

著作物の円滑な利用についての検討

平成 30 年度著作権委員会第 2 部会

渥美 元幸, 伊藤 由里, 松田 真

要 約

著作物を利用する場合は許諾を得るべきであるが、著作物は数が多く、全ての権利が登録、公示されているものでもなく、支分権の種類も多い。そのため、権利者及び利用者の双方に許諾に係るコストが発生する。そこで本稿では、より効率的に「円滑に利用」できる方策について検討を行う。まず、消尽法理を適用するか、規約・ガイドラインを用いることにより、効率的な利用が促進される。また、権利者と利用者との間をつなぐ仲介者の存在により、著作物の円滑な利用が促進され、仲介サービスそのものがビジネスにもなり得る。裁定制度（著作権法 67 条他）の改正によりその利用に対するハードルが従来よりも下がったが、更なる利用者の負担軽減を図る余地がある。また、許諾を得る場合の窓口が分かりにくいという問題点があるので、各種制度、サービスを網羅するプラットフォームの整備を推進するのがよい。

目次

1. 個別の折衝が不要なケース
 - 1-1 消尽法理の適用可能性
 - 1-2 権利者側が提示する規約・ライセンス
2. 仲介ビジネスとプラットフォーム
 - 2-1 仲介サービス
 - 2-2 現行の権利処理

我々に与えられた委嘱事項は「コンテンツビジネスを成功させるための、著作権（著作物）の適切な保護と利用の調査・研究」であった。ここで、著作物をビジネスにおいて利用する場合、権利者を探し出して許諾を得るのが本来あるべき対応である。しかし、著作物は数が多く、特許権のように全ての権利が登録、公示されているものでもなく、支分権の種類も多い。そのため、権利者及び利用者の双方に許諾に係るコストが発生する。そこで本稿では、与えられたテーマである「コンテンツビジネスを成功させる」とは、著作物をより効率的に「円滑に利用」できることである、という観点から検討を行う。

1. 個別の折衝が不要なケース

1-1 消尽法理の適用可能性

(1) 知的財産法一般における消尽

消尽法理とは、権利者が権利の対象となる製品（対象製品）を一旦正当に譲渡した場合、当該対象製品に

関して当該権利の行使は認めない（消尽したものとみなす）というものである。特許法等において消尽法理に関する条文上の規定はなく、判例により消尽の考え方が採用されている。BBS 事件最高裁判決⁽¹⁾や、液体収納容器事件最高裁判決⁽²⁾等が代表的なものである。

この消尽法理が認められる理由は、対象製品が転々流通する都度、権利者の許諾を必要とするとなれば、対象製品の円滑な流通を阻害することになり、ひいては権利者の利益を害することにもなるからである。また、権利者としても対象製品について最初の第一譲渡の段階で、以後の流通のことを考えて十分な利得を獲得する機会が保障されているということができ、再譲渡に際して二重に利得を得ることを認める必要性はないという理由からも許容されるといえる。

(2) 著作権法における消尽

我が国における著作権法は、消尽法理について明文規定を設けており、譲渡権（26 条の 2）について、譲渡による権利の消尽が同条第 2 項に明記されている。譲渡権は流通をコントロールしうる強力な権利であるため、消尽しない譲渡権を認めた場合には著作物について流通のコントロールが可能となる。一般的な製品には流通のコントロールが認められていないのに、著作物であれば認められることは合理性を欠くことから譲渡権についての消尽を明文により規定したとされる。

当該規定は、譲渡権の消尽のみを規定したものではありません。

ない。中古ソフト事件最高裁判決⁽⁹⁾においても、当該規定は消尽の原則を確認的に規定したものであり、その反対解釈として頒布権の消尽を否定するのは相当ではない、とされている。同判決においては、上記BBS事件最高裁判決を引用し、消尽法理について、「この理は、著作物又はその複製物を譲渡する場合にも、原則として妥当するというべきである」としている。

その理由を、以下のように述べている。

(ア) 著作権法による著作権者の権利の保護は、社会公共の利益との調和の下において実現されなければならないところ、

(イ) 一般に、商品を譲渡する場合には、譲渡人は目的物について有する権利を譲受人に移転し、譲受人は譲渡人が有していた権利を取得するものであり、著作物又はその複製物が譲渡の目的物として市場での流通に置かれる場合にも、譲受人が当該目的物につき自由に再譲渡をすることができる権利を取得することを前提として、取引行為が行われるものであって、仮に、著作物又はその複製物について譲渡を行う都度著作権者の許諾を要するというになれば、市場における商品の自由な流通が阻害され、著作物又はその複製物の円滑な流通が妨げられて、かえって著作権者自身の利益を害することになるおそれがあり、ひいては「著作権等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与する」(著作権法第1条)という著作権法の目的にも反することになり、

