

VR革新機構における倫理、法制度に対するガイドライン  
(一般社団法人VR革新機構第1回法務倫理委員会の審議に対する答申)

2021年10月、フェイスブックの元従業員であるフランシス・ホーゲン氏の内部文書により、様々な問題が明るみに出た。『10代の女性が自分の体形に不満を感じるたびに、インスタグラムを見るとさらに自己嫌悪感の強まる調査結果を非公開とした。』『より感情的な投稿を流通させるため、絵文字の反応を重視するようにアルゴリズムを設定していた。』など、倫理面での問題が明らかになった。これに対して、議会や当局も規制強化に動き出し、信頼回復の難しい状況になった(朝日新聞2021年10月30日)。

ネットワーク上に3D・VR画像の展開を前提とする一般社団法人VR革新機構では、法制度面及び倫理面を考慮したバランスの取れたガイドラインを提示する必要があるため、法務倫理研究委員会を設置し、瀬戸山晃一先生、宮川舞先生に委員を委嘱した。2021年10月21日に第一回委員会を開催し、ガイドライン作成に着手した。

研究委員会

委員長 横松 繁

一般社団法人VR革新機構代表理事

委員 瀬戸山 晃一 (外部委員)

京都府立医科大学

大学院医学研究科 医学生命倫理学 主任教授

医学部医学科 人文・社会科学教室 教授

委員 宮川 舞 (外部委員)

みおつくし法律事務所 弁護士

委員 浅沼 市男

一般社団法人VR革新機構事務局長

東京情報大学 総合情報学部 総合情報学科 名誉教授

委員 井口 正彦

一般社団法人VR革新機構理事

九州産業大学 芸術学部写真・映像メディア学科 非常勤講師

1. 法令遵守及び倫理的問題や懸念に対応したガイドラインの提案

仮想空間と現実空間との境界が曖昧となり、利用者の安全性を慎重に検討し、法律と倫理のバランスのとれたガイドラインを提案する必要がある。

委員からの指摘では、VRと現実の差に瑕疵があるのか？長短期間に渡る人々の価値観が変化しており、メリット、デメリットのバランスを考慮する必要がある。などの指摘があり、法律と倫理のバランスのとれたガイドラインの提案の必要性が指示された。

VRの可能性、誘導的可能性、問題の可能性を明らかにする必要があり、VR制作過程を含め、ガイドラインの提案のための検討を進める必要がある。

2. 倫理

多くの人々は、多様な価値観に基づき、それぞれの考える正しさに従い行動する。しかし、価値観は個々に異なるものの、ときには他者の価値観を受け入れざるを得ない状況にあることが理解されている。このため価値観を根拠としながら、他者に行動の規範を求め、公けに摘要可能な規範を提示する必要がある。

委員からの次の様な指摘が挙げられた。若者を中心にみられる傾向として、SNS、VR画像等のフェイクを信頼してしまう。フェイクが、本当にありうる現実となってしまうこともある。若者に求められるリテラシーの維持が一つの課題である。倫理は人により温度差、意見が分かれるため、ガイドラインで対応する必要性が考えられる。時代により社会通念が変化する。法律があっても、倫理により様々な判断が下されている。実際には、倫理が先行し、問題部分が法律となる後追いの状況であり、法律の規制が遅い。

これまで、情報の取り扱いに関する倫理としては、捏造、改ざん、盗用、二重投稿などの情報の取り扱いに関する禁止事項を述べるとともに、個人情報やプライバシーの保護など情報の中で取り扱われる人権侵害を避けることなどの倫理規則に主題がおかれていた。

ここでは、仮想現実の位置づけを考慮し、現実と仮想の情報空間における境目において、守られるべきことをガイドラインとして提案する。

### 3. 著作権と肖像権

#### 3-1. 著作権

VR著作権の問題として、著作財産権と著作人格権を主張する著作者自身の権利の場合と、著作者隣接権としての著作物を広める場合にまたがり、VRの制作方法に遡り、問題点を明らかにする必要がある。

