

メタバースにおけるルール形成の在り方等について (討議用メモ)

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の安全・安心を確保していく観点から、メタバースにおけるルール形成の在り方等について検討

1. ソフトローとハードローによるルール形成
2. 変化・発展途上にあるメタバースについてのルール形成
3. 国境のないメタバース空間におけるルール形成
4. 複数プラットフォームを横断するルール形成
5. 国際的なルール形成の動向への対応

1. ソフトローとハードローによるルール形成

◎ 既存の法令の多くはメタバースを想定しておらず、現実空間で行われていた様々な活動が仮想空間へ転移していく中で、新たな法的課題が惹起。

→ **新たな法的課題を受け、ソフトローによる対応とハードローに係る対応とをどのように組み合わせ、対応していくことが求められるか。**

《ソフトローとハードロー》

| | ソフトロー | ハードロー |
|----------------|---|---|
| 主なもの 【制定主体】 | <ul style="list-style-type: none"> ・利用規約(附属ガイドライン等を含む)【事業者】 ・ガイドライン等(ガイドライン、契約書ひな型など)【事業者、民間団体、政府等】 | <ul style="list-style-type: none"> ・法令【政府】※義務付け規定、努力義務規定等 ・法令に基づく基準【政府】 |
| 効力 | <p><利用規約> :拘束力あり(債権・債務を生じさせる契約) ※ 違反者に対しては、サービス停止等の制裁が科される場合あり。民事上の損害賠償請求等も可。</p> <p><ガイドライン等> :拘束力なし(事業者、ユーザー、コンテンツホルダー等向けの指針、利用規約・契約を定める際の参照基準など)</p> | <p><義務付け規定等> :拘束力あり ※ 違反者に対しては、刑事罰・行政罰が科される場合あり。民事上の損害賠償請求等も可。</p> <p><努力義務規定等> :拘束力なし</p> |
| 通用範囲 | <ul style="list-style-type: none"> ・一般に、当該国の領域を超えて通用。 ※ 利用規約は、これを定める事業者の特定のサービス(プラットフォーム)のみに通用。 | <ul style="list-style-type: none"> ・一般に、当該国の領域内のみで通用。 ※ 当該国内において、当該法令等が対象とする事業者・サービス全般に通用。 |
| 柔軟性 | <ul style="list-style-type: none"> ・一般に、ハードローに比べより柔軟な定めが容易。 ※ 法令に違反しない範囲で、自由度の高い定めが可能。 | <ul style="list-style-type: none"> ・一般に、ソフトローに比べ、柔軟な定めが困難。 |

1. ソフトローとハードローによるルール形成

- 様々な具体的課題に応じ、どのような対応が求められるか。

<新たな法的課題のタイプとそれらに応じた対応(想定)>

- 既存の法令によるルールについて、メタバース領域への適用有無等の解釈や、メタバース領域における運用の方法等が不明確となっており、萎縮効果を生むなど、不都合を生じているもの

【課題例:現実空間と仮想空間を交錯する知財利用の取扱等】

→ ハードローの解釈・運用の明確化、ソフトローとしての普及啓発

- 既存の法令によるルールがメタバース領域にも及んでいるが、メタバースの実態に合わず、不合理となるもの

【課題例: ?】

→ ハードローの見直し

- 既存の法令によるルールがメタバースの関連領域には及ばない等により、当該領域におけるルールの整備が新たに必要となるもの

【課題例;現実空間と仮想空間を交錯する知財利用の取扱等】

→ ソフトロー又はハードローによるルール整備

- 既存の法令によるルールでメタバース関連領域にも及ぶものに関し、当該ルールを踏まえた適切な取扱いや、それらルールを活用した課題解決の方策等についての考え方の整理が求められるもの

【課題例;実在の人物に似せたアバターに係る肖像権・パブリシティ権の取扱い】

- メタバース関連領域で生じる事象をめぐる権利関係やその裏付けとなる法的位置付け等について、考え方の整理が必要となるもの

【課題例;オリジナルのデザインで作成されたアバターの肖像の取扱い】

→ ソフトローの整備・普及啓発
※ 法適用等に関する考え方の整理をベースに

2. 変化・発展途上にあるメタバースについてのルール形成

◎ メタバースは、現在、急速な発展の途上にあり、法規制を中心とする従来型のガバナンスでは、イノベーションのスピードに追いつくことが困難となることも想定。

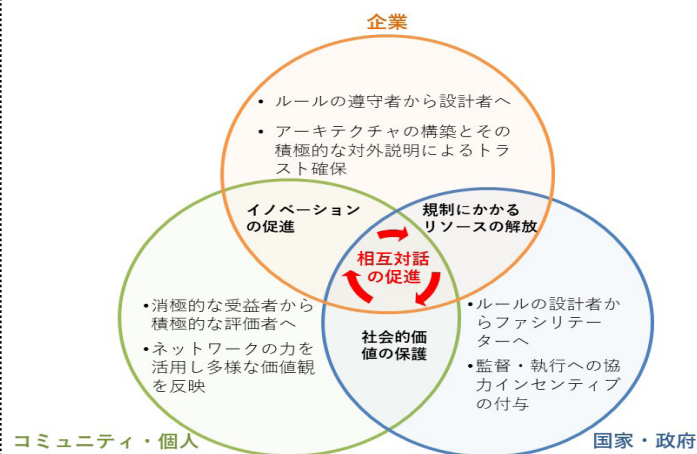
→ このような領域におけるルール形成の在り方として、どのような在り方が求められるか。

