

---

## 研究

---

# ディープフェイク動画に対する民事的救済の権原について

## Study on Legal Control Procedure over Spread of Deepfake Movie by Japanese Civil Law

キーワード：

ディープフェイク ディープラーニング 著作権 肖像権 差止請求

keyword：

Deepfake, Copyright Law, Right of Portrait, Right of Publicity, Claim of Injunction

東京大学大学院工学系研究科先端学際工学専攻 境 真 良

Department of Advanced Interdisciplinary Studies, Graduate School of Engineering, The university of Tokyo.

Masayoshi SAKAI

---

### 要 約

ディープフェイクは、動画又は写真の人の容貌データから、別の動画の特定の人の容貌をそれに似せて合成する偽作動画作成技術である。その被害を受けるのは自らの容貌で偽作動画を生成された芸能人等の著名人であるが、偽作動画の公開の民事的差止を行う際に、ディープフェイク以前の手法であれば有効であった実演家の隣接権は、容貌データ上の実演記録と偽作動画の間に表現の類似性・依拠性が認められにくいことから用いることが困難であり、アイコン裁判等に鑑みると、肖像権又は肖像パブリシティ権に基づく請求が認められるのみである。現状のディープフェイクによる偽作動画の内容及び公開態様からみて、容貌再現の制度が高ければ差止請求の認容は可能性が高いが、財産権である肖像パブリシティ権に基づくのではなく、人格権たる狭義の肖像権に基づくことになろう。しかしながら、人格権は権利者本人が行使することが必要とされ、一般的に芸能人のビジネス支援（ビジネストラブルの解消を含む）を行う芸能プロダクションはこれを行使できない。偽作技術の発展、根拠となる権利として著作権法上の実演家隣接権が選択不可能となり肖像権（人格権）に限定されることで公開差止の法的請求を行いにくくなることは、産業実態上の不都合を生じる。これを緩和ないし解消するための新たな法解釈や立法措置が望まれる。

---

原稿受付：2019年9月6日

掲載決定：2019年11月18日

## Abstract

Deepfake is a technology that replaces a face within a movie with the other's portrait that was extracted and synthesized from pictures or motion pictures including it. A trouble is caused on the actor, actress and other celebrities whose face is appearing on the fake movie in most cases. To claim an injunction of ceasing publication of the fake movie, the neighboring right, that is a property right, is no more effective because neural network does never keep traits of the performance in the course of reconstructing their faces, while it was well effective before rise of the deepfake technology since the performance on a movie had to be directly copied onto fake movies then. According to former judicial precedent with altered photograph, as far as the quality of alternation is so fine that people can take it as a reality, the personal right of portrait is the most likely effective instead, and the property right of publicity would be far less effective because most fake videos are not used for commercial item or advertisement. Nevertheless, Japanese jurisprudence explain the personal right shall be exercised directly by the holder and that makes entertainment office, which takes care of chores concerning the actors and actresses in Japan including resolve of legal trouble, difficult to handle the cases on behalf of them. In this situation that development of new technology caused legal inconveniences for industries, new law or new interpretation of law should be needed to solve the problem.

## 1 はじめに

動画コンテンツは、著作権法の例外に該当しない限り、その発生によってなら法的手続きを経ずに著作権法上における映画の著作物として保護対象となる。もちろん動画コンテンツは著作権法以外にも商標や意匠など特定の法的手続きによる保護手法を通じても保護されるものであるが、この無方式主義は日々数多く創作する産業界としては利便性が高く、それゆえ、動画コンテンツの保護の枢要な役割は著作権法が担ってきた。

本論は、2016年頃から登場しインターネット上で数多く公開されるに至った「ディープフェイク」という動画内の人の容貌の入換技術によって、著作権法による当該個人の保護のあり方がどのように影響を受けるか、また、それを補うために如何なる法的技術がありうるか、及びそれと著作権法による保護との比較を検討したものである。

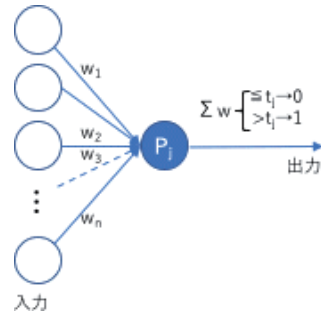


図-1 形式ニューロンの基礎構造

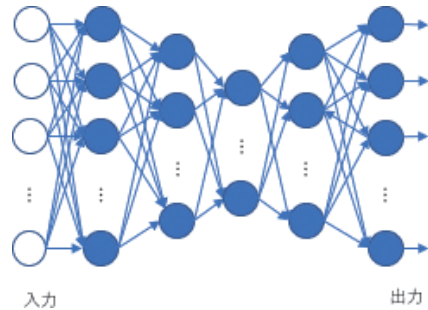


図-2 ニューラルネットワークの基礎構造

## 2 ディープフェイクとは何か

### 2.1 ディープフェイクの原理

「ディープフェイク」とは「深層機械学習によって偽動画を生成する技術」を意味する。

「深層機械学習」とはニューラルネットワークを用いた機械学習を指すが、ディープフェイクはその中でも教師あり学習を応用した技術である。そもそもニューラルネットワークは、生物の神経細胞であるニューロンの働きを模式化した形式ニューロン（入力値に重さをつけたものの総和が一定しきい値を超えることで出力を行う<sup>(1)</sup>関数）

（図-1）の集まりを多層に重ねたものとして表現される（図-2）。このニューラルネットワークは所要のデータ入力（図-2の「入力」）を受けて、入力層から出力層に向かい、全ての形式ニューロンについて所要の計算を行うことで、一意の出力（図-2の「出力」）を得る。一つの形式ニューロンに関する計算は入力一つ一つについての重さ付

けパラメータ（図-1のw）としきい値（図-1のt）で定まる。つまり、ニューラルネットワークを構成する全ての形式ニューロンに関するこの数値の束<sup>(2)</sup>がこのニューラルネットワークのモデルに対するプログラム表現となる。

ここで、あるデータ集合に対し、これを入力した時に期待される出力が得られるよう、この各数値を結果から逆算的に調整していく<sup>(3)</sup>ことが可能である。例えば、様々なデータを与えて人間の顔なら1、それ以外なら0という期待結果を定め、多数の画像データにこの処理をすることで、s方データが人間の顔なら1、それ以外なら0と判別できるような数値群を決定することができる。これが深層機械学習の教師あり学習の基本的な形となる。

Zucconi A. (2018) によれば、ディープフェイクの原理は次の様なものである。

まず、図-2のように真ん中が小さく集約され、

かつ入力数と出力数が同じであるようなニューラルネットワークを指し、入力値と出力値が一致する様にこの深層機械学習を行う。こうして作られたプログラム（いわゆる、オートエンコーダ）は、より多数の入力がより少数の形式ニューロンに集約されていく過程では入力「要約」、或いは「抽象化」を、そしてより少数の形式ニューロンがより多数の出力に拡散されていく過程ではその「展開」、「具体化」、或いはより比喩的に「肉付け」をしている、と解釈しうる。そこで、前者の部分をエンコーダ、後者の部分をデコーダと呼ぶ。

