



創作と著作権

知の創造と活用

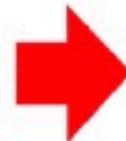
- 人間の知的な活動によって生み出されたアイデアや創作物などで、財産的な価値を持つものを「**知的財産**」と呼ぶ。
 - 特許権： 技術的アイデア、発明
 - 実用新案権： 工夫、小発明
 - 意匠権： 外観デザイン
 - 商標権： ロゴやマーク
 - **著作権**： **文学・芸術作品、学術論文、コンピュータプログラムなど**
 - 回路配置権： 半導体集積回路の回路配置法など

著作権法上の著作物

- (定義)第2条 1号
 - 著作物 **思想又は感情を創作的に表現した**ものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。
- (著作物の例示)第10条
 - 1 小説、脚本、**論文**、**講演**その他の言語の著作物
 - 2 **音楽**の著作物
 - 3 舞踊又は無言劇の著作物
 - 4 絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物
 - 5 建築の著作物
 - 6 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
 - 7 **映画**の著作物
 - 8 **写真**の著作物
 - 9 **プログラムの著作物**
 - 2 事実の伝達にすぎない雑報及び時事の報道は、著作物に該当しない。

媒体

著作権の対象



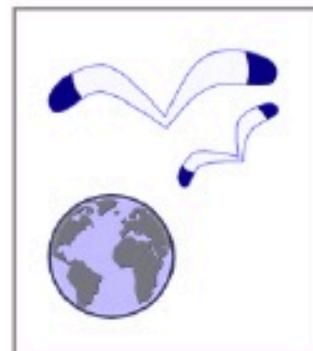
中身



本



イラスト、
テキスト



音楽CD



音楽



フィルム



映画





著作権にもいろいろある

- 創作者に認められる権利

- 著作財産権 **狭い意味での著作権**

- **複製権**: 全ての著作物が有する基本的な権利
 - 演奏権、上映権、**公衆送信権**^(注)、プログラムの実行など、著作物ごとに設定された権利

- 著作者人格権

- 公表権: 未発表の作品を、いつ、どのように発表するか
 - 氏名表示権: そのような氏名で発表するか
 - 同一性保持権: 作品の同一性保持、意に反する改変禁止

- 創作者以外(実演家など)の権利

- 著作隣接権、実演家人格権、放送事業者の権利など

表a.11——著作権の概要 CG-ARTS協会「デジタル画像処理」(改訂第2版)

	著作者の権利 (著作物を創作した著作者に認められる権利)	
	著作権 (著作財産権)	著作者人格権
権利の発生 (無方式主義)	著作物 (小説, 音楽, 美術, 映画, プログラムなど) を創作した時点で自動的に発生	
権利の性質	財産的権利, 譲渡可	人格的権利, 譲渡不可
権利者	著作者 (著作権者)	
権利の内容	<p><u>複製権</u> 上演権・演奏権 上映権 公衆送信権・伝達権 口述権 展示権 頒布権 (映画の著作物のみ) 譲渡権 (映画以外の著作物) 貸与権 (映画以外の著作物) 翻訳権, 翻案権など 二次的著作物の利用に関する権利</p>	<p>公表権 (未公表の自分の著作物を公表するかしないかを決定する権利)</p> <p>氏名表示権 (自分の著作物を公表するとき名前を表示するかしないか, 表示する場合は実名か変名かを決定する権利)</p> <p>同一性保持権 (著作物の性質ならびにその利用の目的および態様に照らしてやむを得ないと認められる場合などを除き, 自分の著作物の内容, 題号を自分の意に反して勝手に改変されない権利)</p>
保護期間	一般著作物は原則として, 創作のときから著作者の死後70年間 (詳細は, 下記*50を参照のこと)	著作者の生存中 (著作者の死後も著作者人格権の侵害となるべき行為をしてはならない)
関係条約	ベルヌ条約 (文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約) 万国著作権条約 TRIPS協定 (知的所有権の貿易関連の側面に関する協定) WIPO著作権条約 (著作権に関する世界知的所有権機関条約)	

表a.12——著作隣接権の概要 CG-ARTS協会「デジタル画像処理」(改訂第2版)

