日本知財学会 2020 シンポジウム
ニューノーマルにおける知的財産戦略

「次世代のエンタテインメントビジネスとデジタルコンテンツ」

サイバーアイ・エンタテインメント株式会社
久夛良木　健

2020/11/28

巨大クラウド空間が可能にする未来のゲーム体験が動き出す

PLAYSTATION Network

VR/AR/MR

NETFLIX Spotify

Thin Client (Edge)

GAME PASS

Rich Client (Edge)

Game PC

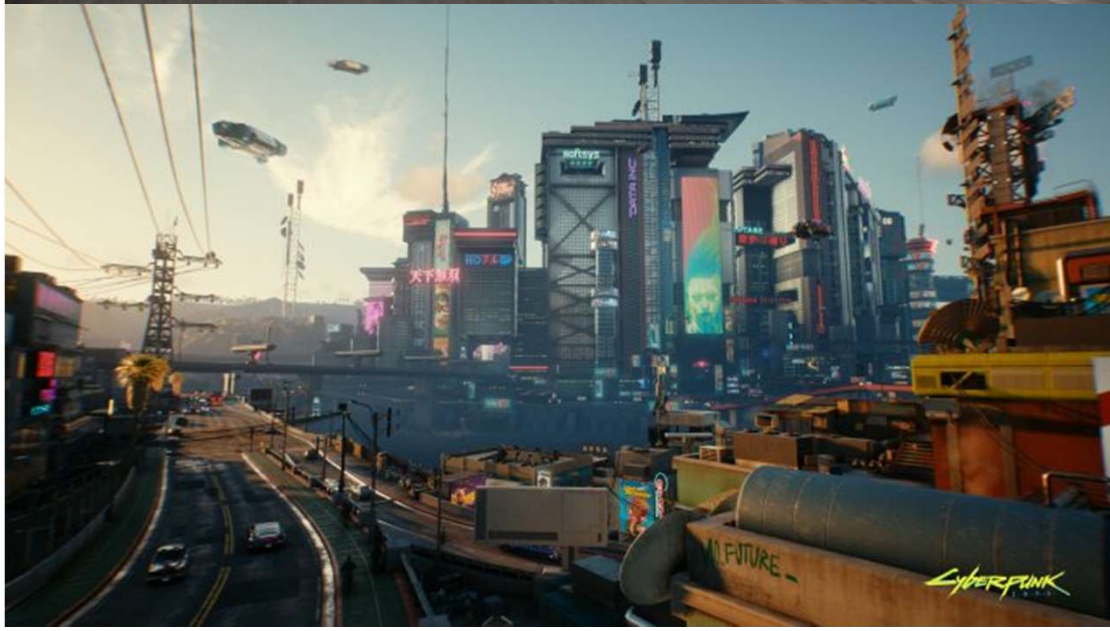
STEAM

One

luna

Smartphone (Edge)

ゲームの世界がファンタジーの世界から Open World に拡大



緻密な描写、人間の視覚の限界に迫るリアルな表現が可能に

PS5

UNREAL ENGINE 5

UNREAL
ENGINE

AI / Big Data が生成する著作物の権利の帰属は?

◆内閣官房 知的財産戦略推進事務局において取り上げられる 2016

➢現行法上 **AI が自律的に制作した生成物に対しては著作権付与の対象外**

1. 権利の主体が曖昧
2. 著作権を成立させると創作物が爆発的に増える可能性がある

➢**英国**では著作権法において **Computer Generated Works** を追加 1988

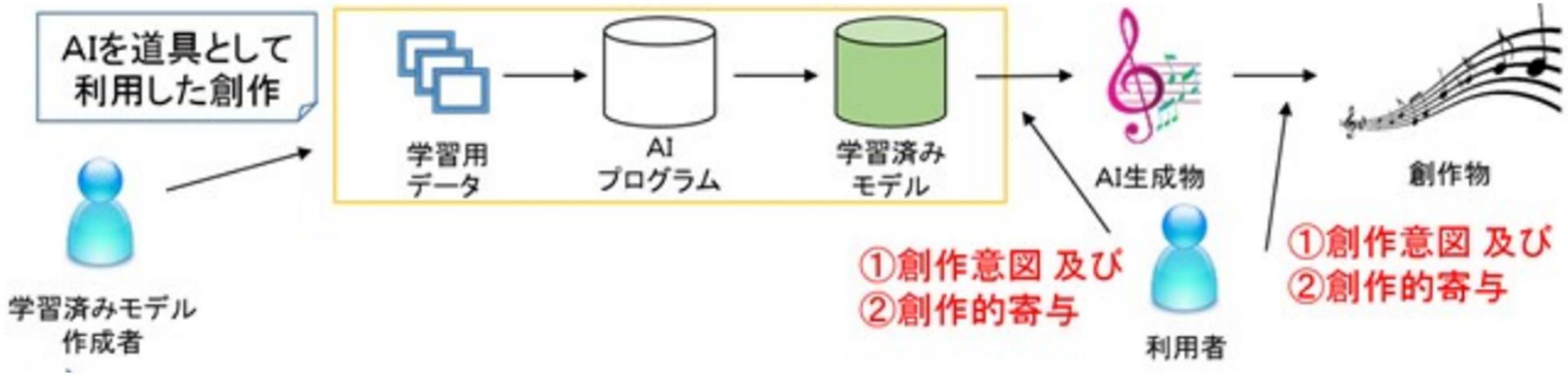
1. Necessary Arrangement を行った者に権利を帰属
2. 但し**人格権は与えない**
3. 保護期間は **50年**