さて、ここで、2人の人物、A、Bの顔の静止画像群を入力データとして、それぞれについてこのニューラルネットワークの学習を十分に行う。ここで、それぞれのニューラルネットワークのエンコーダとデコーダを切り離し、Aに関するエンコーダにBに関するデコーダを組み合わせる。これを適切に行うことで、Aの顔画像を適切に抽象化し、その結果をBの顔と見なせるように具体化、肉付けすることが可能になる。

これは静止画についての処理であるが、特定の動画の各フレームについて同様の処理を行い、これを再び動画に再構成することで、動画としても、顔の入替が可能になる。

もちろん、この方法によって可能となるものは、人間の顔の入れ換えに限らない。しかしながら、後述の通り社会問題されてきたのは顔の入れ換えであり、少なくとも現時点においては、ディープフェイクとは、既存動画内の人物の顔を別の既存人物の顔で置き換える技術であると考えてよい。

## 2.2 ディープフェイクによる動画加工の具体的方法について

ディープフェイクの作成は、一般的に以下の手順で行われる。（以下、本稿の用語法は図-3の例による）

- a. 十分な数の元肖像データを用意し、顔データの抽出を行い、機械学習処理の都合上、必要ならば拡大・縮小を施して一定の大き

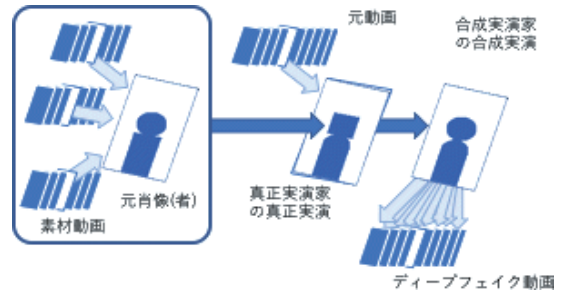


図-3 ディープフェイクを巡る各要素の相関関係

さで揃えておく<sup>(6)</sup>。この際、元肖像データは様々な条件の画像の置き換えに対応できるように、合成実演の品質を上げるべく、様々な条件のものを集めておくことが望ましい。このデータを元肖像データ群とする。

- b. 顔を入れ換えられる真正動画を用意し、真正動画は各フレーム毎の写真データの集合に変換しておく。これらに対し、a.と同様、所要の拡大・縮小を施して一定の大ききで揃えておく。このデータを真正演者肖像データ群とする。
- c. 元肖像データ群、真正実演家肖像データ群の画像について、その全ての画素に対応する大きさの入力層、出力層を備えたニューラルネットワーク（オートエンコーダ）を準備し、真ん中の層が小さいサイズになるようにしておく（一番小さくなった部分を特徴層と呼ぶことにする）。これを元肖像データ群と真正実演家肖像データ群のそれぞれに対し、入力したデータと同じデータが出力されるように学習させ、それぞれを元肖像オートエンコーダ、真正実演家肖像オートエンコーダとする。
- d. 真正実演家肖像オートエンコーダのエンコーダ部分、すなわち特徴層より入力層に近い部分と、元肖像オートエンコーダのデコーダ、つまり特徴層より出力層に近い部分をそれぞれ切り出し、両者を結合する。これをディープフェイク変換機とする。

- e. 真正実演家肖像データをディープフェイク変換機を用いて変換し、この画像データを適切に拡大・縮小し、それを切り出した元動画のフレーム写真に貼り付ける。これを元動画の全てのフレーム写真に施し、上記b.と逆に、元通り時間軸に沿って並べ、動画表現にすることで、元動画のある顔の部分を元肖像者の顔で置き換えたようなディープフェイク動画が得られる。

### 2.3 ディープフェイク処理系の現状

原理上はこのようにしてディープフェイク動画を生成することが出来るが、このような細かい手順を実行することなくディープフェイク動画を生成できる自動化された方法がすでにパソコン向け専用アプリケーションによって、或いはウェブサービスの形で一般消費者向けに提供されている。

パソコン向けのディープフェイク動画生成アプリケーションとしては、火付け役ともなったMicrosoft Windows用の「fakeapp」<sup>(7)</sup>があり、また顔の入れ換え部分のみのアプリケーションとしてUnix / Linux環境用の「FaceSwap」があり、いずれも無償で頒布されている。

なお、いずれのソフトウェアの実行にもGoogle社製の深層機械学習ソフトウェアライブラリ「TensorFlow」が必要であり、また、現実的な速度で処理を行うにはNVIDIA製のGPUを必要とするが、β版ながら有償で提供されるクラウド上のウェブサービス「Deepfakes.web」<sup>(8)</sup>を利用すればこれらの制約を回避できる。

これらを使えば、元肖像の写真データと元動画を用意するだけで、それ以外の原理的な問題は理解しなくてもディープフェイク動画を作成することが現在でも可能である。

### 2.4 ディープフェイク動画の幾つかの類型

ディープフェイクが社会的問題に浮上したのは、このように、この技術が極めて利用しやすい形で多くの人々に開放され、それによって問題があると考えられる動画が数多く公開されたからで

ある。これらはいずれも著名人の顔を他人の顔に上書きしたものであり、次の三つの類型に大別できる。

第一の類型は政治言説に関するものであり、政治的言説を語る既存の動画の顔を著名政治家や著名経済人の顔で置き換えたものが多い<sup>(9)</sup>。さらに広い応用可能性が指摘され「フェイクニュース」の一分野として警鐘を鳴らす声もある。

第二の類型はポルノグラフィに関するもので、既存のポルノグラフィを著名人の顔に入れ換えたもの（又は著名人の動画について胸や局部など本来隠されている部分をポルノグラフィのそれに入れ換えたもの（以下、第二類型派生型））で、すでに国内外の投稿型ポルノサイトでは一つのカテゴリを形成するに至っている。なお、このパリエーションとして、リベンジポルノ等の目的で既存のポルノグラフィを一般女性の顔に入れ換えたものの可能性を指摘する声もある<sup>(10)</sup>。

第三の類型として、上記二類型以外とも呼ぶべきかもしれないが、既存コンテンツの登場人物だけを別の人物で入れ換える、パロディ的な作品群が存在する<sup>(11)</sup>。

このうち最も大量に生産されているのは、第二の類型の不真正なポルノグラフィである。

本稿では、この第二類型を念頭におきながら、ディープフェイク動画が素材動画及び元動画の著作権その他の知的財産権をどのように侵害するかを、特に頒布又は公開の中止を如何に実現できるか（以下、本文において民事的拡散防止という）との関係に配慮しつつ、考察していく。

