

Title	メタバースにおけるアバター：その法的含意についての考察
Sub Title	L'avatar des métavers : réflexions sur les implications juridiques
Author	Mendoza-Caminade, Alexandra(Aso, Tsukasa) 麻生, 典
Publisher	慶應義塾大学法学会
Publication year	2025
Jtitle	法學研究：法律・政治・社会 (Journal of law, politics, and sociology). Vol.98, No.3 (2025. 3) ,p.59- 80
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	資料
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00224504-20250328-0059

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

資料

メタバースにおけるアバター

——その法的含意についての考察——

アレクサンドラ・メンドウ・ザ・カミナード

麻 生 典／訳

メタバースは、Web3.0に直接結びつき、ユーザーがアバターを通じて交流できる三次元の仮想空間である。

メタバースという概念は、アメリカで、二〇〇〇年代初頭に、*The Sims* や *Second Life* のようなオンラインゲームから発展した⁽¹⁾。メタバースは、「その全体として没入体験ができる」、「人々に」共有され持続的である3D空間のリアルタイムのシミュレーションへのアクセスを、オンラインで提供するサービス」と定義されている。VR用ヘッドセットや、時には触覚グローブのようなアクセサリーによって、ユーザーは社会的・経済的な交流のために、自分を表すアバターによってバーチャル世界に自分を投影するこ

とができる。*The Sims* や *Second Life* という先駆者の登場以来、*Decentraland*、*The Sandbox*、*Fortnite*、*Roblox* など多くのメタバースが登場し、それらはガバナンス形態によって中央集権型でも分散型でもある。Meta、Microsoft、Appleといった大企業は、独自のメタバースの創設に多額の投資を行っている。メタバースはいずれ、様々なVRプラットフォーム「同士」の相互運用的なものへと進化するだろう。

メタバースの目的は、例えば都市計画や不動産のリノベーション、さらには外科手術のようなシミュレーションから、研修、共同作業、さらに、ショー、コンサート、美術

館訪問のような文化的活動まで様々である。⁽²⁾ それらがもたらしうる貢献という観点から、メタバースは、特にヨーロッパにおいて公的機関の強い関心を引き起こしている。⁽³⁾ 二〇二四年一月一七日に、欧州議会は、メタバースによって提起される困難を明確にし、それを予測することを目的とする、仮想空間に関する二つのレゾリュションを公表した。⁽⁴⁾

よって、たとえ技術レベルが「開発当初に」示された目標を達成していない、そして乗り越えなければならない技術的な限界が未だ多く残っていると⁽⁵⁾しても、これらの仮想空間は発展していくに違いない。

ところで、メタバースによって提起された法的困難性は、そのいくつかは特に国境の不存在やユビキタス性というインターネット分野においてすでに我々が遭遇したものであるが、メタバースにより特有の困難性もある。すなわち、メタバースの現実世界とのパラレルな性質にもかかわらず、メタバースは現実世界と結びつき、現実世界とメタバースとの境界の透過性(permeability)は、適用可能な法規制に疑問を投げかける。二〇二四年一月一七日の欧州議会のレゾリュション「仮想世界―単一市場にとつての展望、リスク、政治的含意」は、デジタル単一市場にとつての仮

想世界の重要性という観点から、特に技術が成熟した際に、明確かつ完全なルールたる枠組みを有することが不可欠であるとしている。

ところで、メタバースのガバナンスは、メタバースを運営する私的なプラットフォームによって、アバターにアクセスするために課せられる契約条件の下で保証される。プラットフォームは法である(Platform is Law)という原則の下に、各メタバースは、「それらのメタバースの」プラットフォームによって作られた契約によって、メタバースへの接続のために登録し、エンドユーザー使用許諾(Contrat de licence de l'utilisateur final : CULF)、および／または、使用の一般的利用規約(Conditions générales d'utilisation : CGU)を受諾したユーザーを規制する。仮想空間にアクセスしたいユーザーはそれに従わなければならないので、これらの契約条項は、メタバースとアバターの使用ルールを含むものとなる。いくつかのメタバースは、Second Lifeのように、仮想裁判所のような私的な司法を組織することすらでき、いわばメタバース的法的システムを作ることまでできる。このような非常に大規模なプラットフォームによって実現されるメタバースの私

的規制は、多くのリスクを明らかにする。⁽⁶⁾すなわち、メタバースというプラットフォームが契約の自由に基づいて独自の規制を組織し「ユーザーに」課したとしても、法律の規定が原則として常に適用される。実際、国際私法の伝統的ルールに従って、現実の領土 (territoires) と結びつけられたバーチャルの領土にも、現行法が同じように適用される。紛争が生じた場合、各国の法によって提供された法的解決に至るために、管轄裁判所と準拠法の決定が問題となる。仮想媒体 (support virtuel) はほとんど重要ではなく、⁽⁷⁾そして、プラットフォームによって規定された私的な規制がどのようなものであろうとも、特に、人の法 (droit des personnes)、消費法 (droit de la consommation)、さらには知的所有法の分野において、現状のままでは不十分のように思われる市民の保護を保証するために、強制的な法規制が適用される。しかしながら、メタバースに関する特別な規制が存在しない以上、⁽⁸⁾現行法に頼ることは、特にこれらのメタバースにおける中心的存在たるアバターという概念から見て、メタバースの内部で起きていることを把握し理解するためには、非常にデリケートなように見える。⁽⁹⁾

アバターは、仮想空間における個人またはユーザーのデ

ジタル表現を構成している。⁽¹⁰⁾アバターに法的な定義はないが、⁽¹¹⁾アバターはメタバースにおいてユーザーを写し出し、ユーザーによって選択されたデジタル表現を構築する。⁽¹²⁾アバターは、アバターを取り囲む仮想世界および他のアバターと相互に作用する。アバターは、都市を散歩したり、著名なブランドの店舗のウィンドウに感嘆したり、服や食べ物⁽¹³⁾の買い物をしたり、ショーを見て楽しむことができる。アバターは人間に代替し、アバターの行動はその行動を操作しコントロールする現実世界の個人の行動にリンクしている。

アバターがユーザーの仮想的な化身を構築する場合に、アバターが権利を創設することができるのか、または、その言動によって問題を引き起こした場合、アバターが責任の源泉となりうるのか、といったアバターとアバターの行為を性質決定するための数々の法的疑問が存在する。

提起された問題に直面して、本稿は、仮想空間のアバターの規制するために実行されなければならない選択を特定し、技術の複雑さと進化に対して、法が今一度その適応性と柔軟性を証明しうるかを明らかにすることを目的とする。特に、メタバースにおいてアバターの行為に適用可能な規

