

VTuber 動画配信活動に係る「中の人」の権利保護の法的枠組みに関する一考察

境 真良 (情報経営イノベーション専門職大学 准教授)

Study on Legal Framework for Protection of the Rights of “Human-Inside” on VTuber Video Streaming Activities

Masayoshi Sakai

Associate Professor, Professional University of Information and Management for Innovation

【要旨】 VTuber の「中の人」の権利保護には著作権法によるアプローチと、人格権によるアプローチが併存的に提唱されている。但し、VTuber の人格形成に貢献した「中の人」は VTuber の動画について著作者人格権を認められる可能性が高く、この限りにおいて人格権アプローチの機能の多くはこれに含まれるため、「中の人」に新たな人格権を検討する余地は限定的である。著作者人格権の効果として、「中の人」を含め、主たる関係者が誰も他方の合意なく VTuber 動画の配信活動を継続できない状態となる。かかる事情もあり、VTuber 事務所が関係者の代表として管理を行う体制を VTuber 事務所と動画配信プラットフォームが構築しつつ、管理状況を関係者にも透明性ある形とすることにより、関係者間の信頼維持と、これが破綻した場合の各権利者による速やかな対応とを可能とする仕組みを形成するのが合理的である。

【キーワード】 VTuber 著作権 肖像権 人格権 私的秩序

【受領日】 2024 年 1 月 7 日 【採択日】 2024 年 6 月 14 日

【Abstract】 To protect the rights of the “person-inside” VTubers, approaches based on copyright law and moral rights (the right of exclusive use of portraits and the right of continual use of portraits) coexist. However, the “person-inside” who contribute to the VTubers’ personalities are likely to enjoy moral rights for their videos, which encompass most of the functions of the moral rights approach. Therefore, there is little need to consider establishing new moral rights. Consequently, none of the main parties, including the “people inside,” can continue to produce VTuber content without the consent of the other parties involved. From this perspective, it is reasonable for VTuber agencies and video distribution platforms to establish a system wherein the VTuber agency manages the business on behalf of the concerned parties. This system should allow the parties to monitor the status, ensuring mutual trust and enabling adequate actions in case of any issues.

【Keywords】 VTuber Copyrights Portrait rights Personality rights Right management system

【Date of receipt】 January 7, 2024 【Date of approval】 June 14, 2024

1. はじめに

動画配信プラットフォームの成長にともない、広告費収入等を目指し、自身で制作した動画を動画配信プラットフォームで公開する形で活躍する人々が

現れ、動画配信プラットフォームの代表例である YouTube の名前をとり、YouTuber と呼ばれるようになった。VTuber とは、情報処理技術の向上により、実際に自らを撮影したままの動画ではなく、撮影された動画から人物の動きや表情を取り込み、イラスト様の映像をそれに合わせて変型させて生成した動

画をリアルタイムで、或いは固定された動画として配信する人々のことを、YouTuber に準えて呼んだものである（以下、この VTuber に言動を与える自然人を、VTuber 動画を起点とした見立てから、「中の人」という.）。

我が国は漫画やアニメの制作が盛んであり、また、3D キャラクターの動的生成についてはビデオゲーム分野で実用化が進み、消費者に受け入れられている。このような事情もあり、VTuber は短期間の内に市場に確固たる地位を築き、2022 年には ANY-COLOR (株)、2023 年にはカバー(株)といった、VTuber のプロデュースと管理を手がける事業者（以下、VTuber 事務所という）の業界大手がいずれも創業から 10 年に満たない短期間で東京証券取引所への上場も果たしたことから、さらに注目を集めている。

こうした事情に鑑みれば、VTuber の法的取扱いのあり方が論じられるのは当然である¹。そこでは、VTuber が動画の一要素であるという側面に着目した知的財産権制度、就中、著作権法に基づくアプローチによる議論が先行した²。注目すべきは、それでは「中の人」が安定的に活動を継続することを支えられないのではないかという問題意識から、もう一つの視座として、VTuber が人工的な外観を纏った「中の人」の肖像と見做しうる側面に着目し、原田 (2021a) により提案された「肖像権アプローチ」である（この提案の中で、それ以前の著作権に基づく議論は「著作権アプローチ」と整理された）。

この二つのアプローチのそれぞれを整理しつつ、裁判内外における保護のあり方に配慮しながら、VTuber が社会的に存在し続けることに資する権利制度のあり方を考察することが本稿の主眼である。

2. VTuber の法的取扱いに関する著作権法アプローチ

2.1. VTuber と著作物内のキャラクター

VTuber は、一般的に、イラスト様の人物類似の動画として表現されるが、その特徴は、コンピュータに取り込んだ「中の人」の動きや表情に合わせ、それを当該イラスト様のデザイン（「ガワ」「キャラデザ」「モデル」など様々な呼び方があるが、本稿

では、以下、スキンという）で再構成して生成している点にある³。VTuber を含む動画は、リアルタイム生成技術により、観客に対し会話的に提供される場合（以下、ライブ配信型という）もある一方、予め固定した動画を作成しそれをインターネット上の動画配信プラットフォームで配信する場合（以下、録画配信型という）もある⁴。

VTuber の法的保護とは、不適切な利用に対する差止請求権と表裏一体のものと捉えることができる。従って、これを論ずるにあたっては、差止めるべき VTuber の利用の仕方について考える必要があるが、この点で、まず、一つはすでに公表された VTuber を含む動画をそのまま、或いは加工して第三者が恣に利用すること（以下、単純流用という）と、今一つは VTuber のスキンを利用して新たな VTuber 動画を恣に生成すること（以下、二次創作流用という）との二つに大別することができるだろう。

さて、この利用については、そして二次創作流用については特に、単なるスキンというデザイン、外形や名称を利用するだけでなく、それを表象として存在している人格的存在そのものを利用しているという考え方がある。この人格的存在そのものは「キャラクター」と呼ばれ、中山 (2020) は「キャラクターとは、小説や漫画等に登場する人物や動物等の姿態、容貌、名称、役柄等の総称を指し、小説や漫画等の具体的表現から昇華したイメージ」とする。ソーシャルの用語を使えば、スキンや名称がシニフィアン（指し示すもの）にあたり、このイメージがシニフィエ（指し示されるもの）にあたるといってもよいかもしれない⁵。

キャラクターが著作権法上の保護を受けるかは、著作権法制上の古典的論点である。現在の判例は、マンガ作品のキャラクターについて、「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（著作権法。筆者注）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（略）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える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であることができないからである」(ポパイネクタイ事件(最高裁判所第一小法廷判決平成9年7月17日民集第51巻6号2714頁)判決文より)という解釈で安定しており、通説もこれを是認する。

但し、キャラクターを別の著作物で利用するためには、そのシニフィアンを用いなければならないわけで、そこに原著物の部分複製(又は部分翻案)性を見出すことができれば、その限りにおいて反射的効果としてキャラクターも著作権による保護を受けることになる⁶。

筆者は、この点について、著作物としての同一性判断の基準が、登場人物についてはその主旨に基づき、作品そのものの同一性に比べて緩く解されていることに注目している。下級審判決ながらポパイネクタイ事件に先行して長くリーディングケースとされたサザエさんバス事件判決(東京地判昭和51年5月26日無休集8巻1号219頁)によれば、マンガ『サザエさん』に登場するキャラクターのイラストを無断でバス等に描いたことについて「本件頭部画は、(略)誰がこれを見てもそこに連載漫画『サザエさん』の登場人物であるサザエさん、カツオ、ワカメが表現されていると感得されるようなものである。(略)本件頭部画と同一又は類似のものを『漫画サザエさん』の特定の齣の中にあるいは見出し得るかも知れない。しかし、そのような対比をするまでもなく、本件においては、被告の本件行為は、原告が著作権を有する漫画『サザエさん』が長年月にわたって新聞紙上に掲載されて構成された漫画サザエさんの前説明のキャラクターを利用するものであって、結局のところ原告の著作権を侵害するものというべきである。」とされるが、この同一性認定の姿勢は、ポパイネクタイ事件においても否定されてはいない。

そもそもキャラクターが他の著作物に流用されていることを複製と認定するにあたっては、キャラクターは物語や情景に合わせて表情やポーズ、服装など実に多様な変化をなすものであることから、

