

# アバターの肖像等に関する取扱いについて（討議用メモ）

## 検討事項1 メタバース空間の構築に際しての肖像の取扱い

課題1 実在の人物の肖像の写り込み

## 検討事項2 他者の肖像を模したアバター等の無断作成・無断使用への対応

課題2-1 実在の人物の肖像を模したアバターの作成・使用

課題2-2 他者のアバターのデザインを盗用したアバターの作成・使用

課題2-3 他者のアバターへのなりすまし、他者のアバターののっとり等

## 検討事項3 アバターの肖像等に向けた権利侵害行為等への対応

課題3-1 アバターの肖像の無断撮影・公開

課題3-2 アバターに対する誹謗中傷等

## 検討事項4 アバターの実演に関する取扱い

課題4 アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理

## 課題1; 実在の人物の肖像のメタバース空間への写り込み・取り込み

- ◎ 現実空間を3Dスキャン等して仮想空間化する際には、例えば、写り込んだ看板やポスターの中に、人物の写真が使われているなど、実在の人物の肖像が取り込まれることがある。
- ◎ 取り込まれた肖像について、肖像権・パブリシティ権との関係で問題を生じないか、どこまでのケースについて権利処理を要するのか等が、課題となる。

### 1. 基本的な認識

#### <肖像権の取扱い>

##### ①肖像権の意義・性質、判断基準等

- 肖像権は、法律上明文化された権利ではなく、裁判例で認められた権利。

裁判例の多くは、肖像権について、自分の顔や全身の姿をみだりに撮影されたり、それらのみだりに公開されたりしない権利と解している。

- 最高裁は、「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」し、「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をも有すると解するのが相当である」と判示するとともに、肖像権の侵害に当たる場合についての判断基準として、
  - ・ 次の①～⑥の要素等を「総合考慮」して、被撮影者の「人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超える」場合に、肖像権の侵害が認められるものとした。

【考慮要素】; ①被撮影者の社会的地位、②被撮影者の活動内容、③撮影の場所  
④撮影の目的、⑤撮影の態様、⑥撮影の必要性

(最判平成17年11月10日民集59巻9号2428頁[法廷内撮影事件])

- 肖像権は、肖像を写しとられる者(被撮影者)個人の権利であり、当該個人において管理可能。  
→ 被撮影者が撮影・公開を承諾している場合、その限りにおいては、肖像権侵害とならない。

## ②裁判例における、侵害判断の一般的な傾向(例)

### 【人物を特定できないもの】

- ・ 本人を識別できないもの(被撮影者の知人が見て、その人だと判別できないもの)は、実質的には容姿の記録とはいえないものとして、肖像権侵害に当たらないものとされやすい傾向。

→ 対象に近づけば大写しになるメタバースの場合、本人識別可能か否かは、大写して表示した際に識別できるかで判断？

### 【心理的負担を与えないもの】

- ・ 撮影の態様(写り方)、目的として、特定の人に焦点が当たっていないものは、被撮影者の心理的負担が小さく、侵害に当たらないものと認められやすくする要素として考慮される傾向。  
逆に、大写しの場合は、侵害に当たりやすい傾向。

### 【公共の場所】

- ・ 道路上や公園などの公共の場では、一般に自分の肖像を見られることを予期又は許容していることが多いため、これらの場所で撮影された場合、侵害に当たらないものと認められやすくする要素として考慮されやすい傾向

### 【撮影について承諾を得ているもの】

- ・ 撮影者が撮影を承諾している場合には、その後の公開を含めて、侵害を否定する要素の一つとして考慮される傾向。
- ・ 撮影を明確に許可していなくても、黙示的に承諾したと解釈できる場合(例えば、記者会見、公開のスポーツ競技など)についても、肖像権侵害とならない可能性が高い傾向。

## <パブリシティ権の取扱い>

### ①パブリシティ権の意義・判断基準

- パブリシティ権も、法律上明文の規定ではなく、裁判例により認められた権利。  
裁判例では、その氏名、肖像から顧客吸引力が生じる著名人が、当該氏名・肖像から生じる経済的利益ないし価値を排他的に支配する権利として、パブリシティ権を捉えている。(東京高判平成14年9月12日 裁判所ウェブサイト 平13(ネ)4931[ダービースタリオン事件])
- 最高裁は、個々の事案がパブリシティ権侵害に当たるか否かの判断基準として、  
・ 人の氏名、肖像等を無断で使用する行為は、
  - ①氏名、肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、
  - ②商品等の差別化を図る目的で氏名、肖像等を商品に付し、
  - ③氏名、肖像等を商品等の広告として使用するなど、専ら氏名、肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とすると言える場合に、当該顧客吸引力を排他的に利用する権利(いわゆるパブリシティ権)を侵害するものとして、不法行為法上違法となるとした。(最判平成24年2月2日民集第66巻2号89頁[ピンク・レディー事件])

