

『エンターテインメント法務Q&A〔第4版〕』

目次

第1章 著作権

Q1	テレビ番組の企画	2
	1. テレビ番組の企画・2/ 2. アイデアの保護・2/ 3. 企画の盗用・3/ 4. 「フォーマット権」の保護・4	
Q2	テレビ番組表	5
	1. 番組内容の解説の著作物性・5/ 2. 編集著作物としての著作物性・7 / 3. 不法行為の成否・8	
Q3	ゆるキャラ	12
	1. キャラクターに関する法律関係・12/ 2. キャラクターの保護・13	
Q4	ゲームのキャラクター	15
	1. アニメ・漫画コンテンツのソーシャルゲーム化・15/ 2. ソーシャル ゲーム化に関連する契約・16/ 3. 誰を当事者とすべきか・16/ 4. 歴史 上の人物のソーシャルゲーム化・19/ 5. 海外展開時の留意事項・20	
Q5	登場人物の衣装	21
	1. キャラクターの著作権法上の位置づけ・21/ 2. 漫画等の登場人物の 図柄の著作物性と著作権侵害・22/ 3. 漫画等の登場人物の衣装の著作物 性・23	
Q6	テレビ番組と映り込み	25
	1. 視聴者投稿映像をめぐる権利関係・25/ 2. 「映り込み」と肖像権・26 / 3. 「映り込み」と著作権・27/ 4. 「映り込み」と商標権等・30	
Q7	写真と写り込み	31
	1. 付随対象著作物（著作権法30条の2）・31/ 2. 公開の美術の著作物等 の利用・34/ 3. 著作物にあたらぬ場合・34	

Q8	観客参加型作品	36
	1. 映画や演劇の著作者・著作権・36/2. 映画の上映と名誉声望保持権・37/3. 演劇の上演と著作者人格権・38	
Q9	映画の場面の商品化	40
	1. 問題の所在・40/2. 著作権侵害の成否・40/3. 著作隣接権・パブリシティ権侵害・41	
Q10	プロジェクション・マッピング	43
	1. はじめに・43/2. 投影場所をめぐる法律関係・44/3. 投影に係る映像の著作権関係・46/4. プロジェクション・マッピングの映像の利用・47	
Q11	体操	49
	1. 体操の著作物性・49/2. 実演とは・51/3. 二次的著作物・52/4. 商品化のための権利処理および契約関係・52/5. 放送番組のインターネット配信における著作権法の改正・53	
Q12	対談	56
	1. はじめに・56/2. 共同著作物・57/3. 共同著作物の利用・60/4. 共同著作物の利用のためには・61	
Q13	コミケ	63
	1. コミケ作品と著作権法の関係・63/2. 実務の状況・64/3. 著作権侵害の非親告罪化の動き・65	
Q14	漫画	68
	1. 著作権で保護される対象・68/2. 文章に関する判例・69/3. イラストに関する判例・70/4. パロディ・73	
Q15	ゲーム実況	74
	1. ゲーム実況とは・74/2. ゲーム画面の権利と著作権侵害・75/3. ゲーム実況が許容される場面・76/4. ゲーム内の音声・音楽・78/5. その他の留意事項・78	
Q16	オンラインゲームとチート・裏技	80
	1. オンラインゲームの契約・80/2. 裏技とチート・81/3. 実際の事例・82	

Q17 盗作	85
1. 表現とアイデア・85/2. 判例による検討・85	
Q18 書籍掲載の写真や絵画等の接写	89
1. 本問の趣旨・89/2. 著作権の存続期間・90/3. 絵図の権利関係・90/4. 仏像の権利関係・91/5. 権利者不明の場合の措置・92	
Q19 サンプルング楽曲	93
1. サンプルングとは・93/2. 著作権との関係・93/3. レコード製作者の権利との関係・94/4. 実演家の権利との関係・98	
Q20 AI、動物による創作物	99
1. AIによる創作・99/2. AIによる創作への関与の態様・99/3. 著作権法の保護・100/4. 生成AI一般（画像生成AIを除く）・103/5. 画像生成AI・104/6. AI出力結果を著作物として保護する弊害と必要性・105/7. 著作権が発生する場合、いずれの当事者が著作権を有するのか・106/8. 動物による創作・107	
Q21 生成AIとコンテンツ	108
1. 生成AIとは・108/2. 生成AIと著作権・108/3. 生成AIと肖像権・111	
Q22 NFT	114
1. エンターテインメントの世界でNFTが重宝された理由・114/2. NFTを保有する意味とその限界・115/3. NFTに係る金融規制・116/4. 暗号資産・117/5. 前払式支払手段・119/6. ポイント・120/7. 有価証券・121	
Q23 メタバース	122
1. メタバースとは何か・122/2. メタバース特有の法律問題は何か・123/3. 作成物が第三者の権利を侵害する可能性・123/4. 作成物に利用者が有する権利・125	
Q24 ネットバレ	127
1. ネットバレとは何か・127/2. ネットバレと著作権・127/3. ネットバレの違法性・128/4. 否定的評価（ネガキャン）・130	

