

著作権をめぐるコンテンツ産業の 経営戦略とマネジメント革新

～映画・アニメ領域を中心として～

公野 勉

1. はじめに—— 知的財産権ビジネスの概況

「著作権者とは誰なのか？」

2003年に浜野保樹先生が書かれた『表現のビジネス コンテンツ制作論』（東京大学出版会）に、その知的財産権領域におけるビジネス構造は、その源流から至近時代迄のもの迄、ほぼメカニズムは解明済みではある。

しかし近年、当該領域での判例意義の転換等、大きくその性質が変わりつつあるように見受けられる。

知的財産権領域の代表的な商態は、大きくは「版權ビジネス」と「特許ビジネス」の2つにセグメントされる。「版權ビジネス」が音楽・映画・アニメ・漫画・キャラクター等、コンテンツの著作権を利用するのに対し、「特許ビジネス」は発明・開発の結果に存するビジネスモデルや、技法・製法そのものを特許化しそれをライセンスしたり販売を行ったりするものである。これ以外には上記ビジネスに付随して発生する、弁理士や弁護士が作成する契約書作成等の代行的サービス群がある。

これら知的財産権を巡る概況としては、2012年の知財法の改正⁽¹⁾が記憶に新しい。上記のビジネスに関わる「著作権法」や「特許法」を含む知的財産法の改正の背景には、近年頻発していた違法ダウンロード等を取り締まる為でもあった。

また、近年では著作権を巡る係争が顕在化しており、知的財産権ビジネスを行う上で、知的財産権の保護の重要性が窺える。権利者の知らぬ間に他国においてキャラクターの画柄及び外国語でのタイトル名が商標登録され、正当な権利者が当該国でキャラクターグッズ販売が出来なくなるという海外海賊版による侵害が問題となった『クレヨンしんちゃん訴訟』、ソーシャルゲームにおいて競合社が類似アプリを配信したとして著作権の侵害を主張した『釣りゲーム訴訟』、企業の業務の一環として発明した特許に係る職務著作権と法人著作権が争点となった『404特許』、書籍を自分でデジタルデータ化する「自炊」を他者が行うのは著作権侵害に当たるとした『自炊代行を巡る著作権訴訟』等、訴訟の争点も多岐に渡る。

こうした状況の中で、知的財産権の保護に積極的に乗り出す企業が増え、それに伴い大学院に知的財産権を専攻研究とするコースが制定され始めている。2016年現在では、10校程度が

知財専門コースを設けている。

(a) 海外海賊版の事例「クレヨンしんちゃん訴訟」⁽⁴⁾（上海市第一中級人民法院、平成24年3月23日判決）

——日本の著作物のデザインや名前が海外で商標登録されるのは著作権侵害か？

図1 中国で商標登録された『クレヨンしんちゃん』



図2 中国で商標登録された『クレヨンしんちゃん』のロゴ



【概要】

日本の漫画『クレヨンしんちゃん』⁽⁵⁾のキャラクターの絵柄が「蠟筆小新」⁽⁶⁾という名称で中国で商標登録され子ども靴のデザイン等に使われていた。

その為、日本で著作権を保有する双葉社が中国へ商品販売を展開しようとした際、双葉社の製品が商標権侵害として扱われ、販売停止、在庫の押収が行われた。それを受けて双葉社がコピー商品の商標登録の取消を求めた訴訟である。

【判決】

平成16年8月上海市第一中級人民法院で不受理処分が下され控訴、上海市高級人民法院でも不受理処分を受け、最高人民法院へ上告した。

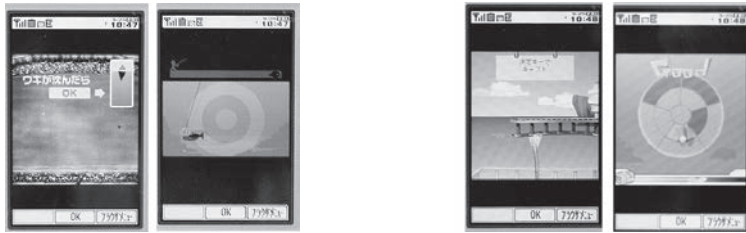
平成20年11月最高人民法院判決で、高級人民法院へ差し戻しとなり、続く上海市高級人民法院判決でも、第一中級人民法院へ差し戻しとなった。

平成24年3月上海市第一中級人民法院の判決で中国企業側の著作権侵害が認められ、9件の商標の無効、原告（双葉社）への経済損失25万元、及び侵害停止の為に支払った費用5万元合計30万元（当時のレートで約396万円）の支払いが命じられた。

(b) ゲームの操作方法の事例「釣りゲーム訴訟」⁽⁷⁾（最高裁、平成25年4月16日判決）

——ゲームの操作方法やディスプレイアウトシステムが類似しているのは著作権侵害か？

図3 類似するアプリゲーム⁽⁸⁾



GREE版『釣り★スタ』⁽⁹⁾ (原告)

モバゲー版『釣りゲータウン2』⁽¹⁰⁾ (被告)

【判決】

平成24年2月23日東京地裁判決では原告側が勝訴、被告に対し2億3460万円の支払いとゲームの配信差し止め判断を下した。被告側は不服申し立て控訴した。

平成24年8月8日知的財産高裁判決で無罪と判断した。納得のいかない原告側は上告をしたが、平成25年4月16日最高裁の判決で控訴が棄却され、被告側の無罪が確定した。

【解説】

原告側が著作権侵害と主張したゲームシステムの主張は「アイデア」である為著作権で保護されるべき領域ではなく、またゲーム画面内の表現も釣りゲームでは「ありふれたもの」であり、『釣り★スタ』の独自性はなく、著作権は認められなかった。

(c) 出版物スキニングの事例「自炊代行に関する著作権訴訟」⁽¹¹⁾ (東京地裁平成25年9月30日判決)
——書籍のデジタル化は著作権侵害か？

【概要】

自ら所有する書籍をスキナ等を用いてデジタル化を行う「自炊」と呼ばれる行為を、書籍の持ち主でない企業等が代わりに行うのは著作権者の「複製権」を侵害しているとして、東野圭吾、永井豪ら作家7人が、自炊代行業者2社⁽¹²⁾に対し、原告らの作品の記載された書籍の電子的複製の差し止めと損害賠償を求める訴えを起こした。

