

メタヴァース (仮想世界) の「法」

東京大学名誉教授
能見善久

主 催 白鷗大学法政策研究所

開催日 2023年12月20日

メタヴァース (仮想世界) の「法」

東京大学名誉教授 能見善久

目次

はじめに

- 1 現実世界 (RW) とヴァーチャル世界 (VW)
 - (1) ヴァーチャル世界としてのメタヴァース (アバターを使った自由な活動空間)
 - (2) メタヴァースのイメージ
 - (ア) ハビタットとセカンド・ライフ
 - (イ) 小説の中のメタヴァース
- 2 メタヴァース (仮想世界) への「法的」アプローチ
 - (1) 何が基本問題か
 - (2) メタヴァースの「主体」の問題
 - (3) メタヴァースへの「法」適用の問題
- 3 メタヴァース (仮想世界) における「活動」
 - (1) メタヴァースにおける「人」(アバターとユーザー)
 - (ア) アバターの由来と思想

(イ) メタヴァースにおけるアバター

(a) アバターの表示方法

(i) アバターの姿 (自由な選択～ラヴァター)

(ii) 1人称視点と3人称視点

(iii) アバターの操作 (マニュアル操作から「没入型 (immersive type)」そしてBCIへ)

(b) ユーザーとアバターの関係

(i) ユーザーのアイデンティティの開示・非開示

(ii) メタヴァース・コミュニティの中のアバター

(iii) ユーザーとの関係 (一体感と距離感)

(ウ) アバターの法的地位

(a) 現在の原則＝アバターには「法人格」がない

(i) アバターに法人格がない場合の法的処理

(ii) 仮にアバターに法人格を認めるとどうなるか?

(b) アバターに法人格を認めない場合の考え方

(i) アバターの言動＝ユーザーの言動と同視する見解とその限界

(ii) アバター＝ユーザーを否定する考え (アバターは「別存在」)

(iii) 「アバター＝ユーザー」と「アバター≠ユーザー」のどちらを原則とするか

(2) メタヴァースにおける「物」

(ア) ヴァーチャル世界では全てがデジタル

(イ) ヴァーチャル商品には、誰の、どのような「権利」が成立するか?

(a) メタヴァース (仮想世界) 内の「土地・建物」に「所有権」は成立するか?

(b) 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)

(3) メタヴァースにおける「取引」「契約」

(ア) 問題の概要

(イ) 売買を例として

(4) メタヴァースにおける「不法行為」

(ア) 「人」に対する非物理的不法行為

(a) 物理的侵害と非物理的侵害

(b) 「人」(アバターまたはユーザー)に対する「非物理的不法行為」

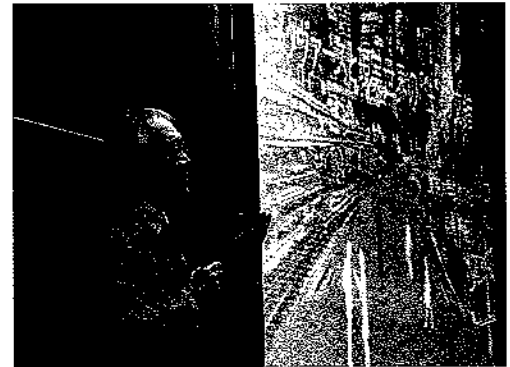
(i) 加害者・被害者は誰か

(ii) 不法行為要件の充足性

(イ) 「物 (デジタル・アイテム)」に対する不法行為

(5) その他 (刑法、業法、その他の法)

4 まとめ



はじめに

本日の講演のテーマは、メタヴァースというヴァーチャル世界 (仮想空間) についての話です。最近話題になることが多いとは言え、このようなことが民法や刑法を学ぼうとしている皆さんにとって役立つ話なのかどうか、疑問に思うかもしれません。しかし、この講演の中で出てくるいろいろな問題は、我々の現実世界の法の問題と密接に関係していることがわかるだけでなく、民法の基本的な概念である「人」とは何かとか、アバターとそれを操作する人間 (ユーザー) との関係はどう理解したらよいのか、仮想空間においてデジタル・データとして存在する「物 (デジタル・

アイテム)」とは何か、などという根本的な問題に直面するでしょう。そして、これら未知の問題を単なる感覚で扱うのではなく、法的な思考でもって処理することが必要になるのです。さらに、そもそも、メタヴァースという新しい世界、それも仮想空間という世界において「法」とは何なのか、ある社会において法というものが紛争解決手段として登場する根幹についても考えさせてくれるものと思います。

そのような意味で、「メタヴァースの法」というテーマは、単なる空想の世界の問題ではありません。しっかりとした視点からの考察が必要です。他方で、こうした問題を考える際には、狭い意味の法的思考ができるだけでは足りません。広い視点、自由な発想、深い関心が必要だと思えます。問題の性質を理解するためには、過去・現在・将来という時間的に広い視野の中で扱うことが必要です。過去を学ばずに、現在の課題を正しく理解することはできません。現在の課題を直視しないのではそもそも問題解決になりません。しかし、その解決も、最近AIについて議論されているように、将来の方向性を見誤ると思わぬ危険をもたらします。要するに、「過去を学び」、「現在に取り組み」、「未来を見る」、という長い時間軸の視点が必要です。しかし、法律家は、一般に、未来への視点が一番弱いように思えます。私も、そうです。しかし、だからこそ努力しなければならない。そう考えて、現在法律を勉強中の若い皆さんへのメッセージを込めて、本日の講演のテーマ「メタヴァースの法」を選びました。

もともと、このテーマは、私のこれまでの研究と無関係に出てきたものではありません。

私としては、自分の研究の延長線上にあるものと考えています。すなわち、私は、一方で過去のテーマとして、ギリシャ・ローマ時代から、大航海時代、そして近代アメリカへと続いた「奴隷」制度についての研究をしています¹。特に、合理的・理性的な思考をすることは法律家がなぜ「奴隷」という制度を認めてきたのか、過去から近代合理主義の長い歴史の中で「奴隷」がどのように正当化されたのかを追及しています。この研究から発して、現在の課題としては、「人」という法概念が果たす役割、人間の尊厳の問題、人間・動物・自然のエコシステムのあり方、AIと人間との関係などについて研究しています²。「人」という基本テーマに関心があります。こうした研究の延長線上で、「アバター」を考察することは、ある意味で自然でした。「アバター」と「メタヴァース」の世界がわれわれにどのような影響を与えるのか、真剣に考えてみる必要があると考えたのです。

1 現実世界 (RW) とヴァーチャル世界 (VW)

(1) ヴァーチャル世界としてのメタヴァース(アバターを使った自由な活動空間)

メタヴァースとは、「メタ(meta)」と「ユニヴァース(universe)」を結びつけた言葉です。「メタ」とは=next after (に続く), besides (と別に存在する)という意味があります³。従って、「メタ・ヴァース」とは、「われわれの現実世界(ユニヴァース)の次に存在する世界」とか、「現実世界と別に存在する世界」という意味になります。後で、紹介する1992年の「スノー・クラッシュ」という小説で使われた言

1 能見善久「奴隷と法と裁判①～⑥」書齋の窓673号～678号(2021年)。

2 能見善久「法の世界における人と物の区別」(信山社、2022年)。

3 Metaphysicsは、「形而上学」(哲学)と訳されていますが、もともとギリシャ語のμετὰ (meta) φυσικά (physika) に由来し、アリストテレスの著作物を編集したときに、物理学(Physika)の後に整理されたものを「物理学の次に続く学問」という意味で使われた表現です。その後、この表現は、「形」(物理)についてのより「上位」の議論(哲学)の意味で使われるようになります。メタヴァースについての一般的定義はなく、各人各様に解していますが、「現実世界の上位にある世界」と考えるよりも、「現実世界の隣にある世界」という程度で理解するのがよさそうです。

業です。人々が「アバター」という形で入り込む「仮想空間 (virtual world)」（コンピュータのソフトで作られた空間）の事です。

このような「仮想空間」は、すでにゲームの世界に見られますが、現在、立ち上げようとしているのは、ゲームではなく、より広範な社会交流をする場としての「メタヴァース」です。すでに、2003年から「リンデン・ラボ」というアメリカの会社による「セカンド・ライフ (Second Life)」という先駆的なメタヴァースがありました。また、近年、マイクロソフト (メッシュ) やメタ社 (ホライゾン) など、いくつかの企業がそれぞれのメタヴァースを提供しようとしています。また、特定の会社ではなく、ユーザーの団体が運営するデセントラランド (decentraland) というものもあります。

いずれも、アバターを使って自由に活動できるヴァーチャルな空間を作るもので、そこでアバター同志の交流、経済取引 (デジタル・アイテムの売買、賃貸など)、芸術活動、教育活動 (スキル向上・トレーニングなど)、エンターテインメント (演奏、上演など)、旅行・レクリエーション、各種サービス提供など、いろいろな活動ができるように計画されています。このほかにも、社会交流一般というのではなく、会社の会議やその他の特定目的のため、主催者によって許可されたユーザーだけが、ユーザーのアイデンティティを明らかにした上で参加するメタヴァースもあります。同じく、企業等においては、デジタル・ツインをメタヴァースと組み合わせて、製造工程の管理や保守点検などを行っています。行政サービスの提供や市民交流を目的としたメタヴァースもあります (2022年から、ソウル市によって Metaverse Soeul が稼働しています。また、EU でも Citiverse というものが議論されています。)。なお、私の講演は、社会交流型のメタヴァースを念頭に置いて議論します。

(2) メタヴァースのイメージ

(ア) ハビタットとセカンド・ライフ
社会交流型のメタヴァースであるセカンド・ライフが立ち上げられたのは2003年ですが、そこでは、参加者 (ユーザー) は、アバターを使って互いに交流します。地域や目的別にいろいろなコミュニティがつくられていますが、新規参加者はこうしたコミュニティの中に入りにくいという短所もあるようです。ユーザーは、アバターを使って、ヴァーチャルな「土地」 (コンピュータ・ソフトでデジタルに作られた「土地」) を買い、家を建て、これを「売却」することなどもできます。「衣装」「絵画」「ペット」などのデジタル・アイテムも購入したり、売却したりできます。売買には、メタヴァース内で通用する「仮想通貨」が使われます。セカンド・ライフでは「リンデン」というものが使われ、現実世界の通貨と交換できる仕組みになっています。メタヴァースの設計次第では、ビット・コインのような仮想通貨をメタヴァースの中でそのまま使うこともできるかもしれません。

実は、セカンド・ライフよりも10年以上の前の1986年からルーカス・フィルム社が開発したハビタット (Habitat) というマルチ・プレーヤー・オンラインゲーム (MMO) がありました。日本でも富士通のニフティ・サーブによって日本版のハビタットが運営されていました (私は、使ったことがないので、内容を詳しく知りませんが、Youtube で紹介があります)。ハビタットは、アメリカのランデル・ファーマー (Randall Farmer) とチップ・モーニングスター (Chip Morningstar) によって開発されたもので、コンピュータ・ソフトで作られた仮想世界 (これを設計者のファーマーは「サーバー・スペース」とか「ユニヴァース」と呼んでいます) の中に参加者 (プレイヤー) の「アバター」が行動するというものです。アバターという名称が初めて使われました。ハビタットは、その名前が表

すとおりに、アバターが「生活する場所」という意味で、いくつもの地区 (region) に分かれています。アバターは、歩いて隣の地区に移動することもできますが、「テレポート」を使って瞬時に他の地区に移動することもできます。このゲームは何かを達成する目標が設定されているわけではなく、各人 (アバター) が自由に行動し、エンターテインメント、ゲーム、ビジネスなどをすることができます。アバターの言葉は、キーボードを使って入力すると画面に表示されます。移動はジョイスティックまたはキーボードの方向キーを使います。画像は2次元表示です。背景も簡単なものです。「物」を買いたいときは、自動販売機があり、ゲーム内通貨である「トークン」を使って購入します。拳銃などの武器も購入することができます。「ユニヴァース」内で何をするのも自由であり、まともな社会交流やビジネスができるのはもちろんですが、武器を使って他のアバターを殺害したり、財産を窃むことも可能なように当初は設計されていました。しかし、この点はプレイヤーの間でも批判が多かったので、設計が変更され、殺害に関しては、市街地では禁止され、その他の地域では可能とされました。アバターが殺されると、それまで所持していたアイテムは他のアバターが自由に持っていくことができるようになります。プレイヤーは、再度、アバターを作りなおして、「ユニヴァース」に参入することができます。アバター間にはいろいろな紛争や問題が起きるので、これらを住民間 (アバター) で適切に処理するために、「保安官」を選挙で選ぶことができるようになってきました。また、アバター間の結婚もできるようになっています。教会の設立して宗教活動をすることもできます。このようなハビタットの設計を見ると、セカンド・

ライブとそっくりであることがわかります (セカンド・ライブではアバターの殺害はできません)。おそらく、ハビタットが影響を与えたのでしょう。なお、ハビタットの設計・運営者であったファーマーによって、ハビタットの設計思想、運営上の課題などについて、興味深い報告書が書かれており⁴、メタヴァースを理解する上で参考になります。

(イ) 小説の中のメタヴァース

メタヴァースの世界を小説として描いたのが、Neal Stephensonの『スノー・クラッシュ Snow Crash』⁵ (1992年) です (ハヤカワSF文庫に日本語訳もあります)。

「メタヴァース」という表現を使ってアバターが活躍する仮想世界を描いた最初の小説だと言われています。たしかに、メタヴァースという言葉が登場するのはこの小説が初めてかもしれません。しかし、それまでもメタヴァースのような仮想空間は、「仮想世界 (virtual world)」とかシュミレーションの世界などと呼ばれて、小説でこのような世界を描いたものがありました。たとえば、1965年のDaniel F. Galouyeの小説『シミュラクロン3 (Simulacron)』です。この小説に基づいて1973年には、ドイツでライナー・ファスビンダー監督による映画 (Welt am Draht) が作られ、1999年にはアメリカで「13階 (The Thirteenth Floor)」という映画が作られました。いろいろと興味深いアイデアが出てくるのですが、まだ、コンピュータ科学の進歩も初歩的な時代の小説ですので、現在のメタヴァースをイメージするには十分ではありません。その点、「スノー・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」「仮想的現実 (virtual reality)」という言葉も定着し、もはや単なる空想ではなくなってきました。この時代に書

4 Chip Morningstar and Randall Farmer, The Lessons of Lucasfilm's Habitat, in: Michael Benedikt (ed.), First Steps, (1991); Farmer, Social Dimensions of Habitat's Citizenry, Electric Community (1993).

