

特集《著作権》

「コンテンツビジネスに関わる知財における課題および弁理士がコンテンツ知財分野への関与を深めるための方策」

令和7年度著作権委員会第2部会

浜田 治雄、井上 正、垣木 晴彦、北岡 弘章、前原 久美、
前浜 正治、白鹿 剛、畑野 慎互、鶴 善一、岡崎 真洋

要 約

日本のコンテンツビジネスが我が国の強みとなっている現在、より一層向上させるために、著作権に強い弁理士ならではの視点から知財における課題を指摘すべく、とくに重要と思われる課題についてまとめた。さらに、弁理士がコンテンツ知財分野への関与を深めるために、著作権法でのコンテンツの保護という切り口から重要と思われる裁判例を指摘し、著作権法以外の法律でのコンテンツについての裁判例についても取り上げ、コンテンツ保護の限界、その限界を打破する可能性についても言及した。最後に、これらの裁判例、コンテンツの保護の限界、その限界を打破する方策を理解している弁理士が、コンテンツ知財分野への関与を深めるための方策に論及した。

目次

1. はじめに
2. コンテンツビジネスに関わる知財における重要課題
3. 弁理士がコンテンツ知財分野への関与を深めるための方策
4. コンテンツ知財分野への関与をさらに深めるために

1. はじめに

日本のコンテンツビジネスは大きく発展し我が国の強みとなっているが、我が国のコンテンツビジネスを、より一層向上させるためには、コンテンツビジネスについて問題となっている現在、将来の課題を把握する必要がある。コンテンツビジネスに関わる知財における課題については様々な団体、個人等からも意見が出されているが、著作権に強い弁理士ならではの視点から課題を指摘することは重要と思われる。そこで、令和7年度著作権委員会第2部会では各委員から課題を広く収集して課題を58件に集約し、その中からさらに重要と思われる課題についてまとめ、弁理士がコンテンツ知財分野への関与を深めるための方策についても提言をした。

2. コンテンツビジネスに関わる知財における重要課題

2. 1 著作物性がないとして著作権に基づく保護が受けられないとされているコンテンツの保護の方策

著作物性がないとされているコンテンツについても、保護の必要性が考えられているコンテンツは多い。著作権で保護されていないとしても、不法行為で保護される場合もあるが、その限界は明らかでなく、また、不法行為による保護では不十分な点もあるため、不正競争行為の一つとして法改正を求めることが考えられる。

(1) 著作物性がないとして保護されない事例として次のようなものがある。

1) 生成AIにより作風をまねて作成されたコンテンツの保護

ChatGPT⁽¹⁾により作成されたジブリ風の画像が話題となった。

作風自体は、著作物ではなく、著作権による保護が受けられないというのが通説的な考えである。対応策としては、著作権法 30 条の 4 の但書（著作権者の利益を不当に害することとなる場合）に該当するとして著作権で保護される解釈をとることも考えられるが、通説は否定的である。

2) 将棋の棋譜についてのオンライン配信

将棋の棋譜については、通説的には著作物性がないと判断されているが、いくつか裁判例が出ている。将棋中継動画の配信者が、囲碁将棋チャンネルを相手に、動画を YouTube⁽²⁾等から削除申請されたことについての裁判で、不法行為該当性を認めた裁判例がある。

3) 楽譜の保護

バンド音楽の楽譜（バンドスコア。ギター、キーボード、ドラム、ボーカル等、個々のパートがどのように演奏すべきかまで落とし込んだ楽譜）の模倣につき、バンドスコアの採譜者がサイト上でバンドスコアを無償提供し広告収益を上げていた者に対して訴訟提起を行い、不法行為が認められた事案がある。

4) 声優の声の保護

特定の声優に似せた声を AI で生成し、既存の楽曲を歌わせる等した音源や動画を作成し、その際、当該声優の氏名や肖像として広く認識されているもの、またはこれらと類似したものを使用し、当該声優が演じている音源や動画と混同を生じさせる表示をしている場合について、生成 AI による声優を模した声の生成・利用と著作権との関係についても、議論となっている。

基本的には著作権（隣接権）ではなく、人格権、パブリシティ権、不法行為による保護が検討されている。

(2) これらの事例を考えると次のような課題が見えてくる。

1) 著作権による保護の範囲についての解釈による保護範囲の拡張

アイデアは保護されない等、著作物として保護されない場合は多く存在するが、そもそもアイデアと表現の区別は曖昧であり、作風の保護の問題も含め、解釈上の保護範囲の明確化あるいは広げる方向での再解釈が必要である。

2) 不法行為による保護の範囲の解釈による保護範囲の拡張

将棋の棋譜や楽譜の事例については、不法行為での保護を認める裁判例がいくつか出ているが、北朝鮮事件最高裁判決後は、不法行為を認める裁判例が少なく、その射程範囲についても必ずしも明確ではない。

したがって、北朝鮮事件最高裁判決に基づき保護されないコンテンツの射程範囲の見直しが必要であり、そもそも著作権により保護されない理由に遡った射程範囲の見直しが必要である。

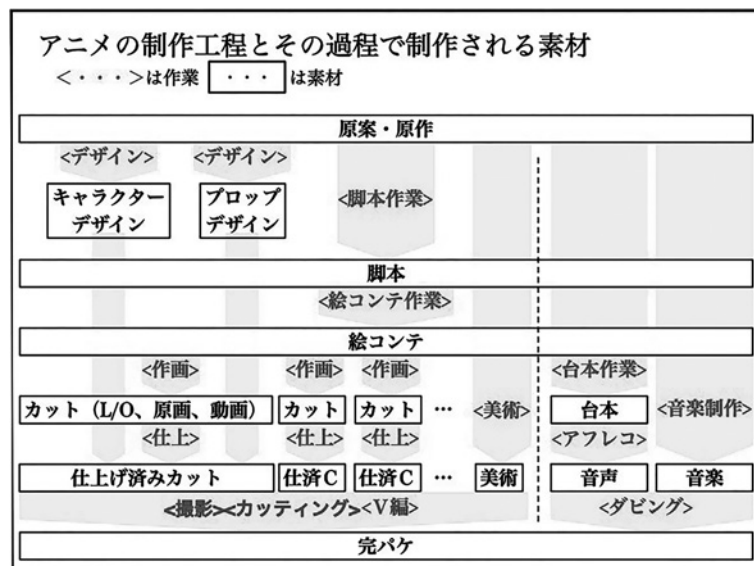
3) 不正競争防止法改正による対応

不法行為による保護が認められる場合であっても、不法行為による保護では不十分な場合がある。損害賠償に関しては、損害賠償に関する知財の立証軽減についての規定がなく、また、差止ができない等の問題がある。

したがって、不正競争行為の一つとして不正競争防止法の法改正による対応が考えられる。

2. 2 映像制作における各セクションの成果物の権利処理の困難性についての課題

多数の制作セクションが組み合わさり多数のクリエイターによって成り立つ映像制作（特にアニメーション）において、それぞれのクリエイターの成果物に関する権利の処理が適切に行われていない。



例えばアニメーション制作においては、制作がスタートしてから完パケ（完全パッケージ）が出来上がるまでの間に、原案プロット・脚本・絵コンテ・背景美術・原画レイアウト・原画・作監修正・総作監修正・動画・仕上げ（色付き）カットという少なくともこれだけの成果物が存在する。原則としてそれぞれが著作物であるが、その制作過程を詳細に検討すれば、それぞれの段階で著作物として完成していると言えるのか？絵コンテに基づいて描かれた原画には創作性が存在するのか？原画マンと作監の共同著作物になるのか？それとも作監修正は原画を翻案した二次的著作物になるのか？等の権利の発生や権利の帰属に関する問題が存在するにもかかわらず、制作現場においてその権利処理については一切考慮されていない。

2. 3 ディープフェイク（映像・音声）による肖像・声の無断活用とパブリシティ権拡張

生成 AI で俳優・声優の顔や声を模倣した UGC（User Generated Content）／広告が急増している。現行著作権法で保護される「声」は「実演」の範囲に限定され、声そのものの人格的利益は十分に保護されない。著作権の枠外であり、現行法は肖像権・パブリシティ権を不正競争防止法等で間接的に保護するにとどまる。しかし、死後パブリシティ・声の権利については空白が残る。そのため、日本俳優連合は著作物等を AI が利用することに関する規制を著作権法に明確に記載する、又は AI の適切な利用に関する個別法を設け、さらに実演家等のパブリシティ権の明確化、翻案権・複製権を付与するべきという意見を出している⁽³⁾。

2. 4 脚本家の実態なき権利処理と権利主張のために歪められる創作活動

脚本家の権利は日本脚本家連盟によって管理され保護されているが、そもそも原作に忠実に映像化する場合の映像作品においては原作の内容の組み替え、アフレコ台本としての清書作業に留まってしまうことが多いようである。そのような状況であっても日脚連によって著作権に基づく脚本使用料が徴収されることは必ずしも適正とは言えないとも考えられる。このような批判を避けるために、不本意にも脚本家が不要な改変を無理に行わざるを得ない状況が起こってしまう可能性がある。

2. 5 生成 AI の学習データ利用とモデル出力の権利還元メカニズム

著作物のテキスト・データマイニング例外（著作権法 30 条の 4）はモデル学習に適用され得る一方で、クリエイターへの還元スキームは未整備であると指摘されている。また、学習データの透明化レジストリや生成物の帰属情報（プロヴナンス）タグの標準化についても提言がなされている。さらに、画像・音声・動画モデルの出力が原著物の「表現上の本質的特徴」を再現する場合の線引きは不明確であり、著作権・商標・意匠にまたがるクロスオーバーの問題が浮上している。

2. 6 批判的コンテンツに対する権利行使と権利濫用の法的課題

著作物に対する正当な引用の範囲内での批判、研究、レビュー等に対し、著作権者が著作権侵害を主張して削除要求を行う事例がある。その実質的な目的が専ら自身への批判を封殺することにある場合、コンテンツの健全な発達の観点から放置してよいかという問題がある。プラットフォームが機械的に削除に応じやすい現状も、この問題を助長している。

2. 7 その他の問題・課題について

第2部会の各委員から出され58件に集約された問題・課題については次のように6つのカテゴリーに分類した。カテゴリーの分類により解決すべき問題・課題を大局的に俯瞰できる。また、これらのカテゴリーを参照することにより、解決すべき問題・課題のカテゴリーの傾向を把握できる。

クリエイター保護についての課題 9件

海賊版、違法コンテンツ対策 8件

生成AIと著作権 12件

権利処理 10件

現行著作権法で保護できないコンテンツ 12件

著作権リテラシーの普及 7件

3. 弁理士がコンテンツ知財分野への関与を深めるための方策

3. 1 コンテンツの保護の現状

以下に掲げた裁判例の内容を理解していない弁理士に対しては、これらの裁判例について理解するように周知させることがコンテンツ知財分野への関与を深めるための方策の第一歩と料する。

(1) 著作権法上でのコンテンツの保護の現状

コンテンツビジネスに関与しようとしている弁理士は、まずは著作権法で著作物がどのように保護されているか、その裁判例を理解しておく必要があると考えられる。とくに、著作権法では特許法と異なり審査を経ずに権利が発生することから、著作権法を理解していることは前提であるが、特に著作物性、すなわち保護範囲に関する裁判例や複製・翻案に関する裁判例の理解が非常に重要である。このためコンテンツという切り口から重要と思われる裁判例を次の通り選定した。少なくともコンテンツビジネスに関与しようとしている弁理士は次に挙げる裁判例については理解しておくべきと考える。それにより、クライアントからのコンテンツビジネスにおけるコンテンツについて問われた場合の最低限の対処が可能となるものと思料する。

1) 著作物性に関する裁判例

著作物とは、「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの（著作権法2条1項1号）」と定められており、そのうち「思想又は感情の創作的な表現したもの」との要件は、著作物性の判断だけでなく、後述の「複製・翻案に関する裁判例」で触れているとおり複製、翻案の判断（二次的著作物の著作物性と重なる）や、誰が著作者（著作物を創作する者）であるかの判断などでも必須の要素である。なお、「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」との要件については、「特許法、意匠法、商標法での保護の現状」の項を参照。