【判決】

平成25年9月30日東京地裁判決で原告側が勝訴、被告に対し140万円の賠償と業務の取りやめを命じる。⁽¹³⁾

【解説】

個人で所有する書籍等をスキニングしデジタル化を行うのは著作権法第30条に定められ

る「私的利用」であり、著作権法に違反しないというのが現在の認識である。しかし、「自炊」代行では書籍の所有者は代行業者に書籍を送付しているだけであり、書籍がデジタル化される過程に関わっているのは個人・家庭内から外れる業者であり、「私的利用」は適用されないと判断される。

いずれの事例も「著作権」の原初的在りかと、財産権としての価値の毀損を焦点として係争が起きている。実を言えば1980年代初頭迄は、これに類する事件は耳目を集めたとしても、それほど大きな額面が動くことも無ければ、係争数自体は多くなかったと言える⁽¹⁴⁾。理由はデジタルの商品や流通が創出されたことによる。インターネットの普及により商品数そのものの多さも去ることながら、商品の模倣やコピー、事件発覚そのものがデジタル技術を活用したり、デジタルデータそのものが対象となる事で成立したケースとなっている。

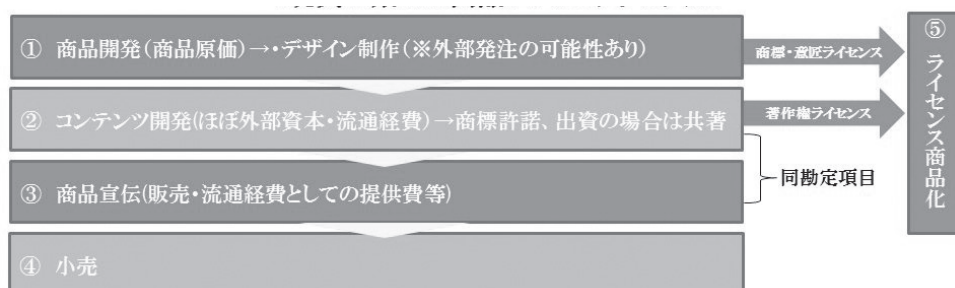
2. 商品とコンテンツの著作権

多岐に渡る著作権を巡る係争もほとんどの場合、知的財産権ビジネスを行う上で起きており、知的財産権の確立と保護が企業経営上の不可欠なスキルとなりつつある。これはアニメ製作会社や玩具企業、出版社やテレビ局、映画会社のようなコンテンツホルダーだけの問題では無く、コンテンツがマーケティング上、重要な要素になっている事を意味する。なぜ商標権や意匠権を先行して獲得しておいたとしてもコンテンツ著作権は必要とされるのだろうか。

1) 著作権の無い商品発キャラクター

玩具・文具産業では様々なキャラクターが商品化されている。このような小売メーカーの商品の場合、キャラクターの発案よりもキャラクターでデザインされるべき商品デザインやゲームそのものの企画が先行して立案されているケースが多い。

図4 玩具企業におけるキャラクター商品のプロジェクトモデル



公野研究室制作

有名な玩具では、『リカちゃん⁽¹⁵⁾』や『トランスフォーマー⁽¹⁶⁾』、『トミカ⁽¹⁷⁾』、『こえだちゃん⁽¹⁸⁾』、『ベイブレード⁽¹⁹⁾』、『ZOIDS⁽²⁰⁾』、『チョコロQ⁽²¹⁾』、『ビーダマン⁽²²⁾』等がそのケースに当たる。しかし、キャラクターより先に商品が作成されると、知的財産法上、そのキャラクターの知的財産権が認められない可能性もあるのだ。

各知的財産は、技術的な創作を保護する「特許法・実用新案法」、デザインの創作を保護する「意匠法」、ブランド名(商品名)を保護する「商標法」、思想・感情の創作表現物(芸術・学術・美術・音楽)を保護する「著作権法」に区分されている。

キャラクター商品の場合、「意匠」「商標」の2点が押えられていれば、便宜的にも発売販売は可能である。それはレイアウトされるキャラクターが、商品外観上の単なるデザインの一部である場合であれば、ということである。しかしキャラクターとは単なるデザインに留まらず、その世界観、物語等の背景を持つ場合があり、その“物語性”が著作権発生の要件となり、同時にデザインされるキャラクターが「意匠法」「商標法」を超えて「著作権法」の防壁を獲得することになる。

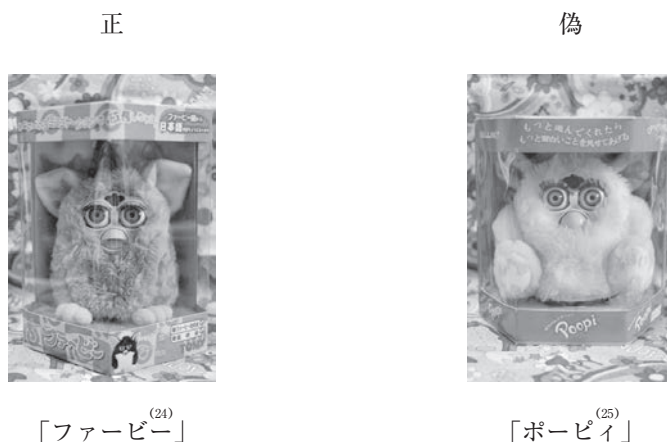
この「著作権法」によって保護される領域であるが、著作権が発生するのは、そのキャラクターが著作物、つまり著作権法第2条1項1号によって定められた「思想又は感情を創作的に表現されたものであって、芸術、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」に当て嵌まっていなければならない。著作権法第10条1項に例示された小説その他の言語の著作物・音楽の著作物・舞踏又は無言劇の著作物・絵画その他の美術の著作物・建築の著作物・地図又は学術的な性質を有する図面その他の図形の著作物・映画の著作物・写真の著作物・プログラムの著作物、そのいずれにも該当しない大量工業生産品である商品は、著作物ではないと判断され得るのである。つまり玩具や文具、服飾などの量産物は著作権は発生せず、それらは工業所有権的な商品である。工業所有権とは特許権、実用新案権、意匠権、商標権などの総称となる産業財産権のことだ。

この工業所有権と著作権には大きな違いがある工業所有権には出願・登録等申請が必要なのに対し、著作権は創作した時点(もしくは公示・公開)で権利発生をする無方式主義である。

商品のギミック等の装置部分は特許法で、形やデザインは意匠権で、商品名は商標権で保護することは可能なのに、著作権でなければ保護ができない事例とはどのようなものだろうか。