5 Neal Stephenson, Snow Crash, (1992).

かれた「スノー・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ます。すなわち、現実世界の人間がソフトウェアで作られた仮想空間に「アバター」を用いて入り込み、行動するというものです。小説とはいえメタヴァースの先駆者と言えます。この小説はメタヴァースを理解するのに役立ちますので、簡単にその内容を紹介します。

主人公のヒロ (Hiro Protagonist) は、現実世界では、第2次世界大戦直後に韓国人の母親とアメリカ軍で働いていた黒人の父親から生まれ、肌はカブチーノ色だが風貌はアジア人風 (本書英語版 pp.23-24)、アメリカの大学で物理を勉強し、デイヴィッド (Da 5 id と表記する) というユダヤ系のコンピュータ科学を勉強した若者が設立した「黒い太陽」というソフトウェア製作会社に勤めていました。ヒロは、その後、その会社を辞めますが、そこで身につけたハッキングの技術を使って、主にメタヴァース内で官庁や企業が必要とする情報を収集したりしています。メタヴァースに入り込むときは、グーグルを付け、背中に背負った小型コンピュータに接続します (p.24)。そのグーグルを通して見る世界がメタヴァースです (p.28: So Hiro is not actually here at all. He's in a 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 the Metaverse.)。メタヴァースの中にたくさんのアバターが集まっていますので、そこから多くの情報が得られます。また、メタヴァースの中には、現実世界 (アメリカ) の議会図書館 (Library of Congress) を模した上で、さらにあらゆるデジタル情報を集めた膨大な情報「図書館」があり、ここから多くの情報を集めることができます。ヒロの仕事の1つは、この情報「図

書館」に新たな情報を提供することです。誰かがその情報を利用すると、報酬を得ることができます。因みにこの情報「図書館」にはAIの司書がおり、いろいろな質問に答えてくれます。最近話題の「生成AI」と同じです。

また、ヒロはメタヴァースの中で、アバターとして「ピザの配達人」の仕事もしており、アルバイト収入を得ています。因みに、このメタヴァースではどのような形のアバターを使うのも自由ですが、大きさには一定の制限があります。ヒロ自身は、ほぼ自分の容姿に似たアバターを使っています (p.42) (日本の着物風だが黒革製の服を着て、背中には刀を背負っています。こうした刀やその他の「武器」を使って他のアバターに危害を加えることができるかは、メタヴァースの設計上の重要問題ですが、この小説のメタヴァースではできるようになっています。)。あるとき、ヒロは、メタヴァースの中で、黒い大男 (レイヴェン) から「スノー・クラッシュ」を試してみないかと誘いを受けます。それは何かと聞いても、黒の大男は答えません。ヒロは、覚せい剤かもしれないと思いましたが、メタヴァース世界でデジタルに作られた覚醒剤は聞いたことがないし、いずれにせよ危険だと思って断ります。しかし、友人のデイヴィッド (Da 5 id) は、この大男のアバターから、封筒に入った「スノー・クラッシュ」を受け取ってしまいます。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バターが近づいてきて、何か書かれた紙を見せられます。白い斑点のような模様が書かれているようですが、離れた場所にいたヒロにはよく見えません。しかし、しばらくすると、デイヴィッドのアバターがモニター (メタヴァースの世界) から消えてしまいます。そして、デイヴィッドは、現実世界の自宅で倒れていました。心配した友人の手配で、デイヴィッドは病院に運ばれますが、意味不明の言葉を発し、状況はよくありません。彼は、メタ

ヴァースの世界で、「スノー・クラッシュ」という「ウィルス」に感染したのです。しかし、ヴァーチャルの世界で、どうしてウィルスに感染するなどということがあるのでしょうか。実は、これは物理的な身体に作用するウィルスではありません。人の脳の言語中枢機能の部分に働きかけるウィルスなのです⁶。それゆえ、メタヴァースの世界で他のアバターからデイヴィッドのアバターを通じて、さらに本人へと作用するのです。このウィルスは、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きますが、省略します。

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ます。それゆえ、現在のメタヴァースが「スノー・クラッシュ」のメタヴァースと似ているのは当然ですが、アバターとそれを使う現実世界の人間の関係などがよくわかるので、一読を勧めます。メタヴァースの空間でどういうことが起こりうるのか、「言語ウィルスの感染」などということが可能かどうかわかりませんが、面白い発想です。現在の一部精神科医師の話では、メタヴァースの中でアバ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うことですが、これは「言語ウィルス」と同じ発想だと思います。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と。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ります。

2 メタヴァース(仮想世界)への「法的」アプローチ

(1) 何が基本問題か

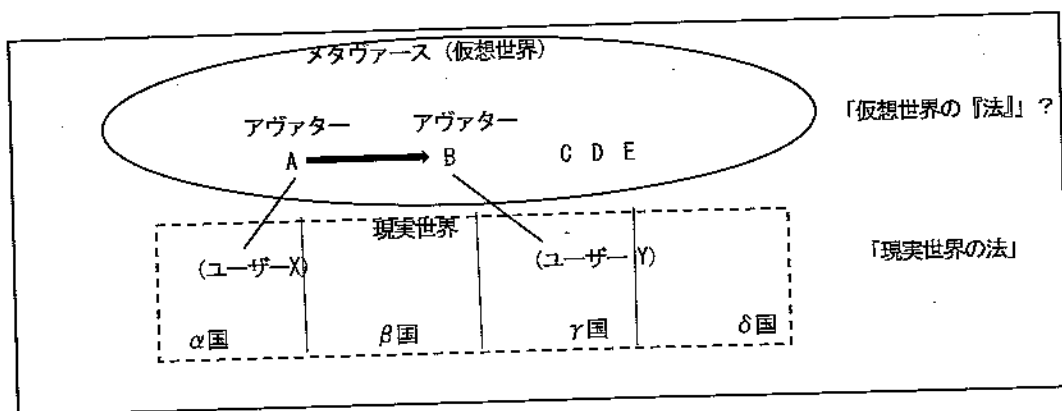
メタヴァース(仮想世界)の「法」を論じるとしても、どこから議論するのがよいのか、議論の仕方が難しいのですが、まずは、全体的な議論の構造・枠組みを示すことにしましょう。メタヴァースのイメージがしやすいように具体例を挙げながら議論します(〈図1〉参照)。

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を使っているとします。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します。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ことにします。また、ユーザーが操作しないAIアバター(ゲームの世界ではNPC=non personal characterと言われる)のようなものも考えないことにします。

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)がアバターB(ユーザーY)に対して、その肌の色を理由に「名誉毀損」や「差別」を行ったら、どのような「法的」問題が生じるでしょうか。一般に、メタヴァースでは他のアバ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ますが、「差別」などの非物理的侵害は可能です。次のような点が問題となりえます。

- ①加害者は誰か。アバターAか、ユーザーXか。

6 コンピュータ科学、医学、情報科学などの分野では、Brain-Computer-Interface (BCI) という議論がされています。脳からの信号を直接コンピュータで読み取って、外部の機械やアバターの動作などにつなげる技術です。重度の封まひ、筋萎縮症患者のリハビリとしても期待されています。逆方向の問題として、外部の信号を人間の身体を介することなく、直接に脳に伝達することも可能だと考えられています。有任な「ブレイン・コンピュータ・インターフェース概説」(特集 ニューロサイエンスと数理モデリング) オペレーションズ・リサーチ: 経営の科学60巻4号(通号652) 2015年4月は、BCIについての基本的知識を得るに適しています。BCIを小説の中で扱ったものとして、Ernest Cline, Ready Player Two (2020) 参照。スピルバーク監督の映画にもなったReady Player Oneの続編です。



＜図1＞ メタヴァースの構造

- ②被害者は誰か。アバターBか、ユーザーYか。
- ③名誉毀損や差別の不法行為が成立するか否か。その成否判断は、どこの「法」を基準にするのか。「メタヴァースの法」か、「現実世界の法」か。
- ④「メタヴァースの固有法」は考えられるのか。それは、具体的に何か。そのようなものはないとしたら、「現実世界の法」をメタヴァースの行為に適用することができるか。それとも、メタヴァースの世界は、何らの「法」も適用されない世界となるのか。
- ⑤仮に、現実世界の法が介入・適用されるとして、どこの国の法が適用されるのか、アバターの本人（ユーザー）情報が開示されない場合には関連国も決まらないし、「行為地」も決まらないが、その場合にどうなるか。
- ⑥ユーザーたちは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、現実世界の法が介入するのは適当か。

このように各種の問題がありますが、大きく分けると、3つに分類できそうです。第1は、法的処理をする場合の「主体」の問題です（上

記①②がこれに相当する）。第2は、現実世界の法はどこまでメタヴァースに介入すべきか、できるかという根本問題です⁷。換言すれば、ヴァーチャル世界の「法」と、現実世界の法と、どちらが適用されるのか、という問題でもあります。そして、この基本問題に関連して、「メタヴァース（仮想世界）の固有法」が適用されるとすると、それは何か。そもそも「メタヴァースの固有法」などあるのか、という問題です（上記③④⑥が相当する）。第3は、現実世界の法を適用するとした場合のテクニカルな問題点で、どこの国の法を適用するのか、準拠法の問題です（⑤）。

（2）メタヴァースの「主体」の問題

基本問題の1つがアバターに独立の「主体」としての存在を認めるか否かです。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ます。もちろん、アバターに「法人格」を認めるならば、アバターの「独立主体性」は強固・明確になりますが、法人格を認めなくてもアバターを「独立主体」として扱う方法はいろいろ考えられます。詳しくは、後述しますが、アバターAとアバターBとの間で「約束」「契約」をしても、

7 今まで各国とも慎重でしたが、最近では、政府が基本的なレベルで介入することがユーザーの権利を守ることになるという議論が増えてきました。特に、幾つかの私企業が影響力を持っているアメリカに対抗する意味もあって、EUでこのような議論が多いようです。Mario Martini & Jonas Botta, Der Staat und des Metaversum, Beilage zu MMR 11/2023. なお、こうした国家の介入を正当化する根拠として「現実世界と仮想世界の融合」ということが強調されます。

その効果をメタヴァースにおけるアバター間の「約束」「契約」にとどめ、ユーザーには及ぼさないという方法などが考えられます。最も簡単な方法は、アバターの口を借りて発せられる言葉にはユーザーの「意思表示」としての意味を認めないとする方法です。一種の心裡留保(民法93条)です。このようなことが可能だとすると、アバターの言動はメタヴァース限りの効力しかなく、ユーザーに効力が及ばないという意味で、アバターの独立性が認められることになります。もっとも、こうしたアバターの独立性を認めるか否かは、個々のユーザーの主観的な意思だけで決まるのではなく、契約であれば両当事者(両アバターのユーザー)の合意が必要でしょう。さらに言えば、メタヴァースを使うアバター(ユーザー)たちの「コミュニティ」の合意(あるいはメタヴァースを使うユーザーたちの間の「慣習」のようなもの)が必要であり、それがこのような処理を正当化する根拠になるのではないかと思います。これは「分散管理型のメタヴァース(decentralized metaverse)」という思想にも親和的です。

このように、アバターの独立性は、法人格の有無とは異なる問題ですが、アバターの独立性が強くなれば、それはアバターに法人格を与える1つの根拠となります。しかし、法人格を与えるというのは、現実世界の法律の根拠が必要であり、日本のみならず、世界の多くの法律では「自然人」と「法人」としか「法人格」を与えていません。そして、自然人以外で法人格を取得できる「法人」には、要件と手続が定められていますので、現行法のままでアバターに法人格を与えることはできません。この問題は、AIに法人格を与え

ることができるかという問題と類似の性質の問題です⁸。もっとも、AIと違って、アバターの 경우에는、個々の動作・言語を操作するユーザーがいますので、仮にアバターに法人格を与えても、そのよう操作・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とは異なる面もあります(ユーザーは、法人格あるアバターの機関ないし法定代理人となるか?)。検討すべき問題が多々ありますが、細かくなるので、省略します。

アバターの独立性については、いろいろな程度があります。すなわち、アバターの言動はユーザーの言動とみなされるという意味でアバターの独立性が否定される場合から、限定的な独立性が認められる場合へ、そしてさらに完全な独立性が認められる場合へと、いろいろな程度が考えられます。その具体的な内容については、後述、アバターの契約や不法行為のところで考えたいと思います。

(3) メタヴァースへの「法」適用の問題

現在のところ、「メタヴァースの法」という表現自体が曖昧です。次のような区別をする必要があるでしょう。

第1は、メタヴァース内のアバターの言動に対して「現実世界の法」(民法、商法などの私法のほか、憲法、刑法、業法などの公法)を適用する場合です⁹。これはメタヴァース内の現象も、現実世界内で発生した現象と見て、現実世界の法を適用するというものです。たとえば、アバターA(ユーザーX)がアバターB(ユーザーY)を騙して、アバターBのデジタル・アイテムを自分のものとした場合には、これをユーザーXのユーザーYに対する詐欺(民法の不法行為、刑法の犯罪)と見て処理するというものです。現実世界の

⁸ 能見・前掲書58頁以下。

⁹ Wagner, Holm-Hadulla, Ruttloff, Metaverse und Recht, (2023) は、このような視点から議論しています。たとえば、アバターに対する強制執行が可能かを論じていますが(pp.15-17)、現実世界から見てアバターにも価値があるので(デジタル・アイテムとして価値がある)、これに対して現実世界の強制執行法の対象とすることができるか、という議論です。

