

裁判傍聴記の著作物性

『思想又は感情を表現した』というためには、対象として記述者の『思想又は感情』が表現されることが必要である。言語表現による記述等における表現の内容が、専ら『事実』を、格別の評価、意見を入れることなく、そのまま叙述する場合は、記述者の『**思想又は感情**』を表現したことにならないというべきである

証言内容を記述した部分は、証人が実際に証言した内容を原告が聴取したとおりに記述したか、又は仮に要約したものであったとしても**ごくありふれた方法で要約**したものであるから、原告の個性が表れている部分はなく、創作性を認めることはできない。

139 知財高判H20/7/17 ライブドア裁判傍聴事件

ホームページ写真著作権

ある写真が、どのような撮影技法を用いて得られたものであるのかを、その写真自体から知ることは困難であることが多く、写真から知り得るのは、結果として得られた表現の内容である。撮影に当たってどのような技法が用いられたのかにかかわらず、静物や風景を撮影した写真でも、その構図、光線、背景等には何らかの**独自性**が表れることが多く、結果として得られた**写真の表現自体**に独自性が表れ、創作性の存在を肯定し得る場合があるというべきである。

創作性の存在が肯定される場合でも、その写真における表現の独自性がどの程度のものであるかによって、創作性の程度に高度なものから微少なものまで大きな差異があることはいうまでもないから、著作物の保護の範囲、仕方等は、そうした差異に大きく依存するものというべきである。したがって、創作性が微少な場合には、当該写真を**そのままコピーして利用したような場合にほぼ限定して複製権侵害を肯定するにとどめるべきものである。**』

140 知財高判H18/3/29 スメルゲット写真事件

菓子おまけフィギュア事件 大阪高裁170728



142,16 大阪高判H17/7/28 海洋堂フィギュア事件

菓子おまけフィギュア事件 大阪高裁170728

動物フィギュアは、実際の動物の形状、色彩等を忠実に再現した模型であり、動物の姿勢、ポーズ等も、市販の図鑑等に収録された絵や写真に一般的に見られるものにすぎず、制作に当たった造形師が独自の解釈、アレンジを加えたというような事情は見当たらない。

