

CPRA NEWS *Review*



5

Vol. 2024 WINTER

CPRA30周年を迎えて

リアルメタバースと創作のこれから
生成AIと著作権法を巡る議論

芸団協CPRA 30周年を迎えて

平素より芸団協CPRAの取組にご理解、ご協力を賜り厚く御礼申し上げます。

芸団協CPRAは、「実演家」と「事業者」によって運営される、実演家の権利処理の集中管理団体であり、これは世界的にも類を見ない組織体制です。設立30周年を迎え、これまでの取組と議論の蓄積を改めて振り返りますと、一層身が引き締まる思いであります。

コロナ禍で生活は一変し、音楽やライブを楽しむ形も多様になりました。加えて革新的な技術の登場などもあり、音楽業界もかつて経験したことがないほど、この数年で大きく変化しています。

そうした中で、実演家への適正な対価還元、権利の拡充など、依然として取り残されたままの課題も多くあります。実演家の活動機会の維持とさらなる拡大のためにも、適切な措置が講じられるよう、一層積極的な働きかけが必要です。

芸団協CPRAとしても、引き続き諸課題への取組や、普及啓発を行ってまいります。

今後も、ご指導ご鞭撻の程よろしくお願い申し上げます。

芸団協CPRA権利者団体会議議長／一般社団法人日本音楽事業者協会会長

瀧藤雅朝

2023年10月1日、芸団協CPRAは30周年を迎えました。

設立から今日に至るまでの30年間で、インターネットの普及やデジタル技術の発展により、音楽の創作、実演、聴取それぞれの段階で様々な変化が生じています。

商業用レコード二次使用料が、レコードや放送の登場によって生演奏の機会を失った実演家への補償の考えから生まれたように、実演家の権利と技術の発達とは切っても切り離せない関係にあります。そして、いかに技術が発達したとしても、音楽を楽しむことができるのは、生身の実演家が歌唱、演奏するからこそであると信じています。

そうした考えのもと、芸団協CPRAは、技術や実演の利用方法の変化に目を配り、それに対応した実演家の権利保護の在り方について主張し続けてきました。

30周年記念事業は、芸団協CPRAの歩みを踏まえて、「新しい技術と実演」と「新たな権利獲得を目指して」をテーマにしたセミナー動画の配信を中心に、約1年かけて実施してまいります。

関係者の皆様、そして音楽を愛する全ての方にとって、あらためて実演の価値とは何か、豊かな音楽文化を守りながら実演家の権利をいかに保護していくかを考える機会となれば幸いです。

芸団協CPRAは、これからも実演家の権利を守るとともに、多くの方々に幅広い実演を楽しんでいただくために、歩みを続けてまいります。

引き続き、ご理解ご協力を賜りますようお願い申し上げます。

芸団協CPRA運営委員長

崎元 讓

実演家権利管理団体協議会 (SCAPR) より お祝いメッセージを頂きました

On behalf of SCAPR, I extend our warmest congratulations to CPRA/Geidankyo on reaching the remarkable milestone of your 30th anniversary. This significant occasion marks three decades of dedication and unwavering commitment to the protection and advancement of performers' rights in Japan.

It is with great admiration that we acknowledge CPRA/Geidankyo's outstanding contributions to the development of a robust framework that safeguards the interests of performers in the ever-evolving landscape of the creative industry. Your organization's initiatives and achievements have undoubtedly played a pivotal role in enhancing the rights and well-being of performers, and we are truly grateful for your tireless efforts. As fellow members of SCAPR, we have had the privilege of witnessing CPRA/Geidankyo's long-standing and active participation in the various activities of our international federation. Your engagement, insights, and collaborative spirit have significantly enriched the collective experience and strengthened the bonds within our international community. The dedication demonstrated by CPRA/Geidankyo has undoubtedly been instrumental in the success of SCAPR and its mission.

As you reflect on three decades of accomplishments, please know that your work has not gone unnoticed, and it has had a lasting impact on performers worldwide. We look forward to continuing our collaboration and witnessing the continued success of CPRA/Geidankyo in the years to come.

Once again, congratulations on this significant anniversary. May you celebrate this milestone with pride and may the next 30 years bring even greater achievements and advancements for the benefit of performers globally.

Warm regards,

Rémy Desrosiers
Managing Director, SCAPR

SCAPRを代表して、芸団協CPRAが30周年という素晴らしい節目を迎えられたことを心よりお祝い申し上げます。この意義深い慶事は、日本における実演家の権利の保護と向上のために献身的で揺るぎない責務を果たされた30年を記念するものです。

芸団協CPRAが、創造産業の絶えず変化する環境において、実演家の利益保護という強固な枠組みを構築する上で著しく貢献していることに大いに感服しております。その先導力と業績は、間違いなく実演家の権利の向上において極めて重要な役割を担っており、その絶え間ない努力に心より感謝申し上げます。

SCAPR構成団体として、芸団協CPRAが、国際組織の様々な活動に長年積極的に参加されていることを目の当たりにする幸運に浴して参りました。その積極的で洞察力に富み、かつ協力的な精神は、国際コミュニティ全体の経験を非常に豊かにし、その絆を強めています。芸団協CPRAの献身的な取組が、SCAPR及びその使命の成功に貢献してきたことは間違いありません。

