

電網界における秩序の生成と法の継受

Rule Making and Succession of Law in the Cyberspace



法政大学社会学部准教授 白田秀彰

h_shirata@nifty.com

ised@glocom



『情報時代の保守主義と法律家の役割』

情報社会の倫理と設計についての学際的研究 2005年3月12日

<http://ised-glocom.g.hatena.ne.jp/ised/20050108>

用語定義

電脳 **computer** = コンピュータでは、表記が長くなるので。

電網界 **network world** = 人と人が電子機器を經由して関係をもつことによって構成される世界。その関係は、何らかの形態の電脳による制御の下での code によって制御される。

現実界 **real world** = 人と人が電子機器を經由せず関係をもつことによって構成される世界。その関係は、自然法則 law によって制御されている。

接界面 interface = 現実界の人が電網界を経由するとき直接に接し操作するもの。

ユビキタス界 ubiquitous world = 電子機器を現実界の諸客体に組み込むことで、電網界での諸客体と同様の管理・制御が可能になった現実界。Ubiquitous computing の概念よりも広く、电脑のみならず監視カメラや各種記録技術によって管理・制御が実行されている世界。

法 law = なんらかのルールが実行されている状態、あるいは諸力の調和状態。自然界のルールが実行されている場合は自然法則のことを指す。

法律 code = 何らかの主体によって実行が強制される可能性のある人の行為に関する「取り決め」。

規範 norm = 人々によって実行が望ましいと考えられている行為に関する「取り決め」。

規約 protocol = 「取り決め」だが、内容の善悪は問題とならないもの。一定の形式が守られることに価値があるもの。

市場 market = 財が交換される機構。人々は財の状態によって行動を変化させるため、市場の状態は間接的に人々の行動を制御する。

環境/基本設計 environment / architecture = 人の行為以外の方法で、人にある行為を強制するもの。基本設計というとき、とくに人為的に設定される環境を意味する。自然環境も含む。

認知/認識 recognition / cognition = 事物の状態を把握することを認識、認識を意識的に構成して理解することを認知と使い分ける。

法空間 legal space = 法が対象とする認知枠

目的としての法律 objective code = 実現されるべき、あるいは実現してもよい状態を記述した法律。

手続としての法律 operational code = 目的としての法を実現するために、あるいはその目的を維持するために行うべきことを記述した法律。

概要

1. 電網界で生じている法的問題の大部分は、**a** 利用者が現実界での慣習や認識・認知枠を維持したまま参加するために、**b** またそうした類推を強化するような接界面の精密化のために、存在しているかのように見えるだけである。
2. **a** ある人にとって、電網界が現実界における生活維持とその人の自己実現の場として成立する段階に至るならば、電網界における状態 (*estate*) と属性 (*property*) について、憲法的保護が及びうる。**b** その保護を実効あるものとするのができるのは、現実界の政府のみゆえ、政府介入を呼ぶ。

3. a 電網界の閉じた「部分」における固有の規範は、仮想マシン上のゲスト OS のように独立性を保つ。一方、b 主体が現実界の慣習や認識・認知枠組みに拘束されているため、現実界の法は、「部分」を越えた問題を解決するための思考枠として作用するだろう。

4. 電網界での活動が、現実界の経済への影響があるならば、現実界の政府は、電網界を支配しようとするだろうが、電網界は国境を越えて活動するので困難だろう。a そこで、現実界の政府は、電網界の国境分割を実行するだろう。

法は何を問題とするか

1. 我々は、生存・安全・快樂等を満たすために、資源を用いる。資源への需要が供給を上回ると、その資源は稀少となる。
2. 経済は、稀少な財の配分を実行する仕組みである。稀少な財の配分は、市場を通じ貨幣を媒体として行われる。
3. 経済的方法による資源の配分に失敗した場合、あるいは問題の性質が市場と貨幣による解決になじまない場合、規範的解決すなわち法律的解決が行われる。
4. 政府の強制力を背景として、法律的解決とは、最終解決である。

法は何を根拠とするか（権威モデル）

1. 法律における正義は、**主観的正義**と**客観的正義**(規範)から成る。
2. 個々の主観的正義は、法律問題が問題として提起される原因となり、客観的正義は、その問題が社会集団においてどのように評価されるかを決定する。
3. 客観的正義は、社会集団を構成する人々の主観的正義が集合して生み出される正義についての常識 (**common sense**)を根拠とする。

