

アバターの肖像等に関する取扱いに関する論点の整理(たたき台)

検討事項1 メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応

課題1-1 実在の人物の肖像の写り込み

課題1-2 実在する他者の肖像を模したアバターの無断作成・無断使用

検討事項2 他者のアバターの肖像等の無断使用その他の侵害行為への対応

課題2-1 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用

①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

②アバターの肖像の無断撮影・公開

課題2-2 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

課題2-3 アバターに対する誹謗中傷等

検討事項3 アバターの実演に関する取扱い

課題3 アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理

I. メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応

- 現実空間の物体・状況を仮想空間上に「双子」のように再現するデジタルツインをはじめ、現実空間を3Dスキャン等して仮想空間化することにより、メタバースを構築する取組みが広がっている。その際に写り込んだ実在の人物の肖像については、肖像権・パブリシティ権等の取扱いを適切に行うことが求められる。

肖像権等の侵害に関するこれまでの裁判例では、人物の容ぼうが、主として写真で撮影され、公開された事案を中心に、侵害有無の判断が重ねられてきたが、これらを踏まえつつ、メタバース空間への写り込みのケースについて、肖像権・パブリシティ権がどのように及ぶか、権利侵害を防ぐためにどのような対応を求められるか等の論点を整理する必要がある。
- また、実在の人物の容ぼうを模したアバターが、無断で作成・使用される事案についても検討が必要である。実在の人物の容ぼうをリアルに再現するフォトリアルなアバターについては、すでに、アバター作成用の装置を用い、実在の人物を3Dスキャナー等で撮影して簡易に作成できるようになっているが、今後さらに、AIを用いて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され得る。将来的に、他者の人物写真等を元に、当該他者の肖像を模したフォトリアルなアバターが無断で作成される等の事案が、数多く生じてくるおそれも考えられる。操作者のいないノンプレイヤーキャラクター(NPC。いわゆるモブキャラ)に、実在の人物の容ぼうが用いられることもある。

これらを踏まえ、実在の人物の肖像のアバター・NPCへの無断使用に対し、肖像権・パブリシティ権等に基づく制限がどこまで及ぶかなど、論点の整理が求められる。

課題1-1 実在の人物の肖像の写り込み

《論点・課題》

- ◎ 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であり、裁判例の多くは、自分の顔や全身の姿をみだりに撮影されたり、それらを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」と判示している。

同時に、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¹。

【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

- なお、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なものとされる。このため、被撮影者が撮影・公開を承諾している場合には、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)

- 裁判例では、主に写真を撮影・公開された事案について、写っている顔や姿態などから、その人が誰であるかがわかる場合に、総合考慮の上、被撮影者の受忍の限度を超えるかによって、肖像権侵害の成否の判断がなされている。それら判断の一般的な傾向としては、例えば、以下のような傾向となっている。
- これらの傾向は、メタバース空間構築の際における肖像の写り込み・取り込みのケースについて、肖像権侵害に当たるか否かを検討する場合にも、参考となり得るものと考えられる²。なお、本人識別が可能か否かは、対象に近づけば大写しになるメタバースの場合、大写しで表示した際に識別できるかによって判断されることが想定され得る。

【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。

【特定の人物に焦点が当たっていないもの】

- ・ 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、大写しの場合には、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。

1 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〕

2 裁判例における侵害判断の傾向を分析した上で、肖像権処理の現場(デジタルアーカイブ機関)における判断指針を示したものとして、日本デジタルアーカイブ学会の「肖像権ガイドライン(2021年4月)」がある。メタバースに係る肖像権処理においても、それらが参考にされると考えられる。

＜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

(パブリシティ権の意義)

- パブリシティ権も、法律上の明文の規定ではなく、裁判例により認められた権利である。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³。

(パブリシティ権侵害の成否の判断基準)

- 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が、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の考え方を示している⁴。

(2)裁判例における、侵害判断の一般的な傾向(例)

(単に写り込んでいるだけの場合)

- 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。一方、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が大きくなる。

2. 対応の方向性

＜プラットフォーム、関係事業者等に向けた対応＞

- メタバース空間の構築の際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や、権利処理の要否等に関する考え方、侵害を回避するための方策等の整理を行うとともに、現場がより安心して正しく判断できるよう、メタバースプラットフォームや関係事業者等へ向け、ガイドライン等を通じた必要な周知を行っていくことが求められる。

〔 《侵害を回避するための方策の例》
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 〕

3 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]

4 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]

