

# 知的財産権論 試験まとめノート

suzuki daichi

# 目次

0.1	概略 . . . . .	2
<b>第 1 章</b>	<b>特許</b>	<b>4</b>
1.1	特許 . . . . .	4
1.2	特許の指す発明 . . . . .	5
1.3	特許取得の要件 . . . . .	6
1.4	共同発明 . . . . .	8
1.5	職務発明 . . . . .	8
1.6	特許の効力 . . . . .	8
1.7	特許権の侵害 . . . . .	9
<b>第 2 章</b>	<b>実用新案</b>	<b>11</b>
2.1	実用新案 . . . . .	11
<b>第 3 章</b>	<b>意匠</b>	<b>13</b>
3.1	意匠 . . . . .	13
<b>第 4 章</b>	<b>商標</b>	<b>15</b>
4.1	商標 (p221) . . . . .	15
<b>第 5 章</b>	<b>不正競争防止法</b>	<b>16</b>
5.1	不正競争防止法 . . . . .	16
<b>第 6 章</b>	<b>著作権</b>	<b>18</b>
6.1	著作権と特許権の主な相違 . . . . .	18
6.2	共同著作 . . . . .	20
6.3	職務著作 (= 法人著作) . . . . .	20
6.4	著作者の権利 . . . . .	20

## 0.1 概略

・今後まとめる内容についてのアウトライン

- 特許権 - その他、特許庁所管の知的財産権

-> 発明を保護するもの。最大 20 年の保護を受けることができる。

- 実用新案権

- 発明というほどのものではないが、気の利いた新しいアイデアを保護するもの。

(特許の簡易バージョンみたいなもの)

- 意匠権

- デザインに関する財産の保護。

(製品には機能も大切だが見た目も大切。みんなが真似をすると、どの商品がどのパッケージなのかわからなくなり、原案者が損をすることになってしまう。)

- 商標権

- 製品の名称に関する利益の保護。

- 不正競争防止法

- ビジネスとして「これはまずいのでは?」「ダメなのは?」というものを手当たり次第に詰め込んだものの。

なので体系化されていない。

ex) ・他社の最新情報をスパイするとか、競合他社のネガティブキャンペーンをするとか、大人気の商品の名前をパクるとか、コピー防止を外すためのソフトを販売したりとか。

- 著作権

・今まで、理系は「特許」のみ学んでいればいいだろうと思われていたが、コンピュータプログラムが著作権で保護されることから、著作権を学ぶ必要性が出てきた。

特許というのは...

財務省 > 特許庁に登録しないと、特許効力は発揮されない。

その「特許効力」も、なんでもよいというわけではなく、発明的でないと認定されない。

・小話

小説の内容は著作権の保護対象になるが、タイトルは保護対象にはならない。

タイトルまで保護してしまうと、本のタイトルが同じものと使えなくなってしまうので延々に長くなったり、決まらなかつたりしてしまう。ちなみに、「内容の保護」というのは丸パクリがダメ。ということであり、展開の全く異なる内容であれば、「ネタ」自体のダブリは禁止していない。

・どういうものは特許になって、どういうものが特許にならないのかを知っておくとよい。

・また社会人になると、いろんな会社が特許を持っている。

-> その特許に引っかからないような、よく似た良いものを作るときにも知識があるとよい。

・できれば、特許に関する争いについても知っておくと理解が深まる。

・特許に関する勉強の仕方

特許庁 HP にアクセス

> 現在出願中の特許、認められた特許、効力の切れた特許などをインターネットで一覧で観ることができる。

>> 特許・実用新案・意匠・商標の簡易検索

>>> [特許・実用新案を探す]