## 3 ディープフェイク動画と著作権法上の侵害～実演家の権利を中心に

### 3.1 ディープフェイク以前の構造

ディープフェイク動画は著作権法上の映画の著作物にあたることは疑いが無い。そして、ディープフェイク動画は、真正動画の情報に基づいて、



元肖像者の様々な肖像データから、これら著作物の権利者から何も許諾を受けずに、合成的に生成された二次著作物であると解される。

ディープフェイク以前ならば、これはどのように評価されただろうか。

ディープフェイク技術の登場以前においては、技術的限界から、素材動画における元肖像者の実演を元動画に貼り込むことで合成を行うしかなかった。その手順をより詳細に見れば、素材動画の各フレーム写真から元肖像を切り出して対応する元動画の各フレーム写真に貼り込むことになるが、合成された実演においても当該肖像が自然な動きをするためには同じく自然な動きをする一連の元肖像を貼らねばならない。結果的に、合成された実演部分において、素材動画の映画表現の本質を構成する時間軸にそって進行する諸要素（実演、音楽、物語の展開）（以下、時間軸的要素という）もまた保持されることになると思われる。この場合、合成された動画は素材動画の一部を複製しているため著作権上の複製権侵害を構成する。また、実演家たる元肖像者については、この複製部分が実演、すなわち「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。）」（著作権法第2条第3号）を保存することになるため、この部分的な複製行為が無許諾であることを前提とすると、一般的に本来の録画許諾の範囲を逸脱していると思われるから、実演家の録画権の侵害も成立するだろう。他方、元動画についても、著作権者について複製権侵害と同一性保持権の侵害を構成することは言を待たない。真正実演家についても録画権の侵害と、一般的なディープフェイク動画と同様に真正実演に顔だけ元肖像者の実演を貼り込まれたなら、同一性保持権の侵害も認めなければならないだろう。

さて、この関係性はディープフェイク動画について、つまりディープフェイク技術の導入によつ

てどのように影響を受けるのであろうか。

### 3.2 元肖像を含む素材動画とディープフェイク動画の著作権法上の関係について

#### 3.2.1 素材動画とディープフェイク動画の依拠関係について

まず、ディープフェイク動画はその素材動画の著作権を侵害するだろうか。

ここで、2.の生成過程に鑑みると、ディープフェイク以前と異なり、ディープフェイク動画の中の如何なる部分においても素材動画の時間軸的要素は原型を留めないの、素材動画はあくまで時間軸的要素を保持しない各フレーム毎の写真を切り出す材料として用いられているのみである。このように映画の一コマであっても映画としての属性を失ったものについては、あくまで映画の著作物を構成する部分としての写真の著作物として取り扱うべきとされるのが通説である<sup>(12)</sup>。

そこで、検討は動画を写真の集合とみなした上で、元肖像者がディープフェイク動画に対して如何なる請求をしようかに議論は移ることになる。

#### 3.2.2 写真の著作物に関する著作権侵害性

では、ディープフェイク動画は、素材として利用した写真の著作物の権利を侵害しているだろうか。なお、この写真の著作権を侵害したと見なせる限りにおいて、当該著作権は本来その撮影者に発生するところ、著作権法第29条により映画著作者に帰属するため、当該映画の著作権者の権利侵害をしたことになると解せる。

この点で問題になるのは、ディープフェイク動画が、少なくともその各フレームにおいて、素材動画の各フレームと類似性及び依拠性を満たすかどうかである（「江差追分事件」（最判平成13年6月28日民集55巻4号837頁）等）。

確かにディープフェイク動画は当該写真の著作物における元肖像と類似の容貌を含むこと、そしてそれが当該写真の著作物のデータによって生成されたことは事実である。しかしながら、それらは深層機械学習の過程で他の元肖像と画素のレベ

ルにおいて渾然一体のものとして再構成された結果であり、具体的に一致した表現をどの元肖像にも求めることはできないのではあるまいか。

この特殊な類似性、依拠性の評価については、知的財産戦略本部・新たな情報財検討委員会(2017)が報告書の中で取り上げている。ただし、仮に後者を重視して著作権侵害性を認めない結論に立つと著作権侵害性を否定するため深層学習を利用したり、或いは利用したと僭称する可能性が指摘され、そのため、著作物が学習済みモデル内に創作的な表現の形でデータとしてそのまま保持されている場合は依拠を認めるべきとの指摘や、そのまま保持されていなくとも学習用データに含まれている等の元の著作物へのアクセスがあれば依拠を認めても良く、侵害の成否については類似性のみで判断すれば良いといった拡張を認める議論など、検討中に主張された主要な意見の紹介に留め、結論めいたものは提示していない。

ここで手掛かりとして機械ではなく人間による二次創作たる複製行為の場合について見ると、当該著作物と元の著作物の著作物としての表現の本質的な特徴の同一性の認定は、事案の性質によって柔軟に解釈されてきたと指摘できる。すなわち、写真については、その構図や被写体、写真としての狙いの一致程度では複製権侵害を認めない(「廃墟写真事件」(知財高判平成23年5月10日(平成23年(ネ)10010号))反面、写真ではなくマンガのキャラクターについては、どのコマとの一致するかを問わずにそれがキャラクターとして同一性を持つと印象づけられる限りにおいて権利侵害を認めている(「サザエさんバス事件」東京地判昭和51年5月26日(昭和46(ワ)151事件))。

しかしながら、キャラクターの保護において依拠性認定を拡張した所以は、当該キャラクターが人間の創作物であるので、どのコマとの一致かは問わなくても、類似性があれば当該キャラクターの創作への依拠を認め得るだろうところにある。写真の顔部分の流用の場合、類似性は主に被写体

一致に由来し、特定の写真の創作性には求められないであろう。

もちろん、具体的に、一の著作者による画像(一の動画から切り出された画像群か、バラバラに集められた画像群かに関わらず)に依拠しなければ当該ディープフェイク動画が作り得なかったという事情がある場合には、当該写真、或いはその元となった素材動画の著作権侵害を認める余地もありうるかもしれない。一般的にはディープフェイク動画の品質向上のために避けられる方法ではあるが、近年ではかなり少ないサンプル数の元肖像データ群からディープフェイク動画を制作することも可能であると報告されている<sup>(13)</sup>。

しかしながら、この場合でもディープフェイク動画、或いはそれを構成する一枚一枚の画像とこの写真の著作物の間には表現の本質的同一性は認められることは考えづらく、複製権侵害は元より、翻案権侵害の成立も難しいのではあるまいか。

### 3.2.3 元肖像者の権利の侵害性

そもそも実演とは、これを動画に固定した場合、動画の時間軸的要素の中に見出される。3.2.1で検証したようにディープフェイク動画について素材動画の時間軸的要素は保持されないの、素材動画に固定された元肖像者の実演の複製をディープフェイク動画に見出すことは不可能であろう。

