

はじめに	3
第1章 ヴァーチャル世界としてのメタヴァース	5
① メタヴァースのイメージ	5
(1) 小説の中のメタヴァース	5
(a) スノウ・クラッシュ (1992年)	5
(b) シミュクロン3 (1964年)	8
(c) 本当の名前 (True Names) (1981年)	13
(d) レディ・プレイヤー・ワン (Ready Player One) (2010年)	15
(e) レディ・プレイヤー・ツー (2020年)	20
(2) メタヴァースの先駆者：ハビタットとセカンド・ライフ	23
② メタヴァースと各種の「別世界」	25
(1) 別世界の中のメタヴァースの位置づけ	25
(a) 現実世界と対置される「別世界」	25
(b) 「デジタルの別世界」と「非デジタルの別世界」	27
(c) 「非デジタルの別世界」の多様性	28
(d) 非デジタルの別世界からデジタルの世界の移行	29
(2) 各種のメタヴァース	30
(a) 分類する視点	30
(b) 社会交流目的のメタヴァース (交流、エンターテインメント、教育、芸術などを含む)	31
(c) 経済活動・取引目的のメタヴァース	34
(d) 行政サービス提供のメタヴァース	38
(e) 仕事場としてのメタヴァース	38
(f) デジタル・ツインとメタヴァースの併用	39

第2章 メタヴァース(仮想世界)への「法的」アプローチ	49
① 基本問題は何か	49
② メタヴァースの「主体」の問題	51
③ メタヴァースへの「法」適用の問題	53
(1) 問題の整理	53
(2) 仮想世界への現実世界の法の適用の可否・可能性	55
(a) 「サイバー空間 (Cyberspace)」とメタヴァース	55
(b) 「サイバー空間」の登場	56
(c) 1990年代のサイバー空間の議論	58
(d) その後の議論	67
(3) サイバー空間からメタヴァースへ	68
(a) メタヴァースの特徴	68
(b) メタヴァースと現実世界の関係についての諸モデル	69
第3章 メタヴァースにおける「人」(法主体)	81
① アヴァターに関する基本的問題	81
(1) アヴァターの由来と思想	81
(a) ヒンズー教のアヴァター	81
(b) 19世紀西欧文学における転用例	82
(c) 仮想空間とアヴァター	82
(2) メタヴァース(仮想世界)におけるアヴァター	84
(a) アヴァターの表示方法	84
(b) ユーザーとアヴァターの関係	90
② アヴァターの法的地位	100
(1) 現在の原則＝アヴァターには「法人格」がない	100
(2) 法人格のないアヴァターの法的扱い	102
(a) アヴァターの2面性	102
(b) アヴァターは権利・義務の主体とならない	105
(c) アヴァターを介してユーザーに法的効果の帰属	107

(d) メタヴァース内の効果限定	111
③ アヴァターに法人格を付与する場合(補論)	116
(1) 法人格を認めることの意味と諸効果	116
(a) 総論的問題(法人格付与の諸形態)	116
(b) 法人格付与の諸効果	120
(2) アヴァターに法人格付与する場合の課題	129
(a) 法人格付与に適格要件はあるか	129
(b) アヴァターの法人格取得の自由	130
(c) メタヴァース内の団体・会社等の設立	131
(d) 全般的法人格が限定的法人格か(法人格の範囲)	133
第4章 メタヴァースにおける「物(モノ)」	147
① 仮想世界では全てがデジタル・データ	147
② ヴァーチャル商品についての「権利」	148
(1) 議論の整理	148
(2) エヴァンス対リンデン事件	148
(3) デジタル・アイテムに対する権利の性質	151
(a) 無体物としてのデジタル・データ	151
(b) メタヴァース内のデジタル・アイテム	153
(c) NFT (Non Fungible Token) 取引	155
(d) スマート・コントラクトによる契約の物権化?	158
(e) 所有権以外の知的財産権(著作権、ライセンス契約に基づくライセンスなど)	159
第5章 メタヴァースにおける「取引」「契約」	165
① 問題の概要	165
② 売買型契約	166
(1) メタヴァース内の「売買の仕組み」	166
(2) 適用される法(準拠法)	168

(3) 契約成立段階の問題（契約締結の効果意思があるか）	169
(4) 契約の内容	171
(a) 売買の対象	171
(b) 代金の支払い	172
(5) 契約履行の段階	172
③ その他の契約	174
④ メタヴァース内限定効果の特約	174
第6章 メタヴァースにおける「不法行為」	177
① 「人」に対する非物理的不法行為	177
(1) 物理的侵害と非物理的侵害	177
(2) 「人」（アバターまたはユーザー）に対する「非物理的不法行為」	178
(a) 加害者は誰か	178
(b) 被害者は誰か	180
(c) 権利・法益侵害および損害	180
(d) 故意過失・違法性	183
② 「モノ（デジタル・アイテム）」に対する不法行為	184
③ 越境的不法行為	186
(1) メタヴァースから現実世界への不法行為	186
(2) 現実世界からメタヴァースへの不法行為	186
④ 法人格あるアバターが関係する不法行為	187
第7章 その他の法律問題	191
① 身分法の問題	191
② 刑法・業法・その他の法律	191
おわりに	193

メタヴァースの法

— 仮想世界の人・物・行為 —

はじめに

本書は、メタヴァース（仮想世界）における法的問題を検討するものである。社会におけるデジタル化の浸透、インターネット上の仮想空間（メタヴァースなど）の広がりによる社会的交流の拡大と変質、そこにおける情報発信の爆発的増大、各種データの氾濫、AIによる人間能力への挑戦など、人間社会は深刻な課題に直面している。これらは、人間の生活のあらゆる側面にとって重大であるが、早急に対応すべき問題がたくさんある。しかし、筆者の能力の関係で、メタヴァースにおける法の問題を中心に議論する^①。その中には、デジタル化に伴う「データの法的地位」や「データ取引」の問題のほか、AIの問題もあり、本書でも触れることはあるが、本格的な議論は別の機会にしたい。

ヴァーチャル世界（仮想世界）における「法」の問題に限定しても多くの問題がある。メタヴァースのような仮想世界において、そもそも現実世界の法が適用されるのか。適用されるとしたら、どのような法が適用されるのか。それとも、そこはゲームなどの世界であり、法が介入するような世界ではないと考えるべきか。むしろメタヴァースにはそこに適用されるべき「メタヴァース固有の法」があるのではないか。これらは、メタヴァースに関する根本問題の一つであり、簡単に解決できる問題ではない。そもそも正解はないかもしれない。本書では、この根本問題を念頭に置きながら、より現実的な法の問題として、メタヴァースにおけるヴァータの法的地位の問題、ヴァータとユーザーの関係の問題、メタヴァース内におけるヴァーチャル・アイテムの法的性質の問題などを議論する。メタヴァース内の「人」と「物」に関する問題である。

また、メタヴァース内では、ユーザーに操作されたヴァータが自由に活動しており、その中で他のヴァータとの社会的接触が生じる。ある時は、ヴァータ間で「合意」してヴァーチャル・アイテムの売買をすることもある。これは法的に見て「契約」なのだろうか。品質不良があったりしたとき、売主ヴァータまたはそのユーザーに法的な責任が生じるのだろうか。ある時は、ヴァータが他のヴァータの名誉を侵害したり、容貌を貶したりすることもある。そうすると、不法行為が成立して、損害賠償が問題になるのだろうか。

その時の加害者あるいは被害者は誰なのか。アヴァターなのか、ユーザーなのか。こうした問題が次から次に生じる。これらの法的問題も本書では議論したい。メタヴァースにおける「行為」の問題である。

こうした法的問題を議論する上で、メタヴァースの現状について十分理解する必要があるが、本書ではその点について多少は努力したが、メタヴァースにもいろいろな目的のものがあって（ゲーム目的、交流目的、取引目的など）、扱い方が難しい。また、メタヴァースの技術的仕組みや形態も日々発展・変化しており、その点からも、メタヴァースの現状が何であるかは簡単には言えない。こうした実情は、法的問題の分析や解決方法にも当然影響するが、本書で十分対応できているとは言えない。