➢**欧州データベース指令** 1996

1. データベース製作者の重要な投資の保護のために**独自の権利を付与**
2. 第三者による**データーベースの「実質的部分の抽出と再利用」を制限**
3. 保護期間は**15年**

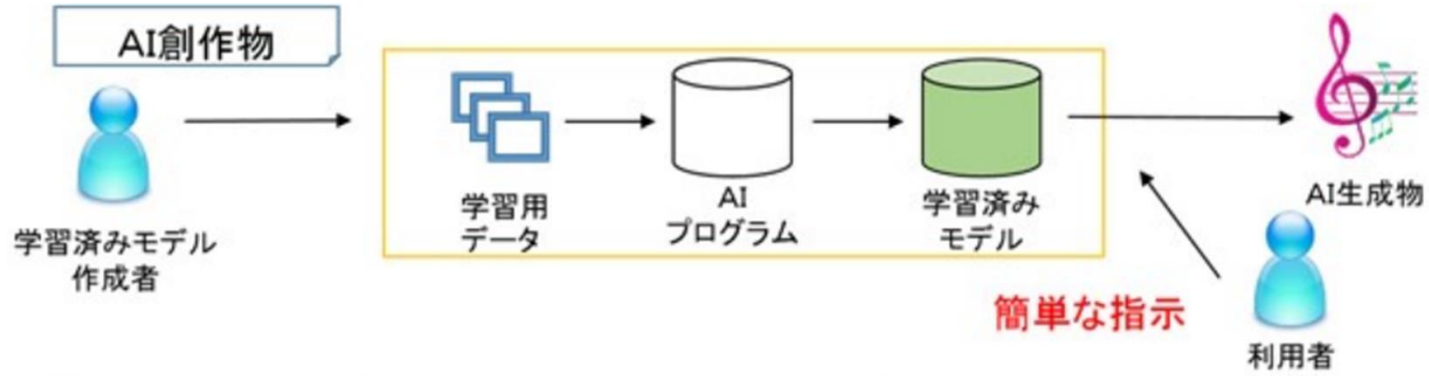
AI を道具に用いた創作物に対する「著作権」

【図 11（深層学習を利用したＡＩを道具として利用した創作）】



○

【図 12（深層学習を利用したＡＩのＡＩ創作物）】



利用者が（創作的寄与が認められないような）簡単な指示を入力した結果出力された生成物は、AIが自律的に生成した「AI創作物」であると整理できる。

×

Source: 内閣府 知的財産戦略推進事務局「新たな情報財検討委員会報告書」 2017年3月

人物/キャラクターに関わる権利

◆対象毎に違う

- 実在する俳優/タレント →パブリシティ権（判例法）
- ゲームやアニメのキャラクター →同一性保持権
- 一般の人々 →肖像権

◆クリエーターがAIに主体的に指示して生成した「実在しない人物」

→【人による創作物】として著作権が発生

◆AIがアルゴリズムを基に自動的に生成した「実在しない人物」

→【AIによる創作物】として著作権は発生しない

◆AIによる「実在しない人物」生成の素材となった「実在する人物」

→違いが明らかな場合は権利は発生しない？

Real World の構造物を基にしたシーンの著作権

◆著作権法10条1項5号で規定される「建築著作物」

- 一般的な民家やありふれたオフィスビル　→著作権はない
- 東京タワーやオブジェなどの**「美術性のある建造物」**　→著作権がある
  - →**複製物でなければ**屋外にある作品は**自由に利用できる**（著作権法46条）
- 著作者の死後**70年以上経過した**歴史的建造物　→著作権は消滅
  - →寺社仏閣などの私有地内で無断で撮影した写真　→許諾が必要

◆商標などの映り込み

- 現状を変更（改変）　→侵害の可能性
- 現状を変更（消去/ぼかし）　→侵害とはならない
  - →実在する看板などを消去した場合の広告主の権利　→仮想空間は適用外

◆実在しない商標/看板の設置　→侵害の可能性

法整備の遅れが顕在化: 対処が急がれる課題が山積

- ✓デジタルツイン活用で利用可能になる新たなサービスに関わる権利処理
- ✓リアルワールドを活用した AR の利用ガイドライン
- ✓複数のプレーヤーにより生成されるゲーム共有体験に関わる著作権
- ✓ファンタジーとリアルワールドの混在領域における法の効力
- ✓私有地、特定指定領域に対する利用制限
- ✓プライバシーに関わる保護と利用制限
- ✓社会の安全と脅威に関するルール設定と、利用制限
- ✓「時空間」を飛び越える状況が生じる場合における管轄権と、著作権の及ぶ範囲
- ✓現行法では仮想空間にまでは権利が及ばないリアルワールドの規定

◆**2020年10月 改正著作権法** →写り込みにかかる「権利制限規定」の拡大

- ✓「正当な範囲内」であれば利用可能、著作物の創作に伴い映り込むという要件も不要に

Discussion