30年の成果を振り返る際、その業績は必ず目に留まり、世界中の実演家への永続的な影響を持つことが分かるでしょう。我々は今後も協力し続け、芸団協CPRAの途切れることのない成功を目の当たりにすることを楽しみにしております。

今一度、この重要な慶事をお祝いいたします。この節目が誇りを持って祝われ、次の30年が世界中の実演家のためにさらなる成功と進展をもたらすことを願っております。

温かい敬意をこめて

実演家権利管理団体協議会 (SCAPR) 事務局長
レミ・デロジェ

数字で振り返るCPRA 30年

公益社団法人日本芸能実演家団体協議会（芸団協）は、商業用レコード（CDや配信音源など、市販の目的をもって製作・収録された楽曲）を、放送や有線放送で利用した場合の「商業用レコード二次使用料」を請求する権利、レンタルされた場合の「貸与に係る報酬」を請求する権利を、実演家・権利者に代わって行使できる国内唯一の団体として、文化庁長官から指定されている。実演家著作権隣接権センター（CPRA/クプラ）は、実演家の著作権隣接権処理業務を適正に行うための専門機関として、利用者に対し二次使用料等の額を協議して徴収し、実演家・権利者に適切に分配されるよう努めてきた。この30年の変化を振り返ってみたい。

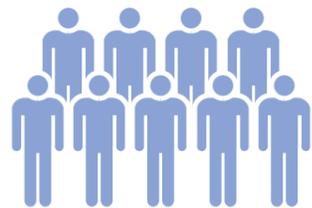
▶ 権利委任者数

徴収した二次使用料・報酬等を適切に分配できるよう、権利委任団体の協力を得て、権利を預けていない実演家・権利者の連絡先等の調査を行い、権利委任者数を増やしてきた。

8,757人



101,618人



9,387曲



431,195曲



37ヶ国 49団体

▶ 協定を締結している 海外の実演家権利管理団体数

実演家の著作権隣接権等は、世界の国々が加盟する条約により、国際的な保護の枠組みが整備されている。CPRAは、1998年から国際組織SCAPRの正会員として、他国の実演家権利管理団体と積極的に協定を結び、少しでも多くの国で日本の実演家の権利が守られるように努めている。協定締結国とは、徴収した使用料・報酬等のうち、相手国の委任者分を相互に送金している。

▶ 分配対象楽曲数（邦盤）

音楽作品と権利者に関するデータベースを構築し、放送局等やレンタル事業者から報告された使用楽曲と照合することで、分配対象となる権利者を特定している。現在は使用した楽曲が全曲報告されており、分配対象楽曲数も約46倍まで拡大した。

36億5,500万円..... 81億1,500万円

▶ 徴収総額

長年にわたり集中管理を実施してきた商業用レコード二次使用料を中心とした徴収総額は、2倍以上に伸びた。その内訳の推移は、インターネットの普及とともに、実演の利用方法や、楽しみ方が変化したことなどの影響を受けている。



▶ 商業用レコード二次使用料等徴収額

全国で1,000社を超えるテレビ・ラジオ局から徴収。放送市場が成熟する中、大量に使用されるレコード実演（歌唱、演奏）の価値を適正に評価するべく交渉を続けた結果、約5倍に増加（徴収額には録音使用料を含む）。

13億7,300万円..... 66億5,200万円

▶ 貸レコード使用料・報酬徴収額

レンタル事業者から徴収。80年代に急成長したCDレンタル市場だが、音楽ストリーミングサービスの成長に伴って縮小が進み、1/7まで減少。

22億4,500万円..... 3億2,356万円

▶ 私的録音補償金実演家分受領金額

私的録音録画補償金管理協会（sarah）から受領。MD等のデジタル方式の機器・媒体を用いて私的録音が行われた場合に、実演家・権利者に補償金が支払われる私的録音録画補償金制度。制度対象になっていない機器による録音の増加や、音楽の楽しみ方の変化に伴い、最盛期（2001年度）と比べると徴収額はわずかなものとなっている。

10億円..... 515万円

▶ 送信可能化権使用料徴収額

テレビ・ラジオ局や配信事業者から徴収。1997年の著作権法改正により導入された送信可能化権は、CPRAでは2006年度より管理を開始。テレビ番組やラジオ番組をPC・スマートフォンなどで視聴できる配信サービスが増加し、コロナ禍での巣ごもり需要の拡大も相まって急成長した。

