

2023-1-26 メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議第二分科会（第1回）

14時00分～16時00分

○事務局 本日は、御多忙のところ御参集いただき、誠にありがとうございます。

内閣府知財事務局でございます。

会議に先立ち、本日のオンライン会議の進行について御説明いたします。

先月開催いたしました全体会合と同様でございますが、会議中はノイズを防ぐため発言時以外はマイクのマ्यूトをお願いいたします。マイクがミュートでない場合、事務局でミュート操作をさせていただく場合がございますので、あらかじめ御了承願います。

御発言を御希望の場合は、画面で手を挙げていただくか、挙手ボタンにてお知らせいただくようお願いいたします。御発言される際にはマイクをミュート解除にいただき、発言が終わりましたらマイクを再度ミュートにし、挙手ボタンを解除いただくようお願いいたします。

それでは、定刻となりましたので、会議を開催させていただきます。

本日は、石井夏生利構成員が遅れての御参加となる予定でございます。

また、本日は、上野達弘構成員がオブザーバーとして本分科会に御参加をされます。

本分科会の座長は、福井健策構成員をお願いいたしております。議事の進行は福井座長にお願いしたいと思っております。座長、お願いいたします。

○福井座長 では、ただいまから、「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議第二分科会」の第1回会合を開催いたします。

この検討会議全体がそうではあるのですが、わけても第二分科会、アバターなどをめぐる特に肖像面などに注目をした取扱いの検討を行うということで、まさにこうした法的分野、あるいは知財分野におけるブルーオーシャンとも言えるような新しい領域であろうと思っております。そこではメディア、そして知的財産権、さらには人格権、あるいはハードローとソフトローが最もアクティブにというか、ビビッドに関連し合う領域であるように思っております。皆さんの積極的な御知見が特に求められる分野ですので、ぜひ闊達な議論をお願いいたしたいと思っております。

それでは、議事に移ります。初めに、事務局から本日の会議資料の確認をお願いいたします。

○事務局 本日の会議資料でございますが、お手元の議事次第にございますとおり、資料は資料1から資料6までの6点。また、参考資料は、参考資料1、参考資料2-1以下、参考資料4までの5点でございます。御不明な点等ございましたら、事務局にお申しつけください。よろしくようお願いいたします。

○福井座長 ありがとうございます。皆さん、資料は大丈夫でしょうか。

それでは、本日の議事1、論点整理の進め方等について、事務局から御説明をお願いい

たします。

○事務局 それでは、論点整理の進め方について、資料1から資料3に沿って御説明をさせていただきますが、こちらの資料につきましては、既に第三分科会及び第一分科会でも御議論いただいたものでございまして、基本的にそれと同内容のものでございます。繰り返しになるところもあるかと思しますので、駆け足での御説明となるかもしれませんが、よろしく願いいたします。

まず、資料1を御覧ください。これから進めていく論点整理の全体構成イメージでございます。論点整理は1つ目、メタバースの活用により目指すべき価値・理念、2つ目、それら価値を目指すためのルール形成等の在り方、3つ目、課題の所在と対応の方向性についての論点の整理、4つ目、ルール形成に向けた今後の取組という4段構成で考えているところでございまして、第二分科会にはこの3つ目の論点整理の中のアバター関連のパートを御担当いただくことになるわけでございます。

また、価値・理念及びルール形成の基本的な在り方につきましては、資料2以下で事務局から議論のための試案等を出させていただきます。

資料2は、メタバースの活用により実現する価値・理念のイメージ試案でございます。3つの価値及び4つの理念として整理したイメージ試案でございますが、それらの価値・理念を踏まえて、資料の下段にございまして、関連のプレイヤーそれぞれに求められる行動等を例示しているところでございまして、関連のプレイヤーにつきましては、今年の第三分科会の議論におきまして、プラットフォーマーとユーザーだけではなくて、サードパーティーの事業者などもあるはずだということで御指摘を受けていたところでございまして、そういったことも踏まえまして、プラットフォーマーに加え、サービス事業者等に求められる行動等とユーザーに求められる行動等という形でお示しさせていただいているものでございます。

続きまして、資料3でございます。メタバースにおけるルール形成の在り方等についての討議用メモ、材料として検討の視点を挙げさせていただいているものでございます。その内容でございますが、1つ目、ソフトローによる対応とハードローによる対応をどのように組み合わせ対応していくことが求められるかという検討の視点でございます。こちらのページにおきましては、ソフトローとハードローそれぞれの特質等について整理をしている表でございます。この部分、効力につきましては、ソフトロー・ハードローともに強制力のあるものとならないものがあるということでございまして、それらについての整理を示しているものでございます。

また、通用範囲や柔軟性については、ソフトローとハードローで異なるところがあるであろうということを示しているところでございます。

続きまして、次のページでございます。ソフトローとハードローにつきましては、新たな法的課題、扱ふ課題がどのようなタイプであるのかによって、ソフトローないしはハードローのいずれに対応することになるかも違ってくるであろうかと思っておりますが、例

えばこちらの表の一番下にありますように、既存の法令によるルールがある中で、それらがメタバースではどう適用される、ないしは運用されるかを考えるものや、法的考え方の整理が必要となるタイプのものにつきましては、そういった法適用に関する考え方の整理をベースにソフトローの整備・普及啓発などが必要となってくるのではないかとこの整理でございます。本分科会で検討いただきますテーマも比較的このタイプに近いのかなと考えているところでございます。

続きまして、2つ目の大きな視点でございますが、変化・発展途上にあるメタバースについてのルール形成ということでございます。こちらにつきましてはアジャイル的なアプローチが必要となるのではないかと。当面はより重要なソフトローの整備やハードローの解釈・運用等による対応が望ましい面が多いのではないかとといった視点を挙げているところでございます。

次でございますが、国境のないメタバース空間におけるルール形成につきましては、その対応として、国境を越えた通用性を持つソフトローの役割が重要になるのではないかと等の視点を示しているものでございます。

次でございます。複数プラットフォームを横断するルール形成への対応ということでございますが、こちらにつきましては、例えば一番下にありますように、複数プラットフォームによる共通ルールの整備や、複数プラットフォームを横断して利用されるサービスを介した制裁措置を科すといった対応なども考えられるのではないかと等の観点を示しているものでございます。

最後でございますが、国際的なルール形成の動向への対応についてでございます。こちらにつきましては、国際的なフォーラム等の動きにどのようにコミットしていくべきか。我が国のメタバースビジネスの特徴等を踏まえ、特に留意すべき点、担保すべき点等はあるかと等の視点を示しているところでございます。

以上、簡単でございますが、事務局からの御説明でございます。

○福井座長 ありがとうございます。まさに資料2にありますとおり、自由で開かれたメタバース、一方で、信頼性があり安心ができるメタバース、これをどのように両立させていくかという視点が求められていると感じました。

それでは、資料1、整理の構成イメージ、資料2、メタバースの活用により目指すべき価値と理念、資料3、ルール形成の基本的な在り方について、まとめて御意見をお願いいたします。この議題については、先ほどもありましたとおり、第一・第三分科会からも同様に意見をいただいています。かつ本日の構成員の皆さんは実はいずれかの分科会に既に加わっていらっしゃるということで、そこでもう御意見をいただいたということもあろうかと思えます。もしこの場でもあえてもう一度強調したい点、あるいは新たに課題として感じられた点などがあれば、ぜひ御意見を伺えればと思います。後日、全体会合でまとめの議論を行うということですのでけれども、御発言いただける方から順次挙手をいただくか、お手元の挙手ボタンでお知らせいただけますでしょうか。

いかがでしょうか。ここは大丈夫でしょうか。もしあれば遠慮なく言っていただいて、もしないようであれば、既に他の分科会で一度議論されたことでもあり、本日この後があまりに論点山積ですので、少し進行を先に進めるということでもよろしいかと思えます。よろしいですか。

それでは、事務局は、特に御異存も出なかったということも踏まえて、これまでの分科会の内容も踏まえて意見を集約し、作業を進めていただければと思います。

続きまして、議事2、アバターの肖像等に関する取扱いについての討議に移りたいと思います。この議題については、本日、五常総合法律事務所の数藤雅彦弁護士から御発表をいただけることになっております。数藤先生、大変ありがとうございます。そして、続いて事務局から説明をいただいた上で、皆さんの御意見を頂戴することといたしたいと思えます。

まずは、数藤様から資料4に基づき、御説明をお願いいたします。

○数藤氏 ただいま御紹介に預かりました弁護士の数藤と申します。

資料は私のほうで表示するものでしょうか。

○事務局 御指示をいただく形か、直接御操作いただくか、どちらでも結構でございます。

○数藤氏 もし可能であれば、事務局において表示していただくことは可能でしょうか。

○事務局 そのようにさせていただきます。

○数藤氏 それでは、ただいま御紹介に預かりましたとおり、本日は「『肖像権ガイドライン』の解説」というタイトルで、肖像権の基本的な考え方と、デジタルアーカイブ学会が公表した肖像権ガイドライン—これも先ほどの話を踏まえると一種のソフトローになるかと思いますが—これらについて10分強ほどお時間をいただいております。どうぞよろしくをお願いいたします。

この資料は後日公開予定です。

次のスライドをお願いします。

まず前提として、肖像権とはどのような権利なのかを確認しておきます。肖像権は、一般的には、人がみだりに自分の顔や姿を撮影・公開されない権利とされています。ただ、肖像権は著作権などとは違って、法律の明文で定められているわけではありません。訴訟を通じて裁判所で認められてきた権利となります。

肖像権侵害について、現在よりどころの一つとなっているのは、スライドの下に挙げた平成17年の最高裁判決です。この最高裁は、総合考慮の考え方を取りました。すなわち、この判決の事案は、写真週刊誌が法廷で被疑者を隠し撮りして掲載したというものでしたが、最高裁はスライドの下に挙げている①から⑥の要素、つまり①撮られた方の社会的地位、②活動内容、③撮影の場所、④撮影の目的、⑤撮影の態様、⑥撮影の必要性等を総合考慮して、撮られた方が受ける人格的な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侵害になると判断しました。

