

# ICCLC NEWS

公益財団法人国際民商事法センター  
第 91 号 2023 年 2 月

## HEADLINE

本号では、2022 年 12 月 13 日（18 時～20 時）に開催された 2022 年第 3 回アジアビジネスローフォーラム研究会「日中対話：Web3、NFT、メタバースが変える世界と法的課題」を取り上げました。日本ローエイシア友好協会、公益社団法人商事法務研究会及び当財団による共催のもと、アジアビジネスローフォーラム（ABLF）が主催したものです。Zoom を利用したウェブ会議方式にて開催されました。

（目次）

開会挨拶 ABLF 代表・日本ローエイシア友好協会会長 小杉 丈夫 …………… 2

### 発表・質疑

モデレーター：学習院大学法学部教授 小塚 莊一郎  
講師： 上海交通大学人文社会科学シニア教授 季 衛東  
長島・大野・常松法律事務所 弁護士 殿村 桂司

- ・「中国及び日本におけるメタバース・Web3 の状況」及び質疑応答 …………… 4
- ・「メタバースにおける権利の主体『人』と客体『物』」及び質疑応答 …………… 10
- ・「NFT 取引と Web3」及び質疑応答 …………… 16
- ・中国でのブロックチェーンにおける詐欺 …………… 21
- ・中国と日本の違い …………… 22

開会挨拶 同志社大学教授 小倉 隆 …………… 22

司会 ABLF 事務局長、弁護士 島村 洋介

【資料】（リンクをクリックすると資料を閲覧できます）

- ・メタバース経済圏とその法的対応——中国の社会実験
- ・日中対話：Web3、NFT、メタバースが変える世界と法的課題

## 開会

(司会) 皆さま、本日は師走のお忙しい中、アジアビジネスローフォーラム研究会「日中対話：Web3、NFT、メタバースが変える世界と法的課題」にご参加いただき、誠にありがとうございます。本日の司会進行を務めさせていただきます、ABLF 事務局長の弁護士の島村洋介と申します。本日はよろしくお願ひ申し上げます。

本日の研究会では、中国と日本においてメタバースの研究や実務に携わっている方々をお招きして、中国および日本におけるメタバースの現状と将来、メタバースの進展に付随する法的課題などについて論じていただきます。ぜひ最後までお付き合いください。

それでは最初に、小杉 ABLF 代表に開会のご挨拶をお願いしたいと思います。小杉代表、よろしくお願ひします。

## 開会のご挨拶

小杉 丈夫 (ABLF 代表・日本ローエイシア友好協会会長)

ABLF 代表を務めております弁護士の小杉丈夫です。本日は年の暮れも迫るお忙しい中、本研究会にご参集いただき誠にありがとうございます。ABLF は、アジアと日本の間、民と官の間、そして世代間という三つの間の架け橋になることを目標にして発足した研究会です。

今回は今年 3 度目の研究会となります。キーワードは中国とメタバースです。今年は日中国交正常化 50 周年という記念すべき年に当たりますが、50 年前、中国の最高指導者であった鄧小平氏は、日本の新日本製鉄、松下電器の工場を率先して見学し、「中国の発展のモデルになるのは日本だ」と言いました。しかし、50 年たって状況は大いに変わり、半導体のようなハイテク企業、あるいは人工衛星や宇宙ステーションなどの分野で、日本が中国の後塵を拝するような状況になっています。

このような状況の中で、本日の研究会では、さらに先の世界である仮想空間、メタバースを取り上げることにしました。日本では 7 月に総務省がメタバースの利用・活用に関する研究会を発足し、企業でも、ゲームだけではなく、コミュニケーションや経済取引にもメタバースを活用することを見込んだ取り組みが進められることになりました。新聞やビジネス雑誌でも特集号が生まれ、バーチャルイベントやバーチャルショップという言葉を目にするのも珍しくない状況になりました。しかし、このようなテクノロジーの発展に、なかなか法の研究・法整備が追いついていないのが現状ではないかと思ひます。民法だけではなく、著作権法のような知財法、金融法、労働法、税法など、さまざまなところに波及する分野であることが分かっていますし、ハードの法律だけではなく、ガイドラインのようなソフトローをどう使っていくかということも課題であると思ひています。

一方、中国は、先ほど申し上げたようにテクノロジーと先端産業が非常に発展している国ですから、恐らく仮想空間、メタバースの分野でもテクノロジーが大きく発展しているのではないかと思ひます。法律面については、日本と違って国家統制の強い国ですから、法律の研究や整備がどのようになっているのか気になるところですが、中国の情報は意外と日本に入ってきていません。中国の仮想空間に関するテクノロジーの発展や法律が一体

どうなっているか、ぜひ知りたいと思っています。

そこで本日は、中国でこの分野の研究・教育を進め、企業や研究所をネットワークでまとめている上海交通大学の季衛東先生に、中国の現状と課題をお話ししていただきます。そして日本側からは、この分野で数々の論文を書き、さまざまな提言をされている殿村桂司先生に、Web3 や NFT も含めた日本側の現状についてお話ししていただくという日中対話の形を考えました。この議論の進行・まとめ役は学習院大学の小塚荘一郎先生にお願いしています。なかなか難しいことをお願いしていますが、小塚先生ご自身の意見も開陳しながら進めていただければと思っています。

ご参加の皆さまと共にしっかりと勉強できればうれしいですし、これが日中の協力のほしりになれば、さらにうれしく思います。本日はどうぞよろしく申し上げます。

(司会) 小杉代表、ありがとうございます。それでは、改めて本日の講師を紹介します。

まず、季衛東先生です。季先生は、上海交通大学人文社会科学シニア教授でいらっしゃいます。ご専門は法社会学、比較法学です。近年は個人データ権利の保障、AI ガバナンスと法およびメタバースの秩序原理などについても研究されています。中国コンピュータ協会計算法学分会会長、科学技術による持続可能な発展のアジア連盟副主席でもいらっしゃいます。

続きまして、殿村桂司先生です。殿村先生は、長島・大野・常松法律事務所パートナー弁護士で、テクノロジー、メディア、テレコム分野を中心に、M&A、知財関連取引、スタートアップ法務、ルールメイキングなど企業法務全般を取り扱っていらっしゃいます。また、デジタル庁「Web3.0 研究会」構成員、自民党デジタル社会推進本部「Web3 政策検討プロジェクトチーム」ワーキンググループメンバーでもいらっしゃいます。

そして、小塚荘一郎先生です。小塚先生は、学習院大学法学部教授で、ご専門は商法、会社法です。近年はメタバースなどデジタル社会の取引法制について研究され、総務省の「Web3 時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会」で座長を務めていらっしゃいます。

ここからは、小塚先生に進行をお任せしたいと思います。小塚先生、よろしく申し上げます。

## 発表・質疑

モデレーター：小塚 荘一郎（学習院大学法学部教授）

講師：季 衛東（上海交通大学人文社会科学シニア教授）

殿村 桂司（長島・大野・常松法律事務所 弁護士）

(小塚) ただ今ご紹介にあずかりました学習院大学の小塚です。よろしく申し上げます。

メタバース、Web3、NFT と、いずれもバズワードで、ここから何か新しいもの、非常にわくわくするものが生まれてくるのではないかと考えています。1990 年代にインターネットがわれわれの生活に入ってきて、今ではすっかり当たり前になりましたが、その頃を思い出させるようなわくわく感と同時に、さまざまな法的な議論が出てきている状況だと思

います。

1990年代のインターネット創成期と似たところもありますが、一つ大きな違いがあるとすると、インターネットの方はアメリカから生まれた動きであり、日本はアメリカやヨーロッパの議論を横目で見ながら走ってきたわけですが、現在のメタバースや Web3 の動きの中心はアジアにあります。中国、日本、そしてベトナムやフィリピンなど、アジアの国でさまざまなビジネスが実際に動いている状況です。

上海交通大学の季衛東先生は、私はずっと法社会学の先生として存じ上げていたのですが、メタバースや AI のことも研究しているということで、新しい問題に積極的に取り組んでおられて素晴らしいと思います。本日は季衛東先生から中国の状況を紹介していただき、そして、日本でこの分野を引っ張っておられる殿村先生からもお話しをしていただきたいと思っています。

