

The Copyright Issues Related to the Construction of Digital Space and the Transactions of NFT Digital Artwork

CAI Wanli

Abstract

The utilization of three-dimensional digital space services constructed within computers, commonly known as the metaverse, is rapidly expanding worldwide. In conjunction with this growth, there is a significant surge in interest regarding the legal protection of works, such as intellectual property, traversing both digital and physical spaces. This includes transactions involving NFT digital artworks, which are outcomes of creative activities in the digital realm. Consequently, there is a notable focus on the establishment of legal frameworks and rules governing these transactions. This has sparked considerable attention, with academic discourse on the topic becoming increasingly lively. Legal challenges related to the digital space have expanded beyond traditional concerns such as issues with personality rights, including portrait rights, privacy rights, and publicity rights. Particularly in recent years, with the increased commercial utilization of the metaverse, a wide range of intellectual property law issues has emerged. This includes challenges related to trademark rights, copyright, design rights, and acts of unfair competition. Furthermore, there is a growing discourse on issues specific to the borderless digital space, such as challenges in international private law, including the determination of governing law.

This paper aims to outline copyright law issues pertaining to the construction of digital space based on Japanese law, with particular emphasis on examining legal responses and approaches concerning transactions involving NFT digital artworks in the digital space.

デジタル空間の構築及び NFT デジタル作品の取引に関わる著作権問題

蔡 万里

はじめに

近年、ニューノーマル（New Normal）という生き方の変化や、情報・デジタル技術の急速な進展などから、コンピュータの中に構築された三次元のデジタル空間サービス、いわゆるメタバース（Metaverse）¹のビジネスへの活用が世界範囲で急速に拡大している。これに伴い、デジタル空間²とフィジカル空間を飛び交う著作物等の法的保護やデジタル空間における創作活動の成果物にあたる NFT³ デジタル作品などの取引をめぐる法整備やルール策定について大きな関心を集め、学術界における議論も盛んになっているところである。

デジタル空間にまつわる法的課題については、従来から問題視されていた肖像権やプライバシー権、パブリシティ権等の諸人格権の問題に加え、特に近年メタバースの商業的利用の拡大につれ、商標権、著作権、意匠権や不正競争行為といった知的財産法上の諸課題、さらに国境のないデジタル空間特有の問題として準拠法などの国際私法上の課題など幅広く議論されるようになってきた。

このような中、本稿は、「仮想空間における仮想オブジェクトに係る知的財産法保護のあり方について一日・米・中の比較的視点から国際的なルールの形成に向けた準備的検討一」⁴の課題遂行の一環として、日本法を基にデジタル空間の構築に係る著作権法上の課題を提示するうえで、特にデジタル空間における NFT デジタル作品の取引をめぐる法的対応及びその在り方について検討を加えるものである。

1. デジタル空間の構築をめぐる著作権法上の課題

デジタル空間の構築には、様々な方法があるが、例えばバーチャル渋谷⁵のようなフィジカル空間の環境をデジタル空間に再現する「デジタルツイン」⁶の形式がよく見られる。しかし、公

衆に自由にアクセスできるフィジカル空間においては、ブランド品、商業的広告、工業的デザイン等に加え、スカイツリーや東京都庁舎のような建築の著作物、彫刻、版画のような美術の著作物並びに広告等にかかれた言語の著作物など、様々な知的財産が多数存在する。このような状況の中、特にフィジカル空間をデジタル空間に再現することをめぐり、著作権法のみならず、商標法、意匠法や不正競争防止法など様々な知的財産法上の課題が取り上げられるが、本稿は著作権法上の課題に絞って検討する。