VR製作に関する著作権に関し権利項目を、表3-1に著作者自身の権利としての著作権、表3-2に著作物を広める人の権利としての著作隣接権、表3-3に被写体の著作権、表3-4に主たる被写体に付随して写り込んだ著作物の権利、表3-5に写真素材の利用と注意点、表3-6に付帯する使用許諾書及び使用同意書をまとめた。

表3-1 著作者自身の権利としての著作権

著作財産権	複製権	印刷、写真、コピー機による複写、録音、録画などの方法で「物に複製する」権利で、著作権の中で最も基本的な権利。
	公衆送信権	テレビ・ラジオ・有線放送、インターネットなどによる著作物の送信に関する権利。
	送信可能化権 公衆送信権に含む	ホームページに著作物をのせて、だれかからアクセスがあれば、いつでも送信できる状態にする権利。
	公の伝達権	テレビ・ラジオ・有線放送、インターネットなどによる著作物の伝達に関する権利。
	頒布権	映画のように多くの人に見せることを目的として作られた映画の著作物を販売したり貸したりする権利。
	譲渡権	映画以外の著作物またはその複製物を多くの人に販売などの方法で提供する権利。
	貸与権	映画以外の著作物の複製物を多くの人に貸し出しする権利。
	翻訳権・翻案権	著作物を翻訳、編曲、変形、脚色、映画化などの方法で二次的著作物を作る権利。
著作人格権	公表権	著作者が著作物を公表するかどうか、公表する場合どのような方法で公表するかを定める権利。
	同一性保持権	著作者が自分の著作物のタイトルや内容を、ほかの誰かに勝手に変えられない権利。
	氏名表示権	著作者が著作物に氏名を表示するかどうか、表示する場合本名にするか、ペンネームにするか決める権利。

表3-2 著作物を広める人の権利としての著作隣接権

実演家人格権	同一性保持権	実演家が自分の著作物のタイトルや内容を、ほかの誰かに勝手に変えられない権利。
	氏名表示権	実演家が著作物に氏名を表示するかどうか、表示する場合本名にするか、ペンネームにするか決める権利。
実演家財産権	許諾権	録音・録画権
		放送権・有線放送権
		送信可能化権
		譲渡権
		貸与権
	報酬請求権	CD等の放送・レンタル等について使用料を請求できる権利
		生の実演の有線放送による同時再送信について使用料を請求できる権利
レコード製作者の権利	許諾権	複製権
		送信可能化権
		譲渡権
		貸与権
	報酬請求権	CD等の放送・レンタル等について使用料を請求できる権利
放送・有線放送者の権利	許諾権	複製権
		放送権・有線放送権・再放送権
		送信可能化権
		テレビ放送・有線テレビ放送の公の伝達権

表 3-3 被写体の著作権

一般公衆の見やすい屋外に設置された美術の著作物	写真等による複製・翻案	被写体の著作権があるものの、利用許諾は不要。
	増製と譲渡及び公開複製物の販売	被写体の著作権があり、利用許諾が必要。
建築の著作物	写真等による複製・翻案	被写体の著作権があるものの、利用許諾は不要。
	複製と譲渡及び公開複製の恒常的設置	被写体の著作権があり、利用許諾が必要。

表 3-4 主たる被写体に付随して映り込んだ著作物の権利

主たる被写体に付随して映り込んだ著作物	軽微な構成部分に留まるもの。 正当な範囲内。	被写体の著作権なし	
		本来意図した収録対象ではないもの。 小さく映り込んだものを送信。 たまたま映り込まれたものを送信。	著作権者の許諾不要
	著作権者の利益を不当に害するもの。	被写体の著作権あり	
		本来の撮影対象とするもの。 積極的に見せようとするもの。	著作権者の許諾必要

