

〔講 演〕

## メタバースとアバターの法的課題

小 塚 莊一郎

### はじめに

非常に立派な人であるかのように御紹介いただきましたが、全然そんなことはありません。あまり法律がよく分からないまま、法律の勉強ができないまま法律の先生になってしまった小塚と申します。どうぞよろしくお願いたします。

法律がよく分からないままと言ったのですけれども、学生のときに、どうしても法律が面白く思えなかったのです。政治学はワクワクと感じられて、国際政治などは大好きだったのですけれども、法律はつまらないなという気がしていました。

何の運命か、そのまま商法の研究者になってしまいました。法律を研究したり教えたりしながら、世の中が、社会が新しいことを生み出していくところに少なくとも立っていたい、何かそのワクワク感のようなものは感じていたい、そう思って次第に商法や会社法のように法学部で授業をすることとは違う話に関わっていくようになりました。そういうことの一つとして、今ちょうどメタバースというものについて関心を持っていますので、お話をしたいと思った次第です。

### 「メタバース」をめぐる同床異夢

メタバースという話をするとき、ほとんどの講演者の方は、「この言葉はそもそも『スノウ・クラッシュ』というSF小説でつくられた言葉で

……」といった話をされます。そういうことは調べていただければすぐ分かります。

日本の経済が最近はあまり元気がない中で、メタバースが一発逆転のチャンスになると言う人もいます。しかし、実はそこでメタバースを語っている人たちが実際に頭に描いているビジネスとか技術は、結構いろいろなことを指していたりします。そのあたりから整理していきたいと思います。

狭い意味でのメタバースというのは、バーチャルにつくられた世界、空間のことです<sup>(1)</sup>。しかも、普通は三次元の空間ですね。二次元でメタバースと呼ばないかということそうではありませんけれども、普通は三次元で空間に入って行く。イメージ的にいうと、例えば、オンラインゲームなどが一番分かりやすい例です。実際にも、ゲームをつくっていた技術者の方が、今はメタバースの技術者になっているということは非常に多いようです。メタバースが有名になったきっかけは、Facebook という会社がアメリカにありましたけれども、そこが2021年に「Meta」と名前を変えて、これからはFacebook社のサービスの中心はメタバースになるのだと言ったので、「お、すごい。何が始まるのだろう」と皆が興味を持ったということでした。

ただ、本当の三次元をバーチャルで楽しむのは結構大変です。家電量販店に行くと売っていますが、大きなゴーグルのようなものを着けるのです。結構あれは重いらしいです。私はまだ着けたことがないので分かりませんが、結構重たくて、5~6時間着けていると船酔いみたいに頭がクラクラしてくるそうです。そのために、まだあまり広く普及しないのです。これがだんだん小さくなってきて、例えばメガネとかコンタクトレンズがこのゴーグルの代わりになると、メタバースも普通に使えるようになるだろうということが言われています。

ゲームのほかにも、コミュニティというか、ソーシャルメディアのようなサービスがあります。バーチャルの世界に入っている人たちのかなりは、例えば自分が男性でもかわいい女の子の-avatarになっていたり、逆に女性だけれども男の子とか、動物とか、そういうふうに分と違ふ姿に

---

(1) 「メタバース」のさまざまな定義については、「『Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会』中間とりまとめ」(2023年2月10日)3頁以下を参照。< [https://www.soumu.go.jp/menu\\_news/s-news/01iicp01\\_02000115.html](https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01iicp01_02000115.html) >

なっている人は結構いるらしいのです。そういう姿でバーチャルな世界に入っていて、バーチャルな人同士で友達になって飲み会とかをして、飲み会と言っても、本当に喉を通る飲み物は自分が手元に持っていなければいけないわけですが、画面の中では何人もの人でテーブルを囲んで、おつまみを食べたりドリンクを飲んだりしている人たちがいます。

こういうゲームやコミュニティーは皆さんにも想像しやすいと思うのですが、実はもう少し専門的なビジネスでこれを使おうという話もあって、例えば、日本の国土交通省は日本全国をバーチャル化して、PLATEAUというプラットフォーム上でデータとして公開しています<sup>(2)</sup>。そうすることによって、例えばこのデータを使って、ここに公園をつくったら人の流れがどう変わるだろうとか、ここに建物を建てることによって影がどういうふうに差すだろうとか、そういうシミュレーションに使えるのです。

これは非常に有用な技術で、例えばロケットをつくるときにも、ロケットをつくって実際にどういうふうに飛ぶかというのを、本当に飛ばして実験すると、結構お金がかかります。飛んでいったものが失敗してどこかに落とさなければいけなくなると、お金がもったいないという感覚にもなるわけです。そこでまずバーチャルなところで、デジタルの画像で試してみても、こうなるというデータをとる。そのようなことが、あちこちで行なわれています。こういうものを「デジタルツイン」と言います。リアルな世界に、デジタルで双子をつくるということです。

## 「メタバース」と「NFT」

メタバースのことを調べていると、時々「NFT」とか「Web3.0」というような言葉が出てきます。これは、元々はメタバースだけにかかわる話ではないのです。NFTというのは、デジタルな世界で特殊な技術を使うことで、これが「私のもの」だと言えるという仕組みのことです。

今、この教卓の上にペットボトルに入った水がありますが、これを手を持てば、同じようなペットボトルは世の中にはたくさん売っていますが、私が持っているペットボトルは今ここに一つしかない。そのことは明らかです。誰も疑問を持たないわけです。

けれども、バーチャルな空間で、私の格好をしたアニメ、後で言います

---

(2) <https://www.mlit.go.jp/plateau/plateau-view-app/>

がアバターと言いますが、このアバターが何かのボトルを持っている、そのボトルは本当に持っていることになるのですか。結局、バーチャルではないですか。ただのデジタルデータなわけですか。そこで、「それは私が持っている『私のもの』です」という印をつけるのです。印がつけられたデジタルなもののことを NFT と言っています。

それがメタバースの世界を発展させるだろうということです。つまり、メタバースの世界の中に「人」はいますかということ、アバターという形で人がいて行動しているという図が出てきます。リアルの私とは全く違う外見かもしれません。例えば、人間がオオカミになっているかもしれません。でも、そこにとにかく動いている人がいるので、それは分かるわけです。

だけでも、バーチャルの世界には「モノ」の存在があると言い切ることが難しい。それを、NFT という技術を使うと、このモノは確かにここにありますねと言える。だから、NFT を組み合わせることでバーチャルな世界に人だけでなくモノもつくり出せる。人とモノがあったら、これはリアルの世界と変わりがありません。こういうことが言えるようになってくるという話です。

これで成功したのがオンラインゲームの世界、特に Axie Infinity (アクシーインフィニティ) というゲームが有名です<sup>(3)</sup>。このアクシーインフィニティというのはベトナムの会社がつくったゲームです。丸っこいかわいい怪獣みたいなものを 3 匹持って戦闘をします。3 匹ずつ持って戦うのですが、それぞれ特徴がある。特徴を持たせるために、ゲームの中でお金をかけていろいろな能力をアップさせていかなければいけないわけですが、そういうふうにしたこの怪獣は私のものということです。この NFT 技術を使うことで言えるようになったわけです。

これが非常に人気が出まして、ベトナムで開発されたゲームですが、フィリピンとかマレーシアとか、南米のベネズエラの人たちとかがこれをプレイして、すごく儲けた人も出てきた。日本のサラリーマンみたいに毎日朝から会社に行って働かなければいけないというのと違って、仕事についていなくて一日時間はある。パソコンはもう今の時代は、どんな国のどんな家にも大抵あります。時間があってパソコンがあって、ただ仕事が

