

# レジュメ

2023年2月18日

日本保険学会関西部会報告

## 現実空間のメタバース(仮想空間)向け保険に関する法的論点

京都産業大学 吉澤卓哉  
takyok@cc.kyoto-su.ac.jp

### 0. メタバース(仮想空間)の概要

#### (1) 略歴

#### メタバース関連年表

- メタバースは日本では2007年に米リンデンラボ社の「セカンドライフ」が注目されたが、翌年には下火になった。
- その後2020年までに、メタバースの要素を備えたサービスが、オンラインゲームを入り口に多くのユーザーを集める。
- 2021年に、経済産業省による調査報告書の公表や、Facebook社の社名変更などを機に、認識が高まる。



出所) 各社ホームページなど

© 2022 The Japan Research Institute | limited 8 / 19

日本総研「メタバースの概要と動向」(2022年7月1日)からの抜粋

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

#### (2) 現在の利用方法

- ① ゲーム
- ② コンサート・店舗・展示・集会・体験、散策・団らん等々 [BtoC、CtoC]
- ③ 会議、実験・作業等 [ビジネス・ユース]

# 1. メタバース保険の類型

ニール・スティーヴンソン (Neal Stephenson) が 1992 年に発表した SF 小説『スノウ・クラッシュ』(Snow Crash) の中で仮想空間のことを「メタバース」(metaverse. meta と universe の造語) 呼んでから 30 年を経過して、このメタバースが本格的に商業利用されようとしている。

メタバースとは、「複数のユーザーが共有する 3D(3 次元)の没入型環境であり、アバターを介して他のユーザーと交流できる」仮想空間のことであるが、未だ確固たる定義は存在しない。要するに、利用者は、仮想空間(バーチャル空間、仮想現実(VR: virtual reality)、電腦空間(cyberspace)などともいう)であるメタバースに、世界中から、思い思いのアバター(avatar)と呼ばれる自分の分身で参加して、自由に行動したり、他の参加者と交流したりすることができるのである。このように、現実空間とは別に、仮想空間である多数のメタバースが存在し、そして、その領域を拡大しつつあり、将来的にはいくつかのメタバースが爆発的にアバターや店舗等の施設を獲得する可能性がある。

「金融商品やサービスの多くは、物質的なモノの提供というよりも概念的なものであり、デジタル空間と相性が良い」と言われているが、本稿は、メタバースに関する保険の法的論点を検討するものである。

ところで、メタバースに関する保険としては様々なものが考えられるので、法的分析を行うには一定の類型に分類したり限定したりする必要がある。そこで、保険カバー(保険保護のこと)の対象と、保険契約に関する一連の手続(保険契約締結を含む保険募集、保険契約の異動や保全、保険給付、保険契約の終了という一連の手続き)とを、現実空間とメタバースで分類すると、表のとおり 4 つの象限に分類することができる。

【表: 現実空間とメタバースとの保険への関わり方】

		保険契約に関する一連の手続	
		現実空間	メタバース (仮想空間)
保険カバー の対象	現実空間	I 類型	IV 類型
	メタバース (仮想空間)	II 類型 (II R 類型と II M 類型)	III 類型 (III R 類型と III M 類型)

(筆者作成)

1 I 類型の保険とは、保険カバーの対象が現実空間に存在し、そして、保険契約  
2 に関する一連の手続が現実空間において行われるものである。一般に保険と称  
3 されているものは I 類型の保険であり、また、保険法や保険業法が前提としてい  
4 るのも I 類型の保険である。

5 II 類型の保険とは、保険カバーの対象がメタバースに存在するが、保険契約に  
6 関する一連の手続は現実空間において行われるものである。基本的には、メタバ  
7 ースにおけるデジタル資産の財産的価値(交換価値、利用価値等)が高まれば高ま  
8 るほど、デジタル資産の詐欺・盗難や攻撃による損壊・消失が多発すればするほ  
9 ど、そして、詐欺等の調査・捜査や被害資産の回復が困難であればあるほど、II  
10 類型の保険の需要が高まることになる。

