

NFT およびメタバースについての調査・研究

令和3年度著作権委員会第2部会 第1チーム

飯村 重樹、佐竹 勝一、高橋 信吾、堀口 拓也、松田 真、吉田 淳

要 約

NFTは、アート、ファッション、スポーツ、コレクション、音楽、ゲーム等の幅広い分野で活用されつつある。メタバースは、従前から存在していたものの、昨今急速に活用が広がりつつある。2021年度の著作権委員会第2部会第1チームでは、NFTとメタバースについて、主に著作権法の観点から検討した。本稿は、2021年2月時点での検討結果に基づいている。

目次

1. NFTに関する用語の説明
2. NFTに係る著作権法上の論点
 2. 1 オブジェクトは著作物であるとは限らない
 2. 2 狭義のNFTと、オブジェクトに係る著作権とは必ずしも同期しない
3. NFTを扱うマーケットプレイスの利用規約の記載例
 3. 1 NFTの移転と、著作権の移転との関係性についての規定
 3. 2 NFTの不正発行についての規定
 3. 3 ユーザの責任についての規定
 3. 4 プラットフォーム側の責任についての規定
 3. 5 二次取引に関する規定
 3. 6 NFTがプラットフォームをまたぐことに関する規定
4. メタバースとNFT
 4. 1 メタバースの定義と典型例
 4. 2 メタバース内で使用する種々の仮想オブジェクトのNFT化
 4. 3 現実空間と仮想空間のコラボレーション
 4. 4 メタバースにおける論点

ように連結してデータを保管する技術を指す。

・NFT（狭義）に紐付けられるオブジェクト
一般的には、NFTであるトークンと、何らかの対象物とが紐付けられた状態で管理される。NFTであるトークンと紐付けられる対象物を、以下、「オブジェクト」と表現する。

本稿では、広義のNFT＝狭義のNFT（トークン）＋オブジェクトであるとして説明する。オブジェクトは、例えば絵、音楽、3Dモデル、文書などのデジタルデータであり得る。すなわち、オブジェクトは著作物に該当することがある。逆に、著作物性のないオブジェクトを狭義のトークンと紐付けることも可能である。一般には、狭義のトークンはブロックチェーン上で（オンチェーンで）管理される。一方、狭義のトークンと紐付けられるオブジェクト（デジタルデータ）は、一般にはプラットフォームが管理するサーバの記憶媒体（サーバ保管型）や、IPFS等に保存される。IPFSは、Protocol Labsが開発・提唱するピアツーピア（P2P）型の分散型ファイルシステムである。フルオンチェーン型のNFTの場合は、デジタルオブジェクトもブロックチェーン上で管理されることがある。

・スマートコントラクト

ブロックチェーン上で契約を自動的に実行する仕組みのことをいう。例えば、NFTが二次流通市場で転売された時に、そのNFTの発行者に対してロイヤリティが支払われる、などの処理を自動で実行することができる。

1. NFTに関する用語の説明

・NFT（狭義）

NFT（Non-Fungible Token）とは、ブロックチェーン上で発行される、代替可能性のないデジタルトークンのことを言う。トークンの規格は種々あるが、有名などころでは、イーサリアムのERC20、ERC721、ERC1155などがある。

・ブロックチェーン

情報を記録するデータベース技術である。ブロック単位でデータを管理し、ブロックを鎖（チェーン）の

2. NFTに係る著作権法上の論点

2. 1 オブジェクトは著作物であるとは限らない

狭義の NFT の紐付対象であるオブジェクトは著作物であり得る。例えば、オブジェクトが絵や音楽等のコンテンツの場合などがあり得る。オブジェクトが著作物であるならば、著作権（複製権、公衆送信権等）や著作者人格権（同一性保持権、氏名表示権等）などが働く。一方、オブジェクトは著作物ではないこともある。この場合、オブジェクトについての公衆送信や複製などを著作権で管理することは出来ない。

例えば、短い文章について創作性が肯定された判例がある。平成 13 年（ワ）2176 号損害賠償請求事件（交通標語事件）である。「ボク安心 ママの膝（ひざ）より チャイルドシート」という交通標語（スローガン）の著作物性が問題となった本件訴訟において、東京地裁は前記の原告スローガンについて、『原告スローガンは、3 句構成からなる 5・7・5 調（正確な字数は 6 字、7 字、8 字）調を用いて、リズムカルに表現されていること、「ボク安心」という語が冒頭に配置され、幼児の視点から見て安心できるとの印象、雰囲気表現されていること、「ボク」や「ママ」という語が、対句的に用いられ、家庭的なほのぼのとした車内の情景が効果的かつ的確に描かれているといえることなどの点に照らすならば、筆者の個性が十分に発揮されたものといえることができる。したがって、原告スローガンは、著作物性を肯定することができる』と判示している。

一方、キャッチフレーズの著作物性を否定した判例として、平成 26 年（ワ）第 21237 号がある。

ここで、坂本龍一氏の楽曲「Merry Christmas Mr. Lawrence」の音源の右手のメロディー 595 音を 1 音ずつデジタル上分割し、NFT 化して発売した事例⁽¹⁾がある。595 音の NFT には、それぞれの音が位置する小節の楽譜画像も紐付けられており、一次販売においては、1 音が 10,000 円の固定価格で販売されていた。NFT は再販可能であり、例えば 595 音のうちの 1 音であるミのフラットの音には、2022 年 2 月 8 日時点で 18,000,000 円の再販価格が付けられていた⁽²⁾。また、購入後に再販売されると売上の一部（ロイヤリティとして設定された%）がアイテム作成者に支払われるとされており、上記のミのフラットについてはロイヤリティが 20%と設定されていた。

