

e スポーツと知的財産権について

高木 智宏^(*)・田村 海人^(**)・石井 颯人^(***)

近年、日本も含めて世界各国でeスポーツが盛り上がりを見せており、その経済効果や社会的意義は今後さらに大きくなると考えられている。そして、eスポーツに関する法制度や法的論点の整理については、現在様々な議論がなされている段階である。そこで、知的財産権、特に著作権を中心に、eスポーツやゲームに関する法律上の諸論点について説明するとともに、著作権法以外の法規制に関する論点についても説明する。また、メタバースやNFTという新たな技術が出現しているところ、これらの技術とゲーム分野の親和性は非常に高く、これらの新たな技術に関する法的論点がゲーム分野においても問題になることが予想される。そこで、メタバース・NFTとゲームの関係性及びこれらに関する著作権を中心とした法的論点についても併せて説明する。

目次	② eスポーツトレーニングジム
I はじめに	③ eスポーツ専門学校
1 eスポーツの概略	III デジタル分野における新たな技術とゲーム
2 eスポーツに関連する法的論点	1 デジタル分野における新たな技術
II 著作権法とeスポーツ	2 著作権法とメタバース
1 ゲームの著作物該当性	(1) メタバースとは
2 著作権法上の権利とゲーム	(2) メタバースにおける著作権法上の留意点
(1) 著作権法上の権利の種類	(3) メタバースにおける各コンテンツと著作権法上の整理
① 著作物を創作した者(著作者)に認められる権利	① 建築物
② 著作物を流通させる者(ex.レコード会社、歌手)に認められる権利	② 広告等
(2) 著作権侵害と救済	③ アイテム(アバターの衣服や家具等)
① 民事的救済	④ 楽曲
② 刑事罰	3 著作権法とNFT
(3) 著作権法とeスポーツ大会	(1) NFTとは
① パブリッシャー等との間のライセンス契約	(2) NFTと法的権利
② ライセンス契約の条項の一例と主なポイント	① 所有権
(4) 著作権法とゲーム配信	② 著作権
① ゲーム配信による著作権法違反	IV 著作権法以外の法規制とeスポーツ(参考)
② 利用規約, ガイドライン	1 著作権法以外の論点
③ ストリーマーが投稿・配信した動画の著作物該当性	2 賞金制eスポーツ大会の「賭博」該当性(刑法)(論点①)
(5) 著作権法と実演家としてのプレイヤー	3 eスポーツ大会の賞金の「景品類」該当性(景表法)(論点②)
① 著作権法上の実演家及び実演の定義	4 施設内のゲーム用設備(家庭用ゲーム機又はアーケードゲーム機)設置の「ゲームセンター等営業」該当性(風適法)(論点③)
② プレイヤーの実演家該当性	
(6) 著作権法とeスポーツに関する施設	
① eスポーツカフェ, eスポーツバー	

(*)(**)(***) 西村あさひ法律事務所 弁護士

I はじめに

1 eスポーツの概略

eスポーツとは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称をいうとされている⁽¹⁾。eスポーツは、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使用するという「ゲーム」の側面と競技であることからくる「スポーツ」の側面を有する、まさにゲームとスポーツが交錯する分野である。eスポーツのジャンルとしては、シューティングゲーム(FPS・TPS)、対戦格闘ゲーム、スポーツゲームやレースゲーム等プレイヤー同士の対戦に主眼が置かれるジャンルが代表的なものとして挙げられる。具体的なゲームタイトルとしては、『League of Legends』、『フォートナイト』、『PUBG』、『VALORANT』といったタイトルが挙げられる。

近年、eスポーツは世界各国で盛り上がりを見せており、JeSUの発表⁽²⁾によれば、スポンサー料や放映権、グッズ・チケット販売等のゲーム産業としての2021年の日本のeスポーツ市場規模は78.4億円であり(前年比115.5%)、2025年には約180億円に拡大すると予測されている。また、2021年の日本eスポーツファン数(試合観戦・動画視聴)は743万人であり(前年比108%)、2025年には1200万人を超えると予測されている。このように、eスポーツの影響等が大きくなるに伴い、eスポーツがゲーム産業のみならず様々な周辺市場・産業への経済効果を及ぼし、さらには、これを通じた様々な社会的意義が見込まれる。もっとも、eスポーツが新たな分野である以上、法制度や法的論点の整理については、現在様々な議論がなされている段階である。

そこで、知的財産権を中心にeスポーツの法的課題について、以下のとおり整理する。

2 eスポーツに関連する法的論点

eスポーツにおいては、ゲームをプレイさせる、大会を開催する、映像を配信するといった形でゲームを利用する。そのため、eスポーツにおいて重要な役割

を果たすのは、個別のゲームタイトル及びゲームの製作・販売を行う企業(以下「パブリッシャー」という。)である。eスポーツビジネスに関する法的論点は多岐にわたるが、その中でも、著作物たるゲームを利用しているという意味で、ゲームそれ自体を法的に保護する著作権法上の観点は非常に重要といえる。

そこで、本稿では、著作権法(以下「法」という。)に関する事項を中心に、eスポーツの法律上の諸論点について説明する。

II 著作権法とeスポーツ

1 ゲームの著作物該当性

著作権法上、著作物とは①思想又は感情を②創作的に③表現したもので④文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいうとされており(法2条1項1号)、他者の作品の模倣や、単なるアイデア・コンセプト等は除かれる。

そして、このような著作物の定義とは別に、著作権法上、著作物の例示として、「映画の著作物」(法10条1項7号)、「プログラムの著作物」(法10条1項9号)等が掲げられている。

著作物の定義とゲームとの関係については、ゲームを動作させるプログラム自体は「プログラムの著作物」として、ゲームをプレイする際に画面に表示される映像は「映画の著作物」として保護されるという見解が確立されている⁽³⁾。

