

企業における著作権業務

会員 渡部 寛樹



要約

企業の知的財産部門において筆者が担当する著作権業務の一つに、制作された作品と既存の著作物にかかる著作権との抵触のリスクの有無、およびその程度について検討し、開発部門にフィードバックするという業務があります。抵触関係を検討する場合は、著作権侵害の要件毎にあてはめをしていきます。著作権法に関する一般論は理解していても、いざあてはめをして、開発部門のニーズに合った結論を出すことは容易なことではなく、悩んでしまう場合が少なくありません。本稿はそんな悩みを並べることにより、著作権に関する業務の紹介を試みました。

本稿により、会員各位が著作権業務に少しでも興味を持っていただければ幸いです。

目次

- はじめに
- 筆者の自己紹介
 - 職務経歴
 - 現職
- 現職を選んだ理由
- 職種の具体的内容
 - 概要
 - 日常業務
 - その他
- 職務について
 - 職務、職場、職場仲間の印象
 - 職務で重要と思われることと、今後の展望
- 弁理士の経験が職務に役に立ったと感じた点
- おわりに

ころではありますが、この点はご了承いただければと思います。

2. 筆者の自己紹介

本題に入る前に、筆者の自己紹介を兼ねて、職務経歴を簡単に紹介させていただきます。

(1) 職務経歴

初めて勤めた企業はキャラクタービジネスに関する業務を営む企業でした。その法務部門にてライセンス契約業務を担当後主に商標管理業務及び侵害対策業務を担当し、知的財産、とりわけ著作権にかかる実務の基礎を学びました。この企業に約11年間勤務後、弁理士試験合格を機に特許事務所へ転職をいたしました。

特許事務所では商標担当として、国内外の企業の国内商標手続きの代理業務、及び国内企業の外国商標に関する手続き業務を担当し、約5年間、商標手続きに関する代理業務に携わりました。ここでさまざまな企業の商標に関する取り組みを勉強させていただきました。

(2) 現職

現在筆者は、ビデオゲームの企画・制作・販売にかかる事業を営む企業の法務・知的財産部門において、主に商標や著作権、不正競争防止法等の観点から商品のタイトルや使用されるデザイン、文章等の使用の可否等の審査を行うとともに、必要な権利取得手続き（商標権取得及び維持手続き）を行っています。また、著作権、商標権にかかる侵害対策業務も筆者の担当です。

1. はじめに

著作権法の難しさはあてはめの難しさではなからうか、現在著作権業務に携わっている筆者はそのように感じる事がよくあります。本稿では、「あてはめの難しさ」という筆者が感じる著作権法の特徴をよくあらわしていると思われる、一企業法務の人間が業務を行う際に持つ業務上の悩みを並べさせていただきました。これにより、著作権に関する業務の一例についてご理解いただければと考えております。なお、本稿で挙げられている悩みに対してはいまだ筆者なりの結論は出ておらず、問題提起のしっぱなしになっています。勉強中の筆者の知識不足によるところも大きいと

3. 現職を選んだ理由

最初の特許事務所への転職は、弁理士資格の取得に伴い、知的財産に関する専門性を高めたいという気持ちを持ったことがその大きな理由でした。当時お世話になっていた弁理士の先生と業務をしている中で、代理人業務に魅力を感じることにも大きく影響していたと思います。

特許事務所における筆者のメインの業務は、商標担当弁理士として、クライアントのために良質な商標権の取得をすることで、クライアントの求めるものに近い権利を取得できたときの喜びは大きなものでした。しかし、代理人業務を進めていくにつれ、「多くの一般企業は知的財産そのものが事業の対象というよりも、むしろ商品を製造し、販売し、又はサービスを提供する事業を営んでおり、事業を成功に導くための様々な道具の一つとして、知的財産が存在する」ということを改めて考える自分がいました。やがて権利取得の場面のみならず、道具としてどのような権利を取得するのか(必要なのか)、そして取得した権利を道具としてどのように使うのか、という一連の流れの中に身を置きたいと考えるようになり、再度の転職を決意しました。