○ メタバース空間内の問題に対する社会の懸念・不安(リスク)のレベルは時とともに移り変わるとともに、リスク軽減のために利用可能な技術的手段等も発展途上であること等を踏まえれば、ルール形成についても、**アジャイル的なアプローチが必要となるのではないか。**

→ ルール形成に当たっては、**政府と事業者、ユーザーとの間の相互対話、ユーザーによる積極的関与の確保が重要となるのではないか。**

→ メタバースの技術やビジネスについては、なお流動的な部分が多いことを踏まえれば、法的課題への対応についても、**当面は、より柔軟なソフトローの整備や、ハードローの解釈・運用等による対応が望ましい面が多いのではないか。**

《参考》ガバナンス・イノベーションにおける各主体の役割の変化



出典：「GOVERNANCE INNOVATION: Society5.0の実現に向けた法とアーキテクチャのリ・デザイン」(2020年7月 経済産業省・Society5.0における新たなガバナンスモデル検討会)

3. 国境のないメタバース空間におけるルール形成

- ◎ メタバースの空間には国境の垣根がなく、インターネットを通じて、世界中の人々が同時に参加。
→ このような空間におけるルール形成の在り方として、どのような在り方が求められるか。
- ルールの形成に当たっては、**国境を超えた通用性を持つソフトロー(プラットフォームによる利用規約など)の役割**が重要になるのではないかと。
- メタバースの**ルール形成に向けた国際的な動向**に対しても、留意が必要となるのではないかと。
〔→ 「5. 国際的なルール形成の動向への対応」〕
- 国境を超えたユーザー間の法的紛争に際しては、**国際裁判管轄・準拠法の取扱いや、エンフォースメントの在り方等**も課題となるのではないかと。

4. 複数プラットフォームを横断するルール形成

◎ 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」の実現に向けた取組が進んでいるほか、プラットフォームを横断する領域での新たな課題も生じている。

→ このような動向を踏まえ、どのようなルール形成の在り方が求められるか。

<プラットフォームを横断して生じる課題の例>

- － プラットフォームを超えるアバター移動時におけるプラットフォーム間での個人情報受け渡し等の取扱い
- － プラットフォームを超えてデジタルアセットを持ち歩く場合のユーザー保護
- － 複数プラットフォームを渡り歩いて悪質行為を繰り返す者への対応

など

- 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等が求められることになるのではないか。
- メタバースの相互運用性の実現に向けた国際的な議論の動きに対しても、留意が必要となるのではないか。〔→ 「5. 国際的なルール形成の動向への対応」〕
- 個々のプラットフォームごとの利用規約によるルール形成が中心をなす中で、プラットフォームを横断して生じる課題に対し、どのように対応していくか。
 - 例えば、以下のような対応は考えられるか。
 - ・複数プラットフォームによる共通ルールの整備
 - ・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制裁措置(例; ウォレットサービスの利用停止など)

5. 国際的なルール形成の動向への対応

- ◎ メタバースに関し、相互運用性の実現を目指した国際的なフォーラム組織に数多くの企業・団体が参加するなど、民間主導による国際的なルール形成に向けた動きが広がっている。

→ 我が国発メタバースの発展のため、国際的なルール形成の動きどのように対応していくべきか。

- 国際的なフォーラム等の動きに対しては、**どのようにコミット**していくことが適当か。

《 **参考** ; メタバースに関するルール形成等についての国際的な議論の動向 》

世界経済フォーラム (WEF)

- 世界経済フォーラムは、2022年の年次総会において、「公平で相互運用性の高い安全なメタバース構築のための新しいイニシアチブ」を公表し、メタバースに関する官民の国際連携枠組みを立ち上げ(2022.5.25)。

→ Metaverse GovernanceとMetaverse Value Creationに焦点を当て、Metaverse Community Membership 及び Steering Committee Membershipによる会議を四半期ベースで開催。

※ 枠組み創設に当たっては、電通、ソニー・インタラクティブ・エンタテインメントも参加。
(Metaverse Governance Steering Committeeのメンバーの中に、日本の関係者は不在)

メタバース・スタンダード・フォーラム (Metaverse Standards Forum)

- メタバースの標準規格等を検討する業界団体として「Metaverse Standards Forum」が設立(2022.6.21発表)。

※ 団体は、米国The Khronos Group Inc.が主催。

※ 団体設立に当たっては、メタ、マイクロソフト、アリババ、ファーウェイなど37の企業・団体が加盟(ソニー・インタラクティブエンタテインメントも参加)。

※ 同団体は、「フォーラムはあらゆる企業、標準化団体又は大学に無料で開放されている」としており、参加企業・団体等数は、2022年7月時点で500以上に拡大。

オープンメタバースアライアンスfor Web3 (Open Metaverse Alliance for Web3 : OMA3)

- ブロックチェーン・Web3の関連企業が、メタバースの相互運用性についての標準化提案と業界間のコラボレーションを目的とするDAOとして、「Open Metaverse Alliance for Web3」(OMA3)を結成(2022.7.21発表)。

※ アライアンスは、8の企業・財団(Alien Worlds、Animoca Brands、Dapper Labs、Space、Superworld、Sandbox、Upland、Voxell(ほか))により設立され、このほか5社(Decentraland、Star Atlas、Meta Metaverse、Splinterlands、Wivity)も参加。

※ アライアンスメンバーは、メタバースの標準規格等を検討する業界団体である「Metaverse Standards Forum」へ参加する意向。

- 国際的なルール形成の動きに当たり、**我が国のメタバースビジネスの特徴等を踏まえ、特に留意すべき点、担保すべき事項等**はあるか。