---

(3) 福島直央=澤紫臣編著『NFT ゲーム・ブロックチェーンゲームの法制』(商事法務、2022 年) 27 頁以下参照。

ない。だから、これでお金を稼げるのならやろうということになって、それでフィリピンや南米の人たちが、このゲームで稼ぐということが出てきたわけです。ゲームファイナンス、ゲームファイと言われます。

けれども、稼ぐのには最初にお金をかけなければいけないではないですか。最初にどうやってお金をかけるのか。仕事がないと言っているくらいお金がない人たちですから、最初にどうするか。そうしたら、奨学金のローンみたいに、お金を貸しますという人が出てきたわけです。お金を貸してあげるからそれでゲームの装備を調べてゲームをして、それで儲かったら、儲かったお金から返済してくださいと。そんな仕組みもできました。

そういうことをするとき、このキャラクターは私のものですか、このキャラクターを使っている人にお金を貸したのだから、これは貸したお金の担保ですか、そういうことを言うためには、このモノがここにあって、ほかの人が触っているモノと違いますということがデジタルで言えることが大事なわけです。だから、アバターだけではあまり経済圏として発展していかないけれども、NFT という技術が出てくることによって、それが発展していくようになる。

さらにNFTがゲームだけではなく、いろいろなところで、例えば芸能人、アーティストなどが作品を出した、あるいは歌を歌った音源があります。その音源にサイン、サインといってもデジタルなサインですけれども、記録をつけて、これはアーティストの誰々がサインした本物の音源ですという形で、それが取引されるようになる。それを取引するサイトをマーケットプレイスといいます。そういうものも現れました。デジタルなものを売り買いする場が出てきたということです。

## ブロックチェーンが支える Web3.0

少しだけ技術の話に入っておくと、このNFTというデジタルなモノが、なぜ世の中に一つだけの、これしかないデジタルなモノだと言えるかという、それは、ブロックチェーンという仕組みを使うからです。

ブロックチェーンというのは、これも、複雑な話を私がすごく雑に言うとコンピュータの専門家に怒られそうなのですが、例えばそこにコンピュータが1台あります。そのコンピュータから今パワーポイントの画像が映し出されています。パワーポイントのスライド一つだけなので、コン

コンピュータ1台で十分に処理できます。

けれども、例えば銀行のシステムとか、マイナンバーのデータなどを国全体で管理するシステムになると、コンピュータ1台というわけにはいかない。大きなコンピュータが必要になって、それにはお金もかかるし、電力もかかるし、さらに言えばその大きなコンピュータがハッキングされたらどうするのだという問題が出てくるわけです。

では、そこに大きなコンピュータを置くのをやめて、あちこちにパソコンのような小さいコンピュータを置いて、それを全部つないでおいたらいいではないですか。何百台、何千台というパソコンがネットワークでつながっているのは、1台の大きなコンピュータと同じ機能を果たしませんかと。

しかも、これのいいところは、1,000台のうちの1台が攻撃されてそのデータが書き換えられても、残りの999台を見たら、正しいデータが分かるわけです。大きな1台のコンピュータはそこを攻撃されると終わりだけれども、1,000台のコンピュータが全部ネットワークでつながっていると、そのうちの何台かは生き残っているという状態がつくれるわけです。その方が確実でしょう。これが、ブロックチェーンをものすごく雑に言った説明です。

その1,000台のコンピュータがつながっているものの中に、データを非常に圧縮した形で置いておきます。仮にそのうちの1台が何か違うことを言い出しても、それは違いますと、あとの999台で言えます。10台が攻撃されて何か違うデータに書き換えられても、あとの990台で、まだ違うと言えます。理屈を言うと、半分攻撃されてしまうと危ないわけです。半分のデータが書き換えられるとどちらが正しいか分からなくなってくるわけですが、そういう形にして、攻撃されにくい、書き換えられにくいデータというものをつくっていく。こういうブロックチェーンという技術を利用して、その上で取引をしましょう。

取引をするというのはどういうことかという、「こういうことがありました」という入力をする、結果としてお金が払われるというような仕組みをつくる。これは実際に試した実験があって、フランスで保険会社と航空会社が協力して実験した例ですけれども、飛行機が遅れることがありますね。飛行機に乗って旅行をしていて、遅れるとイライラするわけです。ホテルに着くのが夜中になってしまうとか、場合によっては、乗り継ぎがうまくいなくて空港で泊まらなければいけないことも出てくるわけ

です。

そこで、3時間、4時間遅れたら、お見舞いという形で、例えば日本円でいうと5万円とか10万円というような金額を払うことにします。それを、「私はこの飛行機に乗っていましたが、そして何時間遅れました」と紙を提出してもらって、銀行口座を書いてもらって振り込んでもいいのだけれども、飛行機が何時に着いたとか、何分遅れたとかは、空港のウェブサイトにも全部出ています。何時何分に何便が着きました、何分の遅延です。なので、Googleのサーチエンジンと同じように、世界中の空港のウェブサイトを自動的に巡回して、そういうデータを取ってくればいいのではないですか。

X便が3時間遅れましたというデータが分かったら、そのX便に乗っていた人を、別のところで名簿をつくっておいて、その名簿で全部把握して、その人たちの口座に自動的に振込がなされる。もう誰も何も請求する必要がなくて、自分の今月の銀行預金が増えていると思ったら、それは飛行機が遅れたときのお見舞い金でした、というようなことが実際にできたわけです<sup>(4)</sup>。そういった形で、ブロックチェーンというものに乗せて取引をする。こういうことで、新しい時代のデジタルな取引ができるようになる。

それで、先ほど言ったNFTというデジタルなモノをブロックチェーンに乗せて取引をすることによって、メタバースの世界でもリアルの世界と同じようにモノの取引ができる、経済活動ができる。そういう世界が伸びていくのではないかという期待があるわけです。

そのポイントは何かということ、大きなコンピュータの代わりに小さなコンピュータがたくさんつながっているというアイデアがそもそもの発端だったわけで、これはすごいことです。大体世の中は、大きなものといういろいろな問題がありますね。GoogleとかAmazonとか、巨大なプラットフォームといわれる企業がありますけれども、そういう企業が全部のデータを、個人のデータもお店のデータも全部持ってしまう。そういうデータも、同じようにあちこちに分散して、プラットフォームが持つのではなくて、参加している人が自分で自分のデータを管理してはどう

---

(4) 吉澤卓哉『インシュアテックと保険法』（保険毎日新聞社、2020年）115～116頁。



か。こういう1か所にもものを集めない、データを集めないというデジタルな世界がこれからの世界ではないのですかといって、それをインターネットの三代目、「Web3.0」と言うわけです。

インターネットの初代というのは、私が30歳ぐらいの若手助教授だったころに始まった電子メールを送るとかそういう世界で、インターネットの二代目というのが、今言った巨大プラットフォームが出てきて、プラットフォームにいろいろなデータが集められてしまっている世界なので、これからはWebの三代目だと。このように言われます。

そううまく行くかどうか、そこはいろいろな見方があるでしょう。メタバースを発展させていくと、結局新しいプラットフォームが出てくるだけではないかという気もするのですが、ともあれ、そんなことが言われていて、何となく「メタバース」と「NFT」と「Web3.0」という言葉が結びつけて語られることが多いということです。

## NFT: メタバースにおける物

さて、今のようなことが進み始めたら、世界の法律家、特にアメリカやイギリスの法律の先生や弁護士が騒ぎ出しました。どうして騒ぎ出したか。デジタルの世界にモノがあるのか、なにか取引したりお金を貸したりすることができるのか、だったらそこには法律問題が出てくるはずだ、そもそもデジタルなモノに対して権利は成立するのかというような議論を始めたわけです。

