バーチャルアバター・キャラクターをめぐる人格的権利の整理

2021.11.1 うぐいすリボン研究会

静岡大学情報学部 原田伸一朗
harata@inf.shizuoka.ac.jp

目次

1. アバター・キャラクターの分類

2. パーソン型とキャラクター型

3. 人格的権利の整理

(1)名誉権 (2)氏名権 (3)肖像権 (4)パブリシティ権 (5)プライバシー権 (6)著作者人格権 (7)実演家人格権

■ひとくちに「アバター」「キャラクター」と言っても、いろいろいる。

動き / 見た目	「中の人」がいる	「中の人」はいない(?)
実在の人間のようにリアル	① デジタルダブル	② バーチャルヒューマン
キャラクターチック	③ キャラクターアバター	④ バーチャルキャラクター

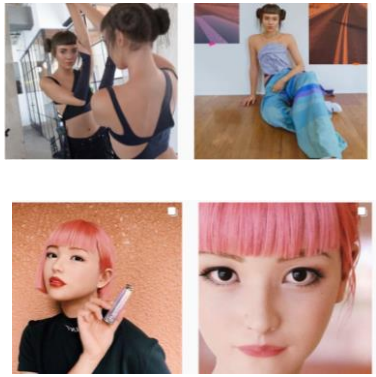
実在の人間のようにリアル

「中の人」がいる

「中の人」はいない(?)

①デジタルダブル

②バーチャルヒューマン



③キャラクターアバター

④バーチャルキャラクター

キャラクターチック

①デジタルダブル（デジタルクローン）

実在の人物の姿を忠実に複製・再現したもの。

◀AI美空ひばり

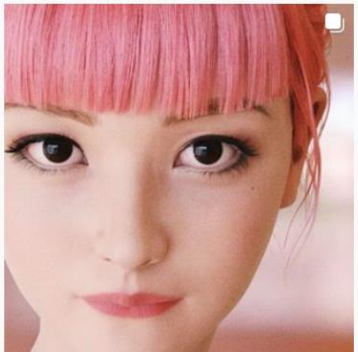
▲フェイクオバマ

▶「Detroit: Become Human」KARA

画像出典はスライド末尾に記載しています

②バーチャルヒューマン

実在しない架空の人物を創造したもの。広義には先の「デジタルダブル」も含む。



◀Saya　▲Lil Miquela（上段）／imma（下段）

③キャラクターアバター

キャラクターをアバター（化身）として使用するもの。

バーチャルYouTuber
◀キズナアイ
▶月ノ美兎

▼あつまれ どうぶつの森
プレイヤーキャラクター

▶Oculus
アバター

④バーチャルキャラクター

「中の人」が存在しない（存在してもそれからは相対的に自律・独立している）架空のキャラクター。

20TH 21ST 22ND

▲ミッキーマウス ▶初音ミク ▲ドラえもん

実在の人間のようにリアル

「中の人」がいる

「中の人」はいない(?)

