
シンポジウム講演

セカンドライフにおける法律問題の諸様相

日 時：2007年6月30日午後2時30分—5時30分

場 所：国士舘大学10号館3F

基調講演「セカンドライフの現状と法律問題」

足羽教史（インクリメントP株式会社知的財産法務部長）

パネルディスカッション「セカンドライフと知的財産権」

参加者

吉川達夫（アップルコンピューター株式会社法務部長・米国弁護士）

足羽教史（インクリメントP株式会社知的財産法務部長）

牧野和夫（大宮法科大学院大学教授・国士舘大学総合知的財産法学研究科講師）

司会・舛井一仁（国士舘大学教授）

（敬称略）

足羽 こんにちは。ただ今ご紹介にあずかりましたインクリメント・ピーの知的財産法務部の責任者をやっている足羽と申します。インクリメント・ピーに入ったのは今から6年前になります。私は大学卒業後トヨタ自動車に入って、今結構有名になりましたレクサスの立ち上げや海外商品企画をやったり、アジア地域の営業を中心とした地区担当をやっていました。その後、アジアの仕事にもう少し深くかかわって見たいと考え、アジアのプロジェクトをやっている石油会社、今の新日本石油がまだ合併する前の三菱石油の時代に入社して、アジアの国でのプロジェクトにかかわったり、オイルトレーディングみたいなことも経験しまして、その後インクリメント・ピーに入社しました。

偉そうに「知的財産法務」とか名刺には書いてあるのですが、私自身法務

業務の経験はあまりなくて、われわれの会社が初めて裁判に巻き込まれたときに、裁判対応ができる者はいないかということで社長から指名を受けて、今の部署をつくり、初代の責任者ということになりました。法務や知的財産の勉強を始めたのはそれからということになります。

今日は、せっかくですから少しだけ弊社のご紹介をさせていただきます。売り上げのメインはカーナビの電子地図とお話しましたが、電子地図だけではなく、過去にさかのぼると、例えばパッケージソフトみたいなものをいくつか手掛けたり、ゲームのようなものをやったりと、いろいろトライしてきました。この中でカーナビが事業として成功した結果として、電子地図の会社として知られるようになりました。

電子地図と言いましても、いずれ売り上げが一定の限界を迎えるであろうことは予想していますし、競争も非常に激しくなっています。現在の業容に甘んじることなく、セカンドライフのような最先端の事象にはできるだけキャッチアップして、次代のビジネスチャンスを逃さないようにしたいと考えています。

これは皆さんの同輩の方々、先輩の方々に配らせていただいている就職案内用のレジュメです。パイオニア社の社内ベンチャーを94年に分社化して約10年間、何とか生き延びてきました。上場しようと思った矢先に同業他社から訴えられて、急遽法務の専門部署をつくることになったように、ベンチャー企業が立ち上がって、大きくなって、法的問題を含むさまざまな問題がおこることを実地で見ることになりました。今でも、ここにいらっしゃる牧野先生にも大変多くのアドバイスをいただいて、法的問題に関する整備も進めています。

後ほどまたお話ししますが、今日ではこういう先端的な領域では特に、法律よりも実際のビジネスのほうが先に動いていくため、法律がビジネスに必ずしもキャッチアップしません。一方で、会社としては、激しい競争の中、少

しでも新しいものを先にやりたい。そういう狭間に立って、どういう判断を下していくのかということが課題になります。今の時代に法務をやるということの非常な難しさに直面しています。

資料はカーナビゲーションです。カーナビゲーションのビジネスそのものが急速に拡大し、パイオニアが市場をリードし、市販ではシェア1位を松下さんと争っています。これに引っ張られ、カーナビの地図もそこそこ売れてきています。立ち上がって10年の会社として、売り上げが大体100億円というのを、どう評価したらいいか、ということはありませんけれども、まずまずの成果ではあると思います。ただ、われわれにとっては今の100億円よりもこれからの成長をどうするかということが大きな課題になってきています。他にも、カーナビだけではなくて、特に地図を使ったネット系のビジネスもやっています。それから、いろいろチャレンジしながら、残ったビジネスとして、いわゆる EC ビジネスを支援するソフトというようなものもやっています。

デジタル地図ですが、これはカーナビを持っている方はもうご存じのとおりですし、昨今はもうパソコンでも携帯でもデジタル地図自体はいくらでも出てきます。だから、皆さんもすでにデジタル地図には親しんでおられるのではないかと思います。弊社はパイオニアの子会社ですけれども、同業他社にも地図を提供しています。100%子会社ではありますが、親会社とは独立独立で事業運営を行って、パイオニアの看板では、営業がしにくい同業他社のようなお客様にも積極的にアプローチしています。地図の製作にはかなりの投資が必要なので、地図償却費を下げて行けるとというのが、建前になっているわけです。

デジタル地図を持って、携帯電話を含むインターネットビジネスにも進出していったのですが、いわゆる開拓者として、先行して様々なビジネスにチャレンジしてきました。物珍しさということもあってか非常に皆さんからの

ご支援もいただいて、一頃は例えば、iモードの地図サイトではずっと1位をいただいていた。ところが、これは皆さんもまさにご存じのとおり、昨今Googleのようないわゆる黒船もやってきて、地図自体はただ、ということになってきているため、今、対策に必死に取り組んでいます。

次に、個人でネットビジネスを始めたいという方を支援するパッケージソフトビジネスです。地図とは直接は関係ないエリアですが、本来弊社の会社設立は地図会社であることに必ずしも固執せず、業務の範囲を拡大していきたいという思いもあったわけで、規模は縮小してしまいましたが、チャレンジはやめていません。商品そのものは、お客様からは高い評価をいただいていると自負しています。

いわゆるデジタル地図ビジネスは、今までは地図が最終ソリューションであり、色々な問題を最後に地図によって解決するというビジネスモデルでしたが、これからは、地図、乃至位置情報をスタートとして、次に何をするかということを経営モデルとして取り組み、もう一段の成長を志向していく必要があると考えています。

今日の本題は「セカンドライフ」ですけれども、セカンドライフ自体のお話をする前に、もう一つ、皆さんにお伺いしたいのですが、「Web2.0」という言葉を聞かれたことはあるでしょうか。2004年にティム・オライリーという人が初めて使ってから、流行している言葉ですが、普通の人たちが耳にするようになったのは比較的最近ではないかと思います。流行する背景として、昨今この「Web2.0」という言葉で総称される現象が、皆さんの生活やビジネスを実はすごく変えているのではないかということがあります。

これはウェブ先進国のアメリカは特にそうでしょうけれども、特にメディアに係わる場所は実は目に見えるかたちで変わってきています。例えば2006年、音楽のネット配信はCDシングルの生産額を上回りました。ネットで動画を見られるサービスでYouTubeというのがありますね。アメリ

かで調査すると、YouTubeを見ている人の3分の1はテレビの視聴時間が減ったというような答えが帰ってくるそうです。日本でもこれだけネットに新聞とかいろいろ出てきて本当に新聞が不要になると感じている人も多いと思います。現実には1世帯あたりの部数はどんどん減っているという統計もあります。つまり、明らかにウェブの影響力は実際のメディアのあり方を大きく変えてきています。そして、その現象の背後に、まさに「Web2.0」という言葉で総称される、社会現象が起こって来ているわけです。

では、「Web2.0」とは何なのでしょう。皆さんご存じのとおり、インターネットが立ち上がって以降、皆の期待感は膨れ上がりましたが、基本的には一方通行で、特定の専門家が使うツールというのが実際だったわけです。ところが、ある時期から、テクノロジーの進化にも支えられて、普通の人々が本当に気軽に発信をし、コミュニケーションの場が急速に広がり、思わぬ智慧が生まれてくるというようなことが起きています。中でも、「Web2.0」を代表すると言われる、グーグルという会社は、もう一企業という枠を超えて、社会全体を大きく変えようとしています。こういうテクノロジーを非常に前面に出してる会社の活躍だけではなくて、ユーザーである皆さん自身も発信し行動する。つまり、発信する側と受ける側がまさに双方向になってきている。そういったユーザー構造や行動は、恐らくは経験豊富なマーケットにとって、今までに経験したことがない事態です。目の前で起こっていることを分析するのに、過去にさかのぼるデータはほとんど役に立たないということが多くなってきました。明らかに社会を変質させるような大きな動きが起きています。それが「Web2.0」といういわゆる技術用語が、一般の人まで口にするような言葉となってきている理由ではないかと思います。

従来、創作者と消費者の間には非常に大きな距離がありました。消費者は情報は受け取るけれども、創作者のほうが情報を圧倒的に多く持ち、コントロールしている。例えば企業は、宣伝と広告をやります。「自分たちの製品

はいいですよ」と消費者にアピールします。消費者は「そうかな」と感じることもあるかもしれませんが、情報もなく選択肢も少ないため、一定の妥協をし、しばし宣伝や広告のイメージに翻弄されてきました。しかしながら、今、恐らく皆さんもそうだと思いますけれども、企業の発信する情報を、消費者は簡単には信じませんよね。きっちりとネットで情報を調べて、本当のところはどうなんだろうということをちゃんと調べる。それでおかしいことがあれば発言します。堂々と名前を出して発信するケースもありますが、匿名での発信も容易なため、気軽に発信します。

今日の議題に少し触れていく話になるかと思いますが、これだけ皆さんがどんどん発信をし出すと、お互いのコンテンツを使い合いたいというニーズが出てきます。そうすることで、さらに発想が膨らんで、豊かな創造ができるわけです。従来より、文化の発展を促進するために、著作権の考え方は構築されてきましたが、著作者個人の権利を非常に強くすることが中核的なコンセプトとなってきました。そのため、ネットのように、その気になれば非常に簡単に他人の情報が利用できる環境が整ってきた中、著作者とのコンフリクトはますます大きくなって来ています。ところが今クローズな創作する側のインセンティブ重視以上に、フリーで相互に利用拡大できるようにすることのほうが、マクロでみた文化の発展に寄与するのではないか、という論点が出て来ています。その結果、クリエイティブ・コモンズというような考え方を支持する人も増えて来ています。同様に、オープンソースという考え方が従来のビジネスモデルに非常に大きなインパクトを及ぼす現実的な力となってきています。情報の自由流通、相互利用という流れはもう止めることはできない潮流となっています。

