



特集

テクノロジー×実演 ——映像技術—— …… 2

著作権分科会における
各小委員会の審議経過について …… 6

777 ニュース

VOL. 96

APR. 2020

CONTENTS

ACTION …… 7

COLUMN/ESSAY …… 8

よみがえる死者たち ~再生アンドロイドと権利問題の夜明け~

Fukui Kensaku

弁護士・ニューヨーク州弁護士
日本大学芸術学部 客員教授 / 神戸大学大学院 客員教授

福井健策

アンドロイド技術を使って死者を蘇らせる試みが目立って来た。話題になったのは「AI美空ひばり」だろう。ひばりさんの生前の歌声をサンプリングし、歌唱法を学んだ人工知能 (AI) が3D映像と共に美空ひばりとして蘇り、紅白歌合戦で新曲を披露したのだ。このほかにも筆者も関わった漱石アンドロイド、蘇って妻・中村玉緒さんと対談した勝新太郎、高座を披露した桂米朝師匠と、AIとロボット技術を駆使して生前そのままの姿・声・話し方を備えた「再生アンドロイド」技術は、急速な進歩を遂げつつある。もっとも、ひばりの場合には「感動した」という反響と共に、「嫌だ」「冒涇だ」といった反発も多く、ネット上では論争にも発展した。

もともと、ロボットには「不気味の谷」と呼ばれる、中途半端に人間に似ていると人々は気持ち悪く感じるという現象があり、ロボット工学の第一人者である石黒浩教授などは「更に似れば解消する」と予測する。ただ、死者

を蘇らせる技術の場合、逆に似れば似るほど更なる別の論争を誘発させる気もする。「そんなことが許されるのか?」という疑問だ。

とはいえ、再生アンドロイド・ビジネスは恐らく止まらない。なぜなら我々一般人自身が、身近な大切だった人々の元気な姿にもう一度会いたい、話したい、という気持ちに恐らく抗えないからだ。まして現代はSNS上に、誰しも自分の映像や音声・発話を多く残す時代だ。それをういて故人を蘇らせる技術が更に進めば、まずは3D映像、次いで肉体を備えたアンドロイドと、製造コストが下がるにつれてその普及は止まらないだろう。まして著名スターやカリスマ的な指導者たちであれば、そのビジネス上の価値は論ずるまでもない。

では、福音であれ冒涇であれ、こうした故人の再生は法的に自由なのか。実は、正面切って禁止する法律は意外と少ない。まずは人の姿形を再現するのだから、当然肖像権が問題となるの

だが、これは法的には本人の人格的権利と整理されている。そして人格権は死亡とともに消滅するというのが一般の理解だ。(ただし、死者の名誉やプライバシーを害する使い方をすれば遺族に対する不法行為にあたることはある。)

他方、いわゆるパブリシティ権の場合、「人格権に由来する財産的な権利」というややこしい整理なので死後の保護はもう少し微妙だが、判例が無くはつきりしない。もちろん、生前の映像や音声など資料はいるので、再生アンドロイドの制作と展開には、遺族や旧所属事務所が関わるケースが多いだろう。

誰かが無断で故人を再生アンドロイドにしようとしたら、遺族は止められるべきか? いや、それ以前に遺族がOKなら再生アンドロイド作りに問題はないのか? AI (人工知能) の開発には、世界で様々な倫理的・法的なガイドラインの議論が行われている。そろそろ、死者を再生する行為についても我々は議論を始めるべき時期に思える。

テクノロジー×実演 —— 映像技術 ——

レコードや放送の誕生により実演家の権利が創設されたように、実演家の権利と技術の進展は切っても切り離せない関係にある。そこで、シリーズ「テクノロジー×実演」では、最新技術の動向を追いつつ、実演家の権利について考えてみたい。二回目となる今回は、この数年で急速に進化した映像技術の光と闇について取り上げる。

実写レベルのCGクオリティ、「デジタルヒューマン」

CG技術を駆使して、実際の人間と見分けがつかないほどのリアルな見た目や動きを表現する「デジタルヒューマン」。株式会社デジタル・フロンティアが映画『いぬやしき (2018年)』で手掛けた木梨憲武さんのデジタルヒューマンには、「日本のVFX技術もここまで来たか」と驚かされた。同社専務取締役で企画製作本部長を務める豊嶋勇作さんによれば、同社がこの技術に取り組むきっかけとなったのは、とある映画カメラマンの一言だったという。「80歳で生まれ、0歳で死んだ男を3DCGでリアルに表現した『ベンジャミン・バトン 数奇な人生 (2008年)』みたいなことはできないのか、と言われました。そのときは『できません』としか答えられませんでした。それが

らずとやりたい、と思っていました」。その後研究開発に投資できるようになった2014年から、故人を現代に蘇らせる「デジタルヒューマン」プロジェクトを開始した。

『DEATH NOTE (2006年、2016年)』の死神リユークをはじめ、3DCGキャラクター制作では豊富な実績がある同社も、デジタルヒューマンについては難しい部分があったという。「架空のキャラクターであれば、『こちらで作ったものが正解です』と言えるのですが、実在の人物の場合はご本人という答えがすでに存在しています。健在な方であれば、顔のスキャンなどでデータを取ることができますが、故人の場合は無理です。勝新太郎さんを蘇らせたときは、資料がないのに正解があるという一番難しい状況でした」。