そのため、例えば社会的な注目を集めた事件の被疑者の方を撮ったものであれば、肖像

権侵害にならない方向に考慮されますし、一方で、裁判所で隠し撮りをしたといった事情は肖像権侵害になる方向に考慮されることになります。この要素1つだけで決まるわけではなくて、様々な事情を総合考慮して結論を出すのが裁判所の判断方法です。ただ、そうは言いますが、写真を公開する現場の方にとっては、何をどう総合考慮すればよいかという問題が出てきます。

次のスライドをお願いします。ここでイメージを持っていただくために実際の写真2枚を見てみます。これはデジタルアーカイブで話題になる写真です。資料の左の写真は、1970年の大阪万博の写真で、コンパニオンの女性が1人カメラのほうを向いてほほ笑んでいるアップの写真です。右側の写真は、恐らく1990年代と思われる写真で、ルーズソックス姿の女子高生2人が路上を歩いている様子です。これらの写真を例えば昭和の歴史のアーカイブであるとか、あるいはファッションのアーカイブなどで公開する際に肖像権が問題になりますが、これらの写真で何をどう総合考慮していくのかは、必ずしも明らかではありません。

次のスライドをお願いします。

ガイドライン策定の背景として、このような大量のコンテンツを扱うデジタルアーカイブの現場では、総合考慮の基準のみで、法律家でない方が公表の是非を判断していくのはやや現実的ではありません。他方で、肖像権の処理ができなくなると、本来デジタルアーカイブに保存されて活用されるべき多くのコンテンツが死蔵化したり、消滅するおそれもございます。

そこで、福井先生や私の所属するデジタルアーカイブ学会の法制度部会が多くの裁判例などを分析しまして、肖像権ガイドラインをつくり、2021年に学会の公認版として公表しました。これはデジタルアーカイブ学会のウェブサイトから誰でもダウンロードできますし、本日の配付資料にもついているかと思います。ここからはガイドラインの概要のみを御説明しますので、詳しく知りたい方はガイドライン本体もぜひ御確認ください。

なお、1点、このガイドラインの位置づけとしましては、スライドの下に書きましたように、必ずしも法的なアドバイスや見解の表明それ自体ではなく、肖像権という法的問題に向き合うための考え方のモデルをデジタルアーカイブ学会が示し、デジタルアーカイブ機関における自主的なガイドラインづくりの参考、下敷きにさせていただくことを目的としております。この点、御留意をいただければと思います。

次のスライドをお願いします。

次に、ガイドラインの中心的部分、フローチャートについて御説明します。

まずガイドラインの出発点としては、非営利目的のデジタルアーカイブ機関、例えば博物館や美術館、図書館等の機関が所蔵写真をインターネットその他の手段で公開する場面を想定しています。ここから以下3段階のステップを踏みます。

まずステップ1として、知人が見たときに誰なのか判別できるかを検討します。例えば顔が小さ過ぎたりしてそもそも誰なのか判別できないような写真は、肖像権の問題が生じ

にくいためです。

次にステップ2として、公開について写っている人の同意があるかを検討します。私も今この会議の撮影に同意してウェブ中継上に映っているわけですが、同意があればこのように肖像の写真を公開することが可能となります。

最後にステップ3として、誰なのか分かるが公開の同意を得ていない写真については、公開による本人への精神的な影響をポイント計算すると何点になるかを検討します。これは、先ほど紹介した最高裁が述べた、人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度、平たく言うと我慢の限度を超えるかという点を判断するために、ポイント計算という方法で一定の客観化を試みたものです。すなわち、写真から読み取れる様々な要素を分析して、公開に適するものであればプラスの点をつけ、公開に適さないものであればマイナスの点をつけ、足し算、引き算をして合計点を出すものです。

この結果に行く前に、次のスライドを御覧いただけますでしょうか。

ここでポイント計算の抜粋をお示しします。最高裁の考慮要素①から⑥、先ほど示したものに倣って、ここでも1から6まで6つの考慮要素で整理しました。例えば左上の1、社会的地位の欄で言いますと、表の左側、例えば政治家など公人の方は、公共的な目的のために撮影や公表をある程度受忍すべき場合もあると考えまして、プラス20点としています。反対に表の右側、16歳未満の一般人であれば、要保護性が高いため、マイナス20点としました。

このように上から下に順に見ていきます。次は左の2、活動内容の欄です。表の左の公務、公的行事などは、公共性を踏まえてプラス10点。他方で右側の私生活や業務外の場面は、一般に公表を望まない場合が多いためマイナス10点としました。

続いて、その下の3、撮影の場所については、左側の公共の場であればプラス15点。逆に右の自宅内などであればマイナス15点。

続いて、4の撮影の態様に移りますと、左側の多人数であれば、写真に写った一人あたりの心理的な負担は小さいと考えましてプラス10点。逆に右側の大写しになりますと、心理的な負担がありますのでマイナス10点としました。このように写真から読み取れる情報を足し算、引き算していきます。

また、デジタルアーカイブの特徴として、5の写真の出典や6の撮影の時期、つまり昔であれば昔であるほどポイントが高くなるといった要素も考慮しております。

なお、先ほどの最高裁が挙げた要素のうち、撮影・公表の目的と必要性の考慮要素はここでは省いております。なぜかといいますと、このガイドラインは、先ほど申しましたように、博物館などが例えば将来の災害に備えて震災の貴重な写真を公開するといったように、公開に正当な目的があって、公開の必要性があるような場合を出発点にしているためです。目的や必要性があるということが、いわばこのガイドラインの前提になっております。

1枚スライドを戻りまして、このようにポイント計算をした結果に応じて公開の適否が

変わってきます。計算して合計がゼロ点以上であれば公開に適すると判断します。マイナスの点になっても直ちに公開禁止というわけではなく、点数の段階ごとに扱いが変わってきます。マイナス1点から15点までであれば、公開範囲を限定したりマスキングをすれば公開に適する。さらに下がってマイナス16点から30点であれば、厳重なアクセス管理を行ったりマスキングをすれば公開に適する。さらに点数が低くなってマイナス30点以下であれば、マスキングをすれば公開に適すると定めております。

スライドを2枚進めていただけますでしょうか。

先ほどの写真を基にポイント計算の例を見ます。左側の万博コンパニオンの方の写真であれば、大写しになっていることはマイナスの点がつきますが、万博という歴史的行事であることや、公共の場であることから高い点がついて、撮影後50年経ったということも相まって、合計点はプラス75点という高い点で結果はブルー、公開に適するという判断になります。

右側の女子高生の写真であれば、公共の場であることや、撮影後20年経っているということでプラスの点もつきますが、私生活の様子と思われること、また、撮られた認識がなさそうであることなどでマイナスの点がつき、合計するとマイナス5点で結果はイエロー、公開範囲を限定するなどの処理が考えられるところです。

次のスライドをお願いします。

駆け足で恐縮ですが、ガイドライン策定の経緯等についても簡単に触れておきます。この肖像権ガイドラインは、最初のバージョンをデジタルアーカイブ学会の法制度部会で作った後、現場の方や研究者などの有識者を交えたシンポジウムを何度も開きまして、検討、修正を重ねてきました。さらに、肖像権は法的な問題であり、裁判例の基準も関わってくる場所ですので、多数の裁判例の事案を基にしまして、ポイントの整合性なども検証しました。さらに、大学や図書館、博物館などから写真をたくさんお借りして、ポイントを検証する実証実験も行っております。最後に、正式版の公表前にはパブリックコメントで御意見を集めてガイドラインにも反映いたしました。

その結果、このガイドラインは報道機関や大学、博物館、自治体等において広く活用されています。利用例については、デジタルアーカイブ学会のウェブサイトをご覧ください。

続いて、最後のページになります。

最後に、メタバースにおける留意点も若干触れておきたいと思います。メタバースも一種のデジタルアーカイブといえますか、デジタル空間上に様々な情報を置いて、多くの人々がアクセスできるようにするという点ではデジタルアーカイブと共通する部分もあろうかと思えます。ただ、異なる点もありますので、このガイドラインの考え方をどうアレンジするかが問題となります。

例えば、先ほど述べましたように、ガイドラインは直接的には非営利目的のデジタルアーカイブ機関、博物館、美術館、図書館等を想定したものです。他方で、メタバースには商用目的のものもありますので、メタバースにおいて肖像をどんな目的で利用するか、利

用の必要性はあるかといった点も問われてくるかと思えます。

一方で、先ほどスライドの表でお示ししました様々な考慮要素の考え方は、参考になる部分もあろうかと思えます。例えば政治家のような公人の方の肖像であれば、一般的には肖像権を侵害しない方向に傾くのにに対し、一般人の肖像であれば侵害しやすいほうに傾くという点はメタバースにも妥当するかと思えます。公的行事であるか、公共の場で撮られたものかという点も同様です。

ただ、表の4つ目に書きました、多人数か大写しかという点は、メタバースではやや特殊かもしれません。つまり、一般的な写真であれば、多くの人が写っていれば1人当たりの心理的な負担は小さいのに対して、大写しになっていけば負担感が大きくなります。ただ、メタバースの場合は空間に多くの人を配置しつつ、場合によっては一人一人をアップにして大写しにすることもできそうです。つまり、多人数を実際に撮影して、それをメタバースに反映し、しかもフォトリアルのようにリアルな肖像であれば、一人一人の大写しも可能になって、「多人数」と「大写し」が時に両立するかもしれません。これはかねてから高精細のデジタルフォトなどでも議論になっていた点ではありますが、メタバースではこの論点が顕在化してくるかもしれません。

最後にもう一点、このガイドラインは、いわゆるパブリシティ権については直接的には扱っておりませんので、ここは別途検討が必要になるかと思えます。

というわけで、大変駆け足になりましたが、私からの報告は以上となります。

○福井座長 数藤先生、大変手際の良い、そして示唆に満ちたおまとめをありがとうございました。

では、これから質疑の時間とさせていただきたいと思えます。こちらのデジタルアーカイブ学会の肖像権ガイドラインは特定の写真の利活用を直接の対象としております。アバターの議論にそのままストレートに当てはまるわけではないにせよ、様々な御質問や意見交換がここで有用であろうと思えます。御発言のある方は挙手をしていただくか、お手元の挙手ボタンでお知らせください。

