

第2回 パブリシティ権による声の保護  
～米国裁判例の分析とピンク・レディー最判  
の判断枠組みに対する示唆～

弁護士・NY州弁護士・上級VR技術者 関 真也

## I はじめに—想定事例と検討の流れ

今回の検討対象は、パブリシティ権による声の保護である<sup>1)</sup>。

前回<sup>2)</sup>に続き、俳優・声優・歌手等のいわば「本業」の部分における声の保護について検討する。この検討の想定事例は、前回同様、主に以下の内容である。

- 想定するケース：統計的音声合成により、著名な俳優・声優・歌手等の声を、彼らが実際には出演していない「表現作品」に登場させ、あたかも実際に演技・歌唱・演奏等をしたかのようなコンテンツを作り出し、販売、配信、上映、放送等により商業的に利用するケース
- 想定する「表現作品」：複数の表現的な要素が複合する表現作品（典型例として、映画、アニメやゲームは、多数の出演者・キャラクター、セリフ、演出、脚本、カメラワーク、衣装、背景、美術、アイテム、視覚効果、主題歌、BGM、効果音等が複合した「表現作品」である。）
- 想定する「声」の要素ないし特徴：原則として、「大きさ」「高さ」「速さ」「間」及び「音色（音質）」という5つの要素<sup>3)</sup>

以下では、まず、上記「表現作品」における著名人の肖像等の使用に関し、米国の裁判例を概観する（後述Ⅱ）。これに際しては、わが国におけるパブリシティ権侵害の判断基準との類似性<sup>4)</sup>も指摘されるTransformative Use Test（変容的利用テスト）を採用した裁判例を検討対象とする。次に、米国裁判例を参考にして、わが国の〔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。以下「ピンク・レディー最判」という。）に基づき、想定事例におけるパブリシティ権侵害の成否を検討し、課題を探索（後述Ⅲ）。最後に、ピンク・レディー最判が示したパブリシティ権と表

現の自由の関係という視点から、パブリシティ権に関する立法の可能性と課題について若干言及する（後述Ⅳ）。

なお、本稿においては、声がパブリシティ権の保護の対象となり得ることを前提とする<sup>5)</sup>。

Ⅱ 米国裁判例の検討—「表現作品」  
における変容的利用テストの適用1. 変容的利用テスト  
(Transformative Use Test)

## 1-1. 位置付け

米国では、パブリシティ権に関する連邦法がない。各州の制定法又はコモン・ローの問題としてパブリシティ権を取り扱っており、侵害の成否についても異なる判断基準が用いられている<sup>6)</sup>。

中でも、カリフォルニア州等で採用されている変容的利用テストは、表現の自由とパブリシティ権の調和を図るという本質においてピンク・レディー最判が示した3類型テストと同じであり、「3類型テストの当てはめにも直接影響を及ぼすものである」と指摘されており、特に注目を要する<sup>7)</sup>。

## 1-2. 内容

変容的利用テストを初めて採用した〔Comedy Ⅲ事件〕カリフォルニア州最高裁判決によれば、同テストの基本的な考え方は、以下のとおりである<sup>8)</sup>。

まず、芸術的表現が、商業的利益を得ることを目的とする忠実な描写又は模写という形をとる場合には、パブリシティ権侵害を肯定する。

他方、忠実な描写又は模写を超えて、作品に重要な変容的要素が含まれる場合には、表現の自由を優先してパブリシティ権侵害を否定する。この場合、表現の自由

(合衆国憲法修正第1条)による保護に値するだけでなく、パブリシティ権によって保護される経済的な利益を阻害するおそれも少ないからである。例として著名人のパロディは、ファンからみれば当該著名人の標準的なグッズの代替物とはならないから、パブリシティ権が保護しようとする市場を脅かすことは通常ないため、パブリシティ権よりも表現の自由が優先される。

同判決によれば、作品が表現の自由による保護に値するほど十分に变容的であるか否かの判断は、次の5つの要素が考慮される。

- ①著名人の肖像が当該作品の「素材」の1つにすぎないのか、それとも著名人の描写又は模写が当該作品の要点・本質であるのか
- ②著名人の肖像を含む作品が、当該肖像というよりも、主として被告自身の表現となっているか
- ③写実的又は模写的な要素と創作的要素のいずれが、当該作品を占める主要な要素となっているか（質ではなく量的な観点で判断する。優れた技能によるものであっても、著名人の写実的な描写はパブリシティ権侵害となり得る。）

- ④当該作品の市場性及び商品価値が、主として、描写された著名人の名声から生じるものであるか、それともアーティストの創造性、技能及び評価から生じるものであるか
- ⑤アーティストの技能及び才能が、著名人の名声を商業的に利用するために著名人の独創性のない描写を作成するという全体的な目的に明らかに従属するものであるか

