

著作物

誰が何を
権利として主張できる？

白鷗大学
杉山 務

著作物

10条

著作物の例示

- 一 小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物
- 二 音楽の著作物
- 三 舞踊又は無言劇の著作物
- 四 絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物
- 五 **建築の著作物**
- 六 地図又は学術的な性質を有する図面、図表、模型
その他の**図形の著作物**
- 七 **映画の著作物**
- 八 **写真の著作物**
- 九 **プログラムの著作物**

著作物の種類

五 建築の著作物 <芸術的な建築物のみ>

芸術的な建造物, 橋, 高速道路, 公園なども

※ 芸術性のない一般住宅は対象外

第二章 著作者の権利

第一節 著作物

法文

(著作物の例示)

第十条 この法律にいう著作物を例示すると、おおむね次のとおりである。

一～四 (略)

五 建築の著作物

六 地図又は学術的な性質を有する図面、図表、模型その他の図形の著作物

七 映画の著作物

八 写真の著作物

九 プログラムの著作物

3

五 建築の著作物 (芸術的な建築物のみ)

著作物の例示

五 建築の著作物 (芸術的な建築物のみ)

※ ありふれたビルや一般住宅は通常、著作物として保護されない

- ・ 建築物の**設計図**は、図面であり、建築物ではない
- ・ 設計図に従って建築物を完成することは**複製権侵害**
- ・ 建築物を**取り壊す**ことは侵害でない
- ・ 一部の**必然性**なき増改築は著作権侵害
- ・ 増改築、修繕又は模様替えによる**改変**は可

2条1項15号 複製 印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により有形的に複製することをいい、次に掲げるものについては、それぞれ次に掲げる行為を含むものとする。

イ 略 **㊦** 建築の著作物 建築に関する図面に従って建築物を完成すること。

20条 著作者は、その著作物及びその題号の同一性を保持する権利を有し、その意に反してこれらの変更、切除その他の改変を受けないものとする。

二 建築物の増築、改築、修繕又は模様替えによる改変

4

積水ハウス事件 大阪高裁160929

【資料1】



木造住宅「シャールウッド」シリーズの最高級品「エム・グラヴィス ペルサ」のカタログに掲載された建物

五 建築の著作物（芸術的な建築物のみ）

著作物の例示

五 建築の著作物（芸術的な建築物のみ）

※ ありふれたビルや一般住宅は通常、著作物として扱われない

応用美術であっても、それが造形者の知的・文化的精神活動の所産であって、通常の創作活動を上回り、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、造形芸術と評価し得るだけの美術性を有するに至っているため、客観的、外形的に見て、社会通念上、**純粋美術と同視**し得る美的創作性（審美的創作性）を具備していると認められる場合は、『**美術の著作物**』として著作権法による保護の対象となる場合がある

積水ハウス事件 大阪高裁160929

著作物の種類

六 地図又は学術的な性質を有する図面、図表、模型 その他の図形の著作物

※ 道路地図、住宅地図、観光地図、建物の設計図、グラフ、図解、地球儀、人体模型など

美術の範囲に属するものは、美術著作物
航空写真は、地図ではない
絵地図、天球儀

参考：測量法（測量成果の複製）

第43条 公共測量の測量成果のうち図表等を測量の用に供し、刊行し、又は電磁的方法であつて国土交通省令で定めるものにより不特定多数の者が提供を受けることができる状態に置く措置をとるために複製しようとする者は、あらかじめ、当該測量成果を得た測量計画機関の承認を得なければならない。

