

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ぼの家



はじめに

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

基礎知識 2 著作物の例

2 この表現は誰のもの 著作者の権利

基礎知識 3 著作者の権利

基礎知識 4 著作権の発生と保護期間

COLUMN 1 知財創造教育を道徳の時間に学ぶ 塩瀬隆之

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

基礎知識 6 模写に関わる権利

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

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

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

5 作品を広めるには 著作者が結ぶ契約

基礎知識 8 著作者・著作権者・所有者

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

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

COLUMN 4 パフォーミングアーツと知的財産権 高島雄一郎

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

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

おわりに

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、コンテキスト（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をわかりました。

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いながらも、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」（『すこいぞ！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。

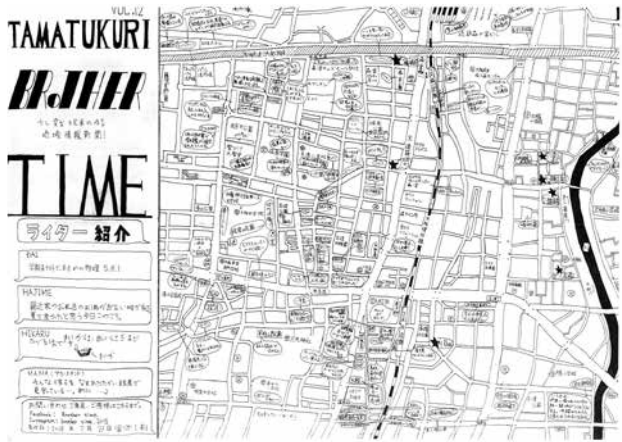
一般財団法人たんぼの家

誰もが財産をもっている

著作物とは何か

1

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。



『TAMATUKURI BROTHER TIME』VOL.12

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、もっとたくさんの方が含まれています。

大阪・玉造^{たまつくり}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）」¹。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

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）

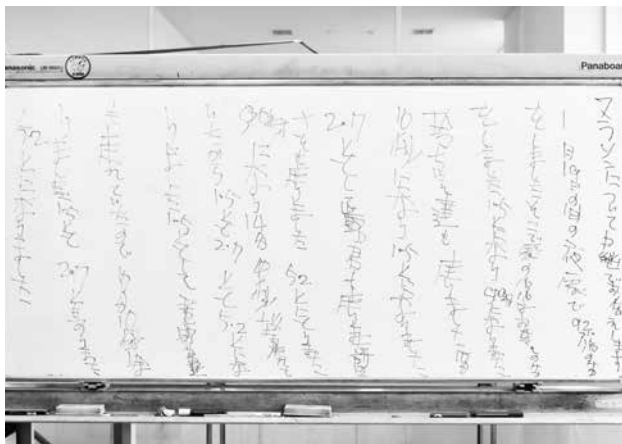
この定義を見ると、『ブラザータイム』は3兄弟という著作者が、玉造を歩いて出会った人やお店に対する想い

(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『プラザertime』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ます。

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きやすいかもしれません。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、誰もがもつ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

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います。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「たんぼの家 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、パフォーマンスなど多彩な活動に取り組むアーティストです。視覚に障害のある彼女が、

紙にめいっば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ァ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

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）が異なりますが、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

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 ② ③
 文芸、学術、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。