(ウ) 他方、著作権者は、著作物又はその複製物を自ら譲渡するに当たって譲渡代金を取得し、又はその利用を許諾するに当たって使用料を取得することができるのであるから、その代償を確保する機会を保障されているものといえることができ、著作権者又は許諾を受けた者から譲渡された著作物又はその複製物について、著作権者等が二重に利得を得ることを認める必要性は存在しないからである。

(3) その他への適用可能性について

著作権は、著作人格権や複製権等の著作財産権(狭義の著作権・支分権)といった複数の権利で構成されているところ、これまで消尽が問題となるのは主に譲渡権と頒布権であった。しかしながら、上記の中古ソフト事件最高裁判決の考え方を踏襲し、その他の

支分権等についても消尽法理を適用することができる場合もあると考えられる。

著作者ないし著作権者が自己の著作物を広く公衆に知らしめるために、著作物を複製可能な状態で無償提供することがある。無料冊子等の配布のように有体物の形態での提供もあれば、SNS等を通してダウンロード可能なファイル形式での提供もある。このような形態で提供されているコンテンツに関する支分権等については、一定の条件下で消尽法理を適用する余地があると思われる。例えば、著作権者等が不特定多数のユーザに対してコンテンツを複製することについて黙示的に許諾している(権利を行使しない)といえる状況である。著作権者等がコンテンツを提供することの対価としての金銭的な利益よりも自己のコンテンツを広く公衆に知らせて知名度を高めることを優先させたい場合には、コンテンツを複製可能な状態で無償提供することがある。このように著作権者等がコンテンツの複製を制限するのではなく黙示的に許諾しているような状況であっても、著作権者等がこの許諾を取り消して権利を行使する選択権が残ることになる。このような形態で無償提供されているコンテンツを用いたコンテンツビジネスを展開しようとしても、この著作権者等に留保されている選択権のために、著作物又はその複製物について複製等を行う都度著作権者の許諾を要するのであれば、当該コンテンツビジネスの展開の障害となり、著作権者等が所望していた市場におけるコンテンツの拡散は阻害されることになる。また、著作権者等は、コンテンツ提供の代償として金銭的な利益を確保する機会を自ら放棄しているともいえるから、その代償を確保する機会を再び与える必要性も乏しいといえる。したがって、このような著作権者等の自発的なコンテンツの無償提供については、その他の支分権等、例えば、複製権や公衆送信権、条件によっては翻案権についても消尽法理を適用する余地を認めるのが妥当である。

しかしながら、著作権者等の自発的な意思に基づいてコンテンツが無償提供された場合であっても、当該コンテンツに関するその他の支分権等について無条件に消尽法理を適用するのは妥当ではない。著作権者等の意思を超える利用行為についてまで消尽を認めるのは著作権者等の保護に欠けるからである。そのため、著作権者等のコンテンツの提供の仕方や態様によって、消尽法理が適用されるべき支分権等を判断するよ

うな法構成を検討すべきであろう。

著作権者等が消尽を許容する範囲と消尽させない範囲とが明確に規定されていることは、コンテンツを利用したビジネスを展開しようとする者にとって有意義といえる。また、コンテンツホルダー側である著作権者等にとっても、コンテンツを無償提供する際に、戦略的に提供条件を設定することで自己のコンテンツを広く公衆に知らしめ、収益を確保できる機会が増すことも考えられる。

このように、その他の支分権等についても消尽法理を適用することにより、コンテンツビジネスを成功させるための著作権の適切な保護・利用に資することができるケースも考えられる。

1-2 権利者側が提示する規約・ライセンス

消尽法理を用いれば、権利者への問い合わせを行うまでもなく適法に著作物が利用可能となり得る。しかし、そうならないケースも依然として多く存在し得るので、万能の効率化手法とはならない。そこで次に、権利者への問い合わせを行うまでもなく、実質的なお墨付きを得て他者の著作物を利用できる、ガイドラインについて検討する。

(1) 主に非営利個人向けのガイドライン

任天堂は2018年11月29日、公式サイトに「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」を掲載した⁽⁴⁾。このガイドラインには下記の記載がある。

