

キャラクターの「人権」：法学的人間の拡張と臨界

メタデータ	言語: Japanese
	出版者:
	公開日: 2019-04-01
	キーワード (Ja):
	キーワード (En): Character, Human Rights, Legal Person, Robot, Hatsune Miku
	作成者: 原田, 伸一郎
	メールアドレス:
URL	所属:
	https://doi.org/10.14945/00026379

キャラクターの「人権」 —法学的人間の拡張と臨界—

Virtual Character as Legal Person

原田伸一郎

Shinichiro HARATA

静岡大学学術院情報学領域准教授

harata.shinichiro@shizuoka.ac.jp

論文概要：本稿は、マンガやアニメの登場人物に代表されるような、実在の人間ではない「キャラクター」に、「人権」という概念が成り立ち得るかという試論的議論を通じて、キャラクターの法的地位・性格について考察をおこなったものである。まず、これまでの法学においてキャラクターが「客体」と位置づけられてきたことを踏まえたうえで（2）、法学における人間の定義が実はフィクショナルなものであること（3）、したがって生物学的に人間ではない存在にも権利主体性を拡張し得ること（4）、その臨界点としてキャラクターへの適用が可能かどうか（5）、さらに、近代が前提としてきた法学上の諸概念に揺らぎが生じている現状（6）を順に論じた。本稿は、現時点で「キャラクターに人権を認めるべき」という提案を含むものではないが、法・法学が「人」とみなす範囲がどのように拡張してきているか、これまでの議論の状況を整理し、将来の議論に備えることを意図したものである。

キーワード：キャラクター、人権、法人、ロボット、初音ミク

Abstract: This paper examines the legal status and characteristics of virtual characters such as in Manga or Anime, discussing the possibility of applying “human rights” to those characters. First, chapter 2 confirms that characters have been located as “object” in legal meaning. Chapter 3 finds that the legal definition of human is actually fictional one. Chapter 4 reviews that non-human existence in biological meaning could also have some rights. Chapter 5 discusses the possibility of applying human rights to characters. Chapter 6 confirms that certain legal concepts set in modern society have been shaken to those foundations up to the present. In this paper, I would not insist that “characters should be given human rights.” Instead, this paper illustrates the landscape of expanding legal definition of “human” so as to provide a base for further discussion.

Keywords: Character, Human Rights, Legal Person, Robot, Hatsune Miku

1. はじめに

本稿は、実在の人間ではないキャラクターに「人権」という概念が成り立ち得るかという試論的議論を通じて、キャラクターの法的地位・性格について新しい角度から考察をおこなうものである。

それは、法・法学がどのような存在を「人」とみなし、「人」として取り扱ってきたか、そしてそれはどこまで拡張し得るかという歴史的パースペクティブを持つことになる。また、近

代の所産である「人権」という概念や、法学が想定する人間像の限界・臨界を考察する作業でもある。「キャラクター」という存在を法学が捉え切るのは難しい。「キャラクター」は、これまでの法学の前提に反省を迫り、それを揺るがす一つの大きな契機ともなっているのである。

あたかも自律的な意思を持ち、「生きている」かのように見えるまでに成長した現代コンテンツ文化における「キャラクター」という存在¹

と、生身の人間との間にはなおどのような懸隔があるのか。本稿は「人権」という法学的視点からの研究であるが、通常法律論文・法解釈論ではなく、キャラクターを文化史的に考察するアプローチの一つとして法的アイデアを参照・展開することを意識した。より法技術的な検討については、「キャラクターのパブリシティ権」を題材とした論稿が別途公表される²。

なお、本稿は、2013年12月8日に東海大学高輪キャンパスで開催された「コンテンツ文化史学会2013年大会」にて筆者がおこなった報告を元にしている。

2. キャラクターと法

2.1 知的財産

現在、法学の領域でキャラクターについて論じられる場合、それはおおむねキャラクターの知的財産権に関してである。当然ながら、これはキャラクタービジネスの拡大とも呼応している。例えば、キャラクターは「著作物」に該当するか否かという典型的な法学上の論点がある。

絵・イラストは紛れもなく著作権法上の「美術の著作物」に該当するが、キャラクターとは、単なる一枚のイラストではなく、名前や、(仮想上の)「人格」や「人生」さえ持つ観念的な存在である³。著作者は、自らの描いたイラスト一枚一枚に対しては当然著作権を持つが⁴、それらのイラストはキャラクターの表出の一側面一側面をあらわすに過ぎず、キャラクターという存在そのものに対しては当然に著作権が成立するわけではない。同様に、マンガ作品・アニメ作品など、キャラクターの容貌・行動・性格などトータルな存在感が一連のまとまった形で表現されているものも、作品としては著作物と扱われるが、そこに登場するキャラクターという観念・アイデア自体が著作物とされるわけではないのである⁵。

なお、「著作物」としてではなく、キャラクターを「商標」や「意匠」として保護するという法

的アプローチもあるが、その場合も、キャラクターの商標としての機能や、商品の意匠(デザイン)としての側面のみが権利の対象になり得るに過ぎず、キャラクターそのものに対する包括的な権利が成立するわけではない。

2.2 所有物

すなわち、キャラクターを産んだ創造主(クリエイター)といえど、そのキャラクターを「所有」することはできない。人間が所有できないということは、それは「物⁶」ではないということを経法的には意味する。子どもを産んでも、子どもは親の所有物ではないのと同様である。

「所有」という概念には、法学的には特別な強い意味がある。所有物をどのように使用・収益・処分しようが所有者の自由であるという「絶対性」が、近代的所有権の特徴であり、また陥穽ともされてきたのである⁷。

法学には、「権利主体としての人／権利客体としての物」という二分法的思考がある。「物」は人間の所有の対象でしかない。この考え方によれば、例えばペットは「人」ではなく「物」なので、もしペットを殺したとしても、それは「物」を壊したのと変わらないことになる⁸。また、奴隷は法学的には「人」として扱われていなかった存在を指すので、主人の所有「物」として、主人の使役する対象になっていたのである。