		著作隣接権 (著作物を公衆に伝達する者に認められる権利)				
		著作隣接権				実演家人格権
権利の発生 (無方式主義)	実演を行った時点, 音を最初に固定(録音)した時点, 放送を行った時点で自動的に発生					
権利の性質	財産的権利 譲渡可				人格的権利 譲渡不可	
権利者	放送事業者	有線放送事業者	レコード製作者	実演家	実演家	
権利の内容	<ul style="list-style-type: none"> 複製権 再放送権 有線放送権 テレビジョン放送の伝達権 送信可能化権 	<ul style="list-style-type: none"> 複製権 放送権, 再有線放送権 有線テレビジョン放送の伝達権 送信可能化権 	<ul style="list-style-type: none"> 複製権 譲渡権 ^{*51} 貸与権 (レコード発売後1年間のみ) 送信可能化権 	<ul style="list-style-type: none"> 録音権, 録画権 放送権, 有線放送権 譲渡権 貸与権 (レコード発売後1年間のみ) 送信可能化権 	<ul style="list-style-type: none"> 氏名表示権 同一性保持権 	
保護期間	放送後50年	有線放送後50年	レコードを最初に発行(発売)後, 70年(発行されなかったときは, 固定(録音)後, 70年)	実演後70年	実演家の生存中 (実演家の死後も実演家人格権の侵害となるべき行為をしてはならない)	
関係条約	実演家等保護条約, レコード保護条約, TRIPS協定, WIPO実演・レコード条約					