楽曲「Merry Christmas Mr. Lawrence」が著作物

であることは明らかだ。一方、狭義の NFT に紐付けられているオブジェクトは「ミのフラットの音の音声ファイルおよびその音が位置する小節の楽譜画像」となるであろう。音声ファイルについては、「数秒間の無音時間の中の所定の箇所において 1 音が鳴る」という態様であるが、これが著作物性を有すると言えるかは論点となる。楽譜画像については、狭義の NFT に紐付けられる 1 音が黒色で、それ以外の音が灰色で表記された、およそ一小節の楽譜画像であるため、ある程度の著作物性を有すると判断される可能性もある。

2. 2 狭義の NFT と、オブジェクトに係る著作権とは必ずしも同期しない

狭義の NFT は取引が行われるので移転が観念される。また、狭義の NFT の移転はブロックチェーン上で管理される。しかし、フルオンチェーンの NFT の場合は別として、狭義の NFT は著作物（上述のオブジェクト）そのものではない。つまり、利用規約等で別段の定めがある場合は別として、狭義の NFT の移転と、狭義の NFT と紐付けられたオブジェクトに係る著作権の移転とは、必ずしも同期しない。つまり、販売などにより狭義の NFT が主体 X から主体 Y へと移転された場合でも、主体 Y はオブジェクトについての著作権を譲り受けているとは限らず、また当該著作権に係る各支分権につき許諾が得られているとも限らない。

実際、坂本龍一氏の NFT には「著作権等に関する注意事項」という注記⁽³⁾が存在し、注記には以下の記載がある。

『本 NFT の購入者又は保有者（以下「購入者等」といいます。）が閲覧又はダウンロードその他の利用を可能となる、画像、テキスト、音声及び動画等のあらゆるコンテンツ（以下「本コンテンツ」といいます。なお、購入者等以外の者が利用可能であるか否かを問いません。）に関する著作権、特許権、実用新案権、商標権、意匠権その他一切の知的財産権（これらの権利について登録等の出願をする権利を含みます。）は、坂本龍一及び株式会社幻冬舎に留保されます。すなわち、本 NFT 又は本コンテンツにかかるデータ（以下「本 NFT 等」といいます）を保有することは、本コンテンツに関する知的財産権の譲渡又は利用許諾を受けることを意味しません』（注：「その他の利用を可能となる」は「その他の利用が可能となる」の誤記と思

われる)

3. NFT を扱うマーケットプレイスの利用規約の記載例

次に、NFT を扱う以下のマーケットプレイス（プラットフォーム）における利用規約を確認した。なお、利用規約は 2021 年 2 月時点でアクセス可能であったものに基づいている。

- ・ Adam by GMO [2021.9.30 改訂]
- ・ nanakusa [2021 年 4 月 25 日改定]
- ・ ATOMICHUB [Last Updated: 31.07.2021]
- ・ OpenSea [Last Updated: December 31, 2021]
- ・ Rarible [Last Updated: 10 Oct 2020]

3. 1 NFT の移転と、著作権の移転との関係性についての規定

主体 X から主体 Y への NFT の移転と同期して、著作権も主体 X から主体 Y へと移転することを明示する規定は、調査した限り見られなかった。一方、著作権の移転ではなく、ユーザからプラットフォームへと著作権等についてのライセンスが与えられる旨の記載が、ATOMICHUB の「VIII. Intellectual property and ownership of rights」に存在した。

『4. By submitting, posting, or displaying crypto/digital assets/Content/items on or through AtomicHub, you grant us a worldwide, non-exclusive, simple usage, royalty-free license (with the right to sublicense) to use, copy, reproduce, process, adapt, modify, publish, transmit, display, and distribute such Content in any and all media or distribution methods. This license authorizes us to make your items available to the rest of the world and to let others do the same.』

3. 2 NFT の不正発行についての規定

著作物 A についての著作権を有さない者 X が著作物 A についての NFT を発行すること（不正発行）についての明示規定を置いているプラットフォームは少なかった。

Adam by GMO においては、第 14 条に

『利用者は、次の各号に定める行為をしてはならないものとします。

- (1) 法令もしくは公序良俗に違反し、第三者に不利

益を与える行為または不利益を与えるおそれのある行為

- (2) 当社もしくは第三者の著作権、商標権等の知的財産権その他の権利を侵害する行為または侵害するおそれのある行為』

と規定されていた。

同様に、nanakusa においては、第 12 条に、『利用者は、本サービスの利用にあたり、以下の行為をしてはなりません。

1. 法令または公序良俗に違反する行為、またはこれらに違反する恐れのある行為（中略）
3. 当社または第三者（他の利用者を含みます）の著作権、商標権、特許権等の知的財産権、その他権利を侵害する行為』と規定されていた。

よって、著作物 A についての著作権を有さない者 X が NFT を発行する際に、著作物 A の複製や送信可能化などが介在するのであれば、X の行為が禁止行為として利用規約違反になり得る。また、著作権侵害について X が免責される旨の規定も見受けられない。

