

ISSスクエア

メタバースの法的・倫理的課題

法制・倫理分科会

目次



- ・ 序章 法制・倫理分科会の紹介
- 第1章 はじめに
- 第 2 章 無形物に関する権利(著作権・意匠権)
- ・第3章 メタバースの経済活動
- 第4章 アバターをめぐるトラブル
- 第5章 おわりに



序章 法制・倫理分科会の紹介

2022年度 分科会メンバー紹介



【研究リーダー】

・情セ大教授 村上 康二郎

【メンバー】

- ・修士2年 1名
- ・修士1年7名

計8名 (情セ大6名・中央大2名)

小林(泰)、片岡、佐藤、井澤、堺、鐘ヶ江、小林(知)、髙濱



「法」と「倫理」の在り方



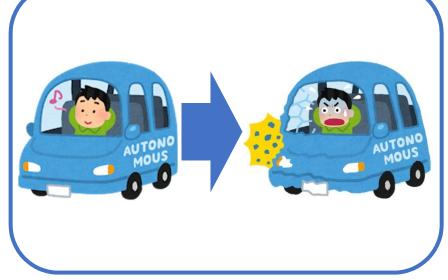














• 2021年度活動テーマ

「AI活用における、ディープフェイクと 人権の法的課題への提案」





• 2022年度活動テーマ

「メタバースの法的・倫理的課題」





第1章 はじめに

はじめに



メタバース

サイバー空間に形成された社会



「現実」

= New Reality

はじめに



メタバース = メタ(Meta) + バース (Universe) (超越) (宇宙)



メタバースに関する主な出来事



- ▶ SF小説「スノウ・クラッシュ」 (ニール・スティーヴンスン)で、 仮想空間を示す「メタバース」という言葉を使用(1992年)
- ▶ SF映画「マトリックス」が公開(1999年)
- ▶ メタバースで生活を送ることができる「セカンドライフ」 (リンデンラボ社)の運用開始(2003年)⇒ 2007年に大流行
- ブロックチェーンゲーム「CryptoKitties (Dapper Labs社)のリリース(2017年)
- ゲームソフト「あつまれ どうぶつの森」 (任天堂)の発売(2020年3月)



- ▶ オンラインゲーム「フォートナイト」(Epic Games社)の 登録ユーザ数が3億5千万人を超える(2020年5月)
- デジタル・アート作家BeepleのNFT作品が75億円で落札(2021年3月)
- ▶ フェイスブックが社名を「メタ(Meta Platforms)」に変更(2021年10月)

メタバースでの「現実」

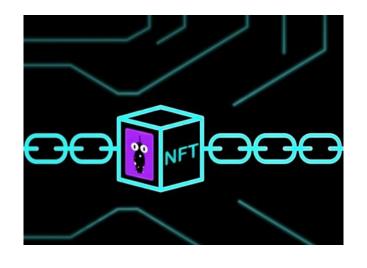




オンラインゲーム デジタルアート ファッション 音楽ライブ 仮想通貨 NFT



法的問題



倫理的問題

既存の法律の適用の限界



メタバースは、国境を超えた存在



既存の法律の範囲を超える

国内法の適用には限界





アバター = 匿名



メタバースでは、自分の分身であるアバターとして活動



匿名(実名を明らかにしない)

既存の裁判所は嫌だ!



既存の裁判所 = 実名



メタバース = 匿名





実名を明らかにするのは嫌!



既存の裁判所はNG!





メタバースの中で解決!







法的問題



解決!



倫理的問題





第2章無形物に関する権利(著作権・意匠権)

物権(2章無形物に関する権利)



■物権

物権とは、物に対する排他的な支配権。

物権の例	課題
所有権	物を全面的に支配し、その物を自由に利用・収益・処分できる権利
占有権	物を支配する権利

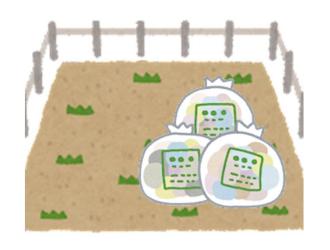
日本の民法上は、仮想空間オブジェクトに対して著作物性は認められているが、占有権や所有権等の物権性は原則として有体物にしか認められない。

▶ 民法第85条(定義) この法律において「物」とは、有体物をいう。

物権(2章無形物に関する権利)



■ 現状起こりうる問題の例





人の土地に勝手に 、物を置くな!! /

土地所有者

現実であれば…

土地の所有者が現状回復を請求する ことが可能 (妨害排除請求権)

メタバースでは…

厳密に言えば、 オブジェクトデータの書き換えという 扱いとなり、法的な対応は難しい

■ 提案

- 仮想空間オブジェクトに対する妨害排除請求(データの回復)や返還請求 などの権利を認める規約の検討
- 違反した場合、アカウントの制限や削除の検討

創作物の権利(2章無形物に関する権利)



■メタバースにおける創作物 (仮想空間オブジェクト)

仮想空間オブジェクトは,メタバース上では有体物のように表示されるが「データ」の一つに過ぎないため,知的財産権の保護が不十分である.

