

スポーツと知的財産

弁護士 小倉 秀夫

要 約

スポーツのルール、名称、競技・演技、選手の氏名・肖像、チームの名称・ロゴ、スポーツ大会の名称・ロゴ等は知的財産権諸法による保護の対象となるのか、スポーツイベントを運営するにあたって第三者の知的財産を利用する場合に権利者から許諾等を得なければならないのか、スポーツイベントにかかる放映権とは何なのか、スポーツイベントにかかる映像は知的財産権諸法による保護の対象となるのかについて概略を論じた。また、国民的な関心と呼ぶスポーツイベントについて何人も無償の地上波放送で視聴できるとする「Universal Access」という概念を紹介した。

目次

- 一 はじめに
- 二 スポーツ自体の知的財産
 - 1 スポーツのルールと知的財産
 - 2 スポーツの名称と知的財産
 - 3 スポーツの競技・演技と知的財産
 - 4 スポーツにおける第三者の知的財産の利用
- 三 選手・チームと顧客吸引力と知的財産
 - 1 選手の氏名・肖像と知的財産
 - 2 チームの名称・ロゴと知的財産
 - 3 スポーツ大会の名称・ロゴと知的財産
- 四 スポーツ映像と知的財産
 - 1 スポーツ映像と知的財産権
 - 2 放映権の法的性質
 - 3 スポーツ映像における第三者の知的財産の利用

一 はじめに

オリンピックですら「参加することに意義がある」とされた牧歌的な時代は、もはや遠い昔のことである。スポーツ、とりわけ一流選手が参加するスポーツは、巨額の投資を必要とし、またそれに見合う利益を生み出しうるものとなって久しい。このため、スポーツに関する様々な知的な所産について、一定の法的な独占権を認める必要性が生じていることは否定しがたい。ただし、スポーツはその社会の文化を構成するものの1つでもあるので、闇雲に独占権を付与すれば済むものでもない。以下、我が国において、スポーツに関して、どのような独占権がどの範囲で認められているのかについて、概略を述べるものである。

二 スポーツ自体の知的財産

1 スポーツのルールと知的財産

我々が通常観戦するようなメジャーなスポーツは、その基本的なルールがずいぶん昔に作られている⁽¹⁾。他方、21世紀に入ってからですら、新しいスポーツが次々と生み出されている。

新しいスポーツを生み出すということは、既存のスポーツのものとは異なる「基本ルール」の束を作り出すということである（ここでいう「基本ルール」には、どのような用具を使うのかということまで含む）。したがって、「新しいスポーツ」を生み出すということ自体、人の知的所産と称するものである。

では、新しいスポーツを考案した人に、そのスポーツに関する一定の独占権を付与することはできるだろうか。

ゲートボールの規則書について著作物性を認めた下級審裁判例⁽²⁾はある。しかし、そのような規則書に記載されたルールに基づいてそのスポーツに興ずることは著作物である規則書の利用にはあたらず、著作権侵害とはなり得ない。また、新たなスポーツにおいてその基本ルール自体は著作権法による保護の対象外である「アイデア」にあたるため、これを文章として表現したに過ぎない「規則書」が著作物にあたるとしてもその保護の範囲は狭いものというべきであろう⁽³⁾。したがって、新たに考案されたスポーツを、著作権法により保護するという事は困難である。

新しいスポーツのルール自体について特許出願・公

開までなされた例⁽⁴⁾はあるものの、審査請求までされた事案は見当たらない。人間の精神的、肉体的能力に依拠するところが大きいため、「自然法則を利用した技術的思想の創作」といえる場合はほぼないように思われる。これに対し、そのスポーツのために初めて開発された特殊な装置・用具を用いる新スポーツについては、当該装置・用具について特許ないし実用新案登録をすることはあり得なくはない⁽⁵⁾。この場合、当該装置・用具の業としての製造・売買自体は一定期間独占することはできるが、真正な装置等を購入等した者によりこれを使用して当該スポーツを行うことまでは規制できない。

新しいスポーツのルールないしそのルールに基づいた新しいスポーツの実践それ自体を商品等表示と見るとも困難であり、したがって、他人が考案しまたは流行させた新しいスポーツを実践しまたはその大会を主催したとしても、第1号ないし第2号の不正競争行為にあたりとされることはない。

2 スポーツの名称と知的財産

伝統的なスポーツはもちろん、新規に考案されたスポーツであっても、その名称またはその略称を、そのスポーツを特定するために用いる限度においては、知的財産権による独占の対象とはならない。その名称それ自体は思想又は感情を表現したものにはあたらないので、著作権法による保護の対象とはなり得ない。また、仮に特定のスポーツの名称ないし略称が商標登録されたとしても、当該スポーツを特定するためにその名称ないし略称が使用される分には、商標としての使用にはあたらないし、自己の商品等表示としての使用にもあたらないので、商標権侵害や1号ないし2号の不正競争行為にあたりとされることもなからう。

これに対し、特定のスポーツの名称または略称が、当該スポーツと関係のない商品または役務の登録商標ないし商品等表示として用いられる場合がある⁽⁶⁾。この場合、同一または類似の商品または役務の商標として当該スポーツの名称または略称が用いられた場合、商標権侵害となり得る。また、そのスポーツの名称または略称が当該スポーツと関係のない商品または役務についての出所を表示するものとして周知であるときに、出所について混同を生じさせる形で当該スポーツの名称や略称を第三者が商品等表示として使用した場合は、不正競争行為となり得る。

3 スポーツの競技・演技と知的財産

スポーツにおける競技・演技自体は、法的な保護の対象となる知的財産に含まれるのだろうか。

スポーツにおいては絶えず新しい技が編み出される。種目によっては、新しい技を最初に公式大会で成功させた選手の名前がその技の名前とされるものもある(体操など)。とはいえ、新技自体を特定の個人に独占させることは適切ではないので、新技自体は著作権等の知的財産権としては保護されない⁽⁷⁾。

他方、演技の「芸術性」も評価の対象となる種類のスポーツ(体操、新体操、フィギュアスケートなど)⁽⁸⁾においては、それが著作権法上の「実演」にあたるかが問題となる。