普通のシンポジウムですと、季先生からお話しいただき、殿村先生からお話しいただき、最後に質疑応答となるのですが、ご参加の先生方もさまざまな問題意識をお持ちだと思いますので、本日は両先生の話に対応する部分で切って、フロアを開いて質問・意見を頂き、また両先生からお話しいただくという形で、全体で四つぐらいのブロックに分けて進めていきたいと思っています。

最初は総論的に、メタバースや Web3 について、それぞれの国でどんなことを考え、どんな議論が行われているかという話題から始めたいと思います。それでは、まず季先生、よろしくお願いします。

## 中国及び日本におけるメタバース・Web3 の状況

(季) 小杉先生、小塚先生、皆さま、こんばんは。本日はアジアビジネスローフォーラムにお招きいただき、誠に光栄です。コロナ禍のせいで国際往来が非常に難しくなりました。このたび、オンラインですが古い友人にお目にかかることができ、そして新しい友人にも出会い、本当にうれしく思っています。

中国は、ここ 30 年間で、各国と同じように ICT がかなり普遍的に利用されてきています。特に近年はデジタルカバレッジが急速に進んでいます。コロナ禍に対しても、デジタル技術を使ったさまざまな対応策がなされていますし、日常生活の中にも QR コードデジタル ID システムが浸透しています。昨年のスマートフォンの販売台数は 3.43 億台で、今年の前半まででネット市民規模は 10 億人余りとなっています。それを背景として、Web3、NFT、メタバースが急速に普及し、特に昨年の 10 月 26 日から大きなブームとなっています。今年 9 月には中国初のメタバース裁判がアモイ市で行われましたし、つい最近、中国の 25 地方がメタバース開発計画と支援策をそれぞれ発表しました。

特に上海では、これをデジタル経済の新しいコースとして捉えて、しかも工業メタバースに重点を置いています。中国は元々製造大国ですし、金融リスクに対する非常に厳しい警戒態勢を取っていますから、そうした中で、中国のメリットを生かして工業メタバースの発展に拍車をかけるのは理解に難くありません。今年 9 月の上海は、メタバースの中核技術と底辺層技術の研究開発に重点を置きながら、すでにさまざまなプロジェクトを展開しています。毎年、夏あるいは秋の初めごろに中国・上海で開催される世界 AI 大会 (WAIC)

でも、今年は AI+メタバースの応用シーンが提示され、さまざまなイベントが行われています。

なお、金融メタバースに関しては、中国でも NFT の取引が結構盛んになっていましたが、それをできるだけデジタル藏品のカテゴリーに押し込めながら、NFT の金融化に対し中国政府は非常に厳しい禁止措置をしています。ただ、最近は変化の兆しも見られています。2022 年 10 月 31 日、香港が仮想資産発展の政策宣言を発表し、この宣言からは、中国大陸の NFT マーケットに金融化と国際化の出口を開くという思惑が見られています。もちろん、香港自体の経済的な構造改革も視野に入れて、中国 NFT 金融イノベーションおよび世界仮想資産取引のハブになるような構想を持っているようです。

NFT の金融化に対する厳しい制限の中で、中国が唯一認めているデジタル貨幣は、中央銀行のデジタル人民元です。それを中国の代表的なメタバースプラットフォーム「太一霊境」の中に全面的に導入し、メタバース金融の応用シーンを開拓する思惑も見られています。

メタバースについてはさまざまな議論があります。サイバースペースという言葉が生まれて 40 年になり、メタバースという言葉が生まれて 30 年になりましたが、SF とオンラインゲームは 2022 年に SAO の仮想実環境に至って、科学技術と産業は NFT 元年に続き 2022 年に DeSci の誕生を迎えました。その中でわれわれが目すべきなのは、メタバースによってもたらされた社会・文化・ガバナンス・法秩序の変化です。個人的には、現象学はメタバースの思想的な基礎を既に築いたと思います。フッサールは 120 年も前に、「私に対して存在する全てのものが、そのように私に対して存在するのは、認識する私の意識によってである」、「『世界はある』という確信を差し引いて認識するものとして主体の認識だけ残す」ということを指摘しています。これはやや抽象的ですが、メタバースの哲学的根拠はそこにあるのではないかと思います。

ただ、法と社会の観点から見ると、Web3 はブロックチェーン技術の上に成り立つものですが、一番重要なのは、オンラインユーザーの自主的管理身分が確立され、いわゆる主権的な個人が確立されたことです。ご存じように中国は国家主権が非常に強いですが、Web3 が発展していけば、その中に個人主権が出てきて、非常に鮮やかな対立構図が浮き彫りになってくるのではないかと思います。国家主権と個人主権のバランスをとってどのような組み合わせを展開していくかは興味津々のところです。その他、社会の生活倫理や価値観にも変化があります。中国は従来、生と死を非常に大事にする民族ですが、今年 1 月に中国で初めてメタバース葬式とデジタル永生の試みが行われました。いずれも革命的意義をもつ社会実験であるといっても過言ではありません。

そうした中でわれわれが目すべきなのは、秩序パラダイムの転換です。これがメタバースの中だからこそ可能になるとも考えています。実際には、これまでどんな改革でも現実世界の力関係や歴史文化によって制限される部分がありますが、しかし、メタバースの中では、自然法あるいは社会契約論者たちが期待していたゼロからの理性的な設計が相当の程度まで可能ではないかとも言えましょう。皆さんの中にも「第二人生」というオンラインゲームで遊んだことがある人がいるかもしれませんが、私はまだ神戸大学で教鞭を執っていた頃に同僚たちから話を聞いて、このゲームの新しい試みに非常に興奮しました。ゲームのなかにデジタル貨幣を発行し、経済的な要素をも入れて、今の人生と全然違う人

生を切り開いて体験させるというゲームです。その延長線上でブロックチェーンを基礎とするオンラインゲームもありますが、世界創造の活動をユーザたちの提携で繰り広げていきます。中国では、今、サンドボックス実験という言葉が非常にはやっています。上海 AI 実験室も社会実験のプロジェクトを立ち上げました。「社会実験をやるならサンドボックス実験をやれ」ということで、現時点で多くは言葉だけが変わるのかもしれませんが、本質的にやっている部分もあります。かかるサンドボックス実験を通して、分散型自律組織 DAO は、ガバナンスと法秩序のパラダイムシフトをもたらしています。

メタバースの概念内容については、目下のところもちろん完全にコンセンサスを得たものではないですが、アバターベースのメタバースを考えるならば、Web3 における社交は非常に重要な意味があります。これにより、電算機言語によるアルゴリズムが紡ぎ出す Artificial Communication (エレナ・エスポシトの表現) や、ルーマンやハーバーマスが強調したコミュニケーション行為がかなり促進されていくと言えます。そこから一種の关系的秩序が現れてきましょう。

最初はみんなゲームのつもりで面白半分にはメタバースを見ていたかもしれませんが、インターネットにおける集団分極化やポピュリズムの台頭によって、民主政治はかなりの程度まで現実世界から仮想空間に移行しています。例えば、2020 年の米大統領選でバイデン氏は、「あつまれ どうぶつの森」に選挙事務所を設けました。安倍元総理もその中に事務所を設けたそうです。これは非常に象徴的な出来事だと思います。

もう一つ非常に面白いのは、各国が中央銀行から貨幣を独占的に発行するような制度に対して批判的な目を向け、貨幣の非国有化と競争的な貨幣制度に関するハイエクの構想を打ち出したことです。このような構想は、従来の主権国家の枠組みの中では非常に難しいですが、デジタル貨幣や NFT などを通じて金融秩序に抜本的な変化を確かに引き起こしています。

メタバースは、仮想空間と現実世界のインターフェース革命と言ってもいいですが、まさに法の観点から見たインターフェース革命では、どのように現実世界の法制度とメタバースの中の自主的・自治的・关系的な秩序を結び付けることができるかということが重要になります。そこで重要なのは、廊下的な制度だと思っています。例えば、NFT 所有者は法的責任あるいは納税責任をどのように果たしたらいいかという問題があります。今は管轄権が非常に曖昧で、一方で無限責任と思わせる一面がありますが、そこにガーンジー島の目的信託が一つの解決案を提示しました。目的信託という制度でオンチェーンの資産所有者は責任が有限化することができます。そして、納税の対象も信託制度によって確定します。それによって、仮想空間の秩序づけと現実世界の法制度と結び付けることができるようになると理解しています。