法がメタヴァース内の現象に対して踏み込んで法適用してよいかという根本問題はありますが、それを抜きにすれば、現実世界の法の適用の要件が満たされているか否かという問題であり、特別、困難な点はありません。

第2は、メタヴァース内への法適用が可能であっても、メタヴァース特有の困難に遭遇する場合です。これはメタヴァースの利用の仕方と関連します。一般に、社会交流目的のメタヴァース（セカンド・ライフなど）では、アバターはユーザーのアイデンティティを隠したまま行動しています。そこで、アバターAがアバターBに対して何等かの「不法行為」（現実世界の法が適用されて「不法行為」と評価される場合）があったとしても、アバターBのユーザーYは、アバターAのユーザーのアイデンティティが開示されない限り、「損害賠償」などを請求することができません。債権としての損害賠償請求権が認められたとしても、これを執行する（enforcement）ことができません。こうした、権利の実現（執行）や義務の履行請求が強制できない点がメタヴァースの最大の弱点と言えます。この問題をどう扱うかについては、いろいろな方法が考えられます。すでに、現在でもインターネットの世界において、加害行為は特定できても、本人の氏名がわからないという「匿名加害者（John Doe）」の問題が議論されています（掲示板などで匿名の書き込み）¹⁰。プロバイダーには当該個人を特定できる情報が持っているので、被害者は加害者匿名のまま裁判を提起し、証拠開示手続

き（discovery）で加害者情報の開示を求めるようですが、プロバイダーにどこまで、どのような情報を開示する義務があるのか、判断が難しいところです。それと似た問題がメタヴァースの世界でも生じます。メタヴァースの管理者はユーザーのアカウント情報も管理しているので、その開示義務が問題となります¹¹。

第3に、メタヴァースに現実世界の法が適用されないか、適用が制限される場合には、メタヴァースの固有法の有無が問題となります。これは、現状では全く未解決の問題と言ってよいでしょう。仮に、メタヴァースがその構築・管理者の作り出した私的な空間であれば、管理者が定める利用規則がメタヴァースの固有法の一部をなしますが、メタヴァースは「公的空間」とまで言ってよいかは問題ですが¹²、ユーザーたちの「共有空間」であるべきではないでしょうか。それが何かについての答えは私にはまだありませんが、このようなものを想定できるか否かを含めて慎重な検討が必要でしょう。アバターの独立性も関連する難問です。契約、不法行為、その他関連するところで、もう少し具体的に検討したいと思えます。

- 10 Dendrite International, Inc. v. Doe No. 3, 342 N.J. Super. 134, 775 A.2d 756 (App. Div. 2001)は、ヤフー掲示板での匿名投稿が原告会社の名誉を侵害したとして、匿名の投稿者（匿名なのでJohn Doe No.3と表示）に対する損害賠償を求める裁判で、原告が投稿者のアイデンティティをヤフー（ISP）が開示することを証拠開示手続きで求めた事件。ヤフーは被告ではない。裁判所は、匿名意見も表現自由として憲法で保護されるが（修正1条）、原告の利益保護との衡量が必要であるとして、ケース・バイ・ケースで判断されるべきだとの一般論を述べた上で、本件では、被告の行為は名誉侵害にならないとして、原告からの被告のアイデンティティ開示請求を否定しました。
- 11 Ernest Cline, Ready Player One, ch. 0002, p.28 (2010)では、ユーザーのアカウント情報の開示の問題に言及しており、小説のストーリーとして、アメリカの最高裁がメタヴァース管理者にユーザーの情報を開示する義務はないとするのが判例だとしています。現実には、メタヴァースについての判例はありません。インターネットの裁判が念頭にあるのかもしれません。なお、本書の日本語訳として、池田真紀子訳「ゲームウォーズ（上・下）」（SB文庫、2014年）があります。
- 12 Martini & Botta, *supra* note 7は、この方向を目指すものです。

3 メタヴァース(仮想世界)における「活動」

(1) メタヴァースにおける「人」(アバターとユーザー)

(ア) アバターの由来と思想

メタヴァース世界(仮想世界)では、「参加者(ユーザー)」は、「アバター」として登場します。この場合に、「参加者(ユーザー)」とアバターの関係をどのように考えるべきかが重要な基本問題であることは、2で指摘したとおりです。

アバター(avatar)の語源は、ヒンズー教の神が人間・動物などに化体したものです。ヒンズー教の主神ヴィシュヌ(Vishnu)は、10体のアバターを有し、その中にはラーマ(ラーマヤナ物語に登場)、クリシナなどがあります。また、ブッダもアバターの1人とされています(特に、インド北部のヒンズー教徒たちによる)。こうした背景があるので、アバターという言葉は、古くから知られていました。多くは、ヒンズー教の本来の使い方の流れを汲んで、思想などの抽象的な存在が具体的な人間に化体するという使い方でした。しかし、メタヴァースや仮想世界におけるアバターの使い方は、これと逆なのです。現実世界の具体的な存在としての人間が仮想世界のヴァーチャルな存在になるのです。使い方の方の転換が見られます。このようにして、ゲームの世界やヴァーチャル世界の主人公の意味でアバターという表現が使われるようになったのは、私の知る限りでは1980年以降であり、大きな影響を与えたのは、1986年のルーカス・フィルム社のハビタート(Habitat)というMMOのビデオ・ゲームのようです。ステューフェンソンの小説「スノー・クラッシュ」のアバターも、このゲームにおけるアバ

ターの使い方に影響を受けたようです¹³。

(イ) メタヴァースにおけるアバター

(a) アバターの表示方法

(i) アバターの姿(自由な選択～ラヴァター)

ユーザーがメタヴァースに参加して初めてログインすると、最初にするのは自分のアバターを作ることです。すでに、デフォルトで一定の姿のアバターが与えられている場合もありますが、通常は、ユーザーは容姿の各部分をカスタマイズして、自分の好みの姿のアバターを作ります。性別、年齢、肌の色、髪の色、体形などの点で、本当の自分とは全く異なるアバターを作ることでも可能です。動物や怪獣の姿にすることもできます。しかし、メタヴァースの使用目的にもよりますが、社会交流を目的とするメタヴァースではコミュニケーションが円滑に行われることを考えますので、実物よりも魅力的なアバターにすることは多いと思いますが、怪獣のアバターなどは向いていません。誰も、怪獣のアバターとまじめな取引をしたいと考えないからです。また、ユーザー本人とあまり変わらない姿のアバターを作ることが多いと言われています。どこかで、自分とアバターの一体性を意識するからだと思えます。

さらに、最近のビジネス目的のメタヴァースでは、ユーザー本人とそっくりのアバターを使うこともあります。これはリアリスティック・アバター(Realistic Avatar)を略してラヴァター(Ravatar)などと呼んでいます。メタヴァースで会議をするときなども、互いに発言者が誰であるかすぐにわかった方がよいからです。また、より現実感を持たせることに意味ある場合にもラヴァターがよいかもしれません(報道番組など)。こうした目的のメタヴァースにはもはや「遊び」の要素は

13 Ledis Molina, *Celebrity Avatars: A Technical Approach to Creating Digital Avatars for Social Marketing Strategies*, Thesis submitted to the Faculty of the Dorothy F. Schmidt College of Arts and Letters, Florida Atlantic University, (2021) は、アバターという表現や考え方が小説、ゲームなどでどのように使われてきたかの歴史に詳しい。

なくなり、仮想世界というよりは、現実世界の延長という意味を有するかもしれません。ビジネスや国際会議などに向いているでしょう。教育でも使えるかもしれませんが、学校のクラスにおける授業や実験・実習などは、ユーザーが識別できる程度であればよいので、ラヴァターの方がよいという声は多くなさそうです。

いずれにせよ、アヴァターの姿をどうするかは、ユーザーの自由というのが原則です。他のアヴァターに誤解を与えるような場合もありますが、アヴァター間の交流においては、「人の錯誤」の問題は生じないと考えます。たとえば、アヴァターA(30代男性)がアヴァターB(20代の美女)と交際のすえ、気に入ってメタヴァース内で「婚約」したところ、アヴァターBのユーザーは実は60代の女性だったとしても、「人の性質についての錯誤」にはならないでしょう。アヴァターAが好きになったのは、アヴァターBであって、そのユーザーではないからです¹⁴。少なくとも、メタヴァース内に限定された約束として見れば、こう考えてよいと思います(メタヴァース内の結婚・婚約は、現実世界におけるユーザー間の結婚・婚約にはなりません)。

(ii) 1人称視点と3人称視点

アヴァターを表示する方法として、「1人称視点(first person perspective)」で表示するか、「3人称視点(third person perspective)」で表示するかという問題があります。

「1人称視点」は、ユーザーがアヴァターの中に入って、アヴァターの目から周囲を見

る視点です。我々が自分で自分の顔や背中などを見ることができないのと同じように、アヴァターの目から見れば、アヴァターも自分の顔などを見ることができないことになります。見えるのは、自分(アヴァター自身)の手足などだけです。そして、その視点のもとで、ユーザーが自分の手足を動かすと、アヴァターの手足が同様に動きます。この方法を用いるとユーザーとアヴァターの一体感(物理的な意味でのembodiment, 感情的な観点からempathy)が生まれ、ユーザーはアヴァターの体が自分の体だと錯覚するようになると言われています(body swapping illusion)¹⁵。

これに対して、「3人称視点(third person perspective)」では、ユーザーは、アヴァターの目線からではなく、それとは別の第三者の視点から見ます。この場合に、ユーザーは自分のアヴァターの全体像を見ることができますので、自分とは別存在の対象としてアヴァターを見ることになります。その分、ユーザーとアヴァターの一体感が減ることになります。

もともと、「1人称視点」と「3人称視点」でユーザーが感じるアヴァターとの一体感にどの程度の違いがあるのか、あるとすればどのような違いかについては、議論があります。一般には「1人称視点」の方が一体感があるとされています¹⁶。

どの視点でアヴァターが表示されるかは、それぞれのメタヴァースの設計によって異なりますが、多くのメタヴァースでは必要に応じて自分のアヴァターの表示方法が切り替わるようになっています。1対1で会話をする

14 Ernest Cline, *supra note 11*, Ready Player One, ch.18で、主人公のウェード(アヴァターとしてのページヴァル)がアヴァターのアルテミスに対して愛を告白すると、アルテミスは、「あなたは本当の私を知らない。本当の私は醜いかもしれない、老婆かもしれない」と言って拒むが、ウェードは、私が愛しているのは、アルテミスの「心」であって外形ではないという。もともと、これは、現実世界の愛を問題としているので、アヴァターをそのまま受け入れて愛するというのとは異なります。

15 Body swap illusionについては、Valeria Petkova and Henrik Ehrsson, If I were you: Perceptual Illusion of Body Swapping, PLoS ONE 3(12), (2008).

16 H. Galvan, S. Boveé, R. Salomon, O. Blanke, B. Herbelin, R. Boulic, Characterizing first and third person viewpoints and their alternation for embodied interaction in virtual reality. PLoS ONE 12(12), (2017).

場面や1人でジャングルの中を分け入って移動するような場面では、1人称視点が現実感を与える上で効果的です。これに対して、アバターが馬に乗って移動する場面や多数の会議・集会などで全体的な俯瞰を得たいときには、3人称視点が効果的です。そして、こうした視点をユーザーが自由に設定・変更できる場合もあります。

(iii) アバターの操作 (マニュアル操作から「没入型 (immersive type)」そしてBCIへ)

これは、必ずしも、アバターの表示方法に限定された問題ではなく、もっと一般的に、ユーザーがどのようにメタヴァースの中に入り込むかという問題です。しかし、アバターをどのように操作するかとも関連します。

古くは、仮想世界と言っても、モニター画面を見ているだけでした。前述したハビタットやセカンド・ライフは、基本的にこのタイプです。アバターを動かすのは、ジョイスティックやキーボードのキーを使います。アバターの発する言葉は、キーボードで入力して画面に表示するか、マイクで入力して音声を発するものもあります。ハビタットの設計者は、アバターについて次のように述べています¹⁷。

The players are represented by animated figures that we call "Avatars". Avatars usually, though not exclusively, humanoid in appearance, . . . (中略) . . . Avatars can move around, pick up, put down and manipulate objects, talk to each other, and gesture, each under the control of an individual player. The control is through the joystick which enables the player to point at things and issue commands. Talking is accomplished by typing on the keyboard.

