



令和4年 6月16日(木)
(2022年)

No. 15675 1部377円(税込)

発行所

一般財団法人 経済産業調査会
東京都中央区銀座2-8-9 (木挽館銀座ビル)
郵便番号 104-0061
[電話] 03-3535-3052 [FAX] 03-3535-5347
近畿支部 〒540-0012 大阪市中央区谷町1-7-4
MF天満橋ビル8階 電話 06-6941-8971
経済産業調査会ホームページ <https://www.chosakai.or.jp/>

特許ニュースは

●知的財産中心の法律、判決、行政および技術開発、技術子調査の専門情報紙です。

定期購読料 1カ年61,560円 6カ月32,400円
(税込み・送料実費)

本紙内容の全部又は一部の無断複写・複製・転載及び
入力を禁じます。著作権法上の例外を除きます。

目次

☆メタバースと著作権(下).....(1)

☆中小企業の事業承継・M&Aの場面における
著作権に関する留意点.....(8)

メタバースと著作権(下)

高樹町法律事務所
弁護士 桑野 雄一郎

第5 メタバースにおける著作物の利用と著作権

以上述べてきたように、メタバースを構成する素材については現実世界のものを移行させた場合、完全な仮想空間を構築した場合のいずれかに応じて、著作権の権利関係は極めて複雑なものになると考えられる。

さらに、利用者によるメタバースの利用に伴って

も様々な著作権が関係することとなる。以下、立法論にも言及しつつこの問題点について検討することとする。

1 疑似上演等

(1) メタバースにおいて利用者がアバターを介して行う行為の中には、現実世界における歌唱を含む演奏や舞踊等の上演(2条1項16号)や口述(同項18号)といったアバターによる著作

SUN・GROUP

企業経営や事業に貢献する
グローバルな知財戦略のプロ集団

特許業務法人 藤本パートナーズ

所長 弁理士 藤本 昇 機械・意匠・知財紛争
訴訟・鑑定・契約

副所長 弁理士 中谷 寛昭 (化学)

副所長 弁理士 野村 慎一 (意匠・国際)

【URL】
www.sun-group.co.jp

【大阪】
〒542-0081
大阪市中央区南船場 1-15-14
堺筋稲畑ビル2階
(総合受付5階)

【東京】
〒102-0093
東京都千代田区平河町 1-1-8
麹町市原ビル3階

弁理士 小山 雄一(特許・国際)

弁理士 北田 明(機械・制御)

弁理士 白井里央子(商標・不競法・著作権・国際)

弁理士 田中 成幸(商標・不競法)

弁理士 大川 博之(機械・制御)

弁理士 石井 隆明(意匠)

【大阪】TEL:06-6271-7908 FAX:06-6271-7910 【東京】TEL:03-3237-3998 FAX:03-3237-3997 [E-mail] info@sun-group.co.jp

弁理士 久米 哲史(化学・国際) 弁理士 平松 拓郎(化学)

弁理士 山本 裕(化学・薬学) 中国弁理士 展 馨(機械・国際)

弁理士 北村 七重(意匠・国際) 弁理士 横田 香澄(東京オフィス・化学)

弁理士 道慶 一豊(化学) 弁理士 横山美奈子(東京オフィス・化学)

弁理士 川崎 達哉(機械・制御) 弁理士 矢崎 剛平(東京オフィス・意匠)

弁理士 藤本 賢佑(機械・制御) 弁理士 大竹 秀紀(東京オフィス・化学)

株式会社ネットス

内外国の知財情報の調査・パテントマップ・知財情報の加工・解析・翻訳

代表取締役社長 藤本 周一

取締役 田村 勝宏 取締役 川原 丈夫

【大阪】TEL:06-6261-2990 FAX:06-6261-2993

【東京】TEL:03-3237-4390 FAX:03-3237-4391

[E-mail] nets@sun-group.co.jp

株式会社パトラ

知財教育・PBS・外国法務

リーダー
高橋 香央里

【大阪】TEL:06-6271-2383 FAX:06-6271-7910

【東京】TEL:03-3237-3998 FAX:03-3237-3997

[E-mail] patra@sun-group.co.jp

物の伝達行為がある。またアバターを介さずとも現実世界では録音された音源や映像を再生することによる上演、演奏、上映、口述(2条7項)に該当する行為が行われることもある。

