

## 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会（第3回）

### 議事録

1. 日時 令和6年1月26日（金）14:00～16:00

2. 場所 オンライン

3. 出席者

(1) 構成員

小塚座長、柴藤座長代理、雨宮構成員、安藤構成員、出原構成員、大屋構成員、岡嶋構成員、仲上構成員、増田構成員

(2) 総務省

湯本官房総括審議官、西泉官房審議官、林情報通信政策研究所長、山野情報流通行政局参事官、高本情報通信政策研究所調査研究部長、後藤情報流通行政局参事官付  
企画官 ほか

(4) オブザーバー

金融庁、経済産業省、国土交通省

4. 議事

1 開会

- 2 議事
- (1) 一般社団法人日本デジタル空間経済連盟御発表
  - (2) NPO法人バーチャルライツ御発表
  - (3) 京都府御発表
  - (4) 意見交換

3 閉会

## 開会

【小塚座長】 それでは、安心・安全なメタバースの実現に関する研究会の第3回会合、定刻になりましたので開催したいと思います。皆様、お忙しい中お集まりいただきまして、ありがとうございます。本日もよろしくお願いいたします。いつもと同じお願いですけれども、御発言になるとき以外はカメラとマイクはオフにして、システムへの負荷の軽減に御協力いただけましたらと存じます。また、本日の会議もいつもと同じように公開になっております。御了承ください。

それでは、まず事務局から配付資料を確認していただきたいと思います。よろしくお願います。

【高本調査研究部長】 事務局でございます。資料の確認をさせていただきます。本日の資料は、資料3-1-1から3-3までの計5点でございます。何かございましたら事務局までお知らせください。

【小塚座長】 ありがとうございます。それでは、議事に入ります。本日は3件御講演を予定しております。これもいつもと同じですけれども、議事1から議事3まで御講演を続けて実施しまして、その後、議事4ということで質疑応答あるいは意見交換をしてみたいと存じます。

## 議事

### (1) 一般社団法人日本デジタル空間経済連盟御発表

【小塚座長】 早速議事(1)ですけれども、一般社団法人日本デジタル空間経済連盟事務局でリサーチ部長の森下友理子様にお越しいただいております。お忙しい中ありがとうございます。資料3-1-1から3-1-3に基づきまして、「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会発表資料」ということでお話をいただきたいと思います。それでは、森下様、よろしくお願いいたします。

【森下氏】 ありがとうございます。御紹介いただきました日本デジタル空間経済連盟リサーチ部長の森下でございます。本日はこのような貴重な時間をいただきまして、ありがとうございます。よろしくお願いいたします。

では、資料に沿って説明をさせていただきます。本日は3点ございまして、当連盟の概要と活動紹介、2点目にメタバース・リテラシー検討委員会及び成果物でございますメタバース・リテラシー・ガイドブックの御紹介、3点目に、「民主的価値に基づく原則等の例」への意見、以上となります。

では、まず当連盟の概要と活動紹介についてです。当連盟は2022年4月15日に設立されておりまして、名称を一般社団法人日本デジタル空間経済連盟と申します。非常に長くて覚えにくい名前ですので、私たちは自分たちのことは「デジ経連」と呼んでおります。ぜひ覚えていただけると幸いです。

目的は、業界横断の総合経済団体として、デジタル空間における経済活動を活性化し、日本経済の健全な発展と豊かな国民生活の実現に寄与することを目的としております。私たちの団体、よく紹介されるときに「メタバースの業界団体」と御紹介されることが多いのですが、実は特定の分野やセクターに偏っているわけではなくて、総合の経済団体でございます。

活動内容といたしましては、デジタル空間の発展に向けた課題やニーズなどを会員企業様の意見を集約したり、政策提言や報告書を提出したり、また、政府、国内外の行政団体さんとお話をしたり、デジタル空間に関わる情報発信、P o C、会員企業様の交流の場を設定しているような状況でございます。会員数は現在、115団体となっております。

役員でございますが、御覧のようになっておりまして、代表理事にS B Iホールディングスの北尾さんをはじめとしております。

会員企業様でございますが、115団体ございまして、金融職が多いようなイメージを持たれる方もいらっしゃるのですが、実は幅広い業種の方に御参画いただいております。会社も大企業からスタートアップ企業まで、様々な企業に御加入いただいている状況でございます。

当連盟の活動の内容なのですが、連盟が発足した2022年、非常にメタバースが盛んだったということもございましたので、現在は、これまでメタバースのを中心に行っているのですが、実は対象範囲としては、W e b 3全般を活動の対象範囲としている状況でございます。

活動を少し御紹介したいと思います。月次活動といたしましては、会員勉強会や会員交流会がございます。昨年12月には、「メタバースにおける知的財産法の最新動向」ということで早稲田大学の上野先生、また、「歯科医療におけるVR／AR技術」ということで、神

奈川歯科大学の板宮先生にお越しいただきまして、実際にデモ機等を使って体験いただくような勉強会を実施いたしました。また、その後、別途会員交流会なども行いまして、飲物を飲みながら会員同士がフランクにお話しいただける場を提供しております。

年次活動といたしましては、Digital Space Conferenceというのを年に一度、大規模なイベントで実施しております。こちらは、スポンサー企業さんの登壇であったり当連盟の特別講演などがあるのですが、今回は2月22日、虎ノ門ヒルズフォーラムで実施される予定です。プログラムの詳細は、この資料の下のところにリンク先を記載しております。参加費は無料でございますので、ぜひ御興味ある方は御参加いただければと思います。

ワーキンググループプロジェクトチームでございますが、アバターアドバイザー、バーチャルワークというものは既に終了しております。アバターアドバイザーについては、メタバース上で仮想店舗、例えばですけれども、証券の場合だと投資信託をメタバース上で販売したり、保険をメタバース上で販売したりというようなP o Cです。バーチャルワークに関しては、メタバース上で仮想オフィスの導入に向けた実証実験のP o Cを行っております。現在走っておりますP Tとしましては、バーチャルモールP Tということで、デジタル空間における商品販売や店舗運営のP o C、インダストリアルメタバースに関しては、都市やビルなどのリアルアセットのデジタル化、活用方法などを検討しております。また、報告書でございますが、デジタル空間の発展に向けた報告書ということで、デジタル空間上でのビジネス発展に向けて、企業が抱える課題を抽出し、専門家と議論を行った報告書を発行しております。この報告書の内容を受けまして、メタバース・リテラシー検討委員会というのをつくりまして、先週、メタバース・リテラシー・ガイドブックというものを公表しております。

では、メタバース・リテラシー検討委員会及びメタバース・リテラシー・ガイドブックの御紹介に移りたいと思います。メタバース・リテラシー検討委員会設置の背景なのですが、先ほどお話ししましたデジタル空間の発展に向けた報告書の作成・公表の中で、有識者で構成される委員会を設立して、業界の適切なガイドライン等を作ることによって環境整備を行うことが大事だとこの報告書では記載されています。環境整備を進めるに当たっては、当連盟だけではなくて、会員企業様のほか、学識者、弁護士、メタバース業界における著名なユーザやクリエイター、プラットフォーマーなどの有識者の助言が必要不可欠ということ、また、今回、成果物を発行すること、作成することが目的にならず、作ったものに対して広く御賛同いただける内容にしようということで、メタバース・リテラシー検討委員会が設置されたという背景がございます。

委員会の委員の皆様でございますが、座長を慶應義塾大学の山本先生に就いていただきました。会員企業様からは、バンダイナムコの池田様、アンダーソン・毛利の河合先生、monoAI technologyの本城社長とNRIセキュアの吉村様に就いていただいております。外部の招聘委員といたしまして、九州大学の成原先生、バーチャル美少女ねむさん、静岡大学の原田先生、VR蕎麦屋タナベさんと水瀬ゆずさんに御参画いただきました。

メタバースビジネス発展の課題と対応についてなのですが、この検討委員会では課題が2つあると認識をしておりました。1つ目は、「メタバース」という言葉を知っているけれど実際の利用者数は少ないということで、メタバースの利用者数の拡大が必要であるということ。2つ目が、急速なメタバースビジネスの普及はアジャイルガバナンスに陥る可能性が否定できないということで、全てのステークホルダーに対して、一定の知識や倫理感などのメタバース・リテラシーの向上が必要であろうと考えました。

ガイドブック作成の目的でございますが、このガイドブックはデジタル空間独自の文化、アイデンティティを尊重し、今後デジタル空間で経済活動を行う企業や人々を支えるナビのような存在という位置づけとなっております。特に企業様に対しては、適切なサービス設計を行うことによって、ユーザが安心してサービスを利用できる環境づくりに寄与、ユーザさんに対しては、このガイドブックを読み込むことで、メタバース独自の文化やリスク、注意事項を事前に把握することができる、そういったガイドブックを作っていこうということでございます。

ガイドブックの位置づけなのですが、御賛同いただける方によって広く世の中で利用されることを目指しました。ですので、メタバース版のSDGsのようなものを想定しております。法的拘束力や会員企業様に対する強制力はなくて、あくまで賛同していただける方に使っていただくのが目的になっています。また、イノベーションを阻害することのないように十分に注意しながらも、他方で、適切な自己抑制的な要素も含めて、メタバースがユーザ、企業双方から信頼されるサステナブルなサービスになるためのガイドブックを目指しています。ガイドブックの特設ウェブサイトがオープンしましたので、ぜひ一度皆様と一緒に見ていただければと思います。

当連盟のウェブサイトに行きますと、「メタバース・リテラシー・ガイドブック」という特設サイトがございます。新着情報であったりガイドブックをダウンロードできたりするようなページがございます。委員会のこれまでの活動がこちらに記載されているのですが、7月に委員会が発足しまして、1か月に1回検討委員会を実施しました。昨年1

1月の後半から12月の頭にかけては、ガイドブック（案）ということで、当連盟の会員企業様向けに意見募集を行いまして、意見をもらいまして、最後、検討委員会で確認した後、先週、メタバース・リテラシー・ガイドブックを公表しているという形になっております。

