

# メタバースにおける アバターの人格権

23.9.26 AIの浸透したデジタル社会とELSIに関するワークショップ

静岡大学情報学部 原田伸一郎  
harata@inf.shizuoka.ac.jp

1. はじめに
2. メタバースにおける匿名性
3. アバターに対する肖像権
4. バーチャルな身体
5. メタバースという監視空間
6. アバターのアイデンティティ
7. おわりに

# 1. はじめに

アバターへの侵害例		アバターに係る権利	性質
名誉毀損・誹謗中傷	←	名誉権	人格権
名称の冒用	←	氏名権	
肖像の冒用・無断撮影	←	肖像権	
正体・私生活の暴露	←	プライバシー権	
なりすまし	←	アイデンティティ権	
アバターの改変	←	著作者人格権	
演技・歌唱の改変	←	実演家人格権	
広告への無断利用	←	パブリシティ権	
アバターの窃用・転載	←	著作権	財産権
演技・歌唱の転載	←	著作隣接権	
公式との誤認混同	←	商標権	
アバター技術の無断利用	←	特許権	

# 1. はじめに

- 人格権の中でも、特に「**プライバシー権**」に焦点を当てる。
- 現実空間から、仮想空間・メタバースへと人間の活動領域が拡大するに伴い、どのような新たなプライバシー問題が生じつつあるか、おおむね、プライバシー(権)の消極的・古典的な意義から出発し、積極的・拡張的に捉える方向に沿って取り上げる。
- **広義のプライバシー権**は、私的・人格的自律の権利の範型とも言え、他の基本権・個別の人格権とも重なり合う面がある。

## 2. メタバースにおける匿名性

### 現実空間との対比

- 現実空間では、素顔を堂々と露出しているのに、広く顔が知られている有名人でもなければ、街中で自己を知る者と出くわす機会は稀であり、「ゆるい匿名性」が保たれている。
- メタバースでは、ユーザーのアバターネームを名札のように周囲に視認可能な形で表示する機能が標準的に実装されている。さらに他のアバターをポイントすれば、そのスペック・履歴・位置等の情報を閲覧することも可能。

## 2. メタバースにおける匿名性

### 自己情報開示のコントロール

- ユーザーの選択により、名札を表示しないように設定することもできる。
- ただし、メタバースプラットフォームによって、そのアーキテクチャの設計思想の違いもうかがえる。



## 2. メタバースにおける匿名性

### 「身バレ」問題

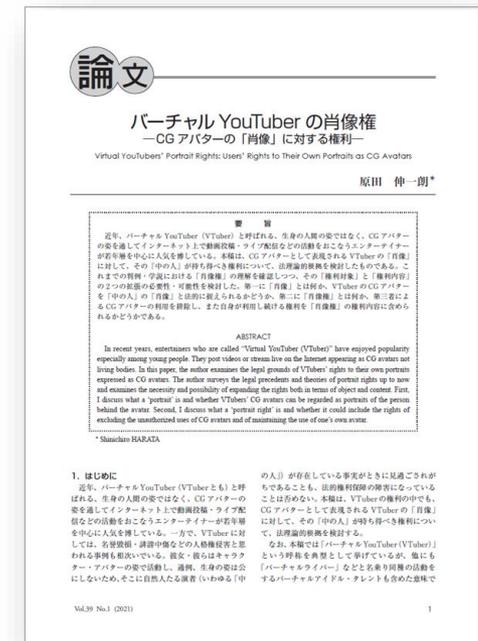
- 匿名・仮名で活動するアバターのユーザーを、現実空間における特定の人物と紐付ける行為がプライバシー侵害に該当し得ることは、VTuber裁判例からもうかがえる。
- 東京地判令和2年12月22日、同令和3年6月8日は、VTuberとして活動する者(中の人)の本名・年齢・顔写真の暴露をプライバシー侵害と認めた。**年齢や容貌を揶揄する意図もあり、誹謗中傷の一環として捉えられる場合もある。**