## 2. 裁判例の概観

変容の利用テストを用いてパブリシティ権侵害の成否を判断した主な裁判例の要点を、以下の図表（資料1）のとおりまとめる<sup>9)</sup>。

## 3. 変容の利用か否かを分ける重要な指標

### 3-1. 写実性

資料1の各裁判例によれば、ビデオゲーム等の作品に

資料1 変容の利用テストを用いた裁判例とその要点

事件名	裁判所の判断の要点
Comedy III事件 <sup>10)</sup>	<p>《パブリシティ権侵害を肯定》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Tシャツに印刷されるコメディアン3名の肖像画。</li> <li>・アーティストの技能は、本人らを忠実に描写し、その名声を利用するという全体的な目的に明らかに従属している。</li> <li>・当該作品の市場性及び経済的価値は、主として、本人らの名声から生じている。</li> </ul>
Winter事件 <sup>11)</sup>	<p>《パブリシティ権侵害を否定》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミュージシャン2名と共通する特徴を備える、コミックスに登場するキャラクター。</li> <li>・本人らを忠実に描写したものではなく、彼らはコミックスを形作る素材の一部にすぎない。</li> <li>・半虫人間として描かれたキャラクターにつき本人らに似ている部分があるとしても、非常に表現的なストーリー全体の一部であるキャラクターとして、風刺、パロディ又はカリカチュアのためのために変形されている。</li> </ul>
ETW Corp.事件 <sup>12)</sup>	<p>《パブリシティ権侵害を否定》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイガー・ウッズの肖像を含む絵画。</li> <li>・当該作品は、タイガー・ウッズの忠実な描写のみを利用するものではない。</li> <li>・むしろ、当該作品は、スポーツ史上の歴史的な出来事を芸術的な形で描写し、その出来事におけるウッズの功績の価値に関するメッセージを伝えるために、ウッズの画像に加えて複数の画像をコラージュした構成となっている。</li> </ul>
Kirby事件 <sup>13)</sup>	<p>《パブリシティ権侵害を否定》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本人と共通点のある、ゲーム中のキャラクター「Ulala」。</li> <li>・Ulalaは、極めて背が高く細身のコンピュータ生成の体型や髪型、衣装、ダンスの動き等が異なり、原告（歌手等）の忠実な描写ではない。</li> <li>・Ulalaは25世紀の宇宙記者という設定であり、原告自身とは異なる。</li> </ul>
No Doubt事件 <sup>14)</sup>	<p>《パブリシティ権侵害を肯定》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザーがミュージシャン（ロックバンド『No Doubt』のメンバーを含む。）のアバター等を操作して歌唱・演奏することができるゲーム。</li> <li>・No Doubtのメンバーが名声を勝ち得た所以であるロックソングの演奏をする写実的なアバターであり、それ自体には新たな創作的要素は加えられていない。</li> <li>・ファンシーな会場で演奏したり、本人なら歌唱しないであろう歌を歌ったりするなど、他の多くの創造的な要素を含むビデオゲームに当該アバターが登場するという事実は、当該アバターを、No Doubtのメンバーが著名人として行う行為の正確な再現以外の何物にも変容するものではない。</li> <li>・その名声を利用してファンの購買意欲を促すことが目的であり、ゲームの表現的要素はそれに従属する。</li> </ul>
Keller事件 <sup>15)</sup>	<p>《パブリシティ権侵害を肯定》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザーが選手のキャラクターを操作するフットボールゲーム。</li> <li>・本人の身体的特徴を再現したキャラクターである。</li> <li>・ユーザーは、本人が現実の生活において知られている活動（アメリカンフットボールのプレイ）を行うキャラクターを操作し、かつ、ゲームにおいて当該活動が行われる文脈もまた現実の本人と同様である（フットボールスタジアムにおいて、アリゾナ州立大学のスターティングクォーターバックとしてプレイ）。</li> </ul>

において利用される肖像等の写実性、言い換えれば、肖像等に対する表現的要素の付加の有無及び程度によって、変容の利用であるか否かが大きく影響を受けると考えられる。

たとえば、[Comedy III事件]、[No Doubt事件]及び[Keller事件]の各判決は、描写される作品やキャラクターが、本人の身体的特徴等を忠実に再現するものであることを1つの理由として、パブリシティ権侵害が認められている。逆に、[Winter事件]及び[Kirby事件]の各判決では、キャラクターが本人を忠実に再現するものではなく、その外見、設定等について表現的な要素が付加されていたため、パブリシティ権侵害が否定されている。

これらに対し、[ETW Corp.事件]判決は、タイガー・ウッズの描写は写実的であったにもかかわらずパブリシティ権侵害が否定された点で特徴的である。これには、次に述べる要素が重要な意味を持ったと考えられる。

### 3-2. 表現的要素の付加に関する評価の対象

#### ——肖像等のみか、作品全体か

前掲資料1の各裁判例によれば、変容の利用であるか否かを判断するに際し、肖像等それ自体に付加される表現的要素だけでなく、肖像等が利用される作品全体に含まれるそれ以外の表現的要素を考慮するか否かが重要となる場合がある。

[Winter事件]及び[Kirby事件]の各判決は、これを考慮に入れたものであると考えられる。前述3-1のとおり、両事件は本人を忠実に再現するものでないキャラクターの事案であったが、いずれも独自の表現豊かなコミックス又はゲームの文脈において、それに合わせて本人とは異なる外見、設定等を持つものとなったのであり、変容の利用であると認められている。

また、[ETW Corp.事件]判決も、本人以外の要素を含む作品全体として変容性があると判断した。問題となった絵画が前述3-1のとおり本人を写実的に再現したものであった点において、[Winter事件]及び[Kirby事件]と異なる。変容の利用であると認めた理由として、同判決は、当該絵画が、タイガー・ウッズ本人を含む複数の要素（オーガスタ・ナショナル・ゴルフクラブのクラブハウス、リーダーボード、キャディ、過去のマスターズ優勝者等）から成るコラージュ作品であり、それらの組み合わせによって、スポーツにおける歴史的な出来事を芸術的に表現するとともに、本人の功績についてのメッセージを伝えていると述べた。

このように、肖像等が利用された作品全体から当該肖像等の利用の変容性を判断する裁判例がある一方で、[No Doubt事件]及び[Keller事件]は、いずれも本

人を写実的に再現するキャラクター以外の表現的要素があるゲームの事例において、変容の利用であるとは認めなかった。この違いをどう捉えるかについては、次の3-3で述べる要素が参考になる<sup>16)</sup>。

### 3-3. キャラクターの不変性

#### ——再現される活動と文脈

[No Doubt事件]及び[Keller事件]の各判決は、ゲームの中でアバターないしキャラクターとして再現される本人が、彼らが現実において名声を獲得したのと同じ活動を、同じ文脈において行っていることを重視して、ゲーム内の他の表現的要素にかかわらず、肖像等の利用が変容的であることを否定した<sup>17)</sup>。[Winter事件]及び[Kirby事件]では、作品内の他の要素と相俟って、空想的、創造的な新しいキャラクターとして描かれたのであり、その活動及び文脈において本人とは異なる。この点が、これらの判決の結論を分けたと考えられる。