ガイドブックが簡単に分かる概要の動画を作りましたので、皆さんでぜひ御覧いただければと思います。

（動画再生中 [https://youtu.be/yC7\\_FLWEUvE](https://youtu.be/yC7_FLWEUvE) ）

【森下氏】 ありがとうございます。

では、ガイドブックにつきまして、もう少し掘り下げて御説明したいと思います。ガイドブックなのですけれども、ユーザ向けと事業者向けがございます。事業者向けはユーザ向けのものと同じなのですが、事業者向けアドバイスというのがプラスアルファで足されている格好となっております。ガイドブックは10個のテーマから構成されておまして、ユーザが実際にメタバースを使用する際に経験するステップに沿って時系列に書かれています。例えばトライですと「メタバースをはじめよう！」ということで、メタバースをやるためにはどういったデバイスが必要だということであったり、インクルージョン、メタバースを利用するときには多様性を尊重しようなど、書かれておまして、心と体、健康に楽しもう、最後に3つのチャレンジについて書かれている、そういった内容となっております。

ここからはガイドブックの構造とこだわりについてお話をいたします。ガイドブックは3層構造となっております。まず、テーマに対して1層目がスローガンが書かれています。このハラスメントの例でいきますと、「ハラスメントに気をつけよう」というスローガンが大項目として記載されています。2層目がファクトで、実際にメタバースで起こっていることが記載されております。3層目がユーザ向けアドバイスでございまして、こちら、ユーザ向け、ユーザさんがどのようなことに注意すべきかという、そういったアドバイスが記載されております。テーマロゴでございまして、各テーマに沿ったロゴがついておまして、例えばハラスメントですと、この3人のアバターがハラスメントをなくして楽しく手を取り合いながらメタバースを楽しむ、そういったことをイメージしたロゴとなっております。

全体を通じてなのですが、テーマと大項目、イラストを見るだけで、大体そのテーマに何が書かれているか、ざっくりとイメージできるデザインとなっております。また、事業者向けアドバイスなのですけれども、ユーザ向けアドバイスに対して、事業者がこのテーマに対して何ができるかということに記載しております。こちら、法的拘束力や強制力はなくて、あくまでユーザさんがどのような対応策が考えられるかという、考えられる対応策を記載し

ております。実施するかしないかというのは、その企業、ビジネスのサービスによって変わってきますので、自社のサービスに応じて適切に御判断いただければと考えております。

ガイドブックのロゴと賛同表明でございますが、こちら、ガイドブックには総称ロゴとテーマロゴがございますので、賛同いただける方は総称ロゴ、各テーマの場合はテーマロゴを使っていただければと考えております。

最後に、「民主的価値に基づく原則等の例」への意見を述べさせていただきます。原則とガイドブックはおおむね内容が一致していますが、今回、検討委員会及び会員企業との対話を通じて、ガイドブックでは記載が難しかった内容が以下の3点でございます。このような観点も踏まえまして御検討いただけますと幸いに存じます。1点目は、事業者に対して何ができて何ができないのか、メタバースビジネスの発展、イノベーションを妨げない範囲での一定の指針、2つ目が生体情報の取得、使用、管理に対する観点、3点目がユーザの身体への影響に対しての医学的な観点でございます。

まず、委員会で出たお話なのですけれども、生体情報については、現行の個人情報保護法の対象にならない部分もあり、メタバース特有の内容になるので、もっと踏み込んで書いたほうが良いという話であったり、生体情報の使用の用途についての透明化については、規制されるとイノベーションを損なわれるおそれがあるため、現時点では記載することに抵抗がある、そういった意見が出されました。

また、テーマ「健康」の部分なのですが、VRゴーグル酔いについて、酔い止めを飲むことが良いと書いたほうが良いという意見が委員会でも会員企業からも出たのですけれども、今回専門的知見を持った専門家がいなかったことから記載を見送らせていただいております。

会員企業様の意見なのですけれども、黎明期においてルールメイクが先行することを危惧する一方で、ガイドラインなどある程度の指針があることで事業者として安心してサービスが展開できるという意見があったり、事業者は何ができて何ができないのかははっきり書いてもらいたいという意見もございました。

また、健康の部分なのですけれども、13歳以下というところの背景をもう少し明確にすべきということで、デバイス等、メタバースを利用できる年齢が限られているというのがあるのですけれども、そういった背景を書いたほうが良いというような御意見がございました。

原則とガイドブックの対比につきましては、Appendixで記載しております。原則のところ

は、4つの項目に対して独自項目がございました。他方でガイドブックに関しては、経済というテーマが原則とは異なる点になっております。原則とガイドブックを対応させた場合、対応するテーマを記載しておりますので、また、お時間のあるときに御覧いただければと思います。

最後にガイドブックに関する、また本資料に関するお問合せは以下のとおりとなっております（資料3-1-1 29ページ）。情報発信はウェブと当連盟のXにて発信しておりますので、ぜひ御覧ください。お時間いただきまして、ありがとうございました。

【小塚座長】 どうもありがとうございました。

## 議事

### （2） NPO法人バーチャルライツ御発表

【小塚座長】 続きまして、議事（2）です。今回はNPO法人バーチャルライツの理事長、國武悠人様に御参加いただいております。資料は3-2ということで、「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—文化的特徴を中心に—」ということで御発表いただきます。それでは、國武様、よろしくお願いいたします。

【國武氏】 よろしく申し上げます。それでは、「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」というところで発表させていただきます。NPO法人バーチャルライツを代表しています國武です。よろしく申し上げます。

まず、当法人の概要について説明をさせていただきたいと思います。当法人は、名前に「バーチャル」とついていますが、どちらかというと「メタバース」という言葉が流行する前に設立された団体として、2021年3月に設立しております。会員は1,000人いらっしゃるのですが、当団体の特性、ユーザやクリエイターといった視点から政策を提言するといった目的上、名前や本名、住所を出したくないという方がクリエイターさん、ユーザさんに多いので、いわゆるメルマガ会員のような形で、個人情報を出さずとも会員になれるといった制度を設けております。実際に、法人として賛助会員になっていただいたり、あとは正会員としてしっかり活動していきたいという方は数十名程度でございまして、中心メンバーとして動いているのが私を含めて5人程度、完全なボランティアとして活動しているという形になっております。

当法人の活動の軸といたしましては主に、公益活動、政策提言、情報発信、この3つを活

動の軸として活動しております。そして、私自身がまだ慶應義塾大学のSFCに在学しております、どうしても団体の特性上、表に出て名前と顔を出して活動するという方が他にいらっしゃいませんので、私が一応代表としてこういった場に立たせていただいているのですけれども、もともとヒューマンコンピューターインタラクションという分野を研究しております、現在、神奈川県やほかの地方自治体等で審議会の委員や、ほかにも様々な団体で専門家として参画させていただいております。

当法人の主なメタバースに関連する活動なのですが、1つが業界団体・専門家向けの事例や知識の共有、セミナーを開催しております。主に2022年度はメタバースの関連する業界でお話しさせていただくことが多かったのですが、メタバースの注目がどんどんいろいろな業界に広がっていくに当たりまして、これまでメタバースと直接は関係ないけれども、これから関係してくるかもしれないといった隣接業界で講演をさせていただくことが増えております。日本青年会議所さんや法律事務所さん、あとは消費者系の消費者保護の団体など、こういったところでメタバースの事例をお話しさせていただく機会が増えているという認識でございます。

そのほかにも、調査・研究というところも行っておりまして、アンケート調査を実施させていただいたり、あと国連の国際会議におきまして、論文といいますか、短報を査読つきとして発表させていただいたり、主に大規模な経済団体が行われていない分野といったところの調査・研究、事例探求といったところを行っています。

また、政策提言活動といたしましても、これも2021年から積極的に行っておりまして、超党派の立法府の関係者の方や省庁の方、ほかにも主に自治体さんはパブリックコメント等で、文化振興計画や青少年健全育成に関連する分野、そういったものに関して意見を出させていただいております。また、文化振興イベントを毎年開催させていただいております。こちらは当法人の一つ大きな特徴かと思うのですが、メタバース、実際にかぶっていただかないとなかなか魅力が伝わらない、ただ、実際にかぶってもらうのはすごく大変だということで、スマホやパソコンからでも確認できる写真という形でVRの文化を一般の方向けに発信するというイベントを行っています。こちらは最優秀賞には三重県知事賞も授与されたり、そういった注目度が非常に高いイベントになっております。

そのほかにも、メディア出演やネットワーク形成支援や外国の事例収集等を行っているのですが、本日はこちらは省略させていただきます。

それでは、本題の「民主的価値に基づく原則」への当法人としての意見というところにな

るのですけれども、これまでの検討会であまり議論がされてこなかった部分について重点的に検討させていただきました。その上で、まず初めに申し上げさせていただきたいのが、日本特有の事情に合わせた民主的価値の確立が重要ではないかというところがございます。当法人として危惧しておりますのが、グローバル化の文脈における文化の均質化というところがございます、第1回の議論において、民主的な価値に基づく原則というのが、G7の広島コミュニケに基づいたものであるという議論がございました。事務局資料にもあるのですけれども、では、そのコミュニケにどんなことが書かれているのかというと、「デジタル経済のガバナンスは、我々が共有する民主主義価値」と書かれておりまして、この中に日本独自の、特にデジタル空間、メタバースの文化的な事情はどの程度考慮していただけるのかというところが非常に気になっております。文化審議会でもデジタル文化を振興させていこうという流れがある中で、やはりそういった「我々が共有する民主的価値」というところに、どの程度日本として日本の文化をしっかりとアピールしていけるのかというところが非常に気になっております。

実際、国際的な潮流といたしましても、国際連合の76回総会において、人権と文化的多様性に関する決議が行われております。こちら、幾つか抜粋させていただいておりますのですけれども、例えば8番の「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」や、また11番の「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」や、20番「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」、こういった国連総会の決議が76回総会、数年前に行われていることを踏まえまして、メタバースはコンテンツを扱うものでございますので、そのコンテンツが文化によって当然に各国で考えは異なるということで、その中に日本特有の事情に合わせた民主的価値の確立をしっかりと、政府、民間、官民一体で取り組んでいく必要があるのではないかと考えております。

ここから具体の事務局資料にあった民主的価値の部分に言及をさせていただくのですけれども、まず一番気になったのが、「行動履歴の適正な取り扱いを踏まえたメタバースの運営」というところがございます、これまでの議論の中で生活空間としてのメタバースという部分があまり議論されていないという印象を受けました。これまでですと、純粋なコミュニケーションツールとしての利用や事業活動における利用がかなり議論されていたのですけれども、生活空間としてのメタバースという一面として、例えばユーザ間の恋愛行為等における利用、いわゆる「お砂糖」などと言われておりますけれども、こういったユー