①デジタルダブル

「中の人」が実在していれば、「その人」の権利として、アバター・キャラクターの権利を認めることができる。

▶現行法でも比較的対応しやすい。

②バーチャルヒューマン

「中の人」がいない架空のキャラクターに対して、何らかの関与者ではなく、キャラクター“自身”の権利は成立するか。

▶現状、キャラクターに法的な「人格」は認められていない。

③キャラクターアバター

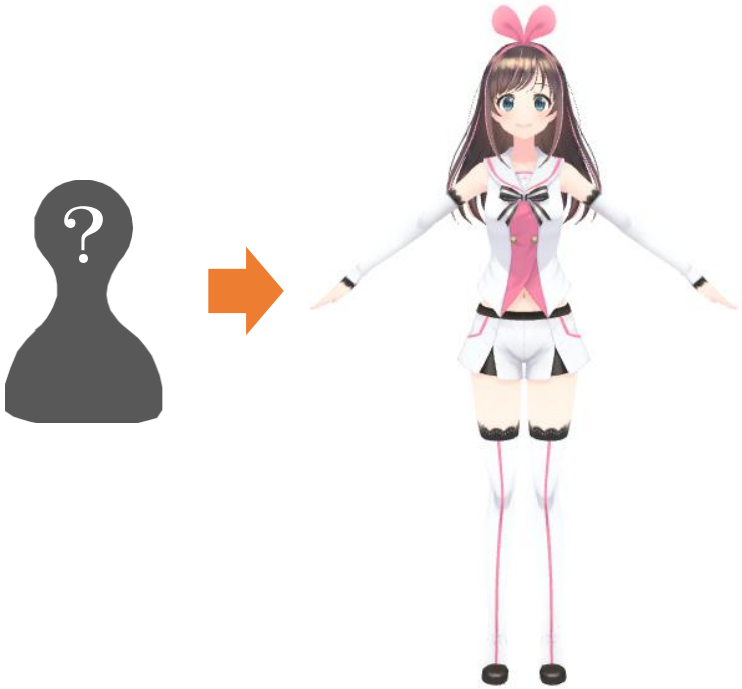
④バーチャルキャラクター

キャラクターチック

■バーチャルYouTuber（VTuber）とは・・・

生身の人間の姿ではなく、イラスト・CGによって表現されたキャラクター調のアバターの姿を通して、インターネット上で動画投稿・ライブ配信などの活動をおこなう者を言う。

