

〈研究論文〉

メタバースの法とガバナンス
——先行研究サイバー法の^既視^感のデジャ・ヴ——

平野 晋

Legal Regime for Metaverse:
Déjà Vu of the Debate on Appropriate Governance of Cyberspace

Susumu HIRANO

Abstract

In order to predict the proper legal regime for the metaverse, the author, a cyberlaw specialist in Japan since before the millennium, first analyzes and reminds readers of some major works on cyberspace governance in the U.S. Thereafter, based especially upon works by Professors I. Trotter Hardy and Lawrence Lessig, the author finds out a principle that conventional real-world's law should be modified in case the environments of the new worlds (i.e., cyberspace and metaverse) produce, quantitatively or qualitatively, special phenomena which are so different from the ones in the real world. For example, the fact that an ISP occupied an important role to protect free speech lead to the legislation of CDA Section 230. And the fact that cyberspace had allowed free-rider spammers to send unsolicited bulk email or unsolicited commercial email lead to enactment of anti-spam legislation. Thereafter, the author predicts that possible phenomena in metaverse such as attachment to avatars and immersion of the virtual worlds (VWs) would lead to applicability of some torts such as defamation or intentional infliction of emotional distress when avatars are injured by wrong-doers in the VWs.

Key Words

cyberspacelaw/cyberlaw; self-governance; A Declaration of the Independence of Cyberspace; moderate cyberspace exceptionalism; A Declaration of the Rights of Avatars; virtual worlds/VWs; immersion; presence; avatars; attachment; VR/AR; EULA/TOU/TOS; in-world

目次

はじめに

第一章 「メタバース」とは

- A. 「メタバース」の定義
- B. SF～「サイバースペース」と同じ出自の「メタバース」～
- C. Web3^{ウェブ・スリー}
- D. 〈集中型〉=支配, に対抗する〈分散型〉

第二章 「サイバースペースの独立宣言」: サイバースペース法研究の〈第一世代〉

- A. 「サイバースペースの独立宣言」

- B. 言論の自由
- C. 政府への反発と巨大企業への反発
- D. サイバースペースの理想郷観と、時代背景と、〈知力：mind〉への期待
- E. Lessig 登場
 - (1) 現実世界にも及ぶサイバースペースの悪影響／(2) 「馬の法」論争と「コード理論」

第三章 「アバタの権利宣言」：仮想世界に於けるセルフ・ガバナンス論のデジャ・ヴ

- A. 「アバタの権利宣言」
- B. 仮想財産権、アバタへの執着、秩序の尊重、及び仮想世界のセルフ・ガバナンスの希求

第四章 メタバースのガバナンス：規範の在るべき姿

- A. 現実世界との相違に注目すべきメタバースの法：先行研究サイバー法の教訓
- B. Hardy の指摘：サイバースペースのガバナンス論

第五章 甚大な被害のおそれ

- A. アバタへの執着 (attachment) と、仮想世界の没入感 (immersion)
 - (1) アバタへの執着／(2) 仮想世界への耽溺が生む現実世界との境界の曖昧化／(3) 名誉毀損／(4) 精神的苦痛の故意による賦課 (IIED)
- B. 「サイバースペースにおけるレイプ」——Mr. Bungle @ LambdaMOO——
- C. VR/AR 技術の進化が生む〈現実感〉(presence) の問題
- D. メタバースに対する法適用の壁
 - (1) プロバイダ免責法 CDA § 230—1月6日連邦議事堂襲撃事件の教訓—／(2) 仮名性 (pseudonymous) の問題／(3) 国境のない仮想世界と裁判管轄権の限界／(4) その他

おわりに

はじめに

メタバースの規範・ルールが未定な現状を憂う声¹⁾が、筆者には多方面から聞こえて来る。しかし、この、いささか過熱気味なメタバース騒動も、四半世紀程前もの昔からサイバースペース法（以下「サイバー法」と云う）の研究に携わって来た筆者には²⁾、既にサイバー法研究領域²⁾に於いて議論していた内容のデジャ・ヴ^感に思えてならない

——その頃の、サイバー法の勃興期にしばしば聞かれた言葉であるところの、インターネットは「無法な西部開拓地」(wild, wild west/frontier) という言葉が、メタバースや、それを構成する核心的要素である〈仮想世界〉について、今、再び聞かれ始めたのである——。そこで、今一度、メタバースの法や規範・ルールの研究に不可欠なサイバー法の先行研究の幾つか——特に、インターネット／サイバースペース／メタバースの発祥と発展の地であるアメリカの法律学に於けるガバナンス論——を紹介し、今後のメタバース法研究の健全な発展に寄与させしめたい。加えて、メタバースに於いて法的紛争に発展する原因となることが予想される諸問題のうち、アバタへの執着心や仮想世界の没入感や現実感が生む現実世界の人々への悪影響について指摘する。

紹介の方法としては、先ず第一章に於いて、メタバースの定義、特徴、出自、及び歴史等を紹介する。第二章に於いて、サイバースペース研究のいわゆる〈第一世代〉と、セルフ・ガバナンス論

- 1) See, e.g., 平野晋 a/k/a サイバースペース法研究会『「サイバースペース法学」とインターネット：『ハッカー』の倫理と『セルフ・ガヴァナンス』の精神（第1回）』『国際商事法務』25巻11号1171頁（1997年11月）～同「（第15回・完）」27巻1号76頁（1999年1月）[hereinafter referred to as 平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス」]; 平野晋「サイバースペース法とインターネット上の裁判管轄権：電脳空間におけるセルフ・ガヴァナンスの主張と対人管轄権に関する米国主要判例の立場の分析（第1回）』『国際商事法務』25巻8号807頁（1997年8月）～同「（第9回・完）」26巻4号416頁（1998年4月）[hereinafter referred to as 平野「サイバー管轄権」]; 平野晋『電子商取引とサイバー法』（NTT出版，1999年）。
- 2) なお「サイバースペース」とは、ネットワーク上のコミュニケーション空間の意であり、「サイバー〔スペース〕法」(cyberspace law/cyberlaw) という法律学については、see 平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス（第1回）」*supra* note 1, at 1172-73. See also 中央大学「知の回廊（第91回）：サイバー法という新たな法律学」（筆者監修，Mar. 2013年），https://www.youtube.com/watch?v=t_x_WjFh_I (last visited Oct. 8, 2022)（サイバー法について解説している）。

と、その後のサイバー法学の確立期等を紹介する。第三章に於いて、仮想世界に於ける〈アバタの権利〉と、第一世代の思想との相違点と共通点を分析する。第四章に於いては、メタバースに於けるガバナンス／法の在り方について論じる。そして第五章に於いては、仮想世界とアバタと VR/AR が与える没入感、執着心、及び現実感等が生む甚大な被害のおそれと幾つかの不法行為法理の適用に触れる。

映画「インセプション」

(Warner Bros. Pictures, 2010年)の^{せりふ}台詞から

[十数人が同時に夢を共有している部屋に、コップ(主人公レオナルド・ディカプリオ)、イームス、サイトー(渡辺謙)、及びユスフが入る。]

イームス：十人、十二人全員が機械で繋がっている。

ユスフ：彼等は毎日、夢を共有する為に[ここに]来るんだ。(ここで一人の老人が夢をみている一人の顔を叩くが、その者は目覚めない。)ほら、見た通り、とっても安定していて、夢から覚めない。

コップ：どれ位の間、彼らは夢をみているんだい？

ユスフ：毎日三、四時間。

コップ：夢時間(dream time)だと、どの位に成る？

ユスフ：……。それだと毎日来る日も来る日も三十か四十時間に成る。

サイトー：なんで彼等はこんなことするんだい？

ユセフ：サイトーに教えてあげなさい、コップ。

コップ：これをずっと使っていると、その内に、これでしか夢をみられなくなるんだ。

……

イームス：彼等は毎日ここに寝に来るのか？

老人：いいえ、彼等は目覚める為に来る。夢が彼らにとっては現実に成ってしまっているんだ。

コップ：[亡き妻モルについて、部下のリアアドネに語る場面。]モルは、何かとっても彼方の、自身の奥底の何かに閉じ込められてしまった。嘗ては分かっていた事実を、忘れてしまうことを選んだんだ。辺獄(Limbo[：天国と地獄の間の辺獄])が、彼女の現実となってしまった。

リアアドネ：あなたが[モルと一緒に長い夢から]目覚めたとき、何が起きたの？

コップ：[夢時間で]何年も何年も、何十年も経た後に、一緒に老人の心に成ってから、突然若い……現実に引き戻されたんだ。モルの何処かがおかしいと思った。でも彼女は認めなかった。結局は本当のところを語ったんだけど。彼女は、何もかもを変えてしまった^あ或るアイデアに、とっても単純なアイデアに、取り憑かれた——僕達の現実世界が、現実ではないというアイデアに、現実に戻る為には目覚めなければならない、そして、家に戻る為には、僕達は一緒に死なねばならないというアイデアに、取り憑かれてしまったんだ。[夢世界では死ねば目覚めて現実世界に戻るけれども、現実世界で死ねば、目覚めるどころか、本当に死んでしまうのに……]

Quotes from “Inception,” The Web’s Largest Resource for Famous Quotes & Sayings, <https://www.quotes.net/mquote/117456> (last visited Sep. 19, 2022) (emphasis added); Inception (2010) – Leonardo DiCaprio as Cobb – IMDb,

<https://www.imdb.com/title/tt1375666/characters/nm0000138> (last visited Sep. 19, 2022) (emphasis added).

第一章 「メタバース」とは³⁾

A. 「メタバース」の定義

複雑な説明は後掲することにして、まずはビッグ・ピクチャーを把握する為に非常に簡略化して定義すると、「メタバース」とは、「あなたが**アバタ**を用いて、他人や複数の場所と**相互作用 (interact)**が出来る**仮想世界 (virtual worlds: VWs)**」を意味する⁴⁾。その語源は「超」を意味する「meta」と「宇宙」を意味する「universe」とから成り、造語である⁵⁾。

なお引用文の「**アバタ**」とは、オンライン上のキャラクタ画像のことである⁶⁾ (後掲【図#1】参照)。

- 3) なおメタバースの7要素を提言したことで有名な Mathew Ball は、その7要素が以下であると指摘していることで有名なので紹介しておこう：persistence [持続性]; synchronous and live interactions [同期したライブの相互作用]; the capacity for as many concurrent users as the users demand [希望する多数[の参加]を同時に受容できる能力]; a stable, functioning economy [安定的で機能する経済]; the incorporation of both digital and physical worlds as well as operating on both open and closed platforms [デジタル世界と物理的世界を組み入れると共に開放的プラットフォームと閉鎖的プラットフォームの双方で機能すること]; largely interoperable [広範囲な相互運用性]; and be “populated by “content” and “experiences” created and operated by an incredibly wide range of contributors [信じ難い程の広範囲な貢献者達によって創作されかつ運用された『コンテンツ』と『経験』によってにぎわうこと].” Matthew Ball, *The Metaverse: What It Is, Where to Find It, and Who Will Build It*, MatthewBall.vc (Jan 13, 2020), <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse> (last visited Sept. 15, 2022).
- 4) Michael Costanzo, Larry Dubinski, & Therese Vento, ALI CLE Course of Study, *Legal Issues in Museum Administration 2022 Virtual Museum Programming*, CD006P ALI-ABA 209, Mar. 2022 (筆者和訳) (強調付加)。

もっともアバタは原則として、現実世界の利用者の表象 (representations) であって、そうではないミッキーマウスやスーパーマリオのようなキャラクタとは異なる存在である⁷⁾。

そして「**仮想世界: VWs**」とは、「オンライン上の三次元空間で、アバタとして知られているところのオンライン上の利用者の表象を用いて、複数の利用者が同じ場所を占有することを許容する」世界である⁸⁾。

すなわちメタバースは、いわゆる「**RPG**」の頭字語で通称される「**role playing game**」型オンライン・ゲームの世界をイメージすれば分かり易いかもしい⁹⁾。RPGに於いては、利用者が操るキャラクタ (アバタ) が、三次元空間で移動した

- 5) Andrea M. Seielstad, *Enhancing the Teaching of Lawyering Skills and Perspectives through Virtual Worlds Engagement*, 7 U. MASS. L. REV. 40, 100 n.127 (2012) (なお造語の説明の前に次のように説明している部分が参考になる: “The Metaverse is a fictional virtual world’ where humans, as avatars, interact with each other and software agents in a three-dimensional space that uses the metaphor of the real-world.” (emphasis added)). すなわち〈メタバースは現実世界のメタファー〉なので、韻を踏んでいるように聞こえる。
- 6) Stephanie Francis Ward, *Fantasy Life, Real Law: Travel into Second Life — The Virtual World Where Lawyers Are Having Fun, Exploring Legal Theory and Even Generating New Business*, 93-Mar A.B.A.J. 42, 43, Mar. 2007 (“an online graphic character, called an avatar” と表現している)。
- 7) See Jon M Garons, *Playing in the Virtual Arena: Avatars, Publicity and Identity Reconceptualized through Virtual Worlds and Computer Games*, 11 CHAPMAN L. REV. 465, 467 (2008). なお本文中で筆者が「アバタは原則として・・・利用者の表象であって」(強調付加)と記載することにより、例外的に利用者(すなわちヒト)の表象ではない場合がある事実を示唆した理由は、例えばボット (bot) がヒトの競技者のようにアバタを操ることが可能だからである。Alec Levine, Comment, *Play Harms: Liability and the Play Conceit in Virtual Worlds*, 41 MCGEORGE L. REV. 929, 933 n.30 (2010).
- 8) David R. Johnson, *The Life of the Law Online*, 51 N.Y.L. SCH. L. REV. 957, 969 n.13 (2006-07) (筆者和訳)。

り、味方の兵士のアバタ達と協力し合って銃撃戦等を通じて敵兵のアバタ達を倒し勝利を目指したりして、「他人や複数の場所と相互作用」しているので、メタバースもこれに似たサービスと云えよう。実際のところ、現在最も有力なメタバースは「Roblox」のようなオンライン・ゲームであり、ここでは世界を参加者自らが構築できる機能も備わっている¹⁰⁾、メタバースは世界構築型なオンライン・ゲームのような世界と云うことが出来る。

なおゲームごときは学術研究の対象ではないと感じる者も居るかもしれないけれども、メタバースの震源地であるアメリカの法律学に於いては、ゲームや、利用者達自身の表象であるアバタと利用者達との関係性等を研究すべきであると云われている¹¹⁾。その「仮想世界の複雑な社会的相互作用と、そこに現実世界の社会構造と規範を反映させる傾向とが相まって、仮想世界は理想的な社会的かつ法的な実験台 (testbeds) になる」からである¹²⁾。〈法と経済学〉の研究者として高名な連邦控訴裁第七巡回区裁判官のRichard A. Posnerも、仮想世界は「ルールが出現する研究の実験室」¹³⁾であ

り、「仮想世界の国際法が結局、海事法のような新たな法理に発展すると予測している」¹⁴⁾。

なおメタバースの使用目的は、オンライン・ゲームに限定されず、その多目的性にこそ、今後の発展の可能性があると云えよう。すなわちメタバースの先例として有名なサービスは、「Second Life」である。Second Lifeの使用目的はオンライン・ゲームの域を越えて、利用者達が文字通り二番目の人生を仮想世界に於いて、現実世界とは別に楽しむことが出来る¹⁵⁾。しかしその利用者達は、世界を自ら構築することもでき、かつアバタは飛ぶことも瞬間移動も出来るので、現実世界の束縛から解放される¹⁶⁾。アメリカの法曹の多くが会員である全米法曹協会の会員月間誌『AMERICAN BAR ASSOCIATION JOURNAL』(ABA JOURNAL)の^{エイ・ビー・エイ・ジャーナル}記事も、Second Lifeを以下のように表現している¹⁷⁾。

Second Life は massively multiplayer online role-playing game [大規模多人数同時参加型ロール・プレイング・ゲーム]の頭字語であるMMORPGとして知られる部類のコンピュータ・ゲームに帰属する。しかしSecond Lifeは、他の同様なゲームとは相当異なっていて、参加者達が競争し合うのでは

9) See Alisa B. Steinberg, Note, *For Sale – One Level 5 Barbarian for 94,800 Won: The International Effects of Virtual Property and the Legality of Its Ownership*, 37 GA. J. INTL & COMP. L. 381, 383-84 (2009) (MMORPG という頭字語で表される RPG の一種の〈大規模多人数同時参加型 RPG〉に於いては、アバタが戦ったり、取引したり、他のアバタ達と相互作用したり、更には仮想財産を互いに奪い合ったりできると紹介している)。

10) See *infra* text accompanying notes 24-25.

11) See Harrison M. Rosenthal & Genelle I. Belmas, *Cyber-Recapitulation? What Online Games Can Teach Social Media about Content Management*, 61 JURIMETRICS J. 331, 338-40 (2021); Beth Simone Noveck, Symposium State of Play: *Introduction: The State of Play*, 49 N.Y.L. SCH. L. REV. 1, 4 (2004)。なお文字ベースの相互作用的な社交空間から始まって、画像型ビデオゲームの世界に続き、そしてインターネットに接続された大規模多人数同時参加型で、三次元型で、世界構築型で、かつ没入型なゲーム/社交の世界であるところの〈仮想世界〉が構築されるに至る迄の簡潔な発展史についても Noveck (*id.*) が参考になる。

12) Rosenthal & Belmas, *supra* note 11, at 341-32 (筆者和訳)。有名なサイバー法学者の M. Froomkin 達も “propose the use of virtual worlds as legal test beds” と指摘している。Noveck, *supra* note 11, at 5, 12.

13) Sarah E. Galbraith, *Second Life Strife: A Proposal for Resolution of In-World Fashion Disputes*, 2008 B.C. INTELL. PROP. & TECH. F. 90803 at 29 (筆者和訳)。

14) Bettina M. Chin, Note, *Regulating Your Second Life: Defamation in Virtual Worlds*, 72 BROOKLYN L. REV. 1303, 1315 n.97 (2007) (筆者和訳)。

15) See Bragg v. Linden Research, Inc., 487 F. Supp. 2d 593, 595 (E.D. Pa. 2007)。*Id.* に於いて原告は、Second Life の仮想世界で生じている現象を以下のように表現している (強調付加): “[M]any people “are now living large portions of their lives, forming friendships with others, building and acquiring virtual property, forming contracts, substantial business relationships and forming social organizations” in virtual worlds such as Second Life. Compl. P.13.”

16) Noveck, *supra* note 11, at 10.

17) Ward, *supra* note 6, at 43 (筆者和訳) (強調付加)。

く、更に、ドラゴンの殺害や組織化した襲撃はないのである。

それよりも、Second Life 参加者達の目的は、他の人生、往々にして実人生よりも良い人生、を模擬 (simulate) することにある。そこの「住人達」——多くの参加者達が自身のことをそう呼ぶ——は、仮想的な家を建設し、仮想的な服を購入し、かつ仮想的なパーティーを開催する等の諸活動を行う。／・・・

・・・ Second Life の世界は仮想的で無制限、町、島、浜、及びスキー斜面もある。行動も同様に無制限。アバタは、座ったり、飛んだり、歩いたり、踊ったり、セックスさえも出来る。／・・・

[Second Life の弁護士は次のように言う。]「多くの人々は、活発な空想生活を送り、そこでは [現実世界の] 自身とは異なるものであるふりをしたがります。そうすることで、自身の本当の生活が耐え易く成るからです。この [Second Life が生む] 現実、白日夢の経験を拡張する道具 (a tool to enhance the daydreaming experience) なのです」と。

すなわち Second Life では、利用者がアバタを使って別の人格・住人となり、別の服を着用し、別の家屋に住み、他のアバタ達との間で服や不動産や家具等々の売買も活発に行われ、社交を享受しているから、オンライン・ゲームとは異なる使用目的で「他人や複数の場所と相互作用」を楽しんでいる。そこでは既に沢山の商取引が活発化し¹⁸⁾、現実世界の有名企業が Second Life 内で宣伝広告を行っているばかりか、現実世界の法律事務所が Second Life に於いても事務所を開設している程である¹⁹⁾。Second Life のサービスはサンフランシスコの私企業である Linden Lab. が2000年前後頃に開始して²⁰⁾、大衆から多大な支持を受けて社会的影響も少なからず与えた。それ故に Second Life に関する法律論文もアメリカでは多く見受けられ

18) See, e.g., Viktor Mayer-Schönberger & John Crowley, *Napster's Second Life?: The Regulatory Challengers of Virtual Worlds*, 100 Nw. U. L. REV. 1775, 1787 (2006).