スペースまで想定する必要があるのではないかと思います。それこそ、リアルであればプライベート空間で行われるような個人間のセンシティブな情報のやり取り、これが当然にVR空間上でも人間の営みとして行われてくると思いますので、そのようなセンシティブな情報の取扱いというところもしっかりと論点として、特にプライバシーの観点という形で議論するのであれば取り上げていただきたいと思っております。

また、こちらも当法人としては非常に注目している部分なのですが、子供・未成年ユーザへの対応というところがございます。こちらは特にコンテンツの規制に結びつきやすい議論ですので注目をしているのですが、メタバースに関連する政治的な動向、立法的な動向として、非常に韓国が進んでおりまして、既に韓国においてはメタバースの性的な犯罪に関する調査研究というのが、検察庁や女性家族部を中心に行われておりまして、政府公式の見解もホームページ等で公開がされている状況です。実際、メタバース空間における青少年保護という論点になると、主に2つの規制の話が出てきます。

1つ目が、左側の「実在する青少年に対する不適切行為の処罰」というところで、児童・青少年に対して特定の行為を行った場合処罰を行うと。これは韓国でも日本でも関連する法令等で実際処罰することは可能であろうという認識なのですが、こちらはいずれも問題ないというか、必要な議論なのですが、もう一つ、右側の「非実在青少年表現の処罰」というところ、ここが国によってメタバース内のコンテンツに対するスタンスが非常に異なる部分がございます。当法人が調査した韓国においては、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を利用した性的な行為は全て処罰の対象とされております。これは日本においては現状、処罰の対象になりません。例えば、成人同士が双方の同意の上で、日本のアニメ風のようなKawaii系のアバターを使って双方に接触をするということは日本では問題がないのですが、韓国においては実際それを明確に処罰するという明言がなされている状態がございます。

これについて、実際に非実在青少年表現を処罰の対象にした韓国においては、処罰の対象にした翌年に、前年度の約20倍の検挙数になったという事例がございまして、加えて漫画家やイラストレーター、そういったクリエイターさんが検挙されてしまったという事例がございまして、これについて、韓国の有識者の教授も、アニメや漫画等の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おります。また、当法人が行いましたクリエイター中心の民間団体に対するヒアリングにおいても、非実在青少年の規制が現実の青少年保護につな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

萎縮する可能性が指摘されております。また、このような動向は韓国以外の、特にEU、そうといった国々においても処罰に向けた動きが幾つか見られるのですけれども、やはり日本としては、これまでの漫画、アニメ、ゲームの表現が非常に自由な国であったという文化的特徴を踏まえて、実際の青少年保護に結びつかない部分の処罰に対しては抑制的であるべきではないかと当法人は考えております。

次に、それらの子供・未成年ユーザへの対応というところで、既にプラットフォーム事業者さんがどういうふうに取り組んでいるかというところなのですけれども、まず、実際の青少年に対して危害を加える行為、これは明確に利用規約で禁止されています。ほとんどのプラットフォームといいますか、私が知る限り全てのプラットフォームで明確に禁止されておりまして、それが発見された場合は、アカウントの削除やコンテンツをそのプラットフォーム上から削除、そういった厳格な措置が取られるものと認識しております。

また、先ほど申し上げました非実在青少年表現につきましては、コミュニティーガイドライン等で、うちのプラットフォームは許可しています、うちのプラットフォームは許可していませんというふうにある程度すみ分けが進んでいるという状態でございます。こちらは現在、総務省の別の違法・有害情報対策のワーキンググループ等でも議論がなされているところであるのですけれども、特にメタバースプラットフォームというのはステークホルダーが非常に多いですので、違法コンテンツの削除を厳正に執行するという、自らを律するインセンティブが存在しますので、かなりここは民間の事業者が非常に頑張られているところだなというのはユーザの私としても思っているところでございます。

やはり未成年ユーザへの対応というところにつきましては、当法人の提言としては、すみ分け、ゾーニングとも言いますけれども、ゾーニングを適正に行えるような環境の整備が最も重要ではないかと考えております。例えばその空間で望ましい振る舞いや、何が期待されているのかということを事前に表示することができれば不幸な事案は減らすことができるのではないかと考えています。我々の言葉で言うと、「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」というところにつながってくると思います。実際この提案についてなのですけれども、2022年の末に当時のMetaの副社長の方とも意見交換をさせていただいた際に、その方も似たような意見を発表されていまして、やはり民間事業者としてもそのような方向に向かっていくのかなという認識でございます。

また、「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」というところについては、ここは第1回研究会におきまして辻構成員が既に御発表されていた部分もあり

ますので省略させていただきます。

次に、ユーザ間トラブルの防止という論点についてなのですが、当法人の特性上、消費者トラブルという情報が非常に多く寄せられております。そして、ここもあまりこれまでの検討会で議論が出ていなかった部分かと思うのですが、メタバースに関連する消費者トラブルというのは、プラットフォーム運営とユーザのトラブルというよりは、どちらかというクリエイターとユーザのトラブルが多く、また、注目されている傾向がございます。実際当法人が主に会員向けに実施したアンケートなのですが、こちらでは、3DモデルやBGMなど情報成果物の取引に関するトラブルと利用規約の解釈などに関するトラブル、これがメタバースにおける消費者トラブルのツートップという形になっておりますし、思ったよりプラットフォーム運営とのトラブルは少ない状態にあります。

これも後述するのですが、クリエイターとユーザ間の消費者トラブルというのはSNSで拡散されることが非常に多いという特徴もございます。また、現状ですと、クリエイターのコンテンツを購入している中心層が、ファンや、その作品が好きだという思いで購入されている方が非常に多いので、実際トラブルが発生したとしても、それが深刻な問題として追及されることはほとんどないのですが、もし今後、政府、業界、官民一体で安心・安全なメタバースを実現することで業界自体の規模を拡大していこうという動きになるのであれば、当然、クリエイターの商品を購入するユーザに、より一般の購買層の方が参入してくることになるので、そうすると、消費者保護、クリエイターとユーザの消費者トラブルについての議論というところが必要不可欠になってくるのではないかと考えております。

また、当法人に実際に寄せられた意見を幾つか掲載させていただきますが、多くの場合、クリエイターの法的窓口が不明確ですので、そのために、ユーザとクリエイター、消費者と生産者のトラブルがSNS上で表面化する機会が多いという事情になっております。ここに関して、ユーザ間トラブル防止というところで、安心・安全なメタバースを実現することになれば、これはクリエイターの事業者責任を明確化するという方向性を取らざるを得ない。これは当法人としては、「明確化する方向性に行くべきだ」というわけではなく、あくまで安心・安全なメタバースを実現するとなれば、取りあえず「そういう方向性を取らざるを得ない」という認識なのですが、そうならば、当然に被害のある程度の防止や被害を受けた消費者の救済は進むとは思いますが、事業者責任の明確化が、いわゆるクリエイターの創作意欲やファンコミュニティ、ひいては日本の同人文化等も含めたサ

ブカルチャー全般に与える影響、これについても十分留意する必要があるのではないかと考えております。

クリエイターというのは、クリエイターとしていきなりお金を稼ぐというわけではなくて、趣味からやっていたりしゃる方もいらっしやいますし、アマチュアからプロになる方も当然いらっしやいます。そういった日本独自の文化というところを踏まえて、もしクリエイターの事業者責任を明確化するという方向で今後議論が行われるのであれば、そういった日本のサブカルチャーの文化というところと比較して、ぜひとも検討していただきたいというところになります。

総じて言えることであるのですけれども、こういったクリエイターエコノミーのコミュニティが、奇妙なバランスというか、あるいはほかの業界からするとちょっと変わった慣習やバランスで成立しているところを踏まえた上で、効果的な施策、安心・安全なメタバースの実現に必要なことと、日本独自のメタバースの活気ある文化を守っていく、その2つのバランスをしっかりと検討していく必要があるのではないかと考えております。

当法人の発表は以上になります。ありがとうございました。

【小塚座長】 どうもありがとうございました。

## 議事

### (3) 京都府御発表

【小塚座長】 それでは、もう1件御講演をいただきたいと思っております。議事(3)です。京都府の商工労働観光部ものづくり振興課の参事、笠原和史様をお願いをしております。資料3-3ということで、「京都府のメタバース関連事業について」という御発表をいただきます。それでは、笠原様、よろしくお願いいいたします。

【笠原氏】 ありがとうございます。京都府ものづくり振興課の笠原と申します。よろしくお願いいいたします。

まず、私ども、ものづくり振興課の概要について、体制等から御説明をさせていただきます。こちらに記載のとおり、今、4つの係で25名が所属しております。中小企業の生産性・付加価値向上を支援する中小企業育成支援係のほか、本日のテーマに関しますコンテンツ産業や府北部地域の産業支援を担当します地域産業育成係、そして社会課題解決を担当するイノベーション支援係、さらにスタートアップ支援係となっております。私は、こちら4

つのうちの①番と②番の担当参事となっておりますけれども、業務の比重は②のコンテンツ産業の振興のほうに少し軸足がある感じでございます。

それでは、初めに、京都府のコンテンツ産業支援に関して簡単に御説明をさせていただきます。京都府ではこれまで、「太秦メディアパーク構想」と呼んでいますけれども、この構想の下、国内外で評価が高い映画、ゲーム、アニメ、そういった関連企業が集積する京都の地の利を生かしまして、専門分野を超えた人材育成やワークショップの開催を通じ、映画、ゲーム、アニメ等の各領域を掛け合わせるクロスメディア産業の振興を推進しております。加えて近年は、メタバースやWeb3、NFTなど新しい技術の進展が著しいことから、こうしたクロスメディア産業と教育、医療、観光など様々な分野との連携、オープンイノベーションによる新産業の創出に対する期待も高まっているところでございます。

こちらが太秦メディアパーク構想を図示したものになります(資料3-3 4ページ)。コンテンツ企業、DX関連の企業等が集積をすることで、先ほど申しました教育やものづくり、医療、観光などの異分野融合によって新産業創出を目指すオープンイノベーション拠点の形成を目指しております。

