディングス取締役、
(株)バンダイナムコエンタテイメント代表取締役社長

(VRクリエイター・メタバースユーザー)

- あしやまひろこ VN3ライセンスチーム主宰
せきぐちあいみ (株)MUSOU代表取締役、VRアーティスト

②法律、コンテンツその他の関連分野の有識者

(法律家)

- 道下 剣志郎 弁護士・SAKURA法律事務
中崎 尚 弁護士・アンダーソン・毛利・友常法律事務所
福井 健策 弁護士・骨董通り法律事務所
増田 雅史 弁護士・森・濱田松本法律事務所

(法学研究者)

- 石井夏生利 中央大学国際情報学部教授
上野 達弘 早稲田大学法学学術院大学院法務研究科教授
奥邨 弘司 慶應義塾大学大学院法務研究科教授
田村 善之 東京大学大学院法学政治学研究科教授

(その他研究者)

- 岡嶋 裕史 中央大学国際情報学部教授
佐藤 一郎 国立情報学研究所情報社会相関系教授
◎中村伊知哉 iU(情報経営イノベーション専門職大学)学長

③関係省庁の担当者

- 内閣府 知的財産戦略推進事務局事務局長、次長、参事官
デジタル庁 デジタル資産/Web3.0関係チーム参事官
文部科学省 文化庁著作権課長
経済産業省 商務情報政策局コンテンツ産業課長
経済産業政策局産業組織課知財政策室長
特許庁総務部総務課制度審議室長
総務省 情報流通行政局参事官(オブザーバー)

メタバースの利活用領域と想定される課題

ソーシャル	エンタテインメント	コマース	ビジネス・産業
VR-SNS	ゲーム コンテンツIP系メタバース	アバターファッション VRショールーム	VR設計 VR診療 ...
	バーチャルライブ	バーチャルシティ バーチャルマーケット	メタバースワークルーム VR訓練・研修

技術的課題
規格・標準等

○メタバースの利活用拡大に伴う情報通信インフラへのインパクトに対する対応【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

○オープン・メタバースに関するXRオブジェクトの標準等の整備【経産省】
※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

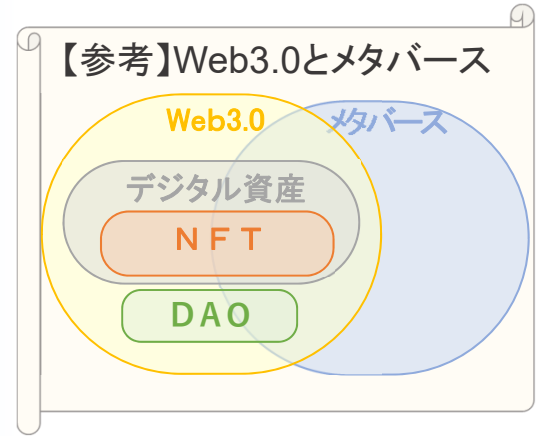
○メタバース空間内におけるデジタル資産取引等
に係る課題への対応(金融規制、税制……)
【関係省庁(デジタル庁まとめ)】
※Web3.0研究会

法的課題(制度的課題)
〔権利者保護・利用者保護、規制改革等〕

○メタバース上のコンテンツをめぐる新たな法的課題への対応

- ・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その他の権利の取扱い
(意匠権、商標権、著作権、不正競争等)
 - ・アバターの肖像等に関する取扱い
 - ・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
 - ・その他
- 【関係省庁(内閣府知財まとめ)】

※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



○メタバースの利活用拡大に伴う利用者への影響(負の影響を含む)等に対する情報通信行政上の対応【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

倫理的課題

主な検討事項

1. 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

- ・ 現実空間に実在するデザイン、標識等の権利の保護
- ・ 仮想空間で新たに創作されるデザイン等に係る創作者等の権利保護
- ・ 仮想オブジェクト(デジタルアセット)の「所有者」がもつ権利に関する取扱いなど

現行法(著作権法、意匠法、商標法、不正競争防止法)で対応可能な範囲・限界や、現行法の適用に関し不明瞭となっている点等について、考え方を整理。

→さらに求められる対応等を明確化
など

2. アバターの肖像等に関する取扱い

- ・ 実在の人物の肖像権・パブリシティ権の侵害防止等
- ・ オリジナルのデザインで作成されたアバター肖像の取扱いなど

アバターの肖像等の取扱いに関する考え方や、ソフトロー整備(ガイドライン、ライセンスモデル関連文書等)の要否等について、整理
など

3. 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

- ・ 問題の発生防止・事後対応
- ・ プラットフォームを横断して生じる課題への対応
- ・ 行為規制・刑罰法規等の取扱いなど

生じている問題や、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。

メタバース構築等に当たっての留意事項や、関連するソフトロー整備の要否等について、整理。
など

4. その他

- ・ 国際裁判管轄・準拠法の取扱い
など

当面の検討体制

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（全体会合）

＜検討事項等＞

- ・ 全体とりまとめ
- ・ その他の検討課題

第一分科会

＜検討事項等＞

- ・ 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

第二分科会

＜検討事項等＞

- ・ アバターの肖像等に関する取扱い

第三分科会

＜検討事項等＞

- ・ 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

検討の進め方（イメージ）

課題把握と論点整理（2022年11月～2023年3月頃）

<第1回> [2022年11月]

- 当面の検討事項と検討の進め方について
- 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

分科会における検討 [2022年12月～2023年1月]

- 【第一分科会】 ○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について
- 【第二分科会】 ○アバターの肖像等に関する取扱いについて
- 【第三分科会】 ○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の形成、規制措置等の取扱いについて

※各分科会1・2回程度

<第2回> [2023年2月頃]

- その他の検討事項について
- とりまとめ①
 - ・各分科会からの論点整理案の報告
 - ・討議(→論点整理案の了承) ➡ **意見募集**

<第3回> [2023年3月頃]

- とりまとめ②

論点整理を受け、さらに必要に応じて
官民一体となったソフトローの整備等について検討