社会現象を見る別の手段として、ユーザー分析があります。最近、ユーザーは一体誰なのだろう、ということが、どの業界でも頻繁に聞かれます。従来認知されていたユーザー層、ユーザー像が非常な勢いで崩壊し、変化して

きています。80年代にアメリカが先行して、積極的に自由化政策を取った結果として、アメリカの市場の大変動が起きたわけですが、日本でも今ではほぼ同様な方向をたどっています。巨大な中流としてわかりやすい一枚岩の市場であったのが、所得階層は二極化が進み、ユーザーセグメントとしても極端な多極化が進んでいます。所得階層の二極化は、世界の競争からおいて行かれつつある日本という現実を受けて、『ロウアーミドル』、『ロウ』の拡大が問題になってきています。多極化は、ユーザー選択の多様化という積極的な面もありますが、一方でコミュニティの崩壊と平行して価値の多元化が進んだ帰結とされることも多く、いずれにしても、過度な競争、価値の断裂、コミュニティの崩壊が広く日本社会に及んで来ています。日本では、昔はコミュニティというか、地域の相互扶助等もあり、それなりに機能していたと思いますが、それがもう本当に崩壊してきている。そんな中で競争があり、ストレスがあってプレッシャーがある。コミュニティがないものだから人々は孤独で、不安で、人のつながりを強く求めているように思われま

す。

あるいは日常という話だけではなくて、非日常的な環境とか冒険を求めるか、あるいはもう少し先に進んでいくと、もっと何か今までの仕事とか普通の生活の中ではできないような自己表現をしてみたい、それによって他人から評価をされたいといったことができないかというのが非常に強くなってきている。これはここ数年特に言われていることだと思います。アメリカでも同様のことが起きていると言われています。ちょうどこういうタイミングにというか、テクノロジーの進化のおかげということもありますけれども、ウェブが本当に双方向になって、本当に使えるものになったということで、それと相まって起きている現象ではないかなという見方もあります。

資料にしておきましたが、皆さんはエイブラハム・マズローという人はご存知ですか？ 教育心理学とか企業のモチベーション論なんかをやる人には

わりとよく昔から研究されてきた人です。マズローの欲求段階説にそって、多少陳腐ではありますが、昨今流行っているサービス（mixi等）を並べてみました。そうすると、非常によく説明できてしまう感じがします。これは大変に面白い現象です。マズローの考え方が当てはまるとすると、さらにその発展段階説の上位レベルの活動がこれからもっと盛んになってくるのではないかと考えられるからです。

非常に不安であるとか孤独であるとか、自己実現、実地体験をなかなかできないとか、あるいは現実から逃避したいというようなややネガティブな感情ですが、非常に強くなって来ていることがさまざまな指標等にも出て来ているわけですが、これが今ネットを通じた交流や発信が盛んになる背景にあるのではないかと思います。そして、その欲求はネットによってある程度補填されてきていて、さらにアーキテクチャーの進化とともに、マズローの欲求段階説の階段を上がって行く傾向が見られるわけですが、そうだとすると、本日の議題である、『セカンドライフ』がクローズアップされて来るのも必然と感じられます。

グラフを二つ作りました。「双方向性と表現力」という観点で言うと、最初はまずEメールを交わすだけですよね。ところが、2ちゃんねるというエポックメイキングな場ができてくると、まさに双方向にさまざまな意見が交換されて行きます。さらには、ブログという手段ができてくると、もっと表現力が豊で、密度の高い双方向コミュニケーションを皆が簡単にとれるようになりました。同様に、もうすこしコミュニケーションを閉鎖的に、逆にあまり荒れないようにというニーズもあって、mixiのような「SNS」と言われているサービスも非常に盛んになって来ています。Wikipediaというオンラインの辞書を開放的な仕組みで、大衆の智慧を利用して創ろうという試みもありますが、これもこの範疇に入れてよいと思います。

もう一つのグラフである、『著作権利用の拡大』の関連ですが、多少話し

が拡散しますが、大変興味深く、現代的な事象が沢山起きていますので、同列の問題として取り上げてみました。まず、『ティーボ現象』ですが、これはアメリカで使われる用語なのですが、日本で言えば、ハードディスクビデオのことです。具体的な数値は忘れましたが、大変な勢いでシェアを拡大していますし、もう完全にビデオの主流となっています。値段も急速に安くなっています。これは何が画期的で、どうして、『現象』とまで言われているかということ、とにかく大量の画像を自由に録画できるようになった結果、『タイムシフト』『ロケーションシフト』が非常に進み、テレビのCMも影響力を受けているわけです。特にこれが顕著なのがアメリカです。日本でも、ソニーの「ロケーションフリー」というサービスがありますが、それを、うまく使えば、海外赴任した人も日本のテレビ番組が簡単に見られるようになります。YouTubeの急拡大とあいまってコンテンツの利用の自由度の拡大、ということが現実として進んで来ているわけです。

この資料の中に、Winnyも入れておきました。日本では、『世界に類のない判決』が出て、急速にこの領域はしぼんだ感がありますが、画像や音楽を含めた共有という考え方は、形を変えながらも広がって行かざるをえないのではないのでしょうか。Winnyが代表するP2Pという技術領域は、サーバーの負荷分散という観点でも今後必須のテクノロジーとされています。

マズローの欲求段階説の資料自体も、簡単にご説明しておきます。物がなくてとにかく生きるのに必死という人たちは、まず生理的欲求、安全の欲求の獲得に必死になります。ところが、ある程度それが満たされてくると、人間の持っている本来の欲求として、所属愛、家族、友達、こういったようなところに目が向いてくるわけです。さらに、それが満たされている人は、もっと何か自分自身が自己実現をしてみたい、他人からもっと認められたいというような願望が強くなってきて、最後には本当のクリエイティビティーとか、人間の持つ本来の自己実現欲求というところに至るわけです。ちな

みに、まだ人が自己実現欲求を感じていないとすると、下位の段階の欲求が満たされてくれば、最後にはこのような高度な欲求が、人間ならだれでも出てきますよというのがマズローの説です。

この理論に関しては、実証が難しい等、いろいろと批判もありますが、長い議論の蓄積を経て、現在ではある程度認知されている理論と言ってよいと思うのですが、このようなグラフを作成して、最近起きている現象を並べてみると、キーワードとして、フレンドシップ、他者とのつながり、他者との関係の新しい開拓等、多分にマズロー的です。順調にこれが発展していくなから、次に他者からの承認、自己実現、クリエイティビティーが求められてくるということも時間の問題と思われれます。そう考えたときに、現在姿を現しているサービスにその可能性を求めると、最も延長線上に来るのはセカンドライフではないかと多くの人が感じているようなのです。

では、セカンドライフとは何か。資料に書いておきましたが、この事業を運営しているのは、アメリカのサンフランシスコに本社があるリンデンラボという会社です。実際の構想は90年代の終わりにすでにあって、実験は2002年に始めたそうですが、2003年から商用で始まっています。当時は会員は2,500人程度だったそうです。これが本当にここ2年ぐらいで急速に伸びたということです。07年6月現在といいますと、世界約100カ国、700万人が参入しているということです。お互いに交流をしたり、ものを作ったり、ここが肝心なのですが、仮想空間を使って商売をしたり、つまり、経済活動をやっているわけです。

経済活動としてよく例に挙げられるのが、『1億円を稼いだ人がいる』ということです。何で稼いだかというと、土地売買というか不動産です。不動産といってもバーチャルな世界の話ですから、サーバーでいい土地を先に押さえて土地の醸成をするわけです。いい街を作って、「この街は住みやすいからここに来ませんか」という話をする。普通の不動産会社がやっているこ

と同じです。それをバーチャルで始めているわけです。

それだけではなくて、アバターと言いますが、中に入っている人たちの服とかを売ったりしている。最初は「何が面白いんだ？」と思うんですけど、興味深いことに、チャットをして友達になったりすると、相手はすごくきれいな服を着ていたりします。そんなとき自分がみすばらしい服装だと妙に恥ずかしくなります。そして、つい何か見栄えの良い服を買いたいと思うのはリアル世界でも同じだと思います。そういうこともあってか、現在月額29億円相当の仮想通貨が流通していると言われます。

これは重要な点だと思うのですが、リンデンドルという仮想通貨ですが、これはUSドルと兌換ができます。リンデンラボ社だけでなく、セカンドライフの中で、いろいろな業者がいて兌換をしているという話もあります。さらには、今、公式にはUSドルへの変換しかやっていないということになっていますが、実はセカンドライフの中にはあらゆる通貨に変えてくれる両替商が存在するなんていう話もあります。もっとも、これは公式には見つかってはいません。

アバターはいろいろなものを作れるため、家も作るし何でも作ります。家具でも、もちろん服も作れる。最近、眼鏡を一生懸命作っているある道具屋がいました。サングラスのすごく格好いいものを作って売るのでそうです。このようにどんどんいろいろなものが作られ、売られています。そして、作った本人に著作権が帰属するようになっています。経済活動も自由経済が成り立ち、しかも活性化するよう構築されています。これだけお金の流通がありますから、すでにアメリカでは課税ルールが検討されています。

セカンドライフ内でのコミュニケーションは一応すべて英語ということになっていますが、実は日本語版はまだ出ていないのですが（07年5月段階）、日本語のフォントにも対応していますし、実際には日本人同士、日本語でチャットすることは可能です。入ってみるとわかりますけれども、英語だけで

はなく、いろいろな言語が飛び交っていて、フランス語だのイタリア語だのが随分出てきます。そういう意味では、使用性はまだ必ずしもよくないのですが、一応多言語に対応していると言えなくはないという感じです。

では、何でセカンドライフはそんなに興味深いのかという話を二つに分けて、いわゆる個人事業、個人の観点からと企業の観点からということで紹介したいと思います。個人事業ということですが、まず、何しろこれは3Dのゲームということで面白いですよ。戦闘ゲームをやっているところもあり、銃を撃ち合っていてびっくりしたことがあります。それから、いわゆるカジノ、少なくとも日本ではイリーガルであるカジノが、この中ではできます。(現在は禁止されている)ただ、3Dのゲームということを書いてしまいますと、実はすでにオンラインゲームは他にも盛んですし、オンラインゲームの出来自体で言えば、セカンドライフより面白いものは沢山あると思います。ただ、一つ言えるのは、どんどん自分たち自身でいろいろなコンテンツを作っていくことができますから、いろいろなものができてきています。