2.3 小括

以上こうした議論は、あくまでキャラクターを「客体」と捉え、その法的地位を論じるものである。一般に「キャラクターの権利」と言っても、それはキャラクターを「所有」「支配」し、そこから利益を得ようとする者の権利を指す。しかし、本稿が以下展開したいのは、キャラクター自身を「主体」と捉え、それに何らかの権利を持たせることは可能かという問いである。すなわち、キャラクター自身が、人間類似の存在として、「人権」を持つという発想の可能性

なのである。本稿のタイトルを、「キャラクターの権利」ではなく、あえて「人権」という概念を用い、「キャラクターの「人権」」としたのも、その趣旨を明確にするためである。

3. 法のフィクション

3.1 ヒト

法・法学がどのような存在を「人」と定義しているかは、必ずしも自明でも普遍的でもない。例えば、生物学的には明らかに「ヒト」と言える存在であっても、奴隷制の下においては、奴隷は「人」（権利主体）とはみなされていなかった。また、女性や子どもが成年男子（家長）の従属物であるとされていた時代には、その者らの人権は大きな制約を受けていた。

現代においても、例えば受精卵・胚・胎児等は、生物学的にはヒトになる過程のものであり、その遺伝子組成はヒトそのものであるが、法的には「人」とはみなされない⁹。したがって、極端に言えば、胎児を殺しても殺人罪にはならず、試験管に入った受精卵を盗んでも誘拐罪になるわけではないのである。

そもそも、人はいつ「人」になって、いつ「人」でなくなるのか、すなわち人の出生と死亡に関しても、少なくとも日本では、法律で明確に定義されているわけではない¹⁰。ある存在が、「人」であるか「物」であるかは、法的には決定的な帰結の差異をもたらす得るにもかかわらず、その境界が実は曖昧とも言えるのである。

3.2 法人

その一方で、法学は、生き物では全くないものを「人」として扱うこともできる。その典型が、いわゆる「法人」である。法人とは、自然人ではないが、法的には「人」として扱われる、いわば「法的に擬人化されたもの」のことである。

法人とは極めてフィクショナルな存在である。例えば、〇〇電力株式会社という法人においては、社長以下実在の人間がその手足として働いているが、「彼ら＝〇〇電力」なのではない。

もちろん、従業員がいなければ、〇〇電力は何の実体ある活動もできないが、〇〇電力というのはあくまで観念上の存在であり、「〇〇電力さん」という一人の人間が実体として存在するわけではない¹¹。〇〇電力は社屋や発電所を所有するが、「それら＝〇〇電力」なのでもない。もし何らかの理由で社屋を失うことがあったとしても、〇〇電力がなくなったわけではない。

このような観念上の存在を「法人」として、つまり法的に「人」として扱うのは、社会においてさまざまな活動をおこなうのに必要な種々の便宜を与えるためである。例えば、「契約」とは、「人」と「人」との間でしかおこなえないものであるから¹²、〇〇電力を「人」として扱うことで、自然人である例えば筆者と、法人である〇〇電力が、電気の供給・使用に関する契約を結ぶことができるのである（さらにこの擬制の発展形として、法人と法人が契約を結ぶことも可能となる）。もしこの擬制を用いないとすれば、筆者と〇〇電力の代表者（社長）が契約を結ぶことも可能ではあるが、社長とではなく、むしろ「〇〇電力と契約している」と言う方が、社会生活上も違和感がない。

3.3 小括

以上を要するに、法学は、生物学的に明らかに「ヒト」である存在を法の下では「人」として扱わないことも可能である一方、「ヒト」では全くない観念上の存在を「人」と擬制することも可能なのである。法学は、（意外にも）フィクション（擬制・擬人化）を駆使するクリエイティブな学問・テクニクとも言え、本稿の関心に引きつけて言えば、キャラクターを人間として扱うことも、社会の必要と合意さえあれば、技術的には不可能ではないと思われるのである。

4. 法学的人間の拡張

法学的な意味での人間の範囲はどこまで拡張し得るか、現在までそして近未来に議論の対象

となりつつある・なり得るものを三つ取り上げて検討する。それが、キャラクターの「人権」へと議論が至る流れを整理することになる。

4.1 子ども

子どもも人権享有主体であることは現在では当然の了解でもあるが、「ヒト」であるのに一人前の「人」としては扱われてこなかった典型も、また子どもでもある。

現在も、「子どもの権利」についての議論は盛んである。法学的に言えば、子どもにも権利能力（権利主体性）はあるが、未成熟であるがゆえに、完全な意思能力・行為能力は持たない。意思決定や責任能力が制限されるという点で、たしかに子どもの権利は制約されているとも言えるが、「権利」を「守られるべき法的地位」と捉えるならば、子どもこそ、この意味における「権利」を有する存在であることになる¹³。

「子どもの権利」という概念がしばしば論争的なのは、その概念が、子どもが自らしたいように選択・行動する自由（right）という意味にも捉えられるし、虐待や害悪から保護され、大切に守り育てられるべき地位（entitlement）という意味にも捉えられるアンビバレントな概念であることにも起因している。意思表示が自力でできなくても、また、責任を負うことができなくても、「権利」を持つことはできる¹⁴。しばしば、「権利（自由）には義務（責任）が伴う」、したがって「責任を果たせない半人前の子どもには権利などない」などと言われる。しかし、「保護されるべき地位」という意味での「権利」は、子どもに一方的に与えられる片面的なものであって、双務的なものである必要はない。

後にキャラクターの「人権」について考察する際も、この点がヒントになる。すなわち、キャラクターが自らの精神作用として意思表示をすることはあり得ないが、だからといって権利を一切持ち得ないわけではなく、保護されるべき地位という意味での権利（それは「福祉」と呼

ぶべきかもしれないが）は観念し得るからである。

4.2 動物

この「保護」という文脈から、「子ども」の次に「人権」の付与が急務とされる目下の最有力候補が「動物」である¹⁵。

近年、動物保護に対する関心は、児童保護に勝るとも劣らないほど高まっており、特に欧米の動物愛護団体等は、そうした活動の急先鋒である。イギリスの伝統的なキツネ狩りや、日本の捕鯨、神事での馬などの酷使、動物実験、皮革製品などへの批判の高まりは、しばしば児童保護と類似の政治的構図を持つ。現在、ヴァーチャルな性的児童虐待を描くことも「児童ポルノ」として問題視されつつあるのと同様に、遅かれ早かれ、ヴァーチャルで動物を「虐待」することも、違法化される可能性がある¹⁶。