これらの行為は現実世界であれば上演権、演奏権(22条)、上映権(22条の2)、口述権(24条)等に該当するが、メタバースにおいてはこれらは全て公衆送信権(23条)の対象となる行為ということになる。利用者としては現実世界における利用と同様の認識でいることが多いと思われるが、利用される場が現実世界からメタバースに変わることに伴い対応する支分権が大きく変容してしまうことにより、以下に述べるとおり著作権法上の例外規定との関係で問題が生じることになる。

- (2) まず、上演、演奏、上映、口述(以下包括して「上演等」とする)の全ては、「公に」、すなわち公衆に直接見せ、又は聞かせることを目的とする(22条)場合のみが権利の対象となっている(22条23条24条)。「公衆」には特定かつ多数の者が含まれるとされている(2条5項)ことから、「公衆」とは不特定又は多数の者と、逆にいうと公衆に該当しないのは特定かつ少数の者が対象である場合と理解されている。従って、現実世界においては、例えばプライベートな空間で数名の友人に対して行う上演等は著作権侵害には該当しないことになる。

メタバースにおいても、特定の空間に入室制限を設けるなどしてプライベートな空間を設定することは可能であり、そこで現実世界における上演等に該当する行為(以下「疑似上演等」という)の公衆送信を行うことも可能である。

しかし、公衆送信権には送信可能化が含まれるとされており(23条)、メタバースに使用されているサーバーを介して利用行為を行うと、実際に受信されるのが「公衆」に該当しない特定かつ少数の者であったとしても、送信可能化には該当する結果、公衆送信権侵害を侵害することになってしまう。メタバースの利用者からは今後かかる結論に対する違和感が提起される可能性が高いと思われる。

そもそも送信可能化とは公衆送信の不可欠の

前提となる、刑法上はいわば予備に該当する行為である。送信可能化をしたことによって公衆送信権侵害が成立するという現在の著作権法の規定からすると、送信可能化がなされた後に実際になされた公衆送信をどう評価するのか、送信可能化とは別の新たな法益侵害と捉えるのか、送信可能化によって既に法益侵害としては評価され尽くされていることからもはや新たな法益侵害とは捉えないと考えるのかという問題が明確になっていない。

かかる立法の背景には、送信可能化が行われれば、公衆からのアクセスがありさえすれば実際の公衆送信が行われるのであるから、あとは時間の問題であるという認識があった可能性がある。しかし、著名な配信プラットフォームにおけるYouTubeなどにおいても「限定公開」あるいは「非公開」といった形での動画・音源のアップロードは可能となっているし、上記のとおりメタバースにおいても特定かつ少数の者だけが人試可能なプライベートな空間を設定することも可能である。サーバーへのアップロード、すなわち送信可能化がこのような態様で行われている限りは、情報を把握したり、入室を許可されたりした者だけが配信されているコンテンツを享受できるのであり、公衆送信がなされることが時間の問題であるということはない。

このような現代の配信技術の進歩からすれば、送信可能化を公衆送信に含めるという制度そのものを改めるか、少なくとも公衆によるアクセス可能な送信可能化行為だけを公衆送信に含める、といった立法上の手当が必要ではないかと考えられる。かかる制度が実現すれば、現実世界における「公に」に該当しないメタバースにおける疑似上演等については公衆送信権侵害にならないという結論を導くことが可能になる。

- (3) 次に、現実世界における上演等については、営利を目的とせず(非営利)、聴衆・観衆から料金を徴収せず(無料)、また実演家又は口述を行う者に対して報酬が支払われない(無報酬)という3要件を満たすには著作権侵害にはならないとされている(38条1項)。

メタバースにおける疑似上演等も、非営利・

無料・無報酬の3要件を満たす場合があると考えられるが、公衆送信やその前提となる送信可能化については上演等における38条1項に相当する規定は設けられていない。従ってそのようなメタバースにおける疑似上演等は公衆送信権侵害ということになる。かかる結論についても、メタバースの利用者から違和感が提起される可能性が高いと思われる。

将来的にはメタバースにおける疑似上演等について、現実世界における上演等に関する38条1項と同様の規定を設けることは検討されるべきだと考えられる。

(4) また、疑似上演等を自己の所持する端末で視聴する限りであれば「受信装置を用いて公に伝達」(23条2項)したことはないので伝達権侵害には該当しないと考えられる。ただ、例えば飲食店において、店舗内に設置した画面に映し出されるメタバースにおける疑似上演等を客に視聴させるような場合は、伝達権侵害の可能性があるとということになる。

