

## 「仮想世界を巡る法制度的な議論」

渡辺弘美@JETRO/IPA NY

### 1. 拡大する仮想世界

インターネット上で個人が売買を成立させるマーケットの eBay.com や、インターネット上で個人同士が付き合いを広げるソーシャル・ネットワーキングの MySpace.com などのこれまでのインターネット上の環境は、ウェブサイト運営会社によって構築・設計された2次元の環境の中で、決められた利用規約の元に、特定の目的を果たすための場として位置づけられている。

しかし、最近、従来のような2次元(2D)のインターネット環境を超えた、3次元(3D)の仮想世界の拡大が注目されている。ここで取り上げる仮想世界は、従来のように「現実社会の人間が、インターネット上で売買取引をする(あるいは出会う)場が提供」されているのだけのものではなく、「参加者が自分の分身(アバター: Avatar)を通じて仮想世界を構築し、その仮想世界内で生活を営んでいく」といった「メタバース(Metaverse: SF作家ニール・ステファンソン氏の小説スノー・クラッシュの中に出てくる仮想世界の名前)」である。人気のこうした新しいタイプの仮想世界では、現実社会の大企業が仮想世界内に仮想オフィスを構えるといった例も登場し、仮想世界の規模が拡大の傾向を強め、その仮想世界の社会システムも混沌としつつある。

現在、特に英語圏を中心に人気がある新しいタイプの仮想世界には、恒久的な戦争状態にある2つの陣営一つを選択し、最後までその陣営に属しながら相手陣営と戦う内容のMMORPG(多人数同時参加型オンライン(Massively Multiplayer Online) RPG)である『ワールドオブウォークラフト(World of Warcraft)』や、仮想宇宙の新惑星を探索しながら社会を構築する『Project Entropia』、利用者がゼロから社会を構築する3次元コミュニケーション・エンバイアロメントである『Second Life』などがある。

本レポートでは、米国で急速にその規模を拡大している仮想世界『セカンドライフ(Second Life)』を中心に、その特徴と、そこから派生する法制度・社会制度に関連した議論を紹介する。

(1) 仮想世界セカンドライフとは

仮想世界セカンドライフは、米国カリフォルニア州サンフランシスコの新興企業、リンデン・ラボ社（Linden Lab）が運営している。1999年に設立された同社は2003年6月より仮想世界セカンドライフを開始した（ベータ版は2002年10月より開始）。開始当初の5ヶ月間は利用者が1,000名に満たなかったセカンドライフであるが、現在では英語圏を中心に世界100カ国から約530万名が利用する巨大サイトへと成長している。利用者層は18歳から85歳と幅広く、またその職業も多岐に亘る。

セカンドライフが拡大した背景の一つが、仮想世界の仕組みにある。従来の仮想世界では、既にプログラムされた世界の中で、プログラムされたルールやアイテムなどを利用者が選択し、一定の目的（例えば敵を倒す、宝物を見つける、など）を目指して自分の分身であるアバターを動かす性格を有するものであった。

一方、セカンドライフの場合、生活基盤となる土地や建物、衣服などはすべて、利用者がゼロから自分で設計する。また、セカンドライフ内には「敵を倒す」といった目的・目標がない。したがって、利用者は、セカンドライフ内で生活していくための目標・目的を独自に設定できる（例えば、新たな友人を探す、起業する、冒険するなど）。すなわち、セカンドライフは「空（「から」、すなわちゼロ）」の世界から始まり、利用者によって創設されていく仮想世界ということができる。

セカンドライフ内のイメージ



セカンドライフの基本的なサービスの利用は無料である。利用者は、セカンドライフを利用するには、まずアカウントを設定し、自分自身の分身であるアバターをセカンドライフ内に作成する。ここでも、従来のゲームのように選択肢として提供される既成（既にプログラムされた）のアバターの中から好きな設計を選ぶのではなく、利用者自らがゼロからアバターの背格好、人種、髪型などすべてを設計していく。セカンドライフではこのアバターを「住人（Resident）」と称している。アバターの他にも、アバターの服、住居や店舗、その他不動産なども自由に設計できる。運営会社のリンデン・ラボ社は、2003年11月より、住人が仮想世界内で作成したモノ（不動産やアバター、アバターの衣類など）の著作権を、これら仮想のモノを作成した利用者へ属させるよう利用規約を改正している。

### セカンドライフにおける土地設計画面及び街並みのイメージ



さらに、有料のプレミアム会員になると、セカンドライフ内に土地を所有することができる。会費は月 9.95 ドルで、会員になると同時にまず 512 平方メートル

の土地が与えられる。土地の所有には、プレミアム会員費（9.95 ドル）のほかに、その広さに応じた土地利用料を別途、毎月支払う必要がある。例えば、512 平方メートルの場合は 5 ドル、1,024 平方メートルで 8 ドル、と設定されている（プレミアム会員の割合は全体の約 3 割）。

土地のほか、セカンドライフ内に「島」も所有できる。島の値段は、16 エーカー（約 65,536 平方メートル）で 1,675 ドル、維持費は月々295 ドルである。島は、セカンドライフ内の好きな方位・場所に購入（設置）でき、島の形も自分で設計するか既存の 4 種類から選択できる。更には、（現実社会における）教育機関や非営利団体がその事業の一環としてセカンドライフ内に島を購入する場合は、割引サービスが受けられる（購入費が 980 ドル、月々の維持費が 150 ドルへ割引）という特典もある。

#### セカンドライフ内で購入できる「島」のイメージ

Example Islands



セカンドライフ内では、仮想通貨「リンデンドル（Linden Dollar）」にて物の売買などの経済行為を行う。2004 年以降、このリンデンドルは現実社会の米ドルへ換金できるサービスが開始した。米ドルへの換金は、セカンドライフ公式証券取引所「リンデックス（LindeX）」の売買高に応じて変わる為替レートがベースとなっている（2007 年 4 月 3 日現在のルートは 1 米ドル=269 リンデンドル。その他、個人が運営する非公式の証券取引所も設立されている）。