これを、作品が十分に変容的であるか否かを判断する5要素（前述Ⅱ.1-2）に即して整理すると、たとえば次のようになると考えられる。まず、ユーザーが著名人になりきり、又は著名人と並んでプレイすることができるゲームにおいては、本人の肖像等を使用してその名声によりファンに訴求し、商業的利益を得るのが主目的となりやすい。この目的との関係においては、本人の肖像等は作品の素材にすぎないというよりは、その描写こそが作品の要点・本質であると認められる場合があると考えられる（①の要素）。また、その目的を有するゲームの市場性及び商品価値は、ユーザーがゲーム内でなりきったり一緒に演奏したりすることを望む当該著名人の名声から生じる場合が多いと考えられる（④の要素）。さらに、そのような場合には、アーティストの技能等は、当該著名人の名声を商業的に利用するという主目的のために従属することとなろう（⑤の要素）。加えて、活動及び文脈を本人と同じくする状況において本人の肖像等が写実的に描かれた場合、それは本人の再現にすぎず、主として被告自身の表現になっているとは言えないし（②の要素）、写実的な要素ではなく創作的な要素が作品を占める主要な要素になっているとも言い難い（③の要素）。

合衆国最高裁判所は、[Zacchini事件]において、「[パブリシティ権の保護]の根拠は、信用の盗用による不当な利得を防止するという単純なものである。市場価値を有し、通常は対価を支払うであろう原告の何らかの要素を被告に無償で得させることには、何ら社会的意義はない」と述べた上で、「パフォーマンス全体を放送することは、他人の氏名を商業目的で無断利用したり、報道機関が氏名又は写真を偶発的に使用したりするのとは

異なり、上告人がエンタテイナーとして生計を立てる能力の核心を侵すものである」とし、パブリシティ権の最も強い根拠となるケースは、「エンタテイナーの名声を商業製品の魅力を高めるために利用するのではなく、そもそもエンタテイナーがその名声を獲得する元となった活動そのものを利用するケース」であると述べた<sup>18)</sup>。[No Doubt事件] 及び [Keller事件] の各判決のように、著名人が現実において名声を獲得した所以であるところの活動と文脈を同じくする状況において当該著名人の肖像等を利用する場合につき、パブリシティ権を表現の自由に優越させ、その侵害を肯定するのは、[Zacchini事件] 最高裁判決に通じた考え方であると捉えることができる。

また、米国著作権法のフェアユースに関するものではあるが、[Goldsmith事件] 合衆国最高裁判決<sup>19)</sup>は、フェアユースの第1要素（利用の目的及び性質）は、その利用が「単に原作品の目的に取って代わる（原作品の地位を奪う）ものであるのか、それとも、追加的な目的又は異なる性質を持つ新しいものを加えるものなのか」を中心的に問うものであり、「原作品と二次利用が同一又は極めて類似した目的を共有し、かつ、二次利用が商業的なものである場合、複製を正当化する何らか他の理由がない限り、フェアユースの第1要素はフェアユースに不利に働く可能性が高い」と述べた。利用の対象が著作物であるか肖像等であるかという違いがあるが、[No Doubt事件] 及び [Keller事件] の各判決の考え方は、同最高裁判決にも根本において通じるところがあると思われる。パブリシティ権は肖像等の商業的な利用をコントロールする権利であるところ、著名人が現実において名声を獲得した所以であるところの活動と文脈を同じくする状況において当該著名人の肖像等を利用することは、まさしくパブリシティ権の文脈における当該肖像等の「目的」の中核をなすものであり、これを商業的に二次利用することは原則として当該目的に取って代わるおそれがあるからである。

## 4. 「表現作品」の生成AI・ディープフェイクによる声の再現

### 4-1. 問題の整理

生成AIにより俳優・声優等の声にそっくりな（写実的な）音を制作し、これを映画・アニメ等の「表現作品」の登場人物・キャラクターの声として利用するケースについて、米国裁判例の分析をもとに、変容的利用としてパブリシティ権侵害が否定されるかどうかを検討する。

映画・アニメ等において、俳優・声優等は、その表現

作品ごとの世界観、担当する登場人物やキャラクターの口の動きを含む動作・外見・表情・生い立ち・性格その他の設定、他の登場人物等との相互関係、セリフの内容、個々の場面の内容や流れ、BGM・効果音その他演出等に応じ、その登場人物等の心情等を解釈した上で、これらに合わせて声の大きさ、高さ、速さ、間及び音色（音質）を変化させて演技を行っていると考えられる。つまり、個々の俳優・声優等の声は、表現作品ごとの多様な創作的表現要素と密接に結びつき、その影響を受けて、本人自身の声というよりは当該作品の登場人物等の声となり、当該表現作品の一部を構成する場合がある。

このように考えると、表現作品における俳優・声優等の声は、多様な創作的要素からなる表現作品の文脈において、それに合わせて本人とは異なるものになっていると評価すれば、[Winter事件] 及び [Kirby事件] と同様の位置付けとなり、変容的利用であると認められやすいと考えられる。

また、声自体は表現作品においてもなお本人を写実的に反映したものであると捉えれば、[ETW Corp.事件] に近い位置付けにあると整理することもできる。ただ、その場合であっても、多様な創作的表現要素からなる表現作品全体の文脈の中で、娯楽、批評、パロディその他の表現をするための一要素になっているものとして、やはり変容的利用と認められる可能性がある。

### 4-2. 活動及び文脈の不変性

しかしながら、[No Doubt事件] 及び [Keller事件] の各判決を敷衍すると、生成AIにより出力した音を表現作品の登場人物等の声として利用することが、俳優・声優等が現実において名声を獲得したのと同じ活動を同じ文脈において代替するものと評価される場合には、なお変容性を否定してパブリシティ権侵害を肯定する余地がある。

[No Doubt事件] はミュージシャン、[Keller事件] は大学アメリカンフットボール選手の事案であった。これらの事案では、本人の現実における活動等は他人を演じることではないから、本人の活動やその文脈を特定することは比較的容易である。

これに対し、俳優や声優に関しては状況が異なる。彼らは、出演する作品や担当する登場人物等の口の動きを含む動作、表情その他の設定に応じ、これらに合わせて声の大きさ、高さ、速さ、間及び音色（音質）を変化させ、その世界観の中で本人とは異なる人物等の演技をすることが求められるからである。彼らが現実において名声を獲得した所以となる活動は俳優や声優としての演技等であるが、表現作品において、彼らの声は、俳優や声優として演技等をする者ではなく、異なる文脈において