11 ところで、II 類型やIII 類型の保険の付保対象となるリスク、すなわち、メタバ  
12 ース等の仮想空間に関するリスクとは、最終的には現実空間における法主体(たと  
13 えば、アバターの所有者や、メタバースに出店している現実空間の事業者や、メタバ  
14 ースを運営している現実空間の事業者)が負担するものである(以下、こうしたリスクをカバーする  
15 保険をII R 類型やIII R 類型の保険という)。ちなみに、一般に、「メタバースに関する  
16 保険」と称される場合には、II R 類型の保険を想定していることが多いかと思われ  
17 る。

18 その一方で、メタバース内で発生する事故は、第一次的には、メタバース内部  
19 において、アバター自身がリスクを負担したり、店舗等を運営しているメタバース内  
20 の事業者がリスクを負担したりしていると捉えることが可能なこともある。たとえば、  
21 メタバース内において、アバターが「身」につけていたブランド品のバッグが盗まれ  
22 たり、何者かの加害行為によって店舗が利用不能となったりしたような場合には、  
23 第一次的には、アバター自身が被害「者」であり、また、メタバース内の店舗運営  
24 「者」が被害「者」であると捉えることも可能である(もちろん、それらの「者」は、現実空  
25 間における法主体ではない。けれども、当該メタバース内においては、まさにアバターやメ  
26 タバース内の店舗運営者自体が被害者なのであって、その背後にいる現実空間における法  
27 主体が誰であるかは、メタバース内では問題とはならないかもしれないのである)。そうであ  
28 るとすると、メタバース内で発生するリスクの負担者をアバター自体やメタバース内  
29 の店舗運営者自体と捉えて、当該メタバース内でのみ通用する保険を想定するこ  
30 とも可能である(以下、こうしたII 類型やIII 類型の保険のことを、II M 類型やIII M 類型の  
31 保険と呼ぶこととする。II M 類型やIII M 類型の保険は、いわば「バーチャル保険」である)。

32 III 類型の保険とは、保険カバーの対象がメタバースに存在し、そして、保険契  
33 約に関する一連の手続もメタバースにおいて行われるものである。上述のとおり、  
34 III 類型の保険は、現実空間の法主体が最終的に負担するリスクをカバーするIII

1 R 類型の保険と、仮想空間のアバター等が第一次的に負担するリスクをカバーす  
2 るⅢM 類型の保険にさらに分類することができる。

3 このうちⅢM 類型の保険は、メタバースでは法体系の構築も含めていかように  
4 も仮想空間を構築することができるとすれば、I ～IV 類型の保険の中で最も容易  
5 に作ることができるかもしれない。ⅢM 類型の保険とは、要するに、当該メタバ  
6ース内部のみで成立し、効力を持つ保険(あるいは、類似保険)であると言える(当該メ  
7タバースを、一種のゲーム空間だと考えればよい)。特に、当該メタバース内でのみ通用  
8するトークン(token)で拠出や給付が行われる場合には、その色彩が色濃くなる(た  
9だし、一般に、メタバース内で使用可能なトークンは、暗号資産を用いて購入することが多  
10い)。そもそも、メタバース内のアバター等自体は現実空間における法主体ではな  
11いので、ⅢM 類型の保険は当該メタバース内でしか効力を持たない仮想保険で  
12あることになる。

13 こうしたⅢM 類型の保険は、当該メタバース内において有用であるのみなら  
14ず、現実空間を保険カバーの対象とする I 類型やIV 類型の保険にとっても有用  
15である。なぜなら、仮想空間における保険(すなわち、ⅢM 類型の保険)の体験によ  
16って、保険の有用性や魅力を、アバターを通じてアバター所有者に知ってもらい、  
17現実空間を保険カバーの対象とする I 類型やIV 類型の保険の購入に繋げていく  
18ことができるからである。ちなみに、I 類型の保険の販売へと繋げることは、O2O  
19(online to offline)というマーケティング手法の一種である。