そこに同一性を認める類似性の基準が、一般的な美術の著作物の複製を認定する基準とは異なるという問題がある。キャラクターをそれが登場する著作物とは異なる著作物であると論理構成しようという考え方が生まれる所以はそのあたりにあるのかもしれない。実際に、サザエさんバス事件では、問題となるイラストの描出が原著物の複製にあたるかという点において、無許諾で描かれたイラストが原著物のどれにあたるかという議論⁷を惹起している。

しかしながら、ここにおいて判例は、一方ではキャラクターという抽象的過ぎるものがその原著物から離れて別個の著作物として保護されることを否定しつつ、他方ではキャラクターとしての同一性を見出すための類似性判断において、著作物全体としての同一性の判断基準よりも抽象的なものとするにより、原著物の一部分の複製に帰着させることで問題の解決を図っている。その意味では、形式的には著作物の保護の内側で、実質的にキャラクターの保護を図っているということもできるだろう。

2.2. 著作権法アプローチにおける「中の人」の地位

2.2.1. VTuberの創作者

では、上記を前提にVTuberをキャラクターとして捉えた場合、そのキャラクターたるVTuberを創った著作者は誰か、を考えたい。VTuber動画を含む映画の著作物は複数のクリエイターによる集団創作であることが想定されているから、この問題は、VTuberについては誰がこの創作者集団に含まれるのか、と言い換えてもよい。

既に触れたように、一般的に、VTuberはスキンという外観要素とそれを纏った「中の人」の言動によって成り立つ。ここで、スキンの創作者については創作者集団に含まれることは間違いないと思われるが、「中の人」については少々議論が要るだろう。

まず、「中の人」が当該VTuber動画の実演家であることについては問題がないと思われるが、実演家であることをもって当該VTuberそのものの創作者に該るということはできない。しかしながら、単に脚本などの提供を受け、実演を行っただけでは、確かにVTuberの創作者と見做すことはできないものの、VTuber動画におけるVTuberの言動を自らが

創作したのであれば、VTuber の創作者に該と考
えることが適切であろう⁸。

そうであれば、「中の人」がVTuber の創作者
であると認められるケースは、実際にはかなり多くを
占めるだろう。蓋し、VTuber が登場する動画は、
ライブ配信型であれば当然、また録画配信型である
場合も「中の人」のアドリブに依存するところが多
いからである。もちろん、進行表レベルの脚本（台
本という方が正確かもしれない）の提供やキャラク
ターの人格や特徴に関する指示は受けているかもし
れないが、それらは実際の言動を指示したものとし
ては抽象度が高すぎ、発言や身振りを考え、編み出
しているのはやはり「中の人」であると考えるべき
だからである。

2.2.2. VTuber の著作権～映画の著作物としての権 利構造について

ただし、VTuber 動画は映画の著作物であるから、
スキン創作者や「中の人」がVTuber の創作者であ
るとしても、そのまま著作権者であるということに
はならない。映画の著作物においては、その創作過
程において行われる創作から生じる著作権は映画の
著作物の製作者に法定移転するからである。

従って、後述するように「中の人」が独自に当該
VTuber の初出 VTuber 動画を製作した場合は格別と
して、産業的に存在感の大きい、VTuber 事務所が
VTuber 動画を製作するような場合には、スキン創
作者や「中の人」は、創作者であるとしても VTu
ber 動画の著作権者となることはできず、当該動画
の著作権者はその製作者（本稿の前提に立てば
VTuber 事務所）となる。但し、著作者人格権は移
転に馴染まないものであり、この点は法定移転でも
同様であるから、引き続き、著作者人格権だけは享
受するということになる。この VTuber 動画につ
いて著作者人格権を行使しうる者と VTuber 動画
の製作者とを併せ、以下、VTuber 動画制作チーム
という。すなわち、典型的には VTuber 動画制作チ
ームとは、VTuber 事務所、「中の人」、スキン創作者
を最小構成とすることになる）。

なお、ここにおいてスキン創作者の地位は、スキ
ンのデザインを当該 VTuber 動画製作に先立って公
開したかどうかでやや異なる。すなわち、公開があっ

た場合には、VTuber 動画は公開されたスキンのデ
ザイン画の二次的著作物となるので、スキン創作者
は VTuber 動画の原著作権者として、VTuber 動画の
著作権者と同様の著作権を享受するからである⁹。

また、同様に、「中の人」が当該 VTuber の初出
動画を製作し、VTuber 事務所はそれを引き継いで
動画製作を継続したような場合、後に続くこの後継
動画は初出動画の二次的著作物となるから、後継動
画について VTuber 事務所が著作権を享受すると同
時に、「中の人」もその原著作権者として著作権を
行使しうることになる。

2.3. VTuber 動画の著作者人格権の影響射程

このように、「中の人」やスキン創作者は VTuber
動画の著作者人格権しか享受しえないケースが一般
的に想定されるところ、仮にそうであるとしても、
これは単純流用において行われる改変だけでなく、
二次創作流用についても「中の人」やスキン創作者
に同意権を付与しているものと考える余地があるこ
とは重要である。

ポパイネクタイ事件最高裁判決は、一話完結型の
作品において、一つ一つを独立の著作物と認めた上
で、後に続く著作物は先行する著作物の翻案にあた
ると評価するが、これによれば、ある VTuber 動画
の制作は、過去の同じ VTuber が登場する動画の翻
案動画の制作と位置づけられることになる。ここで
仮に、「中の人」が著作者としての地位を得られる
ような関与をしていたとすれば、それは「中の人」
の人格に由来する創作が行われていたわけで、別人
では同じような動画の創出はできないというべきで
であろう¹⁰。このように考えることによって、著作
者と言いうる「中の人」を変えて動画を制作するこ
とは、当該 VTuber の初出動画にまで遡る過去の動画
を引き継ぐ部分について、同一性保持権の侵害を認
めることが可能ではないと思われるからである。

なお、以上までを整理すると、VTuber 動画に関
して主たる関与者に認められる著作権上の立場は次
の表 1 のようであると考えられる。

表1 VTuber を巡る権利者の構成

		VTuber 事務所等から詳細な台本の提供を受けているか			
		YES		NO	
「中の人」が初出動画を自ら製作しているか	YES	初出動画 「中の人」→著作権、実演家の権利 スキン創作者→著作権者人格権 VTuber 事務所→無権利 台本作家→著作権（クラシカルオーサー）	後継動画 「中の人」→著作権（クラシカルオーサー）、実演家の権利 スキン創作者→著作権者人格権 VTuber 事務所→著作権 台本作家→著作権（クラシカルオーサー）	初出動画 「中の人」→著作権、実演家の権利 スキン創作者→著作権者人格権 VTuber 事務所→無権利	後継動画 「中の人」→著作権（クラシカルオーサー）、著作権者人格権、実演家の権利 スキン創作者→著作権者人格権 VTuber 事務所→著作権
	NO	初出動画 「中の人」→実演家の権利 スキン創作者→著作権者人格権 VTuber 事務所→著作権 台本作家→著作権（クラシカルオーサー）	後継動画 「中の人」→実演家の権利 スキン創作者→著作権者人格権 VTuber 事務所→著作権 台本作家→著作権（クラシカルオーサー）	初出動画 「中の人」→著作権者人格権、実演家の権利 スキン創作者→著作権者人格権 VTuber 事務所→著作権	後継動画 「中の人」→著作権者人格権、実演家の権利 スキン創作者→著作権者人格権 VTuber 事務所→著作権

3. VTuber の法的取扱いに関する肖像権アプローチ

3.1. 「中の人」にとっての VTuber の容貌（或いはスキン）

VTuber はその登場動画の中で、VTuber 自身が人格的存在であるように振る舞う。その結果として、動画の視聴者から見れば、当該 VTuber を統合された一つの人格として認識するようになる（ここにおいて動画視聴者が VTuber について認識するにいたった人格を、以下、社会的 VTuber 人格という）。

他方、そもそも、VTuber はスキンを動画の中で纏った「中の人」である。VTuber はアニメ動画の中のキャラクターのように捉えることもできるが、それは VTuber が動画の一部として表れざるをえないことによる、ある意味、見せかけに過ぎない。事実、多くの VTuber 動画において、背景や画面全体のデザインは必ずしも VTuber のスキンと一体となったものとはデザインされておらず、そのことは決して先に動画があってキャラクターとして VTuber がいるという主従関係になっていないことを傍証する。

そのため、VTuber の動画を制作していくにあたり、「中の人」の人格の延長と言いうる VTuber という存在が確立し、「中の人」にとって VTuber としての容貌は自身の第二の容貌といってもよいものになる（以下、「中の人」が自身の人格の延長として見出した VTuber という存在を、「中の人」の）

