



# 著作物の利用等

野田 幸裕  
Noda Yukihiko

弁護士、弁理士

N&S法律知財事務所設立所長。著作権法・商標法等の知的財産関連のビジネスコンサル・契約・訴訟等が専門。東京都知的財産総合センター法律相談員、一般社団法人日本商品化権協会正会員等。講演・著作等多数。

## 著作物を適正に使用できる 各パターン



著作者には著作権という権利があり、この著作権の譲渡を受ければ譲受人は著作物を使用することができます。また著作権法(以下、法)では権利制限事由が法定されているので、この制限事由に該当する範囲内では著作権者の承諾を得なくても著作物を使用することができます。逆にその制限事由に該当しない限り、著作権者からその権利の譲渡を受けるか、使用許諾(ライセンス)を受けない限り適正に著作物を使用することはできません。そして使用許諾にも著作権者等から個別に著作物の利用について許諾を受ける方法と、著作権者等がある一定の条件を遵守することを条件に事前に包括的に著作物の利用を承諾している場合(例えば文化庁策定の「自由利用マーク」\*1や一般社団法人日本レコード協会策定の「エルマーク」\*2という制度の対象となる著作物など)があります。

著作権自体を第三者に譲渡してしまうと著作者には著作者人格権しか残らず経済的利用権を失うことになるので特段の場合を除いては著作権譲渡がなされるケースはあまりありません。また事前に包括的に著作物の利用が承諾されている著作物のごく限られています。そのため実務的には、ある著作物を利用しようとする場合、

その著作物の著作権者または著作権者から管理権限を与えられている正当な権利者との間で、著作物について個別に著作権使用許諾契約(ライセンス契約)を締結するケースが大半であるといえます。

一口に著作権関連の業界といっても映像や音楽などさまざまな業界がありますが、ライセンス契約が実務で果たす役割が極めて大きいことは論を待ちません。そこで今回はテレビアニメーション映画(以下、アニメ)のキャラクターライセンスの実務の骨子をご紹介します。

## アニメをめぐる 著作権ビジネスモデル



アニメが生まれる大半のケースは、漫画を原著作物として漫画家から翻案権について許諾を得て製作されるケースです。漫画が週刊雑誌に連載され人気投票で上位を占め、コミック(単行本)が出版され、売れ行き好調になればアニメが製作されるチャンスです。そしてアニメが地上波で放映され高視聴率を取ると、そのアニメに登場するキャラクターも顧客集客力(グッドウィル)を獲得し、そのキャラクターを二次的に利用したさまざまなキャラクターグッズが企画・販売されることとなります。

通常、漫画家は作品の著作活動に忙しく、原著作物である漫画の著作権管理や経済的マネジメントは著作権管理会社や漫画出版社などに業務委託しているケースが多く、アニメ製作のた

\*1 <http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo/>

\*2 <http://www.riaj.or.jp/leg/lmark/>

めの原作使用許諾契約も漫画家の著作権管理会社等とアニメ制作会社との間で締結されます。アニメ制作会社は地上波で作品を放映する際、放送局から制作費等が支払われますが、これだけでは制作費が賄えないことが多いため、キャラクターを二次利用した商品化権事業(マーチャンダイジング)による許諾料収入等で収益の調整を図ろうとします。そしてアニメは漫画の二次的著作物であるためアニメで表現されるキャラクターの複製権等には原著作物である漫画家の権利も働くので(法28条)、漫画家にもその許諾料の一部を配分することになります。

理論的には漫画とアニメとは別の著作物であり、同じ主人公でも絵柄が異なるなどその表現は異なるので漫画の二次利用と、アニメの二次利用は両立できるはずですが。しかしそれでは消費者を食い合うことになるためビジネス的には得策ではありません。そのため実務上はキャラクターの商品化権事業の窓口はいずれかに一本化されます。商品化権事業は、いわば著作物の二次利用として複製権、翻案権、公衆送信権等につき第三者に許諾して許諾料を収受する事業であり、具体例としては、キャラクターがデザインされた文具や衣類、キャラクターのフィギュア、キャラクターが作品中で使用する武器や変身グッズなどの製作販売を許諾する事業です。実務ではその商品化権事業の窓口となる代表例がアニメ制作会社ですが、週刊雑誌の出版社、広告代理店などが窓口になることもありその争奪は厳しい競争でもあります。

なお、仮にアニメ制作会社が当該キャラクターの商品化権事業の窓口となったときは、許諾権者(ライセンサー)として、その利用を希望する者(文具・衣類・玩具などのメーカーなどであり、ライセンシーという)に対し、そのアニメに登場するキャラクターを複製、翻案、公衆送信などの行為に使用許諾(ライセンス)するため商品化権使用許諾契約を締結してライセンスの条件を定めることとなります。

