

日本知財学会20周年記念 コンテンツ・マネジメント分科会連続研究会
～日本を勝ちに導くXR/メタバースの知財政策と実務～
第6回「アバターにまつわる権利関係」(第77回CMSC研究会)

アバターに関する著作権と人格権

2022.9.29

静岡大学 原田 伸一郎
harata@inf.shizuoka.ac.jp

- アバターあるいはそれを用いるユーザーにはどのような**権利**が帰属するか、著作権や人格権を中心に整理し、その**成立要件**や、アバターあるいはユーザーに対する実際の**侵害態様**を踏まえた論点・課題を提起する。
- ※ 「アバター」には、実空間上の有体物を操作するロボットアバターなども含み得るが、ここでは、特にバーチャル空間(ゲーム・VR・メタバース等を広く指す)上でユーザーが操作するアバターや、バーチャルYouTuber(VTuber)などの**CG・バーチャルアバター**を念頭に置く。

1. アバターに関する著作権

- (1) 著作権・著作者人格権
- (2) 著作隣接権・実演家人格権

2. アバターに関する人格権

- (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) アイデンティティ権

著作権とは

著作物を創作した著作者に原始的に帰属する権利。著作権法21～28条に複製権、公衆送信権などの支分権が規定される。

著作物とは

■ 著作権法2条1項1号

著作物 思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。

著作者人格権とは

著作権法18～20条に規定される**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。

アバターは著作物に当たるのか

- 現状のサービスで見られる、人間・動物・ロボット等を**キャラクター**的に表現するアバターの多くは、既存のマンガ・アニメ等のキャラクターと同様、その映像(画像・映像)は著作物に該当すると思われる。
- ただし、いわゆる**ありふれた表現**、例えば「棒人間」のような記号的・簡素なものは、創作性の要件を欠き、著作物に該当しない可能性もある。
- また、人の実写を取り込んで作成した**フォトリアル**なアバターは、別途肖像権は成立しやすいが、著作物には該当しにくい。

アバターの著作者は誰か

- アバター制作に当たっては、個人が一人ですべての工程をおこなう場合もあるが、基本となるキャラクターや衣装のデザインを担当する**イラストレーター**（絵師などとも呼ばれる）のほか、そのデザインを元にパーツを制作し、映像画面上での動作を可能にするモデリングをおこなう**モデラー**など、複数の「著作者」が関わる場合がある。その制作工程や、対象となる著作物の単位（静止画、動画）によって、個々の「著作者」の役割・寄与が異なる可能性がある。
- また、**職務著作**（著作権法15条）に該当する場合は、**法人**が著作者となる。

キャラメイクは創作か

- オンラインゲーム等において、プレイヤーは髪型や肌の色など複数のパラメータを選択し、それを組み合わせることで、自分の“オリジナル”なアバターを設定することができる。プレイヤーが著作権を持つことはないとしても、**その行為は相当の“創作性”を有するのでは？**
- プラットフォームベンダーが提供する素材を組み合わせているだけであって、その掌中にあるとも言えるが、無数の組み合わせの中から、美的に成立するキャラクターを“選び出す”行為は、一種の“創作”に類似・接近するようにも思える。
(→俳句は創作か、 17^{50} の有限文字列からの“発見”か)

著作権侵害アバターの存在

- プラットフォームが公式に提供するアバターだけでなく、ユーザーが自らアバターを制作して持ち込めるソーシャルVRなどにおいては、著作権侵害と思われる**違法アバター**も初期にはよく見受けられた。
- 別のゲーム等におけるキャラクターデータを**リッピング**したアバターや、既存の**著名IPを無断でアバター化**したもの、公式に配布されているアバターを**利用規約・二次創作ガイドライン等に違反**して利用するものなどがある。特に性的な姿への改変は、多くの規約・ガイドラインが禁止しており、**翻案権・同一性保持権侵害**に該当し得る。既存のアバターの**衣装替え**などもこうした権利が問題になる。

アバターユーザーとの対抗問題

- アバターの著作者・著作権者と、アバターのユーザーが異なる場合に問題となる。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。
- ユーザーは利用権・利用許諾の範囲内でアバターを利用することはできるが、自己の分身として愛着を持つに至ったアバター、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。アバター制作者やプラットフォームはアバターの提供中止・サービス終了や改変をどこまで自由にできるのか？（ユーザーの人格権との対抗が生じる?）

