

AR由来のデジタル・アサルトに対する著作権の可能性

田中 宏和

福山平成大学 福祉健康学部
(こども学科)

E-mail : htanaka@heisei-u.ac.jp

【要旨】

実社会とサイバー空間を重ね合わせるAR (Augmented Reality: 拡張現実) の技術は、我々が目にする社会を大きく変化させる。ARを用いたスマートフォン用のゲームである『Pokémon GO』がリリースされた時、多くの公園や公共施設のみならず、社屋や住宅の周辺にも人が徘徊・滞留するような事態を生み出した。当該問題が顕在化した当時、この混乱した状況を回避するためには、どのような対処が有効であるかを公園や施設の管理者たちは真剣に検討したであろう。法律の分野においても、徐々にではあるが“ARが実社会に与える法的脅威”を真摯に受け止め、対抗すべき手段を検討する言説も幾つか出てきている。

一方で、筆者は著作権によるARへの対抗手段の有効性を従前より主張してきた。本稿はその仮説に基づき、著作権とARの関係性を改めて省察し、著作権のうち著作財産権と著作者人格権について、ARへの対抗手段となりうるかを検討したものである。特に著作者人格権との関係に関しては、ARが持つ“場所や物体の価値や意味付けを、サイバー空間と重ね合わせて変えてしまう”という特性に着目した分析を加え、ARへの対抗手段としての有効性を証明するものである。

KEY WORDS : AR (拡張現実)、著作権法、著作者人格権

1. はじめに

2016年7月末、AR（拡張現実（Augmented Reality）：以下、ARと略す。）技術を実装したNiantic社の『Pokémon GO』が日本でリリースされた。この世界中で大ヒットしたゲーム・アプリケーション・ソフトウェア（以下、ゲームと略す。）は、スマートフォンの画面を媒介とし、我が国のありとあらゆる公園や公共施設のみならず、社屋や住宅といった極めて私的な空間にさえも“デジタル上の価値”を付与した。即ち、我々が通常の生活を送る上で、多くの人が気に留めないような建造物や物品に“ゲーム内での拠点”という新たな意味を付加し、ゲーム利用者の多くにその存在を再認識させてくれたのである。また、中高年層に“外出のインセンティブ”を付与し、運動不足解消などの健康増進に寄与するというポジティブな側面も盛んに指摘されている。

対して、ARによる実社会への影響を「デジタル・アサルト（digital assault）」と捉える見解もある¹。

『Pokémon GO』の大流行によって明らかになった問題は、それまでインターネットに代表される“サイバー空間”という独立した空間の中に押し留められていた意味や価値が、実社会に連動した形で噴き出すという現象であり、それを可能にした技術がARであるという点であった。即ち、ARが創出した実社会のモノの価値や意味づけの変化は、それを予期していない者からすれば、実社会の生活空間が、その連結性が全く想定外にあるサイバー空間から突然に影響を受けるということであり、この影響がネガティブに捉えられる現象であればあるほど、“デジタルからの急襲”という形で個人や法人などが持つ権利・利益の侵害へ至りやすいという論理である。

『Pokémon GO』によって生じた現象に限って言えば、それらは私的な住宅への不法侵入や、ゲームを目的とした駅や公園などにおける昼夜を問わない徘徊および青少年の深夜徘徊の助長、線路内や立入禁止区域への侵入、トイレ使用による水道代や清掃費の増加による公園・施設管理費の増大などの形で具現化され、新聞やテレビなどによってセンセーショナルに報じられる結果となった。

一連の『Pokémon GO』におけるデジタル・アサルトに関連して注目されたのが、公園や施設の管理・運営団体もしくは住民などからのゲーム事業者に対するゲーム内拠点の削除要請の実効性の担保である。つまり、たかがゲームとは言え、ARという新技術によって普段の生活の維持が困難になるという状況に住民が晒された

場合、いかにその侵害を忌避するかを考えるのは至極当然のことであり、それを実行するために様々な試みが行われることは当然の帰結として想定されるものであろう。実際、ここ数年の間に発表された『Pokémon GO』に関する法的な論稿は、“『Pokémon GO』のサービス利用者（ゲームユーザー）やゲーム事業者に対して、いかに有効な忌避の手段を担保できるか”という点に注視しており、刑法上の住居への不法侵入罪が成立するか否かの検討や、不法行為が成立するかの具体的な検討を試みているものが多く見られる²。

