

第4版 はしがき

今般、『エンターテインメント法務Q&A〔第4版〕』が刊行されることになった。

エンターテインメント法務は新しいテクノロジーやビジネスが次々と誕生し、急速に発展を遂げている分野であるが、本書の第3版の刊行から3年がたち、新たな課題や法改正を盛り込むことによりアップ・トゥ・デートする必要性が高く、この第4版に至った次第である。

本書では、第3版に追加して、以下の設問を新たに設けた。

- ・生成 AI とコンテンツ
- ・NFT
- ・メタバース
- ・アバター
- ・エージェント契約
- ・ネーミングライツ
- ・ビジネスと人権
- ・フリーランス新法
- ・ステルスマーケティング・アフィリエイト
- ・海外タレント・アーティストの日本国内での活動

これら新設問は、いずれもエンターテインメント法務において今日ホットなトピックであり、読者となる方々におかれても、大いに興味をそそられる項目ばかりであろう。これまでに増して、本書を存分にご活用いただければ幸いである。

本書は、日頃よりエンターテインメント関連法務に携わっている特定非営

利活動法人エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク（ELN）の会員が、それぞれの実務研究の成果として執筆したものである。本書の第4版の刊行を実現できたのは、執筆の労を取られた ELN 会員のお陰であり、各執筆者には心より、御礼申し上げたい。

ところで、ELN は、コンテンツ文化の振興とエンターテインメント産業の発展に貢献すること、エンターテインメントに関心を有する法律家および関係業界団体の能力の研鑽を図ること、並びにエンターテインメントロイヤー相互間およびクリエイター並びに関係業界との間のネットワークを構築することを目的として平成17年（2005年）に設立された。

現在、ELN の会員は、シンポジウムの開催や定例研究会、映画祭等での法律相談などを通じて、エンターテインメント法務の研鑽に努めるとともに、懇親を図っている。ELN は、エンターテインメント法務に携わっている方々や関心をお持ちの方々に広く門戸が開かれた団体である。本書を手に取り ELN に関心を持たれた皆様が ELN に加わり、エンターテインメント法務にかかわる人々のネットワークが広がっていくことを祈念している。

最後に、本書が版を重ねることができたのは、民事法研究会の担当各位のご尽力によるところが大であり、それら皆様に厚く御礼申し上げる。

令和6年5月

特定非営利活動法人エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク
理事長 牧 山 嘉 道

第3版 はしがき

本書を手にとられた方には、まず目次に目を通していただきたい。

すでにエンターテインメント法務に携わっておられる弁護士、企業担当者の方は、日頃、頭を悩ませている問題がずらりと並んでいることに驚かれるだろう。もっと早くこの本に出会いたかったという方も少なくないはずだ。そしてこれらの問題は、これからエンタメ法務に携わろうとする方にとっては、身につけていただくべき（そして自らも研究し続けるべき）課題である。

本書は、2005年設立の「特定非営利活動法人エンターテイメント・ロイヤーズ・ネットワーク」(略称 ELN) の活動の1つとして制作・刊行されているものである。初版は2017年に、第2版は2019年に刊行された。そして今般、第3版を刊行することになった。

このように早いペースで改訂を重ねているのは、エンタメ法務には新しい課題が次から次へと現れるとともに、既存の課題についても頻繁な法改正や実務の進展によりアップトゥデートしていく必要があるからである。しかし、その作業は容易ではない。それが実現できたのは、本書初版から設問設定と取りまとめを行ってくださっている横山経通弁護士（ELN 専務理事）と執筆担当の ELN メンバーのおかげである。また民事法研究会の大槻剛裕氏の叱咤激励がなければ、このような適時のタイミングでの改訂は不可能であった。この場を借りて皆様に厚く御礼申し上げる。

本書をお読みになって、ぜひ自分も議論に参加したいとお考えになる方も多いに違いない。ELN は、現にエンタメ法務に携わっている方、およびこれから携わろうとする方に広く門戸を開いている。ぜひ我々の仲間になっていただきたい。その輪の広がっていくことが、ELN のさらなる発展、ひいては日本におけるエンターテイメント法務人材の質・量の充実につながって

