



CPRA NEWS *Review*



令和5年度(2023年度)

実演家著作隣接権センター
(芸団協CPRA) 事業計画

メタバースと実演—関真也弁護士に聞く

AEPO-ARTIS(欧州実演家団体協議会)が調査報告書を公表

4
Vol.
2023 SPRING

令和5年度(2023年度)

実演家著作隣接権センター(芸団協CPRA)事業計画

実演家著作隣接権センター(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、使用楽曲を対象としたノンフィチャー・アーティストの参加データを収集する新たな枠組みを構築し、課題とされているデータの網羅性向上と、一層の精緻化を図る。併せて、配信音源に関する二次使用料の分配を進める。
- 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。令和3年度より開始している直接徴収については、権利者団体等との情報交換を重ねつつ、引き続きCDV-Jの協力を得ながら実施する。
- 3) 実演家に係る私的録音補償金の分配を行う。
- 4) 令和4年10月にブルーレイディスクレコーダー及びそれに使用する記録メディアが新たに私的録音補償金の対象機器として政令指定されたことを受けて、分配について検討する。
- 5) 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継続する。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委任者の使用料及び報酬の徴収を行い、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) 日本レコード協会を窓口として令和2年度に開始した、ウェブキャストングに係る商業用レコードの集中管理について、使用料の受領及び分配に向け必要な整備を進める。
- 4) 一般社団法人授業目的公衆送信補償金等管理協会(SARTRAS)の構成団体として、補償金の受領及び分配について準備を進める。
- 5) 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。
- 6) 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とともに委任者の管理を的確に行いデータセンターの充実を図る

- 1) 調査・資料費について、将来における徴収額の見直し等も考慮しつつ、より利用実態に則したものとなるよう見直しを行う。
- 2) 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。
- 3) 業務管理システムの改修及び機能の充実を更に進め、各業務のサポートを継続するとともに、関連諸団体とのデータ連携及び情報の共有を強化する。

(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」に係る実演家の権利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、レコード演奏権の獲得のほか、ウェブキャストング等の放送類似サー

ビス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内訳について、調査研究や運動の展開を継続する。

- 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、制度の在り方等を検討する。
- 3) 文化審議会著作権分科会におけるデジタルトランスフォーメーション(DX)時代に対応した著作権制度・政策の在り方に関する議論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し、関連諸制度について引き続き調査研究を実施する。

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

- 1) 調査研究と広報活動を密接に連携させつつ、文化庁をはじめとする政府、民間の諸会議に参加し、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) 実演家の肖像パブリシティ権の普及啓蒙及び不正使用に対する停止活動等を行うため、特定非営利活動法人肖像パブリシティ権擁護監視機構への支援を継続するとともに、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。
- 3) WIPO(世界知的所有権機関)の諸国会合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。
- 4) アジア地域における実演家の権利拡大を目指し、WIPOや文化庁等がアジア・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、公益社団法人著作権情報センター(CRIC)の会員として、著作権・著作隣接権制度の普及啓蒙や調査研究に係る事業への参加協力を継続する。

- 5) SCAPRの総会、委員会及びワーキンググループ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。また、セミナーやオンライン教材に講師として参加し、開発援助事業に協力する。

6)「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 Review」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・分配の実務、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) 即時性が高くかつ広く一般に訴求できるウェブサイトやSNSを積極的に活用して、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。ウェブサイトやSNSを中心とした広報に転換する観点から、必要に応じて、ウェブサイトの拡充等を行う。
- 3) 実演家の権利について普及啓蒙を行うため、関係団体と連携した広報活動を実施する。そのほか、実演家の権利や芸団協CPRAの活動について、様々な方法による広報活動を検討し、必要に応じて実施する。

令和4(2022)年度芸団協CPRA徴収・分配業務概要

国内徴収業務のうち、商業用レコード二次使用料等について。日本放送協会(NHK)との間では、テレビ放送等における使用料等の取り決めについて合意に至った。契約期間は2021年度から2023年度までの3年間、使用料率や同時配信における利用許諾等の契約条件については、概して前回契約同様となった。NHKは経営陣が進める構造改革による支出削減を背景に契約条件の見直しを主張したのに対し、芸団協CPRAは実演家の得べき使用料を正當に評価するよう求め、例年に増して厳しい交渉となっていた。使用料額は、受信料の割引等による収入減の影響により、減少傾向となっている。また、日本民間放送連盟(民放連)傘下の地上放送事業者各社に対し、2022年度分の使用料を徴収。前年度放送業収入がコロナ禍の落ちこみから回復したことにより、使用料総額は増額となった。民放連傘下の無料BSテレビ放送事業者各社についても同様である。

『知的財産推進計画2023』の策定に向けた意見書を提出

『知的財産推進計画2023』の策定に向けたパブリックコメントが実施され(2023年4月7日締切)、芸団協CPRAから、2023年3月28日付で意見を提出した。『知的財産推進計画』は、政府が実施すべき知的財産関連施策について、知的財産戦略本部が定めるもの。

数年に及ぶ新型コロナウイルス感染症の影響や、デジタル・ネットワーク技術の進展により実演の利用が拡大している中で、実演家等にとって、著作隣接権による実演の保護と公正な利用を実現する仕組みは、益々重要になっている。

『文化芸術推進基本計画(第2期)』が閣議決定

政府は、文化芸術基本法に基づき、文化芸術推進基本計画(第2期)を2023年3月24日に閣議決定した。重点施策として「DX時代に対応し、権利保護と利用の円滑化を踏まえた著作権制度・政策の推進によるコンテンツ創作の好循環の