7

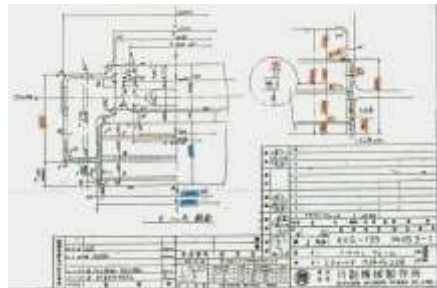
丸棒矯正機事件

大阪地裁040430

- ・ 本件設計図は、原告の設計担当の従業員らが研究開発の過程で得た技術的な知見を反映したもので、機械工学上の技術思想を表現した面を有し、かつその表現内容には創作性があると認められる。したがって、原告本件設計図はそれぞれ丸棒矯正機に関する機械工学上の技術思想を創作的に表現した学術的な性質を有する図面たる著作物にあたる
- ・ 原告矯正機の如き実用の機械は、建築の著作物とは異なり、それ自体は著作物としての保護を受けるものではない（それと同一性のある機械を製作しても複製にはならない）

丸棒矯正機とは、

特殊形状の二本以上のロールを用いて、金属の丸棒製作工程中に生じた丸棒材の曲がりを真っ直ぐに矯正するとともに、表面切削後の荒れた表面を磨いてつややかにする機能を有する機械



著作物の種類

七 映画の著作物

※ 劇場用映画、テレビ映画、ビデオ専用シネマ、テレビドラマ、テレビコマーシャルなど。ただし、録画されているものに限る

劇映画とニュース映画
映画と動画
投稿動画(動画サイト)



2条3項 この法律にいう「**映画の著作物**」には、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、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする。

9

青い海のまち・みさわ

東高判050909
最二判081014

映画の未編集フィルムの権利帰属

映画製作者が映画の著作物の著作権を取得するためには、著作物と認められるに足りる**映画が完成することが必要**であるから、いまだ完成されていない映画について製作者が著作権を取得することはなく、未編集の状態であるフィルムについては、著作物と認めるに足りる映画はいまだ存在しない。撮影収録された映像が、それ自体で創作性、著作物性を備えたものというべき場合、当該フィルムに撮影収録された映像著作物の著作権は、監督としてその撮影にかかわった**著作者に帰属**する。



wiki

ゲームソフト事件 (ビデオゲームは映画の著作物?)



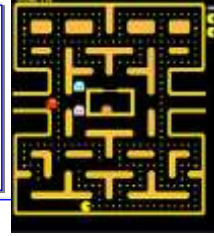
パックマン事件(焦点は上映権)

ナムコ VS 酔心興業(喫茶店「マイアミ」)

1. 事件の内容

ナムコが、喫茶店「マイアミ」を経営している酔心興業に対し、「パックマン」の違法複製物を喫茶店で、著作権の**上映権を侵害している**として損害賠償の請求をした。

マイアミ自身が「パックマン」の違法複製物を作成したわけではないので、「複製権」でなく、映画の**上映権の侵害**を訴えた。



2. マイアミの反論<争点>

ビデオゲームは、映画とは異なる。ビデオゲームの目的は将棋等と同じく、得点を重ねゲームを楽しむことが目的であり、表示される映像は、ゲームを行うための道具にすぎない。また、映画のように「物に固定」されていない。

3. 裁判所の判断 (東京地方昭和五六年(ワ)第八三七一号)

ビデオゲームも映画の著作物に該当する(ナムコの勝訴)

- ① ビデオゲームも、映画の効果に類似する視覚的、聴覚的效果を生じさせる
- ② ゲームによる映像の変化もレバー操作に応じた有限のものであり、再現性があるので「物に固定」されているとみなされる
- ③ 著作者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あることも明らか

11

中古ゲームソフト事件 (焦点は頒布権)

ゲームソフトメーカー
VS 中古ソフト販売業者



④ 大阪高裁 H13.3.29

販売業者の勝訴

ゲームソフトは映画の**著作物に該当し**、**頒布権も認められるが、頒布権は譲渡後に消尽する**

理由:

ゲームソフトは大量の複製物を販売する過程において投資の回収を図ることができるものであるから、頒布を繰り返すことにより**投資の回収**を行う映画フィルムとは異なる

