



日本デジタル空間
経済連盟

デジタル空間の経済発展に向けた報告書 概要版

2022年11月16日
一般社団法人日本デジタル空間経済連盟

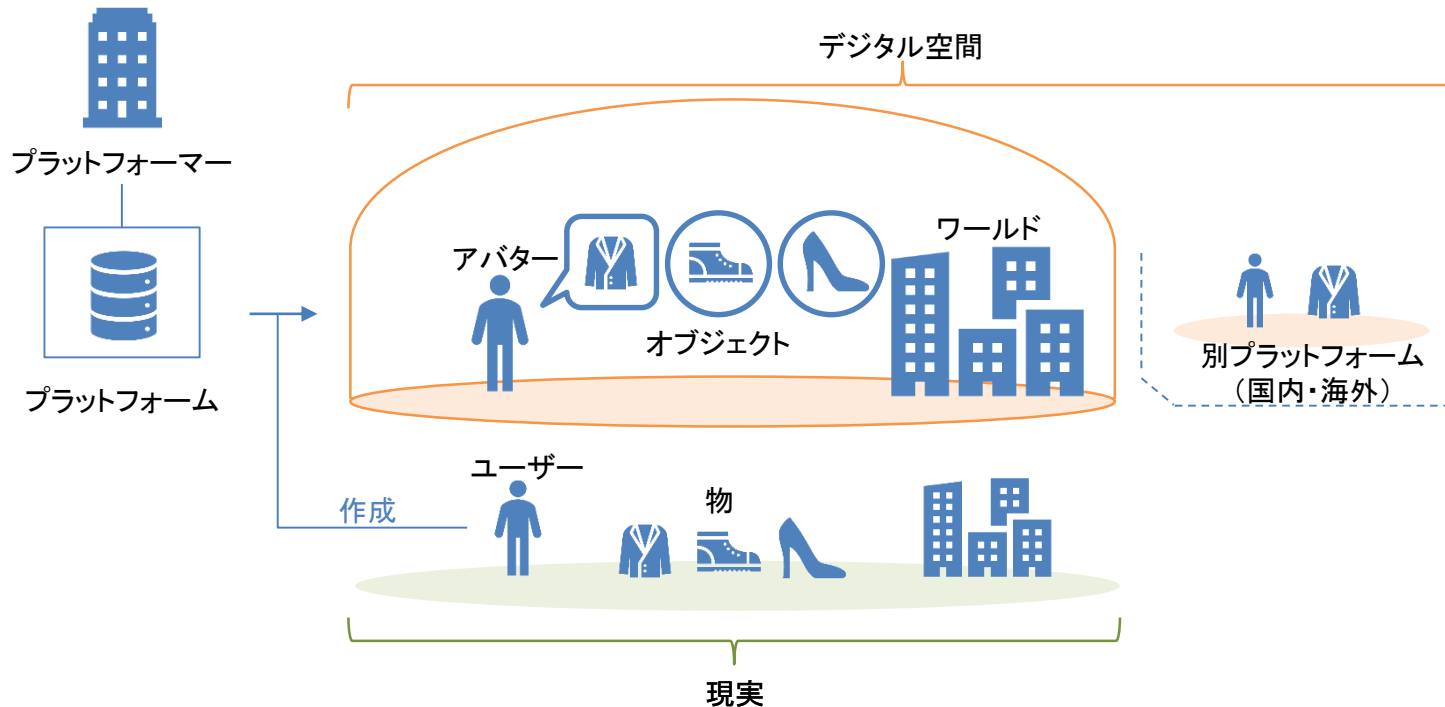
背景

- デジタル空間上でのビジネス活動に注目が集まっている一方、事例の少ない未知な領域であるが故に、効果的なビジネスモデルが不明かつ、リスクの全貌が見えないため、国内企業は参入に慎重にならざるを得ない。
- 特に大手企業は『安心・安全なデジタル空間上での経済活動』を第一にビジネスの展開を考えており、法的にグレーゾーンな領域には踏み込めていない状況がある。

目的

- デジタル空間上でのビジネス発展に向けて、価値のある情報や整理すべき課題が何か、を明らかにするため。
- 本報告書を元に、関係省庁・関係団体と議論を行い、デジタル空間上でのビジネスの環境整備を進めるため。

デジタル空間全体像



- 本報告書は、弊連盟の会員企業が抱える課題や今後顕在化するであろう課題を抽出し、弁護士、公認会計士、大学教授等の専門家と議論することで、それに対する対応方針をまとめたもの。