#### (2) 仮想世界と現実世界との融合

前述のとおり、仮想世界セカンドライフは 2003 年の設立から 4 年弱で利用者数が 530 万人、1 週間の利用者数も 45.6 万人規模に拡大している。運営会社のリンデン・ラボ社によると、1 日にセカンドライフ内で支払われるリンデンドルは、米

ドルに換算すると 147 万米ドル規模に相当するという。また、証券会社 HSBC によると、セカンドライフの利用者は、1 週間に平均で 50 米ドルから 60 米ドルを費やしていると試算している。このように、利用者数、経済規模ともに一大マーケットへと成長したセカンドライフは、現在、電子商取引と同様に「ネット産業」が運営できるビジネス機会の場として、産業界からも注目されている。ここで特筆すべきは、従来のネット・ビジネスとは異なり、3次元の仮想世界そのものに企業が進出し、製品やサービスを販売するプラットフォームとして活用している点である。

セカンドライフを最も積極的に活用している企業のひとつが、IBM 社である。同社は現在、セカンドライフ内に 24 の島 (IBM Islands) を所有しており、それぞれをマーケティングの場として利用している。例えば IBM 社は、一つの島に米家電小売店大手のサーキット・シティ社 (Circuit City) の仮想店舗を設置した。この仮想店舗では、セカンドライフの住人 (利用者) が自由に TV やオーディオ機器などを配置して楽しめるような場所を提供している。IBM 社とサーキット・シティ社は、この島でオーディオ機器や TV で楽しんだ住人 (すなわち住人の持ち主) が、最終的に現実社会のサーキット・シティ店舗に足を運ぶことを目的としており、島を製品 PR の場として利用している。

IBM 社は、その他にも、IBM 社のロゴが入った野球帽や T シャツが無料でもらえる島などを運営する。これら IBM 社のロゴ入りグッズを着たセカンドライフの住人 (アバター) によって、IBM 社の広告効果を高める目的である。尚、IBM 社の所有する島は住人が飛行して上空から見ると「IBM」のロゴの形をしているという。IBM 社では現在、3,000 名以上の社員にセカンドライフ内にアバターを作成させており、うち 300 名は定期的にセカンドライフ内の事業を職務として担当しているという。

その他、大手ネットワーク関連企業のシスコ・システムズ社 (Cisco Systems) の島では、8 つのショールームでホーム・ネットワーク関連製品を展示している。同社はまた、セカンドライフ内でアバターを利用して社員同士の会議も開いているという。

IT ハードウェアのデル社 (Dell) は、自社の島にゲーム利用向け PC 『Dell SP700』の巨大バージョンを設置しており、住人が PC の内部を探検できる仕掛けを提供し、製品をアピールしている。

このような販促目的の利用以外にも、例えば自動車のトヨタ社やアパレルのアメリカン・アパレル社 (American Apparel) では、実際に、セカンドライフ内の住

人（アバター）を対象にした仮想商品（車やジーンズ）をリンデンドルで販売している。

大手通信会社のロイターは、セカンドライフ内に通信局を設置し、セカンドライフ関連ニュースなどを配信している。更には、このようなセカンドライフ内での企業広告効果を数字で算出できる方式を考案したコンサルティング企業まで現れている。

デル社の Dell Island ウェブページ イメージ



セカンドライフでは最大で 50 万米ドル相当の個人間取引が行われているとも言われており、このような大手企業の相次ぐ進出により、その仮想市場の規模は更に拡大かつ複雑化していくとみられている。

## 2. 仮想世界と現実社会の法的乖離

### (1) より現実化する法的乖離

「空」の状態からスタートし、「住人」にすべての自治を委ねる仮想世界セカンド・ライブは、その発展と共に社会システムがより複雑化しつつある。

例えば、セカンドライフでは、現在、住居や店舗、ビルといった不動産のほかにも、ゴルフクラブやスキー場（一部はプライベート利用のみ）といった現実社会でも存在する不動産が次々と建設されており、それを支援するための投資銀行も設立されている。その他、「アニメの世界」や「中世の世界」といった、テーマパークのような場所も存在する。一方で、性風俗店なども開設されており、仮想世界とはいえ、その利用方針についても議論が挙がっている。

運営会社であるリンデン・ラボ社は、セカンドライフ内で起こる事項などはすべてセカンドライフ内の自治に委ねているが、セカンドライフの利用者は、セカンドライフに対して現実社会と同等の権利や法規制を求め始めている。例えば、同社は、その利用規約で「性差別や人種差別的行為」を禁止してはいるが、実際にこれら禁止事項が行われたところで、罰則規定は無い。もし、現実社会においては場合によっては実刑の対象となるような犯罪（例えばアバター同士の売春など）が仮想世界で行われても、アバターの持ち主である本人（セカンドライフにおける住人の所有者）に対しては現実社会での法規制は適用されないことになる。このように、オンライン・ゲームとは異なり、その目標や罰則などが与えられていないことから、セカンドライフは、無法地帯であった米国西部開拓時代にも例えられてきた。

しかし、現実社会での販促活動を仮想世界セカンドライフ内で展開する米大手企業が現れ出したほか、仮想世界内で得た巨額の収入を現実社会で米ドルに換金する個人も出始めたことで、仮想世界と現実社会との境界が曖昧になってきた。

