

肖像権のマルチモーダル化

—アンドロイド・CG アバターの「姿」「動き」「声」の肖像権—

○原田伸一郎 (Shinichiro Harata)

Keywords : 肖像権、パブリシティ権、アンドロイド、CG アバター、声

1 目的

近年、「漱石アンドロイド」や「AI 美空ひばり」など、実在の著名人（故人を含む）をモデルにしたアンドロイドやCGが制作され、朗読や歌唱などのパフォーマンスに供されるようになってきている。また、実在する俳優の演技をモーションキャプチャー技術によりデータとして記録し、CGで再現した「バーチャル俳優」が登場する映画やゲームもある。オフィスや店舗、教育・福祉現場での使用を想定した遠隔操作型ロボットの開発・実装も進められているし、CGキャラクターをアバター（身代わり）として操作し、動画・ライブ配信などの活動をおこなう「バーチャル YouTuber」も人気を博している。本研究は、実体を持つロボット・アンドロイドから、CGで作られたキャラクター・アバターまで、見た目も動作原理も多様なエージェントを、人間（いわゆる「中の人」）の関与という観点を軸に分類・整理した上で、その肖像性（パブリシティ価値も含む）とそれに対する権利を的確に捉えるための法理論的なフレームを提起することを目的とする。

2 方法

日本では肖像権（パブリシティ権も含む）は判例法として展開してきたが、多くの事例は「顔」の肖像性を中心とするもので、「動きの肖像権」や「声の肖像権」に理論的関心が払われることが米国などと比べても少なかった。また、「姿」「動き」「声」といった肖像要素を分節的に検討する視点も希薄であった。しかし、アンドロイドやCGアバターの場合、「姿」は本人をモデルにしているが、「動き」や「声」は別のモーションアクター・ボイスアクターが演じるなど、肖像者が「一人」とは限らないケースも生じている。また、複数人の顔や声を合成して、“誰のものでもない”平均顔や人工音声を開発することもある。本研究は、肖像権に関する既存の法理論の検討をもとに、そうした事態にも対応し得る「肖像権のマルチモーダル化」の必要性・有用性を導出する。

3 結果

肖像性とそれに対する権利を、一次的にはなく、「姿（モデル）」「動き（モーション）」「声（ボイス）」とモダリティ（知覚様式）ごとに別個に（あるいはそれらが融合して）成立し得るものと複次的に捉えることで、複数の人物が分担・共同して一つの「人格」を作り上げているタイプのアンドロイドやCGアバターなどにも対応し得る肖像権理論のアップデートを図った。

4 結論

本研究は、アンドロイドやCGアバターなど、実在性・仮想性が混在するエージェントの登場を踏まえて、その肖像権を捉える新たな法理論的視座を提起したものである。実際の法的紛争解決においては、権利主体性の認定、要保護性が認められる権利・利益の程度、侵害認定基準、救済方法、著作権・著作隣接権など他の権利との関係について、事案に即した考察が必要である。