以下では、著作権法10条1項の著作物の例示に沿って著作物性に関する裁判例を紹介するが、あくまでも例示であり、著作権法2条1項1号の定義に合致すれば著作物性は認められるのであるが、コンテンツの種類により著作物性を認めるための考慮要素が異なるため、その違いを参考にされたい。

(i) 言語の著作物：小説、脚本、論文、詩歌、俳句、講演、ブログ記事など

・チャイルドシート標語事件 東京高判平成13年10月30日（平成13年（ネ）第3427号）⁽⁴⁾

原告スローガンに著作権法によって保護される創作性が認められるとすれば、それは、「ボク安心」との表現部分と「ママの膝（ひざ）より チャイルドシート」との表現部分とを組み合わせた、全体としてのまとまりをもった5・7・5調の表現のみにおいてであって、それ以外には認められないというべきである。

・ノンフィクション小説映画化事件 知財高判平成 28 年 12 月 26 日（平成 27 年（ネ）第 10123 号）⁽⁵⁾

本件著作物 1－3 の同一性ある著述部分は、被控訴人が被害を受けた当事者としての視点から、前記②～⑤の各事実を選択し、被害直後の被控訴人の状況や元恋人とのやりとりを格別の修飾をすることなく短文で淡々と記述することによって、被控訴人の感じた悔しさ、やるせなさ、罪悪感等を表現したものとみることができ、その全体として、被控訴人の個性ないし独自性が表れており、思想又は感情を創作的に表現したものと認められる。

(ii) 音楽の著作物：楽曲、歌詞など

・記念樹事件 東京高判平成 14 年 9 月 6 日（平成 12 年（ネ）第 1516 号）⁽⁶⁾

各フレーズの最初の 3 音以上と末尾の音が全く同一であるということは、単に断片的な一部の音型が一致することを意味するにとどまらず、あるフレーズから次のフレーズに移る楽曲としての組立て自体の看過し得ない類似性を基礎付けるものといわなければならない。すなわち、甲曲と乙曲の旋律は、数量的に見て約 72% が音の高さで一致しているにとどまらず、楽曲の旋律全体としての組立ての上で重要な役割を担っている起承転結の連結部及び強拍部が、全フレーズにわたって、基本的に一致しており、その結果、乙曲の「a－b－c－a」－「a－b－c－a」の構成は、甲曲のフレーズ A～D から成る A－B－C－A という起承転結の構成を 2 回繰り返し、反復二部形式に変更したにとどまるといっても過言ではないほど、両者の構成は酷似しているといわざるを得ない。そして、以上の諸要素が相まって、両曲の楽曲としての表現上の本質的な特徴の同一性が強く基礎付けられるというべきである。

・アニメ音響効果データ事件 知財高判令和 5 年 3 月 14 日（令和 4 年（ネ）第 10049 号）⁽⁷⁾

音源データに環境音や短い効果音が多く含まれるとしても、制作過程には選択・編集・混成等の幅があり、個々の音についても幅広い表現の中から選択され、その表現に個性の発露を認め得るものが少なくなく、創作性を認める余地がある。したがって、著作物性を一律に否定することはできず、著作物性が認められ得る音との同一性または類似性があれば、複製権または翻案権侵害が成立し得る可能性は否定できない。さらに、原告は在職中に当該音源データを用いて業務を行っていたことから、これらの音と同一または類似の音を新たに制作する場合には依拠性が容易に認められ得ると判断される。

(iii) 舞踊・無言劇の著作物：日本舞踊、バレエ、ダンス、パントマイムの振り付け

・フラダンス事件 大阪地判平成 30 年 9 月 20 日（平成 27 年（ワ）第 2570 号）⁽⁸⁾

フラダンスに舞踊の著作物性が認められる場合には、その侵害が認められるためには、侵害対象とされたひとままとりの上演内容に、作者の個性が認められる特定の歌詞対応部分の振付けの動作が含まれることが必要なことは当然であるが、それだけでは足りず、作者の個性が表れているとはいえない部分も含めて、当該ひとままとりの上演内容について、当該フラダンスの一連の流れの動作たる舞踊としての特徴が感得されることを要すると解するのが相当である。

・社交ダンス事件 平成 24 年 2 月 28 日東京地判（平成 20 年（ワ）第 9300 号）⁽⁹⁾

社交ダンスの振り付けとは、基本ステップや PV のステップ等の既存のステップを組み合わせ、これに適宜アレンジを加えるなどして一つの流れのあるダンスを作り出すことである。このような既存のステップの組合せを基本とする社交ダンスの振り付けが著作物に該当するというためには、それが単なる既存のステップの組合せにとどまらない顕著な特徴を有するといった独創性を備えることが必要であると解するのが相当である。なぜなら、社交ダンスは、そもそも既存のステップを適宜自由に組み合わせて踊られることが前提とされているものであり、競技者のみならず一般の愛好家にも広く踊られていることにかんがみると、振り付けについての独創性を緩和し、組合せに何らかの特徴があれば著作物性が認められるとすると、わずかな差異を有するにすぎない無数の振り付けについて著作権が成立し、特定の者の独占が許されることになる結果、振り付けの自

自由度が過度に制約されることになりかねないからである。このことは、既存のステップの組合せに加えて、アレンジを加えたステップや、既存のステップにはない新たなステップや身体の動きを組み合わせた場合であっても同様であるというべきである。

(iv) 美術の著作物：絵画、版画、彫刻、漫画、書、舞台装置など

・公衆電話ボックス事件 大阪高判令和3年1月14日（令和元年（ネ）第1735号）⁽¹⁰⁾

電話ボックス様の水槽に50匹から150匹程度の赤色の金魚を泳がせるという状況のもと、公衆電話機の受話器が、受話器を掛けておくハンガー部から外されて水中に浮いた状態で固定され、その受話部から気泡が発生しているという表現において、作品はその制作者の個性が発揮されており、創作性がある。

(v) 建築の著作物：芸術的な建造物など（設計図は図形の著作物）

・積水ハウス事件 大阪高判平成16年9月29日（平成15年（ネ）第3575号）⁽¹¹⁾

原告建物は、客観的、外形的に見て、それが一般住宅の建築において通常加味される程度の美的創作性を上回っており、居住用建物としての実用性や機能性とは別に、独立して美的鑑賞の対象となり、建築家・設計者の思想又は感情といった文化的精神性を感得せしめるような造形芸術としての美術性を具備しているとはいえないから、著作権法上の『建築の著作物』に該当するということはできない。

(vi) 地図・図形の著作物：地図、学術的な図面、図表、模型、設計図など

・ゼンリン地図事件 東京地判令和4年5月27日（令和1年（ワ）第26366号）⁽¹²⁾

本件改訂により発行された原告各地図は、都市計画図等を基にしつつ、原告がそれまでに作成していた住宅地図における情報を記載し、調査員が現地を訪れて家形枠の形状等を調査して得た情報を書き加えるなどし、住宅地図として完成させたものであり、目的の地図を容易に検索することができる工夫がされ、イラストを用いることにより、施設がわかりやすく表示されたり、道路等の名称や建物の居住者名、住居表示等が記載されたり、建物等を真上から見たときの形を表す枠線である家形枠が記載されたりするなど、長年にわたり、住宅地図を作成販売してきた原告において、住宅地図に必要と考える情報を取捨選択し、より見やすいと考える方法により表示したものであるといえる。したがって、本件改訂により発行された原告各地図は、作成者の思想又は感情が創作的に表現されたもの（著作権法2条1項）と評価することができるから、地図の著作物（著作権法10条1項6号）であると認めるのが相当である。

(vii) 映画の著作物：劇場用映画、テレビ番組、オンライン動画、ゲームソフトなど

・キャバ嬢動画キャプチャ事件 東京地判令和3年10月26日（令和3年（ワ）第8702号）⁽¹³⁾

本件元動画は、原告書籍の出版を広告する目的で、原告書籍の著者である原告自身が、原告の生い立ちを含めた原告がキャバクラ店の従業員として働くこととなった経緯、キャバクラ店で働いていた当時の思いなどを語りながら、原告書籍の概要を紹介し、原告において、原告の表情等が表れるように、撮影場所、原告の位置やアングル、ポーズ等を決めて撮影したことが認められる。このように、本件元動画は、原告書籍の概要や原告書籍に対する原告の思いなどが臨場感を持って伝わるように、ストーリーや撮影方法に工夫を凝らして制作されたものであって、原告の個性の発揮によりその思想又は感情を創作的に表現したものであり、著作物性が認められる。

ゲームソフトの映画の著作物性

・パックマン事件 東京地判昭和59年9月28日（昭和56年（ワ）第8371号）⁽¹⁴⁾

「パックマン」は、テレビと同様に映像をブラウン管上に映し出し、60分の1秒ごとにフレームを入れ替えることにより、その映像を動いているように見せるビデオゲームであり、「映画の効果に類似する視覚的效果を生じさせる方法で表現されている」との要件を充足し、ブラウン管上に現われる動きをもつて見える映像は、ROMの中に電気信号として取り出せる形で収納されることにより固定され、著作者の精神的活動に基づいて、その知的文化的精神活動の所産として産み出されたもので著作物性を有することから、映画の著作物に該当する。

・三国志Ⅲ事件 東京高判平成11年3月18日（平成7年（ネ）第3344号）⁽¹⁵⁾

同じ内容の定型的な画像及び効果音がたびたび現れるものとどまっている。そして、本件ゲームにおいては、ユーザーがシミュレーションにより思考を練っている間は、静止画の画面構成の前で思考に専念できるよう配慮されているものというべきである。以上の事実関係からみれば、本件ゲームは、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ているものとは認められず、本件著作物が、映画ないしこれに類する著作物に該当するということとはできない。

(viii) 写真の著作物：写真、グラビアなど

・ 版画写真事件 東京地判平成 10 年 11 月 30 日（昭和 63 年（ワ）第 1372 号）⁽¹⁶⁾

原作品（版画）がどのようなものかを紹介するための写真において、撮影対象が平面的な作品である場合には、正面から撮影する以外に撮影位置を選択する余地がない上、光線の照射方法の選択と調節、フィルムやカメラの選択、露光の決定等の技術的な配慮も、原作品をできるだけ忠実に再現するためにされるものであって、独自に何かを付け加えるというものではないから、そのような写真は、「思想又は感情を創作的に表現したもの」（著作権法 2 条 1 項 1 号）ということとはできない。

(ix) プログラムの著作物：コンピュータプログラム

プログラムの著作物については、「平成 25 年度 ソフトウェア委員会 第 2 部会」がまとめた多法域によるプログラムの保護⁽¹⁷⁾が参考になると思われる。

(x) 二次的著作物：原著物を翻訳、編曲、変形、翻案したもの（例：小説の映画化）

・ ポパイ・ネクタイ事件 最一判平成 9 年 7 月 17 日（平成 4 年（オ）第 1443 号）⁽¹⁸⁾

二次的著作物の著作権は、二次的著作物において新たに付与された創作物部分のみについて生じ、原著物と共通し、その実質を同じくする部分には生じない。

(xi) 編集著作物：百科事典、辞書、雑誌などのように、個々の著作物を収集・整理して創作したもの

・ 知恵蔵事件 東京地判平成 10 年 5 月 29 日（平成 7 年（ワ）第 5273 号）⁽¹⁹⁾

素材の選択又は配列に創作性の認められる編集物が著作物として保護されるのは、素材の選択又は配列に著作者の個性が何らかの形で現れていれば、当該編集物としての思想又は感情の創作的表現が認められるためであると解されるところ、具体的な編集物に記載、表現されているものの内、その選択、配列の創作性が問題とされる素材が何であるか、どのような意味での選択、配列の創作性が問題となるかは、当該編集物の性質、内容によって定まるものである。…本件知恵蔵の創作的選択及び創作的配列の対象となった素材は、あくまで、右「新語話題語」及び「用語」欄に記載された用語とその解説、「F 情報」の記述、図表・写真及び「ニュートレンド」の記述であると解するのが相当である。他方、原告が本件知恵蔵の素材であると主張する柱、ノンブル、ツメの態様、分野の見出し、項目、解説本文等に使用された文字の大きさ、書体、使用された罫、約物の形状は、確かに本件知恵蔵の紙面に記載、表現されているものであるけれども、本件知恵蔵の年度版用語辞典という著作物としての性質、目的から考えれば、編集著作物としての本件知恵蔵の創作の対象となった素材とはなり得ない。