制を扱う(Ⅱ)前に、アバターの法的性質を検討しよう(Ⅰ)。

I アバターの法的性質

アバターの特徴に関連して、アバターが法の対象であるか、または、ユーザーという人間の延長を構築しているのかを決定することが問題となる。その後に、アバターの創造から生じる権利を検討する。

A アバター…単なる仮想オブジェクトと人としての表現の間

アバターは、仮想空間におけるユーザーの表現手段である。というのも、アバターは、その表現を支配するユーザーによって選択され「るからであ」る。メタバースによって、ユーザーは多かれ少なかれアバターの特徴を選択するための自由を有するだろう。アバターの生成のためにメタバースのバブリッシャーによって同意された自由に従って、二つの技法が区別される。一つはバブリッシャーによって事前に定義された属性の中でユーザーが選択を行うようにされたもの、もう一つはユーザーの創造性により委ねられ

たものである。この操作の余白が、アバターが開かれたものか閉じられたものかという区別を導く⁽¹⁴⁾。開かれたアバターの場合、ユーザーの自由はアバターを個性化するために重要である。特に、洋服、髪型、化粧、場合によってはアクセサリー、態度といった外観のため数々の選択、さらには、当然、アバターの名前の選択もしなければならぬ。「現代的クラフト」と呼ばれるこの技法は、ユーザーにアバターの外見の創作を可能とするだけでなく、その行動、「身体」能力、人間関係「上」の性格、職業的能力の創作をも可能とする。反対に、閉じられたアバターは、アバターというキャラクターの選択が事前のオプションとしてバブリッシャーによって制限されているメタバースに対応している。

法的地位という観点からは、アバターは物のカテゴリーにかかる法の対象を構築し、使用条件がユーザーに許す範囲で、ユーザーはアバターに関するいくつかの権限を有する。アバターを進化させるために改造することもでき、メタバースによってはそれを販売することも可能で、その場合は、アバターは所有の対象になりうる。実際、アバターは再販売を通じて重要な経済的価値を示すことが実務的経験から証明されている⁽¹⁵⁾。

しかしながら、多かれ少なかれユーザーを忠実に表現するアバターの場合、つまり、ときに人的アバター (avatar personnel) と呼ばれるものと、ユーザーとは区別される表現であるファンタジーのアバター、すなわち所有的アバター (avatar propriétaire) と呼ばれるものは、区別されなければならない⁽¹⁶⁾。

多かれ少なかれメタバースにおいて個人を忠実に識別する「クローン」アバターとユーザーとの結びつきは、同一人物が存在する現実世界と仮想世界の間の干渉を作り出すそれゆえ、クローンとクローンが表現する個人との間に存在する影響を測定しなければならない⁽¹⁸⁾。アバターによってメタバースに個人を拡張することは、デジタル的同一性という問題を提起するだろう⁽¹⁹⁾。すなわち、デジタル的同一性は、アバターという方法で仮想世界において人の識別性を導きうる。例えば、認証についてその識別性はいくつかの可能性を開く。実際、デジタルクローンの場合、メタバースでのユーザーの投影は、ユーザーの人格を指し示し、法的困難性を生じさせる可能性がある。つまり、自然人の「メタバースでの」投影は、現実世界と仮想世界の境界を消し去るのである。

アバターは自然人を識別できる特徴を有することができるし、さらには、画像や写真によって自然人「の容姿をそのまま」複製することもできる。アバターは仮想世界において自然人のデジタル的な分身 (Touche) となり、特にプライバシーの権利という、アバターの外見に与えられた個人に認められる諸権利を媒介として、アバターの法的保護という問題を提起する。ここでは特に肖像権が想起され、場合によっては声の権利 (le droit à la voix) も想起されるに違いない⁽²⁰⁾。よって、メタバースでの人の延長としてのアバターは、識別された人に認められた権利、すなわち、プライバシー権や肖像権という自然人のための権利の適用を引き起こしうる⁽²¹⁾。アバターがメタバースにおいて忠実な方法でユーザーを体現している場合、写真やビデオと同様に、アバターはその人の表現とみなされうる。そして、その者はメタバース上で、その肖像に結びつけられた諸権利を利用できるに違いない⁽²²⁾。

よって、アバターの法的性質を決定するためには、アバターがユーザーの身体的特徴を示しているか、また、アバターが個人を発露したものに從って、「アバターを」把握しなければならない。ユーザーのデジタル的な分身として、アバターはメタバースにおけるその個人の表現とみな

されることができ、アバターを通じた人を保護するいくつかの権利の適用がありうる。ユーザー「の容姿等」とは別の表現である場合には、アバターは法の対象である物を構成し、それはアバターに適用されるルールを自問する。

B アバター…著作権で保護される精神的著作物？

メタバースによつては、アバターの生成がユーザーの創造的選択の下で行われうる。⁽²³⁾それは、アバターに及ぶ権利の承認を自問する。ユーザーが創造的選択を自由に実現できる場合、ユーザーは創作的な精神的著作物であるアバターを実現することができる。

アバターが人であるか、人とは区別される創作であるかによつて、アバターに関する諸権利の承認は変わる。人の忠実な転写の場合、著作権法の意味における創作が存在しない限り、アバターに関する知的所有権を認めることはできないだろう。というのも、アバターによるユーザーの忠実な転写は、メタバースにおける人の単なる複製を構成するにすぎないからである。つまり、「著作物としての」創作性要件は満たされず、他の知的所有権も、ここには駆り出されえない。⁽²⁴⁾特に、特許などがそれである。⁽²⁵⁾この場合、人に結びつけられた基本的権利、先に見たように、特に、

侵害された場合に防御的利益 (intérêt défensif) を有する肖像権を利用することを検討しなければならない。⁽²⁶⁾

ユーザーに類似するアバターの場合を除けば、アバターは、知的所有法典と一八八六年九月九日の文学的および美術的著作物の保護に関するベルヌ条約の規定に基づいて、著作権法による保護を受けることができる人間による創作の果実である。⁽²⁷⁾アバターは架空の人物と同一視され、著作権による保護は、創作性の要件に従う。アバター自体に関しては、創作性はその外観、身体的特徴において、または、その性格の特性、服装、声、において存在しうる。その総体が、ユーザーによつて実現された創作的選択という理由で、創作的な人物「たるアバター」を構成しうるのである。アバターの創造は、著作権や商標権といった先に存在する知的所有権への侵害をもたらしてはならない。⁽²⁸⁾同じ創作性という要件の留保の下で、アバターの名も著作権によつて保護される。というのも、精神的著作物の題号は知的所有法典 L. 112-1 四条によつて、著作権による保護を受けることができるからである。

