～24 年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業～

メディア芸術分野の教育機関への知財教育導入プロジェクト

「知財教育の教材開発・配布とモデル的セミナー実施企画」

報 告 書

平成 24 年 11 月

東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ

はじめに

本企画を申請する東京コンテンツプロデューサーズ・ラボは、アニメと音楽の専門学校を運営する学校法人大阪創都学園・CAT グループを母体とし、コンテンツ分野におけるプロデューサー人材の育成機関として 2008 年に設立されました。
クロスメディア化が進むアニメ、ゲーム、マンガ、デジタルコンテンツ、キャラクタービジネスなど分野を横断、海外展開も視野に入れたコンテンツプロデューサーを育成する、日本で初めて、
また世界的にも類を見ない「研究所=ラボ」として活動しています。
当ラボでは、プロデューサー育成に著作権をはじめ知的財産の管理スキルが極めて重要と考え、昨年は、国家資格である知財検定の実施機関・知的財産教育協会の協力を得て、慶応大学大学院メディアデザイン研究科と共同でコンテンツプロデューサー向けの 知財教育のカリキュラムを開発、セミナーを実施した実績もございます。
また昨年、プロデューサーのパートナーとなるメディア芸術分野のクリエイターの育成に携わる学校にも著作権をはじめ知財管理の教育を普及が必要と考え、文化庁の支援を受けて「メディア芸術分野の教育機関におけるクリエイター向け知財教育実施状況調査とフォローアップ講座」を実施。この企画により、メディア芸術分野の 教育機関における知財教育実施状況が明らかとなり、教員向けシンポジウムや、学生向けのセミナーでは、メディア芸術のクリエイターにとっての知財教育の必要性が実証されました。
この成果に支援いただきました文化庁には、当ラボ、知的財産教育協会はもちろんのこと、シンポジウム、セミナー参加者も深く感謝しています。
しかしながら、全国のメディア芸術関連の教育機関におけるクリエイター向けの知財教育の 実施状況は、比較対照した工学系大学等に比べ著しく低く、教員向けシンポジウムでは「知財教育を導入したいが、指導者がいない、教材がない」などの声も聞かれました。
すなわち、昨年の企画実施によりメディア芸術関連教育機関での知財教育の普及はいまだ進んでおらず、フォローアップ講座でも、課題を抽出するところまでにとどまっている 現状が明らかになったのです。
そこで、当ラボでは、今年も知的財産教育協会の協力を得て、もう一歩進んだメディア芸術 関連教育機関での知財教育の普及の機会となる施策として、メディア芸術各分野に特化した教材の開発・配布と、これを用いたモデル的セミナーの実施を企画いたしました。この企画の中で昨年と比較できるように知財教育実施状況のアンケート調査も行いました。
メディア芸術分野の教育機関で、アーティスト・クリエイターの卵たちに、著作権をはじめ知財管理のスキルを高める教育を普及していくため、今後も活動して参ります。

平成 24 年 11 月
東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ

目次

事業概要..... 5

アンケートの実施及び集計分析結果..... 6

メディア芸術 4 分野それぞれの特性を踏まえた知財教育教材の開発 18

モデル的講座の実施..... 51

事業の成果と今後に向けて..... 98

事業概要

１．事業名

～24 年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業～
メディア芸術分野の教育機関への知財教育導入プロジェクト
「知財教育の教材開発・配布とモデル的セミナー実施企画」

２．実施団体

【主催・事務局】
東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ

【協力】
一般社団法人知的財産教育協会

3. 事業目的

昨年、メディア芸術分野のクリエイターの育成に携わる学校に、著作権をはじめ知財管理の教育を普及が必要と考え、文化庁の支援を受けた東京コンテンツプロデューサーズ・ラボが「メディア芸術分野の教育機関におけるクリエイター向け知財教育実施状況調査とフォローアップ講座」を実施いたしました。
この企画により、メディア芸術分野の教育機関における知財教育実施状況が、比較対照した工学系大学等に比べ著しく低いことが明らかになりました。
そのため本年は、もう一歩進んだメディア芸術関連教育機関への知財教育の普及を目的として、メディア芸術各分野に特化した教材の開発・配布と、これを用いたモデル的セミナーの実施、昨年と比較できるように知財教育実施状況のアンケート調査を実施しました。

4. 事業実施内容

平成 24 年 6 月～平成 24 年 11 月に、下記のような事業を実施しました。
【メディア芸術 4 分野それぞれの特性を踏まえた知財教育教材の開発（6 月～9 月）】
■8P 程度の各分野の著作権はじめ知財管理スキル教育入門的内容の小冊子を作成
【メディア芸術にかかわる教育機関に、モデル的講座実施告知・参加申し込みと、知財教育実施状況アンケートとともに教材を配布（10 月）】
■文化庁調査のメディア芸術関連大学院・大学・短大・専門学校を補足した、アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート４分野の教育機関 869 コース・581 校に対して配布
【モデル的講座実施（11 月）】
■アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアートの４分野各９０分講座を実施
【アンケート集計発表（11 月）】
■知財教育実施状況を昨年と比較した集計の発表

アンケートの実施及び集計分析結果

1.　アンケート調査の目的

昨年度から継続して、メディア芸術分野の教育機関を対象に知財教育実施状況を把握するために調査を実施。大学院・大学・短大・専門学校の教育機関内における知財教育について、現状や導入にあたっての課題を含めた状況把握を目的として実施しました。

2.　調査内容

知財教育の実施状況・実施内容・実施意向について各教育機関の教務担当に回答いただきました。

3.　調査の対象／方法

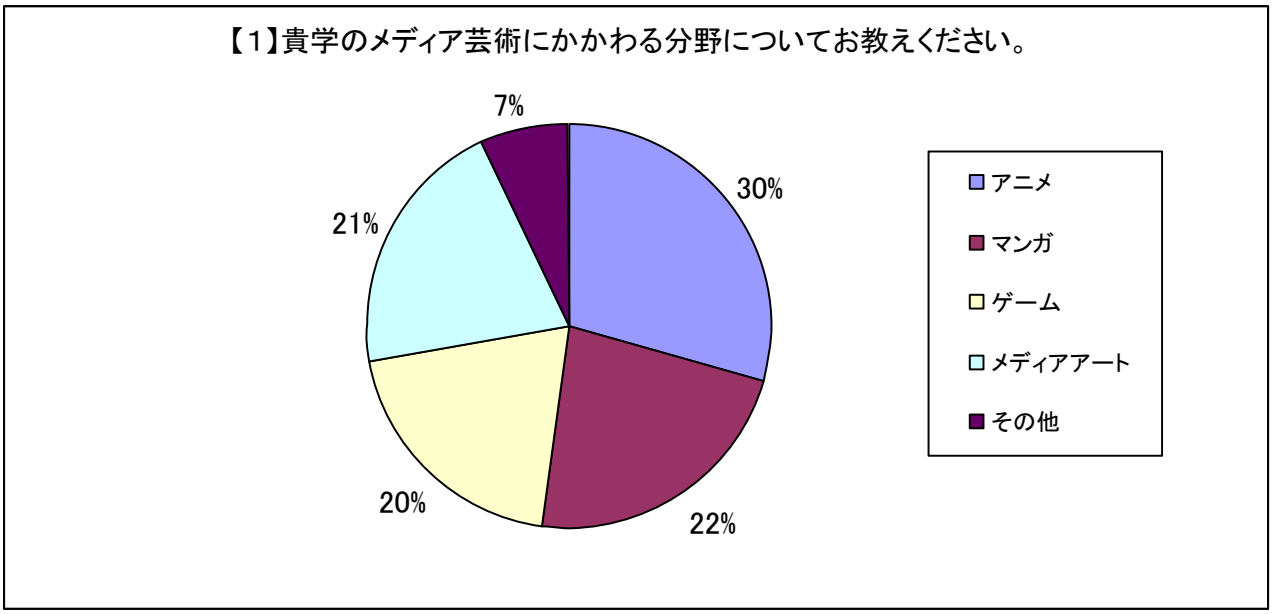
全国のマンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート等メディア芸術関連の教育を行う、大学院・大学・短大・専門学校に対して実施しました。
教材に送付したアンケート用紙、およびモデル的講座受付と同じ専用ＷＥＢページでアンケートの回答を受け付けました。

4.　調査実施年月日

2012 年 10 月 17 日～11 月 10 日

5.　回答状況

下記は本アンケートに回答した教育機関が関わるメディア芸術分野の比率である。



6. アンケート調査結果と分析

【２０１１年と２０１２年でのアンケート結果の比較】
メディア芸術分野の教育機関における教員の現状の知財教育授業・講義の導入状況に対する認識について問うた。その結果、「今後拡充の必要があると考えている」との意見が 2011 年度に比して 1.7 倍以上となっており、知財教育の必要性への意識が大きく高まっていることがわかった。しかし「知財教育に関する授業・講義はない」との回答が 41%と 2011 年度に比して 1.4 倍と増加傾向にあり、実際の導入においては必ずしも意識の高さが反映されていない状況が認められた。他の問いについては、「知財に関して教えることができる教員がいる」「外部の専門家に講師を依頼することがある」の実際の教育人材に関するものに対し、「わからない」との回答が大幅に増加しており、主に人材面について認識が曖昧であることが認められた。

【２０１２年度　各分野アンケート集計結果比較】

■　授業・講義の実施状況

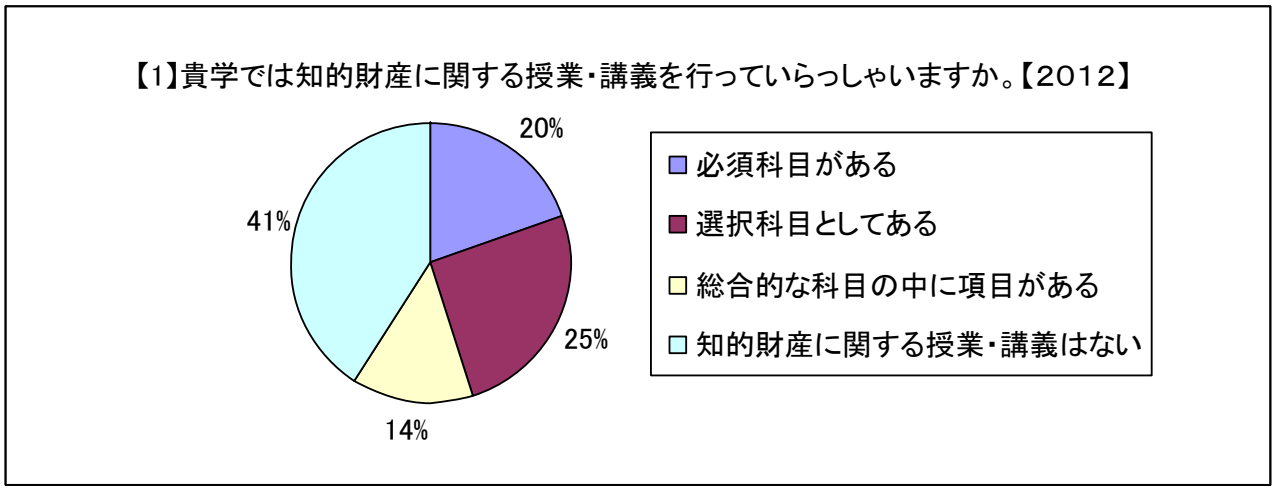
メディア芸術分野の教育機関において、アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート各分野それぞれについて、実際の授業・講義の実施状況を問うた。実施の有無については 4 分野とも 7 割前後とほぼ同率で顕著な差はない状況であった。科目における特徴として、ゲーム、メディアアートの各分野は「必須科目がある」「選択科目がある」の両問いを合わせて 55%前後と高い傾向にあり、専門知識の必要性を意識した知財教育が実施されているとの推測ができる。また、授業・講義の時間数については、アニメ分野が 11 時間以上の授業数を設けている割合が 61%とかなり高く、他の 3 分野は 40%台とほぼ同率であり、顕著な差は見受けられなかった。

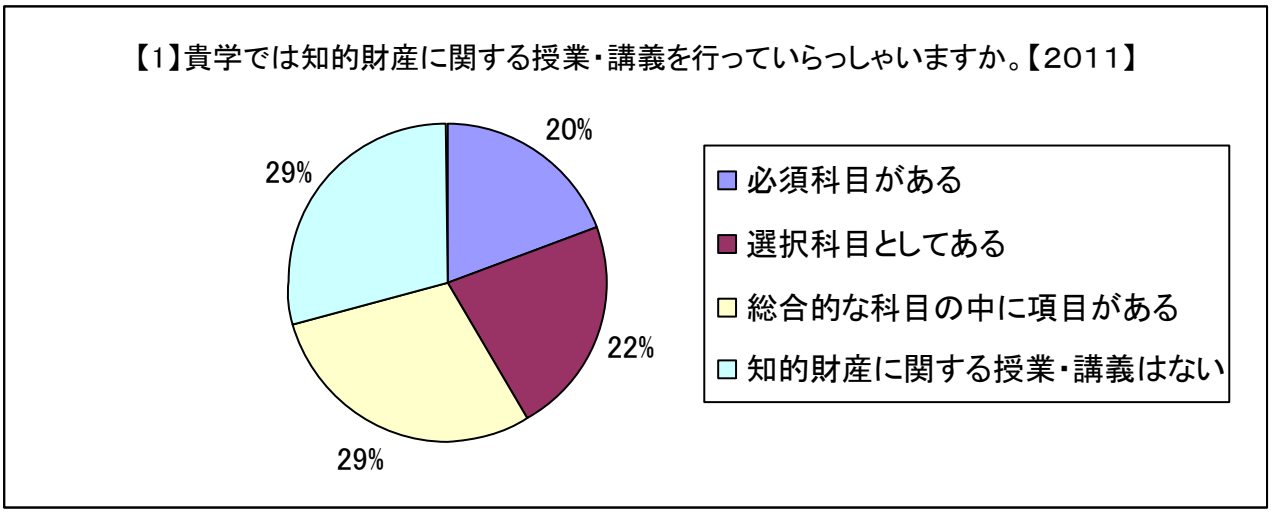
■　人材についての状況
メディア芸術分野の教育機関において、アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート各分野それぞれについて、教育に必要な人材について問うた。その結果、現状の学内での人材確保状況においては各分野で顕著な差は見られず、マンガの 70%を筆頭に各分野 60%前後の教育機関で確保ができていることがわかった。特にマンガ分野においては「人材がいない」の割合ももっとも低かったことから各分野の中で人材面での充実が推測される結果であった。

■　現状認識について

メディア芸術分野の教育機関において、アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート各分野それぞれについて、現状の認識について問うた。その結果、4 分野すべてにおいて、「今後拡充の必要がある」との回答の割合が顕著に高く、知財教育の必要性への意識が高いことが明らかになった。他の問いからの傾向も合わせたうえで読み取れることとして、必要性は認めており意識は高くなってはいるが、現実面では人材や授業時間の確保といった実施に際しての課題があり、導入状況について目覚ましい進歩を見ることが難しい状況であることが推測される。

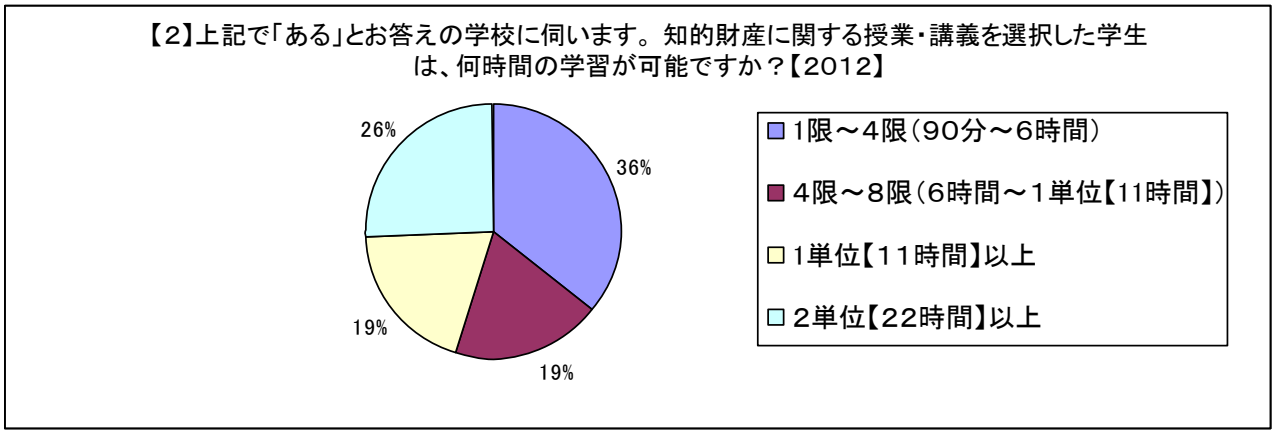
『2011 年と 2012 年でのアンケート結果の比較』
◆問１：貴学では知的財産に関する授業・講義を行っていますか。

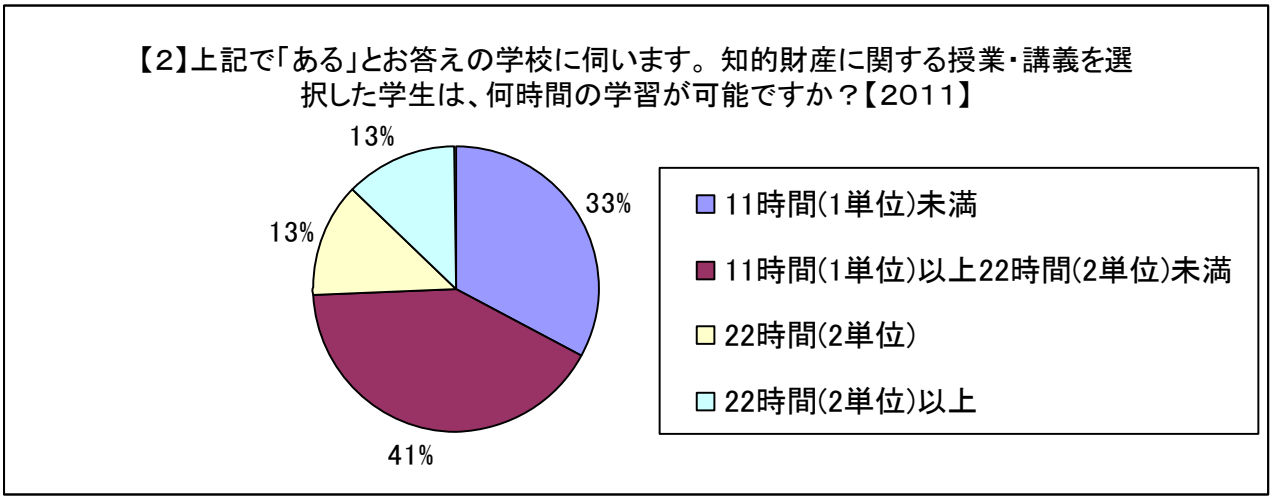




【分析】
「必須科目がある」と回答した割合は 20%で前年度と変わらなかった。「選択科目としてある」と回答した割合は 22%から 25%へと増加した。しかし「総合的な科目に中に項目がある」と回答した割合は 29%から 14%に大きく減少し、「知的財産に関する授業・講義はない」と回答した割合も 29%から 41%に増加した。そのため、全体では知的財産に関する授業の割合は若干減少しているという結果になった。

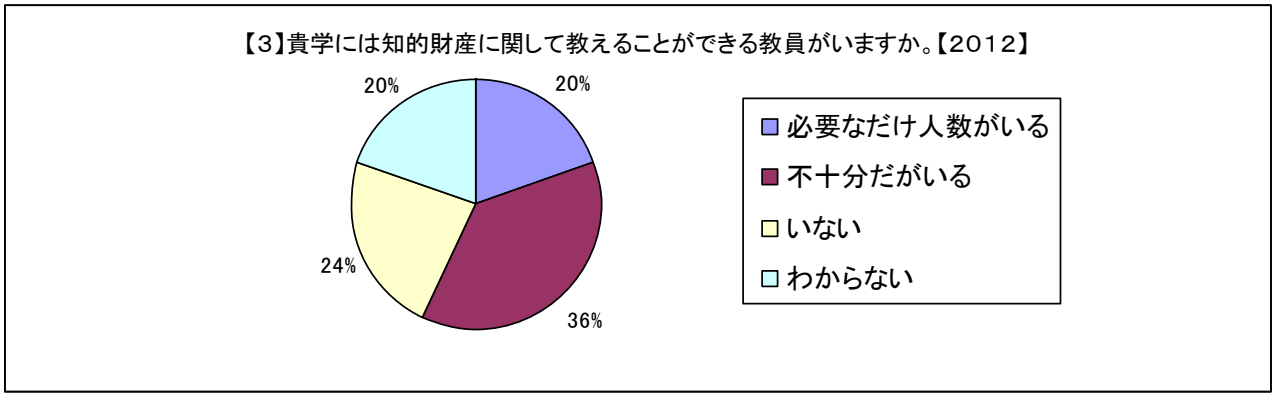
◆問２：質問【１】で「ある」とお答えの学校に伺います。知的財産に関する授業・講義を選択した学生は、何時間の学習が可能ですか？

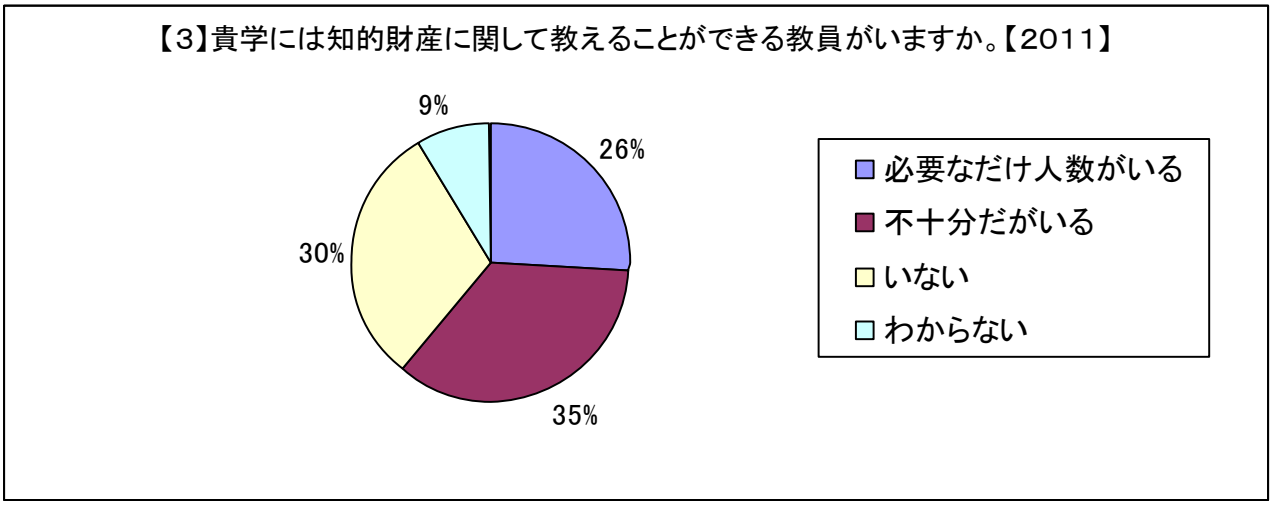




【分析】
22 時間以上の授業を設けている割合が 26%で昨年と同率、11 時間以上の授業を持つ割合は 41%から 38%と微減。総じて、授業時間については大きな変化はないという傾向が読み取れる結果になった。
※最少単位の項目は 2011 年は 11 時間未満、2012 年は 6 時間未満と単位に相違があるため分析対象外とした。

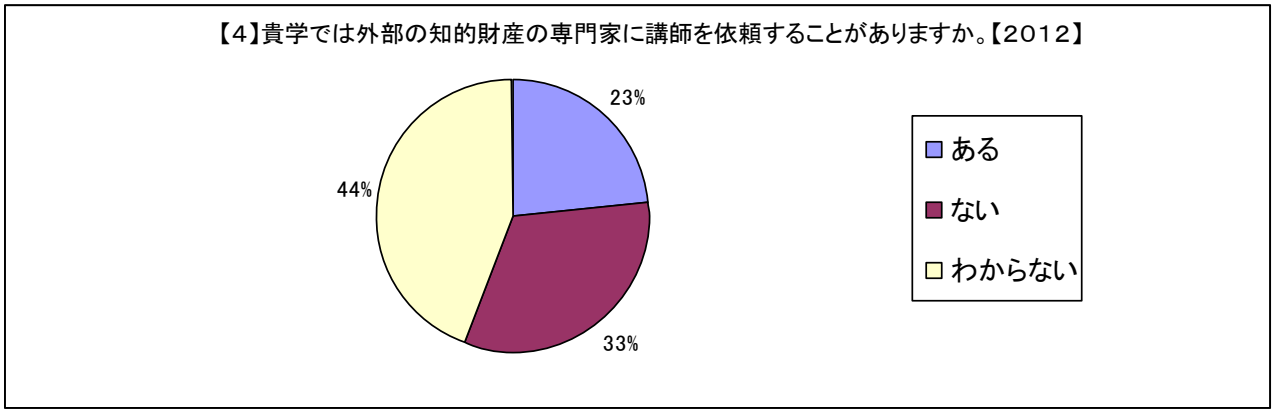
◆問３：貴学には知的財産に関して教えることができる教員がいますか。

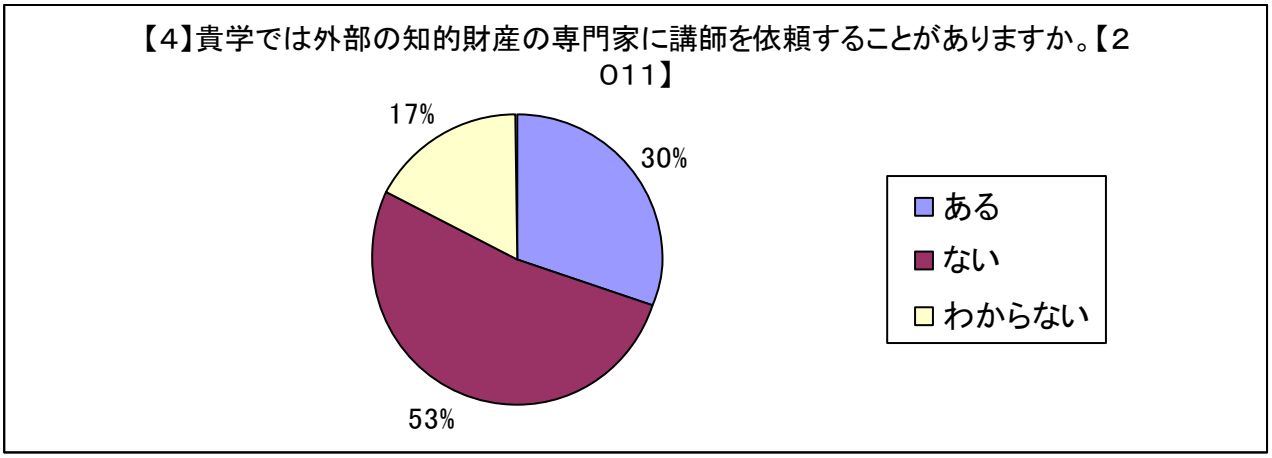




【分析】
「わからない」との回答が 9%から 20%に増加。また、「知財教育に必要なだけ人数がいる」割合が 26%から 20%に減少。このことより、知財教育に対する姿勢がやや消極的になってきている可能性が読み取れる結果となった。