2-1. 基礎構造 infrastructure

法
法律
規範

上部構造

帰還回路

人の地理的近接性から生じる集合的知識 → 常識

個人的知識

抽象能力 ← 制約 — 常識の下にある抽象枠

認知能力 ← 制約 — 常識の下にある認知枠

認識能力 / 身体能力

自然環境 (物理・化学作用の限界) **下部構造**

◆常識が人々の抽象・認知能力を制約することで、常識が収束するという帰還回路 feedback circuit が存在。

法の背後にあるもの (権力モデル)

1. 法律は、政府によって設定(立法)、実行(行政)、強制(司法)される。
2. それらはいずれも政府が独占する暴力(軍・警察)に支えられている。
3. 法律は、暴力が客観的正義に従って使用されるためのプログラムとして機能している。

A. 部分社会説（法曹の発想）

電網界でも、現実界と同じ法律を適用することが可能かつ適切である。現在電網界において法律が実行されていないのは、権力の欠如が原因である。 **法の本質を権力的強制として把握する。権力が秩序を生む。**

権力的強制のみでは法律が正統性をもち得ない。

電網界で現実界の法律の実行を目指すと、法の過剰をもたらす。現実界では、完全な管理が不可能という前提の上で法律が法を実現していた。

現在の最高権力主体が国家であるため、電網界の国家による分割管理という困難な課題を克服しなければならない。

B. 新領域説（自由至上主義者の発想）

電網界では、現実界と様々な基礎条件が異なっているため、現実界と同様の法律を適用することは困難かつ不適切である。現在電網界において、法は生成途上であり、法律化するのは時期尚早である。 **法の本質を環境に適応した規約の集合体として把握する。秩序は環境に応じて生まれる。**

自由な個人が集団を形成すれば必ずと秩序・規範・法律が生じるという想定に基づいている。それは現実世界では事実だが、電網界では異なった結果となる。

環境から生じた法律がもたらす状態が、既存の法が目的としていた望ましい価値を実現するものとなるか否かが不明。

3-1. 情報技術が許す自由度

法
法律
規範

上部構造

人の知識的類似性から生じる集合的知識

個人的知識

コンピュータによって拡張された抽象能力

コンピュータによって拡張された認知能力

開放回路

認識能力 / 身体能力

下部構造

電網環境 (コンピュータの処理能力 + 数学的可能性)

◆基礎構造に存在していた帰還回路が開放回路になる。したがって、個人的知識は常識へと収束しない。

C. 四規制力説（新シカゴ学派の発想）

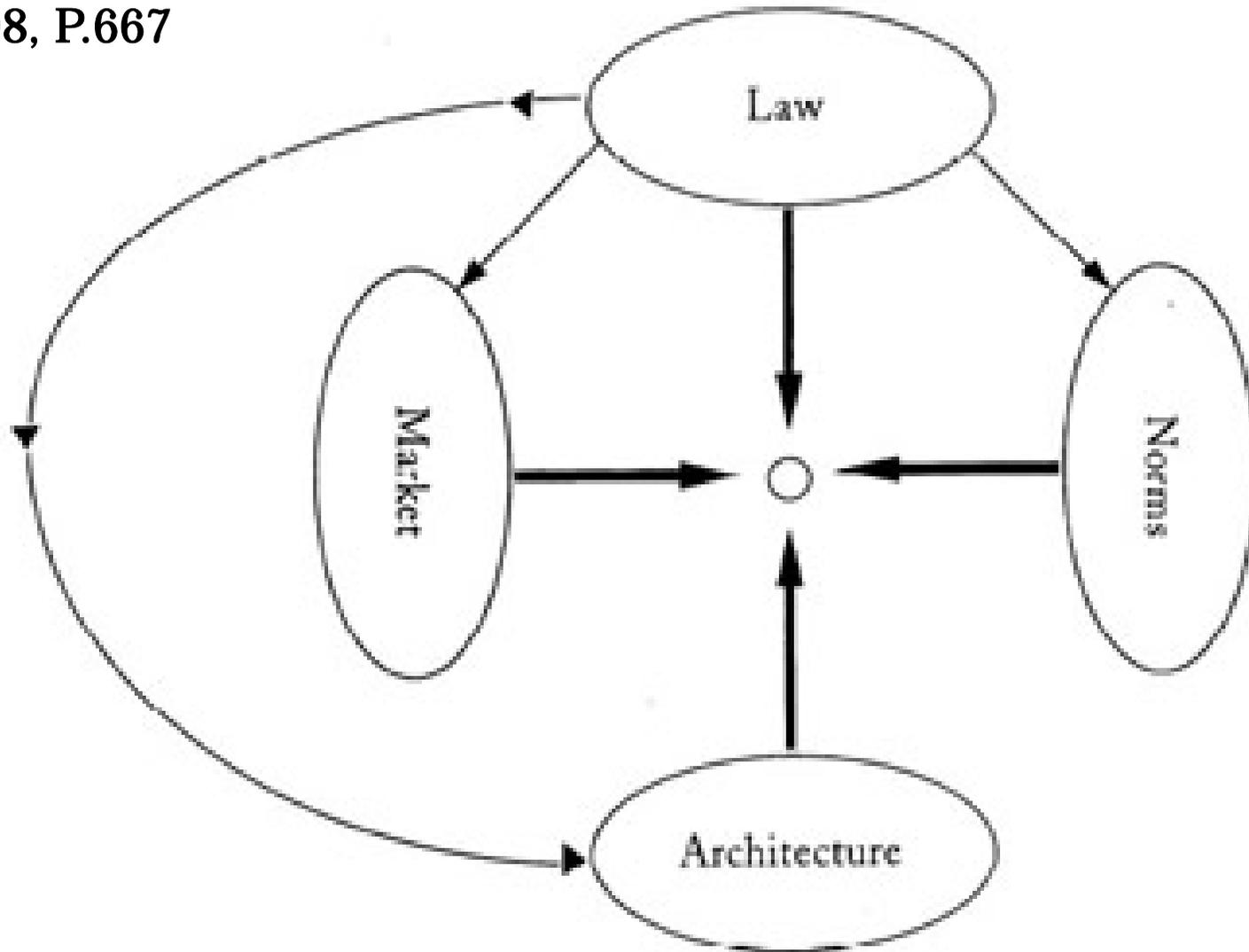
新領域説と同様の認識をとるが、秩序の目的を問題とし、望ましい(規範的)秩序を生み出すために、法律が、環境、規範、市場を制御すべきとする。 **統治が機能する場を制御する四つの規制力のうち、もっとも強力な規制力として法律を把握する。**

