

表現をめぐる知的財産権について考える本

編著 一般財団法人たんぼの家



目次

はじめに

4

1 誰もが財産をもっている 著作物とは何か

基礎知識 1 著作物の定義

7

基礎知識 2 著作物の例

28

29

2 この表現は誰のもの 著作権者の権利

基礎知識 3 著作権者の権利

31

基礎知識 4 著作権の発生と保護期間

44

COLUMN 1 知財創造教育を道德の時間に学ぶ 塩瀬隆之

46

3 「まね」と「まなび」と著作権 著作物の複製

基礎知識 5 著作物が自由に使える場合の規定

49

基礎知識 6 模写に関わる権利

63

62

COLUMN 2 創造性を育む「法の余白」としてのフェアユースとクリエイティブ・コモンズ 水野祐

64

COLUMN 3 AIと作家性…デジタル時代の知的財産権の問題 白石晃一

68

4 共同制作のすすめ 複数の作者による著作物

基礎知識 7 共同著作物・結合著作物・編集著作物

71

84

5 作品を広めるには 著作権者が結ぶ契約

基礎知識 8 著作者・著作権者・所有者

85

98

6 表現を届ける仕組みづくり 著作物の二次利用

基礎知識 9 翻訳・翻案にかかる契約

101

112

7 ものづくりにおける知的財産権 特許や商標などの産業財産権

基礎知識 10 著作権以外の知的財産権

115

134

COLUMN 4 パフォーミングアーツと知的財産権 高島雄一郎

136

REPORT 障害のある人のアート活動に関わる知的財産権の海外事情

140

表現をめぐる知的財産権を考えるための文献&ウェブサイトリスト

146

おわりに

152

この本は、障害のある人と表現することを通して、社会とつながる仕組みをつくることに取り組んできた私たち自身が、悩んだり、相談したりしながら、学んできた（そして、今も学んでいる途中の）知的財産権（以下、知財）に関わる事柄についてまとめたものです。

私たちが運営する、障害のある人の総合的なアートセンター「たんぼぼの家 アートセンター HANA」、アート作品の二次利用をすすめる「エイブルアート・カンパニー」、そしてデジタルファブリケーションと手仕事を組み合わせた製品をつくる「Good Job! センター香芝」では、日々、さまざまな表現や作品が生まれています。そして、展覧会や舞台、ウェブサイトなどを通して社会に発信したり、企業や他団体との協働のプロジェクトや仕事を立ち上げたりしています。このように社会とつながる取り組みをしていくときに、私たちは表現や作品の知財と日々関わっています。

本書では、私たちが実際に出会ってきた知財に関する身近な事柄から考えてき

たことを7章にわたり紹介しています。ここでは、知財について学ぶ3つの段階を踏まえました。

はじめに、著作物とは何かについて、一般的な作品のイメージだけではなく、生活のなかから生まれてきた作品を例にとらえること。著作物は私たちがイメージしているものよりもずっと幅広いもので、また誰もが著作者になる可能性があります。次に、著作者の権利はいつたどのようなもので、権利はどう動いていくのか、また作品をつくるうえでよく疑問として出てくる、まねや共同制作の事例から考えること。そして、作品が社会に発表されていくときに必要になる契約や、つくる人と使う人をつなぐ仕組みを理解すること。この段階では、ものづくりを行ううえで必要になる産業財産権について紹介しました。どの章においても、私たちが取り組んできたアートやデザインの試みを知財や関連する法に具体的に照らし合わせながら考えています。

一方、著作権にしてもほかの産業財産権にしても、法だけではとらえきれない部分をどう考えるか、ということも本書における重要なテーマです。本書をつくる過程で、アート作品はコンテンツ（作品）だけではなく、コンテクスト（その背景や文脈）も含めて大切に、評価の対象にもなりうることがわかりました。

1

誰もが財産をもっている

著作物とは何か

みなさんは「作品」と聞くと何を思い浮かべますか？ 絵画や彫刻、小説、音楽、映画などでしょうか。実は、私たちが「作品」と感じているものと、法律が「著作物」と定めるものは、ほとんど同じようで、異なるものでもあります。本章では、知的財産権について知るスタートとして、著作物とは何か、そして私たちが作品ととらえているものとはどこが違うのかを考えます。

また、「まねをすること」が、私たちの学びの根底にあるとも感じました。そして、「知財の知識をふまえながらも、表現は自由であってほしい」という想いを改めて確認することができました。

ほかに、知財創造教育やAI、インターネット、舞台など、社会のなかで変化する知財のトピックについて専門家からコラムを寄せてもらいました。特に、今後、初等教育の段階から取り入れられていく知財創造教育が最も大切だと示している「創造の楽しさ」こそ、知財が守らなければならないものだ実感しました。本書にも紹介している参考書籍に「法から芸術が生み出されることはないが、法無くして芸術が創造されることもない」（『すごいぞ！ はたらく知財 14歳からの知的財産入門』晶文社／2019年）という一節があります。この文章は表現が生まれても、その財産を守り、広げていくときのルールがなければ、次に表現を生み出すための環境をつくることはできないということを伝えているのだと思います。知財のルールや仕組みを学ぶことが、表現を社会につないでいくことを支えてくれる。本書もまた、そのきっかけのひとつになれば幸いです。

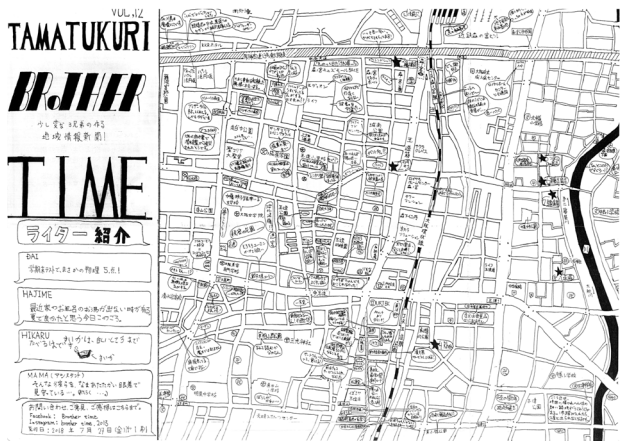
一般財団法人たんぼぼの家

子どもがつくった新聞も著作物

著作物という文字を見ると、小説や詩のような文章を想像する人もいるかもしれませんが。また、絵画や音楽といったアート作品のことを著作物だと思っている人もいるかもしれません。しかし、法律が定める著作物には、もっとたくさんのもが含まれています。

たまつくり

大阪・玉造でつくられているフリーペーパー「玉造に住む少し変な三兄弟が作る地域情報新聞『TAMATUKURI BROTHER TIME』（以下、ブラザータイム）」。新聞といっても、コピー用紙に手書きの地図や地域の情報がびっしりと書かれているシンプルなもので、玉造に住む17歳、14歳、9歳の3兄弟が独自に作成・発行しています。3人は誰に頼まれたわけでもなく自分たちの住む地域をまわり、喫茶店や雑貨店、公園などを取材し、自分たちの感じたままに記事を作成。お店のロゴマークや地図まで、すべてを手書きし、これを近所のコンビニエンスストアのコピー機で印刷し、新聞をつくっています。兄弟が自分たちの趣味として書き、コピー機で印刷した新聞ですが、そのユニークな活動や内容が評判を呼び、発行部数はどんどん増加。今では自分たちの家のガレージを使ってフ



『TAMATUKURI BROTHER TIME』VOL.12

リーマーケットを開催し、その売り上げを印刷費にあてながら活動を続けています。

子どもたちが手づくりしたこの新聞、これも立派な著作物です。まず、著作物の法律上の定義を見てみましょう。

著作物 思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。

（著作権法第2条第1項1号）

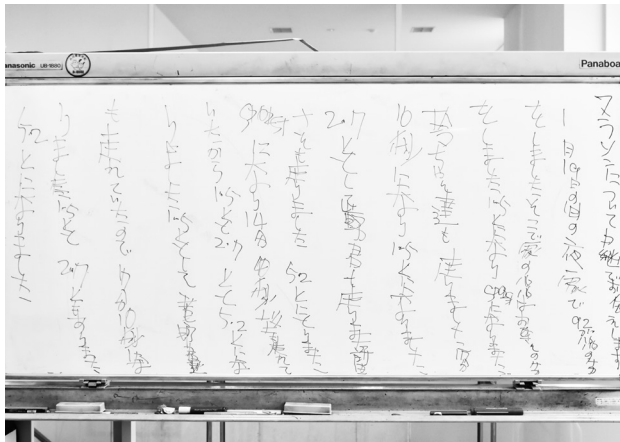
この定義を見ると、『ブラザータイム』は3兄弟という著作者が、玉造を歩いて出会った人やお店に対する想い

（思想又は感情）を、地図や文章にして書いた（創作的に表現した）ものとなり、著作物ということが出来ます。著作物には著作権という権利が発生し、この権利は著作者のものです。したがって、私たちは3兄弟に無断で『ブラザータイム』をコピーして販売することはできません。著作物をつくる際、著作者の年齢やアーティストであるかどうかといったことは関係ありません。誰でも著作物をつくり、著作権をもつことができるのです。

著作物にはどんなものが含まれるのでしょうか。絵画や彫刻といったアート作品、小説や詩、漫画、音楽作品、映画、論文といったものはイメージがわかりやすいかもしれませんが。ほかにも地図や建築図面といったものも含まれますし、もっと身近な例をあげると、私たちが日ごろスマホで撮影している写真や動画、インターネットで見ている映像コンテンツ（YouTubeの動画など）も著作物です。コンピュータプログラムや口述（話した内容）など、形のないものも著作物に含まれます。手帳に描いた落書きやふと口ずさんだオリジナルの鼻歌も、著作物になるのです。

一方で、一見すると著作物ともとらえられるのに、著作物に含まれないものもたくさんあります。例えば、工業製品や伝統工芸品には著作物にならないものがあります。また、事実にもとづいた情報を書いた文章（新聞の受賞者欄など）や統計データなども著作物にはあたりません。その基準は「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属する」ものか、という点にあります。もちろん工業製品は誰かの手によってつくられたものですが、美術的創作性を有するものではないため、著作物とは認められないのです。また、意外に思われるかもしれませんが、料理のレシピや、アナログゲーム（ボードゲームやカードゲームなど）のルールといった、「アイデア」も著作物として認められません。ここには、著作権に関する根本的な考え方が関わっています。

著作権と聞くと、「著作権侵害」といった話題で耳にすることも多いため、何かを制限するための決まりと思われがちかもしれませんが。しかし著作権の根底には、みんなの「表現」を守ることによって、誰もがもっと創造的な活動ができる社会をつくりたい、という思想があります。著作物を創作したとき、著作権はその著作物の「表現」が無断で複製されたり、変更されないように守ってくれます。



出場したマラソン大会について書かれた伊藤樹里さんの日記

紙にめいっぱい顔を近づけて書く文字は、その独特な形や構成が魅力的で、国内外から展覧会のオフアーを受けてきました。

伊藤さんは書以外にも、日々の出来事を日記帳に綴ったり、施設のホワイトボードに書き込んだりしています。この内容は、本当に起こった出来事とこうあったらいいな、という想像の世界が入り混じった不思議なもので、彼女の独特の文字とあいまって、ユニークな詩や小説のようにも見えます。実際、彼女のこの日記は、アート作品として展示されることもあります。

これらの表現に共通しているのが、文字を用いているという部分です。伊

しかし、そのアイデアや考え方で制限してしまうと、自由に創作することが難しくなってしまいます。

例えば、誰かがリンゴの絵を描いたとき、その「リンゴの絵を描く」というアイデアを制限してしまうと、ほかの人はリンゴの絵を描けなくなってしまう。このように、誰もが創作できる社会をつくるために、表現は守りつつ、その背後にある思想やアイデアは自由に使える余地を残しておこう、というのが著作権の考え方なのです。ちなみに、料理のレシピやゲームのルールであっても、それを解説した文章を書いた場合、その文章自体は著作物になります。

日常のふるまいから生まれる著作物

私たちは、奈良市で、障害のある人が仕事としてアート活動に取り組む「たんぽぽの家 アートセンター HANA（以下、アートセンター HANA）」という福祉施設を運営しています。ここで活動する伊藤樹里さんは書や絵画、パフォー

健港

伊藤樹里さんの筆文字

伊藤さんにとって日記を書くことは生活の一部であり、もしかすると「作品をつくっている」という意識はもっていないかもしれません。しかし、生活の一部として生まれた表現も著作物になりえるのです。また、彼女をサポートしている周囲のスタッフは日記を彼女の表現としてとらえています。

や企業が時間をかけて工夫をこらしてつくり上げています。フォントごとに使用条件（商用利用ができる／できないなど）が違いがありますが、有料のフォントを無断コピーして使用することはできません。また、これらのフォントの著作物性については現在さまざまな議論があります。



ホワイトボードに日記を書く伊藤樹里さん

藤さんの書く文字には伊藤さん独自のテイストがあり、「書」としての著作物性があります。またホワイトボードの写真からもわかるように、伊藤さんならではの文章の配置、余白の取り方つまり彼女にしか書けない形やバランスで文字を書いたとき、その全体の構成も伊藤さんの著作物といえるでしょう。日記として書かれた文章の内容も著作物です。

もちろん、漢字や言葉といった文字は、それ自体はみんなのものであり著作物ではありません。しかし、少し話を広げると、私たちがパソコンやスマホで文を書くときに使っている文字「デジタルフォント」も、デザイナー

この日記には次のようなユニークな側面もあります。伊藤さんは施設のホワイトボードに日記を書くのですが、このホワイトボードは施設の備品なので、会議などで使われるときには、彼女の日記は消されてしまいます。伊藤さんもそのことは了解していて、消す前にホワイトボードの写真を撮るようスタッフに頼んでいます。

ホワイトボードはアートセンターHANAの所有物であり、そこに書かれた日記は伊藤さんの著作物です。厳密に考えると、伊藤さんは勝手にホワイトボードに書き込んではいけません。そして著作権と所有権は別個に存在する権利なので、スタッフはホワイトボードに書かれた伊藤さんの日記を消したとしても、著作権侵害にはあたらない、というのが法的なスタンスです。しかし、スタッフの立場からすると、その伊藤さんの書いた日記は、伊藤さんの大切な表現であることには変わりありません。そこで、スタッフはホワイトボードの文字を消すときは伊藤さんに依頼されている通り、写真に撮ります。それぞれ違う権利の持ち主が、お互いに了解し合い、彼女の創作活動が生まれる環境をつくっているのです。

著作権Ⅱ文化の発展のための財産

著作物の要件を満たせばどのような表現であっても著作物になり、誰もが（知的）財産をもつことができます。一方、その表現が著作物だからといって、いきなり価値が上がったり値段がついたりするわけではありません。例えば、『ブラザータイム』は玉造の子どもたちが「自分たちに必要な情報がどこにもない」という想いから、誰に頼まれることもなくはじめた取り組みです。この想いは地域の人たちにも伝わり、「おもしろい」「続けてほしい」「うちも取材してほしい」といった反響が生まれました。こうして、ただのコピー用紙に印刷されたフリーペーパーではなく、地域になくてはならない存在になっていったのです。

著作物を考えるときに一番大切にしたいのは、誰かがつくった表現にリスペクトをもつということです。例えば、伊藤樹里さんの表現は、彼女の周囲のスタッフと切っても切り離せない関係にあります。彼女の日記をおもしろがり、大切にしたいと思うスタッフがいて、彼女の表現する環境も成り立っているのです。彼女の表現はどこまでが著作物とみなされるのか、厳密に考えると判断が難しい場



©Association Marcel Duchamp / ADAGP, Paris & JASPAR, Tokyo, 2020 G2105 写真提供: Bridgeman Images/アフロ

合もあるかもしれませんが、その名づけがたいもののすべてが彼女の表現であり、ときにはそれがアート作品＝著作物になり、社会に発信されていくのです。

コンテキストとアート作品

これまで著作物とは何かを紹介してきましたが、一般的に「作品」ととらえられているものと「著作物」と呼ばれているものの間に差があることがあります。ここでは著作物だけではとらえきれない作品のあり方を現代アートの作品から考えてみます。マルセル・デュシャン（1887－1968）というアーティストをご存知でしょうか。彼はフランスに生まれ、後にアメリカで活躍したアーティストで、その前衛的な作風で、現代アートに最も大きな影響を与えた人物のひとつとして知られています。

デュシャンの代表作に《泉》という作品があります。これは、既製品の陶器の便器に架空のアーティストの名前をサインし、《泉》という名前をつけたという作品です。デュシャンはこの便器を自分でつくったわけではありません。しか

し、この作品は「デュシャンというアーティストが、既製品の便器に架空のアーティストの名前をつけて発表した」という一連の行為を含めて作品として評価されており、実際にこの作品は展示されなかったにも関わらず、その後の現代アート界に大きな影響を与えました。デュシャンは《泉》のほかにも、シャベルや車輪といった既製品を用いた作品を多数発表しています。

一連の作品は「レディ・メイド（日本語で既製品）」と呼ばれ、現在もこの手法を用いた作品が世界中のアーティストによって生み出されています。

さて、このデュシャンの作品、知的財産権（以下、知財）の側面から考え



「おかんアート」展示の様子（荏の津ミュージアム）
写真：高瀬智司

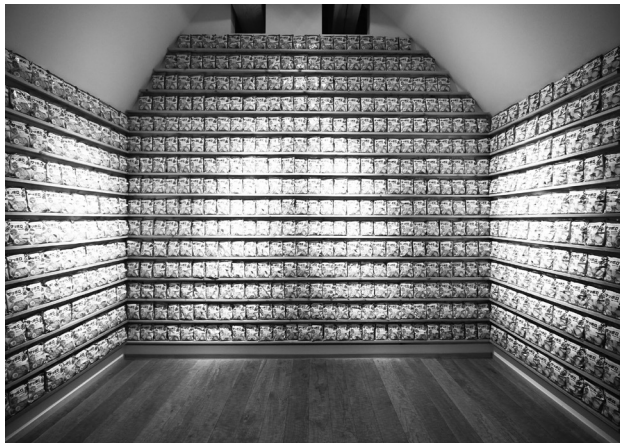
るとどうなるのでしょうか。実は、こういったレディ・メイドの作品の知財に関しては現在でも議論が続いており、明確な答えは出ていません。もちろん、この作品はデュシャンによってつくられた著作物であるとも考えられます。しかし、見方によっては、デュシャンは単に便器を選んだだけであり、そこに創作性はない、つまり著作物ではないということもできるかもしれません。そして、私たちはデュシャンが便器を選び、発表した、という一連のコンテキスト（文脈）も含めてこの《泉》という作品を評価しています。このように、私たちは作品と向き合う際、著作物だけでは定義できない作品の価値を見出しているのです。

生活から生まれるアートの魅力

編み物でつくったトイレットペーパーホルダーや牛乳パックでつくった人形、軍手で作った動物……自分が子どものころ、母親や祖母（もちろん、父親や祖父の場合も）がこんなものをつくっていたような記憶はありませんか。こういったどこか懐かしくて、妙な存在感がある作品たちが「おかんアート」と呼ば

れ、親しまれています。作者はもちろん芸術家ではなく身近にいるお母さんたちで、そのつくり方もカルチャーセンターや雑誌で紹介されたものに倣ったものが多く、一つひとつの作品が単体として評価されることはあまりありません。しかし、こういった誰も見つたことのあるようなおかんの手づくりアート、というコンテキストそのものが人気になっているのです。

おかんアートの特徴は、作者である「おかん」たちの多くが、その作品を特にアートとしては発信していないという点にあります。しかし、受け手がそのおかんの営みに魅力を感じ、おかんアートという名前をつけ、発信して



「無意味、のようなもの」展での酒井美穂子さんの展示風景（はじまりの美術館、2018年）
画像提供：社会福祉法人安積愛育園 はじまりの美術館

いるのです。このように、アートの世界では作者だけではなく、受け手・伝え手の意思によって作品が生まれ、その魅力が伝わっていくようなこともあります。

関わりから生まれるアート

近年、障害のある人の表現の世界では、実際につくられたものだけではなく、その人のあり方や関わり方そのものが作品として紹介されることがあります。

滋賀・甲賀市に、障害のあるアーティストたちが活動する「やまなみ工房」というアトリエがあります。やまなみ工房のメンバーが生み出す絵画や彫刻は国内外で高く評価され、展覧会の出展や販売が行われています。そんなやまなみ工房に所属する酒井美穂子さんは、「行為そのもの」が作品として評価されているアーティストです。酒井さんは毎日、食事と睡眠、トイレの時間以外、インスタント麺の「サッポロ一番しょうゆ味」を握り続けています。きっちりと毎日、1袋の新しいラーメンを握り続け、握られたラーメンは施設で保存されています。