例えば、セカンドライフ内のアバターの設計が得意な利用者の一人が、おしゃれなアバターを作成してその制作費を利用者（住人の持ち主）から受け取り、結果的にこの「アバター作成」費用で生計をたてる者が現れている。また、セカンドライフ内で「カップルになったアバター同士がダンスを踊る」という人気ソフトウェアを開発したある個人は、現在は週に1,900米ドル規模の売上げを誇っており、このソフトウェア開発で生計をたてていると言う。更には、セカンドライフ内で展開するビル所有業が成功し、巨額のリンデンドル（25万米ドル相当規模とも言われる）の所有に成功したある住人（中国籍）は、セカンドライフ内の不動産事業を運営するために現実世界の中国で実際に事務所を構え、10名の従業員を雇用したという。

このように、仮想世界が拡大・複雑化してより現実社会へ近づき、仮想世界で得た仮想通貨の収入が現実世界の通貨（米ドル）として実際に手に入れることができるようになったことから、仮想世界に対しても現実社会と同様（あるいは現実社会そのもの）の法規制を適用することを求める声が挙がりだした。

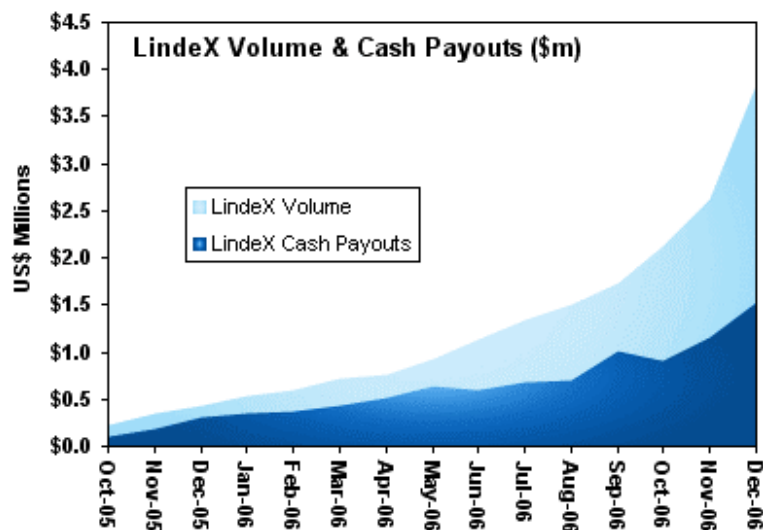
例えば、仮想世界内での誹謗中傷や詐欺行為、成りすまし犯罪（IDセフト）といった、現実世界と同様の犯罪が起きた場合の対処方法は現在も成立していない。例えば、仮想世界内で詐欺行為に遭い、仮想通貨（リンデンドルなど）による被害を受けても、それを保護する法規制はない。また、セカンドライフ内での事業に成功し、巨額の仮想通貨を所有するものが出ているが、彼らに対する現実社会での課税義務はない。

以下、仮想世界セカンドライフの拡大とともに浮き彫りとなった仮想世界の社会システムの複雑化と、それを取り締まる現実社会における現行法・規制との乖離について、具体的な事例や識者の意見とともに現状を報告する。

## (2) 犯罪

仮想世界セカンドライフにおける犯罪を複雑化する要因の一つに、「セカンドライフ内の仮想通貨『リンデンドル』が、クレジットカードを利用して現実社会の米ドルへ換算できる」という仕組みがある。リンデン・ラボ社によると、公式証券取引所リンデックスにおける仮想通貨リンデンドルの取引高は、2006年12月で350万米ドル規模に達し、うち約100万米ドル規模が実際に米ドルに換金されたという。

セカンドライフ公式証券取引所リンデックスにおけるリンデンドル取引高



例えば、セカンドライフ内でリンデンドルの詐欺被害にあい、その詐欺被害額を米ドルに換算すると180ドル規模に相当したID窃盗被害例もあり、「オンライ



ン仮想世界の中での出来事」としては括れない側面も指摘されている。一方で、仮想世界内で起きる仮想通貨の被害は、仮想世界内で完結したものであり、現実社会には持ち込むものではないというのが、現実社会法規制の一般的な解釈ともなっている。

上記のような現状を踏まえ、仮想世界内のみで完結する被害が拡大し、将来的に本格化する可能性として指摘されている犯罪の一例を以下に紹介する。

### ① 成りすまし&ID 窃盗

仮想世界セカンドライフ内では、他人に成りすまし「成りすまし」犯罪や、オンライン決済などで他人のIDを利用する「ID 窃盗」が起きても、直接的に被害を受けるのはセカンドライフ内で生活するアバターの「住人」であり、この「住人」の持ち主（一般的にはセカンドライフ内では本人のIDは分からないようになっている）である現実社会の人間ではない。また、現時点では、例えばセカンドライフ内でIDを窃盗され、そのIDを利用してセカンドライフ内で詐欺被害やリンデンドルの盗難被害などが起きても、現実社会ではセカンドライフ内での犯罪を取り締まる法律は存在しない。従って、セカンドライフの利用者が警察に「仮想世界セカンドライフ内で起きた仮想通貨リンデンドルの詐欺被害」を届け出ても、現実世界の法執行機関（すなわち警察機関など）は何も対処しない。実際、セカンドライフ内での詐欺被害などを現実社会の警察機関に届け出る例は依然として少数例に過ぎないという。現時点では、セカンドライフ内で犯罪が起きた場合はリンデン・ラボ社が「アバターの利用を停止する」のみで、法的な対処方法は存在していない。