奥郵構成員、お願いします。

○奥郵構成員 ありがとうございました。2点とも質問になるのですが、1つは、多分これはガイドラインを細かく見せていただいたら出てくるのかもしれないのですが、ポイントの計算のところ、被写体の方が亡くなっているという事実ですね。故人であるという事実は、今資料を拝見した限りでは故人であるということ自体は出てこなかったのですが、その辺はどういう扱いになっているのかなというのが1つです。

もう一点は、最後の9ページのところで、非常にこのガイドラインはメタバースのときにも応用が利くとは思いつつ、メタバースと1つ大きな違いは、デジタルアーカイブの場合、写真の中の写っている場所というのは変わらないわけですね。ところが、メタバースの場合は、その肖像の人が本来いないはずのところ、全くいなかった場所に登場させてしまうことが可能になってくる。つまり、背景というか登場場所が異なってくる。こういう

のは、この考え方でいくと、プラス・マイナスみたいなものがうまくできればいいと思うのですけれども、どちらの方向に働くのか、どういう場合にどう働くのかについて、もちろん細かく検討していかなければいけないのですが、何か御知見があれば教えていただければと思います。

以上です。

○福井座長 数藤先生、いかがでしょうか。

○数藤氏 奥邨先生、ありがとうございます。まず私から回答させていただきますと、1つ目の故人の扱いについては、本日のスライドの表からは省いた点でした。ガイドラインでは、例えば、遺族が存在しない故人などに関する写真は、故人の方も亡くなられていまずし、遺族の方で肖像権を訴える方もいないということで、プラス30点という高い点をつけるなど、故人の方についても一定の記載を入れております。もちろん法理論的には、肖像権は人格に基づくものですので、故人の扱いをどうするかは議論もありましたが、デジタルアーカイブの現場の方が使いやすいガイドラインということで、検討フローにおいて故人かどうかで直ちに切り分けるものではなく、情報を踏まえてポイント計算の中に反映するという形で対応しているところです。

また、2つ目の本来いない場所に登場させる点。これはどちらかという肖像の利用方法に関する点かと思いますが、肖像権ガイドラインではこれまで直接的には触れていなかった点かもしれません。といいますのも、この肖像権ガイドラインは博物館などの現場の人が公開を考えている写真を見て、その撮られた状況などをポイント計算することに重きを置いていますので、肖像自体をどう利用していくかという点は、ポイント計算の中では直接的に扱っていない部分です。その辺りは、メタバースという特殊な状況の下で別途考慮が必要になってくるかと思いました。

○奥邨構成員 ありがとうございます。

○福井座長 ありがとうございます。ほかはいかがでしょう。

私からも少し補足をさせていただくと、故人については一律で人格権ゆえ消滅ということで、利用を自由にすべきだという意見も当然議論の中では出ておりました。ただ、御存じのとおり、遺族の方々の敬愛追慕の情に配慮した法理論、不法行為理論もあるものですから、そうしたことも鑑みて、その部分は今、数藤先生がおっしゃったような30点の加点要素とか、あるいは時の経過を通常は伴うであろうということによって対応しようとしたという経緯があったように記憶しております。

ほかはいかがでしょう。大丈夫でしょうか。もしよろしければ、オブザーバーの上野構成員からも御意見、御質問等がおありであれば。

○上野構成員 ありがとうございます。今のところ大丈夫です。大変参考になりました。興味深く拝聴いたしました。

○福井座長 ありがとうございます。

それでは、質疑はこのぐらいでよろしいでしょうか。数藤先生、大変ありがとうございました。

○数藤氏 ありがとうございました。

○福井座長 続いて、事務局から資料5を中心に説明をお願いいたします。

○事務局 続きまして、事務局から御説明をさせていただきます。

まず、資料5を御覧ください。こちらは本分科会の検討テーマについての討議の材料としての討議用メモでございます。アバターの肖像等が関わってくるケースについて想定される場面ごとに4つの検討事項の柱の下に7つの課題ケースとして示しております。検討事項1は、メタバース空間そのものを構築しようという段階で起こる課題、検討事項2は、アバターが新たに作られるときに起こる課題について取り上げているものでございまして、検討事項3は、アバターとして活動している人が受けることのあり得る権利侵害の問題、検討事項4はちょっと毛色が変わりますが、アバターの実演に関する取扱いについて、取り扱うものとしてございます。では、順を追ってそれぞれの課題について見ていただければと存じます。

まず1つ目でございます。メタバース空間の構築に際しての実在の人物の肖像のメタバース空間への写り込み・取り込みについてでございます。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になるかと思っております。

基本的な認識についてということでございまして、以下、肖像権、パブリシティ権ごとに見てまいります。まず肖像権につきまして、肖像権の意義・性質、判断基準等、こちらは先ほど数藤先生から御説明いただいた内容と同様の判断基準などについての整理でございます。

その上で、次のページでございますが、裁判例における侵害判断の一般的な傾向の例をこちらに挙げております。例えば本人を識別できないものについては肖像権侵害に当たらないものとされやすい傾向がありますが、その際、対象に近づけば大写になるメタバースの場合、本人識別可能か否かは、大写で表示した際に識別できるかどうかで判断することになるのかどうかというところでお示しをしているものでございます。

そのほか判断の例として、例えば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があることなどについて挙げております。

次にパブリシティ権でございますが、パブリシティ権は、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、これを捉えておるところでございます。

裁判例における判断の一般的な傾向の例といたしましては、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は解されないような場合については、パブリシティ権侵害に当たらないという判断が下るという傾向でございます。

検討の視点でございますが、写り込んだ、取り込んだ肖像の取扱いについて、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のか。例えば肖像権との関係では、当該肖像の撮影、写し取った目的が、仮想空間構築の目的のためであった場合については、そういった目的に鑑みどのような侵害判断になっていくであろうか。そういった際の侵害の成立のしやすさは、例えば映像作品の撮影の場合と同程度か、それ以上かといったところの視点であろうかと思えます。

また、パブリシティ権との関係では、その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が考えられるだろうか。そのようなケースでない限りは、権利処理はおおむね不要かというところでお示ししているところがございます。

また、メタバースの事業を実施するに当たり、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取り得るか。例えば、本人識別ができなくなるように画像を加工する、マスクングするなども考えられるかというところがございます。

そのほか、これらの事項について関係事業者等に周知していくことも必要ではないか。周知方法としてはどのような方法が適切かというところがございます。ソフトローによる対応等の在り方も含めまして、御意見をいただければと存じます。

次に、課題2-1でございます。こちらは他者の肖像を模したアバター等の無断作成・無断使用への対応ということでございまして、1つ目に、まず実在の人物の肖像を模したアバター等を作成・使用する場合でございます。例えば実在の人物の容貌を写し取ったアバターやNPCが無断で新たに作成された場合や、実在の人物の容貌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当該人物の肖像権・パブリシティ権を侵害することにもなり得ることが想定されるといったところの課題でございます。

基本的な認識、まず肖像権との関係でございますが、これらについて人物の肖像がCGにスキャンされる場合、写真とは違ってこういうケース、ないしはアバターやNPCの容貌として用いられる場合といった件について、肖像権の扱いはどうなるのであろうかというところが検討の対象となってくるかと思えます。

まず、写真ではなくてCGへのスキャンについての評価でございますが、裁判例におきましても、イラスト画による肖像の公表について肖像権侵害が認められる場合の例として、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等については、肖像権侵害が認められるのではないかという例として挙げられたものがございます。また、もとより写真と区別がつかないほど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ところがございます。

その上で、仮に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のではないかとしております。

続きまして、その上で、当該肖像のアバターへの使用、アバター等の形での公開が肖像権侵害に当たるかどうかについては、これは仮にCGの場合でも肖像権の対象となるということであっても、その上で個別のケースについては、それらのケースが肖像権侵害に当たるか否かの判断につきましては、写真撮影の場合と同様に、モデルとなった人物の人格的利益の侵害が受忍の限度を超えるか否かによって判断することが相当と考えられるのではないかとということでございます。

これについては、最高裁が示した考慮要素などに沿っての検討ということになっていくかと思われませんが、例え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ついては、その人物だと分かるような容貌のアバターが作成され、それが他者によって操作され、その姿が公開をされるということになるものでございまして、こういったケースについては、単なる写真撮影の場合と同等またはそれ以上に受忍しがた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として、こちらのほうでお示しさせていただいているところでございます。

また、一般的に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るところでもあり、そのため、それらの著名人の肖像公開につきましては、肖像権侵害と認められない余地が大きくなることも指摘されているところでございますが、例えば政治家の容貌を模したアバター等をパロディとして用いる場合、芸能人の容貌を模したアバター等をコスプレ的にまとっているとのことが明瞭に分かるような場合などについてはどうかといった点なども議論になってくるところがあるかと思えます。

さらに、これらのような考え方につきましては、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ついても同様の考え方になるのか、異なり得るのか。

なお、パブリシティ権との関係では、例えばアバターを使って商品の広告・宣伝を行うなど、顧客誘引力を利用することを目的として行われる場合については、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と思えます。

検討の視点でございますが、実在の人物の肖像を写し取ったアバターを無断で作成・使用しても、侵害とならないようなケース等は考えられるのか。現実にはどのような課題が生じているのか。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その考え方などを周知していくこと等も必要ではないか。その周知の方法はどのような方法が適切かといったところを挙げさせていただいています。

次の課題でございます。今度は実在の人物の肖像ではなく、オリジナルのキャラクター等のデザインがアバターの容貌として用いられる場合についての課題を取り上げたものでございます。他者のアバターのデザインを盗用したアバターの作成・使用ということでございます。オリジナル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、第三者のアバターの容貌として盗用されるなどの事案が生じており、これがトラブルにもつながっているところでございます。こういったアバターについて、その肖像を無断で使用されないことに関する権利また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ところでございます。

基本的な認識でございます。まず、肖像権との関係でございますが、肖像権の対象範囲としてアバターの肖像を含み得るかという点がまず1点でございます。裁判例におけるこれまでの判断におきましては、これまで判例が出されたものはいずれも生身の人物の顔や姿を撮影・描画されるケースについての判断でございます。例えば覆面プロレスラーのように素顔を見せずに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ような人物のその姿についての肖像権等の判断がされた例は、調べた限りでは確認できていないところでございます。

