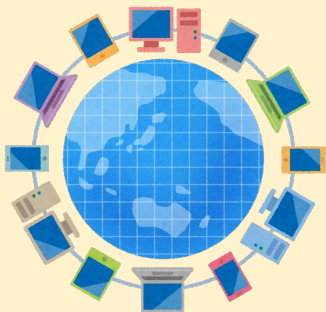


# 【第3回】 知的財産権

*Information and Communication Technology*



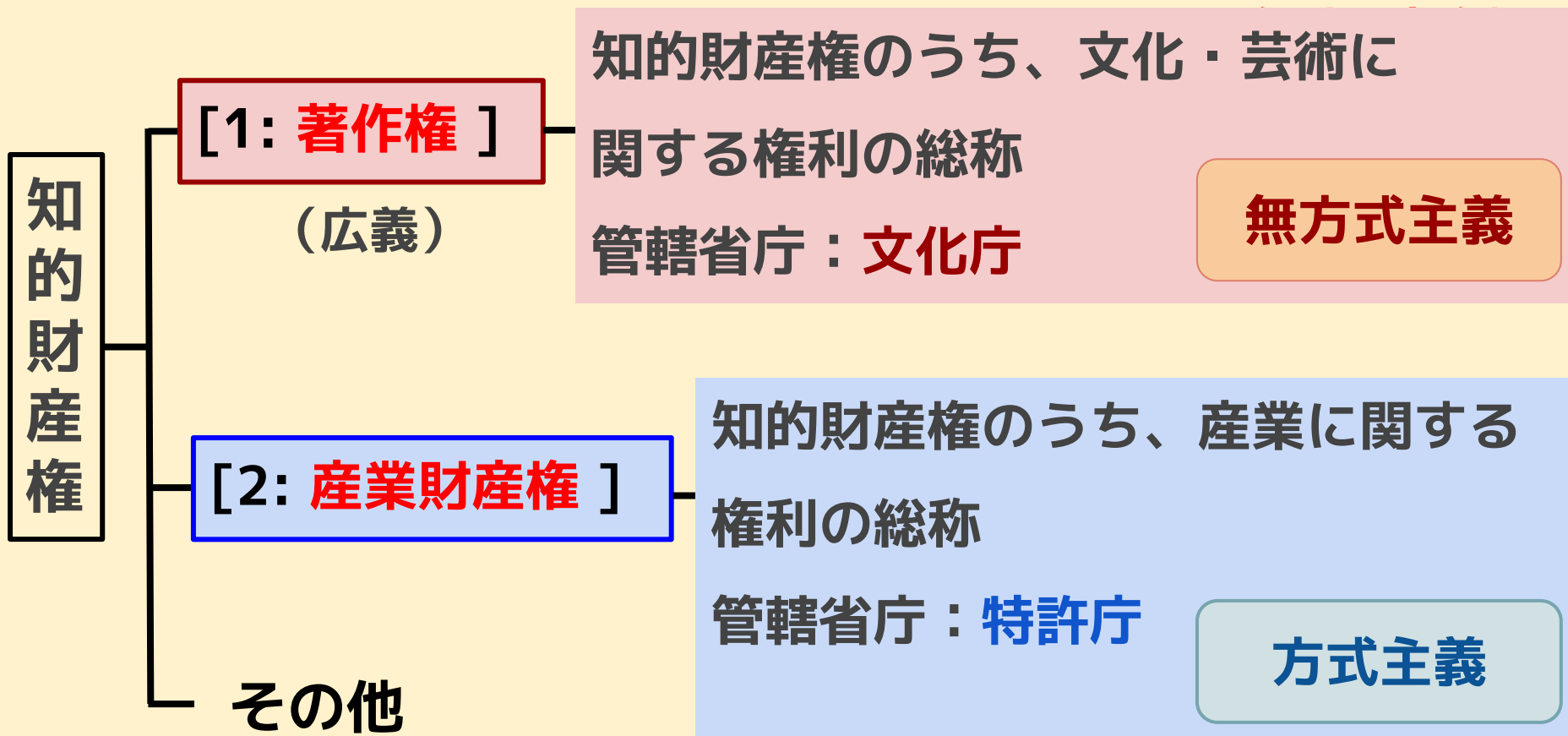
# 本日の学習目標 & 授業内容

## ★学習目標★

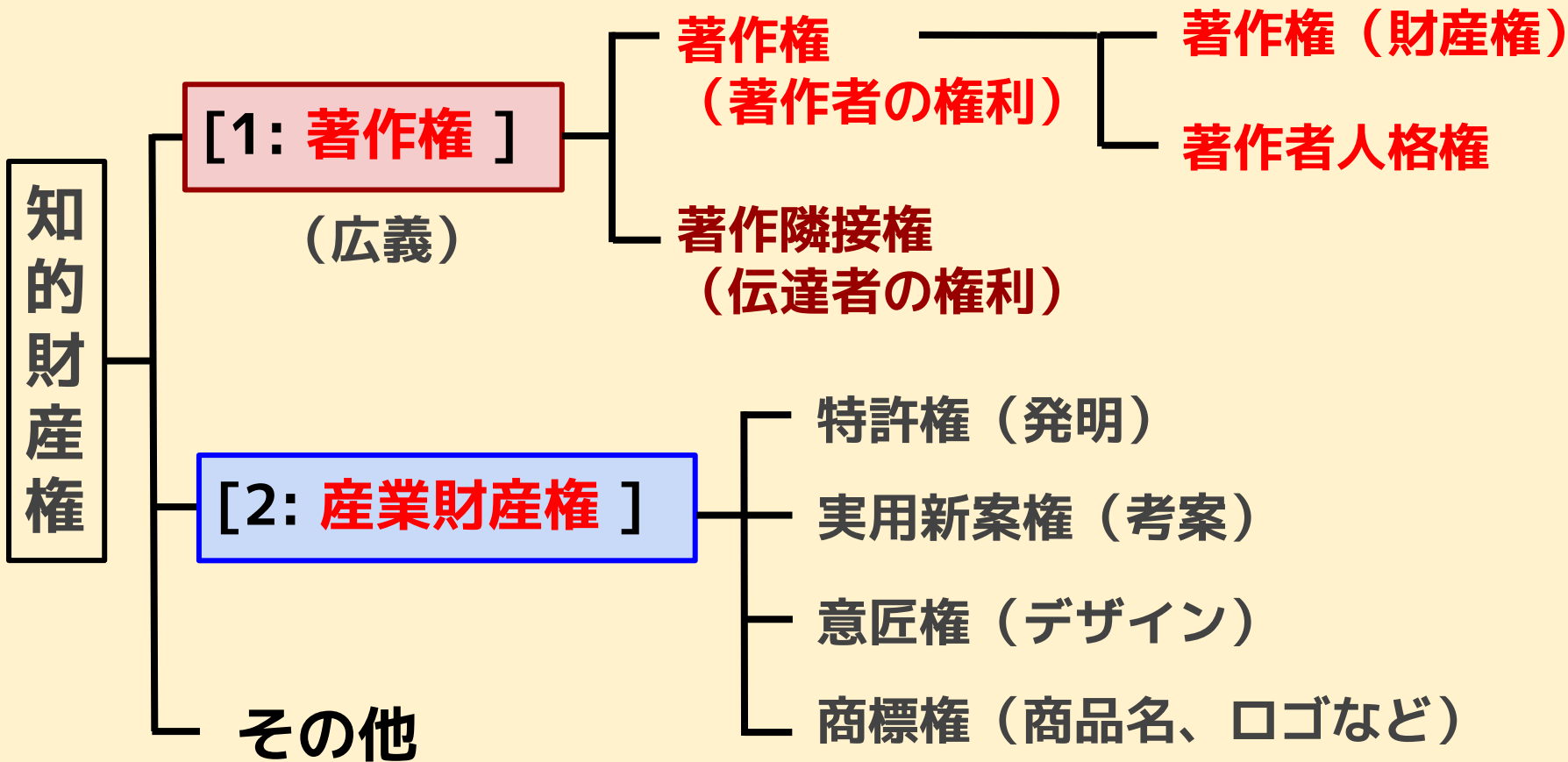
知的財産権の権利体系およびそれぞれの権利の保護対象、保護期間を理解する。

1. 【済】 着席 → 出席確認
2. 知的財産権とは 著作権と産業財産権
3. 著作権
4. 著作物の利用 引用、CCライセンス