Q25	伝統芸能	131
	1. 流派に帰属する知的財産権と破門の効果・131／2. 破門を裁判所で争える場合・132／3. 破門が無効とされる場合・135	
Q26	SNS 画像の報道利用	136
	1. 写真の著作権・136／2. 風景等の写真・137／3. 顔写真等・138／4. 写真の著作権者（被写体）が死亡した場合・139	
Q27	著作者人格権	140
	1. 著作者人格権・140／2. 著作者人格権の放棄・不行使特約・142／3. 著作者人格権の侵害に対してとりうる措置・144	
Q28	戦時加算	146
	1. 現行法上の映画の保護期間・146／2. 旧法下で創作・公表された映画の保護期間・146／3. 戦時加算・148／4. その他の権利の存在・149／5. 非営利目的の上映・150	

第2章 パブリシティ権・人格権

Q29	アーティストの芸名／バンド名	152
	1. 契約終了後の芸名の使用・152／2. バンド名の帰属・155	
Q30	死後の肖像権・パブリシティ権	159
	1. 肖像権・パブリシティ権とは・159／2. 本人の死後の扱い・160／3. 実務上の留意点・161	
Q31	やってみた動画	162
	1. 振り付け等の著作物性・162／2. パブリシティ権・163／3. パロディ・164	
Q32	応援風景の利用	165
	1. スポンサー契約とパブリシティ権・165／2. 応援風景の撮影（他の観戦者の肖像権）・167／3. 試合の中継（放送権との関係）・168	
Q33	物のパブリシティ権	169
	1. 物のパブリシティ権の歴史・169／2. 人のパブリシティ権・172／3. ピンク・レディー事件最高裁判決後の物のパブリシティ権・172	

Q34	建築物の番組利用	174
	1. 建築の著作物の利用・174／2. 物のパブリシティ権との関係・175／ 3. 実務上の処理・177／4. 廃墟の場合・177	
Q35	建築物の広告利用・メタバース内の利用	179
	1. 建築物の著作権・179／2. 建築物の写真撮影・180／3. 物のパブリ シティ権との関係・181／4. コラージュの法的問題・181／5. 第三者の 写真の加工・182／6. メタバース内の再現利用 183	
Q36	事実の利用	186
	1. 考えられる問題・186／2. 事実の保護・187／3. Life Story Rights・ 187／4. 犯罪を映画化等することによって犯罪者が得る利益の扱い・188	
Q37	芸能人とプライバシー権、人格権	189
	1. プライバシー権・189／2. プライバシー権侵害の判断基準・190／3. 芸能人のプライバシー権、人格権侵害事例・190	
Q38	データ利用	195
	1. 肖像権侵害・195／2. 個人情報保護法上の個人情報・196	
Q39	位置情報	205
	1. 住民の生活とスマートフォンゲーム・205／2. 位置情報等を利用した ターゲティング広告と個人情報・207	
Q40	アバター	209
	1. アバターの成り立ちの類型・209／2. アバターの外観の保護・210／ 3. アバターのなりすまし・211／4. アバターと名誉毀損・213／5. そ の他のアバターの保護・216	

第3章 契 約

Q41	映画制作契約	220
	1. 映画の著作者・映画の著作権・220／2. 映画の制作請負・221／3. 請負代金が支払われなかった場合・221／4. 著作権者の認定・222	

