

2024年1月26日 総務省 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会（第3回） 討議資料

民主的価値に基づく「安心・安全なメタバースの実現」に
向けた議論と展望
ー文化的特徴を中心にー

団体概要

団体名

NPO法人バーチャルライツ

設立

2021年3月29日（NPO法人認証・登記）

連絡先

E-mail : contact@npovr.org

組織構成

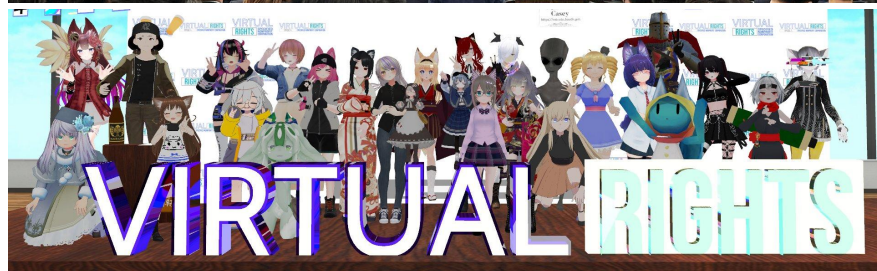
約1000人（正会員・賛助会員・VR会員により構成）

VR会員リンク

<https://discord.gg/Qu34XsH2ND>

加盟団体

内閣府「地方創生SDGs官民連携プラットフォーム」
メタバース分科会長
一般社団法人日本若者協議会 法人会員
一般社団法人Metaverse Japan 提携パートナー会員
METaverse STANDARDS FORUM Participant Members 等



活動の軸

公益活動



VR写真大賞をはじめとした
社会貢献活動

政策提言



行政・議員・業界団体への
政策提言と意見交換

情報発信



メディアを通じた
情報発信

目的

VR文化の振興・表現の自由の擁護等を目的とする

【特定非営利活動の種別】

- 1 社会教育の推進を図る活動
- 2 学術、文化、芸術又はスポーツの振興を図る活動
- 3 人権の擁護又は平和の推進を図る活動
- 4 情報化社会の発展を図る活動
- 5 消費者の保護を図る活動

【事業種別】

- ① 講習会・セミナー開催に関する事業
- ② インターネット上での表現活動の支援に関する事業
- ③ バーチャルリアリティー空間利用者の調査事業
- ④ バーチャルリアリティーの普及促進に関する事業

代表紹介：國武悠人



専攻分野 情報法・公共政策

【所属】

NPO法人バーチャルライツ 理事長
慶應義塾大学環境情報学部環境情報学科 在学

【社会的活動】

デジタル庁 デジタル推進委員
神奈川県 統計報告調整審議会 委員
神奈川県 令和5年度住宅・土地統計調査 統計指導員
印西市 男女共同参画推進委員会 委員
印西市 環境推進市民会議 委員
一般社団法人日本若者協議会 政策委員
日本維新の会 政務調査会 リバースメンター
PoliPoli Gov 「テクノロジー・文化」 有識者 等

【学術・研究活動】

日本統計学会 統計調査士試験最年少合格賞
情報処理学会 ヒューマンコンピュータインタラクション研究会 貢献賞
毎日新聞社・早稲田大学マニフェスト研究所 マニフェスト大賞2023 優秀コミュニケーション戦略賞

【執筆】

国際連合経済社会局 科学・技術・イノベーションフォーラム 科学政策概要 (peer reviewed)
「The Potential of Virtual Reality for the SDGs: Infrastructure Development through Content and Cultural Policies」

主な活動

業界団体・専門家向け講義

各種団体を通じた、専門的知識・事例の共有

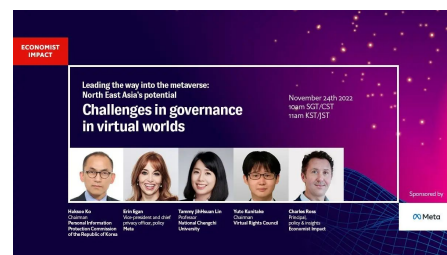
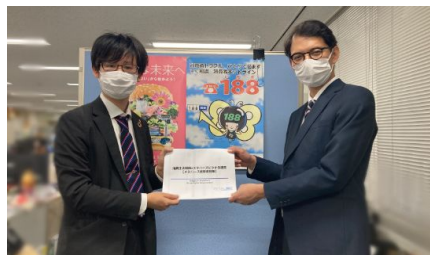
様々な業界団体で講演。特に、クリエイターエコノミー・消費者保護制度・行政活用を中心とした事例共有を行う。2023年は前年を上回る約15の講演を実施するなど、活動の場が増加。