実はそういう問題を一番最初に考えたというか、考えさせられたのは、日本の裁判所でした。まだメタバースなどという言葉がない、NFTという言葉もない時期、ビットコインという、今の言葉で言うと暗号資産、当時は仮想通貨と言っていましたが、ビットコインの取引が始まったころのことです。まだ私も含めてほとんどの人は仮想通貨と言われても知らなかった。一部のそういうことにすごく詳しい人だけがビットコインを知っていて取引を始めていたところに、実は東京の渋谷にMt. Goxというビットコインの取引所があったわけです。

この取引所でビットコインが取引されていたのですが、あるとき突然、そこがハッキングされてお金が無くなってしまいました、破産しましたと言いついたのですね。そこで取引していた人が集まってきて、いつもはバーチャルなお金を取引していたはずなのに、破産してお金がなくなった



と言った途端にリアルに人が出てきて、渋谷の道路に「金返せ」「私のお金はどこ？」みたいな紙を持って現れた。

現れてみて分かったことは、投資していた人たちのほとんどが外国人だったのです。日本人ではなかったのですね。だから、持っていた紙も「Where is my money?」とか英語で書いてあったりするわけです。ごめんなさいと言って出てきた取引所の経営者の人を見たら、その人もフランス人だったというので、日本が舞台だけれども、取引していた人も、取引を扱っていた人も外国人だったという不思議な世界でした。

それはともかく、日本にあった取引所が破産したので日本の裁判所に事件が来たわけです。日本の裁判所で怒っていた外国人の投資家の人たちが言ったのは、私たちはこれをバーチャルなお金だと思って投資していた、お金だったらお金に対する権利があるでしょう、そこには所有権があるでしょうと言いついたわけです。そこで裁判官は、バーチャルなモノに所有権はあるのだろうかと一生懸命調べたわけです。

そういうことは、ふだん皆さんが読むような民法の教科書にはなかなか書いてありません。ところが、民法の授業で必ず名前を聞いているはずの我妻先生の民法の本には書いてあります。所有権の対象になる「物」というのは、有体物であって、つまり形があって、排他的な支配可能性、ほかの誰でもない私だけが支配できるという性質がある<sup>(5)</sup>。そうでなければ物とは言えませんが書いてあるわけです。

そうすると、バーチャルなビットコインなどというものはまず形がないし、排他的な支配と言ったときに、ビットコインといっても何かの実体がそこにあるわけではなく、システム全体の中でこの人にはこれだけの「残高」があると決められているだけなので、それはやはり違うのではないかとあって、これは「物」ではありませんと裁判所は言いました<sup>(6)</sup>。

ビットコインが物ではなくとも、損害賠償の請求はもちろんです。投資家のお金だと言って取引していたものが返金できなくなっているわけだから、そこに損害賠償請求権という債権はあります。だから投資家の皆さんの権利は債権だと裁判所は言うのですが、これを聞いた投資家は、最初、すごく怒ったのです。なぜかと言うと、破産手続の中で物に対する所

---

(5) 我妻榮『新訂民法総則』（岩波書店、1965年）202頁。

(6) 東京地判平成27・8・5、平26(ワ)33320号事件(2015WLJPCA08058001)。

有権があるときは、取戻権といって、その物自体を返してくれと言えるわけです。債権ですと、いくら払ってくださいという権利。けれども、いくら払ってくださいという権利に対して全部払えたら破産しないので、破産になっているということは全部は払えないわけです。何分の一ずつしか払えない。だから、債権だと言われると返ってくるお金が少ない。

そういうわけでその投資家の人たちは怒っていたのですが、そのうちビットコインがぐんと値上がりしたのです。この当時の10倍以上に値上がりしたので、もう10分の1でもいいから返してくださいと。10分の1であってもビットコインが10倍に値上がりしたら、その10分の1は結局1ではないですか。だからもう債権でも何でもいいから早く返してくださいと話が変わったのですが、そういうことがありました。

このように、日本の裁判所は今のところ、バーチャルな物については所有権は成立しないという立場です。しかし、国によっては、例えばイギリスとかオーストラリアとか、いわゆる英米法（common law）と呼ばれる法制度の国には、デジタルな物、バーチャルな物であっても、きちんと管理できるのであれば所有権が成立すると言った裁判所もあります<sup>(7)</sup>。

実は、これらはあまり変わらないような気がします。日本の裁判所だって排他的支配と言っているわけです。バーチャルなものはつかめないでしょう、触れないでしょうということ。日本の裁判官は排他的支配ができないと言ったのですが、つかめないし触れないかもしれないけれども、私しか取引できません、ほかの人はこのバーチャルな物を勝手に売ったり、勝手に消したりできませんという仕組みはそこにあるはずなのです。

どのようにするかというと、デジタルな暗号資産とか、NFTとかを取引するためには、ウォレットといわれるアプリをダウンロードします。ウォレットを使うときには、パスワードなどを入力します。基本的にはそのパスワードとウォレットのID（正確に言えば秘密鍵という仕組み）を使って取引をするので、パスワードを教えない限りほかの人は触れないわけです。イギリスなどの裁判所は、要するにそれでいいと言っているのです。それがあれば、もう排他的にコントロールしているのと同じだと。

イギリスの人たちはイギリス法（正確にはイングラインド法）が大好き

---

(7) 英国では、AA v Persons Unknown & Ors [2019] EWHC 3665 (Comm) など。オーストラリアでは、Hague v Cordiner (No. 2) [2020] NSWDC 23 がある。

ですから、イギリス法というのはこういうふうに柔軟なのだと、日本は大陸法らしいけれど、大陸法は厳しいね、イギリスの common law というのはこんなにも柔軟で、新しい時代にも上手に対応できるのですよと言っているのですが、大陸法で対応できないかということ、それはそれでできるような気も私はしています。

## 暗号資産と NFT

ところで、暗号資産についてイギリスの判例などが言っている議論を、そのまま先ほどの NFT について、例えばアーティストが自分の楽曲にデジタルなサインを入れて、世界に一つだけの特別な楽曲にしたような「モノ」に適用して、同じに考えてよいものかどうか、私はやや疑問を持っています。

どういうことかということ、ビットコインというのは、しょせんバーチャルなお金なのです。だから仮想通貨と言うわけです。それに対して NFT というのはバーチャルな物です。バーチャルな物の中には、バーチャル空間に見えているだけの物もたくさんあります。例えば、アバターが着ている服とか、アバターが持っているリングとか、それらはバーチャルな物だけで、リングをアバターが持っているからといって本当にリングがあるわけではありません。

でも、中にはリアルな物に対応しているケースもあって、先ほど言ったアーティストが歌を歌ってデジタルなサインをつけた音源というのは、本当に演奏して、それをデジタルデータの形で保存して、そこにデジタルなサインを入れています。だから、音源自体はデータかもしれないけれども、現実に音として聴くことができるわけです。そういうリアルなデータに対応している NFT もあるわけです。

もっと言うと、例えば本当に存在する絵について、この絵に対する権利をデジタルにして、そうすると絵自体は実はリアルに存在していて、絵に対する権利だけを NFT として流通させるとか、そういうことも起こっているわけです。これは完全にリアルなものがあるわけではないです<sup>(8)</sup>。

このように、バーチャルだけで完結する世界もあれば、リアルな物と対

---

(8) この点の概念整理については、天羽健介=増田雅史編著『NFT の教科書』（朝日新聞出版、2021年）180～190頁。

応している世界もあるとしたら、そのときの考え方がまったく同じでよいのだろうかということです。それは実は過去にもあった話で、商法の一分野に手形法がありますが、手形は有価証券の一種とされています。有価証券というのは、権利を証券の形にしたものと言われるのですが、その中でも手形というのは非常に純粋な有価証券で、完全有価証券と昔の教科書には書いています<sup>(9)</sup>。要するにお金を払ってくださいという権利なので、その世界だけで完結するわけです。