著作権法上の「実演」とは、「著作物を、演劇的に演じ、舞い、演奏し、歌い、口演し、朗詠し、又はその他の方法により演ずること(これらに類する行為で、著作物を演じないが芸術的な性質を有するものを含む。)をいう」と定義されている(著作権法2条1項3号)。「舞う」とは、「(思想又は感情を)「身振りや動作等の演技の『型』によって表現」⁽⁹⁾することをいう。したがって、フィギュアスケート等の「振り付け」が「舞踊の著作物」に該当するならば、振り付けに従って所定の動作を行うことは「実演」にあたることになる。また、これらの「振り付け」が「舞踊の著作物」に該当しないとしても、フィギュアスケート等の演技が、舞踊の著作物を舞う行為と類する行為であって、「芸術的な性質」を有するものであるならば、「実演」に含まれることになる。

従前の通説は、これらの振り付けは舞踊の著作物にあたりないことを前提に、競技として行われるフィギュアスケートは「芸術的な性質」を有しないので「実演」にあたりないが、ショートして行われるものは「芸術的な性質」を有するので「実演」にあたりとしてきた⁽¹⁰⁾。しかし、近時は、フィギュアスケート等の振り付けは舞踊の著作物に含まれると解する余地があるとする見解が有力となっている⁽¹¹⁾。これに対し、「『芸術的な性質』の有無については当該行為に着目したときに、それを行っている者に実演家の権利を及ぼす必要性・相当性があるか否かという観点から弾力的に解釈すべき」とする見解もある⁽¹²⁾。

競技用の振り付けだからという理由で直ちに著作物性を否定するのは確におかしい。とはいえ、競技用フィギュアスケートや新体操等の振り付けは、その競

技におけるその時点での審査基準を前提に、その選手の技量の範囲内で、成功する蓋然性を考慮しながら、なるべく高得点が取れる要素を織り込むために行われるものであって、「芸術的な要素」も高得点を取るために織り込まれるものであり、選手の身体的動作を通じてその思想又は感情を伝えようとするものではない。このような「競技大会において高得点を取るための構成」が、一定の知的活動の所産という側面があるにせよ、「文芸、学術、美術又は音楽」に象徴される文化的な所産に含まれるとすることには躊躇を覚える⁽¹³⁾。従って、競技用のフィギュアスケート等の振り付けが舞踊の著作物となることは通常はない。すると、振り付けが舞踊の著作物にあたらないとした場合になお、その振り付けに従ってフィギュアスケート等の演技をする行為が「芸能的性質」を有するといえるかが問題となる。そもそも「芸能的性質」とはどのような性質をいうのかが判然としないが、国語辞典的にいえば「芸能」とは「映画・演劇・歌謡・舞踊などの大衆的な演芸」をいう（広辞苑第五版）ことからすると、フィギュアスケートにおいてすら「芸能」的な性質を有するとするのは難しいように思われる。

これに対して、アイスショーなどについて言えば、脚本ないし振り付け自体が、俳優等に演技させることによりその思想又は感情を表現する演劇・舞踊としての実質を兼ね備えるものなのか、それとも単にスケート技術の高さを見せつけることに主眼が置かれているものなのかにより、実演にあたるか否かを判断すれば足りよう。

4 スポーツにおける第三者の知的財産の利用

スポーツの中には、フィギュアスケートのように、第三者の著作物（BGM等）を利用するものがある。

例えば、フィギュアスケートの大会のように、演技を見せるとともにBGM等を観客に直接聞かせる場合、公衆に直接聞かせる目的で当該BGM等の演奏がなされたといえるから、演奏権侵害の問題が生じうる（ただし、この場合、演奏の主体は、ここのスケーターではなく、大会の主権者と見るべきであろう）。

では、練習の際に本番で使用する楽曲を再生する行為は、著作権者に無許諾で行えば演奏権侵害となるのだろうか。ダンス教室においてダンスのレッスンのためにBGMを再生したことについて演奏権侵害を認めたと下級審裁判例はある。しかし、フィギュアスケート

において、国別代表クラスになると、超一流のコーチないし振付師をつけるのが普通であるところ、彼らは誰からでも依頼を受ければ契約を結ぶというわけではなく、また、スケーターとコーチ等との関係は通常のダンス教室における講師と生徒との関係と比べると遥かに濃密である。このため、通常練習におけるBGM演奏の主体をコーチないし振付師とすると⁽¹⁴⁾、それを直接聞かせる対象であるスケーターは「不特定の者」にあたらないため、演奏権侵害とはならないように思われる。

なお、フィギュアスケート等においては演技時間に制限がある⁽¹⁵⁾ため、BGMもこの時間に合わせる必要がある。このため、この時間に合うようにアレンジを行い、またはレコードに収録されている実演を切り貼りする必要が生ずる。このような作業について同一性保持権を侵害するものとなるかどうかの問題となりうる。この点に関しては、演奏時間のコントロール（その手段としてのテンポの設定や構成要素の省略）はもともと実演家が創意工夫する範囲であって、この点について作曲者の当初の意図に沿わない決定がなされとしても著作物たる楽曲の著作者の意に反する改変にはあたらないと解するか、または、フィギュアスケートのBGMとしての利用という利用の目的・態様、第三者により実演されることにより公衆に提供されるという音楽著作物の性質に照らしそのような改変は「やむを得ないと認められる」と解することとなる。

フィギュアスケート等における「振り付け」を舞踊の著作物と認める場合には、選手が公衆の面前でこれを演ずるには振付師の許諾が必要となる（また、その演技を放送するテレビ局等も別途振付師の許諾が必要となる。）。もっとも、振付師には多額の報酬が支払われるのが通常であるから、所定の大会での演技はもちろん、公開練習での演技、並びに当該演技の放送等の再許諾を含めた広範な利用許諾を明示的または黙示的に、選手が振付師から受けていると見るのが適切であろう⁽¹⁶⁾。また、競技大会における「振り付け」という著作物の性質上、選手において、その日の調子や、安全策を採るか高得点を狙うかに関する戦略等の観点から、意図的に演技構成を易しいものに変えたとしても、必要やむを得ない改変であって、同一性保持権侵害とならないものと解するべきである。

また、スポーツイベントにおいては、私設応援団がチーム等の応援のために会場において応援歌を演奏す

る場合がある。この場合、どのような楽曲を応援歌として演奏するかについては、私設応援団の側で自由に決定することができるのであるから、当該イベントの主催者が管理する施設内で演奏がなされていることを考慮しても、演奏の主体は当該私設応援団であって、当該イベントの主催者ではないと解するべきである⁽¹⁷⁾。