3. 3 ユーザの責任についての規定

多くのプラットフォームが、ユーザ側の自己責任についての規定を盛り込んでいた。

例えば Adam by GMO の第 3 条には『4. 利用者間の売買、出品、購入等に関しては、すべて利用者の自己責任にて行っていただきます。ただし、当社が作成者より、商品の仕入れを行い、当社にて出品、販売を行う場合はこの限りではありません』と規定されている。

nanakusa の第 3 条には『2. 利用者間の売買、出品、購入等に関しては、すべて利用者の自己責任にて行っていただきます。当社は、売主の出品が正当な権利に基づくものであること等について保証致しません。また、当社は、当社自身が売買を行うものではなく、売買の委託を受けるものでもなく、また、売買の遂行にも一切関与するものではありません』と規定されている。

その他、ATOMICHUB の「VIII. Intellectual property and ownership of rights」や OpenSea の「7. Intellectual Property Rights」にも、サービスの使用、および適用される法律、規則、規約の遵守を含む、ユーザが提供する情報／コンテンツに対してユーザが単独で責任を負う旨の規定があった。

上記の規定ぶりからすると、もし仮に、狭義の NFT に紐付けられたオブジェクトである著作物につき、プラットフォームの利用者が著作権侵害に関与した場合、その責任は利用規約上、プラットフォームではなくユーザ自身が負うことになる。

さらに、プラットフォームによっては、ユーザが提供するコンテンツに対して、権利侵害が関与していないことをユーザに保証させる規定も存在する。

ATOMICHUB の「VIII. Intellectual property and ownership of rights」には、『5. The user represents and warrant that they have, or have obtained, all rights, licenses, consents, permissions, power and/or authority necessary to grant the rights granted herein for any items that they submit, post, or display on or through the AtomicHub Services. You agree that items will not contain material subject to copyright or other proprietary rights, unless you have necessary permission or are otherwise legally entitled to post the material and to grant AtomicHub the license described above.』と規定されている。

OpenSea の「6. User Conduct」には、『You agree that you will not violate any law, contract, intellectual property or other third-party right, and that you are solely responsible for your conduct and content, while accessing or using the Service.』と規定されている。

上記のいずれにおいても、利用規約に基づくと、ユーザ X は NFT を発行等する際に、他者の著作権侵害に係るコンテンツを無許諾で複製、公衆送信等することはできないことになる。また、ユーザ X が NFT 化するコンテンツについて、あらかじめ権利者の許諾を得るなどの責任を、ユーザ X が負っていることになる。

3. 4 プラットフォーム側の責任についての規定

プラットフォーム側を免責する免責条項が、多くのプラットフォームで設けられていた。

Adam by GMO の第 4 条には『6. 当社の管理下にある NFT（入在庫が正常に手続き完了したものを指します。）に関し、ハードフォークによりブロックチェーンの分岐が生じた場合であっても、利用者は、当社に対してこれに伴う権利を何ら請求できないものとし、利用者何らかの損害が発生した場合でも、当

社は一切の責任を負わないものとします』と規定されている。第 12 条には『1. 当社は、次の各号のいずれかに該当する場合には、事前に利用者へ通知することなく、本サービスの提供を全部または一部の提供を中断できるものとします』『2. 当社は、前各項に定める本サービスの中断により利用者が損害を被った場合であっても、一切の責任を負わないものとします』と規定されている。

Nanakusa の第 16 条には『当社は、本サービスに事実上または法律上の瑕疵（セキュリティ等に関する欠陥、エラーやバグ、権利侵害等を含みます。）がないこと、並びに安全性、信頼性、正確性、完全性、有効性および特定の目的への適合性を明示的にも黙示的にも保証しておりません』と規定されている。第 17 条には『1. 当社は、本サービスに起因して利用者へ生じたあらゆる損害について一切の責任を負いません。ただし、利用契約が消費者契約法に定める消費者契約となる場合、本項の免責規定は適用されず、当社は利用者が本サービスの利用に関して被った損害を賠償する責任を負います（当社の責めに帰することができない事由によるものであるときを除きます。）』と規定されている。第 17 条の第 2 項以降も、第 14 項に至るまで幅広い内容の免責について規定されている。

ATOMICHUB の「VIII. Intellectual property and ownership of rights」には、AtomicHub を介して提供されるサービスは、購入者と販売者の間でのみ行われ、すべてのクレームは購入者が販売者に対処する必要がある旨の記載がある。

OpenSea の「10. Indemnification」には、適用法で認められる最大限の範囲で、ユーザは、OpenSea、および当社の過去、現在、および将来の従業員、役員、取締役、請負業者、コンサルタント、株主、サプライヤー、ベンダー、サービスプロバイダー、親会社、等々を補償、防御、および無害にすることに同意する旨の記載がある。

Rarible の「3.5 Content」には、Rarible Company は、オフリングに含まれるコンテンツの品質、出所、または所有権について、いかなる表明または保証も行わず、コンテンツの誤り、不実表示、またはコンテンツの欠落、コンテンツの利用可能性について責任を負わず、コンテンツの購入、購入、表示、または使用の不能による損失、負傷、または損害について責任を負わない旨の記載がある。

以上のように、各プラットフォームは利用規約に多くの免責事項を規定している。利用規約の条項そのものが有効であるか否かという論点もあるが、詳しくは割愛する。例えばプラットフォームの規模や、NFTの購入者がどの程度NFTについての法律を知っているか、などが論点となり得るであろう。