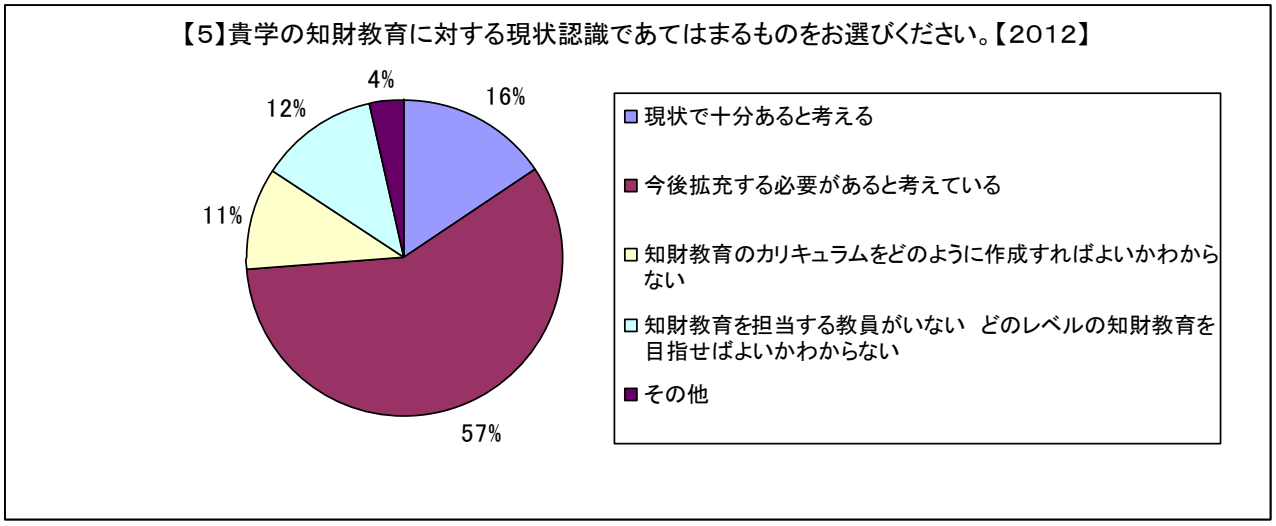
◆問４：貴学では外部の知的財産の専門家に講師を依頼することがありますか。

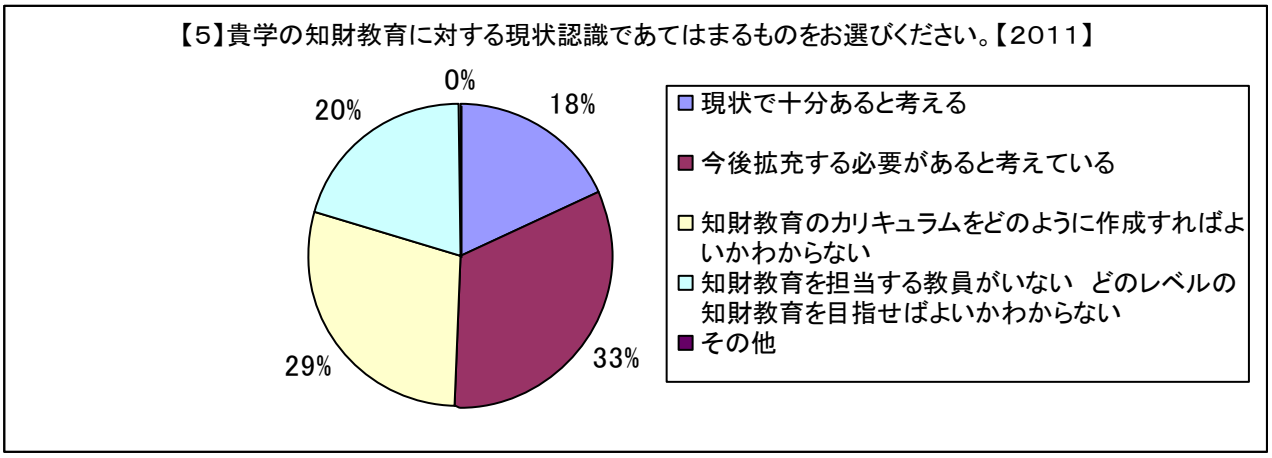




【分析】
「外部の専門家に依頼することはない」の回答が 55%から 33%に大幅に減少していることから、外注の検討も視野に入れるという必要度への意識の高さが読み取れるが、一方、「わからない」の割合が 17%から 44%へ増加している状況から、学内での知財教育への姿勢が曖昧になっている可能性が読み取れる結果となった。

◆問５：貴学の知財教育に対する現状認識であてはまるものをお選びください。

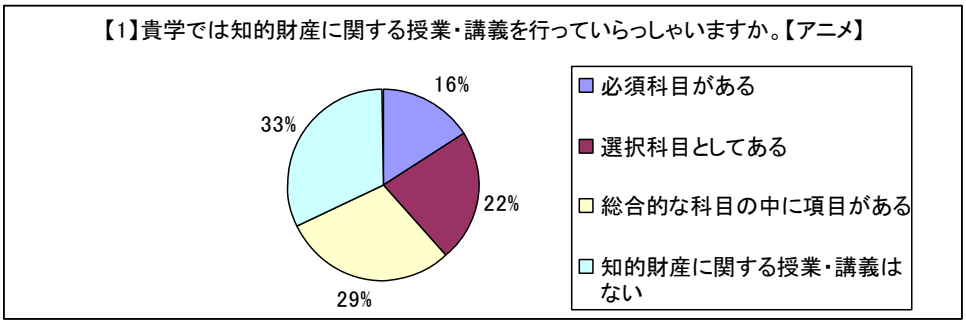


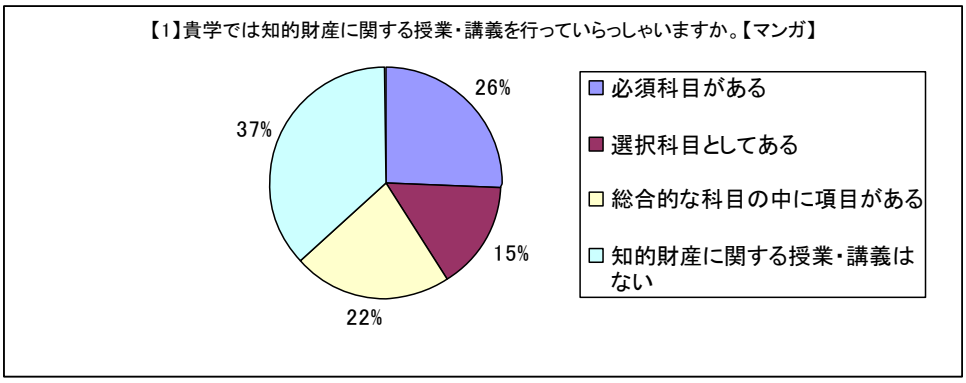


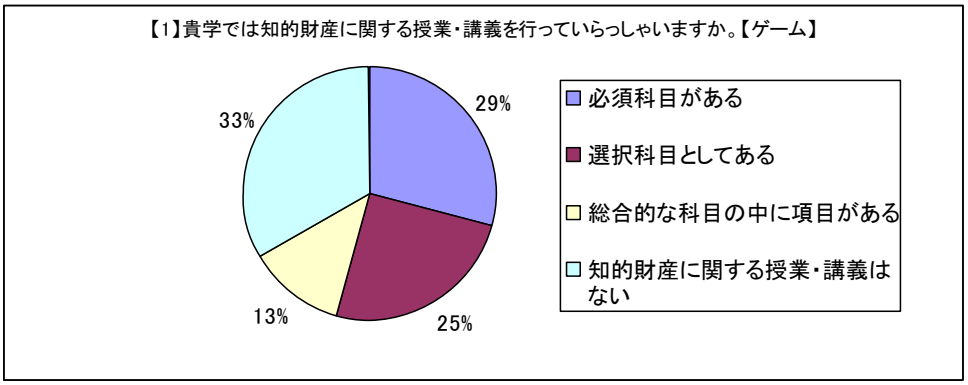
【分析】
顕著な変化は、「今後拡充する必要がある」が 33%から 57%へ大幅増加している点である。「現状で十分である」との認識は 18%から 16%と大きな変化は見られないが、総じて、知財教育の必要性への意識は大きく高まっていることが読み取れる結果となった。

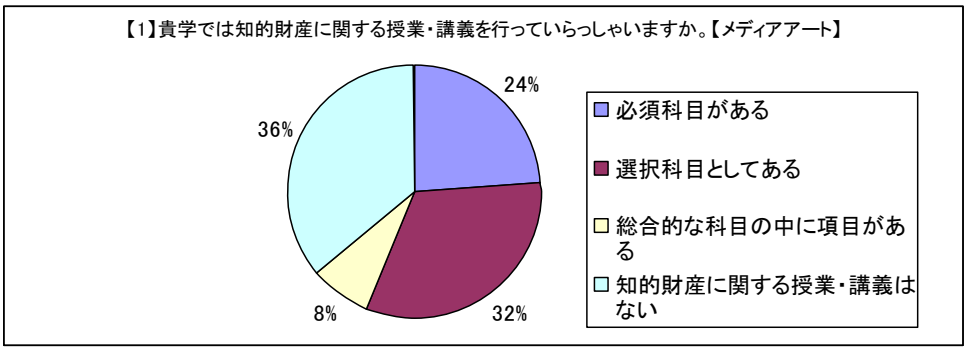
『2012 年度　各分野アンケート集計結果比較』

◆問１：貴学では知的財産に関する授業・講義を行っていますか。





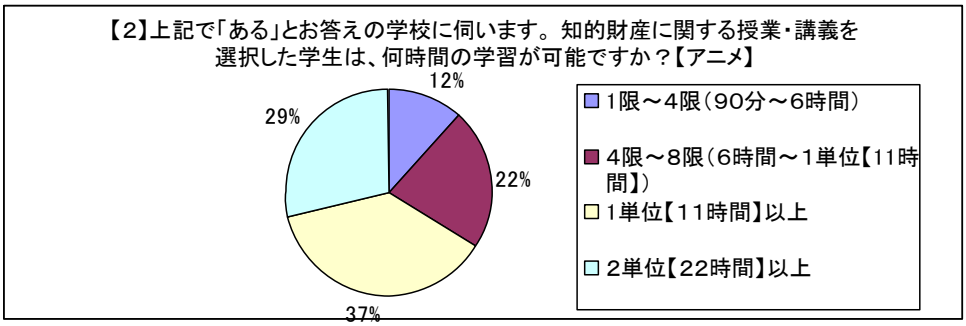


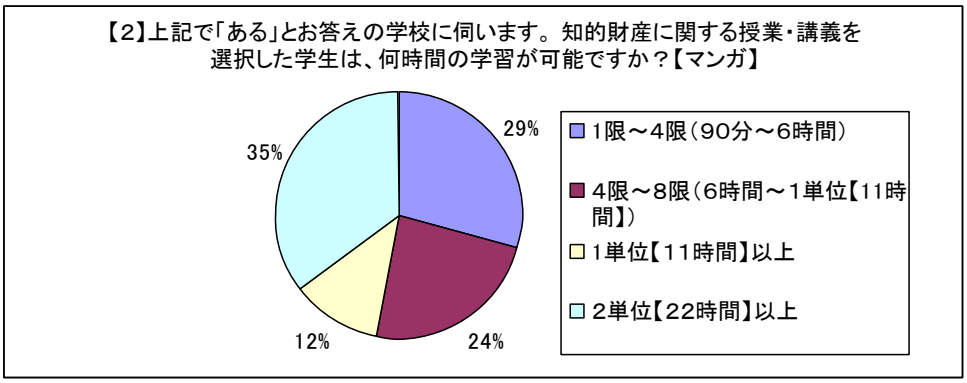


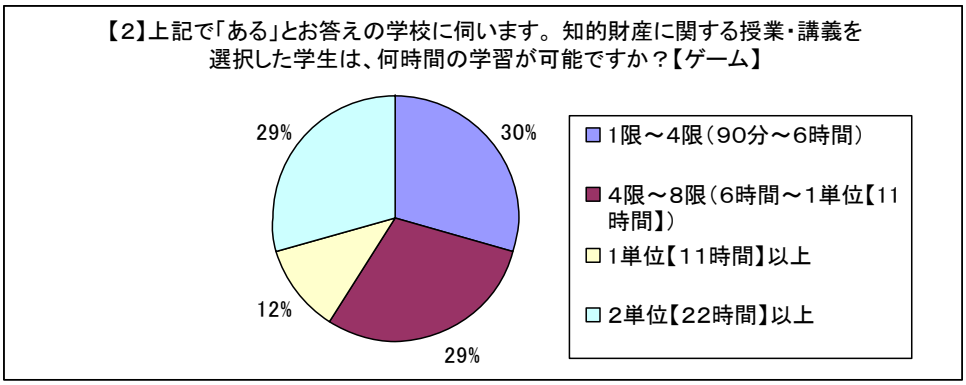
【分析】

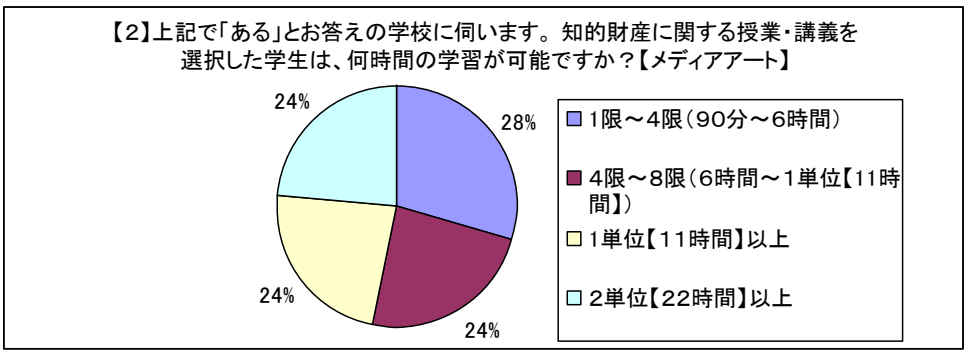
各分野教育機関での知的財産に関する授業・講義について、「必須科目がある」の割合はゲーム、マンガ、メディアアート、アニメの順。アニメとマンガは「総合的な科目の中に項目がある」割合が 29%、22%と高い傾向にあることから、広く知識としての知財教育が行われていることが読み取れる。対して、ゲームとメディアアートは「必須科目がある」「選択科目がある」を合わせると 54%、56%と高い割合を占めていることから、専門的な知識を必要と認識して知財教育が実施されている可能性が読み取れる結果となった。

◆問２：質問【１】で「ある」とお答えの学校に伺います。知的財産に関する授業・講義を選択した学生は、何時間の学習が可能ですか？





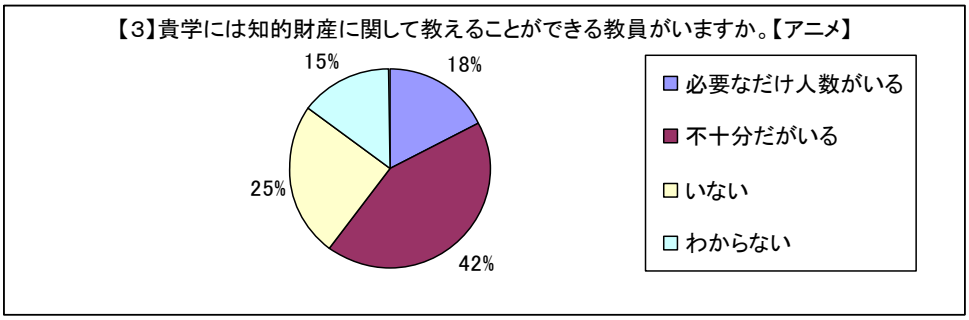


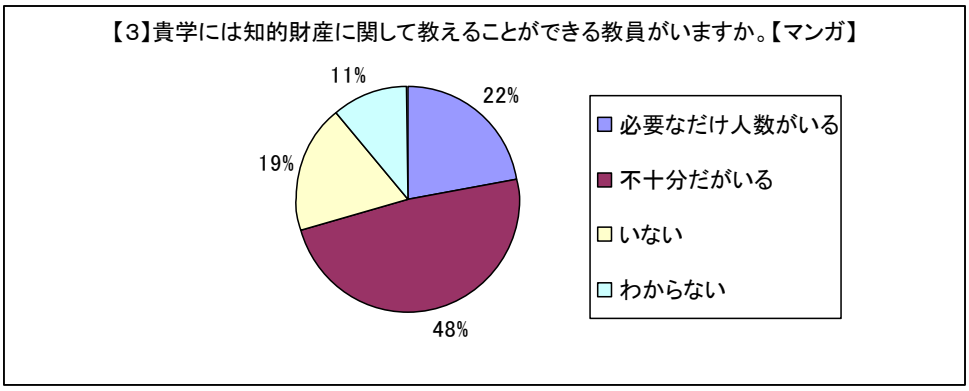


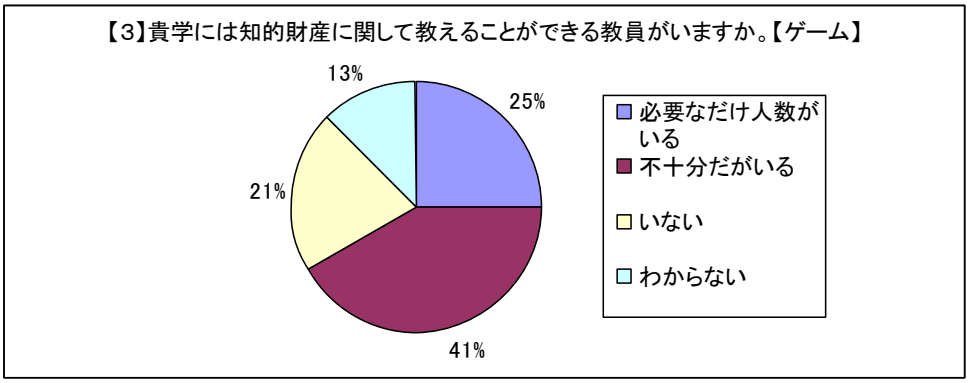
【分析】

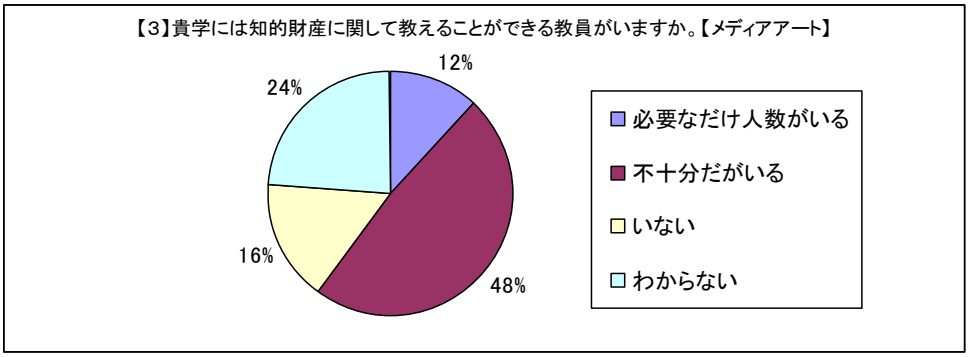
「1 単位以上」「2 単位以上」と長い授業時間を設けている割合はアニメ、メディアアート、マンガ、ゲームの順。一方、「11 時間未満」の授業時間を持っている割合はゲーム、マンガ、メディアアート、アニメの順。アニメ、メディアアートは、専門的に知財教育を実施しており、ゲーム、マンガは広く知識としての知財教育が行われている可能性が読み取れる結果となった。

◆問３：貴学には知的財産に関して教えることができる教員がいますか。



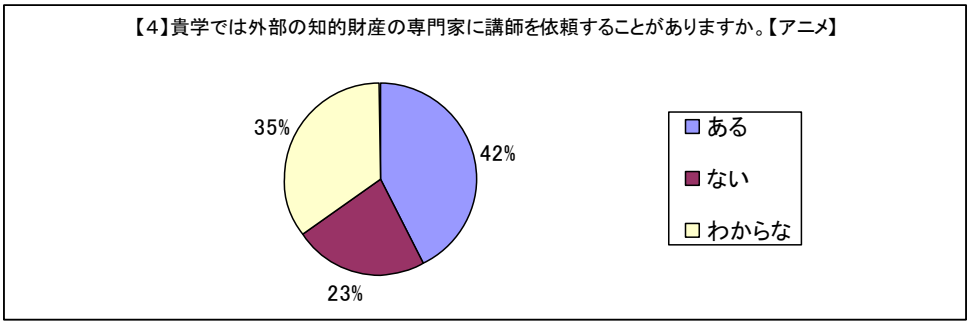


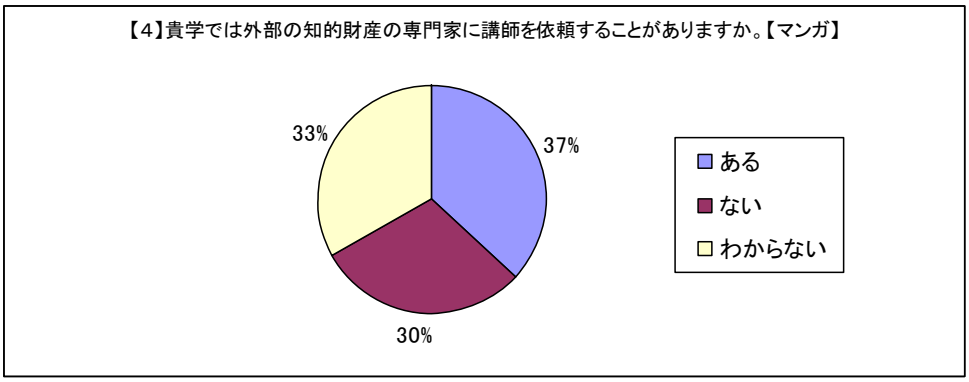


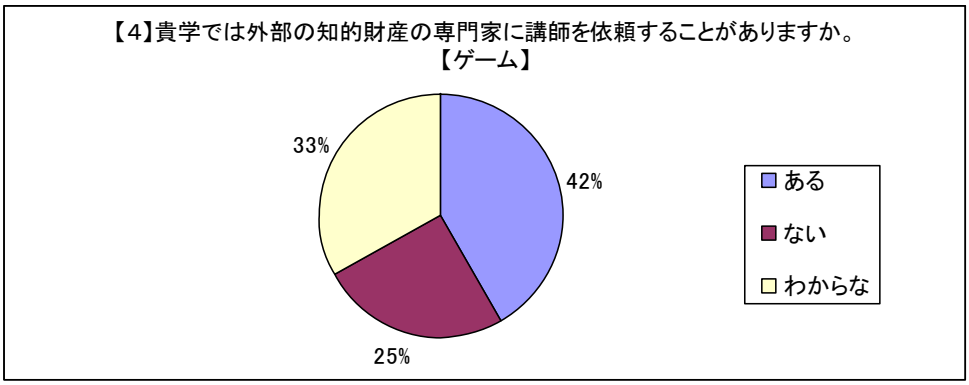


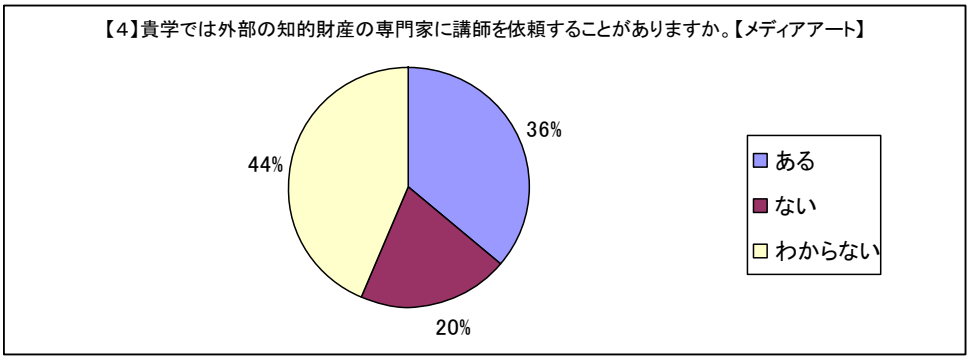
【分析】
「必要なだけ人数がいる」「不十分だがいる」を合わせた割合は、マンガ、ゲーム、アニメとメディアアートは同率の順。マンガは「必要なだけ人数がいる」「不十分だがいる」を合わせた割合が 70%とかなり高く、「いない」の割合も 19%と少ないことから知財教育の教員数に関してはもっとも充実していることが読み取れる結果となった。

◆問４：貴学では外部の知的財産の専門家に講師を依頼することがありますか。



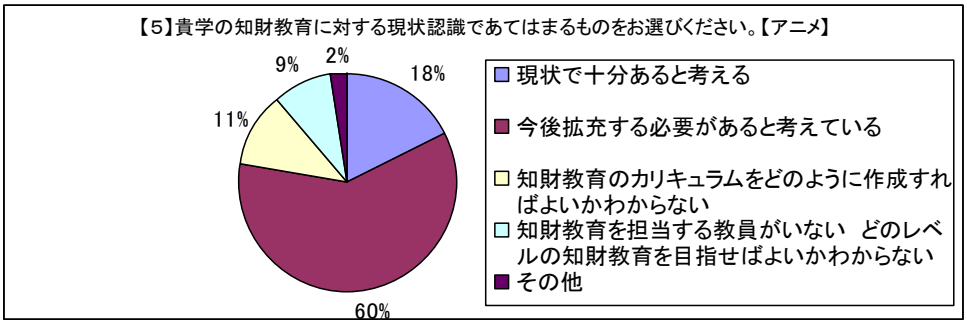


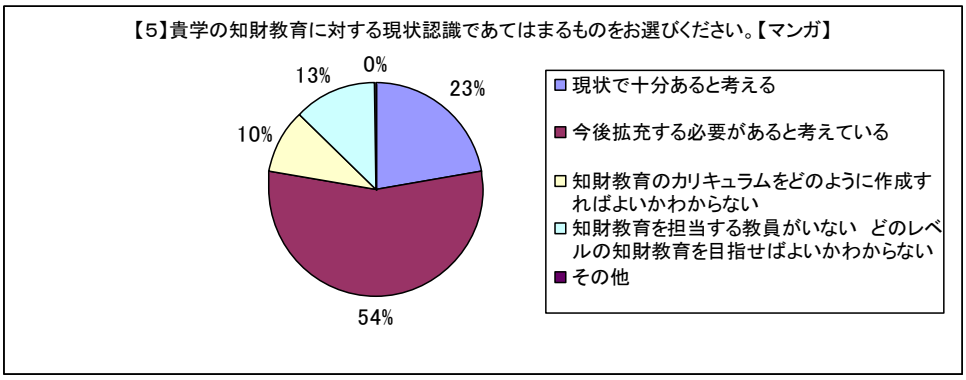


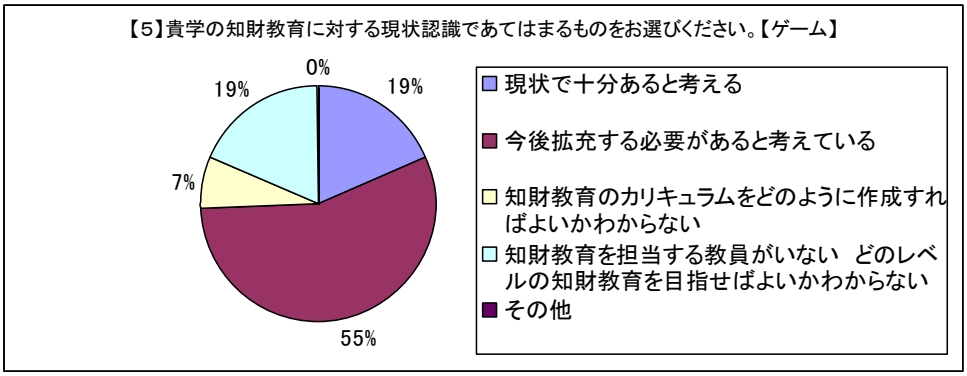


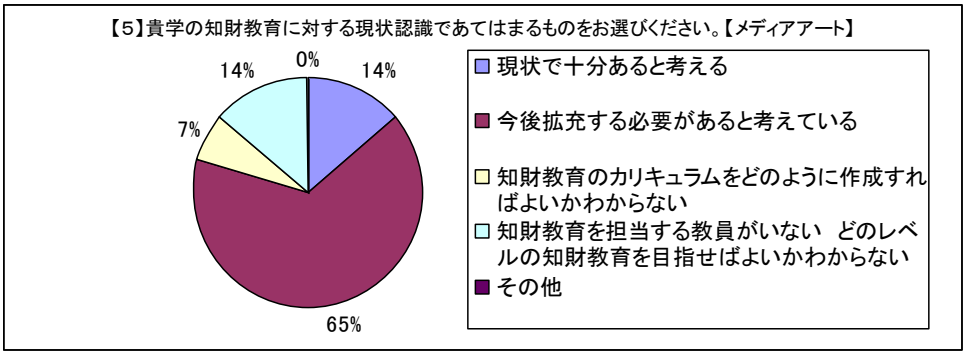
【分析】
アニメとゲームが「ある」の割合が 42%で同率、マンガとメディアアートは 37%、36%とほぼ同じ。「ない」の割合はメディアアートが 20%と最も低いことから、メディアアートは外部の専門家の必要性をもっとも認めているという可能性が読み取れる結果となった。

◆問５：貴学の知財教育に対する現状認識であてはまるものをお選びください。









【分析】

アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート、すべての分野において、「今後拡充する必要がある」の割合が圧倒的に多い。特にメディアアートは 65%を占めており、「現状で十分である」を含めると 79%の割合となり、知財教育の浸透度が最も高い分野である可能性が読み取れる結果となった。