表 3-5 写真素材の利用と注意点

ライトマネージメント	使用都度の使用許諾	
ロイヤリティフリー	一度の使用料で自由利用	
フリー素材	使用料無料	利用規約に注意

表 3-6 付帯する使用許諾書及び使用同意書

プロパティリリース (撮影物使用許諾書)	他人の所有・管理する物を撮影し、素材として販売するとき
モデルリリース (肖像権使用同意書)	被写体となるモデルを撮影し、素材として販売するとき

### 3-2. 肖像権

VR画像の取り扱いに関し、人格権やプライバシー権としての肖像権について考慮する必要がある。同時に、VR画像の発信時の個人情報保護や、VR画像が名誉棄損などの問題を引き起こさないための注意事項を喚起する必要がある。VR画像の作成に当たっては、写り込んだ人物について、肖像権を侵害しないために、顔にぼかしを入れるなどの作業が必要である。また、写り込んだ車両のナンバープレートなども、個人情報を推定可能な画像であり、ぼかしを入れる作業が必要である。

肖像権に関する権利項目として、表3-7に人格権やプライバシー権としての肖像権、表3-8にパブリシティ権についてまとめた。

表3-7 人格権やプライバシー権としての肖像権

主題とした被写体の人物	人物の許可を得て掲載。	
	人物の許可を得ずに掲載。	肖像権の侵害（被写体の自己の肖像を他者に勝手に使用されない権利を持つ） 個人情報の流出や名誉棄損となる可能性がある。
たまたま写り込んだ人物	人物の許可を得て掲載。	
	人物の許可を得ずに掲載。	肖像権の侵害（被写体の自己の肖像を他者に勝手に使用されない権利を持つ） 個人情報の流出や名誉棄損となる可能性がある。

イベントなどでは、入場券に「入場者は、主催者が撮影した肖像などの画像あるいは動画について、主催者が公開、非公開を問わず無償で使用することに同意するものとします。」と記載するなど、主催者によるホームページ等への利用に合意を求める事前策がとられることが多く見られる。これは、撮影された個人個人の肖像権に対して、全員の合意をとるための適切な措置と考えられている。しかし、あくまで主催者としての対策であることに留意する必要がある。

表3-8 パブリシティ権

著名人を商品やサービスのPRに使用すること	許可を得て利用	
	無断で利用	パブリシティ権の侵害 （肖像権の侵害とともに、 名誉棄損となる可能性がある）

## 4 現状分析

### 4-1. ボランティア撮影及び有料撮影について権利関係

一般社団法人VR革新機構では、コロナ下における美術館、博物館、動物園などの文化施設への入場が困難であった時期に、交通費のみを負担頂き、無料で施設の撮影とWEBにおける仮想空間での公開をボランティア撮影として実施してきた。これに加え、無料公開期間後の有料化や、一般社団法人VR革新機構のメンバーによる有料の撮影とWEB公開も推進してきた。

表4-1に現状のボランティア撮影における分担と権利関係、及び、表4-2に有料撮影について権利関係を表に示す。表4-1及び表4-2については、曖昧な部分があり、今後、法務倫理研究委員会の議論を経て改訂する予定である。

表4-1 ボランティア撮影プログラム制度における分担と権利関係

	被写体・施設	撮影者・加工者	Cloudサービス(開示)
プログラム制度	制度利用参加申込にて審査後撮影	VR革新機構正会員	VR革新機構正会員
費用負担	撮影クルーの宿泊交通費、機材輸送費を負担	VR革新機構がボランティア撮影	VR革新機構が利用料負担
成果物	URLのリンク許可による自社サイトにて公開・キャプチャー画像利用	VR革新機構管理	VR革新機構管理
制度利用期限	リンク許可後1年以内	更新延長1年単位で最長2年	更新延長時はMatterportCloud月費用は施設負担
法的権利			
著作財産権		複製権 公衆送信権 公の伝達権 頒布権 譲渡権 貸与権 翻案権	
著作人格権		公表権 同一性保持権 氏名表示権	
著作隣接権			
法律に明文化されていない権利			