賃レコード使用料については、日本コンパクトディスク・ビデオレンタル商業組合(CDV-J)の協力のもと、2021年11月よりCDレンタル事業者に対し直接請求を開始し、毎月の徴収・管理を順調に進めている。

国内分配業務は、2021年度に引き続き新型コロナウイルス感染症(COVID-19)の影響を受けつつも、例年のスケジュール通り、管理委託契約約款及び分配規程に基づき適正に分配を実施することができた。また、分配業務のさらなる精度向上のため、委任管理・作品DB等の拡充を図り、権利委任団体間のデータ共有を行い、業務の効率化を進めた。なお、2020年度末に発生した商業用レコード二次使用料海外徴収分の誤分配で過払いとなった権利者に対する返金請求業務を前年度より継続して行っており、2022年度末までに約82%の回収が完了した。

意見書では、著作隣接権による実演の保護と公正な利用を実現する仕組みとして、「公衆への伝達に係る権利の見直し(レコード演奏・伝達に係る権利の導入)」、「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」、「視聴覚的実演に係る経済的権利の見直し」及び「バリューギャップ問題の解消に向けた検討」に積極的に取り組むべきである、としている。

意見書の全文は、芸団協CPRAウェブサイトに掲載している。

実現」が明記されている。

全文は、文化庁ウェブサイトに掲載されている。
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/hoshin/index.html

メタバースと実演 ——関真也弁護士に聞く

2022年はメタバース元年とも言われ、総務省・情報通信白書（令和4年版）によれば、「技術の進展とサービス開発によって、メタバースの世界市場は2021年に4兆2,640億円だったものが2030年には78兆8,705億円まで拡大すると予想されている」。その一方で、メタバース空間に係る法律問題等について、知的財産戦略本部をはじめ、様々な省庁の会議や研究会で、検討が進められている。メタバース空間での実演の利用が増えることで、実演家はこういった影響を受けるのか。メタバースに係る法律問題に詳しい関真也弁護士に話を聞いた。

法制広報部

——近年メタバースが特に注目されるようになった背景をどのように捉えていますか。

私がXR（VR、ARなど、仮想世界に没入したり現実世界と融合させたりして、新しい体験を創り出す技術の総称）の法律関係について研究を開始した2016年は、VR（仮想現実）元年、あるいはAR（拡張現実）元年と呼ばれた年です。

性能がよく、比較的入手しやすい価格のVRデバイスが発売されたほか、スマートフォンで遊べるARゲーム『ポケモンGO』が爆発的人气となりました。さらに2020年以降は、コロナ禍でリモートや非接触の需要が高まり、VRが再注目されました。

2021年にフェイスブックがメタバースプラットフォームに社名変更し、巨額投資を宣言したところから、「メタバース」という名前にリブランディングされ、様々な企業が営業や顧客開発などに活用し始めました。

——メタバースは、従来のXRとどうちがうのでしょうか。

今のところ明確な定義があるわけではないので、あくまで個人的な感覚ではあるのですが、複数のユーザー

が、自分の分身となるオブジェクト（アバター）を用いて、同時に接続をして、コミュニケーションなどの社会・経済活動を行うことができるオンライン上のバーチャル空間をメタバースと呼んでいると思います。

——コミュニケーションや経済活動を行うことができるということは、様々なコンテンツが利用されたり、売買されたりすることになると思いますが、著作権法との関係ではどのような論点がありますか。

大前提として、新しい論点はさほど多くないと思いますので、あまり警戒しないでほしいと思います。メタバース、NFT、Web3など、新しい技術が出てきて政府で議論され始めると、何か思いもよらないリスクがあるのではないかと、警戒したり二の足を踏んだりしてしまうこともあると思います。

しかし、少なくとも著作権法の観点で言えば、従来のゲームに関する議論とあまり変わらないと思います。

その上で、よく言われる論点としては、権利制限規定（権利者の許諾なく著作物を利用できる場合について定めている規定）の問題があります。現実空間で行われる上演、演奏、

展示などの著作物の利用は、バーチャル空間で行われた場合には、著作権法上、その多くが「自動公衆送信」（インターネットで送信すること）にあたります。

例えば、現実空間において非営利・無対価・無報酬で行われる上演、演奏などは、著作権法38条により著作権侵害になりません。学校の学芸会などが典型例ですね。しかし、バーチャル空間内でこれをやると、著作権侵害となってしまう可能性があります。同条は、公衆送信による著作物の利用を対象としていないからです。

——権利制限規定との関係でいうと、いわゆる「写り込み」の問題もよく言われますね。

現実空間では写真撮影やビデオ収録の際、背景に著作物が写り込んでしまう場合にも、要件を満たせば、著作権侵害にはなりません（著作権法30条の2）。

VR技術では、現実と本質的に同等の感覚を得る技術が目指されているため、バーチャル空間の中で、現実空間にあるモニュメントや美術作品などに近づき、自分の好きなところ（視点）から好きなだけ（時間）それを眺める体験ができます。映画など



「アバターアワード2022」メタバース特設展示会場／主催：一般社団法人VRMコンソーシアム
<https://vrm-consortium.org/avataraward/>