他方、AR全般によるデジタル・アサルトに関しては知的財産権のうち、特に著作権との関連性が議論されていることが多い。2013年に『Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR』を著したグレゴリー＝キッパーとジョゼフ・ランポーラをはじめ³、2014年に『Augmented Reality Law, Privacy, and Ethics: Law, Society, and Emerging AR Technologies』を著したブライアン・ワソムも、米国著作権法における著作権とARとの関連性を検討している⁴。また、筆者も2017年の『AR（拡張現実）に対する法的対応への一考察～Pokémon GOの事例を参考に～』や、2018年の『AR（拡張現実）による侵害行為とその予測 — ブライバシー、デジタル・アサルトおよび表現の自由を題材に —』という二つの論稿の中で、ARと著作権の関連性——特に、『Pokémon GO』におけるゲーム内拠点設置への忌避などに着目し、ARと著作者人格権との関連性——について僅かながら言及してきた。

そこで本稿は、ARが今後も抱えるであろう様々な法的問題のうち、特に著作権との問題を取り上げ、考える限りの検討を思考実験的に試みたいと考える。

2. ARと著作権の関係性について

1) ARは著作権法の保護対象となるか

ARと著作権の関係性を考察した場合、言うまでもなく、“現行のAR技術を用いたものは総じてコンピューター・プログラムの枠内にあるもの”という前提に立つ必要がある。現在主流のAR技術としては、①人間の視覚を通じて現実を拡張することを目指したビジョンベース型AR⁵と②特定の場所や空間に働きかけ、人間の行動へのインセンティブを与えるロケーションベース型AR⁶の2種類があるが、そのどちらの型のARについて見た場合であっても、究極的には“コンピューター・プログラムの一種である”ことに相違はない。ARという“現実

空間の上にインターネットなどのサイバー空間上の情報を重ね合わせる技術”である制約上、それらは予めプログラムされたコンピューター・ソフトウェアでなければならない、その意味で、現行のARはコンピューター・プログラムの一種であることは間違いないのである。

この“ARがコンピューター・プログラムの一種である”という事実に着目し、それを法的に展開すると、“我が国においてARは著作権法の範疇にある”という理解を受け入れなければならない。即ち、ARを実用的に構成している様々なコンピューター・プログラムは、幾つかの例外を除いて著作権法10条1項9号に基づいて保護の対象となっており、『Pokémon GO』に代表されるようなARを用いたコンピューター・プログラムのほとんどは著作権法によって保護される著作物として解釈されるのである。

2) 著作権法の特性とARの特性の矛盾

周知の通り、著作権法は著作物に化体された著作者の“表現”を保護し、その表現に関して、著作財産権と呼ばれる財産的価値と、著作者人格権という人格的利益を著作者ならびに著作権者に与え、もって当該著作物を財産的・精神的に保護することが主たる役割である。それ故、著作権法が著作物に与える影響を検討すると、個々の作品が、将来的に徐々に改変されていくことを想定して法が構成されているのではなく、著作物という形で著作者ならびに著作権者の表現が化体されたもの——つまり、どちらかと言えば、“ある瞬間（一般には絵画や音楽などの作品が完成した時点）で固定化されてしまった表現を保護しようとする傾向”が強いことが見て取れる。本の重版などの幾つかの場合を除き、著作物の改変を法は基本的に好まないのである。それを体現した一例が後述する同一性保持権と言えるだろう。あまり議論されないことであるが、これが著作権法という法律が持つ保護法益の特性と考えられる。

一方、現行のAR技術の特性はビジョンベースARにして、ロケーションベースARにして、普段の固定化された景色や視界の中に、本来はそこに存在していないものをデジタル技術でもってサイバー空間から呼び出し、それをスマートフォン等の画面を通じて合成した上で、利用者に提供することがほとんどである。即ち、ARというものは、我々が普段、自分の肉眼で見ている実空間を改変したものを提供し続ける特性を持った技術であると言えることができる。

