

令和4年
(2022年) 6月15日(水)

No. 15674 1部377円(税込み)

目次

☆メタバースと著作権(上).....(1)

☆ゲームアーカイブ.....(7)

メタバースと著作権(上)

高樹町法律事務所

弁護士 桑野 雄一郎

第1 はじめに

近年メタバースという言葉を目にすることが多くなった。アバターと呼ばれるキャラクターを用いてバーチャル空間において人々が現実社会と同様のコミュニケーションをとることを可能としているものであり、そこでは様々な商取引も行われることから、諸外国においても大企業がビジネスチャンスを狙って参入することが相次いでいる。

現在の法律は基本的に現実世界を前提としており、メタバースのようなバーチャル空間を想定したものはないが、今後各分野において現実世界と同様の法規制が必要になってくるものと考えられている。本稿はそのようなメタバースに対する法的課題のうち、著作権に関する問題を概観しようとするものである。

メタバースの世界はあくまで仮想現実空間であり、有体物(民法85条)は存在しないので、そこに成立

する権利は無体物を対象とする、いわゆる無体財産権のみということになる。しかしながら、仮想現実空間という性質上、メタバースにおける法的な権利関係を考える上では、現実世界における有体物に対応する、いわば「疑似有体物」的なものを想定した方が事象を整理しやすいと考えられる。

そして、現実の世界における権利の客体である有体物が法的には土地及びその定着物である「不動産」(民法86条1項)と、それ以外のすべての物である「動産」(同条2項)に2分されるのと同様、仮想現実空間であるメタバースにおいても、その世界を構成する「疑似有体物」は「疑似不動産」と「疑似動産」に2分することができる。

そこで以下では、このような観点からメタバースにおける著作権問題を整理することとする。

第2 メタバースの素材に関する著作権

(1) 疑似不動産

メタバースの世界については、完全な仮想空間を構築する場合と、KDDIが行った「渋谷区公認バーチャル渋谷」のように、現実世界をメタバース化する場合がある。後者においては、現実世界に存在する不動産、すなわち土地及びその定着物(特に建物)がそのままメタバースの世界に利用されることになるので、これらについての著作権との関係が問題となる。なお、現実世界をメタバース化する場合には、現在の都市空間をメタバース化する場合のほかに、過去に存在した都市空間をメタバース化する場合)も考えられる。

以下では、完全な仮想空間を構築する場合を「仮想空間型メタバース」と、現実世界をメタバース化する場合のうち、現在の都市空間を構築する場合を「都市連動型メタバース」と、過去に存在した都市空間を構築する場合を「タイムスリップ型メタバース」と称することにする(図1)¹。

1 建築の著作物

建築の著作物については、判例上もいわゆる建

築芸術的なもののみが著作物に該当すると考えられているため²、一般的な雑居ビルの類や建売住宅的な建築物については著作物に該当せず、著作権侵害の問題は生じないと考えてよい。

ただ、都市連動型メタバースでは現実世界に存在し、それを象徴するランドマーク的な建物が利用されることが当然想定される。そして、そのようなランドマーク的な建物については外観のデザインにも独特のものがあることから、著作物として認められ、著作権が成立していることも少ないと考えられる。

もっとも、建築の著作物については、大幅な例外規定が設けられているため(46条)、仮に著作物として認められるとしても、都市連動型メタバースに利用することは著作権の侵害にはならないであろう。実際にも特撮映画などで現実の街をそのまま映像に再現した作品は少なくなく、これらも著作権侵害とはされていない³。

タイムスリップ型メタバースにおいて、過去には存在していたが現在は存在しない建物を利用することが可能かは、46条がそのような過去に存在していた建築の著作物にも適用されるのかによることとなる。46条が建築の著作物を公開されている美術の著作物と同列に扱っていること、広範な利用を認めている趣旨が公衆に見られる状態で存在させるという建築物の性質から認められる権利者の推定的意思や一般人の行動に対する過剰な制限とならないようにするというのであれば⁴、そのような趣旨は現在存在しないこととなった建物には該当しないから、現在存在している建物に限定されるという解釈もあり得ると思われる。しかし、文言上はそのような限定的解釈をすることは困難であろう(立法論的にはそのような限定的な文言にすることも検討されるべきである)。よって、過去に存在していた建物のタイムスリップ型メタバースへの利用についても46条により著作権侵害にはならないと考えられる⁵。