1.1 建築の著作物

著作物であることは、複製権をはじめとする著作権の成立が認められる。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再製すること」（著作権法 2 条 1 項 15 号）をいう。また、建築の著作物の場合は「建築に関する図面に従って建築物を完成すること」（同 号 口）も複製に当たるとされている。即ち、建築物をもう一個建てるのみならず、建築物の著作物を写真や動画撮影することも原則「複製」行為に当たる。とはいうものの、建築の著作物の場合は、いわば一般公開されている街の風景のようなものであるため、その公正な利用を確保する観点から、著作権法は建築の著作物の著作権を認める一方、その権利の内容について厳格な制限を加えている。即ち、「建築の著作物を建築により複製し、又はその複製物の譲渡により公衆に提供する場合」（著作権法 46 条 1 項 2 号）の除き、いずれの方法によるかを問わず、建築物の著作物を自由に利用することができる（著作権法 46 条 1 項 柱書き）。この制限規定より、建築物の著作物について、その設置される場所が一般公衆にアクセス可能なところにあるかを問わず、それを録画したり CG 化したりして又は電気通信回線を通じて公衆送信したりすることが原則自由である。そのため、フィジカル空間の建築物をデジタル空間に再現することは著作権法上に特に問題がないように見える。ただし、著作権法は、複製権や公衆送信権といった財産的な権利（著作財産権とも呼ぶ）だけでなく、同一性保持権のような著作者人格権をも定めているので、著作財産権がクリアできるといっても著作権法上問題ないとは言い切れない。

同一性保持権とは、著作者がその著作物について「同一性を保持する権利」であり、その意に反しての「変更、切除その他の改変を受けないものとする」（著作権法 20 条 1 項）権利である。建築の著作物の場合、「建築物の増築、改築又は模様替えによる改変」などの「著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らしやむを得ないと認められる改変」（著作権法 20 条 2 項 2 号、4 号）が同一性保持権の適用外になるが、例えば、拡張現実（Augmented Reality）技術を駆使してフィジカル空間の建築物をそのまま忠実にデジタル空間に再現するのではなく、フィジカル空間にないデジタル情報と合成したり、あえて実際の寸法数値に比例しないしたりして表示する場合など、これらのような改変はいずれも「やむを得ない改変」に該当しにくいと思われることから、著作者人格権侵害のリスクが残ると考えられる。この辺り、一つの論点として、上記のような「改変」行為の主体はデジタル空間サービスの提供者或いは拡張現実（AR）アプリの開発者ではなく、あくまでユーザーの個人一人ひとりが AR アプリを利用して行われるものであること

から、デジタル空間の構築またはデジタル空間サービス提供の段階において特に問題となるのが疑問視され得る。この点について、著作権法に明確な規定がないため、これを明らかにするのに実際の裁判例の蓄積が必要かもしれないが、「ときめきメモリアルメモリーカード同一性保持権侵害事件」⁷における最高裁判所判旨が参考になるかと思われる。即ち、当該事件について最高裁は、「専ら本件ゲームソフトの改変のみを目的とする本件メモリーカードを輸入、販売し、他人の使用を意図して流通に置いた上告人（原審被告人）は、他人の使用による本件ゲームソフトの同一性保持権の侵害を惹起したのものとして、被上告人に対し、不法行為に基づく損害賠償責任を負うと解するのが相当である。」とした。本件において、実際に同一性保持権の侵害をしたのはユーザーであるものの、上告人はユーザーによる同一性保持権の侵害行為を惹起するものとして、上告人の侵害責任が認められたわけである。この最高裁の判旨を上記デジタル空間における同一性保持権侵害の問題に当てはまると、デジタル空間の構築者或いはデジタル空間サービスの提供者は自ら同一性保持権を侵害していなくても、ユーザーの侵害行為を「惹起」するものとして、その侵害責任が問われるリスクが残ると考えられる。

また、場合によって、建築物の著作物でありながら、美術の著作権にも該当し得るケースも想定できる⁸。このような「二面的解釈」⁹の可能な作品について、建築の著作物としての利用について問題がないが、美術の著作物としての利用についてのさらなる検討が必要と考える。