かかる伝達行為については、放送、有線放送され、また放送・有線放送に伴う同時配信や追いかけて配信がなされる著作物の伝達については、営利を目的とせず(非営利)、聴衆・観衆から料金を徴収しない(無料)という2要件を満たす場合、また通常家庭用受信装置を用いる場合は伝達権侵害にならないとされている(38条3項)。しかし、メタバースにおける疑似上演等の公衆送信は放送、有線放送とは無関係に行われるものであるから本項には該当せず、伝達権の侵害ということになる。かかる結論についても、メタバースの利用者から違和感が提起される可能性が高いと思われる。

そもそも38条3項の規定自体、放送・有線放送を受信するいわゆるテレビ・ラジオと、公衆送信を受信する端末がボーダレス化している現代にそぐわなくなりつつあるところではある¹。また、メタバースにおける上演等の配信は、アップロードされたサーバーにアクセスをすればいつでも視聴できるというものに限られず、上演等に相当する公衆送信が行われている時点でアクセスをし、リアルタイムでのみ視聴できる

ものも含まれている。このような公衆送信は理論的にはともかく、視聴する利用者にとっては放送・有線放送と何ら差異がないと考えられる。その意味では、少なくともメタバースにおいてリアルタイムでのみ視聴が可能な態様で公衆送信される疑似上演等については、38条3項と同様の要件の下に、受信装置を用いてこれを公に伝達をしたとしても伝達権侵害にはならないという規定を設けることも検討されるべきだと考えられる。

2 疑似展示

前述したとおり、メタバースにおいて美術作品を鑑賞に供する行為が行われることも想定される。現実世界において美術作品を鑑賞に供する行為である「展示」については原作品についてのみ展示権(25条)が認められている。そして、美術の著作物の原作品の所有者等については、当該美術の著作物の展示を行うことが著作権の例外規定として認められている(45条)。また、展示に伴って観覧者用小冊子を作成すること(47条1項)、展示される作品の解説や紹介を目的として上映や自動公衆送信を行うこと(同条2項)、展示される美術の著作物の所在に関する情報を提供するために複製や公衆送信を行うこと(同条3項)が認められている。

メタバースにおける疑似展示はあくまで「展示」ではなく公衆送信であるから、これらの規定の適用はない。メタバースにおいて「原作品」をデジタル化したものを疑似展示する場合には、有体物としての原作品を鑑賞に供させる本来の「展示」とは明らかに異質な行為であることに加え、対象となる美術作品はあくまで複製物であり「原作品」ではないことから、展示権の問題の対象外となることにあまり違和感はない。

しかし、近年盛んになっているデジタルアートについては、画面上に映し出すことこそが「展示」に他ならないのではないかという疑義が生じる。もちろん、従来から美術作品としての映像作品等も存在しており、これについては会場において鑑賞に供させる行為は原作品と複製物の区別のない上映(2条1項17号)として位置づけられていた

と考えられる。デジタルアートについてもこれと同様に考えれば、「上映」と捉えることも可能である。しかし、上映と捉えた場合には、上述した原作品の所有者による展示や展示に伴う各種の利用を認めた規定は存在しないので、原作品の所有者による利用であっても上映権侵害の成立は免れないという結論になってしまう。かかる結論に対する合理性には疑義があるのではないだろうか。

もちろん、デジタルアートについては所有権を觀念することはできないのであるから、やむを得ないという見解もあり得る。しかし、デジタルアートについては、NFT(非代替性トークン)を用いることにより「一点物」の作品が製作され、既に流通もしている。このような一点物のデジタルアートについては、「上映」を「展示」と捉え、「疑似所有者」がこれを画面に映し出すなどにより鑑賞に供させる行為について著作権侵害の成立を否定すべきではないかと考えられる²。

そして、かかる解釈をさらに進め、メタバースにおいてNFTを用いた一点物のデジタルアートを鑑賞に供させる行為、すなわち疑似展示についても、これを公衆送信ではなく「展示」と捉え、現実世界における展示と同様に、疑似所有者による疑似展示や疑似展示に伴う各種の利用を認めるべきであろう。

第6 メタバースにおける疑似実演と実演家の権利

1 前提

メタバースにおいて利用者がアバターを介して現実世界における「実演」(2条1項3号)に相当する行為(以下「疑似実演」という)を行うことがある。これが著作権法上実演に該当し、アバターを介して疑似実演を行った者に実演家の権利が認められるのが問題となる。