将来的な犯罪の可能性として、セカンドライフ利用者の個人情報仮想世界経由で盗まれ、現実社会でストーカーのような犯罪に巻き込まれる事件が考えられる。しかし、このような個人情報のハッキング被害は、仮想世界以外でもあらゆるインターネット・サイトでも同様に起こっており、仮想世界に限った犯罪ではないとも言える。例えば2006年9月、運営会社リンデン・ラボ社のシステムにハッカーが侵入する被害が実際に起きている。リンデン・ラボ社は、システムへのハッキング被害については連邦捜査局（FBI）に届け出たものの、個人情報の保護については「パスワードを新たに作成する」よう利用者に呼びかけ、以降は「ハッカー、偽の電話、フィッシング詐欺に注意」するよう利用者に注意を促すにとどまっており、この点においても他のインターネット・サイトと同様の対応に終始した。

IT 利用における個人情報管理に詳しい専門家も、仮想世界セカンドライフを他のインターネット・サイトと比べて特別視することはなく、例えば、ソーシャル・ネットワーキングのmyspace（MySpace）などと同様に位置づけて定義している。すなわち、両サイトともにネット上で別の社会を形成しているものであり、利用者が「仮想世界は自分にとって現実社会と同等の価値がある」と主張したところで、現実社会における犯罪とはその種が異なるという意見である。更に、セカンドライフの実際の利用者数は数百万人程度である一方で、myspaceの利用者は1億人を超えており、規模の面からみても、セカンドライフのような仮想世界のインターネット犯罪が現実社会の法律の適用範囲とされることはないと言っている。

セカンドライフは、パラレルワールド的な独自の世界観や、その社会システムの複雑さから、アバターを通じた成りすましや ID 窃盗の可能性が高いと指摘されてきた。また利用者の中にはセカンドライフが「自分の生活の場所」と位置づける熱狂的な利用者が、セカンドライフ内でも現行法の適用を強く求めてきた。一方で、ソーシャル・ネットワーキングも含むこのような仮想世界では、仮想世界内のアバターを通じて利用者が「仮想の自分」を演じる場合が多く（例えば実際は内向的な利用者のアバターが攻撃的な性格である場合など）、現実社会の本人との性格・意図などがかけ離れている場合が多い。また、そのような仮想世界内のアバター（あるいはアバターの背後にある利用者本人）に成りすます犯罪や、仮想住人の ID を窃盗するという犯罪は、その犯罪自体の目的が解明されていないという点（すなわち現実社会における実害が想定できない）などからも、現在では現実社会の法をセカンドライフ内の犯罪にそのまま適用することは難しいとする意見が主となっている。

## ② マネー・ロンダリング

仮想世界の仮想通貨 Linden Dollar のように、現実社会の通貨（例えば米ドル）に換金できるという仮想世界の特徴が、現実社会の犯罪組織によるマネー・ロンダリング犯罪の温床になるとする可能性を指摘する報告書が出ている。

会計監査大手のデロイト トウシュ トーマツ（Deloitte Touche Tohmatsu：以下デロイト社）が 2007 年に発表した報告書によると、仮想世界の仮想土地や仮想不動産を売買した利益を、最終的に米ドルに換金する方法で組織的な犯罪が行われる可能性があると言われている。仮想通貨 Linden Dollar は、現実社会のクレジットカードや ATM（自動現金支払機）を利用して簡単に米ドルへ換金できるため、現在その急成長ぶりが注目されている仮想世界セカンドライフは、組織犯罪の格好のターゲットとなりうるという指摘もある。

一方で、デロイト社は、仮想世界人気の継続性を疑問視している。例えば、セカンドライフは過去に外部からのハッキングを受ける被害や度々のシステム障害に見舞われており、その都度利用者から不満の声が挙がっている。しかし、リンデン・ラボ社は、セカンドライフの運営当初より、仮想世界の運営は利用者による自治に委ねてきており、したがって同社による規制や仮想世界内の法執行については関与しない姿勢を貫いてきた。このため、長い目で見た場合、セカンドライフ人気が長期的に継続するか否かについては未知数であるとも言える。また、セカンドライフの GDP は 2007 年に 7 億米ドル規模に達すると予測されているものの、世界の GDP 47 兆ドルに比較すれば微々たるものであり、このことからデロイト社は、仮想世界を利用した金融犯罪の経済的な影響は大きくないとみている。

このように、仮想通貨リンデンドルが米ドルへ換金可能な点が様々な犯罪へと結びつくことが懸念されているが、現状においては組織的な大きな犯罪例などは報告されておらず、このような大規模犯罪を未然に防ぐための「注意」の域を出ていない。しかし、リンデン・ラボ社は、マネー・ロンダリングのような犯罪が実際に起こった場合も、このような個々の事件・事故についてはリンデン・ラボ社の責にない点を強調、自社の責任を回避できるような姿勢を事件が発生する前からとるとの方針を採っている。

### (3) 著作権問題

#### ① セカンドライフにおける著作権管理体制

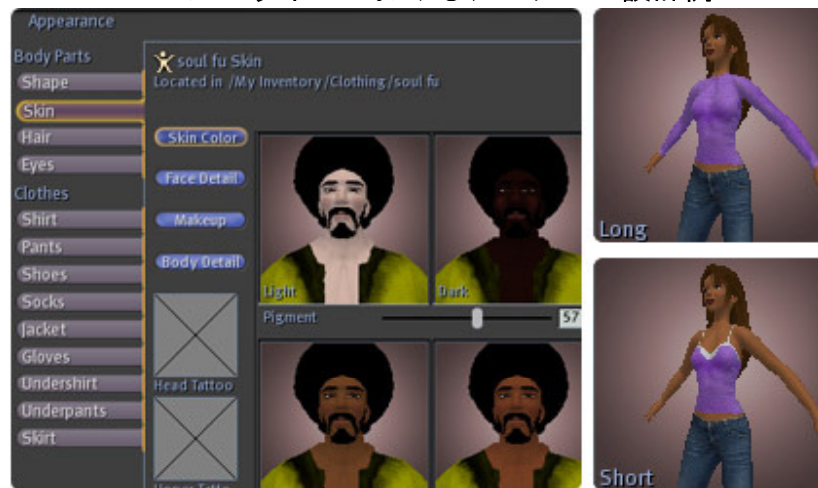
仮想世界セカンドライフは、他の仮想世界と異なり、「利用者が作成したすべてのデジタル・コンテンツの著作権は、作成した本人に帰属する」ことを、その利用規約に定めている点が大きな特徴である。

