

マンガ家と学ぶ 著作権実務

マンガ家／著述家

すがやみつる
[著]

高樹町法律事務所
澤田将史
[法律監修]

入門



Cover image by ChatGPT-4o & DALL-E3.

樹村房

はじめに

こんにちは。すがやみつると申します。

いちおうキャリア五十年のマンガ家で、娯楽小説や実用書、専門書の著作も数多く上梓しています。また、二〇一二年から二一年までの八年間、京都精華大学で教鞭を執っていました。

本書は、私が二〇一九年度と二〇二〇年度に京都精華大学で担当した「知的財産権概論」という科目の授業内容をベースに、新たに原稿を書き下ろしたものです。

「知的財産権概論」は、この分野に強い弁護士さんが担当していましたが、二〇一九年度は、その方の都合がなくなつたそうで、閉講になりかけてしまいました。

京都精華大学は、世界初のマンガ学部を設けた大学で、他に芸術学部、デザイン学部、国際文化学部、メディア表現学部もあり、作家、マンガ家、アニメーター、イラストレーター、ゲームクリエイター、デザイナー、編集

者、音楽家などの創作に関わる職業に就きたい学生が多く学んでいます。

学生のなかには、在学中からマンガやイラスト、キャラクターデザインなどの仕事で稼ぐ学生もいましたが、大半の学生が、一枚いくらの原稿料のことしか頭にありませんでした。著作権のおかげで支払われる印税収入のことにまでは、考えがおよばないのです。

「ゆるキャラ」に代表される地域キャラや企業キャラ、商品キャラのデザインを頼まれる学生もいましたが、キャラクターに関する諸権利についての知識がないと足元を見られ、いいようにあしらわれてしまいます。さらには、生半可な知識で権利をふりかざしたせいで、クライアントから「生意気だ」と思われ、敬遠されてしまう例もありました。

また、京都精華大学には、「版權もの」と称する「二次創作」を楽しむ学生もいました。そのなかには著作権を自分の都合に合わせて拡大解釈する学生もいれば、逆に著作権を恐れすぎて萎縮してしまう学生も見受けられました。

著作権を含む知的財産権が関係してくるのは、マンガに関連した仕事だけではなくありません。アルバイトで街頭のサイネージ（デジタル広告）に映す動画をつくる学生もいれば、ライブハウスや路上で歌ったり演奏したりする学

生もありました。このような動画や音楽の周辺でも、油断すると著作権法に違反することがあります。

創作や表現に関わる学生にとって、著作権を中心とした知的財産権に関する知識は不可欠といえるでしょう。そこで閉講になりそうだった「知的財産権概論」という科目の担当に、私が名乗りをあげました。

科目の趣旨からすれば、知的財産権を専門とする弁護士さんなどに担当いただくべきでしょう。それでも生意気に名乗りをあげたのは、私もマンガ家、小説家、ライターとして五十年のキャリアを持つだけでなく、自作品の著作権やキャラクターの諸権利を管理する会社を経営していた経験もあったからです。

一九七八年から八三年まで「コロコロコミック」（小学館）に連載され、八二年にはテレビアニメにもなった代表作の『ゲームセンターあらし』は、現在でもキャラクター商品が発売される機会が多く、業者との商品化権に関する契約も頻繁におこなっています。

また、『ゲームセンターあらし』のアニメ化の際には、主題歌の作詞も担当したこと、アニメ放映以来四十年にわたり、一年に四回ずつ、JAS RAC（日本音楽著作権協会）から作詞印税を受け取っています（作詞印税

は、音楽出版社を通じて支払われています）。

著作活動では、出版社との間で出版契約を交わすことも珍しくありません。最近の出版契約書で注意すべきは、電子書籍の権利に関わる部分です。

油断すると作者側が不利になる内容が書かれていることもあるので、じっくり確認する必要があります。また、近頃は、契約書も紙ではなく、メールに添付されたPDFや、クラウドの契約書システムを使う例も増えています。

このような私自身の実務面での体験から、法律の専門家とは異なる「現場の知的財産権」といったようなものを、学生に伝えられるのではないかと考えました。

さいわいにして大学から承認を得られ、私が「知的財産権概論」を担当することになりました。すると、シラバスのサブタイトルに「花の印税生活の仕組みがわかる！ クリエイター志望者の必修科目です！」と書いたおかげか、二〇一九年度は百八十人、新型コロナウイルス禍でオンライン授業となった二〇二〇年度には三百人の学生が受講する「人気科目」となっていました。