メディア芸術４分野それぞれの特性を踏まえた知財教育教材の開発

マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート４分野のメディア芸術において、専門的な見地に立った監修と各分野のアーティスト・クリエイター、プロデューサーやキュレーター、研究者による企画の体制で開発しました。８ページの小冊子の仕様とし、教員がこの教材からヒントを得て自らカリキュラムを組み立て、学生が知財管理の知識に関して自習できる、発展的な教材としました。

1.　教材開発の目的

マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート４分野のメディア芸術関連の教育機関で学ぶ学生、それぞれの学習・研究や作品制作、将来の進路に直結したテーマを設定、教育にあたる教員にも使いやすく学生にもわかりやすい内容とすることを目的としました。

2.　教材の概要

【各分野共通テーマ】

「メディア芸術の著作権、知的財産としてのメディア芸術」

企画を担う、アニメ、マンガ、ゲーム、メディア-トの分野のアーティスト・クリエイター、プロデューサー、キュレーター、研究者が、各分野の創作やビジネス、学生の学習・研究や作品制作、将来の進路に密着した知財管理の問題を抽出、これに専門的な見地に立った監修が応える形式の教材としました。

【アニメ分野教材】

タイトル：「知的財産教育のすゝめ　アニメ業界編」

監修：知的財産教育協会

上沼紫野[虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査･運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）]

企画：山本寛[アニメーション監督（代表作『かんなぎ』『らきすた』等）]

竹内宏影[プロデューサー（代表作『アニマトリックス』『昭和物語』等）]

【マンガ分野教材】

タイトル：「知的財産教育のすゝめ　マンガ業界編」

監修：知的財産教育協会

上沼紫野[虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査･運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）]

企画：里中満智子[マンガ家（代表作『天上の虹』『アリエスの乙女たち』等。大阪芸術大学教授、知的財産戦略本部委員）]

八窪頼明[編集者（『ビッグコミック』『小学五年生』『ちゃお』などの編集長を歴任）]

【ゲーム分野教材】

タイトル：「知的財産教育のすゝめ　ゲーム業界編」

監修：知的財産教育協会

上沼紫野[虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査･運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）]

企画：飯田和敏[ゲームクリエイター（代表作に『アクアノートの休日』、『巨人のドシン』）]

川口洋司[日本オンラインゲーム協会事務局長・コラボ代表取締役]

協力：日本オンラインゲーム協会

【メディアアート分野教材】

タイトル：「知的財産教育のすゝめ　メディアアート編」

監修：知的財産教育協会

上沼紫野[虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査･運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）]

企画：八谷和彦[メディアアーティスト（代表作『ポストペット』、『オープンスカイ」』等）]

森山朋絵[東京都現代美術館キュレーター（東京都現代美術館学芸員・東京大学情報学環非常勤講師）]

3.　各分野教材の内容

【アニメ分野教材】

アニメ業界編

知的財産権 Q&A

監修●上沼紫野

虎ノ門南法律事務所弁護士・
モバイルコンテンツ審査・運用監視機構常任理事

表紙／©武梨えり／一迅社・アニプレックス

1 アニメ作品の著作権は、誰のモノなのですか？

アニメの場合、数百人単位の人が製作に関わってきます。マンガのように作者が著作権者とは簡単に言えないように思うのですが…。

法的解釈）アニメは、著作権法に規定される「映画の著作物」と考えられます。その中で使われた脚本、音楽などを除き、映画は、その「全体的形成に創作的に寄与した者」が著作者とされており、監督が会社の従業員、または監督が製作会社と契約を交わしている場合、会社名義で発表され職務著作として会社が著作者となります。アニメでも関わる会社が製作を決定し、制作費を拠出するなど責任を負担していて、監督がその旨の合意をすれば、関わる会社が著作権者となります。「○○製作委員会」と書かれている場合はこの場合ですね。

2 原作もキャラクターもアニメオリジナルで考案したら？

例えば監督とそのブレーンで、原作も脚本もキャラクターデザインもゼロから創造して、それをアニメ化するために製作委員会などに持ち込んだら、著作権者は監督ですよね？

法的解釈）既存の著作物の著作権とアニメ（映画）の著作権は別です。既存の原作、キャラクター（絵）の著作権は創作した監督らが有していても、アニメについては、上記1のとおりです。なお、実際のアニメを製作する段階で、原作の著作権をアニメ製作者に譲渡する場合もあります。

3 作品の原案＝アイデアは著作権として保護されますか？

製作委員会などにアニメ制作の提案をする際、原作や原案を見てもらって判断してもらいます。そういう作品になっていない段階のものでも、著作物として保護してくれるのでしょうか？

法的解釈）著作権は「表現」を保護するものでアイデアは保護されません。したがって、「原作」はともかく、世界観やキャラクターイメージは保護されません。「原作」や実際の絵としての「表現」にするか、提案の前に「勝手に使わない公開しない」という秘密保持契約を結んでおくのがいいでしょう。

4 学生が商業アニメのカットを利用した作品を制作するのは？

例えば、アニメ監督志望の学生が好きなアニメのシナリオやキャラをオマージュとして拝借して、オリジナルアニメ、つまり二次創作を行うのはどこまで許されるのでしょうか？

法的解釈）オマージュとしてであっても、二次創作は、原作アニメについての翻案権や同一性保持権に抵触するので、原則として原作の著作者・著作権者の許諾が必要です。なお、著作権では、「表現」が保護されるので、普遍的な世界観設定などアイデアの部分であれば、無許諾でも大丈夫な場合もあります。

竹内宏彰
プロデューサー

PROFILE ★ Hiroaki Takeuchi 1960年山梨県生まれ、慶応義塾大学卒業。株式会社シンク、株式会社コミックス・ウェーブ、株式会社マンガズー・ドットコムなど数多くのコンテンツ関連会社を創業。主に「アニマトリックス」「ほしのこえ」「センコロール」などをプロデュースする。

山本寛
監督

PROFILE ★ Yutaka Yamamoto 1974年大阪生まれ、京都大学卒業。株式会社Ordet代表取締役社長、愛称はヤマカン。主に「フラクタル」「らき☆すた」「かんなぎ」のアニメーション監督のほか、2010年には「私の優しくない先輩」で実写映画の監督としてもデビュー。

5 荻窪の街を写真で撮って それらを参考にアニメのシーンを 制作するのは NG ですか？

アニメ制作で苦労するのが背景です。実際の街を参考にしたいのですが、自主規制しているケースあって…。

法的解釈）制作者自身が撮影したものであれば問題ありません。建築物等の著作権は認められにくいのですが、認められる場合でも、アニメの一シーンに使う場合は、建築の著作権は侵害されないからです。他の人が撮った写真からそのまま背景を起こすことはその人の写真についての著作権を侵害することになるので注意が必要です。

6 アニメの BGM に イントロだけ使用するのは OK？

ある音楽家がイントロだけ引用するなら、とくに許可は必要ないみたいなことを言っていて、『さすがにそれはないだろう』と思っているのですが…。

法的解釈）ハハハ！完全にダメです。イントロ部分でも、普通は、音楽の著作物の「本質的特徴」が含まれていると考えられますから、必要な許諾を得てください。

7 ハードなのに儲からないのがアニメ監督なんですが、監督印税って 主張しても良いものなのですか？

映画の場合と違って、アニメでは監督は著作権者として認めてもらっていません。これから若い人たちが目指す上で、もう少し待遇が良くなればいいのですが…。

法的解釈）著作権を持っていないと著作権収入が入りません。ただし、著作権を持っていなくても、アニメに関する収入の一定割合の分配を受けるという内容の契約にすることは可能です。ただ、制作会社の社員として監督を務める場合には、監督個人として収入を得ることは難しいでしょう。

アニメに関わる知的財産権の用語解説

著作者人格権
著作者が著作者としての人格的利益等を保護されるために認められた権利。アニメは映画の著作物と考えられるので、その著作者は、制作・監督・演出・撮影・美術等を担当してアニメ全体の形成に創作的に寄与した者となり、制作に多数の者が関与していても、その全員に認められるわけではない。

複製権
アニメの複製を公衆に譲渡または貸与する権利。著作権者の権利であり、劇場用映画の配給、DVD販売、レンタルの許諾などの場面で働く。

上映権
映画スクリーン、テレビ、パソコンなどで著作物を公衆に見せる権利のこと。著作権者が有する権利。なお、自分が著作権を有していないアニメ等をネット上に公開することは、公衆送信権という別の権利の侵害となる。

翻案権
著作権者が有する権利。著作権の支分権のひとつで、著作物を独占排他的に翻案する権利。つまりアニメキャラクターのフィギュア化やゲーム化は、原則として翻案に関する許諾が必要。

制作から公開、そして二次利用まで

アニメビジネスは知財ビジネス

アニメの製作者＝著作権者＝制作資金を出資した会社

製作委員会（多くの場合）が著作権を共有する

STAGE 1　アニメ制作

制作スタッフ	制作工程
プロデューサー	原作
制作進行	キャラクターデザイン
キャラクターデザイナー	脚本
脚本家	監督
監督	動画（アニメーター）
アニメーター	背景美術
声優	撮影
音楽	編集
	アフレコ（声優・音楽）
	ポスプロ

制作企画会議。ストーリーやキャラ設定など、決めなければならないことは山積みだ。

絵コンテと同時に放送枠に合わせたタイムスケジュールを計る。演出もさることながら作画の分量にも影響してくる。

作画作業。ひたすらデスクに向かって没頭するアニメーターたち。根気と集中力が求められる。

スタジオにてアフレコの様子をチェックする。演出にとって非常に重要なポイントとなっている。

STAGE 2　アニメの一次利用

放送

テレビ局、アニメ制作プロダクション、出版社などからなる製作委員会から、放送局が作品の放送権を得て、放送が行われる。

劇場公開

テレビアニメの映画化や劇場用アニメの場合、製作委員会や制作プロダクションなどの著作権者が映画配給会社と上映権や配給権について、細部に至るまで契約を結ぶ。著作権者にとって最大の権利＝頒布権を行使できるステージ。

STAGE 3　アニメの二次利用

DVD 化
（頒布権、通称：ビデオグラム化権）

製作委員会に参加しているメーカーや出版社などが販売するケースが多い。製作者にとって、テレビ局などからの制作費以外に収益を見込める重要な権利。

©武梨えり／一迅社・アニプレックス

ノベライズ
（翻案権）

作品の映像や脚本を用いて、コミック化、ライトノベル化される。映像作品や脚本の翻案権の許諾を得て行われる。

ナギ 1/8 scale
発売／クレイズ

キャラクター商品化
（翻案権・意匠権・商標権　通称：商品化権）

フィギュアなどアニメキャラクターの商品化は、作品の権利者から製造者が許諾を得て行われ、勝手に行うことはできない。一方で、フィギュアに新しい創作性が付加されていればフィギュアにも二次的著作物の著作権が認められる。

©武梨えり／一迅社・アニプレックス

音楽発売
（音楽の原盤権・著作権）

アニメ主題歌は、最近の音楽業界では数少ないヒット作になる可能性を秘めている。音楽は原盤の権利と作曲家、作詞家、アーティスト、それぞれの権利から成り立っている。

INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION 5

職種別（アニメ業界編）監督・アニメーター・声優・プロデューサー

それぞれの知的財産の知識

アニメの製作者

多くの場合、テレビ局・広告代理店・出版社・制作プロダクションなどによる『製作委員会』が組織され、共同で著作権を保有する

制作委託

プロデューサーに必要な知識	
制作資金調達と作品全体に対するリスクヘッジを担う。制作者が他者の著作権を侵害しないように注意を払う必要も。	
制作時の知的財産活用のための明確化	
原作使用契約	小説やマンガ等の原作をもとにアニメ化する際に交わす。アニメ化する側と、原作出版社、これを通じた著作権者の三者間の契約。
キャラクターデザインの制作委託契約	デザイナーまたはクリエイターにキャラクター制作を委託する請負契約。
監督との契約	制作委託または役務提供の契約を交わす。報酬や収益配分も契約で決まる。
アニメーターとの制作委託契約	成果物に対して報酬を支払うことを約束する、請負契約を結ぶ。
声優出演契約	出演時間ではなく、作品の時間に応じて報酬を支払う出演契約を結ぶ。日本俳優連盟に所属する声優の場合、規定の出演料が定められている。この出演料でさまざまなメディアでの二次利用を認める場合が多い。
音楽利用契約	アニメの主題歌やエンディングテーマなどは、アニメとは別の著作物として扱われるため、作曲家・作詞家・音楽出版社などと個別に利用契約を結ぶ。
アニメ作品の知的財産権の活用	
放送＝放送権	通常、著作権は製作委員会が保有して、放送権のみを放送局に許諾する。放送権の契約期間満了後は、放送局系列外で再放送されることも。
劇場＝頒布権＝配給権＝上映権	アニメの劇場公開（配給や上映）に関しては、アニメ著作権者の頒布権のコントロール下で行われる。
DVD 化権＝頒布権	DVD や Blue-Ray にして販売するのも頒布権。レンタルビデオ店は、ソフトを購入するときに著作権使用料を支払っているので貸し出しできている。
キャラクター商品化＝商品化権（著作権・商標権・意匠権）	フィギュアなどを他人が勝手に製作・販売できないように保護する。キャラクター商品売上げの一部を利益として受け取れる契約を結ぶ。必要な場合、商標権・意匠権など登録して権利を保護する。
ゲーム化・ノベライズ＝翻案権	アニメの二次利用に関する契約。ゲーム会社や出版社などと契約を結ぶ。アニメで描いた世界観を崩されないように保護しつつ、売上げの一部を受け取る。
音楽発売＝音楽の著作権	アニメ主題歌やエンディングテーマ等音楽の著作権は作曲家・作詞家に、原盤権は音楽出版社等に帰属する。また、音楽の場合、実演家やレコード製作者など、著作隣接権などが働く場合もある。

アニメの制作者

監督、アニメーター、声優に必要な知識	
制作者は自らの知的財産が適正に運用され、かつ利益を生むように製作者と契約を交わすこと。	
制作者の立場に立って、契約の意味を解説	
原作利用契約	オリジナルアニメの脚本を執筆する脚本家は、原則として、原作の著作権を有する。上映や DVD 化された際には印税を得られる。
キャラクターデザインの制作委託契約	アニメ用にデザインすることへの委託。マンガなどの既存のキャラクターについては、原作のマンガの権利者に権利がある。
監督の契約	原作をアニメ化するにしても、監督の演出によって世界観が確立するケースもある。契約内容により、収入の分配を受けられる可能性もある。
アニメーターとの制作委託契約	アニメの場合、個々のクリエイターに著作権が発生しにくい。最近ではセル画の持ち出しや販売を禁止するケースも増えているので注意が必要。
声優出演契約	声優としての出演は演劇や音楽でいう実演家と同じだが、放送出演契約に二次利用が含まれることもある。
音楽制作契約	作曲家・作詞家は著作権を音楽著作権管理団体に登録して著作権使用料の分配を受ける。歌手や演奏者は著作者隣接権の分配を実演家団体から受け取る。

国家資格・知的財産管理技能検定について

知的財産管理技能検定とは、知的財産管理職種にかかる国家試験です。一方の知的財産管理職種とは、知的財産（著作物、発明、意匠、商標、営業秘密等）の創造、保護または活用を目的として、マネジメントを行う職種です。

知的財産教育協会が 2004 年より実施してきた知的財産検定が全面的に移行したもので、2008 年 7 月に第 1 回検定が実施されました。2010 年からは、「1 級（コンテンツ専門業務）」資格が新設、知的財産を扱うメディア芸術分野やコンテンツビジネスの人材に求められる業務レベルを示した資格として、普及が進められています。詳しくは検定を実施している知的財産教育協会のホームページをご覧ください。

http://www.kentei-info-ip-edu.org

知的財産管理技能検定対策講座

2010 年より知的財産管理技能検定に1級（コンテンツ専門業務）が設けられ、コンテンツビジネスのプロデューサー、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートのクリエイターの知財を意識した創作活動に一定の指標を与えています。東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは、知財検定 1 級（コンテンツ専門業務）を目指す前段階として知財検定3級受検対策講座を開講しています。また 2011年9月からは、慶応大学大学院メディアデザイン研究科との共同開発により、知財検定1 級（コンテンツ専門業務）取得に必要な知識や能力を得るための講座を実施しました。

これからもコンテンツ業界の発展を支えていく人材を育成するために、東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは独創的な講座を開いて参ります。

http://www.tcpl.jp

©武梨えり／一迅社・アニプレックス

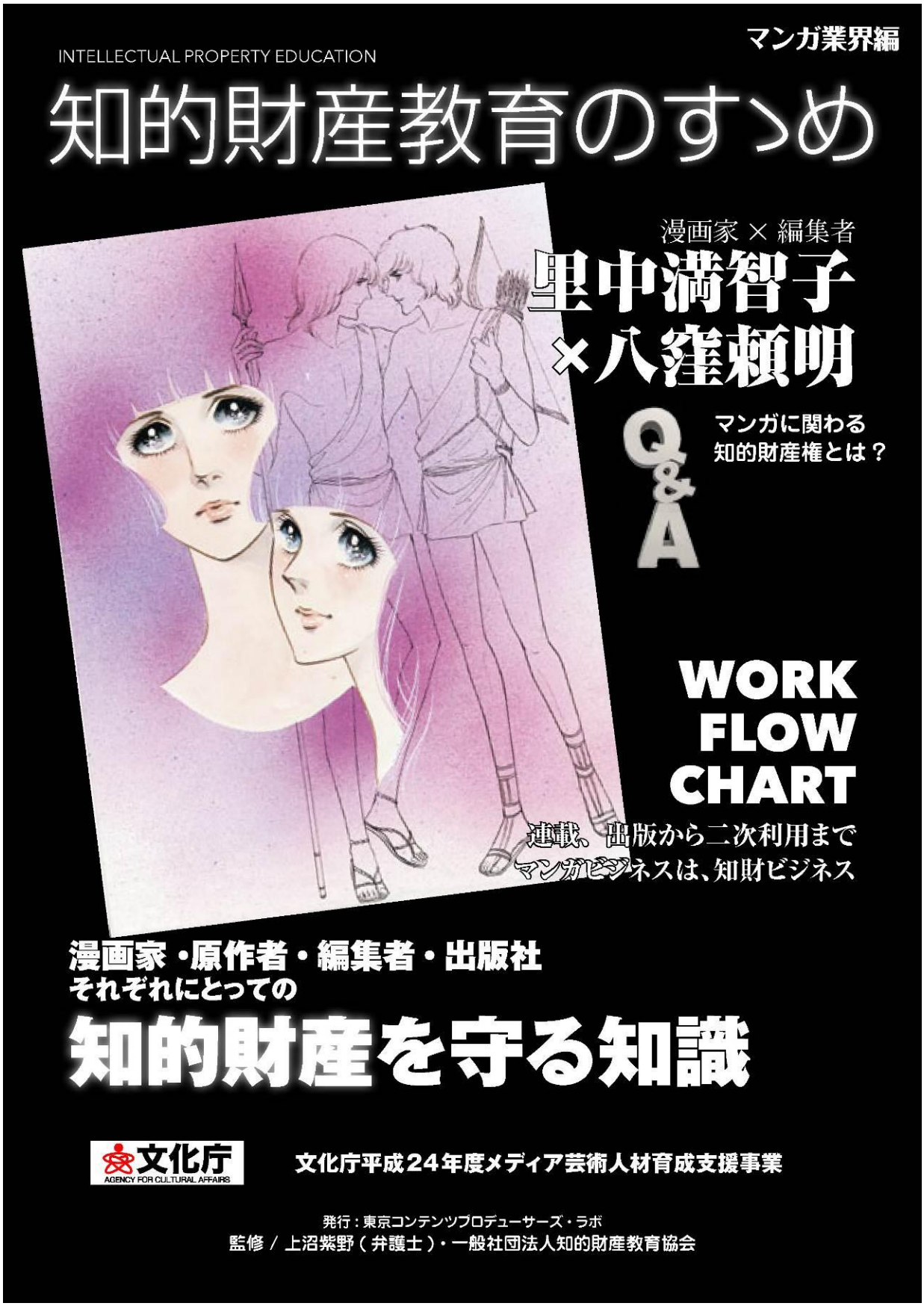
アニメビジネスを目指す方のための

知的財産教育のすゝめ

INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION

発行：東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ
監修 / 上沼紫野（弁護士）・一般社団法人知的財産教育協会

【マンガ分野教材】


マンガ業界編
INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION
知的財産教育のすゝめ
漫画家 × 編集者
里中満智子
×八窪頼明
マンガに関わる
知的財産権とは？
Q&A
WORK
FLOW
CHART
連載、出版から二次利用まで
マンガビジネスは、知財ビジネス
漫画家・原作者・編集者・出版社
それぞれにとっての
知的財産を守る知識
文化庁
AGENCY FOR CULTURAL AFFAIRS
文化庁平成24年度メディア芸術人材育成支援事業
発行：東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ
監修 / 上沼紫野（弁護士）・一般社団法人知的財産教育協会

マンガ業界編

知的財産権 Q&A

監修●上沼紫野

虎ノ門南法律事務所弁護士・
モバイルコンテンツ審査・運用監視機構常任理事

1 漫画家自身、知的財産権について知らないことが多いのですが…

漫画家は著作者ですので、自動的に著作権者です。ですが、マンガの著作権が出版社にあると思い違いしていたり、著作権を譲渡してしまう契約書に判子を押させられる漫画家もいて、知識不足が原因で筆を置く方を見るたびに残念な気持ちで一杯になります。

法的解釈）おっしゃる通り、著作者＝著作権者であるのが原則です。ただし、著作権は譲渡でき、著作権が譲渡されると、著作物である漫画を出版し、ライセンスする権利は著作権者が保有することになります。自分の作品と権利を守るために何が原則で、契約で何が変わるかのかを把握するようにしてください。皆さんが安心して執筆活動に専念できるような環境が実現できるようにしなければならないですね。

2 雑誌に連載マンガを執筆するときの契約は？

現在、連載マンガ執筆時に出版社と契約を交わす漫画家は多くありません。ほとんどが口約束です。融通が効かないと実際上困る場合もあるので、あまり細かい条件まで決めていないというのが現状でしょう。

法的解釈）日本の場合、口頭の合意でも原則として契約は成立しますが、証拠を残しておかないと「言った、言わない」の水掛け論になってしまいます。出版の世界では信頼関係が大変重要視されますので、トラブルは起きにくいとは思いますが、新人作家など立場が弱い人を保護する方策は必要かもしれません。

3 単行本を出版する場合と単行本を文庫化する場合

連載作品を単行本にする際、基本的に掲載された雑誌と同じ出版社から発行します。連載開始時に同じ出版社で発行するようにと約束を交わしているケースもあります。文庫版は他社で発行する場合もありますが…。

法的解釈）著作権譲渡契約や出版権設定契約を締結していない限り、漫画家は版元を自由に選べます。連載で著作権譲渡や出版権設定の契約をすることはあまりなく、通常は作品を雑誌に掲載するライセンスを付与したものと考えます。ただ、雑誌に掲載された作品の単行本は、同じ出版元から出すことの暗黙の了解がされているケースが多く、そのような合意がある場合は、かかる合意に従うことになります。

4 二次創作が流行していますが大変悲しい想いをしている漫画家もいます…

漫画家は作品を描くときに、登場人物に大変な思い入れを込めて描いています。そんなキャラクターを知らぬ間に違うキャラクターにされてしまうと、著者としては悲しくて仕方がありません。きちんと著者の了解を得て欲しいと思います。

法的解釈）漫画家は、著作者として「意に反して作品の変更（物語・エピソード・キャラクター）その他の改変を受けない」という同一性保持権、著作権者として、勝手に二次的著作物を作成されないという翻案権を有しています。元の著作物の本質的特徴が分かる形での改変は、このような漫画家の権利を侵害することになるので、原則として、許諾が必要となります。

里中満智子
漫画家

八窪頼明
編集者

PROFILE ★ Machiko Satonaka 1964年デビュー。マンガ家、大阪芸術大学教授、知的財産戦略本部委員。「天上の虹」「アリエスの乙女たち」「ミスターレディ」「海のオーロラ」「アップルマーチ」など著作多数。水島新司の「ドカベン」に登場する里中智のモデルでもある。

PROFILE ★ Yoriaki Yakubo 昭和34年小学館入社。「週刊少年サンデー」「ビッグコミック」「ビッグコミックオリジナル」の創刊に携わり、手塚治虫ら大作家を担当。「小学五年生」「ビッグコミック」「別冊少女コミック」「ちゃお」の編集長を歴任。大学で漫画の講義を続けるなど活躍中。

5 インターネット上や海外ではマンガの海賊版も多いようです…

著作者と出版社としては食い止めたいのですが…。

法的解釈）無許諾で著作物をインターネット上で公開する行為は、日本では公衆送信権の侵害となります。外国の著作権法でも普通は著作権侵害となるのですが、国外の行為者に対して権利を行使するのがなかなか大変なので、国際的な解決策が必要かもしれません。

6 漫画家のアシスタントやアイデアを出した編集者の権利はどうなっているのですか？

著作者は作品全体のイメージを創造した人であって、必ずしも部分的に制作した人までを含めて、著作者とは呼ばない。

法的解釈）著作権は表現を保護する権利です。マンガを表現するのは漫画家なので作品全体の著作者となると考えられます。ただし、アシスタントにも表現として描いた絵の部分について著作権が発生する可能性はあるので、アシスタント業務に関する著作権は漫画家が取得する旨合意しておいた方が安全でしょう。また、原作には原作品の著作権というマンガとは別の著作権が発生します。舞台設定やキャラクター設定などを原案として出版社が買い取るケースもありますが、原則としてアイデアなどの原案は著作権では保護されていません。

7 アニメ化や翻訳出版の窓口は出版社が担うこと？

漫画家が連絡先をオープンにしている場合は、直接連絡が届くこともあります。

法的解釈）アニメ化や翻訳出版は二次利用の翻案権に属するので、著作権者の許諾が必要です。窓口を出版社が担うのは、漫画家との出版契約書に記載しているためです。創作に専念したい漫画家と、漫画家を煩雑なことから守る編集者の信頼関係が築かれている良い例です。

マンガに関わる知的財産権の用語解説

著作者人格権
著作者が著作者としての人格的利益等を保護されるために認められた権利。

出版権
著作物を文書又は図画として（つまり紙媒体で）独占的に出版することができる権利。出版権を設定する場合、漫画家と出版社との間で交わす出版契約に明記される。著作物を出版する権利を専有すると同時に、6ヶ月以内に出版する義務を負う。

翻案権
著作権者が有する権利。著作権のひとつで、著作物を翻案する権利。キャラクターのフィギュア化やゲーム化は、原則として翻案に関する許諾が必要。

共同著作と印税
原作者と漫画家でひとつの作品を創作する場合は、共同著作物となる。印税の配分は五分五分が基本だが、ケースバイケース。

雑誌掲載、コミック出版、アニメ化、商品化まで

マンガビジネスは知財ビジネス

著作権と出版権＝出版社との契約

STAGE 1　マンガ執筆制作

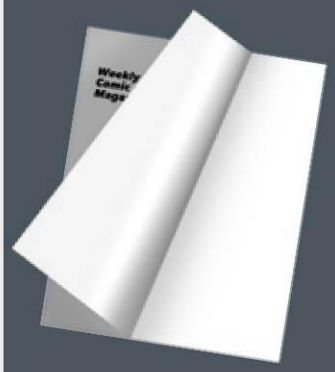
以下に記す執筆制作手順は、新人漫画家の場合を想定した流れです。ベテランになると企画の打ち合わせ後は、勝手に原稿を仕上げて編集者に渡すケースも多くなります。

企画	漫画家 原作者 編集者	連載または書き下ろしの新作を企画する。原作者を用意するのは、原則的には編集者で、両者の間に立って調停役を務める。
プロット作成	漫画家 編集者	原作があれば原作を、またはオリジナルの構成を漫画家がプロットに落とし込んでいく。編集者は助言などで側面から支援する立場。
ネーム	漫画家	編集者のゴーサインを経て、ラフ原稿としてのネームと呼ばれる絵コンテ作画作業に入る。アシスタントと共同作業の場合もある。
ペン入れ	漫画家 アシスタント	ネームによる作品内容を編集者が確認後、細かいペン入れ作業に入る。背景や人物の表情など、作品の良し悪しを決める重要な工程。
確認・仕上げ	漫画家 編集者	ストーリーの流れ、吹き出しの内容などの確認作業を行う。漫画家と編集者による相互チェックが欠かせない。
入稿	編集者	原画の場合には吹き出し内の文字校正、字体や大きさを指定して印刷所へ。デジタル原稿の場合には、校正を漫画家に確認することも。