この数千個のラーメンは彼女の作品として、ときには彼女の日常を撮影した動画とともに展覧会などで紹介されています。

やまなみ工房の施設長、山下完和まことさんは彼女のこの行為についてこう述べています。

酒井美穂子さんと出会い19年が過ぎた。彼女はこれまで粘土をしたことも絵を描いた事もない。それはこれまで一途いちずに一つの行為を続けているからである。彼女は歩くとき、食事中、ときにはお風呂に入るときでさえ、どこに居ようと誰というように深い眠りについたとき以外、片時



酒井美穂さんが握り続ける「サッポロ一番しょうゆ味」



ドキュメンタリー映画『地藏とリビドー』の一場面。
酒井美穂さん（左）と山下完和さん ©PR-y

このように、私たちは「彼女が握った」という背景を含めて、このラーメンを鑑賞し、彼女のあり方を知ることができます。では、知財の観点から見れば、彼女の作品のどこを著作物としてとらえればよいのでしょうか。ラーメンの一つひとつは単なる製品であり、また、展示の会

7,500個を超えた。（中略）
自らの強い意志で表現し続ける行為は何より美しいのである。（後略）
『障がいのある人の創作活動 実践の現場から』服部正編著／あいり出版／2016年

も即席麺「サッポロ一番しょうゆ味」を離さない。理由は誰にもわからないが、彼女にとって無意味でない事は確かだ。「サッポロ一番しょうゆ味」。無意識に形成された私たちの価値観や偏った常識に照らせば、それは簡単に調理し食べるためだけのものである。彼女は自ら語る事はしない。しかし私たちは彼女から大切な事を学んだのだ。「あなたはありのままのあなたでいいのだ」、「あなたの価値観に正直でいいのだ」と。

常に手にもつことで劣化する即席麺は一年に約350袋を必要とし、これまで手にした数は累計で

おさらい

1

誰もが財産をもっている

著作物とは何か

POINT 1 著作物の範囲は広い

著作物とは思想や感情を創作的に表現したもので、文芸、学術、美術、音楽の範囲にあるものです。小説や詩といった文学作品や、論文、絵画・彫刻などの作品、音楽作品などのほか、映画や漫画といったコンテンツ、地図や建築図面、コンピュータプログラム、口述した（話した）内容など、幅広いものが含まれます。

POINT 2 誰もが著作者になれる

著作物をつくるには、その人の年齢や立場、職業などとは関係ありません。どんなささやかのものであっても、誰もが著作物の作者＝著作者になることができ、そして著作者には著作物に関するさまざまな権利「著作権」が帰属します。つまり、誰もが著作物という知的財産をもつことができるのです。

POINT 3 著作権だけではくれない作品の魅力もある

私たちがアート作品に触れるときには、そのコンテンツ（作品）だけでなく、作家の人生や作品が生まれた経緯など、周囲のコンテクスト（文脈やストーリー）も含めてひとつの作品だととらえています。こういったコンテクスト自体は著作物に含まれませんが、ここにこそアートの魅力があるのかもしれません。

場ごとに積み方や並べ方も変わるので、この積まれたラーメン自体は著作物とはいえないでしょう。また、酒井さん自身は、ラーメンとそれを握り続ける行為を自分の作品だと主張しているわけではありません。彼女がただただ日々の営みとして続けてきたその行為を、周囲のスタッフが彼女の表現だと受け止めることで、はじめて酒井さんの作品は生まれています。彼女と長く関わっているスタッフは、そのときの彼女のコンディションによって、彼女の袋の触り方、触る場所、力などが変わることには気づいたといいます。そんな彼女の日常を見守るスタッフの存在も、彼女の作品のひとつとしてとらえることもできるかもしれません。

基礎知識

2

著作物の例

言語の著作物

小説、脚本、論文、講演、詩歌、俳句、落語、漫才など

音楽の著作物

楽曲、楽曲のついた歌詞

舞踏、無言劇の著作物

ダンス、バレエ、日本舞踊、パントマイムなどの振り付け

美術の著作物

絵画、版画、彫刻、漫画、書、舞台装置、美術工芸品など

建築の著作物

宮殿など芸術的な建造物（建築図面は図形の著作物）

地図、図形の著作物

地図や学術的な図面、図表、模型など

映画の著作物

映画、生放送でないテレビ番組、テレビゲーム、ゲームソフトなど

写真の著作物

写真、グラビアなど

プログラムの著作物

コンピュータプログラム

編集著作物

事典、新聞、雑誌、詩集など

データベースの著作物

コンピュータで検索できるように体系的に集められた情報の集合物

上記はあくまで著作物の例示です。これら以外にも、もとの著作物に新たな創作性を加えて創作する二次的著作物（小説の映画化など）や複数の人間が創作に関わる共同著作物などがあります。

また、著作物であっても著作権法で保護されないものがあります。憲法その他の法令、地方公共団体の条例、国・地方公共団体・独立行政法人の告示や通達、裁判所の判決、決定、命令などです。これらは権利で保護するよりも、国民に開放し、利用されるべきものという思想がその背景にあり、広く公開され、誰でも利用できます。

基礎知識

1

著作物の定義

思想又は感情を創作的に表現したものであつて、
^① 文芸、^② 学術、^③ 美術又は音楽の範囲に属するもの

著作権法第2条第1項1号では、著作物は「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」と定義されています。

①「思想又は感情」…人間の精神活動から生まれたアイデアや意見、想いや気持ちなど。

②「創作的」…つくり手の個性が表れた独自の表現であること。上手下手、プロアマ問わず、例えばチラシの裏に描いた子どもの絵でも、その子ども独自の表現であれば著作物として認められます。

③「表現」…独創的なことを思いっただけでは、著作物にはなりません。文章や身振り手振り、画像映像などなど、何らかの方法を通じて表に現したものである必要があります。

2

この表現は誰のもの

著作者の権利

表現すること、ものをつくることは、誰もが日常的にしていることです。私たちは誰でも、著作物という財産をもつことができ、生み出された著作物には著作権が発生しています。では、この著作権とはどのような権利で、私たちは、それをどのように使うことができるのでしょうか。

表現とアイデアの区別

TOPIC

著作権は「文化の発展」のためにある権利です。最初に著作物をつくり出した人の尊厳や名声、財産的な利益を保護することで、人々の創作する意欲は促進され、多様な表現が社会に流通し、めぐりめぐっては「文化の発展」という社会全体の利益につながるだろうという考えが、立法精神の根底にあるといわれています。

著作権法では、アイデア自体は著作物とはみなされず、保護されません。著作物とは何かを考えるうえで重要なものとして、「表現とアイデアの区別」という考え方があります。アイデアそのものは保護せず、自由に使えるものとし、そのアイデアをもとに新しい表現が生まれたら、

それぞれの表現を保護していくという考えが採られています。なぜならば、特定の誰かがアイデアを独占し、そのアイデアの使用を制限したら、そこから多様な表現が生まれにくくなるからです。さきに述べたように、著作権は多様な表現を保護し、それが文化の発展につながるっていくことを目的としているため、このような「表現とアイデアの区別」があります。なお、著作権法とは別に、ものづくりにおけるアイデアを保護する法律も存在します（特許法など）。これについては7章で詳しく取り上げます。

権利の束としての著作権

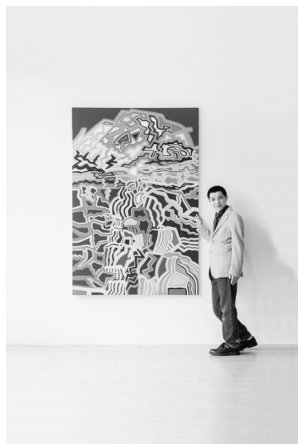
人は誰でも自分のライフスタイルを自分で決定することができ、それを妨げられない権利をもっています。これを「人格権」といいます。また、人は誰でも自分がつけている財産の利用、収益、処分の方法を自分で決定できる権利をもっています。これを「財産権」といいます。これらの権利は憲法で保障されており、著作権に関してもこのふたつの考え方が反映されています。

まず、ひとつには「著作者人格権」という権利があります。これは著作物の創作者の尊厳が傷つけられないための権利の総称で、著作物を公表する権利「公表権」、公表する際に氏名を表示する権利「氏名表示権」、勝手に著作物を変えられないようにする権利「同一性保持権」が含まれます。これらの権利は原則として著作者以外に譲渡はできないことになっており、著作者が死亡した場合も相続などではできず、消滅してしまいます。

もうひとつ、財産に関わる権利として「著作権」があります。著作権といったとき、「著作者人格権」を含めて指す場合もあれば（広義の著作権）、財産権に関わる「著作権」のみを指す場合もあります（狭義の著作権）。本書では、両者

を区別するために、後者の狭義の著作権のことを「著作財産権」と表現します。

著作財産権とは、著作物を利用するための権利の総称です。そこに含まれる個々の権利には、作品を複製する「複製権」、作品を不特定の人や特定多数の人に向けて上演・上映・口述・展示したりする「上演権／上映権／口述権／展示権」、テレビやインターネット、大型スクリーンなどで情報配信する「公衆送信権／伝達権」、作品の売買やレンタルに関わる「頒布権／譲渡権／貸与権」、ある作品をもとに新たな作品をつくることや、そのつくった作品を利用することに関わる「翻訳・翻案権等／二次的著作物の利用に関する原著作者の権利」があります。著作財産権は著作者人格権とは異なり、権利を譲渡したり、相続したりすることができます。また、著作者の死後70年までは保護され、それを過ぎると誰もが広く利用できるようになります。この利用できる状態を「パブリックドメイン」といいます。著作財産権はたくさん人の権利が一つひとつ集まってできているため、「著作権は権利の束」といわれることもあります。そして、権利が束になっているからこそ、一つひとつの権利を分けてさまざまな人が著作物を活用したり、広めたりすることができるのです。



作品《富士山の水の海》2015 年の
前に立つ山野将志さん 写真：濱田英明



山野将志さんの創作風景
写真：濱田英明

権利の動き ① 作品をつくるとき

アートセンターHANAで活動する山野将志さんは絵画やオブジェ制作をしているアーティストです。山野さんは豊かな色彩で風景や生き物を描き、その力強い作風が高い評価を受けています。山野さんの制作にはアートセンターHANAのスタッフがいろいろなかたちでサポートに入っています。アトリエには山野さん専用の制作スペースがあり、画材などの道具は山野さんの希望にしたがい、スタッフが用意しています。また、展覧会を予定しているときなどは、スタッフと話し合いながら作品サイズや制作のスケジュール

を決めていきます。作品のモチーフとなるイメージ（風景の写真など）の準備をスタッフが行う場合もあります。山野さんはアートセンターHANAでの仕事として、施設の設備や道具を使い、サポートを受けながら創作活動をしています。では、その作品の著作権（著作者人格権、著作財産権）は誰のものでしょうか。

まず原則としては、著作権は著作者に帰属します。いろいろなサポートを受けていたとしても、この作品の著作権はすべて山野さんのものと考えられるのが一般的です。実際、アートセンターHANAにおいてもこの原則に沿って、作品の著作権は山野さんにあ

これを「職務著作」と呼びます。

権利の動き ② 作品を売るとき

では、作品が販売された場合や利用された場合には、権利はどうなるのでしょうか。山野さんの絵画は高い評価を受けており、実際に作品が販売されることもあります。「絵画を買う」と聞いたとき、みなさんはどう思うでしょうか。買う、というのは私たちが毎日行っている行為です。スーパーで食べ物を買う、駅で切符を買う……つまりは代金を支払い、商品やサービスを受け取る営みのことを、私たちは「買う」と呼んでいます。では、絵画を買ったとき、私たちは何を受け取っているのでしょうか。

まず、「作品を購入するのだから、その作品の権利はすべて購入者のものになり、購入者は作品を自由に扱える」と思うかもしれません。しかし、一般的な意味での作品購入は、特別な契約がない限り、作品の所有権、つまり「物体としての作品を所持する権利」のみを買ったということになり、著作権は著作者に残っ



株式会社リブドゥコーポレーションの工場にかけられた山野得志さんの作品

るという判断をし、スタッフが山野さんの許可なく作品を描き変えたり、販売したりすることはできません。

しかし、福祉施設の場合、著作者自身では作品を保管・管理することができない、販売や展示の手続きができないという場合もあるので、施設内でつくられた作品などに関しては、施設が販売や貸し出しなどを行うほか、施設自体が所有権をもち、保管やメンテナンスを行っているケースもあります。

なお、デザイン会社に所属するデザイナーやIT会社に所属するプログラマーなどが会社の業務のなかで著作物をつくった場合、その著作物が会社（法人）のものになる場合もあります。



山野将志さんの原画《《ファソンの絵》2010年》と
それを二次利用したタビオ株式会社とエイブルアート・カンパニーとのコラボ靴下

たままになるのです。

誰かが山野さんの作品を購入した場合、その作品の所有権は購入者に移り、購入者はその作品を自分だけのものとして保管し、自分の家で飾ったりすることが出来ます。しかし、著作権（著作者人格権、著作財産権）は山野さんがもったままなので、山野さんの許可なく、複製や改変などをすることはできません。

一方、著作権は複数の権利の束なので、一つひとつを分けて誰かが利用することも可能です。具体的にいえば、誰かが山野さんに複製の許諾を得たうえで複製画をつくり、そのロイヤリティを山野さんに支払うといったようなことも出来ます。このように、ひとつの著作物から権利を分けて表現を広めたり、そこに対価を発生させたりすることも出来ます。ただし、繰り返しますが、譲渡できるのは著作財産権のみであり、著作者人格権は譲渡できません。

権利の動き ③二次利用における権利のやり取り

山野さんの作品は原画が販売されるだけでなく、デザインとして利用され、

おさらい

2

この表現は誰のもの

著作者の権利

POINT 1 著作権は権利の束

著作権には、著作者人格を守るための「著作者人格権」と作品の利用に関する「著作財産権」の、大きく分けて2種類の権利が含まれています。またこれらの権利はさらに細かく分かれており、著作財産権のそれぞれの権利を個別に譲渡、利用することもできます。このように著作権は複数の権利が束になったものです。

POINT 2 著作財産権と二次利用

著作者人格権は譲渡することができませんが、著作財産権は譲渡したり、利用許諾して活用することが可能です。例えば、企業から製品デザインに作品を使用したいという依頼があったときには「複製権」に関して許諾し、商品製作をするといった活用もできます。こういった著作権を活用して商品をつくるような方法を「二次利用」といいます。

POINT 3 作品の販売と権利の動き

アート作品を売り買いするとき、原則としては、作品を買った人がもてる権利は「所有権」だけであり、著作権はもともとの権利をもっている人（著作権者）に残ったままです。つまり、作品を買ったとしても、その作品を複製したり、改変したりしようとするときには、前もって著作権者に許諾を得る必要があります。

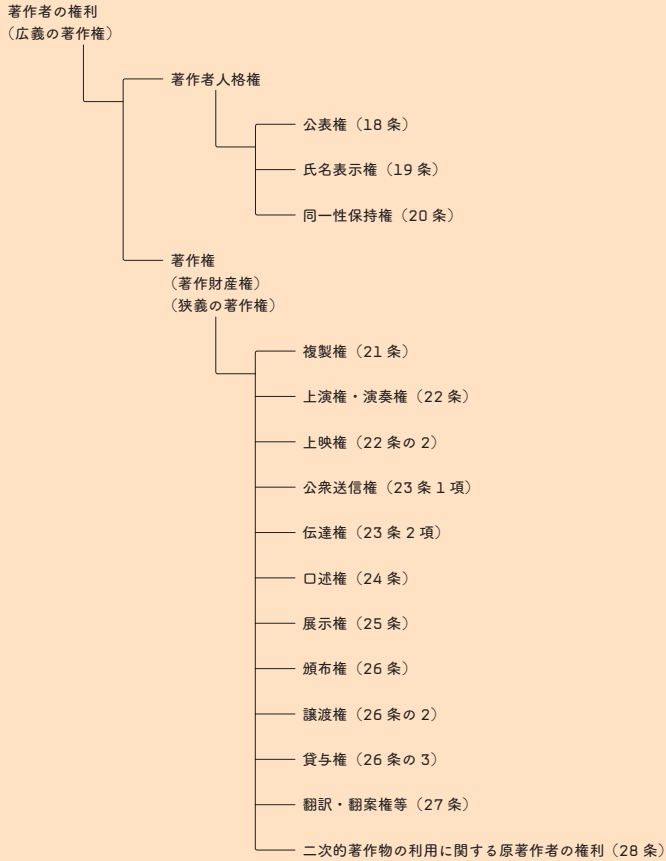
Tシャツやクリアファイルなどの商品になったり、イベントのポスターに使用されたりすることがあります。このように、作品が複製、改変、商品のデザインとして使用されることを一般的に「二次利用」と呼びます。

アートセンターHANAでは、山野さんの作品を二次利用する際には、山野さん本人に、どの作品をどんな商品に使いたい、そのためにこの作品の色や形をこう変えたいといった確認を取ったうえで、スタッフや外部のデザイナーがデザインを制作します。そして、デザインの案ができた時点で、山野さんに改めて、このデザインで作品を利用していいか確認してもらいます。

このように、自分の表現をもっと多くの人に知ってもらいたい、活動の幅を広げたいと思っている著作者にとっては、二次利用を積極的に許諾していくことも、ひとつの有効な手段だといえるかもしれません。

この章では、著作権の種類とその権利が誰のものかを考えてきました。また、著作財産権は権利の束であり、分けて利用することができます。こうしたルールを知っておくことで、身近に眠っている表現もたくさんの人に届けられるようになると思います。

著作権法が定める著作者の権利の見取り図



基礎知識 3 著作者の権利

著作者の権利は大きく、人格的側面（著作者人格権）と財産的側面（著作権財産権）に分けられます。

著作者人格権

著作者にとって著作物は自分の分身ともいえる大切な存在。著作者の尊厳を最低限担保できるように著作者人格権という権利を定めています。そのなかには以下の3つの権利が含まれます。

公表権…著作物を公表するかどうか、また、公表する場合はどのタイミング、どの方法で公表するかを決める権利

氏名表示権…著作物を公表する際に、実名やペンネーム、作家名を表示する権利
同一性保持権…自分の創作した著作物を自分の意に沿わない形で他人が勝手に改変することを禁止する権利

なお、著作者の名誉や声望を傷つける形で著作物利用をした場合は、著作権侵害とみなされます。（著作権法第113条第7項）

著作財産権

著作財産権とは著作者の財産的側面を守るための権利です。著作

財産権のことを狭義の「著作権」と呼ぶ場合もあります。著作者人格権は他人に譲渡することも相続することもできませんが、著作権の譲渡や相続は可能です。

著作財産権を構成する個々の権利は、複製権、上演権・演奏権、上映権、公衆発信権等、伝達権、口述権、展示権、頒布権、譲渡権、貸与権、翻訳・翻案権等、二次的著作物の利用に関する原著作者の権利があります。

基礎知識 4 著作権の発生と保護期間

著作権の発生

著作権はどこかに届け出る必要がありません。著作者が著作物を創作した時点で自動的に権利が発生します。一方で、特許権や商標権などの知的財産権は、特許庁に届け出て、審査ののちに認められ、たうえで付与される権利です。

著作権の保護期間

著作人、人格権の保護期間は先に述べたように、著作者が生きている間だけ続きます。ただし、著作者が没後も著作者が生きているときと同じように扱い、その人格的側面を侵害してはならないとされています。

著作財産権の保護期間は2018年の著作権法改正により、著作者の没後50年から70年に延長されました。著作者が死亡した後は遺族がその権利を保護期間が切れるまで相続することができます。

著作財産権
保護期間
没後
70
年

著作権

- ・ 届け出る必要はなし
- ・ 創作した時点で自動的に権利が発生

外国の著作物の保護について

著作権には、ベルヌ条約と万国著作権条約のふたつの主要な国際条約があります。これらの条約によって、ほぼ世界共通のルールで著作権が守られています。そのルールとは、外国人の著作物であっても、自国民に与えている保護と同等の保護をお互いに与え合おうというものです。ただ、相手国の保護期間が自国よりも短い場合は、短い方の相手国の期間だけ保護するという取り決めがなされています。

みなさんは、©マーク、例えば、©1997 Tanpopo-No-Ye. All Right Reserved. というような表記を見たことがありますか。これは万国著作権条約に由来するマークです。

ベルヌ条約と万国著作権条約には、大きな違いがひとつあります。それはベルヌ条約が無方

式主義（著作権は著作物を創作した時点で自動的に発生し保護される）を採るのに対して、万国著作権条約は方式主義（著作権は登録、著作権表示をしないと保護されない）を採ることで、無方式主義の国でつくられた著作物が、方式主義を採る国において保護されるためには、©マークと著作権者名と発行年を明記する必要があります。