(xii) その他「事件」とは

・ 発信者情報開示請求控訴事件 知財高判令和 6 年 1 月 18 日（令和 5 年（ネ）第 10046 号）⁽²⁰⁾

本件写真は、別件訴訟判決という時事の事件の主題となった、事件を構成する著作物であり、本件投稿 1 に係る本件写真の掲載は、社会的な意義のある事件を客観的かつ正確に伝えるものとして、著作権法 41 条にいう時事の事件の報道に係る著作物の掲載として適法であるものと認められる。

2) 複製・翻案に関する裁判例

コンテンツビジネスを行う上で、著作権侵害に該当するか否かの判断が求められる場面は多い。この場面においては、基本的には複製・翻案に該当するかを判断する事になるが、下記江差追分事件最高裁判決を理解した上で、かかる判例を踏まえた下級審判決を理解することが重要である。同判決は、要旨 1 において、翻案の意義について、要旨 2 において、「表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分」において同一性を有するに過ぎ

ない場合は、翻案に該当しないことを明らかにしている。要旨2は、著作物性に関する裁判例と重なり合う部分である。

- ・江差追分事件 最一小判平成13年6月28日（平成11年（受）第922号）⁽²¹⁾

【要旨1】言語の著作物の翻案とは、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいう。そして、著作権法は、思想又は感情の創作的な表現を保護するものであるから（同法2条1項1号参照）、【要旨2】既存の著作物に依拠して創作された著作物が、思想、感情若しくはアイデア、事実若しくは事件など表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において既存の言語の著作物と同一性を有するにすぎない著作物を創作する行為は、既存の著作物の翻案に当たらない。

（i）複製と翻案の区別

- ・スペースプレーンイラスト事件 知財高判平成28年6月27日（平成28年（ネ）第10005号）⁽²²⁾

既存の著作物につき、その表現上の本質的な特徴を損なわない限度において、具体的表現に修正、増減、変更等の改変を加えた場合、当該改変により、思想又は感情の創作的な表現が新たに加わり、二次的著作物が創作されるに至っていなければ、それは既存の著作物からの改変があったとしても、「複製」（著作権法2条1項15号）であると評価されるところ、以上によれば、本件イラストとNALシステム構成図の相違点の全てを考慮に入れてもなお、本件イラストにおいて、NALシステム構成図の表現上の本質的な特徴が損なわれたとはいえず、また、後記イのとおり、思想又は感情の創作的な表現が新たに加わり、二次的著作物が創作されるに至ったとも認められないから、本件イラストにおいて、NALシステム構成図との同一性は失われていないと認められる

（ii）翻案該当性

- ・大和ハウス工業イラスト事件 大阪地判平成21年3月26日（平成19年（ワ）第7877号）⁽²³⁾

原告各イラスト全体を観察し、原告各イラストを通じてそのキャラクターとして表現されているものを特徴付ける際だった共通の特徴を抽出し、これをもとに個々の原告各イラストの本質的な表現上の特徴がどこにあるかを認定すべきものと解される。＜中略＞もちろん、キャラクターなるものは、そのイラストの具体的表現から昇華した人物の人格ともいえるべき抽象的概念であって、具体的表現そのものではなく、それ自体が思想又は感情を創作的に表現したものということとはできない（前掲最高裁平成9年7月17日第一小法廷判決参照）から、キャラクター自体に著作物性を認めることはできない。しかし、個々の原告各イラストの本質的な表現上の特徴が何かを検討する際に各イラストに共通する表現上の特徴を考慮することは、キャラクター自体に著作物性を認めることではないから、これを考慮すること何らの問題はないというべきである。＜中略＞被告各イラストに共通するものがあるからといって、被告各イラストが原告各イラストの本質的な表現上の特徴を備えており、原告各イラストを複製又は翻案したものということとはできない。

被告イラスト1は、原告イラスト75と対比して、着用している服装の点で類似しており、また、顔面を中心とする頭部の特徴においても髪の毛を灰色地に引いた略直線で表現し、これを頭頂部付近で二重の略楕円形状に束ねていること、顔の左右に略円形状のピンクのほかしたほお紅を入れていること等において、原告イラスト1と共通するところがあり、これらの各要素が共通することによって一見すると似たような印象を受ける。しかし、＜中略＞において相違するのであって、このような相違によって、原告イラスト75が、独特の透明感のあるクールなタッチで、知的で好奇心がおう盛な若い独り暮らしの女性であることを強く印象づけるものとなっているのに対し、被告イラスト1は、比較的平凡なタッチで、柔和で優しく親しみやすい若い母親を印象づけるものになっているといえる。

- ・コーヒーを飲む男性事件 東京地判平成30年3月29日（平成29年（ワ）第672号）⁽²⁴⁾

本件イラストは、本件写真素材の総合的表現全体における表現上の本質的な特徴（被写体と光線の関係、色彩の配合、被写体と背景のコントラスト等）を備えているとはいえず、本件イラストは、本件写真素材の表現上

の本質的な特徴を直接感得させるものとはいえない。

・廃墟写真事件 知財高判平成 23 年 5 月 10 日（平成 23 年（ネ）第 10010 号）⁽²⁵⁾

著作物について翻案といえるためには、当該著作物が、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えたものであることがまず要求され（最高裁平成 13 年 6 月 28 日第一小法廷判決・民集 55 卷 4 号 837 頁（江差追分事件））、この理は本件における写真の著作物についても基本的に当てはまる。＜中略＞撮影者が意図的に被写体を配置したり、撮影対象物を自ら付加したものでないから、撮影対象自体をもって表現上の本質的な特徴があるとすることはできず、撮影時季、撮影角度、色合い、画角などの表現手法に、表現上の本質的な特徴があると予想される。

両者の撮影方向は左方向からか（原告写真 1）、右方向からか（被告写真 1）で異なり、撮影時期が異なることから、写し込まれている対象も植物があつたりなかったりで相違しているし、そもそも、撮影対象自体に本質的な特徴があるということとはできないことにかんがみると、被告写真 1 をもって原告写真 1 の翻案であると認めることはできない。

・西瓜写真事件 東京高判平成 13 年 6 月 21 日（平成 12 年（ネ）第 750 号）⁽²⁶⁾

写真著作物において、例えば、景色、人物等、現在する物が被写体となっている場合の多くにおけるように、被写体自体に格別の独自性が認められないときは、創作的表現は、撮影や現像等における独自の工夫によってしか生じ得ないことになるから、写真著作物が類似するかどうかを検討するに当たっては、被写体に関する要素が共通するか否かはほとんどあるいは全く問題にならず、事実上、撮影時刻、露光、陰影の付け方、レンズの選択、シャッター速度の設定、現像の手法等において工夫を凝らしたことによる創造的な表現部分が共通するか否かのみを考慮して判断することになろう。

しかしながら、被写体の決定自体について、すなわち、撮影の対象物の選択、組合せ、配置等において創作的な表現がなされ、それに著作権法上の保護に値する独自性が与えられることは、十分あり得ることであり、その場合には、被写体の決定自体における、創作的な表現部分に共通するところがあるか否かをも考慮しなければならないことは、当然である。写真著作物における創作性は、最終的に当該写真として示されているものが何を有するかによって判断されるべきものであり、これを決めるのは、被写体とこれを撮影するに当たっての撮影時刻、露光、陰影の付け方、レンズの選択、シャッター速度の設定、現像の手法等における工夫の双方であり、その一方ではないことは、論ずるまでもない。

・ノンフィクション小説映画化事件 知財高判平成 28 年 12 月 26 日（平成 27 年（ネ）第 10123 号）⁽²⁷⁾

別紙対比表 4－1 のエピソード 3 の本件映画欄の描写（ただし、「公園近く・路上（夜）」から「公園の入口が視界に飛びこんでくる。」までの冒頭 3 行を除く。）は、前記（ア）認定の表現上の共通性により、本件著作物 1－3 の同一性ある著述部分の表現上の本質的な特徴の同一性を維持しているものと認められ、本件映画の上記描写に接することにより、本件著作物 1－3 の同一性ある著述部分の表現上の本質的な特徴を直接感得することができるから、本件著作物 1－3 の同一性ある著述部分を翻案したものと認められる。

（２） 著作権法及び産業財産権法以外でのコンテンツの保護の現状

コンテンツは著作権法その他の産業財産権法だけで保護されるのではなく他法でも保護されているため、著作権法によるコンテンツの保護から一歩進めて、他法においてコンテンツがどのように保護されているのかを把握しておくことは非常に重要である。但し、必ずしもこれらの裁判の対象であるコンテンツが著作権法で保護されないということではなく、原告が著作権法での保護を主張せずに他法での保護を主張した結果他法で保護されているものもあるということには注意が必要である。他法でのコンテンツの保護の現状を理解することによりコンテンツビジネスに関与する弁理士は著作権法だけでなく包括的にコンテンツを保護することができる方策をクライアントに助言できるようになるものと思われる。なお、不法行為による保護については、「3. 2 コンテンツ保護の限界およびその限界を打破する可能性」のところで検討している。

1) 著作権法では効力の及ばない被写体の問題

人物を被写体とした写真及び映像それ自体については、写真の著作物等として保護されるが、その被写体となる人物については、肖像権あるいはパブリシティ権といった人格権あるいは人格権に由来する、著作権とは別の権利が存在する。著作物とは保護される理由、保護範囲も全く異なるため、かかる権利についての理解も不可欠である。

パブリシティ権による保護

- ・ピンク・レディー事件 最一判平成 24 年 2 月 2 日（平成 21 年（受）第 2056 号）⁽²⁸⁾

「人の氏名、肖像等（以下、併せて「肖像等」という。）は、個人の人格の象徴であるから、当該個人は、人格権に由来するものとして、これをみだりに利用されない権利を有すると解される……。そして、肖像等は、商品の販売等を促進する顧客吸引力を有する場合があります、このような顧客吸引力を排他的に利用する権利（以下「パブリシティ権」という。）は、肖像等それ自体の商業的価値に基づくものであるから、上記の人格権に由来する権利の一内容を構成するものといえることができる。他方、肖像等に顧客吸引力を有する者は、社会の耳目を集めるなどして、その肖像等を時事報道、論説、創作物等に使用されることもあるのであって、その使用を正当な表現行為等として受忍すべき場合もあるというべきである。そうすると、肖像等を無断で使用する行為は、①肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し、③肖像等を商品等の広告として使用するなど、専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合に、パブリシティ権を侵害するものとして、不法行為法上違法となると解するのが相当である。」

- ・ブブカスペシャル 7 事件 東京高判平成 18 年 4 月 26 日（平成 16（ネ）第 4076 号）⁽²⁹⁾ 判時 1954-47、判タ 1214 号 91 頁

出版物であるとの一事をもって、表現の自由による保護が優先し、パブリシティ権の権利侵害が生じないと解するのは相当ではなく、当該出版物の販売と表現の自由の保障の関係を顧慮しながら、当該著名な芸能人の名声、社会的評価、知名度等、そしてその肖像等が出版物の販売、促進のために用いられたか否か、その肖像等の利用が無断の商業的利用に該当するかどうかを検討することによりパブリシティ権侵害の不法行為の成否を判断するのが相当である。