いざ転職に際し筆者の過去の企業経験を考慮して、著作権を中心に幅広く知的財産に関する業務を使える企業法務への“復帰”を決断したところ、運よく現職を得ることができ、現在に至っています。

4. 職種の具体的内容

(1) 概要

ようやく本題に入りますが、筆者の業務の中心は、開発部門が制作したものについて、商標法や著作権法、不正競争防止法等の観点から、法的リスクの有無を検討し、開発部門にフィードバックすることです。本稿では、上記の筆者の業務のうち、著作権に関連する日常業務について紹介させていただきます。

ところで、法的リスクの判断基準については、争いになった場合に勝てるか否かという点はもちろんですが、紛争に巻き込まれるリスクの回避という点も重要視しています。ひとたび争いになれば、多くの費用と時間を費やす上、結果はどうなるかわかりません。

しかし、リスクばかりを考えて安全策をとっていると、開発部門の自由を奪ってしまい、出来上がった商品はつまらないものになってしまいます。

とはいえ、商品の一部分に著作権侵害を構成する部

分が紛れ込んでいれば、商品全体が差止の対象となってしまうのが裁判所の伝統的な考え方です。近年損害賠償のみを認め、権利濫用として差止を認めなかった判決がなされています(「写真で見る首里城事件」那覇地裁判決 平成19年(ワ)第347号)、この点田村善之教授はこのような取扱いが今後、裁判例の趨勢を占めるのかということ、まだまだハードルが高いと述べられています⁽¹⁾。この点に鑑みると、つい慎重な判断をしがちです。

また、リスクがあることのみを結果として報告しても、開発部門の社員は納得することはありません。そのリスクがどの程度のリスクなのか、より踏み込んだ判断が求められます。ここに筆者が著作権のあてはめの難しさを感じる原因の1つがあるようにも思います。

バランスをどこで取るのか、どのような具体的基準で判断すべきなのか、そしてどのような結論を出すのか、非常に大きく難しい問題であり、悩みはつきません。

(2) 日常業務

ビデオゲームは知的財産の塊のようなもので、開発部門が制作する著作物は、デザイン、音楽、文章など多岐にわたります。上記の通り、筆者のメインの業務の一つは商品に関する法的観点からの審査であり、開発部門が制作したデザイン等の作品と既存の著作物の抵触関係について検討し、開発部門にフィードバックします。

既存の著作物との抵触関係を検討する際には、著作権(翻案権)侵害の要件、すなわち「著作物性」、「依拠性」、「類似性」、「著作権の制限」について検討することになります。あくまで客観的に、資料から推測される法的リスクの有無、程度について回答を出すことを常に心がけています。自分は学者として論文を書いているわけではないのですが、検討をしているうちについつい「こうあるべきだ」などと自論をぶつてみたくなくなってしまうことがあります。この点は個人的な悩みです。

① 「著作物性」について

著作権侵害の要件の検討において、比較対象である既存の著作物の「著作物性」が問題となるケースがあります。比較対象が「著作物」でなければ、開発部門の作品に関して著作権法上のリスクを負うことはありません。しかし、この著作物性の判断が難しい場面が、比較的多いように感じます。

難しいと感じる典型的な場面は、短い文章の著作物

性の判断の場面です。中山信弘教授は、極めて短い文章は誰が書いても同じあるいは類似した表現とならざるを得ないので、創作性が認められないと述べられています⁽²⁾。また、仮に極めて短い文章について思想・感情を表現しているものとして著作物性が認められても、交通標語のように同一性・類似性の範囲は狭いとも述べられています⁽³⁾。

