

# AIとプライバシー ムーンショット型研究開発事業の研究紹介

中央大学国際情報学部

石井 夏生利

本研究報告は、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。

ムーンショット型研究開発事業「誰もが自在に活躍できるアバター共生社会の実現」(<https://avatar-ss.org/index.html>)

## ムーンショット目標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

### ターゲット

#### 誰もが多様な社会活動に参画できるサイバネティック・アバター 基盤

- 2050年までに、複数の人が遠隔操作する多数のアバターとロボットを組み合わせることによって、大規模で複雑なタスクを実行するための技術を開発し、その運用等に必要な基盤を構築する。
- 2030年までに、1つのタスクに対して、1人で10体以上のアバターを、アバター1体の場合と同等の速度、精度で操作できる技術を開発し、その運用等に必要な基盤を構築する。

注：サイバネティック・アバターは、身代わりとしてのロボットや3D映像等を示すアバターに加えて、人の身体的能力、認知能力及び知覚能力を拡張するICT技術やロボット技術を含む概念。Society 5.0時代のサイバー・フィジカル空間で自由自在に活躍するものを目指している。

#### サイバネティック・アバター生活

- 2050年までに、望む人は誰でも身体的能力、認知能力及び知覚能力をトップレベルまで拡張できる技術を開発し、社会通念を踏まえた新しい生活様式を普及させる。
- 2030年までに、望む人は誰でも特定のタスクに対して、身体的能力、認知能力及び知覚能力を強化できる技術を開発し、社会通念を踏まえた新しい生活様式を提案する。

内閣府「ムーンショット型研究開発制度」(<https://www8.cao.go.jp/cstp/moonshot/sub1.html>)

# 研究体制図

|          |                             |                           |
|----------|-----------------------------|---------------------------|
| プロジェクト統括 | 企業等との協働, 国際連携,<br>シンポジウム開催等 | PM<br>石黒浩, 大阪大学基礎工学研究科・教授 |
|----------|-----------------------------|---------------------------|

| 研究開発項目             | 分担内容                                       |
|--------------------|--|
| 1. 存在感・生命感CAの研究開発  | CA本体開発と遠隔操作に関わる認知科学的研究                     |
| 2. 自在音声対話の研究開発     | CAの音声認識・変換・合成及び, 遠隔操作対話と自律対話の融合に関する研究開発    |
| 3. 人間の知識・概念獲得の研究開発 | CAの認識能力や操作者の意図理解に必要となる人間の知識や概念の獲得に関する研究開発  |
| 4. CA協調連携の研究開発     | 屋内環境における複数CAを用いたシステム開発                     |
| 5. CA基盤構築の研究開発     | 街環境におけるCA基盤構築とCA基盤の標準化                     |
| 6. 生体影響調査          | CAが操作者や利用者の身体に与える影響の生理学的・脳科学的調査研究          |
| 7. 実社会実証実験         | 自閉症や高齢者に対する実証実験, 複数の企業が連携する実証実験の管理運営及び5G利用 |
| 8. アバター社会倫理設計      | CA利用における倫理・法律問題の研究とモラルコンピューティングの実現         |

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

## 研究開発項目8：アバター社会倫理設計

### メンバー

#### 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 壘道（明治大学）

アバターの社会実装課題研究

## サイバネティック・アバターとは

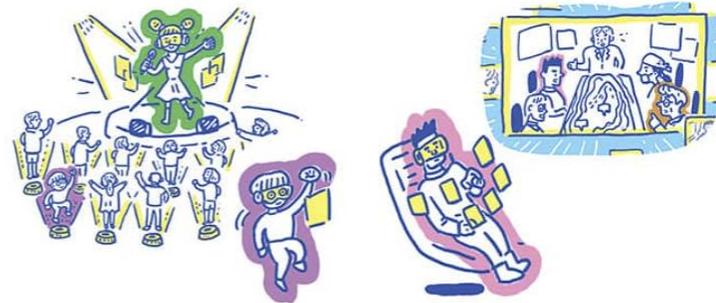


### 身代わりロボットでどこへでも行ける

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。

# Second Lifeが失敗した理由(2007年)

1. 始めるまでの手続が面倒
2. 要求PCスペックが高い
3. 操作が難しすぎる
4. 何をしたいかわからない
5. 何をすることもお金がいる
6. 左も右も広告だらけ
7. 人気の場所はエロかギャンブル

