

# 《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形成、規制措置等に関する論点の整理【概要】

### I. 基本的な視点

- ① 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ーの安全・安心を確保していく観点から、あるべきルール形成の在り方を考える。
- ② メタバースの実態に即した対応を図るよう、現実が生じている課題、より重大な課題に優先的に対応するとともに、メタバースの今後の発展性も見据え、将来的な深刻化が想定される課題への対応の方向性を探る。
- ③ 国境のない仮想空間での課題として、国際的なルール形成が必要とされていくことを意識しつつ、我が国発のメタバースにおけるルールの在り方を明確化し、国際的な働きかけにつなげられるようにする。

### II. 問題事案に関する現状認識

#### メタバースにおいて 通常は想定されない事案

<起こり得るとすれば不正アクセス等を伴う場合>  
殺人、破壊行為、窃盗等  
※ただし、模倣・盗用は起こり得る

#### メタバースにおいて 想定される事案

##### ① 現実空間でも生じている事案

##### A) 表現・言動に係る事案

わいせつ表現、差別表現、  
誹謗中傷、脅迫等

##### イ) アバターの身体的行動に 係る事案

痴漢、つきまとい、  
のぞき、暴力行為等

##### ② 現実空間にはなかった 新しいタイプの事案等

例えば、  
・アバターサイズを巨大化して  
他者の視界を遮る など

#### 法令の適用

不正アクセス  
規制等の適用

多くは、  
現実空間と  
同様の適用あり

基本的に、  
現実空間と  
同様の適用なし

基本的に、  
既存の  
適用法令なし

#### プラットフォームの対応

##### ルール

利用規約  
による禁止

制裁措置

- ・警告
- ・アカウント一時停止
- ・アカウント剥奪

##### 技術

・問題事案を  
起こさせないアーキテ  
クチャ

・ユーザー等  
が使える機能

- ・ミュート機能
- ・ワープ機能
- ・ブロック機能
- ・セーフティゾ  
ーン機能

通報の仕組み

<難しい対応課題>

- ・BANされてもアカウントを乗換え悪質  
な行為を繰り返すユーザーの存在
- ・無邪気な子どもによる問題事案

### III. 留意事項 (課題意識)

・ハラスメント等の事案  
が、新規ユーザーの  
定着を阻害する要因  
の一つになっていると  
指摘

・精神的に発達途上  
にある子どものユーザ  
ー、法的責任能力の  
ない未成年ユーザ  
ーもメタバースに参加  
していること等に留意  
する必要

・プラットフォームの  
役割が大きいこと/  
プラットフォームの  
対応のみで全てを解  
決できるものでない  
ことを踏まえる必要

・被害者自らの権利行  
使による被害救済等  
の手段が実質的に  
確保されること重要  
である

・メタバースビジネスは  
ボーダレスとなっている  
ことに留意が必要  
である

など

### IV. 対応の方向性

#### (1) 自由と安全・安心の両立

- ① ワールドごとのローカル  
ルールの設定
- ② 子ども・未成年者の安全・  
安心の確保

#### (2) プラットフォーマーの利用規 約等による適切なルール形 成とその実効性の確保・向上

- 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
- ④ 問題発生防止・事後対応  
のノウハウの共有

#### (3) 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

- ⑤ 発信者情報開示制度の  
運用の明確化

#### (4) 国際的な動向への対応

- ⑦ 国内議論から国際的な議  
論への接続