ところが、有価証券の中には、船に積み込んだ貨物を、その船が港に着いたときに受け取る権利を表した船荷証券のような証券もあります。船の上には貨物はあるわけです。まだ港に着いていないですけれども、船の上には現実の貨物、リアルな物がある。すると、このリアルにある物と証券の関係が問題になる。

ですから、デジタルな資産とか NFT とかという、非常に新しい問題のように見えるけれども、実は昔から同じような問題はあって、そうすると、有価証券に関する理論も、すべての種類の有価証券に共通の理論もあるけれども、完全有価証券の場合と、物品証券特有の問題とを区別した議論をしていた面もあって、それと同じようにデジタルな資産の中にもリアルな物に対応するデジタルな資産もあれば、純粋にバーチャルな世界で完結するデジタルな資産もある。そういうふうに整理したほうがいいのではないかと、私は思っています。

## デジタル資産の所有権を論ずる意味

とにかく、そういうことでイギリスとかアメリカの弁護士とか法律の先生が騒ぎ始めたので、これはグローバルにルールをつくりましょうということになって、各国で議論が始まりました。アメリカなどは早いですね。Uniform Commercial Code（統一商事法典）というアメリカの商法に当たる法律ですけれども、そこに「排他的な支配が可能な電子記録」（Controllable Electronic Records）というものについて条文が置かれました。このほか、国際機関などでも既に議論が進んでいます<sup>(10)</sup>。

これらのルールには少しずつ違いがあって、ユニドロワ（私法統一国際

---

(9) 石井照久=鴻常夫『手形法・小切手法』（勁草書房、1970年）15頁。

(10) 森下哲朗「暗号資産の担保」角紀代恵ほか編『現代の担保法』（有斐閣、2022年）287頁、294頁以下参照。

協会) という国際機関でつくっているルールとヨーロッパ法律家協会という組織がつくったルールとは少し違うとか、いろいろあるのですが、基本的な考え方は共通していて、コントロールできるかどうかということが出発点です<sup>(11)</sup>。リアルな物の場合には、物を持っていること、法律的に言う占有という概念が鍵になりますが、この占有という概念に当たるのはデジタルの世界ではコントロールだということです。コントロールというのは、分かりやすく言うと、さっき言ったIDとパスワードのような、もう少し難しく言うと秘密鍵などの暗号技術を使った形で、その人しかアクセスできないという状態を意味するというのが基本的な考え方です。

その考え方が別に悪いというわけではないのですが、そもそも、バーチャルな物に所有権があるかどうかをそんなにエキサイトして議論する話なのかと、実は少し疑問に思うときがあります。

どういうことかという、バーチャル空間の中では、大体その利用規約とカルールがあるわけです。ゲームだったらゲームのルールがあります。ソーシャルなメタバースにも利用規約があります。NFTの取引をするマーケットプレイスにも、その利用規約があります。利用規約にいろいろなことが書いてあるわけです。例えばバーチャルな空間で私のアバターがコップに飲み物を入れて歩いていたら、突然別のアバターがやってきてその飲み物をどこかに持って行ってしまうなどということは起きないようになっているし、してはいけませんというのはルールになっているはずなのです。

ですから、排他的支配とか、所有権に当たるものが成立しているとか、そういうことを言わなくても実は済んでいる。所有権ということを行わなければいけない場面は限られているのです。それはどういう場面かという、例えば、バーチャルな世界に入っていた人が亡くなってしまって、相続が起きます。相続人は同じバーチャルなサービスを利用しているとは限りませんし、そもそも死んだお父さんのアカウントは何だったかなど知らないかもしれません。でも、先ほどのベトナムのゲームの話ではないですが、それでお金を儲けていたら相続したいですね。それから先ほどの破産の問題。もっと言うと、例えば、ゲームをやめるということになったと

---

(11) ユニドロワにおける検討について、神田秀樹＝小塚荘一郎＝曾野裕夫「神田秀樹先生に聞く デジタル資産と私法に関する UNIDROIT の原則案(上・下)」NBL 1223号(2022年)4頁、1225号(2022年)18頁。

きに、やめるから今までに儲けた分は払い戻してくださいと言えるのかどうかという問題。結局、バーチャルな世界の中で活動しているときには問題にならないのですが、バーチャルな世界からリアルな世界に出てくるときに問題が起こるのです。

このことも、先ほど言った有価証券の世界と同じだと思うのです。ここは成蹊大学ですけれども、成蹊大学に以前、谷川先生という立派な先生がいらっしゃいました。谷川先生は海商法の大家で、したがって先ほどの船荷証券についても専門家です。

谷川先生が船荷証券についてお書きになった論文で、どの海商法の教科書を読んでも船荷証券の物権的効力という議論があって、条文もあるのですけれども（現在の条文では商法 763 条）、船荷証券を持っていることは物を占有しているのと同じだと言われていますが、それはおかしいと主張されました<sup>(12)</sup>。船の上に貨物が積まれている限り、それを誰が占有しているかという議論をする必要はないはずだと。

港に着いてはじめて誰が引き渡しを受けることができるのが問題になる。それから、仮に港で待っている人が持っている船荷証券に書いてあることと、実際に積まれている貨物の中身が違ふとき、例えば、船荷証券には冷凍のサーモンが 1,000 匹と書いてあるのに、船の上には冷凍のサーモンが 100 匹しかないというときに、それをどうするかという問題が発生する。つまり、その冷凍のサーモンを誰が引き取れるかということ（船荷証券の受戻証券性）と、冷凍のサーモン何匹と書いてある数量と実際にあるサーモンの数量が違ふときに、その差は損害賠償をしてもらえんということ（船荷証券の債権的効力）、そこさえ決まっていればよいので、冷凍のサーモンについて誰に占有があるかということ、船の上に貨物があって船が航海している間に議論する必要はないのだと、こういう論文をお書きになっています。

これは絶対少数説です。谷川先生以外に賛成した人は 1 人しかいない。私です。私はそのとおりだと思って、『法学教室』という学生向けの雑誌に、谷川先生が書いていることは正しいと書きました<sup>(13)</sup>。いろいろな理

---

(12) 谷川久「船荷証券の物権的効力理論に関する反省」海法会誌復刊 5 号（1957 年）61 頁。

(13) 小塚莊一郎「貨物引換証のいわゆる物権的効力」法学教室 233 号（2000 年）34 頁。

由でそれは学界では通説にはなっていないのですが、私はその議論は正しいと思っていて、要するに閉じた世界から出てくるところが一番の問題である。バーチャルなデジタル資産の問題も同じだと私は考えています。

そういうことで言うと、先ほどのような議論が全く無意味だというのはないのですが、議論しなければいけない場面というのは、実は限られているのではないかと思うわけです。

それよりも大事なことは、法哲学などでよく議論されるのですが、デジタルな物の場合、先ほど言ったように規約がありますから、規約で消せてしまいます。例えばダウンロードしたつもりの音楽とか、あるいは電子書籍とかでも、サービスが終了しましたとって突然聞けなくなったり読めなくなったりするということが起きます。これは非常に大きな問題です。アメリカでは「所有権の終焉」として論じられています<sup>(14)</sup>。

ところが、そういう話は国際的なルールの場合などでは議論していない。結局このルールづくりに参加している人たちは、金融取引とか証券投資とかに関心のある法律の先生たちなので、そういう難しい哲学の話はどこかでやってくださいと言って、議論をしないのです。しかし、根源的にはそちらのほうが問題ではないかということです。

## アバター：メタバースにおける人

物の話はそれぐらいにしまして、次にデジタルの世界の人の話、アバターの話をします。皆さん疲れてきたと思うので、アバターとは実際にどういうものかを見てみましょう。アバターにはいろいろなものがあります。ついこの間話題になったのは、河野デジタル担当大臣のアバターが作られたというニュースです<sup>(15)</sup>。大臣のアバターは、ご本人と非常によく似ています。

こういうアバターもありますが、アバターは、人間そっくりの形をしている必要は必ずしもないのです。たとえば、OriHime というロボットは、胴体があり、頭と手はありますが、人間の姿とはあえて大きく違った外見になっています (図 1)。これはファストフード店で働くアバターです。

(14) Aaron Perzanowski & Jason Schultz, *The End of Ownership* (MIT Press, 2016).