図1 メタバースの種類

仮想空間をメタバース化する場合	仮想空間型メタバース
現実世界をメタバース化する場合	
現在の都市空間の場合	都市連動型メタバース
過去に存在した都市空間	タイムスリップ型メタバース

ただし、都市連動型メタバースでもタイムスリップ型メタバースでも現実の世界に存在する建物をそのまま忠実にではなくデフォルメされたり、ディテール部分が大きく省略されたりすることがある。前述の特撮映画などにおいても多少のデフォルメ等が行われていた可能性があるが、現実世界を極力忠実に再現しようと意図して製作される特撮映画と比べると、都市連動型メタバースやタイムスリップ型メタバースの空間は、そこまで忠実な再現を求められるものではない結果、より大幅なデフォルメ等が行われ、複製(21条)というよりむしろ翻案(27条)と評価すべき利用形態と考えられ、そのような利用については、同一性保持権(20条1項)の侵害が問題となる余地がある。

2 庭園の著作物

都市連動型メタバースにおいて庭園が再現される場合がある。ここでいう「庭園」はいわゆる日本庭園やイングリッシュ・ガーデンといった庭園に限られず、判例上は複合施設における建物や構造物と共に、その底地を除く部分に庭園関連施設を設置したものについて著作物と認めたものもあることから⁶、建築物を含む都市空間という意味にも捉えられる。従って、そのような庭園・都市空間をメタバース内に再現することについては、複製権、翻案権、公衆送信権の侵害、そして同一性保持権の侵害が問題となる。

庭園の著作物については、建築の著作物に該当する可能性を指摘する見解もあり、これによれば大幅な例外について定めた著作権法46条が適用される結果、複製権、翻案権、公衆送信権は侵害しないという結論になると考えられる。しかし、同一性保持権の侵害が問題となった事案において、建築物の増築、改築、修繕又は模様替えによる改変を同一性保持権の適用外とした著作権法20条2項2号の規定を「類推適用」して侵害の成立を否定した裁判例がある⁷。「類推適用」ということは建築の著作物そのものには該当せず、したがって直接適用はできないという判断が前提にあると考えられることからすると、著作権法46条の規定についても少なくとも直接適用されるという解釈には疑義があるところである。同条についても類推適用の余地があるのかは今後議論されることになると考えられるが、類推適用を認めない限りは46条の適用がない結果、複製権、翻案権、公衆送信

権の侵害ということになる。

なお、同一性保持権の侵害については、都市連動型メタバースへの利用に伴う改変については、判例上類推適用が認められている20条2項2号に該当しないことは文言上も明らかであること、同項4号の「やむを得ないと認められる改変」にも該当しないと考えられることから、基本的に侵害が成立する可能性が高いというべきであろう。以上述べたことはタイムスリップ型メタバースにいても同様に考えられる。

いわゆる写り込みに関する著作権の例外規定(著作権法30条の2)については後述する。

3 その他の疑似不動産に関する著作物

美術の著作物のうち、建築の著作物の外壁や看板等に描かれたり設置されたりしている美術の著作物については、基本的にいわゆる公開の美術の著作物に該当するので、46条が適用されること、利用方法によっては同一性保持権に侵害が問題となり得ることは建築の著作物について述べたのと同様である。タイムスリップ型メタバースにおいて過去に存在した美術の著作物を使用することについての問題点は、その他の美術の著作物と共に後述する。

建物の外壁等に表示されて不動産と一体化している写真の著作物や音楽の著作物については、都市連動型メタバースもタイムスリップ型メタバースも著作権法46条の適用はないので、基本的に後述する写り込みに関する著作権法32条1項の適用がない限り、複製権・翻案権と共に公衆送信権の侵害となると考えられる。

4 補足～写り込みに関する例外規定の適用可能性

いわゆる写り込みに関する著作権法の例外規定(32条1項)は、令和2年法改正(令和2年法律第48号)により、対象となる行為が従来の写真の撮影、録音、録画に加えて「放送その他これらと同様に事物の影像又は音を複製し、又は複製を伴うことなく伝達する行為」にも拡張された。ネット上の記事などでは都市連動型メタバースにおける建築の著作物や美術の著作物の利用も当該規定により可能になったと述べるものが散見される。