11億3,406万円..... 163万円

- 2023(平5)年 ● 芸団協CPRA 30周年
- 2021(平3)年 ● 「CPRA News Review」創刊
- 2020(平2)年 ○ 「授業目的公衆送信補償金制度」開始
- 2019(平31/令和元)年 ○ 一般社団法人授業目的公衆送信補償金等管理協会（SARTRAS）設立
- 2018(平30)年 ● 公衆への伝達に係る権利の見直しに関する運動開始
- 2016(平28)年 ● 「CPRA 20年 実演家著作権隣接センターの歩み」刊行
- 2013(平25)年 ● SCAPR総会を京都で開催
- 2012(平24)年 ○ 「視聴覚的実演に関する北京条約」（北京条約）成立
- 2010(平22)年 ● 「権利管理団体の文化的役割」翻訳出版
- 2008(平20)年 ● 「Culture First」はじめに文化ありき」運動開始
- 2007(平19)年 ● イベント「Creators To Consumers (c2c)」はじめの「一歩」を連続開催
- 2006(平18)年 ○ 著作権法の一部改正（放送の同時再送信に係る権利の見直し）
- 2005(平17)年 ● WIPO総会にて、芸団協CPRAが登録NGOとして承認
- 2002(平14)年 ○ 著作権法の一部改正（実演家人格権の付与）
- 2000(平12)年 ● 「CPRA News」創刊
- 1999(平11)年 ● 著作権法1000年記念協賛事業「実演家の権利を考えるパフォーミング・デイズ」開催
- 1998(平10)年 ● 映像における実演家の権利の見直しを求め「デジタル時代にふさわしい著作権法を！」キャンペーン
- 1997(平9)年 ○ 著作権法の一部改正（実演家の送信可能化権の創設）
- 1996(平8)年 ● CPRA共通目的基金設立（2011年度）
- 1994(平6)年 ○ 「TRIPS協定」採択
- 1993(平5)年 ● 実演家著作権隣接権センター（CPRA）設立

CPRA30周年記念事業連続オンラインセミナー『メタバース、VRと実演』連動企画 リアルメタバースと創作のこれから ——渡邊信彦 株式会社STYLY COOに聞く

インターネット等のネットワークを通じて世界中のどこからでもアクセスでき、ユーザー間での「コミュニケーション」が可能な仮想的デジタル空間、メタバース。総務省『令和5年版情報通信白書』によれば、世界のメタバース市場は、2022年の8兆6,144億円から、2030年には123兆9,738億円まで拡大すると予想されている*1。都市空間と連動したXRコンテンツを制作・配信できるリアルメタバース・プラットフォーム「STYLY(スタイリー)」を運営する株式会社STYLYの渡邊信彦COOに、リアルメタバースの現状と今後の展望について話を聞いた。

——貴社が手掛けていらっしゃる「リアルメタバース」とは、どのような概念でしょうか。

一般的にメタバースというと、ヘッドマウントディスプレイをつけて、バーチャル空間上でアバターを介してコミュニケーションを取ったり、サービスを利用したりするようなサービスを思い浮かべますが、「リアルメタバース」とはどのような違いがあるのでしょうか。

一番大きな違いは、体験価値の生み方だと思います。

私は以前、バーチャルメタバースの先駆けとも言われる「セカンドライフ」の日本参入に携わったことがあります。その当時から、このようなサービスは、生身の人間をバーチャル空間にそのまま投影させるというものとは全く別物であり、その空間ならではの体験設計や集客導線が必要だと考えていました。

その後、コロナ禍でリアルでのライブ開催が制限される中、バーチャルライブが急速に浸透しました。パフォーマンスを間近で鑑賞できるといった、リアルライブでは味わえない楽しみ方ができる上に、会場が遠い等の理由でリアルライブに行きたくても行けなかったファン層を取り

込めるといったメリットもあり、バーチャルライブは今後も一定数のニーズは残ると思います。とはいえ、アバターでは表現できる動きが制限されますし、何と言ってもリアルライブのような熱量は感じにくいという課題があります。また、一般的なバーチャルメタバースは閉じられた空間ですから、設定したメタバース空間に人を呼び込まなくてはなりません。

一方、リアルメタバースは、AR (Augmented Reality/拡張現実) 技術やMR (Mixed Reality/複合現実) 技術を用いて、現実空間を拡張する技術のことです。都市や映画館や劇場など、すでに人が集まっている現実空間をディスプレイにするので、

集客の必要がありません。また、その場所に配置するコンテンツを目的として新たに人流を生むこともできるので、その場所の価値を高める、といった効果も狙えます。

——リアルメタバースがもたらす可能性、方向性について、どのようにお考えですか。

リアルメタバースは、現実世界の空間すべてを立体的にディスプレイに投影し、実際の建物の配置等にぴったりと合わせてAR表示するなど、「空間をメディア化」できる技術です。現実空間の3Dデータがリアルタイムでどんどん作られていく



「ARTBAY TOKYOアートフェスティバル2023」でXRアート作品を展示 (2023年9月)

ので、ビルの陰からキャラクターが出てきたり、角を曲がったらストーリーが展開したりといった、リアルとバーチャルとが連動したコンテンツを作ることができるようになってきています。リアルの街をステージとして使う等、エンタテインメントとしてもこれまでとはまったく違った表現方法やコンテンツ制作が可能になるでしょう。今まさに、そうした新時代の幕開けのような状況にあると思います。

米アップル社が、空間コンピューティング『Apple Vision Pro』を2024年に発売すると公表しています。これを契機に、リアルの世界にデジタルの演出がかけられる、リアルメタバース体験の面白さを、より多くの方が実感することになるのではないかと思います。現在はまだ機器が高額ですが、5年後くらいにはもっと低価格化して軽量になったグラスが普及し、現実空間をディスプレイとして様々な表現をすることが一般化するのではないか、と予想しています。