ここで実演の固定から切り出された写真について実演家たる元肖像者の権利侵害があるかという論点がありうるが、そもそも写真の著作物について著作権法上、その被写体には権利性が認められていない。従って、絵に描画されたキャラクターと写真に撮影された人物という違いはあるもののどちらも著作物の主題となる「人物」の改変である点において共通することから、上記3.2.2の検討で触れたマンガのキャラクターに関する依拠性の拡張論を同様に認めるかという思考実験は可能であるが、たとえそれを認めたとしても、元肖像者にはそこに保護されるべき権利がない。

従って、著作権法の範囲内においては、元肖像

者については、仮に素材動画が存在し実演家の著作隣接権を享受できたとしても、ディープフェイク動画にそこから容貌を生成されたことにその実演家の著作隣接権の侵害を認めることはできないのではないと思われる。

### 3.3 真正動画に関する合成実演とディープフェイク動画の著作権法上の関係について

このように、素材動画について著作権侵害性が認められない一方で、真正動画に対しては逆に、その著作権侵害性が広く認められうるだろう。

まず、真正動画の著作権侵害性も認められうるであろう。蓋し、真正演者の顔は動画の数ある構成要素の一つに過ぎず、それを改変したところで、ディープフェイク動画は真正動画から動画としての本質を概ね継受していると思われるからである。

そして、真正動画の実演家の権利についても、真正動画におけるある実演の本質が「顔」を除き合成実演でも同一である以上、これを侵害していると問題無く言うだろう。

### 3.4 実演家の権利侵害に関する第二類型と第二類型派生型との場合の違い

なお、以上3.2、3.3の考察は一般的な第二類型のディープフェイクを念頭においており、第二類型派生型については結論が異なる。すなわち、ディープフェイク動画に登場した合成実演においては顔データも真正動画における真正実演と一致するので実演家の権利の侵害を認め得ることになる。

### 3.5 ディープフェイク動画に対する著作権による民事的拡散防止の限界

以上の考察を総合すると、ディープフェイク動画には、真正動画に係る著作権、真正演者による実演家の権利を侵害し、極めて限定的な条件の下ながら素材動画に係る著作権を侵害したと見なされる可能性も見出しうるが、それに留まるというべきである。従って、これらによる法的手段によって複製、公開の統御は可能であるが、元肖像者については何ら著作権法上の権利侵害を見出せず、これによる民事的拡散防止も不可能だと結論

づけざるを得ない。

しかしながら、これは些か都合が悪い。何となれば、一般的にディープフェイク動画の作成の目的はむしろその元肖像者について不実ながら現実と見紛うような合成実演を創出せしめる意図があることが多く、その不都合は元肖像者についてこそ起きることが多いからである。確かに元肖像者と真正演者、乃至は真正動画の権利者が連携すれば、彼らが元肖像者の意を受けて法的手段に訴えることは可能である。しかしながら、この連携は必然でも、蓋然性が高いものでもない。したがって、やはり元肖像者が単独で発動できるディープフェイク動画に対する民事的拡散防止の根拠を他に求めなければならない。

## 4 ディープフェイクと法的諸問題について ～アイコラとの比較から

### 4.1 先行例としてのアイコラ問題

ディープフェイクは既存の自然人に関する不実な動画であるが、情報技術の進化の中で、かつて既存の自然人に関する不実な静止画の存在が社会問題化したことがある。その代表例が「アイドルコラージュ」、すなわち「アイコラ」である。

前項の整理によって、ディープフェイク動画について元肖像者による著作権法上の権利に基づく民事的拡散防止は不可能であり、その理由がディープフェイク動画の肖像素材動画への類似性及び依拠性の問題と、写真の著作物について被写体に権利性がないことの、二つにより基礎づけられることを確認した。アイコラは、機械的な張り込みであるため前者についてはほぼ問題がないが、後者については全く同じ法的問題があり、同じく著作権法上の権利による民事的拡散防止が効かない。そのアイコラに関する法的対策のあり方は、ディープフェイク動画に関する民事的拡散防止を考察する際の先行例として見ることができよう。



#### 4.2 アイコラに関する法的論点と司法判断

インターネットにおけるアイコラの制作・公開行為はすでに90年代から広く見られている。しかしながら、アイコラに関する民事訴訟は極めて少なく<sup>(14)</sup>、筆者の知るところ「週刊実話アイコラ事件」(知財高判平成27年8月5日(平成27年(ネ)10021号))が初例である。

事件は、2013年11月7日、著名芸能人8名についてその顔写真に裸の胸部のイラストを加えて、各芸能人の氏名と、記事執筆者による短いコメント、胸の推定サイズ並びに評価項目を「感度」、「母性本能」等の要素からなる五角形のレーダーチャートを付したものを、「勝手に品評!!」「芸能界妄想オッパイグランプリ」というタイトルで掲載した雑誌を販売したものである。

これに対し、当該芸能人8名が原告となり、当該雑誌を販売した出版社及び関係者(同社の代表取締役、本雑誌の発行人及び編集人)に対し、損害賠償と販売の差し止めを求めて訴訟が提起された。本訴訟における権原はパブリシティ権及び人格権・人格的権利の二つに求められている。

結論から言えば、本訴訟においてはパブリシティ権侵害が否定される一方、人格権・人格的権利侵害が認容され、それに基づき、損害賠償が認められた一方で、販売の差し止めは棄却された。その論理構成は次のようなものである。

- ①原告の肖像と裸の胸部のイラストを合成したものを読者に見せることは、その乳房ないしはヌードを読者に想像させることを目的とするものであって、肖像そのものを鑑賞させることではない。また、本件記事は雑誌全体の巻末に近いモノクログラビア部分での掲載であり、表紙でも取り上げられていない。そのため、肖像は直接の商品等として利用されおらず、また掲載によって雑誌の販売を促進したものと判断できないので、パブリシティ権侵害とは認定されない。
- ②原告の肖像と重ねあわされた胸部のイラスト

は写真であるかイラストであるか容易に判別できない程度にまで精巧に作られたものであり、一見ただけでイラストとの合成物と判別できるようなものではなく、少なくとも第一印象として原告芸能人が自らの乳房を露出しているかのような誤解や印象を読者に生じさせる可能性があるものであるので、肖像を無断で利用された女性に強い羞恥心や不快感を抱かせ、その自尊心を傷付けるものである。また、その目的は、コメントや性的関心事を評価項目とするレーダーチャートを付したところから、原告の芸能活動を揶揄する目的も含む。そのため、本件記事は、社会通念上受忍すべき限度を超えた侮辱行為により原告らの名誉感情を不当に侵害するものであり、かつ、受忍限度を超えた氏名及び肖像の使用に当たる。

- ③人格権・人格的権利侵害により損害賠償は認められるが、雑誌の販売は毎週一度であってすでに終了しており、バックナンバーの販売案内は雑誌上あるものの、現実に販売しており入手可能であることが証拠上明らかではなかったため、販売を差止める利益は認めない。