しかし、当該法改正に関する文化庁の資料などをみても、拡張の対象とされたのは、「複製する行為」と共に、生放送・生配信のように「複製を

介さずリアルタイムで伝達する行為」である。メタバースの世界の構築する行為は、デフォルメを伴うことが多いこと、デフォルメを伴わなかったとしても、そこに後述するアバター等が登場し現実世界とはあくまで異なる世界を産み出すものであることからすると、単なる複製ではなく、むしろ翻案というべきであり、写り込みの規定の適用対象と考えることは困難というべきである⁸。

なお、タイムスリップ型メタバースは対象物の撮影、録音、録画や伝達といった行為を伴っていないので、写り込みの規定の対象外というべきであろう。

以上により、都市連動型メタバースでもタイムスリップ型メタバースでも、著作物の利用については写り込み以外の例外規定の適用を検討すべきであろう。

第3 メタバースの素材に関する著作権 (2) 疑似動産等

現実世界に存在する著作物を疑似動産として利用することは、都市連動型メタバースやタイムスリップ型メタバースに限られず、仮想空間を利用したメタバースにおいても想定される。都市連動型メタバース・タイムスリップ型メタバースと仮想空間型メタバースの著作権法上の相違点としては、前者においては写り込みの規定の適用がある可能性があることが挙げられるが、上記のとおり当該規定の適用は困難と考えられるので、この点の相違点はないというべきである。

その他に考えられるのは、都市連動型メタバースでは公開の美術の著作物を利用する場合に上記の46条が適用される結果、建築の著作物と同様の広範な利用が認められ、著作権侵害の可能性がないという点である⁹。この点を除けばメタバースの種類による相違点は特にないと考えられる。そこで、以下では、公開の美術の著作物を除く疑似動産についてメタバース全般を前提に検討することとする。

1 美術の著作物

(1) メタバースの世界において利用される疑似動産として、量産され市場において頒布されているいわゆる工業製品が考えられるが、これらは基本的にいわゆる応用美術として、「美的鑑賞の対象となり得る高度の美的創作性」が認められない限り著作物としては認められない¹⁰。よってメタバースへの利用についても著作権法

上は問題がないということになる。

応用美術に該当しない純粋美術として著作物性が認められる著作物については、これをメタバースにおいて利用することについては複製権・翻案権と共に公衆送信権の侵害が問題となると考えられる。

現実世界においては、美術の著作物については所有者による展示(45条1項)の規定があり、公に展示したとしても展示権の侵害とはならないが、メタバースの世界における現実世界における「展示」に相当する行為(以下「疑似展示」という)は著作権法上は「公衆送信」であり、45条1項の適用はない。よって、原作品の所有者又は所有者から同意を得たとしてもメタバースの世界において疑似展示を行うことは許されないということになる¹¹。

(2) なお、メタバースで利用される美術の著作物の中には、以上に述べたような現実世界に存在するもののほか、メタバースのために新たに創作されるものもある。そしてその中には、アバターに着用させる衣料品のようにメタバースの空間内で使用される物など、アイテムとして商取引の対象とされるものも含まれている。これらは現実世界であれば前述の応用美術として原則的に著作物性が否定されるわけだが、メタバースにおけるこれらの「疑似応用美術」の著作物性をどう考えるべきかが問題となる。

伝統的には応用美術の法理は意匠権との保護領域の調整を図るという見地から設けられているが、現在の意匠法は現実世界での有体物が想定されており、メタバースにおける疑似応用美術についてのデザインは保護の対象ではない。このことからすると、将来的に疑似応用美術に意匠権の成立を認める意匠法の改正がない限りは、疑似応用美術については応用美術の法理の適用はなく、基本的に思想又は感情の創作的表現と認められる限り著作物性を肯定すべきだという結論になるものと考えられる。

(3) さらに、メタバースにおいて利用される美術の著作物には、デジタルアートのような作品も考えられるが、これを利用することについても複製権・翻案権と共に公衆送信権の侵害となる可能性がある。

このようなデジタルアートについては、NFT(非代替性トークン)を利用することによる疑似

所有権的なものが観念されているが、現在の法制度上はデジタルアートについて所有権は成立しない。将来的には上述した所有者による展示(45条1項)の規定に準じ、これをメタバースの世界に転用した、疑似所有者による公衆送信を認める規定を設けることも検討の余地があるのではないかと考えられるところである¹²。