このように、不十分な点は多々あるが、メタヴァースの「人」「物」「行為」について、一通りの法的分析をすることには意味があるであろう。なお、本書は、メタヴァースのイメージを論じたり、法的問題を論じたり、さらには現行法では認められない将来の立法論（アヴァターの法人格など）を論じており、相互に関連はあるが内容的には独立しているので、初めから通して読む必要があるわけではない。関心のあるところから読んでもらえれば幸いである。

注（はじめに）

- (1) このテーマについては、筆者執筆のものとして、能見善久「メタヴァース（仮想世界）の『法』」白鷗大学法政政策研究所年報 16 号 99-132 頁 (2024) があるほか、データの法的地位については、姜雪蓮・能見善久「データ取引の法的構成と信託の課題」信託 303 号 4 頁以下 (2025) がある。また、AI の法人格に関しては、能見善久『法の世界における人と物の区別』（信山社、2022）で簡単に考察した。

第 1 章 ヴァーチャル世界としてのメタヴァース

◇ 1 メタヴァースのイメージ

(1) 小説の中のメタヴァース

メタヴァースが何であるかを抽象的に議論するよりも、まず、その具体的イメージを得るのがよいであろう。現在では、セカンド・ライフ、ディセンダーランド、VRChat など、すでに立ち上げられたメタヴァースを経験するのが手取り早い。しかし、そこでできる内容などは、アヴァターを使うこと以外はかなり異なっており、メタヴァースのイメージを得るのは必ずしも容易ではない。また、メタヴァースは常に進化しており、その目指す姿も異なるとなると、ますますメタヴァースのエッセンスを把握するのが困難になる。そこで、本書では、オーソドックスな方法であるが、メタヴァースというアヴァターが生まれた経緯をたどりながら、その発展の姿を見ることが、メタヴァースを理解する手がかりとすることにしたい。メタヴァースのアヴァターは、まずは幾つかの SF 小説に登場したので、それを見ることにしよう。

(e) スノウ・クラッシュ (1992 年)

メタヴァースの世界をはじめて小説として描いたのが、ニール・スティーブenson (Neal Stephenson) の『スノウ・クラッシュ (Snow Crash)』⁽²⁾ (1992 年) だと言われる。「アヴァター」という言葉はすでに知られていたが、アヴァターが活躍する仮想世界を「メタヴァース」という表現を用いて描いたのは、この小説が最初である。それまでもメタヴァースのようなコンピュータ・ソフトウェアによって作られる仮想空間は、「仮想世界 (virtual world)」、「シミュレーションの世界 (environmet simulator)」、「模造の世界 (counterfeit world)」などと呼ばれて、このような世界を描いた小説はあった。たとえば、1965 年のダニエル・ギルローイエ (Daniel F. Galouye) の小説『シミュクロン 3 (Simulacron

3)』がある(後述①参照)。しかし、この小説は、まだコンピュータ科学の進歩も初歩的な時代の小説なので、現在のメタヴァースをイメージするには十分ではない。その点、「スノウ・クラッシュ」が書かれた1992年には、コンピュータ科学も急速に進歩し、「仮想世界(virtual world)」「仮想的現実(virtual reality)」という言葉も定着し、メタヴァースはもはや単なる空想ではなくなっていた。このような時代に書かれた「スノウ・クラッシュ」が描くメタヴァースの世界は、その後、コンピュータ技術がさらに進歩して作られた現在のメタヴァースと驚くほど似ている。すなわち、現実世界の間人がソフトウェアで作られた仮想世界に「アヴァター」を用いて入り込み、行動するというものである。小説とはいえメタヴァースの先駆者と言える。この小説はメタヴァースを理解するのに役立つので、簡単にその内容を紹介しよう。

主人公のヒロ(Hiro Protagonist)は、現実世界では、韓国人の母親とアメリカ軍で働いていた黒人の父親(第2次大戦中日本で捕虜になっていたが逃亡し、その後日本の敗戦で自由になった)から生まれ、肌はカブチーノ色だが風貌はアジア人風(本書英語版 Ch.3, pp.23-24)。アメリカの大学で物理学を勉強し、デイヴィッド(Da5idと表記される)というユダヤ系のコンピュータ科学を勉強した若者と一緒にBlack Sun Systemというソフトウェア製作会社を立ち上げ、その会社で作ったメタヴァースの中でThe Black Sunという特別のクラブを作るを手伝った。ヒロは、その後、その会社を辞め、現実世界では「ピザの配達人」の仕事をする一方、メタヴァース内外では身につけたハッキングの技術を使いながら、企業などが必要とするような各種の情報を収集している。メタヴァースの中にはたたくさんのアヴァターが集まってくるので、そこから多くの情報が得られるのである。メタヴァースではどのような形のアヴァターを使うのも自由だが、ヒロ自身は、ほぼ自分の容姿に似たアヴァターを使っている(p.42)。そして、いつも日本の着物風の黒革製の服を着て、大小の刀を身につけている^②。メタヴァースに入るときは、ゴーグルを付け、背中に背負った小型コンピュータに接続する(p.24)。そのゴーグルを通して見る世界がメタヴァースである(p.28)。

“So Hiro is not actually here at all. He's in the computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as Metaverse.”

ヒロは、メタヴァースの内外で各種の情報を集め、これがかつては議会図書館(Library of Congress)と呼ばれていたが現在はCIC(Central Information Company)という会社のデータベースとなっている情報「図書館」に送っている。誰かがその情報を利用すると、報酬を得ることができている仕組みである。因みにこの「図書館」には必要な情報を探してくれるAIの司書があり、いろいろな質問に答えてくれる。最近話題の「生成AI」と同じである。ヒロもこの後の事件解決のために大いに助けられる。

あるとき、ヒロは、メタヴァースの中で、レイヴェン(Ravenはカラスの意味)という名の黒い大男から「スノウ・クラッシュ」を試してみないかと誘いを受ける(レイヴェンの父親はアリュージュシヤン列島の住民アリュート族で戦時中日本で、ヒロの父親と同じ収容所に入れられていたという設定^④)。スノウ・クラッシュ(snow clash)とはコンピュータ用語で、コンピュータが故障したときにモニターに表れる吹雪のような模様を言う。ヒロがそれは何かと聞くと、黒の大男はドラッグだという。ヒロは、メタヴァース世界でデジタルに作られたドラッグは聞いたことがなかったし、いずれにせよ危険だと思っただけ。しかし、友人のデイヴィッド(Da5id)は、この大男のアヴァターから、封筒に入った「スノウ・クラッシュ」を受け取ってしまう。デイヴィッドが好奇心からこれを開けると、デイヴィッドに別のアヴァターが近づいてきて、何か書かれた紙を見せられる。「白黒の斑点模様」が書かれているようだが、離れた場所にいるヒロにはよく見えない。しばらくすると、デイヴィッドのアヴァターがモニター(メタヴァースの世界)から消えてしまう。そして、デイヴィッドは、現実世界の自宅で倒れていた。心配した友人の手配で、デイヴィッドは病院に運ばれるが、意味不明の言葉を発し、状況はよくない。

彼は、メタヴァースの世界で、「スノウ・クラッシュ」という「ウィールス」に感染したのだった。しかし、ヴァーチャルの世界で、どうしてウィールスに感染するなどということがあるのか。実は、これは身体に生物学的に作用するウィールスではない。デイヴィッドが見せられた「白黒の斑点模様」は、ビットマトの形で書かれたデジタル・コードであった。デジタル・コードは人間には直接読めないはずだが、コンピュータの専門家でデジタル・コードをいつも扱っているデイヴィッドの脳はこれに反応し、デイヴィッドの脳の中核神経機能の部分(このウィールスは、脳のハードウェア部分ではなく、ソフトウェア