(15) 「河野太郎大臣のサイバネティック・アバターについて」(令和4年10月21日)。< <https://www.jst.go.jp/pr/announce/20221021/index.html> >



図1 OriHime (画像提供：㈱オリイ研究所)



オーダーのお手伝いをするロボットなのです。

こういう姿のあるアバターが何のためにあるかというとき、例えば大臣が海外出張で忙しくて、でも国会で答弁しなければいけないというときに、アバターを使って答弁をする。リアルタイムなのだけれども、離れた場所から答弁をしたり、記者会見をしたりすることができるのではないかな。

それから、OriHime は、実は障害のある方が操作しているのです。障害があるなどの理由から社会で苦勞している人が、アバターを通じて社会に関わることができる。ロボットを操作してオーダーのお手伝いをしたり、接客のサービスをすることができる。空間的、あるいは身体的な障害を越えるためのアバターということです。

これを突き詰めていくと、別に人のような形をしていなくてもよいのではないかなという話になります。それが ANA の開発しているアバターです(図2)。たとえば、羽田空港に中国から観光客が来て、荷物を預けるのがうまくできないで困っているとします。今までだと、日本で中国語ができる人、要するに中国人のスタッフを雇っていたわけです。けれどもアバターを使えば、中国国内から中国語でこうしたらいいですよということが

図2 newme (画像提供: avatarin 株式会社)



説明できる。これは要するに皆さんがオンライン授業で使っている ZOOM などの企業版です。これも空間を越えてサービスをするのに使えるアバターです。

今までの例は全部リアルタイムで人が動かしているアバターですね。河野大臣のアバターもそうだし、OriHime もそうだし、ANA のアバターもそうです。けれども、そこを人が全部動かすのではなくて、自動的に反応するという形のアバターも考えられます。

実際に先ほどの OriHime というコーヒーを運ぶロボットですが、慣れてくると、一人の人が同時に 2 台を動かしていたりするらしいのです。つまりこちらではオーダーをとって、あちらの別のお店ではお会計をしているとか、そういうことが起こる。

もちろん慣れるということでもあるのだけれども、同時に 2 台を完全にリアルタイムで操作しようとする、こちらでお客さんに何かを言われているときに注意がそれたりします。そういうふうになったときに、アバターが自動的に反応してくれるとありがたいですね。

それを可能にするものは何かというと、AI (人工知能) です。AI が反

応して、普通はこういう会話にはこう返すでしょうという形でアバターがしゃべったり動いたりする。自動運転のアバター版みたいな話です。そうなってくると、それを法律的にどう考えるかという問題が出てきます。

このようにいろいろな話が出てくるわけですが、これをどう整理したらいいかというのは本当に大変なところで、私は、本来の専門は商法の研究者ですから、先ほどのお金の取引に関わるようなデジタルな物の研究をしなければいけないのだけれども、こういう話のほうが何となくワクワクしてしまうわけです。

### アバターをめぐる法律問題

どういう問題があるか、私は今一生懸命考えているのですが、まず、リアルタイムで人間が動かしているという状態を考えると、これは誰が動かしているのか。河野大臣のアバターのときには、それを動かしている人が河野大臣だとわかっています。顔もあえて似せてつくっていますからわかるわけですが、でも、河野大臣が海外から操作していますと言って、実は別な人が動かしているのではないか、要するに影武者ですね。河野大臣の秘書官がしゃべっているのではないのかとか。声はどうするのかというと、河野大臣の音声コンピュータで解析して音声を合成して出すことはできるでしょう。このように、中で操作している人が本当にその人なのかという、行為主体の特定の問題が出てきます。

その逆が、バーチャルなコミュニティに入ったようなときに、リアルの自分とは違う自分になりたいという場面です。むしろ違う自分になりたくてバーチャルな世界に入っていくという人が、実はユーザーの中には非常に多いのです。そうすると、自分が誰だと特定してほしくないわけです。

『メタバース進化論』という面白い本があって、それを書いている人が「バーチャル美少女ねむ」という名前になっているのです<sup>(16)</sup>。今言ったような話もその本に書いてあるのですが、この人はリアルには普通に仕事を持っている人らしいです。夜、仕事が終わって家に帰ってきてからバーチャルな世界で何時間か交流をしているという人です。

したがって、この人は、昼間そこの会社で働いているあの人でしょうと特定されたくない。特定されないことにむしろ利益がある。これも実は

---

(16) バーチャル美少女ねむ『メタバース進化論』（技術評論社、2022年）。

バーチャル美少女ねむさんが書いていることですが、そういう考え方を、作家の平野啓一郎という人が「分人主義」という概念を使って展開しています<sup>(17)</sup>。

どういうことかという、今の世界は基本的にいわゆる近代ヨーロッパ型の社会です。近代ヨーロッパの社会の基本理念は個人主義です。皆さんが勉強している法律の体系というのも、基本は個人主義です。だから、個人に権利・義務が帰属しますね。その個人が基本的には自分の判断で行動する。だから意思の自律とか、契約の自由とか、私的自治とか言うわけです。もちろん個人の意思で完全に利害を判断できるわけではないので、一定の場合には法律が守ってあげましょうということになり、消費者法とか、成年後見法とかがあるわけですが、基本は個人主義です。

でも、それはすごく近代主義的で、かつ西洋的な考え方ではないですか。日本人は周りに合わせるといふか、それが悪い面でもあるのですが、ある人にはこういう顔で接し、ある人には別の顔で接し、そのほうがむしろ社交性のある人、人間関係をうまく維持している人だと思われていませんか。だから個人主義、individualism の in をむしろ取ってしまって individualism、人というのは幾つにも分けられて、体は分けられませんが、観念的には幾つにも分けられて、ある場面ではこういう人、別の場面ではこういう人となっていて、その総合体が私という人なのではないですかということを平野啓一郎氏は言っているわけです。そして、それを「分人主義」と名づけています。

これはすごく面白い議論です。ただ、平野啓一郎さんは作家なのでそういうことが言えますけれども、法律的にそれを言っているかということは大きな問題です。法律的にそれを言っているかというのはどういうことかと言うと、バーチャルな世界にいるアバターは私、小塚荘一郎とは別の人格ですということです。それは、いったい何だと。法人格です。つまり、私が会社をつくれば、私が株式会社小塚商事という会社をつくれば、それは私が経営しているとしても、自然人としての私とは別の人、法人になるわけです。だから、バーチャルな世界にバーチャルな法人をつくるということ認めてよいのですかという問題になるわけです。

---

(17) 平野啓一郎『私とは何か——「個人」から「分人」へ』（講談社、2021年）。  
バーチャル美少女ねむ・前掲書（注16）・194頁参照。

先ほどの正体を知られたくないというところだけを考えればそれでよいように見えますけれども、バーチャルな世界で経済活動を始めて、物を売ったり買ったり、NFTを取引したりすると、バーチャルな人にはお金がなくて、実はリアルな人にはすごくお金があったらどうなるか。私の場合は、リアルな私はお金がないので逆ですけれども、それはともかく、バーチャルな世界からリアルの人が持っている財産に対して権利を主張する、要するに執行するということはできないのですか。

