

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

「メタバース上のコンテンツ等を  
めぐる新たな法的課題等に関する  
論点の整理」(2023年5月)

ー主要ポイントー

- メタバースプラットフォーム
- プラットフォーム事業者  
の皆さまへ

## 目 次

はじめに	P.1
【検討事項1】 現実空間とメタバースを交錯する知財利用、 仮想オブジェクトのデザイン等について	P.4
【検討課題2】 アバターの肖像等に関する取扱いについて	P.10
【検討課題3】 仮想オブジェクトやアバターに対する行為、 アバター間の行為をめぐるルール形成、規制措置等 について	P.24
【検討課題4】 国際裁判管轄・準拠法について	P.31
さいごに	P.34

# はじめに

## 1. 本書の特徴

本書は、2023年（令和5年）5月に「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」により公表された「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論点の整理」（2023年5月）（以下「論点の整理」という。）の主なポイントを、メタバースプラットフォーム及びプラットフォーム利用事業者向けにまとめたものです。

※内容についてさらに詳しく知りたい方は、「論点の整理」本体資料をご参照ください。

➡ 「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論点の整理」（2023年5月）

URL: [https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/metaverse/pdf/ronten\\_seiri.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/metaverse/pdf/ronten_seiri.pdf)

※本書以外にも、メタバースユーザー及びコンテンツ権利者向けのポイント集も用意しています。上記資料と合わせて、必要に応じてご参照ください。

## 2. 本書が扱う「メタバース」について

本書では、「ネットワークを通じてアクセスでき、ユーザー間のコミュニケーションが可能な仮想空間のうち、特に、自己投射性・没入感、リアルタイム性、オープン性（誰もが参加できること）等の特徴を備えるものや、これに類するもの」を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（以下では単に「メタバース」と言います。）として広く捉えています。その上で、それらの中でも、コンテンツと関わりが深いVR (Virtual Reality) SNS系、ゲーム系、コンテンツIP系、コマース系統のものを想定しています。

⇒ 産業利用等に係る領域のもの（例えば、VR設計、VR訓練・研修、VR診療、VRオフィスなど）は含みません。

また、本書では、様々な活動が現実空間からメタバースに転移することに伴い新たに生じる課題に主眼を置いています。このため、概ねVRの領域に係るものが関係します。

⇒ AR (Augment Reality) の領域に係る課題は含みません。

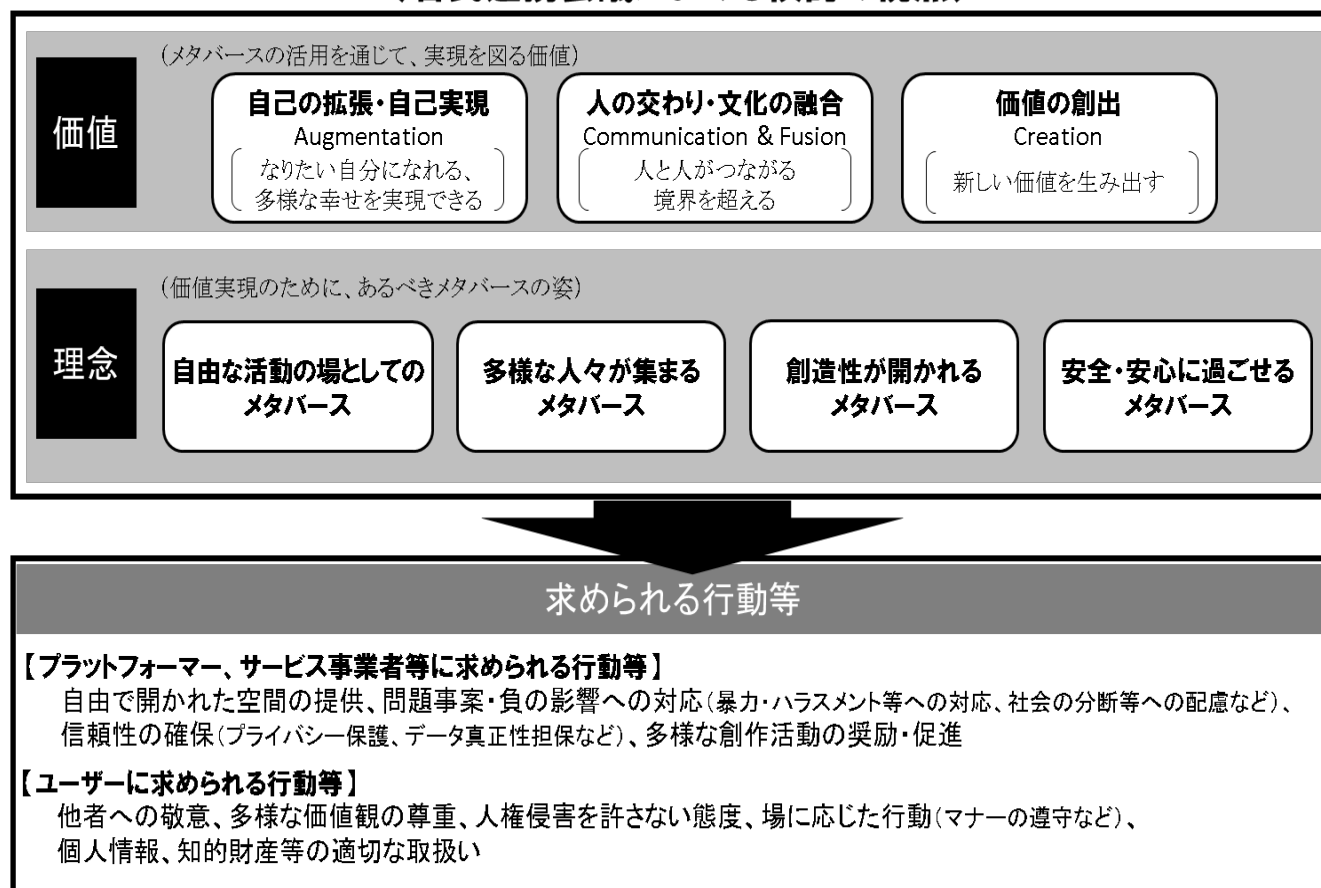
さらに、アバターについては、個々のユーザーが自己のアバターのデータをアップロードして使用するものやプラットフォーム上に用意されているアバターデザイン用のツールを利用して作成したアバターを使用するものを念頭に置いて、考え方の整理を行っています。

⇒ プラットフォームが提供するアバターは、直接的には念頭に置いていません（ただし、例えば、アバターによる迷惑行為への対応についての考え方など、課題の内容によっては、同様に扱えるものもあり得ます）。

### 3. 目指すべき価値・理念等について

本書では、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、そして、メタバースに関わる各ステークホルダーに求められる行動等について、以下のように整理しています。

#### メタバースの活用により実現する価値と目指すべきメタバースの理念 （官民連携会議における検討の視点）



また、メタバース上では、ユーザー間のトラブル等をはじめ、様々な問題事案も生じてきます。そのための対応の方策としては、問題事案の内容・性質に即し、ソフトロー（利用規約、ガイドライン等）による対応とハードロー（法令等）による対応等を適切に組み合わせて官民が連携して対応していくことが必要です。