しかし、最近では、新しいメタヴァースの登場により (メタ社やマイクロソフト社のメタヴァース)、「没入型 (Immersive type)」が増えてきました。これによって、ユーザーの操作性だけでなく、アバターからユーザーへの信号伝達方法も変わることになります。ユーザーは、ヘッドセット (ゴーグルとも言う) を付けて見ます。また、見え方は、人間の目が外界の物体を見るのと同じくヴァーチャルな物体を立体的に見ることを可能にします。また、ハプティック手袋 (haptic gloves)などを付けて、ユーザーの手の動きをアバターに伝えるほか、アバターが物に触ったときの感覚がユーザーに伝わってきます。このほか、まだ実用化されていないかもしれませんが、スポーツジムなどにあるのと同じような歩行板の上をユーザーが歩いたり、走ったりすることでアバターを動かすこともできます。E.クラインの小説『レディ・プレイヤー・ワン (Ready Player One)』をスビルパークが映画化した映像には、この「没入型」の世界が描かれています。

さらに、今後はブレイン・コンピュータ・インターフェイス (Brain-Computer-Interface) の技術を使ってユーザーが自分の脳からの指令だけでアバターを動かし、また、アバターの見たもの、触れたものなどの感覚の信号が直接ユーザーの脳に伝達されることで、ゴーグル型のヘッドセットや、ハプティック・スーツなどもいなくなるかもしれません。ここまでくると、脳はユーザーにあります。体は仮想世界のアバターということになり、ユーザーとアバターは完全に一体化します (法的な問題を考える際にも影響しそうです)。ユーザーの身体は、この仕組みでは不要になり、単に生理的な必要性のために存在することになります (食事など)。前述した、クラインの小説『レディ・プレイヤー・ツー』(2020年)

17 C.Morningstar and R.Farmer, *supra* note 4, Lessons.

では、この仕組みを使うメタヴァースの世界が描かれており、いろいろな問題点についての記述がされています¹⁸。

(b) ユーザーとアバターの関係

(i) ユーザーのアイデンティティの開示・非開示

アバターを使う場合に、そのユーザーについての情報（氏名など）を開示するか否かという問題です。メタヴァースの目的にもよりますが、一般的なメタヴァースではアバターのユーザー本人は基本的に匿名です¹⁹。メタヴァースは現実世界ではできないことを試みる点に特徴があり、その中には、ユーザーが本来の自分とは異なる姿のアバターとして行動すること、各種のリスクがユーザーまで及ぶことを防ぐ上でアバターが有効であることなどを考えると、アバターの匿名性は（その許容性）、メタヴァースの重要な特徴でしょう。もともと、ユーザーはアカウントを作成する際に、ユーザーの名前で登録するので、メタヴァース管理者はアバターのアイデンティティ情報を保有しています。しかし、他のアバターにはわかりません。現実の問題としては、他からアバター（ユーザー）から、あるいは国や行政から、特定アバターのアイデンティティ開示を求められたときに、メタヴァース管理者は、これに応じる義務があるかということが生じます。すでにインターネットにおいては、プロバイダーが管理する掲示板で匿名のユーザーが原告の名誉毀損をしたことを理由とする損害賠償請求の裁判で、原告が証拠開示手続きでユーザーの開示を求めることができるか、争われています²⁰。インターネット自体は、利用者が匿名で行動することが原則というわけではなく、匿名を特に保護している掲示板（2チャンネ

ルなど）は別として、全体としては、メタヴァースほどユーザーの匿名性を前提としているわけではありません。また、インターネットの世界では、加害者が匿名か否かとは関係なく、名誉毀損などの不法行為責任に関する法は適用されることが前提となっています。従って、インターネットでは、加害者（匿名）の行為が不法行為となるか否かを判断することは可能であり（裁判手続きとしても）、これが肯定されると、次に、加害者の氏名は開示されるべきか、が問題となります。しかし、メタヴァースでは、そもそも、アバターとして行動しているユーザーの対して法が適用されるのか自体が問題であり、この問題が解決されない段階では、ユーザー名の開示という問題に入ることはできないのではないかと思います。仮に、メタヴァースの参加者全員が匿名を前提として行動しているとすると、そのことも、匿名保護の方向に働くでしょう。

(ii) メタヴァース・コミュニティの中のアバター

アバターの使い方は、メタヴァースの作られている目的によって異なります（ゲーム、社会交流、会議、憩い、行政手続きなど）。ユーザーがアバターを使うのは、①ヴァーチャル環境の利用か、②ヴァーチャル世界での交流（コミュニケーション）のどちらでしょう。①は、たとえば、ヴァーチャル世界の「自然」などから憩いを得たいと考えるような場合です。現実世界では困難な宇宙旅行の冒険をするという場合もあるでしょう。これらの場合には、他のアバターとの接触が少ないので、アバター間の交流もトラブルも生じにくいと思います。しかし、自然探索に同行者がいたり、宇宙旅行を計画・提供する業者がいたりすると、これらのアバターとの間のコミュニケー

18 Ernest Cline, *Ready Player Two*, (2020).

19 Randall Farmer, *supra* note 4, *Social Dimensions of Habitat's Citizenry* は、ハビタット利用者の匿名性を大前提としています。

20 前掲注10参照。日本のプロバイダー責任制限法5条では、権利侵害を受けた者からプロバイダーに対して、発信者情報の開示を請求できることが規定されています。

ションが生じます。

多かれ少なかれ、アバター間の社会的接触・コミュニケーションがあり、また、メタヴァースはこうした交流を効率的に、あるいは現実世界では困難であったり、コストのかかる場合に、それをヴァーチャルに実現することに目的があると言えます。従って、アバターは、このようなメタヴァースのコミュニティの一員であり、アバターを法的にどう扱うかの問題においても、メタヴァースのコミュニティのことを考慮しながら考える必要があるでしょう。しかし、メタヴァースに作られるコミュニティには、実は、いろいろ深刻な問題もあるのですか(コミュニティの分断、閉鎖性など)、今日の講演では扱いません。

(iii) ユーザーとの関係(一体感と距離感)

ユーザーは、自分のアバターをどう見ているのか。これはユーザーとアバターの関係を考える上で基本となります。これもメタヴァースの目的、メタヴァースの設計の仕方、アバターの操作性など、いろいろな要素に関連しており、一義的な正解があるわけではありません。「没入型」のメタヴァースで、アバターの姿も本人に類似しているという場合には、ユーザーはアバターを自分自身だと考えるか、自分の分身だと考えることが多いでしょう。しかし、ゲーム目的のメタヴァースでは所詮はゲームだと割り切っていますので、いくらユーザーに似ているアバターを使っても、愛着は感じるでしょうが、アバターを自分自身だと考えることは少ないのではないかと思います(ゲームに没頭する人は違う感覚を持つかもしれません)。

こうした「一体感」「距離感」も、アバターの言動が問題となる場面の違いによって異なってくると思われまます。たとえば、単に、チャットなどの社会交流をしているだけであれば、ユーザーはアバターと一体となっていてと感じることが多いでしょう。しかし、アバ

ター間で何か紛争が起きた場合はどうでしょう(ハビタットの設計者であるファーマーは、ハビタットの中でアバター間の紛争が頻繁に起きていたといいます)。この場合も、単にメタヴァース内の紛争であり、メタヴァース内で解決できるとユーザーが考える場合には、ユーザーはアバターとして解決に努力するでしょう。ハビタットの例では、地区ごとに「保安官」を選挙で選んだり、あるいは、人望(アバター間の)があるアバターが中心になって問題解決に奔走することがあったということです。メタヴァースのコミュニティが機能している場合です。

しかし、いろいろな紛争の中にはメタヴァース内で解決できないものも出てきます。デジタル・アイテム(財産)を奪われたり、あるいは、仮にデジタル・アイテムに著作権が成立するとして、他のアバターがメタヴァース内でそれを侵害するコピーを作成したような場合です。アバターの言動が「名誉毀損」になるとして、何等かのサンクションを求められる場合もそうです(日本法だと、損害賠償と謝罪広告)。このような場面に遭遇すると、ユーザー＝アバターの一体感は崩れる可能性があります。被害者は、アバター＝ユーザーの一体性を主張するかもしれませんが、加害者は逆にアバター≠ユーザーの分離を主張するでしょう。そして、直接紛争に関連しないアバター(ユーザー)はどう感じるでしょうか。

こうしたユーザーとアバターとの距離感は、アバターの法律問題を考える際にも影響する可能性があります。両者の距離が大きいと、アバターの言動＝ユーザーの言動と直結させることが難しくなり、アバターの言動をユーザーから切り離すという意味で、アバターの独立性が強くなります(法人格まではみとめないとしても)。逆に、埋没型のメタヴァースでは、アバター＝ユーザーの一体性が強くなり、アバターの言動はユーザーの言動と

して、ユーザーが責任を負うのが適当な場合が増えますが、ユーザーがアバターを使うことで自分のアイデンティティを隠していることを尊重すると、簡単にアバター＝ユーザーが適当だとも言えません。ここがアバターの関わる法律問題の難しさです。

(ウ) アバターの法的地位

(a) 現在の原則＝アバターには「法人格」がない

(i) アバターに法人格がない場合の法的処理

メタヴァースにおける紛争を法的に処理するにあたっては、具体的には、所有権の問題、契約の問題、不法行為の問題などがありますが、その全てに共通する前提問題として、「アバターの法的地位」は何か、アバターに法人格があるか、という問題を避けて通ることができません。

現在のところ、法律の専門家で、アバターに法人格を認めるという考え方をする者は多くないと思います²¹。法人格を有するのは、現実世界におけるユーザーだけです。この原則を形式的に当てはめると、以下のようになります。

まず、メタヴァース内のデジタル・アイテム(土地、装飾品、絵画など)は、アバターには帰属せず、ユーザーに帰属します。しかし、ユーザーに何等かの権利があるとすると、どのような権利か。デジタル・アイテムについて「所有権」ないし「物権」が認められるか、などは別途問題となります。この点に関してアメリカには裁判もありましたので、後述します。

契約についても、アバターに法人格がない以上、アバターを当事者とする契約は成立する余地はなく、せいぜい、ユーザー間の

契約が認められるか否かが問題となるだけです(これも常に成立するわけではありません)。

アバター間の婚約も、アバター間においては法的には何も成立しません。また、ユーザー間においても、アバターの行為をユーザーの行為とみなして、ユーザー間の婚約を認めるのは難しいでしょう(そこまでの意思はないから)。

その他の刑法や業法などの法律の適用についても、アバターの行為をユーザーの行為と見て、これを適用することはありえますが、アバターに直接適用することはできません。

このようにアバターに法人格がないという原則を形式的に適用すると、なんだか夢のないつまらないことになってしまいます。しかし、後で、詳しく検討するように、アバターの言動が常にユーザーの言動と同視されて、ユーザーに法律が適用されるのではなく、アバターの言動があっても、ユーザーがその法的責任を負わない場合もあります。また、少しドラスティックかもしれませんが、アバターの言動がユーザーに及ばない場合に、アバターの言動の効果を、メタヴァース内において、アバター限りで(ユーザーの責任が生じない)認めるという処理ができないか考えたいと思っています。どのようにして、このような処理ができるのか、また、どのような場合にこのような処理が適当なのかは、後述する「契約」「不法行為」のところで論じます。

(ii) 仮にアバターに法人格を認めるとどうなるか?

ここで、単なる思考実験ですが、アバターに法人格を認めるとどうなるかを考えてみることにします。アバターに法人格を認めると(そのためには日本法では法律の定めにより、

21 なお、アバターに法人格を与えることの可否・意味については、M.V. Naseh, Person and Personality in Cyber Space: A Legal Analysis of Virtual Identity. SSRN Electronic Journal. (2014); B.C. Cheong, Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies. Int. Cybersecur. Law Rev. 3, 467-494 (2022). このほか、松尾光舟・斎藤邦史「アバターに対する法人格の付与」Information Network Law Review vol.22, 45頁以下(2023)が詳しい分析をしています。

アバターを法人とするといった規定が必要です。民法33条の法人法定主義。)、そして、現実世界の法を適用すると(アバターに法人格を認めるが、適用されるのはメタヴァースの法だという考え方もあります。)、アバターが各種法的効果の帰属点となります。アバターがデジタル・アイテムを「所有」し、アバターが「契約」の当事者として、「債権・債務」を負うこととなります。さらに、「不法行為」の加害者あるいは被害者として、損害賠償などの責任を負ったり、追求したりすることができるようになります。

多少面倒なのが、「意思表示」や「法律行為」の仕方です。今、アバターA(ユーザーX)が、アバターがたとえば、ある「物」を「買いたい」という「意思表示」をする場合を考えてみます。AIアバターでない限り、アバターAは自分で「意思」を表示できないので、ユーザーXが「意思表示」をするようになります。しかし、ユーザーXとアバターAは、別々の法人格を有しているとする、ユーザーXの「意思表示」が当然にアバターAの「意思表示」になるわけではありません。アバターAとユーザーXを結びつける何等かの「法的な関係」が必要です。すぐに思い浮かぶのは、法人と代表機関(代理人)の考え方を当てはめることです。アバターを会社などと同じ「法人」とみなして、ユーザーを法人の「代表者」「機関」とする考え方です。これだと、会社の代表取締役が会社のためにした「意思表示」が「会社の意思表示」として扱われるのと同様に、代表機関であるユーザーXの意思表示をアバター本人の「意思表示」として扱うことができます。アバター

が本人であり、ユーザーはその代理人という関係になります。主従が逆転するので、違和感を感じる人もいるかもしれませんが、会社などの「法人」とはそういう仕組みなので、アバターに「法人」としての法人格を与える以上はこうなるのはおかしなことではないでしょう²²。

もう1つ、アバターの法人格を与えると生じる重要な問題は、アバターとユーザーの間の財産分離です。アバターが所有する財産は、ユーザー所有でなくなり、その逆も然りです。メタヴァース内のデジタル・アイテムには、アバターに帰属するものと、ユーザーに帰属するものがありうることになります。しかし、メタヴァースの仮想世界の中では、ユーザーはアバターとしてしか存在しえないので、「ユーザーの財産」というものをメタヴァース内でどう扱うかという問題が生じそうです。「ユーザーの固有財産」はメタヴァース内では認めないというのも1つ方法かもしれませんが、おそらく現実的でないでしょう。ユーザーは、現実世界の金銭をメタヴァース内のアカウントに移すのですが、その瞬間にユーザーの財産でなくなるのはおかしいので、何等かの方法でユーザーの所有する財産(金銭にしる、他の財産に変化する場合には、デジタル化している)を表示する方法が必要でしょう。ユーザーのインベントリ(財産目録)を、アバターのインベントリとは別に作ればよいのだと思います。あるいは、アバターのインベントリ(財産目録)の中で、ユーザー固有財産を表示できるようにする方法もあるかもしれません。これを認めると、メタヴァースの世界でアバターを

²² 少し脱線しますが、AIやアバターの法人格の可否の問題を議論するときには、日本語の「法人」という用語は適当でないように思います(英語の legal person にも同じ問題がある)。日本法では「自然人」以外に「法人格」が与えられるのが「法人」ですが、会社などの「組織」に法人格を与える場合と、AIやアバターなどに法人格を与える場合では、構造的な違いがあるからです。会社などの組織に法人格を与える場合には、その機関などが必要ですが、AIやアバターに法人格を与える場合は、むしろ被後見人(本人)と法定代理人の関係に近い面があります。法人の中にも、構造的に違うタイプがあるので、これらを区別できる用語があるとういのではないのでしょうか。能見・前掲書74頁以下で扱ったニュージーランドの「自然自体の法人化」の議論も参照。