での「写り込み」とはちがいで、場面が過ぎれば見えなくなるわけではなく、ユーザー一人ひとりが好きなように360度見ることができる。極論を言えば、現実空間でそれを鑑賞する体験と本質的によく似た状態になるわけです。そうなると、いかにそのバーチャル空間が広い範囲を再現したものであって、モニュメントや美術作品は、そのごく一部に過ぎないとしても、現実の作品を見ているのと同じような感覚を生み出すのであれば、「写り込み」のような軽微な利用とは違うのではないかという議論があるのだと思います。

『バーチャル渋谷』など、現実環境をメタバース上に再現する取組みが数多くなされる中で、現実社会で販売されている車や洋服などをバーチャル空間に持ち込んだ場合に、各知的財産法による保護が充分なのかという課題がでてきています。これは、ビジネス上とても重要な問題です。

まず著作権法ですが、現実空間における実用品のデザインは、表現において実用性・機能性の側面から制約を受けているため、著作物性が認められにくい傾向にあります。

一方、意匠法では「画像意匠」を保護対象としています。ただし、ここで対象となる画像は、①機器の操作の用に供される画像（例：クリックするとソフトウェアが立ち上がる操作ボタンであるアイコン用画像）

や②機器がその機能を発揮した結果として表示される画像（例：医療用測定結果表示画像）に限られるため、機器の機能と関係のない実用品の画像が画像意匠として保護されるケースも限られると思います。

不正競争防止法では、商品等表示として広く認識されている商品形態と類似した商品をデジタル空間で提供し、混同を生じさせる行為（2条1項1号）や、著名な商品形態と類似した商品をデジタル空間で提供する行為（同2号）を規制できる場合があります。ブランドが少なくそれぞれが有名な業界である車のデザインであれば、これらの条項が適用しやすいかもしれませんが、アパレルメーカーの新人デザイナーのケースでは厳しい場合が多いかもしれません。そのため、デジタル空間で他人の商品形態を模倣した商品を提供する行為についても差止請求等ができるようにするため、改正法案が今国会に提出されました（2条1項3号）。今後の動向が注目されます。

——著作権に限らず、知的財産権全体が関わってくるのですか。

メタバース市場の拡大は、実演家にとっては、どのような影響があると思いますか。

確かに活躍の場、表現方法の幅が広がると思います。このチャンスを

活かすためには、深刻な弊害が起きないようにすることが大切です。

メタバース空間でのアバター操作者の動作、発声等が「実演」に該当する場合には、その操作者は、その実演について、著作隣接権を持つことになります。

——著作権法では、実演とは、「著作物を、…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。）」と定義されています。音声合成技術であるVOCALOIDの場合、VOCALOIDのソフトウェアを楽器のように操作して、楽曲という著作物を実演する、いわゆるボカロPが実演家と判断されています。アバターと操作者の関係も同様の整理ができるように思うのですが。

アバターに舞踊の著作物を演じさせる、すなわちダンスをさせる行為も、人形浄瑠璃の人形遣いが実演家だという考え方に近いかもしれません。一般論としては、例えばコントローラーのボタンを押して格闘ゲームのキャラクターを操作することが、著作物を演じ、又はそれに類する芸術的な性質を有する行為といえるかはケースバイケースであると思われるのと同時に、どのような場面でアバターに何をさせているかによるのではないのでしょうか。

例えば私のアバターは2頭身ぐらいなので、普通に手を上げると頭を貫通してしまうなど、動きとしては制限がかかる（図1）。ただ、その制限の中で動いているからこそ、生身の自分の動きをもって創作的な表現をしているわけではなくて、アバターとして見られることを前提に個性を發揮した動きをしているといえる。そうなると、生身の動作ではなく、外見を含むアバターとしての動きこそが「実演」であると整理できるかもしれません。

ところでアバターに演奏させたりダンスを踊らせたりするには、操作

図1：関真也弁護士のアバター・通称「ましやせん」



者の演奏やダンスの動作をモーションデータとして抽出・記録し、アバターに反映することになります。

動作を抽出・記録するモーションキャプチャには、身体に装着したマーカーに複数の専用カメラから赤外線照射し、マーカーの光の反射から座標を割りだし画像処理することで動きをキャプチャする「光学式」や、画像や映像をAIなどを用いて解析し、座標を取っていく「画像式」、身体に装着した慣性センサーから得た加速度や方位等の情報を骨格モデルにあてはめることで動きをキャプチャする「慣性式」があります。

——アバターには、どの方式が使われるのでしょうか。

「光学式」や「慣性式」が多いと思います。「光学式」の場合はとても精細なデータが取得でき、操作者の動きを再現しやすいのですが費用がかかりますし、それなりの設備が必要

です。一方、「慣性式」については、手ごころな価格の機材も出てきており、比較的手軽にできますが、トラッキングする点（慣性センサーの装着数・位置）が少ない場合など、精度はやや下がることもあります。そういった場合には、トラッキングしている箇所の動きからそれ以外の身体の動きを計算し、補完するソフトウェアの役割が大きくなります。

——モーションデータの取得をめぐるでは、論点があるのでしょうか（図2）。

計測精度が低く、抽出したデータから、操作者が身体の動きによって表現した創作的要素が読み取れない場合には、「実演」には当たらないのではないかと、という意見もあります。

またモーションデータの取得が、著作権法上の「録画」の対象となり得るかも意見が分かれています。著作権法で「録画」とは、「映像を連続して物に固定し、又はその固定物を増製すること」です。動いている人の動きをそのまま固定するのではなく、センサーの位置情報など点群の動きを記録するだけで容貌は再現されないモーションデータの取得を「映像の連続した固定」といえるのか、という疑問も示されています。