岡田有花「Second Life“不”人気、7つの理由」ITmedia NEWS(2007年3月7日)(<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/0703/07/news074.html>)

メタバース (用語)

VR / AR / MR

人気



Spotifyは依然としてトップの音楽サービスだが、市場シェアは減少中

2022年1月22日



二要素認証の危殆化でハッキングされた暗号資産取引所Crypto.com、被害は約38.7億円以上に

2022年1月21日



リモートワークとクラウドの大量導入で1Passwordが約706億円の特大資金獲得、評価額約7740億円に

2022年1月21日



マイナポイント第2弾は6月本格始動、保険証登録などで1万5000円

2022年1月21日



ツイッターが「コミュニティ」機能を全Androidユーザーにも公開

2022年1月21日



「ソフトウェア技術×スタートアップ」を軸に7つのキーワードでまとめた「MIRAISE TREND 2022」レポート

2022年1月21日



フェイスブックとInstagramがNFTの作成・販売をサポートするかもしれない

# セカンドライフの生みの親が元祖メタバース企業Linden Labの顧問として戻る

2022年1月14日 by [Taylor Hatmaker \(@tayhatmaker\)](#), [Akihito Mizukoshi](#)

List

4

f シェア

ツイート

B! はてな



最も初期の、そして最も永続的な象徴である仮想世界の生みの親が、自らのルーツに戻ろうとしている。「Second Life (セカンドライフ)」の創始者Philip Rosedale (フィリップ・ローズデール) 氏は、2013年に同氏が共同設立した空間オーディオ企業High Fidelity (ハイ・フィデリティ) がSecond Lifeの開発会社Linden Lab (リンデン・ラボ) に投資した後、1999年に設立した同社に戦略顧問として再参加する予定だ。この取引には、不特定の現金投資、関連特許、開発チームの一部メンバーが含まれている。

# 研究開発課題4：プライバシー問題の研究

- 概要：CA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。
- CAの活動に伴い生じるプライバシー・個人情報保護の法的課題を類型化する。

# 人工知能学会誌(第36巻5号)への執筆

- 「サイバネティック・アバターとプライバシー」

本稿では、今後提案されるアバター法に定めるべき種々の規定のうち、プライバシーとCAに焦点を当て、①CAの法人格性、②CAとプライバシー権、③CAのなりすまし、④CAによる情報収集・分析を巡る法的論点を検討する。

法学は、現実社会に生起する問題に対処するための学問領域であるため、数十年先の未来を見据えた法制度を設計することを得意としない。少なくとも、論点を深化させるためには具体的な想定事例を多数列挙することが必要である。そのため、本稿では、ムーンショットPJが目標とする未来社会が到来することを前提に、現在の議論から断片的に得られる示唆を手がかりに検討を進める。

# 構成①

1. はじめに
2. CAの法人格性
  - 2.1 「電子的人格」(electronic personhood)に関するEUの議論
  - 2.2 人と機械の融合
3. CAとプライバシー権
  - 3.1 自己イメージコントロール権
  - 3.2 多元的社会におけるプライバシー権

## 構成②

- 4 CAのなりすまし
  - 4.1 なりすましに伴うリスク
  - 4.2 AI規則提案に基づく認証制度
  - 4.3 事前・事後の対策
5. CAによる情報収集・分析
  - 5.1 プロファイリング
  - 5.2 CAのリスクと個人の権利
6. おわりに