特に、メタバースの空間には国境の垣根がありません。インターネットを通じて、世界中の人々が同時に参加することも可能です。このため、メタバースにおけるルール形成に当たっては、プラットフォームによる利用規約など、国境を超えた通用性を持つソフトローの役割が重要になります。また、メタバースの将

来的な発展の方向性の1つとして、複数プラットフォームを相互運用する「オープンメタバース」を実現しようとする取組みも進んでいます。

相互運用性の実現を目指すに当たっては、技術の標準化に加え、ルールの標準化や、共有すべき規範の明確化、複数プラットフォームを横断して利用されるサービスを介した対応（マーケットにおける削除要請への対応、ウォレットサービスの利用停止など）等も視野に入れ、関係者間の検討が進められていくことが期待されます。

## 4. 本書で取り上げる検討事項・課題

本書では、「論点の整理」から、以下の課題等を取り上げています。

### 【検討事項1】現実空間とメタバースを交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等について <本書P.4>

- 〔1-1〕 現実環境の外観の再現（\*課題1-3）
- 〔1-2〕 メタバース上のライセンス利用（\*課題2-1）
- 〔1-3〕 メタバースにおけるユーザーの創作活動（\*課題2-2）
- 〔1-4〕 仮想オブジェクトの「保有」（\*課題2-3）

### 【検討課題2】アバターの肖像等に関する取扱いについて <本書P.10>

- 〔2-1〕 実在の人物の肖像の写り込み（\*課題1-1）
- 〔2-2〕 実在する他者の肖像を模したアバター等の無断作成・使用（\*課題1-2）
- 〔2-3〕 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用（\*課題2-1）
- 〔2-4〕 他者のアバターへのなりすまし・のっとり等（\*課題2-2）
- 〔2-5〕 アバターに対する誹謗中傷等（\*課題2-3）

### 【検討課題3】仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルール形成、規制措置等について <本書P.24>

### 【検討課題4】国際裁判管轄・準拠法について <本書P.31>

（※カッコ内の課題番号は、「論点の整理」で示されている番号です）

## 【検討課題1】

# 現実空間とメタバースを交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等について

### 〔1-1〕

## 現実環境の外観のメタバースにおける再現

ー現実空間における「外観」はメタバースで保護されるか？

### 1. 著作権による保護

#### (1) 著作権等の取扱い

現実空間の環境の外観をメタバース上に再現する際には、その中にある様々なデザイン等の取り込みが生じます。それらのデザイン等が著作物と認められる場合、当該デザイン等を取り込み、ネット上に公開する等の行為は、著作物の利用（複製：著作権法第21条、公衆送信：同法第23条など）に当たります。このような著作物利用については、原則として、著作権者から許諾（ライセンス）を得る必要があります。しかし、その場合であっても、次に見る著作権の権利制限（(2) ①及び②参照）の対象となるものであれば、著作権者の許諾を受けることなく、利用することができます。

なお、著作者の意に反して著作物又は題号の変更、切除その他の改変を行った場合には、一定の場合を除き、著作者人格権（同一性保持権：著作権法第20条）との関係が問題となる場合があります。

#### (2) 著作権の権利制限

##### ① 公開の美術の著作物・建築の著作物の再現

著作権法第46条では、「美術の著作物でその原作品が前条第2項に規定する屋外の場所に恒常的に設置されているもの又は建築の著作物」は、一定の場合を除き、「いずれの方法によるかを問わず、利用することができる」とされています。これにより、一般的な街並みの再現等について、著作権の利用許諾を得ずに利用することが可能となり得ます。

\*著作権法第45条第2項においては、「街路、公園その他一般公衆に開放されている屋外の場所又は建造物の外壁その他一般公衆の見やすい屋外の場所」と規定しています。

ただし、許諾なしに利用できるのは、(i) その「原作品」が「一般公衆の見やすい屋外の場所」に恒常設置されている「美術の著作物」、及び(ii) 「建築の著作物」とされています。

したがって、例えば、「言語の著作物」(例えば、ポスターに書かれた詩など)や、「写真の著作物」(例えば、看板に印刷された写真など)は、同条による権利制限の対象とならないことに注意が必要です。

また、街中に掲げられる看板、ポスターや、それらの中のキャラクターイラスト等は、その多くが複製物であり、それらは、同条による権利制限の対象となりません。加えて、取り込まれた多数の美術作品について、原作品か複製かを判断することも容易ではないことについても留意する必要があります。

「屋外の場所」とは「不特定多数の者が見ようとすれば自由に見ることができる広く開放された場所」を指すものとされています(東京地判平成13年7月25日判時1758号137頁〔はたらくじどうしゃ事件〕)。この点、例えば、美術館の中庭や前庭、ショー・ウィンドウの内側、駅や空港のコンコース、地下鉄の駅構内、公道のトンネル内、地下道、鉄道・高速道路の高架下といった場所が「屋外の場所」に該当するか否かについては、議論の対象となっています。

## ②付随対象著作物の利用(いわゆる「写り込み」)

いわゆる「写り込み」に係る権利制限規定として、著作権法第30条の2があります。同条は、「事物の影像又は音を複製し、又は複製を行うことなく伝達する行為」(複製伝達行為)を行うに当たり、その対象となる事物等に付随する事物等に係る著作物(付随対象著作物)を利用することについて、それが軽微であり、正当な範囲内であって、著作権者の権利を不当に害しない限り、許諾なく行うことができるものとしています。

この規定は、第46条(上記①)の場合と異なり、著作物の種類や設置場所を問わずに適用されることとされています。このため、軽微性その他の要件を満たせば、現実環境のCG化等に関しても、メインの被写体に付随して取り込まれる様々な著作物の利用が可能となります。

ただし、利用者が接近すると対象の映像が大写しになることや、現実環境の外観をディフォルメを伴って再現する場合などについては、利用される著作物の種類や利用態様などに即し、この権利制限規定が適用されるかについて、議論があります。

## 2. 商標権による保護

現実環境の外観をメタバースに再現する場合は、その中にある建物、看板等に付された商標も同時に再現することが考えられます。

他方、商標法では「需要者が何人かの業務に係る商品又は役務であることを認識することができる態様により使用されていない商標」には、商標権の効力が及ばないものとされています（商標法第26条第1項）。このため、再現されたメタバースの中に商標の表示が取り込まれていたとしても、商品・役務の出所を表示する機能を果たさない態様による商標の使用（商標的使用に当たらないもの）である場合は、商標権の侵害にはなりません。