ところで、ファッションショーの映像の無断利用に関する事案で裁判所は、「実演家に著作権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」としています（知

財高判平成26年8月28日判時2238号91頁）。そうであるならば、実演中の創作的な要素を表す本質的特徴を感得できるレベルでモーションデータが抽出されていれば、「録画」と言っているのではないかと、という議論はできるかもしれない。細かい指の動きなどはキャプチャできないかもしれないけれども、タイミングとかリズム感のように、モーションアクターの個性が表れる要素がキャプチャできており、それだけでも実演家の権利を及ぼすに足りる創作的な表現だとすると、点群とはいえ生身の身体の動きの一部を連続して固定したものであることも踏まえて、モーションデータの取得にも実演家の権利が及ぶという解釈の余地はあるのではないのでしょうか。

——実演家にとって、自らの実演の利用をコントロールすることは非常に大切です。

その点で一番問題になるのは、「画像式」だと思います。「光学式」や「慣性式」の場合には、マーカーやセンサーを身体に装着する時点で自分のモーションデータが取得されることを認識しているし、その段階で利用方法等について交渉する機会があることが多いでしょう。一方、「画像式」となると、映画やテレビ番組などの映像から無断でモーションデータを抽出して、アバターに適用したり、違う映像作品を作ったりすることも可能かもしれません。

モーションデータ自体が流通する

こともあり得ます。ジェスチャーやダンスなどでアバターに感情表現をさせるエモート機能は、それ自身が経済的価値を持つようになっていくと思います。盗用されたモーションデータを、エモートにして、メタバースで使って楽しむようになっていくと、問題はさらに大きくなります。

この問題は、実演だけにとどまらないと思います。例えば、熟練工の作業の動きや医者の手術の際の手の動きなど、盗用は色々な場面で起こり得ます。場合によっては、監視カメラ映像や、ドローンを飛ばして撮った映像からでもモーションデータはとれてしまうでしょうから。

——産業保護や経済的な視点からの検討も大事ですね。

はい、営業秘密、契約など幅広い観点から検討する必要があります。

——仮にモーションデータの取得が「録画」にあたらなかった場合には、パブリシティ権で対応することはできるのでしょうか。

あり得ると思いますね。最高裁で初めてパブリシティ権の意義及び侵害基準を判断したピンク・レディー事件最高裁判決（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁）では、「人の氏名、肖像等（以下、併せて「肖像等」という。）は、個人の人格の象徴であるから、当該個人は、人格権に由来するものとして、これをみだりに利用されない権利を有すると解される」としています。そして肖像等は、商品の販売等を促進する顧客吸引力を有する場合があります、このような顧客吸引力を排他的に利用する権利をパブリシティ権としています。人の動作がパブリシティ権の保護の対象となるには、氏名や肖像と同列で捉えられる必要があります、その人の人格との関係性をどう考えるかという話になると思います。他人からの認識ということであれば、不正競

争防止法2条1項1号、2号にもかなり近いところがあります。

——パブリシティ権は顧客吸引力を排他的に利用する権利ですから、モーションキャプチャの盗用や無断でのキャプチャによって利益を得ていない場合、例えば、誰かのライブで無断で取得したモーションデータを、無料でSNSで共有した場合等は、難しい議論になってくるのではないのでしょうか。

表現の自由との関係もありますので、ケースごとに考える必要がありますね。

——先ほどメタバース市場の拡大は実演家にとってチャンスとお話でしたが、具体的にはどのように活躍の場、表現方法が変わるのでしょうか？

メタバースライブにしてもそうですし、フィジカルな場所とは違って、無限とは言わないまでも、物理的な制約なくメタバース空間に入ってくるし、楽しみ方も変わるわけですね。トラヴィス・スコット（ラッパー／2021年にオンラインゲーム『フォートナイト』でバーチャルライブを開催し話題になった）みたいに、巨大なアバターで登場する実演家たちを、観客たちが色々な角度から見られるとか、色々な見せ方ができるという点では新しいですね。現

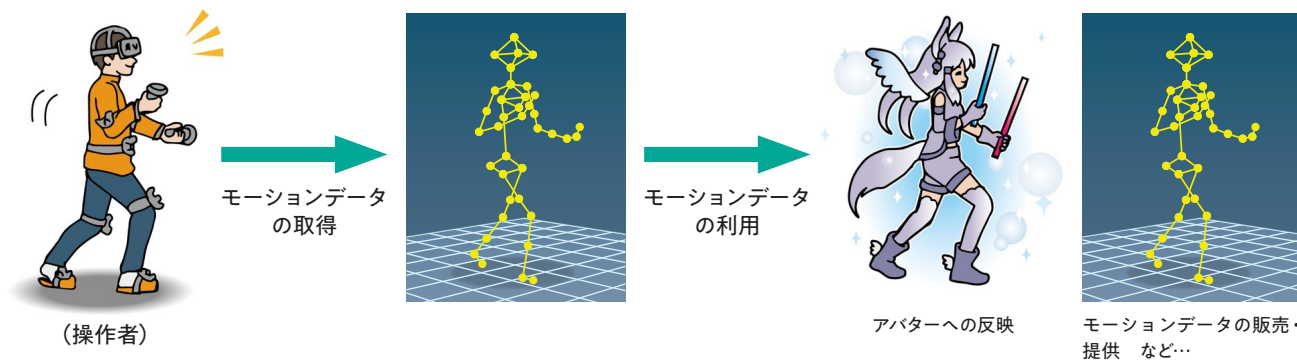
実空間では難しいこともメタバース空間では危険なくできます。グローバルなリーチも当然広がります。

