

仮想空間におけるプライバシー ：アバターの不正利用を中心に

中央大学国際情報学部

石井 夏生利

本報告は、JST ムーンショット型研究開発事業(JPMJMS2011)の支援を受けたものである。

ムーンショット型研究開発事業 目標1:

2050年までに、人が身体、脳、空間、時間の制約から解放された社会を実現

ENGLISH

CONTACT



概要

組織

報道

活動

業績

誰もが自在に活躍できるアバター共生社会の実現

AVATAR SYMBIOTIC SOCIETY



MISSION

利用者に対しホスピタリティ豊かに関わり、遠隔操作、自律操作、自在操作などで制御されるサイバネティック・アバター (CA) を開発し、誰もが多様な社会活動を経験できる人間中心のCA社会とその基盤の実現を目指します。それにより、2050年には、時間の使い方、場所の選び方、人間の能力の拡張において、生活様式を劇的に変革しつつもバランスのとれたものにします。

(<https://avatar-ss.org/index.html>)

研究開発項目8：アバター社会倫理設計

活動報告

グループリーダー

中野 有紀子（成蹊大学）

アバター共生社会倫理コンソーシアム運営とアバターコミュニケーションの研究

課題推進者

神田 崇行（京都大学）

モラルコンピューティングの研究開発

久木田 水生（名古屋大学）

モラル行動の研究

石井 夏生利（中央大学）

プライバシー問題の研究

新保 史生（慶應義塾大学）

アバター法の研究

湯浅 壱道（明治大学）

アバターの社会実装課題研究

(<https://avatar-ss.org/members/index.html>)

サイバネティック・アバターとは

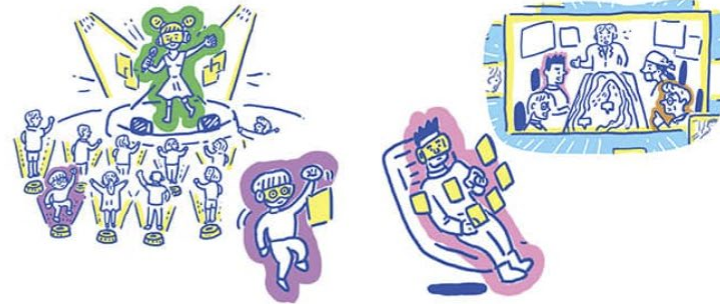


身代わりロボットでどこへでも行ける

遠隔操作でき、自分の体と同じように感覚を共有できる「身代わりロボット」のおかげで、人間の活動範囲の制限がなくなる。仕事の場所は宇宙から人体の中まで多様化し、旅行は現地のアバターをレンタルして自宅にしながら楽しむものになるかもしれない。1人で10台以上のロボットを指揮者のように操作して、大規模なタスクを短時間でこなすこともできるようになる。

サイバー・フィジカル空間の映像アバターでリアルな体験

サイバー空間とフィジカル空間が高度に融合し、多くの人は両方の空間を行き来しながら生活するようになるだろう。コンサートやスポーツ観戦は、臨場感が味わえる3D映像アバターで参加するスタイルが一般的に。人と人との不要な接触を減らしつつ、長距離移動の負担や時間に縛られることもなく、豊かな体験を得ることが可能となる。



身体・認知・知覚能力を拡張して充実した人生を

身体、脳の機能を拡張するサイボーグ（義体）技術が普及し、誰もが平等に仕事や趣味で活躍できるようになる。加齢や病気のために衰えてしまった能力を補って社会参加する人が増えるだけでなく、サイバー空間に保存されているアーティストの感覚を脳にインストールして、アートの才能を広げるような新しい学習方法も登場。脳や身体からの制約から解放されて、目的や夢を無理なくかなえる手段が充実した社会が実現する。

研究開発課題4：プライバシー問題の研究

- 概要：CA(サイバネティックアバター)は、プライバシーを隠しながら、すなわち実世界で匿名性を保ちながら活動することもできれば、一方で、CA操作における情報を開示して、プライバシーがない状態で活動することもできる。ここではどのような活動や、誰に対して、プライバシーに関する情報を開示すべきなのか、またはプライバシーを保護すべきなのかという問題について、倫理的、法学的に検討を行い、法的論点を発見し、研究する。
- 目標：アバター社会倫理設計コンソーシアムのメンバーの意見や市民の意見を通して評価する。