- (4) なお、メタバースの世界では、商取引が行われることもある。その商取引の対象物が現実世界に存在する美術の著作物である場合において、当該美術の著作物をメタバースの世界に利用することは、美術の著作物等の譲渡等の申出に伴う複製等(47条の2第1項)により著作権侵害にはあたらないこととなる。

他方、上述のデジタルアートについては、適法にこれを疑似譲渡・疑似貸与としての公衆送信をすることのできる権限を有する者が疑似譲渡・疑似貸与の申出のために行うためであっても、47条の2第1項の規定による複製や公衆送信を行うことはできない。立法論的には同条の適用範囲をデジタルアートについて疑似譲渡・疑似貸与としての公衆送信を行う場合にも拡張することが検討されるべきであろう。

2 その他の著作物

メタバースの世界において現実世界に存在する写真や映像や音楽などの著作物が利用される場合、美術の著作物について上述したのと同様に複製権・翻案権及び公衆送信権の侵害が問題となる。

デジタル写真については、疑似所有者による公衆送信を認める規定や、疑似譲渡・疑似貸与のための複製・公衆送信を認める規定を設けることについて検討の余地があると考えられる点も、美術の著作物と同様である。

第4 メタバースの素材に関する著作権

(3) アバター等

- (1) メタバースにおいては利用者がアバターを使ってその世界で行動をすることになる。このアバターについては、設定されたパーツ等から選択をし、組み合わせて好みのアバターを作り出すのが一般的である。さらに、メタバースの世界ではアバターの衣装やアクセサリ、所持品等のアイテムが商取引の対象となる、メタバースの世界で過ごすうちにアバターそのもの

も変化を遂げていくこととなる。

- このようなアバターについては、それを構成する個々のパーツについては美術の著作物として、それを提供する側に著作権が成立しているが、個々のアバターについても、かかるパーツについて、配列はともかくとして少なくとも選択についての創作性は認められる可能性があり、その場合には編集著作物(2条1項11号)としての著作権が利用者にも成立すると考えられる。

- (2) アバターに着用させるアイテムやアクセサリについては、それが現実世界の物であればいわゆる応用美術に該当し、それ自体が美的鑑賞の対象となる美的創作性がない限りは著作物とは認められず、従ってこれを利用して著作権侵害には該当しない。しかし、仮想空間であるメタバースの世界のアイテムは応用美術にはあたらないので、応用美術のような要件を満たさなくても、それが思想又は感情の創作的表現と認められさえすれば著作物と認められ、著作権が成立することになる。

なお、現実世界におけるアイテムをメタバースの世界に持ち込んだ場合、元になるアイテムは応用美術として著作物性が否定されるとしても、これをメタバースの世界のアイテムにした場合には元になるアイテムとは別の新たな著作物として著作権が成立する可能性もある¹³。

¹ タイムスリップ型メタバースとして、計画されている将来の都市空間を構築するという、未来型のものも存在する。字数の制約もあり、本稿では割愛をするが、将来建築される予定の建築物を「建築の著作物」と取り扱うことができるか、これについて46条の定める広範な例外規定が適用されるかという問題が生じる点を除くと基本的に仮想空間型メタバースの問題と同様に考えられるであろう。なお、建築の著作物と理解できるとしても、本文で検討する、過去に存在したが現在は存在しない建築物と同様に46条の適用は否定的に解されるのではないかとと思われる。ただし、将来の都市空間を構築する場合には図面等を入手することが必要であり、その際にメタバースの構築についても著作権者の許可を得て行われることが多いであろうから、実務上は著作権侵害の問題が生じることは少ないと思われる。

² 「建築芸術」でなくてはならない等の理由で著作物性を否定した判例として、福島地裁平成3年4月9日決

定知財裁集23巻1号228頁、大阪地裁平成15年10月30日判決判時1861号101頁等がある。加戸守行「著作権法逐条講義」〔七訂新版〕(著作権情報センター)129頁も、「建築の著作物たり得るためには…建築家の文化的精神性が見る人に感得されるようなものでなければならない」としており、美術の著作物に該当するようなものであることを要するというのが多数説でもある。