しかし、長年方式主義を採ってきたアメリカ合衆国が1989年によりやくベルヌ条約に加盟し、無方式主義に転換したことにより、現在においては、著作権保護の観点からは、©マークの必要性はほとんどなくなりました。

TOPIC

知財創造教育を道徳の時間に学ぶ

塩瀬隆之

京都大学総合博物館 准教授

そこで求められるのは、①新しい創造をすること（「いいな」を思い描き実現する）と、②創造されたものを尊重すること（他人との違いを認め尊重する）のふたつの軸である。知財創造教育というと、新しい創造に関わる図工や技術科、理数科などでの導入が連想されやすいが、創造されたものを尊重することは、そもそもの創造物を生み出したクリエイターに対する敬意であり、それは有名無名に関わらず、友人やクラスメイト一人ひとりが生み出したものに対する敬意の表明であり、国語科や社会科でも取り扱うことができ、むしろ道徳教育や人格教育のひとつでもある。

知財創造教育は、学習指導要領が育成をめざす資質・能力の3つの柱に対応しているため、特定の教科に対して学校教育現場に特別な対応を迫るものではない。新学習指導要領における「創造性」の定義も、「感性を豊かに働かせながら、思いや考えを基に構想し、新しい意味や価値を創造していく資質・能力」とされ、いずれの教科でも

「知財創造教育は子どものうちから必要だ」とする声がある一方で、「子どものうちから知的財産など難しいことを教えてしまうと委縮してしまう」との指摘もある。特に「マネこそが創造の源泉」となる幼保、初等教育の現場からは委縮効果の懸念をもたれることが少なくない。好きな漫画のキャラクターを描き、複数の映画の登場人物に夢のタッグを組ませるなど、描画の上手い下手に関わらず、はじめての創造世界はどこかで見た有名な無名のキャラクターから影響を少なからず受ける。これが個人利用の範疇か否か、絵画教室であれば教育目的か商用利用かなど、権利侵害の境界線を児童生徒一人ひとりに問いたせば、二度と絵を描きたくなくなることは想像に難くない。

知財創造教育と聞くと仰々しく聞こえてしまうが、これは児童生徒に特許法や著作権法自体の法教育を迫るものではない。推進者も委縮効果の懸念はよく理解しており、それを丁寧に避けるべく「創造の楽しさ」を常に第一として掲げている。

主体的・対話的で深い学びの実現に向けたあらゆる授業改善を通して実現が図られる。国民一人ひとりが創造性豊かに知的財産をつくり出し、使いこなせることをめざすという方針が掲げられたのは、知的財産推進計画2015に盛り込まれた施策「知財教育の推進」に遡る。これを受けて特許庁が刊行した『未来を創る授業ガイド』には、小中高等学校及び高等専門学校における知財創造教育がさまざまな教科で実践されている事例が多数編纂されている。

本書は、個人のクリエイター、アートやデザインを学ぶ学生、また彼ら彼女らを支えるさまざまな学校や施設の教職員に向けられた本ではあるが、知財創造教育を担う初中等高等教育の現場での活用も期待されている。知的財産権はとかく独占という言葉の響きから閉じた権利として誤解を受けることが多い。しかし、本来は創造的なアイデアにあふれた豊かな社会をつくるために、一人ひとりの創造性をお互いに大切にすると、尊重すること

3

著作物の複製

「まね」と「まなび」と著作権

私たちがアート作品を制作したり、文章を書いたりするとき、過去に発表されたものに影響を受けずに、新しいものをつくり出すということは難しいことでしょう。また、子どもが好きなものを描き、歌うように、創作の原点には「まね」をすることがあります。ここでは、まねや複製とそれらに関わる知財について考えます。



知財を活用してアートを世の中に発信することを体験するアナログゲーム。
筆者らが監修を務め、開発した。

が重要でアイデアを広げることをめざした法体系である。知的財産権学習カードゲーム「知財マポン！」の副題に込めたのは、まさにこの理念である。細かな法律用語を覚えることが知財創造教育のゴールではなく、一人ひとりの創造性や権利を「まもって ひろげて」という姿勢の共有が豊かな社会形成の基盤となることが期待される。

塩瀬隆之（しおせ・たかゆき）
文化や背景の異なる人たちの多様さを認め、つなぎ、互いに豊かに成長できる社会を実現するインクルーシブデザインならびに科学技術と社会をつなぐデザインワークショップの研究・開発・実践に従事。2012年から2014年にかけて経済産業省において技術戦略担当課長補佐。2018年より経済産業省産業構造審議会イノベーション小委員会委員。2017年科学技術分野の文部科学大臣賞（理解増進）ほか受賞多数。2018年「小中高等学校において知財創造教育を実施できる人材の養成に必要なテキストに関する調査研究委員会」委員を務める。博士（工学）。



「オープンアトリエ mirumiru」の展覧会広報



mirumiruの創作風景写真

大好きなキャラクターを描いてもいい？

人には誰でも大好きな本や映画、何度聞いてしまう音楽、集めている洋服など、お気に入りのものがあると思います。特に、子どものころには、好きな乗り物や動物、キャラクターなどを、図鑑や漫画を見ながら何度も描いた思い出がある人も多いかもしれません。このように、大好きなものをまねて描くことは著作権とはどんな関わりがあるのでしょうか。

私たちは奈良・香芝市にて、地域に住む障害のある人たちが通う造形教室「オープンアトリエ mirumiru」を運

営しています。このアトリエでは「感じたままの思いを自由に表現する」というモットーのもと、参加者みんなが思い思いに好きなものを描いたり、オブジェをつくったりしています。

このアトリエをはじめて3年目、アトリエの成果を発表する展覧会をひらくことになりました。展覧会チラシの表紙に選ばれたのが、参加者のひとりが大きな紙に「でこぼこフレンズ」のキャラクターを描いている写真でした。「でこぼこフレンズ」とはNHKの教育番組「おかあさんといっしょ」のなかで放送されていたアニメーションで、彼はそのキャラクターが大好きだったのです。いきいきとキャラクターを描

いている彼の様子がアトリエの自由で楽しい雰囲気を象徴しており、私たちはその写真をチラシに使うことにしました。

チラシのデザインが完成し、ウェブサイトなどにもチラシを掲載して、展覧会の広報をはじめたとき、アトリエの関係者のひとりから「そのキャラクターは誰かの著作物なのに、勝手にその絵をチラシに使ってもよいのだろうか。そのチラシをウェブサイトに載せてもよいのだろうか」と心配する声が聞かれました。

前章で説明したように、著作物を複製する権利「複製権」は原則として著作者のものです。これらの権利は著作権法のなかでいくつかの条文に分かれて定められており、「複製」とは、次のように定義されています。

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 脚本その他これに類する演劇用の著作物 当該著作物の上演、放送又は有線放送を録音し、又は録画すること。

ロ 建築の著作物 建築に関する図面に従つて建築物を完成すること。

（著作権法第2条第1項15号）

また、「複製権」の内容については下記のように定められています。

- 1 著作権者は、他人に対し、その著作物の利用を許諾することができる。
- 2 前項の許諾を得た者は、その許諾に係る利用方法及び条件の範囲内において、その許諾に係る著作物を利用することができる。

（著作権法第63条第1項、第2項）

つまり、私たちは著作者の許可なく、本をコピーしたり、絵画の写真を撮ったり、イラストの模写をしたり、コンサートの録音をしたりといったことはできないのです。ただし、複製権には例外として「私的複製」という考え方もあります。

著作権の目的となつている著作物（以下この款において単に「著作物」という。）は、個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用すること（以下「私的利用」という。）を目的とするときは、次に掲げる場

合を除き、その使用する者が複製することができる。

（著作権法第30条第1項）

身近な例で説明すると、好きなキャラクターや図柄を、個人や家庭のなかで楽しむただけに描き写すのであれば、それは私的複製となり、特別な場合を除き、問題はありません。このほかにも、教育目的に著作物を複製することは一定の範囲のなかで認められているなど、複製にはさまざまな例外が存在します。

では、今回の「でこぼこフレンズ」の例は、どう考えればいいのでしょうか。私たちも、例外のことを鑑みつつ、最終的にはこのチラシは「でこぼこフレンズ」というキャラクターをメインにしたものではなく、それを描いている彼がメインになっているのだという判断のもと、この写真を採用することにしました。このチラシは「でこぼこフレンズ」の絵を複製することを目的にしたものではなく、あくまで展覧会の告知が目的であり、この写真を掲載することにより、好きなものを自由に描くことのできるアトリエの魅力をみんなに伝えることができる考えたのです。私たち自身もこの一連の話し合いを通じて、思いがけず、自分たちのアトリエの価値やめざしている姿を再認識することができました。

もちろん誰かの権利を侵さないようにしなければなりません。しかし、「やってはいけない」という抑制が働きすぎると、自由に表現をする機会を奪い、創作活動を委縮させてしまうかもしれません。創造の自由さや文化の発展ということを考えて、誰かのものをまねた表現も、適切に発表できるような方法を模索していきたいと私たちは考えています。

既存のものから新しい表現を生み出す

では、美術の世界でよく見られるような既存の作品をオマージュしたり、パロディにしたりするような表現はどう考えたらいいのでしょうか。アートセンターHANAで活動する平井和樹さんは、ダジャレをもとにしたユニークなイラストやさまざまなものを組み合わせて生み出した新しいキャラクターを描くアーティストです。彼の作品に「アン肉マン」という絵があります。名前を見ただけでわかった方もいるかもしれませんが、これは子どもたちに大人気のやなせたかしさんによるアニメキャラクター「アンパンマン」と、ゆでたまごさんによる漫画の

キャラクター「キン肉マン」を組み合わせてつくられたオリジナルキャラクターです。真っ赤なほっぺや顔のシルエットはアンパンマンに似ており、おでこにはキン肉マンの目印である「肉」の漢字が書かれ、ユニークな作品になっています。さて、この作品は知財の視点からはどう考えるべきなのでしょう。たしかに、この作品は「アンパンマン」「キン肉マン」という、すでにつくられた著作物から着想を得て生まれたキャラクターです。しかし「アン肉マン」は、そのどちらとも違っており、平井さんのオリジナルキャラクターともいえるかもしれません。私たちは、作者がそのキャラクターを愛しており、私たちもその表現を大切にしたいので、この作品は発表してもいいだろうと考えています。平井さんの事例は誰かの作品をまねたり、引用して自分の作品をつくるという創作の楽しさを改めて教えてくれるように思います。私たちは、著作権や知財について学ぶことで、「好きなものを好きなように描く」という、自由に表現をする権利を保障していくこともできると考えています。



平井和樹《アン肉マン》2010年



平井和樹さんの創作風景

まねることから自分の表現を見つける

次にオマージュによって先駆的な作品を生み出し続けてきたアーティストの例を見てみましょう。森村泰昌さんは、有名な人物画や過去の人物になりきった写真の作品「セルフポートレート」のシリーズで名高いアーティストです。例えば、「西洋美術史になった私」シリーズでは、ゴッホの自画像やモナ・リザなど、歴史上の絵画になりきり、「女優になった私」シリーズではマリリン・モンローなどになりきった写真を制作しています。そのなりきり方は衣装や特殊メイクで絵画上の人物のタッチを再現するのはもちろん、



森村泰昌《肖像（ゴッホ）》1985年

その背景や色味にも気を配り、単なるなりきりを超え、実際の絵画の世界に入っているように感じられるような錯覚を与えます。森村さんは自身の著書『まねぶ美術史』のなかで次のように述べています。

私は、この「まねぶ」試みを知らず知らずのうちにやりつづけてきたようである。10代でそれをはじめ、いまもなおつづけている。（中略）

まねて、まねて、今の私がここにいる。

『まねぶ美術史』森村泰昌著／赤々舎／2010年

古来、日本では「学ぶ」と「まねる」ことは同じ言葉だったといえます。

同じ意味の「まねぶ」という言葉もあります。森村さんの作品は、そんなまねる＝学ぶことから生まれる創作の可能性を示してくれるように思えます。

また、日本には伝統的な技術や技能を学ぶときの心得として「守・破・離」という言葉があります。これは、まずは師匠から教わった型を徹底的に「守る」（まねる）ことから修行がはじまり、鍛錬を積んでその型が身についたときにはじめて既成の考え方を「打ち破る」ことができ、さらに鍛錬を積むことでやっと

おさらい 「まね」と「まなび」と著作権

3

著作物の「複製」について

POINT 1 複製の定義

「複製」とは印刷や写真、複写、録音、録画などの方法によって著作物をうつしとる行為のことです。絵画や本をコピーしたり、演奏会や演劇を録音・録画する行為はもちろん、絵画を描きうつす（模写する）ことも含まれます。また、近年注目されつつある3Dスキャナーなどで立体物をスキャンしてデータ化することも含まれます。

POINT 2 複製のルール

法律上の基本的な決まりでは、誰かの著作物を無断で複製することは禁じられています。しかし、家庭のなかなどで個人的に複製を行う（私的複製）ことは例外として認められています。そのほか、教育の目的のために複製する場合や、論文のなかで引用する場合など、一定の条件下で例外が認められるケースがあります。

POINT 3 まねを通して創作を学ぶ

好きなキャラクターの絵を描く、好きな歌を口ずさむなど、何かのまねをすることは表現の根幹にある大切な営みです。私たちはまねを通して創作を学び、そこから新しい表現を生み出すことができます。複製のルールを意識しすぎてまねることを規制してしまうのではなく、まねを通じて学ぶことができる環境づくりが大切です。

型から「離れて」自由になる、という考え方です。

このように、まねることは決してマイナスなことではありません。そこにあるのは過去の人たちがつくり上げた表現に敬意を払い、そのうえで新しいものをつくっていく創作の考え方です。これは、今私たちが学んでいる知財にもつながります。一人ひとりが知財を学ぶことで、過去のすばらしい著作物を共有し、自分の表現を広げていけるような環境が育まれていくことができますと思います。

例) ある画家の作品を模写して、新たに作品制作をする場合

著作権侵害にあたることもある

- ①もとの絵画とほぼ同一、一部でも類似
- ②自分なりの創作性を加えて、二次的著作物を作成

著作権侵害にはならない

- ③私的複製
- ④著作権の保護期間切れ（原著者の死後 70 年以上経過している）
- ⑤もとの絵からアイデアを得て作成

基礎知識

6

模写に関わる権利

模写に関する権利は複合的です。ある画家の絵画を模写し、作品制作することを例に考えてみます。

著作権侵害にあたることもあるのは、次の2例。①もとの絵画とほぼ同一か、一部でも類似しているとわかる要素がある、②自分なりの創作性を加えて二次的著作物を作成。

これらの場合、もとの絵画を複製、翻案したことになり、原著物の著作権者に無断で作品使用することはできません。また、ロゴマークの複製は、意匠権、商標権の侵害にあたる場合もあります。著作権侵害にはならないのは次の3例。③私的複製の場合、①で

述べた内容であっても、自由に模写することができます。④著作権の保護期間切れの場合、侵害行為にはなりません。ただし、作品の所有権は存続しているので、外部で所有者に無断で展示、販売したりすることは法律上問題となる場合があります。⑤もとの絵から創作のアイデアを得て、もとの絵とは類似していない、まったく違う作品をつくった場合は、複製権、翻案権の侵害にはあたりません。

参考…『人権の視点から考える障害者アートと著作権』pp.56-57／ABLE ART BOOKS／2000年

基礎知識

5

著作物が自由に使える場合の規定

私的複製

個人で、または家庭内などで私的に使用するために著作物を複製すること

軽微な利用

撮影や録音など、目的の対象物をうつし取るときに入り込んでしまう軽微な構成部分の利用

図書館

資料保存や利用者のために著作物を複製したり、非営利目的で貸与すること

引用

以下の要件を満たして、自分の著作物のなかに他人の著作物を引用すること
公表された著作物からの引用であること／どこが引用部分であるのかはっきりとわかること／自分の著作物が「主」であり、引用部分が「従」であること／量的にも内容的にも必要最小限度の範囲内での引用であること／どこから引用したかわかるよう、出所を明示すること／相手の著作人人格権に配慮すること（引用部分の表現を改変しないなど）

教育目的

教科書や試験問題のなかに公表された著作物を掲載したり、学校の授業で、公表された著作物を必要と認められる範囲で生徒に印刷して配布したり、放送したりすること

障害者への対応目的

障害のある人がアクセスしやすいよう、文字の点字化、通常の教科書に書かれてある文字や図形を拡大、音声の文字化などの翻訳、改変すること

非営利

営利を目的とせず、聴衆や観衆から料金をもらわず、出演料も払わない場合の上演や放映（学芸会で歌を歌うなど）

報道等

時事問題に関する論説（学術除く）や公開場面で政治上の演説は、著作者があらかじめ利用を禁じない限り、新聞、雑誌、テレビ等で掲載、放送可能

美術

美術作品の所有者が、美術館等公の場で展示もしくは、オークションにかけるために著作物の写真を撮り（複製）、ウェブ上にアップロード（公衆送信）すること。展示の際、鑑賞者のために、パンフレットやウェブ上に展示著作物の画像を添えて解説や紹介をすること。また、屋外に恒常的に設置されている美術作品は、撮影や模写など、誰もが広範囲に利用可能

プログラム、電子計算機関連

ソフトウェア（プログラム）の所有者が、使用するPC（電子計算機）環境によって自動的にバックアップを取ることなど

創造性を育む「法の余白」としての

フェアユースとクリエイティブ・コモンズ

水野祐

弁護士／シティライツ法律事務所

とにより、情報解析を含むIT分野については、フェアユース規定とほぼ同等の状態になったとの評価もある）。

もちろん、フェアユース規定を持つ国であっても、何でもかんでも許されるわけではなく、実際にフェアユースとして認められる範囲は広くない。日本でも権利濫用の法理などを援用すれば、実質的には許容される範囲はそう変わらないと説明する識者もいる。しかし、法律にフェアユースのような「余白」が明確に書かれているか否かは、クリエイターが新しい表現に向かう際の意識に大きな差が生まれる。そういう意識の面においても、フェアユースは新しい表現や創造性を育む土壌となっているのである。

このような法律上の工夫ではなく、いわば「民・民」の契約で「余白」を生み出す工夫のひとつが、「クリエイティブ・コモンズ」である。クリエイティブ・コモンズとは、クリエイターが「この条件さえ守れば、私の作品を自由に利用してよ

法にも余白がある。そう聞くと、驚かれるかもしれない。しかし、硬直的な法という仕組みに、柔軟性を確保するために、あらかじめ「法の余白」を設計することがある。

そのような法律上の工夫のひとつが、「フェアユース」である。フェアユースとは、「fair use（公正な利用）」の名称の通り、著作権者に損害を与えないような利用目的・態様であることなど、一定の条件を満たした場合に、著作権者の許諾がなくても、著作物を利用できるという考え方で、米国などの諸外国の著作権法に規定されている制度である。

しかし、残念ながら日本ではこのフェアユースという考え方が認められていない。1980年代の最高裁判決などで否定されたばかりか、近年もフェアユース規定を導入する法改正案として何度も議論の俎上に上がっているが、未だ導入には至っていない（2018年の著作権法改正により、いわゆる「柔軟な権利制限規定」が導入されたこ

い」と意思表示をするためのマークとライセンス（利用許諾）・ツールである。「BY（表示）」「NC（非営利）」「ND（改変禁止）」「SA（継承）」といった4つの条件を組み合わせた6つのマーク／ライセンスにより、作品の自由利用を促す仕組みである。クリエイティブ・コモンズは、著作権法という法律が実現できない、柔軟な権利の運用を、著作者／著作権者と利用者との間の（ライセンス）契約により実現する。クリエイターは従来通り完全な著作権を主張し、そのように運用してもよいし（「All Rights Reserved」）、状況に合わせて、著作権を保持しつつ、一定の広い利用をユーザーに許してもよい（「Some Rights Reserved」）。この選択肢を、クリエイター自身に与えるのがクリエイティブ・コモンズである。

著作権制度は、表現の自由に対する例外である。これもそう聞くと驚く人がいるかもしれない。でも、特定の表現（という情報）を特定のクリエイ

ターに独占することを許すのが著作権という制度なので、著作権というのは誰もが内容や方法を問わず自由に表現できるという表現の自由の重要な例外である。また、著作権制度は、これまでに創作を行ってきたクリエイターだけでなく、これから創作する未来のクリエイターのためのものでもある。著作権の強化はクリエイターの保護という理解は間違いで、ここでは未来のクリエイターの創作の土壌をどう守っていくか、という視点が抜け落ちている。創造性を育むための法環境を生み出すためには、著作権という権利の保護と著作物の利用を適切に、柔軟にバランスを取らないといけないのだ。そのためのひとつの方策が「法の余白」であり、フェアユースとクリエイティブ・コモンズなのである。