1.2 美術の著作物

著作権法は、著作物を「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。」（著作権法2条1項1号）と定義しているものの、「美術の著作物」に関して明確な定義規定が設けられておらず、「絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物」（著作権法10条1項4号）といった著作物の例示規定のほか、「美術の著作物には」、壺や陶芸茶碗のような一品製作の手工的な美術作品である「美術工芸品」も含まれると規定する（著作権法2条2項）ことに止まっている。学界では、「形状や色彩によって表現される美術的な著作物」¹⁰と定義したうえ、著作権法に例示された絵画及び版画といった平面的な外形で鑑賞される美術作品と、彫刻のような立体的な外形で鑑賞される美術作品に加え、「書や舞台措置など」¹¹も美術の著作物に該当すると広く解釈されている。また、美的鑑賞の対象ともなる椅子やファービー人形のような実用性のあるもの、いわゆる「応用美術」に関しては、その実用に供されることを目的として製作されることや工業的の量産可能といった工業的所産の特徴から、専ら「文化的所産」を保護する著作権法の立法趣旨（著作権法1条）とそぐわない見地から、判例上、応用美術の著作物性について厳しい判断基準¹²が設けられたうえ、その著作物性が否定された判例が多数挙げられるが¹³、場合によって、応用美術の著作物性が認められた判決例もしばしば見受けられる¹⁴。

デジタル空間の構築にあたって、フィジカル空間をそのままデジタル空間に再現するなどの場合は、屋外に設置されている彫刻や建造物の外壁に固定されている絵画などの他、例えば、駅構

内や役所のロビー或いはショーウィンドーなどの屋外でない場所に設置または展示されている彫刻、絵画または著作物性を有する応用美術そのものなどについて、それらの著作権（複製権、公衆送信権）問題が浮上する。

この点、「美術の著作物でその原作品が屋外の場所に恒常的に設置されている場合」に限って、写真撮影や録画、或いはその写真や動画を利用して CG 化したり、インターネットにアップロードしたりすることなどについては、著作権法 46 条¹⁵の権利制限規定より、自由に行うことができるとされている。故に、例えば早稲田大学キャンパスに設置されている大隈銅像や渋谷駅前の広場に設置されているハチ公像のような屋外に恒常的に設置されている美術の著作物の原作品をデジタル空間へ転用することに関しては特段著作権法上の問題がないと言えよう。しかし、前述の駅構内など屋外でない場所或いは恒常的に設置でなく一時的に設置、展示されている美術の著作物（応用美術を含む）の場合は、同法 46 条の制限規定が及ばなくなることから、それらを勝手に写真撮影や録画したり CG 化したりする行為についてはやはり著作権侵害の可能性が残る。また、屋外の場所に恒常的に設置されているものの、それが美術の著作物の原作品でなく、美術の著作物の複製物にあたる場合においても、同様著作権侵害のリスクが残ると考えられる。

また、前述の「建築物の著作物」と「美術の著作物」とを、いわゆる「二面的解釈」の可能な著作物の利用について、問題は、著作権法 46 条より「建築物の著作物」と「美術の著作物」に課される権利制限の適用条件が異なる点にある。すなわち、「建築物の著作物」の場合は何らの適用条件も課されていないのに対し、「美術の著作物」の場合は、「その原作品」及び「屋外の場所に恒常的に設置されている」ことが同条の適用条件として課されているわけである。というのは、例えば、駅構内などの屋外でない場所に作られた美術の著作物と建築の著作物の両方にも該当するような著作物の利用について、著作権法 46 条の権利制限規定の適用を受けられるかをめぐっては学説が別れている。本稿の立場としては、建築の著作物である以上、例え「美術の著作物」と評価できるものであっても、その設置されている場所の如何に関わらず、同法 46 条が適用されるべきであると考えられる。