勝さんの頭部のデジタルヒューマンを制作した『座頭市0 (2018年)』では、

マケット (模型) や映像資料をもとに3DCGモデルを制作。高精度キャプチャーシステム『Light Stage』を用いて勝さんに似ている人のデータを採取し、肌の質感などを再現。さらに、顔の表情は、過去の映画を真似た演技をモーションキャプチャーした上で、手作業で修正を重ね、本物に近づけたという。「頭部の再現で一番難しいのは、眼ですね。いかに精巧なモデルを作っても、目の動きや質感がリアルでない、違和感を覚えられてしまう。また、顔に比べ、身体の再現の方が簡単そうに思えるかもしれませんが、自然な筋肉の動きや、各部位の可動範囲、衣類の布の動きなど、特有の難しさがあります」。

最近では、実在するかのようなバーチャルタレントも出てきているが、静止しているものがほとんど。表情や身体をリアルに動かすのは、今でもハー



『座頭市0』勝新太郎さんの3DCGモデル。Light Stageで採取した肌の質感などを加味し、髪の毛や体毛は独自の技術で再現。光が当たった時の肌の陰影も自然に表現されている。



『座頭市0』撮影風景 (上) と、完成した映像 (下)。勝さん役の俳優は、後から頭部のみ3DCGモデルに差し替えるので、位置情報を得るためにマスクを被り、顔にはマーカーをつけて演技した。

ドルが高いそうだ。「モーションキャプチャーは、俳優の演技をCGに直接取り込むために用います。ただし、人間の動きには想像以上の情報量があるため、キャプチャーデータは膨大なものになる。キャプチャーすれば誰でも再現できるというのではなく、この筋肉が動いたらこのような表情になる、といった人体の仕組みを事前に理解し、プログラムを組むことが不可欠です」。同社は2003年よりモーションキャプチャーシステムを導入し、現在、お台場にアジア最大級のモーションキャプチャースタジオ『オパキス(OPAKIS)』を所有する。このようにノウハウを長年蓄積してきたからこそ、違和感のない表情や動きの再現ができるという。「俳優の演技を忠実に再現すると、良くも悪くもCGにその癖が出てきてしまいます。良い作品を生み出すためには、繊細な表現などができる、力のあつ俳優さんの演技をキャプチャーしたいのですが、顔を出さずに、演技だけがキャプチャーされる意義を、なかなか理解されないのがつらいところなんです」。

同社プロダクションマネージャーの小樋山青蓮さんはいう。「デジタルヒューマン技術では、例えば顔を出さずに活動している歌手の方のビジュアルを制作することも可能です。著名なダンサーの動きをさせることもできるでしょう。今のように一人の才能に頼らなくても、色々な才能を掛け合わせるようになれば、クリエイターやアーティストの活躍の場が広がりますし、新しい表現を生み出していけるようになるのではないのでしょうか」。

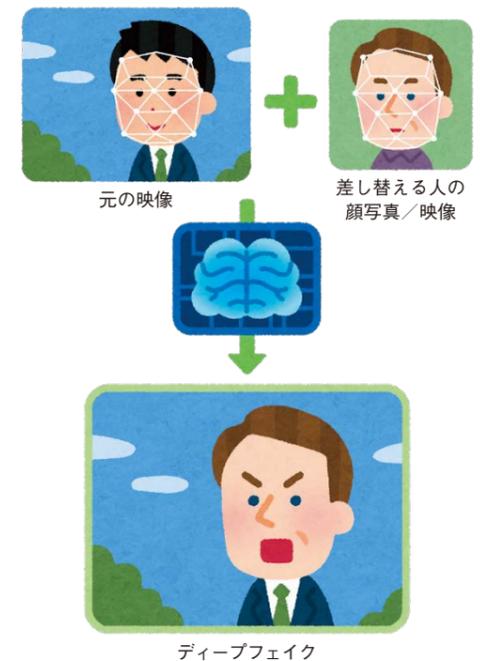
急増する技術の悪用、「ディープフェイク」

技術の進化により、これまで難しかった映像表現が可能になり、よりリアルな作品が楽しめるようになった一方で、技術の悪用も問題となってきている。その代表格ともいえるのが、ディープフェイクである。ディープフェイクと

は「深層学習 (deep learning)」と「偽物 (fake)」を組み合わせた造語で、AIによる画像処理を用いた悪質な映像の捏造を指す。ある映像に出てくる人物Aの顔を別の人物Bの顔に差し替えることによって、まるで人物Bがその映像の中での人物Aの言動を実際に行なっているかのようなリアルなフェイク動画が作られる。2017年10月、米国の電子掲示板「Reddit」にDeepfakesと名乗る人物が、ポルノ女優の顔を有名女優等の顔に無断で差し替えた動画を公表したのが始まりである。その後、AIやプログラムの知識がなくても簡単に作成できるアプリが無料公開されたことから、ディープフェイクは急速にインターネット上で拡散されることとなった。オランダ企業Deeprtraceが2019年9月に公表した調査報告書によれば、同社が同年6月及び7月にオンライン上で検出したディープフェイクの総数は14,678本にまで上り、約半年前の2018年12月調査時からほぼ倍増している*1。