異なる活動をする別人である登場人物等の声として利用される。この点を強調すると、俳優や声優の声を表現作品に利用するケースにおいては、多くの場合、[No Doubt事件] 及び [Keller事件] とは事案が異なり、[Winter事件]、[Kirby事件] 又は [ETW Corp.事件] に近いものとして変容性を否定されるという考え方があり得る。

他方で、[Zacchini事件] 及び [Goldsmith事件] の合衆国最高裁判決（前述3-3）をもとにして、次のように異なる考え方をとる余地もある。

まず、作品の世界観等に応じて声を変化させ、本人自身とは活動及び文脈が異なる登場人物等を演じることは、俳優や声優が商業的に求められる活動そのものであり、彼らが俳優や声優として経済的利益を得ることができる理由ないし能力の核心であって、彼らが名声を獲得する所以となる活動である。このように市場価値を有し、通常は出演料等の対価が支払われるであろう彼らの声による演技を、生成AIによって無償で代替することを認めれば、俳優や声優として活動するインセンティブが損なわれるおそれがある。これには、いかなる社会的意義が認められるだろうか（前掲[Zacchini事件] 判決参照）。

また、俳優や声優としての活動を通じて名声を獲得した彼らの声を、映画・アニメ等の表現作品の登場人物等の声として利用するという共通の目的のために商業的に利用することは、原則として変容の利用とはいえないと解し得る（前掲[Goldsmith事件] 判決参照）。そもそも、変容の利用に該当する場合にパブリシティ権侵害が否定されるのは、変容的な表現が付加された作品は表現の自由（合衆国憲法修正第1条）による保護に値すると同時に、パブリシティ権によって保護される経済的な利益を阻害するおそれも少ないからである（前掲[Comedy III事件] 判決参照）。前述した共通目的のために彼らの声を商業的に利用することによって市場で競合する上に、俳優・声優等には出演料等の対価が支払われないという状況は、パブリシティ権によって保護される彼らの経済的な利益を阻害しないといえるだろうか<sup>20)</sup>。

これらを踏まえると、たとえ本人の俳優・声優等としての活動及び文脈と、生成AIにより表現作品において本人の声が利用される登場人物等の当該表現作品における活動及び文脈とが厳密には異なるとしても、表現作品における登場人物等の声として利用するという声の利用目的が共通し、かかる利用の市場において生成AIが本人に代替する場合には、変容性が否定され、パブリシティ権侵害が成立するという解釈が採られる余地はあると思われる。この場合、本人の活動及び文脈との同一性は、表現作品において本人を再現したキャラクターの活動及び文脈と対比するのではなく、表現作品との関わりにお

いて本人のものと需要者に認識される活動及び文脈と対比して判断することになると考えられる。

### Ⅲ

## わが国における「表現作品」とパブリシティ権—ピンク・レディー最判に基づく検討と米国裁判例からの示唆

### 1. 概要

ピンク・レディー最判によれば、肖像等を無断で使用する行為は、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（第1類型）、商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し（第2類型）、肖像等を商品等の広告として使用する（第3類型）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、パブリシティ権の侵害となる。

以下、生成AIにより出力した音を「表現作品」の登場人物等の声として利用するケースを想定し、ピンク・レディー最判のもとでパブリシティ権侵害が成立するかどうかを検討する。なお、この想定に即し、検討対象は主に第1類型及び第2類型とする（後述2及び3）。ただし、映画・アニメ等の「表現作品」にも広告はあるから、その限りで第3類型についても若干触れる（後述4）。その上で、わが国のピンク・レディー最判に基づく判断枠組みに対し、前述Ⅱで行った米国裁判例の分析を踏まえた再検討を加える（後述5）。

### 2. 第1類型

#### 2-1. 要件の整理

第1類型は、2つの要件からなる。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することである。それぞれ、それ自体要件、独立要件とよばれる<sup>21)</sup>。

第2類型とは異なり、第1類型においては、肖像等が作品の一部だけに使用された場合でも、それが独立して鑑賞される場合には、それ自体が「商品等」と扱われ得ると解されている<sup>22)</sup>。

#### 2-2. それ自体要件

それ自体要件は、肖像等に新たに加えられた「創作的貢献に着目」するものであり、たとえば「パロディーは、肖像等『それ自体』を鑑賞の対象とするというよりも、むしろ、当該肖像等の滑稽化・諷刺化によって新たに創作された思想、笑い等を鑑賞の中心とするものである」から、それ自体要件に該当しないと説明される<sup>23)</sup>。

裁判例（[女性芸能人雑誌掲載事件]）では、女性芸能人らの顔を中心とした肖像写真の胸部に相当する箇所に、裸の胸部（乳房）のイラストを合成した画像を用いた記事を、同人らの乳房の形状等を想起させるようなコメントやレーダーチャートが付して雑誌に掲載して出版、販売したという事案において、「本件記事の内容やその体裁に照らすと、本件記事は、1 審原告らを含む女性芸能人らの肖像写真それ自体を鑑賞の対象とすることを目的とするものというよりもむしろ、上記肖像写真に乳房のイラストを合成することによって、これらに付された上記のようなコメントやレーダーチャートと相俟って、1 審原告らを含む女性芸能人らの乳房ないし裸体を読者に想像させることを目的とするものである」というべきである。そして、本件記事は、このような目的に供するために、1 審原告らを含む女性芸能人らの肖像写真に乳房のイラストを加えることによって新たに創作されたものを、読者による鑑賞の対象とするものということができる」（下線付加筆者）などと述べ、パブリシティ権侵害を否定したものである<sup>24)</sup>。

前述Ⅱ. 4-1のとおり、俳優や声優は、「表現作品」ごとの世界観、担当する登場人物やキャラクターの口の動きを含む動作・外見・表情・生い立ち・性格その他の設定、他の登場人物等との相互関係、セリフの内容、個々の場面の内容や流れ、BGM・効果音その他の表現的要素に応じ、これらに合わせて声を変化させて演技を行っている。こうした表現作品において、彼らの声は、他の表現的要素と一体となり、当該作品の思想・感情を伝えるという目的を担うことになる。この場合、当該表現作品は、俳優や声優の声それ自体を鑑賞の対象とするわけではなく、新たに創作された当該表現作品を鑑賞の対象とするものと評価される場合があると考えられる。