### 〔1-2〕

## メタバース上のイベント等における著作物の ライセンス利用

### ー現実空間における利用との違いは？

## 1. メタバースにおける著作物利用の権利処理

イベント等をはじめとしたメタバース内の仮想空間上の様々な活動では、音楽、映像、写真、キャラクターなどの著作物が数多く用いられることが想定されますが、その利用の際には、必要な利用範囲についての許諾を得ることが基本です。例えば、現実空間では、営利を目的としない公の演奏などは、著作権の権利制限の対象とされ、許諾なく行うことができますが（著作権法第38条1項）、メタバースにおいてこれに相当する行為を行おうとする場合には、公衆送信に当たり、これは、権利制限の対象となっておりません。このため、その利用に対しては原則として許諾が必要となる点に留意を要します。

その際、著作権等管理事業者に管理委託されている著作物については、その利用区分（著作物等の種類及び利用方法）に当てはまる使用料規程等に基



づき、管理委託されていない著作物については権利者との個別交渉により、許諾を得た上で、利用を行うこととなります。

## 2. プラットフォーマーの取組例等

### (1) 著作権管理事業者との包括許諾契約

メタバース内における楽曲の利用については、メタバースのプラットフォームが著作権等管理事業者と包括許諾契約を行うことにより、個々のユーザーが許諾を受けなくてもよいようにして、権利処理の円滑化を図る等の対応も見られます。包括許諾による場合には、プラットフォームが、自己のプラットフォーム内で利用された楽曲の種類や利用量を精緻に把握し、著作権等管理事業者に定期的に報告することを求められます。

### (2) 利用規約における著作権侵害に対する取扱い

プラットフォームは、一般に、その利用規約の中に、ユーザーが第三者の権利を侵害するコンテンツを持ち込まないことについての表明保証等を盛り込んでいます。このことにより、自身の責任を限定的にするとともに、権利侵害があった場合に所定の制裁措置へとつなげることも可能にしています。こうした対応は、メタバースのプラットフォームにおいても有用です。

### (3) プロバイダ責任制限法に基づく送信防止措置に関する責任の制限

特定電気通信役務提供者（プロバイダ責任制限法2条3号）であるプラットフォームは、プラットフォーム内でユーザーが創作したコンテンツ（UGC：User Generated Contents）について、他者の権利を不当に侵害していると信じるに足りる相当の理由があったときは、プロバイダ責任制限法第3条に基づき、当該コンテンツの削除など権利侵害情報の送信防止措置を必要な範囲で行っても、当該UGCを発信したユーザーへの損害賠償責任が制限されます。

## 3. 簡素で一元的な権利処理

メタバースにおける利用も含め、著作物利用における権利処理に関しては、政府においても簡素で一元的な権利処理方策についての検討を行い、2023年に改正著作権法が成立しました（施行日：公布日（令和5年5月26日）から3年を超えない範囲内で政令で定める日）。

今後、分野を横断した権利情報の検索を可能とする検索システムの構築について検討が進められ、DX時代に対応した著作物利用の円滑化とクリエイターへの適切な対価還元を促進することとされています。

## 〔1－3〕

### メタバースにおけるユーザーの創作活動 —UGCの著作権は誰のものか？

#### 1. UGCの著作権の帰属

メタバースのプラットフォーム内でユーザーが創作したコンテンツ（UGC）の著作権は、制度上、そのユーザーに生じることとなります。プラットフォームの利用規約においても、UGCの著作権については、そのままユーザーに帰属させているものが一般的です。

#### 2. 許諾に係る個別手続きなしに利用可能とする取組み

これらUGCを素材としたさらなる二次創作等については、各プラットフォームの運営方針により、その許容範囲も異なることとなります。とはいえ、多様な創作活動を重視するプラットフォームでは、二次創作等の促進に向けて、当該プラットフォーム内においては、ユーザーが、自己の創作したコンテンツについて他のユーザーによる利用（非営利目的の利用）を許諾するものとして、それらを相互に広範に利用し合えるルールを、利用規約で定めているものも多く見られます。

また、著作権者たるユーザー自身が、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスなどを活用し、自己のUGCについて、一定の利用条件の下で利用できることを公に明示し、個別の許諾手続きなしに利用できるようにしているものがあります。

#### 3. 許諾手続きを行って利用

以上のように利用規約のルールの下で相互利用する場合を除けば、他者のUGCを利用する際には、原則として、許諾を得ることが必要となります。

なお、2023年の改正著作権法による著作物等の利用に関する新たな裁定制度は、UGCについても活用できるものです。この方策が実現することにより、集中管理されていない著作物や、利用可否に関して著作権者の意思が明確でない著作物についても、一定の手続きにより利用可能となりますので、積極的な活用が期待されます。

## 〔1-4〕

NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引  
—仮想オブジェクトの「保有」とは？

現実空間の一部を占める形では存在しない仮想オブジェクトは、「無体物」に当たります。民法上の「所有権」は、有体物（「物」等）に対する支配権であることから、「所有権」の客体にはならないものと、一般に解されます。また、このことから、所有権に基づく返還請求権、妨害排除請求権、妨害予防排除請求権は、仮想オブジェクトには及ばないものと解されます。

仮想オブジェクトの「保有者」が持つ権利については、実態として捉えれば、

- 当該仮想オブジェクトのデジタルデータにアクセスし、利用することができるという利用権が、その内容となるとともに、
- 当該仮想オブジェクトのデザイン等が著作権の対象となる場合には、当該デザイン等を一定の条件内で利用できるライセンス（※ライセンスの内容次第では、その著作権自体）が紐付けられている

ものと考えられ、仮想オブジェクトの取引等により、これらの権利が「保有者」に付与されているものと解されます。なお、データの利用権は、契約に基づく債権であり、その効力は、原則として、契約当事者間のみ止まるものです。

このため、仮想オブジェクトをめぐる権利については、どのような法的位置付けの下に、誰が、どのような権利をもつのかを、契約上明確にしておくことが求められます。

## 【検討課題2】

# アバターの肖像等に関する取扱いについて

### 〔2-1〕

#### 実在の人物の肖像の写り込み

—現実空間を3D スキャン等して仮想空間化したら、人物の写真が写り込んでいた場合、肖像権やパブリシティ権の侵害になるか？

#### 1. 肖像権の取扱い

##### (1) 肖像権の意義・性質、判断基準等

肖像権は、法律上明文化された権利ではなく、判例で認められている権利です。最高裁は、「人は、みだりに自己の容ぼう等を撮影されないということについて法律上保護されるべき人格的利益を有」し、「容ぼう等を撮影された写真をみだりに公表されない人格的利益をも有すると解するのが相当である」と示しています。

肖像権の侵害に当たるか否かは、次の①～⑥の要素等を「総合考慮」して、被撮影者の「人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超える」か否かにより判断されます（最判平成 17 年 11 月 10 日民集 59 卷 9 号 2428 頁〔法廷写真・イラスト事件〕）。

#### 【考慮要素】

- ① 被撮影者の社会的地位、
- ② 被撮影者の活動内容、
- ③ 撮影の場所、
- ④ 撮影の目的、
- ⑤ 撮影の態様、
- ⑥ 撮影の必要性

## (2) 肖像権侵害判断の一般的な傾向

ここでは、裁判例における、肖像権侵害の成否の判断における一般的な傾向をご紹介します。以下にご紹介するものは、写真が撮影・公開された事案における例ですが、メタバース上の仮想空間を構築する際に、肖像が写り込んだり、肖像を取り込むケースにおいて、肖像権侵害に当たるか否かを検討する場合にも、参考となり得るものと考えられます<sup>1</sup>。なお、本人識別が可能か否かは、対象に利用者が近づけば大写しになるメタバースの場合、大写しで表示した際に識別できるかによって判断することが考えられます。