——技術の進展によって、表現に広がりが出てきているんですね。一方で、普及のためにはそうした技術を使いこなすクリエイティブ人材の育成も課題ではないでしょうか。貴社で取り組んでいらっしゃる「NEWVIEW」プロジェクトについて教えてください。

XRを活用した新しい表現がこれから普通になっていくだろうと想定した時に、圧倒的に足りないのは3D表現の技術を持った人材だと思いました。3D表現では作品の受け手がその空間に身を置くことになるため、単に絵を描く、映像を撮るのとはまったく違い、空間の背景を立体的に作らなければなりません。そのため私たちは、技術を習得するだけでなく、受け手をストーリーに入り込ませる方法なども身に付ける必要があると考え、「超体験」をキーワードに、2018年に「NEWVIEW」



「NEWVIEW」プロジェクトの様子

プロジェクトを立ち上げました。

NEWVIEWでは作り方を教えるSCHOOLと、作品を発表するFESTを用意しています。

プログラミング・スキルがなくても、ウェブ上でXRコンテンツを制作・配信できるプラットフォーム「STYLY」を用いて、誰でも創造・体験できるコミュニティにもなっています。STYLYクリエイターは世界中にいて、映画監督、写真家、ミュージシャンと活躍領域も様々ですが、それぞれの表現方法を、空間体験としてアップデートすることを目標に取り組んでいます。例えば普段は2Dの絵を描く人が、自分の絵を空間で体験できるようにする際の見せ方など、リアルな空間ではできなかった空間創造を、より自由な表現でできるようになります。

XRを総合芸術として学ぶ「NEWVIEW SCHOOL」では、建築家やシナリオライターを講師に、空間やストーリーの作り方を学んだ上で、自分の作品を作り、配信します。そして、その年の集大成となる複合型イベント「NEWVIEW FEST」には、2023年は50組以上のクリエイターが出品しました。これまで、延べ3,000人以上のクリエイターが作品を展示しています。アーティストを公募し、企画の具体化から発表まで、NEWVIEWのパートナーとして創作活動

をサポートする「NEWVIEW OPEN CALL」も2023年度より開始しました。

——NEWVIEWプロジェクトを開始して5年になるそうですが、どのような手ごたえを感じていますか？

STYLYは無料提供しているものの、なかなか使ってもらうまで敷居が高いと思われるようです。そこで、STYLYを活用して作品をつくる優秀なクリエイターを育てることで、彼らが他のアーティストに教えることを支援するという形を取りました。東京、京都、台湾、トロント、ニューヨーク、バルセロナ、ベルギー、フランスには、STYLYのファンのクリエイターがコミュニティを運営しています。例えば、ニューヨークでは、パーソンズ・スクール・オブ・デザインの教授がSTYLYを使った授業をしていたりするんですよ。STYLYを使えばほぼ無料で制作できる環境が得られることもあり、やる気のあるクリエイターが自発的に広がってくれています。

米アップル社の『Apple Vision Pro』の発売発表により、これからはリアルメタバースの時代だと気づき始めたクリエイターも多く、参加者が非常に増えてきています。いよいよ新しい時代が到来するのではないかと肌で感じています。

——こうした活動が、貴社のミッションである「人間の超能力を解放する」に繋がっているのでしょうか。

「人間の超能力を解放する」というのは、人間がやろうと思っても物理的な問題によって実現できないことを、テクノロジーによって可能にしよう、ということです。

2015年に起業して初めての仕事で、デザイナーである中里周子さんのコレクション発表でした。予算の関係で展示会場は狭かったのですが、そこに洋服を展示するだけでは私の表現はできない、私の服を宇宙で売りたい!と言うのです。そこで、ユーザーがロケットに乗って、宇宙の店舗に来て、服を買う、という工程すべてをVRで表現しました。

これまでは、物理的制限がある中でいかに工夫して良いものを作るかということにクリエイターは情熱を注いできました。こうしたリアルメタバースが普及していけば、今後はクリエイティブの方向性を変えなくてはいけないのかもしれませんが、表現の制限がなくなることで、これまでになかった新しい体験を観客にも創ることができると思います。

——最近ではAI技術の進展も目覚ましいですが、XR業界にどのような影響を与えているとお考えですか。

3Dデータの作成には費用も時間もかかっていましたが、生成AIを活用し、適切なプロンプトを入力すれば、スピーディに自動生成できるようになってきています。例えばミュージシャンが、自分の音楽を流す「空間」を自動生成するなど、自分が技術的にはできないところにAIを活用することで、費用や労力が軽減されるだけでなく、クリエイターの表現できることは一気に広がると思います。

——このような技術の発展によるマイナスの影響を懸念するクリエイターもいますか。

確かに、生成AIでは、著名なクリエイターの作風に似たものを生成させることもできます。クリエイターにとっては、脅威だと感じる部分もあるでしょう。けれども、あくまで「〇〇風」であって、やはり本物とは異なります。その辺りの価値観や運用の仕方は、観る人や使う人が増えるほど、むしろ変わってくると思います。