- ³ 但し、ランドマーク的な建築物については商標登録をされているものや、また不正競争防止法上の商品等表示としての機能を具備するに至っているものも存在する。メタバースの世界にそのような建築物を配置すること自体が直ちに商標権侵害や不正競争防止法違反になるわけではないが、そのような建築物を配置したメタバース内において商取引等が行われることになった場合には、商標法や不正競争防止法との関係について慎重な配慮が必要になる場合もあるものと予想される。
- ⁴ 上記加戸387頁でも46条の趣旨について「その設置者の意思及び社会的慣行を考慮」したものである旨述べられている。
- ⁵ 劇場用映画「ALWAYS 三丁目の夕日」のように、CGを使い過去の都市空間を再現した映像作品も作られているが、これについて建築の著作物の著作権侵害は問題とされていないようである。
- ⁶ 大阪地裁平成25年9月6日決定判例時報2222号93頁は、大阪の新梅田シティ内の庭園について、「新梅田シティ全体を一つの都市ととらえ、野生の自然の積極的な再現、あるいは水の循環といった施設全体の環境面の構想(コンセプト)を設定した上で、上記構想を、旧花野、中自然の森、南端の渦巻き噴水、東側道路沿いのカナル、花渦といった具体的施設の配置とそのデザインにより現実化したものであって、設計者の思想、感情が表現されたものといえるから、その著作物性を認めるのが相当である。」としている。
- ⁷ 上記脚注2の裁判例と共に東京地裁平成15年6月11日決定判例時報1840号106頁(ノグチ・ルーム事件)も同様の見解によっている。
- ⁸ 文化庁「著作権法及びプログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律の一部を改正する法律(令和2年著作権法改正)について(解説)」においても、「ここで想定している行為は、あくまで、写真撮影・録音・録画・放送と同様に、風景などを、そのまま又はこれに準ずるような形で複製・伝達する行為であることから、その点を明確化するために、「これらと同様に…」と規定することとしており、例えば、風景などを映した動画の中に他人が作成したキャラクターを

登場させて作品を作る場合など、他人の著作物を素材として利用しつつ新たな作品を作り上げる行為のように、写り込みとは全く異なる場面における甲までが対象に含まれる物ではない点に注意が必要である」(76～77頁)とされている。

- ⁹ なお、タイムスリップ型メタバースにおいて、現在は存在しないが過去に存在していた公開の美術の著作物を利用する場合に46条が適用されるのかという問題がある。あまり議論されていない問題ではあるが、「屋外の場所に恒常的に設置されている」という文言には該当しないこと、著作権者の推定的意思や一般人の行動の自由の過度の制限を避けるという同条の趣旨は、既に公開の場に実在しないこととなった著作物には該当しないであろうから否定的に解されるべきではないかと考えられる。
- ¹⁰ 知財高裁令和3年12月8日判決判例秘書登載も、「応用美術のうち、美術工芸品以外のものであっても、実用目的を達成するために必要な機能に係る構成と分離して、美的鑑賞の対象となり得る美的特性である創作的表現を備えている部分を把握できるものについては、当該部分を含む作品全体が美術の著作物として、保護され得ると解するのが相当である。」としている。
- ¹¹ メタバースでの疑似展示は現実世界における展示に伴う観覧者用小冊子(47条1項)にも該当しないし、解説又は紹介をすることを目的とする自動公衆送信(同条2項)にも、展示著作物の所在に関する情報を公衆に提供するための公衆送信(同条3項)にも該当しないであろう。
- ¹² 現実世界における美術の著作物については、そもそも展示権が原作品による展示に限定されており(25条)、美術の著作物の所有者等による展示が展示権の例外とされているのはこれを受けてのことと考えられる。これに対して複製権や公衆送信権はそもそもその対象が原作品に限定されていないため、所有者等による行為について例外を設ける必然性はないとも言える。しかし、そもそも展示という行為が観念できず、鑑賞に供される方法は公衆送信や伝達、あるいは上映といった行為に限られるデジタルアートについては、NFTによる疑似所有者に対し、一定のこれらの利用を認めることは検討の余地があると考えられるところである。
- ¹³ 元となるアイテムが著作物であれば、それを翻案したことにより創作された二次的著作物(2条1項11号)となるところであるが、元となるアイテムが応用美術として著作物性が否定される場合には単純な美術の著作物ということになると考えられる。一つづく一