STAGE 2　マンガの一次利用

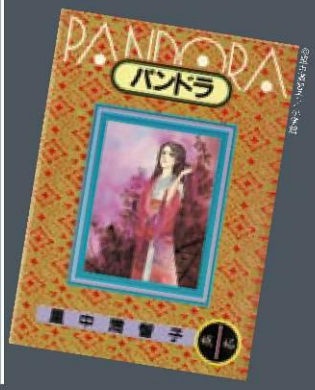
雑誌掲載

週刊誌または月刊誌などで連載作品を掲載することは、プロの漫画家としてベーシックな手段。連載開始時に出版社と漫画家の間で契約を結ぶことはあまりない。第一次掲載権に対して原稿料が支払われる。



単行本出版

連載作品や書き下ろしの単行本化。連載作品を掲載した雑誌のレーベルにて発行するのが通常。出版時には、漫画家と出版社の間で出版契約が交わされる。二次利用について記載することは稀だがケースバイケース。



電子出版

初めて作品を発表する媒体がインターネットなどの電子媒体の場合。出版社が運営するメディア以外では、著作権契約に関わるルールはまだ定まっていない。自分の作品を保護するように注意が必要だ。

STAGE 3　マンガの二次利用

文庫化（複製権）

単行本としてすでに出版された本を別の判型にて出版する文庫化。原則として漫画家である著作者が著作権者の場合には、発行元の出版社は自由に選択可能。単行本と違う版元から発行されることもある。

アニメ化（翻案権）

連載作品もしくは、単行本化されている作品をアニメ化するのは、翻案権の行使の一場面である。主に製作委員会に対して原作利用契約を交わすこととなる。これまでは放送局やアニメ制作プロダクション側からアニメ化が提案されてきたが現在は編集部から提案することもある。

ノベライズ（翻案権）

ケースとしては稀なものの、マンガを原作にノベライズ化される場合も翻案権が適用される。挿絵としてキャラクターが描かれることもある。

海外出版（翻案権・翻訳権）

近年増加傾向にあるマンガの翻訳出版。吹き出しの中のセリフを外国語に翻訳する場合がほとんど。多くの場合、原作の発行元である出版社と外国で翻訳版を発行する出版社とでライセンス契約を交わす。特定の表現への規制や翻訳者に許認可を要求するなど、国による法律の違いに注意が必要な場合もある。

キャラクター商品化（翻案権・意匠権・商標権　通称：商品化権）

マンガのキャラクターをフィギュアにする商品化は、作品の権利者から製造者が許諾を得て行われ、勝手に製造することは許されない。一方で、フィギュアに新しい創作性が付加されていればフィギュアにも二次的著作物の著作権が認められる。

職種別（マンガ業界編）漫画家・原作者・編集者・出版社

それぞれの知的財産の知識

漫画家 原作者

マンガの制作に必要な知識

漫画家・原作者・アシスタント・出版社など、マンガの制作にかかわる人の権利を明確にしておく必要があります。

原作利用契約

マンガ制作時に原作者を決めるのは多くの場合、編集者の業務となる。原作者と利用契約を結ぶのは、通常の場合は出版社である。原作をどのように変更するかなど、翻案権に関わる契約が一般的。

原作と原案

原案者と原作者では大きな隔たりがある。アイデアや場面設定などを提供しただけの原案者は、原則として作品に関する著作権を保有しない。著作権が保護するのは「表現」であり、アイデアを保護するものではないという、著作権の原則からそうなる。作画を担当する漫画家と原作者または原案者との関係は、出版社との出版契約で間接的に印税率の配分を規定することが慣例だが、将来のトラブルを避けるために、漫画家が早い段階で作品の取り扱いに関して、合意しておくことも今後は重要かもしれない。

許諾

マンガ執筆にあたって、背景や小道具等の描写に資料を用いる場合や歌詞や文章を掲載する場合など、それぞれの著作権者から許諾を得る必要がある。著作権法上の引用に当たる場合は許諾は不要だが、著作権法の引用は一般的な語としての引用より厳しく、簡単には成立しない。許諾を得るのは多くは編集者の業務だが、早めに漫画家から編集者へ申告することも大切。

アシスタント等スタッフとの契約

さまざまな形態の雇用契約がある。法人化しているマンガプロダクションでは社員として雇用することも。プロの漫画家としてデビューを目指す人の場合、一話ごとの出来高契約を選択することが多く、「一日いくら」のアルバイト的なケースもある。業務委託契約になるが、この場合、著作権の譲渡について合意をしておいた方が安全である。

専属契約

漫画家がある特定の雑誌で連載している期間中は、その他の雑誌で執筆しないという合意。契約期間中、契約満了後の執筆等について他誌と協議することを制限する場合もある。代わりに原稿料とは別に年間専属料が出版社から漫画家に支払われる。

編集者 出版社

マンガの出版に必要な知識

漫画家は自らの知的財産が適正に運用され、利益を生み出すように出版社との間で契約を行います。

執筆請負契約＝第一次掲載権

新しい作品の雑誌掲載が決まるとき、ほとんどの場合は口約束が慣例となっている。漫画家、編集者双方にとって書面に書き起こさないことによるメリットが大きいことも理由のひとつ。あまりに厳密な条件で合意すると、実際の要請に柔軟に対応できなくなってしまう場合もある。ただし、この場合でも、執筆料は雑誌に作品が一度掲載されることへの対価であることについては、きちんと双方で確認しておくことが必要。また、単行本を同じ出版社で発行することや、他誌に同じ作品を掲載しないことなどに関する合意がされることがよくある。

出版契約 - 著作者人格権と著作財産権

雑誌連載作品または書き下ろし作品を単行本として出版する際に結ぶ出版契約は、よくその内容を確認すること。出版権を設定した場合、紙媒体として出版する独占権を相手の出版社に与えたことになる。その他、電子出版の権利なども規定されていることがあるので、熟読すること。なお、漫画家としては、自分の意に反する改変を行わない旨の条項を入れてもらう必要がある。

出版契約 - 原稿料と印税

雑誌連載作品の場合、掲載ごとに原稿料が支払われることが通常。単行本化されるときに印税の配分比率が決定される。書き下ろし作品の場合には、印税による支払いか、原稿買い取り契約が交わされる。買い取りの場合、印税収入は見込めないのが一般的。

出版契約 - 二次利用等交渉窓口

出版契約は、作品を出版することに関する契約なので、アニメ化など、その他の形態による作品の利用については、著作権者である漫画家が自由に決めることができる。ただし、出版契約において、単行本発行元が二次利用窓口を務めることを明記している契約もある。

[redacted]

→ アニメ製作委員会等 | 海外出版社 | ライセンシー

マンガの二次利用に必要な知識	
マンガ家は、出版社と共同で、自らの著作の知的財産が適正に運用され、利益を生み出すように、二次利用の許諾を行う。	
文庫化	マンガ単行本の多くはB6判（128㎜×182㎜）であるのに対して、文庫本はA6判（105㎜×148㎜）にサイズダウンされる。単行本の出版契約による制限がなければ、発行元を選ぶ権限は著作者または著作権者に帰属する。
翻訳出版	海外の出版社から日本の出版社に対して、翻訳版を出版したいという意向が伝えられるケースが多い。日本の出版社は著作者または著作権者の代理人としてライセンス契約を結ぶ。国によって法律がさまざまなため印税など一律に規定はできない。
アニメ化＝翻案権	マンガを原作としたアニメ化作品は非常に多い。これまでは放送局やアニメ制作プロダクションなどからオファーが届くケースが主であったが、今は連載開始時に編集部からアニメ化を企画するケースもある。原作に手を加える翻案の一種。
ノベライズ＝翻案権	昨今、流行中のラノベ（ーライトノベルズ）も原作はマンガであることも珍しくはない。これも原作に加工を施している点で翻案権の一種として分類される。新たなストーリー展開や新キャラクターの登場など、取り決めなければならないことは非常に多い。
キャラクター商品化＝複製・翻案のライセンス契約	マンガ作品をベースにフィギュアや携帯ストラップなど商品化される際の契約。マンガに登場するキャラクターを商標登録しておくことも財産保全の有効手段。
他出版社からの出版	そもそも、専属契約を結んでいない漫画家と出版社の関係は対等なはず。ただ、編集者との人間関係や、連載作品を他社から単行本化しないという、暗黙の了解などがある場合も多い。雑誌連載に掲載した作品を他社で発行する場合には、漫画家自身の意思をきちんと表明することが望ましい。自分の作品を多くの人に読んでもらえるチャンスを一番大切にすること。

マンガ編集作業に欠かせない知的財産権以外の権利意識

名誉毀損

名誉毀損やプライバシー侵害の問題も無視できない。編集の現場では、さまざまな問題に遭遇することも珍しくない。例えば、著しく差別的な表現や単語の使用がマンガ作品の中にあった場合、社会的に適当ではないし、被害を特定できる場合、名誉毀損として訴えられることもある。人種差別的な表現や宗教に関する表現でも同様のことが考えられる。マンガがMANGAとして世界に広まっている今、こうした問題に対しても十分慎重に対応する能力が、漫画家にも編集者にも求められている。

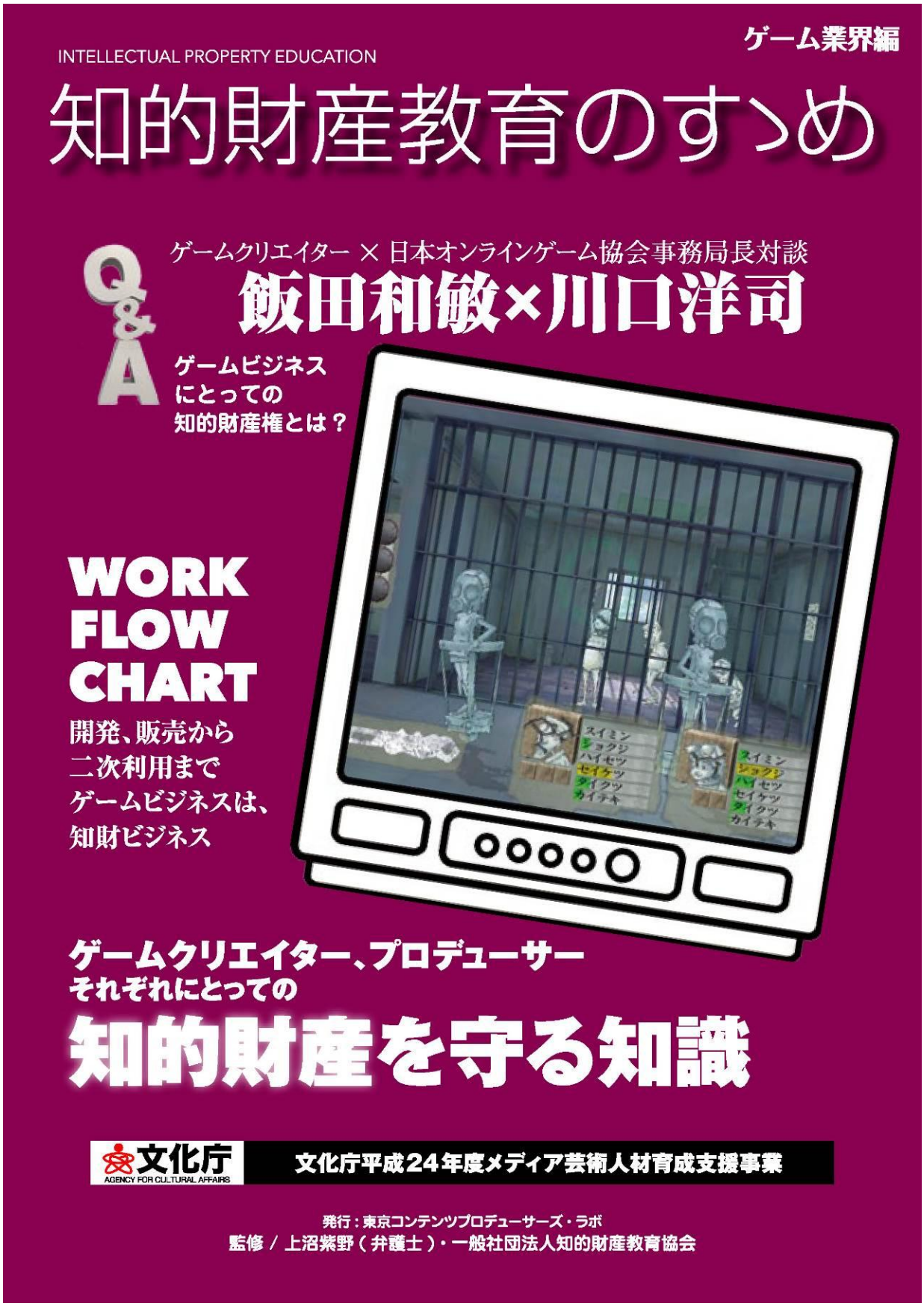
盗作・盗用

実際にあったケースでは、ある漫画家のアシスタントが背景をリアルに描こうとして、出版されている写真集を資料として使用したことで、写真を撮影したカメラマンからクレームが寄せられたことがある。また、歴史マンガの執筆に際し、ある大学の研究者が復元したものを資料として使用して、やはりクレームとなったケースもある。創作現場では当然のことであっても、注意しておくべきだ。漫画家にも編集者にも多くの知識が必要とされている。

引用の注意点

著作権法上の引用が適用される範囲は狭いので注意。また、例えば有名な詩や歌を作品に引用しようとして、一部だけ改ざんするのは明らかに著作権侵害にあたる。

【ゲーム分野教材】


ゲーム業界編
INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION
知的財産教育のすゝめ
ゲームクリエイター × 日本オンラインゲーム協会事務局長対談
飯田和敏×川口洋司
Q&A
ゲームビジネス
にとっての
知的財産権とは？
WORK
FLOW
CHART
開発、販売から
二次利用まで
ゲームビジネスは、
知財ビジネス
ゲームクリエイター、プロデューサー
それぞれにとっての
知的財産を守る知識
文化庁
AGENCY FOR CULTURAL AFFAIRS
文化庁平成24年度メディア芸術人材育成支援事業
発行：東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ
監修 / 上沼紫野（弁護士）・一般社団法人知的財産教育協会

ゲーム業界編

知的財産権 Q&A

監修●上沼紫野

虎ノ門南法律事務所弁護士・
モバイルコンテンツ審査・運用監視機構常任理事

資料／©2011 Marvelous Entertainment Inc.

1 ゲーム作品の著作権は開発した人のモノですか？

ゲームではクリエイターが著作権者になるケースが少ないように思えます。

法的解釈）ゲームの場合、制作には多くのクリエイターが参加します。その制作費を準備するのはゲーム制作会社であることがほとんどです。クリエイターが制作会社の社員であれば、普通は職務著作として著作権は会社に帰属します。フリーランスの場合、原則は、自分が創作した表現について著作権を有するのですが、一般的には、制作委託契約などに、著作権の譲渡や著作者人格権の不行使などの条項が入っているので、委託元である会社が著作権者になるでしょう。

2 ゲーム制作でネット上のフリー素材を使用しても大丈夫ですか？

ゲームの背景やアイコンなど、フリー素材を利用できれば便利だと思っているのですが、どうしても使用するのを躊躇ってしまいます。フリー素材を使用して販売しても問題はないのでしょうか。

法的解釈）100%大丈夫、とは言い切れないのが現状です。フリー素材と言っても著作権を放棄しているわけではなく、一定の限度での利用を許すという趣旨のものが多いと思います。商業的利用に関しては制限しているものもありますので、どこまでが許される利用範囲であるかをきちんと確認しなければなりません。許諾されていない利用の場合、素材作成者から著作権侵害を主張される可能性もあるので、許諾の範囲がはっきりしない場合はオリジナルで制作する方がベストだと思います。

3 動物やロボットなど実際に存在するものを参考にしてキャラクターの動きを再現したいのですが

水族館に行って本物の魚の動きを観察し、その動きをリアルに再現したり、テレビで放送されている恐竜の姿形や動作を参考にしたりすることもあります。

法的解釈）動物の動きそのものは著作権保護の対象ではないので、水族館や動物園で動物等を観察し、ゲームに再現しても問題ありません。ただし館内等で取材するならば、撮影許可など施設管理権に関わるので、目的を告げた上で許可を得た方が良いでしょう。放送されたモノの動きを再現する場合、例えば録画した映像をトレースすると著作権侵害になることがあります。目で見た映像を自らの手で再現するのであれば大丈夫ですが、微妙です。また、恐竜などの場合、復元されたカタチが公共的に共有化されていれば問題ないのですが、個人が発表した場合では著作権侵害にあたることも想定した方が良いでしょう。

4 『東京スカイツリー殺人事件』というゲームを作りたい場合は？

かつて堀井雄二さんがデザインした『ポートピア連続殺人事件』というヒット作品がありましたが、もし東京スカイツリーを舞台にするなら許諾が必要ですか？

法的解釈）原則として、ゲームの名称に建築物や地名を使用しても法的には問題はないはずです。ただ、建築物の権利者等が、本来法的に認められた権利を超えて、権利を主張してくる場合もあり得ます。法的限度を超えた主張であっても、紛争となると時間と労力がかかるので、事前に、そのような権利を主張された例についてリサーチをし、紛争の可能性を回避しておくことも一案だと思います。

飯田和敏
ゲームクリエイター

川口洋司
日本オンラインゲーム協会事務局長

PROFILE ★ Kazutoshi Iida 1968年東京都生まれ。多摩美術大学油絵科卒。デジタルハリウッド大学デジタルコミュニケーション学部デジタルコンテンツ学科教授。2011年8月21日公開の日本科学未来館常設展示「アナグラのうた～消えた博士と残された装置～」を演出。

PROFILE ★ Yoji Kawaguchi 1954年生まれ青山学院大学卒業。「Beep」「BEEP!メガドライブ」「セガサターンマガジン」「ザ・プレイステーション」「ザ・スーパーファミコン」等の編集長を歴任。現在、日本オンラインゲーム協会事務局長を務める。ゲーム一筋熱血漢。

5 ゲームのプロットを思いついたのですが、これは著作権として保護されますか？

フリーランスとしてゲームのシナリオを考えついたのですが、制作会社に持ち込んでも守られますか？

法的解釈）著作権は「表現」を保護するものでアイデアは保護されません。シナリオとして「表現」にしてあれば、著作権として保護されます。また、アイデアに留まる場合、提案の前に「勝手に使わない公開しない」という秘密保持契約を結んでおくのがいいでしょう。

6 オンラインゲームを制作したのですが、サーバごとコピーされて海外で運用されているようです…

オンラインゲームのコピーが海外で出回っているのを見つけたのですが…。

法的解釈）日本では著作権の侵害です。外国でも多くの場合、著作権の侵害となります。ただ、国外の侵害者に対して権利行使を行うことはなかなか難しいのが実情なので、国際的な解決策が必要かもしれません。

7 スマートフォン用アプリゲームにシフトしていきたいのですが…

ゲームの主な市場がスマートフォンやタブレット端末向けのアプリがメインになってきています。個人でも開発できるので魅力的なのですが、キャラクターデザインや舞台設定は著作権で保護されるのでしょうか？

法的解釈）キャラクターや舞台設定は、日本の著作権法では保護されていません。著作権は、「表現」を保護するものなので、実際に作成された「ゲーム」そのものは表現として保護されます。ただ、どこまでが「アイデア」でどこからが「表現」かは区別が難しい場合もあります。

ゲームに関わる知的財産権の用語解説

公衆送信権
公衆によって直接受信されることを目的として著作物の送信を行うことができる権利のこと。放送権、自動公衆送信権（送信可能化権を含む）などがこれに当たります。

私的録音録画補償金制度
著作権法では、個人または家庭内での複製は著作権者の許諾なく行い得ることを認めてきたが、デジタル方式で録音・録画する場合は一定割合の補償金を徴収し著作権者へ利益還元を図る私的録音録画補償金制度が適用されている。

ベルヌ条約
1886年に締結された「文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約」を指す。著作物について国際的な保護を認めるための条約であり、ベルヌ条約の加盟国においては、他国の著作物であっても自国の著作物と同等の保護がなされる。インターネット時代では、このような国際的な著作物の保護が極めて重要である。

開発から販売、そしてキャラクタービジネスから中古市場まで

ゲームビジネスは知財ビジネス

ゲームの製作者＝制作資金を出資した会社

職務著作として会社か著作権者の場合か多い

STAGE 1　ゲーム制作

企画	プロデューサー ディレクター	全体を指揮するプロデューサーと現場を統括する司令塔のディレクター。予算管理やスタッフ集めなど二人三脚での作業が多い。
シナリオ	シナリオライター	多くはフリーランス。脚本家やシナリオライターの権利を守る団体もある。
デザイン	デザイナー グラフィッカー	キャラクターからメニュー画面まで全シーンを描く。多くは、社員として制作会社に籍を置いている。職務著作となる場合が多い。
プログラム	プログラマー	ほぼすべてのプログラミング言語を理解していることはもちろん、2D のみならず 3D のスキルも求められる。分業で制作にあたる。
サウンド	サウンドコンポーザー 作曲家 声優	効果音、オープニングやエンディングテーマの楽曲、キャラクターの声等々、サウンド関連のスタッフ。フリーランスも活躍。
デバッグ	その他の制作スタッフ	出荷前にプログラムコードに異常がないかチェックする品質管理や経理・営業関連のスタッフまでほぼ制作会社の社員で構成される。

STAGE 2　ゲームの一次利用

コンソールゲーム

コンソールはゲーム機の俗語。特定のゲーム機向けに開発されるゲームのこと。

オンライン PC

通称ネトゲ。専用アプリを使用せずにオープンソースプログラムやHTMLで開発されるのが主。

携帯電話端末

ガラケーからスマホへと市場が移行しつつある、携帯電話端末向けのオンラインゲーム。アイテム課金型のソーシャルゲームが普及。

STAGE 3　ゲームの二次利用

他のプラットフォームへの転用（複製権・翻案権）

『ゲームの移植』と呼ばれるケース。マルチプラットフォーム対応とも呼ばれる。ライセンス契約など知的財産権が複雑に絡み合う。

アニメ化（翻案権）

ファイナルファンタジーの映画化もこの例。翻案権を内容とするアニメ化に関するライセンス契約を、著作権者と交わす必要がある。

ノベライズ（翻案権）

ノベライズもアニメ化同様に翻案権に関わる権利契約を結ぶ。ゲーム→アニメ化→ノベライズというのが主流のようで、アニメ化と同時にノベライズのライセンス契約を結ぶケースが多い。ゲームの権利者に著者印税が支払われる。

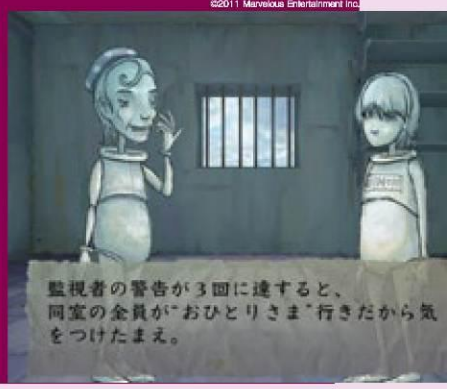
キャラクター商品化（商品化権／著作権・商標権・意匠権）

ゲームキャラクターのフィギュアや携帯ストラップなど、現実の商品に加工する際には、多くの知的財産権が関わってくる。キャラクター商品の保護に商標権・意匠権が関わる場合もある。2012年には大手携帯ゲーム会社も直接製造販売に乗り出している。

音楽発売（音楽の著作権）

音楽出版社やレコードメーカーなどが原盤権を取得し発売。作詞・作曲など音楽著作権の取り扱いは JASRAC の規定に従う。ゲーム音楽の場合はゲーム制作会社の社員のサウンドコンポーザーなどが作詞・作曲、原盤制作をするため、著作権者、原盤権者ともにゲームメーカーになることがほとんど。

©2011 Marvelous Entertainment Inc.



職種別（ゲーム業界編）プロデューサー、ディレクター、シナリオライター、デザイナー・

それぞれの知的財産の知識

制作会社 制作スタッフ　　デベロッパー

デベロッパーと制作会社・制作スタッフの契約

原作利用契約・キャラクターデザイン利用契約・ディレクターとの役務提供契約・プログラマーとの開発委託契約・その他のスタッフとの契約・声優出演契約・音楽利用契約

開発会社・制作スタッフとデベロッパーの間の契約	デベロッパーとパブリッシャー間の契約
制作者は、自らの知的財産が適正に運用され、利益を生み出すように、製作者＝デベロッパーと契約を行う。	ゲームの開発者＝デベロッパーは、自ら発売、公開運用を行う場合と、パブリッシャーに発売、公開運用をゆだねる場合がある。
原作利用契約 制作会社のシナリオライターが、ゲームの原作を創作する場合、原作に著作権が存在する。	**原作利用契約** シナリオを執筆した脚本家と原作利用契約を結んだ場合、パブリッシャーにも利用を許諾する旨を明記しておく。
キャラクターデザイン利用契約 既存のキャラを利用する場合、表現に関する著作権に配慮する必要がある。キャラデザインを第三者に委託する場合もデザイナーに権利が発生するので、契約で著作物の利用の許諾又は著作権の譲渡等を明記する必要がある。	**キャラクターデザイン利用契約** パブリッシャーが利用することについても許諾を明記しておく。
ディレクターとの契約 基本は請負契約であり、知的財産権の譲渡等の条項が入っている場合が多い。企画の持ち込みの場合も含め、契約内容に注意する必要がある。	**ディレクターとの契約** デベロッパーは、開発者と包括的な著作権に関する契約を結んでいることが多い。それら全著作権の権利者もしくは代理人としてパブリッシャーに使用許諾を与える。
プログラマーとの開発委託契約 こちらも請負契約。社員プログラマーであれば、入社時の労働契約書に著作権に関する規定が記載されている。	**プログラマーとの開発委託契約** デベロッパーは、開発者から著作権の譲渡を受けている場合が多く、その場合パブリッシャーに対し、自らが著作権者として許諾。開発者から著作物の利用許諾のみ受ける場合、パブリッシャーによる利用許諾も明記する。
その他のスタッフとの契約 制作会社社員であれば労働規約で、フリーランスであれば請負契約で規定。知的財産権が発生するケースは稀。	**その他のスタッフとの契約** デベロッパーは、開発者から著作権の譲渡を受けている場合が多く、その場合パブリッシャーに対し、自らが著作権者として許諾。開発者から著作物の利用許諾のみ受ける場合、パブリッシャーによる利用許諾も明記する。
声優出演契約 制作会社と声優が所属するプロダクションまたは声優個人との契約。ワンチャンス主義により、通常、出演料のみの支払いとなる。	**声優出演契約** ワンチャンス主義が適用されるので、基本的には、声優は、パブリッシャーの利用に対し権利主張はできず、改めての許諾は不要である。
音楽利用契約 制作会社は作詞家、作曲家、歌手と個別に音楽利用契約を結ぶ義務がある。多くは JASRAC の規定に従う。	**音楽利用契約** パブリッシャーによる利用形態にしたがった契約が必要。宣伝・広告などで音楽を利用する場合、別途許諾が必要。

グラフィッカー、プログラマー、その他の制作スタッフ、サウンドコンポーザー・作曲家・声優

→ パブリッシャー → ライセンシー

パブリッシャーとデベロッパーの契約
発売ライセンス契約

パブリッシャーとライセンシーの契約
二次利用ライセンス契約

ゲーム作品の知的財産権の活用	
ゲームソフト発売＝複製権等	ゲームを開発した著作権者＝制作会社やゲームクリエイターには、著作物であるゲームソフトを販売する頒布権が付与されている。
オンライン PC 向けやモバイル端末向けの送信＝公衆送信権・送信可能化権	公衆送信権は著作権の一部で、公衆に直接受信されることを目的として著作物の送信を行うことができる権利。オンラインゲームなどネット配信の場合、自動公衆送信権等が問題となる。
アニメ化＝翻案権	ゲームソフトを原作としたアニメ化に関わる知的財産権の一種。著作権者であるゲームソフト開発者以外の者は、著作権者に無断でアニメ化することはできない。
ノベライズ＝翻案権	アニメ化と同じくゲームソフトを原作としたノベライズに関わる知的財産権の一種。著作権者であるゲームソフト開発者は、第三者が無許諾でノベライズすることを禁止する権利を有する。
キャラクター商品化＝複製・翻案のライセンス契約	ゲームキャラクターのフィギュア化など、実物の商品に加工販売する契約。をライセンスする内容の契約を締結する。
音楽発売＝音楽の著作権	ゲームサウンドやメインテーマ、エンディングテーマに関わる著作権。効果音などはゲームの著作権者である制作会社が所有するケースが多い。

中古ゲームソフトの販売問題から、オンラインゲームのサーバ・コピー問題まで

1998年当時、中古ゲームソフトの販売が著作権侵害にあたるかの裁判が開かれた。世に言うパックマン事件である。その後判決により、ゲームソフトは著作権法上の「映画の著作物」に該当すると判断されたが、一方で発売後の中古ソフトの売買を著作権により制限することはできないという判断となった。このことにより、中古ゲーム市場は活況を呈し、レンタルゲームなどと相まってゲーム市場そのものの拡大にも寄与した。今また時代は移り変わり、オンラインゲームのサーバを丸々コピーする事例が相次ぐ。知的創造ビジネスの課題は尽きない。

国家資格・知的財産管理技能検定について

知的財産管理技能検定とは、知的財産管理職種にかかる国家試験です。一方の知的財産管理職種とは、知的財産（著作物、発明、意匠、商標、営業秘密等）の創造、保護または活用を目的として、マネジメントを行う職種です。

知的財産教育協会が 2004 年より実施してきた知的財産検定が全面的に移行したもので、2008 年 7 月に第 1 回検定が実施されました。2010 年からは、「1 級（コンテンツ専門業務）」資格が新設、知的財産を扱うメディア芸術分野やコンテンツビジネスの人材に求められる業務レベルを示した資格として、普及が進められています。詳しくは検定を実施している知的財産教育協会のホームページをご覧ください。

http://www.kentei-info-ip-edu.org

知的財産管理技能検定対策講座

2010 年より知的財産管理技能検定に1級（コンテンツ専門業務）が設けられ、コンテンツビジネスのプロデューサー、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートのクリエイターの知財を意識した創作活動に一定の指標を与えています。東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは、知財検定 1 級（コンテンツ専門業務）を目指す前段階として知財検定3級受検対策講座を開講しています。また 2011年9月からは、慶応大学大学院メディアデザイン研究科との共同開発により、知財検定1 級（コンテンツ専門業務）取得に必要な知識や能力を得るための講座を実施しました。

これからもコンテンツ業界の発展を支えていく人材を育成するために、東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは独創的な講座を開いて参ります。

http://www.tcpl.jp

©2011 Marvelous Entertainment Inc.