# 論点① CAの法人格性

- EU(European Union)の欧州議会勧告文書「ロボティクスに関する民法規則」(2017年2月16日)
  - ✓電子人に肯定的
- 市民権及び憲法問題に関する政策部局が法務委員会に宛てた調査報告書「ロボティクスに関する欧州の民法規則」(2016年10月)
  - ✓電子人に否定的
- 同制作部局「AIと民事責任」に関する調査報告書(2020年6月)
  - ✓存在論的解釈及び機能的解釈を分け、分析的な議論が必要
- 人と機械の融合
  - ✓AI又はAIの搭載されたロボットに法人格を与えるべきか
  - ✓自然人という物理的な存在にCAが取り込まれる場合に、その者を「自然人」と呼ぶことはできるのか。

## 論点② CAとプライバシー権

- 自己イメージコントロール権：「他者が抱く自分のイメージをコントロールし、それによって相手に応じた多様な社会関係を形成する自由」 (出典)棟据快行『人権論の再構成』(信山社、1992年)185頁以下、191～192頁。
- CAの活動する新社会は現代社会よりも一層多元化しており、操作者がCAを駆使することで多数のイメージをリアル・バーチャルの空間で作り出し、社会関係を形成するようになる。
- CAは、①操作者である本人の情報、②それ自身が持つ能力、③それ自身の外見や性格などが総合された主体であり、本人に代わって、リアル・バーチャルの世界で活動する存在である。
- しかし、実在の本人とかけはなれたイメージをCA(背後の操作者)が作り出した場合にまで、自己イメージコントロール権を及ぼすことはできるのか、その権利の保障を及ぼすことは人格的自律権の確保につながるのか。

## 論点③ CAのなりすまし

- 「人工知能に関する調和のとれた規則(人工知能法)を定め、関連するEUの法令を改正する、欧州議会及び理事会の規則提案」(2021年4月21日)
- 事前対策
  - ✓**認証制度**：なりすましを含めて他者の権利利益を侵害しないCAであること、また、他のCAによるなりすまし攻撃から防御できる堅牢性を持つCAであることを保障する仕組み
- 事後対策
  - ✓AIデータベースへの登録、市販後の監視の仕組み、事故発生時の報告義務に類する仕組み、なりすまし行為に対する処罰規定、なりすましを働いた者に対するCA利用禁止、不正利用のおそれのあるCAの自動停止等

## 論点④ CAによる情報収集・分析

- EU一般データ保護規則(GDPR)のプロファイリング
  - ✓透明性(第12条～第14条)
  - ✓異議申立権(第21条)
  - ✓自動処理決定(第22条)
- 規律内容自体はCAにはそぐわない。
  - ✓透明性の重要性、自動処理決定(CAによる人の評価)の是非

# おわりに

- 論点①

- ✓身代わりロボット、3D映像アバター：法人格付与の可能性
- ✓身体に取り込まれたナノアバター、サイボーグなど：新たな権利義務の主体を法的に構成すべきか否かが課題

- 論点②

- ✓実在の本人とかけはなれたイメージをCA(背後の操作者)が作出する行為と自己イメージコントロール権

- 論点③

- ✓事前規制：認証制度の設置
- ✓事後規制：AIデータベースへの登録、市販後の監視の仕組み、事故発生時の報告義務、処罰規定、CAの利用禁止、CAの遠隔自動停止等

- 論点④

- ✓プロファイリング規制からの示唆

## (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、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。
- CAのなりすましによるプライバシー上の被害を特定し、それらに対する事前・事後の対策を検討する。

# なりすましにより想定される被害と論点

- 身代わりロボット：リアルの世界で形成したい社会関係に歪みが生じる。
  - ✓他者に物理的な危害を及ぼすリスク
- 3D映像アバター：バーチャルで形成したい社会関係に歪みが生じる。
  - ✓乗っ取りが複数のアバターに及ぶ場合がある。
  - ✓VTuberのキャラクター詐取の延長線上？
  - ✓著名なキャラクターの詐取はパブリシティ権で保護できるか。
  - ✓物故者の再現は保護の対象外か。
- サイボーグ：本人の生命・身体と自由を奪われる。
  - ✓保護対象のサイボーグは「人」(自然人)か。サイボーグ化が進むと「法人」として扱われるべきか。
  - ✓一身専属性が保障できる限り、権利は継続するのか

