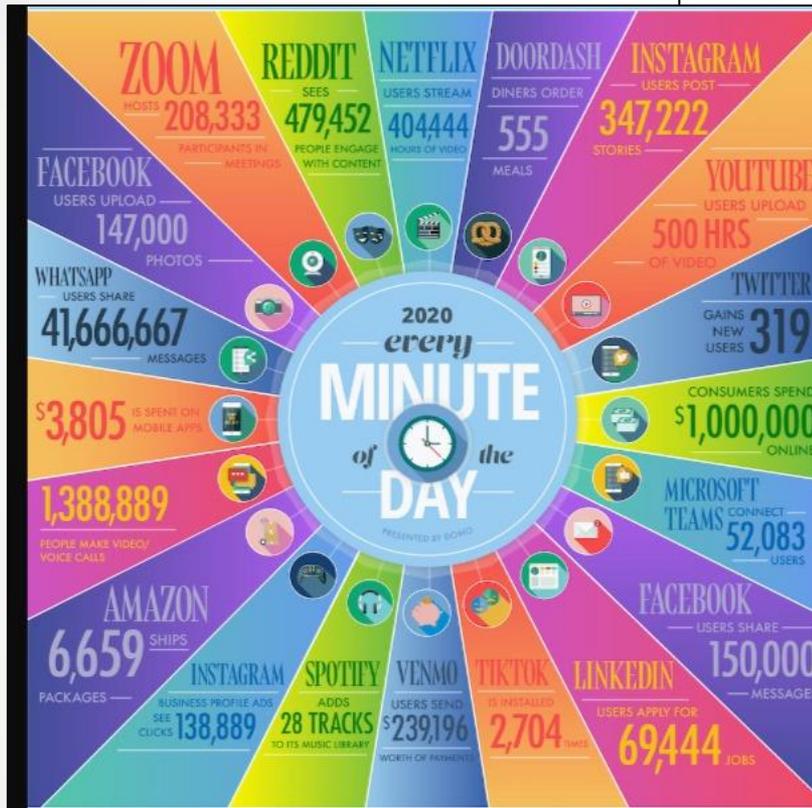


AI、メタバースと 知的財産権 (主に著作権) 福井健策

2023.9.26
@中央大学

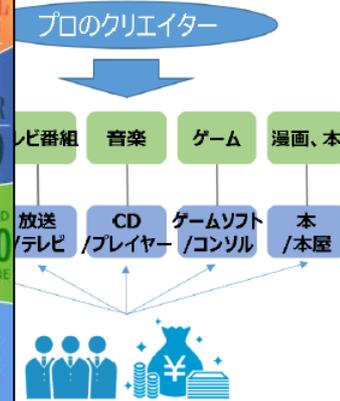
弁護士(日本、ニューヨーク州)
日本大学芸術学部/iU 客員教授
神戸大学大学院/CAT 客員教授
Twitter: @fukuikensaku

1. 導入：コンテンツ爆発



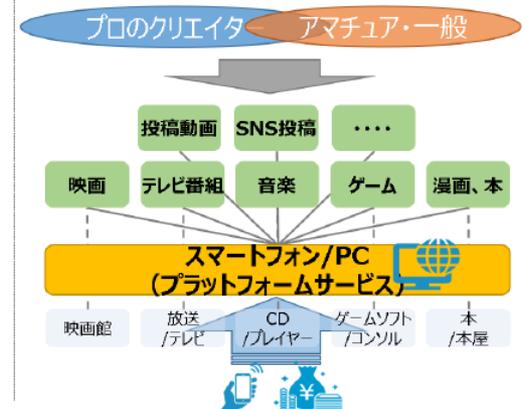
従来のコンテンツ流通

プロ同士の互いの顔が見える世界
コンテンツ分野毎の固有の流通経路



デジタル時代のコンテンツ流通

- デジタル化による配信限界費用の低減、消費の地理・時間的制約からの解放 → 流通量の拡大
- プロに加えてアマチュア・一般人を含む新たな制作の担い手が入り
- デジタル配信で流通経路は多様化、互いの顔のわからない世界へ