はしがき

いくものと期待している。

令和3年5月

特定非営利活動法人エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク

理事長 前田 哲 男

第2版 はしがき

今般、『エンターテインメント法務Q&A〔第2版〕』が刊行の運びとなった。第2版が刊行されるということは、このエンターテインメント分野の法務の需要が大きいということであろう。特定非営利活動法人エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク（ELN）が設立（平成17年12月）されて本年（令和元年）で14年になる。当初予想したとおり、この業界における法務需要は拡大していると思われる。その理由は、エンターテインメントを総括するような法制がなく諸法と判例理論によって法務の実務が運営されているということがあり、まさに実務が議論をリードしているという状況があるからである。加えて、この10年間に諸法の中心である著作権法の議論が深まると同時に、新たな諸問題が生起して、これにELNの理事を中心にして理論的な研究と実務的な解決および立法活動が図られてきたからである。このような地道な実務研究が実践してこられたのは、毎年総会・シンポジウムにおいて、また定例の研究会において会員・理事が貴重な情報や知見を提供してきたからにはほかならない。

そして、本書の刊行は、この地道な実務研究の1つの成果といえる。本書は、約2年前に刊行された初版の内容をアップデートし、スポーツ選手の肖像等の商品化契約、Vチューバーの起用と契約、SNS上の権利侵害やエンターテインメント業界の労働問題など実務において関心が高いと思われるテーマについて新たに8の設問を新設し、計72の設問について解説を加えたものである。

さて、エンターテインメント法務の環境はますます難問に囲まれつつあるように思われる。それは、ひとえにコンテンツのAI（人工知能）による創作、送信、事業化という技術・産業の環境の変化から生じているものと思料する。本年は、日本において5G（第5世代移動通信システム）の業務展開初年度というべき状況にある。このような変化は、諸分野の専門家がいうように、エンターテインメント分野において3つの大変革——映像等コンテンツ

の超高速配信の変化、コンテンツの解析・検索サービスの登場、コンテンツ製作におけるコンテンツの利用——をもたらすことが予想される。本年のシンポジウムのテーマが「AI・ロボットとエンターテインメントの未来」となったのもこの流れの結果であろう。このテーマの問題意識は、未来のエンターテインメント産業界における変化を議論することにあるが、その本質は遠い未来ではなく今そこにある変化を議論することにある。また、5Gによる変化に伴って創出される新規ビジネスは、昨年改正されてその産業界の対応が待たれている著作権法の「柔軟な権利制限規定」の適用に関する諸問題と密接に関係するものである。本書の読者、会員の方々におかれては、本書における実務的研究やELNにおける議論を踏まえさらなる法務の実務を形成していただきたいと考えている。

最後に、本書の巻頭において、会員・理事の方々と刊行に関与された会員各位に敬意を表し御礼を申し上げる次第である。特に、刊行の担当である横山経通常務理事におかれては取りまとめに多くの苦労があったことと思われ、巻頭を借りて謝意を申し上げる次第である。

本書の刊行が、大きなエンターテインメント産業界の議論の契機になることを期待している。

令和元年5月

特定非営利活動法人エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク
理事長 松田政行

初版 はしがき——世界は「エンタメ」の時代

人々が娯楽として楽しむさまざまなエンターテインメント（以下、「エンタメ」という）が世の中には溢れている。そのコンテンツは言語、音楽、美術、舞踊、映画、写真をはじめとして、多種多様である。対象は著作権法により保護される著作物に限られない。平昌冬季オリンピック・パラリンピックや東京オリンピック・パラリンピック、2019年のラグビー世界大会を控えて、スポーツの実演、録画、実況中継などその利用・流通形態も、時代とともに、発展し、変容し、複雑化している。出版、実演、放送、動画配信、映画化、DVD化、ゲーム化、商品化、コミケ、パロディなど利用形態ごとに法律と契約と商慣習が入り交じって、一義的な解釈が難しい分野も多い。

いかなるエンタメ企業もコンテンツを法的権利として確立しなければ、収益は上がらないし、他方で、他人の権利を侵害しては、ビジネスが破綻する危険がある。

そのため、エンタメ業界のどなたも、エンタメ弁護士が具体的事案に即してQ&A方式で解説するわかりやすい書物を求めておられた。

確かに多様なエンタメの参考書はあるものの、実務が直面する疑問にQ&A方式で、法と実務に詳しい弁護士がズバリと答えた類書は少ない。それはやむを得ないことであって、1人の弁護士がエンタメビジネスの最先端で起きていることについてすべて理解し、対応することは難しいからである。