表現作品の登場人物等の声として生成AIが出力する音を利用する場合においてこれと同様のことが行われるとき<sup>25)</sup>、それ自体要件を充足しないこととなり得る<sup>26)</sup>。

### 2-3. 独立要件

肖像等に何らかの要素が付加されているとしても、肖像等とこれに対する付加的な要素との間に関連性がなく、又は関連性があってもその付加的な要素は実質的には「添え物」にすぎず独立した意義が認められないような場合には、なお独立要件を充足し得る<sup>27)</sup>。

前述2-2のとおり、「表現作品」において俳優や声優が演じる声は、当該作品の世界観、登場人物等の口の動きを含む動作や表情その他の設定等の表現的要素と密接に結びつき、その影響を受け、当該作品全体として一体的な表現となっている場合がある。この場合、それらの表現的要素は、俳優や声優の声と関連性がないとはいえ

ないし、独立した意義のない単なる「添え物」ともいえないであろう。結果として、この想定事例においては独立要件を充足しない場合が多いと考えられる。

このことは、表現作品の登場人物等の声として生成AIが出力する音を利用する場合においても変わらないと思われる。

独立要件に関し、前述2-2で挙げた女性芸能人雑誌掲載事件判決は、「確かに、本件記事は、一般人ではなく1 審原告らを含む女性芸能人らの肖像等を用いていることに、読者を惹きつける記事としての意味があるということが出来る」と述べながらも、「本件記事における乳房のイラスト部分は、それ自体としては肖像写真を離れて独立の意義があるとは必ずしもいい難いものの、上記のような目的を踏まえると、コメントやレーダーチャートとともに本件記事における不可欠の要素となっており、これらを単なる添え物と評価することは相当ではない」とし、独立要件を充足しないものとしてパブリシティ権侵害の成立を否定している<sup>28)</sup>。

## 3. 第2類型

第2類型は、商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付するケースである。第1類型とは異なり、第2類型では、「商品に肖像等を付して『商品全体』を差別化することに着目し、これを『キャラクター商品』として商品化する」場合に、パブリシティ権侵害になるとされる<sup>29)</sup>。

ここにいう「キャラクター商品」は、専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とする商品に限定され、「仮に、有名人をそのままスポーツのビデオゲームに使用した場合であっても、その余のビデオゲームのコンテンツに十分な変革的要素が認められるような場合には、少なくとも第2類型にいう「キャラクター商品」には該当しないというべきであろう」と説明される<sup>30)</sup>。

たしかに、映画・アニメ等の表現作品においては、どの俳優・声優等がメインキャストをつとめるかによってそのファンを中心とする視聴者の注目度が大きく影響を受けることがあるから、その俳優・俳優等の起用によって差別化を図ることが目的の1つとなっている場合は多いであろう。

しかし、前述Ⅱ. 4-1のとおり、「表現作品」においては、俳優や声優が演じる声だけでなく、当該作品の世界観、登場人物等の設定その他の表現的要素がこれと密接に結びつき、当該作品全体として思想・感情を表現する一体的な表現となっている場合がある。この場合、その声を利用する目的には当該作品の表現を伝えることも含まれ得るのであり、専らその声の有する顧客吸引力を

利用することであるとは限らない。また、当該作品を差別化する要因が専らその声の顧客吸引力にあるとも言い難く、それ以外の表現的要素が当該作品の魅力ないし市場価値につながっていると評価され得る。

したがって、多様な表現的要素が結び付いた「表現作品」においては、第2類型に該当するものとしてパブリシティ権侵害となるケースは少ないと考えられる。ただし、この点については、米国裁判例の分析を踏まえ、後述5で再検討したい。

## 4. 第3類型

第3類型は、肖像等を商品等の広告として使用するケースである。

「表現作品」自体は商品等の「広告」とは言い難い場合が多いと考えられるが、たとえば映画の一部を抜き出した予告編（ティーザー広告）等は「広告」であり、本編に含まれる肖像等にかかる広告に使用することは、一見すると第3類型に該当し、パブリシティ権侵害となる。俳優や声優の声を含む肖像等を広告に使用することがパブリシティ権侵害となり、差止請求等の対象になるとすれば、その広告対象となる表現作品自体においてその声その他の肖像等を無断で使用することがパブリシティ権侵害にならないとしても、当該作品の興行成績や注目度に対して大きな打撃となり得る。このため、表現作品の広告が第3類型に該当すると解釈することは、実務上重要な意義を持ち得る。

もっとも、これに関しては、「表現媒体商品の広告の場合には、肖像の広告使用が商品販売による営利達成にのみ寄与するものと解されるときに限り、パブリシティ権を侵害するものと解するのが相当」とし、「当該記事への読者の興味を惹きつけ記事の表現行為・創作行為の実現に寄与する」場合には違法性が否定される旨を述べる見解がある<sup>31)</sup>。

裁判例では、雑誌に収録された記事の見出しと当該記事に関連する多数の著名人等の肖像写真が掲載された中吊り広告における原告の肖像写真は、その掲載態様に照らし、「本件記事2の見出しを補足する目的で使用されたものということが出来る」から、「専ら原告の肖像の有する顧客吸引力の利用を目的とするものとはいえず」としてパブリシティ権侵害を否定した事例がある<sup>32)</sup>。単に肖像等が広告に使用されたというだけでは足りず、専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするかどうか別途問われる場合があることに注意を要する。

## 5. 米国裁判例に基づく再検討

### 5-1. 活動及び文脈の同一性の考慮

前述Ⅱ. 3-3のとおり、[No Doubt事件] 及び [Keller事件] の各判決によれば、ゲーム等の表現作品の登場人物等として再現される本人が、彼らが現実において名声を獲得したのと同じ活動を、同じ文脈において行っている場合には、当該作品内の他の表現的要素にかかわらず、本人の肖像等の利用は変容的ではないとし、パブリシティ権侵害が肯定されることがある。