(小塚) 中国のメタバースに対する取り組みのスケールの大きさがよく感じられたと思います。それでは殿村先生、日本はどんな状況なのか、お話しいただけますでしょうか。

(殿村) 本日は小塚先生のモデレーションの下、非常にご著名な季先生と一緒にスピーカーとしてお話しできることを大変光栄に思っております。私自身、中国の Web3 やメタバースの状況についてはまだまだ勉強不足で、知らないこともたくさんあるので、今日は

勉強させていただきたいと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。

それでは、今の季先生の話を受けて、日本での検討状況についてお話ししたいと思います。メタバースをどのように捉えるのか、それと、ブロックチェーンをはじめとする Web3 との関係性をどのように捉えるのかというあたりから、もしかすると日中で見方が少し違うのかもしれませんが、日本で議論されている内容を説明したいと思います。

今年の 6 月に閣議決定された岸田政権のいわゆる骨太方針の中に、「多極化された仮想空間へ」と書かれた章があります。詳しく読むことはしませんが、「より分散化され、信頼性を確保したインターネットの促進や、ブロックチェーン上でのデジタル資産の普及・拡大など、ユーザー自身がデータの管理や活用を行うことで、新しい価値を創出する動きが広がっており、こうした分散型のデジタル社会の実現に向けて、必要な環境整備を図る」というのが日本政府の今年の方針となっています。「分散化され、信頼性を確保したインターネット」というのはいわゆる Web3 を指しており、「分散型のデジタル社会」は Web3 型の社会と呼ばれているものです。次の段落にはより具体的に、Web3 や DAO と呼ばれている新しい組織運営の方法のことが書かれており、メタバースも日本政府の方針として積極的に推進していくことが打ち出されています。

私なりに日本での Web3 とメタバースの議論の状況をまとめました。まず Web3 は、いわゆるビットコインがサトシ・ナカモトの論文により 2009 年ごろに誕生して以来、投機的な側面や詐欺的な事案が問題視され紙面を賑わしてきましたが、日本としては、暗号資産（仮想通貨）の取引の一律禁止までは行っておらず、マウントゴックスという暗号資産交換所の破綻や暗号資産のハッキング等による流出事案を契機に規制を導入し、またその規制を強めてきました。この分野では、世界に先駆けて規制を整備してきたと言えるのではないかと思います。

ただ、規制を整備し過ぎていることと、暗号資産等について厳しい税制を取っているが故に、日本国内でのブロックチェーンやトークンを使った Web3 ビジネスが発展していないという危機意識の下、日本政府は Web3 分野をもう少し日本の成長に取り入れていくべきではないかと考えているのが現在の状況です。ブロックチェーンを使った新しいデジタル技術に基づいたトークンや分散型のアプリケーションを使うことにより、さまざまな新しいサービスやツールが生まれており、これが、これまでの現実世界の経済社会を動かしていた金融や資産、さらには組織の運営等といった中核的なところと一部置き換わり始めている現象が見られているため、こういった動きをきちんとフォローして成長に取り入れていくべきだというのが今の日本政府の立ち位置です。

一方、メタバースというのは仮想空間であり、これ自体はある種、昔から存在したもので、メタバース自体を規制する法令は日本にもありません。近時、コロナ禍で人々が外に出られない状況において、仮想空間で何か経済活動ができないかということでユースケースが一気に多様化しました。さらに、2021 年に Facebook が Meta Platforms に社名を変更し、メタバース領域に本格的に力を入れると発表したことなどを契機に、非常に活発化してきました。

Web3 はブロックチェーンをベースにしたものですが、メタバースは必ずしもブロックチェーンを前提にしたものではなく、一言で言うと単なる仮想空間です。従って、両者は異なるコンセプトではあります。ただ、セットで議論されることが多く、例えば仮想空間

内の土地や建物、アイテムといったデジタルアセットを NFT という形で取引したり、その対価を円やドルではなく暗号資産で払うということが行われるようになってきており、その限りでは Web3 のサービスやツールを使ってメタバース内で取引が行われているという形で、両者が交錯・融合するような動きが加速しています。

では、日本で言っているメタバースとはどういうものか、事例に触れていきたいと思えます。語源は皆さまご案内のところかと思いますが、「Snow Clash」という SF 小説の中で meta と universe という言葉をつなげた metaverse という造語が使われていて、それが現在のメタバースの語源となっています。どういう要素を満たせばメタバースなのかというのは、10 人論者がいると 10 人が全然違うことを言っている状況ですので、今日は少し広めに、バーチャル空間においてアバターを通じて参加者が相互に交流することといった認識で捉えていきたいと思えます。

幾つかの類型に分けると、まずは Horizon Worlds や VRChat など、人々がコミュニケーションを取るような場所としてのメタバースがあります。今の世界でいうと SNS のような形で、いろいろな人が集まってコミュニケーションを取ることが、アバターを通じて行われています。Decentraland は Web3 発のメタバースで、メタバース上の土地を買うことができます。以上は全て海外のサービスですが、バーチャル渋谷というのは、その名のとおり日本発の取り組みです。渋谷の街をバーチャル空間で再現し、例えばハロウィンの時期だとバーチャル空間内でハロウィンパーティをするといったことで非常に有名です。

その他にもいろいろなユースケースが広がってきており、もちろんビジネスもその一つです。Web 会議にアバターで参加する人がいたり、バーチャルオフィスが作られていたりします。

また、コロナ禍で観光ができなくなったこともあり、バーチャルでの観光を志向しているサービスが出てきたり、メタバース内でウインドーショッピングができたりアバターを通じて試着できるサービスが出てきています。

PLATEAU（プラトー）は、東京都のデジタルツインと呼ばれているプロジェクトです。これをメタバースに含めるのが正しいのかというのは少し議論があるところですが、現実世界をバーチャル空間で精巧に再現し、そこで地震が起きたときのシミュレーションをして、リアルに近い結果を基に現実世界での対策を練るという形で、バーチャル空間でのシミュレーションを現実世界に還元するような形で活用されています。広く含めると、こういったものもメタバースという形で使われています。

あとは、例えば医者や医師がメタバース内で実際の映像を見ながら手術の練習をするなど、教育や訓練の場としても活用されています。

こういったメタバースについて、先ほど季先生から中国では非常に活発な取り組みが行われているという話がありましたが、日本でも今年に入り、政府の方で研究会などが立ち上がり、検討が進められています。総務省の研究会は小塚先生が座長を務めていますし、それ以外にもいろいろな研究会が立ち上がっています。業界団体も今年に入って幾つか立ち上がっています。これにはいろいろな理由がありますが、ゲームの延長でメタバース領域のビジネスをしている人もいれば、コンテンツ発信でメタバースを活用している人もいれば、元々は Web3 をやっていてメタバース領域に染み出してきた人など、いろいろな立場の人がメタバースに関与してきていることも理由の一つかと思えます。民間レベルでも



ガイドラインの策定の動きが活発化してきています。

## 質疑応答

(小塚) 既にたくさんの情報が入ってきて、だいぶ満腹感もありますが、ここでいったん質疑応答の時間を設けたいと思います。ご参加の皆さまから講師の先生方に質問などがありますでしょうか。

では、私から一つ、季先生に伺いたいと思います。工業メタバースと金融メタバースという言葉が使われていました。金融メタバースは日本でもよく分かるのですが、工業メタバースというのは、中国ではどのようなことを思い描いているのでしょうか。

(季) まず、メタバースにとって非常に重要なのは、経済的な成功の物語です。従来はゲームの中に人が集まり、経済活動を行うことができました。ただ、そのときには、殿村先生が指摘されたように信頼性の問題があります。そこで、ブロックチェーン技術によりインターネットにおける信頼性を高めると同時に、仮想資産の唯一性、財産の経済的な価値を確認してきました。そこで一つの生態的なメカニズムが形成され、NFTを媒介としてさまざまな取引が活発になり、一方では、ゲームなどを通じてアバターやクリエイターのエコノミーなどが発展してきました。ですから、アバター本位のメタバースと、NFT本位のメタバース、二つの基本的なモデルがあります。NFT本位のメタバースは金融に重点を置いています。もちろんNFT自体も金融的な要素が内在しています。