そこで、2005年にエンタメ業界の重鎮と経験豊富なエンタメ弁護士（巻末の本年4月現在の理事・監事のリスト参照）が共同で創設し、内閣府の知的財産戦略本部事務局の後押しで設立した「NPO法人エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク」（略称ELN）がそこに所属する働き盛りの弁護士を中心に、総力をあげて本書の刊行に取り組むこととした。

幸いなことに、新進気鋭と練達なエンタメロイヤー12名の協力を得て、実務的にニーズのあると思われる比較的新しいテーマを65の設問に絞り込み、

本書を緊急発刊することができた。

縁あって、この書籍を手にとられた方に、1つだけお願いを申し上げます。どの設問でも結構なので、ちょっと気になるテーマがあれば、さっと立ち読みしていただきたい。読者が初めて出会った記述がきつとあるはずである。それはエンタメの最前線で起こっている事象であり、そこで気になったあなたに本書がお役に立つはずである。

本書が充実した内容を維持しつつ、短期間で完成できたのは、設問の整理にあたっていただいた、横山経通、大橋卓生両弁護士のおかげである。そして過重労働を覚悟で精力的に取り組んでいただいた執筆担当の諸弁護士のおかげである。しかし、それも執筆者を督励し続けた民事法研究会の安倍雄一氏がいなければ、不可能であった。

謹んで、皆様に御礼申し上げる次第である。

2017年5月吉日

NPO 法人エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク理事長
日比谷パーク法律事務所代表弁護士
久保利 英明

第 **1** 章

著作權



Q₁

テレビ番組の企画

テレビ局にテレビ番組の企画を提出したところ、企画は通らなかったものの、企画書の内容がそのまま利用されていた場合、どのような主張が可能か。

Point▶▶▶

- アイデアの保護と著作権

Answer

1. テレビ番組の企画

テレビ番組は、放映をするテレビ局のみによる製作ばかりではなく、外部の放送作家や番組制作会社などによって企画され、制作されるものも多い。テレビ局が定期的に企画を募集する場合もあれば、放送作家や制作会社などがテレビ局に持ち込む場合もある。企画は番組全体に対するものであったり、ある番組の一部を構成するコーナーであったりと、その性質も内容もさまざまである。

2. アイデアの保護

企画の最も簡単な形態は、「どんな人が、どんなことをする」といった内容のアイデアであり、「思想又は感情を創作的に表現したもの」である著作物として、著作権法上保護の対象になるかが問題となる。

日本の著作権法では、保護される著作物であるために、表現が何らかのものに固定されていることは要求されておらず、小説や音楽等として完成している必要もない。しかし、著作物であるためには「表現したもの」でなければならない、アイデアそれ自体は保護されず、著作物として保護されるには、

思想が具体的に表現されたものとなっている必要がある。

企画そのものは、単なるアイデアであることも多く、たとえば、番組制作関係者の間で、「こんな番組はどうだろう」といった会話が交わされる中で出てきた企画などに著作物性を認めることはできないであろう。他方、企画書として一定のアイデアが具体的に表現されたものに対しては、著作物性を認め、著作権法上の保護が与えられると解することができる。

3. 企画の盗用

(1) 差止請求・損害賠償請求

企画書を提出したところ、企画書自体は採用されなかったにもかかわらず、企画書に記載されていた内容がそのままあるいは多少の変更を加えて番組化されていた場合、企画書を作成した者（著作者）は、その企画書を無断で使用して、番組を制作、放送したテレビ局に対して、その利用の差止請求（著作権法112条）、無断使用されたことによる損害賠償請求が可能である（民法709条）。

著作権法においては、著作権侵害についての損害賠償請求を基礎づける根拠規定は存在しないが、情報財の侵害という特殊性から、損害額の推定、書類の提出、相当な損害額の認定等の特則（同法114条～114条の8）が設けられている。

(2) 保護される企画

ただ、この場合においても、当該企画書がありふれた企画を羅列するのみで、その企画書と問題とされた番組との間に、当該番組が当該企画書の本質的な特徴を感じさせるような関係がない場合には、企画書の著作権侵害は成り立たないと考えられる。最判平成13・6・28民集55巻4号837頁〔江差追分事件〕における「著作権法は、思想又は感情の創作的な表現を保護するものであるから……既存の著作物に依拠して創作された著作物が、思想、感情若しくはアイデア、事実若しくは事件など表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において、既存の著作物と同一性を有するにすぎない