3. 5 二次取引に関する規定

狭義のNFTはブロックチェーン上で管理されるため、取引の履歴を改ざん困難な態様で残すことができると言われている。そのため、狭義のNFTについての二次取引をプラットフォーム上で技術的に管理できる。

ここで、利用規約において、NFTの二次取引についての明文規定が存在するものがあつた。

例えばAdam by GMOの第2条には『(6) 二次出品者とは、一度本サービスにおいて購入された商品を第三者へ販売するために、本サービスにて出品する方を指します』と規定されている。第8条には『1. 本サービスにて購入した商品は、購入希望者へ本サービス上で販売（二次流通）を行うことができます。ただし、作成者により二次流通の停止期間が設定されている商品については、停止期間中は販売することはできません』と規定されている。

二次取引に係るロイヤリティについても、Adam by GMOに規定が存在した。第10条には『1. 商品に対し、当該商品が本サービス内の二次流通市場で取引されるたびに、売買価格の一定割合（以下「ロイヤリティ」といいます）を作成者が受け取ることができるものとします。

2. ロイヤリティは作成者にて任意の値を設定できるものとします。
3. ロイヤリティは購入者が負担するものとします。』と規定されている。

3. 6 NFTがプラットフォームをまたぐことに関する規定

多くのプラットフォームが、他のプラットフォームでのNFTの扱いについては責任を負わない旨の規定を置いている。

Adam by GMOの第10条には『5. 利用者によって、当該商品が当社以外のサービスへ持ち出しが行われた場合、当社は購入者に対するロイヤリティの徴収

および保有者への支払い義務を負いません』と規定されている。

ATOMICHUBの「VIII. Intellectual property and ownership of rights」には『6. The right of the user to offer, sell, purchase, display, etc. the item on other platforms remains unaffected in any case.』と規定されている。

すなわち利用規約において、自プラットフォームの外側で行われる行為については、プラットフォームが関知するところではない、とするスタンスが主流である。NFTは、プラットフォームをまたいで他のプラットフォームへと管理が移動（出庫）されることがあるが、プラットフォームまたぎが発生した場合に、元のプラットフォームの中でならば得られたユーザの便益は、その後も保証されるものではないことになる。

NFTのプラットフォームまたぎを円滑に処理するために、著作権法その他のハードローの整備、もしくはガイドラインなどのソフトローの整備が今後望まれる。例えば、プラットフォームをまたぐNFTの扱いについて、業界標準ガイドラインのようなものがもしあれば、ガイドライン準拠のプラットフォーム同士であれば円滑にNFTを移転出来ることになり得る。

4. メタバースとNFT

4. 1 メタバースの定義と典型例

メタバースの定義は多々存在する。一例としてIT用語辞典によると、メタバースとは『多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できる、通信ネットワーク上に作成された仮想空間』のこととされている⁽⁴⁾。

メタバースはSFと相性が良い。実際、1992年に発表されたSF小説「スノウ・クラッシュ」において、作中に登場する架空の仮想空間が「メタバース」(MetaとUniverseの造語)と名付けられており、これが「メタバース」の語源であると言われている。その後も、SF映画「マトリックス」やSFアニメ「サマーウォーズ」等においてもメタバースと言える仮想空間が登場している。すなわちメタバースという概念は創作物の中には前世紀から既に存在していた。

現実世界において実装されたメタバースの有名な具体例としては、2003年に運営が開始された「セカンドライフ」や、人気ゲームの「あつまれ動物の森」などがある。2020年度著作権委員会第2部会で取り上

げた「cluster」「ジャンプフェスタ」などもメタバースに該当し得る。その他、2021年の東京ゲームショーのオンライン開催、2020年12月に開催されたソードアート・オンラインのオンラインイベントなどもメタバースに該当し得る。

4. 2 メタバース内で使用する種々の仮想オブジェクトのNFT化

ユーザは、自アバターを使ってメタバース内を回遊し、他者のアバターとのコミュニケーションを含む種々の活動を行う。その活動に用いられるオブジェクトは仮想的なオブジェクト（デジタルデータ）であって現実世界の物品ではないが、アバターに使用させる等のニーズがある。仮想的なオブジェクトの具体例は、服、靴、アクセサリなどの服飾品のオブジェクトや、仮想空間上を走る車のオブジェクトなどである。ユーザのアバターそのものも仮想的なオブジェクトである。そして、種々の仮想的なオブジェクトがNFT化、すなわち狭義のNFTと紐づけられ得る。

仮想空間上のオブジェクトをNFT化すると、一見、そのNFTの保有者がそのデジタルオブジェクトを所有しているかのような認識をすることが可能である。ただし、我が国の法的には、無体物について所有権は観念できないといわれている（民法85条）。また前述のように、NFT（狭義）を保有しているからといって、そのNFTと紐付けられたオブジェクトの著作権も有しているとは限らない。

4. 3 現実空間と仮想空間のコラボレーション

現実空間だけでなく仮想空間にも人間の活動領域が広がりつつある現在、この2つの空間を併せた考え方が生まれてきている。例えば、「ミラーワールド」や「デジタルツイン」などの表現がある。

商慣行においても、現実空間と仮想空間とを繋ぐように、その両方に進出するケースが生じ始めている。例えば、バーチャルアパレルのブランドである「RTFKT」は、バーチャルスニーカーやコレクターズアイテムなどを扱う企業である。2021年3月には、NFTアーティスト「FEWOCIOUS」氏とのコラボレーションアイテムが310万ドルで取引され大きな話題となった。バーチャルスニーカーとは、オープンワールドのゲームやメタバースでユーザが操作するアバターに着用させるスキンのひとつである。

