

バーチャルYouTuberの人格権・著作者人格権・実演家人格権

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 静岡大学情報学部 公開日: 2021-03-29 キーワード (Ja): バーチャルYouTuber, VTuber, 中の人, キャラクター, アバター, 人格権, 著作者人格権, 実演家人格権 キーワード (En): Virtual YouTuber, VTuber, Person Inside, Character, Avatar, Personal Rights, Moral Rights of Authors, Moral Rights of Performers 作成者: 原田, 伸一郎 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00028103

バーチャルYouTuberの 人格権・著作者人格権・実演家人格権

Virtual YouTubers' Personal Rights, and Moral Rights of Authors and Performers

原田伸一郎

Shinichiro HARATA

静岡大学大学院情報学領域 准教授

harata@inf.shizuoka.ac.jp

論文概要:本稿は、キャラクター・アバターの姿を通して動画配信などの活動をおこなう「バーチャル YouTuber (VTuber)」に対する人格権・著作者人格権・実演家人格権の侵害とその帰属について法理論的に検討したものである。VTuberを、その「中の人」とキャラクターとの人格的結びつきの強弱により「パーソン型」と「キャラクター型」に分け、それぞれの権利侵害の可能性と程度にどのような差異が生じるかを論じたものである。

キーワード:バーチャル YouTuber, VTuber, 中の人, キャラクター, アバター, 人格権, 著作者人格権, 実演家人格権

Abstract: In this paper, the author legally examines the invasions and belongings of personal rights, and moral rights of authors and performers of "Virtual YouTuber (VTuber)" those who post videos or stream lives on the Internet in the appearance of virtual characters/avatars. The author classifies VTubers into two types ("Person Type" and "Character Type") according to the strength of ties between performers and characters, and discusses the differences between the two regarding the possibility and extent of invasions of those rights.

Keywords: Virtual YouTuber, VTuber, Person Inside, Character, Avatar, Personal Rights, Moral Rights of Authors, Moral Rights of Performers

1. はじめに

近年、YouTubeなどの動画配信・共有サービスを通して、主にエンターテインメントコンテンツを発信する「YouTuber」と呼ばれる者たちが、若年層を中心に人気を博している。その中でも、生身の人間の姿ではなく、イラストやCGを元にした2Dあるいは3Dモデルによって表現されたキャラクター・アバターの姿を通して動画配信などの活動をおこなう者は「バーチャル YouTuber¹⁾」(VTuberとも)と呼ばれ、2016年末の「キズナアイ」の登場を皮切りに、昨今のネット界隈の新文化現象として一世を風

靡するまでになっている²⁾。

しかし、これらのVTuberに対して、氏名権、肖像権、名誉権、プライバシー権などの人格権を侵害するような、名称の冒用、なりすまし、誹謗中傷、正体の暴露などの事例がネット上ですでに生じている。また、VTuberは、イラストやCGを元にしたキャラクター・アバターという表象を伴っていることから、そうした「著作物」としての面に対する、著作権侵害(許諾の範囲を超える二次創作など)や、著作者人格権侵害(性的な描写へと改変する同一性保持権侵害など)にも常にさらされている。さらに、

VTuberのパフォーマンスを著作権法上の「実演」に当たると評価することが可能であれば、実演家としての権利（実演家人格権含む）が侵害されることもあり得る。

本稿は、そうした侵害からの法的保護を図る前提として、VTuberの人格権・著作者人格権・実演家人格権を捉える視座を理論化しようとするものである。VTuberは、単なる人間（自然人）とも、はたまたアニメのキャラクターとも異なり、人間（自然人）とキャラクターを媒介する主体という特殊な存在様式を持っている。それゆえ、これまでの法理論では説明できない／しにくい、新たな法理論的課題をVTuberは提起している。本稿は、VTuberもその一つである、世界のデジタル・ネットワーク化に伴って登場しつつある新たな主体・人間像に対して、有効な法理論を模索、構築することを目標とする研究の一環である。

なお、本稿は、2019年11月3日に関西大学千里山キャンパスで開催された情報ネットワーク法学会第19回研究大会における「バーチャルYouTuberの人格権および著作者人格権」と題する筆者の報告を元にしてしている。

2. バーチャルYouTuberとは

そもそも、バーチャルYouTuber（VTuber）とは何か。それを法的にどのように捉えるべきか。他領域におけるVTuber研究から得られた知見も踏まえつつ、VTuberの類型化をおこない、法的地位の定位を試みる。

2.1 バーチャルYouTuberの類型化

VTuberは、一見するところキャラクター・アバターの表象を伴ってはいるが、それは実在する人間（いわゆる「中の人」³⁾）が（デジタルな）「衣装」をまとっているようなもので、VTuberと言っても畢竟ただの人間（自然人）に尽きるものであるとすれば、VTuberも、法的には従来のYouTuberと変わりがない。VTuberに対する人格権侵害も、YouTuberや芸能人、アイドル