さらに、著作権法 46 条（柱書）は美術の著作物の著作権を制限する一方、「専ら美術の著作物の複製物の販売を目的として複製し、又はその複製物を販売する場合」を当該権利制限規定の適用から除外する旨が定められている（著作権法 46 条 4 号）。この 4 号は、即ち専ら美術作品のコピーの販売を目的として複製し、その複製物を販売する場合を権利制限の例外として定めている。典型例としては、例えば無断でハチ公像の写真集やカレンダーを作って販売することなどの場合は本号の適用を受けて、ハチ公像の著作権侵害と判断され得ると考えられる。デジタル空間への転用との関係に関しては、例えば無断でハチ公のデジタルアートを作って NFT デジタル作品として NFT プラットフォームにおいて「販売」することが同号の適用を受けるかが問題となる。この点について、NFT デジタル作品の取引の法的性質をめぐり激しい議論があるが、本稿の立場として、この 4 号にいう「販売」を有体物としての美術の著作物の複製物の所有権の移転と解釈すべくところ、NFT デジタル作品の取引には、あくまで無体物であるデータの更新にすぎず、

有体物の所有権の移転が伴わないことから、この4号の適用がないと考える。

なお、美術の著作物の利用に係る課題の一つとして、応用美術に対する著作権保護の基準が国によって異なるため、日本では著作権の成立が認められない家具等の実用性の有する応用美術であったとしても、日本以外の国においてはそれが著作物として著作権が認められる可能性が十分あり得る¹⁶。したがって、フィジカル空間の応用美術を国境のないデジタル空間へ転用する際、やはり準拠法をはじめとする国際私法上の課題が生じる。この点について、別の機会ですべて具体的に検討するになるが、デジタル空間における著作物の取扱いに関する国際的なルールの形成の重要性が高まったと考える。

1.3 その他の著作物

前述のとおり、建築の著作物や美術の著作物のほか、公衆が自由にアクセスできるフィジカル空間には、例えば街角に溢れている写真の著作物、店頭から流されている音楽の著作物、看板に書かれている文書やスローガンのような言語の著作物、建造物の外壁に設置されているスクリーンに再生されているコマーシャルやTV番組のような映画の著作物など様々な著作物が存在することが間違いないであろう。このような様々著作物に満ち溢れているフィジカル空間をデジタル空間に転用することにあたって、これらの著作権（複製権・公衆送信権等）侵害の問題も生じかねないはずである。

著作権法は、平成24年（2012年）の法改正より、例えば主たる被写体の写真撮影や録画をする際に、意図せず主たる被写体の周辺にある著作物を付随的におさえてしまった場合の、いわゆる「写り込み」の権利制限規定を新設した（著作権法30条の2）。平成24年当時の同法改正は、「写真の撮影、録音又は録画」といった三つの利用方法を前提として、係る他の著作物（「付随対象著作物」という。）が当該写真、録音又は録画における「軽微な構成部分」となる場合に限って、当該付随対象著作物の「複製又は翻案」行為を認めたものであった。それから、著作物を取り巻く環境の急激な変化に適切かつ迅速に対応するために、令和2年（2020年）において当該「写り込み」の制限規定が改正された。主な改正点として、同条適用の前提となる利用方法について、「写真の撮影、録音、録画、放送その他これらと同様に事物の影像又は音を複製し、又は複製を伴うことなく伝達する行為」まで拡大した。これにより、従来の写真撮影、録音、録画行為に加えて、生放送、生配信、模写やゲーム制作に当たってのCG化などの新たな利用様態も認められるようになった。そうすると、原則として、主たる被写体に「付随」的「軽微」な写り込みは「正当な範囲内」において自由に利用することができるようになったわけである。

フィジカル空間の環境をデジタル空間に再現することにあたっての撮影やCG化するなど、街角に現れている建築及び美術以外の様々な著作物の利用については、当該改正後の「写り込み」規定の適用より、ほぼ自由に行われるようになると思われる。しかし、例えば言語の著作物が書かれている街角の看板は、それ自体が撮影の対象であって「付随」的「軽微」な利用と言えるかが問題となる。特に「軽微」な利用の該当性判断に関して、実際のデジタル空間（メタバース）

