

## 【1】メタバースの活用により目指すべき価値と目指すべきメタバースの理念

※メタバースは、どのような空間として発展していくべきか

## 【2】目指すべき価値を実現するためのルール形成等の在り方(基本的な考え方)

## 【3】課題の所在と対応の方向性(論点の整理)

※現に存在する課題、将来的に生じ得る課題

3-1 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

3-2 アバターの肖像等の取扱い

3-3 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形成、規制措置等の取扱い

課題の所在

対応の方向性

①

①

②

②

③

③

⋮

⋮

必要に応じ、対応の前提となる法的考え方を整理/解釈を明確化

課題の所在

対応の方向性

①

①

②

②

③

③

⋮

⋮

課題の所在

対応の方向性

①

①

②

②

③

③

⋮

⋮

3-4 その他の論点

## 【4】ルール形成等に向けた今後の取組み

# 検討の進め方（イメージ）

## 課題把握と論点整理

### <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2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2回程度

### <第2回> [2023年3月]

- 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>

- 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