

—著作者人格権—  
**著作者人格権**

会員 宮嶋 学\*

—【相談 1】—

今度、他人の書籍の内容を批評する本を出版しようと考えているのですが、この中で他人の書籍の内容の一部を引用しようと考えています。その際、レイアウトの都合などで他人の文書に多少変更を加えたいのですが、何か問題になるでしょうか？

【相談 1 解説】

著作権関連の相談を受けた場合、とりわけ経済的権利としての著作権（複製権、公衆送信権、翻案権等）及びその制限（私的複製、引用等）に注意が向きがちである。例えば、【相談 1】のようなケースであれば、相談者による著作物の利用が著作権法 32 条の引用に該当するかの検討に終始してしまうことが考えられる。しかし、著作権関連の事案を取り扱う場合には、常に著作者人格権にも留意する必要がある。特に、【相談 1】のような引用が問題となるケースのように、他人の著作物を、当該著作物の関係者（著作者、著作権者等）の関与なしに利用する場合や、他人の著作物に手を加える場合は要注意である。

著作者人格権とは、著作物を創作した著作者が当該著作物に対して有する人格的利益を保護するための権利である。著作権法は、著作者人格権として、公表権、氏名表示権、同一性保持権を規定している（著作権法 18 条乃至 20 条）。公表権とは、著作者の意に反して、未公表の著作物を公表されない権利である。氏名表示権とは、著作者の意に反して、著作物に著作者名の表示、不表示をされない権利である。同一性保持権とは、著作者の意に反して、著作物及びその題号に変更、切除、その他の改変を受けない権利である。

著作者人格権は、著作者が原始的に取得する（著作権法 17 条）。著作者とは、著作物を創作する者（著作権法 2 条 1 項 2 号）であるが、職務著作（法人著作）

の場合（著作権法第 15 条）、映画の著作物の場合（著作権法 16 条）は、別異の考慮が必要となる。

著作者人格権を侵害された又は侵害されるおそれのある著作者は、当該侵害者に対し、侵害行為の差止、損害賠償、名誉回復のための適当な措置を請求することができる。また、著作者人格権の侵害行為については、刑事罰も規定されている（5 年以下の懲役若しくは 500 万円以下の罰金又はその併科）。

さて、【相談 1】のケースでは、著作者の許諾を得ることなく、その著作物を改変しようとしているので、当該著作者の同一性保持権を侵害するか否かが問題となる。なお、実際の相談では、相談者が「その際、レイアウトの都合などで他人の文書に多少変更を加えたいのですが、何か問題になるでしょうか？」などと、わざわざ説明しない場合も多々あるので、具体的な利用態様につき説明がない場合は、こちらから利用態様を確認の上、著作者人格権に関する問題が生じないかどうか確認すべきであろう。

—【相談 2】—

【相談 1】について、著作者人格権に関する問題が生じることはわかりました。しかし、全く改変を加えることはできないのでしょうか。例えば、以下のような改変も駄目でしょうか？

- (1) 読点のふり方がやや不自然なので、数カ所に読点を加え又は削除すること。
- (2) スペースの都合で、数カ所の改行をしないようにすること。
- (3) 3 頁にわたる文書を 5 行に要約して紹介すること。

\* 日本弁理士会 H17 年度著作権委員会  
 実務ガイドライン作成部会

## 【相談 2 解説】

著作者人格権も著作権と同様、制限される場合がある。同一性保持権が制限される場合は、著作権法 20 条 2 項に規定されている。具体的には、教科用図書等に著作物を利用する場合における用字又は用語の変更その他の改変で、学校教育の目的上やむを得ないと認められるもの (1 号)、建築物の増築、改築、修繕又は模様替えによる改変 (2 号)、特定の電子計算機においては利用し得ないプログラムの著作物を当該電子計算機において利用し得るようにするため、又はプログラムの著作物を電子計算機においてより効果的に利用し得るようにするために必要な改変 (3 号)、その他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 (4 号) が挙げられている。このうち、【相談 2】のケースで問題となり、一般的にも問題となることが多いのは、4 号の「やむを得ない改変」に該当するか否かである。