例えば、『ドラゴンクエスト』というゲームソフトは、法2条3項に規定する「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」であるため、法10条1項7号所定の「映画の著作物」に当たるとした判例が存在する(最判平成14.4.25「中古ゲームソフト事件」)。

その一方で、『三国志Ⅲ』というシミュレーションゲームについて、瑣末的部分に動画映像が用いられているにすぎないという理由で、「映画の著作物」とは認めなかった判決も存在する(東京高判平成11.3.18「三国志Ⅲ事件」)。もっとも、『三国志Ⅲ』のプログラム自体は「プログラムの著作物」として認められた⁽⁴⁾。

以上より、「映画の著作物」と認定されるゲームとは、

(1) 一般社団法人日本eスポーツ連合公式サイト「連合について」(https://jesu.or.jp/contents/union_summary/) (最終アクセス:2023年1月13日。以下、本稿におけるURLについて全て同じ。)
(2) 一般社団法人日本eスポーツ連合公式サイト「2021年の国内eスポーツ市場規模は78.4億円11月刊行予定の『日本eスポーツ白書2022』の内容を先行公開」(2022年10月26日)<https://jesu.or.jp/contents/news/news-221026/>
(3) この他にも、絵が含まれるゲームは「美術の著作物」(同項4号)、音楽が含まれるゲームは「音楽の著作物」(同項2号)、シナリオが含まれるゲームは「言語の著作物」(同項1号)に当たり得ると考えられる。

ゲームの主要部分において映像が使用されていて、厳密な再現性がなくとも、概ね予定されているような範囲内に収まる性質のものを指すと解釈できる⁽⁴⁾。

このような整理の下、eスポーツタイトルはその大半が「映画の著作物」として認定されると考えられる。

しかしながら、eスポーツタイトルにおいては、オンラインにおける双方向通信の要素が多くを占めており、従来型のパッケージソフトの販売ではなく、インターネット上でサービスとして提供され、ユーザーがアカウントを作成して利用権を購入する形態が多くを占めている。

そのため、ユーザー同士のコミュニケーションやユーザーによる発信という重要な要素も出てきていることから、映画の著作物として整理し、保護するのは実態と乖離しているといえる部分も存在する。

そこで、将来的には立法等の解決により新たな整理がされていくことも考えられる。

2 著作権法上の権利とゲーム

(1) 著作権法上の権利の種類

① 著作物を創作した者(著作者)に認められる権利

著作者に認められる権利としては、著作権及び著作人人格権⁽⁵⁾の2つの権利が存在する(法17条)。

前者は財産的権利であるため、譲渡することができる一方で(法61条1項)、後者は一身専属的な権利であるため、譲渡することはできない(法59条)。著作権及び著作人人格権の具体例は、右の表のとおりである。

(e スポーツに関連する著作権、著作人人格権の例)

	権利の種類	権利内容
著作権	複製権 (法21条)	著作物を無断で複製することを禁止できる権利。 「複製」とは、印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により有形的に複製することをいう(法2条1項15号)。
	上映権 (法22条の2)	著作物をスクリーンやディスプレイ等に映写することにより公衆に見せることができる権利。
	公衆送信権等 (法23条)	インターネット等により、著作権を公衆向けに送信する権利等。
	頒布権 (法26条)	著作物を複製物により頒布する権利(映画の著作物の著作者にのみ認められている)。 頒布とは、有償・無償を問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与することをいう(法2条1項19号)。
	二次的著作物の 利用権*	二次的著作物(法2条1項11号)：著作物を翻訳・編集・変形/脚色・映画化・その他翻案することにより創作した著作物
著作人 人格権	公表権 (法18条)	著作物を公表するか、公表の時期や方法を定められる権利。
	氏名表示権 (法19条)	映画やゲームの場合、エンドロール等に自己のクレジットを表示してもらふ権利。
	同一性保持権 (法20条)	著作者の意に反した改変を受けない権利。
	名誉声望保持権 (法113条11項)	著作者の名誉や声望を害する方法によって作品を利用されない権利。

※ 二次的著作物の利用には原著作物の著作物の権利も及ぶ(法28条)。

② 著作物を流通させる者(ex.レコード会社、歌手)に認められる権利

著作物を流通させる者に認められる権利としては、著作隣接権⁽⁶⁾(法89条)及び実演家人格権⁽⁷⁾の2つの権利が存在する。

著作隣接権は著作権と、実演家人格権は著作人人格権とパラレルに考えることができる。すなわち、前者は譲渡することができる一方で(法103条・61条1項)、後者は譲渡することができない(法101条の2)。著作隣接権の具体例は、次頁の表のとおりである。

(4) 内藤篤，升本喜郎著『映画・ゲームビジネスの著作権』153，154頁(公益社団法人著作権情報センター(CRIC)，第2版，2015年)

(5) 著作者が自己の著作物につき有している人格的利益を対象とした権利

(6) 著作物を利用・流通させ、多くの者に著作物を享受させるためにそれらを伝達・媒介する者に与えられる権利

(7) 実演家は、レコード製作者や放送事業者等に比べると、単に著作物等の伝達をしているだけでなく、実質的な意味での創作的行為をすることから、著作人人格権に近い人格権が認められる。なお、実演家人格権としては氏名表示権(法90条の2)及び同一性保持権(法90条の3)が存在する。

(e スポーツに関連する著作隣接権者と著作隣接権の例)