主観的 VTuber 人格という）。原田（2021a）は「VTuber の場合、…技術的側面からも、本人の心理・アイデンティティの面からも、CG アバターが『自己の身体の延長』『自己の人格の投影』と言えるものであり、かつ、その CG アバター（本論文中の用語ではスキン：筆者注）が当該 VTuber 固有の姿であるとオーディエンスに認識されているのであれば、それを『中の人』の『肖像』と捉えることはむしろ自然である」（このような状態になることを、以下、VTuber に対して「人格性を獲得する」という。）とし、当該 VTuber について「中の人」が主観的 VTuber 人格を獲得した場合、社会的 VTuber 人格が確立しそれがスキンや名称といったシニフィアンの次元で同一視できる状態になっているのであれば、そのスキンを「中の人」の肖像として認め¹¹、そこに自然人の容貌に関する肖像権類似の取扱いを認めるべきだと提案する¹²。これが、肖像権アプローチである。

3.2. 肖像権アプローチにおける VTuber についての「中の人」の地位

肖像権アプローチについて、その嚆矢である前掲の原田（2021a）では、二つの権利が提案されている。

第一に「中の人」が有する、当該スキンについて第三者（次に挙げる「肖像継続利用権」の考え方との関係では、ここでのいう第三者には VTuber 事務所は含まない主旨のようである）にみだりに利用されない権利であり、これを「肖像専属利用権」と呼ぶ。これは肖像の他者利用を制限するという意味で、通

常の肖像権にあたるものといえよう。肖像専属利用権は、単純流用と二次創作流用の両方に行使できる。

第二に、そのスキンを当該「中の人」が使い続けられる権利性であり、これを「肖像継続利用権」とする。これは、VTuber 動画制作チームにおける紛争が発生した時を念頭においたもので、そのような場合にも当該「中の人」が同じ外見、スキンを纏った VTuber として可能な限り活動し続けられるようにさせる狙いがある。こちらは、VTuber 動画の新たな製作に関するものであるが、VTuber を用いた動画の製作は先行する同じ VTuber を用いた動画の翻案に該するという判例に鑑みれば、専ら VTuber 動画の二次創作流用に関するものであるといえる。

原田(2021a)にも指摘されているところであるが、この肖像継続利用権は自然人の画像や映像について認められる一般的な肖像権には含まれない権利である。なんととなれば、自然人の容貌は当然において当該自然人がそれと切り離して物理的に存在できないところのものであって、当該自然人について、その容貌を用いるかどうかを権利として構成することが論理的に意味をもたないからである。裏返せば、肖像継続利用権という提案そのものが、所詮は当該 VTuber のスキンは人為的な表現であり、動画作成によって都度、「中の人」の言動と組み合わせて VTuber の像が生み出されるにすぎないことを物語っているともいえる。その上で、「中の人」の人格権の要請として、そのスキンを継続利用できることを権利として構成するべきだというのが、この提案である。

4. VTuber に関する「中の人」の二つの権利アプローチの整理

4.1. 前提とする考え方について

4.1.1. コンテンツの取扱いにかかる著作権法制と肖像権の関係

肖像権アプローチの提案が、一般的な「肖像権」(肖像パブリシティ権を含む)に源流を持つことは疑いがないと思われるが、まず状況を整理するにあたり、著作権法上の諸権利と肖像権との関係についてまとめておきたい。

一の著作物は様々な要素から構成されるものであるが、その要素である人の容貌が流用されていくことについて、これが別の映画の著作物の中で動画要素として流用される場合には実演家の権利が働かうるが、映画の著作物からスチール(美術の著作物や写真の著作物など、時間軸要素を持たない視覚的著作物を総称する。以下、同じ)として流用された場合には、これを差止める権利が著作権法の内部には備わっていない。実演家の権利は、まさに実演家が演じていることをその保護の根拠としており、スチールの中で実演的要素を剝奪された単なる容貌は、その根拠を欠くからである。これを補完するものとして写真の著作物に関する被写体の権利というものを用意するわけだが、現行の我が国著作権法はこれを規定していない。

このように、スチールについて自然人の容貌を制御する権利が著作権法上ないことは、まさに著作権法が人工の容貌を用いてキャラクターの権利を実質的に保護することと比べて、著しいコントラストを為す。これは、コンテンツ産業においては大きな問題であって、これに対応するため、プライバシー権の外延である肖像権が援用されている。

実務上、また過去の判例上も、肖像権が行使されているのは、スチールの中での容貌の利用か、肖像を利用された者が実演家に当たらないような動画についてのものであって、いずれも実演家としての権利が行使できないという制度上の問題に対応したものである¹³。なお、附言すると、著名人が肖像権に関する訴訟を行う場合、第一義的には無断で容貌を利用されたことによって肖像の利用からの収益権である肖像パブリシティ権を侵害されたことが主たる契機であるわけだが、一般的に訴訟においては肖像パブリシティ権のみならず、狭義の、すなわち純然たる人格権としての肖像権の侵害も併せて主張される。これは、訴訟の目的物として重視するのが損害賠償よりも肖像利用の停止(肖像を盗用したコンテンツの公開差止請求)であって、これを訴訟において認めさせるためには肖像パブリシティ権よりも狭義の肖像権の方が有利であるという考え方による¹⁴。

こう整理すると、實際上、コンテンツの公開制御等について肖像権が用いられる際には、それは著作

権法上の諸権利の補完として用いられているといえよう。

この構造に鑑み、以下、肖像権アプローチにおける各論点について、まずは著作権法アプローチでの対応を前提とし、そこで対応できない、或いは対応できるとは言い切れない部分について肖像権アプローチがどう有効であるかということを整理することとし、その後にその限りにおいて肖像権アプローチを採った場合、今度は法的な困難やコンテンツビジネスのあり方への弊害がどう起きうるかを確認し、両者を比較衡量しながら評価するという方法で議論を進めたい。

4.1.2. 「中の人」の保護を強化するための戦略

本稿においては「中の人」に対して帰属する、或いは発生する権利のあり方について考察しているのであるが、その背後には、「中の人」のより強い保護のありかた、たとえば、VTuber 動画制作チームに紛争があり、構成員が「中の人」の意に反する行動をとるような場合にも、「中の人」の意思が守られるような法的根拠を考えたい、という視座がある。ここにおいて、仮に「中の人」が容易に取りうる対策があれば、それに欠ける「中の人」を保護するために敢えて権利創設を考える必要性は相対的に下がることになるので、そのあり方についても追記しておきたい。

ここまでの整理でも明らかなように、VTuber の使い方を「中の人」が主導するためには初出 VTuber 動画の著作権を保有することが強く望まれる。問題はどのようにそれを実現するかである。

まず、第一の方法として、VTuber 動画についての権利処理がある。原田 (2019)、誠子夜 (2023) など、先行研究の多くがこれに触れており、例えば著作権譲渡を受けておくことなどが推奨されている。映画の著作物は、文学の著作物などよりシンプルなものに比べ、関係者も多いため契約による権利処理が比較的普通に行われる領域であり、実務上も実現可能性が高いであろう。筆者もこれには同意するが、ただ、権利処理には VTuber 事務所など本来の製作者の同意が必要であるし、「中の人」が対価を支払うことを求められることも想定できるもので、ハードルは高いかもしれない。

第二の方法として考えられるのは、VTuber 事務所の製作による VTuber 動画の制作に先立ち、自ら VTuber 動画を製作しておくことである。映画の著作物の権利帰属の仕組みは映画の著作物が比較的資本集約的であることを理由としているが、すでに VTuber 動画の制作コストは十分下がっており、個人としてこれを製作することに大きな障害はない。VTuber 事業における VTuber 事務所の役割、機能とは、VTuber そのものの創作というよりは、むしろ VTuber のファンを増やし事業を拡大するためのプラットフォームとしてのそれであり、「中の人」自らが VTuber を創作し、その後、VTuber 事務所と提携する形は決して不自然なものではない。

これにより、2.2.2 後段で指摘したように、VTuber 事務所は自身の製作した VTuber 動画の著作権を以て事業を行うことができ、さらにそれらには「中の人」自らが行使できる初出 VTuber 動画の著作権が著作権者の権利として及ぶことになるので、著作者人格権のみを保有する場合にくらべ、格段に権利行使はしやすくなるものと思われる。