課題1-2 ; 実在する他者の肖像を模したアバター等の無断作成・無断使用

《論点・課題》

- ◎ 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やNPCを作成することが可能となっている。
- ◎ 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等には、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＞

(1) 肖像権の対象に含み得るかの検討

- CGで再現されたフォトリアルなアバターと肖像権との関係について検討が必要となる。すなわち、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、人物の容ぼうが①CGにスキャンされる場合、②当該CGがアバター・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。

(CGへのスキャン)

- 最高裁は、「人は、自己の容ぼう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」と判示し、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⁵。
- 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。このため一般に、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、すべてのイラスト画が肖像権の対象外となるわけではなく、裁判例においては、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實的に正確に描写する」場合を挙げているものがある⁶。
- 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われるべきとする論もある⁷。

(CGによる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やNPCの映像も、当該人物の肖像に当たるものと考えられる。

(2) 肖像権侵害に当たるかの判断

5 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〕

6 東京高判平成15年7月31日民集58巻5号1699頁〔新ゲームニズム宣言事件〕

7 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))

(基本的な考え方)

- 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)の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。

(写真の撮影・公開の場合との違い)

- 一方、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、例えば、被撮影者の活動内容や撮影の場所、撮影の態様(写り方等)の考慮など、アバター等のケースにおいて、そのままには当てはまらない要素も一部ある。すなわち、アバター等のケースでは、実在の人物の容ぼうが、当該人物の現実の活動場面から切り取られ、容ぼうのみをアバターに写し取られた上で、当該アバターが、仮想空間内の様々な場所に移動したり、様々な活動を行ったりすることとなる。このため、「活動内容」や「場所」は写真の場合のように固定的でなく、当該アバターがどのように使用されるかにより決まる(どのようにも使用され得る)こととなる。

(アバター・NPCへの肖像使用の場合の考え方)

- これらを踏まえ、自己の肖像を使用される人物の受忍限度を超えるか否かを判断する際には、写真の場合と同様、当該人物の社会的地位、当該肖像を使用する必要性などが考慮されるとともに、さらに、当該人物の肖像を写しとったアバターやNPCがどのように使用されるかが考慮要素となるものと考えられる。

特に、アバターのケースにおいては、用途をある程度固定することもできるNPCとも異なり、当該アバターがどのように使用されるかが固定的でなく、アバター操作者の操作によって、どのようにも使用され得ることが考慮要素となることも考えられる。肖像を使用された人物にとっては、当該人物とわかる容ぼうのアバター等が、他者の意図により操作され、その姿が公開されることとなり、そのこと自体が当該人物に与える心理的負担も考慮されるとすれば、一般的には、肖像権侵害に当たる場合が少なくないことが想定される。

(著名人の肖像を用いる場合)

- 一方、例えば、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、一般に、受忍すべき限度が通常より高いものと考えられ、その肖像の公開等について、肖像権侵害と認められない余地が大きくなることが指摘される。アバター・NPCへの肖像使用の場合も同様とすれば、著名人の容ぼうを模したアバター・NPCについて、本人承諾なしに作成してよいケース等が想定し得るか、どのようなケースであれば本人承諾が不要か等の議論が生じ得る。

(肖像本人の行動であるとの誤認を与えるおそれがない場合)

- さらに、実在の人物の肖像が無断で使用される場合であっても、アバターやNPCの行動が、肖像に係る本人の行動と誤認されるおそれがないような場合には、当該本人に与える心理的負担等も異なってくる面があると想定される。例えば、当該肖像のアバターがパロディとして用いられていることや、決められた動作しかしないNPCに当該肖像が用いられていることが明白な場合に、肖像権の取扱いがどのようになるか等も、議論の対象となる。

<プライバシー権との関係>

(公衆の誤認をもたらすアバターの使用とプライバシー権侵害)

- なお、実在の人物の容ぼうを模したアバターをめぐる問題については、個人の人格権的な権利・利益を保護する観点から、肖像権等による保護の可能性とともに、プライバシー権に基づく保護の可能性についても視野に入れた検討が必要と考えられる。
- 我が国の裁判例上、プライバシー権が承認された最初の事例である「宴のあと」事件判決⁸では、プライバシー権の定義として「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」とするとともに、権利侵害の成立要件としては、公開された内容が、「私生活上の事実である場合」に限らず、「私生活上の事実らしく受け取られるおそれがある」場合にも、プライバシー権による保護の対象とし得るものとしている⁹。
- 実在の人物の容ぼうをリアルに再現したアバターが仮想空間上で活動した場合、当該アバターが第三者により作成され、操作されたものであったとしても、一般の人々は、その活動を当該実在の人物が行ったものと認識するおそれが考えられ、このような場合について、プライバシー権侵害が成立する可能性もあり得るとの指摘がある¹⁰。