水野祐（みずの・たすく）
Creative Commons Japan 理事。Arts and Law 理事。東京大学大学院人文社会系研究科・慶應義塾大学SFC非常勤講師、リーガルデザイン・ラボ主宰。グッドデザイン賞審査員。著作に『法のデザイン 創造性とイノベーションは法によって加速する』、共著に『オープンデザイン 参加と共創から生まれる「つくりかたの未来」』など。
Twitter: @TasukuMizuno

クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CCライセンス）とは



著作物をオンラインで公開する際に、作者が流通上の使用条件を示すためのツール。条件に応じたCCライセンスマークを表示することで、著作権を保持したまま著作物を流通できる。条件の範囲内であれば、他者が著作物を使用することも可能。採用時には、ライセンス内容についての簡潔な説明文である「コモンズ証」、法律の専門家に向けた「利用許諾」、検索エンジンが著作物に関する情報コードを読み込むための「メタデータ」の3つの保証が付与される。

CCライセンスの種類

-  **表示**
作品のクレジットを表示すること
-  **非営利**
営利目的での利用をしないこと
-  **改変禁止**
もとの作品を改変しないこと
-  **改変禁止**
もとの作品と同じ組み合わせのCCライセンスで公開すること

上記を組み合わせることができるCCライセンスは6種類。著作権の権利者は、流通させるうえでの使用条件を踏まえ、適切な組み合わせのライセンスを選ぶことができる。



creativecommons.jp

AI と作家性：デジタル時代の知的財産権の問題

白石晃一

ファブラボ北加賀屋 共同設立者／美術家／京都造形芸術大学

情報デザイン学科クロステックデザインコース 専任講師

デジタル化の進化によって私たちの周りにある複製に関係する環境は大きく変化しました。スマートフォンを使えば、目の前にある風景は一瞬で写真（デジタルデータ）になり、SNSを利用して世界中に拡散することができます。また、3Dプリンタのようなデジタルファブリケーションツールを利用すれば、3Dモデル（デジタルデータ）からの「もの」の複製が簡単に行える環境が整いつつあります。これらの変化が、この数十年の間にすごいスピードで起こってきていることはみなさんも感じていると思います。

さて、デジタル化はこの先、知的財産権（以下、知財）に関する部分でどのような影響を与えるのでしょうか？ 近年、いたるところで耳にする「AI（人工知能）」は日進月歩でその技術が進化してきています。AIの基礎となる機械学習という技術は、一定のフォーマットで記録された膨大なデータ群（ビッグデータ）から正誤をコンピュータに学習させることで、文章を自動分類し

たり、有名人と自分の顔の類似度を測ったり、未来の株価や競馬の予想をしたりと、さまざまな活用が行われています。

その機械学習という技術のなかに、「敵対的生成ネットワーク（以下、GAN）」というものがあり、これは実際にはないデータも「生成」することができず。人ではないものが創造性を発揮した場合、それは誰の著作物となるのでしょうか？

17世紀のオランダ、バロック期に活躍した画家である「レンブラント・ファン・レイン」。《夜警》という代表作を描いた彼は、現在の研究では500点以上の多くの絵画を残したとされています。このことに注目した、マイクロソフト、ING、レンブラント博物館、デルフト工科大学からなるチームは「The Next Rembrandt」というプロジェクトを立ち上げ、レンブラントの描いた364枚の絵画のデジタル化を行いました。そして、このデータをもとにGANを利用した画像生

成を行い、その成果を2016年に発表しています。このプロジェクトの新規性は、模写ではなく「新作」にあたるものを生み出したという点にあります。また、「生成された絵画」は油絵の具の塗りの重ねまで再現され、出力も2次元ではなく3次元のプリントで行われているという点も非常に興味深いところではあります。

また、AIが描いた絵画がクリスティーズのオークションに出品され、43万2500ドルで落札され話題になりました。この作品はフランスのグループ「Obvious」が出品したもので、絵画のサインには制作の際に使用されたアルゴリズムの数式が書かれています。この絵画の制作には、オープンソースの機械学習結果が利用されており、これは当時19歳のロビー・バラット氏が公開していました。そしてもとをたどるとGAN自体はアン・グッドフェロー氏が開発したものです。

これらの出来事はAIという新しい作家の誕生というインパクトと同時に、知財の側面にも大き

な問いを投げかけています。著作権は基本的人権を規範に成り立つ権利のため、AIそのものに適用されることはありません。しかし、制作のために書かれたコンピュータプログラムには知財が発生する可能性があります。オークションでの事例においては「作者は誰なのか？」という議論も巻き起こり、継続的に話されることになるでしょう。そして、これらの事例にはまだはつきりとした答えがなく茫洋とした灰色の空間があるだけです。テクノロジーの進化は、私たちに恩恵と同時に複雑さをもたらし、この複雑さと知財は切り離すことが難しい場合が多いでしょう。しかしテクノロジー自体には善悪はないため、その複雑さを乗り越えるためには私たち全員がそれぞれの事例の判断を行わなければなりません。近い未来がディストピア的SFにならないように用心をしながらこの議論に参加することが重要になってきます。

白石晃一（しらいし・こういち）
2006年修士（造形）、2015年長岡造形大学・ファブアカデミー修了。金属造形やデジタルファブリケーションの技術を使い機械やコンピュータを組み込んだ彫刻を制作、自身でパフォーマンズを行ったり、観客参加型のイベントを仕掛け、公共空間を中心に発表を行う。あらゆる人たちとともにプロジェクトを実践する場を求め、デジタルファブリケーションを使い誰もが共創できる市民工房、ファブラボ北加賀屋（2013年）を共同設立。近年はインターネットを使った知識・技術伝承システムの開発、共創活動の持続的組織構造の構築と実践、公共空間において芸術表現を実現する方法論とその影響について研究を行っている。

共同制作のすすめ

複数の作者による著作物

4

参加型のワークショップや複数人で作品をつくる共同制作は、ひとりでは見つけられなかったようなアイデアに出会えたり、ひとりではつくることができないようなダイナミックなものをつくれたり、さらには、自身の創造性の幅を広げることにもつながります。では、共同制作から生まれたものの権利はどう考えればいいのか。

ワークショップでの共同制作

複数の作者による著作物を考える際の基本のルールとして、「共同著作物」という法律上の考え方があり、共同著作物の権利は次のように定められています。

共同著作物 二人以上の者が共同して創作した著作物であつて、その各人の寄与を分離して個別的に利用することができないものをいう。

（著作権法第2条第1項12号）

1 共同著作物の著作権その他共有に係る著作権（以下この条において「共有著作権」という。）については、各共有者は、他の共有者の同意を得なければ、その持分を譲渡し、又は質権の目的とすることができない。

2 共有著作権は、その共有者全員の合意によらなければ、行使することができない。

（著作権法第65条第1項、第2項）

この条文で示されている通り、共同著作物の権利に関しては創作に関わった作者全員に分配されると考えられ、その権利を行使するためには全員の合意がなければならぬとされています。つまり、作者のうちの誰かひとり、ほかの作者全員の合意なく作品を発表したり、販売したりすることはできないのです。では、共同著作物の例として、次のケースを見てみましょう。

関西で活動するアーティストの鮎川奈央子さん、采奈菜子さんは「カラフルなまちをつくる」という参加型のワークショップを企画し、学生や障害のある人など、10数名と一緒に作品を制作しました。ワークショップのなかでは、鮎川さん、采さんのファシリテーションのもと、参加者たちは用意された傘や浮き輪、じょうろといったさまざまな素材をはり合わせたり、絵の具で色を塗ったりしながら、思い思いに「カラフルなまち」をつくっていききました。このにぎやかなワークショップは1時間ほど続き、最後には色とりどりの大きなオブジェができました。さて、このオブジェの著作権は誰に帰属するのでしょうか。まず、このオブジェのつくり方を考え、素材を用意し、参加者をファシリテートしたのはすべてアーティストの鮎川さん、采さんです。そう考えると、このオブジェをつくった



参加型ワークショップ「カラフルなまちをつくる」の様子

のはこのふたりであり、著作権もふたりに帰属していると考える人もいるかもしれません。

しかしこの事例でポイントになるのは、ワークショップの参加者たちが思い思いに作品をつくったという点です。法律上の判断では、このような事例であれば、参加者も著作権者として創作的に作品に関わったと考えられるのが一般的です。したがって、このオブジェは共同著作物と考えられ、ワークショップの参加者全員にも著作権が帰属する可能性が高いといえるでしょう。

ただし、法律上の判断は置いておいて、実際のアートの現場では、ワークショップを通じて制作された作品を展

示する場合でも、そのワークショップを企画したアーティストの名前のみが紹介されるなど、作者はあくまでアーティストだとみなされることも少なくありません。私たちはそのような場合でも、作品紹介にワークショップ参加者の名前を記載したり、展示に合わせて写真や動画でワークショップの様子を紹介するなど、作者全員へのリスペクトを示すことが大切だと考えています。

また近年、「アイデアソン」や「メイカソン」といった、多様な人の参加のもと、アイデアや製品をつくり出すイベントがさまざまな場所で開催されています。こうした取り組みのなかから生まれた優れたアイデアが実際の商品開発や事業づくりにつながる事例も生まれ、共同でつくられた知的財産権（以下、知財）の取り扱いに関して考えなくてはならない場面が増えてきました。IAMS（情報科学芸術大学院大学）の小林茂さんは、こういったイベントのなかで生まれたアイデアや製品といった知的財産を、主催者にとっても、参加者にとっても適切に扱えるようにし、今後の発展を促進していくための指針として「ハッカソン／メイカソン参加同意書と終了後の確認書およびFAQ」を水野祐弁護士の監修のもとで作成。誰もが活用できるようにウェブ上で公開しています（本書巻末の参考文献&ウェブサイトリストでも紹介しています）。

アーティストとサポーター

アートセンターHANAの宿利真希^{やどり}さんは、段ボールを使った立体作品をつくっているアーティストです。彼女は好きな文字や企業のロゴなど、自分のお気に入りの形に段ボールを切り、そこに色を塗ったり、テープを貼ったりして作品をつくります。しかしときには、施設のスタッフにお願いして、自分の望む形にダンボールを切ったり、塗ったりしてもらっています。宿利さんの指示はとても詳しく、ときには身振り手振りを交えつつ「ここはこんな形がいい」「この色に塗ってほしい」とスタッフに伝えます。スタッフはその指示通りに作業を行い、最後に宿利さんがOKを出したら作品の完成です。

この場合、作品の著作権は誰に帰属するのでしょうか。一見すると、この作品もさきほどのワークショップの事例と同じように、宿利さんとスタッフの共同作業によってつくられたものであり、したがって共同著作物のようにも見えます。しかし、この場合、作品の素材や形、色といった創作的な要素はすべて宿利さんによるものであるため、作者はあくまで宿利さんであり、スタッフはそのアイデアを実現させるサポートをしただけともいえます。この場合であれば、作品は共



スタッフと共同作業をする宿利真希さん 写真：衣笠名津美



宿利真希さんの作品展示の様子

同著作物とはみなされず、著作権は宿利さんのみに帰属するという判断をされることが一般的です。

このようなケースは福祉施設だけではなく、一般的なアートの現場でも見られます。特に現代アートの分野では、ひとりのアーティストだけではつくれないような大きな作品や、最新の科学技術など、専門的な知識を用いた作品がつけられることがあります。アーティストは作品の素材や形、色、設計などは自分で決めるものの、実際の制作は外部の業者や専門家に外注することもあります。そのような場合でも宿利さんと同じく、作品の著作権は実際に制作した制作者ではなくアーティストに帰属すると考えられるのが一般的です。

結合著作物

ここまで紹介してきた共同著作物は、法律上では「二人以上の者が共同して創作した著作物であつて、その各人の寄与を分離して個別的に利用することができないもの」と定められていました。

例えば、はじめの例のようにみんなで一緒に大きなオブジェをつくった場合、その作品は全体としてひとつの著作物であり、それぞれの参加者がつくった部分を切り分け、それぞれが著作物だというのは難しいと考えられます。こういった場合が、「分離して個別的に利用することができない」状況だといえます。では、逆に複数の作者による著作物でも「分離して個別的に利用できる」のは、どんな場合でしょうか。

一般的に挙げられるのが歌の例です。歌の場合は、歌詞は歌詞、音は音としてそれぞれの別の著作物として分けて考えることができます。このように、複数の著作物に分けられる著作物のことを「結合著作物」といいます。具体的な話をすると、歌詞の権利は作詞者に、音楽の権利は作曲者に帰属すると考えられるので、作詞者は作曲者の許可なく、自分の詩を発表することができ、作曲家は許可なく歌のメロディを演奏することができます。



マルガサリと瓶原の子どもたちによる、
地域を舞台にした影絵芝居のテーマソングづくりの様子

さまざまな共同制作の形 みんなで歌をつくる

ここまで、共同著作物や結合著作物といった、共同制作から生まれる著作物の例を見てきました。しかし、これらの定義だけではとらえられない共同制作の形もあります。

大阪を拠点に、インドネシアの民族音楽「ガムラン」の演奏を行っている音楽グループ「マルガサリ」は、伝統的な音楽の演奏だけではなく、多様な人たちとのワークショップを通じて新しい音楽の創作に取り組んでいます。

2018年、マルガサリは京都府木津川市の瓶原みかのはらという地域を舞台に、子ど

もたちと影絵芝居をつくるワークショップを開催しました。ワークショップのなかでは影絵芝居のテーマソングを作詞・作曲する場面がありました。

まずは作詞。マルガサリが「瓶原地域の好きなおとこと嫌いなところをいってみよう」と問いかけると、子どもたちからは「自然がいっぱい!」「初夏に蛍が飛ぶ!」「猫がうるさい!」「冬が寒い!」と口々に言葉が飛び出しました。そして、マルガサリはそれらの言葉を組み合わせ、歌詞をつくりました。

次に作曲。ここではさきほどつくった詩を細かく分け、参加者たちに順番に「この詩はどんなメロディで歌いたい?」と聞き、1フレーズずつ、即興的にメロディをつけてもらいました。そうして、最後には参加者たちがつくったメロディをすべてつなぎ合わせ、ひとつの曲が完成しました。

こうして完成したテーマソングは影絵芝居のなかでマルガサリと子どもたちに元氣よく歌われ、作品全体のメッセージを伝える重要な役割を果たしました。

このテーマソングの著作権は誰のものでしょうか。さきほど触れましたが、一般的に歌は詩とメロディ、ふたつの著作物が組み合わさった結合著作物です。そして、このテーマソングに関しては、詩もメロディもワークショップの参加者が創作したものをつなぎ合わせてつくった共同著作物であり、ワークショップの

おさらい

共同制作のすすめ

4

複数の作者による著作物

POINT 1 複数の作者による著作物

みんなでひとつの著作物をつくり上げた場合、その著作物は「共同著作物」と呼ばれ、その著作権は創作に関わった人全員に帰属するものとされています。ただし、複数人の作者によるものでも、ただ単にサポーターがアーティストの補助を行っているようなケースであれば、共同著作物とはみなされない場合もあります。

POINT 2 複数の著作物の組み合わせによる著作物

詩とメロディが組み合わさった歌のように、複数の著作物が組み合わさってできている著作物は共同著作物ではなく「結合著作物」と呼ばれます。結合著作物の著作権はそれぞれの著作物の権利者に帰属します。歌のほかには、絵本などが文章と挿絵が組み合わさった結合著作物とみなされる場合などがあります。

POINT 3 共同制作とグレーゾーン

アートワークショップなどの共同制作の現場では、誰がその作品の作者となるのか、法律の枠組みだけではとらえきれないような特殊なケースがたくさんあります。そのような創作のグレーゾーンには豊かなクリエイションの可能性が眠っています。作家間での合意を取るなど、お互いの表現へ敬意を払いつつ、さまざまな共同制作にチャレンジしてみましょう。

参加者全員に著作権が帰属すると考えられます。

またこの事例のもうひとつユニークな点は、アーティストであるマルガサリの立ち位置です。このテーマソングづくりのなかでは、マルガサリは歌のつくり方のアイデアの提供と、ワークショップの進行を行っただけであり、実際に歌の素材となる詩やメロディをつくったのはすべて参加者である子どもたちです。また、その詩やメロディの並び方をマルガサリが決めていくわけではないため、マルガサリはテーマソングの歌づくりに創作的に関わっているとはいえません。しかし、この歌自体はマルガサリが制作した影絵芝居の1場面のためにつくられたものでもあります。そうすると、このテーマソングとマルガサリは知財の観点からすれば、どのような関係性になるのでしょうか。

直接的な創作を行っていないマルガサリには著作権は帰属しないといえるかもしれませんが。このように、表現の現場には、既存のルールで説明しきれない、グレーゾーンともいえる知財の世界が広がっています。

5

作品を広めるには

著作者が結ぶ契約

自分のつくった絵や音楽などを誰かに見てもらいたい、聞いてもらいたいときには、さまざまな発信の方法があります。最近ではSNSなどを通じて、誰でも気軽に世界に向けて発信することもできるようになりました。ここでは、著作物が発信され、社会につながっていくときに必要となってくる「契約」について考えます。

共同著作物 の場合

一つの曲を二人で話し合いながら作った。

各人の寄与を分離して利用することはできない。

結合著作物 の場合

一時的な結合状態

歌詞部分

詩集として本にすることもできる。

曲部分

歌詞なしで演奏することもできる。

出典：『たのしい著作権法 2019 年版』p.33 / 山ロティー・エル・オー / 2019 年

共同制作に関する著作物に共同著作物と結合著作物があります。それらは創作に寄与した部分を分離して利用できるかどうかで分けられます。また、既存コンテンツを創作的に組み合わせたものは「編集著作物」と呼ばれます。

・共同著作物

複数人が話し合い作曲した場合など、各人の寄与を分離して利用できない場合、その創作部分は「共同著作物」になります。共同著作物を改変する場合は、著作者全員の合意が必要となり、共同著作物を利用する場合は、著作者全員から許諾を得る必要があります。

・結合著作物
作詞者と作曲者が別々にいて、一時的に結合してひとつの楽曲を構成しているような場合、その著作物は「結合著作物」といいます。それぞれの著作者に連絡し許可を得れば、歌詞のみ、曲のみを利用することができず。

・編集著作物

編集者が、自身のアイデアにもとづき、載せる素材を選択し、それらの配置を決めてできたものには、編集著作物の権利が発生します。例として、詩集、小説の全集、新聞、画集、CD アルバムなどがあります。

社会への発信には契約が必要

「契約」と聞くと、雇用契約とか、賃貸契約とか、なんだか大仰でハードルが高いものを連想してしまいます。そもそも、契約とは、ふたり以上の人が何かを約束し、またその約束を守ることが法律で定められているものをいいます。例えば、あなたがコンビニに行って100円の商品をレジで買ったとき、あなたとお店は「その商品を100円と交換する」という「売買契約」を交わしたといえます。このように、私たちは日ごろからいろいろな契約を交わしながら生活しています。では、作品を発信していくときにはどのような契約が必要なのでしょう。

アートセンターHANAの十亀^{そがめ}史子さんは、友人やスタッフなど、身近な人の肖像画を描くアーティストです。彼女の描く肖像画には「笑顔が似合う人」「安心感を与える人」など、彼女と作品のモデルとなった人たちの関係性を表すようなタイトルがつけられ、見る人の気持ちをあたたくしてくれます。彼女の肖像画は身近な人だけに親しまれているわけではなく、作品としても、公募展で受賞をするなどの評価を受けており、ときには美術館やギャラリーから依頼を受



これまでに描いた肖像画をバックに制作する十亀史子さん

けて作品を貸し出し、展示することもあります。また、そうするうちに十亀さんのファンも増え、「似顔絵を描いてほしい」といったオーダーの制作も受けるようになりました。

十亀さんは、作品がたくさんの人に親しまれ、みんなが喜んでくれる様子を見て、「絵を描いて、誰かをハッピーにしたい」と、明確な意思をもって創作活動が続けています。

十亀さんが美術館やギャラリーに作品を貸し出すとき、先方との連絡のやり取りや、作品に関する契約はアートセンターHANAのスタッフが十亀さんの代理として行っています。スタッフはこれらの契約を結ぶ

とち」 「6 W 2 H」つまり「When = さん」「Where = さん」 「Who = 誰か」 「Whom = 誰に」 「What = 何を」 「Why = なぜ」 「How = どのように」 「How much = いくらで」を基本事項として確認するようにしています。