被写体の権利	パブリシティ権	要プロパティリリース (撮影物使用許諾書)	
--------	---------	--------------------------	--

#### ボランティア撮影プログラムにおける運用指針

VR撮影およびネットによる公開においては、現実の世界を撮影し、可能な限り現実の通りに画像を仮想空間に投影します。一般的に倫理違反と言われる捏造、改ざん、盗用、盗作、人権侵害を避け、クラウドサービスの内容に責任を持つとともに、以下の通り、運用において指針を設け、VR画像の特性を最大限に生かします。

##### 1. 画像修正、加工範囲

VR撮影とクラウドサービスによる提供では、次の様な修正あるいは加工が施され、実際の画像とは異なることについて理解を求めます。

- ・ 三脚など不要な要素の消去あるいはぼかし処理を施します。
- ・ 人物が写り込んだ際には、顔のぼかし処理を施します。
- ・ 車両が写り込んだ際には、ナンバープレートのぼかし処理を施します。

##### 2. VR撮影の限界

- ・ つなぎ合わせ(スティッチング)精度に限界のあることについて確認を頂きます

##### 3. クラウドサービスによる公開

- ・ リンク内容について公開前に確認を頂きます。
- ・ 無料開示期間を確認頂きます。
- ・ 無料開示期間終了後の移転方法、費用等の条件を確認頂きます。
- ・ クラウドプロバイダーと協力し、安心安全なネット利用の環境を維持します。

表4-2 公益事業有料撮影における分担と権利関係

	被写体 施設	撮影者 加工者	開示方法 Cloudサービス	倫理上の課題
費用負担		施設が負担	施設が負担	
著作財産権	複製権 公衆送信権 公の伝達権 頒布権 譲渡権 貸与権 翻案権	権利共有として 実績としての自 社サイトのみの 公開と使用目的 の許可を施設側 に得て公開する 場合がある		
著作人格権	公表権 同一性保持権 氏名表示権			
著作隣接権				
被写体の権利	パブリシティ権			

#### 公益事業有料撮影における運用指針

ボランティア撮影プログラムの運用指針と同様の対応としますが、クラウドサービスによる公開については、すべてクラウドサービスの利用料などが有料となることをご確認頂きます。

#### 4-2. 現状分析における問題点、検討課題

第1回法務倫理研究委員会の議論をもとに、表4-1及び表4-2を用意したが、VR画像については、「VR画像に著作権が存在するか?」「VR画像の著作権に関する証拠が存在するか?」などの疑問点が提示された。また、条文の解釈次第により判断が異なり、また、時代とともに判断の変化することが指摘された。これらの点について、VR著作物の実体、製作方法、開示方法など、法務倫理研究委員会への説明が求められている。

デジタルツインが進む中、また、フェイスブックは、ソーシャルメディアでは一部でルールの導入の遅れを教訓とし、メタバースの開発の早い段階で規制当局と協議を進める考えを示した（朝日新聞、2021年11月5日）。このメタ空間であるサイバー空間において、VR画像の表示と利用、スポーツVR、エンターテインメントVRの表示と利用が予想され、サイバー空間における予測困難な展開、サイバー空間で、AIが望まないことをしたときに、現実の人間の問題となるか?などの検討課題が指摘された。

#### 5. VR革新機構におけるガイドライン

VR革新機構としては、ボランティア撮影における権利関係を明確にし、VR革新機構内部の自主規制としてガイドランを策定し、教育のための検証に努める必要がある。

#### 6. その他

このガイドラインについては、ホームページに公開し、パブリックコメントとして、皆様のご意見を頂き、より良いものとする予定です。ガイドラインに関する忌憚なきご意見を事務局までお寄せください。

以上