さて、この“実空間を改変する”というARならではの

特性は、前述の著作権法が持つ“保護すべき表現を著作物が完成した瞬間でもって固定化する”という特性との法的な矛盾を引き起こしやすいであろうことは容易に想像がつく。

例えば、若者らが面白可笑しく使っているSNOW社の『SNOW』やFacebook社が提供する『MSQRD』は、カメラに映った自分の顔などに様々な加工マスクを合成して写真を撮る（いわゆる“自撮り”）ことができるアプリケーション・ソフトウェア（以下、アプリケーションと略す）であり、ARとしてはビジョンベースARに属するものであるが、このアプリケーションの機能の中には“他人の顔と自分の顔を入れ替える”というようなものもある。一方で、当該アプリケーションなどが用いている顔認識プログラムの反応は、一般的にはそれほど厳格な精度ではなく、写真や絵画、彫像・塑像の題材になるような“人の顔と認識できる要素”を持つものにも十分に反応する。つまり、これを利用すれば、ポスターなどの写真に映った人物の顔をはじめ、人物画の顔、人物の彫像・塑像の顔などと、自分の顔を入れ替えることができるのである。

無論、こういったアプリケーションを使った“遊び”は、通常であれば、単に遊びであって、ベースとなる著作物を貶めようと企図されるものではない。しかし、このARという“デジタル技術を用いた遊び”であるが故に、この行為は著作権法という枠組みの中で、少なからず法的な問題点があることを想起させてしまうのである。

3. ARによる著作権へのデジタル・アサルト

1) 企図しない原著作物のパロディ化とSNSの親和性

本稿2-2)で紹介したSNOW社の『SNOW』やFacebook社の『MSQRD』は、人の顔を入れ替えてスマートフォン上で合成するという機能を持っている。アプリケーション利用者らは当然、この興味深い機能を用いて、様々な既存の著作物と自分の顔を入れ替えて楽しむとも考えるわけであるが⁷、一方でどのように楽しむかという視点で物事を考えると、それが単に“遊び”という範疇には留まらないことが見えてくるだろう。現代社会において多くの場合、その面白可笑しさを目的に生成された画像は、“単に利用者の手元だけで使われること”が想定されるものではない。なぜならば、多くのアプリケーション利用者が、それらの合成画像の面白可笑しさを家族や友人たちと共有するために、Facebookや

Twitter、InstagramといったSNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）に“投稿”する目的を持っているからである。

旧来の私生活において、単に自分の顔と既存の著作物を加工・現像した合成写真を、数人の家族や友人たちと自宅の居間で共有することが何かしらの法的問題を生じさせることはなかったであろう。こういった行為は著作権法30条における「私的使用のための複製」として、著作権法上はある程度許容されるからである。しかしながら、こういった合成画像をSNSに投稿するということは、単にリビングにおいて身内で盛り上がる状況とは一線を画すであろうことは言うまでもない。すなわち、家族や友人間の情報共有を容易にする一方で、人間関係上、知人と呼べる範囲を無制限に拡げがちであるSNSの機能は、単に“知り合いに見てもらうために写真を投稿する”ということが、場合によっては小さな地方自治体人口以上の数の人間に発信する状況を生み出すことになりかねないのである。

翻って、ARを用いて既存の著作物を加工・合成する行為は、見方によってはモンタージュ作品やパロディ作品のような二次著作物を作る行為であるとも言える。どのようなモンタージュ作品やパロディ作品が著作者や著作権者の著作権を侵害するか否かについては、様々な判例法理と共に伝統的かつ長期的な議論があるところではあったが、ARがこれまで一部の芸術家に制作が限られていたモンタージュ作品やパロディ作品をより大衆化させることで、結果として種々の限界事例が増加し、従来からのモンタージュ作品やパロディ作品における法的議論を複雑化させかねないであろう。また場合によっては、従前のWinny著作権侵害幫助罪事件⁸のように、違法なパロディ作品を生み出すARを用いたアプリケーションを作成したプログラマーへの法的責任を問う事態にも発展しかねない。それ程までに、ARが社会に提供する面白可笑しさは、著作権法の視点から見れば、混沌とした状況を生じさせるのである。

2) 著作物に対する最低限のリスpekトの低下

併せて、ARの“我々から見えている実社会とは異なった物や場所の意味を提供する”という特性によって生じる問題についても検討しなくてはならない。当然のことではあるが、著作物というのは作品である以上、何らかの著作者の意図を化体させて作られているものが多い。それが宗教的なシンボルや平和祈念の象徴を目的に作られた作品であれば猶更である。