### ②裁判例における、侵害判断の一般的な傾向(例)

- 例えば、芸能人やスポーツ選手など著名人の肖像が、無断で、商品の宣伝・広告に用いられたり、商品そのものに付されたりした場合には、専ら顧客誘引力が利用されているものとして、パブリシティ権侵害に当たる可能性が大きい。
- 著名人の肖像であっても、単に写り込んでいるだけで、専ら顧客吸引力を利用するものと解されない場合は、パブリシティ権侵害に当たらない傾向。

## 2. 検討の視点

- **メタバース空間の構築の際に対象に付随して写り込んだ・取り込んだ肖像の扱いについて、肖像権・パブリシティ権との関係、権利処理の要否等は、基本的にどのように考えるか？**
  - ※ 肖像権との関係では、仮想空間構築が目的であることに鑑み、どのように考えるか(肖像権侵害の成立しやすさは映像作品の撮影の場合と同程度か？それ以上か？)
  - ※ パブリシティ権との関係では、当該メタバース空間の性質に鑑み、そこに写り込むことで、顧客吸引力を発揮されるようなケースは考えられるか。そのようなケースでない限り、権利処理は、概ね不要か？
- **メタバース空間に写り込んだ識別可能な肖像について、承諾なしにそのまま公表・使用しても、肖像権・パブリシティ権の侵害に当たらないケース等についても、想定し得るか。**
- **その他、メタバース事業の実施に当たり、肖像権・パブリシティ権の侵害を回避するための方策として、どのような対応が現実的にとり得るか。**
  - ※ 例えば、本人識別ができなくなるよう画像を加工するなど
- **上記の事項等について、現実にはどのような課題が生じているか。現場がより安心して正しく判断できるように、関係事業者等に周知していくこと等も必要ではないか。**
  - そのための**周知方法等としては、どのような方法が適当か。**
  - ※ ソフトローの在り方等も含め

## 課題2-1; 実在の人物の肖像を模したアバター等への作成・使用

- ◎ 3Dスキャナーやカメラ等を用い、実在する人物の容ぼうをリアルに再現したアバター・NPC(いわゆるモブキャラ)を作成することが可能となっている。
  - ※ AIを用い、肖像等の画像データと他のデータとを結合させるディープフェイクの技術が、アバター作成に転用されること等も想定し得る。
- ◎ 例えば、①実在の人物の容ぼうを写しとったアバター・NPCが、無断で新たに作成された場合や、②実在の人物の容ぼうを模したアバターの肖像データが無断でコピーされ、他者のアバター・NPCの肖像として使用された場合などには、当該人物の肖像権・パブリシティ権を侵害することともなり得ることが想定される。

### 1. 基本的な認識

#### <肖像権との関係>

- 肖像権による肖像の保護について、写真に撮影され、公表される場合に限らず、人物の肖像が①CGにスキャンされる場合、②アバター・NPCの容ぼうとして用いられる場合についても、同様の保護が及ぶこととなるかが、検討の対象となるものと考えられる。

#### ①CGへのスキャン

- 最高裁は、「人は、自己の容貌等を描写したイラストについても、これをみだりに公表されない人格的利益を有すると解するのが相当」と判事し、イラスト画も本人の「肖像」として保護され得ることとしている。  
(最判平成17年11月10日民集59巻9号2428頁〔法廷写真・イラスト事件〕)
- イラスト画による肖像については、「ありのまま記録」する写真とは異なり、その描写に作者の主観や技術が反映され、これが公表された場合にも、そのことを前提とした受け取り方をされることから、描かれる人物の受忍限度の評価に際しても、写真とは異なる特質が参酌されなければならないと解されている。
- 一般に、イラスト画による肖像の公表については、写真の場合と比べ、肖像権侵害を認められにくい傾向があるが、裁判例においても、肖像権侵害が認められ得る場合の例として、「肖像画のように写真と同程度に写実的に正確に描写する」場合を挙げた例がある。  
(東京高判平成15年7月31日民集58巻5号1699頁〔新ゴーマニズム宣言事件〕)
- もとより、写真と区別がつかないほどにリアルに再現されたCGは、むしろ写真に類似するものとして扱うべきとする論もある。  
(原田伸一郎「バーチャルYouTuberの肖像権—CGアバターの「肖像」に関する権利—」(情報通信学会誌Vol.39 No.1(2021)))