それでは、どの程度の改変が「やむを得ない改変」に該当するかであるが、普遍的に通用する規範が存在している状況ではなく、ケースバイケースと言わざるを得ない。そこで、以下では幾つか裁判例を紹介するので、事案毎の判断の参考にされたい。

なお、以下の各裁判例からすれば、【相談 2】の (1) 及び (2) の改変については同一性保持権を侵害するおそれが高く、(3) の改変については、他人の著作物の表現形式上の本質的な特徴を感得させないような態様における利用行為と考えられ、同一性保持権を侵害しない可能性が高いと考えられる。

① 東京地裁平成 2 年 11 月 16 日判決(昭和 61 年(ワ) 2867 号、法政大学懸賞論文事件第 1 審)

本件は、被告大学が被告発行の雑誌に原告論文を掲載して出版した際、原告論文について五三か所にわたり削除、変更等の改変を行ったことについて、被告大学に在籍していた原告が、原告の著作者人格権の侵害であると主張し、損害賠償及び謝罪広告の掲載を求めた事案である。被告大学が行った改変は、以下の 7 つに分類される。

(1) 「現われ」を「現れ」に、「表われ」を「表れ」に、「決して」を「決まって」に変更した。(2) 「…、等」とされている部分を「…等」として、「等」の前の読点を切除した。(3) 「」・「」とされている部分を「」

」として、中黒 (・) を読点に変更した。(4) 原告論文の表の数字のうち、合計欄の数値が誤りであったのを、正しい合計数値に変更した。(5) 目次、あとがき中の日付及び「本調査を実施するにあたって相談に応じていただいただけでなく、推薦状まで書いて下さった【A】先生の御冥福を切に祈りながら。」という文、原告論文の付録である調査票及び地図並びに本文中の引用文言を削除した。(6) 注記中での改行を行わず、文を連続させた。(7) その他単なる誤植の訂正をした。

本判決では、このうち、(5) の改変、および (7) の改変のうち、「困民軍」を「困民党」にしたことにつき、同一性保持権の侵害を認め、損害賠償として 30 万円の支払いを命じた。なお、謝罪広告の掲載については、その必要がないとして認めなかった。

② 東京高裁平成 3 年 12 月 19 日判決(平成 2 年(ネ) 4279 号、法政大学懸賞論文事件、判時 1422 号 123 頁)

本件は、①事件の控訴審である。本判決では、①判決が同一性保持権の侵害を認めなかった、上記 (1) ないし (3)、(6) の改変についても同一性保持権の侵害と認定した。そして、これらの侵害行為による損害賠償として、6 万円の支払いを命じた。なお、謝罪広告の掲載は、①判決と同様、認めなかった。

③ 東京高裁平成 12 年 4 月 25 日判決(平成 11 年(ネ) 4783 号、ゴーマニズム宣言事件、判時 1743 号 193 頁)

本件は、漫画家である控訴人が、控訴人の創作した漫画のカットを採録した書籍の著者、発行者及び発行所である被控訴人に対し、採録されたカットの一部は控訴人の意に反して改変されているから同一性保持権を侵害している等の理由に基づき、被控訴人書籍の出版等の差止及び損害賠償を求めた事案である。問題となった改変は、カット中の人物に目線を施したこと、右から左に横に配置された 3 コマのうち第 3 コマを第 2 コマの下段に配置し直したこと等である。

このうち、人物に目線を施したことは、控訴人の創作した原カットの人物は醜く描写されているために当該人物の名誉感情を侵害するおそれがあるところ、目隠しによって、名誉感情を侵害するおそれが低くなっていることが明らかであるから、右目隠しは、相当な方法というべきであるとして、同一性保持権の侵害を