ところが、『Pokémon GO』がリリースされた直後に見られたのは、その地域の象徴ともいえる場所や建物をゲームの拠点として設定することに加えて、公園や街角に設置された像や絵画などに対しても無秩序に拠点を設定するという現象であった⁹。この中には、宗教施設や、“争いごとのない平和”を祈念することを企図した像や建物であったとしても、ゲーム内でポケモンと呼ばれる仮想のモンスター同士を“戦わせる”ジムというゲーム拠点を設定するなどの事案も含まれてしまっている¹⁰。実際に、こういった実空間が持つ“本来の場所や像の意味との矛盾”についてゲームへの拒否感や嫌悪感が帰結したのが、出雲大社などに代表される宗教施設や、広島市の平和記念公園、長崎市における平和公園などからのゲーム内拠点の削除要請ということになる。

また、『Pokémon GO』のリリース直後においては、街角に設置された像や絵画などの作品にゲーム内拠点を設定する際に、真正ではない題号が設定されていることや、題号と一致しない英訳が付されていること、著作者の名前がそもそも表示されていないといった“著作者や著作物へのリスpekト”に欠ける事案が多く見られた。おそらく、こういった問題点は現時点でも完全には解消されてはいないであろう。たとえゲーム内拠点としての目印に使うという目的はどうかであれ、著作物を利用するという行為自体に変わりはなく、ゲーム事業者という立場からすれば、本来はもっともセンシティブに捉えるべき事案であったとも思われるが、結果としては、あまり著作物や著作者の権利を保護しようという観点や配慮に欠けているように感じられる。

以上のように考えていくと、ARによる著作権という領域へのデジタル・アサルトは、本稿2-2)ならびに本稿3-1)で挙げた『SNOW』や『MSQRD』に代表される“パロディ的に著作物への直接的な改変を行うもの”と、本節で挙げた『Pokémon GO』のように“著作物が持つ本来的な意味とは異なる意味を強制的に付与してしまうもの”の少なくとも2つのタイプが存在することが見て取れる。

4. 著作権を用いたARによるデジタル・アサルトへの忌避・対抗の妥当性

1) 著作財産権と著作者人格権

我が国において、著作権は著作財産権と呼ばれる狭義の著作権と、著作物に対する著作者の権利を保護する著作者人格権の2種類をもって構成される。前者の著作財

産権は財産権として他者に譲渡可能であることから著作者と著作権者が異なる場合が想定され、対する著作者人格権は著作者の一身専属の権利と理解されることから譲渡不可能であると規定されている（著作権法第59条）。故に、職務著作物の場合における一部の例外を除いて、著作者とされている者と著作者人格権の権利者が異なることはないと解される。

こういった点を踏まえた上で、一般的に著作権に対する侵害行為を想定し検討する場合、それは(a)著作物に対する財産権的な保護法益への侵害行為を想定しているのか、(b)著作物に化体された著作者の人格的利益に対する侵害行為を想定しているのか、という2つの側面からの分析が必要となろう。

2) 著作財産権によるARへの忌避・対抗の可能性

人間の視覚を通じて現実を拡張しようとするビジョンベースARを利用したソフトウェアは、その特性上、どうしても著作物の表現に直接的に働きかける可能性が強くなる。故に、写真や絵画、彫像・塑像といった著作物の顔を入れ替えるようなパロディ的な利用を想起させやすい。併せて、絵画として誰もが想像しやすいレオナルド・ダ・ヴィンチのモナ・リザにスマートフォンのカメラを合わせると、描かれた女性が瞬きや口を動かしながら喋るような動作をするというアプリケーションが作られることも容易に想像がつく¹¹⁾。

問題はこういったモンタージュ的かつパロディ的手法によって行われる“現実の拡張”に対して著作者や著作権者が忌避や嫌悪感を覚える場合、どのような対抗手段が考えられるかという点が問題となるであろう。