米NIKE（ナイキ）は2021年12月13日に、RTFKTの買収を発表している⁽⁵⁾。NIKEはオンラインゲーム「ロブロックス（ROBLOX）」内で独自のメタバース・エリア「ナイキランド」を開設した⁽⁶⁾。ナイキランドでは、他のプレーヤと鬼ごっこやドッジボールなどを楽しむことができ、スマートフォンに搭載された加速度センサを通じて、走り幅跳びなどの動きをゲームに反映することもできる。また「エアフォース1」「ナイキ ブレーザー」などのスニーカーなどのアパレル製品が提供され、ユーザはアバターにナイキ商品の着せ替えをすることができる。

ここで、スニーカーのNFTを巡って、NikeとStockXとの間に訴訟が発生している⁽⁷⁾。

次に、AdidasがリリースしたNFTパスでは、購入者はデジタルとフィジカル（現実）の両方のプロダクトを入手できる権利が得られた。購入者はNFTゲームThe Sandbox内で使用できるバーチャルウェアラブルと同デザイン（PUNKS Comic デザイン）の実物のトラックスーツとパーカーを受け取ることができる⁽⁸⁾。

上記のような、現実空間と仮想空間とをまたぐような商品／サービスの展開が今後、増加することが予想される。これを、著作権法を含めたどの法域で扱うのが適切であるのかについて、議論が始まっている。

4. 4 メタバースについての論点

メタバースにおける著作権法に関する論点の1つとして、現実空間と仮想空間とで同様の行為を行った場合の、法的な扱いの相違がある。

以下、以下の事項を仮定した上で、仮想事例として記載する。

- ・現実空間 R に存在する現実の人間 X、Y、Z
- ・仮想空間 V に存在するアバター x、y、z
- ・人間 X がアバター x を操作。人間 Y がアバター y を操作。人間 Z がアバター z を操作。
- ・現実空間に存在する物体 RO。RO は有体物であり、著作物である。
- ・仮想空間で扱われる、仮想オブジェクト VO。VO は無体物であり、著作物である。
- ・なお、物体 RO および仮想オブジェクト VO はいずれも、映画の著作物ではないとする。

(1) 譲渡

1) 現実空間 R における有体物 RO の譲渡

現実空間 R において、人間 X が人間 Y に有体物 RO を譲渡する場合を考える。著作者は、その著作物（映画の著作物を除く）をその原作品又は複製物（映画の著作物において複製されている著作物にあつては、当該映画の著作物の複製物を除く）の譲渡により公衆に提供する権利を専有する（26条の2）。よって当該譲渡行為には権利者の許諾が必要となり、無許諾で行った場合は譲渡権の侵害を構成する。また、譲渡権は第1譲渡により消尽する（26条の2第2項第1号）ので、人間 Y から人間 Z への有体物 RO のその後の譲渡については、譲渡権は及ばない。

2) 仮想空間 V において無体物 VO を渡す行為

仮想空間 V における無体物 VO に対しても譲渡という行為を、もし観念できるのであれば、アバター x が仮想空間 V において仮想オブジェクト VO をアバター y に渡す行為を譲渡権によって処理することができ、第1譲渡で譲渡権は消尽することになる。このような扱いは、例えばライトノベル「ソードアート・オンライン」等で描かれているように仮想空間に魂を移した人間（アバターに憑依できる人間）の五感からすると、直感的であると思われる。

しかし実際には、仮想空間での事象を「仮想空間の中で解釈」するのではなく、その事象を現実空間まで引き戻してから、現実空間での行為として解釈することになる可能性が高いと思われる。この場合、現実空間から見た仮想オブジェクト VO は無体物であるので、そもそも所有という観念が法上では生じないことになる。すると上記の行為は「法上の譲渡」であるとは解釈できず、例えば無体物であるアイテムデータの複製や公衆送信などとして解釈することになるだろう。そして、複製権や公衆送信権は上述の行為によって消尽しない。

以上のように、上記1)と2)の行為は、人間の感覚からすると、「対象を他の者に渡す」という点で共通しているものの、著作権法上の扱いは異なり得ることになる。

(2) 展示

バーチャル展示空間「Conata」において、NFT クリエイション約300点を展示するアート展示会「Crypto Art Fes」が開催された⁹⁾。これに限らず、仮想空

間にてアートのバーチャル展示を行うギャラリーが昨今、多く作成されている。

1) 現実空間 R における有体物 RO

現実空間 R に存在する絵画 RO は美術の著作物の原作品であると仮定する。

著作者は、その美術の著作物又はまだ発行されていない写真の著作物をこれらの原作品により公に展示する権利を専有する（25条）ので、人間 X が現実空間 R に絵画 RO を展示しようとする場合は、展示権を有する著作権者の許諾が必要となるのが原則である。

ただし例外として、展示権には45条、46条などの権利制限が規定されている。

45条に従うと、人間 X が絵画 RO（原作品）の所有者またはその同意を得た者である場合、人間 X は絵画 RO（原作品）により公に展示することができる。ただし、人間 X が絵画 RO（原作品）を屋外に恒常設置する場合は、人間 X は展示権を有する者の許諾を得なければならない（45条2項）。