20 IV 類型の保険とは、保険カバーの対象は現実空間に存在するが、保険契約に  
21関する一連の手續の全部または一部がメタバースにおいて行われるものである。  
22現在はメタバースの黎明期にあたり、この時期のビジネスモデルはまだ現実空間  
23に立脚したビジネスが中心になると言われている。

24 ここで、なぜ、現実空間のリスクについて、わざわざメタバースで保険契約手續  
25を行うのか不思議に思うかもしれない。けれども、メタバースは、現実空間のリスク  
26に関する保険商品についての販売チャネルの一つであると考えればよい。将来  
27的には、メタバースにおいて一日の多くの時間を過ごす利用者が増えていけば、  
28メタバースにおいて、現実空間用の保険の販売が行われることも十分にあり得るこ  
29とである。現実空間においてインターネット契約をしている保険契約者は、メタバ  
30ースにおける保険募集や保険契約締結に抵抗感はないであろう。メタバースは、  
31既に、現実空間の金融サービス・商品のプロモーション活動を行う場としての機能  
32を有していると言われている。

33 また、メタバースにおいて、保険給付事由(たとえば、火災、自然災害、入院)をア  
34バターとして「体験」してみることも可能である

1 さらに、現実空間での保険給付に代えて、メタバースでの保険給付を保険金  
2 受取人(人定額保険契約の場合)や被保険者(損害保険契約の場合)が選択できる  
3 (すなわち、保険金受取人や被保険者が指定するアバターに、当該メタバースで通用するト  
4 ークンまたは暗号資産で保険給付を行うよう指定できる)ようになるかもしれない。

5 このように、現実空間とは異なるメタバースが存在することを前提とすると、ⅡR  
6 類型、ⅡM 類型、ⅢR 類型、ⅢM 類型、Ⅳ類型の保険について検討が必要とな  
7 る。けれども、本稿では、議論が拡散してしまうことを防ぐため、メタバースの保険と  
8 して本格的な法的検討が必要となるⅡR 類型の保険に関する論点を取りあげること  
9 にする。それでも法的論点は多岐に亘るため、また、一般的な法的論点は既に  
10 相当程度の研究蓄積が存在すると思われるため、保険法に特有の論点のみを取り  
11 あげることとする。仮想現実とは、日本では 2008 年頃にピークを迎えた「セカンド  
12 ライフ」(Second Life. 米国の Linden Lab が 2003 年から提供開始)が一定の広がり  
13 をみせたが、日本では保険契約法(保険法の施行は 2010 年 4 月。それ以前は平成 20  
14 年改正前商法(以下、改正前商法という))に関する議論は見られなかったと思われ  
15 る。

16 なお、バーチャル・リアリティを仮想現実と訳すのは本来は正しくないが(「仮想」  
17 に相当する英語は“supposed”である)、本稿では、現実空間と対比させるため、バ  
18 ーチャル・リアリティの世界を「仮想空間」と呼ぶこととする。

## 20 2. メタバース向け保険に関する保険契約法特有の論点

21  
22 ここでは、メタバース向け保険、すなわち、メタバースを保険カバーの対象とす  
23 る、現実空間で保険契約手続が行われる保険のうち、現実空間の法主体が負担  
24 するリスクをカバーするもの(表のⅡR 類型の保険)に関して、保険契約法に特有の  
25 論点を検討する。

### 26 (1) 保険契約準拠法

### 27 (2) 「保険契約」

### 28 (3) アバターを保険の対象とする「人保険」

1	(4)アバターの「死亡等」に関する被保険利益
2	① アバター所有者の費用損害を填補する費用保険
3	② アバター所有者の精神的損害を填補する人身傷害保険
4	
5	(5)アバターの故意・重過失
6	
7	(6)戦争危険免責
8	
9	(7)火災保険契約
10	
11	(8)責任保険契約
12	① 現実空間における損害賠償責任
13	② 仮想空間における損害賠償責任
14	
15	(9)請求権代位
16	① 現実空間における損害賠償請求権の保険代位
17	② 仮想空間における損害賠償請求権の保険代位
18	
19	(10)残存物代位
20	
21	3. 結 論
22	