ハード面につきましては、太秦エリアを代表する映画の撮影所、映画・映像関連企業様の再整備計画と連動して現在整備予定でございまして、まだパーク自体はリアルには存在しておりません。そのため京都府といたしましては、様々な異分野との融合を促進するツールとしてメタバースが有効ではないかと考え、昨年度から交流、融合、そして新産業創出の場として、産学官連携の研究会であります京都府メタバース検討会を立ち上げております。その中で、先端技術を活用した異分野融合を図るため、共創プロジェクトというものを組成しまして、新産業創出に向けた実証などの支援に取り組んでおります。

先端技術を活用した異分野融合、それから新産業創出に向けた取組を支援するためには、個別の事業のプロジェクトを組成してフォローしていくとともに、やはり安全性や信頼性の確保といった観点も重要となります。皆様御承知のとおり、メタバースはすばらしい可能性を持つ技術ですけれども、私どもでは、京都の知名度を悪用して、不適切な内容を含むメタバースが、例えばですけれども、「元祖メタバース京都」や「本家メタバース京都」といった形で出現してトラブルを起こしてしまうような事態を危惧しておりました。

どうしてもこういった新しい技術といいますのは、ルール化や法的な整備が後追いとなります。特にメタバース等の仮想空間を活用したビジネスの場合は、ボーダーレスで世界中からプレイヤーが参加するバーチャル空間であることもございますので、国内だけでルー

ルを整備するのも非常に困難ですし、当然検討にも時間を要します。そこで京都府では、冒頭で申しました産学官連携の組織であります京都府メタバース検討会において、安心・安全なメタバースの実現について意見交換を行いました。

この検討会の第1回、これは令和4年7月ですけれども、こちらの場で一般社団法人のC i P協議会様、中村伊知哉理事長から「トラスト」というキーワードが提示をされまして、メタバース空間の安全性と信頼性を担保するような仕組みが必要であるという提言をいただきました。この提言を受けまして、C i P協議会様とも連携をして安全宣言、いわゆるステートメントの策定に取り組むこととなりました。

そして、第2回の検討会、令和4年12月に素案を皆様に提示させていただいて、参加メンバーの意見も踏まえて修正の上、令和5年3月の第3回検討会でステートメントを公表いたしました。こちらがそのステートメントとなります(資料3-3 7ページ)。01の「自由でオープン」から10の「未来」までの10か条を目指す方向性として掲げております。こちらの10か条は、C i P協議会様と御相談をしていく中で、大きく5つの分類で検討を進めたものとなっております、1つ目が01番と10番、スタートと締めのところなのですけれども、「自由でオープン」から始まって「未来」志向で締めるという全体の方向性を示すという1分類と、2つ目が、02番、03番で場所を示すと。04番、05番でユーザに関する項目を挙げさせていただいて、06番、07番で技術、テクニカル面に関する項目を挙げさせていただいた。そして08、09でモラルに関するところを挙げている、そういった構成となっております。この宣言に賛同いただける企業の皆様と我々是一緒に取り組を進めてまいりますという形の宣言としております。いわゆるこの指止まれ方式という形で進めさせていただいております。

検討会の中では、安全性の確保や不正の防止、暴力や性的事項に抵触しないことなど、そういった意見もメンバーから出されましたので、こういった意見も反映できるように作成しておりますし、作成に当たりましては、規制や制限というよりも理念を示すものとして、できるだけ前向きな表現となるように留意をいたしたところです。

こちらのステートメントにつきましては令和5年3月15日に公表しておりますけれども、その後、4月29日にはG7群馬高崎デジタル・技術大臣会合の政策フォーラムにおいて山下副知事から発表させていただいて、総務省様、デジタル庁様をはじめ国内の関係機関の皆様にも周知をさせていただいております。

さらに10月8日には、京都国際会館で開催されました国連主催の国際会議であります

インターネット・ガバナンス・フォーラム2023におきましても、メタバースに関するセッションの中で取り上げられ、こちらも山下副知事から、賛同いただいた方にはロゴマークを付与しておりますということでPRをさせていただいたところです。こちら、ロゴマークですけれども、現在135団体・企業様の賛同をいただいております、今後もこのステートメントの方針を発信し続けて、そして皆様からフィードバックを受けて修正していくというような活動を続けていくことができると考えております。

それでは、ここからもうしばらくお時間いただきまして、メタバース検討会の参加メンバーの皆様と取り組んでまいりましたプロジェクトの一部を御紹介させていただきます。事例は5件ございますけれども、後半の3件が現在進行中の今年度事業になっておりますので、まだ公表前ということで、画面の投影のみで、配付等NGとなっておりますので御了承願いたいと思います。画面のコピー等も御遠慮願いますようお願い申し上げます。

まず、映画制作への展開事例となります(資料3-3 10ページ)。こちらは東映様、松竹様とも共同の取組となりますけれども、映画の撮影で使用する撮影所内の建物やロケ地の建物などを3Dスキャンデータでデジタル化しまして、コンピューターのグラフィックスの背景として利用することが可能となっております。いわゆるバーチャルプロダクションの形で今実用化もされている技術となっておりますので、皆さんも御覧になっている方も多いかと思えます。

続いて映像関連の取組となります(資料3-3 11ページ)。こちらはグリーンバックのスタジオを、京都府の南部の研究施設がございまして、そちらに設置をして、リアルタイムで仮想空間に入る実証実験となっております。画像にありますとおり、VRゴーグルを装着した演者が、例えば仮想空間であるメタバース上に再現されたお城の中を移動するような体験が可能となっております。こちらはNHK様とともに実証実験に取り組みまして、「歴史探偵」という番組でも御活用いただいております。

ここから御説明のみとなりますけれども、仮想空間の匿名性を生かしたひきこもり児童生徒向けのコミュニティ形成のプロジェクトとなります。9月下旬から10月下旬の約1か月間、10名ちょっとの中学生の方にVRゴーグルを装着していただいて、仮想空間上の分身のアバターを用いて、全15回のプログラムに御参加をいただきました。参加者同士や参加者と主催者とのコミュニケーションが進んだりという形で、我々としては居場所づくりにつながっているものと考えております。今後、ひきこもりの児童生徒が相互にコミュニケーションできる場として定着できるように支援してまいりたいと考えております。

続きまして、観光事業への展開事例となります。ARを活用した事例となりますが、観光地に歴史的な建物やスポットの開設などの情報を表示しまして、満足度向上を図るツール展開を支援しております。

最後は音声に関するものとなりますけれども、こちらはマーケティングツールとしての活用事例となります。「音響透かし」と言われる技術を用いまして、人間の耳には聞こえない音域に文字情報を埋め込んで、その情報をスマートフォン等で受信をしますと、例えば、あるラジオ番組を聞いた方にデジタルのクーポンをNFTで配布する、そういったサービスを実証として今実験をしているところでございます。デジタルクーポンを受け取ったりスナーがどの程度来店につながるのかといった点から、マーケティング面での検証が進められたらと考えております。

以上のとおり、取組事例を御紹介させていただきましたけれども、今後とも太秦メディアパーク構想の下、幅広い企業、クリエイターが集う新産業の創出拠点の形成に向けて取組を進めてまいりたいと考えております。その中で特にメタバースにつきましては、異分野融合に向けた交流、融合、創出の有効な場として今後も活用が進んでいくと考えておりますので、総務省様をはじめ関係の皆様とともに、様々な課題への対応を私どもも検討してまいりたいと考えております。

最後に、事務局様から御依頼ございました民主的価値に基づく原則等の例に対する意見ということですが、次のとおり、2点ほど御報告させていただきたいと思っております。

まず1点目ですが、先ほどデジタル空間連盟様からの御説明と同じような形となりますけれども、ああいった形の各項目のマークについても御検討いただければと思っております。

2点目につきましては、「多様性」について項目立てしていただいている点が非常に重要だと考えております。先ほど、不登校の事例も御説明をさせていただきましたけれども、これ、別の機会に御紹介した場があるのですが、そこでは、ひきこもり生徒のコミュニケーションの場となっているという評価がある一方で、仮想空間へ現実逃避してしまって、リアルな社会生活に戻れなくなるよう不安だといった声、そういった意見もいただいておりますので、メタバース空間で活動することが現実逃避と捉えられるような、あるいは認識されるような可能性もあることから、多様性を認めるという観点、民主的価値に基づく原則の観点からも非常にポイントになると感じております。

以上で私の御説明とさせていただきますけれども、最後、私の思いとしましては、やはり

メタバースが、多様な個性が調和する最適な空間として発展することを期待しております。御清聴ありがとうございます。

【小塚座長】 どうもありがとうございました。メタバースに対して非常に熱い期待も語っていただきました。

## 議事

### (4) 意見交換

【小塚座長】 それでは、これで3件の御講演をお伺いしましたので、議事(4)ということで意見交換を行いたいと思います。御質問あるいは御意見、御発言御希望の方は挙手ボタンを使ってお知らせください。既にお二方から手が挙がっております。御発言の際に、後の記録のためにお名前をいただけましたらと思います。それでは、大屋先生、増田先生、仲上さん、栄藤先生、この順番でお願いしたいと思います。

大屋先生、どうぞ。

【大屋構成員】 大屋でございます。バーチャルライツさんにお伺いしたいと思います。内容について大変勉強になりました。いろいろとありがとうございます。9枚目のスライド、メタバースの青少年保護のところについてです。アクション法については、私も朴景信先生からお話を伺ったことがあって、1つ補足情報を入れると、もちろん非実在青少年表現をアクション法で取り締まったことの副作用が出ているということは指摘されているのですが、もう一つ背景として、韓国の警察は非常に実績主義だそうで、犯罪の摘発件数などが待遇に反映されるというのと、その際に、要するに対象が非実在だろうが実在だろうが、わいせつ行為については同じポイント数で加算されてしまったということで、非常に手間がかかって危険も伴う実在青少年への性被害よりも非実在のほうが優先されて捜査されたというような事情があるそうでございます。逆に言うと、ここまでではない場合には、そこまで直接的な効果が大きくはなかろうと思われるところですが、制度設計には気をつけないという教訓だと思いますというのが1点です。

もう一つは、お伺いしたい点なのですが、メタバースの場合、1つは例えばアバターが未成年者だけど中の人には成人というケースがある。これについては、何がメタバース上で起きようが、実在する個人への被害というものが無いと考えられるので可罰性は低い、もしくは無いと言った方がいいと思うのですが、煽動や幫助に当たる場合はともかくですね。逆に、