モーションデータ自体の流通も増えています。昨年ヒットしたアニメ『パリピ孔明』では、主題歌のダンスのモーションデータを無料で配布して、自分のアバターに反映させると、音楽に合わせてアバターが踊る映像を作ることができ、TikTok等で自由に流すことができるというプロモーションが行われました。エモート機能を採用しているプラットフォームでは、エモートの素材としてモーションデータを販売することもできるかもしれません。

もう一つ重要なことは、訓練・教育面でも、バーチャルリアリティは活用できます。映像とは違い、現実と同等の感覚なので、真似したい人の手や足の位置を自分の目の前で見て、それをトレースすれば踊れるようになるなど、利用が広がっています。速度を緩めたり、一部の動きを拡大して詳細に観察したり、稽古・練習の仕方も画期的なものになるかもしれません。例えば、名人・名手と呼ばれるような先達の芸を後世に伝えるためのアーカイブとしての役割も果たし得ると思います。

——ビジネス面だけでなく、「芸の継承」という観点でも、メタバースに期待される役割は大きいということですね。今後の展開が楽しみです。

図2：モーションデータの取得と利用



関真也（せき・まさや）

関真也法律事務所弁護士・ニューヨーク州弁護士
バーチャルリアリティ学会認定上級VR技術者
漫画、アニメ、映画、ゲーム等のコンテンツやファッションに加え、XR、メタバース、VTuber／アバター、NFT、AI、eSports等の分野を中心に、知的財産問題、契約書作成、紛争対応、事業の適法性審査等を多く取り扱う。
XR分野では、一般社団法人XRコンソーシアムの社会的課題WG・メタバースWG・3DスキャンWGにて各座長を務めるとともに、経済産業省「Web3.0時代におけるクリエイターエコノミー研究会」、同ファッション未来研究会「ファッションローWG」の各委員を務めXR・メタバース領域を担当するなど、XR・メタバースと法に関する調査・研究、政策提言等を行っている。主な著作に「XR・メタバースの知財法務」（中央経済社、2022年）、「ファッションロー」（共著、勁草書房、2017）等がある。

著作権法の一部を改正する法律案について

「著作権法の一部を改正する法律案」が、国会で審議されている(5月1日現在)。改正法案には、いわゆる「簡素で一元的な権利処理方策」としての「著作物等の利用に関する新たな裁定制度の創設等」が盛り込まれている。本稿では、これまでの議論を振り返るとともに、改正法案の概要を紹介する。

はじめに

令和3年7月に、文部科学大臣から「デジタルトランスフォーメーション(DX)時代に対応した著作権制度・政策の在り方について」諮問を受け、文化審議会著作権分科会に設置された各小委員会での審議が進められた。

令和3年度基本政策小委員会では、「簡素で一元的な権利処理方策と対価還元」の方向性を審議し、翌年度法制度小委員会では、その法制的な審議を行った。令和5年2月、文化審議会は『デジタルトランスフォーメーション(DX)時代に対応した著作権制度・政策の在り方について(第一次答申)』を取りまとめ、今回の改正法案に至った。改正法案には次の三点が盛り込まれている。

- ①著作物等の利用に関する新たな裁定制度の創設等
- ②立法・行政における著作物等の公衆送信等を可能とする措置
- ③海賊版被害等の実効的救済を図るための損害賠償額の算定方法の見直し

本稿では、とりわけ議論となった「簡素で一元的な権利処理方策」としての「著作物等の利用に関する新たな裁定制度の創設等」について見ていくことにする。

簡素で一元的な権利処理方策の検討経緯

諮問では、「デジタル技術の進展に伴う社会・市場の変化を踏まえ、コンテンツの利用円滑化とクリエイターへの適切な対価還元の両立を図るため、過去のコンテンツ、一般ユーザーが創作するコンテンツ、著作権者等不明著作物等の膨大かつ多種多様なコンテンツについて、いわゆる拡大集中許諾制度等を基に、様々な利用場面を想定した、簡素で一元的な権利処理が可能となるような方策」の審議を求めた。審議にあたっては、「クリエイターや著作権者、ユーザー、事業者を含む幅広い関係者の意見を丁寧に聴取した上で、それらの意思を尊重し、権利保護と利用円滑化のバランスを確保しつつ、適切な

対価還元が可能となる制度」を検討するよう求めた。

(1) 基本政策小委員会における審議

多様な関係者へのヒアリングの上、審議が行われた。芸団協CPRAからは、「簡素で一元的な権利処理」が、権利処理の簡略化のみを追い求めて、実質的にクリエイターの意思や権利が蔑ろにされることがあってはならないとしつつ、具体的内容を明らかにした上で、改めて関係者からの意見を丁寧に聴取するよう慎重な検討を求めた。

令和3年12月には基本政策小委員会として『中間まとめ』を取りまとめ、著作物等の種類や分野を横断する一元的な窓口を創設し、分野横断権利情報データベース等を活用した著作権者等の探索を行うとしつつ、「(同)データベース等に情報がなく、集中管理されておらず、分野を横断する一元的な窓口による探索等においても著作権者等が不明な場合、著作物等に権利処理に必要な意思表示がされておらず、著作権者等への連絡が取れない場合、又は連絡を試みても返答がない場合などについて、新しい権利処理の仕組みを創設し、当該著作物等を円滑かつ迅速に利用できるようにする」との方向性を示した。