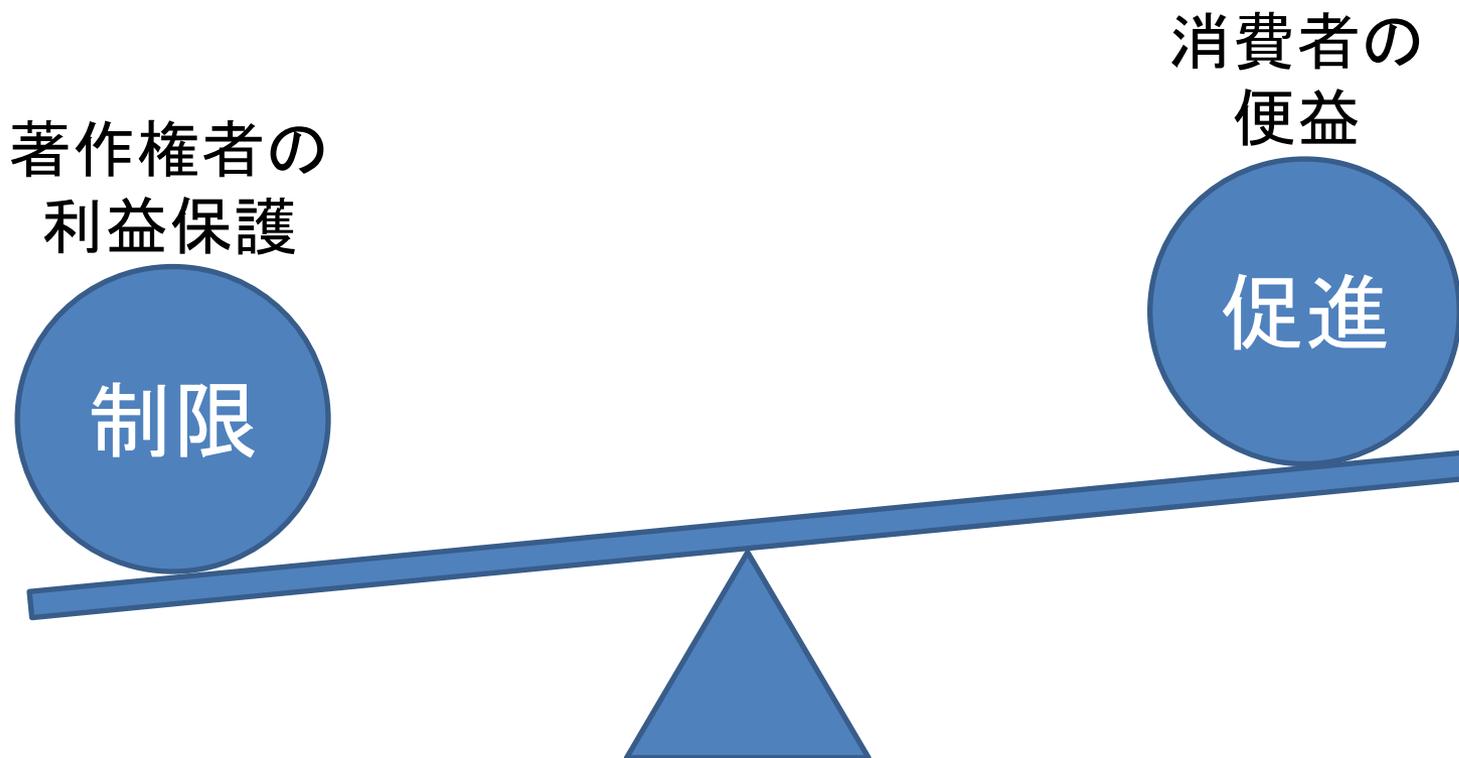
アナログ情報とデジタル情報

- 創作物がアナログ的に記録された時代は、情報とそれを記録した物（書籍やレコード、映画フィルム）が不可分であった。情報の管理と言っても、結局、物の流通を管理すればよかった。
- 情報のデジタル化によって、創作物の本質が物から離脱し、時間・空間を超えて流通することが可能になった。その結果、デジタル情報の特性を考慮した管理が必要になった。



著作権を保護する理由

- 世界を豊かにするために、多くの良い著作物を生み出して欲しい。
 - 良い著作物を生み出すには、創作者にインセンティブ（見返り、報酬）が必要。
 - 利用者が無制限に利用（コピーなど）できると、創作者のインセンティブを損なう。
 - そこで、創作者の権利を保護しつつ、利用者にも便利な仕組みが必要になる。



例えば、全ての著作物を国立国会図書館⁽¹⁾に納品し、それを電子化して、いつでもどこで見れるようにすれば、消費者には便利である。しかし、そのようなことをすれば著作業や出版産業は成り立たない。制限と促進に、適切なバランスが必要である。

(1) 国立国会図書館: 日本国内で出版される全ての出版物が納本される唯一の図書館。国会図書館に限って、著作権者の許可なく資料のデジタル化が可能である。

次のものも著作物

- 二次的著作物
 - 原著作物の翻訳、翻案⁽¹⁾、編曲など
- 編集著作物
 - 原著作物を編集・集成した創成物（辞書や新聞雑誌など）
- データベースのうち「その情報の選択又は体系的な構成によって創作性を有するもの」

(1) 翻案は、前に誰かがした事柄の大筋をまね、細かい点を造り変えること、特に、小説・戯曲などについていう。

著作物でないもの

- 実験で得たデータや、山やビルの高さなどの社会的事実^①は著作物ではない。
- 事実の伝達にすぎない記事は著作物ではない。
 - しかし、新聞などに掲載される通常の報道記事や報道写真には創作性が認められるため、著作物である。
 - 単に事実を述べているものは著作物ではない。