>>>> 自分の専門に関する言葉、興味ある言葉を何語かキーワードに検索。

・最初は読みにくいと思う。

研究機関では、「研究テーマはこれだ!」と決めると、まず関連する既存の研究論文と特許をすべて集めて調べ上げる所から研究がスタートする。

今あるものと同じことをしてもしょうがないからね。

こういう際にまねされにくいよう「できるだけわかりにくく」「できるだけ (解釈によっては) 広い範囲に適用できるように」書いてある。

そもそも発明をして、誰かに教えてしまえば、勝手に使われてしまう。

だから、開発者は秘密にしていまいがちである。

> そうすると、自分たち以外はある技術を使えない。

>> ということは、その新しい技術は使われず、伸びない、ということになってしまう。

一方で、発明家は儲からなくても、発明をする (だろう)。

しかし、発明家だけでは発明できないもの、追いつかないものもある。

> より規模感 (使える金) の大きい企業が研究に参入してくれればいいなあ。

というような面の特許による保護、利益により解決しよう、という趣旨のモノ。

# 第1章

## 特許

### 1.1 特許

#### 1.1.1 特許権は技術の開発の役に立つか?

二つの考え方がある。

1. 発明者に特許による保護と、利益を当てることで、発明への意欲が高まり、発明が増える。(特に企業)  
- 特許は発明を促す = 「プロパテント」の考え方。
2. 特許による利益の独占は技術の発展を害する = 「アンチパテント」の考え方。

実例)

「ライト兄弟の補助尾翼特許」

アメリカでは、この特許を認めた。

-> カーチスとの泥沼特許論争: 国内で飛行機が作れなくなりました。一方、フランスではこの特許の効力は否定された。

-> 補助翼付き飛行機が発展。当時、ライト機に固執し、飛行機の開発が滞っていたアメリカにたくさん売ることができ、儲かった。  
というような歴史もある。

#### 1.1.2 発明から特許取得までの流れ

1. 発明が行われる。
2. 発明によって発明者は「特許を受ける権利」を取得する。<sup>\*1</sup>
3. 特許を受ける権利を持つものだけが特許を出願できる。<sup>\*2</sup>

#### 1.1.3 特許の出願

- 必要事項を記入し、特許庁に出願 (出願料を払う)。
- 文書による出願も可能だが、現在はほとんどが電子出願である。

---

<sup>\*1</sup> 「特許を受ける権利」は法律用語で、実際にそう書いてある。企業などの研究所ではこの権利を企業側に帰属するように契約をすることになる。

<sup>\*2</sup> 特許を受ける権利は他人に譲渡することもできる。

- 先願主義
  - 同じ内容の特許が複数出願された場合には、最初に出願した者しか特許を出願できない。
  - 同日出願の場合は、どちらかが出願を取り下げなければどちらも「先願」とならず、特許を取得できない。<sup>\*3</sup>ただし、出願者同士が話合うのは自由。(協同特許として一本する形でもよい。)

#### 1.1.4 出願公開

- 出願から1年6か月後に公開。<sup>\*4</sup>
- イヤだとしても公開される。あるいは出願者が望めば直ちに出願内容は公開される。(人類の利益として)
- 出願公開の意味
  - 他の発明者に既に出願された発明の内容を教え、二重研究のロスを未然に防ぐ。
- 特許庁のプラットフォームに出願書類すべてがアップロードされる。

#### 1.1.5 審査請求

(審査料の支払いが必要)

- 出願内容がすでに取得された特許にないかどうかの審査。

#### 1.1.6 特許登録

(特許料の支払い)<sup>\*5</sup>

- 出願から<sup>\*6</sup>最長20年まで。
- 出願から3年間審査請求をしないと出願は取り下げられたとみなされる。特にこの場合、出願内容は公知の内容として誰でも自由に利用可能となる。

日本では、10万弱/年 くらいの特許の出願がある。

## 1.2 特許の指す発明

定義 1. 発明 (特許法上の定義) (参考書 p33)

「自然法則」を利用した技術的思想の創作のうち、高度なものをいう。

### 1. 自然法則の利用

- 自然法則に反するものは不可。(例: 永久運動装置とか)
- 人工的規則は不可。

<sup>\*3</sup> インターネットでの出願では、やろうと思えば、時/分/秒/まで計測可能だが、紙媒体と比較した際に整合性を保つのが難しいため、判定の最小単位は「日」になっている。

<sup>\*4</sup> ある程度の変更に関する猶予期間的なもの。

<sup>\*5</sup> 「特許内容を利用するときに払うお金」という意味で使われることも多いが、法律的に正しいのはこちらの用法である。

<sup>\*6</sup> 登録からではないことに注意

- 法律や、言語などといった人間が決めたものは特許の対象外。<sup>\*7</sup>

暗号問題:

通常の置換式暗号は人工的規則なのでダメ。

ただし、暗号作成機、解読機は特許の保護対象になる。機械式にしる、電子式にしる、計算機 (コンピュータ) と同じ扱い。

- 1980 年代、コンピュータ用の「数学的法則」を利用した暗号 (RSA 暗号) の特許が認められる。

2. 技術的 = 繰り返し可能・伝達可能。(再現性)

- 名人の「人には伝えられないコツ」みたいなものは特許の保護対象外。(これは特許の文脈では「技術」ではない扱い。)

3. 思想 = アイデア。(他人の真似事ではない。)

- 思いつきということ。

4. 創作 = 単なる事実ではなく、その事実をどう利用するか。

- *ex*) 振り子の等時性の「発見」: 発見は特許の対象外。

一方、振り子の等時性「を利用した」振り子時計は「発明であり」特許の対象になる。

5. 高度なもの = 発明の進歩性。

- 今までと比べてどれくらい進歩したのか。

- 特許 -> 高度なものに限る。

- 実用新案 -> 高度なものでも可。

### 1.2.1 発明のカテゴリー

- 物の発明: 機械装置、新物質、薬品などのほか、コンピュータプログラムも「物」と見なされる。
- 方法の発明: 物を生産するような方法の発明、その他の方法の発明。

## 1.3 特許取得の要件

・アウトライン

- 発明があること。
- 三大要件を満たすこと。
  1. 産業上利用可能性
  2. 新規性
  3. 進歩性
- 不特許事由がないこと。
  1. 公序良俗を害さない。
  2. 公衆衛生を害さない。

---

<sup>\*7</sup> コンピュータ言語や、プロトコルなども人工的規則であり、特許の保護対象にならない。(なので著作権で保護される。)

### 1.3.1 三大要件

#### 1. 産業上利用可能性

- 「工業」だけでなく、すべての産業が対象になっている。

(農業や漁業、金融業やサービス業も OK。ただし、人の決めたルールは特許にはならない。法律とか、店のマニュアルとかはダメ。)

- 「可能性」があればいい。

-> 現実に利用されているかどうかは問わない。・理論的には実験目的でのみ利用され、将来的にも実用面で利用されなような発明がこれに反するのだが、考えずらく、簡単には生まれまいであろうから無視する。

(実験装置でもお金を払って買う人がいるのであれば、「実験装置産業」であるということができる。)

・重大な例外(1つ): 「医師の診断行為・治療行為」は『産業ではない』

・医師の行為: 特許不可。方法の発明にはならない。(人の行為 - 特許 ×)

・医療機器、医薬品: 特許可。(物は ○)

#### 2. 新規性- 公知でないこと。

= 世の中に知られていないこと、秘密を守る義務のない人が知らないこと。

・世界で(あるいは日本で)「初」である必要はない。

・以下に新規性のないものの例を挙げる

ex) ・公知 ... 一般に知られている。

・公用 ... 一般に使われている。

・刊行物等記載 ... 紙媒体のほか、ネットなどの記事も。

・原則として誰であれ公開すれば、公知になる。

ただし、発明者の意に反する公知と、発明者自身による公知の場合には、6 か月以内なら新規性を失わない。

・準公知

- 出願特許が公開された場合、その出願時から公知だったものとして扱う。

(したがって、それ以降に出願した者は、新規性がないということになり well-defined)

#### 3. 進歩性

- 当事者(その分野の標準的専門家)が、これまでの公知の知識をもとに容易に考え付くものには進歩性がない。

### 1.3.2 不特許事由がないこと

1. 公序良俗を害する。- 公序: 法秩序に反する犯罪行為のための発明など。

- 良俗: 不道徳な目的に使用される発明。

2. 公衆衛生を害する。- 汚染、公害などを引き起こす。



## 1.4 共同発明

- ・発明の過程で、二人以上の者の[一体的]、[連続的]な創作的寄与がある場合をいう。
- ・共同発明者は特許を受ける権利を共有する。
- ・共同発明者はアイデアを出さなければならない。
- 従って、命令者、出資者、プロジェクトの管理者などは共同発明者とはいえない。- 助手などの補助者、実験実施者、設計図に従って、発明品を製作した人なども共同発明者とはいえない。

