

オンラインコンテンツ文化の振興に向けた提言

2021年11月21日
NPO法人バーチャルライツ

NPO法人バーチャルライツについて

【組織概要】

設立:2021年3月

・理事長:國武悠人

・ボードメンバー:若手クリエイター

・会員:520名

・活動:

VR・メタバース・アバター文化に関する若手個人クリエイターの支援を中心として、国会議員・官公庁への政策提言、表現の自由を擁護する活動、インターネットカルチャーを発信するカンファレンスの開催などを行っている。

・連絡先:

contact@npovr.org

提言

1.文化振興のための表現の自由について

文化芸術基本法の前文には「我が国の文化芸術の振興を図るためには、文化芸術の礎たる表現の自由の重要性を深く認識し、文化芸術活動を行う者の自主性を尊重することを旨としつつ、文化芸術を国民の身近なものとし、それを尊重し大切にしよう包括的に施策を推進していくことが不可欠である。」との記述が存在する。しかし、青少年健全育成等を理由として漫画・アニメを始めとした表現が実質的に規制される事例が散見されるため、改めて文化振興のためにも表現の自由を最大限擁護する姿勢を強く求める。また憲法21条の精神に基づき、民間の自由な表現を最大限擁護する姿勢を求める。

2.ネットゲーム依存症対策について

諸外国や地方自治体にてネットゲーム依存症対策を理由とした若者へのネット規制などが行われている。しかし、内閣府の「子供・若者の意識に関する調査」によると「インターネット空間」が居場所の1つとなっている子供・若者は56.6%おり、これは「学校」が居場所だと答えている48.1%より多く、内閣府の「子供・若者白書」によれば、「居場所(自室、家庭、学校、地域、職場、インターネット空間)の多さと自己認識の前向きさは、概ね相関。」とされているため、居場所の1つを構成するインターネット空間を必要以上にネット・ゲーム依存と結びつけ、子供・若者の自己認識を後向きにさせるような施策は不適切だといえる。また、そのような施策が、インターネットという子供・若者の居場所が減ることに繋がれば、内閣府の「子供・若者白書」にある「居場所が少ない人ほど、困難な状態が改善した経験が少なく、支援希望や支援機関の認知度等も低い傾向がある。」という記述の通り、子供・若者の健全な育成の達成を阻害する可能性が高いため、規制・制限は不適切であり、仮に行われるとしても科学的根拠に基づいた合理的で必要最低限の範囲内で行われるよう求める。また、生活やビジネスの拠点としての性質を持つVRは既存のネット、ゲームとは事情が異なる点もあるため、依存症対策を名目とした規制にはより一層慎重になるべきである。

3.基礎研究含む科学技術予算の増額

文部科学省 科学技術・学術政策研究所が2021年4月に公表を行った『科学技術の状況に係る総合的意識調査(NISTEP 定点調査 2020)』中にある「科学技術に関する政府予算は、日本が現在おかれている科学技術の全ての状況に鑑みて十分だと思いますか。」という設問に対し、「科学技術立国をめざすのであれば不十分である」や「基礎的なものへの予算が少ない」、「まったくもって不十分」、「予算減少が科学的技術の低迷につながっていると思う」という趣旨の回答が非常に多く散見され目立っている。

また、経済産業省 産業技術 環境局が令和3年1月に発表した『我が国の産業技術に関する研究開発活動の動向 — 主要指標と調査データ』での『主要国等の性格別研究費』にあるように、我が国の「基礎研究費の割合」が2018年で12.6%である。

同資料内に、フランスは22.7%(2017年データ)、英国では18.3%との記載があり、諸外国と比較しても、基礎研究に対する意識の高さは予算に反映されていないといえる。

特に基礎研究は、2016年にノーベル生理学賞・医学賞を受賞した大隅良典氏も「基礎研究だけで良いわけではないが、基礎研究がないと新しい進歩はない。」という言葉述べているほど重要であり、バーチャルリアリティ技術などに代表されるような最先端技術の開発・研究・発展において、より注目されるべきであると考ええる。

以上の、研究現場の生の声と予算に関する諸外国とのデータ比較などから、我が国においては科学技術予算の増額が急務であり、基礎研究・応用研究・開発研究などの割合について改めて検討するべきであると考ええる。

また、科学技術立国日本の将来を担う日本学術振興会特別研究員制度について、研究奨励金が給与所得として課税対象となっているものの、特別研究員と日本学術振興会との間に雇用関係は無いとされており健康保険等社会保険に加入できないという問題点を抱えている。そのため、日本学術振興会が雇用関係を認め、特別研究員が健康保険等社会保険に加入できるような制度改正、もしくは、厳しい兼業制限規定がある研究奨励金について解釈の変更または所得税法第九条に基づく財務大臣の指定により非課税とすることを求める。