2019年5月に拡散された民主党ペロシ下院議長フェイク動画は、こうした映像が国家安全への脅威にもなりうることを広く知らしめた。この動画はAI技術を用いたものではないが、再生速度を遅らせることで、あたかもペロシ氏が酔っばらってスピーチしているように見える内容となっていた。アメリカでは、2016年大統領選挙に外国政府がフェイクニュースを拡散するなどして干渉した疑惑が浮上したこともあり、ディープフェイクに対抗するための法案が数多く提案され、そのいくつかはすでに制定されている (表)。自分の顔写真を人気ドラマや映画の登場人物の顔と交換するアプリ、「ZAO」が大人気となった中国でも国家インターネット情報弁公室等が規則を発出。2020年1月から、フェイクニュースを作成、公表又は拡散させるためのAI、VR技術等の利用は、そのような

図：ディープフェイクの仕組み



技術を利用している旨を明示していない場合には刑罰の対象となり、プラットフォームはそのような動画等を削除しなければならなくなった*2。

アメリカでは、民主主義の根幹である選挙活動への悪用を規制する法改正が目立つが、実演家にとっては名誉棄損にあたるディープフェイクの拡散が問題だ。前述のDeeprtrace調査報告書では、検出されたディープフェイクの実に96%がフェイクポルノ動画であり、その被害者のほとんどが、女優や歌手など芸能関係者だという。このような同意のないフェイクポルノ動画の作成や拡散に対し、カリフォルニア州では民事的救済措置、バージニア州では刑罰を設ける法改正が行われている。ニューヨーク州では、フェイクポルノ動画に限らず、音楽、映像、ライブ・パフォーマンスでの本人の同意のないデジタル・レプリカ (コンピュータ処理された故人又は健在者の肖像や声) の利用はプライバシー権及びパブリシティ権侵害とする法案が2018年、議会に提出された。同法案は2019年にも大幅修正の上再提出されており、今後の動向が注目される。

それでは日本ではディープフェイクに対しどのような法的措置を講じるこ

表：アメリカのディープフェイク関連法

2020会計年度 国防権限法（連邦法）		<ul style="list-style-type: none"> ●ディープフェイクの安全保障に対する潜在的な影響及び外国政府が虚偽情報の拡散等を目的としてディープフェイクを実際に利用または利用する可能性について、国家情報長官は本法施行後6か月以内に上下院情報委員会に報告すること。同報告書に係る重要な更新事項は毎年報告すること。 ●米国内の選挙等政治過程に影響を及ぼす目的で外国政府等がディープフェイクを利用したと信頼すべき情報がある場合、国家情報長官は上下院情報委員会に報告すること。 ●ディープフェイク検出技術の研究・商用化促進のため、国家情報長官はディープフェイク懸賞を創設すること。
州 法	カリフォルニア ①	合意なくフェイクポルノ動画等を作成し、故意に公表した者又は当該動画等を作成はしていないが、合意なく作成されたものと知って故意に公表した者に対し、損害賠償請求や差止請求等ができる。法定損害賠償、懲罰的損害賠償についても適用可能。
	カリフォルニア ②	選挙期間中に候補者の評判を傷つけ、または投票行動に影響を与える目的で悪意を持って著しく人を欺くような音声及び動画を広めた者に対し、当該音声及び動画に合成された旨表示されていない場合には、損害賠償請求や差止請求等ができる。 ただし、次の場合は除外される。 ●当該音声及び動画が風刺やパロディの場合 ●本物が否か疑いがある旨表示した上で、ラジオ、テレビ等が当該音声及び動画をニュース等で使用する場合 ●正確に候補者の言動を表しているものではない旨明示した上で、新聞、雑誌、ウェブサイト等が当該音声及び動画を使用する場合
	テキサス	候補者を害する又は選挙結果に影響を与える意図をもってディープフェイクを作成し、選挙期間内に公表又は広めた者は、1年以下の懲役及び4,000ドル以下の罰金に処される。
	バージニア	<ul style="list-style-type: none"> ●リベンジ・ポルノ法の対象範囲を、ディープフェイクなど、真に迫った偽の裸の写真や動画まで拡大。 ●本人の許可がないと知りながら、悪意を持って当該画像及び動画を拡散又は販売した者は、1年以下の懲役及び2,500ドル以下の罰金に処される。 ●ただし、このような行為をした者が利用したインターネット・サービスのプロバイダーは免責。

Matthew F. Ferraro (Sep 25, 2019). *Deepfake Legislation: A Nationwide Survey—State and Federal Lawmakers Consider Legislation to Regulate Manipulated Media*等に基づき作成

とができるのだろうか。橋元総合法律事務所の藤原浩先生にお話を伺った。「ディープフェイクの作成にあたり実演家の顔写真のみ用いており、『実演』自体を利用しているわけではない場合には、実演家人格権の侵害には当たらないと思います。しかしながら、ディープフェイクを作成し、インターネット上で拡散することによって、実演家の名誉や声望を傷つけている場合には、当該実演家の一般的人格権を侵害するものとして差止や損害賠償等の法的措置は可能であると考えます。酷い事例では、刑罰が適用される場合もあり得ると思います。刑法上の名誉棄損罪が成立するには、問題となるディープフェイクを不特定多数の人に視聴可能な状態にすることが要件となるので、単に作成しただけではその対象とはなりません。わいせつ物の頒布等の罪も同様です。表現の自由との関係があるため、作成自体を取り締まることは困難です。ただ、ディープフェイクの問題については、技術自体が革新的なものであっ