三 選手・チームの顧客吸引力と知的財産

1 選手の氏名・肖像と知的財産

スポーツ選手として人間であるから、憲法第13条により保障される幸福追求権の一環としての人格権として、他人によってみだりに自らの氏名や肖像を使用されない権利（氏名権／肖像権）を有している。

もっとも、プロ・アマを問わず、特定の試合・競技会等（以下、「スポーツイベント」という。）に参加することを自ら選択した以上、当該スポーツイベントに関する告知・広告をその主催者等が行い、当該スポーツイベントが実況され、当該スポーツイベントの結果が報道されるにあたってその氏名・肖像等が用いられることは、黙示的に承諾していると見ることができるし、仮に承諾していなかったとしても、表現の自由等との関係で受忍すべきものといえることができる。

また、プロスポーツ選手や一定のアマチュア選手⁽¹⁸⁾は、そのプレイする姿を多くの人に見てもらいたくてその道に進んだと通常考えられるので、広く公衆にその氏名を知られることや、そのプレイする姿を見られることにより直ちに受忍限度を超える精神的苦痛を感じずとは認められない。したがって、このレベルの選手については、その人格権としての氏名権、肖像権は、大幅に制限されると一般に解されている。

著名人の氏名・肖像には一定の顧客吸引力があるところ、この著名人の氏名・肖像が有する顧客吸引力について、米国の一部の州において、制定法によりあるいはコモンロー上の権利として、これを独占する権利（Right of Publicity）が特定の者に付与されている。「コモンロー」という概念を継受しない我が国において制定法によらずに「パブリシティ権」を認めることができるかについては従前より議論があった。最高裁判所は、無体財産権としてのパブリシティ権を制定法によらずして保護することは否定したものの、専らその顧客吸引力を利用する目的で行われる氏名・肖像の使用については人格権に由来する権利であるパブリシ

ティ権を侵害するものとして差止請求ないし損害賠償請求の対象となることを認めた。ただし、表現の自由の保障という要請と調和させる必要があることから、最高裁は、肖像の使用についてパブリシティ権侵害が成立する場合を、「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」に限定した。

プロスポーツ選手やトップレベルのアマチュア選手の氏名・肖像には顧客吸引力があるので、上記のような態様でその氏名・肖像を第三者が使用した場合には、パブリシティ権侵害が成立しうる。したがって、プロスポーツ選手の氏名・肖像をプリントしたトレーディングカードを作成し販売したり、プロスポーツ選手に関する写真集を出版したり、あるいは特定の用具について「●●モデル」などとして特定のスポーツ選手が使用しているものと同様のものを強調したりするような場合には、当該選手の承諾が必要となる。ただし、最高裁が認めたパブリシティ権の保護範囲は上記のように非常に限定的なものであることから、例えば、スポーツ漫画において、実在する選手の氏名およびその肖像に似せたキャラクター絵を用いたり、スポーツゲームにおいて実在する選手の氏名やそのデータを用いたりする場合に当該スポーツ選手の承諾を要するとは必ずしも言えないように思われる⁽¹⁹⁾。これらの用法の場合、特定の選手の氏名・肖像の持つ顧客吸引力を利用しようというよりも、複数の実在選手の氏名・肖像を使用することにより、漫画・ゲームにリアリティを持たせることに主眼が置かれているからである。

なお、特定のチームとプロ契約を締結する際に、その氏名権・肖像権を当該チームに譲渡する旨の条項が契約書に組み入れられていることがしばしばある⁽²⁰⁾。しかし、氏名権・肖像権は人格権の一種であって、通常、一身専属権と解されていることから、このような条項の有効性が問題となる。この点については、上記条項の趣旨を、氏名権・肖像権を譲渡するものとまで解することはできないが、商業的使用及び商品化型使用の場合を含め、選手が球団に対し、その氏名及び肖像の使用を、プロ選手としての行動に関し独占的に許諾したものと解した上で、選手の肖像ないし氏名の宣

伝目的での使用を球団が一括管理することを前提とした当該条項の内容はそれ自体として不合理といえないとする下級審判決がある⁽²¹⁾。これは、著作者人格権の不行使特約と同様、当該権利が一身専属権であるために物権的な権利処理を行えない分を債権的に処理する約定が民法第90条ないし91条に反するか否かという問題であるといえよう。

一流スポーツ選手の氏名・肖像を用いたグッズを製作するにあたって当該氏名・肖像を用いた標章を商標として登録することは可能である。ただし、当該選手自身が登録するのでない場合（例えば、球団が登録する場合）には、当該選手の事前の承諾が必要である（商標法第4条第1項第8号）。この場合、当該選手が引退し、あるいは、他の球団に移転した際の当該商標の効力については問題となり得る。上記承諾を行う際に特段の合意⁽²²⁾をしていない場合には、当該商標登録を抹消ないし移転を請求する権利を選手に認めることは法的には困難であるが、当該商標登録に承諾を与えた趣旨がその所属球団によるグッズ販売等に協力する趣旨であることに鑑みれば、引退後又は移籍後に当該選手又は当該選手から許諾を得た者が当該選手の氏名・肖像等を用いた商品を製造・販売することに対して、元の球団が上記登録商標に基づく権利を行使することは、権利の濫用に当たるといべきである。

2 チームの名称・ロゴと知的財産

スポーツのチームは、法人又は社団ないし組合に過ぎないから、その名称について、人格権に由来する権利であるパブリシティ権を認めることは難しい。

このため、スポーツチームの名称、愛称、ロゴ等を第三者に商業的に使用されるのを防ぐためには、それらを商標として登録することが必要である。なお、所属選手自体はアマチュアであっても、チームとしては、スポーツイベントを主催したり、チケットを売りさばいたり、キャラクターグッズを製造・販売等したりするなど事業活動を行っているのであれば、当該事業に係る商品・役務に関して商標登録することが可能である。

また、プロ選手により構成される場合はもちろん、アマチュア選手により構成される場合⁽²³⁾であっても、スポーツチーム自体は一定の営業を行っているといえる以上、スポーツチームがその営業を行うにあたって自己を指すものとして使用しているチーム名、愛称、

ロゴ等は不正競争防止法第2条第1項第1号ないし第2号の商品等表示となりうる。したがって、スポーツチームはそのチーム名、愛称、ロゴ等またはこれと類似する標章が商品等表示として不正に使用されたときは、その差止めを請求しまたは損害の賠償を求めることができる。