### <一般的な傾向>

#### 【人物を特定できない】

→ 肖像権侵害に当たらないものとされやすい傾向

#### 【特定の人物に焦点が当たっていない】

→ 肖像権侵害に当たらないものとされやすい傾向。逆に、大写しの場合には、侵害に当たりやすい傾向。

#### 【公共の場所】

→ 肖像権侵害に当たらないものとされやすい傾向

#### 【撮影について承諾を得ている】

→ 肖像権侵害を否定する要素の一つとして考慮される傾向。また、撮影を明確に許可していなくても、黙示的に承諾したと解釈できる場合（例えば、記者会見、公開のスポーツ競技など）についても、肖像権侵害とならない可能性が高い傾向。

## 2. パブリシティ権の取扱い

### (1) パブリシティ権の意義・判断基準

パブリシティ権も、法律上の明文の規定ではなく、裁判例により認められている権利です。具体的には、その氏名、肖像等から顧客吸引力が生じる著名人が、当該氏名・肖像等から生じる経済的利益ないし価値を排他的に支配する権利として、理解されています。

最高裁は、個々の事案がパブリシティ権侵害に当たるか否かの判断基準として、人の氏名、肖像等を無断で使用する行為が、①氏名、肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、②商品等の差別化を図る目

1 肖像権処理の現場（デジタルアーカイブ機関）における判断指針を示したものとして、デジタルアーカイブ学会の「肖像権ガイドライン（2021年4月）」があります。裁判例における侵害判断の傾向を分析しており、メタバースに係る肖像権処理においても、参考になると考えられます。

的で氏名、肖像等を商品に付し、③氏名、肖像等を商品等の広告として使用するなど、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」に、当該顧客吸引力を排他的に利用する権利（いわゆるパブリシティ権）を侵害するものとして、不法行為法上違法となるとの考え方を示しています（最判平成24年2月2日民集第66巻2号89頁〔ピンク・レディー事件〕）。

## （2）パブリシティ権侵害判断の一般的な傾向

例えば、芸能人やスポーツ選手など著名人の肖像が、無断で、商品の宣伝・広告に用いられ、商品そのものに付されたりした場合には、専ら顧客誘引力が利用されているものとして、パブリシティ権侵害に当たる可能性が大きいところです。一方、著名人の肖像であっても、単に写り込んでいるだけで、専ら顧客吸引力を利用するものと解されない場合は、パブリシティ権侵害に当たらない傾向が大きくなります。

以上を踏まえると、肖像権にしても、パブリシティ権にしても、例えば、本人識別ができなくなるよう画像を加工することにより、侵害を回避できる可能性が高まるといえるでしょう。

### 〔2-2〕

#### 実在する他者の肖像を模したアバター等の無断作成・無断使用

—実在の人物の肖像でアバターやNPCを作成したら、肖像権やパブリシティ権の侵害になるか？

### 1. 肖像権との関係

#### （1）肖像権の対象に含むうるかの検討

人物の容ぼうがCGにスキャンされたり、当該CGがアバター・NPC（操作者のいないノンプレイヤーキャラクター。いわゆるモブキャラなど）の容ぼうとして用いられる場合についても、肖像権の保護は及ぶのでしょうか。

この点、最高裁は、肖像権による肖像の保護について、写真に撮影され、公表される場合に限らず、「人は、自己の容ぼう等を描写したイラストについても、これをみだりに公表されない人格的利益を有すると解するのが相当」と判

示し、イラスト画も本人の「肖像」として保護され得ることとしています（最判平成17年11月10日民集59巻9号2428頁〔法廷写真・イラスト事件〕）。

実在の人物の容ぼうをリアルに再現したCGが肖像に当たるのであれば、当該CGとして描画されるアバターやNPCの映像も、当該人物の肖像に当たるものと考えられます。

## （2）肖像権侵害に当たるかの判断

当該肖像のアバター等への使用（アバター等の形での公開）が、肖像権の侵害に当たるかは、写真撮影の場合と同様、モデルとなった人物（被撮影者）の人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超えるかによって判断することが相当と考えられます。

ただし、アバター等のケースでは、実在の人物の容ぼうが、当該人物の現実の活動場面から切り取られ、容ぼうのみをアバターに写し取られた上で、当該アバターが、メタバース内の様々な場所に移動したり、様々な活動を行ったりすることとなります。このため、受忍限度を超えるか否かの判断については、写真の場合におけるような、当該人物の社会的地位、当該肖像を使用する必要性などが考慮されるだけでなく、さらに、当該人物の肖像を写しとったアバターやNPCがどのように使用されるかが考慮要素となるものと考えられます。

特に、アバターのケースにおいては、用途をある程度固定することもできるNPCとも異なり、当該アバターがどのように使用されるかが固定的でなく、アバター操作者の操作によって、どのようにも使用され得ることが考慮要素となることも考えられます。肖像を使用された人物にとっては、当該人物とわかる容ぼうのアバター等が、他者の意図により操作され、その姿が公開されることとなり、そのこと自体が当該人物に与える心理的負担も考慮されるとすれば、一般的には、肖像権侵害に当たる場合が少なくないことが想定されます。

## 2. プライバシー権との関係

我が国の裁判例上、プライバシー権が承認された最初の事例である「宴のあと」事件判決（東京地判昭和39年9月28日判タ165号184頁・判時385号12頁）を見てみましょう。同判決は、プライバシー権の定義として「私生活をみだりに公開されないという法的保障ないし権利として理解される」とするとともに、権利侵害の成立要件としては、公開された内容が、「私生活上の事実である場合」に限らず、「私生活上の事実らしく受け取られるお

それがあある」場合にも、プライバシー権による保護の対象とし得るものとしていいます。

実在の人物の容ぼうをリアルに再現したアバターがメタバース上で活動した場合、当該アバターが第三者により作成され、操作されたものであったとしても、一般の人々は、その活動を当該実在の人物が行ったものと誤認するおそれが考えられ、このような場合について、プライバシー権侵害が成立する可能性もあり得るとの指摘もあります。

### 3. パブリシティ権との関係

パブリシティ権は、著名人が、自らの氏名、肖像等から生じる顧客吸引力を排他的に利用する権利であり、肖像等の使用が、専ら肖像等の有する顧客誘引力の利用を目的とするものである場合には、パブリシティ権侵害の問題を生じます。

著名人の肖像を写しとったアバター等の使用についても、例えば、そのアバター等を使って商品の広告・宣伝を行うなど、専ら当該肖像の顧客誘引力を利用することを目的として、これが行われる場合には、パブリシティ権の侵害に当たると判断される可能性が高くなると考えられます。

