

## 《第二分科会》

## アバターの肖像等に関する取扱いに関する論点の整理【概要】

## 課題

## 基本的な認識

## 対応の方向性

## I. 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

※現実空間を3Dスキャンして仮想空間化する際の肖像権・パブリシティの取扱い

## ＜肖像権侵害の判断＞

- ・メタバース空間構築(現実空間の3Dスキャン等)の場合も、写真撮影の場合と同様、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、肖像権侵害の成否を判断
  - ※対象に近付けば大写しになるメタバースの場合、大写しにした際に識別できるかで、本人識別の可否を判断

## ＜パブリシティ権侵害の判断＞

- ・メタバース空間構築の場合も、他の場合と同様、肖像のもつ顧客吸引力が専ら利用されているときは、パブリシティ権侵害に当たる可能性
  - ※単に写り込んでいるだけの場合は、パブリシティ権に当たらない傾向が大

## ＜プラットフォーム、関係事業者等に向けた対応＞

- ・写り込んだ・取り込んだ肖像の扱いについて、肖像権・パブリシティ権の処理の要否等の考え方、侵害回避のための方策等を整理して、周知

## 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

※肖像権・パブリシティ権等の侵害防止の対応

## ＜肖像権＞

- ・実在する人物の肖像がアバターに写し取られた場合、当該人物とわかる容貌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る。
  - それらの心理的負担も考慮すれば、肖像権侵害に当たる場合が少なくないと想定
  - ※さらに、著名人の肖像を用いる場合、パロディとして用いていることが明白な場合等に、肖像権侵害の判断がどうなるかについては、議論の対象

## ＜パブリシティ権＞

- ・著名人の肖像を写し取ったアバターが、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使用された場合、パブリシティ権の侵害に当たる可能性が高い

## ＜プラットフォーム、関係事業者、ユーザー等に向けた対応＞

- ・肖像権・パブリシティ権等の侵害を防止するよう、基本的な考え方、留意すべき事項、必要な手続き等について、周知

## ＜継続的な把握・検討＞

- ・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て考え方を整理し、法的リスクについて現場が適切に判断できるよう示していくことが望ましい

## 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

## 課題2-1①

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

※肖像権等による保護の可能性、著作権に基づく対処方策等について検討

### <肖像権による保護の可能性>

- ・肖像権侵害に関するこれまでの裁判例は、いずれも実在の人物の生身の顔や姿が撮影・描画されるケースについてのもの
- ・一方、アバターの容ぼうも、操作者(中の人)の人格と結びつくものとして、肖像権の対象となり得るかについて、新たに議論  
→ 今後さらに議論が深められることが期待

### <パブリシティ権による保護の可能性>

- ・パブリシティ権侵害に関するこれまでの裁判例は、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、侵害成否を判断。

### <著作権等に基づく対処>

- ・アバターユーザーの多くは、アバターデータの利用についてライセンスを受けるのみで、著作権の移転は受けないことが通常  
→ デザイン盗用に対し考えられる対応策としては、  
①当該アバターのデザインを許諾を得て改変(翻案)して利用する場合には、二次創作者として権利行使  
②独占的ライセンシーとしての損害賠償請求、債権者代位権に基づく差止請求権の代位行使

### <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利用を防ぐため、留意事項、講じ得る対策等について、周知(ガイドライン等)

### <ユーザーに向けた対応>

- ・自己のアバターのデザインの盗用に対しとり得る対応策等について、周知(ガイドライン等)

### <アバターのライセンスモデルにおける対応>

- ・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けるよう、ライセンス契約時の条件設定(改変可など)について、必要なオプションを盛り込むとともに、その意義について適切に説明  
※関係団体等のライセンス契約ひな型やその解説書、共通的な参照文書(ガイダンス)等による所  
要の対応