3 スポーツ大会の名称・ロゴと知的財産

スポーツ大会は、その主催者による役務にあたるから、これを表すものとして使用される名称、愛称、ロゴ等の標章について、その主催者はこれを商標登録することができる。

また、スポーツ大会の主催は、主催者による役務と見ることができるから、その大会の名称、略称、ロゴ等として周知ないし著名な標章またはそれらと類似する標章を第三者が自己の商品等表示として不正に使用されたときは、その主催者は、不正競争防止法に基づく差止め請求ないし損害賠償請求をなし得る⁽²⁴⁾。

なお、スポーツ大会のうち、オリンピックについては特別な扱いがなされている。すなわち、「国際オリンピック委員会」が不正競争防止法17条の「政府間の国際機関及びこれに準ずるものとして経済産業省令で定める国際機関」の1つとして指定されている⁽²⁵⁾ことから、「国際オリンピック委員会」「INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE」「IOC」という3つの名称・略称と所定の五輪マークについて⁽²⁶⁾は、国際オリンピック委員会と関係があると誤認させるような方法で、これと同一または類似する標章を商標として使用することが不正競争防止法17条により禁止されている⁽²⁷⁾。

いずれにせよ、スポーツ大会の名称等の使用が制限されるのはそれが商品等表示ないし商標として使用される場合に限られるから、報道機関が報道の一環としてこれらの名称を使用したり、個人がブログ等で感想を綴るにあたってこれらの名称を使用したりすることは、法的に何ら問題はない。

また、スポーツ大会のロゴマークやキャラクターデザインについては、美術の著作物として保護される場合もあり得る。ただし、ロゴマークは商標としての使用が前提とされる実用目的の図柄であるから、これが美術の著作物として保護されるためには、純粋美術と同視すべき高度の観賞性が必要となろう⁽²⁸⁾。

四 スポーツ映像と知的財産

1 スポーツ映像と知的財産権

注目度の高いスポーツのスポーツイベントは、しばしばテレビ等で放映される。とりわけ、ケーブルテレビやCS放送により我が国でも多チャンネル化が進んだこともあり、従前と比べると、比較的注目度が低いスポーツイベントでもテレビ放送がなされることが増えてきた。また、インターネットを用いた動画配信技術が普及した昨今では、スポーツチームや競技者団体の側で自主的に動画コンテンツを制作し、インターネットを通じて公衆に配信する例も増えてきている。

このようなスポーツイベントに関する映像作品は著作物として保護されるのであろうか。

まず、著作権法上「映画の著作物」というためには著作物たるべき動画映像が「物に固定」されている必要があることから、スポーツの生中継は「映画の著作物」たり得ないのではないかという問題がある⁽²⁹⁾。とはいえ、生中継映像が「映画の著作物」にあたらなくても、無名著作物である「映像著作物」にあたるならば著作権法上の保護には十分なので、この点はさしたる問題ではない。

次に、スポーツイベントに関する映像作品が著作物たりうるためには如何なる点に創作性が求められるかが問題となる。とりわけ、CS、ケーブル用のコンテンツやインターネットでの動画配信を前提とした映像作品のクオリティは必ずしも高くないので、問題となりうる。

この点、「一般に、カメラワーク等を全く用いることなく、事実経過のみを撮影したような影像、例えば、防犯ビデオや河川の増水量を記録するためのいわゆるインダストリアル・テレビのようにカメラを備えつけて、何の工夫もなく、淡々と事実のみが記録されたようなものは、単なる録画物にすぎず、その影像が知的創作性を備えているとはいえないところである。しかしながら、本件におけるようなテレビ放映用のスポーツイベントの競技内容の影像は、競技そのものを漫然と事実経過として撮影したのではなく、スポーツ競技の影像を効果的に表現するために、カメラワークの工夫、モンタージュあるいはカット等の手法、フィルム編集等の何らかの知的な活動が行われ、創作性がそこに加味されているということが出来る」とする下級審裁判例⁽³⁰⁾がある。しかし、創作性が認められるためには、何らかの知的な活動が行われただけでは足り

ず、そこに表現者の個性が表れている必要があるから、試合映像が著作物性を有するためには、カメラワークの工夫、モンタージュあるいはカット等の手法、フィルム編集等の知的な活動がありふれたものではなく、そこに表現者の個性が表れていることが必要であるというべきである。

もっとも、映像自体に著作物性があるか否かにかかわらず、それがテレビ番組として放送されればテレビ局は放送事業者として当該放送について著作隣接権を有することになる（ケーブルテレビの場合は、有線放送事業者として著作隣接権を有することになる）。インターネットを利用した動画配信については、多数説は、放送にも有線放送にもあたらないから著作隣接権は生じないと解する⁽³¹⁾。ただ、生中継型の動画配信の場合、不特定多数人に対して同一のコンテンツを同時に受信させる目的でデータを送信することになるから、（有線）放送にあたるとする考え方も十分成り立ちうる⁽³²⁾。

2 放映権の法的性質

主要なスポーツイベントにおいては、大会主催者が特定のテレビ局に対しそのイベントの放映を許可し、テレビ局はその対価として許諾料を支払う旨の契約（放映契約）を結ぶのが通例である。このように、特定のスポーツイベントについてテレビ局等に放映を許可する権限のことを放映権（放映許可権⁽³³⁾）と呼ぶことが多い。

もっとも、放映権の法的根拠については必ずしも明らかではない。

選手の肖像権に根拠を求める見解もある⁽³⁴⁾が、自らの意思で公開のスポーツイベントに参加している選手たちがその姿をテレビ等で放映されることにより受忍限度を超えるほどの精神的な苦痛を感ずるとは一般的に想定しがたいので、この法的位置づけには無理がある。また、ここでいう「肖像権」を「パブリシティ権」の意味に捉えるとしても、スポーツイベント中継においては、イベント自体を見せることを目的としているのであって、選手の肖像の持つ顧客吸引力を専ら利用する目的でその肖像を使用しているとは言いがたいので、前記最高裁判例に従う限り、スポーツイベントをテレビ中継することが直ちに参加選手たちのパブリシティ権を侵害するとはいえないように思われる。

そうだとすると、一般に「放映権」といわれている

ものは、スポーツイベントが行われる施設等においてカメラその他の撮影機材・放送機材等を持ち込み、イベントが行われている間に施設内に従業員等を派遣して撮影・編集・放送等の諸作業を行う等、当該施設の管理権者⁽³⁵⁾から一定の便宜を受ける債権的な権利を指すに過ぎないと言わざるを得ない⁽³⁶⁾⁽³⁷⁾。