一方、アバターの容貌についても、実在の人物である操作者の人格と結びついており、これを肖像権の対象と認めるべきではないかとする論もでございます。例えば下にありますように、Vtuberの肖像権に関し、Vtuberにとってアバターは服のようなもので、アバターというファッションを全身にまとっているという感覚に近く、本人の実際の姿を表しているか、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のアバターを「中の人」の肖像と認めることに障害はないのではないかといったような、これは静岡大学の原田先生の論でございますが、こういった議論なども今出ているところでございます。

次でございますが、その上で、アバターの肖像が肖像権の対象範囲として含み得るかということについての判断があり、アバターの肖像が仮に対象になり得るものとして認められるとしても、実際のケースにおいてそういった肖像を無断に使用されたことが肖像権の侵害に当たるのか否かについては、別途無断使用された者の受忍の限度を超えるかの観点からの検討を行う必要があるのではないかということでもあります。一般人の感覚からすると、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受忍の限度を超えるものであると認められるのかどうかということにつきましては、人間と同様なのか、また、アバターなのであるからそんなに我慢できないことではないのではないかといった考え方もあり得るところでございます。その部分について侵害を認める際のハードルになり得るとの指摘もあるところでございます。

パブリシティ権との関係につきましては、これまでの判例でございますが、パブリシティ権はいずれも自然人の氏名・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の判断がなされてきたところでございます。

続いて、著作権との関係でございますが、今度は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、そのデザインが著作物と認められる場合には、著作権等の保護の対象となるところでございます。そういっ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、差止め等の対象になります。

ただし、アバターのユーザーは多くの場合、自ら著作権を持つのではなく、そのアバターデータの利用についてライセンスを受けるのであって、ライセンスの際に著作権の移転

は行われたいケースが多いというところがございます。そういった中、著作権等の権利者として権利を有していないユーザーは、侵害者に対して自ら差止めなどの権利行使をすることはできないという関係になるところでございます。

ただし、一番下でございますが、アバターデータを購入したユーザーが、そのアバターデザインについて、一定の加工、翻案、改変を行った上でこれを利用する場合については、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もなり得るものがございますので、そういった場合については、これを基に二次創作に係る著作権者等として差止めなどを請求することも可能となってくると考えるところでございます。

続きまして、以上を踏まえた検討の視点でございますが、オリジナルデザインで作成されたアバター等の肖像に関して、肖像権・パブリシティ権等の保護の可能性についてはどう考えるか。さらに、オリジナルデザインで作成したアバターについて著作権を持たないユーザーのアバターが盗用されるケースについてはどう対抗措置を取り得るのか。例えばこれについて、二次創作に係る著作権等を根拠として権利行使するなどが有効であるとすれば、アバターデータ購入時のライセンス契約において、そういったユーザーが対抗措置を取れるような利用条件設定としていくことが重要となるのではないかと。例えばそういった契約の中で利用条件として一定の改変を認めることなどを契約の内容として盛り込むことなどが必要となってくるのではないかとといった点をお示ししているところでございます。

これらのことについて、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とこの点もございまして、これらについては、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の方策についてはどうかという点を修正させていただいているところでございます。

続いて、課題2-3でございます。今度はアバターによる他者へのなりすまし、他者のアバターの乗っ取りについての課題でございます。前述したように、自己の生身の容貌が写し取られ、または自己のアバターの肖像データがコピーされる等によって、これらの肖像を用いたアバターが第三者に作成され、そのアバターによるなりすましの行為が行われる等の問題が生じることが懸念されます。また、不正アクセス等により自己のアバターが他者に乗っ取られるなどの問題も生じることが指摘されるところでございまして、これらにつきましては、まず刑法上の違法行為との関係では、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、詐欺、電磁的不正作出・供用、または名誉毀損などの刑法上の違法行為に当たり得ることがあるかと思っております。

また、他者のアバターを乗っ取り、乗っ取ったアバターを用いて他者になりすますような行為は、これが実際に行われる際には何らな不正アクセスの手段が伴い、そういった行為には、不正アクセス禁止法、刑法等による規制が及び得ることとなるかと考えられます。

また、民法上の不法行為との関係では、その対応によって、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いるところをごさいます、不法行為としての差止請求等の対象となる可能性もごさいます。

また、これらの対応につきましては、プラットフォームの利用規約等におきまして、規約に基づくコミュニティ基準等としてなりすましを迷惑行為の一つに掲げ、これを禁止するなどの例が見られるところをごさいます。

以上を踏まえて、アバターによる他者へのなりすまし、乗っ取り等として、現実的にどういった課題が生じているのか、それらを防ぐ上で、プラットフォーム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といった点に加え、なりすまし、乗っ取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などは、なおあり得るか、それらのケースについてどのように対応していくかといった点を挙げているところであります。

続いて、今度は検討事項3、課題3-1でごさいます。アバターの肖像の無断撮影・公開ということでごさいます、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が可能となっているところ、アバターについても、その顔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てトラブルになっているという点を課題として挙げているものをごさいます。

こちらにつきましては、先ほどの課題2-1や2-2におきまして、実在の人物の容貌やキャラクターデザインが新たに作成されるアバターの見た目、肖像として用いられた場合の肖像権、パブリシティ権や著作権との関係で、2-1においてはそのような際の適用関係について見てきているところをごさいます、課題3-1は、そうしたアバターの容貌がさらに第三者に無断で撮影・公開される場合を取り上げているものをごさいます。

これらの適用関係につきましては、それがアバターそのものの姿形として写し取られる場合であっても、さらにそれをカメラで撮影される場合であっても、おおむね法的適用関係については共通するところが多いかと思われております。

なお、その上で、こちらのページの一番下にごさいますように、プラットフォームにおける対応といたしましては、利用規約において、プラットフォーム内におけるスクリーンショット撮影、カメラ撮影等を、相互に、許可なしに行えるルールとしているものもあるということをごさいます。

検討の視点につきましては、肖像権、パブリシティ権、著作権に関しましては課題2-1、2-2と同様の視点を挙げているところをごさいます。また、プラットフォームの関係につきましては、プラットフォーム等におきまして特に留意すべき事項、講じ得る防止策等についてはどういったことがあるかといった点を挙げているところをごさいます。

その次、課題3-2、アバターに対する誹謗中傷等でごさいます。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」への誹謗中傷と同様に、違法行為・不法行為に位置づけることが可能か等の議論が現在行われているところでございます。

まず、基本的な認識として、名誉毀損等の一般論でございます。人の名誉を毀損した場合には、これは不法行為として、名誉毀損として民法上の損害賠償請求等の対象となるものでございますが、ここで言う名誉とは、人の人格的価値について社会から受ける客観的価値、社会的評価の部分を使うものであるということが名誉毀損でございます。一方、名誉感情侵害、その下にございますが、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、人の名誉感情を害することは、これも不法行為として認められるものでございまして、ここで言う名誉感情につきましても、主観的な評価ということでございまして、客観的な社会的評価である名誉とは区別をされるものでございます。

こちらにつきましても、さらに次のページでございます、名誉毀損・名誉感情侵害が実際にアバターの場合にどうなるかということでございます。まず名誉毀損でございますが、一般に、人格権の主体となるのは実在の人物、アバターであれば「中の人」ということでありますので、アバターに対する誹謗中傷等が行われた場合についても、「中の人」の客観的評価、社会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いう形が基本であるかと考えられます。

そういった中、一般に「中の人」が誰であるかを明かさない形で、身バレさせない形でアバターが活動しているときに、アバターの容貌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いった議論があるところでございます。

その下、名誉感情侵害でございます。名誉毀損を認めることには慎重となる場合であっても、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出てくる場合もあると解しているという意見もあるところでございます。例えば裁判例において、Vtuberとしての仮名を用いて行った行動が、それすなわち原告である「中の人」自身の行動を誹謗中傷、批判するものであったと評価され、名誉感情を侵害するとされた事例等もございますが、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言えるのかについては、個別のケースに即した判断となるであろうということでございます。

このようなことでございまして、誹謗中傷等に対して、被害者側はどのような対抗措置を取り得るのか。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といった点を視点として挙げているところでございます。

最後でございますが、アバターの実演に関する著作隣接権の権利処理についてでございます。メタバース内におきましても、様々なイベント等におきまして、著作物を演じる活動や芸術的な活動が行われることとなっているところでございます。アバター操作者には実演家としての権利が与えられ得ることとなるわけでございます。

アバターが演ずる動きを録画や送信する場合における著作隣接権の権利処理につきまし

ては、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るところをごさいます、それらの適正な処理が求められるところをごさいます。

そういう中での基本的な認識をごさいます。権利についてのそれぞれの実演家の権利が発生するかというところをまず見るところをごさいます、操作者の実演段階、「中の人」がキャプチャされる前の基の動作、発声を行った段階で、これらが実演に該当するか否かの判断をごさいます。例えばアバターの性格、決め台詞など演出的にキャラクター設定がなされて、操作者がその設定に沿って動きを行うような場合については、実演に当たる可能性があるのに対して、仮想空間内の店舗で行う接客動作などについては、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いということで、実演に該当しない可能性があるものと想定されます。

その上で、キャプチャ段階の権利をごさいます。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については、その操作者は、実演家の権利としての録音権、送信可能化権等を有することとなるところをごさいます。

ただし、モーションキャプチャにつきましても様々な方式があつて、その計測精度も異なることから、操作者の身体的動きが抽出したモーションキャプチャにきれいにトレースされていないような場合、実演的要素が読み取れなくなってしまうような場合も想定されるところをごさいますので、実演的要素が読み取れないような場合については、当該モーションデータは実演が録画されたものとはいえず、権利はそこには及ばないということとなるところをごさいます。

また、アバター映像につきましても、これらを録画により媒体に固定する場合については、映画の著作物に該当することがあると想定され、そこでのアバター映像に表れる操作者の動きは、映画の著作物において録画された実演という位置づけになるということであろうかと思ひます。

その上で、それらの権利処理につきましても、著作権法等の規定に基づきましても、実演家の権利につきましても、モーションデータないしアバターデータ、いずれについても、その実演を録画することについて許諾を得ているものであれば、その許諾に基づいて録画したデータをさらに送信可能化することについては、改めての操作者の許諾を取る必要がない、このような関係になっているところであろうかと思ひます。

さらに、映画の著作物において録画された実演に該当する場合につきましても、映画のワンチャンス主義が働くということをごさいます、そういったアバター映像を造成する場合に改めての許諾等は必要がないといった関係があらうかというところをごさいます。