しかし、中国は元々、根のない金融資本主義、グローバルな金融資本主義体制の弊害を非常に警戒しています。また、中国は金融システムがもろいところがあるので、巻き込まれないようにリスクを一生懸命防止しています。ですから、NFTの取引は盛んにやっていますが、その金融化は制限しており、金融メタバースは単に銀行の仮想空間における便利の提供にとどまっています。

メタバースを支えるブロックチェーン、デジタルツイン技術、人型ロボット、量子計算、さらにWeb3というのは、製造業や科学技術といったインフラが非常に重要で、そのインフラがなければメタバース経済は本当に大きな規模にはなりません。ですから、中国は今そこに力を入れていて、その上でさらに物流とサプライチェーン管理、スマート医療複合体、自動運転産業、シミュレーション訓練と協同設計、工業コントロールシステム、デジタルシティーなどの応用シーンなどに重点を置きながら、メタバース経済を広げていくという構想です。

(小塚) 中国の雰囲気はだんだん分かってきました。他に質問などはありませんか。

それでは、先に進ませさせていただきます。メタバースにおける「人」と「物」について、また両先生からお話しいただきたいと思います。メタバースにおける「人」というと、日本ではアバターという言葉になります。季先生も今、アバター本位のメタバースとおっしゃいました。それから、「物」というとデジタルアセットでしょうか。両国共通の民法総則の基本のようなところで、人と物、権利の主体と客体がメタバースあるいはWeb3でどうなるのかというお話をしていただきます。それでは季先生、よろしくお願いします。

## メタバースにおける権利の主体「人」と客体「物」

(季) メタバースの中のアバターが、さまざまな活動の責任主体になるかどうかという議論が出てきています。確か EU 委員会は 2015 年に E-person という概念を提出しました。かなり過激な概念ですが、要するにデジタル人格を認めて、アバターや AI システムが人格権、責任を持つようになるというものです。ビル・ゲイツも同じような発想をかつて発表しました。ロボット課税によって社会の富が再分配できるというものです。これらはいずれも過激な概念ですが、中国では今のところ、デジタル ID は単に自然人のデジタル再現として捉えています。独立した人格はまだ認めていません。ただし、自然人が仮想コミュニティやインターネットの中でさまざまな行動をすると、そこに痕跡が残るので、それによって個人的な画像とデジタル人格が形成できます。

メタバースにおける分身、アバターの人格という意味では、最近中国では GPT-3 と ChatGPT がはやっています。この中で、いろいろなデータに基づき、本当に人間と変わらないような思索で会話ができるようになりました。実際には、ChatGPT は AI によってメタバースやアバターが設計されたり創作されたりすることを意味します。

自然人は、哲学的に言えば本我 (id) です。そして、インターネットの世界の痕跡で形成された個人の画像は自我 (ego) です。さらに、そこから意図的に作り出した理想的な自己投射としての分身は超我 (superego) です。日本語での表現が正しいかどうか分かりませんが、その三重的人物像が既にあるのです。李白の詩を引用すると、「杯を挙げて明月を迎え、影に対して三人となる」ということです。そういう意味では、人間のアイデンティティ革命がそこに起きていると思います。

どこでいかにして人のアイデンティティを確認するかという問題はありますが、中国は、おとし公布した民法典の中で、データとネット上の仮想資産の次元において本人と分身の関係を捉えています。具体的な規定はありませんが、民法典の中で、人格権、プライバシー権の保護はデジタル人格にも及ぶという趣旨が法制度になっています。一方で学者はどのような議論をしているかという、過激な議論もありますし、保守的な議論もありますが、全体として、現段階ではデジタルアバターに法人格を認めていません。そして、分身と現実世界との相互作用において発生した人格権関連の問題をどう解決するかということについては、現実主義的な回答を出しています。特に今年 5 月に中国最高人民法院は指導判例を出し、自然人の人格権はその分身に及んで、AI アルゴリズムが勝手に自然人の画像を使って仮想人物を創設するならば、人格権の侵害に当たるという見解を示しました。

デジタル財産権については、かなり複雑な面があります。メタバースにおいて、現実的な建物や、のれんを投射したりすることがあります。そのような場合には所有関係の衝突などの問題が出てきます。さらに、仮想資産は、現実世界で法律上認められた所有権とは違い、知的財産権や使用权などの問題に分けて検討することができるとしています。

NFT は、中国ではデジタル收藏品と表現しています。購入、投資といった取引はもちろん可能です。芸能界スターの NFT がしばしば極めて高価になり、取引量も大きいと報道されています。ただ、先ほども申し上げたように、中国は NFT の金融化については非常に厳しく制限しています。

去年の 9 月 15 日までは、法律上は認めていませんが、個人責任でのさまざまな金融的な

取引が事実上存在しました。法律で禁止せず、法的救済も与えないという形でした。しかし、去年の9月15日以後、こうした取引活動は全て非法的な金融活動として厳しく制限するようになりました。今年の2月からはさらにそれを強化し、特にメタバース名義での非法的な資金集めに関するリスク防止のリマインダーを發布し、NFTの金融化の傾向を非常に厳しく制限し始めました。これがデジタル資産とアバター人格権に関する中国の法的規定の現状です。

(小塚) 中国は確かに李白の時代から、アバターのようなことを考えていたのかもしれませんが。さて、日本では、アバターとデジタル資産についてどう考えているか、関連する法律問題なども含めて殿村先生から解説していただきたいと思います。よろしくお祈りします。

(殿村) アバターについては、日本でも中国と比較的似た議論になっていると思います。アバター自体に生身の人とは別のアイデンティティなり人格権が認められるかどうかというのは日本でも議論がなされていますが、裁判例等でこれが正面から認められた例はないと認識しています。

幾つかの場面で、独立したアイデンティティを認めるべきかどうかということが議論されています。一つは、アバターのなりすましが発生したときに、アバター自身のアイデンティティで差し止めや損害賠償ができるのかという場面です。もう一つは、アバターに対する誹謗中傷があったときに、アバターと現実世界の人格なり名誉に対する名誉毀損が別途成立するのかという場面です。アバターに対する誹謗中傷に関して、独立したデジタルアイデンティティを認めるには至っていないのですが、アバターと現実世界の個人との関係性が一定程度認められている場合には、アバターに対する名誉毀損が、アバター自体ではなく、その裏にいる現実世界の人格に対する名誉毀損として認められる可能性はあるのではないかと議論がなされています。

日本では、バーチャルユーチューバーが非常にはやっており、それに伴い、いろいろな問題が発生しています。今年に入ってからバーチャルユーチューバーに対する名誉毀損のような事案が出てきています。ただ、これは裁判例をきちんと読んで、アバターの名誉毀損の議論をしているのか、裏にいる生身の人の名誉毀損の議論をしているのか、もしくは社会的評価の下落を問題にする名誉毀損とは別に、名誉感情の侵害という類型の法行為が日本にはあり、こういった話をしているのか、そのあたりはきちんと精査していく必要があると思います。

アバターに関して他に議論されていることといえば、そもそもアバターを作るときに、日本では抽象化されたキャラクター的なアバターが使われることが多いですが、将来的にもっとリアルな顔のアバターが多く使われるようになったときに、現実世界の人物の肖像権や、芸能人等であればパブリシティ権の侵害にならないかという問題が出てくるだろうといわれています。例えばパーツを組み合わせるようにして、全くそのままにならないようにするなど、技術的な手当てで一定程度は回避できるといわれていますが、誰かの顔を全くそのまま勝手にアバターにして経済活動等をした場合は肖像権、パブリシティ権侵害の話が出てきますし、第三者が作ったキャラクターをそのままアバターにした場合は著作

権侵害の話が出てきます。さらに、最近では AI によるアバターの自動生成も行われていますが、AI が自動生成したアバターが第三者の著作権を侵害しているように見える場合に、誰がどのような責任を負うのかという問題も出てくるかと思えます。

また、先ほどのなりすましの対策に近いですが、いったん作成したアバターをどう保護するのかといったときに、現状ではデジタルアイデンティティや人格権ということで保護する範囲が限定的なのだとすると、例えば知的財産権法の著作権による保護で対応することを検討する場合もあるかと思えます。

