

# 仮想空間内での取引に関する法的課題



増田 雅史 Masuda Masafumi 弁護士

森・濱田松本法律事務所パートナー弁護士。デジタルコンテンツ領域、ブロックチェーン領域の双方に精通する。編著に『NFTの教科書—ビジネス・ブロックチェーン・法律・会計までデジタルデータが資産になる未来』（朝日新聞出版、2021年）。Web3領域に関する論考・講演多数



仮想空間ビジネスをめぐるには数多くの法的論点が存在しますが、典型的なサービスに限っても、**図**のように非常にさまざまな当事者がかわり、その分だけ多くの課題が生まれます。

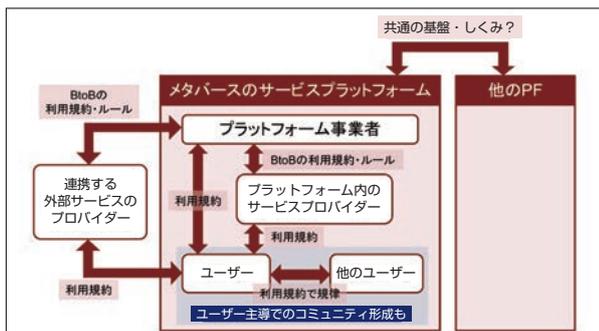
本稿ではそのうち、特に消費者によるサービスの利用や取引に際して課題となりそうな点をいくつか概説します。

## 仮想空間サービスの利用関係

ウェブサービスは、スマホアプリ経由であっても、パソコンのブラウザ経由であっても、提供事業者が用意した利用規約に同意して利用を開始するのが基本です。これによって、事業者とユーザーとの間には、利用規約の内容に基づく契約が成立することとなります。

仮想空間サービスに関しては、自由度の高い空間が用意され、その空間内で複数の事業者が個別のサービスを展開することが考えられます。そうすると、その全体のしくみ(プラットフォーム：PF)を提供する事業者が示す規約だけではなく、PF内でサービスを提供する個々の事業者が示す規約にも同意する必要が生じるかもしれ

**図** 仮想空間サービスの当事者とその関係性



※筆者作成

ません。あくまでPF事業者が示す全体的ルールである利用規約の傘の下ではありますが、複数のサービス提供者との間で法律関係が生じる可能性があり、また、SNSなどの他のウェブサービスとも同様に、他のユーザーとの間にも、同一のサービスを共用することに伴う種々の法律関係が生じ得ることとなります。とりわけ後述するとおり、仮想空間サービスではユーザー間でデジタルアイテムのやり取りを自由に行える可能性があり、また活動の自由度が高いため、これまでのSNSでは生じなかったような不適切な使われ方がされる可能性もあります。

このようにさまざまな法律関係が生じ得る仮想空間サービスにおいては、利用規約やそれに付随する細則・ガイドラインなどのルールをどう設定するかが重要であり、とりわけ、未成年者など判断力に乏しいユーザーをどのように保護するかは、既存のウェブサービス以上に重要になると思われます。未成年者の保護は、民法上の契約取消権といったかたちで設けられていますが、それだけでは足りず、サービス提供や取得する情報の範囲を年齢に応じて適切にコントロールしていくことも必要かもしれません。その徹底のためには、(事業者・ユーザーの双方にとって)簡易に利用でき、かつ安全な利用者属性の確認手段の整備も必要になるでしょう。

## 仮想空間内のデジタルデータとその権利関係

仮想空間サービスでは、サービスを感覚的に利用するために、実世界にある程度似た空間上

で、人型のアバターを自身のエージェントとして操作することが一般的です。そのため、仮想空間内で利用可能な施設設備(不動産的なもの)やアバターの衣装などのアイテム(動産的なもの)として、実世界に存在するさまざまなものが仮想空間に持ち込まれることが考えられ、それに伴う法的な課題も多く生じると考えられます。

例えば、人型のアバターに実在する人物の顔を利用した場合には、肖像権の問題が起きそうです。その相手が著名人である場合には、パブリシティ権(氏名や肖像が有する顧客吸引力を独占する権利)の侵害となる可能性もあります。また、既存のキャラクター等の姿を利用しようとすると、著作権や商標権の問題ともなり得ます。さらには、そうした顔やキャラクターを利用するアバターを用いてサービス内で他人に成りすまして迷惑をかけたりすると、名誉棄損・信用棄損といった問題にも発展し得ます。

これまでにない問題としては、サービス内での対人(対アバター?)接触行為が他人に不快な思いをさせる可能性があり、違法なセクハラであるとして不法行為が成立することも考えられます。メタ社は2022年2月、同社のメタバース空間内で他のアバターとの間に実世界の尺度で約1.2m相当の距離を作り近づけないようにする「Personal Boundary」機能を実装し話題となりました。このように、仮想空間内での振る舞いの自由度が高いことによって、現実世界で起きていたのと同じ問題が仮想空間に持ち込まれる可能性があるわけです(特集3参照)。

サービス内で利用可能なデジタルアイテムについても、整理を要します(なおアバター自体も、交換可能な存在として一種のデジタルアイテム化する可能性があります)。典型的なデジタルアイテムは、アバターが装着する服飾品全般ですが、そのほか、仮想空間内に自らの居宅や居室形式の空間(これ自体もデジタルアイテム化する可能性があります)を持つ場合には、そこに置く家具や持ち物といったデジタルアイテム