■ 仮想空間オブジェクトの知的財産権について

著作権



限定的に認められるのみ

(オブジェクトのデザイン部分等)

既存の商標権 意匠権



仮想空間オブジェクトは 有体物と同様には認められない

創作物の権利(2章無形物に関する権利)





■ 提案

仮想空間オブジェクトを対象とした有体物に等しい 知的財産権をメタバース内で認めるルールの策定

■ 具体案(利用規約中に次に示す事項を明記する)

例1:メタバース内において上記のような知的財産権を認める規約

例2:メタバース利用者間の権利関係に関する規約



オブジェクトに対する権利を 強化するメタバース利用規約の明記

利用規約の検討事項

仮想空間オブジェクトに対する妨害排除請求(データの回復)や 返還請求などの権利を認める規約の明記

仮想オブジェクトの創作に関する権利の明記

禁止行為の明記(権利侵害行為の例など)

禁止行為に該当するとき、取りうるプラットフォーム上の措置の明記 (アカウント制限・削除など)

禁止行為に関する通報窓口の設置



第3章 メタバースの経済活動

メタバースの経済活動



従来から、仮想空間の専用通貨で、運営が用意したアイテムや土地の売買などが行われてきた

https://www.jri.co.jp/MediaLibrary/file/column/opinion/pdf/13531.pdf



メタバースの経済活動



今後 メタバース内で作られたユーザーコンテンツの 取引の拡大が予想されている

https://www.jri.co.jp/MediaLibrary/file/column/opinion/pdf/13531.pdf

<u>NFTの登場により、</u> <u>価値の高いコンテン</u> ツを生産可能に!





今後予想される問題



経済活動におけるトラブルが増加すると予想される

● トラブルの例

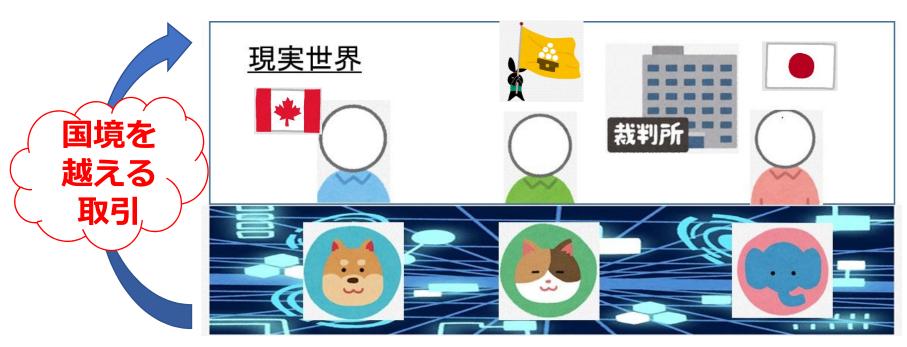


今後予想される問題



現実世界で賠償請求する場合、経済取引は国境を越えるため、どの国の法律を適用するか、どの国で裁判するか、裁判費用はどうするかなどの問題が生じる。

⇒メタバース内で安全な経済活動を実現することが望ましい。



利用規約による解決



メタバース内での安全な経済活動の実現のために、問 題解決に必要な制度を確立し、利用規約に記載する。



No	記載事項	目的
1	情報提供	予防
2	保険制度	損害補償
3	預り金制 度	損害補償
4	通報窓口	被害拡大防止
5	問題把握	被害拡大防止
6	注意喚起	被害拡大防止 名誉回復措置

利用規約 (具体案)



トラブル原因(マネーロンダリング/知的財産権を侵害するアイテムの出品/破壊行為…など)を禁止行為を明記

取引トラブルを回避するための工夫を規約で明記

- ―トラブル発生時は保険や預り金を通じ問題解決を実現する
- ―メタバース内での活動期間や取引回数に応じ、取引可能な 相手や取引価格の上限を設定する
- 一 取引後の知的財産権の帰属(著作権や意匠権)の明確化

ユーザからの禁止行為該当者についての**通報窓口の設置**

禁止行為に対して、プラットフォーマー側が取りうる措置の明記(取引キャンセル/取引アイテム削除/アカウント停止/退会処分…など)



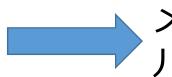
第4章 アバターをめぐるトラブル

メタバースの特徴とトラブル



■メタバースの特徴

- 没入型
- →現実に発生しているものと疑似体験したような感覚(特にデバイス装着時には物理的経験と錯覚)
- 見た目が設定自由
- →従来SNSよりも自由な空間のため,さまざまな行動や発言が可能
- 世界中の人が利用可能
- →時間・距離に制約なく,どんな人とも会える