2002年にベータ版を開始し、2003年6月に正式稼動したセカンドライフは、開始当初はこのような利用規約はなく、他のウェブサイトのオンライン・コンテンツ保護規則同様、すべてのデジタル・コンテンツの著作権はウェブサイトの運営会社（すなわちリンデン・ラボ社）に属していた。しかし2002年10月のベータ版開始から約1年後の2003年11月、セカンドライフの利用者数が1万人を超えた時点で、リンデン・ラボ社は新たな利用規約を発表した。

これによると、セカンドライフ内に構築されたすべてのデジタル・コンテンツの著作権は、すべて作成者に帰属することになる。ここで言うデジタル・コンテ

ンツとは、例えばアバター、アバターの衣服、衣服に書いてあるロゴや模様、衣服の素材など、すべての物体とそのデザイン・設計を指しており、アバターの他にも不動産やゲームといった、仮想世界セカンドライフ内のあらゆるデジタル・コンテンツを対象としている。

### セカンドライフにおけるアバターの設計例



リンデン・ラボ社が打ち出したこのような利用規約は、オンライン上の仮想世界やその他のデジタル・コンテンツを有するウェブサイトを含めても、初めての例となった。

リンデン・ラボ社は、このように著作権をすべて作成者に移譲した背景として「現在のセカンドライフがあるのはすべての利用者の功績によるものであり、したがってデジタル・コンテンツを作成したすべての利用者がその著作権及びその価値を所有する権利がある。」という同社の考えを示している。また、デジタル・コンテンツの作成者がすべての知的財産権を保有することによって「真のオンライン仮想世界を構築することができる」とも述べている。同社はまた、将来的にクリエイティブ・コモンズ・ライセンス（ウェブ上の知的所有権、著作権に関する法的問題を回避することを目的とした組織 Creative Commons（クリエイティブ・コモンズ）が発行するライセンス）が取得し易いような技術開発を目指す方針も明らかにした。

インターネット・サービス業界において初めて著作権を利用者（ユーザ）側に移譲したこのようなリンデン・ラボ社の方針は、デジタル・コンテンツの作成者から大いに歓迎され、結果的にセカンドライフの人気上昇と急激な拡大へと貢献することとなった。また、他の住人のためにアバターや不動産などを設計・販売し、そこで得た仮想通貨リンデンドルを現実社会の米ドルへと換金することで、現実社会での生計をたてる利用者も多く現れる結果となった。

一方で、リンデン・ラボ社が打ち出したこのような利用規約は、その当初から著作権・知的所有権の専門家からは問題視されており、「従来のオンライン・ゲームでは著作権などに関する紛争が起きた際もそのゲーム内（あるいはゲーム利用規約内）での解決が可能であったが、ゲームの利用者が著作権を所有することで、何らかの紛争が起きた際にこの問題解決の場が（現実社会の）連邦法（すなわち裁判所）に責任転嫁されただけの規約である」といった意見が多く挙げられた。

## ② コピー・ソフトウェアの CopyBot 事件

仮想世界セカンドライフにて、デジタル・コンテンツの作成者がその著作権を得てから約3年後の2006年10月、セカンドライフ内のデジタル・コンテンツを簡単に複製することができる特殊なソフトウェア「コピーボット（CopyBot）」がセカンドライフ内に組み込まれ、デジタル・コンテンツの著作権で生計をたてているような利用者が大きな打撃をうける事件が発生した。コピーボットを使うと、例えば作成者が数ヶ月を要して創りあげたビルやアバター、衣服といったデジタル・コンテンツがものの数分で複製できてしまう。

リンデン・ラボ社は、直ちに「コピーボットを利用した住人をセカンドライフから排除する」と通告する対応をとり、その後はリンデンドルの対米ドル為替レートも安定した。一方でセカンドライフの利用者は、リンデン・ラボ社がコピーボット作成者、コピーボットの使用者及びコピーボットにより被害を受けたものすべてに対して具体的な法的措置をとらなかったことに対して、大きな不満をみせた。これら利用者は翌月の2006年11月、仮想世界内で会合を開き、その結果「コピーボットを使用してセカンドライフ内のデジタル・コンテンツを複製した人物に対し、現実社会の法制度下で提訴する」よう、リンデン・ラボ社に申し入れた。また、将来的に独自の法規制や罰則規定などをセカンドライフ内に構築することの必要性も訴えている。その他、この会合では、セカンドライフ内で一定の権限をもった自治体を発足させるべき、といった意見も出ている。

コピーボットの出現により、デジタル・コンテンツの著作権のあり方に焦点が当たったものの、リンデン・ラボ社は現在も当初の方針を変えることなく、あくまでもセカンドライフの住人にすべての権利を委ねる姿勢を貫いている。

また、利用規約と平行して技術的な著作権保護策を打ち出している。リンデン・ラボ社によると、デジタル・コンテンツを最初に作成した人物を容易に追跡できる技術『first use metadata（ファースト・ユーズ・メタデータ）』を開発中であるという。この技術により、セカンドライフ内で作成されたデジタル・コンテンツが最初にセカンドライフ内に登場した際に「スタンプ（印）」が刻まれ、こ

の「スタンプ（印）」によって「最初の制作者」が簡単に追跡できるという。このスタンプ機能は、例えばテキストのアップデートに対しても行われる。この『ファースト・ユーズ・メタデータ』技術が実行されれば、セカンドライフ内のデジタル・コンテンツの著作権保護がより強力になるという。