Q42	広告制作契約	223
	1. 広告制作過程・223／2. 広告に係る著作権の帰属・224／3. 広告主と広告代理店との契約関係・225／4. 広告代理店と制作会社との契約関係・227／5. その他契約関係・227	
Q43	コンテンツ制作契約	228
	1. 著作権法の「特掲」条項・228／2. 受注者と制作者との間の契約・228／3. 実際の事例・229	
Q44	スポーツに係る商品化契約	232
	1. 商品化権の法的根拠・232／2. 選手等のプロパティの商品化権の帰属・234／3. 商品化契約の留意事項・235	
Q45	映画投資契約	237
	1. 映画における投資家の役割・237／2. 映画の著作権・238／3. 映画製作者が投資家を募る場合、どのような点に注意すべきか・239／4. 映画に投資をする際に気をつけるべき点・240／5. クラウドファンディングにおける注意点・240	
Q46	テレビドラマ・舞台の出演契約	243
	1. はじめに・243／2. 俳優の出演をめぐる法律関係・244／3. 主役級俳優の出演拒絶に伴う法的責任・245／4. 紛争の予防および解決の方法・249	
Q47	CM出演契約	250
	1. CM出演契約の性質・250／2. 広告制作の現場・251／3. タレント・タレント所属事務所への対応・251／4. CM出演契約の締結・251／5. CM出演がなくなった場合の法律関係・253／6. 紛争解決・254	
Q48	エージェント契約	256
	1. エージェント契約・256／2. エージェント契約とマネジメント契約の違い・256／3. エージェント契約において定める項目・258	
Q49	Vチューバーのプロモーション活用	260
	1. バーチャル・ユーチューバー（Vチューバー）とは・260／2. Vチューバーの特徴・261／3. 運営会社と演者の関係・261／4. Vチューバーの演者をめぐるトラブル・263／5. 外部Vチューバー起用時の留意事項・263	

Q50	スポンサー契約	266
	1. スポンサー契約の目的・266／2. スポンサー契約における対価（スポンサー料）の対象——パブリシティ権・267／3. 多様なスポンサー契約・268／4. スポンサー契約等を締結する際の留意点・270	
Q51	出版依頼契約	272
	1. 他人が文章を書く場合の著作権の帰属・272／2. 出版（許諾）契約の留意点・273	
Q52	電子書籍	274
	1. 作家とのトラブル発生への対応・274／2. 読み放題サービス・276	
Q53	JASRAC 規定	278
	1. 音楽著作権管理の方法・278／2. JASRAC の管理委託契約約款・279／3. 著作権の譲渡・282／4. 音楽著作の依頼者が当該作品を使用するときに使用料が免除となる場合・283	
Q54	パブリックライセンス	286
	1. パブリックライセンスとは・286／2. CCライセンスとは・287／3. CCライセンスの種類・287／4. CCライセンスの利用方法・288／5. CCライセンス付与上の注意点・289／6. 音楽作品の利用に関する他の手法・290	
Q55	ネーミングライツ	292
	1. ネーミングライツの概要・292／2. ネーミングライツの契約・293／3. 更新・終了時の留意事項・296／4. 契約等の手続・296／5. おわりに・297	
Q56	恋愛禁止条項	298
	1. 恋愛禁止条項・298／2. 恋愛禁止条項の有効性・298	

第4章 トラブル対応

Q57	スポーツ中継の無断使用	304
	1. スポーツ中継の著作権・304／2. スポーツ中継の放送権・306／3. スポーツ映像の無断使用・307	

Q58	違法配信対策	309
	1. インターネットと著作権・309／2. P2Pによるファイル共有と著作権・310／3. 動画投稿等のサイト運営者の責任・311／4. インターネット上での違法配信を発見した場合の対処・312	
Q59	スポーツ仲裁	314
	1. スポーツ仲裁制度・314／2. スポーツ仲裁規則による仲裁・315	
Q60	映画著作権と倒産	319
	1. ライセンサーの破産・319／2. ライセンシーの破産・320／3. 映画製作委員会の法的性質・321／4. 組合員の破産・321	
Q61	リーチサイト	323
	1. リーチサイトとは・323／2. 違法コンテンツのアップロードおよび受信行為の違法性・324／3. リーチサイトの違法性・325／4. 差止請求・327／5. 欧州における動き・328／6. 令和2年著作権法改正・328／7. リーチサイト等運営者に対する摘発・330	
Q62	SNS上の権利侵害	331
	1. はじめに・331／2. 投稿者の著作権法上の責任・332／3. 拡散した者の著作権法上の責任・332／4. 不法行為責任・335／5. 権利救済の手続・335	
Q63	コンサートの開催と観客の安全	337
	1. コンサート主催者の義務・337／2. 損害賠償の根拠・338／3. コンサートの事故に関する判例・339／4. 賠償責任保険・340／5. コンサート開催における注意点・342	

第5章 関係法律

Q64	ビジネスと人権	344
	1. エンターテインメント業界における人権侵害・344／2. ビジネスにおける人権・345／3. 参考となる事例・347／4. エンターテインメント業界における人権尊重・348	