動物に、法的に確固とした地位を与えようとするとき、「動物の権利（animal rights）¹⁷」という概念が語られる。動物も生きる権利、環境の変容からその生存が守られるべき権利を持っている、と「人権」類似のフレームで、「動物の権利」が構成されるのである。

動物を「原告」として環境破壊に対する訴訟を起こすという試みもある。「裁判」も、「人」と「人」との間でしかおこなえないものなので¹⁸、これも擬人化によって可能になることである。もちろん、動物が人間と同じ意味での「意思」を持ち、自ら語ることはあり得ないので、それは擬制するほかなく、そこで擬制された動物の「意思」なるものは、人間のエゴの代弁でしかないという批判も可能である。

また、「動物」と一口に言っても、家畜とペット、食用と愛玩用、害獣と益獣など、人間社会における恣意的な区分があることにも注意する必要がある。しかも、どの動物を保護の対象とし、どの動物を利用・駆除するかは、文化圏や環境要因によって大きく規定され、一律ではない。

4.3 ロボット

ここでのロボットは、差し当たり、コンピュータ上でのみ動作するプログラム等は除き、機械として現実空間に実体を占め、駆動するロボットを想定する。

ロボットの法的地位については、法学での議論は発展途上であるが、ロボットがある程度「自律」した行動を取るようになり、人間の生活空間に溶け込み、人間と「共存」するようになれば、早晚、ロボットの権利や責任の問題は避けて通れなくなるであろう。例えば、ロボットがペットや家族同然の存在になれば¹⁹、それを傷つけるのは、物・機械を壊したという次元にはとどまらない事態であって、人間同様に保護を要求する存在になろう。

ここでは責任の問題に特に着目する。例えば、現在、ロボットの動作によって人間が傷害を負った場合、通常その責任を負うのはロボットの製造者または所有者・管理者(占有者)である。ただし、この発想が成り立つのは、ロボットが人間の指示通りに動作する機械である限りである²⁰。今後ロボット・人工知能技術がさらに発達し、ロボットが自律的に「学習」して、製造者・所有者らのコントロールの範囲を超える「行動」を取るようになれば、もはや人間の責任とは言えなくなる事態も起こり得る²¹。

もっとも、その際、ロボットに「責任」を取らせるとしても、ロボットは人間と同じ意味での人格・意思を持たず、また(損害賠償の原資となる)財産を持つこともないとなれば、一体ロボットが何をすることが責任を果たすことになるのかという難問が生じる。一つ示唆的なのは、手塚治虫²²のマンガ『火の鳥』に登場するロボット「ロビタ」である。あるロビタのせいで人間の子どもが死亡したと疑われる事件が起きて、ロビタは同型機ともども集団で高熱炉に飛び込む(いわば集団自殺)という形で「責任」を取った(復活編)。しかし、同型機であっても、別個の環境に置かれ、個別に学習して「個性」を獲得したロボットは、家電や自動車のリ

コールのような場合と異なり、個体単位で扱われるべきであろう。ある一人の日本人が犯罪をおこなったからといって、日本人すべてが法的責任を負うことになるわけではない(戦争責任のような議論は措くとして)のと同様である。

人間がロボットのすることすべてに責任を負えず、ロボットも自ら責任を果たすことができないとすれば、「責任」は雲散霧消してしまう²³。これは、責任追及可能性のみならず、責任そのものの消失にもつながりかねない。ただし、「責任」とは、罪を悔いて「心」から反省することではなく、「リスク」や「損害」をどう社会的に分配し、シェアするかの問題に過ぎないという見方もできる²⁴。これは人間の犯した刑事事件でさえそう言えなくもない。この点については、6.1で後述する。

5. キャラクターの「人権」

これまでの議論を踏まえて、ロボットの「人権」の先に見えてくるのはキャラクターの「人権」である。ロボットはまだ「身体」と擬し得る実体が空間を占める「リアル」な存在である。しかし、キャラクターは、その容姿や声などの断片的表象に関してはマテリアル(物質)に定着する形で実体化し得るとしても、キャラクター自体は、あくまで観念的な「ヴァーチャル」な存在である。そのキャラクターに権利を持たせるところまで、「法学的人間」の範囲を拡張することは可能なのであろうか。

5.1 キャラクターの意思

法学はすでに、法人のような観念上の存在にも権利を持たせることができた。自分で意思表示できないのなら、代理人や機関に行使させればよいというのは、法人にも子どもにも動物にも共通する理屈である。ただし、法人の場合は、法人のために働く自然人が必ず随伴するが、キャラクターの場合はどうか。キャラクターの意思表示を代理する自然人ないし機関は存在するのであろうか。

真っ先に想定されるのは原作者であろうが、キャラクターはいったん産み出されたら、原作者の手を離れ、自律的な存在になる。このことを、原作者はしばしば「キャラが勝手に動く」とも表現する。「ゆるキャラ」のブログやツイッターを書いている担当者や、アニメキャラクターの声優は、しばしば「中の人」と呼ばれる。しかし、「公式度」が高いだけで、彼ら（だけ）がキャラクターの意思表示代理人というわけでもないはずである。

例えば、現代のコンテンツ文化を代表するキャラクターと言える、ボーカロイドの「初音ミク」について考えてみる。彼女²⁵の「意思」は、ソフトの発売元である法人クリプトン・フューチャー・メディア株式会社が特権的に代弁し得るとは言えない。初音ミクで二次創作（N次創作）をおこなう個々のクリエイターが彼女に「意思」を与えているとも言えるからである²⁶。そして、それらが相互に矛盾することもあるので、「私の初音ミク」と「あなたの初音ミク」は別個のキャラクターとして分岐していると解釈せざるを得ないことになる²⁷。初音ミクは一つではなく、多数存在する。しかし一方で、緑色のツインテールをした（否、全くしていなくても）少女たちを「初音ミク」であると人々が認識する限り、それらはみな「初音ミク」という一つのキャラクターであるともみなさなくてはならない。「初音ミク」は一つであるが、同時に多数（plural）でもある。キャラクターとはこのような特徴を持つ存在でもある。