次に、デジタルアセットについてです。まずデジタルなので、民法上の所有権は及びません。ただ、昨今、NFT 技術を使って唯一性を証明することができるようになったので、その技術を通じて取引が行われるようになってきています。

国際的には、デジタルアセット自体が非常に価値を持ってきているので、有体物ではないから支配・管理が及ばないので所有権の対象ではないという伝統論だけで話を終えるべきではなく、デジタルアセットに対する一定の所有権もしくはそれに類似する権利を正面から認めるべきではないかという議論がなされています。UNIDROIT (私法統一国際協会) で議論がなされていますし、アメリカでは UCC の改正という形で議論されています。くしくも、両方ともコントロールできるかどうかという「支配」の概念が用いられており、日本でも恐らく今後こういった議論が出てくるのではないかと思えます。

ただ、現状は所有権では保護されないとなると、やはり知的財産権の出番ということになります。もちろんアバターもデジタルアセットも著作権や商標権といった知的財産権の保護の対象になり得ます。ただし、現実世界の法律に従って生じている知的財産権が、バーチャル世界のデジタルアセットの移転に常にくっついて移転するかというと、必ずしもそうではない点には注意が必要だと思います。アセットの移転は、一見すると現実世界でいう物件の移転に見えるのですが、実は契約関係や債権的な関係を移転しているだけではないかということが問題になっています。

一言でまとめると、所有権による保護は基本的にあまりなく、知的財産権による保護、もしくは、法的な保護が及ばないところについては技術的に問題が生じないようにすることが試みられているのが現状かと思えます。

その他、メタバースに関して議論されている問題点として、金融規制や課税というのは経済活動の部分で非常に重要になってきます。国によってデジタルアセットに対する課税の考え方は違うので、ユーザーやビジネスプレーヤーの行動原理にも影響を与えているのではないかと思えます。

また、ここまで日本の法律を前提に話してきましたが、そもそもメタバースという世界はどこにも存在していないとも言えるので、準拠法や、もし紛争が起きたときにどこで解決するのかという根本的な問題も根強く残っているかと思えます。

メタバース空間を作って運営しているプラットフォーム事業者が大きな力を持つようになると独禁法の話が出てくるかと思えますし、バーチャルオフィスなど、メタバース空間内の新しい労働の在り方が出てきているので、今まで物理的に存在する「事業場」単位で規制していた労働法が、もしかすると大きな変革を求められるかもしれません。

全てがバーチャルの世界なので当然サイバーセキュリティが非常に重要です。メタバース上で過ごしている時間は全て記録が可能な状態なので、メタバースで過ごす時間が増

えれば増えるほどデータによるモニタリングが可能になり、それによってサービスが良くなる面もありますし、同時に個人情報やプライバシーの観点から新たな問題が生じるともいわれています。このあたりも、どこの国の個人情報保護法が適用されるのかということが悩ましい問題だと思います。

メタバースやバーチャルネイティブな空間を規律していくときに、法律だけでは難しいところがあるので、技術やガイドラインのような規範、もしくは市場原理に委ねる部分を組み合わせ、法律はあくまで規律の手段の一つであるという側面が非常に強くなってきていると感じています。

## 質疑応答

(小塚) それでは、またここで一区切りということで、質問あるいは発言があればお願いします。

自然人の画像を勝手にアバターにしないということでは、中国は最高人民法院の指導判例が出て、自然人の人格権は分身に及ぶとしていますが、ここは殿村先生からも現実の人物の肖像権の話があったので、恐らく日本も異論がないところではないかと思います。

バーチャルチューバーなどに関して争われている誹謗中傷のような話は、まだ中国では紛争があまり出てきていないのでしょうか。それとも、中国でも実際にはそういう問題は結構起きているのでしょうか。

(季) アメリカはインターネット発展プロセスの初期段階で、20世紀後半から21世紀初頭にかけて、国会の立法で誹謗の免責条項を作りました。そして裁判所の判例も1990年代の半ば以降にそういう傾向になりました。さらに、著作権侵害の恐れがあるので、法律で四つの避難条項を作り、著作権侵害についてもかなりの程度までプラットフォームに免責の特権を与えました。当時のインターネットは空っぽだったので、そのような措置を取る必要がありましたが、後に急速に伸びたときにいろいろな紛争が出てきて、アメリカの立法機関も裁判所も少し方針を調整し、やがて独占禁止法などで制限するようになったいきさつがあります。

中国は、かなり遅れてこれとほぼ同じコースをたどりました。2012年ごろからインターネットにおける交流、セットアップおよび創造活動を大いに促進するようになりましたが、2021年から独占禁止措置を打ち出して制限が厳しくなりました。あまりにも濃縮されているので、著作権侵害の問題は出てきていません。また、皆さんご存じのように、中国ではインターネットが制限されていて、そこである程度、誹謗やわいせつな内容もつねに取り締まっていますので、今のところ関連の問題はそれほど表面に出てきていません。

(小塚) 誹謗中傷の問題が出てしまうことは日本として恥ずかしい気もするのですが、紛争の在り方の背景や社会の構造の違いもあるようです。

チャットで質問を頂きました。「私たちは、現時点で知的財産法上の権利取得などに関して準備をするべきでしょうか。まだ法整備が整っておらず、例えば商標権を取得しても、指定商品がフィットせず取り直さないといけないのではないかと危惧しています」。これ

は恐らくメタバース上で使用するための商標権を出願したいけれども、例えば仮想空間におけるペットボトルがあったとして、それは飲み物なのか、それとも画像なのかというようなことではないかと思います。まず知的財産をビジネスで扱っている殿村先生、このあたりは現時点ではどのように考えたらよろしいでしょうか。

(殿村) 非常に鋭いご質問だと思います。例えばバーチャル空間でペットボトルのすごくいいデザイン思い付いたときに、現実世界であれば意匠権を登録しますが、日本の意匠権法上は、デジタルなものに権利を及ぼすことがなかなか難しいのが現状です。あとは不正競争防止法で一部デザインを保護する方法もありますが、これは登録するようなものではありません。一つ取り得る方法としては、少し観点を変えて、デザインではなく商標を取るということがあります。メタバース空間上のオブジェクトを対象に商標を取るときに、指定商品・指定役務をどのように設定すべきかというのは議論されているところですが、例えばナイキのスニーカーは、メタバース上のスニーカーとしても対応できるような形で日本でも商標登録されているので、そういった事例は実際に出てきています。すなわち、他者がそのように登録するかもしれない状況でもあるので、少なくとも検討はした方がいいのではないかと思います。

(小塚) メタバース上でも対応できるということは、例えば靴だけではなく電子計算機用プログラムも指定商品として指定するということですね。

(殿村) おっしゃるとおりです。現実世界の靴とメタバース上の靴は一見同じでも、当然、後者は履くことができないので。

(小塚) 季先生、中国では、メタバース上の商標権や、メタバース空間で歌われた歌の著作権などに関する議論はありますか。

(季) それは結構あります。メタバースの中に現実世界にあるものを結構そのまま入れたので、商標権の侵害になるのではないかなという問題があります。それと関連して、最近中国で、NFTのデザインに関する議論が出てきています。例えば、先日、世界の名作に敬意を表すという名目で行われたNFT展示会に対して、著作権侵害ではないかという議論が出てきました。そして、AIで作られ曲や絵に関する著作権の問題も議論されています。

私自身は基礎理論のところにも大きな関心を寄せています。近代的法システムの基礎としては、有体物に関する権利、とりわけ所有権、そして関連の物権などが非常に重要です。しかし、メタバースおよびデジタル経済の中では、無形の資産やサービスそのものが取引の対象になっており、かなり本質的な変化が起きています。中国の法学界では従来の概念や分析の枠組みで新しい問題に対応するよう努力もしていますが、やはり抜本的な議論が必要になってくると思います。