ても、その法的責任は現行の法体系のもとでも十分に対応できると思います。むしろ問題となるのは、ディープフェイクであるかどうかを判断する点ではないのでしょうか。確かに映像加工技術はより手軽に利用できるようになるとともに、品質も日々向上しているため、外国政府やプラットフォーム運営者は検出技術開発を促す取り組みを始めている。たとえばアメリカ2020会計年度国防権限法には国家情報長官によるディープフェイク懸賞の創設が盛り込まれている^{*3}。また、Facebookは「Deep fake Detection Challenge」を開催しており、最も優れたディープフェイク検出技術を提案した者には1000万ドルの賞金が支払われることとなっている^{*4}。Googleもそのような技術開発に必要な機械学習用のディープフェイク動画データセットを公開している^{*5}。それではディープフェイクを簡単に制作できるアプリの制作者は罪に問われないのだろうか。「もっぱら悪用を

目的としたアプリの開発であれば、刑罰の対象となる可能性はありますが、元来技術とはニュートラルなものです。一部の悪い事例を捉えて、技術全体をつぶすようなことはあってはならないのではないのでしょうか。今後さらに進化するが見込まれる映像技術。悪用には厳しく対処しつつも、新しい技術が実演を豊かにし、多様な映像表現を生みだし、さらに私たちを驚かせ、楽しませてくれることを期待したい。
(法制広報部 榎野睦子)

〈協力：CGWORLD編集部〉

*1：Deeptrace (Sep. 2019). *The State of Deepfake Landscape, Threats, and the Impact*
*2：Nick Statt (Nov 9, 2019). China makes it a criminal offense to publish deepfakes or fake news without disclosure. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2019/11/29/20988363/china-deep-fakes-ban-internet-rules-fake-news-disclosure-virtual-reality/>
*3：Matthew F. Ferraro, Jason C. Chipman and Stephen W. Preston (Dec. 23, 2019). First Federal Legislation on Deepfakes Signed Into Law. <https://www.wilmerhale.com/en/insights/client-alerts/20191223-first-federal-legislation-on-deepfakes-signed-into-law/>
*4：https://deepfakedetectionchallenge.ai/
*5：https://github.com/ondyari/FaceForensics/

デジタル手法による「人」の表現の現在とこれから

マーティン・スコセッシ監督の「アイリッシュマン」(原題:The Irishman, 2019)は210分にも及ぶ伝記映画で、ロバート・デ・ニーロらが演じる人物たちの中年期～老人の姿を、鑑賞者は一作品中で目にするようになる。約30年分の視覚的な「若返り」は特殊メイクによるものではなく視覚効果で描かれた。本作での「Digital De-Aging」を手がけたインダストリアル・ライト&マジック (Industrial Light & Magic, ILM)はスターウォーズなどで知られるルーカスフィルムの特殊効果部門。アカデミー視覚効果賞に度々名を連ねる世界最高峰のVFX工房だ。

そのメイキング動画^{*1}を見ると、彼らは演者を撮影した素材の「どこかを調整する(シワを消す、肌ツヤをよくする、等…)」のではなく「完全に置き換えている」ことがわかる。詳細は当該動画に譲るが、映像から表情の仕草を取得し、別途スキャンし造形・質感を若返らせたデニールにそれを適用、元の映像に重ね合わせるというのが大まかな工程だ。これを画像1枚ではなく毎秒24コマ、映像の重ね合わせに気づかせない精緻さで、3時間を超える数千ショットにムラなく施術した。そこには「アート」「技術」両分野の高い水準での結実をみることができる。

こうした進歩的な映像技術による「人」の表現——デジタルヒューマン、バーチャルヒューマンとも呼ばれる——は、依然として人的・資金的要求は高いながらも、もはや秘中の秘とされるものではなくてきている。雑誌やポスターなど露出媒体によっては「バーチャル俳優」「バーチャルモデル」といった呼び方も登場してきており、目にする機会は今後も増え続けることだろう。

普段受け手は気にすることは無いのだが、視覚コンテンツ制作の工程と採用技術は、レンダリング(映し出される画が最終的に描画される段階)のタイミングによって、大きく二つに分けることができる。一つは、受け手が鑑賞(プレイ)するその瞬間に逐次レンダリングされる「リアルタイム・レンダリング(以下RT)」; もう一つは、あらかじめレンダリングを済ませておく「プリ・レンダリング(以下PR)」だ。RTは鑑賞者からの操作に応じた表現が可能だが、PRと比べれば映像の精度を高めづらい。PRは事前にじっくり精度を高められる反面、品質を妥協しないため1フレームのレンダリングに数分から数時間かかることも珍しくない。

「人」の表現に関して、ライブなどリアルタイム性を要する場合はRT、静止画やCM・映画などではPRが選択される。ライブであっても、演者が観客とその場でコミュニケーションする等がなければPRとなる。RTでは、PRとは近似かまたは全く異なる技術が用いられ、品質的に向上してきているとはいえ依然としてPRと見比べれば分かる程度の差異は避けられない。「リアルタイムでもプリ・レンダリングと見分けがつかない」というジャッジ自体は、消費する側の受け止め方次第とも言えそうだ。