ただ、「放映権」がこのような債権的な権利だとすると、スポーツイベントの主権者は、放映契約を結んだテレビ局が制作し放映した映像について、第三者がこれを自己に無断で使用したとしても、直接権利行使することができない⁽³⁸⁾ということになる。そのようなことを回避するため、主権者またはその関連会社の側で映像の制作を行い、その映像をテレビ局に提供する形で放映契約を締結する例が近時は増えてきている⁽³⁹⁾。

なお、主権者側によるスポーツイベント中継の独占が進み、国民にとって関心の高いスポーツイベントをテレビ観戦するには有料のケーブルテレビに加入しなければならないようになると、そのようなサービスを受けることができない貧困層がそのようなスポーツイベントから排除されることとなる。しかし、そのようなスポーツイベントはその社会の文化の一翼を担うものであるから、貧困層にこれを一切享受させないということは政治的には必ずしも適切ではない。この観点から、イギリスでは、1954年のTelevision Actにおいて、「公衆が見たいと願う大会」について独占放送を認めず、誰もが必ず無料放送で楽しめるように指定する権限を郵政長官に認め⁽⁴⁰⁾、爾後、一定のスポーツイベントについては「誰でも視聴できる」ユニバーサル・アクセスを確保してきた。また、アメリカ型のフェアユース規定が2007年に導入されたイスラエルにおいて、テルアビブ地裁は、2009年9月2日に、「文化に参加する権利」という概念を立ち上げ、スポーツイベントを見ることは、社会的に重要なことであって未だ「大衆娯楽」の範疇にとどまるべきであるとして、サッカーのPremier Leagueの全試合をストリーミング技術を用いて無償でインターネット配信する行為を「フェアユース」にあたるとした⁽⁴¹⁾。ただし、日本では未だ地上波テレビ局の力が強いいため、そのような立法等がなされるには至っていない。

3 スポーツ映像における第三者の知的財産の利用

スポーツイベントにおいては様々な著作物や実演、

レコードに記録された音などが用いられる。例えば、フィギュアスケートにおいては、CD等に収録された第三者の実演を、選手が演技をするときに、主催者が再生して会場で流すことになる。また、プロ野球においては、バッターが打席に立ったり、救援投手がマウンドに向かったりしたときにその選手にあわせたテーマソングが主催者によって球場全体に流されたり、両チームの応援団が打席に立っているバッターやそのときの状況に合わせた応援ソングを歌ったりしている。

このため、スポーツイベントを放映する場合、これらの音をあえて消去するなどの措置を講じない限り、これらの著作物や実演等も合わせて放映してしまうことになるが、それが第三者の著作権や著作隣接権を侵害することにならないかは問題となり得る。

テレビニュースのスポーツニュースコーナーや、あるいはスポーツニュースの中で当該スポーツイベントの一部を取り上げる際に上記音を消さずに放送する分には、「時事の事件を報道する場合の事件の過程で視聴される著作物」の利用として著作権及び著作隣接権の権利制限の対象となる（著作権法41条及び同法102条1項）。ただし、主催者と放映契約を締結してスポーツイベントを中継する番組についていえば、これが「時事の事件の報道」にあたるといえるかは微妙である。

また、スポーツイベントを中継する番組において上記選手登場の際のテーマソングや応援歌等が取り込まれてしまう場合⁽⁴²⁾に関しては、「録画の方法によって著作物を創作するに当たって、当該著作物に係る写真の撮影等の対象とする事物又は音から分離することが困難であるため付随して対象となる事物又は音に係る他の著作物」であって「軽微な構成部分」の複製並びに複製物の利用として著作権及びに当たるとして、著作権及び著作隣接権の権利制限の対象となる可能性がある（著作権法30条の2及び同法102条1項）。ただし、同条は文理上、「新規創作物への付随対象著作物の複製（1項）→新規創作物の利用（2項）」という順序での利用のみを権利制限の対象としていることから、スポーツイベントを生放送する過程で付随対象著作物を取り込まれた場合には同条に基づく権利制限が受けられないのではないかという疑問があり得る⁽⁴³⁾。

注

(1)例えば、サッカーの統一ルールは1840年代に成立したとき

れている

- (2) 東京地八王子支判昭和 59 年 2 月 10 日判タ 523 号 242 頁は、「新たに創作されたスポーツ競技に関し、その競技の仕方のうち、どの部分をいかなる形式、表現で競技規則として抽出、措定するかは著作者の思想を抜きにしてはおよそ考えられないことであり、本件原告各規則書の規則自体も鈴木栄治の独創に係るものであることは前認定のとおりであつて、それは文化的所産というに足る創作性を備えているのであるから、その著作物性自体を否定し去ることはできない」と判示している。
- (3) とりわけ、そのスポーツが広く普及し、「公式ルール集」が制定されるにまで至った場合、「公式ルール集」に記載されている文言の一言一句が「公式ルール」というアイデアを構成することになるから、「公式ルール集」については、特定のアイデアと 1 対 1 対応の表現として、著作物性が否定されることも十分想定される。
- (4) 特許公開平 7 - 303719 は、「ルールは、ボールを持って 2 歩以上、歩いてはならない。歩く時はドリブルで、足でも手でもよい。コートはサッカーより小さく、ハンドボールより大きくする。ゴールについても同様とする。コートは、壁に覆われて、ぶっけても、また、その上の金網にぶっけても、試合を続行するが、金網をでた場合には、出した敵チームにフリースロー、シュートを与える。そのままシュートせず、連携プレーに移ってもよいが、ボールは後方に投げなければならない」という構成のスポーツに関するものであるが、請求項は「【請求 1】新しいスポーツ、スカイボール【請求 2】スカイボールをもちあげるバックバンドアイデア（チアガールのような者）」とあるのみなので、何を独占したかったのかは定かではない。特許公開平 9 - 220307 は、「【請求項 1】将棋スポーツの新しいスポーツ（上級編）瞬間ボール（上級編の名称）あまりにも瞬間的な動きが要求されるため、自分でパスをどこにするか判断出来ないためゴールキーパーがマイク（無線）つきの、小型ヘッドホンにて、指示し、選手は小型ヘッドホン（無線受信機）をつけ、ゴールキーパーから流れる指示に従って、ゲームをしていく、新しいスポーツ。このスポーツのルールは、ボールを持って、二歩以上歩いてはいけない。二秒以上ボールを持っていてはならない。ドリブルをしてはいけない。ボールを自分にパスされた者にパスをしてはいけない。必ず自分がパスを貰った他の選手にパスをしなければならない瞬間（二秒以内）にパスをしなければならない反則なので。状況が判断できないので。選手たちは小型ヘッドホン（無線）をしている。ゴールキーパーは、マイクつきの小型ヘッドホンをつけ、状況のみさだめて。自分のチームの選手に、どこにパスするのか、指示する。ゲームを作っていく（選手を駒と見て、駒を動かす）一チーム七人、ゴールキーパー一人。ゴールはサッカー型、ゴールは、ほぼ、ハンドボールの大きさである。ボールは手でも足でも触れてもいいが。ドリブルを許さないの、キックの場合そのままキックするしかない、しかし、パスされる味方選手は必ず、手でとらなければならない。相手は、キックで防いでもよいが。防いだボールを味方が取る場合。必ず手で取らなければならない