アバターの創作性「の存在」は著作権の承認につながる

ことから、権利が与えられるのは誰かを決める必要がある⁽²⁹⁾。
 ところで、「メタバースの」重層的、および／または、連
 続的な創造の複雑性という事実から、メタバースにおいて
 は権利の錯綜が生じうる⁽³⁰⁾。創作プロセスにおいてはアクタ
 ーのそれぞれによって果たされる役割に従っていくつもの
 可能性が存在し、仮想空間全体に及んでいる著作権、また
 は、メタバースを機能させるソフトウェアに関係する著作
 権と、アバターに存在している著作権とを切り離さなけれ
 ばならない。それゆえ、メタバースのパブリッシャーは、
 メタバースを機能させる既に存在するソフトウェアに關す
 る著作権者でありうるし、著作権がデベロッパから譲渡
 されたという場合もありうる。それは、同じメタバースに
 おいてユーザーが創作したアバターに関する著作権をユー
 ザーに保持させることを妨げない。よって、権利の承認は
 対象ごとに認められ、アバターはその創作を可能としたソ
 フトウェアから独立した著作物を構築する。
 しかし、ユーザーと、アバターの権利に関するメタバ
 ースのパブリッシャーとの間で、権利の衝突が生じる⁽³¹⁾。ユー
 ザーだけが創造的選択ができる場合、アバターの著作者と
 しての資格は、文学的および芸術的所有法の一般原則の適
 用によって、ユーザーに認められなければならない。それ

ゆえ、「パブリッシャーに対して」権利を主張しうるため
 には匿名であつてはならないものの、ユーザーは正當にア
 バターに関する権利者となりうる⁽³²⁾。他の可能性としては、
 複数のアバターの創作の可能性、そして、複数のユーザー
 の可能性である。創造に対する権利の承認は、複数のアバ
 ターが匿名でないということを意味する。

パブリッシャーがアバターの実現のためのオプションを
 提供し、そのオプションがユーザーに創作的操作の余白を
 認めないなら、アバターに関して場合によって認められる
 権利はパブリッシャーに帰属するにちがいない⁽³³⁾。しかしな
 がら、他の可能性もありうる。まず、パブリッシャーが、
 知的所有法典L・一一三―二条二項の意味における、混合
 著作物または二次的著作物とよばれる新しい著作物を創作
 できるように、ユーザーによって改変される創作的要素を
 提供しているような場合である。パブリッシャーはユーザ
 ーによって創作された二次的著作物に関する権利を主張す
 ることはできないが、ユーザーはパブリッシャーに許諾を
 得なければならないが、そして、おそらく「その結果、「パブ
 リッシャーはユーザーに」補償も主張しうる」。さらに、
 アバターは改変されうるし、進化しうる。それは、変容的

な著作物を導く創作的改変に直面し、権利者「は誰か」という疑問を改めて提起する。⁽³⁵⁾

フランス法と欧州法における著作権の資格者の領域におけるこれらの強制的な規制は、メタバースのパブリッシャーのCGUにおいて用意された規定と対峙させられなければならない。採用されている解決は、ユーザーが活動するメタバースに依存し、また、いくつかのCLUFは、最も頻繁に、非排他的な方法でユーザーにパブリッシャーと共有する権利を与えることができるとしている。⁽³⁶⁾しかし、ライセンス契約の条項は、しばしば、ユーザーへの権利の付与を排除しながら、仮想世界の創作者に有利なものとなっている。著作権法の観点からは、この種の条項の有効性は疑わしく、パブリッシャーへの権利の移転が問題となる。⁽³⁷⁾

まず、将来の著作物の包括的譲渡は、知的所有法典L. 311-1一条に従って無効である。さらに、著作権者はこれらの権利の譲渡に同意している場合、その譲渡には、譲渡される権利、範囲、場所、期間、利用方法に関する情報が明記されなければならない。⁽³⁸⁾

アバターが著作権法の意味における創作性がなかったり、ユーザーが創作的選択を行うための自由の余白が十分には

なかったりした場合には、ユーザーはアバターに関して何らの権利も有しないかもしれない。さらに、メタバースに住み着く者の存在、また、メタバースそれ自体の存在に関するパブリッシャーの権限を考慮して、アバターに関する知的所有権の付与の利益に濃淡をつけなければならない。仮想空間はもちろん消滅することがあるし、そのようなリスクが、幾人かの学者を新しいメタバースにアバターを移すためのポータビリティの権利の承認に導いている。⁽³⁹⁾

アバター「自体」の創作は、アバターによってなされた創作とは区別されなければならない。アバターによる創作は、複数のアバターと一緒にバーチャル環境においてオブジェクトを実現する場合もある。⁽⁴⁰⁾アバターの活動によって発生する権利は、その創作を実行したユーザーに与えられなければならない。ユーザーのみが権利者となりうる。その上、アバターはプラットフォームにおいて商標を創作することも可能である。この場合、このような標識の存在はアバターが活動するメタバースを超えることはなく、商標に関して場合によっては認められる諸権利は、メタバースに関するサービスの区分「(類)」に従って産業所有庁に登録されている場合を除いて、CGUによるユーザーのための

契約的性質「を有するにすぎない」のものである⁽⁴¹⁾。

アバターはユーザーとメタバースの間を仲介する道具を構成する。ユーザーの選択に従って、アバターは、仮想空間においてその背後にいる (sous-jacent) 人間を反映しながら透明な仲介を実現することもできるし、逆に、アバターの背後にユーザーを隠したままにして不透明な仲介とすることもできる⁽⁴²⁾。よって、この表現の性質は、所有 (propriété) もしくは人格 (personnalité) という、アバターに適用可能な規制に対して影響を及ぼす。その上、アバターに場合によっては認められる諸権利に関して、適用可能な規制は、各仮想世界がどのように設定されているかと、ユーザーがそこで行うことの範囲に依存する。すなわち、各メタバースにとって、ユーザーの創作能力がどのようなものか、「創作的選択をユーザーが発揮できる」場合には、アバターの創作性が認められるような創作的選択をユーザーが実現したかどうか、を判断しなければならぬ。このように、ユーザーの創作的表現は、明確に承認されなければならないアバターに関する知的所有権を生み出しうる。これは、アバターによって実現される行為においても同様である。