とはいえ私は法律の専門家ではありません。関連の解説書や専門書も読み、明治大学法学部のシンポジウムやコンテンツ東京というイベントのセミナー

にも参加して、自分の知識では足りないところを補いながら授業設計を進めました。もちろん不安な点については、専門家のアドバイスを得ています。

本書は、クリエイターをめざす学生だけでなく、すでにマンガ家やイラストレーターとして活躍している方々、同人誌活動にいそしむ皆さん、また、マンガやキャラクターを仕事で活用したいと考えている企業や自治体の皆さんにも、役立つところがあるはずです。

授業では、音楽の著作権についても採りあげましたが、本書では、ページの都合もあり、マンガやイラスト、ゲームなどに関連した著作権を中心にしています。

反対に、授業では扱わなかった生成AIについての解説を追加していますので、参考にしていただければ幸いです。

二〇二四年七月一日

すがやみつる

はじめに	1
------	---

第一章 知的財産権とは？

いまださの知的財産権	16
知的財産権とは？	17
知的財産権の種類	19
著作権とは？——著作権が守るもの	20
著作物の種類——〈1〉言語の著作物	23
著作物の種類——〈2〉音楽の著作物	24
著作物の種類——〈3〉舞踊、または無言劇の著作物	26
著作物の種類——〈4〉絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物	28

第二章 著作権と著作者人格権

著作物の種類——〈5〉建築物の著作物	29
著作物の種類——〈6〉地図または学術的な図面、図表、模型	
その他の図形の著作物	30
著作物の種類——〈7〉写真の著作物	31
著作物の種類——〈8〉映画の著作物	31
著作物の種類——〈9〉プログラムの著作物	32
その他の著作物——〈1〉二次的著作物	33
その他の著作物——〈2〉編集著作物	35
その他の著作物——〈3〉データベースの著作物	35
著作権の獲得は届け出不要	36
公衆とは？	38
著作物を守る二つの権利	42
著作（財産）権とは？	43
著作権の保護期間	44

著作権は多数の権利の集合体	45
著作者人格権とは？	53

第三章 著作者人格権にまつわる事件

地域キャラの著作権は誰のもの？	60
作品の公表・非公表を決めるのは誰？	66
手紙に公表権は適用されるか？	67
著作権がみとめられる手紙とみとめられない手紙	69
氏名表示権とは？	72
同一性保持権とは？	74
（名誉・声望保持権）とは？	76

第四章 パロディと二次創作

パロディとは？	78
パロディの仲間たち	80

第五章 制限される著作権

替え歌も勝手につくれない？	83
広瀬香美さんの曲を替え歌にしたマンガ家	85
MADムービーは著作権侵害	91
パロディ事件	92
パロディ法とフェアユース	93
偶然の一致はあり得るのか？	100
二次創作とは	102
著作権は万能ではない	106
私的使用のための複製（著作権法第三十条）	109
付随対象著作物の利用（著作権法第三十条の二）	110
著作権が制限されるとき——検討の過程における利用（著作権法第三十条の三）	112
図書館での複製・自動公衆送信（著作権法第三十一条）	114
引用（著作権法第三十二条第一項）	115

第六章 原作つきマンガの著作権は誰のもの？

マンガ原作とは？	122
小説のコミカライズ	126
小説コミカライズ作品の著作権は？	127
マンガ原作者とは？	130
マンガ原作の巨匠——梶原一騎と小池一夫	132
求められるマンガ原作	133
原作つきマンガの原著作者は誰？	136

第七章 キャラクターと著作権

キャラクターとは？	144
キャラクターの著作権——〈1〉サザエさん事件	145
キャラクターの著作権——〈2〉ポパイ事件	148
キャラクターの著作権——〈3〉ライダーマン事件	155
キャラクターの権利を守るには	157

第八章 建築と美術の著作権

キャラクター商品の实例	158
キャラクター単体で権利を得るには	159
商標と意匠	161
ゆるキャラの権利は？	162

第九章 写真の著作権

著作権がみとめられる建築物は？	166
建築物の絵をマンガの背景に描けるか？	166
原作品が恒常的に屋外展示されている美術品の利用は？	169
建築物の著作権が制限される理由	170
昼間の写真はOKでも、夜の写真はダメ？	172
有名な神社仏閣で撮影した写真は？	174
著作物とみとめられる写真	178