ここで注意すべきは、メタバースにおける疑似実演の中には、既にCGを使用した映像作品などで広く行われているモーション・キャプチャーの手法を用いて、利用者の動きに連動した形でアバターを動かす場合(以下「キャプチャー型疑似実演」という)と、キーボードやコントローラーを操作することによりアバターを動かす場合(以

下「操作型疑似実演」という)とでは「実演」の捉え方が異なる可能性があるという点である。また、いずれの疑似実演についても利用者自身の音声(ボイスチェインジャーなどを用いた加工が行われるとしても)利用される場合についてはまた別の観点からの検討が必要と考えられる。

2 キャプチャー型疑似実演について

キャプチャー型疑似実演については、典型的には舞踊作品などについての利用が考えられる。アバターに実演をさせる前提としてキャプチャーをされる利用者自身による行為があるわけだが、これを「実演」と捉えると(図2)、アバターによる疑似実演は実演そのものではないということになる。実演家の権利の対象となっているのは、実演家が行った「その実演」(90条の2第1項、90条の3第1項、91条等)であるから、アバターによる疑似実演が「その実演」には該当しないという理解に立つと、実演家の権利は一切及ばないということになる。かかる解釈はアバターが動物等を擬人化したようなものである場合には理解できなくもないが、一定のリアリティのある人物である場合には躊躇が残るところではある。しかし、実演家自身による実演があるにもかかわらず、これと連動したアバターの疑似実演を「その実演」と捉えるのはやはり無理があると思われる。

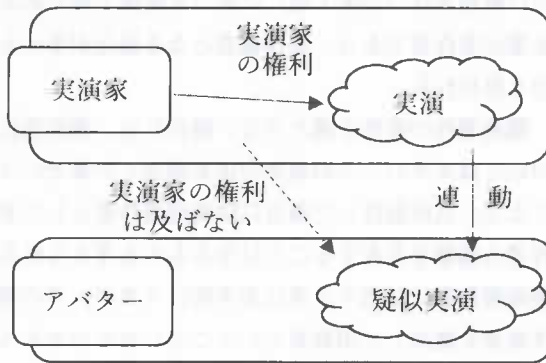
そもそもCGを用いたモーション・キャプチャーによる映像にも、擬人化された動物(映画「パディントン」など)や架空の生物(映画「ロード・オブ・ザ・リング」のゴラムなど)に連動させる場合と、リアルな人物に連動させる場合(映画「ターミネーター2」のREV-9など)とがある。特に後者についてはその映像に実演家の権利が及ぶのかが法解釈上も明確ではないが、現行法の解釈としてはこれを「その実演」と捉えるのはやはり困難といわざるを得ない³。

以上より、連動されている実演家自身による実演を「実演」と捉える限りは、キャプチャー型疑似実演を「その実演」として実演家の権利が及ぶ対象と捉えるのは無理があるということになる。

もっとも、連動されている実演家自身による実演を「実演」と捉えるのではなく、実演家自身に

よる実演と連動させるという方法で操作したアバターのキャプチャー型疑似実演を「実演」と捉える考え方もあり得るところある。このような考え方をとると、キャプチャー型疑似実演は後述する操作型疑似実演を何ら異なるところはないということになる。

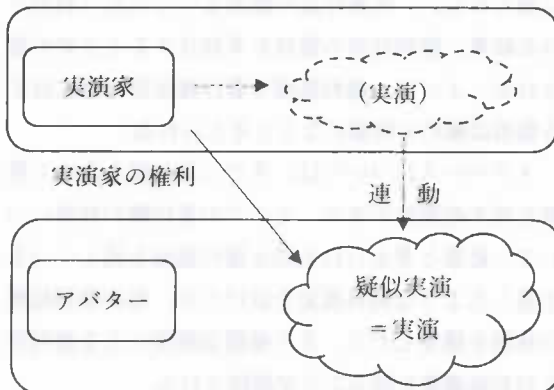
図2 実演家自身による実演を実演と捉えた場合
(キャプチャー型疑似実演について)



3 操作型疑似実演について

操作型疑似実演においては、利用者がアバターを操作することにより行われるアバターの疑似実演そのものを「実演」と捉える余地がある(図3)。この考え方を前提にすると、操作型実演におけるキーボードやコントローラーの操作を実演家自身による動きと連動させるという方法に代替させたと考えれば、操作型実演とキャプチャー型実演とで特に区別する必要はないということになる。

図3 疑似実演を実演家による実演と捉えた場合
(キャプチャー型実演・操作型実演について)