## (ムーンショットが想定する)CAの利用パターンと論点

- 身代わりロボットのCA(CAはリアルで活動)
- 3D映像アバター(CAはバーチャルで活動)
- 身体に取り込まれたナノアバターやサイボーグ(CA=人)



- ✓CAが活動する文脈において保護すべきプライバシーとは？
- ✓なりすまし行為に対する具体的な対策は？

# アバターの特徴

- 外見を自由に変えられること

## #VRoidStudio 特集

「#VRoidStudio」のついたモデルを集めました。



EMOちゃん  
EMOちゃんEX



うちの子式号



Hatsuko Mori  
Hatsuko Mori



白川 蓮見  
サイバーVer



十六夜さつき  
十六夜さつき



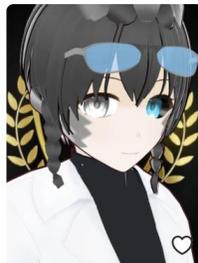
文学少女



Students  
추운 나라 재학생



サンプルAちゃん  
武闘派の巫女服



총잡이 소녀  
수비대장



Shina Tame, 田米 詩菜  
Dangerous Racing Road on  
Shina

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



プロフィール機能が拡大し、自分専用のオリジナルキャラクター（アバター）を作ることができるようになりました。作ったアバターはLINEのプロフィール画像や背景画像に設定したり、写真のデコレーションとして使ったりビデオ通話時に顔に表示させたりできます。個性豊かなアバターを作って色々遊んでみましょう。

LINEみんなの使い方ガイド  
(<https://guide.line.me/ja/account-and-settings/account-and-profile/avatar.html>)

# アバターと操作者の外見の切断

- 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られることができる。など
- アバターと操作者の外見を切断することによるデメリット
  - ✓社会やビジネス慣習における信頼の低下

CAの外見がリアルの外見と結び付いているとは限らない。

TOP > VTuber > バーチャルシンガー花譜のなりすましアカウントが登場 公式が...

2021.01.12

## バーチャルシンガー花譜のなりすましアカウントが登場 公式が注意喚起

 MoguLive編集部

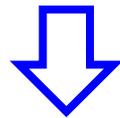


1月11日（火）の深夜、音声生配信サービス「SPOON」で、バーチャルシンガー花譜さんのなりすましアカウントが生放送を実施。これを受け、公式運営が花譜本人ではないことを明言し、周囲に注意喚起しました。



# 外見が切断されることによる問題

- アバターの氏名や外見では、操作者が何者であるかを把握できない。
- 複数の操作者が1つのアバターを使うこともある。
- 1人が複数のアバターを使うこともある。



- ✓実名制の義務化？
- ✓ID管理制度の必要性？

# 従来のプライバシー(権)概念との関係

- 伝統的プライバシー権：
  - ✓プロッサーの4類型(不法侵入、私的事実の公開、公衆の誤認、盗用)
- 現代的プライバシー権：日本では(自己情報コントロール権)
  - ✓プライバシーとは、個人、グループ又は組織が、自己に関する情報を、いつ、どのように、また、どの程度他人に伝えるかを自ら決定できる権利である。 ALAN F.WESTIN, PRIVACY AND FREEDOM (1967).