Q21

生成 AI とコンテンツ

ChatGPT や Copilot Pro をはじめ AI が日常で使われている。こうした AI の中で、生成 AI は、容易に画像、文章や音楽などコンテンツを作成することができるが、どのような法的問題があるか。

Point ▶▶▶

- ① 生成 AI と著作権
- ② 生成 AI と肖像権

Answer

1. 生成 AI とは

生成 AI とは、機械学習の技術を用いて、画像、文章や音楽などのデータ（いわゆるコンテンツ）を自動的に作り出す AI をいう。生成 AI は、何も無いところからコンテンツを生み出すものではない。生成 AI の開発段階で、機械学習として大量に既存のコンテンツを AI に学習させることが必要となる。たとえば、大量の画像を学習させた生成 AI は、新たな画像を生成することができるようになる。文章や音楽など生成 AI も同様である。

2. 生成 AI と著作権

生成 AI は、大量のコンテンツを機械学習することによって成立している。機械学習に用いる既存の画像、文章や音楽などコンテンツは、基本的に著作権で保護されている。このため、以下のような問題が生じる。

- ① 既存のコンテンツを機械学習させる場合、著作権者の許諾は必要ないか（開発段階の問題）

- ② 生成 AI が生成したコンテンツが既存のコンテンツと類似する場合、既存のコンテンツの著作権を侵害しないか（生成・利用段階の問題）
- ③ 生成 AI が生成したコンテンツは著作権で保護されるか（生成・利用段階の問題）

上記の問題は、日本だけではなく、欧米でも問題になっている

(1) 開発段階の問題

生成 AI の開発段階においては、コンテンツデータを収集し、これらを AI 学習用に加工したうえで、AI に機械学習させることになる。著作物であるコンテンツを収集したり、それらを加工した学習用データセットをウェブサイトで販売する場合、複製権や公衆送信権（インターネット利用）の侵害が問題となる。

この点、日本の著作権法は、2018年（平成30年）の改正で柔軟な権利制限規定を導入することで、一定の解決を図っている。具体的には、著作権法30条の4において「著作物に表現された思想又は感情の享受を目的としない利用」については、原則、著作権者の許諾を不要とした。この規定は、AI 開発のための学習用データとして著作物を利用する場合も想定して定められたものである。

著作権は創作的な表現を保護するものであり、その表現を見たり聴いたりして利用する場合に著作権が働く（著作権者は対価を得る機会を得る）ものであることを踏まえ、AI の機械学習は、そうした表現を享受する目的はないことを根拠としているのである。

したがって、生成 AI の開発段階において、機械学習のために既存のコンテンツを利用することは、原則として、著作権者の許諾なく行うことができることになる。

(2) 生成・利用段階の問題

(A) 生成コンテンツによる著作権侵害

生成 AI は学習した既存のコンテンツを基にして新たなコンテンツを生成することになる。生成 AI を利用して画像、文章や音楽などのコンテンツを

●事項索引●

【英数字】

3条書面（下請法）	352
ACC ルール	224
AI	99
——による創作	100
——を道具として利用した創作	100
CC ライセンス	287
CM 出演契約	250
Crowd Funding	237
e スポーツ	411
JASRAC	279
Life Story Rights	187
LPS	440
NFT	114
P2P によるファイル共有	310
RMT	81
SNS	33, 136
Son of Sam Law	188
UGC	122
V チューバー	260

【お行】

アーティストの芸名	152
アイデアの保護	2
アイデンティティ権	211
アカウント	80
アバター	209
アフィリエイト	400
アプリ内通貨	385
暗号資産	117
安全配慮義務	337
アンチ・プロダクトプレイズメント	405
依拠	22, 69, 86
依拠性の要件	14
委嘱作品	282
位置情報	205
携帯電話（スマートフォン）の——	

………	205, 207
一般懸賞	379, 414
違法配信対策	309
引用	73, 128, 137, 183
——の要件	137
映り込み（写り込み）	25, 30, 402
裏技	81
映画製作委員会	321
映画制作契約	220
映画製作者	46, 220
映画投資契約	237
映画の共同制作	436
映画の盗撮の防止に関する法律	47
営業秘密	427
エージェント契約	256
エンドースメント契約	269
応援風景の撮影	167
オープン懸賞	381, 414
オプション条項	368
オプトアウト手続	208
オプトアウトによる第三者提供	199
オンラインゲーム	80