ア部分に障害を与え)が障害を受けたのである⁽⁵⁾。ヒロは、後に、情報図書館のAI司書の協力を得て、このウィールスの実体が人間の脳が有する言語能力に混乱を起こさせるコードであり、実は古代バビロニアの「バベルの塔」の物語(旧約聖書、創世記11章)で生じた人々の間の言語的混乱(Infocalypse = Information Apocalypse)も同じく一種の言語ウィールス(linguistic virus)⁽⁶⁾だったということを知る。このウィールスは、実はアメリカにある秘密の宗教組織が広めようとしているものであったことがわかり、主人公のヒロと女友達のワニタ、YT.らは、メタヴァースと現実世界の両方で、これと戦うという話がこの後続くが、省略する。

この小説の描くメタヴァースは、その後のメタヴァースの構築に大きく影響したと言われている。それゆえ、現在のメタヴァースが「スノウ・クラッシュ」のメタヴァースと似ているのは当然だが、アヴァターとそれを現用する世界の人間の関係などがよくわかる。メタヴァースの空間でいろいろなことが起こりうるのか。人間の認識機能に直接作用する「非物理的・非生物的ウィールス」の感染などということが可能かどうかかわからないが、「言葉」によって人の脳に作用することはありそうである。現在の一部精神科医師の話では、メタヴァースの中でアヴァターに対する治療を通じて、ユーザーの精神疾患の治療ができる可能性があるといわれている。メタヴァースで治療ができるなら、洗脳もできるのではないか。メタヴァースは、夢ある世界であるとともに、使い方を誤ると恐ろしい世界でもある。

(b) シミュラクロン3(1964年)

さらに古い1964年のアメリカ人のガロイ(Daniel F. Galouye)の小説『シミュラクロン3(Simulacron 3)』⁽⁷⁾を紹介する(ラテン語の simulacrum = 類似性の意味)。何分古い小説で、大型コンピュータはあったが、まだパソコンが登場する前の話であり(IBMのPCが登場するのが1981年)、現在のメタヴァースという言葉はおろか、「ヴァーチャル世界(virtual world/virtual reality)」という言葉もまだ使われず、この小説では「模造の世界(counterfeit world)」とか(p.27)、「シミュレーションの世界」という表現が使われている。小説の中の時代は、作品の書かれた時から30年くらい先の近未来(2000年頃ということになる)が想定されている。話は、次のようなものである。

ある研究所で「シミュラクロン3」というプロジェクトが行われている。これはコンピュータを使って現実世界の「模造世界」を構築し、さらにそこで活動する「ユニット」(ソフトウェアで作成した仮想人間 reactive identity unit)を作り、その行動様式を観察し、現実世界の予想(消費行動など)に使用するという実験をしている(estimate behavior in hypothetical situations)。この模造世界は一見するとアヴァターを使ったメタヴァースと似ているが、アヴァターと違って「ユニット」は固有の理性・感情・意思を持っている(自ら反応する reactive な存在)。アヴァターのように、「本人」によって「操作」されるものではない(ただし、システムの管理者は「ユニット」に入り込むことで、これを操作することが可能)。あるとき、この研究の責任者フラー(Fuller)がなぞの死を遂げる。後任に主人公のホール(Douglas Hall)が就任し、研究を続行する。しかし、不思議な現象が幾つか生じる。

すなわち、前任者(Fuller)の死は事故ではないと言って事情を説明しようとした人物の突然の消滅、前任者が主人公に何かを伝えようとして残した「ギリシャ戦士と亀」のスケッチ、主人公が自動車で郊外を運転していると突然前方の道路が暗闇となりその先が見えなくなるといった現象の発生など。これらの意味を探るうちに、主人公ホールは、「ギリシャ戦士と亀」の絵は「アキレスと亀」であり、「ゼノンのパラドクス」⁽⁸⁾(真実のように見えて虚偽)を意味していたと気が付く。前任者が伝えたかったのは、「全ての動きは幻想」だということらしいとホールは考えるが、それが「シミュラクロン3」のプロジェクトと関係があるかはわからない。前任者が伝えようとしていたのは何か。さらに調べるに、「シミュラクロン3」で作った「模造世界」に、前任者がわざわざ作ったCau Noという「ユニット」がいることがわかった(Cau Noは、名前を略してC.Noと書いてこれを読むと、Zenoと似てくる。これもヒントになってCau Noに着目したという話だが、あまり似ていない)。ホールは、このユニットが何か知っているかもしれないと考えて、自身で、模造世界に移動して調べようとする。模造世界への入り方には2つあり、1つは、「感情移入型(empathy coupling)」という方法で、移入者は対象となるユニットの行動・言動・感情を同時に体験するが、ユニットの言動を支配することまではできない。もう1つは、「操作型(motion)」であり、移入者がユニットに入り込む点は同じだが、移入者がユニットを支配し、移入者の意図する通りにユニットを行動させるこ

Revolution, Nr.13-2011 Seite 2 (www.vdi-nachrichten.com) は、2011年のハノーバー見本市で Henning Kragermann, Wolf Dieter Lukas, Wolfgang Wahlster の3人が提唱した「第4次産業革命」の概念を説明している。

(48) Society 5.0 (ソサエティ・ゴースト・ゼロ) とは、日本が提唱したものであり (第5期科学技術基本計画 (2016 (平成28) 年1月22日閣議決定)、狩猟社会 (Society 1.0)、農耕社会 (Society 2.0)、工業社会 (Society 3.0)、情報社会 (Society 4.0) に続く新たな社会ととらえ、ここでは「サイバー空間 (仮想空間) とフィジカル空間 (現実空間) を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会 (Society)」とされている。しかし、「サイバー空間とフィジカル空間の一体化」が必然的に「人間中心の社会」をもたらすわけではなく、「人間中心の社会」という価値観を基本に据えることで、「サイバー空間とフィジカル空間の一体化」が暴走するリスクを制御するということ意味があるのだろう。

第2章 メタヴァース (仮想世界) への「法的」アプローチ

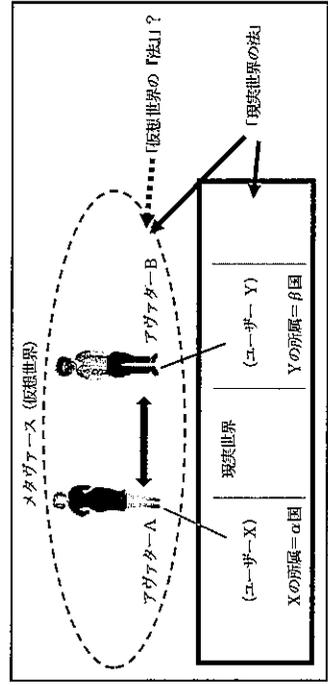
1 基本問題は何か

メタヴァース (仮想世界) の「法」を論じるとして、何から議論するのがよいか。議論の仕方が難しい。まずは、全体的な議論の構造・枠組みを示すことにしたい。メタヴァースのイメージがしやすいように具体例を挙げながら議論しよう (<図7>参照)。

今、ユーザーXがアバターAを使い、ユーザーYがアバターBを使っているとする。そして、ほかにも多数のユーザーがそれぞれのアバターを使っているとする。ここでは、ユーザーとアバターの関係は1対1で対応しているものとし、1人のユーザーが複数のアバターを使ったり、逆に1つのアバターに対して複数のユーザーがいるという場合は考えない。また、ユーザーが操作しないAIアバターのようなものも考えない。

このようなメタヴァースにおいて、アバターA (ユーザーXが操作) がアバターB (ユーザーYが操作) に何かの給付やサービスを提供する「約束」(「契約」) をしたり、あるいは、アバターA (ユーザーX) がアバターB (ユーザーY) に対して、アバターBの風貌や肌の色を理由に「侮辱」や「差

<図7> メタヴァースの構造



別)を行ったら、どのような「法」的問題が生じるであろうか。一般に、メタヴァースでは他のアヴァターに対する物理的侵害はできないように設計されているが(これも設計次第で可能)、言葉による不法行為、詐欺、侮辱、差別などの非物理的侵害は可能である。デジタル財産についても、アヴァターの行為による物理的侵害はできないように設計されているのが通常だが、詐欺や品値不良のデジタル商品の給付やサービス提供などは非物理的侵害として可能である。また、ユーザーがメタヴァース上で稼働しているソフトウェアを改ざんすると、デジタル・アイテムの窃取・破壊も、可能となる(「財産目録」記載の財産や数値の改ざん)。