一旦、適正な価格にて販売されたゲームソフトは、既に投資回収の機会が与えられたものであり、商品取引の自由の観点から見ても権利が消尽したと解するのが相当

④ 東京高裁 H13.3.27

販売業者の勝訴

ゲームソフトは映画の**著作物に該当するが、頒布権は認められない**
理由:

ゲームにおける映像の変化は予め設定されたものからの選択にすぎず、プレイヤー自身が新たな映像を創造しているわけではない。映画にも、ストーリー、アングルを聴衆が選択可能になっているものもあり、ゲームと映画に有意な差はない

ただし、**多量の複製物**を販売するゲームソフトは、流通を支配することにより投資の回収を図る映画フィルムとは異なるものであり、頒布権は認められない

⑤ 最高裁 平成13(受)952 第一小法廷 (H14.4.25)

販売業者の勝訴

ゲームソフトは映画の著作物に該当し頒布権も認められるが、一旦適法に譲渡された後は頒布権は消尽し、中古品の再譲渡にまで頒布権は及ばない

12

著作物の種類

八 写真の著作物

※ 写真、グラビアなど 3分間写真は否

機械に依存するだけの写真は対象外

- ・ 被写体の選定 ・ 光量の調節 ・ 撮影・現像・焼付処理

廃墟写真の著作物性

2条4項 この法律にいう「写真の著作物」には、写真の製作方法に類似する方法を用いて表現される著作物を含むものとする。

13

すいか写真事件

東京高裁 H13.6.21



すいかを素材として、その配置や組み合わせに工夫を凝らした被写体を作成し、これを撮影した原告は、この写真を参考にして、被写体が類似する別個の写真を撮影し、その写真をカタログに掲載した被告を提訴 <1審は原告の請求を棄却>

すいか写真事件

東京高裁 H13.6.21



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る

被写体の決定自体に著作権法上の保護に値する独自性が与えられているとき、これを複製又は改変することは許されない。

真田広之ブロマイド事件

東京地裁620710

肖像写真は、静止した被写体をカメラで撮影し、その機械的、科学的作用を通じて被写体の表情等を再現するものであるが、かかる肖像写真であつても、**被写体のもつ資質や魅力を最大限に引き出すため、被写体にポーズをとらせ、背景、照明による光の陰影あるいはカメラアングル等に工夫をこらす**などして、単なるカメラの機械的作用に依存することなく、**撮影者の個性、創造性が現れている場合には、写真著作物として、著作権法の保護の対象になる。**

ブロマイドが若年のファン層を対象とする性格上、撮影に際し、**被写体の長をひきだすべく被写体にポーズ、表情をとらせ、背景や照明の具合をみながらシャッターチャンスをつかぎ**、ファンの好みそうな表現のときをねらつて撮影を行っている。本件写真は被告の営業として販売する意図のもとに製作されたものの、撮影者の個性、創造性を窺うことができ、証明書用の肖像写真のように単なるカメラの機械的作用によって表現されるものとは異なり、写真著作物となる。

スナップ写真事件

知財高裁190531

家族の**スナップ写真**の書籍無断掲載をめぐって、その写真の創作性や著作権侵害性が争われた事案

原告が、プロのカメラマンやアマチュアカメラマンではなく、本件写真が日常生活のなかで撮影されたスナップ肖像写真であるからといって、氏名表示の利益がなくなるものではない。

著作物の種類

九 **プログラムの著作物** (アプリケーションプログラム、OSなど)

2条1項10号の2 プログラム 電子計算機を機能させて一の結果を得ることができるようにこれに対する指令を組み合わせたものとして表現したものをいう。

対象外

プログラム言語: プログラムを表現する手段としての文字その他の記号及びその体系

規約: 特定のプログラムにおけるプログラム言語の用法についての特別の約束; プロトコル

解法: プログラムにおける電子計算機に対する指令の組合せの方法

ま と め

ご清聴 ありがとうございました。

杉 山 務