「任天堂は、個人であるお客様が、任天堂が著作権を有するゲームからキャプチャーした映像およびスクリーンショット（以下「任天堂のゲーム著作物」といいます）を利用した動画や静止画等を、適切な動画や静止画の共有サイトに投稿（実況を含む）することおよび別途指定するシステムにより収益化することに対して、著作権侵害を主張いたしません。ただし、その投稿に際しては、このガイドラインに従っていただく必要があります。あらかじめご了承ください。」

すなわち、ガイドラインに従う限り、権利者への問い合わせを行うまでもなく、同社が著作権を有する映像や静止画等を利用することができる。ただし、このガイドラインが対象としている主体は個人であって、法人などはガイドラインの対象外である。つまり、ビジネスとしての利用の場合、このガイドラインは適用できないかに思われる。なお、セガ社の『ファンタ

シスターオンライン2』著作物利用ガイドライン⁽⁵⁾においても、スクウェアエニックス社のファイナルファンタジーXIV著作物利用許諾条件⁽⁶⁾においても、基本的には非営利についての利用について、ガイドラインで規定している点が共通している。

ここで興味深いのは、利用規約が明示するリストに挙がっているシステムを利用する場合は、当該システムが一定の報酬を受け得るものであってもコンテンツの利用が可能であり、コンテンツの利用者が収益を得られる可能性がある点だ。例えば任天堂の上記ガイドラインには、「個人であるお客様は、任天堂のゲーム著作物を利用した動画や静止画等を、営利を目的としない場合に限り、投稿することができます。ただし、別途指定するシステムによる場合は、投稿を収益化することができます。」と記載されており、別途指定するシステムに「YouTube パートナープログラム」等が含まれている。YouTuberのように、視聴者による動画の視聴に応じて報酬を得る個人活動を、仮にビジネスと捉えうるならば、ガイドラインに準拠したビジネス上の著作物利用も行い得ることになる。IT技術の進展に伴い、企業に限らない様々なプレイヤーが著作物を扱う領域に参入してきている昨今では、個人と法人、営利と非営利の区別にも曖昧な部分が生じており、その切り分けは難しい。

なお、任天堂の上記ガイドラインには、法人などの団体は対象に含まれていないところ、HIKAKIN氏を始めとした著名なYouTuberが多数在籍するUUUM株式会社は、2017年5月以降、任天堂の著作物の取り扱いに関する包括的許諾を受けており、継続して「法人として」の許諾を受けることとなっている⁽⁷⁾。

(2) ビジネス上用いることが可能なガイドライン

利用主体を非営利個人に限定しない、ビジネスにも利用し得るようなガイドラインも存在する。その一例として、クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CCライセンス）⁽⁸⁾がある。

CCライセンスには、作品を利用するための4種類の条件がある。作品のクレジットを表示することを作品利用の条件とする「表示（BY）」、営利目的での利用をしないことを作品利用の条件とする「非営利（NC）」、元の作品を改変しないことを作品利用の条件とする「改変禁止（ND）」、元の作品と同じ組み合わせのCCライセンスで公開することを作品利用の条件とする「継承（SA）」の4種類である。これらの組み

合わせによって、「表示」「表示－継承」「表示－改変禁止」「表示－非営利」「表示－非営利－継承」「表示－非営利－改変禁止」の6種類のCCライセンスが構成されている。従来の「利用可／不可」の単なる2択ではなく、利用可能な場合の条件を、数種類に集約された型に基づいて表現できる点が面白い。ビジネスとしては「非営利（NC）」を条件としないCCライセンスであれば、利用が可能である。

また、著作権による利益を放棄し、作品を完全にパブリック・ドメインに置くことを可能にする「CC0」も存在する。CC0の利用例として、大崎駅西口商店会の、いわゆる「ゆるキャラ」である「大崎一番太郎」の例がある。著作権法改正により、著作権の権利期間が原則50年から原則70年へと延長された今、「権利を自ら放棄する仕組み」の存在は、著作権が関係するビジネスにおいて、何らかの自由度を提供できる可能性を有している。

いらすとや⁹⁾は、かわいい絵のフリー素材が多く利用可能であり、個人、法人、商用、非商用問わず無料で利用できる。ただし、素材を21点以上使った商用デザインの場合は有償対応となる。