19) Farnaz Alemi, *An Avatar's Day in Court: A Proposal for Obtaining Relief and Resolving Disputes in Virtual World Games*, 2007 UCLA J.L. & TECH. 6, 97 (2007).

るので²¹⁾、今後のメタバースの法の在り方の先行研究として有用であると筆者は考える²²⁾。

なお、筆者のようなアメリカ法曹の間でも Second Life が有名になった事例は、前掲の Posner 判事が、その著書の販促活動として Second Life に (アバタを通じて) 参加して講演を行った事例である (【図 #1】参照)。

以上のメタバースの定義を総括してみると、Garon の以下の説明が分かり易いので紹介しておこう²³⁾。

Roblox・・・Fortnite・・・のような世界構築型ゲーム、ファイナルファンタジーのような大規模多人数同時参加型オンライン RPG (MMOPRG) 型ゲーム、及び Second Life のような仮想世界、これ等のオンラインな環境は、利用者同士の相互作用を可能にし、コンピュータが創作したキャラクターと関わることを可能にし、仮想環境に於ける諸要素を使って遊び若しくは諸活動を遂行することも可能にする。参加者達の相互作用を促進する為に、各参加者はアバタによって表象される (represented by an avatar)。アバタは、現実世界の利用者に似せて設計することも、極度に非現実的に設計することも、又はその中間的な何かとして設計することも可能である。

20) Ward, *supra* note 6, at 43 (1999年に開始したと記載)。But see Tiffany Day, Note, *Avatar Rights in a Constitutionless World*, 32 HASTINGS COMM. & ENT. L.J. 137, 139 (2009) (設立は2006年と記載している)。

21) 参考に過ぎないけれども、本稿執筆時の Oct. 1, 2022 に、Westlaw の Secondary Sources 内の Law Reviews & Journals ファイルの中から“Second Life”で検索したところ 1,397 件が表示された。

22) See *supra* text accompanying notes 11-14. See also Ward, *supra* note 6, at 44 (R. Posner が次のように云っていると指摘: “These role-playing games are kind of laboratories for studying the emergence of rules, because the more people get involved and the more money is at stake, the more rules you need to regulate interaction between people”).

23) Jon M. Garon, *Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future*, ABA Cyberspace Comm. Winter Working Meeting, 1, 1, 3 (Jan. 19, 2022), https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4002551 (last visited Sep. 10, 2022) (筆者和訳)。



【図 #1】 Second Life 内のリチャード・A. ポズナー判事 [のアバタ]：地面の丸い線（実際のウェブサイト上ではカラーで表示されて赤色の丸い線に成っている）の中で、彼の著書のサインがもらえるので、アバタ達がサインを求めて並んでいる。Courtesy of nwn.blogs.com (CC-licensed “Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.5”) https://nwn.blogs.com/nwn/2006/12/the_second_life.html (last visited Sep. 4, 2022).

Garon は更にもう少し詳細なメタバースの定義を的確に説明しているので、続けて紹介しておく²⁴⁾。

メタバースとは、・・・[i] 参加者間の相互作用を促進し、かつ、参加者間の相互作用に対して [ii] コンピュータが創作したキャラクターを提供するように設計された [iii] 仮想現実 (VR) 又は拡張現実 (AR) に依拠した、[iv] 似通った利用者インターフェイスを分かち合うプラットフォームの集合体である。[□] 各メタバースは、そのプラットフォーム上のデジタル資産とアバター達とに対して、永続性を与え、かつ [v] 他のメタバースのプラットフォーム上で相互運用できるようにさせることが理想的であるとされる。更にメタバースは、デジタル・エコノミーに移行して、そこでは利用者達が商品を創作し (users can create... goods)、購入し、かつ販売することが出来る。そして、[vi] メタバースの

理想形に於いては相互運用が可能であり、衣服や自動車のような仮想アイテムを、一つのプラットフォームから他のプラットフォームに持っていくことも可能ならしめる・・・[vii] 今日最も重要なメタバースは、[オンライン・ゲーム] 世界を構築するプラットフォームの Roblox と^[25]、世界的仮想ゲームの Fortnite^{フォートナイト}である、・・・

メタバース又はメタバース達 (metaverses) はオンライン・ゲーム [という使用目的] を越えて、多様な使われ方をされる可能性を有している^[26]。

ここで下線部を少し説明しておこう。尤も下線

24) Jon M. Garon, *When AI Goes to War: Corporate Accountability for Virtual Mass Disinformation, Algorithmic Atrocities, and Synthetic Propaganda*, 49 N.Y.U. L. REV. 181, 206 (2022) (筆者和訳) (強調付加)。

25) Robloxは“the platform for user-generated games”であると説明されている。Id. at 206 n.132.

26) 筆者注：「多様な使われ方をされる」というこのセンテンスに関連して、Garon は別の論考にて次のように指摘している。“The metaverse is understood to be an immersive [没入型] virtual world serving as the locus for all forms of work, education, and entertainment experiences.”であると。Garon, *Ubiquitous Metaverse*, *supra* 23, at 1.

部 [i], [ii], 及び [vii] は、前段で既に説明済みのように、これらをまとめて言い換えればRPG型オンライン・ゲームやSecond Lifeのような世界、ということであろう。[iii]のVR/ARについては、後掲〈第五章C.〉で説明するので、まずは、仮想世界内に自分自身が物理的に存在しているような、夢をみている経験のような〈現実感〉(presence)を生み出す工学技術であると理解しておけば良いであろう。

ところで下線部 [iv], [v], 及び [vi] は未だ説明されていない要件である。それ等によればメタバースは一つだけ存在する訳ではなく、複数存在し (metaverses)²⁷⁾、かつそれら複数のメタバース達が理想形に於いては相互に、互換性や相互運用性を有している。それはあたかも、その昔インターネットの定義に於いて説明されていたような、嘗ては相互運用性を欠いていた沢山の小さなLAN (local area network) や中規模のWAN (wide area network) 等が世界中で繋がって、相互にコミュニケーション可能な、とても大きな一つのInternetというネットワークが構築された様が、アメリカの有名な判例に於いて「a network of networks」と定義された事実を想起させる²⁸⁾。かようにメタバースの思想は、四半世紀程前に筆者が研究を始めたインターネットの思想やサイバースペースの文化のデジャ・ヴである、と筆者には思えてならない。

B. SF ～ 「サイバースペース」と同じ出自の「メタバース」～

メタバースの起源は、Neal StephensonのSF小説『SNOW CRASH』(1992年)にあると一般に指摘さ

27) *Id.* at 3 (emphasis added) は、複数のメタバースの連合体がメタバースであるという構造を次のように表している。“[T]here are already metaverses available for the public, and “the metaverse” actually reflects a multiverse composed of different metaverses. The term metaverse is generally used to cover the multitude of metaverses.” (emphasis added)

28) 平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス(第5回)」*supra* note 1, at 26巻3号297頁(1998年3月); *ACLU v. Reno*, 929 F. Supp. 824, 830 (E.D.Pa. 1996).

れている²⁹⁾。「利用者にとっては現実世界であるがごとのオンラインな世界に於いて、利用者が商行為を行い、エンターテインメントを享受し、社交し合うという環境」を初めて描いた作家がStephensonであると評価されている³⁰⁾。尤もStephensonより以前のWilliam Gibsonによる'80年台のSF作品をメタバースの起源とする指摘もある³¹⁾。

Stephensonが先か、Gibsonが先かの意見の相違はあるものの、何れにしてもSFがメタバースの起源であるという指摘は、サイバー法研究の冒頭で扱うところの「サイバースペース」の定義——それは「ネットワーク上の世界」であるが³²⁾——や出自と全く同一である点に於いて重要である。すなわち四半世紀程前の筆者の研究が紹介しているように³³⁾、「サイバースペース」の語源も「サイバー・パンク」と呼ばれるSFの一分類から多大な影響を受けている。William GibsonのSF諸作品である『NEUROMANCER』(1984年)は「cyberspace」という文言を造ったと指摘されており³⁴⁾、日本の北野武がハリウッド出演した作品である「Johnny Mnemonic (ジェイ・エム) (TriStar Pictures, 1995年)のようなサイバー・パンクな世界観が、「サイ

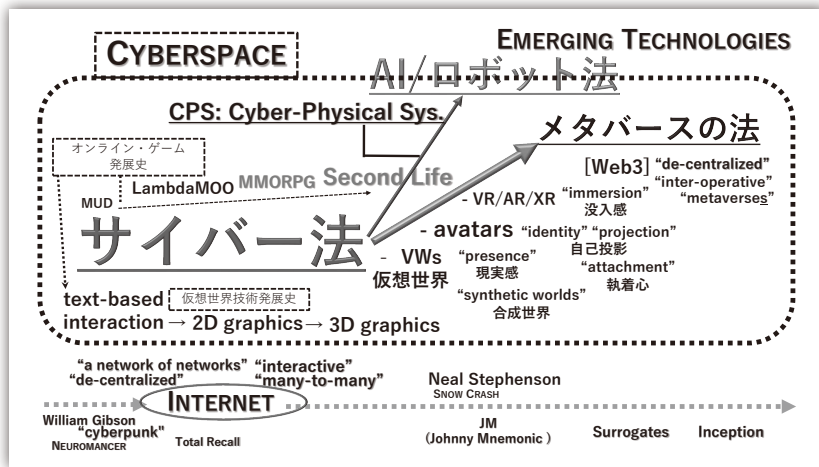
29) *See, e.g.,* Noveck, *supra* note 11, at 1 (“In Stephenson’s vision, the Metaverse was not just a place for play. His Dickensian main character, Hiro Protagonist, plugs into a virtual office where he interacts with other characters . . .”と表現している).

30) Cory Ondrejka, *Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse*, 49 N.Y.L.Sch. L. Rev. 81, 81 (2004) (筆者和訳).

31) Garon, *Ubiquitous Metaverse*, *supra* note 23, at 3 (“Stephenson, of course, wasn’t being entirely original either. His vision of the metaverse owed a debt to . . . a series of William Gibson novels from the ’80s.” (emphasis added) と指摘している Ethan Zuckerman, *Hey, Facebook, I Made a Metaverse 27 Years Ago*, THE ATLANTIC, Oct. 29, 2021 を出典表記している).

32) 平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス(第1回)」*supra* note 1, at 25巻11号1173頁(1997年11月).

33) *Id.* at 1173-74.



【図表 #2】 サイバー法とロボット法とメタバース法の相関図（筆者考案）

「メタバース」の概念、文化、及び価値観の形成に大きく寄与したのである³⁵⁾。メタバースの起源もサイバースペースと同様にSFに在るという指摘は、やはりフィクションが現実のサービスや商品の形成・実現化に影響を与えた実例として、メタバースとその在るべき法がサイバースペースやサイバー法の延長線上の存在であると捉える筆者のデジャ・ヴ感の根拠の一つと成ろう。

更にメタバースから少し脱線して、サイバー法の延長線上にある〈ロボット法〉に言及してみると、これも筆者が既に紹介したように、その対象たる〈ロボット〉という製造物はSF等のイメージや文化が先行してこれに実際の製造物が影響を受けると指摘されていることから³⁶⁾、革新的な新興技術 (emerging technologies) に共通するSFの影

響を見出すことが出来よう（【図表 #2】）。

なおSF云々と言及すると、ファンタジーを語るな、非科学的・非現実的である云々と批判する者が散見される。しかし、そのような批判者は、その浅学さと無知とを反省すべきである。これも既に大分以前から筆者が日本に紹介しているように、アメリカではJohn Henry Wigmoreを筆頭に³⁷⁾、「法と文学」(law and literature)等の学際法学 (law ands) 研究に於いて、人文科学に学ぶ法律学が確固とした研究分野として確立されているのである。更にこれも筆者が日本で指摘済みである事実であるが、新興技術の一つである人工知能 (AI) に関しても、内閣府「人間中心のAI社会原則」はAI関係者等も人文科学の知恵を修得することの重要性を明記している³⁸⁾。従って、その規範をAI関係者のみならず、メタバースを含む新興技術の関係者は是非とも尊重して欲しい³⁹⁾。

ところで本稿の主題であるメタバースの法の在り方の研究に話を戻しても、SFからの示唆は重要

34) Gilad Yadin, *Virtual Reality Exceptionalism*, 20 VAND. J. ENT. & TECH. L. 839, 871 n.180 (2018); Daniel V. Logue, *In the International Show Fits, Wear It: Applying Traditional Personal Jurisdiction Analysis to Cyberspace in Compuserve, Inc. v. Patterson*, 42 VILL. L. REV. 1213, 1213 n.1 (1997).

35) See, e.g., Jonathan A. Schnader, *Mal-Who? Mal-What? Mal-Where? The Future Cyber-Threat of a Non-Fiction Neuromancer: Legally Un-Attributable, Cyberspace-Bound, Decentralized Autonomous Entities*, 21 N.C.J.L. & TECH. 1, 3 (2019).

36) 平野晋『ロボット法：AIとヒトの共生にむけて（増補版）』27頁（弘文堂，2019年）。

37) See generally Richard H. Weisberg, *Wigmore and the Law and Literature Movement*, 21 LAW & LITERATURE 129 (2009). なお邦語による法と文学の文献については、see, e.g., リチャード A. ポズナー著（平野晋監訳、坂本真樹 & 神馬幸一訳）『法と文学（原著第3版）（上巻）（下巻）』（木鐸社，2011年）。

38) 統合イノベーション戦略推進会議決定「（内閣府）人間中心のAI社会原則」平成31年3月29日9頁。

である。例えば、本稿「はじめに」に続いて台詞を引用している映画「インセプション」(Warner Bros. Pictures, 2010年)は、渡辺謙も助演している、鬼オクリストファー・ノーラン監督の名作SFであるが⁴⁰⁾、自ら世界を構築できる〈夢〉という仮想世界に没入した結果、主人公の妻が自殺に至るというプロットになっている。夢、すなわち仮想世界への没入が、現実世界に悪影響を及ぼし得る問題を扱っている点に於いて、やはり自ら世界を構築できて耽溺のおそれがある⁴¹⁾今後のメタバースの規律を検討する上で示唆的である⁴²⁾。——前掲『ABA JOURNAL』誌の記事がSecond Lifeを「白日夢の経験を拡張する道具なのです」⁴³⁾と説明していたことを思い起こして欲しい——。なお本稿冒頭の台詞前半の引用文は、現実感が非常に高い夢に没入・耽溺した者達にとっては、何れが夢世界で何れが現実世界なのかの区別がつかなくなり、前者と後者が逆転してしまうことも生じ得る問題を表わしている。特に引用後半部は、主人公コッ

39) 端的に云えば、核爆弾を開発してしまったオッペンハイマーの愚行を、新興技術者達に繰り返させない為に、人文科学からも学んで欲しいと願うのである。See RICHARD A. POSNER, CATASTROPHE: RISK AND RESPONSE 99 (2004) (科学者達が社会の安全よりも科学の進歩を優先するので、政策立案者達が社会安全を最優先にして社会を守らねばならないと指摘)。

40) 仮想世界の問題を扱う法律学論文に於いて同作品を引用する例としては see Yusef Al-Jarani, *All Fun and (Mind) Games? Protecting Consumers from the Manipulative Harms of Interactive Virtual Reality*, 2019 U. ILL. J. L. & TECH. & POLY 299, 300.

41) See *infra* 第五章 A. (1) & (2).

42) See Al-Jarani, *supra* note 40, at 300 (映画「インセプション」の例を用いて仮想世界から影響を受けた利用者が現実世界で不法行為を惹起する問題と製造物責任法の適用を論じている)。See also Marc Jonathan Blitz, *The Right to an Artificial Reality? Freedom of Thought and the Fiction of Philip K. Dick*, 27 MICH. TECH. L. REV. 377, 380 (2021) (夢もVRのように人の感覚を騙している、と以下のように指摘。“Our natural dreaming *already* deceives us in this way: Dreamers often believe that a dream is real while they are experiencing it.” (emphasis original)).

43) *Supra* text following note 17 (emphasis added).

ブ(レオナルド・ディカプリオ)の台詞であるが、その妻モルが夢に長年耽溺した結果、現実世界に居るときでさえも夢世界に居ると錯覚した上に、死ねば現実世界に戻れると誤信して自殺した悲劇を語っている。後述するように⁴⁴⁾メタバースの前提となったビデオゲームは〈ゲーム障害〉のような問題を孕んでいて、没入型VR/AR技術はこれを更に悪化させ得るので、「インセプション」の示唆を真摯に受け止めるべきであろう。

メタバースが、高度な現実感、存在感、及び没入感を与える為に現実世界との違いを曖昧にさせることから生じ得る問題に関連する人文科学作品としては、更に、フィリップ・K.ディック原作で、アーノルド・シュヴァルツェンエッガー主演の映画「トータル・リコール」(Tri-Star Pictures, 1990年)を挙げることも出来る⁴⁵⁾。同作品に於いては、非常に現実感が高い架空の経験を得られるサービスを受ける主人公が登場し、彼にとってその仮想世界の経験は正に現実と化していて、現実的な身の危険に遭遇するプロットに成っている⁴⁶⁾。映画「マトリックス」(Warner Bros. 1999年)のトリコロールも、仮想世界と現実世界との逆転を扱っていることは説明を要しないであろう⁴⁷⁾。他にも、仮想世界と現実世界との境界の曖昧性・混同等から生じる問題をテーマにする作品についての同様な指摘は、筆者が、既に単著『ロボット法』の中で、ブルース・ウイリス主演の映画「サロゲート」(Walt Disney Motion Pictures, 2009年)の紹介・説明に於いて指摘済みなので⁴⁸⁾、同作品も今後のメタバース研究の参考にして欲しい。

ところでメタバースの発展史について、そのようなサービスの先行例として直ぐにSecond Lifeを挙げる者も日本では見受けられる。しかし、実はそれよりも以前から存在していた文字によるコ

44) See *infra* 第五章 C.

45) なお2012年にリメイク版も公開されている。Total Recall (Columbia Pictures, 2012).

46) See also Blitz, *supra* note 42, at 381-82.

47) See also *id.* at 388.

48) 平野『ロボット法』*supra* note 36, at 164頁 Fig. 4-9.