その上で、権利処理については、「中の人」が VTuber 事務所と契約を結ぶにあたって、原著作権を VTuber 事務所に譲渡しないこと、著作権や著作者人格権の不行使条項に同意しないことが重要であろう。

なお、本稿では、VTuber 市場において著名な VTuber の多くを占める、VTuber 事務所が中心となり産業的に制作されている VTuber というものを念頭においている。しかし、VTuber の数を考えれば、個人創作者による VTuber (いわゆる個人勢) の方が多いことはもちろんである。個人勢については、「中の人」は動画製作者でもあろうから、ごくシンプルに、自身が有する初出 VTuber 動画の (また、その後継動画の) 著作権を行使して第三者による無許諾な単純流用・二次創作流用について公開差止の請求を行いうることは指摘しておく。

4.2. 肖像専属利用権の提案の核心と評価

前項の考察を踏まえつつ、まずは肖像専属利用権について、その必要性和妥当性について考えてみたい。

まず、肖像専属利用権についてみると、VTuber 動画を動画として単純利用することについては、「中の人」の実演家の権利に包含されるもので、新たな権利創設を考える必要はない。したがって、肖像専属利用権の提案の焦点は、スチールとしての利用と、二次創作流用による新たな VTuber 動画製作に関する機能ということになる。

4.2.1. スチールにおける利用について

VTuber 動画をスチールにおいて利用するということは、VTuber スキンの複製に他ならない。キャラクターの保護を実質的に行う判例の考え方によれば、それがこれまでの VTuber 動画のどこの画面と一致するかや、スキンを用いて作られた別のスチールのどれと一致するかなどを問うこと無く、VTuber 初出動画の一部としてのスキンの複製であることは認められるだろう。

但し、スチールにおいてスキンを利用した場合、時間軸がないためそこには実演と見出しうる要素がないし、仮にどれだけ VTuber の性格付けに「中の人」が寄与していたとしても、その性格付けそのものが保護されているわけではない（ここが著作権法はキャラクターを保護しないという核心である）のであるから、「中の人」はこれを制御する権利を有しない。加えて、動画からスチールを切り出すことそのものは直ちに同一性保持権侵害とはならないため、「中の人」が著作者人格権を有していたとしても、スチールの作成や、複製等の利用について同一性保持権侵害を主張することは難しいだろう。

まさにここを補完することが肖像専属利用権を提案する所以の一つである。

この点については、肖像専属利用権の機能は説得力があるし、すでに自然人について同様の取扱いがあるため、これを認めたとしても大きな問題や混乱はないだろう¹⁵。

4.2.2. 動画における利用、就中、二次創作流用による新たな VTuber 動画製作について

VTuber 動画を動画として利用することにも単純流用と二次創作流用とがあるところ、繰り返しになるが、前者については「中の人」は実演家の権利（実演家の録画・録音権）によって差止請求がなしうると考えられるから、肖像専属利用権を持ち出す必

要は無い。従って、肖像専属利用権について考察する必要があるのは、二次創作流用に関する場合のみである。

この場合、この新たな VTuber 動画の製作の背景に応じて、提案の意味合いには少し違いが出てくると考える。

一つは常時において、すなわち「中の人」を含むチームが一枚岩である場合に、第三者が二次創作流用により VTuber 動画の製作を無断で行った場合である。この場合、「中の人」が著作者として認められる場合には、その著作者人格権の行使によっても可能であるが、何より VTuber 動画の製作者がその著作権を同調して行使することによっても可能であるので、肖像専属利用権を考える実益は乏しいものと思われる。

従って、想定されるのは、VTuber 動画制作チームに紛争がある状態で第三者が別の自然人を新たな「中の人」とした後継動画製作を行うような場合であって、著作権を有する VTuber 事務所が、同じ VTuber 動画制作チームの一員であって自らは著作権を有さない「中の人」の意思と同調してその著作権を行使することをしない場合である。ここには、VTuber 事務所がこの第三者による新たな VTuber 動画を単に黙認する場合だけでなく、当該第三者に後継 VTuber 動画製作を積極的になさしめるとか、著作権者として許諾している場合等も含まれる。

この場合、「中の人」は、著作者として認められ著作者人格権を享受するならば、2.3. で触れたように、その行使によって後継動画の製作を差止めることができる余地がある。けだし、当該「中の人」が関与しない形で新たな VTuber 動画を製作したとしても、VTuber 動画の翻案元から継受する部分について、その表現の本質が変質する可能性は極めて高く、そうであればこの新たな VTuber 動画の製作及び公開について著作者の同一性保持権に基づき、差止請求権を行使できると考えられるからである。ただし、逆に言えば、肖像専属利用権の機能は「中の人」の著作者人格権に吸収されることになるので、独立にこれを認める必要は無い。

もちろん、この法理が認められず、「中の人」の著作者人格権が新たな VTuber 動画の製作及び公開

を差し止められない場合、或いは、「中の人」が著作者として十分な創作的貢献をしながら著作者人格権を認められない場合（例えば、当該 VTuber 動画が職務著作として VTuber 事務所にその権利の帰属が認定される¹⁶等）の予備的な請求として、肖像専属利用権を主張することは有益であろう¹⁷。

では、「中の人」がその貢献のあり方そもそもにおいて著作者とはいえない場合はどうか。この場合は、確かに肖像専属利用権を認める実益は大きい、逆に問題も大きいのではなからうか。すなわち、単なる実演家に過ぎない「中の人」に、人格性を獲得したことを以て後継動画の製作に対して許諾や同意を行う権利を認めるとすれば、同様に人工の外観に声の実演を付加する創作活動、例えばアニメ作品の制作についても人格性を獲得したような実演家に同様の権利を認めざるをえないのではないか、という論点を惹起するからである。

例えば、野沢雅子にとっての「銀河鉄道 999」の星野鉄郎や「ドラゴンボール」の孫悟空、田中真弓にとっての「ONE PIECE」のルフィなどは、いわゆるはまり役であるだけでなく、他作品への客演もあり、当該キャラクター（外観と名称）に人格性を獲得したといってもよいであろう。また、映像製作者としても、このような水準まで社会的認識が進めば、別の声優を起用することは、当該声優が死去したとか、原作品から製作時期が大きく空いて声の変質が著しいなど、まさにやむを得ない場合はさておき、可能な限り同じ実演家を起用したいところであろう。だが、それと、映画の著作物の製作者が当該キャラクターに他の声優の声を当てることについて、実演家たる、このはまり役の声優に同意権を認めるかどうかとは別問題で、映像製作者のキャスティングの権利を制約することは、産業界の実態と余りにそぐわないのではないかと¹⁸。

そうであれば、そもそも VTuber に人格性を獲得するには「中の人」が当該動画の著作者たるような関与が必要的というべきであることも考え併せると、著作者人格権によるものとは別に、後継動画に対する同意権を「中の人」一般に認めるべきではないように思われる。

4.3. 肖像継続利用権の提案の核心と評価

肖像継続利用権について、原田（2021a）では、VTuber 事務所がこれまでの「中の人」に CG アバター（本稿の用語法ではスキン）をある時点以後利用させないとした場合について、「CG アバターが、VTuber 自身の人格・アイデンティティと深く結びつくに至り、それを『奪う』ことが『人格権侵害』とも評価し得る場合、また、オーディエンスにとっても、その CG アバターの姿で、『中の人』とも結びついた VTuber の人格の同一性が認識されているような場合には、CG アバターは、VTuber のまっぴき『肖像』になっていると言えるので、肖像権を以て対抗できる余地を認めるべきではないか」とされている。ここにおいて、この「対抗」という意味、そしてその具体的結論についてはやや読み方が難しく、①「中の人」は肖像継続利用権を行使することで VTuber 事務所に対し「中の人」の意思に反して別の自然人を新たな「中の人」とした後継動画製作を行うことを禁止できる余地があり、その場合、結果的に当該 VTuber 事務所が後継動画を作成するなら、従来の「中の人」を引き続き起用しなければならなくなり、それによって「中の人」が引き続き同じ VTuber として動画配信がし続けられる、ということを目指す主旨なのか、②「中の人」は肖像継続利用権を行使することで、当該 VTuber 事務所とは独立に自ら後継動画を製作し、引き続きその VTuber として活動することを認めさせる余地がある、という意味なのかやや判然としない。