### 4. 商品等表示規制との関係

不正競争防止法では、①他人の周知な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を使用する等により、他人の商品等と混同を生じさせる行為（周知表示混同惹起行為：第2条1項1号）、及び②他人の著名な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を自己の商品等表示として使用する等の行為（著名表示冒用行為：第2条1項2号）を、「不正競争」に当たるものとして、差止請求・損害賠償請求及び刑事罰の対象にしています。

実在の人物の肖像であって周知な又は著名な商品等表示として用いられているものについて、それらと同一又は類似の表示を自己のアバターの肖像として使用する者のうち、当該表示を商品・役務と関連付けて行っている者は、①「周知な」<sup>2</sup>商品等表示の使用により他人の商品との混同を生じさせている、

2 「商品等表示」とは、人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するものをいい、「自他識別力又は出所表示機能を有するものでなければならない」とされています。「周知な」とは、需要者の間に広く認識されている状態をいい、「全国的に知られている必要はなく、一地方において広く知られていれば足りると解されている」のに対し、「著名な」とは、「単に広く認識されている以上のもの」と解され、「具体的には、全国的に知られているようなものを想定している」とされています（経済産業省知的財産政策室編「逐条解説不正競争防止法（令和元年7月1日施行版）」）。



又は、②「著名な」商品等表示たる肖像を自己の商品等表示として使用していると認められる場合には、不正競争防止法による規制の対象となり得ます。

## 〔2-3〕

### 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用

#### A. 他者のアバターのデザインを盗用したアバターの作成・使用

##### 1. 肖像権・パブリシティ権との関係

###### (1) アバターの肖像権をめぐる議論等

裁判例におけるこれまでの肖像権に関する判断は、いずれも、人物の生身の顔や姿を撮影・描画されるケースについてのもとなっています。例えば覆面プロレスラーのように、素顔を見せず、特殊なコスチュームやメイクを施した姿で社会的認知を受けている人物の、その姿についての肖像権等の判断がなされた例は、確認できないところです。また、実在の人物の容ぼうを記録したものであっても、作者の主観や技術が反映するイラスト画などで、ありのままに記録したものでないものは、肖像権の対象として認められにくい傾向にあります。一方、操作者の人格と結びつくアバターの肖像については、自身の生身の顔や姿とは異なるものであっても、肖像権の対象と認めるべきではないかとする意見もあります。

ただし、仮に、それらのアバターの肖像が肖像権の対象となり得るものと認められたとしても、そのような無断使用が肖像権の侵害といえるかの判断は、別途必要になります。この点は、無断使用による人格的利益の侵害が、社会生活上受忍限度を超えるものと認められるかという点から判断されますが、一般人の感覚に照らしてみたとき、社会生活上受忍限度を超えるといえるかについては、なおハードルがあるとする指摘もあります。

## (2) パブリシティ権の対象範囲等

裁判例におけるこれまでのパブリシティ権に関する判断は、いずれも「自然人」の氏名や生身の肖像から生じる顧客吸引力を排他的に利用する権利として、その判断がなされてきました。他方、アニメ調のアバターなどオリジナルにデザインされたキャラクターの肖像を商業的に利用する権利に関しては、一般に、パブリシティ権でなく、知的財産法（著作権等）による保護の対象となっています。

## 2. 著作権等との関係

### (1) 著作権の移転を受けないユーザーがとり得る対処方策

オリジナルのデザインで作成されたアバターの肖像については、そのデザインが著作物（思想・感情を創作的に表現したもの）と認められる場合には、著作権及び著作者人格権による保護の対象となります。したがって、それらが無断で撮影・使用された場合には、著作権等の侵害となり得ます。

ただし、アバターユーザー（操作者）の多くは、アバターを購入する際に、データの利用についてのライセンスを受けるのみで、著作権の移転は受けないケースが多いところです。

その場合、ユーザーは、侵害者に対して、自らが著作権者として対抗手段を講じることはできないわけですが、それでも、侵害者に対する対抗措置として、以下の方法が考えられます。

- (i) 原著作者の許諾を得て、アバターのデザインに創作性のある改変（翻案）を加えて使用する場合には、その改変部分については、二次創作の著作権者として、侵害者に対抗することができます。
- (ii) アバターのデータを購入したユーザーが、著作権者と独占的ライセンス契約を締結しておくことにより、独占的ライセンシーとしての地位を根拠に、損害賠償請求を行うことが可能です。このほかにも、著作権者が行う差止請求権を、債権者代位権により独占的ライセンシーが代位行使することも考えられます。

ただし、独占的ライセンシーによる差止請求権の代位行使については、著作権者が侵害排除義務を負っていることを要件として求める裁判例もあることから、独占的ライセンス契約において、侵害排除義務についての特約を盛り込んでおくことが望ましいところです。

## (2) プラットフォーマーにおいて講じ得る対策等

アバターの肖像が第三者により不適正に利用されることを防ぐ上で、プラットフォームに期待される役割も大きいところです。プラットフォームは、利用規約において、ユーザーが他者のアバターのデータをコピーして自己の身体として使用するなどの行為を禁止行為として位置づけ、違反者が現れた際には適切に対処することなどの対策を講じることが考えられます。

## B. アバターの肖像の無断撮影・公開

### 1. 実在の人物の容ぼうを再現したアバターの場合

前述の「〔2-2〕実在する他者の肖像を模したアバター等の無断作成・無断使用」の議論が基本的に当てはまります。以下、その要点を掲載します。

#### (1) 肖像権との関係（アバターの姿を撮影する場合の肖像権の取扱い）

実在の人物の生身の容ぼうを直接撮影する場合と同様、実在の人物の容ぼうをリアルに再現したアバターの姿を撮影する場合にも、撮影された肖像が当該実在の人物の肖像であることに変わりありません。

このような場合における肖像権の扱いも、現実空間で実在の人物を直接撮影する場合と同様、被撮影者の社会的地位、活動内容、撮影の場所、目的、態様、撮影の必要性等を総合考慮し、被撮影者の人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超える場合には、肖像権侵害となり得るものと考えられます。

(⇒ 写真の公開に係る肖像権処理の取扱いについて、デジタルアーカイブ学会による「肖像権ガイドライン」（本書脚注1）も参照）

#### (2) パブリシティ権との関係（アバターの姿を撮影する場合のパブリシティ権の取扱い）

パブリシティ権との関係では、撮影された肖像の使用の態様、目的等として、(1)肖像それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、(2)商品等の差別化を図る目的で肖像を商品に付し、(3)肖像を商品等の広告として使用するなど、専ら氏名、肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするものである場合には、パブリシティ権侵害と認められ得ます。

#### (3) 商品等表示規制との関係（周知表示混同惹起行為規制及び著名表示冒用行為規制の取扱い）

商品等表示規制との関係では、実在の人物の容ぼうを模したアバターの肖像が周知又は著名な商品等表示として用いられている場合に、当該アバター

の肖像を撮影して自己の商品表示として使用したときは、一定の条件の下で、不正競争防止法による規制の対象となり得ます。

## 2. 創作されたデザインによるアバターの場合

前述の「A. 他者のアバターのデザインを盗用したアバターの作成・使用」の議論が基本的に当てはまります。肖像権・パブリシティ権の侵害となる場合は限定的であり、その無断利用（撮影等）については、著作権等の侵害が問題となり得ます。