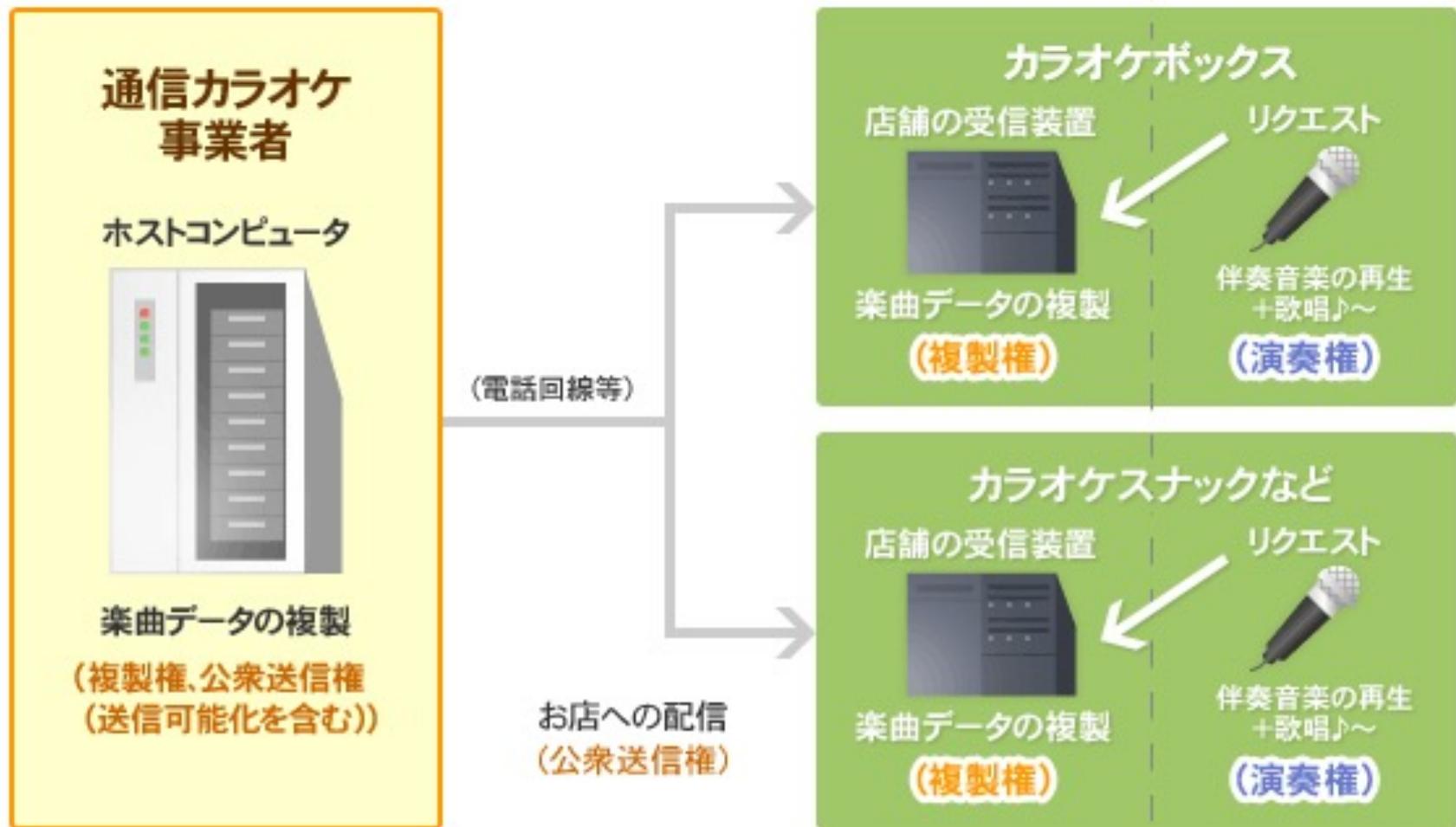
身近な著作物とありがちな行為

- 身近な著作物の例
 - プログラムのソースコード
 - 教員が作成する教材や試験問題
 - 自分が撮影した写真
 - 自作の絵画・音楽・デジタルコンテンツ
- NGになりがちな行為
 - Webで検索したプログラムや文章、写真をコピーすること
 - スマホで撮影した写真や映像をWebにアップすること
 - フリマアプリに出す商品の写真画像をメーカーのサイトから拝借すること
 - 美術館で絵画を写真撮影しようとする事



カラオケの場合

- 日本では、楽曲の著作権管理はJASRAC¹⁾がほぼ占有している(98%程度)。
- カラオケボックスやカラオケスナックで歌を歌った場合、次ページの権利に関する対価をJASRACに支払う必要がある。
 - ゴールデンボンバーの鬼龍院翔によると、カラオケの印税は一曲2円で、最盛期には月1000万円くらいになった、とのこと。



通信カラオケ事業者による手続

店舗経営者による手続



著作者の権利と消費者の便益



- 著者物を第三者が自由に利用できれば、消費者には好都合であるが、創作者の利益・意欲を損なう。
- 著作者の権利をあまりに強くすると、消費者の便益を損なう。
 - ディズニー社やハリウッドは著作権を強め、保護期間を長くすることを望んでいる。
 - 日本でもアニメやゲーム産業は著作権の強化を望んでいる。
 - ネットワーク事業者や一般ユーザはコンテンツを自由に配信して利用したい。



著作権の発生

- 著作権は、著作物を創作した時点で自動的に発生する(無方式主義)。特許と異なり、どこかに登録する必要はない。
- スポンサーなど資金を提供した法人や企画立案者でも、実質的な創作を行っていないものは著作者ではない。
 - 職務上作成した著作物は職務著作として、社員が属する会社・法人が著作者になりえる。
 - 著作財産権をスポンサーなどに譲渡することは可能。
 - 著作者人格権は譲渡できない。