(d) 玩具キャラクターが著作物ではないと判断された事例「ファービー事件」⁽²³⁾（仙台高裁、平成14年7月10日判決）

図5 裁判で争われた2つの商品



【判決】

山形地裁平成13年9月26日判決、平成13年10月10日判決で請求は棄却、原告側が控訴した。平成14年7月10日仙台高裁判決で控訴が棄却され、無罪が確定した。

【解説】

著作権の保護は基本的には手工的な一品制作の美術工芸品に対して及ぶものであり、工業的に量産される実用品のデザイン形態は意匠法による保護の対象となる。故に上記模倣品は著作権侵害には当たらないという判決。この件では、1999年4月2日の告訴時点で意匠登録が出願されていなかった(同年7月23日出願、9月3日登録)ため無罪となった。

2) 商品キャラクターに著作権がないと起こる事例——意外とユーティリティの高い権利、著作権

図6 原作側と二次利用側との関係



公野研究室制作

キャラクターは映像化(アニメ・CG・実写)、漫画化、ノベライズ、グッズ化等多彩な二次利用ビジネスに派生していくことが多い。

二次利用は著作権法上、著作物の原作者(原作者)の許諾が必要であり、二次利用者は対価(ロイヤリティ)として原作使用料、二次使用料を支払わなければならない。そのため著作権保有者は偽物・盗作を告発する権利を持ち、二次収益も獲得可能なのである。

ただ著作権を持たないキャラクターは当該商品以外の形で不正利用された場合、保護の方法がない。下記が保護不能ケースになる。

e) 外観の無断利用は商標では守れない事例「女兒用人形キャバクラチラシ事件」

著作権が無い為、名前(商標)を伏せてキャラクターをチラシのデザインに使用(名前を使用していないので商標による保護は不可能)

f) 商品の無断加工・転売は商標では守れない事例「人形カスタム事件」

著作権が無い為、名前(商標)を伏せて、加工、改造、パロディ化されたキャラクター商品が高額で売られていた(名前を使用していないので商標による保護は不可能)

g) デザインの無断使用は特許では守れない想定事例「デザイン盗用事件」※シミュレーション事例

特許保護された玩具をデザイン改変してTシャツへプリントする行為は現行法では保護不可能(特許による保護は不可能。商標・意匠申請してある場合は保護可能)

著作権の無いキャラクターが、名前を明示せずに第三者に映像化されたとしても、ロイヤリティ請求の法的根拠が存しない訳である。玩具以外のグッズデザインに玩具発キャラクターがレイアウトされても、見る者の印象が違ったり、異なる商品として受け取られれば意匠権で保護できないという事態も起こり得る。

「世界観」という、抽象的だがそのキャラクターの概念と名称のすべてを包括し、さらに拡張可能性を持つ「物語」という思想に対し、著作権は俯瞰的に機能する。本来は一個の「名前」、一個の「デザイン」しか保護できないはずの知財法理に加えて、「関連しうる概念」というセーフティネットを発動させることができるのが著作権なのである。

3) コンテンツ産業の経営戦略とマネジメント革新——著作権の発生

商品の製造と販売によって売上を作り続けてきた企業群——特にキャラクターが販売商品における大きな要素となっている玩具企業等は、どのようにしてコンテンツの権利保護を行ってきたのだろうか。

著作権法第15条(職務上作成する著作物の著作者)

1「法人その他使用者(以下この条において「法人等」という。)の発意に基づきその法人等の業務に従事する者が職務上作成する著作物(プログラムの著作物を除く)で、その法人等が自己の著作の名義の下に公表するものの著作者は、その作成の時における契約、勤務規則その他に別段の定めがない限り、その法人等とする。」

2「法人等の発意に基づきその法人等の業務に従事する者が職務上作成するプログラムの著作物の著作権は、その作成の時における契約、勤務規則その他に別段の定めがない限り、その法人等とする。」

つまりは社員が在籍期間に創出した著作物の権利は、服務先企業に帰属する（職務著作権）、という前提で、商品を開発・製作し、さらにその商品を原作として、複合著作物（原作・演出・脚本・音楽等）である「コンテンツ」を定期的に量産しているのだ。

図7 著作権の分化例（映像コンテンツの場合）



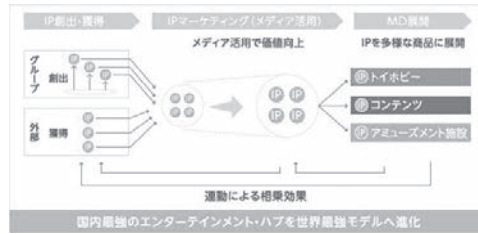
DVD等ビデオグラムについて、原作、演出、脚本、音楽等が著作権収益の中からさらに支払われる個別著作権印税として挙げられる。またコンテンツの著作権（営業権・運用権）は製作者に総理される。

商品を取り扱う各企業の知財マネジメント戦略として、下記のものが代表的である。

①バンダイナムコホールディングスはIPホルダー（著作権者）であるコンテンツ・プロダクションと資本的に関係を持つことにより、「子会社からライセンスを受ける」というシステムを確立している。つまりは株式保有先の東映⁽²⁶⁾や、資本傘下にあるサンライズ⁽²⁷⁾、円谷プロダクション⁽²⁸⁾等よりライセンスを受けている構図となる。

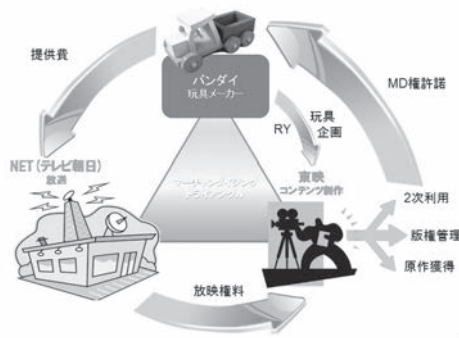
また同グループ内における玩具メーカーとなるバンダイ社⁽²⁹⁾は、コンテンツ著作権者である東映より、マーチャンダイジング権を得ることでコンテンツ内に登場する商品を開発・デザインを供給し、東映側はその玩具商品の売り上げの一部をロイヤリティとして得る。東映製作のコンテンツがテレビ局で放送される際も、バンダイは自社商品（コンテンツ内に登場するものの玩具等）のマーケティングのため、広告コストとしての提供費をテレビ局に支払い、テレビ局は著作権者である東映に放映権料を支払う。これはマーチャンダイジング ゴールデントライアングルと呼ばれ、商品を拡販するためには最適とされる、極めて効率の良いシステムとなっている。