新領域説の問題点であった価値選択の問題を解決する。しかし、電網界において価値選択ができるか否か問題がある。

現実界において、権力主体である国家が複数存在することは、価値選択が複数存在することを意味する。四規制力説でも、電網界の分割管理という問題に直面する。

レッシグの四つの規制権力

Lawrence Lessig, The New Chicago School, Journal of Legal Studies, June 1998, P.667





電網界とくに独立部分の法的位置付け

アーキテクチャの支配

ゲスト OS である閉じた電網空間は、その管理主体によって法則性(**law**)が設定されている。したがってその空間内における規範の形は、その法則性に対して、参加者が集団として示す反応の集積として現れることになる。

一般にゲーム設定者(**Game Organize Director / GOD**)は、自由にゲーム内法則を設定することができるが、その**ゲームの性質上拘束される事項**が存在する。

1. MMORPG におけるゲーム内時間概念や、初期設定に従って進行したゲームが、もはやその設定を変更することを許さない段階に至った場合。
2. ゲームの進行上、利用者が相互に連絡したり、相互にアイテムの交換をする必要がある場合、自然に交渉が生じ、何らかの形態の取引が生じることは避けられない。
3. ゲームの設定に従って何らかの投資 (**investment**) を行い、主観的に資産 (**estate**) を構築した利用者の資産については、基本権を理由とした保護が主張されうる場合がある。

電網界と国境

電網界の自由さは、国境がなく、かつアメリカ主導で開拓が進んだため、言論表現の自由を極度に強調するアメリカ型憲法理論が有効に作用していたことから、維持されてきた。

例：性的ゲームや残虐ゲームへの政府や州の規制に対する一貫した連邦裁判所の違憲判決が、その他の国においてもゲームを規制する主張を抑制している。

ゲームは、修正第一条の保護のもとにある表現であり、その内容を規制する場合には、「厳格な審査基準」を用いるべきである。

電網界で閉じた事項

電網界でも、管理主体が存在し、参入退出について制御がされているような空間については、その他の空間からの独立性が高く、独自規範 local rule が成立しやすく、また実効性を持ちうる。

電網界から開いた事項

電網界でも、管理主体が存在せず、参入退出について制御がされていない空間については、その他の空間からの独立性が低く、**1.現実界の法秩序の有効性が強く主張されうるだろうし、 2.複数の異なった空間を統合する思考枠組みとして、現実界の法秩序は重視されるだろう。**

電網界の諸空間の多様化とともに、現実界をも含めた相互接続が進みつつある。この傾向が続く限り、電網界は「開かざる」えない。したがって現実界の法秩序の優位が増すだろう。国境分割が可能であれば、その傾向はなおさら強くなるだろう。