著作物の利用と使用

	利用 (作者が権利を持つ)	使用 (誰でも自由にできる)
マンガ	印刷、出版、修正	読む
音楽	録音、演奏、修正	聴く
ソフトウェア	複製、頒布、改良	実行する



コンピュータ関連の著作物

- コンピュータプログラム
 - コンピュータプログラムは著作物として保護される。
 - プログラム言語やアルゴリズムは著作物ではない。
- コンピュータグラフィックス
 - ディスプレイモニタに表示した「表現」は、生成用プログラムとは別の著作物として保護される。
- データベース
 - コンピュータで検索できる情報の集合物で、情報の選択や体系的な構成によって創作性を有するものは著作物である。

著作物の保護期間

- 著作者が著作物を創作した時に始まり、原則として著作者の死後70年まで。映画の著作物については公表後70年。
 - TPP11が2018年12月30日に発効し、70年になった。それまでは、映画を除いて50年であった。
 - このように、長い期間にわたって保護されることと、わざわざ登録する必要がない(無方式主義)ことから、著作権者が不明になることが多い。著作権の処理が困難になる。



著作物の利用の原則

- 著作物のコピー、インターネットへの送信・公開、改変・加工などは、原則として著作者あるいは著作権者から許諾を得なければならない。

著作物の利用の例外1

- 例外1: **私的利用のための複製**
 - 個人や家庭の範囲内など限られた数量であれば自由に複製できる。ただし、次のような場合を除く。
 - 会社などの業務での利用。
 - 保護手段を解除してコピーすること。
(DVDのコピーなど)
 - 他人の著作物を無断でインターネットなどにアップロードすること。
 - 違法にアップロードされた著作物をダウンロードすること。
 - 映画館などで上映中の映画を盗撮すること。

著作物の利用の例外（その他）



- 例外2: 写り込み
 - 写真撮影、録音、録画の場合、軽微に写り込んだ著作物は、著作権者の利益を**不当に害しない限り**利用できる。
- 例外3: 教育のための著作権の制限
 - 著作権者の利益を**不当に害しない範囲**で複製できる。
- 例外4: **引用**
 - 引用に必然性があり、
 - 他人の引用と自分の創作が明確に別れており、
 - 自分の創作が主、引用が従になっており、
 - 引用先を明示しておれば、利用できる。
- 例外5: **検索エンジンの事業者**は
 - Webサイトの情報を収集すること、
 - 収集した情報を検索しやすいように加工すること、
 - 検索結果を表示すること、が許可される。

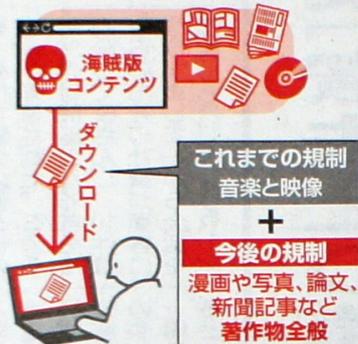


いちから
わかる!



かいぞくばん
海賊版ダウンロード
規制厳しくなったの？

海賊版ダウンロード規制



刑事罰 正規版が有償で提供されている著作物を継続的か反復してダウンロード

→ 有罪なら2年以下の懲役か、
→ 200万円以下の罰金

○ 違法にならない主なケース

- 数十ページの漫画の数コマなど「軽微なもの」
- スクリーンショットに違法画像が写り込むケース(内容や面積などから判断)
- 二次創作やパロディー
- 著作権者の利益を不当に害しないと認められる「特別な事情」があるケース

はなくなるのかな？

A 改正法には、リンクを張るなどして海賊版に誘導する「リーチサイト」の運営者への刑事罰も盛り込まれ、10月から施行される。関係団体や政府はサイトの摘発や広告規制、正規版の流通促進にもさらに力を入れると話しているよ。

(丸山のかり)

アウルさん 著作権をもつ人や会社などの許可を得ず、違法にインターネットに公開されている漫画や写真、論文などをダウンロード(DL)すると法律違反になるんだって？

A 5日に国会で成立した改正著作権法のことだね。来年1月から、著作権を侵害していると知りながらパソコンなどにDLするのは違法になる。これまで

は、音楽と映像についてだけ規制していたけれど、その対象が広がる。有料作品の海賊版を繰り返してDLするような悪質な例は、2年以下の懲役や200万円以下の罰金が科される。

ア どうして厳しくすることになったの？

A 海賊版サイトが増え、正規作品を売る出版業界などに深刻な被害を及ぼしているからだ。例えば漫

画では、無料で読めたりDLできたりするサイトがたくさんある。関係者は摘発に力を入れていくけれど、いちいちここになる事も多い。今回の規制は、利用者自体を減らす狙いがある。