著作隣接権者	著作隣接権及びその内容	
実演家： 俳優、舞踊家、演 奏家、歌手その他 実演を行う者及び 実演を指揮し、又 は演出する者(法 2条1項4号)	録音権・録画権 (法91条1項)	実演家の許諾を得て 映画の著作物におい て録音・録画された 実演を複製する行為 や送信可能化する行 為については権利が 及ばない(法91条2 項,92条の2第2項) (いわゆるワン・ チャンス主義)
	送信可能化権(法 92条の2第1項)： インターネット等 に接続されて一般 的にアクセス可能 なサーバー等に データをアップ ロードすることが できる権利	
レコード製作者： レコードに固定さ れている音を最初 に固定した者(法 2条1項5号)	複製権(法96条)	レコードの放送を受 信して録音すること を禁止することもで きる。
	送信可能化権(法 96条の2)	

これらの権利をeスポーツタイトルに当てはめると、ゲーム内音楽を演奏したり歌唱したりするアーティストの著作隣接権及び実演家人格権、レコード会社の著作隣接権、ゲーム内キャラクターの声優の著作隣接権及び実演家人格権が著作権法上の権利として特に問題となり得る。なお、ゲームをプレイした動画やゲームのプレイヤーが著作権法上保護されるかについては、下記(4)③及び(5)を参照。

(ゲームに内包される著作権法上の権利)

ゲーム作品全体	「映画制作者」(法29条1項)の著作権
	「全体的形成に創作的に寄与した者」(法16条)の著作者人格権
主題歌・劇中歌	作詞家の著作権/著作者人格権
	作曲家の著作権/著作者人格権
	レコード会社の著作隣接権
シナリオ・原作	アーティストの著作隣接権/実演家人格権
	シナリオライターの著作権/著作者人格権
声優、出演者	原作者の著作権/著作者人格権
	声優の著作隣接権/実演家人格権
	タレント・スポーツ選手の肖像権/パブリシティ権

(2) 著作権侵害と救済

著作権侵害があった場合、著作権者等は、以下のとおり民事的救済を受けることができ、侵害した者は刑

事罰を科されることがある。

① 民事的救済

ア 差止請求(法112条)

著作権者等は、著作権等を侵害する者又はそのおそれのある者に対し、その侵害を停止又は予防でき、その請求をするに際し、侵害行為を組成した物、侵害行為によって作成された物、専ら侵害行為に供された機械・器具の廃棄、その他の侵害の停止・予防に必要な措置を請求できる。

イ 損害賠償請求(民法709条)

ウ 不当利得返還請求(民法703条)

エ 名誉回復措置請求(法115条)⁽⁸⁾

故意又は過失で著作者人格権又は実演家人格権を侵害された場合には、名誉回復に必要な措置を請求できる。

② 刑事罰

著作権等侵害罪(法119条)等が存在する。

(3) 著作権法とeスポーツ大会

eスポーツ大会は、様々な関係者の連携・協力の下で開催されており、その概略は次頁の図のとおりである。そして、eスポーツ大会を開催する上で、特に著作権法との関係で重要であるのが、当該大会で使用されるゲームタイトルについてのパブリッシャーとのライセンス契約である。

① パブリッシャー等との間のライセンス契約

eスポーツ大会の概略は次頁の図のとおりであるところ、大会開催者が他社のゲームを利用して大会を行う場合、著作物であるゲームを上映・公衆送信権等の方法により利用することとなる。

そして、大会で使用されるゲームの上映、配信等に関して、以下のような著作物又は著作権者に係る権利関係が問題となる。

ア ゲーム自体

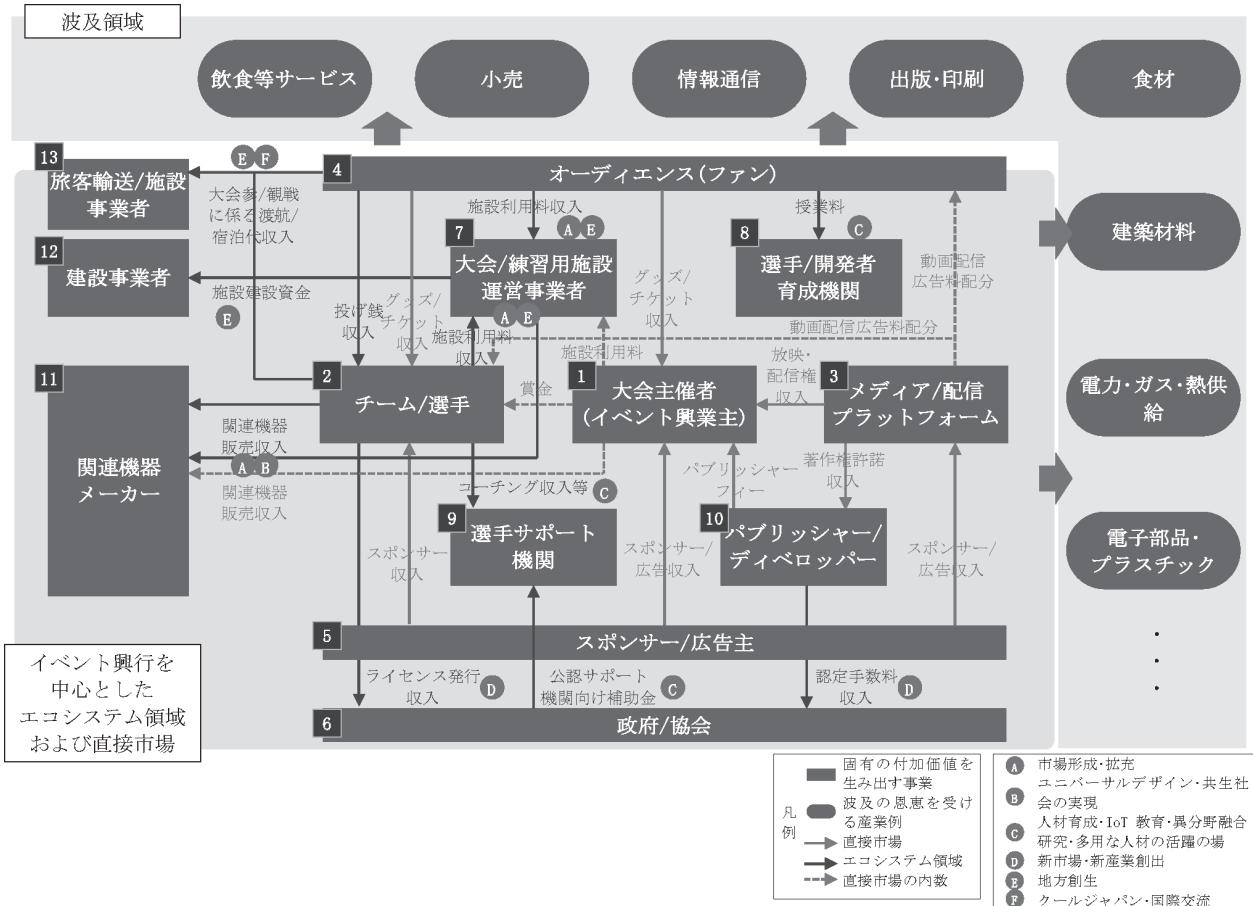
ゲームの著作権者の著作権が及ぶこととなる。また、ゲームが二次的著作物である場合には(小説を原作とするゲーム等)、原著物である原作やシナリオの著作権者も複製・上映・配信等に対して権利を行使できることに注意する必要がある。