調査・研究

業界団体との連携や、国際会議での研究発表

当法人にて「消費生活相談×メタバースにかかる調査」を実施し、消費者庁地方協力課や日本消費者協会に対して情報提供を行う。また、国連STIフォーラムにて、VRとSDGsの関係性について研究した論文が、査読付きの「Science-Policy Brief」として採録。大規模な経済団体とは違った視点での調査研究を心がけている。2022年11月には英Economist誌（Economist Impact）主催の国際会議にて、米Meta副社長などと議論を重ねる。



主な活動

政策提言活動

立法府・行政府・業界団体・国際機関への個別具体的な政策提言



2023年は12件の政策提言活動を実施。クリエイターエコノミーに係る政策、プラットフォームにおける青少年保護に関する政策、違法情報の流通防止に関する政策、文化の振興に関する政策などについて、ヒアリング、意見交換、パブリックコメント提出などの形式で政策を提言（詳細については後述）

【過去政策提言先（順不同）】

自由民主党・日本維新の会・国民民主党・日本共産党・国務大臣・大臣政務官・文部科学省・総務省・経済産業省・内閣府・消費者庁・文化庁・国税庁・東京都・静岡県・和歌山県・香川県・川口市 等

文化振興イベントの開催

VR写真大賞の開催

府省庁・自治体・各機関後援のもとで、文化を写真で紹介するイベントを開催。最優秀賞には三重県知事賞が授与されるなど、注目度も高い。また、独立行政法人国際協力機構や群馬県、日本赤十字社東京都支部といった機関が出展している。



主な活動

メディア出演

地上波や新聞、ネット番組等、幅広く情報発信



Abemaプライムへ2回出演し、新興コンテンツに対する偏見の解消に向けた持論を紹介。また、当NPO法人が朝日新聞において「仮想空間『メタバース』から政策提言」としてベストプラクティスとしての紹介を受ける。NHK「おはよう日本」では、メタバースにおけるハラスメント（NHKでは“メタハラ”と呼称）についてスタジオで補足解説を行う。メディアへの出演は、一般層からの理解を促進するために実施。

ネットワーク形成支援

地方自治体を中心に、行政とメタバースベンチャー企業のマッチングを支援

地方創生SDGs 官民連携 プラットフォーム

地方創生SDGs官民連携プラットフォームを中心に、メタバース活用を模索する自治体と、ベンチャー企業のマッチングを実施。マッチングによって、実際に自治体のメタバース活用に繋がっている。メタバース分科会には企業約20社が加盟。

外国事例収集

メタバース規制動向について、連携団体と共同で調査を実施

国際メタバース協議会 事例報告書（韓国）



INTERNATIONAL METAVERSE COUNCIL
Virtual Rights Specified Nonprofit Corporation,
VR Culture & Rights Committee.

韓国の民間団体「VR文化権益委員会（代表：KAIST研究者）」と共に、規制動向について共有を行う協議会を設立し、情報交換を定期的に行う。韓国はデジタル規制が厳しく、協議会設置期間にメタバースに関する様々な立法動向を収集した。

「民主的価値に基づく原則」への意見

方向性

当法人では特に、経済団体の視点からは検討が行われにくい分野を重点的に検討

【日本特有の事情に合わせた「民主的価値」の確立が重要】

■ グローバル化の文脈における文化の均質化

第1回における増田構成員と高本調査研究部長との議論において、「民主的価値に基づく原則」がG7広島コミュニケに基づいたものである旨のご発言。

→ 「民主的価値に基づく原則」が「G7広島コミュニケ」に基づいたものであれば、グローバル化の文脈における**文化の均質化リスク**についても議論対象とする必要があると考える。