また、リンデン・ラボ社は、セカンドライフの利用者に対して「アバターの衣服データをダウンロードできる回数に制限を設ける」「利用規約にクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを導入することで、著作権保有者の権利を分割して著作権そのものの価値を減らすことで犯罪を防止する」「デジタル・コンテンツに制作者の署名をつける」といった解決策案も提示している。しかし、先述のように、セカンドライフより派生する著作権問題についてはあくまでもその制作者に委ねるという、現行の方針は強固に維持している。

#### (4) 課税問題

米国では、eBayのようなマーケット・プレイスにおいて物品・サービスのやり取りを行う場合、これらの経済行為による利益が現実社会にて発生すれば、利用者はその現実社会で得た利益についてのみ「課税対象の利益」として内国歳入庁（Internal Revenue Service : IRS）に申告する必要がある。一方で、実際に現実社会で物理的に物品・サービスを手に入れない状態の仮想資産については課税対象となっていない。このため、オンライン・ゲーム市場の拡大とともに、オンライン・ゲーム内で得た資産（例えばアイテムなど）に対する課税問題について議論が行われてきた。

例えば、米国では、オンライン・ゲーム内にて仮想の物品（アイテム、衣服など）を売却して得た仮想の利益（オンライン・ゲーム内でのみ派生した利益）を、2003年度の内国歳入庁宛て確定申告にて「課税対象資産」として申告した利用者が現れている。この利用者は「オンライン・ゲーム内で得た利益を正直に申告すべき」との判断で申告したしただけのことであったが、このことにより「オンラインでの売買行為で得た仮想利益、あるいはオンラインで売買した物品が現実的に手元に届く前の状態が、課税対象となるのか」という点が議論となった。

現在も、このような仮想利益については課税対象となっていない。しかし、その後、現実社会の通貨と為替交換が可能な仮想通貨（例えばセカンドライフのリンデンドルなど）が現れ、さらにセカンドライフのように仮想世界内のデジタル・コンテンツの著作権がその制作者に帰属されるようなゲームが現れたことから、再度、仮想資産（あるいは仮想世界における利益）に対する課税問題が再浮上することとなった。

① 仮想経済からの利益への課税

仮想世界での取引行為から得た仮想の利益の課税が再注目された結果、この議論は連邦議会にまで持ち上がることとなった。第110連邦議会合同経済委員会（Joint Economic Committee、上下両院の合同決議によって設置される上下両院合同委員会の一つで、経済問題を取り扱う）は2006年10月、「仮想経済」から派生する利益に対する課税問題に関する同委員会の見解を発表した。

なお、同委員会のジム・サクストン委員長（Jim Saxton, Chairman：共和党）は、自身もオンライン・ゲームのワールドオブウォークラフトの利用者であることを明かしており、オンライン・ゲームや仮想世界における法規制問題にも強い関心をみせている議員である。

合同経済委員会はまず、仮想世界における「仮想経済」を以下のように定義し、明確化している。

仮想経済とは、セカンドライフやワールドオブウォークラフトのような、オンライン社会内で行われる取引行為を指す。ここでいう取引行為には、物品・サービスの売上げも含まれる。一方で、取引行為はすべて仮想世界内で完結するものに限られており、現実世界での行為や物品・サービスの物理的な交換行為は含まれない。

このような中、合同経済委員会では、セカンドライフのように、仮想貨幣（リンデンドル）を米ドルへ換金できるような仮想世界が現れたことで、上記の「仮想経済」定義が当てはまらない事例が出ている点については、現行法のもとでは次のように解釈している。

仮想経済行為によって得た利益については、その仮想経済行為すべてが仮想世界の中で完結している場合、現実社会での課税対象にならない。一方で、昨今大きく拡大している『仮想世界』は、テクノロジー（技術）が現行法の枠を大きく超えているという一つの事例でもある点も考慮する。したがって、仮想経済に対する課税問題についても、『常識（Common-sense）』をもって判断していくべきである。

上記のような姿勢により、合同委員会では、仮想世界への課税を求める一部議員などから挙げられている仮想経済への課税推進の立場を否定した。また、今後は、連邦議会がオンライン・ゲームや仮想世界の現状をより理解できるような調査報告を行うとし、そのうえで将来的な法体制について議論していく意向である。

一方で、セカンドライフ利用者の中には、仮想経済内で大きな成功を得ている実業家がいる。このような実業家に対しては、現実社会において課税すべきとの声も強い。例えばニュージーランドに住むセカンドライフ利用者が開発したゲーム『Tringo（トリンゴ）』は現在、米ドルに換算すると一日で100万米ドル規模の売上げを誇る、セカンドライフで最も人気の高いゲームにまで成長している（セカンドライフ内では、アバター『カーミット・クイック（Kermit Quick）』が開発したと位置付けられている）。トリンゴは、任天堂『テトリス』ゲームとビンゴ・ゲームを組み合わせたようなゲームで、セカンドライフ内のゲーム場「Tringo Hall（トリンゴ・ホール）」で開催される。

セカンドライフ内のトリンゴ・ホール イメージ



現行の法制度では、トリンゴの制作者が、トリンゴゲームやトリンゴ・ホールの運営から得ている仮想世界内の売上げ（一日100万米ドル相当規模）は、現在のところ課税対象にならない（ちなみに、トリンゴは、現実社会の任天堂ゲームボーイ・アドバンス用発売されている。これによる収入については、現実社会で課税対象になる）。

しかし、例えば現実社会の場合、所有する資産価値が増減すると、その価値の増減についても課税対象となる（例えば株式など）。このため、仮想世界への法規制強化を目指す意見からは、同様の考えで、仮想利益についても課税すべき、との考えが挙げられている。