イ ゲーム内音楽、ゲーム映像の上映等の際に流す音楽

ゲームに複製された音楽を併せて上映・配信等す

(8) 著作者又は実演家が、著作者人格権又は実演家人格権を侵害された場合に請求できる。

(e スポーツ大会の概略図)



e スポーツ市場における資金の流れ

e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会「日本のe スポーツの発展に向けて」より引用

る場合、音楽の著作権者の許諾が必要となる場合がある。また、ゲームにレコード会社の制作した音源等が収録されている場合、ゲームを上映するのみであれば、実演家の許諾は原則不要であるが(ワンチャンス主義)、上映したゲームを録音物に録音する場合は、例外として実演家の許諾が必要となる(法91条2項)。そして、ゲーム内音楽の著作権が第三者に帰属している場合、ゲームの上映等に際して当該音楽の著作権者の許諾が必要となる。一般社団法人日本音楽著作権協会(JASRAC)⁽⁹⁾の管理楽曲である場合、JASRACに申請し、所定の使用料を支払って利用することとなる。

ウ ゲームに出演している声優等の実演家

ゲームを上映するのみであれば、実演家の許諾は原則不要であるが(ワンチャンス主義)、上映したゲームを録音物に録音する場合は、例外として実演家の許諾が必要となる。

エ ゲームの上映等のための改変

ゲームの上映等のための改変を行う場合、ゲームの著作者の著作者人格権(同一性保持権)に対して配慮することも必要となる。例えば、ゲームの著作者が考えるゲームのコンセプトと全く異なるような改変を行うことは、著作者の著作者人格権を侵害することになる。

以上のように、各権利者からの許諾が必要となるた

(9) 国内の作詞者、作曲者、音楽出版社等の権利者から著作権の管理委託を受けている。膨大な数の管理楽曲をデータベース化し、演奏、放送、録音、ネット配信等様々な形で利用される音楽について利用者が簡単な手続と適正な料金で著作権の手続ができる窓口となっている。

め、パブリッシャー等との間でライセンス契約を締結することとなる。ただし、ガイドラインや利用規約が設定されているゲームも存在する⁽¹⁰⁾。

② ライセンス契約の条項の一例と主なポイント

パブリッシャー等との間でライセンス契約を締結する際に大会開催者側が留意すべき事項としては、主に以下の内容が考えられる。

ア 利用許諾の確保

著作物であるゲーム等を問題なく利用できるように、著作権の利用許諾を得たりサブライセンス権を確保することが考えられる。

(条項例)

「甲は、乙に対し、本大会の実施のために、本タイトルの本大会における利用(広告・宣伝を含む。)に関して、必要となる限度において、本タイトルに関する著作権その他一切の権利を利用することを許諾する。」

イ 独占性の有無、競業禁止

大会開催中、同じタイトルを利用した別の大会が開催されてしまうと集客力等が低下することが考えられる。そこで、このような弊害を防ぐべく、競合他社によって同じタイトルを利用した大会が開催されることを制限する目的で、当該タイトルの提供を独占させる規定を定めることが考えられる。

(条項例)

「甲は、乙に対し、本大会の開催中は、本タイトルの本大会における利用(広告・宣伝を含む。)に関して、必要となる限度において、本タイトルに関する著作権その他一切の権利を利用することを独占的に許諾する。」

ウ 許諾期間中の著作権譲渡禁止

大会開催者の承諾なく、ゲームの著作権が原著作者から第三者に譲渡されてしまうとゲームの利用が困難になるおそれがあるため、それを防ぐ規定を定めることが考えられる。

(条項例)

「甲は、本契約の契約期間中、本タイトルに関する著作権その他一切の権利を第三者に譲渡してはならない。」

もっとも、著作権法の令和2年改正により、ライセンサー(著作物の利用者)は、著作権の譲受人に対

して当該利用権を対抗できるようになったため(法63条の2)、このような規定をライセンス契約に定める重要性は下がっている。

エ イベント等の宣伝広告等に使用する素材(ゲーム画像やキャラクター)の提供義務

大会開催にあたり、宣伝広告等でゲーム画像やゲーム内キャラクターを利用することは少なくないため、これらの利用許諾を得ることが考えられる。

(条項例)

「甲は、乙に対し、乙が本大会を実施するにあたり本契約に規定される条件に従って本件キャラクターを利用することを独占的に許諾する。」

オ ライセンス料の金額や支払方法、費用負担

大会開催にあたり、大会主催者とパブリッシャー等との間でライセンス料の金額や支払方法、費用負担について合意されることが考えられる。特に、ライセンス料の金額、支払方法については、大きく分けて(i)一括金とする場合と(ii)定期的に収益分配を行う場合の2つの方法が考えられる。