バーチャルな「人」の実現には、見た目だけでなく動きの品質向上も欠かせない。見た目のリアルさに動きのリアルさが伴わなければ、人間に近いのに決定的に違うという忌避感、俗に言う「不気味の谷」を感じさせてしまう。動きの違和感を取り除くのは見た目と同等以上に難しく、細かな仕草の全ての瞬間を保証するにはそれなりのコストを割かねばならない。モーションキャプチャはその解決に通じる手段だが、これは高価なスタジオ設備から手頃なスマート

フォンアプリまで、キャプチャ精度や利便性によって様々な選択肢がある。一般に、PR用途ではキャプチャ後さらに手を加えて表現を詰めることが多く、RTの現場以外でキャプチャしたままを用いることは極めて稀である。手を加える度合いは様々で、データとして使いやすく整えるだけの場合もあれば、キャプチャデータを元にしつつも別物と言えるほど作り変える場合もある。では演者の芝居は無駄になったのかというそうではなく、ここではアニメーターと共に一つの演出をより高いレベルで実現する協業関係と言える。またRTにおいては、演者のパフォーマンスとそれを遅滞なく高品質に提供するエンジニアリング、双方が噛み合うことが不可欠だ。

このように、架空の人を描き出すにはある種の職人技や設備の充実が必要となり、加えて言うならば「座頭市0」^{*2}や「AI美空ひばり」^{*3}のように、遺族の了解やコミュニティの支えによって成立する事例もある。プロジェクトの規模としては個人の範疇を超える、という状況は今しばらく続くだろう。

関連するトピックとして、既存の動画コンテンツの顔を別の顔に置き換えるアプリなども近年注目されるところである。機械学習による画像の置き換えは顔に限ったことではないし、そうした高度な処理を手軽に行えるという革新自体は素晴らしい。ただ、それを用いて悪質な置き換えを行なうディープフェイク行為には厳しい視線を向ける必要がある。なお、こうした処理はこのコラムで述べてきた技術とはまた系譜が異なる点には留意いただきたい。映像表現という土俵で親和性は高く、相互に乗り入れるような形で研究開発が進んではいないものの、「座頭市0」「AI美空ひばり」相当の成果が手軽なアプリにもたらされる日はまだまだ遠いだろう。そうなるまでの間に、モラルや法制度、商習慣などの成熟を促すことができれば理想的ではないだろうか。技術革新による新規の成果物への反応はさまざまだが、一般に未知のものは怖く、不安を抱いたとしても仕方のないことではある。ただ、それが技術を押し進めるような忌避の気持ちに繋がらないことを願いたい。技術の研究・研鑽もまた、表現行為と同じく人の文化的な営みである。

いつしか現在の水準とは異なる精度の(まさしく人と見まごうような)「バーチャルヒューマン」が実現されることだろう。「仮想」や「虚像」と訳されることの多かった「Virtual」だが、近年では「実質」「事実上」といった、「中味のある」ニュアンスを伴うことが了解されてきた。その語源となったラテン語の「Virtue」には「道徳的美点」「良さ」といった意味があるという。デジタルアート分野の探求は須らくその言葉に注がれていると言ってよく、「バーチャルヒューマン」はその一つの結実であったらと思う。

Writer：岸本ひろゆき
鳥取県米子市出身。CGアーティスト、テクニカルライター。フリーランスとして映画、CM、MV、ゲーム開発等に参加。大学・専門学校非常勤講師、CG技術専門誌への寄稿、技術書執筆ほか。

*1：How The Irishman's Groundbreaking VFX Took Anti-Aging To the Next Level | Netflix <https://youtu.be/OF-IEIIZM0>
*2：コンピュータ・グラフィックス(CG)の最先端技術「DIGITAL HUMAN」開発! <https://digitalpr.jp/r/26343>
*3：豊富なリファレンスと最新のAIテクノロジーを活用したデジタルヒューマン、NHKスペシャル「AIでよみがえる美空ひばり」
<https://cgworld.jp/regular/201912-vfxanatomy-cgw256.html>

著作権分科会における各小委員会の審議経過について

去る2月10日、第19期(2019年度)著作権分科会(第55回)が開催され、同分科会に設置された三つの小委員会から、審議経過報告が行われた。各小委員会の審議経過等について報告する。

法制・基本問題小委員会の審議経過等について

主に、①写り込みに係る権利制限規定の拡充、②研究目的に係る権利制限規定の創設、及び③独占的ライセンスに対する差止請求権の付与及び独占的ライセンスの対抗制度などについて審議した。①については、報告書がまとめられ、著作権法30条の2に定める写り込みに係る権利制限規定について、想定外の利用態様にまで適用範囲が拡張されることなどがなく、十分に注意しつつ、要件の緩和等の法整備が進められることになった。②については、今年度、基礎的な調査を実施し、来年度以降、具体的な権利制限規定の制度設計等について検討することとなった。また、③については、今年度もワーキングチームを設置し、議論の前提となる用語・概念、検討対象場面について整理などが行われ、来年度に個別の検討事項について検討を進める予定だ。