アバターは成年なのだけども中の人未成年ないし青少年だというケースが考えられる。このような対象に対して、外見を信頼して成人だと考えて性的な行為に及んでしまうということがあったときに、これは青少年保護の観点から望ましくない行為だと言わなければいけない。そういうものをどういうふうに扱うべきか。例えば誤信しているわけだから犯罪化すべきだというようなことは言えないし言いたくもないのですけれども、では、野放しでいいかというところでもないような気がする。この点についてお考えがあれば伺いたいです。よろしくお願いします。

【國武氏】 ありがとうございます。まず、当然に逆の年齢、アバターとリアルで逆のパターンもあるというところで、実際に最後のページの参考文献に韓国の文献があるので、よかったです。そちらも参照していただきたいと思うのですが、韓国の検察官いわく、それらの場合には当然、相手が児童青少年であるという認識を持つことができないので処罰することは難しいのではないかという話が出ておまして、日本においても、条例ではなくて児童福祉法で考える場合でも、相手が児童青少年であることが分からなかったら処罰するのは非現実的なのかと思うのですが、では、どうやって対処していくべきかという点で言いますと、私としては年齢確認、先ほど10ページで、本人確認、年齢をしっかりと教えていただいて、この人は児童青少年なんだと分かるようにすることで、逆に相手方の成年を守ることもつながるわけなのです。相手が間違っただけでそのような行為を、合意があると勘違いしてしまうことを防げると思うので、やはり年齢確認というのは一つ、今後の民間のプラットフォームさんのトレンドになってくるのではないかとはいえます。

【大屋構成員】 ありがとうございます。

【小塚座長】 ありがとうございます。

それでは、増田先生、よろしくお願いいたします。

【増田構成員】 ありがとうございます。バーチャルライツの國武様に3点質問させていただきます。

まず1点目ですが、スライドの7、民主的価値に基づく原則について、日本特有の事情に合わせた民主的価値の確立についての議論が必要だという御指摘をいただいたかと思えます。日本特有の事情というものには、例えばどのような要素がありそうなのかという点についてももう少し伺いたいです。例えば、私の理解の限りですと、我が国は文化的、宗教的制約の小ささから表現の自由度が諸国と比べても高いと認識しておまして、もともと高度な表現の自由を享受しているという状況に対して過度な制約が生じないよう

にするという点は重要な要素なのかと思っておりますが、こういった点も含めてコメントをいただきたいと思っております。

次に2点目でございますが、スライドの10に、行政が行うべき施策として、ガイドラインというよりは考え方を示すにとどまることが望ましいのではないかという御指摘があったかと思えます。このお考えの背景についても、もう一度詳しく教えていただければと思っております。例えば、この下に、Meta社の副社長の方のお話を引いていただいておりますけれども、多様性を考慮して横断的に考えるべきであるという要素は理解はするのですが、それは行政であってもプラットフォーム事業者であっても、検討すべき具体的なバーチャルワールドは極めて多様であるという点においては同じであるように思うのですが、行政においては考え方にとどまるべきであることの理由づけとしては、一体どういう論理なのかをお伺いしたいと思いました。

次に、最後でございますけれども、スライドの13では「いわゆる『隠れB』」と書いていただいているように、個人のクリエイターの方が事業者的な行動を取る場合について様々な問題が生じ得るのではないかという御指摘がありました。これについては、取引形態や、あとはコンテンツの利用許諾の標準化やパターン化を通じて透明性や予測可能性の向上を図るということが、新たな取引形態の登場に対する対応としては一案かと思うのですが、その点についてコメントをいただきたいです。また、仮にそうした標準化やパターン化をやっていこうとなった場合、とりわけメタバース分野に関しては、果たしてそれを誰が担うべきなのかという点についてもお考えがあれば教えていただければと思えます。

私からは以上でございます。

【國武氏】 御質問ありがとうございます。まず、スライド7の御質問からです。こちらについては、先生が今おっしゃっていたように、日本特有の事情というのは、表現の自由度が西洋諸国に比べて非常に高い。先ほどの質問でもございました青少年関係の表現について、比較的自由と言われるような西洋諸国においても、宗教的な面で厳しかったり、むしろクリエイターがなかなかオンラインでそういった作品を発表しにくいという問題がございますので、まさに先生が今おっしゃっていたように、日本特有の、「表現の自由度が他国と比べて高い」という特徴が制限されてしまうことがリスクという認識でございます。その具体的な事例としても、アバターや、他国だと宗教的な部分や文化的になかなか許されない、主に青少年表現やグロテスクな表現や暴力的な表現もあるのですが、日本がゲーム大国として発展している要因としてもととの表現の自由度の高さというところがあるの

で、特にG7広島コミュニケの「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」という文言が気になったので、今回その点について懸念という形でお伝えさせていただいたという形になります。

次に、スライド10番、こちら、ガイドラインというより考え方の公表にとどまるのが望ましいと思う理由についてなのですが、どちらかというと、ここで言う考え方というのは、利用規約やコミュニティーガイドラインのようなプラットフォームがつくるようなガイドラインに「こんなものをつくるとこういうことが防げます。ただ、ここを自由にする、ユーザ間でこういうリスクが起きる可能性があります」というようなもの、プラットフォームが利用規約、ガイドラインを作る際に参照できるような、日本の法的な枠組みの中での考え方がまとまっているブック、すなわち「考え方」を参照して、その中でプラットフォームが自らの責任において、では、どういった利用規約にしていくか、コミュニティーガイドラインでどんな世界観を構築していくのかというのを選択できるような「考え方」を公表するのが望ましいのかなという意見になります。

13スライドの3点目についてなのですが、こちらはまさに、特に実際アンケートに寄せられた1つ目の事例を踏まえても、コンテンツ利用規約の標準化が進めば、おっしゃるとおり解決する問題で、実際に内閣府の会議においても、利用規約のテンプレートをつくられている方が構成員になられていたと思うのですが、そういったところが中心となって取り組んでいくのが、市場に任せるという意味でも、実際にある程度デファクトスタンダードになっている規約があるので、そういったものがより広がれば、こういったトラブルは自然と減ってくるのではないかと考えております。

以上でございます。

**【増田構成員】** どうもありがとうございます。

**【小塚座長】** それでは、仲上さん、お願いいたします。

**【仲上構成員】** 日本スマートフォンセキュリティ協会の仲上でございます。今日、お三方とも大変参考になる御発表ありがとうございました。感想が1点と、あと、デジ経連様とバーチャルライツ様にそれぞれ1点ずつお話を伺えればと思っております。

まず全体的な感想ですが、当研究会の設立のタイミングにもあると思いますけれども、やはりコロナ禍もあって、急激にメタバースの参加者が増えていて、その中でコミュニティーが形成される中でいろいろと問題が起きてきていて、メタバースの歩き方と言うこともできるようなマナーやルールといったところでも、様々な在り方を模索され始めて

いるところを印象として受けております。これはセキュリティーでも同様ではあるのですが、新しい技術が出てきたときに、技術的なところや環境的なところが参入障壁になって、一部チャレンジ精神や協調精神を持っている人たちが遊んでいるというか、試行錯誤している間はあまり問題にならなかったようなところが、だんだんと普及をしていくに伴って、上記のような、先ほどのようなルール、マナーといった部分も考えなければならないという状況になってきて、安心や安全といったキーワードでベースラインの部分の形にしていかなければならないという問題意識が共通していると考えております。

まず、デジ経連様の御発表ですけれども、メタバース・リテラシー・ガイドブック、非常に読みやすく、親切に書かれていて、自分自身もメタバース利用者としても、例えばイベントに参加していただく際に、「こういったガイドラインをぜひ一度目を通してから参加してください」というような御案内ができるような非常に分かりやすい資料になっているかと思えます。

1点質問なのですが、こういったガイドラインを作成される際に、我々、メタバースセキュリティガイドラインというものも別の団体で作成しているのですが、共通項がいわゆるMMORPGのようなオンラインゲームと同じような空間環境にありますしコミュニケーションも取れるといったところで、求められるリテラシーも共通するようなところは多いのかなと考えているのですが、質問としては、オンラインゲームのリテラシーとメタバースに求められるリテラシーという部分で、異なる点があればお聞かせいただきたいというところと、もしくはゲーム空間でのコミュニケーションを含めた形で、メタバース・リテラシーをどのように捉えられているのか、そういったところを1点お聞きしたいと思った次第でございます。

もう1点、バーチャルライツ様の御発表にもありましたように、今御議論もありましたけれども、日本特有のメタバース文化というところにつきましては、グローバル化という文脈で様々検討を進めていく傍らで、こういった文化については、多様性の中で保護されるべきというお考えについては全くそのとおりだと思っておりますし、これは日本だけではなく、様々な国から参加されるメタバースになりますので、それぞれの特有の文化が保護された形でグローバル化を図っていく必要があると思った次第です。

さらにクリエイターの活動というところでは、日本は非常にボランティアがあふれているクリエイターの方が多いところもありますし、クリエイターのエコノミープラットフォーム、諸外国に比べると、かなりケアがしっかりした環境が整っていると考えておりま

すので、メタバース上でのクリエイター保護といったところでは、利用者とクリエイター同士のトラブル解消等も含めて、そこもある一定の方向性を出していく必要があると思いました。

少し意見というか質問なのですが、10ページ目、「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」というところが非常に重要なメッセージかと思っております。こちら、やはり利用者さんのメタバースに関する思いは人によって異なってくると思うのですが、片や、こういったメタバースを実現していくプラットフォーマー側としては、全ての個々のユーザに最適化していくのはなかなか現実的には難しいところかと思えます。そういった中で、ここでお示しされている「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」というのは、私の理解として、用途やテストといったところでプラットフォーマー側の姿勢を分かりやすく提示して、利用者側で選択の自由度というか、自分に合ったプレファァなメタバースを選べるようなものを指しておっしゃっているのかな、といったところについて御意見をお聞かせいただければということで質問させていただきました。

以上でございます。

**【小塚座長】** それでは、森下様、それから國武様、何度も恐縮ですが、その順序で御回答いただけますでしょうか。

**【森下氏】** 御質問ありがとうございます。資料の3-1-3を投影いただけますでしょうか。04のカルチャーのところをお願いします。御質問なのですが、MMORPGとメタバースがどう違うのかという、そういった御質問だったと思います。MMORPGというのは、私の理解ですと、大規模に、みんなでゲームを楽しむといったところが特徴かと思うのですが、そういったオンラインのところは同じではあるのですが、特にポチの2つ目、現実空間の年齢や性別と異なるなりたい自分の姿で活動しているユーザもいるということで、自己投射性、現実空間とは全く別の人物になって活動するところが一番大きな違いではないのかと考えられます。なので、女性が男性になったり男性が女性になったりするところ、そういったところや、人間以外のいわゆるアニメになったりして本当の自分になるという方もいらっしゃいますので、その部分の違いがMMORPG、みんなで一緒に敵を倒すではなくて、結構本質的な部分のところを、その空間上で別の人間になって生活をする、そういったところが違う要素ではないのかと思っております。