ところで、キャラクターに「人権」を持たせることには、どのようなメリットがあるのか。法人を法的に「人」とみなすのは、法人の名の下で財産を所有させたり、契約をおこなわせたりするといった便宜・必要性が実社会にあるからだが、キャラクターの場合はどうか。もしキャラクターが「人」として扱われれば、例えば、人間とキャラクターが「契約」をすることができ、引いては、キャラクターと「結婚²⁸」することもできるかもしれない。キャラクターを

国会議員にするという構想もある²⁹。キャラクターが傷つけられたら、法の下での保護を要求することができるかもしれない。いずれにせよ、それらはキャラクターの「意思」を誰かが擬制してこそ話である。

5.2 キャラクターは傷つくか

「キャラクターの人権」という発想は、一種SF的なテーマとも捉えられかねないが、現実的な議論として現今注意すべきなのは、「ヴァーチャル児童ポルノ」を規制しようとする際の言説の一つの型として、「キャラクターが犯されている」という言い方があり得、またなされていることである。児童買春・児童ポルノ処罰法2条1項は、「児童」を「十八歳に満たない者」と定めているが、この「者」は実在の人間のみを指しているのではないとして、現行法においてもキャラクターのような架空の人物（いわゆる非実在青少年）も対象に含まれるという解釈さえある³⁰。子どもや動物を保護すること自体には異論がなくても、「子どもキャラクター」や「動物キャラクター」をも保護すべきという形で議論が展開し、その文脈で「キャラクターの人権」という発想が用いられると、表現規制の拡大という帰結に至る可能性がある。

さらに言えば、実在の人物が傷つけられるのと、キャラクターが「傷つけられる」のとは倫理的には等価であるという見方もあり得る。自分の好きなキャラクターが、マンガ同人誌等で性的に「虐待」される場面が描かれることを苦痛に感じるファンもいる。また、現実の暴力と、想像の次元での暴力の結びつきを懸念する声もある。そのような者が用い得る「性的虐待描写はキャラクターを傷つけている」といった論法は、これまでは単なる比喩に過ぎなかったが、法的にも有効とすべきであろうか。

従来、こうしたいわゆる“エロ改変”は、ときめきメモリアルアダルトアニメ事件などに見られるように、著作権（著作者人格権）のうち、同一性保持権の問題として主に議論されて

きた。しかし、前述したように「著作権」は、あくまでキャラクターを客体と捉えた場合の論理であるから、そうした変化が苦痛であるとしても、それは著作権者の感じている苦痛であって、キャラクター自身の苦痛ではないのである。キャラクター自身は、人間と同じ意味では何の意思も感情も持たないので、肉体的にはおろか、精神的にも傷つくということはありません。「傷ついている」というのはそう思いたい者の擬制である。むしろ、「傷つけない身体」を持つことが、キャラクターの定義そのものとも言える³¹。結局、キャラクターが傷ついているとか、あるいは逆に喜んでいるというのは、キャラクターに思いを致す者の感情であり、その仮託に過ぎないのである。

これに関連して、近年注目されるのは、オンラインゲーム（MMORPG）に代表される電子仮想空間内での、キャラクター（アバター）間の「攻撃」「殺人」「窃盗」「児童虐待」などの「犯罪」である。こうした仮想空間には、自分の分身としてのキャラクターを参加させるため、キャラクターが傷つけられることは、現実の自分自身が（あくまで精神的にはあるが）傷つけられるのと同じ視され得る事態である。しかし、そもそも仮想空間内で「殺人」等が起り得るのは、ゲーム等のアーキテクチャがそれを可能にしているからである³²。それは、仮想世界にリアリティをもたらすための人為的な設計・仕様であって、自然空間で殺人が起こるのとは異なる。それを了解して仮想空間に参加している以上、現実と短絡的に結びつけることはできない。しかし、仮想空間のアーキテクチャが人為性を超えて発展したような場合は、なお問題になる余地もある。

6. 「人権」概念の揺らぎ

ここで、近代の法学が前提としてきた、人権およびそれにまつわる諸概念について検討を加える。現代に至って、それらの概念に揺らぎが生じているとも言え、それは、動物やロボット、

キャラクターの「人権」が語られ始めたことと無関係ではないからである。

6.1 意思・行為・責任

法学は、主体の「意思」に基づき「行為」がなされることにより、その帰結に対する「責任」が生じるという因果律を前提としてきた³³。自律的な意思があり、その自由意思に基づいた行為だからこそ、責任を問える、刑罰を科すこともできるという発想である。「意思→行為→責任」という因果連鎖は、そのまま意思能力・行為能力・責任能力とも対応する。避けられた（避けるべきであった）のに、あえてその行為をしたという点が、法的な非難の根拠であり、この非難可能性がなければ責任を問うことはできない。

しかし、ロボットやキャラクターは、何らかの動作・挙動をすることはできても、それが人間と同じ意味での「意思」に基づいた行為であるとは言えない。たとえ、結果として何らかの被害を生じさせたとしても、そもそも規範意識を問えないロボットたちは自ら責任を負うことはできない。したがって、ロボットやキャラクターには、法学が前提としてきた意味での「意思」「責任」を觀念し得ないことになる。

しかし、よくよく考えれば、そもそも自然人でさえ、自らの意思に基づいて行為し、それに対する責任を負うという前提を自明のものとしてよいであろうか。「自由意思」は一種の近代的幻想なのではないか。法学は、ともかくどこかに責任を帰属させるために、「意思主体」を構築したという面がある³⁴。すなわち、法学的な意味での「意思」は、責任帰属のために仮構したフィクショナルな概念であると言っても過言ではない。

実際、鉄道事故や原発事故など、「人災」とされる事故であっても、一体誰の意思・行為が招いた結果なのか、責任を負うべき者を個人単位で特定することはしばしば困難である。そもそも「人災」とは、災厄を「天災」で済ませず、「誰

か」に責任を帰属せしめようとするときに発せられる言葉である。誰も責任を負う者がいないという事態を避けるためには、自分のせいだとは「心」から思っていない者でも「責任者」にするほかない。こうなると、「意思」「責任」とは、リスクや損害を社会的に分配するための道具概念であるに過ぎなくなる。意思主体・責任主体とは、喜怒哀楽の感情を持ち、罪を悔いて「心」から反省する主体である必要はない。「責任」を取るのに罪の自覚や意識が必要ないとすれば、逆説的にロボットやキャラクターを「法学的人間」として扱うことにも道が開かれるであろう。