著作物等の適切な保護と利用・流通に関する小委員会の審議経過について

芸団協から椎名和夫常務理事が委員として参加し、①クリエイターへの適切な対価還元、及び②放送コンテンツの同時配信等に関する権利処理の円滑化について審議した。①については、私的録音録画におけるクリエイターへの対価還元の在り方について、私的録音録画補償金制度の見直しも含め、議論が続いている。今期は、意見の隔たりが大きい当事者間での検討の前に、関係府省庁間での議論の調整の確認が適切であるため、当該整理が整い次第、

意見交換を行うこととされた。②は、規制改革推進に関する第五次答申や『知的財産推進計画2019』を受けて、放送コンテンツの同時配信等に関する権利処理の円滑化について審議することになったもの。

総務省における勉強会が取りまとめた課題も踏まえ、放送事業者及び権利者団体からのヒアリングを行いつつ審議し、基本的な考え方をまとめた。基本的な考え方では、まずは、放送コンテンツのインターネット上の同時配信におけるレコード及びレコードに録音された実演並びに映像実演の利用円滑化(著作隣接権の取扱い)について、来年度に具体的な検討を進めるとしている。また、「ウェブキャスティング」については、放送の同時配信と一律に取り扱うことは難しいものの、視野に入れつつ検討を進めるとし、さらに、いわゆる「レコード演奏権」については、別途、今後の取扱いを検討することが適当であるとしている。

国際小委員会について

芸団協から松武秀樹常務理事が委員として参加した。著作権保護に向けた国際的な対応の在り方としてWIPOにおける放送条約策定に向けた議論の動向に関する報告や、米国の音楽近代化法やデジタル単一市場におけるEU著作権指令について有識者・関係者を招聘し、説明を受けている。

侵害コンテンツのダウンロード違法化の制度設計等に関する検討会について

2019年2月の『著作権分科会報告書』では、これまで音楽や映像が対象で



2月10日開催の著作権分科会の模様

あった侵害コンテンツのダウンロード違法化について、著作物全般に拡大するとの方向性が取りまとめられたものの、ダウンロード違法化に伴うインターネット利用の萎縮効果などが指摘されたため、改正法案の提出は見送られた。

そこで、本検討会を設置し、「深刻な海賊版被害への実効的な対策を講じること」と「国民の正当な情報収集等に萎縮を生じさせないこと」という2つの要請がバランスよく並び立つ、適切な制度設計等について検討を行うほか、リーチサイト対策の在り方について検討が行われた。意見募集の結果などを踏まえて、既にダウンロードが違法化されている音楽や映像の侵害コンテンツについては切り離し、それ以外の分野の取扱いについて検討が進められた。意見集約には至らなかった点があるものの、適切な法整備を速やかに行うことを期待するとして取りまとめられた。

今後の動向について

2019年2月の『著作権分科会報告書』に基づく事項のほか、今期の検討結果を踏まえ、写り込みに係る権利制限規定の拡大、侵害コンテンツのダウンロード違法化及びリーチサイトの規制を盛り込んだ改正著作権法について、今通常国会での成立を目指している。(著作権隣接権総合研究所 君塚陽介)

実演家著作隣接権センター(芸団協CPRA)事業計画

芸団協CPRAは、一般社団法人日本音楽事業者協会、一般社団法人日本音楽制作者連盟、一般社団法人演奏家権利処理合同機構MPN及び一般社団法人映像実演権利者合同機構との協力関係に基づき、その業務基盤の整備を行い、実演家の権利擁護及び集中管理に係る専門機関として一層の充実を図るとともに、以下の権利処理及び調査研究広報活動を推進する。

(1) 文化庁長官の指定に係る業務(指定団体業務)及びこれに準ずる業務を適正に実施する

- 1) 実演家に係る放送及び有線放送における商業用レコードの二次使用料につき、権利行使の受任、総額の取り決め及び徴収分配を行う。分配については「分配精緻化検討ワーキンググループ」を設置し、放送使用実績に則した分配方法を検討する。
- 2) 実演家に係る商業用レコードの貸与報酬及び使用料につき、権利行使の受任、総額の取り決め及び徴収分配を行う。引き続き、将来の確実な徴収に向けて対策を講じるとともに、貸レコード事業者の団体と適正な使用料について協議を行う。
- 3) 実演家に係る私的録音補償金の分配を行う。
- 4) 諸外国の実演家権利集中管理団体との新規の協定締結に向けた交渉を開始する。また、同協定締結団体との間では、国内で徴収した外国人実演家及び権利者のための使用料や報酬を分配し、海外で発生したCPRA委任者の使用料や報酬の徴収を行い、海外エージェントに対してはその直接クレームへの使用料等の分配を行う。さらに、海外団体との共有データベースIPD・VRDBで提供される非委任者情報及び分配保留楽曲情報の積極的な活用や、海外での使用楽曲データの調査研究等により、海外からの徴収額の増加に努める。

(2) 実演家の著作隣接権及び報酬請求権の処理に関する業務を適正に実施する

- 1) 商業用レコード実演の放送用録音につき、一任型管理事業として権利行使の受任、利用の許諾及び使用料の徴収分配を行う。
- 2) 放送番組に使用された商業用レコード実演の送信可能化につき、一任型管理事業として、権利行使の受任、利用の許諾及び使用料の徴収分配を行う。なお、オンデマンドストリーム配信の徴収については、一般社団法人日本レコード協会を通じて行う。
- 3) 一般社団法人授業目的公衆送信補償金等管理協会(SARTRAS)の構成団体となったことを受け、状況に応じ、補償金の受領及び分配について準備を進める。
- 4) 新たな利用態様に対応して管理委託契約約款及び使用料規程の整備を行い、集中管理の範囲拡大に向けた更なる研究を進める。
- 5) 一般社団法人映像コンテンツ権利処理機構(arMa)との協力関係を維持する。