左：<https://www.domo.com/learn/infographic/data-never-sleeps-8>

右：内閣府「知財推進計画2021」より

「技術進歩がもたらした創作・発信にかかる限界費用の低下により、コンテンツの流通量が爆発的に増大。また、アマチュアクリエイターによる創作・発信の機会が拡大し、アマチュアクリエイターのプロ化、アマチュアクリエイターによる創作物 (User Generated Contents。以下「UGC」という) の商業利用、二次創作物の増大等がおきている」 (知財推進計画2021より)

2. メタバース：なぜ (楽しくて) 面倒なのか

①リモート性・仮想性 ⇒高い越境性

②圧倒的な「没入感」

③高い匿名性

④急速な膨張と多様性：

⇒あらゆる活動(とトラブル)が持ち込まれ得る

- ・商品売買やワークでのトラブル
- ・ニセモノ出現：セレブのアバター
- ・妨害、嫌がらせ、ストーカー行為などなど

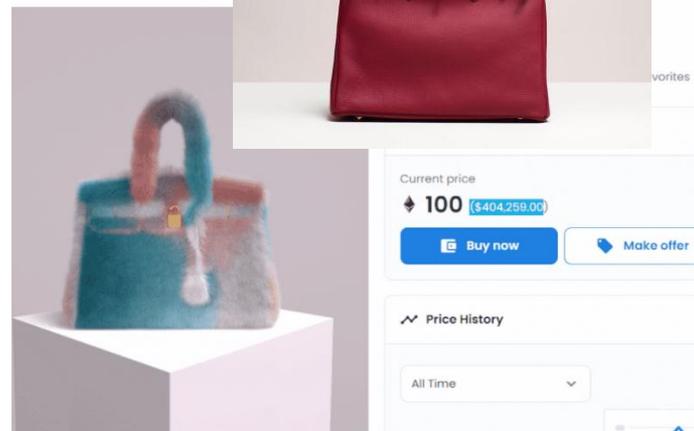
メタバースの法律はどうなっているか

⇒「メタバース法」はなく、今後も(ちゃんとしたものは)恐らくできない

- ・設計と行動はプラットフォームの規約とアーキテクチャに依存
- ・それが既存の法律やルールを応用したり誤読したり無視したりしながら、とりあえず膨張を続けているのが現状

⇒では、現状はどうなっているか

MetaBirkins



サイバースペースの知財問題：全体像

- ・ 電脳空間上で「土地や建物を持つ」「アイテムを譲り受ける」とは？
⇒ データに所有権はない。※無限にコピーできるものの「所有」を欲すること自体が、本来は無意味？（情報の非競合性・非排他性）
- ・ 所有とされるものは、究極的にはデータ上の記述であり、契約関係
⇒ 根源はPFや元の「持ち主」との約束(契約) ← NFTも本質はこれ
- ・ ではニセモノ問題などにどう対処するか？
⇒ まず「対処しなければならない問題か」を考える
- ・ 対処したい場合、データには著作権などの「知的財産権」は及ぶ
⇒ 第一に、知的財産権の侵害にあたるかどうか、逆に自分の作り出したデジタルアイテムが知的財産権で守られるか確認
⇒ 第二に、契約など「どんなしくみ」での対処がふさわしいかを考える

サイバースペース・DXと各種の権利

情報社会、とりわけWeb3、メタバースやAI化の文脈では、膨大な既存の作品・データが再活用され、また新規に生み出され、流通する ⇒ 権利処理が最大の課題に

利用類型	著作権 (文芸*・講演・映像・音楽*・美術*・写真等)	著作隣接権 (俳優・ダンサー・演奏家*等)	著作隣接権 (音源)	主な例外 全利用について: 映り込み、引用、建築物など	肖像権・プライバシー権
複製(撮影・デジタル化・サーバ蓄積・機械学習ほか)	○	△(映画の著作物への録音・録画許諾で消滅)	○	私的複製、図書館デジタル化、検索・解析やそのためのアーカイブほか	△
放送・有線放送	○	△(映画・レコードなどへの〃)	×		△
配信	○	△(録画の許諾や映画への録音許諾で消滅)	○	国会図書館での配信、非営利授業での送信、ほか	△
二次創作	○	×	×	私的翻案	△
NFT化(のみ)	×	×	×		×