意思主義 対 処理主義

接界面の改良と精緻化にともない、現実感や臨場感が向上することは明らかである。このとき、ゲームは独立した空間であると主張することは正当だろうか。

「優れた臨場感とプレイヤーを魅了する演出をセールスポイントとして宣伝を行いながら、他方で、ゲームと現実は異なるとか、プレイヤーはゲームの影響を受けないとするのは背理である。」 東川 浩二 『合衆国における残虐ゲームの法的規制』

ある人物が抱く、ある価値実現の「期待」の主観的妥当性と、そうした期待を抱くことの客観的妥当性の両方から、ある人物の期待が法的保護を受けられるか否かが判断される。

例: プライバシーの主観的期待と客観的合理性

かつてプライバシーは、物理的な私的空間への他者からの干渉を排除する権利だと考えられていた。しかし、現在では、物理的空間としては公的な空間であったとしても、ある人がプライバシーを期待しており、かつその期待が合理的(客観的)であるならば、プライバシーの保護が及ぶものとされている。

ゲームとは不都合さの遊戯

閉じた電網界では、「死なない身体」「盗まれない物」「裏切られない友人」を設定しうる。しかし、実際には現実界と類似した「不都合さ **inconvenience**」が設定されている。

GOD が、「不都合さ」をゲームに組み入れることから生じる「軋轢 **trouble**」は、ゲームの一部であり、本質的には、法的解決(暴力の発動を背後に控えた最終解決)の対象ではない。環境的解決の対象である。

ここでの法的議論とは、**仮定された条件に対する法律談義に止まる。**(その学問的価値自体は否定しない)

現実界にも、上位権力が欠けていて処理困難な法的問題や権力的解決が適切でない法的問題が多数存在する。

例: 国際法、国際刑事管轄、国際私法 etc...

電網界での秩序生成や規範形成についての実践と実験を通じて、ある基礎条件下において妥当な秩序や規範を発見しうるかもしれない。 法・ルールのエミュレーター

電網界において秩序生成過程自体をゲームとして楽しめる知的な好奇心があるならば、電網界での秩序生成過程は、もっとも優れた民主的・法的訓練となりうる。

ゲーム外ゲームの可否

開いた電網界では、電網界の外部で「ゲーム外ゲーム (a Game Outside of the Game / GOG)」が展開する。このGOG がゲーム内に影響するとき、GOD は、

1. 環境的解決すなわち GOG を排除するようゲームの設計を変更しうる。
2. ゲーム内の秩序を維持するために外部規範を援用しうる。このとき、外部規範は、ゲーム内へと進入する。

ゲーム外の知的財産権の影響

知的財産の実体である情報は、容易に電網界と現実界の接界面を通過する。すなわち「開いている」。知的財産権を巡る請求と強制を経由して、ゲーム内は外部からの影響を受けざる得なくなる。

知的財産権は「手の長い **long reach**」権利。ある抽象的な「作品」についての保護は、創作時に想定されていた媒体や使用形態を超えて作用する。



ゲーム外からの経済統制の影響

価値もまた情報であるので、容易に電網界と現実界の接界面を通過する。すなわち「開いている」。現実通貨取引 (Real Money Trading / RMT) の問題は、ここで生じる。

ただし、その価値が現実界において政府の統制下にある貨幣と接続していなければ、価値の交換を「閉じる」ことができる。

現実界の貨幣との交換、現実界と電網界の価値の貨幣的移転が可能になると、貨幣管理の必要性を経由して、ゲーム内は外部からの影響を受けざる得なくなる。

例: 「メイプルストーリー・ポイントアイテム詐取事件」においては、ゲーム内アイテムが現実界における価値として現金で評価できることから、詐欺罪の成立を認めた。Second Lifeに見られるような現実の経済との連続性は、ゲーム内への現実界の法規範の進入を加速するだろう。

ゲーム外からの規範的非難の影響

人格や規範に関する非難もまた容易に電網界と現実界の接界面を通過する。理由は、それぞれの世界の参加者が同一の人格であり、一つの人格が、それほど多様で分裂した規範に対応できないからである。

例: 「**ニフティースーブ現代思想フォーラム名誉毀損事件**」においては、ゲーム内人格とゲーム外人格の連続性が客観的に特定し得た場合、ゲーム内人格への攻撃がゲーム外人格への攻撃であると判断された。

まとめ

1. 接界面の技術革新とともに、電網界への現実界の進入はより広汎かつ全面的になる。
2. 我々が現実界の規範や法制度に慣れている。
3. 新たな法や制度を生み出すことを費用として認識する。
4. 遠くない将来、電網界は、かなりの程度 現実界の部分社会へと変化していくだろう。
5. 電網界での秩序生成自体をゲームとして楽しめる利用者が多数現れるならば、現実界での法的問題解決に従来存在しなかった、手法や視点を提供することが期待できる。