などに対する人格権侵害と同列に考えることができよう。他方、VTuber動画の配信・視聴を、アニメ風のキャラクターが動いている動画を配信・視聴するのと同質の体験であると考えられるならば、それは従来のアニメ・CG作品と本質的には変わりがなく、そこに表象されるものが著作物・コンテンツとしての法的保護を受けるとどまることになる。

実際にVTuber動画群を視聴すると、一口にVTuberと言っても、その存在様式・活動スタイルは多様であることが分かる。あえて単純に二極化して捉えれば、①あくまで生身の人間（YouTuber）がキャラクター・アバターの表象（「ガワ」とも呼ばれる）をまもって／借りて動画配信をおこなっているタイプと、②キャラクターこそがVTuberの本体であって、生身の人間がその背後にいてキャラクターを操作しているわけではない（いわゆる「中の人」はいない）という設定（あくまで建前ではあろうが）を遵守するタイプとがある⁴⁾。

ここで、メディア／コミュニケーション研究、美学などの観点から、VTuber独特の鑑賞実践⁵⁾を分析・理論化しているナンバ（難波）の論稿⁶⁾を参照する。ナンバ（難波）は、「パーソン（person）」「メディアペルソナ（media persona(e))」「フィクショナルキャラクター（fictional character）」という3つの概念を導入する。「パーソン」とは、実際の人間のことであり、「メディアペルソナ」とは、メディアを介して観察されるパーソンの姿、「フィクショナルキャラクター」とは、パーソンがアバターとして用いる画像としてのキャラクターを指す。そして、VTuberは、「パーソンのペルソナとして」鑑賞される場合と、「キャラクターのペルソナとして」鑑賞される場合の2つのタイプに大きく分けられるとする。前者の「パーソンのペルソナとして」鑑賞される場合とは、本稿前述の①におおむね対応し、そこでは生身の人間が（キャラクター・アバターの表象を介してはいるが）メディアに表出される姿が、鑑賞の対象

になっている。そして鑑賞者は、VTuber のキャラクター表象の奥に、生身の人間（パーソン）を見透かすことになる。一方、後者の「キャラクターのペルソナとして」鑑賞される場合とは、前述の②におおむね対応し、イラストや CG を元にしたキャラクター・アバターの表象を通して、「キャラクター⁷」こそがメディアに表出される姿を鑑賞することになる。VTuber のキャラクター表象の奥に存在が仮定されるのはあくまで「キャラクター」であり、背後に生身の人間がいるわけではない（「中の人はいない」という設定を受け入れることも伴う⁸。

2.2 バーチャル YouTuber の実例

仮に、①を「パーソン（準拠）型」、②を「キャラクター（準拠）型」の VTuber と呼ぶことにし⁹、それぞれのタイプに該当し得る VTuber の実例を挙げてみる。

①の代表例としては、「バーチャルのじゃり狐娘 Youtuber おじさん」こと「ねこます」や、「月ノ美兎」が挙げられる。このタイプの VTuber は、程度の差はあれ、VTuber のキャラクター表象の背後に、生身の人間（「中の人」）が存在することを否定せず、むしろ積極的にネタとして露出させてもいる。ねこますは、その本体（「中の人」）が、実在する自然人（成人男性）であることを公言している。そして、自身のコンビニバイトなどでの経験を、美少女としてのキャラクター表象を通しつつ、自身の（男性の）地声で語ることを特徴とする VTuber である（ただし現在は活動休止）。月ノ美兎は、「清楚系」の女子高生キャラクターとしての表象・設定を持ちながら、しばしばその発言に、キャラクターの外見に似合わない、「中の人」のものと思われる実経験（小学生の頃雑草を食べたなど）や、サブカルチャーに関するマニアックな知識が漏れ出ている。動画配信に当たったの配信環境や機材トラブルへの言及（いわゆる「メタ発言」）も多い。いわば、「中の人」の「地」「素」が出てしまっているわけであるが、特にそれを隠そ

うともしない¹⁰。また、自分（「中の人」）がいなくなったり、活動をやめたりすれば、月ノ美兎もいなくなるとも語っており¹¹、「パーソン」ありきの VTuber であることがうかがえる。

②の代表例としては、現時点ではやや疑問もあるが、「キズナアイ」が挙げられる。「バーチャル YouTuber」を初めて名乗ったキズナアイは、その正体は AI（人工知能）であると自称しており、いわゆる「中の人」はいないという設定を貫いている。実際には、キズナアイは特定の企業（法人）に管理されており¹²、キズナアイの姿や動き、声やセリフは、「中の人」も含めた実在の複数の人間（顕名・匿名いずれも含む）により創造されている。この点、個人制作・運営の VTuber とは異なり、キズナアイはもともと特定の「中の人」を想像しにくい／させにくいようにしている VTuber ではあった。たとえパーソン型 VTuber のように、声や動きの創出に寄与している特定の個人を見出すにしても、彼女（声優・モーションアクター）はあくまでキャラクターとしての VTuber に仕える協力者というポジションに位置づけられるのであろう¹³。キャラクター型 VTuber の場合、「中の人」が実際に存在するとしても、その存在をうかがわせないよう、あくまでキャラクターを演じる／キャラクターになりきる（ロールプレイ）必要がある。発言も「素」のままではなく、芝居のセリフほどではないにしても、ある程度作られたものにならざるを得ない。鑑賞者側も、真実はどうあれ、「中の人」は存在しないという設定を了解した上で鑑賞する作法が求められる。