技術の進歩を止めることはできないので、ただネガティブに捉えるのではなく、少なくともその活用方法をきちんと知る必要はあると思います。個人的には、技術の進歩を見据えて、どのように自分の表現領域を広げて自分らしい作品を創造していくか、という方向にクリエイターも変わっていくべきだと思っています。私たちの周りには、このような変化にワクワクしているクリエイターはたくさんいますね。

——最後に今後の展望について教えてください。

ウォークマン®が発売されるまでは、外で音楽を聴くことなんてできなかったのに、今ではそれが普通の

ことになり、サブスクのような様々なサービスが登場し、そうした変化によってアーティストの活動も広がりました。同じように、ARグラスのようなデジタルガジェットを身に付けながら暮らす生活が近い将来に訪れるとすれば、日常空間すべてがクリエイターの表現領域になってくるでしょう。そうなればクリエイターが活躍する場は増えますし、我々もそれを徹底的に技術面でサポートしたいと思っています。

ただ、リアルでの表現活動を否定するわけではまったくありません。先ほども申し上げた通り、デジタルを活用することで、表現の幅が大きく広がるでしょう。世界中で活発に新しいコンテンツが作り出されている動きの中で、日本が取り残されてしまわないように、世界に通用するコンテンツを創り出していきたい。ぜひいろいろなクリエイターと協働しながら、新しい表現領域を創っていったらと思っています。

——どのような世界が広がるのか、今後は楽しみです。ありがとうございます。

(2023年12月11日取材)

※1：総務省「令和5年版情報通信白書」<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r05/html/nd247520.html>

渡邊信彦 (わたなべ・のぶひこ)

株式会社STYLY COO、事業構想大学院大学教授
東証1部上場 大手Sierにて金融機関のデジタル戦略を担当、2006年執行役員、2011年オープンイノベーション研究所所長を歴任、セカンドライフブームの仕掛け人としてメタバースのビジネス開発に関わる。その後、起業イグジットを経て、Psychic VR Lab (現STYLY) の設立に参画。2017年2月取締役COO就任。他に事業構想大学院大学教授、先端技術オープンラボSpiral Mind パートナー、地方創生音楽フェス「one+nation」のFounderなどを務める。



芸団協CPRA30周年記念事業連続オンラインセミナー公開中!

芸団協CPRA30周年記念特設ウェブサイトでは、一般社団法人VRMコンソーシアムから講師をお迎えした「メタバース、VRと実演」のセミナー動画を公開中です。メタバース、VRの最新映像も沢山紹介されています。是非ご覧ください。<https://www.cpra.jp/30th/>



生成AIと著作権法を巡る議論

生成AIを使って、簡単に文章や画像、音楽などを生成することができるようになってきている。その一方、誤った情報の拡散や個人情報の漏えいのほか、著作権侵害やクリエイターの仕事が奪われたりするのではないかなどの懸念も示されている。2023年5月に開かれた広島サミットでも、生成AIの問題を議論することが合意され、日本国内での議論が進められている。そこで、本稿では、生成AIと著作権法を巡る議論について見ていくこととしたい。

法制広報部 君塚陽介

生成AIで何ができるのか

そもそも「生成AI」では何ができるのだろうか。例えば、生成AIに対して、「新宿の街並み」や「海岸をドライブするのにぴったりの曲」の作成を指示(プロンプト)すると、学習データを基に画像や楽曲などを自動的に作成することができる。チャット形式で、質問や指示に対して回答するChatGPTが話題となっているが、画像生成の分野では、DALL-EやStable Diffusion、Midjourneyが公開され、音楽や動画作成でも、いくつかの生成AIが登場している。動画投稿サイトには、亡くなった有名人に、最近のヒット曲をカバーさせる「AIカバー」といった動画も投稿されているが、これまであった音源のごく一部を利用して新しく音源を制作する「デジタル・サンプリング」とも異なる技術と言えるものだ。

このような生成AIの仕組みは、大まかに言うと、大量の文書や画像などのコンテンツをデータとして学習することによって、AI生成物の生成を可能にしている(右図参照*)。さらに、検索機能と生成機能を併せ持った検索拡張生成(RAG)もある。