例えば、十亀さんの作品を展覧会のために貸し出すというケースにあてはめると「When: 展覧会の期間は」「Where: 展示会場はどこか」「Who: 展覧会的主催者は誰か」「Whom: 展覧会の観賞者はどんな人か」「What: 誰のどの作品を展示するのか」「How: どんな形で展示なのか、展覧会の規模は、また展示作業をするのは誰か、など」「How much: 費用や謝金はどうなるのか」という形になります。もちろん、逆に私たちがほかのアーティストに作品の出版を依頼する場合は、6 W 2 Hを明確に伝えるよう、心がけています。

また、作品にはさまざまな発信の方法があります。販売する場合、商品化する場合、デザイン化してチラシなどに使う場合、音楽であれば演奏する場合、楽譜を販売する場合、録音する場合……と、幅広いバリエーションがあり、それぞれに異なった著作権が関わっています。

2章でもふれましたが、例えば十亀さんの似顔絵を誰かが購入したとき、この作品の所有権は購入者に譲渡されます。しかし、原則としては著作権（著作

者人格権、著作財産権）は十亀さんにあるので、購入者はこの作品を勝手に複製したり、改変したりすることはできません。もし、この似顔絵をプリントしたTシャツをつくりたいと思ったときには、十亀さんに「複製」の許諾を得る必要があります。

このように、契約はその時々々の目的や状況によって異なるものであり、絶対のルールはありません。知的財産権（以下、知財）の考え方を念頭に置きつつ、コミュニケーションを取りながら、お互いに納得のいくポイントを探していければよいと私たちは考えています。

著作者とマネジメントする団体の権利

ここでは、アートセンターHANAの事例をもとに、アーティストとマネジメント団体がどのような契約を交わしているかを紹介します。

アートセンターHANAを運営する社会福祉法人わたぼうしの会では、障害のある人と福祉施設の利用契約を結ぶときに、施設で創作する作品の権利に関する

社会福祉法人わたぼうしの会のアート活動における 作品の権利にかかる契約書（要旨）		
条項	条項の補足	内容
契約者	誰と誰の契約か	本契約は、障害のある作家と作家の所属する法人との間で、法人内のアート活動において作家が制作した著作物の権利に関する契約であること
目的	何のための契約か	・作家と法人の信頼にもとづく協力関係をつくること ・作家の著作物に関する権利を尊重し、相互の利益と事業の発展をはかること
所有権	誰が著作物を所有するのか	・著作物の所有権は作家に帰属すること ・作家が第三者に著作物を譲渡するときは、別途第三者と契約を結ぶこと ・著作物の保管や管理を法人に委託する場合には、別途、著作物の取り扱い規程を定めること
著作権	著作物の出展や二次利用などに関する権利	・著作物の著作権は作家に帰属すること ・作家は法人に対して、著作物の使用（展示、貸与、複製、公衆送信及び上映等、転貸）を許諾すること
許諾の内容	どんなことを認めるのか	著作物の取り扱い等に関する細目は、別途定める著作物の取り扱い規程によるものとする
対価	お金の支払い	・著作物の出展、販売、二次利用等により売上が発生した場合、法人は、原材料費等の必要経費を控除した対価を作家に支払うこと ・作家退所後に、法人に委託された著作物に関して売上が発生した場合、作家やその家族や支援者等の代理人と法人とで話し合い、合意のうえで規程を定めること
費用の負担	法人が負担する費用	・作家の制作する著作物の原材料費 ・保管管理費用 ・作家が著作物を公表することや、著作物の出展、販売、二次利用等に関する費用
期間	いつからいつまでの契約か	・契約期間は1年間 ・契約を終了したい場合は、相手に対して、契約期間満了の1ヵ月前までに通知すること ・通知がない場合は、自動更新とすること

「社会福祉法人わたぼうしの会のアート活動における作品の権利にかかる契約書」を交わします。また、この契約書に合わせて、そもそまたんぼの家では何を「作品」と呼ぶのか、またその作品の貸し出しや販売をどのように行うのかを記した「社会福祉法人わたぼうしの会のアート活動における著作物の取り扱い規程」も定めています。

この契約書には、契約の目的や所有権・著作権の説明、対価、期間などを記しています。「誰と誰の契約か」「何のための契約か」「誰が著作物を所有するのか」といった項を一見すると、当たり前のことをいつているように思えるかもしれませんが、しかし、この契約のなかには社会福祉法人わたぼうしの会が、どのように障害のある人の表現をする権利を守り、発表を支えていくのか、その理念や具体的な方針が表れています。

例えば、所有権に関しては、「著作物の所有権は作家に帰属すること」と書いています（なお、実際の契約書には「甲が乙の活動において制作された著作物の所有権は、甲に帰属します」と記されています）。

福祉施設で創作活動が行われている場合、その制作スペースや材料を施設が用意し、また施設の活動の一環として制作されているため、その作品の所有権が施

設にあると考えられることもあります。または、施設とアーティストが協議し、どちらに所有権があるかを決めているような場合もあります。社会福祉法人わたぼうしの会の場合は、創造された作品の所有権は作者であるアーティストに帰属し、施設はその作品の展示や販売といった部分を代行しているという契約にしています。これは、つくられた作品はその人のかけがえのない表現であり、その表現をどう扱うかは本人が決めるべきだという信念にもとづいています。

こうした契約書を読み理解することやつくることは一見すると難しく、ハードルの高いものに見えるかもしれませんが、しかし、私たちはこのプロセスが、アーティストにとっても、施設にとっても大切なことだと考えています。ここに書かれていることは、アーティストと発信を代行する団体（福祉施設）が一緒に表現を社会に広めていこうという約束事であり、これを一つひとつ確認し合っていくことで、改めて表現が誰のものなのかを共有することができます。この共有を経て、お互いの信頼にもとづく協力関係をつくり、著作者の権利を尊重し、相互の利益と事業の発展をはかることが、こうした契約を結ぶ目的です。

社会福祉法人わたぼうしの会のアート活動における 著作物の取扱規程（要旨）

1. 著作物の定義	思想又は感情を創作的に表現したものであり、美術、音楽、文学、学術の範囲に属するもの。 (1) 例示 絵画、版画、書、陶芸、立体造形、図面、図形、映像、写真、小説、脚本、論文、講演、音楽、舞踏、演劇、プログラムなど。 (2) 定義 (1) の内容に相当し作者が明確であるもの、かつ上代価格（税抜き）が 3,000 円以上のものを著作物とする。
2. 著作物の出展・二次利用・販売等における作者の承諾	(1) 作者に対し、展覧会や公募展への著作物の出展、商品や印刷物への著作物の二次利用、著作物の譲渡や販売をする場合には、その都度、企画の主旨、内容、展示場所、期間、対価などを作者や代理人等に明確に伝え、作者の承諾が得られた場合のみ著作物の出展や二次利用・販売を行う。 (2) 著作物を公表する際の氏名、作品名、素材、制作年、制作歴の表示内容、二次利用における複製や改変等の可否について、作者または代理人等に確認し、作者の承諾を得られた方法で展示や利用を行う。
3. 著作権及び著作物の取り扱い	著作物の出展、二次利用、販売等の場合は、著作物の取り扱いの手続きを法人が代行する。
4. 著作物の保管等	著作物を保管する場合は、紛失、破損等がないよう大切に保管を代行する。また、作者の承諾なく著作物を処分することはない。著作物を保管できない場合や退所の場合は、作者に対して著作物の引き取りや廃棄などの意向を作者に確認する。なお、意向確認の結果、作者が作品の引き取りを拒否し、かつ廃棄の承諾をしない場合には、期限を明示して、督促を行う。それでも意向を明示しない場合には、所有権を放棄したものとみなして、法人において著作物を自由に処分することができるものとする。



ロフトワークのプロジェクト「YOSANO OPEN TEXTILE PROJECT」

株式会社ロフトワークは、アーティスト、デザイナーといったクリエイターや企業など、いろいろな力をもつ人たちのコラボレーションを通じて、ウェブサイトなどのコンテンツ制作や空間の設計、イベントの企画など、様々な事業を行っている会社です。クライアントとクリエイターをつなぎ、仕事を生み出していくうえで、ロフトワークでは「知財はクリエイターのものである」というスタンスを守っているそうです。例えば、事業によっては、クライアント側がクリエイターの作成したプロダクトなどを買い取ることがあります。そのような場合でも「発案した当事者としてクリエイターのクレ

対価

対価とは、財産や労力を人に与えたりしたときにその報酬として受け取るものです。イメージしやすいのは、商品がいくらで売れた、時給がいくら支払われたといったお金のやり取りでしょう。

アートセンターHANAでは、作品を販売したり、貸し出したりして収入が発生した場合、その収入をアーティスト本人の賃金、施設の利用者全員の賃金、材料費などの経費に分けています。この規程は施設や団体によって異なり、売り上げのすべてをアーティスト本人に還元する施設もありますし、分配する場合でもその割合などにはさまざまなパターンがあるでしょう。社会福祉法人わたぼうしの会では、障害のあるアーティストのアート活動は、その本人の創作活動であることはもちろんですが、アートセンターHANAがあり、創作の環境が整えられているからこそ生まれるものであるとも考えています。作品をつくる人もつからない人も、一人ひとりの存在があり、刺激し合う環境のなかで創作活動が行われているので、対価もみんなで分け合うような仕組みを定める規程になっています。また、対価とはお金だけではありません。次の例を見てみましょう。

おさらい

5

作品を広めるには

著作者が結ぶ契約

POINT 1 作品の発信と契約

アート作品の販売や展示、二次利用といったアートを社会に発信していく際に必要なものが契約です。契約というと堅苦しいものに思えてしまうかもしれませんが、誰に何をどのように届けるのか具体的に考えていくことが、自分たちの表現を安全に守りながらより多くの人に届けていくにつながります。

POINT 2 アーティストとのマネジメント契約

福祉施設で障害のある人が創作活動を行う際には、その作品の管理や運用を施設が代行している場合もあります。これは、施設が作家のマネジメントを行っているといえます。そんな場合は、その施設では何をアートととらえ、それをどのように活用していくのか、前もって障害のある人たちと一緒に考えておくといいでしょう。

POINT 3 契約と対価

アートを発信していくうえで重要なことのひとつが対価です。対価の有無やどのような形の対価かなど、契約の際に明らかにしておくことが大切です。また、お金を支払うことだけではなく、その人の今後のキャリアや経歴につながっていくように配慮することも対価になるかもしれません。

ジットを入れる」「その後そのアイデアがどうなるかはクライアント次第になるとしても、前段でのプロセスでクリエイターが参加していたという事実を世の中に出す」「その後のプロジェクトに発案者が発言できるような場を設ける」といったことをクライアントに提案しているそうです。

クリエイターにとって、関わったプロジェクトにおいてこのように名前が公表され続けていくことは、自身の名誉や経歴になり、キャリア形成や今後の仕事につながっていく可能性もあります。これはお金ではありませんが、表現やクリエイティブな活動に対して支払われるひとつの対価といえるのではないのでしょうか。

著作者・著作権者・所有者がそれぞれできること

絵画の利用法を例に

絵画の利用法	ここで働く権利	権利者
I 1 原作品を美術館などに展示すること 2 原作品を美術館などに展示するのに伴って、鑑賞者のための小冊子に作品を掲載すること 3 上 1・2 による利用を第三者に許諾すること 4 自分の所有権を第三者に譲り渡すこと この他「原作者の破棄」も所有者だけが行えることです	原作品の所有権	原作品の所有者
II 1 作品を画集・ポスター・絵はがきなどに掲載したり、ビデオテープやDVD に記録したりすること（複製権） 2 原作品を街路・公園などの屋外の場所に恒常的に設置すること（展示権） 3 作品を地上波テレビ・衛星放送・有線放送で放映したり、インターネット上のホームページに掲載したりすること（公衆送信権等） 4 作品をスクリーン・パソコンのディスプレイ・ビル壁面などのディスプレイに映写するなどして、公に掲示すること（上映権） 5 上 1・2・3・4 による利用を第三者に許諾すること 6 自分の著作権を第三者に譲り渡すこと	著作権	著作権者
III 1 まだ一度も公表していない作品を公表すること（公表権） 2 作品が掲示される場合に、自分の名前を表示し、またはしないこと（氏名表示権） 3 作品の表現を変更、削除、改変すること（同一性保持権） 4 著作者の名誉・声望を害するような利用をすること（名誉・声望保持権） 5 上 1・2・3・4 の行為を第三者に許諾すること *ただし、上記の権利を第三者に譲り渡すことはできません	著作者人格権	著作者

出典：『人権の視点から考える 障害者アートと著作権』p.85 / 障害者芸術著作権等整備委員会編 / ABLE ART BOOKS / 2000 年

著作者＝著作物を創作する者

著作権者＝著作財産権をもつ者

権利を譲渡していない著作者／著作者の死後、権利を相続した遺族／権利を譲渡された者（出版社など）

所有者＝著作物の原作品または複製物を所有する者

作品を販売せずに手元にもっている著作者／上記著作者の死後、原作品を相続した遺族／原作品や複製物を譲渡された者

契約とは関係者との間で交わす取り決めのこと。契約内容は、互いの合意のもと、自由に設定できます（ただし違法な契約は無効）。たとえば口約束であっても契約は成立しますが、書面による契約を交わしておく、行き違いやトラブルが少なくなります。著作権の契約では、著作者、著作権者、所有者が関わってきます。

・著作者

著作物を創作する者。複数人でひとつの作品をつくる共同著作の場合、関わる一人ひとりが著作者となります。会社の命令などを受けて創作する職務著作の場合は、法

人（会社）が著作者となります。

・著作権者

著作物の著作財産権をもつ者。著作財産権は譲渡や相続が可能であるため、著作者と著作権者が別の人間である場合や同じ著作物に複数の著作権者が関わる場合があります。

・所有者

所有者は著作物の原作品または複製物を所有する者。なお原作品や複製物を譲渡しても、著作物の著作権までは譲渡されないため、所有者であっても著作者に無断で作品の複製等はできません。

6

表現を届ける仕組みづくり

著作物の二次利用

著作者が自身の作品を発信し、社会に届けるためには、展示や販売以外にも、商品化やデザイン化といった二次利用などさまざまな方法があり、それぞれの方法にあった形で契約を結ぶ必要があります。この章では、さらに一歩進み、表現を使ってほしい人と、使いたい人をつなぐ仕組みについて考えます。

意思確認が難しい人との間の契約

TOPIC

作品を展示するかどうか、販売するかどうか、販売するとしてどれくらいの値段で売るかについては、著作者の意思によって決まります。しかしながら障害のある人や高齢化により判断能力が低下した人など、意思確認が難しい人との間で契約を交わす際は、間に家族や代理人が入ることになります。第三者の成年後見人に財産管理を委ねる「成年後見制度」を利用し、後見人に判断してもらう方法も存在します。しかし財産すべてを第三者にあずけることは、本人の生活の自由度を著しく制限することにもつなが

りますので、作品をめぐる契約だけのために本制度を利用するのは避けるべきだという専門家の意見もあります。どうしてもいいか悩んだ場合は、自分たちで抱え込まずに、専門的な相談先を見つけることが大事になってきます。障害のある人と作品に関する契約でわからないことが出てくれば、たんぼの家が運営する「障害とアートの相談室」にまずは気軽にお問い合わせください。「障害とアートの相談室」の詳しいことは本書のp.136をご覧ください。



「Adobe Stock」では、1億点を超える画像、テンプレート、3Dアセットから素材を選んで購入することができる。 stock.adobe.com/jp/

ただし、ストックフォトの写真を利用する方も、投稿する方も、知的財産権（以下、知財）に関する事柄には気をつける必要があります。例えば、利用する側からいうと、「商用利用が不可」なものもあります。そういったサ

く用意されています。またこうしたストックフォトサービスのなかには、画像を利用できるだけでなく、カメラマンやイラストレーターなどが登録し、写真を投稿できるようなサービスもあり、発信の場にもなっています。その場合、写真が利用されるごとにその売上金がカメラマンに支払われる仕組みになっていることが多いようです。

みなさんはイベントのチラシやポスターをつくるときやプレゼンテーションのための資料をつくっているときなど、「ちょっと写真やイラストを載せたいな」と思ったことはありませんか。でも、なかなか自分ではきれいな写真を撮ったり、かわいいイラストを描いたりすることができない……。そんなときには、すでにあるサービスを通じて、誰かの作品を利用することも可能です。

写真でいうと「ストックフォトサービス」を提供しているウェブサイトがたくさんあります。さまざまな景色や素材の写真をインターネット上にアップロードしているサービスで、利用者はそこから自分の使いたいイメージに合う写真を検索。テーマ別、ジャンル別などの検索機能がついたサイトも多く、求める写真を簡単に探し出し、自分のデザインなどに使うことができます。多くの場合は登録制になっており、写真を使用する際に課金する仕組みです。例えば、「Adobe Stock」というストックフォトサービスのサイトでは1億点を超える写真や動画、イラストがストックされており、料金プランもひと月3枚の写真を使用できる安価なプランから、年間を通じて毎月数百枚の写真を利用できるプランまで、幅広

写真やイラストを使う・借りる

イトの写真は有料のイベントのチラシなどには使えません。また投稿する側からいうと、サイトによっては投稿者と独占契約を結ばなければいけない場合もあります。そうした場合、そのストックフォトに提供した写真をほかの場所で利用できなくなる可能性もあります。

アートを仕事にする仕組み

表現を使ってほしい人、使いたい人をつなぐストックフォトのようなサービスは、作品をつくる人、使う人のそれぞれのニーズから生まれてきました。私たちも障害のある人のアートを仕事につなぐ取り組みのなかで、アーティストとクライアントをつなぐ中間支援の仕組みを立ち上げました。

障害のある人のアート活動の分野では、特に2000年以降、いろいろな展覧会やアートプロジェクトで彼らのユニークな作品が紹介されるようになり、そういった作品やイラストをデザインとして利用したいという企業や自治体、デザイナーなどが出てきました。これはアート活動を行っている障害のある人やその支

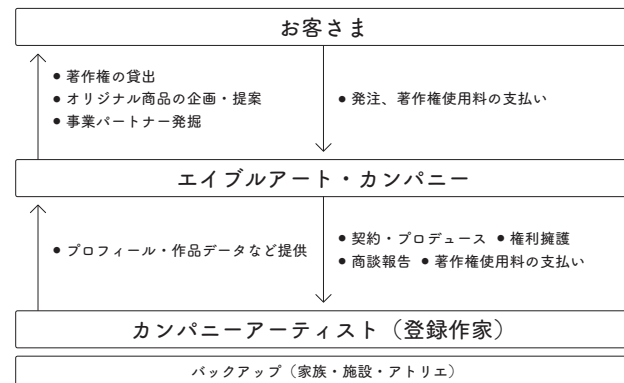
援者、家族にとって、とてもうれしいことでした。自分の作品がデザインや商品になることにより、仕事の選択肢が広がるのはもちろん、より多くの人に表現を届けることにもつながるからです。

しかし企業などでは、そういった障害のある人たちの作品を利用したくても、どこに相談すればいいのか、いくらで利用できるのかわからず、また、障害のあるアーティストの側でも、いくらで利用してもらえばいいのか、どんな契約を結べばいいのかわからず、戸惑ってしまうというような現状がありました。

そこで2007年、NPO法人エイブル・アート・ジャパン（東京）と、一般財団法人たんぼの家（奈良）、NPO法人まる（福岡）の3つの団体で、「エイブルアート・カンパニー」という組織を立ち上げました。

エイブルアート・カンパニーの役割はクライアントとアーティストをつなぐ、中間支援です。登録した障害のあるアーティストの絵画作品の画像をウェブサイトに上で公開して、利用したいと思う人たちが閲覧できるようにするほか、実際に利用につながった場合には、窓口となって仲介を行います。これまではわかりにくいといわれていた作品の利用料についても標準価格表を作成して公開、より気軽に仕事の依頼を引き受けられる環境づくりを整えました。現在は全国

エイブルアート・カンパニーの事務局には、たくさん業務があります。商談が発生してからの見積もり作成やアーティストへの確認、契約書の作成、作品データの納品など、一連の事務作業を行います。そして、実際の商品などのデザインがあがってきたところで、改めてアーティストに確認を行う場合があります。特に、アート作品がデザインとして利用される場合には、ひとつのイラストをいくつも並べて柄にしたり、色を変えたり、トリミング（部分的な切り取り）を行ったりといった「翻案」が行われることも多いため、同一性保持に関わる内容の場合には、しっかりとアーティスト本人に確認を取っています。こうして、実際の商品などが完成した後は、その商品を取り寄せ、成果物としてアーティストに送り届け、クライアントには著作権使用料などの請求・領収を行います。そして最後に、アーティストへ売り上げの報告を行い、著作権使用料を支払います。