仮に①のようであれば、肖像専属利用権の検討（4.2.2）で論じたところは、VTuber 事務所が第三者をして後継 VTuber 動画を製作させたり、第三者の後継 VTuber 動画の製作を黙認したりする場合に限らず、VTuber 事務所自身が後継 VTuber 動画を作成することにも妥当するから、結果的に、新しい権利としての肖像継続利用権の創設を検討する実益はないように思われる。

なお、仮に当該「中の人」が著作者人格権を認められず、単なる実演家であるとされる場合に、動画のキャスティング権のあり方という側面から、肖像継続利用権を「中の人」が主張することには懐疑的である点も同様である。

ではもしも、これは必ずしも原田（2021a）の意図するところではないかもしれないが、仮に②のように考える場合はどうか。この場合、この想定ケースでは必ずしも重点が置かれていない、VTuber 事務所以外の権利者¹⁹との関係が気になるところである。

ある VTuber が VTuber として鑑賞される時、そこには多様な者の貢献を見出すことができ、貢献の重要度等によっては具体的内容の差異はあれ権利性を獲得する者もいる。VTuber 動画の製作に発意と責任を持つ者は動画製作者として著作権を有するだろう。VTuber にはその外観も大きな魅力要素であり、そのためスキン著作者には、既に述べたように、VTuber のスキン及びスキンに関する VTuber 動画の著作権、或いは VTuber 動画に関する著作人格権を認めることができるだろう。仮に「中の人」が当該 VTuber に人格性を獲得したとしても、これらの者の権利をオーバーライドして後継動画を自ら製作する権利を認めることは、「中の人」にやや肩入れしすぎているように筆者には思われる²⁰。これは、「中の人」が仮に著作者と認められないような、単なる実演家に過ぎない場合には、なおさらである。

したがって、筆者は②の意味での肖像継続利用権の創設には否定的なのだが、仮にこの肖像継続利用権を認めるのであれば、その反射的效果として権利を制限されてしまう著作権者等について、例えば、「中の人」の「人格権侵害」に責任のない著作権者等に対しては「中の人」への求償権を認めるなど、少々複雑なことだが利害調整の仕組みを同時に考えなくてはならないのではないかとと思われるところである。そして、そこまでのスキーム整備を念頭におくなら、権利の創設には実定法が必要ではないかと考えるところでもある²¹。

4.4. 肖像権に関する実定法の可能性について

肖像権は、よく知られている通り、憲法第 13 条に基づき判例法により確立した権利であって、今や初等教育においても教えられているような重要性、著名性にも拘わらず、実定法をもたない²²。肖像権を拡張して事態の解決を図るにあたり実定法を制定することは、長年にわたって肖像権に関する立法が

行われてこなかったことを考えると、現実性は乏しいようにも思われる。

だが、筆者は僅かながら問題を解決できる可能性を感じている。それは、本稿では取えて検討対象としなかったメタバースに関する事情である。

筆者はここまで肖像専属利用権、肖像継続利用権の創設にあたり否定的な結論を導いているが、これと原田（2021a）の提案との不整合は、そもそも後者においては肖像専属利用権、肖像継続利用権の提案が VTuber 動画に限らず、「Second Life」等のいわゆるメタバースにおけるアバターを射程において為されているのに対し、本稿では逆に VTuber 活動の現状に注目し、VTuber 動画に対象を限定して議論していることに起因していると思われる。

さて、筆者がメタバースを現行の映画の著作物の解釈で捉えることに否定的であることはすでに 2.1 で指摘した通りであるが、仮にメタバースについて新たな著作物類型を設けるのであれば、そこにおける「人」を一般的な自然人とは別のものとして規定する合理性²³はあり、そこにおいて肖像継続利用権を含む規定が整備される可能性は排除しない。そして、その「メタバース内の人」を二次創作流用して VTuber 動画を製作した時、その新しい法制が VTuber 動画の利活用に影響を与えることもありうるだろうと考える。

こう考えることは、本稿で検討してきた現在の VTuber のあり方（VTuber 動画の継続製作及び動画配信プラットフォーム等を通じたその配信）を前提とする限りにおける肖像専属利用権や肖像継続利用権に対する評価を変えるものではないだろう。だが、将来的にこの二つの考え方を整合化する立法措置の可能性を微かに示すものではあるように思う。

4.5. まとめ

コンテンツの共同制作事業、特に終わりの見えない継続事業は時に脆く、VTuber 動画制作チームは様々な思惑や誤解で瓦解しうる。VTuber が成功し、主観的 VTuber 人格が確立した時、VTuber 動画制作チームが崩れ、「中の人」が自らのアイデンティティともなる VTuber としての存在を失うことの喪失感を想起し、これを回避するための方策として、VTu-

berとしての存在を支えるために肖像権アプローチが提唱されたことには筆者も共感するし、それが当該目的のために有効であることは筆者も同意する。

しかしながら、これがキャラクターや著作物を取り扱う法制度全体の中でどのような結果をもたらすかについても、検討が必要ではないだろうか。例えば、こうした権利性を認めれば、VTuber事務所が敢えて「中の人」を短期間で交代させたり、複数の「中の人」を用いたりというような対応を行う可能性もあり、VTuberの可能性を歪めることにもなりはしないか²⁴。

また、そもそも「中の人」が自ら初出動画を製作した、つまり自ら作ったVTuberであれば、そもそも著作権を有しているので、肖像専属利用権や肖像継続利用権の効果は、その著作権の行使の効果で包括される²⁵。そして、そうしたやり方が戦略的に可能であることは、既に指摘した通りである。加えて『中の人』が著作者と認められるだけの創作性性を有しているのであればその著作者人格権を行使することも可能である。

こうした視点で以上を総合すると、VTuber動画の配信という現在のVTuberの活動のあり方を前提とする限りにおいては、肖像専属利用権について、その一部である、既存のVTuber動画を切り出したりそれと同視できるスチール（静止画）の利用に関する同意権については認める実益があるが、それ以外については、肖像専属利用権、肖像継続利用権を創設する実益はないと考える。但し、「中の人」が享受するVTuber動画の著作者人格権についてこれを後継動画の製作に対する同意権として行使できないと評価された場合における補完として、またVTuber動画が職務著作としてVTuber事務所が著作者であると評価された場合等における補完として、予備的に主張するために肖像専属利用権、肖像継続利用権を援用、主張することは有用であろう。

なお、肖像継続利用権に基づいて「中の人」がVTuber事務所と独自に後継VTuber動画を製作し続けられるというのであれば、権利者間の利害調整の仕組みを併せて創設する必要もあると思われる。

5. VTuberの社会的取扱いの安定性に向けて

VTuberの保護は、創作者の利益の保護を自己目的的に認めることなく、社会においてVTuberが安定的に存立できるようにし、それを鑑賞する人々が安心してそのVTuberとともに歩んでいけるようにすることが大きな枠組みであることについては言を俟たない。では、そのためにはどのようなアプローチを採るべきであろうか。

5.1. VTuberの人格の保護

上記の問題意識に立った時、保護されるべきVTuberとは何か、特にその「人格」とは何かということを問わないわけにはいかない。この点で、筆者は「中の人」の主観的VTuber人格ではなく、社会的に認知されるところの社会的VTuber人格の保護にこそ、その核心があると考え、これは社会的VTuber人格を構成する各要素が、なるべくその構成を維持しゆくことを保護することと言ってもよい。

もちろん、VTuberの人格は時の経過とともに変化しうるものであろう。その要素には自然人である「中の人」の言動の変化もあろうが、例えば自然人のYouTuberについても成熟、老化や髪型、衣服などスタイルの変化があるように、スキンそのものの更新、改変という要素も働くかもしれない。これらは社会的VTuber人格に一定の変化を及ぼすかもしれないが、自然人に自己決定権があることに準えれば、それは偏にVTuber動画制作チームとしての自己決定による、自律的な変更に任せるべきと言えるのではなかろうか。

係る視点に立つ時、VTuberの人格の保護とは、VTuberを構成する主要素の結合が、第三者が恣に行う行為によって徒に改変されることがないようにすることを基礎として、さらにVTuberが専らその主要素を担う人々の合意に基づいて運営されゆくことを促すことを含むことになるのではあるまいか。

5.2. 分析結果の評価と法人的アプローチ

民事法において、基礎となる法的主体はもちろん自然人であるが、経済社会の要請に応じ、例えば企業に代表される一定の社団のように複数の自然人が多様な関係性を結んであたかも一つの法的主体のように振る舞う集団に対して、そこに法的な人格を認めるものが法人制度の趣旨である。他方で、法人制度は、民事法体系全体の要請として、こうした集団に対して、対外的には一つの人格として機能することを求めているという側面もある。