進め方・今後の動き

報告書の作成・公開

報告書の活用

- 1 法・ビジネス両面での課題の抽出
- 2 法的観点での詳細な検討
- 3 環境整備に向けた活動

会員企業との対話、ビジネス事例、アンケート、弁護士の意見を参考に、実際のビジネスの場面で生じている課題を抽出。

具体的なビジネスケースを元に、専門家と法的対応について議論。現行法で対応が可能か、ガイドライン等での対応が必要か等を議論し、報告書を作成した。

関係省庁・団体との対話や、会員企業と共にビジネスの社会実装※を進める。
※報告書内で取り扱ったビジネスモデルを会員企業と共に実際に創り上げ、運営し、課題抽出や対応方針を行う取り組み。

構成

- デジタル空間上のビジネス発展に向けた課題について、以下のテーマに分け、報告書にまとめた

I 知的財産

デジタル空間内・外のコンテンツやその権利等に関する課題

II デジタル金融

金融規制や会計に関する課題

III プラットフォーム

個人情報取り扱い等をはじめとした、プラットフォームの運営に関する課題

- 本報告書の構成は以下の通り。特に3章では具体的なビジネスケースを元にく論点・課題>を設定し、<検討の方向性>を策定した。

1章	課題の全体像	知財で扱うデジタル空間の定義と対象物の整理の仕方を示す
2章	論点の整理	1章で整理した領域毎に議論となりうる論点とその背景について言及
3章	論点・課題および検討の方向性	2章で挙げた論点ごとに、ビジネスケースを用いて<論点・課題>を明確化し、それに対応した<検討の方向性>を示す
論点まとめ		
(1)	デジタル空間内のコンテンツに関する論点	<ul style="list-style-type: none"> ① 知的財産権の保護方法、不正競争防止違反の防ぎ方 ② コンテンツデータ取引におけるルールメイキング ③ デジタル空間内での違反行為 / 規約違反が起きた際の対処法 ④ 二次的・三次的創作物の権利の取り扱い ⑤ デジタル空間内で利用される知的財産の権利処理の効率化
(2)	現実の空間におけるコンテンツに関する論点	<ul style="list-style-type: none"> ① デジタル空間のデータと現実の物に関する権利の保護 ② デジタル空間で、現実の建物を再現した場合に関する権利の検討 ③ デジタル空間で、現実の人間の肖像等をアバター等で再現した場合に関する権利の検討
(3)	他デジタル空間との間で生じる論点	<ul style="list-style-type: none"> ① デジタル空間の知的財産が、他デジタル空間で違法に模倣等された場合の対応策
4章	今後の方針	ビジネスの場面で提起されている<論点・課題>を抽出し、喫緊性・重要性に応じた対応の必要性について言及

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点		(2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点	(3) 他デジタル空間との間で生じる論点
No.	論点・課題	検討の方向性	
知的財産権の保護方法、不正競争防止法違反の防ぎ方			
①	デジタル空間でユーザーが作成したUGCを、他ユーザが無断で模倣し、デジタル空間上や現実空間で、同様の物品を製造・販売する可能性がある。	<p>模倣行為に対する現行法上の権利保護のあり方に関して、ユーザー向けのガイドライン等の形で、具体例を用いてわかりやすく解説しておくことが有益。</p> <p>一方、プラットフォーム側としては、必要に応じて、デジタル空間内で行われる上記のような模倣行為へ対応するための体制や仕組みづくり(権利侵害への対応措置を定めた利用規約の整備、権利侵害通報窓口の設置、削除申請手続の構築・周知等)を検討することが考えられる。</p>	
コンテンツデータ取引におけるルールメイキング			
②	デジタル空間において何らかのコンテンツと紐づけられたNFTが販売される場合、ユーザーが、NFTを購入することによって得られる権利を明確に認識しないまま、NFTを購入する可能性がある。	<p>NFTマーケットプレイス運営者等のNFTの販売に関与する事業者が、ユーザーに対し、NFTの購入によって取得する権利を正確かつ分かりやすく説明する必要がある。加えて、均一な説明を業界を通して行う事が、ユーザー認知には重要と考えられ、最低限説明すべき内容をガイドライン等の形で明確化しておくことが有益と考えられる。</p>	
デジタル空間に関わる違反行為/規約違反が起きた際の対処法			
③	ユーザーが作成したUGCを第三者が無断でNFTコンテンツとして利用し、NFTを発行し、流通させる可能性がある。	<p>NFTの発行時に、著作物の当該NFTコンテンツとしての利用が適切かどうかを見抜く仕組み(例: Youtubeのコピーライトマッチツールなど)を設ける事例は少ない。そのため、権利者に無断でNFT化されていたことが判明した場合に、NFTコンテンツを削除する権限がある者(事業者、等)が、当該NFTコンテンツの権利者又はその代理人からの請求を受けて、事後的に削除・取引停止等の措置を円滑に講じることが適切だと考えられる。</p> <p>なお、講じる対応については、プロバイダ責任制限法ガイドライン等検討協議会が公表する各種ガイドラインを参照することが求められる。</p> <p>加えて、NFTの削除は難しい場合は、次善の策として、NFTの発行者への上記取引手数料の還元を止める観点から、かかるNFTの譲渡を禁止するための法改正を検討する余地もあると思われる。</p>	