4.産業競争力強化法の普及、改善

VRに関連する技術は法的な知見が十分なほど蓄積されていないため、新しい取り組みを行う場合に法的リスクが障壁となる場合がある。現状、産業競争力強化法に基づいたグレーゾーン解消制度などが存在するが、個人クリエイターにとって利用しやすい制度とは言えないため改善の必要性があると考えられる。

5.出会い系サイト規制法について

LGBTを始めとした性の多様性の普及や、オンラインコンテンツの発展によって、生物学的性別にとらわれない恋愛関係が増加しつつあります。今後同性マッチングサイトが更に普及する可能性は大いにあるため、交際希望者を紹介する業については児童保護の観点から出会い系サイト規制法(インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律)を改正し、同性マッチングについても異性マッチングと同様にすることを求めたい。

6.VRに関係する政策の立案過程について

VRコンテンツは企業だけではなく個人のクリエイター、ユーザーが中心となって発展してきたため、大きく報じられてはいないものの個人レベルで既に数々の先進的取り組みが行われている。そのためVRに関係する政策立案においては、経済界、学術界だけでなく、個人のクリエイター、ユーザーが中心となった組織の参画機会拡充を強く求める。

7.情報発信手段としてのバーチャルリアリティについて

若者への情報発信手段としてVRが注目を集めている。例えば茨城県公式バーチャルYouTuber「茨ひより」は推定5億円の経済効果を上げているほか、千葉県松戸市では、交通安全啓発にバーチャルYouTuberが使われるなど、国民からの関心も非常に高いものとなっている。

若年層に情報を発信する手段として、国レベルでも環境省のクールチョイスキャラクターのような積極的な活用を求めたい。

8.VRに関係する公共事業について

大阪府が万博に向けて公募した「バーチャル空間における大阪の魅力発信・創造等に関する業務」のような公共事業を政府としても積極的に行うことで、VRに関係する経済活動が活発となり、特に日本国内のVR技術向上につながると考えられるため、VRに関係する公共事業実施を求めたい。また、VR空間にて、建築物や公共交通機関などの再現をどの程度の範囲で行ってよいのかを個人で判断することが非常に難しい状況にある。そのため、国土交通省のPLATEAUのような自由に利用できるような3Dモデル関連公共事業を今後も拡充していくことがさらなるVRコンテンツの発展に繋がると考えられるため、今後の類似政策の検討を求めたい。

9.男女共同参画について

近年、男女共同参画の名目で、アニメ風の表現を排除する動きが見られる。第5次男女共同参画基本計画では「インターネット上における違法な性・暴力表現の流通等を阻止」とあり、アニメ風の表現については言及されていないものの、第2次男女共同参画基本計画の手引きでは、アイキャッチャーとしての女性のアニメ風表現の排除を「地方公共団体、民間のメディア等に広く周知し自主的取組を奨励する」との記載が存在する。公権力が一部の表現について強く否定的見解を示すことは表現の萎縮につながることが考えられるため、現時点でも有効となっている上記ガイドラインの撤回を強く求める。

また、生まれながらの生物学的性別や外見に囚われずに好きな姿になることができるバーチャルYouTuberを始めとした表現は、LGBTやクロスドレッサーの人権の観点からも規制することは望ましくなく、SOGI(性的指向・性自認)平等が叫ばれる現代において、あらゆる差別の解消という面で重要であるため、新しい自己表現の形として認められるべきである。

10.VR上での新しい権利について

VRでは販売されている著作物を改変するなどして自身のアバターとして使う例が多く見受けられており、そのような中でVR内での写真撮影が普及したことにより肖像権が注目されている。覆面レスラーにも肖像権が認められることを踏まえるとアバターも「自己の人格の投影」であれば肖像権が認められる可能性があるといった指摘も存在するため、早急にガイドライン制定及び早期の議論を求めたい。

11.匿名表現の権利について

日本におけるVR・メタバース・アバター文化は、生まれながらの生物学的性別や外見に囚われずに好きな姿になることができ、ならびにそれに伴って社会的身分、門地、政治的、経済的、社会的な関係にも囚われない選択ができることが重要な価値を生み出している。しかし、匿名表現の自由が制限されインターネット実名制が標準となれば、アバターにも生まれながらの生物的性別や外見に紐付けが行われることになり、これはLGBTの人権問題としてしばしば言及されるアウトティング(当事者の意に反する暴露)と同様の弊害をもたらすものとなり得る。

また、現実の社会的関係における障碍からの避難先としてのVR・メタバースの実効性・有効性であることを担保する為には、リアルコミュニティと紐づけられない権利も当然に認められるべきものであるから、今後の立法、また政策推進過程において匿名表現の権利を擁護するよう求めたい。当然ながら、匿名表現の権利は名誉棄損を始めとした法的責任が生じた場合の正当な手続きによる個人情報請求を妨げるものにならない。

12.福祉への活用について

体が不自由な場合でも気軽にコミュニケーションがとれるというのはVRの大きなメリットであるため、文化的な特性も福祉に活用されるような政策議論を求めたい。

以上