

# 輸入ビジネス …知らずに権利を侵害しないために 「商品販売時に注意！著作権について知 ろう！」

弁護士法人若井綜合法律事務所 弁護士 伊東 貴弘



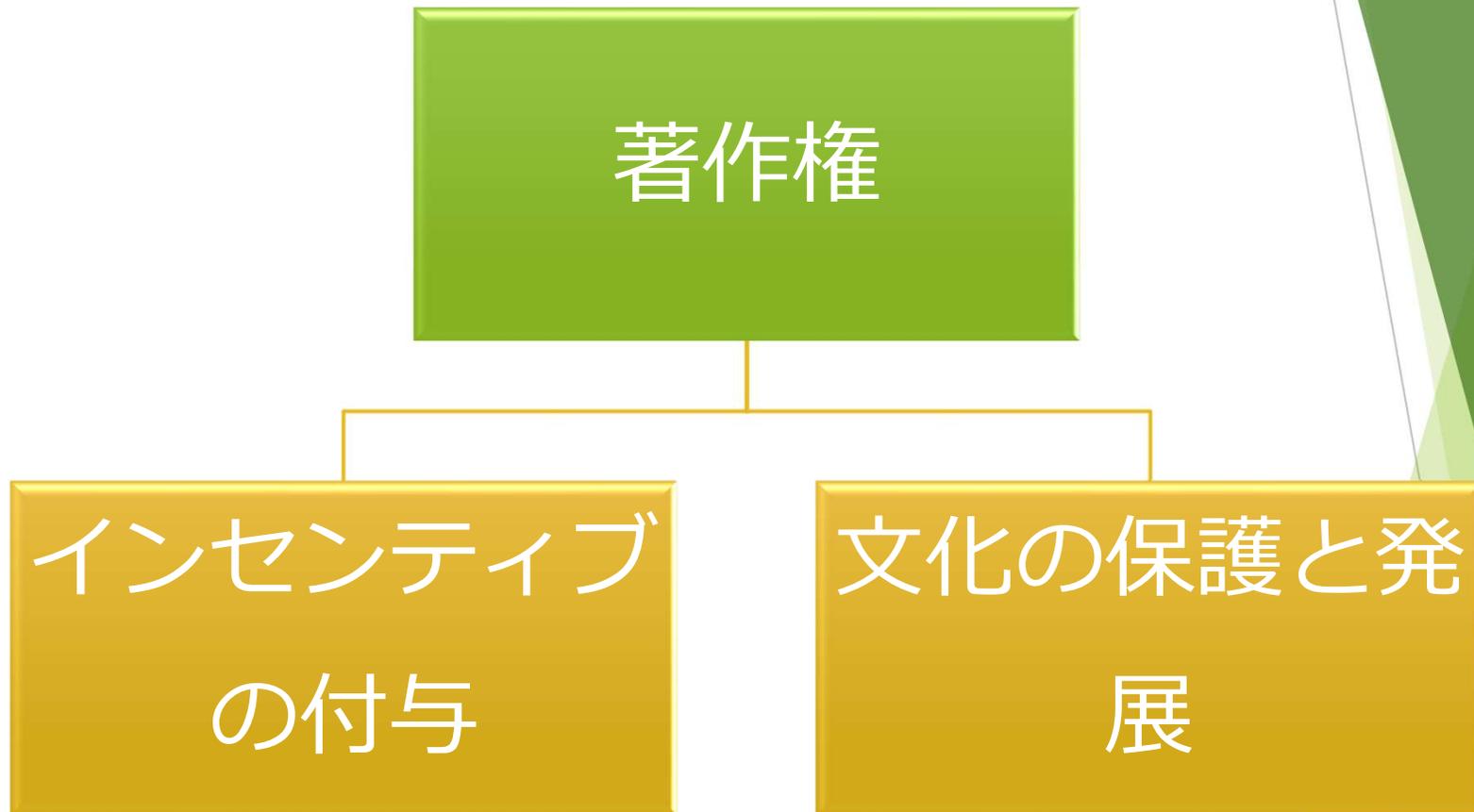
# 目次（前半部分）

- なぜ著作権は存在するのか
- “著作権”の侵害とはなにか
- 対象物に“著作権”が認められるか
  - 著作権の4要件
- 著作権が認められても問題ない場合とは？
  - ※いらすとやは著作権フリーか？
- 輸入時特有の規定等（著作権の拡張）
- まとめ