(2) 法制度小委員会における審議

『中間まとめ』を受けて、法制的課題等について審議が進められた。ヒアリングが再び実施され、芸団協CPRAからは、制度化にあたっては著作物等の保護と利用のバランスを失わないことが重要であるとの認識のもと、権利者の意思表示がされていない著作物等の判定基準や、作者等の人格的な利益への配慮等について意見を述べた。また、報告書(案)に対する意見募集も実施され、新たな制度の運用にあたっては、行政の関与等を通じて濫用や誤用が生じないようにすべきとの意見を提出した。

令和5年1月に、法制度小委員会報告書がとりまとめられ、「著作物等の利用の可否や条件に関する著作権者等の『意思』が確認できない(「意思の表示」がされていない)著作物等について、一定の手続を経て、使用料相当額を支払うことにより、著作権者等からの申出があるまでの間の当該著作物等の時限的な利用を認める新しい制度(以下「新制度」という。)を創設する」とし、「新

制度の手続においては、利用者にとっての窓口の一元化及び手続の迅速化・簡素化及び適正な手続を実現するため、文化庁長官による指定等の関与を受けた窓口組織が受付や要件の確認、利用料の算出等の手続を担うこととする。併せて、その違法利用や濫用的な利用等の抑止の観点から、手続の簡便・迅速さには留意した上で、時限的な利用の最終的な決定やその取消しは文化庁長官の行政処分によることとする」との制度骨子が示された。

著作権法の一部を改正する法律案の概要^{※1}

改正法案では、新たな裁定制度を創設するとともに、文化庁長官は、指定又は登録された機関に同制度の事務の一部を行わせることができることとした(図)。

(1) 未管理公表著作物等の利用に関する新たな裁定制度の創設

新たな裁定制度では、「未管理公表著作物等」について、文化庁長官の裁定により定められた利用方法及び期間(3年を上限)において利用が可能となる^{※2}。改正法案では、「未管理公表著作物等」を、公表された著作物又は相当期間にわたり公衆に提供され、もしくは提示されている事実が明らかである著作物のうち、①著作権等管理事業者による管理が行われているもの、②文化庁長官が定める方法により、利用の可否に係る著作権者の意思を円滑に確認するために必要な情報であって文化庁長官が定めるものが公表されているもの、のいずれにも該当しないものとしている。この未管理公表著作物等を利用したい者は、①著作権者の意思を確認する措置として文化庁長官が定める措置をとったにもかかわらず、その意思が確認できず、②著作者が出版その他の利用を廃絶しようとしていることが明らかでない場合には、通常の使用料に相当する補償金を供託し、文化庁長官の裁定を受けることによって、利用が可能となる。文化庁長官は、裁定をしたときは、インターネット等を通じて、著作物の題号や著作者、利用方法を公表しなければならない。

また、従来の権利者不明の著作物等の利用に関する裁定制度とは異なり、文化庁長官が裁定を取り消すことも可能にしている。すなわち、裁定に係る未管理著作物等の著作

権者が当該著作物の著作権を著作権等管理事業者に委託したり、連絡先を公表する等著作物の利用に関し協議の求めを受け付けるために必要な措置を講じたりした場合には、当該著作権者の請求により、裁定を取消することができる。

(2) 裁定制度等に係る機関の創設

改正法案では、裁定をより効率化かつ簡素化するため、次の機関を指定等することができるとする。

①指定補償金管理機関

文化庁長官は、全国を通じて一つに限り、「指定補償金管理機関」を指定することができ、補償金を受領し、管理し、著作権者等に補償金を支払う業務(補償金管理業務)を行わせることができる。なお、同機関には、権利者不明の著作物等に係る補償金管理業務も行わせることができる。また、同機関は、利用者から支払われた補償金の一部を、著作権等の保護に関する事業並びに著作物等の利用の円滑化及び創作の振興に関する事業のために支出しなければならない。

②登録確認機関

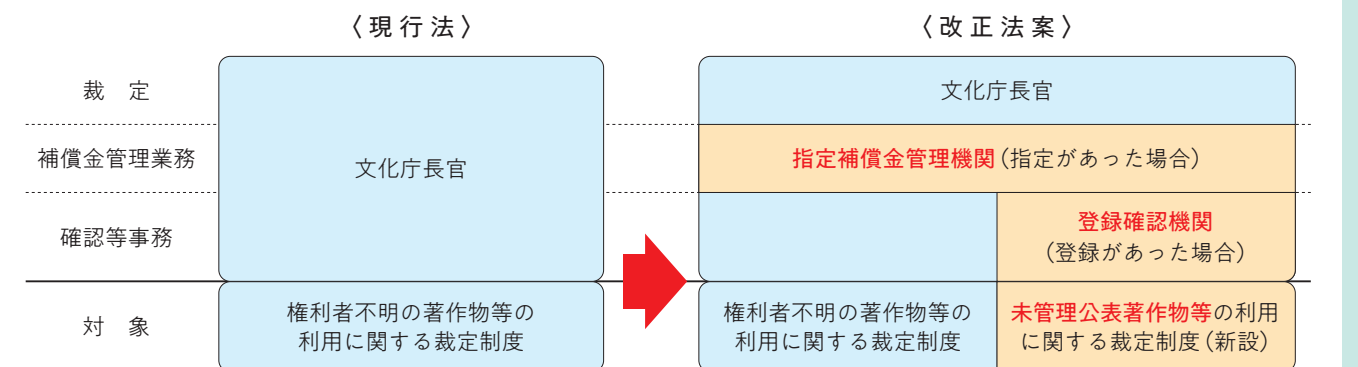
文化庁長官は、裁定申請を受け付け、未管理公表著作物の要件を確認し、通常の使用料の額に相当する額を算出する事務(確認等事務)を、「登録確認機関」に行わせることができる。文化庁長官は、同機関による算出結果を考量した補償金額の決定を行わなければならない。この場合には、文化庁長官が補償金額を定める場合と異なり、文化審議会への諮問は不要となる。

