

[メタバースがやってきた]

3 メタバースの法律問題



須川賢洋 新潟大学

実は新しいようで古い法律問題

メタバース空間における法律問題については、そのメタバースの元祖とも言えるセカンドライフ（リンデンラボが運営する VR サービス）^{☆1}の登場時からすでに多くが洗い出されている。結論から言えば、インターネット当初から積み重ねられてきたサイバー空間の法律論を適用すればほぼすべての問題に対処できる。メタバースだからと言って特別なことはむしろ少ない。しかしながら、VRに代表される描画技術や、音・画像・動画などの融合、つまり、いにしへの言葉でいうマルチメディア技術の進歩、さらには五感へ響く度合いの向上など表現技術には大きな進化があり、リアリティがより増した分だけ、ひとたび問題やトラブルが起きれば、その被害や対策方法もより深刻なものになってしまうと言えるであろう。さらに、まだ確固たるネット上の法律が存在しない領域や実運用が難しい領域がまったくないわけではなく、そのような領域においては問題は特に顕著になると考えられる。

デジタル上の搾取や盗用に どう対応すべきか

では、確固たるネット上の法律が存在しない領

域とはどのようなものが考えられるのであろうか。オンラインゲーム、特に RPG 系のゲームなどでは、ときどき、非公式のアイテムやツールなどを使ってゲームの進展を有利に進める行為が問題になる。いわゆるチート行為やチートツールと呼ばれるものである。また、そのようなアイテムや場合によってはアカウントそのものをお金によってやりとりするリアルマネートレードが問題になることもある。アイテムやツールと言ってもその実体がプログラムであることは言うまでもない。これらがより高度に、いやむしろ悪質に発展した行為はメタバースでも当然に行われるであろう。もちろんこういった行為は通常は規約で禁止されている。しかしながら、現状では、このチート行為やリアルマネートレードを正面から直接禁止する法律はない。

といっても決して無罪というわけではなく、たとえばチート行為代行者への検挙・有罪事例も存在する^{☆2}。通常は、刑法の私電磁的記録不正作出／供用罪やその他の電磁的記録に関する罪状を適用したり、不正競争防止法の技術的制限手段の回避の禁止規定を利用するなど、その都度適用可能な条文を駆使して取り締まったりしている。著作権法の著作人格権（同一性保持権）侵害が成立する場合もあり、オフライン時代のゲームの不正改造では、よくこの条項が用いられた。

☆1 <https://secondlife.com/>

☆2 奈良地判 平成 29 年 (2017 年) 1 月 17 日。

しかしながら、「チート行為罪」といったような、それそのものを正面から取り締まる規定がないのが現状である。もしメタバースのサービス提供者側がこのような刑罰規定を望むのであれば、具体的な被害や手口、そして何よりも守るべき保護法益、つまりはそれを行われると人々のどのような権益が犯されるのかを明らかにする必要があるであろう。

名誉毀損などは厳罰化の方向に

また、リアルティが増した分だけ被害の深刻化が予想されるのが、名誉毀損や誹謗中傷問題である。これはメタバースのみならずサイバー空間全般に言える問題である。しかしながら、いわゆるテラスハウス事件などを契機に、ネット上での誹謗中傷などに対しては規制や取り締まりが強化される方向にある。具体的には、昨年2021年4月に「特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律」、通称「プロバイダ責任制限法」が改正され発信者情報の開示手順などが見直された。近日中（2022年10月まで）には施行させる予定である。また、刑法の侮辱罪についても厳罰化されることになっており令和4年（2022年）通常国会にて審議中である。こちらは罰金刑のみだったものが懲役刑も可能なものになる。

しかしメタバース空間は国際的な空間になるわけであり、ここには従来のインターネット問題と同様に国境をまたぐ法律の壁問題が生じることになる。もちろん、法執行機関同士の公式な共同捜査や情報共有のための手順を整備することが望ましいが、こちらはとかく時間がかかるので、サービス提供者同士、つまりは民間レベルでの情報共有や被害防止のための仕組みの整備を優先的に進めるべきだと言えよう。