なお、プラットフォームの規約等におきましても、録音、録画等を、相互に、許諾なしに行えるルールとしているものもあるところをごさいます。

以上の上で、検討の視点として、権利処理を適切に行っていくために、録画・配信等を

行うユーザー、事業者等において特に留意すべき事項としてどのようなことがあるか。プラットフォーム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。それら事項を適切に周知していくことも必要ではないかといった点を挙げさせていただいているところでございます。

以上、大変長くなりましたが、討議用の幾つかの論点をお示しさせていただきました。よろしく願いいたします。

○福井座長 ありがとうございます。多岐にわたる潜在的な論点を大變的確におまとめいただいたように思います。

それでは、事務局から説明のあった論点などについて御議論をお願いしたいと思います。

非常に多岐にわたっておりますので、これは私の一案ですけれども、3つぐらいのパートに分けて議論をするのはいかがかなと思います。冒頭の検討事項1、2-1はいわばモデルとなった人物の姿がどのように利用されるかという局面かと思いました。それに対して2-2、2-3、3-1までは、アバターのデザイン、アバターの外見そのものの利用に関わっているかと思いました。いわば1つ先の話です。今度、3-2、3-3になると「中の人」、操作者という者が登場してきて、その人格的利益をどう守るかというところ、また新しい問題になっているようにも感じました。

そこで、もしよろしければ、まずは1及び2-1まで、それからもちろん全体についての包括的なコメントがあればですけれども、これについて御発言をいただいでいくのはどうかと思いましたが、いかがでしょうか。それでよろしければ、御発言いただける方から順次挙手をしていただくか、お手元の挙手ボタンでお知らせいただければと思います。いかがでしょうか。

奥郵構成員、お願いいたします。

○奥郵構成員 ありがとうございます。まず、課題1のところでも写り込みの議論になっているわけなのですが、写り込み的なものと、先ほどガイドラインでお尋ねしたのと同じことなのですけれども、その場にはいない人をいる場所に出すというケースがあり得るわけです。そういう意味では、いわゆる写り込みとはまたちょっと違うのですけれども、取り込んだ後の利用というところをメタバースの場合はもう少し強調して検討していく必要があるのかなと思いました。例えば、従来であれば、写真を肖像権の事案で何か別のキャプションをつけたということで、それが受忍の限度を超えるとか、それから例えばこれは事案であるかどうか分かりませんが、教科書事例で言えば、撮った写真が全く文脈の違う、例えば何かわいせつな写真集の中に入れられるとかだと、写真として肖像を撮るのを許諾していても、許諾の範囲外かということもありますけれども、受忍の限度云々というのがあると思います。現在の最高裁の基準で、今ここでおまとめになっているのは撮るときの状況だけが考慮要素として挙げられていますが、もちろんこれで尽きるものではないのでしようけれども、メタバースの場合は、使われ方の部分の要素が受忍の限度の関係で出てくるのではないかなと。ちゃんと予習していないので間違ったことを言っているかも

しませんが、そういう気もいたしまして、その辺を少し検討していく、配慮していく必要があるのかなと思いつつ見せておりました。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。いずれも大変的確な御指摘だと思います。

私から一言インプットいたしますと、最高裁において議論としては、撮影が違法となる場合、公表も違法となるであろうというような議論がされており、公表時にもこの考え方が当てはまるのではないかなというような指摘がされているところですが、でも、おっしゃるとおり、メタバースへの取り込みにおいては、また一つ次元が違う要素があると思うのです。大きな御指摘をいただいたように思います。

今の点についても結構ですし、ほかのポイントについても、いかがでしょうか。

あしやま構成員、お願いいたします。

○あしやま構成員 私がこの話を聞いていて、課題2-1、実在の人物の肖像を模したアバターの作成・使用に関してなのですが、アバターとは違うのですが、最近ちょっと画像生成AIみたいなものが発展していて、実在の既存のイラストから似たようなイラストを生成できるようなものが最近はやっていて、それに対してモデルとされたイラストの作者さんがかなり怒っていらっしゃるような事件があるのです。今後、アバターを作っていくときに、3D空間が基礎だと思うので、3D化する必要があるわけですが、例えば写真を1枚撮影して、それをAIに読み込ませることによって自動的にその人のアバターが作成できるみたいな未来があるのではないかと推測していて、そうなるのであれば今ここで話しているようなときに、例えば一から似たものを作りしていくというような話ではなくて、誰もが簡単に写真1枚からアバターを作れるような世界になってしまう。そのときに許諾を得ていない写真をそのままアバターに生成することができるみたいな可能性があるのではないかなと聞いていて思いました。

そうすると、ここにある肖像権の話みたいなものは、現在、私が調べた限りですが、メタバース空間では私が今使っているようなアバターみたいなオリジナルキャラクターが多いのですが、今後はもしかすると写真をモデルにして、それをキャラクター化するのか、リアルなのかは分かりませんが、アバター化するみたいなものが一般的になる可能性がある中で、こちらについては結構現実味をもって検討したほうがいいかなと思いましたが、意見みたいなものですが、以上となります。

○福井座長 ありがとうございます。おっしゃるとおり、いわゆるリアルアバターということでもよろしいですかね。リアルな姿を模したアバター。

○あしやま構成員 もしくはリアルな姿をキャラクター化することが非常に容易になるかもしれないと思います。

○福井座長 いかがでしょうか。今の点についても、あるいはほかの点についても御意見があれば。

石井構成員、お願いいたします。

○石井夏生利構成員 途中参加で、課題1や2-1の御説明を伺っていないところで質問をしてしまうのですが、実在の人物の肖像を模したアバターというタイトルがついていることもあって、肖像権やプライバシー権がフォーカスされているかと思います。伝統的なプライバシー侵害の最初の訴訟はモデル小説が問題となった事例になっていまして、私生活の公開というのが、必ずしも真実でなくても、一般の人がその人の私生活であると誤認するようなケースもプライバシー侵害として捉えるというような解釈になっていることや、アメリカの判例法でプライバシー権が確立されていくプロセスの議論の中でも公衆の誤認という類型があって、本人らしく受け止められるような情報を出してしまうというような類型もプライバシー侵害に含まれるというような議論もあります。今回の議論は、プライバシーというのは考慮しないという前提の整理になるということでしょうか。この点、後ろの議論にも関わってくるのでお聞きしたいなと思った次第です。

差し当たり以上です。

○福井座長 すみません、最後のお尋ねのところがちょっと聞き取れなかったのですけれども、プライバシー権は議論の対象にしないかどうかというお尋ねだったのでしょうか。

○石井夏生利構成員 そうですね。論点の設定の仕方として、肖像権がメインになっているかなと思います。パブリシティ権、著作権も取り上げられていますが、プライバシーの伝統的な議論に立脚すると、こうした問題も対象になってくるのではないかと思ったということで、今日の議論の論点の立て方の確認になります。

○福井座長 資料で言うと6ページですね。

○石井夏生利構成員 はい。事務局の音声が入り切れてしまって、変な質問をしているのではないかと今不安になっているところですが。

○福井座長 いえ、大丈夫ですよ。非常に的を射た質問をいただいていると思います。今ちょっと事務局のほうが入力の調整をしているようです。

私の声は聞こえておりますか。事務局が入力切れること多発。そうですか。

今、声は聞こえているでしょうか。では、しばらくカメラオフで事務局のほうは対応を考えられるそうです。

今のポイントはとても重要であったというふうに思います。それで、まずはプライバシー権も当然ながら肖像権等と非常に近接した権利として議論対象とすべきであると思えますし、事務局もうなずいていらっしゃると思いますので、思いは同じかと思えます。

そして、今の御指摘にも関連するところとして6ページですね。例えば、別に著名人に限りはしないのですけれども、上から3つ目の○で、著名人にそっくりのアバターを作成して、それがパロディ的に使われるケースとか、それから、ファン活動の延長のようにコスト的にまわっていることが明瞭に分かるケース。言ってみれば、石井先生がおっしゃったみんなが勘違いしてしまうのと逆のパターンですね。こういう場合に扱いが変わるのかという問いが立っており、これは恐らく問題意識としてかなり共通するものがあるのではないかと思ったところでした。

どうぞ。

○石井夏生利構成員 著名人についてはプライバシーの考慮がまた別途必要になってくる面はあろうかと思いますが、伝統的な最初の事例は政治家の私生活の公開というのが問題となった事例にはなりますので、パロディとして用いる場合をプライバシーでカバーできるかという、その辺はもう私のほうでも検討させていただければと思います。そもそもプライバシーは融通無碍なところがありますので、全く対象外ということにはならないだろうと思います。著名人であったとしても、私生活の部分があたかも本人のものであるかのように表示されてしまうという点については、侵害となる論の立て方はないかと思っています。私自身も考えがまとまっていないところですので、少し継続的に検討させていただければと思います。

○福井座長 ありがとうございます。

今の点、あるいはほかの点でもいかがでしょうか。

○田村構成員 田村ですが、今の点でよろしいでしょうか。オブザーバーですが。

○福井座長 田村先生ですね。田村先生はオブザーバーではなく、恐らく委員だろうと思いますけれども、ぜひ御発言いただければと思います。

○田村構成員 すみません。今の点に絞ってですけれども、石井先生の御指摘は非常に重要で、かつ石井先生が今いみじくもおっしゃったように、プライバシーというのは融通無碍で、ここからはプライバシー、ここからはパブリシティとか、ここからは肖像権とかそんな話ではなくて、もっとスペクトラムというか、なだらかな関係にあるのだと思うので非常に重要だと思います。

「石に泳ぐ魚」事件という大変有名な最高裁判決がありまして、あの事件ですと、有名人ではなくても、要するに全国的に有名人ではなくても、そのモデルを周囲の人が特定できるのであれば、その人がそのように活用していて、例えば問題があるような私生活のことが、一般に知られたくないような事柄かうそか本当かはともかくとして私生活を語られる場合にはプライバシー侵害になるという最高裁判決があるのは非常に重要なことだと思うのです。