この点、「破天荒力事件」第一審判決（東京地裁平成20年(ワ)1586）において、既存著作物の「正造が結婚したのは、最初から孝子というより富士屋ホテルだったのかもしれない」という2行の文章の著作物性が肯定されました。そしてこの事件で著作権侵害と認定された部分は「彼は、富士屋ホテルと結婚したようなものだったのかもしれない。」という文章です。筆者個人の感覚では、既存の著作物の表現に特徴的な言いまわしはなく、むしろありふれた表現と言っているのではないかと思いました。

この事件の控訴審（知財高裁）では、結果として著作権侵害は否定されております。しかし、その結果よりもむしろ著作物性が肯定されうるという点が気になってしかたがありません。本件には本件特有の事情があり、また上記第一審判決が現在の裁判実務の流れに沿った判断というわけではないと思われるところ、注目しすぎることはむしろ危険だとも思います。しかし、第一審ではこの2行の著作権侵害のみを理由に全239ページの書籍の差止めが認められるという重大な結果をもたらしました。このため、筆者にはこの地裁判決を軽視することができず、つつい悩んでしまいます。

その他に、既存の短いメロディとの抵触関係について、検討する場面もあります。短いメロディの著作物性は否定されるケースが多いと思いますが、「2小節もあれば創造的個性を発揮し得ないものとも言えない」という説もあります⁽⁴⁾。

また、人形のような形態の物品を参考にデザインした場合について見解を求められるケースもあります。「工業上画一的に生産される量産品の模型あるいは実用品の模様として利用されることを企図して製作された応用美術作品も原則的に専ら意匠法等の保護の対象になるわけであるが、右作品が同時に形状・内容および構成などにてらし純粋美術に該当すると認めうる高度の美的表現を具有しているときは美術の著作物として著作権法の保護の対象となりうる」（「仏壇彫刻事件」神戸地姫路支部判決 昭和49年(ワ)第291号）

という判決や、「応用美術のうちでも、純粋美術と同視できる程度に美術鑑賞の対象とされると認められるものは、美術の著作物として著作権法上保護の対象となると解釈すること」ができ、「美術の著作物といえるためには、応用美術が、純粋美術と等しく美術鑑賞の対象となりうる程度の審美性を備えていることが必要」（「ファービー人形」事件控訴審判決 平成13年(ウ)第177号）という判決が、判断の参考にはなりません。しかし、個別の事例にあてはめを行った時、はたして何を以て「純粋美術と同視できる程度に美術鑑賞の対象とされる」といえるのか、判断に迷ってしまいます。仮に、上記のファービー事件控訴審判決がなされるよりも前に、当該裁判の対象物件であるファービーと称する人形のデザインについて著作物性について見解をもとめられたとしたら、著作物性なしとの判断を筆者は下せたであろうか。そこまではする必要はないのかもしれませんが、つい考えてしまいます。

② 「依拠性」について

依拠性について中山信弘教授は、仮に争いとなった場合「多くの場合、相当程度類似しているか否か、つまり、依拠していないかぎりこれほど類似することは経験則上ありえない、ということで立証されることになろう」と述べられています⁽⁵⁾。なにをもって「相当程度類似」といえるかの判断は極めて難しい判断だと思います。そこで依拠性については、これを否定することは難しいという前提のもと、原則として検討の対象からはずしています。

ちなみに、個人的には既存の著作物へのアクセスは、商品開発のためには、マーケティング等の観点からは避けて通れず、むしろ既存著作物へのアクセスは大いにすべきだと考えています。さまざまな作品に触れることにより感性が磨かれ、よりよい作品が生まれるのではないのでしょうか。知的財産担当者の立場からすれば、保護期間が終了した著作物や、著作権の客体にはならない自然界の生き物や草花へのアクセスに限定してほしいところですが、それだけでは限界があります。おそらくデザイン等にはトレンドというものもあるであろうし、売れるものを制作するためには、“今”の“作品”に触れる必要があると思われます。