い。つまり、一チームで二回キックをつづけたら反則。ボールに触れて落とした場合。ドリブルと見なされるので、バウンドしたボールにあったってしまうことはしかたがないが。ボールをキープしてはいけない（パスなど）シュートだけは、三秒間ほどボールを持っていてもいいが。二歩以上歩けない。また、ゴールに選手が固まって、守ってはいけない、積極的にボールを取りにいく姿勢がなければ反則。身体が当たってしまうのはしかたがないが。強く当たると反則。フリースローは、キーパー一人、攻める者、三人入り、一人はコート真ん中から二人のどちらかにパスする（一人は、直接シュートするかパスするのみ、その後の攻撃には参加してはいけない）二人のうちパスされたら、パスを受けた者は、シュートか、もう一人にパスしてもよい。パスされたら、その者はシュート以外ない。つまり、二回しかパスできない。」などの請求項をもつが、それは「自然法則を利用した技術的思想の創作」にはあたらないというべきである。

- (5) 特許公開 2000 - 140178 の「ガスバルーン・バレーボール」など。
- (6) 例えば、日本ハムは「29 食肉、肉製品、加工水産物（「かつお節・寒天・削り節・とろろ昆布・干しり・干しひじき・干しわかめ・焼きり」を除く。）、加工野菜及び加工果実」について「サッカー」という商標を登録している（商標第 3210877 号）。また、明治屋は、「30 茶、コーヒー及びココア、氷、32 清涼飲料、果実飲料」について「ラグビー」という商標を登録している（商標第 1778741 号）。
- (7) 社交ダンスについて「このような新しいステップや身体の動きは、既存のステップと組み合わせられて社交ダンスの振り付け全体を構成する一部分となる短いものとどまるということが出来る。このような短い身体の動き自体に著作物性を認め、特定の者にその独占を認めることは、本来自由であるべき人の身体の動きを過度に制約することになりかねず、妥当でない」とした裁判例として、東京地判平成 24 年 2 月 28 日判例集未登載（平成 20 年（ワ）第 9300 号）がある。また、東京地判平成 15 年 3 月 6 日判例集未登載（平成 14 年（ワ）第 26691 号）は、野球の打撃理論に関する著作物をプロ野球選手に一方的に送りつけた者が、特定のプロ野球選手に対し、当該理論を用いてプロ野球の公式戦等において競技を行うことは著作物の使用にあたるとして損害賠償請求をした事案において、「原告著作物に記載されている野球の打撃理論等を被告が公式戦等の試合において実践したとしても、当該行為は著作権法にいう作者の権利を侵害するものではない」と判示した。
- (8) 全日本女子プロレス興業株式会社の債権者が、女子プロレス興行は女子レスラーによる実演にあたるとして、テレビ局に対し、著作権法 94 条 2 項所定の相当な額の報酬を全日本女子プロレス興業に代位して請求した事案がある（東京地判平成 22 年 7 月 30 日判例集未登載（平成 20 年（ワ）第 34464 号）。ただし、請求自体は、全日本女子プロレス興業とテレビ局との間に合意が成立していたとして、実演の成否を判断することなく棄却された。）。)
- (9) 小倉秀夫 = 金井重彦編著「著作権法コンメンタル」289 頁

(上沼紫野)による「舞踊」の定義を参照。

- (10)加戸守行「著作権法逐条講義〔五訂新版〕」24頁。なお、金井重彦=小倉秀夫編著「著作権法コンメンタール(上巻)」35頁(山口三恵子)は、「娯楽的要素が主となるときは芸能的性質が認められよう」とする。また、福井健策=二関辰郎「ライブ・エンターテインメントの著作権」124頁もまた、「その表現や技巧の妙で観客を楽しませる目的に行っている」アイスショーなどは「芸能的性質」をもっているとする。また、公益社団法人日本芸能実演家団体協議会実演家著作隣接権センター編「実演家概論」113頁(市村直也)は、プロレスに関して、「個々の具体的な『演技』の内容および観客の観覧目的等を総合考慮して大衆娯楽としての『芸』に当たるか否かを個別に判断するほかない」とする。
- (11)齊藤博「著作権法〔第3版〕」82頁、福井=二関・前掲125頁。
- (12)小倉=金井・前掲「著作権法コンメンタール」68頁(桑野雄一郎)。この他、「『芸能的な性質』を『実演』の要件にするなら、プロスポーツ競技・ゲームも『実演』ということができるはずである」とするものとして、刀田和夫「著作権法におけるサービス—舞台演芸、放送及びプロスポーツ」経済学研究68巻4・5号74頁がある。
- (13)応用美術や建築物のような実用的著作物に関する一連の裁判例から明らかなおと、視覚を通じて美感を起こさせるというだけでは、著作物性を認めるには十分ではない。
- (14)練習のために第三者がスケートリンクを使用させてもらっている場合に、そのスケートリンクの運営者をBGM演奏の主体とすることは、何を何回演奏するのかについてのコントロールが効かないこともあり、技巧的にすぎるように思われる。
- (15)フィギュアスケートにおいては、ショートプログラムについては2分50秒以内、フリースケーティングにおいては4分30秒(±10秒)と定められている。
- (16)このように考えた場合、許諾期間をどう捉えるべきかは問題である。フィギュアスケートの場合、一流の選手は、大会シーズンごとに使用楽曲や振り付けを設定するのが通常であるが、それは所定のシーズンについてのみその振り付けに基づいて演ずることを許諾されているからなのかということである。
- (17)私設応援団は通常無償かつ非営利目的で応援歌を演奏するのが通常であるから、著作権法38条1項の適用の可否が問題となる。この種の応援歌は通常大太鼓(+トランペット等)というごく限定的な楽器によって伴奏され、かつ、必ずしも歌唱が得意でない観客により斉唱されること、また、一回に演奏される時間がごく短いものとなること等の性質から、(オリジナル曲がある場合には)オリジナル曲とは相当異なるアレンジがなされるのが通常である。しかし、著作権法43条は、編曲した上でなお自由利用できる場合として38条1項を列挙項目に加えていないことから、上記アレンジが著作権法上の「編曲」に当たる場合には、無償かつ非営利目的でも、権利制限の対象とはならないのではないかの疑問が生じうる。この点に関しては、東京地判平成10年10月30