また、テーマパークとして見ても大変面白い場所がたくさんあります。動物園もありますし、ローマとかギリシャの歴史的建造物、あるいは凱旋門みたいなものがあったり宇宙ステーションみたいなものがあったり。もちろん、恐竜がいるようなところもありますし、空中都市、空中庭園なんかもある。個人でも企業でもどんどん勝手に作ってしまうわけです。

それからチャットです。今は文字のチャットしかできませんが、まもなくスカイプを利用してお互いにしゃべることができるような仕組が標準セットとして採用されるといううわさもあります。こうなると、本当にセカンドライフの中で授業なんかもできるのではないかという気がします。

先ほどから申し上げてきた個人の経済活動は工夫しだいで色々できると思います。人が増えれば増えるほど経済は分厚くなっていく可能性はあります。

今は土地の開発・分譲が一番大きいと言われてはいますが、衣服とかそういうものの売買が中心ではありますけれども、これからはもっと拡大してくるのではないかという気がします。しかも、ドルとの互換性がある。まだそんなに多いわけではないですけども、すでにセカンドライフの経済活動だけで生活する人も実際にいるそうです。

次に、創作活動です。ものを作る、グラフィックを作る。グラフィックというのは2Dだけではなくて3Dができるわけですから、そういったことを楽しみにしている人にとってはこれが一番アピールするかもしれません。それに何よりもまず、自分自身が作れます。アバターで参加するのですけれども、男女どちらを選んでも構いません。男性が女性になることも、子どもになることも自由です。さらに言うと、動物になることもロボットになることもOKです。歩いていると、頭から湯気を噴きながら歩いてくる人もいます。機関車みたいになっているわけです。頭でプロペラが回っている人もいます。小さなウサギが立ち上がったような人もいます。何でもありです。そのウサギにどんな服を着せようが自由です。

住宅もすごいです。いろいろな住宅があります。家具なんかも本当に古い、それこそ中国の古い調度品があったと思うと、横にギリシャとかローマの彫刻っぽいものがあったりします。それが作った人に帰属することになりますから、そういう意欲がある人には本当に面白いと思います。セカンドライフは、特にこの創作活動という点で、ユーザーの自由度が高いのが特徴になっています。

次に、社会活動ですが、セカンドライフの最大の特徴は、遠隔地にいる人同士が、同じ場所を共有できることです。これは、実際に経験してみないとわかりにくいことかもしれませんが、臨場感というか仲間意識というか、独特の実感があります。そうではない文字ベースのSNS、ソーシャルネットワークサービスと言われるものは、それなりの意味と事業性があるし、恐ら

くセカンドライフでは実現できないような別の世界（時空間を超えるネットワーク等）を作っていますが、ただ、同じ場において同じ体験をするコミュニティーという意味では、こういうもののほうがはるかに価値はあるという気がします。それを一番象徴しているのは政治政党活動になります。特にこれから始まるアメリカの大統領選挙です。当初 YouTube 選挙になるのではないかと言われていましたけれども、セカンドライフ選挙になるのではないかということが最近をよく言われます。ですから、ヒラリーとかオバマなんかも一生懸命アバターを作っているそうなので、どんなアバターが出てくるか非常に楽しみです。

最後に企業利用ですが、実は今、セカンドライフがわりと皆さんの目にとまるのは、企業活動の参入が非常に活発だからだと思います。これはもう端的に言って、ほとんどが広告宣伝活動です。2Dではできないような、空間表現ができます。ソフトバンクなども携帯電話が空中にいっぱい浮いているような広告をつくっています。広告宣伝のセオリーとして、イメージをマインドへどう印象付けるかというときに、非常に何か特異なものと商品をうまく結び付けることができるとユーザーの印象に残りやすいということがあって、テレビ宣伝を作るときもそういうことは重視されるのですが、あんな突拍子もないことが比較的安価にできてしまうというのは、広告する側にとっては便利なシステムです。しかも、セカンドライフ参入自体が、通常のメディアで取り上げてもらうという効果も十分ありそうですね。

それから、自動車はトヨタや日産が参入してます。日産のサイトには、自動車の自動販売機があります。ポンと押すと自動車ががらがらと出てくるのです。それに乗って試乗ができるし、中に入ってみて面白いと思うのは、ダッシュボードも非常によく作ってあって、車の中の印象もすごくよくわかる。つまり試乗のシュミレーションができてしまうわけです。レゴなども同様にユーザーが試すことができるキットを置いているようです。

先ほども申し上げましたが、中でいろいろなゲームをいろいろな人が作ったり、やったりしているわけですが、セカンドライフで人気が出たゲームを実際のゲーム機に移植して発売したようなのも今出てきています。たとえば、「トウィング」というゲームがそれにあたります。今でもセカンドライフ内で遊べるそうですから、興味があればやってみてください。このように、商品を実際にユーザーに試してもらって、実際に売れるかどうかモニターができるわけです。これは、3Dの臨場感という要素が非常に役立っています。

また、これもセカンドライフの大きな特徴の一つと言われますが、プログラミングが非常に簡単だと言われています。ウェブにあるコンテンツをほぼそのまま打ち込める。つまり、HTMLで書かれたものはすべて大丈夫です。クイックタイムで書かれたものも、簡単に持ち込めます。

先ほど政治活動のお話をしましたが、会議、講演、演説といったようなものには間違いなく使われていくだろうと思います。早晚、多くの会議はセカンドライフでやればよいということになってくると思います。経済活動という意味では、大企業でも取組みが活発になってきています。例えば、IBMも相当な規模で参入しています。これは恐らく土地を買うだけでなく、参入する企業へのアドバイスという意味でのソリューション対応等を検討されているのでしょう。

それから、大学での活動ですけれども、サンディエゴ州立大学のサイトにこの前少し入ってきましたけれども、講座が行われていました。但し、現状では同一画面に参入できる人数が限られているという話もあるようですけれども、そういう技術的欠点を取り除かれていけば、さらに活用が広がっていくことは間違いのないと思います。

現在、だれが一番興奮しているかという、いわゆるイノベーターやアーリーアダプターと言われる人たちは、いわゆる新し物好きと言われる人た

ちです。まだ日本では市場に浸透しているとはいええないと思います。ただ、このイノベーターやアーリーアダプター達が非常に興奮していることは伝わってきます。いわく、「インターネットの黎明期を見ているようだ」と。

インターネットの黎明期と言うと、90年代の半ば頃のことになりますが、そのころ世界中の人と交流ができるようになった、ということで沢山の人が興奮していました。でも、実際にできるのは、ホームページを見に行ける程度だったわけです。現在のセカンドライフも同様に、いかに多様な可能性が開けてきたと言っても、恐らくそれがすぐに実現されていくほどの完成度はないと言わざるをえない。ただ、ここで出てきているようなことは、早晚みんなが実現していくのでしょうか。リンデンラボが成功しなくても、誰かが後を継いで行くだらうくらいのことは、みんなが感じているのではないのでしょうか。将来的には、インターネットブラウザも2Dから3Dになって行くだらうということは、Windows Vistaを使用された人も感じられたかもしれません。最後に、これは本当に実現するかどうかさすがにわかりませんが、みずほ銀行の予想では、2008年末期には2.4億人の参加者になり、仮想通貨取引額は1.25兆円だそうです。本当にそうなら、それから先も一気に伸びることも予想されます。

ただ、実際には、皆さんもセカンドライフに入ってみればわかりますが、まだアバターの操作性が良くなかったり、日本語のサポートと言ってもまだまだ満足いくレベルではなく、チャットをしようと思っても、閑散としていることも多く、しかも日本人は外国人とチャットするには、言葉の壁もあります。また、ある程度歩き回った後、これから何をすればいいのか途方に迷ってしまう人も多いはず。しかも、順調に拡大していても潜在的な法律問題もかなりありそうです。すぐにブームが来ることを期待するよりも、少し長いレンジで可能性を見ていくというのが、今は現実的な態度と言えるかもしれません。

ご清聴ありがとうございました。

〈質疑応答〉

質問 質問が2点あるのですが、冒頭で「ビジネスは先に進む、法律はあまり進まない」というときに、例えばどうやって対処するのかということと、企業は国内から開発したシステムを海外にというときに、貿易上ではL/CだB/Lだということがあるのですが、海外の取引をするときに自分たちの開発したものと海外の開発したものを融合するみたいときには、どのように契約を結んで、通貨はどうするのかとか、お互いの決裁の方法のリスクをどうやってヘッジするのかということをお教えいただきたいと思えます。

回答：足羽 2点とも非常に難しいご質問で、特に後段のほうはもう少し具体的なイメージがないと、もしかするとお答えにならない部分もありますけれども、私の答えられる範囲で答えたいと思えます。

最初のほうの話はまさに恐らくは今ネット業界にいる人がみんな困っている問題と言えるのではないかと思います。我々も同業他社に訴えられて苦しんだりしたこともあります。例えば、著作権法について現在起っていることを注目していただくと、ビジネスと法律の乖離について多くの具体例を知っていただけたと思います。最近では、YouTubeなどその典型例で、明らかに著作権法違反が沢山起っているのですが、あまりに急劇に巨大なサービスになり、しかも広告宣伝効果も非常に大きい存在になると、本来訴えるべき立場にいる米国のテレビ会社の中にも、友好的な関係を持ってビジネス上の実利を取るほうがよいのでは、と考えるようなところも出てきています。また、ネットビジネスは本来国境を越えるものですが、日本以外の他国にサーバーを置いて、日本でサービスをしているような会社をどこの国でどう裁いていけばいいのかということも、非常に現実的で日常的といってもよいよ

うな問題です。

これに対する策ですが、実は万能な一般論的な対策はありません。ただ、私自身がいつも念頭においているのは、商売をやるからにはユーザーから背を向けられること、市場で受け入れられなくなることは何としても避けたい、ということです。どんなに合法でも、ユーザーから嫌われたら、市場で生き残ることはできません。昔、2ちゃんねる関連で『のまネコ問題』というのがありました。エイバックストラックスが2ちゃんねるに出てくるキャラクターである「のまネコ」を商標登録して使い始めたところ、2ちゃんねるユーザーからひどくたたかれて、撤回したという事件ですが、これなど合法ではあるけれどユーザーのセンチメントに配慮が足りなかった一例と言えます。違法行為は論外ですが、合法であってもユーザーの反応と風評にも十分に気を配らないと思わぬ落とし穴があります。これを倫理と言っていいかどうかかわからないですが、何よりも、自分たちは決して間違いないという信念を持って、これはちゃんとユーザーや市場の支持を受けているはずだということをまず一番コアに持つことで、万一何かが違法のそりりを受けてしまった場合でも、会社にとって致命的なダメージを避けることができると思っています。