■ 文化芸術推進基本計画（第2期）

Web3.0時代において、AIに代表される急速なデジタル技術が、**個人の創作活動を中心とした経済活動（クリエイター・エコノミー）の発達**をもたらす中、コンテンツ創造の高速化や大量化を加速させる状況やNFTやメタバースを活用した表現形態の多様化に対応すべく、**デジタル技術を活用した文化芸術の振興を図るとともに、その有効性や課題を明らかにする。**

後述の通り、各国によってメタバースにおけるコンテンツ、文化に対する考え方が異なるため、**日本特有の事情に合わせた「民主的価値」の確立**は特に議論が必要である。

■ 国際連合総会決議 A/RES/76/162 人権と文化的多様性に関する決議(抜粋) (human rights and cultural diversity)

7. 国際社会は、**すべての文化的多様性に対する尊敬を確保**する方法で、グローバル化によって引き起こされる課題と機会に対処するよう努めるべきであると確認する。

8. 文化的多様性の促進及び保護に導かれた文化間交流の拡大を通じて、**グローバル化の文脈における文化の均質化を防止し、緩和する決意**を表明する。

11. 平等な尊敬を基盤とした宗教、文化、文明間の対話を強化するべきであり、対立の縮小、排他主義の抑制、多様性への尊敬の促進に向けた国際レベルでの取り組みを支持することで、また、**単一文化主義や特定の社会・文化システムの押し付けに対して国家が反対し、文明間の対話、平和文化、寛容、異教間の対話を促進**することが、平和、安全、発展に貢献することを強調する。

17. 国家、関連する国際機関、非政府組織に対して、人権に関する異文化間のイニシアチブを支援し、取り組むよう求めることで、すべての人権を促進し、その普遍性を豊かにする。

20. **メディアおよび新しい情報・通信技術を自由に利用する必要性を強調**し、文化や文明間の対話を再び活性化する条件を創出する。

■ G7広島コミュニケ 仮訳(事務局資料より)

<デジタル>

38. (略)人工知能(AI)、メタバースなどの没入型技術、量子情報科学技術、その他の新興技術などの分野において、デジタル経済のガバナンスは、**我々が共有する民主的価値に沿って更新し続けられるべきである。**(略)我々は、全ての産業及び社会部門において革新的な機会を提供し、持続可能性を促進し得るメタバースなどの没入型技術及び仮想空間の潜在性を認識する。(略)

自由とルール of 適正なバランス

■ 行動履歴の適正な取り扱い(プライバシーの観点を含む)を踏まえたメタバースの運営

生活空間としてのメタバース

【プライバシーに係る論点】

- ・メタバースの使用用途はその自由度から千差万別であり、通常のデジタルプラットフォームよりセンシティブ情報が流通する可能性
- ・メタバースプラットフォーム上で発生したトラブルや規約違反行為の検証用としてログを保存する行為の是非



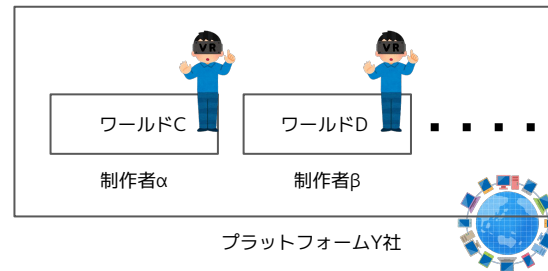
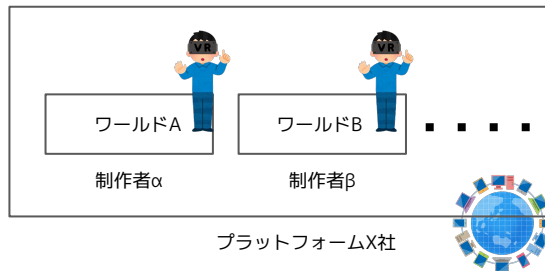
■ 千差万別なメタバースのユースケース

- ・純粋なコミュニケーションツールとしての利用（メタバース飲み会等）
- ・事業活動における利用（メタバース空間での打ち合わせ等）
- ・ユーザー間の恋愛行為等における利用（いわゆる「お砂糖」等）