ゲームビジネスを目指す方のための

知的財産教育のすゝめ

INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION

発行：東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ
監修 / 上沼紫野（弁護士）・一般社団法人知的財産教育協会

【メディアアート分野教材】

メディアアート編

知的財産権 Q&A

監修●上沼紫野

虎ノ門南法律事務所弁護士・
モバイルコンテンツ審査・運用監視機構常任理事

メディアアートを創る／展示する立場から聞いてみました

1 芸術作品の表現方法に新しい技術などが含まれている場合、保護できるのでしょうか？

テクノロジーを駆使するメディアアートでは新技術を採用している場合が多いのですが、展覧会でそれを見た他人が商業に勝手に応用するケースがあります。

法的解釈）著作権は具体的な表現を保護する権利なので、新しい技術を使った芸術というコンセプトは保護されません。技術そのものの保護を望む場合は特許等によりますが、申請は発表前にしなければなりません。また、例えばギャラリーやスポンサー企業への事前プレゼンとしてアイデアを見せる場合には『勝手に見せない、使わないでください』という主旨の秘密保持契約を結ぶことをオススメします。

2 様々な表現手法の組み合わせによるアートや展示空間の演作などのアイデアが勝手に流用されます

新しい技術や表現手法に限らず、それらをアレンジして新しい芸術を創作することも、アーティストにとって大切な作業で、尊重されるべき点ですが、無断でそうしたアレンジなどのアイデアを盗用されるケースが後を絶ちません。どうすれば良いのでしょう？

法的解釈）残念ながら、テイストやニュアンスといったコンセプト・アイデアは著作権では保護されません。しかし、法的問題と芸術家としてのモラルは別の問題です。本来、こうしたアートについては一番最初に発表したアーティストをリスペクトすることが一般的かつ重要ですから、メディア戦略などでオリジナルは自分だと、主張していくのが効果的だと思われます。

3 建築物を写真に撮ってアートに流用することは許されますか？

ある企業が自社ビルを撮影したり、またその写真で創作することを禁じると言ったことがありますが…。

法的解釈）特に個性的なものを除き、建物の著作権は認められにくいのですが、著作権がある場合でも、建物を撮影することは（静止画でも動画でも）著作権を侵害しません。ただし、商品（絵葉書・モニュメント等）として販売する目的の場合は著作権侵害となるので、注意が必要です。なお、建物の所有者は著作権者ではないので、著作権は主張できませんが、所有者として敷地等の管理権を有しており、その一環として敷地・建物内への立入や撮影を禁じている場合はあります。この場合は、それに従う必要があります。

4 作品撮影する際の許諾やその写真の公開に対する許諾は？

カメラマンに依頼して作品を撮影してもらったり、あるいは展示をしている美術館側が依頼したカメラマンが撮影した場合など、色々なケースがありますが…。

法的解釈）写真そのものの著作権は原則として著作者であるカメラマンに帰属します。ですから、被写体であるアートの著作者であっても、カメラマンの断りなくウェブにアップしたり、雑誌記事に使用したりすることはできません。撮影を依頼する前にその写真の著作権を譲渡してもらう契約をきちんと交わしておいた方が良いでしょう。フィルム撮影の時代は、ネガを渡してもらった場合、著作権譲渡と同様という慣行もあったようですが、今のデータの授受では、そのような慣行が通じませんので、きちんとした合意が必要です。

本誌で取り上げる「メディアアート」とは、文化芸術振興基本法（第3章第9条）に規定され、「文化庁メディア芸術祭」が対象とする分野／部門のひとつを指しています。

森山朋絵
東京都現代美術館キュレーター

PROFILE ★ Tomoe Moriyama 長崎県生まれ。筑波大学大学院芸術研究科博士課程前期修了。東京都現代美術館学芸員／東京大学大学院情報学環非常勤講師。主な企画に「映像体験ミュージアム」「文学の触覚」「Ars Electronica 2008 東京大学展 Hybrid Ego」など。

八谷和彦
メディアアーティスト

PROFILE ★ Kazuhiko Hachiya 1966年佐賀県生まれ。九州芸術工科大学卒業。ジェット・エンジン付きスケート・ボード《エアボード》やパーソナルフライトシステム《オープンスカイ》などを発表。メールソフト《ポストペット》の開発者で、(株)ペットワークス創業メンバー。

5 インタラクティブアートなどで通行人をアート作品に取り込むような場合、注意すべきことは？

映像や写真で表現するアートでは、不作為に抽出した通行人などの表情を作品に反映することもあります。

法的解釈）個人には勝手に写真を撮られない権利＝肖像権があります。公共の利益である報道と違い、事前に許可をとる／了解した人が参加する場合を除き、無断でアートに使用することはできません。

6 2000以上の映画から時計が映っているシーンだけを抜き出したThe ClockはNG？

カットアップや定点観測といった手法はメディアアートでは重要なテクニックなのですが…。

法的解釈）アメリカの作品なら、フェアユース規定の適用が可能です。ただし、同じことを日本で実施すると問題になる可能性があります。映像・写真・文章などの利用には著作権者からの許諾が必要です。すべての国で同じ法律が施行されているわけではありません。

7 展示やアート作品内で他人の音楽を使用するためには？

学生の自主展示をするときにBGMとして音楽を流したり、アート作品に曲を取り込むことがあります…。

法的解釈）音楽をBGMとして演奏する場合、営利を目的とせず、料金が発生しなければ許諾は不要ですが、そうでない場合には音楽の著作権者からの許諾が必要です。作品に取り込む場合も、多くは複製となるので著作権者からの許諾が必要です。作曲家の著作権が切れたクラシックであっても演奏者である実演家の権利やレコード製作者の権利があるケースにも注意する必要があります。また、オリジナル音源を自ら作曲して使用する際の注意点ですが、その曲をJASRACに登録してしまったらJASRACが著作権者の代理人になるので、例え自分が作曲者であっても、使用許諾を得なければなりません。

メディアアートに関わる知的財産権の用語解説

フェアユース
アメリカ合衆国の著作権法などが認めるもので、著作権者の許諾なく著作物を利用しても、その利用が4つの判断基準のもとで公正な利用と評価されれば、著作権の侵害にあたらないと見なすこと。

クリエイティブ・コモンズ
著作物の適正な再利用の促進を促すため、著作者自らの意思表示で手軽に行えるようにするためのライセンスを策定し、普及を図る国際的プロジェクト。

同一性保持権
日本の著作権法では、著作物が無断で改変されて著作者（著作権者ではない）の意に沿わない表現が施されることを防ぐための著作者人格権として認められている。著作権と異なり、著作者に一新的に専属し、譲渡することができない。

創作、発表から二次利用まで　【著作者＝作者、著作者人格権の保持者、

メディアアートの知財マネジメント

STAGE 1　創作

映像 Evan Viera / Orchid Animation 『**Caldera**』

© Evan Viera/Orchid Animation

メディアアートの祭典アルス・エレクトロニカの Computer Animation / Film / VFX 部門作品。作品には映画の著作権が適応される。

音楽 Green Lens Studios, London『**Crystal Sounds of a Synchrotron**』

© Josefine Jo Thomas

同祭典の Digital Musics & Sound Art 部門作品。作品には複製権、演奏権、公衆送信権、貸与権、原盤権といった主に音楽の著作権が適応される。

ネットワーク Nathan Clark『**Apertus Open Cinema**』

© Nathan Clark

Digital Communities部門作品。作品には肖像権や、音楽に関する著作権、技術に関する特許権が関係することもある。

インタラクティブアート Timo Toots『**Memopol 2**』

© Timo Toots

Interactive Art 部門作品。訪問者の特性を自動解析。プライバシー、肖像権や映像・音楽の著作権、技術に関する特許権などが関係することもある。

インスタレーション Agnes Meyer-Brandis『**THE MOON GOOSE ANALOGUE**』

© Agnes Meyer-Brandis, Campo Imperiale, VG-Bildkunst 2012

Hybrid Art部門作品。アートの著作権と利用メディアによって映像・音楽の著作権が、設置する場所により当該場所の使用に関する許諾が必要。

パフォーマンス PTS3『**Ein Baum mit zwei Stämmen**』

© PTS3 Wien

u19-Create Your World 部門参加のパフォーマンス作品。主に上演権などの演劇の著作権が関係する。

4 INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION

★参考作品の画像はすべて Prix Ars Electronica2012 の参加作品であり、Ars Electronica から提供を受けております。

職種別（メディアアート編）アーティスト、キュレーター、アートプロデューサー

それぞれの知的財産の知識

アート作品は著作物、著作権者はアーティスト

アート作品の著作権	
アート作品の著作権とは	アート作品は公表されたときから著作物となって、作者であるアーティストが著作権をもつことになります。 著作権には著作権者が、自身の作品であることを損なわずに、作者の名前を明らかにして、公表の場所や方法を指定できる著作者人格権と、その作品を活用して利益を得られる財産権があります。 財産権は契約などで譲渡できますが、著作者人格権は作者に固有のもので、作者の死後 50 年間保護されます。
他人の著作権の侵害	アート作品であっても作品の創作・発表のために他人の著作物を無断で使用するなど著作権やその他の権利を侵害することはできません。 パロディやシミュレーションという創作手法もありますが、日本では二次創作作品のオリジナリティが認められにくいため、こうした作品でも素材とする作品や表現の作者、著作権者に許諾を得ておいたほうがよいでしょう。
一つの作品の中に 複数の知財の権利	メディアアート作品は特に、映像、音楽や、プログラム、新しい技術開発や、デザインなどの、複合的な創作となる場合が多くあります。 その場合、著作権といっても、映像、音楽では権利のあり方が違いますし、特許や意匠など、著作権以外の権利が関わることもあります。また展示や印刷物への掲載、ネットでの公開など、発表方法でも権利運用が異なります。 アーティストは作品にどのような権利が生じていて、それをどのように扱ったらよいか、知っておくことが重要です。
創作と作品に関わる さまざまな人々との関係	最近の創作は個人の作者によるだけでなく、チームや共同による作品も増えています。 この場合の著作権者は、チームのような組織なのか、共同で創作したものの連名なのか、代表の個人とするのか決めておき、必要なら契約を結んだ方がよいでしょう。 また作品の制作アシスタントや映像、音楽など部分的に制作を依頼した人々の権利をどうするかも決めておくことが必要です。 作品の一部である映像や音楽の権利について、全体を創作したアーティストと映像・音楽の作者とで何も取り決めなければ、その部分の権利は作者に残ったままになります。 作品を発表するギャラリーや美術館とは、その際に、どのような権利まで許可するのか、作品を販売したオーナーとの関係なども取り決めておいたほうがよいでしょう。 作品写真をカメラマンに依頼する場合、報道で掲載する場合も同様です。

著作者人格権＝著作者が著作物に抱く人格的利益の保護を目的とし、著作権が他者に移転された後も著作者が保有する
財産権　　＝私有財産を保障する権利の総称で、著作権も含む。保有する著作権を行使して利益を得ることができる

様々な知的財産権

著作者人格権と著作権（財産権）

著作者は、著作物に関する人格的権利としての著作者人格権と財産的価値を有する著作権（財産権）を有しています。
前者は譲渡ができない著作者固有の権利ですが、後者は譲渡することが可能です。

著作者人格権	
公表権	著作者は、著作者の承諾なく公表されることを禁止することができる権利
氏名表示権	著作者は、著作物の原作品またはそれを公衆に提供する際に、氏名を表示するかしないか、するなら実名か変名かを決めることができる権利。
同一性保持権	著作者は、著作者の意に反してその著作物とその題号について切除や改変などを加えることを禁止することができる権利。

著作権と支分権

著作権とは、著作権法で規定された「複製権」「上演権」「公衆送信権」などの個別の権利の束を意味する言葉です。
この個別の権利を「支分権」といいます。支分権には以下の 11 種類があります。

複製権	無断で著作物を複製されない権利。
上演権および演奏権	無断で著作物を公衆に直接見せ、または聞かせることを目的として公に上映し、または演奏されない権利。
上映権	無断で著作物を公に上映されない権利。
公衆送信権等	無断で著作物を公衆送信されない権利。公衆送信権の中に、①無断で放送されない権利、②無断で有線放送されない権利、③無断で自動公衆送信されない権利（送信可能化（サーバーにアップロード）されない権利を含む）が含まれます。
口述権	無断で言語の著作物を公に口述されない権利
展示権	無断で美術の著作物または未発行の写真の著作物をこれらの原作品を使用して公に展示されない権利。
頒布権	無断で映画の著作物をその複製物により頒布されない権利。
譲渡権	無断で著作物をその原作品または複製物の譲渡により公衆に提供されない権利。
貸与権	無断で著作物をその複製物の貸与により公衆に提供されない権利。
翻訳権、翻案権等	無断で著作物を翻訳、編曲、翻案等されない権利。
二次的著作物の利用に関する原著作者の権利	二次的著作物について、その原作物の著作権者は二次的著作物の著作者が有するのと同一の種類の権利が認められる。

その他の知的財産権	
特許権	特許法により特許を受けた発明を業として排他的独占的に実施できる権利。技術的アイデアは特許による保護の対象となります。
商標権	自社の商品と他社の商品とを区別するための文字、図形、記号、色彩などの結合体を独占的に使用できる権利。商標登録を受けることによって保護されます。また、著作権や特許権などと違い、登録を更新する限り権利としての保護が継続します。

その他知的財産に関わること	
営業秘密	営業秘密とは、秘密として管理されている生産方法、販売方法その他の事業活動に有利な技術上または営業上の情報であって、公然と知られていないもののことをいう。特許の場合、公開されてしまうので、公開を望まないアイデアは営業秘密としての保護を検討する必要がある。この場合、秘密保持契約の締結等、秘密として管理するための努力が不可欠となる。
肖像権	自分の姿を写真に写され、又は、自分が写っている写真を無断で利用されない権利。

国家資格・知的財産管理技能検定について

知的財産管理技能検定とは、知的財産管理職種にかかる国家試験です。一方の知的財産管理職種とは、知的財産（著作物、発明、意匠、商標、営業秘密等）の創造、保護または活用を目的として、マネジメントを行う職種です。

知的財産教育協会が 2004 年より実施してきた知的財産検定が全面的に移行したもので、2008 年 7 月に第 1 回検定が実施されました。2010 年からは、「1 級（コンテンツ専門業務）」資格が新設、知的財産を扱うメディア芸術分野やコンテンツビジネスの人材に求められる業務レベルを示した資格として、普及が進められています。詳しくは検定を実施している知的財産教育協会のホームページをご覧ください。

http://www.kentei-info-ip-edu.org

知的財産管理技能検定対策講座

2010 年より知的財産管理技能検定に1級（コンテンツ専門業務）が設けられ、コンテンツビジネスのプロデューサー、マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートのクリエイターの知財を意識した創作活動に一定の指標を与えています。東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは、知財検定 1 級（コンテンツ専門業務）を目指す前段階として知財検定3級受検対策講座を開講しています。また 2011年9月からは、慶応大学大学院メディアデザイン研究科との共同開発により、知財検定1 級（コンテンツ専門業務）取得に必要な知識や能力を得るための講座を実施しました。

これからもコンテンツ業界の発展を支えていく人材を育成するために、東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは独創的な講座を開いて参ります。

http://www.tcpl.jp

メディアアートを目指す方のための

知的財産教育のすゝめ

INTELLECTUAL PROPERTY EDUCATION

発行：東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ www.tcpl.jp
監修 / 上沼紫野（弁護士）・一般社団法人知的財産教育協会

4.　各分野教材の配布状況

文化庁調査の教育機関リストを基に作成したメディア芸術関連の教育を行うマンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートそれぞれの学科やコースごとに、モデル的講座実施告知・参加申し込みと知財教育実施状況アンケートとともに、分野に合った教材を１０部ずつ送付しました。

発送を行ったマンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート等メディア芸術関連の教育機関学校数

大学（大学院・短大含む）	196 校
専門学校	385 校
合計	581 校

配布数：	アニメ分野	220 コース×10 冊＝2200 部
	マンガ分野	187 コース×10 冊＝1870 部
	ゲーム分野	177 コース×10 冊＝1770 部
	メディアアート分野	285 コース×10 冊＝2850 部
	合計	869 コース×10 冊＝8690 部

教材の発送と同時にこの教材を使ったモデル的講座の開催案内、参加募集とアンケートへの回答を募り、講座への参加申込み及びアンケート回答は専用ＷＥＢページとＦＡＸで受け付けました。

モデル的講座の実施

アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアートの分野で教材を用いて実際にどのように知財教育を行うのか、教材を企画した各分野のアーティスト・クリエイター、プロデューサーやキュレーター、研究者が講師となって、教員に対してモデル的な講座を行いました。教材の配布時に分野別の４つの講座それぞれに申し込みを受け付けました。

1. 実施目的

教材を企画した各分野のアーティスト・クリエイター、プロデューサーやキュレーター、研究者が講師となって、教員に対しては教材を用いて実際にどのように知財教育を行うのか、また学生に対しては自分が目指す、アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアートの分野がどのように著作権や知財にかかわるのかについて解説を行う、モデル的な講座を実施しました。

2. 実施概要

開催日時：2012 年 11 月 10 日（土）13：30〜17：00
　　2012 年 11 月 11 日（日）13：30〜17：00
会場：東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ
【アニメビジネスにとっての知的財産権とは？】
参加者数：27 名
【マンガに関わる知的財産権とは？】
参加者数：25 名
【ゲームビジネスにとっての知的財産権とは？】
参加者数：20 名
【メディアアートにとっての知的財産権とは？】
参加者数：19 名

3. モデル的講座の構成/概要

【アニメビジネスにとっての知的財産権とは？】

2012 年 11 月 10 日（土）13：30～15：00

時間	講演タイトル	登壇者	内容
13：30～（5 分）	開会あいさつ	吉原浩一 ［東京コンテンツプロデューサーズ･ラボ　代表取締役社長］	本講座を含む当事業の趣旨の説明
13：35～（5 分）	プログラム紹介 アンケート中間報告	小野打恵 ［東京コンテンツプロデューサーズ･ラボ　ゼネラルマネージャー］	アンケートの中間報告およびビジネス・教育の場で求められる知財教育についての問題提起
13：40～（45 分）	アニメビジネスにとっての知的財産とは	山本寛 ［アニメーション監督（代表作『かんなぎ』『らきすた』等）］ 竹内宏影 ［プロデューサー（代表作『アニマトリックス』『昭和物語』等）］ 上沼紫野 ［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査・運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］	教材に沿って MC が質問をし、それに対してアニメビジネスの現場での知的財産の活用について事例を挙げながら説明、及び挙げられた事例について法律家の立場からの解説
14：25～（20 分）	クリエイター、プロデューサーそれぞれにとっての知的財産を守る知識	上沼紫野 ［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査・運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］	教材の「職種別それぞれの知的財産の知識」について解説
14：45～（15 分）	「知的財産管理技能検定」の活用	近藤泰祐 ［知的財産教育協会事業部長］	知的財産管理技能検定の実施の状況と成果を報告、そのあり方について解説
15：00	第一部閉会		

【マンガに関わる知的財産権とは？】

2012 年 11 月 10 日（土）15：30～15：00

時間	講演タイトル	登壇者	内容
15：30～（5 分）	開会あいさつ	吉原浩一 ［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　代表取締役社長］	本講座を含む当事業の趣旨の説明
15：35～（5 分）	プログラム紹介 アンケート中間報告	小野打恵 ［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　ゼネラルマネージャー］	アンケートの中間報告およびビジネス・教育の場で求められる知財教育についての問題提起
15：40～（45 分）	マンガに関わる知的財産とは	八窪頼明 ［編集者（『ビッグコミック』『小学五年生』『ちゃお』などの編集長を歴任）］ 上沼紫野 ［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査・運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師(非常勤)］	教材に沿って MC が質問をし、それに対してマンガビジネスの現場での知的財産の活用について事例を挙げながら説明、及び挙げられた事例について法律家の立場からの解説
16：25～（20 分）	漫画家、編集者それぞれにとっての知的財産を守る知識	上沼紫野 ［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査・運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師(非常勤)］	教材の「職種別それぞれの知的財産の知識」について解説
16：45～（15 分）	「知的財産管理技能検定」の活用	近藤泰祐 ［知的財産教育協会事業部長］	知的財産管理技能検定の実施の状況と成果を報告、そのあり方について解説
16：50	第二部閉会		

【ゲームビジネスにとっての知的財産権とは？】

2012 年 11 月 11 日（日）13：30～15：00

時間	講演タイトル	登壇者	内容
13：30～（5 分）	開会あいさつ	吉原浩一 ［東京コンテンツプロデューサーズ･ラボ　代表取締役社長］	本講座を含む当事業の趣旨の説明
13：35～（5 分）	プログラム紹介 アンケート中間報告	小野打恵 ［東京コンテンツプロデューサーズ･ラボ　ゼネラルマネージャー］	アンケートの中間報告およびビジネス・教育の場で求められる知財教育についての問題提起
13：40～（45 分）	ゲームビジネスにとっての知的財産とは	飯田和敏 ［ゲームクリエイター（代表作に『アクアノートの休日』、『巨人のドシン』）］ 上沼紫野］ ［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査・運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］	教材に沿って MC が質問をし、それに対してゲームビジネスの現場での知的財産の活用について事例を挙げながら説明、及び挙げられた事例について法律家の立場からの解説
14：25～（20 分）	クリエイター、プロデューサーそれぞれにとっての知的財産を守る知識	上沼紫野 ［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査・運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］	教材の「職種別それぞれの知的財産の知識」について解説
14：45～（15 分）	「知的財産管理技能検定」の活用	小野打恵 ［東京コンテンツプロデューサーズ･ラボ　ゼネラルマネージャー］	知的財産管理技能検定の実施の状況と成果を報告、そのあり方について解説
15：00	第一部閉会		

【メディアアートにとっての知的財産権とは？】

2012 年 11 月 11 日（日）15：30～17：00

時間	講演タイトル	登壇者	内容
15：30～（5 分）	開会あいさつ	吉原浩一 ［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　代表取締役社長］	本講座を含む当事業の趣旨の説明
15：35～（5 分）	プログラム紹介 アンケート中間報告	小野打恵 ［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　ゼネラルマネージャー］	アンケートの中間報告およびビジネス・教育の場で求められる知財教育についての問題提起
15：40～（45 分）	メディアアートに関わる知的財産とは	八谷和彦 ［メディアアーティスト（代表作『ポストペット』、『オープンスカイ」』等）］ 森山朋絵 ［東京都現代美術館キュレーター（東京都現代美術館学芸員・東京大学情報学環非常勤講師）］ 上沼紫野 ［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査・運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］	教材に沿って MC が質問をし、それに対してメディアアートの現場での知的財産の活用について事例を挙げながら説明、及び挙げられた事例について法律家の立場からの解説
16：25～（20 分）	アーティスト、キュレーターそれぞれにとっての知的財産を守る知識	上沼紫野 ［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査・運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］	教材の「職種別それぞれの知的財産の知識」について解説
16：45～（15 分）	「知的財産管理技能検定」の活用	小野打恵 ［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　ゼネラルマネージャー］	知的財産管理技能検定の実施の状況と成果を報告、そのあり方について解説
17：00	第二部閉会		

3. モデル的講座　登壇者・内容

【主催者挨拶・開催趣旨説明、アンケート中間報告】
・登壇者
吉原浩一
［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　代表取締役社長］

・議事録
<<吉原
今回のセミナーの趣旨について。
セミナーは、文化庁の人材育成事業の一環である。
このセミナーは今回で 4 回目になる。
前 3 回においては、
1. 知的財産教育の実態調査。
2. 実態に基づくフォローアップ。
3. アンケートを踏まえた教材作り。
を行ってきた。
今回は、知財教育のハウツーについてモデル的に紹介する。
知財教育の重要性の認識は広がっており、また国家資格の導入があった。
国が知的財産の重要性を認識していることは明白である。

<<小野打
アンケートの中間集計を報告する。
アニメ、漫画、ゲーム、メディアアートの知財教育の導入状況に関しての問いに対して。
5 割が行っており、4 割程が外部の専門家を招いて講義授業を実施している。
拡充の必要性を 5 割以上の教育者が感じている、との結果が見られた。
結果からも、クリエイターといえど著作権を始めとした権利についての知識を要する状況にあるといえる。

【アニメビジネスにとっての知的財産権とは？】
・登壇者
山本寛
［アニメーション監督（代表作『かんなぎ』『らきすた』等）］
竹内宏影
［プロデューサー（代表作『アニマトリックス』『昭和物語』等）］
上沼紫野
［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査･運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］
・司会
小野打恵
［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　ゼネラルマネージャー］

・議事録
<<小野打
監修に携わった 3 人の紹介をする。
1. 上沼紫野/弁護士
知的財産権に関するエキスパートである。
今回は法律という観点からテキストの監修にあたってもらった。
2. 竹内宏彰/プロデューサー
出資者であるプロデューサーとして、現場の状況を伺う。
3. 山本寛/監督。
制作者である監督として、現場の状況を伺う。
知財教育について、1 ページ目から見てゆく。

>>上沼さん
アニメの著作権は誰のものか。マンガの場合には著作権が誰に寄与しているかが明白だが、アニメは複雑に思える。

<<上沼
著作権は、物を作った人が作ったときから所有する権利である。が、映像に関しては例外である。たくさんの人が関わるからである。
著作権には著作者と制作者との二通りが考えられる。条文には「全体的創作に寄与した人が権利を要する」とある。基本的には監督が著作者であるが、会社が著作者となる場合は例外である。映画の場合には「制作者=お金を出した人」という図式が成立し、お金を出した人が著作権を有することになる。つまり、出資者の集団である製作委員会が著作権を持つ。たいていの場合には監督や、監督が所属する会社が権利を持つ。

<<小野打
>>竹内さん
経験上、プロデューサーという立場からどうか。

<<竹内
今現在アニメーションの現場で働く身である。集英社で様々に会社が集まって協賛する形式を経験し、後に独立した。委員会方式、単独出資の両つに携わった。出資者には窓口権があり、窓口権は会社が所有する。
1.委員会方式の場合。
攻殻機動隊の例でいえば、スタジオが作品制作した。DVD は〇〇社、おもちゃは××社、ゲームは△△社というように、出資の窓口をそれぞれのメディア会社で持つ。このことを窓口権という。
2.個人クリエイターの作品の場合
お金を出した会社が権利を保有する。作者の権利関係については話し合いで決定する。委員会方式は日本固有の特殊な形であり、外国には見られない。