## 1.5 職務発明

1. 従業者等が
2. 使用者の業務に属する(使用者の事業)発明を
3. 職務として行った場合には

職務発明となる。

- 使用者は発明を利用できる。
- 使用者は従業員と予約承継契約を結び、特許を受ける権利の譲渡を受けることができる
  - このとき、従業者は相当の利益を受ける権利を持つ。

## 1.6 特許の効力

### 1.6.1 特許権の効力

- 特許権者は特許発明の実施を専有。- 特許権は業として<sup>\*8</sup>、特許発明を実施する権利を占有する。
- 1. 物の発明: 物の生産/使用/譲渡/輸出入/譲渡の申し出
- 2. 方法の発明: その方法の使用
- 3. 物を生産する方法の発明:  
その方法の使用と、生産された物についての使用/譲渡/輸出入/譲渡の申し出

### 1.6.2 特許権の期間

#### ■出願から20年

- ただし、医薬品、農薬が 特許登録時までに許認可を受けられなかった場合には、その期間を最大5年延長できる。

特許登録はされたが、治験などでの副作用がないこと、長期間服用しても弊害がないこと... などの確認が取れず(厚生労働省からの許認可)新薬としての売上(利益)がなかった、得られなかった場合の話。

---

<sup>\*8</sup> 個人の家庭内での実施を除く、という意味だが、実際はあまり考えられない。

### 1.6.3 特許権の効力の制限 (p137)

1. 試験、研究のための実施は自由。

- 特許権者は研究を制限できない。

2. 外国籍の船舶と、航空機

特許は国内のみで有効。

-> その効力は、領土、領海、領空にも及ぶ。しかし、外国で作られた飛行機や船が日本に着岸、着陸したからといって日本国内の特許を侵害したことにはならない。

(パリ条約: 外国籍の船舶、航空機、「車輛<sup>\*9</sup>」についてはその国(入国した国)の特許を侵していたとしても不問、つまり、侵害にならない。

)

3. 医師、歯科医師の処方

4. 先使用权

- 特許発明と同じものを発明し、出願前に日本国内で特許発明を実施、または実施の準備をしていた者は、その特許発明の無償での通常実施権を持つ。

特許は権利であって、義務ではない。発明した特許を取らなかった人(のビジネス)を守る権利、ということ。

5. 消尽 (p148)

- 正当に作られた特許品が、市場の流通ルートに乗ったら、特許権は消尽し、特許の主張はできなくなる。

= 販売した特許製品を中古品として再売買する場合、特許権者の承諾は不要。

(著作権法には規定があるが、特許権には規定なし。ただし判例・通説)

### 1.6.4 ライセンス

1. 専用実施権

- 実施権を専有。登録不要

2. 通常実施権

- 特許発明の実施が認められるだけ。登録不要。

登録前の出願中の特許に関しては「仮専用実施権」「仮通常実施権」が認められる。

・特許権者(ライセンサー)-(ライセンス)> 許可をもらった人(ライセンシー)

## 1.7 特許権の侵害

### 1.7.1 特許権の侵害

1. 直接侵害: 特許権者の承諾なしで、特許発明を実施する行為。

2. 間接侵害: 特許製品にのみ必要な部品の生産等のほか、他の使用可能な重要部品の特許権侵害に使われることを知った上での生産。

---

\*9 陸続きの国もあるので、車輛も許可している。

## 1.7.2 民事救済

侵害者への

### 1. 差止請求権

- 裁判所で令状を取って、売ってる店/作ってる工場まで行って、侵害品となる物品をすべて壊す\*10/生産ラインを物理的に止めるなどのことができる。さらにこれにかかる費用は侵害者に請求できる。

この半ば暴力的な救済には裁判所の執行官がついて行き、「裁判所命令」の下での行為のため、侵害者が妨害をしようとする重大な犯罪になる。

### 2. 損害賠償請求権

### 3. 不当利得返還請求権

## 1.7.3 刑事制裁

故意(わざと)の場合のみ = 過失なら犯罪ではない。

- 直接侵害:
  - 懲役: 10 年以下
  - 罰金: 1000 万以下
  - あるいはその両方
- 間接侵害:
  - 懲役: 5 年以下
  - 罰金: 500 万以下
  - あるいはその両方
- 法人:
  - (直接/間接を問わず) 罰金 3 億円以下

