

キャラクターの名誉権・同一性保持権：
キャラディス・キャラ改変からのキャラクターの保護

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2023-03-22 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 原田, 伸一郎 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00029542

キャラクターの名誉権・同一性保持権

ーキャラディス・キャラ改変からのキャラクターの保護ー

原田 伸一郎

1. はじめに

マンガやアニメに登場する架空のキャラクター¹あるいはマスコットキャラクターに対して、悪口や罵倒、誹謗中傷を浴びせることは、非難・侮蔑（disrespect）を意味する“ディスる”という俗語から「キャラディス（キャラ dis）」あるいは「キャラヘイト」「キャラアンチ」などと呼ばれ、特にインターネット上で近年盛んになされている。また、そのキャラクター本来の性格・設定にそぐわないと考えられる姿を画像や文章で描写する「キャラ改変」は、ファンらの手による同人活動・二次創作のみならず、原作者・公式²自身による場合さえも（こそが）そう呼ばれることがある。

本稿は、そうした「侵害」からキャラクターを（法的に）保護することが可能かどうかを考えるものであるが、明確な法律構成を提示する法律論文を必ずしも企図してはいない。むしろ、そうした「キャラディス」「キャラ改変」は、キャラクターの立場において考えるならば、自身の「人格」を侵害するものではないかという自由な発想から、問題の様相を記述するものである。「キャラクターの名誉権・同一性保持権」という掲題は、そうした問題意識を、既存の法概念を借りて近似的・象徴的に表現したものである。

すなわち、キャラクター自身から見れば、キャラディスは自身の「名誉³」に対する侵害である。キャラ改変⁴は、キャラクター表現の著作者・著作権者から見れば、翻案権・同一性保持権の侵害に該当し、この点についてはすでに著作権法学における研究の蓄積がある

¹ マンガ・コンテンツ研究の世界では、伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド：ひらかれたマンガ表現論へ』（NTT 出版、2005）が提起した「キャラクター」と「キャラ」の概念区別がしばしば参照されるが、本稿においてはそこには立ち入らず、「キャラ」は「キャラクター」の略称程度の意味しかない。

² 「公式」という言葉が、マンガ・アニメ・ゲームなどのいわゆるオタクコンテンツ界隈を中心に、原作者および出版社などのコンテンツホルダー（権利者）サイドを示す用語として定着して久しい。これは、メディアミックスの常態化により原作者以外にも作品展開に関わる者が拡がり、「作者」概念では手狭になったこと、さらには同人・二次創作・UGC 文化および SNS の浸透に伴い、ファン側もコンテンツの創作や波及に主体的に関与する立場になったことで、それとも差別化される形で特に浮上したものと思われる。岩下朋世『キャラがリアルになるとき：2 次元、2・5 次元、そのさきのキャラクター論』（青土社、2020）202-203 頁（脚注 11）参照。なお、「公式」という言葉遣いには、二次創作等の隆盛により、（唯一の創作者としての）「公式」の地位が相対的に低下する方向と、二次創作等の飽和により、逆に「公式」の特権性（しいて言えば権力性）が強調される方向との両面が含まれている。

³ 後述するように、日本法では、「名誉」とは人が社会から受ける客観的評価を意味し、自然人のみならず法人に対しても名誉権等人格権・人格的利益の侵害はあり得ると判例法上も観念されている。したがって、キャラクターを法人・団体類似の存在と考えるならば、「キャラクターの名誉（権）」という表現は、法的にも一応は成り立つ。ただし、ここで「キャラクターの名誉感情」を挙げることはしなかったのは、架空の人物であるキャラクターに自尊感情が存在することまで仮構するのは、法律論としてはフィクショナルに過ぎる（法学は元々フィクショナルであるが）と自制したからである。

⁴ キャラクターに対する改変のうち、「名称変更」および「実写化」の問題については、拙稿「キャラクターの氏名権：翻訳・翻案における登場人物の名称変更」翻訳の文化／文化の翻訳 15 号（2020）、拙稿「キャラクター・アダプテーション：マンガ・アニメの実写化に対する拒否反応」翻訳の文化／文化の翻訳 16 号（2021）がそれぞれフォーカスしている。

が⁵、キャラクター自身から見れば、これも自身の「名誉」なり「肖像」に対する侵害とも言え、キャラディスと同一線上の問題と位置づけられる。この場合、「同一性保持権」とは、著作者ではなく、キャラクター自身の、自らの名誉・アイデンティティに対する利益を指し示すものになる⁶。

2. キャラクターとは法的に何か

議論の前提として、キャラクターという概念が日本法においてどのように捉えられているかをまず確認する⁷。先例的価値を持つポパイネクタイ事件最高裁判決⁸は次のように述べる。

著作権法上の著作物は、「思想又は感情を創作的に表現したもの」（同法二条一項一号）とされており、一定の名称、容貌、役割等の特徴を有する登場人物が反復して描かれている一話完結形式の連載漫画においては、当該登場人物が描かれた各回の漫画それぞれが著作物に当たり、具体的な漫画を離れ、右登場人物のいわゆるキャラクターをもって著作物ということはできない。けだし、キャラクターといわれるものは、漫画の具体的表現から昇華した登場人物の人格ともいうべき抽象的概念であって、具体的表現そのものではなく、それ自体が思想又は感情を創作的に表現したものということができないからである。