展示権を有する者が一度、人間 X に対して絵画 RO（原作品）の屋外恒常設置を許諾すると、人間 X により絵画 RO が屋外に恒常設置され、その後は46条各号に掲げる以外の利用が、いずれの方法によるかを問わず可能となる。

人間 X が、絵画 RO に相当する仮想オブジェクト VO を生成してメタバースで展示することを考えると、この行為が、「専ら」美術の著作物（絵画 RO）の複製物の販売を目的として複製し、又はその複製物を販売する場合に該当すると評価できる場合（46条4号）には許諾が必要となる。

また、仮想空間は「屋外の場所」に該当する、ともし仮に解釈できる場合、上記の行為が恒常的に設置するものであれば46条3号に該当することもあり得る。

2) 仮想空間 V における仮想オブジェクト VO

メタバース上の仮想的なギャラリーに、狭義の NFT の保有者である X が、狭義の NFT と紐付けられた絵画の仮想オブジェクト VO を仮想的に展示したと仮定する。この行為の解釈については、以下の通り数多くの論点がある。

まず25条につき、絵画のオブジェクト VO は有体物ではなくデジタルデータであるが、これを原作品と解釈してよいだろうか？

中山信弘「著作権法」第3版 p321によると、『原作品とは、絵画のような一品制作品については明らか

であるが、版画や鋳型彫刻等のように複数の原作品（オリジナル・コピー）が存在するものについては、それらの全てが本条にいう原作品となる。写真の場合にはネガではなくネガから作成されたポジが原作品と考えられている』『既にフィルムカメラは少なく、殆どのカメラはデジタルカメラであり、その場合は、デジタルで保存されているデータがネガに相当する』との記載がある。

ここで、最初からデジタルデータとして作成されるボーンデジタルな絵画の著作物（例えば漫画）は既に生まれている。デジタルな絵画のデータは、印刷等を経て有体物として現実空間で展示されることがあり、これが従前の一般的な「展示」という概念であった。しかし昨今では、デジタルデータのまま仮想空間上に「仮想的に展示」されることも行われるようになってきた。つまり有体物になる事がないまま公衆が享受するような絵画データも存在することになる。このような絵画データに係る原作品性の有無がどうなるかについては、現状では判然とせず、今後の議論が必要であると考えられる。

また、法上の「展示」が、メタバースなどの仮想空間において展示する行為も含んでいるか否かも論点となり得る。少なくとも立法時において、「メタバース展示」という行為まで想定して立法されていたかは不明であるため、やはり今後の明確化が望まれる論点である。

次に、45条において「原作品の所有者又はその同意を得た者」という主体要件が存在する。仮にデジタルデータに原作品性が認められたとしても、絵画の仮想オブジェクトVOは有体物ではないため、「無体物の所有」を法上で観念できないのであれば、絵画の仮想オブジェクトVOにつき、45条の適用を受けられるような「所有者」や「その同意を得た者」は存在しないことになる。この点は、はたしてどう解釈されるべきであろうか。NFTの観点から考えると、例えば狭義のNFTの保有者を原作品の所有者であると解釈する、といった考え方も一見あり得るが、前述の通り狭義のNFTの保有はそのNFTに紐付けられたオブジェクト（コンテンツ）の著作権を有していることと同義ではないので、この解釈には困難があるだろう。また、デジタルデータは複製が容易であるため、原作品と複製の峻別がつかないという問題が、現実世界の版画などよりも大きく、慎重な議論が必要となるだ

ろう。

次に、45条2項および46条について、一般ユーザが特に制約なくアバターを介してログイン可能なメタバース上の展示スペースは、「一般公衆に開放されている屋外の場所」または「一般公衆の見やすい屋外の場所」に該当するか否か、という論点がある。法上の「屋外」とは、本来は現実空間における屋外を意図した記載であると考えられるが、現実空間とは別の仮想空間を「屋外」と解釈して良いだろうか。「権利制限規定は著作権者の権利に穴を空ける規定であるため、要件は厳格に解釈すべき」という立場に立てば、現実空間とは物理的に地続きではない仮想空間を「法上の屋外」と解釈することは難しいだろう。一方、「一般公衆によるアクセスが制限されていないフィールド」という趣旨で考えるならば、現実空間ではないメタバースであっても「法上の屋外」に該当する、と柔軟に解釈する余地もあるだろう。

以上のように、メタバースにおける展示については、数多くの論点が残されており、各条文（25条、45条、46条等）が設けられた趣旨も考慮した上での、今後の整理が望まれる。

（3） ダンス

1) 現実空間において人間が踊る行為

ダンスは舞踊又は無言劇の著作物（10条1項3号）として保護対象となり得る。人間Xが振付（著作物）に従ってダンスをすることは上演（2条1項16号）に該当する。上演は、著作物の上演されたものを再生すること（公衆送信又は上映に該当するものを除く。）及び著作物の上演を電気通信設備を用いて伝達すること（公衆送信に該当するものを除く。）を含む（2条7項）。

振付師は、その著作物を、公衆に直接見せ又は聞かせることを目的として（以下「公に」という。）上演する権利を専有する（22条）。ただし例外として38条の権利制限規定がある。すなわち、公表された著作物は、営利を目的とせず、かつ、聴衆又は観衆から料金を受けない場合には、公に上演することができる。ただし、当該上演について実演家に対し報酬が支払われる場合は、この限りでない。

ダンサーである人間Xは、そのダンスについて実演家に該当し得る。人間Xは、自らの実演について録音権及び録画権（91条1項）、放送権・有線放送権（92条1項）、送信可能化権（92条の2第1項）、自ら

