

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 主なポイントー

- メタバースユーザー
- コンテンツ権利者

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.13
【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.23
【検討課題4】 国際裁判管轄・準拠法について	P.28
さいごに	P.31

# 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、メタバースユーザー（UGCを含む）及びメタバース上のコンテンツ権利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」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/ronuten\\_seiri.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/metaverse/pdf/ronuten_seiri.pdf)

※本書以外にも、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」等について

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(Virtual Reality)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〕実用品のデザインの模倣・活用（\*課題1-1）
- 〔1-2〕現実空間の標識の無断使用（\*課題1-2）
- 〔1-3〕現実環境の外観の再現（\*課題1-3）
- 〔1-4〕メタバース上のライセンス利用（\*課題2-1）
- 〔1-5〕仮想オブジェクトの取引（\*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.13>

- 〔2-1〕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）
- 〔2-2〕他者のアバターの肖像・デザインの無断使用（\*課題2-1）
- 〔2-3〕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、アバター間行為をめぐるルール形成、規制措置等について <本書 P.23>

### 【検討課題4】国際裁判管轄・準拠法について <本書 P.28>

（※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스를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〕

現実空間のデザインのメタバーズ内での模倣や、現実空間とメタバー스를横断した実用品デザインの活用  
—実用品の「デザイン」はメタバーズで保護されるか？

#### 1. 著作権による保護

著作権は、思想・感情を創作的に表現したもの（著作物：著作権法第2条第1項第1号）について発生する権利で、創作と同時に、自動的に権利が発生します。著作権による保護は、著作物と認められるものであれば、基本的に、現実空間かメタバーズかに関わらず、保護されます（著作権侵害に対しては、損害賠償請求や差止請求が可能であるほか、刑事罰も科せられることがあります）。

ただし、現実空間における実用品のデザインについては、一般に、著作物とは認められにくい傾向があります。なぜなら、実用品のデザインは、実際の用途など、機能面の制約から、表現の幅が必然的に狭く、創作的な表現とは認められにくい要素が多く含まれやすいためです。現実空間のデザインについて著作物性が否定される場合には、当該デザインがその後にメタバーズで利用されることとなっても、著作権による保護対象とはなりません。

一方、メタバーズで新たに創作される実用品のデザインは、どうでしょうか。例えば、メタバーズ内の生活で「実用品」として用いるアイテム（例えば、アバターが着る衣服等）のデザインなどですが、これについて、著作物として認められるか等については、議論があります。

この点、例えば、アニメや映画、ゲーム等の仮想世界における実用品としての設定の下に創作されるコンテンツについては、そのデザインについて、物理

的世界の下での機能的制約を受けないデザインであれば、著作物として認められる場合があると考えられます（例えば、ドラえもんのタイムマシンなど）。

## 2. 意匠権による保護

意匠権は物品・建築物等のデザイン（形状等）に発生する権利であり、意匠の登録を受けた者は、業として同一又は類似の意匠を実施する権利を専有します（意匠法第23条）。例えば、第三者が、登録された意匠に係る「物品」又は「建築物」を無断で製造・建築し、使用し、譲渡し、又は貸渡す等の行為を業として行えば、意匠権侵害に当たります。

他方、現実空間における物品・建築物等と、その形を模した仮想オブジェクト（3Dデータ）とでは機能・用途が異なることが多く、有体物である物品・建築物等の意匠をメタバース内で利用しても、類似の意匠の実施には当たらない可能性が高いと考えられます。このため、例えば、現実の商品のデザインを模した仮想オブジェクトが無断で作成、販売等されたとしても、類似の意匠に当たらず、意匠権侵害は成立しないことが多いことが想定されます。

また、意匠法では、「物品の形状等」と並び、「画像」を保護対象としています。ただし、意匠法が保護対象とする「画像」は、①機器の操作の用に供されるもの（操作画像）及び②機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの（表示画像）のみに限定されており（同法第2条1項）、機器とは独立した、画像や映像の内容自体を表現の中心として創作される画像（コンテンツ）は、意匠法の保護の対象外です。