すなわち、著作権法上の保護対象となるのは、キャラクターそのものではなく、そのキャラクターの（視覚的）表現であるとされる。キャラクター自体は、一種の擬似的な「人格」とも言うべき抽象的概念であり、これ自体は著作権法上の「著作物」とはならない。本稿が、表現物としてのキャラクターから離れた、キャラクター自体の法的保護に着目しているのは（その際「人格」という言葉さえ用いているのは）、キャラクターを専ら「著作物」ないし商標・意匠を含む知的財産としてのみ捉えるのでは、「キャラクター法学」の半分しか達成していないと考えるからである。

なお、同判決は、ポパイのような、マンガに登場するキャラクターに射程が限定されており、著作権法学上の分類で言うところの「文学的キャラクター」については別異に考え

⁵ その中でも、同一性保持権の侵害となる「著作物の改変」を、文字通り「著作物を改変すること」ではなく、「改変をされていないとの誤認を惹起する行為」と捉える学説として、金子敏哉「同一性保持権侵害の要件としての「著作物の改変」：改変を認識できれば「改変」にあたらない説」中山信弘＝金子敏哉編『しなやかな著作権制度に向けて：コンテンツと著作権法の役割』（信山社、2017）参照。これは、同一性保持権侵害の成立範囲を限定し、二次創作の自由を確保するのに資する学説であるが、原作にはない過激な性・暴力を描くなど、原作を大きく改変すればするほど「改変である」ことが誰の目にも明確になるがゆえに、むしろ「改変ではない」とされるという（文理上）一見不合理なことになる。本稿は、キャラクターのイメージが「稀釈化」「汚染」から守られることは、著作者（だけ）ではなく、キャラクター自身の「名誉」「アイデンティティ」に通じる利益であるという発想に立っているので、「キャラ改変」は、文字通り、キャラクター本来の性格等を変更するような描写のことと差し当たり捉えている。

⁶ すなわち、著作権法上の著作者人格権としての意義ではない。

⁷ 詳細は、拙稿「キャラクターの法的地位：「キャラクターのパブリシティ権」試論」情報ネットワーク・ローレビュー17巻（2019）参照。

⁸ 最判平成9年7月17日民集51巻6号2714頁。

る余地もある⁹。視覚的描写を伴わない文学作品上の登場人物¹⁰については、その性格・容姿・言動等はテキストによる描写に尽きることから、キャラクターと言っても作者の「思想」「アイデア」と大差がないとも考えられる。しかし、一定の文学的キャラクターについて、個性が現れた「表現」としての要素を見出し、著作権法上の保護を可能とする考え方もある。その場合、「人格」「概念」そのものと、その文章による「表現」との区別は困難を強いられるだろう。

近年、AI 対話システム（チャットボット、AI スピーカー等）に個性やキャラクター性を持たせるべく、他と区別できる発話特徴を付与する研究開発もおこなわれている。キャラクターの特徴は、たしかにビジュアルのみならず、発話内容や口調、そこからイメージされる性格にも現れるが、視覚的描写に頼らずに、言語的要素だけでキャラクターを識別し、同一性を認識するのはやや難しくなる。とはいえ、キャラクターの発話特徴にもし著作物性が認められれば、それを無断で再現することはキャラクターの“パクリ”であるので著作権侵害となる可能性も出てくる。

3. キャラディス・キャラ改変の実態

キャラクターを“ディスる”という行為は、マンガやアニメ、そのキャラクターを話題にするインターネット掲示板、Twitter などソーシャルメディアへの投稿といった形で主になされている。また、検索エンジンのサジェスト（オートコンプリート）機能¹¹において、「〇〇（キャラクター名） キモい」などと、キャラクター名とともにしばしば誹謗中傷ワードが随伴してくることからも、実在の人物のみならずキャラクターに対しても、無視できない規模で罵詈雑言がなされている実状をうかがい知ることができる。

ネット上の騒動となり、事件史に記録される著名なキャラディスの例¹²としては、マンガ・アニメ作品「かなぎ」に登場するキャラクターに対して「中古」といった差別的な言葉を投げかけたり、マンガ・アニメ作品「干物妹！うまるちゃん」のキャラクターを虐待する内容の画像等を投稿する「うまるちゃん虐待 bot」、サンリオのマスコットキャラクター「シナモン」のツイートに対し、罵倒するリプライを返したりするなど、枚挙にいとまがない。インターネット掲示板においては、キャラクター名を冠しての「〇〇カス」、性格が悪いことを意味する「黒〇〇」といった侮蔑的表現は日常茶飯事でもある。また、マンガ・イラストなどの創作を伴うキャラディス（区別してキャラヘイトと言うこともある）としては、キャラクターに暴力を加えたり（「腹パン」）、精神的に追い詰めたり（「曇らせ隊」）、殺害したりする様子を描く嗜虐的なものがある。

こうしたキャラディスは、一体誰が何の目的でおこなっているのか、通常人の感覚から

⁹ 本山雅弘「講演録 小説の続編作成をめぐる著作権法の解釈：特に、いわゆる文学的キャラクターの保護の可能性について」コピライト 59 巻 706 号（2020）参照。

¹⁰ もちろん、挿絵や、映画化などのアダプテーションにより、文学的キャラクターにビジュアル面の形象が付加されることはある。ライトノベルと既存の小説との違いは、前者はほぼ必ず表紙や口絵に主人公のビジュアルが描かれることで、キャラクターの形象・イメージをオフィシャルに固定化する方向にはたらく。その意味でも、ライトノベルは、マンガ・アニメに近接するコンテンツ・ジャンルと言える。