＜パブリシティ権との関係＞

（肖像等がもつ顧客誘引力の利用とパブリシティ権侵害）

- パブリシティ権は、著名人が、自らの氏名、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の問題を生じる。
- 著名人の肖像を写しとったアバター等の使用についても、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、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。

＜商品等表示規制との関係＞

（周知表示混同惹起行為及び著名表示冒用行為への規制）

- 不正競争防止法では、①他人の周知な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を使用する等により、他人の商品等と混同を生じさせる行為（周知表示混同惹起行為）、及び②他人の著名な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を自己の商品等表示として使用する等の行為（著名表示冒用行為）を、「不正競争」に当たるものとして、差止請求・損害賠償及び刑事罰の対象としている。
- 実在の人物の肖像であって周知な又は著名な商品等表示として用いられているものについて、それらと同一又は類似の表示を自己のアバターの肖像として使用する者のうち、当該表示を商品・役務と関連付けて

8 東京地判 昭和39年9月28日。判夕165号184頁、判時385号12頁。

9 同判決では、プライバシー侵害の成立要件として、公開された内容が、①「私生活の事実または私生活上の事実らしく受け取られるおそれのあることからであること」、②「一般人の感受性を基準として当該私人の立場に立った場合公開を欲しないであろうと認められることからであること、換言すれば一般人の感受性を基準として公開されることによって心理的不安、不安を覚えるであろうと認められることからであること」、③「一般の人々に未だ知られていないこと」からであること及び④「このような公開によって当該私人が実際に不快、不安の念を覚えたこと」が必要であるとしている。

10 プライバシーの概念に関しては、アメリカの不法行為学者であるウィリアム・プロッサー（William L. Prosser）が、1960年に、プライバシー侵害を4つの型に分類して示しており、その中の1つの行為類型として、「誤解を生ずる表現」（誤った事実を公表することによって、他人に真の自己の姿と異なる印象を与える行為）が挙げられている。

行っている者は、①「周知な」¹¹商品等表示の使用により他人の商品との混同を生じさせている、又は、②「著名な」商品等表示たる肖像を自己の商品等表示として使用していると認められる場合には、不正競争防止法による規制の対象となり得る。

2. 対応の方向性

＜プラットフォーム、関係事業者、ユーザー等に向けた対応＞

- 実在の人物の容ぼうを模したアバター・NPCの無断作成・無断使用により、当該人物の権利を侵害する等の事案を防止するよう、基本的な考え方や、留意すべき事項、必要となる手続き等について整理するとともに、ガイドライン等を通じ、メタバースのプラットフォームや、アバター作成等のサービス事業者、ユーザーなどに向け、必要な周知を行っていくことが求められる。

＜継続的な把握・検討＞

- さらに、肖像権の侵害等に当たる可能性について、著名人の肖像を用いる場合、パロディとして用いる場合など、より具体的な事案に即した考え方の整理が進められるとともに、本人の承諾なしに使用する場合の法的リスクについて現場が適切に判断できるよう、それらの考え方が示されていくことが望ましい。

《具体的な事案の例》

例えば、

- ・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
- ・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

11 「商品等表示」とは、人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するものをいし、「自己識別力又は出所表示機能を有するものでなければならぬ」とされる。「周知な」とは、需要者の間に広く認識されている状態をいし、「全国的に知られている必要はなく、一地方において広く知られていなければならない」と解されるのに対し、「著名な」とは、「単に広く認識されている以上のもの」と解され、「具体的には、全国的に知られているようなものを想定している」とされる（経済産業省知的財産政策室編「逐条解読不正競争防止法（令和元年7月1日施行版）」）。