著作隣接権とは

著作物の伝達に重要な役割を果たしている者に認められる権利。ここではアバターの操作者を念頭に置き、**実演家の権利**のみ取り上げる。

- ✓ **実演家**
- ✓ **レコード製作者**
- ✓ **放送事業者**
- ✓ **有線放送事業者**

実演・実演家とは

■著作権法2条1項3・4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。
- 実演家** 俳優、舞踊家、演奏家、歌手その他実演を行う者及び実演を指揮し、又は演出する者をいう。

実演家人格権とは

著作権法90条の2～3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、名誉声望保持権なども規定されている。

アバターの挙動は実演に当たるか

- CGアバターが動く映像は一般に「著作物」と考えられるが、**モーションキャプチャー**などの技術により、アバター使用者の実際の動作を反映して生成された映像である場合は、使用者の「実演」にも当たる可能性がある。ただ、あくまで「**デジタル変換**」された“実演”である点をどう評価するかは諸説ある。
- コンテンツとして見ると、**歌唱・朗読・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ものなどは、「実演」と言えるのではないか。一方、単なる歩行、自然な体の挙動、アドリブの発話等については、「実演」とは言い難い。

1. アバターに関する著作権

- (1) 著作権・著作者人格権
- (2) 著作隣接権・実演家人格権

2. アバターに関する人格権

- (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) アイデンティティ権

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。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。

■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、**一年以下の懲役若しくは禁錮若しくは三十万円以下の罰金又は拘留若しくは科料**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、人が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723条の)「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

- 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(自尊心)を傷つけるものがある。
- ハンドルネームを用いてネット上で活動する人物は、実在の人物と結びつかない「**ネット上的人格**」「**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ることはない**として、**名誉毀損の成立が否定される**という問題がある。

同定可能性の問題

- アバターに対して誹謗中傷がなされた場合、そのアバターの姿およびアバター名で活動する人物が、**実在・特定の人物と第三者から同定可能であるか**が問題となる。
- 汎用的なアバターを次々と乗り換えて使用しているようなユーザーについては同定可能性は認めにくいですが、VTuberについて同定可能性、名誉毀損の成立を認めた裁判例(東京地判令和3年12月17日)がある。素顔や本名が知られていなくても、そのアバターで活動している者が**実在し(AIやNPCである可能性を排除でき)**、別の誰かを指している可能性がなければ、十分同定可能と考えてよいのではないか。

氏名権とは

氏名を他人に冒用されない権利など、自己の氏名に対する権利・利益。判例上、NHK日本語読み訴訟やピンク・レディー事件で認められている。

●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」

アバターネームは保護されるか

- 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。一般にアバター名については、そのアバターユーザー本人をあらわすものとして通用・認識されている必要がある。
- 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、その財産的価値については商標権や不正競争防止法によって保護され得る。

アバターネームは誰のものか

- 特にタレントとして活動するVTuberに関して問題となり得る。VTuber名は、当該アバターを使用して活動する「**中の人**」**本人のもの**か、**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(併せてアバターも)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。

VTuberの名称の“冒用”

- ゲームのプレイヤーネーム、SNSのアカウント名などで、ファンら第三者によってVTuberの名前がすでに使用されており、当のVTuber本人が自分の名前でアカウント登録できないという問題も顕在化している。
- そうした行為はファン心理によるもので、「なりすまし」「宣伝」などの悪用・冒用を意図した行為ではないとしても、本人と“偽者”の区別が付きにくいいため、みだりに使用することに関しては何らかの規律、防止措置の徹底が必要ではないか。

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。

●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」(る)

肖像の媒体

写真、イラスト画・似顔絵、胸像など。当然CGも肖像に該当し得るので、有名人・知人等とそっくりなアバターを無断で作成・公表することは当人の肖像権を侵害する可能性がある。

CGアバターとしての姿も「肖像」に当たるのか

「中の人」の素顔とは特に似ていないアバターとしての姿も、当人の「肖像」と言えるか？ 仮面姿がトレードマークの芸能人・レスラーもいるように、**素顔だけが「肖像」ではない**。本人特定性があれば、**CGアバターとしての姿も、「中の人」の「肖像」と捉えられないか**。