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点

(2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点

(3) 他デジタル空間との間で生じる論点

No.	論点・課題	検討の方向性
二次的・三次的創作物の権利の取扱い		
④	<p>デジタル空間において、著作権を持つ者からの許諾を得て翻案、その他の利用が可能とされているコンテンツについて、ユーザーが独自のアレンジを加えた新たなコンテンツを作成した場合、そのアレンジに係る著作権の帰属や当該二次的著作物の利用可否等の規律について、整理が求められる。</p>	<p>ユーザーのアレンジにより新たに作成されたコンテンツの権利関係等に関して、ガイドライン等の形で、現行法のルールをわかりやすく解説しておくことが有益と考えられる。 他方で、個別ケースにおけるプラットフォームやサービス提供事業者の意向や、コンテンツの性質等に応じて、利用規約等による権利関係の調整等を行うことも可能であり、その場合は利用規約等で規定すること考えられる。</p>
デジタル空間内で利用される知的財産の権利処理の効率化		
⑤	<p>デジタル空間内において、ユーザーが他人の著作物を利用して独自の創作性を有するコンテンツを創作する場合、当該著作物について権利処理をしなければならないが、この場合にユーザーが負う権利処理の負担を軽減するためにどのような方法が考えられるかについて、整理が求められる。</p>	<p>YouTubeやTikTok等のUGCが投稿されるプラットフォームサービス運営者と同様に、JASRAC等の著作権等管理事業者との間で包括契約を締結することによる、権利処理の負担を軽減ことが考えられる。また、権利処理の必要性は音楽著作物以外にも求められることから、別の種類の著作物についても同様の手法を横展開することが考えられる。 加えて、以上に関連して、今期の文化審議会著作権分科会法制度小委員会において、政府の「知的財産推進計画2022」における方針も踏まえ、「簡素で一元的な権利処理と対価還元の制度化」について検討が進められており、今後の動向に注目が集まる。</p>

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点

(2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点

(3) 他デジタル空間との間で生じる論点

No.	論点・課題	検討の方向性
デジタル空間のデータと現実の物に関する権利の保護		
①	<p>現実に存在するコンテンツを、デジタル空間内でユーザーが模倣するケースへの対策を練る必要がある。</p>	<p>模倣行為に対する現行法上の権利保護のあり方に関して、ガイドライン等の形で、具体例を用いてわかりやすく解説しておくことは有益。 一方、プラットフォーム側で利用規約等により、UGCの許容範囲、禁止の対象とする模倣行為、禁止行為に対する措置対応を明示しておくことや、禁止行為を認知・発見するための仕組み作りが重要に思われる。</p>
デジタル空間で、現実の建物を再現した場合に関する権利の検討		
②	<p>デジタル空間内で現実の建物を再現、又はアレンジを加えたオブジェクトを作成する場合、現実の建物に関する権利者からの許諾取得が必要か、整理が求められる。</p>	<p>現実の建物を（時にはアレンジを加えて）再現する際には、事業内容やリスク許容度に応じて個別に許諾取得の要否を検討することも求められる為、検討の一助として、現行法上の整理を踏まえたガイドラインを作成し、許諾の要否を判断する上での材料を提示することが有益に思える。 また、デジタル空間上の建物が現実世界で模倣されるケースも考えられる為、違法となる行為等については予め利用規約で禁止する事が重要であり、ガイドライン等において利用規約作成のポイントを整理することは有益だと考えられる。</p>
	<p>デジタル空間内で現実の建物を再現し、広告を付加する場合、現実の建物や広告に関する権利者からの許諾取得が必要か、整理が求められる。</p>	<p>広告を付加する際には、事業内容やリスク許容度に応じて個別に許諾取得の要否を検討することになる為、検討の一助として、現行法上の整理を分かり易くガイドライン等において解説することは有益だと考えられる。 また、ユーザーが独自にデジタル空間上に再現した建物に広告を付加することも考えられる為、違法となる行為等については予め利用規約で禁止する事が重要であり、ガイドライン等において利用規約作成のポイントを整理することは有益だと考えられる。</p>