6.2 主体・個人

意思を持って行動し、責任を負う「主体」は、単一の「個人」であるという発想も、近代の法学の前提である。こうした発想は、「集団」を解体し、権利義務の帰属主体として「個人」を析出したフランス革命の理念によるところが大きい。フランス人権宣言は、「人権」を「個人」に基礎づけられるものにしたという点で、人類史上も画期的な意義を持つ。

しかし、「一人で無頼の強い個人」が、自由意思に基づき、自己決定・自己責任で生き抜いていくという想定は、資産や能力の保有において「強者」と「弱者」の格差が顕著な現代では、その虚偽性が暴露されるばかりか、むしろ不正義を生み出すものになった。「強い個人」「アトム的個人」という、近代の法学が想定する人間像の限界が見えてきたのである³⁵。

また、アーキテクチャによる管理統制が進む現代社会にあっては、主体性を持って、自由意思により行動すること自体が困難になりつつある。犯罪をおこなわない選択も可能であったのに、あえてそれをおこなったという点が、(刑事)責任が生じる根拠であったが、そもそも犯罪をおこなうこと自体を、アーキテクチャで封じることにも可能になりつつあ

る。例えば、自動改札機の普及により、キセル乗車をする「自由」が失われたように、である。「罪を為す能わず」、すなわち犯罪をおこなう「自由」「余地」さえなくなりつつある管理社会においては、人間は主体性を失い、動物やロボットと変わらなくなる。まさに「動物化」と称される事態である。自らの独立した意思を持たない存在をまさしく「ロボット」と喻えることもある。正真正銘の人間(自然人)であってさえも、完全に自律的な意思主体とみなすことはもはや幻想であって、実際には、操作され、構築された「意思」によって支配される「動物」「ロボット」になりつつあるのである。

「主体」を掘り崩すさらに別の脈絡もある。ネット空間において「別人格」(キャラクター)を使い分けることが日常になった現代社会には、「主体の分裂」という現象も見出せる。生物学的には一個の人間であるのに、もはや、人格的にはそこに単一の主体を想定することができなくなっているのである³⁶。

要するに、動物やロボット、キャラクターが「人間のような」存在に近づく一方、並行して人間の動物化・ロボット化・キャラ化も進行している。いわば両者が両方向から接近・融合しつつあるとも言えるわけである。

6.3 人権

本稿では、「人権」という語を、これまで特に定義せず、「(法的に)人たるものが持つ権利」という大まかな意味で用いてきた。「人権」という言葉・概念の用いられ方は、論者によっても異なり、最近の憲法学では用語の使用自体が敬遠されているきらいもある。ただし、「人権」は「権力」への対抗の論理として生まれたこと、「人権」は法学に限らず、哲学的・道徳的主張をする場面でも(一種のスローガンとして)用いられることなどは見逃せない点である。

憲法学における、いわゆる「人権享有主体性」の議論においては、憲法が保障する権利のうち、いずれの権利が「誰」に対して保障されるかが

検討されてきた。しばしば取り上げられる主体は、「外国人」「天皇・皇族」「法人」「子ども」などである。例えば法人は、その財産権は基本的に保障されるとしても、生存権や参政権は権利の性質上認められない、などといった解釈がおこなわれてきた。したがって、もしキャラクターの「人権享有主体性」が本格的に議論される段階に至ったとしたら、憲法上保障されている権利あるいはその他の権利・利益のうち、いずれがキャラクターに認められるのか、より詳細な検討が必要になってくるであろう。

最後に、「人権」という概念そのものが、決して未来永劫にわたって不変・普遍的な理念ではなく、むしろ限界を迎えつつあるのではないかという議論を見る。憲法学者の樋口陽一は、二つのタイプの「人権批判」を紹介している³⁷。一つは、人権がマイノリティに及んでいないことへの批判、もう一つは人権概念そのものへの文化相対主義・文化多元主義的批判である。前者は、人権の理念自体は肯定しつつ、それを弱者が享受できていない実態を批判する。あくまで、人権保障を拡張しようとするベクトルの議論である。一方、後者は、人権概念は、西洋近代という、ある特定の時代・思想に基づく一つの文化的所産に過ぎないとして、その普遍性に疑問を投げかける。西洋流の「個人主義」になじまない文化圏も当然あり得るからである。さらに、「人」権は、人間中心主義の産物であるとして、その欺瞞性を批判する。そもそも人間でなければ権利を持たないのか。本来、人間も動物の一種であるはずなのに、動物と区別された「人間」という主体を作り上げたのも人為である。近代憲法も、あくまで人間世界の法であり、自然・環境など無生物にも権利を認めるという発想はそこにはない。

後者のタイプの人権批判は、人権という概念自体の限界を指摘する、より根源的な批判である。本稿も、キャラクターをあくまで近代的意味での「人権」の掌中に収めようという発想で議論を進めてきたとも言える。しかし、それは

不遜・無謀な試みであり、実はキャラクターは、そもそも「人」のアナロジーで捉えてはいけない³⁸、もっと次元の異なる存在であったのかもしれない。

7. おわりに

いずれにせよ、現状、キャラクターに人権を持たせる喫緊の必要性が社会的に合意されているとは言えない。「法学的人間」の範囲をロボットにまで拡張する議論でさえ、現状ではまだ試論的段階にとどまるが、さらにキャラクターにまで及ぼすには、リアルとヴァーチャルの壁を超えるもう一段の跳躍を必要とする³⁹。

本稿は、「キャラクターに人権がある／ない」、「キャラクターに人権を認めるべきだ／認めるべきでない」という結論・提案を志向するものではない。しかし、現段階での議論の状況・見取図を示しておくことには、将来この種の議論が求められた際の参考としても意味があると考ええる。「キャラクターの人権」という発想は、あまりに荒唐無稽に思えるかもしれないが、「子どもの人権」や「動物の権利」でさえ、百年前は十分荒唐無稽なイシューだったのである。