以上です。

【仲上構成員】      ありがとうございます。

【小塚座長】      それでは、國武様、お願いします。

【國武氏】      10ページ、「個々のユーザに最適化された」というのは、誰が実現するかというところなのですが、当然一義的には、プラットフォーマーの方がユーザに選択肢を提示するという形です。もちろん委員がおっしゃっていますように、実際に全ての選択肢を提示するのは非現実的ですので、あくまでうちのプラットフォームはこういうことは許可しています、許可していません、こういうブランディングでやっていますという形でユーザに提示すると。ユーザがそれぞれを選べるようにすると。もちろん一つのプラットフォームの中のワールドだけではなくて、この会社がやっているプラットフォームはこれができる、この会社のプラットフォームはこういう形の世界観でやっている、というような、そういったことが知れるのが一番大事なことなのかと思っています。

そこで前の質問とも関係してくるのですけれども、考え方の公表というところで、例えば、9ページの右側でお話しさせていただいた使い方、あとは8ページで、生活空間としてのメタバースとしていろいろな、それこそユーザ間の個人的な関係でセンシティブな情報がやり取りされることもありますよという。メタバースの開発事業者がそれを知らなかったら、後でトラブルになってしまうということも当然ありえます。政府等による「考え方」等があれば、こういったユースケースも当然に想定できるので、それを許可するのか許可しないのか、ブランディングとしてそういうのは許可せずに、ビジネス向けやデジタルコミュニケーション向け、もう何でもできてしまいますというようなプラットフォームなのか、そういったものを明示することが様々なリスクの軽減につながりますといったことを、ガイドラインを作るための「考え方」として示されていれば、新しくプラットフォーム開発事業に参入してくる事業者としても非常にやりやすくなるのではないかと考えております。

【仲上構成員】      ありがとうございます。

【小塚座長】      よろしいでしょうか。

それでは、栄藤先生、ずっとお待ちいただいております。よろしく願いいたします。

【栄藤座長代理】      4番目の質問になると結構前の方とかぶってしまうのですけれども、お許しください。まず、感想から始めたいと思います。今日お聞きしていて、民主的価値を考えたときに、プラットフォーマーのあるべき姿やユーザに対するガイドラインというのはずっとこれまで頭にあったのですけれども、今日皆さんをお聞きしていて思ったのは、コンテンツを提供するほう、いわゆるコンテンツをつくる側がどういう態度で臨むのかは結

構大きいと思っけていまして、日本という国、割と自由な中でいろいろなことができる。NHKと、京都府のお話もありましたけれども、どういうコンテンツをつくっていくかというのが今後民主的価値を決めていくのかと思っけて、今日はいろいろと感ずるところがございました。これが感想でございます。

質問になります。バーチャルライツの國武さんがいろいろ質問されて申し訳ないのですが、日本のコミケの文化を考えたときに、コミケは7割のコンテンツがほぼ二次著作、二次創作だと言われている。ある意味で原著作者、ポケモンやマリオ、そういうメディアフランチャイズの版権のあるものを改造して使っている。でも、それはコミケだから許されるという日本の文化があつて、それなりに回っている世界だと思います。一方で、例えばVRChatでも、そういったコンテンツはいっぱいありますけれども、それを厳格に取り締まってしまうと、日本のリアルである姿、いいところなくなってしまうのではないかなど。だから、明確にクリエイターやメディアフランチャイズの版権を持っている人たちが厳格にするのかしないのか、そういうさじ加減が結構大事かと思っけて聞きました。質問が難しいかもしれませんが、國武さんたちから見て、どういうふうに厳格に二次著作や日本のコミケ文化のよいところを残していけるかという、何かアイデアがございましたら聞いてみたいと思っけていました。

**【國武氏】** 意外とこういつた、曖昧さが大事なのではないかというところも正直思っけています。特に権利問題は明確に、例えば二次創作というのはほとんどの場合、厳密に言えばアウトけれども、親告罪だからこそ、お目こぼしというか、むしろ最近だと「二次創作ガイドライン」を作られている会社さんも多くいらつしゃいますので、あえて曖昧にするというのは一つ大事なことになるのではないかと。そこも、ある意味細かくガイドラインで決め過ぎてしまうと、例えば13ページに書いているのですけれども、「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」のような形で、「国が公表しているこれに違反しているから、お前の出した二次創作は駄目なのだ」など、そういう無用なトラブルの原因になってしまつたりということがあるので、何を明確化して何を明確化しないかというところ、私の中でもまだ答えは明確になっていないのですけれども、どこまで明確化するかというところは非常に大事な要素なのではないかと思っけています。

**【栄藤座長代理】** そういつた意味で、考え方とおつしゃつたのは腹落ちするところがありました。コメント、どうもありがとうございます。

【國武氏】 ありがとうございます。

【小塚座長】 どうもありがとうございました。そのほかの構成員の皆様方、いかがでしょうか。どなたからでも、また、どなたに対する御質問、御発言でも承ります。

出原先生、お願いします。

【出原構成員】 ありがとうございます。出原です。それでは、またバーチャルライツの國武さんにお伺いして申し訳ありません。今の榮藤先生の御質問にも少し関係するかもしれませんが、クリエイターと消費者の間のトラブルが多いというお話でしたけれども、クリエイターが創作物の独自性を守りたいという御意見のほう割と強く聞かれている印象なのか、あるいはユーザのほうがある程度自由にそれを活用したいという声が大いなのか、その量的なというと難しいかもしれませんが、どちらの要望が多いという印象を持たれておられますでしょうか。それがまず1点です。

【國武氏】 では、先に1点目のほう、回答させていただきます。二者択一というよりは、どちらかという、特に今のクリエイターのコンテンツのファンや、作品が好きだから買っている、いわゆる推し活的な、ファンであるから買うというのが多いので、どちらかという、作品自体というより、クリエイターごとにファンの方の動きも変わってくるというのがございます。自由にたくさん改造してもらって、アバターとしていろいろな使い方を、むしろ自分が作ったアバターがいろいろな人の手に渡っていろいろな使い方がされているのを見たいという人もいれば、これは世界観が決まっているから、例えば服を着せ替えるときは、あまりにも品位を落としたり世界観を損なうような改造はやめてくださいと、利用のガイドラインのような形で明記されていたりするものも実際にあります。逆に、そういったところが今後消費者トラブルにつながる可能性があると思っていて、要はクリエイターの鶴の一声で、これがよくてこれが駄目なのかというところが後出し的に決まってしまうことが実際にございます。

それはまさに利用規約など、最近はやっとテンプレート化が進んできているのですけれども、そこを明確に書いていなかったという場合もありますし、逆にきちんとしたテンプレートの利用規約を使っている、そのテンプレート利用規約が想定されていなかった使い方。ちょっと昔にあったのが、3DモデルをNFT化されてしまったと。NFT化するのは、3Dモデルの利用規約上明確にアウトかどうかというところちょっと微妙なのですが、例えば、クリエイターが「このような使い方をされると非常に悲しい、非常に残念な気持ちになる」というふうにSNS上でお気持ちを表明されたら、やはりそのような制作者の思い

をむげにしてNFT化するのはどうなのかというような、VR空間のために作ったのにNFTに使うのはやめてほしいというようなクリエイターがいたときには、後出的にNFT利用が禁止されてしまうというような。その際に、改正民法の規定にあるようなきちんとした利用規約の変更手続を踏まずに、いきなり明日から禁止です、あなた、この使い方は禁止ですというのが実際に起きてしまうという話もございます。ですから、そこは非常にバランスが難しいといえますか、ここに関してうかつなことを言ってしまうと、私も炎上してしまうのではないかとというぐらいにセンシティブな話題でございますので、意見はこの程度にさせていただきたいと思います。

**【出原構成員】** ありがとうございます。あともう1点、京都の方に質問させていただきたいと思うのですが、太秦メディアパークという集積地をつくることを目指されているというお話で、さすがだな、非常に期待できるメディアパークになりそうだったのですが、その中で、今後実際のリアルの集積地ができていったときに、メタバースはどういうふうに活用していきたいと思われておられますでしょうか。教えていただければ幸いです。

**【笠原氏】** 御質問いただきまして、ありがとうございます。先ほど御説明でも申しましたとおり、リアルはこれから整備していきますので、メタバース空間のほうで、今言われたソフト事業として、各共創プロジェクトと呼んでいますけれども、将来ハードが整備されるときに、入居といいますか、立地をしていただけそうな企業様へのお声かけという形も含めて、メタバースを共創プロジェクトの出会いの場といいますか、マッチングの場のような形で使わせていただくのが、我々としたら一番活用の方として考えているところでございます。ありがとうございます。

**【出原構成員】** ありがとうございます。

**【小塚座長】** ありがとうございます。大分いろいろな角度からの御意見、御質問が出てまいりました。まだお時間ありますので、ぜひどなたからでも御発言いただけますでしょうか。

私からも京都府の笠原様にお伺いというか、あるいはお知恵をいただければという感じなのですが、事例としても、ひきこもりの子供たちのためにということでメタバースをお使いになって、それから宣言のほうでも高齢者、障がい者というようなことに触れたい。これはやはりメタバースのものすごく大きな可能性といえますか、ユースケースとして非常に意味があることであると思います。ただ、IGF京都のイベントにも京都府でいらしていただいたと思いますけれども、国際的な場に行きますと、やはりルールや原

則的なものが何となく求められて、それはユースケースという話とまたちょっと別なのだ、こうあるべきだというものなのだ、そういうような雰囲気を感じる時も私はあるのですが、リアルの世界では居場所のないような方々にメタバースが使われるのですという話を、何か原則、もっと言えば民主的価値というところにうまく表現できないかなというのはいつも私は苦労しているのですが、実際に京都府で取り組んでいただいて、こういう高め方があるのではないかというような実感がありましたら教えていただけませんか。