ところが、芸能人の顧客吸引力を利用することに伴う多大な経済的効果に眼を奪われて芸能人の肖像等を無断で利用する者が現れるのであって、このような無断の商業的利用の場合においては、芸能人の固有の名声、社会的評価、知名度等を意識的無意識的に歪曲ないし軽視し、これを損なわせ、汚すこととなり、ファンなどが離れ、芸能人の肖像等のイメージが悪くなり、これが飽きられるなどの不人気の弊害すら招きかねないのである。今回の芸能人らの写真の雑誌への掲載は、芸能人のパブリシティ権を侵害するものと認められる。

肖像権による保護

- ・法廷画事件 最一判平成 17 年 11 月 10 日（平成 15 年（受）第 281 号）⁽³⁰⁾

（1）人は、みだりに自己の容ぼう等を撮影されないということについて法律上保護されるべき人格的利益を有する（最高裁昭和 40 年（あ）第 1187 号同 44 年 12 月 24 日大法廷判決・刑集 23 卷 12 号 1625 頁参照）。もっとも、人の容ぼう等の撮影が正当な取材行為等として許されるべき場合もあるのであって、ある者の容ぼう等をその承諾なく撮影することが不法行為法上違法となるかどうかは、被撮影者の社会的地位、撮影された被撮影者の活動内容、撮影の場所、撮影の目的、撮影の態様、撮影の必要性等を総合考慮して、被撮影者の上記人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超えるものといえるかどうかを判断して決すべきである。

また、人は、自己の容ぼう等を撮影された写真をみだりに公表されない人格的利益も有すると解するのが相当であり、人の容ぼう等の撮影が違法と評価される場合には、その容ぼう等が撮影された写真を公表する行為は、被撮影者の上記人格的利益を侵害するものとして、違法性を有するものというべきである。

（2）人は、自己の容ぼう等を描写したイラスト画についても、これをみだりに公表されない人格的利益を有すると解するのが相当である。しかしながら、人の容ぼう等を撮影した写真は、カメラのレンズがとらえた被撮影者の容ぼう等を化学的方法等により再現したものであり、それが公表された場合は、被撮影者の容ぼう等

をありのままに示したものであることを前提とした受け取り方をされるものである。これに対し、人の容ぼう等を描写したイラスト画は、その描写に作者の主観や技術が反映するものであり、それが公表された場合も、作者の主観や技術を反映したものであることを前提とした受け取り方をされるものである。したがって、人の容ぼう等を描写したイラスト画を公表する行為が社会生活上受忍の限度を超えて不法行為法上違法と評価されるか否かの判断に当たっては、写真とは異なるイラスト画の上記特質が参酌されなければならない。

肖像権：ウェブサイトへの掲載関連の事件

・「街の人」肖像権侵害事件 東京地判平成 17 年 9 月 27 日（平成 16 年（ワ）第 18202 号）⁽³¹⁾

（1）何人も、個人の私生活上の自由として、みだりに自己の容貌や姿態を撮影されたり、撮影された肖像写真を公表されないという人格的利益を有しており、これは肖像権として法的に保護されるものと解される。

本件サイトの本件写真を掲載しているページに対し、訴外第三者らにより、2ちゃんねるの掲示板サイトの複数のスレッドからリンクが貼られ、同掲示板サイトの複数のスレッド上に、訴外第三者らにより、本件写真に言及しつつ、原告に対する下品な誹謗中傷が書き込まれ、また、一部の個人のウェブサイトでは、本件サイトからダウンロードされ複製された本件写真が掲載され、原告に対する下品な誹謗中傷が書き込まれたこと、（中略）しかしながら、上記の目的や、被告らはこれまで本件以外には、本件サイトに掲載した写真が悪用され、第三者にインターネット上で誹謗中傷された等の指摘や苦情を受けたことがなかったことに照らすと、被告らにおいて、不特定の第三者が上記のようなファッションについての個人的な意見・評価・感想等を超えて、悪意をもって特定の個人を誹謗中傷することまでも予見し又は予見することができたと認めることはできない。（中略）以上のことからすると、訴外第三者らによる誹謗中傷により原告が精神的苦痛を被ったとしても、これと被告らによる本件写真の撮影及び本件サイトへの掲載との間に相当因果関係を認めることはできないというべきである。」

・出会い系サイト写真使用事件 東京地判平成 17 年 12 月 16 日（平成 16 年（ワ）第 19075 号）⁽³²⁾

しかし、写真の著作権が誰に帰属するかということと、写真の被写体についての肖像権が誰に帰属するかということは別問題であり、著作権が被告丙川にあるからといって直ちに原告の承諾が不要となるわけではなく、このことは、出会い系サイトの運営等を業とする被告会社にとっては容易に想起し得ることである。さらに、被告会社の主張は、写真の外観のみから商業写真であることを推測したというものにすぎず、このような事実があったからといって、被告会社の義務が減殺されるものではない。（中略）そもそも一旦本件写真を被告会社に提供したこと自体が義務違反となるのであるし、一旦提供されれば被告会社がコピーを取りそれを使用する事態も容易に想定されるのであるから、被告丙川が事後的に本件写真の返却を受けたことをもって、被告丙川の上記義務違反が解消されるものではないことは当然である。

被告丙川及び被告会社は、原告の肖像権を侵害しないよう事前に本件写真の利用につき原告の承諾を得る義務があったにもかかわらずそれを怠った過失により、原告の肖像権を侵害したものであり、また、本件写真を被告会社に提供した被告丙川の行為と被告丙川から提供を受けた本件写真を公表した被告会社の行為との間には、共同不法行為の成立を認めることができる。

3. 2 コンテンツ保護の限界およびその限界を打破する可能性

コンテンツが著作権法で保護されないとしたらどう対処したらよいのか、という問題がある。コンテンツビジネスに関与を深める弁理士としては、そのような問題にも対応可能にしておくべきである⁽³³⁾。

著作物性がないとされているコンテンツについても、保護の必要性が考えられているコンテンツは多く、コンテンツビジネスに関与する上でその限界を知る事は重要であり、まず、著作物性がないとされている裁判例を概観する。著作物性が否定されるコンテンツであっても、人格権、不正競争防止法、不法行為による保護を検討することになるが、著作権その他の知的財産権以外の保護を認める上では、北朝鮮事件最高裁判決で一定の限定がかけられており、その判旨の理解が必要となる。

(1) 著作権保護の対象か否かが判断された事例

1) 作風、画風

- ・江差追分事件 最一判平成 13 年 6 月 28 日（平成 11 年（受）第 922 号）⁽³⁴⁾

既存の著作物に依拠して創作された著作物が、思想、感情若しくはアイデア、事実若しくは事件など表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において、既存の著作物と同一性を有するにすぎない場合には、翻案には当たらない（本件ナレーションは、本件著作物に依拠して創作されたものであるが、本件プロローグと同一性を有する部分（被上告人に特有の認識ないしアイデアであるとしても、その認識自体は著作権法上保護されるべき表現とはいえず、これと同じ認識を表明することが著作権法上禁止されるいわれはない）は、表現それ自体ではない部分又は表現上の創作性がない部分であって、本件ナレーションの表現から本件プロローグの表現上の本質的な特徴を直接感得することはできないから、本件プロローグを翻案したものとはいえない）。

- ・釣りゲーム事件 知財高判平成 24 年 8 月 8 日（平成 24 年（ネ）第 10027 号）⁽³⁵⁾

釣りゲームの引き寄せ画面について、水中のみの画面、魚影、釣り糸、岩陰のみを描写、配色が青色等であることは他の釣りゲームにも存在するもので、ありふれた表現であり、三重の同心円が共通する点についてはアイデアの範疇であるとした上で、共通する部分は、表現それ自体ではない部分又は表現上の創作性がない部分にすぎないと判断した。

2) キャラクターの保護

- ・ポパイ・ネクタイ事件 最一判平成 9 年 7 月 17 日（平成 4 年（オ）第 1443 号）⁽³⁶⁾

漫画において一定の名称、容貌、役割等の特徴を有するものとして反復して描かれている登場人物のいわゆるキャラクターは、著作物に当たらない。

- ・大和ハウス工業イラスト事件 大阪地判平成 21 年 3 月 26 日（平成 19 年（ワ）第 7877 号）⁽³⁷⁾

原告各イラスト全体を観察し、原告各イラストを通じてそのキャラクターとして表現されているものを特徴付ける際だった共通の特徴を抽出し、これをもとに個々の原告各イラストの本質的な表現上の特徴がどこにあるかを認定すべきものと解される。＜中略＞もちろん、キャラクターなるものは、そのイラストの具体的表現から昇華した人物の人格ともいえるべき抽象的概念であって、具体的表現そのものではなく、それ自体が思想又は感情を創作的に表現したものということとはできない（前掲最高裁平成 9 年 7 月 17 日第一小法廷判決参照）から、キャラクター自体に著作物性を認めることはできない。

- ・リュカ事件 知財高判令和 6 年 4 月 23 日（令和 5 年（ネ）第 10104 号）⁽³⁸⁾

小説中の特定の場面において登場人物名が重要な役割を果たし、登場人物名の描写を含む当該場面に関する具体的描写が創作的な表現であったとしても、人物の名称は当該人物の特定のための符号であるとして創作性を認めない。

- ・マリカー事件 知財高判令和 2 年 1 月 29 日（平成 30 年（ネ）第 10081 号等）⁽³⁹⁾

公道カートに乗り、本件マリオコスチュームや本件ヨッシーコスチュームを着用した各人物の表示を見た本件需要者は、そこから原告表現物マリオ及びヨッシーを想起するものといえる。

したがって、原告表現物マリオと本件マリオコスチューム及び本件ヨッシーコスチューム並びにそれらを着用した人物の表示はそれぞれ類似しているといえる。

そして、本件写真 2 及び 3 は、平成 29 年 2 月 23 日までに河口湖店サイトに掲載されたものであり、富士河口湖店が、公道カートのレンタルや本件貸与行為等からなる本件レンタル事業を営んでいることからすると、本件写真 2 及び 3 は、単に本件レンタル事業の内容を説明するものではなく、一審被告会社によって自己の商品等表示として用いられたものと認められる。

- ・ギャロップレーサー事件 最二判平成 16 年 2 月 13 日（平成 13 年（受）第 866 号等）⁽⁴⁰⁾

競走馬の名称等が顧客吸引力を有するとしても、物の無体物としての面の利用の一態様である競走馬の名称

等の使用につき、法令等の根拠もなく競走馬の所有者に対し排他的な使用権等を認めることは相当ではなく、また、競走馬の名称等の無断利用行為に関する不法行為の成否については、違法とされる行為の範囲、態様等が法令等により明確になっているとはいえない現時点において、これを肯定することはできないものというべきである。したがって、本件において、差止め又は不法行為の成立を肯定することはできない。

3) タイプフェイス

- ・ゴナ U 事件 最一判平成 12 年 9 月 7 日（平成 10 年（受）第 332 号）⁽⁴¹⁾

印刷用書体が著作権法二条一項一号にいう著作物に該当するためには、従来の印刷用書体に比して顕著な特徴を有するといった独創性及びそれ自体が美術鑑賞の対象となり得る美的特性を備えていなければならない。

4) 特有の体験、コンセプト飲食店、体験型イベント、イマーシブシアターそれ自体⁽⁴²⁾

トレードドレスの保護について：

- ・コメダ珈琲事件 東京地判平成 28 年 12 月 19 日決定（平成 27 年（ヨ）第 22042 号）⁽⁴³⁾

店舗の外観（店舗の外装、店内構造及び内装）は、通常それ自体は営業主体を識別させること（営業の出所の表示）を目的として選択されるものではないが、場合によっては営業主体の店舗イメージを具現することを一つの目的として選択されることがある上、①店舗の外観が客観的に他の同種店舗の外観とは異なる顕著な特徴を有しており、②当該外観が特定の事業者（その包括承継人を含む。）によって継続的・独占的に使用された期間の長さや、当該外観を含む営業の態様等に関する宣伝の状況などに照らし、需要者において当該外観を有する店舗における営業が特定の事業者の出所を表示するものとして広く認識されるに至ったと認められる場合には、店舗の外観全体が特定の営業主体を識別する（出所を表示する）営業表示性を獲得し、不競法 2 条 1 項 1 号及び 2 号にいう「商品等表示」に該当するというべきである。