2番目のご質問のほうですが、これは私の今の会社の業務範囲ではお答えしにくいのですが、実際のビジネスごとにケースバイケースとしかいいようがないように思われます。総論的な言い方をすれば、英米法、特にアメリカの貿易に係わる法律をきちんと勉強しておくことは、どの国との取引を検討する場合でも、応用範囲が広いということは経験上言えるように思います。

質問 ちょっとまた別かもしれないですけど、先ほどのグーグルの話の中で、例えば Google マップの中で地図などがただで見られるようになってきているというお話がありました。他の企業が地図をつくり有料サービスをしている一方で、Google マップを利用して何かをやるということは、法律に

は触れたりもしないのでしょうか。

回答：足羽 Google について言えば、既存の法律の限界への挑戦を行っているという印象があります。例えば Google マップ/Google アースのようなサービスには、人の写った街の写真とか、軍事施設の写真のようなものも沢山含んでいます。同じことを私たちがやれば、肖像権やプライバシーの問題等で批判されるだろうと思います。もちろんこれは Google なりの信念と考えあってのことと思われるのですが、私たちは常々社員に向けて、Google がやっているから大丈夫、と安易に判断しないように警告しています。

吉川 皆さんこんにちは。吉川と申します。まずは自己紹介です。この中に何人か知っている学生諸君もいますね。私は今ご紹介ありましたが、NY 州弁護士でアップルジャパンという会社の法務本部長をしています。同時に日本のロースクールやアメリカのロースクールでも教えています。経歴は、最初伊藤忠商事に入社しまして、そこで16年間法務をやっていました。アップルに移って7年目になりますので、合計23年間法務ばかりやっています。その間2年間アメリカに行きまして、1年間ロースクールと1年間弁護士の弁護士事務所研修をしています。

今日は、実際に本当はセカンドライフを皆さんに見ていただきたいと思いましたが、この中でセカンドライフのビデオやテレビで見たことがある方はいらっしゃるでしょうか。4、5人いらっしゃるね。残りの方々はあまりイメージが付かないかと思います。今日の私の資料は「起業と知的財産権」ということで、別にセカンドライフに特化したものではないのですが、このセカンドライフを考えるにあたって、視点としてこういうことをまず申し上げておきたいと思います。

まず皆さんの中でもロールプレイングゲームをされたことがある方がい

らっしゃると思います。例えば「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」とか「動物の森」というようなネットでいろいろな人とお話をしながらストーリーを追いかけてたり、作っていくようなゲームは、今日本でも売っているし販売されています。

なぜこの話からしたかといいますと、これらのものは、主人公にもっともはゲームにおけるお金がなく、お金がないとアイテムを買えなく、主人公は例えばドラゴンクエストなどでは化け物が出てきてこれを退治すると、ゴールドというお金をもらって、それをもらうことで街に行き人とお話をし、例えば武器を買うことができる。それによってまた強い敵を倒していくというようなゲームです。最後にボスキャラを殺すことで終わるというゲームです。

一方でこれを法律とかビジネスの面から見てみましょう。例えば既にドラゴンクエストなどでもみられ、先ほどもマーケティングの話が出てきましたが、提携している会社で例えばコカ・コーラのロゴを使ってゲームの中に出そうと企業は考えるわけです。そしてコカ・コーラがお金をゲームメーカーに提供する。そういった意味では、ゲームが企業のマーケティングに既に使われているということです。

また、時間がない人は、ゴールドとかアイテムをインターネットにおけるヤフーオークションなどで買って、それを使ってゲームを早く進めようとか優位に進めようといったこともしています。それに絡んだ刑事事件、詐欺みみたいな事件も日本で起きています。

現在は、インターネットが発達して、今までゲームというのは自分だけが完結してゲームを終わらせるというものだったのが、ネットでつながってほかの人たちと同時に進んで、その中である種、別の社会ができあがっているというわけです。

これを考えると、先ほどの質問にも出てきたのですが、この空間の中のルールとはいったい何だろうというところなんです。そもそも現実の世界、ここに、

今、日本の世田谷区というところにわれわれはいるわけですが、この人間がアメリカと取引して、昔の私がいた伊藤忠のような総合商社がものを売るということであれば、日本から輸出されて、ものが動いて、アメリカにもものが届くというような中での取引だったものが、これは空間でサーバーがどこかにあって、その中でみんながそれに価値を見つけて取引をするという社会に変わってきたわけです。

その中で一つ言えることは、ビジネスが先なのか法律が後追いなのかという話もありました。少なくとも著作権法の改正が今年ありました。こういったものを見てみますと、法律が社会を一生懸命追いついていくというのが現実ではないかと思います。

それともう一つは、今日のキーワードはグローバル化というか、ルールのグローバル化ではないでしょうか。例えば特許にしてもアメリカは考え方を変えてきました。こうなってくると、われわれは今2007年という時間にいるわけですが、これがあと10年後、20年後という先を見ると、こういったインターネットによってますます垣根とかローカルルールというものが消えて、新しいルールが出てくるかもしれないです。その中でこれも仮想空間でのネットの空間、一つ前に似たようなものとしたらEコマースのようなものなどが考えられると思います。

私は法務部に23年間以上いますので、若手の法務部員を教えたりすることも非常に多いです。私も国内も勉強したし、海外でもロースクールに行きましたが、いつも言っていることは、日本の法律を押しえておかないと結局根無し草になってよくわからないことがあるということです。つまり、今これから皆さんも私たちも含めて、法律家も含めて新しい世代に、このネットの中の仮想空間におけるルール、その中のルール違反といったもの、さらに言えばそこにおいて絶対詐欺事件が起きることは間違いないと思います。人からお金をふんだくる、人にもものを売ったけれども渡されないとか、最悪なケ

ースではサーバーがおかしくなってデータが吹っ飛ぶということが起きるかもしれません。その中で、金を貸す人間も出てくるでしょうし、そういったものが出てくる中で、まず日本の法律を押さえておく必要があると思います。

例えば今日の話で言えば、セカンドライフという空間の中の実施としてのルールがどうあるべきかという、セカンドライフの中における裁判所も出てくるかもしれません。もしかしたら先にADRの裁判所を立ち上げておくと、金を取ってもらうられるかもしれません。そんなことを先にするビジネスが出てくるかもしれません。私はユーザーではないのでまだわかりませんが。

今日はアマゾンで調べてきたのですが、このようなものが出ています。1,680円で、「セカンドライフの儲け方」、「仕組みとヒント大公開!」と。この本と合わせて買えと言われて「セカンドライフの達人」なんて書いてあります。どんな本かという、「あなたがセカンドライフでお金持ちになりたいのなら本書に書いてあるセカンドライフの将来像をぜひ頭に入れて、そして行動してください。それができた人は5パーセントの先駆者成功者になります。セカンドライフビジネスで成功するためのヒントはすべてリアル社会にあります。今リアル社会にあってセカンドライフ内にはないものが多数あるからです。それらのサービスや商品によっていち早く起業することが成功の第一歩です。私たちセカンドライフNo.1起業研究会もあなたと同じようにセカンドライフに新しいチャンスを見つけて参入し始めた者の一人です」と示しています。

ここでもうちょっと、先ほどビデオを見ていればわかったと思うのですが、もう少し読みますと、「世界で700万人を超える『居住者』が住むセカンドライフでは、既に大きなマーケットになっており、加速度的に拡大しているのです。その方向の発見のためセカンドライフのベーシックな知識を提供しつつ、『儲け方』のノウハウを明らかにしたのが本書です。ぜひビジネスの成

功に焦点を絞った本書によって、セカンドライフの世界を楽しみましょう。』。そんなことを言っています。

そこで、私の基本講演のあと、一つの投げ掛けというのはここに書いてあるわけですが、皆さんも起業を始めるにあたっては、知財のことをもう一度勉強しましょうということと、皆さんが使っている知財は、他人の知財を侵害する可能性はありますよということです。

下のピーポちゃんは、シンボลมスコットは商標登録してありますので警視庁のホームページにも書いてありました。例えばこういうマークを自分で勝手に使ってセカンドライフで使うということが、見つけてきたときに警視庁はちゃんとアクションを取るのかどうか楽しみといったら語弊がありますね。例えば商標登録してあるというのが、もし商標法を勉強したことがある人であればすぐわかるのですが、商品分類を例えば銀行だったらみずほ銀行のマークとか、それからJRのマークとか、それから当然セブンイレブンの商品販売といったそういったものです。そういったものは商標が登録してあるわけです。調べてきませんでしたけれども、ピーポちゃんは一体どこの商品で登録してあるのか、例えば考えられるのはタオルとか帽子、そういった可能性がたかいでしょう。

サービスマークについても権利確保することが必要です。ネット社会でこういったマークを使ってビジネスをすすめることです。まず一つ考えることは、皆さんは何をするにしても、ネットの社会で起業するにしても、それからセカンドライフで遊ぶ、もしくは自分で店を作る、自分のマンションを建てるにしてもその商品名、店舗名や商品を知財で守らないといけないということです。

セカンドライフで先駆けをして、ほかの人が使えなくすることが必要です。特許もそうですが、特許というのは商品の発明によりほかの人が使えなくなります。その間自分だけが使えて高いもので売ることができるということが

認められているわけです。同じように商標もそうです。そのようなものがセカンドライフで確保して、権利化できれば皆さんはこの中で権利に守られてすぐもうけることができるかもしれません。

ここは知財の授業ではないですし、こんなの知ってると思われるかもしれませんが。この表における意匠権などについて、登録から20年になったのは今年からです。去年までは15年でした。というように、この表の中身というものも少しずつ変わってきます。そして著作権法も今回変わって、7月2日に施行されています。これはもちろん例えば著作権で言えば映画協会からもいろいろな要求とか、聞かれたことがあると思いますが、ミッキーマウス法案といって、ミッキーマウスを皆さんが使えなくなるようにするためにどんどん塗り替えられていって、著作権の期間をどんどん引き延ばしています。

このように例えば不正競争防止法も含めて、新しい制度は追っ掛け日本でも作っていますということです。ものであれば非常にわかりやすいわけです。例えば商標なり特許なり意匠、このようなものはベース、基本的な基礎として皆さんは押さえておきたいものです。