【か行】

海外タレントの出演契約	447
海外タレントのエージェント契約	448
解除等の予告	366
買ったたき	355
顔写真	138
ガチャ	382
活動写真	147
仮名加工情報	200
加盟団体スポーツ仲裁規則による仲裁	315
カラオケ法理	328
為替取引	394
完成パッケージ販売	453

管理委託契約約款	279
機械学習	108
ギフトینگサービス	392
客に遊興をさせる行為	431
脚本の翻案	38
キャラクター	21
キャラクター商品化ライセンス契約	16
給付内容の変更（下請法）	354
給付内容のやり直し（下請法）	354
共同懸賞	380
共同創作性	57, 60
共同著作者	57
共同著作物	57, 60
——の著作者人格権	61
業務委託契約	261
共有著作権	60
緊急仲裁手続	317
勤務体系	359
クラウドファンディング	
→ Crowd Funding	
芸能人の移籍	368
景品表示法	378, 396, 413
契約締結上の過失	253
ゲーム化に関連する契約	16
ゲーム画面	75
ゲーム実況	75
結合著作物	57
原作小説	149
懸賞	379
原盤権	94
興行中止保険	341
広告制作契約	223
公衆送信権	309
公正な慣行	128, 137
公表	137
国際共同制作	455
国際連合人権理事会	345
個人情報	207
個人情報の保護に関する法律	

→個人情報保護法	
個人情報保護法	197, 207
個人データの第三者提供	199
固定性の要件	305
古物営業法	421
コミケ	63
コラージュ	181
コンサート主催者	337
コンテンツ制作契約	228
コンプガチャ	378, 382

【さ行】

座談会	60
残業代	359
サンプリング	93
資金決済に関する法律	
→資金決済法	
資金決済法	384
事実の保護	187
施設賠償責任保険	341
下請事業者の給付の内容	352
下請代金支払遅延等防止法	
→下請法	
下請法	351
実演	51
俳優の——	41
実演家	51
私的使用のための複製	309
私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律	
→独占禁止法	
支払遅延（下請法）	354
支払遅延（フリーランス新法）	159
社会的相当性	129
社交ダンスの振り付け	50
周知表示混同惹起行為	403
出演契約の法的性質	246
出版依頼契約	272
受領拒否（下請法）	353

肖像権	138, 159, 167
死後の	159
肖像権侵害	195
通行人の	26
譲渡権	51
商標	403
商標権	153, 406
商標権者	153
商標権侵害	407
商標の使用	30, 407
商品化契約	16, 232
商品化権	232
商品形態模倣行為	124
情報成果物	352
人格権侵害	190
人権保護方針	346
信用毀損行為	404
ステルスマーケティング	398
スポーツ映像の無断使用	307
スポーツ選手の移籍	368
スポーツ中継（試合の中継）	168
—の放送権	306
スポーツ仲裁	314
スポーツ仲裁規則による仲裁	315
スポーツバー	432
スポンサー契約	165, 266
製作委員会方式	237, 439
生成 AI	108
—と肖像権	108
—と著作権	108
戦時加算	148
専属契約の法的性質	244
創作意図	102
創作的寄与	102
送信可能化権	51, 309
総付景品	381
総付景品告示	413
ソーシャルゲーム	15
損害保険	341

【た行】

第三者の写真の加工	183
対談	60
ダフ屋行為	420
チート	81
チケット転売	419
チケットの偽造	421
チケットの不正売買	421
チケット不正転売禁止法	424
地図情報	205
携帯電話（スマートフォン）の	205
著作権	
映画の	36, 220, 238
脚本の	149
広告の	224
スポーツ中継の	304
写真の	
テレビ CM の	224
著作権侵害の非親告罪化	65
著作権の存続期間	90
著作者	57
映画の	36, 220
—の特定	148
著作者人格権	19, 140
著作者人格権不行使特約	142
著作物	31, 49, 57, 68, 100, 174
映画の	40, 46, 146, 305
外国の	450
建築の	174
写真の	41, 136
舞踏の	131
舞踊の	162
著作物性	
体操の	49
タレント登録情報の	426
廃墟の	177
振り付けの	162