図8 バンダイナムコの経営モデル



2009年02月13日「バンダイナムコグループ中期経営計画2009-2011」より
http://www.bandainamco.co.jp/ir/library/pdf/presentation/20090213_Presentation.pdf

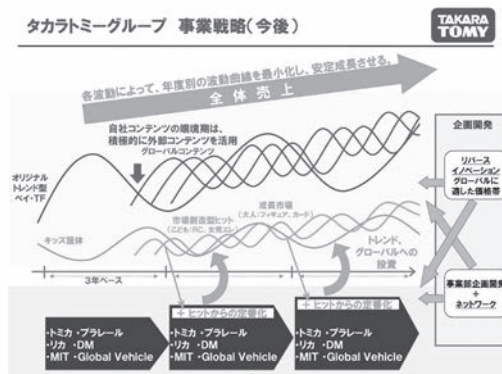
図9 バンダイのマーチャライジングゴールドエンタテインメント



公野研究室制作

- (30)
 ②タカラトミー社は、商標と玩具製造領域のみを自社のものとして保全し、コンテンツ製造への直接投資は控え、商品メーカーのみの機能を特化させている。商標をライセンスした共同著作物を外部資本によりさらにコンテンツ化、逆ライセンスを受けてメーカーとして商品事業化するシステムを導入している

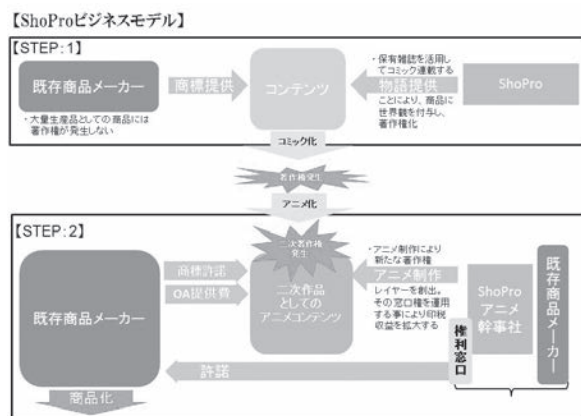
図10 タカラトミーの経営モデル



2013年03月25日「タカラトミーグループ再生計画」より
http://www.takaratomy.co.jp/ir/financial/pdf/setsumeikai/13_setsumei_02.pdf

- ③小学館集英社プロダクション⁽³¹⁾は、玩具企業が持ち得ない“物語の創作”を担当する事により後天的に著作権（の一部）を獲得し、コンテンツの主著作権者としてステイタスを獲得。例えばアニメ化を行って利用権窓口を独占し、コンテンツビジネスの中心を担う方法を取っている。

図11 ShoPro ビジネスモデル



公野研究室制作

4) 商品キャラクターに著作権を発生させる方法

では、玩具という量産商品の重要な構成要素であるキャラクター群を保有する企業は、3)のようにライセンスという構造を取らない場合、どのようにしてキャラクターを原初的に発生させ、そして排他的に権利保護をしているのだろうか。生産品となる事を目的として創出されたキャラクターは、商品化・グッズ化・映像化・コンテンツ化の過程によってデザインが重層化され、様々なアレンジを施されていき、原始的著作者の認定が難しくなっていく。企業はそれを以下のような方法で保全している。

【企画発案そのものの著作権化——原画著作権担保の具体的方法】

①原案の生成事由

著作権発生起点は「そのアイデアが誰によって最初に発力されたか？」であり、「最初に描かれた画が誰によって描かれたか？」と同義となるため、玩具の原型作成前にキャラクターの原画（イラスト）を作成・保全し、「イラスト発のキャラクターである」との生成事由を最初に担保しておく必要がある。

具体的には企画立ち上げの時点で、キャラクターイラストのスケッチ、企画書、開発ノートなどを作成しておく。ラフな手描き・色鉛筆・グラフィックソフト等、作図の形式は問わない。ただ生産品のための設計図には著作権は認められないため、「量産品目的での設計図」のような

作画は不可とされる。また原画イラストはキャラクターの全体像が分かるものが好ましい。これらは顔やバストアップのみのイラストではなく全体図を描くことであり、サイドショットやバックショットもあると、なお良いとされる。

図12 キャラクタースケッチ例



※筆者製作

簡易的にも性格や、世界観などのキャラクター設定(性格・世界観など)を付加した説明を入れ、社員作画者の三文判を押印、公証人役場にて証明印取得することで原著作権が担保される。ただし、設計図や原型試作や試作商品を先に作ってしまう——つまりは原画より先に生産用造形物が存在していることは避けなければならない。

②「先行的な日時の公的証明」

著作権法では「一番最初に創作を行った者」が著作者として定められている。

そのため企業著作権を主張するには社員の描いた原画(署名・日付証明がされていること)が必要であり、公証人役場の証明印を取得しておかなければならない

このように「玩具キャラクターは大量生産品のデザインではなく、著作物である」という主張をするためのエビデンスを確保する手法は、生産品をコンテンツ化するマーチャンダイジング企業群は汎く採用している。

概観した著作権分野での経営的知財戦略は以下の3点にまとめられる。コンテンツ事業者との協業等により「著作権創出」、権利保全を目的とした内製作業により「職務著作」化、公開や公証人等による「記録・周知公然」化である。

3. 特許領域への知的財産戦略マネジメント提案——特許権分野の問題点と提案

90年代頃迄は“知財意識”がそう高くないという時代背景もあり、既成事実や契約書だけで権利保全が可能な社会環境ではあった。しかし“原始的帰属”思想の社会への浸透により知的財産権領域においても、職務著作であっても人権的配慮により“原作者”へ高額な対価を認めさせるケースも出てきており、現在ではこの権利の原初的な在り処次第で企業プロジェクトの収支も変動し得、予算執行上、安定性を欠落させるこのリスクに対して強い危機感を持つ企業群が急増している。

とは言え著作権についてはその発展の苗床が、先述のように映像やコンテンツという伝統的な知的財産権の集積ビジネスであったことから、この数年で多くの判例や類例が体系化されつつあるのも事実である。

しかし特許領域、特に工業所有権である、特許内蔵の商品を製造するメーカー企業群においては、その特許の発生源が企業側か開発者本人かで、大きく収益を損なうという事態に陥っている。