## 海外の著作物の国内での保護

漫画やアニメはクールジャパンの代名詞として海外でも人気ですが、現在ではあらゆる著作物が国内と海外の垣根なく行き交っています。では海外の著作物の国内での保護はどのようになっているのでしょうか。

日本の著作権法の保護を受ける著作物は、①日本国民の著作物、②最初に国内において発行された著作物(最初に国外において発行されたがその発行日から30日以内に国内で発行されたものを含む)、③条約で日本が保護の義務を負う著作物です(法6条)。③の条約により保護される著作物には、③-1ベルヌ条約または万国著作権条約に加盟している国の国民の著作物、並びに③-2ベルヌ条約、万国著作権条約またはWTO(世界貿易機関)協定加盟国で最初に発行された著作物(ベルヌ条約加盟国外で最初に発行された日から30日以内にベルヌ条約加盟国において発行された著作物を含む)があります。

以上いずれかに該当する著作物ならば、日本国民以外の外国人の著作物でも原則として日本国民の著作物と同様の保護が与えられます(内国民待遇の原則)。外国著作物の保護期間はこの原則に従い日本の著作権法での保護と同様の保護期間が保証されます。例えば外国の小説の著作物が当該外国では著作者の死後70年間の保護期間とされていても日本法では死後50年間の保護期間とされているので(法51条2項)、日本での保護期間は50年になります。

この内国民待遇の原則については保護期間の相互主義の特例があります。例えば当該外国での保護期間が日本の著作権法よりも短期で死後30年とする国があったとすれば、当該外国の著作物の保護期間は当該外国の保護期間に限り相互に保護されればよいので、日本国内でも30年限りとなります(法58条)。

また、保護期間の特例として戦時加算があります。第二次世界大戦での連合国国民の著作物

については戦争期間中、日本での保護がなかったとして保護期間にアメリカやイギリスなどでは3794日分を戦時加算することが義務づけられています。したがってアメリカの映画等は日本では公表後50年間で著作権の保護期間が経過済みと誤解しないよう注意が必要です。

## ©マークの意味

多くの著作物には©マークがついていますが、©のCはCopyrightすなわち著作権を意味します。©マークの法的意味は、著作物について無方式主義を採用する国の著作物についての著作権を方式主義(著作権の発生に登録などの方式を必要とする主義)の国において保護することにあります。すなわち、日本では著作権の発生要件としては何の要式も不要とする無方式主義が採用されており(法17条2項・89条5項)、世界の大多数が加盟しているベルヌ条約も無方式主義が採用されており、無方式主義が世界の趨勢です。しかし現在も方式主義をとる国があるので、無方式主義の国の著作物が方式主義の国に持ち込まれた場合、本来ならばその保護には方式主義の国で求められる登録などの方式を備えることが必要となるはずですが無方式主義の国の著作権者には煩雑です。そこで万国著作権条約により、ベルヌ条約加盟国の著作物でも©マーク・最初の発行年・著作権者名の3点を一体として書籍の奥付など見やすい場所に表示しておけば(本稿ですと、©2016Yukihiro Nodaと表記しておけば)方式主義の国でも保護されるとしていずれの方式でも著作物が保護されるよう架橋したわけです。なお日本国はベルヌ条約と万国著作権条約のいずれにも加入しておりますが、両方の条約に加入している場合にはベルヌ条約が優先適用されます。

この©の法的意味はアメリカがベルヌ条約に加入する以前には重要な機能を果たしていたのですが、1989年(平成元年)アメリカがベルヌ条約に加盟し世界の国の大多数がベルヌ条約に加盟した今日、従前の法的意味は失われていま

す。今日、日本国で©表示をする意義は、作者者を推定させ(法14条)著作権者が誰であることを事実上公示することにあります。著作物の無断使用者に対し権利制限事由がないのに著作権者に承諾なく著作物を無断使用することを警告し、これに違反して著作権を侵害した場合、著作権法には特許法や商標法のような過失の推定規定がないので、無断使用について故意ないし過失の立証を容易にする機能が期待されているといえます。

## 著作権の登録制度

わが国は世界の大多数の国と同様、著作権の発生には登録などの方式を必要としない無方式主義が採用されていますが、実はわが国にも登録制度があります(法75条)。また著作隣接権(法104条)や出版権(法88条)にも登録制度があります。しかしこの登録制度は著作権関係の事実を公示しまたは取引安全を図るための制度であり、著作権の発生要件ではありません。