これらのユースケースまで想定したうえで個人情報保護の考え方を整理するのは非常に困難（中長期的な検討が必要）

【千差万別なレギュレーション】

各プラットフォーム、制作者、ワールドで、当然にコンセプトやレギュレーションが異なる。プラットフォーム事業者の示すレギュレーション（コミュニティガイドライン等）と制作者の示すコンセプトが相反する場合も当然に発生し、その場合はプラットフォーム事業者がコンテンツの削除等を行う場合がある。



自由とルールの適正なバランス

■ 子ども・未成年ユーザへの対応

メタバースの青少年保護

韓国では、検察庁及び女性家族部を中心に「メタバースでの性的犯罪」に関する調査研究が積極的に行われる。現状、韓国が最も厳しい規制であると考えられる。

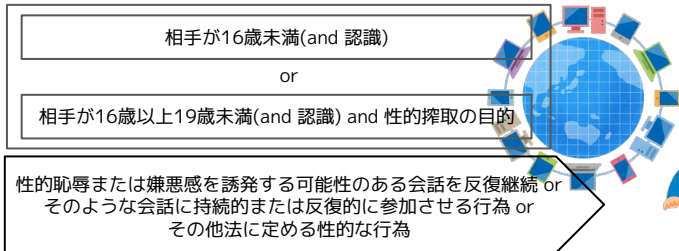
【青少年保護の論点】

- ・ 青少年に対する不適切な行為を防止する観点（グルーミング防止・青少年健全育成・性的行為の処罰）
- ・ 性的なコンテンツを規制する観点（児童・青少年と認識できる表現物）

韓国における青少年保護規制と議論

■ 児童・青少年の性的保護に関する法律（アクション法）

【実在する青少年に対する不適切行為の処罰】



【非実在青少年表現の処罰】

メタバースで明らかに児童・青少年と認識できるアバター¹を相手にした性的行為
(社会平均人の視点から客観的に見て明らかに青少年と認識される表現物)
→ 「児童・青少年性搾取物を公然と展示又は上映する行為に該当」として処罰



韓国での性犯罪検挙件数：非実在青少年表現の違法化により、同法による検挙数が2011年の約100件から2012年の約2000件へと大幅に増加

朴景信（高麗大学教授）は「アニメ・マンガ等を非実在青少年表現を取り締まるようになったことによる増加である」と主張している。当法人が行った、韓国の民間団体「VR文化権益委員会」へのヒアリングでは、非実在青少年表現の規制が、現実の青少年保護に繋がらないだけでなく、多くのデジタルクリエイターの創作活動が萎縮する可能性について指摘がなされた。また、韓国だけでなく、ドイツにおいても同様の非実在青少年表現に対する捜査が行われたとの報告もある。

自由とルール of 適正なバランス

■ 子ども・未成年ユーザへの対応

プラットフォーム事業者の取り組み

■ 利用規約、コミュニティガイドラインの存在

不適切な行為について、利用規約、コミュニティガイドライン等で禁止行為とする掲げる場合も多い

【違法・有害情報対策との関連性】

メタバースプラットフォーム開発には高度な技術力、資金力が必要なため、ステークホルダーの多さからブランドセーフティ、ブランドスタビリティの要請にこたえるべく、コンテンツモデレーションへ投資すること及び各々の**違法コンテンツ削除基準を厳正に執行するインセンティブが存在**

当法人の提言

■ 最も重要なのは**住み分けを適切に行えるような環境の整備**

→ その空間で望ましいふるまい、何が期待されているか等を事前に表示することが出来れば、不幸な事案を減らすことが出来るのではないかと。

『**個々のユーザに最適化された、安心・安全なメタバースの実現**』

なお、民間ではなく行政が行う施策としては、ガイドラインというより「考え方」の公表に留まる事が望ましいのではないかと。

当提案については、英Economist誌 (Economist Impact) 「Challenges in governance in virtual worlds (sponsored by Meta)」における議論の中で、米Meta 副社長 (副最高プライバシー責任者) である Rob Sherman 氏 も同様の見解を示している。



we have a huge range of different spaces that people have created. And so one piece of this is enabling people to set rules so that they can communicate to other people, who enter their world, what the expectations are in those places. And I talked earlier about building tools to help those people enforce those rules.