<<小野打
>>山本
制作者の代表として山本さん。ビジネス的にはお金を出した人間に権利が有するが。

<<山本
原作付きの場合はやとわれ監督となる。監督者としての権利を主張することは、アニメでは不可能。アニメにおいて監督の立場は弱く、スタッフは末端に至るまで経済的に厳しい。

<<小野打
作品全体を構成した場合には、権利や利益などはどうなるのか。

<<山本
実写の場合は監督印税が保障されるが、アニメの場合には保障されていない。オリジナルの作品を制作した場合には、監督は権利の主張ができる。しかしながら、うまく行かない。アニメは多数の人間が制作に携わるためお金が必要である。そのため、多くの出資者が必要である。政策委員会形式の弊害はここにある。形にするために、この監督に権利を有するということを主張できる状況ではない。

<<小野打
企画段階でのアイデアを保守することは難しい。形になっていないからである。
>>上沼
法的な解釈としては如何か。

<<上沼
映画の場合は、制作段階での契約による。映画の原作者と、映画の監督者が別の場合は、著作権は別になる。監督が原作を作っていれば権利の主張は可能であるが、原作買取の場合は主張が困難である。アイデア、原案については著作権による保障はない。課題として、アイデア保護についてあらかじめ考える必要がある。

<<小野打
>>山本
違法行為の例として
1.インターネット上でアニメを多言語字幕で勝手にアップロードする
2.別音楽をつけクリッピングしてアップロード
という事例があるが、山本さんに経験があるか

<<山本
この状況はもちつもたれつである。重要なのは、互いにリスペクトをし合っていることである。そこに自分のオリジナリティがあるかどうかが重要であると思う。制作をする場合、自身の過去の経験や知識の蓄積に基づいて物語やキャラクターを創作する。逆説的になるが、真のオリジナルが認められるのかは疑問である。パロディやオマージュならずとも、誰かの何かの作品に似てしまうのは仕方がないこと。であるからこそ、表現者としての礼節として知財に関する権利を理解しておく必要がある

<<小野打
>>竹内
プロデューサーとしてはどうか、見つけた時にはどうするか。

<<竹内
完パケという状況で、そのような経験がある。絵コンテはラフ画なのだが、有名な写真集をそのまま使用しているのを発見した。作中に 20 件以上のトレースがあり、作品はお蔵入りになった。オマージュと模写は異なる。初音ミクのように権者がオープンにしている場合とは別である。似てしまった、というのは構わないが。

<<小野打
方法として、スキャンなどで取り入れるのは簡単だが。

<<上沼
人の表現をまねることは、著作権の侵害に当たる。結果として同じになったことは構わないし、自分で取材して制作したのならば侵害には当たらない。しかしながら、人の物を真似て制作するならば侵害に当たる。どんな影響を与えるかに関わらず著作権は働き、どのような作品にも適用される。

<<小野打
>>山本
制作者として、映像作品には必須の音楽に関してはどうか。

<<山本
イントロのみならば問題がないとと思われがちである。似てしまうことは仕方がない。業界の不文律、黙認される個所としてイントロを無断使用することはある

<<小野打
>>竹内
プロデューサーとしてどうか。

<<竹内
バラエティではアニメの BGM が使われている。DVD などで出版する場合には権利の料金を払う必要がある。例えば、昭和のアニメを作った時。JASRAC で扱っていない著作権について、著作者との交渉を経験した。音楽は非常に特殊である。また、学生作品で音楽を有名な曲にする場合が多くある。映像が良くても作品としては認められない。音楽に強い友達を探せというアドバイスを送るほかない。

<<小野打
大学では学生に、アニメを最初から最後まで制作することを教える。専門学校ではグループで制作することを教える。
>>山本
制作者の立場から、原作原案からどのように作るのか。また、スタジオの現状を教えてほしい。

<<山本
膨大な人数のスタッフが映像、番組制作にかかわる。分業制が進み、アニメでは別の現場で別の人間が分業をする。1 話分のアニメには、5000～10000 枚の絵が必要。それらを分担して描いて、もう一度集める。何れの工程が落ちても作品が成立しない。作業量としては全ての人が権利を主張してもいいほど。だが、全ての人に権利を認めると利益が非常に小さくなり、出資者にお金が帰らない。著作権は原作、脚本、音楽にのみ適用されている。以上はアニメの分業制作の弊害である。

<<小野打
運用される中では上記の通りだった。
>>上沼
アニメ 1 枚ごとの権利はどうか。

<<上沼
1 枚ごとに発生する。しかし、元の絵を参考に書いてゆく場合には主張できない。ただ、皆が主張すると機能しない。映画などではそこに配慮して著作権を 1 人にまとめようとする。

<<小野打
>>竹内
製作について、製作委員会の成り立ちを聞きたい。

<<竹内
メディア展開は制作する前決めている。テレビ、映画、インターネット等、どう周知させるのかを決定。また、収益化する過程で二次利用についても決定してゆく。DVD 等の作品、キャラクター商品、ゲーム、サントラ、オリジナル作品ではノベライズ化。原作付きの場合には権利が分離される。二次三次利用において窓口権が発生し、DVD 制作やテレビ放映をする権利を得るために出資をする。場合によっては窓口権を得たテレビ局が、別テレビ局にテレビ放映権を売るという場合もある。海外に作品販売をしたり、SNS でゲーム化したり、パチンコ等にする場合も同様である。

<<小野打
クロスメディアという、一つのコンテンツの多メディア化が進んでいる
<<上沼
窓口権は著作権法において明記がない。しかしながら、製作委員会の契約では窓口権が行使されている。非常に特殊な状態。

<<竹内
上沼さんと話すまで窓口権は自明と思っていた。契約書に必ず明記されており、委員会の組成によって必要経費の負担料金が異なる。

<<小野打
学生の学ぶ環境を整える必要がある。現場、製作、出資者、法務者からそれぞれ正してゆくべき。最後に、3 人からそれぞれ占めの一言をお願いしたい。

<<竹内
ハンドブック最後のページにある、権利の話を生徒に交付してほしい。行使できる権利を知っておく必要がある。日本は性善説だが、海外は性悪説に基づいている。契約の最低限の知識をスタンダードにする必要がある。

<<小野打
>>上沼
アニメの知的財産知識について上沼さんから

<<上沼
著作権に関して。映画などの製作物の場合はは特殊。権利には 2 つある、モダンオーサーとクラシカルオーサーとである。
1.モダンオーサーは原作、脚本、音楽に生じる権利である
2.クラシカルオーサーは映画などの制作に伴ってできた著作物/セル画に生じる権利である

アニメの二次利用に関する翻案権に関して
元の権利者と契約し、映画の収入から二次利用の印税を受け取る権利である

印税に関して
収入と、譲渡の対価、利益に対する配分の 3 つが印税である。日本ではこれらが混同されて使われている。著作物買取ではない場合には著作権使用料が支払われる

アニメの場合
使用契約に基づいている。映画を原作者と別の人が作る場合。著作物は映画製作者のもので、監督は全体的創作に寄与している。しかしながら、利益の配分に関しては監督活動費のみ。著作権者としての主張はできないという契約

映画の場合
団体交渉で権利を勝ち取っている。アニメはそこまで進んでいない

声優に関して
隣接権が発生する。この権利は現場でのみ主張可能で、出版後は権利行使不可の場合が多数である

音楽の場合
業界のルールが特殊である。日本の場合は JASRAC などの権利団体が管理している。製作者も勝手に交付することはできない。映画の上映の際には、DVD 化するたびに音楽の著作権行使を考えることができる

放送に関して
個々の契約による。著作権者の承認が必要であり、委員会が権利を保有する場合は委員会内で承認を得る。配給会社が委員会に参加している場合もある
頒布権に関して
流通をコントロールする権利である。いったん売られた後の本などは著作権行使不可だが、映画の場合は頒布権がある。中古商品の流通をコントロールすることも可能である。マスターフィルムの制作者には頒布権が発生し、どこで上映するかを決められる

キャラクター商品化に関して
この権利は著作権法に明記がないため、複製権や翻案権による。商品化は、品質によって著作権が影響を受けるため品質の保持が必要

ゲームノベライズに関して
翻案権によって判断され、同一性保持権が発生する。著作権と著作者人格権は別で、元の著作を変化させない権利を著作権者が保持している。著作権は譲渡可能だが、著作者人格権は譲渡不可。例として、宇宙戦艦ヤマトでは同一性保持権の契約をしなかったために訴訟に発展した。映画からノベライズ化をする際は翻案権が発生する。先にある方が著作物とされる

サントラに関して
サントラは音楽著作者による。声優の声が CD などにある場合はワンチャンス契約とはとは別物に扱われる

<<小野打
法律に基づいて契約が進むことがよくわかった。弁護士との協力体制が必要不可欠であり、またそれらを学ぶ際の指標がある。知的財産の管理技能検定によってそれらを学んでほしい。
ありがとうございました

【マンガに関わる知的財産権とは？】
・登壇者
八窪頼明
［編集者（『ビッグコミック』『小学五年生』『ちゃお』などの編集長を歴任）］
上沼紫野
［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査･運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］
・司会
小野打恵
［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　ゼネラルマネージャー］

・議事録
<<小野打
マンガの講座を始める。監修に携わった 2 人の紹介をする。
1. 上沼紫野/弁護士。
知的財産権に関するエキスパートである。
今回は法律という観点からテキストの監修にあたってもらった。
2. 八窪頼明/元漫画雑誌編集長。
里中満智子さんの元担当者。
元担当者として現場の状況を伺う。

マンガは産業的でない。
編集者と著者の二人作業である。
漫画家は教育を受ける環境がない。
学校で教育を受けるということは非常に貴重だと感じる。
漫画家と編集者の関係からお聞きする。

<<八窪
大抵の漫画家は編集社を怖がる。編集社は検閲作業を行う会社。
1. 漫画家と編集者は「よりいい漫画を読み手に提供する」目的を共有している。
2. 出版社において漫画家は財産である。
2 つの点から見て、マンガ家とは仲間である。
最後まで面倒を見る共同制作者と考えて欲しい。敵対関係ではなく、仲間であり味方である。

<<小野打
>>八窪
漫画家は著作権に関する知識があるか。

<<八窪
法律に関しては、マンガ家と編集者はあまり知識が無い。著作権は犯されても犯してはならないと考えている。細かいことに関しては知らないが、どんな作品でも何かに似てるのは仕方がないこと。ローマ時代からそれは同様で、まったく同じようにやるのは侵害にあたるという認識。

<<小野打
映画化の契約での話。ロケにおいては、制作会社と制作プロダクション間で契約を交わさない。
>>八窪
雑誌の掲載や単行本の契約についてはどうか。

<<八窪
雑誌の掲載は口約束である。互いの信頼の上に成り立つ。作品いつができるかわからない。だから、予告や告知はしない。作品が完成してからはじめて告知する。連載漫画家は５、６編を書いて初めて連載に挑む。いつまでかはわからないから、契約はしない。成功するかも不明だから、作家も編集者も怖い。掲載権を買って原稿料を払う場合では、先例に習うので問題にはならない。単行本化や文庫本化はケースによる。文庫本は昔、長く残る作品をという理由で出版されていた。現在はより読みやすいという理由で出版されている。他社の作品を文庫化する場合と、本社で連載していた場合は異なる。コミュニケーションの上で制作するので、有利不利はない。全集の場合は様々な会社の連載を集めることもある。他の出版社で何年か出版をしないという契約を結ばなければならない。パターン化は非常に難しい。

<<小野打
>>上沼
漫画家が作品に持つ権利はどうなっているか。

>>上沼
著作権は著作物を作ると同時に発生する。雑誌に作品を複製するという許諾は必要。合意の内容を互いに了解していれば、成立する。口約束でも契約に当たる。

>>小野打
<<八窪
二次創作や盗作にかんしての問題はどうか。編集者として問題への直面した経験について教えてほしい。

>>八窪
コミケで、似た作品やキャラクタを散見する。真似をされた場合には文句を言える。海賊版などは権利の侵害である。著作権の保護のために動くことは、編集者の本来の仕事ではない。持ち込みで、新人の良くできたマンガもある。担当者が参考にした資料を確認をする。盗作が判明したこともあった。

山田風太郎の絶版になった作品から盗用した。作品を手に入れられないほどに希少だった。作品をそのまま使ったものだった。山田風太郎への謝罪に行った際に「編集者も全て作品を読んでいるわけではない」との返答があった。作家には、何を資料にしたかを自己申告をしてほしい。編集者は、漫画家の周囲の問題を処理するためにいる。写真集からトレースしたものが単行本の表紙だったことがあった。写真協会からの問合せによって判明した。撮影者からしてみれば、作品を撮る過程がないがしろにされる思い。何度も謝りに、交渉に行った。作品によっては参考資料に著作権があったりなかったりする。お金で解決するか、あるいは謝意を見せる。ケースバイケースである。時代物の場合では、考察して制作された資料が多い。資料にもそれぞれ著作権がある。時代もの、歴史もの。時代ものでも、作者の創作が入れば歴史ものになる。

<<小野打
海外での出版について。日本と海外の間で盗作が多々ある。
>>上沼
海外とのやりとりにおける問題はどう解決するか。

<<上沼
訴訟が起こった国の法律で著作権はやりとりされる。条約によって著作物の権利が守られている。日本の作品であれば、日本の裁判所扱われる。海外で出版されている場合は出版の停止が難しい。

<<小野打
マンガの執筆、作ってゆく過程に関して。
>>八窪
編集者の関わり方はどうか。

<<八窪
作家によるが、基本的な事項はパンフレットに準じている。ベテランの場合は、大まかな構成を話し合って決定する。その後は漫画家が描いてゆく。新人の場合はネームから綿密に話し合う。編集などに細かく携わってゆく。自分の雑誌をより面白くするために、マンガ家を育ててゆく姿勢。編集は手助けをするだけ。

<<小野打
>>上沼
著作物の定義について聞きたい。

<<上沼
著作物は表現になった段階で発生する。脚本や設定は著作物にはならない。鉛筆で描いた時点で著作物になる。表現の形になった時点で保護の対象となる。

<<小野打
>>八窪
様々なマンガの一次、二次利用についてはどうか。

<<八窪
二次利用に関しては契約書がついてくる。アニメ会社など、細かな部分は契約をしっかりする。作品と漫画家は出版社の財産である。

<<小野打
>>上沼
マンガに対する知的財産の考え方について、どうか。

<<上沼
法律の考え方、クリエイティブの考え方は異なる。我々は、法律面からクリエイティブを支える。漫画家には著作権が発生する。著作権は、どのように作品を利用されるかを決定する権利。雑誌掲載やアニメ化に関しては、編集者と暗黙の了解が成り立つ。ストーリーを利用するは翻案権の許諾が必要。

原作、原案に関して。
表現を保護するのが著作権である。小説等の表現は著作物である。プロットや原案は保護されない。漫画の場合、原案において契約している場合もある。著作権の侵害は、どの程度参考したかの程度による。裁判では著作権の侵害にあたらないが、業界ではタブーの場合も。クレジットに表記することで解決する場合もある。

資料の利用に関して。
写真の利用では多数の違反例がある。写真家の著作権侵害に当たり、出版差し止めの例も。1ページの違反で残りのページも出版不可になるので、損失は多大。あらかじめ許諾をとることが重要。敏感になった昨今は JASRAC への許諾の表明が多数。

アシスタントとともに描く場合に関して。
普通は、アシスタントと作者の契約はしていない。法律上は、アシスタントにも著作権が発生する。アシスタントを行う以上は著作権行使をしないという暗黙の了解がある。このことは業界内で理解されている。業界内外ではもめる場合もある。契約書はうまく行かなくなったときに行使される。業界の慣習によって、了解のレベルがわかる。二次利用等では他業界との契約になるので、契約書が必要。

専属契約に関して。
作者と出版社において一定期間の専属契約料がかわされる場合がほとんど。他紙に掲載した場合に違約金を払う必要がある。締切や期限の違反などは、合意事項として契約が成立している。

出版の仕方に関して。
紙ベースでの出版では独占的権利が出版社に存在する。著作権の侵害の場合には出版社が担当する。しかしながら、電子書籍の場合には出版社による権利行使は不可。「ブラックジャックによろしく」の例もある。出版社は、紙媒体だけでなく電子書籍における契約にも注意すべき。電子媒体においては権利行使が別となる。基本的に、印税は 10%前後といわれている。電子出版においては、印税が上がっている傾向にある。

出版社は二次利用の窓口である。
普通、漫画家の連絡先は雑誌等に掲載していない。外部とのやりとりにおいて、編集部が窓口となる。他の版会社の接触や、作者の創作以外の作業への配慮など。契約書に二次利用の窓口を、出版社とする旨を書いておくべき。海外との交渉に関しては、出版社を窓口とする契約が多数。英二郎でも少女漫画の定義がある。海外でのマンガが左閉じから右閉じに変化している。擬態語の理解も広がっている。擬態語の脚注が書いてある。日本のマンガ文化は、海外でそのまま受容されている。海外で受容されている今だからこそ、日本での権利制度を整えるべき。

翻案権に関して。
翻訳出版は、翻訳をする段階で翻案権が発生する。英語にした文章は、英訳した人に権利がある。マンガのアニメ化やドラマ化においては、ストーリーの改変もある。それらは、翻案契約の内容による。ストーリーの改ざんは、事前にしっかりと設定すること。そのことを確認するべき。品質保持は権利者による。

<<小野打
>>八窪
漫画について学ぶ場の関係者がこの場に多数いるが、どのようなことを心がけてほしいか。

<<八窪
外務省の国際マンガの審査をしていた時の話。書き文字は、少女マンガでは読者を共感させるためにある。絵の中に書き文字を違和なく溶け込ませるにはどうするかが重要。漫画では、おもしろさとは何かが問われる。書いている人が面白さを解説してもわからない。漫画は伝達手段だから、面白いことを面白く伝える必要がある。伝達手段を如何にするかが漫画家の腕による。面白くなければマンガではない。マンガに必要な要素を知ることが重要。おもしろさを伝達して、初めてマンガになる。雰囲気や表情、仕草や雰囲気を描けること。マンガ作品は伝達手段の 1 つである。伝達手段をどうするかを考えれば、マンガは面白くなる。

<<小野打
>>八窪
今現在、漫画の読者が日本から海外へと広がっているが。

<<八窪
マンガの面白さについては、機会があったら話したい。伝達者としてのマンガの話をしたい。編集者は作者の味方だから、相談してほしい。

<<小野打
権利を守るための手段として、今回の検定を利用してほしい。講演等セミナーを開催中なので、関心のある教育者等はぜひ参加してほしい。有り難うございました。

【ゲームビジネスにとっての知的財産権とは？】
・登壇者
飯田和敏
［ゲームクリエイター（代表作に『アクアノートの休日』、『巨人のドシン』）］
上沼紫野
［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査･運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］
・司会
小野打恵
［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　ゼネラルマネージャー］

・議事録
<<小野打
監修に携わった 2 人の紹介をする。
1. 上沼紫野/弁護士。
知的財産権に関するエキスパートである。今回は法律という観点からテキストの監修にあたってもらった。
2. 飯田和敏/ゲームクリエイター。
現在はデジタルハリウッド大学で講師をしている。クリエイターとしてゲーム制作現場の状況を伺う。

<<上沼
ゲームはプログラムで、映像の著作物。データの著作物として保護される、という判例がある。著作物は作った時から著者がもつ。全体で創作に寄与した人が著作権所有者である。お金を出した人が著作権所有者。制作者が会社の従業員の場合には、会社が著作者となるケースがほとんど。注意すべきは、会社が著作者の場合。制作社員が会社を移った時に、権利侵害になるケースがある。PC ゲームでも、出資する発売元が権利者の場合も。

<<小野打
>>飯田
クリエイターを目指す際に、会社が権利を所有することに関してはどうか。著作権、クリエイターの権利について。

<<飯田
大抵は、法的知識のないまま仕事に携わる。自分達が知的財産を制作をしている、という認識はない。財産といわれてもピンとはこない。権利を所有しているという認識は希薄である。自分が制作した作品の続編がいつの間にかできているというケースもある。

<<小野打
マンガの場合、はっきりしているように感じる。アニメの場合は産業的ゆえに、資本の持ち主が権利

者となる。ゲームはアニメの形態と類似している。
>>飯田
将来変化してゆくと思うか。背景などのデザインの源泉をどこから抽出するのか。

<<飯田
商業利用と非商業利用で全く異なる。ゲームには様々な人が関わる。5～10 人の場合にはルールの共有は簡単である。100 人規模や、海外とのやりとりにおいては管理しきれない。
>>上沼
フリー素材での権利関係についてはどうか。

<<上沼
フリー素材は使用条件を見たうえで使わなければならない。フリーといえど、著作権はある場合がほとんど。明記されている条件を守らなければいけない。ロイヤリティフリーという言葉が多義的。
定額のロイヤリティを払えば一定期間いくらでも使える。ロイヤリティフリーでもお金を払う必要がある場合もある。

<<小野打
アニメや漫画における背景のデザインで、写真からの盗作の例があった。車やスポーツ選手等の実物を使用する場合もある。

<<飯田
ファミコンレベルでは商業の侵害になるほどリアルではなかった。ここ 20 年間でそのリアリティが増し、実物の登用が価値に繋がるという認識が広がっている。そのため、メーカーに許諾を得ることもある。

<<小野打
>>上沼
商標登録があるものを使用することや、実在の場所や施設が登場することは法的にはどうか。商標登録に関して。商標が登録されている分野で使うと商標権侵害になる。ゲームの中に登場する場合には権利侵害にはならない。現実世界での利用は不正競争防止法におけるフリーライドの処罰に当たる。
例
仮に、日産のサニーが人気とした場合。サニーをゲームで主に使うには、慣習としては日産に確認を取らねばならない。ゲームそのものが日産と関連としていると誤認されるために、権利侵害に当たる。

<<飯田
写真の場合。東京スカイツリーを背景に使用すると、関係者から違反を主張される。

<<上沼
2 通りある。法律的を根拠に主張する場合と、根拠なしに主張する場合。日本企業は基本的に保守的である。故に許諾を先々にとる。許諾をとることによって勝手に権利が生まれてゆく。このことによって、権利以上の権利を主張する無関係者が多くなってゆく。エッフェル塔やスカイツリー、金閣寺などは主張が激しいと聞く。

<<飯田
スカイツリーを劇中で燃やせばいいのか。

<<上沼
名前を出すのはいいが、スカイツリーは無理かもしれない。

<<小野打
クレジットを付けることに法的根拠があるのか。ライセンス商品はライセンス料による利益目的。法的に正しいかどうかは微妙。ゲームはクリエイターがいなければ製作できない。映像においては監督印税がある。アイデアは企画書に明記するのか、プレゼンで明らかにするのか。

<<飯田
場合によって異なる。ゲームはサブジャンルによって成立する。ゲーム業界でひとまとめにしない方がいい。スポーツや格闘など、様々違う。現場のスピード感に身を置いた時に、権利かマナーかわからず混乱する。知的財産の創造のためにも権利侵害をせず、させないことが重要。権利は契約による。ディレクターは作品のリリース時に判明することが多数。

<<小野打
企画書など、様々な形でアイデアが生まれる。
>>上沼
著作権はどう手順を踏んで生じるか。

<<上沼
ゲームには様々な二次創作がある。シナリオなどから発生する。サウンドノベルのアイデアは著作の主張が不可。新たなシステムに関しては、機密保持契約をして権利を保持する必要がある。

<<小野打
ゲームの海賊版の出版や、アプリケーション化も多い。
>>飯田
特に海賊版への対応は深刻と聞いたが。

<<飯田
マジコンは本来はバックアップの役目を持っていた。使い方はユーザーモラルによる。様々な働きかけによって法整備された。マジコンは違法になった。ツリーゲームの類似性など、システムは保護されない。それはそれで正しく、それによって遊びが広がる。サッカーの考案者は、スポーツを創造することによるリスペクトを得る。
例
同じシステムを転用したゲームの場合。「ひぐらしのなく頃に」は、「弟切草」のシステムの流用。互いにリスペクトしいい影響を与えているため、法律の問題は別ではある。

<<小野打
>>上沼
オンライゲームのサーバコピーに関しては、どうか。海外への対応の難しさがあると聞く。アプリゲームで、類似性から争う場合は。

<<上沼
ベルヌ条約によれば加盟国の著作権は保護される。各国で著作権法違反と判定されればスムーズに対処される。著作権法違反に処罰が付随していないと現地に赴いて対処する必要も。日本の著作権法の影響範囲と、警察活動の海外での行動制限によって取り締まりが困難。システムは保護されないが、技術的手段は特許として保護される。サウンドノベルなど、技術が異なっても音楽がどのタイミングで流れるか、など。違反には当たらない。誰でも使っている部分は、著作権違反にあたらない。オリジナリティがあって初めて違反。最高裁は著作権法にかんしておかしい。

<<小野打
>>飯田
ゲームの制作方法や、スタッフ、外注に関してお聞きしたい。

<<飯田
10 人以上で製作する場合もあれば、100 人以上の場合もある。オンラインゲームの場合は、規模は中くらい。サーバー管理やメンテナンスを継続する技術者が必要になる。デバックや、リリース、イベントの企画等の新しい仕事が発生する。携帯ゲームの場合だと、規模は小さい。現在、サウンド要素はあまりないが、徐々に増えてゆく。制作の進行に関しては、テキストのように明確に規定はできない。私はシナリオと絵が得意だが、プログラムなどは外注している。順々に信仰する場合もあれば、同時進行の場合もある。プロデューサー、ディレクターは、知的財産の知識が必要。

<<小野打
>>飯田
ゲーム中のアニメについて、二次利用と制作者について聞きたい。

<<飯田
ケースによる。大乱闘スマッシュブラザーズのディレクターはプログラマー。カービィはシナリオ執筆の人が全体監修していた。二次利用は、権利ではなくマナーによる。コピーライトを持っている人に、二次利用に関しても監修を任せる。それによって、二次利用はファンに本物としてみなされる。

<<小野打
>>上沼
ゲーム化について、最低限の必要知識はどんなものか。

<<上沼
ゲームの場合はパブリシャに著作権がある場合がほとんど。開発会社が著作権を持つことが普通。プログラマーと開発委託契約を結ぶ場合もある。著作権の譲渡契約が入るだろう。小説など原作がある場合は、ゲーム化する際に翻案権の問題が生ずる。パチンコ、パチスロなどでも同様。原作利用契約やキャラクタデザイン利用契約など。オリジナルならば考慮がなくても問題なし。社内ディレクターであれば会社が著作権保有する場合がほとんど。フリーランスの場合はケースによる。声優、実演家の権利に関しても同様。音楽の著作物では、JASRAC 等の管理によって権利譲渡は難しい。普通、ゲームソフトの発売は複製権が関係する。パブリッシャが著作権保有をしている場合がほとんどなので、ライセンスはあまりない。

<<飯田
広告などではフェイスブックなどと公衆送信権等の話し合い。著作権を会社が持っている場合は、クオリティ維持のために有名ディレクターに継続して関わってもらうことも多い。

<<飯田
声優のワンチャンス主義では、ゲームとアニメの場合を別に録音する方がいい。

<<上沼
複製物が出版される場合、YouTube でトレーラーのためのクリッピングをされても文句は言えない。

<<飯田
著作権の尊重が重要である。ゲームのプラットフォームの改新など。権利の主張によって創造性が損なわれる可能性が大いにある。創造性を損なわないような権利の学習をしてほしい。

<<上沼
使うものと使われるものの調整が著作権法の目的。

<<小野打
マンガやアニメに関して。ゲームの場合は特に多種多様。映画でも音楽でも、単独の会社で制作する

場合では問題は表面化しない。かつてはゲームもそうだった。現在はゲームでも、細分化された部分を多岐にわたる企業が担っている。知的財産の知識が、よりクリエイティブになるための材料の一つとなれば。
ありがとうございました。

【メディアアートにとっての知的財産権とは？】
・登壇者
八谷和彦
［メディアアーティスト（代表作『ポストペット』、『オープンスカイ」』等）］
森山朋絵
［東京都現代美術館キュレーター（東京都現代美術館学芸員・東京大学情報学環非常勤講師）］
上沼紫野
［虎ノ門南法律事務所弁護士/モバイルコンテンツ審査･運用監視機構事務局長/慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科講師（非常勤）］
・司会
小野打恵
［東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　ゼネラルマネージャー］

・議事録
<<小野打
監修に携わった 3 人の紹介をする。
1. 上沼紫野/弁護士
知的財産権に関するエキスパートである。今回は法律という観点からテキストの監修にあたってもらった。
2. 八谷和彦/メディアアーティスト
ポストペット作者である。アーティストの姿勢と現場の状況を伺う。
3. 森山朋絵/都現代美術館キュレーター
東大寺での展示も行った。キュレーターとして現場の状況を伺う。
>>八谷
メディアアート創作において気に掛かることや問題を教えて欲しい。