これまで法人格は主に人間が構成する組織について与えられてきたが、上記のような視座に基づき、ロボットに関する EU の提案や、我が国では情報法制分野におけるロボットや AI に対する法人格付与の検討に見られる様に、該かも一つの法的主体のように振る舞うものであれば、従来より対象を広げてその法人格を認めるべきと主張されることが増えている²⁶。同様の視座に立てば、その外見的な人格的振る舞い、そしてそれを支える内部関係の複雑さゆえに外部からその内的構造を理解して対応することを求めるのが酷であること²⁷や関係者の自律性を尊重することを以て、VTuber に対して法人格を認めるべきだという議論を提起することもありうるだろう。とりわけ、VTuber というよりメタバース内での「人」（いわゆるアバター）の取扱いにおいて、これを「法人格」と呼ぶべきかどうかはさておき、何らかの法規定を以て臨む必要性があるのではないかということは、すでに 4.4 において指摘したとおりである。この方向の議論の方が、「中の人」の人格権の延長に VTuber の取扱いがどう含まれるかを論ずるよりも、実益は大きいように筆者には思われる。

ただし、現在の民法学においては、法人制度の出発点として経済社会における主体性、例えば財産権の主体たり得るかという点が認められ²⁸、そこから法人に人格的権利の保護を認めるかという議論にも発展しうものの、財産権の主体たりうべきことはその大前提となる。VTuber は一つの人格として振る舞うし、その人格の維持を支える法制度が本稿のテーマでもあるのだが、少なくとも現時点では VTuber に財産権の主体としての位置づけを求めているわけではないので、ここで法人制度を論ずるの

は、従って、牛刀を以て鶏を割くの類なのかもしれないが。

とは言いながらも、そう考えてみると、本論考で触れた、現行法を踏まえた VTuber の取扱いは、法人格という議論をすることなく、実質的にはそれと強く接近しているのではないかと筆者には感じられるところである。

なんととなれば、判例によれば当該 VTuber の具体的表現の初出となる著作物たる動画（映画の著作物）を起点とし、その著作権の行使によって利用が規律されることになるが、本論考の結論を是認する限り、VTuber の第三者による利用や、後継動画の制作は、スキン創作者や「中の人」の著作人人格権の対象となり、これら行為は VTuber 動画の著作権者であっても恣にすることはできないからである。すなわち、ここにおいて VTuber 動画制作チームは一体として活動し続けることが求められているし、そうであれば、それに基づいて VTuber に関する権利を一体的に行使することも可能だろう。そして、このチーム一体としての活動が停止した時に、当該 VTuber はもはや活動を継続できなくなる。そうであれば、本稿の結論は VTuber に法人格を認めるという議論をしているわけではないけれども、実質的に社団として行動することを求めているようにも思える。こう考えてみると、民法上の法人制度の延長に、VTuber を法人として保護する制度を構築する考え方も、あながち荒唐無稽であるとは断じられないかもしれない。

5.3. VTuber 事務所の役割

この VTuber の人格を構成する諸関係の内で、大きな役割を演ずべきは、やはり VTuber 事務所ではなかろうか。なんととなれば、VTuber 動画制作チームの諸構成員の中で、VTuber の権利侵害に機動力をもって対処し VTuber の保護を実現する機能を果たしうるのは、法人たる VTuber 事務所が最適だからである。また、VTuber の保護を行うためには、現行法上は、VTuber 動画の著作権に基づき差止請求を行うことが最も簡便であるが、すでに触れたように、これは主に VTuber 事務所が担っていることが多いからである。

表 2-a ニコニコ動画の公開差止数（月平均値）の原因別推移²⁹

	2010 年（月平均値）			2017 年（月平均値）			2022 年（月平均値）		
	RCP 削除	個別申立	運営能働削除	RCP 削除	個別申立	運営能働削除	RCP 削除	個別申立	運営能働削除
著作権	2439.4	2993.9	1386.9	649.1	510.7	308	203.4	339.5	126.2
レコード製作者の権利	240.7	1113.5	252	123.6	508.2	329.5	1.5	485.6	144.1
放送事業者の権利	54.2	270.9	1890.8	5.8	23.8	357.4	22.5	1.9	149.4
実演家の権利	73.7	61.8	0	0.2	2.4	0	0	13.3	0
肖像権	14.3	21.9	0	2.2	2.3	0	0	1.2	0
その他の権利	0.2	3.6	0	0.5	0.5	0	0	1	0
各権原計	2822.7	4465.6	3529.7	781.6	1047.9	994.9	227.5	842.5	419.7

表 2-b ニコニコ動画の肖像権侵害による公開差止数（年総数）に係る申立内訳推移

2010 年			2017 年			2022 年		
割合	数値	割合	割合	数値	割合	申請者	数値	割合
法人	263	24%	法人	28	5%	法人	15	4%
個人	815	76%	個人	508	95%	個人	366	96%

こう考えるにあたり、現状の実態を確認すべく、(株)ドワンゴにデータの提供をいただき、我が国の動画投稿プラットフォームの代表とも言えるニコニコ動画について、実写動画の公開差止がどのような請求に基づいて行われたか整理した。その結果をまとめたものが表 2-a、表 2-b である。

全般的に削除件数は縮小しているが、その各数値の比率について、次のようなことが読み取れる。

①ライツコントロールプログラム³⁰による公開差止は、2010 年段階では、著作権が多くを占めるとはいえ、他にもレコード製作者の権利など多様な権原にもとづく申立が行われてきたものの、著作権以外の比重は縮小し、2022 年段階では著作権に基づく公開差止が支配的になっている。

②個別の著作権侵害申立による公開差止は、2010 年段階では①同様、多様な権原に基づいて行われていたが、2022 年段階までにレコード製作者の権利による申立が最も多い原因となっている。なお、放送事業者の権利は著しく縮小している。

③肖像権侵害の申立は、2010 年段階では法人（芸能事務所）による³¹ものが 1/4 を占めていたが、2022 年段階では 4% とほぼ無視できるレベルに下がっている。なお、ヒアリングによって確認できた

ところによれば、ここにおいて個人として肖像権侵害を申し立てている例は、所謂芸能人ではなく、ニコニコ動画の生主（YouTube に準えれば YouTuber）が行っているものである。

①～③を総合すると、2020 年段階では、著名人の肖像に関わる権利侵害については、映像作品等の著作物に内包されている場合が多く、そのため、映像そのものの著作権者がいわば窓口として対応している可能性が高い、ということになる。

筆者は、当初、芸能プロダクションが芸能人本人に代わって機動的に実演家の権利及び肖像権を行使することで機動的な肖像の保護を行っているものと想定していた。これは、VTuber に「中の人」の肖像権を仮に認める場合にも、その「肖像権」を管理する事業者が代理行使する仕組みを意味する。ただ、この考え方は 2010 年段階の肖像に関する権利の行使状況と合致するが、上記の見通しが正しければ、実写動画の産業界は、動画の著作権者が実演家や作者の意を汲んでその著作権を行使し公開制御を行うというさらに効率がよい慣行に、10 年余りをかけて進化したのだと見ることもできるのではなかろうか。そして、これは、本稿が最終的に到達した、VTuber 事務所が諸権利者の意思を踏まえて VTuber

動画に関する「著作権」を一体として行使するという権利行使のあり方と重なるものである。

なお、これに併せて行った(株)ドワンゴ担当者との意見交換において、個人からの権利侵害申立てにおいては、そもそも申立者が主張するような権利を有しているのかを確認する必要があることから、プラットフォーム側に運営上の負担が大きいという意見が寄せられた。これを勘案しても、VTuber に関する違法著作物の公開差止を行う場合には、VTuber 事務所などの権利管理を行う事業者がプラットフォームと連携して体制を構築し、要すれば「中の人」を含む著作権者人格権を享受する著作権者の意も受けて、その著作権を行使することでそれを行う体制の構築が、プラットフォームと VTuber 動画制作チームの双方にとって最も効率的だということになるだろう。

5.4. VTuber 事務所の規律とその維持

VTuber 事務所が関係者全体との間で形成した規律に基づき、VTuber を運営していくというのは一つの理想型ではあるが、そもそも肖像継続利用権という提案が為された所以のように、VTuber 動画制作チーム内における紛争等から VTuber 事務所が誠実な運営を行わない可能性は常にあり、そうすれば、これは画に描いた餅となる。そうした事態を防止し、規律を維持するための仕組みについて考えないわけにはいかない。