#### ②肖像のアバターへの使用

- 実在の人物の容ぼうをリアルに再現したCGが肖像に当たるのであれば、当該CGとして描画されるアバター等の映像も、当該人物の肖像に当たるものと考えられる。

### ③肖像権侵害に当たるかの判断

○ その上で、当該肖像のアバター等への使用(アバター等の形での公開)が、肖像権の侵害に当たるかは、写真撮影の場合と同様、モデルとなった人物(被撮影者)人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超えるかによって判断することが相当と考えられるが、最高裁が示した、肖像権侵害の判断に係る6つの考慮要素については、元来、写真の撮影・公開のケースを想定したものであり、アバター等のケースにそのまま当てはまらない要素も一部にある。

○ このことも踏まえつつ、写真の場合と共通に総合考慮すべき要素を考慮して、当該人物の受忍限度を超えるかを判断すれば、

- ・ 実在の人物の肖像が、アバター等の容姿に用いられる場合には、当該人物とわかる容ぼうのアバター等が作成され、他者により操作され、その姿が公開されることになるものであり、当該人物にとって、単なる写真撮影の場合と同等、又はそれ以上に受忍し難い状況とも考え得るところ、当該行為は肖像権侵害に当たる場合が多いか？

※ 写真の場合には、被撮影者の名誉を傷付け、又は辱めるような写真ほど、肖像権侵害と認められやすい傾向。

○ 一方、被撮影者の社会的地位を考慮したとき、著名人については、受忍すべき限度が高いものと考えられ、その肖像公開が、肖像権侵害と認められない余地が大きくなると指摘されるが、アバター等使用の場合にも、こうした考え方を適用し得るか。その場合、本人承諾なしに、著名人そっくりのアバター等を作成してよいケース等も想定し得ることになるのか等、議論が生じ得る。

※ 例えば、①政治家の容ぼうを模したアバター等をパロディとして用いる場合、②芸能人の容ぼうを模したアバター等をコスプレ的にまとっていると明瞭にわかる場合などは、どうか？

○ 以上は、決められた動作・発言しかしないNPC(モブキャラ)としての利用の場合には、異なり得るか。

### <パブリシティ権との関係>

○ パブリシティ権は、著名人が、自らの肖像等から生じる顧客吸引力を排他的に利用する権利であり、肖像等の使用が、専ら肖像等の有する顧客誘引力の利用を目的とするものである場合には、パブリシティ権侵害を生じる。

○ 著名人の肖像を写しとったアバター等を使用する場合についても、例えば、そのアバター等を使って商品の広告・宣伝を行うなど、当該アバター等の使用により、専ら当該肖像の顧客誘引力を利用することを目的として、これが行われる場合には、パブリシティ権の侵害に当たると判断される可能性が高くなると考えられる。



## 2. 検討の視点

- 肖像を、写真に撮影して公開する場合と、アバターに写しとって使用する場合とで、肖像権・パブリシティ権の取扱い等に関し、違いが生じるところはあるか。
- ユーザーによるアバター使用が、実在の人物の肖像権・パブリシティ権の侵害を生じさせることとならないようにするため、
  - ・ ユーザーにおいて特に留意すべき事項等として、どのようなことがあるか。
  - ・ プラットフォーマー等において特に留意すべき事項、講じ得る侵害防止策等として、どのようなことがあるか。
- 実在の人物の肖像を写しとったアバターを無断で作成・使用しても、肖像権・パブリシティ権の侵害とならないようなケース等は、考えられるか。
- 上記の事項等について、現実にはどのような課題が生じているか。現場がより安心して正しく判断できるように、関係事業者等に周知していくこと等も必要ではないか。  
そのための周知方法等としては、どのような方法が適切か。  
※ ソフトローの在り方等も含め

## 課題 2-2 他者のアバターのデザインを盗用したアバターの作成・使用

- ◎ オリジナルのデザインで作成されたアバターについて、そのデザインのデータが第三者にコピーされ、その者のアバターの容ぼうとして盗用されるなどの事案が生じており、ユーザー間のトラブルにもつながっている。
- ◎ メタバース内で、ユーザーは、自己の身体としてアバターを使用し、アバターの姿で活動することで、その世界における社会関係を築くこととなる。こうした活動の積み重ねを通じ、自己の人格の投影ともなるアバターに対し、より強い愛着を形成するとともに、その活動内容によっては、顧客誘引力をもつほどの著名なアバターとなるといったことも起こり得る。
- ◎ このようなアバターについて、その肖像を無断で使用されないことに関する権利又は法的利益が、どのように保護されることとなる(べき)か、肖像権やパブリシティ権による保護は可能か、等の議論が生じている。

### 1. 基本的な認識

#### <肖像権との関係>

#### ①肖像権の対象範囲(アバターの肖像を含み得るか)

- 肖像権は、裁判例において、実在の人物の容ぼうがみだりに公開されないための権利として認められてきたが、**これまでの判断は、いずれも人物の生身の顔や姿を撮影・描画されるケースについてのもの。**