# 知的財産権



# 知的財産権



# 著作権法の目的 著作権を保護する理由

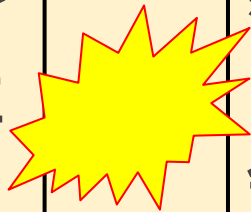


人間の創作活動は多かれ少なかれ、  
先人の創作物を利用して完成するもの。



他人の創作物を一切利用できないと新たな創作物が生まれにくくなる。

無条件で創作物を利用されてしまうと、利益を得る機会を奪われる。



[3: 公正な利用]

バランス

正当な利益

[4: 文化の発展]に寄与

# 著作物とは

[5: **思想**] または [6: **感情**] を  
[7: **創作**] 的に表現したもので  
あって、文芸、学術、美術又は音楽の  
範囲に属するもの

著作権  
(著作者の権利)



著作権 (財産権)

[8: **著作者人格権**]

**複製権**

上演権・演奏権

上映権

**公衆送信権**

公の伝達権

口述権

展示権

譲渡権

貸与権

頒布権

二次的著作物の創作権

二次的著作物の利用権

**公表権**

氏名表示権

**同一性保持権**

# 著作物の例

言語の著作物	講演、論文、レポート、作文、小説、脚本、俳句
音楽の著作物	楽曲、歌詞
舞踊、無言劇の著作物	日本舞踊、バレエ、ダンス、パントマイムの振り付け
美術の著作物	絵画、版画、彫刻、漫画、書、校章 など
建築の著作物	芸術的な建築物
地図、図形の著作物	地図、学術的な図面・図表・設計図・立体模型
映画の著作物	劇場用映画、アニメ、ビデオ、ゲームソフトの映像部分
写真の著作物	風景写真、肖像写真 など
プログラムの著作物	コンピュータ・プログラム