(3) ガイドライン利用時の注意点

ここで、ガイドライン中の文言に異なる解釈が生じた場合に、問題が生じ得る。例えば、株式会社、一般社団法人、YouTuber、個人等、多くの利用主体のうち、どこまでが「非営利」だろうか？ 我が国の立法においては、用語の定義規定を設ける事が多いが、この定義が複数のガイドラインの間で異なる、あるいは定義規定がガイドラインに設けられていない、などの場合、利用者視点では基準が不明瞭になることもあり得る。なお、権利者は利用規約やガイドラインに併せて、FAQを提示する等の手段により、条件の明確化の努力を行っている。また、利用者には、権利者の解釈に基づいたガイドラインの条件に違反した場合、権利を行使されるおそれが存在する。すなわち、契約の作業を省力化できる上述の「ガイドライン」の利用も、万能の効率化手法とは言えない。

2. 仲介ビジネスとプラットフォーム

2-1 仲介サービス

権利者と利用者との間に立って、著作物の円滑な利用を促進する主体として、仲介者が存在する。なお、本稿でいう「仲介」は一般用語であり、「当事者双方

の間に立って便宜を図り事をまとめること。なかだち」を意味する。かかる仲介者としてまず想起されるのはJASRAC等の集中管理団体であるが、かかる集中管理団体については各所で多数の研究がなされているので、本稿においては、昨今の興味深い仲介サービスの具体例をいくつか紹介し、そこから何かしらのヒントを抽出してみたい。

(1) 実業之日本社

文芸や漫画の分野において、絶版になった過去作が入手出来ない、という問題がある。この問題への運用カバーとして、マンガ図書館Zが存在していた¹⁰⁾。絶版漫画を、権利者に限らないユーザーからも投稿してもらい、これをサイト上に公開し、広告収入等を得て作家へと還元するものであり、散逸しつつある絶版漫画のデジタルアーカイブ機能と、作家への収益還元機能の双方を備えた、面白い試みである。

ここで新たに、マンガ図書館Zの活動主体である株式会社Jコミックテラスと、出版社である実業之日本社とが共同で手がける、実験的なサービスが始まった¹¹⁾。実業之日本社から出版された作品で、現時点では紙・電子ともに販売されていないものを収集し、無料で閲覧できる「マンガ図書館Z」での配信を行う実証実験である。この実験の目的は以下の3点であるとされている。

- 「・過去の作品を権利者本人と第三者から素材を提供してもらうことにより、権利者の利益に貢献する
- ・作家にとってメリットのない、海賊版での作品流通を防止することに貢献する
- ・市場で流通しておらず接するのが難しくなった過去の作品を電子化することで、読者の利益に貢献する」

上述の「アーカイブ機能」「作家への収益還元」の他に、昨今問題となっている海賊版対策もにらんでいる点が面白い。また、この実証実験において、「報酬配分は作者が80%、出版社が10%、素材提供者は10%」とされている。つまり、作者に利益還元されるだけでなく、他の関与者である「出版社」と「素材提供者」も、報酬を受け取る構造になっている。読者も、「入手困難であった過去作を読める」というメリットを享受できる。このように、サービスに係わる各者のそれぞれにメリットが存在する形態となっている。

(2) マンガルー

漫画の絵等を、ツイッター等のSNSで利用したい

というニーズは、一般に非常に多い。しかし、漫画の絵等は著作物であるため、権利者の許諾無しでは公衆送信権（23条）や、その前段階の複製権（21条）の侵害となり得る。また、ツイッターでのリツイート行為についての著作権等の侵害の有無についての判決もある⁽¹²⁾。このような侵害リスクを回避し得るサービスとして、「マンガルー」がある⁽¹³⁾。権利者より正式に許諾を受けた作品を、SNS等の利用者がWEBサイトやツイッター等で利用可能なサービスである。すなわち、権利者と、SNS等の利用者との間に「マンガルー」という仲介者が入ることで、著作物の利用が円滑になり得る。また、マンガの権利者は著作権を守りながら認知を拡大できるというメリットもある⁽¹⁴⁾。

（3） 検討

上記（1）（2）の例のように、著作物に関係する者（権利者、利用者、仲介者、等）のそれぞれに得のあるサービス形態が構築できれば、著作物の円滑な利用は促進されることになるだろう。著作物を利用する、利用させるビジネスの双方が活発になり得るだけでなく、仲介業務自体がビジネスにもなり得る。また、仲介者の存在により、権利者および利用者の双方にとって、著作物の利用が効率化される。