#### 4.3 肖像権～人格的利益とパブリシティ権

上記の民事訴訟で用いられた人格権・人格的利益とは、肖像の利用についてのものであるから、いわゆる肖像権を指すものと見なしてよい。

肖像権とは、個人の肖像を他者が利用することについて当該個人に権利性を認め、すなわちその制御権能を認めたものである。肖像権に関する我が国判例史上の初例と言われる1969年(昭和44年)のいわゆる「京都府学連事件」(最大判昭和44年12月24日刑集23巻12号1625頁)では、肖像権と呼ぶかどうかは別として、と附言しつつも、「個人の私生活上の自由の一つとして、何人も、その承諾なしに、みだりにその容ぼう・姿態(以下「容ぼう等」という。)を撮影されない自由を有するものというべき」と宣言された。この内容

からわかるように、肖像権はプライバシーの権利の延長として認められたものである。

しかしながら、この観念は1978年（昭和56年）のいわゆる「マークレスター事件」（東京地判昭和51年6月29日判タ339号136頁）において大幅に拡張された。すなわち、「俳優等の職業を選択した者は、もともと自己の氏名や肖像が大衆の前に公開されることを包括的に許諾したものであって、右のような人格的利益の保護は大幅に制限されると解し得る余地がある。（中略）俳優等が自己の氏名や肖像の権限なき使用により精神的苦痛を被ったことを理由として損害賠償を求め得るのは、その使用方法、態様、目的等からみて、彼の俳優等としての評価、名声、印象等を毀損若しくは低下させるような場合、その他特段の事情が存する場合（例えば、自己の氏名や肖像を商品宣伝に利用させないことを信念としているような場合）に限定されるものというべきである。しかしながら、（中略）俳優等の氏名や肖像を商品等の宣伝に利用することにより、俳優等の社会的評価、名声、印象等が、その商品の宣伝、販売促進に望ましい効果を取め得る場合があるのであって、これを俳優等の側からみれば、俳優等は、自ら勝ち得た名声の故に、自己の氏名や肖像を対価を得て第三者に専属的に利用させうる利益を有しているのである。ここでは、氏名や肖像が（中略）人格的利益とは異質の、独立した経済的利益を有することになり（右利益は、当然に不法行為法によって保護されるべき利益である。）、俳優等は、その氏名や肖像の権限なき使用によって精神的苦痛を被らない場合でも、右経済的利益の侵害を理由として法的救済を受けられる場合が多いといわなければならない」として、その肖像の利用について人格的保護とは別に法的保護が与えられると宣言した。

ここで「俳優等は、自ら勝ち得た名声の故に、自己の氏名や肖像を対価を得て第三者に専属的に利用させうる利益を有している」と表現された経

済的利益は、米国法におけるパブリシティ権に連なる観念であり、それに積極的に言及した本判例は、肖像に付随するパブリシティ権として「肖像パブリシティ権」の存在を認めたリーディングケースとされる。ここに、同じ肖像に、人格権ないしは人格的利益に基づく「肖像権」（以下、「狭義の肖像権」）と「肖像パブリシティ権」の二つが存在することになったわけである（以下、単に「肖像権」という場合には両者を併せた意味で用いる）。

爾後、肖像パブリシティ権に関する議論は学説や下級審判決で蓄積されたが、最高裁判決がこれらを踏まえて肖像パブリシティ権の存在を認めるには、2012年（平成24年）のいわゆる「ピンク・レディー事件」（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁）まで待つことになる。

#### 4.4 肖像パブリシティ権の損害の態様について

ここで注目したいのは、肖像パブリシティ権の救済と損害認定のあり方である。

一般的に財産権に係る損害は、権利そのものを滅失させることと、財産権の効果を侵害することと二つの態様がある。しかしながら、肖像パブリシティ権についてこの二つの侵害認定は十分に整理されているとはいいがたいように思われる。

まず、前者の権利そのものの滅失、つまりイメージダウンのような場合について、判例は「その使用方法、態様、目的等からみて、彼の俳優等としての評価、名声、印象等を毀損若しくは低下させるような場合のみ（中略）精神的苦痛を被ったことを理由として損害賠償を求め得る」（マークレスター事件判決）として、これを肖像パブリシティ権の毀損とは認めず、肖像の濫用による人格的利益の毀損として整理している<sup>(15)</sup>。

肖像パブリシティ権の性格については、人格的利益としての肖像権の外延に認められるに過ぎないのか、財産権として独立の保護を受けるのか、またその財産権としての範囲等は学説上大きな論点となっているが、判例は狭義の肖像権を元とし

て該かも木が果実を生じるように派生的に生じる経済的権利のみを肖像パブリシティ権と見ること、前者の立場にあることを明確化したといえる。

また、後者の権利の侵害についても、判例はその認定に抑制的である点は見逃せない。

確かに、マークレスター事件判決は後者の点について侵害を認め、損害賠償請求を認容している。そして、続く1991年（平成3年）のいわゆる「おニャン子クラブ事件」（東京高判平成3年9月26日判タ772号246頁）では、「氏名・肖像が表記されたカレンダーを…無断で販売し、将来も無断のまま販売するおそれがあるというところ…右カレンダーは、年月日の記載以外は殆ど被控訴人らの氏名・肖像で占められており、他にこれといった特徴も有していないことが認められることからすると、その顧客吸引力は専ら被控訴人らの氏名・肖像のもつ顧客吸引力に依存している」として肖像パブリシティ権に基づく差止請求をも容認した。

ところが、週刊実話アイコラ事件判決では、その態様が十分雑誌を販売促進する意図も効果もなかったという意味で、侵害性は認められていない。また、ピンク・レディー事件最高裁判決では、これは雑誌の中でピンク・レディーの曲の振り付けを利用したダイエット法について解説し、また子供の頃にピンク・レディーの曲の振り付けをまねていたタレントの思い出等を紹介する記事を掲載し、当該記事中にピンク・レディーの写真を掲載したことについて、パブリシティ権の侵害性そのものは、利用の態様に照らして、これを認めなかった。

この点について、ピンク・レディー事件最高裁判決は、「①肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し、③肖像等を商品等の広告として使用するなど、専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合にパブリシティ権を侵害するものとして、不法行為法上違法となると解するのが相当である」と判示し、その侵害類型をかなり限定している。

本判決に付された金築誠志裁判官の補足意見は、この二点についてさらに説明している。すなわち、前者については「我が国にはパブリシティ権について規定した法令が存在せず、人格権に由来する権利として認め得るものである」として肖像パブリシティ権の独立した財産権としての性格を否定している。さらに後者については、顧客誘引力を有する著名人が社会の正当な関心の対象となりうる存在であり、商業メディアで行われるその人物像、活動状況等の紹介、報道、論評等を不当に制約しないためにも、単に肖像が掲載されたのみではならず、上記の3類型のような「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」に限定して侵害性を認めるべきことである。仮にこれをアイコラに当てはめれば、広告乃至商品画像としてアイコラを使ったものについてはこの3類型を満たしうるとしても、これをインターネット上で商用利用の意図なく単に動画公開サイト等で公開する行為そのものについては、肖像パブリシティ権侵害による民事的拡散防止を期待することは難しいのではないかと思われる。