政府における議論

2023年6月の『知的財産推進計画2023』では、「生成AIと著作権との関係について、AI技術の進歩の促

進とクリエイターの権利保護等の観点に留意しながら、具体的な事例の把握・分析、法的考え方の整理を進め、必要な方策等を検討する」としている。

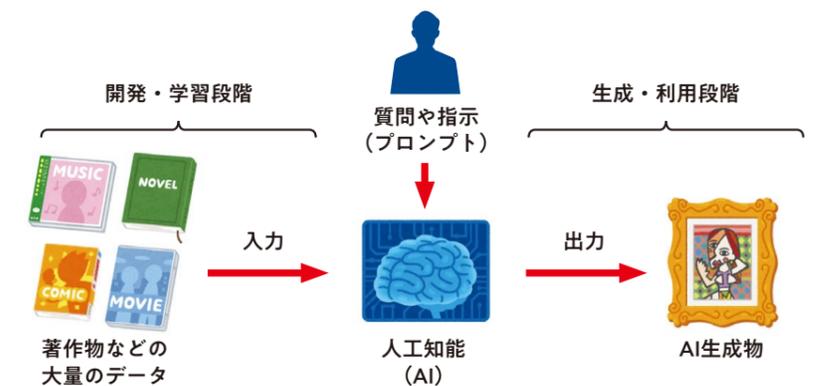
これを受け、知的財産戦略本部では、2023年9月に「AI時代の知的財産権検討会」を設置し、審議が進められており、知的財産法に関する論点について年度内に整理する予定だ。また、同検討会では、今後の検討に資するため、意見募集も行われており、CPRAからも意見を提出した*2。著作権法との関係については、文化審議会著作権分科会に設置された「法制度小委員会」が、『AIと著作権に関する考え方について』の取りまとめに向けた審議を進めている。

生成AIと著作権を巡る議論

法制度小委員会の議論に先立ち、文化庁では、「AIと著作権」に関す

る講演映像と資料を公開した*3。ここでは、生成AIによる著作権との関係を整理するにあたっては、開発・学習段階と生成・利用段階とに分けて考える必要があるとしている。

開発・学習段階では、著作物に表現された思想・感情の享受を目的としない利用として例示されている情報解析に関する著作権法30条の4の権利制限規定が適用され、原則として権利者の許諾なく行うことができる。ただし、権利者の利益を不当に害する場合には適用されないとしている。次に、生成・利用段階については、AI生成物が、既存の著作物に係る著作権を侵害するかどうかは、通常の著作権侵害判断と同様に、「類似性」や「依拠性」があるかどうかを判断するとしている。しかしながら、著作権法では、単に「作風」が似ている場合には、もとの著作物の創作的な表現を利用しているとは言えないため著作権侵害には当たらず、しかも、生成AIにおける「依拠



性」についてどのように判断するのかについては議論がある。さらに、侵害の主体は、AI利用者なのか、生成AIの提供者なのかという問題もある。

次に、AI生成物が、著作物として保護されるかどうかという問題がある。この問題については、既に、平成5（1993）年1月の『著作権審議会第9小委員会（コンピュータ創作物関係）報告書』において考え方が示され、この考え方に沿って、平成29（2017）年3月の知的財産戦略本部の『新たな情報財検討委員会報告書』は、生成AIの利用者に創作意図があり、同時にAI生成物を得るための創作的寄与があれば、生成AIの利用者の思想・感情を創作的に表現するために、AIを「道具」として使用していることから、AI生成物に著作物性が認められるとする。その一方で、利用者に創作的寄与が認められないような簡単な指示に留まる場合には、AI生成物には、著作物性は認められないとしている。つまり、AIが自律的に作成したものは、思想・感情の創作的な表現があるとは言えず、著作物として保護されない。しかしながら、どのような場合に利用者に創作意図があり、創作的寄与があると言えるかについては議論の余地がある。

諸外国の状況

EUでは、2019年に採択されたデジタル単一市場における著作権指令（DSM指令）に定めるテキスト及びデータ・マイニングに係る権利制限規定が、開発・学習段階における著作物の利用と関係する。すなわち、非営利の学術研究目的のために、適法にアクセスできる著作物のテキスト及びデータ・マイニングは権利制限の対象とされる（同指令3条）。また、非営利の学術研究目的以外の目的であっても、適法にアクセスできる著作物のテキスト及びデータ・マイニングは権利制限の対象となるが、権利者がこれを拒否する意思を技術的な方法で示している場合（オ

プトアウト）には対象外となる（同指令4条）。

DSM指令では、海賊版が対象から除外されるほか、非営利の学術研究目的以外の場合で、権利者が生成AIによる学習を拒否している場合には、権利制限規定が適用されないなど日本との違いがある。EU加盟国であるドイツやフランスでも、このDSM指令に沿った著作権法を有している。

また、アメリカでは、生成AIによる生成物を著作権登録することができるかどうかという点に関連して、AI生成物の著作物性が争われている。著作権局は、著作権による保護は、人間の著作者による創作物に限られるとして、生成AIによる絵画作品の登録を拒否した。この拒否に対して訴訟提起がなされたが、地方裁判所は、著作権局の判断を支持し、人間の関与を欠いて生成された作品についての著作権登録の拒否は適当であると判断している。

実演家の権利は どうなるのか

政府の議論は、もっぱら生成AIと著作権を巡って審議が進められている。そのため、実演との関係についての議論が十分とは言えない状況にある。

著作物と実演に係る権利の大きな違いは、実演の場合には、実演家が行った実演そのものを録音・録画することだけに権利が及び、その実演と類似した他の実演を録音・録画することには権利が及ばないが、著作物の場合には、その著作物に類似した他の著作物を録音・録画することにも権利が及ぶ点にある（加戸守行『著作権法逐条講義〔七訂新版〕』641頁（著作権情報センター、2021））。実演の場合、ある実演家の演技を真似したとしても、真似された実演家の権利は及ばないが、著作物の場合は、ある著作者の絵画を真似た絵についても、真似された絵画の著作者の権利が及ぶことになる。また、著作者の権利には、翻案権があり（著