見出しの——	7
著作隣接権	51
著名表示冒用行為	403
ディープフェイク	112
ディープラーニング	201
テレビ番組の企画	2
テレビ番組表	5
電子書籍	274
伝統芸能	131
同一性保持権	13
動画投稿サイト	311
動画投稿等のサイト運営者	311
投稿者	332
盗作	85
投資事業有限責任組合	
→ LPS	
登場人物の衣装	21
動物による創作	107
ドーピング紛争に関するスポーツ仲裁規 則による仲裁	315
特掲条項（著作権法）	228
独占禁止法	374
特定興行入場券の不正転売の禁止等によ る興行入場券の適正な流通の確保に関 する法律	
→チケット不正転売禁止法	
特定受託事業者	362
特定受託事業者に係る取引の適正化等 に関する法律	
→フリーランス新法	
特定仲裁合意に基づくスポーツ仲裁規則 による仲裁	315
特定電気通信役務提供者の損害賠償責任 の制限及び発信者情報の開示に関する 法律	
→プロバイダ責任制限法	
特定遊興飲食店営業	430
——の許可要件	434
匿名加工情報	199

匿名組合契約	440
賭博	412
取引条件の明示義務	363

【な行】

中の人	213
ニコニ・コモンズ	290
二次通貨	388
二次的著作物	17, 52, 63
日本舞踊	50
ネーミングライツ	292
ネガキャン	130
ネタバレ	78, 127
ノン・リコースローン	238

【は行】

バーチャル・ユーチューバー	
→ V チューバー	
発行保証金の供託	386
発信者情報の開示請求権	312
パブリシティ権	42, 159, 163, 166, 267
死後の——	159
人の——	172, 175
物の——	169, 175, 181
パブリックライセンス	286
破門	132
ハラスメント	365
バレエの振り付け	50
パロディ	73, 164
パロディ写真	183
番組の海外提供	453
バンド名	155
ビジネスと人権に関する指導原則	345
ビジネスにおける人権	345
否定的評価	130
ファイル交換サービス	310
風営法	417, 430
風景等の写真	137
風俗営業等の規制及び業務の適正化等に	

関する法律（風営法）

→風営法

フォーマット権	4, 454
フォーマット販売	454
複製権	309
複製権侵害	94
不祥事の発生	347
付随対象著作物	28, 32
物価統制令違反	422
不当景品類及び不当表示防止法	
→景品表示法	
不当表示規制	397
プライバシー権	187, 189
プラットフォーム	373
プラットフォーム	373
フリーランス	361
フリーランス新法	361
プロジェクトン・マッピング	43
プロダクトプレイズメント	405
プロバイダ責任制限法	311, 335
編集著作物	7
放送権	51, 306
報道	138
法律上の争訟	133, 314
保護期間の計算方法	146
保護期間の終期	146
翻案	69, 164
翻案権侵害	69, 86

【ま行】

マイクロサンプリング	94
前払式支払手段	385
まとめサイト	324
マネジメント契約	256
民法上の組合	439
名誉	187
名誉毀損	187
名誉声望保持権	37
メタバース	122, 209

【や行】

やってみた動画	162
優越的地位の濫用	369, 374
有価証券	121
有限責任事業組合	439
有線放送権	51
ゆるキャラ	12
用具提供契約	269
読み放題サービス	276

【ら行】

ライセンサーの破産	319
ライセンシーの破産	320
ライセンス契約	319
リアルマネートレーディング	
→RMT	
リーチサイト	323
リポスト	332
流派	132
歴史上の人物	19
レコード製作者の権利	94
恋愛禁止条項	298
労働基準法	357
録音権	98
録画権	51

◆執筆者一覧◆

上村 剛	大橋卓生	奥原玲子
笠原智恵	上山 浩	川野智弘
小早川真行	龍村 全	中崎 尚
星 大介	三尾美枝子	劉セビョク
横山経通	若松 牧	

(50音順)

エンターテインメント法務Q&A〔第4版〕

——権利・契約・トラブル対応・関係法律・海外取引

令和6年6月18日 第1刷発行

編者 エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク
発行 株式会社 民事法研究会
印刷 藤原印刷株式会社

発行所 株式会社 民事法研究会

〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿3-7-16

〔営業〕TEL 03(5798)7257 FAX 03(5798)7258

〔編集〕TEL 03(5798)7277 FAX 03(5798)7278

<http://www.minjiho.com/> info@minjiho.com

落丁・乱丁はおとりかえます。

ISBN978-4-86556-624-6

カバーデザイン：関野美香