これは何の問題でしょうか。会社法の勉強をすると授業で出てくる、法人格の否認です。つまり、法人格をつくるということはそこに独立の責任財産をつくるということで、そういうことを認めてよいのかというのは、一つの法律上の政策的な判断になってくるということです。少なくとも当然にできますとは言えません。ある一定の条件が満たされたいかもしれないということでしょうね。

このように、アバターの話というのは、一方では、そういうバーチャルな世界に別の人格を認めてよいのかという話につながります。

もう一つの論点が、先ほどの機械学習、AIでもって自律的に反応するという話です。実際に開発されている実例があって(図3)、デモビデオを見ているとアバターが勝手にしゃべります。最初に会った人には「初めまして」と言って、仕事を聞く。これはわりと無難な聞き方ですよ。[学生だ]と言ったので、そうしたら恋愛のこととか聞いてみようかなという感じで、それにしては「結婚してる?」とちょっと突っ込みすぎではないかという気もしますけれども、表情も含めて、自動で反応するところまで既にできているということです。

そうすると、そのうち自動で物を売ったり自動で物を買ったりとかいうことが起きますね。このアバターなら「ジュースをください」とか言いそうではないですか。それでジュースを売ってあげたら、誰がお金を払ってくれるのだろうかということが起こるわけです。

こういう機械学習で動く自律型のアバターを考えると、法律的な論点はまた変わってきます。アバターの「言動」にどういう法律効果を認めていくかというような、民法でいう代理とか表見代理とか、そういうような話が出てくるのではないかと思っています。

図3 Erica (画像提供: JST ERATO  
石黒共生ヒューマンロボットインタラクションプロジェクト)



### メタバースとリアルの conflict of laws

このように、メタバースの人と物の話をしているのですが、このメタバースに関する法律問題を考えていくときに、もちろん人について、物について、それぞれの論点は大事ですが、全体としてどんなことを考えていったらよいのかというと、私は、conflict of laws、抵触法ということを考えてたほうがいいのではないかと考えています<sup>(18)</sup>。

先ほどのデジタルな物のときにも言いましたが、デジタルな世界、バーチャルな世界で完結しているときにはあまり大きな問題は起きない。それがリアルの世界に出てくるときに問題になる。逆もあると思うのですね。リアルな世界からバーチャルな世界に入るところがまた問題になる。そこをどういうふう考えるかというのが非常に大きな問題です。

---

(18) 小塚莊一郎「仮想空間の法律問題に対する基本的な視点——現実世界との『抵触法』的アプローチ」情報通信法政策研究6巻1号(2022年)75頁。

実は、バーチャルな世界というのはプラットフォームにルールもあるし、技術的にも、こういうふうになると決めていることもあります。技術的な決まりごとを「アーキテクチャ」と言ったりもします。先ほど言った、例えばダウンロードしたものがサービス停止によって読めなくなるというのも一つのアーキテクチャです。それから、場合によってはバーチャルな仕組みの中で紛争解決の仕組み、苦情申立てとかそういうような仕組みをつくっていることもあります。

そういうバーチャルな世界と、リアルの世界、ここには皆さんが普通に法学で勉強する法律があり、裁判所があるわけですが、この接点をどういうふうに整理していくかということです。

私はこう考えてみました。物の世界、最初に説明をしたデジタルな物の話は、権利をめぐる conflict of laws、バーチャル法とリアル法の抵触の問題。アバターの話というのは、今度は人をめぐる conflict of laws で、ここは誰に効果が帰属するかという帰属をめぐる conflict of laws。そしてもう一つ、実はその先に、これはまだ法律用語になっていないのですが、反映の問題。リアルなものをデジタルな世界に反映する。あるいはデジタルな世界をリアルな世界に反映する。その反映の仕方についての conflict of laws。こういう三つの問題があるのではないかと思っているわけです。

このうちバーチャルな物の話はすでに詳しく説明したので、繰り返しは避けます。

## バーチャルな人と「帰属」の抵触法

バーチャルな人について、先ほどは中にいる人と別の人格を認めるかとか、あるいはアバターが勝手に取引をし始めたらどうするかという話をしたのですが、人の場合は、そういう取引以外のこともいろいろと問題になります。現に問題になりつつあるのは、バーチャルの世界でプライバシーが傷つけられるとか、名誉が傷つけられた場合の法律関係。これが今VTuberをめぐる頻繁に起きているのです。VTuberの「中の人」は誰だといったらしてしまうとか、VTuberに対して誹謗中傷がされると、「中の人」が傷つく。これも要するにバーチャルな世界で起こったことがリアルな人に対する傷、法的には損害という形で帰属するかどうかという問題になるわけです。これはやはり帰属の話です。

この問題について、裁判所などでは少なくとも一定の場合には損害賠償



請求が認められるという判断も出ていて<sup>(19)</sup>、先ほど言ったようにバーチャルの世界にいる「人」は自分の人格とは違うという面もあるのだけれども、法人格否認の法理とは意味が違うのですが、やはりそこを突き抜けて、自分のメンタルに刺さってしまう、傷ついてしまうという場面はあるし、それには何か救済がないといけないだろうという気はしています。ここに、一つの conflict の問題があります。

もっとリアルな問題が、未成年の保護という問題。バーチャルなソーシャルネットワークの場合でも、オンラインゲームの場合でも、一定の年齢以下は利用禁止となっています。でも、SumOFUs というイギリスの消費者団体の人が実際に、Meta (元 Facebook) のサービスに入ってみたら、リアルには子供だろうと思われるアバターが大勢いた<sup>(20)</sup>。もちろんアバターとしては、それこそ分人主義で、バーチャルな世界では大人になっているのだけれども、言動を聞いていると明らかに子供だ。つまり、何歳以下は利用禁止と言っているだけで、学生証を見せなさいとかそういうことはしていないわけですから、入れてしまうわけです。

すると、未成年がバーチャル空間に入っているいろいろなことを見聞きしてしまうわけです。メタのサービスはアメリカ向けですから、政治の話でバイデン大統領は選挙不正で勝ったのだとかいうような話を未成年が聞いてしまうということもある。もっと言うと、そこには詐欺の被害やわいせつのようなトラブルだって現に起こっているらしいです。

大人でももちろん詐欺の被害は困るし、わいせつの被害も困るのだけれども、子供はもっと傷つきやすいですね。それはやはり守ってあげなければいけないのではないかということがあるわけです。これも、先ほどのVTuber に対する名誉毀損と一緒に、バーチャルな空間での行為がリアルな世界に突き抜けてきてしまっているという場面です。

もう一つ、これも実際に起こった話で、何年前に「ポケモン GO」というゲームがすごくはまりました。そのときに、ゲームをしていて、知らないうちにほかの人の土地に入ってしまうとかいうことがあったので

---

(19) 東京地判令和3・4・26 令和2年(ワ)33497号事件(2021WLJPCA04268004)、大阪地判令和4・8・31 判例タイムズ1501号202頁。

(20) SomeOFUs, *Metaverse: another cesspool of toxic content* (2022) 5-8, available at [https://www.sumofus.org/images/Metaverse\\_report\\_May\\_2022.pdf](https://www.sumofus.org/images/Metaverse_report_May_2022.pdf)).