¹¹ この機能により、検索対象に悪印象、悪い先入観がもたらされるという問題については、拙稿「「サジェスト汚染」と「検索の自由」：Google サジェスト名誉毀損訴訟の射程」情報ネットワーク・ローレビュー14 巻（2016）参照。

¹² インターネット用語辞典・百科事典に項目立てされていることが一つのメルクマールになる。

すればむしろ不思議に思えるような意図不明の現象である。実在の有名人等に対する誹謗中傷は、現今深刻な社会問題となっているが、架空の人物であるキャラクターに対しても誹謗中傷をおこなう動機は、ファン心理、ファンコミュニティの存在に目を向けなければ読み解くことはできない。小説や映画に対して、ときに辛辣な感想を言い、それが作者や登場人物、その演者に対する悪評に及ぶことは多々あるが、キャラディスはそれとは異次元の現象である。キャラクターが、作品世界内で割り当てられた特定の役割を演じる登場人物・配役としてではなく、それ自身“生きている”かのように自律した存在としてオーディエンスに受け取られることで、作品批評を超えた、キャラクターという独立した存在に対する誹謗中傷が成立する。キャラディスを担う「アンチ」は、むしろファンコミュニティから発生することが多い。キャラクターへの思い入れ（好悪問わず）が強いあまり、当該キャラクターや、そのライバル・敵役とされるキャラクターに対して、あたかも生きている人間であるかのように捉えての誹謗中傷がなされる。キャラディスの横行は、キャラクターを、単なる物・情報ではなく、人格的存在と感じていることの反面でもあろう。

一方で、キャラクターが本物の人間ではないことは、攻撃者にとってももちろん周知の事実であるので、傷つく人がいない、訴えられることもないという安心感から、キャラクターはときに面白半分の「からかい」「弱者いじめ」のターゲットにされやすいということもある¹³。しかしながら、キャラクター自体は生きている人間ではないとしても、キャラクターの作者・デザイナーは存在し、キャラクターに“命”を吹き込む声優¹⁴や、キャラクターSNS アカウント¹⁵の運用を担う企業の社員（この意味でも「中の人」としばしば呼ばれる）など実在の関係者に及び得る心痛を想像することはできるだろう。

キャラ改変については、既存のキャラクター表現に対する翻案という形で相応の創作的行為（必ずしも著作権法上の意義ではない）を伴うものも多い。ファンらの同人活動・二次創作として、原作者・公式側が意図・設定していないようなキャラクターの姿が、小説・SS¹⁶やマンガ・イラストなどの形¹⁷で表現される。例えば、キャラクターの性格を原作とは異なるネガティブなもの（「闇堕ち」「メンヘラ」「サイコ」「ビッチ」「腹黒」など）に変更したり、性格にそぐわない言動をさせたり（「〇〇はそんなこと言わない」とされるもの）、定番のものとしては、ポルノに登場させたりするといったことがある。特に、原作にはないキャラクターの性的な姿を同人誌等で描く行為については、権利者側にとってはキャラ

¹³ 一種の“作法”としての「虐待」と言ってもよい。「虐待」と言うと穏やかではないが、キャラクターをいじめて可愛がるという嗜好を内包しており、「ネタ」か「本気」かの区別が、本人も周囲も付きにくくなっているのも特徴である。後述のバーチャル YouTuber 界限においても、「〇〇虐」と称する配信者間、配信者・ファン間での「ネタコミュニケーション」が見られる。

¹⁴ 声優が、その演じるキャラクターと一体のものとして扱われる場合もある。例えば、声優自身の性格とキャラの性格との一致やずれをネタにするもの、声優自体をアニメキャラと同列の「キャラクター」として扱うものなどがある。

¹⁵ キャラクター自身が情報発信しているかのようにふるまうことが特徴である。なお、ファンがおこなう非公式のものは「なりきり」として区別される。SNS 上には、実在の人物とキャラクターがアカウントというレベルで同一平面上に存在し、ユーザーは特に区別なく、フォロー等の反応をしている。一方、「ゆるキャラ」などの着ぐるみも、キャラクターを擬似的な身体として現出させ、こちらはリアル空間においてファンらと同一地平に立たせるギミックとも言える。鎗水孝太「キャラ SNS アカウント」美術手帖 68 巻 1038 号（2016）参照。

¹⁶ ショートストーリー、サブストーリー、サイドストーリーなどの略で、既存のキャラクターを用いたファン小説のこと。

¹⁷ この他、音楽やゲーム、フィギュアの作成（「魔改造」）、コスプレといった形を取ることもある。コスプレについては、キャラの再現度・クオリティ、レイヤーの熱意が低いコスプレが非難を浴びることもある。

クターのイメージを損ない、営業上の利益をも侵害するものとして捉えられやすい。そのことが現れた著名な事例が、ときめきメモリアルアダルトアニメ事件¹⁸であり、そこではゲームに登場するキャラクターの「清纯」なイメージを改変すること（正確には図柄を改変すること）が問題となっている。