作権法27条）、著作物を翻案した二次的著作物の利用に対して原著作者の権利が認められるため（著作権法28条）、その著作物に類似した他の著作物の利用行為にも権利が働くことから、著作物と実演に係る権利の違いを説明することができる。

このような違いがあることから、生成AIが、ある実演家の演奏や歌唱などの実演を学習し、その実演家の実演に類似した生成物を生み出したとしても、学習された実演に係る実演家の権利が当該生成物に対して及ぶか否かは明らかではない。さらに、著作権法30条の4の権利制限規定は、著作隣接権にも準用されているが（著作権法102条）、どのような場合が、思想・感情の享受を目的としない利用と言えるかは議論の余地があるだろう。

また、生成AIによる「実演」というものは考えられるのだろうか。これまで示された生成AIによる生成物の著作物性の考え方を敷衍するならば、生成AIを「道具」として利用した場合には、生成AIによる「実演」というのも考えられるところだ。しかしながら、著作物と実演とを同一に論じ得るかは、議論の余地があるだろう。

著作権法による実演の保護に限界があるとすれば、肖像権やパブリシティ権といった、著作権法以外による保護も検討されるべきだ。パブリシティ権の客体には、肖像や氏名に限られず、声も含まれるとする見解もある。しかしながら、パブリシティ権の侵害は、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的」とする場合に限られ、裁判例を通じて認められたものであることから、刑事罰の適用もなく、限界があることに留意しなければならない。

結びに代えて

アメリカでは、映画やテレビの俳優で組織されるSAG-AFTRAが、待遇改善のほか、AIの規制を求め、43

年ぶりのストライキを実施した。製作者団体との合意に至り、ストライキは終結したが、その合意内容では、製作者が、俳優のデジタルレプリカを作成、利用したり、俳優の目や鼻、口など顔のパーツを利用したAI生成物を利用したりする際には、俳優に

同意を得るように求めている。生成AIの利活用は、制作現場に新たな表現方法をもたらす、ひいては我々の日常生活に利便性をもたらす

※1：朝日新聞2023年5月29日付7面「生成AIと向き合う」を基に作成
※2：https://geidankyo.or.jp/img/research/publiccomment_20231101CPRA.pdf
※3：https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/93903601.html

可能性もある。しかしながら、実演家の権利保護がないがしろにされることのないよう、引き続き政府における議論を注視する必要があるだろう。

生成AIと著作権法について、 藤原 浩 芸団協CPRA顧問弁護士に話を伺った。

●生成AIについて

生成AIの登場は極めて衝撃的なものであり、21世紀の社会を革新的に変化させるものだと思います。第一に、生成AIは、クリエイティブなデータ、創造的なデータを生成することができるという点です。創造的なものを創り出すのは人間だけであるというこれまでの固定概念は、生成AIの登場により、見事に覆されたようです。生成AIによる自然言語処理、画像処理、音声処理という高度な技術を通じて、文章も、動画も、音楽も生成することが可能となり、エンタテインメントの分野だけでなく、教育や医療、マーケティングなど社会の多くの分野で利用されることが想定されることから、その影響は計り知れません。第二に、このような革新的技術である生成AIが広く一般に普及し、誰もが簡単に生成AIを利用できる状況となったことです。

2022年8月には画像生成AIであるStable Diffusionが無料で公開され、爆発的なブームとなりました。さらに、同年11月には、ユーザーとのチャット（対話）形式により、様々なコンテンツを自動生成するChatGPTが公開されると、翌23年1月には、月間ユーザー数は1億人に達するという驚異的な普及となったのです。さらに、グーグルやマイクロソフトなど大手IT企業も、次々と生成AIのサービスの提供を開始しております。このように衝撃的な力を有する生成AIは、限られた一部の研究者だけのものではなく、もはや一般の日常生活の中に当たり前のよう存在するという現実を再認識する必要があります。その意味でも、生成AIの利用に関する問題については、このまま放置することは許されず、待ったなしの状況にあると考えなければなりません。

●生成AIによる学習～著作権法30条の4について

生成AIが優れた革新的な技術であるが故に、その利用によるリスクも極めて大きいものであることは明らかです。著作権法との関係においても、生成AIの登場は、多くの問題を提起しております。欧米と比較すると、我が国における生成AIに関する議論の進展状況は、い

ささか遅れているのではないかと心配しています。EUではDSM指令により、生成AIによるデータの学習について、一定の制限が設けられており、全く自由に学習できるものではありません。米国でも、生成AIによる学習が著作権侵害に当たるとして訴訟が提起されており、注目されております。一方、我が国では、著作権法30条の4という権利制限規定の存在により、著作物を生成AIに学習させることは、営利目的であっても、原則として自由に行うことができることになっております。私も、この規定が制定された平成30年当時、研究者等による先端的な研究開発という限られた分野での利用であれば、権利制限もやむを得ないと考えていました。しかしながら、その後、生成AIが爆発的に普及し、誰もが自由に生成AIを利用できる現在の状況に照らすと、著作権法30条の4の規定をこのまま放置することは到底許されないと思います。著作権分科会法制度小委員会では、AIと著作権に関する考え方の取りまとめに向けた審議が進められています。現行法で、生成AIによる無断学習について一定の歯止めを掛ける方向で審議が進められているようなので、この審議を見極める必要もあります。