しかし、ここでは、単純な事例として、非物理的侵害(名誉毀損・侮辱など)があった場合について、どのような問題が生じるか、整理してみよう(契約については後述するが、基本的論点は同じである)。以下のようになる。

① 加害者は誰か。アヴァターAか、ユーザーXか。アヴァターとユーザーの関係はどうとらえるかの問題である。同時に、アヴァターの法主体性(法人格)の有無が問題となる。

② 被害者は誰か。アヴァターBか、ユーザーYか。①と同じく、両者の関係およびアヴァターの法主体性の有無が問題となる。さらに、不法行為として処理するとすれば、不法行為の被害者の地位の問題なので、被侵害利益(権利)が何か、それが誰(アヴァターかユーザーか)に帰属しているかが問題となる。論理的にこれに先行するのが、これらの問題を判断する「枠組み」は何かであるが(どこの「法」か)、この点は次の③④⑤の問題となる。

③ 名誉毀損・侮辱・差別等について、「不法行為」が成立するか否か。これは適用される「不法行為法」が存在することを前提とするが、どの「法」を基準に判断するのか。「現実世界の法」か、「メタヴァースの固有法」か。

④ 「メタヴァースの固有法」が考えられるとすれば、それは具体的に何か。それはどのように形成されるか。

⑤ 「現実世界の法」が適用されるとして、どこの国の法が適用されるのか。アヴァターの本人(ユーザー)情報が開示されない場合には関連する国も決まらないし、「行為地」も決まらないが、その場合にどうなるか。

⑥ ユーザーたちがメタヴァースを現実世界とは異なるヴァーチャルな世界(ゲームの世界)だと考えている場合に、現実世界の法の適用を排除するロジック

ク・正当性はあるか。

このように各種の問題があるが、大きく分けると、2つに分類できる。第1は、法的処理がされる場合に、誰を「主体」として扱うか、アヴァターなのか、ユーザーなのか、両者なのか、という問題である(上記①②がこれに相当する)。また、「主体性」とは「法人格」を認めるという場合のほか、法人格は認めないが何らかの意味で「独立の主体性」というものが考えられるかも問題となる。第2は、メタヴァースにおいて「適用される法」は何かという問題である。これは、さらに細分され、(α)現実世界の法はどこまでメタヴァースに介入できるか、という問題⁽⁴⁶⁾、換言すれば、「仮想世界の法」と、「現実世界の法」と、どちらが適用されるのか、という問題である。そして、この基本問題に関連して、(β)「メタヴァース(仮想世界)の固有法」が適用されるとすると、それはどのような法か(上記③④が相当する)。また、(γ)現実世界の法を適用するとした場合に、どこの国の法を(準拠法の問題、⑤の問題)、どのように適用するのか(ゲーム性・私的自治などを考慮して法適用に際して一定の配慮をするか)、という問題がある(「ゲームの抗弁」⑥)。

◇ 2 メタヴァースの「主体」の問題

上で見たように、基本問題の1つがアヴァターの地位である。アヴァターに「独立主体」としての地位を認めるか否かである。ここで「独立主体」というのは、「法人格」を認めるのとは区別される。もちろん、アヴァターに「法人格」を認めるならば、アヴァターの「独立主体」性は当然であるが、法人格を認めないでもアヴァターを「独立主体」として扱う方法は考えられる。たとえば、アヴァターAとアヴァターBとの間で「契約」をした場合に、その法的効果はユーザー(法人格がある)に帰属するので、ユーザーが「契約」によって法的に拘束されるのが原則であるが、ユーザー間の特約で、その効果が及ぶ範囲をメタヴァース内にとどめるという方法である。法的効果は、原則として、メタヴァースおよび現実世界の全体に及んでいるが、法的効果の及ぶ範囲を「メタヴァース内に限定する特約」をするのである。具体的には、アヴァター間の行為がユーザーに帰属し、「ユーザー間の契約」が成立するが、契約の履

行の場所をメタヴァース内とし、さらに、責任財産をアヴァターの「財産目録」に記載された財産に限定する、というような「ユーザー間の特約」を認めるのである。これが認められると、メタヴァース内のアヴァターにあたかも法主体性(法人格)があるかのような扱いが可能となる。

もともと、上記のようなユーザー間の特約(合意)が法的に認められるかについては慎重な検討が必要である。認めてよいとしても、どのような法的根拠で、どのような場合に、どのような方法で認めるかも問題となる。契約の両当事者(ユーザー)の合意が法的根拠になりうるが(私的自治)、メタヴァースの利用規則などで全てのユーザーの同意があるという扱いをすることも考えられる⁽⁵⁰⁾(利用規則で、「本メタヴァースで匿名のアヴァターが合意する契約については、メタヴァース内を履行場所とし、メタヴァース内の財産を責任財産とする」などと定める)。この方法なら、不法行為についても、「メタヴァース内限定効果」を実現することができるかもしれない。アヴァターの「独立主体性」を認めることについては、最終的にはメタヴァースの在り方との関係で考える必要がある。

アヴァターに法人格まで認めるかは、現実世界の法制度に関わる問題であり、現実世界の現行法上は、法律の根拠が必要である(民法33条)。日本のみならず、世界の多くの法律では「自然人」と「法人」にしか「法人格」を与えていない⁽⁵¹⁾。そして自然人以外で法人格を取得できる「法人」には、要件と手続が法律で定められているので、現行法のもとでアヴァターに法人格を与えることはできない。この問題は、立法論的にはAIに法人格を与えることができるかという問題と類似する⁽⁵²⁾。もともと、AIと違って、アヴァターの場合には、個々の動作・言語を操作するユーザーがいるので(AIアヴァターは別として)、仮にアヴァターに法人格を与えても、そのような操作・支配をするユーザーとの関係をどう考えるかという問題があり、AIとは異なる面もある。検討すべき問題が多々あるが、後述する(第3章)「アヴァターに法人格を付与する場合(補論)」参照。

③ メタヴァースへの「法」適用の問題

(1) 問題の整理

もう1つの基本問題がメタヴァースに適用される法は何かという問題である。論理的には、アヴァターの地位の問題に先行する。なぜなら、メタヴァースへの適用法が決まって、その基準・解釈に基づいて、アヴァターの法的地位の問題を考える必要があるからである。しかし、メタヴァースへの適用法の問題は、いろいろなることを考慮しなければならない難問である(結論としては、現実世界の法が適用されるということになりそうだが、反対論もあり、簡単ではない)。論点の整理をしておこう。細かい法適用上の問題は多々あるが、ここでは大きな課題だけをあげることにする。

第1の問題は、メタヴァースに「適用される法」として何を考えるかである。最も中心的な課題である。メタヴァースに適用される「法」としては、「現実世界の法」と「メタヴァースの固有法」が考えられる。メタヴァース内のアヴァターの活動に対して、例えば、アヴァター間の「契約」やアヴァターによる侵害行為などに対して、現実世界の法(民法・商法・刑法、さらには各種業法など)が適用されるのか。あるいは、メタヴァース固有の法を想定してそれを適用するのか、ということである。

第2に、仮に、「現実世界の法」が適用されるとされた場合に、現実世界の法の中の何が、どのように適用されるか、である。メタヴァースは、デジタルの仮想世界だというだけでなく、その仕組み・仕様、利用方法に関するメタヴァース運営者の定める規約・ルールなどがあり(これらは「コード」と呼ばれることがある)⁽⁵³⁾、その点に特殊性がある。こうした特殊性から、現実世界の法が適用されるとしても、その適用の仕方は変容を受けることがある。例えば、利用規則などのルールが適切・十分に定められている場合には、国家法は介入しないということも考えられる(私的自治を根拠)。また、ゲームを目的とするメタヴァースで「詐欺」的行為やルール違反行為で加害アヴァターが他のプレイヤー(アヴァター・ユーザー)のゲーム上の財産を奪っても、メタヴァースのルールで処理できるなら、わざわざ国家法が介入する必要はないとも言える