(3) 指定団体及び著作権等管理事業者として各種権利処理業務を適正に進めるために委任者の管理を的確に行うとともにデータセンターの充実を図る

- 1) 権利者団体及び関係諸団体との協力関係に基づき、新規の委任取得及び委任者データの管理を行う。
- 2) 業務管理システムの改修及び機能の充実を更に進め、関連諸団体とのデータ連携並びに情報の共有を強化する。
- 3) 「分配精緻化検討ワーキンググループ」の検討状況に合わせて、調査資料費の在り方を検討する。

(4) 実演家の権利拡大と集中管理に向けた調査研究を展開する

- 1) 国際条約に定める公衆への伝達に係る著作権制度の在り方及び集中管理について、引き続き調査研究を行う。とりわけ、ウェブキャスティング等の放送類似サービスの集中管理、レコード演奏権の獲得及びサブスクリプションサービスをはじめとしたオンデマンド配信からの対価還元の在り方に重点を置き、権利問題研究プロジェクトチームを中心に権利実現に向けた運動を引き続き展開する。
- 2) 私的録音録画補償金制度について、その見直しも含め経済的合理性を備えた新たな制度等の構築に引き続き取り組む。国際的動向や過去の経緯を踏まえた調査研究を進めつつ、関連団体との連携を強化し、実演家への対価還元を目指して、制度の在り方等を検討する。
- 3) 文化審議会・著作権分科会及び各小委員会に、引き続き参加するとともに、我が国の著作権法改正及び国際的動向に対して機動的に対応するとともに、関連諸制度について引き続き調査研究を実施する。
- 4) 調査研究の成果を権利者、関係者で共有し、芸団協CPRAの活動及び運動に対する理解と協力を得るため、平成29(2017)年度から実施している勉強会を引き続き実施する。

(5) 権利拡大に係る運動、関係団体との協力、諸国会への参加等を積極的に行う

- 1) 調査研究と広報活動とを密接に連携させつつ、実演家の権利拡大に係る運動を展開する。関連して、文化芸術推進フォーラムやCulture Firstなどへの参加協力を継続し、文化芸術振興議員連盟との連携を強化する。
- 2) 文化庁、総務省等をはじめとした政府、民間の諸会議に参加するとともに、授業目的公衆送信補償金等管理協会(SARTRAS)及び放送コンテンツ海外展開促進機構(BEAJ)等による取り組みに参加協力する。
- 3) これまで肖像パブリシティ権擁護監視機構の協力の下、実演家の肖像パブリシティ権の普及啓発活動及び不正使用者に対する停止活動等を行ってきた。同機構への支援を継続し、

肖像パブリシティ権に関する調査研究を引き続き実施する。

- 4) WIPOの条約会議、著作権等常設委員会(SCCR)等に参加するとともに、FIA、FIMへの支援を継続して連携を維持しつつ、実演家等の国際機関が主催する会合、地域セミナー等への参加協力を行う。また、著作権法学会、ALAI(国際著作権法学会)及びALAI Japan(国際著作権法学会日本支部)等の学際的な場を通じて、理論的な側面から実演家の権利等について調査研究及び情報収集を行うとともに、国内外のネットワークの形成、強化に努める。
- 5) アジア地域における実演家の権利拡大を目指し、WIPOや文化庁などがアジア・太平洋地域に向けて実施する著作権・著作隣接権制度の普及活動に協力するとともに、研修生等の受入れを積極的に行う。また、著作権情報センターの会員として、著作権・著作隣接権制度の普及啓発や調査研究に係る事業への参加協力を継続する。
- 6) 昨年度に引き続きSCAPR総会に参加するとともに、データに基づいた相互の透明性の高い徴収分配が実施できるよう加盟団体との連携を継続する。
- 7) 昨年度に引き続き「実演家の権利の集中管理に関する研修」を実施し、アジアの団体に対して実務面からの育成支援を行うとともに、今年度からは「アジアCMOフォーラム(仮称)」を韓国との協力のもとで開催し、アジア地域全体の連携を強化し全体の底上げを目指す。

(6) 実演の価値や実演家の権利、芸団協CPRAの活動等に対する理解を促進する広報活動を展開する

- 1) 機関誌「CPRA news」を定期的に発行し、権利者、利用者、実務家、研究者及び政府関係者等に向けて、実演家の権利や芸団協CPRAの活動、徴収・分配の実態、実演家の権利をめぐる諸問題について理解を促進するための広報活動を行う。
- 2) 広く一般に訴求できるホームページ等インターネットを活用して、芸団協CPRAの認知度を高め、その活動への理解を促進するための広報活動を行う。
- 3) 実演家の権利について普及啓発を行うため、関係団体と連携した広報活動を実施する。そのほか、必要に応じた実演家の権利や芸団協CPRAの活動について、様々な方法により広報活動を行う。