■2016年末の「キズナアイ」の登場を皮切りに、昨今のネット界隈の新文化現象として一世を風靡するまでになっている。



■バーチャルYouTuberの類型化

①あくまで生身の人間がキャラクター・アバターの表象（「ガワ」とも呼ばれる）をまとって／借りて動画配信をおこなっているというタイプ

→パーソン型VTuber

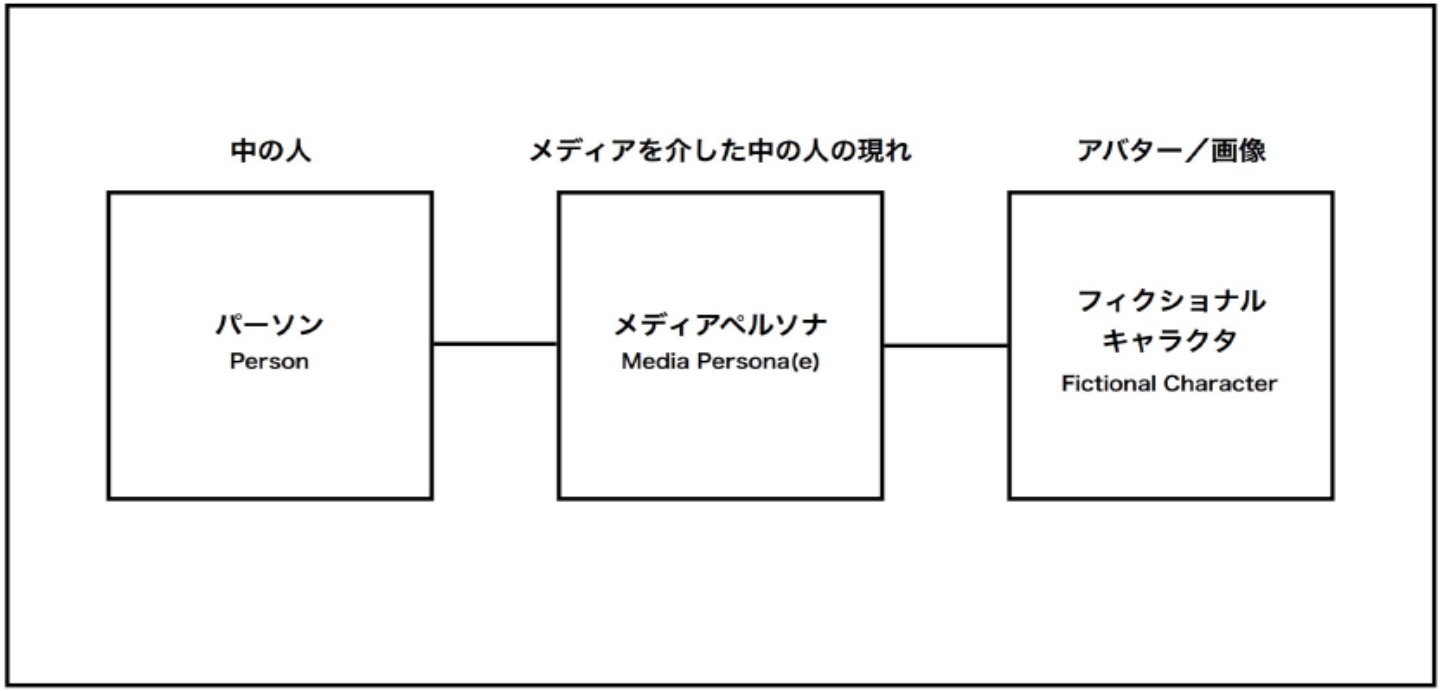
P

②キャラクターこそがVTuberの本体であって、生身の人間がその背後にいてキャラクターを操作しているわけではない（「中の人」はいない）という設定を遵守するタイプ

→キャラクター型VTuber

C

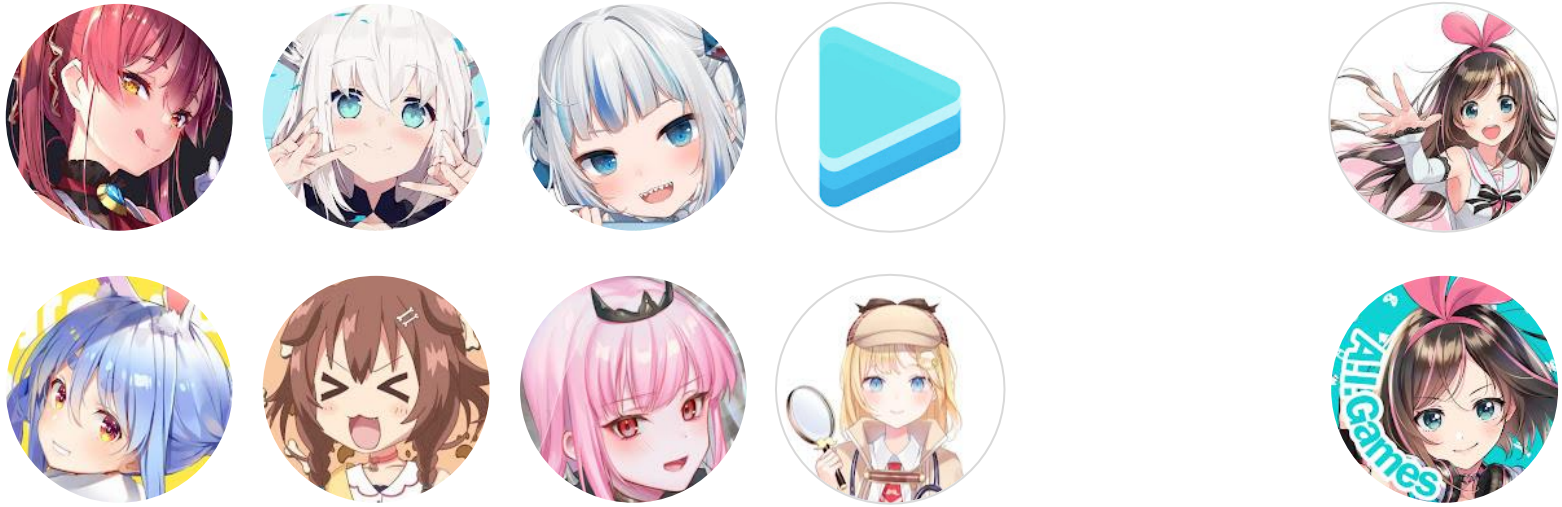
■P型とC型の分類は、ナンバ（難波）氏の「バーチャルYouTuberの三層理論」を元にしています。