II アバターの活動の法的取扱い

ユーザーが操作するアバターによって、ユーザーは仮想空間において社会的・経済的交流に参加できる。そうすると、そうしたアバターの仮想活動に法を適用できるかどうか、という問題が提起される。法規制は部分的に不十分ないように見えるし (A)、その実行も難しそうである (B)。

A 部分的に適用される法規制

メタバースが大量の個人情報取得 (caption) することから、個人情報に関する法はメタバースにおいても当然に適用される。メタバースに参加することは、アカウントの作成のためのユーザーからの個人情報の移転を含み、アカウントが作成されると、ユーザーが自然人として識別される若しくは識別されるほどに顔、声、名前をアバターが反映している場合、アバター自体が個人情報を構成しうる。個人情報に関する法と、個人情報の保護に関する一般規則 2016/679 (RGPD) は、特に RGPD の域外適用を通じて、メタバースとアバターの領域にも完全に適用される⁽⁴³⁾。これらのデータの扱うプラットフォームは、責任者

としてRGPDの適用の処理を行う。そして、プラットフォームは、目的もしくは関係者 (personnes concernées) の権利の尊重の観点から、「RGPDに」規定された義務を完全に遵守しなければならない。

しかし、メタバースにおけるアバターの活動は、ヘッドマウントディスプレイ、グローブ、コネクテッド腕時計、オーバーオール、その他のセンサーなど、ユーザーの没入感を奨励する様々なデバイスによってキャプチャされた大量のデータを生成する。「そこには」データの新しい源泉が現れており、視線、動き、行動、さらには感情のような、ユーザーの内心や心理に関する情報が取得される。この個人のプロフィールは、より侵襲的 (intrusif) である。というのも、個人情報分野におけるフランス当局であるデータ保護機関 (Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL)) による表現に従えば、そのプロフィールは、「いわゆる「感情としての (émotionnel)」データに基づきうるからである。⁽⁴⁴⁾」このような特定の型にあてはまらない幾つかのデータは、自然人として識別された、または、識別されるものとはできず、それゆえ、個人情報に関する法やRGPDの対象とはならない。しかしながら、

メタバースへのユーザーの参加は、データ取得技術の「人への」浸潤的性質を明らかにし、人の諸権利 (droits de la personne) の面でのリスクは、仮想現実のツールの高度化に伴って高まらざるをえない。そのような理由から、現状の規制は不十分なものに見えるのである。

その上、メタバースでのアバターの活動は、インターネットで既に「我々が」遭遇した困難性を生じさせるが、その困難性が激化させられているように見える。インターネット以上にアバターの背後に隠されたユーザーが享受している匿名性は、メタバースが一定のユーザーによって違反が行われる空間として認識されるだけにより一層違法行為を助長しうる。このように、様々な侵害が、財産 (biens) と人 (personnes) との関係で行われ、アバターの行為は、詐欺、名誉毀損、侮辱、偽造のような、現実世界において刑事的に罰せられる行為を想起させる。⁽⁴⁵⁾ その可能性は、アバター間での人種攻撃、同性愛嫌悪、金融取引におけるマネーロンダリングのように、現実生活における「それらの行為の発生」可能性とほとんど変わらない。⁽⁴⁶⁾ メタバースは、現在SNSで見られるような、特にヘイトメッセージやサイバー空間でのつきまといのように、不正な利用や悪意の

ある者を増加させる可能性がある。

アバターの発言や行動に基づいた責任の問題は、アバターのユーザーという人に関するものである。すなわち、このユーザーは、アバターの行動、言葉、そして一般的には他のアバターとの交流に関して、アバターを完全に制御している。ユーザーは、メタバースにおいてまさにユーザーの表現であるアバターの管理と支配をしているのである。

現在までは、アバターはユーザーとの関係では、法的自律性を有していない。将来的には、アバターは、おそらく、特にAIがメタバースにおける活動に関連した決定の自律性をアバターに与える場合には、自然人たるユーザーから独立することができるだろう。このように、「ある」アバターの全てが人間によってコントロールされずに、AIエージェントによってコントロールされることがありえ、⁽⁴⁷⁾ 法的人格の承認の問題が改めて提起されるのである。⁽⁴⁸⁾

今のところ、各ユーザーは、自分のアバターが犯した行為に、より正確には、ユーザーがアバターに犯させた行為について、「ユーザー自身の行為として責任を負わ」されなければならない。これらの違法行為の被害者は、被害者

のアバターに対する侵害によって受けた損害を賠償させる権利を利用できなければならない。仮想空間という文脈であったとしても、メタバースでアバターが構築する仲介に違法行為を許してはならない。それゆえ、問題は、ユーザーによるアバターの仲介によって行われたこれらの行為に法を適用しうるか、である。特別な法的保護が欠如している場合、一般法が適用できるなら一般法が駆り出されるに違いない。それは、民法典九条または刑法典二二六一条の適用が私生活への侵害に認められる場合であり、⁽⁴⁹⁾ または、アバター間での侮辱または中傷の意図に関する犯罪報道に関する規制の場合である。⁽⁵⁰⁾ それゆえ、メタバースが公共空間として機能し、中傷された人が特定されるのであれば、名誉や尊重 (consideration) への侵害を、インターネット上での侵害と同じ方法で対処しうる。⁽⁵¹⁾ 他方で、不法行為責任訴訟は、メタバースにおいて損害を受けたユーザーによって各国の裁判所に提起されうる。不法行為責任法のこれらの規制は、ユーザーの性質がいかなるものであっても、特にユーザー間の関係において適用される。このように、これらの規制は、メタバースにおける不正競争行為の被害者となる企業にとっても同様に援用される。⁽⁵²⁾

さらに、ユーザーのアバターの利用によって、現実の生

活またはメタバースで使用されている商標への侵害を引き起こす場合もある。欧州委員会は、収益の損失と商標の価値に対するダイリユーションへのリスクが重大である商標権侵害へのツールボックスの創設を提案している。⁽⁵³⁾

アバターを介した偽造の場合、もちろん国家の規制が適用されるが、法的サンクションの実行は困難である。特に、ブロックチェーンに紐づく NFT に侵害対象が結び付けられる場合、この NFT は消去されえないだろう。