2.3 バーチャル YouTuber の法的定位

以上のように、二極化して捉えれば、VTuber を「パーソン型」と「キャラクター型」に分類することができるが、注意すべきなのは、パーソン型 VTuber であっても、それは「パーソン」と同一ではないし、キャラクター型 VTuber であっても、「キャラクター」と同一ではないと

ということである。実際には、理念型としての二極の中間に、0～100%の割合で「パーソン」性と「キャラクター」性が混在・融合する¹⁴、さまざまなVTuberが位置づけられるであろう。キャラクターに徹するキズナアイであっても、その背後に実在する人間（声や動きの主）を想像する余地が多分にある¹⁵ので、「100%のキャラクター」ではない。

法的に言えば、VTuberは、ただの人間（自然人）に尽きるものでもないし、逆に、実在の人間とは完全に切り離されたキャラクター著作物（マンガやアニメにおけるような）と捉えることも正確ではない。VTuberは、人間（自然人）とキャラクターを媒介する存在であり、この存在様式の特異性ゆえに、法の俎上に載せる際にも、人に対する法理論と、キャラクターに対する法理論とを重ね合わせて捉える必要が生じるのである。

以下、パーソン型とキャラクター型の差異を踏まえた上で、VTuberの人格権・著作者人格権・実演家人格権¹⁶をどのように基礎づけることができるか、それぞれ典型的な侵害事例を想定しつつ、侵害・権利の帰属を中心に検討する（個別の権利についての各論的検討は本稿では措く）。前述の通り、実際のVTuberは「パーソン」と「キャラクター」を二極とする座標軸上にグラデーション状に位置していると考えられるため、個々のVTuberが、「パーソン」と「キャラクター」のいずれに準拠する性質が強いかを事実認定した上で、妥当な法理論を適用していくことになる。個々のVTuberの性格は千差万別であり、二分法的にいずれか2つの型にあてはめようというわけではない。

3. バーチャルYouTuberの人格権

3.1 パーソン型

パーソン型のVTuberは、あくまで人間（自然人）が、キャラクター・アバターの表象を衣装のようにまとうて、動画配信などの活動をおこなっているものと言える。したがって、そ

のVTuberとしての活動（発言やふるまい）に関して、名誉毀損・誹謗中傷・ハラスメント¹⁷などの人格権侵害がおこなわれた場合、その侵害の矛先は、表面的にはキャラクターとしても、結果的には「中の人」「パーソン」である人間（自然人）に帰着・帰属することになると言える。キャラクターが傷つけられることは、自分自身の人格が傷つけられることと直結しているからである。したがって、この場合、VTuberの「中の人」が自らの人格権を行使して法的保護を受けることが可能なのは当然であろう。侵害者の側も、このタイプのVTuberに対する攻撃は、「中の人」への攻撃とほぼ一致することを理解しておこなっているはずである¹⁸。

なお、この議論は、映画等の俳優が作品において役（悪役）を演じ、その役に対して非難がなされた場合、それを俳優本人への非難と同視することが妥当かという問題と対比して捉えることができる。この場合、役に対する非難と、その役を演じる俳優本人（の技量など）への非難とを区別して捉えることが可能である¹⁹。対して、パーソン型VTuberの場合、個々のVTuberにより程度の差はあるものの、キャラクターへの非難と、パーソン自身への非難とを切り離すことが困難である。

また、「ゆるキャラ」のツイートなどに対して、暴言を返すという事例とも対比できる。「ゆるキャラ」のツイートは、実際には、実在の人間である担当者（「中の人」）が発言内容を考案して発信しているものであろうが、「ゆるキャラ」のツイートに対して非難がなされたとしても、「中の人」への非難とは切り離すことができる。ただし、攻撃者が、キャラではなくあえて「中の人」を攻撃する意図を持って「キャラディス²⁰」を繰り返すような場合は別であろう²¹。

3.2 キャラクター型

「中の人」の存在をうかがわせず、キャラク

ター自体がVTuberとして活動しているかのようにふるまうキャラクター型VTuberにおいては、パーソン型とは異なり、キャラクターに対する誹謗中傷等を、「中の人」「パーソン」に対する人格権侵害と直接結びつけることは難しくなる。キャラクター型VTuberにおける「中の人」「パーソン」は、キャラクターとは人格的に切り離されており、あくまでキャラクター（の声や動き）を「作る」というスタンスにとどまるならば、「中の人」の人格権を以て、キャラクターへの侵害に対抗することができない。あくまで侵害の矛先は、キャラクターに対して向けられるにとどまり、「中の人」には侵害が帰属するに及んでいないと言えるからである。