したがって、メタバース内の画像についても、操作画像・表示画像に当たるのであれば保護対象ですが、コンテンツに該当する仮想アイテム等についてはこれに当たらず、意匠権による保護は及ばないものと考えられます。

このため、そのような仮想アイテム等については、メタバースでのデザイン模倣に対抗するため、1つのオリジナルデザインについて、物品等と画像双方の意匠登録を受けるといった方法も、一般にとり得ないこととなります。

## 3. 商品形態模倣規制（不正競争防止法）による保護

不正競争防止法は、他人の商品の形態を模倣した商品の譲渡等を行う行為を「不正競争」に当たるものとして、差止請求・損害賠償及び刑事罰の対象にしています。ただし、その保護期間は、日本国内において最初に販売された日から3年間です。

この点、規制対象としては、従来、有体物である商品の提供行為が想定されてきました。しかし、2023年6月に不正競争防止法が改正され、ネットワーク上の形態模倣商品提供行為（「電気通信回線を通じて提供」する行為）も規制対象とされました（不正競争防止法第2条第1項第3号）。これにより、今後は、例えば、他人の商品のデザインをデッドコピーした仮想オブジェクトを作成し、そのデジタルデータをダウンロード形式等により販売等をする行為について、商品形態模倣規制が及び得ることになります（施行日：2024年4月1日）。

#### 4. 商品等表示規制（不正競争防止法）による保護

不正競争防止法では、商品形態模倣に係る規制と併せ、商品の出所等を表す「商品等表示」に係る規制についても、定めています。「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。

商品の容器包装や商品の形態のデザインは、その使用の態様等によっては、特定の企業の商品の出所を表す表示等として機能することがありますので、そのような場合には、商品等表示規制の対象となることがあり得ます。

※ 商品等表示規制一般に係る成立要件等については、次に見る課題「〔1-2〕現実空間の標識のメタバースにおける無断使用」を参照してください。「周知表示混同惹起行為」や「著名表示冒用行為」が該当する規制行為です。

### 〔1-2〕

#### 現実空間の標識のメタバースにおける無断使用

##### ー現実空間における「標識」はメタバースで保護されるか？

#### 1. 商標権による保護

商標登録を受けようとする者は、その登録の出願に際し、定められた区分に従い、当該商標を使用する商品・役務を指定する必要があります。商標権は、登録により発生し、商標権者は、指定商品又は指定役務について、登録商標を使用する権利を専有します（商標法第25条）。登録商標と同一又は類似の商標を、指定商品・役務と同一又は類似の商品・役務について無断で使用する行為は、それを業として行う場合、原則として商標権侵害に当たります。

商品の類似性の判断は、「これらの商品が通常同一営業主により製造又は販売されている等の事情により、これらの商品に同一又は類似の商標を使用するときは同一営業主の製造又は販売にかかる商品と誤認されるおそれがあると認められる関係にあるか」によって判断されます。現状では、現実空間の商品（例えば、衣服など）の製造・販売を行う営業主が、そのバーチャル版の商品（例えば、アバターの衣服など、コンピュータプログラムや画像ファイルで再現されたメタバースの商品）の提供等も行っているケースは限定的といえます。このため、個別のケースに即した判断によることとなりますが、現実空間の指定商品に係る登録商標がメタバースの商品に使用されても、指定商品の類似性は認められず、商標権侵害が成立しない場合が多いと考えられます。

### 【権利者が講じることができる実務上の対応策や留意事項】

#### 《権利者側が講じることのできる対応の例》

権利者としては、対抗策として、現実空間の商品に加え、新規にメタバースの商品（例えば、第9類；コンピュータプログラム・画像ファイルなど）及び役務（例えば、第41類；オンラインによる画像の提供、第42類；コンピュータプログラムの提供など）の指定をした上で商標登録出願をし、これへの保護を受けられるようにすることが考えられます。

ただし、そのような対応を行ったとしても、商標権者が現実空間の商品についてのみ商標を使用していた場合には、メタバースの商品・役務に対しての不使用取消審判によって権利が取り消されてしまう可能性があります。