(条項例)

「乙は、甲に対し、本件対価として、以下の計算式により算出される金額(消費税別)を支払うものとする。

$$\text{本件対価} = (\text{売上金額} - \text{大会運営費用}) \times \bullet\%$$

カ その他の重要なポイント

上記ア乃至オ以外のライセンス契約における重要なポイントとして、パブリッシャーに対して、タイトル等の利用行為が第三者の権利を侵害しないことを表明させ、クレーム等の発生時には損害賠償(補償)義務を課すことが挙げられる。ゲームの利用には様々な権利者(例えばゲーム内音楽の作曲家やシナリオの作者等)の権利が及ぶ可能性があるところ、個別に許諾を取得することは現実的には不可能である。そこで、タイトル等の利用行為が第三者の権利を侵害することが判明し、実際に第三者からのクレーム等が発生した場合には、大会主催者が、パブリッシャーに対して損害賠償(補償)を請求できるようにしておくことが重要である。

他の重要なポイントとしては、ゲーム内音楽の権利処理の要否や権利関係にも注意することが挙げられる。前記のとおり、ゲーム内音楽がJASRACの管理楽曲である場合には、JASRACに申請し、所

(10) CAPCOM カブコン製品・サービス情報「ストリートファイター[eスポーツ]問い合わせ窓口」(2022年8月31日) (<https://www.capcom.co.jp/game/public/fan/form/index/1052>), EA 公式サイト「エーペックスレジェンズ・コミュニティトーナメントのガイドライン」(掲載年月日不明) (<https://www.ea.com/ja-jp/games/apex-legends/community-tournament-guidelines>)

定の使用料を支払う必要がある。なお、JASRACの管理楽曲はJ-WIDという公開データベースで調査可能である。また、ゲーム内音楽に実演やレコード音源が含まれる場合で、その楽曲を含めてコピーやインターネットによる配信等を行うときは、実演家やレコード製作者の送信可能化権等の著作隣接権に関する処理も必要となる。もっとも、CD等として商品化されている音源であれば、レコード会社が実演家の権利も含めて管理しているのが通常である。

(4) 著作権法とゲーム配信

① ゲーム配信による著作権法違反

昨今、ゲームを自らプレイするだけでなく、第三者のプレイ動画を視聴することが娯楽コンテンツとなっている。このような需要に応じて、現在、動画サイト等でプレイ動画をリアルタイムで配信し又は録画したプレイ動画を編集・加工した動画をアップロードする「ストリーマー」と呼ばれる人々が存在する。

パブリッシャーの許可なく、ストリーマーが上記行為を行った場合、パブリッシャー等が有する上映権、公衆送信権、送信可能化権等の著作権法上の権利を侵害することになる。そのため、ストリーマーが上記行為を行う際には、原則としてパブリッシャーから事前の許諾を得ることが必要になる。

② 利用規約、ガイドライン

上記①にあるようなゲーム動画の配信・アップロードは、典型的な著作権法上の権利侵害行為として問題となるものの、パブリッシャー側としても、消費者がストリーマー等のプレイ動画を視聴することによって、消費者の購入意欲が促進されるというメリットも存在する。そこで、パブリッシャーが利用規約やガイドラインを設け、プレイ動画の配信・アップロードを許容している例⁽¹¹⁾が増加している。特に、eスポーツタイトルにおいては、ユーザー同士の対戦に重きが置かれているものが多く、ストーリーのネタバレという弊害も大きくないため、プレイ動画の配信・アップロードが積極的に認められる傾向にあるといえる。

③ ストリーマーが投稿・配信した動画の著作物該当性

ストリーマーが投稿・配信した動画に独自の創作的価値が認められる場合には、その動画自体が二次的著作物に該当するとして、著作権法の保護の対象になり得る。実際に、ストリーマーが投稿・配信した動画が、元々のゲーム映像の創作的表現とは異なる、新たな創作的表現が付与されているものである場合には、当該ストリーマーの動画が二次的著作物として保護され得ることを示唆する判決⁽¹²⁾も存在する。

もっとも、原作者であるパブリッシャーの許諾が当然に必要となる場合がある点には留意する必要がある。

(5) 著作権法と実演家としてのプレイヤー

① 著作権法上の実演家及び実演の定義

著作権法上、実演家とは、「俳優、舞踊家、演奏家、歌手その他実演を行う者及び実演を指揮する者をいい(法2条1項4号)、実演とは、「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(法2条1項3号)。そして、「著作物を…演ずること」とは、芸術的な性質を有するものをいい、純技術な行為は含まれないと解されている⁽¹³⁾。

② プレイヤーの実演家該当性

ゲームの操作を行うプレイヤー自身が著作権法上保護されるか否かにつき、明確に判断した先例は認められない。もっとも、卓越した技術を以て視聴者を魅了するプレイヤーは、著作権法上の実演家として同法の保護を受けるべきであると考えられることは可能である。すなわち、自分自身のプレイによって、視聴者を魅了するプレイヤーは、著名な歌手や演奏家と同様に、実演家としての性質を有するとの議論が生じることは十分あり得るといえよう。

ゲームが「映画の著作物」に該当することはこれまで述べてきたとおりであるところ、ゲームの操作が「著作物を…演ずること」に含まれるかが論点となる。プレイヤーによるゲームのプレイが芸術的な性質を有す

(11) 任天堂「ネットワークサービスにおける任天堂の著作物の利用に関するガイドライン」(2018年11月29日)(https://www.nintendo.co.jp/networkservice_guideline/ja/index.html), CAPCOM カブコン製品・サービス情報「カブコン動画ガイドライン」(2021年1月6日)(<https://www.capcom-games.com/ja-jp/video-policy/>), 株式会社セガ「ゲームプレイ映像利用に関するガイドライン」(2021年4月26日)(https://www.sega.co.jp/streaming_guideline/)