<<八谷
創作においては、勝てないケンカをせぬように創作する。共同制作における気遣いはある。テディベアの使用は似たものが無いようにした。多少トラブルの種はあったものの、コモンセンスにおいて訴訟には至らず。制作目的の主眼として、法律の遵守はない。ビジネスではないから、アートは自由度が高い。紙幣を白地に描くなど、挑発的な行動もアートに含まれる。法律に関してはある程度調べ、負けないようにする。

<<小野打
>>森山
展示における著作権への配慮や、気遣いについてお聞きしたい。

<<森山
メディアアートの一般化が進んでいる。このことは、複製可能技術が普及したことによる。権利、テ

クノロジーを考慮に入れての展示をしている。今後気遣いがさらに必要となるだろう。気にかけるのは、作品におけるテクノロジーがどのようなものか。
1.アーティストがテクノロジーの開発を行ったのか。
2.既存のテクノロジーを使った作品か。
3.テクノロジーの提供を受けることができるか。
使用方法の刷新によるアートの進化、アーティストが開発したテクノロジーの保護が必要である。また、アート作品と学校の課題における認識と使用方法に関して認識が足らないと感じる。

<<小野寺
>>上沼
作品はどのような状態で著作物となるか。アート作品、あるいは美術館での展示方法についておききしたい。また、特許は発表前に申請する必要があるが、その点はどうか。

<<上沼
著作権は具体的表現を保護する権利である。よって、アイデアは保護されない。具体的表現に落とし込まれ、初めて保護の対象になる。テクノロジーの新しい使い方は保護され得ない。作品そのものとしてしか保護されない。技術そのものは特許によって保護が可能。どのような技術を使うかが保護の対象であって、どう使うかは保護の対象外である。そのような状況に対応する必要性があると感じる。発表前に申請をしておくことが重要。周知の手法になると著作権は主張できないため。展示に関しては著作者と展示主催者の関係による。

<<小野打
建築物の写真流用や、他社作品の組み合わせに関してはどのようにすべきか。
>>八谷
素材や他人の作品の流用に関してはどうか。

<<八谷
メガ日記では、参加者に条件の交付を許諾得て契約をした。著作権は親告罪であり、アートにおいては許容する必要がある。キュレーションは、作品の良し悪しによってのみ行われえる。著作権の侵害も覚悟をしたうえで作品を発表し、キュレーションしてもらう。キュレーターはアーティストと信念を共にしていると思っている。

<<小野打
著作権侵害は、アートにおいては新しい試みとして侵されることが多い。
>>森山
信念を共にすると言う八谷さんの言葉に関して。著作権侵害とみなされる問題の顕在化に関して、キュレーターはどうか。

<<森山
展覧会での立案と予算要求は、1 年単位で企画の準備をしてゆく。依頼状と許諾先をリストアップして各々オファーをする。コラボレーター、撮影者、モチーフ、出資者に許諾を得る。謝礼の発生に関わらず必ず許諾を得るようにしている。また、覚書や協定書を書く。慣例によるもので、誠実なやり方として全うする。ともに開発してゆく場合には協定を前提とするが、確信犯的に進行する場合もある。

<<八谷
著作権侵害は、アート作品から広告への流用が頻繁。

<<森山
アイデアは流用されることが多い。どのように保護して、固有の作品として認知されるか。アイデアや見せ方は、広告に盗用されることも多々ある。アート展として取り上げられれば、固有の表現として認知される。それによって保護に値すると認知される。

<<小野打
引用と手法において、著作権に対するアーティストの挑戦について。作家と作品を守護してゆくキュレーターの立場について。
>>上沼
日本と海外における考え方の違いはどこにあるか。アイデアを守る、素材の組み合わせ方の企画からの保守について。著作物には当たらないが、守る手段は無いか。

<<上沼
表現の自由と著作権法は対立事項である。著作権法立法時に、表現の自由との対立は織り込み済み。しかしながら、著作権法が表現の自由よりも上位にある。表現の自由を訴えることは認められつつある。肖像権やプライバシーに関しては、表現の自由が対立事項としてある。なぜか、著作権法は対立事項として挙げられない。著作権法は技術面での法律であり、極めて限定的。裁判所は厳しく限定するべきという姿勢をとっている。著作権法は公正な引用として、明瞭区分性をあげる。引用したもの、されたものが明確に分かれている必要がある。分量も要件として必要とされる、とされている。上記のことは条文にはない。そのことは、日本においてパロディが発展していないことにつながっている。

例
1. 白川さんの、雪山でシュプールを描く写真にタイヤ跡をつけたパロディが、違法とされた件。
2. 様々な小説を引用して文章化した作品が、違法とされた件。

表現の自由はアメリカでは、特に重要視されている。トランスフォーマティブと呼ばれる概念。新しい表現として認識されれば、表現の自由にあてはまる。そのため、著作権侵害には当たらない。日本においては、新しい表現だとしても著作権侵害に当たる。著作権者が立場的に強い。このことは、ロ

ビー体制の弱さによる。著作者の声の大きさが立法過程に大きく影響している。クリエイティブコモンズなどによる活動もあるが、保守的な状況。アイデアの保護は、メディアアートでは必須であるという認識。一般化した際の問題点として、ビジネスにおける例がある。amazon のワンクリックが保護の対象に当たるか、という裁判の例があった。アイデアを簡単に保護の対象とするかは難しい。法律以前にモラルに訴える必要がある。

<<小野打
>>八谷
広告では、クリエイターは最前線のアート作品を取り入れてゆく傾向にある。このことはどう考えるか。

<<八谷
非常に悪い状態だと感じる。著作権の適用によって活動が難しくなるのは、アーティストがビジネスを目的の主眼としないため。その点から考えても、アートをビジネスとして使うことは意に反する。

<<小野打
例えば、画面から文字をはみ出させることが最先端とされ流行として普及したことがあった。アーティストは冒険的に作品を作る。それらをビジネスに適用することは利益再配分にあたる。固有の表現として認知されることが重要。

<<八谷
アイデアや手法は抵触しない。堂々とパクる場合は愛がないと感じる。反例として、エヴァンゲリオンの明朝体などは愛を感じる。

<<森山
明朝体は、犬神家の一族からの引用だった。

<<八谷
エヴァの件は、把握してやっている。法律を厳しくすると、表現者は肩身が狭くなる。境界線を明瞭にすることが必要。著作権についての知識を順守すべき、という教育は不要。美術館の役目は文化的活動を収集で、収集は法律とは別の基準による。

<<小野打
>>八谷
メディアアートの定義に関して。現代美術の一部なのか、現実にどうあるのかの紹介をして欲しい。

<<八谷
メディアアートはコンテンポラリーアートに吸収されて消滅する。細分化によって法の適用が変化す

ることはない。メディアアートはテクノロジーの応用であるから、手法やアイデアは盗用される。表現はモラルや道義によって保護されるべき。

<<森山
メディアアートは普遍的になってゆく。メディアアートの義務教育が 2002 年から始まった。表現や価値観はある時期に一斉に出現して、一世を風靡する。表現が近過去になると、恥ずかしい。革新的だった表現がスタンダードに変わる。忘れられたころに、新しいものとして再び取り上げられる。メディアアートが普遍化しているのが現状である。既存のテクニックを新しい手法で新しい作品に昇華すること。トランスフォーマティブの認識は広がりつつある。1950-1960 年代は新しい価値観や文化の出現の時期。そのような構造を認識することが必要である。それらを分類して名づけることが今できること。保護の対象として認めることが必要。

<<小野打
作品の発表方法は、携わる人の方法論の変化による。

<<森山
深く考えないことが必要である。美術館に設置できるかに関わらず、どのようなものも芸術として主張される。アイデアの保護を如何にするかは命題の一つ。「巨神兵東京に現る」は、総合芸術だからこそ様々な解釈が可能である。展覧会における映像作品なのか、解説作品なのかそれぞれ定義が出来る。覚書による契約や、写真での記録も必要。インスタレーションの写真は作家や展覧会、さまざまな人への確認が必要。特に雑誌掲載においては、ないがしろにされているのが現実。再確認が必要と感じる。

<<小野打
全ての芸術、新しい表現には法律が後追いという形式になっている。先端を行くアートと法律の矛盾。
>>上沼
アートに対する法律的立場からのとらえ方はどうか。

<<上沼
インターネットに関して無考慮なのが著作権法である。原著作物はデジカメのデータには適用不可。著作権法は増築を重ねた大きな家屋に例えられる、燃えたらみんなが死んでしまう。情報は誰でも使えることが原則。著作権法の本来の目的は、限定した情報に権利を与え、文化の発展に寄与すること。しかしながら、他人の作品を盗用してはいけないことが第一原則になりつつある。著作権保持者は訴えることによって、やってはいけないということをアピールすべき。起訴によって、モラルを訴えること。訴訟を怖がらないこと。権利行使は正当である。

<<小野打
アーティストは挑戦的行為をする。キュレーターは作品保護の担当。

例
100 個のターンテーブルを渦巻き型に並べたリミックスを行った。アーティスト主導で DJ を集めて音楽を作るパフォーマンス。これは音楽としてとらえられるのか。レコードの版権者、著者は JASRAC に訴えられていた場合どうだったか。

<<上沼
法律は制度であるから、制度の枠内での表現が対象になる。表現者にとっては、枠組みにとらわれないことが重要。自分の権利を守ること、余分な争いに巻き込まれることを避けること。そのための法律であり、そのことが基礎知識が必要とされる理由。著作権はどのような権利でどう守られているのかを知る必要がある。50 年たてば著作権は失効して、パブリックドメインとして使える。法律やモラル的にも、著作権違法を細分化して伝えることは不要。

1 つの作品の中には、複数知財権利がある場合も。音楽では作曲家、歌い手、レコード製作者に権利がある。メディアアートに関しても同様。写真であれば撮影者、被写体、出版社など。きちんと認識しておくことで、許諾を得ることが容易。日本では調和的な考え方に基づく。契約に基づかない、言質によるなど大分アバウトな箇所もある。理解したという証拠として、契約をする必要があるのではないか。約束事をした場合には、意識して書面に起こすべき。6、7 ページは著作権の技術的な偏りを表す。インストールは複製権に抵触している。複製権には使用項目が含まれないが、使用されている。どこまで契約によって制限されるかを知っていれば、武器になる。例外規定が限定的である。裁判で提出する際にはコピーが可能であったり。特許申請の場合にはパンフレットのコピーが著作権違法になるか否かなど。マニアックな話へと発展する。

アイデアは特許権によって保護される。発表すると保護の対象には当たらない。学会で発表すると、公知の事実に当たる。特許の取得可否を、学会での発表前に検討しておくことが必要。アイデアは守れないが、守る場合には秘密保持契約を結ぶことしなければ使われても文句を言えない。契約を結べば文句を言える。自分で自分の身を守ることが可能。

<<小野打
>>八谷
メディアアートに関して、アート教育の中でどのように知的財産の教育をとらえているか。

<<八谷
知財によってアーティストの道徳を教育できるのではないか。大学内での課題等、作品との違いの認識に適用できる。

<<小野打
>>森山
学芸員に対する教育の中で、知財教育はどう扱われているか。

<<森山
著作権の目的について。アートは変化しうる、法律も変化が必要である。このことも、知的財産についても学芸員は教わらない。パーマネントコレクションにおいても、発表前に作家に確認をとる。作品制作における発信保護。アイデアや企画においても育成、保護が著作権的に必要である。愛のない引用の抑止力として捉える。トランスフォーマティブについて考察をすすめてゆきたい。

<<小野打
４つの分野で分類したのは、文化庁の分類による。マンガ、アニメ、ゲーム、それぞれの場合でどう違うか。法律と表現の相容れない範囲が各々にある。非常にスリリングなセミナーとなった。
>>上沼
法律的に、アートをどう捉えるべきか。

<<上沼
著作権法は作品のために存在する。著作者をリスペクトするための法律。アート以外においては産業に関わるため複雑。アートの場合では金銭の関与がないため、対立事項が明確。問題意識を持つ人が増えれば状況は変わりうる。

<<小野打
アーティストを育てることのむずかしさについて理解を得た。
知的財産の知識が、よりクリエイティブになるための材料の一つとなれば。

<<上沼
日本には資産がないため知財は重要である。自由に使える場合もある、ということを周知してほしい。著作権法に例外規定があるということを知らないひとが多い。学校教育においては特にそうである。

<<小野打
アートの垣根が低くなっている。人々にとってアートが身近になりつつある。
>>森山
学芸員など、マネジメントをする人から一言お願いしたい。
<<森山さん
知ること、驚くことが多かった。アート領域においては、1 人で製作する場合もある。また、多人数でクラウド的に作り上げられることも多い。自由に思考し、表現するための認識を得るための知的財産について。より気づきに意識的にありたい。

<<小野打
>>八谷
アートに携わる人からお願いしたい。どのように活用出来ると感じたか。

<<八谷
アーティストは著作権に縛られすぎると困る。卒業者は様々な業界に携わるから、基本的な知識は必要。起業とタッグを組む場合もある。全般的な知識として著作権の本来の考え方を知る必要がある。

<<小野打
メディアアートは戦争の前線である。法律を守るために行動するわけではなく。より良い暮らしを実現するための法律である必要がある。
ありがとうございました。

【知的財産検定の紹介】
※各講座共通
【アニメビジネスにとっての知的財産権とは？】【マンガに関わる知的財産権とは？】
紹介者：近藤泰祐[知的財産教育協会事業部長]
【ゲームビジネスにとっての知的財産権とは？】【メディアアートにとっての知的財産権とは？】
紹介者：小野打恵[東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ　ゼネラルマネージャー]

2008 年から国家資格化した知的財産管理技能検定を、企業等における指標として利用してほしい。3 級があれば自分の権利の保守ができ、他人の権利の侵害を防げる。級が上がると実務経験が必要になってくる。2012 年 7 月までに 13 万人以上が受験。4.4 万人以上の技能者がいる。

背景
現在、日本のコンテンツビジネスを海外に打ち出すのは困難である。日本の良質なコンテンツを海外に打ち出すシステムを作ることが必要不可欠である。問題は権利状況の複雑さにある。それらの知識と技能をもった人材を育成することが必要である。多数の有名コンテンツ企業の人が受験している

受験モデルと現状
理想としては学生のうちに 3 級、社会人になって 2 級、プロデューサーが 1 級。7 割程度の受験者が合格している。3 級は企業コンプライアンスのレベルである。半分近くは著作権関係で、学科と実技がある。

活用状況
3 級だと学生は 3 割ほど。芸術系の出身者がそのうちの 2.2%であり、受験率は低い。要望があればリーフレットの送付が可能である。

【知的財産管理技能検定のご紹介（テキスト）】

～24年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業～
メディア芸術分野の教育機関への知財教育導入プロジェクト
「知財教育の教材開発・配布とモデル的セミナー実施企画」

知的財産管理 技能検定 活用のご案内

2012/11/10
厚生労働大臣指定試験機関
一般社団法人　知的財産教育協会
事業部長　近藤　泰祐

1

今日お伝えしたいこと

1. 国家資格・知的財産管理技能検定は、どのような検定試験か
   →制度と活用状況、技能士になるメリット
2. 2010年にスタートした「１級（コンテンツ専門業務）」はどのようなものか
   →誕生の背景と活用状況
3. どのようにメディア芸術を含むコンテンツ分野の知財教育に使えるか
   →受検資格や合格率から導かれる受検モデル
4. 学校教育におけるゴールの３級はどのようなものか
   →出題内容（範囲）と活用状況

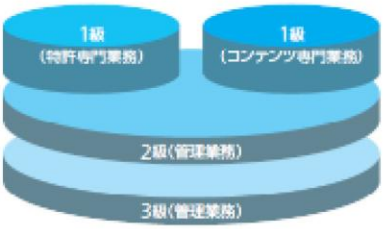
2

知的財産管理技能検定とは

- **2008年に開始された国家試験**
  - 厚生労働省が所管する技能検定制度の１職種
  - 2004年から実施の知的財産検定が移行
- **企業等における知的財産管理に関する知識と技能を測る**
  - 企業・団体等における発明、実用新案、意匠、商標、営業秘密、メディアコンテンツ等の知的財産を適切に管理・活用して、その企業や団体に貢献できる能力を測る

3

- **３つの等級と４つの試験**
  - 「管理業務」「特許専門業務」「コンテンツ専門業務」の種別（選択作業）があり、1級、2級及び3級の3つの等級があります



検定レベルの階層図

- **国家資格「知的財産管理技能士」**
  - 学科試験および実技試験の両方に合格すると、「技能士」と称することができます（名称独占資格）

【技能士の種類】
一級知的財産管理技能士（特許専門業務）
一級知的財産管理技能士（コンテンツ専門業務）
二級知的財産管理技能士（管理業務）
三級知的財産管理技能士（管理業務）

4

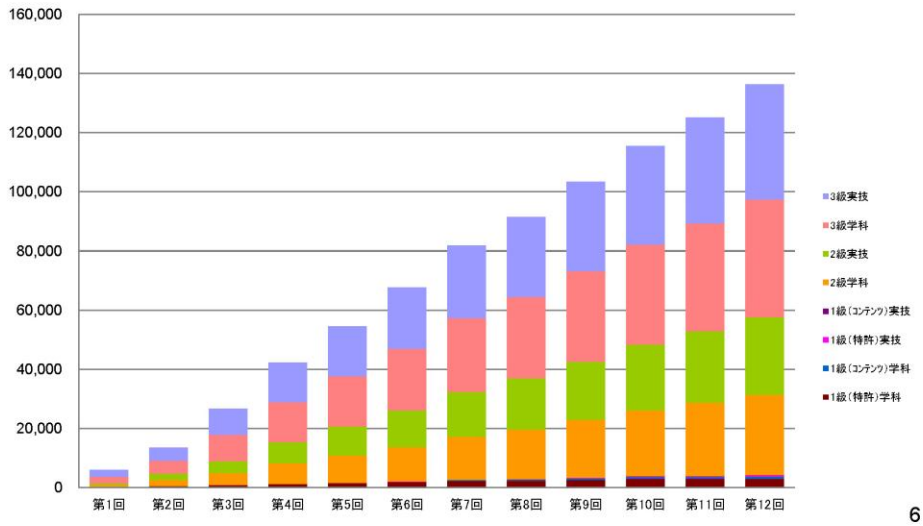
各級の技能の内容と受検資格

種別	技能の内容	受検資格
1級（コンテンツ専門業務）	知的財産分野のうち、特にコンテンツに関する専門的な能力がある。	実務経験4年（もしくは2級合格＋実務経験1年など）
1級（特許専門業務）	知的財産分野のうち、特に特許に関する専門的な能力がある。	
2級（管理業務）	知的財産分野全般（特許、意匠、商標、著作権等）について、基本的な管理能力がある。	実務経験2年（もしくは3級合格など）
3級（管理業務）	知的財産分野全般（特許、意匠、商標、著作権等）について、初歩的な管理能力がある。	従事したい者または従事し始めた者

5

第12回試験（2012年7月）までで136,377人が受検（受検者の職種はリーフレットを参照）

●累計受検申請者数　　●幅広い職種から受検者が集まっている



6

知的財産管理技能士人数

技能士種別	人数
一級知的財産管理技能士（特許専門業務）	1,368
一級知的財産管理技能士（コンテンツ専門業務）	50
二級知的財産管理技能士（管理業務）	17,485
三級知的財産管理技能士（管理業務）	25,829
合計	44,732

2012年9月現在

7

技能士になるメリット
（別紙1ページ目、2ページ目参照）

- 知識・技能の国家による証明
  - （事象）弁理士と1級技能士の併記が増加
- コミュニケーションの質の向上（社内外）
  - 正確で効率的なコミュニケーションの実現→仕事の成果に直結
- 技能士を対象としたサービスを受けることが可能
  - 継続学習のサポート（機関誌、研修等）
  - 技能士のネットワークづくり（交流会等）
- 企業等からの社会的評価
  - （事例）受検が推奨されている
  - （事例）昇格要件とされたり人事考課の対象とされている
  - 行政機関、地方自治体の受検も増加傾向
  - メディアでも高い評価

8

コンテンツビジネスに関する最上位級である
1級（コンテンツ専門業務）とは

- **誕生の背景**

アニメや漫画、ゲームのみならず、映画や小説など、日本は世界有数の多岐に渡る質の高いコンテンツを生み出す国であり、そのコンテンツは世界中の人々に愛され、親しまれています。しかしながら、その質の高いコンテンツを日本は「ビジネス」として世界の国々を相手に有効に展開（流通）できているとはまだいい難いのが現状です。他のアジアの国々でもコンテンツ産業の振興が目覚しく、国際競争力が激化しているのも原因のひとつといわれていますが、そもそも日本には、世界を相手にコンテンツビジネスを有効に展開（流通）していくための「コンテンツビジネス専門人材＝コンテンツプロデューサー」が不足しているといわれています。

- 1級（コンテンツ専門業務）の受検者像

従来のコンテンツビジネス業界では、ビジネスを行っている事業部と、権利処理を担当する法務部門がそれぞれの機能を担う分業スタイルが一般的でした。
しかし、今必要とされている「コンテンツビジネス専門人材＝コンテンツプロデューサー」は、その両方のスキルが必要とされており、1級（コンテンツ専門業務）ではその両方のスキルを測定します。
よって、1級（コンテンツ専門業務）の受検者は、事業サイドのコンテンツプロデューサーや法務サイドの契約法務担当者、ライツ担当者の人、また、それを目指している人を想定しています。

9

1級（コンテンツ専門業務）の活用状況
～受検者の所属する主な企業～

(株)角川書店	(株)スクウェア・エニックス・ホールディングス	(株)講談社	サミー(株)
(株)21インコーポレーション	(株)スタジオジブリ	(株)阪神タイガース	ソニーPCL(株)
(株)EMIミュージック・ジャパン	(株)セガ	(株)手塚プロダクション	デジタルハリウッド(株)
(株)NHKエンタープライズ	(株)ソニー・ピクチャーズエンタテインメント	(株)小学館	ドラマデザイン社
(株)SANKYO	(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント	(株)小学館ミュージック＆デジタルエンタテイメント	バンダイビジュアル(株)
(株)TBSサービス	(株)テレコープ	(株)祥伝社	マイクロソフト(株)
(株)アサツーディ・ケイ	(株)トムス・エンタテインメント	(株)大広	ミリオン出版
(株)イメージギャップ	(株)ナウプロダクション	(株)竹内芸能企画	ヤマハミュージックメディア
(株)ウィーヴ	(株)バップ	(株)朝日新聞社	共同印刷(株)
(株)ヴィレッジブックス	(株)パルコ	(株)電通	講談社
(株)エイチ・ビー・シー・フレックス	(株)バンダイ	(株)電通テック	小学館
(株)エムシーキャビン音楽出版	(株)バンダイナムコゲームス	(株)動画工房	松竹(株)
(株)カプコン	(株)ビーエイチビー研究所	(株)徳間ジャパンコミュニケーションズ	東映(株)
(株)コナミデジタルエンタテインメント	(株)フォトクリエイト	(株)日本放送出版協会	東映アニメーション(株)
(株)サクシードアイピー	(株)フジテレビジョン	(株)宝島社	東宝(株)
(株)サンメディア	(株)ベイ・コミュニケーションズ	EMIミュージック・ジャパン	東洋経済新報社
(株)ジェイアール東日本企画	(株)マーベラスエンターテイメント	NECビッグローブ(株)	凸版印刷(株)
(株)シュヴァン	(株)メディアファクトリー	NHK出版	日本テレビ放送網(株)
(株)ジュピターテレコム	(株)ヤマハミュージックエンタテインメントホールディングス	TBSテレビ	日本経済新聞社
(株)スクウェア・エニックス	(株)ユー・エス・ジェイ	ウォルト・ディズニー・ジャパン(株)	日本放送協会

第7回～第9回の1級（コンテンツ専門業務）受検者アンケート（任意）集計

10

コンテンツビジネス人材の受検者像と受検モデル
～学校教育のゴールは実務経験不要の3級が適切～

低

合格率

高

種別	コンテンツビジネス人材の受検者像	受検資格
1 級（コンテンツ専門業務）	コンテンツプロデューサー、ライツ責任者等、契約責任者	実務経験4年（もしくは2級合格＋実務経験1年　など）
2 級（管理業務）	ディレクター、ライツ担当者、契約担当者、クリエイター、エディター等	実務経験2年（もしくは3級合格　など）
3 級（管理業務）	学生、アシスタントディレクター、クリエイティブアシスタント等	これからコンテンツ業界に従事したい者または従事し始めた者

受検モデル

実務経験を積んでから受検＆合格

↑

社会人になって受検＆合格

↑

学生のうちに受検＆合格

各級の合格率は別紙3ページ目参照

11

3級（管理業務）とは

- 合格に必要な技能及びこれに関する知識の程度
  - 知的財産管理（管理業務）の職種における初級の技能者が通常有すべき技能及びこれに関する知識の程度
- 受検資格
  - 知的財産に関する業務に従事している者または従事しようとしている者
- 3級（管理業務）試験の内容

学科試験	実技試験
ブランド保護	ブランド保護
技術保護	技術保護
コンテンツ保護	コンテンツ保護
デザイン保護	デザイン保護
契約	契約
エンフォースメント	エンフォースメント
関連法規	

法領域：
特許法 ／実用新案法 ／意匠法 ／商標法 ／不正競争防止法 ／独占禁止法 ／著作権法 ／種苗法 ／パリ条約 ／特許協力条約 ／その他の知的財産関連条約（マドリッド協定、ヘーグ協定等）／弁理士法

12

過去問題

学科試験では、主に法律知識が問われます

3級【学科】
次のア～ウの記述を比較して，著作権者の同意を得ることなく行うことができる行為として，最も不適切と考えられるものはどれか。

ア 私的使用の目的で著作物を複製する。
イ 公正慣行に合致し，かつ引用の目的上正当な範囲で未公表の著作物を引用する。
ウ 公表された著作物を点字により複製する。

実技試験では、主に実務知識が問われます

3級【実技】
次のア～ウの項目を比較して，甲がパソコンで行った行為として，著作権を侵害する可能性が最も高いと考えられるものはどれか。対応する記号を解答用紙に記入しなさい。

ア 甲が購入したパソコンソフトのバックアップコピーをとる行為
イ 甲が新聞記事に対する意見をまとめた小論文とともに，その新聞記事へのリンクを甲のブログに張る行為
ウ 甲が個人的に楽しむため，海賊版と知りながらインターネットで音楽をダウンロードする行為

13

学生・生徒の活用状況
（別紙3ページ目、4ページ目参照）

- 受検者数
  - 近年増加傾向、3級の約3割が学生
- 合格率
  - 社会人より若干低い程度
- 受検者の多い学校
  - ランク外には芸術系の大学・専門学校あり
  - 合格ランキングには芸術系専門学校あり
- 所属学部
  - 受検者における芸術系学部は2.2%
  - 全体における学生数割合は2.8%であることから、芸術系学生の受検率は低い（文部科学統計要覧（平成24年版））

14

（参考資料）学生現役合格ランキング
～学生3級合格者の所属する学校上位ランキング～

第8回（2011年3月）

順位	大学・大学院ベスト10
1	早稲田大学
2	東京理科大学
3	大阪工業大学
4	日本大学
5	金沢工業大学
6	明治大学
7	京都大学
8	慶應義塾大学
9	同志社大学
10	中央大学

順位	専門学校ベスト5
1	東京法律専門学校
1	東京バイオテクノロジー専門学校
3	大阪ハイテクノロジー専門学校
4	千葉県立船橋高等技術専門学校
5	東京デザイン専門学校
5	東京マルチメディア専門学校
5	東京医薬専門学校

順位	高校・高専ベスト5
1	京都府立工業高等学校
2	静岡県立浜松工業高等学校
2	可児工業高等学校
2	滋賀県立彦根工業高等学校
2	旭川工業高等専門学校
2	都城工業高等専門学校

第8回（2011年3月）より実施結果データ内に掲載
http://www.kentei-info-ip-edu.org/exam_kekka

15

第9回（2011年7月）

順位	大学・大学院ベスト10
1	日本大学
2	千葉工業大学
3	明治大学
4	早稲田大学
4	東洋大学
4	福岡大学
7	東京理科大学
8	金沢工業大学
8	立命館大学
10	北里大学

順位	専門学校ベスト3
1	HAL大阪
1	中京法律専門学校
1	東京医薬専門学校

順位	高校・高専ベスト5
1	茨城工業高等専門学校
2	松江工業高等専門学校
2	岐阜県立可児工業高等学校
2	岐阜県立海津明誠高等学校
2	京都府立工業高等学校
2	東京都立八王子桑志高等学校
2	宮城県迫桜高等学校