「人間」の定義は極めて多様であり、「生物学的人間」(ヒト)にとどまらず、「工学的人間」(ロボット)、「情報学的人間」(キャラクター)までさまざまあり得る。そして、それらが重なり合い、境界が融け出す臨界面で、社会的な議論が呼び起こされるであろう。「キャラクターの人権」論は、その一つのあらわれである。図1は、「生物学的人間」「法学的人間」「工学・情報学的人間」の重なりを示すベン図である。現状、法学的には「人」として扱われていない胎児や受精卵、ロボットやキャラクターが、徐々に法学的人間の範囲に含まれていくのではないかという動きを、矢印で示している。

本稿が示したように、法・法学が「人」とみなす範囲も、時代や社会の変化に呼応して、極めてダイナミックに拡大(あるいは縮小)し得る。法学の概念操作は(意外にも)クリエイティ

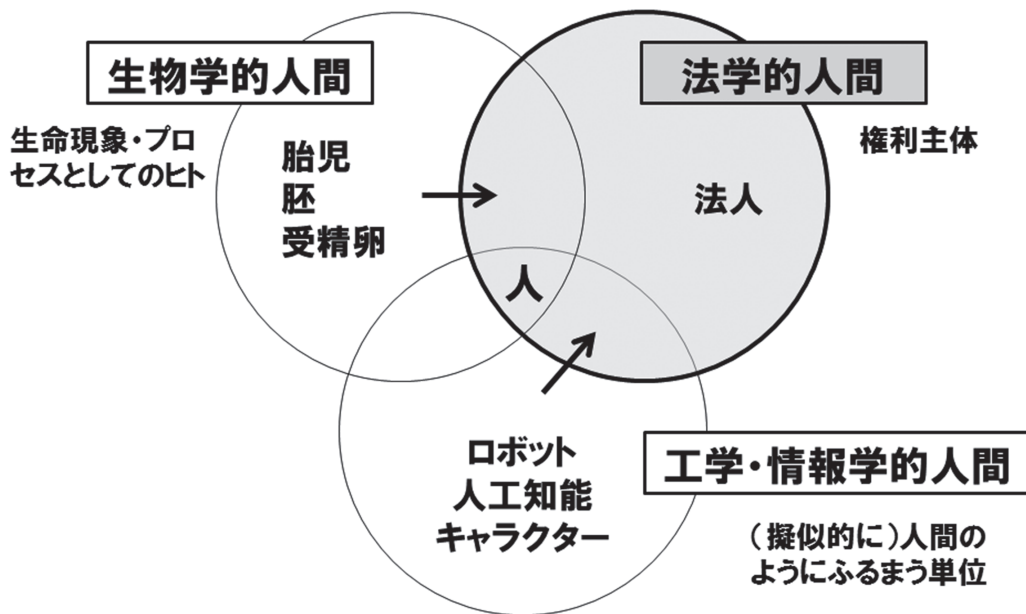


図1 法学的人間の拡張と臨界

ブな面があり、それこそが法学が生き残ってきた生命線とも言える。そして「擬人化」というテクニックは、法学のみならず、奇しくも現代のキャラクター文化における「得意技」でもある。本稿が、「キャラクター」とは何かを考える一本の補助線になれば幸いである。

注

- 1 スクリーンに投影されたヴァーチャル・アイドル「初音ミク」に手を振る、アニメキャラクターの誕生日をケーキで祝う、ゲーム「ラブプラス」のキャラクターと「結婚」する、古くはマンガ『あしたのジョー』の登場人物「力石徹」の告別式を実際におこなうなど、その例は枚挙にいとまがない。また、Googleで、例えば「小泉～」と検索しようとする、実在の有名名人等に混じって、キャラクターの名前も同列にサジェストされたり、デジタルカメラでフィギュアを撮影しようとする、「顔認識」機能が働いて、フィギュアの顔までもがフォーカスされたりするといった現象も、情報学的には生身の人間もキャラクターももはや等価であることを示唆している。
- 2 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 卷（2019、近刊）。
- 3 ポパイネクタイ事件においても、キャラクターとは「漫画の具体的表現から昇華した登場人物の人格ともいべき抽象的概念であって、具体的表現そのものではない」と判示されている（最判平成9年7月17日民集51卷6号2714頁）。
- 4 「ゆるキャラ」の「ひこにゃん」をめぐる係争でも問題となったのは、ひこにゃんは元々「座る」「跳ねる」「刀を抜く」の3ポーズを描いた3点のイラストとして創作されたが（現在はもう1点追加されている）、他のポーズを表現するぬいぐるみ（立体物）の商品化が許されるかといった点であった。
- 5 ただし、キャラクターの外的表現形式（絵）のみならず、その内的表現形式（イメージ）の著作物性を認める見解もある。キャラク