本稿3-1)でも言及したとおり、モンタージュやパロディというものは、著作権法の分野においては“どの段階でモンタージュやパロディが著作権侵害を構成するのか”という点で古くから問題があるとされた領域でもある。一方で、モンタージュやパロディに関する判決は少なく¹²⁾、旧著作権法下において最高裁まで争われ、2度も原審に差し戻された経緯を持つパロディ・モンタージュ事件¹³⁾ならびに現著作権法下で争われた裁判例である『チーズはどこへ消えた?』対『バターはどこへ解けた?』事件¹⁴⁾などが著作権の教科書等で説明がなされる事案の代表格である。

しかしながら、当該判決が示した法理に照らしても、例えば『SNOW』や『MSQRD』のようなアプリケーションを使って、モンタージュ作品やパロディ作品を作り、それをSNSに投稿したことが、複製権などの著作財

産権の侵害を構成するかについては判断が難しいところである。

具体的な検討をしてみると、既存の写真をフォト・モンタージュ技法によって貼り合わせ、元になった著作物を想起させる別の作品を作ったことが問題となったパロディ・モンタージュ事件は、見方によっては『SNOW』や『MSQRD』が生成しそうな合成写真と類似性があると考えられる。しかし、当該事件における2つの最高裁判断は、後述する著作者人格権との関係を述べることに終始しており、著作財産権侵害の是非についてはあまり論じていない。

一方、原作を風刺・批判する内容のパロディ本の販売差止めを認めた『チーズはどこへ消えた?』対『バターはどこへ解けた?』事件においては、東京地裁は著作財産権の一つである翻案権について、幾つかの例を「挙げた具体的な表現部分において、Xの本件著作物（筆者注：『チーズはどこへ消えた?』）についての著作権（翻案権）を侵害するものと認められる。」と判示し、その他の争点も考慮しながら差止めという厳しい結論に至っているが¹⁵⁾、あくまで地裁の決定であった点は考慮する必要がある。

以上のように見ると、モンタージュ的かつパロディ的な作品を生成するであろうARに対して、著作財産権の観点から対抗するということは、対抗策としてはかなり信頼性に欠けると判断せざるを得ないであろう。おそらく、特定の写真や絵画、像などの顔を、ARを用いて自分の顔と入れ替え、それを面白可笑しくモンタージュした写真だけを集めた写真集を発売することや、インターネット上でそれらをまとめたサイトを作る場合において、著作財産権侵害が認められる可能性はあるだろうが、それを著作権者が問題視し、著作財産権に基づいて訴えるのか、という点で実現性は乏しいと考えられる。

5. 著作者人格権を用いたARによるデジタル・アサルトへの忌避・対抗の妥当性

1) 著作者人格権によるARへの忌避・対抗の可能性

我が国の著作権法における著作者人格権には、著作物を公表するか否かを決定する著作者固有の権利である公表権（著作権法第18条）、自己の著作物に関して作者としてのクレジットを表示し、そのことを著作物利用者にも求めることができる氏名表示権（同法第19条）、自己の著作物の内容につき、著作者の意に反する改変を認めない同一性保持権（同法第20条）の3つの権利に加え

て、著作者の名誉声望を侵害した場合に適用される著作
者人格権みなし侵害規定（同法第113条6項）があるこ
とで知られている。

そして、判断材料に乏しく忌避への決定打を見出すこ
とが困難な著作財産権に対して、極めて有効に機能しそ
うな論点が、この著作者人格権を用いたARへの忌避で
ある。我が国においては、筆者を除いてこの論点を唱道
する者はいないが、ARに対する法的位置づけに関して
金字塔的な役割を果たしているブライアン・ワソムは、
この論点に関して、極めて探求的である¹⁶。その意味
で、当該論点の成立可能性を追求することは、必ずしも
的外れなものではあるまい。