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点

(2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点

(3) 他デジタル空間との間で生じる論点

No.	論点・課題	検討の方向性
デジタル空間で、現実の人間の肖像等をアバター等で再現した場合に関する権利の検討		
	<p>個人（一般人又は著名人）の肖像や声を元にアバターを作成する事が考えられるが、肖像や声の無断利用に関して、どのような対応が考えられるか、整理が求められる。</p>	<p>事業者やユーザーによる理解や検討の一助として、アバターを作成する場面での利用態様（著名人の肖像を「パロディ」として利用すること、等）に触れつつ、肖像権及びパブリシティ権に関する裁判例を含めた現行法上の枠組みと、国内外のユースケースとしたモデル事例をガイドライン等において整理することが有益であると考えられる。 また、事業者（デジタル空間の運営者）としては、現行法上の整理を踏まえ、当該デジタル空間の特性や自社のビジネスモデル等も考慮した利用規約の作成が紛争の回避に繋がると考えられる。</p>
③	<p>デジタル空間では、アバターによる「なりすまし」の懸念が指摘されているが、これに対してどのような対応が考えられるか、整理が求められる。</p>	<p>事業者やユーザーの理解や検討の一助として、アバターによる「なりすまし」に関して生じ得る法的論点や、「なりすまし」を行った者やそのほう助者（なりすましアバター作成のための顔情報等を提供した者、等）の法的責任等についてガイドライン等において整理することが有益と考えられる。 加えて、「デジタルすかし」の付与やNFTを用いた同一性確認方法等の技術的な対策に関する情報を提供することも有益と考えられる。 また、事業者としては、「なりすまし」に関する利用規約を作成することや、「なりすまし」を防止する技術的手段を導入することが考えられる。</p>

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点

(2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点

(3) 他デジタル空間との間で生じる論点

No.	論点・課題	検討の方向性
デジタル空間の知的財産が、他デジタル空間で違法に模倣等された場合の対応策		
①	<p>国内のデジタル空間で展開されるオブジェクトを、海外ユーザーが盗用し、海外の企業が運営するデジタル空間に流出させるケースへの防止・対応策は考えられるか、整理が求められる。</p>	<p>クロスボーダーかつデジタル空間を跨いだ侵害行為に関して、現行法上の対応方針や問題状況をガイドライン等において整理しておくことは有益と思われる。 加えて、デジタル空間のサービス側で連携して問題に対処できるよう、統一的な利用規約の策定、利用規約違反に対する統一的な措置、デジタル空間同士の情報連携体制、デジタル空間共通の紛争解決機関の設置等による紛争解決のあり方を、国内外で検討できれば理想的である。</p>

- 本報告書の構成は以下の通り。特に3章では具体的なビジネスケースを元に〈論点・課題〉を設定し、〈検討の方向性〉を策定する。

1章	課題の全体像	デジタル金融で扱うテーマを簡易的な将来予測と共に示し、全体像を整理
2章	論点の整理	1章で整理した領域毎に議論となりうる論点とその背景について言及
3章	論点・課題および検討の方向性	2章で挙げた論点ごとに、ビジネスケースを用いて〈論点・課題〉を明確化し、それに対応した〈検討の方向性〉を示す
<h3>論点まとめ</h3>		
(1)	金融規制に関する論点	① デジタル空間上での金融取引に対する金融規制について
		② デジタル空間上での暗号資産決済の活用に対する金融規制について
		③ デジタル空間上でのNFT発行に対する金融規制について
(2)	会計に関する論点	① デジタル空間上で暗号資産に該当するトークンを発行する場合の会計処理について
		② デジタル空間上でNFTを発行する場合のように会計処理について
		③ デジタル空間上の土地を活用した事業を行う場合の会計処理について
4章	今後の方針	<ul style="list-style-type: none"> 取り扱ったビジネスモデルの社会実装を行い、あるべきルールを実例ベースに探索 関係省庁・自主規制団体等と連携して、ガイドラインの制定等を推進