第十章 必ずバレルトレパク

創意工夫のない写真	180
写真館（スタジオ）で写真を撮ってもらったら	183
肖像権と著作権	184
写真をマンガの背景に使ったら	186
建築物の写真も、そのまま使うのは要注意	189

第十一章 ゲームの著作権

トレパクって何だ？	194
タイトルと絵柄には著作権なし	195
商品名や企業名にも注意	197
ゲームの画面をSNSに掲載しても大丈夫？	202
刑事告訴されたゲームマンガ	205

第十二章 生成AIと著作権

生成AIとは？	210
AIは平気でウソをつく	212
なぜ多くのマンガ家や絵師さんが画像系生成AIを嫌うのか	214
AIと著作権	215
おわりに	221
QRコード化したURL	vii
参照判例一覧	vi
主な参考文献とウェブサイト	vi
さくいん	ii

*④p.000は本書内の参照ページを示しています。

*QRコードによる参照リンクは、執筆時にアクセスできることを確認したものです。

第一章

知的財産権とは？

いまどきの知的財産権

近年、知的財産権に関するニュースを目にすることが多くなりました。なかでも目につくのが、マンガの著作権に関するニュースです。

二〇一九年には、「漫画村」というマンガを無料で読ませていた海賊サイトの運営者と協力者が逮捕され、多くのメディアで報道されました。

二〇二〇年には、この年に大ヒットした『鬼滅の刃』のキャラクターグッズが著作権者に無断で発売され、販売者が逮捕された事件もありました。

また、著作権者を守る法律である著作権法の中の「著作権侵害罪」の一部が、二〇一八年十二月三〇日から「非親告罪」になりました。

それまで著作権侵害罪はすべて「親告罪」でした。そのため、著作権者に無断で海賊版などが販売されたとき、告訴できるのは、当の著作権者だけでした。それに対し非親告罪は、著作権者の告訴がなくても著作権を侵害した者は、刑事事件として起訴されることもあり得ます。

このような著作権法に関するニュースを聞いて、

——二次創作を楽しんでいるが、他人のキャラクターを借りた創作の場

合、どこまでが許され、どこからが許されないのか？ その区分けをハッキリさせてほしい。

——マンガの背景に有名な建物の写真を使ったら問題になるのか？
といったことに不安を感じている人も多いはずです。

本書で著作権をはじめとする知的財産権について知れば、無用な心配をしなくてもすむようになります。ぜひ、じっくりお読みになってみてください。

知的財産権とは？

ところで、「知財」と略して表記されることも多い知的財産権とは、いったいどんなものでしょう？

知的財産権は、基本的には「知的財産」についての「権利」ということになります。まさに文字どおりですね。

この「知的財産」は、二〇〇三年に施行された「知的財産基本法」において、次のように定義されています。

知的財産基本法

(定義)

第二条 この法律で「知的財産」とは、発明、考案、植物の新品種、意匠、著作物その他の人間の創造的活動により生み出されるもの（発見又は解明がされた自然の法則又は現象であつて、産業上の利用可能性があるものを含む。）、商標、商号その他事業活動に用いられる商品又は役務を表示するもの及び営業秘密その他の事業活動に有用な技術上又は営業上の情報をいう。

2 この法律で「知的財産権」とは、特許権、実用新案権、育成者権、意匠権、著作権、商標権その他の知的財産に関して法令により定められた権利又は法律上保護される利益に係る権利をいう。

知的財産は、実際に触ることができる「ゆうたいぶつ有体物」ではなく、アイデアや知識、情報といった形のない「むたいぶつ無体物」であることが基本です。形がないので触ることができません。しかし、模倣や盗用が簡単なため、すぐに真似されてしまいます。そのような被害を防ぐと同時に、知的財産の創造と育成を促進するために制定されたのが、知的財産基本法という法律です。

また、知的財産権は、条文にも書かれているとおり、以前からある特許権、実用新案権、育成者権、意匠権、著作権、商標権などの総称ともいえるものです。

知的財産権の種類

知的財産を守るための権利である知的財産権は、次のような権利の総称です。

- 特許権
- 実用新案権
- 意匠権
- 著作権
- 商標権
- その他の知的財産

本書では、これらのうち、著作権を中心に説明していきます。

著作権とは？——著作権が守るもの

皆さんも、著作権という言葉は知っていますよね？

著作権は、特許権や実用新案権、意匠権、商標権とくらべると、大きく異なる点があります。それは、特許権、実用新案権、意匠権、商標権は特許庁（経済産業省の外局）への登録が必要なのに対し、著作権は登録が不要な点です。