このように、仮想世界の規模が拡大するにつれ、仮想経済の規模も拡大し、結果的に米ドルに換算した際の絶対額も巨額化していく。一方で、既述のように現行の連邦法では、このような巨額な仮想貨幣による利益については「その取引行為が仮想世界内で完結している場合は、米ドルなどの現実社会の貨幣に換金しても課税対象とならない」との解釈に留まっているのが現状である。

いずれにせよ、2006年に連邦議会合同経済委員会が公式に仮想世界における仮想経済を定義したことで、今後、仮想経済に対する法規制への注目が高まることも考えられる。

## ② 仮想不動産への課税

前述のように、連邦政府では、仮想経済（すなわち仮想世界における取引行為）についての早急な課税については消極的な姿勢を示しており、現時点では最善策について検討する段階にあるとしている。一方で、一部の連邦議員の中には、「仮想経済」への課税ではなく、仮想世界内で利用者が所有する「仮想不動産」（すなわち家や店舗、土地など）に対して課税する「仮想不動産税（Virtual Property Tax）」を目指す意見も出ているという。

現時点において、連邦政府では、仮想世界内の実体をもたない仮想不動産に対する課税は行っていない。このような連邦政府の姿勢は、仮想世界内で個人が創りあげた仮想不動産は、その仮想世界を運営する企業（セカンドライフの場合は制作者）に対してすべての責を委ねるといった、政府不介入の姿勢を貫いているとして解釈されている。例えば、仮想世界内の公共施設（例えば道路、警察、救急、下水道、学校など）を、現実世界の連邦政府が介入して設置・運営していないことも、同様の解釈ができる。また、前出の連邦議会合同経済委員会でも、現時点において、仮想不動産への課税は検討しないと明言している。

セカンドライフ内の不動産 イメージ



(5) 仮想世界における仮想土地の所有権

オンライン・ゲームは従来、利用者からの月々の利用料を収入源とするビジネスモデルが多く見られていた。しかし、セカンドライフが「月々の利用料の他に仮想世界内の土地や島を米ドルで購入する」といった新たなビジネスモデルを生み出したことで、他のオンライン・ゲーム運営企業から注目されている。一方で、新たなビジネスモデルは、常に大きなリスクも抱えている。

リンデン・ラボ社は 2006 年、セカンドライフ利用者より相次いで提訴された。ここでの争点は、「仮想世界内の仮想不動産（特に土地）の所有権」である。先述のとおり、リンデン・ラボ社では、利用者にセカンドライフ内で作成したすべてのデジタル・コンテンツに対する著作権を与えている。しかし、この利用規約では、これらデジタル・コンテンツの「所有権」の位置づけが不明瞭となっている。このため、セカンドライフ内に購入し維持費を支払っている仮想土地の所有者から、セカンドライフ内の仮想土地の所有権を求めるという不満が挙がったものである。

リンデン・ラボ社によるセカンドライフの利用規約では、著作権について以下明記している。

「著作権を所有していようとも、利用者のアカウント及びそれに関連するデータは、すべてリンデン・ラボ社に帰属する。これは、利用者が著作権を持つ（デジタル）コンテンツや、あるいは自身で作成し（すなわち著作権を与えられ）た（デジタル）コンテンツも同様である。

*"Linden Lab retains ownership of the account and related data, regardless of intellectual property rights you may have in content you create or otherwise own")*」

一方で、セカンドライフのウェブサイトでは「土地を購入して、あなた独自の Second Life を築き、歴史を作り上げましょう。」と明記されており、利用者に対して土地の購入による利点をアピールしている。しかし、このウェブサイト上の文言が、利用者側に「仮想土地の所有権も所有できるもの」と誤解させる内容であると指摘されており、結果的に利用者が仮想土地の所有権を求める訴訟を起こすこととなった。

例えば、セカンドライフで仮想土地（約 8,000 米ドル相当）を所有する利用者の一人は、リンデン・ラボ社を相手取り、ペンシルバニア州裁判所に訴状を提出している。原告（セカンドライフ内の土地所有者）の主張によると、リンデン・ラボ社が、この原告に対し「不正な方法でセカンドライフ内の仮想土地を取得し

た」として、仮想土地へのアクセスを制限したという。同氏は、このようなリンデン・ラボ社の行為が「土地の競売契約違反、詐欺、ペンシルバニア州法取引行為・消費者保護法違反」にあたるとしており、原告が所有しているセカンドライフ内の仮想土地の所有権を求めている。すなわち、実体のないセカンドライフ内の仮想土地を、現実社会に「物理的に存在する土地」と同等に扱った主張であり、「土地の所有者は自分の土地へアクセスする（自分の土地を利用する）権利がある」という、現実社会の規則が前提となっている。

現行の連邦法下において、過去の判例ではすでに、仮想世界における一部資産の所有権に対する判決が下りており、所有権が明確にされている。例えば、ドメイン・ネームなどがそれにあたる。そして、現時点での判例においては、ドメイン・ネームのような一部資産を除き、オンライン・ゲーム内のデジタル・コンテンツの所有権は「そのゲームの運営会社に運用権（すなわちコントロール・パワー）がある」とする考えが一般的となっており、利用規約そのものが絶対ではないという考えが通例である。

一方で、現行法では仮想世界内の仮想土地の所有権について明記された文言はない。すなわち、セカンドライフのように利用者が「自分の土地」を取得し、更にその土地の売買によって米ドルでの利益を得ることも可能としたビジネスモデルを展開するリンデン・ラボ社の場合は、利用者が「所有権もある」と誤認する可能性の高い不明瞭な利用規則を改めないことには、今後も利用者から同様の訴えを受ける可能性が高いとみられている。