また、関係者が得る利益が、著作物の販売利益だけとは限らない点も注目に値する。実際、（2）においては、権利者側のメリットとして「認知を拡大できる」点が挙げられている。例えば、将来の見込み鑑賞者（ファン）の獲得もメリットと解釈し得る。著作物に関係する者（権利者、利用者、仲介者等）が、金銭に限られないメリットをどこに見出すかという部分に、著作物利用の円滑化や、ビジネスとしての成功の鍵があるのではないかと思える。

2-2 現行の権利処理

（1）著作物を利用したい、利用させたい場合において、最終的に権利者・利用者間で形成される合意の内容そのものよりも、そこに至るまでの過程にかかる手間とコストが障害である場合も多い。

著作物の利用態様が主として商業的な利用を目的とするものでなかったり、小規模なビジネスを予定するものについては、そこから得られる利益も少ない（あるいは無い）。その中から権利者に対し対価を支払うこと自体は受け入れている利用者であっても、合意形成に至るまでの、権利者に対する対価以外の中間コス

ト・手間の存在は著作物の円滑な利用への大きな障壁となりうる。権利者の連絡先を調べ、交渉を行い、契約を締結するという一連の作業は、個人や小規模な企業が自ら行うにはハードルが高く、都度専門家に依頼するとなるとコストの面で負担が大きい。

これは権利者側においても同様である。現代では、SNSや著作物の投稿サイト等を通じて著作物を容易に公表可能である。すると、創作を生業とせず、著作権の権利処理とは縁遠い環境にある著作者が、ある日突然著作物の利用許諾を求められるという事態も生じ得る。そのような場合に、自ら対応するのは負担である一方で、適切な専門家を探して依頼するというのもハードルは高い。

利用許諾を得るに至るまでのハードルの高さは、結果としてコンテンツの利用の断念や無許諾での利用に繋がりを。いずれの結果も、権利者にとっては著作物から収益を得る機会の損失である。同時に、利用者にとっても、利用する著作物の採択の幅が狭まるか、権利処理を行っていないことによるリスクを抱えるかのいずれかに帰結するのであり、著作物の円滑な利用が図られているとは言い難い状況となる。

（2）権利者からの許諾を待たずに著作物を利用するための法上の手段として、裁定制度（著作権法67条他）がある。このうち権利者と連絡が取れない場合における裁定については、著作権法67条が定める「相当な努力」についての文化庁告示⁽¹⁵⁾が平成26年8月に改正され、併せて裁定制度の運用が改善された。その後、平成28年2月には、文化庁告示の更なる改正により、過去に裁定を受けた著作物等についての権利者搜索の要件が緩和された。さらに、平成30年4月からは、著作権法施行令の改正により裁定の申請手数料が値下げされている。これらの一連の改正により、裁定にかかる期間及びコストが軽減され、裁定制度の利用に対するハードルは従来よりも下がったと言える。もっとも、更なる利用者の負担軽減を図る余地は十分にあると考えられる。例えば、前述の告示改正により、公衆に権利者情報の提供を求めるための広告を著作権情報センター（CRIC）ウェブサイトに掲載する場合において、裁定申請に必要な広告期間が、「30日以上」から「7日以上」に短縮された。しかし、7日間の広告掲載により権利者に関する新たな情報が寄せられる可能性は非常に低いと考えられる⁽¹⁶⁾。より早期に裁定を得られるように更なる簡素化を検討する

余地はあるであろう。

この点、平成28年より、裁定制度の利用者の負担軽減の効果や課題について検証するための「オーファンワークス実証事業」が文化庁の委託事業として行われている。実証事業として、オーファンワークス実証事業実行委員会が裁定申請等の手続を行い、また、広告掲載及び裁定申請に係る費用も同委員会が負担するものとなっており、対象となった利用希望者の負担軽減が図られている。これまで裁定制度の利用に二の足を踏んでいた利用希望者と裁定制度とを繋ぐ役割も果たし得ると考えられる。また、実証事業を通じて得られた知見に基づき、更なる運用の改善がされることも期待できる。

(3) このように、権利者と利用者を繋ぎ、著作物の円滑な利用に資する様々な仕組みやサービスは既に存在し、今後も増えていくことが予想される。そこで問題となるのが、ある著作物を利用したい場合にどこを通じて許諾を得るべきかが分かりにくい点である。例えば、音楽著作物を利用したい場合に、JASRACやNexToneといった集中管理団体が存在することは一般にも知られている。その一方で、利用態様によっては著作権のみならず著作隣接権の処理も必要になることや、著作隣接権の処理は前述の団体を通じて行えないこと、ただし利用シーンによっては著作権と著作隣接権の処理を一括して手続することが可能な窓口もあること⁽¹⁷⁾、といった事実は、法律と実務に精通していなければ把握することは困難といえる。