ざっくりした権利の整理。○:権利者に禁止権あり=許諾必要、×:許諾不要、*権利の集中管理が比較的発達

⇒許諾／非許諾モデルの組み合わせがカギ

メタバースの権利問題：例えば

「90年代の下北沢」を、VRChat内でワールドとして再現したい時



左上: <https://syupo.com/archives/9932>、左下: Real Sound、中央: <https://4travel.jp/travelogue/10140541>、
右中: Walker Plus及び91年スズナリ初演時「ふくすけ」チラシ、右下 松田優作: 日刊スポーツ

メタバースの権利問題①：街並み

・実在の街並み・建物をメタバースで再現 ○寄り

⇒建築は非著作物も多く、また例外規定(46条)でほぼ自由に利用可

※商標権の関連：後述。商標的使用にあたらぬ場合が多いか

※意匠権の関連：後述。レアケースか

・看板、ポスター、店頭ディスプレイなどの再現 ○寄りか

⇒46条は困難。付随的利用の許容規定(30条の2)は射程内か

※軽微性の該否判断は、「当該著作物の占める割合…その他の要素に照らして」軽微な構成部分となるか否か

⇒アバターで接近すれば大写しになり、解像度も一般に高い点の評価

⇒映像の場合には、画面上に著作物が大きく写る場合でも、映る時間が短ければ軽微と評価できるとの有力説

⇒メタバース全体との比較でいえば軽微である、と整理できるケースが多いか

メタバースの権利問題②：アイテム

・実在の商品やファッションのデザインをデジタルアイテム化 ○寄りか

◎著作権：実用品は著作物性を認められにくい

※メタバース内の生活で「実用品」として用いるアイテム（例えば、アバターが着る衣服など）のデザインは、どこまで著作物として認められるか

⇒機能的制約を受けない中でより自由度が高く、認められやすいか

⇒メタバース・リアルの双方で用いる場合は？

◎意匠権：登録した建築物・物のデザインと同一・類似のデザインに対する独占排他権

⇒目的・用途の異なるメタバースでの使用は、同一・類似と認められにくい
いか

※そもそも登録率の低さ、登録国内での使用か？

※画像意匠の保護？：意匠法が保護対象とする画像は、①機器の操作の用に供されるもの（操作画像）及び②機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの（表示画像）のみに限定

◎不正競争防止法（商品形態模倣規制）

⇒商品の譲渡等のみが対象、有体物としての形態模倣が対象か

● ⇒産業構造審議会報告：電気通信回線を通じた提供も対象化へ

メタバースの権利問題②：アイテム

・実在のブランド・商品名やロゴはどこまで使える？ Ex. MetaBirkin事件

背景的なら○寄り、その他はケース次第か

◎著作権

⇒名称や単純なマークは、著作物にはあたらない場合が多い

◎**商標権**：自己の登録商標に類似する商標を、登録した商品やサービスと類似する分野で(商標的に)使用等することを禁止できる権利

⇒指定商品・役務か？一部例外を除いて、リアル商品等とバーチャル商品等は非類似か

⇒仮にプログラム等を指定商品として追加登録しても、不使用取消のリスクあり

⇒商標的な使用か？混同の恐れはあるか？

◎不正競争防止法

⇒指定商品・役務の問題はある程度回避できるが、混同の恐れ、商品等表示としての使用であるかは同様の疑問あり

メタバースの権利問題③：人物

・背景的な(モブキャラ的な)実在の人物の取り込み △寄り

◎肖像権:「林真須美事件」_05最高裁判決基準

「①被撮影者の社会的地位、②撮影された活動、③撮影場所、④撮影目的、⑤撮影の態様、⑥必要性等を総合考慮し、受忍限度超えるか」

⇒デジタルアーカイブ学会「肖像権ガイドライン」を参照

<http://digitalarchivejapan.org/bukai/legal/shozoken-guideline>

◎パブリシティ権:人の氏名・肖像の営利利用権

「専ら氏名・肖像の顧客吸引力を利用する場合」(2012年「ピンク・レディー事件最高裁判決基準」)