II. 他者のアバターの肖像等の無断使用その他の権利侵害への対応

- メタバース空間において、ユーザーはアバターの姿で活動することとなるが、自己のアバターの肖像・デザインが、無断でコピーされて他者のアバターに使用されたり、無断で撮影されて公開されたりする事案について検討が必要である。それらのアバターを使用して他者になりすましたり、他者のアバターそのものをのっったりする等の事案も想定される。
- アバターの容姿となるキャラクターデザインを新たに創作して用いる場合については、そのデザインに著作権による保護が及ぶことが考えられるが、アバターの操作者の多くは、市販のアバター等を用いており、そのオリジナルデザインについて著作権を有しておらず、これを他者に模倣されたとき、どのように対処し得るか課題となる。また、創作されたキャラクターデザインであっても、その操作者の人格との結びつきを考えれば、肖像権等による保護の対象とすべきとする論もある。
- なお、アバターの実態を見れば、実在の人物を模したアバター(フォトリアルなアバター)と、創作されたデザインによるアバターとがシームレスになりつつある面もあり、例えば、リアルな人物写真を元に似顔絵を作成してアバターのデザインに用いるなど、イラスト画のデザインによるアバターにおいても、その容ぼうが実在の人物の容ぼうと結び付く等の場合がある。こうしたケースについては、「I.」に見た実在の人物の肖像権保護等の論点とも重ね合わせることで、その対応の方向性が見出され得るものと考えらる。
- 以上を踏まえ、アバターの肖像・デザインについて、肖像権・パブリシティ権やその他の人格権、著作権等との関係や、それらによる保護の可能性について論点整理を行うとともに、他者へのなりすましののっりに対する規制等がどのように及ぶかを確認する。

課題2-1 ; 他者のアバターの肖像・デザインの無断使用

①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

《論点・課題》

- ◎ 創作されたデザインのアバターについて、そ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・デザイン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)

(これまでの裁判例における判断)

- 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となっている。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。
- また、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にある。

(アバターの肖像権をめぐる新たな議論)

- 一方、アバターの容ぼうも、実在の人物たる操作者(中の人)の人格と結びつくものとして、人格権に由来する権利ともされる肖像権の対象となり得るかについて、議論が生じている。
例えば、アバターは通常、実在の人物を操作者とし、当該人物(中の人)は、仮想空間上の身体としてアバターを用いているものであるから、そのような操作者(中の人)にとって、分身たるアバターの肖像は、生身の身体に由来するものでなくとも、自己の人格を象徴するものであり、それらを見だりに公開されない人格的利益が保護されるべきである等とする意見がある¹²。
- アバターの肖像と個人の人格との結びつきについては、例えば、1人のユーザーが1つのアバターを使用する場合と複数使用する場合、1つのアバターを1人のユーザーが使用する場合と複数人で使用する場合、当該アバターのデザインが当該アバターのみの唯一のものである場合とパブリックなものである場合、演技等を伴わずにアバターを操作する場合と特定のキャラクター設定を演ずる場合等で、評価が異なってくることも考えられる。
- アバターの肖像の肖像権による保護の可能性については、これらを踏まえつつ、今後さらに議論が深められることが期待される。

(2) 肖像権侵害の成立可能性

(侵害に当たるかの判断)

- アバターの肖像について、肖像権の対象となり得ることが一般に認められたとしても、個別の事案について肖像権侵害の成否を判断するに当たっては、さらに、当該事案が受忍限度を超えるものかの観点から、別途の検討を要することとなる。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、一般人の感覚に照らし、社会生活上受忍の限度を超えるものとまで認められるかについては、なおハードルがあるとする指摘もある。

<パブリシティ権との関係>

(これまでの裁判例における判断等)

12 例えば、Vtuberの肖像権に関し、「Vtuberにとっては、アバターは「洋服」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」であるという理解を立てば、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」とする論がある。(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))

- これまでの裁判例におけるパブリシティ権侵害の判断では、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」の氏名や生身の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¹³。
- 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＞

（アバターのデザインに係る著作権等の権利者）

- 創作されたデザインによる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、それらの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。
- 一方、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通常である。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。

（著作権の移転を受けないアバター操作者がとり得る対処方策）

- このため、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、著作権の移転を受けていないユーザーが、侵害者に対し、損害賠償請求や差止請求等をどのように行い得るかが、課題となる。とり得る方策としては、以下の方法が考えられる。

〔二次創作に係る権利者としての権利行使〕

- ・ 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。

これにより、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損害賠償請求や差止請求などの権利行使をすることも、可能となる。

〔独占的ライセンスを受けたライセンシーとしての損害賠償請求及び差止請求〕

- ・ アバターのデータを購入したユーザーが、著作権者と独占的ライセンス契約を締結し、そのデザインの利用も含め、独占的利用による利益を享受し得る地位にある場合、当該デザインを盗用したアバターの作成・使用は、独占的利用権に基づき当該ユーザーが得るべき利益を侵害する不法行為に当たるとして、損害賠償請求を行うことが可能となり得る。