もっとも、「中の人」の存在が前景化されていないにしても、VTuberのキャラクター表象を作っている自然人は何らかの形で存在しているわけであるから、キャラクターが攻撃を受けることによって、間接的に、背後にいる者の人格権も侵害されることはあり得る。この点、(VTuberではない)従来のマンガやアニメのキャラクターに対して「キャラディス」がおこなわれた場合、その作者が、自ら創作した「我が子」のようなキャラクターをけなされたことに傷つくという事態と類比することができよう。作者が自己を投影した／モデルにしたキャラクターを小説やマンガ作品に登場させ、そのキャラクターが非難や改変を受けた場合に、作者自身の人格が傷つけられたように感じることもあり得る。ただし、それらは直接的にはあくまで作品・著作物に対して向けられた侵害であり、声や動きなどの身体性次元での結びつきが作者とキャラクターの間に生じているわけではない小説やマンガにおいては、VTuberほどには侵害の程度は高くはないと一般的には考えられる。

4. バーチャル YouTuber の著作者人格権

4.1 パーソン型

次に、キャラクター・アバターの表象に対

する改変を伴う形での、VTuberへの侵害を考える。イラストやCGを元にした2Dあるいは3Dモデルとして表象されるキャラクター著作物としてのVTuberに対して、例えば、二次創作などにより性的な姿に改変されたり²²、当該VTuberのキャラ（性格）にそぐわない／不適切な発言をする姿が描写されたりした場合²³、キャラクターへの侵害をパーソンへの侵害と同視し得るパーソン型VTuberにおいては、まずその「中の人」の人格権侵害が成立し得る²⁴。さらに、キャラクター表象の著作者としても、VTuberは、著作権（複製権・翻案権）および著作者人格権（同一性保持権²⁵）を行使して法的保護を受けることが可能である。

ただし、この点、VTuberのイラストやモデルは、VTuberの「中の人」本人が制作したのではなく、別の個人・法人の著作物である場合も多い（これはパーソン型・キャラクター型双方について言える）。イラストやモデルの制作をプロ（「ママ」などとも呼ばれる）に委託することもあるし、制作技術を持たない者でも手軽にVTuberになれるよう、汎用ツール・アバターを提供する企業も増えている。なお、そのように他者にVTuberの表象に関わる部分（著作物）の制作を代行させたとしても、その著作権の譲渡を受ければ、VTuberの「中の人」自らが、VTuberアバターに対する著作権を持つことはもちろん可能である。しかし、著作者人格権に関しては、著作者から譲渡を受けることができないので、この部分については、著作者たるクリエイター・業者等に留保されるという点が問題になり得る²⁶。生身の人間ならば当然自身の支配下にある自らの容姿・外貌に対する権利（肖像権）を、他者に預けているようなものだからである²⁷。

しかしながら、VTuberの表象に対する権利の帰属については、さらにVTuber特有の考慮要素もある。VTuberのキャラクター表象の多くは、静止画のような静態的なものではなく、人間のような動きを伴うものである。その動き

は、VTuberの「中の人」の実際の身体の動作を、モーションキャプチャー²⁸やフェイストラッキング²⁹、リップシンク³⁰などの技術によりデータとして取得して生成している³¹。すなわち、「中の人」本人の動作によって、キャラクターの表象がリアルタイムでその都度生成されており、そのようにして生み出された部分は、「中の人」が新たに創作したものと解する余地もないわけではない。基本となるイラストやモデルは、それを制作した者の著作物であるといえども、それを元に、トラッキング技術を使用して自身の動作をトレースさせることによって新たに与えたキャラクターの表象³²は、自身の著作物である（著作権法上の二次的著作物に当たる）とも言えるのではないか。VTuberは、そのキャラクターの動きやしぐさの個性によっても魅力を獲得するものなので、たとえ同一のイラストやモデルを用いたとしても、その動きを決定するVTuberの「中の人」が異なれば、別人として扱われ得るであろう³³。もっとも、他人には真似できない、この自身固有の動き³⁴（の表象）の技術的創出が、著作権法上の「創作性」の要件を満たすかという論点は残る。単に動いている様子をキャプチャーしてCG映像化しているだけとも言えるからである。

4.2 キャラクター型

VTuberのキャラクター表象（著作物）に対して改変がおこなわれた場合、著作権・著作人格権の侵害になり得ることは、キャラクター型も前述のパーソン型と変わりはない。しかし、キャラクター型の場合、その侵害を受けたキャラクター表象と、「中の人」「パーソン」との人格的結びつきが弱いので（あくまでキャラクターコンテンツとしての性格が強い）、著作権・著作人格権侵害に加えて「中の人」の人格権侵害を伴うことは少ない。皆無ではないとしても、パーソン型よりは侵害の程度は低く見積られる。この点、(VTuberではない)従来のマンガやアニメのキャラク