エイブルアート・カンパニーによる中間支援の仕組み図

28都道府県、計113人のアーティストの作品13,000点以上が公開されています。

エイブルアート・カンパニーがこのような活動を行えるのは、そのベースに契約があるからです。エイブルアート・カンパニーは公募で「登録アーティスト」を募っています。エイブルアート・カンパニーは登録アーティストたちとの間に、自分たちが著作権利用の窓口となり、契約などの事務手続きを代行するという契約を結びます。そして、クライアントから作品の利用のオファーが来たときには、エイブルアート・カンパニーが窓口となり、作品利用に関する契約を結びます。



エイブルアート・カンパニー登録作家の作品を二次利用した JAGDA のマスキングテープ

おろしを行っています。

エイブルアート・カンパニーでは、2018年から3年間、JAGDA（公益財団法人日本グラフィックデザイナー協会）との協働で「JAGDAつながりの展覧会」というプロジェクトを行っています。この取り組みはJAGDAに参加している会員デザイナーが、エイブルアート・カンパニーの登録アーティストに作品使用料を支払い、商品を製作販売するというプロジェクトです。売り上げから制作実費を除いたものが、パラスリートの支援を目的に日本パラリンピアンズ協会に寄付されています。1年目は172

エイブルアート・カンパニーを通じて生まれた仕事

私たちがエイブルアート・カンパニーを立ち上げた当初、まずイメージしていたのは障害のある人たちの作品が、ポスターや本の表紙といった紙媒体として使われる事例でした。しかし、たんぽぽの家がある奈良県を拠点に靴下の製造を行っている「タビオ株式会社」が、彼らの作品を靴下の柄として利用してくれることになったのです。タビオと私たちは「これまでに見たことがない靴下をつくりたい！」という想いから協働し、障害のあるアーティストの鮮やかな色彩や魅力的な線を生かした、ユニークな靴下を生み出すことができました。この靴下は人気商品となり、2019年には継続販売10年目を迎えています。そして、このコラボレーションをきっかけに、ハンカチや服飾雑貨といったジャンルへの展開が生まれていくことになりました。

ほかにも、パラリンピックの支援を行う企業の依頼で、パラスポーツを題材にした作品を制作したり、文具メーカーの依頼で文具のデザインに利用されるイラストを描いたりもしました。また、2010年からは音楽フェス「サマーソニック」とのコラボレーションで、公式グッズの寄付つきTシャツのイラストの描き

おさらい

6

表現を届ける仕組みづくり

著作物の二次利用

POINT 1 表現を使ってほしい人と使いたい人をつなぐ仕組み

近年、インターネットの普及などに伴い、ストックフォトサービスやSNSなどで、誰もが気軽に自分の表現を発信でき、また、それを使いたい人がアクセスできるようなサービスや仕組みが生まれています。

POINT 2 二次利用のための契約

エイブルアート・カンパニーでは、障害のある人のアート作品の二次利用をスムーズに行えるよう、それぞれの作家との間で、作品の取り扱いなどに関する契約を交わしています。特に、作品の同一性保持に関わる「翻案」（著作物の色や形を変えること）に関しては、原則として前もって作家にデザイン案の承諾を取るなど、丁寧な確認を行っています。

POINT 3 二次利用から広がる表現の活用方法

エイブルアート・カンパニーの取り組みのなかでは、靴下や洋服に障害のある人のアート作品が使われるなど、これまで想像もしていなかったような二次利用の広がりが生まれることになりました。このように、さまざまな人と出会い、協働するチャンネルをひらくことは、表現を通した新しい仕事をつくり出すことにもつながります。

種類のマスキングテープを製作。全国で7万本が販売され、多くの寄付を届けることができました。障害のあるアーティストの表現が商品となって社会に届けられ、そしてその売り上げがまた障害のあるスポーツ選手の支援のために使われる、という循環型の支援が生まれたのです。

このコラボレーションにおいてはのべ495名のデザイナーが商品製作に関わっており、知財に関わる事務作業もスピーディに進めていく必要がありました。そのためエイブルアート・カンパニーでは、通常は行っている商品デザインが出来上がった時点でのアーティストへの確認作業を今回は行わない、という承諾をあらかじめそれぞれのアーティストに取り、作業のスピードアップを図りました。また、この趣旨を説明したうえで、プロジェクトへの参加の可否を確認しました。エイブルアート・カンパニーでは、「翻案」に関わる部分でのアーティストとの合意形成を重要に考えており、原則として、デザインをアーティストにも確認してもらったうえで商品づくりを進めてきました。しかし、このプロジェクトを通じて、事前に合意を得られれば、このような進め方もあり得るのだと実感しました。このようにすでにある決めごとにとらわれず、大事な点はおさえつつ、柔軟に契約を結んでいくことが新しい仕事づくりにつながるといえると思います。

作品の二次利用に関係する権利は、翻訳・翻案権です。
翻訳・翻案するためには、以下どちらかの契約を結びます。

A. 著作物の利用許諾（ライセンス）

B. 著作権の譲渡

・著作物の利用許諾（ライセンス）
著作財産権は譲渡せずに、ある一定の範囲で著作物利用の許可を他人に与えること。どこまでの利用を、どれくらいの期間にわたって許すか、また独占的に利用する許諾を与えるかどうか（別の人から著作物利用の申し出があっても、許諾を与えないようにするかどうか）、対価の支払い条件等々、関係者で協議して決めます。

の作品を利用する権利を失います。
著作権、特許権、商標権など知的財産権を利用する際に、利用者が権利者に支払う対価のことをロイヤリティ（Royalty）といいます。たいていは金銭的な支払いとなります。著作財産権の譲渡や自社のみが独占的に利用できるような許諾を得ようと思えば、一般的に、より高いロイヤリティを支払うことになります。

・著作権の譲渡
他人に著作物の著作財産権をまること、または一部を譲渡すること。譲渡された人が当該著作物の著作権者となり、原著作者は自分

TOPIC

業界の慣行、著作権者人格権の不行使特約について

著作権者人格権は一生涯、著作者に帰属します。したがって、たとえ著作権譲渡や利用許諾を与えられても、原著作者の人格や名誉を傷つけるような変更をしてはなりません。逆に二次利用する方の立場からいうと、原著作者の意に沿わぬ改変をした場合、いつでも訴えられる可能性が残されています。そこで企業では、訴えられるリスクを減らすために、契約などの際には、企業側からクリエイターに対して「著作権者人格権を行使しない」という条件をつける慣行があります。しかし、この慣行に対しては、クリエ

イターの権利擁護の観点から問題視する声もあげられています。

福祉施設を含む小規模事業者や個人のクリエイターが、知財専門の法務部を擁する企業など、相対的に立場の強い相手と契約する際は、相手の提示する条件を無条件に受け入れるのではなく、例えば、同一性保持に関わる変更の場合は、クリエイターへの事前確認を求めることもひとつの方法です。自分が不利にならない妥結点を相手と交渉しながら見つけていくプロセスを経ることが大切だと、考えます。

7

ものづくりにおける知的財産権

特許や商標などの産業財産権

アートなどの表現活動だけではなく、ものづくりを行うときには、商品のブランディングや製法の開発など著作権をはじめ、いろいろな知財が関わってきます。ここでは商品化の事例を通して「産業財産権」と呼ばれるデザインや技術に関する知財を紹介します。

肖像権とパブリシティ権

TOPIC

著作権のように法律で細かく権利や罰則規定が明文化されているわけではありませんが、個人の人格や財産を守るために判例上認められている権利として、「肖像権」と「パブリシティ権」があります。

肖像権とは、自分の肖像（顔や姿形）を他人に無断で使用されない権利のことです。肖像権は、私生活上の事柄をみだりに公開されない法的な保障と権利であるプライバシー権に関連する権利です。例えば、自分の姿を勝手に写真やビデオに撮られたり、自分の写っている写真や動画などを他人が勝手に公開した場合に差し止め請求できる権利が与えられています。被写体

が誰であるか特定できる写真をどこかに公開したいときは、事前にその人に断りを入れてからにしましょう。

一方、パブリシティ権は、より財産利用の側面が強い権利です。これはすべての人に認められる権利ではなく、タレントやスポーツ選手など、有名人に適用される権利です。有名人の名前を無断で出して、集客や売上を伸ばそうとする行為は、パブリシティ権の侵害だとみなされることがあります。つまりパブリシティ権とは、商品の販売等を促進する顧客吸引力の高い氏名や肖像などを他人に無断で使用されない権利のことをいいます。

ものづくりの流れとそれぞれの権利

たんぼぼの家は、奈良・香芝市にて「Good Job! センター香芝（以下、グッドジョブセンター）」という福祉施設を運営しています。ここでは、「デザインやアートを通じて障害のある人の新しい仕事をつくり出すことをテーマに」、「デジタルファブリケーション」と呼ばれるような、3Dプリンタやレーザーカッターといったデジタル工作機器を用いたものづくりに取り組んでいます。

グッドジョブセンターを代表する商品に3Dプリンタを活用して製作した「Good Dog 張り子（以下、グッドドッグ）」があります。「張り子」とは、日本の郷土玩具などに見られるものづくりの技法で、木や粘土の型に紙を貼り重ねてつくられた人形です。グッドドッグは、グッドジョブセンターのカフェで販売されているホットドッグをモチーフにした犬の張り子です。

グッドドッグの原型となったのは、アートセンターHANAで活動するアーティスト、中村真由美さんの作品です。彼女はいろいろな動物などをモチーフに、油絵やイラスト、張り子を制作している作家です。彼女のつくった大きなクマの張り子がグッドドッグのスタートになっています。

まず、グッドジョブセンターでは、外部のエンジニアやデザイナーと協力し、中村さんのクマの張り子をスキャンし、デジタルデータに。そのデータをもとに縮尺や形状を変形させ、グッドドッグの型となるデータを制作しました。そして、その型にどのように紙を貼り、色を塗るのか、グッドドッグのデザインをデザイナーと一緒に考えました。

実際に製品をつくる際には、この型のデータを3Dプリンタで出力し、デザイン案にしたがってその型に紙を貼り、色を塗って張り子にしていきます。そして最後に完成したグッドドッグにロゴマークが印刷されたシールを貼り、箱詰めすれば製品の完成です。

このように、グッドドッグというひとつの製品の制作にはもともとなったアーティストの作品から、その形をスキャンしてデータをつくったエンジニア、形や色を考えたデザイナー、実際に製品を手がけるつくり手など、多様な人が関わっていることがわかります。ではこの関わりを知的財産権（以下、知財）の視点から考えてみましょう。

まず、もとのクマの張り子の著作権は、もちろん、作者である中村真由美さん

「Good Dog 張り子」ができるまで

製品化のプロセス

知財との関わり

企画開発



製品のアイデア
グッドジョブセンターのホットドッグをモチーフにしたオリジナル商品をつくりたい！というアイデアが生まれる。

アート作品の
利用許諾

アート作品の利用
アート作品は、中村真由美さんのクマの張り子をもとにして、ホットドッグと犬を組み合わせたオリジナルマスコットを製造することが決まる。

アート作品は、中村真由美さん著作物であるため二次利用について承諾確認を行う。

製品設計



アート作品の3D スキャン
中村さんのアート作品を3D スキャンし、グッドドッグの3D データをつくる。

3D スキャンは著作物の複製にあたる。



3DCG の作成
業務委託するエンジニアがスキャンデータを編集し、グッドドッグの原形となる3DCGをつくる。

3DCG は、複製された3D データをもとに創作された二次的著作物となる。3DCG の著作権の取り扱いについてエンジニアとの確認が必要。



製品デザイン
3DCGをもとに、どんなマスコットにするか、着彩パターンなどを検討。

製品デザインは、意匠出願を行うことができる。立体形状として商標出願も行うことが可能。

製造



製品づくり
グッドジョブセンターのメンバーたちが、3D プリンターで出力された型に紙を貼り、色を塗って張り子を製造。



製品のパッケージング
業務委託するデザイナーが作成したロゴマークが印刷されたシール・包装紙・箱をパッケージング。

ロゴマークは、商標出願を行うことが可能。ロゴマークの著作権の取り扱いについてデザイナーとの確認が必要。

販売



製品の完成
完成したグッドドッグの販売管理。

デザインの権利 意匠権

デザインを守る代表的な権利として「意匠権」という権利があります。まず「意匠」という言葉自体があまり聞きなじみがないかもしれませんが、これは「デザイン」のことであり、意匠権が保護の対象としているのは工業的に生み出された物の形状や色合い、模様などを指します。

意匠権と著作権の大きな違いは、著作権は著作物が生み出された瞬間から自動的に発生するのに対し、意匠権は特許庁に出願（申請）を行い、審査を経たうえで、意匠であると登録されなければ権利は発生しないという点です。審査に

に帰属します。また、このクマのデータをスキャンした3D データは、中村さんの作品を「複製」したものだと考えられ、このデータを編集してつくられたグッドドッグの型の3D データに関しては、エンジニアが中村さんの作品の複製をもとに変形などの「翻案」を加えた「二次的著作物」であり、その著作権はエンジニアに帰属するということができるでしょう。

は、そのデザインがこれまでになかった斬新なものか（過去に似たデザインはないか）、誰でも思いつくようなものではないか、といったいくつかの基準があり、この審査を通過したデザインが「意匠登録」されます。登録された意匠は、登録から25年間、意匠権をもつ人が独占的に使用することができます（2020年3月31日までは20年間）。もし、誰かが同じデザインの製品をつくり出した場合、権利をもつ人はその生産をやめさせるよう、請求することができます。

ブランドを守る権利 商標権

「商標」とは、誰がその製品を売っているのか、その提供者を買い手に伝えるためのマークです。こういうとんだか難しいことのように思えますが、例えば、洋服を買うとき、私たちはそのタグやロゴマークを見てどのブランドの商品かを確認したりします。こういった、その商品や企業を見分けるためのマークが商標なのです。商標には文字（企業やブランド名を書いたロゴマークなど）、図形（抽象的なロゴマークなど）のほか、立体的な形状（立体的なキャラクターの看

板など）、音（テレビやラジオのCMで使われるサウンドロゴ、コンピュータの起動音など）、動き（テレビのCMなどで使われる、ロゴマークが動くアニメーションなど）、位置（特長的な線や図形の配置など）が含まれます。

商標も意匠と同様に、特許庁に出願を行い、審査を経たうえで登録されないと権利が認められません。審査には、すでに似た商標が登録されていないか、商業利用ではない公共の標章（国旗など）と紛らわしいものではないか、といった基準があり、この審査を通過したマークのみが「商標登録」されます。登録された商標は、登録から10年間、商標権をもつ人が独占して使用することができます、また10年が経った後は登録を更新することもできます。また、誰かが同じロゴマークを使い出した場合、その使用をやめさせるよう請求することができます。

製法やアイデアを守る権利 特許権と実用新案権

「特許権」は、意匠権や商標権よりも聞きなじみのある言葉かもしれませんが。特許権とは、技術的アイデアなどの発明を保護する権利です。まず、「発明」と

は法律上では次のように定められています。

この法律で「発明」とは、自然法則を利用した技術的思想の創作のうち高度のものである。

（特許法第2条第1項）

ここで大切になるのは「自然法則を利用した技術的思想」という部分です。例えば、新しい機能をもった工業製品や、ある製品をつくるためのこれまでになかったような工法を開発した場合、これは発明となり、特許権を主張できる可能性があります。しかし、例えばカードゲームのルールといったものは、プレイヤーの思考上で成立するものであり、自然法則を利用したものではないため、法律上の発明とはみなされず特許権を主張できる可能性は低いでしょう。また例えば「新しい泳ぎ方を見つけた」といったような、身体的技能などの開発に関しても、それは「技術的思想」ではありませんので、発明とはみなされません。ただし、新しく考案したカードゲームをプレイするためのカードを開発したり、新しい泳ぎ方のための道具を開発した場合、その道具は「発明」とみなされる可能

文字や図形だけでなく、立体的な形状、音、色彩のみなど、いろいろな種類の商標があります。

文字	図形	立体形状
 登録第 5122692 号 権利者：カルビー株式会社	 登録第 4733751 号 権利者：東京地下鉄株式会社	 登録第 4157614 号 権利者：株式会社不二家
音	色彩のみ	ホログラム
 登録第 5804299 号 権利者：久光製薬株式会社	 登録第 5930334 号 権利者：株式会社トンボ鉛筆	 登録第 5948330 号 権利者：東レ株式会社
動き	位置	
 登録第 5804316 号 権利者：株式会社ワコール	 登録第 6034112 号 権利者：日清食品ホールディングス株式会社	

出典：特許庁『事例から学ぶ商標活用ガイド』www.jpo.go.jp/support/example/document/trademark_guide2019/guide01.pdf のなかの p.12 の図

性もあります。

また、発明は「物」「方法」「物の生産方法」の3つに大きく分けられます。

「物の発明」とは、新しい技術的なアイデアが実際の物体（装置や機械、化学物質など）になっているものです。例えば、これまでになかったような新しい燃料で動くエンジンを開発したときには、そのエンジンはいろいろな技術的アイデア（燃料をエネルギーに変換する技術、エネルギーでエンジンを動かす技術など）が実際の機械になったものであり、物の発明といえることができるでしょう。

「方法の発明」とは、物をつくったり、加工したりするための技術そのもののアイデアを指します。例えば、ある素材を加工するときに「素材がある薬品に漬け込み、次にこの機材を使えば変形させられる」といったような工法（プロセス）を開発した場合、このプロセス自体が発明とみなされます。

「生産方法の発明」は、方法の発明の一種なのですが、特定の製品を開発するための技術的なアイデアを指すものです。例えば「Aという薬をつくるために、Bという材料とCという材料を混ぜ合わせ、何度で何時間熱する」といった工法を開発した場合、このAという薬とそのプロセスが発明とみなされます。

このように、一口に「発明」といっても、そのなかにはさまざまな要素が含まれることがわかります。また、例えば、「物の発明」であげたエンジンの事例であれば、その新たな技術そのもの（燃料をエネルギーに変換する技術など）を個別に「方法の発明」としてとらえ、特許を取得することもできます。このように、新しく生み出した技術的アイデアに関して、どの部分を発明とみなして特許化するかには、その技術のどの部分を守りたいのかが関わってきます。

実際に特許を取得するためには、新たに生み出した物や技術の特許庁に出願し、その物や技術が発明と呼べるものか、前述のような基準から審査を受け、登録された後にはじめて権利が認められます。特許の登録後は出願から最長20年間（医薬品などでは最長25年間）、その技術を独占的に使用することができ、誰かが無断でその技術を使用した場合、使用をやめさせるよう請求をすることができます。

また、特許権と似た権利に「実用新案権」という権利があります。実用新案権が対象としているのは特許と同じく、技術的なアイデアなのですが、法律上では「考案」として名づけられています（特許権が保護するのは「発明」）。まずは、考案の法的な定義を見てみましょう。

この法律で「考案」とは、自然法則を利用した技術的思想の創作をいう。
(実用新案法第2条第1項)

このように見ると、発明は「技術的思想の創作のうち高度のもの」という定義であつたので対し、考案は「高度な」という一言が抜けているのがわかります。また、実用新案権については次のような記載もあります。

この法律は、物品の形状、構造又は組合せに係る考案の保護及び利用を図ることにより、その考案を奨励し、もつて産業の発達に寄与することを目的とする。
(実用新案法第1条)

ここでポイントになるのは「物品の形状、構造又は組合せに係る」という部分でしょう。つまり、特許権が物の機能や製法などの新たなアイデアを保護するものであつたのに対し、実用新案権は、製品の形や組み合わせ方によつて新たな機能を生み出す。発明に比べれば、比較的簡単なアイデアを対象とした権利です。実用新案権も特許などと同じように出願が必要なものの、特許のような詳細な

審査(そのアイデアがこれまでにない新しいものか、など)はなされず、形式的な審査のみ(そのアイデアが考案と呼べるのか、など)が行われます。そうして、審査を通つた考案は実用新案として登録され、権利をもつ人は出願から10年間、その技術を独占的に使用することができます(意匠は「登録」から25年間/商標は「登録」から10年間/特許は「出願」から20年間/実用新案は「出願」から10年間。このように、細かく期間が分かれていることに注意)。また、意匠、商標、特許と異なる点として、実用新案権をもつ人は、そのアイデアを誰かが無断で利用した場合でも、無条件には差し止めの請求をすることはできません。その実用新案権に関し、それが新しく、独創的なアイデアであるのかを改めて特許庁に審査を受け(この審査を「実用新案技術評価」といいます)、たしかに新しいアイデアであると評価を得たうえでじめて差し止めを請求することができます。