# なぜ著作権は存在するのか？

# なぜ著作権は存在するのか



# “著作権”の侵害とはなにか

# “著作権”の侵害とはなにか

## ▶ 著作権侵害の典型



## ▶ 著作権侵害の大前提

- ▶ そもそも著作権が発生していなければ、著作権侵害ではない
- ▶ 実際の相談事例でも著作権自体発生していないケースが多い！

# そもそも“著作権”が認められるか

# 著作権自体が存在していない例も多い

- ▶ 著作権自体が存在しない（≡著作権フリー）な例
  - ▶ 挨拶文（例：「今後とも変わらぬご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。」等）
  - ▶ 典型的な契約書の文面（例：「甲および乙は以下のとおり、機密保持契約を締結する」）
  - ▶ ボードゲームのルール説明文（≠ルール解説書）



著作権の4要件が認められないため、著作権として認められない  
(≠著作物)



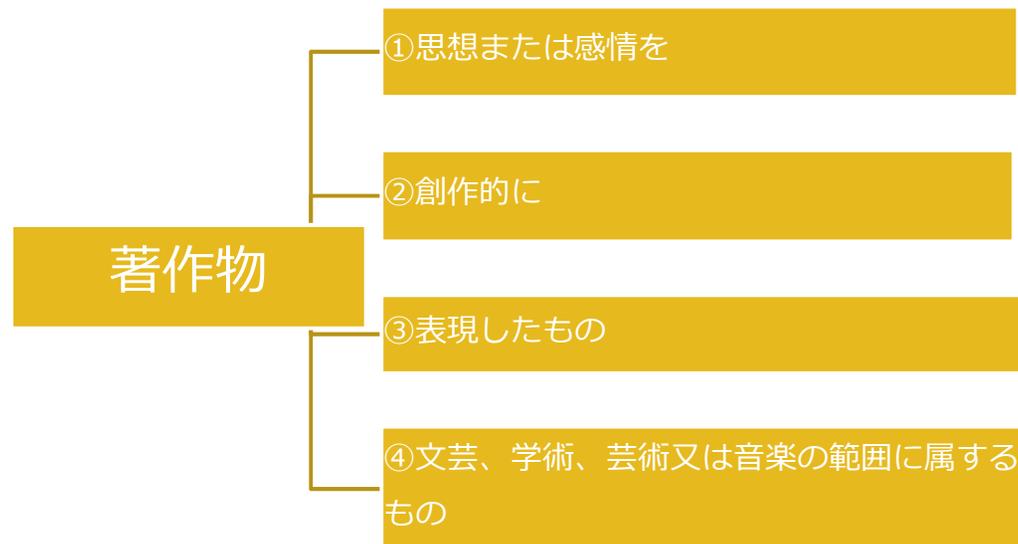
# 著作権が認められるための要件とは？

## ▶ 前提

- ▶ 著作権があるもの = 著作物

## ▶ 著作物の要件

- ▶ 「思想または感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術または音楽の範囲に属するもの」を著作物という（2条1項1号）。