●生成AIと実演

実演家の権利と生成AIの問題は、極めて深刻であると思います。実演を学習して生成AIが生み出したコンテンツ（映像や音楽における疑似実演）は、実演の録音・録画物とは異なるものであることから、現行法上、実演家の録音・録画権を侵害するものと主張することは困難です。著作権法30条の4により、実演データを生成AIに学習させることは自由で、生成AIが生み出したコンテンツ（疑似実演）の利用も何ら制限されないのであれば、実演家の実演に代わり、生成AIの生み出すコンテンツを利用しようということになり、実演家の仕事や収入が生成AIによって奪われる場面も多くなると思います。生成AIの登場は、21世紀における実演家の「ネオ機械的失業」を引き起こすおそれもあり、米国におけるSAG-AFTRAによるストライキ問題は決して対岸の火事ではありません。生成AIと実演の利用に関する権利関係について、欧米の動きなどを参照しながら、早急に新たなルールを取り決める必要があると思います。

芸団協CPRA30周年記念事業

芸団協CPRAは、2023年10月に30周年を迎えた。記念特設ウェブサイトは、「数字で見るCPRAの歩み」や「業界の動きから見るCPRA30年の歴史」など、業界や実演家の権利に関わる動向も踏まえた内容となっている。また、オンラインセミナー動画も順次公開する。

●テーマ1：新たな技術と実演

「メタバース、VRと実演」

講師：VRMコンソーシアム

「新たな技術と実演に係る著作権法上の論点」

講師：上野達弘（早稲田大学法学学術院教授）

●テーマ2：新たな権利獲得を目指して

「イギリスにおけるレコード演奏・伝達権の集中管理実務」

講師：PPL

「レコード演奏・伝達権の創設に向けて」

登壇者：JASRAC、RIAJ、芸団協CPRA



<https://www.cpra.jp/30th/>



「実演家の権利管理に関するアジア団体フォーラム」を実施

2023年11月15日～17日の3日間に亘り、「実演家の権利管理に関するアジア団体フォーラム」を実施した。芸団協CPRA海外徴収・分配委員会では、アジア地域における団体育成支援を事業計画の柱の一つとして掲げており、2010年度以降はアジア地域の団体から職員を招いての権利管理の実務研修を実施してきた。2023年度については、各国の現状を総括する

ことと各国の担当者がお互いに顔を合わせて繋がることを目的に、アジア地域のすべての実演家の権利管理団体が一堂に会するフォーラムという形式での開催に切り替えた。

現在、アジア地域において実演家の権利管理団体が存在する国は日本を含めて8ヶ国（インド、インドネシア、韓国、マレーシア、ネパール、フィリピン、ベトナム）であり、今回はインドネシアと韓国を除く5ヶ国から6名、これにあわせてタイ※1からの参加があった。また、半数の団体が実演家の団体の国際組織であるSCAPR※2に加入していないため、SCAPRにも協力を依頼し、事務局長のRémy Desrosiers氏に参加いただいた。

期間中には、芸団協CPRA及びSCAPRの業務紹介と各国の参加者によるカントリレポート、これを受けてのグループディスカッション、コンサルテーションなどを行ったが、いずれのセッションも予定時間を超過するほど活発に質疑応答や意見交換が行われた。

そして、実務のノウハウが十分でないために正しく権利行使ができていない団体、利用者やレコード製作者との間での交渉がうまく進まず国内徴収に苦労している団体、政府が複数の団体を認可することによって利用者をも巻き込んだ権利処理の複雑化に苦労している団体など、議論を通して各国の抱える課題が浮かび上がった。これらをもとに、芸団協CPRAとしての今後の支援策を講じていきたい。

言うまでもなくこれらの支援事業の最終目標は、とりわけ近年では配信を中心に規模の拡大が著しいアジア地域の音楽市場から、実演家分の著作権等使用料を適正に徴収することにある。長い道のり



グループディスカッション等の様子

ではあるが、今後も引き続き各国と密に連携を取りながら、育成支援事業に積極的に取り組んでいきたい。

※1：タイの団体PNRは現在レコード製作者の権利のみを管理しているが、2024年度よりジョイント・ソサエティ（レコード製作者と実演家の両方の権利をまとめて管理する団体）への組織改編を目指している

※2：Societies' Council for the Collective Management of Performers' Rights（実演家権利管理団体協議会）

芸団協CPRA運営体制について

権利委任団体の役員改選等に伴い、以下の通り芸団協CPRA運営委員が交代した。なお、最新の運営委員一覧は、ウェブサイトに掲載している。

<https://www.cpra.jp/profile/structure/>

(新) 倉田信雄 (MPN)

永田恵介 (日本音楽事業者協会)

(旧) 坂内光夫 (日本音楽事業者協会)

椎名和夫 (MPN)

CPRA NEWS REVIEW VOL.5 通巻5号 2024年11月29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。