2) ARによる同一性保持権の侵害可能性について

さて、著作者人格権の観点から『SNOW』や
『MSQRD』の機能を見た場合、本稿4-2)における
検証では断定が難しかった著作権による忌避の論点が顕
在化してくる。即ち、写真や絵画、像などの顔を入れ替
え、顔に髭をつけるなどの改変を加えた合成・加工写真
を制作することは、凡その場合、意に反する改変として
著作者が訴え出れば同一性保持権侵害が構成される可能
性が極めて高いということである。実際に“顔を入れ替
える”という行為から著作権関係の訴訟を概観すると、
著作者の生前に制作された観音像の頭頂部を、著作者の
死後に挿げ替えたという駒込大観音事件¹⁷において、著
作者の死後故に、著作者自らによる直接の訴えはなかつ
たに拘わらず、著作者への同一性保持権侵害が認定され
ている。また、判例や裁判例は同一性保持権への侵害の
認定を厳密に認定している傾向があり、例えば、著作
者の同意なくカラー写真を白黒写真に変更したことを同一
性保持権侵害と認定した冷凍マンモス頭部CT画像事件
や¹⁸、折り紙のイラストの色や大きさをイラストレータ
ーの意に反して改変したことを同一性保持権の侵害と認
めたケースもある¹⁹。さらに極端な例では、法政大学懸
賞論文事件として有名な、文章中の読点削除や、中黒の
読点への変更、改行位置の変更について同一性保持権侵
害を認定した事案もあり²⁰、裁判所が行う同一性保持権
への侵害認定はかなりストイックであると考えてよい。

以上の点から容易に想像できるのは、ARを用いたア
プリケーションとして『SNOW』や『MSQRD』が作成
する合成・加工写真は、少なくとも、そのベースとなる
ものが既存の著作物であった時点で同一性保持権の侵害
を構成しがちである。また、それを私的利用の範疇を超
えてSNS等に投稿し、それが世間に拡散することによつ

て、アプリケーション利用者からの抗弁が全く立たない
状況を生み出してしまうということにもなるであろう。

3) ARによる同一性保持権以外の著作者人格権の侵害可能性について

併せて、ARに関しては、同一性保持権だけではなく、
氏名表示権に関する問題を創出する危惧も存在す
る。本稿3-2)で触れたとおり、『Pokémon GO』に
おいては、街中に存在する幾つかの像や建物、物品につ
いて勝手に題号を付与されることや、対応しない英訳が
付けられるといった状況が散見された。これは先述した
同一性保持権の問題と解するべきであるが、複合的な侵
害行為として、著作物を制作した著作者の名前が伏せら
れていることも多かった。言うまでもなく、著作物の著
作者の名前を表示しないことは氏名表示権の問題を生じ
させる。このような事態に発展した理由は、おそらく当
該ゲームの前身である『Ingress』の際に、ゲームユー
ザーからの申請に基づいて、ゲーム事業者もあまり厳密
なチェックを行わなかったことが原因であると推測され
る。しかしながら、著作権法によって要求される著作
者人格権に基づいた著作者名や正確な題号等の掲示につ
いては、本来は厳格さが要求されるものと思われる²¹。

更にARの“我々の見えている実社会とは異なった物や
場所の意味を提供する”という特性が、著作者の名誉声
望を害する著作者人格権みなし侵害を構成する可能性も
否定できない。本稿3-2)でも説明したことである
が、平和の象徴として制作されて像に対して、戦いの場
としての意味合いをゲーム上で持たせることは、著作
者人格権みなし侵害を構成することはありうのではない
かと考えられる。この“著作物に作者の意図とは明らか
に異なる別の意味を持たせる”という観点については、
単に有償の依頼によって昭和天皇と今上陛下の似顔絵の
依頼を受けた漫画家の作品が、ある特定の思想を支持す
るかのようにブログ等で紹介され、そのことにつき著作
者人格権みなし侵害を認定した『陛下プロジェクト』事
件²²での法理と、かなりの類似性を感じさせる。

4) 一方的なARからのデジタル・アサルトに著作権は対峙しうるか？

ARによる著作物への侵害行為に関する本稿の結論と
して、本稿4-2)で触れた著作財産権を用いた対抗手
段はともかく、本節で検討した著作者人格権をもって対
抗するという手段については、様々な判例・裁判例から
検討をしても、それなりに有効な方法となりえそうであ
る。特に『Pokémon GO』のリリースに際して、何が起

きているのかも分からず、サイバー空間からの一方的な急襲に晒されてしまった実空間の実態から考えれば、“少なくとも著作権という対抗手段がある”と認識することは、ありうる選択肢の一つと言えらるう。