認めなかった。

一方、カットを配置し直したことは、控訴人の原カットにおけるセリフの意味に変更を加えるものではないと理解できるとしても、著作権法 20 条 2 項 4 号の「やむを得ない改変」に当たるといことはできないとして、同一性保持権の侵害を認めた。

④ 最高裁平成 10 年 7 月 17 日判決（平成 6 年（オ）1082 号事件、雑誌「諸君！」反論文掲載事件、判時 1651 号 56 頁）

本件は、被上告人が雑誌に執筆した、上告人の著作を批判する内容の評論につき、上告人の著作部分の内容を要約して紹介したことが上告人の同一性保持権を侵害する等の主張がなされた事案である。

本判決は、同一性保持権を侵害する行為とは、他人の著作物における表現形式上の本質的な特徴を維持しつつその外面的な表現形式に改変を加える行為をいい、他人の著作物を素材として利用しても、その表現形式上の本質的な特徴を感得させないような態様においてこれを利用する行為は、原著物の同一性保持権を侵害しないと解すべきである、と判示し、38 行にわたる上告人著作部分を、わずか 3 行に要約したものは、上告人著作部分における表現形式上の本質的な特徴を感得させる性質のものではないから、本件著作部分に関する上告人の同一性保持権を侵害するものでないと判断した。

—【相談 3】—

当社の出版する雑誌の表紙に、A 社が著作権を買い取ったと説明していたイラストを、A 社の許諾を得て使用したところ、そのイラストを創作したイラストレーターの方から、「私の名前が著作者として表示されていない」とのクレームを受けました。このようなクレームは、法的根拠があるのでしょうか。

【相談 3 解説】

著作者人格権は、著作者の一身に専属し、譲渡することができない（著作権法 59 条）。一方、著作権は、その全部又は一部を譲渡することができる（著作権法 61 条 1 項）。そのため、著作権者と著作者とが異なる場合があり、著作権者から利用許諾を得た場合であっ

ても、著作者の著作者人格権を侵害する可能性があるので留意すべきである。

そこで【相談 3】のケースを見ると、イラストに係る著作権が A 社に譲渡されたことにより、著作権者は A 社となっているとしても、著作者人格権は、著作者であるイラストレーターに専属しているため、イラストレーターが著作者人格権（氏名表示権）を行使することは法的根拠がある、ということが一応の回答となる。

但し、【相談 3】のケースのように著作権の譲渡又は利用許諾が絡む場合は、必ずその契約内容を確認すべきである。【相談 3】のケースであれば、イラストレーター（著作者）が、A 社（著作権者）から許諾を受けて著作物を利用する第三者に対し、著作者人格権を行使しないことを約しているか否かを確認すべきである。実際には契約書等の書面が存在しない場合も多いが、その場合は、契約締結の経緯等から契約当事者の合理的意思を解釈して、上記のような約束があったか否かを検討すべきである。

—【相談 4】—

今度、著作権切れの作品を集めた書籍を出版しようと考えています。この際、古い作品なので、旧仮名遣いを新仮名遣いに修正したいと考えています。また、レイアウトの都合で改行の程度を少し変更しようと考えています。何か問題ありますでしょうか？

【相談 4 解説】

著作権の存続期間は、原則として著作者の死後 50 年を経過するまでである。一方、著作者人格権は著作者の一身に専属し、相続の対象にもならないので（民法 896 条但書）、著作者の死亡により消滅する。従って、著作権の存続期間が満了した著作物は誰でも自由に利用できるように思われる。

しかし、このような場合であっても、著作者の死後における人格的利益の保護のため、著作物の利用が制限される場合があることに留意すべきである。著作権法 60 条は、著作者の死後といえども、その著作者が存していれば著作者人格権の侵害となるべき行為をしてはならないと規定している。従って、【相談 4】のケースでは、著作者の死後における人格的利益を侵害するか