す<sup>(21)</sup>。

要するにバーチャルな世界ではそこは草原か何かなわけです。だから入ることに問題がない。けれどもバーチャルな世界で行動しているつもりが、実はリアルで足を踏み入れてしまうと、そこは他人の土地です。バーチャルな世界でとった行動がリアルの世界に突き抜けて出てきてしまう。この突き抜けてくるという事例はいろいろとあるわけです。

一番極端な例が、メタバーキンという事件です。バーキンは知っていますか？エルメスのすごく高価なバッグです。それを NFT にして、エルメスとは何も関係のない人が、バーチャル世界の NFT のバーキンとして売っている。アメリカの自称クリエイターらしいですが、もう確信犯です。エルメスは激怒しているわけです。

この事件は実際に裁判になっているのですが、エルメスの側がどう言っているかという、このバッグの形が実は商標登録されています。普通の商標はお店の名前（文字商標）とかマーク（図形商標）ですが、アメリカでは、こういう特徴的な商品の形も商標として登録することができます。日本の商標法でも立体商標として登録できます。だから、バーチャルな世界でバーキンの偽物をつくると、それはリアルの世界で登録している商標権の侵害になるということをエルメス側は主張しているのです<sup>(22)</sup>。

こういう問題がたくさん出てきます。どうしたらいいかと言われても、私はそれに対する答えはこれから考えますと言うしかありませんが、とにかく突き抜けてくる場面があるということは認めて、したがって、一定の場合にはそれにリアルの世界で対応しなければいけないと思っています。そこは、メタバースがこれから伸びる世界だから何をやっても自由だというわけにはいかない。結局、メタバースの中で許されていること、あるいは許されそうなことと、リアルの世界で許されないこととの conflict of laws、抵触法をどう解決するかという問題になるわけです。

先ほどから conflict of laws という言い方をしていますが、皆さんが習っている法律の科目でいうと国際私法という科目があって、どこかの国とどこかの国の法律、たとえば日本の法律と中国の法律とか、フランスの

---

(21) 小塚荘一郎「VRの中の『物』とデジタル資産の所有権」ビジネス法務 21 巻 6 号 (2021 年) 56 頁、57 頁。

(22) 講演後、商標権侵害の成立を認める判決が出された。Hermès Int'l v. Rothschild, 2023 U.S. Dist. LEXIS 17669 (S.D.N.Y. 2023).

法律とアメリカのニューヨーク州の法律とか、それが食い違ったときに、どう調整するかというルールです。それと同じようにバーチャルな世界のルールとリアルな法律とかが食い違ったときにどう調整するかという、国際私法ならぬ「バース」際私法、メタバースとユニバースの「バース」際私法みたいな法が必要になってくるのではないかと考えています。

## メタバースがリアルワールドを反映

それから、第3の conflict ですが、反映という話です。これは、バーチャルワールドの中でも現実世界を再現するというタイプのメタバース。デジタルツインという言葉で今日の最初のほうに使いました。デジタルツインをつくる時の問題があるだろうと私は考えています。

例えば、バーチャル渋谷という実験があります。本当に渋谷の109の前通りからずっと道に沿って宮益坂のほうに行く街並みとか、道玄坂のほうに行く街並みとかをバーチャル世界でつくっています。その中に広告を出してもよいということになっていて、バーチャル渋谷の中にお店を持っているとか、バーチャル渋谷でアーティストがコンサートをするとか、実際の渋谷でアーティストさんがイベントをやろうとすると、ハロウィーンのときのようにごった返して大変になってしまいますが、バーチャルだったらいくらでも入れるわけです<sup>(23)</sup>。バーチャルな世界でアーティストが渋谷の街角でコンサートをすることができるわけです。

そこで、バーチャル渋谷ができたので、例えば、渋谷のジュンク堂の横がいい場所だと言って投資したらリアルなジュンク堂が閉店してしまいました。デジタルツインだとすると、リアルなジュンク堂が閉店するとバーチャル渋谷のジュンク堂もなくなります。ジュンク堂の横で人が集まると思っていたからここに投資していたのに、リアルな世界のジュンク堂が閉店されたから価値が下がったのではないかとこの紛争が起きたらどうしますか。

バーチャルな世界の投資を守るために、リアルな本屋さんにはつぶれないでほしいと言えるでしょうか。リアルな本屋さんにはつぶれてほしくないとは私は思っているけれども、それは別の話で、少なくともバーチャルな世

---

(23) 実には、メタバースの通信キャパシティや、それに伴う遅延の問題などによる限界があり、文字どおりに「いくらでも」集客できるわけではない。「『Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会』中間とりまとめ」(注1) 40頁以下参照。

界でその横に投資しているからリアルの本屋さんを閉めないでというのはおかしいですね。

同じような問題として<sup>(24)</sup>、例えば、ある街角に小さな飲み屋さんみたいな飲食店がたくさんあって、そこに映画のポスターとかが貼ってある。そういう街角をバーチャルにメタバースで再現してほしいと思ったとき、映画のポスターには著作権があります。お店の中にビールの広告が貼ってあったら、それも著作権とか商標権とかありますよね。そういう知的財産権をどうするのかということが問題になるわけです。これは結局、リアルワールドを「反映」するためには権利処理をしてもらわないといけないですね、という話です。

権利処理以外にも、難しい問題があります。例えば、リアルにはドコモのお店と au のお店が並んでいるとします。けれども、バーチャル渋谷は KDDI がメインで実施しているプロジェクトです。そこで、au のショップは残したいけれどもドコモのショップは消したいということがあり得るわけです。それは許されるのかということです。

特に、バーチャル渋谷の中の au のショップで新しいスマホを展示して、それを見て買いたいと思った人はクリックすると販売ウェブサイトに飛べるといような仕掛けをつくらとする。そのときに、au のショップは残してドコモのショップは消してしまうと、それはドコモに対する営業妨害にならないか。でも、自分の商標が使われることに対しては商標権がありますけれども、営業妨害されない権利は何かというと、これはすごく難しい問題です。

こういうようなことが実は出てくるので、リアルワールドの反映のさせ方のルールを何か考えていかないといけない。知的財産の権利処理も大事だけれども、知的財産プラスアルファでルールを考えていかないといけないという点が、未解明の問題として残っているということです。

## 国際私法の問題

さらにこの先の話まではもうしたくないのですが、先ほどのように著作権の処理が必要になりますと言うときに、日本の著作権法のことを考えて

---

(24) 以下の問題については、小塚荘一郎ほか「仮想空間ビジネス」ジュリスト 1568 号 (2022 年) 62 頁、64～70 頁の各氏発言を参照。

いるわけです。けれども、メタバースですから、バーチャルですから、なぜそこで日本の法律のことだけ考えるのでしょうか。日本国内に貼ってあるポスターに日本の著作権が発生する、これは分かります。けれども、バーチャルな世界に行ったときに、なぜ日本の著作権がそこで問題になると言えるのですか。

先ほどのメタバーキンの話もそうです。エルメスは、アメリカでパーキンのバッグの形状を商標登録していて、アメリカ法に基づいて裁判をしているわけです。エルメスは日本でも同じバッグの形状を商標登録しているのです。どうして日本法ではなくてアメリカ法で訴訟を提起したのですか。それはメタバーキンをつくっている人がアメリカのクリエイターだからですが、どうしてアメリカの商標法を選んだのかは実はよく分からないのです。これが、本当は一番難しい問題です。

ちなみにプラットフォームの規約で準拠法を書けるのではないかという話もあるのですが、面白いことに、有名なプラットフォームの中には準拠法が書いてないもの、裁判管轄の条項はあっても準拠法条項がない規約もあって、非常に興味深いことになっています。