なお、ここまで紹介してきた「意匠権」「商標権」「特許権」「実用新案権」の4つを指して、「産業財産権」と呼びます。これら産業財産権は、産業の発達のためにアイデアや技術を保護することを目的としており、また、権利の取得のためには出願をする必要がある、といった点が特徴です。

ちなみに、グッドジョブセンターでも、特許の出願を行ったことがあります。ある企業から委託を受け、立体の紙の造形物をつくることができる新しい製法を開発した際、その技法とそのためにつくった新しい道具に関して、関係者から「この製法はとてもユニークなもので、特許出願を行ってはどうか」とアドバイスをもらい、実際に出願に取り組みました。

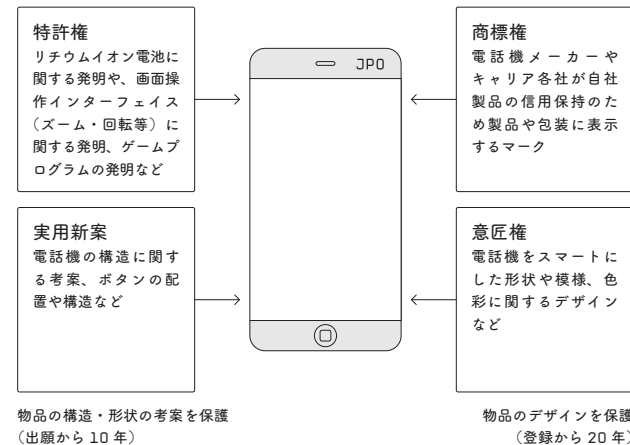
特許を出願するにあたっては、私たちの知識だけでは出願資料を作成することができなかったため、「NPII奈良県知財総合支援窓口」（一般社団法人奈良県発明協会）が推進する無料相談会などを活用し、弁理士などの専門家にアドバイスをもらいながら作成を進めました。

この相談会のなかで、そもそも特許とは何のためにあるものなのかを教えるもらうことができました。それによると、特許取得には、開発した製法や道具の価値を広く発信できるため、製法をコモーションする役割があること、また、商品への安心感が高まり、クライアントとの信頼関係が構築しやすくなること、という大きく2つのメリットがあるとのことでした。つまり、自分たちのアイデアを形にし、権利化することは、アイデアを守るだけでなく、自分たちの魅力を伝えることにもつながるというのです。

産業財産権とは

新しい発明を保護
(出願から 20 年)

商品やサービスに使用するマークを保護
(登録から 10 年。更新あり)



出典：特許庁 Web サイト「産業財産権について」www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/seidogaiyo/chizai01.html のなかの図

広めるために守る

産業財産権は出願・登録が必要な権利です。そして、登録された意匠や特許は一般に公開され、誰でも検索・確認ができるようになっていきます（特許情報プラットフォーム「J-PlatPat」というウェブサイトでは、産業財産権のそれぞれの出願に対して、権利の種類での絞り込みや取得している会社名、フリーワードでの検索など、いろいろな検索ができるようになっていきます）。こうして公開されることにより、ほかの企業などに対してデザインやアイデアを使わないよう、牽制をする意味合いもありますが、何よりもまず、アイデアを広く伝えることができるという効能もあります。そんな知財の「広める」という側面を利用した例を紹介しましょう。

誰もが毎日使っているシャンプーですが、触っただけでリンスと判別ができるよう、そのボトルの上や横にきざみがつけられていることはみなさんご存じかと思えます。このボトルのきざみは、もともとは、1991年に「花王株式会社」によって、目が開けられない場合や、目が見えない人でも識別ができるようにしたいという想いから開発され、実用新案を出願されたアイデアです。しかし、こ

のアイデアを製品化した花王は、ボトルのきざみが業界のなかで統一されていないと消費者を混乱させてしまうと考え、あえて申請を取り下げました。そしてさらにほかのメーカーにも働きかけた結果、ほとんどのシャンプーボトルにきざみがつけられるようになりました。このように、権利の仕組みを活用することで、よりアイデアを広めることができたのです。

もうひとつ例を紹介します。グッドジョブセンターでは、先に紹介した張り子づくりのアイデアが、障害のある人とデジタル工作機器を組み合わせた新しいものづくりの方法として、いろいろな福祉施設などにも広まっていったほしいと思っています。しかし、この工法自体はシンプルな技術が集まったものであり、発明と呼べるほどのものではないため、現状としては特に権利化は行っておりません。しかし、YouTube上にて、張り子のつくり方を詳しく紹介する動画を公開し、アイデアを広めようとして取り組んでいます。権利化するかどうかに関わらず、こういった取り組みはアイデアを広げていくことはもちろん、つくられた製品の背後にあるストーリーや実際につくっている人たちの姿、想いを伝えることにもなり、引いては自分たちの製品の魅力の発信、そしてブランド化にもつながるかもしれません。

おさらい | ものづくりにおける知的財産権

7

特許や商標などの産業財産権

POINT 1 デザインやアイデアを守るための権利

ものづくりには、著作権以外にも、製品のデザインを守るための「意匠権」、ブランドの顔であるロゴマークなどを守るための「商標権」、製品の技術や製法といったアイデアを守るための「特許権」、「実用新案権」などの権利が関わってきます。ものづくりにおけるこれらの代表的な4つの権利を合わせて「産業財産権」と呼びます。

POINT 2 産業財産権は出願が必要

著作権は出願不要の権利であるのに対し、産業財産権の4つは、特許庁に出願を行い、審査を経て、登録されたうえで初めて権利が発生します（「実用新案権」は形式的な審査のみ）。また、出願にはそれぞれ費用も時間もかかります。出願を検討する際には自分たちの製品のどの部分をどの権利で守りたいのか考えましょう。

POINT 3 守るだけではなく、広めるための権利

産業財産として登録されたデザインやアイデアは広く公開されます。これは、ほかの人がそのアイデアを真似しないよう牽制する意味合いもありますが、何よりもまず、多くの人にアイデアを伝える役割があります。また広げていくことは自分たちの魅力や独自性を伝え、ブランド化することにもつながるかもしれません。



グッドジョブセンターのオリジナルマスコット張り子「Good Dog」メイキング映像。実際の制作は、3Dプリントに約1時間、張り子作業にも約1時間、そして1週間ほど乾燥させた後、各パーツを組み合わせて絵付けを行う。 youtu.be/h15kpTbcfzE

この章では、デジタルファブリケーションを用いたものづくりの事例、特許や商標を通じたブランディングや発信していくことの可能性を紹介しました。自分たちがつくる商品のどこをどう守り、価値をどう伝え発信していきたいか。知財を考えることは、その価値を言葉にし、共有することでもあると思います。

目的	権利	内容	保護対象	保護期間	登録方法	所轄官庁
創作意欲を促進 知的創造物についての権利	著作権	形のないアイデア、思想や感情を表さない工業製品などは著作物に該当しません。他者の著作物を無断で使用・複製すると、著作権侵害となります。利用の差し止めや損害賠償請求を受ける可能性があるほか、刑事罰の対象にも。	思想・感情を文学や学術、美術、音楽などにより創作的に表現した著作物	著作者の死後70年（法人の場合は公表後70年）	出願不要 審査なし	文化庁
	特許権	特許発明には「物」「方法」「物の生産方法」の3つがあり、特許権はこれらを保護。出願の際は、書類で技術内容や図面を説明する方式審査、特許要件を満たしているかを判断する実体審査などが必要です。登録後は、第三者が無断利用できなくなります。	発明と呼ばれる高度な技術的アイデア	出願から20年（医薬品などでは最長25年）	出願必要 審査あり	特許庁
	実用新案権	物の形状や構造、組み合わせに関わる技術的アイデアを保護。特許とは異なり、出願後は無審査で権利を取得することができるため、日用品の構造の工夫などに採用されています。また、第三者が無断利用している場合は、書面で警告する必要があります。	発明ほど高度でない技術的アイデア	出願から10年	出願必要 審査なし（方式審査のみ）	特許庁
信用の維持 営業上の標識についての権利	意匠権	特有の姿・形をもつ物のデザイン＝意匠は、販売促進などに関わる大切な要素。意匠を使用する範囲内は保護対象となります。著作権が思想や感情を表現した創作物を対象としますが、意匠権は工業的に用いられるプロダクトデザインが対象となります。	物の形状、画像、模様などの斬新なデザイン	登録から25年	出願必要 審査あり	特許庁
	商標権	商標とは、文字や図形、記号だけでなく形状や音などを指します。単一の商品・サービスに限らず、商標を使用する範囲内は保護の対象に。商標権では、類似商品・サービスから保護するだけでなく、権利者の信頼性を高めるブランディング効果も。	商品やサービスを区別するためのマーク	登録から10年（更新制度あり）	出願必要 審査あり	特許庁

参考：特許庁 web サイト「産業財産権について」www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/seidogaiyo/chizai02.html

日本弁理士会 Web サイト「知的財産権とは」www.jpaa.or.jp/intellectual-property

基礎知識 10 著作権以外の知的財産権

知的財産権には、著作権以外にも、産業財産権（意匠権、商標権、特許権、実用新案権）、そのほか、いろいろな権利があります。

・著作権と産業財産権の違い
著作権は多様な創作を促すため創作に関するアイデアそのものは保護しませんが、産業財産権に属する特許権や実用新案権では、製品づくりのアイデアを保護することができず。しかし、アイデアを長い間特定の事業者独占させるのは、産業の発達をむしろ阻害してしまうことから、保護期間は著作権に比べて短く抑えられています。

・そのほかの知的財産権
「知的財産基本法」には「著作権法」「産業財産権法」のほかに、事業者が営業活動のなかで培ってきた「秘密」や「信用」など無形物の保護を目的とした「不正競争防止法」、植物の新品種の保護に関する「種苗法」、新たな半導体回路配置を発見した人に独占的に回路配置利用権を与える「半導体回路配置保護法」があります。

うため、リスクも伴います。特許を取得するメリットは、登録料を支払えば一定の期間は強力な法的独占力が与えられ、特許の利用許諾によるロイヤリティ収入が入り、協業社との業務提携の可能性が広がることなどがあります。他方、情報公開により技術流出のリスクが高まるというデメリットがあります。例えば、特許出願の際に素材を表記すると、それを見た競合他社が別素材に転用し、先に開発を成功させ、特許を取得してしまうかもしれません。特許による権利化か、不正競争防止法にもつき営業秘密として秘匿化か、戦略を検討する必要があります。

パフォーミングアーツと知的財産権

高島雄一郎

弁護士／登大路総合法律事務所

何らかの媒体に固定化されている必要はありませんので、即興音楽の曲も、音楽の著作物に含まれます。

また、ここでのいう舞踏（ダンスなど）とは、踊り譜や振り付けの型のことを指します。ですので、振付師などが舞踏の著作権者として保護されることとなります。音楽と同じく、即興のダンスパフォーマンスの振り付けであっても、舞踏の著作物に含まれます。

では、音楽における歌手、ダンスにおけるダンサーについてはどのように扱われるのでしょうか。実は、歌手やダンサーは、著作者ではなく（作詞、作曲、振り付けまで行っていれば別ですが）、著作権によって保護されるわけではありません。だからといって、そのパフォーマンスにまったく権利が認められないというのも納得できないでしょう。

この点については、後述しますが、歌手やダンサーなどのパフォーマー（実演家）については、著作隣接権という権利によって保護されることが

パフォーミングアーツと著作権

1 パフォーマンスの著作権とは？

みなさんが「著作権」と聞いて、まずはじめに思いつくものは、小説、絵画、映画などの、言語や映像に関する著作物でしょう。

しかし、パフォーマンスと呼ばれるものについても、著作物にあたることがあります。

著作物とは、「思想又は感情を」「創作的に」「表現した」ものを指します（著作権法第2条第1項1号）。ですので、この要件にあたるものであれば、言語や映像等に限られず、著作物といえるのです。例えば、音楽や舞踏（ダンスなど）については、著作権法上も、著作物にあたることが予定されています（著作権法第10条第1項2号、3号）。

さて、ここでのいう音楽とは、歌詞や楽曲のことを指します。ですので、作詞家や作曲家が音楽の著作権者として保護されることになります。曲が

あります。

2 どんなパフォーマンスでも保護されるのか？

著作物として認められるためには「創作的に」表現すること、すなわち独創性があることが必要となります。

しかし、パフォーマンス（の型）に独創性が認められることは、実は難しいことでもあります。

例えば、社交ダンスの振り付けに、著作物性を認めなかった裁判例があります（東京地裁平成4年2月28日判決）。その理由としては、まず、社交ダンスの振り付けは、既存のステップの組み合わせであり、各既存のステップは短く、ごくありふれたものにすぎないため、各既存のステップ自体に独創性がないからです。また、新しいステップについても、短い身体の動き自体に著作物性を認めて、特定の者に独占的な権利を与えてしまうと、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ってしまうからです。すなわち、

特定の人に対し、ある動作についての独占的な権利を与えてしまうと、他者が自由に身体活動を行えなくなってしまうし、また、ほかの振付師の活動を過度に制限することになってしまうのです。

そのため、ダンスの振り付けを著作物と認めてもらうためには、振り付けが既存のステップの組み合わせにとどまらず、顕著な特徴を有するといった独創性を備えることまでが必要になるのです。

パフォーマーの権利

1 著作隣接権とは？

前述のとおり、歌手やダンサーなどのパフォーマー（実演家）には、著作隣接権というものが認められています（著作権法第89条第1項）。著作隣接権を認める意義は、実演家等が、著作物を公衆に伝達する上で重要な役割を果たしているため、

実演家等の伝達行為が活発に行われるように、彼らに保護を与えたという点にあります。

その保護の内容は、実演家の実演（演奏や演技などのパフォーマンス）を、①勝手に録音・録画されない（録音権・録画権）、②勝手に放送等されない（放送権・有線放送権）、③勝手に公衆に送信可能な状態にされない（送信可能化権）、④その録音・録画媒体を勝手に譲渡されない（譲渡権）、⑤録音・録画媒体を勝手に貸与されない（貸与権）というものです。

また、実演家の人格的利益を保護するために、⑥実演家の名前の表示・非表示について決める権利（氏名表示権）や、⑦名誉や声望を害するような形で実演の変更・改変等をされない権利（同一性保持権）も認められています（実演家人格権）。これらの権利は、実演を行った時から発生し、その日の属する年の翌年から70年間認められることとなります（著作権法第101条第1項、第2項）。

また、これらの権利が侵害された場合、実演家は、侵害行為の差し止めや、損害賠償を請求することができ（著作権法第112条第1項）。

2 誰もがパフォーマーの時代

近年、インターネットの普及や、動画配信サイト等の流行により、誰もが自身のパフォーマンス（歌唱、演奏、ダンスなど）を、当たり前前に公衆に向けて発信することができるようになっています。

そういった意味では、誰もがパフォーマーたり得る時代といえるでしょう。

ですので、自身のパフォーマンスを勝手に使われた、勝手に改変されたなどの問題が、身近に起こる可能性は十分にあるのです。もはや、知的財産権という権利は、みなさんに関係のないものではなく、みなさんの身近に存在している権利といえるでしょう。

そして、誰もがパフォーマンスを自由に発信できるということは、ほかの誰かの権利を侵害する

危険と隣り合わせです。既存の楽曲やダンスを実演して、これを動画で撮影し、公衆に向けて配信することで、楽曲の作詞家や作曲家、ダンスの振付師の著作権を侵害する可能性がありますので、十分に気をつける必要があるでしょう。

誰もがパフォーマーたり得る時代だからこそ、ほかの誰かの気持ちを考え、尊重したうえで、自身の表現を行う必要があると考えます。

高島雄一郎（たかしま・ゆういちろう）
弁理士との知的財産権に関する勉強会の開催や、知的財産権に関するセミナーにおける講師としての活動に従事。「障害のある人のアートと著作権に関するセミナー」（2017年2月18日、同年3月18日、@Good Job: センター香芝）、「障害のある人の知的財産権について考えるセミナー」（2018年3月3日、@たんばの家のアートセンターHANA）。

障害のある人のアート活動に関わる知的財産権の海外事情

大井卓也

一般財団法人たんばぼの家

本書を制作するなかで、今後さらに活躍の場が広がっていく障害のある人のアート活動について考えるため、海外に関わる事例について調査を行いました。本コラムでは、それらの調査の結果を抜粋し、ご紹介します。

海外での作品の展示・販売

まず、私たちは海外でのアート作品の展示や販売を行っている福祉施設やそういった活動を支援している中間支援組織、ギャラリーなどにインタビューを行いました。そのなかで最も話題に上がったのは、事前の契約書の交わし方に関するトピックでした。

「契約について」

障害のある人のアートにおいて先進的な活動を行ってきた福祉施設「やまなみ工房」（滋賀）では、所属する作家とは所有権の帰属や作品の運用、

展示・販売された際の収入の配分（施設と作家の間での）などに関する覚書を交わし、毎年更新しています。実際に作品が展示・販売される場合には、写真やプロフィールの使用や公表の方法、販売価格などについて、その都度作家へ確認を行っているそうです。

作品販売（国内外を問わず）の際に買い手と取り交わす契約書の書式も作成していますが、実際の販売の際には契約書を交わさないことも。また、海外のギャラリーやコレクターとやり取りをする場合には、基本的には外部のギャラリストに連絡や作品搬送を委託し、作品が売れた場合、その収入はギャラリストとやまなみ工房で配分されるため、その比率に関しても前もって覚書を交わしています。

また、大阪府の障害のある作家の作品販売を行っているプロジェクト「capacious（カペィシャス）」（大阪）でも、作品をどのような条件（販売額の配分の比率や、作品の写真の使用条件

なども含め）で販売していくのか、関係する福祉施設を通じて作家やその家族との間で覚書を交わし、毎年更新していることに加え、販売や展示の機会があるごとに作家へ連絡をし、確認を丁寧に行っています。基本的に国内の販売においては、買い手とも覚書を交わすようにしており、そのなかには作品の所有権管理などに関わる事項が含まれています。しかし、海外のアートフェアへの出展の際などには覚書を交わさない場合も。また、買い手が作品を転売することを制限はしていないものの、作品の所在がわからなくならないよう、転売先を知らせてもらうよう依頼しているそうです。

やまなみ工房もcapaciousも、海外での作品の取り扱いについては、どうしても細かく管理していくことが難しく、自分たちが販売した作品が知らないうちに転売されていたり、作者への確認なく作品の写真が作品集に載ってしまったりするような事例もあるとお答えいただきました。一方で、

そういったトラブルを避けようとあまりに細かく契約を交わそうすると、面倒くさく思われ、買手が離れていってしまう可能性もあるので、バランスを取りつつ、対話をしながら契約を確認していくことが重要だということでした。

また、国内外で障害のある人のアート作品の販売を行っている団体「一般社団法人 Arts and Creative Mind」(東京)では、基本的には作家との契約書は交わしていないものの、作家が所属している福祉施設とは丁寧に取りし、また施設を通じて作家やその家族とも連携を取りながら作品の販売を行っており、信頼関係やリスペクトの大切さを語られました。

「作品の保護、保証に関して」

「社会福祉法人グロー (GLOW)」は、フランスやタイ、インドネシアなど、さまざまな海外の団体と連携し、障害のある作家の展覧会や舞台公演などの企画運営を行っている団体です。グ

ローの取り組みのなかでは、前もって作家とグローの間で借用に関する契約書を交わすのはもちろん、海外で展示を行う際には、協働する美術館や団体とも展示内容に関して詳しく取り決めをし、日本からもキュレーターを派遣して会場をチェックするなど、トラブルが起こらないよう細心の注意を払っています。また逆に、海外から作品を借りてくる際にも、貸出元の海外の団体から前もって職員が派遣され、展示会場の温度・湿度や警備人の有無、保管体制などに関して入念にチェックを受けることもあるそうです。

このように、海外での作品の発表・販売に関しては、その規模の大きさや取引の相手によって、さまざまな契約の形があることが見えてきました。今回インタビューを行ったみなさんの多くがいわれていたのは、海外に作品を送る際には、物理的にも時間的にも距離ができ、また言語の壁もあるため、不要なトラブルを避けるためには、作品や

売買などについてあらかじめ細かな契約を交わす必要があるということ。一方で、障害のある人のアートを広げていくためには、あまりに契約でがんじがらめにしてしまうのではなく、自分たちの立ち位置や目標も踏まえつつ、ケースバイケースでやり取りをしていくことが必要なのだろうということでした。また、「海外には日本にはまだないアートのマーケットが広がっており、障害のある人のアートが評価される土壌はきつとあると思う」といわれる方も多く、これからの可能性が感じられました。