マンドを通じた相互作用が可能なオンライン・コミュニティである〈MUD⁴⁹⁾〉やその一種の〈LambdaMOO〉^{ラムダ・ムー}、そしてオンライン・ゲームも先行事例として挙げておくべきである⁵⁰⁾。MUDとは、Multi-User Dungeon^{ダンジョン}の頭字語で、その起源は中世〔ヨーロッパ〕や古代エジプトやSFを舞台にしたファンタジーを特徴とするRPGであった⁵¹⁾。LambdaMOOは、最も人気のあるMUDの一つで、文字ベースで表現された、男女又は中性等の性別を表現した複数人がキャラクタを通じて同時に参加し相互作用が可能な世界であって、例えば〈居間〉(living room)を表現する際には文章で以下のように表現された⁵²⁾。

居間

ここは、とても明るく、開放的で、かつ風通しが良く、大きな板ガラスの窓々が南方向の下のプールの向こうの庭を見下ろしている。北側の壁には、石作りの自然な風合いの暖炉がある。東と西の壁は、本が一杯の大きな書棚で殆ど覆い尽くされている。北東の角には出口があって、台所と、更に北方向のエントランス・ホールに繋がっている……

キャラクタも、文字で以下のように表現された。「StarDancerは自身(その本当の性別は不明)を、『人間サイズのサイバー・パンクなティンカーベル』と表現し、『アルミホイルの荒い面の一部』を模した肌を纏^{まと}っている」とか、「Splattergrrlは、『軍服を着て完全武装している』けれども、二次元的なので紙に描かれたようである」とか、「Lizard〔トカゲ〕は勿論、小型の爬虫類であるが、味のあ^{うろこ}る淡い紫色の鱗で覆われている」といった具合に、

49) MUDがメタバースよりも前に存在したことを指摘する文献として、see, e.g., David Chalmers「メタバースでの犯罪はいかに成立するか：デイヴィッド・チーマーズ『Reality+』から考える」WIRED, Apr. 13, 2022, <https://wired.jp/membership/2022/04/13/crime-metaverse-virtual-reality/> (last visited Sep. 23, 2022).

50) Noveck, *supra* note 11, at 6-7.

51) Philip Giordano, *Invoking Law as a Basis for Identity in Cyberspace*, 1998 STAN. TECH. L. REV. 1, 50 (1998).

52) *Id.* at 52-56 (筆者和訳).

文字で表現される。更にキャラクタは容易に変更可能であるし⁵³⁾、利用者が新たに部屋や物体をLambdaMOO内に作ることも出来る⁵⁴⁾。尤もLambdaMOOは利用者が作り上げたり変更する自由度が大きいだけに、利用者間の紛争が生じることも多い。例えば殺人鬼(a homicide maniac)と自称するキャラクタでさえも許されているから、標的の犠牲者キャラクタを削除することさえある⁵⁵⁾。そのような問題行動の代表例は、後掲〈第五章B.〉で紹介する悪名高い「サイバースペースにおけるレイプ」事件である。

ところでアメリカ法律論文に於いては、これ等のMUD等を仮想世界の出自として挙げる文献も見受けられる⁵⁶⁾。

53) *Id.* at 56.

54) Viktor Mayer-Schönberger, *The Authority of Law in Times of Cyberspace*, 2001 U. ILL. J. L. TECH. & POLY 1, 11.

55) Giordano, *supra* note 51, at 57.

56) See, e.g., Richard A. Bartle, *Virtual Worldless: What the Imaginary Asks of the Real*, 49 N.Y.L.SCH. L. REV. 19, 20 (2004) (メタバースを構成する仮想世界の起源について以下のように説明している) (emphasis added):

MUD ('Multi-User Dungeon') was the world's first virtual world, although we did not know that at the time. We knew it was an imaginary place that many people could visit simultaneously; we knew that players could freely interact with one another in the context of the world we were creating; we knew that the world was entirely defined by software, but that it only lived in the imaginations of the players.

See also Jack M. Balkin, *Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds*, 90 VA. L. REV. 2043, 2062 (2004) [hereinafter referred to as "Balkin, *Virtual Liberty*"] ("Muti-User Dimension ('MUD') that was an earlier version of today's virtual worlds[]"と指摘).

C. Web3^{ウエブ・スリー}

メタバースのテーマを語る際にほぼ常に附随して登場する文言が、「Web3」である。曰メタバースとは、「多くの部分がWeb3技術の発展によって可能に成る、相互接続されて分散化された一連の仮想現実及び拡張現実の世界である」⁵⁷⁾等と表現される。このWeb3という概念は少し複雑なので、本稿では簡潔に出来るだけ分かり易い説明を、アメリカの文献を出典としつつ、試してみる。

先ずWeb3とは、次世代のインターネットを意味する文言である⁵⁸⁾。現在のインターネットはWeb2.0と呼ばれ、FAANG——Facebook, Apple, Amazon, Netflix, and Google——等の一部の巨大企業がインターネットを支配している⁵⁹⁾。アメリカ人の80%がYouTubeを利用し、70%がFacebookを利用している事実は⁶⁰⁾、一部企業に支配されているWeb2.0の現状を如実に表している。これに対し、ブロックチェーンに基づいて機能するWeb3では⁶¹⁾、一部企業による支配から脱した〈分散型〉(decentralized)な環境⁶²⁾の実現が目指されている。

57) Attorneys at Ropes & Gray, *Opportunities and Legal Implications in the Metaverse*, LAW360 Expert Analysis, Jan. 7, 2022 (筆者和訳)。

58) See Brooks Kushman, *Alternative for Metaverse Platform IP Endorsement Protocols*, LAW360, May 11, 2022.

59) See *id.*; Garon, *Ubiquitous Metaverse*, *supra* note 23, at 12.

60) Garon, *Ubiquitous Metaverse*, *supra* note 23, at 13.

61) Garon, *When AI Goes to War*, *supra* note 24, at 208. ブロックチェーンに基づくWeb3が巨大企業の支配から脱する構造を以下のように表現している (emphasis added):

Known as Web3, the decentralized model of the future internet is built on blockchain technology rather than corporate data as the basis for user information persistence. [] “In a Web3 world, people control their own data and bounce around from social media to email to shopping using a single personalized account, creating a public record on the blockchain of all of that activity.” []

すなわち「Web3は、一部の企業が価値を集積する・・・集中型 (centralized) ネットワークの核心的問題を治癒する。」⁶³⁾ Web3では一部巨大企業ではなく、「個人達、諸組織、及び諸企業が分散型ウェブを構築する。・・・ Web3に於いては、分散型自律的組織 (DAOs: decentralized autonomous organizations) が発展する。・・・ Web3は、利用者中心のインターネット (a user-centric internet) の構築を目指す諸プロジェクトの包括的な表現である。Web3はプライバシーと分散を最優先する。」⁶⁴⁾

D. 〈集中型〉=支配、に対抗する〈分散型〉

以上のWeb3の説明中の〈分散型〉の文言は、サイバー法の先行研究に鑑みて最も重要と思われるbuzzwordである。何故ならば分散型の概念は、最近のメタバースの流行よりも大分以前から存在した、インターネットの構造、価値観、及び文化の核心であり、サイバー法学の基本として筆者も四半世紀程前から日本に紹介してきた重要な概念だからである⁶⁵⁾。

すなわちインターネットがそれまでの放送や通信と大きく違う革新的な技術である所以の一つが、分散型の構造であった。詳しくはその当時の拙稿を読んで欲しいが⁶⁶⁾、典型的な例である放送 (例えばTV局) をここで少しだけ説明しておこう⁶⁷⁾。放送は、いわゆる〈一対多〉(one to many) 型なメディアであるから、どのようなコンテンツを取り

62) See Kushman, *supra* note 58.

63) Edward Lee, *Governing the Digital Space: Virtual Governments*, 2022 UCLA J.L. & TECH. 1, 6 (Chris Dixon, *Why Web3 Matters*, FUTURE (Oct. 7, 2021) を引用) (筆者和訳)。

64) Charles Kerrigan, *Crypto Comes of Age? (also, DeFi, NFTs, Web3 and the Metaverse)*, J. INTL BANKING & FINANCIAL L. (UK), June 1, 2021 (筆者和訳) (強調付加)。

65) インターネットの分散型構造については, see, e.g., 平野「サイバー法学とセルフ・ガバナンス (第5回)」*supra* note 1, at 26巻3号297頁 (1998年3月) (*Reno v. ACLU* 事件による説明を紹介)。

66) *Id.*

67) *Id.* at 295-96.

上げて放送するのかを決定する権限（編集権）を、専ら放送局が専有し牛耳っている。つまり放送というメディアでは、放送局が集中的（centralized）に放送する内容・コンテンツを管理しているのである。従って人々は、放送局が取り上げない情報を発信することが出来ないことは勿論のこと、反射的效果として放送局が取り上げない情報を知ることが出来ない。〈知る自由〉という権利も、その実は限定的な範囲しか保障されていなかったのである。

ところが分散型な構造ゆえに〈多対多〉（many to many）な受発信も可能にしたインターネットの出現と普及によって、沢山のインターネット・サービス・プロバイダ達（ISPs）を經由して、利用者個人や諸団体が多種多様なコンテンツを発信できるように成った。その反射的效果として、受信者側も、放送が取り上げない多種多様なコンテンツを享受できる。これにより〈知る自由〉の実質的な射程が大幅に広がった。そのような、ゲートベルグの活版印刷以来の革命と云われる程の多種多様なコンテンツの受発信を可能ならしめた技術・構造が、インターネットの分散型な構造である。そのような背景から、分散型統治は望ましい価値観であり、それを担保するメディアがインターネットである、と嘗ては指摘されていた⁶⁸⁾。〈第一世代〉と呼ばれる、当初からサイバースペースを研究してきた研究者達も、多くはその分散型な構造から導かれる〈知る自由〉の拡張等を非常に高く評価する価値観に基づいて研究を進展させてきたのである⁶⁹⁾。

ところが前述の Web2.0 と呼ばれる現在では、再び一部企業がインターネットというメディアを支配し集中型の統治に成っている（又は「遡っている」「逆行している」あるいは「後退している」と表現しても良いかもしれない）と批判されている。この Web2.0 を打破し分散化（de-centralized）させて分散型の環境に戻すという Web3 運動や技術は、インター

ネットやサイバー法の原理的な価値観を再起させる運動、すなわちデジャ・ヴであると理解することが出来よう。

第二章 「サイバースペースの独立宣言」： サイバースペース法研究の〈第一世代〉

サイバー法の先行研究者からみれば、メタバース／Web3 論議で再燃して来た〈Web3〉や〈分散型〉を重んじる価値観が、前述の通り、サイバー法勃興期の議論のデジャ・ヴに見える。嘗ての分散型の価値観は、インターネットの普及とサイバー空間の広がりから〈言論の自由〉と、これを支える〈知る権利〉や自由な情報の内容・量が実質的にも拡張することを重視して、政府・為政者や産業界による介入からの独立性を主張する傾向も顕著であった⁷⁰⁾。それは、「サイバースペース」という文言とその文化や思想を最初に広めた「インターネットの思想家達、著述家達、及び知識人達の第一世代」（the first generation of the Internet's thinkers, writers, and intellectuals—the cyber-libertarians）の思想であり、サイバー法の代表的研究者である Lessig も「ネット創設の価値観」（founding values of the Net）と評する者達の主張であった⁷¹⁾。

そこで、当時の価値観や文化を、メタバースの法学研究に新規参入する者達にも重要な先行研究として理解してもらう為の参考として、John Perry Barlow 起案の高名な「サイバースペースの独立宣言（抄）」を以下で紹介しておこう⁷²⁾。なお Barlow は、「サイバースペース」の文言をインター

68) See, e.g., 平野「サイバー管轄権（第1回）」*supra* note 1, at 25 卷 8 号 810-11 頁（1997 年 8 月）。

69) See *infra* 第二章冒頭部。

70) See, e.g., Jonathon W. Penney, *Internet Access Rights: A Brief History and Intellectual Origins*, 38 WM. MITCHELL L. REV. 10, 11 n.1 (2011)（初期のサイバー法発展史を以下のように分析している。“Early ‘cyber-libertarian’, writers like John Perry Barlow argued that ‘cyberspace’ was beyond the control and reach of both governments and industry. . . . Following this lead, much of early cyberlaw scholarship argued that traditional laws ought not apply to cyberspace and virtual worlds.”）。

71) *Id.* at 16-17.

ネット上のコミュニティ世界を表す表現として使い始めた人物であり、かつロックグループ〈Grateful Dead〉の作詞家で、後に有名なNPOである〈電子フロンティア財団：EFF—Electronic Frontier Foundation—〉の共同創設者となる人物である⁷³⁾。

A. 「サイバースペースの独立宣言」

「サイバースペースの独立宣言」

A Declaration of the Independence of Cyberspace

by John Perry Barlow

[i] 産業世界の政府達、あなた方は肉と鉄 (flesh and steel) から成る飽き飽きさせる巨人達であり、他方、私は「知力」の新たな家 (the new home of Mind) であるサイバースペースから来た者である。未来を代理して私は、あなた方のような過去の存在が私達を放って置いてもらうように (to leave us alone) 要請する。あなた方は私達に歓迎されない。あなた方は私達が集合する場に対して主権を有してはいない。

・・・あなた方が私達に課そうとしている専制から、私達が構築している地球的な社会空間が自然に独立することを、私は宣言する。

・・・

政府の正当な権力は、その被治者達からの同意に由来する。しかしあなた方は、私達の同

意を得ようと試みず、かつ同意を得ていない。私達もあなた方を招待していない。[ii] あなた方は私達を知らず、私達の世界を知らない。サイバースペースはあなた方の国境の中に存在しない。あたかも国家の公共建設プロジェクトのような「サイバースペースの」建設が出来る、とあなた方は思ってはならない。あなた方には「それが」出来ないのである。サイバースペースは自然の行為であり、私達の集合的な諸行為によってそれ自身が成長するのである。

・・・

[iii] あなた方は、あなた方が解決する必要のある多くの諸問題が私達の中にある、と主張する。あなた方はそれを、私達の区域に侵入する口実として利用している。しかしそのような諸問題の多くは存在しない。本当に紛争があり、悪が存在する場合には、私達がそれらを特定し、かつ私達の手段でそれらに取り組み、私達は私達自身の「社会契約」を形成しているのである。この統治は、私達の世界の環境に応じて発生するのであって、あなた方の環境に応じて発生するのではない。私達の世界は「あなた方の世界とは」違うのである。

サイバースペースは・・・諸取引、諸関係、及び思想それ自体から構成される。私達の世界は、[iv] 何処にでも存在すると共に何処にも存在しない (both everywhere and nowhere) し、身体が生活をしている場所には存在しないのである。

人種、経済力、軍事力、又は出生地による特権又は偏見なしに、誰でもが入ることが出来る世界を私達は創造している。

[v] 私達は、たった一人でも、沈黙または同調を強いられるおそれ無しに、誰でもが何処からでも自身の信念を表現できる世界を創造している。

72) John Perry Barlow, *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, Feb. 8, 1996, <https://www.eff.org/cyberspace-independence> (last visited Sep. 15, 2022) (本文中の和訳は筆者)。See also John Perry Barlow, *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, 18 DUKE L. & TECH. REV. 5 (2019) (reprinted version).

73) 平野「サイバー法学とセルフ・ガバナンス (第1回)」*supra* note 1, at 25卷11号1174頁 (1997年11月)。

財産、表現、身元、移動、及び文脈に関するあなた方の法的概念は、私達には当てはまらない。……

私達の身元は身体を持たず、あなた方と異なって、物理的な強制によって命令を受け取ることが出来ない。倫理、啓蒙された自己利益、及び連合体から私達の統治が生じる、と私達は信じる。[vi] 私達の身元はあなた方の多くの管轄区にまたがって分散できる。……あなた方が課そうと試みる解決策を、私達は受け取ることが出来ない。

[vii] 合衆国であなた方は、本日、『電気通信改革法』という法律を創った。それはあなた方の憲法を否定し、かつジェファソン、ワシントン、ミル、マディソン、トクビル、及びブランダイズ達の夢を侮辱している。

……

中国、ドイツ、フランス、ロシア、シンガポール、イタリア、及び合衆国に於いては、サイバースペースの開拓地に防衛基地を設立することによって、自由のウイルス (the virus of liberty) を回避しようとしている。その防衛基地は、伝染を^{しば}暫しの間だけ回避するかもしれないけれども、しかし、直ぐにビットを^{まと}纏う媒体によって覆われる世界に於いては、その防衛基地は機能しなく成る。

[viii] ますます古くなる情報産業のあなた方は、アメリカ及び何処かに於いて、世界中の言論をあなた方自身が所有している (own speech itself throughout the world) と主張する法案を提起することにより、自身の存在を永続化しようとしている。これ等の法律は、思想を、くず鉄ほどの価値しかないもう一つの産業生産物である、と宣言しようとしている。私達の世界では、人の知力が作り出すかもしれないことは何でも、コスト無しに再生されて限定無しに頒布することが出来る。[ix] 思

想の地球的な伝達は、その完遂の為にあなた方の工場をもはや必要としないのである。

……

私達は、[x] 「知力」の文明 (a civilization of the Mind) を創造する。あなた方政府が創った文明よりも、更に人道的かつ公正な文明たらんことを願う。

1996年2月8日

スイス [連邦共和国] ダボス市

サイバースペースのガバナンス (統治) を巡る議論では、この独立宣言に象徴されるように、政府による介入に反発し、専ら自治論 (self-governance) が強く主張されていた。そしてこの宣言が公表されたサイバー法勃興期には、セルフ・ガバナンス論を支持する者が沢山いたのである⁷⁴⁾。

B. 言論の自由

「サイバースペースの独立宣言」が先ず、特に強調していた点は、〈言論の自由〉の保障であろう。これは、[v] 「私達は、たった一人でも、沈黙または同調を強いられるおそれ無しに、誰でもが何処からでも自身の信念を表現できる世界を創造している」という文言からも推察できよう。Franksも、筆者が指摘した同じ文言を引用しつつ、誰でもが言論の自由に参加できる機会をインターネットが付与した当時の興奮から、「思想の自由な意見交換」(free exchange of ideas) や「思想の自由市場」(marketplace of ideas) の理想を掲げる宣言が発布

74) See, e.g., Juliet M. Moringiello & William L. Reynolds, Essay, *The New Territorialism in the Not-So-New Frontier of Cyberspace*, 99 CORNELL L. REV. 1415, 1418 (2014) (“He [i.e., Barlow] was not alone; many proclaimed the dawning of a new age, where different rules - or maybe no rules - would control”). See also Steven P. Tapia, *The Effect of the European General Privacy Regulation on the Global Internet*, 42 SEATTLE U. L. REV. 1163, 1166 (2019) (主導的思想家達や政策立案者達に与えた「サイバースペースの独立宣言」の影響は少なくはないと指摘)。

されたと分析している⁷⁵⁾。更に、Barlow が共同創設者となった〈電子フロンティア財団〉⁷⁶⁾も、その「言論の自由」(Free Speech)と題するウェブページに於いて、サイバースペースに於ける言論の自由の保障の重要性を明記している。

なお、「独立宣言」内の文言、[vii]「合衆国であな方は『電気通信改革法』という法律を創った。・・・憲法を否定し、かつジェファーソン・・・達の夢を侮辱している」が指摘するように、当宣言発布の背景には、下品で猥褻な言論を規制する、アメリカの『電気通信法』の第 V 章を構成する『通信品位法』への反発があった⁷⁷⁾。その違憲性は広く指摘され、例えばアメリカ自由人権協会 (American Civil Liberties Union) が提訴した有名な「Reno 対 ACLU」事件を通じて、憲法修正第一条 (言論の自由の保障) 違反による違憲性が認定されている⁷⁸⁾。

C. 政府への反発と巨大企業への反発

ところで、メタバースと共に語られることの多い、先に紹介した Web3 に代表される分散型構造を尊重する最近の価値観⁷⁹⁾は、政府に対する反発よりも、FAANG 等の巨大企業に対する反発という点に於いて、サイバースペース研究第一世代の「独立宣言」の立場とは異なるようである。つまり Web3 が反発しているのは一部巨大企業が牛耳るインターネット (つまりはサイバースペース) であるけれども、他方の「独立宣言」が嘗て主に反発していた相手はサイバースペースに対して法により規制をしようとする政府である。

尤も両者共に——巨大企業か政府かの違いはあれど——、共に或る一定の、世界を支配する〈為政者〉に反発している点に於いて共通である。更に「独立宣言」も Web3 同様に、政府の背後に居る〈産業界〉に対しても敵対的であるように思われる。前掲「独立宣言」中の [i]「産業世界の政府達、あなた方は肉と鉄から成る飽き飽きさせる巨人たちであり」という文言や [viii]「ますます古くなる情報産業のあなた方は、・・・法案を提起することにより、自身の存在を永続化しようとしている」という文言や [ix]「思想の地球的な伝達は、・・・あなた方の工場をもはや必要としない」という文言が、その片鱗を覗かせると云えよう。また、当時のサイバースペースの文化に於いても、企業がサイバースペースに於いて商業活動すること自体に抵抗感が示されていた⁸⁰⁾。オープンスペースの思想に象徴されているように、サイバースペースは、研究活動や、ボランティアな互助共助の場であって、役務提供に対して金銭・対価・利益を得る商業活動の場ではないという、インターネットの発展史に基づく文化が存在していたから、商業活動に対して冷ややかだったのである⁸¹⁾。

これに対して近年の仮想世界に於ける法学研究は、例えば Second Life 内での活発な取引を前提にして、商取引を鼻から否定したり軽んじるのではなく、寧ろ積極的に仮想財産権を取り上げる議論も見受けられるので⁸²⁾、そこに第一世代との大きな相違があると評価できよう。メタバースに於ける法学研究も、企業がそこに商機を求めて活動を活発化させている事実を否定しないので⁸³⁾、近年の傾向を引き継ぐことに成ると捉えるのが自然であろう。

75) Mary Anne Franks, *Unwilling Avatars: Idealism and Discrimination in Cyberspace*, 20 COLUM. J. GENDER & L. 224, 234, 236 (2011).