一般的に有名人じゃないと侵害にならないのかとか、有名人、芸能人ということを前提にお話しされることが時々あるのですけれども、実際には今のように最高裁判決で、プライバシーに関わるときには周囲が分かればもうそれで侵害になり得るということが非常に重要だと思います。もちろんメタバース関係の先例ではありませんので、最高裁判決の射程が今我々が議論しているところに及ぶと言うつもりは毛頭ありませんが、それが真実かうそかはともかくとして、周囲の人物が特定できる場合で私事に関わることについてはみだりに公開するような形になってはいけないよというのは抽象論として非常に重きを置くべきだと思うのです。ここから幾つか類推ができると思います。

例えば今日幾つか話題になっていたことが、本人そのものの顔写真ではないのだけれども、それがイラスト化されたらどうなのか。これもやはり今みたいな形ですと幾つか場面

を分けていく必要があるのですが、プライバシーに関わる話になってきますと、多分周囲の人間が分かるような特定だということになると思うのです。他方、パブリシティ権に係るような場面になってきますと、これは顧客吸引力の利用ですから、第三者が分かるのか、一般的に顧客吸引力があるのか、そんな形になってくると思うので、今日いろいろなお話がありましたけれども、特に問題となっている事項次第で要点というか、一番ポイントみたいところが微妙にずれてきている。それが特に今日、プライバシーの視点が少し、大体カバーされているのですけれども、今みたいなお話、つまり周囲が分かればプライバシーについては違法になり得るといふところが多分抜けていたような気がしたので、そういう石井さんの御発言、そこに関わってくるのではないかなと思いました。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。今の点、あるいはほかの点でいかがでしょうか。

では、上野構成員、お願いいたします。

○上野構成員 オブザーバーであるにもかかわらず、もし発言が許されるようでしたら、せっかく最初のところでフォトリアルのような形で現実の肖像を写し取ったアバターを作成・利用してもパブリシティ権や肖像権侵害にならないケースがあるかという問いがなされていて、あるとしたら政治家の容貌を模したアバターをパロディとして用いる場合にどうかという問いがありますので、これを考えてみたいと思うのですけれども、肖像権の侵害になるかどうかというのは、先ほどガイドラインの御説明がありましたような、その写真がどのような場面で撮られたのか、あるいは被写体、写っている人の社会的な地位が一方で考えられる反面、どういう利用のされ方、目的あるいは必要性が考慮されるのではないかと思います。報道利用であれば許されやすいとか、政治家であれば許されやすいということがあるかと思うのですけれども、自分のアバターとして利用するということは、その目的や必要性からして許されにくいのではないかという問題意識がこのペーパーにはあるのではないかと思います。

したがって、政治家の容貌を模したアバターをパロディとして用いる場合でも侵害が否定され得るのだろうかという問題意識があるのだらうと思いますけれども、これは確かになかなか難しい問題のように思います。

ただ、いかなる場合でも、メタバース空間におけるアバターとしての利用が肖像権侵害になるというようなことはないのではないかと思います。例えば政治家の容貌を模したアバターを使う、その目的が政治的な主張を行う一環として用いられるということであるならば、たとえ無断の肖像のフォトリアル的な利用であっても許容される場合があり得るのではないかと感じた次第でございます。ただ、これはなかなか難しい問題かなと思った次第です。

私からは以上です。

○福井座長 ありがとうございます。これもまた大変核心をついた御発言であったと思います。

そして、ここで申し上げますと、事務局も私も、こういう方向に議論を導きたいというような方向性は実は一切持っておりません。予断なしの本当にフラットな議論をできればと思って、資料もあくまでも論点提示という形で行っているところです。ぜひ自由な御議論をいただければと思うところです。

2-1まで、ほかはいかがでしょうか。

では、局長から、どうぞ。

○田中局長 今の点、私も6ページの真ん中の例えばのところは一番関心がありまして、今の議論を十分理解していないせいなのかもしれませんけれども、例えば、バラク・オバマの肖像を全く違うアメリカ市民がハラク・オバマとかいう名前で使ったとすると、別に本人は政治活動しているつもりはないのだけれども、例えばトランプさんがバラク・オバマを批判するような論調と同じようなことをバラク・オバマがやっている行為に化体して表現しようとしたとすると、みたいなことを想像するわけです。それでも肖像権侵害に当たらないという話になるのか。それは別に利用目的とかそういう話でもなくて、表現内容、目的が本人を揶揄するということなのかもしれませんけれども、その意識の持ち方は表現を見ていると分からないわけです。意思、意図ですから。

結果的に分かることは、本人と違う人が本人と違う名前、似せているのだけれども、さっきの誤認という言葉がありましたけれども、誤認あるいは何か本人に関することを類推させるような意図ははっきりしているのだけれども、その目的とか効果は本人がどういうことで使っているのか分からないみたいなことが容易に起こりそうな気がするのです。そういうことも含めて考えたときに、肖像権侵害というのを厳しく考えるのか、広く考えるのか、それはどういうふうに考えたらよろしいでしょうか。

○福井座長 まさに面白いポイントで、では、リアル世界のものまね芸人はどうなんだという話ともつながりますよね。リアル世界でも政治家のまねをする人とか、例えばアントニオ猪木さんのキャラクターを演じている芸人さんなどがいますね。本人じゃないということはみんな分かっているというときなどの問題にもつながってくるかなと思いました。

この点も含めていかがでしょうか。

それでは、進行もありますので、最後にまた時間があればまとめて語っていただくのもありということで、2-2、2-3、3-1まで、アバターのデザインが他者によって盗用されてしまうとか、乗っ取られてしまうとか、なりすまされてしまう。まさになりすましの問題が今度は直接出てくるのですが、いかがでしょうか。

奥邨先生、よろしくをお願いします。

○奥邨構成員 ちょっと確認なのですが、例えば2-2の他人のアバターデザインを盗用したアバターの作成・使用のところで、今、肖像権とパブリシティ権と著作権が出ているのですが、これは状況にもよると思うのですが、不競法的な考慮というのは項目として挙がっていないのですけれども、もともとこういう点で適用できないということで落ちているのか、それであればそれで構わないかと思うのですが、状況によっ

てはそういうこともあると。アバター自体が商品等表示というか、アバターで何らかのサービスをやっているというようなこともあり得るのかもしれないと思いましたので、その辺は項目として要るのかどうかというのも検討が必要なのかなと思った次第であります。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。おっしゃるとおりだと思います。これは2-3のなりすまし等にも大に関わってきそうなところでもありますね。

そして、石井構成員が手を挙げていらっしゃいます。石井構成員、お願いいたします。

○石井夏生利構成員 ありがとうございます。何度も失礼いたします。課題2-2と2-3の辺りです。フォトリアルなアバターであるのか、そうでないのかというのもグラデーションがあるのかなと思っております。従来の肖像権の議論ですと、生身の人間の肖像をという話になると思いますが、メタバースの世界ですと、アバターは非常に様々な種類があるということで、あまりきれいに分けることができず、生身の容貌かどうかというところが決定打になるのかというのも一つ論点になるのかなと思います。

つまり、問題意識として抱いたのは、メタバースという世界ですと、アバターがフォトリアルなものかそうでないのかというのが侵害の有無を考える上で決定的になるのか、決定打になるのかという点が気になっているところです。アバターの種類が非常に多岐にわたるという点を考えますと、従来型の議論で肖像権の範囲がどこまで及ぶのかなど、そういう議論は当然重要でありつつも、本人とアバターの結びつきがどれほど強固なもので、その結びつき、すなわち本人とアバターの同一性が侵害されるような場面においては、お書きいただいているようなアイデンティティ権的なものを考えることや、あるいは原田先生の御主張されている肖像権のアプローチを拡大することなど、従来裁判例の蓄積において議論されてきた規範も当然重要でありながら、メタバースという世界におけるアーキテクチャをどう考えるか、ソフトロー的なアプローチをどう考えるか、こうした視点も重要ではないかなと思ったというのが1つ目です。

それから、もう一つは個別の権利との関係で申し上げますと、アバターは仮名を使って活動するケースが多いかと思いますが、氏名の利用に関する権利、特に通称利用の権利とか、その辺りも議論としては取り入れていただくとよろしいかなと思っているということです。

差し当たり以上になります。

○福井座長 ありがとうございます。

あしやま構成員、よろしく申し上げます。

○あしやま構成員 今、石井先生がおっしゃったところでちょうどいい事例があるなと思ってお話ししたいのですが、私が今使っているこのアバターは、ある作家さんに作っていただいたアバターなのでありますが、このアバターはもともと私の顔写真を基にイラストを作っていただいて、そこからアバターを生成したのです。なので、ある意味私の肖像権も関わっていて、かつオリジナルな製品なので、そこに著作物がある。さらに、

その著作物の著作権に関しては私が買い取っているのです、私はその権利者として権利を行使できているので、ある種、著作権スキームないしは、もしかしたら肖像権もあるかもしれませんけれども、私は例えば不正利用されたときに権利を行使できるわけですね。

ただ、アバターって今石井先生がおっしゃったとおり多種多様なものがあって、例えば今入れ替えてみるのですけれども、こんな感じの子がいて、これはサンプルのアバターです。例えばこのアバターは、市販されているアバターなので誰でも買って使うことができるわけですが、これを何も改変せずにそのまま使っている方もいらっしゃる、現実の容姿に似せてある種の改変をする方もいらっしゃる。あと、中には例えば眼鏡をかけるだけであったりとか、髪形の一部をちょっとアレンジするだけという方もいらっしゃる、それに関して二次的著作物と言えるかどうか怪しい方もいらっしゃる。ただ、例えば世の中では、このアバターに対して眼鏡をかけている様子で、常に赤い眼鏡をかけている方がいらっしゃる、このアバターに赤い眼鏡をかけていればAさんだよねみたいな形で周知がされているケースもあると思うのです。その場合に著作権、二次的著作物として認められるかかなり怪しいような段階でも、その人はその人であるというある種の判別がなされているような状態で、それを肖像権として捉えていいのかという問題はあります。