なお、こうしたキャラ改変は、しばしばファン活動の一環としておこなわれていることから、ファン心理としては、必ずしも当該キャラクターを憎んでのことではなく、むしろキャラクターを愛しているからこそその行為であるとも説明される。ポルノ同人誌の作成についても、自分のお気に入りのキャラクターを脱がし、犯されて喜ぶ姿を描くことが、むしろそのキャラクターへの愛の証であるという奇妙な理屈さえもが語られる。キャラディスとの違いは、そうしたキャラ改変が、少なくとも行為者の主観としては、キャラクターへの敵意・害意ではなく、自身のキャラ愛の表現であり、むしろそれがキャラクター本来の（ナチュラルな）姿・本性であるとも信じていることであろう。

また、原作者・公式でさえも、ファンらが期待する当該キャラクターの性格・設定・世界観を侵すかのようなストーリー・コンテンツ展開を自らおこなうことはあるので¹⁹、その場合は、むしろファン側の方が、キャラクターの庇護者（利益代弁者）の地位に立つことになる²⁰。ファンコミュニティにおいて、近年「解釈違い」という言葉がしばしば用いられているが、キャラクターに期待するものが、ファン同士でも、あるいは公式とファンとの間でも異なる可能性が、ときに激しい論争となるほど顕在化してきた事態を反映している。他のファンや、他ならぬ公式自身によるキャラ理解・キャラ改変への抗議²¹を秘めつつも、キャラクターの人格は多様な解釈に開かれているのだから、穏便にその平和的共存を図ろうという姿勢（あるいは、どうせ分かり合えないという諦め）を示すワードでもある²²。

キャラディス・キャラ改変いずれにしても、ファンらによるこうしたキャラクターの取り扱い、当該キャラクターコンテンツの権利者からすれば、キャラクターの価値や評判、そこから得られる利益を低下させる可能性があり、法的な保護を求める動機があろう。ファン側からすれば、キャラクターは原作者の手からも離れた自律・独立した存在として捉えるのが実感に合っていることから、キャラクターのすべて（総体的に表現すれば「解釈

¹⁸ 東京地判平成 11 年 8 月 30 日判時 1696 号 145 頁。

¹⁹ 同様の問題意識を持つものとして、拙稿・前掲注（4）（7）参照。「キャラ崩壊」「公式が病気」などとも評されるが、特に後者の言葉は、公式がファンの内なる期待に応えてくれたことへの賛辞としてむしろ用いられる。なお、本稿は、原作者・公式や二次創作によってキャラクターに新たな性格・容姿が付与され、成長・変化・更新すること自体を否定するものではまったくない。むしろ環境や他者とのフィードバックによって人格が変わることこそが、キャラクターが単なる「物」ではないことを基礎づけるからである。「キャラが時間を持つ」という観念を提示し、コミュニケーション消費を包含したコンテンツ消費に着目するものとして、さやわか『キャラの思考法：現代文化論のアップグレード』（青土社、2015）207-218 頁参照。

²⁰ 一つだけ例を挙げれば、ゲームソフト「New ラブプラス」において、これまでの「ラブプラス」シリーズのキャラクターの性格を改変するようなストーリーが展開され、公式側（シナリオライター）がキャラクターを分かっている（むしろ「俺ら」が一番分かっている）とファンが荒れる状態になった。なお、このケースに当てはまるわけではないが、公式側・権利者が常に「権力者」であるわけではなく、むしろ消費者側が増長し、権利者を「虐待」している局面を指摘するものとして、三原龍太郎『ハルヒ in USA：日本アニメ国際化の研究』（NTT 出版、2010）249 頁等参照。

²¹ 「公式がニワカ」などとも評される。

²² ファンコミュニティの中でも、特に BL 同人界限においては好みが細分化・先鋭化している。趣味を同じくしない者との無用の衝突を避けるため、あらかじめキャラ解釈をタグ付けしたり、「キャラ崩壊注意」「鬱展開注意」といった喚起をおこなったりする自主的ルールも育っている。

権)を権利者が独占することへの抵抗感・違和感もあろう。しかしその対抗軸から忘失されているのはキャラクター自身の「主体的地位」である。キャラクター自身にも、その「名誉」を侵害するようなキャラディス・キャラ改変を受けない権利・利益を措定すべきではないか²³。もちろん、キャラクター自体は、特別に法律構成しない限りは、法的権利主体ではないので、自ら権利を主張することはないし、法的に保護されるべき利益も持たない。しかし、実際には、権利者側およびファン側による、キャラクターに関する主張も、「キャラクター自身はそうしてほしいと思っている」「そんなことをしたらキャラクターがかawaiiそう」「〇〇はこんなキャラじゃない」などと、キャラクター自身の利益に仮託する形でなされることがある。あり得べきキャラクターの“声”を代弁することが、キャラクターに“仕える”共同体にとっての「正義」だからである。

念のために付言すれば、キャラクターの保護とは、結局のところ、コンテンツホルダーやファンら関係者の利益を保護することと変わらない、と述べているわけではない。そうした権利者やファンの、ときに相互に衝突する利益を闘わせることで、特定当事者の利益の代弁ではない、キャラクター自身の利益が浮上、発見され得、それがキャラクター固有の利益として観念される²⁴。公式からもファンからも侵害されてはならない「コモンズ」としてのキャラクターの存立基盤をそこに見出すことができよう²⁵。

4. キャラクターの名誉？

では、キャラクター自身の利益（特にキャラディス・キャラ改変の文脈では「名誉」）とは、どのように客観的に観念できるのであろうか。ボーカロイド（歌声合成ソフトウェア）キャラクターとして著名な「初音ミク」を擁するクリプトン・フューチャー・メディア株式会社が決めた、同社キャラクターの二次創作利用規約である「ピアプロ・キャラクター・ライセンス（PCL）」²⁶には次のような規定がある。