否かが問題となりうる。

但し、著作権法 60 条但書は、その行為の性質及び程度、社会的事情の変動その他により、その行為が著作者の意を害しないと認められる場合はこの限りではないと規定しており、著作者人格権に比べると免責される場合を広範に認めている。これは、著作者の死後においては、時の経過とともに、著作者の人格的利益の保護よりも、大衆が文化的所産としての著作物を利用する利益の優先度が高くなっていくからと考えられる。

【相談 4】のケースにおける各改変は、著作者の生前であれば、著作者人格権（同一性保持権）を侵害する可能性が高いと考えられる。しかし、著作者の死後においては、旧仮名遣いを新仮名遣いに修正することは、社会的事情の変動により著作者の意を害しないと認められる可能性が高いと考えられる。一方、レイアウトの都合で改行の程度を少し変更することは、その性質及び程度によるが、慎重な対応が必要と考えるべきであろう。

なお、著作者の死後においては、著作者の配偶者、子、父母、孫、祖父母又は兄弟姉妹が、著作者の死後の人格的利益を保護するための権利を行使することができる（著作権法 116 条）。具体的には、侵害行為の差止、損害賠償、名誉回復のための適当な措置を請求することができる。一方で、曾孫以降の子孫は行使することはできない。すなわち、著作者の死後 50 年以上が経過している場合、孫以外の適格者は死亡していると推測され、孫が生存しているとしても高齢と推測される。従って、【相談 4】のケースでは、当該権利の行使により、法的に出版差止を要求されたり、謝罪広告を要求されたりするリスクは、現実的には低いと考えられる。

但し、法的に権利を有しないとしても、利用者が、著作者の曾孫等から事前に承諾を取っておくことを妨げる訳ではないので、著作物を大々的に利用し、実質的な改変を加え、又は著作者の遺族が当該著作物に関して活動を行っているような場合には、事前に挨拶をし、承諾を得ておくことも考えられる。

また、故意に著作者の死後の人格的利益の保護のため遺族に認められた権利を侵害した場合には、刑事罰がある（500 万円以下の罰金、法 120 条）。この刑事罰の適用については、期限は設けられていない。

## 【相談 5】

他の会社が販売する恋愛シミュレーションゲームが大流行しています。このゲームでは、プレイヤーは、主人公の男の子となって、勉強や運動等を通じて自らの能力を高めながら高校生活を送りますが、その能力値によって女の子との出会いが生じたり、交際できたりするものです。そこで当社では、今度、主人公の男の子の能力が全て最大になっている状態のデータを記録した記録媒体を販売しようと考えています。何か問題が生じるでしょうか。

## 【相談 5 解説】

【相談 5】のケースは著作者人格権との関係が分かりにくいですが、近年、ゲームソフトで使用されるパラメータ等がデータとして記録されたメモリーカード等の記録媒体を販売等する行為に対し、当該ゲームのストーリーを改変するものであると主張し、著作権人格権（同一性保持権）の侵害を主張する一連の裁判例が存在するので、最後に紹介する。

なお、これらの事件では、ゲームソフトというプログラムの著作物の改変行為と捉えて同一性保持権の侵害を主張できるか、上記のような記録媒体は購入者の私的領域内において使用されるので同一性保持権の侵害行為は存在しないのではないかと、等の論点も存在するが、本稿では、このようなケースにおいて同一性保持権の侵害が問題になりうることを指摘するに止める。

⑤ 最高裁平成 13 年 2 月 13 日判決（平成 11 年（受）955 事件、ときめきメモリアル事件、民集 55 巻 1 号 87 頁、判時 1740 号 78 頁）

本件は、ゲームソフト（ときめきメモリアル）について著作者人格権を有する被上告人が、本件ゲームソフトで使用されるパラメータがデータとして収められたメモリーカードを上告人が輸入販売した行為につき、著作者人格権（同一性保持権）の侵害を理由として損害賠償を求めた事案である。