VTuber 事務所の不誠実で恣にした権利行使を抑制するためには、VTuber 事務所の規律違反の法律行為について VTuber の他の権利者がまずその事実を監視し、遅滞なく了知することが必要である。しかしながら、その監視コストは権利者個人としては大きな負担となる。この事情は、「中の人」に VTuber に対する人格権を認めたとしても変わらない。

そのため、VTuber 事務所と動画投稿プラットフォームの間での権利管理プラットフォームの構築が為される一方で、同時に、本来ならば他の権利者が、自身の権利の対象となる VTuber 動画についてどのような対応が為されたかを負担無く了知できるような、権利行使の監視基盤が存在することが望ましい、ということになる。

例えば、前項で提示した大手動画配信プラットフォームと VTuber 事務所等の権利管理を行う事業者の連携を構築するとすれば、その一方で、対応状況、実績などを「中の人」を含めた当該 VTuber 動画制作チームの構成員がそれぞれ確認できるような機能を実装するという形になるのか。

5.5. まとめ

VTuber の法的保護の中で枢要な位置を占める、著作権による VTuber 動画の保護は、具体的には VTuber 動画の著作権者が著作権を行使することがもっとも基本的な形となる。これについて、私的秩序領域における権利侵害動画の公開差止において、著作権者以外の権利者の権利行使を代行して著作権者による著作権行使が行われる傾向が確認できる。これは公開停止を行うプラットフォーム側の負担が比較的小さいもので、社会的な基本形式として是認できるものであり、これを基本形とした VTuber の権利管理体制の拡充が望まれるところである。

ただし、この VTuber 動画の著作権者の著作権行使は、同時に、著作権者以外の権利者の意思と整合するものであるべきで、その限りにおいて、その権利行使の状況を著作権者以外の権利者に対しても検証可能化することで、VTuber 動画の著作権者の恣にはさせないような工夫が望ましい。この権利行使とその相互監視の仕組みを具体的にどう実装するかは、プラットフォーム側の負担や、秘情報取り扱いの要請などを踏まえて設計されなければならないが、このような社会的環境整備によって、VTuber という人工の人格を適切に維持していくことを模索することも重要ではないだろうか。

【謝辞】 本論文執筆にあたり、(株)ドワンゴ及び御担当の佐伯直人氏、細田志穂氏並びに調整いただいた高橋薫氏には、データ提供、意見交換の実施など、ひとかたならぬご協力をいただきました。心から感謝の意を表します。

注

- 1 著作権的観点から見た簡潔な整理として、出井（2019）がある。
- 2 商品要素として機能する限りにおいて不正競争防止法や、登録されていれば商標法による保護を受けうるが、一般的な表象としての保護という点では、第一に著作権法による保護を考えるべきであろう。

- 3 VTuberについてスキンは自由にデザインできるが、本稿では、全体の議論を簡潔にするため、スキンは、見た者に「中の人」の自然人としての風貌を感得させるような類似性がないデザインであることを前提とする。
- 4 いわゆるメタバースにおけるアバターの一挙動をこれに並ぶものとして論ずる見方も存在するが、VTuber 動画が固定視点の動画として映画類似のものに見せるのに対し、メタバースは仮想世界での位置情報を決定するのみで具体的な動画表現は知覚者の視野によって如何様にも変わるなど、大きな違いがある。現行著作権法の解釈では、動画的表现としては変わらないとして映画の著作物と論じられる可能性も強いが、本論では上記問題意識から、両者を峻別すべきであると考え、この視点からの議論は行っていない。
- 5 ソシニールはこのシニフィアンとシニフィエは一体となって記号(シーニュ)を構成するものであり、認識の内部において両者を全く別物として切り離すことはできないと指摘する(丸山(1981))。
- 6 一般的に、美術の著作物や映画の著作物など視覚要素が重要な著作物については、その視覚的デザインに著作権上の保護対象としての十分性が認められることからこのような結論になる。但し、文字の著作物については、シニフィアンたるキャラクターの名前や短い特徴表現では著作物性を見出されにくい。ここから、前者は著作権法上の保護を受け、後者は保護されないと整理する者もいる(みずほ中央法律事務所(2014)等)。
- 7 被告側はまさにこのように指摘することで、イラスト流用が「複製」にあらず、従って著作権者の複製権を侵害していないと主張した。本文中で引用したのは、この主張を認めないことを判示する部分である。
- 8 加戸(2021)は、著作物の創作について、講演等の口述による文字の著作物の創作や、即興演奏による作曲(音楽の著作物の創作)を認める。「中の人」が即興的口述によってVTuberの言動を創作している場合、口述によって当該VTuber 動画の主要部分を創作しているという評価は妥当であろう。
- 9 「中の人」については、その創作がVTuber 動画製作に先立って別個の創作として行われることは想定しがたいから、例えば、自ら読み上げ原稿に相当する脚本を作成していた等の特別な事情がない限り、原著作者となる可能性は無視してよいだろう。
- 10 著作者とはいえないような、すなわち純然たる実演家たる「中の人」も、実演家人格権として同一性保持権を有する。しかし、この場合、権利の対象はあくまで具体的な実演そのものであり、より抽象化された口調や仕草を含まないことを考えると、作品内の登場人物の同一性を支える諸要素を包括しないことから、二次創作流用によって制作されたVTuber 動画に実演家の人格権(同一性保持権)侵害を一概に認めることは難しいだろう。
- 11 原田(2021a)では、VTuberのあり方(「中の人」)を明らかにしているが、そもそもその存在を否定する設定であるかなどによって、この人格としての資格に濃淡とも言うべき差異を認めうるとする。
- 12 パブリシティ権の理論においては、「モノ」についてパブリシティ権は発生するかという議論があり、本件はこれに近接している。ただし、我が国の判例ではパブリシティを専ら肖像権の外延に認めるものと、それ以外に分けており、前者は肖像権に含めて認定し、後者についてはいわゆる「モノ」のパブリシティ権として判別は否定的な立場を採っている。この点で、米国のMotschenbacher 事件(Motschenbacher v. R.J. Reynolds Tobacco Co., 498 F.2d 821 (9th Cir. 1974))においては、本人の人格の表象となる「モノ」についてはその個人識別性によってパブリシティ権を認める余地があるとされ、この考え方を適用することでもできそうであるが、肖像権アプローチにおいては、その個人識別性を基に「モノ」たるスキンの利用についてパブリシティ権を論ずることを超え、そもそもそのスキンが肖像として扱われるという議論なので、やや論点がずれているため、本論ではこれ以上触れない。但し、仮に判例の立場を踏まえて敢えてスキンを肖像として扱うという論理構成を採っているとしたれば、個人識別性によって「モノ」たるスキンであってもパブリシティ権の対象となると判例が態度を変えれば、同様の方向で議論を構成することもありうるのかも知れない。
- 13 逆に言えば、肖像者が許諾をしていると見せるような場合においては肖像権の主張はしがたい。例えば、映画の著作物間の実演家の容貌の流用について、既に実演家としては許諾しているにも拘わらず、その正当な利用について、後に肖像権を行使しようとする場合などである。
- 14 内藤・田代(2014)は、「モノ」に関するパブリシティ権についての議論の中で、判例(最判昭和43年7月4日裁判集(民)91巻567頁)を挙げ、不法行為に対して差止の救済を認めることは従来の民法の通ってきたスタンスと矛盾するものであり、差止請求が認められる例は、物権の請求や特別法にもとづくものを除けば、人格権に間接的にであれ影響するものに限定されると指摘する。
- 15 但し、実写動画については基本的に全ての実演家に対してスチールの利用に関する肖像権が認められるのに対し、VTuber スキンについては、これに人格性を獲得した「中の人」のみが権利を享受するという違いはある。
- 16 VTuber 事務所が使用者として「中の人」に当該VTuber 動画を制作せしめた場合は、このVTuber 動画は職務著作と見做され、著作権は著作者でもあるVTuber 事務所に原始的に発生することとなり、VTuber 「中の人」が著作家人格権を享受することはできない。著作権法15条に規定された職務著作と見做されるための諸条件は、「中の人」が(職務著作制度がなければ)著作者であるといえるような条件と整合性がなく、両立する余地がある(例えば、使用者が「中の人」を指揮、監督していることという条件について、中山(2020)は一般的な業務上の指揮命令・監督関係よりよいとするが、それでは本文2.1.①で示した「中の人」の自律性があるとも認められる)。
- 17 この点について、仮にVTuber 事務所が「中の人」に対する人格権不行使契約を結んでいた場合はどうかという議論があり得るが、判例(ゲームソフト「宇宙戦艦ヤマト」事件(東京地判平成13年7月2日判例集未登録(平成11年(ワ)第17262号))、「知的財産権入門」事件(東京地判平成16年11月12日判例集未登録(平成16年(ワ)12686号)他)はこの種の契約の効果について一般的な有効性を認めつつも著しい著作家人格権侵害についてはその効力を否定したり、あるいは著作者の想定しうる内容を超えた部分についてはそもそも契約の成立を否定したりしている。仮に契約上、人格権不行使契約を約していたとしても、この場合は当該契約についてVTuber 事務所が後継動画を製作することに対する著作家人格権不行使までは含まない、と考えればよい問題でもある。
- 18 本編動画と派生著作物たる動画の間で実演家が違うという事態は、それほど特殊なことではない。また、この辺りの事情は、実写の映画の著作物(テレビやネット動画を含む)でも同じである。そして、自らの自然人としての風貌をキャラクターに与えている点で、キャラクターとしての人格と同一性は、実写の場合の方が、人工物たる図画を用いたアニメ型の動画よりも強いであろうと筆者は考える。
- 19 そもそもVTuber 動画の二次創作流用は、当該VTuberの初出動画の翻案であり、その著作権(翻案権)の許諾権の行使対象であることは既に触れた通りであるが、仮に、ここにおいてスキンそのものに改変が行われれば、その改変の態様に応じ、スキン著作者の著作家人格権の行使対象にもなり得る。また、本稿ではあえて踏み込んでいない部分であるが、商標権他の知的財産権がスキンに設定されていれば、その権利の対象ともなる。
- 20 この点で、「加勢大周事件」(東京高判平成5年6月30日、判例時報1467号48頁)等によって、人工の名称である芸名の利用について、これを制作した芸能プロダクションとの関係が消滅した後も継続利用を認められたこととの整合性を問う議論もあるかもしれない。ただ、同判決においては、専属契約の終了を以てその利用を制約されない事情と併せ、芸名については短すぎることで一般的に著作権の対象と認めないという事情もあり、この結論に至ったに過ぎない。仮に落語「寿限無」のようにかなり長い名称で、それが著作権の対象となるとすれば、その著作権を無視して利用継続を認める判断にはならないものと考えられる。
- 21 この調整は、例えばVTuber 事務所を相手取った訴訟において、スキンの著作者が利害関係者として補助参加するような形で、裁判においてもないうるものではある。しかしながら、必ずしもそれが実現できないときのことも考えと、類型的な利害関係者の間の調整を予め制度として規定しておくことが合理的に思われる。
- 22 これは「肖像権法」とでも言うべき、権利そのものの射程や他の権利との優先関係などを規定した法規定がないという意味である。