13 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])。

- また、デザインを盗用したアバターの使用に対する差止請求については、著作権者に属する差止請求権を、債権者代位権により独占的ライセンシーが代位行使するという方法が考えられる。裁判例では、独占的ライセンシーによる差止請求権の代位行使の余地を認めるものもあるが、その要件として、債権者代位権の行使に当たり、著作権者が侵害排除義務を負っていることを求めているものがある¹⁴。債権者代位権の要件に関しては、学説においても、著作権者が侵害排除義務を負うとする特約を必要とする見解と、これを不要とする見解がある¹⁵。

なお、文化審議会著作権分科会においては、「独占的ライセンシーに対し差止請求権を付与する制度」についての検討結果が報告されている¹⁶。

2. 対応の方向性

<プラットフォーム等に向けた対応>

- 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、プラットフォーム等において特に留意すべき事項や、講じる対策等について、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが求められる。

《プラットフォームが講じ得る対策等の例》

- ・他者のアバターのデータをコピーしてするなどの行為を、利用規約上の禁止行為に位置付ける
- ・上記禁止行為の違反者に対し、適切な対応を行う など

<ユーザーに向けた対応>

- 自己のアバターのデザインを盗用したアバターの無断作成・無断使用に対し、ユーザーがとり得る対応策等について、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが必要である。

《ユーザーがとり得る対応策の例》

例えば

- ・アバター自体の著作権の譲渡を受け、又は二次創作に係る著作権等を保有して、これを根拠として権利行使する
- ・著作権者と独占利用契約を結び、独占的ライセンシーとしての地位を根拠に損害賠償請求を行えるようにする
- ・独占的ライセンシーの債権者代位権に基づき、差止請求を行う など

<アバターのライセンスモデル等における対応>

- 著作権の移轉を受けず、ライセンスによりアバターを使用するユーザーが、デザイン盗用等への対抗策を自ら講じていく上では、ライセンス契約時の利用条件の設定に際しても、これを可能とするような設定としておくことが重要となる。関係団体等が作成するライセンス契約のひな型には、それらの条件設定を可能とするオプションが盛り込まれるとともに、各ひな型の解説書、又はライセンスモデル作成に関する共通的な参照文書(ガイダンス)において、それらの条件設定の意義について適切な説明がなされることが望ましい。

《ユーザーが有効な対応策をとれるような条件設定の例》

例えば、

- ・アバターのデザインについて、ライセンスを受けたユーザーが一定の変更を行うことを認める
- ・独占的ライセンスの契約において、侵害行為に対し著作権者が侵害排除義務を負う旨の特約を盛り込む など

14 東京地判平成28年9月28日 裁判所ウェブサイト

15 著作権法の領域における債権者代位権の要件に関しては、①「第三者が侵害行為を行った場合は、著作権者において差止め請求をするとの義務を負担する特約(侵害排除義務特約)を必要とする見解と、②独占的利用許諾契約には「利用権者の独占的利用を可能とする債権的な義務」が含まれるとし、又は被保全債権は「他者に利用許諾を付与しないことより債権で足りる」として、侵害排除義務特約を不要とする見解が対立する。(栗田昌裕「独占的ライセンスと差止請求権」ジュリスト2021年12月号(No.1565))

16 「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関する報告書」(平成4年3月18日文化審議会著作権分科会)

<継続的な把握・検討>

- さらに、オリジナルのデザインで創作されたアバターの肖像権・パブリシティ権の取扱いについては、関連する裁判例の動向等を注視しつつ、関係者によるさらなる議論が積み重ねられ、その考え方の整理・明確化が図られることが期待される。

②アバターの肖像の無断撮影・公開

《論点・課題》

- ◎ 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

(アバターの姿を撮影する場合の肖像権の取扱い)

- 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同様、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、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。

(デジタルアーカイブ学会の「肖像権ガイドライン」)

- 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

(アバターの姿を撮影する場合のパブリシティ権の取扱い)

- 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。

(3)商品等表示規制との関係

(周知表示混同惹起行為規制及び著名表示冒用行為規制の取扱い)

- 商品等表示規制との関係では、実在の人物の容ぼうを模したアバターの肖像が周知な又は著名な商品等表示として用いられている場合に、当該アバターの肖像を撮影して自己の商品表示として使用したときは、一定の条件の下で、不正競争防止法による規制の対象となり得る。

＜創作されたデザインによるアバター＞

(1)肖像権との関係

(アバターの肖像権をめぐる議論等)