その結果、特別な規定が欠如している場合には現行法が適用されるが、幾つかの規定はメタバースには適用されない。「例えば、」アバターによって実行された性的暴行、さらにはバーチャル強姦と性質決定されるものに関する幾つかの刑事的性質決定に関する場合である。Meta のメタバースである「Horizon Worlds」などの幾つかのメタバースにおいては、アバターによる性的暴行が報告されている。しかし、ユーザーという人の直接的な行為がないので、強姦または性的暴行における現在の性質決定はメタバースには適用されない。⁽⁵⁴⁾ それは、仮想世界へのますます洗練された没入を可能とする様々なセンサーによってユーザーに肉体的感覚がもたらされているにもかかわらず、である。

立法者と規範の生成 (dynamic normative) の主要な課題の一つは、アバターの行為について、現行の法的枠組みをより適切な方法で新しい仮想空間に適用することである。⁽⁵⁵⁾ 今のところは、一般法の規定は、メタバースという文脈における幾つかの行為により適合的な方法で援用できるが、その実行は困難なように思われる。

B 実行が困難で散逸した法規制

アバターによって作り出される問題に直面する場合、ケースに応じて契約責任と不法行為責任に基づく規制という現行法の前に適用されるのは、特にメタバースの一般利用規約である。

まず、アバターの行為が CGU を尊重しない場合に、CGU はメタバースのパブリッシャーによって宣言された制裁を定めることができる。それゆえ、このようなメタバース内部の制裁は紛争規制の私的方法に相当する。すなわち、もはや身動きできない空間にアバターを追いやる、アバターと被害者との間に仮想的な距離を保つ状態を作り出す、アバターをもはや被害者に近づくことができないようにする、といった方法である。最もラディカルな制裁は、アバターの削除である。CGU には、しばしば、アバターの間

題行動を停止するために、ユーザーがメタバースのプラットフォームに申し立てることを可能とするコンテンツモデレーション規制が含まれている。「もちろん」規制はそこでも私的な性質のものである。プラットフォームは法律なのである！

しかし、EUにおいてはメタバースの運営者にプラットフォームの法が適用されうる。特にいわゆる「デジタルサービス法」(DSA)と呼ばれる二〇二二年一月一九日のデジタル単一市場に関する規則^{2022/2065}は、とりわけ違法コンテンツのモデレーションとサービスの透明性において、インターネット上の技術的仲介者に責任を負わせている。⁵⁶メタバースの運営者は、特にホスティングサービスに関連し、仲介サービス提供者 (fournisseurs de services intermédiaires : FSI) としてこの規則の対象とされる (DSA三条(g))。FSIの責任は一般監視義務がないことに基づいており、FSIが通信を許可したコンテンツについての責任をアブリオリには負わない。FSIは、違法行為または違法コンテンツであることを知っているのに、コンテンツを削除したりアクセスを不可能にしたりしないという場合にしか責任を負わないのである (DSA六条一項)。差止めは、妨害排除のため (DSA九条) または情

報を得るため (DSA一〇条) に行われる。

責任のレジームに加えて、立法者はFSIに責任を負わせるために段階的なデューデリジェンス義務を課している。これらの義務は、FSIの規模と提供サービスの性質によって異なる。例えば、ホスティングサービスを提供するFSIには追加の義務が課せられ (DSA一六、一七、一八条)、FSIの中でもオンラインプラットフォームには更なる義務が課される。

それゆえ、プラットフォームの法は、メタバースというプラットフォームによって展開された活動を枠にはめるのに適している。そのプラットフォームは、前年の会計年度の全世界の売上高の5%を超えない額という相当な制裁を受けるリスクがあるので、多くの義務の尊重を事前に組み入れなければならない。

プラットフォームに適用される欧州法は、メタバースに存在している違法コンテンツについてメタバース運営者に責任を負わせるために有用なものとして援用されうる。

プラットフォームによる措置に加え、その侵害者への訴訟提起も検討される。さらに、メタバースの利用条件は、

し、ユーザの訴訟を特定の国の裁判所や特定の仲裁機関で行うという裁判管轄の条項を含んでいる。例えば、「あらゆる紛争はカルフォルニア州での仲裁によって解決されなければならない」と規定する「Linden Labs」がその例である。しかし、メタバースの技術的特性から、「メタバースでは」個人の所在を特定できず、特に原告が消費者の場合、管轄権、準拠法、管轄条項の適法性の決定といった古典的な困難性と全く同様の法的困難性を、メタバースで発生した行為に基づく訴訟提起は示すのである。

メタバースでは、「インターネットで行われた侵害において」「我々が」遭遇したのと同じ困難性を提起するが、訴えられた者の識別性を確認するための困難性が、おそらくより悪化している。ユーザはアバターの背後に隠れ、特に分散型のメタバースはユーザに匿名性の利益を与えている。⁽⁵⁷⁾二〇二四年一月一七日の欧州議会のレゾリュション「仮想世界の発展の戦略的含意―民法、会社法、知的財産法の観点」(2023/2062 (INI))は、アバターまたはアバターの背後にいる人が特定されなければならず、責任に関するルールは仮想世界にも完全に適用されなければならないとしている。ところで、アバターの利用や分散型システムの利用は、特に違法行為を行った者を正確かつ迅速

に特定することに関連して、違法行為を行った者の責任の追及を極めて困難にする可能性がある。アバターの背後にいる人物の識別は、いくつかの法制度が「その者の身元の」「識別」を明らかにする」訴訟提起を「法」体系として受け入れていないという事実によって困難になっていることから、なおさら困難である。⁽⁵⁸⁾

乗り越えなければならない証明の困難性に加え、裁判所の判決がなされた場合には、その判決の執行の問題が残っている。⁽⁵⁹⁾

アバターによる活動は、現実生活において自然人と法人が行う活動としばしば同一であり、アバターの活動の発展は、諸権利の承認や損害賠償を得るために、現実世界の国家の裁判所の法的手続きに頼るという問題を提起する。一般的な法規定の導入は難しいように見えるし、メタバースにもほとんど適合しない。仮想空間のより重要な発展を技術が可能とする場合、この法的規制の疑問を解決することが不可欠になる。

アバターは種々の紛争を表出し、特にアバターとアバターの創作に関する価値と権利者について、法律家に様々な問題を提起する。今のところ、立法的対応の欠如が、メタバース運営者がユーザに課す契約条件による「法律」を