の実演の録音物又は録画物についての譲渡権（95条の2第1項）等を有している。また、ダンサーである人間Xは、実演家人格権として、氏名表示権（90条の2）および、名誉・声望を害する改変についての同一性保持権（90条の3）を有する。

実演家の著作隣接権にはワンチャンス主義があり、一度自身の実演を映画の著作物に録音・録画することを許諾すると、例えばその映画がDVDやブルーレイ化される際や、テレビで放送される際には権利を主張することができないこととなっている（91条2項、92条2項、92条の2第2項）。

判例においては、ファッションショー事件（東京地方裁判所平成25年7月19日判決（平成24年（ワ）第16694号）、知的財産高等裁判所平成26年8月28日判決（平成25年（ネ）10068号））が参考になるだろう。ファッションショーにおいて、「モデルが手を前後に振りながら歩き、立ち止まって両手を腰に当て、腰を左右に大きくひねる」「モデルがゆっくりと前に歩く」「モデルが両手を腰に当てて歩き、立ち止まり、手を腰に当てたまま肩を揺らす」などのポーズが行われたが、本判決では、ポーズ・動作の振付を著作物と認めなかった。その結果、モデルの動作等は「著作物を」演ずる（著作権法2条1項3号）ことに該当せず、実演には該当しないとされた。

また、本件ショーは「著作物を演じないが芸術的な性質を有するもの」（著作権法2条1項3号）に該当するとの主張もなされたが、裁判所は「その態様もありふれたもの」と判断した。

2) メタバースでのアバターの活動に基づく表現は映画の著作物か

メタバース上で活動する多数のアバターの行動を録画した場合、その録画物は映画の著作物に該当するか否か、という論点があり得る。その録画物が「映画の」著作物であるか否かは、上述のワンチャンス主義の適用があるか否かに影響する（91条2項）ため判別の意義がある。

ここで、2条3項には『この法律にいう「映画の著作物」には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする』と規定されている。

判例においては、パックマン事件（東京地判昭59・9・28）などのように、ゲームは映画の著作物になり

得る。

大阪地裁と東京地裁とで判定が逆になった例（東京地判平11・5・27、大阪地判平11・10・7）があるが、最高裁平成14年4月25日により、実務上は映画類似の著作物であることが確定した、とされている（中山信弘「著作権法」第3版p119）。

ただし、上記最高裁判例においては、原審が適法に確定した事実関係等の概要として、『なお、本件各ゲームソフトを使用する場合に、ディスプレイの画面上に表示される動画映像及びスピーカーから発せられる音声は、ゲームの進行に伴ってプレイヤーが行うコントローラの操作内容によって変化し、各操作ごとに具体的内容が異なるが、プログラムによってあらかじめ設定される範囲のものである。』と記載されている。

昨今のオープンワールドな3D仮想空間で、多数のプレイヤーが参加して行われるゲームや、3D仮想空間上で多数のアバターが多数のプレイヤーによる操作に基づいて活動可能なメタバースは、ユーザが同一の操作を行ったとしても必ず同一の結果になると言えるかについて疑問があり、最高裁（の原審）が言う「プログラムによってあらかじめ設定される範囲の」具体的内容であると言えるか（つまり、メタバースが当該判例の射程に含まれるか否か）については検討の余地がある。しかし、メタバース上での多数のアバターの活動に基づく表現が、2条3項に規定のように、映画の効果に「類似する」視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されているものである場合、映画の著作物に該当すると判断され得る。

3) メタバース上でのアバターによるダンスを、実演であると法的に評価できるか

人間Xがアバターxを操作して、アバターxがメタバース上で踊る場合、このアバターxの動きは、法上の実演に該当するだろうか？

2条1項3号には法上の実演の定義記載があり、『実演 著作物を、演劇的に演じ、舞い、演奏し、歌い、口演し、朗詠し、又はその他の方法により演ずること（これらに類する行為で、著作物を演じないが芸術的な性質を有するものを含む。）をいう。』とされている。

「人間が」舞うのであれば、法2条1項3号の文言の通りに当てはめればよいだろう。「人間」は舞わないが、「アバター」が舞うような場合に問題となる。

人間がアバターを舞わせる為の操作態様には、類型

が少なくとも2つ存在し得る。第1類型は、人間が右手を上げればアバターも右手を上げる、などのように、アバターの動きが人間の動きに直接追従するような操作態様である。VTuberのダンスなどがこの類型に該当する。

操作態様の第2類型は、アバターの動きが人間の動きには直接追従しない操作態様である。例えば、人間がゲームコントローラのボタンを押下することで、アバターが踊るような場合である。例として、プレイステーションソフト「パラッパラッパー」などがある⁽¹⁰⁾。この第2類型の場合、現実空間での人間の動作は「Aボタンを押下する」「上ボタンを押下する」などである。コントローラの種々のボタンを押下する行為が「舞う」に該当するか否かが論点となるだろう。例えば文楽においては、人間である人形遣いが、人形を操って演じる。一方、例えば人間であるゲームプレイヤーが、メタバース上のアバターを操って演じる行為を、文楽などと同様に解釈してよいかは今後の論点となり得る。また、2条1項3号には「これらに類する行為で、著作物を演じないが芸術的な性質を有するものを含む」という記載があるため、「これらに類する行為」の方で解釈するという考え方もあるだろう。