(小塚) 質問者の方の手が挙がっています。ご発言をお願いします。

(質問者) 殿村先生、大変詳しいお話をありがとうございます。準拠法、紛争解決についてですが、メタバース空間の運営とアバターで入っているユーザー、あるいはアバターで入っているユーザー同士の問題は、利用規約で解決し、それができない場合はADR(裁判外紛争解決手続)を使うなど、いろいろな方法が考えられます。しかし、メタバースの運営者と外部の人、あるいはメタバースに入っているユーザーと外部の人となると、外部の人は利用規約の適用を受けないので、管轄がどこになるか、準拠法がどれになるかということが問題になると思います。このあたりについて先生のお考えを教えていただけたら幸いです。

(殿村) まさに今整理していただいたとおりかと思います。例えば不法行為なのであれば、そもそもどこの国際私法に従って考えるべきなのかというところから議論があります。今の事例であれば、プラットフォーム事業者が恐らく会社であり、恐らく登録している国があると思われるので、そこが不法行為地になり、その国際私法に従って、最密接関係地はどこなのかといった議論をしていくことになります。

このあたりは国際私法の専門家の先生方がまさに議論しているところで、私よりも小塚先生の方がはるかに詳しいですし、私自身、こういう場合はこうだという整理がまだできていません。今後こういった紛争は実際に起きてくると思うので、その事例を通じて明らかになっていくのではないかと思います。あまり明確な答えを申し上げられなくて恐縮です。

(質問者) 会社を設置した場所が不法行為地になると、どうしてもロシアやベトナムなど適当な所、あるいはバミューダに会社を作れば済んでしまいます。それから、例えばアメリカや日本、中国が最密接関係地になったときに、そこで音楽を流したらどこのJASRACに連絡するのか。あるいは3国とも対象になり、無断で音楽を流した場合はアメリカの著作権侵害でもあり、日本の著作権侵害でもあり、中国の著作権侵害でもあるという考え方もあるのかと思うのですが、その辺について、殿村先生あるいは小塚先生からご返答いただけたらありがたいです。

(殿村) その点もまさにご指摘のとおり悩ましいところで、今でもWeb空間上で発生し得る問題、発生している問題とも言えるかと思います。メタバースというと、何か空間があるように皆が認識していることと、アバターを通じて人がそこにいるような感覚があるので、そのあたりは従来のインターネットでの議論と違うべきなのか、同じでいいのかというところから議論があると思いますし、非常に悩ましいところだと思っています。

先ほどのJASRACの例だと、メタバースにアクセスできる国・地域を限定していないのであれば、理屈の上では全ての国においてクリアランスを取らないと、ビジネス上のリスクはゼロにはならないというのが弁護士的な回答になる気はしますが、現状ではメタバースは各プラットフォーム事業者が運営しているので、YouTubeのように、プラットフォーム事業者の方である程度の交通整理が必要なのではないかと思います。

国単位で規制していくという知的財産権制度の元々のコンセプトと、それを超越したメタバースで一定程度の経済活動や社会活動が行われていくことを考えたとき、やはり法律

による規制には限界があって、何かソフトローやプラットフォーム事業者による規律が法律をオーバーライドしたり超えていくという話になっていくのではないかと個人的には思っています。

(小塚) 質問者の方がおっしゃった、規約で何を書いても契約当事者以外には対抗できないというのは、原則論としてそうであると同時に、一般のインターネットと違ってメタバースは空間を作るので、この空間は何法で規律する空間だというやり方があるのではないかと考えています。別の場所でそういう話をしたら、どこがインターネットと違うのだと散々詰められたので、ちょっと自信がなくなってきたのですが、そういう面もあるかと思えます。

それでは先に進ませていただきたいと思います。次の話題は NFT の取引に関してです。少し著作権の話なども出てくるかもしれませんが、また両先生からお話を伺いたと思います。まず季先生から、中国で話題になっている NFT 取引に関する法律を三つ取り上げていただきます。よろしくお願いします。

### NFT 取引と Web3

(季) 中国では、今年の 1 月から 5 月にかけて NFT ブームが起きていました。プラットフォームも 420 社を超え、非常に急速に伸びたのです。中国では、全ての NFT 取引プラットフォームが、ブロックチェーン安全性の検査や評価を経た上で届け出の手続きを行わなければいけません。さらに、ネット出版サービス免許とネット文化経営免許を取らなければいけないことが法律で定められています。そういった許認可行政により秩序を保っています。ただし、実際には、NFT 取引では国境を越えた移動が極めて便利です。瞬間的に Peer to Peer で移動できるので、現実世界の調査や法的監督から非常に逃れやすいです。従って、NFT 取引におけるマネーロンダリングのリスクが非常に大きいです。

インターネットの世界で管轄の所在が不明で複数の主権が争っているということを、スタンフォード大学ロースクールのレッシング教授もかつて指摘したのですが、中国は今のところ、あくまで NFT 取引プラットフォームの責任を追及することでもって、制度的な対応措置の基礎としています。今年の 4 月には、政府の法規が NFT 取引プラットフォームのアンチマネーロンダリング義務を増設しました。もちろん、国際社会の中で出てきたさまざまな判断基準をも参考にしています。

また、NFT の知的財産権問題については、中国で初めてのメタバース事件、まさに NFT の著作権侵害の紛争に関する裁判があり、今年の 4 月ごろ、浙江省の奇策会社のインターネット裁判所から判決が出ました。判決そのものは特に難しいものではありませんが、注目すべきなのは次の 3 点です。

1 点目は、NFT 取引はインターネットのパブリシティ権（中国ではネットワーク伝播権という）に関わるので、複製行為はパブリシティ権に吸収されるということです。

2 点目は、NFT 取引プラットフォームは、内容ではなくネットサービスを提供するだけなので責任はないかという、裁判所の判断によればそうではなく、手数料や GAS 費用を徴収するので、プラットフォームに厳格な審査注意義務を果たすよう求めなければならない



いのです。

3点目は、著作権法の中に定められた「権利尽きの原則」は、NFT 作品の取引の場合には適用しないとしたことです。

この三つの司法政策が出され、恐らく中国の立法もそのようになっていくと思います。

なお、NFT のランダム型販売に関する法的問題もあります。例えば私が住んでいるところのショッピングセンターの廊下にも NFT Box、すなわちガチャ販売機「メタバース IP Station」が置かれています。その標語は、「ブラインドボックスの新品数が揃い、遊びほうける新人類が踊る」としています。ガチャ販売以外の NFT ランダム型取引もそうですが、そこで賭博との境界が非常に曖昧になって紛争が引き起こされやすいです。皆さんご存じのように、中国では法律上、賭博は完全に禁止されています。ですから、NFT 取引プラットフォームは、特にランダム型販売については絶対に混同しないように留意しなければならないと国内で強調されています。

中国不当競争禁止法の中にも、禁止すべき 3 種類の賞品付き販売あるいは景品付き販売が列挙されていますが、これはかなり古い規定で、賞品の金額に関する制限や、賞品に当たる確率に関する規定などがあります。2020 年 10 月に販売促進行為の規制に関する暫定規定を發布し、その中でも抽選式賞品付き販売の場合の法的判断基準や制限の条件を規定しています。例えば、賞品の金額が 500 元を超えた場合はリアルタイムに兌換の状況を公表するとか、得点や券などの場合は兌換の規則を公表するとか、特に 5 万元を超えたゲーム設備やアカウント、仮想物品などを賞品とすることは厳しく禁止されています。ですから、仮想資産を商品とすることはしないようにしています。

いずれにしても、そのような不当競争禁止法と賭博禁止法の関連で、NFT 取引プラットフォームは注意義務を背負っており、責任を追及する場合にはプラットフォームが焦点になるとというのが中国の現状です。

(小塚) NFT を巡って現実的・具体的な問題が幾つも出ているということが分かりました。

殿村先生には、Web3、NFT ということで、厳密に中国の問題と対応するわけではありませんが、日本で問題意識を持っている論点について説明していただきます。よろしくお願ひします。

(殿村) 季先生の話の最初のブロックでもあったとおり、中国では、暗号資産は基本的に禁止されていて、ただ、NFT は暗号資産のように金融商品ではないので流通が行われていて、よって先ほどの裁判例が出たり、いろいろな問題が指摘されている状況かと思いません。

一方、日本は、暗号資産を一律禁止にはしていません。暗号資産も一種のトークンですし、NFT もトークンということで、いろいろあるトークンの中の一つと位置付けられています。ですので、先ほどの季先生の話と、私が今からお話しする Web3、NFT の話と、さらにこの後、季先生がお話しされることになっている中国での暗号資産の規制の話をつなげて聞いていただくと、中国と日本の規制の位置付けの違いが少しお分かりいただけるかと思っています。