76) EFF については、see 平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス (第 2 回)」*supra* note 1, at 25 巻 12 号 1314-15 頁 (1997 年 12 月)。

77) See, e.g., Amy Lynne Bomse, Note, *The Dependence of Cyberspace*, 50 DUKE L. J. 1717, 1717 (2001).

78) Reno v. American Civil Liberty Union, 521 U.S. 844 (1997).

79) See *supra* 第一章 C. & D.

80) 平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス (第 3 回)」*supra* note 1, at 26 巻 1 号 28-29 頁 (1998 年 1 月)。

81) *Id.* at 27-28.

82) See, e.g., James Grimmelmann, *Virtual World Feudalism*, 118 YALE L.J. POCKET PART 126 (中世イギリス封建主義時代の財産法に模した Second Life 利用者の財産権を検討している)。

D. サイバースペースの理想郷観と、時代背景と、〈知力：mind〉への期待

「独立宣言」は、サイバースペースを〈理想郷〉的な世界観で捉えていたことが、[i]「・・・『知力』の新たな家 (a new home of the Mind)」や [x]「『知力』の文明 (a civilization of the Mind)」という文言に象徴されている。更に筆者には、サイバースペースが [iv]「何処にでも存在すると共に何処にも存在しない (both everywhere and nowhere) し、身体が生活をしている場所には存在しない」という名言も⁸⁴⁾、理想郷的——すなわち現実離れしているよう——に読めてしまう。何故ならば実際にはサイバースペースの利用者達が現実世界に生きる人間であって、かつサイバースペースに於ける出来事が現実世界に大きな影響を及ぼすことは自明だからである。Cohen も独立宣言のようなセルフ・ガバナンス的の主張が現実離れしているが故に失敗したと指摘している⁸⁵⁾。また Kadri も、「独立宣言」の「理想郷的な修辞法 (rhetoric) が、サイバースペースにおける暗い現実 (dark reality) を無視している」と指摘している⁸⁶⁾。

尤も、そのように多分に現実離れしていたとは

83) 例えばファッション業界はメタバースを新たな開拓地と捉えて、高級ブランドにとっても商機があると指摘されている。John Morrow & James Dority, *Trademark Law, NFTs and the Metaverse*, Practitioner Insights Commentaries, June 29, 2022, 2022 WL 2336180.

84) See, e.g., Andrea Slane, *Tales, Techs, and Territories: Private International Law, Globalization, and the Legal Construction of Borderlessness on the Internet*, 71 L. & CONTEMP. PROB. 129, 131 n.9, 133 & n. 15 (2008) (“1996 manifesto, ‘A Declaration of the Independence of Cyberspace,’ [] is the most oft-quoted document of the early era.”と評価) (なお「everywhere and nowhere」のフレーズは、Jeff Beck の1967年の「Hi Ho Silver Lining」という楽曲の歌詞に出て来るフレーズであると指摘している。筆者が調べたところでも確かに冒頭で「You’re everywhere and nowhere baby, that’s where you’re at...」という歌詞のようである (emphasis added)).

85) Julie E. Cohen, Essay, *Cyberspace as/and Space*, 107 COLUM. L. REV. 210, 217 (2007).

云え、筆者としては、当時の、前述したようにインターネットを活版印刷以来の革命と捉えて、人々の知識や知る自由を飛躍的に伸長させる理想のメディアであると捉える向きが支配的であった風潮⁸⁷⁾も、「独立宣言」発布 (?) の背景として忘れてはいけないと思う。そのような文化的風潮や価値観が、〈言論の自由〉の実質的な保障とその拡張への期待感も生み、「独立宣言」のような文書が起草・公表されて、当時の人々の支持を受けていた趨勢と同様な気運が、再び Web3 運動の推進力に成っているのかもしれない。

尤も「独立宣言」が、サイバースペースをナイーブに捉えていた事実も否認しない。四半世紀程前にこの文書を日本に紹介した筆者も当時既に、違和感を覚えていた⁸⁸⁾。そして今、サイバースペースに於いて諸問題が解決できていない現状に鑑みてこれを読み直すと、筆者には(にも)そのナイーブさが際立っていると感じざるを得ない。例えば [iii]「あなた方は、・・・多くの諸問題が私達の中にある、と主張する。しかしそのような諸問題の多くは存在しない。本当に紛争があり、悪が存在する場合には、私達がそれらを特定し、かつ私達の手段でそれらに取り組む」という文言は、約四半世紀後の今でも未だ諸問題が解決していない将来を見通せなかった——〈あと知恵の偏見〉⁸⁹⁾にはなるものの——と解釈することも可能かもしれない。

そのようなナイーブさは別として、この「独立宣言」とセルフ・ガバナンス論は、法学界に於い

86) Thomas E. Kadri, *Platforms as Blackacre*, 68 UCLA L. REV. 1184, 1194 (2022) (筆者和訳)。

87) See, e.g., 立花隆『インターネットはグローバル・ブレイン』(講談社, 1998年)。

88) 平野「サイバー管轄権(第1回)」*supra* note 1, at 25巻8号808頁(1997年8月)。「ロマンチックな夢想家にとって[サイバースペースは]世界を統一する能力を秘めた『グローバル・ビレッジ』(global village)なのかもしれない」と表現している。

89) 「あと知恵の偏見」(hind-sight bias)については、see 平野晋『アメリカ不法行為法：主要概念と学際法理』370-74頁(中央大学出版部, 2006年)。

でも検討が深められ、特に、David Johnson と David Post 達（両 Post 達）によって支持・展開されている⁹⁰⁾。その主張は（も）、筆者が四半世紀程前に紹介しているので、詳細はそちらを読んで欲しい⁹¹⁾。

なお、両 Post 達によるセルフ・ガバナンス論が積極的に展開されたけれども、その主張は結局、学術的支持を失って行くことになる。その敗因は専ら、やはり前掲 Cohen や Kadri 達が指摘するように、サイバースペースの実情から現実離れしていた点に在ったのかもしれない⁹²⁾。他方、セルフ・ガバナンス論が支持を失っていったとはいえ、筆者には、かような活発な学術論争の末に、サイバースペースに特化した法学研究の重要性が社会的に認知されて〈サイバー法〉の確立に至った事実と功績は、サイバー法発展史として記憶にとどめるべきと感じている。すなわち次項で触れる「馬の法」論争を経て Lessig が、〈サイバー法〉という独立した法学分野の必要性を主張して、これが社会の支持を受けることに成る。

尤も、そもそも Lessig は、後掲〈本章 E. (1)〉にて紹介するように、現実世界の法の適用を排除するようなサイバースペースの極端な自治論に対して懐疑的であった。それにも拘わらずその Lessig が〈サイバー法〉という独立した法律学の確立を主張することは、一見すると矛盾していると思われるかもしれない。しかしそのような、現実世界の法の適用に対する極端な排他的立場——「サイバースペース例外主義」(exceptionalism)——は認めないけれども、他方、〈サイバー法〉という独立した法律学分野の存在は肯定する立場は、Yadin によって「穏やかなサイバースペース例外主義」(moderate cyberspace exceptionalism) と呼ば

90) Cohen, *supra* 85, at 216; Slane, *supra* note 84, at 134; Greg Lastowka & Dan Hunter, *The Laws of the Virtual Worlds*, 92 CAL. L. REV. 1, 68 n.364 (2003).

91) 平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス（第11回）」*supra* note 1, at 26 巻9号 959-64 頁（1998年9月）～同「（第12回）」26 巻10号 1085-86 頁（1998年10月）

92) See *supra* text accompanying notes 85-86.

れている⁹³⁾ので興味深い。

E. Lessig 登場

日本に於いてサイバー法研究に途中から参戦した者達の間でも、Lessig の「コード理論」は有名である。その理論が有名に成る基と成った Lessig の「馬の法」(The Law of the Horse) —— 又は「哀れなドット理論」(the pathetic dot theory) —— についても、筆者は早期に日本に紹介していたので、今後、読者が先行研究をリサーチする際の参考までに、脚注に出典を記しておこう⁹⁴⁾。

(1) 現実世界にも及ぶサイバースペースの悪影響：日本では専ら「コード理論」で有名な Lessig であるが、それ以前に彼の功績として筆者が評価している点は、セルフ・ガバナンス論を否定した Lessig の指摘である。前述した通り「サイバースペースの独立宣言」発布時の当時の風潮は、理想論の興奮に包まれていた。ゲーテンベルグ以来の、インターネットによるメディア革命の恩恵への期待感がとても大きかったのである。そのような熱狂的な雰囲気の中、法学界に於いても、両 Post 達がセルフ・ガバナンスを支持する論文を矢継ぎ早に複数発表していた。しかし、そのようなセルフ・ガバナンス論擁護的な理想論の興奮の中に於いて、これを否定した Lessig の指摘を、筆者は四半世紀程前に日本に紹介しているので、先行研究として以下にてリマインドしておこう⁹⁵⁾。

規制の妥当性は〔行為の〕影響力に基づいている。半分は現実世界にいるサイバー市民に対して、もしネットが影響力を与えるならば、またはもしネット

93) See Yadin, *supra* note 34, at 849.

94) 平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス（第9回）」*supra* note 1, at 26 巻7号 721-26 頁（1998年7月）；平野晋『電子商取引とサイバー法』*supra* note 1, at 32-35 頁。

95) Lawrence Lessig, *Zone of Cyberspace*, 48 STAN. L. REV. 1403, 1404 (1996)。和訳の出典は、平野「サイバー法学とセルフ・ガヴァナンス（第10回）」*supra* note 1, at 26 巻8号 857 頁（1998年8月）（強調は和訳）。

が現実世界にいる第三者に影響力を与えるならば、現実世界の主権がネットを規律したいという主張は・・・非常に強いものになろう。

云われてみれば全くその通りのこの指摘は、サイバースペースに於ける法の在り方・ガバナンス議論を、非現実的な理想論から、現実の法律学に近付ける効果があった、と筆者は思料する。近年の例を挙げれば、アメリカ版プロバイダ責任制限法——と云うよりも「免責法」と訳した方が良い程の射程の広い範囲の責任免除を多数の裁判例がプロバイダに賦与しているところの制定法——である『通信品位法』§ 230 (Communications Decency Act: CDA § 230) 故に、SNSが有害な書き込みを削除しなくても免責されている問題(以下)が、筆者には Lessig の指摘に当てはまると思われる。

その問題が端的に表面化した事件は、CDA § 230 を解釈する初期の代表判例の「*Zeran 対 AOL*」事件である⁹⁶⁾。同事件に於いては、匿名の人物が、AOL 社(被告: Δ)の電子掲示板に、オクラホマ連邦ビル爆破テロ事件をちやかすような T シャツ販売の宣伝を書き込み、加えて、Ken [Zeran 氏](原告: π)に架電するようにと書き込んだ上に、πの電話番号も書き込んだ。ところがその書き込みの、電話番号以外は全くの嘘であった。しかし虚偽であることを知らない多くの人々からの苦情電話がπに殺到。πは、インターネットを使わない人物だったので、何故そのような苦情電話が殺到するか理由も分からない、全く非難可能性のない被害者であった。後に事情を知ってからπは、Δに対してその書き込みの削除や今後の書き込みのスクリーニング等を要請した。しかしΔは適切に対応せず、πの被害が継続。そしてπはΔを訴えた。しかし連邦地裁も控訴裁も、AOL は § 230 によって免責されていると解釈・判断してしまった。

同判決は、プロバイダ側が虚偽の書き込み情報の存在を知らされていて、無垢のπが実害を被っ

ていることも知りながら適切な対応を怠っていても裁判所が免責しているので、筆者には賛成しかねる⁹⁷⁾。それにしても、サイバースペースでの行為(有害な虚偽の書き込み)が、現実世界の人に実害を被らせている(インターネットを使わない無垢な Zeran 氏に実害が生じている)ので、これこそ正に、「ネットが現実世界にいる第三者[π: Zeran 氏]に影響力を与えるならば、現実世界の」正しい法(?)で「ネットを規律したいという主張は・・・非常に強いものにな」という指摘の実例と云えよう。

同様にインターネットに於ける書き込みが、現実世界への悪影響を与えた最近の悪名高い事件としては、〈1月6日連邦議事堂襲撃事件〉がその典型例であろう。トランプ大統領(当時)の SNS への書き込み等が過激な支持者達を扇動して議事堂襲撃に繋がったことが疑われている事件である⁹⁸⁾。

(2)「馬の法」論争と「コード理論」: セルフ・ガバナンス論は支持を失って行ったけれども、サイバースペースに特化した法律学の研究分野確立の必要性の主張は、社会の支持を受けることとなった。その契機となる学術的論争が、Easterbrook と Lessig との間で交わされた「馬の法」論争である。そして後者の主張は「コード理論」として有名になる。これも筆者の先行研究を参照してもらいたい⁹⁹⁾。

97) 平野晋「ユーザーの名誉毀損行為に対する ISP の民事責任(下)」『判タ』1003号88(1)、86(3)-83(6)頁(1999年8月15日)。

98) See, e.g., Einer Elhauge, *The First Amendment Doesn't Protect Trump's Incitement*, Washington Post, Jan. 14, 2021, <https://www.washingtonpost.com/outlook/2021/01/14/trump-brandenburg-impeachment-first-amendment/> (last visited Oct. 2, 2022).

99) See *supra* note 94. See also 平野晋「ロボット法と倫理」『人工知能』34巻2号188頁、193頁(2019年3月)(Easterbrook との「馬の法」論争に言及)。

96) *Zeran v. America Online, Inc.*, 129 F.3d 327 (4th Cir. 1997); 平野晋 & 相良良子「解説『*Zeran 対 AOL*』事件」『判タ』985号73-64頁(1998年12月)。

第三章 「アバタの権利宣言」：仮想世界に於けるセルフ・ガバナンス論のデジャ・ヴ

前掲メタバースの定義と説明で示したように、〈仮想世界：virtual worlds: VWs〉と〈アバタ〉はメタバースの定義を構成する不可欠な要素であった。これ等に関するガバナンス（統治）の在り方、言い換えれば仮想世界やアバタに対して如何なる規範やルールを適用すべきかについて、先行研究を分析してみよう。まずは、多くの文献が触れている¹⁰⁰⁾「アバタの権利宣言（抄）」¹⁰¹⁾を紹介してみる。

A. 「アバタの権利宣言」

アバタの権利宣言

A Declaration of the Rights of Avatars

コミュニティの為の新たな形態と場所 (modes and venues) が存在し、その形態は [i] 現存する形態から異なるが故に過去の慣習と法の適用について疑義が生じていて、その新たな場所が、その場所の創作者達 (the creators) の意図とは無関係に、相互作用の場と一般大衆にとっての社会になっているとき、そしてそのコミュニティと空間に人気が生じて [ii] 商業的利益の為に広く探求されているとき、そのコミュニティ構成員の譲渡できない諸権利 (inalienable rights) を認めて宣言することが、そのコミュニティと場所に於いては当然なこ

100) Marc Andrew Spooner, Comment, *It's Not a Game Anymore, or Is It?: Virtual Worlds, Virtual Lives, and the Modern (Mis)statement of the Virtual Law Imperative*, 10 U. ST. THOMAS L.J. 533, 544 (2012) (「アバタの権利宣言」を“oft-cited manuscript”と表現している)。

101) Raph Koster, A Declaration of the Rights of Avatars, in Raph Koster's Website, Jan. 26, 2000, <https://www.raphkoster.com/games/essays/declaring-the-rights-of-players/> (last visited Sep. 12, 2022) (筆者和訳) (強調付加)。

とである。

・・・

従って当文書は、以下が真実であり自明であると考え、すなわち、

アバタは実際の人々の [意見] 表明 (manifestation) であり、[iii] アバタの発言、行動、思想、及び感情は、如何なる他の場、場所、地域、若しくは空間の人々 (people) の発言、行動、思想、及び感情として有効であると捉えるべきこと。

・・・

条文

1. [iv] 全てのアバタは、権利に於いて自由かつ平等に創られている。特別な権力又は特権は、共通の利益の為にのみ基づくものとされ、権力者の気まぐれ (whim)、エゴひいき (favoritism)、縁故主義 (nepotism)、又は恣意 (caprice) に基づくものであってはならない。

2. 仮想コミュニティの目的は、市民の共通の利益であり、そこからアバタの権利が生じる。[v] アバタの諸権利の中でも至高の権利は、人として扱われる権利であって、肉体的ない、意味のない、魂のない人形として扱われない権利である。従って、この権利に本来備わっている諸権利は、[vi] 自然権であり譲渡できない人の諸権利である。それら諸権利は、自由、財産、セキュリティ、及び抑圧への抵抗 [という諸権利] である。

3. ・・・ 権力はコミュニティに由来するので、一般大衆は、[ハードウェア、ソフトウェア、及びデータベースを制御する] 個人がコミュニティに対して権力を行使する執行基準を知りかつ要求する権利を有する。管理者 (administrator) がその権力を行使する基準を知らないコミュニティは、管理者が基準を持たないことを許容するコミュニティであり、

それ故にそのようなコミュニティは専制を補助するコミュニティである。

4. [vii] 自由 (liberty) は、・・・コミュニティの福利を含む他者の誰をも、害さない限度に於いて何でも出来る自由 (freedom) から構成される。それ故に、アバタの自然権の行使は、同じ空間を分かち合い、かつ同じコミュニティに参加する、他のアバタ達の諸権利によってのみ制限される。それらの制限は、明確な行動規範によってのみ決定される。

5. 行動規範は、・・・社会を傷付ける行為及び発言を禁じることのみ [を規制] できる。

6.

7. 行動規範に規定された [要件に該当する] 場合、かつそこに規定された手続に従う場合を除き、何れのアバタも、訴追され、発言を禁止され、追放され (toaded) [102]、収監され、禁止され、又はその他の罰を科されてはならない。

.....

11. [viii] 思想及び意見の自由なコミュニケーションは、人の諸権利の中でも最高度に貴重な権利である。各アバタは、従って、自由に話し、書き、しゃべり合い、書き込み、及び印刷することが出来るけれども、他方、行動規範に定義された自由の濫用については責任を負わねばならず、特に空間の機能に影響する濫用又は特定のアバタの空間に於ける表象の機能に影響を及ぼす濫用について責任を負わねばならない。

12. [ix] [治安の為に特別な権限や特権を有するアバタが存在することに関して] そのような権限及び特権は、全員の利益の為に委ねられているの] であって、委ねられた

アバタ達の個人的利益の為に [に委ねられているの] ではない。それ故にこれらの権限及び特権は、当然の権利ではなく、全員の利益の為に行使されなくなった場合には、それが不作為の場合であっても、何時にても剥奪されなければならない。

13.