とはいえ、このような制限や限定はあるものの、アイコラの法的取扱いを先例とする限り、元肖像者にとっては著作権法に基づく民事的措置が期待できないディープフェイク動画について、肖像権に基づく民事的拡散防止の途が開かれていることは明らかであると思われる。但し、これまでの裁判例に鑑みれば、それをインターネット上での拡散一般についてそれを経済的権利である肖像パブリシティ権の効果として期待することは困難であり、人格権である狭義の肖像権の効果として確かめられるに過ぎないと言い得よう<sup>(16)</sup>。

## 5 肖像権理論の応用可能性の限界について～ 「そっくりさん」、「パロディ」との比較から

### 5.1 酷似する肖像の利用法と肖像の酷似の効果

ディープフェイク動画は肖像権の侵害として一応の民事的拡散防止が可能であるが、その態様について判例で取り上げられた肖像権侵害といくつかの点で異なる。中でも際立っているのは、少なくとも現時点において、合成演者が元肖像者だと明示するものが少ないことである。名称を利用しない意図は定かではないが、このことは、ディープフェイク動画の作成、公開が肖像権、就中肖像パブリシティ権を侵害することがあるという主張に対して二つの抗弁を誘発する可能性がある。

一つは、少なくともパブリシティとしての利用をする意図がなかったという主張である。けだし、もしもパブリシティの一部として肖像を利用するなら、合成演者を観た者に対しそれが元肖像者であると明確に主張することが合理的だからである。

今一つは、これはディープフェイク動画の出来映え次第でもあるが、真正な元肖像者の映像とは異なるものと消費者に見破られているという主張である。いわば明かなセモノであって、その価値はホンモノとは質的に異なり、従ってホンモノの収益を毀損することはないというものである。

この抗弁は正当に成立するものであろうか。この点について、類似例として「そっくりさん」と「パロディ」についての議論を参照しながら、検討してみたい。

### 5.2 「そっくりさん」の肖像パブリシティ権侵害性

「そっくりさん」とは、すでに存在する著名人との類似性を価値とする存在である。「そっくりさん」の鑑賞において重要なポイントは、鑑賞者が認知した「そっくりさん」の類似対象と現実の「そっくりさん」のあり方との異同で、一般的に鑑賞者が自ら類似対象者を発見することによって印象が強まることから、より鑑賞体験を高めるため、明示を避けることもしばしば行われる。

一般的に、「そっくりさん」には化粧や、表情・仕草の工夫で一時的な容貌の類似性を作り出す努力、或いは作為がある。内藤・田代（2014）は、ここに類似対象の肖像パブリシティ権を侵害性を認めつつ、「そっくりさん」を生み出す「額の汗」にも法的保護に値する価値があるとして、これを両者の法益較量として処理すべきと主張する。

その上で、この「そっくりさん」と類似対象の肖像パブリシティ権との衝突の界面を、「そっくりさん」と類似対象の誤認混同が起きるかどうかに求めている。すなわち、誤認混同するほどに似てしまうのであれば類似対象の肖像パブリシティ権の対象になるとしつつ、また、この「そっくりさん」の一つの芸能、創作としての側面に注目し、誤認混同を生じないものは肖像パブリシティ権が及ばないと解してこれを保護すべきと結論づける。この誤認混同は観察者の観点から判断されるものであり、具体的な訴訟においては裁判官の心証において判断されることになる。

### 5.3 「パロディ」と肖像パブリシティ権

内藤・田代（2014）の議論は、二つのコンテンツの類似性、或いは牽連性が認められる場合においても、権利侵害性が明らかでないのであれば、創造行為を保護し、促すという視点から、これを抑制的に解すべきという態度であり、この点で、「パロディ」を巡る議論に接近する。

「パロディ」は、ある著作物の、他の選考する著作物との類似性に着目し、その違いに面白み、価値を生ぜしめる活動である。従って、パロディ作品は先行する著作物に大方において類似した形に作られることから、その二次創作の一種として観念され、従って、著作権法の領域において「パロディ」は長く論じられてきた。

もちろん、その根底には「パロディ」を創作の一ジャンルとして保護したいという意思がある。こうした考え方は国際的にも広く受け入れられており、例えば著作権法の領域においては、法文上の例外規定を設けたフランス法や、実質的にフェ



アユースの法理による保護が与えられている米国法などの例がある。しかしながら、少なくとも日本の著作権法においてはこうした規定が存在しないため、一般的な法解釈の中の態度としてこれを読み込むべきという主張が行われることになる。これを肖像権・肖像パブリシティ権の議論に引き写せば、具体的には、判例上しばしば言及される、人格的利益の侵害が社会生活上受忍すべき限度を超えるものといえるかどうか<sup>(17)</sup>という比較衡量に吸収されるということになる。

しかしながらここで重要なことは、もし「パロディ」の価値が認められるとしても、それは一つの創作として、またあくまで人為的に作り出された架空の現象であるという受け手の認識は前提となっている、ということである。

#### 5.4 ディープフェイク動画は「そっくりさん」

又は「パロディ」として容認されうるか

上記の議論を比較すると、共通点として抽出できるのは、「そっくりさん」や「パロディ」として容認されるためには、そもそもそれが元肖像の真正な事実であるという誤認混同性がないことがまず前提となるという点である<sup>(18)</sup>。但し、ディープフェイク動画も創作物ではあり、その限りにおいて、「そっくりさん」の容貌や、「パロディ」と同様の創作物として保護される余地がある。

これに対して偶然似てしまったという抗弁がありうるかは気になるところだが、ディープフェイク動画の創作過程に鑑みれば、それは元肖像データ群の集め方の問題に帰着するわけで、その検証の中で偶然性は判断されよう。なお、逆に言えば、ディープフェイクは元肖像データ群を適切に調整することで「誰かに似せない」ことも可能であるため、これはディープフェイク動画の制作者には品質抑制義務がある、とも解せよう。

その上で、内藤・田代(2014)が「そっくりさん」と「パロディ」を分けて論じる所以は、多少は揶揄的な視点が伴うとしても基本的に元肖像者に対しては好意的なものであることが多い

「そっくりさん」と揶揄や風刺、批判する目的とするがゆえに基本的に元肖像者に対して否定的なものが多い「パロディ」の差異にあると思われるが、両者の差異は、元肖像との誤認混同性が認められない限り、狭義の肖像権に関する元肖像者の名誉感情の侵害性と社会上受忍すべき限度の衡量の問題などに還元できるのではなかろうか。