Q65	コンテンツ制作と下請法	351
	1. コンテンツ制作委託と下請法・351/ 2. コンテンツ制作委託における 下請法上の義務・352	
Q66	労働基準法	357
	1. エンターテインメント業界の勤務態様・357/ 2. 労働基準法の規制・ 358/ 3. 「残業代込み」は適法か・358/ 4. 勤務体系の見直し・359/ 5. その他の問題・360	
Q67	フリーランス新法	361
	1. フリーランス新法の制定・361/ 2. 対象となる当事者および取引・ 362/ 3. 取引の適正化に関する規制・363/ 4. 就業環境の整備・364/ 5. 関連諸法との適用関係・366	
Q68	芸能人・スポーツ選手の移籍と独占禁止法	368
	1. 芸能人やスポーツ選手に関する契約の性質・368/ 2. 「人材と競争政 策に関する検討会」報告書・369/ 3. 芸能分野において独占禁止法上問題 となり得る行為・369/ 4. スポーツ事業分野における取組み・371/ 5. オプション条項の適法性・372	
Q69	プラットフォーム	373
	1. プラットフォーマーとの法律関係・373/ 2. プラットフォーマーとの 手数料等をめぐる取引上の問題・373/ 3. プラットフォーマーによる取引 妨害・374	
Q70	コンプガチャ	378
	1. 景品表示法とは・378/ 2. 過大な景品類の提供の禁止・378/ 3. コ ンプガチャ規制・382	
Q71	資金決済法	384
	1. 資金決済法の概要・384/ 2. 前払式支払手段・385/ 3. 資金決済法 の規制内容・386/ 4. 二次通貨の問題・388	
Q72	ギフトینگサービス	392
	1. ギフティングサービス・392/ 2. 資金決済法上の規制内容・394/ 3. その他の留意点・395	

Q73	ステルスマーケティング・アフィリエイト	396
	1. 景品表示法・396／2. ステルスマーケティング・398／3. アフィリエイト広告・400	
Q74	映り込みと商標	402
	1. 問題の所在・402／2. 商標権侵害の成否・403／3. 不正競争防止法2条1項1号（周知表示混同惹起行為）・2号（著名表示冒用行為）の成否・403／4. 不正競争防止法2条1項21号（信用毀損行為）の成否・404／5. プロダクトプレイズメント・405	
Q75	他社商標の掲載	406
	1. 商標権の保護範囲・406／2. 商標権侵害と商標的使用・407／3. 不正競争防止法・408／4. 著作権との関係・409／5. 実務的な処理・410	
Q76	eスポーツ	411
	1. eスポーツイベント賞金の高額化・411／2. 刑法（賭博罪）との関係・412／3. 懸賞規制（景品表示法）との関係・413／4. 風営法との関係・417	
Q77	チケット転売	419
	1. コンサート・チケットのインターネット上での転売・419／2. ダフ屋行為の禁止・420／3. その他の不正売買・421／4. 中古チケット販売と古物営業法・421／5. 物価統制令違反・422／6. 業界側の自主的な対策・423／7. チケット不正転売禁止法の施行・424	
Q78	営業秘密	426
	1. タレント登録情報の著作物性・426／2. 営業秘密保護の要件・427／3. タレントに対する責任・429	
Q79	スポーツバー	430
	1. 特定遊興飲食店営業の新設・430／2. 「客に遊興をさせ」の解釈・431／3. 「営業」該当性・433／4. 特定遊興飲食店営業に該当する場合の許可要件・434	

第6章 海外取引

Q80	海外プロダクションとの映画の共同制作	436
	1. 映画の共同制作・436／2. 共同製作契約 (Co-Production Agreement) ・436／3. 映画制作の方式・438／4. 著作権の帰属・444／5. 紛争の解 決・445	
Q81	海外タレント・アーティストの日本国内での活動	446
	1. 海外タレントの日本国内での活動形態・446／2. 海外タレントの出演 契約において定められる内容・447／3. 海外タレントのエージェント契約 において定められる項目・448／4. 対価の支払い・449	
Q82	外国の放送の利用	450
	1. 外国の放送番組の保護・450／2. 条約関係のない国の放送番組・451 ／3. 権利処理の実際・451／4. 放送局におけるアーカイブ・452	
Q83	番組の海外提供	453
	1. 放送番組の提供の方法・453／2. 解決するべき課題と解決方法 (完成 パッケージ販売と国際共同制作)・455	
	・ 事項索引	460
	・ 執筆者一覧	465