また、前述Ⅱ. 4-2のとおり、[Zacchi事件] 及び [Goldsmith事件] の各合衆国最高裁判決も踏まえて考えると、俳優・声優等の声のディープフェイクという事案においても、表現作品における登場人物等の声として利用するという声の利用目的が共通し、かかる利用の市場において生成AIが本人に代替する場合は、たとえ当該登場人物等の当該表現作品における活動及び文脈が本人のそれと異なるとしても、変容性を否定し、パブリシティ権侵害を肯定するという解釈が採られる余地があると考えられる。

わが国では、ピンク・レディー最判が示した判断基準のもと、同様の考慮を行うことは許されるか。

まず、第1類型については、前述2-2及び2-3のとおり、表現作品における俳優・声優等の声の利用は、それ自体要件と独立要件を充足することはいずれも困難な場合が多いと思われる<sup>33)</sup>。

他方、第2類型については、表現作品の目的や、その商品価値が主としてどの要素に由来するかによっては、パブリシティ権侵害の成否を検討するに値すると思われる。

たとえば [No Doubt事件] は、著名なミュージシャン本人になりきってバンド演奏をすることができるこそが当該ゲーム作品の要点・本質であり、その商品価値はまさに本人の名声に由来するものであった。それゆえ、同事件判決は、同ゲームの他の表現的要素にかかわらず、変容的利用とは認めなかった。

これをわが国の判断枠組みに落とし込むと、そうしたケースでは、本人の肖像等の利用は、その商品等の本質との関係において、それが持つ顧客吸引力の利用を少なくとも主要な目的とするものであり、第2要件にいう「商品等の差別化を図る目的」として十分といえる場合があるかもしれない。この点、ピンク・レディー最判が示した基準は「専ら」顧客吸引力の利用を目的とするか否かであるが、この文言は過度に厳密に解すべきものではないとされ<sup>34)</sup>、『専ら』を『only』『exclusively』の意味に限られるものとして使用するのではなく、『mainly』の意味を含み得るものとして使用するものと

思われる」との指摘もある<sup>35)</sup>。

この「専ら」文言をどの程度柔軟に解釈するかによるが、俳優・声優等の声のディープフェイクを表現作品の登場人物等の声として利用するケースでも、当該作品の要点・本質との関係において、その商品価値が「専ら」俳優・声優等の声に由来すると認められるケースがあれば、それは第2類型に該当するものとしてパブリシティ権侵害の成立が認められる余地があるのではないかと<sup>36)</sup>。

## 5-2. 出演料等の対価が通常支払われるべきであるという事情

前述Ⅱ. 4-2 のとおり、[Zacchini事件]及び[Goldsmith事件]の各合衆国最高裁判決によれば、俳優・声優等が名声を獲得した所以となる活動につき、出演料等の対価が通常支払われるような状況で無断利用すれば、パブリシティ権侵害の成立を認めるべきだという考え方があり得る。

わが国においても、第1類型の独立要件に関連して、「下級審の裁判例においても、モデル料等が通常支払われるようなグラビア写真として肖像写真を使用する場合には、パブリシティ権侵害を構成するとするものもあり(東京地判平16・7・14、東京高判平18・4・26 [ブカススペシャル7事件]、原判決)、本判決も、取引の実情を踏まえて、同様の考え方を採用したものと思われる」との指摘がある<sup>37)</sup>。

ただ、この指摘も、「本判決は、グラビア頁に掲載される『グラビア写真』のすべてがパブリシティ権侵害を構成するとまでいうものではなく、第一類型に該当するというには、少なくとも『独立して』(独立要件)の文言を充足する必要がある」としており、モデル料等の対価が支払われるか否かそれ自体が決定的な基準となるのではなく、あくまでピンク・レディー最判が示した各類型に該当するか否かによってパブリシティ権侵害の成否を判断する旨を述べている。

したがって、わが国のピンク・レディー最判のもとでは、人間の俳優・声優等を起用したとすれば出演料等の対価が本人に支払われたであろうという事情それ自体を理由に、表現作品の登場人物等の声に生成AIで出力した音を利用することはパブリシティ権を侵害するという結論が直ちに導かれるわけではないと考えられる。同最判が示した基準を満たさないのに、パブリシティ権侵害の成立を認めるとすれば、表現の自由との調整を重視して侵害範囲を限定し、これを明確化しようとした同最判の趣旨が損なわれることとなろう<sup>38)</sup>。

なお、わが国においては、俳優・声優等の実演家が出演料等の対価を得るパブリシティ権以外の法的根拠として実演家の権利があるから、かかる対価を確保するとい

う役割をパブリシティ権に担わせるべきかを検討する必要があるかもしれない。これには、生成AI・ディープフェイクとの関係における実演家の権利の保護のあり方が関係する<sup>39)</sup>。

## Ⅳ パブリシティ権立法の可能性と課題——表現の自由との関係

ここまで検討したところによれば、わが国のピンク・レディー最判のもとでは、俳優・声優等の声のディープフェイクを、複数の表現的な要素が複合する「表現作品」の登場人物等の声として利用する行為につき、パブリシティ権侵害は成立しにくいと考えられる。本稿では、米国裁判例を参考にその可能性をさらに探ったが、今後の裁判実務において通用するかは未知数である。

このような状況において、俳優・声優等の「本業」の保護と生成AI・ディープフェイクの適切な活用のバランスを図るため、パブリシティ権の保護と限界を定める立法を求める声もある。

ただ、ここには、表現の自由との調整という憲法に関わる難しい問題があるように思われるので、最後に若干考察する<sup>40)</sup>。

人格権に由来する肖像等の経済的価値の利用と表現の自由との調整は、ピンク・レディー最判によって示されたとおり、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とする」か否かという判断基準で行われるというのが、いわば司法上の「答え」となっている。それどころか、この判断基準は、「表現行為、創作行為等に対する萎縮的効果をできるだけ防ぐために、パブリシティ権侵害となる場面をできるだけ限定してこれを明確に示したもの」とされている<sup>41)</sup>。これを踏まえると、人格権に由来する肖像等の経済的価値の利用と表現の自由との調整という原理のもと、この判断基準よりもパブリシティ権侵害となる場面を拡大し、その反面として表現行為、創作行為等の制約を強める立法を考えたとして、それは、ピンク・レディー最判で示された限度を超えて表現の自由を不当に制約するものとして違憲となるおそれがあるように思われる。