なお、現在ペンシルバニア州裁判所の判断に委ねられている訴訟は、原告あるいはリンデン・ラボ社どちらの主張が通っても、リンデン・ラボ社のようなゲーム運営会社にとってマイナスの影響があるとみられている。まず、もしここでリンデン・ラボ社の主張（すなわちセカンドライフ内のデジタル・コンテンツのデータはすべてリンデン・ラボ社に帰属し、したがって仮想土地の所有権もリンデン・ラボ社に帰属するという主張）が認められた場合、「自分の土地が仮想世界で所有でき、所有権も自分に帰属する」と信じていたセカンドライフの利用者が、仮想土地の価値がないことがわかり、セカンドライフ離れが起こる可能性がある。また、セカンドライフ内の仮想土地の価値が大きく下落することも考えられ、仮想経済に大きな影響を与える。

一方で、もし原告の主張（すなわちセカンドライフ内に所有した仮想土地の所有権も、その仮想土地を購入した利用者に帰属するという主張）が認められると、従来はゲーム運営企業がコントロールしていたデジタル・コンテンツの所有権制度が崩壊し、利用者の権利が強くなるという新たな時代が到来する可能性がある。これにより、オンライン・ゲームなどを開発・運営しているソニー社やマイクロ

ソフト社といった大手企業までが、ゲーム内の資産価値の見直しを迫られることになる。

セカンドライフを中心とする仮想世界が拡大し、さらにその利用者が、仮想世界内の出来事に対して現実社会の法規制の適用を求め始めた現在、連邦政府及びオンライン・ゲーム関係者はこのペンシルバニア州裁判所による判断に注目している。

(参考資料)

<http://secondlife.com/>  
<http://lindenlab.com/>  
[http://money.cnn.com/2007/01/22/magazines/fortune/whatsnext\\_secondlife.fortune/index.htm](http://money.cnn.com/2007/01/22/magazines/fortune/whatsnext_secondlife.fortune/index.htm)  
[http://secondlife.com/whatis/economy\\_stats.php](http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php)  
<http://lindenlab.com/about>  
<http://secondlife.com/whatis/faq.php#03>  
<http://secondlife.com/whatis/explore.php>  
<http://secondlife.com/whatis/plans.php>  
[http://www.businessweek.com/magazine/content/06\\_18/b3982001.htm?chan=search](http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982001.htm?chan=search)  
<http://secondlife.com/whatis/>  
<http://secondlife.com/whatis/create.php>  
<http://secondlife.com/whatis/landpricing.php>  
<http://secondlife.com/whatis/faq.php#14>  
<http://secondlife.com/whatis/economy-graphs.php>  
<http://secondlife.com/community/land-islands.php>  
<http://secondlife.com/whatis/economy-market.php>  
<http://www.investors.com/editorial/IBDArticles.asp?artsec=17&issue=20070221>  
[http://money.cnn.com/2007/01/22/magazines/fortune/whatsnext\\_secondlife.fortune/index.htm](http://money.cnn.com/2007/01/22/magazines/fortune/whatsnext_secondlife.fortune/index.htm)  
<http://www.circuitcity.com/>  
<http://www.ciscosystems.com/>  
<http://www.americanapparel.net/>  
<http://www.dell.com/html/global/topics/sl/index.html>  
<http://secondlife.reuters.com/stories/2006/10/15/us-congress-launchs-probe-into-virtual-economies/>  
[http://www2.ljworld.com/news/2006/nov/12/virtualreality\\_crimes\\_present\\_literal\\_challenge\\_re/](http://www2.ljworld.com/news/2006/nov/12/virtualreality_crimes_present_literal_challenge_re/)  
<http://technology.guardian.co.uk/weekly/story/0,,1871356,00.html>  
<http://news.independent.co.uk/business/news/article2114404.ece>  
<http://secondlife.com/whatis/avatar.php>  
<http://www.creativecommons.jp/>  
[http://lindenlab.com/press/releases/03\\_11\\_14](http://lindenlab.com/press/releases/03_11_14)  
[http://news.com.com/2061-10797\\_3-6135433.html?part=rss&tag=2547-1\\_3-0-5&subj=news](http://news.com.com/2061-10797_3-6135433.html?part=rss&tag=2547-1_3-0-5&subj=news)  
<http://www.techdirt.com/articles/20031114/128227.shtml>  
[http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061121\\_727243.htm](http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061121_727243.htm)  
<http://blog.secondlife.com/2006/11/13/copyrights-and-content-creation-in-second-life/>  
[http://news.com.com/Are+virtual+assets+taxable/2100-1043\\_3-6027212.html](http://news.com.com/Are+virtual+assets+taxable/2100-1043_3-6027212.html)  
<http://www.house.gov/jec/>  
<http://www.house.gov/jec/news/news2006/pr109-98.pdf>  
<http://goofyblog.net/tringo-a-game-invented-within-a-game/>

<http://www.linuxinsider.com/story/55120.html>  
<http://secondlife.com/whatis/land.php>  
<http://www.informationweek.com/news/showArticle.jhtml?articleID=196602466>  
<http://secondlife.com/world/jp/vland/>

このレポートに対するご質問、ご意見、ご要望がありましたら、  
[hiroyoshi\\_watanabe@jetro.go.jp](mailto:hiroyoshi_watanabe@jetro.go.jp) までお願いします。

なお、本レポートは、上記の参考資料を利用して作成しているものであり、本レポートの内容に関しては、その有用性、正確性、知的財産権の不侵害等の一切について、執筆者及び執筆者が所属する組織が如何なる保証をするものでもありません。また、本レポートの読者が、本レポート内の情報の利用によって損害を被った場合も、執筆者及び執筆者が所属する組織が如何なる責任を負うものでもありません。