

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（第1回）における主な意見

1. 基本的な視点、検討の進め方

- メタバースはプラットフォーム化しており、プラットフォームとして捉えないと制度設計がうまくいかない。
- 人、モノ、コンテンツがリアルとバーチャルとを行き来することとなる。ボーダレスに止まらず、バウンダリーレスの視点で全体のルール形成を考える必要がある。
- メタバース境界で現に生じている事象の中で、法的整理がさらに必要となる事項が、それほどあるとは思わない。現状の課題から議論するのではなく、様々なもののクロスオーバーの時代が来るとの前提の下、未来志向で課題を整理していくことが必要である。
- メタバースに関する実務はどのように動いていて、どのような悩みがあるのか、この会議でシェアし、血の通った議論をしていきたい。
- ルール形成の議論は責任の所在を決めることに収束しがちだが、クリエイターエコノミーが形成され、利用者の自主的なルール形成がなされるような未来観を考慮すると、事業者と消費者との関係性も相対的なものとなっていくだろう。問題点の切り出しと責任の押し付け合いの議論ではなく、前向きなモデルケースを共有するなど、多くの関係者が満足できるルール形成の在り方を追求していける場になればよい。

2. ルール形成の在り方

- バーチャル空間内で、どこでも最低限守らねばならない事項と、ユーザー同士の同意に基づき、特定のコミュニティ内のみで守られる／許される事項のいずれもあり得る。それらをレイヤーに分けたい。法律的にやるべきところと、コミュニティ単位で同意できれば許されるべきところの線引きはまだないので、議論していければよい。

3. 各種課題への対応

（仮想オブジェクトのデザイン等の保護）

- 知財権を保護することで、かえってバーチャル世界の発展を阻害することになってはいけない。他方でバーチャル世界にも権利があることも事実。保護と活用のバランスが大事。バーチャル空間の発展に何ができるかを考えながら議論に臨みたい。
- コンテンツホルダー側も完全に同意してメタバースに参入しているわけではない。コンテンツホルダー側が安心してメタバースに参入できる枠組みを作っていく上で、何が課題になるのか、議論したい。

(アバターの権利の取扱い)

- リアルの人間と同じように、アバターの人格権、パブリシティ権みたいなところを定義すべき。
- アバターの権利について、アバターと本人の結びつきをいかに保護するか、例えばアイデンティティ権のようなものを認めるのかという議論はある。アバターが存在する空間を一体的に捉える視点も重要。例えば、私的な空間に対する侵害行為がプライバシー権侵害となる側面もあるので、その点も含めて議論を進めたい。
- 最高裁がパブリシティ権の対象としているのは、氏名、肖像等であり、「人格の象徴」と言えるかどうかが決め手。例えば、人工的に作りだしたものであっても、長い間、使っているうちにその人そのものになることはあり得る。リアルでないアバターについても、現行法の解釈の下、パブリシティ権の対象になる可能性はあり得るのではないか。
- パブリシティ権は、一定の認知がなされている人に発生する権利。リアルな社会とネット社会の間、あるいはバーチャル空間内の世界において、何をもって「認知がある」と言うのかの定義すらできていないので、まずはそこからスタートする必要がある。
- アバターは著作物であると同時に、その裏側には生身の人間がおり、知財権と人格権の相互乗り入れ、相互干渉が生じる。アバターの権利をめぐる課題について考える際には、人格権として議論されてきた権利と知財権との相互乗り入れの観点が重視されるべきではないか。

(問題事案への対応)

- メタバース上の問題事案について、プロバイダ責任制限法の適用範囲がどこまで及ぶか。厳格に適用すると、事業者は相当な義務を負ってしまい、結果としてニーズに合わないものになってしまう。どこまでのものをプロ責法でカバーしなければいけないか議論が必要。
- メタバースはユーザー自治で進めていく仕組みが必要。法律でサポートする部分、事業者が一定の義務を負って守らなければいけない部分の整理が必要。