- ✓現代的プライバシー権は、日本では「自己情報コントロール権」として、主に憲法学の領域で議論が発展
- ✓自己イメージコントロール権：「他者が抱く自分のイメージをコントロールし、それによって相手に応じた多様な社会関係を形成する自由」  
(出典)棟据快行『人権論の再構成』(信山社、1992年)185頁以下、191～192頁。

# 自己イメージコントロール権

- 自己情報コントロール権を自己イメージコントロール権として捉え直すことにより、はじめて情報化社会における個人の自立の確保という、自己情報コントロール権説にとっての目標も達成されうる。ここで「自己イメージ」とは、さしあたり本人のみが構成しうるものとして、**本人同意なく勝手に第三者により断片情報を付き合わせて本人像を再構成されないという意味での、「自己イメージコントロール権」により保全される必要がある。**
- 人はみな、自分を多元的な社会関係のさまざまな文脈においてどのように表出し、どこまでのかかわりを当該社会関係において持つのかを選択するために、自ら個人情報を提供する相手・範囲を選択する。**この個人情報の選択的開示権が、当の本人に対して保障されることは、多元的社会のベーシックな必要条件である。**

(出典)棟据快行『憲法の原理と解釈』(信山社、2020年)47頁以下、63頁。

## (参考)バーチャル・プライバシー権

- 仮想空間でのアイデンティティを保護する権利
- バーチャル・プライバシー権を確立するの必要性
  - ✓ 人とアバターの間の感情的結び付きを保護
  - ✓ (MMORPGの)プレイヤーにとって現実と仮想の身体を区別する理由が乏しい。
  - ✓ 世界中からプレイヤーが集まる仮想空間において現実世界の法を適用し、異なる法域のプレイヤーに法を適用することの難しさ

Bart Van der Sloot, *Virtual Identity and Virtual Privacy: Towards a Concept of Regulation by Analogy*, 2011-1 eGov Präsenz 41 (April 2, 2012).

# CAが活動する文脈で保護すべきプライバシー

- CAの活動する新社会は現代社会よりも一層多元化しており、操作者がCAを駆使することで多数のイメージをリアル・バーチャルの空間で作り出し、社会関係を形成するようになる。
- CAの活動する文脈で保護すべきプライバシーは、**背後の操作者が表出したい人格とCAの結び付きを維持し、他者との社会関係を形成する自由**と位置づけることができるのではないか。
- 外見との関係が切り離されることによる影響をいかに考慮するか
  - ✓ 本人が現実世界で活動する自己とは大きく異なる人格を作り出しても、**本人が表す人格**である以上、アバターを操作して社会関係を形成する自由はプライバシーの保護対象か。
  - ✓ 人格の表出は**何かしらの外見と一体化しており、その外見を通じた人格の表出を保護すべきか**、又は、外見は切り離して考えるべきか。

# なりすましのパターン(外見との関係)

1. 本人の外見そっくりのCAを本人が操作
2. 外見は実在しそうだがフィクションのCAを本人が操作
3. 外見上も明らかにフィクションと分かるCA(例えば猫などの動物やアニメキャラクター)を本人が操作
4. 実在の他者そっくりのCAを本人が意図的に操作しつつも、フェイクだと表示し、人格も操作者本人のまま
5. 実在の他者そっくりのCAを本人が操作しつつ、人格も当該他者を真似る。

バーチャルの世界で、本人が表示したい外見を相手方が変えた場合は？



## リモート裁判で「猫フィルター」外れず、そのまま続行 米テキサス州

BBC NEWS 2021年2月10日記事より (<https://www.bbc.com/japanese/video-56006376>)

# 他人のアバターを無断で操作する行為の違法性①

- 嘘と表示しつつ他者になりすます行為の違法性
  - ✓アバターの前に緋色の「P」(pseudonymous)を表示させつつ、ふざけた(本人にとって失礼な)行動を取るアバターを動かす場合
- 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は成立しない。
  - ✓パロディ、批評、娯楽の領域(@fakeDonaldTrumpと表示するなど)
- 没入型のVRの場合は、単に映画を通じて虚偽のストーリーを観る場合と異なり、虚偽のアバターを現実の本人のように認識してしまうのではないか。
  - ✓(理性では分かっていたとしても)アバターに接触する者による本人への見方が汚されてしまう可能性
  - ✓巨大メディアによってイメージを形成される著名人よりもむしろ、著名でない者の方が問題：アバターのなりすましによってアイデンティティを希薄化させられてしまうことへの懸念

Mark A. Lemley & Eugene Volokh *Law, Virtual Reality, and Augmented Reality*, 166 U. PA. L. REV. 1051, 1122-1125 (2018).