もう一つ大事なことは正確な知識です。皆さんはご存じないかもしれませんが、よく著作権の登録の団体があるというのを聞かれたことがあると思います。民間の団体があって、そういったところで街の発明家が何か勘違いをして著作権登録をして、そして台帳を作って、そういったものに対してお金を取っている団体があります。それによって権利が確保された、著作権というのはそういう団体に登録すれば取れるのだということを勘違いしている人がいます。そういった形態でビジネスをやっている人も世の中にいます。従って、ここでも一つの例を挙げたわけですがけれども、著作権というのはどういうものですか、日本でどうやって登録するかというのは、きちんとした知識を持ちましょうということです。

次に、知財の侵害案件を取り扱います。これはヤフーオークションから取

り上げた iPod mini の違法品ですけれども、皆さんは商標侵害かなと思うかもしれませんが、この商品自体にはアップルのロゴマークが入っていないのです。そうするとこれは意匠権にいくのかなと思うのかもしれませんが、アップルは意匠の登録をしているものもあります。今画面に映っているものについてはまだ登録ができていない状況です。となると、じゃ何で取り締まるかという不正競争防止法でいくのかなということです。

今日はこのにせ物のお話をするわけではなく、皆さんが取り扱うネット空間では、取り扱う商品は知財の侵害品であるとか、もしくは違法な行為をする、麻薬とまでは言いませんけれども、取り扱う可能性はあるということです。

例えばこういったものに関しては、税関は差し止めをします。つまり、日本に入っていないようにこういった輸入差し止めの申し立てができるようになってきました。これも、2年ぐらい前から新しい制度ができています。また、マーケティングに対しても、これは文化庁のホームページから取った厳島神社の写真ですけれども、皆さんの中には自分のホームページを作るときに勝手にいろいろなところから、極論するとアイドルの写真を張り付けたりしてホームページを作ることがあるかもしれません。これになりますと非常に問題で、著作権侵害にもなるわけです。ここでは引用というかたちを取りましたけれども、皆さんが勝手にほかの人の写真を取ったりしていいのか考えないといけません。

例えばこのセカンドライフで自分の店を作るとか、自分の洋服を作るとか、洋服を売る、人から買う、そういったときに人のものをまねするとかそういったことに関して当然何らかの法律の網が掛かって、違法にもなりかねないということになります。

私のテーマではないのですけれども一つのポイントとして皆さんにお話ししたかったのは、確かにこのセカンドライフは非常に新しいところですが、

もう既に日本で販売されているそういったゲームソフトのもっとすごい発展形態であり、国際的であるということです。それからこれがこれからますますこのような商品や、サービスやソフトウェアというものが広がっていく可能性があるという中で、法律もビジネスも、そして皆さん方勉強する側もどんどん新しいことを勉強していかないとついていけないということになりかねないと思います。

もう既に企業については、先ほど日産のお話をされていましたが、日産などではそういったセカンドライフでマーケティングをすることにしてお金を出して、日産の車をセカンドライフの中で乗れるようにして、それによって日産の車を気に入ってくれた人が今度はバーチャルではなくて現実の世界でものを買ってもらうというようなかたちになってきています。ドルとか円とか通貨の為替の話をしていましたけれども、これは先ほどの武器のアイテムと同じように、まず金持ちになりたかったらすぐお金をかき集めて、そして一気にそこでリッチになってビジネスを始めることも可能なわけです。そういった中での取引に関して、これからいろいろな問題が出てくると思います。

私の一つのコメントというのは短いものですがこれぐらいにして、今のところで何かご質問等あればおっしゃっていただきたいと思います。

—— 民間企業と権利侵害についてお話しされましたけれども、例えばJASRACに登録しないで曲を発売したとして、明らかに著作権の侵害が行われた場合なんですけれども、そういうときはどちらかが権利侵害しているのですか。

吉川 今いくつかの問題があったんですけども、著作権というのは作成されたときに発生しますから、そういった形式とか登録というのは効力発生要件ではありません。

次に音楽の問題ですけども、JASRACというのは音楽管理団体で、あ

る一定のアーティストなどが音楽の著作権を JASRAC に信託、つまりいろいろ管理を、例えばカラオケで歌われたときにお金を徴収してくださいとかそういったことについて願っている団体です。つまり、私がストリートミュージシャンで、自分で代々木公園の前で売っているだけであれば、これは私が著作権が有していますし、JASRAC は関係ないし、私がお金をもらうことができるわけです。そういうことです。

本当に私が頑張って、インターネットでも JASRAC も嫌だし、そして自分で売るし、その売り方は代々木公園の前で CD を自分でやいて売るということもあるけれども、ネットで売っていいよ、ダウンロードできますよ、その代わりお布施のようにお金をくださいということもできるわけです。その限りにおいては、JASRAC は全く関係ないということです。

—— はい、ありがとうございます。

—— あと、信用状統一規則の中の所有権の問題とか詐欺が起きたときに問題が起きるということに対しての対処の仕方というのはどういうふうによればいいのですか。

吉川 今、信用状統一規則の話をしたんですが、信用状統一規則というのは L/C といって、国際的な売買などで使われる信用状のルールです。それは、今 ICC というところが作っている基準のモデルの法律みたいなものです。つまり、何が言いたいかというと、それは国際法でもなければ、どこかの国の法律でもない。一つの基準でありルールです。世の中にはほかにもそういうものがあるわけです。インコタームズとか今言った信用状統一規則もそうです。実際何が行われているかというと、私人間の契約、日本の商社とアメリカのバイヤーとの間で契約をしたときに、その契約の中にそのルールの一つとして、それを参考にして契約に取り込みましょうというルールを決めているわけです。

今私が言ったこのセカンドライフの話に持っていけば、例えばそういうル

ールとか規約とか基準、国連憲章みたいなものが今後できてきて、それはネットの憲法みたいになる。そうなると個別の国の法律の影響がだんだん弱まっていく。たとえばEUはそうです。地域法というようなかたちで出てきているわけです。これと同じようにネット社会でもだんだんそういったものが出てくる可能性はある。ネット世界ではネットの名誉毀損とか、ネットの中での商標登録とかそういったことが起きてくるかもしれない。

もう一つはネット機関、ネットの中でADR裁判とか紛争解決、ネットの中での為替の問題とかそんなのも出てくるでしょう。ただそれは今後の別の課題ですけれども、一つの考え方としてそういったルール、国際的な条約ではないけれどもそういった規約みたいなものが一つの基準になるということは可能性があると思います。

もう一つはちょっと売買の話をしましたから、国際動産売買の条約、ウィーン条約に触れてみます。全世界では70カ国ぐらいが批准しています。日本はまだ批准していません。ただし、中国、ロシア、アメリカなどは批准している条約です。なぜ今日このお話をするのかというと、あるその国の、AとBの国の法人が契約をしたときに、もし契約書にあまりたくさんを書いていなければ、条約の批准国同士であれば、その条約でものごとを解決しようという条約です。それは70カ国も参加している。中国もロシアも参加しているということであれば、一つのグローバル化というか一つのスタンダードと言えると思います。ようやく日本もそれを批准する動きに今年からなったというのが日経で報告されています。

このように日本は、ゆっくりとそういったグローバルの中に合わせていく動きも実はしているということです。なければいったんここで終わりにします。

牧野 吉川さん、ありがとうございました。それでは、これからパネルディスカッションということで、足羽先生と吉川先生にご参加いただきます。私は牧野と申します。大宮ロースクールで知財と国際取引を教えております。国士館知財大学院にても講座を持たせていただいています。今日はコーディネーターということで、司会をさせていただきます。

今お二人から非常に示唆に富んだお話をいただきまして、ありがとうございました。今日は「セカンドライフと知的財産」というテーマですけれども、先ほど吉川先生からご指摘もありましたように、セカンドライフの中で何かトラブルがあったり犯罪が起きたりしたときはどうするんだということになるわけです。これはつまり知的財産の扱いを含めて法制度をどうするか。法律の仕組みをどうやって作っていくかということになると思います。

このセカンドライフというのは言ってみれば仮想空間で、アバターという自分の分身を作って、その中で現実社会と別の行動をする。ですから、割と現代人というのは病んでいるといえますか現実に生きていると非常に苦しいことが多いものですから、むしろ逃避をしたいということも多いでしょう。私は今日ちょうど結婚記念日なものですから家内にたまたまセカンドライフの話をしましたら、「そういうところでは、あなたは現実社会でできないようなことをやるんじゃないの」と言われてどきっとしたんです。つまり、現実社会ではできないようなことをやる。そうするといろいろな悪いことをする人も出てきます。

そういうセカンドライフという新しい空間が今世界中でそのユーザーが広がっているということです。実はそういう新しい仮想空間における法規制をどうするか、法律をどうするかというのは、実はインターネットの世界がこの世の中に登場して、インターネットの世界における法規制をどうするかという問題がかなり前に議論されているわけです。これはどういうことかといえますと、つまりインターネットで皆さん取引をしたり発言をしたりいろい

るなことをやっていますけれども、この法規制をどうするかというのは実は二つの考え方があります。

これは議論を整理するんですけれども、一つはまったく別の仮想空間であるという考え方、従って別の法体系をそこに作るべきだという考え方です。それからあくまで仮想社会だとはいってもやはり現実とは離れて成り立ち得ない。つまり、現実社会の延長だ。従って現実社会の法律を延長して適用して、足りないところをパッチワーク的に補っていくという二つの考え方が大きくあるわけです。今回のセカンドライフの法規制をどう考えるかという点についても、現実社会の延長として考えるのか。あるいは全く現実社会と切り離して仮想空間と考えるのか。これによっても全く変わってきます。

このセカンドライフというのは単なるゲームではないんですけれども、ゲームに近い面もあります。ですからゲームと割り切って使えば、例えばその中で犯罪が起きよう何が起きようが、これは法律の感知するところではないわけです。従ってほっとけというような話になるわけですが、そうではなくて、そこに人格権とかそういう、例えばセカンドライフでレイブ事件が起きたということになりますと、ゲームの世界であればそれで終わってしまうわけです。ところがそこに人格が住み込んでプライドが損なわれたと。例えばそのアバターの人は非常にセカンドライフではある程度名前が知れていて、その地域では名前が知れていて、そういった意味でそこでレイブされたということで人格的な権利が害されたということになって、これは法規制が必要になってくるかもしれません。