## 3. フォトリアルな肖像と創作デザインの間領域のアバターの場 合

実際のケースにおいては、上記にみた実在の人物の肖像によるアバター（フォトリアルなアバター）と、創作デザインによるアバターとは、必ずしも常に明確に分けられるものでなく、リアルな人物写真を元に似顔絵を作成してアバターのデザインに用いるなど、それらの中間領域にあるようなアバターも存在します。

例えば、イラスト調のアバターであっても、実在の人物の容ぼうをありのまま写実的に写しとったものであれば、肖像権保護の対象ともなり得る可能性が想定されます。こうしたアバターに関しては、その容ぼうの実態に即して、人物肖像の保護が及ぶか、創作デザインの保護が及ぶか等について、個別に判断することが必要となると考えられます。

なお、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、空間内に持ち込まれるコンテンツが権利処理されているものであることを前提として、当該プラットフォーム内におけるスクリーンショット撮影やカメラ撮影を、相互に、許可なしに行えるルールとしているものがあります。このように、利用規約において、空間内に持ち込むコンテンツに関する一定のルールを明確に定めておくことも有効と考えられます。

## 〔2-4〕

他者のアバターへのなりすまし、他者のアバターののっとり等

—法的にどのように評価されるか？

## 1. 刑事法上の違法行為

### (1) 「なりすまし」に対する刑事法上の規制

メタバース内において、他者のアバターに類似した肖像のアバターを無断で作成し、そのアバターを使って、当該他者になりすますような行為は、前述の論点に加え、その態様によって、詐欺や電磁的不正作出・供用、名誉毀損、又は偽計業務妨害など、刑法上の違法行為に当たり得ます。

### (2) 「のっとり」等に対する刑事法上の規制

また、他者のアバターをのっとり、のっとりしたアバターを用いて当該他者になりすますような行為は、メタバースプラットフォームのシステム上、通常できない設計となっていることが一般的です。

これが実際に行われる際には、何らかの不正アクセスの手段が伴っていることが考えられます。そのような行為には、不正アクセス禁止法、刑法等による規制が及ぶと考えられます。

## 2. 民法上の不法行為（肖像権等、氏名権、名誉権、プライバシー権などの侵害等）

なりすましに際し、他者のアバターの肖像を無断で使用する事となれば、その行為の態様や、被害アバターの類型（実在の人物の容ぼうを模したものか、オリジナルのデザインで創作されたものかなど）等に応じ、既にみた肖像権・パブリシティ権、又は著作権の侵害に当たり得ます。

また、他者のアバターへのなりすましの際に、当該他者の実名が騙られている場合には、人格権の一部とされる氏名権（人がその氏名の専用を他人から不正に侵害されない権利）の侵害にも当たり得ます。

さらに、他者になりすまして迷惑行為や情報発信を行うことで、

- 当該他者の名誉（社会的評価）を毀損することとなれば、**名誉権の侵害に、**
- 当該他者に関する事実、又はそれらしく受け取られるおそれのある情報を公表することとなれば、**プライバシー権の侵害に当たることともなり得**ます。

加えて、裁判例では、肖像権、名誉権、プライバシー権のいずれの侵害にも当たらず、単になりすましていただけの事案についても、「『他者との関係において人格的同一性を保持する利益』という意味でのアイデンティティ権の侵害が問題となりうると解される」として、アイデンティティ権による保護の可能性について言及したものもあります<sup>3</sup>（大阪地判平成28年2月8日判決（平27（ワ）10086号））。

これらの権利侵害は民法上の不法行為に当たるものとして、**損害賠償請求や差止請求等の対象**となり得るところです。

このほか、他者のアバターになりすまし、例えば虚偽の風説を流すなどして、他者の業務を妨害して損害を与えた場合には、**業務妨害行為に当たるもの**として、民法（不法行為）に基づく損害賠償請求等の対象となり得ます。

### 3. プラットフォーマーの利用規約等による対応

アバターによる他者へのなりすまし、他者のアバターののっとり等の問題事案を防ぐ上で、プラットフォームが果たすべき役割も大きく、実際、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、当該規約に基づくコミュニティ基準等において、単に他者の氏名を騙るのみのもの（他者の肖像を使用しないもの）を含めた「なりすまし」を、迷惑行為等に当たるものとして、禁止している例が見られます<sup>4</sup>。

---

3 ただし、同判決では、アイデンティティ権侵害が成立する要件に関し「どのような場合であれば許容限度を超えた人格的同一性侵害となるかについて、現時点で明確な共通認識が形成されているとは言い難いことに加え…どのような場合に損害賠償の対象となるような人格的同一性を害するなりすまし行為が行われたかを判断することは容易なこととなく、その判断は慎重であるべきである」との留保を付し、当該事案における権利侵害の成立は否定していません。

4 「cluster コミュニティガイドライン」（2022年2月28日 cluster） など

## 〔2-5〕

### アバターに対する誹謗中傷等

—外部の者から「中の人」が誰かは一般にわからないが、アバターに対する人格的な保護はどこまで及ぶか？

## 1. 一般論

### (1) 名誉毀損

人の名誉を毀損した場合、不法行為として、民法上の損害賠償請求、名誉回復措置請求、差止請求等の対象となり得ます（民法第710条）。

また、刑法上の取扱いとして、公然と事実を摘示し、人の名誉を毀損した者は名誉毀損罪（刑法第230条）に、事実を摘示しなくても、公然と人を侮辱した者は侮辱罪（刑法第231条）に、問われ得ます。

ここで「名誉」とは、「人の品性、徳行、名声、信用等の人格的価値について社会から受ける客観的価値」を指します。そのような客観的価値を低下させるものであれば、事実の摘示によるか、意見・評論の表明によるかを問わず、民法上は名誉毀損に当たり得ます。

### (2) 名誉感情侵害

「社会から受ける客観的評価」を低下させるものではなくとも、社会通念上許される限度を超える侮辱行為により人の名誉感情を害することは、人格権を侵害する不法行為として損害賠償請求等の対象となり得ます。

ここにいう「名誉感情」とは「人が自己自身の人格価値について有する主観的な評価」であり、客観的な社会評価である「名誉」とは区別されます。

## 2. アバターへの誹謗中傷等と名誉毀損・名誉感情侵害

### (1) 名誉毀損

一般に、人格権の主体となるのは実在の人物（「中の人」）であり、アバターに対する誹謗中傷等が行われた場合にも、「中の人」の客観的評価が低下することがなければ、名誉毀損は成立しないものと考えられています。

このため、「中の人」が誰であることを明かさない形でアバターが活動しているとき、アバターの活動や容ぼうに向けられた誹謗中傷等があっても、人格権の主体となる「中の人」の客観的な社会的評価が低下することにはならないとして、名誉毀損は成立しないのではないかとの議論があります。