では、アバターが自由に動き回ることができるため、例えばある看板に近づいたら、そこに書かれている言語の著作物が大写しになることもあると考えられる。この場合、著作権法 30 条の 2 いう「軽微」な利用に該当しないとされる可能性は否定できない。とはいうものの、学説には様々な議論があるが、「例えば映像の場合には、面積の割合のみならず、時間の割合も考慮の対象となり、画面上に著作物が大きく映るような場合でも、映る時間が短い場合には、軽微であると評価される」¹⁷ との考え方が有力である。

2. NFT デジタル作品の取引に関わる著作権問題

ブロックチェーン技術を駆使してデジタル空間における NFT デジタル作品の創作ないし取引が盛んになりつつある中、NFT デジタル作品の創作ないし取引過程における著作権侵害問題をめぐる紛争もしばしば見受けられる¹⁸。しかし、フィジカル空間を前提として構築されてきた現行知的財産法制度が必ずしもデジタル空間上の権利紛争をうまく対応できるとはいえず、新たな課題の把握や論点の整理が必要とされる¹⁹。

2.1 NFT デジタル作品の取引の仕組み

NFT 作品の取引仕組に関しては、図 1 で示したとおり、おおむね「鑄造過程」、「出品過程」及び「販売（転売）過程」の三つ段階に分けて考えることができる。

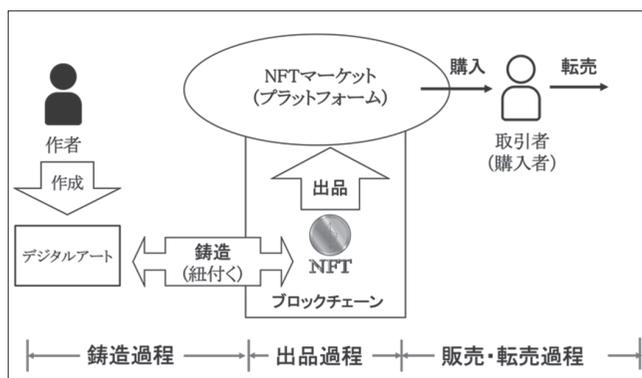


図 1 NFT デジタル作品の取引仕組

鑄造過程とは、作者（アーティストなど）がその美術の作品等をデジタル化したうえで、ブロックチェーン技術を利用した取引プラットフォームにアップロードして NFT 作品を鑄造することである。NFT 作品は、ブロックチェーン技術により鑄造者の識別情報や取引情報が記録されているため、複製や改竄は困難となり、代替不可能な唯一無二の存在として扱われる。

出品過程とは、鑄造された NFT 作品について取引条件等を付けて NFT プラットフォームにおい

て公衆がアクセス可能な状態にすることである。

販売過程（転売を含む）においては、購入者がデジタル決算で支払を完成することにより、ブロックチェーンに記録される識別情報に購入者が新たな所有者として記載される。その後の転売も同様に、新たな取引情報がその度ブロックチェーンに記録される

2.2 NFT デジタル作品の取引に関わる著作権問題

鑄造過程においては、前述のとおり、鑄造者が美術の作品等をデジタル化し、或いはすでにデジタル化された作品等を利用して、取引プラットフォームにアップロードすることに当たることから、利用された美術の作品等が著作物に当たる場合は、当該著作物の複製権（著作権法 21 条²⁰⁾）が働くと考えられる。すなわち、著作権者に無断でその著作物を利用して NFT デジタル作品を鑄造する場合、当該著作権者の複製権侵害になる。

また、出品過程においては、NFT デジタル作品を公衆がアクセス可能な状態にすることが著作物の自動公衆送信行為にあたり、公衆送信権（著作権法 23 条²¹⁾）の支配の対象となる。すなわち、著作権者に無断で NFT デジタル作品をインターネットと繋がっているサーバーにアップロードし、公衆のアクセスできる状態にすることが当該著作権者の公衆送信権の侵害行為となる。