- ターを、観念・アイデアとしてではなく、あくまで表現としてその著作物性を認めようとする論考として、牛木理一「漫画キャラクターの著作権保護 (1) ～ (3): キャラクター権の確立への模索」パテント 54 巻 12 号 (2001)・55 巻 1-2 号 (2002) 参照。
- 6 より正確には、「物」は「有体物」と「無体物」に分かれる。無体物の典型として、例えば空気や情報などがある。そして知的財産権をかつては「無体財産権」と呼んでいたように、無体物に対しても財産権を設定することは可能である。
 - 7 例えば、人類共通の遺産とも言える名画・文化財であっても、私的に所有してしまえば、それを破壊するのも自由であるといった帰結をもたらしてしまう。Joseph L. Sax, *Playing Darts with a Rembrandt: Public and Private Rights in Cultural Treasures* (1999) = 都留重人訳『「レンブラント」でダーツ遊びとは: 文化的遺産と公の権利』(岩波書店、2001) 参照。もっとも、現代では、所有権も法令によってさまざまな制限を受ける。
 - 8 もっとも、動物が法令上ただの「物」扱いされているというわけでは必ずしもない。例えば、日本では動物愛護管理法によって、動物は「物」以上の保護を受けている。「人」には至らないが、単なる「物」でもない、中間的存在とも言える。
 - 9 生命現象を「プロセス」と捉えれば、胎児はもちろん、胚や受精卵の段階でも「ヒト」とみなすことは可能である。しかし、法的には、「人」かそうでないかは、係争を回避する意味でも、ある時点で明確に区別できなければならない。法の二分法的思考と、自然の連続的な生命現象との間に齟齬が生じているとも言える。
 - 10 したがって、学説によって補完されている。人の出生に関しては、分娩開始説、一部露出説、全部露出説、独立呼吸説など諸説ある。人の死亡に関しては、いわゆる三徴候説に従って死亡認定がおこなわれているが、「脳死」を人の死とするかなどの論争もある。ある瞬間に人が「人」でなくなるというのは擬制であり、遺体もしばらくの間は人間としての存在感を持っているという人々の直感に反してもいる。
 - 11 ただし、法人に関しては、実在説や擬制説など法学でも諸説ある。末弘巖太郎『末弘著作集Ⅱ・民法雑記帳上巻』(日本評論社、1953) 所収の「法人学説について」「実在としての法人と技術としての法人」、森村進『財産権の理論』(弘文堂、1995) 等参照。
 - 12 すなわち、アニメ「魔法少女まどか☆マギカ」のように、人と動物が契約をすることは現実ではできない。ただし、動物の姿をしたキャラクター「キュゥベえ」が、「宇宙人」とも説明されていることは意味深である。
 - 13 「子どもの権利」の捉え方については、森田明『未成年者保護法と現代社会: 保護と自律のあいだ』(有斐閣、1999) 参照。
 - 14 成人であっても、障害等で判断能力を持たない者のために、本人のために法律行為をおこなう後見人等を設ける「成年後見制度」がある。
 - 15 子どもを動物やペットと同列に扱うのは抵抗があるかもしれないが、児童保護と動物保護は、議論のフレームが驚くほど類似している。三島亜紀子『児童虐待と動物虐待』(青弓社、2005) も参照。
 - 16 American Humane Association という児童・動物保護を推進するアメリカの非営利団体は、映画の制作において動物を傷つけていないことをモニターする "No Animals Were Harmed" プログラムを実施している。それになぞらえてか、アニメ映画「Monsters, Inc. (モンスターズ・インク)」のエンドクレジットには、"NO MONSTERS WERE HARMED IN THE MAKING OF THIS MOTION PICTURE." と表示されている。も

- ちろん、これは一種のユーモア・パロディである。当作品は3DCG作品であり、しかも登場するのは架空のモンスターであるから、その制作過程で現実の動物を傷つけてはいない。しかし、動物を虐待するような描写そのものが問題であるという次元になると、この抗弁は通用しなくなってくるであろう。「ヴァーチャル児童ポルノ」規制と全く同型の問題である。
- 17 慎重にも動物の「権利」ではなく、あくまで「法人格」という法技術的視点から論じるものとして、青木人志『動物の比較法文化：動物保護法の日欧比較』（有斐閣、2002）、同『法と動物：ひとつの法学講義』（明石書店、2004）、同『日本の動物法』（東京大学出版会、2009）参照。
 - 18 中世ヨーロッパでは、動物に対する裁判をおこない、動物を罰することもあったと言われるが、近代的な意味での人間中心主義・理性主義・合理主義の思考の下では困難な発想である。穂積陳重『法窓夜話』（岩波書店、岩波文庫、1980）所収（初出は1916年）の「動植物の責任」と題する小話や、池上俊一『動物裁判：西欧中世・正義のコスモス』（講談社、1990）に、興味深い事例が紹介されている。特に後者は、「動物裁判」という、現代から見れば極めて奇妙な事象を歴史学的にどう解釈するか、有益な示唆を与えてくれる。動物を、中世の動物裁判とは逆に、被告ではなく原告の位置に立たせるという法的擬制が今後進行するとすれば、それはポストモダンが単なる中世への回帰とは異なる事態であることも暗示していると言える。
 - 19 CLAMPのマanga『ちょびっツ』では、一方的な使役や愛玩の対象ではない、「パートナー」としてのロボット像（ただし作中では「パソコン」と呼ばれる）が描かれている。実際、パソコンや自動車のような無機物を、名前を付けて、まるで人間のよう
 - に可愛がる人もいる。
 - 20 人間であっても、それが別の人間の指示通りに行動させられている場合、責任を負うのは指示者であるという法理である。彼は指示者の「道具」に過ぎないからである。それをトリックに応用した著名な推理小説もある。
 - 21 ヒューマノイドロボットが家庭に普及するにはまだしばらく時間がかかるであろう現在、自動運転車は、ここで想定する「ロボット」に最も近い存在であり、この種の問題の先駆けとも言える。すなわち、運転者の関知・制御を超える自動運転によって自動車が交通事故を起こした場合、責任はどこに帰属するのかという問題である。ロボット掃除機「ルンバ」も、留守のとき何をしているか分からず、所有者がその動きを完全には支配できていないという意味では、同様の問題を内包している。
 - 22 同作『鉄腕アトム』およびそのエピソード「地上最大のロボット」（原題「史上最大のロボット」）、そしてそれをリメイクした浦沢直樹のマanga『PLUTO』も、ロボットの人権に対する示唆を含む。
 - 23 逆に言えば、開発者に対する責任追及を一定段階で遮断することで、ロボット開発が促進される。これは、例えばファイル交換ソフト Winny がどのような違法な使われ方をされるとしても、開発者にその責任を負わせないとする発想と類似する。
 - 24 江口厚仁「法化論：未完のプロジェクト」同ほか編『圏外に立つ法／理論：法の領分を考える』（ナカニシヤ出版、2012）32頁参照。
 - 25 初音ミクが人格を持たない存在であるとしたら、迷いなく「それ（it）」と呼ぶであろうが、我々は彼女を自然に「彼女（she）」と呼んでしまう。「性」「性差」を感じ取れるかが、人と物を分ける一つのメルクマー