一方、アバターの普段の言動や記事、投稿等に基づいて公に知られる情報から「中の人」が誰であるか具体的に知られており、アバターのキャラクターに対して向けられた言説がその人を対象とするものであると一般に理解することができるときは、その「中の人」という特定の個人に対する名誉毀損が成立するとの指摘もあります。

例えば、VTuberとして活動する原告のアバターに向け中傷が行われた事案において、原告はアバターの表象を衣裳のようにまとめて活動しているとし、アバターの言動は原告自身の個性を生かし、体験や経験を反映したものであって、侮辱の矛先が表面的にはアバターに向けられたものだとしても、アバターで活動する者に向けられたと認められるとして、原告本人への名誉毀損に当たるとした裁判例があります（大阪地判令和4年8月31日判例集未登載）。

なお、名誉毀損等が成立するために、被害者の実名等が判明していることは必須とはされていません。

## （2）名誉感情侵害

先に見た「名誉毀損」は、社会から受ける客観的評価が保護法益ですが、「名誉感情侵害」は、自己の人格権に対する主観的評価が対象です。

裁判例においては、VTuberとしての活動が、その態様から「単なるCGキャラクターではなく、原告の人格を反映したものと評価されたケースにおいて、当該VTuberとしての仮名を用いて行った行動への批判が、原告自身（中の人）の行動を批判するものであったと認められ、名誉感情を侵害するとされた事例があります（東京地判令和3年4月26日判例集未登載）。

ただし、どのような場合であれば、キャラクターとしての活動が「中の人」の人格を反映したものといえるのかについては、現状において必ずしも明確な基準等がなく、個別のケースに即した判断によることとなります。



### 3. プラットフォーマーの利用規約等による対応

メタバースの各プラットフォームの利用規約では、当該規約に基づくコミュニティ基準等において、侮辱的な差別表現や、誹謗中傷などの攻撃的な表現等を、ハラスメントや迷惑行為に当たるものとして、禁止している例が見られます<sup>5</sup>。

このように、問題事案を防ぐ上で、本書で取り上げているさまざまな検討課題を念頭に、利用規約等においてルールを定めておくことが期待されます。

---

5 「cluster コミュニティガイドライン」（2022年2月28日 cluster） など

# 【検討課題3】

## 仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルール形成、規制措置等について

現実空間で行われる様々な活動がメタバース上の仮想空間へと転移してきており、これに伴い、現実空間で起こっている様々な問題事案と同様の事案が、メタバース内でも起こるようになってきています。一方、メタバースのシステム上の設計から、メタバース内では通常起こり得ないタイプの問題事案もあります。これらを整理すると、以下の通りです。

### 1. 問題事案と関連する法令規制等

#### 《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)*2  ※ 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。	刑法(殺人、傷害致死等)、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	当該行為を行えないこととするシステム上の設計・設定
盗難(他者の占有を奪い自己の占有下に置くこと)  ※ 仮想オブジェクトの「保有」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。	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	
破壊行為  ※ 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。	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	

- \*1 「メタバースへの適用」は、日本法が適用される者を想定したもの。
- \*2 例えば戦闘系のゲームなど、プレイシナリオの中に死亡等の設定があるものを除く。
- \*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。  
 なお、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権の侵害に当たることが多い。

## 《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
<b>●メタバース内における表現・言動に係る問題事案</b>				
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"> <li>・利用規約による禁止、</li> <li>・違反者への制裁 〔警告、アカウント停止、アカウント剥奪等〕</li> </ul>	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		
プライバシー情報の暴露	民法(不法行為)	あり		
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		
<b>●アバターの身体的行動に係る問題事案</b>				
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・利用規約による禁止、</li> <li>・違反者への制裁 〔警告、アカウント停止、アカウント剥奪等〕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワーブ機能*</li> <li>・ブロック機能、</li> <li>・セーフティゾーン機能 等</li> </ul>
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	※「ワープ機能」 ;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
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	

- \*1 「メタバースへの適用」は、日本法が適用される者を想定したもの。
- \*2 アバターに対する該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。物理的接触はなくとも、メタバース特有の機能を使い、感覚機能を通じて相手の人体に影響を与える行為等の可能性については、別途留意が必要。

### 《現実空間にはなかった新たな問題事案》

以上のほか、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、そこからアイテムを操作して、他のアバターへの悪ふざけや嫌がらせをする

などの問題行動の事例が報告されています。

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あるわけではありません。しかし、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ます。

## 2. プラットフォーマーにおける対応の状況

### (1) ルールによる対応

プラットフォームでは、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じることとしています。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ところです。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ます。

### (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す。

### (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ます。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ります。

### (4) プラットフォーマーが担う役割と対応の実情

メタバースを、自由で多様性に満ち、安全・安心に過ごせる場として保持する上では、全てのユーザーが従うべきルールを利用規約等として示すことができ、また、システム上の設計によりユーザーの行動に一定の制約を課すこともできるプラットフォームの役割が大きいところです。

プラットフォームは、これらのルールを一方的に定めるとともに、アバターの行動記録など、様々なパーソナルデータを収集すること等も可能な立場にあります。プラットフォーム自身が権利の侵害者とならないことも含め<sup>6</sup>、ユーザー保護等に係る適切な対応が求められます。

現状のメタバースは、上記(1)～(3)に見るようなプラットフォームの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、深刻な問題事案の増加をある程度防いでいる状況にあります。同時に、プラットフォームにおける対応の実情としては、例えば、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す悪質なユーザーがいる<sup>7</sup>、無邪気な子どもによる問題事案も起こるなど、難しい課題も抱えているのが現状です。

### 3. 問題事案の対応の方向性

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、今後さらに、次のような取組みを進めていくことが求められます。これらの取組みに当たり、各プラットフォームにおいては、自らのサービスの特性に応じ、自律的な創意工夫により、効果的な取組みを進めていくことが期待されます。

#### ① ワールドごとのローカルルールを設定

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ます。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ます。

6 例えば、プラットフォームがユーザーから取得するプライバシー情報の取扱い等については、個人情報保護法（個人の情報の保護に関する法律）に則った個人情報の取扱いが求められるほか、情報の取得や利活用の態様によっては、独占禁止法（私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律）上の優越的な地位の濫用に当たる可能性があります。また、電気通信事業法の適用除外とされる電気通信事業（例えば、ユーザー間のクローズドな通信の媒介を行わず、場（プラットフォーム）の提供のみを行うもの等）を営む者も、電気通信事業法第3条（検閲の禁止）及び第4条（秘密の保護）の適用を受けるほか、「電気通信事業における個人情報等の保護に関するガイドライン」（個人情報保護委員会・総務省告示）の適用があり、その遵守が求められます。

7 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。

### ＜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ます。

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す。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も期待されます。