ア 著作権を侵害しているものをDLすると、すべて違法になっちゃうの？

A メモ代わりのDLやパソコンなどの画面を保存する「スクリーンショット」

(スクショ)は日常的に行われている。広い範囲の規制も検討されたけど、「市民の情報収集を萎縮させ、知る権利や表現の自由も脅かしかねない」と批判が上がり、数十ページの漫画のうち数コマや二次創作のDL、スクショの一部に写り込んだ場合などは対象外にした。正規作品の流通を妨げるとまではいいえないね。

ア 海賊版を扱うサイト

出版業界の被害が深刻だ。利用者を減らす狙いもあるよ



教育のための著作権の制限

- 著作権法第35条(学校その他の教育機関における複製等)によると
 - 教員と学生は授業で使用することを目的として、**必要と認められる範囲内**で著作物を複製できる。
- これって、教員の板書をスマホ撮影してもOKってこと？
 - 板書のスマホ撮影はそれを個人利用に止めればOKではある。
 - 一方、それってどう？という、権利以前の問題。信頼関係、人間性、倫理の問題。



著作物の利用の一例

- Webで見つけた内容をレポートに利用することは著作権の侵害に当たるか？
 - 表現に創作性があるものをコピーすれば、著作権侵害ではある。
 - 一般的な内容で、一文程度であれば、創作性があるとは考えにく。
 - 一段落以上の範囲をコピーすれば侵害であろう。内容(アイデア)に独自性がなければ、自分の言葉で書き直せばよい。
 - 内容に独自性があれば、言葉を書き直してもダメ。ただし、引用のルールに従って利用すれば、問題なし。
 - 数値データや客観的な事実の記述に創作性・独自性はない。
 - 現実には、著作権侵害は親告罪に当たるので、告訴される可能性は、限りなく少ないが...



著作権侵害を避ける方法

- 著作権者から許諾を受ける
 - 交渉、対価、契約条件の遵守
- 引用にとどめる
 - 正当な引用の条件を全て満たす
- パブリックドメインの素材を利用する
- ライセンス実施方法が明記されている素材を利用する
 - Creative Commonsの素材など



時代とともに変わる著作権

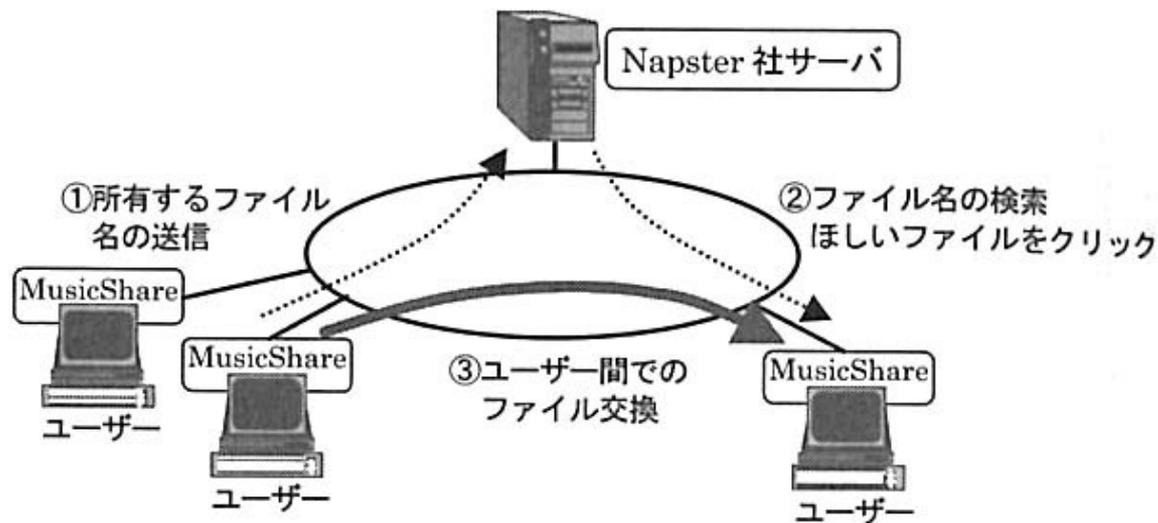
- 現代の著作権は1886年に締結された**ベルヌ条約**に基づいている。
 - 著作物(書籍など)の複製と流通を規制しており、一般人には関係が少ない権利であった。
- ビデオレコーダ、コンピュータ、インターネットの登場で、一般人でも著作物の複製・流通を簡単に行うことが可能になった。
 - ソニービデオ事件: 放送された映画を家庭用ビデオで録画することが訴えられた。
 - DVDビデオなどに使われるコピープロテクションは、ハックされ解読されてきた。
 - ナップスター事件: インターネットを使った楽曲ファイルのシェアリングは完全に違法とされた。
 - ウィニー事件: P2Pソフトを開発した大学教員が逮捕された。
 - デジタル放送のコピーに関する複雑なルール。