但し注意すべきなのは、著作権という対抗手段は、ARを介して攻撃してくる事案への万能な対抗策ではないという点である。当然のことであるが、様々な価値観と共存できないARを排除するために著作権を用いる場合、そこに何らかの著作物が存在する必要がある。また、著作権侵害を訴える場合の多くは、著作者自らが権利侵害の主張を行わねばならず、第三者が勝手に行使するものではないという点も考慮に入れる必要があるだろう。つまり、手段としては極めて有効だが、実際にそれを実行するためには乗り越えるべき課題が山積している産物と評さざるをえない。

けだし、なぜこういった実現可能性が高くはない手段を検討する必要があるかと言えば、ARを実社会に溶け込ませる法的環境の整備が、あまりにも“無法地帯に過ぎる”という一点に尽きる。ARは我々の視界に映った世界を変える底力をもった技術である。現在はまだ黎明期を脱しない発展途中の技術と言えるが、将来的には“社会になくってはならない技術”となるであろう。一方で、液晶画面を通さないリアルな視界に映る実社会における物事の意味を“変えてほしくない”と願う者たちの利益もまた、法という視界に映して守らねばならぬのである。

6. おわりに

ここまで、どちらかと言えば思考実験的にARと著作権の関係性を見てきたが、一つ結論として言えることは、“ARは財産権的な侵害よりも、どちらかと言えば、人間の精神的な思いへの侵害を構成しやすい”という観点の発見である。それ故、法律の世界において堂々と“著作者人格権”なる保護法益を設定し、人格的利益の保護を明確に唱道する著作権法との関係性は考察しやすくなったものと解している。

ただ、本文でも述べた通り、ARに対して著作権を用いて対抗するという手段は、どちらかと言えば“苦し紛れ”に近い手段である。しかし、『Pokémon GO』がリリースされた後に、主に弁護士などの実務家が、「このソフトウェアの影響からどのように逃れるか」といった観点で論考を出し始めている事実は、やはり実社会において“ARによるデジタル・アサルトは問題がある”と認識

しているからなのであろう。筆者のような大学で机に向かう一法学者よりも、常に実社会という現場を見ている実務家の方が危機感強いのではないかとさえ感じる。

どんなに立派な技術であっても、それを制御できなければただの暴力にしかならない。ここで言う“制御”とは、“法による制御”という意味が含有されることは言うまでもない。ARの法による制御は、本来は著作権という突飛な手段でなく、より建設的に、官学産が一体となって取り組むべきものである。ARによって利益を得る者、ARによって被害を受ける者、その両方の声を聴き、“実社会に必要なARの制御”を直視することが何よりも必要ではないだろうか。

- 1 Franziska Roesner et al, *Augmented Reality : Hard Problems of Law and Policy* 5 (2014).
- 2 例えば、板倉陽一郎「ポケモンGOの法的問題」情報処理 Vol.57 No.11 Nov.2016 (情報処理学会2016) 1068-1070頁、大島義則「ポケモン等参拜目的でない境内立入り者への法的対応」月刊住職2018年6月号 (興山社 2018) 38-43頁、などが挙げられる。
- 3 Gregory Kipper & Joseph Rampolla, *Augmented Reality : An Emerging Technologies Guide to AR* 107 (2013).
- 4 Brian D. Wassom, *Augmented Reality Law, Privacy, and Ethics: Law, Society, and Emerging AR Technologies* 125 (2014).
- 5 ビジョンベースARとは、スマートフォンやタブレット端末、携帯ゲーム機などのデジタルデバイスに搭載されたカメラ機能を活用し、実空間には存在しない物体をモニター上で実空間の風景と合成をしてリアルタイムに再現するというものである。このプログラムには起動に二次元バーコードなどの目印(マーカー)が必要なマーカー型と呼ばれるものと、そういった目印が必要ではないマーカーレス型の2種類に分けられる。
- 6 ロケーションベースARとは、スマートフォンやタブレット端末、携帯ゲーム機などのデジタルデバイスに搭載されたGPSやWi-Fiなどから得られる位置情報を活用し、利用者の現在位置に応じて、実空間には存在しないサイバー空間上の情報をデバイスのモニターに映し出す形式のARである。本文中の『Pokémon