## 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ます。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ます。

## ④問題発生防止・事後対応のノウハウ共有等

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す。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合った適切な仕組み・措置の導入を検討していけるよう、必要な留意事項、有効な方策等の情報を整理することが考えられます。利用者情報を含めた個人情報等の取得・利用等に関しては、メタバースプラットフォームにおいても、個人情報保護法、電気通信事業法や関連ガイドライン等に則った対応を求められるものであり、データの適正な取扱い等にも留意しつつ、ユー

ザーによる問題事案等への対応について、可能な方策等を整理していくことも求められます。

#### ⑥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、メタバースのサービス上に設けられた各種機能（ミュート、ブロック、ワープ、セーフティゾーン等）の設定を、被害ユーザー自身が能動的に活用することも有効となると考えられます。各プラットフォームにおいて、このような機能をあらかじめ設けるとともに、ユーザーに対し、それら機能の活用について、わかりやすく説明していくことが期待されます。

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ます。



## 【検討課題4】

# 国際裁判管轄・準拠法について

国を超えた当事者間に法的紛争が生じた場合に、どのような場合に日本の裁判所に管轄権が認められるかということと（→国際裁判管轄）、どの国の法規が適用されることになるのか（→準拠法）が問題となります。裁判管轄及び準拠法は、メタバースのユーザー間、又は事業者とユーザーの間の紛争が生じた場合を念頭に整理してみると、当事者の合意によって指定できる場合がありますが、合意がない場合は、原則、以下にご紹介する通りです。

## 1. 国際裁判管轄について

### （1）日本の裁判所に提起された場合

国際裁判管轄については、訴えが提起された国の法令に従って、どの国の裁判所の管轄となるかが決定されます。

日本の裁判所に国際的な民事訴訟が提起された場合の国際裁判管轄権について、民事訴訟法（以下「民訴法」）では、以下のようなルールが定められています。

- ① 被告の住所が日本の国内にあるときは、日本の裁判所が管轄権を有す（民訴法第3条の2）
- ② 事業所又は営業所（以下「事業所等」）を有する者に対しその事業所等における業務に関する訴えを行う場合であって、当該事業所等が日本国内にあるとき、又は日本において事業を行う者を被告とする訴えであって、その訴えが当該事業者の日本における業務に関するものであるときは、日本の裁判所に提起することができる（民訴法第3条の3第4号・第5号）
- ③ 不法行為に関する訴えは、不法行為があった地が日本国内にあるときは、（被告の住所等が日本国内にないとしても、）原則として、日本の裁判所に提起することができる（民訴法第3条の3第8号）。

ここで、民訴法第3条の3第8号にいう「不法行為があった地」には、加害行為地、結果発生地のいずれもが含まれると解されています。このため、例えば、海外にサーバーが置かれたメタバース上に、海外のユーザーがアップロ

ードした情報によって発生した不法行為であっても、当該メタバースが、例えば、様々な掲示における表記が日本語で記され、日本語話者が集まっているなどにより、日本国内のユーザーに向けたものと解されれば、結果発生地は日本であるとして、日本の裁判所の管轄権が認められ得ることが考えられます。

他方、発信者情報開示に関する訴えは、不法行為に関する訴え等に該当しないものと解され、民訴法第3条の3第8号等の規定は適用されません。しかしながら、事業者が日本国内に事業所等を置いており、発信者情報開示請求に係る業務がその事業所等における業務に該当する場合、又は事業者が日本国内において継続的な事業を行っているとして認められる場合には、同条第4号又は第5号に基づき、日本の裁判所に国際裁判管轄が認められ得ます。なお、2022年10月に制度施行された発信者情報開示命令についても、民事訴訟法と同様の国際裁判管轄ルールに従うこととなります（プロバイダ責任制限法第9条）。

なお、以上の場合でも、外国の事業者とユーザーとの利用規約、取引契約等では、当該事業者の所在地の裁判所を専属合意管轄裁判所とする旨の合意条項が置かれることが通例となっていますが、これらについては、ユーザーの訴えにより、日本の裁判所の管轄となる可能性があります。

## （2）外国の裁判所に訴えが提起された場合

国際裁判管轄については、具体的にどこの国で裁判が提起されるかによって、結論が異なる可能性があります。例えば、事業者と消費者との取引をめぐる紛争については、当事者の合意にかかわらず、消費者の常居所地の裁判所が管轄を有する旨の法令を有している国が少なくありません。この場合、日本の裁判所が専属的管轄を有する旨の規定を利用規約等に置いている場合であっても、国外の消費者がその住所地の裁判所で日本の事業者を訴えた場合には、当該裁判所に国際裁判管轄が認められる可能性があります。

## 2. 準拠法について

### (1) 日本の裁判所に訴えが提起された場合

国際私法上の紛争の訴えが日本の裁判所に提起された場合における準拠法の取扱いについては、法の適用に関する通則法（以下「通則法」）により、以下のようなルールが定められています。

- ① 不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、原則として、加害行為の結果が発生した地の法による（通則法第17条）
- ② ①にかかわらず、他人の名誉又は信用を毀損する不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、被害者の常居所地法による（通則法第19条）
- ③ ①・②にかかわらず、不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、①・②よりも明らかに密接な関係のある他の地があるときは、当該他の地の法による（通則法第20条）
- ④ 上記①～③によれば外国法が適用されることとなる場合においても、これを適用すべき事実が日本法によれば不法とならないときは、当該外国法に基づいて損害賠償請求等を行うことはできない（通則法第22条第1項）

これにより、例えば、日本国内のユーザーに向けたメタバースにおいて権利侵害を受けた場合には、結果発生地が日本であるとして<sup>8</sup>、また、日本のユーザーが名誉毀損等の被害を受けたときには被害者の常居所地が日本であるとして、日本法を準拠法とし、これに基づく差止請求や損害賠償請求、発信者情報開示請求を行うことが可能となり得ます。

### (2) 外国の裁判所に訴えが提起された場合

準拠法の決定は、訴えが提起された国の法令によることとなり、具体的にどの国で裁判が提起されるかによって、結論が異なる可能性があります。例えば、事業者と消費者との取引をめぐる紛争については、当事者の合意にかかわらず、消費者の常居所地の法が適用される旨の法令を有している国が少なくありません。このため、利用規約等において日本法を準拠法とする旨を定めている場合であっても、国外の消費者がその常居所地法の適用を主張した場合、当該地の法令が適用される可能性があります。

8 著作権侵害に関する準拠法の決定方法に関しては、裁判例において、差止請求についてはベル又条約第5条第2項に基づき保護国法としての日本法を適用し、損害賠償については、不法行為として、法の適用に関する法律通則法第17条により準拠法を決定することとしているものが多い（東京地判平成16年5月31日（判タ1175・265）、東京地判平成25年3月25日判決（平24（ワ）4766号）ほか。

# さいごに

本書は、メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題について、具体的な課題の洗い出しを行うとともに、制度・取扱い等の現状、対応の状況等を確認し、整理したものです。

関係団体等が定めるガイドラインや契約書ひな型、それらの附属文書等においても、必要に応じ、本論点整理の考え方を取り入れ、民間ソフトローの更なる充実が図られることを期待したいと考えています。