(12) 東京地判令和3・4・23(判例集未掲載)「発信者情報開示請求事件」

(13) 半田正夫、松田政行編「著作権法コンメンタール1」73頁(勁草書房、第2版、2015年)[棚野正士、小島京古執筆部分]

る場合には、当該プレイは「著作物を…演ずること」に該当すると解することができると考えられる(例えば、リズムゲーム等)。他方で、一般的なスポーツにおける競技者の行為は実演には含まれないと解されていることから、eスポーツにおけるスポーツ的要素に注目した場合、大会等におけるeスポーツタイトルのプレイは「著作物を…演ずること」には含まれないと解するのが妥当であると考えられる。したがって、eスポーツ大会等において競技者としてプレイするプレイヤーは実演家として保護されないと考えられる一方で、実況配信等において専ら視聴者を楽しませる目的でゲームをプレイするプレイヤーは実演家として保護の対象になると認める余地は存すると考えられる。

上記の議論は、世界的に見てもこれまでに十分な議論がなされてはいない状況であるため、更なる検討が必要であるといえよう。

(6) 著作権法とeスポーツに関する施設

eスポーツに関する施設として、様々な施設の営業が日本においても拡大しているところである。代表的な施設形態としては、以下のようなものがあり、それぞれ、営業する上で著作権法上留意すべき点が存在する。

① eスポーツカフェ、eスポーツバー

店舗にゲーミングPC等のeスポーツ用の機器を設置し、利用者が当該機器でeスポーツタイトルを楽しめる場を提供するカフェやバーである。

eスポーツカフェ、eスポーツバーについては、営業主体が用意した機器を用いて、不特定多数の客がゲームをプレイするものであるが、これは上映権の侵害に当たり得る。実際、家庭用ゲーム機をバー内に設置して顧客にゲームをプレイさせていたことが上映権の侵害に当たるとして、刑事摘発された例も存在する。

そのため、営業主体は著作権者から利用許諾を取得すべきであるといえる。

② eスポーツトレーニングジム

月額会員制等を採用しているeスポーツ専用のジムであり、eスポーツプロプレイヤー等からレッスンが受けられる場合もある。

ジムに置かれたゲーム機を利用してジム利用者がゲームをプレイすることやeスポーツプロプレイヤーからレッスンを受けることは、eスポーツカフェ、eスポーツバーの場合と同様、上映権の侵害に当たり得るため、営業主体は著作権者から利用許諾を取得する

べきである。

なお、2022年10月24日付の最高裁判決において、音楽教室でのレッスンにおける生徒の演奏には著作権使用料の支払義務が生じない旨判示されたことから、eスポーツトレーニングジムにおけるジム利用者のプレイについても同様の整理がされる可能性がある。

③ eスポーツ専門学校

eスポーツシーンで活躍できるプロゲーマーの育成を目的とするeスポーツの専門学校であり、eスポーツプロプレイヤーの講師等からプレイ技術等を学ぶことができる施設である。

eスポーツ専門学校についても、基本的には、eスポーツカフェ、eスポーツバー、eスポーツトレーニングジム同様の議論が当てはまり、運営主体は著作権者から利用許諾を取得すべきであると考えられる。ただし、eスポーツ専門学校での授業において、生徒たちにゲーム画面を見せたり複製したゲームソフトをプレイさせることは、学校における複製等(法35条1項)に該当するとして、例外的に著作権侵害に該当しないと整理される可能性は存在する。

Ⅲ デジタル分野における新たな技術とゲーム

1 デジタル分野における新たな技術

近年、メタバースと呼ばれる仮想空間を利用したゲームが増えつつある。メタバースと呼ばれている、又は将来的にメタバースと呼ばれる可能性のあるものとして、例えば「フォートナイト(Fortnite)」「ROBLOX」といったゲームが存在する。これら以外にも、ゲーム上の空間でユーザー同士がコミュニケーション等を行うことができる有名なゲームが存在し、今後、さらにメタバースを利用したゲームは増えていくことが予想される。

また、デジタル分野における新たな技術として注目されているものの一つに、ブロックチェーン技術を活用したNFTという新たなツールが存在する。これを用いたゲーム、例えば「アクシー・インフィニティ(Axie Infinity)」「クリプト・スペルズ(Crypto Spells)」等も登場しており、ゲーム内でのアイテム等に新たな価値が創出されている。

NFTについては、例えば、「ルイ・ヴィトン(Louis Vuitton)」がモバイルゲーム「LOUIS THE GAME」においてNFTの配布を行っている。NFTの事例では

ないものの、ルームウェアを中心にアパレル商品を展開する「ジェラートピケ (gelato pique)」が「あつまれ どうぶつの森」においてデザインデータを配布したり、フランスのファッションブランド「バレンシアガ (Balenciaga)」が「フォートナイト (Fortnite)」でゲーム用のデジタルファッションを製作する等ファッションブランドがゲーム内ファッションへの参入・開拓を行っている動きもあり、今後このような動きと NFT の利用が組み合わさっていくことが予想される。

また、メタバースと NFT を組み合わせたゲームも登場している。

このように、メタバース、NFT といった新たな技術が出現し始めているところ、これらの新たな技術とゲーム分野との親和性が非常に高いことから、これらの新たな技術に関連した法的な論点が、ゲーム分野においても問題となってくることが予想される。