- ※ 例えば覆面プロレスラーのように、素顔を見せず、特殊なコスチュームやメイクを施した姿で社会的認知を受けている人物の、その姿についての肖像権等の判断がなされた例は、確認できない？

- ※ 実在の人物の容ぼうを記録したものであっても、作者の主観や技術が反映するイラスト画などで、ありのままに記録したものでないものは、肖像権の対象として認められにくい傾向。

- **アバターの容ぼうについても、実在の人物である操作者の人格と結びついており、人格権に由来する権利とされる肖像権の対象と認めるべきではないかとする論もある。**

- ※ アバターは、一般的には、実在の人物がその操作者(中の人)となり、当該人物は、仮想空間内における自己の身体としてアバターを用いることとなる。自己の分身たるアバターの容貌は、生身の身体に由来する肖像ではないが、実在の人物の人格に紐づけられるものであり、このようなアバターの容貌を写しとった肖像についても、これを肖像権の対象とし、これらのみだりに公開されない人格的利益を保護すべきとする意見もある。

- ※ 例えば、Vtuberの肖像権に関し、「Vtuberにとっては、アバターは『服』のようなものであり、アバターというファッションを全身に纏っているという感覚に近く、「本人の実際の姿を現しているか・似ているかではなく、本人を識別・特定するものが、その人の「肖像」であるという理解に立てば、Vtuberが用いるCGのアバターが「中の人」の実際の姿、「肉」(体)の顔を全く反映していなくても、彼女・彼の「肖像」と認めることに障害はないはず」とする論もある。

(原田伸一朗「バーチャルYouTuberの肖像権—CGアバターの「肖像」に関する権利—」(情報通信学会誌Vol.39 No.1(2021))



## ②肖像権侵害の成立可能性(被撮影者の受忍限度を超えるか)

- オリジナルのデザインで創作された自己のアバターの肖像が無断使用された場合について、仮に、当該アバターの肖像が肖像権の対象となり得る(アバターの肖像に肖像権がある)ものと認められたとしても、そのような無断使用が肖像権の侵害に当たるか否かについては、**別途、無断使用された者の受忍限度を超えるかの観点からの検討を行う必要がある。**

※ 一般人の感覚に照らし、アバターの肖像を無断使用されることによる人格的利益の侵害が、社会生活上受忍の限度を超えるものであると認められるかが、ハードルになり得るとの指摘もある。

## <パブリシティ権との関係>

- **これまでの裁判例**におけるパブリシティ侵害の判断では、**実在の人物の生身の肖像が広告・宣伝等に利用されたケースについて判断が求められ、「自然人」の氏名、肖像から生じる顧客吸引力を排他的に利用する権利として、その判断がなされてきた。**

※ 例えば覆面プロレスラーのように、素顔を見せず、特殊なコスチュームやメイクを施した姿で社会的認知を受けている人物の、その姿についての肖像権等の判断がなされた例は、確認できない？

※ 物の(名称の)パブリシティ権については最高裁判例において否定(最判平成16年2月13日民集58巻2号311頁〔ギャロップレーサー事件〕)。

※ オリジナルにデザインされたキャラクターの肖像について、これを商業的に利用する権利に関しては、一般に、パブリシティ権ではなく、知的財産法による保護の対象となっている。

## <著作権等との関係>

- オリジナルのデザインで作成されたアバターの肖像については、そのデザインが著作物(思想・感情を創作的に表現したもの)と認められる場合、著作権及び著作者人格権による保護の対象となる。

著作権者等は、オリジナルのデザインで作成されたアバターの肖像が無断で使用された場合には、著作権等の侵害に当たるものとして、その差止めや損害賠償を請求できる。

- **アバターのユーザーは**、多くの場合、アバター用のデータを他者から購入し、加工するかそのままの形で利用しているが、購入に当たり、**そのデータの利用についてライセンスを受けるのみで、著作権の移転は行われないケースが多い。**

このため、アバターの著作権を保有するクリエイター等と、そのアバターを操作するユーザー(中の人)は、異なることとなることが多い。

→ **著作権等の権利行使を行うことができるのは、著作権者等であり、アバターの利用についてライセンスを受けているのみで、著作権等を有していないユーザーは、侵害者に対し自ら差止などの権利行使をすることはできない。**

※ なお、文化審議会著作権分科会においては、「独占的ライセンスの対抗制度及び独占的ライセンシーに対し差止請求権を付与する制度」の導入についても、検討中。

- **アバターのデータを購入したユーザーが、そのアバターのデザインについて、著作権者の許諾を得て一定の加工を行った上でこれを利用する場合には、当該加工が創作性のある改変(翻案)として評価し得るものであれば、当該改変に係る部分については、ユーザーが行った二次創作として、そのユーザーに著作権等が生じることとなる。**