### 3. アバターに対する肖像権

## CGアバターとしての肖像

○「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」第二分科会でも主要な議論の対象になった。

○拙稿もそこで参照されており、「架空に創作された、生身の肉体に由来しないCGアバターとしての肖像に対しても肖像権が成立し得る」との主張が拙稿の骨子。



### 3. アバターに対する肖像権

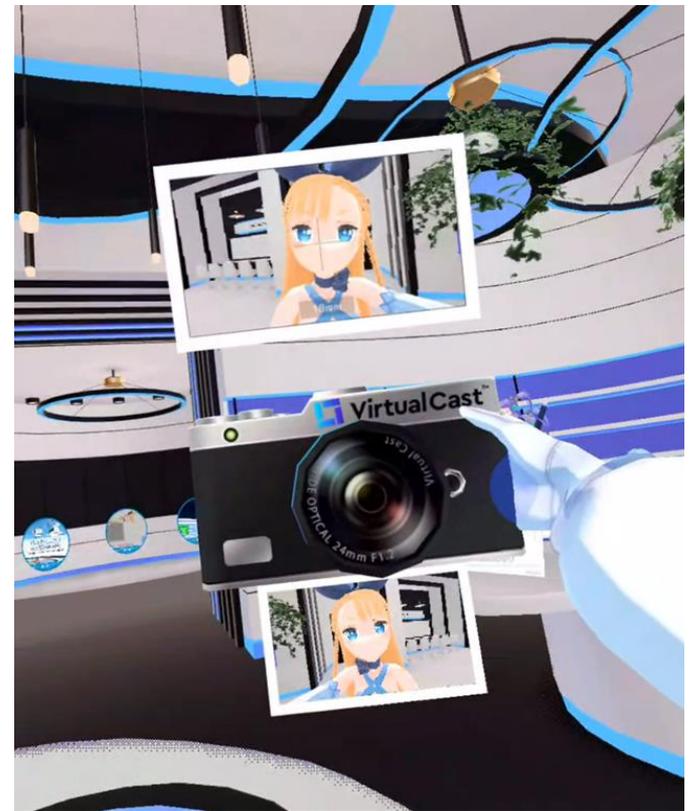
#### アバターの盗撮

- ゲーム等のプレイ画面をスクリーンショット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**」を用いて仮想空間内の“映える”人物や風景を撮影する「**インゲームフォトグラフィー**」も盛んに。
- 「みだりに自己の容ぼう等を撮影されない」という肖像権を以て対抗できるか？ アバターの姿は、「**なりたい自分**」に関する自己の内面がより直接的に反映されているという点で要保護性がある。

### 3. アバターに対する肖像権

#### バーチャルカメラのアーキテクチャ

- メタバースプラットフォームには、迷惑な撮影行為を抑制するアーキテクチャが実装されているものもある。
- 自分のバーチャルカメラがいま何を写しているかを周りの人も透かして確認できる仕様。写真映りをリアルタイムで確認できる。



## 4. バーチャルな身体

### 仮想的身体の自由

- アバターが、そのユーザーの「**仮想的身体\***」として機能し得ることに伴い、メタバース内でのアバター間インタラクションを、現実空間における人と人との間のインタラクションと平行に考えるべき余地も生じる。
- 憲法が保障する「身体」も、単なる肉塊を意味しているのではなく、他者とコミュニケーションし、自己陶冶する人格と結びつけられている。「**身体(人身)の自由**」の保障は仮想的身体にも及ぶか？

## 4. バーチャルな身体

### メタバースハラスメント

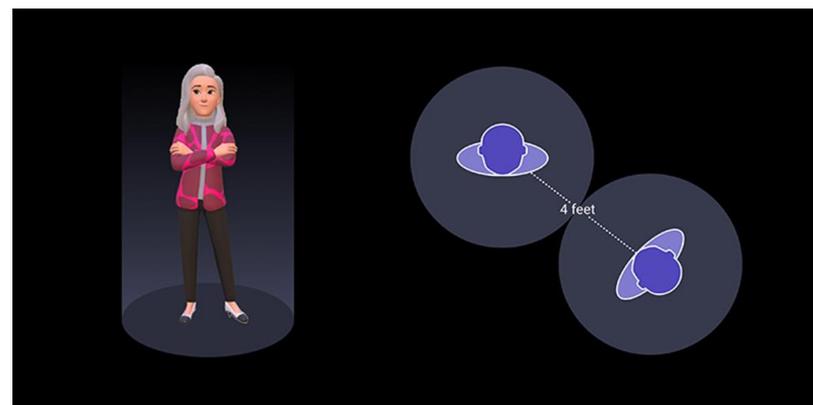
- メタバースにおけるハラスメントの行為類型は、大別して、①**言葉・表現によるもの**(わいせつな言動、差別的言動・ヘイトスピーチ、誹謗中傷、プライバシーの暴露、脅迫など)と、②**アバターの身体を用いたもの**(つきまとい、盗撮、接触・痴漢、暴行など)とに分類される。
- ただし、①も、従来のメディアより身体性・臨場感を伴う点に②との共通性がある。②も、実際の身体ではなく、精神的被害が中心という点が①と共通。