14. [x] コミュニティは、各管理者 (administrator)、又は管理目的の為に特別な権限及び特権を賦与されている個人に対して、その管理に関する説明を求める権利を有する。

15.

16. 財産権は不可侵かつ神聖な権利であり、かつそれに匹敵する仮想財産権はデータの完全性と持続性であるから、行動規範によって法的に定められた公的な必要性・・・・ [等な場合] を除き、それを奪われることはない。

.....

2000年1月26日

この権利宣言は、1789年フランス革命時の人権宣言等を模して、高名な教祖的ゲーム制作者・仮想世界理論家である Raph Koster が起案した¹⁰³⁾。人権を無体物のアバタに認めるべきという [v] の主張は、[特に法律家には] 非常に突飛に聞こえるかもしれないけれども、この宣言は仮想世界の熱心な支持者達の間では重要な文書と受け止められている¹⁰⁴⁾。

なお [iv] 「全てのアバタは権利に於いて自由かつ平等に創られている」という文言について私見を一言だけ付言しておきたい。アバタが参加し相互作用する仮想世界に於いて、本当に「全てのアバタは・・・平等」であろうか？答えは〈否〉である。例えば Kang は、アフリカ系 [アメリカ人]

102) 「to toad」とは、see *infra* text accompanying note 177.

103) Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 52.

104) Spooner, *supra* note 100, at 544.

の表象を纏ったアバタが他の差別主義者のアバタ達から差別的な取扱いをされたという事例を指摘している¹⁰⁵⁾。更に、ジェンダー差別の観点からは、ネットに於いては（も）女性の方が男性よりも多く性的なハラスメントに遭遇するとしばしば指摘されている¹⁰⁶⁾。理想の社会や人生を求めて仮想世界での異なる生活を求めても、現実社会の価値観や偏見も仮想世界に入り込んで来る事実を、我々は忘れてはいけないであろう。

B. 仮想財産権、アバタへの執着、秩序の尊重、及び仮想世界のセルフ・ガバナンスの希求

このような「権利宣言」が起案され、かつ仮想世界の支持者達から重要視されている背景には、アバタの背後に居る利用者達の意向が存在すると思われる。すなわち、仮想世界内／in-worldでは〈仮想経済：virtual economy〉が成立し、その世界内の土地や家屋や家具や武器やアバタが多数創作されたり、取引・売買されている¹⁰⁷⁾。のみならず、それ等は現実世界でも取引されているのである¹⁰⁸⁾。加えて利用者達は、その表象であるアバタに対して後述するような執着を抱いている¹⁰⁹⁾。しかし、そのような価値のある財（virtual property：仮想財産）やアバタが、仮想世界のプラットフォーム

ム管理者・所有者——platform administrator/adomin. や owner——の意向によって勝手に処分されるような事態が発生し得る¹¹⁰⁾。プラットフォーム管理者・所有者は、利用者との間で締結された、EULA (End User License Agreements), TOU (Terms of Use), 又は TOS (Terms of Service) 等と呼ばれる契約に基づいて¹¹¹⁾、利用者の仮想財産を処分することも、アバタを追放することも可能であったりする¹¹²⁾。そのように、あたかも中世の魔女や、更には神のごとくに生殺与奪の権限をプラットフォーム管理者・所有者はEULA/TOU/TOS等に基づいて行使できるからであろうか、彼等は〈game god：神〉とか〈wizard：魔女〉とか〈game master：ゲームマスター〉等と仮想世界に於いて呼称されている¹¹³⁾。しかし利用者達からみれば、そのような魔女的専制（wizo-cracy）には我慢がならないという感情も存在するのであろう¹¹⁴⁾。特に Rosenthal & Belmas や Balkin が指摘するように、相当程度の時間と財を仮想世界で費やし、蓄財した利用者達にとっては、権利感情が生まれても当然であろう¹¹⁵⁾。そこで、嘗てアメリカの植民者達がイギリス政府の横暴に対して、譲渡でき

105) Jerry Kang, *Cyber-Race*, 113 HARV. L. REV. 1130, 1133-34 (2000).

106) See, e.g., Ann Bartow, *Internet Defamation as Profit Center: The Monetization of Online Harassment*, 32 HARV. J. L. & GENDER 383, 392 (2009). See also Mary Anne Franks, *The Desert of the Unreal: Inequality in Virtual and Augmented Reality*, 51 U.C. DAVIS L. REV. 499, 501 (2017) [hereinafter referred to as “Franks, *The Desert of the Unreal*”] (“... played multiplayer mode a hundred times without incident, but my female voice elicited lewd behavior within minutes” と指摘して、女性であることが明らかになった途端にハラスメントを受けた事実を紹介).

107) See, e.g., Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 29-30.

108) *Id.*; Sheldon A. Evans, *Pandora’s Loot Box*, 90 GEO. WASH. L. REV. 376, 392 (2022).

109) See *infra* 第五章 A. (1).

110) See, e.g., Balkin, *Virtual Liberty*, *supra* note 56, at 2070-71.

111) EULA については, see, e.g., 平野晋『電子商取引とサイバー法』*supra* note 1, at 114-28 頁; 平野晋「米国における『ラップ型契約』について」*in* 『海外情報通信判例研究会報告書（第一集）』103, 103-21 頁（総務省 情報通信政策研究所, 2010 年 1 月); 平野晋『体系アメリカ契約法：英文契約の理論と法務』126-29 頁（中央大学出版部, 2009 年）.

112) See Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 50. なお殆どのゲーム提供者はEULAを通じてその仮想世界で創作された物の所有権はゲーム提供者に帰属すると規定して、利用者の所有権を認めたのはSecond Lifeが初であると指摘されている。Sharon K. Lowry, *Property Rights in Virtual Reality: All’s Fair in Life and Warcraft?*, 15 TEX. WESLEYAN L. REV. 109, 114 (2008).

113) See, e.g., Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 54; Rosenthal & Belmas, *supra* note 11, at 351, 361; Yochai Benkler, *Coase’s Penguin, or, Linux and The Nature of the Firm*, 112 YALE L. J. 369, 389 n.43 (2002).

ない自然権を守る為に独立革命を起こした際の独立宣言にも似た「アバタの権利宣言」が、起草・公開されたとも分析可能である。宣言内の、[iv]「特別な権力又は特権は、共通の利益の為にのみ基づくものとされ、権力者の気まぐれ、エコひいき、縁故主義、又は恣意に基づくものであってはならない」という文言や、管理者等の権限行使に対する規制的な文言である [ix]「12. . . . 権限及び特権は、全員の利益の為に委ねられているの」であって、委ねられたアバタ達の個人的利益の為に委ねられているのではない、それ故に 全員の利益の為に行使されなくなった場合には、

114) See Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 50 (以下のように指摘している) (emphasis added):

Since the EULAs are written by the corporate owners, their terms inevitably grant all rights to the owner of the world. [] Though this practice would seem to make the resolution of property disputes simple - the world-owners get everything and the subscribers get nothing - virtual worlds will increasingly challenge the strength of EULA-based property demarcations.

See also Evans, *supra* note 108, at 392-93 & n.90 (“people have even sued developers when they have made changes to the virtual world that compromised [傷つける/落とす] the value of their virtual property.”と指摘しつつ、脚注にて、利用者の仮想財産を Second Life の開発者が奪ったとして提訴した有名な Bragg v. Linden Rsch., Inc., 487 F. Supp.2d 593 (E.D.Pa. 2007) を挙げている)。なお “wizocracy” には、wizard が罰を与えるという意味もある。Charles D. Siegal, *Rule Formation in Non-Hierarchical Systems*, 16 TEMP. ENVTL. L. & TECH. J. 173, 202 (1998)。

115) Rosenthal & Belmas, *supra* note 11, at 333 (“[L]egal problems are inevitable as players accumulate property. . . . Time and financial investments make users care deeply about their virtual property, privacy, reputations, relations, communities, and accounts.”と指摘)。See also Jack M. Balkin, *Law and Liberty in Virtual Worlds*, 49 N.Y.L.Sch. L. Rev. 63, 74 (2004) (或る仮想世界で時間と労苦を費やした利用者にとっては、例えば名誉が毀損された場合に他の仮想世界に移籍することが問題解決にはならないと指摘)。

それが不作為の場合であっても、何時にても剥奪されなければならない」等は、為政者(すなわちプラットフォーム管理者や所有者等)や、[i]の後半「新たな場所 . . . の創作者達 (the creators)」による恣意的な権力濫用を許容すべきではないという意思の表れと読める。更に、利用者の仮想世界の財産権を認めて欲しいとの思いは、宣言中の [ii]「商業的利益の為に広く探求されている」や [vi]「自然権であり譲渡できない人の諸権利 . . . は、 . . . 財産 . . . である」という文言に表れているのではなかろうか。

更に、仮想世界は現実世界とは形態が異なるが故に、[i]の前半「過去の慣習と法の適用について疑義が生じてい」という文言には、現実世界とは異なる仮想世界特有の法や統治・ガバナンスを希求する姿勢が表れているのではなかろうか。特に、「アバタの権利宣言」という文書の様式が、嘗て、サイバー法が勃興した頃に研究者達が取り上げていた、第一世代の Barlow による前掲「サイバースペースの独立宣言」のオマージュに見える為に、サイバースペースのセルフ・ガバナンスの主張が、サイバー法研究者たる筆者には思い起こされるのである。

また、[viii]「思想及び意見の自由なコミュニケーションは、人の諸権利の中でも最高度に貴重な権利である。各アバタは、従って、自由に話し、書き、しゃべり合い、書き込み、及び印刷することが出来る」という文言は、言論の自由の保障を特に主張していた「サイバースペースの独立宣言」に似ていて、その伝統を踏襲していると読むことが出来る。

尤も「サイバースペースの独立宣言」に比べて「アバタの権利宣言」の方は、仮想世界という共同体の秩序維持の為に規制への尊重が表れている点に於いて、より現実的かつ実践的である、と筆者には思われる。例えば上段で引用した [viii]「自由に話し、書き、しゃべり合い、書き込み、及び印刷することが出来る」のフレーズに続いて、「けれども、他方、行動規範に定義された自由の濫用については責任を負わねばならず、特に空間の機

能に影響する濫用又は特定のアバタの空間に於ける表象の機能に影響を及ぼす濫用について責任を負わねばならない」と規定されていたり、[vii]「自由 (liberty) は、・・・コミュニティ的の福利を含む他者の誰をも、害さない限度に於いて何でもできる自由 (freedom) から構成される」という規定は、「サイバースの独立宣言」には見られなかった文言であり、後述するような¹¹⁶⁾、仮想世界での紛争事例の経験を経た上での規定と読むことも出来るよう。

第四章 メタバースのガバナンス：規範の在るべき姿

A. 現実世界との相違に注目すべきメタバースの法：先行研究サイバー法の教訓

メタバースのガバナンスや規範の在り方を検討する際には、その先行研究としてサイバースペース法の研究成果が参考になる。そして、メタバースを構成する〈仮想世界〉と、インターネット上の空間である〈サイバースペース〉との双方のガバナンス論の共通点は、次段以降で説明するように、先ず双方共に現実世界との違いを重視している点であり、そこは今後のメタバースのガバナンス・規範の在り方の検討の参考に成るとされる。

例えば「サイバースペースの独立宣言」は現実世界との違いを強調して、^[独立宣言:i]「産業世界の政府達、あなた方は肉と鉄 (flesh and steel) から成る飽き飽きさせる巨人たちであり、他方、私は『知力』の新たな家 (the new home of Mind) であるサイバースペースから来た者である」と主張して、現実世界の法秩序とは別のセルフ・ガバナンスを要求する前提としての、両世界の違いを強調している。加えて、^[独立宣言:ii]「あなた方は私達を知らず、私達の世界を知らない。サイバースペースはあなた方の国境の中に存在しない」や^[独立宣言:vi]「私達の身元はあなた方の多くの管轄区にまたがって分散できる」のような主張は、国境を越えた「世

界市民主義的見通し」(cosmopolitan vision)¹¹⁷⁾を背景にして、属地主義を原則とする現実世界の法秩序がサイバースペースには適さないというセルフ・ガバナンスの要求の前提になっている。

他方、「アバタの権利宣言」は、やはり現実世界との違いを強調して、そこに適する権利や規範を次のように要求している。[i]「その形態は現存する形態から異なるが故に過去の慣習と法の適用について疑義が生じていて」と、その上で、世界市民主義的ではないものの、筆者に云わせれば〈仮想世界市民主義的〉とでも云い表せるような視点から、権力濫用の禁止、法による統治、手続の透明化、及び説明責任等を——国家に対してではなく、おそらくは [i]「新たな場所の・・・創作者達 (the creators)」や [x]「各管理者 (administrator)」等に対して——要求している。

そもそも新たな環境に於いて〈新たな〉ガバナンスや規範の要・不要を検討する必要性は、従来のガバナンスや規範では不十分又は不適切だからであろう。仮に新たな環境が従来とは相違しないか、又は相違がガバナンスや規範の変更を要する程ではない場合には、新たなガバナンスや規範は不必要である。従って、従来の現実世界とメタバースとの環境の相違が、新たなガバナンスや規範を必要としているのか否かを検討する際の基準点となることは当然であろう——Lessig も、code の影響力の違いという、サイバースペースと現実世界との環境の相違にこそ〈サイバー法〉という独立した法律学研究の必要性がある、と主張していた事実を思い起こして欲しい。なおそのような、現実世界との環境の相違こそが、新たな法律学の必要性の契機に成るという指摘は、実は Hardy も早期に [Lessig の「馬の法」よりも前に] 指摘していた事実を、後掲〈本章 B.〉にて紹介する——。

そのような視点から、これ迄のサイバー法の発展史を眺めてみると、確かに、現実世界との違いが新たな規範や法を必要とした場合にこそ、現実世界とは異なる制定法や判例法が出現している。例えば、いわゆる〈特定電子メール法〉は、現実世界の郵便を用いたダイレクト・メールとは異なる

116) See *infra* 第五章 B.

117) Slane, *supra* note 84, at 133.

るサイバースペース特有な構造と〈只乗り〉的な経済的仕組み故に規制立法が必要になった¹¹⁸⁾。更にはいわゆる〈プロバイダ責任制限法〉も、現実世界の出版社や放送局とは異なる、誰でもが受信できるサイバースペースに於けるプロバイダの重要な位置付け故に、責任制限を賦与する特別法の制定が必要になり¹¹⁹⁾、それに基づくガイドラインや判例法も発展した。

メタバースのガバナンスや法の在り方を考えるとき、サイバー法と同様に、現実世界とは異なる規範や法がメタバース特有な環境故に必要なかの検討が重要になる。

B. Hardy の指摘：サイバースペースのガバナンス論

メタバースのガバナンス、つまりは法の在り方について検討する際には、先行研究のサイバー法学に於いて有名な、Hardy による 1994 年の論文「“サイバースペース” に於ける適切な法体制」¹²⁰⁾を知っておく必要があろう。この論文は、当時多くのアメリカの法律論文が引用してサイバー法の在り方に影響を与えたばかりか¹²¹⁾、メタバースにも当てはまる主張がみられる。その詳細は既に、これも四半世紀程前に筆者が日本に紹介済みなので、ここでの詳細な重複紹介は避けるけれども、筆者が紹介した概要の邦文¹²²⁾の中から、今でも十分参考に成る一部分を以下で引用しておこう。

サイバースペースにおける法律問題の解決には、ど

118) *E.g.*, 平野晋「迷惑メール問題と米国に於ける分析」『日本データ通信』127号53頁(2002年9月)。

119) *See, e.g.*, 平野晋「ユーザーの名誉毀損行為に対するISPの民事責任(上)(下)」『判タ』1002号45頁, 1003号88頁(1999年8月1日&15日)。

120) I. Trotter Hardy, *The Proper Legal Regime for “Cyberspace,”* 55 U. Pitt. L. Rev. 993 (1994)。

121) 参考までに Westlaw Law Reviews & Law Journals ファイル内で Hardy の論文を引用している論考の数は、2022年10月3日 JST に於いて 286 件であった。

122) 平野「サイバー法学とセルフ・ガバナンス(第10回)」*supra* note 1, at 26 巻8号853-56頁(1998年8月)。

の方法を使うことが望ましいのかは伝統的な法を適用できる問題とサイバースペースに特有な問題とを区別・分類して考えるべきである。……

……たとえば、もし電子掲示板(BBS^[123])の購読者が、他の加入者に関する名誉毀損的な記述を掲示した場合の掲示板運営者の責任という問題になると、掲示板運営者の性格決定(現実世界における書店と同じに位置付けられるのか否か)やその際に必要な法目的(policy)の検討という、サイバースペースに特有な問題が絡んでくるので、既存の法と別なサイバー法の構築という検討が必要になってくる。……また、匿名でメッセージが送付されるという問題……も、現実世界におけるよりもはるかに安価に大量にそのような匿名メッセージを送付できる点が、現実世界とは異なる検討の必要性を生じさせている。……

不法行為におけるリーズナブルネス・スタンダードが一体何なのかという問題も、今後サイバースペースにおけるリーズナブルな慣行というものが確立されるまでは分からない問題である。……

[i] サイバースペースでは技術が急速に変化し参加する者の数も迅速に増大しており、このダイナミックな状況では、必要以上に柔軟性を欠き統一的な、行動へのコントロールを課すことに対しては躊躇すべきである。サイバースペースに新たな問題が生じた場合にはまず最初には、最もコントロールが少なく分散型(decentralized)な対応を考えるのが望ましい。外部化(externalities)が少なくかつ消費者にとっての他の選択の余地が多いような場合には、自助努力による解決が望ましい。さらに、[ii] 当事者自身が契約や合意を通じて自治的に規律することも、それが社会的に不可欠な法目的に反したり……合意当事者以外の者にとって相当な損失を与えるようなものではない限り、当事者自身の必要性に応じて規律することができるので望ましい。たとえば電子掲示板における激しい議論の問題などは、……管理者がその内容に介入／検閲することを……契約に於いて取り決めておくものもあれば、逆に内容に一切介入しない旨を契約にて取り決めておく場合もあり、この多様性は加入者自身が自らの好みにあう掲示板を選択する権利を与えるから望ましい。

123) 筆者注：「BBS」とは bulletin board system の頭文字語である。

「リーズナブルネス」(理にかなっていること)の概念は、不法行為法をはじめとする多くの法領域において重要であるけれどもサイバースペースでは何がリーズナブルネスであるのかが未確定である。最終的にはそれは裁判所が判断する問題ではあるけれども、サイバー・コミュニティの慣行は間接的にリーズナブルネスの判断に多くの影響を与えることになる。

サイバースペースに係る法的問題には、・・・新しい問題も存在する。・・・新しい問題が生じる場合を類型化すると、[iii] 現実世界でも生じていたけれどもその頻度がサイバースペースでは著しく多い場合や(容易に匿名でメッセージを送信する場合など)、[iv] 本当に新しい事象が生じる場合(たとえば、リーズナブルネスの内容がまだ確立していないのにそれが問題になっている場合やシステム管理者の責任問題など)がある。とくに、コミュニケーションの仲介者としてのシステム管理者の役割は、書店のような場合や、電話会社のような場合や、出版社のような場合や、さらにはそのどれも無い場合もあって、権利義務関係を定めるのがときに難しい。

[i] 「サイバースペースでは技術が急速に変化し参加する者の数も迅速に増大しており、このダイナミックな状況では、必要以上に柔軟性を欠き統一的な、行動へのコントロールを課すことに対しては躊躇すべきである。」というサイバースペースのガバナンスに関する分析が、果たしてメタバースにも該当するであろうか。既存の仮想世界がEULA/TOU/TOS等の契約による統治を中心として機能しているように見受けられる現状に鑑みると¹²⁴⁾、メタバースに於いても、先ずは〈私的立法〉(private legislation)とも云われる契約¹²⁵⁾による統

治が中心に成ると予測され得る。そして、Hardyが云うように、契約による統治が正当化されるのは、[ii]「社会的に不可欠な法目的に反したり・・・合意当事者以外の者にとって相当な損失を与えるようなものではない限り」という条件や、消費者にとっての多様な選択肢が多い場合といった条件が満たされる場合に成ろう。更に「権利宣言」が象徴している利用者達の権利が、EULA/TOU/TOSに活かされているのか否かや、活かされるべきか否か等も、検討が必要に成るかもしれない。

なお仮にWeb3が求めているような分散型な構造がメタバースに於いても実現して、複数の〈メタバース〉(metaverses)が相互互換性と相互運用性をもって繋がりあう場合に、多様な契約に基づく多様な規制内容がどのように相互運用性を維持できるのであろうか。この問題は、Web3が本当に理想通りに分散型で発展・普及するのか、その際の仕組みや構造はどのように成るのか、等々の不確定な諸条件に左右されるので、今後の課題と成るであろう。Lastowka & Hunterも、仮想世界に関して、その内容は区々に異なるので一般化・通則化した法理構築が難しいと指摘している¹²⁶⁾。

なお、[iii]「現実世界でも生じていたけれどもその頻度が[メタバース]では著しく多い場合」には、新しい法律問題として新たなメタバースの法が必要になるのかもしれない。そして、私見では、損害の〈頻度〉だけではなく、損害の〈甚大さ〉が重篤な場合にも、例えば現実世界の従来型の損害は受忍限度内であるとされていたものが、メタバースの仮想世界では、高度に現実感の高い没入型VRを用いるので¹²⁷⁾、その心理的外傷が重篤に成るかもしれず、その場合にはメタバースへの不法行為法の適用を考えざるを得ないのではあ

124) See Darren Donahue, Note, *The Sword and the Shield: Rule Enforcement in Virtual Worlds in a Time after Bragg and Mdy*, 31 REVIEW OF LITIG. 435, 440-41 (2012) (MMOGsでは利用者が適切に行動するようにEULA/TOU/TOSに同意させていると指摘。また、運営者は行動規範によって禁止事項を定めるのが普通であると示唆); Balkin, *Virtual Liberty*, *supra* note 56, at 2069.