- ・西松屋事件 大阪地判平成 22 年 12 月 16 日（平成 21 年（ワ）第 6755 号）⁽⁴⁴⁾

商品陳列デザインは、売場という営業そのものが行われる場に置かれて来店した需要者である顧客によって必ず認識されるものであるから、本来的な営業表示ではないとしても、顧客によって当該営業主体との関連性において認識記憶され、やがて営業主体を想起させるようになる可能性があることは一概に否定できないはずである。したがって、商品陳列デザインであるという一事によって営業表示性を取得することがあり得ないと直ちにいうことはできないと考えられる。

体験型装置

- ・スペースチューブ事件 知財高判平成 24 年 2 月 22 日判決（平成 23 年（ネ）第 10053 号）⁽⁴⁵⁾

①「閉じた空間・やわらかい空間」である、②「浮遊を可能にする空間（宙吊り）」である、③「見た目の日本的美しさをもつ空間」であるといった特徴を有する体験型装置について、①「閉じた空間」という空間の性質を創作性の根拠とすることはできない、②の要素は、装置自体に表現されたものではない、③「見た目の日本的美しさをもつ空間」であるということそれ自体は、思想又はアイデアであるとして、創作性を否定した。

5) ゲームルール

- ・釣りゲーム事件 知財高判平成 24 年 8 月 8 日（平成 24 年（ネ）第 10027 号）⁽⁴⁶⁾

被告作品の魚の引き寄せ画面は、アイデアなど表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において原告作品の魚の引き寄せ画面と同一性を有するにすぎないものというほかなく、これに接する者が原告作品の魚の引き寄せ画面の表現上の本質的な特徴を直接感得することはできないから、翻案に当たらない。

- ・プロ野球ドリームナイン事件 知財高判平成 27 年 6 月 24 日（平成 26 年（ネ）第 10004 号）⁽⁴⁷⁾

「ガチャ」、「クエスト」、「デッキ」、「バトル」、「合成」の五つの要素を絶妙なゲームバランスをもって相互に関連づけて組み合わせている点や、野手、投手ともに能力に関連する情報を三つに絞り、情報を付与すると主張するゲームシステムについて、ゲームのルールというアイデアというべきところ、各種知的財産権関係の

法律で保護の対象とされていないそのような無形のアイデアが、不法行為上保護すべき法益と認められるためには、そのような一般に公開されているゲームシステムのルールないしアイデアを他の同業者が採用して独自にゲームを製作することが禁じられるという規範が、法的規範として肯定できるほどに成熟し、明確となっていることが必要である。

- ・「放置少女」事件 知財高判令和3年9月29日（令和3年（ネ）第10028号）⁽⁴⁸⁾

本件のような携帯電話機等を用いたゲームについては、通常の映画とは異なり、システムないしルールが決められ、プレイヤーはシステムないしルールに基づいてプレイするところ、このようなゲームのシステムないしルール自体はアイデアそのものであり、著作物ということはできず、システムないしルールに基づき具体的に表現されたものがある場合に、初めてその創作性の有無等が問題となるというべきである。

6) 企業の情報資産

- ・システムマニュアル事件 東京地判平成30年12月26日（平成30年（ワ）第6943号）⁽⁴⁹⁾

創作的に表現されたというためには、厳密な意味で独創性が発揮されたものであることは必要ではなく、作成者の何らかの個性が表現されたもので足りるというべきであるが、他方、文章自体がごく短く、又は表現上制約があるため他の表現が想定できない場合や、表現が平凡かつありふれたものである場合には、作成者の個性が表現されたものとはいえないから、創作的な表現であるということとはできない。本件マニュアルは、本件システムの機能や操作方法の説明を目的として作成されたものであり、その作成目的に従い、本件コメントは、各頁に表示された本件システムの画面の内容を説明し、同画面に関連する本件システムの機能を説明し、又は同画面に関連する本件システムの操作といった客観的事実を説明することを目的として作成されており、その性質により、機能や操作方法を分かりやすく、一般的に用いられるありふれた表現で示すことが求められることから、表現の選択の幅は狭いものである。そして、本件コメントでは、本件システムの機能等を説明するためにコンピュータに関する用語が選択されているものの、当該説明において他の表現を用いることは想定し難く、また、その他の表現も操作等を説明するものとして特徴的な言い回しが存するともいえない。

- ・問題解説動画事件 東京地判令和元年5月15日（平成30年（ワ）第16791号）⁽⁵⁰⁾

本件解説は、前記のとおり、本件問題の各設問について、問題の出題意図、正解を導き出すための留意点等について説明するものであり、各設問について、一定程度の分量の記載がされているところ、その記載内容は、各設問の解説としての性質上、表現の独自性は一定程度制約されるものの、同一の設問に対して、受験者に理解しやすいように上記の諸点を説明するための表現方法や説明の流れ等は様々であり、本件解説についても、受験者に理解しやすいように表現や説明の流れが工夫されるなどしており、そこには作成者の個性等が発揮されているということができる。

7) 独自の教育メソッド、カリキュラムの保護、コミュニティ運営、パーソナライズド・コーチング等の独自手法

- ・英会話教材紹介DVD事件 東京地判平成31年2月28日（平成29年（ワ）第16958号）⁽⁵¹⁾

被告DVDは、少なくとも、項目イ、ウ、オ、ケ、テ及びトにおいて、原告DVDの表現上の本質的特徴を被告DVDから直接感得することができる。そして、…別紙「動画面対照表」及び「DVDスクリプト内容対照表」における共通点の内容等及び弁論の全趣旨に照らし、被告DVDは、原告DVDに依拠して作成されたものといえる。これらのことに、前記のとおり、原告DVDと被告DVDでは、画面自体は異なり、原告DVDの表現に一定の修正、増減、変更等が加えられて別の表現となっていることなどから、被告DVDは、少なくとも、上記各項目において、原告DVDを翻案したものと認められる。

- ・すごい会議事件 東京地判令和3年3月26日（平成31年（ワ）第4521号）⁽⁵²⁾

本件においては、主に言語で記述された原告ワークブックと被告レジュメの同一性を有する部分について、上記の表現上の創作性が認められるか否かが問題となるところ、これが認められるためには、厳密な意味で独創性が発揮されていることまでは必要でないものの、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与

するという著作権法の目的（著作権法1条）に照らせば、作成者の何らかの個性が表現されており、その権利を保護する必要性が存在することを要する。具体的には、言語表現による記述等の場合、表現形式に制約があったりするため、他の表現が想定できない場合には、表現の選択の余地がないか、選択の幅が著しく低い場合、個性の表れが認められないということになる。さらに、表現が極めて短いものやありふれたものである場合には、そのような表現に独占権を認めると、後進の创作者の表現の自由を奪うこととなり、表現の多様化を阻害し、文化の発展に寄与するという著作権法の目的に反する結果となりかねない。したがって、そのようなありふれた表現に創作性を肯定して保護を与えることは許容されないものと解すべきである。

8) XR、AI コンテンツの保護

- ・まねきTV事件 最高裁平成23年1月18日（平成21年（受）第653号）⁽⁵³⁾

自動公衆送信が、当該装置に入力される情報を受信者からの求めに応じ自動的に送信する機能を有する装置の使用を前提としていることに鑑みると、その主体は、当該装置が受信者からの求めに応じ情報を自動的に送信することができる状態を作り出す行為を行う者と解するのが相当であり、当該装置が公衆の用に供されている電気通信回線に接続しており、これに継続的に情報が入力されている場合には、当該装置に情報を入力する者が送信の主体であると解するのが相当である。

※ XR、AI コンテンツについて直接的に扱われた判例は現状では見当たらないが、それらが主に公衆送信によって提供される以上、送信の主体の判断事例として意味を有すると考えられる。

（2） 限界を打破するための不法行為・人格権による保護

著作権等既存の知的財産権で保護ができない場合に、不法行為や人格権による保護を考える事になるが、例えば著作権法の場合であれば2条1項1号を通じて独占的な権利と国民の文化的な生活の自由のバランスを図っており、安易に不法行為の成立を認めることは法の定めたそのバランスを崩すこととなる。北朝鮮事件最高裁判決は、以下のとおり判示し、「特段の事情」がない限り不法行為を構成しないとした。そして、特段の事情として「著作物の利用による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害」した場合をあげている。具体的には、第三者による情報の利用行為が営業妨害的な要素を含む場合や、人格権を侵害する場合が特段の事情に該当すると考えられている。したがって、不法行為による保護を検討する際には、営業妨害的な行為かどうかを検討することとなる。

- ・北朝鮮事件 第一判平成23年12月8日（平成21年（受）第602号）⁽⁵⁴⁾

著作権法6条各号所定の著作物に該当しない著作物の利用行為は、同法が規律の対象とする著作物の利用による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害するなどの特段の事情がない限り、不法行為を構成しない。

1) 不法行為による保護

- （i）北朝鮮事件最高裁判決以前の裁判例で不法行為の成立を認めたもの

- ・木目化粧紙事件 東京高判平成3年12月17日（平成2年（ネ）第2733号）⁽⁵⁵⁾

民法第七〇九条にいう不法行為の成立要件としての権利侵害は、必ずしも厳密な法律上の具体的権利の侵害であることを要せず、法的保護に値する利益の侵害をもって足りるというべきである。そして、人が物品に創作的な模様を施しその創作的要素によって商品としての価値を高め、この物品を製造販売することによって営業活動を行っている場合において、該物品と同一の物品に実質的に同一の模様を付し、その者の販売地域と競合する地域においてこれを廉価で販売することによってその営業活動を妨害する行為は、公正かつ自由な競争原理によって成り立つ取引社会において、著しく不公正な手段を用いて他人の法的保護に値する営業活動上の利益を侵害するものとして、不法行為を構成するというべきである。

- ・翼システム事件（中間判決） 東京地判平成13年5月25日（平成8年（ワ）第10047号等）⁽⁵⁶⁾

民法709条にいう不法行為の成立要件としての権利侵害は、必ずしも厳密な法律上の具体的権利の侵害であることを要せず、法的保護に値する利益の侵害をもって足りるというべきである。そして、人が費用や労力を

かけて情報を収集、整理することで、データベースを作成し、そのデータベースを製造販売することで営業活動を行っている場合において、そのデータベースのデータを複製して作成したデータベースを、その者の販売地域と競合する地域において販売する行為は、公正かつ自由な競争原理によって成り立つ取引社会において、著しく不公正な手段を用いて他人の法的保護に値する営業活動上の利益を侵害するものとして、不法行為を構成する場合があるというべきである。

- ・ヨミウリ・オンライン事件 知財高判平成 17 年 10 月 6 日（平成 17 年（ネ）第 10049 号）⁽⁵⁷⁾

インターネットウェブサイト上のニュース報道における記事見出しの著作物性が否定された事例。上記記事見出しを模倣したとしても、不正競争防止法 2 条 1 項 3 号における「商品の形態」を模倣したことには該当しないものとされた事例。上記記事見出しの無断使用について不法行為が成立するとされた事例。

（ii）近時の裁判例で不法行為を認めたもの

- ・棋譜情報配信事件 大阪高判令和 7 年 1 月 30 日（令和 6 年（ネ）第 338 号、令和 6 年（ネ）第 1217 号）⁽⁵⁸⁾

著作権侵害につき控訴人は争わないと主張した事案で、控訴人が日本将棋連盟から許諾を受け有償で棋戦をリアルタイムで配信するまさにそのときになされた被控訴人による本件動画の配信は、自由競争の範囲を逸脱して控訴人の営業上の利益を侵害するものとして違法性を有し、不法行為を構成する。