第3条 2. (4) 利用者は、当社キャラクターまたはその二次創作物の利用にあたり、当社キャラクターおよび各二次創作物の著作者の名誉声望を毀損してはならないものとします。

²³ 近年、ファンによるキャラクター消費・享受の倫理という文脈で、「キャラクターの倫理的地位」（キャラクターを搾取的に消費すべきではないという倫理）について指摘するものがあるが、その思想とも呼応する。村上裕一『ゴーストの条件：クラウドを巡礼する想像力』（講談社、2011）、藤田祥平「虚構世界のキャラクターの人権とVTuberの人権にかんする覚書」ユリイカ 50 巻 9 号（2018）、得地弘基（インタビュー）「破壊する倫理と破壊される権利、その表現と葛藤」エクリフ 10 号（2019）等参照。

²⁴ それを析出するプロセスは、いわば「一般意志」を発見することと似ている。拙稿「「命令委任 2.0」：インターネット直接民主制とロボット議員の法的検討」情報ネットワーク・ローレビュー 16 巻（2018）、拙稿・前掲注（7）参照。また、次の記述とも不思議に呼応する。「我々のゴースト論は、言わばこの権利者と非権利者のせめぎ合いにキャラクターの自立を発見し、権利者のいないキャラクターとしてゴーストを発見してきたものである」村上・前掲注（23）314 頁。関連して、宮古島市が、市民に対し「市の名誉を毀損した」として提訴する姿勢を示した（後に撤回）ことが注目される。朝日新聞 2019 年 9 月 4 日付朝刊参照。「宮古島市の名誉」とは、市長の名誉ではもちろんないが、現在の市民らの名誉とも完全には一致しないところに観念されるであろう。

²⁵ 文学的・倫理的表現ではあろうが、もしキャラクターに「人権」を観念するとしたら、そのようなものとして定位できよう。拙稿「キャラクターの「人権」：法学的人間の拡張と臨界」静岡大学情報学研究 24 巻（2019）参照。なお、近年「人権キャラ」という俗語がゲーム界隈で用いられているが、本稿とは関係がない。人権を持つキャラと持たないキャラを区別するという発想は、そもそもの「人権」理念に反している。

²⁶ <https://piapro.jp/license/pcl>（2022 年 12 月 24 日確認）。

この条項における「名誉声望」とは、係り受けがやや分かりにくい、「当社キャラクターの著作者」および「各二次創作物の著作者」のそれであり、「当社キャラクターの名誉声望」と読む必然性はないように思える。もし、後者のように条項を読むとしたら、「初音ミクの名誉声望」というものがそこで観念されていることになる。なお、PCL と一体的に効力を持つ同社の「キャラクター利用のガイドライン²⁷⁾」においては、「当社が禁止している利用（絶対 NG）」として、「当社、当社製品または当社キャラクターのイメージを著しく損なう利用」が挙げられており、「キャラクターのイメージ²⁸⁾」が企業利益として観念されていることはうかがえる。

初音ミクは、同時期にローンチしたニコニコ動画や YouTube など動画投稿・共有サイトの伸長とも相俟って、その後の二次創作文化の形成・隆盛に寄与したコンテンツの代表格である。PCL は、権利者側が、ファンらの二次創作に対してオープンな姿勢を公式に表明した先駆けであり、同じくネット発の文化である後続の「バーチャル YouTuber²⁹⁾」の二次創作利用規約等においても、PCL はいわば雛型として参照・流用されている³⁰⁾。

バーチャル YouTuber として著名な「キズナアイ」の「キズナアイ キャラクター利用規約³¹⁾」も、その構成や文面から PCL を継承していることがうかがえるが、次のような禁止事項が定められていることが注目される。

第 3 条 2. (2) 本キャラクターの名誉・品位〔をー引用者補記³²⁾〕傷つける行為をしないこと。

すなわち、ここでは「キズナアイの名誉・品位」というものが明示的に観念されている。しかし、そこで言う「キズナアイの名誉」とは一体何であろうか。名誉とは、判例法上「人がその品性、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な評価、すなわち社会的名誉を指す³³⁾」とされており、この意味での「名誉」は、自然人のみならず、

²⁷⁾ https://piapro.jp/license/character_guideline (2022 年 12 月 24 日確認)。

²⁸⁾ ただし、よくよく考えると、「キャラクターのイメージ」とはあいまいな概念・利益である。公式・ファン双方において、一般的に了解されている確固としたキャラクターイメージが存在する場合は、前述のとときめきメモリアルアダルトアニメ事件のように保護されやすいと思われる。しかし、最近のキャラクターは、公式側からして「ギャップ」「二面性」を売りにし、ストーリー進行によって性格が豹変することもあるので、キャラクター本来のイメージとは何か自体が定まりにくく、まさに「解釈違い」が起きやすい。例えば、「ラブライブ！」という作品は、原作と言うべき雑誌記事、メディアミックスによって派生・展開したアニメ、ゲーム、小説、コミック、ドラマ CD などの媒体ごとに、「同じキャラクター」であっても、それぞれ微妙に設定や性格付けに差異がある（ドラマ CD では特に大きく性格が変わる）。