- 26 ただし、そこで言うキャラクターの「意思」とは、クリエイターが彼女に「こうあってほしい」と願う理想でしかないとも言える。この点、初音ミクなどの音声合成ソフトウェアに、クリエイターの思い通りに声を出させることを、まさに動物になぞらえて「調教」と言う場合もある。一方で、初音ミクに人格性を見出している者は、そのような言葉遣いは反倫理的であり、彼女に失礼であると批判する。このような議論を見ると、単純に、初音ミクの姿形は個々のクリエイターのエゴを表現したものに過ぎないとは言えなくなる。坂上秋成「『産出』と『終わり』の交差点：初音ミクの終焉・死なない子供・現代の「死」を抱きしめること」『VOCALOID OPERA THE END』（「THE END」制作実行委員会、2013）参照。
- 27 典型的なのは、「○○（キャラクター名）は俺の嫁」というネット上で普及している言い回しである。これはキャラクターに対する愛情表現の一種であり、無論「嫁」というのは比喩に過ぎない。もし字義通りに考えるとすれば、「私の嫁であるところの○○」と「友人の嫁であるところの○○」が同時に成立していることになる。「嫁」の意味（この場合は結婚）を代弁している人間が複数存在するがゆえである。
- 28 これは、婚姻という法制度を何のために国が設けるかという問題とも関わる。仮に、次世代の国民である子どもを産み育てるという点に、国が法律婚を保護する意義を認めるとするならば、同性婚等は保護の対象から除外されやすいであろう。そうではなく、多様な形態の結合・パートナーシップを社会的に承認することに婚姻の意義を認めるのであれば、動物やキャラクターとの結婚を原理的に否定することもできなくなる。相手方の意思は擬制せざるを得ないが、それで特に不都合もないからである。もっとも、そこまで相対化すると、そもそも婚姻を法制度として維持する意義も薄れてしまう。
- 29 濱野智史による「民主主義 2.0」の諸構想の一つ、「キャラクラシー（キャラクター民主主義）」は、初音ミクのようなキャラクターを選挙に出馬させ、彼女にネット民の意思を集約、代理させるというプランである。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 卷（2018）参照。
- 30 これについての検討は、拙稿「ヴァーチャリティ規制の萌芽：『準児童ポルノ』および『非実在青少年』規制について」情報ネットワーク・ローレビュー 10 卷（2011）参照。ポイントは、「キャラクターの年齢」にある。
- 31 「痛みを感じる主体」という点に着目すれば、子ども・動物と、ロボット・キャラクター（および法人）の間に、一見大きな断絶を見出せる。ただし、デカルトの「動物機械論」によれば、動物でさえ、たとえそれが肉体を傷つけられて鳴き騒いでいても、機械がきしむ音を発するのと同じことだという。ヒト以外の存在の「痛み」は、すべて人間の擬制に過ぎないのであろうか。動物は感覚を持たないのであろうか。機械に感覚を持たせることはできないのであろうか。たしかに、「キャラクターの名誉が毀損された」「キャラクターのイメージが汚された」といった「精神的苦痛」は、人間が感じている苦痛の投影に過ぎないとも言い得る。こうした論点に関しては、金森修『動物に魂はあるのか：生命を見つめる哲学』（中央公論新社、2012）が参考になる。
- 32 オンラインゲームに限らず、例えば「ドラゴンクエスト」のゲーム中で、勝手に他人の家に入ってタンスの中の金品を持っていくのは、現実世界では「不法侵入」「窃盗」に当たる行為である。しかし、ゲーム内のルールは、それを可能にしているアーキ

テクチャ次第である。味方を死なせることができてしまうのも、味方を攻撃するコマンドが用意されているからである。

- 33 このような前提を、大脳生理学や社会心理学などの実証科学の知見をも援用して批判するものとして、小坂井敏晶『責任という虚構』（東京大学出版会、2008）、増田豊「自由意志はイリュージョンか [正] ～（続）：刑事責任の自然的基盤としての心脳問題をめぐって」法律論叢 77 巻 4・5-6 号（2005）参照。また、関連して、来栖三郎『法とフィクション』（東京大学出版会、1999）、日本法社会学会編『法主体のゆくえ：法社会学第 64 号』（有斐閣、2006）、吉田克己「身体の法的地位（一）～（二・完）」民商法雑誌 149 巻 1-2 号（2013）も参照。
- 34 林田幸広「アーキテクチャ批判（の困難さ）への『いらだち』：近代法主体の「退場」に抗すべき理由はあるか」江口厚仁ほか編『圏外に立つ法／理論：法の領分を考える』（ナカニシヤ出版、2012）参照。
- 35 「特集・法は人間をどう捉えているか」法律時報 80 巻 1 号（2008）、大屋雄裕『自由とは何か：監視社会と「個人」の消滅』（筑摩書房、2007）等参照。しかしながら、法的主体性が専ら「要保護主体性」を意味することになるとしたら、それは「主体」の名に値するかという根本的な疑問もある。
- 36 「法はそれ以上分割することのできない「近代的個人」という単位が成立していないと作用しないということです。しかし、「権利や義務や責任を負う主体は、統合的な人格である」という近代的前提は、複数の主体を分裂してかつ並列的に用いることができる電網界では崩れてしまいます」（白田秀彰「情報時代の保守主義と法律家の役割」東浩紀・濱野智史編『情報社会の倫理と設計：ised 倫理篇』（河出書房新社、2010）101 頁）参照。また、平野啓一郎『私とは何か：「個人」から「分人」へ』（講談社、2012）は、ネッ

ト社会に限らず、より広い文脈で、複数の人格を使い分ける「分人」というアイデアをポジティブなものとして提起している。

- 37 樋口陽一『人権』（三省堂、1996）。
- 38 なお、一口にキャラクターと言っても、人間キャラのみならず、動物キャラやロボットキャラも当然ある。しかし、「キャラクター化」し、人間のようふるまわせた段階で、すでに「擬人化」されているので、キャラクターのイメージソースが人間か動物かロボットかはさして関係がなくなる。
- 39 本稿では、「子ども→動物→ロボット→キャラクター」と、単線的に「人権」主体が拡張しつつあるという見通しに立って記述してきた。子どもから動物に至るには「ヒト」という壁を、動物からロボットに至るには「生き物」という壁を超える必要がある。さらにロボットからキャラクターに至るには、「手に触れることができない」という「ヴァーチャル」の壁が立ち上がる。ただし、「ロボット」と「キャラクター」の境界やそれらの定義は融解しつつある。人工知能など「身体」「実体」を持たないプログラムもあるし、プログラムが擬人化されてキャラクターと融合した存在（音声対話エージェントの Siri など）もある。対象に「人間らしさ」をより感じるかどうか、共感や、（ペットロスのような）感情移入ができるかどうかが重要であるとすれば、「人権」拡張の議論は複線的に進行していく可能性もある。カエルに「人権」を認めようとは思わない人も、初音ミクになら認めようとする「逆転」も生じるであろう。