## 4. バーチャルな身体

### パーソナルスペース

○バーチャルなつきまといを防ぐために、「パーソナルスペース」を設定する機能もある。

○メタバースでは、アバターにどのような行動を許すかは、その空間の設計者によって機械的に制御可能。そのため、標準的な防犯機能を実装していない責任がむしろ問われやすくなる。



## 5. メタバーブという監視空間

### 環境型カメラ

- 現実空間では、まだ監視カメラやマイクの死角はあるかもしれない。その死角でなら、束の間の自由を得ることができる。しかし、メタバーブでは、「**環境自体がカメラ**」になっており、アバターの一挙手一投足はすべて記録され得る。
- 他人(アバター)に無作法にカメラを向けられるという暴力性は、まだ肖像権等を以て対抗する余地がある。しかし、メタバーブ空間自体に埋め込まれた「環境型カメラ」の存在には気づきにくい。

## 5. メタバースという監視空間

### 「センサーのお化け」

- VRデバイスを用いれば、アバターの動作とともに、ユーザーの身体情報（視線、音声、頭の動き、手の動き、表情、瞳孔等）が直接的に記録され得る。
- Meta Quest Proや Apple Vision Proなど高機能・高価格の新製品を稲見昌彦氏は「センサーのお化け」と評した。VRデバイスは、実は**センシング技術の塊**であるという点にその隠れた本質がある。



## 5. メタバースという監視空間

### オープンメタバース

---

- インターネットの普及期に当たる1996年、「サイバースペース独立宣言」が発表された。その中の、「我々のことは放っておいてくれ (I ask you of the past to **leave us alone**)」の一文に古典的なプライバシー意識が反映されている。
- 今回のメタバースブームにおいては、「メタバース独立宣言」の代わりに「**オープンメタバース**」という理念が、メタバースビジネスに関わる事業者の一種の倫理としても共有されるようになった。

## 6. アバターのアイデンティティ

### 自己イメージコントロール権

- 「人間が自由に形成しうるところの社会関係の多様性に応じて、多様な自己イメージを使い分ける自由\*」としてプライバシー権を捉える学説。
- 他者の視界における自己の姿までコントロールできるか？ 自己が他者にどのように評価されるかは、他者の内心の問題であり、法的なコントロールは及ぶべくもないが、**誤った情報・ゆがめられたイメージによって自己の評価が形成されることに抗する利益**は、なにがしかの保護に値すると思われる。

## 6. アバターのアイデンティティ

### アバターポータビリティ権

- **事業者・プラットフォームの枠を越えて、同じアバターをどこでも自分の姿として使用できるように、技術規格 (VRM等)・法規範の整備が必要。**
- **特にアバターは、自己の人格が投影され、自己のアイデンティティの象徴になっている場合もあるので、GDPR20条が定める「データポータビリティ」一般より、人格権保護としての要請が強い。現実空間では、自己の容貌は、一生涯「自分のもの」であり続け、誰からも奪われてよいものではないのと同様。**

## 6. アバターのアイデンティティ

### プライバシー権論への示唆

- プライバシー権をめぐる憲法学説として、高校の教科書にも載り、通説と位置づけられてきた「**自己情報コントロール権**」説は、近年分が悪いようである。
- しかし、アバターに関する議論においては、人格やイメージ、アイデンティティの自己決定が重視される傾向も強いいため、自己情報コントロール権あるいは自己イメージコントロール権の発想はむしろ相性が良く、援用されやすい面もある。

## 7. おわりに

- 「アバターの人格権」と言っても、現状では、あくまで「アバターを用いる者(人間)の人格権」である。
- とはいえ、ゲーム・メタバース空間には、自動的・自律的に動作するNPCや、AIに自己の思考・行動を学習・再現させたアバターも存在し得る。
- それらと、人間が操作するアバターを識別できるようにすべきか？ ゲームではそれは興を削ぐ場合もある。区別できないなら、NPC・AIアバターに対してもハラスメント・誹謗中傷してはいけないというルールが成立するかもしれない。