も提供されるようになるでしょう。これらはすべて、仮想空間内に描画されるデータに過ぎず、実世界において具体的な形状を有するものではない(無体物)ので、かたちのあるもの(有体物)にだけ認められる所有権は発生せず、その「占有」も法律上は観念できません。

著作権や商標権は関係する可能性がありますが、それらは個々のデジタルアイテムの保有者に当然に独占的な利用権を与えるわけではないため、疑似的な「所有」や「占有」を実現するためには、デジタルアイテムの個数を限定して流通させ、著作権者や商標権者がその著作物や商標を含むデジタルアイテムの利活用をコントロールするしくみが必要となります。その有力な候補が、後述するNFTの活用です。

いずれにせよ、アバターやデジタルアイテムを仮想空間サービス内でどう取得・利用・譲渡できるかは、基本的にはサービスの利用規約に依拠することとなります。そうした取引には支払・決済が伴いますが、この支払・決済もサービス側が設定する手段(既存のアプリPFを利用する場合には、AppleやGoogleが提供するアプリ提供サービス内の支払・決済手段、さもなくばクレジットカードその他サービス提供事業者が用意する支払・決済手段を使うことになるでしょう)を利用して行われることとなります。

## ブロックチェーン・NFTの利活用

デジタルアイテムの取得・利用・譲渡や、それに伴う支払・決済には、ブロックチェーンを利用することも考えられます。現に、一部の著名サービスではサービス内で利用可能なデジタルアイテムの一部がNFT(特集1参照)のかたちで流通し、その購入取引には暗号資産(いわゆる仮想通貨)が活用されています。NFTは、ブロックチェーン上で発行されるデジタルトークンではあるものの、ビットコイン(BTC)やイーサリアム(ETH)等の暗号資産(仮想通貨)と異なり、一つ一つのトークンが唯一のものとして発行さ

れ、区別されます。そのようなトークンを、例えば「個性」のあるアート作品と何らかのかたちで関連づけて発行することで、デジタルデータであっても唯一のものであるかのように取引対象とすることが可能となっています。この点を強調して、NFTは「デジタル所有権」を実現するしくみだ、などといわれることもあります(ただし前記のとおり、法律上の所有権がデジタルデータに発生することはありません)。

NFTは通常、イーサリアムに代表される世界中で誰でも利用可能なブロックチェーン上に、一定の仕様に従って発行されます。こうした共通のインフラや統一の規格が存在することで、NFTの発行や売買を行うことができるサービス(NFTマーケットプレイス)など、さまざまな関連サービスがグローバル規模で立ち上がり、その潮流は仮想空間サービスにも波及しています。デジタルアイテムをNFTとして販売・流通させることで、特定のサービスとの依存関係にないインフラであるブロックチェーン上にデジタル資産を保有し、複数の仮想空間サービスで利用できるという、「マルチ・メタバース」という考え方が示されています。

ここまで来ると、ユーザーは個々の仮想空間サービスが設定するルールの範疇<sup>はんちゆう</sup>を超えて、自らが主体的にデジタルアイテムを管理することとなりますが、そのために必要となるツールは現在のところ十分に整備されておらず、また、そうしたものに対する消費者リテラシーの向上も簡単ではありません。ユーザーの自主性に任せるといよりは、管理を助けるようなサービスが登場し、そうしたサービスが適切に提供されることを通じて利用環境が整備されていくのが1つの理想形かもしれません。

## 越境利用に伴う課題

仮想空間サービスは、既存のウェブサービスと同様に国境を越えて利用され得るものであり、ユーザーも、PF内でサービスを提供する個々の

企業も、世界中のあらゆる国や地域に遍在し得ます。サービス内で越境取引が行われる場合、そのルールをどう規律するかが課題となります。

分かりやすいルール設定のやり方は、PFの利用規約において準拠法を設定してしまうことです(例えば「本規約の準拠法は日本法とする」と定める)。しかし、いかに準拠法を設定したとしても、例えば取引の被害や権利侵害を訴えるユーザーやサービス事業者が自国で裁判を起こした場合に、その判断の際に参照される法律がどこの国の法律になるかは、結局は裁判地における準拠法決定のしくみに依存することになります。わが国の場合も、「法の適用に関する通則法」が例えば消費者契約の特例を定めており、利用規約に記載された準拠法が常にそのまま適用されるわけではありません。

このように、越境利用が盛んになるほど法の適用関係が不明確となるため、どの国や地域の法律に従うかという点以上に重要なのが、問題を解決しようとしたときに実効性のある強制手段を持っているのは誰かという視点です。例えば、他人の顔が付いたアバターを勝手に使って他のユーザーに迷惑をかける者がいた場合に、ある国の裁判所が名誉棄損を認定したとしても、当該アバターやその利用者アカウントを裁判所が消せるわけではありません。これに対し、仮想空間PFの提供事業者は、ユーザーによる利用を停止したり特定のかたちでの利用を強制したりと、実効性の高いアクションが取れる立場にあります。

これは、各国の法律に事実上優越して行使され得る非常に強力な事実上の権限を生む一方で、どこまでの機能をこうした事業者<sup>かせ</sup>に委ねるべきか、各国がこのような機能に何らかの枷<sup>かせ</sup>を嵌めることがそもそも可能かどうかなど、政策的な課題は尽きません。筆者自身も総務省に設置された「Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会」の構成員として、これから検討を深めていくこととなります。