日判タ991号240頁のように43条自体を柔軟に解釈するアプローチと、この程度のアレンジであれば実演に際して行うことが予定される創意工夫の枠内に収まるのであって、既存の音楽著作物の「編曲」と言えるほどの創作性が加えられていないとするアプローチがあり得よう。

- (18)不特定多数人が観戦に訪れるような試合等に特に選ばれて選手として参加するような人を想定している。
- (19)なお、スポーツ漫画において実在の選手の氏名・肖像画等を用いる場合、例えば、ストーリーの中で特定の選手がレギュラーを外されたり、漫画における架空キャラクターとの勝負に敗北したり、人格的に問題がある存在として描かれたりすることがしばしばあり、これが当該選手の人格権(名誉感情等)を違法に侵害するものとなるか否かが問題となり得る。自ら進んで著名性を獲得していった以上、自分の氏名等がフィクションに組み込まれることがある程度受忍すべきであって、明らかにフィクションと判るものであれば、わいせつなストーリーに組み込まれたり、相当の人格異常者として描かれたりするなど、当該選手の置かれている立場を基準としても、その描かれ方が受忍すべき限度を超えていると認められるものでない限り、人格権侵害は成立しないものと解すべきであろう。
- (20)例えば、プロ野球統一契約書においては、第16条において、「球団が指示する場合、選手は写真、映画、テレビジョンに撮影されることを承諾する。なお、選手はこのような写真出演等にかんする肖像権、著作権等のすべてが球団に属し、また球団が宣伝目的のためにいかなる方法でそれらを利用しても、異議を申し立てないことを承諾する。なおこれによって球団が金銭の利益を受けるとき、選手は適当な分配金を受けることができる。さらに選手は球団の承諾なく、公衆の面前に出演し、ラジオ、テレビジョンのプログラムに参加し、写真の撮影を認め、新聞雑誌の記事を書き、これを後援し、また商品の広告に関与しないことを承諾する。」と定めている。
- (21)知財高判平成20年2月25日判例集未掲載(平成18年(ネ)第10072号)
- (22)商標登録について承諾を与える際に、引退、自由契約、トレード等により当該球団に所属しなくなったときは当該商標登録の抹消又は自己への権利移転を要求できるような条項を入れておくことが望ましい。
- (23)「不正競争防止法に関する主張は、JOCが営業をなすものでなく、同法が保護の対象として予定する営業上の利益を有するものでなく、有すべきものでもないことに鑑み、これを採り得ない。」として五輪マークの使用について不正競争防止法の適用可能性を否定した裁判例はある(東京地決昭和39年9月25日判タ165号181頁)。その後、「同法条項にいう「営業」とは単に営利を目的とする業務だけではなく、広く経済上収支の計算を立て経済秩序の一環として行われる事業いいかえれば商工業のみならず農林水産業等の原始産業はもとより病院、学校その他の社会福祉、文化活動上の事業をも含むと解すべき」として特定のスポーツの普及を図る事業等についても不競法上の「営業」に含まれるとする下級審判決