受託者とする一種の信託が生じることとなります²³。

(b) アバターに法人格を認めない場合の考え方

(i) アバターの言動＝ユーザーの言動と同視する見解とその限界

アバターXは、その「ユーザーX」そのものであるという考え方です。アバターは「ユーザーの仮面」であり、「ユーザーの手足」であるというのと同じです。アバターには「独立の存在」としての地位を認めないのですが、その言動は無意味というのではなく、アバターの言動・行為は全てユーザーXの言動・行為としての意味があるという考え方です（アバターの言動を犬猫の行為と同じように法的には無意味とするわけではない）。従って、法的内容を含む「アバターXの言葉」は、ユーザーXの「意思表示」とされます。また、「アバターXとアバターYの合意」は、「ユーザーXとユーザーYの間の契約」とみることになります。さらに、「アバターXの違法行為」は、その「ユーザーXの不法行為」となります。ある意味で単純明快です。

しかし、この立場を徹底するには問題があります。たとえば、アバターXとアバターYが「婚約」したときに、現実世界の「ユーザーXとユーザーYの婚約」があったとすることができのでしょうか。多くの場合は、これはおかしい結論でしょう。なぜおかしいのか。婚約に関していえば、アバターの言動は、所詮はヴァーチャル世界における「遊び」だからです（仮想世界の中に限定した行為という意味）。法的に説明するなら、ユーザーはアバターを使って言葉を発する意図はありますが、現実世界での法的関係を形成する真意がユーザーにはないから、ということでしょう。

「アバター＝ユーザー」とみなすのが適当でない場合は、ほかにもありうると思いますが、この点については、「メタバースにおける契約」のところで、時間があれば検討したいと思います。

(ii) アバター＝ユーザーを否定する考え（アバターは「別存在」）

今度は、逆に、「アバター＝ユーザー」と見ることを否定する立場を出発点にして考えてみます。ユーザーは、アバターの発する言葉を自分の意思表示として、自分の責任が生じることを否定するという立場です。この場合には、アバターには法人格がありませんから、アバターの言動はアバター自身にとって法的な意味がないだけでなく、ユーザーの言動とも同視されませんので、結局、アバターの言動は犬猫の行為と同じく、法的に無意味となります。

しかし、これも極端な考え方で適当ではないでしょう。なぜなら、メタバースにおいてアバターはその言動によって他のアバターと社会的接触をしており、信頼関係も作られます（動物の世界にも信頼関係はありますが、それはともかく）。アバターが動物であれば、いくら信頼関係が生じてても、法的問題にはなりません、アバターの場合にそういえるのか、が問題です。アバターをユーザーと同視しないのでユーザーは責任を負いませんが、それでもアバターは他のアバター（ユーザー）が理解できる言葉を発し、他のアバターと「合意」したり、それを信頼して他のアバターが一定の行動をする、といったことが生じます。このような「合意」や、アバターの言動が他のアバターにもたらす影響は全く意味がないのでしょうか。一定の意味を与える方向の議論ができるとよいと思います。

23 メタバースと信託という場合には、①アバターがメタバース内で現実世界のユーザー（自分のアバターを有しないユーザー）の財産を管理する場合と、②アバターが他のアバターの財産を管理する場合があります。

点については、次のように考えます。

に、ユーザーの言動と同視されないの
 であっても、ユーザーがあえて欲すれば、
 ターの言葉をユーザーの意思と同視す
 ができ、契約締結の場面では、両アヴァ
 ユーザーが欲すれば、ユーザー間に契
 立させる意思表示としての効力を認め
 ができます。ユーザー間の契約が成立
 。このような扱いを認めることは、法
 難しくありません。「ユーザーの意思(意
 根拠に、アヴァターの言葉を「ユーザー
 表示」として認めればよいだけですから。
 に、難しいのは、アヴァターの言動を
 づの意思表示」とすることなく、「ア
 ー間の合意」として、これに何等かの
 認めることができるかどうかです。い
 ヴァーチャル世界だけの、その中だけ
 するような「約束」といったものを認
 とができるかどうかです。本来は、ユー
 操作しているアヴァターですが、ヴァー
 な世界で、アヴァター自身の行為を認め、
 もアヴァター自身が「権利」や「義務」
 るかのような仕組みが考えられるかど
 ず。

しては、この第2の方向はメタヴァー
 展にとって重要な意味があると考えて
 その法的な可能性を追求したいのですが、
 分な検討ができていません。本日の講
 、立ち入った議論はできませんが、メ
 ースの設計の仕方によっては、ヴァー
 世界の範囲に限定された「アヴァター
 性(法人格はない)」とそれに帰属す
 利・義務・責任」といったものも可能
 いかという感想をもっています。

を説明するために、『モノポリー
 poly)』というボード・ゲームを材料
 みます。『モノポリー』は、私の子供
 アメリカで流行っていました。現在は、
 ーネットでMonopoly Goというもの
 されています。メタヴァースの中の取

引活動などを、ゲーム『モノポリー』と同じ
 ように、ヴァーチャル世界に限定して、現実
 世界に影響させないようにし、その前提のも
 とでアヴァター間の取引・約束の効力を認め
 ることができないか、と考えています。『モ
 ノポリー』では、各プレイヤーは、サイコロ
 を振って、ボードを回りますが、1週する
 と報酬がもらえるほか、いろいろな収入源が
 あります。土地の上にホテルなどを立てて、
 そこに泊まったプレイヤーからホテル料をとつ
 たりします。逆に、ホテルに泊まったプレイ
 ヤーは、ホテル利用料金を払わなければなり
 ません。そのほかにも、いろいろな名目で収
 入を得たり、支出をし、各プレイヤーの財産
 は増減します。こうして、ゲーム終了時の財
 産の高で順位を争います(ゲーム通貨を現実
 の金銭に交換することはありません)。また、
 途中で高級ホテルに泊まったりしたプレイ
 ヤーが料金が払えず、破産することもあり、そ
 うすれば、そのプレイヤーは退場します。

これと同じような仕組みをメタヴァースで
 活動するアヴァターについて考えることがで
 きないでしょうか。アヴァターは、一定の財
 産(ヴァーチャルな財産・通貨)をもって他
 のアヴァターと取引をし、債務者からは取り
 立て、債権者に対しては支払いをしますが、
 これら取引はあくまでメタヴァース内でしか
 効力が認められない取引であり、これら個々
 の取引が現実世界のユーザーには影響しま
 せん(ユーザー間の取引として扱わない)。そ
 のようなメタヴァース内でしか効力のない取
 引となると、メタヴァース内には強制的に執
 行する仕組がないので、意味がない取引のよ
 うにも思えますが、アヴァター(ユーザー)
 が「ゲーム」を続けたい場合には、負った債
 務を支払うでしょう。こうして売買やサー
 ビスの対価はメタヴァース内の通貨で支払われ、
 メタヴァース内の経済活動がおこなわれます。
 詐欺などの行為は、いわばゲームのルールの
 違反ですから、これはメタヴァース内の何ら

かのサンクションまたはアカウントの停止などが可能です（これをユーザー・コミュニティが合意することはできるのではないでしょうか）。こうして、メタヴァース内で富を築いたアバターは、自分のアカウントからメタヴァース通貨を現実世界の通貨に交換することは認められます（この点はモノポリーと異なります）。個別取引の法的強制などはできませんし、個別取引をいちいちユーザー間の取引として扱い、現実世界で清算することはできませんが、メタヴァース内で獲得した利益を自分のアカウントから現実世界の金銭と換金することを認めることで、間接的ながら、メタヴァースの経済が成立するのではないかと思います。アバターが債務を負っても、その強制執行ができなかったり、債務超過に陥っても破産させて財産を分配する仕組みは十分でないなど限界はありますが、メタヴァースの独立性に配慮した仕組みが考えられるのではないかと思います。もちろん、これと並存して、ユーザーが自分に法的効果が及ぶことを意思表示として認めている場合には、ユーザー間の契約を認めることができ、これは現実世界で執行したり、清算したりできます。

(iii) 「アバター=ユーザー」と「アバター≠ユーザー」のどちらを原則とするか

話を少し戻して、アバターの言動に関する法的問題を考えるにあたって、先に述べた「アバター=ユーザー」という考え方と「アバター≠ユーザー」という考え方と、どちらを原則とすべきかという問題があります。

メタヴァースの世界がどのように作られるかにもよりますが、現在のようにユーザーのアイデンティティを開示しないアバターで行動するメタヴァースにおいては、原則として、「アバター≠ユーザー」、従って、アバターの言動でユーザーの法的な責任は生じないと考えるのを原則とするのが適当ではないかと思えます。ただし、契約責任と不法行為責任

では異なるところもあるので、詳細は後述します。

これを原則とするのが適当だと考える理由は、第1には、ユーザーがアイデンティティを開示しないでアバターとして行動していることは、ユーザーの意思として、アバターの言動を自分の言動とはしない（自分に法的効果が及ばない）ことを意図していると言えるからです。民法の専門用語でいえば、「効果意思」がないからです。第2に、このようなユーザーの匿名行動、しかも、責任を負わない匿名行動にも、一定の合理性・意義があると考えられるからです（この点には批判もあります）。メタヴァースの空間は、一定の限界はあるものの、そのような「自由」を認める空間であり、それによって現実世界にはないものを生み出す可能性・創造性を秘めている、そこにメタヴァースの価値があると思うからです。再度、ハビタットの設計者ファーマーの言葉を引用してごきます。

"because they are anonymous, present people with unique opportunity for people to present themselves in any matter they desire." Farmer, Social Dimensions of Habitat's Citizenry (1990)

ただし、どちらを原則にしても、ユーザーの意思によって、例外的処理をすることができますので、「アバター=ユーザーの否定」を原則とした場合にも、アバターの言動をユーザーに及ぼすこと、ユーザー間の契約を認めることができます。

(2) メタヴァースにおける「物」

(ア) ヴァーチャル世界では全てがデジタル
次に、ヴァーチャル世界における「物」の問題を考えてみます。メタヴァースなどのヴァーチャル世界では、全てがソフトウェアで作られたデジタル・データです。アバターが身に着ける服・装飾品、絵画はもちろん、ヴァーチャル世界の中の、土地・建物もデジ

タルの「ヴァーチャル土地・建物」です。ユーザー(アバター)は、こうした「土地」を買って「家」を建てることができます。そして、それをヴァーチャル世界の中で転売することもできます。アイテムによっては、ヴァーチャル世界から自分のコンピュータに移転できるものもありますが、ヴァーチャルな「土地」はそのメタヴァースの世界に依存していますので、そこから外に移転することはできません。データとしては持ち出すことは可能かもしれませんが、自分のコンピュータの中にあっても意味がありません。

(イ) ヴァーチャル商品には、誰の、どのような「権利」が成立するか？

ヴァーチャルな「土地・建物」は、転売などができます。しかし、この場合の「売買」の対象は何か？「ヴァーチャル土地」等の「所有権」(財産権)といったものが考えられるのでしょうか？

この点を考えてみましょう。

(a) メタヴァース(仮想世界)内の「土地・建物」に「所有権」は成立するか？

この問題が争われた事件がアメリカに幾つかあります²⁴。そのうちの1つ、Evans v Linden事件を紹介します。

Evans v. Linden Research, Inc.事件(2012年)
 <事実関係>原告らは、セカンド・ライフ(SL)の元ユーザーである。被告リンデン・ラボからSLのアカウントを削除され、ヴァーチャル・アイテムについての所有権が侵害されたとして、クラス・アクションを提起した。裁判では、まず、クラス・アクションのための要件が満たされているか否かが争われた。その中で、「ヴァーチャル土地(virtual land)」等(その他のアイテムも)について、ユーザーに「所

有権Ownership)があるか否か、その侵害があったか否か、などが争われた。

原告の主張①:被告リンデン・ラボおよびCEOのローズデイル(Rosedale)は、SLを他のオンライン・ゲームと差別化するために、ユーザーはSL内で購入した土地等の「所有権Ownership)を取得できると宣伝していた。それで、原告らは「ヴァーチャル土地」についての「所有権」を取得した。

しかし、その後、被告は利用規約を改定して、ヴァーチャル・アイテムについての「所有権」を否定し、「著作権」しかないとしたが、それは、ユーザーのヴァーチャル・アイテムに対する「所有権」の侵害である。

原告の主張②:被告リンデン・ラボは、原告らのアカウントを削除して、原告らのヴァーチャル土地、その他のヴァーチャル・アイテム、SL内の通貨を補償なしに「没収」したのは、原告の権利が「所有権」であろうが、「著作権」であろうが、違法な財産権の侵害であり、不法行為による損害賠償または不当利得による責任がある。

<裁判所>北カリフォルニア地区の連邦裁判所は①を否定、②可能性肯定。クラス・アクションを許可。

<その後の裁判>本案審理。途中で和解成立。
 <和解>リンデン・ラボから、アカウントを失った約5万7000人のSL旧ユーザーに対して、合計で約17万2000USドルの支払いが、PayPalに設けられた賠償用の口座に振り込まれた。

アカウント閉鎖時に原告らのアカウントにあったリンデンとUSドルについては、100%賠償。原告が有していた「ヴァーチャル土地」については、1平方メートル当たり2リンデンを支払う。それ以外のバーチャル・アイテムについては、それを有していた原告は1人

24 Bragg v. Linden Research, Inc., US District Court for the E.D. of Pennsylvania, (May 30, 2007), 487 F. Supp. 2d 593; Evans v. Linden Research, Inc., US District Court for the N.D. of California, (Nov. 20, 2012).