なお、仮に「Aボタンを押下する」などの行為が法上の「舞う」または「これらに類する行為」に該当した場合であっても、メタバースで「他のユーザ」が目撃するダンスは、「ユーザXがAボタンを押下する指の動き」ではなく、「Aボタンの押下に応じたアバターxのモーション」である点には注意が必要である。

以上は、「人間が」舞うか否か、という観点で第1類型および第2類型を説明したものである。

次に、「人間が」舞うとは評価し難いが「アバター」が舞うような場合について検討する。メタバース上で他のユーザが目撃するのは、人間Xの動きではなく、人間Xが操作するアバターxの動きである。つまり、「他者から見られるものは何か？」という観点から考えると、「アバターxが」舞う、またはこれらに類する行為を行う、と考えるのが直感的である。この直感的な解釈に従うならば、上述の第1類型であっても第2類型であっても、アバターxが舞うかこれらに類する行為を行っているのだから、実演に該当する、という解釈も取り得るように思われる。しかしここで、主体要件が問題となる。アバターxは自我を持った人

間ではないので、2条1項3号の「実演」の主体にはなり得ない、とも考えられる。2条1項4号に規定の通り、法上の実演家とは俳優、舞踊家、演奏家、歌手その他実演を行う者などであり、実演家は著作隣接権(91条～)および実演家人格権(90条の2、90条の3)を有する。アバターxが実演を行うと解釈した場合、自我を持たないアバターxがこれらの権利の権利主体になってしまう。そのため、アバターxが実演を行うという解釈は、現行法の解釈上、困難ではないかと思われる。

以上、「実演」について検討したが、「実演家」の方で整理するという考え方もある。2条1項4号に規定の通り、法上の実演家とは俳優、舞踊家、演奏家、歌手その他実演を行う者だけでなく、実演を指揮し、又は演出する者も含む概念である。すると、上記第1類型の「中の人Xの動き」や第2類型の「中の人XがAボタンを押下する」などの操作に応じ、アバターx「を演出道具として用いた」実演を、中の人Xが指揮又は演出していると考えることが出来るならば、現実空間における人間Xを「実演家」とであると評価することは出来ることになる。

ここで、仮想空間上で活動するアバターを操作する操作主体は、人間には限られない点にも留意が必要である。例えばゲームにおけるNPC(ノンプレイヤーキャラクター)のように、ゲームシステムがアバターを操作していることがある。つまり、アバターを操作する人間が実演家になり得る場合、アバターを同様に操作するAIも法上の実演家と評価してよいか、という論点も併せて生じる。この点については、昨今議論されてきたAI著作物(AIが著作者となり得るか)の論点と同根であると考えられる。

(4) メタバースにおける論点のまとめ

仮想空間上に魂を移さずに、現実の人間として現実空間で起こった事象を解釈するという考え方をする場合、上記で論点としたメタバース上での各種の行為の多くは、複製または公衆送信などであると解釈される可能性が高い。人間がメタバースに入り込む場合、例えばVRゴーグルやコンピュータ、スマートフォンなどの電子機器を用いる。そして、仮想空間上の各種のオブジェクトに相当するデータを当該電子機器が受信して蓄積し、当該電子機器から人間が知覚可能な態様で情報が出力される。つまり、「メタバースに魂を移

した生活」には、現実世界に戻って解釈すればデータの蓄積や送受信が必然的に介在するのであり、このデータ処理を複製または公衆送信等として解釈できることが多いだろう。

一方、仮想空間に魂を移して、アバターや漫画の登場人物などの視点で考えると、現実空間と仮想空間との間では、行為の法的解釈についての大きなズレがあると認識することとなる。今後の更なる技術革新により、現実空間での体感と、仮想空間での体感が近くなっていき、人間の知覚能力に基づく仮想空間上の体験を現実空間上の体験と混同するような事態が将来的に生じた場合には、このズレの問題が顕在化する可

能性がある。

すなわち、現実空間での体感と仮想空間での体感との間の差がどの程度であるかに応じて、また、現実空間と仮想空間との間の移動がどの程度シームレスに行えるかに応じて、現実空間を律する法と仮想空間を律する法とをどの程度一致させればよいかも変わってくるかもしれない。この体感の差や移動のシームレス度合いは、技術の進歩に応じて今後も変動することが予想されるので、その変動もある程度考慮した上で、メタバースにおける行為を法的にどう扱うべきかを検討するのが良いのではないかと考える。

以上

(参考文献)

- (1) <https://ototoy.jp/news/104698>
- (2) <https://adam.jp/items/0xb30fc2d754c88c451275b743b6f530f19f643683/0x00000000c3600000e7000000001ea7>
- (3) <https://adam.jp/items/0xb30fc2d754c88c451275b743b6f530f19f643683/0x00000000c3600000e700000000202c#anchorLink-license>
- (4) <https://www.sophia-it.com/content/> メタバース
- (5) <https://hypebeast.com/jp/2021/12/nike-acquires-rtfkt-sneakers-NFTs-digital-collectibles>
- (6) <https://www.advertimes.com/20211124/article369297/>
- (7) <https://hypebeast.com/jp/2022/2/nike-suing-stockx-sneaker-nfts>
- (8) <https://coinpost.jp/?p=302485>
- (9) <https://conata.world/caf>
- (10) https://www.youtube.com/watch?v=1_AVCZuY_Z8

(原稿受領 2022.9.21)