## 他人のアバターを無断で操作する行為の違法性②

- 行為者が**自己のセンススケープ内**でのみ他者のアバター表示を変えている場合
  - ✓第三者に影響を与えず、本人も侵害に気付かないため、侵害は成立しない。
  - ✓自己のセンススケープ内はプライベートな領域  
→社会関係が正常に形成できない。
- AがVRを操作し、Bのアバター表示をグロテスクなものに変えてCやDと**共有**した場合(あるいはBの顔に裸体を合体させてCやDと共有した場合)
  - ✓画像が虚偽であれば公衆の誤認、画像が事実であれば私的事実の公開、画像は虚偽だが真実らしく表示された場合は名誉毀損が考えられる。
  - ✓しかし、VRの世界ではアバターを真実と思う者はいないであろうことから、不法行為は成立しにくい。

Mark A. Lemley & Eugene Volokh *Law, Virtual Reality, and Augmented Reality*, 166 U. PA. L. REV. 1051, 1117-1120 (2018).

# 本人は自己の望む外見を他者に表示する自由を有するか

- バーチャルの世界で、本人が表示したい外見を相手方が変えた場合

コミュニケーション時における他者の反応に変化が生じ、操作者の社会関係の形成に歪みが発生

1. オンライン会議で、講演者の外見を聴講者全員の環境内で猫にしてしまう(講演者の表示したい外見とは異なる)。聴講者側の環境はプライベートの場合
  - プライバシー侵害の不法行為は発生しないと考えられるが、わいせつ画像のような明らかに不快な外見を相手方が表示する場合、サービス提供者側で制限するか警告を出すような方法はある。
2. 本人が望まない外見のアバターが他者と共有された場合

# 大阪地判平成28年2月8日(発信者情報開示請求事件)①

- 第三者が原告になりすましてインターネット上の掲示板に投稿したことにより、原告のアイデンティティ権、プライバシー権、肖像権又は名誉が侵害されたとして、いわゆるプロバイダ責任制限法第4条1項の発信者情報の開示請求がされたが、同項1号に該当すると認めることができないとして、請求が棄却された事案
- 「原告は、なりすまし行為自体が原告のアイデンティティ権を侵害すると主張する。原告のいうアイデンティティ権とは、他者との関係において人格的同一性を保持する利益をいい、社会生活における人格的生存に不可欠な権利であって、憲法13条後段の幸福追求権ないしは人格権から導き出されるものであるとする。」

## 大阪地判平成28年2月8日(発信者情報開示請求事件)②

- 「確かに、他者との関係において人格的同一性を保持することは人格的生存に不可欠である。名誉毀損、プライバシー権侵害及び肖像権侵害に当たらない類型のなりすまし行為が行われた場合であっても、例えば、なりすまし行為によって本人以外の別人格が構築され、そのような別人格の言動が本人の言動であると他者に受け止められるほどに通用性を持つことにより、なりすまされた者が平穏な日常生活や社会生活を送ることが困難となるほどに精神的苦痛を受けたような場合には、名誉やプライバシー権とは別に、「他者との関係において人格的同一性を保持する利益」という意味でのアイデンティティ権の侵害が問題となりうると解される。」
- 「しかし、「他者との関係において人格的同一性を保持する利益」が認められるとしても、どのような場合であれば許容限度を超えた人格的同一性侵害となるかについて、現時点で明確な共通認識が形成されているとは言い難いことに加え…どのような場合に損害賠償の対象となるような人格的同一性を害するなりすまし行為が行われたかを判断することは容易なことではなく、その判断は慎重であるべきである。」