²⁹⁾ 生身の人間の姿ではなく CG アバターの姿を通して、主にインターネット上で動画投稿・ライブ配信などの活動をおこなう者のこと。

³⁰⁾ 菱山豊史「初音ミクの『ルールのデザイン』～創作とブランディングと知財法の交点の視座から～」(講演会、北海道大学、2019 年 9 月 19 日) 参照。

³¹⁾ <https://kizunaai.com/download/guideline/> (2022 年 12 月 24 日確認)。

³²⁾ 助詞「を」の脱字が見られる。なお、これとはほぼ同一の文面が、他のバーチャル YouTuber、キャラクター等の利用規約にも流用されており、この箇所の「を」の脱字までもが、訂正されず「コビベ」されたまま用いられているものも多い。このことを広く公に指摘している例は管見の限り知らない。利用規約を誰も仔細に読んでいない事実をも示唆しているかもしれない。なお、キズナアイと同じ Kizuna AI 株式会社所属のバーチャル YouTuber 「love ちゃん」の「二次創作ガイドライン」「キャラクター利用規約」においては、「本キャラクターの名誉・品位を傷つける行為をしないこと。」となぜかこちらは助詞が補完されている。<https://kizunaai.com/lovechan/guideline/> (2022 年 12 月 24 日確認) 参照。

³³⁾ 最判昭和 45 年 12 月 18 日民集 24 卷 13 号 2151 頁。

(心を持たない) 法人にも観念できることも認められている³⁴。しかし、「法人の名誉」はともかく、「キャラクターの名誉」まで法益として承認されるかは定かではない。もしそれが承認されるとしたら、「キャラクターの名誉」とは一体誰の利益であり、誰が侵害から保護されることになるのか。

バーチャル YouTuber であるキズナアイは、そのキャラクター・アバターを作成したイラストレーター・モデラー、声や動きを演じるいわゆる「中の人³⁵」、その活動を支えるチーム・運営企業である Kizuna AI 株式会社といった複数のアクターが、「キズナアイ」の名の下にその利害を代表する権利者側のメンバーを構成する。「キズナアイの名誉」という概念には、そうした自然人・法人が持つ名誉権等の人格権、著作権法上定められている著作権・著作者人格権・著作隣接権・実演家人格権・名誉声望保持権、その他の知的財産権・パブリシティ権、不正競争防止法によって保護される利益など、文字通りの「名誉」に限らない多様な権利・利益が包含されているとも言える。しかも、前述したように、キャラクターの利益とは、単に作者の思い入れ、声優・演者など「中の人」個人³⁶のシンクロシティ、コンテンツホルダーの営業上の利益といった権利者側の利益にすべて還元されるわけではない。そこにファンらのキャラクターに対する熱量も仮託され、さらには公式やファンによっても毀損されてはならないキャラクター固有の利益にまで昇華するとしたら、「キズナアイの名誉」とは、(何気なく書いたかもしれない) 起草者の想像を超える実に深遠な概念であると言うことができよう。

5. 馬の法³⁷、ウマ娘の法

ファンらの二次創作によるキャラ改変に対し、公式側が“警告”を発したとされる事例として著名なのが、「ウマ娘 プリティーダービー」である。同作品は、実在の競走馬を「擬人化³⁸」した美少女キャラクターが登場するアニメ・ゲーム作品であり、実在の馬名をそのままキャラクター名として用いている点も特徴である。それぞれ固有名を持ち、個性を獲得している特定の競争馬たちをモチーフに創作されたキャラクターであるだけに、純粋に架空のキャラクターではなく、いわば「中の馬」が存在している。その意味では、単なるアニメキャラクターよりもバーチャル YouTuber に近く、実在の競走馬およびそれに関

³⁴ 最判昭和 39 年 1 月 28 日民集 18 卷 1 号 136 頁等。

³⁵ その存在は認められておらず、キズナアイは「人工知能 (AI)」であるというのが「公式」の説明なので、学術的記述とはいえこのような指摘をすること自体が、実は「キズナアイの名誉」を最も侵害することになるのかもしれない。バーチャル YouTuber (VTuber) 評論界限では、VTuber 本人が自認する存在様式 (典型が、「中の人はいない」) を尊重した取り扱いをすべきとの倫理も提起されているが、「公式」の説明が建前・虚構である場合には、学術的態度のあり方が問題になろう。

³⁶ この特権的地位の濫用は、昨今むしろ「キャラの私物化」として非難されることもある。

³⁷ 「馬の法 (The law of the horse)」とは、アメリカの法学者の間で、「馬に関する法律」を集めて研究したところで法規範の全体像を明らかにできないのと同様、「サイバースペースの法」を論じることに意味があるのかどうかをめぐって争われた議論である。See Frank H. Easterbrook, *Cyberspace and the Law of the Horse*, 1996 U. CHI. LEGAL F. 207 (1996); Lawrence Lessig, *The Law of the Horse: What Cyberlaw Might Teach*, 113 HARV. L. REV. 501 (1999). 新たな法領域を提唱すると、「それは馬の法ではないか」(既存の法領域に回収されない固有の法理があるのか) と否定する形で用いられる。

³⁸ このような「擬人化」は、日本のコンテンツ文化におけるキャラクター消費の一形態として定着しており、人間ではないさまざまな「物」「動物」「機械」「概念」など (例えば、艦船、刀剣、細胞、国家) を人型キャラクターに変換して表現した作品は数多ある。これらは、その小世界を同じ形式で掌握するコレクション性と、現実の事物に準拠してキャラクター同士の関係性を想像できるという魅力がある。また、戦国武将など主に男性の人物を女性キャラクターとして表現する「女体化」も盛んである。