では、日本の状況について説明します。Web3については、既にいろいろなところで言われているので、簡潔にご説明しようと思いますが、Web黎明期のWeb1.0は多くの人が情報の受け手で、読んでいただけでした。Web2.0の世界になり、スマホが普及し、いろいろな人が情報の発信、書き込みができるようになりました。ただ、それと同時に多くの大きなプラットフォーム事業者が出てきて、いろいろなデータや資産が囲い込まれるようになってしまいました。それに対するアンチテーゼとして、プラットフォームに集中するのではなく分散化、すなわち各ユーザー個人の手元でデータや資産を管理できるようにする、それをブロックチェーンによって可能にするというのがWeb3の世界です。

Web3の世界で重要な概念として、トークンというものがあります。これはブロックチェーン上で発行される電子証票と日本語では呼ばれたりしますが、いろいろな権利や価値を表章しているものです。ただ、一言でトークンと言ってもいろいろなものがあります。

例えばセキュリティトークンは、いわゆる有価証券、株式のようなトークンです。ユーティリティトークンは、一定のサービスを利用するために使えるものです。ガバナンストークンは、意思決定の投票権が付帯しているものです。ノンファンジブルトークン(NFT)は唯一性を証明できるようなトークンです。それらのトークンが流通して、新たな経済圏ができるのではないかと、トークンエコノミーのようなものが発展していくのではないかとということも期待されています。

全てのトークンは、ブロックチェーンが2008年、2009年ごろに誕生したところに端を発します。最初はいわゆるビットコイン(=ブロックチェーン技術を活用したトークン)であり、仮想通貨でした。2014年ごろにマウントゴックスというビットコイン交換所が破綻したことで多くの人々が被害を受け、2016年に日本で仮想通貨交換所を規制する法律が新たにできました。法律が新たにできましたと申し上げましたが、既存の資金決済法という法律の中で仮想通貨を定義付け、仮想通貨交換所の運営者に対し登録制を導入したというのがこのときの状況です。

その後、ブロックチェーン、Web3自体も発展を遂げ、ビットコインのように価値を移転するだけではなく、イーサリアムのようにスマートコントラクトを載せて、いろいろなトランザクションができるようになり、ユースケースが広がってきました。例えば2017年ごろには、トークンを使った資金調達(ICO)のビジネスがいろいろ出てきました。既存の法制度でいう株式に近いもので、証券として規制されるようなトークンが出てきたということです。

そうこうするうちに、コインチェック事件が発生しました。多くの暗号資産が流出してしまったという大きな事件です。これを受け、さらに資金決済法を強めるべきだということで2019年改正がなされ、暗号資産交換所は、預かっている資産について、原則95%以上はコールドウォレット(ネットとつながっていないウォレット)に分離して管理しなさいという厳しい規制がかかりました。昨今のFTXの破綻で日本での影響が比較的小さいのは、この厳しい規制が効いていたからではないかとも一部でいわれていますが、日本は世界に先駆けてこういった規制をしてきました。

先ほどICOの話をしました。日本においては、トークンを使っていたとしても、結局は事業をするためにお金を集めて、事業がうまくいったら利益を分配しますということであれば、それはもう株式や集団投資スキーム持分として有価証券として規制されるという

のが日本の立場です。暗号資産の規制については、決済手段として使えるようなトークンは暗号資産として規制しています。ただ、暗号資産は価値の乱高下が非常に激しく、ボラティリティが非常に高いものなので、お金と同等のものとして使うことはできないという問題があることから、ステーブルコインという形で、現実世界の貨幣（フィアットカレンシー）と連携させることで価値を安定化させるトークンが出てきました。そういったものに対する規制も日本は世界に先駆けて今年の法改正で導入し、来年の春から施行されます。そういった形で、トークンの種類に応じていろいろな法規制をかけているのが日本の状況です。

コンテンツ・著作物と紐付きたいいわゆる NFT は基本的に金融規制が及ばないという整理になっています。ただし、ものによってはかかり得るという状況です。

誤解を恐れずに言うと、恐らく中国では、金融商品や証券、決済手段やお金に代替するようなトークンは基本的にはデジタル人民元だけという規制になっているので、NFT に相当する部分の取引だけが行われていて、一方で日本は、トークン全体が取引に用いられ得る状況になっていて、ただしトークンの種類毎に規制がいろいろかかっているという違いかと思います。

既存のサービスがトークンを使ったサービスに置き換わったものとしては、例えば資金調達があります。今までは株式等を発行して資金調達していたのが、ICO だと直接トークンを使っての資金調達ができますし、STO（Security Token Offering）、IEO（Initial Exchange Offering）といったいろいろな取り組みも考案されています。

金融商品を売ったり買ったりすることも、今は基本的に取引所で行われていますが、Web3 の世界では、DEX（Decentralized Exchanges）という形で、中央に交換所がなくても、スマートコントラクトで仕組んでおくことによって、交換所のような中央集権型の組織が要らないファイナンス（DeFi（Decentralized Finance））がどんどん生まれてきています。

デジタルアセットについても、所有していても自由に複製できてしまうという問題があったのが、NFT を使うことによって唯一性を証明できるようになりました。

組織・運営に関しては、典型的には株式会社に代わり、新しくトークンを通じた組織運営（DAO）が行われたりしています。

季先生から先ほど NFT に関する問題を幾つかご指摘いただきましたが、日本の議論の状況と似ていると感じました。例えばデジタルアートと紐付けた NFT があった場合に、NFT 自体はデータです。そこにデジタルコンテンツ自体のデータは通常載っていません。多くの場合、デジタルデータはブロックチェーン外に保存されていて、その保存場所の URL が記録されて、それを取り込んだものが NFT として流通しています。この場所にあるこのデジタルアートの所有者は、このウォレットの管理者であるという形で移転されていくのが NFT です。

従って、NFT 自体の取引はブロックチェーン上で行われるので、改ざん困難というブロックチェーンのメリットが生かされますが、NFT に紐付けられているデジタルアート自体は通常はオフチェーンで管理されているので、改ざんもできるし、なくなってしまうかもしれないという根本的な問題があります。NFT を購入しても、必ずしも紐付けられているデジタルコンテンツの所有権等を取得するわけではなく、著作権等を譲り受けるわけでもないというのが非常に重要なポイントです。一般の方の中にはこのあたりを誤解している方

も多く、混乱が生じているところかと思えます。

いろいろな問題点が指摘されていますが、先ほど申し上げたとおり、デジタルコンテンツはオフチェーンで保管されているので、消えてしまうかもしれないという問題があります。また、先ほど季先生の裁判例の話と少し似ていると思いますが、著作権者以外の方が、他人の著作物について勝手に NFT を発行することも技術上はできてしまいます。もしくは、同一のデジタルコンテンツについて複数の NFT を発行することも技術的にはできてしまうので、現実の著作権者との関係でどういった問題が生じるかということが問題になっています。

先ほど、NFT は数多くあるトークンの一つだと申し上げましたが、日本の金融規制では、出資して事業を行って、出資額以上の収益分配を受け得るものは有価証券として規制されます。そういったものでなくても、決済手段として用いられるようなものは、暗号資産や前払式支払手段として規制されます。

裏返して言うと、決済手段としての経済的機能がなく、事業から収益分配を受けるようなものでない、純粋なアート NFT のようなものは、金融規制は受けないといわれています。ただ、世の中にはいろいろなことを考える人がいて、一見 NFT なのだけれども、実は大量に発行して、決済手段として使い得るような状況になっているものあり、暗号資産と NFT の境界が曖昧だという問題も指摘されています。このあたりについては金融庁がガイドラインを検討していて、年内もしくは年明けにガイドラインの案が出ると聞いています。