## 6 結論～著作権法上の権利の応用可能性の相対的減少と求められる対応

以上の考察を纏めると、ディープフェイク動画を、そこにおいて自身の容貌を用いられたところの著名人は、著作権法上の権利に基づいて訴訟を提起することが出来ないと結論づけざるを得ない。ここにおいて重要なことは、少なくとも動画をを用いて別の動画を改変し、虚偽の実演を生成するという行為について、ディープフェイク技術の登場以前と以後で民事的拡散防止の根拠としうる権原が、著作権法上の財産権(著作権法第91条(録音権及び録画権)及び第92条の2(送信可能化権))及び第92条の3(同一性保持権))から、理論的には財産権(肖像パブリシティ権)に、しかし判例に鑑みれば、憲法第13条から導かれた人格権たる狭義の肖像権に変わった、という点である。

ディープフェイク登場以前であれば、財産権を芸能プロダクションなど、その上に債権を有する第三者や元肖像者本人から譲渡又は信託的委託を受けた第三者が民事手続きを提起することで比較的元肖像者本人の関与が小さい形で事態を解決する可能性が残されていた。しかしながら、ディープフェイク以後は、人格権として観念される権利については、一身専属なものとして同様の手法をとることができず<sup>(19)</sup>、また、名誉感情の保護を訴訟の要素に含めれば元肖像者本人が出廷、陳述を求められることも少なくないため、権利行使の負担は上がる。具体的立法判断によらず、また技



術進歩という本人に帰責できない事由で、権利行使がしにくくなることは、係る行為の規律について財産権が用いることが副次的効果に過ぎないと見れば直ちに法制上是正すべきとまでは言えないながら、産業実態の側から見れば、現実問題として不都合な状態が起きているとは言えまいか。

ただ、この不都合がさほど大きくないという見解もあろう。蓋し、ディープフェイク動画が肖像権侵害を構成することが明らかであれば、本人以外の関係者の対応によるインターネット上のサーバーにおける公開中止は、訴訟によらず、プロバイダ責任制限法に基づきサーバー設置者、乃至はその上で動画を視聴可能にしているサービス提供者に当該行為の中止を求めるだけでも可能であるかもしれないからである<sup>(20)</sup>。

しかしながら、ディープフェイク技術の開発、普及によって、結果的に著作権法による不実な動画への法的統御可能な領域が狭まり、それまで期待されている保護をなしえなくなっている。そして、この技術的進歩が不実な動画の生成を量的に拡大していることもまた、事実である。

一つの対応としては、ディープフェイク動画の判別技術の改善がある。ごく最近では瞬きの検証をすることで、ディープフェイク動画の贋作性を機械検証できるという報告<sup>(21)</sup>もあり。こうした対抗技術の発展はディープフェイク動画と真正なる動画との誤認混同を防止することを助けるだろう。もちろん、ディープフェイク技術そのものも進化するので予断は許されないのではあるが。

また、かかる状況において、肖像権そのものの行使をより合理的にすることで対応することも検討されてよいように思われる。例えば、4.4で触れたように肖像パブリシティ権の毀損としてイメージダウンを拡張的に観念しその防止の為に差止請求を認める（但し、表現の自由との衝突を考慮すればその認定は抑制的であるべきであり、実演家の同一性保持権（著作権法第90条）との整合性に鑑みれば、少なくとも客観的に名誉又は声

望を害するものに限定されることになろう。また、これはイメージダウンそのものの発生の認定要件とも重なる。）ことも一案<sup>(22)</sup>であるし、肖像の発生の事情に鑑み商業用に撮影されたものの管理は現在人格権の問題として処理しているものも含めて専ら財産権的に処理する<sup>(23)</sup>、人格権であったとしても財産権的な性格を帯びる場合に一身専属性を弱く解して信託的委託による行使を認める<sup>(24)</sup>などの方法もあろう。近年、この権利行使を担う事業者と見込まれる芸能プロダクション産業のあり方に対して様々な問題提起がなされている中で慎重論、反対論も多いかもしれない。しかし、芸能人を支える産業の重要度はむしろ高まっており、その環境整備の議論と、芸能プロダクション産業そのものの改革の議論は同時並行で進むべきものと筆者は考える。

重要なことは、虚偽の情景をさも事実であるかのように作り出すディープフェイク動画による権利侵害の発生が、一方で技術革新によって容易化されているのに、他方で民事的拡散防止がしにくくなるというのであれば、実演家の事業は二重に大きな困難に晒されるという問題である。

業界の適切な保護は健全な経済活動の観点から重要である。筆者は、本稿の考察は十分な結論に辿り着いたわけではないと承知しているが、ディープフェイク動画に対する法的規律の手法について、引き続き考察を進めて参りたい。

## 注

- (1) 実際には後の学習を行うための都合上、入力力の総和がしきい値を超えるかどうかの判別計算ではなく、これとほぼ同じ挙動をする様な連続な関数が代用される。
- (2) これら数値は、入力及び各層の形式ニューロンの数の最大値を $n$ 、層の数を $m$ とすると、 $(n+1) \times n \times m$ の数値の組（テンソル）として取り扱うことができる。
- (3) この手法は誤差逆伝播法と呼ばれ、原理そ

のものは1980年代までに確立したが、計算量が膨大になるため実用的になったのは2000年代のマイクロプロセッサ（特にグラフィックプロセッサ）の高速化以後である。

- (4) 大きさを調整するのは、データ内での顔の各部位の位置を相対化し、元画像の顔部分の絶対的大きさの違いによる影響を排除するためである。
- (5) 現在も開発は継続されており、fakeappは2019年5月6日現在で最新バージョンは2.20、faceswapは2019年8月6日更新版が最新（2019年8月17日確認）である。
- (8) <<https://deepfakesweb.com/?locale=ja>> Accessed 2019, May 6
- (9) 例として、ドイツのメルケル首相の顔を米国のトランプ大統領の顔で置き換えた動画（<<https://www.youtube.com/watch?v=5hZOcmqWKzY>> Accessed 2019, August 24）等がある。
- (10) 米国バージニア州では2019年7月1日よりリベンジポルノ規制の対象にディープフェイク技術により生成された静止画及び動画を追加する改正法が施行されている。
- (11) 例として、映画「HAN SOLO」の主役の顔をハリソン・フォードの顔で置き換えた動画（<<https://www.youtube.com/watch?v=ANXucrz7Hjs>> Accessed 2019, August 24）等がある
- (12) 加戸（2013）は、「映画の一コマ写真は、映画の著作物を構成する部分としての写真の著作物のコピーと観念され」とする。
- (13) 近年応用が進む敵対的生成ネットワークというタイプの技術は、サンプルと類似したデータを生成するプログラムとサンプルとの類似性を検証するプログラムを作動させることで、限られた量のサンプルデータから類似のデータを多く生成することを可能にする。これを用いて限られた量の元肖像データから多くのデータを生成してディープフェイク動画を作ることが試みられており、最近例では一枚の写真データからでも可能だとする報告がある。
- (14) 刑事事件としては2005年（平成17年）に、インターネット上に女性芸能人の肖像とヌード写真との合成たるアイコンを掲載したことで、4人が名誉毀損の疑いで逮捕されており、2006年（平成18年）4月21日に東京地裁で罰金刑を科す判決が申し渡されている。
- (15) 佃（2017）はこれを幾代通（1993）の議論を元に、イメージダウンによる逸失利益を算定できないため、人格的利益の補償である慰謝料の算定に含めるのが実務上の扱いと説明する。
- (16) これは財産権の侵害は金銭賠償で補償すれば足りるという考え方による。また、これを踏まえて実際の訴訟は狭義の人格権に基づく請求と肖像場プリシティ権に基づく請求を併用することが通例であり、結果的に、裁判所として後者に基づく差止請求があり得ないか判断を迫られてこなかったことが指摘できる。
- (17) ピンク・レディー事件最高裁判決（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁）、週刊実話アイコン事件東京地裁判決（東京地判平成27年1月29日（平成26年（ワ）7213号事件））等
- (18) 著作権法上の複製及び翻案について上野（2012）は表現の「本質的特徴の直接感得」が可能かどうかで一義的に判断しようとするが、同様の理由と思われる。なお、上野はこれだけを判断基準とすると権利侵害範囲が過度に広がるとして権利制限規定の解釈論や立法論における対応を促すが、本論でいえば、損害の認定においてより柔軟に