さらに補足しておく、メタバース上で広告や商品宣伝ビジネスが盛んになると、広告主やそのCMを仲介する代理店（代理者）、さらには広告を掲示

する場を提供する媒介者などへ責任の話もまた活性化するだろうと言える。

知的財産では既存法適用が可能

一方で、メタバースにおける知的財産の問題はその多くの場合において現行法がそのまま適用可能である。インターネット上での無許諾な著作物の配信は当然に公衆送信権の侵害になる。著作権のみならず、特許権や商標権といったいわゆる産業財産権もネット上でも当然に適用される。知的財産制度はほかの法制度に比べて国際的な協調性が高く国ごとの差異も少ない領域である。そのため国際的なメタバース上において知的財産侵害を行った場合でも、いずれかの国の法律に引っかかると言える。

メタバース上では著作権や商標権などよりも、パブリシティ権の問題のほうが多く発生するであろう。パブリシティ権の学說的根拠は省略するが、芸能人やスポーツ選手など顧客吸引力を有する人たちにはパブリシティ権があり、その肖像や名前を使う際にはそれなりの対価を支払う必要があるというのが通説かつ通例になっている。スポーツ選手のカレンダーなどを勝手に販売できない権利と言えば分かりやすいだろう。メタバースにおいてこれら著名人のアバターを勝手に使うなどした場合には当然にこのパブリシティ権の問題が生じる。

また以下は私見というか個人的な予測なのであるが、2004年の最高裁判決^{☆3}で否定された“物（もの）”のパブリシティ権問題が再燃すると予想される。上述のように著名人にはパブリシティ権がある。では、これが物の名前などに関してはどうなるのかということに関して、ゲームにおける著名競走馬名の使用について過去に争いがあった。結果は、物のパブリシティ権は否定されたわけであるが、実務や業界慣習ではこれらの使用に関して協力金などの名

☆3 最判平成16年（2004年）2月13日 ギャロップレーサー事件。

特集 Special Feature

目でお金を支払う場合も多い。古寺が所有する著作権の切れた絵画や美術品の写真を使用する場合などもそうであろう。たとえばメタバース上で「中世デジタル〇〇美術館」や「デジタル〇〇寺」の拝観などといった場合にこの問題が出てくるのはなかろうか。

NFTの可能性

前章で述べたとおりメタバース空間でのデジタルコンテンツの所有や保持に関して、果たして権利として成立するかどうかについてはさまざまな議論がある。これも実はセカンドライフのころから言われていたことなのであるが、当時と異なる技術として「NFT:Non-Fungible Token」の登場があげられる。果たして「所有権」と呼んでよいかどうかは別として、このNFTはデジタル空間におけるコンテンツ所有権の管理、いや少なくとも所有権の主張には有効な手立てだと言える。今までこの問題が原因で、メタバースの普及が進まなかったのだとすれば、NFTは逆にブレイクスルー・テクノロジーになり得る。

NFTは、著作物などのデジタルコンテンツ管理のみならず、メタバース上の土地、つまり仮想不動産(?)管理などにも有効に機能するはずである。これは単なる楽観的な未来予測であるが、たとえばきちんとNFTを付することによって初めて所有権を認めたり対抗要件とするといったような規定が、

遠い将来に民法などに記載されるかもしれない。

サイバー地政学の必要性

最後に、世界情勢が非常にきな臭いものになった今、メタバース上においても近隣の友好国(友好者?) / 非友好国(非友好者?) の関係といった地政学や安全保障の問題も反映されてしまう危険があることを警告しておきたい。元々サイバー空間はフィルターバブルやエコーチェンバーが起こりやすい世界であり、メタバース上ではそれらはさらに顕著なバイアスがかかりやすい。つまりディス・インフォメーションやフェイク・ニュースを流布するに非常に都合のよい場であり、オールドメイン攻撃^{☆4}のフィールドの1つとして使われる可能性も十分にある。

もちろん、これが杞憂に終わることが最良であることは言うまでもない。

(2022年5月9日受付)

☆4 従来は「ハイブリッド攻撃」と呼ばれていたもの。

■須川賢洋 (正会員)
masahiro@jura.niigata-u.ac.jp

新潟大学法学部助教。専攻: 情報法。研究テーマ: デジタル知的財産、サイバー犯罪、情報セキュリティ制度など。本会「電子化知的財産・社会基盤研究会 (EIP)」幹事。