例:写真集、グッズ利用、広告利用など

⇒前提として識別可能性は要す。CG化は写真・映像よりあたりにくくといはいえ、フォトリアルなものは前提は満たすか

⇒背景的な使用であれば侵害に至らないケースも多いか

メタバースの権利問題④：アバター

・好きなタレントなど著名人・知人を自分のアバターにしたい △寄り

◎肖像権

⇒操作者によって自由に操作される心理的負担考えれば侵害の可能性高まるか(特に本人と誤認される場合は高リスク)

◎パブリシティ権

⇒専ら他人の顧客吸引力(知名度)の事業利用が目的なら、侵害か

◎プライバシー権

⇒本人の行動と誤認される場合、侵害の可能性高まる(宴のあと事件ほか)

◎不正競争防止法

⇒他人の業務(タレント活動)と混同を生ずる場合など、周知表示混同惹起行為、著名表示冒用行為の恐れあり

※氏名の商標登録も可能化へ

⇒アバターはなりすましは侵害、コスプレ・パロディ的な場合はグレーか

メタバースの権利問題④：アバター

・他人のアバターデザインの無断使用、模倣、なりすまし × 寄り

◎著作権

⇒創作的な表現の借用なら侵害の可能性は高いが、操作者(中の人)が著作権を保有していないケースも多し

⇒著作権譲渡を受けるほか、独占ライセンスに基づく損害賠償請求、債権者代位による差止など可能か

◎肖像権・パブリシティ権

⇒アバターが操作者の人格の発露と考えられ、また独自の顧客吸引力を得れば可能性が生ずるか

◎不正競争防止法

⇒他人の業務(タレント活動)と混同を生ずる場合など、周知表示混同惹起行為、著名表示冒用行為、業務妨害などの恐れあり

3. AI：学習はどこまで自由か

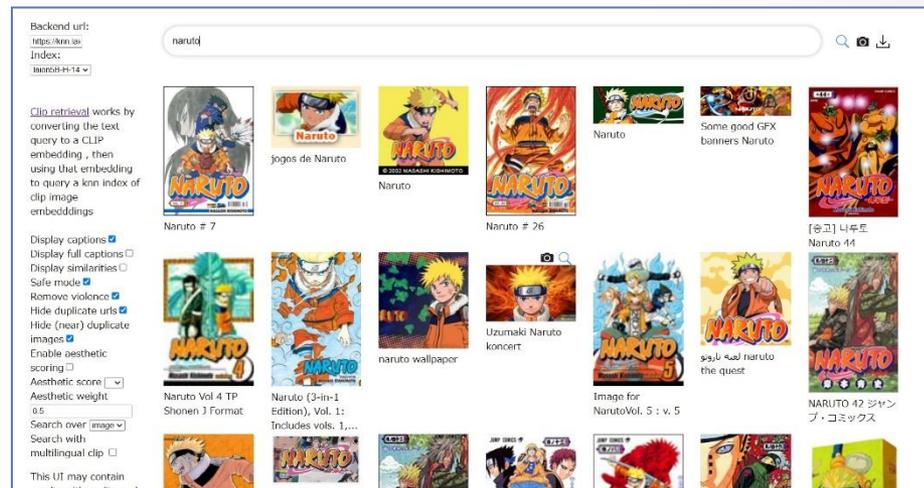
- Common CrawlやLAION-5Bなどの大規模学習データセット（後者はリンク集）の学習が生成系AI進化の原動力
- **米国**：Getty訴訟・クリエイター達のクラスアクション
⇒著作権の例外規定「フェアユース」にあたるか
- **EU**：AI学習許容（営利目的の場合にはオプトアウト可）

LAION-5B: A NEW ERA OF OPEN LARGE-SCALE MULTI-MODAL DATASETS

by: Romain Beaumont, 31 Mar, 2022

We present a dataset of 5,85 billion CLIP-filtered image-text pairs, 14x bigger than LAION-400M, previously the biggest openly accessible image-text dataset in the world - see also our [NeurIPS2022 paper](#)