# 複製権と公衆送信権

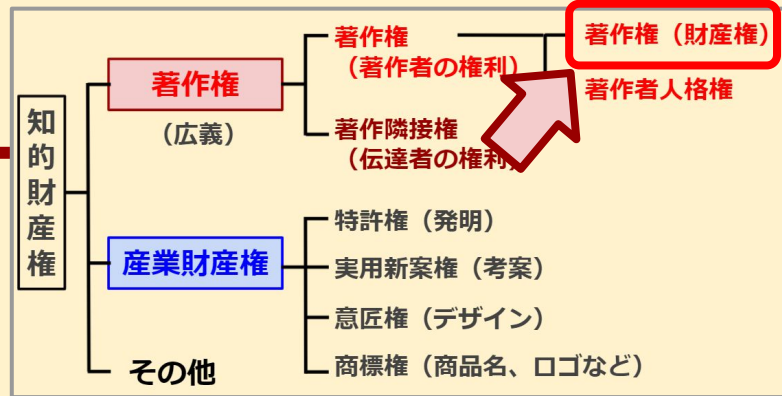
## 無断転載

他人が作ったコンテンツを無断で別の場所で利用すること

次のような著作権者の権利を侵害している行為

- **複製権**：無断で著作物を複製(コピー)されない権利
- **公衆送信権**：無断で著作物を公衆向けに送信されない権利

学校で配信されたPDFファイルや動画をダウンロードして勝手にSNSなどに**アップロードする**行為もこれに該当



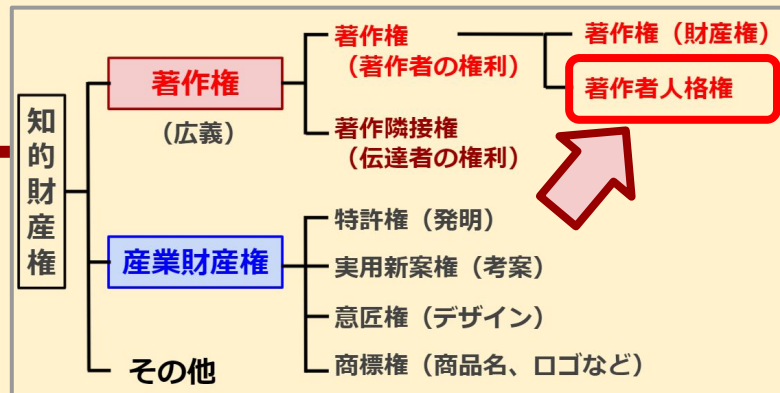


# 著作者人格権

著作者の人格に関わる権利を保護する。

譲渡や相続、売買をすることが

できない権利



[9: **公表権** ]

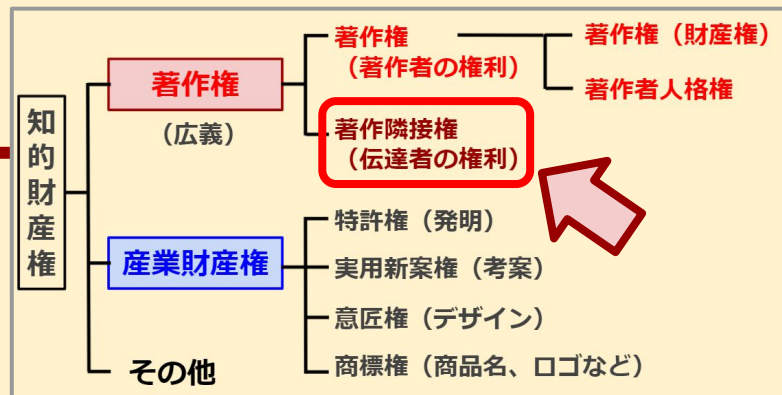
まだ公表されていない自分の著作物について、それを公表するかしないかを決定できる権利（無断で公表されない権利）

[10: **同一性保持権** ]

自分の著作物の内容や題号を自分の意に反して無断で「改変」(変更・切除等)されない権利

# 著作隣接権

著作権法による著作物を、  
公衆に伝達する役割を果たしている  
実演家、レコード製作者、  
有線・無線の放送事業者に与えられた権利



作曲

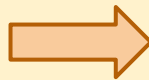
演奏

録音・CD作成

著作者



実演家



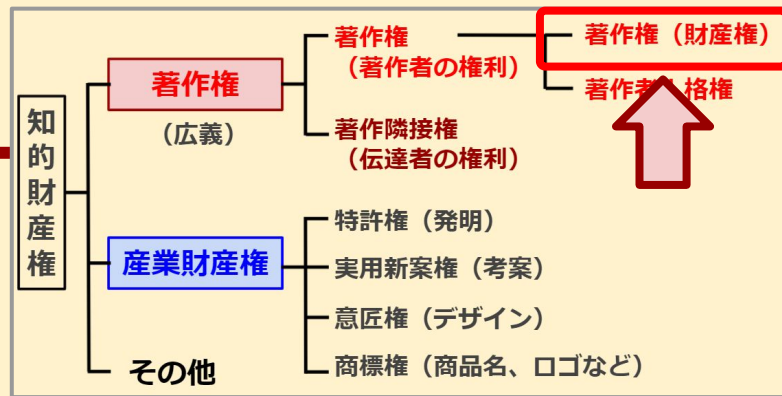
レコード製作者

# 著作権の保護期間①

## ○ 著作権（財産権）の保護期間 原則

著作者が著作物を創作したときに始まり、  
著作者の「生存している期間」 + 「**死後** [11: **70** ]年間」

- 無名・変名の著作物（周知の変名は除く）については、**公表**後70年  
（死後70年経過が明らかであればその時点まで）
- 団体名義の著作物、映画の著作物については、**公表**後70年間  
（創作後70年以内に公表されなかったときは創作後70年）