第3章 メタヴァースにおける「人」(法主体)

① アヴァターに関する基本的問題

(1) アヴァターの由来と思想

(a) ヒンズー教のアヴァター

メタヴァース世界(仮想世界)では、「ユーザー(参加者・利用者)」は、「アヴァター」としてのみ活動できる。そこで、ユーザーとアヴァターの関係をどのように考へるべきかが重要な基本問題となるが(前述、**第1章**、**第1章**、**第1章**)、その点に深入りする前に、アヴァターの意味と由来について確認しておこう。アヴァター (avatar) とは、ヒンズー教の神々が人間・動物などに降下してこれに体化したものだといふ意味である(英語の incarnation に相当する)⁽⁸⁶⁾。ヒンズー教の主神ヴィシヌ (Vishnu) は、10体のアヴァターを有し、その中にはラーマ(ラーマヤナ物語に登場)やクリシナなどがある。ブッダも、異論はあるが、ヴィシヌのアヴァターの1人とされている(特に、インド北部のヒンズー教徒たちによって支持されている)。また、他の神々(ブラーマやシヴァ)のアヴァターもあり、多種多様である。ヴィシヌがアヴァターとして現れるのは、悪と戦うためであったり、人々を守ったり、幸せを与えるためであったり、それぞれのアヴァターには背景となる物語と役割がある。これらは、神々の話と関連することもあるが、多くは、人間世界の自然現象を説明するものであったり(例えば洪水)、人間世界の対立・抗争を扱うものであったりする(善と悪の対立)。これらの問題の解決のためにヴィシヌ自身が人間世界に現れてもよさそうだが、人間世界で活動するには神の姿のままでは不都合である。ヒンズー教の神々は姿があるが、巨大で恐ろしい姿をしているので、そのままでは人間との交流ができない。そこで、動物や人間の姿をしたアヴァターが必要となるようである。因みに、ユダヤ教やイスラム教の神は姿がない抽象的存在である(ユダヤ教の神は「言葉(ロゴス)」として存在するだけである)。神の姿を絵で描いたり、彫像にすることはで

きないし、禁じられている。この点、ヒンズー教は自由度が大きいのが興味深い(87)。

(b) 19世紀西欧文学における転用例

本来の意味(ヒンズー教)のアヴァターについては、このように長い歴史があるが(88)、その後、イギリスなどのヨーロッパ諸国でアヴァターという用語が広く知られるようになると、その転用的な使い方もみられるようになった。いろいろあるが、代表的な使い方の1つは、特定の思想(支配者の思想など)を世の中に広めるために、その活動ないし活動者を「アヴァター」と呼ぶという使い方である(manifestationの意味)(89)。もう1つは、「魂の移転」の現象を意味する場合である。フランソワのロマン主義小説家ゴーティエ(Théophile Gautier)の小説『アヴァタール(Avatar)』に見られるアヴァターの使い方である(90)。これは、成就することのないラビンスキー伯爵夫人への恋から病になつたオクターヴ青年に対して、医者シェェルボノーがインドに行つたときにヒンズー教の高僧から学んだ「アヴァターの秘術」を施す、という話である。これによって、「オクターヴの魂がラビンスキー伯爵の身体を支配し、伯爵の魂はオクターヴの身体を支配する。アヴァターは完成した。(l'âme d'Octave occupa le corps du comte Labinski, l'âme du comte celui d'Octave: l'avatar était accompli.)」(原著 p.83)。かくして、伯爵の身体はオクターヴの魂によって支配され、オクターヴ=ラビンスキーは伯爵夫人に近づくことができるのだが、この後どうなるかについては小説を参照されたい。ゴーティエはヒンズーのアヴァターを魔術(オカルト)の方向に発展させてしまったので、その後の、今日につながるアヴァター議論からは遠ざかってしまった。もともと、この小説のテーマである「魂の交換=人格データ交換」は、その後の脳科学の発展の中で再び議論されるようになり、アヴァター議論の射程に入ってきた。

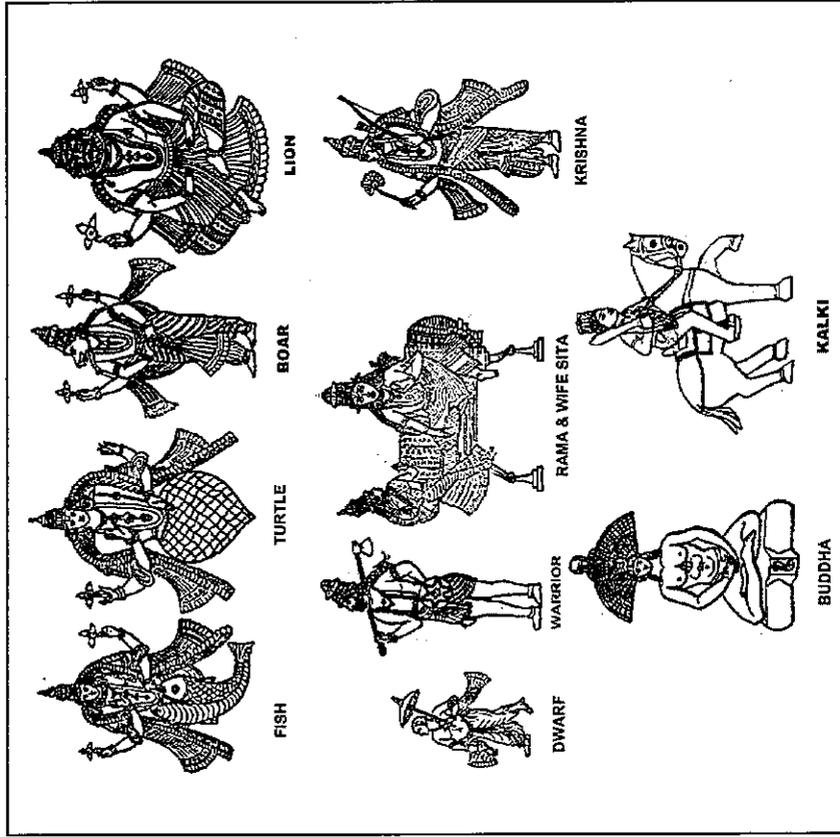
(c) 仮想空間とアヴァター

こうした紆余曲折を経て、ヒンズー教のアヴァターからすれば、やはり転用的な使い方であるが、現実世界の人間が仮想世界のヴァーチャルな存在であるアヴァターとなつて活動するという使い方が登場する(91)。ヒンズー教の場合は、神話的・観念的(仮想的)な世界から人間界という方向でアヴァターが使われるが、メタ

④ アヴァターに関する基本的問題

ヴァースではこれとは逆に、人間が仮想世界に入り込む手段としてアヴァターが使われるのである(92)(仮想世界と現実世界を媒介する存在という意味では共通性がある)。本来の意味とは違った使い方であるが、現在ではヴァーチャルな世界で、人間が操作ないし入り込む対象をアヴァターと呼ぶことが一般化している。当面、現在の使い方のもとで、ユーザーとアヴァターの関係を考察すればよい。将来、仮想世界の構築の仕方、ログインの仕方、アヴァターの表示の

〈図12〉 Vishnu 神の 10 アヴァター



(上段)①魚(Matsya)、②亀(Kurma)、③猪(Varaha)、④ライオン(Narasimha)の各アヴァター
(中段)⑤小人(Vamana)、⑥戦士(Parashurama)、⑦ラーマ(Rama)、⑧クリシナ(Krishna)の各アヴァター
(下段)⑨ブッダ座像(Buddha)、⑩Kalkiの各アヴァター