125) See 平野『体系アメリカ契約法』*supra* note 111, at 12.

126) See Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 62 n.328 (“One of the central problems in establishing any general proposition of virtual-world rights is that virtual worlds are far too plastic and varied to permit any enunciation [発表] of general principles.” (emphasis added) と指摘している)。

るまいか。

更に Hardy の云う [iv] 「本当に新しい事象が生じる場合」に関しては、メタバースでは、メタバースの構成要素であるアバタの「権利宣言」が、アバタの「つまりはその背後に居る利用者の」仮想世界／in-world に於ける財産権の保障を求めている。それは Hardy の云う「本当に新しい事象」に該当しそうである。加えて、その「頻度」も「著しく多い場合」に成るかもしれない。甚大さも大きく成るであろう。何故ならメタバースが発展・普及すれば、NFT (Non-Fungible Token: 代替不可能トークン) 技術の実装化も相俟って、in-world に於ける商取引も活発化すると予測され、その現実世界と異なる仮想財産権 (virtual property) の在り方を今後検討する必要性が高まるからである。

尤もメタバースの仮想財産権の在り方については今後、多くの論者が取り組むと予想されるので——既に日本でも仮想世界の財産権に関する論考は後掲脚注 221 に挙げた出典の中にも散見される——、以下では、VR 等の技術の進化と、それが生む高度なリアリティ故に生じるであろう損害の甚大さが重篤に成り得る問題に焦点を当てる。具体的には、アバタと、仮想世界と、VR 技術が生み出す、執着心 (attachment)、没入感 (immersion)、及び現実感 (presence) の影響に焦点を当ててみる。

第五章 甚大な被害のおそれ

A. アバタへの執着 (attachment) と、仮想世界の没入感 (immersion)

「アバタの権利宣言」に於いて筆者が重要と思う文言は、^[権利宣言 iii] 「アバタの発言、行動、思想、及び感情は、・・・人々 (people) の発言、行動、思想、及び感情として有効であると捉えるべき」という文言や、^[権利宣言 v] 「アバタの諸権利の中でも

至高の権利は、人として扱われる権利であって、肉体のない、意味のない、魂のない人形として扱われない権利である」という文言である。法律学に於いて SF を語り、新興技術に於いてファンタジーを語ることを毛嫌いする手合いには、^{しよせん} 所詮は空想上のキャラクターのごとき存在を人と同じように尊重せよと命じる「アバタの権利宣言」は、全くナンセンスかもしれない。しかし筆者には、これ等の文言から利用者達のアバタへの執着を感じてしまう。

(1) アバタへの執着：複数のコメンテーター達も、利用者達がアバタに〈執着〉(attachment) を感じている、と指摘している¹²⁸⁾。そしてアバタは、利用者自身や人格の〈表象〉(representation) や〈投影〉(projection) であると捉えられている、と指摘されている¹²⁹⁾。尤も人は、仮想世界以外でも、例えば小説を読んだり映画を観ても、自身を登場人物に投影することがある¹³⁰⁾。しかし、小説や映画と異なって、非常に高度に没入感を生むオンライン・ゲーム等の仮想世界では投影が更に拡張される、と指摘されているのである¹³¹⁾。そのような、仮想世界とアバタへの執着心や〈没入感〉(immersion) 又は〈存在感〉(presence) が、もはやアバタ

128) See, e.g., Jane K. Stoeber, *Title IX, Esports, and #Etoo*, 89 GEO. WASH. L. REV. 857, 885 (2021); Oliver A. Khan, Note, *Me, Myself, and My Avatar: The Right to the Likeness of Our Digital Selves*, 5 I/S: J. L. & POLY FOR INFO. SOC'Y 447, 448, 459 & n.60 (2010); Theodore J. Westbrook, *Owned, Finding a Place for Virtual World Property Rights*, 2006 MICH. ST. L. REV. 779, 799 (2006). See also Natasha T. Martin, *Diversity and the Virtual Workplace: Performance Identity and Shifting Boundaries of Workplace Engagement*, 16 LEWIS & CLARK L. REV. 605, 621 (2012) (“An often cited Stanford University study reflected that subjects’ hearts beat faster, and their brains and emotions were more engaged when playing online games with personally customized avatars versus stock avatars.”と指摘)。

129) Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 45.

130) *Id.* at 64.

131) *Id.*

127) See *infra* 第五章。なお「メタバースは没入型仮想世界であると理解されている」こと——“The metaverse is understood to be an immersive [没入型] virtual world”——は、前掲 Garon の指摘通りである。Supra note 26.

を単なる人形と捉えるべきではない、利用者自身のような人格を認めるべきであるという主張に繋がるのではなからうか。

ところで何故、人はアバタに執着心を持つ程に、仮想世界にのめり込むのであろうか。理由の一つとして、現実世界では満足できない生活を仮想世界ではアバタを通じて実現し経験できる点¹³²⁾に、アバタと仮想世界の魅力があるようである。例えば Lastowka & Hunter は、アバタと利用者の関係を分かり易く説明しているので以下、紹介しておこう¹³³⁾。

人々は、自身のアバタが、[i] 自身とは完全に区別された存在と考えることはめったにない。逆に、アバタは自身にとっての第二の体である、としばしば思うのである。驚くことではないが、多くの者は [ii] 「自身の正体を探求する観光」(identity tourism) に参加する機会を活用している。例えば、現実世界に於いてあなたが23歳の女性であるとしても、60歳の男性や、身長2メートル74cm余りの虹色のドラゴンに成ることは、果たして如何なる感じの体験であるのかを試してみたいかもしれない。[又は] 現実世界に於いてあなたはアジア系アメリカ人であるとしても、小さな人生 (tiny life) [であるところの仮想世界] に於いては、アフリカ系アメリカ人・・・として他者と交流することは果たして如何なる感じであるのかを、みてみたいのではあるまいか。しばしば [iii] 仮想世界は精巧な仮面舞踏会のようであるところ、殆どの仮面に於いて [iv] 最も不人気な仮面は、現実世界であなたが装着している姿なのである。

他方、アバタの仮面は、現実世界の個人を隠すと同時に個人を実現するものでもあり、そのような個人は、重要と思う社会的目的を達成する為に、しばしば仮面を被る能力を使っている。LambdaMOO に於いては、例えば、おそらくは [他のアバタを] 仮想的な関係に誘惑しようと試みて、標準的でステレオタイプな性的魅力を投影するアバタの仮面を作り上げる者達も居る。すなわち [例えば] 「Lirra

は、長い金髪で、いたずらっ子のような微笑みと曲線美とを持った、小柄な若い女性である。彼女の透き通った青い目は、振り返ってあなたを見掛けると輝く。短い赤いスカートを履き、白いTシャツを着て、黒いストッキングと、黒い革製のブーツとジャケットを着ている」.[v] [そして] Lirra を操作している者が現実の人生に於いて (IRL: in the real life) 如何なる風体をしているのかを知る者は、勿論居ないのである。また、権力の神秘的なオーラを投影するアバタによって他者に印象付けようと試みる者達も居る。・・・ [vi] 誰か他人に成れる機会が与えられているとき、性的に魅力的に成ったり、権力を持ったり、妙に神秘的に成ったりしたくない者が果たして居るだろうか?

・・・ [vii] 参加者達は、「自身のキャラクタの仮想的な行動に、感情的に没入して行く。そして仮想的な行動と実際の願望との間の境界が、曖昧に成り得るのである。」

アバタを [i] 「自身とは完全に区別された存在と考えることはめったにない・・・アバタは自身にとっての第二の体である」という指摘には、正に 「執着心」 が表現されている。Balkin も次のように指摘している点は、アバタへの執着心の表れと評価できよう。「[オンライン・ゲームの] 競技者達は、自身と自身のアバタとを同一視する。仮想世界でアバタに起きたことを、競技者達は自身に起きたことであるという経験をするのである」¹³⁴⁾。更に Koops 達も、MUD や MMORPG 等の「仮装ゲーム」(“virtual games”) への参加が先ず、競技者自身のアバタを創ることから始まると指摘しつつ、「アバタの育成と開発こそがゲームの中心的な側面である」と分析した上で、「長期間にわたってアバタの育成を誘導し¹³⁵⁾、かつアバタを自身の好みと同一化させ若しくは他のアバタ達との相互作用に没頭することにより、競技者とそのア

134) Balkin, *Virtual Liberty*, *supra* note 56, at 2047 (筆者和訳) (強調付加)。

135) 「長期間にわたってアバタの育成を誘導」と「固い絆が生まれる」という指摘は、筆者のような昔からの研究者にとっては、嘗て「たまごっち」と呼ばれる端末内の生物を育てるサービスが流行した際に、利用者達がこれを育成する内に深い愛着を感じてしまうという現象を思い起こさせる指摘である。

132) See, e.g., Christopher J. Cifrino, *Virtual Property, Virtual Rights: Why Contract Law, Not Property Law, Must Be the Governing Paradigm in the Law of Virtual Worlds*, 55 B.C. L. Rev. 235, 249 (2014).

133) Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 65-66 (筆者和訳) (強調付加)。

バタとの間の固い絆が生まれる」と評している点は¹³⁶⁾、アバタへの執着心が生まれる過程を説明してくれていると云えよう。

[ii] 『『自身の正体を探求する観光』(identity tourism)』という言葉は、前掲の映画「トータル・リコール」そのもののビジョンである。正に、「今日の科学は、昨日のサイエンス・フィクションに^あ忍び寄っている」という、筆者が嘗て引用した或るコメンテーターの言葉を思い起こさせる現象である¹³⁷⁾。

ところで筆者は前述したように¹³⁸⁾、高度に現実感の高い仮想世界は(夢)世界のものであるという比喩を支持するけれども、他方、上記引用文の[iii]「仮面舞踏会のようにである」という比喩も秀逸であると思う。誰もが^ま多かれ少なかれ、実人生の自分とは全く異なる分身を纏って別の人生を経験してみたいという願望はあるはずで、その願望を満たす手段がアバタと仮想世界なのであろう。男性が仮想世界/in-worldでは女性のアバタを選択する場合が指摘されている事実は¹³⁹⁾、別の人生を経験してみたい願望の表れであると評価することも出来よう。ここで再度、映画の話で恐縮であるが、仮想世界に於けるアバタの経験は、ジェームズ・キャメロン監督作品の映画「アバタ」(20th Century Fox, 2009年)に於いて、サム・ワーシントン演じる足の不自由な海兵隊員の主人公が、宇宙の果ての惑星の異星人のアバタを操って走り回る自由を得た場面に象徴されているのではなかろう

136) Bert-Jaap Koops et al., *Bridging the Accountability GAP: Rights for New Entities in the Information Society?*, 11 MINN. J. L. SCI. & TECH. 497, 504-05 (2010) (筆者和訳) (強調付加)。

137) 平野『ロボット法』*supra* note 36, at 40頁。

138) *See supra* 第一章B。

139) *See* Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 67 (“For some male players. . . , the choice of “presenting female,” as avatar gender-swapping is called, can be a strategic decision. Female avatars often receive more favorable treatment from other avatars, including free gifts and help from male avatars.” (emphasis added) と指摘して、男性が女性型アバタを選択する理由の一つを説明している)。

か。正に現実人生の足枷から^{あしかせ}解き放たれて、自由に願望を満たすことが出来る喜びに満ちていたその場面は、アバタが人に与える機能拡張の効用を筆者に思い起こさせるのである。

(2) 仮想世界への耽溺が生む現実世界との境界の曖昧化：なお今後発展する[かもしれない]メタバースに於いては、現実世界の人生以上に仮想世界のアバタを通じた仮想人生が(主)となり、前者は(従)と成り得ると指摘する向きも居る¹⁴⁰⁾。定期的に仮想世界に参加している2,000万人～3,000万人もの人々は、既に、現実世界の仕事や地域社会よりも仮想世界で費やす時間の方が多いとさえ指摘されている¹⁴¹⁾。仮想世界の持つ現実感等といった特徴ゆえに、利用者達が「一種のパラレル[ワールドな仮装世界という]存在の中に、何時間も、何カ月も、更には何年もの間にわたって容易に没入できてしまう」のである¹⁴²⁾——この指摘が、前掲(第一章)の前に引用した映画「インセプション」の台詞の指摘する問題と酷似していることを、読者も思い起こして欲しい——。そのように、メタバースが普及した将来に於いては、アバタへの執着と仮想世界への耽溺とがますます人々の間で広まるのではなかろうか¹⁴³⁾。そうであれば、仮想財産への権利を含むアバタの権利[すなわち利用者の権利]を求める声も、今まで以上に大きくなる事態も想定される。既に既存の仮想世界に於いても、利用者達がそこで費やす時間や投資額が増えれば権利意識も高まる、と前述のようにRosenthal & Belmasも指摘している¹⁴⁴⁾。

特に、前述したような、アバタを利用者自身の人格の投影と捉える心理が執着心にまで深まる両

140) *See* Garon, *Ubiquitous Metaverse*, *supra* note 23, at 1 (“the metaverse has the potential not just to supplement real-world experiences but to substantially supplant [とって代わる] them” (emphasis added)).

141) Noveck, *supra* note 11, at 2.

142) Tigran Palyan, Comment, *Common Law Privacy in a Not So Common World: Prospects for the Tort of Intrusion upon Seclusion in Virtual Worlds*, 38 Sw. L. REV. 167, 175 (2008) (筆者和訳)。

者の関係は、メタバースが普及された将来に於いては、アバタへの権利(?)侵害行為——例えばアバタに対する名誉毀損や、後掲する「サイバースペースにおけるレイプ」のような“avatar rape”¹⁴⁵⁾——に対して、仮想世界プラットフォーム／in-world上での救済付与が求められるだけでなく、そのアバタの利用者に対する現実世界の法的救済を認めるべきという要望に繋がる可能性があるのかもしれない¹⁴⁶⁾。

ここに於いては、前掲引用文が [vii] 「参加者達は、『自身のキャラクターの仮想的な行動に、感情的に没入して行く。そして仮想的な行動と実際の願望との間の境界が、曖昧に成り得るのである。』」と指摘している点が重要になる。没入して、両者の境界が曖昧に成るという意味は(正に?)曖昧であるけれども、別のコメンテーターによる以下の分析が理解の一助に成ろう。すなわち「仮想世界の住人達は、現実世界に近い実際的な現実を経験する。そこ [仮想世界] への投資から利用者達が

得られる便益は、感情的かつ实际的 (emotional and practical) な便益である。これ等の [仮想世界の] 個性的な特徴 (unique features) の蓄積的な効果は、仮想世界に於ける人格の体現化 (an embodiment of personality) である」と¹⁴⁷⁾。すなわち仮想世界は、人格を具現化できて感情的にも実際的にも重要な領域に成って行く点に於いて、現実世界に近付いており、延いては両者の境が曖昧に成るのであろう。仮想世界と現実世界の境界線が曖昧に成って行くという分析は、他にも、Rosenthal & Belmas や、Koburger や、Lemley & Volokh 達さえもが同調している¹⁴⁸⁾。そのように、両者の区切りが曖昧に成れば、両者の境を越えて現実世界の法を仮想世界／in-worldにも適用する勢いが高まって行くのかもしれない¹⁴⁹⁾。

(3) **名誉毀損**：仮想世界のアバタの名誉が毀損される事態、——すなわち仮想世界というコミュニティに於けるアバタの評価を下げ (“to lower him in

143) Stoeber, *supra* note 128, at 885 (“Gamers often form psychological attachments to their avatars that deepen over time through experience and interrelation with the avatar.” (emphasis added) と指摘)。See also Westbrook, *supra* note 128, at 799 (“One may imagine that the user’s attachment to the avatar would increase in proportion with the time the user spends as the avatar. Thus, under a personality theory of property, the user’s property interest in the avatar would seem to increase in the same proportion. Under a personality theory, it may be a safe assumption that the more connected a user is to his avatar, the more the law ought to protect his property rights with respect to that avatar.” と指摘)。

144) *Supra* text accompanying note 115.

145) 後述する「サイバースペースにおけるレイプ」を Franks は “avatar rape” と呼んでいる。Franks, *The Desert of the Unreal*, *supra* note 106, at 528.

146) See Kevin W. Saunders, *Virtual Worlds – Real Courts*, 52 VILL. L. REV. 187, 212 (2007) (“It has been argued that because people become very emotionally invested in their avatars, [] defamation of the avatar may cause emotional distress in the person who plays through that avatar.” (emphasis added) と指摘); Koops, *supra* note 136, at 505.