③ 「類似性」について

検討の結果、比較される「開発部門により制作された作品」と「既存著作物」とは、印象が明らかにことなり著作権法上問題はないとなる場面がほとんどで

す。しかし、ときには微妙な判断を求められるケースもあります。何をもち「類似性あり」と判断するかは、やはり難しい問題のひとつです。

デザインの類似性の判断の手法については、「原告作品と被告作品の共通部分が表現といえるか否か、また表現上の創作性を有するか否かを判断する際に、その構成要素を分析し、それぞれについて、表現といえるか否か、また表現上の創作性を有するか否かを検討することは、有益であり、かつ必要なことであって、その上で、作品全体又は侵害が主張されている部分全体について、表現といえるか否か、また表現上の創作性を有するか否かを判断する」と判事した釣りゲータウン2事件控訴審判決（知財高裁平成24年（ネ）第10027号）が参考になります。同判決を見ると、各構成要素の表現上の創作性の判断においては、その構成要素と同様の表現が訴外の既存著作物に存するか否かを基準として、少なくとも複数存するのであるならば「ありふれた表現」として表現上の創作性を否定しているようです。そして、共通部分があっても、その部分の創作性が否定されるのであれば類似性の判断の基礎とはしません。これは、意匠の審査における、対比する両意匠の形態を認定し、形態の共通点及び差異点を認定した上形態の共通点及び差異点の個別評価をし意匠全体としての類否を判断する、意匠の類似性の判断の手法に近い印象を筆者は持っています。ただし、意匠は登録制度があることから先行意匠のデータベースが存在しますが、無方式主義を採用する著作権法上、既存著作物にかかるデータベースはないという明確な違いがあり、具体的な判断の手法はおのずと異なってきます。この点については、筆者はインターネットの画像検索による対応を試みています。画像検索により同種の作品が比較的多く検出され、世の中にはどういった著作物があるのか、概観することができます。そして検出された著作物群のなかに、開発部門により制作された作品の構成要素と共通する表現が複数存在すれば、その構成要素にはある程度の「ありふれ度」があると予測しています。ただ、インターネットを利用する方法は、検出された著作物の素性が分からないことが多いため、複数検出された著作物のうち、一方が他方に無断で依拠して創作された二次的著作物の可能性があるというリスクは心にとめています。

とはいえ、類似性の判断手法はわかっても、具体的な判断はやはり難しく思います。釣りゲータウン2事

件の第一審判決では、控訴審判決と異なり、原告作品と被告作品の類似性が認定され、著作権侵害が認められました。裁判所ほどの緻密な分析をしたわけではありませんが、原告作品と被告作品とに対し異なった印象を持った筆者の個人的な感覚と違ったことを記憶しています。

④ 「著作権の制限規定」について

著作権法上著作権の制限の款にはさまざまな規定があります（著作権法第30条乃至第50条）。検討の対象となる作品は業務上使用されるものであることがほとんどですから、私的使用のための複製（第30条）の規定が適用される場面はまずありません。検討する頻度をもっとも高いのは、第32条に規定される「引用」の適用の可否だと思います。引用の該当性については、まずはパロディ事件最高裁判決（昭和51年（オ）第923号）において述べられた、引用して利用する側の著作物と引用されて利用される側の著作物との「明瞭区分性」、および、引用して利用する側が主、引用して利用される側の著作物が従という関係である「附従性」の有無について、検討します。

しかし近年、旧著作権法の引用の規定と現行法の第32条の規定の文言を比較し、引用して利用する側自体が著作物でない場合であっても、引用して利用する側に引用して利用される側の著作物のコピーを添付してこれを利用することは第32条の引用にあたる旨を判事した「絵画の鑑定証書事件」控訴審判決（平成22年（ネ）第10052号）がなされました。この判決では、上記最高裁判決とは異なり、現行法第32条の文言に沿った形で引用の適否について検討しています。今後この判決のような判断手法が主流になるのか否かは不明ですが、引用の検討の際には、上記最高裁判決のほか、この控訴審判決の手法も意識して、検討をするようにしています。