上記の鑄造過程ないし出品過程における複製および公衆送信行為に関しては、判例にも学説にも大きな異論がないように思われる。一方、図 2 で示したとおり、販売（転売を含む。）過程においては、NFT デジタル作品の販売行為について著作権が及ぶのか、また NFT デジタル作品販売の法的性格、すなわち、NFT デジタル作品の販売又は転売によりどのような権利が移転されているのかについて判断が分かれている。

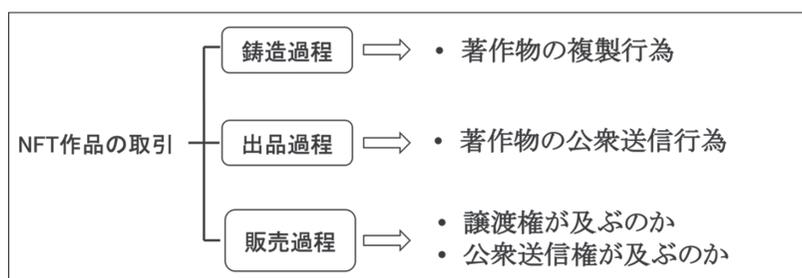


図 2 NFT デジタル作品の取引に関わる著作権問題

まず、NFT デジタル作品の販売行為が著作権法上の「譲渡権」の支配対象に当たるかについて検討する。譲渡権とは、映画の著作物以外の著作物を、「その原作品又は複製物」の譲渡により公衆に提供する権利を指す（著作権法 26 条の 2 第 1 項）。この条文上という譲渡権の対象である「原作品又は複製物」の解釈として、「書籍・絵画・CD 等の有体物であることが前提とされており、ネットで流通する電子書籍のように媒体をもたないコンテンツ（情報）自体は有体物で

ないため譲渡権の対象とはならない」²²とされている。NFT デジタル作品がインターネットにて流通するデジタルコンテンツにあたり、媒体をもたない無体物であることから、上記の解釈からすると、譲渡権の対象に当たらないことになる。しかし、現行著作権法上の譲渡権の定義規定は、主に映画以外の書籍や絵画、音楽 CD などのフィジカル世界に存する有体物である媒体に固定されている著作物の原作品又は複製物の公衆への提供行為を規律するために、平成 11 年法改正により設けられたものである。一方、フィジカル世界の媒体に固定されていない無体物である情報そのものの公衆への提供行為に関しては、公衆送信権（平成 9 年法改正）の規律の対象となるわけである。即ち、例えば、一枚の紙に描かれた絵画を公衆に譲渡する場合、これが著作物の原作品又は複製物の公衆への提供行為に当たするため、譲渡権の規律対象となるが、当該絵画をデジタル化し、そのデジタル画像をインターネットを通じて公衆へ提供する場合は、譲渡権と異なる公衆送信権の支配対象となる。このように、譲渡権と公衆送信権との支配領域の棲み分けは、立法当時において映画以外の著作物の公衆への提供手段につき、有体物の譲渡（又は貸与）か無体物の送信としか想定してなかったことが前提であると考えられる。しかし、ブロックチェーン技術を利用した NFT デジタル作品の NFT フラットフォームにおける公衆への提供（販売又は転売）行為は、前述のとおり、有体物の公衆への譲渡に当たらないため、譲渡権の規律対象とならないし、また、後述のとおり、NFT デジタル作品の販売があくまでブロックチェーンに記録された所有者情報の更新に過ぎず、作品自身に対する新たな送信行為が行われていないことから、現行法にいう公衆送信権の支配対象にも該当しない可能性がある。この意味で、NFT デジタル作品のような技術の進歩からもたらした新たな出来事に関しては、著作権法がどのように対応していくのが法改正も含めて今後検討すべき課題であると考えられる。