ですからそもそもそういう大きなところで考える必要はあるわけです。ただ、今のセカンドライフの状況を見ていると、恐らく現実社会の延長ではないかと思います。つまり使い方ですね。例えばこの前も三越が出店したと新聞に出ていました。先ほど日産のお話もありましたけれども、あるいは電通が土地を買ったとかそういう話もありました。あくまでも企業側としては、

宣伝としてのツールとして使っている。実際の販売は現実社会でやってくださいというような感じが非常に多いです。

ただ、ものが買えたり、あるいは売ったりして金もうけができる、商売ができるということになりますと、これはやはり現実社会の延長というよりは独自の世界というんですか、独自の新しい社会、もう一つの社会ができてしまっているという感じがします。勝手に通貨を発行してというのは実は国の通貨権の侵害になるわけで、そもそもそういう問題もあります。先ほどもカジノのお話もありましたけれども、カジノはほとんどの国では禁止しています。

このセカンドライフという仮想空間を特定の国の法律、今実はカリフォルニア州法に準拠すると利用規約は書かれています。そうするとカリフォルニア州法に準拠するということは、その中のトラブルというのはカリフォルニア州法で解決するのかということになるわけです。とりあえずやっているほうもわからないのでそういうふうに書いてあるんだと思いますけれども、たまたまカリフォルニア州ですから書いてあるのかもしれませんが。

その辺を議論してみたいのですが、そういう観点でまずセカンドライフの空間が全く新しい空間なのか、あるいは現実社会の延長かという点について、ご意見を伺いたく、足羽さんいかがですか。

足羽 では、ご指名がありましたので。まさにここからどう発展していくのかという話に非常にかかわってくると思います。牧野先生がおっしゃったとおり、何をそんなに心配したかということ、一つにはお金の問題ですね。リンデンを使わないと明らかに混乱するアバターが出てきたということが問題になっているということです。

通貨発行権は非常に大きな問題ですけれども、現実問題としてマネーロンダリングに結構使われているという話がありまして、やはりそれは非常に問題ではないかという話があります。

牧野 リアルのお金が使え、通貨を発行してそれで確かに活動できると言われたんですけども、吉川先生はいかがですか。

吉川 私も同じような意見ですけども、一つ言えるのは、かなり昔、ドラゴンクエストをやったときにカジノがあった記憶があるわけです。それを思うと何が今問題かという、やはりマーケット、つまり為替ができていくところだと思うのです。多分日本の政府などもそのところは注目していると思います。

皆さんもこの中でJALとかANAのマイレージ会員、それからビックカメラ、ヨドバシカメラのポイントカードを持っていらっしゃると思いますけれども、あれは譲渡性が今ないわけですし、あのポイントを第三者に売却するというのは、家族などでは利用できるようにはなっているようですけども一応できないことになっています。そこが一つの通貨と違うところで、多分当局もそこに線を引いていると思います。ただアメリカを見てみますと、例えばノースウエストとかユナイテッドもマイレージは1マイルいくらで売買されているわけです。その意味では多分アメリカは先に行っているわけです。

その意味からすると、政府がいくら日本円だとかドルだということで抑えようとしても、世の中では先に進んでしまうのでしょう。

さらに日本でももう一つ進んでしまっているというのは、ヤフーオークションでお客さんがお金を払ったけれども相手を送ってくれなかったということで詐欺事件として売り主を逮捕しているというケースも起きています。

セカンドライフにおいて売り主も日本人、買い主も日本人で、だけれどもやっているところがセカンドライフということであれば、サーバーが何だろうと関係ないというふうに立件をするかどうかという次のステップが出てくる可能性はあると思います。そんなところです。

牧野 ありがとうございます。今吉川先生から非常にいい事例を出してい

ただいたのですけれども、要するに治外法権なんですね。要するに無法地帯ですね。従って、何かそういう事件があった場合に、加害者・被害者が日本人同士であれば日本の警察も動ける可能性もあるかもしれないけれども、これが国をまたがった場合にはどうなるのか。これは国際取引法、国際取引の問題になるのかもしれませんが、そういう点で非常にこれは難しいというか、何も決まっていないのが現状だと思います。

どこかで裁判を起こしたりあるいはどこかの警察が動くということをやったとしても、本当にそこだけで済むのかという問題があるわけです。これは実際に事件が起きて、トラブルを1個ずつ解決して行って、それでルールができていくということしかないのかもしれませんが、そういう要するに治外法権になる、無法地帯になるのを恐れているということになりますと、そうすると、じゃ、どうやって法体制を作っていくかということになる。

先ほど足羽部長から選挙の活動に使われるだろうというお話もありましたけれども、このセカンドライフがもし全く新しい社会ということであれば、その中には当然民主主義がなければいけないわけで、勝手に業者が商売のために、例えば土地を売るというのも自分で勝手に値段を決めて売っているわけですが、これは現実社会ではあり得ない話です。つまり政府が勝手に全部決めて、こうだよというのでそれに従う。これはあり得ない話で、いろいろな社会の仕組みを作っていくうえで、やはり民主主義的な活動というのが必要になってくる、そういう保証というのは必要になっていくのではないのでしょうか。

当然セカンドライフの中には言論の自由があるわけですし、その中で自分たちの社会を作っていくんだと。そのうえでみんなが同意した上で、そういうことをやっていかないと、リンデン社だけが勝手にルールを決めてみんなそれに従っていて、どうもその中でわれわれが踊らされて、それでもうかる

のはリンデン社だけというような、そういう仕組みにされても困るわけです。

やはりみんなで作っていく社会だということになると、そういう統治機構
というか、法律のルールをみんなで作っていく必要があるのではないかと思
います。ちょっと話がそれたのですが、その辺はいかがでしょうか。

足羽 まず民主主義という話がありました。恐らくセカンドライフだけで
はないと思うのですが、われわれもネット系のビジネスに足を踏み入
れて一番感じるのは、ネットの中の世論と、リアルな世論と同じだろうか
というのがあるんですね。これはもしかするとまだ入っていく人たちが、私は
アーリーアダプターと言いましたけれども、先端的な人だから一般とは違う、
いわゆるリアルじゃない人もいっぱいいるわけですが、そこが違うのか。そ
れともネットに入ることによって本当に何か違うということが出てきている
のか。

実際にセカンドライフの中でもそうですけれども、SNS というのをいろ
いろ見てみますと、できるだけ使っていけるように、そうしようじゃないか
というような世論が多いのではないかという気がします。これは本当に議論
の世界ではネットの世界なり、あるいはセカンドライフであったり、Mys-
pace であったり、ミクシィであったりそこに入っていくと、違う世論、違
う民主主義の可能性がないかというところに少しわれわれは関心を感じてい
ます。

牧野 ありがとうございます。非常に有意義なコメントです。今吉川先
生からご提案がありまして、セカンドライフというのは何かというので、詳
しくは、サイトを見ていただきたいと思います。http://secondlife.com

牧野 セカンドライフの土地というのは基本的にリンデンが全部押さえて
いて値段も決まっています、会員の財布のレベルによって単に借りることしか
できない。その価格というのはリンデンが決めるのですね。

吉川 勝手に決めていますね。

牧野 そこはもう、そこには価格交渉の余地はない。

吉川 ええ、そうですね。

牧野 ただ、リンデンが作ったセカンドライフの中では、土地は形状を自分で設定できるけど、土地の面積と所有権というのはもうリンデンの決めた価格のもとで買うしかない。

吉川 本当はオークションか何か設けてそこで売り買いすれば面白いんですけどね。そうすると繁華街は高く売れるし、そうじゃないところは高く売れないというのがあるので。みんなのためといいながら、どうもよくわからないところがある。

牧野 日本で初めてのセカンドライフはいかがでしょうか。

足羽 これは今ツールで見ることができるわけです。このとき550万人と言っていますけれども、今700万人です。これは私がしゃべっている話とほぼ同じで、時限が少し古くて今年の2月ぐらいです。こうやってものを作るわけです。このくらいの簡単なものだったらだれでも作れちゃう。当然著作権は自分です。これはたまたま人間じゃないですよ。こういう絵みたいな話は博物館みたいところにたくさんあります。アバターが器用に靴を履いたりパンツを履いたり。

こういう世界の中にアバターが現れて、視点はここだけではなくていろいろなかたちに変えられます。この視点ではなくて視点を変えて全体を見たりということもできます。この辺にカメラがある感じです。今歩いていますけれども、飛ぶこともできます。

ここに地図があって、そこでテレポートができるわけです。島の名前と言っていますけれども、いろいろな検索軸があって、その検索で引っ掛けてそこに飛ぶことができるわけです。

牧野 公共輸送はないのでしょうか？ 飛行機に乗って行きたいとか。

足羽 そういう世界の中ではあります。椅子に座るとそれが飛んだりして、

そういうのです。島の動物園の中を走る列車とかそういうのがあります。日産の島に行こうとしています。今、ほかのところからここにワープしてきました。パソコンのスペックによって早い遅いがあるようです。これが日産の自動車の自動販売機です。この中に自動車が入っています。

このアバターの視点ではなくて違う視点から見たりしています。いろいろな工夫でアバター以外の視点で世界を見ることができます。

これは車に乗ることができる。日産ではこうですけれども、ベンツの場合は外装の色を変えたり、ホイールを変えてみたりシミュレーションがいろいろできるようになっています。ここに点が見えるんですけども、これが、人が入っているところです。緑の点が非常に多いということは、人でにぎわっているということです。

企業はいろいろな一種パビリオンみたいなものを建てるわけです。皆さんに言っているのは、普通2Dのところでは人が来ても、さらにそこにアプローチして買いませんかというようなサイバー同士の会話ができなかったのを、こういうところではできるようになる。最後買いたいなというところにアプローチして、買ってもらうことができる可能性を持っています。

それからシミュレーション、まさにCADなんかでこういう車のデザインを作ったりという話は企業ではありますが、それをユーザー側に乗ってみてもらって、場合によってはいいとか悪いという話をもらったりすることもできるわけです。これは非常に基礎的なことですが、今効果を期待してはだめだと。今は参入して状況を見てどういうものかを知る、そういう時期である。気を付けてくださいということを言っています。この程度のものです。

舛井 質問したくなった方はいらっしゃると思うんですけども。最初に僕でいいですか。今、足羽さんのほうからも例えば日産がもうセカンドライフで売り上げましたという話がありました。日産の自動販売機の中に自分は