障害のある人のアート活動を行っている海外の団体の知的財産権管理

本調査では、アートを通じた障害のある人の仕事づくりに取り組んでいる海外の団体へのアンケートも行いました。

「明治工 Sandwiches Studio (サンドウィッチズスタジオ)」(台湾)は、デザインやデジタル技術と障害のある人の表現を組み合わせ、新たな製品やパブリックアートの制作、展覧会の実施などに取り組んでいる団体です。この団体では、障害のある人の表現に関して、その著作権は本人に帰属するという考え方にもとづいて活動しており、彼らのアート作品をデザインに用いた製品をつくる場合には、その都度、使用料や知的財産権(以下、知財)の管理に関する話し合いを行い、ケースバイケースで契約を交わしています。

一方「Casa di Carlota (カサディカルロタ)」(スペイン)は、障害のあるアーティストの絵画を用いた製品づくりなどを行っているデザイン会社ですが、この会社では障害のあるアーティストたちは社員として会社に所属しているため、彼らの描く絵画の著作権は会社に帰属すると取り決められているそうです。これは所属するデザイナーやプログラマーがつくった製品の著作権

は会社に帰属するという、「職務著作」の考え方にもとづくものでしょう。

このように、国内外問わず、その団体や企業の考え方によって知財の扱い方も変わるものだということがわかります。

パフォーミングアーツの事例

最後に、本調査では絵画などのビジュアルアーツだけではなく、演劇やダンス、音楽といったパフォーミングアーツの取り組みに関してもインタビューを行いました。

「国際障害者交流センター（ビッグ・アイ）」（大阪）は、障害のある人のパフォーミングアーツに関し、鑑賞支援や、参加型ワークショップの実施、舞台公演の開催など、さまざまな先駆的な取り組みを行ってきた団体です。

などを負担するのか」といった取り決めも行います。そのほか、知財に関わる部分としては、出演者や作品の撮影・録画の可否や、写真・映像の使用についても詳しく取り決めをしています。

調査を終えて

今回のインタビュのなかでみなさんが指摘されていたのが、海外という距離的にも時間的にも遠いところとやり取りをする必要があり、さまざまなリスクを想定しておく必要がある、という点でした。たしかに海外とのやり取りでは、何かトラブルが起こったときにすぐに現場に向かうことも難しいですし、ひとつのトラブルが金銭的にも大きな損失につながってしまうおそれもあるかもしれません。しかし、「海外には障害のある人のアットが評価される土壌がきつとある」という声も聞かれたように、表現を遠く広く送り届けていくことには、まだまだ可能性が眠っているよう

ビッグ・アイは障害のある人のパフォーマンズを行う海外の団体を日本に招いての公演も開催しており、その際には大変詳しい契約書を交わすことがあるそうです。特に舞台公演は舞台美術や衣装、音響、照明など、たくさんの方の関わりのおかげでつくられている芸術のため、「舞台スタッフは海外から連れてくるのか、その場合その人たちの渡航費・滞在費はどちらが負担するのか」といった詳細な条件を盛り込むこともあります。

また、出演者に関しても、「この人はアレルギーがあるため、滞在中は特別食を出してもらふ必要がある」「来日期間中、1日は観光に行ける日程を組んでほしい」といった、詳しい条件を提示されることもあるそうで、知財とはまた少し異なりますが、アーティストの権利を重視する海外の考え方が表れているようにも思われます。

天候などの都合で急遽公演がキャンセルになってしまう可能性もあるので、「こういった条件で公演が中止になった場合、どちらがいくら違約金

にも思えます。

また、知財に関する書籍などのなかでは「日本と海外では知財に関する考え方や法律が異なる」といった記述を目にすることも多いのですが、少なくとも今回のインタビュのなかではそれほど大きな違いを感じることはできませんでした。国内外関係なく、やはり基本となるのは大切な表現を守りながら広げていくという知財の基礎的な考え方ののだと思います。しかしもちろん、今後、障害のある人たちのアット活動が広がっていくにつれて、日本の法律や既存の考え方だけでは対応できないケースが生まれてくることもあるでしょう。そんなときには、基本の考え方はもちつとも、専門家へ相談などもしつつ、柔軟に対応していく必要があります。

文献編



法のデザイン
創造性とイノベーションは法によって加速する
水野祐

『法のデザイン 創造性とイノベーションは法によって加速する』 05
水野祐著／フィルムアート社／2017

法は不自由で堅苦しいものではなく、法の「余白」から見えてくる自由で創造的な世界を見据えながら、法を最大限自分よりに生かすべきだと説く。とりわけアフターインターネット時代の表現の自由と法のあり方について考えさせられる書。



『グラフィックデザイナーのための本』 06
シリーズ JAGDA創作保全委員会編／JAGDA／2016年～

デザイナーが身につけておきたい基本的な権利の知識をテーマ別に刊行。具体的事例と議論によって構成。これまでに『著作権Q&A』（2017）、『タイプフェイスの法的保護』（2016）、『Webと著作権』（2019）、『シンボルマークの創作と法的保護』（2019）の4冊をリリース。



『デザイナーのための著作権ガイド』 07
赤田繁夫ほか著／パイインターナショナル／2010

「他者の作品をコラージュして広告に使っていいのですか?」「古美術や寺社仏閣などの写真を複製利用する場合、誰に許諾を得ればいいのですか?」など、広告ポスターなどビジュアルデザインに欠かせない著作権にまつわる疑問と回答をカラーページで具体的に伝授。



『著作権トラブル解決のバイブル! クリエイターのための権利の本』 08
木村剛大監修／ポーンデジタル／2018

クリエイターとしてやってはいけないことがわかる著作権トラブル事例や権利侵害されたときの対処法を知るならこの本。木村剛大弁護士が法律監修をもとに豊富な判例を交えた実践書。ブログやSNSなどインターネットでの画像掲載の仕方なども丁寧に解説している。

文献編



『すごいぞ! はたらく知財 14歳からの知的財産入門』 01
内田朋子ほか著／晶文社／2019

知財がクリエイティブな仕事とどう関わっているのかを知ることができる入門書。詩人の谷川俊太郎さん、テレビドラマ『半沢直樹』、アニメ「機動戦士ガンダム」、ゆるキャラ「くまモン」など、身近な例を通して知財の権利や利用方法をわかりやすく解説。



『新しいモノ・コトを楽しく創る知財創造教育 未来を創る授業ガイド』 02
特許庁／2019

小・中・高等学校で行われる知財創造教育について、さまざまな教科、科目における指導案を掲載した授業ガイド。学習指導要領と知財創造教育の関係も掲載。www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyoku/program/siryoku25.pdf よりダウンロード可。



『たのしい著作権法 2019年版』 03
小川明子著／国立大学法人 山口大学／山口ティ・エル・オー／2019

知財創造教育の先駆者、山口大学がまとめた著作権法についての教科書。2018年著作権法改正に対応。著作権法をはじめて学ぶ人が体系的に学ぶことができるように書かれている。コラムでは日常生活で目にするような事例を著作権法の視点からとらえることができる。



『はじめての著作権講座 著作権って何?』 04
公益社団法人 著作権情報センター（CRIC）／2019

著作権法について体系的に学べる入門冊子。簡潔でわかりやすい図表や、Q&Aを通して、著作権法のおおよそのことがわかるようになる。www.cric.or.jp/publication/pamphlet/doc/hajimete1_201906.pdf よりダウンロード可。

ウェブサイト編



文化庁「著作権」
www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken

01

著作権のことならまずはここをチェック。前提知識がまったくなくても楽しく理解できるよう書かれた「はじめて学ぶ著作権」や契約書作成のひな型が手に入る「誰でもできる著作権契約」など関連リンクも充実。



日本弁理士会「知的財産権とは」
www.jpaa.or.jp/intellectual-property

02

知財の適正な保護や利用促進、知財制度の適正な運用を使命とする「日本弁理士会」が運営するこのサイト。各権利の特性や権利取得の流れ、知財活用事例が掲載されており、知的財産権の種類や違いを知ることができる。



J-PlatPat「特許情報プラットフォーム」
www.j-platpat.inpit.go.jp

03

特許、実用新案、意匠および商標などの産業財産権関連の情報を無料で公開しているデータベース。すでに権利化されている知財情報を確認することができる。権利者や出願人、権利化の有無などのキーワード検索が可能。



クリエイティブ・コモンズ・ジャパン
公式サイト
creativecommons.jp

04

著作権を保持したまま作品を自由に流通させる仕組み、CCライセンスについての公式サイト。CCライセンスが提示された作品は、誰もがライセンスの範囲内で自由に利用することができ、つくり手と受け手の間で作品の共有を図ることができる。

文献編



『デザイナー・中小企業のためのデザイン契約のポイント』
近畿経済産業局知的財産室／2018

09

デザイン開発プロセスのなかでどのような権利が発生し、どのような契約を結ぶべきか、デザイナーや中小企業がデザインをめぐる契約の際におさえておくべきポイントがよくわかる。www.kansai.meti.go.jp/2tokkyo/02shiensaku/guide/2017design-houkoku.pdf よりダウンロード可。



『人権の視点から考える 障害者アートと著作権』
障害者芸術著作権等整備委員会編／ABLE ART BOOKS／2000

10

人権の追求は幸福の追求につながるという視点から、障害者アートに関わる人の行動指針として、9つのガイドラインを提示。また、創作現場でよく聞かれるQ&Aや著作権以外の問題点である所有権や成年後見や契約についても具体的に記している。



『障害者の芸術活動支援取り組み事例集』
社会福祉法人グロー（GLOW）／
平成26年度 障害者の芸術活動普及支援モデル事業／2015

11

全国5ヶ所の障害者の芸術活動支援の取り組みを相談支援、支援人材育成、権利保護の3つのカテゴリで掲載。作品の商品化や福祉事業所への権利保護に関するルールの普及、相談会のまとめなどの例を通し、障害のある作者の権利保護に必要な取り組みを紹介している。



『障害のある人の作品にまつわる権利のことハンドブック』
東京アール・ブリュットサポートセンターRights／
平成28年度 障害者の芸術活動普及支援モデル事業／2017

12

障害のある人が安心して創作活動に取り組む環境づくりをめざしてきた団体が制作。よく寄せられる相談とその対応について具体的に紹介。また、作品の取扱規定や作品の権利にかかる合意書、出展の依頼書や承諾書などの参考様式が掲載され、参考にすることができる。

製作委員会概要

2018年度に行われた「知的財産活用にむけた人材育成のための調査と学習プログラムの開発」事業を経て、2019年度は本製作委員会を実施。表現をめぐる知的財産権について、さまざまに議論を行い、書籍製作を進めました。

メンバー

塩瀬隆之
京都大学総合博物館 准教授

高島雄一郎
弁護士／登大路総合法律事務所

白石晃一
ファブラボ北加賀屋 共同設立者／美術家／京都造形芸術大学
情報デザイン学科クロステックデザインコース 専任講師

藤井克英
社会福祉法人わたぼうしの会 Good Job!センター香芝 企画製造ディレクター

実施概要

第1回製作委員会
日時 2019年6月13日（木）14時～17時
会場 Impact Hub Kyoto 3階イベントスペース

第2回製作委員会
日時 2019年8月1日（木）16時～19時半
会場 京都造形芸術大学 人間館 NA102教室

第3回製作委員会
日時 2019年10月7日（月）13時～17時
会場 京都リサーチパーク「たまり場」

令和元年度 文化庁 障害者による文化芸術活動推進事業
「障害のある人の表現と知的財産権に関する学習・啓発のためのハンドブックの製作と普及」製作委員会

ウェブサイト編

知財総合支援窓口知財ポータル「全国の窓口一覧」 05
chizai-portal.inpit.go.jp/area



中小企業、ベンチャー企業向けに、アイデア段階から事業展開まで知財に関する課題や相談を受け付ける全国各地の相談窓口を紹介。自分たちで権利取得したいなど、地域のなかで知財専門家に相談したいときは、ここをチェック。

障害者芸術文化普及支援事業のウェブサイト 06
renkei-sgsm.net



障害のある人の芸術文化活動を支援するために設置された全国各地の相談窓口センターの取り組みを集約。障害のある人の芸術文化活動にまつわる「やってみよう」「困った」などに応える。各地のセンターの所在地やイベント情報も掲載。厚生労働省事業。

仙台市 SC3ウェブサイト 07
「デザイナーのための知財10問10答」
www.sendai-c3.jp/features/chizai10-01



弁護士の水野祐さんがデザイナー向けに知財の考えを解説。「第3回 模倣／盗用／パクリ／オマージュ／パロディ／インスパイアのちがいは」、「第10回 デザイナーに法のデザインは可能か」など10の視点からの論が読める。

IAMAS/makeathon_agreement 08
github.com/IAMAS/makeathon_agreement



多様な参加者がアイデアを出し合いソフトウェアをつくる「ハッカソン」、そのプロトタイプをつくる「メイカソン」。それらを開催するにあたって主催者側、参加者側の知財の取り扱いに関する参加同意書などの書類を掲載。

* 文献とウェブサイトリストに記載の URL はすべて 2020 年 2 月 1 日の現在のものです。

この本を通してお伝えしてきたように、私たちは障害のある人たちの芸術文化活動の支援とさまざまな分野のクリエイターとの協働から、作者や表現されたものの権利について考えるようになりました。本書で心がけたのは、表現が生まれ社会に広がっていくフェーズごとに、私たちがそれぞれの局面で大事だと思うことを伝えるということです。

障害のある人の表現と知財について考えるとき、一般的なアートの世界とは違うように思えるかもしれません。しかし、知財について考えていくとたどり着くのが、誰にとっても表現することは大切な権利であり、それは人間が生まれながらにしても持っている権利、すなわち人権に関わることであるということです。私たちは日々、障害のある人の表現や存在に接するなかで、人間の多様性と奥深さの可能性を感じてきました。人間はこんな表現ができるのか、このような発想がまだあったのか。こんな人に出会ったことがない。そういった驚きと感動に囲まれて活動をしています。その人間の幅の広さも保障できるのが知的財産権でもあると考えています。

人間がつくったものが表現や製品としての作者以外の誰かに届くとき、そこに評価や価値が生まれます。つくったものが誰かに届くということは、つまり社会に届けるということのスタートであり、その届ける方法にはルールが発生し、権利の譲渡が発生します。だからこそ、ときには責任が伴うということも学びました。

一方で、あまりにルールを前提にしすぎると表現する状況そのものが痩せ枯れてしまうこともあります。大事なのは自分たちでルールについて考えること。すでにあるルールの枠組みを意識しながらも、自分たちでルールを考えてみることに、ときには新しいルールを提案することです。

本書でコラムを執筆した弁護士の水野祐さんは次のように述べています。

私にとっての良い社会、豊かな社会とは、「私たちの社会に存在する多様な複雑な事象が、多様に複雑なまま成立し、受容されるしなやかさのある社会」である。

『法のデザイン 創造性とイノベーションは法によって加速する』（フィルムアート社／2017年）

ここでいう「しなやかさのある社会」は、ルール自体を自分たちで議論したり、多様な解釈をしたり、ときにはルールを創造していく、前向きで能動的な取り組みができる社会のことです。知識だけではなく、経験を通して知財を学ぶこと、相手をリスペクトし想像する教養をもつことが、そういった社会の豊かな土壌になると私たちは考えています。本書は土壌づくりのヒントになるように、特別な知識や専門性をもたない人でも学べるものをめざしました。本書を読んでもっと知財について学びたいと思ったら、ぜひさまざまな文献や情報に触れてください。あるいは表現すること、ものをつくることの魅力を感じたのならば、ぜひ創造の喜びを身近な人たちと共有してください。それが豊かな社会づくりの一步になると信じています。

最後に、本書作成にあたりたくさんの方にご協力いただきました。この場を借りてみなさまに感謝申し上げます。

一般財団法人たんぽぽの家



発行物のご案内

知的財産権学習カードゲーム

『知財でポン！ まもって ひろげて アートを発信』

知的財産権を活用してアートを世の中に発信する全員協力型のゲーム。ゲームを通して、楽しみつつ表現をめぐる知財の考え方を学ぶことができます。



* 以下より購入できます

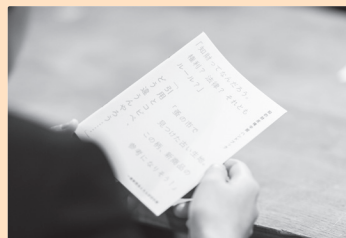
tanpoposhop.cart.fc2.com/ca35/94/p-r-s/



知財を知り、考えるための

『知的財産権学習ハンドブック』

知的財産権について勉強したい、実際の問題として悩んでいるといった人に向け、現場で試行錯誤する人たちの声をハンドブックにまとめました。



* 以下よりダウンロードできます

chizai.goodjobcenter.com/assets/chizai_hb.pdf



知的財産権について、もっと知りたい人のために

たんばばの家では、知的財産権学習のためのカードゲーム「知財でポン！」やハンドブックを用いて、「知財について学び合う研修」や「障害のある人のアートと著作権に関する研修」などを行っています。お気軽にお問い合わせください。

chizai.goodjobcenter.com



知財について学び合う研修



写真：衣笠名津美

2019年2月にMTRL KYOTOで行われた知的財産権学習セミナーの様子。カードゲームをプレイした後に、これからの社会と知財をテーマに製作に関わった人たち、参加者含めディスカッションを行いました。

* この知財学習プログラムは、「近畿経済産業局 平成30年度中小企業知的財産活動支援事業費補助金」を受け実施した「知的財産活用にもつた人材育成のための調査と学習プログラムの開発」事業の一環でつくられました

発行物のご案内

「障害とアートの相談室」では、調査や研修、事業などの成果をより多くの人と共有できるように発行物を制作しています。それぞれ、障害とアートの相談室のWebサイトよりPDFファイルをダウンロードできます。

もうひとつの見方

— 奈良の障害のある人の表現



障害のある作家 10 人の表現と表現が生まれる場の魅力を紹介。障害のある人の表現や作品への向きあい方、見方についてのメッセージを掲載しています。

2015 年 3 月発行

なやんで ひらいて

2 歩すすむためのハンドブック



障害のある人のアート活動を支援する人や当事者などの具体的な課題をマンガで紹介。また 40 人の先進的な活動を行う実践者の考えや取り組みの事例を掲載しています。

2015 年 3 月発行

地域にひろがるオープンアトリエ

すすんでひらいてつながるためのハンドブック



障害のある人がアートを楽しめる地域にひらかれた「オープンアトリエ」。先進的な事例とマンガで、オープンアトリエの考えや方法を紹介します。また、奈良県内での取り組みと発見を掲載。

2016 年 3 月発行

トークシリーズ 障害のある人のアートと評価

あなたの「ものさし」聞かせてください！



芸大、美学・哲学、美術館、ギャラリスト、ワークショップ、障害あるアーティスト、そして行為、それぞれの立場や視点から、障害のある人のアートの評価を紐解くトークシリーズの講演録。

2017 年 3 月発行

* 以下より、PDFファイルをダウンロードできます

artsoudan.tanpoponoye.org/publications/



困ったとき・情報がほしいとき・学びたいときは……



たんぽぽの家では、障害のある人の芸術活動について、全国の福祉やアート分野の人たちとともに課題を共有し学び合う機会をつくってきました。2014年から、障害のある人、その支援者の課題の解決、また情報交換やネットワークづくりの場として「障害とアートの相談室」をオープンしています。障害のある人の表現を通して、誰もが自由に表現できる社会、いきいきと生活できる社会をめざします。

1. 相談窓口の設置

2. 研修事業（セミナー、施設見学ツアーなど）の実施

3. ネットワークづくり、作品、作家の調査・発信

（調査、書籍の出版、展覧会開催など）

障害とアートの相談室 で検索してみてください！

artsoudan.tanpoponoye.org



障害とアートの相談室

表現をめぐる知的財産権について考える本

発行日

2020年2月21日

発行元

一般財団法人たんぼの家

〒630-8044 奈良市六条西3-25-4

Tel 0742-43-7055 Fax 0742-49-5501

E-mail chizai@popo.or.jp

URL chizai.goodjobcenter.com

企画制作

たんぼの家（大井卓也、岡部太郎、後安美紀、藤井克英、森下静香）

編集ディレクション&編集

MUESUM（多田智美、永江大）

アートディレクション&デザイン

中家寿之

表紙イラスト

鈴木裕之

協力

柴崎由美子（NPO法人エイブル・アート・ジャパン／
エイブルアート・カンパニー東北事務局）

高島雄一郎（弁護士／登大路総合法律事務所）

中根伸一（一般社団法人奈良県発明協会専務理事／事務局長）

樋口龍二（NPO法人まる代表理事）

社会福祉法人わたぼうしの会

*本書は、令和元年度 文化庁 障害者による文化芸術活動推進事業「障害のある人の表現と知的財産権に関する学習・啓発のためのハンドブックの製作と普及」によって制作されました