

# 《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形成、規制措置等に関する論点の整理【概要】

### I. 基本的な視点

- 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、現実が生じている課題、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。

### II. 問題事案に関する現状認識

#### メタバースにおいて 通常は想定されない事案

<起こり得るとすれば不正アクセス等を伴う場合>  
殺人、破壊行為、窃盗等  
※ただし、模倣・盗用は起こり得る

#### メタバースにおいて 想定される事案

##### ① 現実空間でも生じている事案

##### A) 表現・言動に係る事案

わいせつ表現、差別表現、  
誹謗中傷、脅迫等

##### イ) アバターの身体的行動に 係る事案

痴漢、つきまとい、  
のぞき、暴力行為等

##### ② 現実空間にはなかった 新しいタイプの事案等

例えば、  
・アバターサイズを巨大化して  
他者の視界を遮る など

#### 法令の適用

不正アクセス  
規制等の適用

多くは、  
現実空間と  
同様の適用あり

基本的に、  
現実空間と  
同様の適用なし

基本的に、  
既存の  
適用法令なし

#### プラットフォームの対応

##### ルール

利用規約  
による禁止

制裁措置

- ・警告
- ・アカウント一時停止
- ・アカウント剥奪

##### 技術

・問題事案を  
起こさせないアーキテ  
クチャ

・ユーザー等  
が使える機能

- ・ミュート機能
- ・ワープ機能
- ・ブロック機能
- ・セーフティゾーン機能

通報の仕組み

<難しい対応課題>

- ・BANされてもアカウントを乗換え悪質な行為を繰り返すユーザーの存在
- ・無邪気な子どもによる問題事案

### III. 留意事項 (課題意識)

・ハラスメント等の事案が、新規ユーザーの定着を阻害する要因の一つになっていると指摘

・精神的に発達途上にある子どものユーザー、法的責任能力のない未成年ユーザーもメタバースに参加していること等に留意する必要

・プラットフォームの役割が大きいこと／プラットフォームの対応のみで全てを解決できるものでないことを踏まえる必要

・被害者自らの権利行使による被害救済等の方法が実質的に確保されること重要である

・メタバースビジネスはボーダレスとなっていることに留意が必要である

など

### IV. 対応の方向性

#### (1) 自由と安全・安心の両立

- ① ワールドごとのローカルルールの設定
- ② 子ども・未成年者の安全・安心の確保

#### (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その実効性の確保・向上

- 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

#### (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

- ④ 問題発生防止・事後対応のノウハウの共有

#### (4) 国際的な動向への対応

- ⑤ 発信者情報開示制度の運用の明確化
- ⑥ 海外プラットフォームに係る国内代表等の明確化
- ⑦ 国内議論から国際的な議論への接続