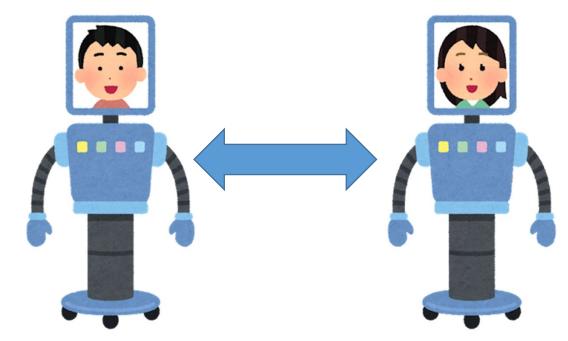


メタバースでは,アバター同士のトラブ ルが多数発生

アバター同士のトラブル①



■アバター同士の距離



- ・アバターへの過度な身体的接触・つきまとい・行動の妨害
- ・アバターによる「殴る」「蹴る」「武器で攻撃」などの暴力行為



物理的経験と感じることによる精神的苦痛

アバター同士のトラブル②



■アバターの言動



アバターに対する 過激な発言・言い争い



アバターの外見による 差別

見た目を自由に設定できるからこそ、未経験の差別による 精神的・心情的苦痛

プラットフォーマに求める対応 SS square



アバター同士のトラブル防止するには プラットフォーマがどのような機能やルールを決定 すべきか?

トラブル・被害 への対応事項



▶ 発生時対応





これらの観点から利用規約導入

利用規約



防止・安全機能整備

- アバターバリア機能/アバター公開範囲選択
- 消音/場所の移動/即時ログアウト/

トラブル防止のための禁止行為を明記

• アバターへの暴力行為/発言できるワードを規制

禁止行為を行ったアバター対応窓口設置

● アバター追い出し/アカウント停止・退会処分



第5章おわりに

メタバースにおける法的・倫理的問題



メタバースでは、無形物の権利保護の問題、NFTなど新たな経済取引の問題、アバターの人格権などの問題のように、現実世界の法律では解決困難な問題が発生する。

現実世界の法律では解決困難



メタバースでの解決



アバターの匿名性などから、既存の裁判所に訴え出ることが困難な場合もあり、メタバースで発生する法的・倫理的問題については、メタバースの中で解決することが望ましい。

既存の裁判所はNG!



利用規約による解決



メタバースのプラットフォームの利用規約に詳細な遵守事項を 規定



法的問題



倫理的問題



メタバースのルール



メタバースは、現実世界とは隔絶した自由な空間であり、どのようなルールを適用するかについては、参加者の自主性にゆだねられるべき事柄である。

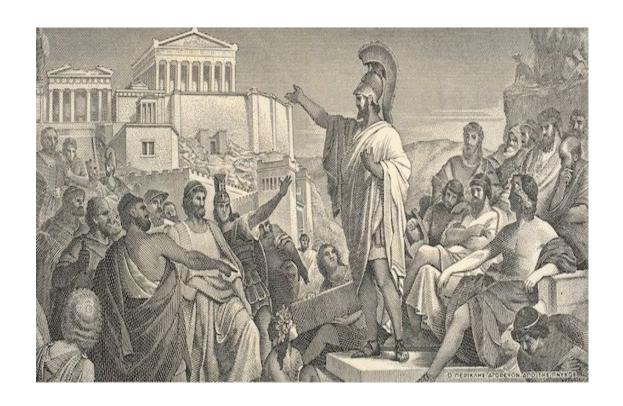




自主的ルール



メタバースでは、参加者が自主的に自分たちのルールを作り、 それを適用していかなければならない。



自主的ルール + 利用規約



メタバースにおいては、参加者の自主的なルール作りを尊重しつつ、参加者の安全や円滑な経済取引の確保などの基本的事項について、利用規約で定めることが望ましい。



自主的なルール作りの尊重



利用規約

参加者の安全 円滑な経済取引

メタバースの中での問題解決



メタバースで発生した問題をメタバースの中で解決する

メタバース警察



メタバースでの調査を担当し、参加者の権利・利益を守る 「メタバース警察」



メタバース裁判所



メタバースでの紛争を解決する「メタバース裁判所」



ISSスクエア法制・倫理分科会の要望



ISSスクエア法制・倫理分科会として、メタバースのプラットホーム運営者に対し、次の事項を要望するものである。

- 1 利用規約の充実(参加者の安全や円滑な経済取引の確保)
- 2 メタバース警察の設置(参加者の権利・利益の擁護)
- 3 メタバース裁判所の設置(メタバースにおける紛争解決)
- 4 参加者による自主的ルール作りの促進

以上が速やかに実現されることを望む次第である。



おしまい