---

\*10 ただし、客の手に渡った品物/既に購入されたものまで壊す権利はない。

## 第2章

# 実用新案

### 2.1 実用新案

- ・特許のちょっと簡単な ver.
- ・特許よりも簡単な (ちょっと気の利いたいい) アイデアの保護。
- ・基本的には特許に準じる点が多い。

ドイツ発祥。フランスは基本品質はドイツに劣るが、アイデアがすごい。次いでアメリカ。

- ・実用新案法によって、実用新案権を保護。
- ・保護の対象は「発明」ではなく「考案」

#### ■考案

- 自然法則を利用した、技術的思想の創作。

発明は「+ 高度なもの」

考案では、高度でなくてもいい。したがって、特許が取れる場合に、実用新案を取ることも可能。

- 物品の形状/構造/組み合わせに限る。

- 「何かをする方法」や「新物質」などは対象外。(鉄の新しい作り方、とか、化学的構造 (プラスチック/合金/医薬品) とかは対象外。

-> 特許による保護しかない。)

#### 2.1.1 三大要件

1. 産業上利用可能性

- 特許と同じ。

2. 新規性

- 特許と同じ。

3. 進歩性

- 当事者 (その分野の標準的専門家) が、「**きわめて容易に**」考え付くものを除く。 - 特許では「容易に」

(“きわめて”がない)。

### 2.1.2 消極的要件

1. 公序良俗を害する。
2. 公衆衛生を害する。
3. 犯罪に使われる。

(特許と同じ。)

■期間 : 出願から 10 年 (特許は 20 年)

■登録には審査不要 :

トラブルが発生し手から対処し、考案の新規性、進歩性については特許庁に請求すれば「実用新案技術評価書」を作成できる。

ただし、文書等、および、インターネット上での新規性、進歩性のみ評価。

・ライセンス、侵害の救済などは特許と同じ。刑罰も同じ。

## 第3章

# 意匠

### 3.1 意匠

- 意匠 := 「物品 (またはその一部) の形状、模様、色彩、もしくはその結合で視覚的に美感を感じさせるもの」
- 物品 := 動産に限る。不動産 (建物、橋、その他) は対象外。ただし不動産に該当するか、動産か、というのは取引時の状態に依る。
- 画面デザイン : ディスプレイ上の操作画面は「画面デザイン」として物品と見なされる。  
-> 意匠権の登録が可能。
- 視覚に訴えるもの。  
- 目に見えない微細なもの、物品の内部構造などは不可。
- 意匠法により、意匠権を保護。
- 同一物が量産される製品のデザイン (工業デザイン) の保護。  
- 単品生産される工芸品は著作権で保護。  
量が少ない場合は著作権。橋とか不動産もこっち。  
だけど、エレベータは建物に実装するまでは動産だし、量産されるので意匠の対象になる。

#### 3.1.1 三大要件

1. 工業上利用性  
- 産業上利用可能性とは異なり、量産が前提になっている。(特許よりちょっと厳しい。)
2. 新規性  
- 特許と同じ。
3. 創作性  
- 「当事者 (他の標準的な能力を持つデザイナー) が、容易に考え付かないものなら創作性あり。- 特許では「容易に」(”きわめて”がない)。

### 3.1.2 消極的要件

1. 公序良俗を害するものは不可。
2. 自他混同の恐れがあるものは不可。  
「A」だけとか、「あ」だけとかはダメ。
3. ある機能を持つものの必然的構造は不可。

#### ■審査の上、登録：

期間は登録から\*120年。

- ・ライセンスや侵害などについては特許と同じ。

---

\*1 出願からでないことに注意

## 第 4 章

# 商標

### 4.1 商標 (p221)

- 商標:= 「人の知覚によって認識できる文字/図形/記号/立体形状/色彩/またはそれらの結合, または政令で認められたもの (音や画像の動きなど) で商品、または役務 (サービス) を表示するもの」
- 商品/生産者/サービスなどを表示するもの。
- 商品/サービスの分野ごとに審査の上、登録。
- 期間は登録から 10 年。 - ただし更新可能。

(10 年経っても未だにシンボルとして機能しているものなら OK。車の会社のマークとか、お菓子のマークとかがこれに該当する。)



## 第5章

# 不正競争防止法

### 5.1 不正競争防止法

- これまでの4つの権利では保護できなかったり、保護がしにくかったりするアイデアや知的財産の保護。
- フェアな経済競争を実現するための知的財産の保護。
- 登録などの手続き不要。
- 不正競争が列挙されている。(以下に例を挙げる。)