先ほど季先生から賭博の話がありました。ランダム販売の賭博の問題は日本でもまさに議論されています。特に NFT を購入するときに、例えば 5 枚入っているけれども何が入っているか分からないという状況で、かつ、それを転売できる 2 次流通市場が併設されていて、すごくレアな NFT については高額で 2 次流通市場で販売できるような場合に、ある意味、外れ NFT と当たり NFT があると、それは賭博ではないかということが日本でも議論されています。このあたりは業界団体からガイドラインが出されており、一定の場合には財物の得喪を争うという賭博の要件を満たさないのではないかと、すなわち、失うことは特にはないのではないかと、すごく得する人はいるかもしれないけれども、払った価格以下のものしか手にできないことはないのではないかと、従って賭博ではないという整理をしようとしているのが現状です。

また、日本でも表示規制、景品規制が NFT には当然かかります。ただ、日本の景品規制も金額基準でかかるのですが、NFT の価格をどう算出するのかというのは実務的に非常に悩ましい問題です。

## 質疑応答

(小塚) ここで質問、発言などあればお受けしますが、いかがでしょうか。

特にないようなので、最後のブロックに進ませていただきます。最後のブロックは特に対応しておらず、それぞれの先生が特に意識している問題を紹介していただきます。季先生からは、ブロックチェーンにおける詐欺というトピックでお話させていただきます。それではよろしく申し上げます。

## 中国でのブロックチェーンにおける詐欺

(季) 暗号資産の問題は先ほど殿村先生が指摘されたとおりですが、中国でもいろいろな犯罪事件が起きています。今年の第1四半期から第3四半期までの統計では、世界的に30億米ドルに近い損失が発生しており、中国でもかなり大きな規模になっています。

中国で実際に生じた事件で一番多く見られるのは、フィッシング詐欺です。ユーザーに特定のWebサイトへのリンクを送り、送金させるというものです。もちろん各国がいろいろな対策を練っています。技術的な防止策としては、スマート契約の安全性認証や、署名の技術改良などがあります。

今までブロックチェーンは、プライバシーをブラックボックスにしていた、しかもインターネットにおける信頼性を確立できた安全性の高いものと見ていたのですが、2カ月前に申し立てられたFTX破産事件から出てきた真相は、ブロックチェーンでも実際には粉飾会計や預金の流用、マネーロンダリングなどの犯罪リスクが存在するという事です。

中国は従来、ブロックチェーン技術により国家権力に対抗する面がありました。しかし、このような事件が起きたことで、逆に国家権力に対し、インターネットにおける安全保障のためのチェック機能を強化する理由を与えられました。中国は主権ブロックチェーンという非常にユニークなブロックチェーンを作り、その中で特性を生かしながらモニタリングも強化しています。

暗号資産については投機的な活動がかなり活発化しており、各国がさまざまな対応をしています。日本については殿村先生が先ほどある程度触れましたし、後ほどもさらに詳しく説明されると思いますが、アメリカやEUもそれぞれ法規制しています。

注目すべきなのは中国です。今年の11月初めごろに、匯付天下という特別なウォレットを設けました。これはWeb3のウォレットで、匯付鏈宝という名前です。ですから中国では、ブロックチェーンにおいて分散金融、DeFiが非常に強い流れになっている中で、金融は分散的に行い、採算は集中的に行うというモデルの特徴が見られています。

先ほど殿村先生が、トークンについて四つあるいは五つの類型に分けて、さらに具体的な応用例を説明されましたが、その中の一つのICOについて、中国は厳格に禁止することになりました。そのきっかけの一つは2016年のDAO事件です。もう一つは、2017年6月時点で、中国では短期間で65のICOプロジェクトが成立し、融資規模がなんと26億人民元を超えました。参加者は10万人余りです。そこで政府は非常に警戒し、2017年9月4日に、ブロックチェーンでトークンを発行し販売すること、およびICOを融資することを禁止するという公告を発表しました。

制度の差はいろいろあります。アメリカは証券法による審査と規制、韓国は中国と同じようにICOの禁止ですが、フランスは非常に面白くて、三つの制度的な選択肢を示しながら、国民の意見を聴取した上で、ICO規制特別法を制定することが決まりました。ドイツもスイスも日本とほぼ同じような方向で、現行法制で異なるトークンの類型に応じて別々に対応することとしています。さまざまな制度設計がある中で、何を選択するかは非常に面白いことだと思います。

(小塚) 中国はNFTの金融化に非常に警戒的で、逆に金融規制があまり必要ないとい

ますか、禁止するという考え方が強いですが、そういう中でも論点が出てきていますし、DeFi などについても集中採算方式ということで、中国のロジックに合う形で動かしているという動きが見られるわけですね。ありがとうございました。

最後に、殿村先生から DAO についてお話させていただきます。

## 中国と日本の違い

(殿村) DAO について話すつもりだったのですが、かなり時間が迫ってきていますし、DAO の話は今日のテーマから少し脱線するので省略してもいいかと思っています。

Web3 というのは、分散化されていて、個人が資産を管理する世界なわけですが、中国と日本の比較という観点で言うと、中国は中国なりの Web3 といいですか、分散しているけれども集中採算というような、強い国家主権の中で Web3 が独自の発展を遂げていることが非常に興味深かったです。

メタバースも、もしかすると私の理解が間違っているかもしれませんが、現実世界での土地の所有などに制約が及んでいる中で、メタバースという新しい空間内では個人の所有が認められるかもしれないというところに、中国国内での大きなパラダイムシフトがあるのではないかと感じて、中国と日本で同じテーマでも議論の状況が違うのだと思いました。

(小塚) 中国には中国なりの文脈があることは事実ですが、それを言うと日本も日本なりの文脈があるわけです。マウントゴックス事件が起きた途端に規制を入れたことなども、ある意味では非常に日本らしく、おかげで FTX の被害を免れることができました。

日本は日本なりの Web3、NFT の在り方があると思いますし、何ととっても、最初に申し上げたように、インターネットが始まった頃と違い、メタバースや NFT の問題はアジアに大きな市場やビジネスの現場がある中で、アジアで法律の問題を考えています。私もあまり海外のことを勉強して追い付こうという感覚がなく、どちらかという世界と一緒にルールを作っているという実感を持っています。

季先生、殿村先生には、大変内容の充実したお話を頂戴しましてありがとうございました。これにて発表と質疑を終了させていただきます。

(司会) 小塚先生、どうもありがとうございました。季先生、殿村先生にも、長時間にわたりご発表、質問へのご回答をいただき誠にありがとうございました。新しい技術に対する日中の考え方の違いによって、似ている規制もあれば全く違うアプローチもあることがよく分かりました。ありがとうございました。

それでは、最後に、ABLF 企画委員で同志社大学教授の小倉隆様から閉会のご挨拶を賜りたいと思います。

## 閉会のご挨拶

小倉 隆 (同志社大学教授)

季先生、殿村先生、中国および日本の状況をご説明いただきありがとうございました。

小塚先生には、最先端の分野を非常にうまく切り分けていただき、大変分かりやすく立体的な議論に発展させていただきましたことを御礼申し上げます。

企業の立場から見ると、Web3、NFT、メタバースの世界が広がるとともに、グレーな世界もどんどん広まっているわけですが、このような世界の中で取引をせざるを得ない状況で、契約的に何を押さえるべきなのかという問題が突き付けられていると思います。また、季先生から紹介していただいたように、既に中国で判例が出ていますが、このような最先端の分野で紛争に巻き込まれることも企業のリスクとして存在することが浮き彫りになったと思います。準拠法の問題が途中で非常に大きくクローズアップされて、非常に難問だと思いましたが、日本ではまだまだ判例が少ない中でいかに戦い、あるいはいかに幕を引くかということに非常に苦慮するところかと思えます。そういう中で、本日のご講演は、その第一歩を記すような講演だったと思い、非常に意義深く、またありがたいことだったと思います。今後ともよろしくお願ひしたいと思ひます。

非常に雑ぱくではありますが、私の最後の挨拶とさせていただきます。本日はありがとうございました。

## 閉会

(司会) これをもちまして、アジアビジネスローフォーラム研究会「日中対話：Web3、NFT、メタバースが変える世界と法的課題」を終了します。本日は当研究会にご参加いただき誠にありがとうございました。

公益財団法人国際民商事法センター

〒107-0052 東京都港区赤坂 1-3-5 赤坂アピタシオンビル

TEL: (03) 3505-0525 FAX: (03) 3505-0833

E-mail: icclc-sa@js5.so-net.ne.jp

担当：青木