- Rob Sherman (vice-president and the deputy chief privacy officer for policy at Meta)

自由とルールの適正なバランス

■ 説明責任と透明性に関する議論・誹謗中傷及び名誉毀損の抑制

コンテンツのモデレーション・キュレーションの権利

フロリダ州法 SB7072

・プラットフォーム事業者（SNS事業者を主たる対象にしていると考えられる）が行う、公職の候補者アカウントや、ジャーナリズム企業への不利益扱いを禁止する法律が制定されたが、憲法修正1条（表現の事由）に反するとして差し止め。プラットフォーム事業者のモデレーション・キュレーションの権利に関する事例として注目を集めた。

エコーチェンバー問題とメタバース

第1回検討会における辻構成員による御発表の通り、**メタバースと「エコーチェンバー」・「フィルターバブル」は非常に強い関連性。**

「メタバースネイティブ」は基本的に、メタバース空間とSNSの2軸の活動拠点を有しており、メタバース空間は「**フレンドが居る空間に参加する**」等の機能によって、**SNS以上に強力なフィルターバブルが形成される可能性**がある（もちろんイノベーションやクリエイティビティが加速するというポジティブな側面も存在する）。特定の閉鎖的な対人・情報ネットワーク内で“**真実**”が形成され、ユーザーやクリエイター、団体に対する誹謗中傷及び名誉毀損が加速するなどの被害が発生している。

ユーザー間トラブル防止

■ メタバースに関連した消費者トラブル

メタバースにおける消費者トラブル

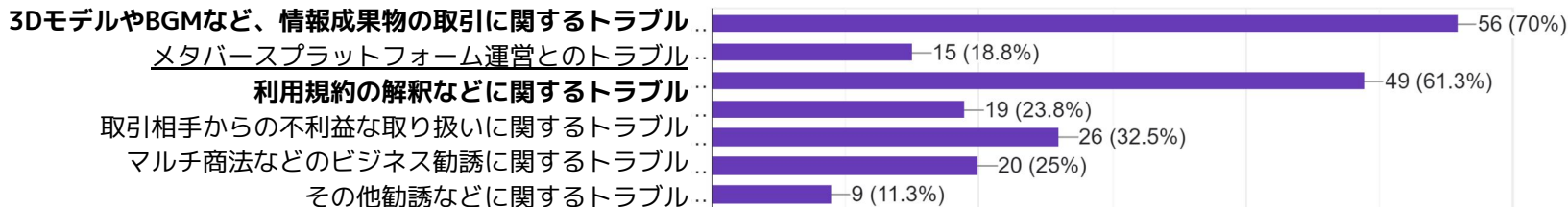
メタバースに関する消費者トラブルは、プラットフォーム運営とのトラブルより、クリエイターとのトラブルの方が多い・注目されている傾向にある

【消費者トラブルに関する論点】

- ・3Dモデル等を販売する「クリエイター」が消費者保護制度上の「事業者」等に該当するか。
- ・「クリエイター」の法的責任を明確化による「安心・安全なメタバース」の実現が、クリエイターの活動意欲が低下してしまわないか。

当法人が実施した「消費生活相談×メタバースにかかる調査」によるアンケート結果より（速報値）

「どのような消費者トラブルを見たこと・聞いたことがありますか？」



※当アンケートの主な回答者層は、週に1回以上メタバースにアクセスし、合計プレイ時間が数百～数千のいわゆる「メタバースネイティブ」である

- ・「クリエイター」と「ユーザー」間の消費者トラブルはSNSで拡散されることも多い。
- ・現状は「クリエイター」のコンテンツを購入している中心層が「ファン」であるために、消費者トラブルが深刻な問題として追及されることが少ないが、今後、政府として「安心・安全なメタバース」の実現によって業界自体の規模拡大を狙うのであれば、当然に「ファン」以外の一般購買層がクリエイターエコノミーに参入してくることになり、この点に関する検討は必要不可欠である