- GO』に実装されていたタイプのARはこれにあたる。
- 7 『SONW』や『MSQRD』は単に人間の顔を入れ替えて遊ぶだけの機能をもったアプリケーションではなく、例えば、人の顔と認知できるものに猫の耳や髭を付けることや、骸骨のようなメイクを仮想的に行うことなど、多彩な機能を備えている。
 - 8 最三小決平成23年12月19日刑集65巻9号1380頁。
 - 9 『Pokémon GO』のゲーム内拠点については、その前身としてNiantic社が作った『Ingress』というゲームの際に、当該ゲーム利用者などから自発的に申請されていた“ゲーム内拠点となりうるオブジェクト”をベースとして配置されていたことが知られている。
 - 10 例えば、広島市の平和記念公園内にある菊池一雄作の『原爆の子の像』なども『Pokémon GO』リリース直後は「ジム」としてゲーム内拠点となっていた。
 - 11 実際にARを用いたソフトウェアではないが、モーションポートレート社が2009年からリリースしている『Photospeak』というソフトウェアは、写真などの画像を3Dモデル化し、そのモデルがあたかも喋っているかのような合成動画を作ることが可能である。故に、この技術にビジョンベースARを組み合わせれば、本文中にあるような内容は容易に実現可能であろうと思われる。但し、本文中に例示したレオナルド=ダ=ヴィンチ作のモナ=リザの場合、既にパブリックドメインとして著作財産権の保護期間は満了していることから、財産権的観点からの著作権侵害を想定することは難しい。しかし、モナ=リザへのモンタージュやパロディという行為が著作者人格権侵害を構成しないか否かについては、当該権利の保護期間の永続性の観点を含めて議論の余地が十分にあると思われる。
 - 12 作花文雄『詳解 著作権法 第5版』（ぎょうせい 2018年）876頁。
 - 13 最三小判昭和55年3月28日民集34巻3号244頁（第一次上告審）ならびに最二小判昭和61年5月30日民集40巻4号725頁（第二次上告審）。
 - 14 東京地決平成13年12月19日裁判所HP参照。
 - 15 但し、当該事件で原告であるXが主張していた出版権侵害や編集著作権侵害といった他の著作財産権侵害については認められなかったことを付言しておく。
 - 16 Brian D.Wassom, *supra* note 4 at 136-137.
 - 17 知財高判平成22年3月25日判時2086号116頁。
 - 18 知財高判平成24年4月25日判時2151号102頁。
 - 19 東京地判平成19年11月16日裁判所HP参照。
 - 20 東京高判平成3年12月19日判時1422号123頁。
 - 21 氏名表示権を緩やかに解し、掲載されたイラスト個別への著作者のクレジットを要求しなかった例外として『カラー版怪獣ウルトラ図鑑復刻版』事件（知財高判平成28年6月29日）があるが、そのように判示された理由は、当該問題図書が昭和43年5月30日刊行のものをほぼそのまま復刻したものであったことや、全く著作者のクレジットが存在していなかったわけではなく、特定のページにまとめて掲載されていたことにも起因していると思われる。通常、氏名表示権は“著作者名の表示”という観点から、かなり厳格に解されるものと理解される。
 - 22 知財高判平成25年12月11日裁判所HP参照。

Potential of Copyright to Digital Assault Caused by AR

Hirokazu TANAKA

Department of Childhood Education,
Faculty of Welfare and Health Science,
Fukuyama Heisei University

Abstract

The technology of AR (Augmented Reality) which superimposes the real world on the cyber space greatly changes the world as we perceive it. When "Pokémon GO" which is a game for smartphone using AR was released, people caused problems, by wandering or staying at some places, not only in many parks and public facilities, but also in the company buildings and residences. At the time the problem became apparent, in order to avoid this confused situation, the administrators of parks and facilities would have seriously considered effective measures. Even in field of law, although gradually, some discourses have arisen to take seriously the "legal threats the AR gives to the real world" and to reflect on the means to counter them.

On the other hand, the author has been argued the effectiveness of countermeasures against AR by copyright. Drawing on the argument other scholars and I have made from this point of view, this paper reconsidered the relationship between copyright and AR, and examined whether the moral and economic copyrights of authorship could become a countermeasure against AR. Especially, from the viewpoint of the author's moral rights, I made an analysis, focusing on the characteristics of the AR 's "changing the situation and meaning of places and objects with cyber space and superimposing", and I prove that measure against AR is efficaciously.

KEY WORDS : AR (Augmented Reality), Copyright Law, Moral Rights