インゲームフォトグラフィー

- ゲーム等のプレイ画面をスクリーンショット、ビデオキャプチャーにて記録することは従来からおこなわれてきたが、さらに、ゲーム・VR・メタバース内に存在する「**バーチャルカメラ**」を用いてバーチャル空間内の“映える”人物や風景を撮影することも盛んになり、一部は「アート」として評価されてもいる。
- アバターやアセットの著作権、それを撮影する**フォトグラファー**の著作権のほか、“カメラ”を向けられるアバターのユーザーにも対抗利益が成立するか？（現実世界における肖像権のようなもの）

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(略)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ます、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えることができる」

アバターのパブリシティ権

- **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。
- 人間の五官を通して知覚できる視覚・聴覚・嗅覚・触覚・味覚のうち、特にVTuberは、**声**が「中の人」の身体性を最も直接反映している。**ボイス販売、ASMR**など聴覚コンテンツが豊富であり、「**声の肖像権・パブリシティ権**」を保護する必要性は高い。

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」の投稿とは異なり、リアルタイム・長時間の「**生配信**」では、「中の人」自身の**身体性・生理現象・生活音**(くしゃみをする、配信中にトイレに行くなど)はもはや隠しきれないものになった。
- VTuberを「キャラクター」とみなせば、そうした要素(ノイズ)が配信に載ることは避けるべきことであるが、今やそれはVTuberの魅力・個性、リスナーに歓迎される、顧客吸引力の源泉になっている。

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も承認されてきた。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」といった積極的意義でも捉える見解がある。

- 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」

“身バレ”問題

- (狭義の) プライバシーがアバターに関して問題になるのは、匿名・仮名で活動するアバターのユーザーが特定され、その正体や実社会での活動(本名、年齢、職業、住所、顔写真、過去等)が本人が望まない形で暴露されることである。
- VTuberに関して、その「中の人」の本名・年齢・顔写真を公開することをプライバシー侵害と認めた裁判例(東京地判令和2年12月22日、同令和3年6月8日)がある。特にVTuberは、素顔や本名を公開せずに活動するのが通例であるため、それらが暴露されることは、「私生活の平穩」をも害することになる可能性もある。

アイデンティティ権とは

主に「なりすまし」への対抗を念頭に置き、「**他者との関係において人格的同一性を保持する利益**」として提唱された権利。そうした利益の存在を認める裁判例がある。

●大阪地判平成29年8月30日判時2364号58頁

「個人が、自己同一性を保持することは人格的生存の前提となる行為であり、社会生活の中で自己実現を図ることも人格的生存の重要な要素であるから、他者との関係における人格的同一性を保持することも、人格的生存に不可欠というべきである。したがって、**他者から見た人格の同一性に関する利益も不法行為法上保護される人格的な利益になり得ると解される**」

なりすまし

- 自己が専属的・継続的に使用し、周囲からもそう認知されているアバターやアバター名を第三者が無断で使用することは、自己との区別を付きにくくさせ、周囲からの誤認混同のおそれを生じさせる。
- それが自己の名誉等を侵害するような態様の場合は、従来通り、名誉権等を以て対抗することができる(自己になりすまして、差別的な発言を繰り返し、自己に対する社会的評価を低下させる場合など)。自己の氏名・肖像の冒用もなく、**名誉等の侵害も特にない(むしろ自分に益する)**「なりすまし」をされた場合、これに対抗する権利として、「アイデンティティ権」を活用できる可能性がある。

- 例えば、アバターの姿・挙動を、「著作物」とも「実演」とも「肖像」とも「個人情報」とも、さまざまな法的角度で重疊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・権利の性質・射程を確認し、適用・援用を検討する必要がある。
- メタバースをインクルーシブで、持続可能な場所として発展させていくためには、ユーザー、デザイナー、モデラー、プラットフォーム運営事業者、参加事業者など、複数の権利者間での利害調整が必要な場合がある。著作権など法令で規定されている権利のほか、判例法を中心に形成されてきた人格権・人格的利益が主張される可能性もあることに注意を要する。