アバターはさらにいろいろな種類があって、例えばこれなんかにしてみるのですけれども、パブリックで誰でも使えるアバターみたいなものもいるわけですね。こんな感じで、これは今誰でも使える設定のアバターでありまして、これを誰でも使える。例えばこのアバターを使っている方がたくさんいる状況もあると思うのです。クローンといってコピーをして皆さん使える。そういった状況の中で、ただ、中で演じている方はいらっしゃるわけで、例えばこれは今私がここで内閣府のミーティングに出ているわけですが、私がこのパブリックに誰でも使えるアバターを使って内閣府に出ました。この光景をスクリーンショットで撮りましたというときに、このときに私がある種無断でこの写真を利用されたときに権利を行使できるのか。私の肖像では全くないわけですが、そこにある種の権利を発生させることがいいことなのか、悪いことなのかも含めて考えたほうがいいのではないかなと考えています。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。資料で言うと8ページの一番下の○に関わるお話、つまりアバターの容貌が操作者の人格とどれだけ結びついているかということについて、重要なポイントであったと思います。特にパブリックアバターが果たして操作者の人格とどこまで結びつき得るのかという視点は重要であるように思いました。

今の点、ほかの点、いかがでしょうか。

上野先生、お願いします。

○上野構成員 どうもありがとうございます。肖像権とパブリシティ権とあると思うのですけれども、肖像権のほうはどうしても客体が肖像ということになりますと、肖像に当た

ると言えるのかという問題が残ってしまうと思うのですけれども、パブリシティ権の場合は、もともと客体が氏名・肖像等というふうに裁判所では言われているところでありまして、肖像でなくても等に当たればパブリシティ権の対象になるところであります。

その等は何かというところ、判決によると、個人の人格の象徴と言えられていると思いますので、氏名や肖像と同じぐらい個人の人格の象徴と言えればパブリシティ権の対象ということになります。したがって、生身の人間の肖像でなくても、デーモン小暮さんみたいにメイクをしているのもそうですし、アバターもパブリックなものとはともかく、本当にその人だけのもので、周りもそのようなものとして認識し、長期経過しているということであれば、パブリシティ権の対象である個人の人格の象徴となり得るのではないのかなと私自身は思っております。ただ、肖像権の対象になるかどうかというところ、肖像に限定されることになるとすると、ちょっとそこはもしかしたら限界があるのかなと感じております。

私からは以上です。

○福井座長 ありがとうございます。まさにそのようなポイントであろうかと思えます。

いかがでしょうか。今の点でも結構です。

田村構成員、お願いいたします。

○田村構成員 今回の点は非常に難しいところだと思うのです。幾つか側面を考えなければいけなくて、現行法ではっきりしているところとはっきりしていないところが幾つかあると思います。先ほど奥邨先生が不正競争防止法の話をしていただきましたけれども、はっきりしているところとして、ある特定の何かの象徴みたいなアバターを使っているものが、何か商品とか営業みたいなものを表示するようになっていて、周知で著名になっていけばそれは不正競争防止法でも押さえることができる。それは確かだと思うのです。それから、顧客吸引力が発生しているのであればパブリシティ権もいくことができるだろう。問題は、そういうのに当たらないときですね。今までですと、普通は人の顔なんかを前提に肖像権の話をするのが多くて、一意性があるので、独占されているものなので、特に問題がなかったのですけれども、アバターはそれが問題になるということですね。

先ほどあしやまさんが幾つか見せていただいて、パブリックと言われているものも、それから、あしやまさん御自身が今使っているものも含めて、これで周囲があしやまさんを特定できるのか、まだ私にはちょっと分からないところがあります。なので、一意性と言ったりするのか、上野さんがそういうふうにおっしゃったけれども、要するに人格の象徴と認められるハードルみたいなところがどのぐらいから発生するかということはある程度もちろん我々で議論しておいたほうがいいと思いました。

結構そのハードルは高いのかなと思っています。はっきりしているのは、周知、著名で商品等表示であれば不正競争防止法、また、顧客吸引力があってそれが発揮される態様で使われているのであればパブリシティ権、そうではないときが問題。ただ、他方で先ほどプライバシーの話がありましたけれども、今までのプライバシーの下級審も含めての判決を眺めると、多分アバターがある程度その人だと分かる人がいて、その行動が、例えばい

かがわしい行動をするとかいうことになってくると、これはさっきのポイントみたいな問題になるかもしれませんが、そのときには意外にハードルが下がったりすることもあるのかな。そんな感じで幾つか考えなければいけないところが多々あるのではないかと思います。

それをここで全部できるかどうか、まさにそういうことを議論する場がどこなのかというのを議論するのがここなのかもしれません。

大体以上の感想です。多分最後みたいな落ち着き先になるのかもしれません。立場によってどこら辺で落ち着けるかがどうしても違ってくると思うのです。なので、ちょっと思いました。

細かなことなのですが、資料の9ページに著作権のライセンスを受けただけの人が権利を持つかというところがあったと思うのですが、その下から6、7、8行目で、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、侵害者に対し自ら対抗することができない。なお、文化審議会云々はと書いてあるのですが、これはちょっと問題を分けなければいけなくて、差止請求権と損害賠償請求権で多分話が分かれます。損害賠償請求権ですと、法的に保護される利益があれば民法709条に載ります。それで、はっきりとした判例が著作権のほうであるわけではないと思うのですが、特許権とかも含めて考えますと、恐らく独占的な利用者であれば、故意過失ある侵害者に対して不法行為請求できるというのが多数説ではないかと思えます。少なくとも故意があるときはできる。しかも、最近では過失があるときでもできると考えているのではないかと思います。

他方、差止めについては無理だと。ただし、これも特許のほうの類推でいきますと、ちょっとテクニカルになりますが、民法423条の債権者代位構成でいけるだろうと。ただ、そのときに侵害者排除義務が著作権者にライセンス契約のときに、ライセンスに対してもし侵害があったときは著作権者がちゃんと侵害排除義務を取りますよと、侵害排除義務があることが債権者代位、それがきちんとなされていないので著作権者に代わってライセンシーが権利行使する、代位行使する要件になるかどうかについては争いがあるって、多分多数説はそれを要求する。私のように要求しないのがある。そんな状況下でしっかりそれを法制化して、差止請求権をしっかり付与するようにするというのがこの分科会の話だと思うのです。だから、今その中間が抜けていると、このままの文章だと全く保護されないかのように思われてしまうので、ちょっと御注意ください。まず不法行為、それから債権者代位がある。債権者代位については要件の争いがあるって、そういったことも記したほうがよいと思いました。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。非常に的確な視点を幾つも与えていただいたと思います。

まだまだ私も含めて話し足りないところが多々あるのですが、最後のグループにそろそろ移らせていただければと思いますが、よろしいでしょうか。

それでは、3-2、3-3です。アバターに対する誹謗中傷、アバターの実演に関する著作隣接権ということで、今度は相当に「中の人」が直接フォーカスされる部分ですけれども、御意見等はいかがでしょう。

奥邨構成員、お願いいたします。

○奥邨構成員 著作隣接権のところですが、これは現在挙げられているのは、極端に言うとモーションキャプチャというのは着ぐるみを着て演じているのと考え方としては同じような状態で、人間が実際に演じているものを取りこむということで、それにアバターをかぶせるとかいうことですから、そういう意味では着ぐるみで演じているのとあまり変わらないように私は思っているのですけれども、もう一つ、バーチャルリアリティとの関係で言えば、演じること自体を操作でやった場合にどうなるのかという論点です。人間が演じているのにアバターをかぶせるという話ではなくて、演じるモデル自体をプログラムで動かすということです。これはもう御案内のように、シンセサイザーがどうなるかとかいう議論がいろいろあるわけですし、あと、現在でもいろいろと、あれは実物のロボットですが、パペットロボットを遠隔で動かして、それでいろいろな音楽の公演をすとかいうことも行われていたりします。それがメタバースで行われるということがあり得るので、少し今回そのケースについてはここの中から読み切れないかなと思いましたので、そういうケースも取り上げておいたほうがいいのかと思ったという次第であります。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。重要なポイントですね。

いかがでしょうか。今の点、ほかの点でも結構ですが。

あしやま構成員、お願いします。

○あしやま構成員 例えば著作権に関して、私の今のこの動きは映像で伝送されているわけですから、映像の範疇で処理されると思うのですけれども、これが本当にメタバースでつながった場合、私の一挙手一投足というのは動きのデータそのものが伝送されるわけですね。相手のコンピューターにも私のアバターのデータが一時的にローカルに存在していて、そのローカルに動いてある私のアバターに対して私の動きの点と点のデータが伝送されていて、相手のパソコン上で再現されている状態になるわけですね。となると、映像が伝送されているわけではなくて動きのモーションそのものが伝送されている。相手のコンピューター上でも、例えば何らかの手段を用いて、ハッキングに近いのかもしれないですが、私の動きそのものを録画する可能性があるわけですね。となったときに、私の動き、点と点の動きそのものを録画した媒体を、著作権なのか、隣接権なのか、どの範疇で切り取って考えるべきなのかというのは新たな視点としてあるかもしれないなと思います。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。今の点とも少し関わるのですけれども、この後御意見いただける方の中で、19ページの一番上の○のところでモーションデータを取ることを録画というふうに今おまとめいただいているのですけれども、これは録画という整理でよろしいですか。操作者の動きをモーションデータとして記録することは録画という整理がされているようですけれども、もしこれについてもお考えがあれば一緒に、別にそれ以外のことで結構なのですけれども、ちょっと気になったので提起しておきます。いずれにしても、御意見いかがでしょうか。

石井構成員、お願いします。

○石井洋平構成員 VRMコンソーシアムの石井です。今のモーションに関してなののですけれども、これは専門的な知見ではないのですけれども、私は事務局とも話したときに音楽の処理のお話をしたことがあるのですが、メタバースにおける活動は公衆送信に当たるといのが著作権管理団体のほうから話を受けているところでして、メタバースは全部ストリーミングで実装されているものなので、実演であろうがなかろうが、そこに入っている参加者全員に配信の形で同期されて送られていくので、録画というよりはリアルタイムに配信されているという、それが法律用語でどういう整理かというのは私は分からないのですが、一応サービス側としてはそういう形での認識があるというのがまず1つでございます。

○福井座長 ありがとうございます。私は今、19ページと言ってしまったけれども、多分19ページは画面を録画する場合を考えていらっしゃるのかな。だとすると、18ページのキャプチャ段階を録画と呼ぶのですかというほうが正しいのか。リアルタイムだったらどうせ録画行為はない。リアルタイムで送信しているだけであるので、録画行為はないのであろうが、もしキャプチャデータを保存するとした場合、それは録画なのかということ私を提起したかったのですね。ちょっと訂正させていただきます。