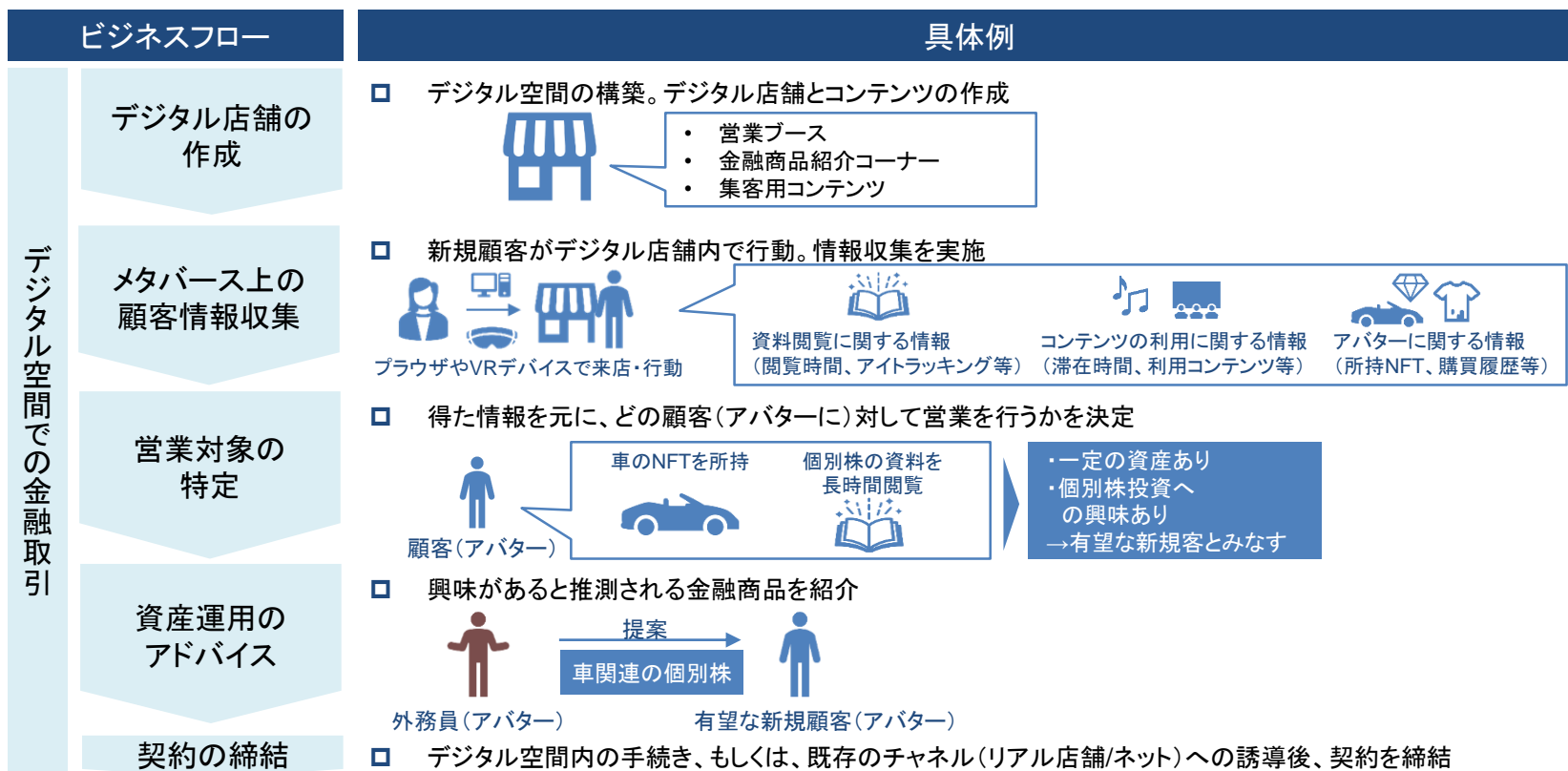
(1) 金融規制に関する論点

(2) 会計に関する論点

デジタル空間上での金融取引に対する金融規制について

- 本論点について議論を深める上で、具体的なビジネスケースを想定して課題を抽出した。
- 金融機関がデジタル空間上にデジタル店舗を設置し、来店した新規顧客(アバター)に対して、外務員(アバター)が金融商品を販売するケース(下図)を想定する。顧客はデジタル店舗内で金融商品に関する資料や、ゲーム等のコンテンツを活用でき、外務員はデジタル空間上から取得できる情報を用いて、営業活動を実施することができる。

想定するビジネスケース



①

デジタル空間での金融取引

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1)金融規制に関する論点

(2)会計に関する論点

No.	論点・課題	検討の方向性
デジタル空間上での金融取引に対する金融規制について		
①	金融機関は、適合性原則に基づき顧客属性に係る情報を適切なタイミングで取得した上で、勧誘を行う必要がある。本人確認をどのタイミング(プラットフォーム参加時、来店時、営業時、契約時等)で実施すべきか不明確。	現時点で、日本国内で記載のビジネスケースに相当するビジネスについて、構想はあるものの、実現に至っている金融機関は見当たらない。今後、当連盟では、 記載のビジネスケースについて実証実験を行い、課題の詳細化及び類型化を行った上で、具体的な解決策を提示する。
	必要事項をカメラで撮影し本人確認を行う現状のeKYCスキームは、VRゴーグルやARレンズ等のデバイスと相性悪く、当該デバイスの着脱が必須となりうるなど、UX上の課題が存在。	デジタル空間ビジネスの発展を想定したeKYCについて議論し、技術的により簡便かつ効果的なeKYCが可能になったタイミングで、規制のサンドボックスにおける実証実験等を利用するなどして、必要に応じて規則改正を提言する。
	金融商品取引法における、投資家保護のための行為規制について、現行の規制ではデジタル空間ならではの迷惑な勧誘行為に対して対応できない可能性がある。 (例:なりすまし、ログイン時に毎回チャットを送るなどの執拗な勧誘、付き纏い等)	デジタル空間特有の勧誘行為や、デジタル空間上においてアバターを通じて顧客を勧誘する場合の ガイドラインの策定を進める。
	デジタル空間上では様々な情報を取得することが可能。これらの情報は、事業者側は営業活動を行う上で有効に利用することができる一方で、顧客側はパーソナルな情報を取得・活用されることに対して忌避感を感じる可能性がある。	当連盟では、 記載のビジネスケースについて実証実験を行い 、得られた知見や、会員企業から集めた意見を元に、将来的にどのような情報をデジタル空間上で取得できる状態が好ましいのか、整理を行う。その上で、顧客側の目線に立ち、あるべき姿について議論を進め、 ガイドラインの作成等を目指す。
	金融機関が自らプラットフォームを構築し、デジタル店舗を設置・運営するケースを想定した場合に、利用するシステムが満たすべき安全対策基準が、まだ不明確。	一般的なインターネット取引におけるシステムリスク管理やシステムの外部委託先管理とは異なる、 デジタル空間のシステムに係る特殊性の有無及びその内容について検討する。 その上で、明らかになったセキュリティ問題に対し、 定めるべき基準があればガイドラインを新規に制定し、補足すべき点があれば既存の安全基準やガイドラインの改定を行うべく、関係各所への働きかけを行う。