また、著作権を所管するのは、特許庁ではなく文化庁（文部科学省の外局）になります。

この著作権とは、いったいどんなものでしょう？ 一般的には次のように解釈されています。

著作権……著作物をつくった著作者の利益を守る権利。

ここに出てくる「著作物」は、著作権法では次のように定義されています。

著作物……思想または感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術、または音楽の範囲に属するものをいう（著作権法第二条第一項第一号）。

「思想」や「感情」というと、ちょっとむずかしそうですね。でも、むずかしく考える必要はありません。要するに「思想」は「人の考え方」、「感情」は「人の気持ち」のことです。ここで述べられている思想や感情は、その内容に優劣はありません。

著作物について、もう少し詳しく見てみましょう。

著作権法第十条第一項では著作物の例として、次の九種類が挙げられています。

- 〈1〉小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物
- 〈2〉音楽の著作物
- 〈3〉舞踊、または無言劇（パントマイムなど）の著作物
- 〈4〉絵画、版画、彫刻、その他の美術の著作物
- 〈5〉建築の著作物

〈6〉地図、または学術的な図面、図表、模型、その他の図形の著作物

〈7〉写真の著作物

〈8〉映画の著作物

〈9〉プログラムの著作物

最初に「思想」と「感情」だけにスポットを当てましたが、著作物には、このほかに「創作的に表現したもの」という条件もつきます。

「創作的」とは「オリジナリテイ」のことです。他人の作品の模倣や真似、パクリであってはなりません。

「表現したもの」というのは、文章や絵のような何らかの表現をしたものだと考えてください。発想やアイデアだけでは著作物にはなりません。

また、表現したものといっても、額に入れたり、印刷や録画、録音といったようなかたちで「固定」する必要があります。講演、公開の対談や座談会、音楽のライブ、即興ダンスやパントマイムのライブ公演なども著作物になります。

「著作物」には「物」とついているので、本やCD、DVDなどのような、手で触れたり、手で持ったりできる〈物〉でないといけないような気分にな

るのですが、そんなことはありません。前にも紹介したように、無体物という〈形のない物〉でも〈物〉のうちに含まれます。

著作物の種類——〈1〉言語の著作物

「九種類の著作物」について、もう少し詳しく説明します。

最初に「小説、脚本、論文、講演その他の『言語の著作物』」からいきたいと思います。「言語の著作物」には、次のようなものが含まれます。

小説、記事、エッセイ、コラム、随筆、脚本、戯曲、台本、詩（歌謡曲の歌詞は「音楽の著作物」になります）、和歌（短歌）、俳句、川柳、広告のコピーなど。

独自の考えや感情をオリジナルの文章で著述したものなら、小学生が書いた作文であっても著作物とみとめられます。

反対に、誰が書いても似たものになる挨拶文などは、著作物とはみとめられません。

また、著作物は、未公表であっても著作権が認められます。

「言語の著作物」は、書いたものだけでなく、話したものも含まれます。演説、講演、トークショー、対談、座談会などの聴衆の存在を前提としたもの、あるいは雑誌や本の記事になることを前提としたものはもちろん、おしゃべりや雑談のようなものでも個性がみとめられれば、著作物として認められます。

記事は、単なる事実やデータを並べただけでは著作物になりません。人間の思想や感情が表現されたものではないためです。

著作物の種類——〈2〉音楽の著作物

さて、二番目の著作物は「音楽の著作物」です。

「音楽の著作物」とは何でしょう？

たとえばある歌手（アーティスト）が歌う楽曲をCDにして発売する場合、音楽をつくり、送り出す次のような人々が関係してきます。

作詞家、作曲家、編曲家、歌手、演奏家、レコード（CD）原盤製作者。

この中で原曲の著作権を持てるのは「作詞家」と「作曲家」だけ。編曲家や歌手は原曲の著作権が持てません。

作詞家と作曲家だけに原曲の著作権がみとめられるのは、両者が音楽という「著作物」に不可欠な存在だからです（歌詞のないインストルメンタル曲の場合は、作曲家のみが著作権者になる）。

「編曲家（アレンジャー）」は、楽器のパートごとの譜面を書くのが仕事です。作曲家が創作した原曲がなければ編曲はできません。そのため、原曲が「原著作物」となり、編曲された作品は「二次的著作物」という扱いになります。