本項はこの特許上の問題点に対して著作権的解決を提案するものである。

まず、特許権について述べる前に、下記に特許法第35条を掲載する。

特許法第35条<平成17年4月1日改正>

■第1項

使用者、法人、国又は地方公共団体（以下「使用者等」という。）は、従業者、法人の役員、国家公務員又は地方公務員（以下「従業者等」という。）がその性質上当該使用者等の業務範囲に属し、かつ、その発明をするに至った行為がその使用者等における従業者等の現在又は過去の職務に属する発明（以下「職務発明」という。）について特許を受けたとき、又は職務発明について特許を受ける権利を承継した者がその発明について特許を受けたときは、その特許権について通常実施権を有する。

■第2項

従業者等がした発明については、その発明が職務発明である場合を除き、あらかじめ使用者等に特許を受ける権利若しくは特許権を承継させ又は使用者等のため仮専用実施権若しくは専用実施権を設定することを定めた契約、勤務規則その他の定め条項は、無効とする。

■第3項

従業者等は、契約、勤務規則その他の定めにより、職務発明について使用者等に特許を受ける権利若しくは特許権を承継させ、若しくは使用者等のため専用実施権を設定したとき、又は契約、勤務規則その他の定めにより職務発明について使用者等のため仮専用実施

権を設定した場合において、第34条の2第2項の規定により専用実施権が設定されたものとみなされたときは、相当の対価の支払を受ける権利を有する。

■第4項<平成17年4月1日施行>

契約、勤務規則その他の定めにおいて前項の対価について定める場合には、対価を決定するための基準の策定に際して使用者等と従業者等との間で行われる協議の状況、策定された当該基準の開示の状況、対価の額の算定について行われる従業者等からの意見の聴取の状況等を考慮して、その定めたところにより対価を支払うことが不合理と認められるものであってはならない。

■第5項<平成17年4月1日施行>

前項の対価についての定めがない場合又はその定めたところにより対価を支払うことが同項の規定により不合理と認められる場合には、第三項の対価の額は、その発明により使用者等が受けるべき利益の額、その発明に関連して使用者等が行う負担、貢献及び従業者等の処遇その他の事情を考慮して定めなければならない。

1)「職務発明」事件の頻発

そもそも「職務発明」とは、「従業員等が職務上行った発明。企業側は職務発明を発明者である従業員から承継することを勤務規定などによって定めておける(特許法35条2項より解釈)。会社が従業員から職務発明を承継した場合、会社は相当の対価に従業者に支払わなければならない(特許法35条3項)。「対価を決定するための基準策定は、企業と発明者との間の協議、策定基準の開示、算定対価額に対する発明者の意見を考慮し、不合理なものであってはならない(特許法35条5項)。」とされ、職務発明から発する諸権利は発明者に原始的に帰属、使用者たる企業は、その権利を譲り受けるため「相当の対価」を発明者に支払うことを規定している。ただし、明確な算定基準が存在しないため、「職務発明」を争点とした事件が頻発している。最たる例として『オリンパス事件』『404特許』が挙げられる。

(h) 対価の正当性が争われた事例「オリンパス事件」

【概要】

オリンパス光学株式会社の元従業員が、職務中に発明したCDの情報を読み取る「ピックアップ装置」を発明し、元従業員はオリンパス光学に職務発明として譲渡し、オリンパス光学はこれについて特許出願をして特許権を取得した。

オリンパス光学は職務発明への手当として総額21万1000円を支払っていたが、装置の生産額が1000億円を超える発明への対価としては少額であると、正当な対価と主張する2億円の支払いを求める訴えを起こした。

被告であるオリンパス光学は、職務発明への相当の対価は勤務規則等、事前の定めによって処理できるものであり、同規定により既に支払われた額は相当の対価に値すると主張した。

【判決】

平成11年4月16日の東京地裁判決、平成13年5月22日の東京高裁判決ではともに請求は棄却された。平成15年4月22日に行われた最高裁の判決では上告が棄却。これにより、原告に対する約229万円の追加支払いが確定した

【解説】

職務発明における「相当の対価」について、契約・勤務規則等により対価を決定する場合「基準の策定に際し使用者等と従業者等との間で行われる協議の状況、策定された当該基準の開示の状況、対価の額の算定について行われる従業者等からの意見の聴取の状況等を考慮し、その定めるところにより対価を支払うことが不合理と認められるものであつてはならない」と定められており、決定された対価の額が不合理と認められるのであれば、対価は「その発明により使用者等が受けるべき利益の額、その発明に関連して使用者等が行う負担、貢献及び従業者等の処遇その他の事情を考慮し」て、新たに定める必要があるということである。

(i) 職務発明の特許の原始的帰属と相当の対価について争われた事例「404特許」⁽³²⁾(東京高裁、平成17年1月11日和解)

【概要】

日亜化学工業に在職していた中村修二氏が勤務中に発明した青色LED(発色ダイオード)の発光素子である窒化ガリウムの結晶を作る装置「ツーフローMOCVD」等、中村氏の職務発明に対し「原始的帰属」の確認、及びそれが認められない場合は譲渡の相当の対価(200億円)を求めて告訴。

【判決】

平成16年1月30日の東京地裁の判決は原告が勝訴した。東京地裁は被告に対し200億円の支払い命令をした。被告側は不服申し立て控訴。

平成17年1月11日東京高裁で和解が成立、被告は原告に対し権利承継の対価約6億857万円と、遅延損害金約2億3534万円の支払いの義務を認めた。

【解説】

一審では原告は本件特許を独力で発明したと認められ、被告の特許収入はおおよそ1200億円であり、原告の発明に対する貢献度は50%とされた。つまり本件特許に関する「相当の対価」

は600億円と認定されたが、「相当の対価」として原告が請求していた200億円の支払いが命じられた。

和解では404特許の他、原告の関わった全職務発明(特許、実用新案、外国対応特許等)の特許を受ける権利の被告への継承が認められた。

額が大きい事が特許を巡る係争のひとつの特徴であるが、同時にその産業サイズの大きさも物語る。「職務発明か否か」という判定ひとつで、発明者個人の受益額が左右される為、企業側の「懐が大きい、小さい」というような歪曲した評が出易いのも特徴である。しかしながら企業運営の観点で考えると、そのような野卑な評価は当たらないという事が判る。