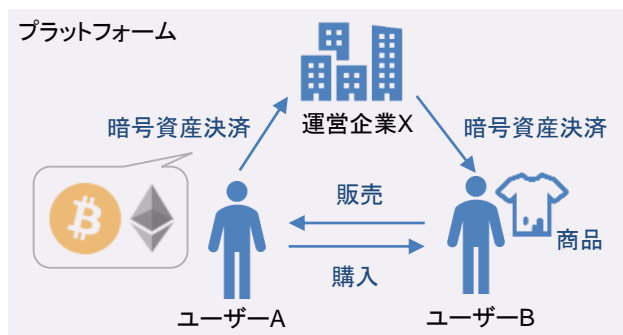
- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1)金融規制に関する論点

(2)会計に関する論点

No.	論点・課題	検討の方向性
デジタル空間上での暗号資産決済の活用に対する金融規制について		
②	<p>プラットフォーム運営会社がエスクローサービスとして、一時的に売主たるユーザーからの委託により暗号資産を代理受領し、引渡しまでの間管理を行う場合についても、暗号資産交換業に該当すると解釈されるとなると、暗号資産交換業者としての登録を受けた者しかエスクローサービスを提供できなくなる。</p>	<p>金銭のエスクローサービスが許容され、普及している中、暗号資産のエスクローサービスは暗号資産交換業者しかできないとするのは、プラットフォームビジネスに大きな支障が生じることから、エスクローサービスにおける暗号資産の管理については、利用者保護と利用者利便のバランスを考慮した一定の要件を満たす場合には、資金決済法上の暗号資産交換業に該当しないという解釈指針を示すよう、当連盟として金融庁に意見具申を行う。</p>

想定するエスクローサービスのイメージ図



デジタル空間上でのNFT発行に対する金融規制について

③	<p>NFTに関する金融規制の法的整理は進んでいるものの、まだ「このケースにおいてはこのような解釈を行う」といった一義的な基準があるわけではない。また、NFTを発行するビジネスの実現において適用される金融規制について十分な知識がなく、漠然と不安を感じている企業が一定数存在する。</p>	<p>NFTと金融規制に関する正確な情報を整理し、当連盟が開催する勉強会等で啓蒙活動を行う。なお、金融規制が適用されないNFT関連ビジネスの場合には、別途、どのような方法で消費者保護を図っていくかについて検討を要する。</p>
---	---	--

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1)金融規制に関する論点

(2)会計に関する論点

No.	論点・課題	検討の方向性
デジタル空間上で暗号資産に該当するトークンを発行する場合の会計処理について		
①	<p>暗号資産に該当するトークンの発行(Initial Coin Offering、以下「ICO」という)に関しては、統一的な会計基準がなく、国内外を問わず会計監査が受けづらい。日本においては、現時点ではICO実施事例が少なく、会計基準の開発を行うに足るだけの需要があるか不透明な状況にある。</p> <p>また、仮に、日本が多くの国に先んじて開発を行った場合であっても、当該基準がグローバル・スタンダードとなるとは限らず、爾後開発される各国の基準との乖離を招くリスクも存在する。</p>	<p>日本国内でのICO需要に係る調査を行い、その結果を本件について検討を行っている関係団体(企業会計基準委員会(ASBJ)等)に共有し、会計基準の開発のサポートを行う。</p>
デジタル空間上でNFTを発行する場合のように会計処理について		
②	<p>暗号資産に該当しないトークンを発行する場合、個別ケース毎にトークンの性質やトークンが表章する権利関係を丁寧に紐解けば、既存の会計基準や実務慣行を元に会計処理を行うことが可能なケースもある。従って、NFTと会計基準の関係性に対する理解が進めば、ビジネスが拡大する可能性がある。</p> <p>なお、NFTの発行事例が十分でなく、実務慣行が足りないため、会計処理等の実務上の負担が大きい点も課題である。</p>	<p>NFTと会計に関する正確な情報を整理し、当連盟が開催する勉強会等で、啓蒙活動を行う。</p> <p>当連盟において、社会実装を行い、実務慣行を作り上げるための事例作りに貢献すること等を検討する。</p>
デジタル空間上の土地を活用した事業を行う場合の会計処理について		
③	<p>デジタル空間上の「土地」をビジネスに利用するケースについて、収益を生み出すモデルは多岐に渡り、今後実装が進んでいくと予想される。商品設計によって会計処理の難易度は異なるものの、既存の会計基準や実務慣行を元に、会計処理が可能なケースもあると考えられ、企業側のデジタル空間上の「土地」等と会計基準の関係性に対する理解が進めば、ビジネスが拡大する可能性がある。</p> <p>なお、デジタル上の「土地」を活用したビジネスの事例が十分でなく、実務慣行が足りないため、会計処理等の実務上の負担が大きい点も課題である。</p>	<p>デジタル空間上の「土地」等と会計処理に関する正確な情報を整理し、当連盟が開催する勉強会等で、啓蒙活動を行う。</p> <p>当連盟において、社会実装を行い、実務慣行を作り上げるための事例作りに貢献すること等を検討する。</p>