難波優輝「いくつもの身体のあいだで：バーチャルYouTuber、おしゃれ、ペルソナ（海賊版）」（2019）
https://drive.google.com/file/d/1HI0XDFzzvT3WApGhEaq62tfEccfZMSV9/view?usp=drivesdk

■「2021年9月Vtuberチャンネル登録者数ランキングTOP100」(https://www.youtube.com/watch?v=6cvrwLjNX98)のうち、上位10チャンネルのタイプを独断で分類。

パーソン型



キャラクター型

◀「中の人」の素性・実生活の露見をいとわないタイプ　　キャラ設定を重んじるタイプ▶

■キャラ設定を演じるタイプ、「中の人はいない」という体（てい）のキャラクターは、人格的権利が十分に保護されなくなってしまうのでは？

- ✓ キズナアイ
- ✓ ミッキーマウス
- ✓ ゆるキャラ
- ✓ シナモン
- ✓ スーツアクター
- ✓ スタント

■VTuberタイプ別人格権侵害の帰属

①パーソン型VTuber

キャラクターアバターの表象（ガワ）をかぶってはいるが、「中の人」の人格がそのまま表出されている程度が高い。
VTuberに対する侵害（人格攻撃など）は、パーソン（中の人）に向かいやすい。

②キャラクター型VTuber

キャラクター型であっても、その声や動きの元になっている演者（声優、モーションアクター）は実在する。しかし、彼らはキャラクターを“演じている”要素が強く、相対的に“別人格”として切り離されていれば、直接の人格侵害は受けにくい。

■ただし、実際のVTuberは、「パーソン型」と「キャラクター型」の二極にきれいに分かれるわけではなく、両方の要素が融合している。したがって、個々のVTuberが、「パーソン」と「キャラクター」のいずれに準拠する性質が強いかを事実認定した上で、妥当な法理論を適用していくことになろう。

■アバターと自己の人格との関係性もグラデーションがある中、それを見極めて侵害の認定と救済を図る必要がある。

3. 人格的権利の整理　はじめに　1/21

アバターへの侵害例		アバターに係る権利	性質	規範
名誉毀損・誹謗中傷	←	名誉権	人格権	制定法
名称の冒用	←	氏名権		判例法
なりすまし	←	肖像権		
正体・私生活の暴露	←	プライバシー権		
アバターの改変	←	著作者人格権		制定法
演技・歌唱の改変	←	実演家人格権		
広告への無断利用	←	パブリシティ権		判例法
アバター・動画の転載	←	著作権	財産権	制定法
演技・歌唱の転載	←	著作隣接権		
公式との誤認混同	←	商標権		
アバターデザインの模倣	←	意匠権		
アバター技術の無断利用	←	特許権		

※あくまで理論的可能性を示したもので、常にすべての権利が成立するわけではなく、ここに列挙したものに尽きるとも限らない。

■人格権一般の法律的根拠

○日本国憲法（幸福追求権・包括的基本権）

13条　すべて国民は、個人として尊重される。生命、自由及び幸福追求に対する国民の権利については、公共の福祉に反しない限り、立法その他の国政の上で、最大の尊重を必要とする。

○民法（不法行為）

709条　故意又は過失によって他人の権利又は法律上保護される利益を侵害した者は、これによって生じた損害を賠償する責任を負う。

■名誉権とは

人の名誉に対する権利・利益。名誉権の侵害は民法上の不法行為のほか、刑法上の名誉毀損罪・侮辱罪にも該当し得る。

○民法（不法行為）

710条　他人の身体、自由若しくは名誉を侵害した場合又は他人の財産権を侵害した場合のいずれであるかを問わず、前条の規定により損害賠償の責任を負う者は、財産以外の損害に対しても、その賠償をしなければならない。

723条　他人の名誉を毀損した者に対しては、裁判所は、被害者の請求により、損害賠償に代えて、又は損害賠償とともに、名誉を回復するのに適当な処分を命ずることができる。