登録制度が利用できる事由は、①無名または変名で公表された著作物についての著作者による実名の登録(法75条)、②第一発行年月日または第一公表年月日の登録(法76条)、③著作権の特定承継(売買などによる譲渡)による移転・信託による変更または処分の制限、著作権を目的とする質権の設定・移転・変更もしくは(混同や被担保債権の消滅以外での)消滅または処分の制限(法77条)、④プログラムの著作物の著作者による創作後6月を経過する以前になされた創作年月日の登録(法76条の2)のみに限定されています。そのためライセンサーによる著作権の使用許諾権などは登録できません。登録は文化庁長官が著作権登録原簿に記載・記録する方法で行い(法78条)、プログラムの著作物の登録に関しては別途、「ソフトウェア情報センター(SOFTIC)」が登録先となっています(法78条の2)。

上記③の登録をする実益は二重譲渡の場合です。例えば著作権を有するAが当該著作権をB



とCに二重に譲渡した場合、先にBがその権利の移転を登録すれば原則的にはBがCに優先するという事です。しかし、著作権のすべてが登録されているわけではありませんし、ある著作物を利用しようとする場合、その権利者(ライセンサー)が誰であるかが不明なケースは珍しくありません。そのような場合、著作権者や著作権者から承諾を得て当該著作権を管理する者を探知する必要があります。

音楽の著作物の場合、その多くは著作権者(作詞者・作曲者またはこれらから権利譲渡された音楽出版社)はその著作物を一般社団法人日本音楽著作権協会(JASRAC)<sup>\*3</sup>に信託譲渡し、または株式会社NexTone<sup>\*4</sup>に管理委託しているので、音楽を利用しようとするときはこれら団体のウェブページなどから利用可能な音楽の手掛かりが得られます。これに対して映像作品や漫画やアニメのキャラクターに関する著作権の管理会社がどこであるかは一般には分からないのが普通ですので、その漫画が掲載されている出版社やアニメ制作会社などに問い合わせる確かな情報を取ることが必要です。

上記のとおり著作権者またはその管理者を知る努力をしても権利者がその後、行方不明になったり、死亡して相続が発生しその相続人が誰かが分からないなど権利者が不明の著作物が発生することがあります。しかしこのまま放置すれば著作物の適正利用の道が閉ざされてしまいます。そのため権利者の許諾に代わり、補償金を供託して文化庁長官の裁定を得て利用できる制度(法67条)や、裁定申請中でも担保金を供託して裁定の結果の処分が出る前にもその著作物を利用できる制度(法67条の2)があり、この裁定制度は著作隣接権者についても認められています(法103条)。

## 著作権の消滅・保護期間

著作物の著作権は著作物が創作されたときに

その権利が発生します(法51条1項)。そしてその発生した著作権は①相続人の不存在や法人の解散などによりその著作権が国庫に帰属したときは国庫に帰属した時点で(法62条)、また②著作物の保護期間を経過したときはその経過時において消滅し(法51条2項)、消滅後は誰でも自由に無償でその著作物を利用することができます。

上記②の保護期間について、まず個人の著作物の場合、保護期間は死後50年間です。共同著作物の場合は最後に死亡した著作者の死亡から起算されます(法51条2項)。

無名または変名(ペンネームなど)の著作物は、誰が著作権者であるかを特定してその死亡時を知ることが困難なため、その保護期間は原則として著作物の公表後50年間です。しかしその著作権者が誰であるかが容易に特定できるのなら原則に戻ればよいので、①公表後50年前にその著作者の死後50年が経過するとき(法52条1項但書)、②変名の著作者が誰であるかが周知である場合(同条2項1号)、③実名登録された場合(同項2号)、④公表後50年以内に実名または周知の変名を著作者名として公表した場合(同項3号)には保護期間は原則どおり死後50年間になります。

団体名義の著作権の保護期間は、個人のような死亡が認識できませんので保護期間は公表後50年間とされ、創作後50年間以内に公表されなかったものは創作後50年間になります(法53条)。著作物が映画の著作物であるときは公表後70年間とされ、創作後70年間以内に公表されなかったものは創作後70年間になります(法54条)。

保護期間の起算点となる公表時に関し、雑誌、テレビ番組、映画など、冊・号・回を追って公表される1話完結型の著作物はその各公表時をそれぞれ起算点として、また話が連続して進行する著作物はその完結話の公表時が起算点となります(法56条)。

<sup>\*3</sup> <http://www.jasrac.or.jp/>

<sup>\*4</sup> <http://www.nex-tone.co.jp/>