- 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

(パブリシティ権の対象範囲等)

- 裁判例におけるこれまでのパブリシティ権に関する判断は、いずれも「自然人」の氏名や生身の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。オリジナルにデザインされたキャラクターの肖像を商業的に利用する権利に関しては、一般に、パブリシティ権でなく、知的財産法による保護の対象となっている

(3)著作権等との関係

(著作権の移転を受けないユーザーがとり得る対処方策)

- 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自らが侵害者に対抗し得る手段は限定的となるが、
 - ・ 原作者の許諾を得て、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の著作権者として、侵害者に対抗することが可能となる。
 - ・ 著作権者から独占的なライセンスを受けるのであれば、その地位に基づく損害賠償請求や、債権者代位権による差止請求が可能となる場合も考えられる。

＜フォトリアルな肖像と創作デザインの間領域のアバター＞

(人物肖像としての保護及び創作デザインとしての保護)

- なお、実際のケースにおいては、上記にみた実在の人物の肖像によるアバター（フォトリアルなアバター）と、創作デザインによるアバターとは、必ずしも常に明確に分けられるものでなく、リアルの人物写真を元に似顔絵を作成してアバターのデザインに用いるなど、それらの中間領域にあるようなアバターも存在する。
- 例えば、イラスト調のアバターであっても、実在の人物の容ぼうをありのまま写實的に写しとったものであれば、肖像権保護の対象ともなり得る可能性が想定されるところであり、こうしたアバターに関しては、その容ぼうの実態に即して、人物肖像の保護が及ぶか、創作デザインの保護が及ぶか等を、個別に判断することが必要となると考えられる。

＜プラットフォームの利用規約による対応＞

（利用規約に基づく撮影の相互許可）

- 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。

2. 対応の方向性

＜プラットフォーム、ユーザー等に向けた対応＞

- 実在の人物の容ぼうや創作デザインによるアバターの容ぼうが、スクリーンショットやカメラで撮影された場合においても、他者のアバターの肖像に写しとられた場合（課題1-2、課題2-1①）と同様に、肖像権・パブリシティ権、著作権等との関係をめぐる課題を生じることとなる。それらの課題と合わせ、メタバースのプラットフォームやユーザー等が留意すべき事項、有効な対応方策等について、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが求められる。

課題2-2 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

《論点・課題》

- ◎ 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

＜刑事法上の違法行為＞

（なりすましに対する刑事法上の規制）

- 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、名誉毀損、又は偽計業務妨害など、刑法上の違法行為に当たり得る。

（のっとり等に対する刑事法上の規制）

- また、他者のアバターをのっとり、のりとし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>

(肖像権等、氏名権、名誉権、プライバシー権などの侵害等)

- なりすましに際し、他者のアバターの肖像を無断で使用する事となれば、その行為の態様や、被害アバターの類型(実在の人物の容ぼうを模したものか、オリジナルのデザインで創作されたものか)等に応じ、既にみた肖像権・パブリシティ権、又は著作権の侵害に当たり得る。
- また、他者のアバターへのなりすましの際に、当該他者の実名が漏れている場合には、人格権の一部とされる氏名権(人がその氏名の専用を他人から不正に侵害されない権利)の侵害にも当たり得る。
- さらに、他者になりすまして迷惑行為や情報発信を行うことで、
 - ・ 当該他者の名誉(社会的評価)を毀損することとなれば、名誉権の侵害に、
 - ・ 当該他者に関する事実、又はそれらしく受け取られるおそれのある情報を公表することとなれば、プライバシー権の侵害に当たることとなり得る。
- 加えて、近時の裁判例では、肖像権、名誉権、プライバシー権のいずれの侵害にも当たらず、単になりすましているだけの事案についても、『「他者との関係において人格的同一性を保持する利益」という意味でのアイデンティティ権の侵害が問題となりうる」として、アイデンティティ権による保護の可能性について言及したものもある¹⁷(大阪地判平成28年2月8日(発信者情報開示請求事件))。
- これらの権利侵害は民法上の不法行為に当たるものとして、損害賠償請求や差止請求等の対象となり得る。
このほか、他者のアバターになりすまし、例えば虚偽の風説を流すなどして、他者の業務を妨害して損害を与えた場合には、業務妨害行為に当たるものとして、民法(不法行為)に基づく損害賠償請求等の対象となり得る。

<プラットフォームの利用規約等による対応>

(利用規約等による禁止)

- 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なもの(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¹⁸。