以上

文化芸術振興議員連盟が「五輪の年には文化芸術省」実現に向けて決議

2019年12月11日開催の文化芸術振興議員連盟総会において「五輪の年には文化芸術省」実現に向けた決議が行われた。決議では、政府は文化芸術省創設に向けて具体的検討を直ちに着手することを求めたほか、令和2年度文化庁予算の大幅増額の実現、国立劇場再整備の推進、芸術教育の充実や芸術鑑賞・体験機会を得る環境の整備、文化芸術団体への助成施策の充実に向けた法的基盤の整備、及び焼失した沖縄・首里城復旧への取組を求めている。

『知的財産推進計画2020』策定に向けて意見を提出

2月14日、芸団協CPRAは、『知的財産推進計画2020』策定に向けた意見を提出した。

「公衆への伝達に係る権利の見直し」として、「公衆への伝達」に係るレコードに録音された実演家の権利とその集中管理の在り方について、諸外国の例も参考にしながら、全体的な見直しを行うことを求めた。

また、「私的録音録画におけるクリエイターへの適切な対価還元」として、現行の私的録音録画補償金制度が対象として想定している私的複製の蓋然性が高い機器等について、速やかに政令指定を行い、それ以外の機器等については、具体的な制度設計について結論を得て、必要な措置を講じることを求めた。

さらに、「視聴覚的実演に係る経済的権利の見直し」として、2020年4月28日に北京条約が効力発生することを契機として、改めて創作者保護の観点から、我が国における視聴覚的実演に係る経済的権利の見直しの検討を

求めている。

規制改革推進会議「投資等ワーキング・グループ」のヒアリングに出席

2月12日に規制改革推進会議「投資等ワーキング・グループ」(座長：高橋進日本総合研究所チェアマン・エメリタス)が開催され、椎名和夫芸団協常務理事が、ヒアリングに出席した。同ワーキング・グループは、昨年6月にまとめた『規制改革実施計画』に盛り込まれた放送を巡る規制改革などの進捗状況をフォローアップしている。椎名常務理事からは、レコードに録音された実演に係る権利について、放送番組のネット同時配信だけでなく、ウェブキャストイングについても、スピード感をもって検討を進めるよう求めた。

自民党「知的財産戦略調査会」のヒアリングに出席

2月26日に開催された自由民主党政務調査会「知的財産戦略調査会」(調査会長：林芳正参議院議員)が開催され、椎名和夫芸団協CPRA運営委員らが、ヒアリングに出席した。同調査会では、映像、アニメ、音楽などコンテンツについて、より良い制作環境の実現のため、関係者へのヒアリングを実施している。椎名運営委員からは、音楽分野(レコード)の製作における実演家の契約や保護の実態について説明を行い、いわゆる「レコード演奏権」の創設やウェブキャストイングにおける衡平な報酬の確保など「公衆への伝達」に係る権利の抜本的な見直しなどを求めた。

才丸芳隆

芸団協CPRA運営委員、
一般社団法人映像実演権利者合同機構(PRE)事務局長

就業規則を見直しています。

とはいえ、過去に大幅な改定を実施していたので、今回は、新しくなった世の中のルールのうち最小限必要な改定を考えているのですが、どうやらテレワークとか、感染症対策とか、多様な働き方など不測の事態に対して判断に困らない規則が必要になりました。当時は検討を重ねましたが、今までの考え方にとらわれない検討が必要になりそうです。

また、当然のことながら、今はあらゆるハラスメントが禁止される時代です。約20年前、私が社会人1年目のころ、上司との飲み会では、乾杯は問答無用でビール。『若いんだから』という理由だけで山盛りの肉野菜炒めを食べさせられましたし、最後には苦手だったウーロンハイも注文していただき…。当時の上司が可愛がってくれていたことはわかっていたので、そこまで辛い思いをしたわけではありませんが、年月が経ち、無事に転職も経験し、おかげさまで部下・後輩がいる立場になってみると、当時受けた(可愛がってくれた)ハラスメントは、とてもじゃないができたものではないと感じています。

時代の変化に合わない、正しくないものを残す必要はないと思いますが、そんな経験しかしていない私は、部下・後輩に飲み会でどう接したらよいのか悩んでしまうこともあります。

今回、ハラスメントまがいの指示を受け、このエッセイを書いていますがおかげさまでどうやら今年度はいろいろなルールの大幅な見直しが必要になりそうだとこのことに気付くことができました。

規則にしても、使用料交渉にしても、分配の精緻化にしても、当時検討を重ねてこられた皆様への敬意を忘れず、かといってこれまでの考え方にとらわれないルールを策定し、了解を得る。こりゃ大変だな。きっと…

CPRA NEWS VOL.96 通巻96号 2020年4月1日発行
発行/実演家著作隣接権センター 編集/芸団協CPRA法制広報委員会 デザイン/株式会社ネオプラン

公益社団法人 日本芸能実演家団体協議会
実演家著作隣接権センター(CPRA)

〒163-1466 東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー11F
TEL. 03-5353-6600(代表) FAX. 03-5353-6614
<https://www.cpra.jp>



CULTURE FIRST

はじめに文化ありき

CPRAは、関係団体とともに、
文化を大切にする社会の実現を求め
活動しています。

<http://www.culturefirst.jp/>