作ることを、メタバース運営者に可能としている。しかし、これらの条件はユーザーに不利益な過度の契約的制限を導いてはならないし、より一般的には、強行規定を害してはならない。しかしながら、国家の法規制の実行の複雑さは強行規定を実効性のないものとする。プラットフォームのパワーに直面して法規制が無力なものとなることを克服するために、まず、特にコンプライアンスによってメタバース運営企業が行うメタバースのより良い規制を確保するために、コンプライアンスの名の下で採用されたルールを採用するようにメタバース運営企業に促しながら、メタバース運営企業に責任を追わせるといふ解決がありうる。⁽⁶⁰⁾ 次に、欧州レベルで、メタバース運営者に対する特別な義務と権利を統合した適切な規範枠組みを提案するという解決がありうる。欧州委員会はすでに、仮想世界の主なプラットフォームにとって根本的なものと欧州委員会がみなしている諸要素に関する道筋を与えている。「(…)プラットフォームやネットワークに結び付けられた、識別性、アバターデータ、仮想資産、経験、環境、諸権利の透明性ある利用を可能とする」異なるプラットフォームの間での相互運用性の確立において不可欠なものとされる標準化も、事情は同じである。欧州議会は、「アバターは法的人格を備える

ことはなく、(…)アバターの法的権限、権利、義務、責任に関するあらゆる問題は、アバターを利用する自然人または法人を参照して理解されなければならない」としている。⁽⁶¹⁾

将来的にはアバターがより一層ユーザーに結びつくようになるだけに、新たな法的地位の採用に関連した議論が行われている。すなわち、技術の進歩により、アバターはユーザーの意識と融合した意識を有し、それらは区別されなくなるかもしれない。⁽⁶²⁾ それゆえ、欧州レベルで、メタバースの発達に適した安全な信頼枠組みを構築するために、より適切な法的規制の採用に至るように、規範を確立するための熟慮が続けられなければならない。

〔訳者附記〕

本稿は、二〇二四年一月一日に慶應義塾大学三田キャンパスにて開催された知的財産法講演会／CPS研究会におけるアレクサンドラ・メンドウーザ・カミナード (Alexandra MENDOZA-CAMINADE) フランス・トゥールーズ第一大学教授による講演 (原題: L'avatar des métavers : réflexions sur les implications juridiques) の

基礎となった原稿全文を翻訳したものである。本翻訳をご快諾くださったメンドゥーザーカミナード教授に心より御礼申し上げる。本文中「」部分は翻訳者が補ったものである。なお、本研究は JSTPS 科研費 21H03763、22KK0208、24H00134 の助成を受けたものであり、また JST モーニングショット型研究開発事業、JPMJMS2115 の支援を受けたものである。

- (1) Adrien Basdevant, Camille François et Rémi Ronfard, Mission Exploratoire sur les métavers, Rapport interministériel octobre 2022. <https://www.economie.gouv.fr/files/files/2022/Rapport-interministeriel-metavers.pdf>.
- (2) メタバース内に開設されたエルミタージュ美術館や Sandbox のオープンワールド、Amélie Favreau, Métavers et propriété intellectuelle, Propriété industr. n° 6, juin 2022, étude 12, spéc. n° 37, 商業労働ビジネス文化、観光、不動産などの多くのセクターが影響を受ける可能性について、David Richard, Le BIM à l'épreuve du droit des biens, RDI 2018, p. 484.
- (3) European Commission, An EU initiative on Web 4.0 and virtual worlds: a head start in the next technological

Transition, Communication, 11 juillet 2023. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/ip_23_3718.
フレンスワード、A. Basdevant, C. François et R. Ronfard, précitéを参照。

- (4) Résolution du Parlement européen du 17 janvier 2024 sur les mondes virtuels - perspectives, risques et implications politiques pour le marché unique (2022/2198 (INI)). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2024-0032_FR.html. Résolution du Parlement européen du 17 janvier 2024 sur les implications stratégiques du développement des mondes virtuels - aspects de droit civil, de droit des sociétés, de droit commercial et de droit de la propriété intellectuelle (2023/2062 (INI)). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2024-0029_FR.html.
- (5) Jean-Marc Deltorn et Elodie Migliore, Métavers - Bref regard sur le métavers au prisme du brevet, Propriété industr. n° 10, octobre 2023, alerte 74.
- (6) 自律的統治のリスクの観点から、すべての国の裁判所の統一的管轄権のような、または「……共通規範に合意するために産業グループに参加する集団の形成」の適切な提案について、Erika Dewald, Joanna Pomian et Johanne Santi, Un monde sans foi, ni loi ? Analyse des conditions

- générales d'utilisation du métavers « Decentraland » (Partie II) Revue Lamy Droit de l'Immateriel, n° 200, 1er février 2023.
- (7) フォームの多々の存在が、メタバースに於いて提起される疑問は新しいものではないと評価する。Michel Vivant, Les mondes virtuels sous le regard du droit, Revue Lamy Droit de l'Immateriel, n° 201, 1er mars 2023 ; Arnaud Raynouard et Céline Moille, Les enjeux juridiques du Métavers : observations prospectives d'un phénomène en devenir I, Revue Lamy Droit de l'Immateriel, n° 192, 1er mai 2022 ; Caroline Lequesne Roth, Métavers, Web3 : la révolution juridique en trompe-l'œil, Recueil Dalloz, 2022, n° 34, p. 1714を参照。
- (8) メタバース「ニジハ」の総合的研究について Ghizlane Loukili, Droit du métavers : chronique de l'avènement d'un nouvel espace-temps, entre disruption et continuité du droit du numérique, préf. Céline Castets-Renard, LGDJ, 2024. Arnaud Latil, L'appropriation de la réalité virtuelle : une affaire sensible, in La propriété intellectuelle renouvelée par le numérique, Bérandgère Gleize et Agnès Maffre-Baugé (ss la dir.), Dalloz, 2020, p. 71が、仮想現実を保護するために知的所有法は不適合かつ不完全であると評価するところを参照。
- (9) 大規模多人数同時参加型オンラインゲーム (MMO G) におけるアバターについて Paul Van Den Bulck, Le régime juridique des avatars créés dans le cadre des jeux vidéo, Premières réflexions, PI 2007, n° 24, p. 279.
- (10) 本稿で採用しているのは欧州委員会によるものであるが、アバターという用語は、メタバースで作成された仮想オブジェクトを含む、より広い意味に理解することができると。
- (11) しかし、二〇〇五年の用語・新語法一般委員会 (Commission générale de terminologie et de néologie) に於いて与えられた定義に触れておく必要がある。その定義は、「現実の設定 (décor réel) で進化する合成の人もしくは対象」となっている (Journal Officiel du 18 janvier 2005, Commission générale de terminologie et de néologie, Avis et communications, n° 14, p. 845 à 849)。
- この定義は、当時における「仮想世界の人を性質決定するために用いられる「現実の設定」という表現から適切なものとは思えない」という点について Caroline Laverdet, Aspects juridiques des mondes virtuels, thèse Paris 2, 2020, n° 101.
- (12) 技術的な観点からは、アバターはユーザーが保有する NFT ともみえるように A. Favreau, précité, spéc. n° 37.