出典：一部はJohn Kitto, Daily Bible Illustration. (1867)、一部は自作

権利の侵害と云うことは、ユーザーへの法的救済を否定すべきだということと意味するものではない。アヴァターへの侵害行為を介して、そのユーザーが権利侵害(人格権侵害)を受け、ユーザーが精神的苦痛(損害)を受けたと云える場合には、ユーザーへの不法行為が成立すると言ってよい。分人への侵害を介して本人への不法行為が成立するという問題は、現実世界の分人の場合はあまり難しくない。分人への侵害行為は原則として本人への不法行為になるのが原則であろう。しかし、仮想世界においてユーザーがどんなアヴァターも自由に作ることができる、それも多数作ることができる仮想世界では、アヴァターへの侵害行為が本人への不法行為となるかは、当然のことではなく、本人の権利侵害と損害発生要件を維持することで、利害の調整をすべきであろう(アヴァターがユーザーの単なる植民地作りにならない)。

以上の議論は、ユーザーとアヴァターが1対1で対応する場合で、また、AIアヴァターを除いた場合についてであるが、今後は、ユーザー1人で多数のアヴァター⁽¹²⁴⁾、また、AIアヴァターも増えてくる。「分人」と関係というと、ユーザー1人の多数アヴァターがいる場合についても、ユーザーの権利侵害・損害の要件が充たされれば不法行為を認めて良いが、一定の調整が必要である(1つの不法行為で、同一ユーザーの複数のアヴァターが誹謗中傷・侮辱などで同時に侵害されても、それによって損害賠償額が増えるわけではないであろう)。なお、AIアヴァターについては、仮にユーザーが所有しているも、「分人」として扱うのは適当ではないのではないか。

② アヴァターの法的地位

(1) 現在の原則＝アヴァターには「法人格」がない

現行法のもとでアヴァターに法人格を認めないわけではないが、一般に議論されているのは、政策論ないし立法論である。仮に、アヴァターに法人格を認めるとすれば、現実世界の法の立法ないし解釈で認めるのか、メタヴァースの固有法を想定して認めるのか、のどちらかであるが、どちらも、現状では難しい。

第1は、現実世界の法のもとで法人格を認めるという方法についてである。

④ アヴァターの法的地位

この場合には、どの国の法を適用するかという前提問題があるが、仮に日本法を適用するならば、日本法では自然人又は法人に該当する場合にのみ法人格が認められる(民法3条1項、33条1項)。しかし、現在、アヴァターを自然人と同視する見解はない。アヴァターに法人格を与えるという議論は、AIは「人」という議論と類似するところもあるが、AIの場合には、AIに高度の知能と固有の意思があることが前提だと思いが、その点でアヴァターは異なる⁽¹²⁵⁾。アヴァターは、ユーザーによってコントロールされており(アヴァターの言動はユーザーの言動)、アヴァターには知能もなければ、固有の意思もないからである⁽¹²⁶⁾。現状ではアヴァターを法人として扱うことはできない。

第2に、「現実世界の法」を適用してアヴァターの法人格を認めるのではなく、「メタヴァースの固有法」があるものと考えて、これに基づいて法人格を認めるというロジックがありうる⁽¹²⁷⁾。これだと、現実世界の法(各国法)がアヴァターに法人格を認めないことは、少なくとも、「メタヴァース内」においてアヴァターに法人格を認めることの障害にならない。しかし、こうした「メタヴァースの固有法」がありうるかが問題であるし、仮にそれがあり、「メタヴァース内の法人格」が認められても、その扱いはメタヴァース内に限定されることになる。現状(現行法のもと)では、このロジックでアヴァターに法人格を認めることは困難である。

第3に、上記の2つの中間として、「メタヴァースの法」を想定するわけではないが、メタヴァースを運営する管理者の利用規則で「メタヴァース内限定の法主体性」を認めたり⁽¹²⁸⁾、契約に関しては、ユーザー間の特約でその法的効果をメタヴァース内に限定する特約をすることが考えられる(本書の立場、後述②(d))。これらは、もちろん厳密な意味で「法人格」ではない。アヴァターにメタヴァース内に限っての事実上の独立主体性を認めるに過ぎない。しかし、これができる、アヴァターがメタヴァース内の契約の当事者になったり、メタヴァース内のヴァーチャル財産の権利者になったかのような扱いをすることができる。もつとも、ユーザー間の特約という構成では、第三者が関わる不法行為については特約の効力は及ばないので、不法行為に関してアヴァターを独立主体として扱うのは困難である。利用規約を根拠にすれば、利用規約に合意してメタヴァースを利用するユーザーに対してアヴァターの独立性を主張できるかもしれないが、メタヴァース内の不法行為について、常に、アヴァターを

ユーザーから切り離して独立主体として扱うことについては、そのことが持つ法的意味を考え、慎重に判断する必要がある(アヴァターが被害者側になる場合、加害者側になる場合の両方で問題が生じる可能性がある)。なお、アヴァターをメタヴァース内で事実上の独立主体として扱うことができる場合でも、メタヴァースの外(現実世界)に対しては、アヴァターの法主体性を認めることはできないことに注意する必要がある。不法行為はもちろん、契約の場合も、越境的取引はできないのではないか。アヴァターが現実世界の会社の株主になったり、不動産の所有者になることもできない。

以上のように、現状においてアヴァターに法人格を認めることは困難なので、以下では、アヴァターには法人格はないものとして考察し、後で、「補論」として、法人格を認めるとすると生じる諸問題について検討する(第3章 ④参照)。アヴァターに法人格を認めることなく、事実上の独立主体性を認める方法として「メタヴァース内限定効果」特約については、後述する(第3章 ④(2)(d))。

(2) 法人格のないアヴァターの法的扱い

(a) アヴァターの2面性

アヴァターは、法的には「人」(権利の主体)なのだろうか、「物」(権利の客体という意味)なのだろうか。アヴァターに法人格が認められない以上は、「人」(権利の主体)ではないということになる。では、アヴァターは、「物」(権利の客体)なのだろうか。この問題は、簡単そうに見えて、簡単でない。

法の世界では、全てを「権利の主体」と「権利の客体」に二分する考え方が長らく有力であった⁽¹²⁹⁾。このような二分法からすると、アヴァターに法人格を認めない以上は、アヴァターは「人」ではないことになる。そして、必然的に、アヴァターは「権利の客体」(モノ)になるはずである。しかし、近年、この「二分法」は揺らいでいる。「権利の主体」は「人」が典型であり、「権利の客体」は「物」が典型であるが、そのどちらにも属さない中間的なものが認められるようになってきた。その原因の1つは、権利主体も、権利対象もその範囲を拡張してきたことにある。

「権利の主体」の方からいうと、「人」だけでなく、厳密には「人」と言えないものに対しても、権利の主体としての地位(法人格)を認めるか、限定的な法主体としての地位を認める議論が主張されるようになった⁽¹³⁰⁾。「人」だけ

でなく、人の集団や財産の集合体(社團や財団)を「法人」として法人格を認める議論は歴史が古い(1600年頃から)。その後、環境保護の必要から「自然そのもの」(社團でも財団でもない)に法人格を認めたり(ニュージーランドの「自然環境法人」)、感性ある動物に限定的な権利を認めようという動きや、AIに限定的な法人格を認めようという議論などが登場している。

他方で、「権利の客体」も拡大している。権利として「所有権」や「知的財産権(著作権など)」を考えると、かつては不動産や不動産などの「有体物」だけが所有権の対象であったのが、著作物・音楽・デザインなど創作的な無体物が権利(著作権)の対象となるなど、その対象範囲が拡大した。更に、最近ではデータなどの「無体物」も権利(財産権)の対象とする議論が登場している。また、動物については、かつては「権利の対象」であったものが、そこから「権利の主体」の方に移行・接近する現象が見られる。

このように、現在は、人と物の境界線、権利の主体と客体の境界線がいまいになってきた。この「中間的領域」をどのように扱うべきかは難問である。この中にもいろいろなものがあり、一律的な取り扱い基準がないからである。ある種の中間的存在は、権利主体(人)の延長の性質が強い。たとえば、団体(特に社團)はそうである。しかし、会社などは売買の対象になることを考えると、「権利の客体」としての要素もあるといえよう。ある種の中間的存在については、権利客体から出発したものの権利主体に接近するという現象が見られる。AIや動物である。このような中間的存在は、権利主体としての性質と権利客体としての性質の両方を有する存在(両方の性質のオーバーラップ領域)と見るのが正確なのではないか。かつて、臓器移植や人工臓器の法的な分析をした際に、移植臓器・人工臓器が被移植者に取り付けられる前の段階では「物」であるが、取付・移植されると、被移植者の体の一部となり、物ではなくなるのではないかと論じたことがある(これを「人」への「附合」で説明した)⁽¹³¹⁾。他人の臓器の移植の場合はもちろん、人工臓器(人工皮膚、人工心臓などの臓器)の場合も同様の説明が可能であろう。移植臓器、特に人工臓器は、「人」の一部となると同時に「物」としての性質も備えている。「人」と「物」の両方の性質を有しているのではないか。