したがって、本件動物フィギュアには、制作者の個性が強く表出されているということとはできず、その創作性は、さほど高くないといわざるを得ない。

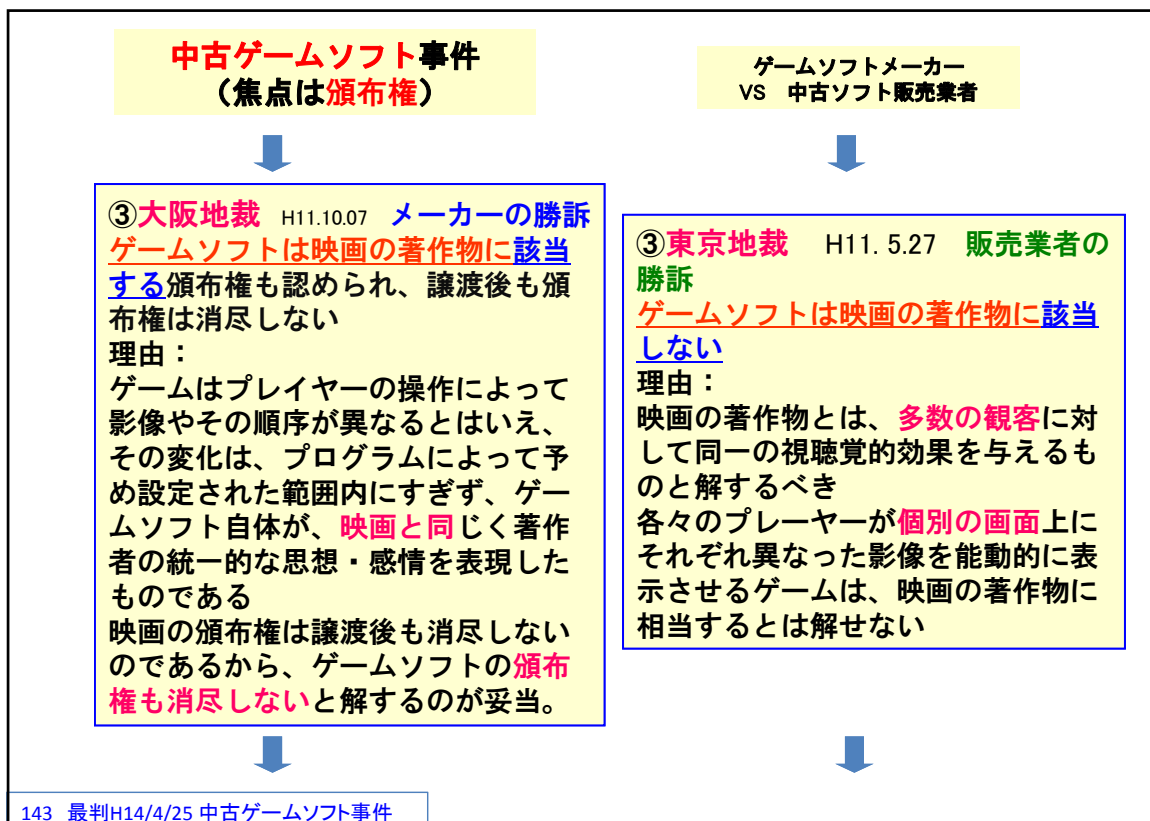
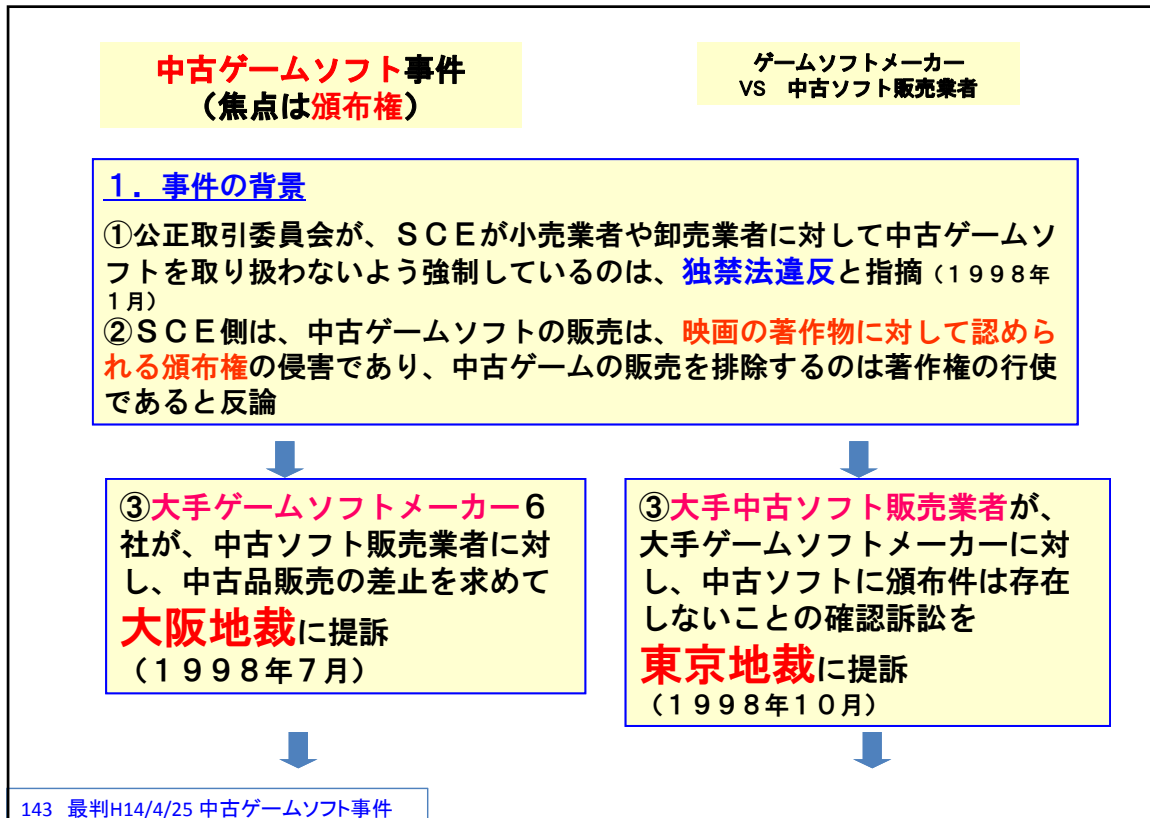
してみると、本件動物フィギュアに係る模型原型は、一定の美的感覚を備えた一般人を基準に、純粹美術と同視し得る程度の美的創作性を具備していると評価されるとまではいえず、**著作物には該当しない**と解される」