- ・バンドスコア事件 東京高判令和 6 年 6 月 19 日（令和 3 年（ネ）第 4643 号）⁽⁵⁹⁾

バンドスコア（バンドミュージックについて、ボーカル、ギター、キーボード及びドラム等のパートに係る演奏情報が全て記載されている楽譜）は、著作権法 6 条各号所定の同法による保護を受ける著作物に該当しない。

他人が販売等の目的で採譜したバンドスコアを同人に無断で模倣してバンドスコアを制作し販売等する行為については、採譜にかける時間、労力及び費用並びに採譜という高度かつ特殊な技能の修得に要する時間、労力及び費用に対するフリーライドにほかならず、営利の目的をもって、公正かつ自由な競争秩序を害する手段・態様を用いて市場における競合行為に及ぶものであると同時に、害意をもって顧客を奪取するという営業妨害により他人の営業上の利益を損なう行為であって、著作物の利用による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害するものといえることができるから、最高裁平成 23 年判決のいう特段の事情が認められる。

2) 人格権による保護

俳優、声優の声

近時、生成 AI との関係で、俳優、声優の声について保護できないかが問題となっているが、声の著作物性について判断した日本の裁判例は見当たらなかったが、海外では以下の裁判例、立法がなされ、日本でも人格権による保護が可能ではないかとの議論がある。

声のパブリシティ権に関する米国の裁判例

- ・Midler v. Ford Motor Co. 事件 Midler v. Ford Motor Co., 849 F.2d 460 (9th Cir. 1988) ⁽⁶⁰⁾

著名歌手の声を模倣した広告がパブリシティ権侵害とされた米国判例。We need not and do not go so far as to hold that every imitation of a voice to advertise merchandise is actionable. We hold only that when a distinctive voice of a professional singer is widely known and is deliberately imitated in order to sell a product, the sellers have appropriated what is not theirs and have committed a tort in California.

商品広告のための声の模倣がすべて訴訟が提起できると判断しておらず、その必要もない。我々が認めるのは、プロの歌手の特徴的な声が広く知られており、製品を販売する目的で意図的にその声が模倣された場合、販売者は他人のものを流用し、カリフォルニア州において不法行為を行ったことである。

著作権法は「声」そのものを保護の対象としないが、カリフォルニア州法は人格的属性の不当流用を不法行為として保護し得るところ、声は顔と同様に個人を特定し得る高度に人格的な属性である。したがって、これを模倣して商品販売のために利用する行為は、他人のアイデンティティの無断利用に該当する。

ゆえに、著名なプロ歌手の独自の声を、商業的利用を目的として意図的かつ模倣的に再現した場合には、パブリシティ権侵害（アイデンティティ侵害）が成立し得ると判断される。

声の不正競争防止法による保護（韓国）

・「パブリシティ権の保護に向けた不正競争防止法改正事項ガイドブック（2022年11月）」の仮訳⁽⁶¹⁾

声を含むパブリシティ価値の不正利用を不正競争行為と位置付けた改正例である。

韓国の不正競争防止法は、改正により、有名人の氏名・肖像等に加え、声などの他人を識別可能にする人格的属性を、本人の許諾なく営業上利用する行為を「新たな不正競争行為類型」として明示的に規制した。

声や外観等は、本人を特定しうるアイデンティティとして財産的価値を持ち、これを広告・商品販売等に無断で利用する行為は、本人の信用・名声にただ乗りし、需要者の誤認を誘発し、健全な取引秩序を乱すものと評価される。そのため、これらのアイデンティティ属性を無断利用して経済的利益を得る行為は、不正な競争手段として違法性が認定される。

特に声については、「特定個人を連想させる有名性」「商品・サービスと結びつけて利用されることによる営業上の混同」が重視され、本人の声そのものを用いなくても、声真似や特徴的な話し方を模倣して商業利用することも不正競争行為に該当し得ると整理されている。

また、判例・裁判例ではないが、法制度に関するワーキングチームでは以下の意見が示されている。

法制度に関するワーキングチーム（第2回）| 文化庁⁽⁶²⁾

現行著作権法は、著作物やこれに準じる表現の伝達・享受を保護対象とするものであって、「声」それ自体を直接の客体として保護するものではないと整理される。

そのため、特定人の声を模倣・利用する行為については、人格的・財産的価値としてのパブリシティの侵害として捉えるのが基本的な構図となる。

もっとも、著作隣接権による一律の保護はなお困難であり、いわゆる北朝鮮映画事件最高裁判決の枠組みを前提とすれば、声優等の「声」について、既存の隣接権や判例上のパブリシティ権とは異なる独自の保護利益が認められる場合には、一般不法行為法理（民法709条）に基づき、損害賠償に限った形で救済を図る余地があると考えられる。

また、著作権法30条の4に基づくAI学習利用の議論においても、声は著作物としての保護対象ではないことから、特定の声優の声をAI学習させる行為は、同条ただし書の射程外とみるのが自然であるとする見解が示されている。

（3）コンテンツの削除請求・著作権侵害通知の問題

近時、配信をめぐってプラットフォーム事業者に対する被害申告等を行う場面で紛争になる事案が増えており、根拠のない被害申告等により不正競争防止法の信用毀損行為や不法行為となる例がでてきており、コンテンツを扱う弁理士としては注意を要する。

・Amazon 著作権侵害申告事件 大阪高判令和6年1月26日（令和5年（ネ）第1384号等）⁽⁶³⁾

一審被告が、本件各申告によってアマゾンに告知した、一審原告が被告サイト上の被告各画像及び商品名についての一審被告の著作権を侵害しているとの本件各申告の内容は、全て虚偽の事実であったということになる。そして、（中略）一審原告と一審被告は競争関係にあるといえ、また、上記著作権侵害の事実を申告する行為は一審原告の営業上の信用を害する虚偽の事実を告知する行為といえるから、本件各申告は、客観的に不正競争法2条1項21号に該当するということになる。

※本件各申告は、アマゾンがあらかじめ設けている知的財産権侵害を申告するための侵害通知フォームを利用して行われたものであるところ、同フォームにおいては、申告者において、申告した画像や商品が申告者又は権利所有者の権利を侵害する客観的根拠があり、かつ違法であることを確信していること、当該申告に含まれる情報が正しくかつ正確であることを表明・保証することに同意した上で権利侵害申告を行うものとされている。そして、アマゾンに対する権利侵害申告がされた場合には、アマゾンによって申告対象のコンテ

ンツが削除されるなどしてアマゾンサイトへの出品自体が停止され、当該出品者が直接的に経済的損害を被ることがあることが明らかであるから、侵害通知フォームによって著作権についての権利侵害申告をする者には、権利侵害申告をするに当たり、権利侵害の客観的根拠があり、かつ違法であることについて調査検討すべき注意義務を負っていると解すべきである。

- ・棋譜（将棋ユーチューバー）事件 大阪高判令和7年1月30日（令和6年（ネ）第338号等）⁽⁶⁴⁾

被控訴人による本件動画の配信は、控訴人の営業上の利益を侵害する違法なものであって不法行為に該当し、これによって得られる利益は法律上保護される利益に該当しないから、本件動画の配信との関係では、被控訴人には不競法によって保護されるべき「営業上の利益」も「営業上の信用」も存在するとはいえない。したがって、被控訴人の控訴人による不競法2条1項21号該当の不正競争を前提とする同法3条1項に基づく差止請求、同法4条に基づく損害賠償請求及び同法14条に基づく信用回復措置請求は、いずれもその余の判断に及ぶまでもなく理由がない。

- ・編み物動画事件 大阪高判令和4年10月14日（令和4年（ネ）第265号等）⁽⁶⁵⁾

控訴人Bは、本件侵害通知をYouTubeに提出するに当たって、単に自らが著作権者であることや、著作権侵害通知の内容が正確であることについて何ら検討することなく漫然と法的根拠に基づかない本件侵害通知を提出したという点で必要な注意義務を怠った過失があるといえるばかりか、前記のとおり著作権侵害通知制度を濫用したものということさえできるのであって、これにより本件侵害通知の対象動画の投稿者である被控訴人の法律上保護される利益を侵害したものであるから、控訴人Bが本件侵害通知を提出した行為は、被控訴人の法律上保護される利益を違法に侵害したものであるとして不法行為を構成するというべきである。

3. 3 特許法、意匠法、商標法での保護の現状

コンテンツの保護といえば、まず著作権が頭に浮かぶが、弁理士がコンテンツビジネスに関与するためには特許法、実用新案法、意匠法、商標法のことを忘れてはならない。著作権が無審査で発生するのに対し、これらの特許法等（実用新案法は除く）では審査が行われた上で権利が発生するために比較的権利が安定しており、権利行使のやり易さ、損害賠償金が著作権侵害に比べて高額となりやすいという特徴も有している。弁理士がコンテンツ知財に関与を深めるためには基本ともいえるべき、これらの特許法などがどのようにしてコンテンツの保護と関わっているか、どのような権利があるのかを知っておく必要がある⁽⁶⁶⁾。

なお、産業的色彩の強い表現物については、著作権で保護されるか、産業財産権のどちらで保護されるのか、あるいは重疊的に保護されるのかの問題があり、「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」（著作権法2条1項1号）との著作物性の要件を通じて調整がされ、いわゆる応用美術の著作物性の問題として処理されている。

（1）特許法

特許法では技術的な観点からコンテンツを保護することができる。たとえば、暗号化技術、利用期間、回数制限などによりコンテンツへのアクセスを管理して正当な権利者のみがコンテンツを利用するものである。また、電子透かしのようにコンテンツが違法に流出した場合に備えて著作権者である旨の主張をしやすくするものもある。次のような特許、裁判例も存在している。

- ・コンテンツ配信システムおよびコンテンツ配信方法⁽⁶⁷⁾（特許第4859882号）

正当なユーザに対する確実かつ容易なダウンロードを可能とする、2次元コードなどが印刷されている有形物を介したコンテンツ配信システムについてのものである⁽⁶⁸⁾。

- ・ゲームプログラム、ゲーム装置、および入力装置⁽⁶⁹⁾（特許第3734820号）

いわゆるぶにコンと呼ばれる、タッチパネル上の「仮想ジョイスティック」というユーザーインターフェースの仕組みに関するものである。他社との訴訟に用いられて和解に至ったことで話題となった⁽⁷⁰⁾。

- ・ゲームプログラム、ゲームシステム、ゲーム装置、およびゲーム処理方法⁽⁷¹⁾（特許第7505854号）ほか

フィールド上のモンスターにアイテムを投げて捕獲判定を行うといった、ゲームのプレイサイクルの根幹を

なす仕組みに関するものである。いくつかの特許権により特許網が構築され、他社との訴訟に用いられて話題となった⁽⁷²⁾。

- ・遊戯装置、およびその制御方法⁽⁷³⁾ (特許第 3295771 号)

例えば「敵が背後にいとコントローラーが振動する」といった演出を実現する仕組みに関するものであり、訴訟に用いられて話題となった。ビデオゲームにおいて、映像表現そのものではなくハードウェアを連動させた演出の仕組みを対象とし、著作権ではカバーしきれないゲーム体験の保護を実現させた事例といえる⁽⁷⁴⁾。

(2) 意匠法

意匠法は、物品の美的外観及び特定の画像などを保護するものであることからコンテンツを物品・特定の画像として創作した場合に意匠権として保護できる場合がある。但し、コンテンツが著作物として公開された後に、意匠登録出願をして意匠権の取得をしようとする場合、新規性の欠如又は創作容易であるとして意匠権の取得ができなくなることが考えられるので、この点には注意が必要である。以下に意匠登録されている例を若干挙げる。

＜キャラクターのアイコン用画像などの例＞

*アイコン用画像

- ・「ミャクミャク」⁽⁷⁵⁾ (意匠登録第 1735315 号)
ソフトウェアの操作のために用いられる。
- ・「ホノホン」⁽⁷⁶⁾ (意匠登録第 1808317 号)
ソフトウェアの操作のために用いられる。