もっとも、パブリシティ権侵害を構成する範囲を限定的に解すべき理由として、「わが国にはパブリシティ権について規定した法令が存在」しないことが挙げられている<sup>42)</sup>。したがって、権利制限規定のようなものを含めてパブリシティ権侵害の成立範囲を適切に明確化するのであれば、その範囲をいくらか調整することも憲法上許容されるのかもしれない。

また、人格権由来のパブリシティ権と表現の自由との

調整に関するピンク・レディー最判の考え方との抵触を避けるために、著名人の声等の排他性を優先すべき他の保護根拠を見出し、それに見合った侵害成立範囲を、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とする」か否かという基準とは別に設定するという方策もあり得る。これに関して、たとえば、顧客吸引力の利用としてのパブリシティ権侵害を違法と評価する実質的根拠を、「競業者の主観的態様が自由競争の秩序を逸脱したこと」に求め、不正競争防止法の類推適用を志向する見解がある<sup>43)</sup>。

ピンク・レディー最判により人格権に由来するものとして認められた既存の「パブリシティ権」は、不正競争防止法等によって人の肖像等を保護することが可能となったとしても消滅するわけではなく、それらの保護は併存することになると考えられる。この方向性を志向する場合は、複数の法的根拠に基づく保護が併存することによるビジネスへの影響等を考慮する必要があるだろう。

## V おわりに

本連載第2回では、複数の表現的な要素を複合した表現作品における俳優・声優等の声の模倣につき、米国の裁判例から示唆を得て、ピンク・レディー最判のものとパブリシティ権の保護のあり方とその限界、課題等を考察した。次回は、主に不正競争防止法2条1項1号・2号を対象に、生成AI・ディープフェイク時代のエンタテインメント産業における声の保護の可能性を模索する。

- 1) パブリシティ権による声の保護に関連する問題を取り扱う主な文献として、本稿で挙げるもののほか、柿沼太一「AI技術により自動生成された人物肖像の利用によるパブリシティ権侵害」法律時報94巻9号39頁(2022)、松尾光舟＝齊藤邦史「人工知能の時代におけるパブリシティ権の主体と客体」情報ネットワーク・ローレビュー23巻85頁(2024年)等参照。
- 2) 関真也「著作権法による声の保護～実演家の権利の正当化根拠を起点に可能性を探る～」(本連載第1回)コピライト722号56頁(2025年)。生成AI・ディープフェイクによる声の再現に用いられる技術の一つである統計的音声合成の概要についても、同拙稿をご参照いただきたい。
- 3) Gudrun GRÄWE「日本文化における『声』」立命館言語文化研究29巻3号155頁、162頁(2018年)(鴻上尚史『発声と身体のレッスン』(筑摩書房、2012年)を参照)。
- 4) 中島基至「米国California最高裁パブリシティ権判決の概要と考察」三村量一古稀『切り拓く一知財法の未来』531頁、538頁以下参照(日本評論社、2024年)。
- 5) 中島基至「判解」Law & Technology 56号68頁、74頁

(2012年)、同「判解」曹時65巻5号1179頁、1198頁(2013年)、同「人声権(Right of Human Voice)の生成と展開」Law & Technology 106号1頁、3頁(2025年)、上野達弘「人のパブリシティ権」吉田克己＝片山直也編『財の多様化と民法学』399頁、418頁(商事法務、2014年)、小泉直樹「パブリシティ権保護の近況」法曹時報72巻3号477頁(2020年)、茶園成樹「講演録 パブリシティ権の現状と課題」コピライト708号2頁、13頁(2020年)、奥邨弘司「生成AI時代のパブリシティ権一序論(上)」コピライト764号33頁、34頁(2024年)、今村哲也「声の知的財産法による保護に関する一考察」特許研究79号8頁、21頁(2025年)等参照。また、著名人の声の保護に関連する米国の裁判例として、Lahr v. Adell Chemical Co., 300 F.2d 256 (1st Cir. 1962); Sinatra v. Goodyear Tire & Rubber Co., 435 F.2d 711 (1970); Midler v. Ford Motor Co., 849 F.2d 460 (9th Cir. 1988); Waits v. Frito-Lay, Inc., 978 F.2d 1093 (9th Cir. 1992) 等も参照。

- 6) 関真也「いかなる場合にパブリシティ権は表現の自由に優越するか～米国における近時のビデオゲーム関連判決を参考に～」パテント68巻7号78頁、79頁(2015年)。齊藤邦史『プライバシーと氏名・肖像の法的保護』(日本評論社、2023年)209頁以下も参照。連邦及び州の各レベルにおけるパブリシティ権関連の立法動向につき、関「著作権法による声の保護～実演家の権利の正当化根拠を起点に可能性を探る～」前掲注2) 参照。
- 7) 中島・前掲注4) 543頁。
- 8) Comedy III Prods., Inc. v. Gary Saderup, Inc., 21 P.3d 797 (Cal. 2001)。
- 9) 関「いかなる場合にパブリシティ権は表現の自由に優越するか～米国における近時のビデオゲーム関連判決を参考に～」前掲注6) 80頁以下。同拙稿では、作品の画像を含め、各米国裁判例の事案と判断を詳しく取り上げているので、ご参照いただきたい。
- 10) Comedy III, supra note 8)。
- 11) Winter v. DC Comics, 69 P.3d 473 (Cal. 2003)。
- 12) ETW Corp. v. Jireh Publishing Inc., 332F.3d 915 (6th Cir. 2003)。
- 13) Kirby v. Sega of America, Inc., 144 Cal. App. 4th 47 (2006)。
- 14) No Doubt v. Activision Publ'g, Inc., 192 Cal. App. 4th 1018 (2011)。
- 15) Keller v. Elec. Arts Inc. (In re NCAA Student-Athlete Name & Likeness Licensing Litig.), 724 F.3d 1268 (9th Cir. 2013)。
- 16) 管轄ごとに先例として拘束力を有する判例が異なり、そのために異なる判断基準が適用されたことによる影響も大きいと考えられる。関「いかなる場合にパブリシティ権は表現の自由に優越するか～米国における近時のビデオゲーム関連判決を参考に～」前掲注6) 85頁等参照。
- 17) No Doubt, supra note 14); Hart v. Elec. Arts, Inc., 717 F.3d 141 (3d Cir. 2013); see also Davis v. Electronic Arts Inc., No. 12-15737 (9th Cir.2015)。