ソニービデオ事件

- 1970年代、テレビで放送される映画をソニーのビデオレコーダで録画できることに対して、映画会社ユニバーサルが著作権侵害であるとして訴訟を起こした。
 - 家庭での個人的な複製ではあるが、この行為によって映画会社は自社の利益が大きく損なわれると考えた。
 - 1984年、最高裁で著作権侵害なしとの判決。
 - 放送される映画を録画して、それを後で見る行為は映画会社の利益を損なうことがないフェア・ユースである、との判決。
 - その後、映画会社は上映後の映画を、家庭用ビデオやDVDとして販売・レンタルするビジネスモデルを展開するようになる。現在では、上映による興行収入よりも、パッケージ化による収入が上回っている。

ナップスター事件

- 1999年に、米国ナップスター社は、ユーザー間のP2P通信で楽曲ファイルを交換できるソフトを配布していた。
 - ナップスター社のサーバは楽曲ファイルの名前や保有者を検索できるようにし、ファイルの交換は行わない。
 - ナップスターは著作権侵害で完全敗訴。



米国におけるナップスターの仕組み

ウィニー事件

- Winnyは、当時、東大の助手であった金子氏が2002年頃に開発したP2Pファイル共有ソフトである。
 - Winnyが違法なファイル交換に利用されていた、などの事情からWinnyの利用者と開発者が逮捕された。
 - 開発者は違法なファイル交換を行っていない。ソフトウェア開発者が刑事事件で摘発された稀な例である。
 - 地裁判決は有罪。理由：不特定多数の人によって違法な著作物のやり取りに広く利用されていることを知りながら、その状況を容認し、最新版を公開・提供した。
 - 2011年に最高裁で無罪判決。
 - Winnyは適法にも違法にも使うことができる中立価値のソフトである、と判断された。

Google ブックス

- Googleは世界中の図書館の書籍をスキャンし、同社のサイト内で公開している。
 - 著作権が切れたものに関しては全文公開。
 - 著作権が保護期間中のものは、一部をプレビューし、販売サイトへのリンクが表示される。
- 2004年にサービスを開始したが、著作権侵害の提訴を受けた。2016年に著作権上の**フェアユース**⁽¹⁾にあたり、合法として確定。

(1) 米国著作権法が認めるフェアユースは、著作権者の許諾なく著作物を利用しても、利用目的と性格など4つの判断基準に照らして公正な利用(フェアユース)に該当すれば著作権の侵害にあたらないとする。



古い著作権／新しい著作権

- 伝統的な著作権は、著作者／業界の権利を強く守る傾向にある。
 - ハリウッドは映画の著作権延長など著作権の強化に熱心である。
 - 利用者から見ると、あまりに融通がきかない。
- インターネットなどデジタル技術は著作権と相性が悪く、ネット世代は著作権フリーを望んでいる。
 - クリエイティブ・コモンズの登場
 - Spotifyなど、コンテンツをサブスクリプションで提供するビジネスの登場



クリエイティブ・コモンズ

- クリエイティブ・コモンズ (CC) はCCライセンスを提供している組織で、そのプロジェクト名称。
 - 一般に、通常の著作権で保護された作品は気軽に使うことができない。そこで考案されたのがCCライセンス。
 - CCライセンスはインターネット時代のための著作権ルールで、「この条件を守れば作品を自由に使って構わない」という意思表示のツール。
 - **6段階の権利レベル**を設定することが可能。