ターに対して改変がおこなわれた場合に類似する。

ただし、原著物には見られない、キャラクターの性的な姿を描くといった典型的な改変³⁵について、従来のマンガやアニメのキャラクターに対するものと、キャラクター型VTuber（例えばキズナアイ）に対するものとは、必ずしも同様には評価できない。VTuberの場合は、マンガやアニメのキャラクター³⁶とは異なり、「中の人」「パーソン」の身体性と連動した表象を持っているため、それが改変される（例えば性的なポーズ・モーションが描写される）ことによって、たとえあくまでキャラを演じる／キャラに仕えるサポーターに過ぎない「中の人」であっても、自己の身体が侵されたかのような感覚を覚えることもないとは言えない。VTuberについて、マンガやアニメのキャラクター以上に、二次創作が許諾される範囲が制限されやすいとしたら、キャラクター表象への改変が、単なる著作物としての著作権・著作人格権の侵害に尽きるものではなく、「中の人」「パーソン」の人格をも侵襲する要素が加味されているからであると考えられる³⁷。

5. バーチャル YouTuber の実演家人格権

5.1 パーソン型

まず、バーチャル YouTuber の動画におけるパフォーマンスは、著作権法上の「実演」に当たるのかを検討する。

著作権法2条1項3号は、「実演」を「著作物を、演劇的に演じ、舞い、演奏し、歌い、口演し、朗詠し、又はその他の方法により演ずること（これらに類する行為で、著作物を演じないが芸術的な性質を有するものを含む。）をいう。」とし、同4号は、「実演家」を「俳優、舞踊家、演奏家、歌手その他実演を行う者及び実演を指揮し、又は演出する者をいう。」と定めている。すなわち、何らかの台本・脚本（著作物）に従って演技をしたり、演奏や歌唱をしたりする要素がある場

合は、「実演」に当たる³⁸。

パーソン型 VTuber が配信する動画は、歌唱・ダンス等を除けば、台本・脚本に基づいて「役」としてのセリフや動きを演じるものは少なく、「ゲーム実況」「雑談」など、アドリブの発話、自然な体の挙動により制作されたものが多い。「素」を見せることが許されるパーソン型であれば、あらかじめセリフや動きを作り込む必要は薄く、演技ではなく自然体であることがむしろ鑑賞者に好まれる。それらの大半は、「実演」には当たらず、「中の人」も「実演家」には当たらないことになるだろう。

5.2 キャラクター型

一方、キャラクター型 VTuber の場合、まさに「キャラクターを演じる」という要素が強いため、あらかじめ台本・脚本が用意され、決められた内容のコンテンツをディレクションに基づき制作していると見られるものが多い。特に企業が制作・配信する動画の場合、VTuber は演者として「撮影」に参加するという形になる。これらの中には、「実演」に該当するものもあると言えよう。

VTuber が「実演家」に当たる場合は、実演家人格権として、氏名表示権および同一性保持権を行使できる。VTuber アバターが、VTuber が所属する／サポートを受ける企業が管理する著作物である場合でも、「中の人」は実演家としての権利を固有に持つことができるという点が重要である。

この点、近年、VTuber などのバーチャルタレントのマネジメントを担う「事務所」が増えており、芸能人・アイドル事務所が、その所属するタレントに対し、不当な契約・拘束をおこなっているのと同型の問題が、VTuber 業界においても生じつつある。その典型は、報酬や労働条件、活動の制限に関わるものであるが、VTuber ならではの問題として、VTuber の「中の人」と「キャラクター・アバター」との間の紐帯（“絆”）を、事務所の都合で切るというも

のがある。例えば、これまで使用してきたアバターの継続使用を認めなかったり、別の人に使用させたりすることがある。VTuber の「中の人」としては、そのアバターを使用してパフォーマンスをおこなってきたという愛着があり、最初は「キャラクターを演じる」ことに徹するキャラクター型 VTuber だったとしても、次第にキャラクターとの間に人格的な結びつきが生じる可能性はある。

「中の人」は取り替えがきく存在と考える事務所もあるが³⁹、実際には、「パーソン」の魅力も VTuber 人気に貢献している面は大きく、「中の人」の変更はファンによる炎上を引き起こしている。人形浄瑠璃の黒衣も、顔を隠してはいるが、その操演に対し、実演家としての評価を受ける存在である。

自身の実演家としての氏名を正しく表示することを求める氏名表示権、実演家としての名誉・声望を害するような実演の改変等に対して同一性保持権を主張し得ることが、VTuber を保護することに寄与する局面もあり得ると思われる。VTuber に対する侵害は、鑑賞者・ファンからの侵害には尽きないのである。

6. おわりに

本稿は、VTuber を、「パーソン」と「キャラクター」の同一化の深度が深い「パーソン型」と、比較的分離・対象化されている「キャラクター型」とに分け、いずれに準拠する性質が強いかによって、VTuber に対する人格権侵害の成立にグラデーションが生じ得ることを述べたものである。VTuber を一様のものと捉えて、その法律論を展開するものとは、異なる視角を示すことができたと考える。そして、VTuber の性質決定においては、「中の人」本人のありようのみならず、その鑑賞者・ファンが当該 VTuber をどのような存在として見ているかも重要であることが分かった。VTuber 界限は展開のスピードが速いが、総じて、キャラクターとしての表象よりも、「パーソン」の存在・個