# 著作権の保護期間②

## ○ 著作者人格権の保護期間

一身専属の権利であり、保護期間は

著作者の[12: **生存している期間** ]

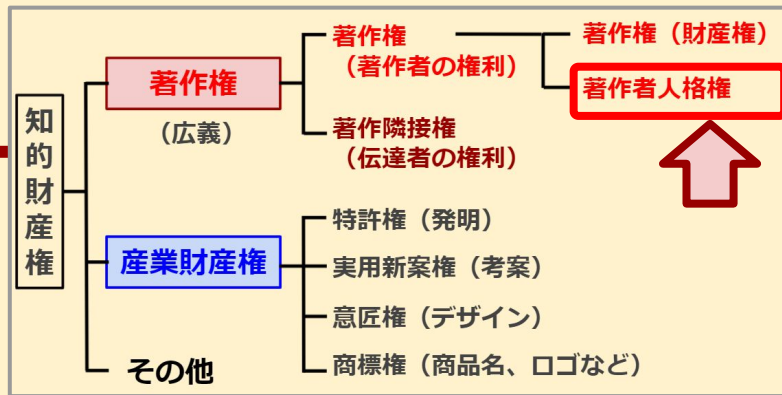
→ 著作者が死亡すれば権利も消滅

## ○ 著作隣接権の保護期間

実演家の権利の場合：

その実演を行ったときに始まり、実演後70年間

(実演家人格権は実演家の生存している期間)



# Thinking Time 知的財産権クイズ

次のような行為は著作権法上、問題ないでしょうか？



5分

1. レンタルCDを借りてきて、自分で聞くためにパソコンにコピーした。
2. 自分が持っていた音楽CDを、聞きたいという友人にコピーしてあげた。
3. レンタルDVDを借りてきて、自分で観るためにコピーガードを外してパソコンにコピーした。
4. 部活動でアニメのキャラクターを印刷したTシャツを作った。
5. 高校の先生がテレビ番組をビデオ録画し、それを自分の授業で生徒に見せた。
6. 学校の教職員の会議の参考資料として、新聞記事をコピーして配布した。
7. 高校の文化祭で原書を大幅に改変した脚本を作って劇を上演した。  
演劇は営利目的でなく、入場無料、出演者への報酬はないものとし、使った原書は著作権（財産権）保護期間中のものであるとする。
8. 高校の文化祭で演劇を行った際に、既成の音楽作品をBGMに使った。  
演劇は営利目的でなく、入場無料、出演者への報酬はないものとし、使った音楽は著作権（財産権）保護期間中のものであるとする。
9. インターネットのオークションで、著名な画家の絵を出品する際に、最低限の画像の掲載をした。
10. 自分のブログ記事に他人の開設しているWebサイトへのリンクを張った。

# 私的目的のための複製

---

著作物を個人的または家庭内その他これに準ずる限られた範囲内で使用すること（**私的利用**）を目的とするときは、著作権者の許諾がなくとも、自由に複製が可能

## 《私的目的のための複製でも認められない行為》

- **違法にアップロード**された著作物であることを**知りながら**ダウンロードする行為は私的利用の範囲でも違法
- 映画館で上映中の**映画の録音・録画**(映画の盗撮)
- [13: **DRM** ] (Digital Rights Management) のコピー制御回避による複製は私的使用であっても禁止



# 教育目的、非営利目的での複製

- 教育を担任する者やその授業を受ける者は授業の過程で使用するために著作物を複製することができる。
- 学校行事（球技大会、文化祭、三送会など）は授業であるが、部活動は授業ではない。
- 次の場合には、公表された著作物を無許諾で上演・演奏・上映・口述することができる。
  01. 営利を目的としない。
  02. 観客から料金をとらない。
  03. 出演者などに報酬を支払わない。