それから、NFT デジタル作品の販売行為が著作権法上の「公衆送信権」の支配対象に当たるかについて検討する。前述のとおり、NFT デジタル作品の販売というのは、購入者がデジタル決算で支払を完成することにより、ブロックチェーンに記録される識別情報に購入者が新たな所有者として記載されることである。その後の転売も同様に、新たな取引情報がその度ブロックチェーンに記録されることとなることから、NFT デジタル作品の販売行為は、単なる作品の出品者がブロックチェーンに記録される作品の取引情報などの識別情報を更新するだけで、新たな送信行為等が行われないため、公衆送信行為に該当しないと考えられる。

終わりに

NFT デジタル作品の販売（転売）行為に関しては、現行著作権法の下で、譲渡権及び公衆送信権のいずれも規律できないことは上記検討の通りである。しかし、特に現行著作権法上の譲渡権の解釈が NFT デジタル作品という新型の「デジタル仮想財産」を想定していなかったであろうこともあり、このような社会的事情の変化を鑑み、NFT デジタル作品の公衆への提供（譲渡）行為について、著作権法の立法目的を考慮したうえで、今後、著作権法がどのように対応すべき

かなどについて更なる議論する余地があると考え。

また、NFT デジタル作品の取引に関わる法的課題のうち、出品者や販売・転売者のみならず、著作権侵害が認められた場合、NFT フラットフォーム事業者の責任判断についての課題も浮上する。これまでの判決の蓄積やプロバイダ責任制限法の改正などがあるものの、従来の考え方が必ずしも NFT フラットフォーム事業者にうまく適用できるとは言えず、NFT フラットフォームの運営仕組みを考慮したうえでの議論が求められると考える。この点の検討について、本稿は紙幅の都合で割愛し、別の機会に議論することとする。

後注

- 1 メタバースは、インターネット上の仮想空間のことを指すが、ユーザーが3次元で構成された仮想空間の中で、自分自身の分身であるアバターを介して現実空間と同じように自由に動き回り、他者と交流し、または創作活動を行い、商品やサービスの取引など様々なことを体験できることが特徴である。
- 2 本稿にいうデジタル空間は、フィジカル空間（現実空間）の対義語であり、仮想空間やサイバー空間と呼ぶ場合もある。
- 3 NFT (Non-Fungible Token 非代替性トークン) は、ブロックチェーン技術を基盤にして作成された代替不可能なデジタルデータのことであり、「仮想通貨」や「デジタル・コレクション」とも呼ばれる。
- 4 (公財) 村田学術振興財団研究助成 (2023 年) で採択されたものである。
- 5 バーチャル渋谷とは、東京都渋谷区公認の配信プラットフォームであり、デジタル空間上に「もう一つの渋谷」を作って現実とデジタルの2つの渋谷を繋いで新たな文化を発信していくことを目的とするものである (公式サイト <https://vcity.au5g.jp/shibuya> 参考)。
- 6 デジタルツインは、フィジカル空間にある膨大な情報を収集し、データ分析・処理を経て、デジタル空間にフィジカル空間の環境を再現する仕組みのことを指す。
- 7 「ときめきメモリアルメモリアルカード同一性保持権侵害事件」(最高裁判所 H13.2.13) とは、ゲーム用ソフト「ときめきメモリアル」の改変セーブデータを格納したメモリーカードの販売が著作権侵害にあたるかを争った事件である。
- 8 例えば、芸術家の岡本太郎氏が制作した「太陽の塔」という芸術作品であり建造物でもあるものが挙げられる。当該芸術作品は1970年に大阪万博会のテーマ館の一部として建造され、万博終了後も引き続き万博記念公園に残された。
- 9 加戸守行『著作権法逐条講義 (六訂新版)』著作権情報センター (2013 年) 348 頁。
- 10 前掲注9・加戸 122 頁。
- 11 同前掲注 10
- 12 知的財産高等裁判所は、「ファッションシュー事件 (H26.8.28)」において、応用美術が美術の著作物として保護されるかについて次のように判示した。すなわち、「著作権法2条1項1号の上記定義規定からすれば、実用目的の応用美術であっても、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ものについては、上記2条1項1号に含まれることが明らかな「思想又は感情を創作的に表現した(純粹)美術の著作物」と客観的に同一なものとみることができるので、当該部分を上記2条1項1号の美術の著作物として保護すべきであると解すべきである。他方、実用目的の応用美術であっても、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することができないものについては、上記2条1項1号に含まれる「思想又は感情を創作的に表現した(純粹)美術の著作物」と客観的に同一なものとみることができないのであるから、これは同号における著作物として保護されないと解すべきである。」
- 13 応用美術の著作物性が否定された裁判例として、最高裁判所判決である「タイプフェス事件」(H12.9.7)をはじめ、その後の、東京高判「木目化粧紙事件」(H13.12.17)、仙台高判「ファービー人形事件」(H14.7.9)、知財高判「ファッションシュー事件」(H26.8.28)、知財高判「エジソンのお箸事件」(H28.10.13)、知財