150USドルの支払いを受けるか(ヴァーチャル・アイテムを何点持っていたとしても、全体で150USドルを上限)、あるいは原告はSLのマーケット・プレイスで売却することができる、とされた。

こうして、ヴァーチャル・アイテム(土地を含む)についての賠償がされたことで、ヴァーチャル・アイテムも経済的価値のある財産権であることは明らかにされましたが、この和解においても、その権利が「所有権」である否かは、明らかになっていません。その意味で、仮想世界にあるヴァーチャル・アイテムについての「所有権」を認めるか否かの問題は未解決ということができます。

これについてどう考えるべきでしょうか。この問題は、「無体物の所有権」「データ・情報の所有権」問題などと共通する問題です²⁵。アバター自身が権利者となるかどうかは、すでに議論したアバターに法人格を認めるかの問題ですが、ここで今検討しているのは、対象となる権利の性質です。次のように考えます。

第1に、ヴァーチャル・アイテムは、コンピュータのソフトウェアによって作りだされたデジタル・データです。デジタルとして実際に存在する²⁶。デジタル・絵画などがNFT(ブロック・チェーン)で紐づけされたものが、すでにインターネットでは、メタヴァースと関係なく、広く売買されており、デジタル・データとして実存することには異論がないでしょう。メタヴァース(仮想世界)に入らないと接することができないデジタル・アイテムであっても、デジタルとして存在することに変わりはありません。

第2に、では「デジタル・データ」は「所

有権」の対象となるか、です。「デジタル・データ」は、「創造性」などの要件を満たせば「著作権」の対象となることについては異論がないと思います。しかし、「所有権」の対象となるかは別の問題です。デジタル・データは、「無体物」とされており、無体物が所有権の対象となるかについては、長い議論の歴史があります²⁷。現行の日本の民法典は、民法85条では、「物とは有体物をいう」と規定しており、「所有権」の対象は「有体物」に限られるので、デジタル・データからなるヴァーチャル・アイテムの上には所有権は成立しません。これから益々増えるであろう「無体物」(デジタル・データ、情報など)について、日本法が「物権的な保護」を認める仕組みを十分用意していないのは残念なことです²⁸。いずれ改正されることを期待しましょう。実は、古代ローマ法においては(ガイウスの『法学提要』)、すでに「無体物」を含む「物」概念が認められていました。もっとも、そこで無体物として挙げられているのは、債権やその他の権利(相続権)であって、現在問題となっている「データ」や「情報」などではもちろんありません(「空気」については議論しています)。しかし、無体物も物とし、無体物に対する所有権を認める道を開いていたことは大いに評価されます。そして、ローマ法の立場に忠実な規定を有しているのが、オーストリーの1811年の「民法典(AGBG)」です。その無体物を物とする規定は、現在でも承継されています。同民法典制定当時は、ドイツのサヴィニーによって強く批判されましたが、今となっては、極めて現代的な規定を持っていることになりました²⁹。参考までに関連規定を原文のままあげておきます(ドイツ語の勉強のつもりで自分で

25 能見・前掲書53頁以下。

26 デイヴィッド・チャーメーズ(高橋則明訳)『リアルティ+ (上)』第4章、第10章(NHK出版、2022年)は、仮想(virtual)なものであっても、現実存在するという点強調しています。

27 能見・前掲書、第4章「物」について」41頁以下、53頁。

28 四宮・能見『民法総則(9版)』180頁以下(弘文堂、2018年)では、フランス法を範とした旧民法がローマ法からの伝統に従って、無体物も物とする立場を採用していたことを説明しました。

29 オーストリー民法の概要については、Gabrielle Koziol & Helmut Koziol, *Austrian Private Law*, pp.64 et s. (2017) .

翻訳してください)。

§285 (人と物の区別) Alles, was von der Person unterschieden ist, und zum Gebrauche der Menschen dient, wird im rechtlichen Sinne eine Sache genannt.

§285a (動物は物ではない) (1988年新設) (略)

§291 (物の性質による分類=有体物と無体物、動産と不動産、代替物と不代替物、評価可能物と評価不可能物) Die Sachen werden nach dem Unterschiede ihrer Beschaffenheit eingetheilt: in körperliche und unkörperliche; in bewegliche und unbewegliche; in verbrauchbare und unverbrauchbare; in schätzbare und unschätzbare.

§292 (有体物と無体物) Körperliche Sachen sind diejenigen, welche in die Sinne fallen; sonst heißen sie unkörperliche; z.B. das Recht zu jagen, zu fischen und alle andere Rechte.

英米法も、所有権ないし物権の対象となる「財産 (property)」は広い概念であり、特に、*chose in action* と言って、裁判で権利行使できる「債権」なども、「財産」の中に含まれます。また、近年、イギリスの法律委員会 の報告書で「デジタル・アセット」を「財産権 (property right)」の対象となる「財産」

として認める方向を打ち出しました³⁰。このように、「デジタル・データ」(より広くは、情報などの「無体物」)は、現在、世界で議論され、大きな転換点に差し掛かっています。このような中で、メタヴァースにおけるヴァーチャル財産についても、議論を深める必要があります。私は、原則的には、デジタル・データにも「所有権」的保護を認めることに賛成ですが、メタヴァースの中のデジタル財産の場合には、メタヴァースをどのように設計するかに依存する部分があるので、もう少し複雑です³¹(メタヴァースのルールとして、アバターが「死亡」すると、それに帰属していたデジタル・アイテムは「消滅」すると定めていた場合などにどうなるか)。しかし、この講演ではこれ以上議論しないことにします。

(b) 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)

所有権以外の知的財産権などがメタヴァース内のデジタルな財産の上に成立するかという問題も議論されています。セカンド・ライフでも、ユーザーが作り、メタヴァース内で有しているデジタル・アイテムについては、著作権などの権利を認めるという立場を表明しています。これを肯定する立場が有力であると思います。

逆の問題として、現実世界で著作権や商標権で保護されている対象が、メタヴァースの中でデジタルに模倣されたときに、著作権や商標権の侵害になるかという問題があります³²。デジタルに作られたものも、たとえメタヴァースの中に作られたものでも、デジタルとして実在していると考えれば、著作権等の侵害になりそうです。

30 Law Commission, Digital Assets, Final Report, Law Com. No.412, (2023) . デジタル・データの全てが「財産権」の対象となるのではなく、一定の要件を備えた場合に、デジタル・アセットとされ、財産権の対象となるという考えが示されています。

31 Law Commission, *supra* note 30, 2.262では、ゲーム内のデジタル・アイテム (in-game digital assets) を別に扱っています。

32 *Hermès Int'l v. Rothschild*, US District Court for the S.D. of New York, (February 2, 2023), 2023 U.S. Dist. LEXIS 17669.

(3) メタヴァースにおける「取引」「契約」

(ア) 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」ですので、アバター間の「交渉」「合意」で「契約」は成立するかを考えてみることにします。「契約」が成立するとしたら、どこに（誰と誰の間に）契約が成立するのか、という問題です。幾つかの可能性があるので、整理してみましよう。

第1は、「アバター間の契約」を観念する、という問題です。メタヴァース（仮想世界）の中でも「契約」を考えるわけです。この場合にも、①「現実世界の法」を適用して、メタヴァース内において契約を認めるという考え方と（場所はメタヴァースだが、適用法は現実世界の法）、②現実世界の法を適用することなく、「メタヴァースの法」によって、これを認めるという2つの立場がありえます。前者①は、アバターに法人格を認めれば説明しやすいのですが、法人格を認めないでも、「アバター間の契約」という説明が可能なのかがポイントです（ユーザー間の契約だが、その効果をメタヴァースに限定するというような説明ならば可能か）。後者②は、「メタヴァースの法」を想定することになりますので、これは大きな課題です。仮に、これを認めるとしても、「メタヴァースの法」とは具体的にどのようなルールになるのかについては、これまでほとんど議論がありません。

第2は、「アバターを介して」の「現実世界のユーザー間の契約」は成立するか、という問題です。契約締結の行為者はアバターですが、その効果はユーザーに帰属するということです。これは、アバターを行為者とするという点を除けば、それほど難しい問題ではありません。しかし、ここでもアバターに法人格を認めないで、「契約締結の行為者」（意思表示をする地位でもある）という地位が認められるのか、がポイントです。アバターを代理人にするのと似ています。意思表

示をする者については、行為能力の規律、意思表示の瑕疵などの適用の可否、適用の仕方が問題となります。さらに、ユーザー間に効果が帰属し、契約が成立したとしても、契約の履行（強制）、債務不履行の処理の仕方など、メタヴァースと現実世界の両方にまたがる問題がありそうです（ユーザー間の契約となる以上は、もはやメタヴァースの中での処理は考える必要はないのか。メタヴァース内での契約の履行という問題は残るのか）。

第3に、現実世界のユーザーとメタヴァース内の別のアバターとの契約も観念できるのか。現実世界と仮想世界の間で交差する契約です。しかし、これは、上記の第1、第2の問題で解決できそうですし、いずれにせよ、複雑になりすぎるので、検討は省略します。

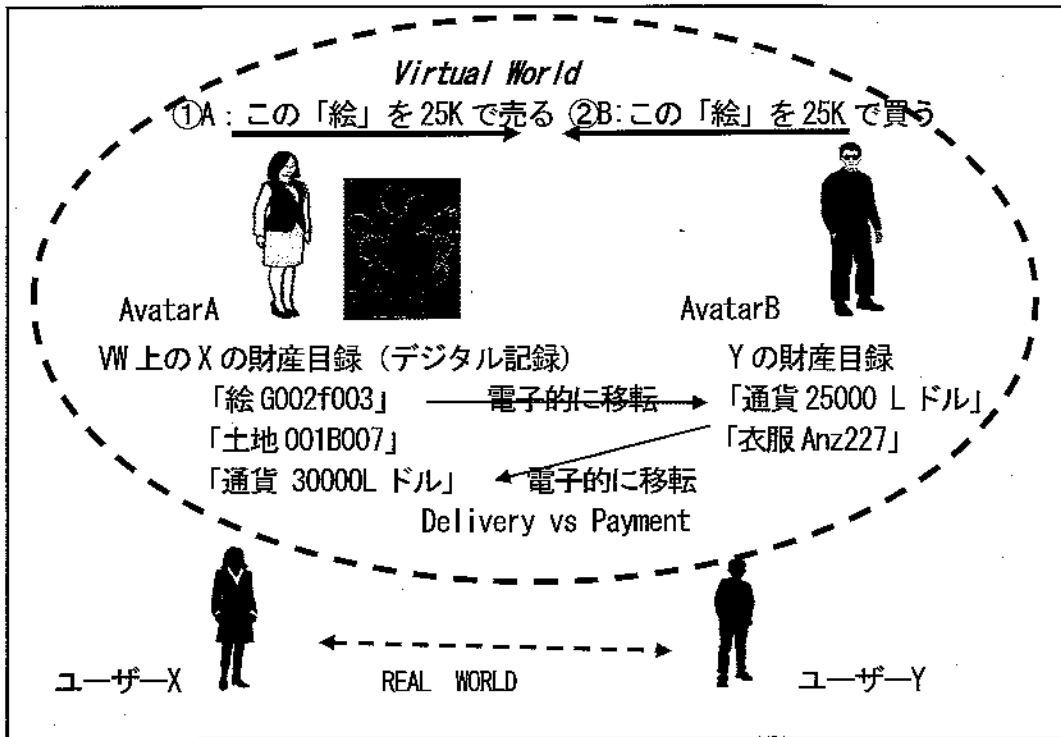
(イ) 売買を例として

一番わかりやすい「売買」契約で考えてみましょう。まず、具体的なイメージが得られるように、メタヴァースにおける売買のメカニズムを見てみます（全く同じというわけではありませんが、セカンド・ライフを参考にします）。

ユーザーXが有する「デジタル絵画」を、ユーザーYに、25000Lドル（約100USドル）で売るのですが、アバターAとアバターBの契約締結行為を介して行われます。なお、アバターA・B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します。従って、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りません。しかし、メタヴァース上のデジタル・アイテムの売買なので、それでよいと考えています。

アバター間で、売買「交渉」が行われ、「合意」に至ると、システムに従った売買対象の移転、代金支払が行われます。この売買実行のメカニズムは、次のとおりです。

すなわち、アバターA（ユーザーX）は、自分の「財産目録」に登録されている「財産」（本件「絵画」）を選択し、「特定相手＝アバ



＜図2＞ メタヴァースにおける「売買」

ターB」に「売る」という操作をし、アバターB（ユーザーY）が「買う」という操作をすることで、売買が執行されます。ただし、「代金」が定められているときは、買主となるアバターBの財産目録ないしアカウントに、「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ます。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（アバターB＝ユーザーY）の「財産目録」に記録され、「代金」は売主（アバターX）のアカウントに記録されます（その分、Yから控除）。

以上の「操作」はユーザーが行うのですが、メタヴァースの中では、通常は、ユーザーの本名がわからないまま、アバター間で取引が行われます（セカンド・ライフでは、ユーザーが画面を見ながらマウスなどでクリックするのですが、より進んだメタヴァースでは、メタヴァース内でアバターが自分の「財産目録」を映し出し、それをアバターが選択します）。

また、メタヴァース上の売買システムとしては、目的物の移転と代金の支払いが同時履行（Delivery vs Payment）で行われるように作られていますので、原則として、一方の債務の不履行ということは、売買に関しては生じません。しかし、メタヴァース上で可能な各種の契約において、一方の債務を先履行しなければならない場合は多々あります。多くのサービス提供型の契約がそうです（雇用、請負、委任など）。これらの契約で同時履行の仕組みを作るのは難しいので、たとえば、一方のアバターが仕事はしたが、相手方が報酬を払わないということが生じます。また、売買でも、目的物に欠陥があると、売主側の不履行が生じうるので、これをどう処理するかという問題があります。

以上の、売買の仕組みを念頭において、「売買契約の成否」等の問題を検討しましょう。

第1の問題＝誰と誰の間に契約が成立するか（契約の成否）。これはすでに「人」の間

題で検討したことの応用ですが、原則①アバター (Av) には法人格がないことが大原則なので、「Avを当事者とする契約」は成立しないこととなります。しかし、それだけでなく、原則②「Av間の合意」は、「ユーザー間の契約」を成立させない、と考えたいと思います。これは、アバターに法人格がないという大原則からは、当然には導かれませんが(むしろ逆の方が直観的にはわかりやすい)。しかし、ユーザー(特に、匿名ユーザーの場合)は、ユーザー間の契約を成立させる意思を有しないのが通常なので、②を原則としたいと思います。これをわかりやすく「ゲームの抗弁」と呼ぶことにします(法律用語としては「不真意の抗弁」などという言いの方が適当かもしれません)。民法93条の心裡留保に似ていますが、原則と例外を逆にして相手方が善意・無過失で信じる場合にのみ、ユーザー間に効力を認めるのがよいかもしれません。以上の原則②の例外として、③両方のユーザーが自分が「法的に拘束される意思」を有しているときは、「ユーザー間の契約」が成立するとしてよいでしょう(＜図3＞タイプ1)。