- (大阪地判昭和55年3月18日判時969号95頁)が下されるようになり、営利性は求められなくなり、営利性を必ずしも必要としないことは、最判平成18年1月20日民集60巻1号137頁で確認された。
- (24)ただし、前掲最判平成18年1月20日は、「不正競争防止法は、営業の自由の保障の下で自由競争が行われる取引社会を前提に、経済活動を行う事業者間の競争が自由競争の範囲を逸脱して濫用的に行われ、あるいは、社会全体の公正な競争秩序を破壊するものである場合に、これを不正競争として防止しようとするものにほかならない」から「そもそも取引社会における事業活動と評価することができないようなものについてまで、同法による規律が及ぶものではないというべきである。」と判示している。オリンピックやサッカーのワールドカップのような準国家的イベントが「取引社会における事業活動と評価することができ」るものなのかは争いがありうるところである。
- (25)「不正競争防止法第16条第1項及び第3項並びに第17条に規定する外国の国旗又は国の紋章その他の記章及び外国の政府若しくは地方公共団体の監督用若しくは証明用の印章又は記号並びに国際機関及び国際機関を表示する標章を定める省令」第4条及び同別表第4
- (26)ただし、同省令の対象は非常に限定されているので、それ以外の、オリンピック関連を臭わせる言葉(例えば、「おめでとう東京」なり「日本選手、目指せ金メダル」など)を商業的に利用したとしても、不正競争防止法17条に反することにはならない。
- (27)これに違反した場合、「五年以下の懲役若しくは五百万円以下の罰金に処し、又はこれを併科する。」とされる(不正競争防止法21条2項7号)。ただし、不正競争行為の1つとして定義されたわけではないので、17条によって禁止されている行為であることを理由として国際オリンピック委員会が不正競争防止法に基づく差止請求ないし損害賠償請求を行うことはできない。
- (28)旧著作権法時代の事案であるが、「いわゆる五輪マークが著作権法第一条に規定する『美術の範囲に属する著作物』に該当するか否かは、はなはだ問題であるが、それが比較的簡単な図案模様過ぎないと認められるので、直ちにこれを肯定するに躊躇せざるを得ず当裁判所は消極に解するものである」とした裁判例がある(前掲・東京地決昭和39年9月25日)
- (29)この点、東京地判平成6年3月30日行政事件裁判例集45巻第3号931頁は、「テレビの生放送についても、その映像が生中継と同時に録画されているような場合には、固定性の要件を満たす」と判示する。
- (30)前掲東京地判平成6年3月30日。なお、その上告審である最判平成15年2月27日税務訴訟資料253号も、「上告人がスポーツイベントの各主催団体から配信を受けた映像は、スポーツ競技の映像を効果的に表現するために、カメラワークの工夫、モンタージュ、カット等の手法又はフィルム編集等が行われたものであるというのであるから、上記映像は著作権法2条1項1号にいう著作物ということができる」と判示している。
- (31)文化庁は一貫して、「有線電気通信設備を用いた送信が著作権法上の有線放送と解されるには、1 有線電気通信設備により受信者に対し一斉に送信が行われること、2 送信された番組を受信者が実際に視聴しているかどうかにかかわらず、受信者の受信装置まで常時当該番組が届いていることが必要であると考えられる」として、利用者からの送信要求があつて初めてデータが利用者側に送信されるインターネット放送は放送・有線放送に該当しないと解してきた(例えば、「文化審議会著作権分科会(IPマルチキャスト放送及び罰則・取締り関係)報告書」12頁)。
- (32)著作権法第2条第1項第9号の2によれば、「有線放送」とは「公衆送信のうち、公衆によつて同一の内容の送信が同時に受信されることを目的として行う有線電気通信の送信」と定義されており、著作権法上の「公衆」には「特定かつ多数の者」を含むとされており(同法第2条第5項)、「公衆送信」の定義規定(同法第2条第1項第7号の2)における「公衆」はまさにこの意味のものとして理解されている。同法2条1項9号の2における「公衆」も、2条1項7号の2における「公衆」と同じ意味に解するのであれば、公衆送信の受信者全員について「同一の内容の送信が同時に受信される」ことを目的として送信が行われていれば、2条1項9号の2の要件を満たすはずである。「番組を受信者が実際に視聴しているかどうかにかかわらず、受信者の受信装置まで常時当該番組が届いていることが必要である」とする文化庁の解釈は、2条1項9号の2における「公衆」についてのみ「一定範囲にいるあるいは送信者と一定の関係にある人全員」という意味に解しているものと思料されるが、公衆送信の定義規定と、公衆送信の一類型としての有線放送の定義規定とで、共通して用いられている「公衆」の意味を別のものとして解釈するのは、解釈論として無理があるというべきである。
- (33)日本プロフェッショナル野球協約2013は、「第44条(放映許可権)」と題して、「球団は、それぞれ年度連盟選手権試合のホーム・ゲームにつき、ラジオ放送及びテレビジョン放送(再生放送及び放送網使用の放送を含む)、有線放送並びにインターネット及び携帯電話等を利用した自動公衆送信(いづれも、海外への、及び、海外での放送及び送信を含む。)を自由に許可する権利を有する。」と定めている。
- (34)伊藤堯=濱野吉生=浦川道太郎=菅原哲朗編「スポーツの法律相談」66頁(水戸重之)
- (35)スポーツイベントが行われている間当該施設全体を主催者が借り受ける契約になっていれば、イベントの主催者が放映権を付与する、すなわち、放映にあたっての各種便宜を与える主体となりうる。
- (36)「興行権」「放送権」を「所有権を淵源とする、試合会場の管理施設権に由来する権利である」とするものとして、山崎卓也「スポーツビジネスにおける知的財産権法の“Misdirection play”」知財管理62巻9号1219頁がある。
- (37)これに対し、「スポーツビジネスにおいて『放送権』という権利が高額で取引されていることを知りながら、試合コンテンツを配信するような行為に及ぶことは、一種の債権侵害で

- ある」として一般不法行為責任を問う見解もある（山崎・前掲 1224 頁）。しかし、特定の指名債権に由来する債権者の経済的利益（とりわけ間接的な利益）に第三者が配慮して自らの自由を制約すべき法的理由はないので、「放送権」を施設管理権に由来するものと捉える以上、試合コンテンツを配信するような行為を債権侵害とすることは無理がある。
- (38) 放映契約において、テレビ局側が制作した映像の使用を第三者に提供する場合の条件や第三者に無断使用された場合の対象に関する条項を組み入れることにより、テレビ局を通じて間接的に権利行使を行うことはあり得よう。
- (39) 例えば、プロ野球のパシフィック・リーグの主催ゲームについては、同リーグ所属の 6 球団が出資するパシフィックリーグマーケティング株式会社が中継番組を作成し、これを BS 局やケーブルテレビ局等に提供するとともに、「パ・リーグ TV」としてインターネット配信している。
- (40) 脇田泰子「スポーツ放送の発展とユニバーサル・アクセス権」メディアと社会 4 号 18 頁

- (41) <http://www.theguardian.com/football/2009/sep/02/premier-league-online-piracy>。なお、判決文自体は、http://www.law.co.il/media/computer-law/premier_league2.pdf にて入手可能（ただし、ヘブライ語）。
- (42) 他方、フィギュアスケートにおける BGM については「軽微な構成要素」と言いうるのかが問題となろう。
- (43) 解釈論的には、「撮影、録音又は録画」の方法によることとした趣旨が肉筆による場合など付随対象著作物の取り込みの回避が容易な場合を除外することにある以上、「録画」の場合と同様に取り込みの回避が困難である「撮影→生中継」の場合を権利制限の対象から除外する合理的な理由はないこと、付随対象著作物の複製を伴わない方が付随対象著作物を利用する度合いが少ないのに却って権利制限規定の適用を受けられないとするのは不合理であることを重視して、同条を適用ないし類推適用するべきであろう。

(原稿受領 2014. 2. 10)

日本弁理士会の
『特許等出願援助制度』をご活用ください

～優れた発明・考案・意匠の創作を応援します～

JPAA
Information

特許出願等援助制度とは？

有用な発明や考案、意匠の創作が、経済的な事情によって世の中に活用されることなく埋もれてしまうことがないように、日本弁理士会が必要とされる費用の全部又は一部を負担する制度です。

援助対象者は？

発明者や教育機関、中小企業等が対象です。

援助の費用は？

必要となる、弁理士の報酬、費用及び特許庁の手数料の合計を超えない範囲で負担します。

援助の条件は？

日本弁理士会が審査を行い援助の可否を決定します。（※詳細は右の「利用の流れ」）

利用の流れ

申請

↓

審査

↓

審査結果の通知

↓

援助が決定したら
弁理士の設定

↓

契約

↓

援助の開始

特許出願等援助制度の詳細、申請書様式のダウンロードは日本弁理士会のホームページで