性を不可欠とみなす傾向がファンの中で強まっているように思われる⁴⁰。パーソンとの結びつきを解いて、キャラクターのみを単独に／永遠に生かしていくという目論見はなかなか困難であることが分かったとも言える。しかしそれでも、生身・顔出しタレントではなく、「キャラクター」「Vの者」であることがなお意味を持っているのが興味深い。

「一億総アバター社会」などとも言われるように、VR・AR技術の進化により、ネットワーク上あるいは現実世界においても、生身の姿をそのままさらすのではなく、服のようにアバターをまとうのが当然の社会が到来する可能性もある。アバターと自分の人格との関係性もさまざまあり得る中、法的にもそれを見極めて、侵害の認定と救済を図る必要がある。

謝辞

本研究はJSPS科研費JP19H05694の助成を受けたものです。

注

¹ なお、同種の活動をしていながらも、「バーチャル YouTuber」との呼称を避け、別の呼称を使用する者もいるが、本稿ではそれらの総称として「バーチャル YouTuber」「VTuber」の語を用いる。

² テレビ番組に出演したり、一般企業がVTuberを持ったりするなど、ネット界にとどまらない広がりを見せてもいる。また、VTuberは日本発の文化ではあるが、むしろ海外から注目されて人気に火が付いたという面もある。

³ VTuber境界では、「魂」ともしばしば呼ばれる。

⁴ なお、Wikipediaでも、「バーチャル YouTuber」とは「コンピュータグラフィックスのキャラクター（アバター）、またキャラクター（アバター）を用いてYouTuberとして動画投稿・配信を行う人」と説明されており、この2タイプが区別されている。前者が本稿の②、

後者が本稿の①に対応する。「バーチャル YouTuber - Wikipedia」<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%90%E3%83%BC%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%ABYouTuber>（2020年9月1日確認）参照。

⁵ ここで「鑑賞」とあるのは、VTuber自身の（単独の）ありようのみならず、それがオーディエンスによってどのように受け取られるかも含めて、VTuberが成立していることを示唆する。これは法的にVTuberを捉えるときにも必要な視点である。

⁶ ナンバユウキ「バーチャルユーチューバの三つの身体：パーソン・ベルソナ・キャラクター」Lichtung Criticism（2018年5月19日）<http://lichtung.hateblo.jp/entry/2018/05/19/バーチャルユーチューバの三つの身体：パーソン、難波優輝「バーチャル YouTuber の三つの身体：パーソン、ベルソナ、キャラクター」ユリイカ 50 巻 9 号（2018）>。

⁷ 松永伸司「キャラクターは重なり合う」フィルカル1巻2号（2016）、同「俳優、着ぐるみ、VTuber」9bit（2018年5月22日）<http://9bit.99ing.net/Entry/87/>は、「虚構世界内の存在者」としてのキャラクターを「D（ダイエージェティック）キャラクター」、画像としてのキャラクターあるいはDキャラクターを演じるキャラクターを「P（パフォーマンス）キャラクター」と分けて捉えている。VTuberのキャラクターは、マンガやアニメのキャラクターがそこで「生きている」ような物語世界を一般には持たないと言える。

⁸ この点を徹底したものが「ミッキーマウス」であろう。ディズニーランドに出没するミッキーマウスの「着ぐるみ」の中に自然人（それも複数・交代制）が存在することは否定しようもないが、ゲストはその「中の人」の存在や個性を感じ取ることはない。もっとも、ゆるキャラの「ふなっしー」には、「中の人」が絶妙に透けている感じ（“透け感”）があり、それを観客が楽しんでいるとするのは、菊地

浩平＝大山顕「人形劇はまじでやばい:ひょっこりひょうたん島からふなっしー、超人形、そして戦争プロパガンダまで」(対談、ゲンロンカフェ、2019年12月4日)。

⁹ 届木ウカ＝月ノ美兎「委員長は美少年の夢を見るか?」ユリイカ 50 巻 9 号 (2018) 74 頁 (届木) の分類にあてはめれば、①が「人格依存型」、②が「人格分離型」におおむね対応する。

¹⁰ 「隠そうとしない」のではなく、「隠しきれない」という見方もある。新八角「月ノ美兎は水を飲む」ユリイカ 50 巻 9 号 (2018) 93 頁参照。あるいは、「清楚系女子高生」というキャラクター設定からずれた (ギャップのある) 言動をする (残念系) キャラクター、というメタ設定を彼女が演じていると見ることも可能であろうか。