- 本報告書の構成は以下の通り。特に3章では具体的なビジネスケースを元にく論点・課題>を設定し、<検討の方向性>を策定した。

1章	課題の全体像	前提としてコンシューマー/産業向けのプラットフォームの類型を示し、全体像を整理
2章	論点の整理	論点整理のアプローチ方法を示し、大きく4つの課題分類を抽出
3章	論点・課題および検討の方向性	抽出した課題分類のうち、<論点・課題>を明確化し、それに対応した<検討の方向性>を記載

論点まとめ

(1)	個人情報・情報セキュリティ 関連	① デジタル空間における個人情報の取扱い ② デジタル空間を前提としないビジネスとの情報セキュリティに関する違い/差分の有無
(2)	私人間の取引における問題	① デジタル空間における勤務に該当し得る内容と労働法の適用有無及び業務委託妥当性
(3)	行政取締法規/公法	① デジタル空間上の活動内容による風営法への違反該当性の判断 ② デジタル空間上の活動内容による賭博罪の成立有無 ③ その他(景品表示法/独占禁止法への対応について)
(4)	人権/人格権	① 国家としての利活用
4章	今後の方針	ビジネスの場面で提起されている<論点・課題>を抽出し、喫緊性・重要性に応じた対応の必要性について言及

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連		(2) 私人間の取引における問題	(3) 行政取締法規／公法	(4) 人権/人格権	その他
No.	論点・課題	検討の方向性			
デジタル空間における個人情報の取扱い					
①	<p>現状の個人情報保護法に従うと、デジタル空間における「アバター 情報」の中でも、個人が特定できないものは個人情報に該当せず、保護対象とならず、「アバター情報」の流出による「デジタル空間上での個人」に対して不利益となり得るケースが存在しうる。</p>	<p>アバター情報が個人情報保護法の適用外となる場合においては、ガイドライン等の整備を検討する必要がある。</p> <p>また、現在総務省で議論されている「スマートフォン プライバシー」のように、デジタル空間において、個人情報保護の規律を超えた情報の取扱い可能性が十分に存在するため、「非個人情報」の取扱いガイドラインの整備についても、今後検討するべきであると考えられる。</p> <p>なお、本課題は、「改正電気通信事業法」における「特定利用者情報」に関する規律とも関係するため、当該法を参考にした検討が必要であると考えられる。</p>			
デジタル空間を前提としないビジネス(以下、「既存ビジネス」という。)との情報セキュリティに関する違い/差分の有無					
②	<p>デジタル空間におけるビジネスと既存ビジネスとの差分が出現し得るセキュリティ侵害シーンとして、「漏洩」「乗っ取り」「攻撃」「改ざん」の観点で想定し得るが、それぞれにおいてどのような対策が考えられるか整理が必要。</p>	<p>デジタル空間におけるビジネスと既存ビジネスの違いとして、「アカウント情報の保護方法」「乗っ取り元の情報取得方法」「生体関連情報の保護方法の検討」「偽アカウントの検知方法」「偽アカウント生成元の情報取得方法」「3Dデータの保護方法」「ウイルス防御策の検討」「ウイルス感染等の事象が発生した際の事後対応方法」「企業の技術情報等、機密情報の保護方法」が考えられる。</p> <p>今後、これらに関して、デジタル空間上のビジネスにおける情報セキュリティガイドラインの必要有無を検討する必要性が挙げられる。</p>			