以上は、「ユーザー間の契約」としての成立可能性を検討したわけですが、「アバター間の契約」の成立可能性はどうでしょうか(上記原則①の例外)。しかし、アバターに法人格がないという大原則のもとでは、「アバター間の契約」を認めることはできません(法人格がないローマの奴隷は「自然債務(自然法上の債務)」という概念で「債務」を負わされたのですが、「自然債務」であっても法人格がないと難しいでしょう³³⁾)。しかし、抜け道があります。すなわち、「ユーザー間の契約」が成立すると見た上で、その効力をメタヴァース内に限定する特約があるという扱いをするのです(＜図3＞のタイプ2)。た

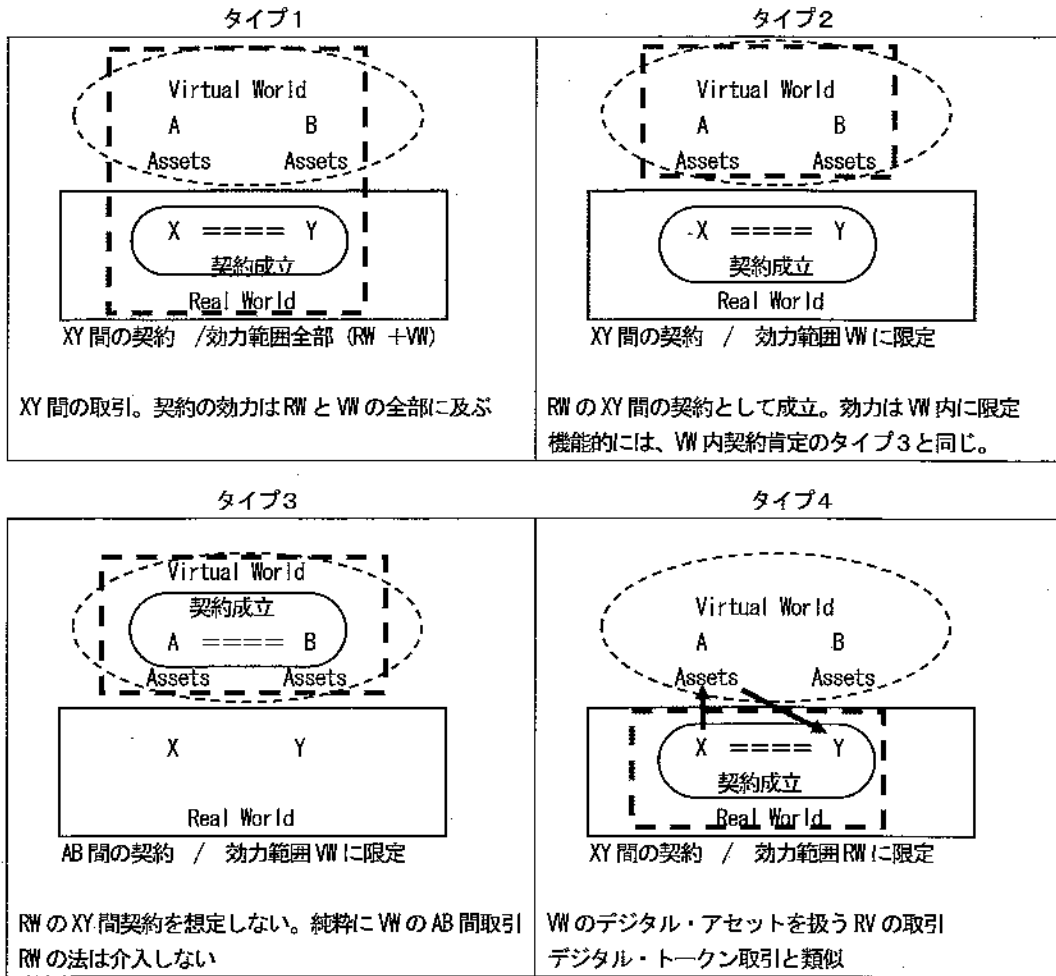
例えば、債務の履行はメタヴァース内でアバター間で行う、ユーザーに対する強制執行はしない、などのユーザー間の特約が付いていると見るのです。まだ詰めるべき点はありませんが、可能性はあるのではないのでしょうか。

第2の問題=現実世界の法としての民法はどこまで介入するか(適用法は、日本の民法とは限りません。どの国の法を適用するかは、インターネットの場合もそうですが、準拠法の問題として難しい議論がありますが、この講演では省略します)。この問題は、上記の第1の問題に対して、どのような立場をとるかに連動します。

すなわち、第1の問題で、ユーザー間の契約は成立しないという立場(上記①②)をとれば、現実世界の法を適用する余地がありませんので、それ以上の法的問題は生じません。あとは、「メタヴァースの法」の可能性・内容を考えるだけです。

これに対して、第1の問題で、アバターの行為を介してユーザー間の契約が成立するという立場をとった場合(ユーザー間にそのような意思があることを理由として認める上記③の場合)には、「アバターの契約締結行為」ないしその「意思表示」については、どのような法が適用されるのか、問題となります。アバターの発する言葉をユーザーの意思表示と見て、ユーザー間の契約を成立させるのですが、2つの説明が可能です。1つは、アバターの言葉はユーザー自身の言葉だとするものです。これなら、アバターを独立の行為者とは見ないので、難しい問題は生じません。行為能力の規律や、意思表示の瑕疵、意思表示の解釈などの問題は、ユーザーについて考えればよいのです。しかし、行為能力などはユーザー匿名で行われる取引でどこまで適用していか問題となります(インターネッ

33 能見善久「奴隷と法と裁判④古代ローマの奴隷制度」書斎の窓676号21頁(2021年)。「自然債務」とはいえ、「債務」を負わせていたのは、奴隷であっても、幾分かは「人」としての地位(法人格)を認めていたからです。



＜図3＞ 契約成立当事者と契約効力範囲の関係（タイプ1～タイプ4の各種）

ト取引でも同じ問題があります)。もう1つの説明として、アバターには法人格はないが、アバターをユーザーの「代理人」として扱うという法的構成も考えられないではありません。現行の日本の民法などでは、代理人については行為能力は不要ですが（民法102条）、法人格は必要だと考えられているので、法人格のないアバターを代理人とする法律構成はできません。しかし、代理行為をしてもその法的効果が代理人に帰属しないという考え方（日本民法も原則そうであるが、若干の例外がある）をするならば、代理人には法人格

がなくとも、代理行為ができるという考えも不可能ではなりません。古代ローマ法のもとでは、民法が規定する「直接代理」という制度はなかったので、厳密な比較は難しいのですが、法人格のない奴隷が実際には代理と同じことをしていました（奴隷が主人のために、相手方から物を購入すると、その代金支払い義務は自然債務とされた上で、売買目的物は奴隷が取得すると同時に主人の所有物となる）。これと似た考え方をして、法人格のないアバターも、ユーザーを代理することができるの考えるのです³⁴。わざわざこのような面倒な法

34 類似の問題として、能見・前掲書71頁では、AIについて、法人格を認めないでも、代理行為ができるという考え方がありうることを議論しました。

律構成を考えるメリットがあるのかどうか疑問を感じるかもしれませんが、ユーザーが操作上完全なコントロールをする現在のアバターはともかく、ユーザーが基本的にコントロールするが、AI機能も備えた複合型のアバターが登場するようになると、アバターはユーザーの命令に従いつつも独自の言葉を発することになるので、ユーザーと100%同一とはいえないと思います。むしろ、「代理」で説明する方がよい場合がでてくるのではないかと想像しています。

第3の問題＝民法などの現実世界の法が介入しない部分はどう解決されるか、です。上記②の原則によって、ユーザー間の契約は成立しない場合であり、また、アバター間の法的な意味での契約も成立しないが（原則①）、しかし、「アバター間の言動」に何等かの意味を認めようとする場合、上記③によって、「ユーザー間の契約」が成立するが、その効力の範囲を限定して、メタヴァース内に民法が適用されない領域を作った場合などに、これら現実世界の法が適用されない問題ないし領域においてはどのように法的な処理をするかです。「ユーザー間の特約」がある場合にはそれによりますが、それだけで解決できるとは限りません。「メタヴァースの法」を考える必要が出てくるでしょう。

まだ議論すべきことは多いのですが、これくらいにとどめておきます。このほかに契約の成否そのものよりも、むしろ様式 (form) の問題ですが、メタヴァース内で契約を完結しようとする、「公正証書」が必要な場合に、どう対応するかとか、「書面による贈与」はどう扱ったらよいかといった問題も生じます。皆さんの方で考えてみてください。

(4) メタヴァースにおける「不法行為」

(ア) 「人」に対する非物理的不法行為

(a) 物理的侵害と非物理的侵害

ヴァーチャル世界の中では、メタヴァース

の設計にもよりますが、原則として、他のアバターやヴァーチャル財産に対して、物理的侵害を加えることはできません。しかし、これらのデジタル・データを書換・消滅させる方法で「侵害」を加えることは可能であり、これは「準物理的侵害」とでも呼ぶことができます。多くのメタヴァースでは、原則としてアバターを「殺害」することはできないようになってますが、これを許容したり、一定の区域に限って許容するメタヴァースもあります（ハビタットや、『レディ・プレイヤー・ワン』で出てくるPvPゾーン）。この場合に、アバターが「殺害」されると、もちろんユーザーが死ぬことはありませんが、そのアバターは画面から消滅し、ユーザーは再度、新しいアバターを作ってログインすることになります。また、デジタル・アイテムの毀損や窃盗などできないようになっているのが一般的だと思いますが、これもデジタル・データを変更すればよいだけなので、メタヴァースの設計によっては可能です（『レディ・プレイヤー・ワン』では、死亡したアバターの所持していたデジタル・アイテムは、別のアバターが拾って自分のものにする（スクープする）ことができるように描かれていました）。

しかし、ここでは「非物理的侵害」だけを考え、「物理的侵害」「準物理的侵害」は考えないことにします。物理的侵害とならない言葉や態度による「非物理的侵害」はメタヴァースの中でいろいろ考えられます。たとえば、名誉毀損、侮辱、ハラスメント、差別などです。問題は、これらの行為（アバターの行為・ユーザーの行為）がヴァーチャル世界の中で、他のアバターに対する「不法行為」として成立する余地があるのか否かです。あるいは、アバターへの非物理的侵害を介して、現実世界のユーザーに対する「不法行為」として成立する余地があるかどうかです。「不法行為」が成立すると考えると、誰の誰に対する不法行為が成立するのか。不法行為の成立要件は、

どのレベル(誰について)で考えるのか。その法的効果(損害賠償など)は何か。いろいろな問題があります。

(b)「人」(アバターまたはユーザー)に対する「非物理的不法行為」

具体例で考えてみます(＜図4＞参照)。アバターB(匿名ユーザーY)の言動がアバターA(匿名ユーザーX)の容貌を理由に差別・侮辱などしたことによって、アバターAまたはユーザーXに対する不法行為が成立するかどうかを考えてみましょう。適用される法としては、現実世界の法(民法など)、メタヴァースの法、メタヴァースの利用規約などが考えられますが、ここでは現実世界の法(民法)を想定することにします。

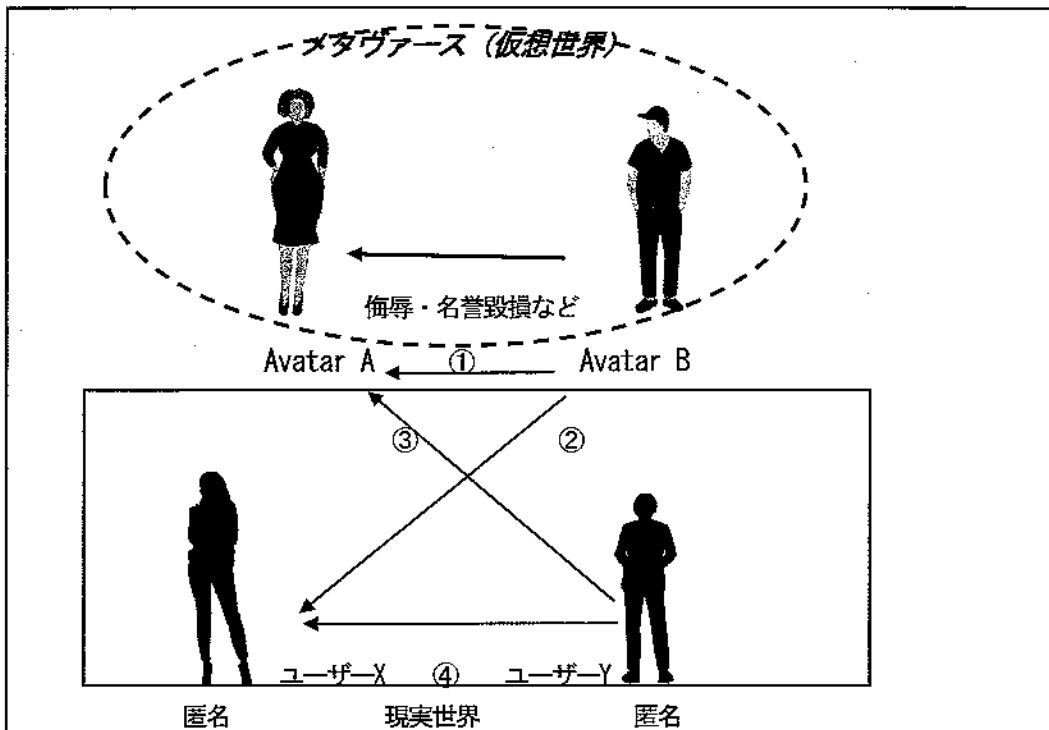
(i) 加害者・被害者は誰か

4つの組合せが考えられます(＜図4＞①②③④)。アバターには法人格がない、ユーザーは匿名であることを前提に考えます。

第1に、加害者は誰か。アバターには法

人格がないので、現実世界の法(民法)の原則からすれば、アバターは法的な責任主体にはなれません。従って、匿名ユーザーYがアバターBを使って加害行為を行ったとみて、ユーザーYの不法行為責任が問えるかどうかを問題とすることになります。インターネット上の匿名の掲示板の書き込みが不法行為になるかどうかの問題と同じで、「過失」や「違法性」の要件が満たされるかどうかの検討は必要ですが(後述)、「加害行為」を行ったのは、匿名ユーザーYであるとするのが、現在の一般的見解です。