## 2. 商品等表示規制（不正競争防止法）による保護

不正競争防止法では、①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：同法第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：同法第2条1項2号）を、「不正競争」としています。これに当たる場合は、差止請求や損害賠償請求、そして、刑事罰の対象となります。

これらの規制による保護対象は、周知表示混同惹起規制にあっては「周知」な商品等表示に、著名表示冒用規制にあっては「著名」な商品等表示に限られますが、その侵害の要件としては、商標権侵害の場合のように商品・役務の類似性まで問われるものではありません。使用された商品等表示の類似性があれば侵害が成立し得るものとされています。ただし、「周知」表示の場合は、他人の商品等と「混同」を生じさせる行為であることが必要です。

- \* 「周知」⇒需要者の間に広く認識されている状態（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）
- \* 「著名」⇒全国的に知られている状態と想定されています

## 〔1－3〕

### 現実環境の外観のメタバーズにおける再現

ー現実空間における「外観」はメタバーズで保護されるか？

## 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ズ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、著作権者からの許諾（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、議論が分かれています。

## 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影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。

### 〔1-4〕

## メタバー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. 簡素で一元的な権利処理

メタバー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。

## 〔1－5〕

### NFT等を活用した仮想オブジェクトの取引

#### 1. 仮想オブジェクトの「保有」の意味

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、契約当事者間のみに止まるものです。

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。

## 2. NFT等を活用した仮想オブジェクトの二次流通等

### (1) 仮想オブジェクトの利用条件等

ユーザーが購入する仮想オブジェクトの利用条件の取扱いとしては、①プラットフォームが利用規約等で一律に条件を定め、当該プラットフォーム内ではその条件に沿って利用させることとしているものと、②個々のクリエイターが条件を設定できるようにしているものとがあります。

#### ① プラットフォーマーが一律に利用条件を定める場合

メタバースにおける仮想オブジェクトの利用は、現状では、特定のプラットフォームに紐付く形での利用が多く、その利用条件もプラットフォームごとに一律に定める例が多いと言われています。この場合には、同一プラットフォーム内で仮想オブジェクトが二次流通した後も、利用規約が定めた同一の利用条件が適用されることとなるため、二次流通以降のユーザーにおいてもこれが守られることとなりやすいところです。

なお、複数プラットフォームを横断した仮想オブジェクトの利用を可能とする、オープンメタバースの実現に向けた動きも出てきています。オープンメタバースの下では、一次創作時のプラットフォームと異なるプラットフォームへ仮想オブジェクトが流通したときに、その利用条件をどのように守らせるかの課題が生じます。

#### ② 個々のクリエイターが利用条件を設定する場合

仮想オブジェクトの利用条件について、個々のクリエイターごとに設定できるようにしている場合には、二次流通以降のユーザーにそれらの条件をどう伝えるか等の問題が生じます。

### (2) 二次流通時における一次創作者へのロイヤリティ支払い

二次流通時における一次創作者へのロイヤリティ支払いは、その権利について必ずしも明確な法的裏付けがあるものではなく、契約に基づく収益分配として行われています。

一次創作者へのロイヤリティ支払いについては、ブロックチェーン技術の発展により、スマートコントラクトとして実装することが可能となっています。これについては、特に、NFTの特色として説明されることもありますが、プラットフォームを超えたロイヤリティ収受の仕組みの整備は、未だ過渡的な状況にあり、現状では、個々のNFTマーケットごとの独自の仕組みに止まっています。

## 【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

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の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。

それでは、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

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巻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

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についても、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〕）

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

前述のとおり、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>1</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、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。

### 〔2-2〕

## 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

<sup>1</sup> 「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」ものとされています（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）」）。

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

### (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、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。

## 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「〔2-1〕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・パブリシティ権の扱いも、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實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。

## 〔2-3〕

### 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」が誰であるか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が、ユーザーにおいては、アバターに向けた誹謗中傷等については、名誉毀損や名誉感情侵害が問題になり得ることに留意し、適切な対応をとることが必要です。

### 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>2</sup>。

---

<sup>2</sup> 「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>3</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>4</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。

---

<sup>3</sup> 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。

<sup>4</sup> 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。

## 【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

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>5</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。

<sup>5</sup> 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ヌ条約第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。