このような考え方については、違和感があるかもしれないが、例えば実演家による楽器の操作と連動して楽器から音楽が奏でられることが問題なく「実演」とされていることからすると、楽器をメタバースのシステムとアバターに置き換えてしまえば、アバターを操作することによる実演も楽器を使った演奏と何ら異なるのではないかという反論が可能である。

もっとも、「実演」の定義である「演劇的に演じ、舞い、演奏し、歌い、口演し、朗詠し」という文言は、沿革的にも人間が肉体を駆使して著作物を表現する行為が想定されていたことは否定できず、その意味ではアバターによる疑似実演をこれらに含めるのは現行法の解釈としては困難といわざるを得ないであろう。しかし、「芸能的な性質を有するもの」に該当する場合はあり得ると考えられる⁴。

なお、実演についてはファッションショーにおいてモデルがポーズをとる行為が実演に該当するかが争われた事案において、「モデルのポーズと動作の振り付けに著作物性は認められないから、「著作物を……演ずること」には該当しない。」とし、また「実演家に著作隣接権が認められる根拠は、著作物の創作活動に準じたある種の創作的な活動が行われる点に求められるから、そのような創作的要素すら認められない場合には、「これらに類する行為で、著作物を演じないが芸能的な性質を有するもの」としての実演にも該当しないと解される。」とした裁判例がある⁵。

従って、以上の解釈を前提としても、そもそもアバターによる疑似実演が著作物を演じたと評価できない場合、あるいは著作物の創作活動に準じたある種の創作的な活動が認められない場合には、アバターによる疑似実演を「実演」と捉えることは困難である。

4 音声について

アバターによる疑似実演に際し、利用者の歌唱を含む肉声、また楽器等を用いた演奏等の音声を用いられる場合があるが、これらはアバターと連動させるというよりも、利用者自身による音声をそのままメタバースに利用しているだけであるか

ら、基本的にこれらの音声そのものが「実演」に該当し、これに対して実演家の権利が成立するという点について疑問の余地はないものと考えられる。

5 ワンチャンス主義について

詳細は後述するが、メタバースの世界は全体としてそれ自体が「映画の著作物」(10条に該当するものと考えられるが、映画の著作物と実演家の権利との関係では、録音権・録画権に基づく許諾を得た上で映画の著作物に録音・録画された実演、また録音権・録画権が及ばない態様で映画の著作物に録音・録画され実演については、当該映画の二次利用について実演家の権利が及ばないという、いわゆるワンチャンス主義(91条2項、92条2項等)が設けられている。

メタバースにおけるアバターの疑似実演を仮に実演と捉え、実演家の権利が及ぶと理解した場合、メタバースにおけるアバターの疑似実演の二次利用についてワンチャンス主義の適用があるのかが問題となる。

基本的にメタバースにおけるアバターの疑似実演はリアルタイムで視聴されることが想定されており、公衆送信についての許諾は認められるであろうが、録音・録画されることの許諾があるとは認められないものと考えられる。よって、ワンチャンス主義の適用もないということになる。もっとも、この点はメタバースの、あるいはアバターの利用規約で録音・録画を認める、あるいは実演家の権利の無償譲渡や実演家人格権の放棄等の条項を設けることで実務上の問題にはならないと考えられる。

第7 メタバースの世界全体の著作権

メタバースを構成する諸要素について分析的に検討をしたが、次に問題となるのはそのようなメタバースの世界全体の著作権をどうとらえるかである。

まず、ゲームソフトを「映画の著作物」に該当するとした判例からすれば、メタバースの世界が映像として視聴覚的な効果を生じさせる方法で表現されることからすれば、全体として「映画の著作物」に該当することは否定できないであろう⁶。

映画の著作物とした場合に、「制作、監督、演出、撮影、美術等を担当してその映画の著作物の全体的形成に創作的に寄与した者」(16条)という、いわゆるモダン・オーサーに該当する著作者、また、著作者である映画製作者(29条1項)、すなわち映画の著作物の製作に発意と責任を有する者(2条1項15号)は誰なのかが問題となる。

現在のところ基本的にメタバースは企業が主体となって提供している事例が多いようであり、その点では職務著作(15条1項)に基づき提供主体である企業が著作者であり、著作権者となる場合が多いものと思われる。

職務著作の要件を満たさない場合には、著作者についてはメタバースの世界全体を創造した者ということで、共同製作した場合には共同著作者として著作者人格権を共有することになるものと考えられる。映画製作者に該当する者は基本的にメタバースの製作資金を拠出した出資者ということになるであろう。