赤がいいのか青がいいのか白がいいのかということでバーチャル体験ができるときに、日産の実際のホームページでは、クリックすると色が変わるというソフトを導入したようです。同じ車で全部色が変わるソフトに対して料金を払って使っています。

このバーチャルの世界で、セカンドライフで日産自動車と同じシステムを使って、リアルビジネスにつながっていくことがありますよね。その場合には日産自動車は、もちろんセカンドライフも含めたライセンス使用料というかたちで、契約を見直すことになるのでしょうか。

牧野 多分通常ライセンス契約がウェブ上で使うというかたちであいまいに書いてあるので多分カバーされるのではいかという感じはあるけれども。ただ、だんだんビジネスがそっちのほうが増えてくれば、これはもうけの種だということでライセンス権利者はその辺を考慮するようになるでしょうね。

舛井 もしライセンス料で問題が発生した場合には、セカンドライフ内でのトラブルが原因だとすると、裁判を起こすときには、被告は日産自動車株式会社ですか。

牧野 だと思いますね。

舛井 ということは、リアルとの垣根がなくなっていくということは、法律の適用がものすごくややこしい話になってきますね。

足羽 実際に今舛井先生がおっしゃったことで、ビジネスの可能性に対して、恐らく現実問題として日産自動車は間違いなくそのことを考えていると思います。

舛井 考えている？

足羽 はい。しかもそこをディーラー的な窓口にしてみたり、シミュレーションをした結果どういう方向を生産工程に織り込んでいくとか、間違いなく考えていくでしょうね。

舛井 わかりました。ありがとうございました。

吉川 日本法で言えば、ニフティサーブ事件とかオウムの事件ですね。何を申し上げたいかという、間違いなくこれは多分匿名がベースですから、基本的にはだれがやっているかわからないケースも出てくる。例えば日産のように今のような決済は日産と明らかにしておけばそれははっきりしているわけですが、わからない場合が出てくるということになれば、少なくとも訴訟はどんどん起きてくると思います。

その場合にこれを運営しているリンデンラボ社がまず訴えられて、その中で個人情報の開示を裁判所から命ぜられてくる可能性もあります。そういう中でこういった取引の場を提供しているリンデンラボ社に対しては場合によっては懲罰的賠償責任とかそういったところまで関わってくる可能性は出てくると思います。

少なくともリンデンラボ社として、そんなことをやられたらたまったものではないので、とにかく現在は規約を作っているところです。いろいろなことをして責任の回避を検討していると思いますが、利用規約には入っていますよね。ただ消費者法とかそういうところから来たら利用規約は多分無効だというようなことも言われる可能性も出てくるかもしれません。ただ、少なくとも言えるのは、リンデンラボ社はこれからは、グーグルやヤフーと同様に、訴訟の被告会社になっていくことは間違いないと思います。

牧野 それでは、そろそろお時間もないので、皆さんからのご質問をお受けしたいと思います。ちょっとパネルディスカッションが中途半端になってしまいました。皆さんからのご質問でまた続けたいと思います。

フロア 先ほどセカンドライフ内で、作った人に著作権が与えられるとおっしゃっていましたが、今実際にセカンドライフの中でも一般の企業や一般のユーザーの方といろいろキャラクターのものを作ったりしていると思うんですけども、そういうときに著作権はどちらに帰属するのでしょうか、作った本人になるのでしょうか。

あともう一つは、今セカンドライフ内には徐々に日本の街もできていますけれども、例えば歴史的な建築物等は著作権とかは非常に難しいものと思われていますが、そういったものはどういう扱いになるのでしょうか。

牧野 最初のご質問は、確かに作った人の著作権というのは、利用規約ではそうになっていますね。作った著作物を売買するのが流行っているようですが、個人間の売買みたいなかたちではやっているみたいですね。

後半のお話は確かに難しいですね。東京タワーは建築の著作物になるでしょう。ああいったものが、現実の世界で既に存在するものなので、それに依拠して作ったということになれば当然複製権の侵害の可能性がでてきます。

吉川 あとはポストカードを勝手に売っていいかという問題がありますよね。つまり建築物を撮ったポストカード。

牧野 建築の著作物の場合は複製行使というのはそのものを複製しないと複製にならないのです。だから、ポスターや絵はがきはいいんです。万博の太陽の塔が勝手に写真を撮られて絵はがきで販売をされたという事例があります。

牧野 ほかにございませんか。

フロア 課税問題はいかがでしょうか。

吉川 普通に考えた場合には、日本人の私がネットの中でもものを売って利益を出したとしても、私は日本の税務署に確定申告なり何なりしていかなくちゃいけないことになりますよね。一方で、そこに本拠を置くような仮想の法人みたいなものが出てきたときに初めてその問題はもっと大きくなるのではないのでしょうか。各国も個人に対する課税を強化していくのではないかと思います。

フロア ゲームのPSPの内容とすごく似ているという感じなんですけれども、そういったところの接点というのは、例えばフランスの大統領の選挙のときに、例えばある立候補者Aは大人気でBの人はそうではなかった。そ

のときに人が遊びの感覚でこっちは大人気ならこっちにという、実際の投票のときには遊び感覚で投票するのかというような問題もできてくるのではないかと思っています。

足羽 これは、例えばかつてテレビが非常に浸透してきたときに、アメリカでもニクソンとケネディの大統領選挙はテレビが決定した。つまりテレビ選挙だというふうに言われた時期がありました。当時の世論はどういうことかということ、テレビみたいなものに踊らされて内容よりもパフォーマンスで大統領選が決まるというのはいかがなものかという議論がいっぱいあったわけですが、恐らく YouTube なり、セカンドライフなり、選挙戦術でのイメージ戦略はアメリカは非常に進んでいますから、非常にイメージ戦略を打ってくるでしょう。これは絶対に間違いないと思います。それが本当にいいかどうかということ自体は、非常に大きな問題もまたあると思います。

それとまた、そこはリアルでも、なおかつバーチャルの中でも非常にわかりにくい中でも面白いと思うのは、選挙事務所同士が争って選挙事務所を打ち壊したりということがあったりします。ただ、実際に選挙は間違いなくやってくるし、選挙活動も政治行動行われる。特にアメリカの場合は行われていますので、それからこういうことに対する議論という話が盛り上がっていくことだけは間違いないとおもいます。

牧野 ネット社会というのは無責任で、自由であると。だからみんな集っているわけです。だからそういう怪しいところにみんな集ってくるわけで、それをどう規制するのかというときはリンデンラボのほうでは、六つの禁止事項というのがあって、それを今日皆さんにお配りすべきだったのですが、例えばわいせつな画像を流しちゃいけないとか、それから誹謗中傷をしてはいけないとかそういうシックスプロヒビット (Six Prohibits) があります。

一応そういう最低限のルールを決めて、あとは勝手にやってくださいとい

うことです。ですから先ほど吉川先生からも出ました何かトラブルがあって責任を負わせられる可能性もリンデンラボもプロバイダーとしてあるので、そういう責任を全部免責している。

ただ厳しく規制してしまうと、初めは法規制といったんですけども、確かに民主主義を持ち出すと現実世界と違いがなくなって、何が面白いんだということになってしまうので、ひょっとしたら法規制をしてはいけないんだという治外法権的な発想になるのかもしれない。これは法律家からは言い難いですが。

足羽 これはもう私の個人的な意見という話になるかもしれません。そういう観点で申し上げますと、今の話の例として、さっき吉川先生がおっしゃったような観点が一つあって、そもそもリンデンラボというのは典型的にLinuxみたいな自由を求めているということを考えて人の組織であって、実際には使っているものもフリーソフトが非常に多いんですけども、オープンソースが多いし、入ってくることもできやすくしたい、入りやすいようにしたい。できたら著作権を与える。明らかにネットのそういうことを考え、そういう思想に共鳴している人がやっているんです。ですから実際にそういうトラブルが起きても、できるだけリンデンラボ社はかかわりたくないという表明をやはりしているわけです。

舛井 どうもありがとうございます。もしなければ、よろしいですか。どうぞ、最後に。

フロア セカンドライフの犯罪とおっしゃったんですけども、実はこういうプログラムが人を殺したりした場合、どうなるのでしょうか。

足羽 これははっきり確認されたわけではないのですけれども、まず銃で撃った場合にどうなるかという話があります。その世界から吹っ飛ばされるらしいです。世界から吹っ飛ばされるということがセカンドライフにとってどういうことかという、その場で商売している人にとっては商売できなく

なるわけです。評判にも影響します。評判というのはこの手の世界の中では非常に大きな価値を持っているので、知名度が落ちてしまうと商売ができなくなる。

舛井 長時間、皆さんありがとうございました。まだ固まっていないテーマで、難しいテーマでしたのでまた来年も継続研究したいとおもいます。ごろうさまでした。

(終了)

**IT・ネットの進化とセカンドライフ
(その巨大な可能性)**

2007年6月30日
インクメントP(株)
知的財産法務部
足羽 教史

地図国内製化

(1997.11~)

(日本全国)
の地図DB

会社概要

代表者 代表取締役社長 森 秀一
 設立 1994年5月1日
 資本金 4億3,450万円(バイオニア株式会社出資)
 年商 100億円(2006年3月期実績)
 従業員 380名(男311・女69名)(2006年8月現在)
※全従業員数 約 930名(インクルード上場/駐在外法/派遣含む)

カーナビゲーション <国内展開>

事業内容(製品/サービス)

- **カーナビゲーションビジネス**
 - ・国内/海外カーナビゲーション
 - ・通信カーナビ
 - ・立体地図カーナビ
- **ネットビジネス**

(携帯・ビジネス支援関連ソフト、デジタルコンテンツなどキャリアにとらわれない多様なソフト)

 - ・位置情報(MapFanシリーズetc.)
 - ・eコマース(EC事業支援etc.)
 - ・実業ソフト(携帯・デジタルコンテンツetc.)

**ソフトウェアの企画・開発・制作・販売
及びサービスの提供**

(カーナビ以外の事業)
ネット・ビジネス

MapFanビジネス(位置情報)

- ・MapFan Web
- ・MapFan.net
- ・携帯電話向けMapFan

NEW **MapFanナビエール**

EC事業支援ビジネス

- ・ネットショップオーナー
- ・通販開業X
- ・同報のメール

実業ソフト(携帯・デジタルコンテンツetc.)