#### 1. 商品営業主体混同惹起行為

- 他人の業務にかかわる商品、または、営業の表示(商品表示など)として、需用者に広く知られているもの(周知性)と同一、または類似の表示を使用する(譲渡/譲渡のための展示/輸出入など)。
- この際の周知性というのは状況による。

良く知られていることが前提である。その上でとっても似ている場合に違反の対象になる。

その製品が売れているとしたら、本家が人気で品薄とか、本家の柔軟性が低いとかの「おかげで」模造品が売れる、という場合に違反と見なす。どうしても勝ちたい場合は先に商標登録しておくことをオススメする。

- 商品等表示
  - 商品サービスを示すものならなんでも可。
  - 包装紙、容器などのほか、チョコレートの形、パソコンのデザイン、ジーンズのステッチなども。- ex) 伊勢丹、コカ・コーラ、なんか関西で訴訟があったらしい、iMac, リーバイスなど。

#### 2. 著名表示冒用行為

- 冒用: 勝手に使うこと

- 1. との違い

- 著名表示に限定
- 「混同」でなくてもよい。
  - ノーパン喫茶ニナリッチ事件
  - ボルノランドディズニー事件

#### 3. 商品形態模造行為

- 1, 2. との違い

- 「混同」不要。
- 著名でなくても模倣したらこれに含まれる。
- ただし先行商品の発売から3年以内に限る- それより長期の保護を求めるなら意匠等で。

- 製品サイクルの短い商品が対象。
4. 営業秘密の不正取得/使用/開示行為
    - 営業秘密: 事業活動に有用な技術的\*1、営業的な情報で、秘密に管理されているもの。
    - 不正取得: 窃盗の他、営業秘密の保有者から入手する場合も含む。
  5. デジタルコンテンツの制限手段の無効化
    - いわゆる違法コピーを可能にする装置やプログラムの配布。
  6. ドメイン名不正取得
    - 不正の利益を得るなどの目的で他人の商品等表示と同じ、または、類似のドメイン名を取得すること。
  7. 原産地、品質等誤認惹起行為
    - 例) (だいたいの酒)
      - シャンパン -> シャンパーニュ地方産のスパークリングワインに限る。
      - スコッチ -> スコットランド産のウイスキーに限る。
      - アイラ -> アイルランド産のウイスキーに限る。
      - ボルドー、コニャックなどもそう。
  8. 競争者の営業の誹謗行為
    - 誹謗:= 根拠のない or 事実と反する (or 本当かどうか判断できない) 悪い情報を流すこと。

---

\*1 ノウハウ、未完成の発明品、失敗の情報など

## 第6章

# 著作権

### 6.1 著作権と特許権の主な相違

著作権	特許権
芸術的表現の保護	技術的アイデアの保護
著作により権利発生。(著作権登録制度はあるが、登録しなくても権利が発生)	登録により権利発生
文部科学省の文化庁が所管	経済産業省の特許庁が所管
保護期間が長い(著作者の死後 <b>死後70年</b> * <sup>1</sup> が原則。)	保護期間が短い。(20年以内)
著作者人格権あり(著作物の内容を好き勝手に変更されない権利など)	人格権は特になし。
表現の盗用を規制。(盗用でなく、偶然同じもの考えた場合には、著作権の侵害にならない。)	同じものを規制。(盗用でなく、独自に考えても、同じものなら規制する独占権)
表現の保護	アイデアの保護

・多くの場合。コンピュータプログラムは著作権で保護されている。

#### 6.1.1 著作物

- 思想、または感情を創作的に表現したもので、文芸、学術、美術、または音楽の範囲に属するもの。
- 論理的なものと感情に訴えかけるものの双方。
  - 訴えかけないものの例) 時刻表、説明書など。
- 創作的: 著作者の個性が感じられるもの。
  - 事務的な書類などは著作物にはならない。
- 文芸、学術、美術、または音楽のどれでもよいし、その複数にまたがるもの(映画など)も可。- コンピュータゲームについては「学術」の分野とする判例もある。