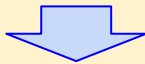
文化祭での演奏



運動会での音楽

# 引用

公表された著作物は、公正な慣行に合致し、目的上正当な範囲で引用することが可能である。



次スライドの「引用のルール」を守って利用する。



このルールを守らないと、[14: **剽窃** ]（盗用）になる。



アイデアや文章などを盗むこと  
で著作権侵害の一種





# 引用するときのルール

---

- ① すでに[15: **公表**]されている著作物である。
- ② [16: **必然性**]があり、  
引用の目的上正当な範囲内である。
- ③ 自分の創作部分が「主」であり、  
引用部分が「従」という関係が明確である。
- ④ 引用部分が、「」などで**明示**されている。
- ⑤ [17: **出典**]を明記する。



# 出所の示し方 脚注か文末にまとめて明記する。

書籍

[1] 田中一郎「情報社会」（凸凹大学出版部，2020年，p. 83）

サイト

[2] （財）情報科学研究所「情報とメディア」  
<http://www.example.org/media/> （アクセス日：2021年8月1日）

脚注の場合

情報モラルには、「情報社会で正しく判断し望ましい行動をとることと、情報社会で被害を受けないようにすること」<sup>1</sup>の2つの意味があるという。

<sup>1</sup> 田中一郎「情報社会」（凸凹大学出版部，2020年，p. 83）

文末の場合

情報モラルには、「情報社会で正しく判断し望ましい行動をとることと、情報社会で被害を受けないようにすること」の2つの意味があるという。（田中[1]）

参考文献  
[1] 田中一郎「情報社会」（凸凹大学出版部，2020年，p. 83）

# 他人の著作物の公正な利用

---

## ○ [18: パブリック・ドメイン ] (PD)

著作権により保護されていた著作物が、著作権の保護期間を経過して社会の**公共財産**になり、だれでも自由に利用できるようになったもの

## ○ [19: クリエイティブ・コモンズ・ライセンス ]

著作者が自らの著作物を公開する際に、その著作物の利用条件を意思表示するためのツールとして、国際的に利用されているもの



完全な著作権保護対象とパブリックドメインの中間的存在

# クリエイティブ・コモンズ・ライセンス

作品を公開する作者が、

「この**条件**を守ってくれるのならば、自分の作品を自由に  
使って構いません。」

という意思表示をするツール

組合せ

CCライセンスの4つの概念マーク → 6種類のライセンス設定

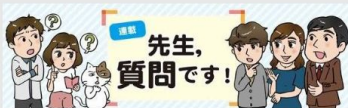
	<b>表示</b> BY	著作権情報の表示 をすること		<b>改変禁止</b> ND	元の作品を改変しない こと
	<b>非営利</b> NC	営利目的の使用を しないこと		<b>継承</b> SA	元の作品と同じCCライ センスで公開すること

# 例：情報処理学会 IPSJ MOOCのページ

## 情報処理学会からのお知らせ

高校生のための  
コンピュータサイエンス  
オンラインセッション2020

2020/08/03, 06, 07 開催  
録画公開中



小中高生～大学3年生対象  
ジュニア会員のページ



中高生  
情報学研究コンテスト



一般社団法人 情報処理学会 Information Processing Society of Japan 2021



問題 これの意味は？



**表示**  
BY

著作権情報の表示  
をすること



改変禁止  
ND

元の作品を改変しない  
こと



**非営利**  
NC

営利目的の使用を  
しないこと



**継承**  
SA

元の作品と同じCCライ  
センスで公開すること

# 産業財産権

産業の発達を主目的としている権利

特許庁に出願して認められた時点で得る（**方式主義**）

名称	保護対象	保護期間
[20: <b>特許</b> ]権	発明(高度な技術的アイデア)	出願から20年
[21: <b>実用新案</b> ]権	考案(発明ほど高度ではない)	出願から10年
[22: <b>意匠</b> ]権	デザイン(意匠)	出願から25年
[23: <b>商標</b> ]権	商品やサービスを区別するための マーク(商標) 日本では®を慣習的に用いる。	登録から10年 (更新可)