
第12章

分野別教育のエッセンス(5)

著作権法





室長メモ(解説)

最後に、著作権法の教育についてまとめます。

著作権には、第三者の著作権を侵害しないという「守りの知財」に基づく考え方と、著作権の特性をビジネスに活かすという「攻めの知財」に基づく考え方とがあり、両面を学ぶプログラムが大切です。

法令分野の概要

- ・著作権は、特許権、商標権などとは異なり、特許庁に出願し、審査を受けて登録する必要はなく、著作権者が著作物を創作した時点で、自動的に権利が発生。
- ・その権利は、創作後、個人の場合は死後70年、法人の場合は公表後70年保護される。
- ・著作権侵害の罰則は強化されている（最高刑は、窃盗罪と同じ懲役10年以下）
- ・著作権侵害は、法人に対して3億円以下の罰金刑に加えて、著作権者から侵害の差し止め、損害賠償や名誉回復措置などを請求されるリスクがある。

著作物の例

新聞・小説・雑誌などの記事、絵画・写真などの美術品、TV・映画などの映像、コンピューターのプログラム、地図・模型、建築物、レコード・CD、データベースなど

著作物として法律で保護されるための要件

- (1) 「思想又は感情」を表現したものであること
(単なるデータは除かれます)
- (2) 思想又は感情を「表現したもの」であること
(アイデアなどが除かれます)
- (3) 思想又は感情を「創作的」に表現したものであること
(他人の作品の単なる模倣が除かれます)
- (4) 「文芸、学術、美術又は音楽の範囲」に属するものであること
(工業製品などが除かれます)

教育対象者

著作権コンプライアンスの取り組みは、すべての部門で必要です。そのため、著作権の教育に関しては全社員を対象にしたプログラムを作ります。

- ・ 恒常的に他人の著作物を取り扱う部門は、主に広報、宣伝部門や商品企画・マーケティング部門
- ・ コンピューターのプログラムやデータベースについては、技術、開発部門が取り扱うことが多い
- ・ 営業部門も、ネットで公開されている各種データやソフトウェアを扱う

法令遵守のポイント

次の点を押さえておきましょう。

- ・ 何が著作物として著作権法で保護されるのか
- ・ 他人の著作物を無断で使用するなど、著作権を侵害した場合、どのような罰則や損害があるのか
- ・ 自社が生み出したどのような創作物が著作権法でどのように保護されるかを知っておくとともに、他人の著作権を尊重する意義を学ぶ

CSRの観点でのポイント

著作権の問題は、紛争が起こった場合に企業の姿勢が問われるなど、メディアで大きく報道される可能性があります。その際、第三者の著作物に対する適正な扱いをしているか否かがあらわになり、企業のブランドイメージにも影響します。

著作権侵害が企業のイメージや事業に与える影響について、具体的に認識する教育プログラムが必要です。

(例)

自社ホームページに第三者の著作物をのせる
ソフトウェアの不正コピー・違法コピー

リスクマネジメントの観点でのポイント

リスクマネジメントの視点からは、著作権侵害に対してどのような措置があるかをよく理解したうえで、自社が取るべき「攻め」と「守り」の両面を学ぶプログラムが必要です。

- ・ 他人の著作権を侵害した場合、法人の刑事罰に加え、著作権者からの差し止めによる対象事業の停止、損害賠償の請求による紛争、名誉回復措置による企業イメージへの影響などのリスクがある

- ・著作権侵害の判断は難しいが、侵害の“疑い”の段階でも、著名な企業の場合は大きく報道されるリスクがある

⇒著作権コンプライアンスの問題が発生した場合にどのような事業リスクがあるかについて、具体的に理解しておく

- ・ほかの企業やライバル企業が、自社の著作権を侵害する可能性もある

⇒その場合、自社の事業に与える影響を考慮し、必要な措置を取れるように備えておく

教育設計のポイント

どのような著作物が保護される対象であるか、適法に利用するにはどうすればよいかについて、具体的な事例で学べる教育プログラムを用意するとよいでしょう。次の点を習得してもらうのが目標です。

- ・何が著作物として保護されているのか、定義を理解する
- ・適法な利用方法を理解する

(例)

他人が創作したプログラムを利用する場合、フリーソフトは、利用条件を確認し、遵守する、それ以外の場合は、必ず事前に許諾を得て、その範囲で利用する、という Do's & Don'ts (何をすべきで、何をすべきでないか) を理解して、実施する

おすすめの教育手法

他人の著作物を取り扱う場合は、具体的な利用シーンごとに、Do's & Don'ts (何をすべきで、何をすべきでないか) を学ぶとよいでしょう。

講師から一方的にQ&Aの説明を受けるよりも、自分たちがQを考え、Aの案を議論することにより、著作権法の基礎知識の理解が深まります。(アクティブラーニング)


Q&A作成演習

著作物の利用シーン(※)ごとに、疑問をQ(Question)として集めて、A(Answer)を作成する演習です。(10章「PL法」参照)

※利用シーンの例:「映像の利用」「ソフトウェアの利用」「他人の著作物の引用」など

手順

- ①著作権法に関する基礎知識を学習(eラーニングや講義)

- 
- ②各自でQを考える
 - ③4～5名のグループでQを持ち寄り、情報共有する
(グループでQを作る方法でも)
 - ④グループでQに対するAを議論して統一見解を出す。
 - ⑤発表する