アヴァターについて、このような見方を参考に、その法的性質を分析してみたい。

すことができるかという問題は、別途考える必要がある(アヴァターに法人格を認めれば、アヴァターを受託者とする信託を考えることができる)ことについては、後述第4章④(1)(b)図を参照。

③ アヴァターに法人格を付与する場合(補論)

(1) 法人格を認めることの意味と諸効果

(a) 総論的問題(法人格付与の諸形態)

ここで、単なる思考実験であるが、アヴァターに法人格を認めると、メタヴァース内ではアヴァターが権利義務の主体となり、メタヴァース内のデジタル・アイテムを「所有」したり、他のアヴァターと契約したり、他のアヴァターとの間で不法行為があった場合の加害者や被害者になる。また、アヴァターの法人格がメタヴァース内に限られるのか、現実世界においてもその法人格が認められるのかも問題となる。たとえば、アヴァターが現実世界の自然人や法人と直接契約などを締結できるのか(越境的取引)、あるいは会社の株式などを取得できるのか(越境的財産取得)、現実世界の人或法人に対する侵害行為を理由として、アヴァター自身が直接的な不法行為を負ったりすることがあるのか(越境的不法行為)、などの問題が生じる。これら具体的な諸問題の詳細は後述するとして、ここでは、アヴァターへの法人格の付与に関連する総論的な問題を考えることにする。

(i) 法人格あるアヴァターの諸形態

総論的な問題の第1は、法人格が認められるとして、どのような形態の法人格が認められるのかである。日本法では、自然人以外に法人格を与えるためには、法律の規定が必要であるが(民法33条)、どのような形態・組織の法人が認められるかについては、民法には規定はなく、法律(会社法や一般法人法など)で法人を認める際に、その形態も規定されることになる。その意味では、法人の形態はオープンである。アヴァターに法人格を認める際にも、法人形態については、いろいろ可能な可能性がある。既存の法人形態に限定される必要もない。

④ アヴァターに法人格を付与する場合(補論)

そこで、このようなオープンな観点で考えられる法人形態をあげてみよう。アヴァターに適用できそうな法人形態としては、4つほどが考えられる。

第1(タイプ1=組織型法人)は、法人活動のために必要な一定の組織の存在を要求するタイプである。会社、社団法人、財団法人などが考えられる。これら法人は「一定の組織」(代表者や理事・理事會など)を有し、その組織によって「法人」として活動する。

第2(タイプ2=管理人設置型法人)は、相続人不在の場合の相続財産法人(民法951条)のように、それ自体が積極的な活動することまでは予定しておらず、単に権利・義務の帰属点を作るために法人を作り出している場合である。したがって、積極的な法人活動のための組織といったものは存在せず、相続財産の清算のための「清算人」(管理・清算のための代理権を有する)のように、権限の限定された法定代理人がいるに過ぎない。

第3(タイプ3=物自体法人)は、自然などの財産そのものに法人格を与える場合である。この中にもいろいろあるサブ・タイプがある。日本法にはないタイプであるが、ニュージージーランドなどでは「自然環境法人(environmental personhood)」というものがある⁽¹⁴¹⁾。財団法人に近いが、構造は異なる。財団法人では基本財産が設立に際して必要であるが、いったん法人が成立すると、これら財産は法人の「所有財産」となるのに対して(一定の手続きで処分可能)、自然環境法人では自然そのものが「法人の主体」を構成する。したがって、自然環境法人では自然の一部を売るということは自分自身を売ることになるので原則禁止される。もっとも、自然環境法人も社会で活動するために、「代理人」が置かれる。その意味では、「一定の組織」が必要となるが、法人格付与の対象が自然そのものである点が財団法人とは異なる。AIに法人格を与える場合にも、AIそのものに法人格を与えることになるので、「物自体法人」であると言えるが、AIは自分で判断し、行動するので、代理人その他の組織は必要ない。アヴァターに法人格を与える場合は、AIがアヴァターでない通常のアヴァターは、自分では意思決定や判断はできず、誰かが代わってこれをするので(おそらくユーザー)、自然環境法人ないし管理人設置型法人に近いとも言える。アヴァターに代わって活動する者が必要である。通常はユーザーがその役割を担うと思うが、ユーザーとアヴァターとどういう関係にあるかが問題となる(ユーザーがアヴァターの代理人ないし機関か?)。

第4(タイプ4=責任財産分割型)としては、これも日本にはない制度であるが、個人の責任財産を目的別に分割するタイプが考えられる。フランスにおいて、個人事業者が固有財産と事業用の責任財産とを分割するというのがその例である⁽¹⁴²⁾。フランス法は、分割された責任財産に法人格を与えるわけではなく、法人形態の1つとというのは正確ではないが(日本法の自己信託に近い)、立法論としては、これに法人格を与えることが考えられる。そして、その管理などは、固有財産の法主体(ユーザー)が同じく行うとすると、個人がアヴァターを利用する場合の実体には近いところがあるかもしれない。すなわち、アヴァターに法人格を与えることで、ユーザーの固有財産から区別された責任財産を作ることも可能になるが、アヴァターの操作はユーザーが行うということである。

幾つかの法人形態がある中で、仮に、アヴァターに法人格を付与するとすると、どのような法人形態が適当なのか問題となる。まず、アヴァターへの法人格付与は現実世界の法による必要がある。本来は、特定の国の法律に依拠しないことがメタヴァースの発展のためには望ましいが、現実にはそれは困難であり、どこかの国の法に依拠せざるを得ない。そこで、以下では、日本法の適用によってアヴァターに法人格が与えられることを前提に立法論的な議論する。日本法によるとしても、アヴァターに法人格を付与すると全く新しいタイプの法人を作り出すことになるので、日本法で認めている既存の法人タイプにとらわれることなく、上述したようないろいろなタイプを視野に入れて適切な形態を選ぶべきであろう。

その場合に、1つの法人形態に限定する必要はない。アヴァターにもいろいろなタイプ(アヴァターとユーザーの関係性からくる)がありうるので、それに応じて異なる法人タイプがあってもよい。アヴァターのタイプによって、①1人のユーザーが操作するアヴァターに法人格付与する場合、②複数のユーザーが現実世界で団体を形成し(これ自体が法人である場合と、法人格なき組合である場合がある)、この団体が法人格あるアヴァターを用いる場合がある。また、③複数ユーザーの複数アヴァターがメタヴァース内で社団・会社を設立するといふことも考えられるが、これはアヴァターに法人格を与えるという問題とは違い、「メタヴァース内の社団・会社設立」の問題なので、ここでは対象外とす(後述、(2)(c)参照)。

以上のうち、①は、個人ユーザーが法人格あるアヴァターを操作するという場合であるが、アヴァターを「1人会社」とすることが、ユーザー=株主=取締役=代表取締役がアヴァター(会社)を操作するという関係と類似し、これをうまく説明できるかもしれない(タイプ1型=組織型)。しかも、既存の法人類型が使えないので、違和感を感じないかもしれない。もともと、会社とする以上は会社法の規律に従う必要がある(財務諸表の開示など)、積極的な経済活動をするならばともかく、そうでなければ、会社法の規律は煩わしいかもしれない。そこで、より簡易な仕組みの法人形態となると、管理者設置型(タイプ2)または責任財産分割型(タイプ4)も可能性がある。なお、いずれの法人形態を選択するにせよ、法人格あるアヴァターは、法人格なきアヴァターと異なり、対外的債務を負う場合に、その財産が債権者からの強制執行の対象となりうる(もはやユーザーの一部ということではない)。