→ **アバターデザインの無断使用を行う侵害者に対し、二次創作に係る著作権者等として差止などの権利行使をすることも、可能となる。**



## 2. 検討の視点

- オリジナルのデザインで作成されたアバター等の肖像に関し、肖像権やパブリシティ権による保護の可能性等については、どのように考えるか。
- 著作権等をもたないユーザーのアバター等のデザインが盗用されるケースについて、現実にはどのような課題が生じているか。ユーザーはどのような対抗措置をとり得るか。どのような対抗策が有効かつ現実的か。
  - ※ 例えば、ユーザーが二次創作に係る著作権等を保有し、これを根拠として権利行使するなど？
  - アバターデータ購入時のライセンス契約において利用条件を定めるに当たり、デザイン盗用に対し、ユーザーが有効な対抗策をとれるような条件設定としておくことが、重要となるか？
    - ※ 例えば、侵害行為に対しては、著作権者が侵害排除義務を負う旨の定めや、一定の改変を認めることなど？
  - ユーザーが踏まえるべき留意事項や、有効な対応方策、これを可能とするライセンス契約の条件設定等について、ユーザーへの周知を図っていくことが必要となるのではないか。
    - ※ 例えば、アバター等の模倣対策に対応したライセンスのモデルについて、周知するなど？
- アバターの肖像の第三者による不適正な利用を防ぐ上で、プラットフォーマー等において特に留意すべき事項や、講じる対策等として、どのようなものがあるか。
  - それらの事項・対策について、プラットフォーマー等へ適切に周知していくことが必要ではないか。

## 課題 2-3 ; アバターによる他者へのなりすまし、他者のアバターののっとり

- ◎ メタバース内において、前述したように自己の生身の容ぼうが写しとられ、又は自己のアバターの肖像データがコピーされる等により、これらの肖像を用いたアバターが第三者に作成され、当該アバターによるなりすまし行為が行われる等の問題が生じ得ることが、懸念されている。
- ◎ 不正アクセス等により自己のアバターが他者にのっとりられるなどの問題も、生じ得ることが指摘される。

### 1. 基本的な認識

#### <刑法上の違法行為>

- メタバース内において、**他者のアバターに類似した肖像のアバターを無断で作成し、そのアバターを使って、当該他者になりすますような行為**は、前述の論点に加え、その態様によって、**詐欺や電磁的不正作出・供用、又は名誉毀損など、刑法上の違法行為に当たり得る。**
- また、**他者のアバターをのっとり、のりつたアバターを用いて当該他者になりすますような行為**は、メタバースプラットフォームのシステム上、通常できない設計となっていることが一般的である。  
これが実際に行われる際には、**何らかの不正アクセスの手段**が伴い、そのような行為には、**不正アクセス禁止法、刑法等による規制が及ぶこととなり得ると**想定される。

#### <民法上の不法行為>

- さらに、これらの行為は、**その態様により**、
  - ・ **当該他者の名誉(社会的評価)を毀損するもの**であれば、**名誉権の侵害**に当たり得るほか、
  - ・ **プライバシー権等の人格権の侵害**に当たり得る可能性も指摘されており、民法上の不法行為として、差止請求や損害賠償請求の対象ともなる可能性がある。

#### <プラットフォームの利用規約等による対応>

- なお、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、当該規約に基づくコミュニティ基準等において、単に他者の氏名を騙るのみのもの(他者の肖像を使用しないもの)を含めた「なりすまし」を、迷惑行為等に当たるものとして、禁止している例が見られる。



## 2. 検討の視点

- アバターによる他者へのなりすましや、他者のアバターののっとり等として、現実にどのような課題が生じているか。それらの問題行為を防ぐ上で、プラットフォーム等において特に留意すべき事項や、講じ得る防止策等はあるか。
  - それらの事項について、プラットフォーム等に対し、適切に周知していく必要はないか。
- なりすましやのっとりについて、現実の被害を救済していく上で、名誉毀損等をはじめとした既存の確立した法理論のみで、十分な救済を図れないケース等はあるか。
  - それらケースについて、どのように対応していくことが求められるか。

## 課題3-1; アバターの肖像の無断撮影・公開

- ◎ メタバース内では、スクリーンショット機能やカメラ機能を活用して、アバターや仮想オブジェクトの外観、仮想世界内の情景等を撮影すること等が可能となっている。
- ◎ アバターについても、その顔や姿が第三者に無断で撮影され、公開される等のケースが生じ、メタバースユーザー間のトラブルにもつながっている。