対応することが可能だと思われる。

- (19) 米村 (2014) は、譲渡可能性が前提となる信託行為について、現行信託法における信託設定可能な対象が「財産権」よりは広いが人格権・人格的利益は一切含まれないものとされることを指摘しつつ、旧信託法でも人格権の信託についてはかねてより全面的に否定すべきものと解され、この結論は自明であると考えられたためか、この点につき詳しく論じたものは見当たらないとする。
- (20) プロバイダ責任制限法第3条は特定電気通信役務提供者が情報の流通によって他人の権利が不当に侵害されていると信じるに足りる相当の理由があったとき、又は情報の流通により権利侵害を受けた者からの通報（但し、民事訴訟手続きと異なり厳格な手続き的制限はない）を受けて所定の手続きを行った場合に当該情報の流通を中止しうることを定める。
- (21) Li et al (2018) は人物の瞬きを正常人のそれ（健康な成人は2秒から10秒ごとに瞬きし、1回の瞬きには0.1～0.4秒かかる）と比較することで合成実演の検出が可能であるとするとする。
- (22) 齊藤 (1993) は肖像利用権について譲渡可能であるとするが損害賠償の範囲はあくまで許諾をしたなら得たであろう利益を想定しており、肖像価値そのものの減失は想定していない。なお、花本 (1997) は人格権一元説の立場から譲渡可能性に反対するものの、他方で芸能プロダクション等がパブリシティ価値の使用許諾契約又は使用許諾事務の委任契約を結ぶことで、その債権者代位権の転用によって芸能プロダクションが元肖像者の有する人格権に基づく諸権利（差止・損害賠償）を代位行使できると説明するが、債権者代位の性質上、人

格権の全面的代位行使には疑義がある。なお、これが認められても、人格権の行使であることをもって元肖像者の心理的負担を確認するため本人の出廷が求められれば問題の解決にはならないが、実演家人格権の同一性保持権について加戸はその保護法益である「名誉又は声望」の評価には元肖像者の名誉感情は含まれないとしており、この姿勢が採用されれば、この花本説は一つの解決法たり得ることになる。

- (23) 江森 (2010)。但し、この視点は財産権の保護の観点から差止請求が困難であるという問題が残る。
- (24) 大家 (2008) は、最近のパブリシティ権判例が「人格権」から生まれたことを強調するあまり、財産権性、譲渡性の認定に怯懦、臆病になっていると批判する。また、（米村 (2014) は人格権であっても財産価値的構成要素が認められる場合には、その限りにおいて人格権の一部を譲渡しうるべきとするが、これはドイツにおける一般人格権の延長たる肖像権を肖像者の遺族が行使することを認めた「マレーネ・ディートリッヒ」事件 (2000) に関するもので、日本法で言うならすでに発生した財産権としての肖像パブリシティ権の譲渡可能性の議論に相当すると考えるべきであるかもしれない。

#### 参考文献

- 阿部浩二 (1991) 「パブリシティの権利と不当利得」、『新版注釈民法』(18), 有斐閣, pp.564-594
- 江森史麻子 (2010) 「2つの肖像権～プライバシーに基礎を置く権利とパブリシティ権の一側面～」、『駒澤法曹』6, pp.57-78
- 花本広志 (1997) 「人格権の財産権的側面--パブリシティ価値の保護に関する総論的考察」、『獨

- 協法学』45号, pp.241-259
- 幾代通著・徳本伸一補訂(1993)『不法行為法』, 有斐閣, p.279
- 加戸守行(2013)『著作権法逐条講義<六訂新版>』, 著作権情報センター, p.196
- Li, Y. et al (2018) In Ictu Oculi: Exposing AI Generated Fake Face Videos by Detecting Eye Blinking, <<https://arxiv.org/pdf/1806.02877v2>> Accessed 2018, August 17
- 内閣府知的財産戦略本部・検証・評価・企画委員会・新たな情報財検討委員会(2017)『新たな情報財検討委員会報告書—データ・人工知能(AI)の利活用促進による産業競争力強化の基盤となる知財システムの構築に向けて—』, 内閣府, p.37
- 内藤敦・田代貞之(2014)『パブリシティ権概説 [第3版]』, 木鐸社, 513p,
- 大家重夫(2008)「判例評釈(149)プロ野球選手の肖像権使用許諾権限事件[知的財産高等裁判所平成20.2.25判決]」, 『発明』105(9), pp.58-66
- (2011)『肖像権[改訂新版]』, 太田出版, p.310
- 齊藤博(1993)「氏名・肖像の商業的利用に関する権利」, 『特許研究』15号, pp.18-26
- 齋藤康毅(2016)『ゼロから作るDeepLearning』, オライリージャパン, 320p
- 佃忠彦(2017)『名誉毀損の法律実務[第3版]』, 弘文堂, p.313
- 上野達弘(2012)「ドイツ法における翻案--「本質的特徴の直接感得」論の再構成」, 『著作権研究』34号, pp.28-65
- 米村滋人(2014)「第3章 人格権の譲渡性と信託—ヒト試料・著作者人格権の譲渡性を契機に」『東北大学法政実務叢書2 信託の理論と現代的展開』, pp.65-100
- Zucconi, A. (2018) Understanding the Technology Behind DeepFakes, UNDERSTANDING DEEPPAKES PART6, <<https://www.alanzucconi.com/2018/03/14/understanding-the-technology-behind-deepfakes/>> Accessed 2019, August 15