以下は2014年に告示された経団連の声明である。

「職務発明の法人帰属化に向けた声明」

2014年2月18日
一般社団法人 日本経済団体連合会

政府では、昨年6月の閣議決定「知的財産政策に関する基本方針」において、産業競争力の観点から職務発明(※職務発明とは、従業員が職務上行った発明のことであり、職務発明による特許を受ける権利は、最終的には企業に帰属させなければ、企業の製品やサービスに展開できないため、発明者が権利を保有し続ける制度を採る国はない。特許を受ける権利の最初の帰属先を従業員とするか法人とするかは政策判断による。わが国は特許法35条において従業員帰属と規定している)制度を抜本的に見直す旨を表明しており、経団連がこれまで求めてきた(※「『知的財産政策ビジョン』策定に向けた提言」(2013年2月19日)、「職務発明の法人帰属をあらためて求める」(2013年5月14日)など)法人帰属への改正が、有力な選択肢とされている。

本論点は、昨年8月～10月の知財戦略本部のWG(※「イノベーション推進のための知財政策に関する検討ワーキンググループ」)、昨年7月～本年1月の特許庁の研究委員会(※「職務発明制度に関する調査研究委員会」)において議論がなされ、本年早期には産業構造審議会(※「産業構造審議会知的財産分科会特許制度小委員会」)において議論が開始される。こうした状況を踏まえ、われわれは以下を表明する。

記

グローバル競争が激化するなか、イノベーションの創出に向けた取り組みは企業にとって生命線である。

イノベーションの源泉のひとつは、従業員によって行われる発明にある。それゆえ企業は、優秀な人材の確保・育成に努めるとともに、従業員に対して発明のインセンティブを講じる努力を行っている。こうした活動は企業の経営戦略において非常に重要である。

今後、法改正により法人帰属となっても、従業員の発明に対するモチベーションの維持・向上のため、企業は、今後とも発明者の貢献に対する評価と処遇を、各社の規則に基づき適切に講じていく。

以上

職務発明は上記のように日本は特許法35条によって従業員帰属が明示されており、このこともあって“原始的帰属”の思想はより強く社会へ浸透し、「帰属先＝従業員」の常識が強くなりつつあった。元々、特許は明治時代には使用者に帰属する使用者主義であったし、大正10年の改正時に発明者主義変遷していたものである。これに対し、経団連が「経営の観点を忘れぬようにした上での配慮とする」という警告を発したのが当声明である。

これを受けて平成27年7月10日公布された「特許法等の一部を改正する法律」が4月1日に施行された。いわゆる「改正特許法」である。

「改正特許法」⁽³³⁾<平成27年7月10日>

1. 法律改正の趣旨

知的財産の適切な保護及び活用により我が国のイノベーションを促進するため、発明の奨励に向けた職務発明制度の見直し及び特許料等の改定を行うほか、知的財産権に関する国際的な制度調和等を実現するため、特許法条約及び商標法に関するシンガポール条約の実施のための規定の整備を行う。

2. 法律改正の概要

(1) 職務発明制度の見直し【特許法】

- ①権利帰属の不安定性を解消するために、契約、勤務規則その他の定めにおいてあらかじめ使用者等に特許を受ける権利を取得させることを定めたときは、その特許を受ける権利は、その発生した時から使用者等に帰属するものとする。
- ②従業者等は、特許を受ける権利等を取得等させた場合には、相当の金銭その他の経済上の利益を受ける権利を有するものとする。
- ③経済産業大臣は、発明を奨励するため、産業構造審議会の意見を聴いて、相当の金銭

その他の経済上の利益の内容を決定するための手続に関する指針を定めるものとする。

(2) 特許料等の改定【特許法、商標法、国際出願法】

- ①特許料について特許権の設定登録以降の各年において、10%程度引き下げる。
- ②商標の登録料を25%程度、更新登録料について20%程度引き下げる。
- ③特許協力条約に基づく国際出願に係る調査等について、明細書及び請求の範囲が日本語又は外国語で作成されている場合に応じ、それぞれ手数料の上限額を定める。

(3) 特許法条約及び商標法に関するシンガポール条約の実施のための規定の整備【特許法、商標法】

各国で異なる国内出願手続の統一化及び簡素化を進める両条約に加入すべく、国内法における所要の規定の整備を行う。

- ①特許法について、外国語書面等の翻訳文を所定の期間内に提出することができなかつたときは、特許庁長官が通知をするとともに、その期間が経過した後であっても、一定の期間内に限りその翻訳文を提出することができるものとする事等、特許法条約の実施のための規定の整備を行う。
- ②商標法について、出願時の特例の適用を受けるための証明書を所定の期間内に提出することができなかつたときは、その期間が経過した後であっても、一定の期間内に限りその証明書を提出することができるものとする事等、商標法に関するシンガポール条約の実施のための規定の整備を行う。

これにより職務発明の扱い等に変更が生じた。この平成27年の改正ポイントは以下のようなものだ。

①特許権の帰属

従来の特許法35条では、特許申請の権利は発明者帰属でありつつ、使用者である企業と従業員発明者間で契約、就業規則等で定めることにより、権利の移動が認められており、職務発明は一旦発明者に発し、使用者である企業が対価事前策定できるものだった。これを改正では、勤務規則や契約により、原初的に使用者への帰属を認めるということになった（これを定めない場合は従来通り発明者である従業員に帰属する）。

②相当の利益

同35条では「相当の対価」と設定していた曖昧な個所を「相当の金銭その他の経済上の利益」（相当の利益）と表現を改めている。これは対価を金員のみとせず、インセンティブ（成功報酬）等の経済的利益に正当性を与え、調整を容易にするものである。調整も協議経緯の開示、算定基準の開示状況も行うことにより合理性を判断するとしている（同5項）。不合理と認む場合は同7項によって別途利益が決定されるところとしている。

この「改正特許法」だが、インセンティブやストックオプション等、二者の調整のための材料が提示されている点が画期的である。しかしながらやはり明確な算出モデルと言うものが明示されている訳では無く、今後も係争の可能性は捨てきれないというのが筆者の評価だ。やはり明確な算定モデルが必要である。

2) 予算策定時の収益変動予見の高い難易度、対価算出モデルの必要性

これまでの事例は「企業が定めた規則による対価の額が、特許法35条の『相当の対価』額に満たないときには、裁判所の判断によってその不足額を使用者に求めることができる」と判断された判例だった。そして同時に「資本が軽視されているのではないか？」という企業側意見も強いものであった。

理由として、「開発費(従業員の給与等含む)を負担しているのは企業であり、そのリスク算定はなされていない」というものである。知財創出に際する資本負担者のリスクは一般に計量化され難いものがあるという主張である。先の経団連の声明はその証左である。無論、「開発費」は年度毎に計上され、使用された額は明確であろう。ただしそれが事業コストに転化されるタイミングと基準は企業で様々である。年毎に一括で一般管理費として落とされるケースや、プロジェクト費用に数年で計上されて資産化され、数年をかけて償却されるものもあるだろう。しかし訴訟になって当該問題が耳目を集めると、この経営上、財務上の争点はほとんど無くなってしまい、ほとんどの場合、「人権問題」化し、企業の風評は大きく悪化してしまう。