147) Palyan, *supra* note 142, at 177 (筆者和訳) (強調付加)。

148) Rosenthal & Belmas, *supra* note 11, at 333 (“[I]t is not uncommon for players of virtual games to blur the lines between the games and their reality outside the game.” (emphasis added) と指摘); Daniel B. Koburger, *Legal Implications of Public Spaces in Virtual Reality*, 12 No.1 LANDSLIDE 10, 12 (2019) (“As VR becomes increasingly real... [e]ventually we’re going to need rules to tame the wild, wild west of VR multi-player.” [] In other words, how does this quasi-real world that gradually undermines the line the law draws between what is real and what is not, between the tangible and intangible, affect how law treats the creators, owners, and users of virtual spaces and their responsibility for the world and the interactions occurring therein?” (emphasis added) と指摘); Mark A. Lemley & Eugene Volokh, *The Real Law of Virtual Reality*, 51 U.C.DAVIS L. REV. 51, 53 (2017) (“I think some of the most fundamental challenges coming from virtual reality come from the fact that VR blurs the line between the virtual and the real. It blurs the line between information and the physical; between speech and conduct. VR is visceral.” (emphasis added) と指摘)。

the estimation of the community”), 又は第三者がそのアバタとの社交や付き合いを避けるように（“or to deter third persons from associating or dealing with him”), そのアバタの評判を傷付ける（“harms the reputation of another”）¹⁵⁰ 事態——が生じた場合に、そのアバタを操る利用者が提起した名誉毀損に基づく民事的救済の請求を、裁判所は認容するであろうか。仮想世界を巡るアメリカの法律論文ではこのテーマを扱う例もある¹⁵¹。〈仮想世界〉と〈アバタ〉は、メタバースに不可欠な構成要素であるから、以上のアメリカの法律論文の先行研究は今後のメタバースの法の在り方・ガバナンスに関する示唆に富んでいよう。そこで、本稿は既に紙面を大分費やしてこのテーマを深く考察する余裕はないけれども、日本でも同様な事件が裁判になったと報道されていることにも鑑みて¹⁵²、

149) See, e.g., Chin, *supra* note 14, at 1325 (“The likelihood that defamation will occur is greater than it may appear, as real-world and virtual identities may clash at any time and the line between role-playing and real-playing is easily blurred,” (emphasis added) と指摘)。なお以下本文では、仮想世界／アバタを巡る不法行為的侵害法理として〈名誉毀損〉と〈精神的苦痛の故意による賦課〉(IIED)のみを例示しているけれども、その他にも dignity torts 等と呼ばれる類型として、パブリシティ権 (publicity right) 侵害、誤解を生じさせる私事の公表 (false light invasion of privacy)、営利的使用、秘匿しておきたい私事の公表 (public disclosure of the privacy facts)、等々も問題となり得る。See, e.g., Lemley & Volokh, *VR & AR*, *infra* note 193, at 1122. しかし本稿の紙面と原稿起案時間との制約から、それ等諸法理についての紹介・分析等は後日の機会に委ねたい。

150) See Chin, *supra* note 14, at 1329.

151) See *id.*

152) See, e.g., 松浦祥子「アバター中傷は名誉毀損：Vチューバーの訴え認め情報開示命令」朝日新聞デジタル, 2022年8月31日, <https://www.asahi.com/articles/ASQ806WCBQ80PTIL01S.html> (last visited Oct. 3, 2022); 新屋絵理「分身キャラ中傷は人への名誉毀損：Vチューバーの女性の訴え認める」朝日新聞デジタル, 2022年3月29日, <https://www.asahi.com/articles/ASQ3Y5S7JQ3YUTIL00X.html> (last visited Oct. 3, 2022).

以下、一言だけ言及しておこう。

先ず結論から紹介すると、アメリカでこのような訴えが提起されても、アバタの被害がそれを操る利用者自身の被害であるとは限らない点が障害と成る。すなわち、名誉毀損が認容される為には一般に、「[原告 (π) 自身] に関する偽りの名誉毀損的発言」(“a false and defamatory statement concerning another [*i.e.*, π]”) の公表が要求されている¹⁵³。名誉を毀損されたのは π が操るアバタではなく、 π 自身の名誉が毀損された旨の立証が必要なのである¹⁵⁴。しかし、多くのアバタ達が参加している仮想世界／in-world に於いて、被告 (Δ) の操るアバタから、 π が操るアバタの名誉を毀損する偽りの発言が発せられても——例えば或るアバタ P が見掛け倒しの商品を販売しているという偽りの言説を、他のアバタ D が仮想世界で発言して広めた場合¹⁵⁵——、その発言は π 自身に関する発言ではない、それは π の〈アバタ P〉に関する発言である。従って、「 π 自身に関する偽りの名誉毀損的発言」の要件を満たせないのである。言い換えれば、 Δ が操るアバタ D の発言によって π のアバタ P の名誉が毀損されても、アバタ P を操る π 自身の名誉が毀損されたとは限らない。前掲のアバタを説明する引用文に於いて、[v] 「Lirra を操作している者が現実の人生に於いて・・・如何なる風体をしているのかを知る者は、勿論居ない」と記載されていたように、Lirra という名のアバタを操る利用者本人が現実世界に於いてどのような人物であるかについては、仮想世界／in-world では知られていないのが一般的であるから、たとえアバタの名誉が毀損されても、そのアバタと紐付けられていない現実世界の利用者の名誉は毀損されないのが一般的ではあるまいか。そうであるなら

153) RESTATEMENT (SECOND) OF TORTS § 558 (1977).
See generally Saunders, *supra* note 146, at 211-12.

154) Chin, *supra* note 14, at 1332. See also Nat Stern, *Guess Who? Reducing the Role of Juries in Determining Libel Plaintiffs' Identities*, 93 ST. JOHN'S L. REV. 919, 921 (2019)

155) See Saunders, *supra* note 146, at 211.

ば、 π がこの要件上の障害を越える為には、 π 自身とアバタとは同一視出来る（“non-distinct bodies”である）等を、 π が立証しなければならない、と指摘されている¹⁵⁶。

しかし、私見では、アバタとこれを操る利用者を同一視できる立証は、アバタの特性に鑑みると難しい場合もあるのではあるまいか。すなわち、人々が仮想世界でアバタを操りたいと望む理由は、前述したように、現実世界の自身とは全く異なる人生を仮想世界で経験したいからである。前掲引用文中の、[vi]「誰か他人に成れる機会が与えられているとき、性的に魅力的に成ったり、権力を持ったり、妙に神秘的に成ったりしたくない者が果たして居るだろうか？」は、現実とは異なる者の人生を経験したいという願望を端的に表しているであろう。そうであるならば、アバタとこれを操る利用者とは、客観的に同一視できないどころか、全く別物である蓋然性の方が高いのではあるまいか——仮面舞踏会に於いて、[iv]「最も不人気な仮面は、現実世界であなたが装着している姿」、すなわち現実の姿に似ている仮面が最も不人気であるという前述の引用文も、利用者本人とアバタとを同一視する立証を難しくしているという筆者の推理を肯定していよう——。

もう一点、請求を裁判所が認容しながらない要素は、アバタの名誉毀損を、所詮は仮想世界の中の話であると裁判所が軽んじて捉える点である¹⁵⁷。Lemley & Volokhは、実際に連邦裁判官と議論した際に、仮想世界に於ける事件を軽んじる印象を受けたと指摘している¹⁵⁸。

尤も、これに関してBalkinは、次のように指摘している。より多くの人々がより長い時間にわたって多くの労力を仮想世界に費やして自身の独自性（identity）と評判を構築するように成れば、仮想世界に於ける評判が多くの人々にとって重要

なものとなるであろうから、そこでの名誉毀損の損害を法も真剣に取り扱うように成るであろう、と¹⁵⁹。興味深い指摘である。

(4) 精神的苦痛の故意による賦課（IIED: Intentional Infliction of Emotional Distress）：Franksは、仮想世界で生じる仮想暴力（virtual violence）から利用者自身が重篤な心理的苦痛を被るであろう、と指摘している¹⁶⁰。そのような仮想世界／in-worldに於ける事件が引き起こす現実世界の人の心理的被害について、アメリカの法律論文では、〈精神的苦痛の故意による賦課〉（IIED）という名の不法行為法理の当てはめが議論されている¹⁶¹。IIEDは、アバタの名誉毀損や¹⁶²、“griefing”と呼ばれる仮想世界に於ける迷惑・嫌がらせ行為等の事例に当てはまるばかりではなく¹⁶³、後掲する「サイバースペースにおけるレイプ」のような事件の場合にも当てはまる可能性がある¹⁶⁴。しかしIIEDは、これも既に筆者が日本に紹介済みであるように¹⁶⁵、精神的苦痛が極めて酷い場合にのみ——同一コミュニティに於ける平均的な構成員をして「言語道断だ！」（Outrageous!）と言わせしめる程の苦痛の場合にだけ——、例外的に救済が裁判所によって認定される¹⁶⁶、射程の極めて狭い法理なので、

159) Balkin, *Virtual Liberty*, *supra* note 56, at 2066.

160) Franks, *The Desert of the Unreal*, *supra* note 106, at 526-27. See generally Jaclyn Seelagy, *Virtual Violence*, 64 UCLA L. Rev. Disc. 412 (2016).

161) See, e.g., Balkin, *Virtual Liberty*, *supra* note 56, at 2068; Levine, *supra* note 7, at 961-63 (“griefing”と呼ばれる、仮想世界上でのアバタの利用者に対して苦痛を与える迷惑行為についてIIEDの適用を分析).

162) Saunders, *supra* note 146, at 212.

163) Levine, *supra* note 7, at 962.

164) See, e.g., Zachary Schaengold, Comment & Casenote, *Personal Jurisdiction over Offenses Committed in Virtual Worlds*, 81 U. CIN. L. Rev. 361, 361 (2012); Gabrielle Russell, Comment, *Pedophiles in Wonderland: Censoring the Sinful in Cyberspace*, 98 J. CRIM. L. & CRIMINOLOGY 1467, 1488 (2008).

165) 平野晋「追補『アメリカ不法行為法』：判例と学説（第1回）」『国際商事法務』35巻10号1375頁、1382-85頁（2007年10月）。

156) Chin, *supra* note 14, at 1338.

157) Lemley & Volokh, *The Real Law*, *supra* note 148, at 60. See also Koburger, *supra* note 148, at 12-13.

158) Lemley & Volokh, *The Real Law*, *supra* note 148, at 60; Koburger, *supra* note 148, at 12-13.

通常はいわば受忍限度であるとして請求が認められない¹⁶⁷⁾。

尤もこの、同一コミュニティに於ける構成員達をして「言語道断だ！」(Outrageous!)と言わせしめる程の苦痛が、仮想世界/in-world というコミュニティに於いて一般的に共有されて、請求認容に発展して行くことも在り得ると、Balkin が指摘しているのも興味深い¹⁶⁸⁾。

B. 「サイバースペースにおけるレイプ」——Mr. Bungle @ LambdaMOO——

前述したように、仮想世界とアバタに関する技術の発達と利用の普及は、アバタへの執着心や仮想世界への没入感を生み¹⁶⁹⁾、現実世界と仮想世界/in-world との境界を曖昧にしているのも、前者の法の後者への適用が求められて行くことに成ろう。更に後掲する〈「C. VR/AR 技術の進化が生む〈現実感〉(presence) の問題〉が示すように、昨今の VR や AR 技術の発展は、従来型メディアの影響力を遥かに越える程の感覚的・心理的影響を人々

に与えてしまう。その為に、これ迄は現実世界からの救済が否定されて来た諸法理 —— 名誉毀損や IIED 等々 —— も、その適用の再検討が必要になるかもしれない。

そのような再検討が必要と思わせる契機と成る有名な(悪名高い)事件は、「サイバースペースにおけるレイプ」事件である。同事件は、サイバースペースの開拓期である〈第一世代〉に於いて生じていて、アメリカの法律系論文等で頻繁に引用されたので¹⁷⁰⁾、昔からのサイバー法研究者の間では有名な事件である。筆者はこれも、四半世紀程前に日本で紹介していた¹⁷¹⁾。そこで、今後メタバースでも生じ得るリスクの先例として同事件を、本項で再掲しておこう。(本稿では拙稿の簡潔な概要だけを示すに止めておく¹⁷²⁾。)

なお同事例のようなセクシャル・ハラスメント系事件は、その発生以降も再発していると指摘されているので¹⁷³⁾、メタバースに於いてもその対策や、発生した場合の法的救済を検討する必要性があろう。

「サイバースペースにおけるレイプ」と呼ばれているこの事件の、アメリカにおける紹介者は Julian Dibbell である。また、現在ではサイバー法研究で有名な Lessig も、サイバー法への興味を抱く契機となった事件がこの「サイバースペースにおけるレイプ」であったと云われている¹⁷⁴⁾。

166) RESTATEMENT (SECOND) OF TORTS §46 cmt. d. (以下のように説明している) (emphasis added):

The cases thus far decided have found liability only where the defendant's conduct has been extreme and outrageous. . . . Liability has been found only where the conduct has been so outrageous in character, and so extreme in degree, as to go beyond all possible bounds of decency, and to be regarded as atrocious [凶悪な], and utterly intolerable in a civilized community. Generally, the case is one in which the recitation of the facts to an average member of the community would arouse his resentment against the actor, and lead him to exclaim, "Outrageous!" / The liability clearly does not extend to mere insults, indignities, threats, annoyances, petty oppressions, or other trivialities. . . .

167) See also Lemley & Volokh, *The Real Law*, *supra* 148, at 58.

168) Balkin, *Virtual Liberty*, *supra* note 56, at 2069.

169) See *supra* 第五章 A. (1) & (2).

170) See Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 67 n.360 ("The incident has been the subject of discussion in numerous law articles." と指摘).

171) 平野「サイバー法学とセルフ・ガバナンス (第7回)」*supra* note 1, at 26 巻 5 号 528-31 頁 (1998 年 5 月)。

172) 本文内の概要は、筆者自身が四半世紀程前に紹介した文章を基に修正を加えている。なお、この事件を取り上げて紹介するアメリカ法律論文は多いが、以下が比較的参考になろう。Giordano, *supra* note 51, at 60-62; William S. Byassee, *Jurisdiction of Cyberspace: Applying Real World Precedent to the Virtual Community*, 30 WAKE FOREST L. REV. 197, 218 (1995).

173) Jacob Rogers, Note, *A Passive Approach to Regulation of Virtual Worlds*, 76 GEO. WASH. L. REV. 405, 412-13 (2008); Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 51-52.

サイバースペースにおけるレイプ A Rape in Cyberspace

それは、LambdaMOO 内の部屋で起きた。LambdaMOO は、前掲〈第一章 B.〉で説明した通り、文字ベースの同時参加型でキャラクタ同志の相互作用が可能な仮想世界である。加害者は、悪趣味な風体の〈Mr. Bungle〉という仮名のアバタ¹⁷⁵⁾。被害者は、性別不肖なハイチ人の〈Lagba〉と、女性型の〈Starsinger〉という仮名のアバタ達であった。Mr. Bungle が〈voodoo doll〉という名のソフトウェアを作動させて、Legba と Starsinger が Mr. Bungle のコマンドに従うように細工した上で¹⁷⁶⁾、多くの参加者達の前で性的行為を強要した。

これに対して他の参加者達の非難が生じ、罰を科すべきか、どのような罰を科すべきか等のセルフ・ガバナンス(自治)的な熟議が生じた。具体的には、「to toad」——ヒキガエル(toad)に変えてしまう魔法から生じた動詞——という¹⁷⁷⁾、サイバースペースに於ける〈死刑〉、すなわちアカウントの閉鎖とキャラクタの削除¹⁷⁸⁾を巡る議論が生じた。主張は主に〈王党派〉、〈立憲議会制を望む法学者達〉、又は〈テクノ・リバタリアン〉に分かれた。〈王党派〉は、Mr. Bungle の蛮行を許すべき

ではなく、特権階級たる wizard (魔女)¹⁷⁹⁾がその権能を行使すべきと主張。そして〈立憲議会制を望む法学者達〉は、死刑が規定されていなかったのだから、事後立法は許されず死刑にも出来ない、今後の為に立法や選挙により公務員を選出して法執行する制度構築を目指すべきと主張。〈テクノ・リバタリアン〉は、現実世界の介入を嫌い、ソフトウェア等の工学技術の発達が問題を解決するので、現状は放置・受忍すべきと主張した。

議論はコンセンサスに至らず、結局 Mr. Bungle は、wizard (シスアド: sysadmin.) によって死刑執行(アカウント閉鎖)された¹⁸⁰⁾。

これが結論であるような「サイバースペースにおけるレイプ」話は、実はこれで終わりではなかった。その後、arch-wizard (魔女頭)が目安箱を設置。そこへの投票結果に wizard の権限行使が拘束されることにした。更に、死刑が執行されたはずの Mr. Bungle はその2~3日後、新たに〈Mr. Jest〉という仮名とキャラを纏^まって、何と再び LambdaMOO に〈転生〉(reincarnation) (?) してしまった¹⁸¹⁾。それはインターネットで新たなアカウントを取得すること同様に容易だったのであり、LambdaMOO の登録プログラムは Mr. Jest が嘗ての Mr. Bungle であると見破れずに歓迎してしまった¹⁸²⁾。そしてサイバースペースの死刑は〈転生〉を許してしまうという、刑罰の効果の限界が明らかになった事件であった。

本件は、現実世界に於ける物理的・肉体的なレイプではなく、仮想世界/in-worldの事件であるから、現実世界の犯罪に該当しなかった¹⁸³⁾。しか

174) See Steven Levy, *Lawrence Lessig's Supreme Showdown*, WIRED, Oct 1, 2002, <https://www.wired.com/2002/10/lessig-3/> (last visited Sep. 23, 2022).

175) NYU の学部生達が操っていた。Renato Mariotti, *Cyberspace in Three Dimensions*, 55 SYRACUSE L. REV. 251, 286 (2005). See also Mayer-Schönberger, *The Authority of Law*, *supra* note 54, at 11.

176) Giordano, *supra* note 51, at 60; Mayer-Schönberger & Crowley, *Napster's Second Life?*, *supra* note 18, at 1798 n.118; Mayer-Schönberger, *The Authority of Law*, *supra* note 54, at 11-12.

177) See Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 70 n.377.

178) Byassee, *supra* note 172, at 218; Giordano, *supra* note 51, at 62.

179) 「wizard」については、see *supra* text and accompanying note 113.

180) Mayer-Schönberger & Crowley, *Napster's Second Life?*, *supra* note 18, at 1799.

181) See Giordano, *supra* note 51, at 62 n.162 (“Mr. Bungle had risen from the grave” と表現している).

182) Byassee, *supra* note 172, at 218 n.103.

183) See Schaengold, *supra* note 164, at 361.

し、その Legba と Starsinger [「使っていた利用者達」は、トラウマとなる経験を被らされた¹⁸⁴⁾。この事件は、特にフェミニズム法学者によって、肉体的接触を伴わない性的暴力の一例として問題視されている¹⁸⁵⁾。

なお今後、メタバースの利用が広がれば、上記と同様な事件が生じる可能性があるところ、その心理的影響は、VR/AR 技術の進化に伴って遥かに甚大に成るであろうから、もはや現実世界の法としても無視できない事態となることが予想される¹⁸⁶⁾。例えば Yadin は、「サイバースペースに於けるハラスメントとストーキングは、現実の生活に於けるよりも厳しい問題になり得る、これ等の犯罪はより容易に犯され、影響がより継続し、かつ横並び現象的な集団心理 (mob behavior) の形態をとりがちである」と指摘している¹⁸⁷⁾。

C. VR/AR 技術の進化が生む〈現実感〉(presence) の問題

〈第一章 A.〉に於いて説明した通り、メタバースには VR や AR の技術が用いられる。その技術が大変進歩しているところ、そこには問題も含まれているという指摘がアメリカの法律論文でしばしば見受けられ、この問題は将来の権利侵害や賠償による救済の必要性等に繋がる蓋然性があると筆者は捉えているので、本稿でも VR 技術が引き起こす問題に触れておこう。

そもそも〈VR〉とは、「偽りの感覚的な合図を通じて認知を操作する精神工学的的手段」を云う、と Yadin は定義している¹⁸⁸⁾。そして、認知を操作するとは、「現実の感覚的合図を、模倣された合図に置き換えて、・・・他の場所に存在するという主観的な感覚 (subjective feeling of being present elsewhere) を創造して維持するように知力を騙すこと」

である¹⁸⁹⁾。仮想現実の経験は、rapid eye movement R E M 睡眠の夢に似ていて¹⁹⁰⁾、

夢現実 (dream reality) に於ける現実感 (presence) を促進する為に、外部の刺激を遮断して模倣された感覚的合図を提供する。[] 精神工学的に仮想現実がユニークである理由は、現実感を創造すること、すなわち工学技術を用いて他の場所に存在しているように感じさせること (feeling of being present elsewhere)、にある。[他方、ウェブサイトをブラウズしても、映画を観ても、又は論文を読んでも、どこか] 異なる場所に存在するという精神的な状態を作り出しはしないのである。[] [なお]・・・利用者達の主観的な知力が模倣された環境内に居るその瞬間、仮想現実とは唯一の現実なのである¹⁹¹⁾。

以上の引用文が示すように「現実感」(presence) を生み出す点が、VR の特徴である。すなわち「仮想現実の利用者達が、他者の存在を認識し、かつ他者と一緒にいる感覚を認識し、・・・一つの地理的空間の環境の中に物理的に置かれているという認識を獲得する」¹⁹²⁾ 点が重要である。すなわち、これまでの従来型メディアである文章や本、静止画像、又は動画を読んだり観たりして得られる感覚を遥かに (?) 越えた〈現実感〉を人に与える点こそが、効用のみならず危険性も不可避免的に生んでしまうので、そこにこそメタバースの法やガバナンスを研究する必要性が存在する、と筆者は捉えている。

なお上記説明を読めば、筆者が本稿の〈第一章〉の前で「インセプション」の台詞を引用し、同作品に於いては〈夢〉と現実世界とを混同する問題が描かれていると〈第一章 B.〉に於いて分析したことが、あながちの外れではないことに読者も気が付いたであろう。私達は〈夢〉で現実を感受し、どこか他の場所に居るように錯覚するけれども、同じような偽りの現実感を VR は技術を用いて人

184) Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 67. See also Giordano, *supra* note 51, at 61 (同旨)。

185) Lastowka & Hunter, *supra* note 90, at 67.