（3） その他

その他、著作権に関する検討とともに、パブリシティ権や一般不法行為に及ぶ場面もあります。そのなかでも、いわゆる物のパブリシティ権に関する検討の頻度が高いように思います。この点は、「競走馬のパブリシティ事件」最高裁判決（平成13年（受）第866号、第867号）に沿って、検討・判断をしています。

5. 職務について

(1) 職務、職場、職場仲間の印象

業務の遂行にあたり、開発部門の社員とコミュニケーションをとる機会が多くあります。そこで感じるの、皆、著作権をはじめとする知的財産に対する意識がとても高いということです。これは誠に頼もしいと感じます。もちろん、一部を除き知識の習熟度は高いとは言えません。しかし、まずは意識すること、興味を持つことが重要だと思います。

(2) 職務で重要と思われることと、今後の展望

上記のとおり、開発部門の社員の著作権に対する意識は、非常に高いものと感じています。もし開発部門の社員の著作権に関する知識の習熟度を上げることができれば、開発段階で法的リスクについて一次的なチェックされることになり、自然と法的リスクは小さくなっていくと考えています。著作権に対する一次的なチェックを行う開発部門の社員の目が厳しくなれば、見逃されるリスクも減少していくはずですが、そのためには、何が問題となるのか、どのような問題となるのかを知ることが必要になります。

そこで、今後の筆者が行うべきものとして重要視しているのが、「社員教育」です。自分自身の著作権に対する知識の更なる習得をめざすことは当然として、習得した知識などを開発部門の社員に対し「社員教育」としてフィードバックすることが必要だと考えています。マニュアルも重要ですが、その前提として著作権についての理解度を上げなければ、マニュアルは機能しないでしょう。社員教育により社員全員が正しい法的評価をすることができるようになるわけはありませんし、またそのような必要もありません。大事なことは、「危険を知る」ための前提をつくるということだと考えています。

6. 弁理士の経験が職務に役立ったと感じた点

上記のとおり、著作権侵害事件における「デザインの類似性」の判断手法は、意匠法における類似性の判断と近似した手法であると感じています。釣りゲータウン2控訴審判決を比較的素直に理解できたのは弁理士業務の経験があったからだと感じています。また対象となる著作物も、目線を変えれば発明、意匠、商標となり、弁理士業務で見慣れたものが多くあります。このように、弁理士業務のうち主要四法に関する業務と著作権業務とは、近似する点が多いように感じます。

7. おわりに

筆者がかかわる著作物の種類は世の中にある様々な著作物のうちのほんの一握りで、他にも、たとえばコンピュータプログラムなど多数あります。その種類によっては、著作物は発明や意匠などと極めて近い位置にあり、弁理士にとっては非常に身近な存在だと考えています。これは、著作権法の入り口が会員各位のそばでいつも開かれていることを意味します。業務の裾野を広げるためにも、著作権法に足を踏み入れてみてはいかがでしょうか。

ただし、ひとつお断りをしなければなりません。著作権法に足を踏み入れると、終わりのない悩みを抱えることになります。しかし、「恐るるに足らず」です。悩む方が増えれば、その分悩みが解消するチャンスも増えるということでしょう。是非一緒に悩んでいただける方が増えることを願ってやみません。

注

- (1) 田村善之「日本版フェアユース導入の意義と限界」 知的財産法政策学研究 Vol.32 p19～p21
- (2) 中山信弘「著作権法」(有斐閣) p58
- (3) 中山信弘「著作権法」(有斐閣) p59
- (4) 半田正夫・松田政行「著作権コンメンタール1」(勁草書房) p42
- (5) 中山信弘『著作権法』(有斐閣) p463～p464
(原稿受領 2013. 4. 11)