算定は不明瞭で難解、会計上恣意的になるケースもあり、利益が折半なら費用も折半であろうとした場合、開発費は報酬から天引きするべきなのかという問題も発生する。

また発明物に対する発明者や企業による商品化等の創意工夫は計測されないこと、商品市況には、経営行為(資金繰りやマーケティング業務)も伴うが、これもまた勘定され難いものである。これらは結果的に商品が売れなかった時には営業外コストとして処理されるものもあれば、ヒット時には大きく増額され、予算管理の変動性・企業経営の不安定性を生じさせる危険要因でもあり、発明・創作の時点でその知的財産がどれだけの利益を生むか分からない状況で収益に基づく「相当の対価」を設定することは極めて難しいのである。そのために必要なのが対価算出のモデルである。

3) 実践的なフランス著作権法

対価算出のモデルを考える上で特許法では無く、フランス著作権法⁽³⁴⁾を例に挙げよう。

ソフトウェア著作および団体名義の著作物に限定して、譲渡契約不在のまま著作権は公表する法人に自動的に譲渡されるという特則を持つ。その他の著作物については企業が職務著作を企業名で運用する際、労働契約と別個の著作権譲渡を契約するか、もしくは労働契約で譲渡に関する条項を設置しなければならないとする。さらに未来的に創作される著作物を前提とした

包括譲渡は不可能と規定している。

- 1) 譲渡される個々の権利を譲渡契約で別々に規定すること
- 2) 譲渡される著作権を使用する分野の範囲と用途を明確に定めること
- 3) 著作権譲渡の対象となる地域を規定すること
- 4) 著作権譲渡の期間を限定すること
- 5) 商品の売上高に応じた著作権譲渡の対価を定めること

同法は、支払母数を以下の算式に一律設定し、さらにこれに以下の算式でロイヤリティを設定し、原則化している。

$$\text{『消費者に対する商品の価格} \times \text{売上個数』} = \text{『著作権使用の利益』} (\text{総売上})$$

しかも売上高に応じたロイヤリティの設定が難しい、無料配布物等には最低保障料的な設定がなされている。極めて実践的な法律であると言える。

4) 提案——“著作権型印税方式”と“発明者人格権の承認”

本論では、職務発明に対する対価算出のモデル案として『リーズナブルな“著作権型印税方式”の採用』と『発明者への「著作人格権」的人権の承認と、運用権利領域との分割』の2つを提案したい。

【経済的対価算定としての印税方式】

始めに『著作権型印税方式』だが、発明の使用に関して、著作物の二次使用と同じ様に使用者(企業)が原始的発明者(従業員)に対し、発明の使用の対価として生産額もしくは獲得許諾料における一定割合の額を支払う。これはコンテンツという二次著作物に対する原作印税の考え方である。

$$\text{「小売額} \times \text{〇\%} = \text{二次著作印税}」 \cdot \text{「二次著作印税} \times \text{〇\%} = \text{原作印税}」$$

$$\text{「小売額} \times \text{〇\%} = \text{企業取得印税}」 \cdot \text{「企業取得印税} \times \text{〇\%} = \text{原始的発明印税}」$$

メリットとしては売上と報酬額が連動するため、企業の通期予算も設計し易く、安定し易いことが挙げられ、同様に支払額が売上レポートにより算式化・透明化。その為、対価不足の不満は起り難い。初期製造ロットに合わせて設定する事により企業予算の変動も無くなる。

また売上が伸長する程、対価印税も増える為、職務のモチベーションと貢献心も強くなる事が予想できる。

【発明者の名誉を守る人格権の保証】

続いて『発明者の「著作人格権」の人権の承認と、運用権利領域との分割』だが、「著作(特許)権」は営業権運用による利益であり、つまりは開発費負担者である企業側が行使することである。

「人格権」とは名声とパブリシティ権運用による利益であり、つまりは開発者である従業員の行使承認することである。「著作人格権」には「同一性保持権」が包含されているため、運用権利との齟齬が起きる。そのため知的財産権における両者の領域を明確に分離させ、企業と従業員の双方の利益の保全が必要とされる。

出版におけるテキスト創作やイラストレーション、さらにはアニメーションや実写の映像等、コンテンツ領域では今や当然の「著作人格権」は、「指名表示権」により直接的な経済利益は生まれないものの、二次的に作者の風評と名誉を保全する。

このシステムを企業内発明者にも付与するのである。無論、小売商品にどこまで「氏名表示」するのか、そして「同一性保持権」「公表権」はどのように使用者へ信託するのかが次の論点とならねばならないが、少なくとも汎く市井へ自分の成果を公示する事は、その後のビジネスや研究上、極めて大きな貢献があると思われる。

著作権的対価モデルへの転換により、特許領域で頻発する職務発明事件の早期の決着と産業振興が期待される。

(注)

閲覧日は特に指定がない限り、2016年9月30日とする

- (1) 『著作権法の一部を改正する法律の概要』(2012年4月12日告示)

http://www.softic.or.jp/Ysemi/2012/4_121011/h24cr%20gaiyo.pdf

- (2) 特許番号第2628404号のため、下3桁から404特許と呼称

- (3) 国士舘大学大学院 総合知的財産法学 総合知的財産法学、

日本大学大学院知的財産研究科、

東京工業大学大学院 CUMOT 知的財産戦略コース、

京都大学 大学院医学研究科 社会健康医学系専攻 知的財産経営学コース、

東京理科大学大学院 イノベーション研究科 知的財産戦略専攻、

一橋大学大学院国際企業戦略研究科 経営法務専攻 経営法務コース・知財戦略講座プログラム、

大阪工業大学大学院知的財産研究科 知的財産専攻、

K.I.T.虎ノ門大学院 イノベーションマネジメント研究科、

文化ファッション大学院大学ファッションビジネス研究科 ファッションマネジメント専攻、

吉備国際大学大学院(通信制)知的財産学研究科 知的財産学専攻

また知的財産修士を得られるのは下記の3校である(平成27年7月時点)

日本大学大学院知的財産研究科

東京理科大学大学院 イノベーション研究科 知的財産戦略専攻

大阪工業大学大学院知的財産研究科 知的財産専攻
文部科学省ホームページ

http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/senmonshoku/08060508.htm (最終閲覧日2016年10月7日)