ユーザー間トラブル防止

■ メタバースに関連した消費者トラブル

アンケートに寄せられた事例

※一部サービス名や個人名、言い回しを修正しています

購入時の利用規約欄に記載なかったので、一般的なメタバースプラットフォーム用3Dモデルと同じく改変出来ると思っていたら、購入後ダウンロードしたものに規約があり、一切の翻案（改変）が禁止されていた。そのため現在では、プラットフォーム側の更新に合わせた調整もできず、**正常動作しなくなっている。**

著作物の取り扱いについて作者と利用者で齟齬が発生している事例またはそれを指摘する第三者と利用者のトラブルの事例をよく見かけます。**勘違いや知識不足、コミュニケーション不足によってそれが表面化し、それに伴って事象が複雑化し周囲を巻き込んだ人間関係のトラブルに発展することが多いように見受けられます。**

多くの場合「クリエイター」の**法的窓口が不明確な場合**が多く（特に「クリエイター」が特商法上の「販売業者」に該当しないと主張する場合）、「ユーザー（消費者）」と「クリエイター」のトラブルがSNSで顕在化する場合が多い。（いわゆる「隠れB」との取引における消費者保護に関しては、取引デジタルプラットフォームを利用する消費者の利益の保護に関する法律の成立などによって議論が進みつつある）

「安心・安全なメタバース」を実現するとなれば「**クリエイター**」の**事業者責任を明確化する方向性を取らざるを得ない**が、事業者責任の明確化が「**クリエイター**」の**創作意欲や、ファンコミュニティ、ひいては日本のサブカルチャー全般に与える影響に十分留意する必要がある**のではないかと。

・例えば、相当数の売り上げのある「クリエイター」であっても法的窓口を明示していない事例が散見されるほか（条件により初めから明示する必要が無い場合もある）、ごく一部ではあるものの「ユーザー（消費者）」からのクレームに対して「クリエイター」がSNSで晒し上げを行い、一方的に交渉を拒否するなど（なお、「クリエイター」がインフルエンサーとしての特徴を「交渉力」として行使できる事実は、消費者保護制度上の「事業者性」の要素である「交渉力の格差」を裏付けるのではないかと考えられる）、不適切事例も見受けられる。また、そのような不適切事例がファンコミュニティによって正当化（「**ユーザー（消費者）**」が**“炎上”してしまう**）されるなどの場合も見受けられる。

・「クリエイター」コミュニティが奇妙なバランスと独自の慣習で“成立”していることを踏まえうえて、効果的な施策を検討していくことが重要

参考文献リスト

白井京. "韓国におけるインターネットへの法的規制 -サイバー暴力と有害サイト規制." 国立国会図書館調査及び立法考査局『外国の立法』, no. 239 (2009).

김정화, 김윤식 and 차호동. "메타버스 공간에서의 성폭력 범죄와 형사법적 규제에 대한 연구 - 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 개정방향을 중심으로 -" 형사법의 신동향 no.75(2022) : 1-33.doi: 10.23026/crclps.2022..75.001

NPO法人うぐいすリボン 講演会「韓国・児童青少年性保護法(アチョン法)による創作物規制の波紋」
https://www.jfsribbon.org/2013/08/blog-post_22.html

AFEE エンターテインメント表現の自由の会「単純所持規制」
<https://afee.jp/data/regulatory/>

水谷瑛嗣郎. "ソーシャルメディア・プラットフォームのコンテンツ・モデレーションと「表現の自由」：フロリダ州法SB7072に対する連邦地裁の仮差止命令を題材に." メディア・コミュニケーション：慶応義塾大学メディア・コミュニケーション研究所紀要, no. 72 (2022): 27-40.

辻 大介. "エコチェーンバー問題とメタバース." 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会, no. 資料1 - 5 (2023).

高木篤夫. "個人間取引にかかわる法規制." 国民生活 No.120, no. 9 (2022): 5-8.

消費者庁消費者制度課. "消費者契約法逐条解説,"
https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_system/consumer_contract_act/annotations.

文化庁. "文化芸術推進基本計画,"
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/hoshin/index.html