約58億点の学習データセット
「LAION-5B」



日本は「機械学習パラダイス」か

- AI学習のためのデータベース化ほかの複製は可能
- 「著作権者の利益を不当に害する場合」は除く
- 「不当に害する」とは：特定人のスタイルを真似た「特化型AI」のための学習も認められるか？権利者がオプトアウト希望でも商用目的で学習できるか？

日本は情報解析のための作品利用が最もしやすい				
	英国法	欧州指令	スイス法	日本法
非営利目的	○	○	○	○
営利目的		○※	○	○
複製以外の行為				○
違法サイトなどから取得したコンテンツ				○

※権利者はオプトアウト可能

(出所) 早稲田大学の上野達弘教授調べ

生成：AI生成物は著作権侵害か

Midjourney: プロンプト:
disney mickey mouse
<https://twitter.com/EZE3D/status/1601998635214213121>



著作権侵害 = 依拠 + 類似性

- ・「依拠」ありか

否定説：AIは作品を「覚えて」おらず、残るのは重みづけのパラメータのみ、「似た学習データの調査」負担

肯定説：アクセスあれば足りるのでは

∵ワン・レイニーナイト最高裁「接する機会がなく、内容を知らなかった」場合は侵害なし（1978）

- ・「類似」か：スタイル・作風が似ただけでは侵害は不成立

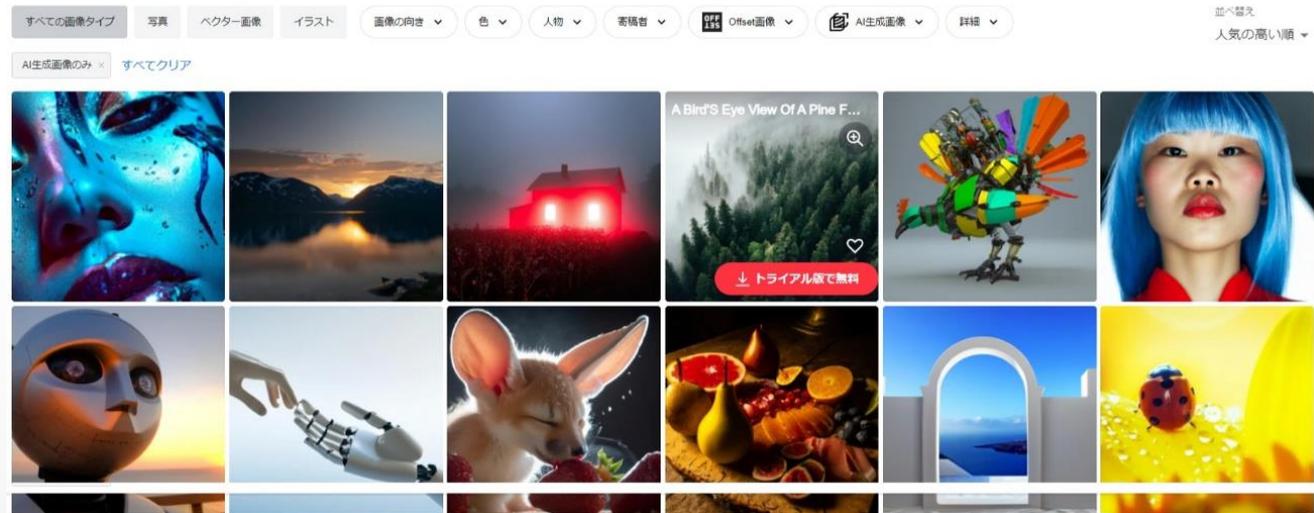
許諾モデルの試み

- Shutterstock

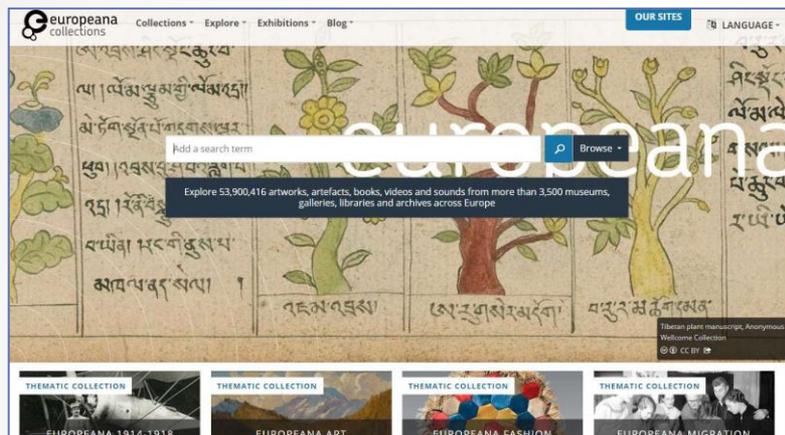
- 画像データをAI開発に提供。作品ID使われたらクリエイターに還元。オプトアウト実装（将来に向けて除外）
- 現在、4億3300万の画像のうち109万点強がAI生成物。23/2月～許諾とロイヤルティ徴収
- ユーザーによるAI生成コンテンツの投稿は現在不可