そこで、以下では、メタバースや NFT といった新たな技術とゲームとの関係性及びこれに関する著作権を中心とした法的論点について説明する。

なお、実際に、現行法ではメタバースにおける知的財産権の取扱いが曖昧であり、企業がビジネスを展開する上でのリスク要因になっていることを受けて、2022 年 11 月、政府はメタバースにおける知的財産権保護に向けた法整備の検討を始めている。「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議」という名称で、民間事業者や大学等から有識者を招いた官民連携会議を立ち上げ、メタバースに関わるビジネス現場からの意見も踏まえて協議が行われているところである⁽¹⁴⁾。

2 著作権法とメタバース

(1) メタバースとは

メタバースとは、「Meta (超越した)」と「Universe (宇宙)」を組み合わせて作られた造語である。メタバースの定義については議論が盛んであるため、必ずしも統一的な見解があるわけではないが、その一つとして「一つの仮想空間内において、様々な領域のサービスやコンテンツが生産者から消費者へ提供される場」といったものが存在する⁽¹⁵⁾。

(2) メタバースにおける著作権法上の留意点

メタバースにおいては、現実世界と仮想世界の境界線を越えた体験やサービスが提供されることが想定され、例えば、現実世界の建築物をメタバース上に描いたり、メタバース内で、現実世界で売り出されている又は売り出していくアイテム・コンテンツ (例えばキャラクターのファッションアイテム等) を提供していくことが考えられる。

このような場合に、当該建築物やアイテム等に係る知的財産権について、どのような整理がされるかが重要となってくる。メタバースにおいては、その性質上、国を越えた取引や事業となってくるため、日本国外の法令が問題となり得る点にも留意が必要ではあるが、本稿においては日本の著作権法との関係性に限定して紹介する。なお、具体的な対象物次第では、商標権や意匠権も問題となり得る点には留意が必要である。

(3) メタバースにおける各コンテンツと著作権法上の整理

メタバースにおいて生成・利用されるコンテンツは、建築物、広告等、アイテム、楽曲といったものが想定される。これらは、それぞれ著作権法上の整理が異なるため、それぞれについて検討する。

① 建築物

メタバースでは、現実空間に存在する建築物が描かれることがある。その場合、現実世界の建築物との関係が問題となる。

この点に関して、現実の建築物も著作物に当たり得るが (法 10 条 1 項 5 号)、実用品のデザインとして、著作物性が認められるためには一定のハードルが要求される。また、仮に建築物が著作物と認められたとしても、「建築の著作物を建築により複製」 (法 46 条 2 号) するといった限定的な場合でなければ、建築の著作物は、いずれの方法によるかを問わず、利用することができる (法 46 条 柱書)。そのため、現実世界の建築物をメタバース上に再現したとしても、基本的には著作権侵害にはならず、著作権者の承諾は不要であると考えられる。

② 広告等

メタバース上において広告等の掲示物が置かれ、そ

(14) 首相官邸政策会議「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議 (第 1 回) 議事次第」 (2022 年 11 月 21 日) (https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kanmin_renkei/kaisai/dail/gijisidai.html)

(15) METI/ 経済産業省「『仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業』の報告書を取りまとめました」 (2021 年 7 月 13 日) (<https://www.meti.go.jp/press/2021/07/20210713001/20210713001.html>)

の中で現実世界のイラスト、キャラクター等が利用されることも想定されるところ、これらのイラストやキャラクター等が著作物に該当すれば、著作権侵害が問題になり得る。そのため、このような場合、そのイラストやキャラクター等の著作権者の許諾を得る必要があるといえる。なお、著作権法には、「写り込み」(法30条の2)の規定が存在するが、メタバース空間では、当該広告等に近づいて、表示面積を拡大することが可能であり、「写り込み」で許容されるかは不明確であるといえる。そのため、権利者の許諾を得るか、許諾を得られた著作物に置き換えておくことが望ましいと考えられる。

③ アイテム(アバターの衣服や家具等)

服や装飾品といった実用品は「応用美術」と呼ばれ、著作物性が認められるのに一定のハードルがある。そのため、ある実用品をメタバース上のアイテムとして再現したとしても、その実用品が著作物に当たらなければ、著作権侵害に当たらない。なお、裁判例上、「応用美術」とは、「実用に供され、あるいは産業上利用されることが予定されている美的創作物」をいうとされており、応用美術に著作物性があるか否かは、「実用目的に必要な構成と分離して、美的鑑賞の対象となる美的特性を備えている部分を把握できる」か否かという判断基準で判断されている(知財高判平成26.8.28.『ファッションショー事件』)。

④ 楽曲

メタバース空間では、ユーザー自身が創作した動画等のコンテンツを投稿したり、販売したりする場合がある。その中で、ユーザーが他人の楽曲を利用してメタバース上において利用できるようにする場合、その行為は一般的に著作権法上の「複製」や「公衆送信」「送信可能化」に当たるため、著作権侵害に当たらないように著作権者や実演家等から許諾を得る必要がある。

3 著作権法と NFT

(1) NFT とは

NFT とは、「Non-Fungible Token」の略で、非代替性トークンと訳される。この場合のトークンとは、デジタル上で何らかの価値を象徴するもの(価値を表す

記号)という意味で用いられている。NFT の意義は、ブロックチェーン技術⁽¹⁶⁾を活用することにより、デジタルデータのコピー・改ざんを容易にできなくすることでデジタルデータに唯一無二の価値を持たせることができる点にある。このような NFT の性質を利用した NFT ゲームが存在し、この NFT ゲームにおいては、アイテムやキャラクターが NFT となっており、それらを自由に交換することができる。

(2) NFT と法的権利

① 所有権

所有権は有体物についてのみ認められる権利であるため(民法85条)、デジタルデータである NFT 自体は所有権の対象とならない。また、NFT が表章するコンテンツ(ゲーム内アイテム等)も、これが無体物であるならば、ユーザーの所有権が発生することはないとされている。実際、(NFT ではなく、仮想通貨の例ではあるものの)ブロックチェーン技術に関連するビットコインに関する裁判でも暗号資産(仮想通貨)は所有権の対象にはならないとした判決⁽¹⁷⁾も存在する。