小説

日本のお役所は縄張り意識が殊更に強い。なので他の管轄には手や口を出さないのが普通。

なのだが、コンピュータゲームは今や、ビジネスに使われている、という点で、経済産業省が「我々がやるべき」とか言い始めている(らしい)。

・特許は科学技術的なもので、何か課題に対する論理的アプローチで、技術的解決をしたものである。その対策というのはそれほど数多くあるとは思えないので、もし、その発明家がいなかったとしても、遅かれ早かれほかの誰かが発明しただろうと思われる。・著作権ではこれと同じことは言えず、村上春樹がこの世に生まれなかったからといって、遅かれ早かれノルウェイの森が書かれたかと問われるとそんなことはないように思えるかもしれないし、君はそうは思わないかもしれない。僕はどっちだって構わないし、実際そのどちらとも答えられないだろう。遅かれ早かれ、僕のような人間は存在し、僕そいつの書きたいように文章を書くだろう。それだけのことだ。それ以上でも、それ以下でもない。

## 6.1.2 著作物の例示

### 1. 言語の著作物

- 小説・脚本・論文・講演、その他
- 複製の形態が異なる。
  - 小説 -> 印刷物等
  - 脚本 -> 演者の言葉によって
  - 脚本には、ゲーム、漫画なども含まれる。
  - 講演 -> 「文字」に記録され固定されたもの以外に、口頭による表現も著作物となりうる。
    - 講演を本人の許可なしに本にしたりするのはダメ。

### 2. 音楽の著作物

- 楽譜、演奏、その記録 (レコード、CD、その他) すべて

### 3. 舞踊・または無言劇の著作物

- 踊りの振り付け、演劇などの言語に依らない部分

### 4. 絵画・版画・彫刻・その他の美術の著作物

- 絵画 -> オリジナルと複製は異なる。
- 版画 -> オリジナルが複数ある。
- キャラクター権: 判例は漫画等の画の著作物を認めるが、キャラクター権については否定的。

### 5. 建築の著作物

### 6. 地図・または学術的な性質をもつもの

- 図画、図表、模型、その他の図形の著作物

### 7. 映画の著作物

- 法人著作の場合、公開から 70 年の期間。

### 8. 写真の著作物

### 9. プログラムの著作物

- その他の情報を整理したものとしての
  - データベース著作物 (コンピュータ)
  - 編集著作物 (ペーパーベース)

・誰がやっても同じものになりそうなもの、ことは著作物にはならない : 創作性の有無。  
・普通、著作物というのは、複製を規制し、自分のところから出たものしか許さないことで利益を守るもの。

-> では、「どういう複製は許して」、「どういう複製は許さないのか」という区別が大切。

シェイクスピアは小説家ではなく劇作家(戯曲家)。現在まで遺っているものについてはほとんどすべて台本。

・情報そのものに「創造性」はなくとも、情報の選択や検索方法に「創造性」があればよい。(収集・蓄積・処理に利便性を高める工夫を込めることで創造性が生まれる。)

## 6.2 共同著作

・著作権の期間は共同著作者の最後に死亡した者の死後 70 年。

## 6.3 職務著作 (= 法人著作)

・法人、その他の使用者の発表に基づき、その従業員等が職務として作成し、法人等の名で公開された著作物。・この著作権は初めから法人等の使用者に帰属する。

## 6.4 著作者の権利

- 著作者人格権 (精神的権利)
- 著作権 (財産権)

### 6.4.1 著作者人格権

1. 公表権  
- 著作物を公開するか、しないかの決定。
2. 氏名表示権  
- 著作者は実名、匿名、筆名などの中から自由に決めることができる。
3. 同一性保持権  
- 著作者の同意なしに著作物を変更できない。

### 6.4.2 著作権 (財産権としての著作権)

1. 複製権
2. 上演権、および、演奏権
3. 上映権 (ただし、公衆送信されるものを除く - 主に映画)
4. 公衆送信権、および受信伝達権  
- TV、ラジオ有線放送、インターネットなど- インターネットなどのネットワーク配信は、特に「自動公衆送信」という。
5. 口述権
6. 展示権;  
- 美術の著作物、および写真の著作物。

7. 頒布権;
  - 映画の著作物の複製の頒布 (レンタル DVD など)。
8. 譲渡権
9. 貸与権
  - レンタル CD など。
10. 翻訳、および翻案権
11. 二次的著作物利用権