# 著作権の要件①：思想又は感情的な表現であること

- ▶ 思想又は感情の表現？

- ▶ 事実それ自体をそのまま叙述したにすぎないもの

→これらは、「表現」ではないため、著作権が認められない

ex.ボードゲームのルール

実験結果をデータでそのまま表現したもの

ニュース上の事実の記載



人間の創作的な関与のない淡々とした記載  
は著作権が認められないことも多い！



# 著作権の要件②③：創作的に表現したものであること

## ▶ 創作性？

### ▶ 作成者の個性が現れていることが必要

- ▶ 個性が現れているものに限って、インセンティブ（独占権）を付与する

### ▶ 誰が行っても変わらない表現や、ありふれた表現といった、「創作的ではない表現」に著作権は認められない

∴これらの表現にまで、著作権というインセンティブを与え  
る必要はないため

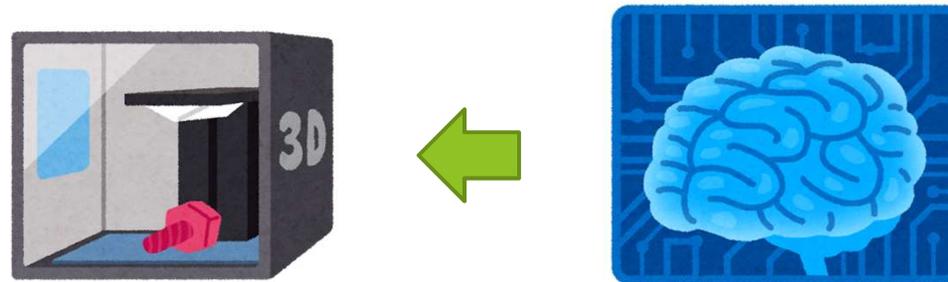
ex. 手紙での挨拶文

法律上の原理原則をそのまま掲載すること



# 補論：AIで創られたものに創造性は認められるか

- ▶ AIが機械学習の結果作り出した物（3Dプリンタによる出力など）



創造性○？

- ▶ ※あくまで人間（X機械）の創造性が必要である
- ▶ 現段階では、人間がPCを利用して何か創った場合と同様と判断されることが多いのではないか

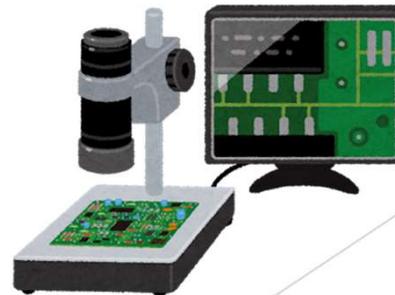


**道具としてAIを使って創作された物であれば、あくまで人間の創造性といやすい**



# 著作権の要件④：文芸・学術・美術・音楽の範囲内

- ▶ 本要件の意義？
  - ▶ 文芸、学術、美術、音楽のどれかである必要はない
  - ▶ 知的、文化的精神活動全般であればOK
- ▶ 本要件の実益
  - ▶ 工業製品を除外するということが裏側から規定したにすぎない



# 補論：いらすとやは著作権フリーか

## ▶ 著作権フリーとは？

### ▶ 言葉尻をとらえれば、著作権がないものではないか？

※参考－著作権がないもの

- ・ 著作権が認められないもの（前述）
- ・ 著作権者が著作権を放棄したもの
- ・ 著作権の権利の保護期間が経過したもの（後述）

= これらは本当の意味で著作権がない（フリーな）もの

しかし、実際に著作権フリーとされているものの多くは、著作権があることが多い



# 補論：いらすとやは著作権フリーか

- ▶ いらすとやのイラストに著作権はあるのか？
  - ▶ 参考：いらすとやHP「ご利用について」
    - ▶ 「当サイトで配布している素材は規約の範囲内であれば、個人、法人、商用、非商用問わず無料でご利用頂けます。」
    - ▶ 「当サイトの素材は無料でお使い頂けますが、著作権は放棄しておりません。全ての素材の著作権は私みふねたかしが所有します。」