② 著作権

NFT は単なるデータであり創作的表現ではなく、NFT 自体に著作権は発生しない。もっとも、NFT が表章するコンテンツが、「著作物」に該当する場合、著作権法上の保護の対象になる。

NFT を利用したコンテンツ(ゲーム内のアイテム、キャラクターのデザイン等)に関する著作権は当該コンテンツの著作者に属するところ、当該 NFT を譲渡することで当然に当該 NFT が表章するコンテンツの著作権等が譲渡されるわけではない。そのため、ゲームの利用規約等において、NFT が表章するコンテンツの法的性質を整理するとともに、当該 NFT の譲渡に紐付いて当該コンテンツに係る著作権等の権利も NFT を譲り受けたユーザーに移転するか等を整理しておく必要があると考えられる。

(16) 日本語で「分散型台帳」と表現される。管理者であるコンピュータが分散し常に計算に参加し、相互にチェックされるため、中央集権的に一元管理するサーバーが不要であり、中央への侵入や攻撃が理論上ないだけでなく、データの改ざんが行われにくくなっているという利点が存在する。

(17) 東京地判平成27・8・5(判例集未掲載)『ビットコイン引渡等請求事件』

Ⅳ 著作権法以外の法規制と e スポーツ (参考)

1 著作権法以外の論点

ここまで、主に著作権法に関する e スポーツの法的論点を取り上げたが、著作権法に関するもの以外の法的論点である①賞金制 e スポーツ大会の「賭博」該当性(刑法)、② e スポーツ大会の賞金の「景品類」該当性(不当景品類及び不当表示防止法(以下「景表法」という。))及び③施設内のゲーム用設備設置の「ゲームセンター等営業」該当性(風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律(以下「風適法」という。))についても簡単ながら説明する。

2 賞金制 e スポーツ大会の「賭博」該当性(刑法) (論点①)

参加者から参加料を徴収し、それらを大会結果に応じて賞金として分配する形式の e スポーツ大会は「賭博」⁽¹⁸⁾に該当する可能性が高い。このような場合、参加者は賭博罪(刑法 185 条)、大会主催者は賭博場開張等凶利罪(刑法 186 条 2 項)、スポンサー等は同罪の幫助罪を負い得る。

もっとも、参加者から参加料を徴収しない形式の大会や参加者から参加料を徴収したとしても、それらを分配するのではなく、スポンサー料を分配したりパブリッシャーからの賞金等を支払う大会は、「賭博」には該当しないと考えられる。

3 e スポーツ大会の賞金の「景品類」該当性(景表法) (論点②)

e スポーツにおいては、パブリッシャーが開発・販売している特定の商品が競技の対象となる場合、ユーザーは大会で勝つべくゲームを練習するためには必ずそのゲームソフトを入手する必要がある。そして、賞金制大会の開催は、ゲームソフトそれ自体への広告宣伝効果があると考えられる。そのため、パブリッシャーが広告・宣伝の一環として賞金制大会を主催し、大会賞金を拠出する場合には、賞金が「懸賞」⁽¹⁹⁾とし

て提供される「景品類」⁽²⁰⁾に当たるとして、賞金が最大 10 万円を超えることができないという規制が課される可能性があった。

もっとも、消費者庁は JeSU からの照会に対する回答として、仕事の報酬等に該当する金銭の提供は「景品類」の提供に該当しないことを前提に、e スポーツ大会の賞金についても、参加者が仕事の報酬等として大会賞金を受け取る場合(例えば、プロ e スポーツプレイヤーが大会に参加して賞金を受け取るような場合)には、当該賞金は景表法の規制を受けないことを示した。

4 施設内のゲーム用設備(家庭用ゲーム機又はアーケードゲーム機)設置の「ゲームセンター等営業」該当性(風適法) (論点③)

ある施設内にゲーム用設備を設置することは「ゲームセンター等営業」⁽²¹⁾に該当する可能性が高く、そのような施設内で賞金制大会を実施することは風適法上の賞金提供の禁止規制との関係で問題となり得る。ただし、参加料の合計額(最大参加者数×1人当たりの参加料)が、大会設営費用見込額の合計を上回らない場合には、「ゲームセンター等営業」には該当しないと考えられる(JeSU 参加料徴収型大会ガイドライン 4.2)。

また、通信可能な PC、スマートフォン、タブレット等の汎用性のある機器は、当該機器がゲーム以外の機能を現実に利用可能な状態で提供されている限り、風適法で定める遊戯設備には該当しないところ、このような提供形態でこれらの機器のみを用いて開催される大会は、「ゲームセンター等営業」には該当しないとされている(JeSU 参加料徴収型大会ガイドライン 2.2)。

以上

(18) 「賭博」(刑法 185 条、186 条 1 項)とは、2 人以上の者が偶然の勝敗により財物や財産上の利益の得喪を争う行為

(19) ①くじその他偶然性を利用して定める方法若しくは②特定の行為の優劣又は正誤によって定める方法により、景品類の提供の相手方又は提供する景品類の価格を定めること(「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」(平成 8 年公正取引委員会告示第 1 号)第 1 項)

(20) ①顧客を誘引するための手段として②事業者が自己の供給する商品又は役務の取引に付随して③取引の相手方に提供する物品、金銭その他の経済上の利益(景表法 2 条 3 項)

(21) 風俗営業のうち、スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの(国家公安委員会規則で定めるものに限る。)を備える店舗その他これに類する区画された施設(旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。)において当該遊技設備により客に遊技をさせる営業(風適法 2 条 1 項 5 号)。風俗営業に該当する場合、①営業許可の取得、②会場の照度、③年少者の入場時間、④賞金・賞品の提供禁止等の規制が課される。