○刑法（名誉毀損罪、侮辱罪）

230条1項　公然と事実を摘示し、人の名誉を毀損した者は、その事実の有無にかかわらず、三年以下の懲役若しくは禁錮又は五十万円以下の罰金に処する。

231条　事実を摘示しなくても、公然と人を侮辱した者は、拘留又は科料に処する。

■名誉とは

判例・通説においては、民事・刑事とも「名誉」とは、社会から受ける客観的評価＝「社会的名誉」を指すとされ、本人の自己自身に対する主観的評価である「名誉感情」とは区別される。ただし、民事では名誉感情も保護の対象となり得る。

○最判昭和45年12月18日民集24巻13号2151頁

「民法七二三条にいう名誉とは、人がその品性、徳行、名声、信用等の人格的価値について社会から受ける客観的な評価、すなわち社会的名誉を指すものであつて、人が自己自身の人格的価値について有する主観的な評価、すなわち名誉感情は含まないものと解するのが相当である」

■匿名アカウントに対する誹謗中傷

論点

○いわゆる「誹謗中傷」の中には、本人の社会的評価を低下させる「名誉毀損」と、それには至らないが、本人の名誉感情を傷つけるものがある。

○VTuberや、ゲームのプレイヤーキャラクターのような匿名・仮名のアバターは、実在の人物と結びつかない「仮想空間上の人物」にとどまるとされがちで、それに対して誹謗中傷がおこなわれたとしても、本人の社会的評価を低下させてはいないとして、名誉毀損が否定されるという問題がある。

■同定可能性の問題 論点

○VTuberの中には、その“前世”での活動などから、すでに実在の本人と同定されている者もいる。ただ、そうだとしても、VTuber活動は、本人とは別名義・別人格としておこなっているのが通例であり、VTuberに対する誹謗中傷により、本人の社会的評価が低下したとまでは認められにくい。

○“身バレ”を忌避し、アバターの姿で活動するというVTuberのスタイルが、皮肉なことに、VTuberの誹謗中傷からの保護を弱めてしまっているのでは？

■氏名権とは

広義には、氏名を他人に冒用されない権利・利益。
判例においては、NHK日本語読み訴訟やピンク・レディー事件（後述）で認められている。

○最判昭和63年2月16日民集42巻2号27頁
（NHK日本語読み訴訟）

「氏名は、社会的にみれば、個人を他人から識別し特定する機能を有するものであるが、同時に、その個人からみれば、人が個人として尊重される基礎であり、その個人の人格の象徴であつて、人格権の一内容を構成するものというべきであるから、人は、他人からその氏名を正確に呼称されることについて、不法行為法上の保護を受けうる人格的な利益を有するものというべきである」

■アバター・キャラクターの名称は保護されるか

論点

○本名ではない通称、ペンネーム、芸名なども、本名と同様に通用されているのであれば、保護の対象となるとされる。アバター名については、そのアバターを使用する「中の人」本人をあらわすものとして社会的に通用・認識されている必要があろう。

○なお、（架空のものも含めた）キャラクターの名称は、一般に著作物には当たらないので、著作権の保護対象ではないが、商標権や不正競争防止法によって保護され得る。

■アバターの名称は誰のものか

論点

○そのアバターを使用して活動する「中の人」本人のものか（複数いることも）、命名した者のものか。企業や事務所に所属するVTuberの場合、VTuber名は、企業・事務所が管理するものとされ、「中の人」がそこから独立・移籍した場合に、同じVTuber名を継続して使用できなくなるという問題がある。

○参考として、芸名使用等をめぐって芸能人と芸能プロダクションが争った加勢大周事件（東京高判平成5年6月30日判時1467号48頁）がある。

■肖像権とは

自己の肖像をみだりに作成（写真撮影など）、公表されない権利・利益。

○最大判昭和44年12月24日刑集23巻12号1265頁
（京都府学連事件）
「何人も、その承諾なしに、みだりにその容ぼう・姿態（略）を撮影されない自由を有するものというべきである」