¹¹ 届木＝月ノ・前掲注 (9) 74,77 頁 (月ノ) 参照。

¹² そもそも VTuber が大きく 2 つのタイプに分けられる要因には、VTuber に「なる」動機も深く関わっている。個人が、自己表現の手段として VTuber のアバターを使用する場合は、通常パーソン型になる。そこには、「素」の自分のままではなく、「なりたい自分」をネット上で表現・実現したいという動機もあるだろう。特に男性がバーチャル美少女になることをスラングで「バ美肉」(バーチャル美少女受肉) と言い、そこでは、美少女というキャラクターを男性が「演じている」ようにも見えるが、実は美少女の姿・ふるまいこそが「あるべき自分」の発露とも言えるので、彼＝彼女もパーソン型に位置づけて差し支えないと思われる。一方、企業・自治体等が、マスコットキャラクターやタレント、アイドルとして VTuber を起用・運用する場合は、通常キャラクター型になる (企業等にとっての方が都合が良い)。ただし、企業所属の VTuber であっても、「中の人」の比較的自由な表現活動が許されている場合もあるので (前述の月ノ美兎など)、必ずしも「個人勢＝

パーソン型」「企業勢＝キャラクター型」と対応するわけではない。VTuber と企業との関係もさまざまであることは、「バーチャル YouTuber とつながるミライ」Febri50 号 (2018) 等参照。

¹³ この点は、ボーカロイド (音声合成ソフトウェア)・キャラクターの「初音ミク」にも類似する。初音ミクの声は、実在の声優・藤田咲の声が元になっており、ライブでの初音ミクの 3D モデルの動きも、実在するモーションアクターの動作をキャプチャーすることで作られている。しかし、初音ミクを鑑賞するとき、それらの人 (パーソン) のペルソナを鑑賞しているわけではない。あくまで、「初音ミク」というキャラクターがこの世に現れたもの (「降臨」) として鑑賞しているわけである。

¹⁴ アイドルなどの手の届かない存在に対し真摯な恋愛感情を抱くことをスラングで「ガチ恋」と呼ぶが、VTuber に対する「ガチ恋」の場合、その恋愛感情の対象は「パーソン」なのか、「キャラクター」なのか。それは、「中の人」に実在の恋人・配偶者が存在することを受け入れられるかどうかによって、テストできるだろう。実際には、いずれのタイプの VTuber であっても、これを截然と区別することはできず、「パーソン」と「キャラクター」が融合して成立した人格 (のペルソナ) に対して恋愛感情が向けられることが多いように思われる。

¹⁵ キャラクター型 VTuber にも「中の人」が存在することは公然の秘密であり、2019 年の「キズナアイ分裂事件」は、半ば公式にそれを暴露する形になった。

¹⁶ なお、自然人が当然に享受する一般的「人格権」(民法 710 条や憲法 13 条にあらわれる) と、著作権法に規定される「著作者人格権」「実演家人格権」との関係については議論がある。本稿では立ち入らないが、例えば潮見佳男「著作者人格権の性格」『著作者人格権に関する

- 総合的考察：著作者人格権委員会』（著作権情報センター、2007）参照。また、本稿は、VTuberの人格的利益に対する侵害にフォーカスしており、財産的利益（例えばパブリシティ）に対する侵害については別論にゆだねる。
- ¹⁷ 特にセクシュアル・ハラスメントが深刻な問題である。あくまでキャラクター・アバターに対して性的な発言や接触が向けられたとしても、パーソン自らの性的領域が侵されたように感じられるという。
- ¹⁸ VTuberに対する殺害予告も、「中の人」に対する殺害予告（脅迫）と同視し得る。
- ¹⁹ ただし、いわゆる「リアリティー番組」においては、役と俳優の区別が（俳優自身および視聴者にとっても）あいまいになる。「人格切り売り 危うい演出 リアリティー番組 出演者に誹謗中傷」朝日新聞 2020年5月26日付朝刊参照。
- ²⁰ 「disrespect」に由来し、人物を非難・侮蔑することを「ディスる」ともスラングで言う。
- ²¹ この場合、「中の人」の社会的名誉が毀損されることは通常ないので、「名誉毀損」には当たらないものの、主観的名誉（名誉感情）の侵害はあり得る。
- ²² 実在の人間の場合において、いわゆるアイコン（アイドルコラージュ）により、自身のモード写真が捏造された場合に受ける侵害に類似する。ちなみに、これが名誉毀損に当たるか、別種的人格権侵害に当たるかは、曾我部真裕「『自己像の同一性に対する権利』について」法学論叢 167巻6号（2010）23頁以下参照。
- ²³ 他のVTuber等に対するディス、性的・暴力的な発言、差別的発言・ヘイトスピーチ、政治的・思想的な発言や歌唱をさせるなど。
- ²⁴ 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）221-222頁も、レイプや拷問の描写につき同旨の主張をする。
- ²⁵ 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』にあたらぬ説」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）にて提唱されている学説に従えば、二次創作であることが明らかであれば、それは「改変」には当たらず、VTuberのアカウントを乗っ取って、あるいはオリジナルを装って（なりすまして）おこなった場合には、「改変」に当たり、同一性保持権を侵害することになる。
- ²⁶ 実務上、著作者人格権不行使特約を結ぶという手段はあるが、VTuber個人が企業側に対して特約を要求するのは、力関係的に困難である。また、特定の企業・事務所に所属し、そのサポートを受けているVTuberが、自らのアバターを使用する権利を企業側に留保しているがゆえに、企業によりアバターを改変されたり、アバターの使用者を別の者に交代させられたり、愛着あるアバター（およびVTuberとしての名称）を伴って事務所を独立・移籍することができないといった問題も生じている。VTuberにとってアバターは「肉（体）」であるのに、この点が、生身の俳優・アイドルやスポーツ選手（顔・身体は当然自分の物）より保護が弱い部分である。
- ²⁷ これは、MMORPGなどのオンラインゲーム、「Second Life」などのオンライン仮想世界、ブログやSNSなどのソーシャルアカウント上で使用している自身のアバター・アイコンが、いかに自身のアイデンティティと深く結びついていようとも、自身の著作物ではない場合に生じる問題と同類である。
- ²⁸ 身体の各部にセンサーを装着し、全身の動作を計測、モデル化する技術。
- ²⁹ カメラを用いて自身の顔を捉え、その表情をアバターに再現させる技術。
- ³⁰ カメラ、マイクなどを用い、自身の唇の動きをアバターの唇の動きと同期させる技術。