(1) CAの利用とプライバシー

- CAが物理空間で人に代わる役割を果たすようになると、人は匿名性を保ちつつ、自宅に居ながらにして実世界で様々な社会的活動を行うようになることが予想される。その際、CAの利用主体は、CAの外貌や容姿、性格などを自由に決めたり、複数の人格を使い分けることができる。また、仮に実社会でCAがトラブルに遭遇したり何らかの失敗を犯した場合でも、利用主体は、CAを再形成することで社会に容易に復帰することができる。本項目では、利用主体がCAを自由に形成し、自己のアバターとして活動させる利益の法的位置づけについて、プライバシー権の観点から考察する。

(2) CAのなりすましとプライバシー

- CAやその管理システムにセキュリティ上の欠陥などが存在した場合には、CAの行動や知覚パターンなどが他者に収集され、CAが乗っ取られる場合があり得る。利用主体が実際の自己に近いCAを活動させていた場合には、人が実社会で行動する以上に、詳細にわたるプライバシーが不正に開示される危険性も否めない。そこで、CAのなりすましを防止し、事故が発生した場合の被害回復について、プライバシーの侵害リスクに応じた対応策を検討する。

アバターのなりすましを巡る法的課題 —プライバシー保護の観点から

1. はじめに
2. メタバーズのプライバシー権
 - 2.1. 外見からの解放
 - 2.2. プライバシー権と自己イメージの形成
 - 2.2.1. プライバシー権の生成と展開
 - 2.2.2. 日本のプライバシー権論議
 - 2.2.3. アバターと本人の同一性
3. なりすましによる被害
 - 3.1. ①について
 - 3.2. ②について
 - 3.3. ③について

続き

4. なりすましへの対応策

4.1. 前節までの整理と検討すべき課題

4.2. 対応策の検討

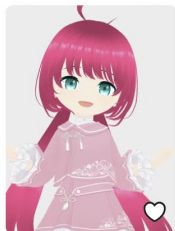
5. おわりに

外見からの解放

「#VRoidStudio」のついたモデルを集めました。



白夜
魔女
あわ



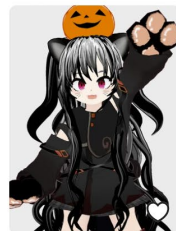
気分転換ちゃん
気分転換ちゃん
ichiei



シーナ
レインウェア
Ringo

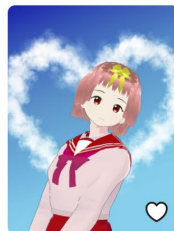


Tsukimoto Rei
Tsukimoto Rei
Omu



子子子
かぼちゃ
ひら

衣装, アクセサリー



神岸・飛鳥・つかさ
リボン
通行人E (ムラビトE)



神岸・飛鳥・つかさ
98%
通行人E (ムラビトE)



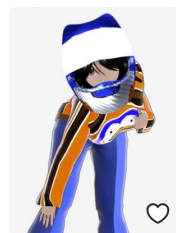
Irène
Choco Irène
Iris



egu Halloween2022Ver,
Frozen Revenant War Rock
egu



美人な先輩JK
ドレス姿の先輩
ひなゆずき



青島優子
5
しろくろ



guli
kiki

(<https://hub.vroid.com/>)



(<https://guide.line.me/ja/account-and-settings/account-and-profile/avatar.html>)

外見から解放されるメリット

- 背後の操作者の実際の外見とは異なる外見を持つアバターを利用して活動することができる。
 - ✓ 性別、人種、年齢、顔や体の特徴、障害などを隠すことも可能
- アバターと操作者の外見を切断することによるメリット
 - ✓ 人種や性別などの外見の制約から解放され、新たな自律性を獲得できる。
 - ✓ 障がい者がVR、ARを通じて社会参加できる。
 - ✓ 能力のみによる平等な評価を受けることができる。

など

*なお、採用側から見ると応募者の関心の程度などの視覚的手がかりが失われるというデメリットもある。

Mark A. Lemley & Eugene Volokh *Law, Virtual Reality, and Augmented Reality*, 166 U. PA. L. REV. 1051, 1067-1069 (2018).

プライバシー権と自己イメージの形成

- 自己イメージコントロール権(棟居快行教授)
 - ✓ 「人間が自由に形成しうるところの社会関係の多様性に応じて、多様な自己イメージを使い分ける自由」
棟居快行『人権論の再構成』(信山社、1992年) 191～192頁。
- 自己像の同一性に対する権利(ないし利益)(曾我部真裕教授)
 - ✓ 人の人格が誤って社会的に表象されることからの保護に関わる権利
曾我部真裕『反論権と表現の自由』(有斐閣、2013年)203頁。
- 他者との関係において人格的同一性を保持する利益(中澤佑一弁護士)
 - 中澤佑一「第1章 6 アイデンティティ権」『インターネットにおける誹謗中傷法的対策マニュアル』(中央経済社、第4版、2022年)85～87頁。