係する自然人・法人がキャラクターの背後・周囲に存在していて、利害関係を複雑にしている。

競走馬は、そもそも法学の世界では馴染み深い存在で、ゲームソフトにおける馬名の使用をめぐる争われたダービースタリオン事件³⁹、ギャロップレーサー事件⁴⁰を通して、知的財産法学に“貢献”してきた。そして、ここに第三のゲーム「ウマ娘」が現れ、再び競走馬の“人格的”・財産的価値の帰属が法学の俎上に上ってきた。競走馬は、動物、法的には「物」でありながら、個性・タレント性を持つ生き物であり、その意味ではスポーツ選手と類似・同列の存在でもある。

しかし、いくら「生物⁴¹」であっても、ひとたびキャラクターとして扱われると、ファンはキャラに対しては容赦なく自由な解釈・創作をおこなう。「ウマ娘」の運営事業者である株式会社 Cygames は、2018 年 6 月 20 日に「応援してくださっているファンの皆さまにご注意いただきたいこと⁴²」と題する文書（以下抜粋）を発表した。

キャラクターならびにモチーフとなる競走馬のイメージを著しく損なう表現は行わないようご配慮いただけますと幸いです。

本作品には実在する競走馬をモチーフとしたキャラクターが登場しており、許諾をいただいて馬名をお借りしている馬主のみなさまを含め、たくさんの方の協力により実現している作品です。

モチーフとなる競走馬のファンの皆さまや、馬主さまおよび関係者の方々が不快に思われる表現、ならびに競走馬またはキャラクターのイメージを著しく損なう表現は行わないようご配慮くださいますようお願いいたします。

ウマ娘プロジェクトは、名馬たちの尊厳を損なわないために、今後も皆さまとともに競走馬やその活躍を応援してまいります。

ここでは、「馬主」「競走馬のファン」「関係者」、さらには「競走馬」「キャラクター」といった複数の“利害関係者”が挙げられている。最大の眼目は馬主への配慮にあると思われるが、（ウマ娘のファンではなく）競走馬のファン（競馬ファンとも微妙に異なる）の利益にも言及するほか、競走馬のイメージだけではなく、ウマ娘キャラクターのイメージも保護対象として掲げ、最後は「名馬たちの尊厳」という概念に諸利益を集約して表現しているようである。

しかし、この「注意喚起」は、表現が許容される範囲が分かりにくく、同人活動・二次創作をおこなうファン側の不満もあった⁴³。運営事業者は、2021 年 11 月 10 日に、より具

³⁹ 東京高判平成 14 年 9 月 12 日判時 1809 号 140 頁。

⁴⁰ 最判平成 16 年 2 月 13 日民集 58 卷 2 号 311 頁。

⁴¹ 実在の芸能人・アイドル・声優等を扱うジャンルは、同人界限では「ナマモノ」としばしば呼ばれ、生きている人間であるだけに、単なるキャラクターを取り扱う場合よりも、表現への配慮を要求する倫理がある。バーチャル YouTuber も「ナマモノ」に準じて扱う考え方もある。

⁴² <https://umamusume.jp/news/detail.php?id=news-0106>（2022 年 12 月 24 日確認）。

⁴³ 佐藤圭亮『『ウマ娘』二次創作を掣肘するナマモノ問題』永山薫＝佐藤圭亮編『マンガ論争 Sp.06』（永山薫事務所／福本義裕事務所、2021）参照。

体的に基準を掲げる「ウマ娘 プリティーダービー」の二次創作のガイドライン⁴⁴（以下抜粋）を発表した⁴⁵。

具体的には「ウマ娘 プリティーダービー」において、以下の条項に当てはまる創作物の公開はご遠慮ください。

1. 本作品、または第三者の考え方や名誉などを害する目的のもの
2. 暴力的・グロテスクなもの、または性的描写を含むもの
3. 特定の政治・宗教・信条を過度に支援する、または貶めるもの
4. 反社会的な表現のもの
5. 第三者の権利を侵害しているもの

こうした二次創作ガイドラインは、一体誰の利益を保護しているのか。権利者側の利益を専ら保護しているようにも見えるが、ウマ娘の過激なキャラ改変を好まないファンにとっては、公式の声明によってそれらが駆逐・制約されることは歓迎されることでもある。競争馬ましてやウマ娘に関するあらゆる権利を馬主が保持しているわけでもなく⁴⁶、ファンも含めた「利益共同体」のようなものが、利用規約・ガイドラインを通してそこに立ち上がっているようにも見える。文書化を試みることで、それが一定程度可視化された。残る課題は、ウマ娘および「中の馬」にとっての「最善の利益」を発見するプロセス、共同体のガバナンスであろう。

6. おわりに

キャラクターに対する改変、特に、原作におけるキャラクターイメージにはそぐわない描写を加えるアダプテーション、あるいはキャラクターに対する誹謗中傷に対して、作者は法的にどこまで対抗できるか、そもそもキャラクターは「作者のもの」なのかという課題を追究する本稿は、遅くとも2018年には構想されていた⁴⁷。その際、キャラクター自身が持つ権利・利益を観念することが、原作者の“軀”から（も）キャラクターを解放するために必要なことという着想があった。