○最判平成17年11月10日民集59巻9号2428頁
（和歌山毒カレー事件被告人法廷写真・イラスト事件）
「人は、みだりに自己の容ぼう等を撮影されないということについて法律上保護されるべき人格的利益を有する」
「人は、自己の容ぼう等を撮影された写真をみだりに公表されない人格的利益も有すると解するのが相当であ」（る）

■肖像とは

判例上保護対象と認められたことがある媒体は、写真、イラスト画・似顔絵、胸像など。

■CGアバターの姿も「肖像」に当たるのか

論点

たしかにCGアバターは、本人の実の姿（肉体）と似ているとは限らない。しかし、仮面姿がトレードマークとなっている芸能人・レスラーもいるように、生身の顔だけが「肖像」なのではない。しかも、VTuberやゲーム・VRアバターの動きは、「中の人」の実際の動作に追従している。CGアバターとしての姿も、「中の人」の「肖像」と捉えるべきではないか。

■パブリシティ権とは

氏名・肖像等が持つ顧客吸引力という経済的価値を支配する権利。その性質が「人格権」か「財産権」か学説上争われてきたが、最高裁は「人格権に由来する権利の一内容を構成するもの」と判示した。

○最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁（ピンク・レディー事件）

「人の氏名、肖像等（以下、併せて「肖像等」という。）は、個人の人格の象徴であるから、当該個人は、人格権に由来するものとして、これをみだりに利用されない権利を有すると解される」

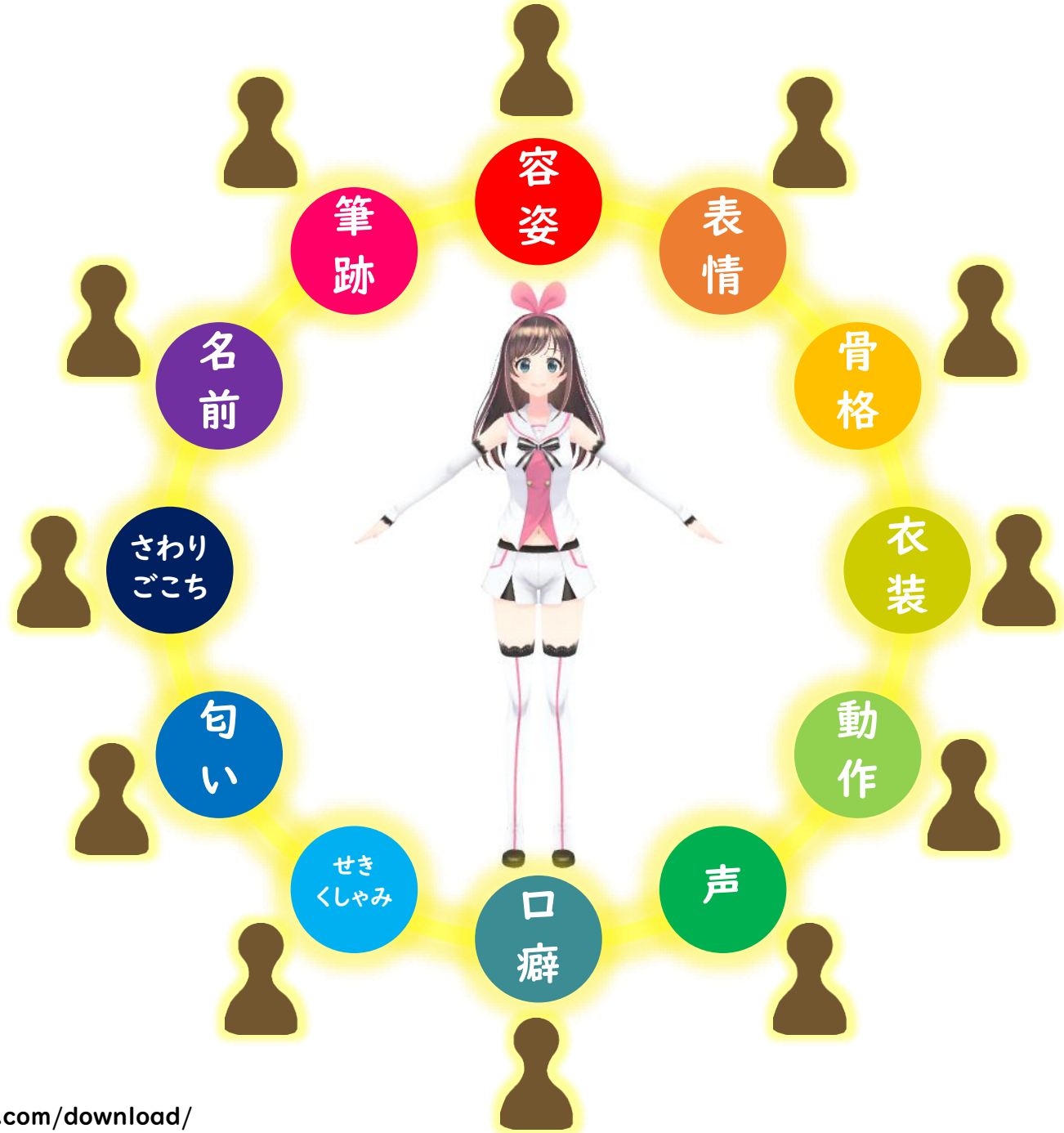
「そして、肖像等は、商品の販売等を促進する顧客吸引力を有する場合があり、このような顧客吸引力を排他的に利用する権利（以下「パブリシティ権」という。）は、肖像等それ自体の商業的価値に基づくものであるから、上記の人格権に由来する権利の一内容を構成するものということができる」