### <継続的な把握・検討>

- ・創作されたデザインによるアバターの肖像権・パブリシティ権については、さらなる議論の積み重ね、考え方の整理・明確化が図られることを期待

## 課題2-1②

他者のアバターの肖像・デザインの無断使用

②アバターの肖像の無断撮影・公開

※スクリーンショット機能、カメラ機能等により無断で撮影・公開される事案への対応

### <実在の人物の容ぼうを再現したアバター>

- ・ 実在の人物の肖像がアバターの容姿に写し取られる場合【課題1-2】と同様、当該アバターの容姿が無断で撮影・公開される場合においても、肖像権・パブリシティ権侵害の可能性

### <創作されたデザインによるアバター>

- ・ 自己のアバターのデザインが他者のアバターに盗用される場合【課題2-1①】と同様、当該アバターの容姿が無断で撮影・公開される場合においても、
  - ①オリジナルのアバターデザインを許諾を得て改変（翻案）して使用する場合には、二次創作者として権利行使可能
  - ②独占的ライセンスとしての損害賠償請求・差止請求が可能となる場合も考えられる
- ・ 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、肖像権の対象とすべではないかとする論もあり

### <プラットフォーム、ユーザー等に向けた対応>

- ・ アバターの容ぼうを撮影する場合の肖像権・パブリシティ権、著作権等との関係について、留意すべき事項、有効な対応方策等を整理して、周知（ガイドライン等）

## 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

### <なりすまし>

- ・ 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他者になりすますような行為は、その態様により、
  - 詐欺、電磁的不正作出・供用、名誉毀損、偽計業務妨害等の刑事罰の対象となり得る可能性
  - 肖像権・パブリシティ権又は著作権、氏名権、名誉権、プライバシー権等の侵害にも当たり得る可能性

### <のっとり>

- ・ 不正アクセスの手段により他者のアバターをのっとる行為は、不正アクセス禁止法、刑法等による規制の対象

### <プラットフォーム等に向けた対応>

- ・ なりすまし、のっとり等の問題事案を防止するよう、留意すべき事項、講ずべき方策等について、周知（ガイドライン等）

### <継続的な把握・検討>

- ・ 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の把握の上に、アバターをめぐる人格的権利利益の保護のこれから在り方について、さらなる議論が積み重ねられることを期待

## 課題

## 基本的な認識

## 対応の方向性

### 課題2-3

#### アバターに対する誹謗中傷等

※アバターの「中の人」が誰かわからない場合等に、人格権的保護がどこまで及ぶかの検討

#### <アバターと「中の人」との人格的結びつきと侵害の成否>

- ・ 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と解されている
  - 「中の人」が誰であることを明かさずにアバターが活動している場合、これへの誹謗中傷について、名誉毀損が成立しないのではないかとの議論
- ・ 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、アバターの言動は原告自身の個性を生かし、体験・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、原告本人への名誉棄損に当たるとした例あり

#### <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を防止するよう、留意すべき事項、講ずべき方策等について、周知（ガイドライン等）

#### <ユーザー等に向けた対応>

- ・ 被害者側はどのような対処が可能か、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、基本的な考え方を周知（ガイドライン等）

#### <継続的な把握・検討>

- ・ 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、名誉棄損等がどこまで成立し得るか等、考え方の整理が進められることが望まれる

## Ⅲ. 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

※アバター操作者のモーションデータに係る権利処理、及びアバター映像に係る権利処理について検討

#### <モーションデータに対する権利>

- ・ アバター操作者の動作、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、著作隣接権（送信可能化権、放送権・有線放送権等）を有する
- ・ 実演家の権利の1つとされる録画権との関係では、点群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、「影像の連続した固定」とされる「録画」の対象になり得るかについて、議論あり

#### <アバター映像に対する権利>

- ・ 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（著作権法第91条第2項）」に該当する場合には、「映画のワンチャンス主義」が働き、当該録画をしたアバター映像の送信可能化等について、改めての許諾を要しない

#### <関係事業者、ユーザー等に向けた対応>

- ・ 他者の権利の侵害防止、自己の権利の保護のために、特に留意すべき事項、講ずべき措置等について周知（ガイドライン等）

#### <継続的な把握・検討>

- ・ 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、権利の取扱いについて、議論が積み重ねられ、法的考え方等が明確化されることを期待