16

第10回（2011年11月）

順位	大学・大学院ベスト10
1	千葉工業大学
2	東洋大学
3	大阪工業大学
4	日本大学
5	國學院大學
6	名古屋工業大学
6	名城大学
8	中央大学
9	徳島大学
10	金沢工業大学

順位	専門学校ベスト5
1	東京バイオテクノロジー専門学校
2	専門学校ESPエンタテインメント
3	大原テクノデザインアート専門学校
3	東京WEBデザインスクール
3	東京法律専門学校
3	日本工学院八王子専門学校
3	日本電子専門学校
3	名古屋工学院専門学校

順位	高校・高専ベスト5
1	京都府立工業高等学校
2	新居浜工業高等専門学校
2	大分県立大分工業高等学校
4	旭川工業高等専門学校
4	静岡県立浜松工業高等学校
4	東京都立八王子桑志高等学校
4	日本大学豊山高等学校

17

第11回（2012年3月）

順位	大学・大学院ベスト10
1	東洋大学
2	中央大学
3	早稲田大学
4	日本大学
5	北海道大学
6	京都大学
6	大同大学
6	東京理科大学
6	同志社大学
6	法政大学
6	名城大学
6	立教大学

順位	専門学校ベスト5
1	東京バイオテクノロジー専門学校
1	東京法律専門学校
1	中京法律専門学校

順位	高校・高専ベスト5
1	京都府立工業高等学校
2	国立一関工業高等専門学校

第12回（2012年7月）実施の最新結果は、別紙3ページ目を参照ください。

18

（別紙）

知的財産管理技能検定　活用状況レポート＜2012 年 11 月＞　大学・学校様向けご紹介

2008 年よりスタートした知的財産管理技能検定は、2012 年 7 月検定試験までに、延べ 136,377 名の受検者が集まりました。また、幅広い業種、職種から受検者が集まっており、知的財産の知識・スキルが社会人の基礎スキルとして定着してきていると考えられます。さらに、最近では学生の受検者が増加してきており、3 級に占める学生の割合は約 30%となってきています。
本レポートでは、企業と学生の本検定の活用状況についてデータ等を通じご紹介します。リーフレットとあわせてご覧ください。

■企業の活用状況

・受検者数の多い企業 50・行政機関 20（2011 年 3 月試験～2012 年 7 月試験の任意アンケートより）

シャープ(株)	日本発条(株)	東レ(株)	(株)フジクラ	(株)富山富士通
三菱マテリアル(株)	日本電気(株)	富士ゼロックス(株)	昭和電線ビジネスソリューション(株)	中外製薬(株)
東京電力(株)	日本郵政(株)	ライオン(株)	サミー(株)	キッセイ薬品工業(株)
富士通(株)	コイズミ照明(株)	(株)リコー	マツ六(株)	グンゼ(株)
パナソニック(株)	(株)日立製作所	黒田精工(株)	(株)ニコン	(株)NTT－ME
中国電力(株)	日本電信電話(株)	(株)デンソー	竹本油脂(株)	ルネサスマイクロシステム(株)
大日本印刷(株)	(株)エンジニア	みずほ銀行	(株)三菱UFJ信託銀行	横河電機株(株)
富士フイルム(株)	NTTコムウェア(株)	TDK(株)	三菱重工業(株)	(株)ナカヨ通信機
富士通アドバンストテクノロジ(株)	(株)コア	スズキ(株)	(株)技術トランスファーサービス	(株)コナミデジタルエンタテインメント
三菱電機(株)	(株)村田製作所	(株)ノーリツ	日産自動車(株)	(株)メディアファクトリー

特許庁	産業技術総合研究所	東京都庁	宮城県庁	横浜市役所	愛知県庁	大阪府
山梨県庁	科学技術振興機構	国土交通省	農林水産省	東京都水道局	神戸税関	名古屋税関
東京税関	理化学研究所	岡山県庁	防衛省	日本原子力研究開発機構	神奈川県庁	

・受検者の属性（2011 年 3 月試験～2012 年 7 月試験の任意アンケートより）

業種	割合	業種	割合
製造業	35.6%	建設業	2.6%
情報通信業	14.9%	複合サービス事業	1.4%
サービス業(他に分類されないもの)	9.4%	医療、福祉	1.4%
公務(他に分類されないもの)	4.9%	運輸業	1.1%
教育、学習支援業	4.0%	不動産業	0.7%
卸売・小売業	3.7%	農業・林業・漁業・鉱業	0.4%
金融・保険業	3.3%	飲食店、宿泊業	0.2%
電気・ガス・熱供給・水道業	3.0%	その他	13.3%
		総計	100.0%

＊情報通信業には、通信、放送、情報サービス、インターネット、映像・音声・文字情報制作を含む

最近、行政機関の受検者が増加しています。全国の地方自治体の受検者も増加中です。

製造業、情報通信業を中心に幅広い業種から受検者が集まっています。リーフレットには職種のデータを掲載しています。そちらでは、研究開発・エンジニアを中心に幅広い職種から受検者が集まっていることがわかります。

・知的財産管理技能検定を推奨している主な企業 50（2011 年実施任意アンケート結果より）

(株)IHI	カシオ計算機(株)	パナソニック(株)	江崎グリコ(株)	(株)大塚商会
KYB(株)	キヤノン(株)	(株)バンダイ	三井化学(株)	大日本印刷(株)
NECシステムテクノロジー(株)	(株)コーセー	ヤマハ発動機(株)	三菱UFJ信託銀行(株)	凸版印刷(株)
NTN(株)	コクヨ(株)	ライオン(株)	三菱マテリアル(株)	日本電気(株)
NTTコミュニケーションズ(株)	サンスター(株)	旭化成(株)	三菱化学(株)	日本電信電話(株)
TOTO(株)	(株)ジェイアール東日本企画	宇宙航空研究開発機構	三菱電機(株)	(株)日立情報システムズ
YKK(株)	セイコーエプソン(株)	(株)沖データ	住友電気工業(株)	(株)博報堂
アサヒ飲料(株)	(株)ゼンリン	花王(株)	(株)小学館	富士通(株)
アルプス電気(株)	(株)デンソー	(株)関電工	昭和シェル石油(株)	(株)毎日放送
オムロンヘルスケア(株)	トリンプ・インターナショナル・ジャパン(株)	共同印刷(株)	積水化学工業(株)	味の素製薬(株)

＊「推奨」＝受検料補助、合格報奨金付与、資格手当給付等を実施している企業、と定義

・昇格要件、人事考課の要件としている主な企業（任意アンケート結果より）

(株)デンソー	三菱マテリアル(株)	㈱日清製粉グループ本社	大日本印刷(株)	㈱ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
シャープ(株)	三菱レイヨン(株)	グンゼ(株)	㈱大広	テレビ朝日映像(株)
日本電気(株)	三菱重工業(株)	エーザイ(株)	東京電力(株)	(株)博報堂プロダクツ
(株)小松製作所	(株)日立情報システムズ	(株)大塚製薬工場	九州電力(株)	(株)ベネッセコーポレーション
パナソニック電工	NECソフト(株)	わかもと製薬(株)	日本郵便(株)	名古屋テレビ放送(株)
㈱東レ	キヤノンソフトウェア(株)	第一三共ヘルスケア(株)	(株)香川銀行	東宝(株)

・メディアでの紹介（2012 年）
企業における知的財産管理技能士の資格の有用性について、次のようにランキングされました。

日経キャリアマガジン「資格・スキルランキング 2012」/Vol.001（日本経済新聞出版社）
☆入社３年目までに必要な資格ランキング４位（三級知的財産管理技能士）　→次ページ参照
応用情報技術者、宅地建物取引主任者、基本情報技術者に次いで第 4 位にランクイン
☆マネジャー層に求められる資格ランキング５位（二級知的財産管理技能士）
MBA（経営学修士）、中小企業診断士、TOEIC テスト 800、1 級販売士に次いで第 5 位にランクイン
※記事の内容は、当検定試験ウェブサイトより PDF でご覧いただくことが可能です（HOME よりリンク）

厚生労働大臣　指定試験機関　知的財産教育協会

Section3 入社3年目までに必要な資格ランキング

ビジネスパーソンの一般常識

今後、ビジネスパーソンとして活躍するための基礎固め。これらの資格やスキルは、業種・職種にかかわらず身に付けておきたい。

順位	資格	総合点		1.取りやすさ	2.有効期間	3.不況への強さ	4.ニーズ	コメント
企業と消費者との橋渡し役								
6位	消費生活アドバイザー	合計32点	高島	5点	5点	5点	5点	私は以前からこの資格を推挙している。論文があるので敬遠する人が多いが、客の立場からものを見る視点が養えるので、若手はぜひ身に付けておきたい。
			山形	2点	3点	3点	4点	合格率は20%前後だが、勉強のやり方次第で影響は難しくないといわれている。消費者センターなどでニーズがあるが、即フルタイムの求人があるという資格ではない。
個人レベルのマネープランニングができる								
7位	AFP	合計31点	高島	3点	2点	4点	5点	日本FP協会のファイナンシャル・プランナー資格。上級資格のCFPはまだまだあるが、AFPは合格者も多いので希少価値は高くはない。
			山形	4点	4点	4点	5点	CFPを目指すためのエントリー資格。キャリアカウンセラー系の資格とのダブルライセンスで、キャリアプランやカネ・マネジメントが両方行えると幅が広がる。
確定拠出年金の基礎知識が身に付く								
8位	DCプランナー2級	合計30点	高島	3点	3点	4点	6点	企業年金に関する資格。DCが脚光を浴びたときに設生したが、位置付けがあやふやだったため、資格のほうはほとほど注目されなかった。
			山形	3点	3点	3点	5点	確定拠出年金（DC）に関わるプランニングができる資格。保険会社などでニーズが高いが、一般企業でも福利厚生の担当者は取得していると有効だ。
ビジネスにまつわる著作権の基礎知識								
9位	ビジネス著作権検定初級	合計29点	高島	2点	2点	4点	5点	著作権のような話題のキーワードが出ると、関連資格が脚光と浴びます。そういうときそそ、資格に対する目利きが大切になる。
			山形	3点	4点	4点	5点	ビジネスシーンで著作権を活用できる人材の育成を目指している資格の人門編。著作権に関わる仕事が増えると予想されることから、今後のニーズの高さが予想される。
FPの基礎能力を証明する国家資格								
10位	ファイナンシャル・プランニング技能検定2級、3級	合計28点	高島	3点	3点	4点	6点	ファイナンシャル・プランナーの国家資格。2、3級は難易度に高くないので、生かし方を具く考えたいところ。AFPとは密接につながっている。
			山形	3点	2点	3点	4点	日本FP協会のAFPと相乗りになっている国家資格。2級を持っているとAFPの受験資格ができる。金融業界で働いている人や将来FPを目指す人には必須。

順位	資格	1.取りやすさ	2.有効期間	3.不況への強さ	4.ニーズ	合計
11位	個人情報保護士	5点	6点	7点	9点	27点
11位	ITパスポート	5点	6点	7点	9点	27点
13位	銀行業務検定	6点	5点	7点	8点	26点
13位	ビジネスコンプライアンス®検定初級	5点	6点	7点	8点	26点
13位	インターネット検定ドットコムマスター	6点	6点	6点	8点	26点

順位	資格	1.取りやすさ	2.有効期間	3.不況への強さ	4.ニーズ	合計
16位	環境社会検定（eco検定）	4点	6点	6点	9点	25点
16位	販売士2級	6点	6点	6点	7点	25点
18位	マイクロソフト オフィススペシャリスト（MOS）	5点	5点	6点	8点	24点
18位	ビジネス実務法務検定3級	5点	5点	6点	8点	24点
20位	日商簿記検定3級、4級	4点	4点	6点	9点	23点

順位	資格	総合点		1.取りやすさ	2.有効期間	3.不況への強さ	4.ニーズ	コメント
一人前のIT人材としてステップアップ								
1位	応用情報技術者	合計41点	高島	5点	5点	5点	6点	IT業界で、専門家の登竜門的な資格。プロ向けはその名商は高くつくが、他業界の人であればこのレベルまで取れれば十分だ。
			山形	6点	5点	4点	5点	このセクションでは、ほかの資格に比べて難易度が高い。IT技術者として一人前と認められる資格。その後、レベルアップを目指すというステップ上の実味で高い位置付け。
不動産系資格の登竜門								
2位	宅地建物取引主任者	合計40点	高島	6点	6点	5点	5点	民法を学ぶためのエントリー資格。受験者も増加傾向。この試験の受験者数は通常、地価と連動する。後追いで下がったりたりに受験者増とは、資産への関心の高さがうかがえる。
			山形	4点	4点	5点	5点	難易度からすると学生でも取れるレベルだが、不動産実務などで必要。必置資格でもあるため、取得者はきにニーズは高い。不動産業界では必須の資格といえる。
プログラマーやSEの登竜門								
3位	基本情報技術者	合計35点	高島	5点	4点	5点	5点	情報処理技術者試験では、応用情報技術者の下に位置する。IT業界では最低限の資格だが、他業界であればそこそこのITスキルがあることを証明できる。
			山形	4点	4点	4点	4点	技術者として最低限の資格。3年目であれば、この程度の知識、スキルがないと今後厳しいですよという資格。「技術者としてのスタートラインに立てる」という位置付け。
今やビジネスパーソンの必須知識								
4位	知的財産管理技能士3級	合計34点	高島	3点	4点	5点	6点	実財は日本の企業が遅れている分野。ようやくテクノロジーの進化が大切だという実感が浸透してきた昨。ビジネスパーソンの常識として学んであきたいオススメ資格。
			山形	3点	4点	4点	5点	3級は知的財産の管理業務の基礎の基礎。知財分野が国際的に関心が高かったが、ネットなど情報の管理の重要性もますます増しているので、今が狙い目。
基礎的な英語力の客観的な証明								
5位	TOEIC®テスト650	合計33点	高島	6点	5点	5点	6点	新入社員の平均が450といわれているので、新卒で入社して3年目で650くらいであればまわかで留まらいえよう。ここからさらに実績力を伸ばしたい。
			山形	2点	2点	3点	4点	日常会話ができて、ビジネスレベルでも通会によっては使えるというレベル。不況への強さはある。どの業界でも使えるという意味で期学は汎用性が高い。きっかけを容易にしたい。

評価対象の資格　調査の結果の下、入社3年目までのビジネスパーソンに欠かせない25資格をランキング記事とした。日商簿記検定5級、4級、FA55（経理・財務スキル検定）CCパベル）、経理検定2級、マイクロソフトオフィススペシャリスト（MOS）、VBAエキスパート（スタンダード）、TOEICテスト650、宅地建物取引主任者、銀行業務検定、ファイナンシャル・プランニング技能検定2級、3級、AFP、DCプランナー2級、メンタルヘルス・マネジメント検定III種（セルフケアコース）、ビジネス実務法務検定3級、知的財産管理技能検定3級、ビジネスコンプライアンス検定初級、環境社会検定（eco検定）、個人情報保護士、ITパスポート、販売士2級、インターネット検定ドットコムマスター、消費生活アドバイザー、簡易士2級、ビジネス・キャリア検定3級

ビジネスパーソンの一般常識として、20代半ばまでに身に付けておきたい資格・スキル。いずれもエントリークラスで決して難しくないが、しっかり準備をしないと高い壁のように感じられるだろう。

その意味では、1位の応用情報技術者はこのセクションではレベルがやや高め。IT業界のエントリー資格だが、他業種であれば「IT人材として評価される」。2位の宅地建物取引主任者も難易度が低くないが、民法の基礎知識を学べるとともに、法律分野独特の思考系統を身に付けられることから、新人のうちにぜひチャレンジしておきたい。

3位以下で4番目の「刑事基準」ごとに見ると、知的財産管理技能士3級（4位）とDCプランナー2級（8位）の「ニーズ」がともに11点。法律、数字、語学とともに、今や知財もビジネスパーソンが身に付けておくべき知識となっている。DCプランナー2級も企業年金の基礎知識を学べる点で評価が上がった。

「入社3年目ならば、まだ転職や独立を考えずに、今自分が関わっている業務を通じてキャリアアップ、スキルアップを考えてほしいです」と、客観の山形久さんが話すとおり、地盤固めをじっくりとしておきたい時期だ。

■学生の活用

・受検者数（2011 年 3 月試験～2012 年 7 月試験）

		2011・3	2011・7	2011・11	2012・3	2012・7
小・中・高等学校	2 級	1	3	12	7	2
	3 級	43	14	33	21	41
各種学校・専修学校	2 級	6	8	3	9	5
	3 級	67	22	56	18	19
大学・大学院	1 級（コンテンツ）	1	1	4		2
	1 級（特許）		2	7		
	2 級	177	234	357	226	177
	3 級	376	764	843	379	898
合計		671	1048	1315	660	1144

・平均合格率（2011 年 3 月試験～2012 年 7 月試験）

	1 級（コンテンツ）		1 級（特許）		2 級		3 級	
	学科	実技	学科	実技	学科	実技	学科	実技
小・中・高等学校	―	―	―	―	4.3%	20.0%	42.7%	55.9%
各種学校・専修学校	―	―	―	―	28.0%	50.0%	68.1%	73.2%
大学・大学院	20.0%	50.0%	11.1%	―	25.8%	38.6%	71.4%	76.9%
学生以外	15.1%	15.8%	13.9%	3.4%	30.5%	42.5%	76.5%	81.0%

・受検者の多い大学・学校 50（2011 年 3 月試験～2012 年 7 月試験の任意アンケートより）

千葉工業大学	京都府立工業高等学校	立教大学	名古屋工業大学	東邦大学
日本大学	中央大学	京都大学	法政大学	関西大学
東洋大学	国士舘大学	東京農工大学	駒澤大学	筑波大学
金沢工業大学	慶應義塾大学	東海大学	芝浦工業大学	東北大学
大阪工業大学	立命館大学	東京大学	学習院大学	名古屋大学
東京理科大学	名城大学	獨協大学	九州大学	北海道大学
早稲田大学	同志社大学	徳島大学	電気通信大学	大分県立大分工業高等学校
國學院大學	北里大学	専修大学	大阪大学	大阪成蹊大学
明治大学	東京バイオテクノロジー専門学校	青山学院大学	工学院大学	東京工科大学
福岡大学	東京法律専門学校	岡山大学	岐阜大学	拓殖大学

・学生現役 3 級合格ランキング（学生 3 級合格者の所属する学校上位ランキング）＜2012 年 7 月試験＞

順位	大学・大学院ベスト10
1	千葉工業大学
2	日本大学
3	金沢工業大学
4	早稲田大学
5	國學院大學
6	岐阜大学
7	東洋大学
8	慶應義塾大学
9	明治大学
10	東京理科大学
10	同志社大学

順位	専門学校ベスト5
1	HAL東京
1	中京法律専門学校
1	ECCコンピュータ専門学校
1	尚美ミュージックカレッジ専門学校

順位	高校・高専ベスト 5
1	東京都立八王子桑志高等学校
2	京都府立工業高等学校
3	一関工業高等専門学校
3	慶應義塾ニューヨーク学院
3	大阪桐蔭高等学校
3	大分県立大分工業高校

※第 12 回検定試験（2012 年 7 月実施）で 3 級技能士となった者を集計
※受検申込時にとった任意アンケートを集計
※出身大学の集計ではありません

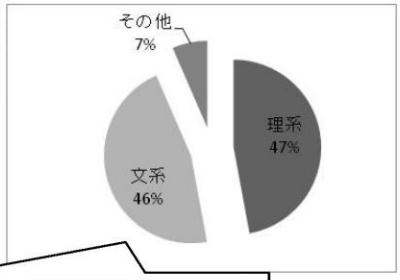
※過去のランキングは当検定ウェブサイトでご覧いただくことができます。
2011 年 3 月試験より実施結果データ内で公表（HOME ＞ 知的財産管理技能検定 ＞ データ・資料）

・受検者の所属学部（2011 年 3 月試験～2012 年 7 月試験の任意アンケートより）

所属学部（理系）	割合
電気	7.8%
化学	9.5%
IT	4.5%
機械	6.8%
物理	3.1%
農学	3.0%
生物	2.7%
医・歯・薬学	1.7%
建築	1.1%
理系その他	6.9%
理系合計	47.1%

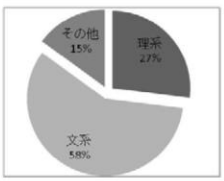
所属学部（文系）	割合
法律	17.1%
経済・経営	11.3%
文学	4.2%
政治	1.3%
教育	1.3%
芸術	2.2%
文系その他	8.9%
文系合計	46.4%

所属学部（その他）	割合
総合・学際	0.8%
その他	5.7%
その他合計	6.5%



理系の学生のほうが知的財産に関心が高い！

大学生全体の理系・文系の割合は、
理系 27%、文系 58%、その他 15%
※平成 24 年学校基本調査（速報）



3

厚生労働大臣　指定試験機関　知的財産教育協会

・合格体験記（3級）

「社会人になる新たなチャレンジとしての知的財産管理技能検定」

■滝沢 和雄 さん　24歳　電機メーカー勤務一年目　（年齢・所属・年数等は、2012年6月時点のものです）

■私は現在、電機メーカー勤務一年目の新入社員としてスタートを切ったところです。ついこの3月までは大学院生をしていて、受検したのは学生生活最後のひと月でした。専門は、直接知財とは関わりの薄い分野でしたが、自分の専門だけでなく新しい知識、技術を身に付けたいと思い、知財の勉強を始めました。数ある資格の中でも知財を選んだのは、技術者として知的財産の知識がこれからより必要になってくると感じたからです。

最終的な目標は知財の知識を得て、弁理士資格、検定一級を取得し、現在の仕事により活用できたらいいと思っています。今回の受検はそのための一歩で、新入社員として「知財の勉強をちゃんとしていて知識を得ています。」というアピールと、自分の勉強の腕試しというのが目的でした。

弁理士試験用の勉強はしていたので、知的財産管理技能検定自体の受検勉強の期間は1週間程度で、市販の問題集を繰り返し読み、わからない問題を無くすようにしました。特に弁理士試験と試験範囲のウェイトが違う部分もあるので、そこに注意して勉強しました。

無事合格して直接の上司からも評価して頂き、自分の勉強の振り返りにもなり、目的は達成したと思います。今後も、勉強を進め、新たな自分の可能性を拡げたいと思います。

「大学院の講義をきっかけに受検」

■ユウヤ さん　23歳　大学院生（工学研究科）　（年齢・所属・年数等は、2012年3月時点のものです）

■私は、大学院で電気工学を専門に学んでおり、大学で知的財産論を受講したことがきっかけで知的財産に興味を持ちました。授業では、たった一つの工業製品でも、その中には多くの要素技術が積み重ねられており、その一つひとつが特許や実用新案として権利化されて保護されていることを知りました。その中でも技術者にとって知的財産権は、新しい技術開発の努力を報い、次の技術革新につながる大きな役割を果たしており、将来、企業で技術者として働こうと考えている自分にとって必要な知識の一つだと思い、受検を決意しました。

検定試験の勉強方法としては、市販の参考書を購入して繰り返し復習することで理解を深めたり、知的財産と普段の生活を結びつけて、自分が事例の立場になったらどう行動するかをイメージして勉強してきました。その結果、知的財産に関する話題には以前よりも敏感になり、例としては、ニュースであるメーカーの特許権の話題を知ったときに、両者の主張の意図を自分なりに考えたりするようになりました。

この資格は法律関係の資格なので、難しいと敬遠している工学部の学生もいるかもしれませんが、研究・開発するときにきっと役に立つと思うので、もし受検を迷っている方がいれば、非常にお勧めの資格だと思います。私自身もこれからは、受検を通して得られた知識や技能を活かして学業に励み、自分の視野をさらに広げていきたいと考えています。

「自分の世界を広げてくれた知的財産権に携わる職業に将来就きたいと考えています」

■小笠原 大悟 さん　21歳　大学生・法学部3年　（年齢・所属・年数等は、2012年3月時点のものです）

■私は現在、大学の法学部で主に刑法を学んでいます。小さなころから警察官になりたいと考えており、去年からは公務員試験の勉強に励んでいます。 そんな中、大学で知的財産法の講義をたまたま履修したところ、民法などのように有体物を保護するのではなく、無体物を保護するという画期的なこの法律に非常に興味を持ちました。その授業で知的財産管理技能検定というものがあることを教えられ受検してみようと思いました。

勉強方法は、基礎的な知識を講義で習っていたので、復習のつもりで過去問を何回か繰り返す形で進めていました。この検定の面白いところが、学科と実技の2つに分かれているところだと思います。学科の方で身に付けた知識を、事例形式の問題である実技の方で実際的に適用していくことができるので、楽しみながら勉強を進めることができました。

知的財産権は産業財産権とも言われ、今日の先細りする日本経済を支える要になるものとして注目されています。勉強を進めれば進めるほど、知的財産権というものに興味が湧いてきて、これに携わる仕事に就きたいと考えるまでにいたりました。ですから、今では将来の夢は警察官ではなく、特許庁の商標審査官です。それほど知的財産権は魅力的で自分の視野を広げられる有用なものだと思います。

これからは公務員試験の勉強と両立しながら知的財産の知識の向上に向け、2級を目指す勉強を続けていきたいと思います。

「研究の基礎知識として」

■k.suzuki さん　20代　大学生・情報系3年　（年齢・所属・年数等は、2012年3月時点のものです）

■私は大学で知的財産権に関して研究をしています。情報系の学部なのですが、知的財産が注目されている現状や、情報という無形の財産を守るためには知的財産権の活用が不可欠になると感じ、今の研究を行おうと決めました。

この検定を受けたきっかけは、研究室に配属された際、研究を進めるにあたって基礎的な知識を身につけておきたいと思い、指導教官に相談したところ受検を勧められたからです。大学の講義で知的財産権に関して多少学んでいたので3級の勉強はその確認の部分が多くありました。しかし、講義では特許と著作権に重みを置いており、意匠や商標、その他の知的財産権については詳しく触れていなかったため、3級の試験勉強をすることで新たな知識も身につけることができました。

身につけた知識は研究活動に活かし、就職活動では知的財産を扱う仕事に就くことを目指したいと思っています。また、実際の業務でも活用できるよう2級を目指して勉強を続けていきたいと考えています。

※当検定ウェブサイトに多数の合格体験記を掲載しています。（HOME > はじめての方へ > 合格者の声）

事業の成果と今後に向けて

１．本事業の成果

本事業によって、メディア芸術 4 分野の教育機関である大学（大学院・短大含む）196 校、専門学校 385 校に知的財産教育の教材を配布し、今後の知的財産教育の普及機会をつくることができました。
教材の配布とともに行われたアンケートの結果では、依然として知的財産教育の普及が進んでいない実態に関する回答が得られ、知財教育に対して意識は高まっているものの、メディア芸術分野の教育機関では、いまだ立ち遅れている現状が確認されました。
また、アンケートに回答いただいたメディア芸術分野の教育を行う大学・専門学校の教員の方は、知財教育に意識の高い教育機関に所属されていることが予測されるため、実際の実施率はアンケート調査よりも高くないと想定されます。
こうした現状に対して、モデル講座ではメディア芸術 4 分野の教育機関から延べ 91 名の教育指導者が参加し、各教育機関に知的財産教育のノウハウを持ち帰りました。

2. 今後の課題

■教育機関のカリキュラムの全体像における知財教育の位置づけについて、踏み込んだ分析を行い、メディア芸術 4 分野の教育機関に教材を使用したカリキュラム開発が必要となります。
■知的財産教育の教材について、メディア芸術 4 分野の教育機関での認知度の向上と活用についての支援活動が必要と考えられます

3. 今後の実施計画

［メディア芸術４分野に関わるイベントでの知財教育講座開催］

東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは、教材開発の協力を得た団体などに協力いただき、学生や教員も参加するアニメ、マンガ、ゲーム、メディアアートのイベント等で、モデル的な講座を行っていきます。

［教育機関の要望に応える教材の配布］

東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは、今後も教育機関からの希望に応じて教材の pdf ファイルの配布を行います。

［教育機関の要望に応える出前講座を実施］

東京コンテンツプロデューサーズ・ラボでは、教育機関からのモデル的な講座を開催したいという希望には、日程・講師を調整して、出張講座を行います。

こうした試みが広がり、上記の課題を乗り越え、こうした一連の本事業のまいた種が、やがてメディア芸術分野における知財教育の充実、知財管理に優れた人材の輩出に結びつくことを願ってやみません。

お問い合せ：東京コンテンツプロデューサーズ・ラボ
〒161-0033 東京都新宿区下落合 1-1-8(東京アニメーションカレッジ専門学校内)
TEL：03-5338-9822 / MAIL:info@tcpl.jp