■アバター・キャラクターのパブリシティ権

論点

○アバターの姿、動き、声などに「肖像性」が認められ、それが顧客吸引力を持つのであれば、「中の人」の人格権を根拠に、「アバターのパブリシティ権」を認め、「中の人」に帰属させる余地があると思われる。

○人格を持たない架空のキャラクターの場合、「物のパブリシティ権」が、ギャロップレーサー事件（最判平成16年2月13日民集58巻2号311頁）、ピンク・レディー事件で否定される形となったので、「キャラクターのパブリシティ権」を認めるのは難しくなった。



https://kizunaai.com/download/

論点

■VTuberの人格メルクマールの経済的価値

事前に収録・編集された「動画」の投稿よりも、リアルタイムの「生配信」がVTuber活動の主流になるにつれ、「中の人」自身の身体性・生理現象はもはや隠しきれないものになった。今やそれはVTuberの魅力・個性になり、顧客吸引力の源泉とさえ言える。

- くしゃみ助かる
- せき助かる
- あくびたすかる
- モグモグ助かる
- ミュートたすからない

■プライバシー権とは

私生活をみだりに公開されない権利として判例上承認された。情報社会の進展にも伴い、学説上は「自己に関する情報をコントロールする権利」という積極的意義でも捉えられている。

○東京地判昭和39年9月28日下民集15巻9号2317頁（宴のあと事件）

「いわゆるプライバシー権は私生活をみだりに公開されないという法的保障ないし権利として理解される」

■VTuberの“身バレ”問題

論点

○アバターのプライバシーとして問題になるのは、そのアバターを使用する「中の人」が特定され、その正体（写真、実名、年齢、過去の活動）が本人が望まない形で暴露されたり、目撃情報などを元に、住所や私生活上の行動が公開されることである。

○暴露された情報が「中の人」本人のものであることを認めてしまう形になるため、プライバシー権の侵害として訴えにくいという難点がある。リアクション（肯定も否定も）せず放置するしかないのが実情。

■著作者人格権とは

著作権法18～20条等に規定される著作者の権利。
著作（財産）権とは異なり、著作者本人に専属する。

公表権	著作物を公表するかどうかを決める権利
氏名表示権	著作物を公表する際、著作者名（実名または変名）を表示するかどうかを決める権利
同一性保持権	著作物や題号に対して意に反する改変を受けない権利