- 18) Zacchini v. Scripps-Howard Broadcasting Co., 433 U.S. 562, 576 (1977) . パブリシティ権の保護根拠につき、田村善之『不正競争法概説〔第2版〕』506～508頁（有斐閣、2003年）、斉藤・前掲注6）204～209頁、216～228頁、茶園・前掲注5）6～8頁等参照。
- 19) Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith, 143 S. Ct. 1258 (2023).
- 20) 出演料等を確保する法的根拠としての実演家の権利との関係につき、後述IV. 5-2も参照。
- 21) 中島・前掲注4）539頁以下参照。
- 22) 宮脇正晴「判批」Law & Technology 58号69頁、77頁（2013年）、中島・前掲注4）539頁参照。
- 23) 中島・前掲注4）540頁。
- 24) 知財高判平成27年8月5日（LLI/DB L07020314）〔女性芸能人雑誌掲載事件〕。
- 25) この点、「『本人の許諾なく、生存中の俳優の肖像と声をAIで合成して、映画に登場させてアクションシーンを演じさせた』場合については、合成されているだけであって、俳優の肖像や声が『相当程度の別表現を加えることで変化させられている』訳ではない」とし、「それらが映画中にまとまった形で登場し、結果、当該俳優のファンなどにとって、その映画を有償で鑑賞する動機となるのであれば、専ら肖像や声の持つ顧客吸引力を利用する目的があることは明らかなので、俳優はパブリシティ権侵害を主張できることになる」との指摘もある（奥邨・前掲注5）39頁）。
- 26) 田村・前掲注18）517～518頁も、「伝記やモデル小説など、肖像等に依存しない付加価値が相対的に高く、くわえて情報伝達機能に富んでいる創作物についても、表現の自由等に配慮する必要性が高い」、「4コマ漫画やストーリー漫画、テレビアニメなどは、写真以上に作者の表現が占める割合が高くなるから、パブリシティ権を侵害することはないと解すべきだろう」と述べておられる。他方、中島「人声権（Right of Human Voice）の生成と展開」前掲注5）6頁は、「アニメ・ゲームのキャラクターやオーディオブックに使用される声優等の声についても、その声それ自体を独立して鑑賞の対象とするものとして、第1類型に該当する」とされる。
- 27) 中島「判解」Law & Technology・前掲注5）75頁、ピンク・レディー最判の補足意見（金築誠志裁判官）等を参照。
- 28) 知財高判平成27年8月5日前掲注24）〔女性芸能人雑誌掲載事件〕。
- 29) 中島・前掲注4）539頁。
- 30) 同上540～541頁。
- 31) 本山雅弘「パブリシティ権侵害の第3類型と表現媒体商品の広告の場合」国士館法学第57号59頁、90～91頁（2024年）。
- 32) 東京地判令和2年12月21日（LLI/DB L07532008）〔中吊り広告事件〕。
- 33) 特定の声優等の声のみをフィーチャーした映像作品であり、映像その他の声以外の要素には特段の創作的要素がないような例外的なケースを仮に想定すると、声以外の要素は独立した意義のない「添え物」にすぎず、第1類型に該当すると判断される可能性はあると思われる。
- 34) ピンク・レディー最判の補足意見（金築誠志裁判官）。
- 35) 中島「判解」Law & Technology・前掲注5）73頁。
- 36) 関連して、複数人の肖像等が付されている場合の「差別化」の取扱いにつき、中島「判解」Law & Technology・前掲注5）77頁参照。もっとも、本人になりきる等のゲーム的な要素がなく、完成したものを視聴することを体験の中核とする映像作品は、第2類型に該当するケースが比較的限られるかもしれない。かかる映像作品では、本人の声は当該作品全体の表現の中でそれとより密接に結びつくため、「専ら」本人の声によって当該作品が差別化されるとはいいいにくくなるからである。
- 37) 中島「判解」Law & Technology・前掲注5）75頁。
- 38) 同上72頁参照。
- 39) 生成AI・ディープフェイクと実演家の権利の保護については、関真也「著作権法による声の保護～実演家の権利の正当化根拠を起点に可能性を探る～」前掲注2）を参照。
- 40) IVの論述は、関真也「パブリシティ権による肖像・声の保護と限界～米国におけるTransformative Use Testとの比較考察を中心に～」日本知財学会コンテンツ・マネジメント分科会連続研究会『エンタテインメント産業と生成AI・ディープフェイク』第1回（2025年2月5日開催）の報告内容に基づく。同報告の資料は関真也法律事務所HPで公開しているのでご参照いただきたい。
- 41) 中島「判解」Law & Technology・前掲注5）72頁、77頁等参照。
- 42) ピンク・レディー最判の補足意見（金築誠志裁判官）。
- 43) 斉藤・前掲注6）224頁。

#### \*せき・まさや

弁護士・NY州弁護士（関真也法律事務所）。上級VR技術者。  
漫画、アニメ、映画、ゲーム、TV、音楽等のコンテンツやファッションのほか、XR（VR/AR/MR）、メタバース、VTuber/アバター、生成AI、eSports、人間拡張、バーチャルファッション等のテクノロジーに関わる領域の知財・法務に従事する。一般社団法人XRコンソーシアム監事、日本商標協合理事・法制度研究部会長、ファッションビジネス学会ファッションロー研究部会長、一般社団法人日本知財学会コンテンツ・マネジメント分科会幹事等を務めるほか、関係する官公庁の委員等の経験も持つ。東海大学総合社会科学研究所客員講師その他大学講師等を歴任。『XR・メタバースの知財法務』（単著、中央経済社、2022年）、『ビジネスのためのメタバース入門—メタバース・リアル・オンラインの選択と法実務—』（共編著、商事法務、2023年）、『ファッションロー〔第2版〕』（共著、勁草書房、2023年）、『バーチャル空間のビジネスと知財法務の教科書』（編集代表、日本法令、2024年）をはじめ、エンタメ、ファッション、メタバース等に関する執筆・講演等多数。