## まとめに代えて——テクノロジーと法

そろそろ時間が来ていますので、最後にまとめというか、私の感じていることをお話しして終わりたいと思います。

最初に言いましたけれども、私はこういう新しい話が大好きです。ワクワクするのです。学生時代に法律の授業を聞いてなんだかワクワクしないなと思っていたのに比べると、本当にこういう話は楽しいです。楽しいと感じた後で、ふと、でもそこに法律家がどれだけ関わっているのだろうと思うことがあるのです。ワクワクする部分をつくったのはエンジニアの人であり、ビジネスを組み立てている人です。これについて法律はどうなっているのですかとか、法律がこうだからこれができなくて困っているとか、そういうことだけを言われて、問題を解決すると「ありがとうございました」と言われて、それでまたワクワクした世界が向こうにできてしまう。結局その一番ワクワクするところには法律家として関わっていないのではないだろうかというのが、非常に寂しく思うところです。特に新しい技術については、私はそう思うのです。

皆さんが大学で勉強する法律というのは、基本的には19世紀ぐらいの

ヨーロッパの世界を前提にして組み立てられています。その当時のヨーロッパの世界というのは、いわゆる近代、主権国家ができて市民社会が成立して、経済的には資本主義の体制が確立した時代です。その時代の社会に、民法とか商法とかそういう法律は非常によく対応しています。

ところが、今のワクワクするテクノロジーの世界とそういう法律が何かかみ合っていない気がするのです。かみ合わない結果として、テクノロジーを開発している人たちはどうするかというと、そういうことは法律に書かなくてもいいです、もうプログラムで最初からこれこれではできないようにしてしまいますといった形で物事が進んでいく。それは、私としてはちょっと寂しいわけです。

ちょっと寂しいと同時に、でもそれは仕方がないのかなとも思います。テクノロジーに法律が合っていない以上は、むしろ法律からはみ出している部分を技術で決める、この認識は大事だと私は思うのです。法律の先生方が何人もいらっしゃる前で申し訳ないのですが、法律家には、世の中のことに全部法律でルールが書けるとおられる方が多いですけども、私は違うと思います。法律は世の中の一部にしか対応できていなくて、その外側に広がっている世界はたくさんあるわけです。その部分を無理やり法律の中に取り込む必要はない。

取り込む必要はないけれども、その法律の外に広がっている世界が、法律で大事にしていることと矛盾したら困りますね。法律で大事にしていることとは何ですかというと、それは例えば人権とか、人権と言うと大げさに聞こえるかもしれませんが、自分の名誉が毀損されて傷つくとか、自分の土地のはずなのに他人が踏み込んできて困るとか、あるいは自分がつくったはずの著作物が勝手に使われるとか、そういうようなことを含めて、自分の人権とか自由とか、もっと言えば民主主義とか平等とか、そういうようなことが、技術で決まっている世界の中でも最低限きちんと守られるという保障が必要なのではないかと思うのです。

そういう意味で言うと、新しい問題になるほど法律は基本的なところに戻っていく。だから、株式会社のように昔からある仕組みは会社法でちゃんと決められますけれども、AIの法律を研究してみると、もう商法ではほとんど対応できなくて民法、メタバースになると憲法、人権とか自由とか。どんどん基本的なところに戻っていく。皆さんもやはり基本的なことを勉強することが大切ではないかと思っている次第です。

すっかり長くなって失礼いたしました。でも、まだ時間がありますので、質問があればぜひお受けしたいと思います。どうもありがとうございました。

### 【質疑応答】

Q1：非常に興味深いお話を聞かせていただきまして、ありがとうございました。私は、本学で刑法を担当しているのですが、刑法におきましては、物（ぶつ）かどうか、あるいは所有権の対象かどうかというのは、不可罰の利益窃盗か可罰的な窃盗罪かを定める非常に重要なポイントになっています。それでお聞きしたいと思ったのが、コモンローの諸国ではデジタル資産も物として保護されているという点に関してです。ほかの人が取引できないとか、勝手に消せないということから排他的支配的な側面があるという話をされていたのですが、プラットフォームを管理している人がいて、その人がデータをコントロールできる状況にあるのだとすると、そこに排他的支配はないという考え方もあり得ると思うのですけれども、この点についてはいかがお考えでしょうか。

A：まさにお話ししたように、デジタルの所有権の根本問題は本当はそこです。つまりプラットフォームというサービス提供者のほうで消せてしまう。その話と、サービス提供者が提供しているサービスの中で、さしあたり私がコントロールできているので、そのデータを誰かが勝手に書き換えて、改ざんして持っていったときに、例えば取り戻せるかとかというような話というのは、一応別の問題だというのが現在進んでいる議論です。

つまり、根本問題は括弧に入れて、消される権利も消されない権利もあるでしょうけれども、それを含めて、とにかく当事者間の問題として排他的支配があるかという話だけをしています。

それは、途中でも言いましたけれども、議論としては一定の側面だけを議論しているという気がするのです。要するにこれを議論しているのが取引をしたい人たちなので、その人たちが問題にするようなことだけが議論されている。

イギリスの判例も、ビットコインが不当に流出した事案ですが、刑事ではないですね。あくまでも民事で取り戻しの命令が出せるかという話なので、果たして刑事的な意味での所有権ということが言えるかというのはま



た別だと思えます。

逆に言いますと、今、日本の法律では、ほかの国もそうだと思いますが、民事と刑事とで所有権は同じ概念だと思っているわけです。民事では所有権が成立するけれども、刑事では所有権が成立しないということは基本的にはないと考えられていると思うのですけれども、メタバースでは、そこが分かれてくることはあり得るのかなという予感もします。

Q2：ご講演ありがとうございました。大変興味深く伺いました。私は有限責任に関する議論が面白いと思えました。先生は、法人格否認の法理の話をされておりましたが、逆に、有限責任を認めたほうが、むしろバーチャルの世界は発展しやすくなるのでメリットも大きいのではないかという感想を抱きました。その際に、独立責任財産みたいなものがバーチャル内なのか、リアルなのかわかりませんが設定されるとすれば、利害関係者間での調整もある程度可能なのかなと思ったのですが、その考え方はナイーブ過ぎますでしょうか。コメントをお聞かせいただければと思います。

A：そこは会社法で、株式会社の有限責任という制度はどのように正当化されるかという有名な問題がありますけれども、その問題を今ここで考える必要があると思うのです。

一つの考え方として、有限責任によって相手方の責任財産が限定されるという問題があるとしても、それは取引する前に調べればよいことであって、調べた結果、疑問があれば、あるいはうまく調べがつかなければ、取引をしなければよいただけの話なので、全く問題はないという考え方もあり得ます。

もう少し引いて考えると、今おっしゃったように、そこに何か最低限の責任財産がある。例えば、プラットフォームに入るときに預け金を預けておいて、それが一定金額以上あるようにしておいて、最低限の取引相手の保護が図られるということを前提に別人格を認めるという考え方もありうると思います。

先ほど法人格否認と申し上げたのは、私が別にこの分人主義に反対しているということではなくて、むしろ私もそういう考え方はよいのではないかと思っているのですけれども、そのときに、法人格否認の議論に現れる

事例のように、法人格が違うということを逆に悪用して、何か詐欺のようなことが起こる。そういう場合についてのセーフガードというか、考え方というものも整理しておく必要があるのではないかと、そういう意味で言うと、目新しい問題であると同時に、やはりリアルの世界の法律で考えているところの基礎的な考え方、基礎理論というのは、実は生きてくるのではないかというふうに思っているからです。

ですから、先生が言われるように、実は私もこういう独立の人格というのを認めること自体は、それでもよいのではないかという気がしています。

(付記) この講演は、JST ムーンショット型研究開発事業、JPMJMS2215の支援を受けた研究にもとづいています。

成蹊大学法学部・未来法学研究所（共催）講演会  
(2022年11月10日 6号館401教室にて開催)