### 1. 基本的な認識

＜実在の人物の容ぼうを再現したアバター＞

#### ①肖像権との関係

- 実在の人物の生身の容ぼうを直接撮影する場合と同様、実在の人物の容ぼうをリアルに再現したアバターの姿を撮影する場合にも、撮影された肖像が当該実在の人物の肖像であることに変わりはない。

このような場合における肖像権・パブリシティ権の扱いも、現実空間で実在の人物を直接撮影する場合と、基本的に同様の扱いとなるものと考えられる。

※ すなわち、被撮影者の社会的地位、活動内容、撮影の場所、目的、態様、撮影の必要性等を総合考慮して、被撮影者の人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超える場合には、肖像権侵害となり得るものと考えられる。

- なお、写真の公開に係る肖像権処理の取扱いについては、デジタルアーカイブ学会が、「肖像権ガイドライン」を策定・公表し、各デジタルアーカイブ機関における写真のアーカイブ等の適切な公表に資することとしている。

#### ②パブリシティ権との関係

- パブリシティ権との関係では、撮影された肖像の使用の態様、目的等として、(1)肖像それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、(2)商品等の差別化を図る目的で肖像を商品に付し、(3)肖像を商品等の広告として使用するなど、専ら氏名、肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするものである場合には、パブリシティ権侵害と認められ得る。

## <オリジナルのデザインで創作されたアバター>

### ①肖像権との関係

- 裁判例におけるこれまでの肖像権に関する判断は、いずれも人物の生身の顔や姿を撮影・描画されるケースについてのものだが、**操作者の人格と結びつくアバターの肖像**については、自身の生身の顔や姿とは異なるものであっても、**肖像権の対象と認めるべきではないかとする論もある。**
- 仮に、それらのアバターの肖像が**肖像権の対象となり得るものと認められたとしても**、そのような無断使用が肖像権の侵害に当たるか否かについては、**別途、無断使用された者の受忍限度を超えるかの観点からの検討を行う必要がある。**

### ②パブリシティ権との関係

- パブリシティ権との関係では、撮影された肖像の使用の態様、目的等として、(1)肖像それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、(2)商品等の差別化を図る目的で肖像を商品に付し、(3)肖像を商品等の広告として使用するなど、専ら氏名、肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするものである場合には、パブリシティ権侵害となる可能性がある。

### ③著作権等との関係

- オリジナルのデザインで作成されたアバターの肖像については、そのデザインが著作物(思想・感情を創作的に表現したもの)と認められる場合には、著作権等による保護の対象となる。すなわち、それらが無断で撮影・使用された場合には、著作権等の侵害となり得る。
- ただし、アバターユーザー(操作者)の多くは、アバターを購入する際に、データの利用についてのライセンスを受けるのみで、著作権の移転は行われないケースが多く、**著作権を有していないユーザーは、侵害者に対し自ら対抗することができない。**
  - ※ 著作権の移転を受けない場合であっても、著作権者の許諾を得て、**そのアバターのデザインに創作性のある改変(翻案)を加えて使用するのであれば**、当該改変に係る二次創作部分に著作権が生じ、**二次創作に係る著作権者として、侵害者に対抗することが可能となる。**

## <プラットフォームの利用規約等による対応>

- なお、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、空間内に持ち込まれるコンテンツが権利処理されているものであることを前提として、当該プラットフォーム内におけるスクリーンショット撮影やカメラ撮影を、相互に、許可なしに行えるルールとしているものがある。



- オリジナルのデザインで創作されたアバターの肖像に関し、
  - ・肖像権やパブリシティ権による保護の可能性等については、どのように考えるか。
  - ・著作権等をもたないユーザーのアバターの肖像が無断撮影・公開されるケースについて、ユーザーはどのような対抗措置をとり得るか。どのような対抗策が有効かつ現実的か。
    - アバターデータ購入時のライセンス契約において利用条件を定めるに当たり、無断撮影・公開に対し、ユーザーが有効な対抗策をとれるような条件設定としておくことが、重要となるか？
      - ※ 例えば、侵害行為に対しては、著作権者が侵害排除義務を負う旨の定めや、一定の改変を認め、二次創作者として侵害者に対抗することを可能にするなど？
- アバターの肖像の撮影や公開により、肖像権・パブリシティ権又は著作権の侵害を生じることがないよう、
  - ・メタバースユーザーが特に留意すべき事項として、どのようなことがあるか。
    - ※問題の所在、問題防止のための対応など
  - ・プラットフォーム等において特に留意すべき事項、講じる侵害防止策等として、どのようなことがあるか。
- 上記の事項等について、ユーザーやプラットフォーム等に対し、適切に周知していくこと等も必要ではないか。そのための周知方法等としては、どのような方法が適当か。
  - ※ ソフトローの在り方等も含め(例えば、アバターの肖像保護に対応したアバターライセンスのモデルについて、周知するなど)