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連

(2) 私人間の取引における問題

(3) 行政取締法規／公法

(4) 人権/人格権

その他

No.	論点・課題	検討の方向性
デジタル空間における勤務に該当し得る内容と労働法の適用有無及び業務委託妥当性		
①	<p>デジタル空間上のゲーム・サービスにて獲得したトークン等を日本円等の通貨に換金するといった、デジタル空間特有の「仕事」に近い活動が見られる。</p> <p>上記の行動に労働法の適応有無・業務委託妥当性にかかってくるかは、「労働者性が認められるかどうか」「労働者性は認められないが、業務として認められるか」の判断による為、整理が必要。</p>	<p>「何を以て労働者に該当すると判断するか？」という観点においてガイドラインを整備することが、デジタル空間上での活動の活性化を計る上では重要だと考えられる。そのため、今後はユースケース別に業務委託該当性を検討する事が求められる。</p> <p>なお、デジタル給与支払いに関しては、労働政策審議会労働条件分科会においても議論されており、今後当該分科会の動向も参考にしつつ、適切なガイドラインの必要有無を検討していく必要がある。</p>

• 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連		(2) 私人間の取引における問題		(3) 行政取締法規／公法		(4) 人権/人格権		その他	
No.	論点・課題	検討の方向性							
デジタル空間上の活動内容による風営法への違反該当性の判断									
①	デジタル空間上の活動で、「風営法や刑法に違反する可能性があるもの」の一部に対しては、「JeSU参加料徴収型大会ガイドライン」が整備され、法的な判断ができるものの、上記のガイドラインで判断することができない事例も多く存在し個別の判断が求められるため負荷が高い。	ガイドラインが存在しない状態が、 デジタル空間上での経済活動を阻止するボトルネックとなる者に対しては、ガイドラインを作成する必要性 がある。特に風営法が問題となるケースは限定的である為、ガイドラインの作成にあたっては、 風営法等が「直接的に」問題となり得る事例について整理し、適用関係を踏まえたガイドラインの制定 が求められる。							
デジタル空間上の活動内容による賭博罪の成立有無									
②	「ガチャ」が代表例として取れるような、偶然の事情に関して財物を賭けたことにより、一定の市場内の利用者間において資産性の差異が生まれる行為に対し、賭博罪やそれに関連する刑法犯が成立する可能性があるか、整理が必要。	今後、ランダム型のNFT販売に該当するサービスは多く出現すると考えられ、当該サービスに対し賭博罪の構成要件に該当するのかが都度判断することは現実的ではないと思える。そのため、実際の事例をベースに、「何を以て賭博罪が成立するか？」という 基準を明確にしたガイドラインを作成 する事が有益と考えられる。							
その他									
③	景品表示法への対応が必要。	景品価額の算定において、「 NFTの二次流通市場をどの程度勘案する必要があるのか 」が 主な論点 となると想定され、その 基準を明確にしたガイドラインを作成 する事が有益と考えられる。							
	独占禁止法への対応が必要。	景品価額の算定において、「 NFTの二次流通市場をどの程度勘案する必要があるのか 」が 主な論点 となると想定され、その 基準を明確にしたガイドラインを作成 する事が有益と考えられる。							

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連

(2) 私人間の取引における問題

(3) 行政取締法規／公法

(4) 人権/人格権

その他

No.	論点・課題	検討の方向性
	国家としての利活用	
①	<p>今後デジタル空間上においても国家からの情報発信(国家公務員等による情報発信)や、イベント、選挙等も想定されるが、その際何に留意すべきか整理が必要。</p>	<p>大きく、各政党や自治体における公的利用と、国家公務員の私的利用の2つに分類し、今後各ガイドラインの整備が望まれる。</p> <p>公的利用に関しては、個人情報の取扱いや不特定多数の利用者への情報発信において留意すべきポイント等をガイドラインを整理する必要がある。</p> <p>また、国家公務員による私的利用に関しては、私的利用において留意すべきポイントや、遵守すべき内容等を整理する必要がある。</p> <p>なお、政治(民主主義への影響)や宗教、国家による監視等も含めた人権問題等の憲法上の課題についても今後検討すべきであると考えられる。</p>

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

(1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連

(2) 私人間の取引における問題

(3) 行政取締法規／公法

(4) 人権/人格権

その他

No.	論点・課題	検討の方向性
その他の重要な論点		
①	ユーザー同士のトラブル対応が求められる。	ユーザー同士のトラブルにおいては、様々な類型が想定されるものの、喫緊の課題としては、 ユーザーによる暴行・痴漢等の迷惑行為が挙げられる 。かかる行為に対する対応策は、一義的にはプラットフォームの方針(利用規約等)に委ねられるが、 事業者からは、「対応方針について、一定のガイドラインがあれば、事業者としては対応がしやすい」との声もあり、今後、かかるガイドライン(例えば、「デジタル空間倫理ガイドライン(仮称)」)の整備等が必須 であると考えられる。