今後について

今国会で改正法が成立した場合、新たな裁定制度は、改正法公布から3年を超えない範囲内で政令で定める日から施行されることになる。また、改正法案では、未管理公表著作物等の要件や著作権者の意思を確認する措置の詳細について、文化庁長官の定めにて委ねている。

※1：澤田将史「簡素で一元的な権利処理に関する令和5年著作権法改正法案における「時限利用裁定制度」の創設について」ジュリ1584号45頁以下(2023)も参照。

※2：改正法案102条により、新たな裁定制度は、実演、レコード、放送及び有線放送の利用の可否に係る著作隣接権者の意思が確認できない場合における利用についても準用されている。



AEPO-ARTIS (欧州実演家団体協議会) が調査報告書を公表

2022年11月、ヨーロッパ27ヶ国37実演家権利管理団体が加入するAEPO-ARTIS (欧州実演家団体協議会) が、“Performers’ Rights Study (Update 2022)” を公表した。

本報告書が出された背景

本報告書は、ヨーロッパにおける実演家の権利に関わる法制度や実情をまとめたもので、2007年、2013年、2018年に続く第四弾となる。2018年版報告書公表時から音楽産業は大きく変化している。まず録音物市場については、全体の売上に占めるストリーミング配信の割合がさらに高まっている。IFPI (国際レコード産業連盟) “Global Music Report 2022” によれば、ストリーミング売上は、2017年にパッケージ売上を抜き、2021年には全体売上の65%超を占めるまでに成長している (図1)。一方、公演市場は新型コロナウイルス感染症拡大により深刻な影響を

受けた。Live DMA “Impact of the Covid-19 Pandemic on Music Venues and Clubs in Europe” によれば、2021年、ヨーロッパ3,253ヶ所のコンサート、ライブ会場において、音楽イベント数は約70%、総収益は約68%減少した (対2019年比)。近年実演家の収入において公演が占める比重は大きくなっており、1990年代には収入の三分の一であったものが、現在では75%程度を占めるまでになっているという^{※1}。コロナ禍で貴重な収入源である公演が困難になった実演家の中で、ストリーミング配信収益の配分への関心が高まっている。そうした中で出された本報告書では、ストリーミング配信を中心とし

法制広報部 榎野睦子

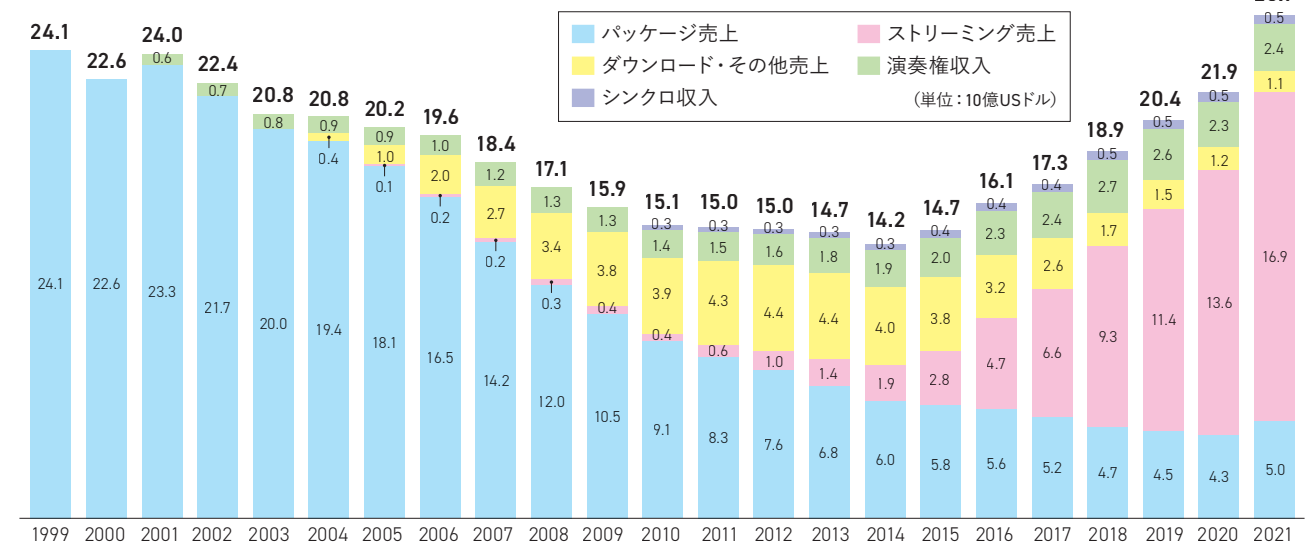
て、以下の指摘がなされている。

本報告書の概要

オンデマンド・ストリーミング配信サービスでの利用について、実演家に報酬請求権を

Spotifyなどのオンデマンド・ストリーミング配信サービスの隆盛にもかかわらず、実演家はその恩恵に十分浴していないと、本報告書は指摘している。オンデマンド・ストリーミング配信サービスでの利用に対し、実演家には利用可能化権という許諾権が付与されている。ただし実演家の多くは、レコード制作の際に一括で許諾権を買い取られるため、その後参加