- (13) ジャーナリストとの交流を担当するウクライナ政府の広報担当「アバター」や、ブラジルの大手小売グループの広報担当のデジタル的な分身であるインフルエンサー「アバター」について、Jean-Michel Bruguière et Vincent Fauchoux, Êtes-vous prêt à protéger votre avatar digital ? Une perspective juridique française, <https://www.ddg.fr/actualite/etes-vous-prete-protéger-votre-avatar-digital>. フランス法の観点についても、同文献参照。
- (14) この閉じられた「アバター」と開かれた「アバター」の区別に「さうは」 Suzanne E. Rogers, Transforming with Avatars: Video Game Developer Licensing Considerations, 65 J. Copyright Soc'y U.S.A. 57 (2018).
- (15) パブリッシャーの利用規約で「アバター」の転売が禁止されているにもかかわらず、「アバター」を販売する巨大プラットフォームが転売禁止とする前に利用者がその回避に成功し、二〇〇五年と二〇〇六年に「アバター」の転売が行われたことについて、C. Lavarde, précité, spéc. n° 102.
- (16) 日本法における「パーソナル・アバター」に関する研究として、Hiroko Onishi, Personal avatar identity theft in Japan: the role of the Japanese copyright law, *Ent. L.R.* 2011, 22(1), 17-21.
- (17) 例えば、分別された (fractionné) 存在、図形化された存在、複製された存在、再構成された存在、変容された存在などの人のデジタル表現を表現するために使われる様々な表現について、Valérie-Laure Benabou, Les enjeux de propriété intellectuelle des représentations numériques de la personne dans un monde virtuel : quels droits sur un double numérique ?, *Dalloz IP/IT* 2023, p. 220.
- (18) 「死者をデジタル的に永久のものとする」ことを可能とする死後の「アバター」の扱いについて、Judith Rochfeld, Les avatars post mortem : questions juridiques choisies, *Dalloz IP/IT* 2023, p. 211.
- (19) 当局や外部の行為者によって作られた客観的なデジタル識別性と、個人の選択によって決定された主観的なデジタル識別性を区別することについて、Claire Levallois-Barth, Pour la reconnaissance d'un droit à des identités numériques multiples, in J. Eynard (ss la dir. de), L'identité numérique, Quelle définition pour quelle protection ?, préf. Céline Castets-Renard, Avant-propos L. Guinamant, Larcier 2020, p. 175.
- (20) 仮想空間における自然人の「複製された存在」すなわち「第三者による侵害に対して肖像権を行使できる存在」について、V.-L. Benabou, précité, spéc. p. 220.
- (21) フランス法では、これらの権利は民法典九条および刑法典二二六一条以下に基づいて認められている。E.

- Dewald, J. Pomian et J. Santi, précitéを参照。学者がごくりさんを通じてアバターへの肖像権の適用可能性を検討していることに ilişkin、J.-M. Bruguère et V. Fauchoux, précité.
- (22) アバターが身体的特徴を表している以上、アバターの肖像への侵害に対して賠償させること、そして、肖像権侵害のフランスの裁判例に訴えかけることに賛成するものと、Pauline Fournié, La protection des droits de la personnalité sur le Métavers, *Revue Lamy Droit de l'Immateriel*, n° 191, 1er avril 2022.
- (23) 他のプラットフォームでは無制限に認められているにもかかわらず、多くのMMOGにおいてユーザーに残されているのは非常に少ない創作的自由であることに ilişkin、A. Favreau, précité, spéc. n° 20.
- (24) 「(…) 固有の発露への所有権を人に確立する」とは不可能である」ことをより広く想起するものと、V.-L. Benabou, précité, spéc. p. 220.
- (25) 知的所有権とメタバースに関する調査と、OMPI, mars 2023, https://www.wipo.int/about-ip/fr/frontier_technologies/metaverse-and-ip.html.
- (26) J.-M. Bruguère et V. Fauchoux, précité.
- (27) Iza Razija Mesevic, Intellectual Property Rights in the Metaverse, 2023 REGIONAL L. REV. 345 (2023). 特にコピーライトの観点からこのテーマのアメリカ法の状況に、S. E. Rogers, précité.
- (28) 既存の精神的著作物のメタバースへの導入(insertion)と、メタバースにおいてこれらの著作物の利用のために特別な条項を規定する必要性について、J.-M. Bruguère, Les Métavers, nouveau mode d'exploitation du droit d'auteur, *Revue Lamy Droit de l'Immateriel*, n° 191, 1er avril 2022. メタバースにおける商標の使用と、その保護に、Jacques Beaumont, La protection des marques sur le métavers, *Revue Lamy Droit de l'Immateriel*, n° 191, 1er avril 2022.
- (29) 複製権、譲渡権、権利消尽の異なる著作権の概念と関連した仮想財産の流通に、Jiarong Zhang, Free movement of virtual goods in the metaverse: is the construction of the metaverse legally possible under EU copyright law?, *ELPR*, 2023, 45(10), 605-615.
- (30) 知的所有権が既に存在しているツール、もしくは、パブリッシャーが「アバターの人生を修正、または、終了させる権利を留保している」ことに左右されるクリエイターの知的所有権の不安定さに、V.-L. Benabou, précité, spéc. p. 227.
- (31) 複数のプレーヤーの存在に基づく複雑性に、V.-L. Benabou, précité, spéc. p. 220.