※他に、名誉声望保持権なども規定されている。

■アバター制作者との対抗問題

論点

○アバターが、それを使用する「中の人」自身が制作したものではない場合が問題。著作物としてのアバターに対しては、あくまでアバターの著作者・著作権者の権利が及ぶ。

○愛着を持ち、特にVTuberにとっては自己の活動・アイデンティティの根幹とも言えるアバターが、「自分のものではない」ことになる。著作者・著作権者・オンラインサービス提供者等によってアバターを“改変”されたり、使用を停止されたりした場合、ユーザーはそれに対抗できるか。

■実演家人格権とは

著作権法90条の2～3等に規定される実演家の権利。著作隣接権とは異なり、実演家本人に専属する。

氏名表示権	実演を公表する際、実演家名（氏名、芸名など）を表示するかどうかを決める権利
同一性保持権	実演に対して自己の名誉声望を害する改変を受けない権利

※他に、名誉声望保持権も規定されている。

■アバターの挙動は「実演」に当たるか

論点

○著作権法

2条1項3号 実演・・・著作物を、演劇的に演じ、舞い、演奏し、歌い、口演し、朗詠し、又はその他の方法により演ずること（これらに類する行為で、著作物を演じないが芸能的な性質を有するものを含む。）をいう。

○ライブでの歌唱・ダンスや、台本・脚本に基づいて「役」としてのセリフや動きを演じる動画などは、アバターを使用していても、「実演」と言えるのではないか。一方、ゲーム実況、雑談など、アドリブの発話、自然な体の挙動については、「実演」とは言い難い。

■<u>権利の先占（法規範間の調整）問題</u>　論点

例えば、アバター・キャラクターの姿・挙動を、「肖像」とも、「著作物」とも、「実演」とも重畳的に捉えることが可能な場合、それぞれを保護する法規範・権利の間で、どれが優先適用されるか、調整が必要となる。

■<u>マルチステークホルダーへの対応</u>　論点

「中の人」、絵師・キャラクターデザイナー、モデラー、バーチャルタレント事務所、プラットフォーム事業者など、複数の権利者間で利害衝突する場合がある。

引用画像出典

p.3-8	https://www.mori.art.museum/jp/news/2020/01/3872/
	https://www.youtube.com/watch?v=cQ54GDm1eL0
	https://www.jp.playstation.com/games/detroit-become-human/character/
	https://www.telyuka.com/virtual-human-projects-2
	https://www.instagram.com/lilmiquela/
	https://www.instagram.com/imma.gram/
	https://www.youtube.com/watch?v=AOHCRz4XnV8
	https://nijisanji.ichikara.co.jp/member/mito-tsukino/
	任天堂「あつまれ どうぶつの森」スクリーンショット
	https://www.oculus.com/blog/new-day-new-you-avatars-are-more-expressive-and-customizable-starting-today/
	https://store.line.me/stickershop/product/612/ja
	https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01
	https://www.tv-asahi.co.jp/doraemon/cast/
p.9	https://kizunaai.com/download/
p.12	https://www.youtube.com/channel/UCoSrY_IQQVpmIRZ9Xf-y93g
	https://www.youtube.com/c/AIChannel
	https://www.youtube.com/channel/UC1DCedRgGHBdm81E1llLhOQ
	https://www.youtube.com/channel/UCL_qhgtOy0dy1Agp8vkySQg
	https://www.youtube.com/channel/UChAnqc_AY5_I3Px5dig3X1Q
	https://www.youtube.com/channel/UCCzUftO8KOVkV4wQG1vkUvg
	https://www.youtube.com/channel/UCdn5BQ06XqgXoAxIhbqw5Rg
	https://www.youtube.com/c/AIGamesdayo
	https://www.youtube.com/channel/UCyl1z3jo3XHR1riLFKG5UAg
	https://www.youtube.com/channel/UCJFZiqLMntJufDCHc6bQixg
p.13	https://www.youtube.com/watch?v=pU3iGpwKxKc