そして、石井さん、どうもありがとうございます。

石井夏生利構成員、お手が挙がっております。お願いします。

○石井夏生利構成員 何度も失礼します。著作権ではなくて誹謗中傷のところのコメントですが、先ほどからアバターを使って活動することで「中の人」の人格がどの程度表象されるのか、本人とアバターとの結びつきがどの程度強いのかというのは重要な視点になるのだらうと思っているところですが、名誉毀損の議論のところ、アバターに対して誹謗中傷がなされましたというお話においても、本人との人格的な結びつきが強ければ強いほど、名誉毀損なり名誉感情の侵害なりを認めるべきではないかという議論はあるのかもしれないと思います。従来裁判例を踏まえてというコメントではありませんが、アバターを使って活動するというのも本人の人格を表す一つの活動になってくると思いますので、その辺りは議論の余地があるのかなと思った次第です。

それから、客観的な社会的評価を下げるといったときの社会をどういう単位で捉えるかというのももう一つの視点としてあろうかとは思いました。リアルな社会での客観的な評

価が下がるか下がらないのかというところに議論を絞ってしまうのか、メタバースという一つの社会において本人が表す、アバターを通じて声を表に出していく人格的な活動があって、メタバースという社会における評価が下がればそれは社会的評価が下がったという解釈が成り立つのかとか、そうしたところも少しアバターを利用するという文脈においては検討する余地があるかなと思った次第です。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。

奥邨構成員、お願いいたします。

○奥邨構成員 先ほど座長がおっしゃった録画に当たるかというところなのですが、これは多分いろいろと御意見があるかと思うのですけれども、ちょっと堅めに申し上げますと、モーションキャプチャで取りこむものが実演に当たるというのはそうなのかなと思うのですが、録画というのは著作権法上、映像を記録することとなっていると。そうすると、映像を記録したことになるのかという問題がモーションキャプチャの場合は、これは物によると思うのですけれども、出てくる可能性があるかなと。記録とか複製にはなるのだろうけれども、映像の記録になるのかどうかと。ですから、全くの数値データとして、座標 a から座標 x、y、z のこのデータからこのデータと時間とともに動いていくというのだけをずっと記録していくようなものだとすると、映像を記録したと言えるのかどうかと。

そのデータを再構成することによってフレームが作られる、棒人間が作られるわけですが、そこまで持って見ていっていいのかという辺りはよく分からないというか、堅めに言うとケースによっては録画じゃないかもしれないということなのかなと思いつつ伺いました。ただ、これはまだよく例が分からないので、私の勝手な解釈であります。

以上です。

○福井座長 ありがとうございます。私の問題意識も同じです。もちろんそれが実際のアバター映像となって映写されたものを誰かが録画すれば、それはそこに写し取られている実践の録画ということで恐らく問題はないのかなと思いつつも、モーションデータのキャプチャの段階ですと、そういうことになるのかなと思いつつながら投げかけてみたところでした。ありがとうございます。

あしやま構成員、お願いします。

○あしやま構成員 今、石井夏生利先生のほうであったので、いい事例だなと思って紹介したいのですけれども、私が今このあしやまひろこという名前で内閣府のお仕事をしているということで、私の人格と多分一致していると思うのです。これに対して、私に対しての例えば誹謗中傷として、あしやまの発言は頭がおかしいといったらそれは誹謗中傷に当たると思うのです。ただ、これを見たお客さんが、あしやまのこの耳の形が悪いとか、眼の色が紫ではなく青がいいみたいな言い方をした場合、これは私に対する人格への攻撃なのか、単に私のアニメ的なイラストに対する批評なのかというところは全然違うと思うのです。それを誹謗中傷と捉えるべきなのか、それとも造形に対する批評として捉えるべき

なのか、それはなかなか難しい観点なのではないかなと、私もちょっとどっちにするべきか分からないのですけれども、あるなと思いましたので、御紹介しました。

○福井座長 ありがとうございます。恐らくそういう視点を持ち続けなければいけない。もちろんここでの論点は、それが社会的名誉を低下させるか、あるいは名誉感情を害するかというようなところに絞られていくわけですが、おっしゃる視点は重要だと思います。

○あしやま構成員 補足なのでありますが、例えば、あしやまの耳がついているのは、明らかにこの耳のつき方が、言い方によるのですけれども、アバターの見た目に対する社会的な低下みたいなものはあると思うのです。ただ、それは人格ではなくあくまでも見た目みたいな領域だと、それは名誉毀損に該当するのかわからないというところですね。

○福井座長 ありがとうございます。

VRMCの石井構成員のほうから手が挙がっておりますね。お願いいたします。

○石井洋平構成員 私も1点お伺いしたいというか、こういう場合はどう判断すればいいのかというのを純粋に御質問なのでありますが、バーチャルユーチューバーはいわゆる事務所が運営しているキャラクターがいて、バーチャルユーチューバーの事務所が作者さんにアバターのイラストを発注して外見を作ってもら。「中の人」を雇用して、「中の人」に演じてもらう。「中の人」とのつながりみたいなところが多分肖像とかパブリシティのお話になっているのかなと思うのですけれども、いわゆるそのバーチャルユーチューバーの設定そのものを誹謗中傷した場合に、事務所側がそれをやめてくれというのは、どういった権利の処理になるのかなというのが分かると業界的にはうれしいなと思いました。

○福井座長 例えば事務所のある設定が、差別的じゃないのに差別的であるというふうに言われたり、言ってみればそういうことですね。

○石井洋平構成員 そうですね。キャラクターが。

○福井座長 そう言われたときに、何かいわれのないような非難をその事務所の行った設定に対して言われる。

○石井洋平構成員 はい。いわゆるアバターそのもののキャラクターに関する誹謗中傷を事務所側が、「中の人」の誹謗中傷ではなくてキャラクターに対してというのはまた別の話だと思うのですけれども。

○福井座長 例えば業務妨害とかそういったようなところにも広がっていく論点かなと思いますけれども、しかし、設定者としての事務所というステークホルダーがいることは確かに重要な視点であろうと思います。

さあ、時間もほぼなくなってまいりましたが、もしこれだけはというのがありましたら。

田村先生、お願いいたします。

○田村構成員 実演の話で、今の資料ですと、実演者の創作的要素が読み取れる限りというような文章になっているのですけれども、これは恐らく従来の考え方からいくと外れるかなと思います。これは釈迦に説法になりますけれども、隣接権のほうは別に創作的要素

がある必要はありませんので、サンプリングに関する外国での議論なども参考にしながらいくと、識別できるかどうかが大それたことだと思います。特定できるかどうかということが大事であって、そこが創作的要素である必要は必ずしもないのだらうと思います。

先ほど福井先生から投げかけられて奥邨先生がお答えした録画問題というのは非常に難しく、私も大体奥邨先生と同じような答えになるのかなと思うのですが、基本的に実演は実演である。問題はそれが録画されたかということだと思います。実演されているものを例えばアニメに撮るといったときには普通は録画とは言わないわけですね。そこに幾ら創作的要素がアニメで再現されたとしても、今までそれは録画とは言っていないわけです。それとモーションがどのくらい異なるのかというと、どうしてモーションのときに録画に引き寄せたくなるのか、引き寄せる理由は十分あると思うのですが、それはやはり創作的要素が再現されているかではなくて、一対一対応というか、対応が非常に識別というか、とにかく特定性が高まっている、一意性が高まっているからではないかだと思います。その点でいくと、どの程度加工されているのかによって変わってくるのかな。アニメのほうに寄せるのか、それとも普通の録画に寄せるのか。なので、一概には言えないのではないかなと思いました。

なので、福井先生のお話ししていた、いずれにせよ、モーションの結果、映画に映されたものが、誰かが録画したときには、あるいは第三者が録画したときには、それは実演の録画の話でよいのだらうという、そこはちょっと違うかなと。普通に演じている人の誰かの行動をアニメで再現を試みて、そのアニメがまねされたときと同じというふうに考えるべき場合もあるように思ったので、そこはやはり場合分けが必要なかなと思った次第です。

でも、間違えているかもしれないので、福井先生や奥邨先生や上野先生の御意見のほうが大それたかと思いました。

以上です。

○福井座長 どちらが大それたなどということはもちろんないですが、御指摘どうもありがとうございました。ここはさらに掘り下げてみたいと思うところです。

創作性というのはどこに。

○田村構成員 創作的要素がというのが2か所ぐらいどこかあったと思います。創作的要素が再現されている限りは録画に当たるとというのがどこかに書いてあったのではないかな。18ページ、創作的要素が読み取れるかどうかというのが要件になっているみたいですね。

○福井座長 途中段階のドラフトですか。

○事務局 すみません。その後、ここは実演的要素が読み取れない場合に修正をさせていただきました。すみません。途中段階のものをお送りさせていただいたので、そのような不手際が生じて。

○田村構成員 申し訳ない。今は何という言葉になったのですか。

○事務局 実演的要素です。

○田村構成員 実演的要素であればいいです。すみません。申し訳ありません。

○福井座長 事ほどさように論点は山積であり、しかしながら、ここまでの御指摘はどれも大変的確で示唆に富むものであったように思います。私の心配は、これが二度やそこらの検討で果たして煮詰まるのかということが大変に心配ではありますが、少なくともこの議論による論点提示が貴重であることは間違いないだろうと感ずるところであります。

時間を既に3分過ぎてしまっておりまして、もしよろしければ、今日の議論で御発言いただいた御意見を基に、次回分科会以降、論点整理案の議論を進めていければと思いますけれども、よろしいでしょうか。

それでは、本日は途中、通信の不具合等もあって委員の皆様には失礼をいたしました。また、御視聴の皆さんにも失礼をいたしました。そろそろ時間となりましたので、この辺りで閉めたいと思います。

最後に、事務局から何かございますでしょうか。

○事務局 音声が乱れまして、事務局の不手際により大変申し訳ございませんでした。

次回、第二分科会、第2回の会議でございますが、2月10日金曜日の14時から16時に開催予定でございますので、よろしくお願いいたします。

○福井座長 本日の会議はこれで閉会いたします。御多忙のところ、皆さん大変ありがとうございました。