アバターと本人の同一性

- アバターの利用パターン
 - ✓ 1人が1つのアバターを使う。
 - ✓ 1人が複数のアバターを使う。
 - ✓ 複数人が1つのアバターを使う。
- 実在の本人と乖離したイメージをアバター(背後の操作者)が作り出した場合にもアバターと本人の同一性はあるか。
 - ✓ プロテウス効果：アバターの外見に期待される操作を行う？
 - ✓ VTuberと本人の特定性・同一性
 - ✓ アバターの表す人格が現実世界の本人と乖離していたとしても、それもまた本人の人格の一側面となるのではないか。
 - 1人が1つのアバターを使う。←○
 - 1人が複数のアバターを使う。←○
 - 複数人が1つのアバターを使う。←×？

なりすましによる被害

- ① 他者の環境内で第三者に気付かれない方法を用いて、本人のアバター表示を偽る行為
- ② 改変した本人のアバター表示を第三者と共有する行為
- ③ 他者が本人を揶揄するために、その氏名と外見を用いて自己のアバターを作成し、仮想空間上で利用する行為
 - ✓ フィクションであることを示していた場合

Mark A. Lemley & Eugene Volokh *Law, Virtual Reality, and Augmented Reality*, 166 U. PA. L. REV. 1117-1125 (2018).

①について

- 本人像が無断で修正されることによる社会関係の歪み
 - ✓ 他人のアバターを猥褻な表示に変えた場合
- 他者の環境内で表示される自己像を本人が許容するものに限定する旨の法的義務を設けることは慎重に考えるべき
 - ✓ Stanley v. Georgia, 394 U.S. 557 (1969).
 - わいせつ物を自宅で保管する行為について、州の規制権限は「自宅のプライバシーの状態に置かれた物を個人が単に所持する場合には全く及ばない」と判断した事例
 - ✓ 本人の自己像をコントロールするために、他者の私的領域に介入することは容認すべきではない。
 - プライバシー v. プライバシー
- プラットフォーマーによる対応の可能性
 - ✓ 利用規約、技術的制限

②について

- アバターの改変及び共有が誤解を与えるようなものでなければ、言論の自由を保障すべき
 - ✓ 政治的、社会的、宗教的及び芸術的な論評に使われる可能性
- 提訴可能な場合
 - ✓ 他者が勝手に本人のアバターを裸体に改変し、良識的な第三者が本人自身であると信じた場合における、名誉毀損の可能性
- 「アイドルコラージュ」、「ディープフェイク」の議論からの示唆
 - ✓ 「社会的評価」としての名誉に該当しない個人の人格的価値をいかに保護すべきか
 - ✓ 単に事実と反する場合、不適切な発言を行った場合、本人に不快感を与えた場合

③について

- フィクションであることを公開しながら本人の外見を用いた場合
 - ✓ 「@fakeDonaldTrump」はパロディとして保護
 - ✓ 名誉毀損、公衆の誤認によるプライバシー侵害、パブリシティ権侵害のいずれも成立しない。
- VRによる没入感に伴う心理的効果
 - ✓ 虚偽のアバターを本人のように感じてしまう。
 - ✓ 氏名や肖像を用いる行為に本人の同意を求めるべきではないか。
 - ✓ 既存の法理(商標の希釈化、パブリシティ権)の保護が及ばない場合(著名人ではない場合)において、アイデンティティ権等を論じる必要性

なりすましへの対応策①

1. アイデンティティ権等の性質や保障内容の明確化

(別稿に譲るとして)

- ✓ 自己のイメージ・自己像や自己の人格的同一性を法的に保護すべきという立場に立脚

2. 本人のアバターの不当な改変行為に対する制限方法等

- ✓ 改変された本人のアバターを他者の環境内でのみ表示する行為や、偽物であることを表示しつつ本人のアバターを利用する行為など、典型的ななりすましとは異なる場合を考慮に入れる必要性
- ✓ 「なりすまし」というよりは、アバターの不正行為

なりすましへの対応策②

- ID管理の仕組みを考える上での前提
 - ✓ 1人1アバター？1人複数アバター？
 - ✓ 複数のメタバースをアバターが自由に往来する未来
- 技術的対応
 - ✓ 凸版印刷株式会社のAVATECT™など
- 制度的枠組
 - ✓ 認証制度
 - ✓ 法制度、自主規制、共同規制
 - プラットフォームによる対応(自主規制の1つ)
 - 登録制、規約に違反したアバターの利用停止、メタバース内の資産没収など
 - ✓ 標準化
 - ✓ ライセンス制度(財産的価値に着目した場合)