- 高判「スティック型加湿器事件」(H28.11.30)、大阪地判「壁時計原画事件」(R3.6.24)、知財高判「タコの滑り台事件」(R3.12.8)、大阪高判「布団テキスタイル事件」(R5.4.27)などが挙げられる。
- 14 応用美術の著作物性が肯定された裁判例として、長崎地佐世保支決「博多人形事件」(S48.2.7)、知財高判「TRIPP TRAPP 幼児用椅子事件」(H27.4.14)、東京地判「照明用シェード事件」(R2.1.29)などが挙げられる。
 - 15 著作権法 46 条柱書「美術の著作物でその原作品が前条第二項に規定する屋外の場所に恒常的に設置されているもの又は建築の著作物は、次に掲げる場合を除き、いずれの方法によるかを問わず、利用することができる。」(一号～四号省略)。
 - 16 『文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約』(日本 1899 年加盟)は、応用美術の著作権法保護及びその保護基準について各加盟国に委ねている。第二条 (7)：「応用美術の著作物及び意匠に関する法令の適用範囲並びにそれらの著作物及び意匠の保護の条件は、第七条 (4) の規定に従うことを条件として、同盟国の法令の定めるところによる。本国において専ら意匠として保護される著作物については、他の同盟国において、その国において意匠に与えられる特別の保護しか要求することができない。ただし、その国においてそのような特別の保護が与えられない場合には、それらの著作物は、美術的著作物として保護される。」第七条 (4)：「写真の著作物及び美術的著作物として保護される応用美術の著作物の保護期間を定める権能は、同盟国の立法に留保される。ただし、その保護期間は、それらの著作物の製作の時から二十五年よりも短くしてはならない。」(公益社団法人著作権情報センター (CRIC) 訳)
 - 17 加戸守行『著作権法逐条講義 [七訂新版]』(著作権情報センター 2021 年) 270 頁。
 - 18 例えば、2022 年 12 月に、NFT デジタル作品の取引をめぐる著作権侵害紛争事件において、著作権侵害が認められた確定判決が中国の裁判所に言い渡された。
 - 19 日本においては、内閣府知的財産戦略推進本部主導の「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」が令和 4 年 11 月に設置され、デジタル空間上のコンテンツ創作等がもたらす新たな法的課題に対応するための課題把握及び論点整理ないし官民一体となったルール整備等が推進されているところである。
 - 20 著作者は、その著作物を複製する権利を専有する (著作権法第 21 条)。
 - 21 著作者は、その著作物について、公衆送信 (自動公衆送信の場合にあっては、送信可能化を含む。) を行う権利を専有する (著作権法第 23 条)。
 - 22 中山信弘『著作権法 (第 3 版)』(有斐閣 2020 年) 330 頁参照。