2. 対応の方向性

17 同判決では、アイデンティティ権侵害が成立する要件中「どのような場合であれば許容限度を超えた人格的同一性侵害となるか」について、現時点で明確な共通認識が形成されているとは言えず、ことに加えて「どのような場合に損害賠償の対象となるような人格的同一性を侵害するなりすまし行為が行われたかを判断することは容易なことではなく、その判断は慎重であるべきである」との留保を付し、当該事案における権利侵害の成立は否定した。

18 「cluster コミュニティガイドライン」(2022年2月28日 cluster) など

<プラットフォーム等に向けた対応>

- 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等の問題事案を防ぐ上で、プラットフォーム等において留意すべき事項や講ずべき方策等について整理し、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが求められる。

<継続的な把握・検討>

- さらに、他者のアバターへのなりすまし等をはじめ、様々な問題事例の実情に即し、既存の確立した法理論のみでは十分な救済を図れていないケース等について把握するとともに、それらを踏まえ、アバターをめぐる人格的権利利益の保護のこれからの在り方について、さらなる議論が積み重ねられることが望ましい。

《さらに議論すべき課題の例》

例えば、

- ・個人の人格と密接に結びついた、創作デザインによるアバターの肖像権保護の在り方
- ・決められたキャラクター設定の下、共同で1つのアバターを作成・使用する場合の権利保護の在り方
- ・仮名で活動するアバターの氏名権保護の在り方 など

課題2-3 アバターに対する誹謗中傷等

《論点・課題》

- ◎ 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について、議論となっている。

1. 基本的な認識

<一般論>

(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。

また、刑法上の取扱いとして、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、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。

(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

(アバターに向けた誹謗中傷等と名誉毀損の成立要件)

- 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。
- このため、「中の人」が誰であるかを明かさない形でアバターが活動しているとき、アバターの活動や容ぼう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がある。

(名誉毀損が認められた事案等)

- 一方、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¹⁹。
- また、裁判例では、VTuberとして活動する原告のアバターに向け中傷が行われた事案において、原告はアバターの表象を衣裳のようにまとうて活動しているとし、アバターの言動は原告自身の個性を生かし、体験や経験を反映したものであって、侮辱の矛先が表面的にはアバターに向けられたものだとしても、アバターで活動する者に向けられたと認められるとして、原告本人への名誉毀損に当たるとしたものがある²⁰。
なお、裁判例上も、名誉毀損等が成立するために、被害者の実名等が判明していることは必須でない²¹

(2) 名誉感情侵害

(名誉感情侵害が認められた事案等)

- 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もある²²。

19 裁判例では、原告がVTuberとして活動し、中傷されたキャラを原告が演じていることを知る人は不特定多数、とした上で、キャラの活動は原告の人格を反映しているとして、原告本人への名誉毀損を認めたものがある(東京地判 令和4年3月28日 判例集未掲載)。

20 大阪地判 令和4年8月31日 判例集未掲載

21 誹謗中傷等の対象が、実名ではなくインターネット上の仮称であったとしても、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以上、その仮称によって特定される人物の名誉が毀損され得ると指摘される(関正也「XR・メタバースの知財法務」167頁)。

22 佃克彦「名誉毀損の法務実務(第3版)」(弘文堂 2017年) 200頁

- 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への批判が、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²³。

- ただし、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、現状において必ずしも明確な基準等がなく、個別のケースに即した判断によることとなる。

<プラットフォームの利用規約等による対応>

(利用規約等による禁止)

- 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、侮辱的な差別表現や、誹謗中傷などの攻撃的な表現等を、ハラスメントや迷惑行為に当たるものとして、禁止している例が見られる²⁴。

2. 対応の方向性

<プラットフォーム等に向けた対応>

- アバターに向けた誹謗中傷等の問題事案を防ぐ上で、プラットフォーム等において留意すべき事項、講ずべき方策等について整理し、ガイドライン等を通じ、必要な周知を行っていくことが求められる。

<ユーザー等に向けた対応>

- アバターに向けた誹謗中傷等に対し、被害者側はどのような対応が可能か、加害者側はどのような法的責任を問われる可能性があるか等の基本的な考え方について、ガイドライン等を通じ、ユーザー等に向けた必要な周知を行っていくことが必要である。

<継続的な把握・検討>

- さらに、アバターのキャラクターや容ぼう等に向けた誹謗中傷等について、名誉毀損や名誉感情侵害がどこまで成立し得るか、どのような場合であれば成立し得るかについて、引き続き裁判例の動向等を注視しつつ、考え方の整理が進められることが望まれる。