第8 最後に

以上のとおり、メタバースにおいては様々な著作権、著作隣接権が錯綜して関係しており、権利関係が極めて複雑なものとなっている。本稿でも述べた、メタバースの世界の構築についての問題は別だが、利用者による著作物の利用については基本的に動画投稿サイトやSNS等における利用と同様であり、特に目新しい問題はないと理解する節もあるであろう。しかし、メタバースで利用される著作物は音楽や映像など、著作権の集中管理が進んでいるものや、いわゆるコピーという形で複製物が利用される結果、AI等を用いた投稿に対する管理が比較的容易なものに限られない。美術作品や翻案といった形で利用される結果、権利侵害の態様も多様化することが予想される。よって、権利処理や著作権侵害行為に対する監視は極めて困難になると考えられる。

メタバースについては、その二次利用も含めて発展を促す必要性があり、そこでの著作物の利用について、必要と考えられる禁止権の範囲を残しつつも、上述したような例外規定を設けたり、集中権利処理の体制を構築したり、また補償金制度による権利者との利益調整を図ることが期待される。

本稿はいまだ議論が十分なされていないものも含

めて、考えられる問題点を抽出してみたつもりではあるが、試論の域を出ないものも含まれている。今後の諸賢による議論がなされることを期待するものである。

- 1 ネットに接続し動画配信サイトのコンテンツを視聴できるテレビ、放送番組を視聴できるPC、タブレット、スマホ等が一般的に普及するに至っていることは周知の事実である。
- 2 著作権法上は「展示」についての定義規定は存在しないので、美術の著作物の種類に対応した利用方法を柔軟に「展示」と捉えることが可能である。上映権の対象を映画の著作物以外の著作物にも拡張したという法改正の経緯も踏まえ、現在では「上映」について「美術の著作物又は写真の著作物に関する展示に該当する行為を除外する」旨の規定を設けることにより「上映」と「展示」の区別を明確にすることが可能と考えられる。
- 3 「技術の進歩により、一度モーション・キャプチャによりデータを作成すれば、俳優等の実演家が不在のまま映像作品を制作することも可能になりかねないことからすると、本来的に実演家の権利が実演家の機械的失業に対する補償という観点から認められてきたという沿革からも、このような映像にも実演家の権利を及ぼす必要性は高いと考えられる。しかし、このような映像は著作権法が予定している「実演」とは質的に大きく異なっており、現行法の解釈としてこれを「実演」と捉えるのは困難ではないだろうか。実演家の権利を及ぼす必要性は、立法により解決されるべき問題と考えられる。」との指摘もある(小倉・金井編「著作権法コンメンタール(改訂版)Ⅰ」69頁(桑野雄一郎))。
- 4 この問題は、初音ミクなどに代表されるボーカロイドなどを用いたいわゆるバーチャル実演について、これを「実演」と捉えることが可能かという問題にも通じるものであるが、現時点ではあまり議論がなされていない上記「著作権法コンメンタール(改訂版)Ⅰ」69頁も参照されたい。
- 5 知財高裁平成26年8月28日判決判時2259号150頁
- 6 現在は、ビデオゲームが映画の著作物に該当するとして上映権侵害の成立を認めた東京地裁昭和59年9月28日判決判時1129号120頁や中古ゲームソフトについ

て映画の著作物に該当するとして頒布権の成立自体は認めた(但しいわゆる消尽理論を適用して侵害は認めなかった)最高裁平成14年4月25日判決民集56巻4号808頁などを踏まえて、映画の著作物の範囲を広く解釈するのが定説となっている。しかし、前者の判例は上映権が映画の著作物に限られていた当時のもので、その後映画以外の著作物にも上映権が認められた現行法においては上映権侵害の成立を認めるためにビデオゲームを「映画の著作物」とあるとする必然性はない。また、後者の判例も、映画の著作物以外について頒布権に相応する譲渡権が創設される以前のものであり、譲渡権が創設された現行法においては譲渡権を適用することが可能であり、あえてゲームソフトを「映画の著作物」とする必然性はない。むしろ、消尽についての規定のない頒布権を認めつつ消尽を理由に侵害の成立を否定した上記再犯の解釈は、譲渡権について消尽に関する明文規定が設けられていたことからすると法解釈上もかなり無理があると言わざるを得ない。このようなことからすると、映画の著作物の範囲については限定的に解釈するべきではないかと考えられる。

—おわり—

(上)は6月15日に掲載