- (32) ゲームについての問題がすぐに想起されるように、
 として Paul Van Den Bulck et Marie de Bellefroid, *Legal
 Regime of Avatars Created in the Framework of Video
 Games: Some Reflections in the Light of French and
 Other Legal Systems*, *Convergence*, 5(2), 257-268.
- (33) アバターの創造を可能とするソフトウェアのデベロッ
 パーの場合に、デベロッパーよりゲームをしている者に仮
 想所有権を帰属させるように好意的な立場として、Wian
 Erlank, *Don't Touch My Virtual Property: Justifications
 for the Recognition of Virtual Property*, (2016) 133(3),
South African Law Journal, 664.
- (34) オリジナルの創作の場合の権利帰属について、C.
 Laverdet, *précité*, spéc. n° 104.
- (35) A. Favreau, *précité*, spéc. n° 20.
- (36) A. Favreau, *précité*, spéc. n° 20. そこでは「この点に
 ついて Roblox などのプラットフォームの規約は模範的
 である。このソーシャル・プラットフォームは、ユーザー
 が作成した体験やその他のコンテンツをホスティングして
 いる。したがって、このソーシャル・プラットフォームは、
 ユーザーがサービスやコンテンツの創造、開発、修正、寄
 与することを奨励しており、『体験がプレイヤーによって
 プレイヤーのために創造される』場所として提示されてい
 る。知的所有権に関する第六条では、UGC においてユー
 ザーに保有可能なすべての著作権を保持することを可能と
 している。そして、ユーザーに、Roblox に対して用語と
 して広く定義された非独占的ライセンスを付与する義務を
 課している」とされている。
- (37) このような条項が無効であることを裁判所に求める可
 能性については、C. Laverdet, *précité*, spéc. n° 108.
- (38) 知的所有法典 L. 111-1 条と L. 111-3 条「著
 作権の移転は、譲渡される各権利が譲渡証書において別個
 に記載の対象となり、譲渡される権利の利用分野がその範
 囲、用途、場所及び期間に関して限定されるといふ条件に
 従う」。
- (39) 「アバターの環境に影響を与える変化がどのような
 であろうとも、アバターの存在に権利を認識すること」
 について V.-J. Benabou, *précité*, spéc. p. 227.
- (40) 一般的な仮想所有 (*propriétés virtuelles*)、そして、
 特に Second Life のようなプラットフォーム上のアバター
 の創作的行為の著作権の保護の欠如について、Adrija
 Gubhatkurtta Saravanan A., *Metaverse: virtual property
 and IP ownership: a comparative perspective on US, EU,
 and India*, *E.I.P.R.* 2024, 46(4), 239-247.
- (41) 仮想世界と現実世界の境界の多孔性から、公官庁での
 登録ではなく、メタバースのみで使用された商標が周知商
 標になる可能性の検討として、A. Favreau, *précité*, spéc.

n° 21.

(42) さらに、AIの発展とともに、アバターがAIによって作られ自然人の表現を構成しない場合も検討しなければならない。

(43) 国境を越えたデータ移動が頻繁に発生する状況において、管理者の所在地を含むアバターにRGPDを適用するものの難しさに気づく。Eric Le Quellec, Le défi de la protection des données personnelles dans le métavers, Revue Lamy Droit de l'Immatériel, No. 197, 1 November 2022; Matthieu Bourgeois and Lisa Bataille, Métavers et protection des données à caractère personnel. Un mariage impératif et à ne pas improviser, La Semaine Juridique Entreprise et Affaires No. 12, 23 March 2023, 1087.

(44) C. Lequesne Roth, précité, spéc. p. 1714.

(45) M. Vivant, précité.

(46) P. Fournié, précité.

(47) Commission européenne, Commission staff working document Accompanying the document Communication from the Commission to the European Parliament, An EU initiative on Web 4.0 and virtual worlds : a head start in the next technological transition, SWD/2023/250 final, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/>

TXT/?uri=CELEX%3A52023SC0250, spéc. n° 49.3.

(48) AIという手法によって独立性を与えられたアバターへの法的人格の認識に好意的なものとして、G. Loukili, précité, spéc. p. 76 et s.

(49) プライバシーの権利、特に肖像権について、P. Fournié, précité.

(50) 上の点に気づく。Basile Ader, Quelques réflexions sur le respect de la réputation des personnes dans le métavers, Légipresse 2023, p. 117 ; M. Vivant, précité.

(51) Arnaud Latil, La diffamation dans les univers virtuels, Revue Lamy Droit de l'Immatériel, n° 63, 1er août 2010.

(52) 娯楽的なメタバースについては、責任ルールを調整するスポーツに関する法に適用された「受容された危険 (risque accepté)」理論を援用することが可能である。ビデオゲームに利用されているこのルールは、被害者が参加している活動に内在している損害を受けるリスクを事前に被害者が一定の条件の下で受け入れたということを考慮する必要があることに気づく。P. van Den Bulck, précité, spéc. p. 284.

(53) 例えば、欧州委員会は、「知的所有権の保持者に、仮想世界を含めオンラインおよびオンラインという環境における彼らの権利の主張方法に関する助言と勧告を与える」

ことを検討している。

メタバースというプラットフォームにおける著作権侵害について、*A. Guhathakurta Saravanan A., précité.*

- (54) 々の意味で、*Jean-Claude Plaque et Juliette Jombart, Quand l'avatar se met à verser dans la délinquance 1 - Mondes virtuels, infractions et réalités pénales, Droit pénal n° 1, Janvier 2023, étude 1, spéc. n° 3. M. Vivant, précité, n° 5*では、「仮想世界における強姦や暴力による『現実空間の強姦や暴力』そのものではないこと」によって生じうる精神的な損害を賠償するために、不法行為責任を問うことが示されている。

(55) メタバースにおける法規制の必要な適用という意味で、*A. Raynouard et C. Moille, précité, spéc. n° 4180.*

(56) 二〇二四年三月六日に全面的に施行された、二〇二一年九月一四日の欧州議会および欧州委員会の規則 (*Règlement (UE) 2022/1925*) は、デジタル分野における公正で競争可能な市場に関するものである。そのデジタル市場規則（またはデジタル市場法—DMAと呼ばれる）は、EUにおいて「ゲートキーパー」に指定された巨大デジタルプラットフォームの経済活動を規制するものである。この規制は、巨大プラットフォームに多くの義務を課しながら、より公正で開かれたデジタル市場を確保することを目的としている。

(57) 匿名がもたらす困難性について、*William Feugère,*

Compliance et métavers - une éthique réelle dans un monde virtuel, Revue pratique de la prospective et de l'innovation n° 2, Novembre 2022, dossier 16 : Marianna Ryan, Intellectual property considerations and challenges in the metaverse, EIP.R. 2023, 45(2), 80-84.

(58) *Richard Tromans, The world is not enough: law for a virtual universe, Euro. Law. 2007, 70, 21-25. M. Ryan, précité.*

(59) 刑事罰の執行に対する司法協力の重要性に関連して、*J.-C. Plaque et J. Jombart, précité.*

(60) *W. Feugère, précité, spéc. n° 14.*

(61) *Résolution du Parlement européen du 17 janvier 2024 (2023/2062 (INI)), v. n° 21.*

(62) *G. Loukil, précité, spéc. p. 74.*