また、歌手や演奏者には、音楽の著作権はみとめられません。著作権がみとめられるのは、あくまで最初に曲をつくった人たちだけになります。

でも、心配は無用です。歌ったり演奏したりすることで音楽を表現する歌手や演奏者（合わせて「実演家」といいます）には、「著作隣接権」という権利があたえられているからです。

この著作隣接権は、レコードやCDの製作者のほか、音楽を聴衆に届けるテレビやラジオの放送事業者にもあたえられています。

また、楽譜やCDに記録された曲だけが、音楽の著作物とみとめられてい

るわけではありません。たとえばライブの会場で観客のノリや自分の感情に触発されて生み出される即興音楽を考えてみてください。このような即興音楽には、楽譜が存在しません。しかし、このような即興やアドリブで生まれた曲でも、立派な著作物になるのです。

講演や座談会のような口頭で発した言葉でも、講演録や座談記事になることから、言語の著作物とまとめられています。ライブの即興音楽も、録音・録画されて、CDやDVDになって販売されることもあるでしょう。そう考えれば、即興音楽が音楽の著作物とまとめられることも不思議ではありません。

著作物の種類——〈3〉舞踊、または無言劇の著作物

三番目の著作物は、「舞踊、または無言劇の著作物」です。

「舞踊」は、バレエ、ダンス、日本舞踊などの「踊り」全般をさします。また、「無言劇」は、パントマイムのような言葉を発しないパフォーマンスになります。

踊りやパントマイムは、身体を使った表現です。このような表現も、芸術や文化活動の一環とみなされ、著作権があたえられています。

[著者]

すがやみつる（マンガ家・著述家）

1950年、静岡県富士市生まれ。69年、高卒後、マンガ家のアシスタントを経て石森プロに所属し、71年、『仮面ライダー』（原作・石ノ森章太郎）でマンガ家デビュー。76年に独立し、83年、『ゲームセンターあらし』と『こんにちはマイコン』の2作で第28回小学館漫画賞受賞。85年よりパソコン通信を開始し、87年、第1回ネットワーク大賞（アスキー主催）を受賞。94年、娯楽小説作家として再デビュー。戦記小説、モータースポーツ小説など60作以上を上梓。03年、自動車レース小説の刊行と長年のネットワークを通じたモータースポーツ活動が評価され、第1回モータースポーツ大賞（社団法人日本自動車工業会）を受賞。05年、54歳で早稲田大学人間科学部eスクールに入学。11年、早稲田大学大学院人間科学研究科修士課程修了。専攻は教育工学（インストラクショナルデザイン）。11～12年、早稲田大学人間科学部eスクールにて教育コーチ（卒業研究指導）。12年、京都精華大学マンガ学部非常勤講師。13～21年、京都精華大学マンガ学部と同国際マンガ研究センターの教授を歴任の後、定年退職。2024年、日本マンガ学会会長に就任。

近著に、『ゲームセンターあらしと学ぶプログラミング入門 まんが「こんにちはPython」』（日経BP社、2020）、『コミカライズ魂』（河出新書、2022）、『クリエイターのためのネットで簡単&得する確定申告』（ビジネス社、2024）など。

[法律監修]

さわだまさし
澤田将史

2011年、早稲田大学大学院法務研究科修了。2012年、弁護士登録（第一東京弁護士会）、長島・大野・常松法律事務所へ入所。2016年から文化庁著作権課著作権調査官、平成30年著作権法改正の企画・立案を担当。2019年に長島・大野・常松法律事務所へ復帰。2020年、三村小松山縣法律事務所（現：三村小松法律事務所）に参画。2021年から文化審議会著作権分科会法制度小委員会委員。2023年、高樹町法律事務所に参画、現在に至る。

マンガ家と学ぶ著作権実務入門

2024年8月17日 初版第1刷発行

検印廃止

著者 すがやみつる
法律監修 澤田 将史
発行者 大塚 栄一

発行所 株式会社 樹村房

〒112-0002

東京都文京区小石川5丁目11-7

電話 03-3868-7321

FAX 03-6801-5202

振替 00190-3-93169

<https://www.jusonbo.co.jp/>

組版・印刷・製本／亜細亜印刷株式会社

©Mitsuru SUGAYA 2024 Printed in Japan

ISBN978-4-88367-398-8 乱丁・落丁本は小社にてお取り替えます。