186) See Yadin, *supra* note 34, at 877.

187) *Id.* at 853 (筆者和訳) (強調付加)。

188) *Id.* at 863 (筆者和訳) (強調付加)。

189) *Id.* at 864 (筆者和訳) (強調下線付加。なお本文斜体強調の“present”は原文のママ)。

190) *Id.* at 865.

191) *Id.* at 864 (筆者和訳) (強調付加)。

192) *Id.* at 865, 67 (筆者和訳)。

に感じさせるのであるから、それは正に夢のような、「インセプション」や「トータル・リコール」のような錯覚を経験させる技術である。

ところでLemley & Volokhは¹⁹³⁾、VR環境下に於いて例えばアバタが他のアバタから顔を叩かれると、これを操る人自身が現実世界に於いてあたかも叩かれたような感覚に陥って心拍数が上がる等の反応がみられると指摘している。またAl-Jaraniは、今後10年以内にVRが現実と区別がつかない程の没入感を作り出すという予測を紹介¹⁹⁴⁾。その上で、単に視覚のみに訴え掛けたり文章だけの従来の媒体に比べて、視覚的かつ触覚的なhaptic^{ハプティック}——例えば振動を用いるように触れる感覚で伝達する——装置で、移動制御(motion control)を用いたインタラクティブなVR技術は、人の認知や行動や身体に大きな影響を及ぼしたり、〈現実感〉(presence)を与える事実を詳細に紹介している¹⁹⁵⁾。VRは、映像鑑賞や非没入型ビデオゲーム(non-immersive video game)で遊ぶこととは異なった大きな影響を与える事実について科学的なコンセンサスがあるという¹⁹⁶⁾。特にビデオゲームについては、没入型VRを使わなくても既に鬱病、社会的障害、学業不振、及び孤独感等の諸問題を惹き起こしているばかりか、世界保健機構(WTO)も認定した行動嗜癖^{しへき}(behavioral addiction)の一種である〈ゲーム障害〉(gaming disorder)も既に問題化されているので¹⁹⁷⁾、VRも使用されればこれ等の諸問題が悪化すると分析されている¹⁹⁸⁾。

更なるVRの悪影響としては、人を操作する悪影響(manipulation)にも注意すべきである——例えば社会問題に対する思想や投票行動にも影響を与え得る——と指摘されている¹⁹⁹⁾。そうだとす

れば、例えば〈フィルターバブル²⁰⁰⁾〉が人の偏見を悪化させる悪影響があるのと同様な危険性が、VRにもあるのかもしれない²⁰¹⁾。

なお、あまりにもVRのような技術が飛躍的な進化を遂げた為に、現実と仮想世界/in-worldとの境目が曖昧に成って来たので、これ迄は現実世界には適用されるけれども仮想世界には適用されない一定の法の在り方を再考すべきかもしれないと、Lemley & Volokhも指摘している²⁰²⁾。

D. メタバースに対する法適用の壁

メタバースの構成要素の一つであるVR/AR技術の進化は、〈現実感〉を飛躍的に高めることから、そもそも仮想世界とアバタが生んで来た〈没入感〉や〈執着心〉と相俟って、加害行為がメタバースで生じた場合の、アバタを操る利用者への心理的苦痛が甚大になることが合理的に予測できよう。その際には、本稿が触れた名誉毀損やIIED等の、非物理的・非身体的損害に対する現実世界の法的な救済がこれ迄以上に真剣に検討される必要性が生じるであろう。

ところで、法的救済を阻害する多くの要素の全てを本稿の残り少ない紙面で網羅することは不可能であるけれども、今後の研究が必要と思われる

199) *Id.* at 311. 尤も良い影響も与え得る——例えばベインクリニックで痛みを緩和したり、地球環境に優しい行動をとらせる影響——とも指摘している。これも私見であるが、VRは〈ナッジ:nudge〉のように、良くも悪くも人に影響を与え得る技術であると思われる。尤もAl-Jaraniはその効果がナッジを越えていると指摘している。*Id.* at 312.

200) *See, e.g.,* Martha Minow, *The Challenging Ecosystem of News and Challenges for Freedom of the Press*, 64 *LOY. L. REV.* 499, 515-16 (2018). また「filter bubble」についての分かり易い動画はsee Eli Pariser, Beware Online “Filter Bubbles,” TED, Mar. 17, 2014, https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles (last visited Oct. 3, 2022).

201) *See* Blitz, *supra* note 42, at 394 (false realityの利用はSNSによるfilter bubbleのハイテク版であると指摘)。

202) Lemley & Volokh, *VR & AR, supra* note 193, at 1056.

193) Mark A. Lemley & Eugene Volokh, *Law, Virtual Reality, and Augmented Reality*, 166 *U. PA. L. REV.* 1051, 1065 (2018) [herein referred to as “Lemley & Volokh, *VR & AR*”].

194) Al-Jarani, *supra* note 40, at 301.

195) *Id.* at 301-11.

196) *Id.* at 311.

197) *Id.* at 350.

198) *Id.* at 308, 350-51.

重要な要素の幾つかを少しだけ例示しておきたい²⁰³⁾。

(1) プロバイダ免責法 CDA § 230 —1月6日連邦議事堂襲撃事件の教訓—：仮想世界内／in-world で生じた事件（例えば名誉毀損や仮想レイプや IIED 等）についての法的な救済を求める際のΔが、プラットフォーム等の運営者等である場合、日本のいわゆるプロバイダ責任制限法のアメリカ版であるところの『通信品位法 230 条』（CDA § 230）がπからの救済請求を阻むと思わる。

そもそも CDA § 230 はその施行以降、判例の大勢は免責の射程を極めて広く、完全免責的に解釈して来て、それ故に被害者π側の損害が救済されず泣き寝入りの状況が強いてきた²⁰⁴⁾。これに対する批判もあり、免責の射程を狭めて解釈する少数派の裁判例も存在している旨を、筆者はこれ迄日本に紹介して来た²⁰⁵⁾。ところが近年、トランプ前大統領の SNS への書き込みと、過激な支持者達の連邦議事堂乱入事件との因果関係が問題に成ったことを皮切りに²⁰⁶⁾、SNS に関して CDA § 230 がプラットフォームに賦与している免責も修正すべきとの声がきかれる²⁰⁷⁾。また、免責の射程を狭

めることにより、(A) 被害者救済の可能性が広がると共に、(B) 再発防止策に対してプラットフォーム運営者が投資して抑止力が増すという 2 つの効果があると指摘する向きもある²⁰⁸⁾。この二つは、不法行為法が目指す目的そのものである²⁰⁹⁾。今後、メタバースの利用が広く普及して被害が甚大化したり増加した場合には、先ずは (A) の目的の実現が求められるようになり、同時に (B) の目的も求められるであろうから、免責の射程を狭めることによる不法行為法の目的促進を期待したい。

(2) 仮名性 (pseudonymous) の問題：メタバースの先行研究であるサイバースペース法の研究時代から、加害者の匿名性 (anonymous) が問題になって来た。他方、匿名性は言論の自由の保障の観点から、安易に無くすことも難しかった。今後、アバタを構成要素とするメタバース等の仮想世界／in-world では、仮名でアバタが行動し、それを操る利用者が特定できない場合には、今までの匿名性故の問題が再燃する可能性があると思われよう。

(3) 国境のない仮想世界と裁判管轄権の限界：これもサイバースペース法研究の初期から指摘されていた問題である。サイバースペースは国境を越えて存在するので、属地主義の壁ゆえに海外の加害者に対して国家は原則として手が出せない。又は、主権・地域毎に異なる法が存在する為に、例えばアメリカとフランスとで相反する判決や命令が下される事態も生じ得る²¹⁰⁾。もしメタバース、又は複数のメタバース (metaverses) が繋がり合って、国境を越えて存在する際には、同様な問題が生じるであろう。

(4) その他：現実世界の法の適用の障害に成り得る事項を挙げるときりがないけれども、一つだけ言及しておきたいイシューは、仮想世界の没入感

203) 筆者以外で本文中の (1) ~ (3) の 3 点を仮想世界に於ける被害者救済の障害となる要素として挙げる例としては、Jesse Lake, *Hey, You Stole My Avatar!: Virtual Reality and Its Risks to Identity Protection*, 69 EMORY L.J. 833, 856-77 (2020).

204) See *supra* text accompanying note 96.

205) See 平野晋「免責否認の法理（通信品位法 230 条）：イースターブルック（主席）裁判官担当の『GTE Corp.』『Craiglist』事件から、コジンスキー主席裁判官担当の『Roommates.com.』事件まで」『情報通信政策レビュー』8 号 1 頁（2014 年 4 月），chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.soumu.go.jp/iicp/chousakenkyu/data/research/icp_review/08/08-5hirano2014.pdf (last visited Oct. 3, 2022).

206) See, e.g., *supra* note 98.

207) See, e.g., Quinta Jurecic, *The Politics of Section 230 Reform: Learning from FOSTA's Mistakes*, Brookings, Mar. 1, 2022, <https://www.brookings.edu/research/the-politics-of-section-230-reform-learning-from-fostas-mistakes/> (last visited Oct. 3, 2022).

208) Lake, *supra* note 203, at 876.

209) 平野晋『アメリカ不法行為法：主要概念と学際法理』38-43 頁（中央大学出版部，2006 年）。

や現実感等の高度化に伴って、例えば暴力的な内容の仮想世界／in-worldの利用者が、現実世界に於いても——いわば〈模倣犯〉(copycat crime)的に——暴力的な行動をとって第三者の身体・生命に危害を加えた場合の、仮想世界の管理者や責任者等の責任問題である。過激で暴力的なメディアに触発されて、そのような第三者の身体・生命被害が生じて問題になった先例としては、『ABA JOURNAL』誌でも取り上げられた、オリバー・ストーン監督作品映画「ナチュラル・ボーン・キラー」(Warner Bros. 1994年)模倣事件がある²¹¹⁾。同事件では、被害者等のπがストーン監督等に対し賠償を請求し、有名な弁護士作家のジョン・グリシャムがπを手助けしたことでもアメリカ法曹界の注目を浴びた。更に、暴力的なゲームに耽溺した若者が自身を仮想世界内／in-worldのキャラと同一視した上で、現実世界の友人を刺し殺し、被害者の母親がゲーム提供会社に対して賠償を請求した事件としては、「Wilson 対 Midway Games, Inc.」がある²¹²⁾。これらの請求は何れも認められておらず、今後、メタバースに触発された利用者による現実世界の第三者への加害から生じた身体・生命被害の救済上も、近因・法的因果関係不存在や²¹³⁾、修正第一条の言論の自由の保障や²¹⁴⁾、『通信品位法』§230の広い射程の免責(仮想世界プラットフォーム運営者等がΔになる場合)も障害と成

り得よう²¹⁵⁾。

なお暴力表現は従来型のメディアに於いても問題視されて来た——例えばシェークスピアの戯曲²¹⁶⁾やグリム童話等は残酷な表現を用いているし、「ナチュラル・ボーン・キラー」や、スタンリー・キューブリック監督作品の「時計じかけのオレンジ」(Warner Bros. 1971年)も問題に成って来た²¹⁷⁾——けれども、それ等の文字情報と動画情報を遥かに越える影響が懸念されるVR/AR技術や没入型仮想世界の場合には、従来の法理、又はその当てはめ、又はその双方を変革させる程の効果が生じるか否かの検討が、今後必要に成るのかもしれない。

おわりに

先行研究サイバー法の成果と経験からメタバースの法の在り方やガバナンスを考えると、現実世界との相違に注目することが重要であろう。メタバースの構成要素である、アバタ、仮想世界、相互作用、及びVR/AR等は、現実世界とは異なる特徴と影響を生み出しているの、現実世界とは異なる法の在り方とガバナンスの検討を要する原因と成ろう。そして、メタバースに於ける被害の頻度又は甚大さが、現実世界よりも多く又は大きい場合には、対策が必要と成る。更に、メタバースではNFT技術の発達等も相俟って、既に商取引が活発であったSecond Life以上に、新たな財が生まれかつ商取引も活発化するであろうから、仮想財産権や〈アバタの権利〉のような新たな種類の権利の検討も必要に成って来るであろう。何故ならば嘗てプライバシーの権利を主張したウォーレン&ブランドイズの有名な論文が指摘し

210) See, e.g., 平野晋「インターネット法判例紹介(第77回): Yahoo! Inc. v. La Ligue Contre Le Racisme Et L'Antisemitisme ~米国会社に対するフランス裁判所の罰金付き作為命令に対抗し修正第一条違反を理由に米国内での執行不能の確認判決を求めた訴訟において、米国の裁判管轄権がフランス法人に及ばないとされた連邦控訴審の事例~」『国際商事法務』32巻10号1422頁(2004年10月)。なお国境が障害になるという筆者の指摘については更にsee, e.g., 中央大学「知の回廊(第91回)」*supra* note 2, at or around 500.

211) John Gibeaut, *Deadly Inspiration*, 83-Jun ABA JOURNAL 62, June 1997.

212) *Wilson v. Midway Games, Inc.*, 198 F.Supp.2d 167 (D. Conn. 2002).

213) Al-Jarani, *supra* note 40, at 351.

214) *Id.* at 314-15.

215) John T. Holden et al., *The #E-Too Movement: Fighting back against Sexual Harassment in Electronic Sports*, 52 ARIZ. ST. L. J. 1, 25-27 (2020). See also Balkin, *Virtual Liberty*, *supra* note 56, at 2097.

216) See Carolina A. Fornos, Comment, *Inspiring the Audience to Kill: Should the Entertainment Industry Be Held Liable for Intentional Acts of Violence, or Readers?*, 46 LOY. L. REV. 441, 455 n.77 (2000).

217) *Id.* at 441, 444 n.14.

たように、法は時代の要請に応じて新たな権利を認めて来たからである²¹⁸⁾。

なお、メタバースの法とガバナンスは当初、おそらくはプラットフォームの管理者や責任者が自身の権利を守る為の、EULA/TOU/TOSが中心と成るであろう。しかしその内容が *conscionable* ではない場合²¹⁹⁾ ——日本では例えば消費者保護に反する場合——等では、現実世界の法が介入し、利用者等の権利を守ることに成る。また、メタバースに於ける他者への権利侵害的な行為も、注意義務違反や、因果関係や、救済に値する（すなわち受忍限度を超える）損害の発生等の要素と証拠が揃え

218) Samuel D. Warren & Louis D. Brandeis, *The Right to Privacy*, 4 HARV. L. REV. 193 (1890). その論文の冒頭に於いて、英米判例法が時代の要請に応じて権利を拡張し認めて行った歴史と、それ故にプライバシー権という新たな権利も認容すべきであるという主張とを、以下のように指摘・展開している：

THAT the individual shall have full protection in person and in property is a principle as old as the common law; but it has been found necessary from time to time to define anew the exact nature and extent of such protection. Political, social, and economic changes entail the recognition of new rights, and the common law, in its eternal youth, grows to meet the demands of society. Thus, in very early times, the law gave a remedy only for physical interference with life and property, for trespasses *vi et armis*. Then the “right to life” served only to protect the subject from battery in its various forms; liberty meant freedom from actual restraint; and the right to property secured to the individual his lands and his cattle. Later, there came a recognition of man’s spiritual nature, of his feelings and his intellect. Gradually the scope of these legal rights broadened; and now the right to life has come to mean the right to enjoy life, — the right to be let alone; . . .

Id. at 193 (emphasis added). See also 平野『アメリカ不法行為法』*supra* note 89, at 1 (同文言を引用)。

219) See *supra* note 15 (*Bragg*, 487 F. Supp. 2d at 593). “un-conscionability”の法理については、see, e.g. 平野晋『体系アメリカ契約法：英文契約の理論と法務』296-306頁(中央大学出版部、2009年)。

ば、現実世界の法的救済が被害者に賦与されよう。その際、例えば注意義務の基準等は、Hardyが嘗てサイバースペースのガバナンスに関して予測したのと同様に²²⁰⁾、メタバースという仮想世界内——in-world——の基準 (reasonable avatar (?) standard) も慣習を通じて確立されて来るのかもしれない

. . . . 以上のように、未だその構造も実装後の展開も未知数で不明な点が多いメタバースではあるけれども、今後検討しなければならない法的なイシューズが多数あることはおそらく確かであろう²²¹⁾。願わくば、これ迄のサイバー法の先行研究を、今後のメタバースの法の在り方の研究も役立ててくれることを期待したい。

220) See *supra* 第四章 B.

221) 本稿の脱稿時の日本に於けるメタバースの法に関連する研究例としては、例えば以下がある。AMTメタバース法研究会「メタバースと法(第一回)総論——メタバースと法」『NBL』1223号15頁(2022年8月1日); 桑野雄一郎「メタバースと著作権」『NBL』1214号1頁(2022年3月15日); 長瀬威志, 他「NFTと法律関係(第1回) NFTの仕組みと私法上の整理」『NBL』1202号61頁(2021年9月15日); 中嶋尚「バーチャルワールド(仮想世界・仮想空間)における法的問題点(第1回)総論～アバターや3D空間がどう影響するか～」『NBL』926号(2010年4月1日); 同「法的問題点(第2回)」928号46頁(2010年5月1日); 同「法的問題点(第3回)」930号36頁(2010年6月1日); 市村直也「3Dデジタルと知的財産権(第3回)3DCGと著作権」『NBL』964号98頁(2011年11月1日); 杉光一成「同(第4回)3Dデジタルデザインの法的保護～意匠法と著作権法の『死の谷』～」965号106頁(2011年11月15日); 今井鉄男「同(第5回)バーチャルワールドと契約法の交錯」966号83頁(2011年12月1日); 渡邊涼介「NFTの法律問題」『法律のひろば』75巻7号41頁(2022年7月); 松本祐輝「eスポーツをめぐる法律問題」『法律のひろば』75巻7号4頁(2022年7月); 総務省・情報通信政策研究所「Web3時代に向けたメタバース等の利用に関する研究会(第1回)」配布資料, Aug. 1, 2022, https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/kenkyu/metaverse/01_siryu.html (last visited Oct. 4, 2022), 及び同第2回配布資料, Sep. 16, 2022, https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/kenkyu/metaverse/02_siryu.html (last visited Oct. 4, 2022)。