もともと、歴史的には、法人格がなくても法的責任を負わせた例があります。その1つは、奴隷です。ローマやアメリカの奴隷制度のもとで、奴隷には法人格がありませんが、刑事の不法行為責任は負わされていました。民事の不法行為責任は損害賠償がその効果となると、財産を所有できない奴隷に不法行為責任を負わせても意味がないので、奴隷の民



＜図4＞ メタヴァースにおける「不法行為」

事の不法行為責任は使われなかったようです。もう一つは、動物です。ヨーロッパの中世においては、人間に危害を加えた動物に対して裁判の上、刑罰を加えた例があるとされています³⁵。動物も財産を有していませんので、やはり民事責任を問うことはありませんでした。奴隷や動物と違って、アバターの場合には、法人格を認めなくても、「アバターの財産」を作り出すことができるならば、アバターの不法行為責任を認めるということに意味があります。また、ユーザーを加害者としながらも、メタヴァース上の不法行為については、その責任財産はメタヴァース上にある財産（デジタル財産）を限度とするという仕組みを作ることが可能であれば、実質的にはアバターを加害者とする責任を認めるのと同じになります（法的にはユーザーを加害者とし、責任財産を限定するだけだが）。

第2に、被害者は誰か。アバターAか、ユーザーXかです。不法行為の被害者は、民法709条で考えるならば、「権利・法益侵害」を受けた者ということになります。しかし、アバターに法人格がないとすると、アバターA（ユーザーX）には侵害されるべき「権利」が帰属していませんので、被害者になれないこととなります。侵害の対象を「法益」としても同じでしょう。アバターを被害者とするのは、ハードルが高いといえそうです。この点は、アバターを被害者にしないでも、ユーザーを被害者にすれば、解決できますが、今度は、加害アバターBによる被害アバターAの容貌などを貶す行為が、ユーザーの権利・法益を侵害したり、損害を与えることになるのか、が問題となります。特に、匿名ユーザーの場合には、アバターの容貌が貶されたりしても、ユーザーの容貌が貶されたわけではないので、ユーザーには権利・法益

侵害ないし損害がないことになりそうです。「名誉毀損」などの場合は、もっとこの点がはっきりします。仮に、アバターに「名誉＝社会的評価」があるとし、アバターの社会的評価を低下させる加害行為があったとしても、誰もそのユーザーのアイデンティティを知らない状況のなかで、匿名ユーザーの社会的評価が落ちるということは考えられません。結局、被害アバターAへの加害行為が、ユーザーへの権利・法益侵害と評価される場合にだけ（ルート②）、ユーザーに対する不法行為が成立するということになります。

(ii) 不法行為要件の充足性

不法行為成立要件としての「故意・過失」や「違法性」などは、誰について、どのように判断するかという問題です。

第1に、「故意・過失」は、加害者について充足されるべき要件ですが、アバター自身には固有の意思がないので、アバターについて「故意・過失」を想定することができません。故意・過失は、加害アバターBを操作するユーザーYについて判断することになります。法的にはこれでよいのですが、ユーザーのアイデンティティが開示されていない場合には、「ユーザーの故意・過失」の判断もできないのではないかと、という危惧があります。しかし、不法行為の過失は客観的過失（義務違反）でよいとされており、加害者の心理的状況を問題とすることなく認定できますので、ユーザー匿名のままでも過失を認定できます（インターネットにおける匿名の掲示板書き込みによる不法行為の成否と同じ問題）。

第2に、違法性の問題があります。日本法では民法709条の文言上は違法性は過失に吸収されており、独立の要件になっていませんが、判例では被害者の被侵害利益の権利性が弱い場合に、違法性を考慮して不法行為の成否を

35 Robert van den Hoven van Genderen, Do We Need New Legal Personhood in the Age of Robots and AI? In: M. Corrales, M. Fenwick, N. Forgó (ed.), *Robotics, AI and the Future of Law*, (2018), pp.15-56.

判断しています(「呼称の利益」裁判)。その意味で、違法性は、どのような行為が許容されるか、されないかに関する基準を提供するものと言えます。実は、メタヴァース世界では、このような「行為の許容性」の判断が問題となる可能性があります。契約のところで「ゲームの抗弁」として説明した問題が不法行為でも生じるからです。すなわち、これはメタヴァースの世界なのだから、ゲームの世界なのだから、この程度の侵害行為は許容されるという議論がありうるからです。ハビタットの設計者(モーニングスターとファーマー)が「教訓(Lessons)」として述べているところによると³⁶、ハビタットは殺し合いなどをやるゲームではなく、むしろアヴァター間の社会交流を目的としたゲームであったが、アヴァターは拳銃を所持することができ、他のアヴァターを殺すこともできるように設計されていたところ、アヴァターの殺害を認めるのは適当でないというユーザーの声が多かったので、殺害ができる区域とできない区域を分けるように設計変更をしたということです。設計変更にあたってアンケートを実施したところ、半数近くは「殺害」を許容することに賛成したそうです。ハビタットは、社会交流を主目的とするものであっても、ゲームなのであり、他のアヴァターを殺害することでゲームとしての楽しさを味わうことができるという理由です。「殺害」は多くのメタヴァースでできないように設計されているので、これ以上この問題を考える必要はないのですが、「名誉毀損」「侮辱」「ハラスメント」などの行為が「不法行為」となる基準についてはどう考えたらよいでしょうか。メタヴァースには「ゲーム」的要素があるから、これらの非物理的侵害は相当に程度が深刻でない限り、不法行為の基準を満たさないというような議論ができるか

どうかです。メタヴァースでは被害者であるユーザーも匿名なので、不法行為となるハードルを高くすることはありうるだろうと思います。しかし、遊びよりも、市民生活の延長としての交流を目的とするメタヴァースも登場するようになっており(Citiverse)³⁷、そういうところでは、たとえ匿名でも、「差別」などの不法行為からの保護の基準を低くすることは考えられません。市民的交流、市民的価値を一層保護することが目的のメタヴァースだからです。

(イ)「物(デジタル・アイテム)」に対する不法行為

メタヴァースの中で「物(デジタル・アイテム)」に対する侵害も、いろいろなものが考えられます。メタヴァースの中の「物(デジタル・アイテム)」であって著作権の対象となるものに対して、メタヴァースの中でコピーする場合のほか、現実世界でコピーするような場合も考えられます。後者は、「仮想世界」と「現実世界」にまたがって「不法行為」が行われる場合であり、興味深い現象ですが、時間の関係で省略します。前者は、メタヴァース内で加害行為が行われ、ユーザーを被害者と認定できる場合には、被害者ユーザーからの加害者ユーザーに対して不法行為責任を追求できます。

メタヴァース内の「物」に対する加害行為としては、「物」の奪取・窃盗が考えられますが、メタヴァースによっては、こうした奪取行為(占有奪取行為)はできないように設計されているようです。仮に、「占有」を奪う行為が可能な場合には、メタヴァースにおいて、誰が「占有」しているのか、そもそも「デジタル・アイテム」の占有は考えられるのか、という難しい問題になってきます。興味深い問題ですが、深入りしないことにし

36 Morningstar & Farmer, *supra* note 7, Lessons.

37 Citiverseについては、EUにおける議論として、Isabella Hupont Torres et al., Next Generation Virtual Worlds, (2023), doi:10.2760/51579 JRC 133577.

ます（アバターを介してユーザーが占有しているのが穏当な見解でしょう）。

以上に対して、占有を直接奪うのではなく、詐欺による取得などのような経済的損失を与える行為は、メタヴァースの仕組みとしては可能です。この場合に、誰が加害者、誰が被害者かは、誰が「物（デジタル・アイテム）」「所有」しているかにかかってきます。

デジタル・アイテムに対する侵害があった場合に難しい問題は、その「物」の返還です。メタヴァースの中では、契約の履行の強制もそうですが、「物」の返還（詐欺で奪われた物の返還）なども、およそ強制的に法を実現する手段がないことです。

（5）その他（刑法、業法、その他の法）

これまで、主に私法上の問題を議論してきました。このほかに、刑法、各種業法（銀行法など）、その他の各種公法がどこまで、メタヴァース内の行為に適用されるかという問題があります。これらの各種法律が適用される場合には、アバターを行為主体として見るのではなく、ユーザーを行為主体としてみて、必要な介入を行うものと思われまます。アメリカでは、セカンド・ライフ内で行われた銀行業類似の行為に対して現実世界の法を適用することが検討されました。また、メタヴァース内の賭博行為についても刑事犯罪になるという警告を出しています。今のところ、アメリカなどは、実際に現実世界の法の適用には慎重なスタンスをとっていますが、今後、実際にメタヴァース内で取引が活発になり、違法行為も行われるようになると、刑法などの公法による介入が検討される可能性があります。この問題については、私の専門外の法領域の問題なので、感想程度のことしか言えませんが、安易な介入は避けるべきだと思います。しかし、一方で、メタヴァースの発展によって、現実世界と仮想世界が接続し、両者一体となって社会・経済が発展していくというようなこ

とになると、メタヴァースであるから公法的介入を控えるべきだとは言いにくなります。どこかで現実世界と仮想世界の境界線を明確にすることがあって必要になるように思います。メタヴァースにおける自由で創造的な活動を促進したいのであれば、これは必要なことではないでしょうか。

4 まとめ

時間がなくなってきたので、用意していたパワーポイントにはもっと多くの論点を書きおきましたが、まとめに入りたいと思います。まとめとして触れるべきことが多々あるのですが（社会的問題、哲学的問題、倫理的問題など）、それも全て省略し、ここでは、講演の途中で何度か言及した「メタヴァースの（固有）法」の可能性についてのみ、触れておきたいと思います。

私は、無条件でメタヴァースが将来の人間社会の発展にとってよいことだとは思っていません。むしろ、ユーザーがヘッドセットなどを付けてメタヴァースに入っている間は、現実世界で活動することができないのですから、メタヴァースに浸る時間が長いほど現実世界は衰退する可能性があります。人間にとって時間が有限であるある以上、それを全体として有効に使うために、バランスを図る必要があると思います（しかし、時間の配分は各人の自由でしょう。クラインの小説『レディ・プレイヤー・ツー』では、メタヴァースに入る時間は1日12時間に限定されます。）。

しかし、このようなことに留意した上で、メタヴァースが「自由で創造的な空間」として使えるならば、それは意味のあることだと思います。そして、メタヴァースが「自由で創造的な空間」であることを維持できるためには、現実世界の法が無限定に介入するのではない仕組みを作ることが必要であろうと思います。それは一体どのようにしてできるのか。

その1つが「メタヴァースの固有法」の形成ではないでしょうか。メタヴァースも、現実世界と同じだと考えてしまうと、現実世界の法の介入を防ぐことはできません(ドイツのポッタの見解)³⁸。しかし、メタヴァースが現実世界とは異なる「自由と創造的な空間」であるべきだといくら強調しても、そして、それを理由に現実世界の法の介入の抑制を求め、メタヴァースの世界が「無法地帯」になってしまうと、それは放置できないとされ、やはり、現実世界の法に支配されることとなります。

そこで、「メタヴァースの固有法」の形成が重要になります。ここで、その具体的な中身についてはまだ語ることはできません。単に、その基礎にある考え方について述べたいと思います。

第1に、メタヴァースの意義が現実世界では難しい「自由と創造性の空間」を作ることであれば、この思想はメタヴァースのいわば「憲法」として、法文化されなくても、ユーザー全員によって尊重されるべき理念です。匿名性の尊重、アバター選択の自由などが、具体的な内容として出てきます。

第2に、メタヴァースは、上記の「憲法」のもとでユーザー・コミュニティによって支えられていると解して、そのコミュニティにふさわしい「法」を考えるべきだということです。もっとも、1つのメタヴァースが1つのコミュニティであるとは限らず、むしろ多数のコミュニティからできているのが通常でしょう。そのような場合には、それぞれのコミュニティにふさわしい「法」を考えることとなります。

第3に、基本的には「合意」「契約」ベースのルールによるべきだと思います。1対1の単純な契約もあれば、多数人の契約もあるでしょう。そして、その履行は基本的に任意

の履行を基本としますが、任意に履行しないアバター、詐欺などのルール違反を行ったアバターに対しては、メタヴァース内での一定サンクションを考える必要があるかもしれません(メタヴァース内の「財産目録」からの財産の給付・没収)。

第4に、メタヴァースの内部的な紛争解決制度を作ることも重要です。ハビタットの選挙でえらぶ「保安官」制度は1つの試みですが、ユーザーが増え、多種多様な紛争が生じるとそのような簡単な制度で対応不可能でしょう。より詳細な手続きを定めた「司法制度」が必要となるかもしれません。

メタヴァースには、現実世界と同じように、悪事を働くアバター(ユーザー)がたくさんいるはずで、私の考え方は甘すぎるかもしれませんが、今の時点ではメタヴァースの意義は何であるかという原点に立って考えたいと思います。これから試行錯誤をしていくこととなりますが、皆さんと一緒に考えていければよいと思います。

(終わり)



38 Martini & Botta, *supra* note 7.