しかし、人間ではないキャラクターという架空の存在に、侵害から保護されるべき権利・利益を持たせるという発想は、荒唐無稽に過ぎ、文学的表現としてはあり得ても、法的には成り立たない。そう考え、論稿をまとめる決定打が見つからないまま時が経過していたが、2018年以降、バーチャル YouTuber（VTuber）という、キャラクター・アバターを用いた活動が急速に広がるのを目の当たりにした。人間とキャラクターを媒介する存在とも言える VTuber の登場が、これまでアニメキャラクター、せいぜい初音ミクのような UGC キャラクターを念頭に「キャラクターの名誉権・人格権」を構想していた本稿にとっては、

⁴⁴ https://umamusume.jp/derivativework_guidelines/（2022年12月24日確認）。

⁴⁵ <https://umamusume.jp/news/detail.php?id=481>（2022年12月24日確認）。

⁴⁶ 田村善之「知的財産権と不法行為：プロセス志向の知的財産法政策学の一様相」田村善之編著『新世代知的財産法政策学の創成』（有斐閣、2008）9-10頁は、多数の実在の競走馬を登場させる集合型の競馬ゲームにつき、個別の馬主に請求権を認めることに否定的な見解を示す。

⁴⁷ 拙稿・前掲注（7）13頁。

ブレイクスルーになった。VTuber は、キャラクターの姿を取りつつ、実質は人間であるということから、「キャラクターの権利」「アバターの権利」を法的議論の俎上に載せる見通しが開けた。もちろん、それは正確には「中の人」の権利であり、“純粋な”キャラクターの権利について、格別の理論的進展がこの間あったわけではないとも言える。実際に人が操るという意味での「アバター」としては機能していない従来型のキャラクターと、VTuber とでは、後者の方が技術的・文化的には目新しく、研究として扱うのは難しそうにも思えるが、実際には、“人間がいる” VTuberの方が、法的に取り扱いやすかったのである⁴⁸。本稿のテーマは、VTuber の存在をまったく視野に入れていない時期に着想されたものであるが、結果として、VTuber についての論稿⁴⁹を発表することが先になり、本稿が後回しになってしまった。

本稿の内容も、「VTuber 抜き」でまとめる方が、より「キャラクター」に純化された論稿になっていた可能性はあるが、結果的にはそうはならなかった。そもそもアニメキャラクターでさえ、その生みの親である作者は存在し、その声を担う声優はおり、特に声優こそがキャラクターの「中の人」と呼ばれる典型的存在だったので、まったく実在の人間の関与がない純粋な「キャラクター」が存在するという想定自体がそもそも誤っている。VTuber の場合は、作者・声優よりも「本人」であると比較的認めやすい人物がいる⁵⁰という「程度問題」に過ぎないとも言える。そうすると、AI によって生み出され、人間の関与なく自律的に動作するキャラクター、ゲームにおける NPC 等こそが、従来のアニメキャラなどよりも、よほど“純粋な”キャラクターであるということになるが、それでさえも、そのファン・オーディエンスという人間が介在してくるし、彼らがそこに人間らしさ・人格を感じなければ、そもそもキャラクターとしてさえ扱われないだろう。

「キャラクターの名誉権・同一性保持権」という掲題は、冒頭にも述べた通り、キャラクターを（客体ではなく）主格とする権利・利益の所在を、一種のレトリックとして表現したものである。法的な権利あるいは法律上保護される利益というよりも、むしろキャラクターという存在に対する適切な取り扱いを求める倫理として機能し得る概念とも言える。筆者の主専攻は法学であるが、科研費（JP19H01250）によって法学と少し離れたアプローチを取る名分を得たことで、法律論ではないところでなされている、キャラクターの創造・受容に関する豊穡な議論を取り込むことができた。小説やマンガの「登場人物」としてのキャラクターから、作品から独立して通用するキャラクター、ユーザーの二次創作によって成長を遂げるキャラクター、VTuber のように人間と融合するアバターキャラクター、そして「中に人がいない」AI キャラクターへと、キャラクター類型の拡大に伴って、キャラ

⁴⁸ 「キャラクターに対する誹謗中傷」よりも、「バーチャル YouTuber に対する誹謗中傷」の方がむしろ易しい。VTuber を「中の人」本人と同一の存在であると認めることができさえすれば、キャラクター固有の議論は後景に退くからである。一方、「中の人」への帰属を問わずとも、「そもそもバーチャルな存在を法律上の主体（分人）として認め、バーチャルな存在自身に対する誹謗中傷の成立を肯定できないか」という問題を考えることもできる」

（小塚荘一郎「仮想空間の法律問題に対する基本的な視点：現実世界との「抵触法」的アプローチ」情報通信政策研究 6 巻 1 号（2022）1 B-7 頁）との見解もある。これは従来、「匿名アカウントに対する名誉毀損の成立可能性」といった形で論点化されていたが、さらに進んで「キャラクターの名誉権」に接続するものだとなれば、これこそ荒唐無稽の難を恐れて筆者が躊躇してきた問題である。

⁴⁹ 拙稿「バーチャル YouTuber の人格権・著作権者人格権・実演家人格権」静岡大学情報学研究 26 巻（2021）、拙稿「バーチャル YouTuber の肖像権：CG アバターの「肖像」に対する権利」情報通信学会誌 39 巻 1 号（2021）。

⁵⁰ むしろそれがゆえに、VTuber は「キャラクター」になりきれていない。

クターの法と倫理をめぐる議論も進化させていく必要があるだろう。