*音声対話システム用画像

- ・「ニルヴァ」⁽⁷⁷⁾ (意匠登録第 1749627 号)
双方向コミュニケーションが可能な音声対応システムで表示される。

＜VR ゴーグルでのコンテンツ選択操作画面の例＞

- ・「コンテンツ選択操作画面」⁽⁷⁸⁾ (意匠登録第 1691864 号)
ゲーム、静止画像、映像、音楽、電子書籍、テレビジョン放送等、複数のメディアにわたる各種のデジタルコンテンツの閲覧、再生、実行及びこれらの設定等の操作に用いられる。

＜変形おもちゃの例＞

- ・恐竜おもちゃ⁽⁷⁹⁾ (意匠登録第 1791922 号)
- ・人形おもちゃ⁽⁸⁰⁾ (意匠登録第 1791923 号)

(3) 商標法

コンテンツに関する商品やサービスの流通を大手パブリッシャーに頼る個人や小規模事業体のクリエイターは、コンテンツに関する商標権の取得が生き残りの手段の一つとなる。内容を示すだけの書籍タイトルなどは商標登録の段階においては識別力の点で問題があり、登録されたとしても権利行使においては商標的使用と認められるのかが争点となる。他方、内容を直接的に示しているわけではない名称、例えば雑誌の名称のようなものであれば商標として成立し得る。コンテンツのタイトルについても、単独のコンテンツのタイトルではなく、複数のコンテンツから成るシリーズのタイトルであれば同様に考えることができるであろう。

例えば、エムブレムサーガ（ティアリングサーガ）事件（東京高判平成 14 年（ネ）第 6311 号）⁽⁸¹⁾として問題となった事例においては、任天堂から発売されたゲームソフトのシリーズである「ファイアーエムブレム」と、その略称としての「エムブレム」に関する商標権を、ゲームの開発元である株式会社インテリジェントシステムズが取得していた。

クリエイターの退職、移籍などにより他社において開発された同ジャンルのゲームに関して「ファイアーエムブレム」の続編、関連作品であることをうたった PR がなされ、任天堂およびインテリジェントシステムズが著作権

侵害および不正競争を主張して提訴し、判決では不正競争（周知商品等表示）が認められたが、判決において2条1項1号の「他人」の地位が認められる、すなわち「ファイアーエムブレム」シリーズの商品等表示について周知性を獲得しているのは任天堂のみであるとされ、開発元であるインテリジェントシステムズには法的な賠償は認められなかった。

他方、インテリジェントシステムズは自ら開発したゲームの製造販売を任天堂に委託するに際して、シリーズタイトルについて商標権を取得し、その独占的な使用許諾契約を任天堂との間で結んでいるため、判決により任天堂が得た賠償金は（契約次第ではあるが）、インテリジェントシステムズにも分配されることが考えられる。

仮にインテリジェントシステムズが商標権を取得していなければ、任天堂とインテリジェントシステムズとの間にあるのは開発委託契約のみであり、商品等表示によって任天堂が得た賠償金がインテリジェントシステムズに分配されるか否かは完全に任天堂の良心に委ねられることとなる。最終的に任天堂の良心に委ねられる点は商標権が存在しても同様である可能性はあるが、少なくともインテリジェントシステムズにとって交渉の糸口となることは間違いないであろう。

4. コンテンツ知財分野への関与をさらに深めるために

著作権法をはじめ各種法律でコンテンツの保護の現状等を理解することでコンテンツ知財分野への関与を深めることはできると思料するが、コンテンツ分野、事業者、クリエイターごとに知的財産に対する取り組み、温度差がある。これらを考慮しなければ弁理士による関与をより深めることはできない。

4. 1 文化を知る

コンテンツといっても様々な分野があり、コンテンツ分野ごとに文化がかなり異なる。

文芸に関するコンテンツ業界であれば、古くからの伝統的な「再販制度」、「委託販売」など文芸業界固有のビジネスモデルがあり、出版不況となり紙媒体の衰退とともに電子書籍、他の媒体への取り扱いの変化がある。また、作家と編集者という特殊な関係のもとで作品が仕上がるという状況もある。

音楽のコンテンツ業界であれば、CD媒体からCDのコピーの規制、CDのコピーの開放、CDの衰退、ストリーミング・サービス、SNSでの公開、と目まぐるしい変化があり、その変化に対応せざるを得ないという状況がある。また、ミュージシャンだけでなく、作詞家、作曲家、編曲家、プロデューサーなどさまざまな専門家が関わっており、いずれも著作権に密接な関係にある。

アニメーション業界であれば、上述のように制作がスタートしてから完パケが出来上がるまでの間に、原案プロット、脚本、絵コンテ、背景美術、原画レイアウト、原作画監修正、総作画監修正、動画仕上げ（色付き）、カットなどの様々な工程を経ており、それぞれに専門家が関わっている。またアニメーターは低賃金で仕事に取り組んでいるという実情もある。

これらのように分野、業界ごとに文化が異なるのであるから、それぞれの分野ごとの文化、状況を知らなければ、その分野に最適な関与をすることはできない可能性が高い。

文化を知るためには、やはりそれぞれの分野に所属している専門家に弁理士会へ来ていただき、それぞれのコンテンツ業界で必要とされている知財の能力をご教示いただき、逆にそれぞれのコンテンツ業界の団体などに対して知財についての講演、知財をより理解してもらうためのパンフレットの配布なども一案と考える。

4. 2 人の特性を知る

弁理士であれば相手が誰であっても尊敬の念を抱いて対応することは当然のことであるが、相手がクリエイターなのか、事業者なのかなどにより適切な対応を考える必要がある。

たとえば、相手がクリエイターなら独特の感性をもち作品に対する情熱は計り知れない。技術であれば遅いか早いかの違いで時間が経過すれば誰かが発明できることが多いが、太宰治がいなければ「津軽」は生まれなかった、というように、そのクリエイターがいたからこそ、そのコンテンツが生まれるのであり、そのクリエイター以外の

人ではそのコンテンツは世の中に生まれずに我々は目にしたり、耳で聞いたりできなかったのである。クリエイターは個性的な方が多いと感じる方もいるかもしれないが、個性的であるからこそ新たな個性的なコンテンツを生み出せるとも考えられる。クリエイターに対しては、より尊敬の念を抱いて対応する必要があると考える。

このようなクリエイターに対してはクリエイターが生み出したコンテンツを知財で保護できる、ということにより周知すべきである。コンテンツを独占的に保護したいという考えのクリエイターなら独占的に保護する方法を、コンテンツを独占的に保護したいのではなく広く多くのユーザーに利用してもらいたいという考えのクリエイターならコピーレフトのように広くオープンに利用させることができる方法があるということを弁理士は助言すべきである。

相手が事業者であれば、利益をクリエイターに還元したり、コンテンツビジネスに関わっている人に報酬を分配できるビジネス的なセンスを持っている人である。このような事業者に対してはコンテンツを独占した場合の利益、オープンとした場合の利益などの助言をコンテンツ分野に関わる弁理士はすべきである。

4. 3 興味をもたせる

たとえば、アニメーターの方の中には、キャラクターに命を吹き込むような作画ができれば、それだけで満足という方もいると聞く。アニメーターだけでなく、その他のクリエイターの方にも、専門的なことができれば、それだけで満足と思われる方がいるようである。そのような方々に対して知財のことを説いても振り向かない可能性がある。そのような方々に対して知財に振り向かせるためには、知財をうまく活用しないと、クリエイターの方々の専門的な仕事が続けられなくなる可能性がある、専門的な仕事を続けるためには知財を活用する必要があるなど、知財に関する周知、情報発信活動が必要と考える。

同様に、事業者にとっては知財は比較的身近と考えられるが、それでも身近に捉えていない事業者がいるかもしれない。そのような方々においては、知財を活用できなかったことによる損害の発生などの失敗例などの情報を発信すると身近に考えていただけるのではないだろうか。

弁理士においては、通常の特許、商標などの知財業界とは異なる業界のコンテンツ知財分野に関与することで仕事の幅が広がり、知見、人脈も広がる、というメリットがある。出願業務だけではなくコンテンツ業界でコンサルタントとして活動する可能性も広がる。

クリエイター、事業者、弁理士のいずれにおいてもコンテンツ知財分野に興味を持たない方に対しては、上述した裁判例、特許例、登録例などを参考にした成功事例、失敗事例などを含む問題提起をすることが重要である。

4. 4 どの立場で関わるのか

(1) クリエイター側か企業側か

現場により状況は様々ではあるが、コンテンツの現場における知的財産の問題の一つは、クリエイターに依頼する企業とクリエイターの権利保護との戦いである。そして、企業側が法を熟知した上でクリエイターに対して有利に立とうとしているかと言えば必ずしもそうと言えない場合もある。問題は、企業自身の考え方が法的に正しいと誤解されている場合である。

例えば、著作権法に理解があれば、コンテンツに関する著作権といえどもその権利は完成した原稿、映像、原画などの作品として完成したものや、「完成」という言葉に違和感があれど少なくとも形として存在するものに生じるものであって、具体的なデザインの利用（法的には決定画稿の複製や翻案）とは別に「～シリーズを作る権利」といったものは少なくとも著作権法には存在しないことは自明である。しかしながら、企業の担当者によっては、著作権法にはそのような権利が存在するという前提で話をするということもある。

彼らの仕事は法的な正しさを追求することではなくあくまでも自社コンテンツに関する収益を最大化することであるから、法律的な誤解を指摘することにはあまり意味はないともいえる。重要なのは、知的財産の専門家としてどのような立場でコンテンツ業界に関与するのかということである。

まず、信用を得て依頼を勝ち取るという段階において、特に企業側の立場に立つのであれば、本稿において紹介

した各種の判例知識は参考程度となるのかもしれない。

他方、権利を保護したいクリエイターに寄り添い、様々な疑問に答える上では、コンテンツに関する各種の保護の実例知識は必ず役に立つはずである。ここで言うクリエイターへの寄り添いとは、必ずしもクリエイターに対して金銭的な利益をもたらすことのみを意味するものではない。時としては、既存の判例に従ってクリエイターの主張が無理筋で不合理なものであることを説明し、クリエイターが企業から与えられた待遇が必ずしも不当なものではないことを納得させることも、知的財産の専門家として果たすべき役割ではないだろうか。そして、このような対応はクリエイターからの依頼のみではなく、むしろ企業側を支援する立場であったとしても有意義なものとなる。

（２） クロミのデザイン事件

例えば具体的な例として本稿執筆時点（2025年12月）において係争中であるアニメ「お願いマイメロディ」におけるクロミのデザインに関する事件を挙げる。この事件は、サンリオのキャラクターであるマイメロディのアニメーション「お願いマイメロディ」の制作にあたり、アニメ発のキャラクターであるクロミのデザインに関する権利（正確には、デザインが決定した画稿の著作権）についての問題である。

アニメーションに登場するサブキャラクターのデザインについては、コンテンツの企画元（本件においてはサンリオ）ではなく、アニメ制作を受託する制作会社側、その依頼を受けて作画を担当するアニメーターに委ねられることも少なくない。本件は、アニメーション制作の元請けであるスタジオコメットの社内アニメーターがクロミのデザインを行ったデザイナーであり、その著作者人格権は原則としてコメット側にあるにも関わらず（スタジオコメットの主張による）、クロミのデザインがサンリオ側のデザイナーによるものであるとの広報がなされ、コメットがそれを問題視したことによるものである。

アニメーション制作の委託契約においては、成果物の著作権の譲渡や著作者人格権の不行使特約が結ばれることが常であり、本件の法的解決もそのような契約やデザインを行ったアニメーターの創作が職務著作物として認められるか否かといった点が主な争点となることは間違いない。しかしながら、我々知的財産の専門家がコンテンツに深く関わっていく上でできること、やるべきことにはまた違った観点があるのではないだろうか。