②の場合は、現実世界で設立されたユーザー団体(組合または法人)が1つの法人格あるアヴァターを有するだけならば、ユーザーからすると子会社を有するようなものである。この場合も、アヴァターを「一人会社」とするのは実際の感覚に合うであろう。法人形態としては、責任財産分離型もありうるかもしれないが、管理者設置型や物自体法人の形態は、少し違和感を感じる。

(ii) 法人格の効果が及ぶ範囲

2つのレベルの問題がある。

第1に、アヴァターへの法人格付与とは、メタヴァース内に限定された扱いか、それとも現実世界においてもアヴァターは法人格ある法主体として認められるのかという問題がある(「法人格の通用範囲」の問題)。メタヴァース内の法人格が現実世界でも通用すると、例えば、アヴァターは、現実世界の財産を所有することができたり(越境的財産取得)、現実世界の自然人・法人と直接契約を締結できたりする(越境型取引)。これを認めると、アヴァターの活動範囲が飛躍的に高まる。メタヴァースにとっても、現実世界にとっても、経済的効果が大きいのではないか。これはメタヴァースの重要問題であるが、これを認めることが現実世界にどのようなインパクトを与えるかも慎重に見極めながら検討する必要がある。今は、その是非についての結論を述べることは留保したい。

第2に、法人格の効果がメタヴァース内に限定されようが、現実世界にまで

第5章 メタヴァースにおける「取引」「契約」

1 問題の概要

メタヴァース内の活動で重要なのは「取引」ないし「契約」である。しかし、メタヴァース内で動き回り、言葉を発するのはアヴァターである。すなわち「活動」しているのは、現象的にはアヴァターである。そこで、アヴァター間の「交渉」「合意」によって「契約」が成立するかを考えてみる(すでに、上記

第3章 ②(c)で分析した)。その際、アヴァターには法人格がないという前提で考えた。ここでも同じ前提で考える。そこで検討したことの繰り返しになるが、ポイントを確認しておく。すなわち、アヴァターを介して、法人格あるユーザー間の契約が成立するのであるが、そこで重要になるのが「ユーザーの意思」である。ユーザーの意思内容によって、①ユーザー間の契約が成立する場合、②ユーザー間の契約が成立しない場合、③ユーザー間の契約が成立するが、その効果をメタヴァース内に限定する特約で処理する場合に分かれる。

①の場合には、メタヴァース内の言動はアヴァターによってなされるが、それはユーザーの言動と同視して、ユーザーにその法的効果を帰属させる。アヴァターがユーザーの代理人となるわけではない。日本法では、代理人となるにも、代理人に法人格があることが必要で、法人格がないアヴァターは代理人になれない。アヴァターをユーザーと同視する場合には、「アヴァターの言葉」＝「ユーザーの言葉」とみるので、代理法理を使う必要がない。しかし、法的にはユーザーを当事者・行為者であると扱おうと、ユーザーの行為能力などをどう扱うかという問題がある(匿名アヴァターと取引したら、そのユーザーは子供であったような場合)。ネット取引に共通する問題であるが⁽¹⁷⁷⁾、取引に特化した通信販売サイトなどの場合と異なり、広くの流れることが目的のメタヴァースの中で取引も行われるという場合には(セカンド・ライフ)、取引に特化したルールを利用規約で定めることには限界もある⁽¹⁷⁸⁾。

利用規約で全ての状況に対応する定めを設けることはできないし、民法等の

行為能力に関する規定は強行規定であることを考えると、これら民法規定の適用を排除することはできないことになろう。そうすると、ユーザーが未成年者であったり、制限行為能力者であった場合には、ユーザーに契約の取消権が発生する。これに対して、ユーザーの意思表示の瑕疵（錯誤、詐欺、強迫）の程度は必ずしも強行規定ではなく、原則としてユーザーについて適用されるが、これらは取引安全（流通性）を考慮して利用規約や当事者間の合意でルールを修正することが可能であろう。

②は、アバターが他のアバターと「合意」しても、それはユーザーの真意ではなかった、という場合である。メタヴァース内で、「遊び」で行動している場合には、法的効果は意図していないという意味で「真意」（効果意思）がないことも相当にあるであろう。また、契約類型によっては、現実世界のユーザーに効力を及ぼすのが典型的に適當でない場合もありうる。この場合には、ユーザー間の契約として効力は、原則として否定される。たとえば、現実世界でのユーザー間の婚姻や雇用を内容する合意は、原則として効力が否定されてよい（特に匿名のアバター間で交渉・合意された場合）。

③の、ユーザー間の契約として成立するが、その効力をメタヴァース内に限定する場合については、すでに述べたので、省略する（第3章 ④(2)(d)）。

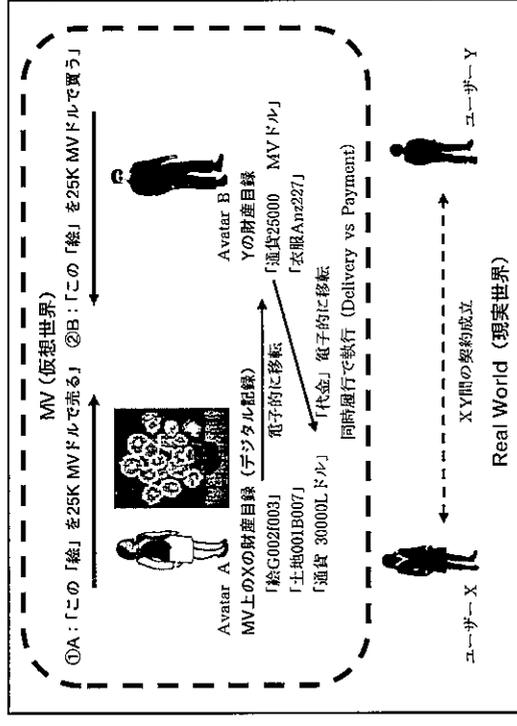
② 売買型契約

(1) メタヴァース内の「売買の仕組み」

具体的契約の例としてもっとも多いであろう「売買」について考えてみる。ヴァーチャル・アイテムの売買は多くのメタヴァースで行われているが、それぞれのメタヴァースの仕組みや利用規約などと異なるところがある。ここでは、具体的なイメージが得られるように、セカンド・ライフを参考にしつつも、セカンド・ライフの「利用規約」ととらわれないで、独自の売買の仕組みを考えてみる。

ユーザーXが有する「デジタル絵画」を、ユーザーYに、メタヴァース通貨25000MVドル（約2500USドル相当と仮定）で売る場合を考える。これはアヴァターAとアヴァターBの契約締結行為を介して行われるが、アヴァターA・B

＜図23＞ メタヴァースにおける「売買」



のユーザー本人のアイデンティティは開示されていないものとする。したがって、ユーザーは、互いに取引の当事者のユーザーが誰であるか知らない。しかし、メタヴァース上の売買システムを使ったデジタル・アイテムの売買であれば、通常は、それでよいと考えるであろう。高価品であったり、現実世界の不動産などに結びついている NFT の売買では、当事者の確認を求めめることもある。

「合意」に至ると、システムに従った売買対象の移転、代金支払が行われる。すなわち、アヴァターA（ユーザーX）は、自分の「財産目録」に登録されている「財産」（本作「絵画」）を選択し、「特定相手＝アヴァターB」に「売る」という操作をし、アヴァターB（ユーザーY）が「買う」という操作をすることと、売買契約が成立すると同時に履行される。ただし、「代金」が定められているときは、買主となるアヴァターBの財産目録に、「代金」相当額の「ヴァーチャル通貨」がないと、購入できないような仕組みになっているものとする。代金相当額があれば、「売る」「買う」の操作と同時に、目的物は買主（アヴァターB＝ユーザーY）の「財産目録」に登録され、「代金」は売主（アヴァターX）の財産目録に登録される（その分、Yから控除）。このようなメタヴァース内の契約を要物契約と解するかどうかは重要な問題であるが、少なく