## 課題3-2 ; アバターに対する誹謗中傷等

- ◎ メタバースのユーザーは、アバターを自らの分身とし、アバターの姿を自らの姿として活動しており、これに強い愛着を抱くユーザーも少なくないと言われる。これらユーザーの多くは、実名を用いず、そのアバターのキャラクター設定に沿って活動し、外部の者からは、「中の人」が誰かわからないことが、一般的となっている。
- ◎ こうしたアバターに向けた誹謗中傷等の事案も生じているところ、これらアバターに関する人格権的な保護がどこまで及ぶのか、「中の人」への誹謗中傷等と同様に、違法行為・不法行為に位置付けることが可能か等が、議論となっている。

### 1. 基本的な認識

#### <一般論>

##### ①名誉毀損

- 人の名誉を毀損した場合、不法行為として、民法上の損害賠償請求、名誉回復措置請求、差止請求等の対象となり得る。
  - ※ 公然と事実を摘示し、人の名誉を毀損した者は、名誉毀損罪(刑法第230条)に、事実を摘示しなくても、公然と人を侮辱した者は、侮辱罪(刑法第231条)にも、問われ得る。
- 「名誉」とは、「人の品性、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価値」をいうものであり、かかる客観的価値を低下させるものであれば、事実の摘示によるか、意見・評論の表明によるかを問わず、民法上は名誉毀損に当たり得る。

##### ②名誉感情侵害

- 「社会から受ける客観的評価」を低下させるものではなくとも、社会通念上許される限度を超える侮辱行為により人の名誉感情を害することは、人格権を侵害する不法行為として損害賠償請求等の対象となり得る。
  - ここにいう「名誉感情」とは「人が自己自身の人格価値について有する主観的な評価」であり、客観的な社会評価である「名誉」とは区別される。



## <アバターへの誹謗中傷等と名誉毀損・名誉感情侵害>

### ①名誉毀損

○ 一般に、人格権の主体となるのは実在の人物(「中の人」)であり、アバターに対する誹謗中傷等が行われた場合にも、「中の人」の客観的評価が低下することがなければ、名誉毀損は成立しないものと解されている。

※ 一般に、「中の人」が誰であるかを明かさないう形でアバターが活動しているとき、アバターの容ぼうや活動に向けられた誹謗中傷等があっても、人格権の主体となる「中の人」の客観的な社会的評価が低下することにはならないから、名誉毀損は成立しないのではないかとの議論もある。

※ アバターの普段の言動や記事、投稿等に基づいて公に知られる情報から「中の人」が誰であるか具体的に知られており、アバターのキャラクターに対して向けられた言説がその人を対象とするものであると一般に理解することができるときは、その「中の人」という特定の個人に対する名誉毀損が成立するとの指摘もある。

※ 誹謗中傷等の対象が実名でなくインターネット上の仮称であったとしても、その仮称を用いた活動を通じて社会的評価の対象となっているのであれば、その仮称によって特定される人物の名誉は保護され得る。

### ②名誉感情侵害

○ 仮名等による活動への誹謗中傷等について名誉毀損(社会から受ける客観的評価の低下)を認めることには慎重な見解であっても、自己の人格権に対する主観的評価であるところの「名誉感情」の侵害は成立し得る余地があると解している意見(佃克彦「名誉毀損の法務実務[第3版]」(弘文堂 2017年) 200頁)もある。

※ 裁判例においては、VTuberとしての活動が、その態様から、「単なるCGキャラクターではなく、原告の人格を反映したもの」と評価されたケースにおいて、当該VTuberとしての仮名を用いて行った行動が、原告自身(中の人)の行動を批判するものであったと認められ、名誉感情を侵害するとされた事例がある。

※ どのような場合であれば、キャラクターとしての活動が「中の人」の人格を反映したものといえるのかについては、個別のケースに即した判断によることとなる。

## 2. 検討の視点

● 例えば、アバターの容ぼうやキャラクター等に向けた誹謗中傷等に対し、被害者側はどのような対抗措置をとり得ることとなる(べき)か。

● 誹謗中傷等について、現実の被害を救済していく上で、名誉毀損等をはじめとした既存の確立した法理論のみで、十分な救済を図れていないケース等はあるか。

→ それらケースについて、どのように対応していくことが求められるか。

## 課題4 ; アバターの実演に関する著作隣接権の権利処理

- ◎ メタバース内では、様々なイベントが開催され、音楽の演奏や演劇、トークショーなど、著作物を演じる活動や芸術的な活動が、アバターにより行われることとなる。これらのアバターの操作者(中の人)の動きや声等が、著作権法上の「実演」に該当する場合、その操作者に「実演家」としての権利が与えられることとなる。
- ◎ アバターが演ずる動きを録画・送信する場合における著作隣接権の権利処理は、モーションキャプチャを通じて操作者のモーションデータを抽出・記録する段階(キャプチャ段階)と、そのデータをアバターの動きに反映した映像作品として配信する段階(アバター映像段階)のそれぞれの段階で必要となるものと考えられ、それらの適正な処理が求められる。