**利用料フリーにすぎない！ 他のサイトもそのようなことが多い！**



# 補論：いらすとやは著作権フリーか

- ▶ いわゆる“著作権フリー”“肖像権フリー”を使うときの留意点
  - ▶ どのような点に留意することが必要か？



**利用規約（利用ポリシー）のチェックを欠かさないこと**

- ▶ あくまで利用規約の範囲内で、利用料無料であることに留意する必要がある



一次ソースから取得する必要がある

- ∵一次ソースからの取得でない限り、どの範囲で利用料無料と許諾したのかが明確でないから



# “著作権” が認められるときには

# ※前提：著作権の内容

## ▶ 著作者の持つ権利



© 2019 Wakai Law Office

### 著作権

- 複製権
- 譲渡権
- 頒布権
- 翻訳、翻案権
- 二次的著作物の利用に関する原著作権者の利益

### 著作者人格権

- 公表権
- 氏名表示権
- 同一性保持権

# “著作権”が認められる = 著作権侵害？

## ▶ 著作権侵害の典型



著作権侵害？



## ▶ 著作権が認められるときは？

→著作権の権利が制限されている場合等、著作物でも問題なく（=許諾を得ること等なく）利用できるかをチェックする！

# 著作権が認められても、侵害とはならない例

## ▶ 著作物を利用してても侵害とはならない事例①

### ▶ 著作物を引用する場合

#### ▶ 公表された著作物は、引用して利用することができる（32条）

- ▶ ①既に公表されている
- ▶ ②引用する必要性があること
- ▶ ③引用であることが明確であること
- ▶ ④あくまで引用は従たるものであること

### ▶ 著作物を私的利用する場合や、教育目的の利用の場合等

## ▶ 著作物を利用してても侵害とはならない事例②

### ▶ 著作物の保護期間が過ぎてしまっていること

※原則、著作者の生存年間及び死後から70年間

→もはや著作権としての保護が及ばない以上、著作権侵害となりえない

# 輸入時特有の規制（みなし侵害）

- ▶ 著作権侵害している中国製品を輸入する行為は、著作権侵害か？
  - ▶ あくまで著作権侵害行為は中国でされたにすぎないのでは・・・？

偽物



- ▶ 輸入時に日本で著作権侵害となる物であれば、その物を輸入する行為は、輸入者による著作権侵害にあたる（113条1項1号）

※権利侵害物であると知っていたか否かを問わない

→輸入する物について、“仮に日本で作成されたら著作権侵害になるか”を輸入者において検討することが必要

# 輸入時特有の規制（みなし侵害）—裁判例

- ▶ ときめきメモリアル事件（大阪高裁H.11.4.27）
  - ▶ ときめきメモリアルの改造したソフトを輸入した事業者の著作権法違反が問題となった。

※改造していないもの



※改造後のもの



- ▶ 輸入業者が、著作者人格権（同一性保持権）を侵害しているのではないか？

# 輸入時特有の規制（みなし侵害）－裁判例

## ▶ ときめきメモリアル事件（大阪高裁H.11.4.27）

### ▶ 論点①：そもそも改造する行為自体、著作権法違反か？

- ▶ 「コマンドの選択に関連付けられた各能力項目の数値の加減は、本件ゲームソフトの本質的構成部分となっているもので、これを改変し無力化することは、それによる表現内容の変容をもたらすものというのが相当であり、本件ゲームソフトの著作物としての同一性保持権を侵害する」

### ▶ 論点②：当該ソフトを輸入した事業者は、著作権侵害をしたのか？

- ▶ 「制作者はプレイヤーを介し本件著作物の同一性保持権を侵害するものということができ、…制作者はプレイヤーの本件メモリーカード使用の責任を負う」「右改変をするメモリーカードの輸入、販売をした被告も著作権法113条1項1号・2号より同一性保持権侵害の責任を免れないというべきである。」

※最高裁は、別の論理で侵害を肯定

# その他のみなし侵害規定

- ▶ 権利侵害物（前ページの輸入品を含む）について  
権利侵害をしていることを知りながら
  - ▶ 頒布すること
  - ▶ 頒布する目的を持って所持すること
  - ▶ 頒布申し出をすること
  - ▶ 業として輸出する目的をもって所持することも同様に侵害行為とみなされる！

→輸入する行為より、綿密に著作権侵害をチェックする必要性は下がるが、著作権侵害物は、むやみに所持・保管しないことが大切



# まとめ

# 著作権侵害のフローチャート

著作権が認められるか



法律上著作権侵害にならない規定があるか



許諾を得ることができるか

みなし侵害にならないか