妖怪フィギュアに係る模型原型は、石燕の「画図百鬼夜行」を原画とするものと、そうでないもののいずれにおいても、一定の美的感覚を備えた一般人を基準に、純粹美術と同視し得る程度の美的創作性を具備していると評価されるものと認められるから、**応用美術の著作物に該当する**というのが相当である。



とりやま せきえん

142,16 大阪高判H17/7/28 海洋堂フィギュア事件



↓

④大阪高裁 H13. 3.29
販売業者の勝訴
 ゲームソフトは映画の**著作物に該当し**、**頒布権も認められるが、頒布権は譲渡後に消尽する**
 理由：
 ゲームソフトは大量の複製物を販売する過程において投資の回収を図ることができるものであるから、頒布を繰り返すことにより**投資の回収**を行う映画フィルムとは異なる
 一旦、適正な価格にて販売されたゲームソフトは、既に投資回収の機会が与えられたものであり、商品取引の自由の観点から見ても権利が消尽したと解するのが相当

↓

④東京高裁 H13.3.27
販売業者の勝訴
 ゲームソフトは映画の**著作物に該当するが、頒布権は認められない**
 理由：
 ゲームにおける映像の変化は予め設定されたものからの選択にすぎず、プレイヤー自身が新たな映像を創造しているわけではない。映画にも、ストーリー、アングルを聴衆が選択可能になっているものもあり、ゲームと映画に有意な差はない
 ただし、**多量の複製物**を販売するゲームソフトは、流通を支配することにより投資の回収を図る映画フィルムとは異なるものであり、頒布権は認められない

↓

⑤最高裁 平成13(受)952 第一小法廷 (H14.4.25)
販売業者の勝訴
 ゲームソフトは映画の著作物に該当し頒布権も認められるが、一旦適法に譲渡された後は頒布権は消尽し、中古品の再譲渡にまで頒布権は及ばない

143 最判H14/4/25 中古ゲームソフト事件

ファービー事件: 応用美術(人形)

平成14年7月9日判決 仙台高裁刑事1部


・「ファービー」の形態の著作物性について

◦「ファービー」の形態は、物の形態あるいは外観の美的創作であって、著作権法の領域においては、実用品に供されあるいは産業上利用されることを目的として制作される応用美術といわれるものに属する。


◦「実用品に供されあるいは産業上利用されることを目的として制作される応用美術については、現行著作権法上は原則として著作権法の対象とならず、意匠法等工業所有権制度による保護に委ねられていると解すべきである。

ただ、そうした応用美術のうちでも、**純粋美術と同視できる程度に美術鑑賞の対象とされると認められるものは、美術の著作物として著作権法上保護の対象となると解釈することはできる。**そこで、美術の著作物といえるためには、**応用美術が、純粋美術と等しく美術鑑賞の対象となりうる程度の審美性を備えていることが必要である。**これを本件で問題となっている実用品のデザイン形態についていえば、そのデザイン形態で生産される実用品の形態、外観が、**美術鑑賞の対象となりうるだけの審美性を備えている場合には、美術の著作物に該当するといえる。」**

本件『ファービー』のデザイン形態は、著作権法2条1項1号に定める著作物に該当しない



ファービー人形



148,16 仙台高判H14/7/9 ファービー刑事事件