そこで、適切な利用許諾を得やすくし、著作物の円滑な利用を促進するための一案として、各種制度、サービスを網羅するプラットフォームの整備が挙げられる。各管理団体や民間サービスの管理・提供する著作物やCCライセンスが付された著作物などを網羅したデータベースが構築されれば、利用希望者はまずプラットフォームを訪れることにより利用許諾を得るための足がかりを掴むことができる。

具体的にはまず、著作物や著作者名、利用方法等に基づく、管轄団体やサービスの一元的な検索を行えるようにすることで、利用希望者はこれまでよりも容易に適切な窓口を見つけることができるようになる。

また、個別の利用許諾手続を避けたい場合に、CCライセンスが付された著作物などから、利用希望者の条件に合う著作物があるかを検索するという利用方法も考えられる。

さらに、ある程度定型な条件で利用を許諾したり、個別の利用許諾に応じる意思のある権利者が、自らの権利について、許諾の条件や契約の窓口として委任した弁理士等の代理人の情報とともにデータベースに登録しておくといった利用も考えられる。その際に変名と代理人の情報のみでも登録を可能とすれば、実名や個人の連絡先の公表を希望しない著作者も利用しやすく、新たな利用許諾の機会も生まれうる。

その他にも、一度裁定を受けた著作物は権利者搜索の要件が緩和されることから、そのような著作物の情報がデータベースに蓄積されれば、裁定制度の利用促進にも繋がりうる。

コンピューターとインターネットの普及に伴い、著作物の創作、公表のハード面でのハードルが大きく下がりがり、一般の人々が著作権に向き合う必要のあるシーンは拡大が続いている。円滑かつ簡便な権利処理はこれから益々求められるものとなるであろう。

(参考資料)

- (1) 最判平 9.7.1・民集 51 卷 6 号 2299 頁
- (2) 最判平 19.11.8・民集 61 卷 8 号 2989 頁
- (3) 最判平 19.11.8・民集 61 卷 8 号 2989 頁、最判平 14.4.25・民集 56 卷 4 号 808 頁
- (4) https://www.nintendo.co.jp/networkservice_guideline/ja/index.html
- (5) <http://pso2.jp/players/support/rule/copyright/>
- (6) <https://support.jp.square-enix.com/rule.php?id=5381&la=0&tag=authc>
- (7) <https://www.uuum.co.jp/2018/11/29/28513>
- (8) <https://creativecommons.jp/licenses/>
- (9) <https://www.irasutoya.com/>
上記サイトの「ご利用規定」に、「当サイトで配布している素材は規約の範囲内であれば、個人、法人、商用、非商用問わず無料でご利用頂けます。」と記載されている。一方、「以下の場合、有償にて対応させていただきます。」とも記載されており、「素材を21点以上使った商用デザイン」が記載されている。
- (10) <https://www.mangaz.com/>
- (11) <https://hon.jp/news/1.0/0/12168>
- (12) 知財高裁平成30年4月25日判決 平成28年(ネ)第10101号
- (13) <https://mangaloo.jp/>
- (14) <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1703/01/news098.html>
- (15) 平成21年文化庁告示第26号
- (16) 平成26年8月の文化庁告示改正に際し文化庁が公表している「権利者不明等の場合の裁定制度の見直しについて」

(http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/chosakukensha_fumei/pdf/minaoshi.pdf) においても、「『相当な努力』のうち、(公社)著作権情報センター(CRIC)への30日間の掲載期間中に権利者が判明することはないが、30日間経過後も掲載しておくことにより、権利者が判明したことはある」と記載されている。

(17)一例として、一般社団法人音楽特定利用促進機構(ISUM)が提供するウエディングシーンにおける著作権及び著作隣接権の一括での利用申請サービスが挙げられる。

(原稿受領 2019.7.31)

パンフレット「弁理士Info」のご案内

内容

知的財産権制度と弁理士の業務について、イラストや図を使ってわかりやすく解説しています。一般向き。A4判30頁。

価格

一般の方は原則として無料です。
(送料は当会で負担します。)

問い合わせ/申込先

日本弁理士会 広報室
e-mail: panf@jpaa.or.jp
〒100-0013 東京都千代田区霞が関3-4-2
電話: (03)3519-2361(直)
FAX: (03)3519-2706