図1：世界の音楽売上金額の推移 (1999年-2021年)



(出典：一般社団法人日本レコード協会 『THE RECORD No.739 2022年5・6月合併号』)

した楽曲がいくら売れてもその分け前に与えることはできない。

印税契約をしているフィーチャー・アーティスト (楽曲において中心的に氏名表示された実演家) であっても、実際に受け取る額は想定よりも低いものになるという。CMU “Performer Payments From Streaming” によれば、近年締結されたレコーディング契約での印税率は15-25%だが、プロデューサー等への支払や様々な控除がされる結果、実際には約8.4%の受け取りとなる。60年代、70年代に交わされた契約での印税率は平均約12.5%と低いため、実際に受け取るのは5%以下だという。本報告書では、時代遅れの法的枠組により実演家と製作者との間の不均衡が続いてしまっているとして、オンデマンド・ストリーミング配信サービスでの実演の利用に対する報酬請求権を実演家に付与することで、実演家が契約の内容に関わらず、公正な額の報酬を受け取ることができることを主張する。

具体的には、実演家が製作者に許諾権を譲渡する際、実演家には放棄できない報酬請求権が残り、集中管理団体がそれを管理するメカニズムが想定されている。

CPRAnews Review vol.3でもお伝えした通り、このような報酬請求権は、スペインで最初に付与され、2022年にはベルギーでも導入されている。また、報酬請求権ではないが、フランスでは2022年、政府の仲介により、ストリーミング型音楽配信サービスに関する実演家の最低報酬について団体間合意がされている。本報告書によれば、さらにドイツではYouTube等オンラインコンテンツ共有サービスでの利用に関して、スロベニアでは映像実演について、同様の報酬請求権が付与されているという (図2)。

ラジオ局やレンタルショップのような機能を果たすストリーミング配信サービスは、ラジオ局やレンタルショップのように実演家に報酬を支

図2：オンデマンド・ストリーミング配信サービスに対する報酬請求権制度の導入



払うべき

本報告書は、ストリーミング配信サービスによって音楽や映画を消費しやすくなったものの、新しい利用方法が生まれたわけではないと指摘する。動画配信サービスでは、映画や放送番組を一定期間だけ視聴できるオンライン・レンタルサービスを提供している。また、音楽配信サービスでは、ユーザーが選曲して聴くだけでなく、プレイリストや楽曲コレクションを受動的に聴くラジオ放送のような機能も提供している。

DVDのレンタルやラジオ放送であれば、実演家には報酬請求権がある。一方、オンライン・レンタルやラジオ機能は、「利用可能化」と解釈される。前述の通り、利用可能化権は製作者に譲渡する機会が多いため、実演家には利用に応じた対価が支払われない。

本報告書は、オンライン・レンタルやラジオ機能について実演家が報酬を受けられるよう、場合によっては政府が積極的な介入をし、商慣行を変更する必要があるとしている。さらに、将来的に有効な立法の必要性にも言及している。

その他

本報告書はその他にも、私的複製補償金制度の対象を拡大すること

(クラウド・データ・ストレージ、スマートフォンなど) や、映像分野の実演家の保護を音楽分野の実演家レベルまで引き上げること、実演の利用に関し製作者から実演家に透明性の高い情報が提供されるよう監視することを求めている。

今後の見通し

AEPO-ARTISは特にオンデマンド・ストリーミング配信サービスに対する報酬請求権に関し、EU及び各国政府に対し積極的な働きかけを行っている。こうした問題意識は共有されているようで、欧州議会が出した複数の勧告において、EU加盟国に対し同報酬請求権の導入が、欧州委員会に対しその支援及び監視が、それぞれ求められている^{※2}。ベルギーの担当大臣は、ベルギーがEU理事会議長国の間に (2024年1月~6月) 同報酬請求権をEUで一般化する努力をしたいとしている^{※3}。2023年3月に開催されたWIPO・SCCR (著作権等常設委員会) では、「デジタル環境における著作権」を独立した議題とし、デジタル環境下での音楽に関し様々な活動を行うことが提案された。多くの加盟国が賛成する中、日本等少数国が慎重な姿勢を示したという^{※4}が、国際的な議論のさらなる進展が期待される。

※1：Oisin Lunny (2019, May 15), Record Breaking Revenues in the Music Business, but Are Musicians Getting a Raw Deal?, Forbes
 ※2：European Parliament Resolution of 20 October 2021 on the Situation of Artists and the Cultural Recovery in the EU (2020/2261(INI)), European Parliament Resolution of 14 December 2022 on the Implementation of the New European Agenda for Culture and the EU Strategy for International Cultural Relations (2022/2047(INI))
 ※3：AEPO-ARTIS (2022, June 16) AEPO-ARTIS Thanks Belgium for Modernising Its Copyright Act the Right Way!
 ※4：A Summary by the Chair (SCCR/43/SUMMARY), AEPO-ARTIS (2023, March 22) WIPO keeps the unfair remuneration of performers in the digital environment on yts agenda.

CPRA NEWS REVIEW VOL.4 通巻4号 2023年5月26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/株式会社ネオブラン、リムラムデザイン 表紙イラストレーション/hermippe

**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>

CPRAサイトの更新情報等をメールニュースでお伝えしています。
メールニュース配信を希望される場合は、CPRAサイトよりお申し込みください。