- 23 メタバースにおけるアバターは、VTuber 動画と同様に「中の人」がスキンを纏って行動するような自然人に由来するものから、見せかけの人格を作り出す単なるプログラム（いわゆる bot）まで多様であり、しかも外見上（すなわち利用者の視覚体験上）はその区別がつかないからである。
- 24 2013 年労働契約法改正においていわゆる「5 年ルール」が法定された結果、事業者が 5 年に満たない年限でそもそも当該有期雇用の更新をやめる、いわゆる「雇止め」が発生し、社会問題となった。
- 25 但し、ここで専属利用、継続利用できるのは、この論理構成においては、「中の人」が単独で著作権を有する当該 VTuber の初出動画における容貌に限られる。VTuber 事務所が制作を始めて後の VTuber 動画における容貌は、当初動画の容貌からの改変された部分について VTuber 事務所が有することになるから、原著作権者たる「中の人」であっても自由にはこれを使えないからである。
- 26 岡本（2020）、村田（2020）、山下（2019）、他。
- 27 例えば、「中の人」がアドリブによって VTuber 動画の著作者と云いえるようなものであるか、それとも VTuber 動画製作者などにより事細かに指示されたものを演じている実演家に過ぎないかは、動画の視聴者、オーディエンスからはそれを見通すことは難しい。
- 28 星野（1986）によれば、法人格は法律上の権利能力の承認と表裏一体のものとして人の集合体（集団）と財産の集合体に認められるものと説明する。
- 29 個別申立について、肖像権以外の数値は全体数に法人からの申立数割合を乗じることで推計している。なお、法人からの申立数割合はいずれも 95% を超えているので、特定の権原によるものだけが突出して変動するものではない。
- 30 大手動画投稿プラットフォームの中には映像産業界・音楽産業界と連携し、機動的な権利侵害投稿動画削除体制を構築しているところがある。ニコニコ動画のシステムが「ライセンスコントロールプログラム」であり、INTERNET Watch（2008）によれば 2008 年より準備に入っており、2010 年に稼働を始めている。同様のものとしては、他に YouTube の「コピーライトマッチツール」「Content ID」などがある（ケータイ Watch（2023））。
- 31 訴訟においては、人格権たる肖像権は本人のみが行使しうが、ソフトロー領域においては法人（多くの場合芸能事務所）が肖像管理契約に基づいて肖像権の主張をすることは明確に否定されるものではない。

参考文献

出井甫（2019）「今さら聞けない『VTuber』とは！ 文化的・法的観点から考える」『骨董通り法律事務所・コラム』（<https://www.kottolaw.com/column/19042502.html>、2023 年 10 月 12 日

最終閲覧）

INTERNET Watch（2008）、「ニコ動がテレビ局に宣言『番組の著作権侵害動画はすべて削除します』」（<https://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2008/03/11/18750.html>、2023 年 12 月 28 日最終閲覧）

大家重夫（1993）「判例評釈・加勢大周出演禁止等請求事件」『発明』Vol. 90, pp. 120-126.

岡本裕樹（2020）「AI への法人格付与に関する私法上の覚書（1）」『筑波ロー・ジャーナル』第 28 号, pp. 1-24.

加戸守行（2021）『著作権法逐条講義（第 7 訂新版）』（公社）著作権情報センター

誠子夜火猫（金子敏哉）（2023）「知的財産権の対象としてのアバターの名前・肖像（あるいは私自身）」『法学教室』No. 515, pp. 20-24.

ケータイ Watch（2023）、「YouTube と JASRAC の新契約で何が変わるのか？ 著作権管理システムや配分までの流れを聞いた」（<https://k-tai.watch.impress.co.jp/docs/news/1486157.html>、2023 年 12 月 28 日最終閲覧）

内藤篤・田代貞之（2014）『パブリシティ権概説・第 3 版』木鐸社。

中山信弘（2020）『著作権法・第 3 版』有斐閣。

原田伸一郎（2019）「バーチャル YouTuber の人格権および著作権人格権」『情報ネットワーク法学会』第 19 回研究大会、個別報告 A-1 講演資料（https://researchmap.jp/harata/presentations/17931819/attachment_file.pdf、2023 年 12 月 28 日最終閲覧）

原田伸一郎（2021a）「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, pp. 1-11.

原田伸一郎（2021b）「バーチャル YouTuber の人格権・著作権人格権・実演家人格権」『静岡大学情報学研究』第 26 巻, pp. 53-64.

星野英一（1986）「私法における人間—民法財産法を中心として—」『民法論集第 6 巻』有斐閣, pp. 7-17.

前野孝太郎（2023）「VTuber の著作権法上の保護とその限界—肖像権・パブリシティ権・名誉感情等による補完」『法律のひろば』第 76 巻第 2 号, pp. 41-50.

丸山圭三郎（1981）『ソシュールの思想』岩波書店。

みずほ中央法律事務所（2014）「パロディ—替え歌・DJ-MIX・MAD ビデオ×著作権！ 翻案権・同一性保持権」（<https://www.mc-law.jp/kigyohomu/4997/>、2023 年 10 月 12 日最終閲覧）

村田健介（2020）「AI と契約・不法行為・人格権」『情報法制学会』第 4 回研究大会、報告 3 講演資料（https://alis.or.jp/eventsalis/2020/data/ALIS20201205_murata.pdf、2023 年 12 月 28 日最終閲覧）

山下裕樹（2019）「AI・ロボットによる事故の責任の所在について—自動運転車の事案を中心に—」『ノモス』第 45 号, pp. 95-106.