ロイヤリティフリーのAI生成画像

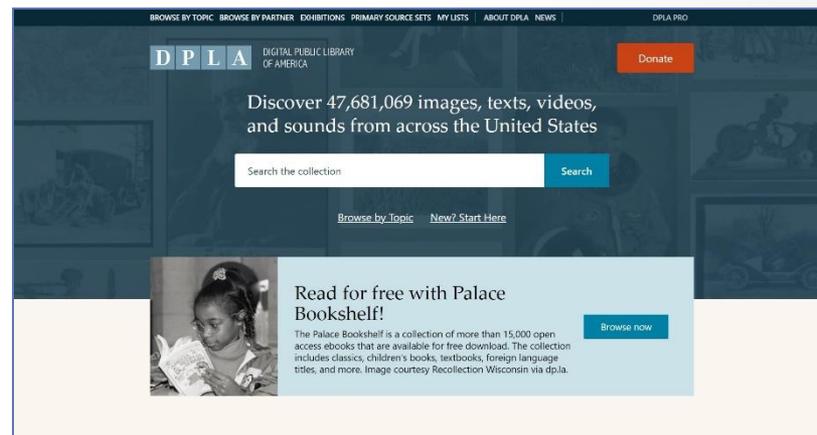
ロイヤリティフリーで利用できる397,915点のAI生成画像、ロゴ、ステッカー、イラストをご覧ください。次を利用してオリジナルの画像を作成することもできます。Shutterstock AI生成ツール



アーカイブでしのぎを削る各国



EU巨大データスペース「Europeana」
5200万点のデジタルコンテンツにアクセス可。
45%は再利用可能（権利処理済み）



全米デジタルアーカイブネットワーク
「DPLA」 4770万点のデジタルコンテンツ

EUデータ戦略「分野別データスペース」構築（2020年）

- ・ 民間・公的部門が有する、現在は断片化され分散したデータを結びつける
 - ・ 21年：映像、音源、図書、写真など広くEuropeanaを通じて利用可能化
- ⇒ DX、AI、仮想空間などの活用対応を打ち出す
- ・ 収入：約620万ユーロ（約982億円）で、うち約610万ユーロがECからの資金（2022）

許諾と非許諾の最適バランス

- **世界**：主戦場はこちら。**国際ルール作り**への発信を
- **国内**：基礎研究や許諾困難な部分などでは、自由なAI学習を認める現在の著作権法は重要
⇒オプトアウトの可能性など、**ガイドライン作り**へ
- **良質のデータセット（アーカイブ）**の整備と適正なアーキテクチャで、許諾に基づく利用と対価の還元も拡大
- AI生成物：**AI生成物であることの明記**ルールと、**侵害・なりすましの発見ツール**が重要か

※参考：自民党「AIの進化と実装に関するプロジェクトチーム」AIホワイトペーパー（平座長、23/4月）

1. 基盤モデル等のAIモデル開発能力の構築・強化
2. データ資源の集積と連携（デジタルアーカイブ戦略）
3. 計算資源の強化・活用など