## 最三小判昭和63年2月16日(在日韓国人名日本語読み訴訟)

- 「氏名は、社会的にみれば、個人を他人から識別し特定する機能を有するものであるが、同時に、その個人からみれば、人が個人として尊重される基礎であり、その個人の人格の象徴であつて、人格権の一内容を構成するものというべきであるから、人は、他人からその氏名を正確に呼称されることについて、不法行為法上の保護を受けうる人格的な利益を有するものというべきである。」
- 結果は上告棄却

## 最二小判平成18年1月20日(名称使用差止等請求事件)

- 「氏名は、その個人の人格の象徴であり、人格権の一内容を構成するものというべきであるから、人は、その氏名を他人に冒用されない権利を有する(最高裁昭和58年(オ)第1311号同63年2月16日第三小法廷判決・民集42巻2号27頁参照) ところ、これを違法に侵害された者は、加害者に対し、損害賠償を求めることができるほか、現に行われている侵害行為を排除し、又は将来生ずべき侵害を予防するため、侵害行為の差止めを求めることもできると解するのが相当である(最高裁昭和56年(オ)第609号同61年6月11日大法廷判決・民集40巻4号872頁参照)。宗教法人も人格的利益を有しており、その名称がその宗教法人を象徴するものとして保護されるべきことは、個人の氏名と同様であるから、宗教法人は、その名称を他の宗教法人等に冒用されない権利を有し、これを違法に侵害されたときは、加害者に対し、侵害行為の差止めを求めることができると解すべきである。」
- 結論は上告棄却

# なりすまし規制に関する立法例(アメリカ)

- 連邦法
  - ✓ 違法行為を行う目的で他者の本人確認手段を適法な権限なく故意に譲渡、保有、又は利用した者を処罰(18 U.S.C. § 1028(7)(2022))
- ニューヨーク州刑事法(N.Y. Penal Law § 190.25(4)-(5) (2021))
  - ✓ 図利、加害又は詐欺目的で、ウェブサイト又は電子的手段により、故意になりすましを行う行為や、他者の電子署名を無断で用いる行為等を処罰。
- テキサス州刑事法(Tex. Penal Code § 33.07 (2021))
  - ✓ 他者の同意を得ずに、加害、詐欺、脅迫又は威嚇目的で、当該他者の氏名又はペルソナを用いて、ウェブサイトを作成したりSNS上でメッセージを送信する行為等を処罰。
- オクラホマ州民事手続法(O.K. Stat § 12-1450 (2020))
  - ✓ SNSを通じて他者の氏名、声、署名、写真又は肖像を故意に利用し、当該他者の同意を得ずして、当該他者への加害、脅迫、又は詐欺目的で、虚偽の身分を作出した者は、オンラインのなりすましに対する賠償責任を負う。
  - ✓ 但し、風刺又はパロディのみを目的とする場合はこの限りでない。

# サイボーグ化の実例

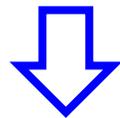


- 2018年7月、食物摂取と排泄を機械で行うための手術
- 2019年10月、えん下障害による誤えん性肺炎を防ぐために、喉頭を切除して気管と食道を切り離し、気管に空気供給装置を接続。
- 声を失う前に様々な言葉やフレーズを自分の声で30時間収録。それをAIに学習させ、目の動きによって文字を入力できるシステムと連動して、本人さながらの声でAIが話すシステムを導入。
- 全てのシステムを格納し、かつピーターさんの足となったのが、車いすロボットのチャーリー。

NHKクローズアップ現代+ 「私はこうしてサイボーグになった ピーターさん 常識に挑み続けてきたその半生」  
(<https://www.nhk.jp/p/gendai/ts/WV5PLY8R43/blog/bl/pkEldmVQ6R/bp/pR6ypzlgVw/>)

# なりすましへの制度的・技術的対応案

- なりすましを防止する技術的仕組みの事前搭載
  - ✓身代わりロボット、3D映像アバター、サイボーグの利用パターンに応じたり  
スク評価
- 認証制度
- 他者の環境における自己の外見をコントロールする技術的措置
- ID管理制度
- 問題発生時のCAの停止、処罰等



バーチャル世界のガバナンスの必要性