- (4) ※双葉社『中国における『クレヨンしんちゃん』訴訟の勝訴判決について』(2012年4月17日掲載 最終閲覧2016年10月10日) http://www.futabasha.co.jp/introduction/shinchan_trademark/
- (5) 1990年、双葉社の『漫画アクション』で連載開始した白井儀人氏による日本の漫画。
- (6) 蠟筆小新(ラービィシャオシン)は「クレヨンしんちゃん」を示す中国語。
双葉社『中国における『クレヨンしんちゃん』訴訟の勝訴判決について』(2012年4月17日掲載 最終閲覧2016年10月10日) http://www.futabasha.co.jp/introduction/shinchan_trademark/
- (7) 裁判所ウェブサイト「裁判例情報:東京地裁判決平成24,2,23」
http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/118/082118_hanrei.pdf
- (8) アイティメディア株式会社『釣りゲーム訴訟、グリーン敗訴が確定 最高裁が上告退ける』(2013年04月17日掲載 最終閲覧2016年10月10日) <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1304/17/news126.html>
- (9) 2007年、グリーン株式会社から配信された携帯向け釣りゲームアプリ
- (10) 2009年、株式会社ディー・エヌ・エーが運営するモバゲータウン(現・Mobage)で配信された携帯用釣りゲーム
- (11) 裁判所ウェブサイト「裁判例情報:東京地裁判決平成25,9,30」
http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/598/083598_hanrei.pdf
- (12) スキャン×BANK株式会社と有限会社愛宕の2社
- (13) 『Itmedia ニュース』『「自炊」代行は著作権侵害 最高裁で確定』(2016年3月17日掲載 最終閲覧2016年10月10日) <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1603/17/news150.html>
- (14) ※2金子敏哉『著作権侵害と刑事罰—現状と課題—』
<http://www.kisc.meiji.ac.jp/~ip/20150324part2.pdf>
- (15) 1967年、株式会社タカラ(現・株式会社タカラトミー)より発売している女兒向け着せ替え玩具
タカラトミーホームページ内『リカちゃん』サイト <http://licca.takaratomy.co.jp/profile/history.html>
- (16) 1984年、株式会社タカラ(現・株式会社タカラトミー)より発売している男児向け変形玩具
タカラトミーホームページ内『トランスフォーマー』サイト
<http://tf.takaratomy.co.jp/toy/learn/index.html>
- (17) 1970年、株式会社トミー(現・株式会社タカラトミー)より発売している男児向け自動車玩具
タカラトミーホームページ内『トミカ』サイト <http://www.takaratomy.co.jp/products/tomica/about/>
- (18) 1977年、株式会社タカラ(現・株式会社タカラトミー)より発売している女兒向け人形キャラクター玩具
タカラトミーホームページ内『こえだちゃん』サイト <http://www.takaratomy.co.jp/products/koedachan/>
- (19) 1999年、株式会社タカラ(現・株式会社タカラトミー)より発売している男児向け独楽型玩具
タカラトミーホームページ内『ベイブレードバースト』サイト
<https://beyblade.takaratomy.co.jp/about#sectionTop>
- (20) 1982年、株式会社トミー(現・株式会社タカラトミー)より発売している男児向け動物型組み立て玩具
タカラトミーホームページ内『ゾイド』オフィシャルサイト
<http://www.takaratomy.co.jp/products/zoids/index.html>
- (21) 1980年、株式会社タカラ(現・株式会社タカラトミー)より発売している男児向けプルバック型自動車玩具

- タカラトミーホームページ内『チョコロQ』サイト <http://www.takaratomy.co.jp/products/choroq/>
- (22) 1993年、株式会社タカラ(現・株式会社タカラトミー)より発売している男児向け玩具
- (23) 『「ファービー」事件 著作権法違反被告事件』 https://www.jpaa.or.jp/activity/publication/patent/patent-library/patent-lib/200302/jpaapatent200302_065-072.pdf
- (24) 『ラジオミールの日記』(2011年9月17日掲載、最終閲覧2016年10月3日)
<http://avante1019.blog68.fc2.com/blog-entry-411.html>
- (25) 『ラジオミールの日記』(2011年9月17日掲載、最終閲覧2016年10月3日)
<http://avante1019.blog68.fc2.com/blog-entry-418.html>
- (26) 1949年前身会社の1つである東京映画配給株式会社が創設。1951年東横映画株式会社と大泉映画株式会社の2社を合併吸収し東映株式会社が誕生。代表作は『仮面ライダーシリーズ』
<http://www.toei.co.jp/annai/outline/history.html>
- (27) 1972年有限会社サンライズスタジオとして創設。代表作は『機動戦士ガンダムシリーズ』
<http://www.sunrise-inc.co.jp/corporate/information/company.html>
- (28) 1963年に円谷英二が創設した日本の映像制作会社。代表作は『ウルトラマンシリーズ』
<http://www.tsuburaya-prod.co.jp/>
- (29) 1950年株式会社萬代屋として創業開始。現在はバンダイナムコグループのトイホビーSBU主要会社の一角を担う。
バンダイナムコホールディングス ホームページ(最終閲覧2016年10月10日)
<http://www.bandainamco.co.jp/group/link/company.html#01>
- (30) 2006年に玩具メーカーの株式会社タカラと同じく玩具メーカーの株式会社トミーとが合併し、新しく株式会社タカラトミーが創設された。 <http://www.takaratomy.co.jp/company/history.html>
- (31) 1967年6月26日に株式会社小学館プロダクションとして設立。2008年6月10日に現社名に変更。代表作は『ポケットモンスターシリーズ』 <http://www.shopro.co.jp/corporate/history/01.html>
- (32) 裁判所ウェブサイト「裁判例情報:東京地裁判決平成16,1,30」
http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/544/010544_hanrei.pdf
日亜化学工業株式会社「青色発光ダイオード訴訟の帰結」
https://www.nichia.co.jp/specification/about_nichia/ip/zuisou.pdf
- (33) 特許庁ウェブサイト「特許法等の一部を改正する法律の概要」
https://www.jpo.go.jp/torikumi/kaisei/kaisei2/pdf/tokkyohoutou_kaiei_270710/01.pdf
- (34) 公益社団法人著作権情報センター『著作権データベース:フランス編』第3章 権利の利用 第1節 一般規則より <http://www.cric.or.jp/db/world/france.html>

(2016.10.15 受理)