CCライセンス

- 次の4つの記号を組み合わせる。
 - 、BY、著作権表示: 作品のクレジットを表示する
 - 、SA、継承: 元の作品と同じライセンスで公開すること
 - 、ND、改変禁止: 元の作品を改変しないこと
 - 、NC、非営利: 営利目的で利用しないこと
- 複製、頒布などに関して、次の6通りの権利表示がある。
 - 、CC BY: 著作権表示。
 - 、CC BY-NC: 著作権表示。非営利。
 - 、CC BY-ND: 著作権表示。改変禁止。
 - 、CC BY-NC-ND: 著作権表示。非営利。改変禁止。
 - 、CC BY-SA: 著作権表示。元のライセンスを継承。
 - 、CC BY-NC-SA: 著作権表示。非営利。元のライセンスを継承。

参考: コモンズ的な考え方

- デジタル技術の発達が情報の共有を容易にしたことと、(経済的な理由というよりは)文化発展に寄与するという側面から、**世界的に情報を共有・贈与する文化が育まれている。**
 - クリエイティブ・コモンズ
 - オープンソースソフトウェア、など
- **コモンズの元の意味は共有地**で、農民が共有で使う牧草地のような共有財産を意味している。



Wikipediaの二次利用

- Wikipediaの文書や画像を自分の文書の中で利用することがある。その[ルール](#)を概観する。
- 原則：次のいずれかに従うこと
 - Wikipediaのライセンス：次ページで説明
 - 各国の法律（私的利用や引用などのルール）
 - 素材ごとの権利者に許諾を受ける



Wikipediaのライセンス

- 文書素材の場合
 - クリエイティブ・コモンズ(後述)CC-BY-SA 3.0に従う
 - 下の表示例のように著作権表示を行う

表示例

この記事は、[CC-BY-SA3.0](#)のもとで公表されたウィキペディアの項目「[Wikipedia:ウィキペディアを二次利用する](#)」を素材として二次利用しています。

- 文書を改変した場合は、改変内容を明示し、CC-BY-SA 3.0の許諾表示を施す
 - GFDL⁽¹⁾に従った二次利用も可能(詳細は省略)
- 画像などはCC-BY-SA以外の場合もあり、それぞれの条項に従う

(参考) Wikipediaは信頼できるか？

- 内容の信頼性は自分で判断するしかない。
- 善意で作成されているだけ。
- 独自研究(一次資料を基に、自分の考えを記述したもの)が書かれている場合もある。
- 多くの場合、信頼できる情報へのポイントが示されている。





- いくつかの具体例を検討する。

書店でのスマホ撮影

- 私用目的で、書店の本をスマホ撮影する行為はどのような処罰の対象か？
 - 窃盗罪や著作権侵害にはあたらない。
 - 「本」という物を盗めば窃盗罪。
 - 私的利用の複製は著作権侵害にはあたらない。
 - 書店に対する不法行為や業務妨害罪の可能性
がある。

画像利用に関する事例

- ウィキペディアの情報や写真を自由に利用できるか？
 - ウィキペディアの画面に示されてる「利用規約」にしたがう。多くの場合、クリエイティブ・コモンズのルールによる利用条件が記載されている。
- フリマアプリなどに商品画像を掲載すること
 - メーカーサイトなどの商品画像を利用すると著作権侵害の可能性がある。
 - 自分で撮影した写真であれば概ねOK。ただし、美術品や書籍のように、それ自身に著作物性があるものは対策（画像を粗くするなど）が必要。
- グラフはコピーしても良いか
 - 著作物性（創造的な表現）の問題であるが、一般的な折れ線グラフや棒グラフに創作性は認めれない。



動画・音楽の利用に関する事例

- 既存のアーティストの楽曲に合わせて歌った動画をSNSにアップしても良いか？
 - 原則、作曲家・作詞家などの著作権侵害になる。
 - YouTubeやニコニコ動画などJASRACと利用許諾契約を締結しているサイトであればOK。
- 現地で撮影したスポーツイベントをSNSにアップしても良いか？
 - 無断撮影を禁止しているイベントであれば契約違反に問われる。
 - そうでなくても、主催者の利害を害した場合には、不法行為による損賠賠償責任を問われる可能性がある。



レシピ本を参考にしたレシピを Webサイトに掲載

- レシピ本のコピーをWebサイトに掲載すればNG。レシピ本と一言一句同じ内容を記述するのもNGであろう。引用のルールに従えばOK。
- 内容的には同じでも、材料や調理手順を自分の言葉で記述すれば問題ない。
- なお、料理方法で特許をとることも不可能ではない。