### 1. 基本的な認識

#### <操作者の「実演」段階>

- 著作権法において、「実演」とは、「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」をいい、「これらに類する行為で、著作物を演じないが芸術的な性質を有するもの」を含むものとされている。

アバターを介した操作者の行為(キャプチャされる前の元の動作、発声等)が「実演」に該当するか否かは、個別に判断される。

※例えば、アバターの性格、決め台詞、口調、ポーズ等に演出的キャラクター設定がなされており、操作者がその設定に沿って動作、発声等を行うような場合は、「実演」に該当する可能性があるのに対し、

仮想空間内の店舗で行う接客動作に伴う動作、発声等は、通常は、著作物を演じるものでも芸術的な性質を有するものでもなく、「実演」に該当しない可能性があるものと想定される。

#### <キャプチャ段階>

- モーションキャプチャ等を用いてアバターを操作する者の動作、発声等が「実演」に該当する場合、その操作者は、当該実演について、録音権・録画権、放送権・有線放送権、送信可能化権等を有することとなる。
- モーションキャプチャにも様々な方式があり、その方法によっても動きの計測精度は異なることとなることから、操作者の身体の動きを抽出したモーションデータからは、操作者が身体の動きによって表現した実演的要素が読み取れない場合もある。  
このような場合には、当該モーションデータは「実演」が「録画」等されたものとは言えず、操作者の実演家としての権利は、これに及ばないこととなる。

#### <アバター映像段階>

- アバター映像については、これらを録画により媒体に固定する場合には、「映画の著作物」に該当することがあると想定される。  
このため、アバター映像に表れる操作者の動きは、著作権法第91条第2項にいう「映画の著作物において…録画された実演」に該当すると想定される。

### <モーションデータの権利処理とアバター映像の権利処理>

- 操作者の動きが「実演」に当たる場合、これを①モーションデータ、又は②アバター映像として録画しようとするときには、原則として、操作者である実演家の許諾を得ることが必要となる。  
当該「実演」を録画することについてアバター操作者の許諾を得れば、その許諾に基づいて録画したモーションデータ又はアバター映像を送信可能化することについては、改めて操作者の許諾を得る必要がないものとされる(著作権法第92条の2第2項第1号)。  
※ モーションデータとアバターデータは別個に録画され得るものであり、例えば、モーションデータについてのみ録画し、アバター配信は生配信だけ行う場合には、モーションデータの録画の許諾とは別途、アバター映像について送信可能化の許諾が必要となる。
- アバター映像に表れる操作者の動きが「映画の著作物において…録画された実演」に該当する場合、「映画のワンチャンス主義」が働くと解することができ、
  - ・ 操作者の許諾を受けて録画をしたアバター映像を他の媒体に増製するに際し、改めて操作者から許諾を得る必要がないものとされる(著作権法第91条第2項)、
  - ・ 当該増製した媒体に録画されているアバター映像を送信可能化することについても、改めて操作者から許諾を得る必要がないものとされる(著作権法第92条の2第2項第1号)

### <プラットフォームの利用規約等による対応>

- なお、メタバースの各プラットフォームの利用規約では、空間内に持ち込まれるコンテンツが権利処理されているものであることを前提として、当該プラットフォーム内における録音・録画を、相互に、許諾なしに行えるルールとしているものがある。



## 2. 検討の視点

- アバターの実演に係る権利処理を適切に行っていくために、
  - ・ 当該実演の録画、配信等を行う他のユーザーや事業者等において、特に留意すべき事項、権利侵害の防止等のために講ずべき措置等として、どのようなことがあるか。
  - ・ 実演家の権利の権利者たるアバター操作者において、特に留意(理解)しておくべき事項等はあるか。
  - ・ プラットフォーマー等において、権利侵害の防止等のために、特に留意すべき事項、講じうる侵害防止策等として、どのようなことがあるか。
- 上記の事項等について、プラットフォーム、事業者等やアバター操作者に対し、適切に周知していくこと等も必要ではないか。  
そのための周知方法等としては、どのような方法が適当か。  
※ ソフトローの在り方等も含め