本件ゲームソフトは、プレイヤーが架空の高等学校の生徒となって、あこがれの女生徒から愛の告白を受けることを目指して、3 年間の勉強や出来事、行事等を通して能力を向上させる努力を積み重ねるという内

容の恋愛シミュレーションゲームである。本件ゲームソフトにおいては、プレイヤーの能力値として12種類のパラメータの初期値が設定され、プレイヤーが到達したパラメータの数値いかんにより女生徒から愛の告白を受けることができるか否かが決定される。また、主人公の能力値の達成度等に応じて他の女生徒との出会いがあるという設定となっている。

ここで、本件メモリーカードのデータを使用すると、入学直後の時点でパラメータのほとんどが極めて高い数値となり、入学当初から本来は登場し得ない女生徒が登場する。また、本件メモリーカードの別のデータを使用すると、卒業間近の時点で飛び、パラメータの数値があこがれの女生徒から愛の告白を受けるのに必要な高数値となり、必ずあこがれの女生徒から愛の告白を受けることができるようになっていく。

本判決は、上記のような事実関係の下で、本件メモリーカードの使用によって、本件ゲームソフトにおいて設定されたパラメータによって表現される主人公の人物像が改変されるとともに、その結果、本件ゲームソフトのストーリーが本来予定された範囲を超えて展開され、ストーリーの改変をもたらすことになるとして、同一性保持権が侵害されると判断した。

⑥ 東京高裁平成16年3月31日判決(平成14年(ネ)4763号事件, DEAD OR ALIVE2 事件, 判時1864号158頁)

本件は、プレイステーション2用ゲームソフト「DEAD OR ALIVE 2」の著作権者として同一性保持権を有する被控訴人が、本件ゲームソフトに「かすみ」という名で登場するキャラクターのコスチュームについて、裸体を選択できるようにメモリーカード上のパラメータデータを編集できるプログラムをCD-ROMに収録して販売した控訴人の行為は、被控訴人の意に反する本件ゲームソフトの改変を惹起するものであり、

本件同一性保持権を侵害すると主張して、控訴人に対し、損害賠償として慰謝料の支払を請求した事案である。

本判決は、⑤判決を参照しつつ、本件ゲームソフトでは、ユーザーが通常にプレイした場合、対戦画面において「かすみ」が本件裸体影像で対戦相手と戦闘することは無いのに対し、本件メモリーカードを使用すると、「かすみ」が本件裸体影像で対戦相手と戦闘することができるようになるものであり、これは、本件ゲームソフトの対戦画面の影像ないしゲーム展開が、本来予定された範囲を超えたものであると認定し、本件メモリーカードの使用は、本件ゲームソフトを改変し、本件同一性保持権を侵害するものというべきであるととした。

⑦ 東京高裁平成11年3月18日判決(平成7年(ネ)3344号事件, 三国志Ⅲ事件, 判時1684号112頁)

本件は、ゲームソフト(三国志Ⅲ)について著作権者人格権を有する控訴人が、被控訴人がゲームに登場する武将の能力値を通常プレイではあり得ない高数値に設定できるプログラムが入ったフロッピーディスクを製造販売した行為につき、著作権者人格権を侵害するものであると主張し、当該プログラムの製造販売の差止を求めた事案である。

本判決は、本件ゲームソフトはシミュレーションゲームに関するものであり、本来、その表現態様が種々に変化することが予定されているものであって、ゲーム展開が千変万化するものであるところ、本件ゲームソフトの表現がいかなる範囲まで包含するものであるのかが明らかにされないままに、登場武将に高い能力値を設定することを可能にする被控訴人の行為のみをもって、直ちに本件ゲームソフトのゲーム展開の表現に対する改変に当たるとは言えないとし、同一性保持権の侵害を否定した。

(原稿受領 2005.11.30)