- ³¹ このように、アバターの動き（あるいは声）を自身が作出しているという点を重視すれば、VTuberあるいは「VRChat」などにおけるアバターは、オンラインゲームなどにおいて自己の分身として用いる従来のアバターよりも、自己との同一化の深度がより深いと言える。
- ³² しかも、トラッキング技術の精度と再現性にもよるが、厳密には全く同じポーズ・表情は二度としないとも言える。
- ³³ ただし、VTuberのアバターモデルの無償配布等もおこなわれており、それを利用した「なりすまし」の危険もある。なお、ネット上でのなりすましに対抗するものとして、「アイデンティティ権」という新しい権利が提唱されている。中澤佑一『インターネットにおける誹謗中傷法的対策マニュアル[第3版]』（中央経済社、2019）73頁以下参照。
- ³⁴ 歩容も、特定の個人を識別できるほどの個性・個人情報該当性を持ち得る。
- ³⁵ ときめきメモリアルアダルトアニメ事件（東京地判平成11年8月30日判時1696号145頁）が代表的な先例である。
- ³⁶ ただし、アニメの場合、声を吹き込むことでキャラクターに「命を与える」声優という存在は大きい。アニメ声優こそが「中の人」という言葉の典型的な使用例でもあり、ファンも、そしてときに声優本人も、キャラクターと声優が人格的に一体化したものとしてアニメキャラクターを鑑賞・演技する。架空のアニメキャラクターに、まるで実在の人物であるかのような人格性を見出すという例も枚挙に暇がない（「あずにゃんコピペ」と呼ばれるネット掲示板への書き込みなど）。そう考えると、キャラクター型VTuberとアニメキャラクターとの間の差異はさほど大きくないと言えるかもしれない。VTuberは、その動きを現実の人間の動作により生成しているという点が特徴的であり、その身体性次元での結びつきをどこまで特権的に評価するかにもよ

るが、近年は、アニメキャラクターも、（ライブ・ダンスシーンなどを中心に）モーションキャプチャーの技術により作られているものもあるので、なおさら差異は小さいとも言える。

- ³⁷ VTuber「輝夜月」について、AO「輝夜月と仮想世界に！」ユリイカ50巻9号（2018）38頁は、「輝夜月本人が不快に思うことはやめてほしい」と二次創作に注文を付けている。この要請は、従来のマンガやアニメのキャラクターの場合よりも強いだろう。また、例えばキズナアイの二次創作に関しては、「本キャラクターの名誉・品位（ママ）傷つける行為をしないこと」などとする規約が公表されている。「キズナアイキャラクター利用規約」<https://kizunaai.com/download/guideline/>（2020年9月1日確認）参照。
- ³⁸ ただし、VTuberの声は「中の人」の生の声をそのまま使用する場合は多いものの、VTuberの動きはモーションキャプチャー等により生成されたCGアバターの動きとして表象されるので、そのように機械により媒介された動きを「実演」と言えるのかという問題が生じる。近年、映画やゲームなどでも、実在の俳優の姿形や演技をキャプチャーして、あえて実写ではなくCGで表現した作品が見られるが（「レディ・プレイヤー1」「Detroit: Become Human」など）、結果として制作された表現がCGであるとしても、当然、俳優の実演と言えるであろう。こうしたCGアバターに対するデータ主体（本人）の権利について検討を深める必要がある。
- ³⁹ VTuberとは異なる「CTuber（キャラクターユーチューバー）」なる概念も主張されている。「私たちがゲーム部プロジェクトを立ち上げた経緯と、ゲーム部プロジェクトが目指す未来について」<https://gameclubproject.jp/20190717info/>（2020年9月1日確認）参照。
- ⁴⁰ ただし、逆に、「中の人」等による「キャラの私物化」を非難するジャンル（「界限」）や、

完全な自律化（キャラクター化）への志向も
また存在するので、今後の展開は読めない。