23 東京地判 令和3年4月26日 判例集未登載

24 「cluster コミュニティガイドライン」(2022年2月28日 cluster) など

Ⅲ. アバターの実演に関する取扱い

- メタバース内において、アバターの姿で著作物を演じる活動や芸術的な活動を行う場合において、それが実演に当たるときは、そのアバターの操作者に「実演家」としての権利が与えられることとなり得る。
- これらの実演家の権利に係る権利処理に際しては、メタバース上におけるアバターの動きの伝送、保存等の仕組みを踏まえた対応が必要となる。すなわち、メタバースの一般的なシステムにおいては、その空間内で接続されたユーザーの間では、相手のコンピューターにも自分のアバターのプログラムデータが一時的にローカル保存されることとなり、その上で、当該アバターデータに対し、アバター操作者たる自分の動きのデータ(点群データ)が伝送されることにより、相手のパソコン上で自分のアバターデータと重ね合わされ、アバター映像の形に再現されることとなる。
- メタバース上におけるアバターの実演は、このモーションデータと、それが重ね合わされた映像データのそれぞれについて、保存及び伝送が可能であり、現実にも、映像データのみが保存されてモーションデータは保存されない(伝送のみとする)場合や、モーションデータのみ保存されて映像データは保存されない(生配信のみ行う)場合などがある。
- こうした仕組みを踏まえつつ、アバターの実演に係る実演家の権利の処理を適切に行っていけるよう、モーションデータの権利、アバター映像の権利のそれぞれについて、法的考え方の整理等が求められる。

課題3 アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理

《論点・課題》

- ◎ 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し、又は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抽出・記録された操作者のモーションデータに係る権利の処理と、そのデータをアバターの動きに反映した映像作品に係る権利の処理とで、それぞれの処理が必要となることが考えられる。

1. 基本的な認識

<アバター操作者の「実演」>

(実演とされるものの要件)

- 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、朗読し、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。

＜モーションデータに対する権利＞

（モーションデータの送信可能化等の取扱い）

- 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、送信可能化権、放送権・有線放送権等を有することとなる。例えば、この実演に係るモーションデータを配信する行為に対しては、実演家たるアバター操作者の送信可能化権が及ぶものと解され、当該行為を無断で行えば、権利制限がある場合等を除き、著作権隣接権の侵害に当たり得ることとなる。
- ただし、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の配信は「実演」を送信可能化するものとは言えず、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。

（録画権との関係）

- 一方、著作権法上の実演家の権利とされる録画権については、点群のデータとして記録されるに過ぎないモーションデータが、「映像を連続して物に固定し、又はその固定物を増製することをいう」とされる「録画」の対象になり得るか、議論が生じている。この点については、本分科会における議論においても、
 - ・ 点群の動きを時間とともに記録するだけのモーションデータをコピーすることは、記録や複製とはなるとしても、映像の記録と言えるかは疑問である。
 - ・ モーションデータを再構成することでスケルトンが描かれるので、そこまでを含めてみれば、映像を記録したと言える余地もあるか。そのように考えてよいものか。
 - ・ アバター操作者の動作から抽出した点群データの記録媒体をコピーする行為について、これを保護対象とするとき、どの範囲で切り取って考えるべきなのか。著作権による保護なのか、著作隣接権による保護なのかという点は、新たな視点としてあるかもしれない。といった指摘があった。

＜アバター映像に対する権利＞

（映画の著作物において録画された実演）

- 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、当該映像が「映画の著作物」に当たる場合、著作権法第91条第2項という「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。

（許諾を得て録画されたアバター映像等の取扱い）

- 操作者の動きが「実演」に当たる場合、そのアバター映像を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。

- 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複製するに際し、改めて操作者から許諾を得る必要がないものとされるとともに(著作権法第91条第2項)、
 - ・ 当該複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. 対応の方向性

＜関係事業者、ユーザー等に向けた対応＞

- アバターの実演に係る権利処理が適切に行われるよう、例えば、以下のような事項について、整理ができたものから、関係事業者やユーザー等向けに周知していくことが必要である。
 - ・ 自分以外のアバターの実演を配信したり、保存したりする等の活動を行う事業者やユーザー等において、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。

＜継続的な把握・検討＞

- さらに、モーションデータの記録に実演家の録画権が及ぶかを含め、アバターの実演等に関する権利の取扱いについては、関係者による議論が積み重ねられ、その法的考え方等が明確化されることを期待したい。