【笠原氏】 ありがとうございます。大変難しい質問なのですが、我々、どちらかといいますと産業振興の立場から、企業様、特に中小企業様の支援をメインでさせていただいていますので、どちらかといいますとユースケース、事例をどんどん積み上げていくというところが支援の、「伴走支援」と我々は申しているのですが、ふだんの思想といいますか、考え方でさせていただいています。ですので、今先生がおっしゃっていただいたとおり、国際的な場に行きますと当然ルールがあって、そのルールに基づいてどういう考え方で進めるんだというその仕組みも非常によく理解はできますけれども、我々はどうしても現場サイドといいますか、企業様の実際お困りのところでどういった形で支援につながるかという、そういう視点から、今進めさせていただいているプロジェクトも対応させていただいているということになっていますので、ルール化というところからしますと、おっしゃっていただいているような形で掘り下げ、もうちょっと要るのではないかというような御意見もいただくことは事実ではあります。

【小塚座長】 ありがとうございます。逆に言いますと、国際的な場でよくある、言葉としては非常に美しくて立派な理念だけれども、ユースケースや実際に事業者の活動につながらないとあまり意味がないのではないかという、現場としてはそういう感覚をお持ちということですかね。

【笠原氏】 まさにおっしゃっていただいたとおりだと思います。ありがとうございます。

【小塚座長】 どうもありがとうございました。そのほかどなたか、あるいは2回目の御発言ということでも結構ですが、構成員の先生方からいかがでしょう。まだ御発言をいただいている先生方もいらっしゃるかもしれませんが、どなたかへの御質問ということではなく、感想ということでも結構ですので、御意見、御発言いただけませんか。

それでは、雨宮先生、よろしく申し上げます。

【雨宮構成員】 1件目の日本デジタル空間経済連盟の資料を基に少し質問したいと思

います。東京大学の雨宮と申します。発表、どうもありがとうございました。メタバース・リテラシー検討委員会の中でいろいろな検討をされている中で1点気になったのが、VRゴーグルの酔いについての記載を、医学的な専門家がいなかったので取り下げたというようなお話があったかと思ひまして、確かにこういった科学的知見に基づくものをどこまで採用するか、逆にどこまで棄却するかというところは難しいというのがある反面、その次のページ、23ページの中ですと、その企業の方からは逆に、会員企業Cですかね、酔い止めに関して何かしら要望が出て、リテラシーガイドラインに載せてほしいとまでは言っているかどうか分からないのですけれども、何かしら指針を示していただきたいというようなことが示唆されている形が取られていると思います。こういったある種、少し踏み入る際にどこまで踏み入っていいのかというところは、こういう冊子、ガイドラインとして提出するときにはかなり難しさがあるのかと思ひまして、といたしますのも、前身の研究会の成果の中でも、13歳以下の年齢の話というのがたまに取り上げられることがあります、これについても、どこまでそれを本当に、誰かが言っているからというところの誰かに誰になるのかというのは結構難しいところかと思ひているところもございます。

そういった中で、この役割として、触れないというのも一つの方法かとは思ひのですが、一方で、会員からの意見を見ると触れずにはいられないというようなところがあるかと思ひますので、役割としてどの辺りを目指すのがよいかというところ、もしお考えがあれば、こういうのは決める際の参考になるかと思ひまして、いただければと思ひます。よろしくお願ひいたします。

【森下氏】 御意見いただきまして、ありがとうございます。会員企業様Cなのですけれども、この文章、少し割愛しているのですが、「書けないかもしれないですけれども酔い止めのことを書いてもらえませんかね」、というのが実は1文、初めに入っております。今回割愛した理由なのですけれども、このユーザ向けガイドブックのユーザは、特に初心者ユーザを対象として作成をしてしております。なので、VRゴーグルをかけてまで長時間やるかと言われると、そこも少し違うよねという話がございまして、トライのところ、メタバースはいろいろなデバイス、例えばPC、もちろんVRゴーグルもそうですけれども、スマホやPCから、いろいろなデバイスから入れるよというところを書かせていただいております、まずは手持ちのデバイスからやってみましょうねというところ、そこまで今回書かなくてもいいかな、そんなに長時間やらなくてもいいかなという考えもありまして、今回は実際のところ、VRゴーグル酔いのところは書いておりません。

ただ、09番の健康に関してなのですけれども、アドバイスのところで、不調を感じたら思い切って休息時間や休憩を取り入れてみましょうということが書かれております。資料1の09です。ここで身体的不調、VRゴーグルに慣れてない方、これ、子供、大人は関係なく慣れてない方に起こりやすいということがあって、時間は関係ないという意見も結構多かったです。なので、そういった方に対しては、思い切って休みながらやってみましょうねというところを書かせていただいているので、今回、初心者ユーザ向けということもあって、まず高価なVRゴーグルは使わなくてもいいということと、専門家がいなかったということがありまして、今回は書かなかったということでございます。答えになっておりますでしょうか。

**【雨宮構成員】** ありがとうございます。非常によくできたガイドブックだと思ひまして、例えばセキュリティーの話やプライバシーの話といったところも、導入する際には非常に参考になるといいますか、子供から大人まで含めて、リテラシーを獲得する上で非常に重要なものがあるかなと感じて拝読しておりました。特に「メタバース」とついている形もありますので、そういった固有の部分といいますか、情報のリテラシーやITリテラシーの一步先に行くところがどこまでここで出せるのかということも非常に意義のあるところかと思ひまして、今後もしそういった取組を追加するようなお考えがあるようでしたら、そういったところも含めて、例えば医学的な専門家を入れたり海外の事例を参考にされたり、そういったところも取り組まれるととてもよいのかなというのはコメントになります。ありがとうございました。

**【森下氏】** ありがとうございます。

**【小塚座長】** これもなかなか重要というか、深刻な御指摘をいただきました。そのほか、いかがでしょうか。

岡嶋先生、お願いいたします。

**【岡嶋構成員】** 中央大学の岡嶋です。質問の機会をありがとうございます。質問が集中して申し訳ないのですが、バーチャルライツ様にお話を伺いたいです。私もメタバースは生活空間だと思っているので、「お砂糖」周りのお話など、とても大事だと考えています。ただ、取り扱いにくい分野だというのは本当だと考えます。そもそもこういった会議体で上に上りにくいですし、話合いを始めても、ロジックよりは感情に流れてしまったり、ユーザ視点で何か考えてみようと言っても、ユーザ一人一人の思惑が違い過ぎて、単一のユーザプロフィールのようなものが想定しにくいのかと思います。ですので、お話の中でも触れてい

ただいたように、着手するのがすごく難しい分野だと認識しています。でも、やはりこの議論は避けられないと思うのですけれども、議論を始めるときに、どこから着手したらいいのか、何かきっかけのようなものだけでも与えていただければ大変うれしいです。どの辺から着手していくか、どういった方法論で進めていくか、もし何かアイデアがあればぜひ教えていただければと思います。よろしく願いいたします。

**【國武氏】** 質問ありがとうございます。やはりこういった話題は、ほかの研究会や審議会等においても取り上げられることが少ないテーマ、利用のユースケースですので、非常に難しいところではあります。私見になるのですが、まず、そもそも今回この資料に書かせていただいた部分も後日公開される、そういったところを踏まえての書き方にある程度なっているので、特にこういったセンシティブな情報の流通について議論する形であれば、研究会というよりは、例えば審議が公開されない懇談会など、そういった場所で事例をまず一通り収集するといったところが大事なのではないかと思います。8ページ、9ページ、10ページに書かせていただいたものもごく一部であり、正式な議論の場だと、どうしても口に出して説明するのがなかなか難しいものはございますので、そこはあえて非公開といいますか、それか何ならパブリックコメントで募集してしまうというのも一つ、任意の意見募集として、VRユーザさん、様々な事例だけ教えてくださいというようなことをやるだけでもかなり話題性というところでも面白いのかなというの思います。

以上になります。

**【岡嶋構成員】** ありがとうございます。大変よく分かりました。私自身もここは勉強していきたいと思っておりますので、ぜひまた別の機会で教えていただければうれしいです。ありがとうございました。

**【國武氏】** ありがとうございます。

**【小塚座長】** ありがとうございました。そのほか、いかがでしょうか。2回目の御発言御希望の方も結構です。

今少し時間が空いているようであれば、もう一つだけ私から。これは、お三方皆様にそれぞれのお考えをお聞きしたい。これも私自身がよく悩んでいるところなのですけれども、ある程度の考え方であるか原則であるかはともかく、国全体、社会全体としてこういうメタバースであったほうがいいのかという考え方を出すことと、それからプラットフォーム、さらにはプラットフォーマーがおつくりになるワールドごとに、ここはこういうワールドにしたい、また当プラットフォームはこういう方針でいきたいというような、それはあ

る種、言ってみれば偏りですよね。偏りをつくる。全体として方向を決めることと、事業者サイド、ビジネスサイドで偏りを持つことを認める、このバランスをどうしていったらいいかという、私もいつもメタバースについて非常に悩んでいるのですけれども、それぞれのお立場でこの辺りについて日頃お感じのこと、お考えのことがありましたらお聞かせいただけないでしょうか。順にお願いできたらと思いますが、いかがでしょう。

森下様からお願いしてよろしいですか。

【森下氏】 承知しました。非常に難しいと思っております、特に今回ガイドブックを作るに当たって、事業者向けガイドブックというものを作りましたけれども、この名前だけでも非常に抵抗感があるというふうにとられてしまわれがちなのです。実はこのガイドブックはそうではなくて、ユーザによりよいサービスを提供するために、こういった案が考えられる。その案を採用するかしないかは、企業のビジネスモデルであったり提供するサービスの重要性、そこに伴うリスクによって異なるので、採用するかしないかは各事業者で判断してくださいということになるのですけれども、なかなかそこまで理解して読んでもらえるかと言われるところは、今回発行して非常に悩んだところではあります。

ただ、一定のできるできない、あと、非常に重要な情報として、やはり生体情報のところは今後絡んでくるのかなと思っております、先ほどの「お砂糖」の話もそうなのですけれども、いわゆる行動情報と生理情報を足して、いろいろなほかの技術を掛け合わせて新情報をはじき出したときに、その情報が流出した場合に、単純に個人情報漏れるよりもっと影響力が大きいと考えられるのです。そういったところの一定の、何かしらの指針であったり、特にプライバシーやセキュリティのところに関しては、もちろんメタバースならではのこともありますし、それ以外の一般的なITガバナンスの部分もあるのですけれども、そういった方向性のところはお示したほうがいいのではないかと考えられます。