クロミのデザインについての権利を詳細に検討するのであれば、クロミのデザインに際してサンリオ側、企画元側からの指示がどの程度具体的であったのかを参酌し、クロミのデザインに関する創作が法的にアニメーター単独のものであったと評価されるのか、それともサンリオとの共同著作物であると評価されるのか、場合によってはサンリオ単独のものであると評価されるのか、といったことを現場と共に考えていく必要があるのではないだろうか。その結果として、スタジオコメットが当初意図していた結論にならなかったとしても、「制作委託契約に基づいて人格権行使は不可」という結果だけを突きつけられる場合とは納得度に大きな差があるはずである。

また、本件が争いとなった根底には、アニメ制作費の安さ問題もあるのではないかと予想する。特に、アニメのサブキャラクターデザインについては、その話数の通常の作画料に費用が含まれているものとして別途の費用が支払われないことも多い。そのような形で納品したデザインが人気を獲得し、膨大な利益をあげているにも関わらず、実際にデザインを行ったアニメーターには一切利益が還元されないという状況は枚挙に遑がない。本件の現場がそのような状況であったか否かは不明であるが、仮にそのような状況に対してフラストレーションを抱えている中で、唯一残されるべき権利である著作者人格権（氏名表示権）まで封じられ、デザイナーが他人であるかのような広報がなされたのであれば、その時のアニメーターの心中は察するにあまりある。

であるならば、本件についてアニメーター側の納得度を考慮して言えることは他にもあるのではないだろうか。例えば、上述したエムブレムサーガ事件や商標に関する事件の知識があれば、コンテンツそのものの内容とコンテンツが冠するブランドとの力関係、価値判断について想いを巡らせることもできる。仮にクロミのキャラクターデザインがアニメーターによって完全にゼロの状態から行われたものであったとして、そのデザインがサンリオ、マイメロディのブランドを冠することなくアニメーターのオリジナルキャラクターとして世の中に提示されていた場合にも今と同じような経済的な価値が生み出されていたのだろうか。アニメ放映とは別のサンリオのグッズ展開、広報活動がなくともクロミは今のよう人気を博していたのだろうか。こういった話をするにより、アニメー

ター側のフラストレーションが軽減され、事案収束の糸口が見出されることもあるかもしれない。

(3) バランス感覚の必要性

いずれにしても、具体的な目的を意識することなく「コンテンツ分野への関与」を無闇に目指したところで依頼者にとって有意義な専門家にはなり得ないであろう。コンテンツ分野にどのような立場で、何を成し遂げるために関わるのかを見定めた上でなければ、専門家を求める依頼者に選ばれる道理が存在しないからである。企業側に与するにしろ、クリエイターに寄り添うにしろ、知的財産法の趣旨に則って創作の現場におけるトラブル解決に貢献したいと思うのであれば、本稿の内容を糸口として様々な事例知識の蓄積に努め、それにより自身の中に形成される創作と資本とのバランス感覚に基づいて現場からの相談に答えていくことで、専門家としての価値が現場で認められていくはずである。

5. まとめ

弁理士がコンテンツ知財分野への関与を深めるためには、第一段階として、コンテンツが著作権法でどのように保護されているかを裁判例から理解し、コンテンツ業界の方から著作権法下での保護の状況を伝えることができるようにし、つづく第二段階として、コンテンツが著作権法以外の法律でどのように保護されているか裁判例から理解し、第三段階として、現状でのコンテンツの保護の限界、その限界を打破するための手段について助言をできるようにする。さらに、コンテンツ業界ごとの文化の理解、コンテンツ業界に所属する人々の理解を深め、弁理士も含めたそれぞれの立場のすべての関係者に知財に興味を持たせるような活動をするとともに、どのような立場で関与するかについても検討することが、弁理士がコンテンツ知財分野への関与を深めるための一案であると思料する。

(注)

(1) OpenAI OpCo, LLC の商標または登録商標である。

(2) グーグル エルエルシーの登録商標である。

(3) <https://www.nippairen.com/jaunews/post-24612.html> (参照 2025-09-22)

(4) <https://www.courts.go.jp/hanrei/12225/detail7/index.html> 本記事のリンク先は特に記載がない限りすべて 2026 年 1 月 26 日参照。

(5) <https://www.courts.go.jp/hanrei/86415/detail8/index.html>

(6) <https://www.courts.go.jp/hanrei/11656/detail7/index.html>

(7) <https://www.courts.go.jp/hanrei/91929/detail8/index.html>

(8) <https://www.courts.go.jp/hanrei/88029/detail7/index.html>

(9) <https://www.courts.go.jp/hanrei/82121/detail7/index.html>

(10) <https://www.courts.go.jp/hanrei/90019/detail7/index.html>

(11) <https://www.courts.go.jp/hanrei/10051/detail7/index.html>

(12) <https://www.courts.go.jp/hanrei/91250/detail7/index.html>

(13) <https://www.courts.go.jp/hanrei/90881/detail7/index.html>

(14) <https://www.courts.go.jp/hanrei/14067/detail7/index.html>

(15) <https://www.courts.go.jp/hanrei/13724/detail7/index.html>

(16) <https://www.courts.go.jp/hanrei/13734/detail7/index.html>

(17) 平成 25 年度 ソフトウェア委員会 第 2 部会 (2015) 多法域によるプログラムの保護 Patent Vol.68, 67-89

https://jpaa-patent.info/patents_files_old/201505/jpaapatent201505_067-089.pdf

(18) <https://www.courts.go.jp/hanrei/54776/detail2/index.html>

(19) <https://www.courts.go.jp/hanrei/13748/detail7/index.html>

(20) <https://www.courts.go.jp/hanrei/92739/detail8/index.html>

(21) <https://www.courts.go.jp/hanrei/52267/detail2/index.html>

(22) <https://www.courts.go.jp/hanrei/85973/detail8/index.html>

(23) <https://www.courts.go.jp/hanrei/37482/detail7/index.html>

(24) <https://www.courts.go.jp/hanrei/87634/detail7/index.html>

(25) <https://www.courts.go.jp/hanrei/81312/detail8/index.html>

- (26) <https://www.courts.go.jp/hanrei/12428/detail8/index.html>
- (27) <https://www.courts.go.jp/hanrei/86415/detail8/index.html>
- (28) <https://www.courts.go.jp/hanrei/81957/detail2/index.html>
- (29) 裁判所ウェブサイトに掲載なし（2026年1月26日現在）
- (30) <https://www.courts.go.jp/hanrei/52388/detail2/index.html>
- (31) 裁判所ウェブサイトに掲載なし（2026年1月26日現在）
<https://jucc.sakura.ne.jp/precedent/precedent-2005-09-27.html>
- (32) 裁判所ウェブサイトに掲載なし（2026年1月26日現在）
<https://jucc.sakura.ne.jp/precedent/precedent-2005-12-16c.html>
- (33) 商業用レコードが「公の場（ホテルやレストラン等）」で利用される場合について、実演家、レコード製作者の報酬請求権（＝レコード演奏・伝達権）の導入が求められているが、この規定については留保を付すことが可能であり、日本や米国は留保を行っている。相互主義に基づき、レコード演奏・伝達権が導入されている海外で日本の楽曲が使用された場合でも、当該国は日本にその対価を支払う必要はない。早ければ2026年の通常国会にレコード演奏・伝達権について著作権法の改正案を出す予定である。
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/seisaku/r07_03/pdf/94296201_06.pdf（参照 2026-04-20）
<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOCD14CFG0U5A111C2000000/>（参照 2026-04-20）
- (34) <https://www.courts.go.jp/hanrei/52267/detail2/index.html>
- (35) <https://www.courts.go.jp/hanrei/82492/detail2/index.html>
- (36) <https://www.courts.go.jp/hanrei/54776/detail2/index.html>
- (37) <https://www.courts.go.jp/hanrei/37482/detail2/index.html>
- (38) <https://www.courts.go.jp/hanrei/92966/detail8/index.html>
- (39) <https://www.courts.go.jp/hanrei/89285/detail8/index.html>
- (40) <https://www.courts.go.jp/hanrei/52332/detail7/index.html>
- (41) <https://www.courts.go.jp/hanrei/54774/detail7/index.html>
- (42) コンテンツといった場合、これらのユーザー参加型のモデルがコンテンツに含まれるか不明であるがコンテンツビジネスという観点を尊重し言及することとした。
- (43) <https://www.courts.go.jp/hanrei/86545/detail7/index.html>
- (44) <https://www.courts.go.jp/hanrei/80971/detail7/index.html>
- (45) <https://www.courts.go.jp/hanrei/82072/detail8/index.html>
- (46) <https://www.courts.go.jp/hanrei/82492/detail8/index.html>
- (47) <https://www.courts.go.jp/hanrei/85179/detail8/index.html>
- (48) <https://www.courts.go.jp/hanrei/90590/detail8/index.html>
- (49) <https://www.courts.go.jp/hanrei/88260/detail7/index.html>
- (50) <https://www.courts.go.jp/hanrei/88801/detail7/index.html>
- (51) <https://www.courts.go.jp/hanrei/88481/detail7/index.html>
- (52) <https://www.courts.go.jp/hanrei/90366/detail7/index.html>
- (53) <https://www.courts.go.jp/hanrei/81012/detail2/index.html>
- (54) <https://www.courts.go.jp/hanrei/81813/detail2/index.html>
- (55) <https://www.courts.go.jp/hanrei/14767/detail7/index.html>
- (56) <https://www.courts.go.jp/hanrei/34333/detail7/index.html>
- (57) <https://www.courts.go.jp/hanrei/9350/detail8/index.html>
- (58) <https://www.courts.go.jp/hanrei/93782/detail7/index.html>
- (59) 裁判所ウェブサイトに掲載なし（2026年1月26日現在）
https://lex.lawlibrary.jp/commentary/pdf/z18817009-00-111752609_tkc.pdf
- (60) <https://cyber.harvard.edu/people/tfisher/1988Midler.pdf>
- (61) https://www.jetro.go.jp/ext_images/world/asia/kr/ip/gov/movement/202211.pdf
- (62) https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/workingteam/r06_02/
- (63) <https://www.courts.go.jp/hanrei/92728/detail7/index.html>
- (64) <https://www.courts.go.jp/hanrei/93782/detail7/index.html>
- (65) <https://www.courts.go.jp/hanrei/91484/detail7/index.html>
- (66) メタパースにおける特許法、意匠法、商標法による保護も考慮すべきではあるがここでは省略する。
- (67) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/PU/JP-4859882/15/ja>

- (68) スマホで違法に録画している観客をどうせ取り締まることはできないのだからいっそ公開してしまってもよいのではないかという考えや、オリジナルの高画質のコンテンツを公開することで違法撮影者の意欲を削ぐという面もあるのかもしれない。
- (69) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/PU/JP-3734820/15/ja>
- (70) 「特許権侵害訴訟の和解成立のお知らせ」 株式会社コロブラ (2021 年 8 月 4 日)
<https://colopl.co.jp/news/info/2021080401.php>
- (71) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/PU/JP-7505854/15/ja>
- (72) 「特許権侵害訴訟に関するご報告」 株式会社ポケットペア (2024 年 11 月 8 日)
<https://www.pocketpair.jp/news/20241108?lang=ja>
- (73) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/PU/JP-3295771/15/ja>
- (74) 「特許権侵害訴訟における当社勝訴判決のお知らせ」 株式会社カプコン (2019 年 9 月 11 日)
<https://www.capcom.co.jp/ir/news/html/190911.html>
- (75) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/DE/JP-2022-003686/30/ja>
- (76) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/DE/JP-2024-027249/30/ja>
- (77) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/DE/JP-2022-025588/30/ja>
- (78) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/DE/JP-2020-021366/30/ja>
- (79) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/DE/JP-2024-015932/30/ja>
- (80) <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/c1801/DE/JP-2024-015934/30/ja>
- (81) <https://www.courts.go.jp/hanrei/9925/detail7/index.html>

(原稿受領 2026.4.17)