など 地図を核にしたASP事業への統合

MapFan シリーズ(位置情報)

地図ソリューションの進化は、いつもMapFanから

最新の地図情報は、おなじみの大手の地図データとは違い、リアルタイムで最新情報を反映し、サービス面でも最新の地図情報、サービスを提供しています。

MapFan Web

Webブラウザから利用できる最新の地図情報サービス

1811年 東京都 1811年 東京都

1811年 東京都 1811年 東京都

MapFan Flat

最新の地図情報は、おなじみの大手の地図データとは違い、リアルタイムで最新情報を反映し、サービス面でも最新の地図情報、サービスを提供しています。

1811年 東京都 1811年 東京都

1811年 東京都 1811年 東京都

最新の地図情報は、おなじみの大手の地図データとは違い、リアルタイムで最新情報を反映し、サービス面でも最新の地図情報、サービスを提供しています。

Web2.0とは？ (ウィキペディアより抜粋)

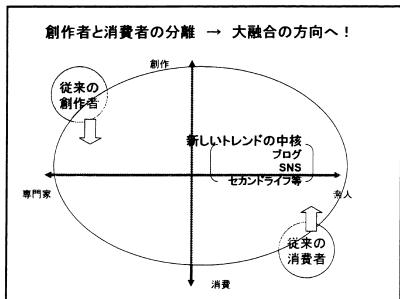
- Web 2.0(ウェブ にて"2.0")とは、2000年代中盤以降における、ウェブの新しい利用法を説明する概念である。英語での正式な訳方法は「ウェブ2.0(ウェブ・ツー・ゼロ)」。
- ティム・オライリーらによって提唱された概念で、2004年11月には初めての「Web 2.0 Conference」が開催。フランスでは「Web 2.0」の概念は大きな注目を集め、2005年の後半には「ビジネスにおけるウェブ2.0」用語として使われるようになった。ただし、こうした言葉の定義があるわけではなく、今でも利用上ほとんど同じビジネスモデルであるが、Web 2.0の用語が用いられる傾向もある。
- 2001年のドットコムバブルの崩壊以降、ウェブの使い方が変化してきたとする。すなわち、情報の送り手と受け手が固定され、送り手から受け手への一方的な流れであった従来の状態が、送り手と受け手が流動化し、誰かがウェブを通じて情報を発信できるような状況になったことによる。この変化を象徴する様として、変化後の状態を「Web 2.0」、それに対応する形で従来の状態を「Web 1.0」と呼んだ。
- Web 2.0においては、情報そのもの、あるいは情報にある技術よりも、開拓の利用者へのサービスが重要になる。そして、利用者が増えれば増えるほど、提供される情報の量が蓄え、サービスの質が高まる傾向にある。
- Web 2.0の代表的なサービスとして、ロボット型の検索エンジン、SNS、ウェブによる文書作成システムなどが挙げられる。
- 具体的な技術を開発に用いる手用ではなくマーケティング、ネットサービス業界より歩み寄って語られる傾向があるため、「(仮定ワード)」ととられることもある。

はじめに

- IT・デジタル・ネット関連のビジネスは、特にこの2~3年、質量ともに飛躍的な進化を遂げてきており、リアルビジネスとの接点も拡大し、多くの企業が影響を受けてきている。
- 特に、メディアに与える影響は顕著で、ユーザーとの接点が急速にネットソフトとして見られ、直接・間接にユーザーと係わりを持つあらゆる企業がさらに大規模に巻き込まれていくことを予感させる。

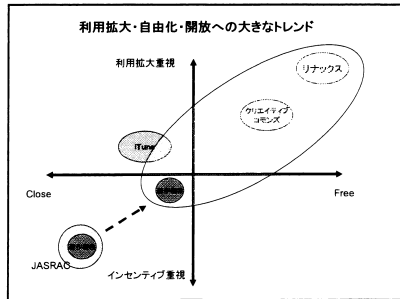
『06年音楽ネット配信がCDシングル生産額を上回った。』
『YouTubeユーザーの1/3がTV視聴時間が減少したと回答』米調査
『最新の1世帯あたりの世帯数の減少(93年1.22-06年1.02)』

- 昨今、この動向を表現する「Web2.0」というタームが、業界外の人の目にも触れるようになってきた。今後さらにビジネスシーン全般におよぶ大きな変革が起きて、企業・個人双方に多大な影響が及んでいくと考えられる。



Web2.0について

- 現在IT業界では、Web2.0というタームで表現される進化が起きており、技術知識の乏しい一般人でもネットで簡単に情報発信が可能となり、ネットのユーザー数、データ数が爆発的に増大している。
- テクノロジーという観点では、Web2.0の支配者といわれるGoogleのような革命的な企業に先導されて、非常に大きな社会的な変動が世界規模で起こっていることが取りざたされるようになった。
- さらに重要なことに、情報の受信者であると同時に発信者にもなれるというテクノロジー環境におかれたユーザーは、自らの行動パターンをそれに適応させ、積極的に情報発信し、広く公開するような、従来はほとんど存在しなかったような行動特性を持ち始めた。
- このようなユーザー行動は、まだ必ずしも十分に分析・理解・評価されていないが、開拓するサービスは検索などのスピードで開拓し、高度化している。そして人間自身の変質、新たな行動特性が、Web2.0 のようなテクノロジートレンドを社会現象にまで押し上げている本當の理由と考えられる。



ユーザー行動特性と今後の方向

- ユーザー行動特性を理解するにあたり環境条件を見ると、昨今のグローバルで激的な競争環境下、所得階層の2極化が進み、社会は急激な変化を遂げた。特に日本では伝統的なコミュニティが崩壊し世界にも例がないスピードで少子化と高齢化が進んでいる。
- 人々はストレス、プレッシャー、孤独、不安等にさらされているため、人とつながりを求め、未だ日常的な環境化を望み、自己表現を重んじ、他人からの評価を求め、等の行動に振り立てられている。(日本だけでなく、米国にも同様の傾向があると書かれている。)
- Web2.0を支えるテクノロジー群により、Web/ネットは双方向性および拡張性を軸として急激に進化し、著作権は利用が拡大しただけでなく、共有されるようになった。これを図示すると、上述のような、背景にあるユーザーのマインドや意識が見えてくる。そして、さらに顕著なこと、エイブラハム・マズローの「欲求段階説」的な進歩を想起させる傾向さえ見て取れる。
- すなわち、当該のユーザー行動特性は、異様/不安というようなネガティブな要素だけでなく、自己実現への希求というポジティブな要素にも表行ちられた、非常に強力な行動特性が喚起されてきているのではないかと。
- 上記を仮説として受け入れると、人間の欲求の高度化を実現へ導いたインターネット/ウェブはまさにテクノロジーのサポートを得て、自己実現/creativity欲求を満たすような一層の高度化と拡大を続ける可能性が高い。現時点でも最も一般的な正当な欲求を充たすプラットフォームを挙げ、セカンドライフのようなサービスが今後さらに重要になる可能性がある。

マズローの欲求段階説

- Morality, creativity, spontaneity, problem solving, lack of prejudice, acceptance of facts
- self esteem, confidence, achievement, respect of others, respect by others
- Friendship, family, sexual, intimacy
- Security of body, of employment, of resources, or morality, of the family, of health, of property
- Breathing, food, water, sex, sleep, homeostasis, excretion

Web/ネットの双方向性・表現力の向上

Second Life (セカンドライフ) とは？

- Second Life (セカンドライフ) は、米国サンフランシスコに本社を置く Linden Lab が運営するネット上に展開する3Dバーチャル世界。2005年から提供。
- 世界約100カ国(約700万人、07年6月現在)を超える国から参加している人と交流したり、物を作ったり、仮想通貨を使って販売したりと非常に活動の自由度が高い。(月額29ドル相当の仮想通貨が流通)
- 大きな特徴として、制作物の著作権・所有権が認められていること、仮想通貨を現実の通貨(USD)に換金できることがある。ただし、これが実際に利用できてきたため、問題視されている。アメリカ国税局は課税ルールを検討中。
- 基本的に全て英語だが、他言語版もリリースされている。日本語版は正式版はまだリリースされていない。(世界内で日本語の利用は可能)

著作物利用の拡大

なぜセカンドライフが興味深いのか？(1)個人利用

- ①ゲームとしての楽しさ
 - 観光/探検ができる。(テーマパーク、動物園、歴史的建築物、宇宙ステーション、etc. のいるシングル、空母都市等)
 - ゲームができる。(カジノ、シューティング、ダンス等)
 - 世界100カ国の人とチャットができる。(スクリプトを利用して音声のチャットも可能。)
- ②個人の経済活動も容易
 - 土地の開発/分譲、衣服等の物品販売等
 - セカンドライフ内で流通するリンデンドルはUS\$との互換性がある。(セカンドライフ内の経済活動だけで生活する人の存在)
- ③創作活動が容易(User Generated)の自由度が高い
 - 自分自身を創造する楽しみ (アバター、衣服等。男女交換や動物になることも可能)
 - 住居等(家、家具等)も自由に創造
 - 制作者に著作権が帰属する
- ④社会活動への利用
 - 様々なコミュニティに参加可能。
 - 文字ベースのSNSとはかなり違ったリアリティが魅力。
 - 政治・政見活動等

なぜセカンドライフが興味深いのか？ (2)企業利用

- ①広告・宣伝活動への利用
 - Webでは表現できないことができる。(空欄そのものに広告を付ける例もある。)
 - 自動単課金。しごの作成等商品のユーザーに体験させることが可能。
 - セカンドライフ内で人気が出たゲームがゲームボーイで発表された例もある。(トリンゴ)
 - 製品説明会の実施。同じ場で同じ体験をさせることが可能。
Webでは表現できない臨場感の魅力
 - プログラミングが簡単。
(Web DBのほとんどすべてを持ちこめる。)
- ②会議・講演・等での利用
 - スカイプを利用した音声チャットも可能(セカンド・トーク)。
(音声チャットはセカンドライフ内での標準スペックとなるとの情報もある)
- ③経済活動
 - 土地の大規模な開発・分譲
 - 個人や企業がセカンドライフ内での創作・経済活動を行う際のサポート
- ④教育等による利用
 - 大学の講義、学会等の利用

興奮するアーリー・アダプターたち

“インターネットの黎明期を見ているよう”

“久々にネット業界でわくわくすることが始まった”

“3Dインターネット・ブラウザのプロトタイプ”

“ネットの新しいプラットフォーム”

“2008年末には2.4億人が参加し仮想通貨取引量は1.25兆円に”(みずほ銀行試算)