他方で、当然なのですけれども、ゼロリスクという思考はまずないのかと考えておりました、これだけ技術が進んで、ステークホルダーであったり共用者が多い中で、リスクゼロを進めるということはまず不可能だと思っております。加えまして、事業者様であったりイノベーション、ビジネスを発展させる上において何が大事かというところがあると思うので、いわゆる弾力的なリスクを取りながらも、日本独自の文化やメタバースが活性化するための方向性を示すような形の指針があるといいのかなというふうに、非常に難しいのですけれども、考えて、金融で言うと「オペレーショナル・レジリエンス」という言葉がありますけれども、そういった考え方にに基づきながら、ある程度の方向性なりシナリオをお示しいただ

くと進みやすいのかと考えております。

以上です。

【小塚座長】 ありがとうございます。國武様は今日は大分いろいろな質問が飛んで恐縮ですけれども、何かお考えがあればいただけませんか。

【國武氏】 日本特有の事情を併せた民主的価値の確立というところで、国としてというところであれば、せっかく日本が持つ文化や、クールジャパンとして内閣府でも進められているところではあると思うのですが、それは日本独自のコンテンツ、これはメタバース、VRに限らず、漫画、アニメ、ゲーム等もそうですけれども、そこにおける勝ち筋というのは、よく日本は文化のガラパゴス諸島であるなど言われますけれども、むしろガラパゴス諸島であるというのは、ほかの国にないものがあるというところでもございますので、我が国の個性をしっかりと伸ばせるような環境をプラットフォーマーに要請していくのが国としての勝ち筋になってくるのではないかなと思っております。

以上です。

【小塚座長】 ありがとうございます。京都府の笠原参事は、どちらかといえば事業者をバックアップする立場で御覧になっていると思えますけれども、そういう事業者のつくっているワールドやプラットフォームについて、どんな立場で見ておられるか、いただけませんか。

【笠原氏】 ありがとうございます。本当に今先生がおっしゃっていただいたとおり、国全体で示す方向性と、それからプラットフォーマーや個々の事業者様の進む方向性をどうバランスを取るかというのは、我々もいつも考えている難しい問題ではあるのですが、先ほども発表の中でお話しさせていただきましたけれども、やはりメタバースの一番の特徴は多様性が認められる場であるということがあると思えますので、もちろん最低限気をつけていただかないといけない、我々がステートメントで書いているようなことはあるのですが、やはり事業者様が個々の独自の多様性を示されるということに関してはしっかりと、認めると言ったらちょっとおこがましいのですが、サポートするような、そういう方向性で我々とししましたら考えていきたいと思っております。ありがとうございます。

【小塚座長】 どうもありがとうございました。そのほか、何か御発言、御指摘ありますか。

仲上さん、どうぞお願いします。

【仲上構成員】 ここまでの議論、非常に重要な議論をされていると思ひまして、踏まえての補足情報と感想というところを手短にお話しさせていただきますと、今メタバース空間でのライフスタイルというところに話題があったかと思うのですが、昨年も私の発表の際に紹介させていただいた資料の最新版として、バーチャル美少女ねむさん、ミラさんが国連IGF2023でも発表されておりますが、ソーシャルVRライフスタイル調査2023という、バーチャル空間で生活を主体的にされているというか、バーチャルコミュニティが好きだという人たちのライフスタイルを俯瞰的に調査した資料というのが、最新版、昨年11月に公開されておりますので、こちら、私も非常に参考にさせていただいている資料となります。

もう一つですけれども、先ほど栄藤先生との議論にありましたが、メタバース空間内での特にアバターの著作権というところについては、これも非常にディスカッションが必要な内容かなと思っております、私もVRChatやクラスターなど、いろいろところでアバターを着て遊ばせていただいているわけですが、いわゆる版權物のアバターという利用については、IPホルダーさんによっては、VRChatでの利用を想定したアバターのモデルデータを販売されているような積極的なIPホルダーさんもいらっしゃるのですが、基本的に日本の現在のソーシャルコミュニティでのスタンダードな考え方としては、動画収録や公開という考え方に基づく、版權アバターはあまり推奨されないというか、自分たちのイベントをやる時には版權アバターでないもので来てくださいというようなアナウンスをするのが一般的なところかと思っております。

しかし、日本では、ある意味コミケコミュニティのようなものもしっかりと認識しながら、メタバースと配信サイト等の考え方と併せながら、自分たちでグレーゾーンをしっかりとつくっていくという雰囲気もある一方、海外では全く別の考え方もありまして、海外のCG販売サイト等を見ると、現行で放送されているようなアニメのモデルで、リギングもしっかりされたアバターモデルも普通に販売されていて、そういった版權物アバターを着用してVR活動されている海外のユーザーさんもたくさんいらっしゃるということも実態としてはあるかと思ひます。この辺り、国によって異なる著作権の考え方やムードのようなものを、メタバース上は本当にグローバルなつながりが、人と人との関係性が可視化されるような空間上でどう調和を図っていくかというところについては、日本においては國武さんのお話にもありましたように、曖昧さといったところを求められる一方、グローバリゼーションというところでどう折り合いをつけていくのかについては、これも議論する必要があるの

かと思いました。

以上、感想です。

【小塚座長】 ありがとうございます。確かにそうですね。ユーザも、あるいはプラットフォームも、日本人、日本企業だけとは限らないというのは重要な御指摘だと思います。栄藤先生からも手を挙げていただきました。御発言いただけますでしょうか。

【栄藤座長代理】 いつも言おうとすると仲上さんと内容がかぶってしまうのですけれども、まとめて。デジ経連と略したらよろしいのですかね、デジ経連の森下さんに要望で、もしできたらコメントをもらえたらと思うのですけれども、メタバース・リテラシー検討委員会のメンバーを見ていると、コンテンツを出しているのはバーチャル美少女ねむさんとVR蕎麦屋タナベさんかと思っているのです。もしこれ、大きな会社の人を委員から除外して、こういった、いわゆるVチューバーやコンテンツを出すほうの人たちの意見をどんどん集めていくと、非常に多様性のある意見が出てくるのではないかと思って聞いていました。先ほど、弾力性のあるリスクとおっしゃいましたけれども、大きな会社はガイドラインを決めてもらって、リスクをなるべく少なくする。だけど、法的未整備のところ、リスクがあるところ、後出しじゃんけんのところは、スタートアップやコンテンツクリエイターが挑戦するという領域だと思うので、民主的価値といったときに、思い切り振ってみると面白いアイデアが出るのではないかと思って聞いていました。無理なお願いですけれども、仲上さんとはかぶりますけれども、ある程度コンテンツプロバイダー、クリエイター、あとユーザたちでコンテンツを回している人たちの意見が広く取れるといいかな。それを言うと、自分たち構成員に返ってくるのですけれども、要望でした。

以上です。

【森下氏】 ありがとうございます。今回、ユーザとクリエイターさんが3名いらっしゃいまして、ねむさんはもちろん皆さんよく知っていらっしゃると思うのですけれども、あとタナベさんはクリエイターでもありユーザ、蕎麦屋ワールドをつくっていらっしゃいます。あともう1人、水瀬ゆずさん、こちら、京都府さんの不登校支援をされているプレプラの代表で同じ方なのです。この3人が委員として入られまして、10分の3はユーザ、クリエイターの方で今回構成されました。私たちの委員会は非常に自由な委員会だったので、正直、かなり意見が割れるのです。それぞれの専門家の方がいらして、みんな自由に手を挙げて、言いたいことをおっしゃっていただくというような場だったので、まとめるのは非常に大変だったのですけれども、今回のガイドブックに関しては、当初素案よりももう一段踏み込

んで、実際に使えるものとしてファクトとアドバイスを書かせていただいています。ただ今後、もちろん早い分野ではあるので、おっしゃられたように、どんどん声を取り入れながら改版をしていくような予定もしております。

【栄藤座長代理】 ぜひ期待しております。ありがとうございます。

【森下氏】 ありがとうございます。

【小塚座長】 ありがとうございました。事業者の立場、クリエイターの立場、そしてユーザの立場と、議論が核心に差しかかってきたような感じもいたしますが、全体を通じて御発言あるいは御感想などありますでしょうか。

では、少し早いですが、特に御発言がなければこの辺りで締めることが考えられますが、逆に時間にゆとりがありますので、この機会におっしゃっていただくことがありましたら承ります。いかがでしょうか。よろしいですか。

仲上さん、どうぞお願いします。

【仲上構成員】 先ほどのねむさんのお話もそうだったと思うのですが、最近すごくいいなと思っているのは、メタバース空間での活動名義でこういった会に、団体活動でもそうだと思うのですが、一メタバース空間での人格として御意見を высказывая いただく機会が、総務省さんをはじめ増えてきているかと思っていて、そこは日本は非常に開かれた議論がメタバース、それからバーチャルコミュニティについては行われているという印象を持っております。私自身も、メタバース空間で全く別の名義で活動しているのですが、とある省庁様から勉強会のお声がけをそちらの名義でいただくという機会もございまして、そういったところも日本独自だと思うのですが、メタバースの発展といったところが形に出てきているところかと思えます。

【小塚座長】 ありがとうございます。いろいろな場によるのかもしれませんが、少なくともバーチャルに関する議論については、そういうことが許されているのは非常に日本らしい、伸ばしていきたい、維持していきたいところだと私も感じます。

それでは、よろしいでしょうか。少し早いですが、今日はこの辺りで締めさせていただきます。3人の御講演者の皆様方、議論までずっとお付き合いいただきまして、ありがとうございました。それから、構成員の皆様方も大変貴重な御意見をたくさんいただきまして、ありがとうございました。

それでは、最後に事務局から事務連絡、何かありますか。

【高本調査研究部長】 事務局でございます。本日はありがとうございました。

次回第4回につきましては、2月15日木曜日を予定しております。

事務局からは以上でございます。

【小塚座長】 ありがとうございます。それでは、本日、これにて閉会ということにさせていただきます。皆様、どうもありがとうございました。

以上

以下、会議中のチャット

【構成員】 仲上竜太 から 全員 へ: 午後 3:49

ソーシャルVRライフスタイル調査2023 [https://note.com/nemchan\\_nel/n/n167e77d78711](https://note.com/nemchan_nel/n/n167e77d78711)